

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง
ในฐานะ “นักออกแบบภาพประกอบและเลขนศิลป์”
MULTIMEDIA DESIGN FOR SELF-PROMOTION AS A
“ILLUSTRATOR&GRAPHIC DESIGNER”



เลขหมู่.....76195
เลขทะเบียน.....
วัน,เดือน,ปี..... 20 พ.ย. 2550

b.....
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง

ในฐานะ “นักออกแบบภาพประกอบและเลขนศิลป์”

MULTIMEDIA DESIGN FOR SELF-PROMOTION AS A

“ILLUSTRATOR & GRAPHIC DESIGNER”



ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*ศุภกมล สมบูรณ์บุรณะ*.....วันที่.....*20 มี.ค. 2547*.....
(อาจารย์ธีรธรรม สมบูรณ์บุรณะ)

หัวหน้าภาควิชา.....*ศุภกมล สมบูรณ์บุรณะ*.....วันที่.....*9 มี.ค. 47*.....
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง
ในฐานะ “นักออกแบบภาพประกอบและเลขศิลป์”
MULTIMEDIA DESIGN FOR SELF-PROMOTION AS A
“ILLUSTRATOR & GRAPHIC DESIGNER”

ชื่อ นางสาวตาลทิพย์ บุญฉัตรสุริยา

สาขาวิชา นิเทศศิลป์

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์นิรวัตร สมบูรณ์บุรณะ

ปีการศึกษา 2546

บทคัดย่อ

คุณสมบัติของนักออกแบบ

เมื่อมีคนจำนวนมากคิดว่า การออกแบบเป็นความพยายามทำให้สิ่งที่ปรากฏแก่สายตาเกิดความสวยงาม แต่นั่นเป็นเพียงส่วนหนึ่ง แท้จริงแล้วจุดประสงค์ของการออกแบบก็เพื่อให้มีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆเกิดขึ้น และสามารถทำให้เกิดความพึงพอใจในการมอง อีกทั้งเป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกทางอารมณ์ ปัญญาทัศนคติ ความชำนาญของมนุษย์ที่สอดคล้องกับวัสดุ และเทคโนโลยีในสมัยปัจจุบัน ดังนั้น

นักออกแบบที่ดีในตัวเองเข้าคือ

1. เป็นคนรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และจะทำสุดความสามารถ
2. สามารถรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อนำมาปรับปรุงตนเอง
3. เมื่อเกิดแรงบันดาลใจทำงานออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นจะใช้ความพยายามจนสุดความสามารถ

กิตติกรรมประกาศ

การทำโครงการพิเศษในครั้งนี้ ประสบความสำเร็จลุล่วงด้วยดีหลังจากที่ต้องใช้เวลาค้นคว้าหาข้อมูลที่เหมาะสมมานำเสนอในโครงการพิเศษชุดนี้

ขอขอบคุณอย่างสูง อาจารย์ กิตติ อมรพัฒนกุล
 อาจารย์ เสาวภา พงษ์คุณากร
 อาจารย์ นีรวรรณ สมบูรณ์บุรณะ

ที่ทำให้คำปรึกษาคำแนะนำต่างๆในการปรับปรุงแก้ไขผลงาน

- ขอขอบคุณกำลังใจคุณแม่สำหรับความช่วยเหลือทุนค่าอุปกรณ์การเรียนและคำแนะนำที่ทำให้เกิดกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานจนลุล่วง
- ขอขอบคุณผู้อยู่เบื้องหลังทุกท่าน ผู้มีส่วนร่วมในการเอื้อเฟื้อข้อมูลตลอดจนกำลังใจในการทำงานและ ความกรุณาดูแลเอาใจใส่อย่างดียิ่งจากคณะอาจารย์ทุกท่าน
- ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกท่านที่เพิ่มเติมแนวความคิด และคอยช่วยยามต้องการที่ปรึกษาในด้านต่างๆที่เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้
- ขอขอบคุณพี่ฝ่ายธุรการในภาควิชานิเทศศิลป์ทุกท่านที่ให้ความเป็นกันเองในการยืมอุปกรณ์ต่างๆ
- ขอขอบคุณศูนย์คอมพิวเตอร์ลาดกระบังที่ให้ความร่วมมือ ในการให้ข้อมูลและประวัติเป็นอย่างดี

ด้วยความขอบคุณเป็นอย่างสูง

तालथिप्य नुनृनृनृनृनृनृ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ในปัจจุบันนี้การแข่งขันทางธุรกิจมีค่อนข้างสูง ทำอย่างไรสินค้าจึงจะเข้าถึงกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย ขยายช่องทางการทำธุรกิจให้ได้มากที่สุด

การที่จะเข้าถึงลูกค้าเป้าหมายได้นั้น แน่นอนว่าเราจะต้องอาศัยสื่อโฆษณาต่าง ๆ เป็นตัวกลาง เพื่อลูกค้า หรือ กลุ่มลูกค้าได้รู้จักเรา

สื่อโฆษณานั้นมีอยู่หลายชนิด แต่เราคงไม่บอกว่าสื่อใดที่มีประสิทธิภาพมากกว่ากันเราควรต้องให้ความสำคัญกับการใช้สื่อโฆษณาหลาย ๆ ด้าน เพื่อให้เข้าสู่กลุ่มลูกค้าหลาย ๆ กลุ่ม และต้องไม่ลืมที่จะนำเอาสื่อแต่ละสื่อ นั้นมาเชื่อมโยงกัน แต่ที่ข้าพเจ้าสนใจคือสื่อ Multimedia

หากเราทำสื่อโฆษณาประเภท Multimedia เป็นการนำเสนอตนเอง จะทำให้เราเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้เร็ว และสามารถแทรก จุดเด่นของเราเข้าไปในสื่อ นั้นด้วย เพื่อให้คนได้จดจำ เมื่อเขาอยากได้ข้อมูลเพิ่มเขาจะได้เข้าไปดูงานของเราได้ และหากเขาเห็นบ่อย ๆ เขาจะจำสื่อ Multimedia ของเราได้เอง ซึ่งต่อไปเราก็สามารถลดปริมาณต้นทุนและความถี่ในการทำโฆษณาตนเองผ่านทางสื่อในระดับที่มั่นคง เมื่อลูกค้าได้รู้จักเรามากขึ้น ทำให้ลดค่าใช้จ่ายได้มากขึ้นเป็นต้น

จะเห็นว่าเราไม่ได้ให้ความสำคัญที่สื่อใดสื่อหนึ่ง แต่เน้นที่การเชื่อมโยงสื่อต่าง ๆ เข้าหากัน เพื่อประโยชน์สูงสุดในการทำโฆษณาประชาสัมพันธ์

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง

บทที่ 1.

บทนำ

1.1	คำอธิบายโครงการ.....	1
1.2	แนวความคิดการออกแบบ.....	1
1.3	วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.4	แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.5	ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.6	กลุ่มเป้าหมาย.....	2
1.7	ขั้นตอนการทำงาน.....	2-3
1.8	ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	3

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1	ความเป็นมาของเครื่องคอมพิวเตอร์.....	4-6
2.2	ส่วนประกอบต่างๆของเครื่องคอมพิวเตอร์.....	6
2.3	ข้อมูล Multimedia	7-11
2.4	โครงสร้างการนำเสนอข้อมูลในงาน Multimedia.....	11-14
2.5	ข้อมูลแฟมตาซี.....	15-16
2.6	ข้อมูลการออกแบบ.....	16
2.8	ข้อควรปฏิบัติในการออกแบบสื่อCD-ROM Self-Promotion.....	17-19
2.9	Interactive Multimedia.....	19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9	ข้อควรระวังในการออกแบบ.....	20-24
2.10	สรุปข้อดีของการออกแบบสื่อMultimedia.....	24

บทที่ 3

แนวความคิดในการออกแบบ

3.1	การจัดรูปแบบหน้า page สื่อMultimedia.....	25
3.2	สรุปการนำเสนอ.....	25
3.3	วิธีการสร้างความน่าสนใจ.....	26
3.4	ความเป็นมาของ Flash.....	26-27
3.5	หลักการทำงานของโปรแกรม Flash.....	27
3.6	สรุป.....	28
3.7	ตัวอย่างส่วนการ์ตูน แฟลชใน Flash.....	29

บทที่ 4

วิเคราะห์แนวทางในการออกแบบ

4.1	สรุปการออกแบบการนำเสนอ CD-ROM นี้.....	30
4.2	แบบร่างครั้งที่ 1.....	31
4.3	แบบร่างครั้งที่ 2.....	32-33

บทที่ 5

แหล่งข้อมูลสถิติ

5.1	สถิติของการใช้ระบบสื่อในการแสดงผล.....	34
5.2	ความละเอียดของหน้าจอในการแสดงผล.....	34

บทที่ 6

สรุปผลการทำงาน

6.1	หลักการออกแบบ ปัจจัยสำคัญ.....	35
6.2	เนื้อหา.....	35
6.3	ผลงานต้นแบบในpageที่นำมาใช้งานจริง.....	36
6.4	แผนผังการทำงานของ CD-ROM.....	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4.1	หน้า Intro.....	38
6.4.2	หน้าPORTFOLIO	39-50
-	Illustration 1.....	39-43
-	Illustration 2.....	43-47
-	Fine Art	48-49
-	Multimedia.....	50
6.4.3	หน้าAbout Me	51
6.4.4	หน้าContact	52
6.4.5	เสียงประกอบ.....	53-55
	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	56
	บรรณานุกรม	
	ประวัติผู้เขียน	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

คำอธิบายโครงการ

การที่บุคคลหนึ่ง ที่เรียกได้ว่าเป็นผู้ออกแบบนั้นแต่ละคนย่อมมีเอกลักษณ์ของตัวเองให้เด่นชัด เพราะสื่อมากมายหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นโฆษณา สิ่งพิมพ์ โปสเตอร์ โทรทัศน์ นิตยสารฯลฯ ในปัจจุบันนั้นมีการแข่งขันกันมากเพื่อให้เกิดกระแสแตกต่างกันออกไปตามเป้าหมายที่แต่ละแห่งกำหนด ดังนั้นในฐานะของนักออกแบบกราฟิกที่สนใจในเรื่องสีสัน และการเคลื่อนไหว ฉะนั้นสื่อที่ช่วยให้เกิดลูกเล่นและค่อนข้างสากลโดยสามารถใช้ภาพและเสียงเข้ามาประกอบได้ ก็คือ สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นจุดหนึ่งที่น่าสนใจมาก

ข้าพเจ้าจึงเกิดแรงบันดาลใจนำข้อดีของสื่อมัลติมีเดียนี้มาผสมกับงาน Illustration และ Fine Art เพื่อช่วยในการประชาสัมพันธ์ตนเอง สำหรับ บริษัท องค์กร หรือกลุ่มคนอื่นๆให้รับรู้ในความสามารถเป็นนักออกแบบกราฟิกดีไซน์ ได้สำหรับการประกอบอาชีพ

แนวความคิดการออกแบบ

เกิดจากตนเองเป็นคนที่ชอบผลงานภาพประกอบในหลายๆรูปแบบ จากความชื่นชอบนี้ทำให้อยากลองสร้างผลงานที่สามารถถ่ายทอดตัวตน และหลากหลายลักษณะโดยมีตัวเชื่อมซึ่งเป็นภาพสื่อเป็นสัญลักษณ์เพื่อแยกประเภทของผลงานที่หลากหลายไว้เพื่อการแสดงออกในงานอื่นๆให้ชัดเจนไว้สำหรับผู้มาเยี่ยมชมผลงาน โดย ไม่สร้างความเบื่อหน่ายในการชมแต่เป็นการแทรกผลงานเหล่านั้นให้ผู้ชมร่วมสนุกไปด้วย ดังนั้น

1. แนวทางออกแบบจึงใช้ลักษณะเป็นเหมือนจอสำหรับแสดงผลงาน โดยสร้างตัวดำเนินเรื่องคือภาพจากเคลื่อนไหวที่ถึงเคลื่อนไหวมาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อแยกประเภทการพาเข้าไปในส่วนชมงานศิลปะต่างๆ
2. เนื่องจากเป็นคนที่ชอบงานศิลปะแบบแฟนตาซี ซึ่งเป็น ผลงานที่มีความเพ้อฝันจึงนำสะท้อนอุปนิสัยความชอบนี้ลงไปในตัวด้วย

รูปแบบ หรือ ลักษณะที่ตนเองต้องการแสดงออกคือ

1. สนุกกับความคิดที่เพ้อฝันในตน
2. ใช้โทนสีที่ดูดีกลับแต่ไม่น่ากลัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์

- เพื่อการศึกษาการทำ Self promotion ในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย
- เป็นการสะท้อนให้เห็นบุคลิกของนักออกแบบ กราฟฟิก โดยรวบรวมงาน Design Illustration และ Fine Art ในแบบ ฉบับตนเองซึ่งเป็นผู้สร้างงานได้
- ศึกษาการออกแบบให้มีความเป็นเอกลักษณ์เพื่อสื่อถึงนิสัย และความคิดสร้างสรรค์

แนวทางบรรลุปเป้าหมาย

- รวบรวมข้อมูล
- วิเคราะห์ข้อมูล
- สรุปขอบเขตของงาน
- สร้างผลงานตามแบบร่างที่สมบูรณ์ที่สุด
- ปรับปรุงแก้ไขผลงาน

แหล่งข้อมูล

- เว็บไซต์ผลงาน Design Illustration (การมองเห็นเชิงศิลป์) ต่างๆ ทั้งไทยและต่างประเทศ
- หนังสือหรือนิตยสารที่มีการออกแบบต่างๆ ประเภท Illustration
- คำแนะนำจากอาจารย์ทุกท่าน

ขอบเขตของโครงการ

ศึกษาการทำประชาสัมพันธ์ตนเอง (Self Promotion)

ศึกษาการใช้กราฟฟิกทำเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารแนวคิดของผู้ออกแบบ

ศึกษาการ Design Illustration ในแบบ ฉบับตนเอง

กลุ่มเป้าหมาย

- ผู้ประกอบการ บริษัทหรือองค์กร ที่สร้างสรรค์งานกราฟฟิกทุกประเภท หรือเฉพาะบริษัทที่สนใจสื่อมัลติมีเดียประเภท Design Illustration รูปแบบของการ์ตูนกราฟฟิกดีไซน์
- คณะอาจารย์ในสถานศึกษา

ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อโครงการ และบอกถึงความสำคัญของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เสนอข้อมูลเบื้องต้น และการวิเคราะห์ข้อมูล
3. วิเคราะห์ข้อมูล เสนอแนวทาง และการออกแบบกราฟฟิกที่เหมาะสมกับงาน
4. เสนอแบบร่าง วิเคราะห์ความเหมาะสมว่าตรงต่อกลุ่มเป้าหมายหรือไม่
5. ตรวจสอบงานและพิจารณาการตอบสนองวัตถุประสงค์
6. ส่งงานสมบูรณ์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อศึกษาและทดลองในเรื่องของการออกแบบสื่อ Multimedia ประเภทออกแบบภาพประกอบ Illustration ให้เกิดรูปแบบที่น่าสนใจ และยังนำความรู้ทางด้านออกแบบกราฟฟิกมาใช้ในการแก้ปัญหาทางการออกแบบซึ่งจะทำให้เป็นประโยชน์สำหรับการนำไปใช้ในการทำงานต่อไป และได้รู้จักการทำงานที่เป็นกระบวนการขั้นตอน



บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ความเป็นมาของเครื่องคอมพิวเตอร์

เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เกิดขึ้นจากแนวความคิดในการจดนับตัวเลขแบบง่ายๆ ในอดีตแล้วได้รับการพัฒนาขึ้นถึงวิธีการคำนวณ อันได้แก่ การบวก การลบ และการหาร เครื่องมือที่ใช้ในการจดนับ และคำนวณได้รับการปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้นเป็นลำดับ ทำให้สามารถคำนวณได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ตัวอย่างของเครื่องคำนวณแบบง่ายๆ และได้รับความนิยมแพร่หลายมาจนถึงปัจจุบันได้แก่ ลูกคิด เครื่องมือถัดมาที่ได้รับการดัดแปลงเพื่อเป็นประโยชน์ในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการคูณ คือ เครื่องมือที่ชื่อว่า Napier Bones ประดิษฐ์ขึ้น โดย John Napier นักคณิตศาสตร์ชาวสก็อตแลนด์ ในปี ค.ศ. 1617 ก่อนหน้านี้อีกคือในปี ค.ศ. 1614 Napier ได้สร้างตาราง logarithmsฐาน e ไว้อันเป็นแนวความคิดให้กับ William Oughtred นักคณิตศาสตร์ชาวอังกฤษ ในการค้นคิดเครื่องมือ อันเป็นต้นกำเนิดของ Slide Rule ในปัจจุบัน ได้ในปี ค.ศ. 1622 ต่อมา Blaise Pascal นักปรัชญาและนักวิทยาศาสตร์ชาวฝรั่งเศส ได้ประดิษฐ์เครื่องบวกเลขเครื่องแรกได้สำเร็จในปี ค.ศ. 1642 โดยใช้ระบบฟันเฟืองเข้าช่วย คือเมื่อมีการบวกเลขในหลักหน่วยเกินกว่า 9 ก็จะมีเฟืองหมุนทำให้เกิดการทดกันในฟันเฟืองของเลขหลักสิบ หลักการนี้ก็เช่นเดียวกับที่ใช้ในการวัดระยะทางตามที่ปรากฏบนหน้าปัทมรถยนต์ต่างๆ ไป ในปี ค.ศ. 1666 Sir Samuel แห่งอังกฤษ ได้คิดค้นเครื่องคิดเลขซึ่งสามารถคูณได้ (ใช้หลักการบวกสะสมหลายๆ ครั้ง) และมีขนาดกระทัดรัดขึ้นได้สำเร็จ และในปี ค.ศ. 1694 Gottfried Wilhelm and Baron leibniz นักปรัชญาและนักวิทยาศาสตร์ชาวเยอรมัน ก็ประสบความสำเร็จกับงานประดิษฐ์ "Stepped reckon" ซึ่งเริ่มคิดตั้งแต่ปี ค.ศ. 1671 เครื่องจักรนี้สามารถทำการคำนวณพื้นฐานทั้ง 4 อย่างได้ คือการ บวก ลบ การคูณ และการหาร รวมทั้งการถอด Square root ด้วยการคำนวณเหล่านี้ทำได้โดยการอาศัยเทคนิคการบวกหลายๆ ครั้ง และการบวกในทางตรงข้าม (การลบ) นั่นเอง

ยุคของเครื่องคอมพิวเตอร์

ในระยะเวลาที่ผ่านมาเกือบ 30 ปีเครื่องคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาเป็นขั้นๆ และสามารถแยกความแตกต่างได้เป็น 4 ยุคด้วยกัน การแบ่งยุคนี้อาจพิจารณาได้ทั้งทาง Hardware (ตัวเครื่องคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์) และทาง Software (โปรแกรมและ routines ต่างๆ ที่จะช่วยให้เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถ ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. การพิจารณาทางด้าน Hardware

ยุคที่ 1 (ระหว่างปี ค.ศ. 1946-1957) เครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคแรกประกอบด้วยหลอดไฟสุญญากาศ ซึ่งนับเป็นการนำเอาส่วนประกอบทางไฟฟ้าชนิดนี้มาใช้เป็นครั้งแรก ในเครื่องมือเพื่อการคำนวณ เครื่องคอมพิวเตอร์ยุคนี้ได้แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดใหม่ ในการรับข้อมูลและแสดงผล ตัวเครื่องมีขนาดใหญ่และมักจะเกิดความผิดพลาดได้ง่าย เมื่อมีความร้อนสูง ตัวอย่างของเครื่องในยุคนี้คือเครื่อง IBM600 และเครื่อง UNIVAC 1103

ยุคที่ 2 (ระหว่างปี ค.ศ.1958-1964) เครื่องคอมพิวเตอร์ยุคที่2 เริ่มขึ้นประมาณปี ค.ศ. 1958 ซึ่งเป็นปีที่ได้มีการนำเอาทรานซิสเตอร์มาใช้ เป็นครั้งแรกในเครื่องคอมพิวเตอร์ ประโยชน์ของการใช้ระบบทรานซิสเตอร์ ทำให้ได้ Speed การทำงานเร็วขึ้น ได้ข้อมูลที่ถูกต้องมากกว่า และทำให้ต้นทุนในการผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ต่ำ หน่วยเก็บความจำในเครื่องคอมพิวเตอร์ทั่วไปเก็บข้อมูลไว้ในวงแหวนแม่เหล็ก (Magnetic core) ยกเว้นเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่ใช้หน่วยเก็บความจำ เป็น Magnetic drum ต่อมาได้มีการนำเอา thin film memory มาใช้ในปี ค.ศ. 1960 นอกจากนี้การใช้ทรานซิสเตอร์ ยังช่วยทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กลงเท่ากับโต๊ะทำงานเพียงตัวเดียว หน่วยที่ใช้วัดความเร็วในการทำงานของเครื่องคือ Millisecond หรือ 1 ส่วน 10 ยกกำลัง 3 วินาที ตัวอย่างของเครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคนี้ได้แก่เครื่อง IBM 1620, IBM 1401 และ UNIVAC

ยุคที่ 3 (ระหว่างปี ค.ศ. 1965 -1969) เครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคที่3เป็นยุคที่นำเอา Intergrated circuits มาใช้ทำหน้าที่แทนหลอดไฟสุญญากาศและทรานซิสเตอร์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ยุคก่อนๆ ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กลงและสามารถทำงานได้เร็วขึ้น หน่วยที่ใช้วัดความเร็วในการทำงานของเครื่องคือ Microsecond หรือ 1 ส่วน 10 ยกกำลัง 6 วินาที ตัวอย่างของเครื่องในยุคนี้ได้แก่ เครื่อง IBM 360

ยุคที่ 4 (ตั้งแต่ปี ค.ศ.1970มาจนถึงปัจจุบัน) เครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคที่4 เป็นเครื่องที่ใช้ Monolithic circuits ทำให้ speed การทำงานสูงขึ้นกว่าเดิม หน่วยวัดความเร็วในการทำงานเปลี่ยนเป็น Nanosecond หรือ 1 ส่วน 10 ยกกำลัง 9 วินาที ตัวอย่างของเครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคนี้คือ เครื่อง IBM 370

2. การพิจารณาทางด้าน Software

ยุคที่ 1 ได้แก่ยุคที่ใช้ภาษาเครื่องจักร ในการเขียนโปรแกรมเพื่อสั่งให้เครื่องทำงาน ภาษานี้ประกอบด้วยคำสั่งที่เป็นตัวเลขล้วนๆ ซึ่งทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจความหมายได้ทันที

ยุคที่ 2 ได้แก่ยุคที่ภาษาที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาขึ้น เนื่องจากภาษาเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องจักรเป็นภาษาที่ยากต่อการเขียน เพราะผู้เขียนโปรแกรม (Programmer) จะต้องใช้รหัสแทนคำสั่งต่างๆอย่างถูกต้อง การใช้รหัสที่เป็นตัวเลขไม่ได้ให้ความหมายอย่างใดจึงยากต่อการจดจำ ดังนั้นจึงได้มีการดัดแปลงเอาอักษรภาษาอังกฤษ มาเป็นรหัสแทนคำสั่งในการทำงานต่างๆ เช่น ใช้ A แทนการบวก(Addition) และ S แทนการลบ(Subtraction) ภาษาที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นสัญลักษณ์นี้ เรียกว่า Symbolic Language (Assembly)

ยุคที่ 3 และ ยุคที่ 4 ได้มีการพัฒนาภาษาขึ้นเป็น High - Level Language เช่นภาษา FORTRAN (FORmula TRANslation) และภาษา COBOL (Common Business Oriented Language) ภาษาเหล่านี้เป็นภาษาที่สร้างขึ้น โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นรากฐาน มีตัวคำสั่งที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำแปลในภาษาอังกฤษ ทำให้เป็นการสะดวกต่อการจำและง่ายต่อการเขียน เนื่องจากเครื่องไม่สามารถเข้าใจตัวคำสั่งในภาษาเหล่านี้ได้โดยตรง จึงจำเป็นต้องใช้ตัวแปล (Compiler หรือ Processor) เข้าช่วยในการเปลี่ยนคำสั่งจากภาษาเหล่านี้เป็นภาษาเครื่องจักรก่อน เครื่องจึงจะทำการประมวลผลได้

ส่วนประกอบต่างๆของเครื่องคอมพิวเตอร์

การที่คอมพิวเตอร์จะทำงาน ได้นั้นต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1. Hardware คืออุปกรณ์ต่างๆที่ประกอบกันเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์
2. Software คือ โปรแกรมต่างๆ ได้แก่ ระบบปฏิบัติการ
3. Peopleware คือ บุคลากรผู้ใช้คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์นั้นไม่สามารถทำงาน เองได้โดย

ปราศจากมนุษย์เป็นผู้สั่งการ

ความหมายของระบบ(System)

ระบบ หมายถึง ระเบียบวิธีการปฏิบัติที่รวมส่วนต่างๆเข้าด้วยกัน เพื่อปฏิบัติงานให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่าที่สุด

ข้อมูล Multimedia

- การใช้ภาพสื่อความหมายให้มากโดยมีหนังสือเป็นองค์ประกอบรอง คือการสื่อสาร Multimedia
- การใช้ข้อความสื่อความหมายโดยมีภาพประกอบ คือการสื่อสารของหนังสือ

ดังนั้นไม่ว่าอย่างไร ข้อความตัวอักษร ก็ยังเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในโปรแกรม Multimedia เราสามารถทำ ข้อความ หรือตัวอักษร ต่างๆให้ดูน่าสนใจขึ้นได้โดยทำให้ข้อความนั้น มีการเคลื่อนไหวหรือมี Transition ประกอบก่อนที่จะแสดงข้อความนั้นๆ

ภาพนิ่ง(Image)

ภาพเป็นส่วนประกอบที่พบมากที่สุด ในโปรแกรม Multimedia เราสามารถนำเสนอภาพใน โปรแกรม Multimedia ได้ 2 ลักษณะ คือ ภาพ Bitmap หรือ Vector

ภาพ Bitmap คือ File ภาพที่ประกอบจากการนำจุดที่มีสีต่างๆ ที่เกิดจากการผสมสีสามสีเข้าด้วยกันได้แก่ สีแดง สีเขียว และ สีน้ำเงิน (RGB) ภาพที่ใช้กันบ้างภาพอาจจะมีสีเพียง 256 สี (8-bits) หรือ 65,256 (16-bits) หรืออาจจะมีถึง 16 ล้านสี (24-bits,32-bits) ก็ได้ โดยจะมีตารางสี(Palette)ในการกำหนดสีที่ปรากฏบนภาพนั้นๆ

ภาพ Vector คือ File ภาพที่เกิดจากการวาดโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูลของการวาดนั้นจะถูกจัดเก็บไว้ใน File และเมื่อทำการเรียก File นั้นขึ้นมาแสดง คอมพิวเตอร์จะทำการวาดภาพนั้นๆทุกครั้งที่มีการเรียก ดังนั้นภาพที่เป็นชนิด Vector นี้จะมีขนาดเล็กกว่าชนิด Bitmap แต่จะแสดงผลได้ชัดกว่า

File Format	File Type	Extension
Windows Bitmap	Bitmap	.BMP, .DIB
Tagged Interchanged File Format	Bitmap	.TIF, .TIFF
Graphics Interchange Format	Bitmap	.GIF
Kodak Photo CD	Bitmap	.PCD
Targa	Bitmap	.TGA
Icon	Bitmap	.ICO

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cursor	Bitmap	.CUR
PaintBrush	Bitmap	.PCX
Microsoft Run Length Endoded(RLE)	Bitmap	.RLE
Joint Photography Experts Groups	Bitmap	.JPG, .JPEG
Windows Metafile	Vector	.WMF
AutoCAD	Vector	.DXF

ภาพเคลื่อนไหว(Animation)

ภาพเคลื่อนไหวคือการแสดงภาพตามลำดับที่กำหนด โดยอาจจะมีเสียงประกอบด้วยก็ได้ ภาพที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้นจะเป็น ได้ทั้งภาพแบบ Bitmap หรือ ภาพแบบ Vector ก็ได้ การแสดงของภาพเคลื่อนไหวนี้สามารถแบ่งได้ 2 ชนิดคือ Cast-Based และ Frame-Based

Cast-Based หรือ โดยมากจะรู้จักในนามของ Object Animation คือการกำหนดการเคลื่อนไหวของ Object ต่างๆ โดย Object ต่างๆจะมีลักษณะของมันเองเช่น ขนาดสี รูปทรง และ ความเร็ว การทำให้ Object นั้นๆเคลื่อนไหวได้สามารถทำได้โดยการเขียน Script หรือกำหนด Path ให้มัน

Frame-Based คือการแสดงภาพนิ่งต่อเนื่องอย่างรวดเร็วทำให้เราเห็นเป็นภาพนิ่งเหล่านั้นเคลื่อนไหวได้ ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame-Based นี้มีลักษณะการทำงานคล้ายกับ Digital Video

ตัวอย่างที่เห็นชัดที่สุดคือ ภาพการ์ตูน ซึ่งเกิดจากการวาดภาพทีละภาพให้มีความต่อเนื่องกัน จากนั้นนำภาพมาแสดงให้ต่อเนื่องด้วยเร็วสูง(โดยมากจะเป็น 15 ภาพต่อ วินาที)ทำให้เราเห็นตัวการ์ตูนนั้นๆเคลื่อนไหวได้

ภาพวิดีโอ (Digital Video)

ภาพ Digital Video เกิดจากการนำภาพวิดีโอที่ถ่ายด้วยกล้องถ่ายวิดีโอ ม้วนเทปวิดีโอ หรือกล้องถ่าย ภาพยนตร์ นำมาบันทึกให้อยู่ในรูปแบบ File ในคอมพิวเตอร์ โดยใช้ Hardware พิเศษที่เรียกว่า Video Capture Board ในการจับภาพวิดีโอมาเป็น File

ปัจจุบัน File ภาพ Digital Video มีอยู่หลายชนิดไม่ว่าจะเป็น AVI, MOV, MPEG หรือ จะเป็น Digital Video ที่ใช้ดูบน Internet เช่น Real Video เป็นต้น ซึ่งก็มีลักษณะคล้ายกันๆต่างกันที่ คุณภาพของภาพ ความต่อเนื่องของภาพ(Playback Rate) และขนาดของ File (Compression)ที่จะมี ขนาดใหญ่เล็กแตกต่างกันไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถือได้ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ดังคำกล่าวที่ว่า เริ่มต้นได้ดีก็มีชัยไปกว่าครึ่ง การจัดเตรียมข้อมูลมีขั้นตอนดังนี้

- 1) วิเคราะห์หัวข้อที่จะทำ เราต้องตีความหมายให้ถูกต้อง เลือกเฉพาะที่สำคัญน่าสนใจ
- 2) แหล่งที่หาข้อมูล ต้องเป็นแหล่งที่เชื่อถือได้ และเป็นข้อมูลที่ค่อนข้างใหม่
- 3) การหาข้อมูล พยายามหาข้อมูลให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ คิดเอาไว้ว่ายิ่งมากยิ่งดี
- 4) วิเคราะห์ และปรับแต่งข้อมูล เมื่อหาข้อมูลได้แล้วก็ถึงขั้นที่ยากที่สุด คือต้องวิเคราะห์ ข้อมูลที่หามาได้ ต้องจับประเด็นให้ถูก แล้วใช้ข้อมูลรามาตอบคำถามต่างของประเด็นนั้น จากนั้นเขียนเป็นเรียงความ และแยกหัวข้อเอาไว้เพื่อเตรียมมาทำ Storyboard

2. จัดทำ Storyboard

เป็นแบบร่างของ โครงงานทั้งหมดที่จะประมวลออกมาเพื่อดูความต่อเนื่องของเนื้อหา และภาพ (รวมทั้งทิศทางของศิลปะ (artdirection)) และ เพื่อใช้ในการเตรียมงานขั้นต่อไปด้วย

3. จัดเตรียม Graphic และเสียงบรรยาย

เมื่อ Storyboard เสร็จแล้วก็จัดการเตรียมภาพมา ทั้งถ่ายภาพนิ่ง ถ่ายภาพวิดีโอ หรือจะหาตามหนังสือต่างๆ เมื่อได้ภาพที่ต้องการแล้วก็จัดการ ตกแต่งภาพนั้นๆ โดยใช้โปรแกรมต่างเช่น ใช้ Photoshop ในการตกแต่งภาพนิ่ง, ใช้ Premiere ในการตัดต่อภาพวิดีโอ เป็นต้นแต่บางครั้งเราอาจจะหาภาพที่ต้องการไม่ได้ ก็จะต้องสร้างภาพต่าง ๆ นั้นเอง ซึ่งมีหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็น วาดขึ้นมาแล้วค่อยนำมา Scan เข้าคอมพิวเตอร์ หรือจะใช้โปรแกรมวาดภาพเช่น Freehand หรือ Illustrator ในการวาด หรือจะใช้โปรแกรมสร้างภาพ พวก 3D ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น 3D Studio Max หรือ Lightwave ก็ได้แล้วแต่ถนัด ส่วนเสียงบรรยาย(ถ้ามี) นั่นก็ใช้ Sound Recorder ที่แถมมากับ Windows หรือจะใช้โปรแกรมอัดและตกแต่งเสียงเช่น Sound Forge ก็ได้

4. เขียนโปรแกรม (Programming)

เมื่อจัดเตรียมภาพและส่วนประกอบต่างๆเสร็จแล้ว ก็เอาส่วนต่างๆเหล่านั้นมาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นโปรแกรมโดยใช้ Application ต่างๆเช่น Macromedia Director, Authorware Toolbook, Visual Basic, Delphi หรือจะเป็น C++ ก็ได้แล้วแต่ถนัดแต่ที่สำคัญต้องดูความ เหมาะสมของงานกับโปรแกรมที่ใช้สร้างด้วย เช่น ถ้าจะสร้างโปรแกรม Multimedia ที่มีคุณภาพสูง เวลาไม่ใช่ว่าสิ่งสำคัญ เราอาจจะใช้ Director แต่ถ้ามีเวลาจำกัดต้องการความรวดเร็วก็อาจจะใช้ Authorware หรือ Toolbook หรือถ้าต้องการทำ Multimedia ที่มีการ Update ข้อมูลบ่อยๆ ก็ควรใช้ฐานข้อมูลเข้ามาช่วย Software ที่เหมาะก็จะเป็น Visual Basic หรือ Delphi และสุดท้ายคือการสร้างโปรแกรมเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างการนำเสนอข้อมูลในงาน Multimedia

ในการนำเสนอข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบ Multimedia เราสามารถจัดได้เป็น 4 แบบหลักๆ ได้แก่

แบบเรียงตามลำดับ (Sequences)

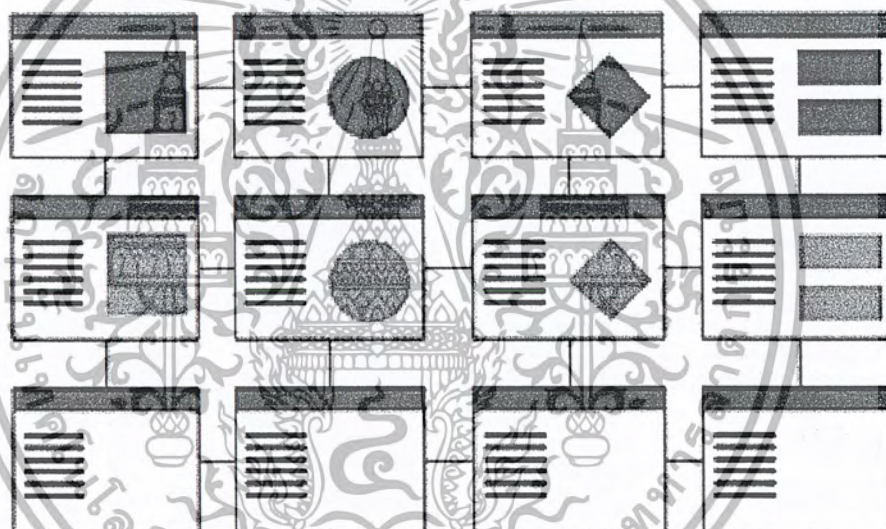
เป็นวิธีการง่ายๆ ในการจัดเรียงข้อมูลที่ต้องการนำเสนอตามลำดับก่อนหลัง ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้งานสามารถ เข้าใจข้อมูลที่นำเสนอได้โดยง่าย โดยอาจจะเรียงลำดับ ตามเหตุการณ์ก่อนหลัง, ตามความสำคัญ, หรือ ตามตัวอักษร เหมาะกับงานที่ต้องการนำเสนอข้อมูลด้านชีวประวัติ, การฝึกอบรมที่ต้องเรียนรู้ตามขั้นตอน หรือ สารานุกรม



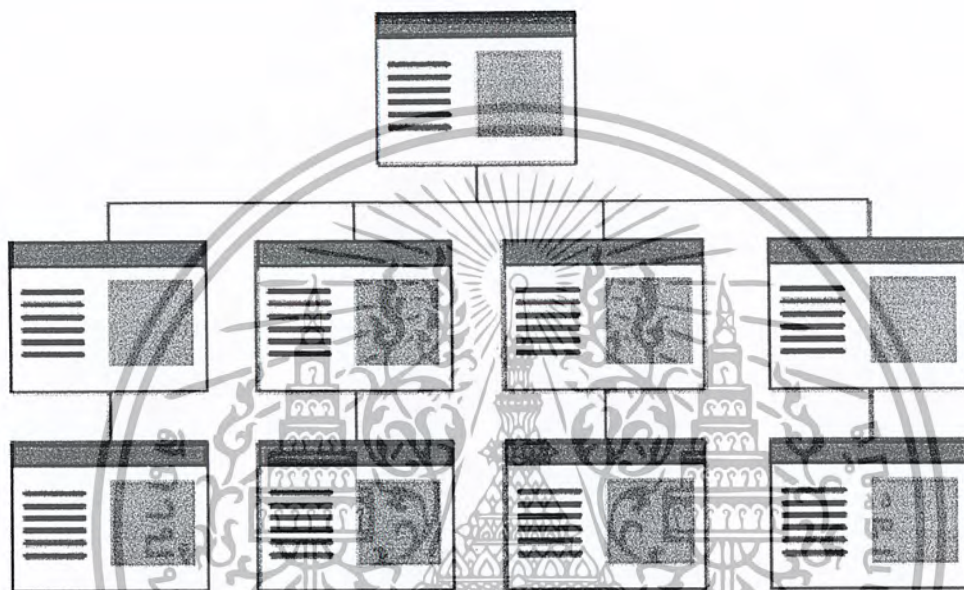
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบตาราง (Grids)

การนำเสนอข้อมูลในลักษณะตารางนี้ จะใช้กับข้อมูลที่มีลักษณะสัมพันธ์กัน และข้อมูลที่น่าเสนอต่างก็มีความสำคัญเท่าๆกัน เหมาะกับงานที่เป็นลักษณะเป็น เส้นเวลา เช่นในช่วงปี 1975 มีเหตุการณ์สำคัญด้าน วิทยาศาสตร์, ประวัติศาสตร์, วัฒนธรรม อะไรบ้าง, การนำเสนอข้อมูลด้านการแพทย์ หรือการนำเสนอหลักสูตรสถาบันศึกษา การนำเสนอแบบนี้อาจจะทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนอยู่บ้าง ดังนั้นจึงเหมาะกับผู้ใช้ที่มีความรู้เกี่ยวกับข้อมูลที่น่าเสนออยู่บ้าง ซึ่งจะทำให้เข้าใจข้อมูลที่น่าเสนอได้ดีขึ้น

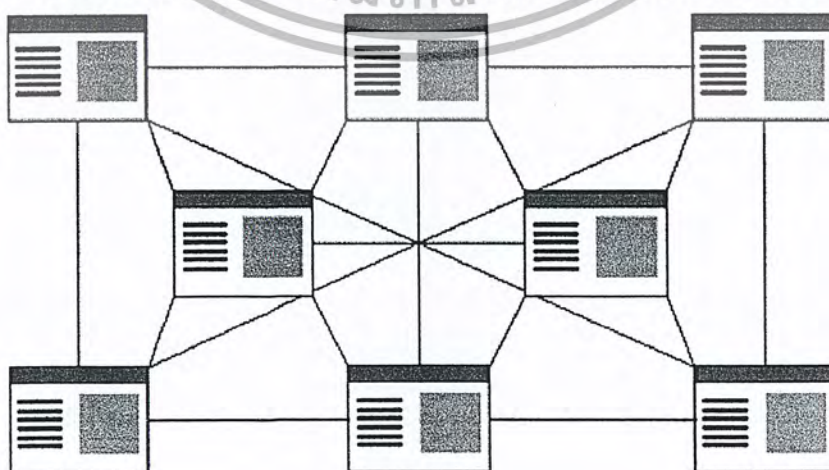


เป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการจัดการกับข้อมูลที่มีความซับซ้อนมากๆ และเป็นลักษณะการนำเสนอข้อมูล ที่มีให้เห็นมากที่สุด วิธีการคือจัดหมวดหมู่หัวข้อของข้อมูลออกเป็นหัวข้อย่อยๆ เมื่อต้องการดูรายละเอียดของหัวข้อนั้นก็จะเข้าไปดู ซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้ใช้เข้าใจข้อมูลที่นำเสนอได้โดยง่าย และผู้ใช้ สามารถเข้าไปดูข้อมูลที่สนใจได้ทันที เหมาะกับการนำเสนอข้อมูลในทุกๆแบบ



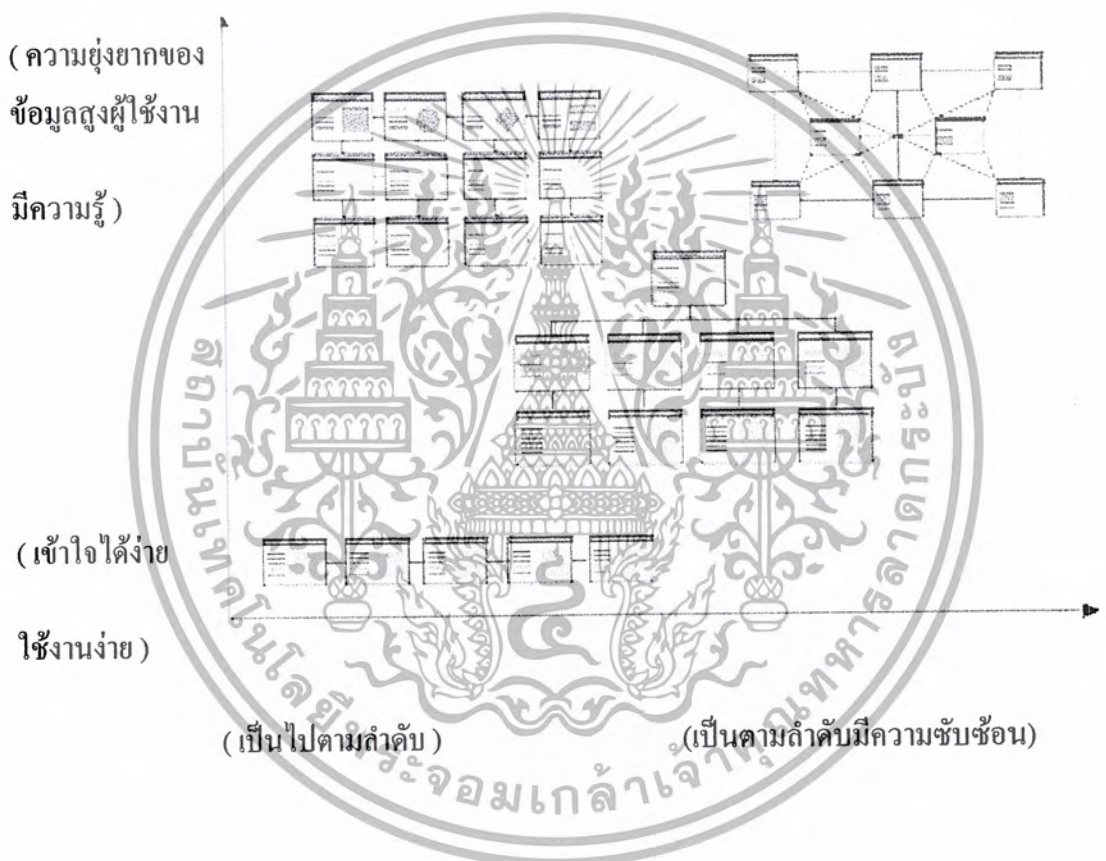
แบบใยแมงมุม (Web)

จุดมุ่งหมายคือการจำลองความคล้ายคลึงของข้อมูลและความเป็นอิสระในความคิด ผู้ใช้สามารถดูข้อมูล ต่างๆที่สนใจได้แบบต่อเนื่อง การนำเสนอข้อมูลในลักษณะนี้เป็นการเชื่อมข้อมูลต่างๆเข้าด้วยกัน เหมาะกับ งานที่มีข้อมูลไม่มากนัก ใช้ในงานด้านการศึกษา, การแนะนำวิถีชีวิต ข้อควรระวัง การนำเสนอข้อมูลแบบนี้ ถ้ามีข้อมูลมากจะทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนได้ง่ายๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ในความเป็นจริงแล้วการที่จะออกแบบโครงสร้างงานขึ้นมาเราควรนำโครงสร้างในแบบต่างๆมาผสมผสานกันเพื่อให้ผลงานที่ได้มีความสมบูรณ์แบบ และมีความเหมาะสมกับข้อมูล โดยการนำโครงสร้างแบบต่างๆมาผสมผสานกันนั้นเราต้องดูที่ความเหมาะสมของข้อมูลที่น่าเสนอด้วยเพื่อให้เป็นแนวความคิดให้การออกแบบโปรคดูรูปด้านล่างนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูล Fantasy

แฟนตาซีนี้เป็นเอกลักษณ์ ประเภทหนึ่งของวรรณกรรมอังกฤษ จุดเริ่มต้นจริงๆ เกิดจากตำนานการผจญภัยของอัศวินในยุคกลางเรียกว่า (Romance) แต่ก็ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับสี่บรรทัดที่มักจะมีการปกรณัมรูปชายหญิงอิงแอบแต่ประการใด (Romance) ที่คนไทยรู้จักกันดีที่สุดคือเรื่องอัศวินโต๊ะกลม (Arthurian Romance) พวกอเลียด โอติสซี สามก๊ก ซ้องกั๋งนี้ก็ถือเป็น(Romance) เหมือนกัน

พวก(Romance) นี้พอไปรวมกับตำนาน (myth and folklores) และเทพนิยาย (fairy tales) ต่างๆ ก็จะผสมกันกลายเป็นแฟนตาซีในปัจจุบัน แฟนตาซีส่วนใหญ่จะได้รับอิทธิพลมาจากเทพนิยายเคลติก (Celtic folklores) ของพวกเซลต์ (Celt) แต่ไม่เสมอไป ในหลายๆ เรื่องได้อิงกับเทพนิยายกรีกและโรมัน ตำนานแขกอินเดีย แม้กระทั่ง ตำนานของจีนและญี่ปุ่น มีบางที่ต้องมีความรู้ในเรื่องศาสนาจึงเกิดความสร้างสรรค์ใหม่ๆ ขึ้น

ส่วนแฟนตาซีแขก แฟนตาซีไทย แฟนตาซีจีน อย่างรามเกียรติ์ พระอภัยมณี และไซอิ๋ว นั้นเป็นที่รู้จักมานานแล้ว แต่ที่รู้จักช่วงปัจจุบันตอนนี้คือ แฮรี่ พอตเตอร์ ถือเป็นเรื่องหนึ่งที่คุ้นเคย ส่วนแฟนตาซีคลาสสิกอย่าง อติสในแคนัมห์ศักรย์, พอมคแห่งออซ, การผจญภัยของกัลลิเวอร์ เมืองในตู้เสื้อผ้าว หรือ ยูนิคอนตัวสุดท้าย ถ้าเป็นหนังจะมีเรื่องวิไลของจอร์จ ลูคัส, The Lord of the Ring กับ The Hobbit มีคนนิยมแต่ในวงเล็กๆ คนไทยอาจรู้จักแฟนตาซีกันยังไม่แพร่หลาย แต่ตำนานแฟนตาซีที่คนไทยรู้จักดีก็มี สตาร์วอร์ เรื่องนี้องค์ประกอบและปัจจัยทุกอย่างสอดคล้องกับความเป็นแฟนตาซีทั้งหมดหมด สตาร์วอร์เป็นการต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรม มีเจ้าชายเจ้าหญิง มีเวทย์มนต์ (The Force) มีอัศวิน (Jedi knights) มีกระทำการประลองดาบ เพียงแต่แทนที่จะเป็นดาบโลหะก็เป็น light saber แทนและส่วนที่จะขี้นมาก็เป็นขี้นยานอวกาศแทน สังเกตว่าแฟนตาซีกับไซไฟนั้นมีส่วนคล้ายกัน แต่ว่าคนที่ชอบไซไฟเยอะๆ จะรู้สึกเลยว่า สตาร์วอร์ไม่ใช่ไซไฟ

J. R. R. Tolkien (1892-1973)

คนแรก เรื่องดังของโทลคีนก็คือ The Hobbit กับ The Lord of the Rings ไตรภาคโทลคีนเขียนเรื่องนี้ 50 - 60 ปี ถือกันว่าเป็นแฟนตาซีชุดที่ดีที่สุด tLotR ซึ่งเป็นหนังสืออ่านนอกเวลาของโรงเรียนหลายๆ แห่งในอเมริกาดังนั้นโทลคีนเป็นคนจุดประกายความนิยมในหนังสือแฟนตาซีดังนั้น tLotR มีอิทธิพลกับแฟนตาซีต่อๆ มาเป็นอย่างมาก

เรื่อง Wheel of time นี่เป็นแฟนตาซีที่มีรายละเอียดเยอะที่สุด จอแดนถือเป็นผู้สร้างความซับซ้อนสมจริงมากๆ ในรายละเอียดของแฟนตาซีให้เกิดขึ้นได้

ข้อมูลการออกแบบ

ปัจจุบันธุรกิจเกี่ยวกับการออกแบบที่เรารู้จักกันในขั้นแรกจะอยู่ในลักษณะ พาณิชนศิลป์ หรือการออกแบบกราฟฟิกที่ใช้ในกระบวนการสื่อสาร การตลาด การประชาสัมพันธ์ การเรียน มีลักษณะเน้นไปทางด้านธุรกิจเชิงพาณิชน การสร้างสรรค์ชิ้นงาน Self-Promotion แต่เดิมมีรูปแบบที่ตรงไม่มีลูกเล่นมากนัก การใช้แนวความคิดที่ซับซ้อนมาประกอบในการสร้างสรรค์งานก็ยังใช้กันไม่มากนัก

แต่ปัจจุบันการแข่งขันในธุรกิจมีมากขึ้น การประชาสัมพันธ์เป็นสิ่งที่จำเป็นมาก ในทุกๆ ธุรกิจรวมถึงประเภทการออกแบบด้วย

Product-Promotion ในฐานะเครื่องมือที่ใช้ส่งเสริมทางการตลาด เมื่อต้องมีการซื้อขายระหว่างกันภายในโลก ความสามารถที่จะทำให้ขายได้ นั่นคือจุดเริ่มต้นของการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ทางการตลาด เกิดการแข่งขันขึ้น เกิดบริษัทโฆษณาต่างๆ ที่มาประชาสัมพันธ์ธุรกิจของตน ให้แสดงออกถึงลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ ความชำนาญ แนวความคิดที่แปลกใหม่ที่แตกต่าง เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในงานออกแบบประเภทนี้สามารถสร้างได้หลากหลายรูปแบบ ตามจุดประสงค์ที่ต่างกันไป เป็นการย้ำเตือนว่าองค์กรนี้ยังดำรงอยู่ อาจสร้างลูกค้ารายใหม่ หรืออาจสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจนแก่องค์กรเป็นสิ่งที่แสดงถึงความชัดเจนในความสามารถและความชำนาญเฉพาะด้านขององค์กรนั้นๆ

Self-Promotion จำเป็นต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบทางความคิดอย่างดี เป้าหมายของนักออกแบบต้องมีความชัดเจน มีการคำนึงถึงแผนงานความเป็นไปได้ทางความคิด ให้เหมาะสมและพอดีต่อลูกค้าและองค์กร และเมื่อกล่าวถึงคำว่า Self-Promotion อาจเข้าใจว่าการโฆษณาตนเองเพียงการบอกเรื่องและลักษณะของตนเท่านั้น แต่จริงแล้วการนำเสนอจำเป็นต้องมีการวางแผนทางความคิดให้สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

ดังนั้นนักออกแบบที่ดีต้องมีความพอดีระหว่างคุณภาพทั้งผู้เสนอและผู้รับสารมิใช่เพียงแต่ความพอใจสนองความต้องการของนักออกแบบเท่านั้น ยังต้องมีความสามารถสร้างสรรค์ ความชำนาญที่สามารถสื่อสารออกมาในแบบเฉพาะตน รู้จักแก้ปัญหาที่ปรับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อควรปฏิบัติในการออกแบบสื่อ CD-ROM Self-Promotion

1. การเลือกเนื้อหา

การเลือกเนื้อหา ถือเป็นส่วนสำคัญใน การเริ่มต้นออกแบบ ทั้งการจัดโครงสร้าง และ ความนิยมของผู้ชม ถ้าผู้จัดทำ มีเนื้อหาอยู่แล้ว เช่น ขององค์กร, ของเกมส์, ดารา, ข้อมูลส่วนตัว เป็นต้น ก็ถือว่าเป็นส่วนช่วย สำหรับผู้เริ่มต้น เมื่อ ไม่แน่ใจว่าจะเลือกหัวข้อใด ต้องเริ่มต้นจาก การสำรวจตัวเองว่า ชอบหรือสนใจสิ่งใดมากที่สุดหรือมีความรู้ด้านใดมากที่สุดหรือเชี่ยวชาญด้านใดมากที่สุด แล้วพยายาม เลือกสิ่งนั้นไปเป็นเนื้อหาเพราะระหว่างทำจะ เกิดความสนุก และได้ความรู้เพิ่มเติม

2. โครงสร้างของหน้า Page

มีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ การที่ทำให้ ผู้เข้าเยี่ยมชม สามารถเลือกดูข้อมูล ในหน้า Page ได้อย่างเป็นระบบ ประการแรกควรพิจารณาถึง ความเป็นไปได้ของ ประเภทของผู้เข้าเยี่ยมชม เพราะ ผู้เยี่ยมชมแต่ละประเภท ก็จะเลือกดูข้อมูลที่แตกต่างกัน ดังนั้น โครงสร้างของหน้า Page ก็ควรจะจัดตามความเหมาะสมเป็นลำดับ และควรแบ่งประเภท ของผู้เข้าเยี่ยมชม ว่าเป็น ลูกค้าของบริษัท รวมถึงลูกค้าในอนาคต ของบริษัทด้วย, เจ้าหนี้ของบริษัท, คู่แข่งของบริษัท, พนักงานของบริษัท, ผู้ถือหุ้น, บุคคลทั่วไป หรือ ผู้เข้าเยี่ยมชมประเภทอื่นๆ ดังนั้นจะเห็นความแตกต่าง ทางข้อมูล ที่จะต้องเตรียมให้กับผู้เข้าเยี่ยมชม มีความหลากหลายมาก สิ่งที่จะต้องปฏิบัติคือ การจัดกลุ่มของข้อมูล ที่กระจัดกระจายให้รวม หัวข้อย่อยต่างๆ ให้อยู่ในหัวข้อหลัก โดยจุดมุ่งหมายให้ จำนวนข้อหลักน้อยที่สุด เพราะฉะนั้น หัวข้อย่อยบางหัวข้อ อาจต้องตัดทิ้งเพื่อความเหมาะสม นอกจากนี้การจัดไฟล์ และ ไคเร็กทอรี ก็จะช่วยให้การดูแลรักษา และการตรวจสอบ ความคิดพลาด ของเพจง่ายขึ้น เช่นการจัดไฟล์รูปภาพ ไว้ที่เดียวกัน หรือ จัดหน้าที่มีเนื้อหาเรื่องราวเดียวกันไว้เป็นหมวดหมู่เดียวกัน

3. ความง่ายในการค้นหาข้อมูล

ความอดทนของผู้เข้าเยี่ยมชมมีความแตกต่างกันหากใช้เวลาพอสมควรแล้วยังไม่สามารถหาข้อมูลจากเว็บเพจ ก็อาจจะเปลี่ยนไปหาที่อื่นได้ ดังนั้นเราควรจัดทำให้ง่ายต่อการหาข้อมูล

76195

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ตัวอักษร ฉากหลัง และ สี

หลายครั้งที่ผู้เข้าเยี่ยมชมจะต้องประสบกับความคิดสร้างสรรค์ของผู้จัดทำ โดยการใช้สีบนตัวอักษร หรือบนฉากหลัง รวมถึงการใช้รูปเป็นฉากหลังเหล่านี้ อาจทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับระบบประสาทตา ของผู้เข้าเยี่ยมชมได้ สีของตัวอักษรและฉากหลัง ควรเป็นตัวอักษรสีดำบนฉากหลังขาว

ถ้าต้องการกำหนด ประเภทของตัวอักษร ควรใช้ที่เป็นสากลนิยม เช่น ในกรณีภาษาอังกฤษ อาจใช้ Arial หรือ Times เป็นต้น ส่วนภาษาไทย อาจใช้ MS Sans Serif หรือ ตัวอักษร UPC อื่นๆ น่าจะถือเป็น สากลนิยมของภาษาไทย การเลือกใช้ ตัวอักษรภาษานั้น ต้องระวังเป็นพิเศษ เพราะ ในกรณีที่ เครื่องผู้เยี่ยมชม ไม่มีตัวอักษรนั้นๆ อาจทำให้ ผู้เข้าเยี่ยมชม ไม่สามารถอ่าน ตัวอักษรได้เลย

ฉากหลังที่ใช้นั้น ผู้เขียนไม่ขอแนะนำให้ ฉากหลังเด่นเกินตัวอักษร ที่อยู่บนเว็บเพจ เพราะจะทำให้ อ่านยาก และ ทำให้เนื้อหา ไม่น่าสนใจ อย่างไรก็ตาม การใช้ฉากหลังสีพื้น อาจทำให้ดูน่าเบื่อ หลายครั้งที่ ผู้เขียนแนะนำไปยัง webmaster แต่คำตอบที่ได้คือ "ไม่เปลี่ยน เพราะของเดิมสวยดีอยู่แล้ว" ดังนั้นจึงต้อง ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณ ของแต่ละบุคคล ในกรณีที่ เว็บเพจมีรายละเอียดมาก จำนวนตัวอักษร ในแต่ละบรรทัด อาจช่วยให้ผู้เข้าเยี่ยมชม อ่านรายละเอียดได้ง่ายขึ้น สามารถทำได้โดยใช้ตารางแบ่งเป็น 2-3 แถว แต่ก็ไม่ควรบรรทัดสั้นเกินไป เพราะ จะทำให้อ่านแล้ว ไม่ได้ใจความ

5. รูปภาพ

ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น รูปมีใช้กันอยู่ 2 ประเภทคือ GIF หรือ JPEG หนึ่งในหลักการพิจารณา การใช้ประเภทเพื่อ ประสิทธิภาพสูงสุด คือ จำนวนสีของ รูปภาพนั้นๆ ถ้าเป็นภาพแต่ง หรือ ภาพถ่ายที่มีสีมากๆ ก็ควรใช้ ไฟล์ประเภท JPEG แต่ถ้าเป็นเพียง ปุ่ม หรือ ป้าย ที่มีสีไม่มาก ก็ควรใช้ GIF ในบางครั้ง การมองด้วยตาเปล่า แทบจะไม่สามารถบอกได้ถึง ความแตกต่างเลยทีเดียว ถ้าเป็นไปได้ ควรจะทดสอบด้วยตนเอง โดยการ เปรียบเทียบ ไฟล์ทั้งสอง ประเภท และใช้ ประเภทของไฟล์ที่พอใจ พร้อมกับพิจารณาเรื่อง ขนาดของไฟล์ด้วย อนึ่ง ควรจะมีการกะขนาด ของรูปภาพที่ จะใส่บนเว็บเพจก่อน เพื่อจะได้ใช้ขนาด และ อัตราส่วน ที่พึงพอใจ มากที่สุด

Software ที่จะช่วยลดขนาดของ files ทั้ง GIF และ JPEG (รวมถึง GIF Animation ด้วย) คือ Ulead WebRazor ซึ่งสามารถหา ได้จาก <http://www.ulead.com>

สิ่งหนึ่งที่ผู้จัดทำ CD-ROM มักมองข้ามก็คือ ความเร็วของ การโหลดรูปภาพ ซึ่งปัจจัยหลัก อยู่กับความเร็วของอุปกรณ์ ของผู้เข้าเยี่ยมชม การทดสอบจาก เครื่องของผู้จัดทำเว็บเพจ หรือ การทดสอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ่านระบบ LAN ไม่สามารถนำมาวัดได้ ควรจะต้องมี การทดสอบจาก Server โดยผ่าน Modem ด้วย มีหลายสาเหตุ ที่ทำให้รูปภาพ มีขนาดใหญ่ เกินความจำเป็น เช่น การใช้ anti-aliased ในการพิมพ์ตัวอักษร, การใช้ gradient tool ในการไล่สี เป็นต้น เหล่านี้ทำให้ ภาพดูดีขึ้น เช่น anti-aliased ทำให้ตัวอักษรดูมีมิติ และสบายตา ส่วน gradient tool อาจทำให้ภาพดูสวยขึ้น แต่ทั้งสองวิธีนี้ ทำให้ไฟล์ มีขนาดใหญ่เกินไป และในบางครั้ง ผลที่ออกมา จากบางจอภาพ ทั้งตัวอักษร และ gradient tool อาจไม่ตรงกับที่ต้องการ สำหรับเว็บเพจที่เป็น Gallery รูปภาพ ควรจะมี การทำรูปเล็กๆ เพื่อเชื่อมต่อ ไปยัง รูปใหญ่ หรือ เรียกว่า Thumb สาเหตุที่ ควรทำเช่นนี้ นอกจาก ทำให้โหลดรูปภาพ ได้เร็วขึ้นแล้ว ยังทำให้ ผู้เข้าชมเห็นคร่าวๆ ว่ารูปภาพเป็นอย่างไร ถ้าเป็นไปได้ ควรให้รายละเอียด ของขนาดของไฟล์ และขนาดของรูปภาพ นั้นๆ ด้วย

Interactive Multimedia

การออกแบบแขนงใหม่ไม่ว่าจะเป็นซีดีรอม ,เครือข่ายอินเทอร์เน็ต แตกต่างจากการออกแบบสิ่งพิมพ์ เน้นอนิเมชันมีเดียถือได้ว่าเป็นจุดรวมเทคโนโลยีรูปแบบใหม่สำหรับซอฟต์แวร์ต่างๆ แต่สิ่งที่ขาดไม่ได้คือฝีมือ และความคิดสร้างสรรค์ ให้เกิดปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ผ่านสื่อดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นซีดีรอม กราฟฟิก ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ถือเป็นคุณสมบัติที่ช่วยให้สื่อมัลติมีเดียสร้างความน่าสนใจได้มากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์มาก

Information Design

เราสามารถออกแบบโครงสร้างข้อมูล โดยเริ่มจากทำความเข้าใจรูปแบบมัลติมีเดียในแบบต่างๆที่สามารถสร้างปฏิกริยาโต้ตอบแก่ผู้ชมก่อน ซึ่งหลักมี 2 แบบคือ

แบบที่ 1 ข้อมูลเข้าหาทางตรง เป็นรูปแบบพื้นฐานของมัลติมีเดียมีจอหลักเพียงจอเดียว ข้อมูลเปลี่ยนไปเรื่อยๆภายในขอบเขตที่กำหนด มีตัวนำทางสำหรับเลือกดูข้อมูล อาจเป็นปุ่ม ,ข้อความ, กราฟฟิก เป็นต้น เมื่อผู้ชมต้องการกลับไปหน้าอื่นก็จะมีตัวนำทางไปยังจุดเริ่มต้นได้ ในรูปแบบนี้เหมาะกับข้อมูลประเภทนำเสนอแผนงานทั้งไปหรือเค็ดด้าลือกอย่างง่าย

แบบที่ 2 ข้อมูลแบบเข้าหาได้หลายทิศทาง เป็นมัลติมีเดียที่มีความซับซ้อนมากขึ้นกว่าแบบแรกหน้าจอจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆผู้ดูสามารถเข้าหาข้อมูลได้ตลอดเวลาไม่ว่าเป็นอินเทอร์เน็ต เสียง เพลง หรือ ภาพยนตร์ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการที่แตกต่างกันออกไป

ข้อควรระวังในการออกแบบ

ควรคำนึงอยู่เสมอว่าเป็นการดำเนินเรื่องราว ขณะที่ผู้รับรู้เรื่องราวที่เรากำลังบอกเล่านั้น อารมณ์ของผู้เข้าชมย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยเสมอ บางครั้งให้ความสนใจจดจ่อ มีความรู้สึกอ่อนไหวต่างๆร่วมไปกับการเข้าชม แต่เมื่อผู้ชมมีอาการหงุดหงิด แสดงว่าเริ่มเกิดความ เบกพร่องของผู้เล่าเรื่องอย่างแน่นอน สิ่งที่เกิดความหงุดหงิดต่อผู้ดูนั้น อาจมีสาเหตุส่วนหนึ่งมาจาก

- ในส่วนแรกของมัลติมีเดีย สิ่งที่ไม่ควรขาดเลยคือ สารบัญ หรือหัวข้อหลักสำหรับแยกเข้าไปยังข้อมูลแต่ละส่วน รวมทั้งปุ่มสำหรับให้ผู้ชมออกจากโปรแกรม

- การไหลของข้อมูลหรือการรอกเลือกเส้นทางเพื่อเข้าสู่เนื้อหาขณะที่ผู้ชมกำลังรอกอยู่นั้นควรมีลูกเล่นเคลื่อนไหวหรือมีเสียงดนตรีมาช่วยผ่อนคลายความรู้สึกใจร้อนที่อยากรีบเข้าไปชมให้รู้สึกเย็นขึ้น เพราะหากเงียบสนิท ผู้ชมอาจเข้าใจผิดว่าโปรแกรมนั้นมีปัญหาได้

- Self-Promotion ที่ดีต้องสามารถให้ผู้ชมควบคุมได้ ไม่ว่าจะเป็นการปรับเสียง การเคลื่อนที่ไปสู่หน้าต่างๆ การหยุดเพื่ออ่านข้อมูล ให้ทำได้อย่างสะดวก

- ทุกๆ หน้าของข้อมูลต้องมีปุ่มหรือตัวนำทางเพื่อกลับไปยังหน้าหลักหรือ เนื้อหาที่ผ่านมา เพื่อไม่ให้เกิดการหลงทางต่อผู้ชมเพราะการสับสนในการเข้าชมอาจทำให้ไม่อยากเข้าชมอีกเป็นครั้งที่ 2 เนื่องจากเนื้อหาในรูปแบบที่ไม่เป็นระบบ

- ปุ่มที่ใช้เป็นตัวนำทาง ควรมีความชัดเจนหรือโดดเด่นที่จะทำให้ผู้รับทราบได้ว่าเป็นจุดที่สามารถนำไปสู่ข้อมูลต่างๆได้เพราะบางครั้งผู้จัดทำสื่อในบางประเภททำให้ผู้เข้าชมไม่สามารถแยกได้ว่าอันไหนเป็นปุ่มหรือเป็นข้อมูล และควรมีเสียงประกอบเมื่อผู้คลิกลงไปทีปุ่มนำทางเหล่านั้น

ส่วนที่สำคัญที่จำเป็นควรรู้

1. การใช้กราฟฟิก

ไม่ว่าการต่ออินเตอร์เน็ตจะเร็วสักเพียงใด กราฟฟิกบน web site จะต้องใช้เวลานานในการ load กราฟฟิกขนาดใหญ่อาจกินเวลา 2-3 นาทีในการ load เนื่องจากผู้ใช้อินเตอร์เน็ตโดยเฉลี่ยจะมีอัตราการรับข้อมูลที่ 28,800 บิต/วินาที ผู้ออกแบบจะต้องละเว้นการใช้กราฟฟิกขนาดใหญ่หรือปริมาณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มากเพื่อที่จะเลี่ยงปัญหาคอนออกจาก site เพราะรู้สึกเบื่อ การเลือกภาพควรเลือกเฉพาะกราฟฟิกที่เพิ่มคุณค่าให้กับเนื้อเรื่อง และควรจะหัดกราฟฟิกขนาดใหญ่โดยการใช้ซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับจัดขนาดภาพโดยเฉพาะ (ลองดู Alchemy Mindworks' Graphic Workshop for Windows ที่ <http://www.mindworkshop.com/alchemy/gww.html>) ผู้ใช้บางคนไม่สามารถเห็นกราฟฟิก web site จึงไม่ควรที่จะผูกติดกับกราฟฟิกจนเกินไป สำหรับกราฟฟิกที่พาผู้ชมไปยังอีกที่หนึ่ง ผู้ออกแบบควรจะมีบทความของกราฟฟิกเท่าๆ กับเป็นหัวข้อต่างๆ และควรมี ALT attribute เมื่อใช้องค์ประกอบ IMG ซึ่ง ALT จะทำให้ผู้ที่กำลังใช้ web browser ที่มีบทความอยู่นั้น สามารถที่จะดูการบรรยายบทความสั้นๆ ที่ซึ่งปกติจะมีกราฟฟิกแสดง

2. การใช้ font ต่างๆ

ปัญหาเรื่อง font เคยเกิดขึ้นกับผู้เริ่มออกแบบ desktop และขณะนี้เกิดขึ้นกับผู้เริ่มออกแบบผู้ออกแบบจะติดอยู่กับ font ทั้งหมดที่ใช้ได้ สี ขนาด และสไตล์ และจะใช้ทุกอย่าง นักออกแบบที่ดีจะต้องจำกัดตัวเองอยู่เพียงแค่ 1-2 font เท่านั้น เพราะบทความจำเป็นสำหรับการสื่อสารข้อมูล ไม่ใช่ทำข้อมูลให้สลับซับซ้อน เมื่อบทความเล็กหรือใหญ่เกินไปก็จะอ่านยากเช่นกัน ประเภทของบทความควรตั้งเป็นแบบธรรมดา ในขณะที่หัวข้อควรมีขนาดโตขึ้นเล็กน้อย (+1 ถึง +3) อักษรขนาดใหญ่จะทำให้ไขว่เขวและแสดงถึงความไม่มั่นใจของผู้ออกแบบ ความใหญ่ของข้อมูลไม่ได้บ่งชี้ความขาดแคลนเนื้อหาสาระใน page หากต้องการเน้นข้อความ อย่าขีดเส้นใต้ ให้ highlight โดยใช้ตัวหนาเอียง หรือสีที่ต่างออกไป การขีดเส้นใต้จะทำให้อ่านถ้อยคำได้ยากกว่าเดิม และจะทำให้ผู้อ่านสับสนด้วย เพราะบทความที่ใช้ link เปลี่ยนที่ที่มีการขีดเส้นใต้เช่นกัน

3. Background ที่ซับซ้อน

มีกราฟฟิก background มากมายให้ผู้ออกแบบสามารถนำมาใช้ได้ฟรีบน page ของตน รูปแบบ background ที่สวยที่สุดหรือประคิประคองจะล่อใจให้เลือก แต่เป็นสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยงโดยสิ้นเชิง background ที่สลับซับซ้อนอาจจะสร้างงานศิลปะที่สวยงาม แต่จะสร้างงานที่ยุ่งเหยิงเมื่ออยู่ข้างหลังบทความ เพราะทำให้ตาลาย ในขณะเดียวกัน นักออกแบบจะต้องจำไว้ว่าให้ใช้สีที่ตัดกันระหว่าง background กับบทความ หากบทความสีอ่อนใช้กับ background สีอ่อน จะอ่านยาก เช่นเดียวกันกับบทความสีเข้มบน background สีเข้ม ก็จะอ่านยากเช่นกัน สำหรับผู้ชมที่ไม่สามารถเห็นกราฟฟิก บทความก็ควรที่จะให้พวกเขาสามารถอ่านได้เช่นกัน ถึงแม้ว่าผู้ออกแบบจะมีภาพ background ก็ตาม จะต้องกำหนดสีของ background ที่ไม่กลืนกับบทความให้กับ site ของพวกเขาด้วย สำหรับผู้ที่สามารถเห็นกราฟฟิก การกำหนดดังกล่าวก็จะไม่ให้ผลแตกต่างอะไร เพราะพวกเขาเอกสารเป็นเอกสารที่ส่งงานไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถเห็นกราฟฟิค background นั้นๆ ส่วนผู้ที่ไม่เห็น ก็จะเกิดความแตกต่างขึ้น จำไว้ว่า ต้องให้ประเภทเป็นแบบที่สามารถอ่านได้

4. การใช้ animation มากเกินไป

นักออกแบบจะต้องไม่ใส่องค์ประกอบเคลื่อนไหวตลอดเวลาเกินกว่า 1-2 หน้า ภาพที่เคลื่อนไหวจะมีผลกระทบอย่างต่อทัศนวิสัย และดึงความสนใจของผู้ชมไปจากองค์ประกอบอื่น องค์ประกอบที่ไม่ควรใช้เหล่านี้ได้แก่ กราฟฟิคเคลื่อนไหว ข้อความที่กระพริบ

5. การไม่แสดงการจัดเรื่อง

Page ต่างๆ ควรจะเป็นกันเองกับผู้ใช้ โดยใช้ index หรือ menu ช่วยในการหาข้อมูลที่ต้องการ ผู้ออกแบบควรใช้ layout เดียวกันจากหน้าหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่งเพื่อที่จะง่ายต่อการค้นหาในหน้าต่างๆ บน web

6. เนื้อหาที่ไม่ต่างไปจากอันอื่น

กลุ่มผู้ใช้ในอินเทอร์เน็ตที่ใหญ่ที่สุดกลุ่มหนึ่งคือ ผู้ที่เพิ่งเริ่มใช้อินเทอร์เน็ต จึงเป็นการเริ่มต้นพัวพันอยู่กับข้อมูลที่ไม่มีสาระ หลาย page จะไม่บอกอะไรมากไปกว่า "นี่คือ home page ของฉัน" พร้อมกับมีกลุ่มให้ link เชื่อมต่อไปยังกลุ่ม site ที่เหมือนกันกับหน้าสุดท้ายที่ผู้เข้าชมเพิ่งจะเข้ามา กฎเกณฑ์แท้จริงอยู่ที่เนื้อหา ผู้ออกแบบควรจะต้องกล่าวบางสิ่งบางอย่างก่อนที่จะสร้าง site ใดๆ web site นั้นๆ ไม่ควรจะไปกล่าวซ้ำว่า web site อื่นได้กล่าวไว้ว่าอย่างไร และก็ไม่ควรพยายามที่จะสร้างเครื่องมือค้นหาถึงที่สุด หน้าที่มีแต่ link จะเพิ่มความยุ่งเหยิงอลหม่านให้ มี search engine ขนาดใหญ่เป็นจำนวนมากที่สามารถให้กลุ่ม link ต่างๆ ได้อย่างเพียงพออยู่แล้ว เช่น Yahoo

(<http://www.yahoo.com/>) และ Alta Vista (<http://www.altavista.digital.com/>)

7. การไม่แสดงแหล่งที่มา

สิ่งที่ทำให้ หมดทำก็คือ การที่ไม่มีการทดสอบหรือกฎเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบจะต้องนำมาใช้ หรือทำตามก่อนที่จะสื่อข้อมูลใดๆ ออกไปและเรียกตนเองว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญควรมีการอ้างอิงถึงที่มา ผู้ออกแบบควรจะได้ชื่อของตนและหลักฐานการให้สิทธิบัตร ของตน และให้วัตถุดิบต้นฉบับและข้อมูลดิบเพื่อที่จะเป็นเหตุผลสนับสนุนบทสรุปใดๆ ที่ทำขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. Link และข้อมูลที่ล้าหลัง

หาก page นั้นกล่าวอ้างถึงความเป็นปัจจุบัน ผู้ออกแบบควรระบุเวลา และพยายามที่จะรักษา ความเป็นปัจจุบันกาล ไม่มีใครต้องการที่จะอ่านข้อมูลที่ล้าหลังหรือเห็น link ที่ไม่มีความต่อเนื่อง

9. การประกาศความรู้สึกที่ติดลบ

ผู้ออกแบบบางคนจะรู้สึกติดลบและ ไม่มั่นใจในตัวเองและใน page ของตน เมื่อท้อแท้ใจ ตระหนักถึงความยากลำบากในการสร้าง web ที่ดี ความสิ้นหวังนี้ทำให้ผู้ออกแบบจำนวนมาก วิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับ page ของตน จึงไม่ใช่เรื่องแปลกเลยที่จะเห็น page ขึ้นต้นด้วย "นี่คือ page ที่โง่เขลาของฉัน" แม้ว่าคำกล่าวเหล่านี้จะทำให้ผู้ออกแบบรู้สึกขวยเขินใน page ตนน้อยลง แต่กลับทำให้ site แย่ลง จุดนี้จะทำให้ผู้ที่เข้ามาดูส่วนใหญ่กลับออกไป หากผู้ออกแบบคิดว่า page นั้น โง่เขลาแล้ว คนอื่นจะเข้าไปดูทำไม

10. ปัญหาการ link

การจัดทำเอกสารต่างๆ ควรให้การ link มีความหมายและสามารถอ่านได้ บทความใน link ควรจะมีเนื้อหาต่อเนื่องกันดี ไปถึงบทความที่เหลือ และบทความก็ควรจะสามารถแยกเดี่ยวเป็น เอกสารที่ส่งพิมพ์ได้ ผู้ออกแบบมักจะใช้หลายบรรทัดเต็มๆ หรือใช้คำที่ทำให้ click ที่นี้ในการ link ควรแทนด้วยการ highlight ที่คำสำคัญซึ่งสามารถ link กันภายในบทความได้ อย่างไรก็ตาม เนื้อหา เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดของทุก page ถ้า page ไม่มีอะไรแล้ว ผู้เข้าชมก็จะจากไป เมื่อหลีกเลี่ยงข้อบกพร่อง 15 ประการเหล่านี้แล้ว ผู้ออกแบบสามารถที่จะใช้การออกแบบเป็นเครื่องมือในการส่งเสริม เนื้อหาของ web มากกว่าที่จะไปไขว้เขวกับการออกแบบ

สรุปข้อดีของการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

การออกแบบที่ดี จะต้องสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เข้าสู่เนื้อหาของงานนั้นๆด้วยการ ใช้สี ฉาก หรือตัวกราฟฟิกต่างให้เกิดความกลมกลืนกับส่วนที่มีการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆที่มีอยู่ในโปรแกรมได้อย่างดี ให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าการติดตามนั้นมีความง่ายและน่าสนใจซึ่งควรมีข้อดีดังนี้

- เข้าสู่เนื้อหาได้รวดเร็ว
- สามารถมีลักษณะที่ดึงดูดสวยงาม เกิดแรงจูงใจอยากเข้าชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มีการนำเสนอที่หลากหลาย และควบคุมผู้ชมได้ตามที่นักออกแบบลำดับข้อมูลไว้

ดังนั้นสื่อมัลติมีเดียถือเป็นทางออกที่ดีที่สุดที่ช่วยในงานออกแบบ โดยไม่ต้องถูกจำกัดอยู่กับที่ ปริมาณข้อมูล หรือความเร็วอินเทอร์เน็ต เป็นส่วนที่สามารถทำให้ออกแบบได้อย่างเต็มที่ รวมไปถึงราคาของแผ่นCDในปัจจุบันรวมกับDrive CDRW ที่มีราคาถูกลงมากทุกบ้านสามารถเป็นเจ้าของได้ และสามารถผลิต ผลงานได้เรียบร้อยด้วยตัวเองมัลติมีเดียจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยย่นระยะเวลาอีกด้วย ทั้งเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีให้เจริญยิ่งขึ้น

พฤติกรรมความรู้ของวัยรุ่นกับสื่อมัลติมีเดีย

การสำรวจกลุ่มอายุตั้งแต่ 15-25 ปีที่ใช้คอมพิวเตอร์และสนใจศึกษางานประเภทกราฟฟิก ดิจิทัลพบว่า จะสนใจเนื้อหาที่ไม่ลึกซึ้งเกินไป ชอบงานออกแบบที่มีเสียงประกอบมากกว่างานที่เงียบ โดยเฉพาะถ้ามีภาพเคลื่อนไหวหรือเทคนิคลูกเล่นต่างๆ เป็นจุดหนึ่งที่ดึงดูดความสนใจมากขึ้น และที่ขาดไม่ได้คือหน้าตาการจัดวางในการออกแบบที่สวยงามและมีรูปแบบที่สร้างสรรค์จะดูแลให้ความสำคัญก่อนเป็นอันดับแรก

วิเคราะห์ตนเองสำหรับนำไปออกแบบผลงาน

- มีความคิดส่วนตัวในแบบตนเอง
- ใช้ความคิดสร้างสรรค์เสมอแต่ก็เป็นประจำ
- คิดว่าเป็นนักออกแบบที่มีความพยายาม

สรุปการออกแบบ(สิ่งที่บอกในงาน)

- แนวความคิด(Concept)ที่ดูเป็นกันเองสบายๆ
- ใส่ความคิดสร้างสรรค์
- สร้างกราฟฟิกพร้อมภาพเคลื่อนไหวมี ภาพเคลื่อนไหว (animation) เป็นส่วนเสริม
- ในการออกแบบกราฟฟิก ส่วนมัลติมีเดียจะเน้นความสวยงามและน่าดึงดูดใจ
- สามารถสื่อกับวัยรุ่นและองค์กรเฉพาะกลุ่มได้
- เกิดอารมณ์สนุกสนานผ่อนคลาย
- ผลงาน(Portfolio)

นำเสนอโดยใช้แนวคิดว่า คือความฝันจับมาสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

แนวความคิดในการออกแบบ

การจัดหน้าpageในงาน MULTIMEDIA

ความก้าวหน้าทางด้านการใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการผลิตสื่อMultimedia ขึ้นให้สำหรับการออกแบบแต่ละประเภทมีหน้าที่และบทบาทที่แตกต่างกันออกไปตามความคิดในการสร้างสรรค์ และจัดหน้าให้สอดคล้องไปกับลักษณะเนื้อหาCD-ROMซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงได้ตลอดเวลา ในการคิดและวางแผนการออกแบบจึงควรศึกษาถึงวัตถุประสงค์และประเภทของโปรแกรมอย่างละเอียด นักออกแบบจึงต้องยึดหลักว่า การออกแบบหน้าpageเป็นศิลปะที่ต้องจัดทำด้วยความประณีตและรอบคอบเพื่อตอบสนองความเข้าใจในการสื่อสาร การออกแบบจัดหน้าจึงมีบทบาทในอันที่จะมีส่วนร่วมสร้างสรรค์และพัฒนาสำคัญให้สื่อเหล่านี้หน้าสนใจยิ่งขึ้น

ความหมายของการจัดหน้าpage

เป็นการนำเอาองค์ประกอบส่วนต่างๆมาจัดรวมกันไว้อย่างเป็นระเบียบวิธีการองค์ประกอบสำคัญได้แก่ ภาพประกอบ แถบMENU หัวข้อเรื่อง เนื้อหา พื้นที่ว่างขอบเขตของตัวสื่อเครื่องหมาย สัญลักษณ์ จะต้องให้เกิดความกลมกลืนในทุกส่วน และมีความสวยงาม

สรุปการนำเสนอ

ภาพประกอบต้นแบบเหล่านี้ถูกพัฒนามาตั้งแต่ครั้งแรก โดยการวาดลงในโปรแกรม Illustrator และการนำมาพัฒนาให้กลายเป็นจริงในรูปแบบ CD-ROM และเมื่อแบบร่างถูกต้องตรงกับคอนเซ็ปต์ แล้วจึงปรับให้ภาพร่างเหล่านี้สามารถเคลื่อนไหวได้โดยการนำเข้าไปสร้างต่อในโปรแกรม Macromedia flash เพื่อทำการสร้างผลงานออกมาในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย มีทั้งการใส่เสียงประกอบ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปภาพ จากนั้นเข้าสู่ขั้นตอนการแบ่งแยก Layout ให้เหมาะสมอีกทั้งได้แทรกลูกเล่น เพื่อเป็นเสน่ห์ให้กับสื่อนี้ด้วยโดยการ โอนไฟล์ที่ได้จากโปรแกรม Illustrator เข้ามาประกอบ ในโปรแกรมFlash มาจัดวางให้เรียบร้อยเท่านี้ผลงานก็สามารถแสดงผลได้ตามต้องการ

วิธีการสร้างความน่าสนใจ

ต้องมีการวางแผนงานจัดทำล่วงหน้า ต้องมีการออกแบบ ร่างแบบหลายๆรูปแบบหลายๆรูปแบบเพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุดจะทำให้งานมีความน่าสนใจ เกิดความประทับใจแก่ผู้ดู แนวคิดการสร้างสรรคสนใจทำได้หลายวิธี

1. ด้วยขนาดการกำหนดขนาดที่อาจแปลกตาออกไปจากปกติช่วยให้เกิดความรู้สึกใหม่ๆ
2. ด้วยวิธีการออกแบบ รูปแบบที่สวยงามสะดุดตา
3. การปล่อยเนื้อที่ว่าง การเว้นพื้นที่ว่างจะต้องสัมพันธ์สอดคล้องกับวิธีการจัดวางเพื่อนำเสนอเนื้อหาและภาพประกอบ
4. ด้วยการใช้ภาพประกอบอาจเป็นส่วนเน้นด้วยรูปแบบหรือเทคนิคการสร้างภาพแล้วนำมาสร้างประกอบในชิ้นงาน
5. การเน้นเทคนิคพิเศษ ให้แตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ เพื่อเน้นความสนใจและโน้มน้าวใจให้ผู้ดูสนใจเป็นพิเศษในส่วนนั้นๆ
6. ด้วยการใช้สี สีสันสดใสหรือสีคุมโทนย่อมดึงดูดความสนใจได้ดีตามแนวคิดสร้างสรรค์นั้นๆ

Macromedia Flash

FLASH เป็นโปรแกรมที่พัฒนาโดยบริษัท Macromedia ซึ่งล่าสุดออกมาถึงเวอร์ชันMX เมื่อย้อนกลับไปดูช่วงปีที่ผ่านมามีตั้งแต่ ค.ศ. 1995 ก็จะเห็นว่า FLASH ได้ถูกปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และได้เพิ่มความสามารถต่างๆมากมายจนกลายมาเป็นมาตรฐานการแสดงข้อมูลมัลติมีเดียบนเว็บ

FLASH เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง Multimedia ที่ยอดเยี่ยม สามารถสร้างภาพและเสียงได้อย่างสมบูรณ์ที่สำคัญใช้งานง่ายและสามารถทำงานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น CD-ROM, เว็บไซต์ เกมส์ การนำเสนอผลงานหรือเขียนโปรแกรมโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ เป็นต้น

ประโยชน์ของโปรแกรมFLASH

1. การสร้างฟอร์มและมีภาพเคลื่อนไหวที่สวยงามดึงดูดใจผู้ชม
2. สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เขียนโปรแกรมได้ดี
3. มีเครื่องมือกราฟฟิคที่เอื้อประโยชน์ในการใช้งาน
4. มีระบบควบคุมที่ดี

สามารถบีบอัดไฟล์เสียงแบบMP3 ได้ซึ่งจะทำให้ได้เสียงที่มีคุณภาพ และมีขนาดเล็ก เนื่องจากสามารถใช้เสียงดนตรี และเสียงพูดเข้าไปได้ในขณะที่ไฟล์งานยังมีขนาดเล็กเหมือนเดิมหลักการทำงานของโปรแกรมFLASH

หลักการงาน โดยสังเขปมี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. เป็นการนำภาพกราฟฟิคที่สร้างขึ้น หรือได้มาจากที่อื่นนำมาวางบน Stage (พื้นที่ใช้จัดวางตัวแสดง)
2. ทำการเปลี่ยนแปลงวัตถุนั้นเป็นSymbol (ตัวแสดง) ซึ่งเป็นลักษณะที่ FLASH สามารถนำไปทำAnimation
3. เป็นขั้นตอนที่จะทำ Symbol ให้เป็น Animation ซึ่งขั้นตอนนี้เราสามารถใส่เสียงหรือ Script และคำสั่งเพิ่มเติมลงไปได้ด้วย

บทสรุป

จากการที่ได้ศึกษาและจัดทำโครงการพิเศษในครั้งนี้ ทำให้ได้เรียนรู้ปัญหาต่างๆ ระหว่างการทำงาน และวิธีแก้ปัญหาหลายๆอย่างด้วยกัน โดยเฉพาะโปรแกรม Flash การเลือกภาพมาใส่และเสียงเพื่อความเพลิดเพลิน ซึ่งเริ่มจากการหาข้อมูลต่างๆจากอินเทอร์เน็ต นิติสาร สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ซึ่งมีผลต่อการกำหนดภาพ การเลือกใช้สี และเสียงประกอบ ให้เหมาะสมเพื่อนำมาสร้าง CD-ROM ให้ตอบสนองความต้องการ และจุดมุ่งหมายหลักของ CD-ROM ให้ได้ประสิทธิภาพมากที่สุด

การใช้เทคนิคลูกเล่นที่มีการปรับให้เหมาะสม และลักษณะของกราฟฟิกที่เรียบง่ายซึ่งตอบโจทย์ได้ดีและสะท้อนให้เห็นถึงสไตล์ของสิ่งคอมได้ชัดเจน



ตัวอย่างในส่วน Cartoon Fantasy ที่จะทำ Animation ใน Flash



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์แนวทางในการออกแบบ

สรุปการออกแบบการนำเสนอของ CD-ROM นี้

หลังจากที่ได้ศึกษาข้อดีข้อเสียของการนำเสนอแต่ละแบบแล้ว การนำเสนอควรใช้เทคนิค Interactive เข้าไปเป็นตัวนำเสนอในแต่ละหัวข้อ และ Interactive แต่ละหน้าจะมีเอกลักษณ์ของชิ้นงานแต่ไม่จำเป็นต้องใช้ Interface เดียวกันทุกๆ หน้า เพื่อเป็นการโชว์ผลงานไปในตัวในแต่ละหัวข้อควรมี Portfolio อยู่ด้วย และ Contact ควรจะมีอยู่ในทุกๆ หน้า เพื่อสะดวกในการติดต่อ

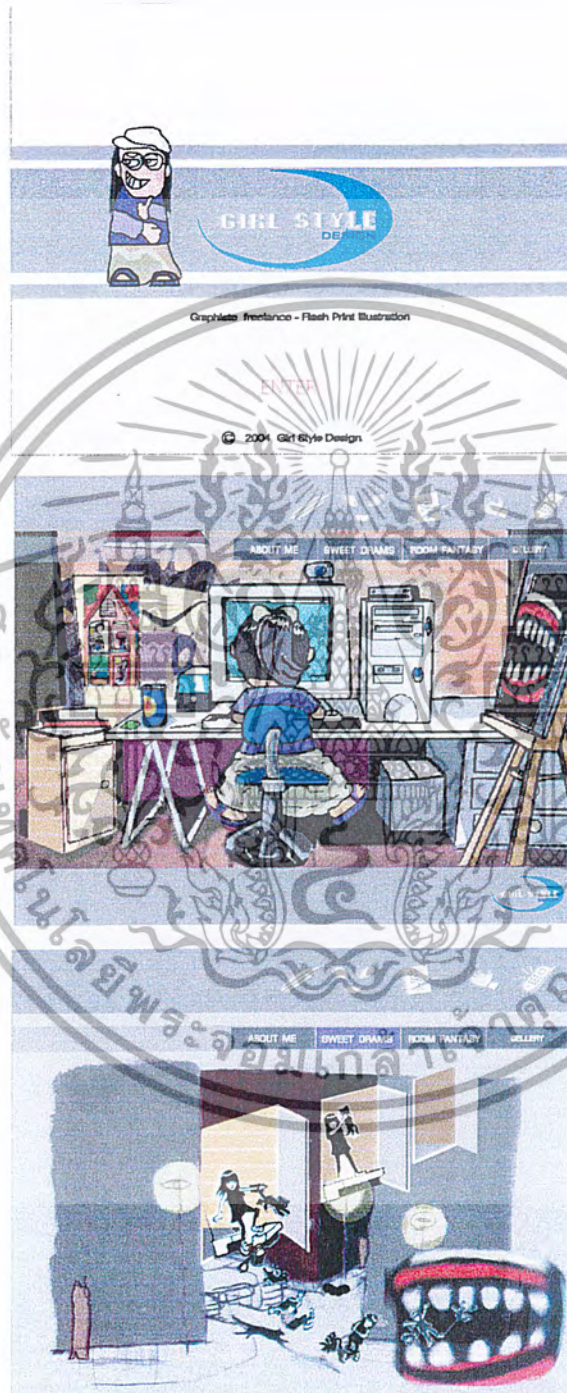
เราจะสังเกตได้ว่าในแต่ละหัวข้อจะมีเทคนิค Interactive คือผู้ชมสามารถมองผลงานที่แสดงนั้นด้วยการเลื่อนจากของหัวข้อให้มีความแตกต่างกัน ก่อนจะคลิกเข้าสู่รายละเอียดต่างๆ ของแต่ละหัวข้อ และ Interface จะมีหน้าตาคล้ายกันแต่จะไม่เหมือนกันทุกหน้า

จากการที่สรุปการนำเสนอได้แล้วจะ จะเป็นส่วนของการออกแบบหน้าตาหรือ Interactive จาก Concept ที่กำหนดมาจะต้องให้ความสำคัญกับส่วนนี้มาก เพราะผลงานต้องการจะโชว์กราฟฟิกมากกว่า

แนวความคิด

กราฟฟิกในส่วนของเนื้อเรื่อง เนื่องจากรายงานยังขาดความเป็นเอกลักษณ์จึงคิดว่างานควรมีสิ่ง ที่บ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์ของงานชิ้นนี้อย่างเช่น โทนสี หรือลักษณะกราฟฟิกเฉพาะตัว และอีกส่วนที่ต้องให้ความสำคัญ คือสีสัน และลักษณะเฉพาะของกราฟฟิกเป็นต้น

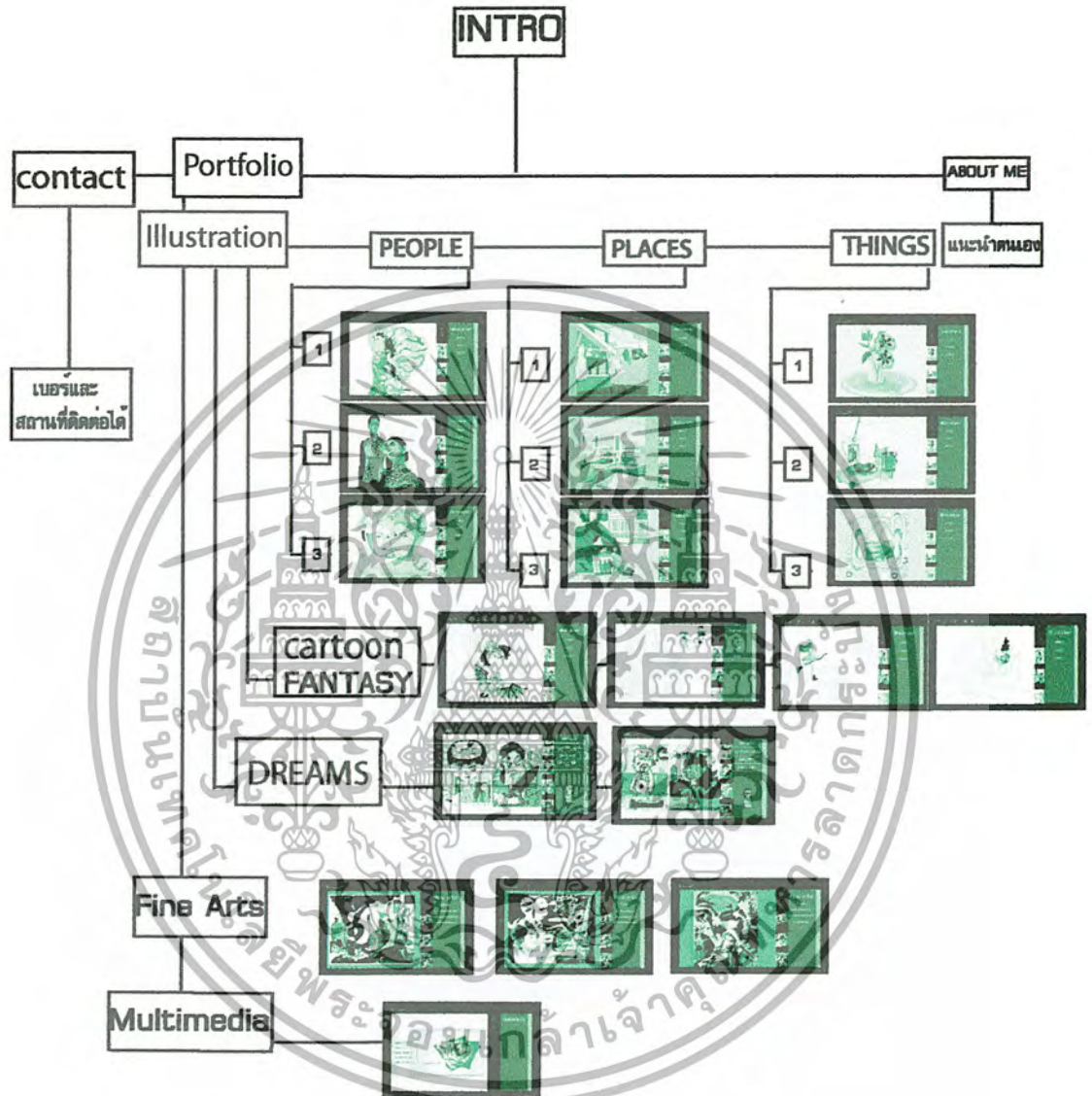
แบบร่างครั้งที่ 1



แบบแรกข้อเสียคือความไม่เป็นเอกภาพในผลงานเป็นผลให้ขาดความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

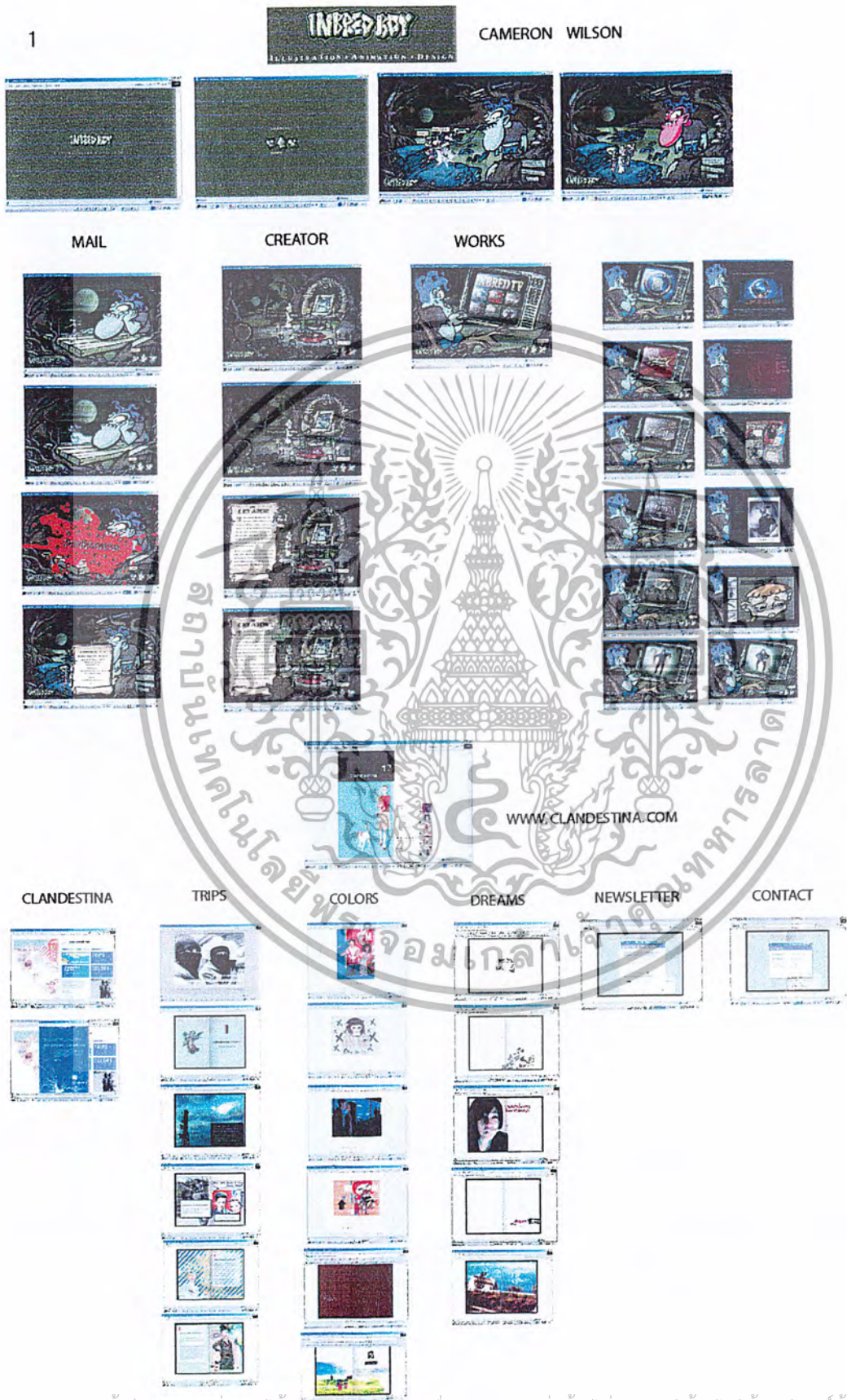
แบบร่างครั้งที่ 2



แบบนี้ข้อเสียส่วนของฉากที่ด้านหลังซึ่งดูเรียบง่ายเกินไปขาดลูกเล่นในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบผลงานตัวอย่างที่นำมาศึกษา

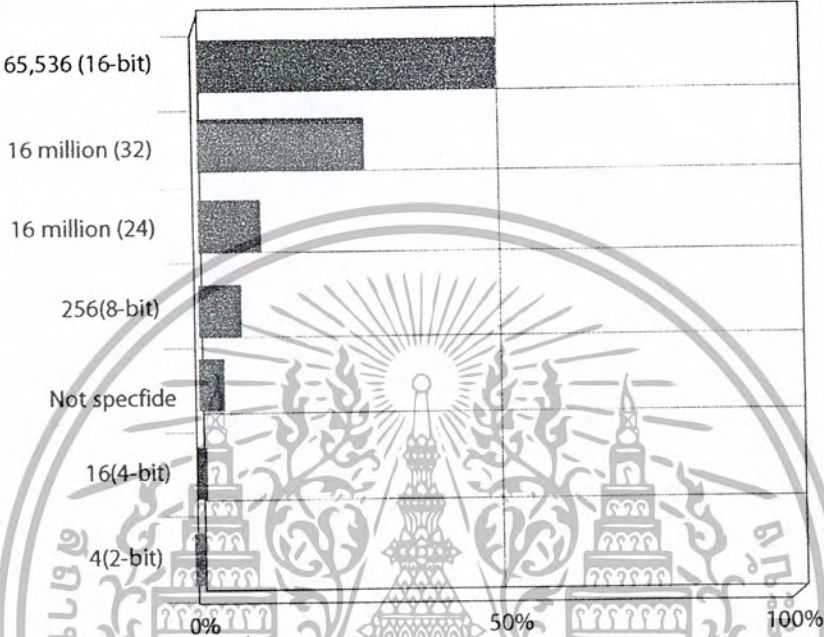


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

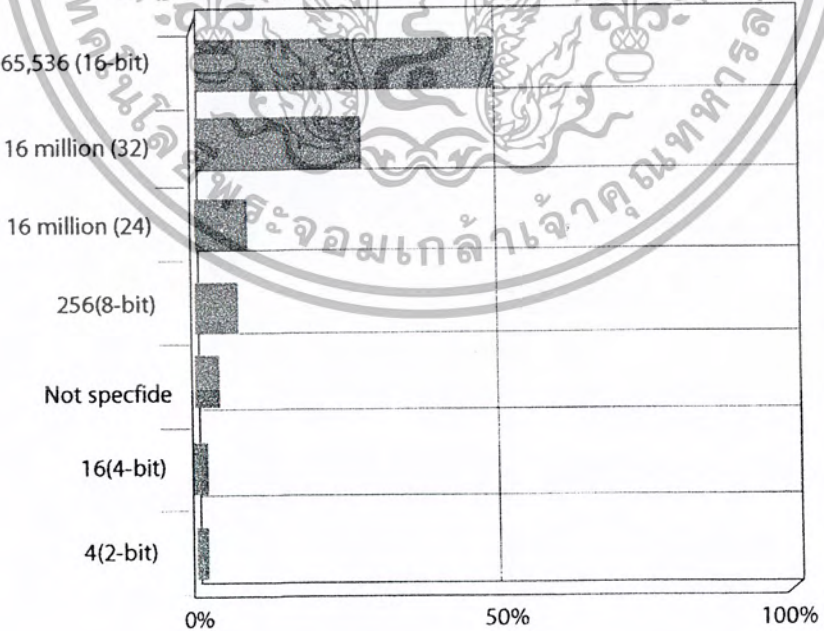
แหล่งข้อมูลสถิติ

สถิติของการใช้ในการแสดงผล



ระดับ 16 บิต ซึ่งเป็นที่นิยมอันดับ 1

ความละเอียดของหน้าจอในการแสดงผล



คนส่วนใหญ่นิยมใช้ ความละเอียดที่ 800x600 เป็นมาตรฐาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

สรุปผลการทำงาน

หลักการออกแบบ

หลักการออกแบบ แบ่งเป็น 6 ขั้นตอนคือ

1. สำรวจปัจจัยสำคัญ
 - 1.1 เป้าหมายหลักของ CD-ROM
 - 1.2 กลุ่มหมาย
2. แผนผังการทำงาน CD-ROM
 - 2.1 ลักษณะรูปร่างของสัญลักษณ์ และ Logo
3. แบบร่างรูปแบบการจัดวาง page และแผนผังภาพ
4. ผลงานต้นแบบใน page ที่นำมาใช้งานจริง
 - 4.1 หน้า Intro
 - 4.2 หน้า Contact
 - 4.3 หน้า Portfolio
 - 4.3.1 Illustration 1
 - 4.3.2 Illustration 2
 - 4.3.3 Fine Art
 - 4.3.4 Multimedia
 - 4.4 หน้า About Me
 - 4.5 ข้อสรุป

ปัจจัยสำคัญ เป้าหมายหลักของ CD-ROM คือ

1. สำหรับแนะนำส่งเสริมผู้ประกอบการ บริษัทหรือองค์กร ที่สร้างสรรค์งานกราฟฟิกทุกประเภท หรือเฉพาะบริษัทที่สนใจสื่อ Multimedia ประเภท Design Illustration รูปแบบของการ์ตูนกราฟฟิคดีไซน์ เพื่อเป็นจุดดึงดูดใจให้ลูกค้ากลับมาซื้อต่อไป ทั้งสามารถเก็บสะสมหรือเสริมภาพลักษณ์อันดีต่อนักออกแบบด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบโครงร่าง (ลักษณะรูปร่างสัญลักษณ์ของโลโก้)

โครงร่างโลโก้ครั้งที่1



ต้องการให้ดูมีสีสัน และรู้ลึกซึ้งคน โดยใช้ตนเองเป็นเป็นสัญลักษณ์ของงาน

โครงร่างโลโก้ครั้งที่ 2

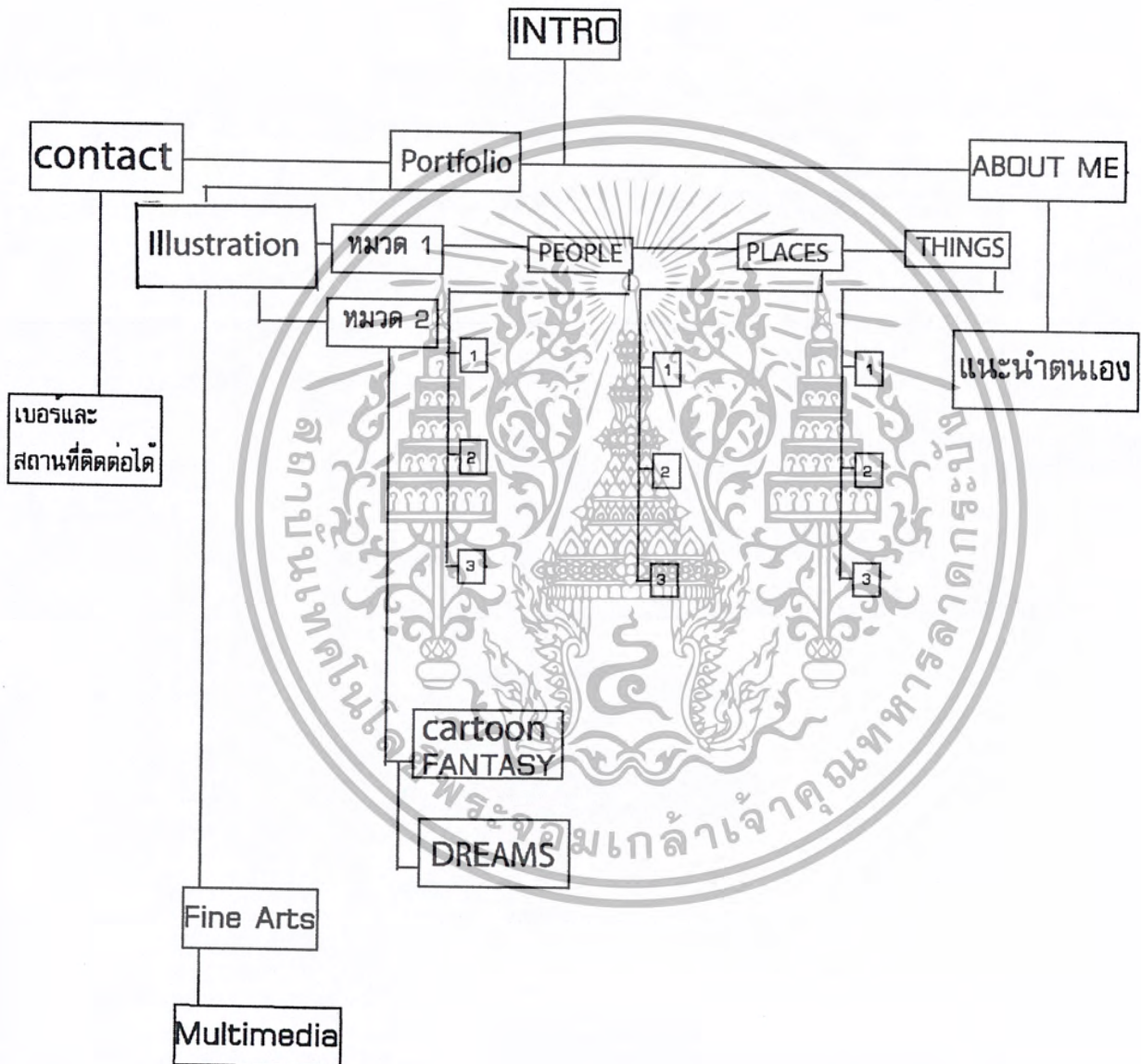


โครงร่างโลโก้ครั้งที่ 3 อันนี้เอามาจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่งานไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ในการออกแบบต้องการให้งานดูสนุกดูน่าสนใจดูดีแต่ไม่น่ากลัว
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนผังการทำงาน CD-ROM
แบบที่ 3 เป็นตารางแบบจริงที่แบ่งไว้เรียบร้อยและสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้า Intro



การออกแบบได้นำโลโก้ที่เลือกแล้วมาใช้ และเน้นคุณลักษณะของทีม ให้สามารถสื่อสารงาน Illustration ได้ โดยใช้ภาพกราฟฟิกเข้ามาช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Illustration



ในการออกแบบหน้าหลักของหมวด Illustration นี้ได้ออกแบบโดยใช้ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุ ให้เกิดการเคลื่อนไหวแบบผ่านแกนหลัก แต่ใช้ธีมที่แตกต่างกันออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

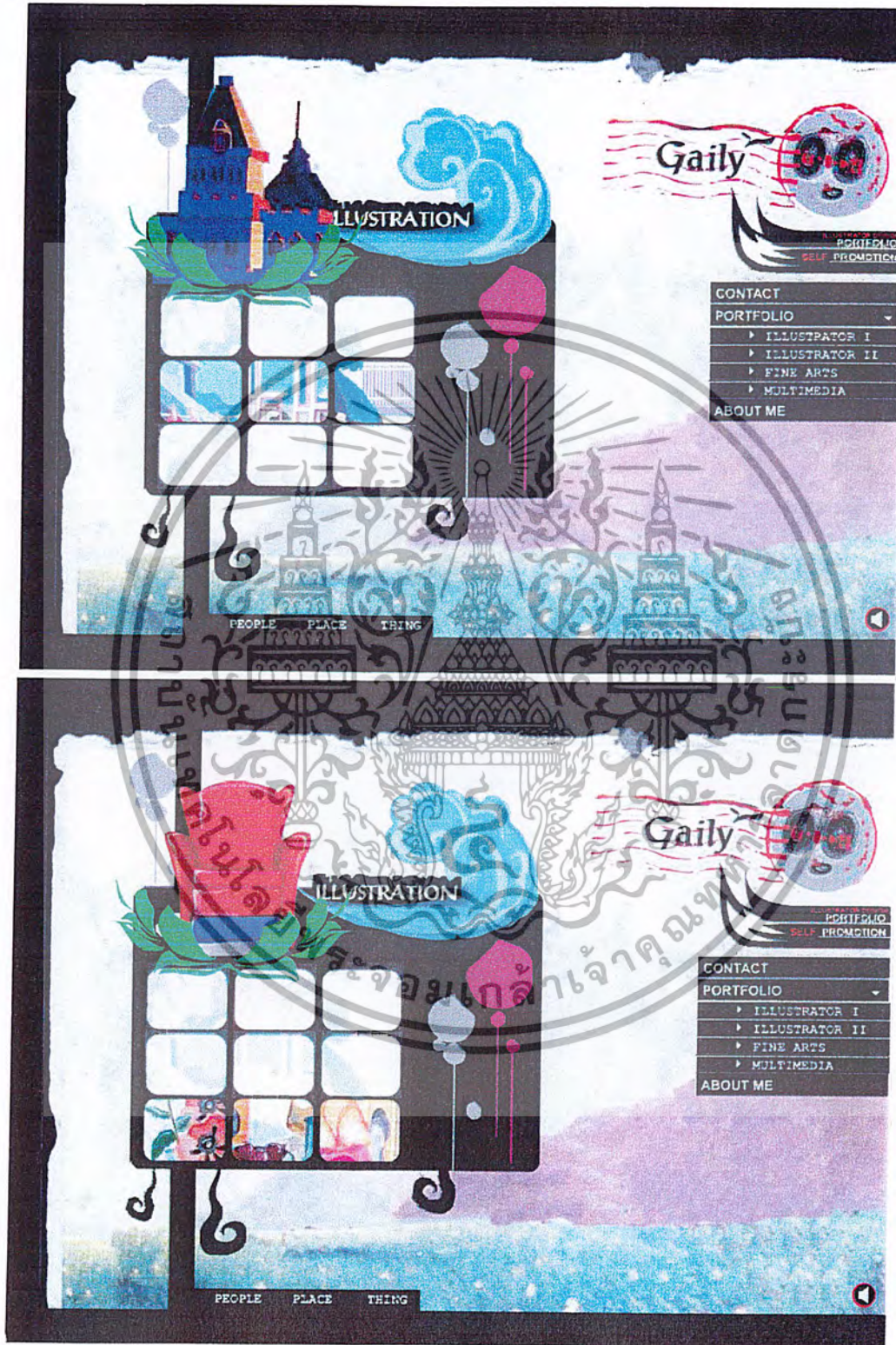
หน้าหลักหมวด Illustration (People)



หมวดนี้มีการแยกบุคลิกที่แตกต่างแทนด้วยภาพผู้หญิงต่างสไตล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

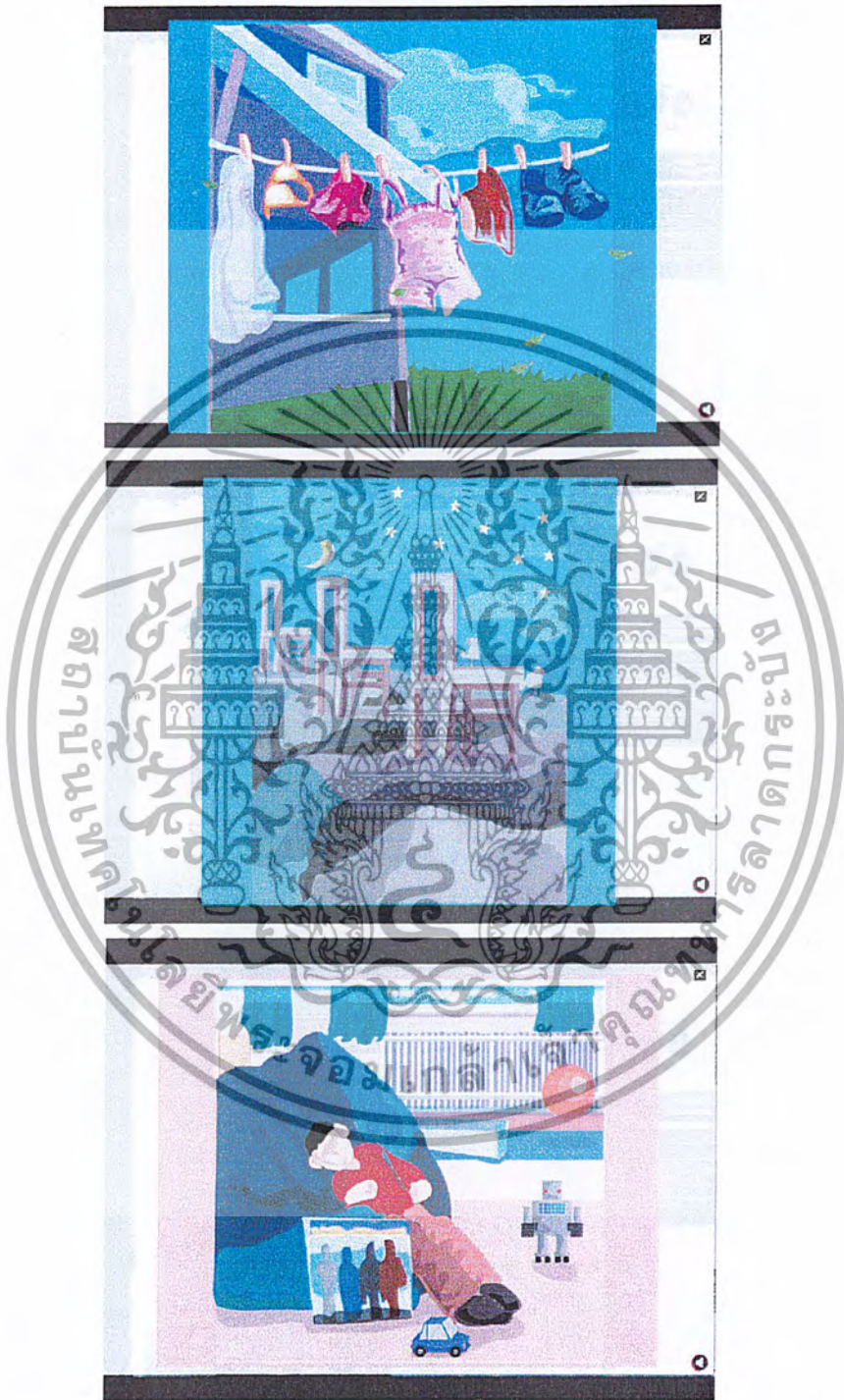
หน้าหลักหมวด Illustration (Places และ Things)



หมวดนี้มีการแยกบุคลิกที่แตกต่างแทนด้วยภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

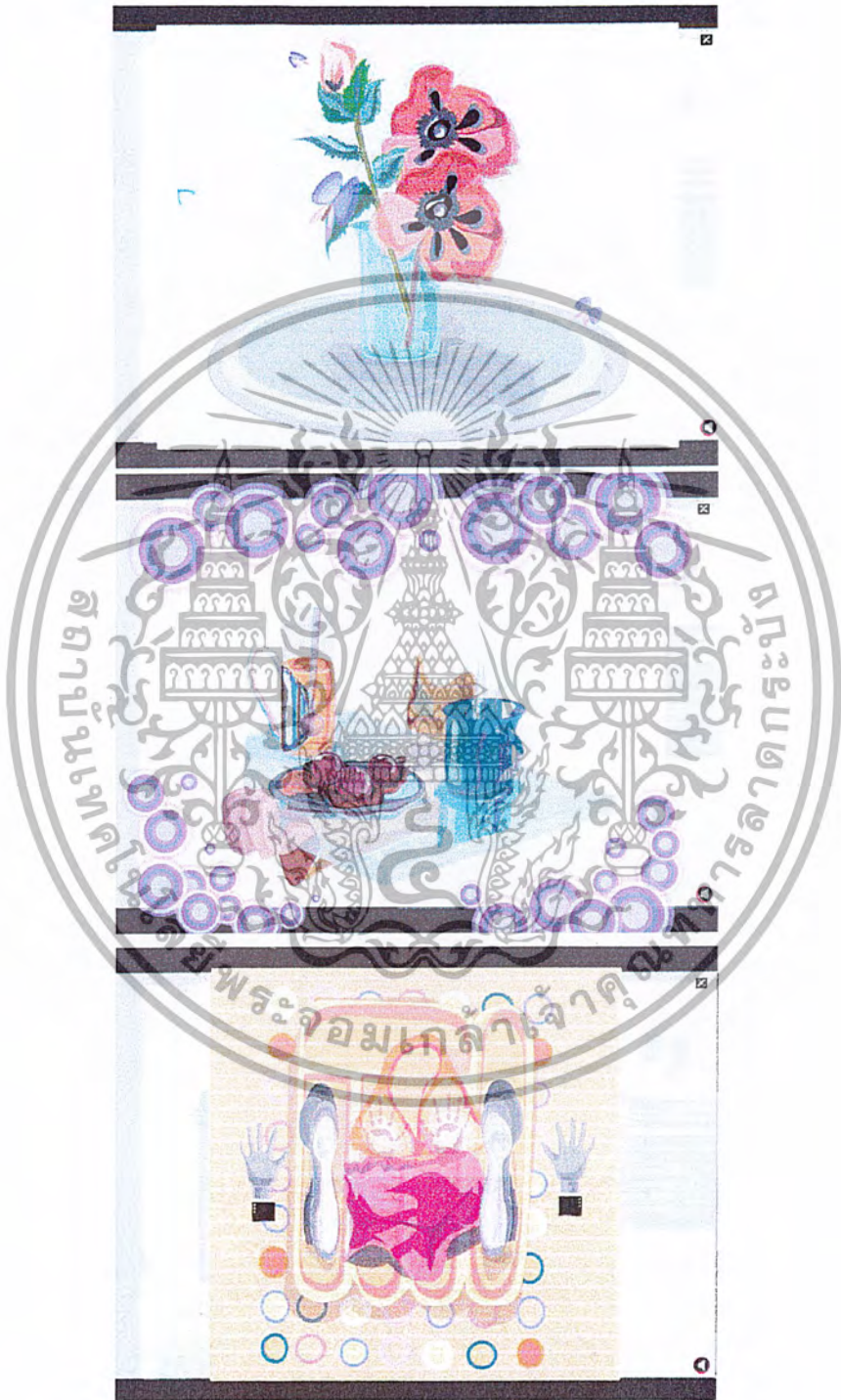
หน้าหลักหมวด Illustration (Places)



หมวดนี้มีการแยกบุคลิกที่แตกต่างแทนด้วยภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

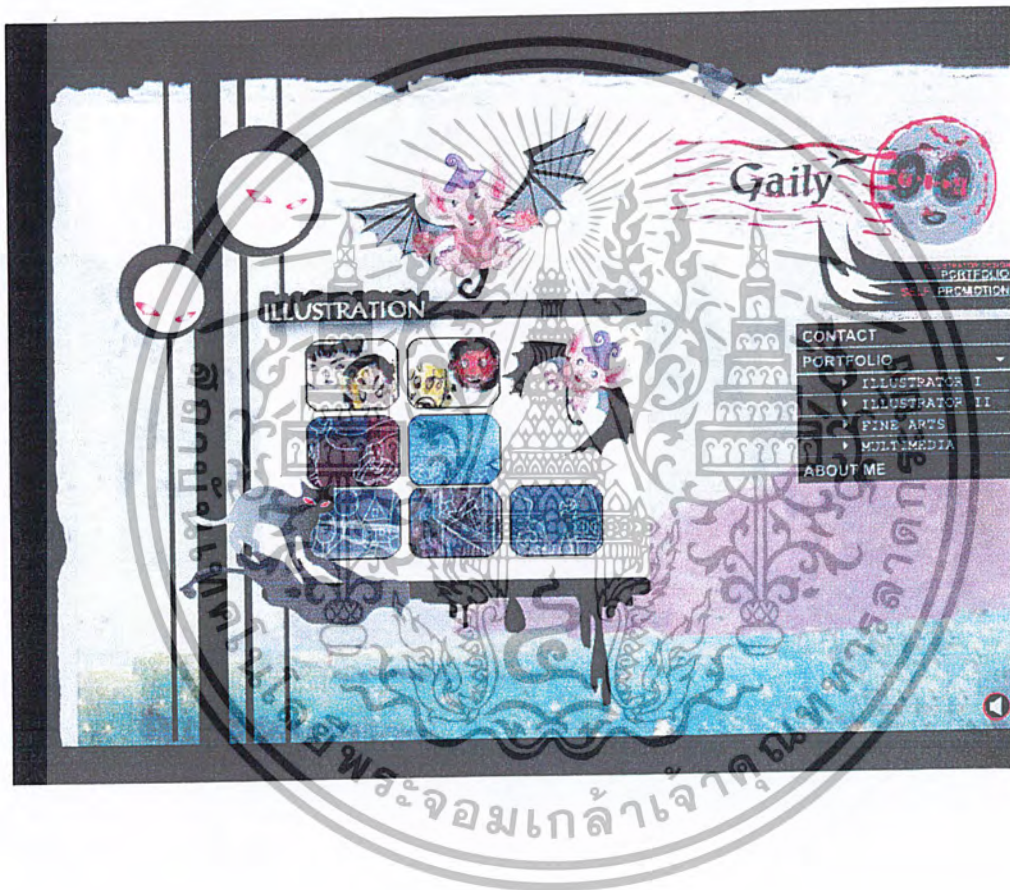
หน้าหลักหมวด Illustration (Things)



หมวดนี้มีการแยกบุคลิกที่แตกต่างแทนด้วยภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Illustration 2 (Dreams & Cartoon Fantasy)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Illustration 2 (Dreams)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Illustration 2 (Cartoon Fantasy)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Illustration 2 (Cartoon Fantasy)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Illustration 2 (Fine Art)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Illustration 2 (Fine Art)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Multimedia (CD-ROM)



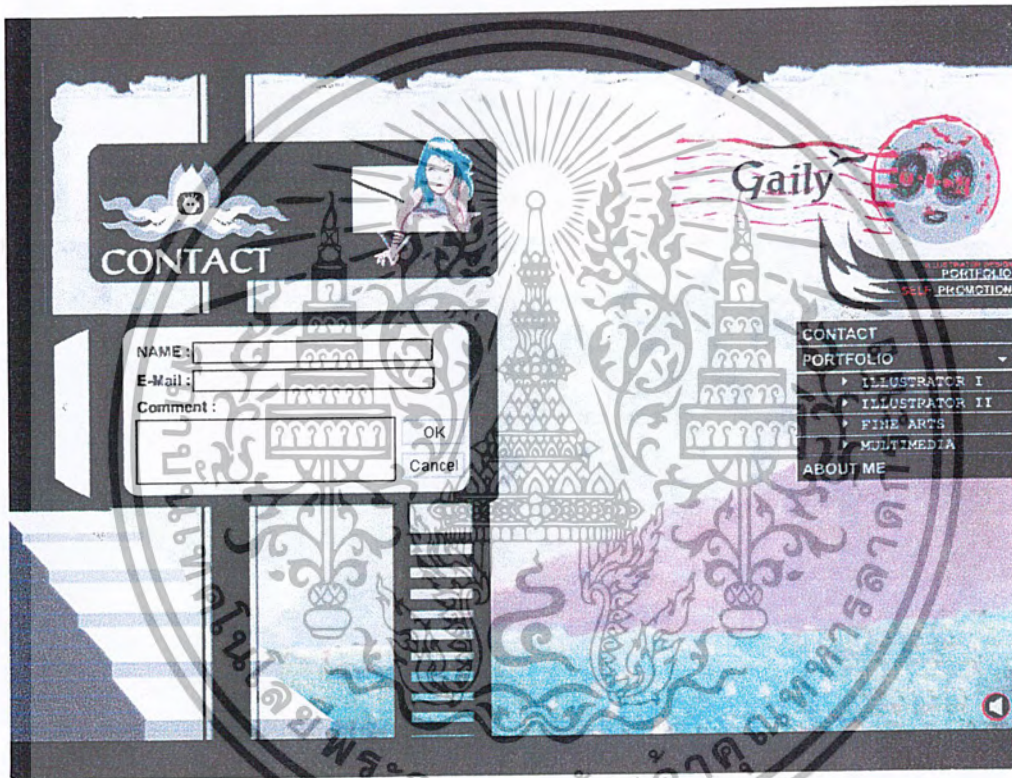
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด About Me รายละเอียดข้อมูลส่วนตัว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักหมวด Contact รายละเอียดการติดต่อ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าpresent

main

SOUND ประกอบใน CD-ROM

เพลง greasy foot

เพลงประกอบ effect ปุ่ม

fing

Dit-Partners-58

Nimclick

เพลงประกอบขณะ โหลด file

CHIMES

font

- Arial 6,9
- Arial CE 12
- Courier New 12

intro

เพลง

D_n_B_Lo-Billy-pf-8390

เพลงประกอบ effect

pupil

line

pingping

font

- Courier New 53

contact

เพลงประกอบ effect

creen

pupil

door

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

flow
pod2
fing

font
- Arial 12

illus1

เพลงประกอบ effect

creen
flow

fing
woop

lag
pod2

font
- Courier New 12

illus2

เพลงประกอบ effect

creen
flow

fing
pud

eiei

fineart

เพลงประกอบ effect

creen
pupil
ghost
flow
fing

multimedia

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงประกอบ effect

creen

flow

fing

about

เพลงประกอบ effect

pingping

line

fing



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียครั้งนี้การวาดภาพประกอบ ทำโดยการวาดลงในโปรแกรม Illustrator และนำมาพัฒนาให้เกิดภาพประกอบในรูปแบบซีดีรอม ซึ่งสามารถสื่อได้ชัดเจนทั้งภาพและเสียงมีความสวยงามสีสันสดใส จึงเป็นเหตุผลที่ใช้สื่อซีดีรอมเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ตนเองและเหตุที่ใช้ซีดีรอมในการนำเสนอภาพประกอบที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (digital art) เพราะสามารถทำได้หลายรูปแบบแล้วแต่แนวคิดของผู้ที่ต้องการจะทำสื่อในรูปแบบของซีดีรอม

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียควรเน้นภาพประกอบให้ตรงกับหัวข้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอและควรใช้เทคนิค Interactive เข้ามาช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวดูรายละเอียดภายในสื่อ

บรรณานุกรม

1. รัชชัย ศรีสุเทพ. คัมภีร์ Web design กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น, 2544
2. CD ช่วยสอนการใช้โปรแกรม Flash 5 ของบริษัท I SQUARE
3. CD ช่วยสอนการใช้โปรแกรม Flash Workshop ของบริษัท ไทยแอนนิเมท
4. สุณีย์ เตชะวัฒนสมบูรณ์, รวมสุดยอด Web design ของบริษัท SUCCES กรุงเทพฯ
5. ยุทธชัย รุจิรวิมล, เรียนรู้โปรแกรม Macromedia Flash 5 ของบริษัท SUCCES กรุงเทพฯ
6. นิตยสาร LIPE ฉบับปี 2540-2546 พิมพ์บริษัท สิริวัฒนาอินเตอร์พรีน จำกัด (มหาชน) กรุงเทพฯ
7. นิตยสาร ELLE THAILAND ฉบับปี 2545-2546 พิมพ์บริษัท สิริวัฒนาอินเตอร์พรีน จำกัด (มหาชน)
8. รวมสุดยอดแฟชั่นสไตล์นิวฮาร์กและฝรั่งเศส Yigal-azrouel Book รวมภาพแฟชั่น, 2003
9. www.geocities.com/fashion_intrend
10. www.beautytool.com
11. www.bestflash.com
12. หนังสือ COMUNICATION ARTS ประเภทงาน Illustration

ประวัติผู้เขียน

นางสาว ตาลทิพย์ บุญฉัตรสุริยา เกิดวันที่ 12 มิถุนายน 2524 ที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร

ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

ชั้นเทียบเท่ามัธยมศึกษาตอนปลายวุฒิ ปวช. จากวิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร

เข้าศึกษาระดับอุดมศึกษาที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ ในปี 2542 เป็นระยะเวลา 4 ปี

โดยส่วนตัวมีความถนัดในเรื่องการใช้สีน้ำ การจัดองค์ประกอบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้