

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ออกแบบเว็บไซต์สำหรับสำนักพิมพ์หนังสือสำหรับเด็ก “แฮปปี้คิดส์”

WEB DESIGN FOR HAPPY KIDS PUBLISHING



นางสาว วริษา ศักดิ์สุจริต
Miss WARISA SAKSUJARIT

เลขทวิ
เลขทะเบียน..... 76171
วัน,เดือน,ปี..... 20 พ.ย. 2550

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์สำหรับสำนักพิมพ์หนังสือสำหรับเด็ก “แฮปปี้คิดส์”

WEB DESIGN FOR HAPPY KIDS PUBLISHING



นางสาววริษา สักดิ์สุจริต
Miss WARISA SAKSUJARITH

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....เสาวภา พงษ์คุณากร.....วันที่.....25 มี.ค. 2547.....

(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

หัวหน้าภาควิชา.....[Signature].....วันที่.....9 เม.ย. 47.....

(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบเว็บไซต์สำหรับสำนักพิมพ์หนังสือสำหรับเด็ก “แฮปปี้คิดส์” Web Design for Happy Kids Publishing
ผู้จัดทำ	น.ศ. วริษา ศักดิ์สุจริต
รหัสประจำตัว	43020217
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2546

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเว็บไซต์ที่จำหน่ายสินค้าสำหรับเด็กนั้นมีให้เลือกใช้บริการอยู่มาก ซึ่งโดยส่วนใหญ่มักเต็มไปด้วยรายละเอียดมากมายที่บรรยายเกี่ยวกับสินค้า ถึงแม้จะเหมาะสำหรับผู้ปกครอง ซึ่งเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินใจซื้อก็จริง แต่รายละเอียดนั้นมากเกินไปจนเกินกว่าที่เด็กซึ่งเป็นผู้ใช้สินค้าจะเกิดความสนใจและเป็นผู้ขอให้พ่อแม่ซื้อให้ การออกแบบที่เหมาะสมจึงควรคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายทั้ง 2 กลุ่มร่วมกัน

โครงการนี้เป็นการศึกษาและออกแบบสื่อ Multimedia Website ให้กับสำนักพิมพ์ “แฮปปี้คิดส์” ซึ่งผลิตหนังสือและสื่อเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก โดยเว็บไซต์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และจัดจำหน่าย หนังสือสำหรับเด็กของสำนักพิมพ์ โครงสร้างของเว็บไซต์ประกอบด้วย Intro หน้าหลัก นิทาน กระดานข่าว รายชื่อหนังสือ ติดต่อ – สอบถาม และ Link โดยในส่วนของนิทานจะมีนิทานให้ลองอ่านเพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกซื้อ และดึงดูดความสนใจของเด็กให้กลับมาเยี่ยมชมเว็บไซต์นี้ซ้ำอีก กระดานข่าวเป็นหน้าสำหรับแสดงข่าวสารของทางบริษัท รายชื่อหนังสือจะแบ่งเป็นกลุ่มตามช่วงอายุและให้ข้อมูลประกอบ เช่น ผู้แต่ง ราคา สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับบริการและการสั่งซื้อหนังสือ สามารถทำได้โดยผ่านทางหน้า Info ติดต่อ – สอบถาม

ทางด้านการออกแบบจะมุ่งดึงดูดความสนใจของเด็ก วัยตั้งแต่ 6 ขวบ – 10 ขวบ และผู้ปกครอง ใช้ลักษณะของเกมสไลด์ในการดำเนินเรื่องไปสู่เนื้อหา เพื่อให้เด็กสนุกสนานและมีส่วนร่วม มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบซึ่งจะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี สำหรับลักษณะภาพประกอบเป็นภาพคล้ายกับวาดด้วยฝีมือเด็ก คือเส้นจะขยุกขยิก ผสมกับการใช้เทคนิค Collage เพื่อสื่อถึงเรื่องราวที่เกี่ยวกับเด็กและเชื่อมโยงไปถึงลักษณะของงานสิ่งพิมพ์ได้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนิพนธ์นี้คงสำเร็จลงไม่ได้ หากขาดบุคคลเหล่านี้ ที่ให้ทั้งกำลังใจ ความช่วยเหลือและคอยเป็นแรงผลักดันให้งานชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ในที่สุด ข้าพเจ้าจึงอยากขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย...

ขอขอบคุณ

คุณพ่อ คุณแม่ ที่คอยให้กำลังใจและเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าได้ทำงานชิ้นนี้จนลุล่วงด้วยดี

อาจารย์ เสาวภา พงษ์คุณากร อ.ที่ปรึกษา สำหรับคำปรึกษาที่ดีเสมอมา

อาจารย์ที่เป็นกรรมการตรวจงานทุกท่าน ที่ให้ความกรุณา

อัน สำหรับ Action Script ที่สอนให้

โอ้ กับคำปรึกษาดีๆและความช่วยเหลือที่มีให้เสมอ

ตาย ที่คอยให้กำลังใจและเป็นความเป็นเพื่อนที่มีให้ตลอดมา

อู๋ สำหรับเว็บไซต์ดีๆที่หมั่นหามาแนะนำ

ดี สำหรับคำแนะนำดีๆ ที่ช่วยให้เกิดความคิดดีๆ

นัด, กวาง สำหรับเราที่ช่วยกันถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และห้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

สื่อมัลติมีเดีย เป็นสื่อที่คู่มือมีส้นในการนำเสนอข้อมูลมากที่สุด เพราะมีทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียง และที่สำคัญยัง ได้ตอบกับผู้ใช้ได้ด้วย อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ข้าพเจ้าอยากจะทดลองทำซักครั้ง จึงทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการที่จะออกแบบเว็บไซต์ สำหรับสำนักพิมพ์เด็ก ที่ทำให้งานน่าสนใจ ด้วยการสร้างภาพเคลื่อนไหว ใส่เสียง และลูกเล่นต่างๆที่สามารถให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับผลงานได้ ข้าพเจ้าหวังว่าศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จะ เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในงานมัลติมีเดีย เพื่อที่จะนำไป ศึกษาและพัฒนาต่อไปในอนาคต

วริษา สักดิ์สุจริต

มีนาคม 2546



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตโครงการ	1
1.4 แนวทางในการทำงาน	2
2 ข้อมูลของบริษัท	
2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับสำนักพิมพ์	3
2.2 รายชื่อสินค้าของสำนักพิมพ์	3
3 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย	
3.1 ความสนใจของเด็กแต่ละวัย	11
3.2 ลักษณะกราฟฟิคสำหรับเด็ก	12
3.3 การจัดทำภาพประกอบ	13
3.4 จิตวิทยาของสี	15
4 ข้อมูลสถิติและการสร้างไฟล์	
4.1 ความละเอียดของหน้าจอ	17
4.2 การสร้างไฟล์ให้มีขนาดเล็ก	18
5 การวิเคราะห์ข้อมูลและวางแนวทางการออกแบบ	
5.1 วิเคราะห์ข้อมูล	20
5.2 แนวทางการออกแบบ	20
5.2 โครงสร้างเว็บไซต์	21
6 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง	
6.1 แบบร่างครั้งที่ 1	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2	แบบร่างครั้งที่ 2	23
6.3	แบบร่างครั้งที่ 3	24
7	ผลงานจริง	26
8	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	32
	บรรณานุกรม	33



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1	ภาพหนังสือนิทานของสำนักพิมพ์แอปปีคิดส์	3
2	ภาพแบบร่างครั้งที่ 1	22
3	ภาพแบบร่างครั้งที่ 2	23
4	ภาพแบบร่างครั้งที่ 3	24
5	ภาพ Intro ผลงานจริง	26
6	ภาพ Web Page ผลงานจริง	28



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และห้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

การออกแบบเว็บไซต์สำหรับสำนักพิมพ์หนังสือสำหรับเด็ก “ แอปป์คิดส์ ”

ความเป็นมาของโครงการ

ในปัจจุบันเว็บไซต์สำหรับเด็กของไทยนั้นมีอยู่มาก แต่โดยส่วนใหญ่มักเต็มไปด้วยตัวหนังสือหรือข้อความยาวๆ แม้จะมีสีสันของเว็บไซต์ที่สดใสเพียงใด ก็อาจไม่เพียงพอจะทำให้เด็กเกิดความสนใจเว็บไซต์นั้นได้

ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดที่จะศึกษาและออกแบบสื่อ Multimedia Website ร้านหนังสือเด็กออนไลน์ให้กับสำนักพิมพ์ “ แอปป์คิดส์ ” ซึ่งจำหน่ายหนังสือสำหรับเด็ก เว็บไซต์นี้จะมีหนังสือซึ่งจัดแบ่งเป็นแต่ละประเภทไว้ให้เด็กๆ ได้เลือกอ่าน โดยเลือกมาให้อ่านเฉพาะบางเล่ม และมีมุมขายสินค้าซึ่งแสดงรายชื่อและราคาของหนังสือไว้ หากอ่านแล้วเกิดความสนใจก็สามารถสั่งซื้อได้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบกราฟฟิกสำหรับเด็ก
2. ศึกษาการออกแบบและเทคนิคในการสร้าง Website
3. ออกแบบกราฟฟิก และจัดทำ Website สำหรับสำนักพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์และจำหน่ายหนังสือสำหรับเด็ก

ขอบเขตของโครงการ

ออกแบบเว็บไซต์ในลักษณะร้านหนังสือนิทานออนไลน์ โดยมีเนื้อหาประกอบด้วย

1. Intro
2. หน้าหลัก
3. หน้าสำหรับประกาศข่าวสาร
4. หน้าแสดงรายการหนังสือของสำนักพิมพ์
5. หน้าแสดงที่อยู่และข้อมูลของสำนักพิมพ์
6. หน้า link

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางในการทำงาน

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

- ข้อมูลสินค้าของทางสำนักพิมพ์
- ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย
- เว็บไซต์อื่นๆที่จัดทำสำหรับเด็ก
- เว็บไซต์ที่จัดจำหน่ายสินค้าทางอินเทอร์เน็ต

2. วิเคราะห์ข้อมูล

- สรุปข้อมูลที่จะนำมาใช้ในงาน
- วางแนวทางในการออกแบบ

3. สรุปขอบเขตและลักษณะงาน โดยรวม

4. ออกแบบงานตามแนวทางที่วางไว้

5. ตรวจสอบ แล้วนำกลับไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

6. ส่งผลงานจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

สำนักพิมพ์แอปปีคิดส์

สำนักพิมพ์แอปปีคิดส์

ผลิตหนังสือและสื่อเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะต่าง ๆ และจินตนาการ ด้วยหนังสือภาพสวยงามสีสันสดใส หนังสือผ้า หนังสือแบบฝึกหัด สำหรับเด็กแรกเกิด จนถึงชั้นประถมปลาย โดยจัดแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. กลุ่มกิจกรรมวันสนุก
2. กลุ่มแรกเริ่มเรียนรู้
3. กลุ่มสารานุกรม
4. กลุ่มนิทาน
5. กลุ่มเตรียมความพร้อม

1. กลุ่มกิจกรรมวันสนุก

กิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้สนุกกับการใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ พบกับเรื่องราวสนุกสนานของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ และส่งเสริมจินตนาการจากการประดิษฐ์ผลงานชิ้นเยี่ยมด้วยตนเอง เด็กๆสามารถทดลองสร้างชิ้นงานจากฝีมือของตนเองได้ สำหรับ เด็ก อายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป



1. ผลไม้แปลงร่าง
2. ก้อนหินปลอมตัว
3. ผักแปลงกาย
4. ต้นไม้หรรษา (ราคาเล่มละ 85 บาท)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5. ลวดหรรษา
6. ลูกโป่งหรรษา
7. เชือกหรรษา
8. ปั่น ปั่น หรรษา
9. พับ พับ หรรษา (ราคาเล่มละ 95 บาท)



10. ปั่น ปั่น งานปาร์ตี้
11. ปั่น ปั่น สัตว์น่ารัก
12. ปั่น ปั่น ผักและผลไม้
13. ปั่น ปั่น ยานพาหนะ
14. พับ พับ ยานพาหนะ
15. พับ พับ สัตว์น้อย (ราคาเล่มละ 35 บาท)

2. กลุ่มแรกเริ่มเรียนรู้

เปิดโลกทัศน์ให้เด็กเล็กเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ผ่านภาพสวย สีสดใส และภาษาง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับเด็กแรกเกิด - 3 ปี



16. สัตว์เพื่อนรัก
17. แมลงเพื่อนรัก
18. นักรักผลไม้
19. ยานพาหนะ (ราคาเล่มละ 65 บาท)



20. สัตว์เพื่อนรัก
21. แมลงเพื่อนรัก
22. นักรักผลไม้
23. ยานพาหนะ (ราคาเล่มละ 65 บาท)



24. อรุณสวัสดิ์
25. ราตรีสวัสดิ์
26. เทียวตลาด
27. เทียวสวนสัตว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28. เที้ยวชายหาด

29. เที้ยวสวนดอกไม้ (ราคาเล่มละ 60 บาท)

สำหรับ เด็กอายุ 3 – 6 ปี



30. ตอนสนุกในบ้าน

31. ตอนเพลินนอกบ้าน (ราคาเล่มละ 120 บาท)



32. แรกเริ่มเรียนรู้ (เรียนนับ-เรียนรู้ศัพท์-เรียนรู้สี) (ราคาเล่มละ 155 บาท)

3. กลุ่มสารานุกรม

แหล่งความรู้รอบตัวเพื่อการศึกษาและค้นคว้า
สำหรับเด็ก อายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป



33. ชุดเรียนรู้โลกรอบตัว-มีอะไรในทะเล

34. ชุดเรียนรู้โลกรอบตัว- มีอะไรในจักรวาล

35. ชุดเรียนรู้โลกรอบตัว-มีอะไรในสมอง

36. ชุดเรียนรู้โลกรอบตัว-มีอะไรในคอมพิวเตอร์ (ราคาเล่มละ 350 บาท)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



37. สนุกกับพลังงานรอบตัว

38. สนุกกับธรรมชาติรอบตัว

39. สนุกกับสิ่งของรอบตัว (ราคาเล่มละ 650 บาท)

4. กลุ่มนิทาน

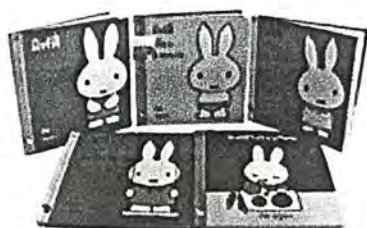
ส่งเสริมจินตนาการ พร้อมเสริมสร้างลักษณะนิสัย และกระตุ้นให้เด็กรักการอ่าน
สำหรับเด็กแรกเกิด - 3 ปี



40. หนังสือนิทานคำกลอน จันทร์เจ้าขา

41. หนังสือนิทานคำกลอน แมงมุมตาย (ราคาเล่มละ 120 บาท)

สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

42. นิทานภาพ 2 ภาษา มิฟฟี่
43. นิทานภาพ 2 ภาษา มิฟฟี่เที่ยวชายหาด
44. นิทานภาพ 2 ภาษา มิฟฟี่ไปโรงเรียน
45. นิทานภาพ 2 ภาษา มิฟฟี่เที่ยวสวนสนุก
46. นิทานภาพ 2 ภาษา มิฟฟี่เที่ยวสนามเด็กเล่น (ราคาเล่มละ 95 บาท)



47. หนูน้อยหมวกแดง
48. ลูกหมูสามตัว
49. แฮนเซลกับเกรเทล
50. กระต่ายกับเต่า (ราคาเล่มละ 35 บาท)

สำหรับเด็ก อายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป



51. ฉันนี่แหละ จอมวายร้าย !
52. หมาป่าที่ไม่ธรรมดา
53. เปลือกหรือเขียว (ราคาเล่มละ 125 บาท)
54. ดูด้วยกับค้อยู่ (ราคาเล่มละ 135 บาท)
55. ขอโทษอะ คุณเป็นแม่มดรีเปล่า ? (ราคาเล่มละ 65 บาท)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



56. ปลาเจ็ดตัว

57. เมฆเพื่อนรัก

58. เมล็ดน้อยนักเดินทาง

59. หยดน้ำผจญภัย (ราคาเล่มละ 55 บาท)



60. นิทานกริมม์

61. นิทานแอนเดอร์เซน (ราคาเล่มละ 35 บาท)



62. นิทานสร้างเสริมลักษณะนิสัย “หนูน้อยขี้หวง”

63. นิทานสร้างเสริมลักษณะนิสัย “หนูน้อยชอบอวดเก่ง”

64. นิทานสร้างเสริมลักษณะนิสัย “หนูน้อยขอลา” (ราคาเล่มละ 55 บาท)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เตรียมความพร้อม

แบบฝึกหัดเสริมทักษะและเตรียมความพร้อมพื้นฐาน สำหรับเด็กวัยเริ่มเรียน

สำหรับ เด็กอายุ 3 – 6 ปี



65. ตัวเลขและการนับ
66. ขนาดและรูปทรง
67. รู้จักสัตว์ต่าง ๆ
68. จำนวน
69. ภาษาไทย
70. ภาษาอังกฤษ
71. ชีวิตประจำวัน
72. ลากเส้นต่อจุด (ราคาเล่มละ 40 บาท)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับเด็ก

ความสนใจของเด็กแต่ละวัย

- ในเด็กวัยต่ำกว่า 4 ปีนั้นตามธรรมชาติเด็กจะมีสมาธิ 5 หรือ 10 นาที
- เด็ก 3 – 6 ปี มีช่วงความสนใจแต่ละกิจกรรมประมาณ 15 – 20 นาที เด็กจะกระตือรือร้นทำงานที่ตนสนใจ แต่พอหมดความสนใจแล้วจะเลิกทันที ถือเป็นเสร็จกัน ไม่พะวงว่างานนั้นจะเสร็จหรือไม่ เด็ก 6 ขวบ มีความเข้าใจสัญลักษณ์ต่างๆ ได้ เช่น ตัวเลข ตัวหนังสือ
- เด็กวัย 7 – 10 ปี มีความสนใจแต่ละกิจกรรมประมาณ 25 -40 นาที รู้จักความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ได้ สังเกตได้จากเวลาที่เด็กวาดรูปคนอยู่ในบ้าน ผู้คนข้างในดูราวทะลุฝาได้ การวาดรูปเครื่องจักรกลต่างๆ เด็กจะเล่าอย่างสนุกสนานถึงหน้าที่ของมัน แสดงให้ทราบว่าเป็นเด็กเริ่มคิดถึงข้อเสียเปรียบของสิ่งต่างๆ ได้แล้ว เวลาวาดรูปก็เอาสิ่งต่างๆ มาจัดเข้าด้วยกันอย่างมีเหตุผล เช่น วาดรูปคน บ้าน ต้นไม้ รถยนต์ อยู่บนเส้นพื้นฐานเดียวกันเหมือนดังที่เราเห็นสิ่งเหล่านี้อยู่บนพื้นดินด้วยกัน มีโซ่บ้านลอย คนหัวกลับ หรือต้นไม้ตะแคงข้าง อย่างแต่ก่อน
- เมื่อเด็กเริ่มหัดอ่านประมาณ 2 – 3 ขวบ แนวความสนใจของเด็กจะเป็นไปตามอายุ ทั้งปริมาณที่อ่านได้และเรื่องที่อ่าน เด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกันแล้วแต่จะฝึก การอ่านหนังสือ ก ไก่ เด็กจะอ่านเฉพาะหน้าที่เด็กชอบเท่านั้น เช่น ชอบอ่าน ก ไก่ , ข ไข่ ส่วนหน้าที่ไม่ชอบซึ่งอาจเกิดจากความกลัวหรืออ่านยาก เราจะเห็นว่าเด็กจะเปิดข้ามไปหรือไม่ก็พลิกหน้านั้นออกไปเลย เช่น หน้า ย ยักษ์
- เด็ก 3-4 ขวบ ชอบการ์ตูน แกะจะดูแต่ภาพเพราะอ่านยังไม่ออก และชอบให้ผู้ใหญ่อ่านให้ฟังแต่ก็ไม่ค่อยเข้าใจนัก
- เด็ก 4-5 ขวบ ชอบเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นบ่อย เช่น เรื่องในครอบครัว ธรรมชาติ เรื่องสัตว์ ต่างๆ เช่น ช้าง ม้า วัว ควาย โคลงกลอน และนิทานที่มีรูปภาพประกอบ โคลงหรือกลอนที่เด็กชอบนั้นเป็นโคลงง่ายๆ เช่น เด็กเอ๋ยเด็กน้อย เด็ก 6 ขวบขึ้นไปเริ่มอ่านหนังสือตามความสามารถของตน ตามแต่ว่าจะมีหนังสืออะไรและตามแรงกระตุ้น ที่ได้จากผู้ใหญ่ เพื่อนบ้าน เช่น เด็กชายชอบเรื่องสัตว์ เด็กหญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและประสบการณ์ เด็ก 7-8 ขวบ เด็กชายชอบเรื่องผจญภัยและเรื่องจริงเกี่ยวกับสัตว์ เด็กหญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน เรื่องต่างๆ ในบ้าน
- เด็ก 9-10 ขวบ ชอบเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยตื่นเต้น ลึกลับ เรื่องพิศวง ชีวิตเด็ก ธรรมชาติและชีวิตสัตว์ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความกล้าหาญ การกีฬา เครื่องบิน และประติมากรรมต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะกราฟฟิกสำหรับเด็ก

1. ขนาดตัวอักษร

ตัวอักษรสำหรับต้องมีขนาดใหญ่พอเหมาะกับสายตาเด็ก การออกแบบตัวอักษรจำเป็นต้องทำให้เกิดความสะดวกในการอ่าน ให้สามารถอ่านได้ง่าย

การใช้ตัวอักษรในหนังสือสำหรับเด็กมีลักษณะที่ดีดังนี้

- 1.1 ตัวอักษรมีขนาดโต เส้นหนา พอเหมาะกับสายตาของเด็ก
- 1.2 ตัวอักษรต้องเป็นแบบที่เหมาะสมกัน ทั้งส่วนสูงและความหนา
- 1.3 น้ำหนักของเส้นตัวอักษรต้องสม่ำเสมอ ไม่ขาด มีหัวชัดเจน
- 1.4 ตัวอักษรแต่ละตัวต้องเรียงตัวติดกัน ได้ดีเมื่อสร้างเป็นคำ
- 1.5 ตัวอักษรต้องมีลักษณะที่อ่านสบายตา
- 1.6 เนื้อหาสาระสำคัญ ควรใช้อักษรที่ใหญ่และหนาขึ้น ช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องราวได้ดีกว่าการไม่เห็นตัวอักษรเป็นตัวเข้ม ในส่วนที่เป็นสาระสำคัญ
- 1.7 การเลือกใช้ตัวอักษรแบบใดในหนังสือสำหรับเด็ก ต้องคำนึงถึงความอ่านง่ายเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้ ต้องพิจารณาถึงรูปแบบ ขนาด ช่องไฟ สี และความตัดกันของตัวอักษรกับพื้นหลัง อีกประการที่ควรคำนึงถึงคือ การใช้ตัวอักษรแบบที่นิยมใช้กันทั่วไป จะเป็นประโยชน์ต่อเด็กในการที่จะทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคยกับลักษณะ และขนาดของตัวอักษร สามารถอ่านสิ่งอื่นๆ ได้กว้างขวางออกไป

2. เนื้อเรื่อง

เด็กชอบเรื่องสนุก ขบขัน นำหัวเราะ ชอบนิทานและชอบเรื่องที่เป็นสิ่งมีชีวิต สามารถเดิน วิ่ง และเคลื่อนไหวอริยาบถได้ เรื่องต่างๆ ได้แก่เรื่องที่สิ่งเล็กสามารถชนะสิ่งใหญ่ได้ เรื่องที่แสดงความเจ้าเล่ห์เพทุบาย แล้วแพ้ภัยตนเอง เรื่องจินตนาการที่สนุกสนานเหลือเชื่อ เรื่องที่เสริมสร้างลักษณะนิสัย เรื่องที่ต้องใช้ความไหวไหวพริบ แก้ปัญหา และเรื่องตลกที่ไม่ซับซ้อนมากนัก

3. ภาพประกอบ

เด็กชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ และชอบภาพสวยงามที่เป็นจินตนาการ ในทำนองสัตว์ต่างๆ สามารถทำอะไรได้เหมือนมนุษย์ เช่น มีบ้านอยู่อาศัย สนทนาปราศรัยกันได้ นอกจากนี้เด็กชอบภาพที่ดูง่าย ไม่ซับซ้อน และเป็นภาพที่แสดงการกระทำ

ภาพประกอบที่ดีในหนังสือสำหรับเด็ก ควรมีลักษณะดังนี้

- 3.1 ภาพประกอบควรเป็นภาพเขียนมากกว่าภาพถ่าย เพราะผู้เขียนภาพสามารถเขียนภาพประกอบเรื่องได้อย่างกว้างขวาง เก็บรายละเอียดและเน้นบางส่วนที่ต้องการได้ดีกว่าภาพถ่าย อีกทั้งภาพเขียนมีความสวยงามน่าสนใจให้จินตนาการและอารมณ์ขันได้ดีกว่าภาพถ่ายอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3.2 ภาพประกอบจะต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
- 3.3 ภาพประกอบที่ดีเมื่อเด็กดูแล้วสามารถที่จะเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี
- 3.4 ภาพประกอบที่ดีสามารถเล่าเรื่องในตัวของมันเอง
- 3.5 ภาพประกอบมีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหวอยู่ในภาพ
- 3.6 ภาพประกอบที่ดีดูแล้วต้องให้ความรู้สึก ก่อให้เกิดจินตนาการที่แปลกใหม่
- 3.7 เป็นภาพที่ให้อารมณ์ขัน
- 3.8 ควรมีภาพประกอบทุกหน้าในหนังสือสำหรับเด็กเล็ก
- 3.9 ขนาดของภาพสำหรับเด็กเล็กควรใช้ภาพขนาด 3/4 ของหน้ากระดาษ ตัวอักษร 1/4 ของหน้ากระดาษ และลดขนาดของภาพให้เล็กลงเมื่อเด็กโตขึ้นตามลำดับ เช่น เด็กระดับ ป. 3-4 อาจใช้ภาพขนาด 1/2 ของหน้ากระดาษ และตัวอักษร 1/2 ของหน้ากระดาษ
- 3.10 การให้สีภาพ ควรให้สีสดใสสวยงาม เพราะเด็กชอบสีมากกว่าภาพขาวดำ โดยเฉพาะเด็กเล็กชอบภาพที่ใช้สีสดใสประเภทแม่สี โดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริง เช่น ชอบควายสีแดง เป็นต้น เมื่อเด็กโตขึ้นก็จะชอบสีที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติและความเป็นจริงมากขึ้นเรื่อยๆ ตามลำดับ
- 3.11 เป็นภาพง่ายๆ ขนาดใหญ่และชัดเจน ไม่จำเป็นต้องมีรายละเอียดในภาพมากนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเด็กเล็ก
- 3.12 ภาพจะต้องตรงตามความเป็นจริง โดยเฉพาะสำหรับเด็กเล็กภาพไม่ควรจะให้ขาดหาย เช่น ภาพคนไม่ควรใช้ครึ่งตัว เพราะเด็กเล็กไม่สามารถที่จะเข้าใจภาพที่ขาดหายครึ่งตัวได้

การจัดทำภาพประกอบ

ในการจัดทำภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กนั้น นอกจากผู้จัดทำภาพประกอบจะต้องรู้จักลักษณะของภาพประกอบที่ดี เพื่อจะได้จัดทำภาพประกอบที่ดีแล้ว ผู้จัดทำภาพประกอบควรจะได้เตรียมตัวและเรียนรู้ในเรื่องต่างๆ ดังนี้

1. มีความรู้ในเรื่องที่ตนจะทำภาพประกอบด้วยการอ่านเรื่องที่จะต้องทำภาพประกอบให้มีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ จนมองเห็นแง่มุมต่างๆ ที่จะเขียนภาพประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี
2. ศึกษาธรรมชาติต่างๆ ไป ของทุกสิ่งทุกอย่าง โดยไม่จำเพาะเจาะจงว่าจะต้องเป็นชีวิตของมนุษย์เท่านั้น เช่น รู้จัก ว่ากลางวันสีเป็นอย่างไร กลางคืนสีเป็นอย่างไร เวลาเขียนภาพจะได้เขียนได้ถูกต้อง หรือสังเกตลักษณะของ เด็กว่ามีความนุ่มนวลบนใบหน้า เวลาเขียนภาพก็อาจจะใช้รูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โค้งหรือทรงกลมช่วย แต่ถ้าเป็นผู้ใหญ่ก็อาจเพิ่มเหลี่ยมเข้าไป การเรียนรู้ธรรมชาติเหล่านี้ ถือเป็นหลักเบื้องต้นที่ผู้เขียนภาพจะต้องเรียนรู้

3. เรียนรู้มวลธาตุ (Element) หรือสิ่งต่างๆที่ใช้แทนค่าในการเขียนภาพ เช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว นุ่ม นูน หยาบ ว่าจะให้ความรู้สึกอย่างไร
 4. เรียนรู้ว่าคุณเองมีความถนัดในการเขียนภาพลักษณะใด ลักษณะของภาพประกอบแบ่งออกได้เป็น 4 ชนิดคือ
 - 4.1 ลักษณะเหมือนจริง เป็นภาพที่มีลักษณะเหมือนจริงซึ่งศึกษามาจากธรรมชาติทั้งสิ้น ภาพประเภทนี้ คุณแล้วให้ความรู้สึกเหมือนจริงจับต้องได้
 - 4.2 ลักษณะสร้างสรรค์หรือจินตนาการ ภาพประเภทนี้จะไม่มีลักษณะเหมือนจริงมากนัก มีการเพิ่มเติมความคิดหรือจินตนาการเข้าไปในการเขียนภาพ เช่น เส้นหรือรูปทรงของสัตว์ต่างๆ ประกอบขึ้นมาในความคิดหรือจินตนาการมากขึ้น
 - 4.3 ลักษณะภาพแบบรูปทรงเรขาคณิต เป็นภาพที่มีลักษณะสร้างสรรค์มากขึ้น คือใช้รูปทรงเรขาคณิต เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ฯลฯ มาประกอบกันขึ้นเป็นรูป
 - 4.4 ลักษณะภาพที่ใช้รูปทรง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์มาแทนค่าความหมายในภาพ ภาพลักษณะนี้อาจเป็นการยากที่เด็กจะเข้าใจ แต่ในขั้นสูงจำเป็นจะต้องให้เด็กเรียนรู้บ้าง เช่น ดวงอาทิตย์แทนค่าสี่เหลี่ยมเป็นแสงสว่าง โลกอาจจะหมายถึงทุกสิ่งหรือมวลสิ่งต่างๆในโลก ภาพโลกมีหมวกคลุมอาจจะแสดงว่าหมวกมีพลังเหนือโลก เป็นการแทนค่าให้คิดในลักษณะของสัญลักษณ์มากกว่าภาพในลักษณะเหมือนจริงและเรขาคณิต
 - 4.5 ลักษณะภาพสัตว์ โดยลักษณะเป็นจริงนักเขียนภาพประกอบจะแบ่งพวกเขียนภาพสัตว์เป็นอีกประเภท นักเขียนประเภทนี้จะศึกษาจนมีความชำนาญในรูปทรงของสัตว์ในลักษณะที่เป็นจริงก่อน แล้วจึงแทนค่าออกมาในลักษณะที่เปลี่ยนแปลงแล้วซึ่งจะออกมาเป็นลักษณะสมจริงหรือจินตนาการ หรือรูปทรงเรขาคณิต หรือสัญลักษณ์ก็ได้
- ภาพประกอบทั้ง 5 ลักษณะนี้ไม่มีนักเขียนภาพคนใดจะเขียนได้ดีครบทั้งหมด แต่นักเขียนจะมีความถนัดในแต่ละลักษณะที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นนักเขียนภาพจึงควรศึกษาให้รู้ตนเองว่าตนเองถนัดที่จะเขียนภาพประกอบในแนวนี้ๆหรือไม่ หากไม่มีความถนัดที่จะทำภาพประกอบในลักษณะที่ต้องการก็ไม่ควรทำ ควรจะแนะนำให้นักเขียนภาพประกอบที่มีความสามารถในการเขียนภาพลักษณะนั้นๆ มาทำเพื่อที่จะได้ภาพที่เหมาะสมกับเรื่องมากยิ่งขึ้น
5. นักเขียนภาพประกอบ ควรจะต้องเป็นผู้สังเกตมาก นั่นคือทั้งอ่าน ทั้งฝึกฝนฝีมือในการเขียนภาพมามาก รวมทั้งการสะสมภาพ สะสมวัสดุ และสิ่งของเกี่ยวกับการเขียนภาพไว้มาก
 6. นักเขียนภาพประกอบ ควรเรียนรู้เทคนิคต่างๆ ในการจัดทำภาพประกอบ อาทิ เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1 การใช้ภาพถ่ายเส้นง่ายๆ ขาวดำธรรมดาซึ่งมีอยู่ทั่วไปในหนังสือแบบเรียน

6.2 เทคนิคการเขียนภาพด้วยสีน้ำ คือใช้พู่กันระบาย

6.3 เทคนิคการใช้วัสดุติดลงในรูป (Collage) เช่น จะทำเป็นรูปเด็กก็ฉีกกระดาษหรือวัสดุอื่นให้เป็นรูปทรงที่ต้องการติดลงไป ลักษณะ Collage จะเห็นเป็นรูปร่างไม่ชัดเจนนัก แต่เป็นเรื่องง่ายๆ สำหรับเด็กจะไม่รู้จักรูปทรง(Form) ที่ยาก ลักษณะของ Collage แทนคำรูปทรงให้ง่ายขึ้น

6.4 เทคนิคการทำภาพแบบแกะไม้ (Wood cut)

6.5 เทคนิคการใช้สี เช่น ภาพสีน้ำ เมื่อพิมพ์ออกมาจะสวยงาม สดใส ภาพสีโปสเตอร์และสีน้ำมัน เมื่อพิมพ์ออกมาสีจะไม่สดใสเท่าสีน้ำ สีชอล์กเป็นสีที่ให้บรรยากาศดี เป็นต้น

หากนักเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กสามารถเรียนรู้และนำเอาเทคนิคเหล่านี้มาใช้ในการทำภาพประกอบ ก็จะทำให้ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กมีคุณภาพตรงตามลักษณะของภาพประกอบที่เหมาะสมกับเด็กอย่างแท้จริง อนึ่งในการจัดทำภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนเรื่องควรมีโอกาสได้พบกับผู้เขียนภาพประกอบ เพื่อจะได้อธิบายชี้แจงให้ผู้เขียนภาพประกอบเข้าใจในเรื่องที่ผู้เขียนภาพประกอบอาจจะเข้าใจไม่แจ่มแจ้ง และสามารถบอกกับผู้เขียนภาพได้ว่าภาพประกอบที่ดีที่ผู้เขียนต้องการนั้นมีลักษณะอย่างไร ซึ่งถ้าสามารถทำได้ก็จะทำให้การเขียนภาพประกอบมีคุณภาพดียิ่งขึ้น

จิตวิทยาของสี

การนำจิตวิทยาของสีมาใช้ในเชิงปฏิบัติ ให้ได้ผลนั้น ก่อนอื่นเราต้องระบุดลาดเป้าหมายให้ได้เสียก่อน เป็นต้นว่า ถ้าคุณกำลังขายหนังสือสำหรับเด็ก คนที่มีอำนาจในการซื้อจริงๆคือ พ่อแม่ ผู้ปกครองของเด็ก สิ่งที่คุณควรจะทำก็คือ การดีไซน์หนังสือให้มีสีสันสดใส โดยเฉพาะการใช้แม่สีเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กๆ ที่ต้องเป็นผู้ใช้สินค้า ส่วนเรื่องของสีทางการตลาด (เว็บไซค์, โบว์ชัวร์โปสเตอร์ ฯลฯ) นั้นต้องใช้การดีไซน์ที่มุ่งดึงดูดความสนใจของพ่อแม่ ผู้ปกครองของเด็กเป็นหลัก เช่น การใช้สีฟ้า (แสดงความน่าเชื่อถือ) สีชมพู (น่า-ทะนุถนอม) และสีเหลือง(ความสุขสดชื่นและขี้เล่น) จากนั้นให้ทดสอบกับตลาดเล็กๆก่อน เพื่อว่าเขามีการตอบรับในเรื่องสีต้นในงานของคุณอย่างไร แล้วจึงค่อยนำไปใช้ในวงกว้างต่อไป

ข้อคิดเกี่ยวกับการใช้สีในเว็บไซค์

มีข้อคิดสั้น ๆ เกี่ยวกับการใช้สีให้เกิดประโยชน์ 3 ข้อ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้สื่ออย่างสม่ำเสมอ

ช่วยสร้างความรู้สึกถึงบริเวณของสถานที่ เช่นการใช้สื่อที่เป็นชุดเดียวกันตลอดทั้งไซต์เพื่อสร้างขอบเขตของเว็บไซต์ที่สัมพันธ์ด้วยสายตา เมื่อผู้ใช้คลิกเข้าไปในแต่ละหน้าก็ยังสามารถรู้สึกรู้สึกได้ว่ากำลังอยู่ภายในเว็บไซต์เดียวกัน

ใช้สื่ออย่างเหมาะสม

การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสมกับลักษณะของเว็บไซต์จะช่วยส่งเสริมเป้าหมายและภาพลักษณ์ของเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงปัจจัยหลาย ๆ อย่างที่มีผลต่อความเหมาะสมของสื่อในเว็บไซต์

เช่นวัฒนธรรม แนวโน้ม ของแฟชั่น อายุและประสบการณ์ของผู้ใช้ เราจึงรู้สึกเห็นด้วยเมื่อมีการใช้สีชมพูเพื่อแสดงความรัก และใช้โทนสีน้ำตาลดำ สื่อถึงเหตุการณ์ในอดีต ใช้สีสดใสสำหรับเด็ก และการใช้สีตามแฟชั่นในเว็บไซต์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย

ใช้สีเพื่อสื่อความหมาย

สีแต่ละสีให้ความหมายและความรู้สึกที่แตกต่างกัน โดยที่สีหนึ่ง ๆ อาจสื่อความหมายไปในทางบวกหรือลบก็ได้ ขึ้นอยู่กับความเข้มของสีนั้นๆ

คุณสมบัติและการส่งผลต่ออารมณ์ของสีต่างๆ

- สีแดง - เปิดเผยและมีความรู้สึกรุนแรง ความรัก ความรุ่มร้อน มักเป็นที่สะดุดตาได้ง่าย จึงเหมาะที่จะใช้
- สีน้ำเงิน - สื่อถึงความสงบ เยือกเย็น ความซื่อสัตย์ และความมั่นใจ
- สีเหลือง - แสดงถึงความสดใส ค่อนรับ สนุกสนาน เบิกบาน
- สีเขียวอ่อน - ยินดี ร่าเริง ความสดชื่น ธรรมชาติ การเติบโต
- สีเขียว - สงบ พักผ่อน
- สีฟ้า - ความร่าเริง สดใส สะอาด ความสวยงามของธรรมชาติ ความไว้วางใจ เชื่อมั่น เยือกเย็น
- สีส้ม - ให้ความสนุกสนาน ร่าเริง
- สีม่วง - ให้ความรู้สึกผิดหวัง เสรี ลึกลับ
- สีชมพู - น่ารัก สดใส สดชื่น น่าทะนุถนอม
- สีขาว - บริสุทธิ์ สะอาด สดใส บางครั้ง ว่างเปล่า
- สีดำ - หดหู่ เสรีใจ ทุกข์ ความตาย เป็นสีแห่งความลึกลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

เทคนิคการออกแบบ Website

จากการสำรวจ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ทราบถึงสภาพแวดล้อมการใช้งาน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการใช้ออกแบบเว็บไซต์ ให้ได้มาตรฐาน เพื่อการแสดงผลงานให้ออกมาดีที่สุดใน

โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังคงใช้ความละเอียดหน้าจอที่ 800*600 มากที่สุด แม้จะเห็นได้ว่าเป็นอัตราที่ลดลงเรื่อยๆ ตรงกันข้ามกับความละเอียดที่ 1024*768 ที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ก็ตาม

Year-Month	800x600	1024x768	640x480	1152x864
2003-01	65.14%	30.59%	1.15%	1.4%
2003-02	64.53%	31.35%	1.08%	1.43%
2003-03	60.6%	34.99%	1.06%	1.65%
2003-04	61.37%	34.49%	0.91%	1.62%
2003-05	60.42%	35.23%	0.91%	1.54%
2003-06	59.51%	36.33%	0.84%	1.55%
2003-07	60.44%	35.29%	0.93%	1.49%
2003-08	59.97%	35.77%	0.85%	1.51%
2003-09	58.62%	37.09%	0.84%	1.49%
2003-10	57.6%	38.31%	0.75%	1.51%
2003-11	58.11%	37.97%	0.73%	1.41%
2003-12	57.24%	38.76%	0.7%	1.44%
2004-01	56.12%	39.91%	0.61%	1.97%
2004-02	55.27%	40.49%	0.69%	1.48%

กราฟแสดงสถิติของระดับความละเอียดหน้าจอ ในการดูหน้า เว็บเพจ

76171

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำแนะนำเพื่อการสร้างไฟล์มูฟวี่ให้มีขนาดเล็ก

แม้ว่าโปรแกรม Flash จะสามารถปรับไฟล์มูฟวี่ที่จะนำไปใช้งานให้มีขนาดเล็กลงได้โดยอัตโนมัติ แต่จะเป็นการดีกว่าหากเราควบคุมการสร้างผลงานในทุกขั้นตอน เพื่อที่จะทำให้ได้ไฟล์ที่มีขนาดเล็กที่สุด เพราะเมื่อนำมูฟวี่ไปแสดงบนเว็บเพจ ถ้าไฟล์มีขนาดใหญ่ผู้ชมจะต้องเสียเวลาโหลดนานซึ่งอาจจะทำให้ไม่อยากแวะมาเยี่ยมชมเว็บของเรา วิธีทำให้ไฟล์มูฟวี่มีขนาดเล็กที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ให้ปฏิบัติตามข้อแนะนำต่อไปนี้

คำแนะนำในส่วนที่เกี่ยวกับการสร้างมูฟวี่โดยทั่วไป

- ควรใช้ Symbol แทน Object ทุกชนิดที่ปรากฏในมูฟวี่มากกว่าหนึ่งครั้ง
- ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ควรใช้วิธีสร้างแบบ tween ทุกครั้งที่เป็นไปได้ เพราะหากใช้แบบเฟรมต่อเฟรม (frame-by-frame) จะต้องใช้ Keyframe จำนวนมากจึงทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่
- ในการสร้าง Symbol ภาพเคลื่อนไหวควรทำเป็น Movie Clip จะดีกว่า
- พยายามจำกัดพื้นที่การเปลี่ยนแปลงของ Object ใน Keyframe โดยให้การเปลี่ยนแปลงหรือเคลื่อนไหวเกิดขึ้นในพื้นที่เล็กที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
- หลีกเลี่ยงการสร้างภาพเคลื่อนไหวของภาพ Bitmap ควรใช้ภาพประเภทนี้ทำเป็นฉากหลังและภาพนิ่งเท่านั้น
- การใช้เสียงประกอบ ควรใช้ประเภท MP3 ซึ่งเป็นเสียงที่มีขนาดของไฟล์ค่อนข้างเล็ก

คำแนะนำเกี่ยวกับการสร้าง Object

- ควรจัด Object ต่างๆ เข้าเป็นกลุ่ม (group) ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- ใช้ Layer แยก object ที่มีการเคลื่อนไหวและที่ไม่ได้เคลื่อนไหวออกจากกัน
- ควรใช้คำสั่ง Modify ► Optimize เพื่อช่วยลดจำนวนเส้นที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นรูปทรงต่างๆ
- ไม่ควรใช้เส้นแบบเส้นประ (dash), เส้นจุด (dot) หรือเส้นที่เป็นลวดลายต่างๆ การใช้เส้นที่ธรรมดา (Solid) จะทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กกว่า นอกจากนี้การวาดเส้นด้วย Pencil Tool จะทำให้ไฟล์เล็กกว่าการใช้ Brush Tool

คำแนะนำเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษรและข้อความ

- จำกัดการใช้ฟอนต์ตัวอักษรและลักษณะตัวอักษรแบบต่างๆ ให้น้อยลง
- ควรใช้ฟอนต์ประเภท embedded เท่าที่จำเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้สี

- เมื่อต้องการใช้ Object ที่มีลักษณะคล้ายกันแต่สีต่างกัน ควรสร้าง Object ดังกล่าวจาก Symbol เดียวกัน แล้วจึง ปรับสีของ Object แต่ละชิ้น (แต่ละ Instance) ให้หลากหลายออกไป
- เลือกใช้สีเฉพาะที่อยู่ในชุด Web 216
- การใช้สี Gradient จะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่กว่าการใช้สีเรียบ(Solid) ดังนั้นจึงควรใช้เท่าที่จำเป็น
- การปรับค่า Alpha ควรใช้เท่าที่จำเป็นเพราะจะทำให้การเล่นมูฟวีช้าลง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์ข้อมูลและวางแผนทางการออกแบบ

จากข้อมูลที่ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าเกี่ยวกับลักษณะกราฟฟิกสำหรับเด็ก ทำให้ทราบถึงระยะเวลา ความสนใจของเด็กวัยตั้งแต่ 6 – 10 ขวบ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก โดยจะมีความสนใจแต่ละกิจกรรม นานประมาณ 25 – 40 นาที เด็วยวัยนี้สามารถอ่านหนังสือด้วยตัวเองได้ ขนาดของตัวอักษรที่ใช้จะต้องมีขนาดที่พอเหมาะกับสายตาเด็ก มีหัวชัดเจนและอ่านง่าย

สำหรับลักษณะภาพประกอบสำหรับเด็ก ควรที่จะเป็นสีเพราะเด็กจะชอบภาพสีสดใสมากกว่า ภาพขาวดำ เด็กเล็กจะชอบสีที่สดใส โดยไม่คำนึงถึงสีจริงของวัตถุ แต่หากเป็นเด็กที่โตขึ้นก็จะเริ่มชอบสีใกล้เคียงกับของจริงมากกว่า นอกจากนั้นเด็กยังชอบภาพธรรมชาติ บ้าน และสัตว์ที่พูดได้เหมือนคน ส่วนเทคนิคที่เหมาะสมสำหรับงานภาพประกอบเด็กก็จะเป็นภาพลายเส้นง่ายๆ ภาพสีน้ำ สีชอล์ค ภาพ Collage เพราะภาพเหล่านี้เมื่อพิมพ์ออกมาสีจะดูสดใสกว่าภาพสีชนิดอื่นๆ

สินค้าที่เกี่ยวกับเด็กนอกจากจะคำนึงถึงการออกแบบที่ดึงดูดใจเด็กแล้ว ต้องคำนึงถึงผู้ใหญ่ที่เป็นพ่อแม่ผู้ปกครองด้วย เพราะผู้มีอำนาจในการซื้อจริงๆ คือผู้ปกครองของเด็กนั่นเอง ในการออกแบบสินค้าสำหรับเด็กจึงมักเลือกใช้สีที่มีผลต่อความรู้สึกในแง่บวก โดยแต่ละสีให้ผลที่แตกต่างกันออกไป เช่น สีฟ้าให้ความรู้สึกน่าเชื่อถือ สีชมพู น่าทะนุถนอม สีเหลือง ความสุขสดชื่น

จากข้อมูลข้างต้น พอดีสรุปแนวทางการออกแบบและภาพรวมของงานได้ว่า สีที่ใช้จะต้องสดใสและดึงดูดความสนใจ ความรู้สึกของสีเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและต้องมีการคุมสีที่ใช้ไว้เว็บไซต์ให้ได้ เพื่อให้ผู้ใช้เข้าชมรู้สึกได้ว่าอยู่ภายในเว็บเดียวกัน ลักษณะภาพที่ใช้ควรเป็นรูปทรงหรือลายเส้นง่ายๆ ดูแล้วสบายตา ไม่แสดงรายละเอียดที่มากจนเกินไป นักนิทานที่เลือกมาให้อ่านนั้นจะต้องเป็นเรื่องที่ไม่จนยาวเกินไป เพื่อให้เหมาะกับช่วงความสนใจของเด็ก โดยใช้ลักษณะของเกมสื่ในการดำเนินเรื่องไปสู่เนื้อหา เพื่อให้เด็กรู้สึกสนุกเพลิดเพลิน ใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบซึ่งจะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก อาจมีการใช้ตัวละครที่เป็นสัตว์ออกมาพูดเพื่อแนะนำการใช้งานในส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ โดยแยกเนื้อหาส่วนที่เป็นข่าวสารและรายละเอียดเกี่ยวกับบริษัท รายชื่อหนังสือ และ Link ออกมาต่างหากจากหน้านิทาน เพื่อความสะดวกในการเลือกรับข้อมูลของผู้ปกครองเด็ก โดยรายชื่อหนังสือในข้อมูลบทที่ 2 จะเห็นได้ว่าสามารถจำแนกได้ทั้งตามอายุของเด็กและตามประเภทหนังสือ แต่เพื่อความสะดวกในการเลือกซื้อให้เหมาะกับวัยของเด็กเอง

ดังนั้นข้าพเจ้าจะขอใช้การจำแนกตามอายุของเด็กเป็นเกณฑ์ในการแบ่งหนังสือทั้งหมด โดยเมื่อนำไปจัดรวมกับข้อมูลด้านอื่นๆแล้วจะได้โครงสร้างเว็บไซต์เป็นดังนี้

Intro

หน้าหลัก

นิทาน	กระดานข่าว	รายชื่อหนังสือ	ติดต่อ - สอบถาม	link
เรื่องที่ 1	ข่าวที่ 1	0-3 ขวบ	วิธีการซื้อหนังสือ	link1
เรื่องที่ 2	ข่าวที่ 2	3-6 ขวบ	การสมัครสมาชิก	link2
เรื่องที่ 3	ข่าวที่ 3	6 ขวบขึ้นไป	ที่อยู่สำนักพิมพ์	link 3
เรื่องที่...				

ในเรื่องของเทคนิคในการออกแบบเว็บไซต์ จะใช้ความละเอียดของหน้าจอที่ 800*600 ในการทำงาน เนื่องจากเป็นขนาดมาตรฐานที่คนส่วนมากใช้ สำหรับขนาดไฟล์เพื่อให้มีขนาดที่ไม่ใหญ่จนเกินไป ดังนั้นการทำตามข้อแนะนำเรื่องการลดขนาดไฟล์ควบคู่กันไปกับการใช้คำสั่ง Load - movie เพื่อแยกข้อมูลออกเป็นไฟล์ย่อยๆ จึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด เนื่องจากผู้ชมสามารถชมข้อมูลได้โดยที่ไม่ต้องรอให้ทุกหน้า Load จนเสร็จหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

แบบร่างครั้งที่ 1

เนื่องจากความต้องการที่จะดึงดูดความสนใจของเด็ก จึงใช้วิธีดำเนินเรื่องให้ออกมาในลักษณะของเกม เพื่อดึงดูดความสนใจให้นำติดตาม มากกว่าการเป็นแค่เพียง Interface ที่รอให้คลิก โดยเด็กๆจะไปพบกับ Interface ต่างๆได้เมื่อได้ลงมือเล่นเกม และจากความคิดนี้จึงได้งานออกมา 3 แบบด้วยลักษณะภาพประกอบที่แตกต่างกัน โดยแบบแรกจะเป็นลักษณะนิทานเด็กทั่วไป แบบที่ 2 คล้ายเกมอาร์พีจีแบบ 16 บิต แบบที่ 3 จะออกมาในลักษณะภาพเด็กวาด ลายเส้นจะขยุกขยิก ซึ่งดูเหมาะสมกว่า 2 แบบแรกเพราะนอกจากจะให้ความรู้สึกว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับเด็กๆแล้ว ยังทำให้รู้สึกเชื่อมโยงไปถึงลักษณะของงานสิ่งพิมพ์ได้ อีกทั้งยังสามารถครอบคลุมลักษณะที่หลากหลายของนิทานได้ดีกว่า 2 แบบข้างต้น



แบบที่ 1



แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบที่ 3

แบบร่างครั้งที่ 2

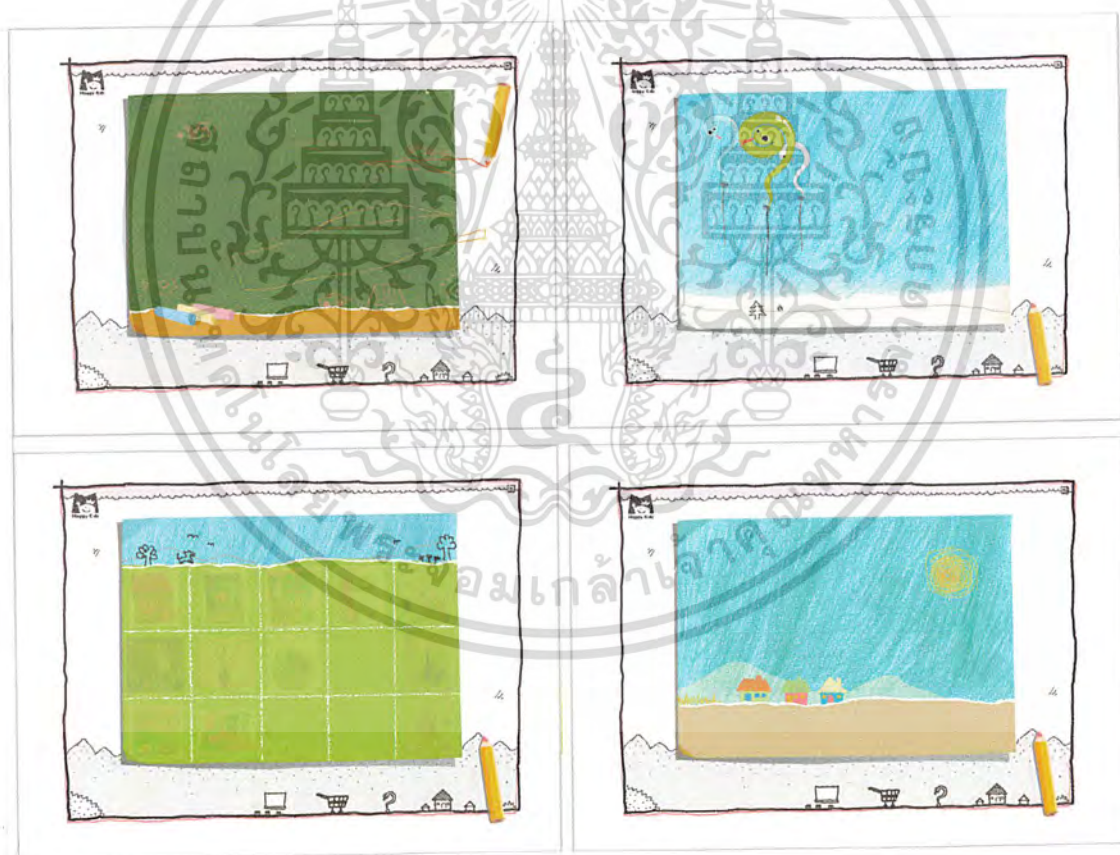


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

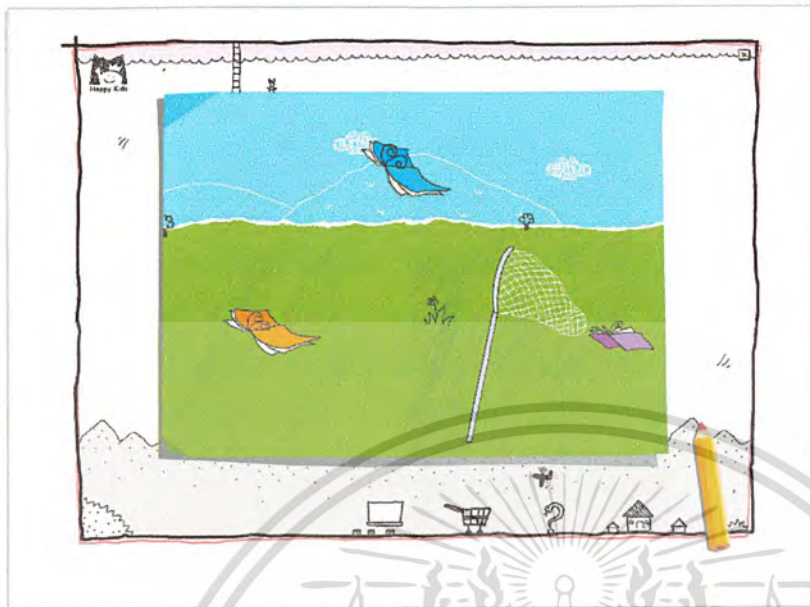
ออกแบบหน้าเว็บแต่ละหน้า และ Interface ต่างๆ แม้จะได้สไตล์ที่ต้องการแล้ว แต่ก็ยังไม่ดี นักเพราะงานมีความกระจาย ดูไม่เป็นกลุ่มก้อนและดูคล้ายเป็นแบบร่าง ยังดูไม่น่าสนใจพอ ดูไม่เป็นชุดเดียวกันแม้จะมี การคง Navigator ไว้ที่ตำแหน่งเดิมแล้วก็ตาม

เนื่องจากงานยังขาดเอกลักษณ์ และมีความไม่ลงตัวในการจัดวาง Interface ต่างๆ ฟอนต์ที่ใช้ ก็ดูไม่เหมาะสมเท่าไรนัก จึงคิดว่าควรปรับ สีเส้น และลักษณะเฉพาะของกราฟฟิก ปรับการ ออกแบบ Navigator ให้ดูลงตัวกว่านี้ดังที่ได้กล่าวไว้

แบบร่างครั้งที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จากตรงนี้กราฟฟิค และการจัดองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็นภาพ สี สัน และ Nagigator ถือได้ว่าลงตัวแล้ว เหลือแต่การตกแต่งเล็กๆ น้อยๆ และใส่เทคนิค Interactive เข้าไปเพื่อดีงดูดความสนใจของเด็กและเพิ่มความสุขสนาน

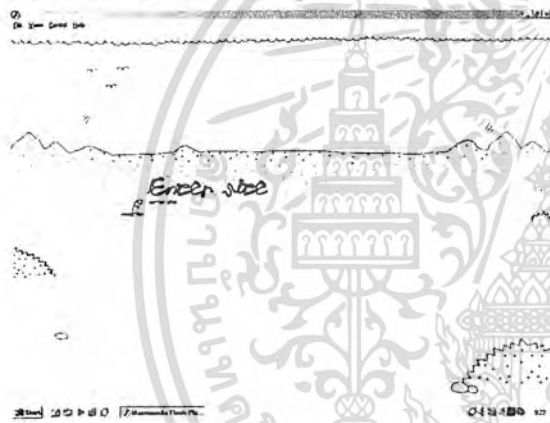
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

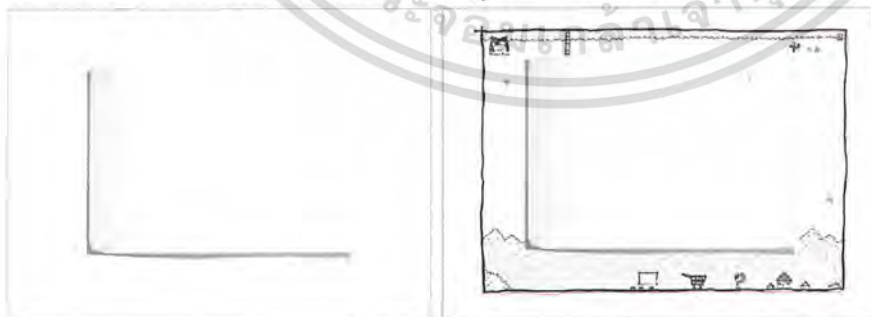
ผลงานจริง

เมื่อได้แบบร่างที่สมบูรณ์แล้วจึงดำเนินการต่อเพื่อสร้างผลงานจริง เพิ่มการเคลื่อนไหวและรายละเอียด ปกติย่อยต่างๆ เช่นการเปิดหน้าต่างหลัก การเปิดไปสู่อื่นๆ การเปลี่ยนแปลงเมื่อคลิกที่ Interface เป็นต้น

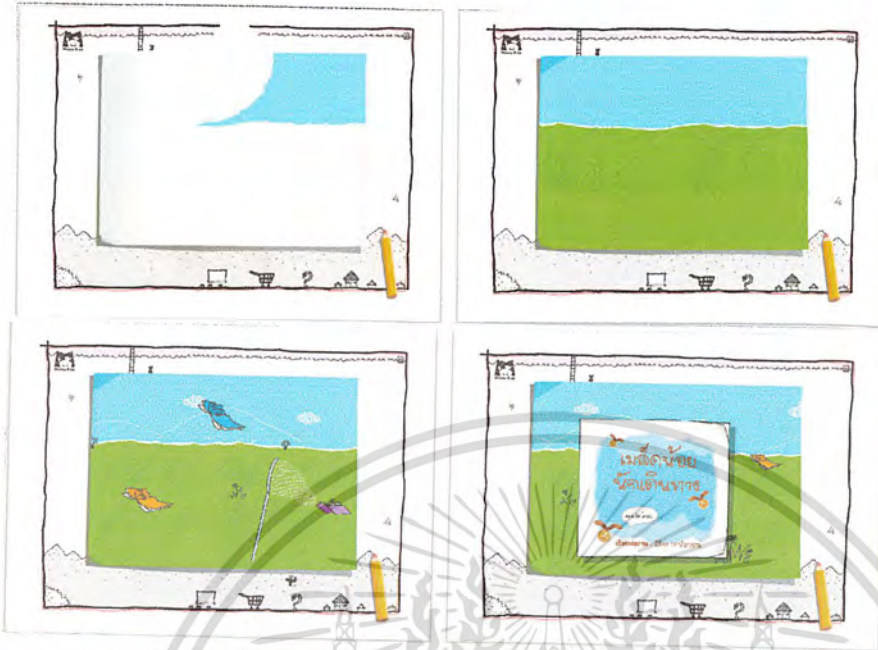
คลิกที่ Enter site เพื่อเข้าสู่เว็บไซต์



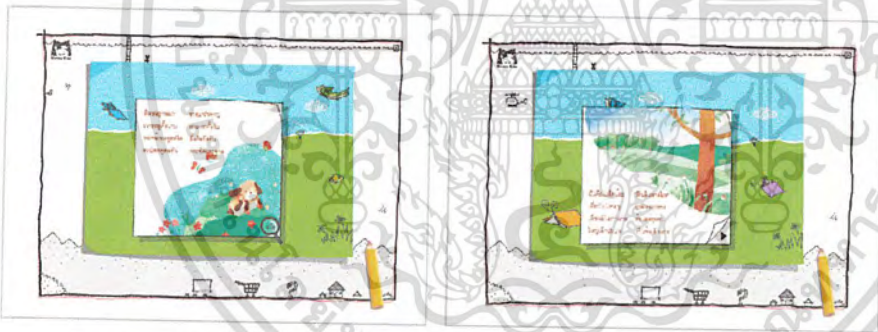
เริ่มโดยการปรากฏกระดาษ 1 แผ่น จากนั้นภาพสายเส้นต่างๆจะค่อยๆปรากฏด้านในกระดาษที่เป็นสี่เหลี่ยมเมื่อส่วนประกอบต่างๆปรากฏครบก็จะสามารถใช้งาน Interface ต่างๆได้



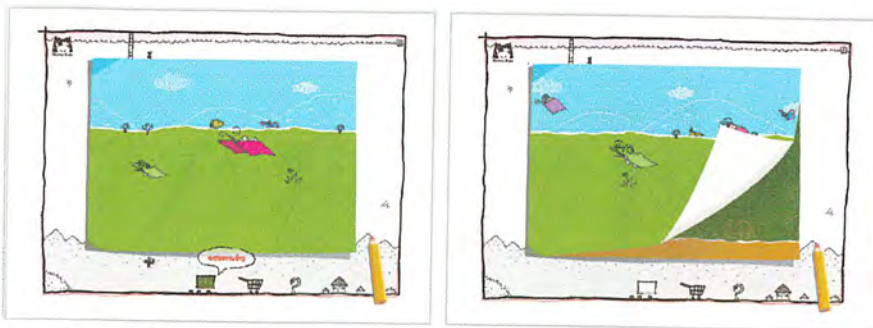
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จากภาพ เมื่อคลิกที่สมุดแต่ละเล่ม จะเปิดหน้าต่างใหม่ซึ่งมีนิทานให้อ่านได้

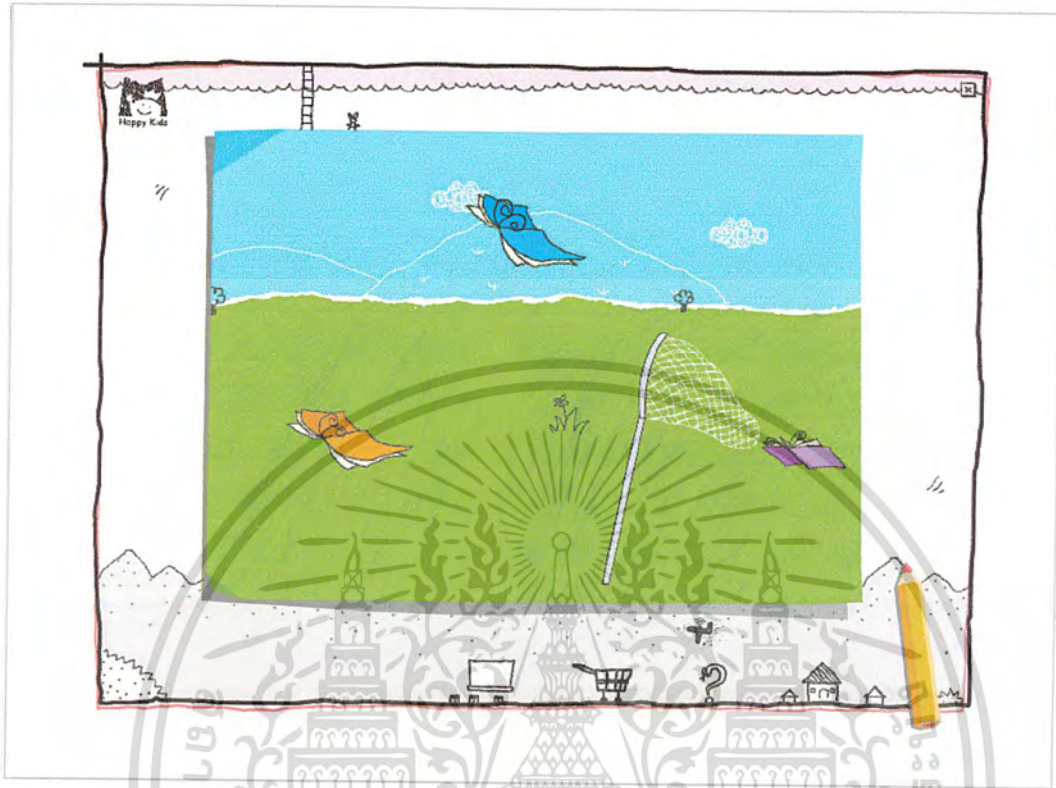


เมื่อใช้เมาส์ไปวางมุมกระดาษด้านล่างขวา จะพบคำว่าเปิด และ Interface สำหรับคลิกไปหน้าถัดไป
ดังภาพขวา

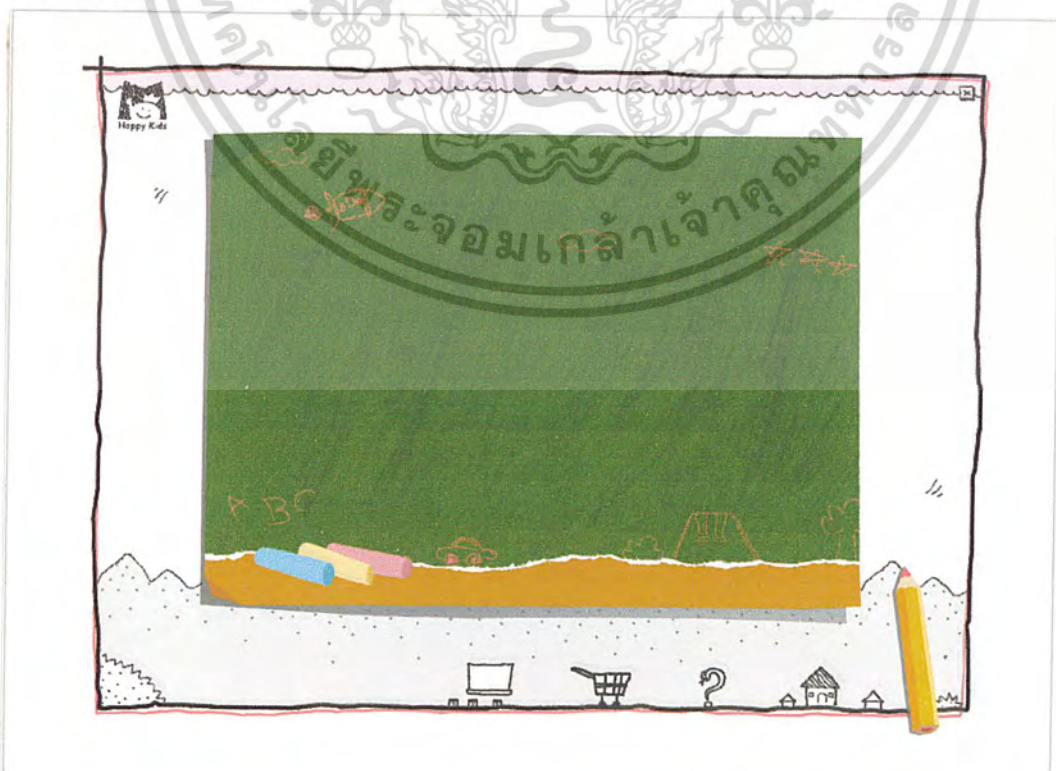


เมื่อคลิกที่ Interface รูปกระดาษคำ หน้ากระดาษจะพลิกขึ้นเพื่อเปิดไปหน้าถัดไปได้
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลัก

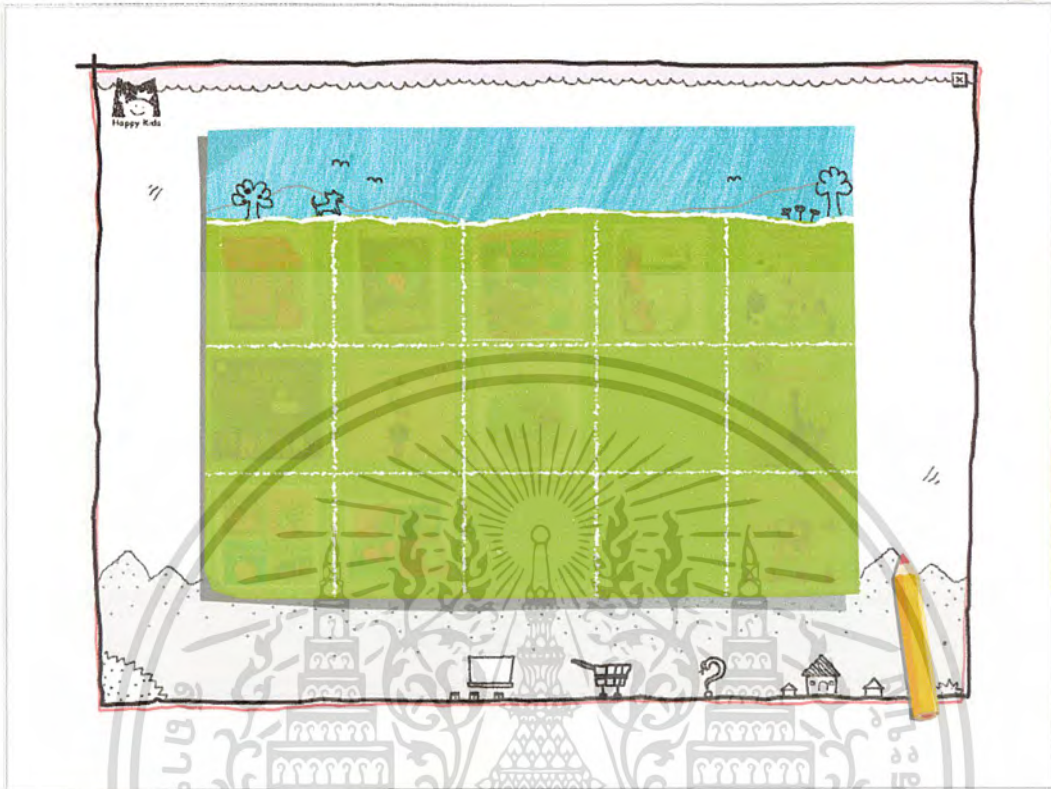


กระดานข่าว

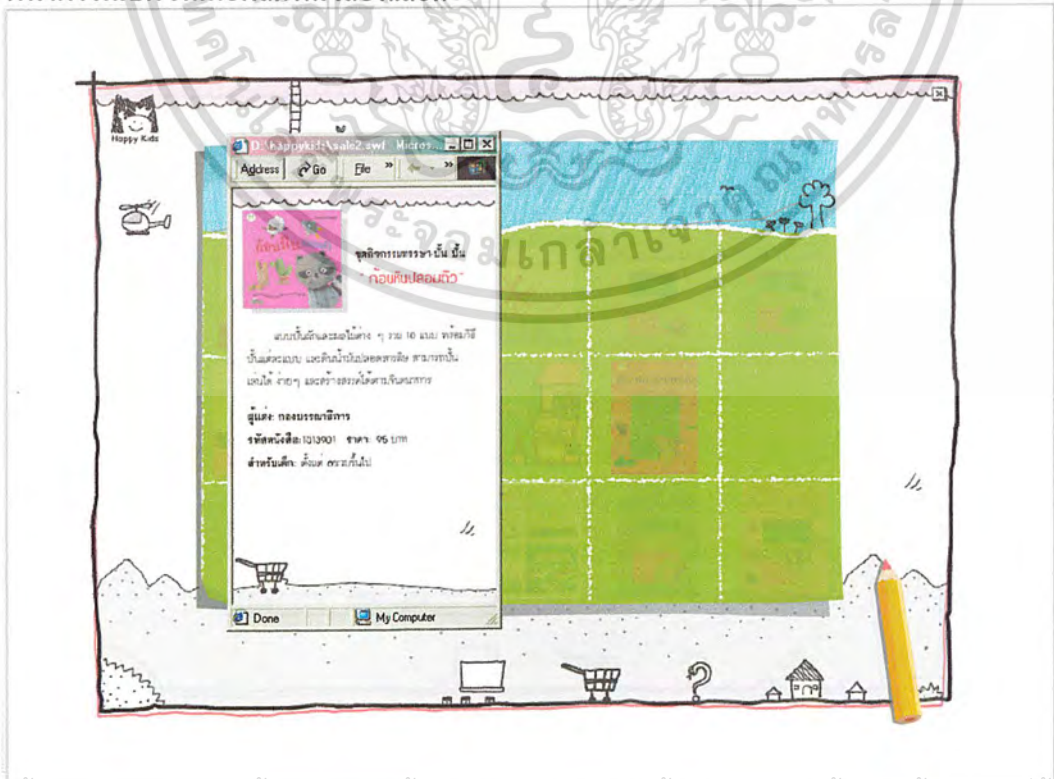


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายชื่อหนังสือ

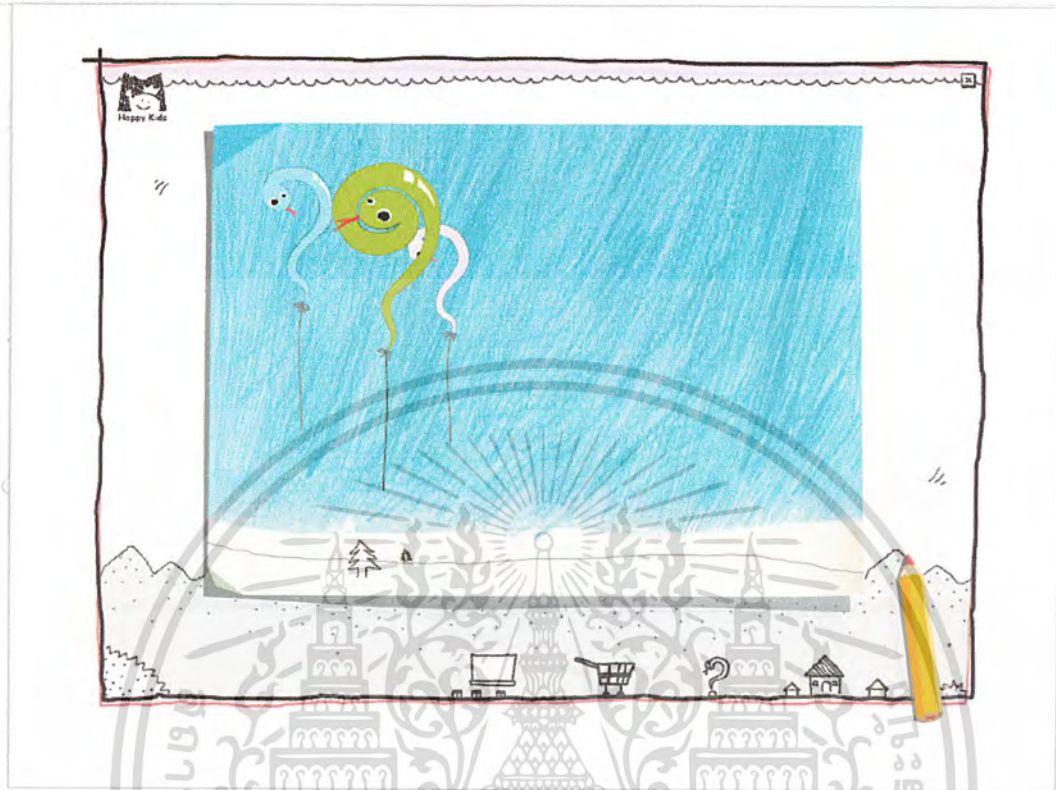


หน้าต่างที่เปิดขึ้นเมื่อกดหนังสือที่เลือก

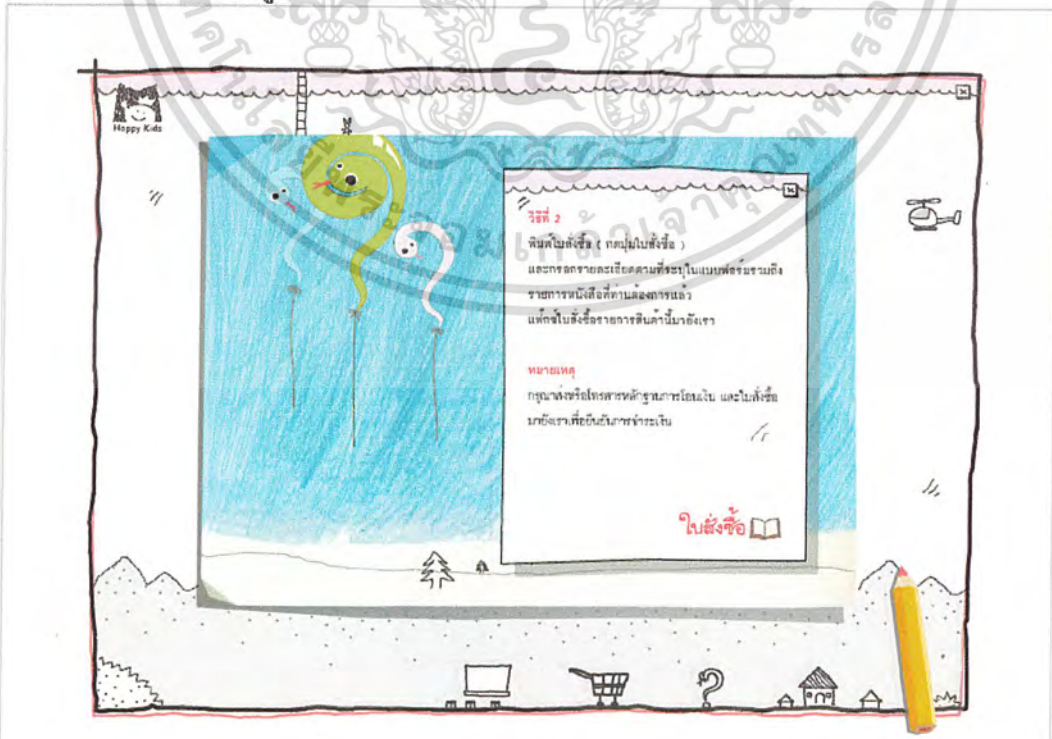


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ติดต่อ-สอบถาม

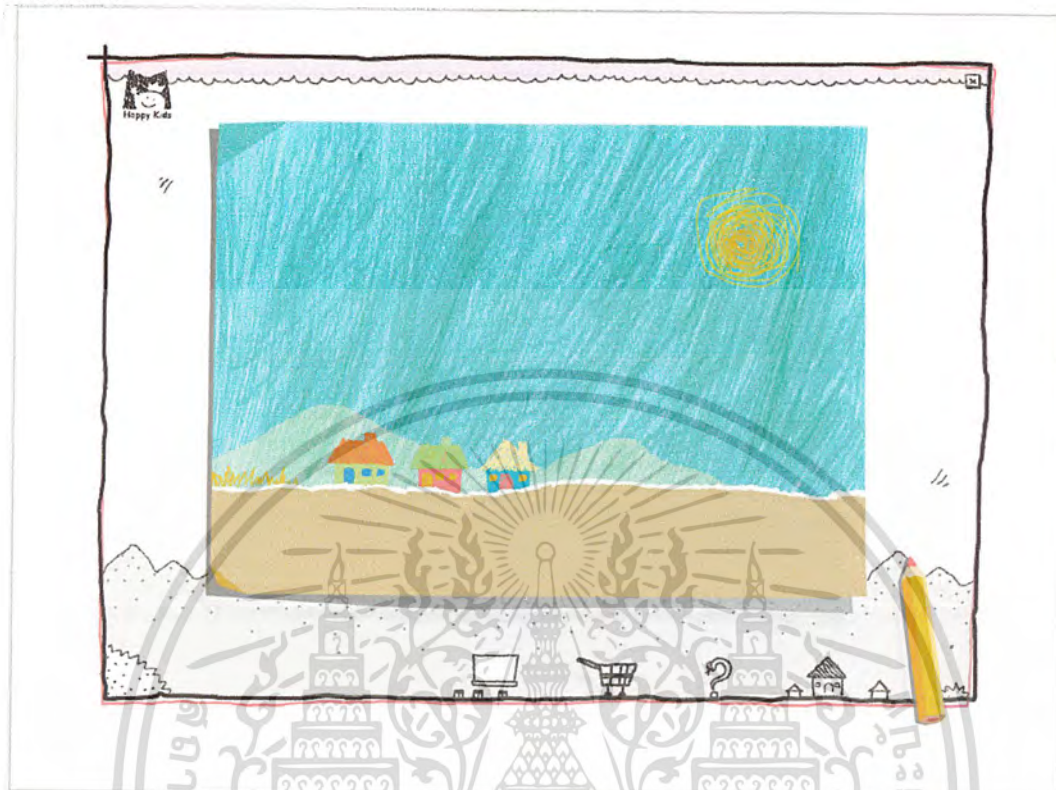


หน้าต่างที่เปิดเมื่อคลิกที่ลูกโป่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อนบ้าน



Intro

หน้าหลัก

นิทาน	กระดานข่าว	รายชื่อหนังสือ	ติดต่อ - สอบถาม	link
เรื่องที่ 1	ข่าวที่ 1	0-3 ขวบ	วิธีการซื้อหนังสือ	link1
เรื่องที่ 2	ข่าวที่ 2	3-6 ขวบ	การสมัครสมาชิก	link2
เรื่องที่ 3	ข่าวที่ 3	6 ขวบขึ้นไป	ที่อยู่สำนักพิมพ์	link 3
เรื่องที่...				

โครงสร้างเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการออกแบบเว็บไซต์ครั้งนี้ทำให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบที่เหมาะสมและสามารถตอบสนองความต้องการของเด็ก และยังได้ทดลองทำสิ่งต่างไปจากที่เคยทำ ซึ่งเป็นโอกาสให้ได้ค้นคว้าและท่องเว็บไซต์ต่างๆมากขึ้น ทำให้ได้พบว่านอกจากห้องสมุดแล้วอินเทอร์เน็ตก็เป็นอีกสิ่งที่ขาดไม่ได้เช่นกัน ส่วนในด้านการใช้โปรแกรม Flash เพื่อการสร้างผลงานนั้น ทำให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสเรียนรู้ทางด้านเทคนิคและทดลองทำงานมีความชำนาญมากขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และพัฒนาการออกแบบในขั้นต่อไปได้

ในการทำงานด้านมัลติมีเดียต่างจากงานด้านสิ่งพิมพ์มาก เพราะในขั้นตอนการทำลงใน Flash ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหว การใส่สคริป หรือการหาเสียงประกอบ เราอาจต้องลงทำหรือหาอยู่หลายครั้งกว่าจะได้สิ่งที่ลงตัว ซึ่งจะทำให้งานเดินช้ากว่าที่เราได้กำหนดไว้ ดังนั้นจึงควรเผื่อเวลาไว้จะดีที่สุด นอกจากนั้นคอมพิวเตอร์ที่เร็วก็จะช่วยให้งานแสดงผลได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

บรรณานุกรม

ปฎิคม พลัปลึง.“Branding in Colour” Brand Age มิถุนายน 2546. น.75

รัตพร ชังธาดา. หนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร : ฝ่ายวิชาการ สำนักวิทยบริการ, 2531.

รศ. ขนิษฐา วิเศษสาคร. จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพมหานคร : งานตำราและเอกสารการพิมพ์ คณะ
ครุศาสตร์อุตสาหกรรม , 2544.

วงศ์ประชา จันท์สมวงศ์. เรียนลัด flash MX. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โปรวิจชั่น จำกัด,
2546.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้