

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การแข่งขันรถยนต์ชิงแชมป์โลก

WEB DESIGN FOR WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



นาย กระจ่าง สุขเกษม
Mr. GRASOUNG SUKASEM

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 26796
วัน,เดือน,ปี..... 16 ส.ค. 2552

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์ เพื่อประชาสัมพันธ์การแข่งขันรถยนต์ชิงแชมป์โลก
WEB DESIGN FOR WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



นายกระทรวง สุขเกษม
Mr. GRASOUNG SUKASAM

ภาควิชาศิลปะคัลปี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะคัลปี

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *กิตติ อมรพัฒน์กุล* วันที่ *18-3-2547*.....
(อาจารย์กิตติ อมรพัฒน์กุล)

หัวหน้าภาควิชา..... *วชิราภรณ์* วันที่ *9 เม.ย. 47*.....
(อาจารย์วชิรศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การแข่งขันรถยนต์ชิงแชมป์โลก WEB DESIGN FOR WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
ชื่อ	นาย กระจ่าง สุขเกษม
รหัสนักศึกษา	43020198
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2546
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ กิตติ อมรพัฒนกุล

บทคัดย่อ

การแข่งขันรถยนต์มีหลายรูปแบบ การแข่งขันแรลลี่รถยนต์เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ แนวคิดของงานต้องการนำเสนอความสนุกสนานที่เกิดจากการจับจี้รถยนต์ด้วยความเร็วสูง สร้างความเหมาะสมที่จะนำเรื่องของการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกมาประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์โดยใช้การออกแบบภาพประกอบ เป็นภาพแบบเวกเตอร์ (Vector) ซึ่งเป็นภาพที่เกิดจากเส้นที่นำมาจากโปรแกรม Adobe Illustrator และภาพแบบเวกเตอร์เองยังมีข้อดีในเรื่องของขนาดข้อมูลที่เล็กเมื่อนำเข้าไปไว้ในเว็บไซต์ย่อมทำให้ขนาดของเว็บไซต์มีขนาดข้อมูลที่เล็กตามลงไปด้วย ซึ่งตัวภาพเวกเตอร์นี้เองจะถูกนำมาทำภาพเคลื่อนไหวให้เกิดความสมจริง เกิดความสนุกสนานและใช้งานได้ง่ายขึ้นจนสำเร็จเป็นเว็บไซต์

แต่การทำงานประสบปัญหาในการออกแบบคือ การออกแบบในแต่ละหน้านั้นต้องใช้เวลาานในกระบวนการผลิต และการผลิตสื่อต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายและจุดประสงค์หลักให้ดี โดยไม่ให้เกิดการเบี่ยงเบนในประเด็นของเรื่อง สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าหวังว่าศิลปนิพนธ์นี้ ย่อมมีประโยชน์กับท่านผู้อ่านบ้างไม่มากก็น้อย

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้ไม่อาจล่วงได้หากไม่มีบุคคลสำคัญต่างๆ ที่คอยให้คำปรึกษา ให้ความหวังใจ กำลังใจและความช่วยเหลือต่างๆ บุคคลที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้จึงถือได้ว่ามีส่วนร่วมกับการงานชิ้นนี้ของข้าพเจ้า

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาทุกท่าน ที่พยายามทำความเข้าใจในงาน ให้คำปรึกษาและเปิดโอกาสให้ทำงานได้อย่างเต็มที่

ขอบคุณคุณแม่,คุณพ่อที่คอยห่วงใย และมอบสิ่งดีๆ ให้เสมอๆ

ขอบคุณคุณณัฐพงษ์ รอดเจียม เพื่อนผู้แสนใจดีที่มาช่วยงานอย่างสม่ำเสมอ

ขอบคุณคุณศรียะ สุขเกษม ที่กรุณาตรวจทานอักษรให้

ขอบคุณคุณวิศวะ สุจิระพงษ์ และพี่น้องชาวหอพักชายราชพฤกษ์ที่อำนวยความสะดวกทั้งในเรื่องของที่พัก,อาหาร,เงิน และอุปกรณ์การทำงาน

ขอบคุณเพื่อน,รุ่นพี่ และรุ่นน้องภาควิชาสถาปัตยกรรม ที่ให้กำลังใจเสมอมา

ขอบคุณนักศึกษาภาควิชาศิลปะ สาขาศิลปะชั้นปีที่4,รุ่นพี่และรุ่นน้อง ไม่ว่าจะเรียนอยู่สาขาใดก็ตาม ที่คอยให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณภาควิชาศิลปะ ที่มอบทางเลือกใหม่ให้กับข้าพเจ้า

และขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสในการให้การศึกษา จนรวมไปถึงเรื่องของสังคมและวิธีการดำเนินชีวิตต่อไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค-ง
สารบัญภาพ.....	จ-ฉ

บทที่

1. บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
กลุ่มเป้าหมายของโครงการ.....	2
ขอบเขตของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2. การแข่งขันรถยนต์เรลลี่ชิงแชมป์โลก	
ความสำคัญและองค์ประกอบของการแข่งขันรถยนต์เรลลี่ชิงแชมป์โลก.....	3
กฎ กติกา และนารายาททั่วไป.....	5
รถยนต์ที่ใช้ในการแข่งขันรถยนต์เรลลี่ชิงแชมป์โลก(World Rally Cars).....	6
3. สื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการออกแบบ	
ความหมาย,องค์ประกอบ และความสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia).....	9
การสร้างงานมัลติมีเดีย (Multimedia) ด้วยกราฟฟิกชนิดต่าง ๆ	11
ประวัติความเป็นมา และความสำคัญของโปรแกรมแฟลช (Flash).....	12
ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	14

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4.	วิเคราะห์ข้อมูล
	วิเคราะห์ข้อมูล.....20
	วิเคราะห์ปัญหา.....20
	วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....20
	วิเคราะห์พฤติกรรมกรรับสื่อ.....21
	วิเคราะห์การออกแบบ.....21
5.	ขั้นตอนการออกแบบ
	การพัฒนาการออกแบบ โครงสร้างของเว็บไซต์ (Site map)ครั้งที่ 1.....22
	การพัฒนาการออกแบบ โครงสร้างของเว็บไซต์ (Site map)ครั้งที่ 2.....23
	โครงสร้างของเว็บไซต์ (Site map) แบบที่แก้ไขแล้ว.....24
	การพัฒนาการออกแบบหน้าหลักของเว็บไซต์ (Main page).....25
	หน้าหลักของเว็บไซต์ (Main page) แบบที่แก้ไขแล้ว.....26
	การพัฒนาการออกแบบหน้าตารางการแข่งขัน 2004 ของเว็บไซต์ (Schedule 2004 page)..27
	หน้าตารางการแข่งขัน 2004 ของเว็บไซต์ (Schedule 2004 page) แบบที่แก้ไขแล้ว.....27
	การพัฒนาการออกแบบหน้าฤดูกาลแข่งขัน 2004 ของเว็บไซต์ (Season 2004 page).....29
	หน้าฤดูกาลแข่งขัน 2004 ของเว็บไซต์ (Season 2004 page) แบบที่แก้ไขแล้ว.....31
	การพัฒนาการออกแบบหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ (Fun service page).....32
	หน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ (Fun service page) แบบที่แก้ไขแล้ว.....33
	หน้าแนะนำเว็บไซต์ (Introduction page) แบบที่แก้ไขแล้ว.....35
6.	ผลงานจริง.....36
7.	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....40
	บรรณานุกรม.....41
	ประวัติผู้เขียน.....42

สารบัญภาพ

รูปภาพที่	หน้า
3.1 แสดงหน้าหลัก (Main Page)ของเว็บไซต์รถยนต์ฮอนด้า (Honda).....	14
3.2 แสดงหน้าโชว์รูม(Showroom)แสดงรถยนต์แต่ละรุ่นที่ทางฮอนด้าผลิตออกมาจำหน่าย.....	14
3.3 แสดงหน้าบ่งบอกโครงสร้างของเว็บไซต์ผลิตภัณฑ์ดูแลผมลอรีอัล (Loreal).....	15
3.4 แสดงหน้าหลักของเว็บไซต์เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ยี่ห้อ ไฮเนเก้น (Heineken).....	15
3.5 แสดงหน้า “5%Heineken is here”	16
3.6 แสดงหน้า “Heineken Lounge”.....	16
3.7 แสดงหน้า “About Heineken”.....	16
3.8 แสดงหน้า “Heineken near you”	17
3.9 แสดงหน้าหลักของ เว็บไซต์ Esao Andrews' Flash Home Page.....	17
3.10 แสดงหน้าผลงานภาพวาดของเว็บไซต์ Esao Andrews' Flash Home Page.....	18
3.11 แสดงหน้าหลักของ เว็บไซต์ Hommy's Home Page.....	18
3.12 แสดงหน้า “Ham folk”.....	19
3.13 แสดงหน้า “Ham care”.....	19
3.14 แสดงหน้า “Funny ham”.....	19
5.1 แสดงแบบร่างที่ 1.....	25
5.2 แสดงแบบร่างที่ 2.....	25
5.3 แสดงปุ่มกดทั้ง 3 แบบ.....	26
5.4 แสดงหน้าหลักของเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel).....	26
5.5 แสดงแบบร่างที่ 1.....	27
5.6 แสดงหน้าตารางการแข่งขันของเว็บไซต์ ๑ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel).....	27
5.7 แสดงภาพแผนที่ของประเทศที่เข้าร่วมทำการแข่งขันทั้ง 16 ประเทศ.....	28
5.8 แสดงภาพสัญลักษณ์สภาพถนนและสภาพภูมิอากาศ.....	28
5.9 แสดงแบบร่างที่ 1.....	29
5.10 แสดงแบบร่างที่ 2.....	29
5.11 แสดงแบบร่างการเคลื่อนไหวของรถยนต์.....	30

สารบัญญภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
5.12 แสดงมุมมองทั้ง 4 แบบของรถยนต์.....	30
5.13 แสดงหน้าฤดูกาลแข่งขันของเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel).....	31
5.14 แสดงหน้าฤดูกาลแข่งขันของเว็บไซต์ ส่วนของนักแข่งรถ.....	31
5.15 แสดงหน้าฤดูกาลแข่งขันของเว็บไซต์ ส่วนของประวัติทีมรถยนต์.....	32
5.16 แสดงแบบร่างที่1.....	32
5.17 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel).....	33
5.18 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ ส่วนของรูปภาพปรับแต่งหน้าจอ(Wallpapers).....	33
5.19 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ ส่วนทำหน้าที่เชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่นๆ.....	34
5.20 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ ส่วนของเกมส์.....	34
5.21 แสดงหน้าแนะนำเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel).....	35
5.22 แสดงหน้าแนะนำเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel).....	35
6.1 แสดงหน้าแนะนำเว็บไซต์.....	37
6.2 แสดงหน้าหลักของเว็บไซต์.....	37
6.3 แสดงหน้าตารางการแข่งขันของเว็บไซต์.....	38
6.4 แสดงหน้าฤดูกาลแข่งขันของเว็บไซต์.....	38
6.5 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์.....	39
แผนภูมิที่ 5.1 แสดงโครงสร้างเว็บไซต์แบบที่ 1.....	22
แผนภูมิที่ 5.2 แสดงโครงสร้างเว็บไซต์แบบที่ 2.....	23
แผนภูมิที่ 5.3 แสดงโครงสร้างเว็บไซต์แบบที่ 2.....	24
แผนภูมิที่ 6.1 แสดงโครงสร้างเว็บไซต์.....	36

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

การแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก (World Rally Championship หรือเรียกย่อว่า WRC) เป็นที่สุดของการแข่งขันรถยนต์ และเป็นความท้าทายในด้านการแข่งขันกีฬาประเภทขับเคลื่อนด้วยเครื่องยนต์ (Motor Sport) บนโลกนี้ 12 เดือนภายใต้แรงกดดันและความมุ่งมั่นของนักแข่ง โดยมีทีมแข่งขันที่แข็งแกร่งมาจากทั่วทุกมุมโลก เครื่องยนต์ กลไก ที่เรียกได้ว่าเป็นแหล่งรวมพลังของการขับเคลื่อนรถยนต์แห่งอนาคต ในทางด้านอารมณ์และความรู้สึกของคนที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคือการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก รถยนต์เป็นเสมือนผู้ที่มีความแข็งแกร่งที่สุด ถนนที่ใช้จริงและการขับที่ใช้ทักษะอันชาญฉลาดของนักขับรถแรลลี่ทุกคนในการแข่งขันนี้ ทั้งหมดนี้อธิบายแล้วว่าการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกเป็นกีฬาที่ยิ่งใหญ่ที่สุด

ความน่าสนใจแบ่งออกเป็นหลายด้าน ด้านแรกทีทุกคนผู้ชื่นชอบรถยนต์ต้องสนใจคือความหลากหลายของรถยนต์ที่นำมาเข้าแข่งขัน มีหลากหลายยี่ห้อ และหลากหลายค่ายที่นำรถยนต์ของตนมาแสดงสมรรถนะในสนามที่อันตราย ยกตัวอย่างเช่น รถยนต์จากค่ายฟอร์ด (Ford), ซี-ตรอง (Citroen), มิตซูบิชิ (Mitsubishi), โตโยต้า (Toyota) เป็นต้น จุดที่สนุกและน่าตื่นตาตื่นใจคือ วันที่สมาชิกทุกคนในทีมรถแข่งจากค่ายนั้นมาปรับแต่งเครื่องยนต์ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของสนามแข่ง พร้อมกับการทดลองวิ่งรถในสนาม นักแข่งชื่อดังต้องมีคู่มือและคู่มือต้องเข้าใจถึงสภาพและสถานการณ์ของการขับรถ ในด้านอื่นๆที่น่าสนใจ เช่น สนามแข่งรถที่มีอยู่ทั่วทุกมุมโลกที่มีลักษณะจำเพาะของแต่ละประเทศ ยกตัวอย่างเช่น ประเทศญี่ปุ่น สหราชอาณาจักร ประเทศสวีเดน เป็นต้น ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นแค่ความน่าสนใจของการขับแรลลี่เพียงแค่นี้ก็น่าสนใจแล้ว จึงน่าสนใจที่จะนำเรื่องราวเหล่านี้ มาทำการออกแบบเพื่อเป็นการแนะนำให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้าใจและรู้สึกสนุกสนานไปกับสื่อ

ดังนั้น การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อแนะนำให้ผู้รักและชื่นชอบการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก ด้วยสื่อนี้จะสามารถเข้าถึงและสามารถดึงดูดใจกลุ่มผู้รักการแข่งขัน เพราะสามารถสร้างเทคนิคและโครงสร้างต่างๆที่ทำให้ผู้ชมได้เข้าใจง่าย เข้าใจถึงรูปแบบการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกอย่างแท้จริง

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อแนะนำการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้

2. ศึกษาโครงสร้างและระบบ ของการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกในหลายๆด้าน
3. ศึกษาขั้นตอน,วิธีการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ทั้งในด้านของกราฟฟิกและการวางระบบการใช้งานของเว็บไซต์

3. กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อแนะนำให้ผู้ที่รักและชื่นชอบการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกได้ทำความเข้าใจกับการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกให้มากยิ่งขึ้น

4. ขอบเขตของโครงการ

เนื่องจากการออกแบบเพื่อแนะนำให้ผู้ที่รักและชื่นชอบการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกทางเว็บไซต์ เพราะสามารถเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว

5. แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
 - การแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก เช่น รลยนต์ สนามแข่ง การแข่งขันรถยนต์ ฯลฯ
 - รูปแบบของสื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
 - การออกแบบที่เหมาะสมกับสื่อ และการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
3. การสร้างแบบร่าง
4. ปรับปรุงแบบร่าง
5. ผลิตงานจริง

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การออกแบบที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้ชื่นชอบรถยนต์ และการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกได้รับความรู้และเข้าใจการดำเนินการแข่งขันได้อย่างถูกต้อง ทั้งยังสื่อจะช่วยแสดงโครงสร้างรวมทั้งระบบของการแข่งขันที่ต้องสอดคล้องและไปด้วยกันได้กับกราฟฟิกที่นำมาใช้

บทที่ 2

การแข่งขันรถยนต์แวลลี่ชิงแชมป์โลก

1. ความสำคัญและองค์ประกอบของการแข่งขันรถยนต์แวลลี่ชิงแชมป์โลก

การแข่งขันแวลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกดำเนินมากว่า 50 ปี การแข่งขันที่ต้องแข่งกับสภาพอากาศและสภาพภูมิประเทศทั้ง 4 ฤดูกาล ตั้งแต่ต้นปีจนถึงปลายปี เส้นทางที่ถูกปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา โดยทางองค์กรควบคุมการแข่งขันยานยนต์ของโลก (FIA World Championships) เข้ามาควบคุมเช่นเดียวกับการแข่งขันรถยนต์สูตรหนึ่ง (Formula 1-F1) จะมีการเลือกใช้สถานที่ที่แตกต่างกันถึง 14-16 แห่งทั่วโลก ในการแข่งแวลลี่ในประเทศต่างๆ จะถูกอนุญาตให้มีการทำการแข่งขันเป็นเวลา 3 วันตามระบบการแข่งขันที่องค์กรควบคุมการแข่งขันยานยนต์ของโลกทางได้กำหนดมาและมีการวางแผนและระบบไว้เป็นอย่างดี

โดยจัดลำดับวันที่ใช้ในการตรวจสอบ โดยวันแรกจะถูกอนุญาตให้มีการปรับ เครื่องยนต์และการปรับสภาพให้เข้ากับสนามแข่ง และอีกสามวันเพื่อทำการแข่งขัน การแข่งรถยนต์แวลลี่ชิงแชมป์โลกถูกแบ่งออกเป็นสามส่วนหรือสามช่วง ซึ่ง โดยเฉลี่ยแล้วจะมีสนามแข่งขัน (Special Stage) อยู่ที่ระหว่าง 15 ถึง 25 สนามแข่งขันต่อหนึ่งประเทศที่ทำการจัดการแข่งขัน

โดยปกติแล้วบริษัทผู้ผลิตจะนำรถประมาณ 2 ถึง 3 คันมาทดสอบสนามล่วงหน้าหนึ่งสัปดาห์ก่อนที่จะมีการแข่งขัน ณ ที่ตำแหน่งที่ใช้ในการแข่งขันเป็นการเตรียมตัวให้พร้อมก่อนการแข่งขันจริง การแข่งรถยนต์แวลลี่ชิงแชมป์โลกการลำดับในการออกตัว จะวัดจากการเป็นผู้นำในการแข่ง ผู้ที่มีคะแนนนำจะได้ออกตัวก่อน ในการแข่งรถยนต์แวลลี่ชิงแชมป์โลกนั้นยังมีลำดับชั้นของการแข่งขันอยู่ด้วยเช่นกัน เนื่องจากการที่มีรถอยู่เป็นจำนวนมาก ในบางครั้งอาจจะมีรถถึง 90 คันที่เข้าร่วมการแข่งขัน การที่มีลำดับชั้นสำหรับการแข่งรถยนต์แวลลี่ชิงแชมป์โลกประเภท Junior World Championship (ซึ่งจะเป็นการแข่งขันที่มีขนาดเล็กกว่า ทั้งยังใช้รถยนต์ที่มีพลังการขับเคลื่อนที่น้อยกว่าอีกด้วย ก็เพื่อนักขับที่มีอายุน้อย)แต่การที่เกิด Junior World Championshipที่แท้จริงแล้วเพื่อประโยชน์ของเจ้าของบริษัทรถยนต์ที่นำเข้ามาแข่งขันรถยนต์แวลลี่ชิงแชมป์โลก ที่จะสร้างประโยชน์ให้กับทีมแข่งขันหลักของตนเองอีกด้วย

ความร่วมมือที่เป็นสัมพันธภาพระหว่างความเป็นที่สุดของบุคคลสองคน คือ คนขับ(Driver) และผู้ร่วมขับหรือผู้นำทาง(Co-driver)ที่เป็นผู้มีความคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี เข้าใจกันและมีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่น จัดได้ว่ารู้จักกันเป็นอย่างดีเหมือนเป็นคนในครอบครัวคนหนึ่ง ซึ่งทั้งสองคนนี้จะปรับความเข้าใจ ทำความคุ้นเคยกันและกันให้สอดคล้องกับรถยนต์ที่ตนขับขี่ ก่อนหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารของบริษัทฯ หากมีการนำเอกสารนี้ไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจะถือว่าผิดกฎหมาย
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่จะเริ่มการแข่งขัน ทั้งนี้การจับจีรถยนต์ประเภทมาตรฐาน “Roadcar” หรือรถยนต์นั่งส่วนบุคคล มาตรฐานทั่วไปบนท้องถนน (โดยทางการแข่งรถยนต์เรลตี้ชิงแชมป์โลกจะมีการระบุจำเพาะรถที่มีการป้องกันอุบัติเหตุและสร้างความปลอดภัยสูงสุด) ในวันก่อนที่ระยะเวลาทำการแข่งขันจะเริ่มขึ้น นี้เอง เป็นเวลาของผู้ร่วมจับหรือผู้นำทาง (Co-driver) ที่จะทำการจกรายละเอียดอย่างสั้นๆของสนามแข่งขันเช่น เรื่องของลักษณะพื้นผิวการจราจร ทางโค้งทางเลี้ยวว่าต้องหักโค้งมากน้อยเพียงใด ทางชันทางลง ความลื่นของถนน หรือรายละเอียดเล็กๆน้อยๆที่อาจจะมีผลกระทบต่อรถยนต์ และชัยชนะของทีม เช่น เรื่องของก้อนหิน ขอนไม้ที่ขวางทาง รั้วที่ยื่นออกมาตามขอบถนน เป็นต้น ทั้งหลายเหล่านี้ล้วนมีผลกระทบต่อการแข่งขันทั้งสิ้น อาจจะทำให้รถพลิกคว่ำ หรือนำไปสู่อุบัติเหตุที่ไม่ได้คาดคิดเอาไว้ ทั้งหมดนี้เป็นการจดจำเพื่อให้เกิดความปลอดภัย ความรวดเร็วคล่องตัวในการจับจีเพื่อนำไปใช้ในการแข่งขันในลำดับต่อไป นอกเหนือจากนี้ทั้งสองคนนี้ยังต้องใช้ทักษะอันสูง สุดอีกด้วย เมื่อถึงเวลาการแข่งขันบุคคลทั้งสองนี้จะผู้นำทีม ไปสู่เส้นชัย

สนามการแข่งขันเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งรถยนต์เรลตี้ชิงแชมป์โลกเป็นสถานที่ที่คนจับ (Driver) และผู้ร่วมจับหรือผู้นำทาง (Co-driver) จะทำการจับจีให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ให้ประสบความสำเร็จถึงเส้นชัยและใช้เวลาให้ได้เร็วที่สุด การใช้เส้นทางนั้นจะใช้เส้นทางทั้ง เส้นทางส่วนบุคคลหรือถนนส่วนบุคคล และเส้นทางสาธารณะหรือถนนสาธารณะ ซึ่งโดยปกติแล้วจะทำการปิดถนนขณะที่ทำการแข่งขันเพื่อความปลอดภัยของประชาชนผู้ใช้รถใช้ถนน โดยหลักการแล้ว การแข่งขันเรลตี้โลก จะมีสนามแข่งขัน (Special Stages) โดยเฉลี่ย 25 สนามแข่งขัน ที่ใช้ในการทำการแข่งขันสามวันต่อหนึ่งประเทศที่เข้าร่วมบรรจุเป็นหนึ่งในสนามแข่งของการแข่งรถยนต์เรลตี้ชิงแชมป์โลก ในสนามแข่งขันหนึ่งๆจะมีเส้นทางนำไปสู่ถนนสาธารณะ ซึ่งผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ต้องมีความเคารพ และเชื่อฟังตามกฎหมายจราจรของประเทศนั้นๆอย่างเคร่งครัด ในทุกๆวันที่มีการแข่งขันของผู้เข้าร่วมแข่งขันนั้น เฉลี่ยแล้วเป็นการวิ่งรถยนต์ในระยะทาง 400 กิโลเมตร ซึ่งเป็นระยะทางที่มากกว่ามหานาคเดินกว่ารถทั่วไปจะรับได้ ความหลากหลายในแต่ละสนาม มีความยาวของเส้นทางที่แตกต่างกันออกไป ตั้งแต่ 5 กิโลเมตร ไปจนถึง 60 กิโลเมตร แต่มีการคำนวณหาความเหมาะสมของระยะทางให้ใกล้เคียง 1200 กิโลเมตรให้ได้ (ค่าเฉลี่ยระยะทางของสามวันรวมกัน) เวลาที่รถยนต์แต่ละคันทำได้ (The Cars' times) จะถูกบันทึกเอาไว้หลังจากการแข่งขันในแต่ละสนามแข่งขัน ไปจนถึงสนามที่ 10 การจับเวลาของการแข่งรถยนต์เรลตี้ชิงแชมป์โลกจะไม่ได้ขึ้นอยู่กับ คนแรกที่ผ่านเข้าสู่เส้นชัย (First across the line) รถยนต์ของการแข่งขันเรลตี้ชิงแชมป์โลก จะทำการแข่งขันกับคู่แข่ง โดยอาศัยการเปรียบเทียบเวลา โดยที่ผู้เข้าแข่งขันและผู้เข้าร่วมแข่งขัน ท่านอื่นๆ จะไม่ได้ทำการเข้าร่วมแข่งกัน โดยตรง หากแต่การแข่งขันเป็นแบบปล่อยรถยนต์ออกไปทีละคัน โดยมีการทิ้งระยะห่างระหว่างรถยนต์แต่ละคันประมาณ 1-2 นาที เพราะการแข่งขันเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบของการแข่งกับเวลา แข่งกับนาฬิกาโดยการ ไปถึงจุดหมายที่กำหนดไว้ให้เร็วที่สุดนับตั้งแต่เริ่มทำการแข่งขัน โดยที่เวลาของผู้เข้าร่วมทำการแข่งขันจะถูกส่งจาก เครื่องรับและจับคลื่นวิทยุ สำหรับใช้ในการรับและส่งคลื่นวิทยุ ไปยังศูนย์กลางเครือข่ายคอมพิวเตอร์องค์กรควบคุมการแข่งขันยานยนต์ของโลก ทั้งนี้ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมทำการแข่งขันเกิดปัญหา หรือประสบอุบัติเหตุจะสามารถเข้าช่วยได้ทันทั่วทั้งที่ คู่แข่งในการแข่งขันจึง ไม่มีทางและยากที่จะเห็นกันและกันในระหว่างทำการแข่งขัน ในช่วงท้ายของสนามที่ทำการแข่งขัน ผู้ขับรถ (Driver)จะเป็นคนนำเอกสารซึ่งจะมีเวลาที่ใช้ในการแข่งขันจนเสร็จในแต่ละสนาม ไปให้กรรมการ และในท้ายที่สุดผู้ที่เป็นคนขับรถยนต์แรลลี่ที่ใช้เวลาน้อยที่สุดที่แข่งขันครบทุกๆสนามบนโลกจะเป็นผู้ชนะ

2. กฎ กติกา และมารยาททั่วไป

การคิดแต้ม (Points) ความสำเร็จของผลการแข่งขัน ของช่วงระหว่างการแข่งขันแรลลี่ในแต่ละสนามนั้นๆ จาก14สนามแข่งทั่วโลกจะทำการคำนวณและประเมิน โดยผ่านทาง องค์กรควบคุมการแข่งขันยานยนต์ของโลก (FIA World Championships) เพื่อมอบให้กับผู้ขับขี่รถยนต์ และค่ายผู้ผลิตรถยนต์ การคิดคำนวณแต้มนั้นจะคิดแบบเดียวกันกับ การแข่งขันรถยนต์สูตรหนึ่ง (Formula One Grand Prix-F1) มีระบบการคิดแต้ม ดังนี้

- ผู้ขับขี่รถยนต์จะได้รับ 10 แต้มจากการทำเวลาเป็นอันดับที่หนึ่ง
- ผู้ขับขี่รถยนต์จะได้รับ 8 แต้มจากการทำเวลาเป็นอันดับที่สอง
- ผู้ขับขี่รถยนต์จะได้รับ 6 แต้มจากการทำเวลาเป็นอันดับที่สาม
- ผู้ขับขี่รถยนต์จะได้รับ 5 แต้มจากการทำเวลาเป็นอันดับที่สี่
- ผู้ขับขี่รถยนต์จะได้รับ 4 แต้มจากการทำเวลาเป็นอันดับที่ห้า
- ผู้ขับขี่รถยนต์จะได้รับ 3 แต้มจากการทำเวลาเป็นอันดับที่หก
- ผู้ขับขี่รถยนต์จะได้รับ 2 แต้มจากการทำเวลาเป็นอันดับที่เจ็ด
- ผู้ขับขี่รถยนต์จะได้รับ 1 แต้มจากการทำเวลาเป็นอันดับที่แปด

ทั้งนี้มีข้อแม้จาก FIA ในกรณีที่ทางค่ายผู้ผลิตรถยนต์นำรถยนต์เข้าร่วมแข่งขันมากกว่าสองคัน จะมีการคิดคำนวณเพิ่มแต้มให้กับทีมที่ทำการแข่งขันได้ ส่วนผู้ที่เข้าร่วมทำการแข่งขันแต่ทำอันดับได้ต่ำกว่าอันดับที่แปด ให้คิดแต้มเป็น 0 แต้มเป็นต้น ไปจนถึงคนสุดท้ายที่เข้าร่วมทำการแข่งขัน ในกรณีที่ทำอันดับได้เท่ากัน (Co-Positions) ให้ได้รับคะแนนเท่ากันทุกประการ รถยนต์ที่นำเข้าร่วมการแข่งขันที่ประสบปัญหา หรือประสบอุบัติเหตุ หรือทำการออกไปจากสนาม (Retire) โดยตนเอง จะไม่ทำการคิดแต้ม คือ ได้รับ 0 แต้ม โดยอัตโนมัติเนื่องจากไม่สามารถนำรถยนต์เข้าสู่เส้นชัยได้

การควบคุมเวลา (Time Controls) การบันทึกเวลาการเดินทางที่ใช้ในการแข่งขันแรลลี่นั้น ถูกควบคุมโดยตารางเวลาที่เข้มงวดอย่างมาก ผู้ขับขี่รถยนต์จะถูกทำโทษปรับเวลาจากการที่มาถึงจุดหมายล่าช้ากว่า เวลาเริ่มต้นการแข่งขันในแต่ละสนามแข่งขัน (Special Stage) และรวมไปถึงเรื่องของการเข้ามาและออกจากส่วนบริการ (Service Park) ที่จะกล่าวถึงในคราวต่อไป ผู้ที่มาถึงล่าช้ากว่าเวลาที่ได้กำหนดไว้ โดยปกติแล้วจะถูกกำหนดปรับแต้ม(ปรับลดเวลา)ไว้ที่ 10 วินาที ของเวลาที่ทำได้ในการแข่งขันคราวนั้นๆ และการถูปรับเวลานี้จะถูกนำไปรวมกับเวลารวม (Overall Time) เพื่อทำการปรับลดเวลาต่อไปของผู้ขับขี่รถยนต์

ซึ่งกฎกติกาที่ต้องคือ ผู้ขับขี่รถยนต์มีสิทธิ์ที่จะถูกแยกออกจากการแข่งขันหรือถูกตัดสิทธิ์ไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขัน หากมาล่าช้าเกินกว่า 15 นาทีจากเวลาที่ถูควบคุมเอาไว้ (Time Controls) มาล่าช้าเกินกว่า 30 นาทีจากการแข่งขันในสายหนึ่งๆ และมาสายเกินกว่า 60 นาทีหรือ 1 ชั่วโมงจากการแข่งขันแรลลี่โดยรวม (Entire Entry)

ส่วนบริการ (Service Parks) หลังจากที่มีการแข่งขันสิ้นสุดในแต่ละสนาม รถยนต์สามารถนำไปตั้งเครื่องยนต์ใหม่ ที่ส่วนบริการ (Service Parks) เป็นที่ๆ ซึ่งสามารถซ่อมแซม ในบางที่รถยนต์อาจจะถูกซ่อมบำรุงโดยผู้ดูแลที่มีความชำนาญภายใต้ความเคร่งครัด และการควบคุมเวลา (Time Controls) (โดยมีเวลาให้ช่วงละ 20 นาที) ในช่วงท้ายของแต่ละวันจะมีการอนุญาตให้ช่างเครื่องมาซ่อมบำรุงแบบเต็มๆ และใช้เวลาได้อย่างยาวนาน(มีเวลาให้ 45 นาที) ก่อนที่จะทำการห้ามมิให้กระทำการใดๆ หลังจากกำหนดเวลาที่ให้อีกและจะมีการดูแลภายใต้การควบคุมของผู้ดูแลจากคณะกรรมการ ที่เรียกว่า “Parc Ferm” จนกว่าจะถึงช่วงเช้าของการแข่งขันอีกวันจะเริ่มขึ้นอีกครั้งหนึ่ง ที่รถยนต์คันนั้นจะถูกนำเข้าสู่การแข่งขันเพื่อเป็นผู้นำของตาราง นอกจากนี้ยังมีกำหนดเวลาที่ถูกนำมาใช้เพื่อประโยชน์ของการแข่งขันอีก จะสรุปได้ดังต่อไปนี้

- 20 นาทีในทุกๆ ตอนเช้าจะถูกอนุญาตให้ใช้สำหรับการเติมน้ำมันและการเปลี่ยนยางรถยนต์
- 20 นาทีที่ถูกอนุญาตให้ใช้ระหว่างวัน
- 45 นาทีสำหรับทำงานตลอดในช่วงเย็นของวัน

ซึ่งทั้งหมดนี้ช่างเครื่องจะต้องไม่ทำเวลาเกินกว่าที่กำหนดไว้ มิเช่นนั้นจะถูกดำเนินการปรับแต้ม โดยเป็นไปตามความเหมาะสมและความเห็นควรจากทางFIA

3. รถยนต์ที่ใช้ในการแข่งรถยนต์แรลลี่ชิงแชมป์โลก(World Rally Cars)

รถยนต์ที่ใช้ในการแข่งรถยนต์แรลลี่ชิงแชมป์โลกมีความแตกต่างจากรถยนต์ทั่วไป และไกลจากความเป็นจริง รถยนต์แรลลี่เหล่านี้เหมือนเป็นรถยนต์ของยอดมนุษย์ (Super Heroes) ที่ปรากฏ

อยู่ในภาพยนตร์ต่างประเทศ เป็นฝีมือของผู้สร้างสรรคที่มีความพิเศษอยู่ในตัวเอง รถยนต์เรลลิ่งนั้นมีความเร็ว(Horse Power)มากมาย และพร้อมที่จะผ่านสภาพภูมิประเทศต่างๆ กันบน โลกใบนี้

รถยนต์ที่ใช้ในการแข่งขันเรลลิ่งเหล่านี้จะดูสวยงามและงดงามกว่ารถยนต์ทั่วไปที่บุคคลทั่วไปครอบครองอยู่ แต่ภายใต้ความสวยงามที่เห็นอยู่ภายนอกนั้น มีแรงดึงของเหล็กกล้าอยู่ 400,000 นิวตัน รวมไปถึงคาร์บอนไฟเบอร์ (Carbon Fibre) และไททาเนียม (Titanium) ที่มีอยู่ด้วยกัน โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีที่ใช้อุปกรณ์ด้วยความเหมาะสมและลงตัว รถยนต์เหล่านี้มีเครื่องยนต์เทอร์โบ 2.0 ลิตร ที่พร้อมที่จะผลิตความเร็วของเครื่องยนต์ที่ 300 bhp, มีเกียร์อยู่ที่ 6 speed และระบบ 4-wheel drive นอกจากนี้ยังประกอบด้วยมาตรฐานความปลอดภัยที่เรียกว่า “ROLL CAGE” (โครงภายในที่มีลักษณะเหมือนกรงที่ห่อหุ้มนักขับเอาไว้เพื่อกันกระแทกและสร้างเสริมความปลอดภัยสูงสุด)เป็นการเชื่อม โลหะเข้ากับตัวรถเพื่อปกป้องคนขับรถยนต์และ คนนำทางเอาไว้ในกรณีที่เกิดอุบัติเหตุ รถยนต์ที่นำมาเข้าแข่งขัน ในรายการนี้จะมีลักษณะที่เหมือนกัน เพราะทางองค์กรควบคุมการแข่งขันยานยนต์ของโลก (FIA World Championships) มีการวางเงื่อนไขเอาไว้ว่ารถยนต์ที่ใช้ในการแข่งรถยนต์เรลลิ่งชิงแชมป์โลกทุกๆคันต้องเริ่มต้นจากรถยนต์ 4 ที่นั่งประเภทรถยนต์ส่วนบุคคลทั่วไปที่วิ่งอยู่ตามถนน (Fourseater road-car) และมีความเหมาะสมกับรถยนต์สาธารณะทั่วไปคือเป็นรถยนต์ที่มีการใช้อย่างแพร่หลาย (ต้องมีการผลิตรถยนต์รุ่นนี้เป็นอย่างน้อย 25,000 คัน)รถยนต์เหล่านี้เองที่จะถูกนำมาใช้เป็นการแข่งรถยนต์เรลลิ่งชิงแชมป์โลก เพื่อที่จะทำให้การแข่งขันเกิดความเหมาะสมนั้น รถยนต์จะต้องได้รับการปรับปรุงเพื่อจะ ได้มีความเหมาะสมที่จะนำไปแข่งขัน ทีมที่จะทำการปรับปรุงจะทำการรื้อถอนและยกเครื่องออกมาทั้งหมดจนเหลือแต่ส่วนที่จำเป็นจริงๆเท่านั้น แล้วทุกคนในทีมปรับปรุงรถยนต์นี้จะเริ่มจากโครงรถส่วนที่เป็นเหมือนเพียงแค่โครง โลหะที่วางเปล่า ได้ถูกแก้ไขปรับปรุงทุกอย่างด้วยพลังการทำงานของทุกคน เปลี่ยนบริเวณช่องหน้าต่างที่ถูกถอดกระจกออกแล้วจนเหลือสุดท้ายที่แค่โครงรถยนต์(ที่มีเครื่องยนต์และล้อ) แล้วจึงพยายามใส่อุปกรณ์ต่างๆลงไป โครงรถยนต์อันนี้ไม่ใช่โครงรถยนต์ทั่วไปหากแต่เป็นโครงรถยนต์ที่ถูกทดสอบ ความแข็งแกร่งที่มีมากกว่าRoad Car ทั่วๆ ไปเป็นจำนวน 2-3 ครั้ง จนกว่าจะสำเร็จออกมากลายเป็น สุดยอดของความแข็งที่ทนทานของทั้งROLL-CAGE ที่พร้อมไปด้วยพื้นที่ของความปลอดภัยที่มีท่อเหล็กพาดโครงไปมา ประมาณ 40 เมตรภายในตัวรถ

ตอนนี้รถยนต์ตามปกติได้ถูกปรับเปลี่ยนให้แข็งแกร่งจนเป็นเหมือนกับกำแพงป้องกันเมือง ทั้งนี้ทีมผู้ออกแบบสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ที่มีนวัตกรรมอันชาญฉลาดสามารถปรับเปลี่ยนทั้งด้านหน้าและท้ายรถให้มีสมรรถนะที่เพิ่มมากขึ้นยิ่งกว่าเดิมอีกด้วย เช่น การเพิ่มปีกให้กับรถยนต์

Aerodynamics เป็นสิ่งที่การแข่งขันในปัจจุบันมีอาจมองข้ามไปได้ การที่ Aerodynamicsสร้างนิมิตใหม่ในรูปร่างของรถยนต์ขึ้นมานั้นเข้ามามีส่วนเนื่องจากแรงลมที่พัดเข้ามาด้านหน้าเนื่องจากการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหม่ในรูปร่างของรถยนต์ขึ้นมา นั่นเข้ามามีส่วนเนื่องจากแรงลมที่พัดเข้ามาด้านหน้าเนื่องจากการขับเคลื่อนเครื่องยนต์ผ่านสายลมและการที่เหมือนกับคิกปิก(เหมือนกับปีกของเครื่องบินที่ขยับขึ้นลงได้)พัดไปด้านหลังแล้วสร้างแรงDown-Force ซึ่งจะช่วยให้รถยนต์เกิดการทรงตัวที่ติดบนถนน ซึ่งเทคโนโลยีทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่ต้องการเวลาในการลงทุนเป็นจำนวนมาก ต้องใช้ช่างเครื่องจำนวน 6 คนทำงานตลอดเวลาเป็นจำนวน 3 สัปดาห์เพื่อที่จะสร้าง รถยนต์แรลลี่ชิงแชมป์โลก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

สื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการออกแบบ

1. ความหมาย,องค์ประกอบ และความสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia)

มัลติมีเดียเริ่มต้นในราว ๆ ต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อม ๆ กับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์เฟซที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งานต่อมาในราว ๆ ต้นปี พ.ศ.2535 บริษัทไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็มพีซี (MPC : Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะเป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราว ๆ ต้นเดือนมีนาคม พ.ศ.2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มิดี (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

1.1 ความหมายของมัลติมีเดีย (Multimedia)

คำว่า มัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น (Vaughan. 1993)

1.2 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย (Multimedia)

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ ดังนี้

ตัวอักษร(Text)ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลาย ๆ แบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือเล่นวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

ภาพนิ่ง (Still Images) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะเป็นคู่มือทัศน หนังสือนิทรรศการ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพ ได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี เสียง (CD-ROM Audio Disc) เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้น

ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก อาทิ การเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาล์วในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นภาพเคลื่อนไหว จึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหว โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจก็มี Autodesk Animator ซึ่งมีคุณสมบัติทั้งในด้านของการออกแบบกราฟิกละเอียดสำหรับใช้ในมัลติมีเดียตามต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะหมายถึงการที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่สามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่น ๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์ หรือคลิก ลงบนปุ่มเพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูลต่อไป

วิดีโอ (Video) การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพยนตร์วิดีโอ ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวิดีโอจะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวิดีโอดิจิทัล (Digital Video) คุณภาพของวิดีโอดิจิทัลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวิดีโอ ดิจิตอลและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เสียงสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภายนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

1.3 การรวมองค์ประกอบของมัลติมีเดีย (Multimedia)

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่นใช้ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการสแกน นอกนั้นก็อาจมีเสียงและวิดีโอร่วมอยู่ด้วยก็ได้ การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ แบบแรกคือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอและแบบที่สอง คือการใช้มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม

1.4 ความหมายของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia)

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่ามัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงสื่อต่าง ๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดิทัศน์ จะช่วยทำให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและเร้าความสนใจเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2. การสร้างงานมัลติมีเดีย (Multimedia) ด้วยกราฟฟิกชนิดต่างๆ

รูปแบบของไฟล์รูปภาพฟิกในการตกแต่งนั้นมีหลายหลากรูปแบบแล้วแต่นำมาแบ่งว่าจะ

สามารถใช้ในงานไหนได้บ้าง ในที่นี้จะแบ่งรูปภาพตามระบบของกราฟฟิก โดยเฉพาะในโปรแกรมเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Flash นั้นแบ่งออกเป็น 2 อย่าง เมื่อพิจารณาจากรูปเดียวกันแต่รูปแบบต่างกัน เมื่อขยายภาพจะมีรายละเอียดดังนี้

ภาพบิตแมป (Bitmap or Raster) เป็นภาพที่เกิดจากชิ้นส่วนเล็กๆของภาพมาเรียงต่อกัน ซึ่งความละเอียดของชิ้นส่วนเหล่านี้จะเล็กขนาดไหน มีการกำหนดขนาดในหน่วยพิกเซล (Pixel) เช่นเดียวกับการกำหนดค่าความละเอียดของหน้าจอภาพแบบนี้จะเป็รภาพที่มีความละเอียดของสีสันมาก แต่เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นก็จะเห็นริ้วรอยต่อของภาพคล้ายกับชั้นบันได เหมือนกับรูปถ่ายที่เราไปขยายจากขนาด 4x6 นิ้ว ไปเป็น 8x10 นิ้ว ก็จะเห็นเกรนของรูปภาพขยายขึ้นอย่างชัดเจน รูปแบบที่พบอยู่บ่อยๆคือ ไฟล์ที่มีนามสกุล *BMP* นั้นเอง

ภาพเวกเตอร์ (Vector Picture) จะเป็นภาพที่เกิดจากลายเส้นแทนที่จะเป็นชิ้นส่วนภาพดังนั้นเมื่อทำการขยายใหญ่ขึ้นโอกาสที่ริ้วรอยของภาพจะหายมึ้น้อย ทำให้ขอบของรูปภาพแทนจะไม่เห็นเป็นชั้นบันไดเลย จึงเหมาะสมสำหรับการสร้างงานกราฟฟิกที่ต้องการความสวยงามมากๆหรือการสร้างตัวอักษร หรือภาพเคลื่อนไหวในเว็บไซค์อย่างที่เราเห็นกันทั่วไปสำหรับ โปรแกรม Flash แล้วส่วนใหญ่จะทำงานกับภาพแบบเวกเตอร์เป็นส่วนใหญ่โดยเรียกชื่อ ภาพสัญลักษณ์ (Symbol)

เวกเตอร์ อาร์ต (Vector Arts) เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ภาพกราฟฟิก ด้วยการประกอบกันของชิ้นส่วนของภาพเวกเตอร์ (Vector Picture) หรือภาพตัดทอนจนเกิดเป็นผลงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นที่นิยม อย่างมากทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากภาพที่เกิดจากภาพเวกเตอร์ จะมีขนาดเล็กกว่า ภาพบิตแมปอยู่มากกว่าหลายเท่าตัว โดยเฉพาะศิลปินทางด้านยุโรปนิยมใช้กันมาก

3. ประวัติความเป็นมา และความสำคัญของโปรแกรมแฟลช (Flash)

ความเป็นมาของ Shockwave Flash นั้นมีจุดเริ่มต้นที่บริษัท Macromedia และบริษัท Future Splash ได้ซื้อลิขสิทธิ์โปรแกรมเสริม (Plug-in) และ โปรแกรมสร้างงานกราฟิกนำมาพัฒนาต่อ โดยชื่อว่า Macromedia Flash เป็นเทคโนโลยีที่ทำงานกับรูปภาพแบบเวกเตอร์ มากกว่าที่จะทำงานกับรูปภาพแบบบิตแมป (Bitmap) ซึ่งเทคโนโลยีนี้มีแนวโน้มว่าเหมาะสำหรับผู้ใช้งาน โปรแกรมเว็บเพจให้มีการเคลื่อนไหวมากขึ้นจากเดิมที่การเคลื่อนไหวแข็ง และไม่อ่อนนุ่มเหมือนกับที่โปรแกรม Flash ทำ และเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการให้เว็บไซต์สวยงาม สามารถโต้ตอบผู้ใช้งานได้มากขึ้น พร้อมการสะดวกในการติดต่อสื่อสาร ที่ทำให้การรับส่งข้อมูลแบบมัลติมีเดียแบบภาพและเสียง และข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้ดีขึ้นเป็นลำดับอย่างรวดเร็ว ทำให้เทคโนโลยี Flash ยังมีอนาคตที่ดีและน่าสนใจ ซึ่งปัจจุบัน โปรแกรมแฟลชพัฒนาจนมาถึงรุ่น (Version) ที่ชื่อว่า "FLASH MX"

ความสามารถของ โปรแกรมสร้างงานกราฟฟิกที่ถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานเกือบทุกระดับความรู้ เป็นที่มาของการนำเสนอเรื่องราวของโปรแกรมสร้างเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานมัลติมีเดียที่ขอดีเยี่ยมตัวหนึ่งที่นิยมที่สุดในปัจจุบัน นั่นคือ โปรแกรม Macromedia Flash ในส่วนของขั้นตอนการสร้างสรรคจะแบ่งเป็นส่วนต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้ใช้งาน ได้ตั้งใจ หากผู้ใช้งานยังไม่มีพื้นฐานการใช้งาน Flash มาก่อน ย่อมสามารถเรียนรู้และเข้าใจ ได้โดยง่าย การใช้งานโปรแกรมมีลำดับขั้น ดังนี้

ส่วนที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Flash ส่วนนี้จะอธิบายความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างชิ้นงานด้วยเครื่องมือของโปรแกรม Flash รวมถึงการปรับแต่งและดัดแปลงชิ้นงานไปตามที่ผู้สร้างต้องการ

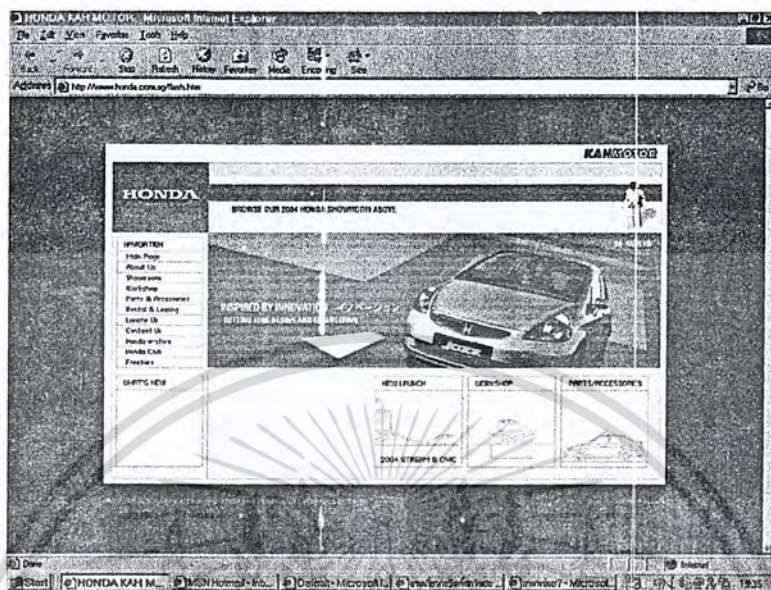
ส่วนที่ 2 เตรียมพร้อมก่อนการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ในส่วนนี้มาทำความรู้จักกับการสร้างภาพสัญลักษณ์ (Symbol) ให้มีการเคลื่อนไหวแบบต่างๆที่เรียกว่า Tween เช่น Motion Tween Shape-Tween Rotation-Tween

ส่วนที่ 3 เทคนิคการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ต่อเนื่องมาจากขั้นตอนในส่วนที่ผ่านมาจะเป็นการนำเสนอตัวอย่างการสร้างผลงานและการเคลื่อนไหวแบบต่างๆที่น่าสนใจและถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญของการใช้งาน Flash ในส่วนนี้ได้เพิ่มเติมเทคนิคการใช้งาน Guide-Layer Layer-Mask และอื่นๆอีกมากมาย พร้อมตัวอย่างที่ซับซ้อนขึ้น ในตอนท้ายได้นำเสนอการเขียน โปรแกรมสำหรับ Flash ที่เรียกว่า Action Script ไว้ด้วย

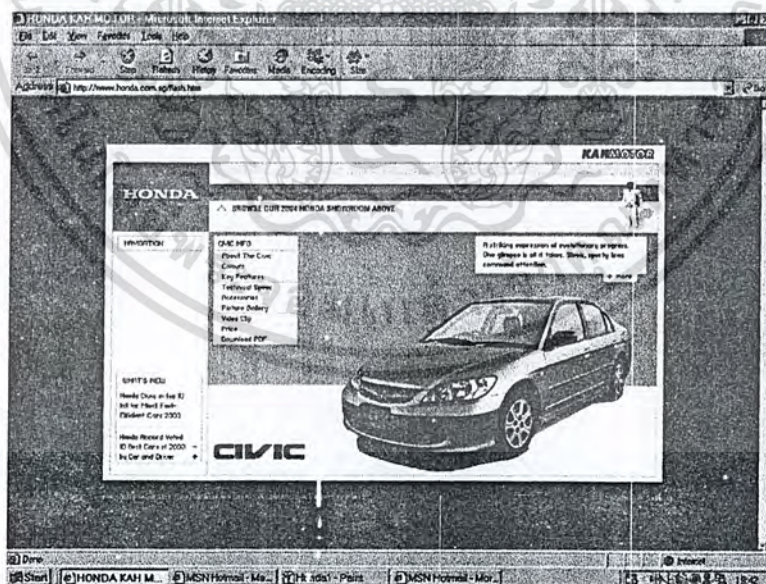
ส่วนที่ 4 ประยุกต์ใช้งาน Flash เพื่อสร้างเว็บไซต์มัลติมีเดีย หลังจากที่ได้เรียนรู้เทคนิคและการใช้เครื่องมือ และสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆกันมาพอสมควรแล้ว ในส่วนนี้ยังบรรจุตัวอย่างการสร้าง e-card หรือการสร้างเกมส์ด้วยเทคนิคที่แตกต่างมากมายได้ต่อไป

ขั้นตอนของการใช้งาน โปรแกรมเพื่อให้ผู้ใช้งาน ได้เริ่มรู้จักการใช้เครื่องมือต่างๆของ Flash จนคล่อง การใช้งาน โปรแกรมเมื่อมีการพัฒนาจะทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์ผลงานในขั้นสูงต่อไปได้ ซึ่งเหมาะสำหรับการผู้ที่ถนัดในการเรียนรู้การใช้งานที่ซับซ้อนและมีความสามารถมากขึ้นทั้งนี้ก็เพื่อวัตถุประสงค์ในการที่จะช่วยนำไปสามารถนำตัวอย่างไปประยุกต์ใช้ได้จริง

4. ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

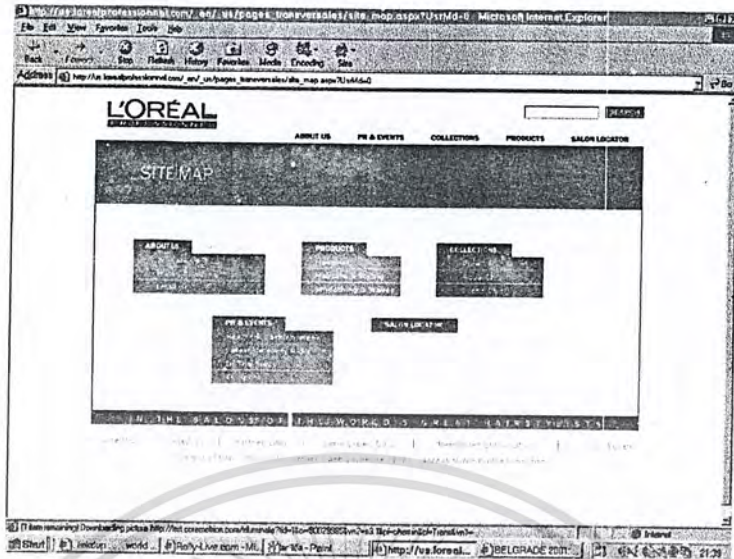


รูปภาพที่ 3.1 แสดงหน้าหลัก (Main Page)ของเว็บไซต์รถยนต์ฮอนด้า (Honda) มีการใช้โปรแกรม Flash และภาพตัดทอนแบบเวกเตอร์ เข้ามาส่วนเสริมความน่าสนใจ

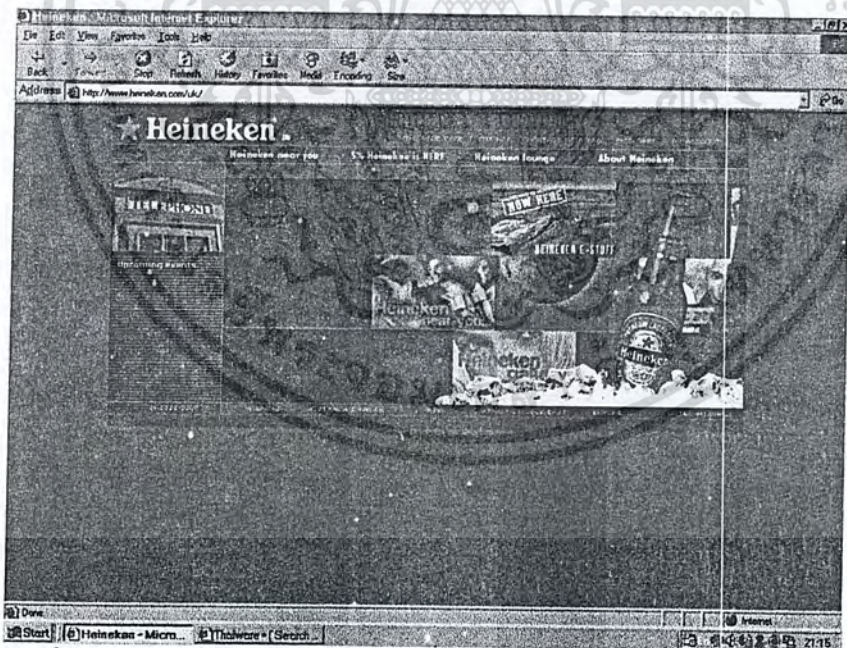


รูปภาพที่ 3.2 แสดงหน้าโชว์รูม(Showroom)แสดงรถยนต์แต่ละรุ่นที่ทางฮอนด้าผลิตออกมาจำหน่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

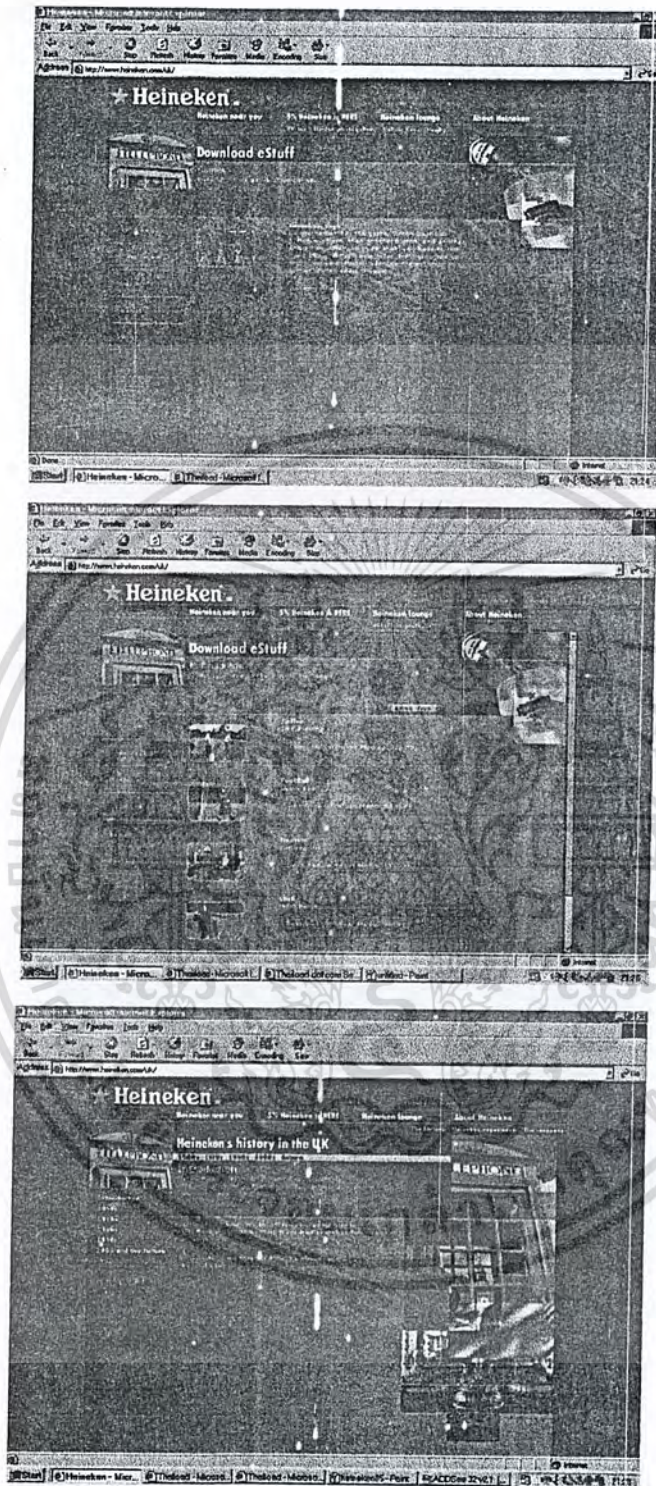


รูปภาพที่ 3.3 แสดงหน้าบ่งบอกโครงสร้างของเว็บไซต์ผลิตภัณฑ์ดูแลผมลอรีอัล (Loreal) ตัวอย่างการวางโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Map) ปัจจุบันเว็บไซต์มีการทำส่วนนี้เพิ่มมากขึ้น เพื่อแสดงโครงสร้างการใช้งาน ในประเทศไทยเว็บไซต์ที่มีหน้าโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Map) เช่น เว็บไซต์ของบริษัท ทศท.คอบีโอเรชั่น จำกัด(มหาชน) เป็นต้น



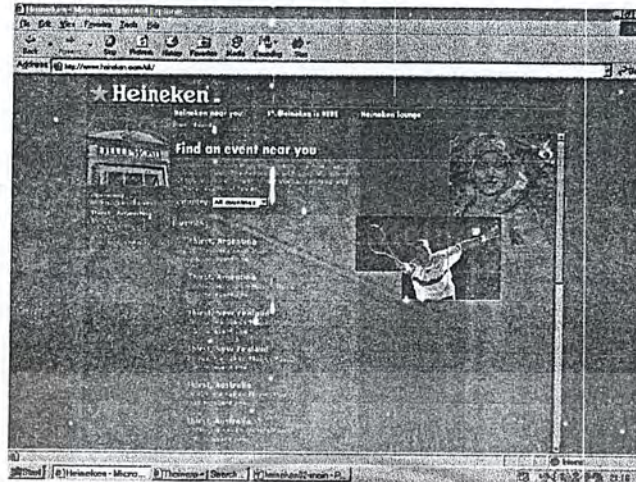
รูปภาพที่ 3.4 แสดงหน้าหลักของเว็บไซต์เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ยี่ห้อไฮเนเก้น (Heineken) เว็บไซต์นี้มีกิจกรรม (Event)การจัดงานในหัวข้อ “Heineken the World of Music” ซึ่งแยกย่อยลงไปในส่วนของตัวเอง ตัวเว็บไซต์หลักของไฮเนเก้นน่าสนใจตรงที่ลูกเล่น และเทคนิค และเรื่องของสีสรร ภาพประกอบที่คงความเป็นไฮเนเก้นเอาไว้ได้อย่างลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



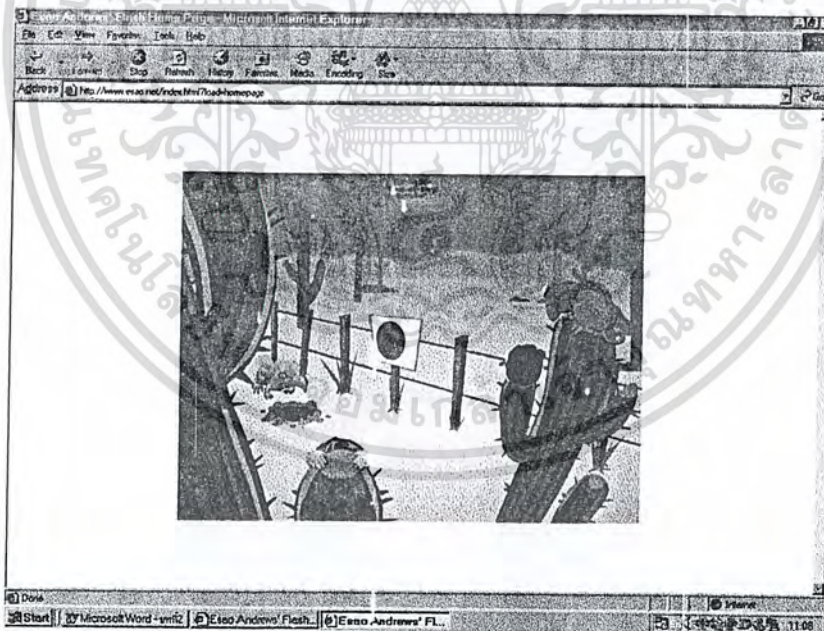
รูปภาพที่ 3.5 , 3.6 , 3.7 แสดงภาพบน เป็นหน้าที่มีชื่อว่า “5%Heineken is here” ประกอบไปด้วย ภาพยนตร์โฆษณา เกมส์ต่างๆ ภาพกลาง เป็นหน้าที่มีชื่อว่า “Heineken Lounge” เป็นสมุดเยี่ยมชม ภาพล่างมีชื่อว่า “About Heineken” เป็นหน้าที่บอกถึงประวัติของบริษัท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.8 แสดงหน้า “Heineken near you”

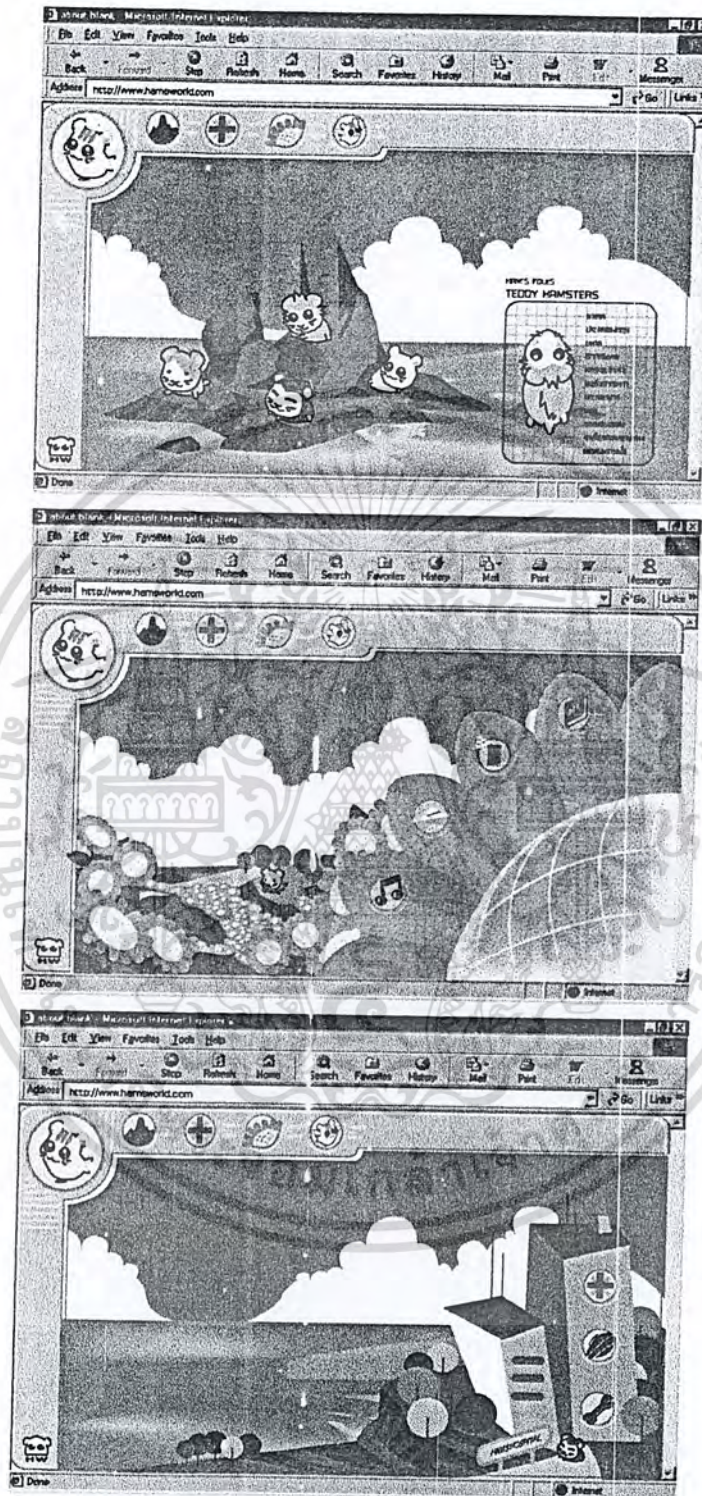
แบ่งออกเป็นสองส่วนคือ Bars และ Events โดยเฉพาะหน้าของEventsเป็นการบอกช่วงการจัดแสดงดนตรีตลอดปี ค.ศ. 2004 และงานต่างๆที่ไฮเนเก้นร่วมเป็นผู้สนับสนุน เช่น การแข่งขันเทนนิสATP Tour เป็นต้น ตลอดทั้งปี



รูปภาพที่ 3.9 แสดงหน้าหลักของ เว็บไซต์ Esao Andrews' Flash Home Page

รูปแบบผลงานแบบเวกเตอร์ อาร์ต (Vector Arts)และการตัดทอนที่น่าสนใจ ซึ่งตัวเว็บไซต์ มีการใช้ลูกเล่นและเทคนิคต่างๆมากมาย โดยที่เว็บไซต์ นี้เป็นเว็บไซต์ แบบแนะนำตัวเอง (Self-Introduction)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลง 86796 ้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.12 , 3.13 , 3.14 แสดงภาพบน เป็นหน้าที่มีชื่อว่า “Ham folk” เป็นเรื่องเกี่ยวกับชนิดของ หนูแฮมสเตอร์ ภาพกลาง เป็นหน้าที่มีชื่อว่า “Ham care ” เป็นของการดูแลรักษาหนูแฮมสเตอร์ ภาพ ต่ำมีหน้าที่มีชื่อว่า “Funny ham” เป็นพวกเกมส์,เพลง,กิจกรรมสนุกๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก (World Rally Championship-WRC)เป็นการแข่งขันที่ถือว่าเป็นที่สูงสุดในด้านการแข่งขันกีฬาประเภทเครื่องยนต์ (Motor Sport)บนโลกการแนะนำฤดูกาลใหม่จึงน่าจะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้บุคคลอื่น ๆ หันมาสนใจเรื่องราวของการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก โดยที่ข้อมูลเรื่องการแข่งขันเป็นส่วนประกอบที่สำคัญต่อการออกแบบ และข้อมูลในส่วนของการออกแบบสื่อมัลติมีเดียจะถูกประกอบการนำมาใช้ในเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงาน

2. วิเคราะห์ปัญหา

การออกแบบเพื่อการแนะนำฤดูกาลใหม่ของการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก ความเข้าใจในเรื่องของการแข่งขันของผู้รับสื่อ นั้นต้องมีอยู่แล้วไม่มากก็น้อย การออกแบบจึงน่าจะสร้างออกมาในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว การออกแบบยังต้องสร้างความสัมพันธ์กันภายในเว็บไซต์โดยมีความสอดคล้องกัน ทั้งยังต้องสร้างแนวทางการออกแบบที่แตกต่างออกไปจากสิ่งที่มีอยู่เดิม

3. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่ชื่นชอบรถยนต์ และนิยมนรถยนต์ที่ใช้บนท้องถนนเป็นพิเศษ ซึ่งเป็นหลักของเป้าหมายของการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกอยู่แล้ว คือ การแสดงสมรรถนะของรถยนต์ของตนเองออกมาให้ผู้ชมการแข่งขันได้เห็นถึงความสามารถของรถในแง่ต่างๆ ได้อย่างชัดเจน รวมทั้งการได้รับรางวัลย่อมแสดงถึงความยอดเยี่ยมของรถยนต์ยี่ห้อต่างๆ ทั้งหมดนี้เป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจซื้อรถยนต์ของกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี การประชาสัมพันธ์การแข่งขันให้กับการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก (World Rally Championship-WRC) ย่อมเป็นการแสดงถึงความสามารถของรถยนต์เพื่อการเพิ่มยอดขายของรถยนต์แต่ละยี่ห้อในทางใดทางหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ดังนั้น การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายต้องใช้รูปแบบของรถยนต์, ความเป็นรถยนต์เพื่อที่จะเข้าถึงพฤติกรรมความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ที่มีความต้องการที่จะเห็นการขับเคลื่อนรถยนต์ที่วิ่งไปยังเส้นชัย และประสบกับชัยชนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. วิเคราะห์พฤติกรรมกรรรับสื่อ

กลุ่มเป้าหมายนี้สามารถรับสื่อได้หลายด้าน โดยเฉพาะสื่อมัลติมีเดียที่จะนำมาออกแบบ ต้องสัมพันธ์กับการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย “Web Event” เปรียบเสมือนเว็บไซต์ที่ใช้แนะนำกิจกรรม หรือ การเปิดตัวสินค้า เป็นการแนะนำการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลกแบบง่ายๆ และสั้นกระชับ แต่คงความเข้าใจที่การแสดงว่าการแข่งขันแรลลี่ปี ค.ศ. 2004 นั้นมีทีมใดเข้าร่วมบ้าง,สนามแข่งอยู่ที่ใดบ้าง

การใช้เว็บไซต์นั้นกลุ่มเป้าหมายจะเข้าถึงได้ง่ายกว่า เนื่องจากการจัดจำหน่ายหรือแจกจ่ายซีดี-รอมนั้น จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ค่อนข้างยากกว่ามาก เนื่องจากวงในการแจกจ่ายค่อนข้างจำกัด (เช่น การแจกหรือแถมไปกับหนังสือรถยนต์) ต่างกับเว็บไซต์ ที่ทุกคนสามารถเข้าไปเปิดดูได้ง่ายกว่า เพียงมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเข้าสู่อินเทอร์เน็ตได้ จะสามารถเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์นั้นได้ทันที

5. วิเคราะห์การออกแบบ

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเว็บไซต์นี้ มีการออกแบบภาพประกอบเป็นภาพแบบเวกเตอร์ (Vector) ซึ่งเป็นภาพที่เกิดจากเส้นและการตัดทอนที่นำมาจากโปรแกรม Adobe Illustrator และภาพแบบเวกเตอร์เองยังมีข้อดีในเรื่องของขนาดข้อมูลที่เล็ก เมื่อนำเข้าไปไว้ในเว็บไซต์ย่อมหาให้ขนาดของเว็บไซต์มีขนาดข้อมูลที่เล็กตามลงไปด้วย และการออกแบบข้อความควรจะใช้ชนิดของตัวอักษรที่มีความเรียบง่าย โดยทั้งภาพและข้อความสามารถสื่อถึงการแข่งขันแรลลี่ออกมาได้อย่างเด่นชัด ซึ่งทั้งหมดจะถูกนำมาผ่านกระบวนการทำภาพเคลื่อนไหวเข้ามาช่วยดึงดูดให้กลุ่มเป้าหมายที่เข้ามาชมเว็บไซต์เข้าถึงได้ง่าย เกิดความสนุกสนาน

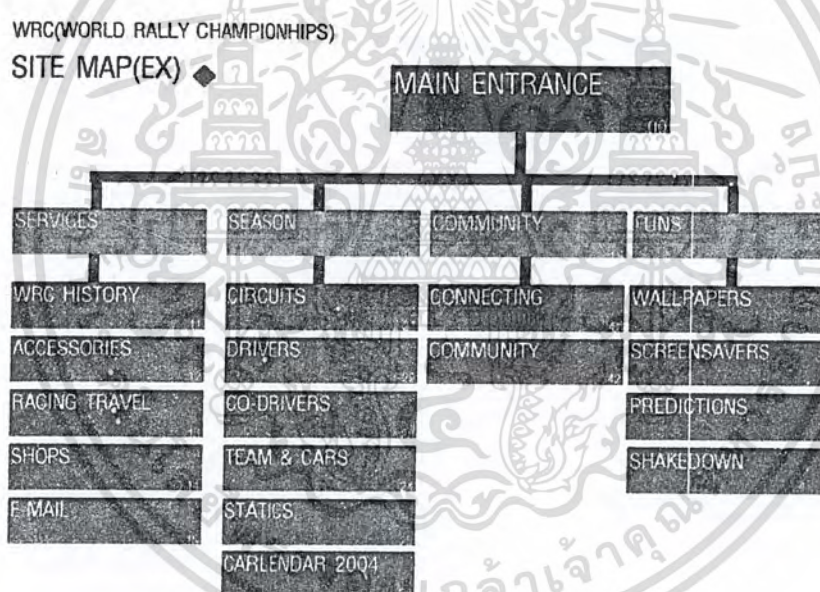
ดังนั้น การใช้ภาพ,ข้อความ และการเคลื่อนไหว ควรจะแสดงถึงความเป็นงานชิ้นเดียวกัน (Theme) ซึ่งองค์ประกอบโดยรวมแล้วรวมแล้วเกิดเป็นงานชิ้นเดียวกัน โดยการออกแบบใช้สีในแต่ละหน้าที่เหมือนกันทุกๆค่าสี,ตัวอักษรชนิดเดียวกันทั้งหมด และ โดยเฉพาะการสร้างเส้นแถบสีแดงที่มีอยู่ในทุกๆหน้าเพื่อสร้างความเป็นงานชิ้นเดียวกัน

บทที่ 5

ขั้นตอนการออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบ จะใช้ข้อมูลจากบทวิเคราะห์และการรวบรวมข้อมูล โดยจะนำสิ่งเหล่านั้นมาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ โดยความคิดเหล่านั้นจะเป็นการพัฒนาไปสู่ผลงานจริงในต่อมา โดยการออกแบบร่างเหล่านี้เป็นการช่วยให้งานออกมาได้อย่างสมบูรณ์ โดยเป็นการพัฒนาการออกแบบเป็นระบบขั้นตอนเพื่อง่ายต่อการเป็นผลงานจริง โดยขั้นตอนทั้งหมดมี ดังนี้

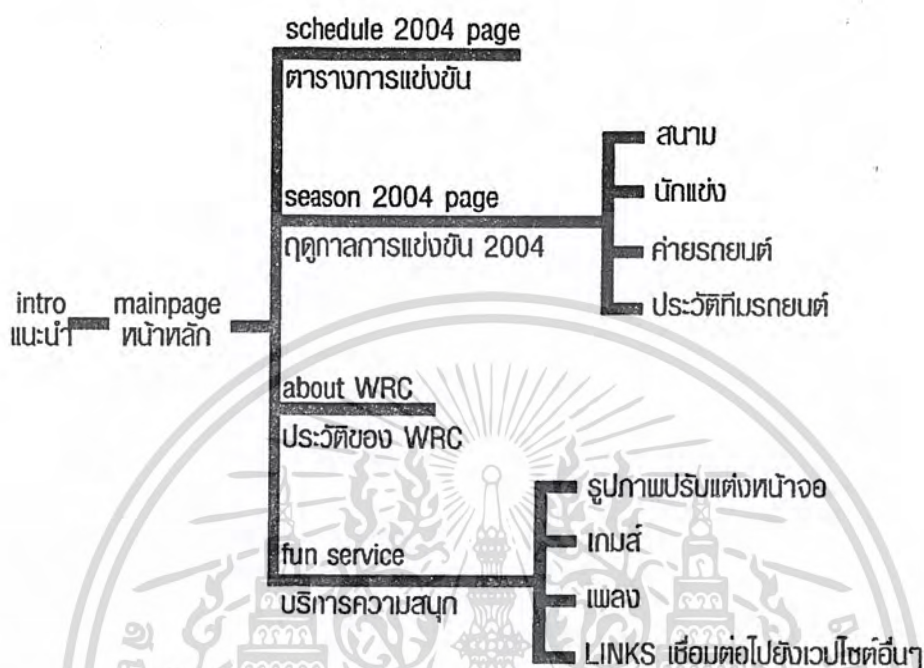
1. การพัฒนาการออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์ (Site map)ครั้งที่ 1



แผนภูมิที่ 5.1 แสดง โครงสร้างเว็บไซต์แบบที่ 1

การออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์ (Site map)ครั้งที่1 แบ่งจากหน้าหลักออกเป็น 4 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วยหน้าต่างๆ ดังนี้ หน้าบริการ (Service)จะกล่าวถึงประวัติและข้อมูลรวมๆของการแข่งขันแรลลี่, หน้าฤดูกาลแข่งขัน (Season)แสดงส่วนประกอบของการแข่งขันทั้งเรื่องของสนามผู้ขับขี่ ชนิดของรถยนต์ และปฏิทินการแข่งขัน, หน้าทีแสดงถึงการติดต่อสังคมของชาวแรลลี่ (Community), หน้าสนุก (Fun)เป็นส่วนของการสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์มีทั้งเรื่องของ การปรับแต่งรถ การแจกรูปภาพปรับแต่งหน้าจอ เอกสารเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การพัฒนาการออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์ (Site map) ครั้งที่ 2



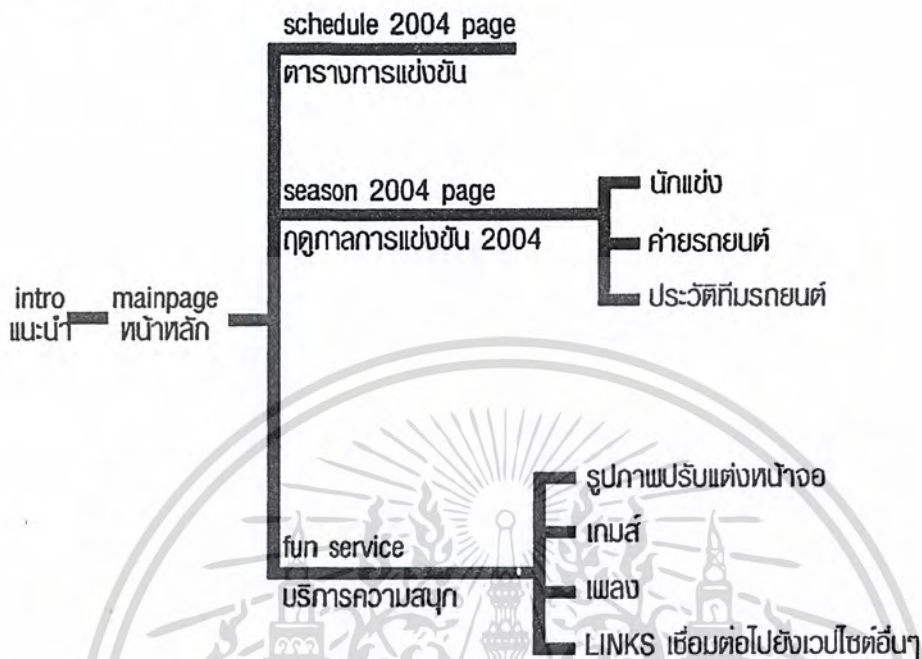
แผนภูมิที่ 5.2 แสดง โครงสร้างเว็บไซต์แบบที่ 2

โครงสร้างของเว็บไซต์ (Site Map) ครั้งที่ 2 ถูกปรับลดให้เป็น Event มากขึ้น โดยมีให้ดูเข้าใจง่ายมากขึ้นและใช้งานง่ายขึ้นกว่าเดิม โดยให้ตารางการแข่งขันแยกออกมาจากหน้าฤดูกาลแข่งขัน เพื่อแสดงถึง การแข่งขันในฤดูกาลปีค.ศ. 2004 โดยเฉพาะ ในส่วนอื่นๆ มีการปรับลดตามภาพที่ได้แสดง โดยแบ่งออกเป็นส่วนใหญ่ ดังนี้

1. ส่วนของการแนะนำ (Introduction page) ก่อนเข้าหน้าหลักของเว็บไซต์
2. หน้าหลักของเว็บไซต์ (Main page) โดยที่หน้านี้ จะทำหน้าที่ให้ผู้เข้าชมชมเว็บไซต์เดินทางไปยังหน้าต่อๆ ไปได้โดยง่าย โดยในหน้านี้ถูกแบ่งย่อยออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้
 - 2.1 หน้าตารางการแข่งขัน 2004 แสดงตารางการแข่งขันที่ได้กำหนดเอาไว้
 - 2.2 หน้าฤดูกาลแข่งขัน 2004 ประกอบไปด้วยหน้าย่อย อีก 4 หน้าคือ หน้าที่กำลังด้วยเรื่องของสนาม, ค่ายรถยนต์, ค่ายของนักแข่ง, ประวัติของทีมรถยนต์ที่เข้าร่วมแข่งขัน
 - 2.3 หน้าเกี่ยวกับ WRC [การแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก (World Rally Championship-WRC)] มีเรื่องของประวัติของ WRC และเรื่องราวความเป็นมา
 - 2.4 หน้าสนุกไปกับ WRC แบ่งออกเป็น 4 ส่วน เช่นกัน คือ หน้ารูปภาพปรับแต่งหน้าจอ, หน้าของเกมส์, เพลง และหน้าที่ทำการเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. โครงสร้างของเว็บไซต์ (Site map) แบบที่แก้ไขแล้ว



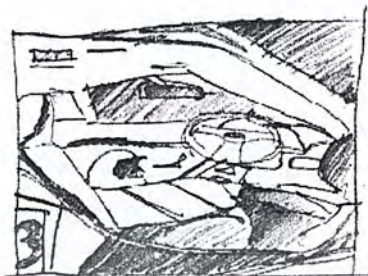
แผนภูมิที่ 5.3 แสดง โครงสร้างเว็บไซต์แบบที่ 3

การใช้โครงสร้างของเว็บไซต์ (Site Map) ครั้งที่ 3 ที่มีการปรับเปลี่ยนที่เห็นเด่นชัดคือ การตัดหน้าเกี่ยวกับ WRC ออก เนื่องจากความเป็น Web event เป็นการกล่าวถึงกิจกรรมเพียงสั้นๆ และอาศัยความเข้าใจของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ อาจจะทราบถึงองค์กรที่แข่งขันเป็นอย่างดีอยู่แล้ว ไม่จำเป็นต้องใส่ประวัติลงไปในเว็บไซต์นี้ก็ย่อมได้ ทำให้ส่วนประกอบในหน้าหลักของเว็บไซต์ ลดเหลือเพียง 3 หน้า โดยแจกแจงรายละเอียดของโครงสร้างทั้งหมดได้ดังนี้

1. ส่วนของการแนะนำ (Introduction page) ก่อนเข้าหน้าหลักของเว็บไซต์
2. หน้าหลักของเว็บไซต์ (Main page) โดยที่หน้านี้ จะทำหน้าที่ให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์เดินทางไปยังหน้าต่อไปได้โดยง่าย โดยในหน้านี้ถูกแบ่งย่อยออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้
 - 2.1 หน้าตารางการแข่งขัน 2004 สนาม ได้ถูกนำมารวมไว้ด้วย ต่างจาก โครงสร้างเว็บไซต์แบบที่ 2
 - 2.2 หน้าฤดูกาลแข่งขัน 2004 ประกอบไปด้วยหน้าทั้งหมด 3 หน้าคือ ค่ายรถยนต์, ค่ายของนักแข่ง, ประวัติของทีมรถยนต์ที่เข้าร่วมแข่งขัน
 - 2.3 หน้าบริการความสนุก (Fun service) แบ่งออกเป็น 4 ส่วนเช่นกัน คือ หน้ารูปภาพปรับแต่งหน้าจอ, หน้าของเกมส์, เพลง และหน้าที่ทำการเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ได้

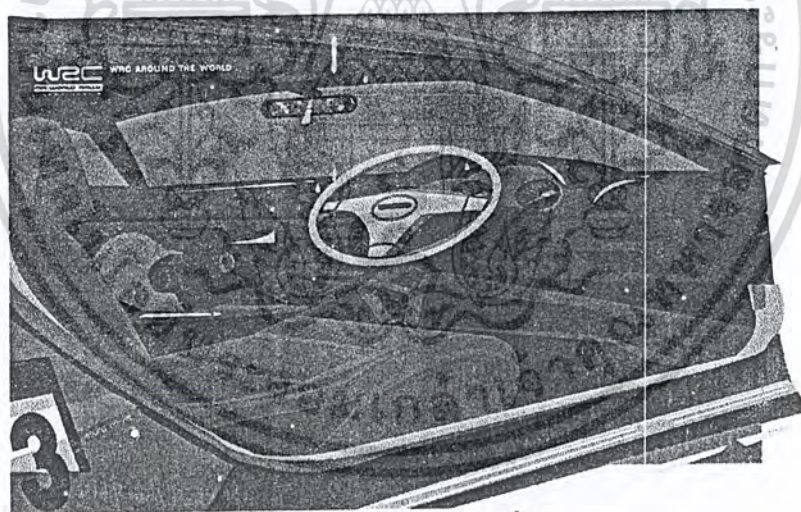
การวางแผนโครงสร้างสามารถสร้างเว็บไซต์ทั้งหมดออกมาให้มีสัมพันธ์กันได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้รวมไปถึงการเลือกใช้สี, ข้อความ, รูปภาพที่แสดงถึงความ เป็นงานรูปแบบ (Theme) เดียวกัน

4. การพัฒนาการออกแบบหน้าหลักของเว็บไซต์ (Main page)



รูปภาพที่ 5.1 แสดงแบบร่างที่ 1

การออกแบบมีเป้าหมาย ที่สร้างรถยนต์ให้เกิดการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว จึงออกแบบให้รถยนต์มุ่งจากทิศทางจากด้านซ้ายไปสู่ด้านขวา กำหนดให้รถยนต์มีสภาพเหมือนกับถูกยิงประตูออกมา เพื่อที่จะได้มองเห็นรูปลักษณะภายในรถยนต์อย่างเด่นชัด เพื่อที่จะสร้างเนื้อหาให้กับหน้าหลักของเว็บไซต์ให้จะได้มีเนื้อหาของการดำเนินเรื่อง ได้มากขึ้น ดูจากภาพแบบร่างจะมีการสร้างปุ่มกดด้วยอุปกรณ์ที่มีอยู่ภายในรถยนต์

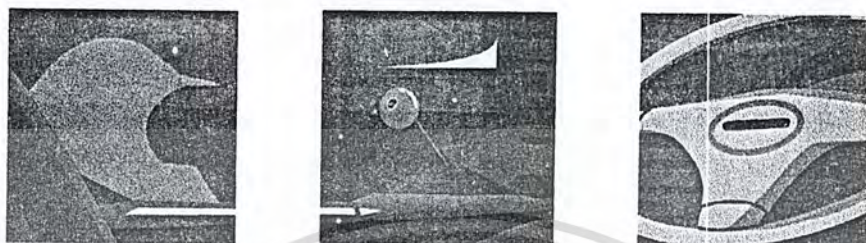


รูปภาพที่ 5.2 แสดงแบบร่างที่ 2

มีการพัฒนาจากแบบร่าง โดยการใช้ภาพที่เป็นเส้นและตัดทอน (Vector) ที่เกิดจากโปรแกรม Adobe Illustrator มาสร้างภาพให้สีสันทันก่อนข้างรุนแรง ส่วนที่เป็นสีฟ้า จะมีการนำภาพมาวางในภายหลัง จากการผ่านขั้นตอนการเขียนภาพด้วยโปรแกรมที่กล่าวมาเรียบร้อยแล้วให้เสียก่อน ในหน้านี้จะทำการเชื่อมโยงไปยังหน้าอื่นด้วยการกดปุ่ม ซึ่งมีแนวคิดที่จะทำการซ่อนปุ่ม ไม่มีการสร้างแถบปุ่มเพื่อที่จะไม่เกิดการซ้ำกับเว็บไซต์อื่นๆ จะไม่ยึดติดกับระบบเส้นขอบ (Grid) ใดๆทั้งสิ้นทำให้งานไม่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

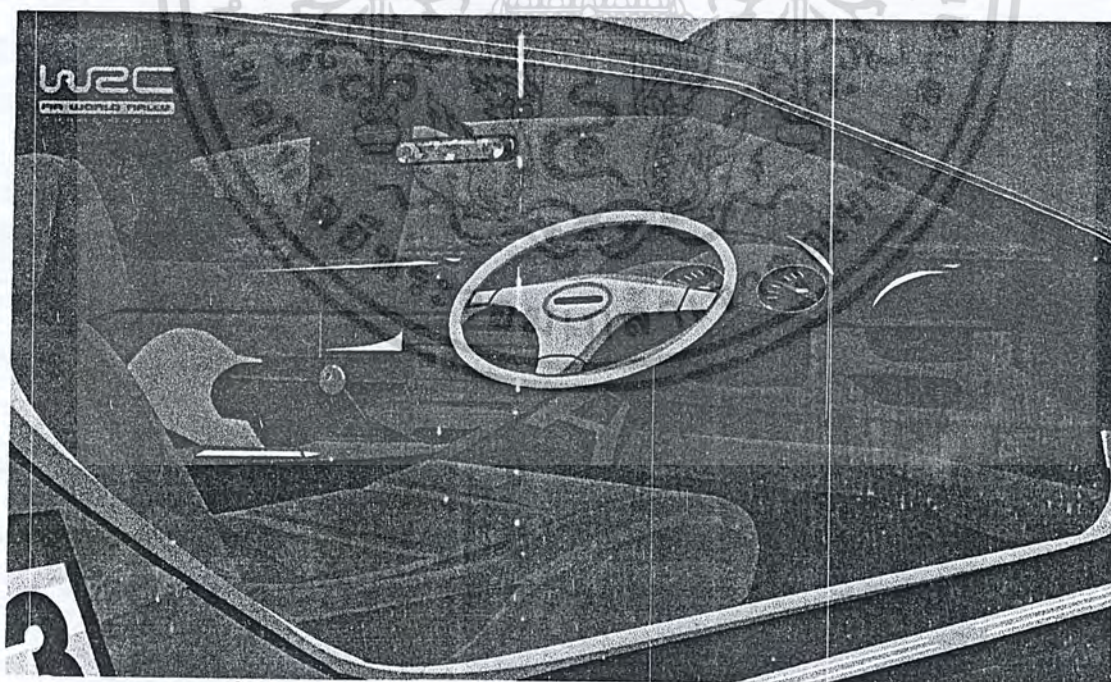
กรอบ จะสร้างความน่าสนใจให้กับงานได้มากยิ่งขึ้นเนื่องจากมีความอิสระของเส้นมาก ปุ่มต่างๆถูกกำหนดไว้ให้อยู่กับอุปกรณ์ต่างๆภายในรถยนต์ มีปุ่มต่างๆ ดังนี้



รูปภาพที่ 5.3 แสดงปุ่มกดทั้ง 3 แบบ

1. ปุ่มรูปหมวกนิรภัย เมื่อมีการนำลูกศร ไปชี้จะเปลี่ยนสีจะนำไปสู่หน้าตารางการแข่งขัน2004
2. ปุ่มรูปกระปุกเกียร์ เมื่อมีการนำลูกศร ไปชี้จะถูกผลักไปด้านหน้าซึ่งจะพาเข้าสู่หน้าฤดูกาลแข่งขัน
3. ปุ่มรูปพวงมาลัย เมื่อมีการนำลูกศร ไปชี้จะขยับ ไปทางซ้ายและขวา ไปยังหน้าหน้าบริการความสนุก (Fun service)

5. หน้าหลักของเว็บไซต์ (Main page) แบบที่แก้ไขแล้ว

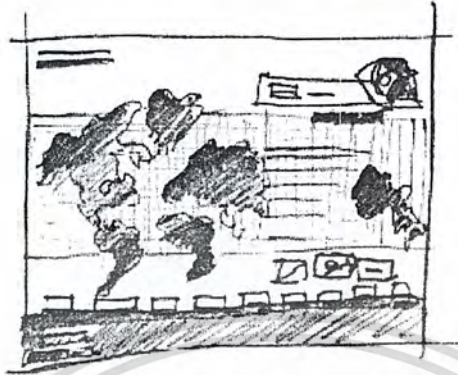


รูปภาพที่ 5.4 แสดงหน้าหลักของเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel)

เพิ่มองค์ประกอบให้ครบถ้วน เพิ่มฉากหลังสร้างการเคลื่อนไหวของรถยนต์ให้เหมือนกับวิ่งอยู่บนถนน รวมไปถึงองค์ประกอบอื่นๆ ให้ดูเหมือนจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. การพัฒนาการออกแบบหน้าตาตารางการแข่งขัน 2004 ของเว็บไซต์ (Schedule 2004 page)



รูปภาพที่ 5.5 แสดงแบบร่างที่ 1

การออกแบบหน้านี้ เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้เข้าชมเว็บไซต์ และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย หน้านี้จะแสดงถึง สถานที่แข่งขัน 16 แห่ง เนื่องจากข้อมูลมีปริมาณมาก ต้องใช้การปรับเปลี่ยนแบบแทรกเข้ามาทุกๆครั้งที่กดปุ่ม การใช้แผนที่โลกเข้ามาประกอบจะสามารถระบุตำแหน่งของสถานที่ที่ใช้ทำการแข่งขัน ได้ง่ายขึ้น รูปหมวกนิรภัยเป็นปุ่มที่ใช้ย้อนกลับสู่หน้าหลักของเว็บไซต์

7. หน้าตาตารางการแข่งขัน 2004 ของเว็บไซต์ (Schedule 2004 page) แบบที่แก้ไขแล้ว

ตารางการแข่งขัน
SCHEDULE

MONACO
23RD-25TH JANUARY

เมือง/โลเคชัน: ติราดาเนอเบิล Monaco
พื้นผิว Dry asphalt and/or icy asphalt
Event date 23 - 25 January
Profile มุมภูเขา, กรวดใน/โลกยกสูง
Country Monte Carlo
Area 2Km Population 35000
Currency Euro
Record-holders of wins
Sandro Munari and Walter Rohrl (4 wins)

2Km

MONACO SWEDEN MEXICO NEW ZEALAND CYPRUS GREECE TURKEY ARGENTINA FINLAND GERMANY JAPAN GREAT BRITAIN ITALY FRANCE SPAIN AUSTRALIA

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP SEASON 2004 23RD JANUARY TO 14TH NOVEMBER FROM MONACO TO AUSTRALIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP SEASON 2004

WRC
THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

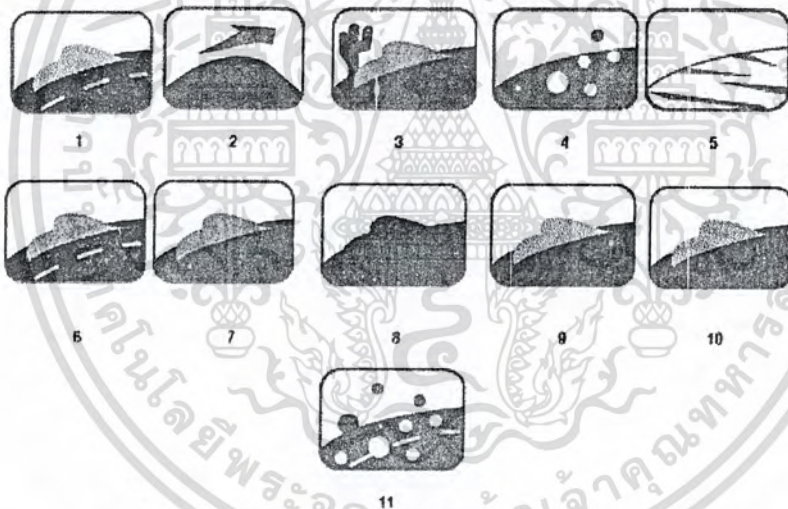
รูปภาพที่ 5.6 แสดงหน้าตาตารางการแข่งขันของเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้ลูกศรไปชี้และกดลงบนธงชาติแต่ละประเทศจะมีการแสดงผลออกมาให้เห็น ข้อความ,ภาพแผนที่ของประเทศนั้น,อาณาเขต,ระยะเวลาการแข่งขันและภาพมีการระบุภาพสัญลักษณ์ ประกอบแสดงถึงสภาพของถนนและสภาพภูมิอากาศ แบ่งออกเป็น 11 แบบ ดังนี้



รูปภาพที่ 5.7 แสดงภาพแผนที่ของประเทศที่เข้าร่วมทำการแข่งขันทั้ง 16 ประเทศ



รูปภาพที่ 5.8 แสดงภาพสัญลักษณ์สภาพถนนและสภาพภูมิอากาศ

1. ถนนลาดยาง ทางเรียบ (Tarmac)
2. ถนนเป็นดินมีเนินเขา และการกระโดด (Gravel)
3. ถนนเป็นดิน ทะเลทราย (Gravel and Sand)
4. ถนนมีสภาพเป็นหิมะ และมีหิมะตกตลอดเวลา (Snow)
5. ถนนมีสภาพเป็นน้ำแข็ง (Ice)
6. ถนนลาดยาง มีสภาพของฝุ่นและควันสูง (Tarmac)
7. ถนนเป็นดิน มีสภาพของฝุ่นและควันสูง (Gravel)
8. ถนนมีสภาพเป็นโคลน (Mud)

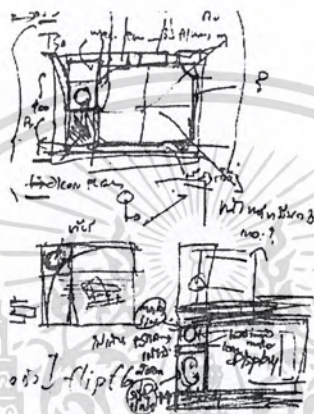
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9.ถนนมีสภาพเป็นพื้นหญ้า ทางเรียบ (Field)

10.ถนนเป็นดิน ทางเรียบ (Gravel)

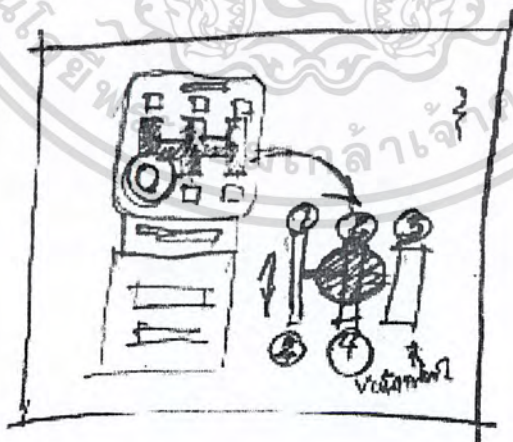
11.ถนนมีหิมะแข็งตัวอยู่,ถนนลื่น และมีหิมะตกตลอดเวลา (Snow)

8. การพัฒนาการออกแบบหน้าฤดูกาลแข่งขัน 2004 ของเว็บไซต์ (Season 2004 page)



รูปภาพที่ 5.9 แสดงแบบร่างที่ 1

การออกแบบหน้านี้ใช้รูปแบบการเปลี่ยนทั้งหน้า โดยการควบคุมโดยปุ่มกดรูปกระดูกงูหรือกระดูกงูที่อยู่มุมซ้ายเพื่อเปลี่ยนไปยังหน้าต่างๆ 3 หน้ามีดังนี้ หน้าค่ายรถยนต์, ค่ายของนักแข่ง, ประวัติของทีมรถยนต์ที่เข้าร่วมแข่งขัน



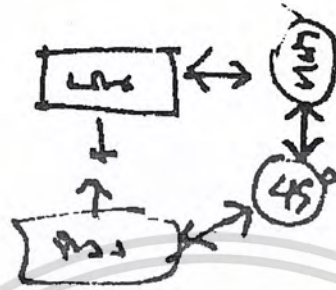
รูปภาพที่ 5.10 แสดงแบบร่างที่ 2

การออกแบบการเคลื่อนที่ของตัวควบคุมหน้ารูปกระดูกงูหรือกระดูกงูธรรมดาโดยกำหนดให้ เกียร์หนึ่ง

ไปยังหน้าค่ายของรถยนต์, เกียร์สอง ไปยังค่ายของนักแข่ง, เกียร์ที่สาม ไปยังประวัติของทีม

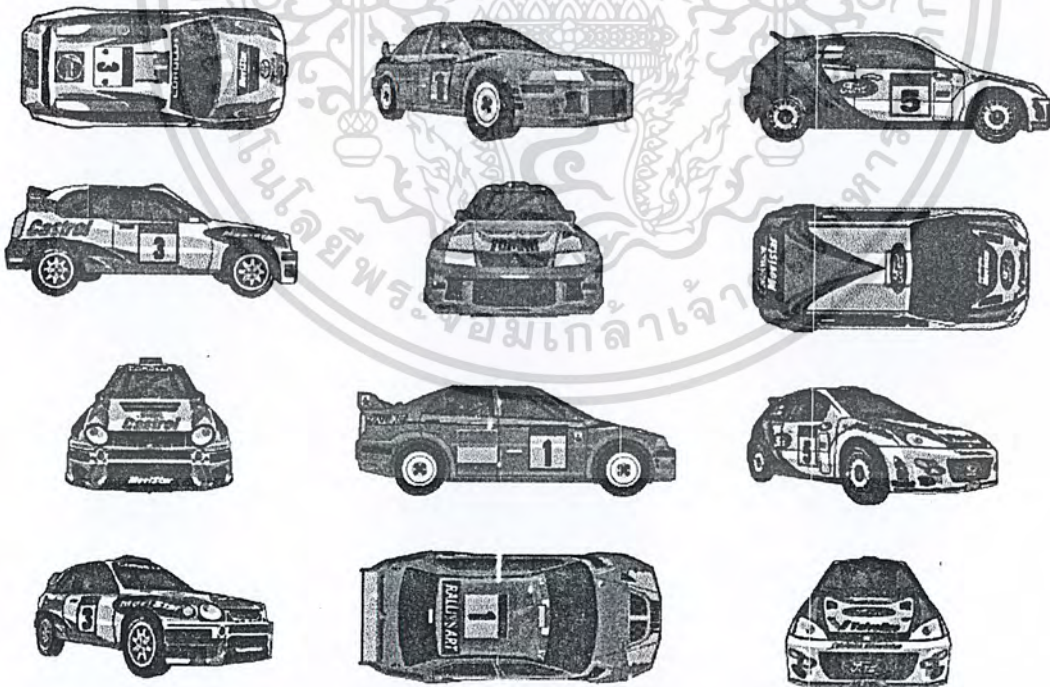
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รถยนต์ที่เข้าร่วมการแข่งขัน และเกียร์ถอยหลัง (R)เป็นการกลับไปสู่หน้าหลักของเว็บไซต์ ซึ่งในแต่ละหน้าจะมีทีมของค่ายรถยนต์ที่ร่วมทำการแข่งขันอีก4-5ทีม



รูปภาพที่ 5.11 แสดงแบบร่างการเคลื่อนไหวของรถยนต์

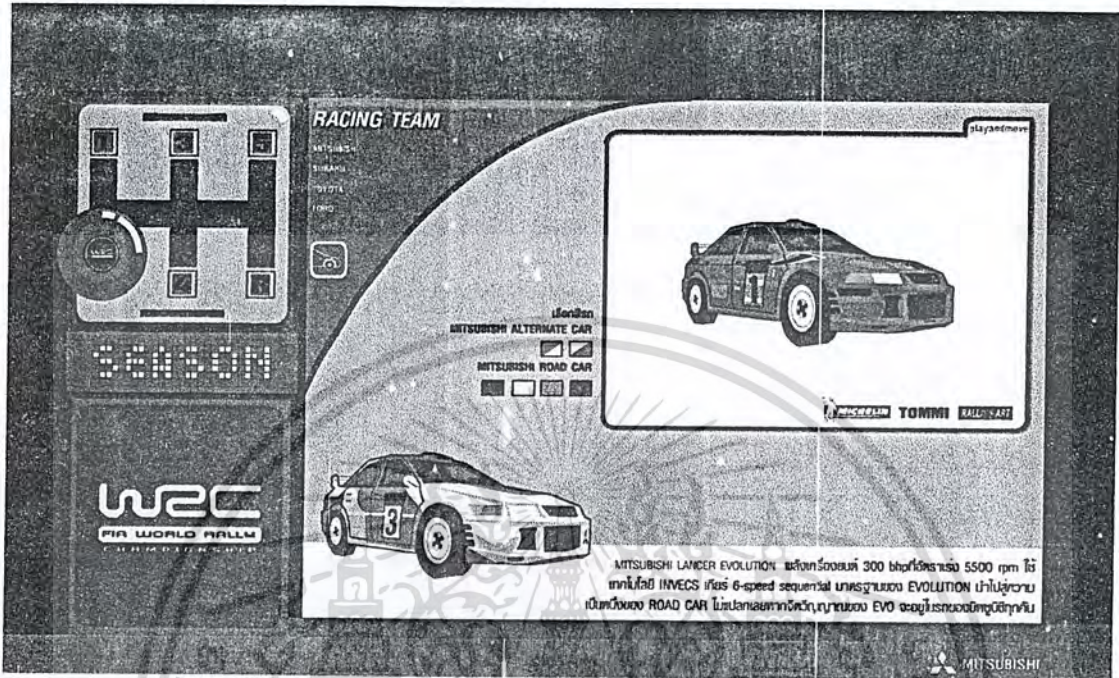
ระบูกการเคลื่อนที่ไป และย้อนกลับของรถยนต์ เมื่อทำการกดปุ่มลงบนรถยนต์ เช่น จากด้านบนรถยนต์ไปด้านหน้ารถยนต์ และจากด้านหน้ารถยนต์สามารถที่จะกลับไปสู่ด้านบนหลังการยนต์ได้เช่นกัน ทั้งยังสามารถกดปุ่มด้านข้างไปเป็นมุมมอง 45 องศาได้ เป็นต้น ทำให้ต้องสร้างรถยนต์ออกมาใน 4 มุมมองมีดังนี้ มุมมองด้านบน,ด้านหน้า,ด้านข้าง และด้าน 45 องศา



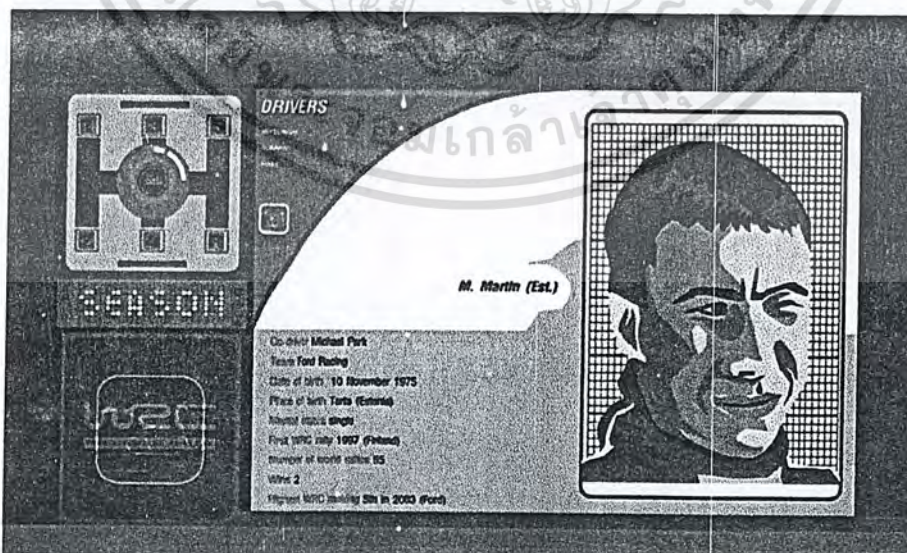
รูปภาพที่ 5.12 แสดงมุมมองทั้ง 4 แบบของรถยนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. หน้าฤดูกาลแข่งขัน 2004 ของเว็บไซต์ (Season 2004 page) แบบที่แก้ไขแล้ว

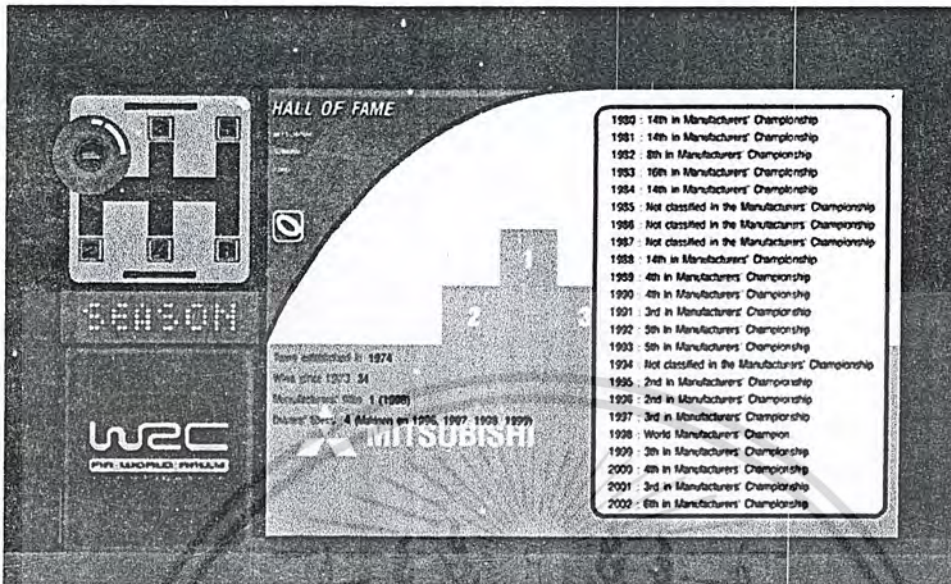


รูปภาพที่ 5.13 แสดงหน้าฤดูกาลแข่งขันของเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน หน้าด้านบนนี้เป็นหน้าที่แสดงถึงค่ายของรถยนต์ จะถูกแยกย่อยไปตามชนิดของรถยนต์ทั้งหมดที่มี 4 ยี่ห้อคือ Mitsubishi, Ford, Toyota และ Subaru ในช่องทางขวาบนสามารถขับเคลื่อนที่รถยนต์ด้วยการกดปุ่มลงไปที่ตัวรถยนต์ และสามารถเปลี่ยนสีของรถยนต์ที่อยู่ด้านข้างล่างได้ ตามความต้องการ พร้อมทั้งมีรายละเอียดเล็กน้อย



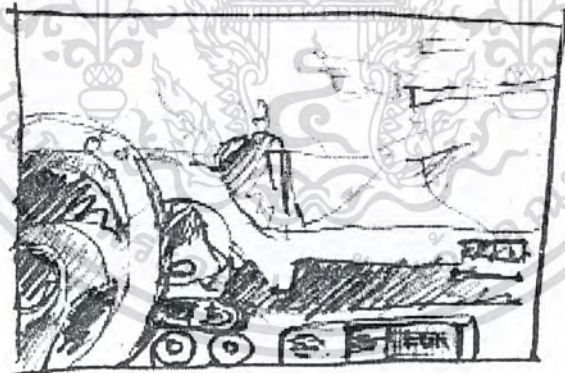
รูปภาพที่ 5.14 แสดงหน้าฤดูกาลแข่งขันของเว็บไซต์ ส่วนของนักแข่งรถ

ภาพใบหน้านักแข่งจาก 3 ทีมคือ Mitsubishi, Ford และ Subaru พร้อมประวัติเล็กน้อย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 5.15 แสดงหน้าฤดูกาลแข่งขันของเว็บไซต์ ส่วนของประวัติทีมรถยนต์ที่เข้าร่วมทำการแข่งขัน ประวัติการทำทีม และรางวัลที่เคยได้รับมาตลอดการแข่งขัน

10. การพัฒนาการออกแบบหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ (Fun service page)

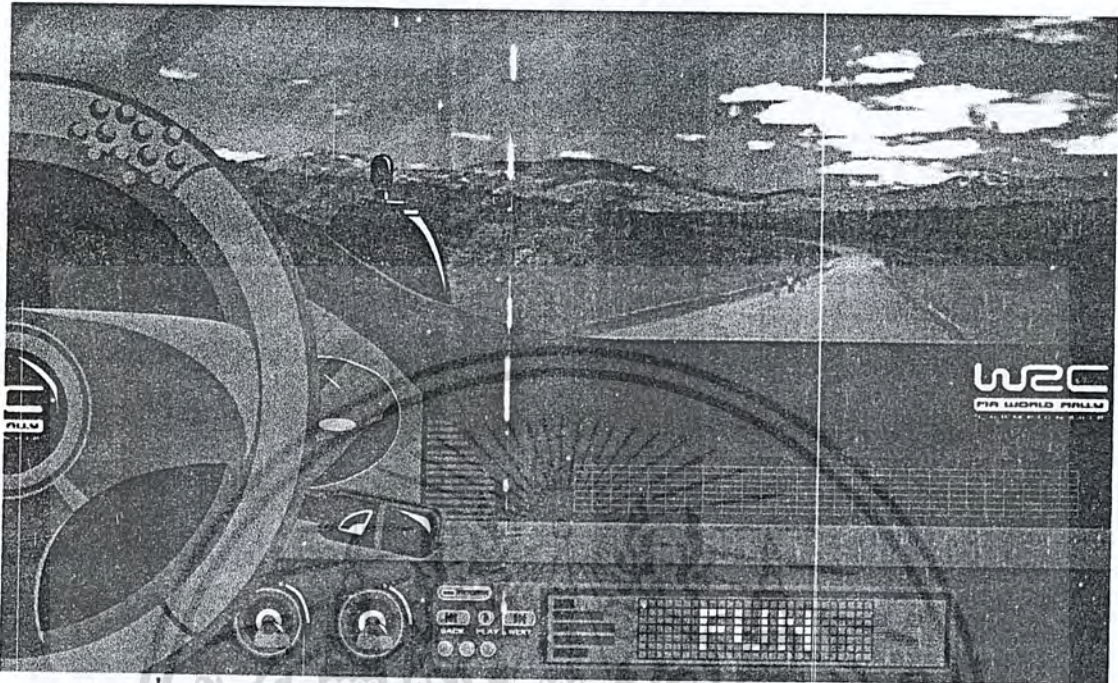


รูปภาพที่ 5.16 แสดงแบบร่างที่ 1

ออกแบบให้หน้านี้มีความสัมพันธ์กับหน้าอื่นๆเช่นกัน ด้วยการนำเส้นแถบสีแดงคาดไว้ ในหน้านี้การออกแบบอ้างอิงจากด้านหน้าของรถที่มองจากด้านใน หรือมุมมองที่นั่งของคนขับรถ ดังนั้นจึงมองเห็นถนนด้านหน้า ที่มุ่งไปด้วยความเร็วจากการขับเคลื่อนของรถยนต์ ภายในรถยนต์จะมองเห็น ปุ่มต่างๆมากมาย รวมทั้งวัตถุที่จะเป็นควบออกชื่อหัวข้อย่อย ที่อยู่ภายในหน้านี้ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11. หน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ (Fun service page) แบบที่แก้ไขแล้ว

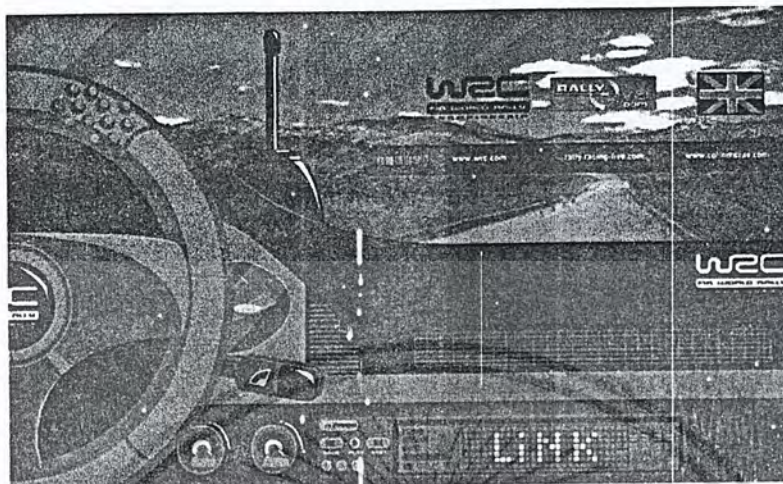


รูปภาพที่ 5.17 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel) แบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ หน้ารูปภาพปรับแต่งหน้าจอ (Wallpapers) กดปุ่มที่ปิดหน้าต่างของเกมสตั๊กดรัมที่รูปปุ่มเปิด-ปิดได้พวงมาลัยรถยนต์, เพลงกดปุ่มที่เครื่องเล่นวิทยุ และกดปุ่มลงบนเสาวิทยุจะแสดงหน้าจอหน้าที่ทำการเชื่อมต่อ ไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ส่วนของพวงมาลัยสามารถใช้ย้อนกลับไปยังหน้าหลักของเว็บไซต์ได้ ทั้งนี้การออกแบบต้องการให้สื่อความหมายเป็นไปในแนวทางที่เข้าใจง่าย เช่น วิทยุจะใช้เปิดเพลงซึ่งเป็นเรื่องปกติที่คนทั่วไปเข้าใจเป็นอย่างดี เป็นต้น

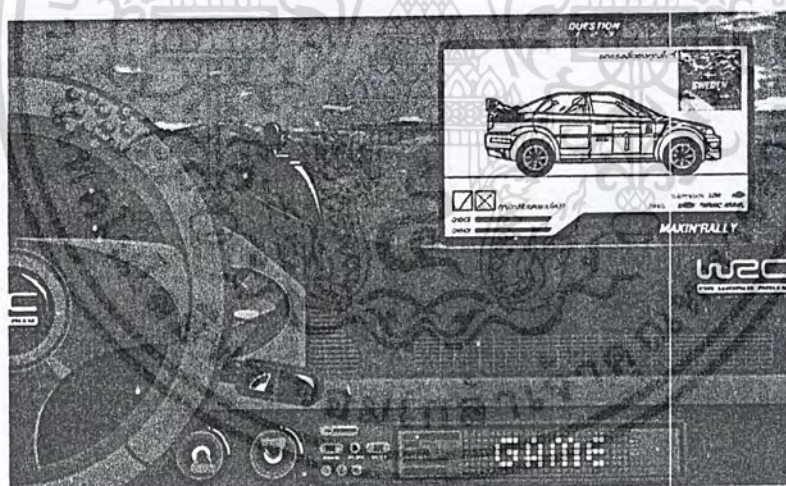


รูปภาพที่ 5.18 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ ส่วนของรูปภาพปรับแต่งหน้าจอ (Wallpapers)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 5.19 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ ส่วนของการแสดงหน้าจอที่ทำหน้าที่เชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ได้ (Links) ในที่นี้สามารถเชื่อมต่อไปยัง 3 เว็บไซต์ที่ตั้งค่าเอาไว้ได้



รูปภาพที่ 5.20 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์ ส่วนของเกมส์

มีเกมส์อยู่ 2 แบบ เกมส์แรกเป็นเกมส์ขับรถยนต์คันเล็ก ด้วยแป้นพิมพ์ (Keyboard) โดยการใช้ลูกศรบนแป้นพิมพ์ควบคุมรถยนต์คันเล็ก ส่วนเกมส์ที่สองเป็นเกมส์การแข่งรถให้เหมาะสมกับสนามแข่งแบบตอผิดหรือถูก มี 3 คำถาม โดยคัดเลือกสนามที่มีความแตกต่างกันมากมายมาถาม ส่วนสุดท้าย คือ การเปิดฟังเพลงจากวิทยุ มีทั้งหมด 4 เพลงให้เลือกตัวอักษรกราฟฟิคจะขึ้นบนหน้าปัดวิทยุ กดปุ่มเลื่อนเพลงไปทั้งด้านหน้าและย้อนกลับได้ และสามารถกดเล่น เพื่อฟังเพลงได้ทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. หน้าแนะนำเว็บไซต์ (Introduction page) แบบที่แก้ไขแล้ว



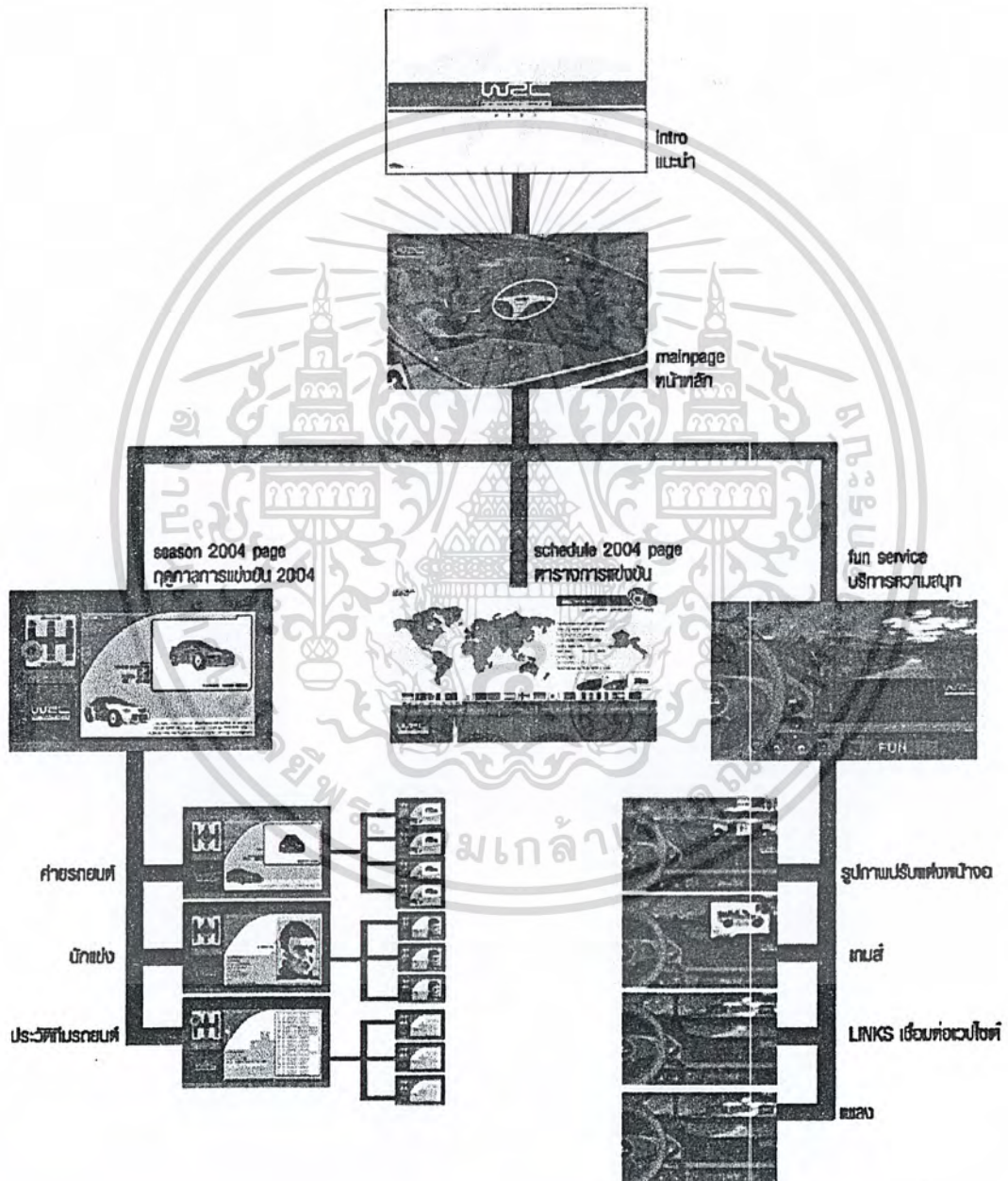
รูปภาพที่ 5.21, 5.22 แสดงหน้าแนะนำเว็บไซต์ ขนาด 1000X600 พิกเซล (Pixel) เป็นเนื้อเรื่องสั้นๆ ใช้เวลา 26 วินาที กล่าวถึงการเปลี่ยนรถยนต์ประเภทรถยนต์ทั่วไปบนท้องถนน(Road Car)ให้เป็นรถยนต์ประเภทแรลลี่ เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก (World Rally Championship-WRC) ประจำปี ค.ศ. 2004

เพื่อความเหมาะสมในการใช้งานเว็บไซต์นี้ ควรปรับหน้าจอคอมพิวเตอร์ให้มีขนาด 1024X768 พิกเซล (Pixel) สามารถสร้างความสะดวกในการใช้งานมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานจริง

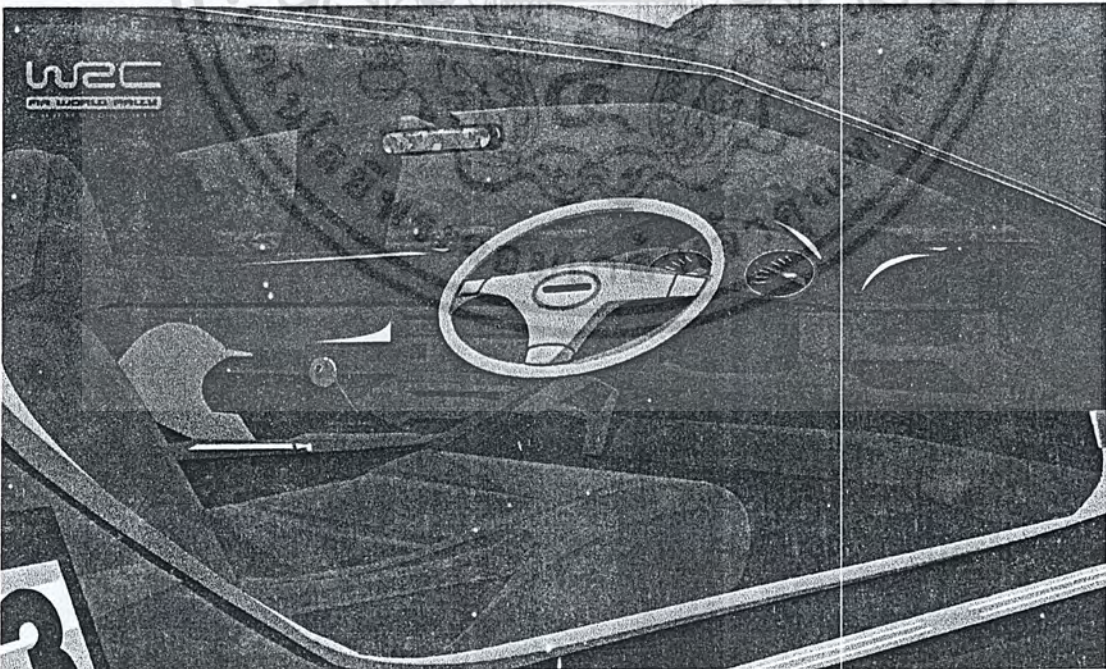


แผนภูมิที่ 6.1 แสดง โครงสร้างเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 6.1 แสดงหน้าแนะนำเว็บไซต์



รูปภาพที่ 6.2 แสดงหน้าหลักของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการแข่งขัน
SCHEDULE

MONACO
23RD-25TH JANUARY

เมืองที่จัดการแข่งขันกันด้วย : Monaco
 พื้นผิว : Dry asphalt and/or icy asphalt
 Event date 23 - 25 January
 Profile ภูเขาและถนนที่โหดหินสูง
 Country Monte Carlo
 Area 2Km Population 35000
 Currency Euro
 Record-holders of wins
 Sandro Munari and Walter Rohrl (4 wins)

MONACO SWEDEN MEXICO NEW ZEALAND CYPRUS GREECE TURKEY ARGENTINA FINLAND GERMANY JAPAN GREAT BRITAIN ITALY FRANCE SPAIN AUSTRALIA

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP SEASON 2004 23RD JANUARY TO 14TH NOVEMBER FROM MONACO TO AUSTRALIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP SEASON 2004

WRC
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

รูปภาพที่ 6.3 แสดงหน้าตารางการแข่งขันของเว็บไซต์

RACING TEAM

season

WRC
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

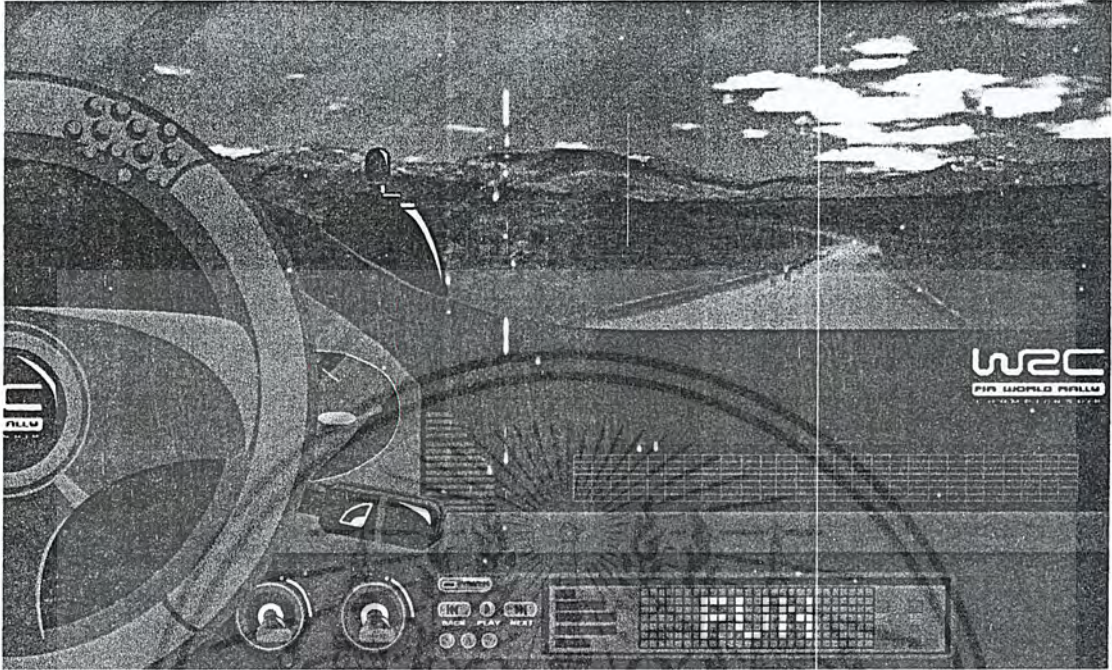
MITSUBISHI ALTERNATE CAR
MITSUBISHI ROAD CAR

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION แรงม้า 300 แรงม้ารอบ 5500 rpm 6
 เกียร์ 6-speed sequential มาตรฐานของ EVOLUTION 4 ประตู
 เป็นเหมือน ROAD CAR ไม่แปลกตาจากรถยกของ EVO อยู่ในรถฉบับพิเศษ

MITSUBISHI

รูปภาพที่ 6.4 แสดงหน้าฤดูกาลแข่งขันของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 6.5 แสดงหน้าบริการความสนุกของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สื่อมัลติมีเดียที่มีอยู่ในปัจจุบันเริ่มมีส่วนสำคัญเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม ทั้งประโยชน์ในหลายๆด้าน โดยเฉพาะการประชาสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของธุรกิจหรือในแง่ของการหาความรู้ การที่ปัจจุบันหน่วยงานธุรกิจหันมาให้ความสนใจกับเว็บไซต์นั้นเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มยอดขาย หรือแนะนำธุรกิจของตนให้เป็นที่รู้จักได้ง่าย เพราะปริมาณการใช้คอมพิวเตอร์ในทุกครัวเรือน เพิ่มขึ้นทุกๆปี ดังนั้น ทั้งหมดนี้จึงเป็นเหตุผลสำคัญที่จำเป็นต้องให้การประชาสัมพันธ์การแข่งขันแรลลี่รถยนต์ชิงแชมป์โลก(World Rally Championship-WRC) ประจำปี ค.ศ. 2004 อยู่ในเว็บไซต์ บน โลกอินเทอร์เน็ตที่เป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน

ปัญหาและข้อเสนอแนะที่เกิดขึ้นจากการทำงาน

- 1.การออกแบบและการลงมือปฏิบัติ ในแต่ละหน้านั้นต้องใช้เวลาในกระบวนการผลิต จำเป็นต้องจัดสรรเวลาการออกแบบและลงมือปฏิบัติให้ลงตัว สอดคล้องกับระยะเวลาที่ถูกกำหนดให้
- 2.การผลิตสื่อต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายและจุดประสงค์หลักให้ดี โดยไม่ให้เกิดการเบี่ยงเบนในประเด็นของเรื่อง มิฉะนั้นอาจทำให้ผลงานที่ออกมาเกิดความไขว้เขวไปจากแก่นของเรื่อง
- 3.อุปกรณ์จำพวกคอมพิวเตอร์,เครื่องพิมพ์ที่ใช้ในการทำงานต้องมีความพร้อมอยู่เสมอ หมั่นตรวจซ่อมบำรุง ให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
- 4.ในเรื่องของเนื้อหาในงานยังขาดความสมบูรณ์ เช่น เรื่องของรายละเอียดในแต่ละสนาม,เส้นทาง การแข่งขันในแต่ละประเทศ,เรื่องของการที่จะเปลี่ยนข้อความจากภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทยให้สมบูรณ์ เป็นต้น

การทำศิลปนิพนธ์ให้สำเร็จลุล่วงตรงตามจุดประสงค์และเป้าหมายนั้น ต้องอาศัยความพยายามในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการหาข้อมูล,การออกแบบที่ต้องใช้ความตั้งใจและความขยันในการผลิตผลงานออกมการทำศิลปนิพนธ์จึงจำเป็นต้องมีการปรึกษาเพื่อปรับปรุงการออกแบบให้ดีขึ้นทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญต่อการทำศิลปนิพนธ์ทั้งสิ้น

บรรณานุกรม

- กฤษณะ สถิตย์. คู่มือการใช้งาน FlashMX ฉบับสมบูรณ์. นนทบุรี: อินโฟเพรส, 2545.
- จิตรกร ถาวร. "Special Trip" ,OFF ROAD MAGAZINE. สิงหาคม 2545. หน้า.20-26
- วชิระ เรืองมาลัย. "TEST DRIVE" ,GM CAR. กรกฎาคม 2544. หน้า.56-57
- Ramon Schagen. "MOTORSPORT", MOTORING. July 1996. pp. 78-79
- Trey Laird. DKNY-past present future. Media options, 2000.
- Rick Poynor. "GO-Faster graphics", eye. Spring 1995. pp. 44-55
- HONDA KAH MOTOR. <http://www.honda.com.sg/flash.htm> . February 2004.
- L'Oreal Professionnel USA. http://us.lorealprofessionnel.com/_en/_us/index.aspx . February 2004.
- Heineken International. <http://www.heineken.com> . January 2004.
- Esao Andrews. <http://www.esao.net> . February 2004.
- Ban Tong. <http://www.kmitl.ac.th/~s3020198/main.html> . October 2003.

ประวัติผู้เขียน

นาย กระทรวง สุขเกษม

เกิดวันที่ 1 ธันวาคม 2523

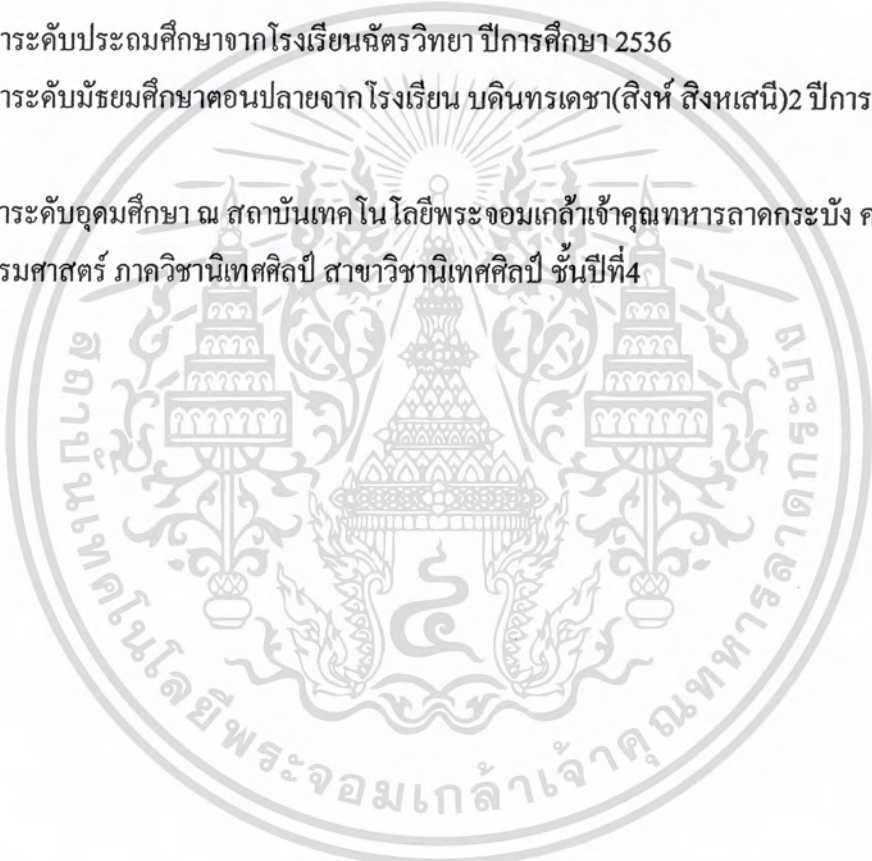
ที่อยู่ปัจจุบัน 92/10 ซอย รามอินทรา91 ถนน รามอินทรา แขวง/เขต คันนายาว

กรุงเทพมหานคร 10230 เบอร์โทรศัพท์ 0-2510-2268

จบการศึกษาระดับประถมศึกษาจากโรงเรียนจักรวิทยา ปีการศึกษา 2536

จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจาก โรงเรียน บดินทรเดชา(สิงห์ สิงหเสนี)2 ปีการศึกษา
2542

จบการศึกษาระดับอุดมศึกษา ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะ
สถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาวิชานิเทศศิลป์ ชั้นปีที่4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้