

การออกแบบมัลติมีเดียเว็บไซต์สุดยอดนักปฏิวัติทั้งห้า  
MULTIMEDIA WEBSITE DESIGN THE FIVE GREATEST  
REVOLUTIONISTS



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิสิตศิลป์ ภาควิชานิสิตศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบมัลติมีเดียเว็บไซต์สุดขยอนักปฏิวัติทั้งห้า

MULTIMEDIA WEBSITE DESIGN THE FIVE GREATSET REVOLUTIONISTS



ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ทรงศิริ พันธุเสวี ..... วันที่ 30 พ.ค. ๕๖๖  
(อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี)

หัวหน้าภาควิชา..... [Signature] ..... วันที่ 30 พ.ค. ๕๖  
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบมัลติมีเดียเว็บไซต์สุดยอคนักปฏิวัติทั้งห้า  
MULTIMEDIA WEBSITE DESIGN THE FIVE GREATSET  
REVOLUTIONISTS

ชื่อ นายปฏิวัติ ทันทขวา  
สาขาวิชา นิเทศศิลป์  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2550  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี

**บทคัดย่อ**

โครงการนี้ เป็นการนำเอาเรื่องราว และ ชีวิตประวัติของนักปฏิวัติทั้งห้าของโลกที่มีชื่อเสียงมาแนะนำให้ผู้สนใจ ได้รู้จักบุคคลทั้งห้า ดียิ่งขึ้น ซึ่งนักปฏิวัติทั้งห้าที่ยิ่งใหญ่มีดังต่อไปนี้ แพทริก เฮนรี นักปฏิวัติชาวอเมริกา นายพลเอมิเลียโน ซาปาตา ซาลาซ่า นักปฏิวัติชาวเม็กซิกัน ดร. ซุน ยัตเซน นักปฏิวัติชาวจีน ดร. เอิร์นสโต ราฟาเอล เกบารา เต ลา เซร์ร่า นักปฏิวัติชาว อาร์เจนตินา และ ฟิเดล คาสโตร นักปฏิวัติชาวคิวบา โดยถ่ายทอดออกมาด้วยเทคนิคมัลติมีเดียเว็บแฟลช ซึ่งแต่ละคนจะมีความแตกต่างในด้านการออกแบบแตกต่างกันออกไป และมีการนำเอาคำคมของแต่ละบุคคลมาแสดงให้เห็น เพื่อเป็นการจุดประกายความคิดของคนรุ่นใหม่ ในการที่เริ่มต้นที่จะทำอะไร ไม่ใช่แค่เพียงเรื่องปฏิวัติอย่างเดียวเท่านั้น ซึ่งจะรวมไปถึงการใช้ชีวิต การทรงนงต่อศักดิ์ศรีของตน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ พ่อ แม่ และพี่เอ้ ที่ให้ความรัก ความอบอุ่น เสมอมา  
ขอขอบคุณ ครูแก้ว ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาให้ผม และ ตามไถ่ถึงความเป็นไปของงานตลอด  
ขอขอบคุณ ครูแดง ครูนิค ครูวิทยา ครูโก้ ครูเจี๊ยบ ครูหนึ่ง ที่คอยให้คำปรึกษาที่ดี  
ขอขอบคุณ พี่ก๊อก รุ่นพี่ที่จบไปแล้ว แต่ก็ยังให้คำปรึกษาและแนะนำตลอดมา  
ขอขอบคุณ บี บี๊ก ที่เป็นกำลังใจ และ กระตุ้นให้ขยันตลอด ขอบใจจริงๆ นะเพื่อน  
ขอขอบคุณ อาร์ม จง มู่ย และ นื่องเล่ ที่ชวนคลายเครียดในเวลาที่เราเครียดสุดๆ  
ขอขอบคุณ เพื่อนๆ จาก 22 ทุกคนที่ทำให้ผมรอดคิวซื้อข้าวในโรงอาหารเป็นประจำ  
ขอขอบคุณ หนึ่งใน ที่เป็นกำลังใจและ ช่วยกระตุ้นให้ทำงานนี้จนเสร็จ ขอบคุณจากหัวใจ  
ขอขอบคุณ นก ฝ่าย อัน เบรียว ต๊ับ และ เกด ถ้าไม่มีพวกเธอ เราคงทำงานไม่เสร็จแน่  
ขอขอบคุณ บุคคลที่ยังไม่ได้กล่าวถึงที่มีส่วนร่วมในงานชิ้นนี้ ขอบคุณมากครับ

ปฎิวัติ พันขวา  
มีนาคม 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

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

### บทที่

#### 1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	2
1.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุ.....	2
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	3

#### 2. ทบทวนวรรณกรรม

2.1 ความหมาย ของอินเทอร์เน็ต .....	4
2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต.....	5
2.3 ระบบเว็ลด์ไวด์เว็บ.....	6
2.4 ประโยชน์ที่ได้จากเว็บไซต์.....	6
2.5 นิยามของคำว่าเว็บไซต์และคำอื่นๆที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.6 องค์ประกอบของเว็บไซต์ที่ดี.....	7
2.6.1 การใช้พื้นภาพ .....	7
2.6.2 การใช้ เอฟเฟค ต่าง ๆ .....	8
2.6.3 การใช้ตัวอักษร .....	8
2.6.4 การออกแบบกราฟิกให้มีขนาดไฟล์เล็กๆ .....	8
2.6.5 การควบคุมขนาดของเพจให้ดี .....	9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.6 การวางแผนและออกแบบก่อนลงมือสร้าง .....	9
2.6.7 การเข้าถึงข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ.....	9
2.6.8 การสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ใช้งานเว็บไซต์.....	9
2.6.9 การปรับปรุงข้อมูลและรูปแบบของเว็บไซต์.....	10
2.7 ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia).....	10
2.8 ความหมายและลักษณะของมัลติมีเดีย.....	12
2.9 ความหมายของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia).....	12
2.10 การสร้างงานมัลติมีเดีย ด้วยกราฟิกชนิดต่างๆ .....	12
2.11 ระบบมัลติมีเดียกับเว็บไซต์ .....	13
2.12 โปรแกรม Macromedia Flash .....	13
<b>3. การรวบรวมข้อมูล</b>	
3.1 ความหมายของการปฏิวัติ .....	16
3.2 ข้อมูลและชีวประวัติของนักปฏิวัติทั้งห้า .....	16
3.2.1 ข้อมูลและชีวประวัติของ แพทริก เฮนรี .....	17
3.2.2 ข้อมูลและชีวประวัติของ นายพลเอมิลีโย โน ซาปาตา ซาลาซา.....	18
3.2.3 ข้อมูลและชีวประวัติของ ดร. ชุน ชัตเซ็น .....	18
3.2.4 ข้อมูลและชีวประวัติของ ดร. เออร์เนสโต ราฟาเอล เกบารา เค ตา เซร์ร่า.....	20
3.2.5 ข้อมูลและชีวประวัติของ ฟิเดล คาสโตร .....	21
<b>4. วิเคราะห์ข้อมูล</b>	
4.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ .....	22
4.1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลตัวอย่างเว็บไซต์ .....	22
4.1.2 ข้อมูลด้านการออกแบบกราฟิกภาพประกอบภายในเว็บไซต์ .....	23
4.1.3 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวภายในเว็บไซต์ .....	25
4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหา .....	26
4.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของนักปฏิวัติทั้งห้า .....	26
4.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของนักปฏิวัติทั้งห้า .....	26
4.2.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ แพทริก เฮนรี .....	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2.2	ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ นายพลเอมีเลียโน ซาปาตา.....	27
4.2.2.3	ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ ชุน ยัตเซ็น .....	27
4.2.2.4	ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ เซ เกวารา .....	27
4.2.2.5	ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ ฟิเดล คาสโตร .....	27
4.2.3	ข้อมูลเกี่ยวกับคำคม(Quote) ของนักปฏิวัติทั้งห้า .....	27
4.2.4	แกลเลอรีรูปภาพ .....	28
5.	ขั้นตอนในการออกแบบ .....	
5.1	ขั้นตอนการออกแบบ .....	30
5.2	การเขียนแผนผังของเว็บไซต์ (Site Map) .....	30
5.3	แบบร่าง .....	31
5.3.1	การออกแบบร่าง Intro Animation .....	31
5.3.2	การออกแบบหน้าหลัก Main page .....	33
5.3.3	การออกแบบหน้าโปรไฟล์.....	34
6.	ผลงานจริง .....	46
7.	ผลสรุปและข้อเสนอแนะ .....	57
	บรรณานุกรม .....	58
	ประวัติผู้เขียน .....	59

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่ 3.1 รูปนักปฏิบัติทั้งห้า.....	16
ภาพที่ 3.2 แพทริก เฮนรี.....	17
ภาพที่ 3.3 นายพลเอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซา.....	18
ภาพที่ 3.4 ดร. ชุน ยัตเซ็น.....	20
ภาพที่ 3.5 ดร. เอิร์นสโต ราฟาเอล เกบารา เค ลา เซร์นา.....	20
ภาพที่ 3.6 พีเคิล คาสโตร.....	21
ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน.....	22
ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างภาพประกอบจากสื่อต่างๆ.....	23
ภาพที่ 4.3 รูปแบบการฟิกที่นำมาใช้ในเว็บไซค์.....	24
ภาพที่ 4.4 รูปแบบรายละเอียดของข้อมูลที่นำมาใช้ในเว็บไซค์.....	24
ภาพที่ 4.5 รูปแบบรายละเอียดของข้อมูลที่นำมาใช้ในเว็บไซค์.....	25
ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่างที่ Capture มาจากโปรแกรม Illustrator.....	25
ภาพที่ 4.7 ลักษณะของภาพนิ่งที่ใช้ในเว็บไซค์.....	26
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างหน้า Main page และหน้าโปรไฟล์.....	29
ภาพที่ 5.1 แผนผังเว็บไซค์ Site Map.....	30
ภาพที่ 5.2 แบบร่าง Intro Animation ครั้งที่ 1.....	32
ภาพที่ 5.2 แบบร่าง Intro Animation ครั้งที่ 2.....	32
ภาพที่ 5.3 แบบร่างหน้าหลักในช่วงแรก.....	33
ภาพที่ 5.4 แบบร่างหน้าหลักที่ลงสีแล้วในช่วงแรก.....	33
ภาพที่ 5.5 แบบร่างหน้าหลักโดยใช้การตัดทอนกราฟิก.....	34
ภาพที่ 5.6 แบบร่างหน้าโปรไฟล์.....	34
ภาพที่ 5.7 แบบร่างหน้า Mainpage ในการใช้โปรแกรม Illustrator ครั้งที่แรก.....	35
ภาพที่ 5.8 แบบร่างหน้า Mainpage ในการใช้โปรแกรม Illustrator ครั้งที่สอง.....	36
ภาพที่ 5.9 แบบร่างเครื่องฉายภาพยนตร์โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ครั้งที่แรก.....	37
ภาพที่ 5.10 แบบร่างเครื่องฉายภาพยนตร์โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ครั้งที่สอง.....	37
ภาพที่ 5.11 แบบร่างฟิล์มภาพยนตร์เพื่อเป็นภาพประกอบโดยใช้โปรแกรม Photoshop CS.....	38
ภาพที่ 5.12 แบบร่างรูปนักปฏิบัติทั้งห้าโดยใช้โปรแกรม Photoshop CS และ Illustrator.....	38
ภาพที่ 5.13 แบบร่างพื้นหลังหน้าโปรไฟล์ครั้งแรก.....	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.14	แบบร่างรูปภาพที่จะใช้เป็นพื้นหลังโดยใช้โปรแกรม Photoshop CS.....	39
ภาพที่ 5.15	แบบร่างพื้นหลังของหน้าโปรไฟล์โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS.....	40
ภาพที่ 5.16	ภาพที่นำมาใช้เป็นเมนู บาร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS.....	40
ภาพที่ 5.17	แบบร่างรูปโปรไฟล์โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS.....	41
ภาพที่ 5.18	แบบร่างรูปหยดเลือดกลายเป็นประเทศโดยใช้โปรแกรม Illustrator.....	41
ภาพที่ 5.19	แกลเลอรีของ แพทริก เฮนรี โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง.....	42
ภาพที่ 5.20	แกลเลอรีของ เอมีเลียโน ซาปาตา โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง.....	43
ภาพที่ 5.21	แกลเลอรีของ ดร.ชุน ยัตเซ็น โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง.....	43
ภาพที่ 5.22	แกลเลอรีของ เซ เกวารา ใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง.....	44
ภาพที่ 5.23	แกลเลอรีของ ฟิเดล คาสโตร ใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง.....	44
ภาพที่ 6.1	แสดงช่วง Intro.....	47
ภาพที่ 6.2	หน้าหลักแสดงรูป แพทริก เฮนรี.....	48
ภาพที่ 6.3	หน้าหลักแสดงรูป เอมีเลียโน ซาปาตา.....	49
ภาพที่ 6.4	หน้าหลักแสดงรูป ชุน ยัตเซ็น.....	50
ภาพที่ 6.5	หน้าหลักแสดงรูป เซ เกวารา.....	36
ภาพที่ 6.6	หน้าหลักแสดงรูป ฟิเดล คาสโตร.....	50
ภาพที่ 6.7	หน้าโปรไฟล์ของแพทริก เฮนรี.....	51
ภาพที่ 6.8	หน้าโปรไฟล์ของ นายพลเอมีเลียโนซาปาตา.....	52
ภาพที่ 6.9	หน้าโปรไฟล์ของดร. ชุน ยัตเซ็น.....	53
ภาพที่ 6.10	หน้าโปรไฟล์ของ เซ เกวารา.....	54
ภาพที่ 6.11	หน้าโปรไฟล์ของ ฟิเดล คาสโตร.....	55
ภาพที่ 6.12	หน้าโปรไฟล์หลัก.....	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### ชื่อโครงการ

โครงการออกแบบมัลติมีเดียเว็บไซต์สุดยอคนักปฏิวัติทั้งห้า

#### 1.1 ความเป็นมาของโครงการ

หลายยุคหลายสมัยเกิดเหตุการณ์ทางการเมืองหลายอย่างด้วยกัน หนึ่งในนั้นคือการปฏิวัติทางการเมือง การปฏิวัติซึ่งนำมาด้วยความสำเร็จ ความภาคภูมิใจ และนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลง แต่ก็แลกมาด้วยความสูญเสียหลายอย่าง ความวุ่นวาย และความตาย หลายครั้งในความสำเร็จจะนำมาซึ่งวีรบุรุษ ผู้ซึ่งเสียสละแก่ประโยชน์ส่วนรวม ยอมพลีชีพเพื่อความยุติธรรม และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อคนรุ่นหลัง

งานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ได้นำเสนอประวัติอันน่าสนใจของนักปฏิวัติที่ยิ่งใหญ่ทั้งห้าของโลก โดยถ่ายทอดรูปแบบทางมัลติมีเดียเว็บไซต์ ให้ผู้ที่สนใจสามารถศึกษาวีรกรรมและผลงานต่างๆ ของบุคคลทั้งห้า ซึ่งผู้ออกแบบได้ศึกษาการสร้างเว็บไซต์และนำความรู้ทั้งหมดมาถ่ายทอดลงในศิลปนิพนธ์นี้ และเพื่อให้บุคคลที่สนใจ ได้รับรู้ถึงบุคคลที่ถูกเรียกว่าเป็นนักปฏิวัติ ใช้การปฏิวัติเพื่อยับยั้งอำนาจของรัฐบาลที่ปกครองโดยไม่เป็นธรรม จึงได้ต่อสู้กับรัฐบาลเพื่อความถูกต้องได้รู้และเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของการปฏิวัติ

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อให้บุคคลที่สนใจในเรื่องของการปฏิวัติ และ ประวัติศาสตร์ของการปฏิวัติ ได้รับรู้ถึงบุคคลที่ถูกเรียกว่าเป็นนักปฏิวัติ ใช้การปฏิวัติเพื่อยับยั้งอำนาจของรัฐบาลที่ปกครองโดยไม่เป็นธรรม จึงได้ต่อสู้กับรัฐบาลเพื่อความถูกต้อง และได้รู้และเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของการปฏิวัติ เหตุผลที่เลือกทำโครงการเป็น Web Flash นี้เกิดจากความสนใจเป็นส่วนตัว ซึ่งจะมีรูปแบบการปฏิวัติไม่เหมือนกันทั้ง 5 คนที่ และจะมีวิธีนำเสนอแตกต่างกันไปในแต่ละคน และสิ่งนี้คือสิ่งใกล้ตัวเรา ประเทศของเราปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตย เราจะเห็นได้ว่าจะมีการประท้วงเกิดขึ้นกันบ่อยๆ ซึ่งหลายคนอาจจะเข้าใจ แต่บางคนก็ยังไม่เข้าใจว่ามันคืออะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบของการเมืองในปัจจุบันในขณะนี้ ได้มาจากการปฏิวัติ ซึ่งแตกต่างกับการประท้วงโดยสันติวิธี มันจึงเป็นเรื่องที่น่าจะเอามานำเสนอเพื่อให้นักที่สนใจได้รับรู้เกี่ยวกับการปฏิวัติ ที่สำคัญๆ ที่เกิดขึ้นในอดีตที่ผ่านมา ที่เลือกการทำ Website เพื่อแสดงสื่อนี้ออกมาเนื่องจาก ผมต้องการสานต่อ Special Project 2 (โครงการพิเศษ 2) ที่ผมได้ทำเป็นโปสเตอร์ของ เซ เกวราว่า ที่มีความเกี่ยวเนื่องกับการปฏิวัติ ให้ออกมาอยู่ในรูปของเว็บไซต์ เพื่อที่จะสามารถรับรู้ถึงเนื้อหาได้ครอบคลุม และมีความเข้าใจได้ง่าย

### 1.3 กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

คนไทยทั้งชายและหญิงที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ต และสนใจในเรื่องราวของการปฏิวัติ อายุประมาณระหว่าง 18 ปี จนถึง 30 ปี

### 1.4 ขอบเขตของโครงการ

นำเสนอเว็บไซต์สู่คณาจารย์นักปฏิวัติทั้ง 5 ภายในประกอบด้วยข้อมูลที่นำเสนอใจดังนี้

- ผลงานของนักปฏิวัติทั้ง 5 ที่กล่าวมา
- ชีวิตประวัติของ ชุน ยัคเซ็น , เฟเดส คาสโตร, เซ เกวราว่า, เอมีเลียโน ซาปาตา, และ แพทริก เฮนรี

### 1.5 แนวทางบรรลุวัตถุประสงค์

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ประกอบด้วย
  - ข้อมูลทางด้านเนื้อหา จากสื่อหลากหลายชนิด
  - รูปแบบของสิ่งพิมพ์ยุคปี ค.ศ. 1970-1990 ให้ทราบถึงสไตล์ สี สัน การจัดวาง
  - ภาพในรูปแบบมัลติมีเดีย ภาพเคลื่อนไหว
  - เว็บไซต์จริงที่มีอยู่ เพื่อให้ทราบถึงข้อดี ข้อเสีย หรือควรเพิ่มเติมอะไรบ้าง
2. ศึกษาขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์
  - เขียนแผนงานทั้งหมดเป็น Site map
  - ทำแบบร่างในส่วนของ Intro และหน้าต่างๆ
3. รวบรวมข้อมูลให้ครบเพื่อสามารถนำเสนอประวัติ และวีรกรรมของนักปฏิวัติทั้งห้า
4. วิเคราะห์ข้อมูล
  - ข้อมูลที่ช่วยในการทำความเข้าใจประวัติของนักปฏิวัติทั้งห้า
  - จัดหมวดหมู่ข้อมูลที่ดี ลำดับตามช่วงเวลาที่เกิดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วิเคราะห์เทคนิคการนำเสนอที่เหมาะสม และการออกแบบที่จะช่วยในเรื่องของการใช้งาน และเข้าใจง่าย
  - รูปแบบกราฟิกที่เหมาะสม และการออกแบบที่จะทำให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ
5. การทำแบบร่างและพัฒนาแบบร่าง
  6. การสร้างสรรค์ผลงานจริง

### 1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะกลุ่มเป้าหมายจะได้รับ

- ผู้ที่สนใจจะได้รับความรู้และรายละเอียดเกี่ยวกับนักปฏิบัติทั้งทำ มากขึ้น
- ผู้ที่สนใจมีความสนใจในการเมืองมากขึ้นกว่าเดิม

ผลที่คาดว่าจะตนเองจะได้รับ

- กระบวนการคิดในการออกแบบ
- การจำแนกข้อมูลเพื่อการสื่อสาร และนำเสนอ
- ความรู้ในการออกแบบข้อมูล, สัญลักษณ์, รูปแบบของมัลติมีเดียเว็บไซต์
- ความรู้ในการออกแบบที่ต้องคำนึงถึงความสะดวกสบายและความสวยงาม

ผลที่คาดว่าหน่วยงาน/ผู้เกี่ยวข้องอื่นๆจะได้รับ

ได้แนวคิดและความรู้เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน หรือ นำรูปแบบของสื่อเป็นแรงบันดาลใจในการทำสิ่งต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### อินเทอร์เน็ตเว็บไซต์และมัลติมีเดีย

อินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาการมาจาก อาร์พานีต(ARP Anet เรียกสั้นๆ ว่า อาร์พา) ที่ตั้งขึ้นในปี 2521 เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของกระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกา ที่ใช้ในงานวิจัยด้านการทหาร (ARP: Advance Research Project Agency)

สำหรับประเทศไทยนั้น อินเทอร์เน็ตเริ่มมีบทบาทมากในช่วงปี 2530-2535 โดยเริ่มจากเป็นระบบเครือข่ายในระบบคอมพิวเตอร์ในระดับมหาวิทยาลัย (Campus Network) แล้วจึงเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ตอย่างสมบูรณ์เมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2535 และปี พ.ศ. 2538 ก็มีการเปิดให้บริการอินเทอร์เน็ตในเชิงพาณิชย์ (รายแรกคืออินเทอร์เน็ต KSC) ซึ่งขณะนั้นเวปไซด์เว็บบ้างได้รับความนิยมอย่างมากในอเมริกา

อย่างไรก็ตาม อินเทอร์เน็ต ก็มีชื่อเรียกย่อว่าเป็น เน็ต (NET) หรือ THE NET ด้วยเช่นเดียวกัน อีกคำหนึ่งที่มีหมายถึงอินเทอร์เน็ตก็คือ เวบ (Web) และเวปไซด์เว็บบ้าง (World Wide Web) จริงๆแล้วเวบเป็นเพียงบริการหนึ่งของอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่บริการนี้เป็นบริการที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด

#### 2.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต

1. อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่มีคอมพิวเตอร์ต่างๆเชื่อมต่อซึ่งกันและกัน มีการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ

2. การใช้อินเทอร์เน็ตต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า ไคลเอนต์ (Client) โดยไคลเอนต์ของคุณจะติดต่อกับคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกลเรียกว่า เซิร์ฟเวอร์(Server) หรือ โฮสต์ (Host) โดยเซิร์ฟเวอร์นั้นจะให้ข้อมูลที่คุณต้องการและส่งผ่านมายังไคลเอนต์ที่แสดงให้เห็นข้อมูลเหล่านั้นบนจอภาพ

3. เครื่องมือของอินเทอร์เน็ตชิ้นหนึ่งที่เรียกว่า World Wide Web หรือเรียกสั้นๆว่าเว็บบ้างก็จะเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการเข้าถึงทรัพยากรต่างๆของอินเทอร์เน็ตได้เต็มที่การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นดังที่กล่าวไว้ในตอนต้นว่า อินเทอร์เน็ตคือ อภิภพเครือข่ายโลกที่มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกัน ซึ่งการเชื่อมต่อนั้นเปรียบเสมือนกับใยแมงมุม โดยจุดตัดของใยแมงมุมจะเสมือนเป็นคอมพิวเตอร์แต่ละตัวที่โยงใยกันเป็นเครือข่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยทั่วไปการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นจะใช้มาตรฐานการเชื่อมต่อที่เรียกว่า TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) โดย Transmission Control Protocol จะเป็น โพรโตคอลที่ใช้ในการส่งผ่านข้อมูลบนสายต่างๆเช่น สายโทรศัพท์ สายวงจรพิเศษ และ Internet Protocol ก็คือ โพรโตคอลที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต และด้วยโพรโตคอล TCP/IP นี้เองทำให้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างสูง เนื่องจากคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทั้งโลกนี้พูดภาษาเดียวกันคือ TCP/IP นั่นเอง

## 2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต

ปกติแล้วหากต้องการข้อมูลใดๆก็ตามบนอินเทอร์เน็ต จะต้องเข้าไปสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณที่จะใช้บริการจะเป็นไคลเอนต์และเครื่องที่ให้บริการในการค้นหาจะเรียกว่าเป็นเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งระบบอินเทอร์เน็ตจริงๆแล้วก็คือระบบ ไคลเอนต์เซิร์ฟเวอร์ (Client/Server)

ดังนั้นในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตก็คือ การให้บริการในลักษณะที่เป็นไคลเอนต์เซิร์ฟเวอร์ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารบนอินเทอร์เน็ตนั้น จะมีอยู่ตัวหนึ่งที่เรียกว่า เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) จะเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการเลือกดูเอกสารในระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเวปไซด์เวป โดยเว็บเบราว์เซอร์นั้นจะต้องเชื่อมต่อไปที่เว็บเซิร์ฟเวอร์ (หรืออาจเรียกว่าโฮสต์) เพื่อขอข้อมูลในการใช้งานต่างๆ

ข้อดีของเว็บเบราว์เซอร์ก็คือสามารถดูเอกสารภายในเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างสวยงาม มีการแสดงข้อความ รูปภาพ และระบบมัลติมีเดียต่างๆ ทำให้การดูเอกสารบนเว็บนั้นน่าตื่นตื่นและสนุกสนาน ในบรรดาซอฟต์แวร์ที่จัดเป็นเครื่องมือในการใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้น เครื่องมือสำหรับเวปไซด์เวปนั้นถือว่าเป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดที่สามารถใช้ได้กับทุกคน โดยจะอำนวยความสะดวกสบายในด้านต่างๆคือ ง่ายในการใช้งาน ระบบเวปไซด์เวปหรือเว็บนั้นซ่อนความซับซ้อนของอินเทอร์เน็ตเอาไว้ข้างในทั้งหมด ในการใช้งานหรือดูเอกสารบนเว็บนั้นเพียงแค่ใช้พอยเตอร์ของเมาส์ชี้ไปที่รูปภาพหรือข้อความที่ขีดเส้นใต้แล้วคลิกเท่านั้น การใช้เว็บเบราว์เซอร์นั้นช่วยให้คุณเอกสารและเวปไซด์ได้เป็นล้านชุด สามารถเข้าไปในแหล่งข้อมูลต่างๆมากมาย รวมทั้งสามารถดาวน์โหลดฟรีแวร์ (ซอฟต์แวร์ฟรี) และแชร์แวร์ ได้ฟรีจากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องออกจากบ้านไปไหนเลย ข้อมูลต่างๆบนเว็บส่วนใหญ่นั้นสามารถค้นคว้าหามาได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ แต่ก็ไม่ควรไปละเมิดลิขสิทธิ์หากข้อมูลเหล่านั้นมีลิขสิทธิ์ปกป้องอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 ระบบเว็ลต์ไวด์เว็บ

เว็บ คือระบบไฮเพอร์เท็กซ์(Hypertext)ที่ผู้เขียนสามารถกำหนดให้ผู้ใช้อ่านเอกสารที่เตรียมเอาไว้ให้ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว คำบางคำที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาอื่นซึ่งสามารถแสดงความหมายได้เพียงแค่ไฮไลต์ (เลือกทำให้เด่นขึ้นมา) คำหรือวลีอื่นๆ และเมื่อใช้เมาส์คลิกไปที่คำไฮไลต์ก็จะพาไปยังคำที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะเรียกการเชื่อมต่อแบบนี้ว่า ไฮเพอร์ลิงค์ (Hyper Link) และเว็บเบราว์เซอร์ที่เป็นเครื่องมือหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตนั้น จะเป็นเครื่องมือในการแสดงเอกสารของเว็บที่เป็นไฮเพอร์เท็กซ์และมีไฮเพอร์ลิงค์ (บางครั้งเรียกว่าลิงค์) ที่เป็นตัวอักษรหรือรูปภาพขีดเส้นใต้อยู่ จะสังเกตเห็นได้ว่าไม่ว่าจะเป็นรูปภาพหรือข้อความที่เป็นไฮเพอร์ลิงค์ เมื่อนำพอยน์เตอร์ไปชี้ที่รูปภาพหรือข้อความเหล่านั้นพอยน์เตอร์จะเปลี่ยนจากรูปลูกศรเป็นเหมือนรูปมือแทน

จากเอกสารเว็บที่มีไฮเพอร์ลิงค์อยู่มากมายในแต่ละหน้า (หรือเว็บเพจ) ที่เข้าไปชมนั้นสามารถที่จะคลิกแล้วเข้าไปชมเว็บเพจหน้าอื่นๆ ได้ ซึ่งหากเว็บเพจนั้นมีการลิงค์หรือเชื่อมต่อกันไม่มีที่สิ้นสุดก็จะสามารถดูเอกสารได้เรื่อยๆ ไม่มีวันหมด และจัดหน้าการใช้งานแบบนี้เอง จึงเกิดคำศัพท์ใหม่ที่เรียกการไปยังเว็บเพจลิงค์ต่อไปเรื่อยๆ ไม่มีการสิ้นสุดว่า Surf ไปบนอินเทอร์เน็ตนั่นเอง

### 2.4 ประโยชน์ที่ได้จากเว็บไซต์

ปัจจุบันนี้มีผู้พัฒนาเอกสารบนเว็บไซต์ไว้บนเว็บเซิร์ฟเวอร์ตามสถานที่ต่างๆ มากมาย เอกสารเหล่านั้นส่วนใหญ่มักจะได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ในเฉพาะสาขาอาชีพ ทำให้ข้อมูลหรือเอกสารบนเว็บที่มีในอินเทอร์เน็ตมีความหลากหลาย สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ได้ตามความต้องการ เช่น

Discovery Channel Online ([www.Discovery.com](http://www.Discovery.com)) จะเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายการ Discovery Channel ที่ให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ที่น่าสนใจทางเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์ โดยภายในเอกสารเว็บนี้จะให้ข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบมัลติมีเดียที่มีทั้งภาพและเสียง ช่วยให้ดูเอกสารได้อย่างมีชีวิตชีวามากขึ้น

Mercury Center ([www.Mercurycenter.com](http://www.Mercurycenter.com)) จะเป็นเว็บไซต์ที่บรรจุเรื่องราวต่างๆ ที่น่าสนใจ รวมทั้งมีการ์ตูนที่ได้รับความนิยมให้อ่านอีกด้วย

ONNfn – The Financial Network ([www.onnfn.com](http://www.onnfn.com)) ที่ให้ข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับการเงินและการลงทุนต่างๆ

นอกจากนี้ยังมีเว็บไซต์ต่างๆ อีกมากมายที่ให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ทั้งด้านความบันเทิง การศึกษา กีฬา ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 นิยามของคำว่าเว็บไซต์และคำอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

Web Site เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บเว็บเพจ แต่ละองค์การที่นำเสนอข้อมูลของตนในรูปแบบเว็บนี้ มักจะมีเว็บไซต์เป็นของตนเอง และมักใช้ชื่อองค์กรเป็นชื่อเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถจดจำได้ง่าย

Home Page เว็บเพจหน้าแรกของข้อมูลแต่ละเรื่อง ซึ่งก็เปรียบเสมือนหน้าปกของหนังสือนั่นเอง ส่วนของโฮมเพจนี้จะเป็นส่วนที่บอกให้ทราบว่าข้อมูลนี้เป็นข้อมูลใด พร้อมกับมีสารบัญในการเลือกไปยังหัวข้อต่างๆในเรื่องนั้นๆด้วย

Web Page เอกสารข้อมูลในแต่ละหน้าซึ่งถูกเขียนขึ้นด้วยภาษา HTML ข้อมูลที่แสดงในเว็บเพจแต่ละหน้านี้อาจประกอบด้วย ข้อความ ภาพ และเสียง จึงเป็นข้อมูลแบบสื่อผสมหรือมัลติมีเดีย

Web Browser เว็บเพจแต่ละหน้าเป็นเอกสารข้อมูลที่ถูกเขียนขึ้นด้วยภาษา HTML ดังนั้นการที่เครื่องของเราจะอ่านและแสดงผลเว็บเหล่านี้ได้ จะต้องมรโปรแกรมพิเศษสำหรับทำหน้าที่นี้ โดยเฉพาะ โปรแกรมเหล่านี้เรียกว่าเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ซึ่งมีอยู่มากมายในปัจจุบัน แต่ที่รู้จักกันดี ได้แก่ Internet Explorer (IE) ของบริษัท Microsoft Netscape และ Navigator ของบริษัท Netscape ซึ่งทั้งสองโปรแกรมนี้มีขีดความสามารถที่ใกล้เคียงกันเป็นอย่างมาก

## 2.6 องค์ประกอบของเว็บไซต์ที่ดี

เว็บไซต์ที่ดีไม่จำเป็นต้องเน้นในเรื่องของเทคนิคหรือลูกเล่นเสมอไป เพราะสิ่งที่ตามมาคือ การเรียกข้อมูลมหาศาลตามจำนวนลูกเล่นที่เพิ่มเข้ามา ซึ่งบางครั้งลูกเล่นที่มีมากมายนั้นก็จะทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนและเข้าถึงข้อมูลได้อย่างยากลำบาก ความพอดีจึงเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึง

### 2.6.1 การใช้พื้นภาพ

มีเว็บไซต์มากมายที่ใช้แบ็คกราวด์ที่ทำให้ผู้ใช้ต้องเพ่ง ปรับความสว่างของจอภาพ ฯลฯ เพื่อให้เห็นตัวอักษรที่ซ่อนอยู่ภายใน ปัญหาของแบ็คกราวด์คืออะไร

- ขนาดไม่เหมาะสม มีวิธีมากมายในการสร้างแบ็คกราวด์แบบไร้รอยต่อ การใช้ภาพมาเป็นแบ็คกราวด์มักจะมีปัญหาเรื่องรอยต่อของภาพไม่เหมาะสม การใช้ภาพขนาดเล็กเกินไปมาเรียงกันก็จะได้จากหลังที่ร่วนวาย ลายตา อ่านข้อความได้ยาก และยังใช้เวลาในการแสดงผลนานขึ้น (เพราะเสียเวลาในการเรียงภาพต่อกัน) อีกปัญหาหนึ่งก็คือการแสดงผลของผู้สร้างเว็บเพจกับผู้ชม ตั้งไว้ไม่เหมือนกัน เช่น การสร้างงานเพื่อแสดงผลบนขนาดจอ 640 x 480 pixels ภาพแบ็คกราวด์ดูพอดีในเครื่อง แต่ผู้ชมที่ตั้งค่าความละเอียดที่ 800 x 600 pixels จะเห็นภาพขนาดเล็กๆเรียงต่อกัน แต่ถ้าเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างงานที่ความละเอียด 1024 x 768 pixels ผู้ชมที่ดูด้วยความละเอียดต่ำกว่านี้ก็จะเห็นภาพเพียงบางส่วน

- หลีกเลี่ยงการใช้ลวดลาย ลวดลายเหล่านั้นทำให้ผู้ใช้ต้องเพ่งสายตาอย่างมาก เพื่อจะอ่านข้อความบนลวดลายให้เข้าใจ

- เลือกสีที่เหมาะสม พยายามใช้สีที่ดูดีสบายตา พื้นหลังและตัวอักษรมีสีตัดกันไม่รุนแรงนัก หลีกเลี่ยงพื้นแดงอักษรสีเขียว พื้นส้มอักษรน้ำเงิน การใช้สีพื้นธรรมดาจะทำให้ผู้ชมชมเว็บไซต์ของคุณได้เร็วกว่าใช้ภาพเป็นฉากหลังมาก

## 2.6.2 การใช้เอฟเฟกต์ต่างๆ

การให้แสงและเงาแก่ภาพและตัวอักษรควรเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ไม่ขัดแย้งกัน การใช้เอฟเฟกต์อื่นๆก็เช่นเดียวกัน ควรใช้แต่น้อยเพื่อเสริมให้เกิดความโดดเด่น แต่ไม่แย่งความสำคัญของเนื้อหาเพราะบางเอฟเฟกต์มีผลต่อความเร็วในการโหลดเว็บเพจเช่นเดียวกัน

## 2.6.3 การใช้ตัวอักษร

การเลือกตัวอักษรที่แสดงในเว็บเพจควรเลือกตัวที่มีรูปแบบครบทั้งตัวปกติ ตัวหนา ตัวเอียง ตัวขีดเส้นใต้ จึงสามารถสร้างความกลมกลืนในเว็บเพจได้ ตัวอักษรต้องมีสีที่เด่นชัดจากพื้นหลังเพื่อให้เห็นได้ชัดเจนและอ่านง่าย การใช้ตัวหนังสือที่เคลื่อนไหวต้องคำนึงว่าผู้ใช้สามารถอ่านตัวอักษรได้เข้าใจหรือไม่ เพราะหากตัวอักษรเคลื่อนไหวเร็วเกินไปจนผู้ใช้เว็บไซต์อ่านไม่ทันก็ไม่สามารถสื่อความหมายได้

## 2.6.4 การออกแบบกราฟิกให้มีขนาดไฟล์เล็กๆ

ภาพกราฟิกที่จะนำมาใช้ในเว็บเพจทั้งที่ได้จากการสแกนและสร้างขึ้นเอง ควรจะมีขนาดเล็กที่สุดและตรงตามจุดประสงค์ที่สุด ซึ่งควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

2.6.4.1 ทุกครั้งที่ออกแบบและสร้างภาพกราฟิกสำหรับใช้นำไปยังเนื้อหาส่วนต่างๆ ควรคำนึงว่าในกรณีผู้ชมหรือผู้สร้างเองก็คลิกบนภาพเอง โดยไม่รอภาพแสดงอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นใช้ภาพกราฟิกที่ซับซ้อนสำหรับอิมเมจแม็พ ทุกครั้งที่สร้างกราฟิกนำไปใช้ยังส่วนอื่นๆ หน้าที่ของภาพคือ “การนำทาง” ดังนั้นภาพควรจะทำให้ความเข้าใจได้ง่าย

2.6.4.2 สำหรับนักออกแบบเว็บเพจบางคนขนาดของไฟล์ไม่ใช่สิ่งสำคัญมากนัก เพราะเทคโนโลยีมีการพัฒนาขึ้นเสมอ ความเร็วในการส่งผ่านข้อมูลทำได้เร็วขึ้น แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่า การส่งไฟล์ขนาดใหญ่เป็นเรื่องปกติ ผู้ออกแบบควรปรับปรุงขนาดไฟล์ภาพให้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถส่งผ่าน โมเด็มที่ใช้งานกัน โดยทั่วไปได้อย่างราบรื่น (บางคนยังใช้โมเด็ม 14.4 หรือ 28.8) โดยไม่ทำให้คุณภาพของภาพเสียไป ขนาดของไฟล์ภาพที่มีขนาดเล็กลงก็ทำให้บริหารหรือจัดเก็บไฟล์ต่างๆ ได้สะดวกและเร็วขึ้นอีกด้วย

### 2.6.5 การควบคุมขนาดของเพจให้ดี

ผู้เข้าชมเว็บไซต์มีอยู่ทุกมุมโลก แต่ละคนมีอิสระในการกำหนดความละเอียดในการแสดงผล จึงควรใช้เว็บเบราว์เซอร์ที่ผู้ชมเว็บไซต์ชอบและประทับใจ มีการวางรูปแบบ โครงร่างที่เหมาะสม หากการวาง โครงร่างของเนื้อหาขนาดใหญ่เกินไปผู้ชมเว็บไซต์จะเบื่อหน่ายต่อการเลื่อนแถบไปมา ทำให้พลาดข้อมูลสำคัญที่ต้องการนำเสนอเพราะอยู่ในตำแหน่งขอบที่ล้นจอออกไป เมื่อต้องใช้เฟรมหรือตารางในเว็บเพจควรกำหนดขนาดด้วยค่าเปอร์เซ็นต์แทนตัวเลขค่าคงที่ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมแก่การแสดงผลของแต่ละคน

### 2.6.6 การวางแผนและออกแบบก่อนลงมือสร้าง

ควรวางแผนเฉพาะหน้าแรก แต่ให้วางแผนตลอดทั้งเว็บไซต์ เพื่อให้มีความผสมผสานกลมกลืนกัน นอกจากนี้การเพิ่มแผนที่องไซต์ (Site Map) ในกรณีเว็บเพจของคุณมีความซับซ้อน ทั้งจำนวนไฟล์ HTML ภาพ โปรแกรม หรือสิ่งอื่นๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจกับโครงสร้างเว็บเพจและในทางกลับกัน ก็สามารถบริหารและจัดการกับไฟล์ที่สร้างขึ้นมาได้ง่ายขึ้นด้วย

### 2.6.7 การเข้าถึงข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

ดำเนินการตามจุดประสงค์ที่วางไว้ เช่น การเลือกและวางรูปแบบเนื้อหา ออกแบบกราฟิกสำหรับนำทางด้วยวิธีการง่ายๆ และสอดคล้องกับจุดประสงค์ สิ่งเหล่านี้จะสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมเว็บไซต์ได้โดยง่าย การออกแบบเว็บไซต์จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดของผู้ใช้งานเว็บไซต์ ไม่ควรสร้างเว็บไซต์ด้วยเทคโนโลยีล้ำยุคซึ่งผู้คนส่วนใหญ่ไม่อาจสัมผัสได้

### 2.6.8 การสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ใช้งานเว็บไซต์

เว็บไซต์อาจเรียกว่าโฮมเพจ ซึ่งเปรียบเสมือนบ้าน การที่ผู้ชมเข้ามาในเว็บหน้าแรกแล้วเกิดความประทับใจ ย่อมสร้างความเชื่อมั่นให้เกิดขึ้น ควรนำเสนอข้อมูลที่ยืดหยุ่น ตรงไปตรงมาเป็นกันเอง และเพิ่มสิ่งใหม่ๆ ลงในเว็บไซต์เพื่อความน่าสนใจอยู่เสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.6.9 การปรับปรุงข้อมูลและรูปแบบของเว็บไซต์

การแสดงผลวันที่หรือจำนวนครั้งที่ปรับปรุงก็มีส่วนช่วยให้ผู้ชมกลับมาเยี่ยมชมเว็บไซต์อีกครั้ง ซึ่งเทคนิคในการปรับปรุงข้อมูลมีดังนี้

- จัดลำดับเนื้อหาที่มีอยู่ เสริมเนื้อหาใหม่สลับกับเนื้อหาที่มีอยู่ การเพิ่มเนื้อหาและหัวข้อใหม่ๆ จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจขึ้น
- ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดจากคำติติงของผู้ชมเว็บไซต์
- ใส่ตัวเลขนับจำนวนผู้ชม เพื่อบอกให้ผู้ชมทราบจำนวนสถิติของผู้ที่เข้ามาชมเว็บไซต์ ซึ่งสามารถเป็นตัวประเมินเนื้อหาได้ว่าเรื่องใดที่ผู้ชมสนใจมากที่สุด โดยสังเกตจำนวนที่เพิ่มขึ้นเมื่อทำการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาใหม่

### 2.7 ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia)

มัลติมีเดียเริ่มต้นในราวๆต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อมกับใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อๆว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์เฟซที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งาน ต่อมาในราวๆต้นปี พ.ศ. 2535 บริษัทไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้วินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียงซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็ม (MPC : Multimedia Personal computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราวๆต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มีเดีย (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากซีดีรอม (CD-ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์จะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อ ตามองค์ประกอบดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบดังนี้

- ตัวอักษร (Text) ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายๆแบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การตอบโต้กับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้เช่น การคลิกไปเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ตัวอักษรเพื่อการเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถจัดเป็นเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่บริเวณที่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

- ภาพนิ่ง (Still Images) เป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีความสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้ภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะคู่มือโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมออย่างที่กล่าวไว้ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphic User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

- เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูลหรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจมากขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี เสียง (CD-ROM Audio disc) เทปเสียงและวิทยุ เป็นต้น

- ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก ซึ่งภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจก็มี Autodesk Animator ซึ่งมีคุณสมบัติทั้งในด้านการออกแบบกราฟิกละเอียดสำหรับใช้ในมัลติมีเดียตามความต้องการ

- การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์หมายถึง การที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากตัวอักษรตัวอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์หรือคลิกลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูลต่อไป

- วีดิทัศน์ (Video) การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพยนตร์วีดิทัศน์ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับ โปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวีดิทัศน์จะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวีดิทัศน์ดิจิทัล (Digital Video) คุณภาพของวีดิทัศน์ดิจิทัลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวีดิทัศน์ดิจิทัล และเสียง จึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปในการนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ในขณะที่เสียงสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภายนอกโดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่น ใช้ตัวอักษรร่วมกับใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการสแกน นอกจากนั้นก็อาจมีเสียงวีดิทัศน์อยู่ด้วยก็ได้ การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ แบบแรกคือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอและแบบที่สองคือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม

## 2.8 ความหมายและลักษณะของมัลติมีเดีย

คำว่ามัลติมีเดียมีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

มัลติมีเดียคือระบบการสื่อสารทางข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วยข้อความฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพ เสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate.1995) มัลติมีเดียคือการใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายในการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความกราฟิก ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ เป็นต้น (Vaughan.1993)

## 2.9 ความหมายของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia)

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามที่ต้องการได้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะการปฏิสัมพันธ์ ก็เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมทั้งดูสื่อต่างๆด้วยตนเองได้ สื่อต่างๆที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและสร้างความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

## 2.10 การสร้างงานมัลติมีเดีย ด้วยกราฟิกชนิดต่างๆ

รูปแบบของไฟล์รูปภาพในการตกแต่งนั้นมีหลายรูปแบบแล้วยังนำมาแบ่งว่าจะสามารถใช้งานไหนได้บ้าง ในที่นี้จะแบ่งรูปภาพตามระบบของกราฟิก โดยเฉพาะในโปรแกรม Flash นั้นแบ่งออกเป็น 2 อย่าง เมื่อพิจารณาจากรูปเดียวกันแต่รูปแบบต่างกัน เมื่อขยายภาพจะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพบิตแมป (Bitmap or Raster) เป็นภาพที่เกิดจากชิ้นส่วนเล็กๆของภาพมาเรียงต่อกันซึ่งความละเอียดของชิ้นส่วนเหล่านี้จะเล็กขนาดไหน มีการกำหนดขนาดในหน่วยพิกเซล (Pixel) เช่นเดียวกันกับการกำหนดค่าความละเอียดของหน้าจอภาพแบบนี้จะเป็นภาพที่มีความละเอียดของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีส้มมาก แต่เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นก็จะเห็นภาพวีรรอยต่อของภาพคล้ายกับขั้นบันได เหมือนกับรูปถ่ายที่เราไปขยายจากขนาด 4 x 6 นิ้ว ไปเป็น 8 x 10 นิ้ว ก็จะเห็นเกรนของรูปภาพขยายขึ้นอย่างชัดเจน รูปแบบที่พบบ่อยๆคือ ไฟล์ที่มีนามสกุล \*BMP นั้นเอง

ภาพเวกเตอร์ (Vector Picture) จะเป็นภาพที่เกิดจากลายเส้นแทนที่จะเป็นชิ้นส่วนภาพ ดังนั้นเมื่อทำการขยายใหญ่ขึ้น โอกาสที่เกรนของภาพจะหยาบมีน้อยทำให้ขอบของรูปภาพแทนที่จะไม่เห็นเป็นขั้นบันไดเลย จึงเหมาะสมสำหรับการสร้างงานกราฟิกที่ต้องการความสวยงามมากๆ หรือการสร้างตัวอักษร หรือภาพเคลื่อนไหวในเว็บไซค์อย่างที่เราเห็นกันทั่วไปในโปรแกรม Flash จะทำงานกับภาพเวกเตอร์เป็นส่วนใหญ่ โดยเรียกชื่อภาพสัญลักษณ์ (Symbol)

เวกเตอร์ อาร์ต (Vector Arts) เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ภาพกราฟิก ด้วยการประกอบกันของชิ้นส่วนของภาพเวกเตอร์ (Vector Picture) หรือภาพตัดทอนจนเกิดเป็นงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นที่นิยมอย่างมากทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากภาพที่เกิดจากภาพเวกเตอร์จะมีขนาดเล็กกว่าภาพบิตแมปอยู่มากกว่าหลายเท่าตัว โดยเฉพาะศิลปินทางด้านยุโรปนิยมใช้กันมาก

## 2.11 ระบบมัลติมีเดียกับเว็บไซต์

ในสมัยก่อนการใช้งานในอินเทอร์เน็ตค่อนข้างจะช้า เนื่องจากความสามารถของอุปกรณ์ในระบบเครือข่าย และ โปรแกรมที่ช่วยในการอัดบีบไฟล์ยังไม่ได้พัฒนาเท่าที่ควร ทำให้การใช้งานในเว็บส่วนใหญ่จะเป็นข้อมูลประเภทข้อความเท่านั้น หรือถ้าเป็นข้อมูลประเภทกราฟิกก็จะใช้เวลาในการเรียกดูข้อมูลนานขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้เยี่ยมชมเกิดความเบื่อหน่ายและจะไม่กลับเข้ามาดูอีกเลย ในเวลาต่อมาเมื่อเครื่องมือและอุปกรณ์ได้ถูกพัฒนาให้มีความสามารถมากขึ้น สามารถเรียกดูข้อมูลได้เร็ว มีการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง อีกทั้งเทคโนโลยีการบีบอัดไฟล์ที่มีการพัฒนาไปด้วยเช่นเดียวกัน เช่นเทคโนโลยี MPEG, MP3, JPEG, GIF พร้อมทั้งพัฒนาโปรแกรมสร้างสรรค์มัลติมีเดียที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเช่น Flash, Director ทำให้เราสามารถสร้างเว็บเพจที่มีข้อมูลข้อความ รูปภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยใช้เวลาในการเรียกข้อมูลเพียงเล็กน้อย

## 2.12 โปรแกรม Macromedia Flash

การสร้างเว็บไซต์นี้อาศัยการสร้างสรรค์ผลงานจากโปรแกรม Macromedia Flash เป็นหลัก เนื่องจากตัวโปรแกรมมีความเหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดียทางภาพและเสียง จึงขอกกล่าวถึงความ เป็นมาของโปรแกรม Macromedia Flash และความสามารถในทางกราฟิก เพื่อให้เข้าใจในระบบของโปรแกรมได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นมาของ Shockwave Flash นั้นมีจุดเริ่มต้นที่บริษัท Macromedia และบริษัท Future Splash ได้ซื้อลิขสิทธิ์ โปรแกรมเสริม (Plug-in) และ โปรแกรมสร้างงานกราฟิกมาพัฒนาต่อโดยเชื่อว่า Macromedia Flash เป็นเทคโนโลยีที่ทำงานเกี่ยวกับรูปแบบภาพเวกเตอร์ มากกว่าที่จะทำงานกับรูปแบบภาพแบบบิตแมป ซึ่งเทคโนโลยีนี้มีแนวโน้มว่าเหมาะสำหรับผู้ใช้งาน โปรแกรมเว็บเพจให้มีการเคลื่อนไหวมากขึ้น จากเดิมที่เคลื่อนไหวแข็งและไม่ค่อยนุ่มเหมือนกับที่โปรแกรม Flash ทำ และเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการให้เว็บไซต์สวยงาม สามารถโต้ตอบผู้ใช้งาน ได้มากขึ้นพร้อมความสะดวกในการติดต่อสื่อสารที่ทำให้การรับส่งข้อมูลแบบมัลติมีเดียแบบภาพและเสียง และข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้ดีขึ้นเป็นลำดับอย่างรวดเร็ว ทำให้เทคโนโลยี Flash ยังมีอนาคตที่ดีและน่าสนใจ ซึ่งในปัจจุบัน โปรแกรม Flash พัฒนาจนมาถึงรุ่น (Version) ที่ชื่อว่า “Flash MX”

ความสามารถของ โปรแกรมสร้างงานกราฟิกที่ถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็วเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานเกือบทุกระบบความรู้ เป็นที่มาของการนำเสนอเรื่องราวของ โปรแกรมสร้างงานมัลติมีเดียที่ยอดเยี่ยมตัวหนึ่งที่ยอดนิยมที่สุดในปัจจุบัน นั่นคือ โปรแกรม Macromedia Flash ในส่วนของขั้นตอนการสร้างสรรคจะแบ่งเป็นส่วนต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้ใช้งาน หากผู้ใช้งานยังไม่มีพื้นฐานการใช้งาน Flash มาก่อน ย่อมสามารถเรียนรู้และเข้าใจได้โดยง่าย การใช้งานโปรแกรมมีลำดับการใช้งานดังนี้

ส่วนที่ 1 พื้นฐาน โปรแกรม Flash ส่วนนี้จะอธิบายความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างชิ้นงานด้วยเครื่องมือของ โปรแกรม Flash รวมถึงการปรับแต่งและคัดแปลงชิ้นงานไปตามที่ผู้สร้างต้องการ

ส่วนที่ 2 เตรียมพร้อมก่อนสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ในส่วนนี้มาทำความรู้จักกับการสร้างภาพสัญลักษณ์ (Symbol) ให้มีความเคลื่อนไหวแบบต่างๆที่เรียกว่า Tween เช่น Motion Tween Shape – Tween Rotation – Tween

ส่วนที่ 3 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ต่อเนื่องมาจากขั้นตอนในส่วนนี้ผ่านมาจะเป็นการนำเสนอตัวอย่างการสร้างผลงานและภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆที่น่าสนใจและถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญของการใช้งาน (Flash) ไว้ด้วย

ส่วนที่ 4 ประยุกต์ใช้งาน Flash เพื่อสร้างเว็บไซต์มัลติมีเดีย หลังจากที่ได้เรียนรู้เทคนิคและการใช้เครื่องมือและสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆกันมาพอสมควรแล้ว ในส่วนนี้ยังบรรจุตัวอย่างการสร้าง e-card หรือการสร้างเกมส์ด้วยเทคนิคที่แตกต่างมากมายได้ต่อไป

ขั้นตอนของการใช้งาน โปรแกรมเพื่อให้ผู้ใช้งาน ได้รู้จักการใช้เครื่องมือต่างๆของ Flash จนเกิดความชำนาญ การใช้โปรแกรมเมื่อมีการพัฒนาจะทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้โปรแกรมเมื่อมีการพัฒนาจะทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์ผลงานในขั้นสูงต่อไปได้  
ซึ่งเหมาะสำหรับผู้ที่ถนัดในการเรียนรู้การใช้งานที่ซับซ้อนและมีความสามารถมากขึ้นทั้งนี้เพื่อ  
วัตถุประสงค์ในการที่จะสามารถช่วยนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

## การรวบรวมข้อมูล

### 3.1 ความหมายของการปฏิวัติ

ปฏิวัติ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่จากระบบเดิม ยกเลิกระบบเดิม ใช้ระบบใหม่ หรือ การรื้อ โครงสร้างเดิมเป็นส่วนใหญ่ หรือจะใช้เป็นคำที่อธิบายว่ามีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงอย่างมาก เช่น ปฏิวัติตนเอง คือปรับปรุงตัวเองใหม่ จากหน้ามือเป็นหลังมือ เป็นต้น

### 3.2 ข้อมูลและชีวประวัติของนักปฏิวัติทั้งห้า



ภาพที่ 3.1 รูปนักปฏิวัติทั้งห้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.1 ข้อมูลและชีวประวัติของ แพทริก เฮนรี

แพทริก เฮนรี (Patrick Henry - 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2279 – 6 มิถุนายน พ.ศ. 2342) นักปฏิวัติและรัฐบุรุษคนสำคัญชาวอเมริกัน ผู้ได้ชื่อเสียงจากคำประกาศ "ให้เสรีภาพแก่ข้าพเจ้า หรือมิฉะนั้นก็ให้ความตายแก่ข้าพเจ้า" (Give me liberty or give me death) เพื่อเรียกร้องอิสรภาพจากจักรวรรดิอังกฤษร่วมกับ ซามูเอล อัดัมส์ และ โทมัส เพน แพทริก เฮนรีถือได้ว่าเป็นนักธรรมรงค์ที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดผู้หนึ่งในหมู่นักปฏิวัติเพื่อเรียกร้องอิสรภาพจากจักรวรรดิอังกฤษและการก่อตั้งสาธารณรัฐเอกราช

แพทริก เฮนรี เกิดที่เมืองสตัดลีย์ เวอร์จิเนีย หลังจากจบการศึกษาด้านกฎหมายก็ได้รับเลือกเข้าสภาอาณานิคมแห่งเวอร์จิเนีย และด้วยทักษะในการปราศรัยด้วยถ้อยคำที่แหลมคม ทำให้แพทริก เฮนรีเริ่มเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียง จากการปราศรัยต่อต้านนโยบายของอังกฤษที่ใช้บังคับอาณานิคมอย่างรุนแรงและตรงไปตรงมา เช่นการบังคับใช้กฎหมายแสตมป์ พ.ศ. 2308 และการอภิปรายใน "สภาพื้นทวีป" (Continental Congress) เมื่อ พ.ศ. 2317 แพทริก เฮนรีได้เป็นผู้ว่าการรัฐอิสระเวอร์จิเนียในปี พ.ศ. 2319 และได้รับเลือกกลับเข้ามาดำรงตำแหน่งถึง 4 วาระ อย่างไรก็ตาม ภายใต้อิทธิพลของ "ให้เสรีภาพแก่ข้าพเจ้า หรือมิฉะนั้นก็ให้ความตายแก่ข้าพเจ้า" อันมีชื่อเสียงที่เชื่อว่าเป็นคำกล่าวของแพทริก แต่ก็ไม่ปรากฏพบหลักฐานดั้งเดิมที่มีการบันทึกไว้

แพทริก เฮนรี มีชีวิตอยู่ในระหว่างรัชสมัยของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ แห่งสมัยอยุธยาและ รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช สมัยรัตนโกสินทร์



ภาพที่ 3.2 แพทริก เฮนรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.2 ข้อมูลและชีวประวัติของ นายพลเอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซา

เอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซาร์ (Emiliano Zapata Salazar - 8 สิงหาคม พ.ศ. 2422 - 10 เมษายน พ.ศ. 2462) นักปฏิวัติผู้มีชื่อเสียงโด่งดังชาวเม็กซิโกที่ทำการปฏิวัติในประเทศเม็กซิโก ตอนใต้ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2453 เพื่อต่อต้านจอมเผด็จการปอร์ฟีรีโอ ดิอัส ซาปาตาจัดเริ่มตั้งกองกำลังปฏิวัติที่เรียกตนเองว่ากองกำลังปลดปล่อยภาคใต้ โดยเริ่มจากการเป็นคนรับจ้างทำฟาร์มแลกกับการรับส่วนแบ่งผลผลิตและการเป็นผู้นำท้องถิ่น หลังจากเริ่มการปฏิวัติ ซาปาตาได้เริ่มโครงการแจกจ่ายที่ดินแก่ประชาชนภายในเขตการควบคุมของตน

ด้วยการร่วมมือกับปันโช บียา (Pancho Villa) ผู้นำการปฏิวัติคนสำคัญอีกผู้หนึ่ง ซาปาตาได้เข้าร่วมสู้รบกับรัฐบาล "อวยร์ตา" และ "การ์รันซา" ในขณะนั้น แต่ในที่สุดได้ถูกวางไปสังหารที่คฤหาสน์ฟาร์มซินาเมกา

เอมีเลียโน ซาปาตา เกิดที่หมู่บ้านอาเนเนกวิลโก เมืองอายาลา รัฐมอเรโลส ประเทศเม็กซิโก มีเชื้อสายสเปนกับเชื้อสายชาวพื้นเมืองเม็กซิโก เสียชีวิตเมื่ออายุ 40 ปี



ภาพที่ 3.3 นายพลเอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซา

### 3.2.3 ข้อมูลและชีวประวัติของ ดร. ชุน ยัตเซ็น

ชุน ยัตเซ็น ผู้นำทางการเมือง และนักปฏิวัติของจีน ผู้เป็นกำลังสำคัญในการโค่นล้มราชวงศ์ชิง ผู้ก่อตั้งพรรคก๊กมินตั๋ง และประธานาธิบดีคนแรกของสาธารณรัฐจีน สมัยที่ก่อตั้งสาธารณรัฐจีนขึ้นในปี พ.ศ. 2455

ชุนยัต เซินเกิดเมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 1866 ณ หมู่บ้านชุยเหิง ปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของนครจงชาน มณฑลทกวางตุ้ง ครอบครัวของทำยาจกน ท่านต้องทำงานในนาตั้งแต่อายุ 6 ขวบ เข้าโรงเรียนในหมู่บ้านเป็นครั้งแรกเมื่ออายุรวม 10 ขวบแล้ว การลุกขึ้นสู้ของชาวนาไท่ผิง (1851 -

1864) ที่เพิ่งถูกปราบไปไม่นานกับการเห็นความทุกข์ยากลำบากของประชาชนอันดำตาดำอยู่ทุกวัน ได้เห็นว่าเมล็ดแห่งการกบฏขึ้นในหัวใจของท่าน

ปี 1878 ขณะอายุ 12 ปี ท่านและแม่ได้เดินทางไปยัง ฮอน โนลลู ช่วยทำงานในร้านขายของของพี่ชาย ซึ่งที่นั่นพี่ชายส่งท่านเข้าโรงเรียนและต่อมามีท่านได้เรียนเป็นที่หนึ่งของชั้น ชีวิตในต่างประเทศทำให้ความคิดของท่านกว้างขวางขึ้น และในระบายนี้อาจเริ่มมีความคิดปฏิรูปประเทศจีนขึ้น

ขุนกลับถิ่นกำเนิดในปี 1883 เมื่ออายุ 17 ปี ท่านกับเพื่อนวัยรุ่นได้โจมตีความเชื่อทางไสยศาสตร์ โดยการทูลพระพุทธรูปดินในศาลเจ้าของหมู่บ้านชาวบ้าน ไม่ยอมรับการกระทำและพากันประท้วง ทำให้ท่านต้องหนีจากบ้านเกิดเมืองนอน ไปอยู่ที่ ฮองกง ที่นั่นท่านศึกษาต่อ สำเร็จจากโรงเรียน ฮองกง ปี 1886 แล้วเข้าศึกษาการแพทย์ครั้งแรกที่โรงเรียนการแพทย์หนานฮวา และต่อมาในสถาบันการแพทย์ฮองกง ในฮองกงนี้ท่านได้พบกับคนก้าวหน้ามากมายหลายคน และเริ่มสนใจการเมืองแบบตะวันตก กิจการทหาร ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ หลังจากสำเร็จการศึกษาในปี 1892 ท่านเริ่มปฏิบัติงานครั้งแรกในมาเก๊า ต่อมาในกวางโจว การทำงานนี้ทำให้ได้คบค้ากับผู้รักชาติและสมาชิกขององค์กรลับ ได้สะดวก ซึ่งผู้รักชาติและองค์กรลับเหล่านี้ล้วนอุทิศตนเพื่อความอยู่รอดของประเทศ

ความหยาบช้าและการปกครองแบบศักดินาที่ปฏิกริยาของราชวงศ์ชิง ทำให้จีนอ่อนแอและล่าหลัง ทั้งการจําหนัดต่อการล่วงละเมิดของจักรวรรดินิยมต่างชาติ ยิ่งเพิ่มภาระใหม่มากมายให้ประชาชน บรรดานักปฏิรูปที่เรียกร้องให้มีการปกครองระบอบรัฐธรรมนูญที่มีกษัตริย์เป็นประมุขต้องพ่ายแพ้ครั้งแล้วครั้งเล่า บางคนต้องเสียชีวิตสังเวการต่อสู้ แต่นักปฏิวัติอีกหลายคน เช่น ขุนเป็นต้น สรุปว่าการปฏิวัติเท่านั้นคือคำตอบ ท่านเดินทางไปฮอน โนลลูครั้งหนึ่ง ในปี 1894 ตั้งสมาคมฟื้นฟูจีน (ชิง จง ฮู่) ขึ้นในหมู่คนจีน ที่นั่นด้วยเข็มมุ่งที่โค่นล้มราชวงศ์ชิง กำจัดศัตรูผู้รุกรานต่างชาติ และสถาปนารัฐบาลของประชาชนเพื่อประชาชน ในปีต่อมาสำนักงานใหญ่ของสมาคมได้ย้ายไปอยู่ฮองกง

สนธิสัญญาชิโนโมเซกิอันฮัยส ซึ่งเป็นผลการรุกรานจีนครั้งแรกของญี่ปุ่นเพิ่งจะลงนามกัน สนธิสัญญาฉบับนี้ นอกจากสิ่งอื่นๆ แล้วยังกำหนดให้รัฐบาลชิงยกเกาะไต้หวันแก่ญี่ปุ่น ซึ่งมีจำนวนมากกว่ารายรับทั้งปีของรัฐบาลถึงสองเท่าครึ่ง เป็นความจริงที่ทำให้ชาวจีนทั้งประเทศโกรธแค้น ขุนเลือกโอกาสนี้เริ่มการลุกขึ้นสู้โดยกำลังคิดอาวุธเป็นครั้งแรก แต่ทว่าแผนการถูกเจ้าหน้าที่กวางตงล่วงรู้เสียก่อน การลุกขึ้นสู้จึงถูกบดขยี้ก่อนที่จะเริ่มต้น ถู ห่าวตง เพื่อนของขุนถูกจับประหารชีวิต ขุนหนีไปจัดตั้งนักเรียน และชาวจีนโพ้นทะเล ปี 1906 ระหว่างที่อยู่นครลอนดอน ขุนถูกพวกสถานทูตราชวงศ์ชิงลักพาตัว เพื่อจะได้พากลับประเทศ เพื่อทรมานและสังหารขุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณได้ลึกลอบให้ข่าวสารกับ ดร.(ต่อมาเป็นเซอร์) เจมส์ แคนทลีย์ผู้เคยเป็นอาจารย์สอนท่านที่ฮ่องกง อาจารย์จึงออกเวทีธรรมรงค์ให้ปล่อยท่าน ภายใต้ทัศนคติทางสากล ผู้จับกุมจะต้องปล่อยตัวคุณ

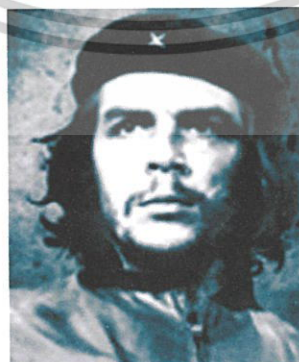


ภาพที่ 3.4 ดร. ชุน ยัตเซ็น

### 3.2.4 ข้อมูลและชีวประวัติของ ดร. เออร์เนสโต ราฟาเอล เกบารา เด ลา เซร์นา

ดร. เออร์เนสโต ราฟาเอล เกบารา เด ลา เซร์นา (Dr. Ernesto Rafael Guevara de la Serna) รู้จักในชื่อ เช เกวารา (Che Guevara 14 มิ.ย. 2471- 9 ต.ค. 2510) นักปฏิวัติแนวมาร์กซิสต์ชาวอาร์เจนตินา และเป็นหนึ่งในสมาชิกของกลุ่ม 26 กรกฎาคมของ ฟิเดล คาสโตร ซึ่งเป็นกลุ่มที่ปฏิวัติประเทศคิวบาเมื่อปี พ.ศ. 2502 (ค.ศ. 1959)

หลังจากปฏิวัติสำเร็จในคิวบา เขาได้ออกจากคิวบาในปี พ.ศ. 2508 โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ประเทศอื่นเพื่อก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวทางการเมืองอีก เช่น สาธารณรัฐประชาธิปไตยคองโก และประเทศโบลิเวีย ซึ่งที่โบลิเวียนี้ เขาถูกจับได้โดยกองทัพโบลิเวียที่สนับสนุนโดยซีไอเอของสหรัฐอเมริกา และถูกประหารชีวิตทันทีหลังจากที่โดนจับตัวได้



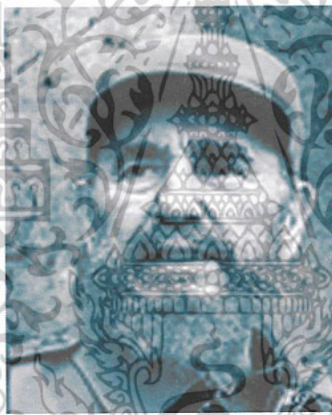
ภาพที่ 3.5 ดร. เออร์เนสโต ราฟาเอล เกบารา เด ลา เซร์นา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.5 ข้อมูลและชีวประวัติของ ฟิเดล คาสโตร

ฟิเดล คาสโตร (Fidel Castro Ruz) (เกิดเมื่อวันที่ 13 สิงหาคม พ.ศ. 2469 (ค.ศ. 1926)) เป็นนักปฏิวัติและผู้นำคนปัจจุบันของประเทศคิวบา

คาสโตรเป็นผู้นำการเคลื่อนไหวทางการเมือง กลุ่ม 26 กรกฎาคม (26th of July Movement) ซึ่งมีสมาชิกที่เป็นที่รู้จักอย่าง เช กุวารรา เขายึดกรุงฮาวานาได้ในวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2502 (ค.ศ. 1959) และก้าวขึ้นเป็นผู้นำคนใหม่ของประเทศ หลังจากนั้นคาสโตรนำประเทศคิวบาสู่การปกครองระบอบคอมมิวนิสต์ และเป็นพันธมิตรที่เหนียวแน่นกับสหภาพโซเวียต ซึ่งก่อให้เกิดความตึงเครียดกับสหรัฐอเมริกาเป็น ความขัดแย้งขึ้นไปถึงระดับสูงสุดในวิกฤตการณ์มิสไซล์คิวบา เมื่อ พ.ศ. 2505 (ค.ศ. 1962)



ภาพที่ 3.6 ฟิเดล คาสโตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

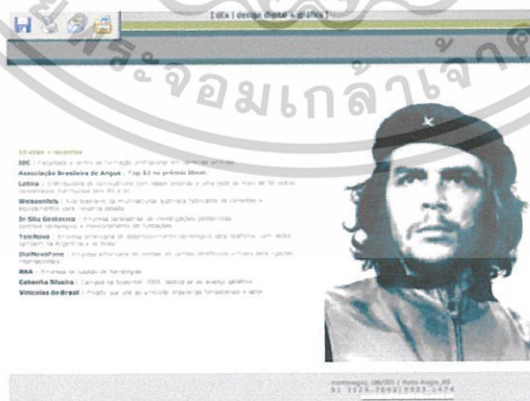
### วิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากหลายๆ สื่อ เช่น จากเว็บไซต์ ต่างๆ และหนังสือ จากนั้นได้พิจารณาโดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็นดังนี้

#### 4.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

##### 4.1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลตัวอย่างเว็บไซต์

จุดมุ่งหมายคือสร้างเว็บไซต์ให้ทันสมัยมากกว่าเว็บไซต์ที่มีอยู่เดิม เพราะต้องการดึงดูดความสนใจของคนสมัยใหม่ให้เข้าไปชม ดังนั้นประการแรกที่จะต้องทำคือวิเคราะห์เว็บไซต์ที่มีอยู่ เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบและวิธีการนำเสนอในแต่ละเว็บไซต์ว่ามีความแปลกหรือแตกต่างกันอย่างไร และให้ทราบถึงข้อมูลในด้านเนื้อหาว่ามีการนำเสนออะไรบ้าง หรือการวางจัดหน้าเพจต่างๆ ในรูปแบบใด ทำให้สามารถนำข้อดี ข้อด้อยต่างๆ มาวิเคราะห์ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง เพื่อจะทำให้เว็บไซต์ของเรามีความพิเศษแตกต่างจากเว็บไซต์อื่นๆ ซึ่งผลจากการวิเคราะห์นั้นทำให้ทราบว่าเว็บไซต์ที่มีอยู่ส่วนใหญ่นั้นในประเทศเป็นเว็บไซต์ที่มีมานานแล้ว ไม่มีเสียงหรือลักษณะต่างๆ ของการเคลื่อนไหวมาช่วยสร้างให้เกิดความน่าสนใจเท่าที่ควร บางเว็บไซต์ขาดสีสัน ไม่กระตุ้นให้ผู้ที่เข้ามาชมเกิดความสนใจ



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.2 ข้อมูลด้านการออกแบบกราฟิกภาพประกอบภายในเว็บไซต์

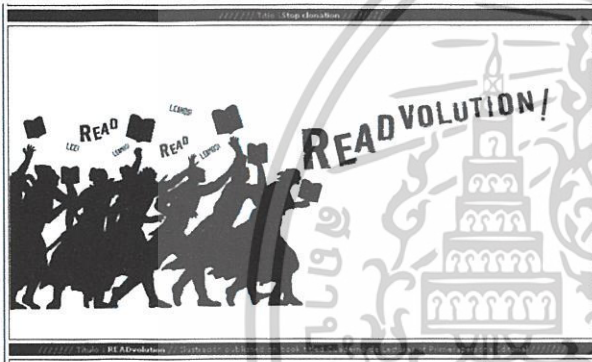
หลังจากวิเคราะห์เว็บไซต์ต่างๆ แล้ว ทำให้ต้องวิเคราะห์ภาพประกอบซึ่งจะนำไปใช้ใน เว็บไซต์โดยได้หาข้อมูลเกี่ยวกับภาพประกอบของนักปฏิวัติทั้งห้า ในรูปแบบต่างๆ เช่น โปสเตอร์ ภาพถ่าย ภาพประกอบในหนังสือ หรือแม้กระทั่งภาพที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ต เพื่อศึกษาสไตล์ของ กราฟิก ลักษณะการใช้ตัวหนังสือ ซึ่งข้อมูลที่ได้มานั้นทำให้ได้ทราบว่า ยิ่งเป็นภาพเก่ามาก จะเน้น สีดำมากมายนัก ไม่ใช้สีคูลโทน ในส่วนที่เป็นภาพโปสเตอร์ก็จะนิยมในด้านตัดทอนกราฟิก แต่ บางทีก็มีการใช้รายละเอียดประกอบต่างๆ ในภาพมากมาย ส่วนภาพที่สมัยใหม่ขึ้นมาหน่อยก็จะมี การควบคุมการใช้สี และลดทอนการใช้รายละเอียดได้น่าสนใจกว่า



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างภาพประกอบจากสื่อต่างๆ

ในการออกแบบเว็บไซต์ ข้าพเจ้าได้หยิบรายละเอียดบางอย่างซึ่งยังคงเป็นเอกลักษณ์ โดยการ ยึดการขยายภาพลักษณะของนักปฏิวัติทั้งห้าเป็นหลัก และรายละเอียดบางอย่างที่แสดงถึงการปฏิวัติ และเสรีภาพได้อย่างชัดเจน เช่น นกพิราบ ซึ่งยังคงยึดเอาไว้ ไม่ตัดทิ้งไป และมีการนำมาทำแบบใหม่ ในจังหวะที่แตกต่างกันหรืออาจเปลี่ยนแปลงรายละเอียดและลดทอนกัน ไปบ้าง นอกจากนี้ยังมีข้อมูล ของภาพประกอบประเภทอื่นที่ข้าพเจ้ายึดเป็นแนวหลักคือ การใช้กราฟิกที่ตัดทอนแบบง่ายๆ ทำให้ ดูใหม่ขึ้นแต่ยังคงกลิ่นไอในยุคสมัยนั้นๆ ของแต่ละบุคคลไว้เป็นอย่างดี โดยจะนำเอาภาพของนัก ปฏิวัติทั้งห้า มาปรับแต่งและวาดใหม่ใน โปรแกรม Illustrator ซึ่งจะได้ภาพลายกราฟิกที่เหมือนจริง นอกจากนั้นยังมีข้อมูลบางอย่างเช่น การใช้ภาพที่เป็นเงาที่บดแสงล้วน ทำให้เห็นรายละเอียดชัดเจน หรือ นำมาทำในสีโทน Sepia เพื่อแสดงถึงประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในสมัยเหล่านั้น ส่วนใหญ่นั้นจะ เน้นไปในการตัดทอนกราฟิกมากกว่า แต่โดยรวมก็พยายามทำให้ดูเป็นภาพสมัยเก่าที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

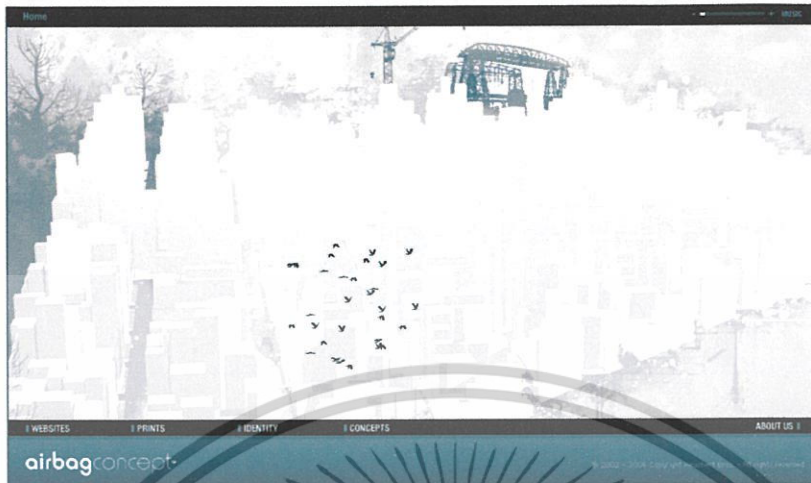


ภาพที่ 4.3 รูปแบบการฟิคที่นำมาใช้ในเว็บไซต์



ภาพที่ 4.4 รูปแบบรายละเอียดของข้อมูลที่นำมาใช้ในเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 รูปแบบรายละเอียดของข้อมูลที่นำมาใช้ในเว็บไซต์

#### 4.1.3 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวภายในเว็บไซต์

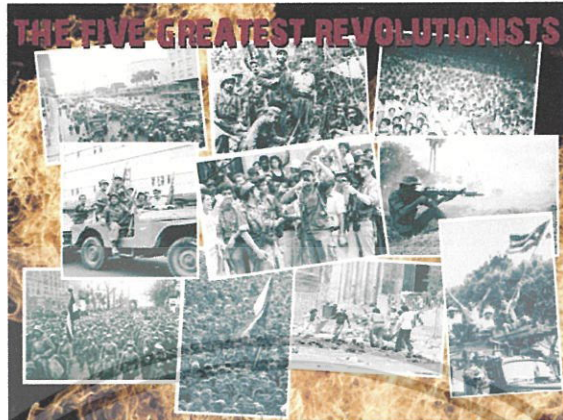
ในส่วนของการทำภาพเคลื่อนไหวที่จะนำมาใช้เป็นลูกเล่นในเว็บไซต์นั้น อาศัยการ Capture มาจากภาพกราฟิกที่เราทำมาจากโปรแกรม Illustrator แล้วกำหนดว่าอยากให้ภาพของเราเริ่มเคลื่อนที่จากตรงไหน และหยุดภาพที่ตรงไหน จากนั้นทำการ Capture รูปมาทีละรูป เริ่มจากรูปแรกที่เราต้องการจับภาพ โดยทีละสเต็ป จนไปถึงรูปสุดท้ายที่เราต้องการให้หยุด ยิ่งเราจับภาพมากเท่าไร ความละเอียดของการเคลื่อนไหวของภาพจะยิ่งนุ่มนวลมากขึ้นเท่านั้น



ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่างที่ Capture มาจากโปรแกรม Illustrator

หลังจากที่ได้ภาพจากโปรแกรม Illustrator แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการนำเอาภาพทั้งหมดไปอนิเมชันเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia flash 8 ใช้การเรียงภาพต่อกันแบบ Frame by Frame แล้วกำหนดความเร็วตามที่เรต้องการ ซึ่งในส่วนของการเคลื่อนไหว ก็จะอาศัยหลักพื้นฐานแบบนี้เป็นส่วนใหญ่ หรืออาจมีการใช้ภาพนิ่งบ้าง เคลื่อนไหวบ้างแล้วแต่ความเหมาะสมและอาจมีการใส่เรื่องราวลงไปเพื่อให้ภาพเคลื่อนไหวเหล่านั้นทำกิจกรรมบางอย่างให้สัมพันธ์กับผู้ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 ลักษณะของภาพนิ่งที่ใช้ในเว็บไซต์

## 4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหา

การหาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาได้รวบรวมมาจากหลายๆ เว็บไซต์ จากหนังสือที่เกี่ยวกับนักปฏิวัติ ทั้งห้าหลายๆ เรื่อง และบทความต่างๆ จากนิตยสาร เพื่อนำมาเปรียบเทียบหาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ได้มากที่สุดซึ่งในส่วนของเนื้อหาแบ่งได้ออกเป็น 4 เมนูดังนี้

### 4.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของนักปฏิวัติทั้งห้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของ แพทริก เฮนรี
2. ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของ นายพลเอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซา
3. ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของ ดร. ชุน ยัตเซ็น
4. ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของ ดร.เอิร์นเนสโต ราฟาเอล เกบารา เด ลา เซร์นา
5. ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของ ฟิเดล คาสโตร

### 4.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของนักปฏิวัติทั้งห้า

#### 4.2.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ แพทริก เฮนรี

- 1st & 6th Governor of Virginia
- In office 1776 – 1779 1784 – 1786
- Preceded by First Governor Benjamin Harrison V (1784)
- Succeeded by Thomas Jefferson (1779) Edmund Randolph (1786)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ นายพลเอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซา

- องค์กร: กองทัพการปล่อยเป็นอิสระทศใต้ของเม็กซิโก

#### 4.2.2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ ดร. ซุน ยัตเซ็น

- โค่นล้มราชวงศ์ชิงโดยการปฏิวัติ 10 ตุลาคม 1911
- เข้ารับตำแหน่งและตั้งรัฐสภาขึ้นชั่วคราว 12 กุมภาพันธ์ 1912
- ตั้งพันธมิตรพรรคก๊กมินตั๋งกับพรรคคอมมิวนิสต์ เมื่อ 1 กรกฎาคม 1917

#### 4.2.2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ ดร. เอิร์นสโต ราฟาเอล เกบาราเด ลา เซร์นา

- เป็นหนึ่งในผู้นำ 26th of July Movement
- ได้รับการแต่งตั้งเป็น รมต.อุตสาหกรรมของคิวบา 23 ก.พ. 1961
- จัดตั้งกองปฏิวัติในกองโก แต่ไม่สำเร็จ 1966
- 9 ต.ค. 1967 ถูกประหารที่หมู่บ้านเล็ก ๆ ชื่อ ลา อีกรา

#### 4.2.2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับวีรกรรมของ ฟิเดล คาสโตร

- เป็นหนึ่งในผู้นำ 26th of July Movement
- นายกรัฐมนตรีคนแรกของประเทศคิวบา

#### 4.2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับคำคม (Quote) ของนักปฏิวัติทั้งห้า

- ให้เสรีภาพแก่ข้าพเจ้า หรือมิฉะนั้นก็ให้ความตายแก่ข้าพเจ้า (Give me liberty or give me death), แพทริก เฮนรี
- ข้าพเจ้าขอตายอยู่บนเท้าของคุณ ดีกว่าที่จะอาศัยอยู่บนหัวเข่าของคุณ (Es mejor morir pie que vivir arrodillado), นายพลเอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซา
- ทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อประชาชน (Every thing for our people), ดร. ซุน ยัตเซ็น
- มีสองอย่างในการปฏิวัติ ปิศาจของเรา หรือความตาย (In a revolution, one triumphs or one dies), เซ เกวารา
- ข้าพเจ้าเริ่มต้นการปฏิวัติกับผู้ชาย 82 คน ถ้าข้าพเจ้ามีทำมันอีกครั้ง ข้าพเจ้าจะทำมัน 10 หรือ 15 ครั้ง และความเชื่อมั่นอย่างเต็มเปี่ยม มันไม่สำคัญว่าท่าน ไร้อำนาจ ถ้าท่านมีความเสียสละและการวางแผนการกระทำ (I began revolution with 82 men. If I had do it again, I'd do it with

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10 or 15 and absolute faith. It does not matter how small you are if you have faith and plan of action), พิเซล คาสโตร

#### 4.2.4 แกลเลอรีรูปภาพ

ประกอบด้วย 5 แกลเลอรี

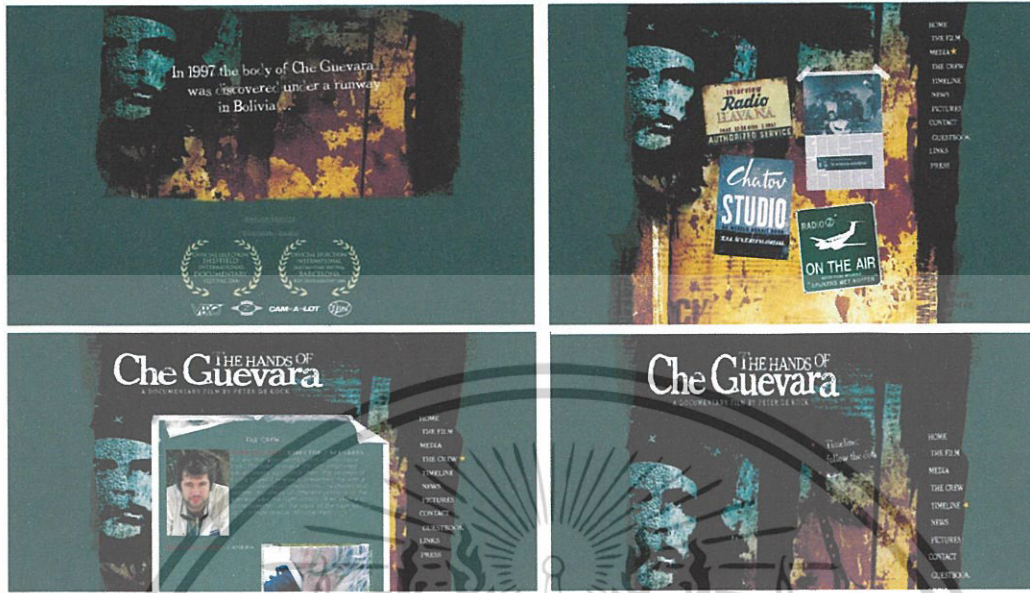
- แกลเลอรีรูปภาพของแพทริก เฮนรี
- แกลเลอรีรูปภาพของนายพลเอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซา
- แกลเลอรีรูปภาพของดร. ชุน ยัตเซ็น
- แกลเลอรีรูปภาพของดร. เอิร์นสโต ราฟาเอล เกบารา เค ลา เซร์นา
- แกลเลอรีรูปภาพของพิเซล คาสโตร

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากสองหัวข้อที่ได้กล่าวไปแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนต่อไปคือขั้นตอนของการออกแบบ ดังนั้นการใช้ภาพ ข้อความ และการเคลื่อนไหว จะต้องแสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทุกอย่างจะต้องสามารถทำงานได้สอดคล้องกับคอนเซ็ปต์ที่น่าเสนอ ซึ่งเป็น Theme เดียวกัน

การออกแบบทั้งหมดภายในเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในด้านการออกแบบ โดยที่นักปฏิบัติแต่ละคนจะต้องมีสไตล์แตกต่างกันออกไปแต่ยังต้องคงคลุมเนื้อหาหลักของความคิดขั้นแรกที่ได้ทำการออกแบบเว็บไซต์นี้ขึ้นมา โดยจะไม่มีใครโดดเด่นกว่าใคร ซึ่งทั้ง 5 จะมีความโดดเด่นแตกต่างกัน และจะไม่แหวกแนวในการออกแบบ โดยจะนำลักษณะของบุคลิกแต่ละคนเข้ามาเป็นองประกอบในการออกแบบ ส่วนใหญ่นักปฏิบัติโดยทั่วไปจะมีท่าทีที่เยือกเย็น สุขุม นุ่มลึก โดยจะเห็นได้จาก แพทริก เฮนรี , ชุน ยัตเซ็น , เอมีเลียโน ซาปาตา , พิเซลคาสโตร แต่จะมีนักปฏิบัติคนหนึ่งที่มีบุคลิกแตกต่างกันกับทั้ง 4 คนนี้ อย่างชัดเจน นั่นก็คือ เซ เกวารา โดยเมื่อมองจากลักษณะภายนอกแล้ว จะดูเหมือนหนุ่มเจ้าสำราญ และมีความซุกซมในการทำการต่างๆ ซึ่งจะเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นออกมานักปฏิบัติทั้งหมด แต่ข้าพเจ้าก็มิได้ทำให้ เซ เกวารา โดดเด่นกว่าคนอื่น กล่าวคือ ข้าพเจ้าเลือกเอาจุดเด่นของแต่ละคนเข้ามาทำให้เกิดความสมดุลกัน

การออกแบบหน้าโปรไฟล์แต่ละหน้านั้นต้องคำนึงถึง ภูมิหลังของนักปฏิบัติแต่ละคนว่าจะออกมาเป็น Theme อย่างไร ซึ่งแต่ละคนที่นำมาเสนอ นั้นต่างก็ไม่ได้อยู่ร่วมประเทศกัน ดังนั้นการออกแบบที่สามารถทำให้แตกต่างกันได้ก็คือ การนำเอา วัฒนธรรม และ ประเพณีของชาตินั้นๆ เข้ามาเล่นกับกราฟิกใน โปรไฟล์ของแต่ละคน เพื่อให้ได้มีความแตกต่างกันเกิดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างหน้า Mainpage และหน้าโปรไฟล์

ในการออกแบบหน้าโปรไฟล์ ยังมีลูกเล่นของการเล่นกับคำคม ดังที่กล่าวเอาไว้แล้วข้างต้น แต่ละคนนั้นต่างก็มีคำคมที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่า ถ้าทำให้ผู้ที่สนใจ ได้เข้าใจถึง คำคมนั้นๆ จะยิ่งทำให้เข้าใจความหมายลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้คำคมนั้นๆ ผสมผสานกับอนิเมชัน สั้นๆ ที่ทำเป็นรูปหยดเลือด และ ค่อยๆ กลายเป็นรูปประเทศ ที่นักปฏิวัติเหล่านั้น ได้ทำการปฏิวัติ ด้วยสีแดง ทำให้รู้สึกได้ว่า การปฏิวัติแต่ละครั้งนั้น ได้แลกมากับความสูญเสียทั้งหลาย จึงเป็นการที่เรา น่าจดจำและระลึกถึงบุคคลที่เสียสละ และพลีชีพเพื่อความถูกต้องของส่วนรวม ทำให้เรากภาคภูมิใจ และทำในสิ่งที่ถูกต้องเสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

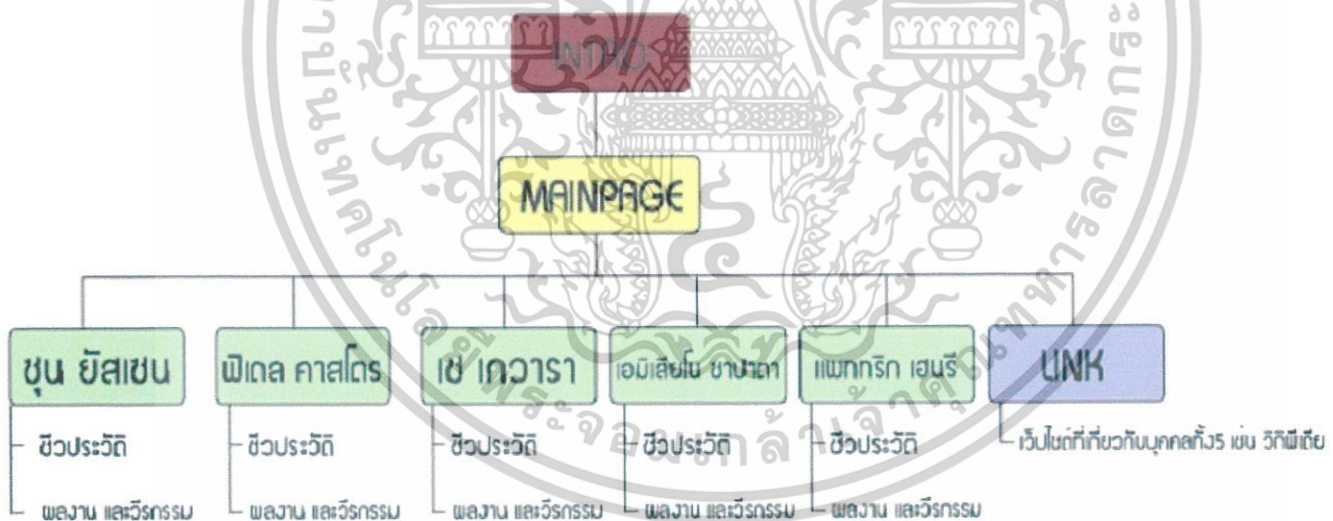
## บทที่ 5

### ขั้นตอนการออกแบบ

#### 5.1 ขั้นตอนการออกแบบ

หลังจากได้วิเคราะห์ข้อมูล และได้แนวความคิดของงานทั้งหมดแล้ว(Main Idea) จึงได้ทำการแยกส่วนของสื่อและออกแบบแต่ละสื่อให้อยู่ภายใต้แนวความคิดเดียวกันทั้งหมด ซึ่งจะพัฒนาเป็นผลงานจริงต่อมา ซึ่งขั้นตอนนี้คือการใช้กระบวนการทางความคิดในการออกแบบเพื่องานที่ดีมีความสมบูรณ์ และเป็นการพัฒนาการออกแบบเป็นระบบขั้นตอนนี้เพื่อให้ง่ายต่อการปฏิบัติจริง ซึ่งขั้นตอนการออกแบบมีดังนี้

#### 5.2 การเขียนแผนผังของเว็บไซต์ (Site Map)



ภาพที่ 5.1 แผนผังเว็บไซต์ Site Map

การเขียนแผนผังของเว็บไซต์ (Site Map) แบ่งออกตามเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งประกอบด้วย Intro (ส่วนของการแนะนำก่อนเข้าหน้าหลักของเว็บไซต์) หน้า Mainpage (หน้าหลักที่ให้ผู้ชมเว็บไซต์สามารถเลือกเปิดดูหน้าต่างๆ ได้โดยง่าย) และหน้าเมนู 5 หน้าประกอบด้วย

- ชุน ยัตเซ็น นำเสนอชีวประวัติ,วีรกรรม ผลงาน คำคม และ รูปภาพ ของ ครุ. ชุน ยัตเซ็น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

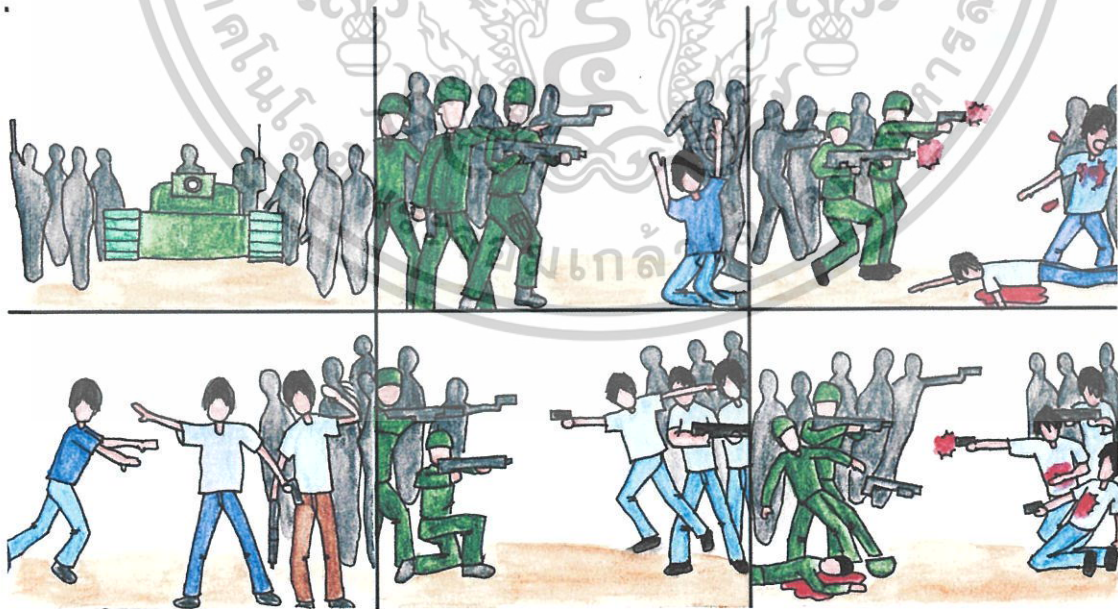
- ฟิเดล คาสโตร นำเสนอชีวประวัติ วีรกรรม ผลงาน คำคม และ รูปภาพ ของ ฟิเดล คาสโตร
- เซ เกวารา นำเสนอชีวประวัติ วีรกรรม ผลงาน คำคม และ รูปภาพ ของ ดร. เอิร์นเนสโต ฆาฟาเอล เกบารา เลา เซร์นา
- เอมีเลียโน ซาปาตา นำเสนอชีวประวัติ วีรกรรม ผลงาน คำคม และ รูปภาพของนายพลเอมีเลียโน ซาปาตา ซาลาซา
- แพทริก เฮนรี นำเสนอชีวประวัติ วีรกรรม ผลงาน คำคม และ รูปภาพ ของ แพทริก เฮนรี

การสร้างแผนผังสามารถทำให้เห็นภาพรวมทั้งหมดของเว็บไซต์ ซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการออกแบบ และแจกแจงเนื้อหาได้อย่างชัดเจน ในส่วนนี้จะมีผลต่อการนำภาพเคลื่อนไหวที่จะนำมาใช้เปลี่ยนหน้าแต่ละหน้าให้มีความต่อเนื่องกันด้วย

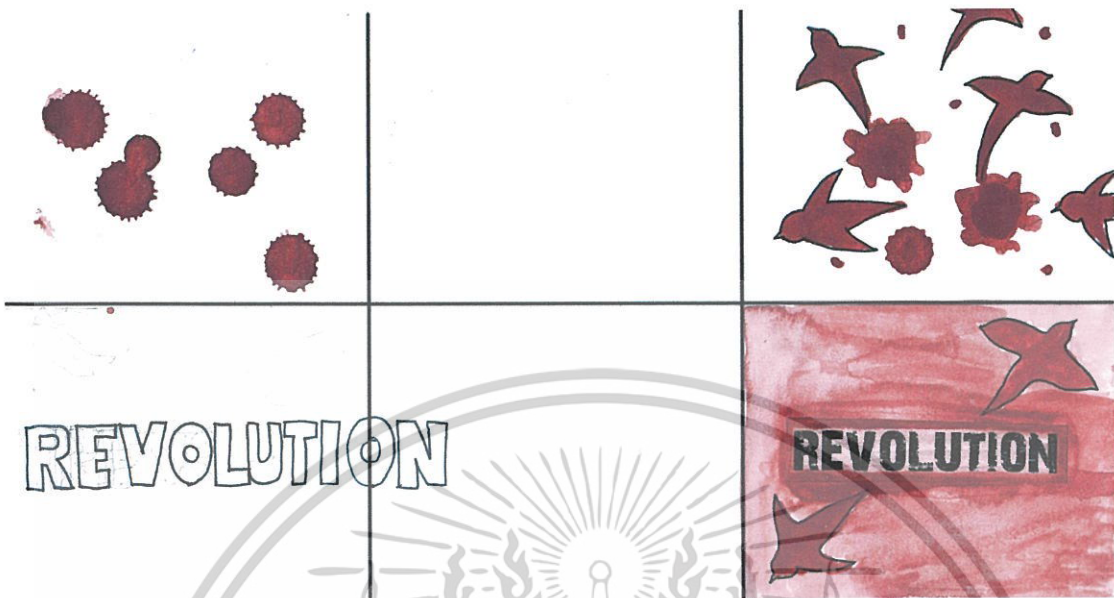
### 5.3 แบบร่าง

#### 5.3.1 การออกแบบร่าง Intro Animation

สำหรับการออกแบบร่าง Intro Animation นั้นจะต้องเริ่มจากการกำหนดชื่อเว็บไซต์ก่อน โดยต้องคำนึงถึงการสื่อให้ผู้ชมได้รู้จักกับนักปฏิวัติทั้งห้า ให้ได้มากที่สุด ซึ่งในตอนแรกได้ทำแบบร่างออกมาทั้ง 2 แบบด้วยกัน ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 แบบร่าง Intro Animation ครั้งที่ 1



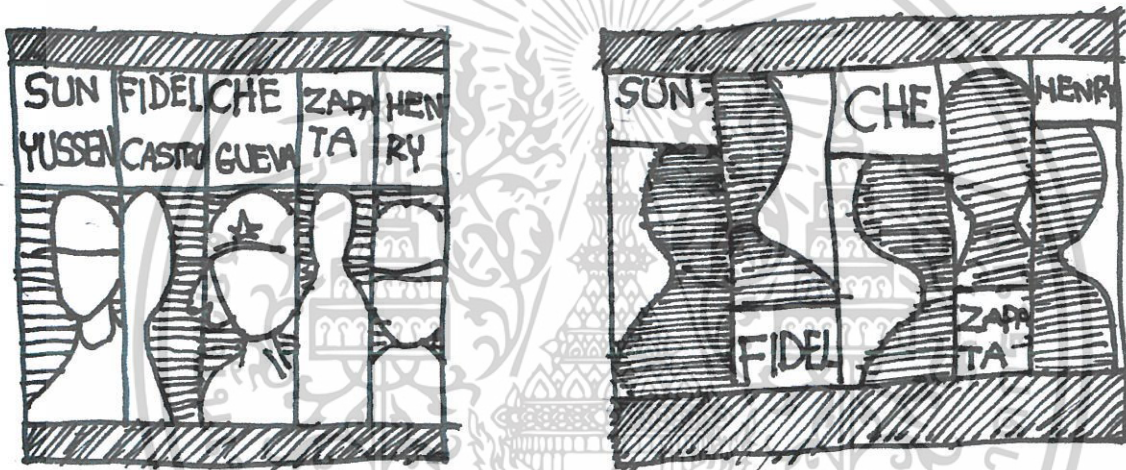
ภาพที่ 5.2 แบบร่าง Intro Animation ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขั้นต่อมาจึงได้ลองเพิ่มรายละเอียด และลองตัดทอนอะไรหลายๆ อย่าง เพื่อให้ได้ความลงตัวใน Intro Animation และได้เลือกเอาแบบที่ 2 ที่ได้ทำแบบร่างมา ซึ่งเป็นการแนะนำนักปฏิวัติได้อย่างชัดเจนที่สุด สามารถดู และเข้าใจได้ง่าย

### 5.3.2 การออกแบบหน้าหลัก Mainpage

ได้แนวคิดมาจากการนำนักปฏิวัติทั้งห้ามาเสนอ โดยใช้รูปของทั้ง 5 มาเป็นตัวละครในหน้าหลักเพื่อจะนำไปต่อหน้าโปรไฟล์ของแต่ละคน โดยใช้โทน แดง – ดำ เพื่อให้ความรู้สึกถึงความดุเดือดในการทำการปฏิวัติ และใช้เทคนิคในการตัดทอนรายละเอียดเชิงกราฟิกเข้ามาช่วย



ภาพที่ 5.3 แบบร่างหน้าหลักในช่วงแรก



ภาพที่ 5.4 แบบร่างหน้าหลักที่ลงสีแล้วในช่วงแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 แบบร่างหน้าหลักโดยใช้การตัดทอนกราฟิก

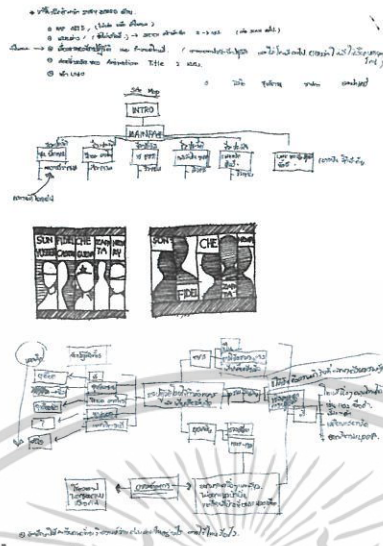
การออกแบบทั้งหมดภายในเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในด้านการออกแบบ โดยที่นักปฏิวัติแต่ละคนจะต้องมีสไตล์แตกต่างกันออกไปแต่ยังต้องคงคลุมเนื้อหาหลักของความคิดขั้นแรกที่ได้ทำการออกแบบเว็บไซต์นี้ขึ้นมา โดยจะไม่มีใครโดดเด่นกว่าใคร ซึ่งทั้ง 5 จะมีความโดดเด่นแตกต่างกัน และจะไม่แหวกแนวในการออกแบบ โดยจะนำลักษณะของบุคลิกแต่ละคนเข้ามาเป็นองประกอบในการออกแบบ ส่วนใหญ่แล้วนักปฏิวัติโดยทั่วไปจะมีท่าทีที่เยือกเย็น สุขุม นุ่มลึก โดยจะเห็นได้จาก แพทริก เฮนรี, ซุน ยัตเซ็น, เอมีเลียโน ซาปาตา, ฟิเดลคาสโตร แต่จะมีนักปฏิวัติคนหนึ่งที่บุคลิกแตกต่างกับทั้ง 4 คนนี้อย่างชัดเจน นั่นก็คือ เช เกอวาร่า โดยเมื่อมองจากลักษณะภายนอกแล้ว จะดูเหมือนหนุ่มเจ้าสำราญ และมีความฮึกเหิมในการทำการต่างๆ ซึ่งจะเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นออกมานักปฏิวัติทั้งหมด แต่ข้าพเจ้าก็มิได้ทำให้ เช เกอวาร่า โดดเด่นกว่าคนอื่น กล่าวคือ ข้าพเจ้าเลือกเอาจุดเด่นของแต่ละคนเข้ามาทำให้เกิดความสมดุลกัน

หลังจากได้แบบร่างแล้วก็พัฒนาหน้าหลักให้เป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา ซึ่งจะแตกต่างกับการออกแบบครั้งแรกอย่างมาก แต่ก็ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของการปฏิวัติอยู่เช่นเดิม

### 5.3.3 การออกแบบหน้าโปรไฟล์

การออกแบบหน้าโปรไฟล์ของนักปฏิวัติแต่ละหน้านั้น พยายามทำให้แตกต่างกันออกไป เพราะ ทั้ง 5 คนต่างมีเอกลักษณ์ต่างกัน แต่ก็ยังคงโทนสีคล้ายคลึงกัน และมีกลิ่นไอแห่งการเสียสละและความภาคภูมิใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

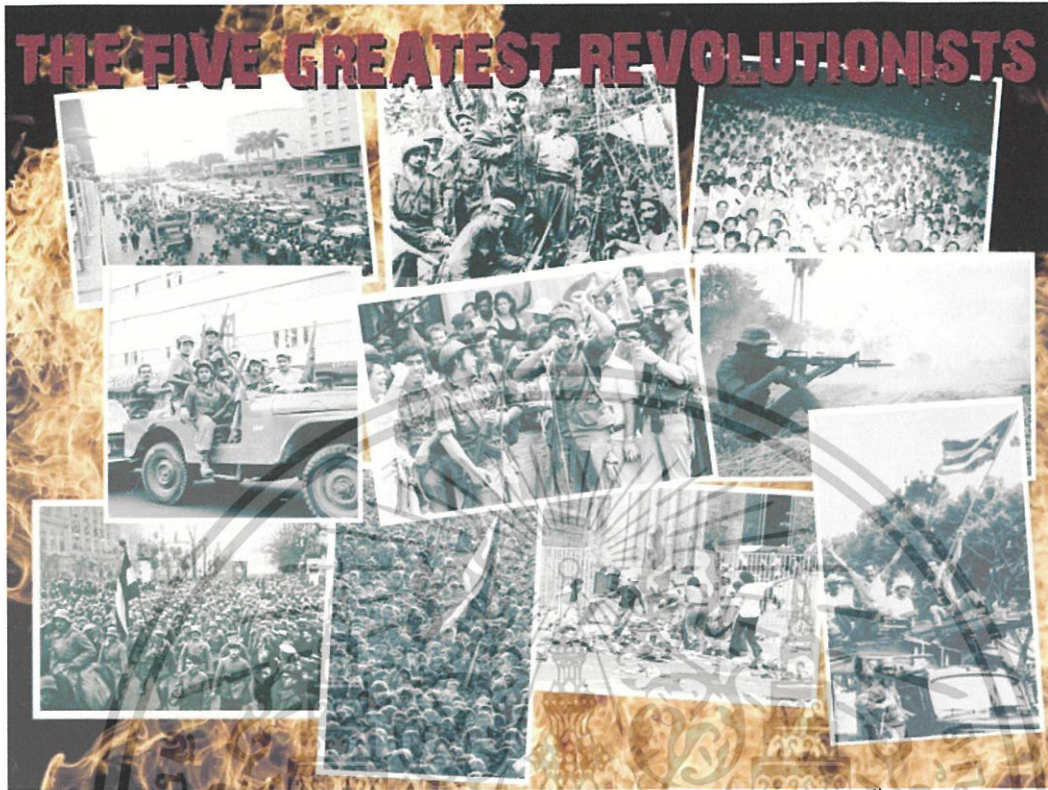


ภาพที่ 5.6 แบบร่างหน้าโปรไฟล์



ภาพที่ 5.7 แบบร่างหน้า Mainpageในการใช้โปรแกรม Illustrator ครั้งแรก

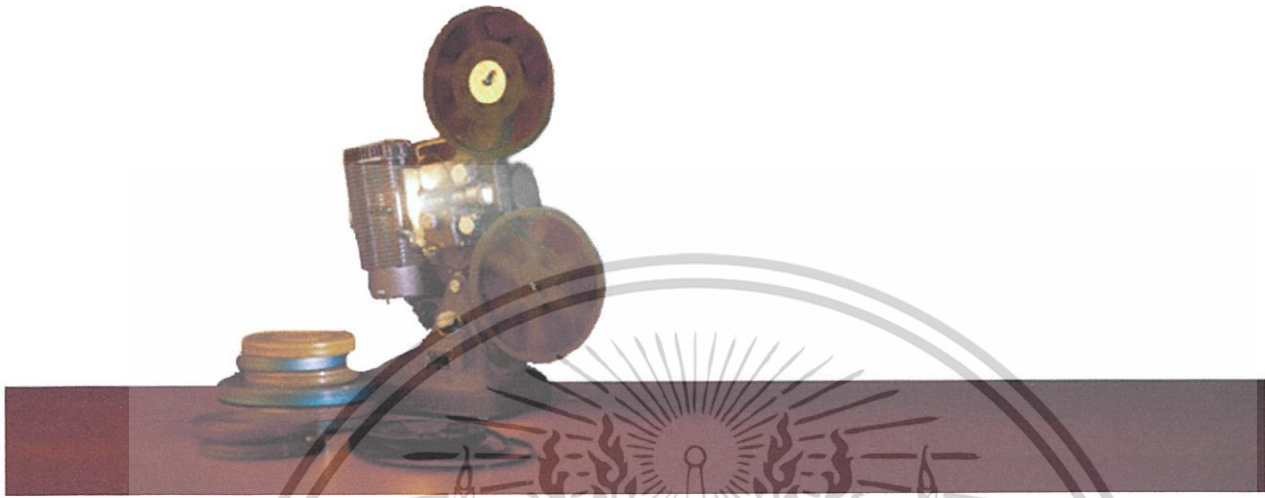
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 แบบร่างหน้า Mainpage ในการใช้โปรแกรม Illustrator ครั้งที่สอง

การออกแบบหน้าไปรไฟล์แต่ละหน้านั้นต้องคำนึงถึง ภูมิหลังของนักปฏิวัติแต่ละคนว่าจะออกมาเป็น Theme อย่างไร ซึ่งแต่ละคนที่นำมานำเสนอานั้นต่างก็ไม่ได้อยู่ร่วมประเทศกัน ดังนั้น การออกแบบที่สามารถทำให้แตกต่างกันได้ก็คือ การนำเอา วัฒนธรรม และ ประเพณีของชาตินั้นๆ เข้ามาเล่นกับกราฟิกในไปรไฟล์ของแต่ละคน เพื่อให้ได้มีความแตกต่างกันเกิดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.9 แบบร่างเครื่องฉายภาพยนตร์โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ครั้งแรก



ภาพที่ 5.10 แบบร่างเครื่องฉายภาพยนตร์โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ครั้งที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

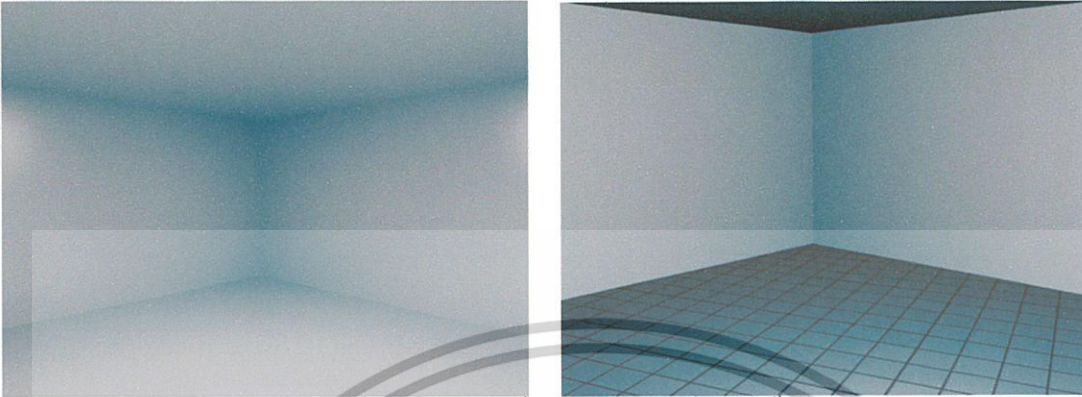


ภาพที่ 5.11 แบบร่างฟิล์มภาพยนตร์เพื่อเป็นภาพประกอบ โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS

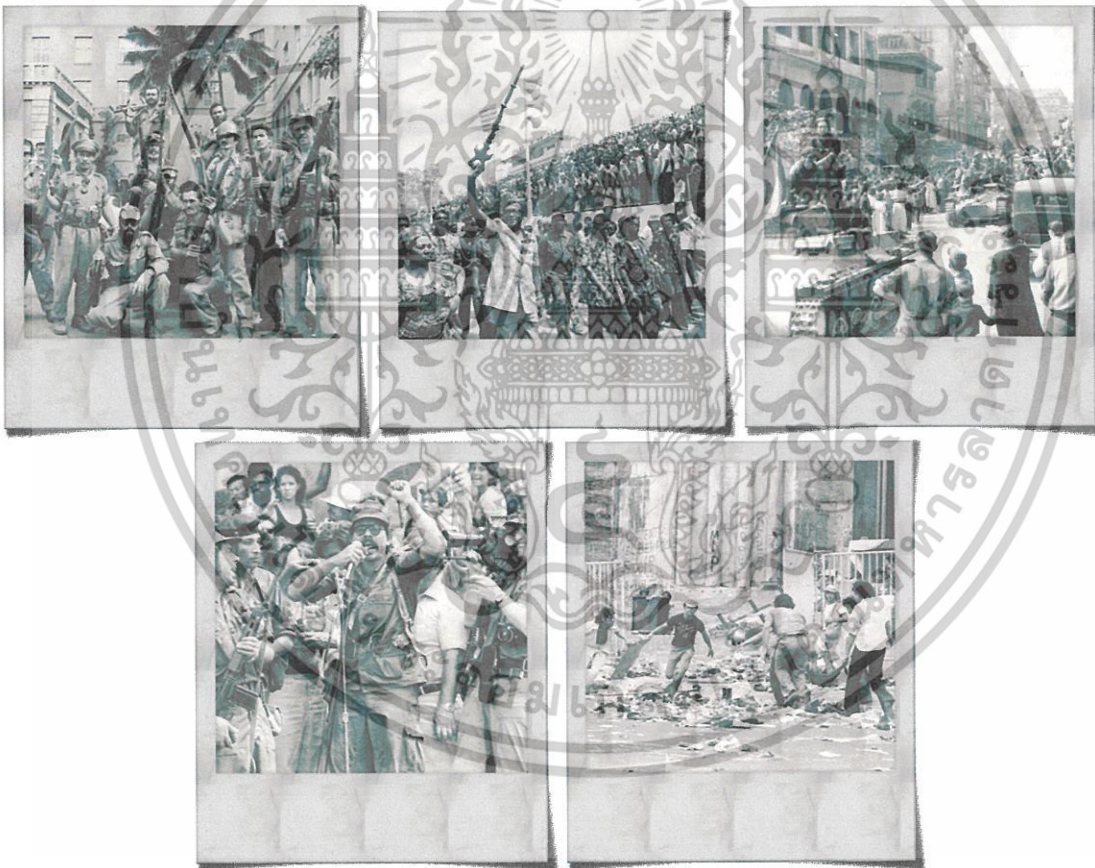


ภาพที่ 5.12 แบบร่างรูปนักปฏิวัติทั้งห้าโดยใช้โปรแกรม Photoshop CS และ Illustrator

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

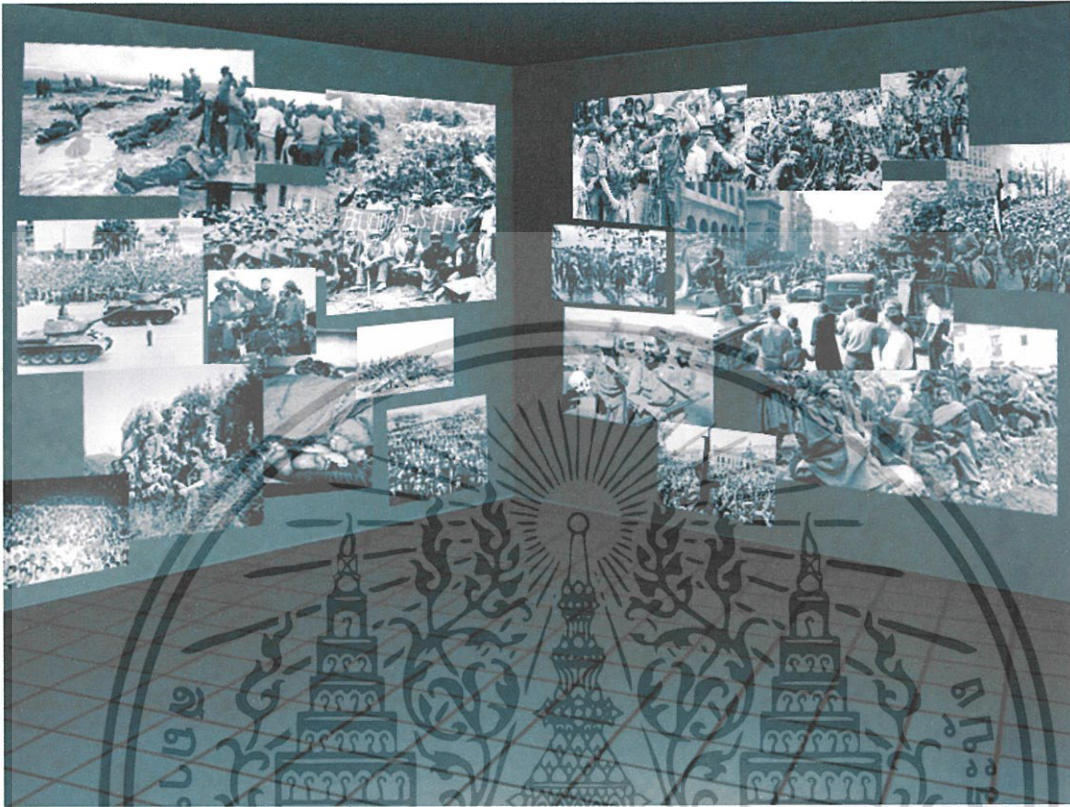


ภาพที่ 5.13 แบบร่างพื้นหลังหน้าโปรไฟล์ครั้งแรก



ภาพที่ 5.14 แบบร่างรูปภาพที่จะใช้เป็นพื้นหลังโดยใช้โปรแกรม Photoshop CS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 แบบร่างพื้นหลังของหน้าโปรไฟล์โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS



ภาพที่ 5.16 ภาพที่นำมาใช้เป็นเมนู บาร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



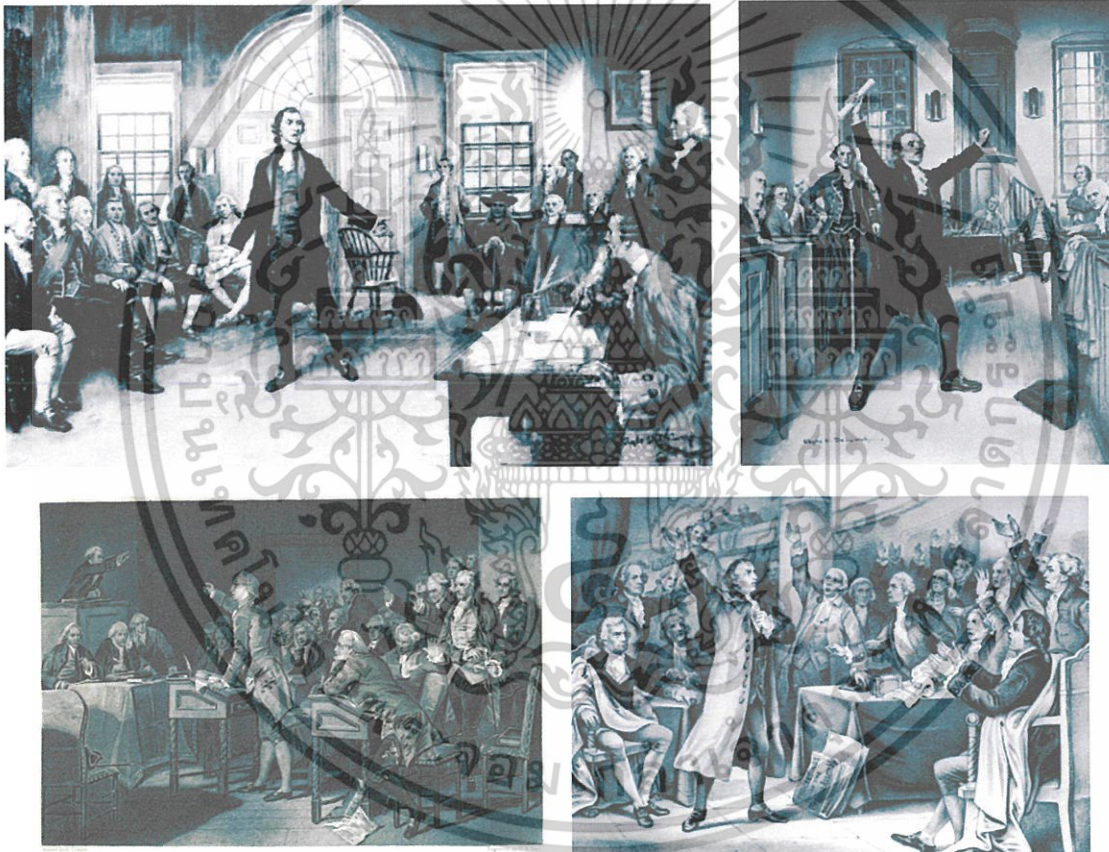
ภาพที่ 5.17 แบบร่างรูปโปรไฟล์โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS



ภาพที่ 5.18 แบบร่างรูปหยดเลือดกลายเป็นประเทศโดยใช้โปรแกรม Illustrator

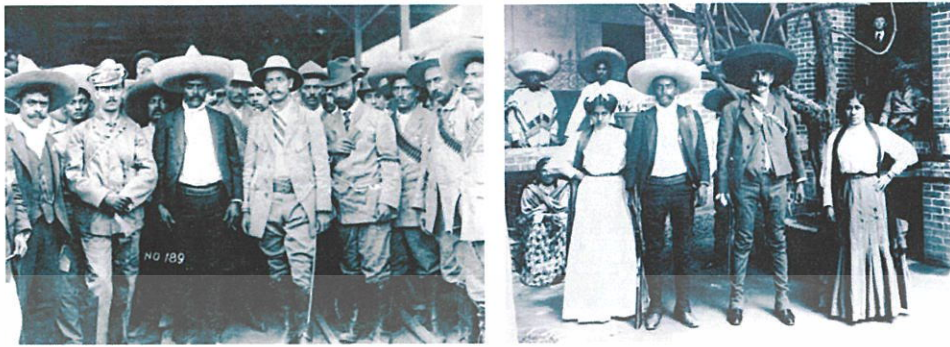
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการออกแบบหน้าโปรไฟล์ ยังมีลูกเล่นของการเล่นกับคำคม ดังที่กล่าวเอาไว้แล้วข้างต้น แต่ละคนนั้นต่างก็มีคำคมที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่า ถ้าทำให้ผู้ที่สนใจ ได้เข้าใจถึง คำคมนั้นๆ จะยิ่งทำให้เข้าใจความหมายลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้คำคมนั้นๆ ผสมผสาน กับอนิเมชั่น สั้นๆ ที่ทำเป็นรูปหยดเลือด และ ค่อยๆ กลายเป็นรูปประเทศ ที่นักปฏิวัติเหล่านั้น ได้ทำ การปฏิวัติ ด้วยสีแสด ทำให้รู้สึกได้ว่า การปฏิวัติแต่ละครั้งนั้น ได้แลกมากับความสูญเสียทั้งหลาย จึง เป็นการที่เราน่าจดจำและระลึกถึงบุคคลที่เสียสละ และพลีชีพเพื่อความถูกต้องของส่วนรวม ทำให้ เรารากภูมิใจ และทำในสิ่งที่ถูกต้องเสมอ



ภาพที่ 5.19 แกลเลอรีของ แพทริก เฮนรี โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.20 แกลเลอรีของ เอมีเลียโน ซาปาตา โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง



ภาพที่ 5.21 แกลเลอรีของ ดร. ชุน ยัตเซ็น โดยใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 แกลเลอรีของ เซ เกวารา ใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง



ภาพที่ 5.23 แกลเลอรีของ ฟิเดล คาสโตร ใช้โปรแกรม Photoshop CS ตกแต่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้เว็บไซต์สมบูรณ์ จึงต้องมีกราฟิก และ รูปภาพที่ได้แสดงให้ดูก่อนหน้านี้ เข้ามาใช้ และ นำมาประยุกต์เข้ากับรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เข้ากับจุดมุ่งหมายที่ได้วางเอาไว้ให้ได้มากที่สุด เมื่อนำไป จัดวางบนหน้าเว็บไซต์แล้วจะต้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สามารถทำงานร่วมด้วยกันกับตัวอักษรที่มีอยู่แล้วได้เป็นอย่างดี การใช้กราฟิกที่ดี จะต้องพิจารณาว่าเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นมามีคอนเซ็ปต์ อะไร จะสามารถนำกราฟิกแบบไหน ไปประกอบได้บ้าง ซึ่งสิ่งที่จะต้องคำนึงคือ สี สัน และการนำไปวาง บนแบ็คกราวด์ต่างๆ เพราะสี สัน ของพื้นหลังมีผลต่อการมองเห็น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

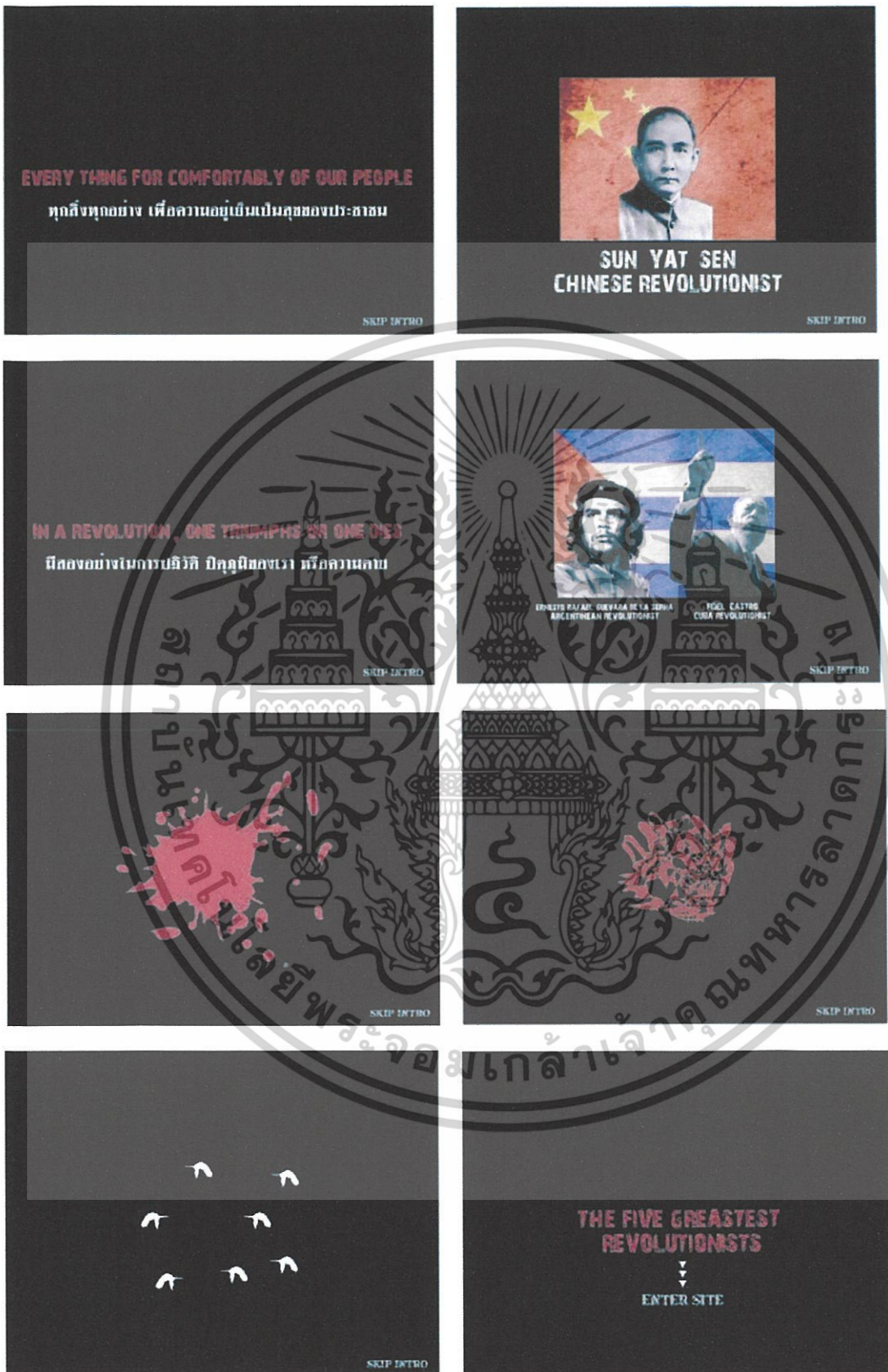
### ผลงานจริง

#### 6.1 Intro

ช่วง Intro จะเป็นการแนะนำก่อนจะเข้าสู่หน้า Mainpage ซึ่งเป็นอนิเมชันเปิดตัวนักปฏิวัติทั้งห้า โดยจะมีคำคมของแต่ละคนขึ้นมาก่อน แล้วตามด้วยนักปฏิวัติ โดยเรียงลำดับตามยุคสมัย ก่อนจะจบลงด้วยหยดเลือดที่กลายมาเป็นนกพิราบ และจบลงด้วยการให้คลิกปุ่ม Enter เพื่อเข้าสู่หน้าหลัก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.1 แสดงช่วง Intro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2 Mainpage

Mainpage (หน้าหลัก) เป็นหน้าประชาสัมพันธ์นักปฏิวัติทั้งหลาย ซึ่งจะมี Theme เป็นการใช้ฟิล์มฉายหนังเก่าๆ ฉายออกมาเป็นหน้าแต่ละบุคคล โดยด้านหลังจะเป็นห้องล้างฟิล์ม และมีรูปภาพแห่งประวัติศาสตร์ ติดตามผนัง เพื่อให้เป็นบรรยากาศเก่าๆ



ภาพที่ 6.2 หน้าหลักแสดงรูป แพทริก เฮนรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 หน้าหลักแสดงรูป เอมิเลียโน ซาปาตา



ภาพที่ 6.4 หน้าหลักแสดงรูป ซุน ยัตเซ็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



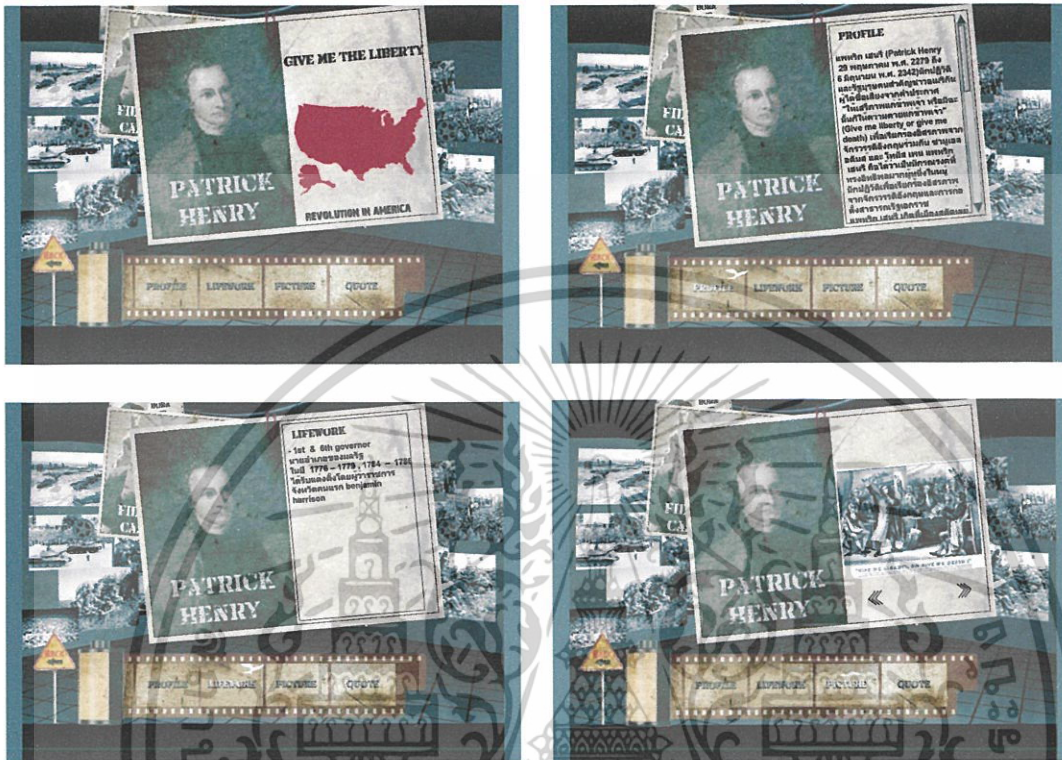
ภาพที่ 6.5 หน้าหลักแสดงรูป เซ เกวารา



ภาพที่ 6.6 หน้าหลักแสดงรูป ฟิเดล คาสโตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.3 หน้าโปรไฟล์ของ แพทริก เฮนรี



ภาพที่ 6.7 หน้าโปรไฟล์ของแพทริก เฮนรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 6.4 หน้าโปรไฟล์ของนายพลเอมิเลียโน ซาปาตา ซาลาซา



ภาพที่ 6.8 หน้าโปรไฟล์ของนายพลเอมิเลียโนซาปาตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## 6.6 หน้าโปรไฟล์ของเซ เกวารา



ภาพที่ 6.10 หน้าโปรไฟล์ของเซ เกวารา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.7 หน้าโปรไฟล์ของนายพลเอมิลิโอ ซาปาตา ซาลาซา



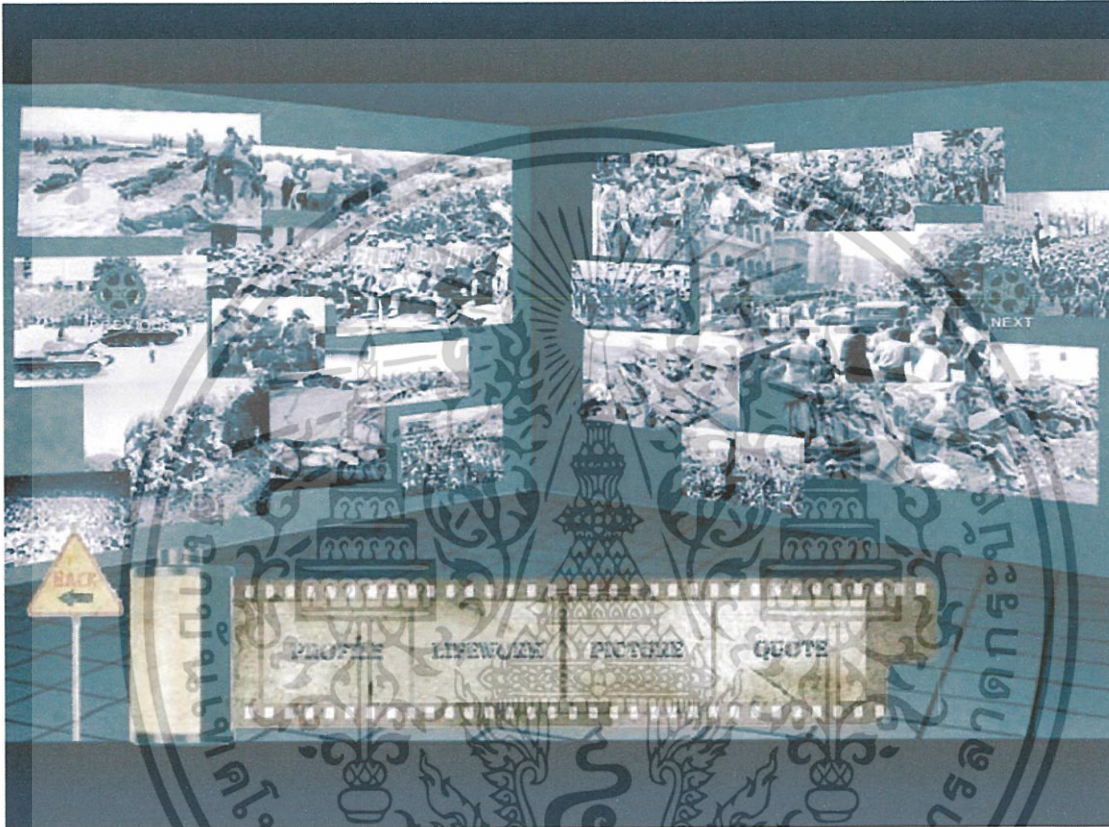
ภาพที่ 6.11 หน้าโปรไฟล์ของ ฟิเดล คาสโตร

หน้าโปรไฟล์ของแต่ละคนจะประกอบไปด้วย ประวัติ วิถีกรรม แกลเลอรีภาพ และ คำคมของแต่ละคน โดยใช้ในรูปแบบการสไลด์ภาพไปเรื่อยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.8 หน้าโปรไฟล์หลัก

หน้าโปรไฟล์หลักจะเป็นลักษณะคล้ายกับห้องล้างรูป และมีรูปเก่าๆ ติดเต็มฝาผนังเพื่อแสดงให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ในการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองด้วยการปฏิวัติ



ภาพที่ 6.12 หน้าโปรไฟล์หลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

การเลือกทำศิลปะนิพนธ์ ควรเลือกในหัวข้อที่ตัวเองชอบ และเทคนิคที่ตัวเองถนัดและ มีความสนใจ จะเอื้อประโยชน์ให้การทำงานมีความราบรื่นมากยิ่งขึ้น การทำเว็บไซต์เป็นสิ่งที่ต้องใช้ ความรู้และความสามารถ และความเข้าใจเกี่ยวกับ โครงสร้างของ โปรแกรมพอสสมควรร ผู้คิดที่จะ เริ่มทำเว็บไซต์ควรจะศึกษาการสร้างเว็บไซต์ให้ดีเสียก่อน เพื่อที่จะไม่ต้องประสบปัญหาในการ ทำงาน

โครงการนี้เป็นการผสมรวมวิชาต่างๆ ตั้งแต่ปีแรกจนปีสุดท้าย เป็นเรื่องของการออกแบบ ข้อมูลซึ่งเน้นไปทางแผนที่ ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องใหม่สำหรับข้าพเจ้า และทำให้ได้ทดลองเรียนรู้อะไร หลายอย่างมากมาจากการ ได้ออกแบบแผนที่ นอกจากนี้ยังเป็นการทดสอบในเรื่องของจิตใจ การ ฝ่าฟันกับงานที่ตัวเองตัดสินใจเลือกที่จะทำจนออกมาเป็นงานสำเร็จได้

อย่างไรก็ตาม โครงการนี้ก็อาจยังมีข้อผิดพลาดต่างๆ อยู่ ซึ่งถ้าได้มีการปรับแก้ไขตาม คำแนะนำของอาจารย์ก็หวังว่าจะสามารถนำไปใช้ได้จริงได้

## บรรณานุกรม

### ข้อมูลจากหนังสือและบทความในหนังสือ

มานพ กอบกุลมิตร . “เซ เกวารา : เจ้าชายแห่งปฏิวัติสงคราม” . บริษัท ชัคเซส มีเดีย จำกัด,  
2548

จุมพฏ สถิรนนท์ . โครงการออกแบบมัลติมีเดียเว็บไซต์ชีวประวัติและผลงานของบรูซ ลี.  
MULTIMEDIA WEBSITE DESIGN FOR BRUCE LEE’S BIOGRAPHY . ศิลปนิพนธ์ (ศป.บ.  
(นิเทศศิลป์)) - สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2547.

### ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

<http://www.google.co.th>

<http://www.geocities.com>

<http://www.wikipedia.com>

<http://www.revolutionists.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ประวัติการศึกษา

ชื่อ

นายปฏิวัติ ทันทขวา

วันเดือนปีเกิด

26 กันยายน 2528

วุฒิการศึกษา

ปริญญาตรี

ศป.บ. (นิเทศศิลป์)

สาขา นิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้