

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ความรู้เรื่อง “ของเล่นโบราณ”

WEB DESIGN FOR ANTIQUE TOYS



T105908



นางสาวพรทิพย์ จันทร์สมปอง

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน...105908  
รับบริจาคปี... 8 S.A. 2552

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ความรู้เรื่อง “ของเล่นโบราณ”

WEB DESIGN FOR ANTIQUE TOYS



นางสาว พรทิพย์ จันทร์สมปอง  
Miss. PORNTIP CHANSOMPONG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิติศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ พรทิพย์ จันทร์สมปอง วันที่ ๑๐/๓/๒๕๖๕  
(อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนั้นชิ้นนี้ไม่อาจล่องได้หากไม่มีบุคคลต่างๆ ที่คอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ จนทำให้ศิลปะนั้นของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ทุกๆ ท่าน ที่คอยให้คำแนะนำแนวทางที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณบิดา-มารดา คุณบุญพาวรี ที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนข้าพเจ้า

ขอบคุณพิพิธภัณฑสถานของเล่นกรีกยูนิพันธ์ ที่ให้ข้อมูล และคำแนะนำดีๆ

ขอบคุณเพื่อนๆ นิเทศศิลป์ทุกคนที่ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจ

ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสทางการศึกษาและประสบการณ์อันมีค่าแก่ข้าพเจ้าตลอดระยะเวลา 4 ปี ที่ผ่านมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
<b>บทที่ 1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	2
แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย.....	2
<b>บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>	<b>4</b>
ของเล่น.....	4
การออกแบบเว็บไซต์และมัลติมีเดีย.....	16
<b>บทที่ 3 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....</b>	<b>25</b>
การออกแบบสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับของเล่นโบราณ.....	25
กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ.....	27
แนวคิดในการออกแบบ.....	27
กำหนดขอบเขตของเนื้อหา.....	28
<b>บทที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบ.....</b>	<b>31</b>
การวางแผนงานโดยรวม.....	31
การออกแบบโลโก้เว็บไซต์.....	31
การออกแบบหน้าเว็บเพจ.....	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>บทที่ 5 ผลงานจริง.....</b>	<b>49</b>
Index.....	49
Intro.....	50
Home.....	51
History.....	52
Toys.....	53
Museum.....	59
Shop.....	60
Webboard.....	61
<b>บทที่ 6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>63</b>
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>65</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย.....</b>	<b>66</b>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างของเล่นชุดสิ่งก่อสร้าง.....	7
2.2 ตัวอย่างของเล่นที่เป็นตุ๊กตาของเด็กผู้หญิง.....	8
2.3 ตัวอย่างรถของเล่น Matchbox.....	9
2.4 ตัวอย่างตัวต่อปริศนาที่ออกแบบโดย W.Altekruse ปี 1890.....	10
2.5 ตัวอย่างของเล่นที่เป็นกิจกรรมทางกายภาพ.....	11
2.6 ตัวอย่างของสะสม.....	11
2.7 ตัวอย่างสินค้าส่งเสริมการขายจากภาพยนตร์เรื่อง Batman.....	12
3.1 ตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์.....	25
3.2 ตัวอย่างสื่อเว็บไซต์.....	26
3.3 แผนผังเว็บไซต์ <a href="http://www.letsplay.com">www.letsplay.com</a> .....	28
4.1 แบบร่างโลโก้ครั้งที่ 1.....	32
4.2 แบบร่างโลโก้ครั้งที่ 2.....	32
4.3 แบบร่างครั้งที่ 3.....	33
4.4 แบบร่างโลโก้ที่ต่างๆ.....	34
4.5 โลโก้ที่สมบูรณ์.....	34
4.6 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 1.....	35
4.7 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 2.....	37
4.8 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 3.....	38
4.9 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 4.....	39
4.10 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 5.....	39
4.11 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 6.....	40
4.12 แบบร่างหน้า Index.....	41
4.13 แบบร่างหน้า Intro.....	42
4.14 แบบร่างหน้า Home.....	42
4.15 แบบร่างหน้า History.....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.16 แบบร่างหน้าของตุ๊กตา, สัตว์, ของเล่นย่อส่วน.....	44
4.17 แบบร่างหน้าของยานพาหนะ.....	45
4.18 แบบร่างของหน้าแนะนำของเล่น.....	46
4.19 แบบร่างของหน้าMuseum.....	46
4.20 แบบร่างของหน้าShop.....	47
4.21 แบบร่างของหน้า Webboard.....	48
5.1 หน้า Index.....	49
5.2 แสดงช่วง Intro.....	50
5.3 หน้า Home.....	51
5.4 หน้า History.....	52
5.5 หน้า Toys หิ้วซื้อ Construction set.....	53
5.6 หน้า Toys หิ้วซื้อ Dolls, animals, miniatures.....	54
5.7 หน้า Toys หิ้วซื้อ Vehicles.....	55
5.8 หน้า Toys หิ้วซื้อ Physical activity.....	56
5.9 หน้า Toys หิ้วซื้อ Promotion merchandise.....	57
5.10 หน้า Toys หิ้วซื้อ Recommend.....	58
5.11 หน้า Museum.....	59
5.12 หน้า Shop.....	60
5.13 หน้า Webboard.....	61
5.14 หน้า Webboard ที่ชาวสามรถเลื่อนดูหิ้วซื้อที่มีผู้เข้ามา post.....	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ของเล่น คือ สิ่งของใดๆ ที่สามารถนำมาใช้เล่นได้ โดยมากของเล่นมักจะมี ความเกี่ยวข้องกับเด็กและสัตว์เลี้ยง แต่ก็ไม่จำเป็นเสมอไป เพราะบางครั้งผู้ใหญ่ก็มีของเล่นเฉพาะแบบ เช่นกัน ของเล่น ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่ดีที่ดึงดูดใจผลิตออกมาเพื่อการเล่นเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ อาจจะเป็นสิ่งของใดๆก็ได้ไม่ว่าจะเป็นของใช้ทั่วไปซึ่งของเล่นก็มีเรื่องราวสามารถบ่งบอกถึง ประวัติศาสตร์ และมีความเป็นมาที่ยาวนาน มีเสน่ห์ในตัวของตัวเองของเล่น ทำให้คนนอกจากการเล่น ของเล่นแล้ว ยังหันมาสนใจของเล่นโบราณเพื่อเป็นความรู้และการสะสม

ในปัจจุบันจึงมีผู้ให้ความสนใจเกี่ยวกับของเล่นโบราณมากขึ้นและมีการจัดทำออกเป็น สื่อ ส่วนใหญ่เป็นรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาษาต่างประเทศและมีราคาแพง อีกส่วน หนึ่งเป็นสื่อเว็บไซต์ที่ยังขาดความน่าสนใจ เน้นในเรื่องทำกำไรมากกว่าให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ผู้จัดทำจึงเห็นว่า ควรมีสื่อที่มีประสิทธิภาพ นำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์และตรงกับผู้ใช้งาน ต้องการ อีกทั้งยังนำเสนอออกมาได้น่าสนใจ และมีการแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกันระหว่างผู้ ใช้งานได้ จึงได้เกิดโครงการออกแบบเว็บไซต์นี้ขึ้น ซึ่งสื่อเว็บไซต์นี้มีความได้เปรียบสื่อสิ่งพิมพ์อยู่ใน ด้านต้นทุน ทำให้ผู้สนใจไม่ต้องเสียเงินมาก และมีความรวดเร็ว ดังนั้นจึงเหมาะกับกลุ่มคนที่เพิ่งจะ เริ่มสนใจของเล่นโบราณ และผู้ที่ชื่นชอบอยู่แล้วอยากที่จะศึกษาเพิ่มเติม

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาการออกแบบมัลติมีเดียบนเว็บไซต์
2. เพื่อศึกษาข้อมูลและแนวทางการออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ความรู้เรื่องของเล่นโบราณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เพื่อออกแบบเพื่อออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ความรู้เรื่องของเล่นโบราณ ให้ความน่าสนใจเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการที่จะศึกษา

### ขอบเขตของโครงการ

เว็บไซต์นำเสนอเรื่องของเล่นโบราณในรูปแบบมัลติมีเดียเว็บไซต์ซึ่งประกอบไปด้วยหน้าต่างๆ ดังนี้

1. หน้า Index
2. Intro animation เข้าสู่เว็บไซต์
3. หน้า Home แสดงเมนูหลักของเว็บไซต์
4. หน้า History เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของของเล่น
5. หน้า Toy เกี่ยวกับของเล่นซึ่งได้แบ่งออกเป็น
  - สิ่งก่อสร้าง
  - ตุ๊กตา, สัตว์และของเล่นย่อส่วน
  - ยานพาหนะ
  - กิจกรรมทางกายภาพ
  - สินค้าเพื่อส่งเสริมการขาย
  - ตัวอย่างของเล่น แสดงรูปภาพ และข้อมูลประกอบ
6. หน้า Museum เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ของเล่นประเทศต่างๆ
7. หน้า Shop เกี่ยวกับร้านขายของเล่นโบราณในไทย
8. หน้า Webboard เพื่อให้ผู้ที่เข้าชมสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกัน

### แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง
  - 1.1 ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับของเล่น โดยการรวบรวมจากหนังสือ สื่ออินเทอร์เน็ต และพิพิธภัณฑ์
  - 1.2 ด้านรูปแบบการออกแบบ ที่จะเอามาประยุกต์ใช้เพื่อเลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ด้านเทคนิคการสร้างมัลติมีเดียและเว็บไซต์
3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล
4. คัดเลือกและสรุปเนื้อหาที่จะใช้ในเว็บไซต์
5. วิเคราะห์การออกแบบเพื่อความเหมาะสมกับเนื้อหา
6. ขั้นตอนการออกแบบ
7. เขียนแผนงานทั้งหมดเป็น site map ที่แน่นอนและแบ่งรายละเอียดของเนื้อหา
8. Sketch แบบร่างในส่วนต่างๆ ของ webpage เพื่อวางแผนและดูความเหมาะสมก่อนสร้างงานจริง
9. ปฏิบัติงานจริง โดยนำข้อมูลที่จัดสรรไว้ และ sketch design มาสร้างงานจริงด้วยโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง เช่น Photoshop, Flash และอื่นๆ ตามความเหมาะสมของเทคนิค



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ของเล่น

##### 1.1 ประวัติความเป็นมาของของเล่น

ของเล่น หมายถึง สิ่งของใดๆที่สามารถนำมาใช้เล่นได้ โดยมากของเล่นมักจะมี ความเกี่ยวข้องกับเด็กและสัตว์เลี้ยง แต่ก็ไม่จำเป็นเสมอไปเพราะบางครั้งผู้ใหญ่ก็มีของเล่นเฉพาะแบบ เช่นกัน ของเล่น ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่ตั้งใจผลิตออกมาเพื่อการเล่นเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ อาจจะเป็นสิ่งของใดๆก็ได้ไม่ว่าจะเป็นของใช้ทั่วไปเช่น เครื่องครัว หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ก็ตาม หากสามารถนำมาเล่นเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินได้เช่น การโยนเล่น การปาเล่น การหมุนเล่น ก็ สามารถเป็นของเล่นได้

สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมในส่วนใหญ่มักจะเล่นกับสิ่งรอบๆตัวมัน ใช้สิ่งของเช่น โคนต้นสน ก้อนหิน และอาหารเป็นของเล่น เป็นที่เข้าใจได้ง่ายว่าของเล่นนั้นมีประวัติศาสตร์อันยาวนานแจก เช่น อารยะธรรมของมนุษย์ ของเล่นและการละเล่น ได้ถูกค้นพบจากซากอารยะธรรมโบราณ ถูก จารึกเป็นวรรณกรรมที่เก่าแก่ที่สุด ของเล่นถูกค้นพบในอารยะธรรมลุ่มแม่น้ำสินธุ(3000 - 1500 ปี ก่อนคริสตกาล) ประกอบด้วย รถลาก, นกหวีดที่มีรูปร่างคล้ายนก และตุ๊กตาสัตว์ที่สามารถดึงหางได้

ของเล่นในยุคแรกๆจะทำจากวัสดุที่หาได้จากธรรมชาติ เช่น ก้อนหิน, กิ่งไม้, ดินเหนียว หลายพันปีก่อน เด็กๆ ชาวอียิปต์เล่นกับตุ๊กตาสวมวิกและขยับแขน-ขาได้ที่ทำจากหิน ดินเผาและไม้ ในยุคกรีก-โรมโบราณ เด็กๆจะเล่นตุ๊กตาที่ทำจากขี้ผึ้ง, ดินปั้นแล้วเผาไฟ, กิ่งไม้, ธนู-ลูกศรและ ลูกดิ่ง เมื่อเด็กๆ ชาวกรีก ด้วยเฉพาะเด็กผู้หญิงเมื่อโตแล้วจะมีประเพณีบูชาัญของเล่นของตัวเอง ให้แก่พระเจ้า และในคืนวันแต่งงาน หญิงสาวที่มีอายุราว 14 ปีจะบริจาคตุ๊กตาให้กับวิหารเพื่อเป็น พิธีผ่านไปสู่วัยผู้ใหญ่

เมื่อเทคโนโลยีและอารยะธรรมก้าวหน้า ของเล่นก็ได้เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ของเล่น สมัยใหม่มักทำจากพลาสติก, ผ้าและวัสดุสังเคราะห์ต่างๆ ของเล่นยุคโบราณ พ่อแม่มักจะทำให้ลูก

ของตัวเองเล่น หรือเด็กๆ ทำเล่นกันเอง ต่างจากในสมัยใหม่ของเล่นนั้นมักผลิตออกมาเป็นจำนวนมากและขายในร้านค้า การเปลี่ยนแปลงของของเล่นที่ทำจากธรรมชาติถูกนำมาเป็นตัวอย่างในการอธิบายถึงของเล่นเก่าแก่ที่สุดและเป็นที่แพร่หลายที่สุดของมนุษย์ นั่นคือ ตุ๊กตา

ตุ๊กตายุคแรกสุดและเก่าแก่ที่สุดเป็นเพียงแต่ท่อนไม้แกะสลักและมัดห่อหญ้า มีตุ๊กตาอียิปต์มีการทำรอยต่อซึ่งทำให้สามารถขยับแขน-ขาได้อย่างสมจริง ต้นปี1800 มีตุ๊กตาที่สามารถพูดคำว่า "แม่" (mama) และทุกวันนี้ตุ๊กตาสามารถจำแนกและจดจำสิ่งของ, เสียงของเจ้าของและถูกโปรแกรมให้ตอบสนองได้มากกว่าร้อยคำสั่ง วัสดุที่นำมาสร้างก็ได้เปลี่ยนไปเช่นกัน ของเล่นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แต่ความจริงที่เด็กๆมักจะเล่นของเล่นไม่เคยเปลี่ยนแปลงไป

## 1.2 ประวัติความเป็นมาของของเล่นในไทย

ในประเทศไทยของเล่นที่มาจากธรรมชาตินั้นมีมาตั้งแต่ก่อนหน้ารุ่นปู่ย่าตาทวด อย่างมีก้านกล้วยก็เกิดมาจากภูมิปัญญาชาวบ้านล้วนๆ ที่คิดประดิษฐ์สิ่งรอบตัว ให้เกิดมาเป็นของเล่นจากการคาดคะเนแบบไม่มีหลักการทำไหว้ อาจเป็นเพราะบ้านเราปลูกกล้วยกันเยอะ แล้วกล้วยสามารถเอามาใช้ประโยชน์ได้ทุกสัดส่วน เหลือแต่ก้านมันที่ไม่รู้จะเอาไปทำอะไร เลยคิดที่จะเอามาทำของเล่นให้ลูกให้หลาน จึงออกมาเป็น มีก้านกล้วยอย่างที่รู้จักกัน เป็นของดีให้เล่นฟรีๆ โดยไม่ต้องเสียเงินของเด็กยุคก่อน (ต่างจากในปัจจุบัน ที่ต้องมีเงินถึงมีของให้เด็กเล่น )

แต่ถ้าเป็นของเล่นจำพวก โลหะต่างๆ ก็ต้องย้อนกลับไปที่ยุคที่ประเทศไทยเริ่มเปิดการค้าเสรีใหม่ๆ ของเล่นอย่าง พวกตุ๊กตาไหลลานต่างๆ ที่ในปัจจุบันก็พอมิให้เห็นอยู่บ้าง (แต่ปัจจุบันเด็กสมัยนี้ไม่ยอมเล่น) ก็ข้ามน้ำ ข้ามทะเลมาจากประเทศจีนแผ่นดินใหญ่ เราจึงรู้กันแล้วว่าของเล่นมีมาจากที่นั่น แต่ไม่มีหลักฐานชิ้นใดเลยบอกได้ว่าความเป็นมาของของเล่นเหล่านี้เป็นอย่างไร แล้วคนจีนประดิษฐ์ขึ้นมาขายได้อย่างไร แต่พอมายถึงเมืองไทย คนไทยนำเอาของเหล่านี้มาดัดแปลงอีกทีจนเป็นของเล่นที่แพร่หลายในสมัยนั้น

มาชัดเจนอีกทีก็ในสมัยของรัชกาลที่ 5 ที่มีห้างของชาวต่างชาติเข้ามาเปิดในเมืองไทยมากขึ้น ของเล่นก็มีเข้ามาในเมืองไทยมากขึ้น อย่างพวกตุ๊กตาขนปุยต่างๆ รถราง ลูกโป่ง ลูกบอลก็เริ่มมีขึ้นมา แต่จะเห็นได้ว่าของเล่นเหล่านี้ส่วนใหญ่แล้วจะมาจากต่างแดนทั้งนั้น ตัวอย่างเช่น

ของเล่นยุโรปที่ผลิตไว้เพื่อขายต้องไปที่ประเทศเยอรมนี สมัยปลายยุคกลางทางตอนใต้ของประเทศในเมือง นูเรมเบิร์ก ซึ่งเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมผลิตของเล่นมานาน ของเล่นชื่อดังของที่นี่ก็เช่น หัวจักรรถไฟ จำลองที่ทำงานได้จริงๆ มีโบกี้ครบชุดที่บริษัทอย่าง Markin and Bing

ทำขึ้น ซึ่งในปัจจุบันมีจะราคาที่สูงขึ้นมา สูงเกินกว่าที่จะเป็นของเล่นเด็ก จนนักสะสมหลายคนต้องนำไปเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑ์

ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ในประเทศอังกฤษ เมืองบริสตอลและเบอร์มิงแฮม แม้แต่ในลอนดอน ก็เริ่มทำของเล่นขึ้นจากไม้ เอามาขายในราคาที่ถูกลงกว่าของเล่นที่ทำจากโลหะมาก เรียกได้ว่า ราคาถูกกว่าเท่าตัว อย่างพวกรถต่างๆ ลูกข่าง ซึ่งก็ยังมีให้เห็นอยู่จนถึงปัจจุบัน

### 1.3 ประเภทของของเล่น

ประเภทของของเล่นแบ่งออกดังนี้

ชุดสิ่งก่อสร้าง (Construction set)

ตุ๊กตา, สัตว์, และของเล่นย่อส่วน (Dolls, animals, and miniatures)

ยานพาหนะ (Vehicles)

ของเล่นปริศนา (Puzzle)

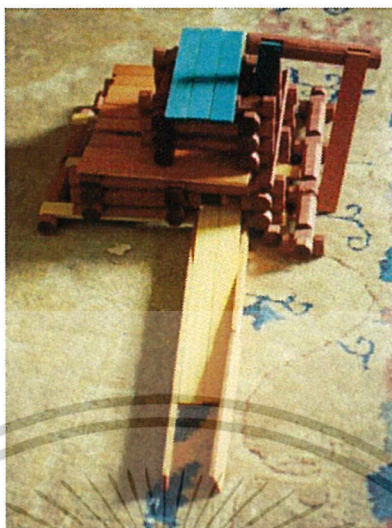
ของเล่นที่เป็นกิจกรรมทางกายภาพ (Physical activity)

ของสะสม (Collectables)

สินค้าเพื่อการส่งเสริมการขาย (Promotional merchandise)

#### 1.3.1 ชุดสิ่งก่อสร้าง (Construction set)

เพลโต นักปรัชญาชาวกรีกได้เขียนบันทึกไว้ว่าสถาปัตยกรรมในสภาพภาคหน้าจะเปรียบเด็กเล่นตัวต่อบ้านซึ่งสิ่งก่อสร้างต่างๆ จะเป็นชิ้นส่วนแยกกันที่สามารถนำมาประกอบเป็นรูปเป็นร่างรูปทรงที่เป็นที่นิยมที่นำมาประกอบ คือ รถยนต์ยานอวกาศและบ้าน สมัยก่อนจะทาสีด้วยสีสดสว่างแล้วนำมามอบให้แก่เด็กๆ หรือคนจรชุดสิ่งก่อสร้างตัวอย่างเช่นต่อเลโก้และท่อนไม้ลินคอล์นบล็อก ออกแบบให้เหมาะสมกับเด็กๆ ในสมัยก่อน จึงค่อนข้างได้รับความนิยมในศตวรรษที่ผ่านมา และปัจจุบันชุดสิ่งก่อสร้างได้ดึงดูดเหล่าเด็กๆ (และผู้ใหญ่) ที่รักและชื่นชอบเล่นของเล่นด้วยมือ, เป็นนักแก้ไขปัญหาและชอบใช้จินตนาการ



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างของเล่นชุดสิ่งก่อสร้าง

### 1.3.2 ตุ๊กตา, สัตว์, และของเล่นย่อส่วน (Dolls, animals, and miniatures)

ตุ๊กตา คือ แบบจำลองของมนุษย์ รูปแบบมนุษย์ หรือ สัตว์ ตุ๊กตาในสมัยใหม่มักทำจากผ้าหรือพลาสติก ส่วนวัสดุอื่น ๆ ที่นำมาใช้ ประกอบไปด้วย เปลือกข้าวโพด, กระจุก, หิน , ไม้กระเบื้อง, เซลลูโลส, ขี้ผึ้งและแม่เตอะปเปล ผู้คนมักทำตุ๊กตาจากสิ่งของที่หาได้ทั่วไป ในบางครั้งมีเจตนาเพื่อการตกแต่ง, ทำเป็นของที่ระลึกหรือเพื่อการสะสมสำหรับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ แต่ส่วนใหญ่ตุ๊กตาจะทำมา让孩子们เล่น มีการค้นพบตุ๊กตาในสุสานอียิปต์ในตอนต้นของ 2006 ปีก่อนคริสตศักราช

ตุ๊กตาโดยปกติก็จะย่อส่วนจากของจริง แต่ตุ๊กตาทหารจะใช้ขนาดและน้ำหนักจริง ตุ๊กตาคนหรือสัตว์ที่ทำจากวัสดุนุ่มๆ บางครั้งจะถูกเรียกว่า plush toy(ตุ๊กตาผ้า) หรือ plushie. และ teddy bear เป็นที่นิยมในของเล่นประเภทนี้

สิ่งที่ทำให้ตุ๊กตากับแบบจำลองหุ่นแตกต่างกันคือ แบบจำลองหุ่นจะมีกรรมวิธีการประกอบด้วย พลาสติก หรือสารกึ่งโลหะ และมีขีดจำกัดในการขยับ มักจะเป็นสินค้าจากรายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์โดยใช้ตัวละครมาเป็นแบบ แบบจำลองในสมัยใหม่ เช่น Action man จะมุ่งตรงไปยังเด็กผู้ชาย ในขณะที่ตุ๊กตาจะทำการตลาดในเด็กผู้หญิง

ตุ๊กตาทหารได้รับความนิยมมากกว่าศตวรรษ ซึ่งทำให้เด็กๆ ได้เล่นจำลองการต่อสู้ ปกติของเล่นเหล่านี้จะประกอบไปด้วย ปราสาท หรือป้อมปราการ แบบย่อส่วนของสัตว์ก็มีความแพร่หลาย เนื่องจากเด็กๆ จะเอามาเล่นจำลองกิจกรรม การทำฟาร์ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างของเล่นที่เป็นตุ๊กตาของเด็กผู้หญิง

**1.3.2.1 ตุ๊กตา** คือสิ่งที่ใช้สะท้อนพฤติกรรมของทารกหรือมนุษย์ แต่ประกอบไปด้วยสัตว์และสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ ตุ๊กตามีมาตั้งแต่ในสมัยอารยะธรรมโบราณ เป็นแฟชั่นที่เกิดจากวัสดุต่างๆ ตั้งแต่ หิน ดินปั้น ไม้ กระดาษ ผ้า และกระดาษ จนมาเป็นกระเบื้อง ยาง และพลาสติก ในขณะที่ตุ๊กตาเป็นของเล่นสำหรับเด็กอีกนัยหนึ่งก็เป็นของสะสมสำหรับผู้ใหญ่ ที่ชื่นชอบในความสวยงาม, ความสำคัญทางประวัติศาสตร์หรือมีราคา

จำแนกเพศ (Gender differences) ในแถบตะวันตก การจำแนกเพศในของเล่นนั้น มีการสำรวจและศึกษามานานแล้ว แบบจำลองหุ่นจะได้รับความนิยมจากเด็กผู้ชาย ที่ชื่นชอบของเล่นที่มีอุปกรณ์, ยานพาหนะ, เครื่องมือ, เครื่องจักร, และสิ่งของทางการทหาร ตุ๊กตาสำหรับเด็กผู้หญิงจะมาพร้อมกับเครื่องประดับ เช่น เสื้อผ้า, เครื่องครัว, เครื่องใช้, เฟอร์เจอร์, อัญมณี

วัสดุในการทำตุ๊กตา (Materials) ตั้งแต่สมัยก่อนมา ตุ๊กตาจะทำจากวัสดุที่มีเท่าที่หาได้ ได้แก่ bisque(เครื่องถ้วยชาม) เซลลูโลสอัด กระเบื้อง ดินปั้น ผ้า เปลือกข้าวโพด กระดาษ พลาสติก พอลิเมอร์ เรซิน ยาง ไวนิล ขี้ผึ้ง ไม้ กระดาษ แก้วลีย์ เปเปอร์มาเช่ หนังสัตว์ ฯลฯ

โรงพยาบาลตุ๊กตา (Doll hospitals) การซ่อมแซมตุ๊กตาในสมัยโบราณจะนำไปที่โรงพยาบาลตุ๊กตา มีหลายที่เปิดทำการมากกว่า 10 ปี Henri Launay เป็นหนึ่งในคนที่เปิดร้านรับซ่อมตุ๊กตาในย่านตะวันออกเฉียงเหนือของปารีสมาแล้ว 43 ปี เขาบอกว่า ได้ซ่อมมาแล้วกว่า 30,000 ตัว และลูกค้าส่วนใหญ่ไม่ใช่เด็กๆ แต่เป็นผู้ใหญ่วัย 50-60 ปี

ตุ๊กตาที่เป็นศิลปะ (Dolls as art) ตุ๊กตาถูกสร้างขึ้นมาจากศิลปะพื้นบ้านตามที่แตกต่างกันทั่วโลก และในศตวรรษที่ 20 ตุ๊กตาได้ถูกยอมรับในรูปแบบศิลปะชั้นสูง ศิลปินชื่อ Hans

Bellmer ทำตุ๊กตาสไตล์เซอเรียล ให้กับกลุ่มพรรค Nazi (นาซี) Greer Lankton มีชื่อเสียงในยุค 80 ในผลงานตุ๊กตาที่แสดงผ่านหน้าต่างโดยสื่อถึงสิ่งใหม่ๆ เช่น ความโศกเศร้า ยาเสพติด และตุ๊กตา กลายพันธุ์

### 1.3.3 ยานพาหนะ (Vehicles)

เด็กๆ ได้เล่นของเล่นย่อยส่วนจากยานพาหนะมาตั้งแต่สมัยก่อนจากภาพเขียนกรีกโบราณ รูปของเล่นที่มีสองล้อติดอยู่ ของเล่นรถเข็นที่ติดสปริงจัดเป็นส่วนหนึ่งของของเล่น ยานพาหนะชิ้นสูง ซึ่งพบเห็นได้จากของเล่นรถของ Matchbox หรือ HotWheels, เครื่องบินย่อยส่วน, เรือและรถไฟ ในส่วนของของเล่นไม้ที่ผลิตมาสำหรับเด็กๆ อย่าง BRIO ตลอดไปจนรถไฟย่อยส่วนที่มีความสมจริงและกลไกซับซ้อนอย่างของ Lionel และ Hornby ของเล่นที่ผลิตโดยให้ความสำคัญกับรายละเอียดโดยใช้วิธีไดคาส ในอัตราส่วนหนึ่งต่อสิบแปด ได้รับความนิยม



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่ารถของเล่น Matchbox

### 1.3.4 ของเล่นปริศนา (Puzzle)

ปริศนาคือ ปัญหา หรือความลึกลับที่ทำให้ทายเขาวัวปัญญา ในการแก้ไขปริศนา อาจจะต้องใช้การจดจำรูปแบบและจินตนาการรายละเอียดออกมา หากเป็นคนที่มีความสามารถในการคิดเหตุและผลสูงก็จะแก้ปริศนาได้ง่ายกว่าคนอื่นๆ ปริศนามีรากฐานมากจากการสืบสวนและค้นหาเพื่อให้ได้ผลลัพธ์เร็วขึ้นโดยใช้วิธีลัด ที่มาของของเล่นปริศนามีมากกว่าพันปี

มีของเล่นปริศนามากมายหลายประเภท ยกตัวอย่างเช่น เกมหาทางออก, ตัวต่อปริศนาภาพปริศนา, กลไกปริศนา เป็นต้น ของเล่นกลไกที่เก่าแก่ที่สุดมาจากกรีซตั้งแต่ 3 ศตวรรษก่อนคริสต-ศักราช ตัวต่อประกอบไปด้วยแผ่นสี่เหลี่ยมที่แบ่งออกเป็น 14 ชิ้น และกำหนดให้สร้างสรรค์รูปทรงใหม่ๆ ที่แตกต่างกัน ในอิหร่าน ตัวลึกลับปริศนาถูกสร้างในช่วงศตวรรษที่ 17 ในปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1742 มีหนังสือที่กล่าวถึงเกมที่เรียกว่า Sei Shona-gon Chie No-Ita ในญี่ปุ่น ระหว่างปี 1800 แทนแกรมได้รับความนิยมในจีนและในอีก 20 ปี ต่อมาได้แพร่ขยายไปยังยุโรปและอเมริกา บริษัท Richter จากเยอรมันเริ่มผลิตแทนแกรมในรูปแบบทรงต่างกันออกมาเป็นจำนวนมาก และมีชื่อเรียกอีกอย่างคือ Anker-puzzles

ของเล่นปริศนาได้รับความนิยมจนเข้าสู่ศตวรรษที่ 19 จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 มีการจดสิทธิบัตรของของเล่นปริศนาขึ้นเป็นครั้งแรก ในปี 1893 ศาสตราจารย์ Hoffman ได้เขียนหนังสือชื่อว่าตัวต่อปริศนาเก่าและใหม่ มีเล่มมีคำอธิบายเกี่ยวกับความลึกลับไขของของเล่นปริศนามากกว่า 40 รายการ และกลายเป็นหนังสืออ้างอิงสำหรับเกมปริศนาและสิ่งที่เกี่ยวข้องในยุคใหม่

ด้วยคุณสมบัติของพลาสติกที่สามารถเปลี่ยนรูปทรงได้ง่าย ได้เพิ่มขอบเขตในการพัฒนาของเล่นปริศนาให้มากขึ้น ซึ่งลูกบิดสี่เหลี่ยมจัตุรัสเป็นของเล่นปริศนาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดที่ทำมาจากพอลิเมอร์

จิกซอว์ชิ้นแรกถูกคิดขึ้นในปี 1760 เมื่อ John Spilsbury ช่างแกะสลักและนักเขียนแผนที่ชาวอังกฤษ เขียนแผนที่ลงบนแผ่นไม้จากนั้นเขาก็หั่นมันออกเป็นชิ้นๆ Spilsbury ใช้งานของเขาเป็นอุปกรณ์ช่วยเหลือในการสอนภูมิศาสตร์

ต้นศตวรรษที่ 20 นิตยสารและหนังสือพิมพ์ต่างสร้างรายได้มากขึ้นจากการเพิ่มหน้าเกมไขปริศนาชิงรางวัล

ในสมัยโรมันโบราณ ผู้หญิงจะเป็นคนคิดปริศนา แล้วมอบให้แก่ชายเป็นการทดสอบความฉลาดเพื่อวัดว่าเขาพร้อมที่จะมีคู่



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างตัวต่อปริศนาที่ออกแบบโดย W. Altkruse ปี 1890

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3.5 กิจกรรมทางกายภาพ (Physical activity)

ของเล่นหลายๆ อย่างที่มีส่วนร่วมในกิจกรรม ประกอบด้วยของเล่นพื้นบ้านอย่าง ห่วง, ลูกข่าง, เชือกกระโดดและลูกบอล เปรียบได้ดั่งลูกบอล, ฝ้ายจานร่อน, ลูกดิ่งในปัจจุบัน

การเล่นของเล่นประเภทนี้ทำให้เด็กๆ ได้ออกกำลังกายสร้างกล้ามเนื้อที่แข็งแรง และเพิ่มภูมิคุ้มกัน การโยนและรับบอลหรือจานร่อนเป็นการเพิ่มการทำงานประสานกันระหว่างตากับมือและการเล่นลูกบอลฝ้ายสามารถเพิ่มความสมดุลของร่างกายได้



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างของเล่นที่เป็นกิจกรรมทางกายภาพ

### 1.3.6 ของสะสม (Collectables)

ของเล่นบางชิ้นอย่างตุ๊กตาบีบี้บับบี้(Beanie Babie) มีผู้ชื่นชอบหลงใหลเป็นจำนวนมาก บอยด์แบร์ส (Boyd's Bears) มีกลุ่มตลาดที่เป็นนักสะสมผู้ใหญ่



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างของสะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3.7 สินค้าเพื่อการส่งเสริมการขาย(Promotion merchandise)

ภาพยนตร์, รายการโทรทัศน์, หนังสือ, กีฬา ที่ประสบความสำเร็จเป็นที่นิยมส่วนมากนั้นจะมีสินค้าเพื่อส่งเสริมการขาย เพื่อเป็นการโปรโมทอีกทางหนึ่ง เช่น สินค้าจากภาพยนตร์เรื่อง Star Wars, Batman, James Bond, ทีมฟุตบอล Manchester United



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างสินค้าส่งเสริมการขายจากภาพยนตร์เรื่อง Batman

### 1.4 วัสดุในการผลิตของเล่น

ในการผลิตของเล่นนั้นมีการใช้วัสดุต่างๆ ดังนี้

- 1.4.1 หหล่อเหล็ก (Cast Iron)
- 1.4.2 โลหะผสมระหว่าง แมกนีเซียม กับ สังกะสี (Diecast metal)
- 1.4.3 เซลลูลอยด์ (Celluloid)
- 1.4.4 พลาสติก (Plastic)
- 1.4.5 ยาง (Rubber)
- 1.4.6 วัสดุที่ผสมระหว่าง ดินขาว, ขี้เถ้า, กาว เข้าด้วยกัน (Composition)
- 1.4.7 กระดาษ (Paper)
- 1.4.8 เปเปอร์มาเช่ (Papier-mache)
- 1.4.9 ระบายบนเหล็กกล้า (Painted steel)
- 1.4.10 ดีบุก (Tinplate)
- 1.4.11 ไม้ (Wood)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.5 พิพิธภัณฑ์ของเล่น

### 1.5.1 พิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีกยู่นพันธ์ (Million toy museum by Krirk Yoonpun)

สะสมและรวบรวมของเล่นดีๆ ระดับโลกไว้มากมาย ทั้งของเล่นที่มีอายุนับร้อยๆ ปี ไปจนถึงของเล่นยุคปัจจุบัน ซึ่งมีทั้งของเล่นไทยและของเล่นจากต่างประเทศรวมถึงของเล่นสังกะสีจำนวนมากซึ่งถือเป็นยุคทองของของเล่น

เวลาทำการ 9.00 - 16.00 น. หยุดทุกวันจันทร์

ค่าเข้าชม ผู้ใหญ่ 50 บาท / เด็ก 20 บาท ชาวต่างชาติ 100 บาท

ที่ตั้ง 45 หมู่ 2 ถ.อุทอง ต.ท่าวาสกรี อ. เมืองพระนครศรีอยุธยา

จ.พระนครศรีอยุธยา

จัดตั้งโดย รศ. กรีก ยู่นพันธ์ ริเริ่มการจัดตั้งและดำเนินกิจกรรม

โทรศัพท์ 035-328-949 ถึง 50 โทรสาร 035-328-951

E-mail : milliontoymuseum@gmail.com

### 1.5.2 พิพิธภัณฑ์ญี่ปุ่น (Japan toy museum)

ตั้งอยู่ทางเหนือของเมืองฮิเมจิ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันว่ามีปราสาทอันสวยงาม

พิพิธภัณฑ์ตกแต่งภายในแบ่งออกเป็นกรูปรูปแบบ ตามประเพณีต่างๆ และได้เก็บสะสมของเล่นไว้กว่าแปดหมื่นชิ้น ประกอบด้วยของเล่นพื้นบ้าน และของเล่นที่ขายกันในร้านทั่วไป ซึ่งมากพอๆ กับของเล่นและตุ๊กตาจากกว่าร้อยสี่สิบประเทศทั่วโลก ทั้งยังจัดเป็นนิทรรศการถาวรอีกด้วย

เวลาทำการ 10.00 - 17.00 น.

ที่ตั้ง 671-3 Nakanino Kodera-cho, Himeji-shi Hyogo 679-2143 Japan

โทรศัพท์ 079.232.4388

E-mail : info@japan-toy-museum.org

### 1.5.3 พิพิธภัณฑ์ของเล่นอิสตันบูล (Istanbul Toy Museum)

นักกีฬาวอลเลย์บอล Mr. Sunay Akn ได้เปิดขึ้นเป็นพิพิธภัณฑ์ส่วนตัวของตัวเองเมื่อ 23 เม.ย. ปี 2005 ซึ่งเป็นวันสำคัญสำหรับเด็กและเยาวชนของประวัติศาสตร์ตุรกี จึงอุทิศให้แก่เด็กๆ ทั่วโลก

เวลาทำการ 9.30 - 18.00 น. ปิดวันจันทร์

ที่ตั้ง เมืองอิสตันบูล ประเทศตุรกี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โทรศัพท์ +90 (216) 359 45 50 - 51

#### 1.5.4 พิพิธภัณฑ์ของเล่นนัมเบอร์ก (Nuremberg Toy Museum)

เวลาทำการ วันอังคาร-วันอาทิตย์ 10.00 – 17.00 น.

ที่ตั้ง เมืองนัมเบอร์ก ประเทศเยอรมนี

ค่าเข้าชม 5,00 € นักเรียน 1,20 €

โทรศัพท์ +911-231 2568 โทรสาร +911- 231 2443

#### 1.5.5 พิพิธภัณฑ์ของเล่นมิวนิก (Munich Toy Museum)

พิพิธภัณฑ์เล็กๆ ที่ก่อตั้งขึ้นในตึก Altes Rathaus ซึ่งมีทางรถไฟจำลอง  
 ย่อส่วนที่น่าสนใจ และของเล่นหลากหลายประเภทประกอบไปด้วยของเล่นตะกั่ว ตุ๊กตาสวยงาม  
 และบ้านตุ๊กตา

เวลาทำการ 10.00 – 17.30 น. ทุกวัน

ที่ตั้ง Marienplatz 15 80331 Minchen

ค่าเข้าชม ผู้ใหญ่ 3,00 € เด็ก (4-15 Y.) 1,00 €

โทรศัพท์ 089 / 29 40 01 โทรสาร 089 / 271 70 14

#### 1.5.6 พิพิธภัณฑ์ของเล่นพอลลอค (Pollocks Toy Museum)

พิพิธภัณฑ์ของเล่นพอลลอคคือบริเวณบ้านสองหลังเชื่อมติดกันบนใจกลางเมือง Fitzrovia หลังหนึ่งสร้างขึ้นในศตวรรษที่ 18 อีกหลังสร้างขึ้นในศตวรรษที่ 19 ห้องเล็กๆ  
 ที่ต่อเชื่อมกันด้วยบันไดแคบๆ ทุกๆมุมเต็มไปด้วยภาพที่น่าประทับใจและไม่ว่าคุณจะมาทาง  
 ไหนก็จะอัศจรรย์ใจไปทุกมุม

เวลาทำการ วันจันทร์- วันเสาร์ 10.00 – 17.00 น.

ที่ตั้ง 1 Scala Street London W1T 2HL

โทรศัพท์ 020 7636 3452

E-mail : info@pollockstoymuseum.com

#### 1.5.7 พิพิธภัณฑ์ของเล่นกรุงปราก (Prague Toy Museum)

พิพิธภัณฑ์ของเล่นกรุงปรากถูกกล่าวว่าเป็นอันดับสองของโลกใน  
 พิพิธภัณฑ์ประเภทนี้ ในห้องจัดนิทรรศการทั้งเจ็ดห้องมีมากกว่า 2 ชั้นที่จัดเก็บของเล่นจากทั่วทุกมุม  
 โลก ตั้งแต่ยุคกรีกโบราณจนถึงยุคสมัยของของเล่นสมัยใหม่อย่างบาร์บี้ ชมของสะสมของ Ivan  
 Steiger นักทำภาพยนตร์และนักวาดการ์ตูน ที่เต็มไปด้วยของเล่นซึ่งเป็นตำนานที่ทำจากไม้ และ  
 กระป๋องดีบุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวลาทำการ 9.30 -17.30 น. ทุกวัน

ที่ตั้ง Prague 1 (in the Prague Castle premises)

โทรศัพท์ +420 243 722 94 / +420 243 711 11

#### 1.5.8 พิพิธภัณฑ์ของเล่นแบรินสัน (Toy museum in Branson)

เมืองแบรินสันคือต้นกำเนิดของการแสดงและความบันเทิงที่ดีที่สุดในโลก และยังเป็นแหล่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์ของเล่นที่ใหญ่ที่สุดในโลก พิพิธภัณฑ์นี้เป็นที่เก็บของเล่นกว่าพันชนิด ประกอบไปด้วยนิทรรศการการแสดงผลไฟของเล่น ตุ๊กตา อื่นๆ

เวลาทำการ 9.00 – 17.00 น. วันจันทร์ – วันเสาร์

ที่ตั้ง World's Largest Toy Museum 3609 West 76 Country Blvd

Branson, MO 65616

โทรศัพท์ 1-800-987-6298

#### 1.5.9 พิพิธภัณฑ์มินต์ (Mint museum)

เป็นพิพิธภัณฑ์แห่งแรกของโลกที่สร้างขึ้นเพื่อของเล่นโดยเฉพาะ เปิดบริการที่สิงคโปร์ในเดือนพฤษภาคม 2006 พิพิธภัณฑ์แห่งนี้จัดแสดงคอลเลกชันของเล่นโบราณมากมาย มีของเล่นหายากและมีเพียงชิ้นเดียวในโลก มีตั้งแต่กลางยุคศตวรรษที่สิบเก้า ไปจนถึงกลางยุคศตวรรษที่ยี่สิบ และคอลเลกชันของพิพิธภัณฑ์นี้ประกอบด้วยของเล่นกว่า 50,000 ชิ้นที่มีมูลค่ากว่า \$5 ล้านเหรียญ มีของเล่นโบราณหายากอย่างเช่นของเล่นและของที่ระลึกจากคิสนี, ของเล่นตัวละครดังๆอย่างเช่น เจ้าหนูปรมาณู มนุษย์ต่างดาว เดนเดร์ บ๊อบบอย และอื่นๆอีกมากมาย, ของเล่นญี่ปุ่นยุคก่อนสงคราม, ของเล่นจีน เช่น คอลเลกชันตุ๊กตาหายาก “Door of Hope” ที่มีอายุเก่าแก่กว่าร้อยปี, คอลเลกชันเท็ดดี้แบร์ชุดพิเศษและคอลเลกชันการ์ตูนจีนที่มีเพียงชุดเดียว ซึ่งบางเล่มเก่าแก่ถึงยุค 1920, การ์ตูน โกลเด้นเอจ; ดินดินผจญภัย, และอื่นๆอีกมาก

เวลาทำการ 9.30 – 18.30 น. ทุกวัน

ที่ตั้ง 26 Seah Street Singapore 188382

ค่าเข้าชม ผู้ใหญ่ : \$15.00 เด็ก, ผู้สูงอายุ : \$7.50

เด็กอายุต่ำกว่า 2 ปี: ฟรี

ชุดครอบครัว (4 ท่าน, ผู้ใหญ่ 2 เด็ก 2) : \$36.00

ชุดครอบครัว (4 ท่าน, ผู้ใหญ่ 3 เด็ก 1) : \$42.00

โทรศัพท์ 65 6339 0660 โทรสาร 65 6285 6066

## 2. การออกแบบเว็บไซต์และมัลติมีเดีย

### 2.1 สื่ออินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และมัลติมีเดีย

อินเทอร์เน็ต(Internet) มีการพัฒนามาจากคำว่า อาร์พาเน็ต (Arpanet) ที่ได้ตั้งขึ้นเป็นเครือข่ายทางคอมพิวเตอร์ของกระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกาเมื่อปี พ.ศ.2521 ใช้สำหรับงานวิจัยทางการทหาร ที่มีชื่อเรียกว่า ARP (Advance Research Project Agency)

สำหรับประเทศไทยนั้น อินเทอร์เน็ตเริ่มมีบทบาทมาตั้งแต่ปี พ.ศ.2530 เป็นต้นมา โดยเริ่มจากการใช้เป็นเครือข่ายในระบบคอมพิวเตอร์ระดับมหาวิทยาลัยก่อน (Campus Network) แล้วจึงเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ตในเชิงพาณิชย์จึงเกิดขึ้นในขณะนั้น World Wide Web กำลังได้รับความนิยมมากในอเมริกา

อินเทอร์เน็ต มีชื่อเรียกย่อว่า เน็ต (Net) คำอีกคำหนึ่งซึ่งใช้แทนความหมายของอินเทอร์เน็ต คือ เว็บ (Web) และเวิร์ลไวด์เว็บ (World Wide Web) อันที่จริงแล้วเป็นเพียงบริการหนึ่งของอินเทอร์เน็ตเท่านั้นแต่บริการนี้เป็นบริการที่มีผู้นิยมใช้กันมากที่สุด

การใช้อินเทอร์เน็ตนั้น ต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า ไคลเอนต์ (Client) โดย Client ของผู้ใช้จะติดต่อกับคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกล เรียกว่า เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือ โฮสต์ (Host) โดยมันจะให้ข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการผ่านมายัง Client ที่แสดงให้เห็นข้อมูลเหล่านั้นบนจอภาพ

เครื่องมือของอินเทอร์เน็ตชนิดที่เรียกว่า World Wide Web หรือเรียกสั้นๆ ว่าเว็บนั้นจะเป็นตัวช่วยให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงบริการต่างๆ ทางอินเทอร์เน็ต ได้อย่างเต็มที่

การเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตดังที่กล่าวไว้ข้างต้น เปรียบเสมือนรูปแบบของใยแมงมุม โดยจุดตัดของใยแมงมุมก็เทียบได้กับคอมพิวเตอร์แต่ละตัวที่โยงใยกันเป็นเครือข่าย ซึ่งการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตนั้นจะใช้มาตรฐานการเชื่อมโยงที่เรียกว่า TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) โดย Transmission Control Protocol จะเป็นตัวที่ใช้ในการส่งผ่านข้อมูลบนสายต่างๆ เช่น สายโทรศัพท์ สายวงจรพิเศษ และ Internet Protocol คือส่วนที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต

#### 2.1.1 เครื่องมือที่ใช้สื่อสารบนอินเทอร์เน็ต

โดยปกติแล้ว หากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตต้องการที่จะสืบค้นข้อมูลใดๆ จะต้องทำการเชื่อมโยงโดยระบบคอมพิวเตอร์ผู้ใช้นั้นผ่านเครื่องมือที่เรียกว่า เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) จะเป็นโปรแกรมสำหรับเลือกดูเอกสารในระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเวิร์ลไวด์เว็บ โดยเว็บเบราว์เซอร์นั้น จะเชื่อมต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์เพื่อขอข้อมูลต่างๆ

ข้อดีของเว็บเบราว์เซอร์ก็คือ ผู้ใช้สามารถดูเอกสารภายในเว็บเบราว์เซอร์ได้อย่างสวยงาม มีการแสดงข้อความ รูปภาพ และระบบมัลติมีเดียต่างๆ ทำให้การดูเอกสารบนเว็บน่าตื่นตาตื่นใจ ในบรรดาซอฟต์แวร์ที่ใช้กับอินเทอร์เน็ตนั้นเว็บเบราว์เซอร์(Web Browser) จัดเป็นโปรแกรมที่ใช้เลือกดูเอกสารต่างๆ ที่เป็นเวิร์ลไวด์เว็บ โดยการขอข้อมูลผ่านเบราว์เซอร์มาใช้งานต่างๆ ง่ายต่อการใช้งาน ระบบเวิร์ลไวด์เว็บว่าอ่อนความซับซ้อนของอินเทอร์เน็ตเอาไว้ค่อนข้างมาก ในการใช้งานเพียงเอาพอยเตอร์ของเมาส์คลิกที่รูป ข้อความต่างๆ เว็บเบราว์เซอร์ก็จะทำการช่วยดูเอกสารนั้นๆ ได้ ผู้ใช้ยังสามารถดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่างๆ เพื่อนำมาใช้งานโดยไม่ต้องออกจากบ้านไปไหนข้อมูลต่างๆ บนเว็บโดยส่วนใหญ่สามารถค้นคว้าได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกเสียจากข้อมูลนั้นมีลิขสิทธิ์ปกป้องอยู่

### 2.1.2ระบบเวิร์ลไวด์เว็บ

เว็บ คือ ระบบไฮเพอร์เท็กซ์ (Hypertext) ที่ผู้เขียนสามารถกำหนดให้ผู้ใช้อ่านเอกสารที่เตรียมเอาไว้อย่างสะดวกรวดเร็วคำบางคำที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสามารถแสดงเครื่องหมายไฮไลต์ (เลือกทำให้คำเด่นขึ้นมา) หรือยกวลีสั้นๆ มาเป็นหัวข้อต่างๆ และเมื่อใช้เมาส์คลิกไป ก็จะพาไปยังข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เรียกระบบนี้ว่า ไฮเพอร์ลิงค์ (Hyper Link) ซึ่งเว็บเบราว์เซอร์ที่เป็นเครื่องมือบนอินเทอร์เน็ตนั้นจะเป็นเครื่องมือในการแสดงเอกสารของเว็บทั้งที่เป็นไฮเพอร์เท็กซ์ และไฮเพอร์ลิงค์ ซึ่งจะสังเกตได้ว่าเมื่อนำเมาส์ไปชี้ที่บริเวณดังกล่าวรูปแบบของเคอร์เซอร์จะเปลี่ยนจากรูปของลูกศรเป็นรูปที่มีลักษณะคล้ายมือแทน

จากเอกสารเว็บไฮเพอร์ลิงค์อยู่มากมายนี้เองทำให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ไปได้อย่างไม่รู้จบ และการจัดหน้าการใช้งานแบบนี้เองจึงเกิดศัพท์ใหม่ที่เรียกการไปยังเว็บเพจลิงค์ต่อไปเรื่อยๆ นี้ว่า Surf บนอินเทอร์เน็ต

### 2.1.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากเว็บไซต์

ปัจจุบันนี้มีผู้พัฒนาเอกสารบนเว็บไซต์ไว้บนเบราว์เซอร์ตามสถานที่ต่างๆ มากมาย เอกสารเหล่านี้ส่วนใหญ่มักจะได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ในเฉพาะสาขาวิชาชีพ ทำให้ข้อมูลหรือเอกสารบนเว็บในอินเทอร์เน็ตมีความหลากหลาย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ตามที่ต้องการได้ เช่น

[www.nationalgeographic.com](http://www.nationalgeographic.com) ซึ่งเป็นเว็บที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการรายงานของ National Geographic ด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ของผู้คนในสังคม วัฒนธรรม โดยเอกสารต่างๆ ในเว็บนี้จะให้ข้อมูลต่างๆ ทั้งในรูปแบบของข้อมูลและสื่อมัลติมีเดีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

www.ad-awards.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการโฆษณาที่ได้รับรางวัลโดยได้นำเสนอเป็นวิทัศน์ตามหมวดหมู่และประเภทต่างๆ ซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกชมได้ตามสะดวก

#### 2.1.4 นิยามของคำว่าเว็บไซต์และคำอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

Website เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บเว็บ แต่ละองค์กรจะนำเสนอข้อมูลของตนในรูปแบบเว็บนี้มักใช้ชื่อองค์กรเป็นชื่อเว็บไซต์เพื่อการจดจำได้ง่าย

Homepage เว็บเพจหน้าแรกของข้อมูลในแต่ละเรื่อง จะเป็นส่วนที่บอกให้ทราบว่าข้อมูลนี้เป็นข้อมูลใด พร้อมกับมีสารบัญในการเลือกไปยังหัวข้อต่างๆ ของเรื่องนั้นด้วย

Webpage เอกสารข้อมูลในแต่ละหน้าซึ่งถูกเขียนด้วยภาษา HTML ประกอบไปด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง หรือข้อมูลแบบสื่อผสมมัลติมีเดีย

Web Browser เป็นโปรแกรมที่จะช่วยในการแปลภาษา HTML ออกมาเป็นเอกสารต่างๆ ให้เราได้อ่าน ได้ชมแบบเดียวกันกับที่นักออกแบบเว็บทำไว้ซึ่งมีอยู่มากมายในปัจจุบัน แต่ที่รู้จักกันดีได้แก่ Internet Explorer ของบริษัท Microsoft ที่มีใช้กันแพร่หลายที่สุด

#### 2.1.5 ระบบมัลติมีเดีย(Multimedia)

มัลติมีเดียเริ่มต้นราวปี พ.ศ. 2534 พร้อมกับการใช้งานในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ PC เรียกระบบปฏิบัติการนี้ว่า กราฟิกยูเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) เรียกย่อๆว่า GUI สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งาน ต่อมาในปี พ.ศ. 2535 ทางบริษัทไมโครซอฟได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 เพื่อเพิ่มศักยภาพในการใช้งานระบบ 3.0 ให้มากขึ้นซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า Multimedia Personal Computer

การเริ่มเอาวินโดวส์ 3.1 มาใช้ในปี พ.ศ.2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขึ้น โดยเฉพาะศักยภาพการเล่นไฟล์เสียง(Wave) และภาพเคลื่อนไหว(Animation) กลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ควบคู่กับเครื่องพีซี

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะประกอบไปด้วยสื่อที่มากกว่า 2 สื่อ ตามองค์ประกอบดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบต่างๆมีความสัมพันธ์ต่อการออกแบบดังนี้

2.1.5.1 ตัวอักษร (Text) ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดีย ตัวอักษรนั้นมีให้เลือกหลายแบบอีกทั้งยังสามารถกำหนดขนาดต่างๆได้ ทำให้มีการนำตัวอักษรมาเป็นลูกเล่นในการโต้ตอบมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5.2 ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่ายหรือภาพวาด ภาพนิ่งมีความสำคัญต่อมัลติมีเดียโดยให้ผลทางการเรียนรู้มากมาย เป็นสิ่งที่บรรยายออกมาได้ด้วยถ้อยคำมากมาย จึงมีบทบาทมากในการออกแบบ สามารถผลิตภาพนิ่งได้หลายวิธีเช่น การสแกนภาพ (Scanning)

2.1.5.3 ภาพเคลื่อนไหว (Animation) หมายถึง การเคลื่อนไหวของกราฟิกซึ่งในวงการธุรกิจก็มี Autodesk Animation ซึ่งมีคุณสมบัติที่ดีทั้งในด้านการออกแบบกราฟิกละเอียดเพื่อใช้งานมัลติมีเดียตามความต้องการ

2.1.5.4 เสียง (Sound) เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของมัลติมีเดีย อันจะช่วยให้เกิดบรรยากาศที่น่าสนใจในการเรียนรู้ทางหู โดยจะอาศัยนำเสนอในรูปแบบของเสียงประกอบ เพลงบรรเลง เสียงพูด เสียงบรรยาย หรือเสียงพากย์ เป็นต้น

ลักษณะของเสียงประกอบด้วย

คลื่นเสียงแบบออดิโอ (Audio) ซึ่งมีฟอร์แมตเป็น .WAV, AU การบันทึกจะบันทึกตามลูกคลื่นเสียง โดยมีการแปลงสัญญาณเสียงที่เป็นอนาล็อกให้เป็นสัญญาณดิจิทัล ไฟล์ประเภทนี้จะใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บมากทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นรูปแบบของเสียงที่แทนเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ สามารถเก็บข้อมูลและให้วงจรอิเล็กทรอนิกส์ สร้างเสียงตามตัวโน้ต เสมือนการเล่นของเครื่องเล่นดนตรี

2.1.5.5 วิดีทัศน์ (Video) จะเห็นได้ว่าปัจจุบันเริ่มมีการนำเอาวีดิทัศน์เข้ามาพร้อมกับสื่อมัลติมีเดียมากขึ้น โดยทั่วไปวีดิทัศน์จะนำเสนอภาพ 30 ภาพต่อวินาทีซึ่งเรียกว่า Digital Video ด้วยคุณภาพที่เทียบเท่าที่เห็นจากโทรทัศน์ ดังนั้นมันจึงถูกผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยคอมพิวเตอร์ เสียงสามารถเล่นผ่านออกไปยังลำโพงด้วยการเคลื่อน

2.1.5.6 การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Link) หมายถึงการที่ผู้ชมมัลติมีเดียสามารถเลือกรับข้อมูลได้ตามความต้องการโดยผ่านปุ่มเชื่อมโยง หรือในรูปแบบของตัวอักษรเชื่อมโยง

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบ เช่น ใช้ตัวอักษรร่วมกับภาพและเสียง การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ คือ ใช้เพื่อเป็นสื่อการนำเสนอ และใช้เพื่อเป็นสื่อการสอน

### 2.1.6 ความหมายมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์(Interactive Multimedia)

การที่ผู้ใช้สามารถคุมสื่อในการนำเสนอตามความต้องการ เรียกว่า มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia ) กระทำได้โดยผ่านทาง Keyboard และ Mouse มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรมรวมถึงเลือกสื่อต่างๆได้ด้วยตนเอง สื่อต่างๆที่ถูกรวมอยู่ในมัลติมีเดียไม่ว่าจะเป็นภาพ ข้อความ เสียง หรือ วิดีทัศน์ นั้นจะช่วยให้เกิดความเข้าใจที่หลากหลายในการใช้งาน พร้อมทั้งจะช่วยสร้างความสนใจ ให้ความสนุกสนานกับผู้ชมในการเรียนรู้รับข้อมูลมากยิ่งขึ้น

### 2.1.7 การสร้างมัลติมีเดียด้วยกราฟิกชนิดต่างๆ

รูปแบบของไฟล์กราฟิกที่ใช้มีหลากหลายรูปแบบ และยังมาแบ่งว่าจะใช้กับโปรแกรมใดได้บ้างด้วยไฟล์ที่มีสกุลแตกต่างกัน แต่โดยหลักๆแบ่งประเภทได้เป็น 2 ประเภท คือ

#### 2.1.7.1 ภาพบิตแมพ(Bitmap)

เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งๆจึงเกิดจากจุดเล็กๆหลายๆจุดมประกอบกัน ทำให้รูปภาพแต่ละรูปภาพใช้หน่วยความจำมากในการจัดเก็บ และขนาดของไฟล์ข้อมูลจะมีขนาดใหญ่ เมื่อนำมาใช้จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล ฟอ์เมตของภาพบิตแมพที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, PCX, GIF, JPG, TIF โปรแกรมที่ใช้สร้างภาพบิตแมพ เช่น Adobe Photoshop ภาพบิตแมพเมื่อทำการขยายเราจะเห็นจุดสีที่ประกอบกันแตกกระจายกันอยู่ นั่นคือ เมื่อเราทำการขยายภาพบิตแมพจะทำให้ภาพนั้นไม่ชัดเจนความละเอียดลดลง

#### 2.1.7.2 ภาพเวกเตอร์ (Vector)

ภาพเวกเตอร์เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ คุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆจุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของโครงร่างนั้นๆกับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น เมื่อเราขยายภาพจะไม่ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียดเหมือนภาพบิตแมพ ภาพแบบเวกเตอร์ที่เราจักกันดีคือ ภาพที่เป็นคลิปอาร์ต (Clipart) ของ Microsoft Office นั้นเอง ภาพเหล่านี้จะเป็นภาพที่เป็นฟอ์เมต .WMF และนอกจากนี้คุณจะสามารถพบภาพฟอ์เมตนี้ได้กับภาพใน โปรแกรม Adobe Illustrator และ Macromedia Freehand ฯลฯ

### 2.1.8 ระบบมัลติมีเดียกับเว็บไซต์

ในสมัยก่อนการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตนั้นค่อนข้างช้า เนื่องจากความสามารถของระบบเครือข่ายต่ำ และโปรแกรมที่ช่วยในการอัดบีบไฟล์นั้นยังไม่พัฒนาเท่าที่ควร ทำให้ข้อมูลส่วนใหญ่ถูกนำเสนอในรูปแบบของข้อความเท่านั้น ถ้าเป็นข้อมูลทางกราฟิกก็ใช้เวลานานขึ้น ทำให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์เกิดความเบื่อหน่าย และไม่ยอมที่จะกลับเข้ามาดูอีก ในเวลาต่อมาเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ได้ถูกพัฒนาให้ดีขึ้น สามารถประมวลผลและเรียกข้อมูลได้เร็วขึ้นมีการบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงอีกทั้งมีซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่ใช้เพื่อการบีบอัดไฟล์ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่นเดียวกัน เช่น เทคโนโลยี MPEG (ใช้บีบไฟล์ video), MP3 (ใช้ในการบีบไฟล์เสียง), JPEG, GIF พร้อมทั้งได้มีการสร้างสรรค์โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนามัลติมีเดียอย่างต่อเนื่อง เช่น Flash, Director ทำให้ผู้สร้างสามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆ ในการบีบไฟล์ได้เล็กสำหรับการเรียกดูข้อมูลที่ใช้เวลาระยะสั้นได้

### 2.1.9 โปรแกรม Macromedia Flash

การสร้างเว็บไซต์นี้ อาศัยการสร้างผลงานของโปรแกรม Macromedia Flash เป็นหลัก เนื่องจากตัวโปรแกรมมีความเหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดียทางภาพและเสียงจึงขอกล่าวถึงความเป็นมาและความสามารถของโปรแกรมตัวนี้เพื่อให้เข้าใจในระบบการทำงานดียิ่งขึ้น

ความเป็นมา Shockwave Flash นั้นมีจุดเริ่มต้นที่บริษัท Macromedia และ Future Splash ได้ซื้อลิขสิทธิ์โปรแกรมเสริม (Plug-in) และโปรแกรมมากราฟิกมาพัฒนาต่อโดยใช้ชื่อว่า Macromedia Flash ซึ่งเป็นเทคโนโลยีเกี่ยวข้องกับภาพเวกเตอร์ (Vector) มากกว่ารูปแบบของภาพบิตแมพ (Bitmap) ซึ่งเทคโนโลยีนี้มีแนวโน้มว่าเหมาะสมกับโปรแกรมเว็บเพจให้มีการเคลื่อนไหวมากขึ้น และยังเหมาะสมกับผู้ออกแบบที่ต้องการให้เว็บไซต์มีลูกเล่นที่น่าสนใจ สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้มากขึ้นและยังสะดวกในการติดต่อสื่อสาร ทำให้การรับส่งข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของมัลติมีเดียมีความฉับไวขึ้น

ในส่วนของขั้นตอนในการสร้างสร้งงานจะถูกแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งานที่ยังไม่มีพื้นฐานการใช้งานมาก่อนให้สามารถเรียนรู้ได้ง่าย ซึ่งการใช้โปรแกรมมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ส่วนพื้นฐานของโปรแกรม จะประกอบไปด้วยแถบเครื่องมือต่างๆ รวมไปถึงการปรับแต่งวัตถุที่จะเอาไปใช้งานด้านการเคลื่อนไหวต่อไป

2. ส่วนของการเตรียมพร้อมการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) จะมีการสร้างภาพสัญลักษณ์ต่างๆเพื่อใช้ในการเคลื่อนไหวตามแบบที่ต่างกันไป
3. ในส่วนของการกำหนดการเคลื่อนไหวต่างๆเช่นการ Mask, Guide, การใช้ Action Script เป็นต้น
4. ส่วนของการประยุกต์ใช้งานเป็นในรูปแบบ presentation, interactive, web

## 2.2 หลักการออกแบบเว็บไซต์

เว็บไซต์ที่ดีไม่จำเป็นที่จะต้องเด่นในเรื่องของเทคนิคหรือลูกเล่นเสมอไป เพราะมีสิ่งต่างๆ ที่ตามมาคือการเรียกข้อมูลมหาศาลตามจำนวนลูกเล่นที่เพิ่มเข้ามา ซึ่งในบางครั้งลูกเล่นที่มีมากมายเกินจำเป็นอาจทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนและเข้าถึงข้อมูลได้ยากลำบากจนเกินไป ความสำเร็จจึงเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึง

### 2.2.1 การใช้พื้นภาพ (Background)

มีเว็บไซต์จำนวนมากไม่น้อยที่ทำให้ผู้ใช้ต้องเฟื่องเพราะแบกกราวด์ หรือจะต้องมีการปรับสีหน้าจอของตน ฯลฯ เพื่อให้อ่านข้อความได้ชัดเจน ปัญหาเหล่านี้เกิดจาก

ขนาดที่ไม่เหมาะสม ซึ่งมีเว็บไซต์มากมายที่ใช้พื้นหลังเป็นรูปหรือลายที่เกิดจากการซ้ำภาพนำมาเรียงต่อกันและมักเกิดปัญหารอยต่อที่ไม่เหมาะสม การใช้ภาพที่มีขนาดเล็กและมีรายละเอียดมากจะทำให้เกิดปัญหาอาการตาข่ายต่อผู้ใช้งาน ทำให้อ่านข้อความได้ยากและยังต้องใช้เวลาในการแสดงผลนานขึ้น เพราะเกิดจากการที่ต้องโหลดภาพนั้นๆ มาเรียงต่อกันจนกลายเป็นพื้นหลัง อีกปัญหาหนึ่งคือการเลือกใช้พื้นที่การทำงานเพื่อแสดงผลของเว็บซึ่งกำหนดโดยผู้สร้างเว็บ เช่น การสร้างงานบนขนาดหน้าจอ 640 x 480 pixels ภาพแบกกราวด์ดูพอดีในเครื่อง แต่ในขณะที่เดียวกันถ้าผู้ใช้งาน ไปยังเว็บๆนั้น โดยที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ของเครื่องผู้ใช้งานตั้งขนาดไว้ที่ 800 x 600 pixels จะเห็นภาพขนาดเล็กเรียงต่อกัน แต่หากสร้างงานบนพื้นที่ๆใหญ่เกินไป อย่างเช่น 1024 x 768 pixels ผู้ชมที่ดูด้วยความละเอียดที่ต่ำกว่าก็จะเห็นภาพเพียงบางส่วน

พื้นงานนั้นไม่ควรเป็นลวดลาย หรือมีภาพที่ทวนกับตัวหนังสือยกตัวอย่างเช่น การใช้สีอ่อน ข้อความที่มีจำนวนมากบนพื้นภาพที่มีพื้นสีสด จะทำให้เกิดอาการล้าทางสายตา หรือการใช้สีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันกับภาพอาจทำให้กลืนกันไป ไม่ชัดเจน

การใช้สีปูเป็นพื้น Background อย่างเหมาะสมนอกจากจะช่วยให้ผู้ใช้เกิดความสบายตาแล้วยังทำให้การประมวลผลข้อมูลทางเว็บมีความรวดเร็วขึ้นอีกด้วย

### 2.2.2 การใช้เอฟเฟค (Effect) ต่างๆ

การให้แสงเงาแก่ภาพและตัวอักษร ควรเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และควรมีจังหวะการใช้งานที่เหมาะสม เพื่อไม่ให้แย่งความสำคัญของเนื้อหา และนอกเหนือจากนี้ เอฟเฟคยังมีผลต่อความเร็วในการโหลดเว็บเพจแต่ละหน้าอีกด้วย ซึ่งผู้ออกแบบยังต้องคำนึงถึงการใช้งานของผู้ใช้ในความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่ต่างกัน

### 2.2.3 การใช้ตัวอักษร

การพิจารณาในการเลือกตัวอักษรนั้นต้องคำนึงถึงสิ่งสำคัญ คือ ความสามารถในการอ่านและความกลมกลืน กล่าวคือ ความสามารถในการอ่านสิ่งแรกที่ควรคำนึงถึงไม่ว่างานจะอยู่ในรูปแบบใดๆ เพราะเว็บเป็นสื่อที่ให้ข้อมูลเกี่ยวข้องกับ Information design โดยตรง ส่วนสิ่งสำคัญที่รองลงมาแต่ก็ยังคงขาดเสียมิได้คือความกลมกลืน ซึ่งในที่นี้หมายถึงความสอดคล้องในเรื่องรูปแบบ typeface กับ mood & tone ของงานยกตัวอย่างเช่น ถ้าจะออกแบบเว็บสไตล์โมเดิร์นขึ้นมาสักเว็บหนึ่ง ตัวหนังสือประเภทที่มีรายละเอียดของ texture มากมายคงดูจะไม่เหมาะสมสักเท่าไร และหากมีลูกเล่นที่นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้น เช่น ข้อความวิ่งจากซ้ายไปขวา ความเหมาะสมในเรื่องของเวลาที่จะต้องเป็นสิ่งทีควรไตร่ตรอง

### 2.2.4 การออกแบบและเลือกใช้กราฟิกที่มีขนาดไฟล์เล็ก

กราฟิกที่นำมาใช้บนเว็บทั้งที่มาจากกราฟิกสแกน ถ่ายรูป หรือสร้างจากโปรแกรมต่างๆ ก็ตามต้องมีขนาดไฟล์ที่เล็กและตรงตามจุดประสงค์การใช้งานที่สุด ซึ่งควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

ทุกครั้งที้ออกแบบกราฟิกเพื่อจะนำไปใช้ยังส่วนต่างๆ ของเว็บต้องคำนึงถึงการใช้งานที่ง่ายต่อการคลิกไปยังส่วนต่างๆ ซึ่งควรแบ่งตามหมวดหมู่ที่ชัดเจน

ขนาดไฟล์อาจไม่ส่งผลต่อผู้ออกแบบมากนักเมื่อเทียบกับกำลังในการส่งรับข้อมูลของเครื่องผู้ออกแบบ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเครื่องของผู้ใช้ในแต่ละที่จะมีความเร็วของโมเด็มที่ใช้งานเท่ากัน เพราะการส่งรับข้อมูลของโมเด็ม 14.4 kb / sec มันเทียบไม่ได้กับความเร็ว 1 mb / sec และการที่ไฟล์ให้มีขนาดเล็กยังเป็นผลดีเมื่อผู้สร้างต้องการที่จะอัปเดตข้อมูลเพิ่มเติมอีกด้วย

### 2.2.5 การควบคุมขนาดของเพจให้ดี

ความละเอียดของจอแสดงผลในคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ทั่วโลกนั้นย่อมแตกต่างกัน ดังนั้นการกำหนดความละเอียดในการแสดงผลจึงต้องมีการวางรูปแบบ โครงสร้างที่เหมาะสมกับเว็บเบราว์เซอร์ หากการวางเนื้อหานั้นมีข้อมูลที่มาก อาจทำให้เกิดความเบื่อหน่ายเมื่อผู้ใช้เลื่อนดู

ข้อมูล ดังนั้นตารางเว็บเพจควรมีความยืดหยุ่นได้โดยอาจจะกำหนดเป็นค่าเปอร์เซ็นต์แทนตัวเลขคงที่เพื่อความเหมาะสม

ลักษณะรูปแบบการจัดวางหน้าเว็บที่เหมาะสม สามารถทำได้ทั้งการจัดวางในรูปแบบทางการ โดยเป็นไปตามหลักการอ่านหรือความสะดวกในการทำงานและจัดวางตามเนื้อหาและความหมาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

## วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

### 1. การออกแบบสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับของเล่นโบราณ



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อประเภทนี้ ออกมาในรูปแบบของหนังสือ ลักษณะของหนังสือซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาษาต่างประเทศโดยรวมแล้วลักษณะของหนังสือก็คือการให้ข้อมูลในรูปแบบของการอ่านเป็นหลัก ดังนั้นเนื้อหาที่ใส่ลงไปย่อมมีมากกว่าภาพประกอบ

ภาพประกอบส่วนมากจะเป็นภาพจริงซึ่งออกมาในรูปแบบของภาพถ่าย เป็นส่วนที่ช่วยเสริมอัตราสให้กับเนื้อหาที่น่าสนใจและเพลิดเพลิน น่าติดตามมากขึ้น โดยออกมาในรูปแบบของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การให้ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นชิ้นนั้นซึ่งอาจจะเป็นประวัติเกี่ยวกับตัวละคร ประวัติการผลิต วัสดุ ความนิยมในยุคสมัย เป็นต้น

ในด้านการจัดวาง Lay Out ใช้การจัดรูปแบบข้อความและภาพที่ไม่ซับซ้อนมากนัก การให้ข้อมูลเป็นไปในลักษณะการบรรยาย และการแจกแจงข้อมูลต่างๆ และมีส่วนของรูปภาพตัวอย่าง ของเล่นที่มีการจัดวางที่ไม่ซับซ้อนมีการบอกข้อมูลเกี่ยวกับชื่อ ปีที่ผลิต ราคา เป็นต้น

กลุ่มเป้าหมายกลุ่มเป้าหมายของสื่อประเภทนี้จะต้องเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมรักการอ่านและค่อนข้างชื่นชอบ เนื่องจากหนังสือเกี่ยวกับของเล่น โบราณนี้มีข้อความมาก และหาอ่านได้ยากตามห้องสมุดทั่วไปเพราะเป็นหนังสือนำเข้าจากต่างประเทศและเป็นบุคคลที่มีฐานะค่อนข้างดีเพราะต้องเสียเงินพอสมควรที่จะซื้อหนังสือเกี่ยวกับของเล่น โบราณนี้มาอ่าน เนื่องจากเป็นหนังสือจากต่างประเทศ มีราคาแพง



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างสื่อเว็บไซต์

ลักษณะของเว็บไซต์นั้นเป็นสื่อที่ให้ข้อมูลผ่านระบบที่เรียกว่า เวิร์ดไวด์เว็บ ซึ่งเป็นระบบที่ลำเลียงข้อมูลจากผู้ส่ง (Server) ไปยังผู้รับ (Client) โยงโยกันเป็นเครือข่าย ทำให้ผู้ที่ต้องการเข้าไปสืบค้นข้อมูลต่างๆ สามารถรับเอารูปแบบต่างๆ มาตามแบบที่นักออกแบบได้ทำไว้ กล่าวไปแล้วคล้ายกับการจัดหน้าหนังสือ เว็บจะมีหัวข้อต่างๆ เหมือนสารบัญหนังสือแต่ส่วนที่ทำให้แตกต่างก็คือ ผู้ใช้สามารถเลือกหัวข้อนั้นเพื่อรับเนื้อหาได้โดยตรง แต่ก็ยังมีข้อเสียตรงที่หากวางแผนไม่ดีจะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำให้การรับส่งข้อมูลล่าช้า ซึ่งเว็บของเล่นโบราณนั้นจากที่สำรวจข้อมูลมาพบว่า เว็บที่ให้ความรู้เกี่ยวกับของเล่นโบราณที่เป็นภาษาไทยนั้นหาได้ยาก เท่าที่พบนั้นจะเป็นในลักษณะของเว็บบอร์ด และเว็บที่เน้นในเรื่องของการค้า การทำกำไรมากกว่าให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ต้องการทราบเกี่ยวกับของเล่นโบราณ

ภาพประกอบส่วนใหญ่มีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันกับสื่อสิ่งพิมพ์ มีการใช้รูปถ่ายจริง เรื่องความน่าสนใจในการนำเสนออันยังมีน้อยเมื่อเทียบกับลูกเล่นของเว็บที่สามารถทำให้เว็บน่าสนใจได้ แต่สิ่งที่ทำให้น่าสนใจตรงที่เป็นภาพสีซึ่งเมื่อเปรียบเทียบสิ่งพิมพ์พบว่ามีความได้เปรียบด้านต้นทุนอยู่

ลักษณะของกลุ่มเป้าหมายของสื่อเว็บไซต์นั้นจะต้องเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูล ซึ่งมีข้อดีคือไม่เสียเงิน และมีความรวดเร็วไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปห้องสมุด ดังนั้นจะสามารถเข้าถึงกลุ่มคนที่เพิ่งจะเริ่มสนใจของเล่นโบราณ จนไปถึงกลุ่มเป้าหมายที่ชื่นชอบของเล่นโบราณอยู่แล้วอยากที่จะศึกษาเพิ่มเติม

## 2. กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ

กลุ่มคนที่สนใจของเล่นโบราณ ทั้งเพศหญิง-ชาย อายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ทั้งที่เพิ่งจะเริ่มสนใจของเล่นโบราณ และผู้ที่ชื่นชอบโบราณ ฐานะครอบครัวค่อนข้างดี มีรายได้ปานกลางจนถึงรายได้ดี ซึ่งมีความคุ้นเคยในการใช้คอมพิวเตอร์และมีพฤติกรรมในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสืบค้นข้อมูล

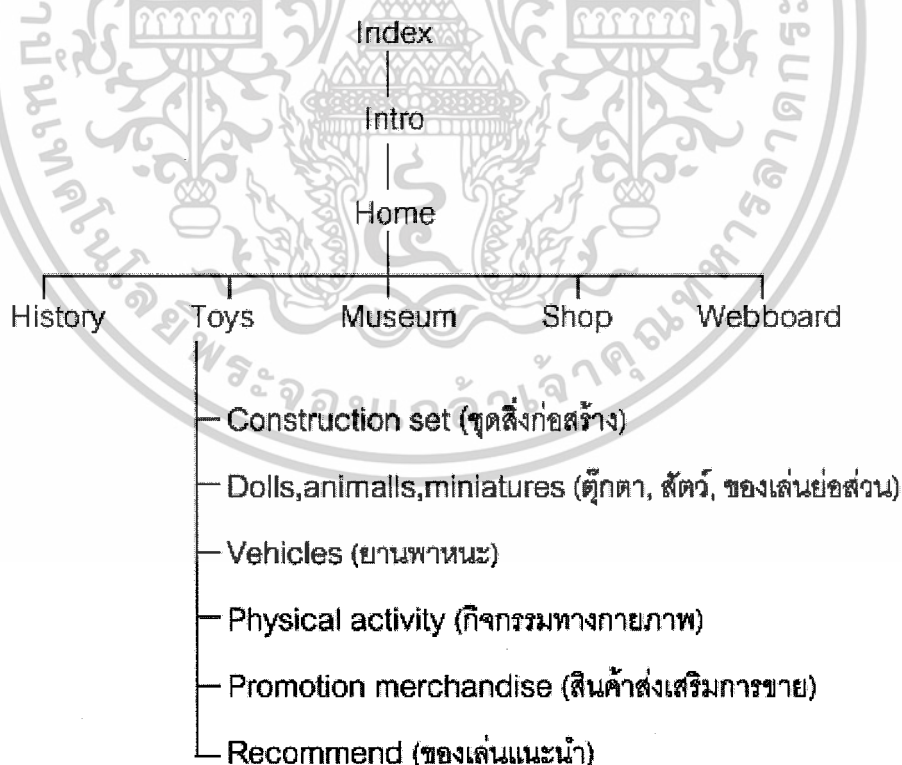
## 3. แนวคิดในการออกแบบ

เว็บไซต์ของเล่นโบราณนี้นำเสนอเรื่องราวของของเล่นสำหรับผู้ที่จะเริ่มสนใจและมีความสนใจอยู่แล้วบ้าง โดยแนวคิดในการออกแบบนั้นเน้นความน่าสนใจในการเข้าถึงเนื้อหา และตัวอย่างของเล่นที่น่าสนใจ ซึ่งจะเป็นเรื่องพื้นฐานที่คนที่สนใจของเล่นโบราณควรจะรับรู้

ชื่อของเว็บไซต์นั้นก็ก็เป็นสิ่งที่ช่วยเชิญชวนให้นำเข้ามาชมเว็บไซต์ ช่วยส่งเสริมสร้างการจดจำให้กับผู้เข้ามาเยี่ยมชม ทำให้ผู้ชมสามารถรู้ได้ว่าจะนำเสนอเรื่องราวของอะไร ซึ่งในที่นี้ได้ตั้งชื่อของเว็บไซต์ว่า “Let’s Play” (เลทเพลย์) ซึ่งมีความหมาย คือ การเชิญชวนมาเล่น ซึ่งก็เปรียบเหมือนการเชิญชวนมาเล่นของเล่นกัน เป็นกิจกรรมที่ต้องมีของเล่น

Mood & Tone ของเว็บนี้เป็นไปในแบบโลกของจินตนาการที่รวบรวมเอาของเล่นมาสร้างโลกจินตนาการต่างๆ เอาไว้ภายในกล่องเก็บของเล่นโบราณ ซึ่งเปรียบการเล่นของเล่นก็เป็นเหมือนกับเป็นการสร้างโลกจินตนาการขึ้นมา ซึ่งภาพนั้นก็จะเป็นโลกของของเล่นที่อยู่บนกล่องเก็บของเล่นไม้ที่เปิดออกมาล่องลอยอยู่ในหมู่เมฆ ที่เต็มไปด้วยจินตนาการของเรื่องราวในหัวข้อต่างๆ ของของเล่น ที่บางชิ้นทำให้เรานึกถึงเรื่องราวในอดีตได้ tone ของเว็บไซต์นี้จะเป็นในรูปแบบเก่าๆ สไตล์ วินเทจ(vintage) สีไม่สดจนเกินไปเพื่อให้เข้ากับอารมณ์ของของเล่นโบราณ ภาพประกอบใช้เทคนิคการปะติดปะต่อภาพ (collage) จากภาพจริง ที่ทำให้ภาพมีเรื่องราวโดยใช้ภาพของเล่นโบราณมาสร้าง และมีการสร้างแอนิเมชันประกอบเพื่อเพิ่มความสวยงามและน่าสนใจ และทำให้ผู้ชมได้ชมของเล่นโบราณที่มีอยู่มากมายด้วย ซึ่งในด้านของเสียงและดนตรีประกอบเน้นความสอดคล้องกับเนื้อหา และมีเสียง Effect ต่างๆ ประกอบตามแต่ละหน้าของแอนิเมชันที่น่าเสนอและ เสียงคลิกเมาส์ไปยังหัวข้อหรือเมนูต่างๆ

#### 4. กำหนดขอบเขตของเนื้อหา



ภาพที่ 3.3 แผนผังเว็บไซต์ [www.letsplay.com](http://www.letsplay.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำอธิบาย

ในเว็บไซต์นี้จะประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

### 1. Index

นำเสนอด้วยภาพกล่องของเล่นโบราณ ใช้ลูกเล่นแบบ interactive โดยการกดปุ่ม เพื่อเปิดกล่องของเล่น เพื่อเข้าสู่หน้าต่อไป

### 2. Intro

นำเสนอในรูปแบบ Motion Graphic โดยต่อเนื่องจากเมื่อกดปุ่มเปิดกล่องในหน้า index แล้ว หน้านี้เป็น Motion Graphic ของกล่องที่ค่อยๆ เปิดออกแล้วกลายเป็น โลกของของเล่น อันใหม่

### 3. Home

เป็นหน้าที่แสดงเมนูหลักของเว็บไซต์ และบอกสั้นๆ เกี่ยวกับเว็บไซต์ว่าเว็บไซต์นี้ให้ความรู้เรื่องอะไร มีการสร้างภาพประกอบและแอนิเมชันสั้นๆ ในแนวคิดโลกของของเล่น

### 4. History

นำเสนอประวัติความเป็นมาของของเล่น โดยข้อความอธิบายจะอยู่ส่วนที่ ออกแบบไว้ และมีแอนิเมชันสั้นๆ ของของเล่น โบราณที่ออกแบบมาในแนวคิด โลกของของเล่น ประกอบเพื่อเพิ่มความสนใจให้กับหน้าที่ซึ่งมีส่วนของเนื้อหาค่อนข้างมาก

### 5. Toys

ในส่วนหน้า toys นี้ได้แบ่งของเล่นออกเป็นประเภทซึ่งปกติแล้วจะมี 7 ประเภท แต่เนื่องจากของเล่นบางอย่างมีความคล้ายกัน จึงนำมารวมไว้ด้วยกันให้เหลือทั้งหมด 5 ประเภท และแนะนำของเล่น ดังนี้

5.1 ชุดสิ่งก่อสร้าง (Construction set) จะอธิบายเนื้อหาของของเล่นชุด สิ่งก่อสร้าง และมีการนำเสนอด้วยแอนิเมชันสั้นๆ ที่มีเรื่องราวของการสร้างฟาร์มเลี้ยงสัตว์ที่เด็กได้ สร้างขึ้นจากของเล่นชุดสิ่งก่อสร้างนี้ให้เนื้อหาดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

5.2 ตุ๊กตา, สัตว์, ของเล่นย่อส่วน (Dolls, animals, miniatures) จะอธิบาย เนื้อหาต่างๆของของเล่นประเภทนี้และมีการนำเสนอด้วยแอนิเมชันสั้นๆ ที่จะนำเอาลักษณะของการ เคลื่อนไหวของตุ๊กตามาประกอบ

5.3 ยานพาหนะ (Vehicles) จะอธิบายถึงเนื้อหาของของเล่นประเภท ยานพาหนะนี้ และมีการนำเสนอแอนิเมชันสั้นๆ ของการเคลื่อนไหวของของเล่นยานพาหนะ ประกอบ

5.4 กิจกรรมทางกายภาพ (Physical activity) จะอธิบายถึงเนื้อหาของของเล่นที่เป็นกิจกรรมทางกายภาพและมีการนำเสนอด้วยแอนิเมชันสั้นๆ ที่นำเอาลักษณะของกิจกรรมมาสร้าง ประกอบเนื้อหา

5.5 สินค้าเพื่อส่งเสริมการขาย (Promotion merchandise) จะอธิบายถึงเนื้อหาของของเล่นที่ผลิตมาเพื่อส่งเสริมการขายและมีการนำเสนอด้วยแอนิเมชันจากเนื้อเรื่องของตัวละครที่นำมา ประกอบเนื้อหา

5.6 ของเล่นแนะนำ (Recommend) จะแนะนำของเล่นในรูปแบบของ slide show ที่สามารถคลิกที่ของเล่นขึ้นที่ต้องการเข้าไปเพื่อชมรายละเอียดได้ ในส่วนที่คลิกเข้าไปแล้วนั้นจะเป็นลักษณะของภาพประกอบข้อมูล

## 6. Museum

นำเสนอพิพิธภัณฑ์ของเล่นประเทศต่างๆ ที่ควรไปชม แสดง link เข้าสู่เว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ของเล่นประเทศต่างๆ มีแนวคิดในการนำเสนอหน้านี้ในลักษณะของการเล่น Board game เป็นแอนิเมชันสั้นๆ ประกอบ

## 7. Shop

นำเสนอร้านขายของเล่น โบราณที่มีในประเทศไทย ที่เป็นแหล่งเฉพาะ มีแนวคิดในการออกแบบหน้านี้เป็นร้านขายของเล่นมีแอนิเมชันสั้นๆ ของหุ่นยนต์ประกอบ

## 8. Webboard

หน้าเว็บบอร์ดเป็นหน้าสำหรับผู้เข้าชมสามารถแลกเปลี่ยนบทสนทนา และการพูดคุย การอภิปรายในสังคมออนไลน์ ของกลุ่มคนที่สนใจในของเล่น โบราณ

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการออกแบบ

จากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นนำมาสู่ขั้นตอนในการออกแบบ โดยนำแนวทางที่ได้วิเคราะห์เป็นแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาเป็นผลงานจริงในลำดับต่อไป ซึ่งขั้นตอนนี้ใช้กระบวนการทางความคิดในการออกแบบเพื่อให้ได้งานที่มีความสมบูรณ์ ขั้นตอนที่กล่าวมามีดังนี้

#### 1. การวางแผนงานโดยรวม

เป็นการแบ่งเนื้อหาเพื่อนำเสนอ ซึ่งประกอบไปด้วย

1. Intro ส่วนที่ใช้นำเพื่อที่จะเข้าสู่หน้าหลักของเว็บไซต์
2. Main page หน้าหลักที่ให้ผู้ชมสามารถเปิดดูหน้าต่างๆ
3. เมนูหลัก ซึ่งมีไว้เพื่อสะดวกในการเข้าไปยังหน้าต่างๆ โดยผู้ใช้สามารถเลือกหัวข้อที่สนใจได้โดยไม่ต้องกลับไปยังหน้า Main page อีกครั้ง
4. รายละเอียดเนื้อหาในแต่ละหน้า

#### 2. การออกแบบโลโก้เว็บไซต์

เริ่มจากการกำหนดชื่อเว็บไซต์ก็เป็นสิ่งที่ช่วยเชิญชวนให้นำเข้ามาชมเว็บไซต์และแสดงถึงเรื่องที่เราต้องการจะนำเสนอ ซึ่งก็คือ ของเล่น จึงได้ชื่อเว็บไซต์ว่า “Let’s Play” (เลทเพลย์) ซึ่งมีความหมาย คือ การเชิญชวนมาเล่น ซึ่งก็เปรียบเหมือนการเชิญชวนมาเล่นของเล่น มาศึกษามารู้จักกับของเล่นกัน เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ของเรา จึงได้นำชื่อนี้มาพัฒนาเป็นโลโก้

เริ่มแรกนั้นได้นำลวดลายที่มีความ antique มาพัฒนาลวดลายประกอบ และนำลักษณะของตัวตลก (joker) ซึ่งสื่อถึงความสนุกสนาน ความขี้เล่น มาพัฒนาเข้ากับตัวอักษรเป็นโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 แบบร่างโลโก้ครั้งที่ 1

ต่อมาจึงได้มีการพัฒนาเอารูปเค้าลักษณะของหมวกตัวตลกมาและลวดลาย antique มาใช้ประกอบกับตัวอักษร



ภาพที่ 4.2 แบบร่างโลโก้ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และจากแบบร่างโลโก้ 2 ครั้งที่ผ่านมายังไม่ลงตัว จึงได้ปรับแบบร่างให้มีอารมณ์ของ  
 ความสนุกมากขึ้น ได้นำเอาลักษณะของป้ายโฆษณาแบบโบราณที่มักทำขึ้นในที่ที่ให้ความบันเทิง  
 มาปรับปรุงและตัดทอน และเลือกเอาส่วนของหมวกตัวตกจากแบบร่างที่ 2 มาพัฒนารวมกันและ  
 จัดวางตัวอักษรใหม่



ภาพที่ 4.3 แบบร่างครั้งที่ 3

จากการทดลองปรับแบบร่างมาเรื่อยๆ จึงได้เลือกแบบร่างที่ 3 ที่เห็นว่าเหมาะสมที่สุดมา  
 พัฒนาในขั้นต่อไปคือ ทดลองจากโลโก้ ขาว-ดำ มาเป็น โลโก้สี ที่มีการสร้างแสงเงาและ texture ให้  
 ดูมีมิติมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 แบบร่างโลโก้สีต่างๆ

และจากการทดลองปรับสีโลโก้เป็นสีต่างๆแล้วจึงได้สีโลโก้ที่ต้องการนำไปใช้ ดังรูป



ภาพที่ 4.5 โลโก้ที่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. การออกแบบหน้าเว็บเพจ

เว็บ Let's play นี้ Mood & Tone ของเว็บนี้ไปในแบบโลกของจินตนาการที่รวมเอาของเล่นมาสร้างโลกจินตนาการต่างๆ tone ของเว็บไซต์นี้จะเป็นในรูปแบบเก่าๆ สไตล์ วินเทจ(vintage) สีไม่สดจนเกินไปเพื่อให้เข้ากับอารมณ์ของของเล่นโบราณ มีการใช้ภาพประกอบต่างๆ เป็นของเล่นโบราณและสร้างแอนิเมชันสั้นๆ ประกอบเพื่อเพิ่มความสวยงามและน่าสนใจ

แบบร่างที่ 1 ได้ลองนำภาพของเล่นต่างๆ มาจัดวางองค์ประกอบรวมกัน เป็นห้องนั่งเล่น ตุ๊กตา มีการจัดวาง Lay Out ระหว่างภาพประกอบกับส่วนให้ข้อมูลเป็นแบบซ้ายขวาวง โลกโก้ไว้มุมด้านซ้าย ลักษณะของภาพประกอบที่นำมาเป็นตุ๊กตาโบราณต่างๆ โทนมืดและรูปภาพ เช่น โซฟา ยังดูทันสมัยไป ยังไม่ค่อยเข้ากับ tone ที่ตั้งเอาไว้เท่าใดนัก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

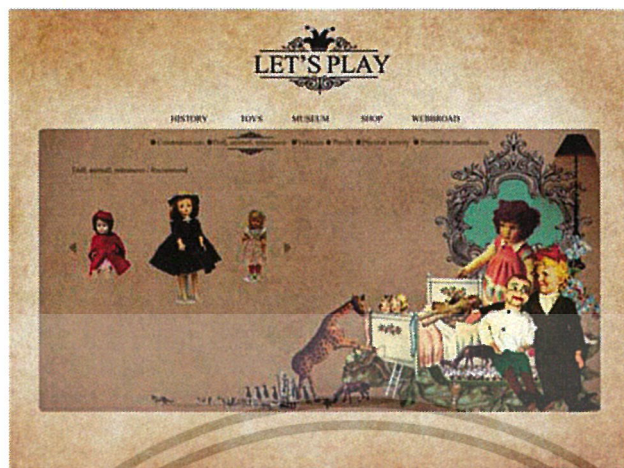


ภาพที่ 4.6 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 1

แบบร่างที่ 2 ได้ปรับเปลี่ยนจากแบบที่ 1 ได้ทดลองเปลี่ยนรูปภาพของเล่นให้ดูวินเทจ (vintage) มากขึ้น มีการจัดวาง Lay Out ระหว่างภาพประกอบกับข้อความเป็นแบบจัดซ้ายขวาวงโลโก้ไว้ตรงกึ่งกลาง จัดเรียงเมนูหลักไว้ตรงกึ่งกลางด้วยเช่นกัน โทนมืดอ่อนข้างเก่ามีการใช้สร้าง texture เป็น พื้นหลัง ให้ดูเก่าเข้ากับโทนสีของภาพประกอบ ส่วนภาพประกอบบนนั้นดูมีอารมณ์ของความเป็นโลกของเด็กผู้หญิง



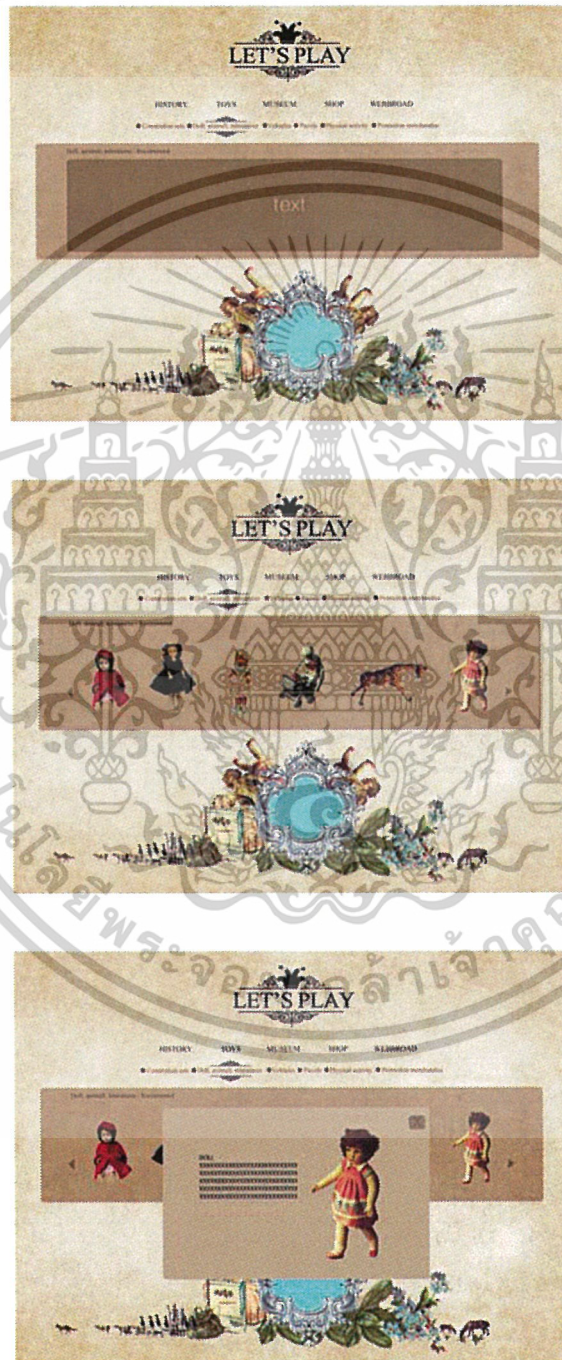
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 3 จากแบบร่างที่ 2 ได้ นำมาจัดวาง Lay Out อีกแบบหนึ่งคือจัดทุกอย่างไว้ตรงกลางหมด ไม่ว่าจะเป็นโลโก้ เมนูหลัก ภาพประกอบ ส่วนให้ข้อมูล การจัดในแบบนี้ทำให้เกิดปัญหาขึ้นในหน้าที่ต้องแสดงข้อมูลแนะนำของแต่ละตัวเพราะเวลาแสดงข้อมูล จะทำให้ไปบังทับภาพประกอบทำให้ดูขาดความลงตัว



ภาพที่ 4.8 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 4 ในแบบร่างนี้ได้ปรับเปลี่ยนมาจากแบบร่างที่ 2 แต่ก็มีการปรับโทนสีให้ดูสบายตามากขึ้น และใช้ texture เป็นพื้นหลังและกรอบการให้ข้อมูล มีการปรับภาพประกอบให้น้อยลงกว่าแบบร่างที่ 2 มีการจัดวาง Lay Out ระหว่างภาพประกอบกับข้อความเป็นแบบซ้ายขวา วาง โลโก้ไว้ตรงกึ่งกลาง และเมนูหลักอยู่กึ่งกลางด้านล่าง



ภาพที่ 4.9 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 4

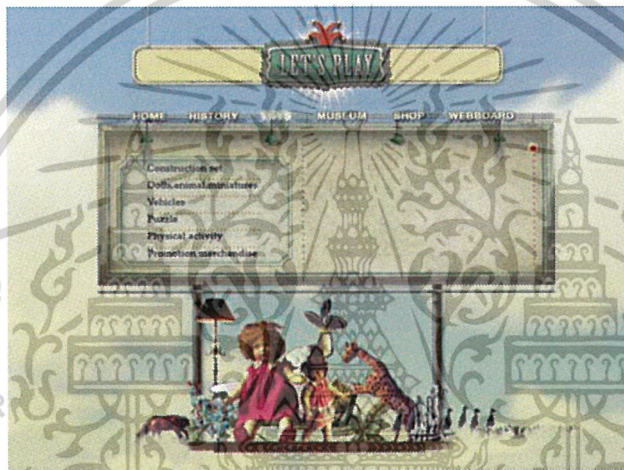
แบบร่างที่ 5 แบบร่างนี้คล้ายกับแบบร่างที่ 4 แต่มีการปรับเปลี่ยนโทนสีที่ดูเข้มข้น แต่ก็ดูไม่ค่อยเข้ากับอารมณ์ของของเล่นที่น่าจะดูน่าเล่นและสบายตากว่านี้



ภาพที่ 4.10 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 6 แบบร่างนี้ใช้โทนสีที่ดูเก่าๆ สไคล์ วินเทจ(vintage) ที่ไม่สดจนเกินไป เพื่อให้เข้ากับอารมณ์ของของเล่นโบราณ การสร้างภาพและการแบ่งส่วนของข้อมูลสามารถเข้ากับโลโก้ที่ได้เลือกไว้ คือ ส่วนของข้อมูลออกแบบเป็นบิลบอร์ดโบราณ เป็นสัดส่วนที่ชัดเจน มีการใช้เทคนิคการปะติดปะต่อภาพ(collage) ที่ทำให้ภาพมีเรื่องราวโดยใช้ภาพของเล่นโบราณมาสร้างภาพประกอบต่างๆ เป็นของเล่นโบราณและสร้างแอนิเมชันสั้นๆ ไว้ด้านล่างบิล ซึ่งก็มีที่มาจากแนวคิดโลกของจินตนาการที่รวมเอาของเล่นมาสร้างโลกจินตนาการต่างๆ เอาไว้ภายในกล่องเก็บของเล่น โบราณที่เปิดออกมาแล้วตามที่ตั้งไว้



ภาพที่ 4.11 แบบร่างหน้าเว็บเพจแบบที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแบบร่างทั้งหมดที่ผ่านมา ได้เลือกแบบร่างที่ 6 ซึ่งมีความลงตัวในเรื่องของโทนสี การจัดวางภาพประกอบและส่วนของข้อมูลที่ชัดเจน และตรงกับแนวคิดที่ตั้งไว้ มาพัฒนาต่อไปยังแบบร่างหน้าอื่นๆ ของเว็บไซต์ ดังนี้

### แบบร่างหน้าต่างๆ

#### 1. แบบร่าง Index

นำเสนอด้วยภาพกล่องของเล่นโบราณ ใช้ลูกเล่นแบบ interactive โดยการกดปุ่ม เพื่อเปิดกล่องของเล่น เพื่อเข้าสู่หน้าต่อไป

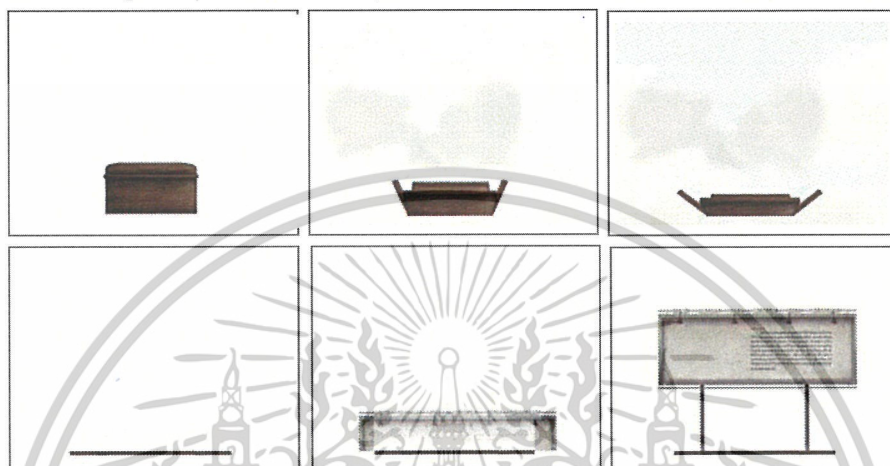


ภาพที่ 4.12 แบบร่างหน้า Index

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. แบบร่าง Intro

นำเสนอในรูปแบบ Motion Graphic โดยต่อเนื่องจากเมื่อกดปุ่มเปิดกล่องในหน้า index แล้ว หน้านี้อาจเป็น Motion Graphic โดยมีแนวคิดมาจากการเปิดโลกเข้าสู่โลกจินตนาการของของเล่น ซึ่ง Motion Graphic ของกล่องที่ค่อยๆ เปิดออกแล้วกลายเป็นโลกของของเล่นอันใหม่



ภาพที่ 4.13 แบบร่างหน้า Intro

## 3. แบบร่าง Home

เป็นหน้าที่แสดงเมนูหลักของเว็บไซต์ โดยออกแบบปุ่มต่างๆเป็นตัวอักษรกล่องไฟบนบิลบอร์ดโฆษณาโบราณ และส่วนของบิลบอร์ดโบราณเป็นส่วนของการให้ข้อมูลต่างๆที่สามารถเลื่อนเปลี่ยนได้ตามหัวข้อที่คลิก หน้านี้อธิบายเกี่ยวกับเว็บไซต์ว่าเว็บไซต์นี้ให้ความรู้เรื่องอะไร มีการสร้างภาพประกอบและ แอนิเมชันสั้นๆ ในแนวคิดโลกของของเล่น



ภาพที่ 4.14 แบบร่างหน้า Home

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. แบบร่าง History

นำเสนอประวัติความเป็นมาของของเล่น โดยข้อความอธิบายจะอยู่ส่วนที่เป็นบิลบอร์ดและมีการออกแบบให้มี scrollbar ด้านข้างเพื่อเลื่อนอ่านข้อมูลและมีแอนิเมชันสั้นๆ เช่น เครื่องบินบินไปบินมา ด้านล่างประกอบเพื่อเพิ่มความสนใจให้กับหน้านี้ซึ่งมีส่วนของเนื้อหาค่อนข้างมาก



ภาพที่ 4.15 แบบร่างหน้า History

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. แบบร่าง Toys

ในส่วนของหน้า toys นี้ได้แบ่งของเล่นออกตามประเภทของเล่น และแนะนำของเล่น เป็นลักษณะปุ่มต่างๆให้คลิก ทั้งหมด 6 ปุ่ม และได้มีการออกแบบในแต่ละหน้าของให้มีแนวคิด และลูกเล่นที่สอดคล้องกับประเภทนั้นๆ และได้นำเสนอแบบร่างมาบางประเภท ดังนี้

5.1 ตุ๊กตา, สัตว์, ของเล่นย่อส่วน (Dolls, animals, miniatures) จะอธิบาย เนื้อหาต่างๆของของเล่นประเภทนี้บนบิลบอร์ด สามารถเลื่อนอ่านข้อมูลที่มีมากได้และมีการ นำเสนอด้วยแอนิเมชั่นสั้นๆ ที่นำเอาลักษณะการเคลื่อนไหวของตุ๊กตามาประกอบ เช่น การ เคลื่อนไหวของตุ๊กตาระบาย



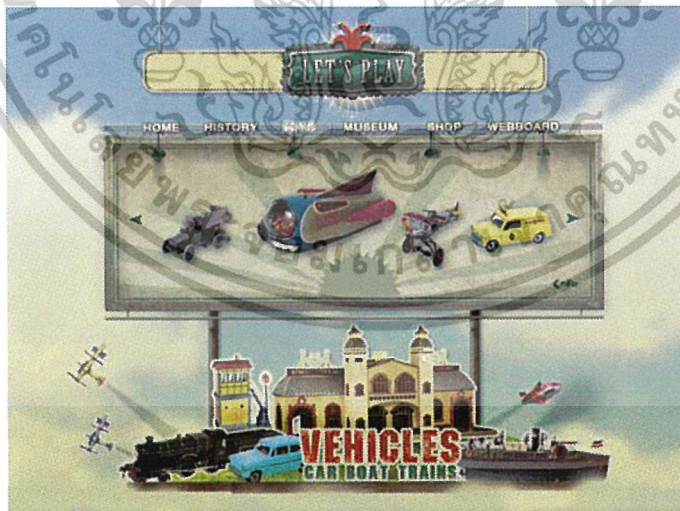
ภาพที่ 4.16 แบบร่างหน้าของตุ๊กตา, สัตว์, ของเล่นย่อส่วน

5.2 ยานพาหนะ (Vehicles) จะอธิบายถึงเนื้อหาของของเล่นบนบิลบอร์ด และมีการนำเสนอแอนิเมชั่นสั้นๆ ของการเคลื่อนไหวของของเล่นยานพาหนะ ประกอบ เพื่อให้เกิด ความน่าสนใจ เช่น เครื่องบินบินไปมา รถไฟแล่น



ภาพที่ 4.17 แบบร่างหน้าของยานพาหนะ

5.3 ของเล่นแนะนำ (Recommend) จะแนะนำของเล่นในรูปแบบของ slide show ที่เลื่อนได้ซ้ายขวา เมื่อเอาเมาส์ไปวางจะขนาดใหญ่ขึ้นสามารถคลิกที่ของเล่นขึ้นที่ต้องการเข้าไปเพื่อชมรายละเอียดได้ ในส่วนที่คลิกเข้าไปแล้วนั้นจะเป็นลักษณะของภาพประกอบข้อมูล และสามารถปิดหน้าต่างดังกล่าวเพื่อออกมายังหน้า slide show ได้



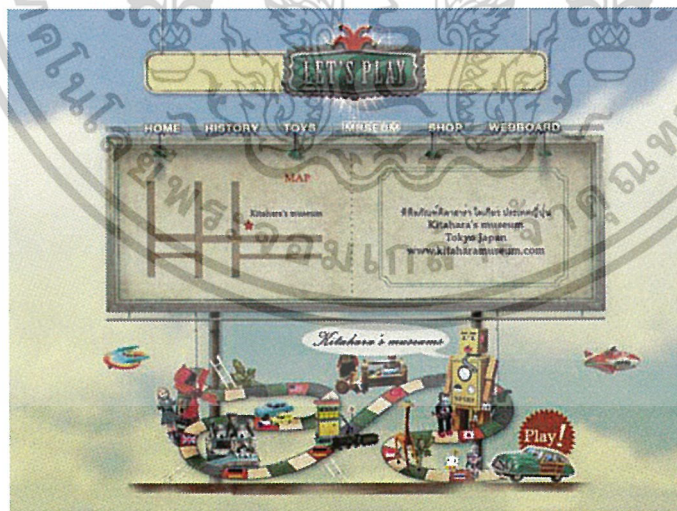
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.18 แบบร่างของหน้าแนะนำของเล่น

#### 6. แบบร่าง Museum

นำเสนอพิพิธภัณฑ์ของเล่นประเทศต่างๆ ที่ควรไปชม แสดง link เข้าสู่เว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ของเล่นประเทศต่างๆ มีแนวคิดในการนำเสนอหน้านี้ในลักษณะของการเล่น Board game เป็นแอนิเมชันสั้นๆประกอบ เช่น เครื่องบินบินไปมา รถเคลื่อนที่ได้

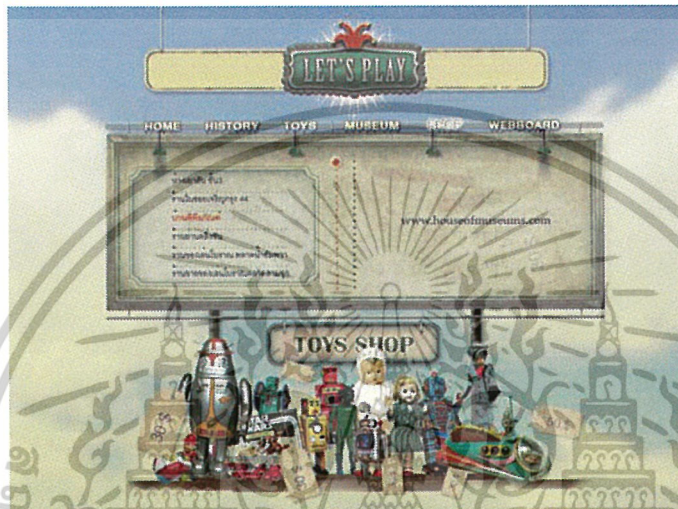


ภาพที่ 4.19 แบบร่างของหน้าMuseum

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. แบบร่าง Shop

นำเสนอร้านขายของเล่นโบราณที่มีในประเทศไทย ที่เป็นแหล่งเฉพาะ ให้เด็กคลิกที่ปุ่ม แสดง ที่อยู่และลิงค์เข้าสู่เว็บไซต์ มีแนวคิดในการออกแบบหน้านี้เป็นร้านขายของเล่นมีแอนิเมชั่นสั้นๆ ของของเล่นประกอบ

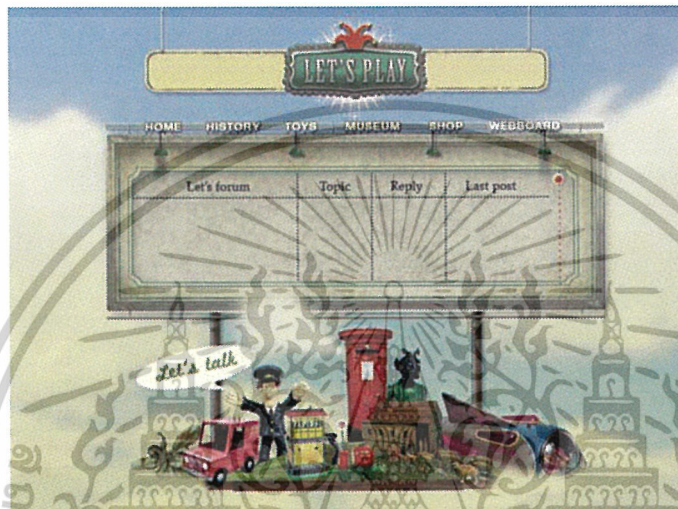


ภาพที่ 4.20 แบบร่างของหน้าShop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 8. แบบร่าง Webboard

หน้าเว็บบอร์ดเป็นหน้าสำหรับ ผู้ที่เข้าชมสามารถแลกเปลี่ยนบทสนทนา เข้ามา การพูดคุย การอภิปรายในสังคมออนไลน์ ของกลุ่มคนที่สนใจในของเล่น โบราณ มีการออกแบบ ภาพประกอบและแอนิเมชั่นสั้นๆ ที่เกี่ยวกับการสื่อสาร



ภาพที่ 4.21 แบบร่างของหน้า Webboard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ผลงานจริง

ผลงานจริงเกิดจากการนำแบบร่างที่ 6 ในการออกแบบมาพัฒนาทั้งเรื่องโทนสี ภาพประกอบจนได้เว็บไซต์ที่สมบูรณ์ ดังนี้

#### 1. Index

หน้า Index นี้นำเสนอด้วยภาพกล่องของเล่นโบราณ ใช้ลูกเล่นแบบ interactive โดยการกดปุ่มเพื่อเปิดกล่องของเล่น ตรงคำว่า welcome to Let's Play เพื่อเข้าสู่หน้าต่อไป

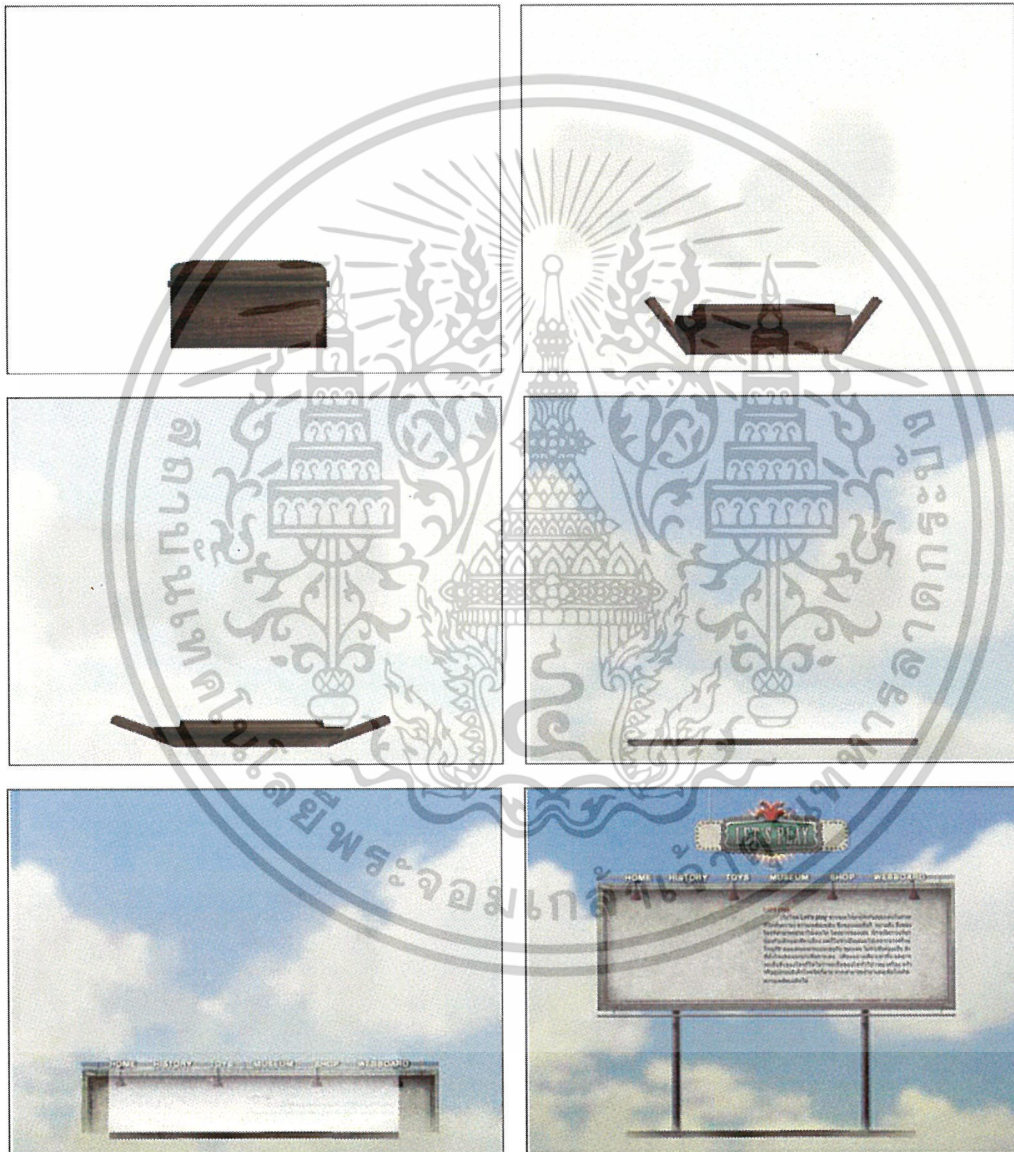


ภาพที่ 5.1 หน้า Index

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. Intro

ช่วง Intro จะนำเสนอในรูปแบบ Motion Graphic โดยต่อเนื่องจากเมื่อคลิกปุ่มเปิดกล่อง ในหน้า Index แล้ว จะเป็น Motion Graphic ของกล่องที่ค่อยๆ เปิดออกแล้วแล้วมีลำแสงออกมาราวกับเวทมนต์แล้วโลกของของเล่นก็ค่อยๆ ปรากฏขึ้นจากพื้นกล่องของเล่นที่เปิดออก



ภาพที่ 5.2 แสดงช่วง Intro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. Home

หน้า Home เป็นหน้าที่ต่อจากหน้า Intro แสดงเมนูหลักของเว็บไซต์ ประกอบด้วยปุ่ม Home, History, Toys, Museum, shop, Webboard โดยออกแบบปุ่มต่างๆเป็นตัวอักษรกล่องไฟบน บิลบอร์ดโฆษณาโบราณ และส่วนของบิลบอร์ดโบราณเป็นส่วนของการให้ข้อมูลต่างๆที่สามารถเลื่อนเปลี่ยนได้ตามหัวข้อที่คลิก มีลักษณะของการเคลื่อนไหวที่สมจริงของบิลบอร์ดและเนื้อหาของหน้านี้คือการอธิบายสั้นๆ เกี่ยวกับเว็บไซต์ว่าเว็บไซต์นี้ให้ความรู้เรื่องอะไร มีการสร้างภาพประกอบ และแอนิเมชันสั้นๆ ในแนวคิดโลกของของเล่น ที่เลื่อนขึ้นมาจากกล่องของเล่น

แอนิเมชันในหน้านี้ คือ จะมีเครื่องบินบินผ่าน จรวดและรถกำลังติดเครื่องเตรียมตัวจะออก



ภาพที่ 5.3 หน้า Home

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. History

เมื่อคลิกที่ปุ่ม History บิลบอร์ดก็จะเคลื่อนเปลี่ยนหน้าเข้าสู่หน้า History ภาพประกอบ และแอนิเมชันต่างๆ ก็จะเลื่อนขึ้นมาจากพื้นกล่องของเล่น หน้านี้จะนำเสนอประวัติความเป็นมาของของเล่น โดยข้อความอธิบายจะอยู่ส่วนที่เป็นบิลบอร์ด เนื่องจากหัวข้อนี้มีเนื้อหาค่อนข้างมาก จึงออกแบบให้บิลบอร์ดมี scrollbar ด้านข้างเพื่อให้เลื่อนอ่านข้อมูลได้

แอนิเมชันในหน้านี้ คือ การเลื่อนของภาพประกอบทั้งหมดจากพื้นกล่อง แล้วจะมีเครื่องบินบินผ่าน จรวดและรถกำลังติดเครื่องเตรียมตัวจะออก มีเสียงดนตรีและเสียง Effect ประกอบ



ภาพที่ 5.4 หน้า History

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

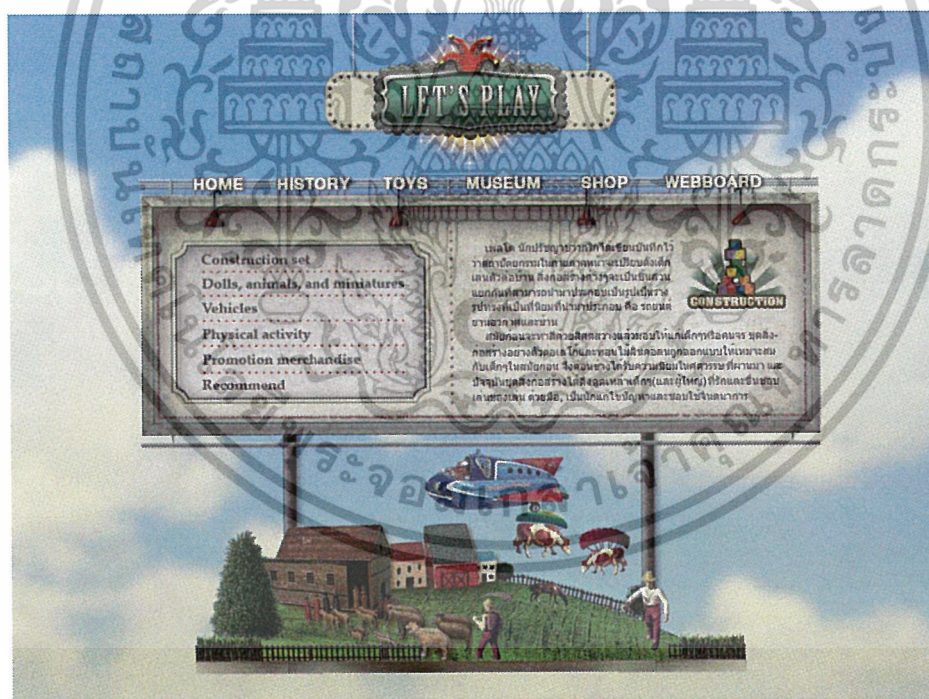
## 5. Toys

เมื่อคลิกที่ปุ่ม Toys บิลบอร์ดก็จะเคลื่อนเปลี่ยนหน้าเข้าสู่หน้า Toys ภาพประกอบและแอนิเมชันต่างๆ ก็จะเลื่อนขึ้นมาจากพื้นกล่องของเล่น เมื่อเข้าสู่หน้านี้จะปรากฏ ปุ่ม 6 ปุ่ม ให้เลือก ซึ่งก็ได้แก่หัวข้อรองเพื่อชมรายละเอียดต่างๆ ของของเล่นแต่ละประเภทและของเล่นแนะนำ ดังนี้

### 5.1 ชุดสิ่งก่อสร้าง (Construction set)

จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นชุดสิ่งก่อสร้างบนบิลบอร์ดและมีภาพประกอบและแอนิเมชันเลื่อนขึ้นมาจากกล่องของเล่น ซึ่งนำเอาเรื่องราวของการเล่นชุดสิ่งก่อสร้างที่เด็กนิยมเล่นมาสร้างภาพ คือ เรื่องราวของการสร้างฟาร์มเลี้ยงสัตว์

แอนิเมชันในส่วนนี้ คือ การเลื่อนของภาพประกอบทั้งหมดจากพื้นกล่อง เครื่องบินบินผ่านแล้วปล่อยวาลงมาจากเครื่องบินและชาวนาขยับแขนต้อนสัตว์ มีเสียงดนตรีและเสียง Effect ประกอบ



ภาพที่ 5.5 หน้า Toys หัวข้อ Construction set

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 ตุ๊กตา, สัตว์, ของเล่นย่อส่วน (Dolls, animals, miniatures)

ให้ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นที่เป็น ตุ๊กตา, สัตว์, ของเล่นย่อส่วน และมีภาพประกอบและแอนิเมชันเลื่อนขึ้นมาจากพื้นกล่องของเล่น ซึ่งนำเอาตุ๊กตา, สัตว์, ของเล่นย่อส่วน มาสร้างโลกของการอยู่ร่วมกัน เนื่องจากหัวข้อนี้มีเนื้อหาค่อนข้างมาก จึงออกแบบให้บิลบอร์ดมี scrollbar ด้านข้าง เพื่อให้เลื่อนอ่านข้อมูลได้

แอนิเมชันในส่วนนี้ คือ การเลื่อนของภาพประกอบทั้งหมดจากพื้นกล่อง โครมไฟติดนกเพนกวินพูดคำว่า “Dolls, animals, miniatures” และกระต่ายไม้เคลื่อนไหวตลอดเวลา มีเสียงดนตรีและเสียง Effect ประกอบ



ภาพที่ 5.6 หน้า Toys หัวข้อ Dolls, animals, miniatures

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3 ยานพาหนะ (Vehicles)

ให้ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นที่เป็นยานพาหนะ มีภาพประกอบและ แอนิเมชันเลื่อนขึ้นมาจากพื้นกล่องของเล่น ซึ่งนำเอาลักษณะการเคลื่อนไหวและนำเอาเรื่องราวการเล่นสร้างเมือง สร้างสถานที่ที่เด็กๆ ชอบเอามาเล่น

แอนิเมชันในส่วนนี้ คือ การเลื่อนของภาพประกอบทั้งหมดจากพื้นกล่อง รถไฟขบวนหนึ่งเล่นกลับไปกลับมา มีเสียงดนตรีและเสียง Effect ประกอบ



ภาพที่ 5.7 หน้า Toys หัวข้อ Vehicles

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 5.4 กิจกรรมทางกายภาพ (Physical activity)

ให้ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นที่เป็นยานพาหนะ มีภาพประกอบและแอนิเมชันเคลื่อนไหวขึ้นมาจากพื้นกล่องของเล่น ซึ่งนำเอากิจกรรมทางกายภาพมาสร้างเรื่องราว

แอนิเมชันในส่วนนี้ คือ การเคลื่อนไหวของภาพประกอบทั้งหมดจากพื้นกล่อง มีลูกบอลหล่นลงมาแล้ววีราก็เลี้ยงบอลอยู่กับที่เตรียมชูท มีเสียงดนตรีและเสียง Effect ประกอบ



ภาพที่ 5.8 หน้า Toys หัวข้อ Physical activity

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.5 สินค้าเพื่อส่งเสริมการขาย (Promotion merchandise)

ให้ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นส่งเสริมการขาย มีภาพประกอบและแอนิเมชันเคลื่อนไหวขึ้นมาจากพื้นกล่องของเล่น ซึ่งนำเอาตัวละครที่เป็นสินค้ามาสร้างเรื่องราวการต่อสู้กันที่มาจากบทบาทของตัวละครในเรื่อง

แอนิเมชันในส่วนนี้ คือ การเคลื่อนไหวของภาพประกอบทั้งหมดจากพื้นกล่อง มีตัวละคร ดาร์ธ เวเดอร์ สู้กันกับ ซูเปอร์แมน มีเสียงดนตรีและเสียง Effect ประกอบ

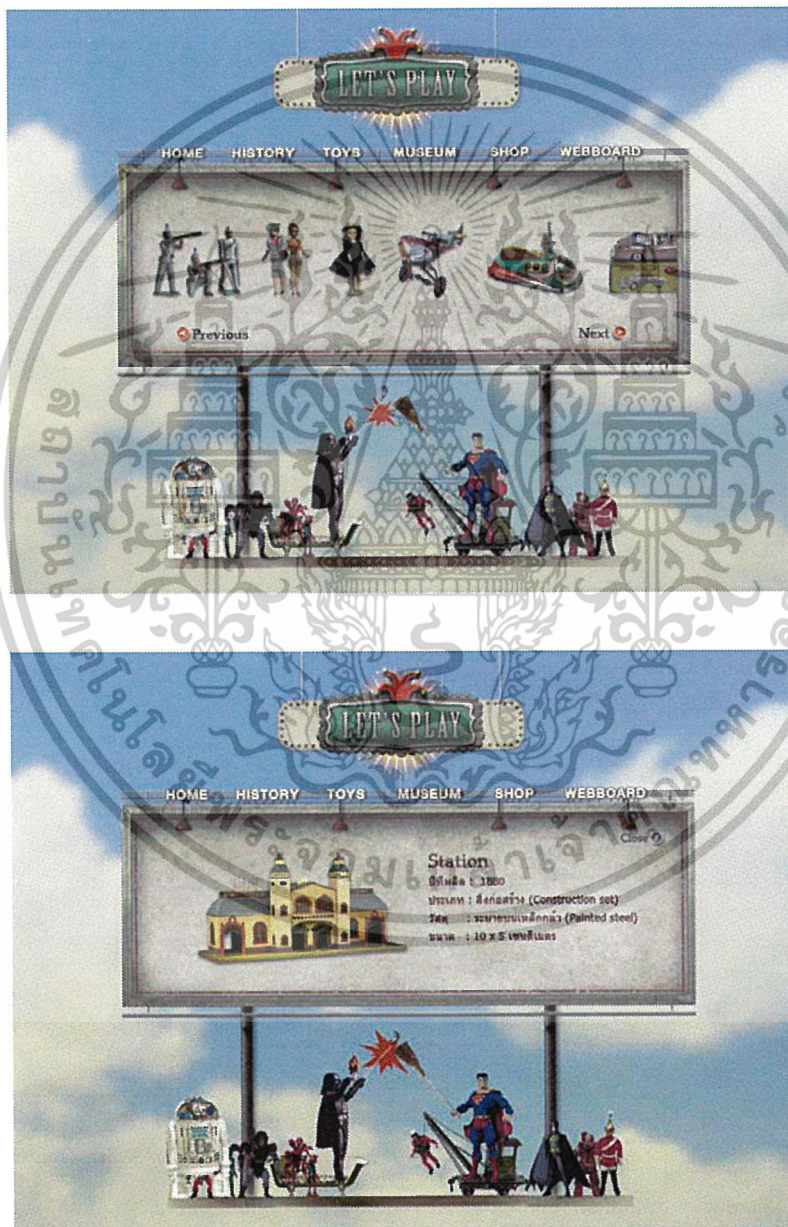


ภาพที่ 5.9 หน้า Toys หัวข้อ Promotion merchandise

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.6 ของเล่นแนะนำ (Recommend)

นำเสนอของเล่นแนะนำ เป็นรูปแบบของ slide show ที่เลื่อนซ้ายขวาเมื่อเอาเมาส์ไป rollover ที่ของเล่นรูปก็จะขยายใหญ่ขึ้นสามารถคลิกที่ของเล่นชิ้นที่ต้องการเข้าไปเพื่อชมรายละเอียดได้ ในส่วนที่คลิกเข้าไปแล้วนั้นจะเป็นลักษณะของภาพประกอบข้อมูล สามารถคลิกออกจากหน้านี้ที่ปุ่ม Close เพื่อกลับสู่หน้า slide show เลือกชมของเล่นชิ้นอื่นได้ ของเล่นแนะนำทั้งหมด 15 ชิ้น



ภาพที่ 5.10 หน้า Toys หัวข้อ Recommend

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. Museum

เมื่อคลิกที่ปุ่ม Museum บิลบอร์ดก็จะเคลื่อนเปลี่ยนหน้าเข้าสู่หน้า Museum ภาพประกอบและแอนิเมชันต่างๆ ก็จะเลื่อนขึ้นมาจากพื้นกล่องของเล่น ซึ่งหน้านี้จะนำเสนอ พิพิธภัณฑ์ของเล่นจำนวน 10 แห่ง ใช้ scrollbar ด้านข้างเลื่อนเพื่อเลือกชมและเมื่อคลิกจะบอกชื่อ พิพิธภัณฑ์และชื่อเว็บไซต์ให้ลิงค์ ซึ่งใช้ภาพประกอบและแอนิเมชันหน้านี้แนวคิดในการออกแบบ เป็นลักษณะของการเล่น Board game ซึ่งก็เหมือนกับการเดินทางไปยังชมพิพิธภัณฑ์ต่างๆ ทั่วโลก

แอนิเมชันในส่วนนี้ คือ การเลื่อนของภาพประกอบทั้งหมดจากพื้นกล่อง มีรถสตาร์ท เตรียมออกเดินทางตาม Board game มีตุ๊กตาเด็กผู้หญิงเคลื่อนไหว มีเสียงดนตรีและเสียง Effect ประกอบ



ภาพที่ 5.11 หน้า Museum

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. Shop

เมื่อคลิกที่ปุ่ม Shop บิลบอร์ดก็จะเคลื่อนเปลี่ยนหน้าเข้าสู่หน้า Shop ภาพประกอบและแอนิเมชันต่างๆ ก็จะเลื่อนขึ้นมาจากพื้นกล่องของเล่น หน้านี้จะนำเสนอร้านขายของเล่นโบราณที่มีในประเทศไทย ที่เป็นแหล่งเฉพาะ และเมื่อคลิกก็จะบอกชื่อ ที่อยู่ มีแนวคิดในการออกแบบหน้านี้เป็นร้านขายของเล่น

แอนิเมชันในส่วนนี้ คือ การเลื่อนของภาพประกอบทั้งหมดจากพื้นกล่อง หุ่นยนต์มีการเคลื่อนไหว มีเสียงดนตรีและเสียง Effect ประกอบ



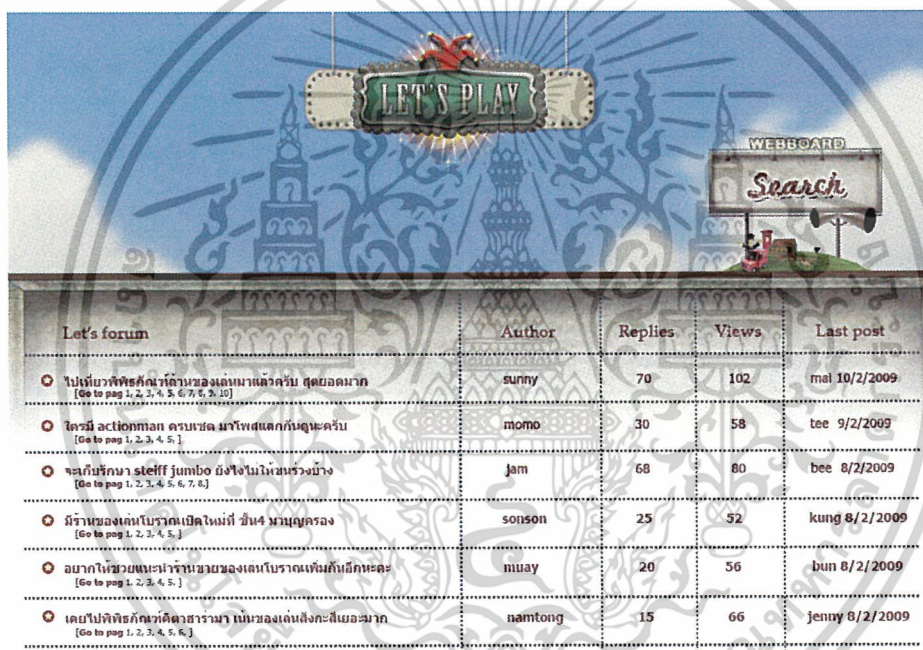
ภาพที่ 5.12 หน้า Shop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 8. Webboard

เมื่อคลิกที่ปุ่ม Webboard ก็จะลิงค์ไปยังหน้าเว็บบอร์ด หน้าเว็บบอร์ดเป็นหน้าสำหรับผู้เข้าชมสามารถแลกเปลี่ยนบทสนทนา การพูดคุย การอภิปรายในสังคมออนไลน์ ของกลุ่มคนที่สนใจในของเล่นโบราณ ซึ่งประกอบไปด้วย หัวข้อกระทู้ที่เรียงตามวันที่ post ชื่อผู้เขียน ชื่อผู้ตอบ จำนวนผู้เข้ามาชม วันที่ post ล่าสุด และมีส่วนของการ Search เพื่อหาหัวข้อกระทู้ต่างๆ

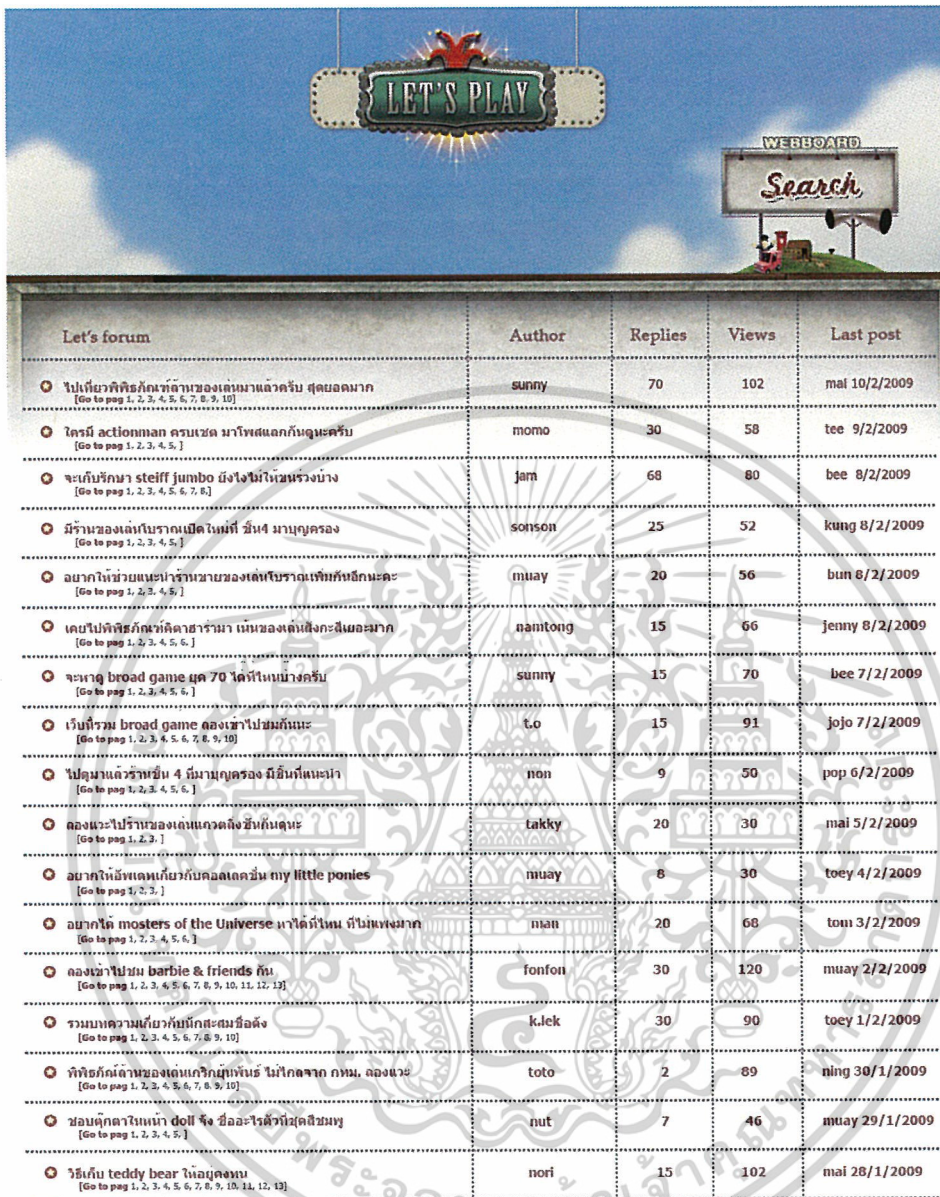
ออกแบบมาให้สอดคล้องกับเว็บไซต์ นำลักษณะของพื้นหลัง บิลบอร์ดโบราณ และ ภาพประกอบที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมาใช้ในการออกแบบหน้านี้



Let's forum	Author	Replies	Views	Last post
<ul style="list-style-type: none"> <li>ไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์โบราณของเล่นมาลวครับ สุดอลวนมาก [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]</li> </ul>	sunny	70	102	mal 10/2/2009
<ul style="list-style-type: none"> <li>ใครมี actionman ครบเซต มาโพสแสดงกันดูนะครั้น [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, ]</li> </ul>	momo	30	58	tee 9/2/2009
<ul style="list-style-type: none"> <li>จะเก็บรักษา steff jumbo ผังใจโมโนสรวงบ้าง [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ]</li> </ul>	jam	68	80	bee 8/2/2009
<ul style="list-style-type: none"> <li>มีราของเล่นโบราณเปิดใหม่ ที่ 4 นานุกครอง [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, ]</li> </ul>	sonson	25	52	kung 8/2/2009
<ul style="list-style-type: none"> <li>อยากให้อวยพระมารดาของเล่นโบราณเท่กับกษัตริย์ [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, ]</li> </ul>	nuay	20	56	bun 8/2/2009
<ul style="list-style-type: none"> <li>เคยไปพิพิธภัณฑ์โบราณมา ในของเล่นถึงกะสีเยอะมาก [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, ]</li> </ul>	namtong	15	66	jenny 8/2/2009

ภาพที่ 5.13 หน้า Webboard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



The image shows a webboard interface with a decorative header. At the top center is a sign that says "LET'S PLAY" with a red dragon-like creature above it. To the right is a "WEBBOARD" sign with a "Search" button. Below the header is a table with the following columns: "Let's forum", "Author", "Replies", "Views", and "Last post". The table contains 16 rows of forum posts, each with a title, author name, number of replies, number of views, and the date of the last post. The posts are related to various topics like board games, action games, and toys.

Let's forum	Author	Replies	Views	Last post
🔴 ไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์ด้านของเล่นมาแล้วครับ สุดอลังการ [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]	sunny	70	102	mai 10/2/2009
🔴 ใครมี action game ครบเซต มาให้แลกเปลี่ยนกันครับ	momo	30	58	tee 9/2/2009
🔴 จะเก็บรักษา steiff jumbo มีใจไหมในวงกว้าง [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]	jam	68	80	bee 8/2/2009
🔴 มีร้านของเล่นโบราณเปิดใหม่ที่ ชั้น4 มาบุกครอง	sonson	25	52	kung 8/2/2009
🔴 ออกมาให้ช่วยแนะนำร้านขายของเล่นโบราณที่เชียงใหม่ละ [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5]	muay	20	56	bun 8/2/2009
🔴 เคยไปที่พิพิธภัณฑ์ดารารามา เน้นของเล่นกะดึ่มอะมาก [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6]	namtong	15	66	jenny 8/2/2009
🔴 จะหา broad game ยุค 70 ได้ไหมบ้างครับ [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6]	sunny	15	70	bee 7/2/2009
🔴 เว้นไป broad game ต้องเข้าไปชมกันนะ [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]	t.o	15	91	jojo 7/2/2009
🔴 ไปดูมาแล้วร้านชั้น 4 มีมาบุกครอง มีสินค้าแนะนำ	non	9	50	pop 6/2/2009
🔴 ลองแวะไปร้านของเล่นแถวตึกชั้นกันดูนะ [Go to pag 1, 2, 3]	takky	20	30	mai 5/2/2009
🔴 ออกมาให้ยังเล่นเกี่ยวกับคอลลิตซ์ my little ponies [Go to pag 1, 2, 3]	muay	8	30	toey 4/2/2009
🔴 ออกไป mosters of the Universe หาได้สินไหม ที่ไหนพามา [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6]	man	20	68	tom 3/2/2009
🔴 ลองเข้าไปชม barbie & friends กัน [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13]	fonfon	30	120	muay 2/2/2009
🔴 รวมบทความเกี่ยวกับกิจกรรมฮิลด์ [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]	k.lek	30	90	toey 1/2/2009
🔴 พิพิธภัณฑ์ด้านของเล่นเก่าๆมีเบอร์ ไม่ไกลจาก กทม. ลองแวะ [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]	toto	2	89	ning 30/1/2009
🔴 ชอบตุ๊กตาในหน้า doll จัง ชิวละไรตัวโปรดสิชมพู่ [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5]	nut	7	46	muay 29/1/2009
🔴 วัสดุเก็บ teddy bear ในยุคทอง [Go to pag 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13]	nori	15	102	mai 28/1/2009

ภาพที่ 5.14 หน้า Webboard ที่ชาวสามารถเลื่อนดูหัวข้อที่มีผู้เข้ามา post

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การที่ได้เลือกทำศิลปะนิพนธ์ มีองค์ประกอบอยู่สองประการที่จำเป็นอย่างยิ่ง ประการแรกคือการได้เลือกทำเรื่องที่สนใจ ประการที่สอง คือ ได้เลือกทำในสิ่งที่ต้องการจะศึกษา เพราะเมื่อทั้งสองอย่างประกอบกันจะช่วยทำให้การดำเนินงานสะดวกราบรื่นยิ่งขึ้น การที่ได้เลือกทำเรื่องเว็บไซต์เพื่อให้ความรู้เรื่องของเกม โบราณนั้นเป็นทางเลือกที่ประกอบด้วยสองประการดังกล่าว การทำสื่อประเภทเว็บไซต์นั้นนอกจากจะต้องเข้าใจถึงโครงสร้างโดยรวมแล้วยังต้องคำนึงถึงข้อจำกัดต่างๆ ที่มีอยู่ ดังนั้นจึงต้องมีการวางแผนงานอย่างเหมาะสมและสามารถยืดหยุ่นได้บ้าง เพื่อจะได้ไม่ประสบปัญหาในขั้นตอนหลัง

ด้านการวางแผนงานสิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบเว็บไซต์ คือ ข้อจำกัดของเว็บไซต์ เช่น การควาไหลคข้อมูล ขนาดของความละเอียดหน้าจอที่แตกต่างกัน ฯลฯ ซึ่งจะมีผลต่อการรับชมเว็บไซต์ของกลุ่มเป้าหมายทั้งสิ้น ซึ่งนักออกแบบต้องมีการวางแผนโดยรวมตั้งแต่ต้นให้เสร็จสิ้น การเขียนแผนผังเว็บไซต์(Site map) จึงเป็นสิ่งจำเป็นในการจัดระเบียบข้อมูลต่างๆและง่ายต่อการทำงาน จากนั้นควรเตรียมเรื่องรูป เนื้อหา และองค์ประกอบอื่นๆ ที่จะนำมาลงไว้ให้พร้อมเพื่อง่ายต่อการจัดการในขั้นตอนการทำงาน

ด้านข้อจำกัดของโปรแกรม Adobe Flash และการทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ การทำศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ใช้โปรแกรมหลัก 3 โปรแกรมในการสร้างงานจนสำเร็จ ได้แก่ Adobe Flash, Photoshop, Illustrator เริ่มจากการเตรียมข้อมูลที่เป็นภาพ bitmap ด้วยโปรแกรม Photoshop และออกแบบโลโก้จากโปรแกรม Illustrator จากนั้นก็นำมาจัดวางเว็บเพจด้วยโปรแกรม Photoshop เพื่อเพิ่ม effect ต่างๆ ให้กับภาพ ก่อนที่จะนำไฟล์ทั้งหมดเข้าไปใน Adobe Flash เพื่อสร้างเว็บ โดยโปรแกรมนี้จะมี Action script ต่างๆ เพื่อช่วยในการนำเสนอข้อมูลและลูกเล่นต่างๆ ให้กับงาน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สนใจด้านเว็บไซต์มีแต่มีเดียจะต้องศึกษาและจัดวางแผนเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในระหว่างการทำงาน ข้าพเจ้าพบปัญหาในเรื่องของ Action script ซึ่งมีผลต่อหน้าเว็บเพจที่ออกแบบไว้ ทั้งในส่วนของการเลื่อนเปลี่ยนหน้า เลื่อนเปลี่ยนแอนิเมชันภายในหน้า ทำให้ต้องมีการศึกษา Action script เพิ่มเติม และรู้จักที่จะนำ Action script มาเขียนเพิ่มเติมเองด้วย เพราะในบางdesign ก็ไม่มีแบบสำเร็จที่สามารถนำ Action script มาใช้ได้เลย ต้องรู้จักพลิกแพลง และศึกษาให้รอบรู้หลายๆอย่าง

Resolution ของภาพที่นำมาใช้ก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญ ภาพความละเอียดที่เหมาะสมกับการออกแบบเว็บไซต์อยู่ที่ 72 dpi การจะนำภาพ bitmap อย่างเช่น สกุล jpg, png ไปใช้นั้นควรวัดและกำหนดขนาดให้เหมาะสมกับงานเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการรับข้อมูลของผู้ใช้งาน แต่ในกรณีที่ภาพนั้นๆ จะต้องมีการขยายหรือย่อเกิดขึ้น ไฟล์ต้นแบบควรมีขนาดภาพเท่ากับรูปที่จะขยายเพื่อตัดปัญหาเรื่องความคมชัดของภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

Hugo Marsh. Miller's Toys and games. London : Octopus, 2004.

Toys. (5 พฤศจิกายน 2551). Available URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Toys>

Doll. (5 พฤศจิกายน 2551). Available URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Doll>

Toy museum. (5 พฤศจิกายน 2551). Available URL:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Toy\\_museums](http://en.wikipedia.org/wiki/Toy_museums)

Milliontoymuseum. (7 พฤศจิกายน 2551). Available URL:

<http://www.milliontoymuseum.com/>

Mint toy museum. (7 พฤศจิกายน 2551). Available URL:

[http://www.visitsingapore.com/publish/stbportal/th/home/what\\_to\\_see/museums/MINT\\_Museum\\_of\\_Toys.html](http://www.visitsingapore.com/publish/stbportal/th/home/what_to_see/museums/MINT_Museum_of_Toys.html)

Toys vintage. (8 พฤศจิกายน 2551). Available URL:

<http://pro.corbis.com/search/searchFrame.aspx>

ประวัติของเล่นไทย. (9 พฤศจิกายน 2551). Available URL:

[www.skr.ac.th/Pro\\_1\\_504/narak1111/Word/%BB%C3%D0%C7%D1%B5%D4.doc](http://www.skr.ac.th/Pro_1_504/narak1111/Word/%BB%C3%D0%C7%D1%B5%D4.doc) -

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล  
ที่อยู่

น.ส. พรทิพย์ จันทร์สมปอง  
200/31 ม.2 ถ. ชატะผดุง ต.ในเมือง  
อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000  
E-mail : mmmuay@hotmail.com

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2540 ประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาลสวนสนุก  
พ.ศ. 2546 มัธยมศึกษา โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน  
พ.ศ. 2551 อุดมศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้