

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ความรู้เรื่อง “ ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ”

WEB DESIGN FOR ELECTRONICA MUSIC



T105928



นางสาวชญาณี มิ่งาม

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2551

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน..... 105928

วันเดือนปี..... 8 ส.ค. 2552



ขอสงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
สงวนลิขสิทธิ์ทุกสิ่งทุกอย่าง ห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ข้อมูลเรื่อง “ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์”

WEB DESIGN FOR ELECTRONICA MUSIC



นางสาว ชญานี มีงาม

Miss CHAYANEE MEE-NGARM

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  วันที่ 23/3/2552
(อาจารย์พรณศรี ชูอารยะประทีป)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ข้อมูลเรื่อง “ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์”
 WEB DESIGN FOR ELECTRONICA MUSIC

ชื่อ นางสาวชญานิ์ มิ่งาม
 สาขาวิชา นิเทศศิลป์
 ภาควิชา นิเทศศิลป์
 คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
 ปีการศึกษา 2551
 อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ พรรณศรี ชูอารยะประทีป

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน วงการดนตรีได้มีการเกิดของแนวเพลงต่างๆมากมาย ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ก็เป็นอีกแนวหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในช่วงยุคสมัยนี้ ซึ่งดนตรีแนวดังกล่าวมีความน่าสนใจตรงที่เป็นแนวเพลงที่ทันสมัยราวกับมีการเกิดใหม่อยู่ตลอดเวลา เพราะเกิดจากการผสมผสานของดนตรีหลากหลายแนว มีรายละเอียดในส่วนของคนตรีที่น่าค้นหา มีความเป็นเอกลักษณ์ รวมไปถึงศัพท์เฉพาะทางเทคนิคที่นำรู้ต่างๆมากมาย

โครงการออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จึงได้เกิดขึ้น ทั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ที่สนใจในเรื่องของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ได้มีแหล่งข้อมูลเบื้องต้นไว้สำหรับศึกษา สำหรับผู้จัดทำมีความสนใจที่จะศึกษาโครงสร้างของเว็บไซต์มีลตมีเดียและจัดเรียงข้อมูลเพื่อสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอข้อมูล ซึ่งได้กำหนดขอบเขตของงานไว้ คือ เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จำนวน 1 เว็บไซต์ ประกอบไปด้วยส่วนของเนื้อหา 5 หัวข้อหลัก ได้แก่ ความเป็นมาของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เกร็ดความรู้เกี่ยวกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ประเภทของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ อัลบั้มแนะนำ และกิจกรรมทางดนตรี หรือปาร์ตี้ต่างๆ และหน้านำร่อง (intro) โดยมีแนวคิดในการออกแบบมาจากบรรยากาศของการปาร์ตี้ที่มีดิสโก้ แต่ในความสลัวนั้นก็ยังมีแสงระยิบระยับเจือปนอยู่ ภาพรวมของเว็บไซต์จะให้ความรู้สึกน้อย เรียบ แต่ในขณะเดียวกันก็เรียกร้องความสนใจอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งยังมีการผนวกเอาแนวทางของคนตรีมาใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบในแต่ละหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ไม่อาจลุล่วงได้หากไม่มีบุคคลต่างๆที่คอยให้ความช่วยเหลือ ทั้งในการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ จนทำให้ศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษาและแนะแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขอบพระคุณบิดา มารดา บุพการีทุกท่านที่เป็นห่วง และคอยให้กำลังใจอยู่เสมอ

ขอบพระคุณบรรพคณาจารย์ทุกท่านที่ถ่ายทอดวิชาความรู้ให้

ขอบคุณเพื่อนๆทุกคน ที่คอยให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านข้อมูล และเทคนิค รวมไปถึงกำลังใจที่เป็นพลังอย่างมหาศาล

ขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสทางการศึกษาและประสบการณ์อันมีค่ายิ่งแก่ข้าพเจ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ข้อมูลเรื่อง “ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์”	
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	1
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
2 ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์	
ความเป็นมาของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ 3	
เกร็ดความรู้	17
อัลบั้มแนะนำ	24
กิจกรรมดนตรี	28
แนวทางการออกแบบ	30
3 การออกแบบเว็บไซต์มัลติมีเดีย	
สื่ออินเทอร์เน็ต	34
ระบบมัลติมีเดีย	36
โปรแกรม macromedia flash	40
หลักการออกแบบเว็บไซต์	43

4	วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น	
	การออกแบบสื่อที่มีเนื้อหาเรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์	44
	กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ	46
	แนวคิดในการออกแบบ	46
	กำหนดขอบเขตของโครงการ	47
5	ขั้นตอนการออกแบบ	
	การวางแผนงานโดยรวม	50
	การออกแบบโลโก้สำหรับเว็บไซต์	50
	แบบอักษรที่ใช้เป็นข้อความ	58
	การจัดเลย์เอาท์ (lay out)	59
6	ผลงานจริง	
	Intro	65
	Electale	66
	Electips	66
	Electypes	68
	Electracks	74
	Electime	75
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	76
	บรรณานุกรม	78
	ประวัติผู้วิจัย	79

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 เครื่องเล่น Attigo TT	17
2.2 Turntable Direct Drive System	19
2.3 CD Single Player (front load)	20
2.4 CD Dual Player	21
2.5 Club Mixer	22
2.6 Scratch Mixer	22
2.7 Cartridge	23
2.8 Headphone	23
2.9 อัลบั้ม Pocket Symphony ศิลปิน Air	25
2.10 อัลบั้ม Push The Button ศิลปิน The Chemical Brothers	26
2.11 โปสเตอร์ Minimal Electronica	28
2.12 โปสเตอร์ Lovesick	28
2.13 โปสเตอร์ Adam Freeland “Marine Parade”	29
2.14 โปสเตอร์ Deadmau 5 Live	29
2.15 โปสเตอร์ Novelty Party “Queer Party”	30
2.16 ตัวอย่างกราฟฟิคบนสื่อต่างๆ ในยุค 80’s	31
2.17 ตัวอย่างแสงจากหลอดนีออนและเลเซอร์	32
3.1 สัญลักษณ์ไฟล์ .swf	41
3.2 สัญลักษณ์ไฟล์ .fla	42
3.2 สัญลักษณ์ไฟล์ .exe	42
4.1 ตัวอย่างสื่อเว็บไซต์	44
4.2 ตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์	45
5.1 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 1 ครั้งที่ 1	51
5.2 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 1 ครั้งที่ 2	52
5.3 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 1 ครั้งที่ 3	53
5.4 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 2	54
5.5 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 3 ครั้งที่ 1	55
5.6 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 3 ครั้งที่ 2	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.7 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 3 ครั้งที่ 3 และ 4	57
5.8 โลโก้ที่สมบูรณ์	58
5.9 ตัวอย่างแบบอักษร Freesia News	58
5.10 เลย์เอาต์ที่ใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ดำ	59
5.11 เลย์เอาต์ที่ใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ขาว	60
5.12 เลย์เอาต์ที่ใช้การกระพริบของหลอดไฟและลักษณะของสายไฟ	61
5.13 แบบร่างหน้า intro ครั้งที่ 1	62
5.14 แบบร่างหน้า intro ครั้งที่ 2	62
5.15 แบบร่างเลย์เอาต์หน้าหลัก ครั้งที่ 2	63
5.16 แบบร่างเลย์เอาต์หน้าหลัก ครั้งที่ 2	64
6.1 หน้า intro	65
6.2 แอนิเมชันในหน้า electale	66
6.3 หน้า electips แบบพานอรามา	67
6.4 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในส่วนของ keyboard กับ synthesizer ต่างกันอย่างไร	67
6.5 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในส่วน “มาทำความรู้จักกับ sampler”	67
6.6 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในส่วน “ของเล่นชิ้นใหม่ของดีเจ Attigo TT และ ความแตกต่างของ mix กับ remix ”	68
6.6 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในส่วน “mix กับ remix ต่างกันอย่างไร”	68
6.7 แอนิเมชันเริ่มต้นในหน้า electypes	68
6.8 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง ambient	69
6.9 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง illbient	70
6.10 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง techno	70
6.11 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง Detroit techno	70
6.12 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง happy hardcore	71
6.13 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง IDM	71
6.14 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง big beat	72
6.15 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง trip hop	72
6.16 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง house	73
6.17 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง acid house	73
6.18 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง micro house	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 6.19 แอนิเมชันหลังจากคลิกเพื่อไปอ่านข้อมูล 75
- 6.20 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในหน้า electime 76



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ข้อมูลเรื่อง “ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์”

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์นับได้ว่าเป็นแนวเพลงที่มีความทันสมัยและเสมือนมีการเกิดใหม่ อยู่ตลอดเวลา เพราะ ดนตรีแนวนี้ ไม่ได้ยึดหลักเกณฑ์ใดเป็นแน่นอน หากแต่เกิดจากการผสมผสาน ของดนตรีหลากหลายแนวจนทำให้แนวเพลงที่เกิดใหม่นั้น ยังคงมีกลิ่นอายของแนวดั้งเดิมหลง เหลืออยู่ซึ่งจะยังคงไว้มากหรือน้อยนั้น ก็ขึ้นอยู่กับกระบวนการและขั้นตอนในการสังเคราะห์เสียง ของศิลปินแต่ละคน จนกระทั่งปัจจุบัน ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ได้แตกแขนงออกเป็นแนวเพลงย่อยอีก กว่า 30 แนว ซึ่งทั้งนี้ ในแต่ละแนวเพลงยังมีความใกล้เคียงกันค่อนข้างมาก จึงอาจสร้างความสับสน และความเข้าใจผิดให้แก่ผู้ฟังได้

ด้วยความสนใจเป็นการส่วนตัวและพบว่า สื่อที่มีการให้ข้อมูลในเรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ กายที่เคยมีมาในอดีตนั้นยังขาดความน่าสนใจในการนำเสนอเนื้อหา และขาดการสร้างความเข้าใจที่ ชัดเจนและครอบคลุมในเรื่องข้อมูลทางด้านอื่นๆของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยเหตุนี้เอง ข้าพเจ้าจึง จัดทำสื่อมัลติมีเดียบนเว็บไซต์ขึ้น เพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้นในด้านต่างๆของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ โดยมี การนำเสนอในรูปแบบที่สร้างความรื่นรมย์และตื่นตาตื่นใจ โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเว็บไซต์นี้จะ ช่วยสร้างความกระจำชัดและความประทับใจแก่ผู้เข้าชม

วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.ศึกษาและพัฒนาการออกแบบมัลติมีเดียบนเว็บไซต์
- 2.ศึกษาและประยุกต์ใช้ graphic element เพื่อให้เข้ากับแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์
- 3.ออกแบบเว็บไซต์สำหรับให้ข้อมูลเบื้องต้นสำหรับผู้ที่สนใจดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

ขอบเขตของโครงการ

เว็บไซต์นำเสนอข้อมูลเรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบมัลติมีเดียบนเว็บไซต์ ซึ่ง ประกอบไปด้วยข้อมูลต่างๆ ดังนี้

- 1.ความหมายและความเป็นมาของดนตรีของอิเล็กทรอนิกส์ - กล่าวถึงความหมายและ ความเป็นมาของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เกร็ดความรู้ - ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์เฉพาะทาง และอุปกรณ์ทางดนตรี
3. ประเภทของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ - แบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก คือ ambient , techno, breakbeat และ house
4. อัลบั้มแนะนำ - แนะนำอัลบั้มในแนวอิเล็กทรอนิกส์ที่น่าสนใจ
5. กิจกรรมทางดนตรี - แนะนำปาร์ตี้ที่น่าสนใจ

แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง

- ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ โดยรวบรวมจากทางเว็บไซต์ หนังสือ และสื่อต่างๆ
- ด้านการออกแบบที่นำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม
- ด้านเทคนิคการสร้างมัลติมีเดียและเว็บไซต์

2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

- คัดเลือกและสรุปเนื้อหาที่จะใช้ในเว็บไซต์
- วิเคราะห์แนวทางการออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหา

3. ขั้นตอนการออกแบบ

- สร้าง site map เพื่อแยกรายละเอียดของเนื้อหา
- ร่างแบบทั้งหมดของ webpage เพื่อดูความเหมาะสมและกลมกลืน

4. ปฏิบัติงานจริง โดยนำข้อมูลที่คัดสรรไว้และ sketch design มาสร้างงานจริง โดยมีการการจัดวางและเขียน script ของเฟลช เพื่อแก้ปัญหาลิงค์และการเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

ความเป็นมาของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

Electronica เป็นคำที่ใช้เรียกดนตรีที่มีเสียงแบบสังเคราะห์เข้ามาประกอบซึ่งเกิดขึ้นในช่วงกลางยุค 90 หลังจากที่ยุคเฟื่องฟูของดนตรี ALTERNATIVE ดนตรี Electronica จึงเปรียบเป็นคลื่นลูกใหม่ในวงการเพลง ในยุคเริ่มแรก Electronica เป็นดนตรีเต้นรำที่ใช้เปิดตามคลับชั้นสูง รูปแบบของดนตรีแนวนี้ไม่ได้ยึดหลักดนตรี Electronica เพียงอย่างเดียว แต่เน้นที่การผสมผสานดนตรีข้ามแนวจนมีรูปแบบใหม่และถือว่าทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ปัจจุบันกระแส Electronica ในทั่วโลกเริ่มแรงขึ้นจนกลายเป็นแนวดนตรีที่ทันสมัยที่สุด ในยุคดิจิทัล ตัวอย่างวงดนตรี Electronica ที่มีชื่อเสียงระดับโลกอาทิเช่น THE PRODIGY, THE ORB, COLDCUT และ DEATH IN VEGUS เป็นต้น

จนกระทั่งในปัจจุบัน ดนตรี Electronica ได้เกิดการแตกแขนงออกมาอย่างหลากหลาย สามารถจำแนกประเภท ได้ดังนี้

- club dance
- acid house
- techno
- happy hardcore
- minimal techno
- hardcore techno
- jungle/ drum n bass
- ambient
- trance
- trip hop
- tribal house
- acid techno
- dark ambient
- electro techno

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- neo Electro
- funky break
- gabba
- progressive house
- 2-step / british garage
- Big beat
- Goa trance
- Drill n bass
- Glitch
- Illbient
- Nu break
- IDM
- Broken beat
- Left – field hand
- Microhouse
- Garage rap / grime
- microsound

และจะอธิบายเพิ่มเติมในส่วนของแนวเพลงที่มีเอกลักษณ์ค่อนข้างเด่นชัด ดังนี้

HOUSE

ตำรับดนตรีเต้นรำในยุคนี้ ถือกำเนิดในช่วงกลางขั้วมาตอนปลายยุค 80 ในชิคาโก ความเร็วของบีทราว ๆ 120 ต่อนาที เอาดนตรีดีสโก้มาเป็นพื้น มีทำนองง่าย ๆ ติดหู แต่เป็นเสียงสังเคราะห์ ตัวเบสส์ฟังดูลึก และยังคงเดิมความเป็นลาตินโซล และฟังก์ซ์เข้าไป ส่วนใหญ่เป็นเสียงร้องอันทรงพลังของนักร้องสาว ซึ่งไม่ถือเป็นจุดเด่นนักในช่วงแรก ๆ ก่อนที่จะแตกแขนงออกไปอีกหลายแนว ศิลปิน ได้แก่

Basement Jaxx

Cajmere

Daft Punk

Deep Dish

808 State

Faithless

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Farley Jackmaster Funk

Felix da Housecat

Ron Hardy

Larry Heard

Marshall Jefferson

Frankie Knuckles

Leftfield

Lil' Louis

Masters at Work

David Morales

Paul Oakenfold

Roger Sanchez

Jesse Saunders

Armand Van Helden

AMBIENT

กำเนิดขึ้นในยุคที่นักดนตรีร็อกในทศวรรษที่ 70 ค้นพบเครื่องดนตรีสังเคราะห์ จึงใช้ซาวนด์เหล่านี้สร้างสรรค์เสียงที่ล่องลอย อ้อยอิ่ง หลอกหลอน โหยหวน เสมือนปลิวอยู่กลางอากาศ และระยิบระยับไปกับรายละเอียดของเสียงแปลก ๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะตีวนไป ๆ มา ๆ ศิลปินในยุคนี้รับอิทธิพลมาใช้ในการทำดนตรีเต้นรำสไตล์ดี ๆ

Harold Budd

Cluster

Constance Demby

Brian Eno

Roger Eno

Steven Halpern

Terry Riley

Steve Roach

Tangerine Dream

Vangelis

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Paul Avgerinos

Deuter

Edgar Froese

Gandalf

Jon Hassell

Mark Isham

Bill Laswell

Lycia

Material

Patrick Moraz

ACID HOUSE

เฮาส์กลายเป็นที่สายพันธุ์แรก เกิดจากการใส่เสียงเบสส์ อันเป็นเอกลักษณ์ผ่านโรแลนด์ที่บี 303 เข้าไปเกิดอาการหลอนบวกกับการมาถึงของยาเอ็กซ์ทราซีบี (****) จึงเติมคำว่า แอซิด แบบเดียวกับที่มีแอซิดร็อกในช่วงอีพีพียูค 60 ชาวนัดสังเคราะห์จะกระแทกกระทั้นไม่เน้นเนื้อร้อง ถ้ามีก็จะวนไปวนมาพูดถึงความบ้าบอของการเดินร่า การอยู่ด้วยกัน และการใช้ชีวิตในเวลาที่ดีที่สุด ซึ่งตรงใจคนอังกฤษ เพราะมองว่าดนตรีนี่คือการนำมาซึ่งความรัก (****ทำให้นักเต้นรวมตัวกัน เป็นกลุ่มก้อน) ศิลปินได้แก่

DJ Pierre

808 State

Farley Jackmaster Funk

A Guy Called Gerald

Larry Heard

The KLF

Frankie Knuckles

Phuture

Adonis

Armando

Bizarre Inc.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cajmere
 Coldcut
 Felix da Housecat
 Fingers Inc.
 Laurent Garnier
 Gemini
 Hardfloor
 Jamie Principle
 Danny Rampling

TECHNO

ในขณะที่เข้าสู่เป็นดนตรีที่คลื่นไหลเนียบสวยงาม ดนตรีเทคโนจะรุนแรงและดุคั่นกว่า เทคโนถูกออกแบบมาให้กลุ่มเล็ก ๆ โดยเฉพาะนี่คือดนตรีอิเล็กทรอนิกส์อย่างแท้จริง ชวมนัดจะออกเป็นเครื่องจักร ดิบระกระด้างมากกว่าเสียงประกอบยังขโมยมาจากเสียงจักรกลรอบตัว ตั้งแต่เสียงไซเรนจนถึงคำพูดจากในภาพยนตร์ ความเร็วของบีทจะเร็วกว่าเข้าสู่ปกติที่ 126-130 ซึ่งเวลาแตกแขนงแนวออกไป จะมีบีทที่เริ่มจากศูนย์จนไปถึง 140 ของแทรนซ์ และ 220 หรือมากกว่าในดนตรีฮาร์ดคอร์ เทคโนเริ่มจากการเป็นดนตรีใต้ดิน แต่ไปเกิดในอังกฤษ และขยายวงกว้าง ศิลปิน ได้แก่

Dave Angel
 Aphex Twin
 As One
 Juan Atkins
 Joey Beltram
 The Black Dog
 Dave Clarke
 Carl Craig
 Laurent Garnier
 Robert Hood
 LFO
 Derrick May

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Jeff Mills

Moby

Model 500

Plastikman

Kevin Saunderson

Luke Slater

Underground Resistance

Underworld

TRANCE

แนวดนตรีเต้นรำที่ประสบความสำเร็จในวงกว้างที่สุด เสียงจะลอยล่องชวนฝัน เหมือนจะดังคนฟังกับนักเต้นให้อยู่ในภวังค์ตามชื่อ จังหวะจะตีวนไปวนมา และค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นเรื่อย ๆ พอถึงจุดสุดยอด ก็จะอัดลงมาระแทกกระทั้น ซึ่งสมบูรณ์แบบมากสำหรับการเต้นรำ เพราะพอถึงจุดไคลแมกซ์นักเต้นจะกระโดดขึ้น และชูมือเหนือหัวพร้อม ๆ กันเริ่มต้นมาจากในเยอรมัน ช่วงต้นยุค 90 ผ่านเสียงแรง ๆ จากเบลเยียม จนมาเกิดใหม่ในอังกฤษช่วงปลายทศวรรษ เมื่อมีการเติมจังหวะเบรคบีทเข้าไป (จนเรียกกลาง ๆ ว่า โพรเกรซีฟแทรนซ์) และแต่งให้ฟ็อดชั่นแทรนซ์เป็นดนตรีที่เล่นกันตามคลับในอังกฤษมากที่สุด ศิลปิน ได้แก่

Astral Projection

Astralasia

Commander Tom

Hardfloor

Christopher Lawrence

Paul Oakenfold

Sasha + John Digweed

Paul van Dyk

Sven Väth

Art of Trance

Astral Pilot

Joey Beltram

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CJ Bolland
 Cosmic Baby
 Eat Static
 Hardkiss
 Jam & Spoon
 Juno Reactor
 Koxbox
 L.S.G.

TRIP HOP

ฮิปฮอปซ่า ๆ ที่มีกลิ่นอายน้อยมาก เดิมแซมเพิลจากหนังนักสืบ/สงครามเย็น บวกอิทธิพลของเร็กเก้ โซล และ แจ๊ซซ์ คนตรีที่เหมาะสมกับการพียานี่ เริ่มก่อตัวในต้นยุค 90 จากเมืองบริสทอล ตอนใต้ทางอังกฤษจับกลุ่มที่หลงใหลในบีท แด่นักคารโยกหัวมากกว่าเต้นทั้งตัว จึงถูกขนานนามว่า Blunted เพราะเหมาะกับการดูหนังขณะฟังเป็นอย่างมาก คนตรีที่รับฮิปฮอปขยายผู้ฟังในวงกว้าง เพราะเป็นเพลงที่ฟังสบายแม้ว่าเนื้อหาในงานเยี่ยม ๆ ของ Tricky จะบีบคั้นมากนักก็ตาม ที่สำคัญฮิปฮอปเป็นหนึ่งในสาเหตุหลักของซิดส์เ้าท์ ศิลปิน ได้แก่

Howie B
 Björk
 The Chemical Brothers
 Coldcut
 DJ Krush
 DJ Shadow
 Fatboy Slim
 Fila Brazillia
 The Future Sound of London
 Kruder & Dorfmeister
 Massive Attack
 Portishead
 Thievery Corporation

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Tricky

UNKLE

Wagon Christ

Baby Mammoth

Beanfield

A Forest Mighty Black

Amon Tobin

DETROIT TECHNO

ต้นแบบของเทคโนโลยีมาจากเมืองดีทรอยต์ เมืองแห่งอุตสาหกรรมทางตอนเหนืออันหนาวเหน็บ ไร่ชีวิตชีวาของอเมริกา ดีทรอยต์ให้กำเนิดดนตรีพี-ฟังก์ และเป็นบ้านของค่ายโมทาวน์มาก่อนเทคโนโลยีเกิดจากการเอาส่วนย่อยของฟังก์ มารวมกับดนตรีสังเคราะห์จากยุโรป (บรรดางานอย่าง Kraftwerk, Depeche Mode, Cabaret Voltaire) โดยเน้นที่การสร้างจังหวะที่ไม่มีชีวิตแต่ให้ความรู้สึกที่หยาบและรุนแรง สมชื่อ ศิลปิน ได้แก่

Juan Atkins

AUX 88

Mad Mike Banks

Carl Craig

Cybotron

DJ T-1000

Drexciya

Eddie Flashin' Fowlkes

Robert Hood

Kenny Larkin

Derrick May

Jeff Mills

Model 500

Moodymann

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Terrence Parker
 Kevin Saunderson
 Shake
 Underground Resistance
 Blake Baxter
 Alan Oldham

GABBA

แรงขึ้นไปกว่าเฮ็ปปี้ฮาร์ดคอร์ จนเกือบจะเข้าสู่โลกของดาร์คคอร์ ซึ่งจะขยายตัวเป็นจิ้งก่ดต่อมา คนตรีเก็บบา (มาจากภาษาคัทซ์ที่แปลว่าเพื่อน) จังหวะจะเร่งแรงขึ้นเป็น 200-400 บีทต่อนาที เกิดมาจากการเฟในร็อดเทอร์คัมที่เนเธอร์แลนด์และข้ามมาถล่มที่สก็อทแลนด์ด้วยเนื้อร้องจะว่าด้วยความรุนแรงมากขึ้นแต่หนีไม่พ้นยา เซ็กซ์ และสงคราม ศิลปิน ได้แก่

Paul Elstak
 G.T.O.
 Rotterdam Terror Corps
 Ultraviolence
 Atari Teenage Riot
 DJ Isaac
 P.C.P.
 Ruffneck
 3 Steps Ahead
 DJ Brisk
 EC8OR
 X-Static

HAPPYHARDCORE

เทคโนโลยีที่แรงขึ้นไปอีก ฟังควุ่นวายนวลุกพถ่าน อึกทึก โวยวาย เหมือนเป็นการเดินรำของคนบ้าภายใต้บีทที่เร็วถึง 180-190 ต่อนาที เสียงซินธ์กับเพียโนจะเร็ว เสียงร้องก็ถูกปรับจนเร็วเหมือนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวซีพม้งค์ เหมาะกับเด็กวัยรุ่นนเมาจนไม่รู้สึกตัว เนื้อหาจะวนเวียนกับเรื่องของยา เซ็กซ์ ความสุข
 เจียนบ้าดังมากในสเก็ทแลนด์ และถูกมองว่าไม่มีคุณค่าทางดนตรี ศิลปิน ได้แก่

Force & Styles

Sharkey

Slipmatt

Vinylgroover

DJ Brisk

DJ Choci

DJ Eruption

DJ Sy

Hixxy

Dougal

Ramos Supreme

Ramos Supreme & Sunset Regime

BIGBEAT

เสียงออกมาสมชื่อเพราะเป็นปีที่โครมครามแรงจัดจ้าน โฉมหน้าผสมพลังของรีด และ
 จังหวะโยกมัน ๆ จากฟังก์ถึงเฮาส์ โดยไปแซมเพิลอะไรต่อมิอะไรมาใส่เต็มไปหมด ซึ่งเหมือนเฮาส์
 ในยุคแรกๆ ดนตรีแนวนี้สร้างให้คนมวลรวมออกมาเต้น ปฏิเสธดนตรีเต้นรำประเภทศิลปะคิดมาก
 โดยสิ้นเชิงเป็นดนตรี Hip Hop ที่เพิ่มความเร็วของจังหวะประมาณ 3-5 เท่า เปลี่ยนโครงสร้างดนตรี
 จากการเรปมาเป็นดนตรีโซล เพิ่มเบสไลน์ของดนตรีฟังก์บวกลูกเล่นสแครชแผ่นและการแซม
 เพลอร์เสียงต่างๆลงไปผลลัพธ์คือ เสียงของปีที่ใหญ่โตค้นพบโดย The Chemical Brothers แต่ผู้ที่
 ทำให้โด่งดังทั่วโลกคือ Fat Boy Slim ศิลปิน ได้แก่

The Chemical Brothers

The Crystal Method

Death in Vegas

Fatboy Slim

Lo Fidelity Allstars

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Prodigy
 Propellerheads
 Bassbin Twins
 Bentley Rhythm Ace
 Boom Boom Satellites
 DeeJay Punk-Roc
 Dub Pistols
 Freestylers
 Headrillaz
 Junkie XL
 Lionrock
 Kurtis Mantronik
 Mekon
 Monkey Mafia
 Les Rythmes Digitales

IDM

ย่อมาจาก Intelligent Dance Music พัฒนามาจากอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะตราแผ่นเสียงอย่างวาร์ฟ ที่ทำดนตรีเทคโนโลยีที่เหมาะกับการนั่งฟังพิจารณา มากกว่าออกไปเต้น เพราะไม่มีจังหวะช่วงเร่งเร้าอารมณ์นัก ตัวดนตรีจะซับซ้อนและเต็มไปด้วยรายละเอียดมากกว่าเป็นที่โปรดปรานของนักวิจารณ์ในยุคแรก ๆ เพลงเหล่านี้บรรจุกไว้ในห้องซิดส์เฮ้าท์ สำหรับลวดคิกของ **** ดนตรีจะพัฒนาและมีการลองผิดลองถูกอยู่ตลอดเวลา แม้แต่ในปัจจุบันที่ยังคงมีรูปแบบใหม่ ๆ เกิดขึ้นอย่างแนวลิทซ์ หรือคลิสิกส์เอนด์คัทส์ที่เกิดขึ้นจากการใช้คอมพิวเตอร์สมัยใหม่เข้าช่วยสร้างเสียงของการตัดปะที่ปราศจาเราปแบบที่เป็นแบบแผนอย่างมีระเบียบงานเหล่านี้ได้รับความนิยมในเยอรมัน อังกฤษ และซานฟรานซิสโก ซึ่งจะมีผลงานออกมาอยู่ทุกสัปดาห์ ทั้งในรูปแบบของซิงเกิ้ล 7 นิ้ว และอัลบั้มเต็ม ๆ ศิลปิน ได้แก่

Aphex Twin
 As One
 Autechre

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

B12

Boards of Canada

Carl Craig

808 State

Alec Empire

Funkstörung

Irresistible Force

LFO

Locust

Monolake

Mouse on Mars

Oval

Pan Sonic

Plaid

Porter Ricks

Seefeel

Spacetime Continuum

BREAKBEAT

ดนตรีร็อกที่ถูกเปลี่ยนเสียงของดนตรีจากของจริงมาเป็นเสียงสังเคราะห์ ทั้งเสียงกลองและกีตาร์ เนื้อร้องจะถูกตัดต่อมาจากเพลงต่าง ๆ นำมาแซมเพลอ์ลงไป ผสมกับเสียงที่รกๆของเอฟเฟ็คท์ จังหวะที่แข็งกระด้างเหมือนเทคโนโลยี แต่อัตราเร่งช้ากว่า ศิลปิน ได้แก่

Afronaught

Bugz in the Attic

4hero

Seiji

Agent K

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

As One

Alex Attias

Stephane Attias

Château Flight

Domu

Neon Phusion

New Sector Movements

Nu Era

Numbers

Ian O'Brien

Reclouse

Restless Soul

Big Bang

Da One Away

Da One Way

ILLBIENT

กำเนิดขึ้นในเมืองนิวยอร์ก เนื้อหาในเพลงมักจะพูดถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความเสื่อมของสิ่งสกปรกในสภาวะรอบๆกาย รากทางดนตรีของ illbient นี้มาจาก ambient แต่จะมีส่วนผสมของ dub , hip hop และ drum 'n' bass ซึ่งเมื่อรวมกันแล้วจะทำให้ดนตรีที่ได้มาฟังดูน่ากลัว ก่อนไปทางมืดมนนิดๆ และถูกปกคลุมไปด้วยเสียงอื้ออึ้งต่างๆ ศิลปิน ได้แก่

DJ Spooky

Slotek

Spectre

Rob Swift

Techno Animal

Tipsy

We

Badawi

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Byzar

Dr. Israel

Scotty Hard

Rockers Hi-Fi

Ronnie & Clyde

Single Cell Orchestra

Dubadelic

Prince Charming

Roots Control

Scarab

Sensational

Jason X

MICROHOUSE

แนวเพลงที่ใช้เรียกกลุ่มโปรดิวเซอร์ชาวเยอรมันที่พยายามจะสร้างดนตรีเฮาส์แนวใหม่ที่ฟังดูเบาสบายมากขึ้น ไม่รกหู ซึ่งเกิดจากการผสมของ deep house และ minimal techno ผลลัพธ์ที่ได้ จึงออกมาว่า “less is more” ศิลปิน ได้แก่

Akufen

Farben

Herbert

Isolée

Ricardo Villalobos

Baby Ford

Thomas Brinkmann

Matthew Dear

Dimbiman

Sascha Funke

Anders Ilar

Sami Koivikko

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Lawrence

Losoul

Mikkel Metal

The Modernist

MRI

Markus Nikolai

Pantyttec

Ark

เกร็ดความรู้



ภาพที่ 2.1 เครื่องเล่น Attigo TT

Attigo TT

เครื่องเล่นดีเจแบบสัมผัสหรือ Attigo TT(ออกเสียงอติโก้ เป็นภาษาละติน แปลว่า touch ส่วน TT ย่อมาจาก touch screen turntable ที่แปลก็คือ คนคิดค้นเครื่องนี้เป็นเด็กหนุ่มอายุแค่ 21 ปี เป็นชาวสก็อตแลนด์ ชื่อ Scott Hobb ต้องยอมรับเลยว่าเก่งจริงๆเอามือไปลูบที่จอที่แสดงเหมือนคลื่นเสียง ฐไปลูบมา เหมือนสแกรชแผ่นเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sampler คืออะไร

Sampler คือ เครื่องมือชนิดหนึ่ง ทำหน้าที่เล่นเสียงออกมาตามที่เราสั่ง (ผ่าน MIDI) โดยเสียงที่เล่นออกมาจะ มาจากเสียงที่เราอัดมา ซึ่งเรียกว่าเป็น sample (เหมือนเป็นตัวอย่างเสียง) การอัดเสียงตัว sample มา เรียกว่า sampling

การทำงานของมัน คือ เราจะมี sample อยู่ อาจจะเป็นเสียงเครื่องดนตรี สำหรับโน้ตตัวหนึ่งๆ เวลา sampler รับคำสั่งให้เล่นโน้ตตัวนั้น ก็จะเล่นเสียงนั้นออกมาซึ่งเราสามารถกำหนด processing อื่นๆ ให้มันทำงานตอนที่เล่นเสียงออกมาก็ได้เช่น เราอัดเสียงโน้ต C ที่เล่นโดยเปียโนเข้ามา แต่เราอาจจะกำหนดให้ sample ตัวนี้ ใช้กับโน้ต C# - D# และ E ที่อยู่ติดกับมันด้วยก็ได้ (ก็คือ ใช้วิธี shift pitch มันขึ้นไป ให้เสียงที่ออกมา มีระดับเสียงตามโน้ตที่ต้องการ) แทนที่จะต้อง sampling เปียโน ทุกๆ คีย์ เป็นแต่ละ sample ก็สามาร sampling โน้ตเพียงไม่กี่ตัว เป็นช่วงๆก็ได้

ปัจจุบัน Synth หลายๆ ตัว ก็ทำงานแบบ sample-based คือ ในตัวมันจะมี sample เก็บไว้แล้วเล่นออกมาตามที่เราสั่ง ซึ่งเสียงจะดีหรือไม่ ก็ขึ้นอยู่กับตัว sample ที่มี (อยู่ในเครื่อง) ซึ่งบางรุ่น ก็อาจจะทำหน้าที่เป็น sampler ได้ด้วย (คือ อัด sample เข้าไปเองได้)(synth สมัยก่อน จะใช้วิธี generate เสียงออกมา ด้วยวงจรของมันเองเลย ไม่มี sample)

คีย์บอร์ด กับ Synthesizer ต่างกันยังไง

Synthesizer เป็น subset ของ Keyboard

Keyboard คือเครื่องมือต่างๆที่ใช้ลิ้มนิ้วกดซึ่งมีหลายแบบหลักๆ ก็ เปียโน แอ็คคอร์ดียน ฯลฯ และ Synthesizer มันก็เป็นเครื่องมือที่มีลักษณะแบบนี้เช่นกัน

Synthesizer คือ เครื่องสังเคราะห์เสียง ซึ่งสามารถดัดแปลงเสียงจาก โครงสร้างเดิมให้ไปตามที่ควบคุมได้ เช่น Waveform ต่างๆหรือเช่น Sine wave , Sawtooth wave , Square wave หรือดัดแปลงแบบอื่นๆ

สรุปคือ synthesizerมันก็คือคีย์บอร์ดชนิดหนึ่ง คือมีลิ้มนิ้วกดเหมือนกันนั่นเอง

การทำงานของ synthesizer

ซินธิไซเซอร์ เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ออกแบบมาเพื่อสร้างเสียงจำลองโดยใช้เทคนิคต่างๆ เช่น การเพิ่มเสียง, การ ลดเสียง, การใช้คลื่นเสียงกล้ำคลื่นวิทยุโดยเปลี่ยนความถี่คลื่น (Frequency Modulate; FM), การสังเคราะห์ เสียงกายภาพ, การทำให้คลื่นเสียงผิดเพี้ยนรูปร่างไป

ซินธิไซเซอร์สร้างเสียงผ่านการปรับเปลี่ยนโดยตรงของกระแสไฟฟ้าซึ่งถูกใช้ในซินธิไซเซอร์แบบอนาล็อก, การปรับเปลี่ยนทางคณิตศาสตร์ของค่าตัวแปรที่พอใจ โดยใช้คอมพิวเตอร์ซึ่งใช้ในซินธิไซเซอร์แบบที่เป็นโปรแกรมสำเร็จรูป หรือจากการรวมทั้งสองวิธีเข้าด้วยกัน ในขั้นตอนสุดท้ายของซินธิไซเซอร์กระแสไฟฟ้าจะถูกใช้เพื่อสร้างการสั่นให้กับแผ่นที่ใช้ส่วนของลำโพงหรือหูโทรศัพท์ เป็นต้น เสียงซินธิไซเซอร์นี้ถูกจำลองไว้จากการอัดเสียงธรรมชาติ เมื่อพลังงานทางกลของคลื่นเสียงถูกแปลงไปเป็นสัญญาณ และที่สุดจะถูกเปลี่ยนกลับไปเป็นพลังงานทางกลจากการเล่นเทปที่อัดไว้ผ่านการสุ่ม ส่วนสำคัญที่ขาดหายไปของเสียงซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของซินธิไซเซอร์

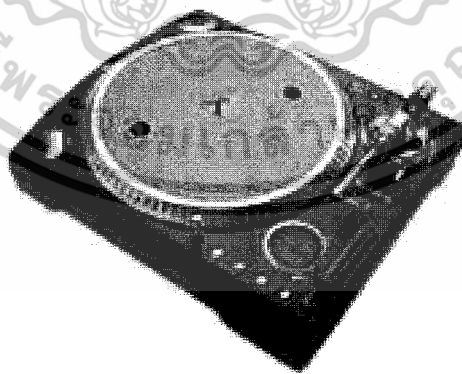
ซินธิไซเซอร์เสียงพูด ยังถูกใช้ใน กรรมวิธีสร้างเสียงพูด อิเล็กทรอนิกส์ มักจะใช้ใน โวโคเดออร์ (Vocoders) หรือการสร้างเสียงพูดนั่นเอง

Dj equipment

อุปกรณ์สำหรับ dj มีหลายอย่างและแต่ละอุปกรณ์ก็ทำหน้าที่ต่างกันและสัมพันธ์กัน มีรายละเอียดดังนี้

1. Turntable

คือเครื่องเล่นแผ่นเสียง ในบ้านเราชอบเรียกติดปากว่า “Turn” มีมาตั้งแต่เกือบร้อยกว่าปีมาแล้วแต่ที่สำหรับ dj เล่นนั้นก็ไม่ใช่ปีมานี้เอง Turn มีการแบ่งประเภทตามระบบการเล่นได้ 2 แบบได้ดังนี้



ภาพที่ 2.2 Turntable Direct Drive System

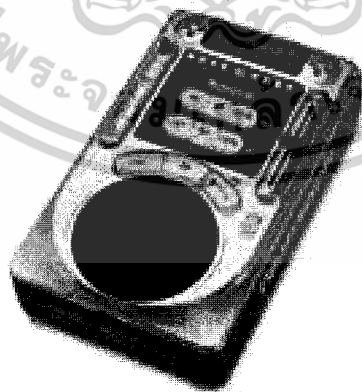
1.1 Turntable Direct Drive System (ระบบไดเรคไดรฟ์) เป็นระบบที่นิยมมากที่สุดของการเล่นของ dj มีชื่อเสียงและเป็นระบบที่แนะนำให้เล่นมากที่สุดเพราะ Direct Drive ก็คือการขับของมอเตอร์ (แรงขับเรียกว่า Torque) ที่ขับจานเล่นแผ่นแบบตรงๆ แกนตรงกลางนั้นเรียกว่า เอกซารีนี่เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Spindle คือแกนที่สำหรับวางแผ่นเสียงลงไปแกนนั้นคือแกนหลักของมอเตอร์นั่นเองและจานเล่นแผ่น เรียกว่าPlatter นั้นก็เป็นอีกขั้วหนึ่งของมอเตอร์เมื่อเปิดกระแสไฟฟ้าขั้วทั้งสองก็จะหมุนส่งผลให้ Platter หมุนได้อย่างดีและเสถียรกว่าลองนึกถึงมอเตอร์รถของเล่นดูว่ามันจะมีขั้วแม่เหล็กขั้วบวกกลบอยู่ภายในมอเตอร์ แต่ถ้าเป็น Turn อีกขั้วหนึ่งจะอยู่ข้างล่างและอีกขั้วหนึ่งคือจานเล่นแผ่นมันก็เลยขับได้ดีกว่าระบบอื่น และ Turn ระบบนี้จะมีน้ำหนักที่มากและราคาแพงยี่ห้อดีเป็น standard ของ dj คือ Technics sl-1200mk2 เป็นของประเทศไทยผู้ปั่นสายการผลิตเป็นสิบปีแล้ว แต่ก็ยังมียี่ห้ออื่นที่ดีไม่แพ้กัน เช่น Stanton,Vestax,Numark,Gemini ราคาตกตัวละ สองหมื่นขึ้นไป

1.2 turntableBeltDriveSystem (ระบบเบลทไดรฟ์) เป็นระบบที่มีคนเล่นน้อย เนื่องจากระบบการทำงานใช้มอเตอร์ขับเคลื่อน Platter ด้วยสายพาน<Belt>ทำให้แรงขับไม่ดีออกตัวช้า นั่นเองนึกถึงจักรยาน เหมาะสำหรับไว้เปิดฟังที่บ้าน Turn ระบบนี้มีราคาถูกมากบางยี่ห้อราคาไม่ถึงหมื่นก็มีแถมหัวเข็มให้อีกด้วยเหมาะสำหรับdjมือใหม่หรือหัดเล่น มีน้ำหนักเบาแต่ถ้าจะเล่นจริงจังไม่ควรซื้อ

2 CD Player

เครื่องเล่น cd สำหรับ dj แตกต่างกับเครื่องเล่นทั่วไปตรงที่มี Pitch ปรับความเร็วของเพลง มี effect บางยี่ห้อสามารถ Scratch ได้และเล่นแผ่น Mp3,Dvd,Media card ได้ยี่ห้อที่ติดตลาดตอนนี้มี Pioneer,Denon,Numarkหน้าจอก็มีแบบ digital,lcdแสดงผลรายละเอียด บ้านเราชอบเรียกว่า ‘CDJ’ แบ่งประเภทได้ดังนี้



ภาพที่ 2.3CD Single Player (front load)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 CD single player

เป็นเครื่องแบบใส่แผ่นได้แผ่นเดียววางไว้บนโต๊ะหรือด้านบน booth dj มีทั้งใส่แผ่นด้านบน top load และใส่แผ่นด้านหน้า front load. ตัวอย่าง CDJ 100, CDJ 800, CDJ 1000, Numark Axis. เครื่องแบบนี้เคลื่อนย้ายง่ายราคาไม่แพงมาก



ภาพที่ 2. 4CD Dual Player

2.2 CD Dual Player

เป็นเครื่องแบบมีสองช่องใส่แผ่นการวางจะต้องเจาะวางลงไป booth dj และใช้นิ้วกดเคลื่อนย้ายไม่ได้ ตัวอย่าง Denon, Numark

3. Mixer

คือเครื่องผสมเสียงหรือ Mix เสียงจาก Line turntable, CD มาออกเป็น line เดียวกัน Mixer มีหลาย channel ตามมาตรฐานคือ 2, 3, 4 channel จำไว้ว่าเสียงเพลงจะออกมาดีหรือไม่อยู่ที่ Mixer บางรุ่นเป็นระบบ Stereo mixer และ Digital mixer 24 bit แม้กระทั่งระบบหลอดก็ มี ราคาไม่ถึงหมื่นจนถึงแสนบาทแบ่งประเภทของ Mixer ตามแนวเพลงได้ 2 ประเภท

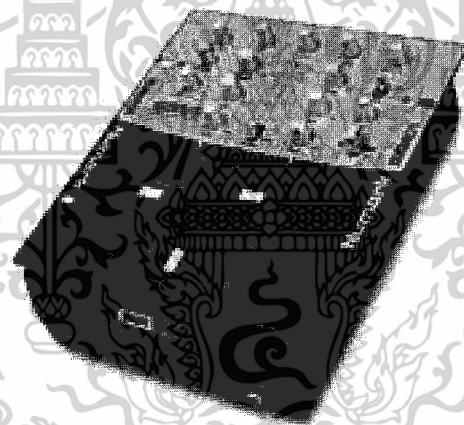
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 Club Mixer

3.1 Club Mixer

เป็น Mixer สำหรับแนว House แนว Dance มีตัวปรับเสียง Eq, Effect. มี 2-4 channel ยี่ห้อที่นิยมคือ Numark, Allen healt.



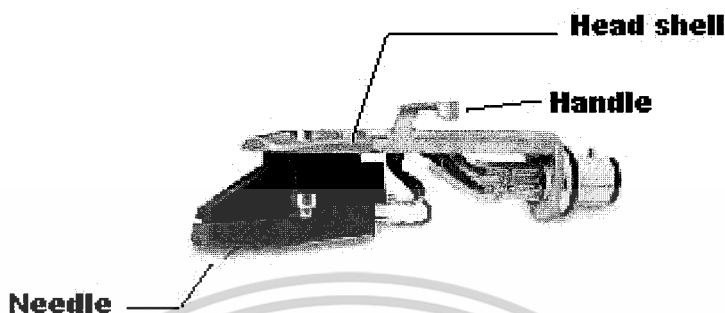
ภาพที่ 2.6 Scratch Mixer

3.2 Scratch Mixer

เป็น Mixer สำหรับแนว Hiphop ที่เน้นการ scratch มีตัว Curve adjust ตรง Crossfader เพื่อปรับระดับเสียง Mixer พวกนี้ Fader, Crossfader จะถี่มาก มาตรฐานมี 2 channel ยี่ห้อที่นิยมคือ Vestax, Numark

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.Cartridge



ภาพที่ 2.7Cartridge

คือหัวเข็มนี้เองเพราะ turntable ยังเป็น analog อยู่อ่านเสียงด้วยเข็มลงไปร่องที่ต่างกัน ในแผ่น Vinyl จนเกิดเสียงออกมา ต้องขอขอบคุณ โทมัสเอดิสัน ที่คิดค้นขึ้นมาได้ หัวเข็มมีหลายแบบหลายรูปทรงแบบกล่องเหลี่ยมๆจนถึงแบบหัว Concord(เครื่องบิน) หัวเข็มเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่สุดควรเก็บรักษาให้ดีเพราะราคากับขนาดนั้นมันไม่สัมพันธ์กันเลย ขนาดไม่ก็มิล .ราคา 4-5พันบาทก็มีถ้าหักไปก็เปลี่ยนเฉพาะปลายไม่ต้องเปลี่ยนทั้งอัน(สมัยผู้เขียนตอนเด็กพ่อห้ามเล่น)แต่หัวเข็มทำมาเฉพาะให้dj เล่นจึงมีความทนทานกว่าและให้เสียงที่ out put มากกว่าหัวเข็มสำหรับฟังทั่วไปบางรุ่นทนต่อการ Scratch รุนแรง ได้ยี่ห้อตอนนี้มี ShureM447,Ortofon,Stanton,Numark ราคา มีตั้งแต่ 2-5พันบาทและยังมีหัวเข็มรุ่นใหม่ที่ไม่ต้องยึดกับ Headshell รูปทรงทันสมัยกว่าและทำให้การวางตำแหน่งเข็มกับแผ่นง่ายเพราะไม่มี Headshell บังสายตา

5. Headphone



ภาพที่ 2.8Headphone

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นหูฟังแบบครอบศีรษะที่ dj นิยมใช้มีขนาดใหญ่เพื่อให้เสียงฟังชัดเจนและรายละเอียดเสียง ทุ่ม กลาง แแหลม ชัดขึ้น เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญเพราะต้องใช้ไว้ในการ Mix เพลงและแนะนำว่า dj ต้องมีส่วนตัว Headphone มีหลายแบบหลายยี่ห้อเลือกใช้ได้ตามถนัด

ความแตกต่างระหว่าง mix และ remix

รีมิกซ์ เป็นการนำเพลงที่มีอยู่แล้ว มารีมิกซ์ให้เกิดเวอร์ชันใหม่ ที่ต่างไปจากเดิม โดยใช้ซออดิโอซิกซิ่งเพิ่มหรือลดองค์ประกอบต่างๆของเพลงนั้นๆไม่ว่าจะเป็นจังหวะ ระดับเสียง ระยะเวลาในเพลง หรือภาพรวมของเพลง และในบางครั้งการรีมิกซ์ มักที่จะมีการเรียบเรียงใหม่แต่ก็เพียงเล็กน้อยเท่านั้น อาทิเช่น การมิกซ์เพื่อให้เป็นเวอร์ชัน vocal up คือเน้นเสียงของนักร้องมากกว่า ซาวนด์ดนตรี ทั้งนี้ จุดประสงค์ของการมิกซ์ ไม่ใช่เพื่อให้ได้รับความนิยมเท่ากับเวอร์ชันดั้งเดิม แต่เพื่อให้เกิดเป็นสไตส์ดนตรีใหม่ หรือ radio format และการรีมิกซ์นั้น ต่างจากการ edit ซึ่ง เน้นการทำให้เพลงในเวอร์ชันแรกให้สั้นลงเพื่อผลประโยชน์ทางการพาณิชย์มากกว่า แต่สุดท้ายแล้ว ยังคงเป็นเพลงเดิมอยู่ ไม่ได้เกิดเป็นเพลงใหม่ ซึ่งต่างจากการมิกซ์ ตรงที่ มิกซ์จะนำเพลง หรือ ส่วนประกอบอื่นๆที่มีอยู่แล้ว มาผสมปนเปเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นเพลงใหม่ขึ้นมา

อัลบั้มแนะนำ

1.Pocket Symphony - AIR

Release Date: 2/06/2007

Rcording Date: 3/2007

track : 12

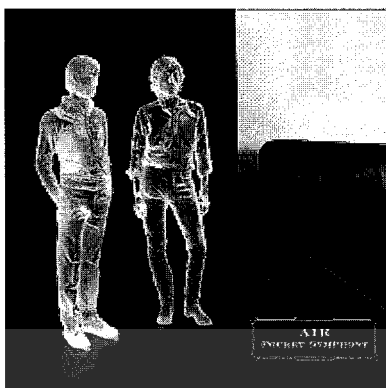
Length: 00:50:25 Hrs

Label: Astralwerks

Type: LP,CD

Genre/Styles : Trip-Hop, Ambient Pop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.9 อัลบั้ม Pocket Symphony ศิลปิน Air

หลังจากที่อัลบั้ม moon safari ได้ออกมาทักทายเหล่าแฟนเพลงจนได้กลายเป็นอัลบั้มคลาสสิกโดยปริยาย วันนี้ Air กลับมาอีกครั้งพร้อมกับอัลบั้มใหม่ ในแนวทดลอง ที่ยังสามารถเข้าถึงได้ อัลบั้ม Pocket Symphony Nicolas Godin และ Jean-Benoît Dunckel ได้พยายามสร้างให้เกิดความบาลานซ์ระหว่างความสวยงามไพเราะและความคิดสร้างสรรค์ ตามแบบฉบับของ Air เนื้อหาโดยรวมของอัลบั้มนี้จะเน้นความรู้สึกนึกคิดและสภาพแวดล้อมที่หล่อหลอมความเป็นมนุษย์ อย่างไรก็ตาม เพลง “Space Maker” และ “Night Sight” เป็นเสมือนเพลงเปิด และ เพลงปิดอัลบั้ม ภายในวงเล็บนั้นอัดแน่นไปด้วยบทเพลงที่กล่าวถึงความเศร้า และความปรารถนาในมุมมอง ดังเช่นที่ Air เคยได้ทำมาแล้วในอัลบั้ม The Virgin Suicides ที่เคยปรากฏเป็นเพลงประกอบภาพยนตร์ (โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เพลง “Lost message”) อัลบั้มนี้ ดูโอคู่นี้ยังมีโอกาสได้ร่วมงานกับ Jarvis Cocker and Neil Hannon อีกด้วย

โดยรวมแล้ว อัลบั้ม Pocket Symphony ไม่ได้สงบเรียบนิ่งจนเข้าใจยากดังเช่นอัลบั้มที่ผ่านมา แต่การนำเสนอด้านลบภายในจิตใจนั้นทำให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ของอัลบั้มนี้ ผ่านบทเพลงที่ฟังดูอ่อนโยน เหมือนความฝันที่ยังคงส่องแสงเจิดจรัส แต่ยากที่จะบรรยายออกมาเป็นคำพูดได้ในยามลืมตาตื่น

“Photograph,” บทเพลงที่กล่าวถึงความน่าประทับใจของกลางร้ายที่กำลังส่งสัญญาณ “Redhead Girl” กล่าวถึงการไตร่ตรองแบบมีนเมาเล็กๆ ในความรักที่ไม่สามารถทำอะไรได้ จนกระทั่งรอเวลาให้รักนั้นตายจากไป ภาพรวมของเพลงในอัลบั้มชุดนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเจ็บปวดจากความรัก แต่ Dunckel and Godin ได้เลือกที่จะกลับด้านให้เห็นว่าในความออกหักนั้น มีความสวยงามซ่อนอยู่ และในเพลง “Once Upon a Time” ได้อุปมาอุปมัยให้เห็นด้านมืดของเทพนิยายว่า กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว นั้น ไม่มีอยู่จริง เพลงเด่นในอัลบั้ม “One Hell of a Party,” ที่ได้เสียงร้องของ Jarvis Cocker พุดถึงรักที่จบลงเหมือนกับอาการเมาค้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การร่วมงานระหว่างคู่หู Air กับโปรดิวเซอร์อย่าง Nigel Godrich สิ่งที่น่าพาให้ทั้งสามคนได้มาร่วมงานกันนั้น ไม่ใช่แค่เพียงเพราะ Nigel Godrich มีรสนิยมเหมือนกับ Dunckel and Godin หรือ ความน่าหลงใหลในรายละเอียดของภาคดนตรี แต่เป็นเพราะ เขาสามารถช่วยให้ผลงานชิ้นนี้ของวง Air สามารถเรียกได้ว่าสมบูรณ์แบบได้ไม่ยากเกินไป "Left Bank," ผสมเสียงฮัมเข้ากับเครื่องดนตรี cello และ แคลปเจอร์เอาเสียงกีตาร์อะคูสติคมาใส่เพิ่ม ทำให้ได้เสียงที่เหมือนเล่นเครื่องดนตรีอย่างไม่ชำนาญนัก นี่คือผลที่ได้จากการร่วมงานกันของพวกเขา

และนี่คือการเติบโตอย่างสง่างาม ของวง Air

2. Push The Button – The Chemical Brothers

Released January 24, 2005

Recorded 2004

Genre Trip hop, big beat

Length 60:13

Label Virgin Records

Producer The Chemical Brothers



ภาพที่ 2.10 อัลบั้ม Push The Button ศิลปิน The Chemical Brothers

2 หมู่มใหญ่สุดเท่าที่กลอนดอน Tom Rowlands กับ Ed Simmons เจ้าของฉายา 'พี่น้องสารเคมีแห่งวงการดนตรีเต้นรำ' ต้นตำรับจังหวะบิกบีท เทคโน ไชติเดอลิกเฮ้าส์ และเบรกบีทหรือ Chemical Beat ที่นักวิจารณ์และนักเต้นเท้าติดไฟให้การยอมรับ พวกเขาคือ 'อนาคตของดนตรีร็อกแอนด์โรล' เสมอมา ดนตรีที่เกิดขึ้นจากไอเดียอันพิศดารของพวกเขาเกิดมาพร้อมๆ กับยุคอัลเตอร์รุ่มเรื่อง ทั้งคู่ได้แรงบันดาลใจจากวงร็อกและอิเล็กทรอนิกส์พ็อพอย่าง Joy Division, New Order ฟังก์จาก Africa Bambaataa และฟังก์จาก The Clash เป็นต้น ทั้ง 4 สตูดิโอ อัลบั้ม ที่ผ่านมาจึงเป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องหมายการค้าที่ชัดเจนว่า พวกเขาขังกัมน้ำกัมน้ำตาทำและนำดนตรีร็อกแอนด์โรลมาทดลองทำ ปฏิบัติการเคมีกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและแนวดนตรีต่างๆ โดยไม่แคร์ว่าผลลัพธ์ที่ออกมา จะเป็นดนตรีอีกรูปแบบที่ไม่เกาะกับกระแสตลาดทั่วไป เพราะใจของพวกเขามุ่งมั่นที่จะนำดนตรี ร็อกไปให้ผู้คนในอนาคตฟังกันให้ได้สถานเดียว

เสน่ห์ดนตรีของพวกเขาในทุกๆ อัลบั้มทำให้เรารู้สึกเหมือนได้ฟังดนตรีหลากหลายสไตล์ ในคราวเดียวกันเสมอ ทั้งฟังก์ ฟังก์ ร็อก โซลิดีเคอติก เทคโน ดิสโก้และอิเล็กทรอนิกส์พ็อพ โดยมันจะถูกผสมผสานอย่างลงตัว ปฏิบัติการของสารเคมีในทุกๆ เพลงที่ทั้งคู่ใส่ลงไปจึงถูกกลืนกินจนเป็นเนื้อ เดียวและแยกไม่ออกว่ามีส่วนผสมอะไรบ้าง แต่ที่สามารยยืนยันได้ชัดว่าเป็นดนตรีร็อกคือจังหวะ ของกลองหรือบีทและริธึมกีตาร์ที่ โคนเอฟเฟกต์ที่กระหน่ำจนบิดเบี้ยวแต่ยังหนักหน่วง

Galvanize ซึ่งเกิดแรกเป็นร็อกที่ใช้สูตรตำนานดนตรีฮิปฮอป Q-Tip แห่ง A Tribe Called Quest ที่ฮาฮิปฮอปยุคนี้ไม่คุ้นเคย ผสมกับกรดอาร์เบียนมิวสิก และต้นฉบับขนานแท้การตกลี กสมบูรณ์ของเคมิกอลบีทที่ทั่วโลกรู้จักดี ผลลัพธ์คือ ดนตรีอาร์เบคที่เมามายดัง โซลิดีเคอติก แต่ ร็อนแรงด้วยการปลุกเร้าจากเนื้อหาที่ Q-Tip ร่ายให้เราทุกคนดื่มน้ำปลดปล่อยความอิสระของหัวใจ ไอเดียและความกดดันทั้งหมดออกมา แล้วอย่างนี้จะไม่ให้ผมยืนยันว่า The Chemical Brothers ร็อก ได้อย่างไร ในเมื่อภาพรวมและเจตนารมณ์ของเพลงเป็นแนวทางดนตรีร็อกชัดๆ อย่าตีกรอบ ว่าร็อกต้อง โครมคราม แหกปากจนคอแตก กีตาร์ต้องหนักแน่นปานภูผาและ โซโล่ไฟเล็บ คิคอย่าง นั้นมันแคบเกินไป

The Boxer คือแทร็คต่อมาที่ยืนยันมันเป็นร็อก 100 % เพราะได้นาย Tim Burgess แห่ง The Charlatans เพื่อนซี้มาร้องให้อีกครั้งหลังจากเคยช่วยสร้างชื่อให้กับแทร็คฮิต Life Is Sweet แแทร็คที่ เหลือล้นเป็นสารเคมีสูตรใหม่ของดนตรีร็อกที่ทั้งหนักเกือบเป็นอินคัสเทรียลหรือเดรเมทัล และ ไม่ด้อยกว่าดนตรีการาจร็อกรุ่นน้องๆที่กำลังจะแจ้งเกิดอีกหลายร้อยวง รวมถึงงานใหม่ๆ วงรุ่น เดียวกันอย่าง Fatboy Slim หรือ The Prodigy แแทร็คโปรดที่เหลือคือ Come Inside, Shake Bounce Break และ Margo Ging กับ Surface To Air ที่คล้ายเป็นภาคต่อของเพลง Star Guitar รวมกับ The Sunshine Underground และ The Private Psychedelic Reel แค่นี้ก็ตาสว่างกับแนวทางดนตรีร็อกที่ เต็มร่าได้บนทุกฟลอร์เต้นรำของปีนี้ และจะเข้ามาแทนดนตรีฮิปฮอปที่กำลังอยู่ในช่วงขาลงอย่าง สุดๆ เพราะทุกคลับบนเกาะอังกฤษและยุโรปวันนี้ ดนตรีเบรคบีทคือจังหวะเต้นรำที่อินเทรนด์ที่สุด มาตั้งแต่ปลายปี 2004 แล้ว

กิจกรรมดนตรี



ภาพที่ 2.11 โปสเตอร์ Minimal Electronica

- Minimal Electronica

วันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2551

ณ คลับคัลเจอร์



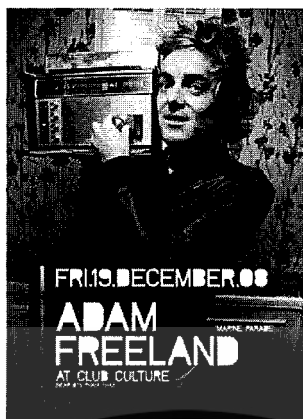
ภาพที่ 2.12 โปสเตอร์ Lovesick

- Love Sick

วันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552

ณ café de moc

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 โปสเตอร์ Adam Freeland “Marine Parade”

- Adam Freeland “Marine Parade”

วันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ.2551

ณ คลับคัลเจอร์



ภาพที่ 2.14 โปสเตอร์ Deadmau 5 Live

- Deadmau 5 Live

วันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552

ณ คลับคัลเจอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.15 โปสเตอร์ Novelty Party “Queer Party”

Novelty Party “Queer Party”

วันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552

ณ คลับคัลเจอร์

แนวทางการออกแบบ

เนื่องจาก ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่เป็นดนตรีสำหรับการเต้นรำ ที่ถือกำเนิดขึ้นในช่วงยุค 80's ดังนั้น จึงได้นำกราฟฟิคที่ใช้ในช่วงสมัยนั้น ผสมกับอารมณ์ของความเป็นปาร์ตี้ มาเป็นแนวทางในการออกแบบ

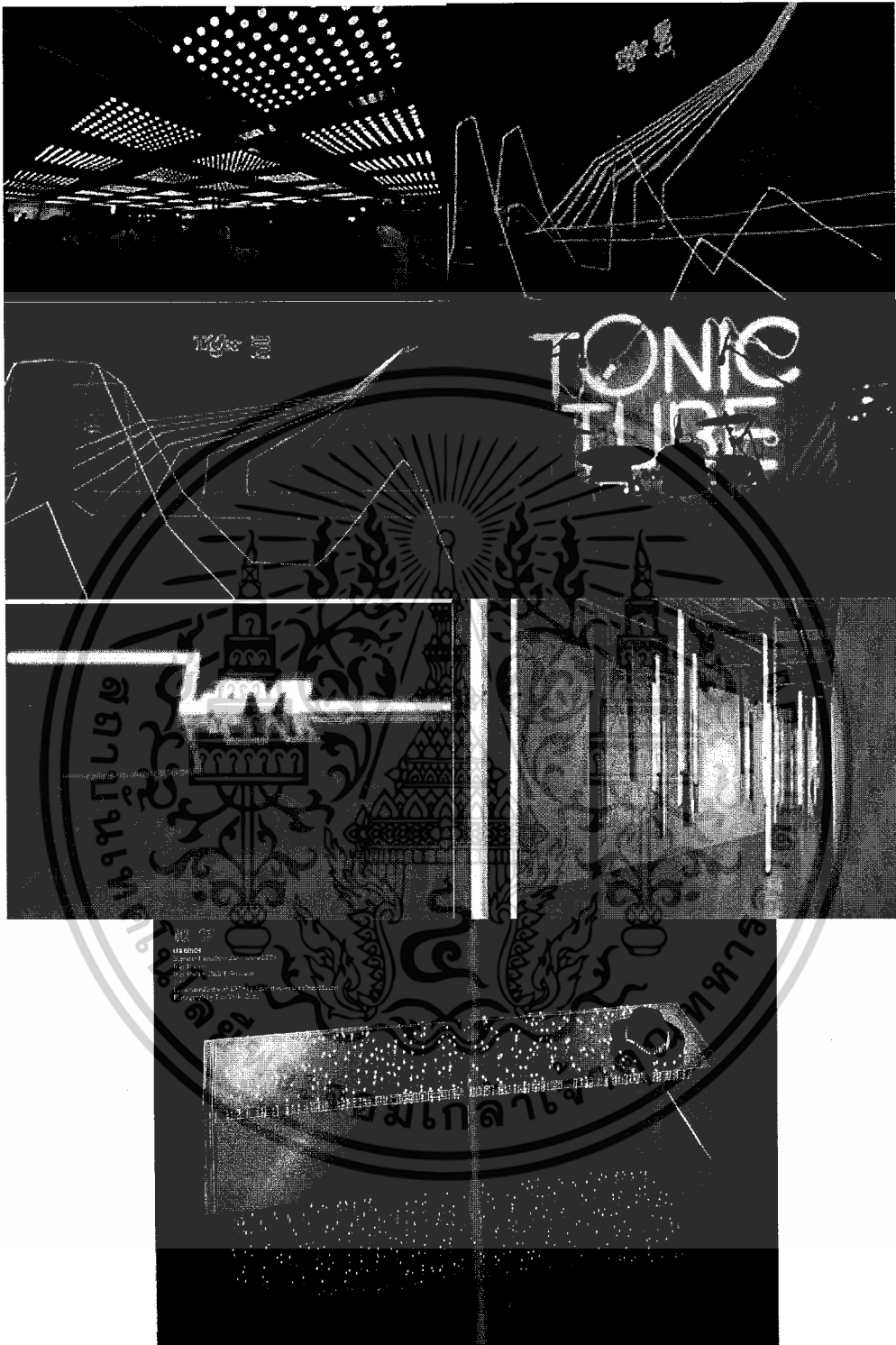
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างกราฟฟิคบนสื่อต่างๆในยุค 80's

จากการค้นคว้าพบว่ากราฟฟิคส่วนใหญ่ที่ปรากฏในยุค 80's นั้นเน้นการใช้รูปทรงเรขาคณิตต่างๆ ไม่มีความซับซ้อน มีการใช้เส้นมาเป็นองค์ประกอบค่อนข้างมาก เส้นที่ใช้มีความหนา และเป็นเส้นตรง หรือเอียง 45 องศา เพื่อเน้นให้เกิดความโดดเด่น ในส่วนของสีที่ปรากฏ เป็นการใช้สีสด มักมีการเลือกคู่สีที่ตัดกันฉูดฉาดรุนแรง เช่น แดง-เหลือง , เขียว-แดง , แดง-น้ำเงิน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างแสงจากหลอดนีออนและเลเซอร์

โดยทั่วไปแล้ว งานปาร์ตี้กับแสงระยิบระยับข่มเป็นของกลุ่มกัน เพราะ lighting decoration ถือเป็นส่วนหนึ่งที่จะเติมเต็มให้งานรื่นเริงต่าง ๆ นั้นสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น เนื่องจากจุดเด่นของมันอยู่ที่การใช้ตกแต่งในเวลากลางคืนเป็นหลัก แสงและสีของไฟมีความโดดเด่นและสวยงามในที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สะดวก และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งที่มาของแสงนั้น อาจมีตั้งแต่หลอดไฟนีออนธรรมดา เรื่อยไปจนถึงการใช้เลเซอร์

จากข้อมูลเบื้องต้น สามารถวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบได้ว่า จะเป็นเว็บไซต์ที่มีความน้อย เรียบ เล็กใช้คู่สีสะท้อนแสงซึ่งอิงมาจากการใช้สีจากยุค 80's เพื่อให้เกิดความโดดเด่นบนพื้นหลังสีดำที่แสดงถึงบรรยากาศกลางคืนที่มีมิติ ร่วมกับการใช้จุดเด่นของความระยิบระยับ และเรืองแสง(glow)ของหลอดไฟมาเป็นลูกเล่นและภาพโดยรวมของเว็บไซต์ และเลือกใช้การจัดเลย์เอาต์แบบ 45 องศา ที่แสดงถึงความเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง เพื่อสร้างความน่าสนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบเว็บไซต์และมัลติมีเดีย

สื่ออินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต (อังกฤษ: Internet) หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่มีการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายหลายๆ เครือข่ายทั่วโลก โดยใช้ภาษาที่ใช้สื่อสารกันระหว่างคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า โพรโทคอล (Protocol) ผู้ใช้เครือข่ายนี้สามารถสื่อสารถึงกันได้ในหลายๆ ทาง อาทิเช่น อีเมล เว็บบอร์ด และสามารถสืบค้นข้อมูลและข่าวสารต่างๆ รวมทั้งคัดลอกแฟ้มข้อมูลและโปรแกรมมาใช้ได้ อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1969 (พ.ศ. 2512) จากการเกิดเครือข่าย ARPANET (Advanced Research Projects Agency NETwork) ซึ่งเป็นเครือข่ายสำนักงานโครงการวิจัยชั้นสูงของกระทรวงกลาโหม ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีวัตถุประสงค์หลักของการสร้างเครือข่ายคือ เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อ และมีปฏิสัมพันธ์กันได้ เครือข่าย ARPANET ถือเป็นเครือข่ายเริ่มแรก ซึ่งต่อมาได้ถูกพัฒนาให้เป็นเครือข่าย อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเริ่มขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2530 โดยการเชื่อมต่อมินิคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ไปยังมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย แต่ในครั้งนั้นยังเป็นการเชื่อมต่อโดยผ่านสายโทรศัพท์ ซึ่งสามารถส่งข้อมูลได้ช้าและไม่เป็นการถาวร จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2535 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้ทำการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับมหาวิทยาลัย 6 แห่ง ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ(NECTEC), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เข้าด้วยกันเรียกว่า "เครือข่ายไทยสาร"

การให้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้เริ่มต้นขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อ เดือน มีนาคม พ.ศ. 2538 โดยความร่วมมือของรัฐวิสาหกิจ 3 แห่ง คือ การสื่อสารแห่งประเทศไทย องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย และสำนักงานส่งเสริมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) โดยให้บริการในนาม บริษัท อินเทอร์เน็ต ประเทศไทย (Internet Thailand) เป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์รายแรกของประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงดังนี้ ปี 2534 (30คน) ปี 2535 (200 คน) ปี 2536 (8,000 คน) ปี 2537 (23,000 คน)... ในปี 2550 จากจำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปประมาณ 59.97 ล้านคน พบว่า มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 16.04 ล้านคน คิดเป็น ร้อยละ 26.8 และมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 9.32 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 15.5 เมื่อพิจารณาตามภาคพบว่า กรุงเทพฯ มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 40.2 และอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 29.9 รองลงมาคือ ภาคกลางมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 27.5 และอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 15.7 ภาคเหนือมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 26.0 และอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 15.6 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 22.9 และอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 11.9 ภาคใต้มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 25.2 และอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 12.7

เว็ลด์ไวด์เว็บ (world wide web)

เว็ลด์ไวด์เว็บ (อังกฤษ: World Wide Web, WWW, W3 ; หรือที่เรียกกันสั้นๆ ว่า "เว็บ") คือพื้นที่ที่เก็บข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมต่อกันทางอินเทอร์เน็ต โดยการกำหนด URL คำว่าเว็ลด์ไวด์เว็บ มักจะใช้สับสนกับคำว่าอินเทอร์เน็ต โดยจริงๆ แล้วเว็ลด์ไวด์เว็บเป็นเพียงแค่บริการหนึ่งบนอินเทอร์เน็ต

ไฮเปอร์เท็กซ์ หรือข้อมูลที่มีการจัดรูปแบบบนเว็บ สามารถถูกเรียกดูด้วยโปรแกรมที่เรียกว่า เว็บเบราว์เซอร์ ซึ่งอ่านข้อมูลที่เรียกว่า เว็บเพจ มาจาก เว็บเซิร์ฟเวอร์ เมื่อข้อมูลถูกอ่านจะมาแสดงผลบนจอคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถอ่านและดูเว็บ ได้ เมื่อผู้ใช้ต้องการดูหน้าอื่นสามารถเลือก ไฮเปอร์ลิงก์ เพื่อเชื่อมโยงไปยังเว็บหน้าอื่นๆ หรือทั้งยังส่งข้อมูลกลับไปเว็บเซิร์ฟเวอร์เพื่อประมวลผล เว็บเพจหลายๆ หน้าที่จัดการเก็บข้อมูลที่ใกล้เคียงกันเรียกว่า เว็บไซตส์ การอ่านเว็บจากหน้าหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่ง นิยมเรียกว่า “เซิร์ฟฟิงเว็บ ” หรือ “ บราวซิ่งเว็บ ”

เครื่องมือที่ใช้สื่อสารบนอินเทอร์เน็ต

โดยปกติแล้วหากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตต้องการสืบค้นข้อมูลใดๆ จะต้องทำการเชื่อมโยงโดยระบบคอมพิวเตอร์ผู้ใช้นั้นผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (web browser) จะเป็นโปรแกรมสำหรับเลือกดูเอกสารในระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเว็ลด์ไวด์เว็บ โดยเว็บเบราว์เซอร์นั้นจะเชื่อมต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์เพื่อขอข้อมูลต่างๆ

ข้อดีของเว็บเบราว์เซอร์ก็คือ สามารถดูเอกสารภายในเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างสวยงาม มีการแสดงข้อความ รูปภาพ และระบบมัลติมีเดียต่างๆทำให้การดูเอกสารบนเว็บน่าตื่นตาตื่นใจ ใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรดาซอฟต์แวร์ที่ใช้กับอินเทอร์เน็ตนั้น เว็บเบราว์เซอร์จัดเป็นโปรแกรมที่ใช้เลือกดูเอกสารต่างๆ ที่เป็นเว็ลด์ไวด์เว็บ โดยการขอข้อมูลผ่านเซิร์ฟเวอร์มาใช้งานต่างๆ

คำนิยามของเว็บไซต์ และส่วนอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

เว็บไซต์ (website) คือ คำที่ใช้เรียกกลุ่มของเว็บเพจ (ดังนั้นภายในเว็บไซต์จะประกอบไปด้วยโฮมเพจและเว็บเพจ) โดยเรามักใช้เรียกเว็บที่มีขนาดใหญ่และมีการจดทะเบียนชื่อเว็บไซต์นั้นๆ ไว้แล้ว (Domain Name) เช่น <http://www.geocities.com> , <http://www.sanook.com> , <http://www.yahoo.com> เป็นต้น

เว็บเพจ (web page) คือ คำที่ใช้เรียกหน้าเอกสารต่างๆ ที่อยู่ในรูปแบบไฟล์ HTML (Hyper Text Markup Language) เปรียบเสมือนหน้ากระดาษแต่ละหน้าที่มีเรื่องราวต่างๆ มากมายบรรจุอยู่ในนิตรสาร แต่แตกต่างกันตรงที่มีการเชื่อมโยง (Link) ซึ่งเราสามารถคลิกไปที่หน้าใดของโฮมเพจก็ได้ ส่วนประกอบของเว็บเพจที่สำคัญมีดังนี้

1. ข้อความ (Text) ได้แก่ ตัวอักษร ตัวเลข ซึ่งอาจเป็นภาษาอังกฤษ ไทย หรืออื่น ๆ
2. กราฟฟิก (Graphics) ได้แก่ ภาพวาดและรูปภาพต่าง ๆ
3. มัลติมีเดีย (Multimedia) ได้แก่ ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์ เสียง
4. ลิงก์ (Link) ข้อความหรือรูปภาพที่มีลักษณะพิเศษซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บ

เพจอื่นๆ ได้ เราสามารถตรวจสอบได้ว่าส่วนใดเป็นลิงก์โดยนำเมาส์ไปนี้สัญลักษณ์เมาส์จะเปลี่ยนเป็นมือ แสดงว่าส่วนนั้นเป็นลิงก์

โฮมเพจ (HomePage) คือ คำที่ใช้เรียกหน้าแรกของเว็บไซต์ ซึ่งประกอบไปด้วยเมนูต่างๆ และเรื่องราวต่างๆ มากมายคล้ายกับหน้าปกนิตรสารบ้านเรา ดังนั้นหากเราออกแบบหน้าโฮมเพจให้สวยงามและน่าสนใจ โอกาสที่ผู้ชมจะแวะเข้ามาเยี่ยมชม โฮมเพจของเราก็จะยิ่งมากตามไปด้วย

ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia)

มัลติมีเดียหรือสื่อประสม คือรูปแบบของการนำเสนอ สื่อหลายแบบ คือ เทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์มีความสามารถในการแสดงออกของข้อมูลในรูปของการผสมผสานระหว่าง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เข้าด้วยกัน ตลอดจนมีการนำเอาระบบโต้ตอบกับผู้ใช้

(Interactive) มาผสมผสานด้วย

การสื่อสารมีองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ

1. ผู้ส่งสาร
2. ตั้งกลางในการส่งสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ผู้รับสาร

รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดีย แบบอิสระ

ผู้ใช้มีสิทธิ์เข้าไปข้ามมาระหว่างเฟรมไคเฟรมหนึ่งได้อย่างอิสระซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจจากผู้ใช้ให้ติดตามระบบงานมัลติมีเดีย ผู้ออกแบบการนำเสนอด้วยมัลติมีเดียที่ยืด โครงสร้างตามรูปแบบนี้ จะต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการหลงทาง นับว่าเป็นจุดอ่อนประการสำคัญของรูปแบบนี้

รูปแบบอิสระจึงเหมาะสำหรับข้อมูลที่สัมพันธ์กันผู้ออกแบบจะต้องวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดก่อนที่จะนำเสนอและจะต้องมีแผนการนำเสนอที่ชัดเจน มิฉะนั้นจะเป็นระบบมัลติมีเดียที่ซับซ้อนและเกิดความยุ่งยากในการใช้งาน

เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

เนื่องจากมัลติมีเดีย เป็นเทคโนโลยีของสื่อหลากหลายสื่อ ซึ่งสามารถแบ่งได้ ดังนี้

- เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียง (Audio Technology) ซึ่งรวมทั้งเสียงพูด และเสียงดนตรี ตั้งแต่การประมวลผล การแสดงผล การจัดการต่างๆ เช่น การบีบอัดสัญญาณ การสื่อสาร การส่งสัญญาณ
- เทคโนโลยีเกี่ยวกับวิดีโอ (Video Technology) อันได้แก่ การจัดเก็บ การประมวลผล การปรับแต่ง การใช้งาน การเรียกหา สืบค้น การส่งกระจาย มาตรฐานการบีบอัดสัญญาณ การเข้าและถอดรหัส การส่งข้อมูล การทำงานร่วมกับสื่ออื่นๆ
- เทคโนโลยีรูปภาพ (Image Technology) เป็นการพัฒนา และประยุกต์ใช้ภาพ การจัดการฟอรัมเมต คลังภาพ การค้นหา การสร้าง และตกแต่งภาพ
- เทคโนโลยีข้อความ (Text Technology) เกี่ยวกับข้อความหรือ ตัวอักษร ทั้งการใช้ และลักษณะรูปแบบของ ข้อความแบบต่างๆ
- เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว และภาพสามมิติ (Animation & 3D Technology) เป็นเทคโนโลยีเกี่ยวกับการแสดงผล ดันภาพเคลื่อนไหว ทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การสร้างภาพเสมือนจริง (VR - Visual Reality) การสร้าง ตกแต่ง ประมวลผล การใช้งาน
- เทคโนโลยีการพัฒนา (Authoring System Technology) คือ เทคโนโลยีที่ได้พัฒนา เพื่อสร้างเครื่องมือสำหรับ งานพัฒนามัลติมีเดีย ในรูปของ ซอฟต์แวร์ช่วย ในการนำข้อมูล เนื้อหา (Content) เข้าไปเก็บตามสื่อรูปแบบต่างๆ ที่วางไว้ เพื่อนำเสนอ เช่น การใช้เครื่องมือต่างๆ หรือการสร้างเครื่องมือใหม่ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เทคโนโลยีกับระบบการศึกษา เป็นการศึกษาเพื่อนำเอา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย มาประยุกต์ใช้กับ ระบบการศึกษา ในรูปของ CAI - Computer Aided Instruction, CBT - Computer Based Training ตลอดจนงานประชาสัมพันธ์ โฆษณา สร้างภาพยนตร์

- เทคโนโลยีการผลิต (Publishing Technology) เป็นการนำเอามัลติมีเดีย มาใช้ดำเนินงานพิมพ์ เพื่อเพิ่มชีวิตชีวาให้กับงานพิมพ์ มีรูปแบบที่โดดเด่น และนำเสนอ หรือพิมพ์ลงสื่อได้หลากหลายรูปแบบ เช่น งาน DTP - Desktop Publishing, CD-ROM Title & Publishing

- เทคโนโลยีการกระจาย (Broadcasting & Conferencing) สังกัดเกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ข้อมูล เผยแพร่สัญญาณ เช่น Conference, Multicasting Backbone เป็นต้น

- เทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล (Storage Technology) เนื่องจากข้อมูลด้านมัลติมีเดีย มักจะมีขนาดใหญ่ ทำให้ต้องเกี่ยวข้องกับสื่อบันทึกข้อมูลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อ รูปแบบการบีบอัดข้อมูล รูปแบบการบันทึกข้อมูล

- เทคโนโลยี WWW & HyperText โดยจะช่วยให้เกิดการเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบที่นิยมมากที่สุด และเร็วที่สุด ผ่านระบบ WWW และมีระบบโต้ตอบด้วยเทคโนโลยี HyperText & HyperMedia

- เทคโนโลยีคลังข้อมูล (Media Archives) ซึ่งเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลปริมาณมากๆ และการเรียกคืนภายหลัง เช่น Photo & Image Server, AVI archives

เทคโนโลยีที่กล่าวมาข้างต้น เป็นส่วนประกอบที่สำคัญกับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ซึ่งจะช่วยให้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง

ส่วนประกอบของมัลติมีเดีย

1. ส่วนการนำเข้า หมายถึง อุปกรณ์หรือเครื่องฟ่วงต่างๆ ที่ทำหน้าที่นำสัญญาณเข้าไปจัดการภายในของคอมพิวเตอร์ เช่น Digital Devices Analog Devices Audio Devices
2. ส่วนการแสดงผล หมายถึง อุปกรณ์หรือเครื่องฟ่วงต่างๆ ที่ทำหน้าที่แสดงผลลัพธ์ที่ได้จากคอมพิวเตอร์ระบบมัลติมีเดีย หลังจากนำสัญญาณเข้าไปจัดการในส่วนของคอมพิวเตอร์
3. ส่วนการประมวลผล เป็นส่วนของการควบการทำงาน การจัดการและการดำเนินการต่างๆ เพื่อนำเข้าสัญญาณต่างๆ จากส่วนการนำเข้ามาดำเนินการด้วยวิธีการทางข้อมูล และส่งผลลัพธ์ออกในรูปของสัญญาณต่างๆ ไปยังส่วนการแสดงผล ซึ่งหน้าที่ทั้งหมดนี้อยู่ที่คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์การจัดการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

มัลติมีเดีย คือการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) เป็นต้นและถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเองได้สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และเร้าความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

การสร้างมัลติมีเดียด้วยกราฟิกชนิดต่างๆ

รูปแบบของไฟล์กราฟิกที่ใช้นั้นมีหลายรูปแบบ และยังสามารถนำมาแบ่งว่าจะใช้กับโปรแกรมใดได้บ้างด้วยไฟล์ที่มีสกุลแตกต่างกัน แต่โดยหลักๆ แบ่งได้เป็นสองประเภท คือ

1. ภาพบิตแมพ (Bitmap)

เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่าสีดังนั้น ภาพหนึ่งๆ จึงเกิดจากการจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน ทำให้รูปภาพแต่ละภาพใช้หน่วยความจำมากในการจัดเก็บขนาดของไฟล์ข้อมูลจะมีขนาดใหญ่ เมื่อนำมาใช้จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล ฟอรัมเมทของภาพบิตแมพที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP , .PCX , .GIF , .JPG , .TIF โปรแกรมที่สร้างภาพบิตแมพ เช่น Adobe Photoshop ภาพบิตแมพเมื่อทำการขยายเราจะเห็นจุดสีที่ประกอบกันแตกกระจายอยู่ นั่นคือเมื่อเราทำการขยายภาพบิตแมพจะทำให้ภาพนั้นไม่ชัดเจน ความละเอียดลดลง

2. ภาพเวกเตอร์ (Vector)

ภาพเวกเตอร์เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆจุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้น โครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้คุณสมบัติของเส้น เมื่อเราขยายภาพจะไม่ทำให้ภาพสูญเสียความละเอียดเหมือนภาพบิตแมพ ภาพแบบเวกเตอร์ที่เราู้จักกัน คือ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่เป็นคลิปอาร์ต (clipart) ของ Microsoft office นั้นเอง ภาพเหล่านี้จะเป็นภาพที่เป็นฟอร์แมต .WMF นอกจากนี้คุณจะสามารถพบภาพฟอร์แมตนี้ได้จากภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator และ Macromedia Freehand

ระบบมัลติมีเดียกับเว็บไซต์

ในสมัยก่อนการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตเน็ทก่อนข้างช้า นอกจากความสามารถของระบบเครือข่ายต่ำ และ โปรแกรมที่ช่วยในการบีบอัดไฟล์นั้นยังไม่พัฒนาเท่าที่ควร ทำให้ข้อมูลส่วนใหญ่ถูกนำเสนอในรูปแบบข้อความเท่านั้น ถ้าเป็นข้อมูลทางกราฟฟิคก็ต้องใช้เวลานานขึ้น จึงทำให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์เกิดความเบื่อหน่าย และไม่อยากจะกลับเข้าไปดูอีก ในเวลาต่อมา เครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆถูกพัฒนาได้ดีขึ้น สามารถประมวลผลและเรียกข้อมูลได้เร็วขึ้น มีการบริการอินเทอร์เน็ตเน็ทความเร็วสูง อีกทั้งซอฟต์แวร์ต่างๆที่ใช้ในการบีบอัดไฟล์มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น เทคโนโลยี MPEG (ใช้บีบไฟล์ video) , MP3 (ใช้บีบไฟล์เสียง) , JPEG , GIF ใช้บีบไฟล์ภาพ พร้อมทั้งได้มีการสร้างสรรค์โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนามัลติมีเดียอย่างต่อเนื่อง เช่น Flash , Director ทำให้ผู้สร้างสามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆ ในการบีบไฟล์ได้เล็กสำหรับใช้เรียกดูข้อมูลที่ใช้เวลากระชั้นได้

โปรแกรม Macromedia Flash

เว็บไซต์นี้ใช้โปรแกรม macromedia Falsh เป็นหลัก เนื่องจากมีความเหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดียทางภาพ และเสียง จึงจะกล่าวถึงความเป็นมาและความสามารถของตัวโปรแกรมเพื่อให้เข้าใจในระบบการทำงานได้ดียิ่งขึ้น

โปรแกรม Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย , ภาพเคลื่อนไหว (Animation) , ภาพกราฟิกที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็นกราฟิกแบบเว็คเตอร์(Vector), สามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสเตริโอได้, สามารถสร้างงานให้โต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive Multimedia) มีฟังก์ชันสำหรับการเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังทำงานในลักษณะ CGI โดยเชื่อมต่อการเขียนโปรแกรมภาษาอื่นๆ ได้มากมาย เช่น ภาษา PHP, JSP, ASP, ASP.NET, C/C++ , - C# , C#.NET, VB , VB.NET, JAVA และอื่นๆ โดยเฉพาะข้อดีของโปรแกรม Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่นได้หลากหลาย เช่น avi, mov, gif, wav, emf, eps, ai, dxf, bmp , jpg, gif, png เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรแกรม Flash เริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี พ.ศ. 2539 จนถึง ปัจจุบัน ได้ถูกนำมาใช้งานอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะเทคโนโลยีเว็บทำให้การนำเสนอทำได้ที่น่าสนใจ นอกจากนั้น โปรแกรม Flash ยังสามารถสร้างแอปพลิเคชัน(Application) เพื่อใช้งานต่างๆ รองรับการใช้งานกับอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทำงานได้กับหลายๆ แพลตฟอร์ม

รูปแบบของไฟล์

.swf - ไฟล์ .swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled และ published ไฟล์แล้ว ซึ่งไม่สามารถแก้ไขด้วย Macromedia Flash ได้อีกต่อไป

.fla - ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม Flash. โปรแกรมที่ใช้เขียน Flash สามารถแก้ไขไฟล์ FLA และ compile มันให้เป็นไฟล์ .swf ได้

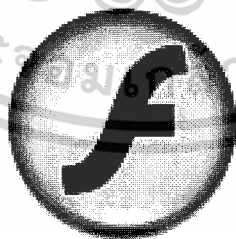
.flv - ไฟล์ .flv เป็นไฟล์วิดีโอ Flash, ซึ่งสร้างโดย Macromedia Flash, Sorenson Squeeze, หรือ On2.Flix

.avi - ไฟล์ AVI เป็นไฟล์วิดีโอ, เป็นคำย่อของ Audio Video Interleave. ซึ่ง Flash สามารถสร้างไฟล์ในรูปแบบนี้ได้

.spa - ไฟล์ .spa คือไฟล์เอกสารของ FutureSplash

.xml - ไฟล์ .xml คือไฟล์ configuration ของ flash ซึ่งใช้เก็บข้อมูลที่ไม่ต้องการคอมไพล์ใหม่ เช่น link เป็นต้น

สัญลักษณ์ไฟล์ของโปรแกรม Flash



ภาพที่ 3.1 สัญลักษณ์ไฟล์ .swf

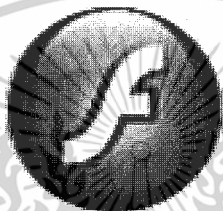
ไฟล์ .swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled แล้ว ไม่สามารถแก้ไขได้อีกเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เปิดเล่นได้ ต้องติดตั้งโปรแกรมเสริม (Flash Player) หรือเป็นเครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม Flash (ซึ่งจะมี โปรแกรมเสริม Flash Player

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 สัญลักษณ์ไฟล์ .fla

ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม Flash โปรแกรมที่ใช้เขียน Flash สามารถแก้ไขได้ และ compile ให้เป็นไฟล์ .swf ได้



ภาพที่ 3.2 สัญลักษณ์ไฟล์ .exe

ไฟล์ .exe เป็นไฟล์ที่ถูก compiled แล้ว เป็น Application ซึ่งได้รวมเอาโปรแกรมเสริม (Flash Player) เข้าไว้ด้วยกัน ไม่สามารถแก้ไขได้สามารถเล่นได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องที่ไม่ได้ติดตั้งโปรแกรมเสริม

ในส่วนของการขั้นตอนการสร้างสรรค์งานจะถูกแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งานที่ยังไม่มีพื้นฐานการใช้งานมาก่อนให้สามารถเรียนรู้ได้ง่าย ซึ่งการใช้โปรแกรมมีลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ส่วนพื้นฐานของโปรแกรม ประกอบไปด้วยเครื่องมือต่างๆ รวมไปถึงการปรับแต่งวัตถุที่จะเอาไปใช้งานด้านการเคลื่อนไหวต่อไป
2. ส่วนของการเตรียมพร้อมการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) จะมีการสร้างภาพสัญลักษณ์ต่างๆ ในการเคลื่อนไหวตามแบบที่ต่างกันไป
3. ในส่วนของการกำหนดการเคลื่อนไหวต่างๆ เช่น การ Mask , Guide , การใช้งาน Action Script เป็นต้น
4. ส่วนของการประยุกต์ใช้งานในรูปแบบ Presentation , Interactive , web

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ คำนึงถึงความเหมาะสมกับกลุ่มบุคคลเป้าหมายผู้ใช้และลักษณะของเว็บไซต์ความสะดวกในการใช้งาน

องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ ต้องคำนึงถึง

1. ความเรียบง่าย ได้แก่ มีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก ไม่มีกราฟิกหรือตัวอักษรที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ชนิดและสีของตัวอักษรไม่มากจนเกินไปทำให้วุ่นวาย
2. ความสม่ำเสมอ ได้แก่ ใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เช่น รูปแบบของหน้า สไตล์ของกราฟิก ระบบเนวิเกชันและ โทนสีควรมีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์
3. ความเป็นเอกลักษณ์ การออกแบบเว็บไซต์ควรคำนึงถึงลักษณะขององค์กร เพราะรูปแบบของเว็บไซต์จะสะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กรนั้น ๆ เช่น ถ้าเป็นเว็บไซต์ของทางราชการจะต้องดูน่าเชื่อถือไม่เหมือนสวนสนุก ฯลฯ
4. เนื้อหาที่มีประโยชน์ เนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในเว็บไซต์ ดังนั้นควร จัดเตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่ใช้ต้องการให้ถูกต้อง และสมบูรณ์ มีการปรับปรุงและเพิ่มเติมให้ทันเหตุการณ์อยู่เสมอ เนื้อหาไม่ควรซ้ำกับเว็บไซต์อื่น จึงจะดึงดูดความสนใจ
5. ระบบเนวิเกชันที่ใช้งานง่าย ต้องออกแบบให้ผู้ใช้เข้าใจง่ายและใช้งานสะดวก ใช้กราฟิกที่สื่อความหมายร่วมกับคำอธิบายที่ชัดเจน มีรูปแบบและลำดับของรายการที่สม่ำเสมอ เช่น วางไว้ตำแหน่งเดียวกันของทุกหน้า
6. ลักษณะที่น่าสนใจหน้าตาของเว็บไซต์จะต้องมีความสัมพันธ์กับคุณภาพขององค์ประกอบต่างๆ เช่น คุณภาพของกราฟิกที่จะต้องสมบูรณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา การใช้โทนสีที่เข้ากันลักษณะหน้าตาที่น่าสนใจนั้นขึ้นอยู่กับความชอบของแต่ละบุคคล
7. การใช้งานอย่างไม่จำกัด ผู้ใช้ส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้มากที่สุด เลือกลงเบราว์เซอร์ชนิดใดก็ได้ในการเข้าถึงเนื้อหา สามารถแสดงผลได้ทุกระบบปฏิบัติการและความละเอียดหน้าจอต่างๆกันอย่างไม่มีปัญหาเป็นลักษณะสำคัญสำหรับผู้ที่มีจำนวนมาก
8. คุณภาพในการออกแบบ การออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ สร้างความรู้สึกรู้สึกว่าเว็บไซต์มีคุณภาพถูกต้องและเชื่อถือได้
9. ระบบการใช้งานที่ถูกต้อง การใช้แบบฟอร์มสำหรับกรอกข้อมูลต้องสามารถกรอกได้จริง ใช้งานได้จริง ถึงค์ต่างๆ จะต้องเชื่อมโยงไปหน้าที่มีอยู่จริงและถูกต้อง ระบบการทำงานต่างๆ ในเว็บไซต์จะต้องมีความแน่นอนและทำหน้าที่ได้อย่างถูกต้อง

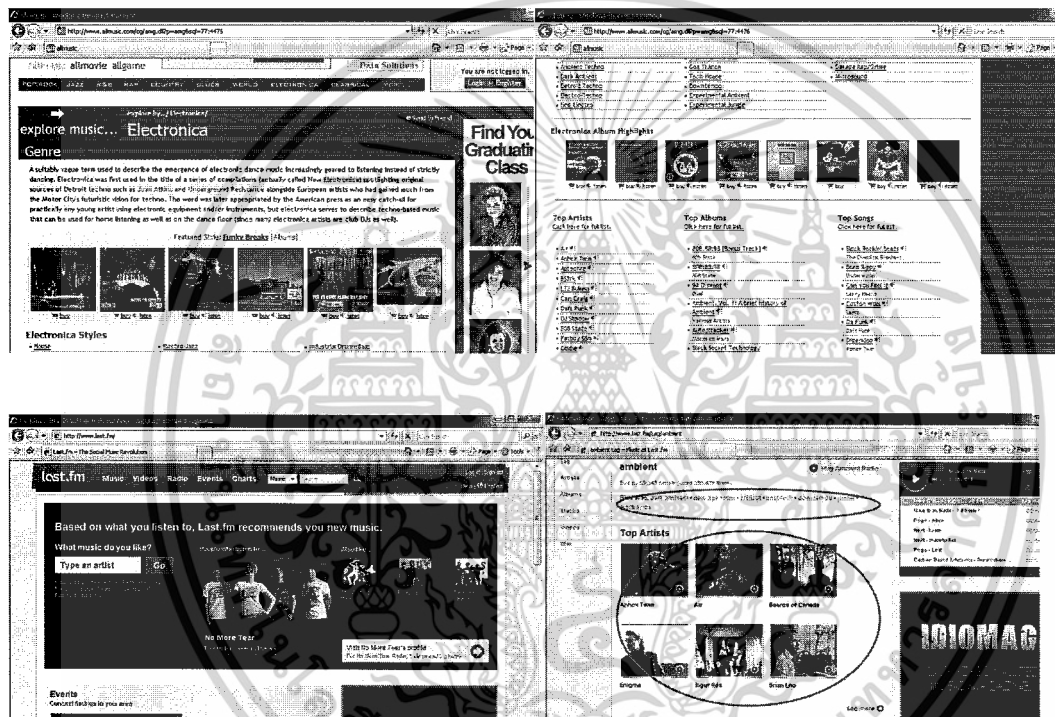
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

การออกแบบสื่อที่มีเนื้อหาเรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

สื่อบนเว็บไซต์



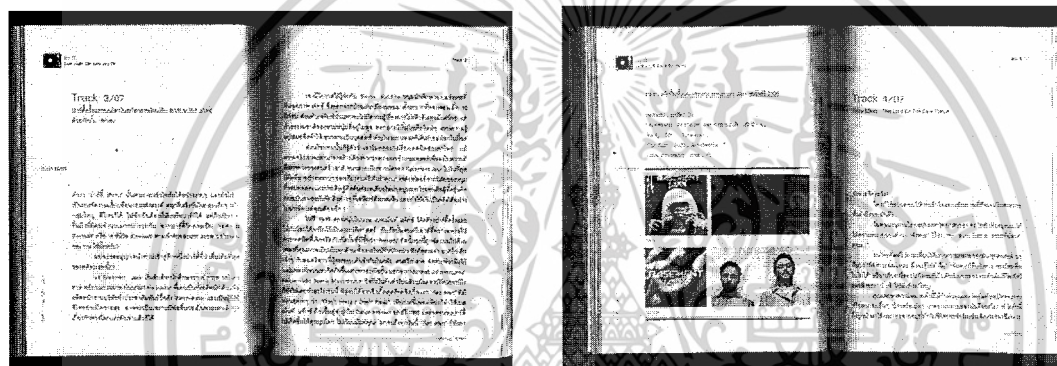
ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างสื่อเว็บไซต์

จากการสังเกตเว็บไซต์ต่างๆที่ให้ข้อมูลด้านดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ พบว่าส่วนใหญ่นั้น เป็นเว็บดนตรีซึ่งเป็นภาษาอังกฤษทั้งหมด ในภาคของเนื้อหาในเว็บไซต์ มีการให้ข้อมูลที่ละเอียดและครอบคลุม ไม่ว่าจะเป็นความหมาย ความเป็นมาของดนตรีแนวต่างๆ ตัวอย่างศิลปินและตัวอย่างเพลงในแนวนั้นๆ อีกทั้งยังสามารถลิงค์ไปอ่านข้อมูลของศิลปินได้ด้วย มีระบบsearch ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการ แต่การให้ข้อมูลในเว็บไซต์นั้นจะออกไปในทางลักษณะที่ต้องอ่านในปริมาณที่ค่อนข้างมาก ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้อ่านเกิดการล้าสายตาได้และอาจไม่สะดวกนักสำหรับผู้ที่ไม่ชำนาญในการใช้ภาษาอังกฤษ ส่วนในภาคของการออกแบบ การจัด lay out อ่านง่าย สบายตา มีลักษณะที่ค่อนข้างเป็นระเบียบ เป็นบล็อก แยกส่วนชัดเจน ภาพประกอบในเว็บเป็นภาพจริงทั้งหมด ซึ่งก็ล้วนแล้วแต่เป็นรูปที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับศิลปิน หรือ ปกอัลบั้ม แต่ยังมีมีการนำอิทธิพลของสื่อสิ่งพิมพ์มาใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ด้วย ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์นั้นเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่เว้นกระทั่งสื่อสิ่งพิมพ์อีกด้วย อีกทั้งยังมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมนูที่ทางกราฟฟิกมาใช้ค่อนข้างน้อย กล่าวคือ ความน่าสนใจในการนำเสนอยังมีไม่มากเท่าที่ควร เมื่อเทียบกับลูกเล่นที่สามารถเพิ่มเติมลงไปได้ ในแต่ละหน้าเว็บยังนิ่ง ขาดการสร้างอารมณ์ร่วมในเพลงแต่ละประเภท

จากข้อมูลข้างต้น สามารถนำมาวิเคราะห์ต่อได้ว่ากลุ่มเป้าหมายหลักของผู้ใช้สื่อประเภทนี้ไม่ใช่คนไทย เพราะข้อมูลทั้งหมดเป็นภาษาอังกฤษ และเป็นผู้ที่ชอบใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูล มีความพร้อมในการอ่านข้อมูลในปริมาณที่ค่อนข้างมาก

สื่อสิ่งพิมพ์



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์

ในปัจจุบัน สื่อสิ่งพิมพ์ภาษาไทยที่ให้ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์โดยเฉพาะนั้น มีค่อนข้างน้อย จากที่สามารถค้นพบได้นั้นเป็นหนังสือที่ถูกเขียนขึ้น โดยนักวิจารณ์และดีเจชื่อดัง ข้อมูลในหนังสือส่วนใหญ่จึงเป็นบทวิจารณ์ผสมกับข้อเท็จจริงเกี่ยวกับศิลปินที่น่าสนใจ (เน้นที่ศิลปินและอัลบั้ม มากกว่าที่จะอธิบายลักษณะของแนวดนตรีต่างๆ) แต่การให้ข้อมูลในหนังสือเล่มนี้มีความละเอียดค่อนข้างมาก มีการบอกถึงที่มาของศิลปินตั้งแต่ยุคเริ่มก่อตั้งวง เรื่อยไปจนถึงบทสัมภาษณ์ บทวิจารณ์Track เด่นๆในอัลบั้มนั้นๆ ถือได้ว่าครอบคลุมสำหรับผู้ที่สนใจในตัวศิลปินใดศิลปินหนึ่งโดยเฉพาะเป็นอย่างยิ่ง ในส่วนของการแบ่งเนื้อหา นั้น ทำได้อย่างเป็นระบบ มีการแบ่งตามช่วงยุคสมัย และมีการตั้งชื่อแต่ละบท เพื่อให้เข้าใจและจดจำลักษณะเด่นของศิลปินนั้น ได้ง่ายขึ้น เช่น The French Revolution , Crazy Beat เป็นต้น ในภาคส่วนของการออกแบบ จัด lay out ได้เป็นระเบียบ แต่การวางเนื้อหาที่มีปริมาณมากแบบเป็น paragraph นั้น อาจทำให้ผู้อ่านเกิดอาการล้าสายตาได้ อีกทั้งยังทำให้การนำเสนอข้อมูลขาดความน่าสนใจ เนื่องจาก ขาดภาพประกอบที่ชวนให้ตื่นตาตื่นใจ ภาพประกอบที่มีในหนังสือนั้น มีเพียงแค่ ภาพปกอัลบั้มและภาพศิลปินเพียงหนึ่งถึงสองรูปเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตาม สื่อสิ่งพิมพ์ ก็ยังมีข้อด้อยเมื่อเทียบกับสื่อบนเว็บไซต์ตรงที่ เมื่อนำมาใช้ประโยชน์เกี่ยวกับเรื่องดนตรีแล้ว สื่อสิ่งพิมพ์ ไม่สามารถให้ข้อมูลด้านเสียงได้ กล่าวคือ ไม่ว่าจะกล่าวถึงศิลปิน หรือเพลงใดๆ จึงทำได้แค่บรรยายเป็นถ้อยคำ ไม่มีตัวอย่างเพลงให้ทดลองฟัง

จากข้อมูลข้างต้น สามารถวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายได้ว่า ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่นักอ่านที่มีความสนใจในวงการดนตรีร่วมสมัย ก่อนข้างมีทุนทรัพย์ เพราะหนังสือมีราคาค่อนข้างสูง แต่ข้อดีของสื่อสิ่งพิมพ์นี้ คือ ผู้สนใจสามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่า เนื่องจากใช้ภาษาไทยทั้งเล่ม

กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ

จากการศึกษาจากสื่อที่มีอยู่แล้วในเบื้องต้น พบว่า ผู้ที่จะสนใจหาข้อมูลของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์นั้น ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่ชอบฟังเพลง สนใจความเคลื่อนไหวในวงการดนตรี มีความทันสมัยอยู่ในตัว เพราะ คนตรีแนวนี้เป็นคนตรีที่มีความร่วมสมัยอยู่ มีช่วงอายุที่ค่อนข้างกว้าง เพราะ แพลตฟอร์มที่สามารถให้ข้อมูลได้นั้น มีตั้งแต่เว็บไซต์ไปจนกระทั่งหนังสือ ดังนั้น ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่ ก็สามารถสืบค้นได้โดยง่ายดาย

ดังนั้น ในการกำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ จึงสามารถสรุปได้ว่า เป็นคนไทย ชาย หญิงอายุระหว่าง 17 -30 ปี ที่มีความสนใจในเรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ชอบความสนุกสนานและความบันเทิง มีความทันสมัย ไม่ชอบอ่านข้อมูลในปริมาณมาก

แนวคิดในการออกแบบ

เว็บไซต์ www.electroeclectic.com เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเบื้องต้นในเรื่องของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีแนวทางในการนำเสนอข้อมูลที่มุ่งเน้นให้ผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์รู้สึกเพลิดเพลิน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายกับการที่ต้องอ่านข้อมูลจำนวนมาก กล่าวคือ เลือกใช้องค์ประกอบทางกราฟฟิกมาดึงดูดความสนใจพร้อมทั้งสร้างอารมณ์ร่วมของคนตรีในแต่ละแนว ซึ่งก็คือเป็นการให้ข้อมูลในอีกทางหนึ่งด้วย

ชื่อของเว็บไซต์ต้องการใช้ชื่อที่สามารถบ่งบอกเรื่องราว สื่อความหมายได้ตรง และเป็นที่ยอมรับ ดังนั้น จึงได้ชื่อซึ่งเกิดจากการรวมกันของคำว่า electro และ eclectic เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันแล้ว จะสื่อความหมายถึงเว็บไซต์ที่ได้คัดสรรข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ไว้ให้อย่างครบครัน และนอกจากนี้ในส่วน of หน้าหลัก จำนวน 5 หน้าเว็บเพจ ก็มีการใช้คำว่า elec นำหน้า ได้แก่ electale , electips , electypes , electracks และ electime เพื่อสร้างจุดจดจำ

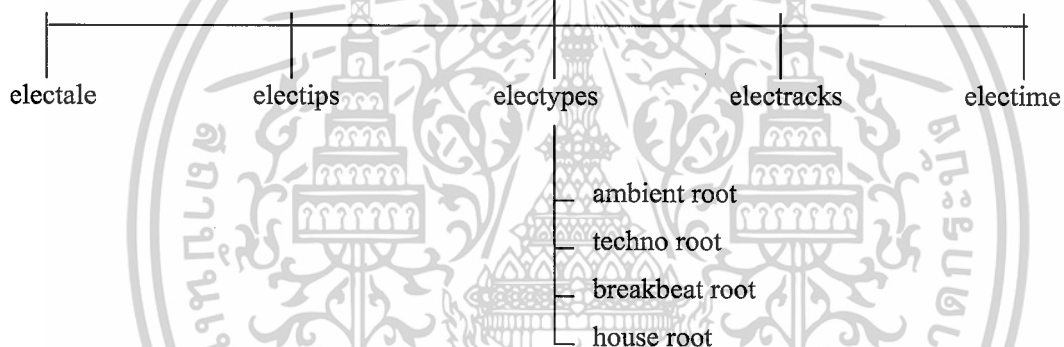
Mood & tone ของเว็บไซต์เน้นความเรียบง่าย แต่เท่ ใช้ดนตรีแนว ambient มาเป็นเพลงประกอบในเว็บ มีการใช้ abstract form มาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบเพื่อสื่อถึงอารมณ์ของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดนตรี โทนสีที่ใช้โดยรวมแล้วเป็นสีค่าเทาเพื่อแสดงถึงบรรยากาศในงานปาร์ตี้ เลยเอาที่โดยรวมจะ
ใช้การวางข้อความแบบ 45 องศาเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อและดึงดูดความสนใจ ในส่วนของการ
เคลื่อนไหว (animation) จะมีทั้งตัวอักษรและกราฟฟิก กล่าวคือ ในทุกหน้าเว็บเพจจะมีการ
เคลื่อนไหวของตัวอักษร เพื่อเป็นลูกเล่นในงานและช่วยสร้างจุดจดจำในความแตกต่างของแต่ละ
แนวเพลง ภาพรวมของเว็บจะออกมาในรูปแบบที่ค่อนข้างล่องลอย เบาสบาย และรื่นรมย์

กำหนดขอบเขตของโครงการ

Intro

Home



1.intro

หน้าเปิดตัวของเว็บ ไซค์ โดยมี motion graphic เป็นเส้นสีขาว เขียว และชมพู ชัดกันไปมาจน
เกิดเป็น โลโก้เว็บที่สมบูรณ์และใช้ตัวโลโก้ตัวเองเป็นตัวลิงค์เข้าไปยังหน้าหลักของเว็บ ไซค์

2. home (electale)

หน้าหลักหน้าแรกที่เข้าสู่เนื้อหาภายในเว็บ ไซค์ ซึ่งจะมีปุ่มสำหรับลิงค์ไปยังหน้าหลักอื่นๆ
ได้ทุกหน้า (ปุ่มลิงค์ไปยังหน้าหลักจะปรากฏอยู่ในทุกๆหน้า) หน้านี้จะมีคำอธิบายว่าดนตรีอิเล็กทรอนิกส์
คืออะไรคืออะไร มีที่มาอย่างไร โดยวิธีการนำเสนอข้อมูล คือ เริ่มต้นจากการตั้งคำถามว่า ดนตรี
อิเล็กทรอนิกส์คืออะไร และเมื่อคลิกที่ปุ่มที่เล่นอยู่ ตัวอักษรที่ปรากฏอยู่ในตอนแรกจะกลายเป็น
แอนิเมชัน และตามมาด้วยความหมายของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ และเมื่ออ่านจบแล้ว ก็สามารถคลิก
ให้แอนิเมชันนั้นกลับมาคืนสู่สภาพเริ่มต้นได้ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. electips

เกร็ดความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่

- keyboard กับ synthesizer ต่างกันอย่างไร
- ความหมายของ sampler
- Turntable แบบใหม่ Attigo TT
- Mix กับ remix ต่างกันอย่างไร

โดยจุดเด่นของหน้านี้ อยู่ที่การจัดวางองค์ประกอบแบบพานอรามา (panrama) คือ วางเป็นแนวยาวตามแกน x เมื่อต้องการเลื่อนหน้าไปทางซ้ายหรือขวา ก็เพียงแค่ขยับเมาส์ไปทางนั้นหน้าจอ ก็จะเลื่อนไปได้โดยอัตโนมัติ ส่วนวิธีการนำเสนอข้อมูลจะมีหัวข้อทั้ง 4 ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ที่ถูกจัดวางตามองค์ประกอบที่เหมาะสม และในแต่ละหัวข้อนั้น จะมีแอนิเมชันที่เล่นอยู่ตลอดเวลา เมื่อต้องการอ่านข้อมูลก็คลิกที่ปุ่ม แล้วตัวอักษรเหล่านั้นก็จะเคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งและเนื้อหาที่จะปรากฏ และเมื่ออ่านเสร็จก็สามารถคลิกให้แอนิเมชันของตัวอักษรเหล่านั้นกลับมาสู่สภาวะเริ่มต้นได้

4. electypes

บอกที่มาและลักษณะของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แต่ละประเภท โดยแบ่งตามรากของเพลงได้ 4 ราก ได้แก่ ambient , techno , breakbeat และ house โดยมีวิธีการนำเสนอคือ จะมีเพียงรากทั้ง 4 ปรากฏอยู่บนหน้าจอ แต่เมื่อเอาเมาส์ไปวางบนรากใดๆก็ตาม ปุ่มสำหรับลิงค์ไปยังแนวย่อยที่ถูกซ่อนอยู่ก็จะปรากฏขึ้น และเมื่อคลิกเข้าไปยังแนวใด เพลงตัวอย่างความยาว 40 วินาที ของแนวนั้นๆ ก็จะเล่นโดยอัตโนมัติ พร้อมๆกับแอนิเมชันที่ตรงกับจังหวะเพลงซึ่งนำเสนอออกมาทาง typography ที่จะแสดงถึงลักษณะเด่นของแต่ละแนวเพลง ซึ่งรายละเอียดภายในทั้ง 4 ราก มีดังนี้

4.1 Ambient root ประกอบด้วย ambient และ illbient

ดนตรีที่มีรากมาจากแนว ambient จะมีลักษณะฟัง ลอย จึงเลือกใช้ตัวอักษรที่มีความมน ไม่มีการตัดเหลี่ยมมุมมากนัก ลักษณะแอนิเมชันของตัวอักษรนั้นจะค่อยๆปรากฏตามจังหวะเพลง และให้ความรู้สึกถึงการลอยอย่างเบาสบาย

4.2 techno root ประกอบด้วย techno, Detroit techno , happy hardcore และ IDM

ดนตรีที่มีรากมาจากแนว techno จะมีลักษณะเด่นที่ชัดเจนมาก คือ มีท่วงทำนองที่หนักหน่วง กระแทกกระทั้น และเป็นเสียงสังเคราะห์ล้วนๆ ดังนั้นตัวอักษรที่เลือกมาใช้ จึงมีลักษณะของความแข็งกระด้าง เป็นเส้นตรง ตัวหนา มีการตัดเหลี่ยมมุมมาก และดูมีความเป็นเทคโนโลยีค่อนข้างสูง ส่วนแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับดนตรีแนวนี้ เน้นความกระแทกกระทั้นตามจังหวะของเสียงกลองสังเคราะห์ มีการเหวี่ยงตัวอักษรให้รู้สึกถึงความรุนแรงของจังหวะดนตรี และการกระพริบเหมือนกับไฟถี่ๆ ในที่พบเห็นได้ตามคลับเต้นรำ

4.3 breakbeat root ประกอบด้วย big beat และ trip hop

ดนตรีที่มีรากมาจากแนว breakbeat จะมีเสียงกลองที่หนักแน่น อีกทีก็ค็อกโครม และมีความเร็วค่อนข้างสูง เพราะส่วนใหญ่แล้ว เป็นดนตรีที่กลั่นกรองมาจากดนตรีร็อกอีกทีหนึ่ง ดังนั้น ตัวอักษรที่เหมาะสมกับดนตรีแนวนี้ จึงมีลักษณะที่ค่อนข้างคล้ายกับดนตรีที่มีรากมาจาก techno คือ เน้นตัวหนา มีเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน แต่จะแตกต่างกันเมื่อนำมาทำเป็นแอนิเมชัน ราก breakbeat เน้นไปที่จังหวะกลองที่หนักแน่น แอนิเมชันที่ได้จึงเล่นไปตามจังหวะของกลอง ตัวอักษรจะมีเหมือนลอยฟุ้งตามจังหวะการกระแทกกลองและหดกลับสู่ภาวะเดิม

4.4 house root ประกอบด้วย house, acid house และ microhouse

ดนตรีเหล่านี้ เป็นดนตรีที่หาฟังได้บ่อย พบบ่อยตามงานปาร์ตี้เพราะฟังง่าย ตีคูล และเหมาะกับการเต้นรำ จะมีเสียงของเครื่องดนตรีสังเคราะห์ในแบบฟังสบาย เมโลดีสวยงาม ความเร็วปานกลาง ตัวอักษรที่เลือกใช้จึงมีความน่ารักมากกว่าแนวเพลงอื่นๆ มีลักษณะกลมมน แอนิเมชันก็ไม่มีอะไรซับซ้อน ปล่อยให้ตัวอักษรขยับไปตามจังหวะดนตรีและมีบางจังหวะที่เด่นได้ เหมือนลูกบอลที่ตกกระทบพื้น แสดงถึงความน่ารักในสไตล์ของดนตรีเฮาส์

5. electracks

แนะนำอัลบั้มที่น่าสนใจ พร้อมบทวิจารณ์สั้นๆ เปิดตัวด้วยชื่อศิลปิน ชื่ออัลบั้ม และภาพปกอัลบั้ม ที่ถูกจัดวางไว้อย่างโดดเด่นท่ามกลางแบ็กกราวนด์สีดำ เมื่อคลิกเพื่ออ่านข้อมูลเพิ่มจะมีรายละเอียดของอัลบั้มนั้นปรากฏขึ้นและสามารถดูอัลบั้มย้อนหลังได้ด้วย เมื่อเสร็จแล้วก็คลิกให้กลับไปเล่นแอนิเมชันแรกได้ด้วย

6. electime

แนะนำปาร์ตี้ที่น่าสนใจ โดยนำไปสเตอร์ของงานจำนวน 5 งาน จัดวางและปรับให้แสงสว่างน้อยๆ ทำให้มองเห็นไม่ชัด แต่เมื่อนำเมาส์ไปวางบนโปสเตอร์มันก็จะค่อยๆ สว่างขึ้น เหมือนกับค่อยๆ เปิดไฟ และสามารถคลิกเพื่อดูโปสเตอร์ขนาดขยายได้ พร้อมทั้งจะมีข้อมูลสั้นๆ เขียนอธิบายเพิ่มเติม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการออกแบบ

จากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดนำมาสู่ขั้นตอนในการออกแบบ โดยนำแนวทางที่ได้มาวิเคราะห์เป็นแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาเป็นผลงานจริงในลำดับต่อไป ซึ่งขั้นตอนนี้ใช้กระบวนการทางความคิดในการออกแบบเพื่อให้ได้งานที่สมบูรณ์ โดยการพัฒนาแบบเป็นขั้นเป็นตอนนี้จะช่วยให้การปฏิบัติงานจริงนั้นง่ายขึ้น ขั้นตอนที่กล่าวมา มีดังนี้

การวางแผนงานโดยรวม

เป็นการแบ่งเนื้อหาเพื่อนำเสนอ ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ส่วนหลัก

1. intro – หน้าเปิดเว็บไซต์ที่จะแสดงโลโก้ของเว็บไซต์และสโลแกนอย่างชัดเจน
2. homepage - หน้าหลักหน้าแรกที่จะเข้าสู่เนื้อหาภายในเว็บ
3. เมนูหลัก – ซึ่งมีไว้เพื่อความสะดวกในการเข้าไปยังหน้าต่างๆ โดยผู้ใช้สามารถเลือกหัวข้อที่สนใจโดยที่ไม่ต้องกลับไปยังหน้า home
4. รายละเอียดเนื้อหาในแต่ละหน้า

การออกแบบโลโก้สำหรับเว็บไซต์

เริ่มต้นจากการกำหนดชื่อเว็บไซต์ที่จะต้องสื่อถึงความเป็นคนตรีอิเล็กทรอนิกส์มากที่สุด ทั้งชื่อและโลโก้ควรมีความทันสมัย เท่ๆ และที่สำคัญต้องมีกลิ่นไอของคนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ดังนั้น จึงได้แบ่งแนวทางการออกแบบโลโก้ออกเป็น 3 แนวทาง ได้แก่

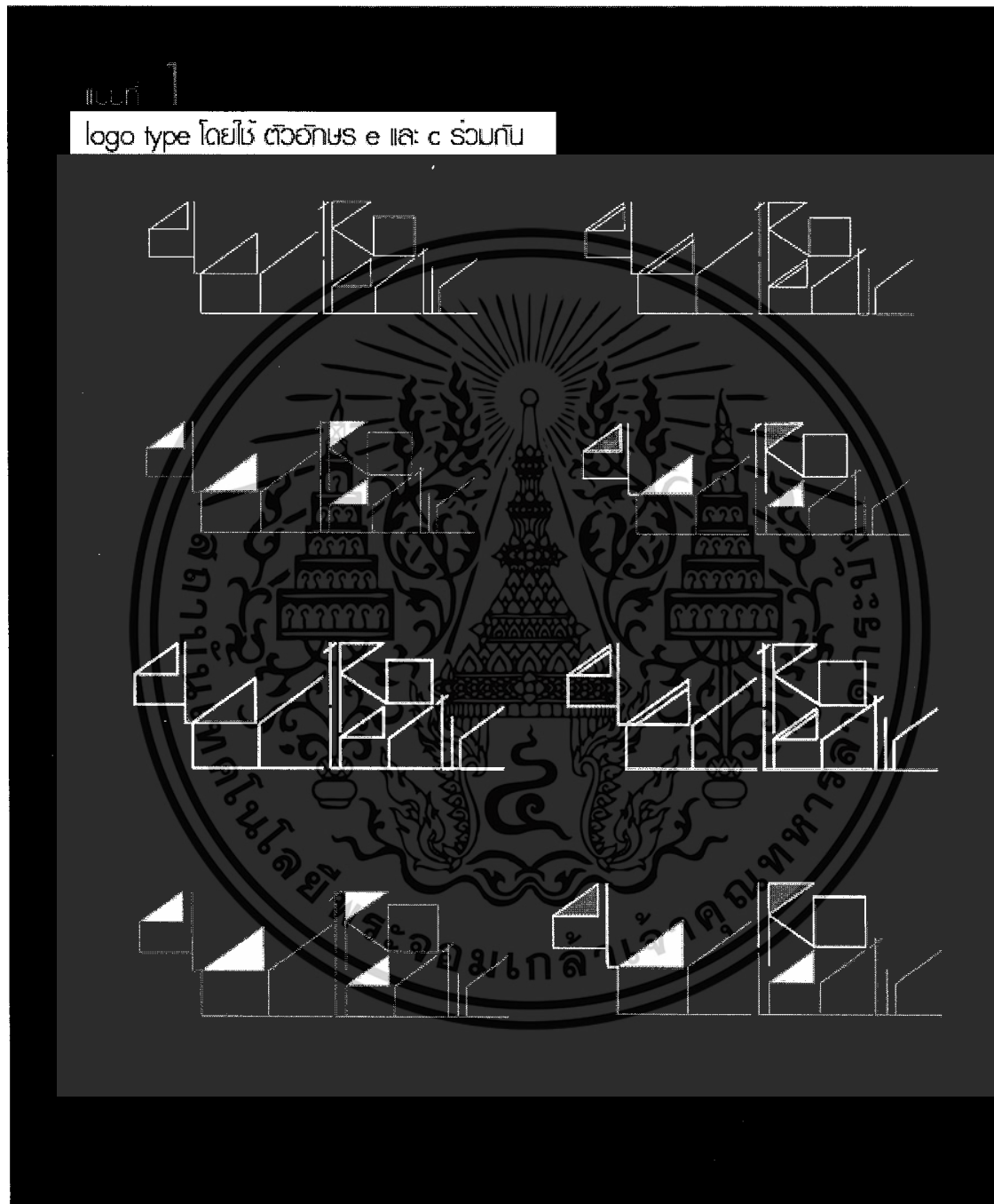
1. logo type ที่ใช้ตัวอักษร e และ c ร่วมกัน ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากแสงเลเซอร์
2. logo type ที่เน้นรูปแบบฟรีแฮนด์ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากแสงหลอดนีออน
3. logo type ที่ใช้ตัวอักษร e จากทั้งสองคำในชื่อเว็บ นำมาตัดทอน

1. logo type ที่ใช้ตัวอักษร e และ c ร่วมกันซึ่ง ได้แรงบันดาลใจมาจากแสงเลเซอร์

เริ่มแรก ได้สร้างโลโก้ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากแสงเลเซอร์ที่ใช้ตกแต่งตามงานปาร์ตี้ต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นเส้นตรง มีการหักมุมชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Logo
www.electroeclectic.com



ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 1 ครั้งที่ 1

พบว่าในแบบแรกตัวอักษรบาง ทำให้อ่านยาก จึงได้พัฒนาโดยใช้ตัวอักษร e และ c แยกกัน ตามปกติ ปรับความหนาบางและปลายของเส้น และปรับความต่อเนื่องของตัวอักษร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Logo
www.electroeclectic.com

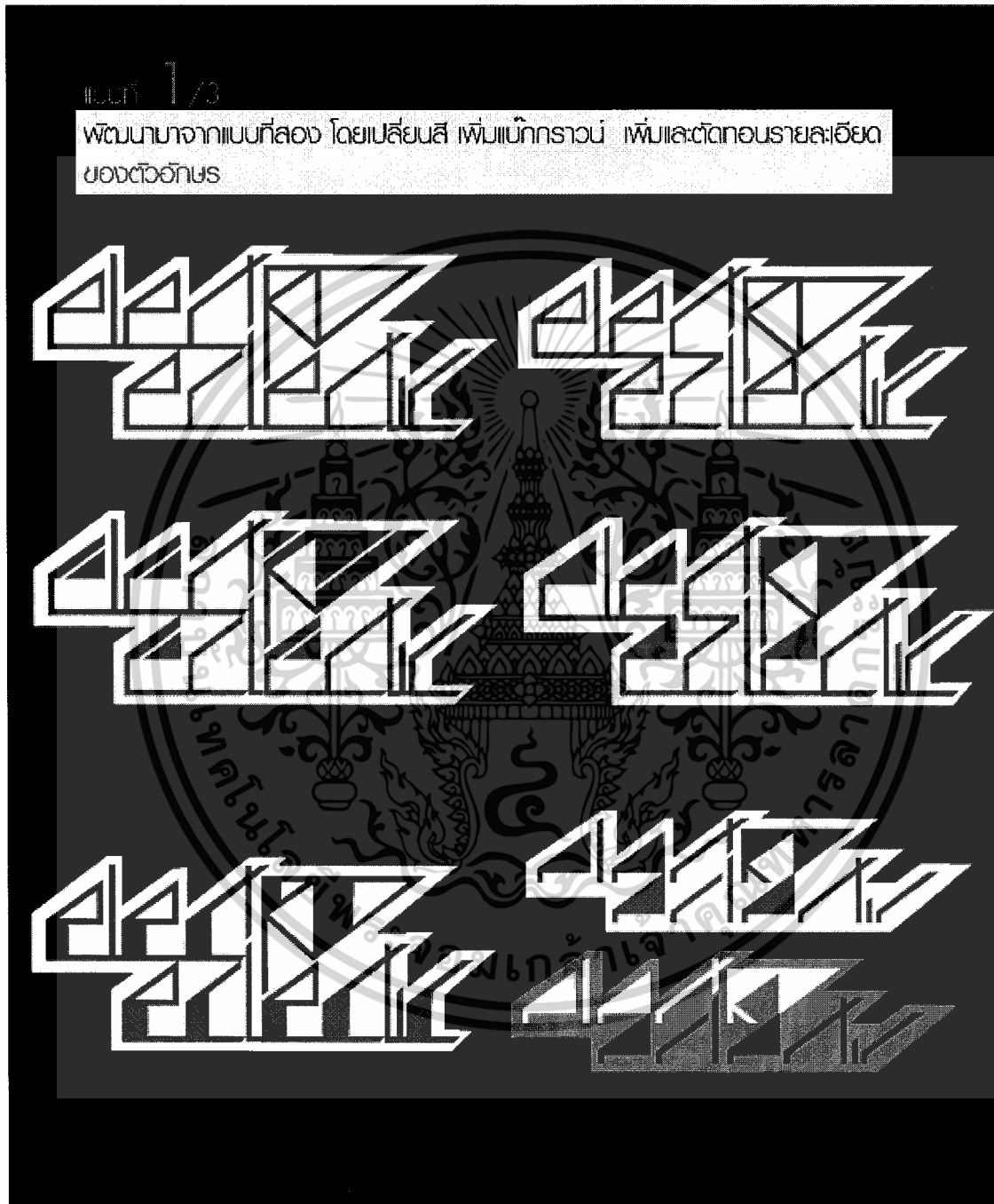


ภาพที่ 5.2 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 1 ครั้งที่ 2

จากนั้น ก็ได้พัฒนาจากครั้งที่ 2 โดยเปลี่ยนคู่สี เพิ่มแบ็กกราวน์ ทดลองเพิ่มและตัดทอนรายละเอียดของตัวอักษร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Logo
www.electroelectric.com

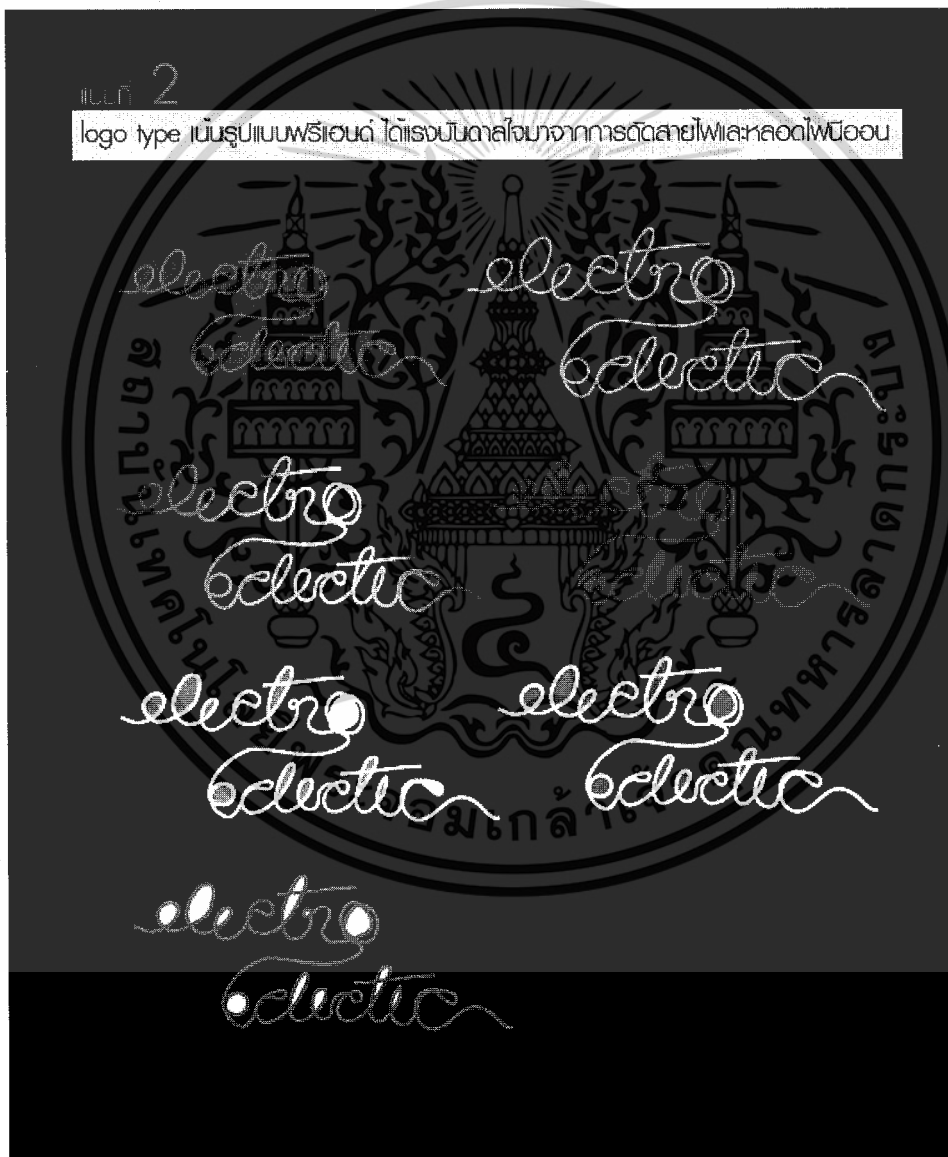


ภาพที่ 5.3 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 1 ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.logo type ที่เน้นรูปแบบฟริแฮนด์ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากแสงหลอดนีออน
 แนวทางนี้ ต้องการใช้ลักษณะของแสงนีออนที่เป็นสัญลักษณ์ของการปาร์ตี้และงานรื่นเริง
 มาเป็นตัวนำเสนอ สาเหตุที่ใช้ตัวอักษรลักษณะฟริแฮนด์ เป็นเพราะว่า ต้องการเลียนแบบตัวอักษรที่
 ถูกตัดขึ้นมาจากหลอดนีออน

Logo
 www.electroeclectic.com

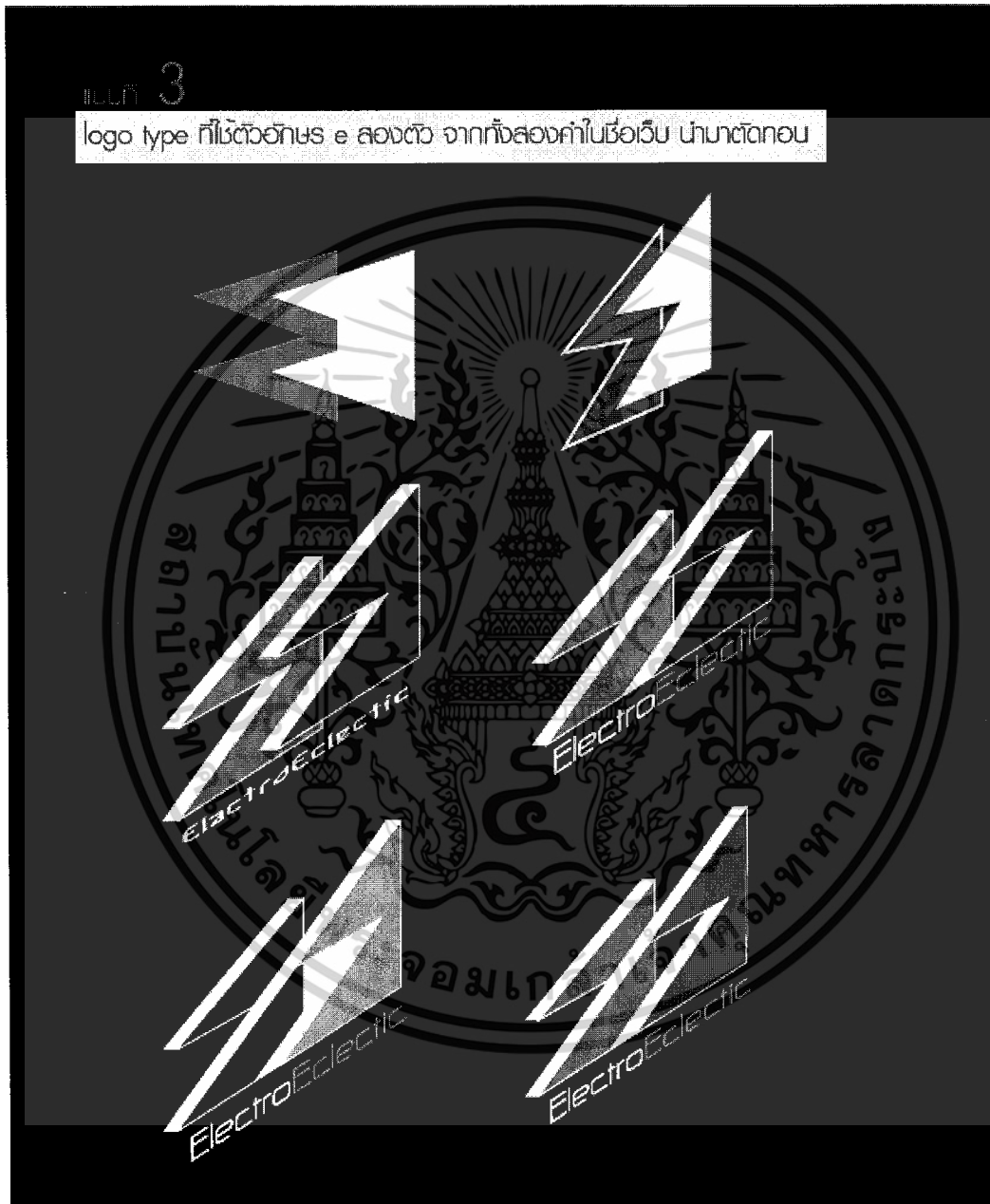


ภาพที่ 5.4 แบบร่าง โลโก้แนวทางที่ 2

เมื่อได้ออกแบบและวิเคราะห์แล้ว พบว่า โลโก้ในแนวทางนี้ ยังไม่เหมาะสมกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์
 ทรอนิกา เนื่องจาก มีความอ่อนหวานมากเกินไป ขาดอารมณ์ที่เกิดจากการสังเคราะห์
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.logo type ที่ใช้ตัวอักษร e จากทั้งสองคำในชื่อเว็บ นำมาตัดทอน

Logo
www.electroeclectic.com



ภาพที่ 5.5 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 3 ครั้งที่ 1

สำหรับในตอนแรก โลโก้ที่ได้ออกมา ใช้เส้นตรงที่มีความหนามากเกินไป ทำให้ดูแข็งกระด้าง จึงได้พัฒนาต่อมา ในครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Logo
www.electroeclectic.com

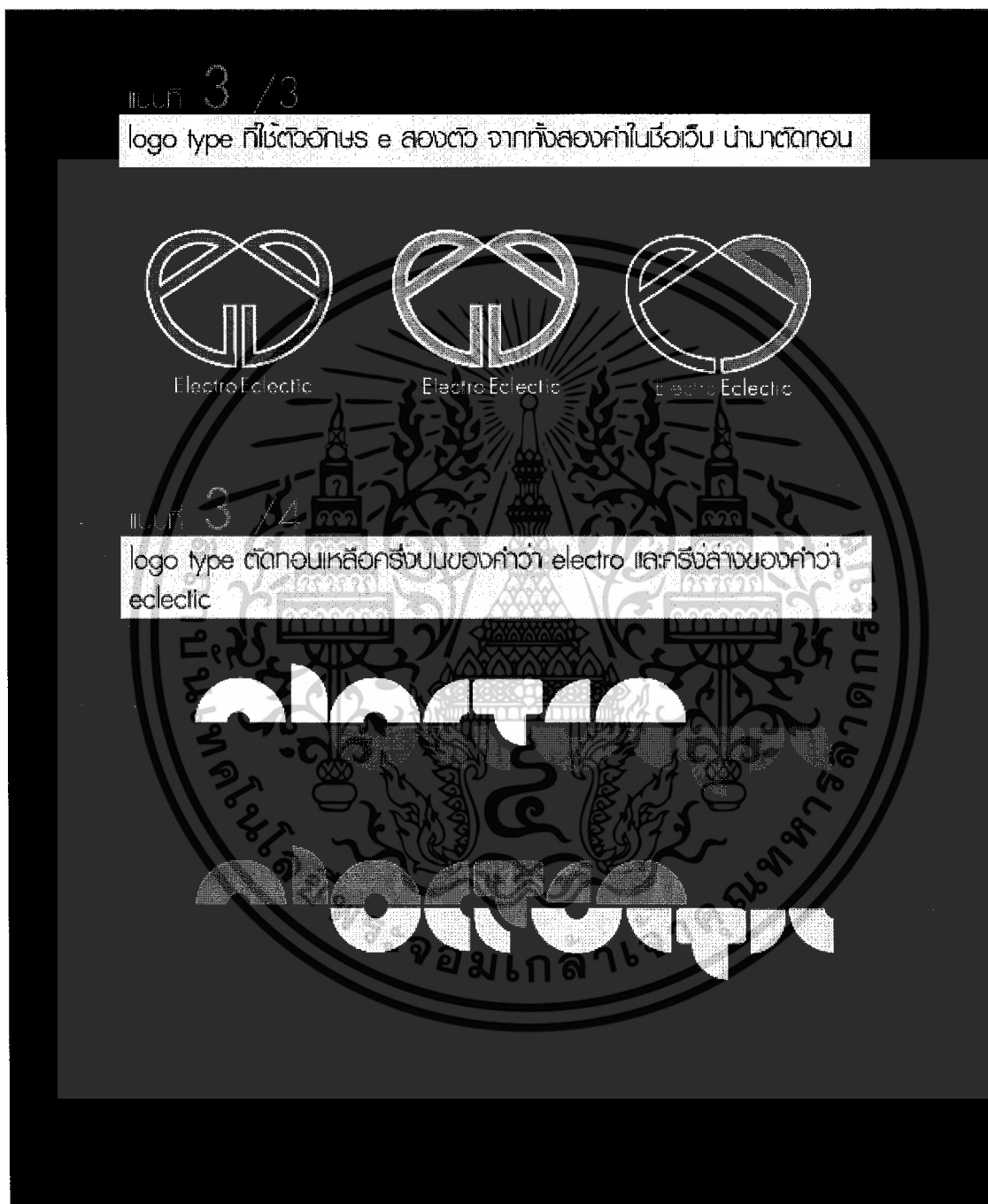


ภาพที่ 5.6 แบบร่างโลโก้แนวทงที่ 3 ครั้งที่ 2

เมื่อพัฒนาจากครั้งที่ 1 แล้ว พบว่ารูปแบบที่ได้ ยังไม่ลงตัวนัก มีความเป็นกราฟฟิกมาก แต่ไม่สามารถสื่อถึงความเป็นดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ได้เท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Logo
www.electroeclectic.com



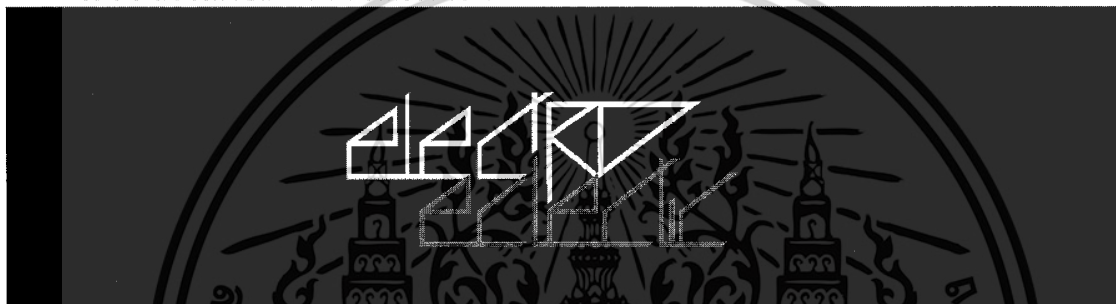
ภาพที่ 5. 7 แบบร่างโลโก้แนวทางที่ 3 ครั้งที่ 3 และ 4

ในครั้งที่ 3 และ 4 นี้ เลือกใช้ตัว e ที่มีลักษณะกลมมนมากกว่าในสองครั้งแรก ในการพัฒนาครั้งที่ 3 ทดลองนำตัว e หันหน้าเข้าหากัน จึงได้เป็นรูปหัวใจ ที่จะสื่อถึงความรักในคนตรีอิเล็กทรอนิกส์ แต่ด้วยฟอร์มโดยรวมแล้ว ไม่เหมาะกับคนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เพราะดูไม่ทันสมัย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการพัฒนาครั้งที่ 4 ใช้ชื่อเต็มของเว็บ แต่ นำมาตัดทอนและจัดวางใหม่ ให้ดูน่ารักมากขึ้น คำว่า electro ถูกตัดให้เหลือเพียงครึ่งบน ส่วนคำว่า eclectic ถูกตัดให้เหลือเพียงครึ่งล่าง แล้วนำทั้งสองคำวามาวางซ้อนกันบนล่าง ดังรูป แต่ไม่ประสบผลสำเร็จ เนื่องจากอ่านยากเกินไป

เมื่อได้ทดลองออกแบบ โลโก้ของเว็บไซต์ครบทั้ง 3 แนวทางที่ได้วางแผนไว้ พบว่า โลโก้ที่ลงตัวและเหมาะสมที่สุด คือ แนวทางที่หนึ่ง logo type ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากแสงเลเซอร์ ซึ่งได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไข โดยเพิ่มความหนาของเส้นให้เด่นชัดและอ่านง่าย เลือกใช้คู่สีขาว-เขียว ซึ่งจะช่วยเพิ่มความโดดเด่น เมื่อถูกนำไปจัดวางบนแบ็กกราวนด์สีดำ

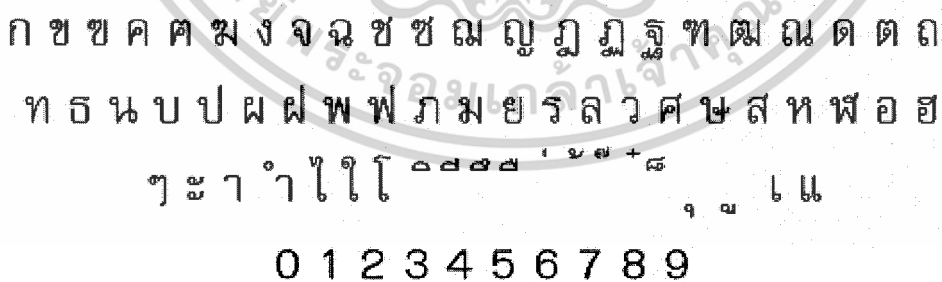
■ LOGO สำหรับเว็บไซต์ www.electroeclectic.com



ภาพที่ 5.8 โลโก้ที่สมบูรณ์

แบบอักษรที่ใช้เป็นข้อความ

ตัวอักษรที่จะนำมาใช้เป็นข้อความนั้น ต้องอ่านง่าย มีความเหมาะสมกับเนื้อหาภายในเว็บไซต์ จึงควรเป็นตัวอักษรที่ไม่เขย สวยงาม อ่านสะดวก จึงได้เลือกใช้แบบอักษร Freesia News



ภาพที่ 5.9 ตัวอย่างแบบอักษร Freesia News

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดเลย์เอ๊าท์ (layout)

การจัดเลย์เอ๊าท์สำหรับเว็บไซต์นี้ ในเบื้องต้นได้มีการกำหนดแนวทางการออกแบบไว้ทั้งสิ้น 3 แนวทาง คือ

1. การใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ดำ
2. การใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ขาว
3. ใช้การกระพริบของหลอดไฟ และลักษณะของสายไฟ

ซึ่งทั้งสามแนวทางนั้น จะมีเส้นและการวางตัวอักษรแบบ 45 องศา เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและให้อารมณ์ของความเคลื่อนไหวในแบบของคนตรีอเล็กทรอนิกส์ที่มีความกะพริบอยู่

1. การใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ดำ

lay out
www.electroelectric.com

แบบที่ 1
เป็นการใช้เส้น และรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ดำ



ภาพที่ 5.10 เลย์เอ๊าท์ที่ใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแนวคิดในการออกแบบเบื้องต้น ที่ต้องการให้ภาพรวมของเว็บออกมาในลักษณะที่สื่อถึงงานปาร์ตี้ จึงเลือกใช้แบ็กกราวนด์เป็นสีดำ โดยการจัดวางนั้น จะมีโลโก้ของเว็บไซต์อยู่มุมบนซ้าย ซึ่งสามารถคลิกกลับไปยังหน้าอินโทรได้ ในส่วนของปุ่มลิงค์หน้าหลักทั้ง 5 หน้า นั้น อยู่ถัดลงมา จากโลโก้ ตัวปุ่มทำมุมเฉียง 45 องศา ลักษณะการจัดวางข้อความบนเว็บเพจ จัดเป็น 1 คอลัมน์ ว่างทางด้านขวาของเว็บเพจ และเพื่อให้ตรงตาม mood & tone ที่กำหนดไว้ในตอนแรก ซึ่งเน้นความน้อย เรียบ จึงมีการทิ้ง space ค่อนข้างมาก ปล่อยให้เหลือพื้นที่ว่างในสัดส่วนที่เกือบเทียบเท่ากับข้อความ

2. การใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ขาว

lay out
www.electroeclectic.com

แบบที่ 2
เป็นกริดเส้น และรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ขาว

home page



ภาพที่ 5.11 เลย์เอาต์ที่ใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตบนแบ็กกราวนด์ขาว

สำหรับแนวทางที่ 2 นี้ ลักษณะการจัดวางในส่วนของโลโก้และปุ่มลิงค์หน้าหลัก ยังคงอยู่ในตำแหน่งเดิม คือ มุมบนซ้าย แต่จุดเด่นของแนวทางนี้ อยู่ที่มีการนำภาพจริงมาใช้มากกว่าภาพเวกเตอร์ ซึ่งทางจิตวิทยาจะทำให้เว็บดูมีชีวิตชีวาและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น กล่าวคือ แถบด้านบนของเว็บเพจจะใช้รูปดีเจกำลังใช้ turntable และมีแสงสีที่จัดจ้านเพื่อไม่ให้เว็บดูจืดจนเกินไป และในส่วนของปุ่มก็ใช้รูปที่เข้ากับบ่งบอกถึงภาพรวมของเนื้อหาในแต่ละหน้า และนอกจากนี้ ได้มีการกำหนดขอบเขตพื้นที่อย่างชัดเจน ระหว่างส่วนที่เป็นปุ่มกับส่วนของเนื้อหา โดยใช้สีดำ เส้นตรงและเส้นทแยงเป็นตัวกั้น ในส่วนของการจัดวางข้อความมีการจัดแบบ 2 คอลัมน์คล้ายกับหน้าหนังสือ

เพื่อให้เกิดความสะดุดแก่ผู้อ่าน และเน้นทิ้งพื้นที่ว่างทางด้านบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ใช้การกระพริบของหลอดไฟ และลักษณะของสายไฟ

Lay out
www.electroeclectic.com

แนวทางที่ 3

ใช้ลักษณะการติดและกระพริบของไฟนีออนมาเป็นแนวทางการออกแบบกราฟฟิคคอลลิเมทริกที่ใช้คือเส้นสายต่าง ก็แสดงถึงสายไฟ และหลอดไฟ



ภาพที่ 5.12 เลย์เอาท์ที่ใช้การกระพริบของหลอดไฟและลักษณะของสายไฟ

ในแนวทางนี้ ตำแหน่งของ โลโก้และปุ่มลิงค์หน้าหลักยังคงอยู่ด้านบนของเว็บเพจเช่นเดิม แต่ลักษณะของการวางปุ่มนั้น วางเรียงกันตามแกน x เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานและขั้นตอนการทำลิงค์ การจัดวางข้อความ วางแบบ 2 คอลัมน์ โดยทิ้งพื้นที่ว่างเหนือข้อความ และใช้เส้นและจุดที่เป็นตัวแทนของลักษณะสายไฟและจุดเชื่อมต่อเป็นองค์ประกอบทางกราฟฟิค

จากการได้ทดลองออกแบบเลย์เอาท์ทั้งสามแนวทางแล้ว ได้ตัดสินใจเลือกการจัดวางในแนวทางแรก เนื่องจาก ทันสมัย ไม่น่าเบื่อ และสามารถสื่อถึงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ได้ดี และได้พัฒนาต่อ เริ่มจาก หน้า intro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

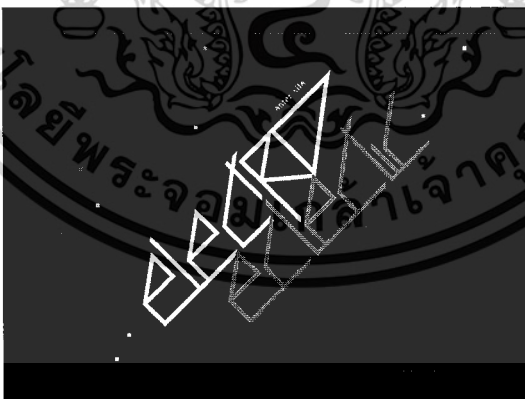
วางโลโก้เพียง 45 องศา ที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ เพื่อเน้นให้เด่นชัด และมีสโลแกนของเว็บ อยู่มุมบนซ้าย และบนเบ็กราวนึ่งซึ่งเป็นสีดำ จะมีลูกเล่นคือ จำลองแสงกระพริบระยิบระยับของ หลอดไฟ เพื่อให้หน้าเว็บมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ไม่น่าเบื่อ

แต่เมื่อวิเคราะห์การจัดวางแบบนี้แล้ว ในส่วนของสโลแกนอาจสร้างความสับสน ให้แก่ผู้ เข้าชมเว็บ เนื่องจากมีลักษณะคล้ายกับเป็นปุ่มเพื่อลิงค์เข้าไปอ่านเนื้อหา ดังนั้นจึงต้องพัฒนาเลย์ เอาท์ในหน้านี้ต่อไป



ภาพที่ 5.13 แบบร่างหน้า intro ครั้งที่ 1

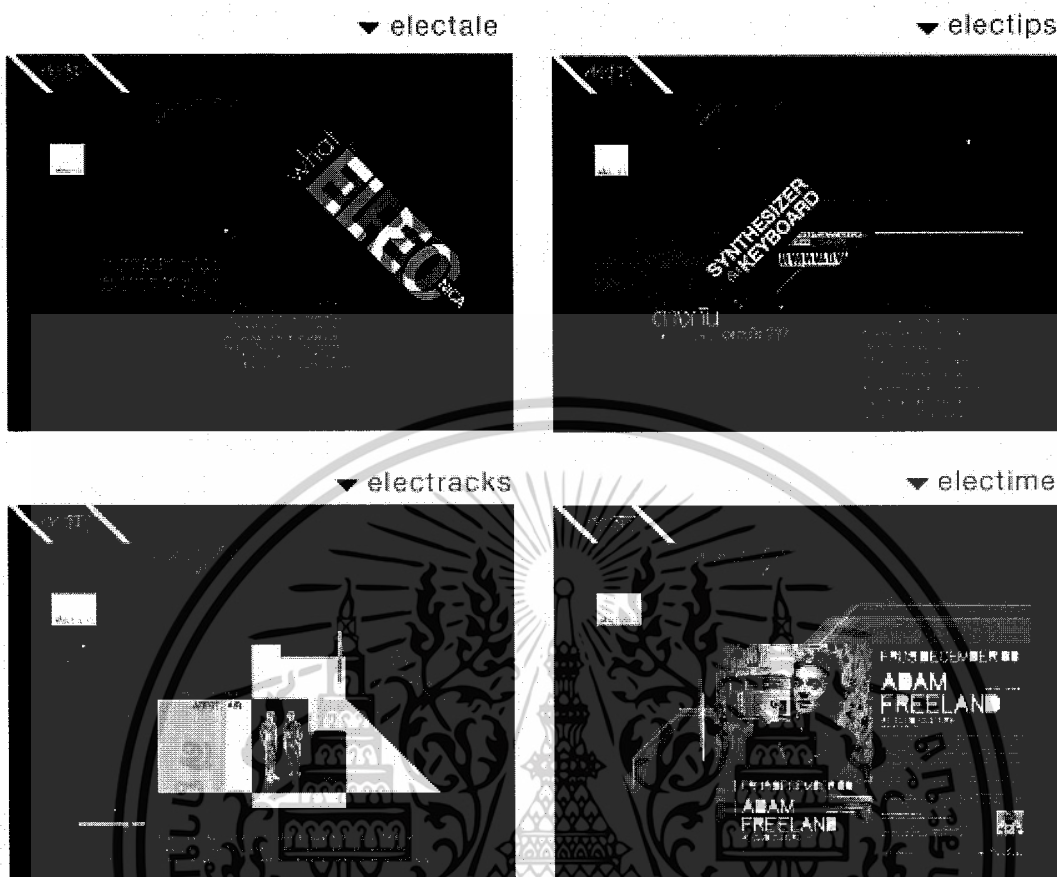
เพื่อให้เป็นไปตาม mood & tone ที่ เรียบ น้อย แต่เก๋ จึงจำเป็นต้องตัดทอนรายละเอียดออก ให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้ จึงได้เกิดการจัดวาง โลโก้ไว้ในตำแหน่งกลางหน้าเว็บเพจ เพื่อเน้นให้โลโก้ นั้นเด่นที่สุด และลดขนาดตัวอักษรของสโลแกน ปรับตำแหน่งมาวางไว้ใต้โลโก้ แต่ยังคงไว้ซึ่ง ลูกเล่นบนเบ็กราวนึ่ง



ภาพที่ 5.14 แบบร่างหน้า intro ครั้งที่ 2

เมื่อได้หน้า intro ที่ลงตัวแล้ว จึงได้ออกแบบหน้าหลักจำนวน 4 หน้า ตามแนวทางที่ได้ เลือกแล้ว โดยภาพรวมเน้นการใช้รูปทรงง่ายๆทางการกราฟิค เช่น เส้นตรง เส้นเฉียง โทนสีที่ใช้ก็เป็นสีขาว ชมพู และเขียว บนเบ็กราวนึ่งดำ รวมทั้งการจัดวางข้อความแบบ 45 องศา

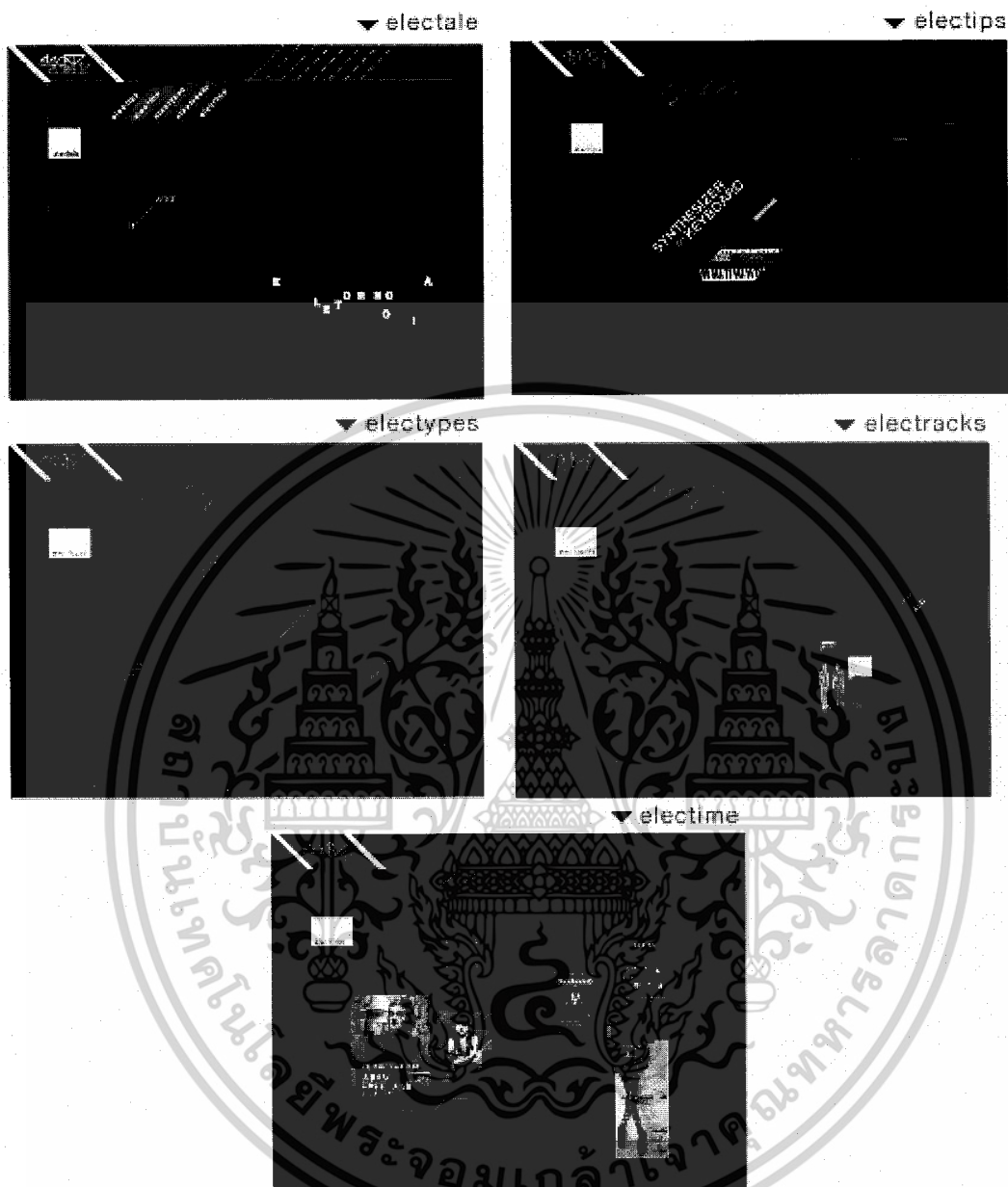
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 แบบร่างเลย์เอาต์หน้าหลัก ครั้งที่ 2

ผลที่ได้จากการวางเลย์เอาต์ในครั้งแรก ยังไม่เป็นที่น่าพอใจนัก เนื่องจาก ไม่เป็นไปตาม mood & tone ที่วางไว้ตอนแรก เพราะภาพรวมที่ออกมา มีการใช้องค์ประกอบทางกราฟิกมากเกินไป ทำให้หน้าเว็บดูรก และแน่น ขนาดของส่วนต่างๆ ที่ถูกนำๆ ไปจัดวางล้วนมีขนาดใหญ่ทั้งหมด อีกทั้งเลย์เอาต์ในหน้า electale ค่อนข้างแปลกแยกไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกับหน้าอื่นๆ ดังนั้น จึงต้องพัฒนาแบบร่างอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 แบบร่างเลย์เอาต์หน้าหลัก ครั้งที่ 2

จากปัญหาที่พบในแบบร่างครั้งแรก พบว่า ควรตัดทอนรายละเอียดทางกราฟิกที่ไม่จำเป็นออก และลดขนาดขององค์ประกอบในหน้าเว็บ รวมไปถึงการจัดวาง ที่ควรทิ้งให้เหลือพื้นที่ว่างมากขึ้น ทั้งนี้ เพื่อความสบายตา และคุมโทนของงานให้เป็นไปในทางเดียวกัน

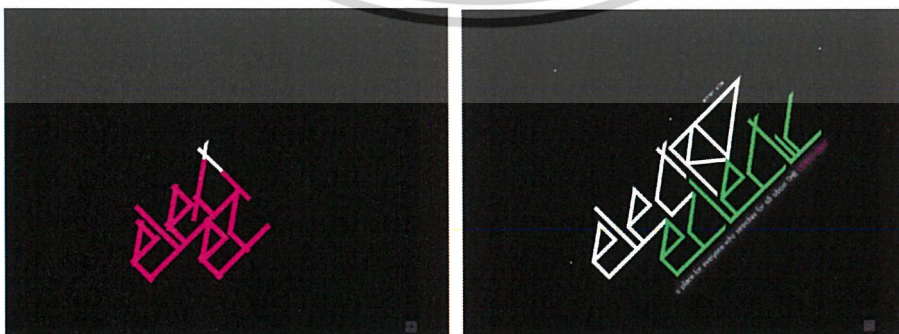
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 ผลงานจริง

ผลงานจริงได้พัฒนาจากแนวทางการวางเลย์เอาต์ที่มีโลโก้อยู่ด้านบนซ้าย มีปุ่มลิงค์หน้าหลักวางเฉียง 45 องศาบนแบ็กกราวนด์ดำ มีลูกเล่นบนแบ็กกราวนด์ซึ่งใช้ความเรืองแสง (glow) ที่มีลักษณะแตกต่างกันในแต่ละหน้า จัดข้อความเป็นย่อหน้าสั้นๆ พยายามตัดทอนรายละเอียดทางกราฟิกให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อให้ได้ผลงานที่เป็นไปตาม mood & tone ที่วางไว้ในตอนแรก คือ น้อย เรียบ แต่เก๋ ภาพรวมของแอนิเมชันในแต่ละเว็บเพจ คือ การค่อยๆปรากฏและหายไป หรือ แทนที่ของส่วนใดส่วนหนึ่งขององค์ประกอบบนหน้าเว็บ เช่น การเริ่มเปิดตัวหน้าเว็บด้วยคำถาม และคำตอบจะปรากฏเมื่อผู้เล่นได้เล่น ได้ตอบ เป็นต้น ซึ่งการสร้าง interactive multimedia แบบนี้จะทำให้การนำเสนอน่าสนใจมากขึ้น ไม่น่าเบื่อ และเข้ากับยุคสมัย

Intro

เป็นหน้าเปิดตัวของเว็บ เริ่มจากเพลงแบ็กกราวนด์ของเว็บ คือ เพลง wateridori ของ Cornelious จากนั้นแอนิเมชันของโลโก้เว็บซึ่งเกิดจากการวิ่งตัดกัน ไปมาของเส้นที่ได้พัฒนามาจากลักษณะของแสงเลเซอร์ 3 สี ได้แก่ ขาว เขียว และชมพู ซึ่งจะเป็นสีหลักที่นำไปใช้ในเว็บเพจหน้าต่อไป เมื่อแอนิเมชันดังกล่าวสิ้นสุดการเล่น จะมีสโลแกนของเว็บขึ้นว่า “ The place for everyone who searches for all about the crazy beat ” ตามด้วยแอนิเมชันบนแบ็กกราวนด์ที่เป็นจุดประกายระยิบระยับคอยกระพริบอยู่ตลอดเวลา จากนั้น ตัวโลโก้จะกลายเป็นปุ่มสำหรับลิงค์เข้าสู่หน้าโฮมหรือหน้า electale

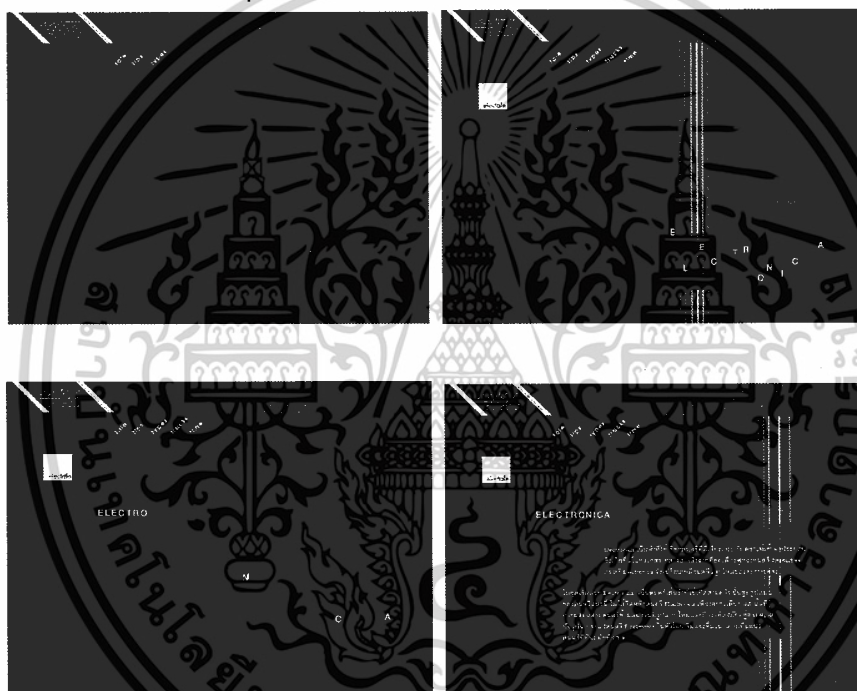


ภาพที่ 6.1 หน้า intro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Electale

หน้าเนื้อหาหลักหน้าแรกเมื่อผ่านหน้าอินโทรมาแล้ว เริ่มต้นด้วยคำถามว่า “ What is electronica ” ซึ่งคำว่า electronica เป็นตัวอักษรสีขาวเรืองแสง เนื่องจากต้องการเน้นที่คำนี้และได้แรงบันดาลใจมาจากแสงของหลอดนีออน เพื่อจะเข้าสู่เนื้อหาซึ่งจะบอกถึงความหมายและความเป็นมาของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ต้องคลิกที่ปุ่มซึ่งเป็น movie clip ที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาเพื่อดึงดูดความสนใจ จากนั้น คำว่า what is จะหายไป และคำว่า electronica จะค่อยๆลอยขึ้นไปแทนที่ทีละตัว และจบด้วยคำตอบของคำถามในตอนแรก เมื่อผู้เข้าชมเว็บอ่านข้อมูลจบแล้วก็สามารถคลิกที่ปุ่มท้ายข้อความเพื่อกลับไปยังจุดเริ่มต้นของหน้านี้ได้



ภาพที่ 6.2 แอนิเมชันในหน้า electale

electips

หน้าที่ให้ความรู้ เกร็ดเล็กเกร็ดน้อยของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ จุดเด่นของหน้านี้อยู่ที่เป็นการจัดวางแบบพานอรามา ภายในหน้ามีการให้ความรู้ 4 เรื่อง คือ ความแตกต่างของ synthesizer กับ keyboard , มาทำความรู้จักกับ sampler , ของเล่นชิ้นใหม่ของดีเจ Attigo TT และ ความแตกต่างของ mix กับ remix ซึ่งเมื่ออ่านจบ สามารถคลิกกลับไปยังแอนิเมชันเริ่มต้นของแต่ละหัวข้อได้

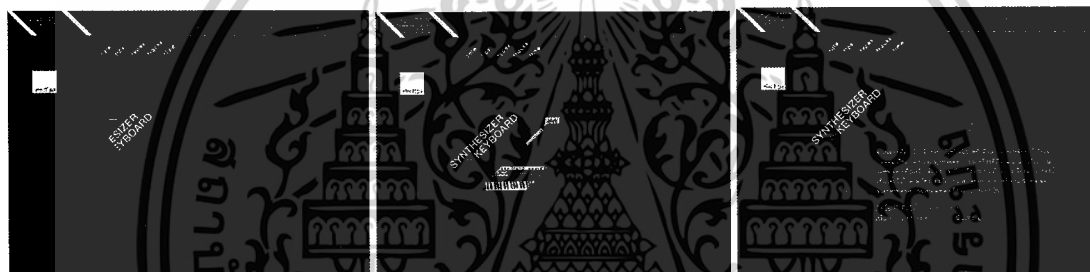
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 หน้า electips แบบพานอรามา

- synthesizer กับ keyboard ต่างกันอย่างไร

หัวข้อแรกที่จะแสดงในหน้าเว็บนี้ เนื่องจากถูกจัดวางไว้ทางซ้ายสุด เริ่มจากหัวข้อที่ว่า “synthesizer กับ keyboard ต่างกันอย่างไร” ตามด้วยเส้นที่ค่อยๆปรากฏทีละเส้นซึ่งใช้ป้อนองค์ประกอบสร้างลูกเล่นให้กับงาน เมื่อคลิกที่ปุ่มจะเกิดเป็นแอนิเมชันดังนี้ เริ่มด้วยรูปคีย์บอร์ดหายไป เส้นหดสั้นลงจนหายไปในที่สุด และหัวข้อในตอนแรกขยับขึ้นด้านบน จากนั้น ข้อความที่บอกความแตกต่างของ keyboard กับ synthesizer จึงปรากฏขึ้น



ภาพที่ 6.4 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในส่วนของ keyboard กับ synthesizer ต่างกันอย่างไร

- มาทำความเข้าใจกับ sampler

แอนิเมชันในหัวข้อนี้ เริ่มเล่นพร้อมกับหัวข้อ “synthesizer กับ keyboard ต่างกันอย่างไร” และมีเพียงสองหัวข้อนี้เท่านั้นที่ผู้เล่นจะได้เห็นตั้งแต่แอนิเมชันดั้งเดิม เพราะ ความหวังของพานอรามา จะทำให้ผู้เล่น ไม่อาจเลื่อนหน้าเว็บไปได้ทันอีกสองหัวข้อสุดท้าย ลักษณะการเล่นก็คล้ายกัน คือ เริ่มต้นจากการปรากฏของเส้น ตามด้วยข้อความ เมื่อคลิกปุ่ม เส้นเดิมจะหายไป หัวข้อเคลื่อนที่ แล้วตามด้วยเส้นใหม่จะปรากฏ และจบด้วยการปรากฏของความหมายของ sampler



ภาพที่ 6.5 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในส่วน “มาทำความเข้าใจกับ sampler”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ของเล่นชิ้นใหม่ของดีเจ Attigo TT และ ความแตกต่างของ mix กับ remix

ข้อที่ 3 และ 4 นี้เป็นส่วนที่อยู่ถัดไปทางขวาไล่จากหัวข้อที่ 1 และ 2 ลักษณะการเล่นของแอนิเมชันไม่ต่างจากหัวข้อข้างต้น แต่ในทั้งสองหัวข้อนี้ ผู้เล่นจะไม่สามารถเห็นแอนิเมชันในขณะที่เริ่มต้น เนื่องจากความหวังของพานอรามาทำให้แอนิเมชันนั้นเล่นจบก่อนที่จะเลื่อนมาส์มาถึง



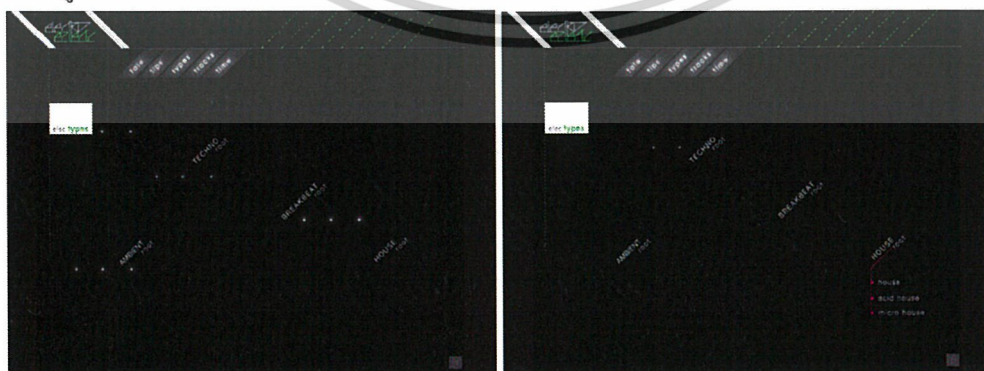
ภาพที่ 6.6 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในส่วน “ของเล่นชิ้นใหม่ของดีเจ Attigo TT และ ความแตกต่างของ mix กับ remix ”



ภาพที่ 6.6 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในส่วน “mix กับ remix ต่างกันอย่างไร ”

Electypes

ในหน้านี้จะให้ข้อมูลของคนตรีอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ เปิดหน้าเว็บด้วยรอกของแนวเพลงทั้งหมด 4 รอก ได้แก่ ambient , techno , breakbeat และ house ซึ่งการจัดวางและองค์ประกอบในหน้านี้มีเพียงแค่รอกทั้งสี่เท่านั้น แต่เมื่อนำมาส์ไปวางบนรอกใดๆ ปุ่มที่ถูกซ่อนอยู่ก็จะปรากฏออกมา ดังรูป



ภาพที่ 6.7 แอนิเมชันเริ่มต้นในหน้า electypes

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยแนวทางในการนำเสนอข้อมูลในหน้านี้คือ ใช้ตัวอักษรและแอนิเมชันของชื่อแนวเพลง แสดงลักษณะเด่นและอารมณ์ของคนตรีในแต่ละประเภท

ambient root ประกอบด้วย ambient และ illbient

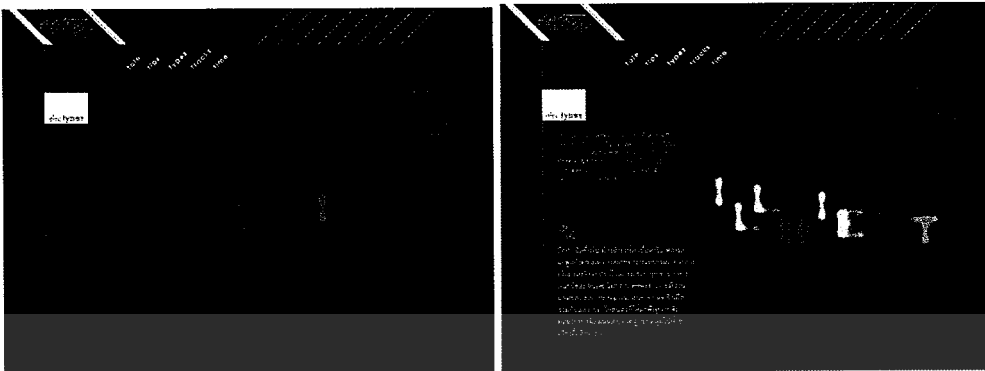
- **ambient** ตัวอย่างเพลงสำหรับแนวนี้ ได้เลือกใช้เพลง Biological ของวง AIR ซึ่งมีจังหวะที่ช้า ให้ความรู้สึกล่องลอย จึงเปิดตัวด้วยการใช้แบบอักษร SYSTEM MATH สำหรับคำว่า ambient ซึ่งเป็นตัวอักษรที่มีความโปร่ง เบาสบาย ตัวอักษรแต่ละตัวจะค่อยๆลอยขึ้นมาช้าๆจากด้านล่างตามจังหวะเพลง และเมื่อถึงจุดๆหนึ่ง ตัวอักษรนั้นจะหยุดและเล่นเป็นแอนิเมชันอยู่กับที่ จากนั้นข้อความที่บอกถึงลักษณะของแนวเพลงประเภทนี้ก็จะปรากฏขึ้น ตามด้วยรายชื่อศิลปิน และทางด้านมุมบนขวา จะมีลิงค์สำหรับไปยังแนวเพลงย่อยๆได้ทั้งหมด ซึ่งสามารถเลือกลิงค์ข้ามไปยังหน้าใดก็ได้ โดยไม่ต้องกลับไปยังหน้า electypes หรือหากต้องการกลับไปยังหน้า electypes ก็สามารถคลิกที่ปุ่ม root ที่อยู่เหนือปุ่มแรกทั้งหมดได้



ภาพที่ 6.8 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง ambient

- **illbient** แนวเพลงนี้มีลักษณะที่ล่องลอย แต่จะให้ความรู้สึกน่ากลัว มากกว่าในแนว ambient ตัวอย่างเพลงที่ใช้คือ Lukisee ของ Gubia แบบอักษรสำหรับคำว่า illbient คือ LEDLIGHT ซึ่งมีความหนา กลมมน แต่ดูลึกๆ โดยแอนิเมชันจะค่อยๆปรากฏชัดขึ้นและมีการสั่นของตัวอักษร เพื่อให้ความรู้สึกหวาดกลัวและสับสน เมื่อตัวอักษรทั้งหมดปรากฏครบแล้ว จากนั้นข้อความที่บอกถึงลักษณะของคนตรีประเภทนี้ก็จะแสดงและตามด้วย รายชื่อศิลปิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง illbient

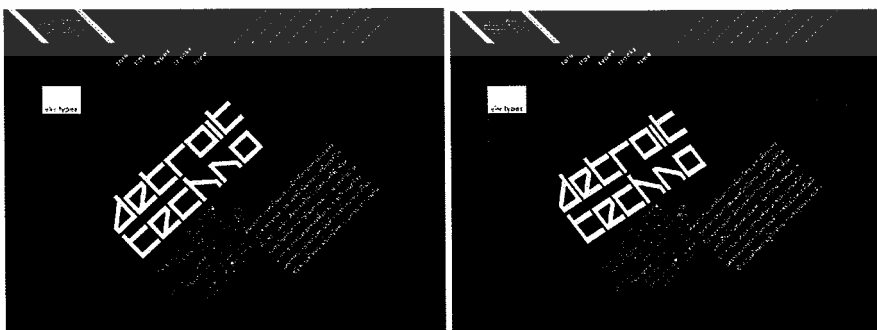
Techno root ประกอบด้วย techno , detroit techno , happy hardcore และ IDM

- **techno** ดนตรีสังเคราะห์ที่หายากกระด้าง แบบอักษรที่ใช้คือ ซึ่งมีลักษณะเป็นเหลี่ยมมุม ตัวหนา เปิดตัวด้วยแอนิเมชันของตัวอักษรที่สั้น และเหวี่ยงไปตามจังหวะเพลง Blade Theme (techno remix) ของวง New Order เพื่อสื่อถึงความรุนแรง กระแทกกระทั้นของดนตรีเทคโน และตามด้วยข้อความบอกลักษณะของดนตรีประเภทนี้และรายชื่อศิลปิน



ภาพที่ 6.10 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง techno

- **detroit techno** ดนตรีเทคโนที่มีความหายากกระด้างมากขึ้นไปอีกหนึ่งระดับ ใช้แบบอักษร Delta Ray และเพลงตัวอย่าง DVNO ของวง Justice แอนิเมชันของตัวอักษรนั้นใช้การบิดและหมุนไปมาอย่างรุนแรงตามจังหวะเพลง ก่อนที่จะปรากฏข้อความบอกลักษณะของดนตรีประเภทนี้และรายชื่อศิลปิน



ภาพที่ 6.11 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง Detroit techno

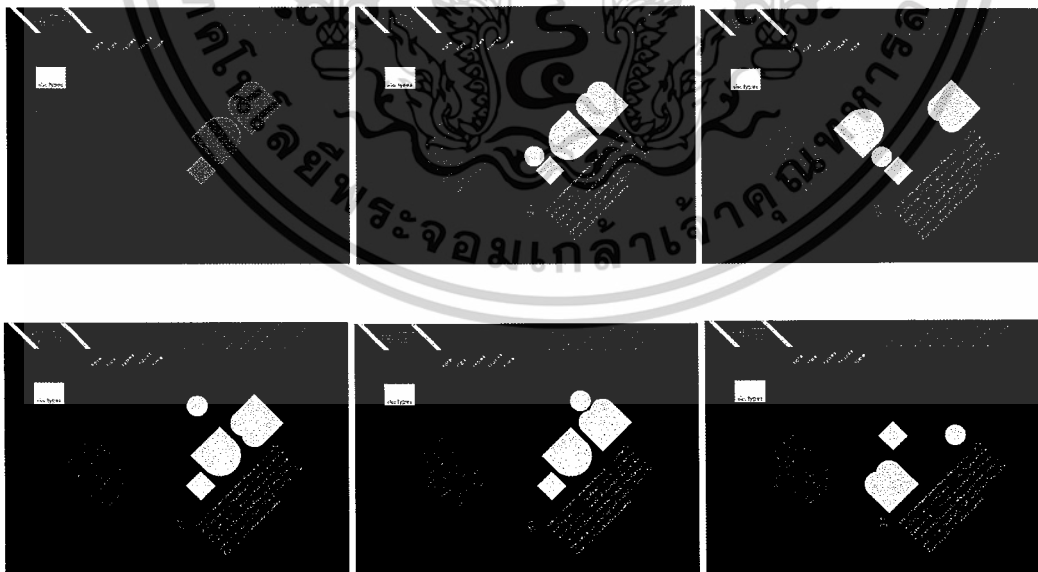
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **happy hardcore** ดนตรีเทคโนโลยีที่เสียงอึกทึก วุ่นวาย จุดเด่นอยู่ที่เสียงร้องมักจะถูกสังเคราะห์จนกลายเป็นเสียงซิฟมังก์ แบบอักษรที่เลือกใช้คือ Replicant ซึ่งเป็นตัวหนา มีทั้งที่เป็นเหลี่ยมมุมและความมนอยู่ในตัวเดียวกัน แสดงออกถึงความผสมผสานทางเทคโนโลยี ประกอบกับเพลง Phantom Pt I ของวง Justice แอนิเมชันใช้การกระพริบของไฟมาเล่นกับตัวอักษร ทำให้ดูน่ารำคาญและวุ่นวายตามลักษณะเด่นของแนวเพลง



ภาพที่ 6.12 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง happy hardcore

- **IDM** ดนตรีเทคโนโลยีที่มีความเร็วของบีทช้ากว่าแนวอื่นๆ ส่วนใหญ่ใช้นั่งฟังมากกว่าจะนำมาใช้เปิดเต้นรำ จุดเด่นของมันคือมีรายละเอียดในส่วนของการซาวนด์ค่อนข้างมาก ตัวอย่างเพลงแนวนี้คือ Window Licker ของ Aphex Twins ซึ่งฟังง่ายและมีความน่ารัก แบบอักษรที่เลือกมาจึงมีลักษณะที่เข้ากับเพลงคือ Blast beat และแอนิเมชันก็เป็นการเล่นกับตำแหน่งของตัวอักษรทั้งสาม ที่มีการเดิน สไลด์ และกระโดด เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและเพลิดเพลินกับการรับข้อมูล

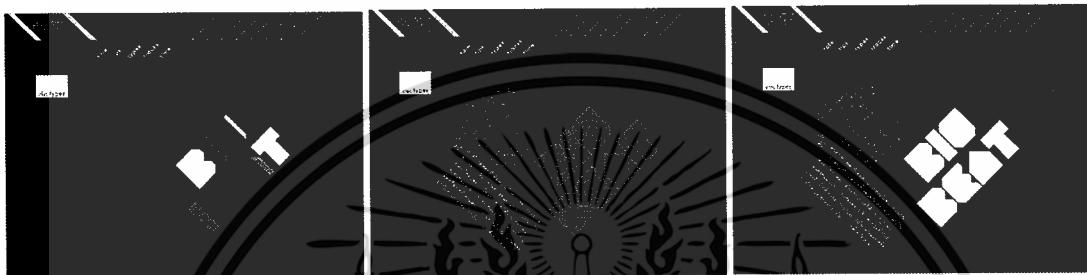


ภาพที่ 6.13 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง IDM

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

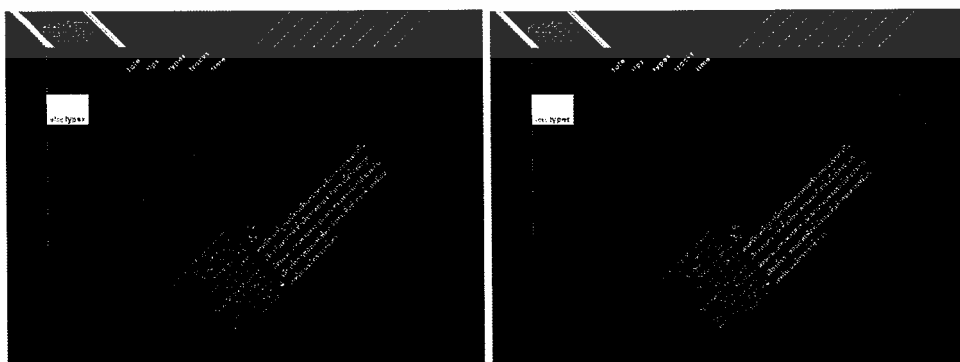
b reakbeat root ประกอบด้วย big beat และ trip hop

-big beat เป็นดนตรีร็อกที่ถูกนำมาเร่งความเร็ว จุดเด่นอยู่ที่เสียงกลองที่เด่นชัด เพลงประกอบที่ใช้คือ Hey Girls Hey Boys ของ Fatboy Slim แบบอักษรที่ใช้คือ GEIST GNT แอนิเมชันเป็นการ bold ตัวอักษรตามจังหวะของกลอง กล่าวคือ จังหวะที่กลองกระแทก ตัวอักษรนั้นก็จะมีขนาดใหญ่ขึ้นตาม และในช่วงที่เป็นเสียงลีดก็ตัวที่ฟังดูนุ่มนวล กวน โสดประสาท ก็ใช้การกระพริบถี่ๆ ของหลอดไฟมาสร้างให้เกิดอารมณ์ตามเสียงเพลง



ภาพที่ 6.14 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง big beat

- trip hop เป็นดนตรี hip hop ที่ถูกทำให้ช้าลง แต่ก็ยังคงมีบีทกลองที่ชัดเจนและลุ่มลึก ตัวอย่างเพลงที่ใช้ประกอบ คือ human behaviour ของ Bjork แบบอักษรที่เลือกใช้ คือ CLUB ลักษณะของแอนิเมชัน ไม่ต่างจาก big beat มากนัก แต่มีความแตกต่างในลักษณะของตัวอักษร ซึ่ง trip hop จะมีความอ่อนหวานมากกว่าเล็กน้อย

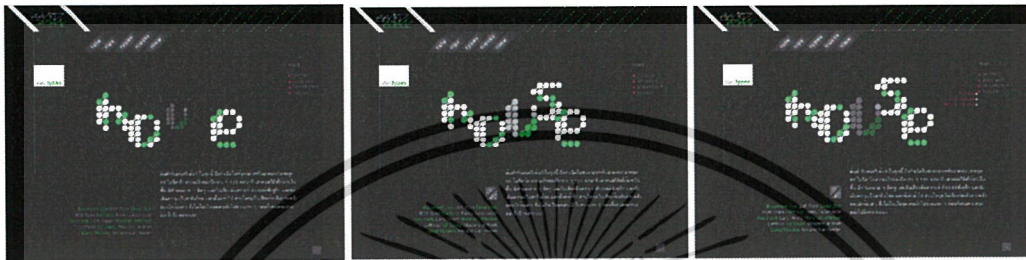


ภาพที่ 6.15 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง trip hop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

house root ประกอบด้วย house , acid house และ micro house

- **house** คนตรีเต้นรำที่ฟังง่ายและพบได้บ่อย เริ่มต้นด้วยตัวอย่างเพลง sweep ของ faithless ที่มีจังหวะล่องลอย เหมือนฟองสบู่ที่ถูกเป่าจนลอยขึ้นและแตกหายไปมากที่สุด แบบอักษรที่ใช้คือ Mercury Blob แอนิเมชันเป็นการค่อยๆปรากฏชัดของตัวอักษร จากนั้นตัวอักษรแต่ละตัวก็ค่อยๆขยับขึ้นลงบาง ซ้ายขวาบ้าง ตามจังหวะเพลงเหมือนคนเต้นรำแบบโยกเบาๆ



ภาพที่ 6.16 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง house

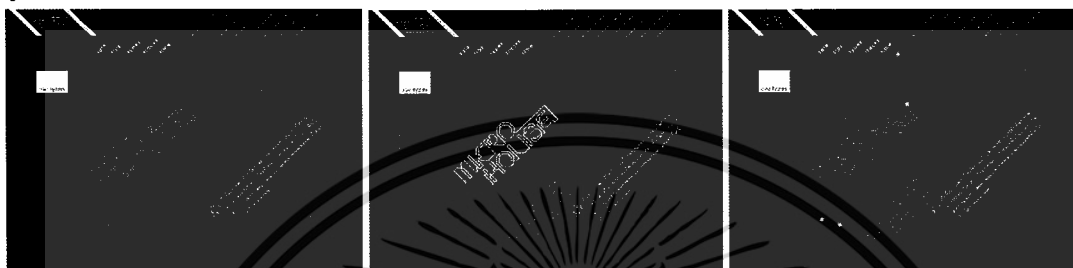
- **acid house** ตามลักษณะของคนตรีเฮาส์ที่หนักขึ้นมาอีกหนึ่งระดับ ตัวอย่างเพลงที่ใช้คือ Chill Out ของ Leftfield ใช้แบบอักษร cypocat ลักษณะของแอนิเมชัน ไม่ต่างจากเฮาส์มากนัก แต่เพิ่มการเคลื่อนที่วนไปมาและกระแทกแบบหนักหน่วงขึ้นเล็กน้อย



ภาพที่ 6.17 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง acid house

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-**microhouse** เป็นดนตรีเฮาส์ที่ถูกคัดทอนรายละเอียด เพลงฟังเบาสบายมากที่สุด ในตระกูลเฮาส์ ดังนั้น จึงเลือกใช้เพลง Benjamin Et Theodor โดย Minor Sailor แบบอักษรที่ใช้คือ Ohio Plyer แอนิเมชันเป็นการค่อยๆปรากฏขึ้นของคำว่า microhouse พร้อมกับค่อยๆเอียงทำมุม 45 องศา ลูกเล่นของแอนิเมชันนี้ คือ เมื่อนำเมาส์ไปวางบนคำว่า microhouse จะมีมูฟวี่คลิกที่ซ่อนอยู่ มีลักษณะเหมือนเป็นฟองที่บางเบาลอยขึ้นมาและค่อยๆจางหายไปในที่สุด ตามอารมณ์เพลง



ภาพที่ 6.18 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอแนวเพลง micro house

Electracks

หน้าแนะนำอัลบั้มที่น่าสนใจ ในกรณีนี้อัลบั้มที่ได้เลือกมาแล้วคือ อัลบั้ม Pocket Symphony ของวง AIR เปิดตัวด้วยข้อความแนวเฉียง 45 องศา บอกชื่ออัลบั้ม และคลิกก่อนที่จะจบด้วยภาพของปกอัลบั้ม ซึ่งเป็นปุ่มลิงค์ไปอ่านรายละเอียดเพิ่มเติม

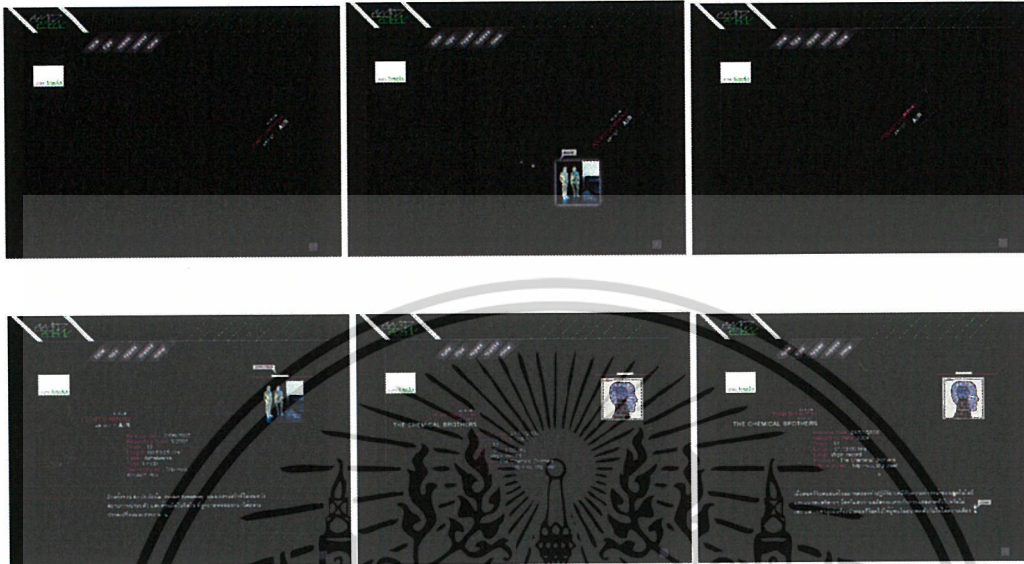


ภาพที่ 6.18 แอนิเมชันเริ่มต้นในหน้า electracks

เมื่อคลิกปุ่มดังกล่าวแล้ว ภาพปกอัลบั้มจะหายไป และไปปรากฏอยู่ด้านบนขวา ข้อความที่บอกชื่อศิลปินและชื่ออัลบั้มจะลอยไปทางซ้ายและวางตัวใหม่ในแนวราบ ตามด้วยรายละเอียดของอัลบั้ม เช่น วันที่วางแผง จำนวนเพลง แนวเพลง สังกัด และปิดท้ายด้วยบทวิจารณ์สั้นๆ เหนือภาพปกอัลบั้ม มีปุ่ม previous เพื่อกลับไปดูอัลบั้มที่ได้แนะนำไปก่อนหน้านี้ อัลบั้มดังกล่าวคือ Push The Button ของศิลปิน The Chemical Brothers ซึ่งเลย์เอาต์เป็นแบบเดียวกับวง AIR ตอนที่ได้คลิกเพื่ออ่านรายละเอียดแล้ว และในขณะที่เดียวกัน ก็มีปุ่ม next อยู่เหนือภาพปกอัลบั้มเพื่อกลับไปยังหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

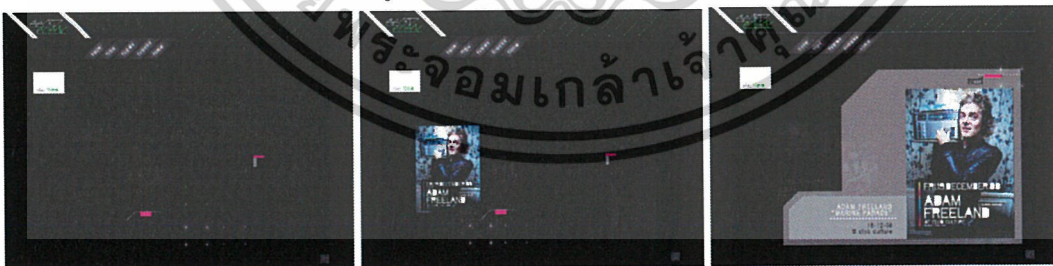
รายละเอียดของวง AIR ได้เช่นกัน หรือหากต้องการกลับไปดูแอนิเมชันเริ่มต้นของหน้า electracks ก็คลิกปุ่ม back ที่อยู่ท้ายบทวิจารณ์



ภาพที่ 6.19 แอนิเมชันหลังจากคลิกเพื่อไปอ่านข้อมูล

electime

หน้านี้จะรวบรวมงานปาร์ตี้ที่น่าสนใจ นำเสนอโดยใช้โปสเตอร์ของงานมาจัดวาง โปสเตอร์จะค่อยๆปรากฏขึ้นทีละแผ่น จนครบทั้ง 5 งานที่ได้คัดสรรมาแล้ว ลูกเล่นในหน้าก็คือ โปสเตอร์จะค่อยๆเรืองแสงเมื่อนำเมาส์ไปวางบนโปสเตอร์นั้น และหากต้องการดูรูปโปสเตอร์ในขนาดใหญ่ก็คลิกที่ตัวโปสเตอร์ จากนั้นจะเป็นโปสเตอร์ขนาดใหญ่วางบนเบ็กกราวนด์สีเทา พร้อมทั้งมีรายละเอียดเล็กน้อยของงานบอกอยู่ด้านล่างซ้าย เมื่อต้องการปิดก็คลิกที่ปุ่ม close มุมบนซ้ายของเบ็กกราวนด์เท่านั้น หน้านั้นก็จะถูกปิดลง



ภาพที่ 6.20 แอนิเมชันและวิธีการนำเสนอในหน้า electime

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การได้เลือกทำศิลปนิพนธ์ มีองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่ง ประการแรก คือ การเลือกทำเรื่องที่ชอบและสนใจ ประการที่สอง คือ ได้นำเสนอผ่านสื่อที่ถนัด เพราะเมื่อทั้งสองอย่างมาประกอบกันแล้วจะทำให้การดำเนินงานสะดวกราบรื่นยิ่งขึ้น การที่ข้าพเจ้าได้เลือกทำเว็บไซต์ เพื่อให้ความรู้เรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เป็นทางที่เลือกที่ประกอบด้วยสองประการดังกล่าว จึงทำให้อุปสรรคต่างๆ ที่มีตลอดการทำงานนั้นผ่านพ้นไปได้เป็นอย่างดี การทำสื่อประเภทเว็บไซต์นั้น นอกจากจะต้องเข้าใจถึงโครงสร้างโดยรวมแล้วยังต้องคำนึงถึงข้อจำกัดต่างๆ ที่มีอยู่ ดังนั้น จึงต้องมีการวางแผนงานอย่างเหมาะสมและสามารถยืดหยุ่นได้บ้าง เพื่อจะได้ไม่ประสบปัญหาในตอนหลัง

ด้านการวางแผนงาน สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบเว็บไซต์ คือ ข้อจำกัดของเว็บไซต์ เช่น การดาวน์โหลดข้อมูล ขนาดความละเอียดของขนาดจอ เป็นต้น ซึ่งจะมีผลต่อผู้ชมเว็บไซต์ในด้านการรับข้อมูล ซึ่งนี่ก็ออกแบบจะต้องมีการวางแผน โดยรวมตั้งแต่ต้นให้เสร็จสิ้น การเขียนแผนผังเว็บไซต์ (site map) เป็นสิ่งจำเป็นในการจัดระเบียบข้อมูลและง่ายต่อการทำงานจากนั้น ควรเตรียมเนื้อหา รูป และองค์ประกอบอื่นๆ ที่จะนำมาใช้ในเว็บไซต์ เพื่อง่ายต่อการจัดการในขั้นตอนการทำงาน

ด้านข้อจำกัดของโปรแกรม macromedia flash และการทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ การทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ใช้โปรแกรมหลัก 3 โปรแกรม ได้แก่ macromedia flash , adobe illustrator , และ adobe photoshop เริ่มจากการเตรียมภาพ bitmap ด้วยโปรแกรม adobe photoshop และนำมาจัด lay out ในโปรแกรม adobe illustrator พร้อมทั้งใส่ข้อความและองค์ประกอบอื่นๆ ทางกราฟฟิกเพิ่มเติม ก่อนที่จะนำทั้งหมดนี้ไปวางและทำเคลื่อนไหวในโปรแกรม macromedia flash เพื่อสร้างเว็บ โดยโปรแกรมนี้จะมี code ต่างๆ เพื่อช่วยให้การนำเสนอข้อมูลเป็นลำดับขั้นตอนและน่าสนใจมากขึ้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ที่จะทำเว็บไซต์มัลติมีเดียจะต้องศึกษาและจัดการวางแผนเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการทำงาน ปัญหาที่มักพบคือ การใช้คำสั่งต่างๆ เพราะหากขาดการวางแผนที่ดีตั้งแต่ต้นจะทำให้เกิดความสับสนและเกิดปัญหายุ่งยากในภายหลัง

ปัญหาที่ข้าพเจ้าพบในระหว่างการทำงาน คือ การใช้ action script ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ปัญหาใหญ่ๆ คือ ปัญหาในการลิงค์ไฟล์และปัญหาในการทำหน้าพานอรามา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับแรก ปัญหาคำสั่งลิงค์ข้ามไฟล์ เนื่องจาก จำนวนไฟล์ค่อนข้างเยอะ และมีระบบลิงค์ที่ซับซ้อน ทำให้เกิดความสับสนในการใส่คำสั่งว่าควรจะใส่คำสั่งใดไว้ที่ปุ่มใด เว็บบางเว็บอาจได้มีการสร้าง template ไว้สำหรับเป็นหน้า index ซึ่งทุกไฟล์ต้องเล่นผ่านไฟล์ดังกล่าว แนวทางในการแก้ปัญหา คือ ต้องใส่คำสั่งที่ถูกต้องลงในปุ่มลิงค์ไปยังหน้าหลักซึ่งปุ่มเหล่านั้นต้องนำมาใส่ไว้ในไฟล์ index เพื่อจะได้สามารถลิงค์ได้โดยไม่มีปัญหา และนอกจากนี้ ในกรณีของเว็บที่มีการใส่ไฟล์เสียง 2 แบบ คือ ใส่เพลงแบ็กกราวด์ที่ให้เล่นตลอดเวลาไม่ว่าจะอยู่ที่หน้าหลักหน้าใดก็ตาม และไฟล์เสียงที่เป็นตัวอย่างเพลงในแต่ละประเภทซึ่งจะเล่นเฉพาะในหน้านั้นๆ ปัญหาจึงเกิดขึ้นเนื่องจาก เกิดความสับสนในตำแหน่งที่ต้องใส่คำสั่ง ซึ่งแนวทางในการแก้ปัญหา คือ ต้องวางแผนให้ได้ว่า ต้องการสั่งให้เล่นเมื่อใดและหยุดเมื่อใด แล้วจึงใส่คำสั่งที่ถูกต้องลงในปุ่มที่ถูกต้อง หรือมี เช่นนั้นก็ควรปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ

ลำดับต่อมา คือ ปัญหาในการทำหน้าพาดรามา คือ หน้าที่สามารถเลื่อนไปมาตามแกน x ได้โดยเพียงแค่ขยับเมาส์ไปตามทิศทางที่ต้องการ ซึ่งต้องใช้คำสั่งพิเศษ ปัญหาในตอนแรก คือ เมื่อใส่ action script แล้ว คำสั่งไม่ทำงาน เมื่อแก้ไขแล้วคำสั่งทำงานแต่ยังไม่สมบูรณ์ กล่าวคือ เลื่อนไปทางขวาได้ แต่ไม่สามารถเลื่อนกลับ ไปทางซ้ายได้ สาเหตุของปัญหาคือ ตัวเลขในคำสั่งที่เป็นขนาดของหน้าจอดีสเพลย์และขนาดของงานจริงไม่ถูกต้อง และการลำดับคำสั่ง แนวทางในการแก้ปัญหา คือ ต้องใส่คำสั่งดังกล่าวลงในไฟล์ index และ แก้คำสั่งรวมทั้งขนาดของหน้าจอดีสเพลย์และขนาดของงานจริงให้ถูกต้อง

จากทุกขั้นตอนการทำงาน สิ่งที่ข้าพเจ้าได้รับในลำดับแรก คือ ได้ความรู้เพิ่มเติมจากการค้นคว้าข้อมูลและความรู้เรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ หลังจากนั้นเมื่อมาถึงในขั้นตอนของการออกแบบทำให้ได้ฝึกทักษะและกระบวนการคิด การผนวกอารมณ์ของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เข้ากับองค์ประกอบทางกราฟฟิกที่มีความเป็น และในลำดับสุดท้ายในกระบวนการสร้างเว็บไซต์ ทำให้ข้าพเจ้าได้พัฒนาทักษะในการสร้างเว็บไซต์ ระบบการวางแผนที่ลำดับขั้นตอน และได้เรียนรู้คำสั่งใหม่ๆ ที่นอกเหนือจากที่ได้เคยร่ำเรียนมา

บรรณานุกรม

นรเศรษฐ หมดคง. ดนตรี คีตาเวหา อิเล็กทรอนิกส์. กรุงเทพมหานคร : โอเพ่นบุ๊กส์, 2550.

DJ booboo .ของเล่นดีเจ. [ออนไลน์]. สืบค้น 12 ธันวาคม 2551.

เข้าถึงได้จาก

<http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=theboo48&date=10-08-2008&group=1&gblog=78>

Chamodelic . เกร็ดความรู้ music for you [ออนไลน์]. สืบค้น 16 ธันวาคม 2551 .

เข้าถึงได้จาก

<http://209.85.175.104/search?q=cache:0IGDiPimQm0J:board.upmaxclub.com/index.php%3Ftopic%3D1260.0+%E0%B8%94%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B8%B5+electronica&hl=th&ct=clnk&cd=20&gl=th>

ภาษาต่างประเทศ

Allmusic . explore music genre [ออนไลน์]. สืบค้น 17 ธันวาคม 2551.

เข้าถึงได้จาก <http://www.allmusic.com/cg/amg.dll?p=amg&sql=73:11605>

Last . electronic [ออนไลน์]. สืบค้น 2 มกราคม 2552 .

เข้าถึงได้จาก <http://www.last.fm/?tag=electronic>

Wikipedia . remix [ออนไลน์]. สืบค้น 2 มกราคม 2552 .

เข้าถึงได้จาก <http://en.wikipedia.org/wiki/Remix>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

