

ออกแบบสื่อดิจิทัล แมกกาซีนชื่อ “POWERMOVE”

“POWERMOVE” DIGITAL MAGAZINE DESIGN



นาย อรรถนนท์ เสือสุวรรณ  
Mr.ATTANON SUASUWAN

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

ออกแบบสื่อดิจิทัลคอล แมกกาซีนชื่อ "POWERMOVE"

"POWERMOVE" DIGITAL MAGAZINE DESIGN



นาย อรรถนนท์ เสือสุวรรณ  
Mr.ATTANON SUASUWAN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 5 พ.ค. 2555  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสริมสุข เขียวสุนทร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) ออกแบบดิจิทัลคอล แมกกาซีนชื่อ “POWERMOVE”  
(ภาษาอังกฤษ) “POWERMOVE” DIGITAL MAGAZINE DESIGN

ชื่อ นายอรรณนท์ เสือสุวรรณ  
สาขาวิชา นิเทศศิลป์  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2554  
อาจารย์ที่ปรึกษา



กระแสการเต้น B-boy ของวัยรุ่นในปัจจุบันนี้นับว่าเริ่มให้ความสนใจกันน้อยลง เนื่องจากการเต้นรูปแบบนี้จำเป็นต้องใช้เวลานาน ใช้เวลาฝึกฝนและมีการบาดเจ็บ จนทำให้ผู้เต้นนั้นท้อ โดยที่ผู้เต้นส่วนใหญ่มักจะฝึกฝนด้วยตนเอง และการที่ฝึกฝนอย่างไม่ถูกต้องก็ส่งผลให้การเต้น B-boy นั้นดูยากและน่าเบื่อ อีกทั้งช่องทางการหาข่าวสารและข้อมูลยังมีน้อยอีกด้วย ดังนั้นการเลือกสื่อที่น่าสนใจในการนำเสนอข้อมูลจึงมีความสำคัญต่อกลุ่มผู้บริโภคในยุคปัจจุบันอีกด้วย

เนื่องจากสังคมยุคใหม่เป็นสังคมยุคไฮเทค อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้กันอยู่ทุกวันนี้ได้ตอบสนองและช่วยให้เรามีความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตมากขึ้น ตัวอย่างคือ ในการบริโภคข้อมูลข่าวสารในแมกกาซีนในปัจจุบัน ผู้อ่านไม่จำเป็นต้องออกไปหาซื้อ แมกกาซีน เป็นเล่มๆ โดยสามารถดาวโหลด แมกกาซีน ที่สนใจผ่านทางอินเทอร์เน็ต มาอ่านได้อย่างสะดวกสบายและสามารถพกติดตัวไปได้ทุกที่ โดยควาน์โหลดลง Tablet ของผู้อ่านเองและด้วยลูกเล่นต่างๆในดิจิทัลคอล แมกกาซีนเป็นสิ่งสำคัญที่ดึงดูดผู้อ่านในยุคสมัยนี้สนใจมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ โชคชะตาที่ทำให้ผมเต้น B-boy ได้และทำให้ผมได้ใช้ความสามารถนี้กับการทำงาน และขอบคุณความมุ่งมั่นในการทำงานของตัวเอง

ขอขอบคุณ อาจารย์ ขจร พิรกิจ ที่ให้คำปรึกษาการทำ Digital Magazine

ขอขอบคุณ อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ที่ให้โอกาส ผมได้แสดงความสามารถในการผลิตผลงานได้อย่างเต็มที่

อรรตนนท์ เสือสุวรรณ

พฤษภาคม 2555



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

หน้า

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

### บทที่ 1

1.บทนำ.....	1
1.1ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1

### บทที่2

2.ข้อมูลการเต้น B-boy .....	2
2.1ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	2
2.2ประวัติการเต้น B-boy ในไทย.....	5

### บทที่3

3.ข้อมูลDigital Magazine .....	10
3.1ความเป็นมาของDigital Magazine .....	10

### บทที่4

4.โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตสื่อDigital Magazine .....	12
4.1โปรแกรม Indesign CS 5.5.....	12
4.2คุณสมบัติเด่นของIndesign CS 5.5.....	12
4.3ชุดเครื่องมือต่างๆใน Indesign CS 5.5 .....	13
4.4ชุดPlug-in สำหรับสร้าง Digital Magazine.....	15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

5.วิเคราะห์ข้อมูล .....	20
5.1วิเคราะห์ข้อมูล .....	20
5.2วิเคราะห์ปัญหา.....	20
5.3วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย .....	20

## บทที่ 6

6.ขั้นตอนการออกแบบ.....	23
6.1ทำความเข้าใจ .....	23
6.2กำหนดConceptด้าน Art Direction.....	23
6.3ร่างแบบโครงหน้า .....	24
6.4ผลงานสำเร็จ.....	25
7.บรรณานุกรม.....	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่ 1 ตัวอย่างเคื่องมือ Overlay Creater .....	16
ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างเคื่องมือ Folio Builder .....	17
ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่าง Logo ProgramและApplication Adobe Content Viewer.....	18
ภาพประกอบที่ 4 ตัวอย่างการแสดงผลบนหน้าจอ i-Pad Tablet .....	18
ภาพประกอบที่ 5 ตัวอย่างลักษณะของ Brush ที่นำไปประยุกต์ใช้ .....	21
ภาพประกอบที่ 6 ตัวอย่างแบบอักษรที่นำไปประยุกต์ใช้.....	21
ภาพประกอบที่ 7 ตัวอย่างภาพกราฟิตี้ที่นำไปประยุกต์ใช้ .....	22
ภาพประกอบที่ 8 ตัวอย่างLayout หน้า Editor’s Talk และ News.....	24
ภาพประกอบที่ 9 ตัวอย่างLayout หน้า Respect และ Types of Floors .....	25
ภาพประกอบที่ 10 ตัวอย่างLayout หน้า Interview และ Pop star.....	25



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของโครงการ

กระแสการเต้น B-boy ของวัยรุ่นในปัจจุบันนี้นับว่าเริ่มให้ความสนใจกันน้อยลง เนื่องจากการเต้นรูปแบบนี้จำเป็นต้องใช้เวลานาน ใช้เวลาฝึกฝนและมีการบาดเจ็บ จนทำให้ผู้เต้นนั้นท้อ โดยที่ผู้เต้นส่วนใหญ่มักจะฝึกฝนด้วยตนเอง และการที่ฝึกฝนอย่างไม่ถูกต้องก็ส่งผลให้การเต้น B-boy นั้นดูยากและน่าเบื่อ ดังนั้นการได้รับข้อมูลที่ถูกต้อง และมีการฝึกฝนอย่างถูกวิธี จะทำให้ผู้เต้นหรือผู้ที่สนใจ หันมาให้ความสำคัญกับการเต้นชนิดนี้อีกครั้ง

เนื่องจากสังคมยุคใหม่เป็นสังคมยุคไฮเทค อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้กันอยู่ทุกวันนี้ ได้ตอบสนองและช่วยให้เรามีความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตมากขึ้น ตัวอย่างคือ ในการบริโภคข้อมูลข่าวสารใน แมกกาซีน ในปัจจุบัน ผู้อ่านไม่จำเป็นต้องออกไปหาซื้อ แมกกาซีน เป็นเล่มๆ โดยสามารถดาวน์โหลด แมกกาซีน ที่สนใจผ่านทางอินเทอร์เน็ต มาอ่านได้อย่างสะดวกสบายและสามารถพกติดตัวไปได้ทุกที่ โดยดาวน์โหลด Tablet ของ ผู้อ่านเอง และด้วยลูกเล่นต่างๆใน แมกกาซีนออนไลน์ เป็นสิ่งสำคัญที่ดึงดูดผู้อ่านในยุคสมัยนี้สนใจมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้ประกอบการรายต่างๆจึงเล็งเห็นประโยชน์ของ แมกกาซีนออนไลน์ และได้ทำไปใช้กับหน่วยงานของตนเอง โดยเรียก แมกกาซีนออนไลน์นี้ว่า “Digital Magazine”

Digital Magazine ที่กล่าวมาไม่ใช่ลักษณะของ E-Book ที่แสดงหน้าหนังสือเหมือนกับหนังสือปกดิหรือเป็น PDF ไฟล์ เมื่อเปิดเข้าไปในตัวเล่มก็จะพบความแตกต่างกับ แมกกาซีนรูปแบบทั่วไป บทความต่างๆ และโฆษณาที่มีภาพเคลื่อนไหวได้ มีเสียงประกอบ มีคลิปวิดีโอ ประกอบรวมในหน้าแต่ละหน้า และด้วยสามารถต่างๆที่ Digital magazine มีนั้นเมื่อนำมาประยุกต์เป็นสิ่งแนะนำและให้ข้อมูลต่างๆจะทำให้การเต้น B-boy เป็นสิ่งที่ไม่น่าเบื่อและยังเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เต้นและผู้ที่ยกจะศึกษาและลองฝึกเต้นอีกด้วย

## บทที่ 2

### ข้อมูลการเต้น B-boy

#### 1.ประวัติการเต้น B-boy

คำว่า B-Boying นั้นมีรากศัพท์มาจากภาษาของชนชาติแอฟริกัน คือ คำว่า Boioing หมายความว่า กระโดด, โดดเต้น และถูกใช้ในแถบ Bronx River ในการเรียก รูปแบบการเต้นเบรกกิ้งของกลุ่มชาวบ็อบย ตัว B ในคำว่า Bgirl : Bboy นั้นย่อมาจาก Break-Girl : Break-Boy(บางทีก็หมายถึง Boogie หรือ Bronx) B-Boying นั้นยังเป็นที่รู้จักในชื่อ เบรกกิ้ง หรือ เบรคเด็นซ์ (อันหลังได้รับการบัญญัติโดยสื่อมวลชน)

Breaking นั้นเป็นที่รู้จักกันในชื่อ Rocking มาก่อน เป็นการสะท้อนของอิทธิพลจากชนชาวแอฟริกัน อเมริกัน หรือวัฒนธรรมชาวลาดิน(เปอโตริกัน)ซึ่งมาพร้อมกับการอพยพ และ ปักฐานที่กรุงนิวยอร์กในช่วงปลายยุค60นั่นเอง"เบรกกิ้ง" เป็นการเต้นที่ได้รับอิทธิพลจากการเต้นหลากหลายรูปแบบ ทั้งท่วงท่าจากกีฬาโยคะ รวมถึงจากศิลปะการเคลื่อนไหวของโลกตะวันออกอีกด้วยเป็นที่คาดคิดกันว่า เบรกกิ้ง หรือเบรคเด็นซ์นั้นมีรากฐานมาจากคาโปเอรา หรือ Capoeira คำว่าเบรค (Break) นั้นเป็นช่วงของจังหวะดนตรีที่ดูคั่นและเร้าใจ ในช่วงจังหวะนี้เหล่านักเต้นจะแสดงอารมณ์ด้วยท่าเต้นที่จะดึงดูดสายตาที่สุดเลยทีเดียวนั้นเรียกว่ามีอะไรที่เอามาโชว์ให้หมด Kool DJ Herc เป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับในการขยายช่วงจังหวะนี้ให้สนุกมากขึ้นด้วยเทิร์นเทเบิลถึงสองตัว โดยเล่นแผ่นเสียงพร้อมกันทั้ง2เครื่องและใช้แผ่นเสียงเพลงเดียวกัน ใช้เทคนิคแผ่นต่างๆกันไปซึ่งนักเต้นสามารถจะถ่ายถอดท่าเต้นได้นานกว่าเดิม ที่มักจะเป็นเวลาเพียงไม่กี่วินาที ในระยะแรกๆนั้น การเต้นจะเป็นท่า upright ที่ภายหลังเป็นที่รู้จักกันในชื่อ top rocking เป็นท่ายืนเต้น ซึ่งมีอิทธิพลมาจาก Brooklyn uprocking, การเต้นแท็ป , lindy hop , ซัลซ่า, ท่าเต้นของ Afro Cuban, ชนพื้นเมืองแอฟริกันและชนพื้นเมืองชาวอเมริกัน และก็ยังมีการทำท้อปรีคแบบ Charleston ที่เรียกว่า

"Charlie Rock" อิทธิพลอีกอย่างนั้นมาจาก James Brown กับผลงานเพลงยอดฮิต Popcorn ฮิต Popcorn (1969) และ Get on the Good Foot (1972) จากท่าเต้นที่เต็มไปด้วยพลังและรูปแบบที่ลวดลายสนุกสนาน ผู้คนจึงเริ่มที่จะเต้นในแบบ GoodFoot ในขณะที่การต่อสู้กันด้วยลีลาท่าเต้นเริ่ม

จะกลายมาเป็นประเพณีการเต้น Rocking หรือ Breaking นั้นก็เริ่มจะแทรกซึมเข้ามาสู่วัฒนธรรมฮิปฮอป (ปะทะกันด้วยความสร้างสรรค์ไม่ใช่ด้วยอาวุธ) และมันเริ่มพัฒนาท่าเต้นที่เริ่มหลากหลายขึ้น ทั้งการย่อเท้า การสับขา การลากเท้า และท่วง

ท่าที่จะใช้ปะทะกัน คือมีชื่ออะไรก็นำมาโชว์และเป็นที่มาของท่า footwork (floor rocking) และ freezes

Floor rocking มีอิทธิพลมาจากภาพยนตร์แนวต่อสู้ ในช่วงปลายยุค 70, การเต้นแท็ป ( ฟุตเวิร์กแบบชาวยุโรป, การตบ, การกวาดตัวเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว, ท่าล้อเกวียน ) และท่าอื่นๆ ซึ่ง Floor rocking ได้เข้ามาเป็นท่า เต้นหลักเพิ่มขึ้น จาก toprocking ในช่วงการเต้นขึ้นลงสู่พื้นเรียกว่า การ godown หรือ การ drop ยิ่งทำได้ลื่นไหลมากเท่าไรก็ยิ่งดี

Freezes นั้นมักใช้ในเป็นท่าจบ ซึ่งมักจะใช้เป็นท่าล้อเลียนหรือท่าท่ายฝ่ายตรงข้ามหรือคู่ต่อสู้ ท่าที่ยอดฮิตก็คือ chairfreeze และ babyfreeze ท่า chair freeze นั้นกลายเป็นท่าพื้นฐานของหลายๆท่าเพราะว่าระดับความยากง่ายของท่าที่ต้องใช้ความสามารถพอตัว คือ การใช้มือ แขน ข้อศอกในการพยุงตัวในขณะที่เคลื่อนไหวและสะโพกเป้าหมายหลักในการปะทะ หรือ Breaking Battle นั้นก็คือ เอาชนะคู่ต่อสู้ด้วยท่าที่ยากกว่า สร้างสรรค์กว่า และรวดเร็วกว่าในทั้งจังหวะและการFreezes ซึ่งก็เป็นสิ่งที่ Breaking crews หรือกลุ่มของนักเต้นนั้น เข้ามารวมตัวกันและช่วยกันฝึกฝนและคิด ค้นท่าใหม่ๆ เพื่อเอาชนะกลุ่มอื่นๆกลุ่มบีบอยที่เป็นที่รู้จักในช่วงแรกๆ คือ กลุ่ม Nigga Twins และ

กลุ่มอื่นๆ อย่างเช่น TheZulu Kings, The Seven Deadly Sinners, Shanghai Brothers, The Bronx Boys, Rockwell Association, Starchild La -Rock, Rock Steady Crew and the Crazy Commanders(CC step) เรียกได้ว่าพวกเขาเป็นผู้บุกเบิกวงการนักเต้นบีบอยยุคแรกๆ ช่วงที่การเต้นแบบนี้เริ่มพัฒนาจนมีเอกลักษณ์ น่าสนใจและสร้างนักเต้นที่เป็นที่รู้จักกัน นั่นคือช่วงกลางยุคปี 70 ก็ได้แก่นักเต้นอย่าง Beaver, Robbie Rob(Zulu Kings), Vinnie, Off (Salsoul), Bos (Starchild La Rock), Willie Wil, Lil' Carlos (Rockwell Association), Spy, Shorty (Crazy Commanders), Jame Bond, Larry Lar, Charlie Rock (KC Crew), Spidey, Walter (Master Plan) ฯลฯ

กลุ่มบีบอยใหญ่ๆที่ทำให้ศิลปะการปะทะกันด้วยBreakdanceนี้ไม่หายไปก็คือการปะทะกันระหว่างกลุ่ม SaISoul (เปลี่ยนชื่อภายหลังเป็น The DiscoKids)กับกลุ่ม Zulu Kings และระหว่างกลุ่ม Starchild La Rock กับ RockwellAssociation ในขณะนั้น เบรกคิง หรือ เบรกเด็นซ์ ยังมีแค่ท่า Freezes, Footworks and Toprocks และ ยังไม่มีท่า Spins! ในช่วงปลายยุค 70 กลุ่มบีบอยรุ่นเก่าๆเริ่มที่จะถอนตัวกันไปและบีบอยรุ่นใหม่ๆก็เริ่มเข้ามาแทนที่ และ คิดค้นสร้างสรรค์ท่าและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการเต้นใหม่ๆขึ้นเช่น การหมุนทวนๆส่วน ของร่างกาย เพิ่มขึ้นมา ซึ่งเป็นที่นิยมมาจนถึงปัจจุบัน เช่น

ท่า Headspin, Continues Backspin หรือ Windmill และอื่นๆอีกมาก ที่ได้รับการคิดค้นและพัฒนามาเรื่อยๆ

ในช่วงยุค 80 มีกลุ่มบีบอยหลายๆกลุ่มที่โด่งดังในกรุงนิวยอร์ก ได้แก่ 'Rock Steady Crew' , 'NYC Breakers' , 'Dynamic Rockers' , 'United States Breakers' , 'Crazy Breakers' , 'Floor Lords' , 'Floor Masters' , 'Incredible Breakers' , 'Magnificent Force' ฯลฯ บีบอยที่เก่งช่วงนั้นก็ เช่น Chino, Brian, German, Dr. Love (Master Mind), Flip (Scrambling Feet), Tiny (Incredible Body Mechanic) ฯลฯ.

การปะทะกันที่ยิ่งใหญ่มากในตอนนั้น เป็นการปะทะกันระหว่าง Rock Steady Crew กับ NYC Breakers และระหว่าง Rock Steady Crew กับ Dynamic Rockers และในช่วงปลายยุคปี 80 การปะทะกันระหว่างกลุ่มเหล่านี้ก็เริ่มดึงดูดสายตาเหล่าสื่อมวลชนและในปี 1981 ช่อง ABC ได้ถ่ายทอดการแสดงของ Rock Steady Crew ที่ Lincoln Center และในปี 1982 การปะทะกันระหว่าง Rock Steady Crew กับ Dynamic Rockers ได้รับการบันทึกเป็นสารคดี ในชื่อ "Style Wars" และได้รับการถ่ายทอดอย่างเป็นทางการจากช่อง PBS ซึ่งก็ทำให้ การเต้นเบรกกิ้งเดินทางไปสู่ทางฝั่งตะวันตกของประเทศสหรัฐอเมริกา และในปีเดียวกันนั้น "Roxy" คลับโรลเลอร์สก็ตัดสินใจที่เป็นที่รู้จักกันดี ได้ถูกเปลี่ยนไปเป็น คลับฮิปฮอป

ปี 1983 ภาพยนตร์ "Flashdance" เป็นที่นิยมอย่างมาก และ มิวสิควิดีโอของ Malcolm McLaren ที่ชื่อ "Buffalo Gals" ก็ได้ฉายออกทีวี Rock Steady Crew นั้น ได้มีส่วนร่วมแสดงในทั้งสองเรื่องและเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกจากความสำเร็จของทั้งภาพยนตร์และเพลงสำหรับคนทั่วไปแล้วการเต้น เบรกกิ้งนั้นเป็นสิ่งใหม่ที่ไม่มีใครเคยรู้จักมาก่อน และน่าตื่นตาตื่นใจ และในปีเดียวกันนั้น ภาพยนตร์เรื่อง "Wild Style" ก็ออกฉายและมีการ โปรโมตภาพยนตร์ ซึ่งเป็น การออกทัวร์ครั้งแรก ของชาวฮิปฮอป มีทั้ง The MCs, DJs, Graffiti artists และ Breakers เดินทางไปโปรโมตที่ London และ Paris การออกโปรโมตครั้งนี้นั้นเป็นครั้งแรกที่โชว์เบรกกิ้ง ได้เปิดการแสดงสดในทวีปยุโรป

ในปี 1984 ภาพยนตร์เรื่อง "Beat Street" เปิดตัวฉายและกลุ่มบีบอยที่ได้แสดงในเรื่องก็คือ Rock Steady Crew, NYC Breakers และ Magnificent Force และในช่วงการแสดงปิดท้ายงาน LA Olympic Summer Games เป็นการแสดงของบีบอย และ บีเกิร์ลกว่า 100 คน! และใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปีเดียวกัน "Swatch Watch NYC Fresh Tour" ก็ออกฉาย และภาพยนตร์ชื่อ "Breakin" ก็เริ่มถ่ายทำในปี 1985 และต่อด้วย "Breakin 2: Electric Boogaloo" ทั้งสองเรื่อง ถ่ายทำในไนท์คลับชื่อ "Radio" (ภายหลัง ชื่อ "Radiotron") ใน LA 'Breakin' หรือ Breakdance' ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ และได้กลายเป็นส่วนหนึ่ง

ของยุคสมัยและแฟชั่น เห็นได้จากโฆษณา ผลิตภัณฑ์นม, Right Guard, Burger King ฯลฯ และรายการทีวี อย่าง Fame, That's Incredible!, David Letterman ฯลฯ ทั้งนี้กลุ่มบีบอยยังได้รับเกียรติให้เป็นแขกกิตติมศักดิ์ของเจ้าชาย ของ Bahrain และ Queen Elizabeth อีกด้วย

## 2. ประวัติการเต้น B-boy ในประเทศไทย

Breakdance เข้ามาตั้งแต่สมัยช่วงสงครามเวียดนามครั้งที่ประเทศอเมริกาอาศัยบ้านเราเป็นฐานพักกำลังชั่วคราว คาดว่าน่าจะเข้ามาจากทหารอเมริกันนำมาเต้นกันในยุคหนึ่งซึ่งอาจจะเรียกได้ว่า ครั้งแรกของการมี B-boy หรือ Breakdance ที่นี้ ซึ่งอาจจะเรียกได้ว่า ครั้งแรกของการมี B-boy หรือ Breakdance ที่นี้ แต่ข้อมูลนี้ยังไม่มีการพิสูจน์ทราบแน่ชัดแต่สามารถเป็นกรณีสังเกตได้ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2528 (1985) การเต้น Breakdance ก็ได้มีความนิยมแพร่หลายด้วยแนวดนตรีในยุคหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อเด็กวัยรุ่นในสมัยนั้นมาก จึงมีท่าที่นิยมเล่นต่างๆ มากมาย ซึ่งได้แก่ ทำกังหัน (Windmill), ทำหนอน (Worm), Wave (การเต้น wave ใน style Popping), Robot (การทำท่าเลียนแบบหุ่นยนต์) เป็นต้น ส่วนมากวัยรุ่นในสมัยนั้นจะเต้นกันแบบเต้นได้ คนละท่าสองท่า เพื่อเอาไว้อวดและใช้เต้นเพื่อความสนุกสนานไปตามยุคสมัย ไม่ได้ทำจนเป็นจริงจัง สมัยก่อนยังไม่มีการมีคำว่า B-boy ใช้แต่คำว่า Breakdance ตามชื่อเรียกของสื่อในอเมริกา ยุคนั้นเป็นช่วงที่วง Rock Steady Crew ก็กำลังมี album เป็นของตัวเอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่มีอิทธิพลมากสำหรับ Pop culture ในช่วงนั้น ต่อมา มีนักเต้นหลายคนนำมาพัฒนาจนกลายเป็นอาชีพ ไว้เพื่อหาเลี้ยงตัวเอง ทั้งนำไปเต้นในคลับ และนำมาเต้นกับศิลปิน ซึ่งมีอยู่หลายต่อหลายคน ที่ต้น DC, พีดี และ พีเล็ก ซึ่งหลายท่านที่ผมกล่าวถึงนี้ได้เป็นผู้ที่ริเริ่มสร้างสรรค์เป็นแรงบันดาลใจให้กับเด็กรุ่นใหม่ๆ ในเวลาต่อมา

ถ้าพูดถึงในกรุงเทพฯ แล้วมีประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับการเต้น B-boy มาเป็นเวลายาวนาน เริ่มตั้งแต่ที่แรกที่ผมเคยเห็นคือ ที่ ศูนย์การค้า MBK ชั้น 7 บริเวณ ลานหน้าร้าน "KOB SKATE SHOP" ซึ่งเป็นสถานที่ที่เด็กสเก็ต (เด็กที่เล่นสเก็ตบอร์ด) และ B-boy มักจะมารวมตัวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตอนเย็นของทุกๆ วันเสาร์ และอาทิตย์ ประมาณ 5 โมงเย็น ไปจนถึงดึก ก็จะมี B-boy มารวมตัวกันเพื่อซ้อมเต้นเป็นจำนวนมาก แต่ในสมัยนั้นยังไม่ค่อยเยอะมาก มีราวๆ 10-15 คน ได้ แต่

ในช่วงนั้นแค่นี้ก็ถือว่าเยอะแล้ว กลุ่มที่อยู่บริเวณนั้นแรกๆ มีชื่อว่า New school breaker เป็นทีมที่ถือได้ว่าเป็นที่แรกๆที่เราสามารถเห็นได้ในตอนนั้น โดยมีหัวหน้าทีมชื่อว่า "พีตัม (Chris Newschool)" และอีกทีมที่ขาดไม่ได้ คือ ทีม "Spin Control crew" เป็นทีมที่เป็นรุ่นถัดมา ซึ่งทั้งสองทีมได้สร้างชื่อเสียงมากมายให้กับวงการการเต้น B-boy ในยุคนั้นจนเป็นที่รู้จัก เช่นงาน ประกวดเต้นของ "Channel[V]StreetHiFi" เป็นต้นสมัยนั้นBboyเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมของเด็กรุ่นใหม่แต่แค่ไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควรยุคนั้นเป็นยุคแรกๆเลยก็ว่าได้ต่อมาได้มีการรวมกลุ่มกันจนกลายเป็นชื่อทีมใหม่ว่า "662 Breakerz"

ต่อมาได้มีการแตกกลุ่มออกมาเป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่ชื่อว่า"BTS"เนื่องจากเรียกกันตามชื่อสถานที่ซ้อมเต้นบริเวณบนสะพานคนเดิน Skywalk ตรงหน้า Tokyo (MBK) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ สถานีรถไฟ BTS "สนามกีฬาแห่งชาติ" และกลายเป็นที่ซ้อมตราบมาจนถึงปัจจุบัน กลุ่มนี้ถูกเรียกว่ากลุ่ม BTS ตามชื่อสถานที่ซ้อม ซึ่งมักจะมีการติดใจกับกลุ่มที่อยู่บนชั้น 7 ของ MBK อยู่บ่อยๆ จนเกิดการ Battle อยู่บ่อยครั้งเป็นที่รู้จักในหมู่ B-boy ว่าคนที่ซ้อมชั้น 7 จะไม่ยุ่งกับคนที่ซ้อมที่ BTS และคนที่ซ้อม ที่ BTS ก็จะไม่ไปยุ่งกับคนที่ซ้อมชั้น 7 เช่นกัน ตามประสาของวัยรุ่นเพียงเท่านั้น กลุ่มที่ซ้อมอยู่ตรงนี้มีหลายกลุ่มด้วยกันคือ ทีม C-Cool และ Platinum crew แต่ปัจจุบันสถานที่นี้ได้กลายเป็นสถานที่ซ้อมของกลุ่มหลายกลุ่มซึ่งมาผลัดเปลี่ยนกันใช้มานานนับ 10 ปี

เมื่อเวลาได้ผ่านไปได้มีกลุ่มใหม่ที่แยกตัวออกมาจากชั้น7MBKไปซ้อมอีกที่หนึ่งแต่กลุ่มนี้ไม่ได้มีปัญหาอะไรกับใครเพียงแต่อยากซ้อมในที่ๆใหม่เท่านั้นกลุ่มนี้มีชื่อว่า "Style Triple F" ซึ่งมีสมาชิก3 คน หลักๆคือ พีมล (M-mon) ,พีต้อบ (Tob) และ พีโอมาน (Oman) ซ้อมกันอยู่ที่สวนสันติชัยปราการ หรือเรียกอีกชื่อว่า "ป้อมพระสุเมรุ" บริเวณ ถนนพระอาทิตย์ ใกล้ๆตรอกข้าวสาร กลุ่มนี้เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่เปลี่ยนแปลงภาพรวมของBboyไปอีกรูปแบบเลขที่เดียวเนื่องจากได้มีการทำท่าFootworkกันมากในกลุ่มนี้จึงเกิดเป็นการกระตุ้นให้เด็กที่ฝึกใหม่อยู่ที่ป้อมพระสุเมรุได้มีการฝึกการเต้น Basic ที่ถูกวิธีมากขึ้นเนื่องจากสมัยก่อนการเต้น Bboyมีแต่การทำท่าPowermoveและ Freezeเป็นส่วนใหญ่งานท่าFootworkยังไม่ได้มีการลงรายละเอียดไปมากเหมือนปัจจุบัน แต่ที่นี่เป็นที่แรกๆที่เห็นความสำคัญของ Basic ตรงนี้เป็นอย่างมาก จึงเป็นที่แรกที่ให้แรงบรรดาลใจกับคนที่เต้นในยุคนั้นและยุคต่อมาเกิดการเปลี่ยนแปลง

การเต้นในสมัยนั้นการซ้อมอย่างเดียวอาจจะไม่เพียงพอที่จะมีการ Battle กันในบางโอกาสเป็นการ Battle กันเองบ้างหรือบางครั้งเป็นการท้าทายจากกลุ่มอื่นบ้างก็มีการ Battle ในสมัยก่อนค่อนข้างจะเอาเป็นเอาตาย ไม่ใช่การ Battle กันแบบเล่นๆแต่เป็นการ Battle เพื่อพิสูจน์ตัวเองว่าใคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดีกว่าจริงๆ ดังนั้นการBattleจึงไม่ใช่การจับคู่กันสนุกๆอย่างเดียวเมื่อเกิดการท้าทายกันขึ้น โคนส่วนมากจะBattleกันแบบตายไปข้างนึงแบบครึ่งชั่วโมงก็ไม่จบมีพักยกแล้วเอาต่อก็มี ไม่ยกเลิกได้ง่ายๆจนกว่าอีกฝ่ายจะทำหมดหรือหมดแรงไปในที่สุด

การแข่งขันสมัยก่อนมีน้อยมากซึ่งส่วนมากจะเป็นการแข่งขันที่จัดกันตาม Hip-Hop ปาร์ตี้ในคลับและมักจะเป็นการจัดปาร์ตี้ที่มีMC DJ, Graffiti และ Bboy อยู่จริงๆซึ่งทุกคนจะได้คุยกันแชร์ความคิดกันซึ่งเป็นการอยู่ร่วม 4 Elements กันจริงซึ่งเดี๋ยวนี้ค่อนข้างหายากแล้ว และการแข่งขันบางครั้งก็มักจะมีจัดกันเอง โดยมีเงินรางวัลไม่มากนักเช่น การแข่งขันที่สะพานพุทธ เป็นต้นต่อมามีการพัฒนาซึ่งส่งเสริมจาก Sponsor ที่เป็นผู้จัดจริงๆ ซึ่งได้แก่ งาน Seacon square หลายๆครั้งทั้งแบบ 3 vs 3 และแบบเดี่ยว ซึ่งจะมีการจัดการแข่งขันกันอยู่เป็นประจำ หรือแม้แต่ตามงานแข่ง Graffiti หรือ จักรยาน Flat land ก็มักจะมีการแข่งขัน B-boy ควบคู่ อยู่เช่นกัน

การแข่งขันระดับประเทศได้เกิดขึ้นในประเทศไทยครั้งแรกคืองาน "Chiclet Seacon 3 on 3 B-boy Battle" ซึ่งเฟ้นหาเป็นตัวแทนประเทศไทยเพื่อไปแข่งขันและไปหาประสบการณ์ต่อที่กรุงโซล ประเทศเกาหลี ผู้ชนะ คือ ทีม Pised crew (พิเศษ crew Cheno, Oman, Mmon) ต่อมาได้มีการแข่งขันที่ใหญ่ขึ้นเรียกว่าการแข่งขัน Battle of the year Thailand โดยมี พีทีก ปรววรรษท กฤษณมระระ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ BATTLE OF THE YEAR THAILAND & SOUTHEAST ASIA นับตั้งแต่ปี 2004 เรื่อยมา แต่เมื่อปี 2008 พีทีกได้จากเราไปด้วยอาการป่วยเป็นโรคมะเร็ง ในวันที่ 1 สิงหาคม พีทีกได้สร้างงานนี้ขึ้นมาให้กับเด็กๆ B-boy รุ่นหลังเพื่อจะได้เป็นแรงผลักดันเยาวชน B-boy ,B-girl ต่อไปมาจนถึงทุกวันนี้

การจัดงาน Battle of the year Thailand ตั้งแต่ที่เคยมีมา

#### BOTY SEA 2004

- 1) TBC (Taiwan)
- 2) Spin Control (Thailand)
- 3) Ground Scatter crew (Thailand)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**BOTY Thailand 2005**

- 1) Ground Scatter crew
- 2) 662 (Spin Control crew)
- 3) Evertrack Force crew

**BOTY Thailand 2006**

- 1) Ground Scatter crew
- 2) Spin Control crew
- 3) Platinum crew

**BOTY Thailand 2007**

- 1) Ground Scatter crew
- 2) Platinum crew
- 3) One Piece crew

**BOTY Thailand 2008**

- 1) Romeo Serious crew
- 2) BeatHeroes crew
- 3) Prasumain crew

**BOTY Thailand 2009**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1) 99Flava crew
- 2) Romeo Serious crew
- 3) Platinum crew

### **BOTY Thailand 2010**

- 1) 99Flava crew
- 2) Romeo Serious crew
- 3) One Piece crew

การสร้างชื่อเสียงของ B-boy ไทยที่เด่นชัดที่สุดเริ่มมีมาตั้งแต่สมัย ปี 2005 ,2006 และ 2007 จากการคัดเลือกตัวแทนซึ่งเป็น แชมป์ประเทศไทย ประเภททีม จากงาน BATTLE OF THE YEAR THAILAND ทำให้ทีมไทยได้เป็นตัวแทนภูมิภาค South East Asia ถึง ในปี 2005 ไปแข่งขันงาน Battle of the year International 2005 ที่ เมือง Braunschweig ประเทศ Germany ได้อันดับที่ 11 จาก 20 ประเทศทั่วโลกในปีแรก (2005) และ ปีถัดมา คือปี 2006 ทีมไทยได้เป็นตัวแทนภูมิภาค South East Asia อีกครั้ง ไปแข่งขันงาน Battle of the year International 2006 ที่ เมือง Braunschweig ประเทศ Germany เป็นครั้งที่ 2 และได้อันดับที่ 10 จาก 20 ประเทศทั่วโลกกลับมา และปีสุดท้ายคือ 2007 ทีมไทยได้ติด 1 ใน 3 ทีม จากงาน Battle of the year Asia 2007 โดยจัดที่กรุง Busan ประเทศเกาหลี และเป็นตัวแทน ประเทศจากทวีปเอเชีย ซึ่งได้แก่ เกาหลี, ญี่ปุ่น และ ไทย ไปแข่งขันที่งาน Battle of the year International 2007 ที่ เมือง Braunschweig ประเทศ Germany เป็นครั้งที่ 3 และได้ อันดับที่ 5 จาก 20 ประเทศทั่วโลก ซึ่งถือว่าเป็นอันดับที่ดีที่สุดเท่าที่เคยมีมา ทีมนี้เป็นแชมป์ประเทศไทยติดต่อกันถึง 3 สมัยซ้อน ทีมนี้มีชื่อว่า "Ground Scatter Crew"นอกเหนือจากนั้นยังมี งานแข่งที่คนไทยเราไปแข่งมาแล้วชนะเลิศมาด้วยได้แก่ "Circle Prinz Japan 2010" ซึ่งบ้านเราได้ เป็นทีมที่ถูกเชิญไปแล้วชนะเลิศกลับมาโดยเป็นตัวแทนประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น ไป แข่งขันต่อที่ งาน "Circle Kingz 2010"ที่เมือง Lausanne ประเทศ Switzerland และติด 1 ใน 8 ทีม อีกด้วย คือ B-boy Chen0 และ B-boy Gonza จากทีม 99Flava crew

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### ข้อมูล Digital Magazine

##### 1.ความเป็นมาของ Digital Magazine

Tablet สามารถที่จะทำอะไรได้หลายๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, เล่นเกมส์ กลายเป็นเรื่องธรรมดา และสำหรับใครหลายคนสามารถใช้ Tablet แทนสมุคโน้ต, เครื่องมือวาดรูป, ใช้แต่งเพลง, เป็นเครื่องดนตรี และอีกหนึ่งความนิยมในการใช้ Tablet คือนำมาอ่าน Digital Magazine นั้นเอง

Digital Magazine ที่กล่าวเอ่ยถึงไม่ใช่ลักษณะของ E-Book ที่แสดงหน้าหนังสือเหมือนกับหนังสือปกตีหรือเป็น PDF ไฟล์ แต่เป็นนิตยสารที่ให้ประสบการณ์การอ่านรูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมได้อย่างดี ซึ่งนิตยสารเล่มแรกๆ ที่สร้างชื่อเสียงตั้งแต่กลางปีก่อนคือ นิตยสารชื่อดังระดับโลกด้าน Gadget, Technology อย่าง Wired Magazine ด้วยหน้าปกแรกกับภาพยนตร์การ์ตูน Toy Story เช่นเดียวกันกับนิตยสารชื่อดังอื่นๆ ไม่ว่าจะ เป็น Times, Fortune ก็ต่างขนนิตยสารของตนลง iPad กันทั้งนั้น ด้วยฟีเจอร์อย่าง In-App Purchase ที่ Apple เปิดโอกาสให้นักพัฒนาสามารถคิดค่าบริการต่างๆ ภายในตัวแอปฯ เองได้ ดังนั้นลูกค้าสามารถจ่ายเงินค่านิตยสารแต่ละฉบับจากตัวแอปฯ ได้โดยตรง และเมื่อมีฉบับใหม่ออกถ้าต่อกับอินเทอร์เน็ตไว้ก็สามารถที่จะอัปเดตให้โดยอัตโนมัติ

สำหรับประเทศไทยก็มีนิตยสารทยอยออกมาหลายเล่มเลยในช่วงปลายปีที่ผ่านมานี้ ไม่ว่าจะเป็น Mars Magazine, Thai BaZaar ซึ่งล้วนแล้วแต่สร้างลูกเล่นบนหน้าจอได้อย่างน่าประทับใจพอสมควร ยกตัวเช่น กรณีของ Thai BaZaar ฉบับเดือนธันวาคมที่ภาพปกสามารถเคลื่อนไหวเองได้

สิ่งที่ Digital Magazine เปลี่ยนแปลงไปจากนิตยสารรูปแบบเดิมๆ นั้น ไม่ใช่มีเพียงแค่ User Interface ที่ตื่นตาตื่นใจเท่านั้น แต่ยังรวมถึงโมเดลธุรกิจการคิดค่าใช้จ่ายในการลงโฆษณาเข้ามาเปลี่ยนแปลงไปด้วย โฆษณาที่มาพร้อมลูกเล่น และสามารถรับชมได้ถึงแม้ว่าไม่ได้เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตก็ตามคุณค่าไม่น้อย ในขณะที่การลงโฆษณาตามหน้าต่างๆ ก็แตกต่างจากนิตยสารที่ตีพิมพ์แบบธรรมดาเป็นอย่างมากยกตัวอย่างเช่น ความสำคัญของโฆษณบนปกหลังอาจลดลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับความสำคัญของแต่ละหน้าภายในเล่มจะเริ่มเปลี่ยนแปลงไป เพราะแต่ละส่วนสามารถเข้าถึงได้โดยตรงจากสารบัญชั ซึ่งรายได้จากค่าโฆษณาเป็นส่วนที่หล่อเลี้ยงภาคธุรกิจนี้ทำให้ผู้ใช้สามารถโหลดบางฉบับไปอ่านได้ฟรี นอกจากนี้ยังมีฟีเจอร์ที่ใช้ในการดูพฤติกรรมการเปิดอ่านนิตยสารฉบับนั้นๆ คล้ายๆ กับการตรวจสอบการคลิกอ่านหน้าเว็บๆ ทำให้สามารถนำข้อมูลไปวิเคราะห์ในเชิงการตลาดต่อไปได้อีกด้วย

นอกจากกลุ่ม Digital Magazine ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีกลุ่มที่นำเอาเวอร์ชันตีพิมพ์มาไว้บน Tablet โดยตรง อาทิเช่น GM Group ที่มีนิตยสารแจกฟรี มากมายทำให้สะดวกมากในการค้นหาอ่าน และเก็บสะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตสื่อ Digital Magazine

#### 1. โปรแกรม Indesign CS 5.5

Adobe InDesign โปรแกรมจัด Layout ระดับมืออาชีพจากค่าย Adobe เป็น โปรแกรมที่พัฒนามาจาก Adobe PageMaker หน้าทีหลักของโปรแกรมนี้คือ ออกแบบ โครงหน้า หรือ lay out ของงานพิมพ์ที่คุณต้องการ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือแม้กระทั่งสื่อแบบ interactive ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายใหม่ที่ทำ ได้มากกว่าแค่การอ่านและดูภาพอย่างเดียว แต่ได้สร้างการตอบโต้กับผู้อ่าน ได้ด้วยการสื่อความแบบ interactive

Adobe InDesign CS5.5 จึงเน้นเรื่องการออกแบบเลย์เอาต์ที่ยึดหยุ่นกับการจัดหน้าเพื่อส่งต่อไปยังสื่อต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ช่วยประหยัดเวลาเมื่อสร้างงานพิมพ์หรือเอกสารดิจิทัล ด้วยการสามารถส่ง online โดย InDesign ได้เลย หากต้องการเปลี่ยนตำแหน่งการวางรูปในเฟรม ก็ทำได้ง่ายๆ โดยไม่ต้องเลื่อนเมาส์ออกจากเลย์เอาต์

เครื่องมือใหม่ของ Adobe InDesign CS5.5 จะเอื้อประโยชน์ต่อการใช้งาน Interactive ให้สามารถอ่านได้ทั้งขณะ online และ offline ทั้ง complex interactivity, animation, FLV video และ MP3 รวมทั้งสามารถ export เป็น SWF ไปยัง Adobe Flash Professional CS5 เพื่อทำเป็น EPUB สำหรับ eBook reader และ device ต่างๆ หรือเพื่อทำเป็น Digital Magazine สำหรับ Tablet ได้ Adobe

#### 1.1 คุณสมบัติเด่นของ โปรแกรม Indesign CS 5.5

- **Interactive documents and presentations** สามารถใส่ภาพเคลื่อนไหว, เสียง, วีดีโอ ลงในไฟล์เอกสาร แล้ว export เป็นไฟล์ SWF (Adobe Flash File) สามารถใช้แสดงในเว็บ, สื่อวีดี, หรือสื่อฟรีเซ็นเตอร์ได้อย่างง่ายดาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ใช้สร้าง Ebook และใช้สร้าง Digital Magazine ใช้อ่านได้โดย Tablet, Sony Reader, Barnes & Noble nook, โทรศัพท์มือถือ, และอุปกรณ์อื่น
- **Redesigned Layers panel new** สามารถจัดการเลเยอร์ในแต่ละหน้าได้เหมือน Photoshop และ Illustrator
- **Track Text Changes** สามารถทำเครื่องหมายเพื่อช่วยติดตามการเปลี่ยนแปลงของเอกสารในแต่ละ revision ได้ง่ายขึ้น

## 1.2 ชุดเครื่องมือต่างๆใน InDesign CS5.5

### ชุด Interactive และ Rich Media

- **Animation panel** สามารถทำ Motion ได้เหมือน Flash โดยไม่ต้องเขียนโค้ด สามารถกำหนด duration, speed, rotate, scale และ opacity ได้
- **Object States panel** สามารถสร้าง multi-state object ได้ ด้วยการเลือกปุ่มคำสั่ง ให้แสดงภาพแบบสไลด์โชว์ หรือ แสดงตัวหนังสือได้หลายภาษา โดยใช้ appearance ที่ซ้อนกันได้ ทั้ง Image, text frame หรือ สิ่งอื่นที่ต้องการ หรือใช้คำสั่ง group เพื่อแสดงวัตถุที่เลือก และคลิกหรือเลื่อนปุ่มคำสั่งได้เมื่อต้องการดูการทำงาน interactive
- **Timing panel** มีคำสั่งกำหนดเวลาเพื่อควบคุมการทำงานของ animation อย่างง่ายๆ โดยไม่ต้องใช้ timeline ใน keyframes หรือ สร้าง motion tweens
- **Media panel** ใส่ไฟล์วิดีโอใน InDesign ได้เลย พร้อมสร้างปุ่มคำสั่งให้ทำงานได้เมื่อต้องการ รวมไปถึงสามารถเล่นวิดีโอเพื่อสามารถเลือกภาพจากเฟรมที่ต้องการได้เลย
- **Preview panel** สามารถทดสอบการทำงานของ animation, buttons และ interactive ต่างๆ ที่ inDesign ได้โดยไม่ต้อง export ไปทำที่โปรแกรมอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เครื่องมือจัดการและแก้ไข Object

สามารถจัดการกับวัตถุที่เลือกได้โดยคลิกเพียงครั้งเดียว โดยไม่ต้องย้ายเมาส์ไปทำการเลือกคำสั่งต่างๆ ด้วย tool เดียวก็สามารถทำงานได้หลายคำสั่ง ทั้ง select, align, distribute, rotate, resize reposition, crop, scale frames และ frame content ความสามารถของ InDesign CS5.5 เอื้อให้ทำงานเลย์เอาต์ได้สะดวกขึ้น โดยไม่ต้องขยับเมาส์ออกไปจากงานที่กำลังทำ การทำงานในเฟรมที่เร็วขึ้น เพียงแค่คลิกและลากวางในตำแหน่งที่ต้องการเท่านั้น

- **Gap tool** ใช้ปรับระยะความห่างระหว่าง frame และ object และมีคำสั่ง คำสั่ง Auto-Fit เมื่อต้องการ ข่อ-ขยาย เฟรมได้โดยสามารถให้วัตถุย่อขยายไปตาม frame โดยอัตโนมัติ
- **Live Corner Effects** เปลี่ยนมุมของ frame ให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการได้ทุกด้าน ด้วยการคลิกแก้ไขโดยการลากจากที่มุมได้ทันที
- **Easy grid placement** มี grid ที่ช่วยกำหนดการวางรูปและ text frame ให้เพิ่มคอลัมน์และบรรทัดได้ง่ายขึ้นด้วย arrow keys กำหนดขนาดหน้าได้หลายขนาดในไฟล์เดียวกัน การสร้างหน้างานหลายขนาดในเอกสารเดียวกันทำได้โดย new page selection tool โดยสร้างไว้ในหน้า master pages และสามารถดึงมาเพื่อทำงานในขนาดที่แตกต่างกันได้ด้วย page selection tool สามารถปรับตำแหน่งของ master pages ได้ตามการวางเลย์เอาต์ที่แตกต่างกัน โดยเลือกให้แสดง master page overlay ที่ control panel แล้วลากขอบของ master page วางในตำแหน่งที่ต้องการได้
- **Track text changes** ใน story editor มีคำสั่ง accept change และ reject change ช่วยให้แก้ไขข้อความได้ง่ายขึ้น และสามารถดูการเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ในแต่ละเวอร์ชันเอกสารอีกด้วย
- **เลือกขยาย-แบ่ง คอลัมน์** ภายในกรอบข้อความเดียวกัน ใน paragraph style สามารถใช้คำสั่งเพิ่มหรือลดขนาดของ headlines, subheads หรือข้อความใดๆ ได้ จาก 1 คอลัมน์ เพิ่มเป็นหลายคอลัมน์ หรือจากหลายคอลัมน์ลดลงเป็น 1 คอลัมน์
- **การทำงานกับ Layer** มีการแบ่งลำดับชั้นของ LAYER ตามวัตถุ (คล้าย Illustrator และ Photoshop) การทำงานด้วย Layer ในเวอร์ชันนี้ ไม่ได้ปรากฏเพียงแค่ layer อย่างเดียว แม้เป็น object เดียว ก็สามารถสร้างเป็น layer ได้ สามารถใช้คำสั่ง select, hide, name, lock หรือเปลี่ยน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

text frame, images, shapes ได้ใน layers panel ใช้คำสั่ง group กับ object ได้ง่ายและเร็วขึ้น ในการย้าย object จาก group เดิมไปสู่ group อื่น โดยไม่ต้องใช้ ungroup หรือ regroup

- สร้างคำบรรยายภาพโดยอัตโนมัติ ภาพและคำบรรยายภาพจากข้อมูล metadata จะปรากฏด้วยกันทุกครั้ง ช่วยประหยัดเวลาในการการและลดข้อผิดพลาดเรื่องคำบรรยายไม่ตรงกับภาพ

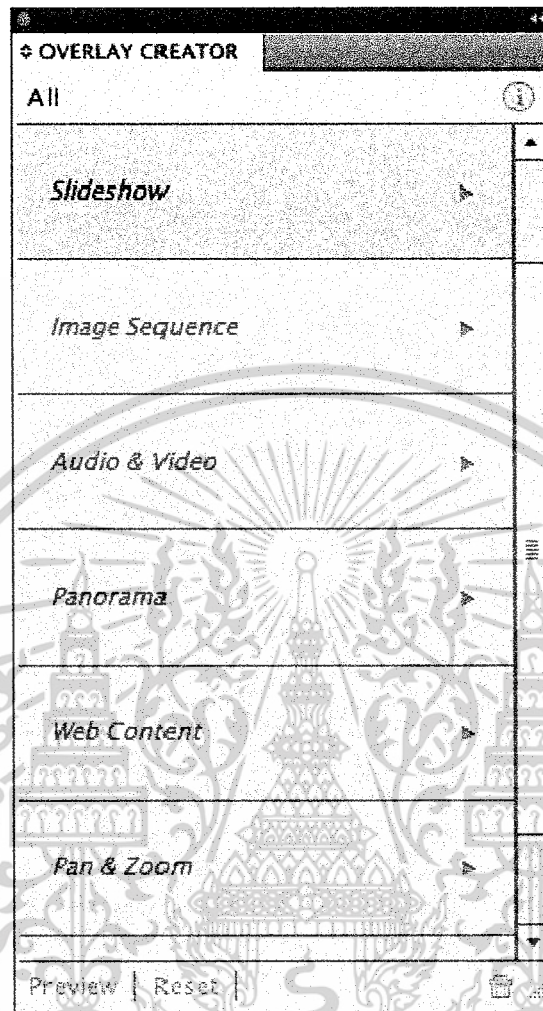
- **Mini Bridge panel** ใน InDesign CS5 มี Adobe Mini Bridge panel ที่ช่วยเรื่องการติดตั้งฟอนต์และ export เป็นไฟล์ PDF ซึ่ง InDesign จะ packaged ฟอนต์ที่ต้องการในไฟล์ให้โดยอัตโนมัติทันทีที่เปิดไฟล์ และหยุดทำงานเมื่อปิดไฟล์ และยังสามารถดูงานหน้าเดียวใน bridge หรือจะดูจาก thumbnail ที่ bridge โดยไม่ต้องเปิดโปรแกรม InDesign ก็ได้ อีกทั้งยังได้ไฟล์ InDesign, images, videos หรืออื่นๆ โดยลากเข้า Mini Bridge โดยตรงเพื่อวางในตำแหน่งที่ต้องการในไฟล์ได้เลย

- **Print to digital** สามารถ export ไฟล์จาก InDesign CS5 ไปสู่ Flash Professional CS5 ได้โดยตรง จึงสร้างงาน animations, video และ audio ได้โดยคำสั่ง motion preset ใช้ timeline ควบคุมการทำงาน สามารถสร้าง eBooks จากไฟล์ EPUB สู่ devices ประเภทต่างๆ ทั้ง mobile และ e-Book Reader หรือใช้ Adobe Digital Editions เพื่องาน desktop reading application ที่รองรับได้ทั้ง Windows และ Mac OS

### 1.3 ชุด Plug in สำหรับสร้าง Digital Magazine

#### Overlay Creator

เป็นชุด Plug in ที่มาพร้อมกับ InDesign CS5.5 โดยจะมีเครื่องมือต่างๆที่ใช้สร้าง interactive ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบที่1 ตัวอย่างเครื่องมือ Overlay Creator

- **Hyper link** เป็นเครื่องมือเพื่อกำหนด Link ต่างๆ ไปยัง URL หรือ ไปยัง articles ที่เราต้องการ สามารถเลือกLink จากกล่องข้อความหรือรูปภาพก็ได้
- **Slideshow** เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างกรอบภาพเคลื่อนไหวอัตโนมัติ
- **Image Sequence** เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างภาพที่มี Object ที่สามารถให้ดูได้รอบซ้าย-ขวา
- **Panorama** เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างภาพที่สามารถซูมเข้าออกดูภายในสู่ภายนอกได้ เช่นการดูส่วนประกอบต่างๆในห้องสามารถดูได้รอบทิศทาง ทุกมุมมอง

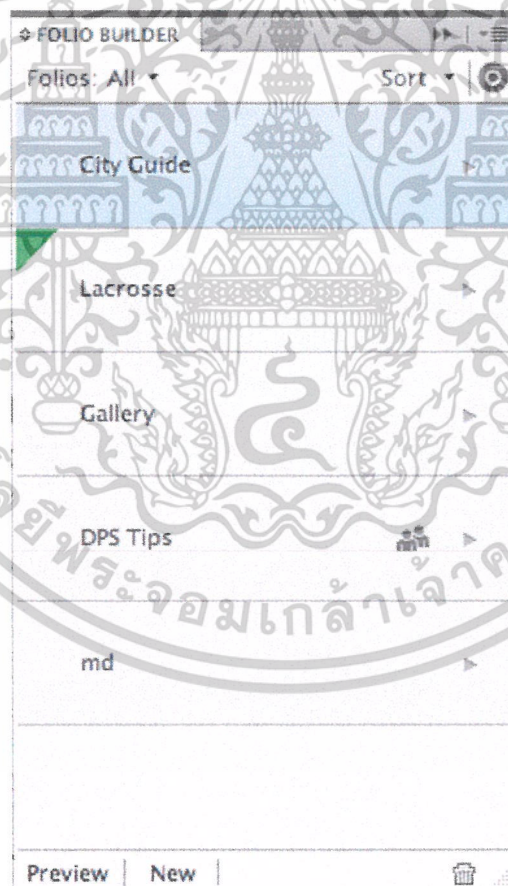
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **Web Content** เป็นเครื่องมือที่ดึงหน้าเว็บเพจของ URL ที่เรากำหนดนั้นลงในหน้า Content ของเราได้เลย

- **Pan & Zoom** เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างกล่องข้อความที่สามารถ Slide อ่านภายใน Frame ที่เรากำหนดไว้ได้ ช่วยในการประหยัดพื้นที่ในหน้า articles นั้นๆ ได้

#### 1.4 Folio Builder

เป็นเครื่องมือเพื่อสร้าง Folios เหมือนเป็นการรวบรวม articles ต่างๆที่เราได้สร้างไว้มาทำเป็นเล่ม และสามารถดูตัวอย่าง Folios ของเราได้โดยเลือกคำสั่ง Preview



ภาพประกอบที่2 ตัวอย่างเครื่องมือ Folio Builder

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. Program และ Application ที่ใช้ในการ Preview ใน Computer และ Tablet

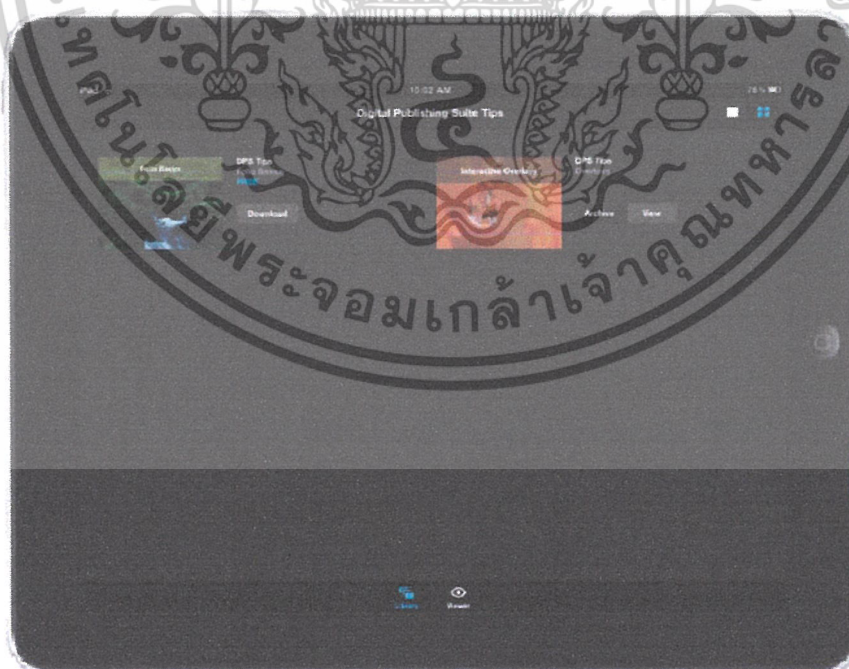
### Adobe Content Viewer



#### ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่าง Logo Program และ Application Adobe Content Viewer

Adobe Content Viewer เป็น โปรแกรมที่ช่วยในการ Preview หน้าต่างๆจากงาน Preview ทั้ง Magazine ซึ่ง โปรแกรมนี้จะมาพร้อมกับการลง InDesign CS5.5

ในส่วน Application Adobe Content Viewer ใน Tablet นั้น สามารถ Download ได้ใน App Store ของ i-Pad Tablet และ android market ของ android Tablet



#### ภาพประกอบที่ 4 ตัวอย่างการแสดงผลบนหน้าจอ i-Pad Tablet

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.วิเคราะห์พฤติกรรมการรับสื่อ

กลุ่มเป้าหมายนี้สามารถรับสื่อได้หลายด้าน โดยเฉพาะข้อมูลที่จะนำมาออกแบบ ต้องสัมพันธ์กับการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย “Digital Magazine” เปรียบเสมือนเป็นสื่อที่ใช้ ประชาสัมพันธ์ข่าวสารข้อมูลสำคัญต่างๆ ให้กับกลุ่มเป้าหมายที่สนใจและด้วยที่ว่าเป็น Digital Magazine ซึ่งมีลูกเล่นต่างๆประกอบเข้ากับในส่วนของแต่ละหน้าจึงทำให้กลุ่มเป้าหมาย รู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมในการอ่าน Magazine ฉบับนั้นๆอีกด้วย

#### 5. วิเคราะห์การออกแบบ

การออกแบบสื่อประเภท Digital Magazine นี้ มีการใช้ Interactive ต่างๆร่วมกับการ ออกแบบซึ่งก่อให้เกิดความน่าสนใจ และการออกแบบข้อความนั้นควร ใช้ชนิดของตัวอักษรที่แสดง ถึงอารมณ์ความดิบแบบมีความเท่ในตัว โดยองค์ประกอบทั้งหมดจะต้องสื่อถึงการเต้น B-boy ออกมาได้อย่างเด่นชัด

ดังนั้น การใช้ภาพ, ข้อความ และ Interactive ควรจะแสดงถึงความเป็นงานชนิดเดียวกัน (Theme) โดยการออกแบบใช้โทนสีในแต่ละหน้านั้นจะต่างกันออกไปเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อในการอ่าน

## บทที่ 5

### วิเคราะห์ข้อมูล

#### 1.วิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากการเต้นB-boy ในปัจจุบันนั้นนับว่าเป็นที่รู้จักของผู้คนทุกเพศทุกวัยแต่เนื่องด้วยการเต้นในลักษณะนี้มีความยาก ต้องมีการฝึกฝนและความอดทนสูงและใจรักจริง ส่งผลให้ปัจจุบันกลุ่มนักเต้นและกลุ่มผู้ที่สนใจในการเต้นชนิดนี้มีจำนวนน้อยลง และการขาดประชาสัมพันธ์ข่าวสารต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานประกวดแข่งขัน โรงเรียนสอนการเต้น งานWorkshop ต่างๆ ทำให้ข่าวสารนั้นจะรู้ในวงแคบๆ ฉะนั้นสื่อที่ใช้จึงมีความสำคัญและในการออกแบบก็เช่นกันจะต้องสัมพันธ์กับข้อมูลด้วย

#### 2.วิเคราะห์ปัญหา

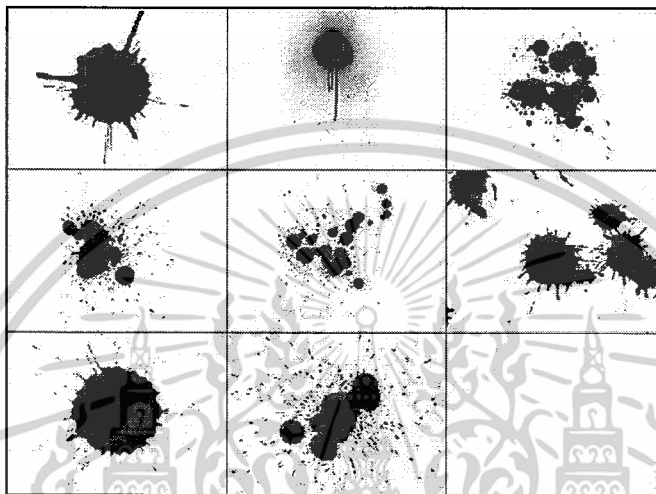
การออกแบบสื่อ Digital Magazine นั้นจำต้องคำนึงถึง Interactiveที่จะนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการนำเสนอเนื้อหาเนื้อหาต่างๆภายในหน้านั้นซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการของหน้านั้นๆอีกด้วยเช่นกัน และการออกแบบลักษณะบุคลิกของ Digital Magazine ทั้งเล่มจำเป็นต้องมีลักษณะสอดคล้อง และควรมีความน่าสนใจตั้งแต่หน้าปกของ Digital Magazine จึงจะดีมาก

#### 3.วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

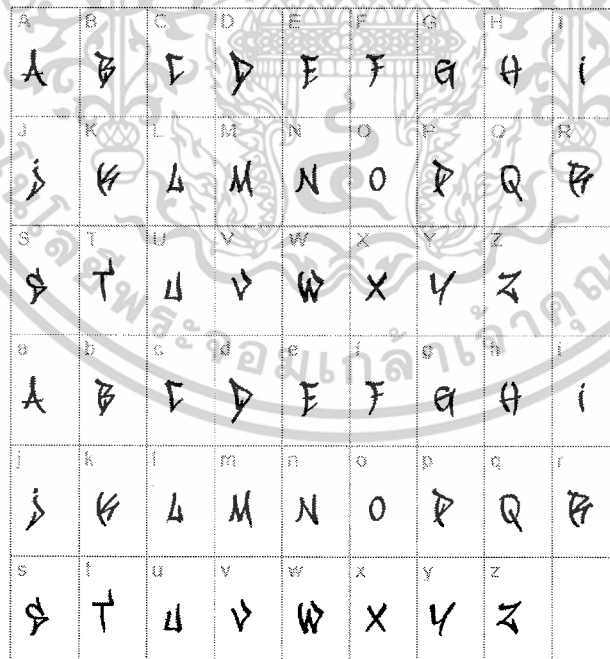
กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่มีTablet และชื่นชอบการเต้น B-boy สนใจข่าวสารความเคลื่อนไหวของการเต้นชนิดนี้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

## Mood & Tones

ออกแบบให้แต่ละหน้าเหมือนเป็นโปสเตอร์ ใช้ความดิบของลักษณะของสีกระจาย ลักษณะของการพ่นสเปรย์ เลือกใช้โทนสีที่แสดงถึงความเป็น Street Dance และใช้ภาพ graffiti ต่างๆเข้ามา ร่วมในการออกแบบ



ภาพประกอบที่ 5 ตัวอย่างลักษณะของ Brush ที่นำไปประยุกต์ใช้



ภาพประกอบที่ 6 ตัวอย่างแบบอักษรที่นำไปประยุกต์ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 7 ตัวอย่างภาพกราฟิกที่นำไปประยุกต์ใช้

Type face

ใช้แบบอักษรทั้งหมด 2 แบบ

1.Zoodrangmah

2.Inseedang

หน้าโฆษณา

หน้าโฆษณาจะเป็นแสดงถึงข่าวการประกาศการแข่งขันต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมไปถึงBrand เครื่องแต่งกายต่างๆ ที่B-boy นิยมใช้

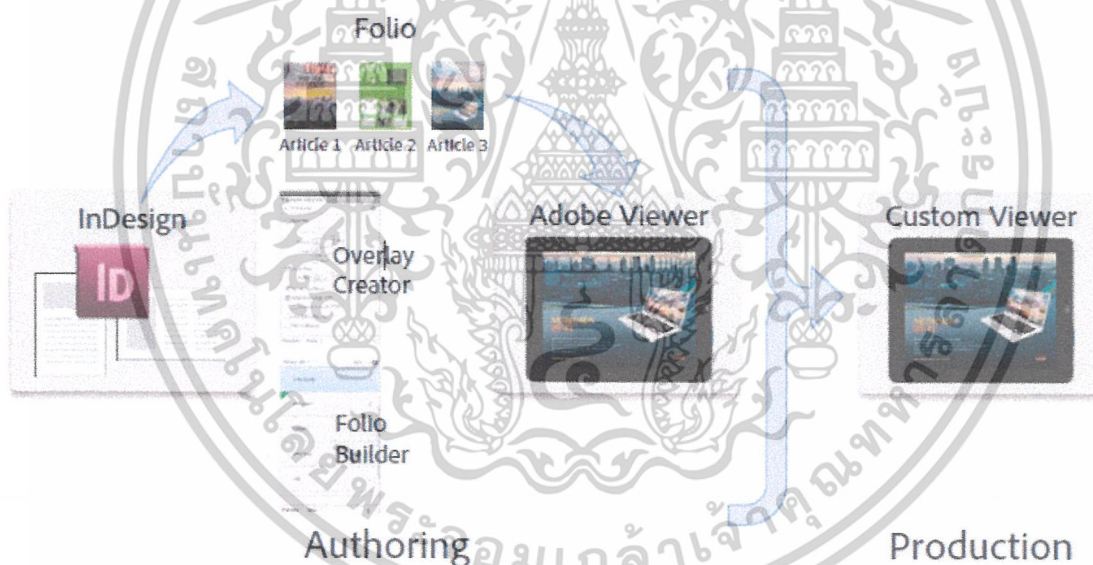
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ขั้นตอนการออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบ จะใช้ข้อมูลจากบทวิเคราะห์และการรวบรวมข้อมูล โดยนำสิ่งเหล่านั้นมาเป็นแนวคิดในการออกแบบ โดยความคิดเหล่านั้นจะเป็นการพัฒนาไปสู่ผลงานจริงใน ต่อมาโดยการออกแบบร่างเหล่านี้เป็นการช่วยให้งานออกมาได้อย่างสมบูรณ์ โดยเป็นการ พัฒนาการออกแบบเป็นระดับขั้นตอนเพื่อง่ายต่อการเป็นผลงานจริง โดยขั้นตอนทั้งหมดมีดังนี้

#### 1.ทำความเข้าใจกับขั้นตอนการผลิต Digital Magazine



ภาพประกอบที่ 1 แผนผังระบบขั้นตอนการผลิต Digital Magazine

#### 2. กำหนด Concept ด้าน Art Direction

##### Grid

จะมีลักษณะเป็นหน้าเดียว ที่ออกแบบให้ดูดีและเท่ในหน้าเดียวกัน ลักษณะการวาง Layout ของแต่ละหน้านั้นๆ ไม่มีตำแหน่งแน่นอน เพื่อให้ไม่ให้อึดจนทำให้น่าเบื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**INTERVIEW**  
**B-BOY** **B-BOY THESIS** **U.S.A.**

**THESIS**

99

MEERA

**POP STAR**  
**B-BOY** **CHENO** **THAILAND**

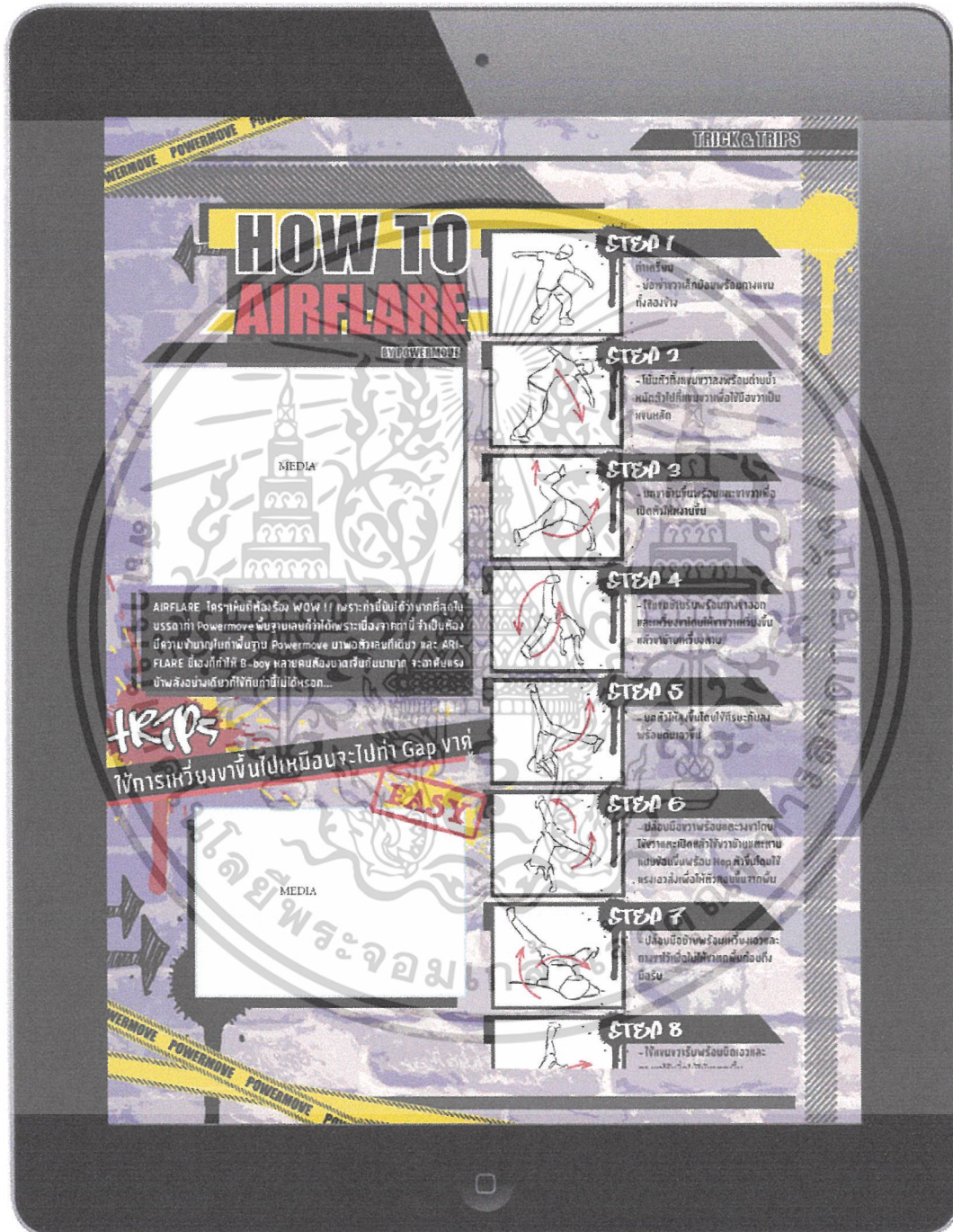
**NINETY NINE FLAVA**

MEERA

ภาพประกอบที่ 10 ตัวอย่าง Layout หน้า Interview และ Pop star

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานสำเร็จ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# TYPES OF FLOORS

## KNOWLEDGE

พลอร์ที่แตกต่างซึ่งทำให้ style ของเราต้องปรับเปลี่ยนไปตามพื้นที่นั้นๆครับ ซึ่งในบางสถานการณ์ เราไม่สามารถเลือกได้ว่าเราจะต้องเดินกับพื้นแบบไหน ถ้าเราสามารถเดินได้กับทุกพื้นผิวมันจะเป็นสิ่งที่ดีที่สุดในกรณีที่เกิดสถานการณ์ที่ไม่คาดฝัน เช่น ต้องหนีไฟไหม้พื้น Concrete (ปูนปูล) ซึ่งเป็นพื้นผิวที่ไม่ราบเรียบเหมือนกับพื้นปกติที่เราใช้บ่อยๆครับ เราจึงไม่สามารถที่จะใช้ทำที่ทำการสไลด์ หรือ ทำที่ทำการได้ใช้ดีมาก เนื่องจากพื้นผิวที่ขรุขระ และด้านบนอาจทำให้เราไม่สามารถทำท่าต่างๆที่ฝึกซ้อมมาได้อย่างถนัด

### Parquet



พื้นไม้เป็นพื้นผิวที่เรียกว่าพื้นผิวที่พิสูจน์แล้วว่าดีที่สุด (เนื่องจากวัสดุของมันเป็นไม้จริง) ที่ดีตรงไหนยกเว้นไม้จริงพื้นผิวหลายชนิด และพื้นผิวที่ห่อหุ้มด้วยชั้นบางๆที่นำไปใช้ในสิ่งแวดล้อมที่ค่อนข้างชื้นหรือมีการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิบ่อยๆ (เมื่อลมหรือเครื่องปรับอากาศพัดผ่าน) ไม้จริงสามารถใช้งานได้ยาวนานที่สุด และมันสามารถซ่อมแซมได้ง่าย ถ้าเราใช้ไม้จริงหรือไม้เทียมที่ทนทานมันจะใช้งานได้เร็วกว่าที่ถ้าใช้วัสดุสังเคราะห์ที่ทำมาจากพลาสติก พื้นผิวไม้จริงที่ห่อหุ้มด้วยชั้นบางๆที่นำไปใช้ในสิ่งแวดล้อมที่ชื้นหรือมีการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิบ่อยๆ (เมื่อลมหรือเครื่องปรับอากาศพัดผ่าน) ไม้จริงสามารถใช้งานได้ยาวนานที่สุด และมันสามารถซ่อมแซมได้ง่าย ถ้าเราใช้ไม้จริงหรือไม้เทียมที่ทนทานมันจะใช้งานได้เร็วกว่าที่ถ้าใช้วัสดุสังเคราะห์ที่ทำมาจากพลาสติก

### Tile



พื้นกระเบื้องเป็นพื้นผิวที่สามารถหาได้ง่ายในสถานที่ต่างๆ ถึงแม้ว่ามันจะไม่เรียบ และมันมีรอยแตกหรือรอยร้าวที่ค่อนข้างมาก พื้นผิวที่กระเบื้องเหล่านี้มีโครงสร้างที่แข็งแรงมาก และมันสามารถทนต่อความเสียหายที่เกิดจากน้ำได้เป็นอย่างดี และมันสามารถทนต่อความร้อนได้ดี และมันสามารถทนต่อความเสียหายที่เกิดจากน้ำได้เป็นอย่างดี และมันสามารถทนต่อความร้อนได้ดี และมันสามารถทนต่อความเสียหายที่เกิดจากน้ำได้เป็นอย่างดี

### carpet



พื้นพรมเป็นพื้นผิวที่ค่อนข้างนุ่มและสบายเท้า แต่มันค่อนข้างสกปรก และมันค่อนข้างเสียงดัง และมันค่อนข้างแพง และมันค่อนข้างทนไฟ และมันค่อนข้างทนต่อความเสียหายที่เกิดจากน้ำได้เป็นอย่างดี และมันสามารถทนต่อความร้อนได้ดี และมันสามารถทนต่อความเสียหายที่เกิดจากน้ำได้เป็นอย่างดี

### Cement



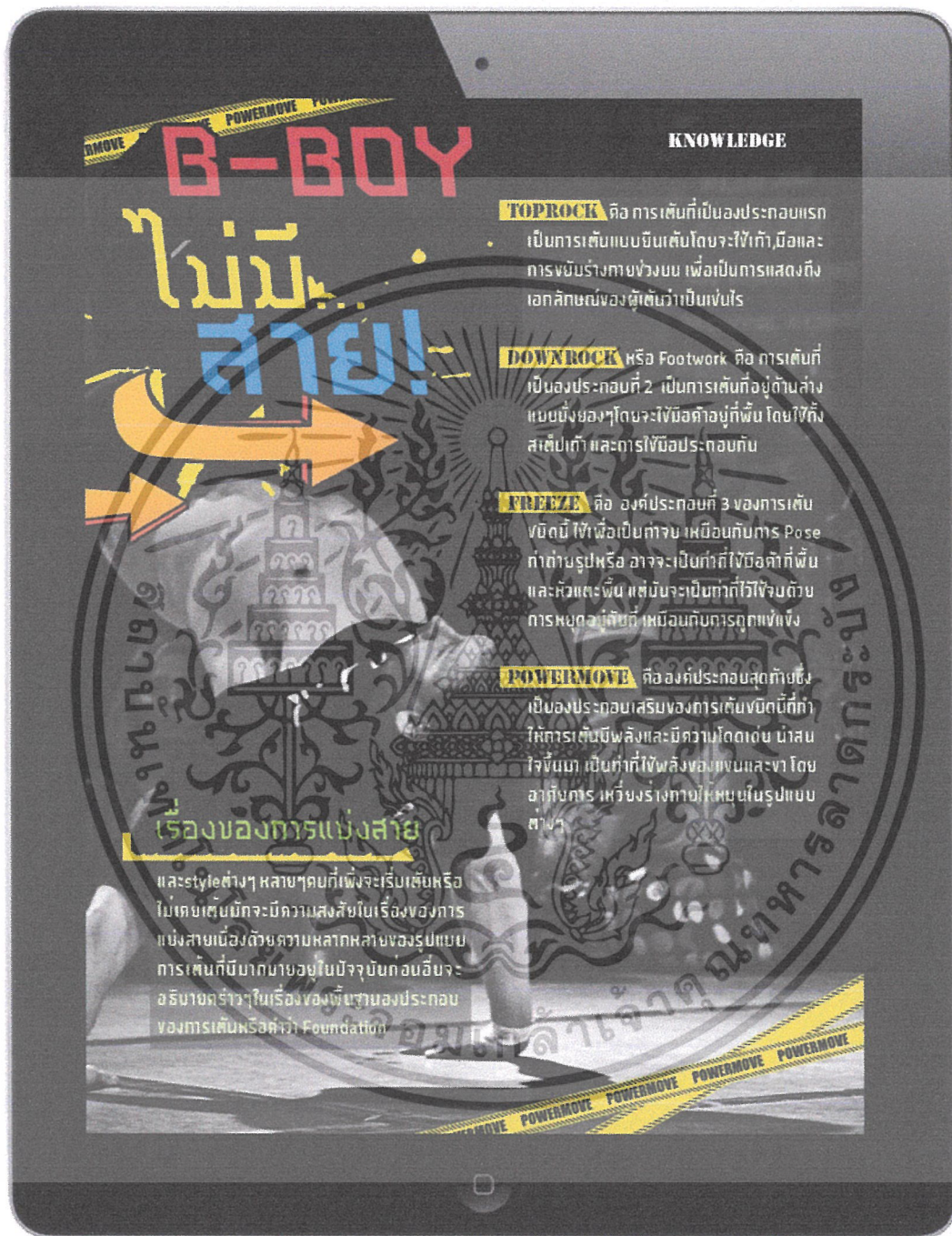
พื้นปูนซีเมนต์มีความทนทานสูง และมันค่อนข้างง่ายที่จะทำความสะอาด และมันค่อนข้างทนไฟ และมันค่อนข้างทนต่อความเสียหายที่เกิดจากน้ำได้เป็นอย่างดี และมันสามารถทนต่อความร้อนได้ดี และมันสามารถทนต่อความเสียหายที่เกิดจากน้ำได้เป็นอย่างดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



# B-BOY

## ไม้มิ สาย!

### เรื่องของการแบ่งสาย

และ style ต่างๆ หลายๆ คนที่เพิ่งจะเริ่มเต้นหรือ ไม่เคยเต้นมาก่อนก็มีความสงสัยในเรื่องของการ แบ่งสายเนื่องด้วย ความหลากหลายของรูปแบบ การเต้นที่มีมากมายอยู่ในปัจจุบันก่อนอื่นจะ อธิบายคร่าวๆ ในเรื่องของพื้นฐานของประกอบ ของการเต้นหรือที่เรียกว่า Foundation

### KNOWLEDGE

**TOPROCK** คือ การเต้นที่เป็นองประกอบแรก เป็นการเต้นแบบยืนเท้าโดยใช้เท้า,มือและ การขยับร่างกายขยับขึ้น เพื่อเป็นการแสดงถึง เอกลักษณ์ของผู้เต้นว่าเป็นเช่นไร

**DOWNROCK** หรือ Footwork คือ การเต้นที่ เป็นองประกอบที่ 2 เป็นการเต้นที่อยู่ด้านล่าง แยกหนึ่งขงๆโดยจะใช้มือค้ำอยู่ที่พื้น โดยไว้ถึง สลับเท้า และการใช้มือประกอบกัน

**FREEZE** คือ องค์ประกอบที่ 3 ของการเต้น ชนิดนี้ ใช้เพื่อเป็นท่าจบ เหมือนกับการ Pose ท่าต่างๆหรือ อาจจะเป็นท่าที่ใช้มือค้ำที่พื้น และหัวแตะพื้น แต่มันจะเป็นท่าที่ไว้ใจจับตัว การหยุดแล้วที่ เหมือนกับการถูกแช่แข็ง

**POWERMOVE** คือ องค์ประกอบสุดท้ายซึ่ง เป็นองประกอบเสริมของการเต้นชนิดนี้ที่ท่า ให้การเต้นมีพลังและมีความโดดเด่น น่าสนใจขึ้นมา เป็นท่าที่ใช้พลังของแขนและขา โดย อาศัยการ เหยียดร่างกายให้เหยียดในรูปแบบ ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**soda singha** **NEWS**  
**BATTLE OF YEAR THAILAND 2011**  
**BY SODA SINGHA**

**MEDIA**

**"Battle of the Year Thailand 2011"**  
 เป็นการแข่งขันที่หาชมได้ยากยิ่งในประเทศไทย ซึ่งจัดโดย Soda Singha "Battle" ของประเทศไทย 4 ทั่วประเทศในปี 2011  
 สหภาพ 3-10 ได้มีการแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทย ซึ่งรวมผู้  
 ระดับโลกที่ประเทศไทย Soda Singha USA และ USA  
 ปีนี้ 3-10 และ USA 10 ซึ่งผู้ชนะเลิศจะได้รับ  
 เงินรางวัลและเงินรางวัล "Battle of the Year Thailand  
 2011 Presented by Soda Singha"

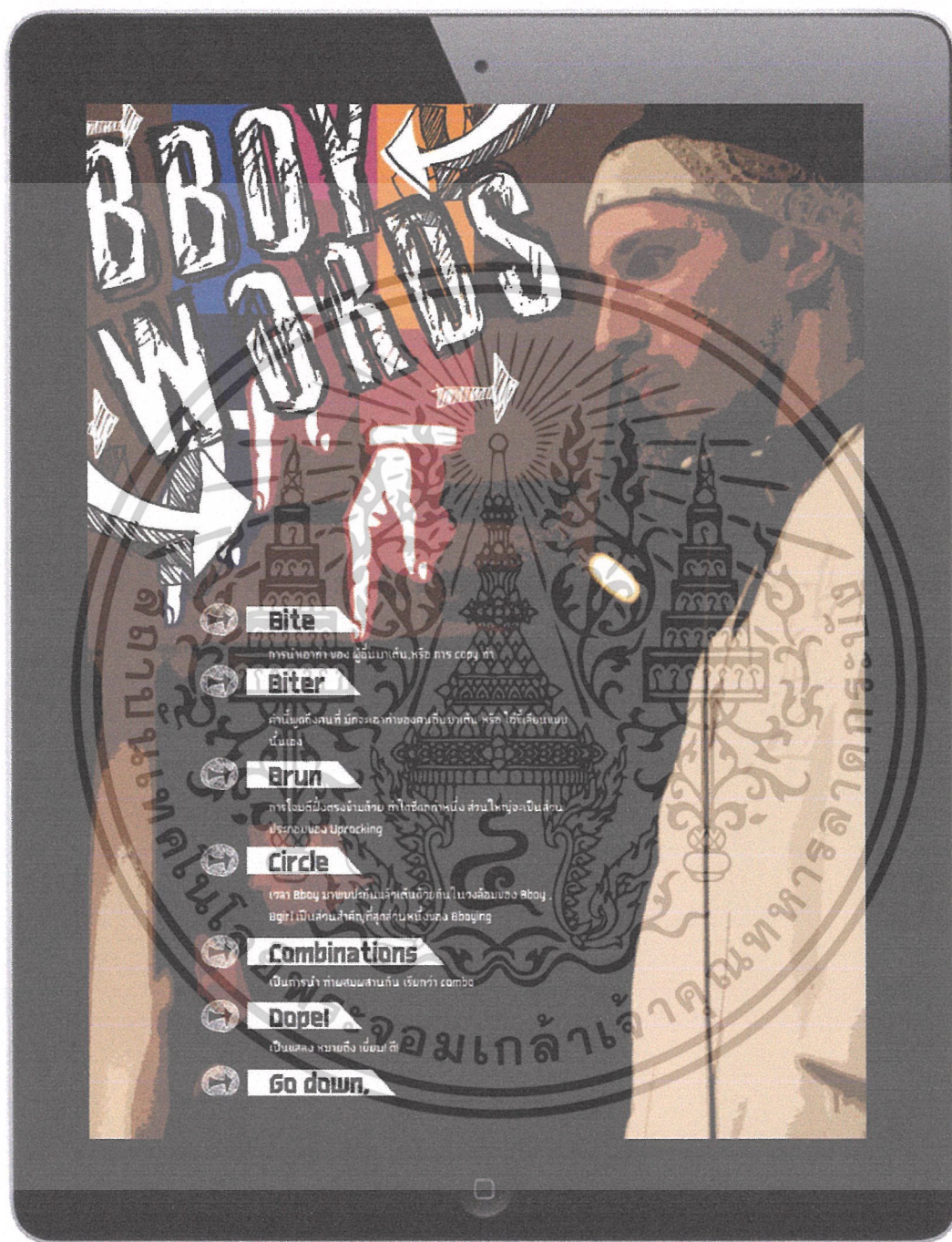
**GALLERY**

โดยกรรมการตัดสินระดับจำนวน 3 ท่าน คือ  
 1. B-boy Hong-10 (Drifterz crew)  
 Korea 2. B-boy Dyzee (Super naturalz  
 crew) USA 3. B-Boy T (Drifterz crew)  
 Korea

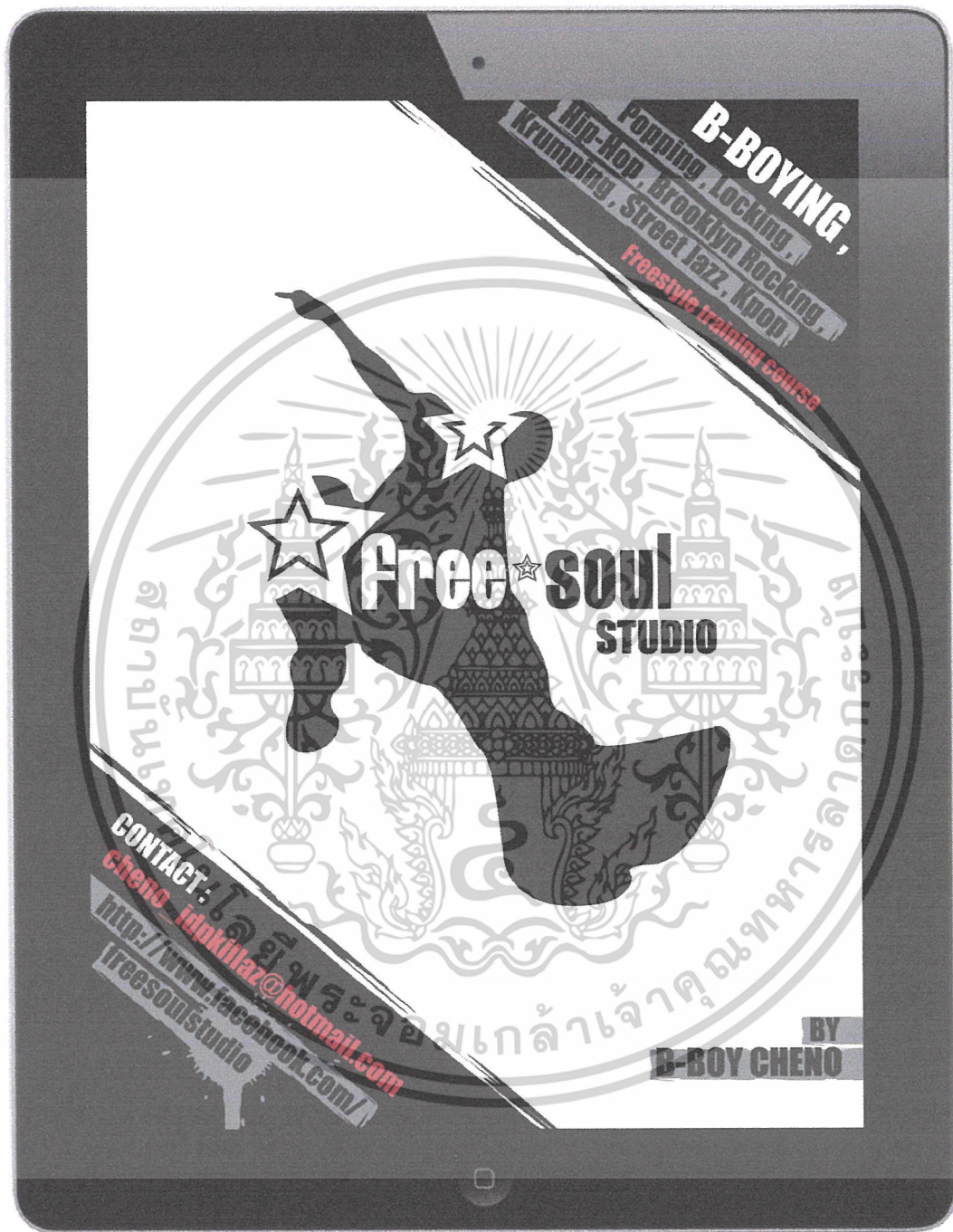
**WATER**

**รวมเกลา**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

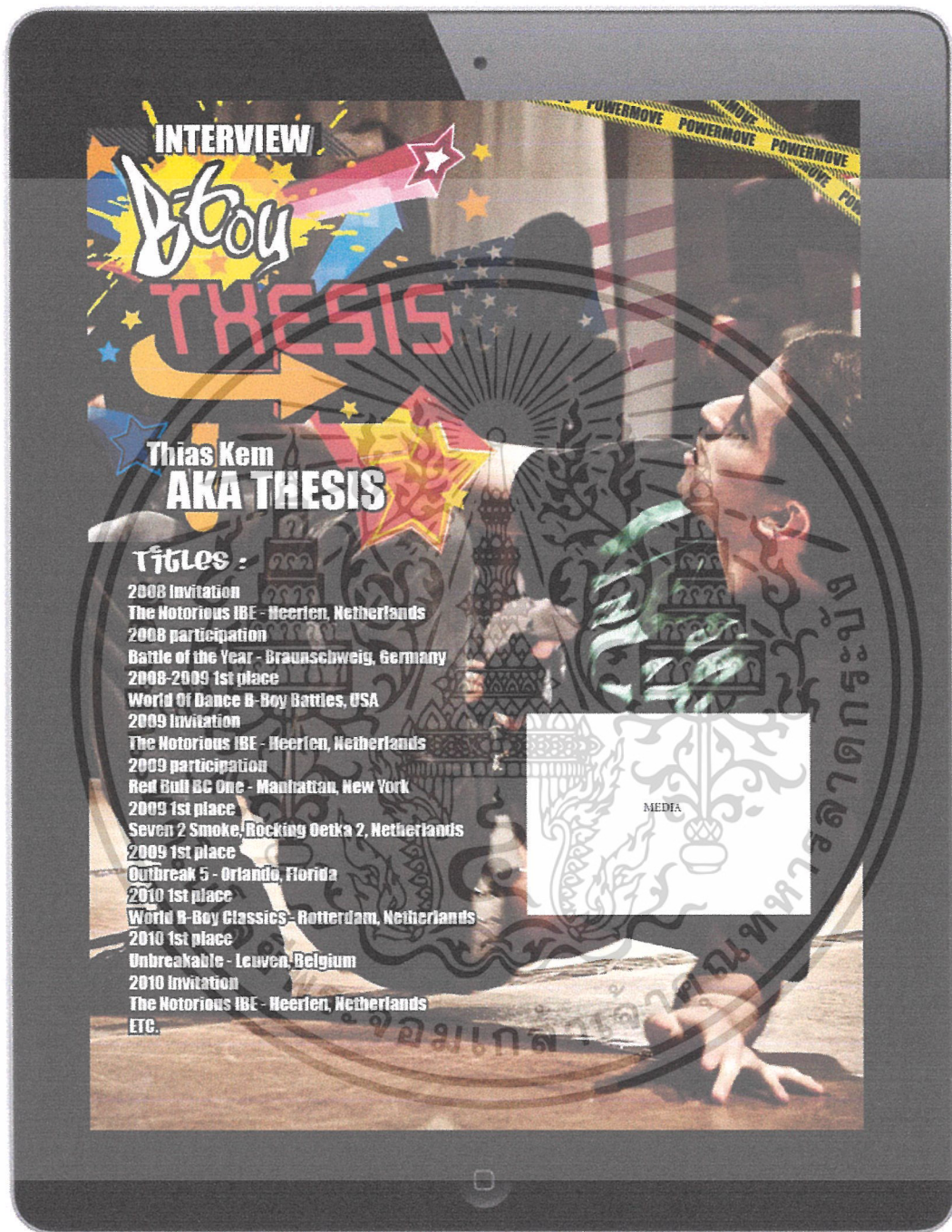


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

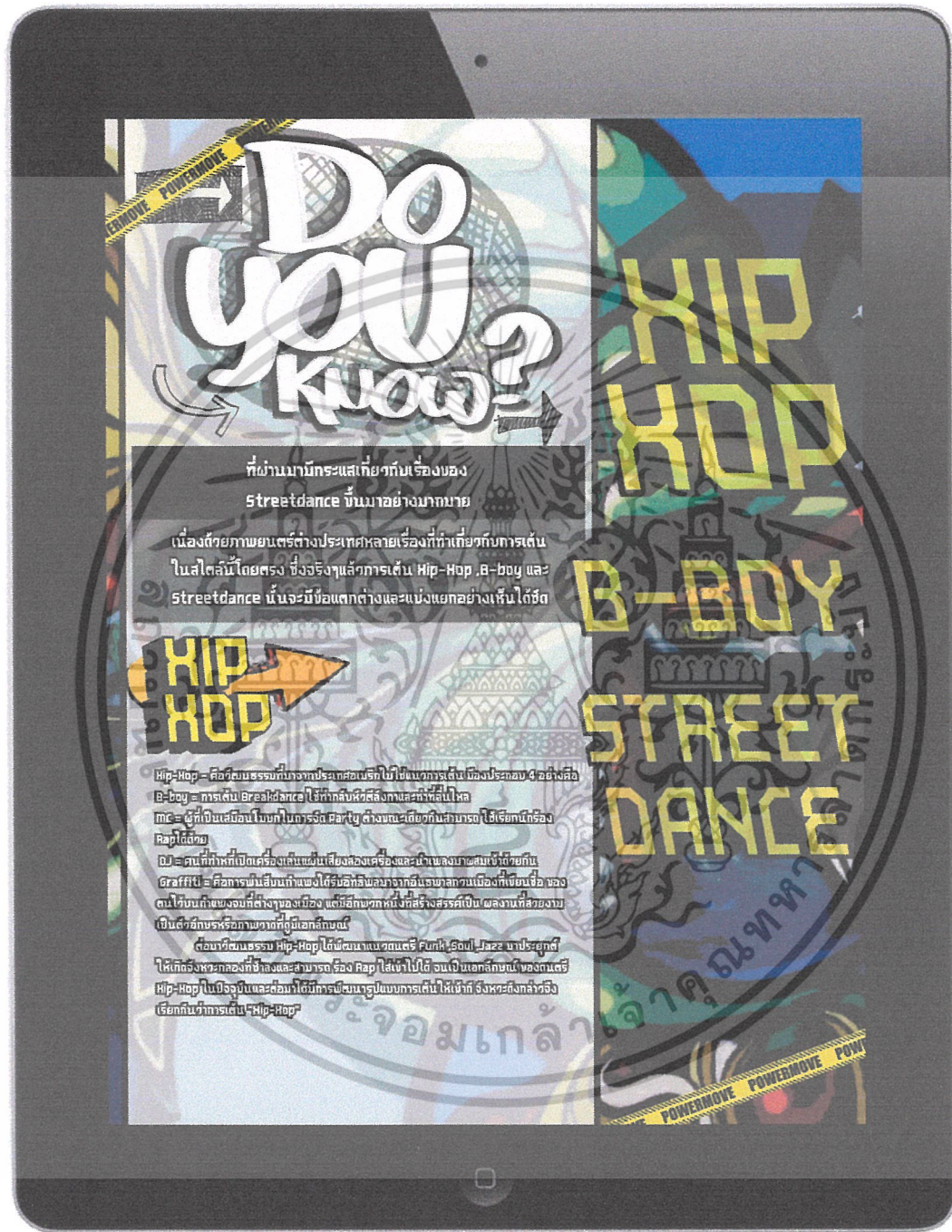


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

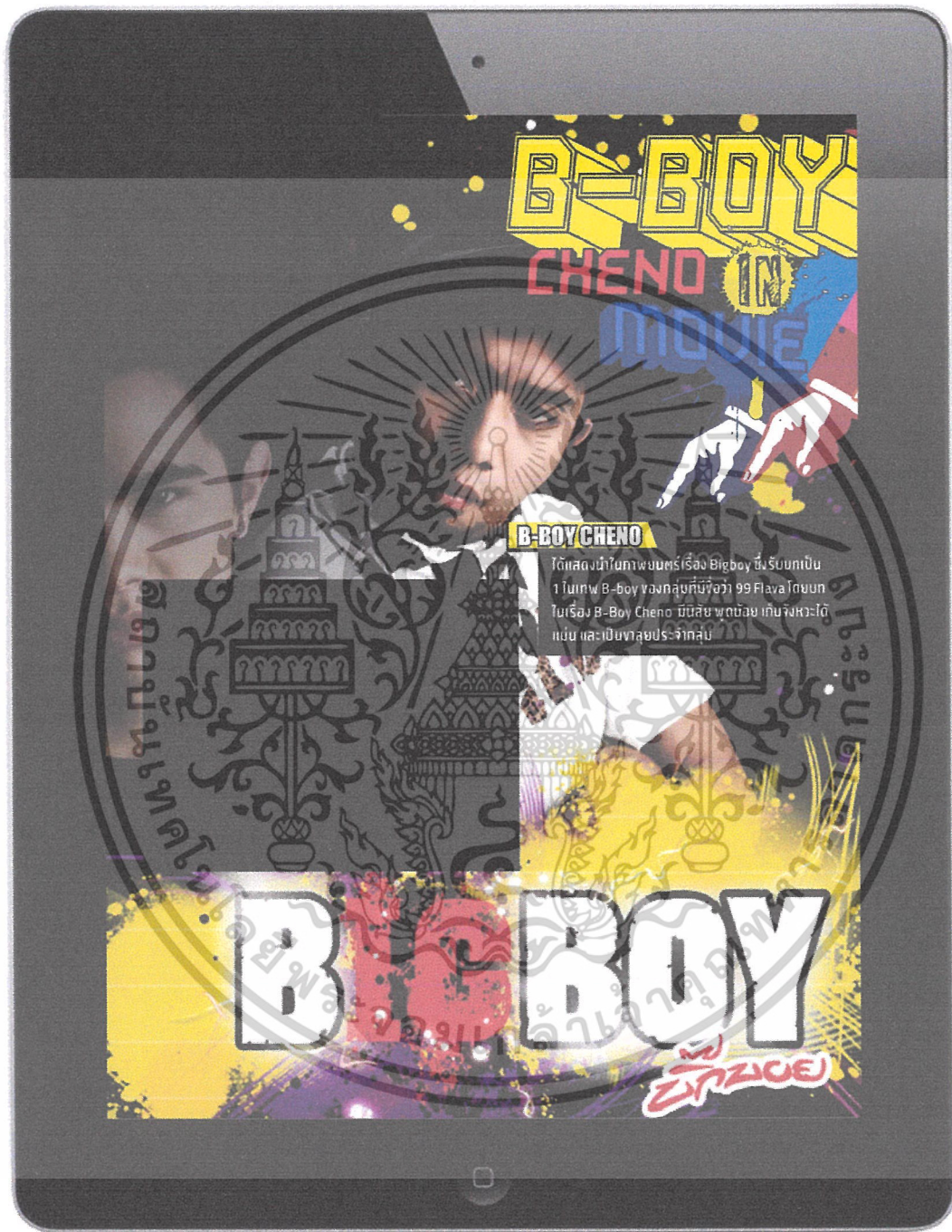




เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Basic / Advance course :**  
2,900 baht / 6 times / 9 hour / 1 day per week /  
1 hour and 30 minutes per week

**Contact us :**  
cheno\_idnkillaz@hotmail.com  
<http://www.facebook.com/freesoulstudio>  
Tel. 086-323-9874 089-495-4712

**Address :**  
620 Soi village Sena Villa  
84 Nawamin Road  
Klongchan Bang-  
kapi Bangkok  
10240.

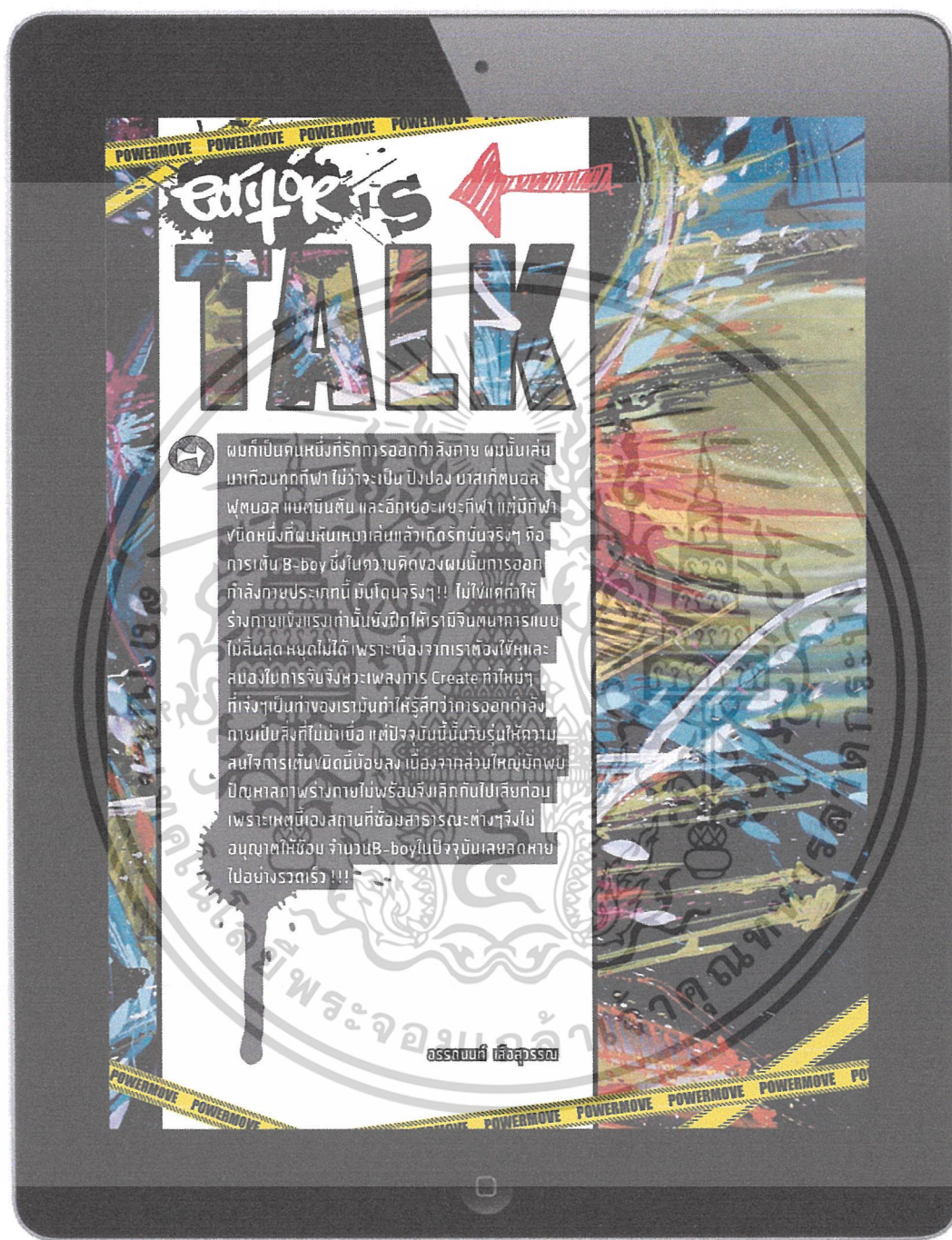
**Free  
★ soul  
STUDIO**

**Class :**

- B-boying
- Popping
- Brooklyn Rocking
- Contemporary dance
- Hip-Hop
- Locking
- Street jazz
- Krumping
- Kpop

**B-boying class**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

ขจร พีรกิจ, การใช้ Indesign เบื้องต้น [ออนไลน์]

สืบค้น 16 มกราคม 2555 เข้าถึงได้จาก <http://www.indesignthai.com/>

ขจร พีรกิจ, การทำงานของ Digital Magazine [ออนไลน์]

สืบค้น 16 มกราคม 2555 เข้าถึงได้จาก <http://www.indesignthai.com/>

ชินวุฒิ จันทรัตน์, ความเป็นมาและประวัติการเต้นB-boy [ออนไลน์]

สืบค้น 16 มกราคม 2555 เข้าถึงได้จาก <http://cheno4flow.blogspot.com/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้