

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์เกม “ภษิต”
WEBSITE DESIGN FOR GAME FROM PROVERB “PASIT”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์เกม “ภาษิต”
WEBSITE DESIGN FOR PROVERB GAME “PASIT”



นายธิติวุฒิ ศักดินันท์
MR.THITIWUT SAKDINUN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*[Signature]*.....วันที่ 31 พค. 2561
(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์เกม “ภาษิต”
ชื่อ	WEBSITE DESIGN FOR GAME FROM PROVERB “PASIT”
สาขาวิชา	นายธิติวดี ศักดินันท์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	นิเทศศิลป์
ปีการศึกษา	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	2560
	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

สุภาษิต สำนวน และโวหารของไทยนั้นล้วนเป็นสิ่งที่อยู่คู่บ้านคู่เมืองกับคนไทยเรา มาอย่างช้านาน ทุกถ้อยคำ ทุกคำกล่าว ล้วนเต็มไปด้วยคติคำสอนเตือนใจ สะท้อนค่านิยม และแนวคิดต่าง ๆ ของผู้คนในสมัยโบราณ แต่ทั้ง ๆ ที่คำทุกคำล้วนเต็มไปด้วยเรื่องราว มากมาย แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป ผู้คนก็ต่างเริ่มลืมเลือนและพูดถึงมันน้อยลง ๆ

ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอมันออกมาในสื่อรูปแบบใหม่นั้นก็คือ “เกม” เด็ก ๆ วัยรุ่น และผู้คนมากมายต่างชอบที่จะเล่นเกมเพื่อคลายเครียดแต่จะดีกว่านั้นมั้ยถ้าเกมที่เล่นนั้น ให้ทั้งความสนุกสนาน และยังแฝงมาทั้งความรู้ที่เกี่ยวกับภาษิต หลังจากได้แนวคิดที่ว่าจะ ทำและสร้างเกมที่มีที่มาจากตัว สุภาษิต ข้าพเจ้าจึงได้ทำการสร้างเว็บไซต์ เพื่อไว้ใช้ ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเกมนี้นั้นขึ้นมา นอกจากภายในเว็บไซต์จะมีข้อมูลเกี่ยวกับเกมแล้ว ก็ยังมีการสอดแทรกและให้ความรู้เกี่ยวกับสุภาษิต สำนวน และโวหาร เพื่อที่ผู้คนที่เข้ามาเห็น จะได้รับความรู้ และเกิดแนวคิด ที่จะนำไปใช้ต่อยอด หรือ สร้างเป็นเกม ขึ้นมาจริง ๆ ในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคุณแม่ที่คอยสนับสนุนจนสามารถมาถึงจุดที่ประสบความสำเร็จได้ ขอขอบคุณอาจารย์ทุกๆท่านที่มหาวิทยาลัย ที่คอยสั่งสอน ให้ความรู้ด้วยความเป็นกันเองจนทำให้รู้สึกสนุก ไม่เครียดกับการเรียนมากเกินไป ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ และน้อง ๆ ทุกคน ที่คอยพูดคุยและให้กำลังใจ อยู่เสมอ ๆ ขอขอบคุณนักพากย์ทุกคน ที่คอยมาช่วยให้เสียงตัวละครทำให้ตัวละครดูมีชีวิตมากขึ้น ขอขอบคุณโปรแกรมเมอร์ ที่ช่วยเขียนโค้ดเว็บให้ แม้ว่าตัวเองก็จะติดงานอีสิสเหมือนกัน และสุดท้ายขอขอบคุณแฟนเพจทุกคน ที่ช่วยยก โลโก้ แชนร์ และคอมเม้นผลงาน ทำให้รู้สึกมีกำลังใจที่จะทำโปรเจกต์นี้ จนจบ ขอขอบคุณครับ



ธิดาวุฒิ ศักดินันท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 สุภาชิต สำนวน และคำพังเพย.....	3
2.1 สุภาชิต.....	3
2.2 สำนวน.....	3
2.3 คำพังเพย.....	3
2.4 ความแตกต่างระหว่าง สุภาชิต สำนวน และคำพังเพย.....	3
2.5 คำสุภาชิต.....	4
3 หลักการออกแบบ.....	12
3.1 องค์ประกอบในการออกแบบเว็บไซต์.....	12
3.2 รูปแบบโครงสร้างของเว็บไซต์.....	15
3.3 โปรแกรม AE (After effect).....	18
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	19
4.1 การศึกษาองค์ประกอบ จากเว็บเกมที่มีอยู่จริง.....	19
4.2 Flow chart.....	21
4.3 โลโก้.....	21
4.4 การนำคำสุภาชิต สำนวน และคำพังเพย มาใช้เป็นคอนเซ็ปต์หลักของเกม.....	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
5	การดำเนินการออกแบบ..... 31
	5.1 Wireframe..... 31
	5.2 สเก็ทโลโก้..... 37
	5.3 ตัวละครที่มาจาก สุนัข สุนัข และคำพังเพย..... 38
6	ผลงานจริง..... 44
	6.1 โลโก้เกม..... 44
	6.2 เว็บเกม..... 45
	6.3 คาร์แรคเตอร์ดีไซน์จาก สุนัข สุนัข และคำพังเพยของไทย..... 52
	6.4 รูปภายในเกม..... 60
	6.5 วิดีโอโปรโมตเกม อันที่ 1 62
	6.6 วิดีโอโปรโมตเกม อันที่ 2 65
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... 71
	บรรณานุกรม.....
	ประวัติผู้วิจัย.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
3.1.1 Mac	12
3.1 เว็บไซต์ควรแสดงผลได้ทุกระบบปฏิบัติการ	14
3.2.1 โครงสร้างแบบลำดับ	15
3.2.2 โครงสร้างแบบลำดับขั้น	15
3.2.3 โครงสร้างแบบตาราง	16
3.2.4 โครงสร้างแบบใยแมงมุม	16
4.1.1 nier automata official website (home)	19
4.1.2 nier automata official website (world)	19
4.1.3 nier automata official website (characters)	20
4.1.4 nier automata official website (system)	20
4.2 แผนผังการทำงานของเว็บไซต์	21
5.1 Wireframe	31
5.1.1 Wireframe Home	32
5.1.2 Wireframe World	33
5.1.3 Wireframe Story	34
5.1.4 Wireframe Character	35
5.1.5 Wireframe System	36
5.2 สเก็ทโลโก้	37
5.3.1 มาตรฐาน (ผ้าชีวรี่ห่อทอง / มวยไทยสายโคราช)	38
5.3.2 ขวัญ (ทำนาบนหลังคน / ชาวนา)	38
5.3.3 มารี (รีดเลือดกับปู / พระนางมารี อัง)	39
5.3.4 ศารทูล (ข่มเขาคอขึ้นกินหญ้า)	39
5.3.5 ศิลา (ถวายเป็น / จันทรทนต์เคียว / หุ่นยนต์ สู้จนตัวตาย)	40
5.3.6 อสุรสาธ (ซ้าย) ศิลา (ขวาและกลาง)	40
5.3.7 กาฝาก	41
5.3.8 สีนิล (แข่งชกหักกระดูก / หมอผี)	41
5.3.9 ปิ่น (กวนน้ำให้ชุ่ม / จอมเวทน้ำวนโกลาหล)	42
5.3.10 ข้างนอกสุกใส ข้างในเป็นโพรง	42
5.4 รูปภาพจากเกม ฉากต่อสู้	43
5.5 รูปภาพจากเกม ฉากรายละเอียดตัวละคร	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
6.1.1 โลโก้ที่ใช้ภายในเว็บ	44
6.2.1.1 Home ส่วนบน	45
6.2.1.2 Home ส่วนล่าง	46
6.2.2 Story	47
6.2.2.1 Chapter ต่าง ๆ ภายในหน้า Story	48
6.2.3.2 ราชอาณาจักรศัตรา	49
6.2.3.1 ราชอาณาจักรอารยัน	49
6.2.3.3 ขบถหมาสองราง	50
6.2.3.4 ภาษิตอสุร	50
6.2.4 System	51
6.3.1 มาศ (ผ้าชีริ้วห่อทอง)	52
6.3.2 ใฝ่ (แกว่งเท้าหาเสี้ยน)	52
6.3.3 โทมน์ส (สี่เท้ายังรู้พลาด นักปราชญ์ยังรู้พลั้ง)	53
6.3.4 แก่น (กบในกะลาครอบ)	53
6.3.5 ศารทูล (ข่มเขาโคขื่นกินหญ้า)	54
6.3.6 มาริ (รืดเลือดกับปู)	54
6.3.7 ปราชญ์ (ฉลาดแกมโกง)	55
6.3.8 สีนิล (แข่งชักหักกระดูก)	55
6.3.9 ขวัญ (ทำนาบนหลังคน)	56
6.3.10 ปิ่น (กวนน้ำให้ขุ่น)	56
6.3.11 ราตรี (หน้าต่างมีหู ประตุมีตา)	57
6.3.12 พิราบสื่อสาร (สืบปากว่า ไม่เท่าตาเห็น)	57
6.3.13 กุมาริผล (ข้างนอกสุขไส ข้างในเป็นโพรง)	58
6.3.14 ศิลา (ถวายหัว)	58
6.15 อสุรสาง (ถวายหัว)	59
6.4.1 ฉากต่อสู้	60
6.4.2 เนื้อเรื่อง	60
6.4.3 ฉากเลือกตัวละคร	61
6.4.4 หน้ารายละเอียดตัวละคร	61
6.5.1 วิดีโอโปรโมทเกมอันที่ 1/1	62
6.5.2 วิดีโอโปรโมทเกมอันที่ 1/2	63
6.5.3 วิดีโอโปรโมทเกมอันที่ 1/3	64

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
6.6.1	วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/1	65
6.6.2	วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/2	66
6.6.3	วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/3	67
6.6.4	วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/4	68
6.6.5	วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/5	69
6.6.6	วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/6	70



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

สุขภาพจิต สำนวน และโวหารของไทยนั้นล้วนเป็นสิ่งที่อยู่คู่บ้านคูเมืองกับคนไทยเรา มาอย่างช้านาน ทุกถ้อยคำ ทุกคำกล่าว ล้วนเต็มไปด้วยคติคำสอนเตือนใจ สะท้อนค่านิยม และแนวคิดต่าง ๆ ของผู้คนในสมัยโบราณ แต่ทั้ง ๆ ที่คำทุกคำล้วนเต็มไปด้วยเรื่องราว มากมาย แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป ผู้คนก็ต่างเริ่มลืมเลือนและพูดถึงมันน้อยลง ๆ

ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอมันออกมาในสื่อรูปแบบใหม่นั้นก็คือ “เกม” เด็ก ๆ วัยรุ่น และผู้คนมากมายต่างชอบที่จะเล่นเกมเพื่อคลายเครียดแต่จะดีกว่านี้มั้ยถ้าเกมที่เล่นนั้น ให้ทั้งความสนุกสนาน และยังแฝงมาทั้งความรู้ที่เกี่ยวกับสุขภาพจิต หลังจากได้แนวคิดที่ว่า จะ ทำและสร้างเกมที่มีที่มาจากตัว สุขภาพจิต ข้าพเจ้าจึงได้ทำการสร้างเว็บไซต์ เพื่อไว้ใช้ ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเกมนี้ขึ้นมา นอกจากภายในเว็บไซต์จะมีข้อมูลเกี่ยวกับเกมแล้ว ก็ยังมีการสอดแทรกและให้ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิต สำนวน และโวหาร เพื่อที่ผู้คนที่เข้ามาเห็น จะได้รับความรู้ และเกิดแนวคิด ที่จะนำไปใช้ต่อยอด หรือ สร้างเป็นเกม ขึ้นมาจริง ๆ ในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาการออกแบบเว็บไซต์

1.2.2 เพื่อศึกษาการออกแบบโมชันกราฟิก

1.2.3 เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจและได้รับความรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิต

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ออกแบบเว็บไซต์เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์เกม “ภษษชด” ภายใต้ประกอบ
 1. HOME
 2. STORY
 3. CHARACTERS
 4. SYSTEM
- 1.3.2 ออกแบบตัวละครที่มาจาก สุธษชด สำนวน หรือโวหาร จำนวน 15 ตัว
- 1.3.3 ออกแบบฉากและเนื้อเรื่องภายในเกมที่มาจาก สุธษชด สำนวน หรือ โวหารจำนวน 4 ด้าน
- 1.3.4 ออกแบบโลโก้ของตัวเกม
- 1.3.5 ออกแบบโมชันกราฟิก ประชาสัมพันธ์ตัวเกมขึ้นมา 2 ซั้

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.4.1 ศึ้การรูปแบบของ เว็บเกม ต่าง ๆ
- 1.4.2 ศึ้การรูปแบบ / ระบบ / อินเตอร์เฟส / ยูเอ จากเกมต่างๆ
- 1.4.3 ศึ้หาความหมายเกั้ยวกับสุทธษชด สำนวน และโวหารต่างๆ
- 1.4.4 ศึ้หาเครื่องแบบการแต่งกายของคนไทยในสมัยก่อน
- 1.4.5 ศึ้หาเกั้ยวกับสายและชนิดของแม่ไม้มวยไทย
- 1.4.6 ศึ้หาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ เพื่อใช้เป็นแรงบรรดาลใจในการสร้างเนื้อเรื่องของเกม
- 1.4.7 วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล
- 1.4.8 ลงมือออกแบบเว็บไซต์
- 1.4.9 หาผู้ที่จะมาช่วยในการเขียนโค้ดเว็บไซต์
- 1.4.10 ศึ้หาข้อมูลด้านโมชันกราฟิก
- 1.4.11 หาผู้ที่จะให้เสียงตัวละคร

บทที่ 2

สุภาษิต คำนวน และคำพังเพย

- 2.1 สุภาษิต หมายถึง คำกล่าวที่มีคติควรฟัง มีจุดมุ่งหมายเพื่อการสั่งสอน เตือนสติ ให้ได้คิด แบ่งออกเป็นสองประเภท คือ เมื่ออ่าน หรือ ฟังแล้วสามารถเข้าใจเนื้อความได้ทันที โดยไม่ต้องแปลความหมาย เมื่ออ่าน หรือ ฟังแล้ว ไม่สามารถเข้าใจเนื้อความนั้นในทันที ต้องนึกตรึกตรอง ต้องแปลความ ดีความหมายเสียก่อนจึงจะทราบเนื้อแท้ของคำเหล่านั้น
- 2.2 คำนวน หมายถึง โวหาร ทำนองพูด ถ้อยคำที่เรียบเรียง ถ้อยคำที่ไม่ถูกไวยากรณ์ แต่รับใช้เป็นภาษาที่ถูกต้อง การแสดงถ้อยคำออกมาเป็นข้อความพิเศษเฉพาะภาษาหนึ่ง ๆ
- 2.3 คำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำที่เรียบเรียงขึ้นมา แต่งคิดเตือนใจหรือ ข้อคิดสะกิดใจ ให้นำไปปฏิบัติได้ เป็นความหมายกลาง ๆ คือ ไม่เน้นการสั่งสอน และ เนื้อหาของใจความนั้นก็ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นความดี หรือ ความจริงแท้แน่นอน
- 2.4 ความแตกต่างของ สุภาษิต คำนวน และคำพังเพย
สุภาษิต จะไม่มีการเสียดสีหรือติชมอย่างคำพังเพย เป็นถ้อยคำที่แสดงหลักความจริง เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่ว ๆ ไป ภาษิตนี้ยังมีความหมายรวมไปถึง สัจธรรม คำสั่งสอนที่เป็นความจริงอันเที่ยงแท้ทางศาสนาด้วย

2.5 คำสุภาชิต

2.5.1 หมวด ก.

สำนวน สุภาชิตไทย	ความหมาย
กงเกวียนกำเกวียน	ทำอะไรกับใครไว้ ย่อมได้รับผลกรรมนั้น
กบในกะลาครอบ	มีความรู้หรือประสบการณ์น้อยมักนึกว่าตัวรู้มาก
กรวดน้ำคว่ำขัน (คว่ำกะลา)	ตัดขาดไม่เกี่ยวข้องด้วย ขาดนี้อย่าได้จอยกัน
กระเซอกันรั้ว	ใช้จ่ายเงินสุรุ่ยสุร่าย ไม่ประหยัด ไม่เก็บหอมรอมริบ
กระตี่ได้น้ำ	ตืออกดีใจจนเกินงาม เนื้อตัวสิ้น ทำแหว่ๆ
กระต่ายขาเดียว	ยื่นกรานไม่ยอมรับผิด ฉันทไม่ได้ทำ ฉันทเปล่านะ
กระต่ายตื่นตูม	ตื่นตกใจง่าย ยังไม่ทันหาสาเหตุให้ชัดเจนเสียก่อนแล้วไว้วาย
กระต่ายหมายจันทร์	ผู้ชายที่หมายปองหญิงสูงศักดิ์ ฐานะดีกว่าตัวเอง
กระโถนทองพระโรง	บุคคลที่ถูกใคร ๆ ทุ่มซื้ออยู่คนเดียว
กลับเนื้อกลับตัว	เลิกทำความชั่ว แล้วมาประพฤติดีเป็นคนดี
กลับหน้ามือเป็นหลังมือ	เปลี่ยนแปลงจากเดิมไปอย่างตรงกันข้าม
กล้านกมักบิน	กล้าเกินไปมักจะเกิดอันตรายได้
กว่าถั่วจะสุกกาก็ไหม้	ทำงาน2อย่างแบบลั้งเลใจ แก้ปัญหาไม่ทันช่วงที่ต้องเสียงานไป 1 อย่าง
ก่อร่างสร้างตัว	ทำงานหาเงินเป็นกอบเป็นกำ ตั้งเนื้อตั้งตัวได้เป็นหลักฐาน
กาคาบพริก	คนฉิวตำที่ชอบแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสีแดง ๆ หรือสีแฉ่นๆ
กำขี้ดีกว่ากำตด	ได้มาบ้างดีกว่าไม่ได้อะไรเลย
กำแพงมีหูประคูดมิตา	จะพูดอะไรต้องระวัง อาจมีคนรู้ได้
กิ้งทองโบหยก	ชายหนุ่ม หญิงสาวเหมาะสมกันดีที่จะแต่งงาน
กินที่ลับไซที่แจ่ง	เอาความลับหรือเอาเรื่องที่ทำกันที่ลับมาเปิดเผยให้คนเขารู้
กินน้ำได้ศอก	เมียน้อยต้องยอมรับของเหลือเดนจากเมียหลวงตกเป็นรองด้านศักดิ์ศรี
กินน้ำพริกถ้วยเก่า	อยู่กับเมียคนเดิม
กินน้ำไม่เผื่อแล้ง	มีเงิน มีของก็ใช้ถลุงเสียจนหมด ไม่ห้วงอนาคตข้างหน้า
กินน้ำเห็นปลิง	ตะขิดตะขวงใจกับคนชั่วที่รู้พูดหรือคบด้วยโดยรู้ว่าเขาไม่ดี
กินบนเรือนขึ้นหลังคา	คนเนรคุณอาศัยบ้านเขา
เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน	เก็บเล็กผสมน้อย เก็บส่วนเล็กส่วนน้อยจนเป็นรูปเป็นร่างเป็นกอบเป็นกำ
เกลือจิ้มเกลือ	แก้แค้นให้สาสมกับที่ทำไว้ ไม่ยอมเสียเปรียบกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.1 หมวด ก.

สำนวน สุภาษิตไทย	ความหมาย
เกลือเป็นหนอน	คนภายในกลุ่มของเรา คิดทรยศไปบอกความลับฝ่ายตรงข้าม
เกี่ยวแฝกมุงป่า	ทำอะไรเกินกำลังความสามารถของตัวเอง
แกว่งเท้าหาเสี้ยน	อยู่ดีไม่ว่าดีไปหาเรื่องเดือดร้อนใส่ตัว
ไก่แก่แม่ปลาช่อน	หญิงมีอายุมาก มีมารยาท เลห์เหลี่ยมมากจัดจ้าน
ไกลปืนเที่ยง	ไม่ค่อยรู้ความเป็นไปของโลก เพราะอยู่ห่างไกลความเจริญ
ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่	ต่างฝ่ายต่างรู้ความลับของกันและกัน

2.5.2 หมวด ข.

สำนวน สุภาษิตไทย	ความหมาย
ขนมผสมน้ำยา	ทั้งคู่ดีเลวพอกัน จะบอกว่าใครดีกว่าใครไม่ได้
ข่มเขาคืนให้กินหญ้า	บังคับขืนใจผู้อื่นให้ทำตามที่เราปรารถนา
ขว้างงูไม่พ้นคอ	ทำอะไรก็ตาม ผลร้ายย้อนกลับมาสู่ตัวเอง
ขวานผ่าซาก	พูดจาตรง ๆ ไม่เกรงใจใครเลย
ขายผ้าเอาหน้ารอด	ยอมเสียสละของสำคัญของตนเพื่อรักษาชื่อเสียงตนเองเอาไว้
ชิงกีรา ช่างแข็งแรง	ต่างคนต่างอารมณ์ร้อนพอกัน ต่างคนต่างไม่ยอมกัน
ขี่ช้างจับตักแตน	ลงทุนมาก แต่กลับได้ผลนิดหน่อย
ชุดด้วยปาก ถากด้วยตา	เหยียดหยามทั้งวาจา และสายตามองแบบดูถูก
ชุดบ่อล่อปลา	ทำกลอุบายให้เขาเชื่อเพื่อหวังผลประโยชน์
เข็นครกขึ้นภูเขา	ทำงานที่ยากลำบากต้องใช้ความเพียรพยายามและอดทนมาก
เข้าด้ายเข้าเข็ม	กำลังคับขันเวลากำลังสำคัญ ถ้าพลาดหรือมีอะไรมาขัดจังหวะจะเสียหาย
เข้าตามตรอก ออกตามประตู	ทำตามขนบธรรมเนียมประเพณี ส่วนใหญ่หมายถึงการแต่งงาน
เข้าเถื่อนอย่าลืมหรี	ให้รอบคอบ อย่าประมาท
เข้าเมืองตาหลิ่ว ต้องหลิ่วตาตาม	ทำตัวให้เหมาะกับสภาพแวดล้อมที่คนในสังคมนั้นเขาทำกัน
เขียนเสือให้วัวกลัว	หลอก ชู ใฝ่ฝ่ายตรงข้ามเสียขวัญหรือเกรงขาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.3 หมวด ค. - ช.

สำนวน สุภาษิตไทย	ความหมาย
คนในข้อ งอในกระดูก	กมลสันดาน เกิดมาก็ชอบคดโกง
คบคนให้ดูหน้า ซื่อผ้าให้ดูเนื้อ	จะคบเพื่อนต้องพิจารณาให้ดีเสียก่อน
คลื่นกระทบฝั่ง	เรื่องราวเกิดขึ้นแล้วก็เงียบหายไปในที่สุด
คลุมถุงชน	การแต่งงานที่เจ้าบ่าวเจ้าสาวต่างไม่ได้รักกันมาก่อน โดนผู้ใหญ่จับแต่ง
ความรู้ท่วมหัว เอาตัวไม่รอด	มีความรู้มากแต่ไม่รู้จักใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์
คอหอยกับลูกกระเดือก	เข้ากันได้ดีแต่แยกกันไม่ออกสนิทสนมกัน
คางคกขึ้นวอ	คนจนพอได้ดีขึ้นมา ก็ลืมตัว
คาหนังคาเขา	จับได้ในขณะที่กำลังทำผิดหรือพร้อมกับของกลาง
โคแก่ชอบกินหญ้าอ่อน	ชายแก่ชอบหญิงเฝ้า ๆ เป็นเมีย
ช้องปากแตก	เก็บความลับไม่อยู่ ชอบนำความลับของคนอื่นไปโพ่นทนา
ฆ่าควายอย่าเสียดายพริก	จะทำการใหญ่ ไม่ควรระหวั่น หรือเค็มมะจะ
งมเข็มในมหาสมุทร	ค้นหาสิ่งที่ยากจะค้นหาได้
เงยหน้าอ้าปาก / ส้มตาอ้าปาก	มีฐานะดีขึ้นกว่าเดิม
จับงูข้างหาง	ทำสิ่งที่เสี่ยงต่ออันตราย
จับแพะชนแกะ	ทำอย่างขอไปที่ไม่ได้อย่างนี้ก็เอาอย่างนั้นเพื่อให้เสร็จๆ ไป
จับเสือมือเปล่า	หาผลประโยชน์โดยตัวเองไม่ลงทุน
จุดได้ตำตอ	พูดหรือทำบังเอิญไปโดนเจ้าของเรื่องโดยผู้พูดนั้นไม่รู้ตัว
ชักใบให้เรือเสีย	พูดหรือขวางให้การสนทนาออกนอกเรื่อง
ชักแม่น้ำทั้งห้า	พูดจาหวานล่อมยกยอคนอื่นว่าเขาดีเลิศ เพื่อเราจะได้สมปรารถนา
ชักหน้าไม่ถึงหลัง	มีรายได้ไม่พอกับรายจ่าย
ชิวข้างซี ดีข้างสงฆ์	พระสงฆ์จะประพฤติตัวอย่างไรก็เรื่องของท่าน ท่านก็ได้รับผลกรรมเอง
ช้า ๆ ได้พร้าสองเล่มงาม	ค่อยๆ คิดค่อยๆ ทำพิจารณาให้ถี่รอบคอบ เดี่ยวจะสัมฤทธิ์ผลเอง
ข้างตายทั้งตัว เอาใบ้วมาปิด	ความผิดร้ายแรงที่คนรู้ทั่วกันแล้ว จะปิดอย่างไรก็ไม่ผิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.4 หมวด ผ. - ต.

สำนวน สุภาษิตไทย	ความหมาย
ผ้าหอบ เมียคอน	ช่วยกันทำมาหากินทั้งผัวและเมีย
ขึ้นกบนปลายไม้	หวังในสิ่งที่อยู่ไกลตัว มันเป็นไปได้ยาก
ซุบมือเปิบ	ฉวยเอาผลประโยชน์ของผู้อื่น โดยตัวเองไม่ได้ลงทุนลงแรง
ชื่อเหมือนแมวนอนหวด	ทำเป็นชื่อ ๆ
ชื่อควายหน้านา ชื่อผ้าหน้าตรุษ	ชื่อของไม่คำนึงถึงกาลเวลาย่อมได้ของแพง
คิดลูกคิดรางแก้ว	คิดถึงผลได้ ผลดีอย่างเดียว
ได้ทีซี้พะไล	ไปซ้ำเติม เหยะเหยื่อเมื่อคนอื่นพลั้งพลาด
ตกกะโดพลอยโจน	จำเป็นต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อไม่มีทางเลือก
ตักน้ำรดหัวตอ	แนะนำเท่าไร พร่ำสอนเท่าไร ก็ไม่ได้ผล
ตักบาตรอย่าถามพระ	จะให้อะไรแก่คนอื่นอย่าไปถามเขาว่าเอาไหม อยากได้ไหม
ตัดหางปล่อยวัด	ตัดขาดไม่เกี่ยวข้อง
ตาบอดคลำช้าง	คนที่รู้อะไรด้านเดียว แล้วเข้าใจแต่อย่างนั้น สิ่งนั้น
ตาบอดได้แว่น	คนที่มีสิ่งที่ตัวเองใช้ประโยชน์ไม่ได้มักใช้คู่กับ หัวล้านได้หัว
ตาลยอดด้วน	คนที่ไม่มีความสามารถทำมาหากินคนไม่มีบุตรสืบสกุล
ตำข้าวสารกรอกหม้อ	ทำพอให้เสร็จไปแค่ครั้งหนึ่งๆ พอพุงนี้จะเอา ค่อยทำใหม่
ตำน้ำพริกละลายแม่น้ำ	เสียทรัพยากรโดยไม่ได้รับประโยชน์อะไร
ตีเรือทิ้งไกลน	ตีปล่อย ๆ ตำหนิในสิ่งที่เขายังทำไม่เสร็จ
ตีงูให้กากิน	ทำสิ่งที่ตนควรจะได้รับประโยชน์แต่กลับไม่ได้ ตกอยู่กับผู้อื่น
ตีงูให้หลังหัก	ทำสิ่งใดแก่ศัตรูไม่เคียดขาดจริงจึง ย่อมได้รับผลร้ายภายหลัง
ตีตนก่อนไข้	กังวลทุกข์ร้อนก่อนในเรื่องที่ยังไม่เกิดขึ้น
ตีนถีบปากกัด / ปากกัดตีนถีบ	มานะพยายามทำงานทุกอย่างเพื่อปากท้อง โดยไม่คำนึงถึงความลำบาก
ตีปลาหน้าไซ	พูดหรือทำให้กิจการของผู้อื่นซึ่งกำลังดำเนินไปด้วยดีกลับเสีย
ตีวัวกระทบคราด	โกรธคนหนึ่งแต่ทำอะไรเขาไม่ได้ก็เลยรังควานอีกคนที่ตนเองสามารถทำได้
ตีนแต่ตึก สึกแต่หนุ่ม	เร่งรัดเกินไปในเวลาที่ยังไม่เหมาะสม
เตี้ยอุ้มค่อม	คนจนแต่รับเลี้ยงคุณที่ต่ำต้อยจนเหมือนกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.5 หมวด ถ. - ผ.

สำนวน สุภาษิตไทย	ความหมาย
ถอดเขี้ยว ถอดเล็บ	เลิกแสดงฤทธิ์เดชอำนาจอีก
ถอยหลังเข้าคลอง	หวนกลับไปหาแบบเดิม ๆ ล้าสมัย
ถีลอดตาข้าง ห้างลอดตาเส้น	ดูเหมือนจะรอบคอบถี่ถ้วน แต่รอบคอบไม่จริง
ทำนาออมกล้า ทำปลาออมเกลือ	ทำการสิ่งใด ถ้ากลัวหมดเปลืองยอมไม่ได้ผล
นกสองหัว	ทำตัวเข้ากับทั้ง2ฝ่ายที่เขาไม่ถูกกัน โดยหวังประโยชน์เพื่อตน
นายว่าซี้ข้าพลอย	พลอยพูดสมโรงติเตียนผู้อื่นตามเจ้านาย
น้ำขึ้นให้รีบตัก	มีโอกาสดีก็ควรรีบทำ
น้ำซึมบ่อทราย	รายได้มาเรื่อย ๆ
น้ำท่วมทุ่ง ผักบุ้งโหรงเหรง	พูดมากได้สาระน้อย
น้ำท่วมปาก พูดไม่ได้	เกรงจะมีภัยแก่ตนหรือผู้อื่น
น้ำลดตอผุด	เมื่อหมดอำนาจ ความชั่วที่ทำไว้ก็ปรากฏ
บนข้าวผี ตีข้าวพระ	ขอร้องให้เทพดาผีसानางไม้ช่วยโดยการบน
บอกหนังสือสั่งขราช	สอนสิ่งที่เขารู้ที่อยู่แล้ว
เบี้ยบ้ายรายทาง	เงินที่ต้องใช้จ่ายหรือเสียไปเรื่อยๆ ในขณะที่ทำธุรกิจให้สำเร็จ
ปลาติดร่างแห	คนที่พลอยรับเคราะห์กรรมกับคนอื่นทั้งๆ ที่ไม่ได้มีส่วนพัวพัน
ปากปราศรัยใจเชือดคอ	พูดดีแต่ใจคิดร้าย
ปากว่าตาขยิบ	พูดอย่างหนึ่งแต่ทำอีกอย่างหนึ่ง ปากกับใจไม่ตรงกัน
ปากหวานกันเปรี้ยว	พูดจาอ่อนหวาน แต่ไม่จริงใจ
ปิดทองหลังพระ	ทำดีแต่ไม่มีใครยกย่อง เพราะมองไม่เห็นคุณค่า
ไปไหนมา สามวาสองศอก	ถามอย่างหนึ่ง ตอบไปอีกอย่างหนึ่ง
ผักชีโรยหน้า	ทำความดีเพียงผิวเผิน
ผีซ้ำด้่าพลอย	ถูกซ้ำเติม เมื่อพลาดพลั้งหรือเมื่อคราวเคราะห์ร้าย
ผีถึงป่าช้า	ต้องยอมทำ เพราะจำใจหรือไม่มีทางเลือก
ฝนตกไม่ทั่วฟ้า	ให้หรือแจกจ่ายอะไรไม่ทั่วถึงกัน
ฝนทิ้งให้เป็นซึม	เพียรพยายามสุดความสามารถจนสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.6 หมวด พ. - ล.

สำนวน สุภาษิต	ความหมาย
พบไม่งามเมื่อขวานบั้น	พบหญิงสาวที่ถูกใจ เมื่อแก่แล้ว
พออ้าปากก็เห็นลิ้นไก่	รู้ทันกัน ไม่มีทางจะโกหก หลอกกันได้
พูดเป็นต้อยหอย	พูดฉอด ๆ ไม่หยุดปาก เม้าท์เก่ง
พูดไปสองไพเบี้ย นิ่งเสียตำลึงทอง	พูดไปไม่มีประโยชน์ยิ่งเสียดีกว่า สงบสยบความเคลื่อนไหว
มะนาวไม่มีน้ำ	พูดห้วน ๆ
มะกอกสามตะกร้าปาไม่ถูก	พูดจาตลบตะแลงพลิกแพลงไปมาจนจับคำพูดไม่ทัน
มากหมอมากความ	มากคนก็มากเรื่องวุ่นวาย ต่างคนต่างก็ถือความคิดตัวเอง
มือถือสาก ปากถือศีล	ชอบแสดงตัวตนว่าเป็นคนมีศีลมีธรรม แต่ทำความเลวเป็นนิจ
มือห่าง ดินห่าง	สุรุษสุร่าย เลินเล่อ สะเพร่า ไม่ระมัดระวัง
ไม่ดูตาม้าตาเรือ	ไม่พิจารณารอบคอบดูให้ดี
ไม่รู้จักหัวนอนปลายตีน	ไม่รู้ที่บ้านช่องอยู่ไหน เป็นลูกหลานใคร ไม่รู้จักพื้นเพ
ไม่เห็นน้ำตักกระบอก ไม่เห็นกระรอกก่งหน้าไม้	คว้นตักสินใจทำอะไรเลยไป ทั้ง ๆ ที่ยังไม่ถึงเวลาอันควร
ไม่ไกลฝั่ง	แก่มาก อายุชั้ยใกล้ตาย
ไม่หลักปักไม้เลน	โลเล ไม่แน่นอน
ยกตนข่มท่าน	พูดทับถมผู้อื่นแสดงให้เห็นว่าตัวเหนือกว่า
ยกภูเขาออกจากอก	โล่งอก หมดวิตกกังวล
ยื่นแก้วให้วานร	เอาของมีค่าให้คนที่ไม่รู้จกค่าของสิ่งนั้น
รักยาวให้สั้น รักสั้นให้ต่อ	รักจะคบกันนาน ๆ ให้ตัดความคิดอาฆาตพยาบาทออกไป รักจะอยู่สั้น ๆ ให้คิดอาฆาต
รึดเลือดกับปู	บังคับเอาจากผู้ยากจนที่ไม่มีจะให้
ละเลงขนมเบื้องด้วยปาก	ดีแต่พูด เม้าท์ แต่ทำจริง ๆ ทำไม่ได้
लगเนื้อชอบलगยา	ของบางสิ่งอาจถูกเข้ากันได้ดีเหมาะกับคนหนึ่ง แต่อาจ ไม่เหมาะกับอีกคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.7 หมวด ล. - ส.

สำนวน สุภาษิต	ความหมาย
ลูกขุนพลอยพ้ยัก	พวกประจบสอพลอ ผู้ที่คอยว่าตามผู้ใหญ่ เจ้านาย
ลูกผีลูกคน	จะเอาแน่นอนไม่ได้ มักใช้ในกรณีสำคัญๆ
ลูปหน้าปะจมูก	จะทำอะไรเด็ดขาดจริงจังลงไปไม่ได้ เพราะเกรงจะไปกระทบพวกพ้องตัวเอง
เล่นเอาเถิดเจ้าล่อ	อาการหลบไปมาเพื่อไม่ให้พบ
เลือดข้นกว่าน้ำ	ญาติพี่น้องย่อมดีกว่าคนอื่น
วัวใครเข้าคอกคนนั้น	กรรมที่ใครสร้างไว้ ย่อส่งผลให้แก่ผู้นั้น
ว่ายน้ำหาจระเข้	เสี่ยงเข้าพบทั้ง ๆ ที่รู้ว่าเป็นอันตราย
ครีตศิลป์ไม่กินกัน	ไม่ถูกกัน ไม่ลงรอยกัน ไม่ชอบหน้ากัน
สร้างวิมานในอากาศ	คิดคาดหวัง จะมีจะเป็นอะไรอย่างเลิกลอย
สวรรค์อยู่ในอก นรกอยู่ในใจ	ความสุขที่เกิดจากการทำดี ทำชั่ว อยู่ที่ใจทั้งนั้น
สองฝักสองฝ่าย	ทำตัวเข้ากับ 2 ฝ่ายที่ไม่ถูกกัน โดยหวังประโยชน์เพื่อตน
สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ	สอนสิ่งที่เขารู้ดีหรือถนัดอยู่แล้ว
สาวไล่ให้กากิน	เอาความลับของตน หรือพวกตนไปเผยให้คนอื่นรู้เป็นการประจานตน
สิ้นไร่ไม้ดอก	ยากไร้ ชัดสนถึงที่สุด ไม่มีทรัพย์สินสมบัติติดตัว
สิบเบี้ยโกธมือ	ของหรือประโยชน์ที่ควรได้ก็เอาไว้ก่อน
สุกเอาเผากิน	ทำลวก ๆ ทำพอเสร็จไปครั้ง ๆ หนึ่ง
เส้นผมบังภูเขา	เรื่องง่าย ๆ แต่คิดไม่ออก เหมือนมีอะไรมาบังอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.8 หมวด ท. - อ.

สำนวน สุภาษิต	ความหมาย
หมีงู หีบขึ้นปลามัน	บุคลิกลักษณะเรียบร้อย แต่ความจริงฉลาด เลือกเอาดี ๆ ไปได้
หญ้าปากคอก	สะดวก ง่าย ไม่มีอะไรยุ่งยาก
หนังหน้าไฟ	ผู้ที่คอยรับหน้า รับความเดือดร้อนก่อนผู้อื่น
หน้าเนื้อใจเสือ	หน้าตาแสดงความเมตตา แต่ใจโหดเหี้ยม
หนามยอกเอาหนามบ่ง	ตอบโต้หรือแก้ด้วยวิธีการทำนองเดียวกัน
หน้าสีหน้าขาว	อยู่ในระยะอันตราย เพราะอีกฝ่ายหนึ่งกำลังโกรธ
หมาในรางหญ้า	คนที่หวังแทนสิ่งที่ตนเองกินหรือใช้ไม่ได้ แต่ไม่ยอมให้คนอื่นกินหรือใช้
หมาสองราง	คนที่ทำตัวเข้าทั้ง 2 ฝ่ายที่เป็นศัตรูกัน โดยหวังประโยชน์เพื่อตน
หยิกเล็บเจ็บเนื้อ	เมื่อทำความเดือดร้อนให้แก่คนใกล้ชิด ก็จะมีผลกระทบถึงตัวผู้ทำหรือพวกพ้อง
หอกข้างแคร่	คนใกล้ชิดที่จะคอยทำร้ายเมื่อใดก็ได้
หักด้ามพร้าด้วยเข่า	หักโหมเอาด้วยกำลัง ใช้อำนาจบังคับเขา
หัวแก้วหัวแหวน	เป็นที่รักใคร่เอ็นดูมาก
หัวมังกู หายมังกกร	ไม่เข้ากัน ไม่กลมกลืนกัน
หัวหลักหัวตอ	บุคคลที่น้อยใจ เพราะคนอื่นมองข้ามความสำคัญ ไม่ยอมมาปรึกษา
เหยียบเรือสองแคม	ทำที่เข้าด้วยทั้ง 2 ฝ่าย
หูผีจุมกมด	ไหวตัวทันเหตุการณ์ตลอด
หาเหาใส่หัว	รนาหาเรื่องเดือดร้อน รำคาญใส่ตน
เอามะพร้าวห้าวไปขายสวน	แสดงความรู้หรืออวดรู้กับผู้ที่รู้เรื่องดีกว่า
เอาเนื้อหนูไปปะเนื้อช้าง	เอาทรัพย์สินหรือสิ่งของจากคนที่มั่งคั่งไปให้ผู้ที่มั่งคั่งกว่า
เอามือชุกหีบ	หาเรื่องเดือดร้อนหรือความลำบากใส่ตัวโดยใช้ที่
เอาไม้ซีกไปตัดไม้ซุง	คัดค้านผู้มีอำนาจ ฐานะสูงกว่า หรือผู้ใหญ่กว่า มักจะล้มเหลว
เอาหูไปนา เอาตาไปไร่	แสร้งทำเป็นไม่รู้ไม่เห็น ไม่สนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

หลักการออกแบบ

การสร้างเว็บไซต์สิ่งสำคัญอยู่ที่การ ออกแบบเว็บ เพราะเว็บไซต์ที่มีรูปแบบสวยงาม จะสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้คนได้ดีกว่า ทำให้ผู้คนเกิดความรู้สึกประทับใจ อยากกลับมาใช้งานเว็บไซต์อีกครั้งในอนาคต ดังนั้นเริ่มแรกก่อนทำเว็บไซต์ จึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจ กับหลักการออกแบบ และรูปแบบโครงสร้างของเว็บก่อน

3.1 องค์ประกอบในการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้มีประสิทธิภาพ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดี จะต้องมีองค์ประกอบของเว็บไซต์อย่างครบถ้วน ซึ่งได้แก่

1. ความเรียบง่าย เข้าใจง่าย

การออกแบบเว็บไซต์ที่ดี จะต้องเน้นที่ความเรียบง่ายเป็นหลัก โดยเลือกนำเสนอเฉพาะสิ่งที่ต้องการนำเสนอจริงๆ ในรูปแบบที่หลากหลาย โดยอาจจะเป็นสีสัน กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวหรือตัวอักษร ที่สำคัญจะต้องมีการนำเสนอที่ไม่ดูรกหน้าเว็บจนเกินไป เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกรกสายตา หรือสร้างความเบื่อหน่าย นำราคาขายให้กับผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์ มีตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีการออกแบบโดยเน้นความเรียบง่ายได้ดี คือ Apple, Nokia และ Microsoft เป็นต้น



รูปที่ 3.1.1 Mac

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ความสม่ำเสมอ ไม่สับสน

ควรออกแบบเว็บไซต์ด้วยความสม่ำเสมอ คือจะต้องมีรูปแบบ กราฟิก โทนสีและการตกแต่งต่างๆ ให้แต่ละหน้าบนเว็บไซต์มีความคล้ายคลึงกัน และเป็นแนวเดียวกันไปตลอดทั้งเว็บไซต์ ดังตัวอย่างเว็บไซต์ต่างๆ ไปที่จะสังเกตเห็นได้ว่าทุกหน้าของเว็บไซต์นั้น จะเน้นการตกแต่งในรูปแบบเดียวกันทั้งหมด ต่างก็แค่การนำเสนอของแต่ละหน้าเท่านั้น

3. สร้างความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้สามารถสื่อถึงจุดประสงค์ในการนำเสนอเว็บได้ดี จะต้องมีการสร้างความเป็นเอกลักษณ์และจุดเด่นให้กับเว็บไซต์ เพื่อให้สามารถสะท้อนถึงลักษณะขององค์กรได้มากที่สุด โดยการสร้างเอกลักษณ์ดังกล่าวนั้น อาจใช้ชุดสี รูปภาพ ตัวอักษรหรือกราฟิก นอกจากนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับว่า เป็นเว็บไซต์แบบทางการหรือไม่ เพื่อจะได้ออกแบบได้อย่างเหมาะสมที่สุด

4. เนื้อหาต้องดี ครบถ้วน

เนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการสร้างเว็บไซต์ เพราะสิ่งที่ทำให้ผู้คนเกิดความสนใจ และหมั่นติดตามเว็บไซต์เหล่านั้นอยู่เสมอ ก็คือเนื้อหาที่มีความสมบูรณ์และน่าสนใจ นอกจากนี้จะต้องมีการปรับปรุง พัฒนาเนื้อหาบนเว็บให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ รวมถึงข้อมูลต้องมีความถูกต้องที่สุด

5. ระบบเนวิเกชัน ใช้งานง่าย

ระบบเนวิเกชัน เป็นเสมือนป้ายบอกทางเพื่อให้ผู้ใช้งาน ไม่เกิดความสับสนในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ ซึ่งการออกแบบเนวิเกชันก็ต้องเน้นที่ความเรียบง่าย ใช้งานสะดวก และมีความเข้าใจได้ง่าย ที่สำคัญจะต้องมีตำแหน่งการวางที่สม่ำเสมอเพื่อให้ดูเป็นแนวทางเดียวกัน ทำให้ผู้ใช้งานหรือผู้ชมรู้สึกประทับใจ และจดจำเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น ส่วนใครที่มีการนำกราฟิกมาใช้ในระบบเนวิเกชัน ก็จะต้องเลือกกราฟิกที่สามารถสื่อความหมายได้ดีเช่นกัน

6. คุณภาพของเว็บไซต์

เว็บไซต์ที่ดีจะต้องมีคุณภาพ ทั้งสิ่งที่ปรากฏให้เห็นบนเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นกราฟิก ชนิดตัวอักษร รูปภาพหรือสีสันทที่ใช้ เนื้อหาที่นำมาแสดงผล ซึ่งหากเว็บไซต์มีคุณภาพก็จะสร้างความน่าเชื่อถือ และเป็นจุดเด่นที่ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่เกิดความสนใจได้ดี เพราะฉะนั้นห้ามละเลยในส่วนของคุณภาพเด็ดขาด

7. ความสะดวกในการเข้าใช้งาน

เว็บไซต์ควรให้ความสะดวกสบายแก่ผู้ใช้งานได้ดี คือจะต้องมีการแสดงผลได้ในทุกระบบปฏิบัติการ ไม่ว่าจะเป็นเว็บเบราว์เซอร์ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊กหรือบนโทรศัพท์มือถือ ที่สำคัญจะต้องมีความละเอียดของการแสดงผลและสามารถใช้งานได้โดยไม่มีปัญหาด้วย



รูปที่ 3.1.2 เว็บไซต์ควรแสดงผลได้ทุกระบบปฏิบัติการ

8. ความคงที่ของการออกแบบ

การออกแบบเว็บไซต์ควรมีความคงที่ในการออกแบบ ด้วยการสร้างเว็บไซต์ด้วยแบบแผนเดียวกัน และมีการเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ ทำให้เว็บมีความน่าเชื่อถือ และดูมีคุณภาพ ช่วยสร้างความประทับใจให้กับผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

9. ความคงที่ของการทำงาน

ระบบการทำงานบนเว็บไซต์จะต้องมีความคงที่ และสามารถใช้งานได้ดี ซึ่งนอกจากการออกแบบระบบการทำงานให้มีความทันสมัยและสร้างสรรค์แล้ว ก็จะต้องหมั่นตรวจสอบอยู่เสมอ เพราะหากระบบการใช้งานมีความผิดปกติก็จะได้แก่ปัญหาได้ทัน นอกจากนี้อาจมีการอัปเดตดีไซน์ให้ทันสมัยขึ้นบ่อยๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานรู้สึกสนุกไปกับการใช้งานเว็บไซต์

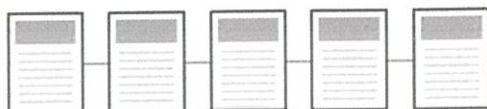
หลักการออกแบบทั้งหมด เป็นหลักการออกแบบที่ 1Belief นิยมใช้เพื่อสร้างเว็บไซต์ให้กับลูกค้า ที่เรารับทำการตลาดออนไลน์ รวมไปถึงรับดูแลเว็บไซต์ หลักการเด่นที่สุดสำหรับเว็บไซต์เพื่อการขายสินค้าและบริการ คือ ความน่าเชื่อถือ รองลงมาคือ การออกแบบโครงสร้างให้เหมาะกับ Search Engine เพื่อให้ง่ายต่อการทำ SEO ในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 รูปแบบโครงสร้างของเว็บไซต์

การออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์ สามารถทำได้หลากหลายแบบ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับความชอบและความถนัดของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนำเสนอ เพราะจะต้องออกแบบให้เหมาะกับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด โดยโครงสร้างของเว็บไซต์ส่วนใหญ่ก็จะประกอบไปด้วย 4 รูปแบบดังนี้

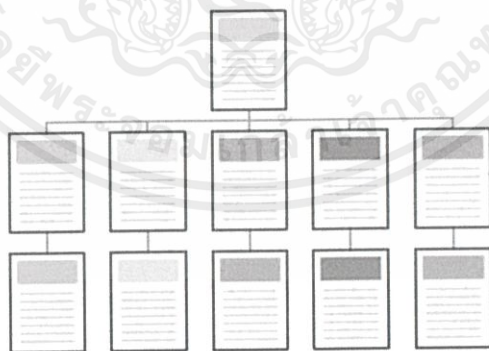
1. โครงสร้างแบบเรียงลำดับ



รูปที่ 3.2.1 โครงสร้างแบบลำดับ

โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับ จะเป็นโครงสร้างแบบธรรมดาที่นิยมใช้งานกันมากที่สุด เนื่องจากมีความง่ายต่อการจัดระบบข้อมูล และสามารถนำเสนอเรื่องราวตามลำดับได้เป็นอย่างดี เหมาะกับเว็บไซต์ที่มีขนาดเล็ก มีเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อน ส่วนใหญ่ก็จะเป็นพวกเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ หรือเว็บไซต์องค์กรขนาดย่อม โดยลักษณะการลิ้งค์เนื้อหา ก็จะลิ้งค์ไปที่ละหน้า มีทิศทางในการเข้าสู่เนื้อหาต่างๆ ในแบบเส้นตรง ใช้ปุ่มเดินหน้า-ถอยหลังในการกำหนดทิศทาง จึงทำให้การใช้งานเป็นไปอย่างง่าย แต่โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับก็มีข้อเสีย คือจะทำให้ผู้ใช้งานต้องเสียเวลาในการเข้าสู่เนื้อหาเพราะไม่สามารถกำหนดทิศทางในการเข้าสู่เนื้อหาด้วยตัวเองได้

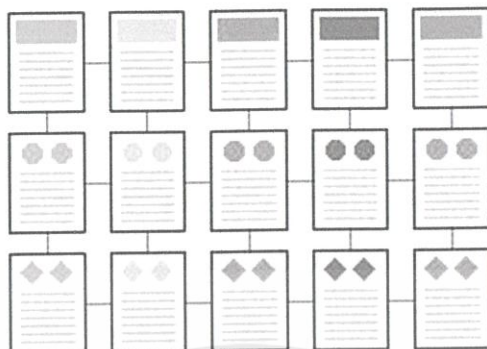
2. โครงสร้างแบบลำดับขั้น



รูปที่ 3.2.2 โครงสร้างแบบลำดับขั้น

โครงสร้างแบบลำดับขั้น นิยมใช้กับเว็บที่มีความซับซ้อนของข้อมูล เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายขึ้น โดยจะมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนๆ และมีการนำเสนอรายละเอียดย่อยๆ ที่ลดหลั่นกันมา ทำให้สามารถทำความเข้าใจกับโครงสร้างเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โดยจะมีโฮมเพจเป็นจุดเริ่มต้น และจุดรวมจุดเดียวที่จะนำไปสู่การเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นลำดับจากบนลงล่าง

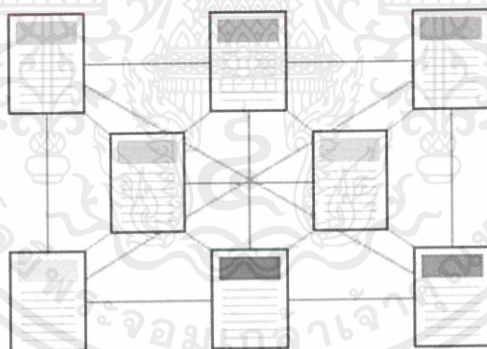
3. โครงสร้างแบบตาราง



รูปที่ 3.2.3 โครงสร้างแบบตาราง

โครงสร้างแบบตาราง เป็นโครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์ที่มีความซับซ้อน แต่ก็มีความยืดหยุ่นในระดับหนึ่ง เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าสู่เนื้อหาต่างๆ ได้ง่ายขึ้น การออกแบบในลักษณะนี้จะมีการเชื่อมโยงเนื้อหาในแต่ละส่วนซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนทิศทาง หรือกำหนดทิศทางในการเข้าสู่เนื้อหาด้วยตัวเองได้ จึงไม่ทำให้เสียเวลา แล้วยังทำให้เว็บไซต์มีความทันสมัยขึ้น

4. โครงสร้างแบบใยแมงมุม



รูปที่ 3.2.4 โครงสร้างแบบใยแมงมุม

โครงสร้างแบบใยแมงมุม เป็นโครงสร้างที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะมีความยืดหยุ่นมากที่สุด โดยทุกหน้าเว็บจะมีการเชื่อมโยงถึงกันหมด ทำให้สามารถเข้าถึงหน้าเว็บเพจต่างๆ ที่ต้องการได้อย่างง่าย และมีความอิสระมากขึ้น นอกจากนี้ก็สามารถเชื่อมโยงไปสู่เว็บไซต์ภายนอกได้ดี ข้อมูลสำคัญที่ควรมีอยู่ในเว็บไซต์

จุดประสงค์หนึ่งของการสร้างเว็บไซต์ ก็เพื่อดึงดูดให้ผู้คนเกิดความสนใจ ดังนั้นสิ่งที่จะขาดไม่ได้เลย ก็คือข้อมูลสำคัญที่ผู้คนมักจะคาดหวังว่าจะได้เห็นเมื่อเข้าชมเว็บไซต์ต่างๆ นั่นเอง ซึ่งได้แก่

รายละเอียดของผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นรายละเอียดตามจริง

ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทหรือสถานที่ผลิต-ขาย

เอกสารนี้ถูกสร้างขึ้นโดยระบบอัตโนมัติของเว็บไซต์เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลสำหรับการติดต่อ เช่น ชื่อ เบอร์โทร ช่องทางการติดต่ออื่นๆ
ข่าวสารความคืบหน้าต่างๆ หรือเรื่องราวอัปเดตที่น่าสนใจ
คำถามยอดนิยมต่างๆ

การออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์

โครงสร้างเว็บไซต์ ก็คือการจัดลำดับของเนื้อหาบนเว็บไซต์ออกเป็นแผนผังที่เข้าใจง่าย ว่าต้องการให้
เว็บไซต์มีเนื้อหาอะไรบ้าง มีเว็บเพจอยู่ตรงไหน หน้าไหนบ้างที่จะนำมาเชื่อมโยงถึงกัน หรือกล่าวง่ายๆ
ก็คือเหมือนการวางโครงเรื่องก่อนจะเขียนเนื้อหาให้ออกมาอย่างสมบูรณ์แบบนั่นเอง ดังนั้นการ
ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จึงมีความสำคัญมาก ซึ่งก็สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบด้วยกัน แต่มี
แนวคิดหลักๆ ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดอยู่ 2 รูปแบบ คือ

จัดโครงสร้างตามกลุ่มเนื้อหา (Content-based Structure)

จัดโครงสร้างตามกลุ่มผู้ชม (User-based Structure)

การออกแบบเว็บไซต์ ต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง

การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีจะต้องคำนึงถึงหลายๆ อย่างด้วยกัน โดยมี 9 ข้อหลักๆ ที่ควรคำนึงถึงดังนี้

ความเรียบง่าย เว็บไซต์ที่ดีควรมีรูปแบบที่เรียบง่ายและไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้ชมสามารถใช้งานเว็บไซต์
ได้อย่างสะดวกมากขึ้น โดยเฉพาะพวกกราฟฟิกทั้งหลาย จะต้องไม่ใช่ตัวอักษรที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา
และไม่มีสีสันทึ่ดูแสบตาจนเกินไป

ความสม่ำเสมอ คือการเลือกใช้รูปแบบ กราฟฟิก โทนสี และการตกแต่งหรือการแสดงผลต่างๆ ใน
เว็บไซต์ให้เป็นรูปแบบเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บ

ความเป็นเอกลักษณ์ เว็บไซต์ควรมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่สามารถบ่งบอกได้ถึงความเป็นบริษัท
องค์กรหรือแบรนด์ต่างๆ ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ของ 1 Belief จะมีสีฟ้า ที่เป็นเอกลักษณ์ของบริษัทอยู่
บนเว็บ

เนื้อหา โดยเนื้อหาที่นำมาลงในเว็บ ควรเป็นเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับเว็บ หรืออาจเป็นเนื้อหาที่ได้
สาระ มีประโยชน์ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดี และที่สำคัญจะต้องมีความถูกต้อง สมบูรณ์
และมีความทันสมัย

ระบบเนวิเกชัน ควรออกแบบให้สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวก สื่อความหมายต่างๆ และอธิบายได้
อย่างชัดเจน รวมถึงต้องมีรูปแบบ และลำดับรายการที่มีความสม่ำเสมอ
ลักษณะเด่น ส่วนนี้จะถือเป็นหน้าตาของเว็บไซต์เพื่อใช้ในการดึงดูดลูกค้า อาจออกแบบลักษณะเด่น
ของเว็บให้ตรงกับความชอบส่วนใหญ่ของกลุ่มเป้าหมาย หรือจะออกแบบให้สัมพันธ์ประเภทของเว็บ
และคุณภาพขององค์ประกอบต่างๆ บนเว็บ

การใช้งานที่ไม่จำกัด การทำเว็บไซต์ให้รองรับการเข้าใช้งานจากหลายระบบ ไม่ว่าจะเป็นการเข้าใช้งาน
จากเครื่อง PC สมาร์ทโฟน หรือการใช้เบราว์เซอร์ต่างๆ ในการเข้าใช้งาน

คุณภาพในการออกแบบ จำเป็นต้องทำเว็บไซต์ให้มีคุณภาพมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการเรียบ
เอกสารเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ การตรวจสอบความถูกต้องและการทำให้เว็บไซต์มีความน่าเชื่อถือ การเชื่อมโยงไปยังลิงค์ต่างๆ ซึ่งจะต้องเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บที่มีอยู่จริง และมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกัน และควรหมั่นตรวจสอบอยู่เสมอ ว่าระบบการเชื่อมโยงยังคงทำงานได้ตามปกติและมีความถูกต้อง แม่นยำ อยู่หรือไม่

ส่วนประกอบสำคัญของหน้าเว็บเพจ ที่ต้องมี

บนหน้าเว็บเพจ จะมีส่วนประกอบสำคัญที่จำเป็นต้องมีอยู่ 3 ส่วน ได้แก่

1. ส่วนหัวของหน้า (Header)

อยู่ตอนบนสุดของหน้าและเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด โดยจะต้องทำให้สามารถดึงดูดผู้ชมให้รู้สึกอยากติดตามเนื้อหาในเว็บไซด์ต่อไป ซึ่งส่วนใหญ่ก็มักจะมีการใส่ภาพกราฟฟิกให้ดูสวยงาม สิ่งสำคัญหลักๆ เลย ก็คือ โลโก้ ชื่อเว็บไซต์และเมนูหลักที่สามารถลิ้งค์ไปยังเนื้อหาในหน้าเว็บเพจต่างๆ ได้

2. ส่วนของเนื้อหา (Body)

อยู่บริเวณตอนกลางของหน้าเว็บ โดยจะแสดงข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาบนเว็บแบบคร่าวๆ ซึ่งก็จะมีข้อความ กราฟฟิก ตารางข้อมูลหรือวิดีโอประกอบอยู่ และหากมีเมนูแบบเฉพาะกลุ่มก็จะถูกจัดไว้ในหน้านั้นเช่นกัน และที่สำคัญเนื้อหาในส่วนนี้ควรจะมีความกระชับ เข้าใจง่าย มีการใช้รูปแบบตัวอักษรแบบเรียบง่ายและเป็นระเบียบ

3. ส่วนท้ายของหน้า (Footer)

อยู่ล่างสุดของหน้าเว็บ ซึ่งจะมีหรือไม่มีก็ได้ ส่วนนี้จะแสดงถึงข้อมูลต่างๆ เพิ่มเติมเข้าไป เช่น ข้อความที่แสดงถึงการเป็นลิขสิทธิ์ ข้อมูลเจ้าของเว็บไซต์ วิธีการติดต่อและคำแนะนำต่างๆ เกี่ยวกับการใช้งานเว็บไซต์อย่างถูกต้อง เป็นต้น

3.3 โปรแกรม AE (After Effect)

โปรแกรม After Effect คือ โปรแกรมที่ใช้ตัดต่องาน Video สามารถใช้ร่วมกับการทำงานกราฟฟิก 3D อนิเมชัน และเพิ่มความน่าสนใจให้ภาพนิ่ง

นอกเหนือจากงานตัดต่อ Video ทั่วไป ความสามารถหลักๆ ของ After Effect คือการสร้างเอฟเฟกต์ต่างๆ ให้มีความสวยงามอลังการเสมือนจริง หรือเกินความเป็นจริงให้กับชิ้นงานนั้นๆ โดยภายในโปรแกรม After Effect เองจะมีเอฟเฟกต์ต่างๆ ให้เลือกใช้งานมากมาย เช่น ฟัวผ่า ไฟพวยพุ่ง ระเบิดควัน และ ลำแสงชนิดต่างๆ ฯลฯ

ในปัจจุบันโปรแกรม After Effect กลายเป็นโปรแกรมสำคัญอีกตัวหนึ่งที่นักกราฟฟิกสมัยใหม่ทุกคนจำเป็นต้องศึกษาไว้ หลายๆ คนเมื่อมองภาพ Video โฆษณาต่างๆ ใน TV After Effect ใช้งานได้ง่าย โดยการทำงานของมันจะคล้ายๆ กับโปรแกรม Photoshop ผสมกับโปรแกรม Flash คือ มีการแบ่งชั้นชิ้นงานออกเป็นแต่ละเลเยอร์ มีการบัง mask การเจาะรูภาพ การตัดภาพ ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูล

4.1 การศึกษาองค์ประกอบ จากเว็บเกมที่มีอยู่จริง

จากการศึกษาและสำรวจ ภายในเว็บเกมจะประกอบด้วยหน้าหลัก ๆ ที่ทุกเว็บต้องมีนั่นก็คือ

1. Home

หน้าหลักของเว็บไซต์ อาจมีแค่ภาพประกอบ / คลิปภายในเกม หรือเป็นหน้าที่รวบรวมข้อมูลข่าวสารของทุกๆหน้าแบบคร่าวๆ



รูปที่ 4.1.1 ผ

<http://www.jp.square-enix.com/nierautomata/>

2. Story / World

หน้าที่จะมีเรื่องราวต่างๆภายในเกม หรือโลกภายในเกมอยู่ ให้ผู้ที่เข้ามาดูสามารถรู้เรื่องแบบเข้าใจถึงภูมิหลังของเกมได้ยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.1.2 nier automata official website (world)

<http://www.jp.square-enix.com/nierautomata/world/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Characters

หน้าที่จะคอยนำเสนอและแนะนำตัวละครหลักๆภายในเกม ทั้งรูปร่างหน้าตา ประวัติภูมิหลังหรือบทบาทหน้าที่



รูปที่ 4.1.3 nier automata official website (characters)

<http://www.jp.square-enix.com/nierautomata/character/>

4. System

หน้าที่จะคอยแนะนำเกี่ยวกับระบบการเล่นภายในเกม กฎการเล่นหรือวิธีการเอาชนะในเกม

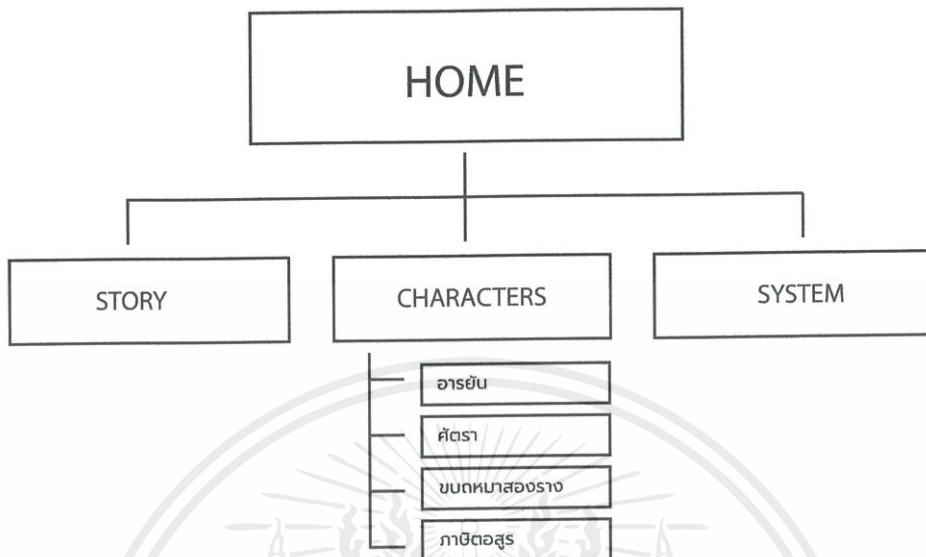


รูปที่ 4.1.4 nier automata official website (system)

<http://www.jp.square-enix.com/nierautomata/system/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Flow chart



รูปที่ 4.2 แผนผังการทำงานของเว็บไซต์

4.3 โลโก้

4.3.1 ภาชิต

ภาชิตมีความหมายว่า ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านานแล้ว มีความหมายเป็นคติ ด้วยเกมที่สร้าง มีตัวคอนเซ็ปมาจากสุภาชิต สำนวน และคำพังเพยของไทย อีกทั้งยังมีเรื่องเรื่องที่ทำให้ผู้เล่นได้รับข้อคิด หรือแนวคิดต่างๆ จึงได้ทำการเลือกคำนี้มาใช้เป็นชื่อเกม

4.3.2 คอนเซ็ป

เนื่องจากเป็นเกมของไทย จึงพยายามเลือก “ลายไทย” ที่ทำให้รู้สึกถึงกลิ่นอายของความเป็นไทยใส่ลงไป และใช้การตัดทอน และรูปทรงที่ทำให้รู้สึกทันสมัย ไฮเทค โมโบริมใส่ลงไปด้วย เพื่อให้เป็นหนึ่งเดียวกับภายในตัวเกม ที่จะมีทั้งความโบราณและความไฮเทคผสมปนกันอยู่

4.4 การนำคำสุภาษิต สำนวน และคำพังเพยมาใช้เป็นคอนเซ็ปต์หลักของเกม

จากการศึกษาและสังเกต การที่ผู้คนจะสนใจหยิบเกม ๆ หนึ่งขึ้นมาเล่นนั้นประกอบด้วยเหตุผลหลากหลายประการ

1. ระบบของเกม
2. งานอาร์ต และภาพประกอบต่างๆภายในเกม
3. คอนเซ็ปที่น่าสนใจ

4.4.1 คอนเซ็ปในการออกแบบตัวละคร

พยายามออกแบบให้ดูมีความเป็นไทย มีเอกลักษณ์และกลิ่นอายของความเป็นไทย แต่ไม่ให้มากเกินไป จึงได้มีการผสมผสานนำเอาความเป็นการ์ตูนเรคเตอร์ของฝั่งญี่ปุ่น และฝั่งตะวันตกมาเข้ารวมกันด้วย เพื่อให้งานนั้นดูมีความสากลขึ้น

4.4.2 นำสุภาษิต สำนวน และคำพังเพย โดยเลือกมา 14 คำ จาก 180 คำ มาออกแบบเป็นการ์ตูนเรคเตอร์ในเกม จำนวน 15 ตัว

1. ผ้าขี้ริ้วท้อทอง

ชื่อ : มาส

คำพูดติดปาก : ข้าจะแสดงให้เห็นว่าตัวข้าก็มีดีซ่อนอยู่

ประวัติ : มาสเป็นเด็กที่เกิดในครอบครัวนักมวย ในสายตาของคนทั่วไปนั้นจะมองว่าทั้งที่มาสเกิดและเติบโตมาในตระกูลนักมวยแต่ก็ไม่ได้ดูมีความสามารถอะไรที่ดูน่าตื่นตาหรือโดดเด่นแบบไฟฟ้ชายของเขาแต่ทั้งพ่อและพี่ชายของเขาก็รู้สึกๆในตัวของมาสนั้นมีพลังบางอย่างที่แอบซ่อนเอาไว้อยู่ รอเวลาที่จะได้ฉายแสง และสำแดงออกมา

ความสามารถ 1 : หมัดรุ่งอรุณ

โจมตีใส่ศัตรูด้วยความรุนแรง สร้างความเสียหาย 150 % ของพลังโจมตี มีโอกาส 30 % ที่จะทำให้ศัตรูติดสถานะ "ตาบอด" ทำให้ความแม่นยำในการโจมตีลดลงเป็นเวลา 3 ตา

ความสามารถ 2 : ชูบทอง

เพิ่มพลังโจมตีและพลังป้องกันของตัวเอง 20 % เป็นเวลา 5 ตาและเมื่อใช้ "ชูบทอง" "หมัดรุ่งอรุณ" จะเพิ่มความเสียหายเป็น 200 % และเพิ่มโอกาสทำให้ศัตรูติดสถานะตาบอดเป็น 40 %

2. แกว่งเท้าหาเสี้ยน

ชื่อ : ไม้

คำพูดติดปาก : คงเพราะข้าชอบไปสอดแสร้งช่วยเรื่องชาวบ้านกระมัง คนเลยเรียกข้าว่าพวกชอบแกว่งเท้าหาเสี้ยน

ประวัติ : ลูกชายคนโตของครอบครัวมวยไทย ผู้เป็นพี่ชายของมาศ ไม้เป็นคนที่มีทักษะและเชิงมวยโดดเด่น พร้อมทั้งมีนิสัยชอบช่วยเหลือผู้อื่นที่กำลังตกทุกข์ได้ยาก จนบางทีก็พาเรื่องเดือดร้อนมาให้ตนเองและน้องชาย

ความสามารถ 1 : ตั้งรับป้องกัน

กำจัดสถานะผิดปกติ และเพิ่มพลังป้องกันให้พันธมิตร 30 % เป็นเวลา 2 ตา

ความสามารถ 2 : ค้ำครองป้องกัน

ทำให้ตัวเองอยู่ในสถานะ “ปกป้อง” เป็นเวลา 2 ตา เพิ่มพลังป้องกันตัวเอง 20 % และเมื่อพันธมิตรถูกโจมตีจะเข้าไปรับความเสียหายแทนพร้อมสร้างความเสียหาย 50 % ของพลังโจมตี ใส่ศัตรู

3. สี่เท้ายังรู้พลาด นักปราชญ์ยังรู้พลั้ง

ชื่อ โทมัส

คำพูดติดปาก : พลาดครั้งที่ 998 พลาดครั้งที่ 999...พลาดครั้งที่ 1,000

ประวัติ : สูดยอดนักวิทยาศาสตร์แห่งราชอาณาจักรอารยัน ผู้มีทักษะ และสติปัญญาอันปราดเปรื่อง ในการสร้าง และรังสรรค์วิทยาการและสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ จนสร้างชื่อและผลงานมากมาย แต่อย่างที่ว่าโลกนี้ล้วนไม่มีใครสมบูรณ์แบบ โทมัสจึงเป็นคนที่มีนิสัยหลงๆลืมๆ และชอบเผลอทำอะไรผิดพลาดอยู่บ่อยครั้งจนหลายครั้งกลายเป็นเรื่องใหญ่โต จนทำให้ผู้คนต่างเรียกเธอว่า “สูดยอดนักวิทยาศาสตร์ ที่นำพามาซึ่งแสงสว่าง และเงามืด”

ความสามารถ 1 : สูดยอดแห่งระเบิด?

สร้างความเสียหายให้ศัตรู 300 % / 150 % / 50 % ของพลังโจมตีแบบสุ่ม

ความสามารถ 2 : สูดยอดแห่งยารักษา?

กำจัดสถานะผิดปกติ และฟื้นฟูพลังชีวิตให้พันธมิตร 300 % / 150 % / 50 % ของพลังโจมตีแบบสุ่ม

4. กบในกะลาครอบ

ชื่อ : แก่น

คำพูดติดปาก : ข้านี้แหละเปรื่องสุด

ประวัติ : แก่นเป็นนักประดิษฐ์อัจฉริยะ ที่ได้ถูกคัดเลือกเรามาเป็นนักวิทยาศาสตร์แห่งราชอาณาจักรอารยัน ด้วยผลงาน KALA 01 มีอัจกรกลที่สามารถสร้างกำแพงเพื่อใช้ป้องกัน ตัวเองด้วย ด้วยอายุเพียงน้อยนิด กับความประสบความสำเร็จครั้งยิ่งใหญ่ของตน ทำให้แก่นคิดว่าตัวเองนี่แหละคือสุดยอดไม่มีใครเทียบ แม้แต่นักวิทยาศาสตร์อันดับ 1 อย่างโทมนัส

ความสามารถ 1 : โไล่สนามพลังอันสมบูรณ์แบบ!!!

ทำให้พันธมิตรไม่ได้รับความเสียหายจากการโจมตี 2 ครั้ง และลดพลังโจมตีพันธมิตรลง 60 % ความสามารถนี้เมื่อใช้แล้วต้องรอ 2 ตาจึงจะสามารถใช้ได้อีกครั้ง

ความสามารถ 2 : วิทยานิพนธ์ 100 เล่ม

สร้างความเสียหายให้ศัตรู 50 % ของพลังโจมตีและทำให้ติดสถานะ ‘ชะงัก’ เป็นเวลา 1 ตา

5. ช่มเขาคอขึ้นกินหญ้า

ชื่อ : ศารทูล

คำพูดติดปาก : ทุกอย่างจะต้องยอมศิโรราบเมื่ออยู่ต่อหน้าพลัง

ประวัติ : กษัตริย์แห่งอาณาจักรศตรา ผู้มีพลัง ความสามารถและเชี่ยวชาญในศิลปะการต่อสู้ทุกแขนง โหดเหี้ยมไร้ความปราณีต่อผู้ที่ขัดคำสั่ง จนผู้คนหวั่นเกรงและได้มอบสมญานามราชาธิราช ราชาแห่งราชัน

ความสามารถ 1 : ดำรัสแห่งราชัน

เพิ่มพลังโจมตี 40%และไม่ตายในการต่อสู้ให้แก่พวกพันธมิตรและทำให้ติดสถานะ ”หวาดกลัว” ทำให้ไม่สามารถใช้ความสามารถได้เป็นเวลา 2 ตา

ความสามารถ 2 : หัตถ์ราชัน

โจมตีใส่ศัตรูด้วยความรุนแรง สร้างความเสียหาย230% ของพลังโจมตี มีโอกาส 30%ที่จะทำให้ศัตรูติดสถานะ ”หวาดกลัว” ทำให้ไม่สามารถใช้ความสามารถได้เป็นเวลา 2 ตา

6. ริดเลือดกัปปุ

ชื่อ มารี

คำพูดติดปาก : ไม่มีข้าวให้กิน ก็กินกล้วยเตียวสิ!!!

ประวัติ : พระชายาของกษัตริย์ ศารทูล พระองค์เป็นคนที่มีความคิดว่า คนที่แม้แต่เงินตัวเองยังดูแลและบริหารไม่ได้ ก็ไม่สามารถดูแลชีวิตของตัวเองได้เช่นกัน ท่านจึงมีงานอดิเรกในการปล่อยให้ราษฎรได้กู้ยืมเงินจากพระคลัง และจากนั้นให้หลังพระองค์ก็มักจะคอยเก็บดอกเบี้ยยและจับผู้คนที่ไม่มีเงินจ่ายไว้ใช้เป็นทาสคอยรับใช้ในความดูแลของตน

ความสามารถ 1 : ให้กู้

เพิ่มค่าพลังชีวิตสูงสุดแก่ศัตรู 20 % และทำให้ติดสถานะ "เลือดไหล" 2 สแต็ก (สะสมได้มากที่สุด 5 สแต็ก) ความสามารถนี้เมื่อใช้แล้วต้องรอ 2 ตา จึงจะสามารถใช้ได้อีกครั้ง

ความสามารถ 2 : คิดดอกเบี้ย

โจมตีใส่ศัตรูที่ติดสถานะ "เลือดไหล" แรงขึ้น สแต็กละ 10 % และเมื่อโจมตี จะทำให้ศัตรูติดสถานะ "เลือดไหล" 1 สแต็ก

7. ฉลาดแกมโกง

ชื่อ ปราชญ์

คำพูดติดปาก : ทุกอย่าง ล้วนเป็นไปตั้งกลอุบาย

ประวัติ : เสนาธิการ ผู้วางแผนการรบประจำราชอาณาจักรศัตรา ที่ขึ้นชื่อทั้งความฉลาด หลากแหลมและชั่วร้าย เล่าลือกันว่าศึกใดที่เขาได้ออกไปวางแผนและสั่งการรบด้วยตัวเอง ศึคนั้นก็ล้วนไร้พ่าย

ความสามารถ 1 : เจรจาแลกเปลี่ยน

ลดพลังชีวิตของตัวเองลง 15 % แล้วลดพลังโจมตีและพลังป้องกันของศัตรูลง 10 % (สะสมได้สูงสุด 5 สแต็ก)

ความสามารถ 2 : ทุกรับพลิกผัน

เปลี่ยนอาชีพของตัวละครฝ่ายศัตรูเป็นพลตั้งรับเป็นเวลา 2 ตา

8. แข่งชั๊กหักกระดูก

ชื่อ : สนิล

คำพูดติดปาก : แค้นใจ...แค้นใจนัก...!!!

ประวัติ : อดีตข้าหลวงแห่งราชอาณาจักรอรยัน แต่เนื่องจากเธอมีความเชื่อ และค้นคว้าในไสยศาสตร์ ซึ่งตรงกันข้ามกับหลักของวิทยาศาสตร์จึงทำให้เธอถูกขับไล่ออกมา เธอได้ร่อนเร่เดินทาง ใช้ชีวิตอย่างยากลำบากไปเรื่อย จนในที่สุดก็ได้กลายมาเป็นหมอผีแห่งราชอาณาจักรศตราในภายหลัง แต่ตัวเธอเองไม่มีวันไหนเลยที่จะลืมความอับอายและความอับยศในวันที่เธอถูกไล่ออกมา

ความสามารถ 1 : แรงแฆมาต

เพิ่มพลังโจมตีให้พันธมิตรเท่ากับ % ของพลังชีวิตที่มที่เสียไป(สูงสุด 50 %)

ความสามารถ 2 : สาปแข่ง

สร้างความเสียหาย 150 % ของพลังโจมตี + 10 %ของพลังชีวิตที่มที่เสียไป และทำให้ศัตรูติดสถานะ“เลือดไหล” 2 สแต็ก

9. ทำนาบนหลังคน

ชื่อ : ขวัญ

คำพูดติดปาก : ถ้าหากการทำนาข้าวมันลำบากขนาดนี้ ข้าก็จะขอทำงานบนหลังคนเสีย ยังจะสบายกว่าอีก

ประวัติ : ขวัญเป็นเด็กที่เกิดในตระกูลชาวนาธรรมดาๆ แต่พักหลังผลผลิตก็เริ่มลดลงๆ เป็นผลมาจากการทำสงครามระหว่างสองดินแดน จนไม่สามารถเพาะปลูกอะไรได้อีกในรุ่นของขวัญ เขาจึงโกรธแค้นทั้งสองอาณาจักรมากด้วยเหตุนี้ทำให้เขาเปลี่ยนไปและกลายเป็น“ทำนา บนหลังคน” ด้วยการก่อตั้งกลุ่มขบถ“มหาสองราง” ขึ้นมา โดยมีแผนการจะจุดไฟสงครามของทั้งสองอาณาจักรขึ้นอีกครั้งและทำการสู้รบจนพินาศสิ้นไปทั้งคู่และตนจะได้ขึ้นเป็นใหญ่แทน

ความสามารถ 1 : เก็บเกี่ยว

ลดค่ามานาของศัตรู 1 เม็ด ต่อศัตรู 1 ตัวที่ถูกความสามารถนี้ แล้วนำมาเพิ่มเป็นของฝั่งตนเอง ความสามารถนี้เมื่อใช้แล้วต้องรอ 5 ตาจึงจะสามารถใช้ได้อีกครั้ง

ความสามารถ 2 : หว่านพืช

โจมตีศัตรูและสร้างความเสียหาย 180% ของพลังโจมตีและมีโอกาส 30%ทำให้ศัตรูติดสถานะ “ชะงัก”และสถานะ “เลือดไหล” เมื่อใช้”หว่านพืช”แล้วใช้”เก็บเกี่ยว” จะเพิ่มจำนวนมานาที่ได้รับอีก 1 เม็ด

10. กวนน้ำให้ขุ่น

ชื่อ : ปิ่น

คำพูดติดปาก : สงครามนะเป็นตัวขับเคลื่อนเศรษฐกิจนะ

ประวัติ : แม่ค้าผู้เคยมีธุรกิจการค้าขายอันสุดแสนรุ่งเรืองในยุคที่ทั้งสองอาณาจักรยังทำสงครามกันอยู่ แต่หลังจากที่สงครามสงบลง ความต้องการในยุทธโศปกรณ์ และ ทรัพยากรของทั้งสองฝั่งก็ลดลง ทำให้เธอเกิดความคิดที่จะจุดไฟสงครามขึ้นมาอีกครั้ง เพื่อที่กิจการค้าขายของตนจะได้กลับมาดีดังเดิม

ความสามารถ 1 : น้ำวนแห่งความโกลาหล

สร้างความเสียหายให้ศัตรู 180 % ของพลังโจมตี พร้อมลดพลังป้องกันศัตรูลง 20 % และมีโอกาส 60 % ที่จะทำให้ศัตรูติดสถานะ "สับสน"

ความสามารถ 2 : พรายกระชิบ

เมื่อโจมตีปกติจะลดพลังป้องกันของศัตรูลง 15 % และมีโอกาส 30 % ที่จะทำให้ศัตรูติดสถานะ "สับสน"

11. หน้าต่างมีหุประตุมิดา

ชื่อ : ราตรี

คำพูดติดปาก : ไม่มีความลับใดเล็ดลอดหูตาของข้าไปได้หรอก...

ประวัติ : ฝึบ้านผีเรือนผู้มีนิสัยรักสนุกก็เล่นและชอบสอดส่องพฤติกรรมของผู้คนเป็นที่สุด เธอสามารถโผล่หรือหายไปไหนมาไหนได้ในตามใจเธอได้ทุกๆที่ผ่านทางประตูและหน้าต่าง ด้วยความสามารถนี้บวกกับนิสัยของเธอ จึงพูดได้เลยว่า ไม่มีความลับใดหรือเรื่องใดที่จะเล็ดลอดสายตาเธอไปได้

ความสามารถ 1 : เคล็ดลับของทักษะ

ใช้ความสามารถตามตัวละครใดก็ตามที่พึ่งใช้ความสามารถไป ความสามารถนี้เมื่อใช้แล้วต้องรอ 5 ตาจึงจะสามารถใช้ได้อีกครั้ง

ความสามารถ 2 :

โจมตีใส่ศัตรูด้วยความรุนแรง สร้างความเสียหาย 230 % ของพลังโจมตี มีโอกาส 30 % ที่จะทำให้ศัตรูติดสถานะ "หวาดกลัว" ทำให้ไม่สามารถใช้ความสามารถได้เป็นเวลา 2 ตา

12. สิบปากว่า ไม่เท่าตาเห็น

ชื่อ : พิราบสงสาน์ส

คำพูดติดปาก : มีसान์ส มีसान์สมาแจ้ง!!!

ประวัติ : นกพิราบสงสาน์สตาบอด ผู้มีหน้าที่คอยบอกเล่าเรื่องราวหรือข่าวสารต่างๆ

โดยที่ตัวมันเองก็ไม่เคยเห็นเรื่องราวนั้นกับตาตัวเอง ทำให้ผู้ต่างพูดกันว่า ควรไปดูให้
รู้ให้เห็นด้วยตาตัวเองดีกว่า แทนที่จะเชื่อข่าวสารจากเจ้าพิราบนี้

ความสามารถ 1 : ส่งสาน์ส

สร้างความเสียหายให้ศัตรู 150 % ของพลังโจมตีและมีโอกาส 50 % ทำให้
ศัตรูติดสถานะ “ สับสน ”

ความสามารถ 2 : บอกกล่าว เล่าต่อ

เมื่อโจมตีปกติ มีโอกาส 50% ทำให้ศัตรูติดสถานะ “ สับสน ”

13. ข้างนอกสุขใส ข้างในเป็นโพรง

ชื่อ : กุมารีผล

คำพูดติดปาก : เราน่ารักใช่ไหมล่ะ

ประวัติ : นารีผลที่ยังโตไม่เต็มวัย ถึงแม้จะยังไม่สุกเต็มที่ แต่ก็มีความน่าตาน่ารักราวกับ

ตุ๊กตานุ่น กลิ่นกายหอมหวานชวนหลงใหลปานมะม่วงสุก ชวนให้ผู้คนหลงใหล ถึง
ภายนอกจะดูน่าตาน่ารักน่าชัง แต่ลึกๆแล้วก็เปี่ยมไปด้วยอันตรายที่พร้อมจะทำร้าย
ผู้ที่เข้าไปใกล้แบบคาดไม่ถึง

ความสามารถ 1 : กลายร่าง

เมื่อได้รับความเสียหายมากกว่า 20 % ของพลังชีวิต จะทำให้อยู่
สถานะ ” กลายร่าง ” 1 ตา เพิ่มพลังโจมตีและพลังป้องกันขึ้นอีก 20 %

ความสามารถ 2 : เขมือบ

สามารถใช้ได้ต่อเมื่ออยู่ในสถานะ “ กลายร่าง ” สร้างความเสียหายให้ศัตรู
180 % ของพลังโจมตี และนำ 20 % ของความเสียหายมาเพิ่มพลังชีวิต
ให้กับตัวเอง

14. ถวายหัว

ชื่อ : ศิลา

คำพูดติดปาก : เริ่มต้นดำเนินการตามคำสั่งที่ได้รับมอบหมาย...

ประวัติ : ศิลาเป็นหุ่นรบจักรกลสงครามที่ถูกสร้าง ผลิต และใช้ในราชอาณาจักรอารยัน เพื่อวัตถุประสงค์ ใช้สู้รบในยามสงคราม รักษาความปลอดภัย และทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายอย่างสุดชีวิตตามที่ได้ตั้งโปรแกรมไว้

ความสามารถ 1 : พลีชีพ

ลดพลังชีวิตตัวเองจนเหลือ 0 และสร้างความเสียหายให้ศัตรู 50 % ของพลังโจมตี(ยิ่งตอนที่ใช้พลังชีวิตเหลือน้อยเท่าไรค่าความเสียหายจะยิ่งเพิ่มตาม % ของพลังชีวิตที่หายไป)

ความสามารถ 2 : พลังงานฉุกเฉิน

เมื่อได้รับความเสียหายที่มากกว่าพลังชีวิต จะทำให้พลังชีวิตเหลือ 1 ได้ 1 ครั้ง

15. ถวายหัว

ชื่อ : อสูรสาธิต

คำพูดติดปาก : สู้อไป...แม้ตาย...ก็ต้องสู้อไป...

ประวัติ : นักรบโครงกระดูกที่ถูกสร้างขึ้นมาด้วยมนต์ดำในราชอาณาจักรคัตรา เพื่อวัตถุประสงค์ ใช้สู้รบในยามสงคราม รักษาความปลอดภัย และทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายอย่างสุดชีวิตตามที่ได้รับคำสั่งไว้

ความสามารถ 1 : ดาบโลหิต

ลดพลังชีวิตของตัวเอง 15 % และสร้างความเสียหายให้ศัตรู 150 %

ความสามารถ 2 : สัมภเวสีคืนชีพ

เมื่อพลังชีวิตของตัวเองเหลือ 0 จะฟื้นคืนชีพขึ้นมา 1 ครั้ง ด้วยพลังชีวิต 30 % และพลังโจมตีเพิ่มขึ้น 30 % 2 ตา

4.1.3 นำสุภาพจิต สำนวน และคำพังเพย โดยเลือกมา 4 คำ จาก 180 คำ มาออกแบบเป็นด่านในเกม จำนวน 4 ด่าน

1. กล้านักมกบีน

ไผ่ มาศ และกล้าหาญพ่อของพวกเขา ได้เผชิญหน้ากับกลุ่มโจรป่าที่ออกปล้นและทำร้ายชาวบ้าน ทั้งสามคนได้มุ่งเข้าช่วยเหลือเข้าปะทะประจันหน้ากับกลุ่มโจรอย่างสุดความสามารถจนท้ายที่สุดกล้าหาญถึงกับต้องเอาชีวิตเข้าแลกเพื่อปกป้องลูกชายทั้งสองของเขาจนถึงแก่ชีวิตด้วยคำสั่งเสียสุดท้ายของพ่อ ทั้งสองจึงตัดสินใจเข้าร่วมกองกำลังแห่งราชอาณาจักรอารยัน เพื่อปกป้องคนอื่นตามรอยพ่อของพวกเขาต่อไป

2. น้ำขึ้นให้รีบตัก

หลังจากที่ไผ่และมาศประจำการที่กองทหารราชอาณาจักรอารยันก็บังเกิดเหตุการณ์วุ่นวายขึ้นเมื่อกลุ่มโจรป่าแฝงกายเข้ามาในห้องทดลองของนักวิทยาศาสตร์หวักะทิ “โทมนัส” และขโมยสิ่งประดิษฐ์ไป ทั้งสองเล็งเห็นโอกาสที่จะสำแดงลวดลายแม่ไม้มวยไทยสายโคราชประจำตระกูลให้เป็นทีประจักษ์ จึงได้ขออนุญาตภารกิจ เพื่อนำพาสิ่งประดิษฐ์กลับคืนมา

3. วายน้ำหาจระเข้

ณ รังโจร ไผ่และมาศก็ได้ประจักษ์ว่า ภารกิจการนำสิ่งประดิษฐ์กลับคืนมาในครั้งนี้ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการปะทะกับกลุ่มโจรได้ จนท้ายที่สุดทั้งสองก็ถูกจับได้ว่าลักลอบเข้ามาและต้องมาประมือเข้าสู่กับกับขุนโจรนาม “กุมภีร์” ผู้ดุดันตั้งจระเข้

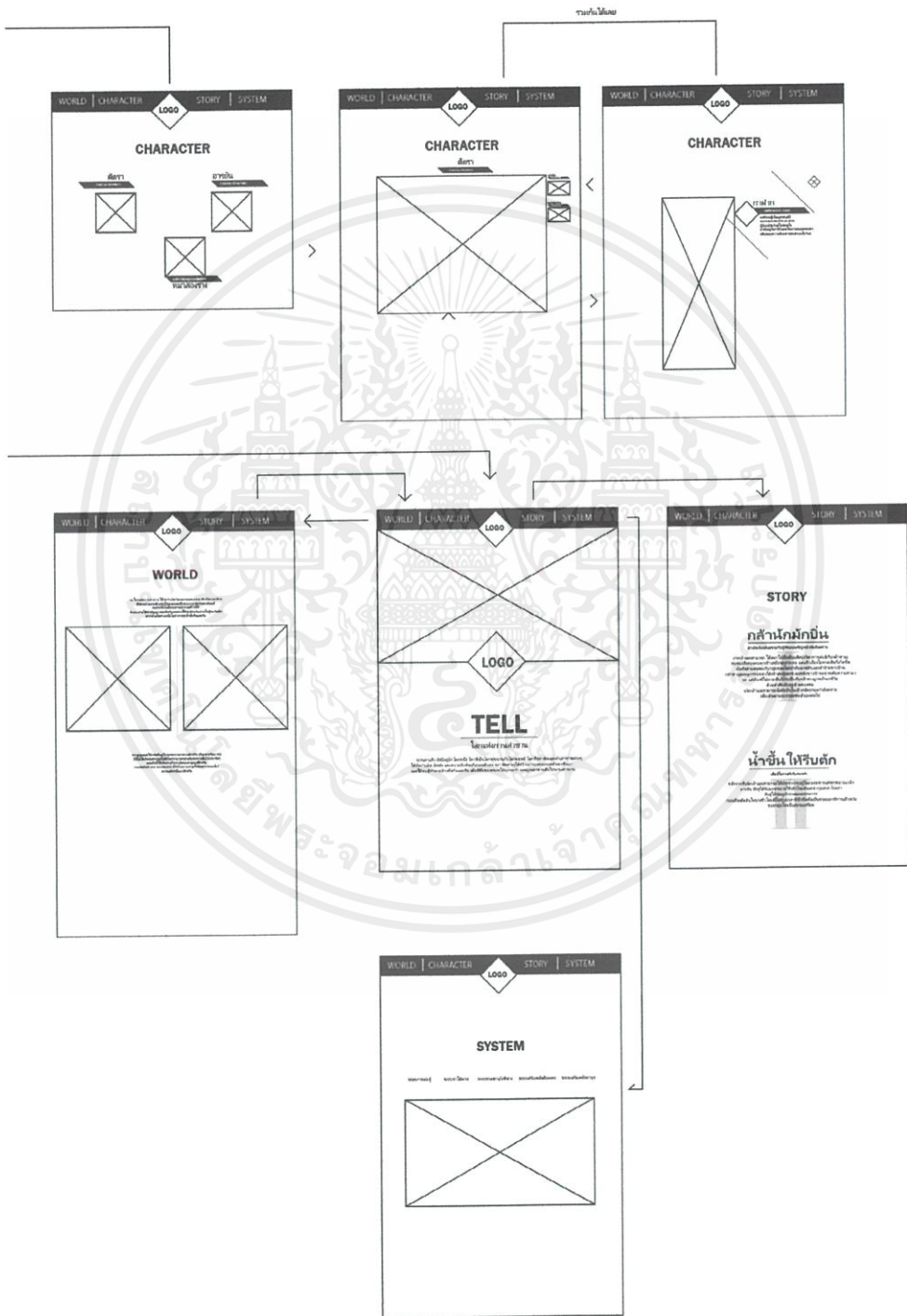
4. ตกกะโตพลอยโจน

ขณะที่ไผ่และมาศกำลังเข้าปะทะกับกุมภีร์อย่างดุเดือด ก็ถูกขัดขวางด้วยหุ่นรบจักรกล “ถวยหัว” แห่งราชอาณาจักรอารยันที่ได้รับคำสั่งมาชิงสิ่งประดิษฐ์คืน และกำจัดทุกคนที่เข้ามาขวางสองพี่น้องและขุนโจรจึงตกกระโตพลอยโจน จำต้องร่วมมือกันเพื่อกำจัดหุ่นรบนั้นเสียอย่างเลี่ยงไม่ได้

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

5.1 Wireframe



รูปที่ 5.1 แผนผัง wireframe

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

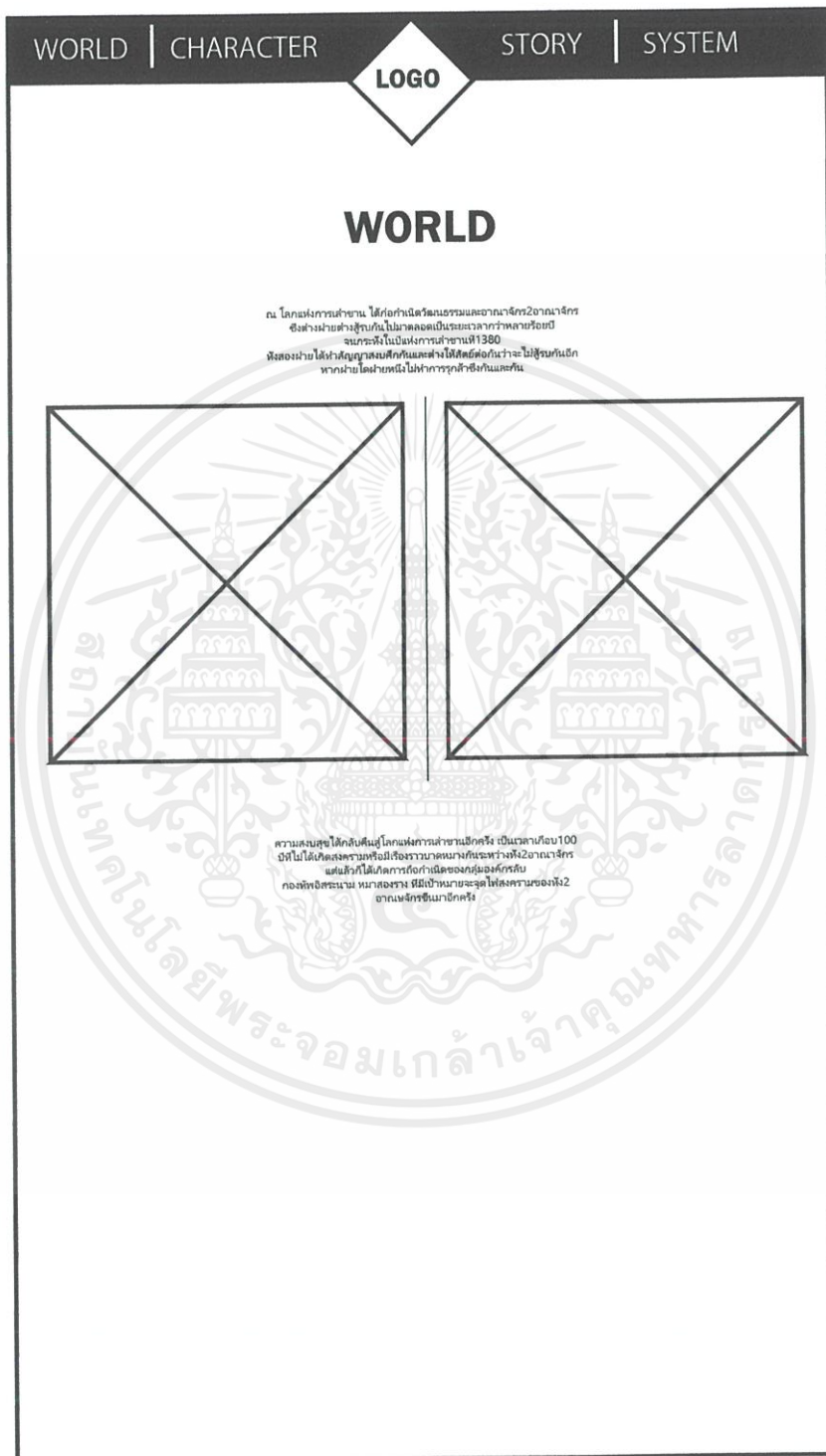
5.1.1 Home



รูปที่ 5.1.1 Wireframe Home

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

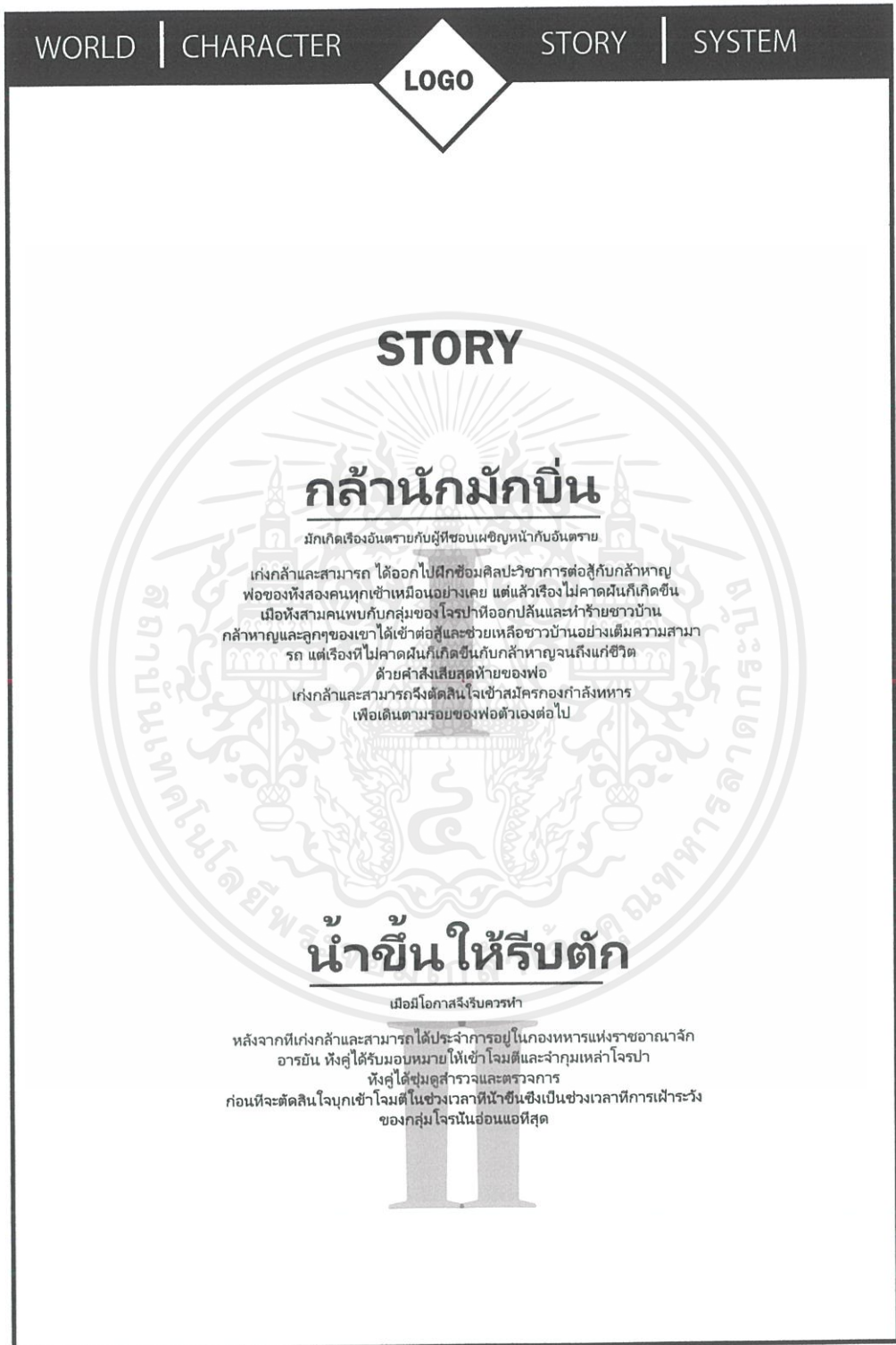
5.1.2 World



รูปที่ 5.1.2 Wireframe World

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

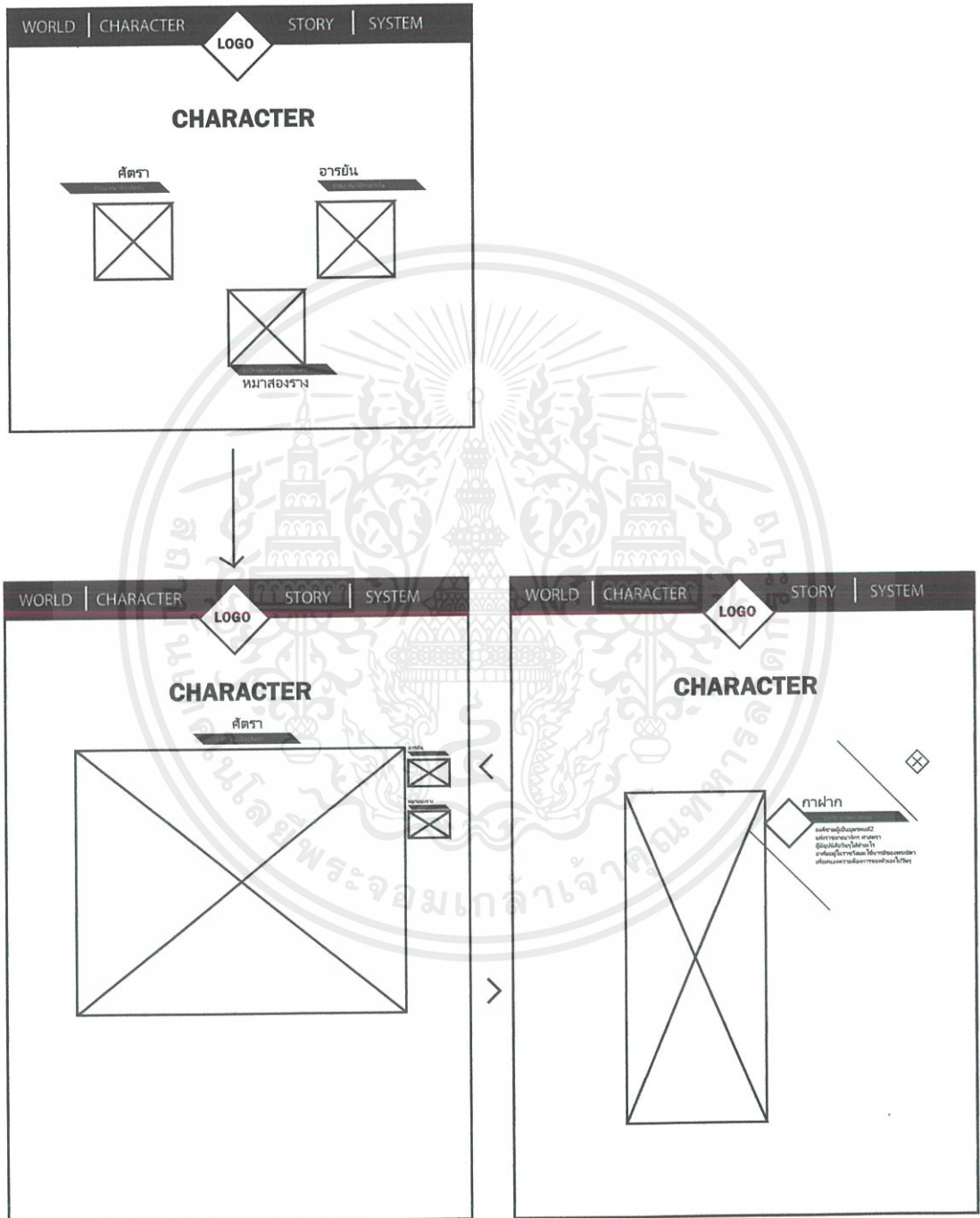
5.1.3 Story



รูปที่ 5.1.3 Wireframe Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

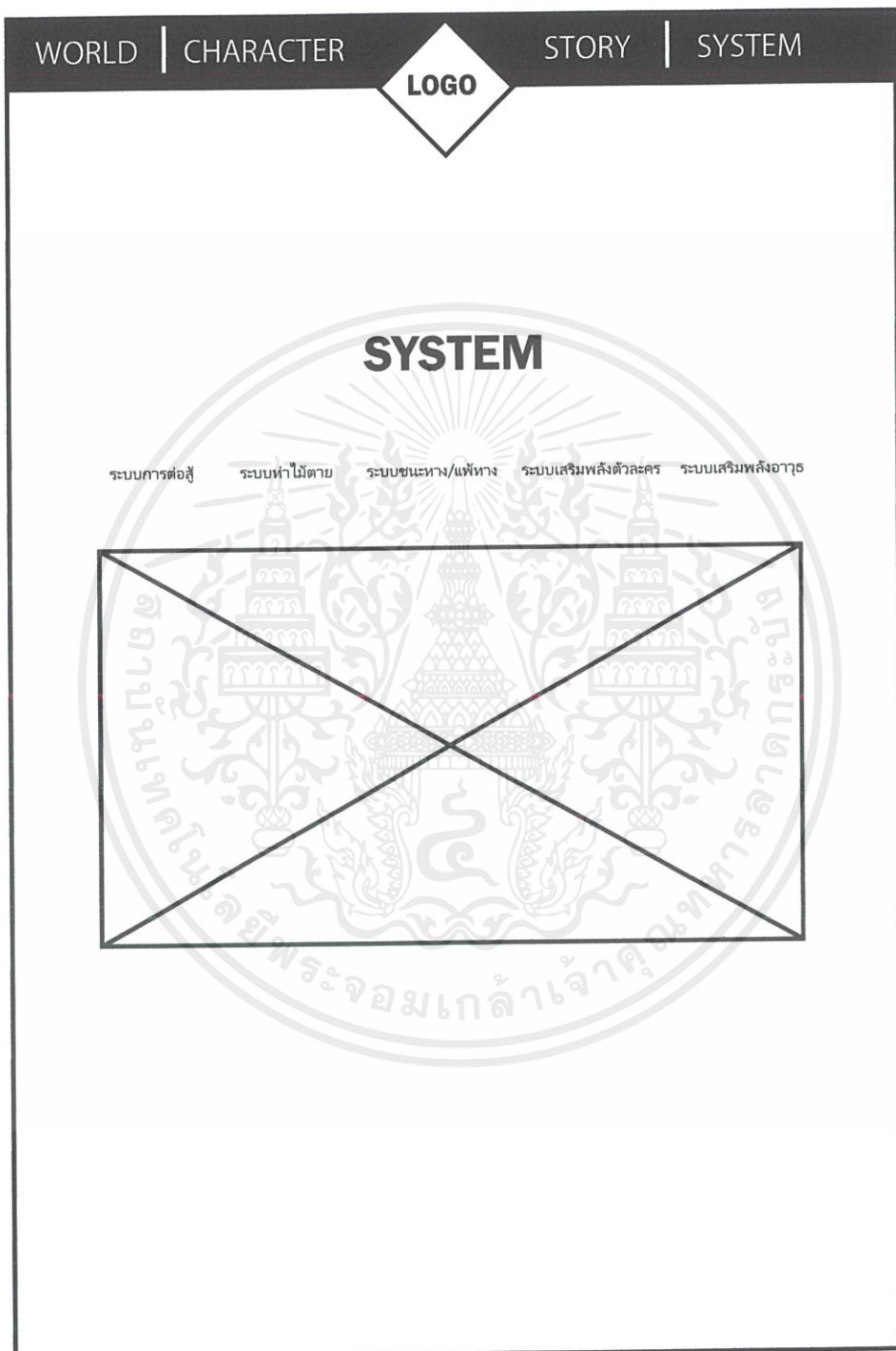
5.1.4 Character



รูปที่ 5.1.4 Wireframe Character

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.5 System

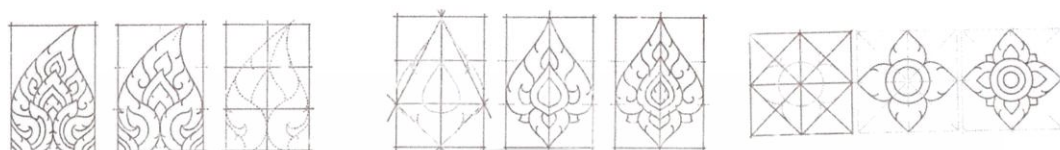


รูปที่ 5.1.5 Wireframe System

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 สเก็ตโลโก้

ใช้ลายไทยมาเป็นคอนเซ็ปในการพัฒนาและออกแบบโลโก้ ตัดทอนเหลือเพียงรูปทรงหลัก ๆ ที่เป็นเหลี่ยมมุมของลายไทย



รูปที่ 5.2 สเก็ตโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ตัวละครที่มาจาก สุภาชิต สำนัก และคำพังเพย

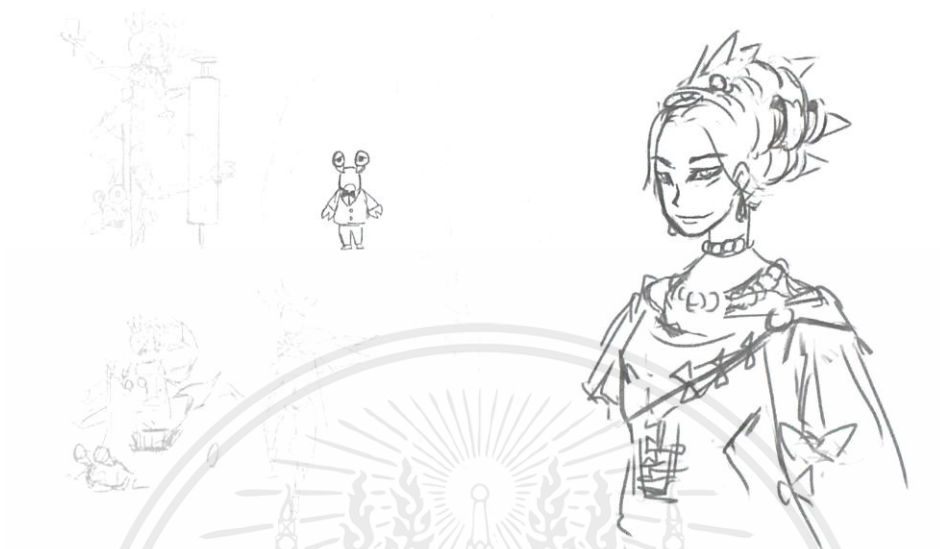


รูปที่ 5.3.1 มาศ (ผ้าขี้ริ้วทอทอง / มวยไทยสายโคราช)

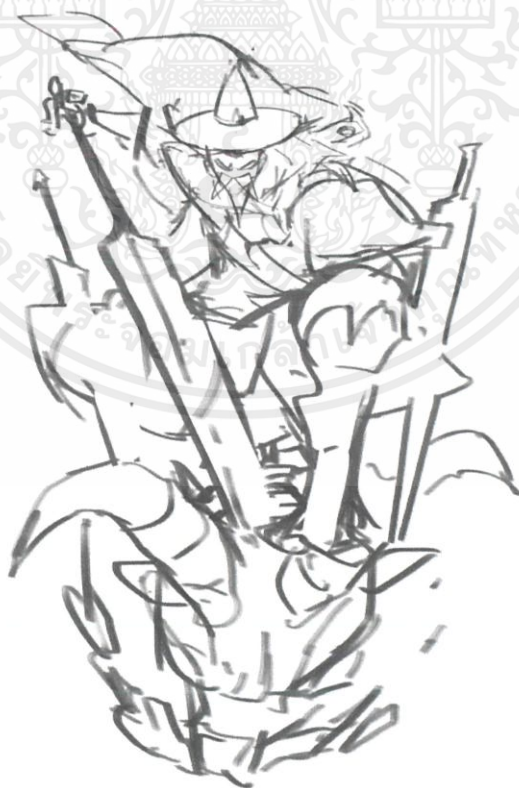


รูปที่ 5.3.2 ขวัญ (ทำนาบนหลังคน / ขาวนา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.3.3 มารี (รีดเลือดกับปู / พระนางมารี อัง)



รูปที่ 5.3.4 ศารทูล (ข่มเขาโคชินกินหญ้า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.3.5 ศิลา (ดาวยักษ์ / จันทรหนวดเดียว / หุ่นยนต์ สู้จนตัวตาย)



รูปที่ 5.3.6 อสูรสาธิต (ซ้าย) ศิลา (ขวาและกลาง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.3.7 กาฬปาก



รูปที่ 5.3.8 สินิล (แข่งซึกหัทักกระตุก / หมอผี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

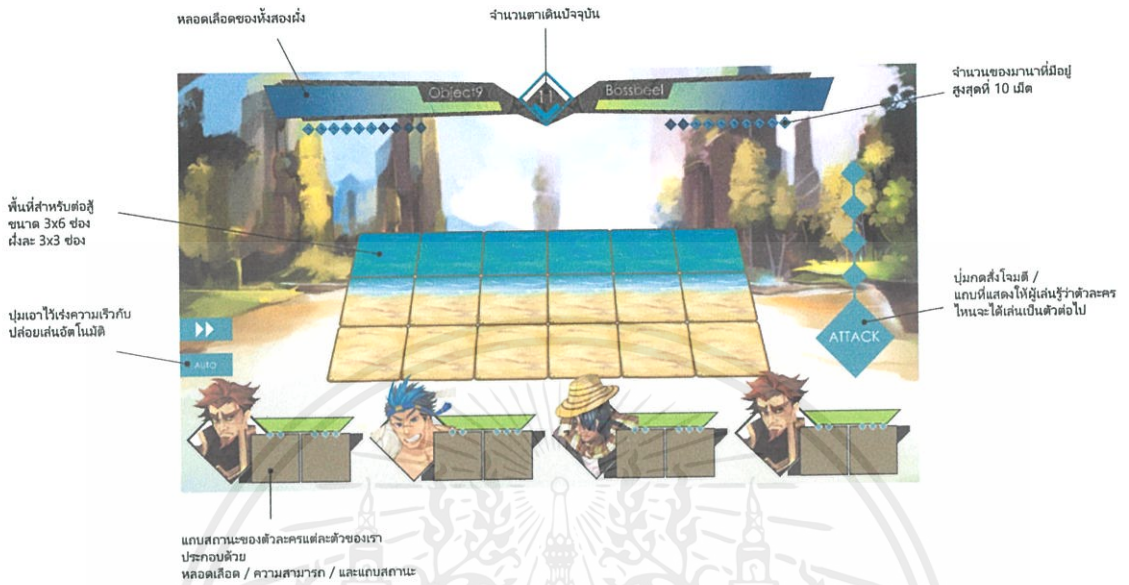


รูปที่ 5.3.9 ปีน (กวนน้ำให้ชุ่ม / จอมเวทน้ำวนโกลาหล)



รูปที่ 5.3.10 ช้างนอกสุกใส ช้างโนเป็นโพรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.4 รูปภาพจากเกม ฉากต่อสู้

การกุศล
ข่มเขาคือข่มหน้า

ระบบการ์ด

หัตถ์ธาอิม
โจมตีได้ต่อด้วยจำนวนพลังทั้งหมดเป็น 230% ของพลังโจมตี มีโอกาส 30% ที่จะทำให้ศัตรูสับสนและทำให้ไม่สามารถใช้ความสามารถได้ในเวลา 2 ตา

บัพนิเวศแห่งธาอิม
เพิ่มพลังป้องกัน 40% และไม่ตายในหากอยู่ในสภาวะที่อันตรายและทำให้ศัตรูสับสนและทำให้ไม่สามารถใช้ความสามารถได้ในเวลา 2 ตา

พลังชีวิต ◆◆◆◆

พลังโจมตี ◆◆◆◆

พลังป้องกัน ◆◆◆◆

ความเร็ว ◆◆◆◆

กษัตริย์แห่งอาณาจักรศิวา ผู้มีพลัง ความสามารถ และเชี่ยวชาญ ในศิลปะการต่อสู้ทุกแขนง โดยเฉพาะใช้ความปราถนาต่อสู้ที่ขัดแย้ง จะสู้กับทั้งมังกรและได้มอบสมญาในนครราชธานีไปให้กับผู้ปกครองประชาชนด้วยอำนาจเมตตากรุณา

รูปที่ 5.5 รูปภาพจากเกม ฉากรายละเอียดตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานจริง

6.1 โลโก้เกม



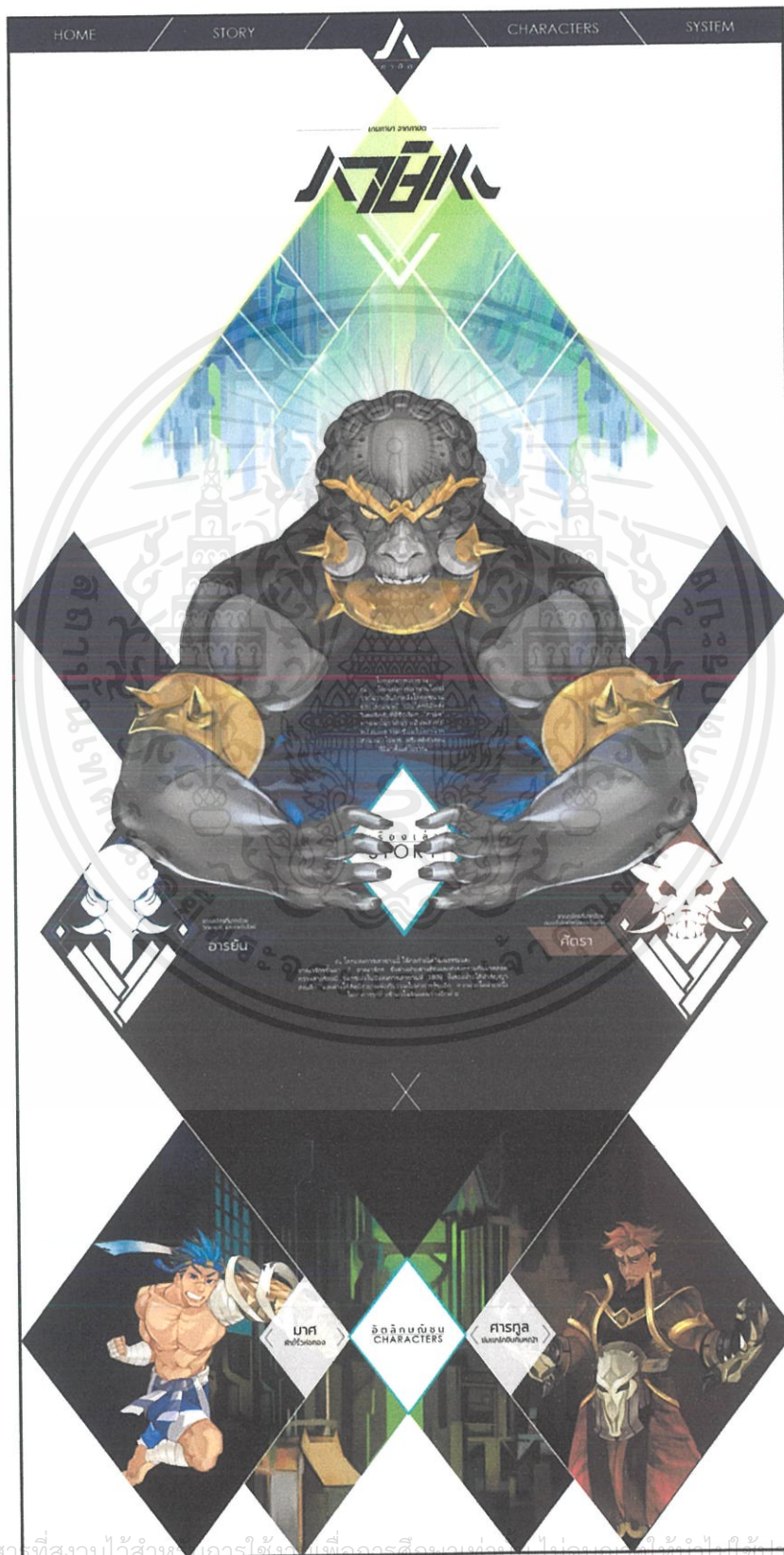
6.1.1 โลโก้ที่ใช้ภายในเว็บ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

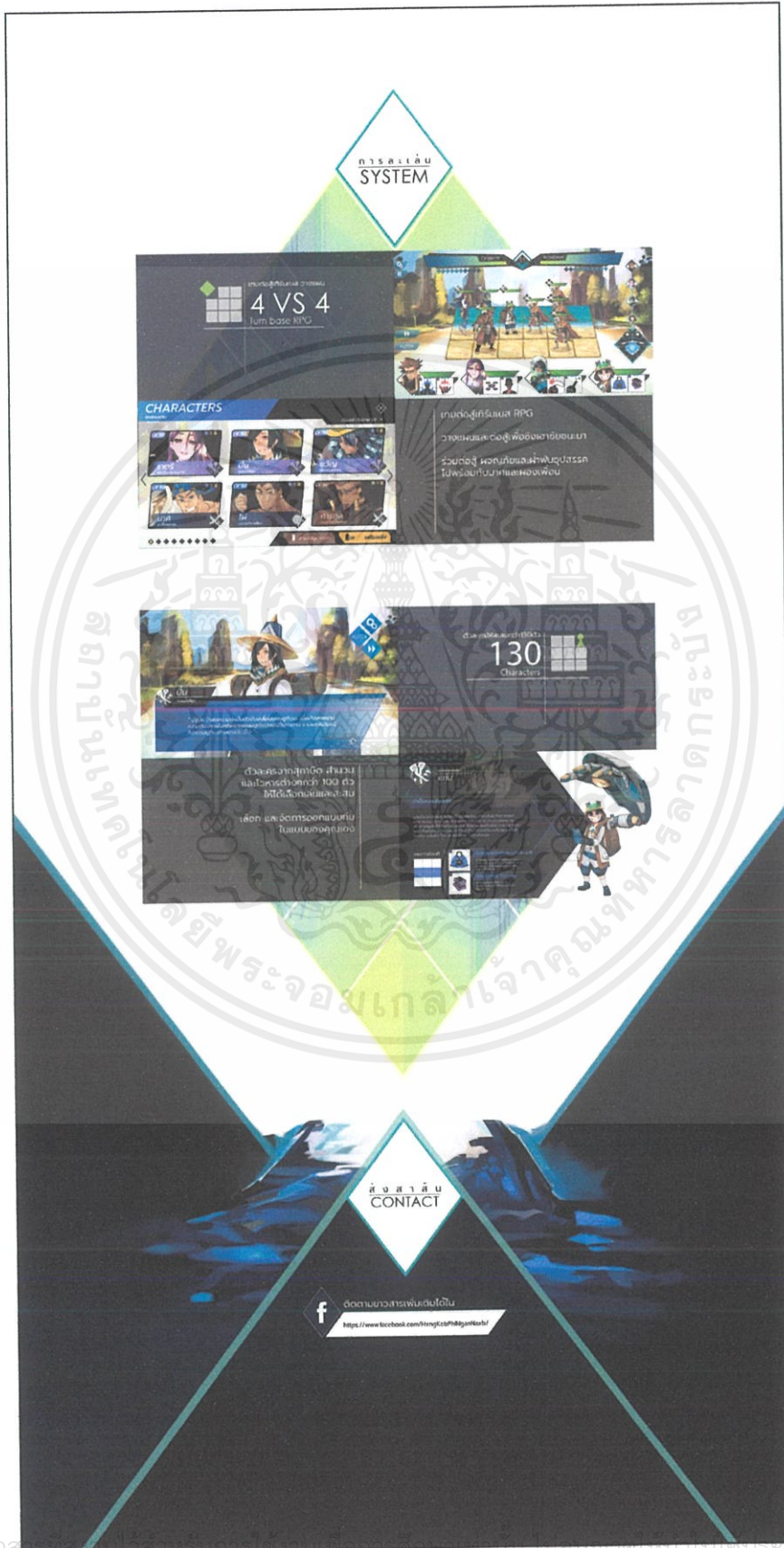
6.2 เว็บไซต์

รูปที่ 6.2.1.1 Home ส่วนบน



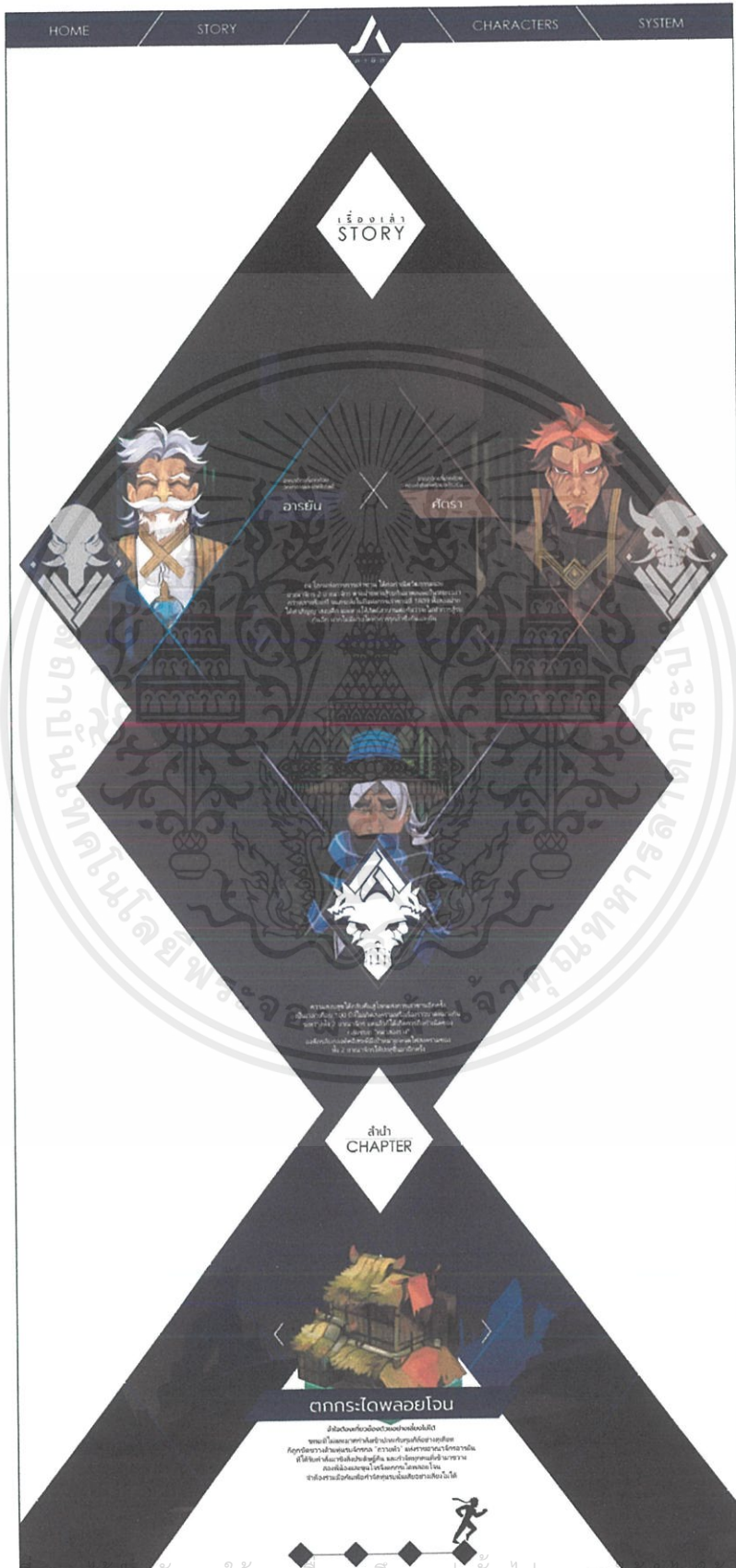
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้พิมพ์ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.2.1.2 Home ส่วนล่าง



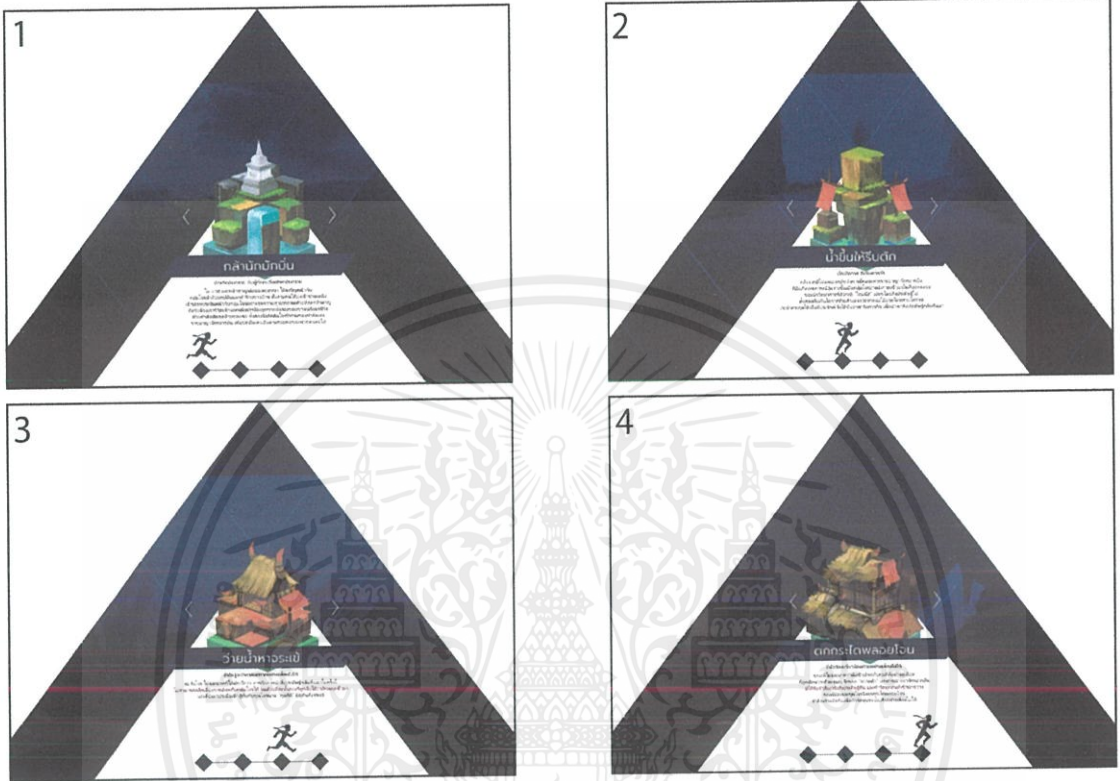
เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เมื่อผู้เผยแพร่เนื้อหาเว็บไซต์หรือโซเชียลมีเดียใดๆ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.2.2 Story



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.2.2.1 Chapter ต่าง ๆ ภายในหน้า Story

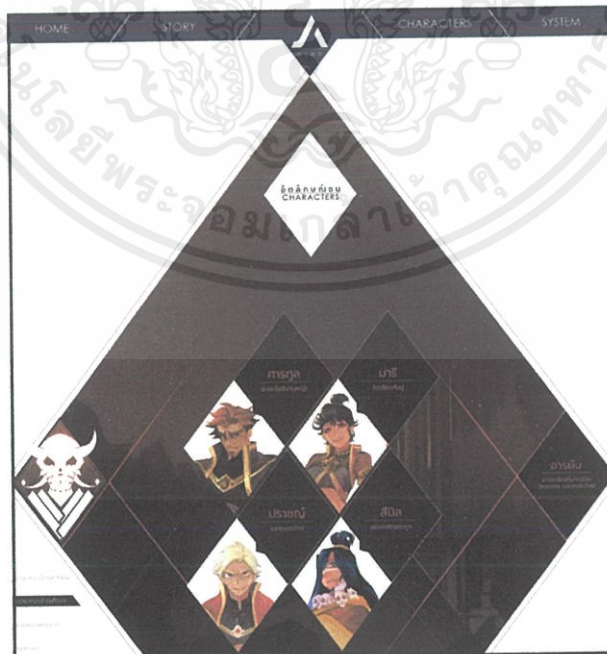


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.3 Characters

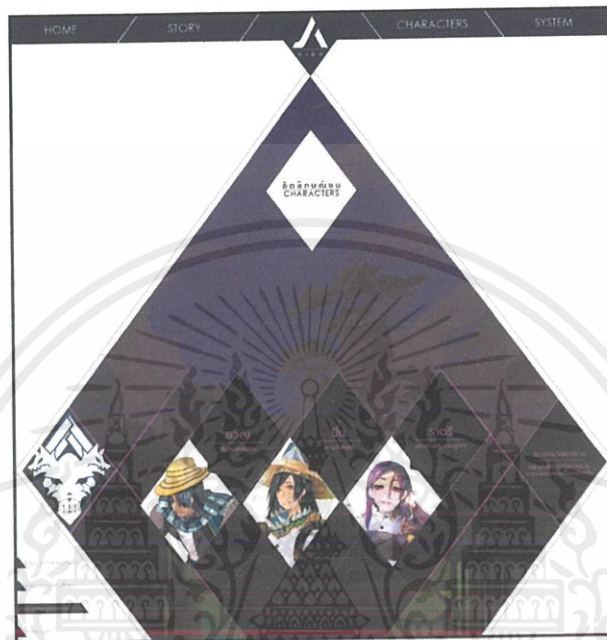


รูปที่ 6.2.3.2 ราชอาณาจักรศัตรา

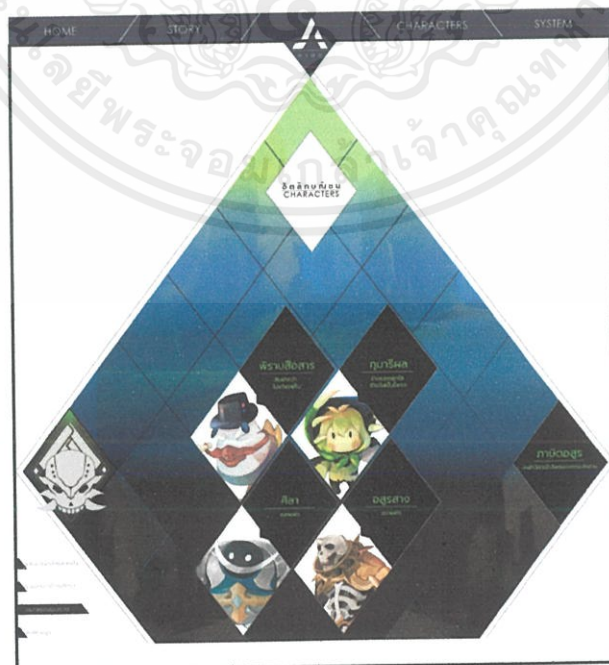


รูปที่ 6.2.3.1 ราชอาณาจักรอารยัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.2.3.3 ขบถหมาสองราง



รูปที่ 6.2.3.4 ภษิตอสูร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.2.4 System



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรังจ้างงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 คาร์แรคเตอร์ดีไซน์จาก สุภาชิต สำนักน คำพังเพยของไทย



รูปที่ 6.3.1 มาต (ผ้าซีริวห์อ่ทอง)



รูปที่ 6.3.2 ไฟ (แกว่งเท้าหาเสี้ยน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่้าท้ายังรู้พลาด นักปราชญ์ยังรู้พลั้ง
โทมนัส

พลาดครั้งที่ 998 พลาดครั้งที่ 999 พลาดครั้งที่ 1,000

สุดยอดนักวิทยาศาสตร์แห่งราชอาณาจักรอวสาน ผู้มีหุ้หะ และสติปัญญาอันเปาวดเป่อง ในการสร้าง และวิสรรควัฒนวิทยาและสิ่งประดิษฐ์ต่างๆจนสร้างชื่อและผลงานมากมาย แต่อย่างทักโลกนี้ไม่มีใครยอมทูนโอบใหม่โถงจึงเป็นคนที่ไม่มีเสียหุ้หะ และชอบแผลอหุ้หะ ไรผิดพลาดอบบอยควัจจนเสลาตริมาลายาเป็นเนืองใหญ่ได้ จนทำให้ผู้คนตางเรียกเธอว่า "สุดยอดนักวิทยาศาสตร์ หั่น่าพ น. ซึ่งแปลว่า และงานดี"

ระยะการโจมตี

สุดยอดแห่งระเบิด?
สร้างระเบิดด้วย 300% / 150% / 50% ของพลังโจมตีและพลัง

สุดยอดแห่งยาพิษ?
ใช้ยาพิษในสงคราม และใช้พลังชีวิตใช้พลัง 300% / 150% / 50% ของพลังโจมตีและพลัง

รูปที่ 6.3.3 โทมนัส (สื่้าท้ายังรู้พลาด นักปราชญ์ยังรู้พลั้ง)

กบในกะลาครอบ
แก่น

ข้านี้แหละเป็รื่องสุด!!!

แก่นเป็นนักประดิษฐ์อัจฉริยะ ที่ได้คิดเนือรรมมาเป็นนักวิทยาศาสตร์แห่งราชอาณาจักรอวสาน ด้วยผลงาน KALA 01 มีอัจกรมที่สามารสร่างค่าแพงเพื่อใช้ป้องกันตัวเองด้วย ด้วยทักเพียงน้อยนิด กับความประจบผลสำเร็จควริมิ่งใหญ่ของตน ทำให้แก่นคิดวาดเองมีแหละคือสุดยอด ไม่มีใครเทียบ แม้แต่นักวิทยาศาสตร์อันดับ 1 ของใหม่

ระยะการโจมตี

โลสนามพลังอันสมบูรณ์แบบ!!!
นำใช้กับเนือรรมได้ใช้ความเสียหายจากการโจมตี 2 เท่า และลดพลังโจมตีและพลัง 60 % ความเสียหายนี้ใช้ได้ต่อทุก 2 หรือ 3 ครั้งสามารถให้ใช้กับตัว

วิทยานิพนธ์ 100 เล่ม
สร้างความสำเร็จ 50 % ของพลังโจมตีและพลังใช้ต่อทุก 1 หรือ 2 เป็นเวลา 1 นาที

รูปที่ 6.3.4 แก่น (กบในกะลาครอบ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข่มเขาโคชินกินหญ้า
สารทูล

ทุกอย่างจะต้องยอมศิโรราบเมื่ออยู่ต่อหน้าพลิง

ภักดีด้วยแรงกดดันจากศึตรา ผู้มีพลัง ความสามารถและเขี้ยวทากในศิลปะการต่อสู้ทุกแขนง โหดเหี้ยมไร้ความปราณีต่อผู้ที่ขัดคำสั่ง จนผู้คนหวาดเกรงและได้มอบสมญาข่มเขาโคชินกินหญ้า

ระยะการโจมตี

ตำรับแห่งราชัน
พลังที่ไร้ขีดจำกัดและไร้ขอบเขตในศิลปะการต่อสู้ของเขาคือสิ่งที่เขาภูมิใจที่สุด เขาสามารถโจมตีด้วยพลังที่ไร้ขีดจำกัดได้โดยไม่ต้องผ่านการฝึกฝนใดๆ

หัตถ์ราชัน
โจมตีได้ด้วยการขว้างขวานด้วยแรงดัน 30% ของพลังโจมตีของเขา ขวานที่สับได้มีคุณสมบัติสามารถสับหัตถ์ราชันได้เป็นจำนวน 1 ชิ้น

รูปที่ 6.3.5 สารทูล (ข่มเขาโคชินกินหญ้า)

ริตเลือดกับปู
มารี

ไม่มีข้าวให้กิน ก็กินถ้วยเตี้ยลิ!!!

พระชายาของมหาภักดี สารทูล พระองค์เป็นคนที่มีความคิดว่า คนที่แม่เจตนาตัวเองก็ดูแลและบริหารไม่ได้ ก็ไม่สามารถดูแลชีวิตของตัวเองได้เช่นกัน ท่านจึงมีงานอดิเรกในการปล่อยให้ข้าวบูดทิ้งทิ้งเงินจากพระคลัง และจากนั้นให้หลังพระคลังไม่กล้าออกมาบอกเกี่ยวกับเรื่องนี้และไม่เงินจ่ายไว้ให้เป็นหนี้คือทำให้ในความดูแลของตน

ระยะการโจมตี

ให้
เพิ่มพลังโจมตีของเขาคือ 70% และทำให้พลังโจมตีของเขาคือ 2 ชิ้น และทำให้เขาโจมตีด้วยพลังโจมตีของเขาคือ 2 ชิ้น และทำให้เขาโจมตีด้วยพลังโจมตีของเขาคือ 2 ชิ้น

คึดดอกเบี๋ย
โจมตีได้ด้วยการขว้างขวานด้วยแรงดัน 30% ของพลังโจมตีของเขา ขวานที่สับได้มีคุณสมบัติสามารถสับหัตถ์ราชันได้เป็นจำนวน 1 ชิ้น

รูปที่ 6.3.6 มารี (ริตเลือดกับปู)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปราชญ์

ทุกอย่าง ล้วนเป็นไปดังกลอุบาย

เขาเป็นอีกพวก ผู้วางแผนการประจําการของอาณาจักรศตวรรษที่สี่เพื่อชิงความ
ฉลาดหลากหลายและอิสรภาพ เขาถือโอกาสได้พาได้ออกไปวางแผนและ
สังหารด้วยตัวเอง สักวันได้พบไร้พ่าย

ระยะเวลาโจมตี

เจ้อาแลกเปลี่ยน
เพิ่มพลังโจมตีของฝ่าย 15%
เมื่อเจ้อาแลกเปลี่ยนกับฝ่ายตรงข้าม 10%
(ใช้ได้สูงสุด 5 ครั้ง)

รุกรับพลิกผัน
เปลี่ยนสถานะการมองเห็นของตัวเองกับฝ่าย
ตรงข้าม 2 วินาที

รูปที่ 6.3.7 ปราชญ์ (ฉลาดเกมโกง)

สินิล

แค้นใจ...แค้นใจนัก!!!!

อดีตข้าหลวงแห่งราชอาณาจักรอาณานิคม แต่เมื่อเวลาได้มีความเห็น
และค้นพบว่า โลกศาสตร์ ซึ่งตรงกับเขามักของวิทยาศาสตร์จึงทำให้เธอ
ถูกขับไล่ออกมา เธอได้รื้อแผนเดิมทาง ใช้ชีวิตอย่างยากลำบากไปเรื่อย
จนในที่สุดก็ได้กลายเป็นแวมไพร์ เธออาฆาตคิดหาในภายหลัง
แต่ตัวเองไม่มีวันไหนเลยที่จะสิ้นความอาฆาตและความเกลียดในวินาทีเธอถูก
ไล่ออกมา

ระยะเวลาโจมตี

แรงอาฆาต
พลังโจมตีเพิ่มขึ้น 10 เท่ากับ 5%
ของพลังโจมตีที่สูญเสียไป (สูงสุด 50%)

สาปแช่ง
ลดความเสียหาย 10% ของพลังโจมตี + 10%
ของพลังโจมตีที่สูญเสียไป และให้ศัตรูลดความ
"มองเห็น" 2 วินาที

รูปที่ 6.3.8 สินิล (แข่งซั๊กหักกระดูก)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำนาบนหลังคน ขวัญ

ถ้าหากการกำนัข้าวบนหลังคนแบบนี้ ยากที่จะยกทำงานบนหลังคนเสีย ยิ่งจะสบายกว่าอีก

ขวัญเป็นเด็กที่เกิดในตระกูลชาวนาธรรมดา แต่ฟ้าผ่าลงมาผลึกก็เริ่มตอแงๆ เป็นแผลจากการทำสงครามระหว่างสองดินแดน จนไปเสวยมาเพราะไปอยู่อะไรก็ได้สักในเรือนของขวัญ เขาจึงไปถนัดกับทั้งสองอาณาจักรมาด้วยเหตุนี้ทำให้เขาเปลี่ยนไปและกลายเป็น "ทำนาบนหลังคน" ด้วยการทำลูกตั้งคนจาก "หมากล่องวาง" ขึ้นมา โดยมีแผนการจะจุดไฟสงครามของทั้งสองอาณาจักรขึ้นอีกครั้งและทำการสู้รบจนเห็นเลือดไปก็ถึงอยู่และตนจะได้เป็นใหญ่แทน

ระยะการโจมตี

เจ็บป่วย
ลดความเสียหายไปอยู่ 1 เมื่อ 100% 1 เมื่อ 100% ความเสียหายนี้ เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% ความเสียหายนี้ เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100%

หัวใจเปราะ
ไม่โจมตีคนที่มีหัวใจเปราะ 100% ของคนที่มีหัวใจเปราะ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100%

รูปที่ 6.3.9 ขวัญ (ทำนาบนหลังคน)

กวนน้ำให้ขุ่น ปิ่น

สงครามนี้เป็นตัวขับเคลื่อนเศรษฐกิจ:

แม้ว่าผู้เคยมีวิชาความรู้กับแรงเสียดแรงในศึกที่ทั้งสองอาณาจักรกำลังทำสงครามกันอยู่ แต่หลังจากทั้งสองสงครามสงบ ความต้องการในศึกก็จบสิ้น และทรัพยากรของทั้งสองฝั่งก็หมดลง ทำให้เมื่อเปิดความขัดแย้งสงครามขึ้นอีกครั้ง เพื่อที่อีกฝ่ายที่ขาดของจะจะได้กลับมาตีตั้งต้น

ระยะการโจมตี

เวียนแห่งความโกลาหล
สร้างความเสียหายไปอยู่ 100% ของคนที่มีหัวใจเปราะ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100%

พรายกระซิบ
เมื่อโจมตี 100% ของคนที่มีหัวใจเปราะ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100% เมื่อ 100%

รูปที่ 6.3.10 ปิ่น (กวนน้ำให้ขุ่น)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าต่างมีหูประตูมิตา
ราตรี

ไม่มีความลับใดเล็ดลอดหูตาของข้าไปได้หรอก...

สถานที่เรือนผู้มีนิไมร์กสนาที่ตนและขอปลงศพผู้กรรมของผู้นั้นเป็นที่สุด เธอสามารถไหลหรือหายไปในเงาไหนก็ได้ในตามใจเธอได้ทุกที่ผ่านทางประตูและหน้าต่าง ด้วยความสามารถที่บวกกับนิสัยของเธอ จึงพูดได้เสียว่าไม่มีความลับใดหรือเรื่องใดที่จะเล็ดลอดสายตาเธอไปได้

ระยะการโจมตี

เคล็ดลับของทักษะ:

ใช้ความสามารถพิเศษเฉพาะในขั้นสูงเพื่อหลบสายตาไปซ่อนตน หากมีใช้เวลามากกว่า 3.0 วินาทีสามารถใช้ได้ทันที

เมื่อใช้ได้ด้วยความรุนแรง จะสามารถโจมตี 2.0% ของพลังโจมตี มีโอกาส 50% ที่จะใช้พลังโจมตีแบบ "พรุ่งนี้" ทำให้โจมตีแบบใช้ความสามารถได้ทันที (2.0%)

รูปที่ 6.3.11 ราตรี (หน้าต่างมีหู ประตูมิตา)

สับปากว่า ไม่เท่าตาเห็น
พิราบสื่อสาร

มีลางสับ มีลางสับมาแจ้ง!!!

นกพิราบส่งสับเห็นชัดเจน ผู้มีหน้าที่คอยบอกเล่าเรื่องราวในข่าวสารต่างๆ โดยที่ตัวมันเองก็ไม่เคยเห็นเรื่องราวนั้นกับตาตัวเอง ทำให้ผู้ส่งจดจำเรื่องราวไปได้ให้รู้ให้เห็นด้วยตาตัวเองดีกว่า แทนที่จะเชื่อข่าวลือจากเจ้าพิราบนี้

ระยะการโจมตี

ส่งสาส์น

ส่งสารแบบใช้พลัง 100% ของพลังโจมตี และมีโอกาส 50% ที่จะใช้พลังโจมตีแบบ "สับปาก"

บอกกล่าว เล่าต่อ

เมื่อโจมตีแล้ว มีโอกาส 50% ที่จะใช้พลังโจมตีแบบ "สับปาก"

รูปที่ 6.3.12 พิบราบสื่อสาร (สับปากว่า ไม่เท่าตาเห็น)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ช่างนอกสุด ช่างในเป็นพร
กุมาริพล



เราบาริรักใช้บิลล์:

บาริพลที่เก่งไม่ได้มีพละกำลังจะเก่งไม่ถูกแต่มีไหวพริบน่าตาน่ารักราวกับตุ๊กตาขน นกสีน่ายิ้มหวานชวนหลงใหลปานเมฆงูกลุ่ ขวบนให้ตุ๊กตาเหลงไหลถึงมายบอกจะดูน่าน่ารักนี่ ซึ่ง แต่ได้คุณแล้วไปช่วยอันตายที่พร้อมจะหาวิธีผู้คนที่เข้าใกล้แบบคาดไม่ถึง

ระยการโจมตี






กลายร่าง
เมื่อได้รับพละพลังจากบาริพล 20% ของพลังชีวิต จะทำให้บาริพลเปลี่ยนเป็นพร 1 นาที เพื่อหนีไปและหลบหนีกับบาริพล 20%

เขมือบ
สามารถ ใช้ได้เมื่ออยู่ในสถานะ "บาริพล" ส่งพลัง บาริพล 100% ของพลังชีวิต และ 20% ของพลังชีวิต และพลังชีวิตให้บาริพล

รูปที่ 6.3.13 กุมาริพล (ช่างนอกสุด ช่างในเป็นพร)



ถวายหัว
ศิลา



เริ่มต้นดำเนินการตามคำสั่งที่ได้รับมอบหมาย...

ศิลาเป็นหน่วยรักษาความปลอดภัยที่ถูกรังสรรค์ และใช้ในไรชชอาณาจักรอวามินเพื่อวัตถุประสงค์ ใช้สู้รบในยามสงคราม รักษาความปลอดภัย และทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายอย่างสุดชีวิตตามที่ได้ตั้งโปรแกรมไว้

ระยการโจมตี






พลังชีวิต
พลังชีวิตเริ่มต้นเริ่มต้นที่ 0 และถ้าความเสียหายที่ได้รับ 50% ของพลังชีวิตของบาริพลพลังชีวิตจะลดลง 10% ของพลังชีวิตของบาริพล (พลังชีวิตจะคืนค่าให้โดยอัตโนมัติ)

พลังงานถูกเจิน
เมื่อได้รับความเสียหายจากพลังชีวิตจะนำพลังชีวิตเหลือ 1 ได้ 1 ครั้ง

รูปที่ 6.3.14 ศิลา (ถวายหัว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 รูปภายในเกม



รูปที่ 6.4.1 ฉากต่อสู้



รูปที่ 6.4.2 เนื้อเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



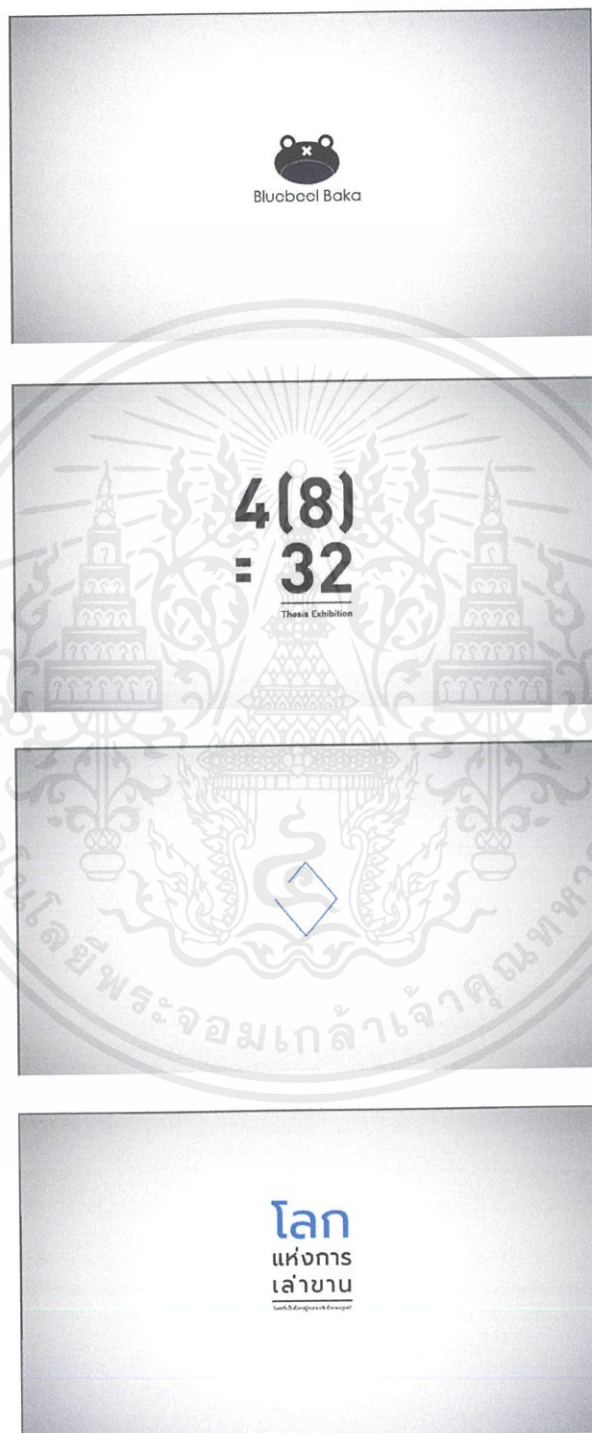
รูปที่ 6.4.3 ฉากเลือกตัวละคร



รูปที่ 6.4.4 หน้ารายละเอียดตัวละคร

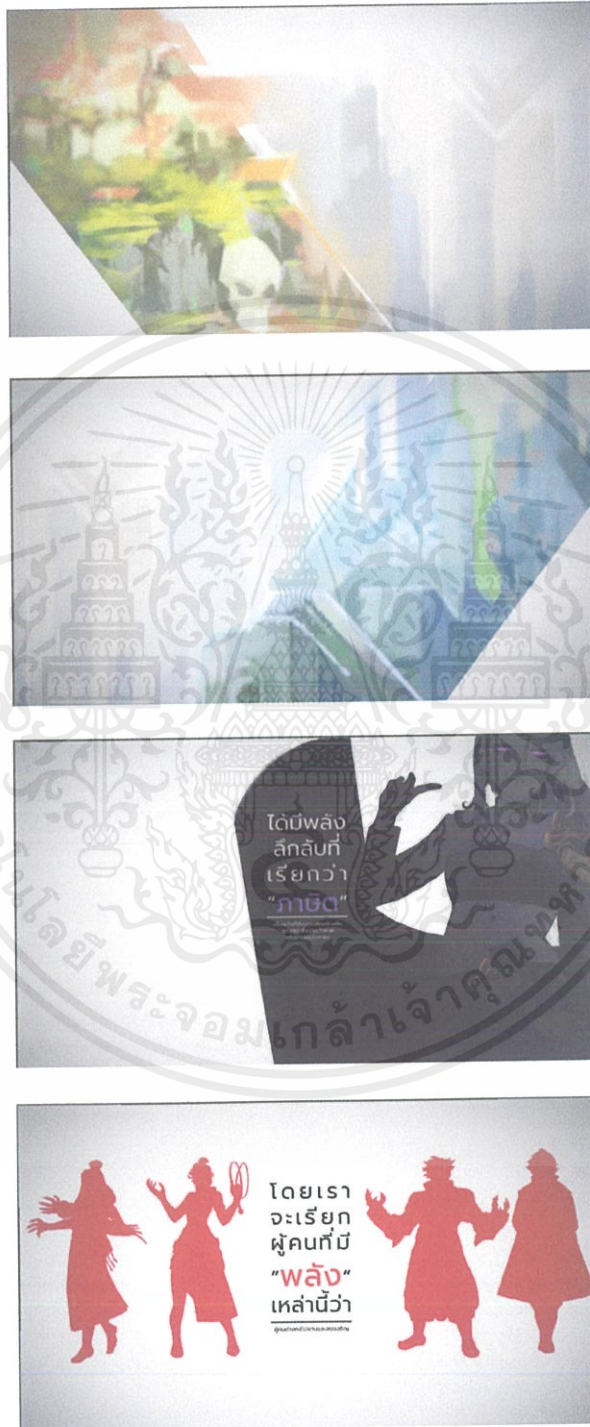
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 วีดีโอโปรโมตเกมอันที่ 1



รูปที่ 6.5.1 วีดีโอโปรโมตเกมอันที่ 1/1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.5.2 วีดีโอโปรโมเกมอันที่ 1/2

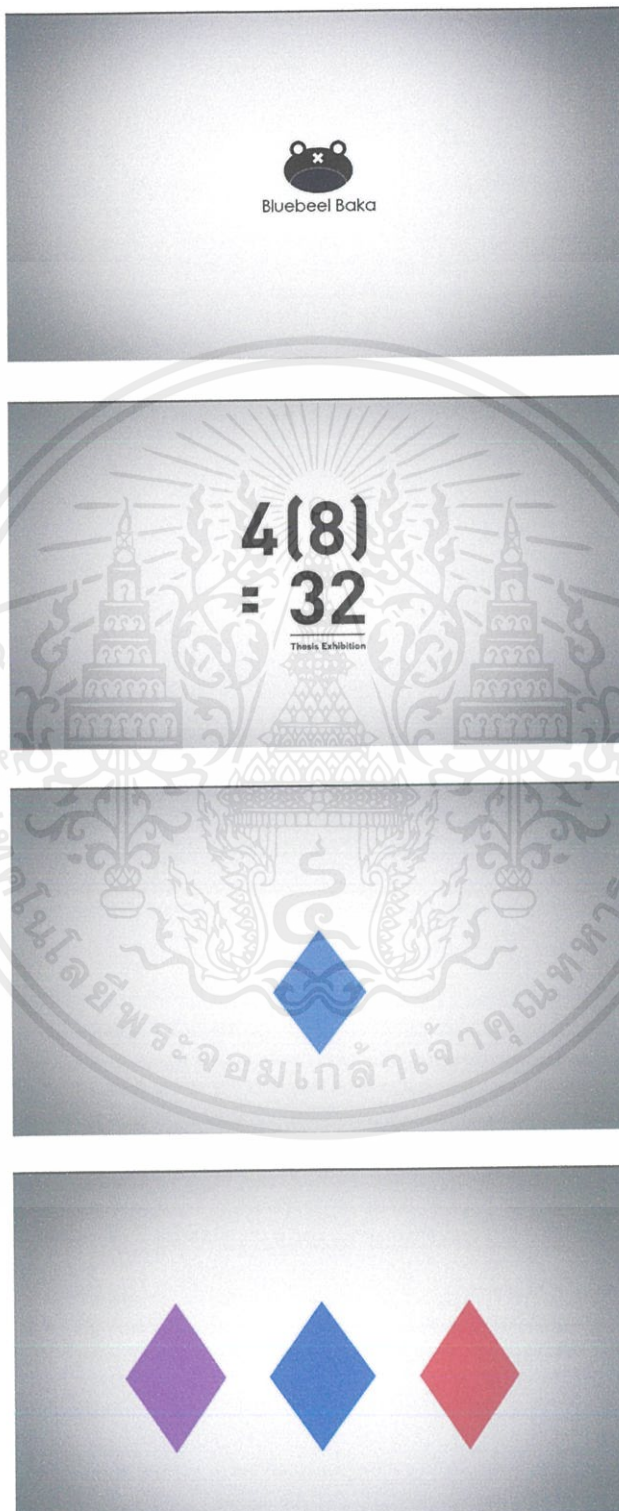
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.5.3 วีดิโอโปรโมทเกมอันที่ 1/3

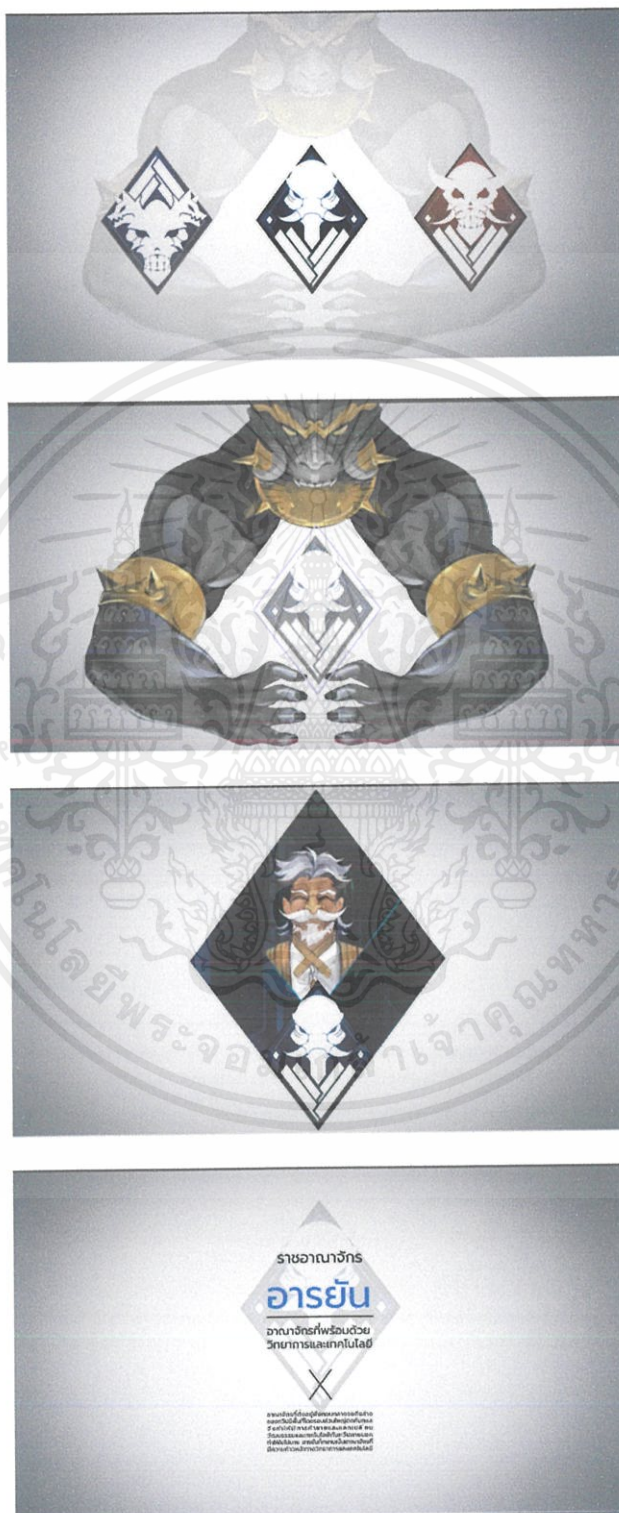
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.6 วีดีโอโปรโมตเกมอันที่ 2



รูปที่ 6.6.1 วีดีโอโปรโมตเกมอันที่ 2/1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.6.2 วัสดุโปสเตอร์เกมอันที่ 2/2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



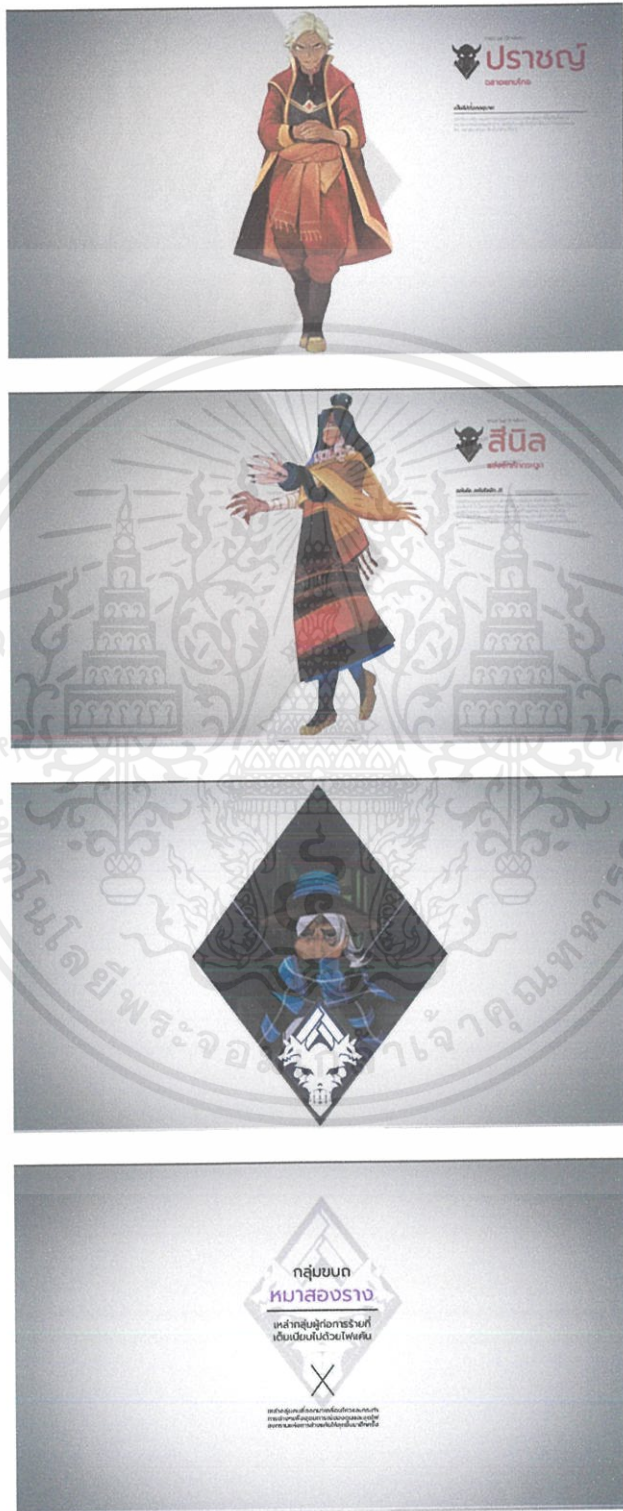
รูปที่ 6.6.3 วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.6.4 วิดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.6.5 วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.6.6 วีดีโอโปรโมทเกมอันที่ 2/6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์เกม “ ภาชิต ” มี ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

ช่วงแรกควรคำนวณภาระงานตั้งแต่เสนอหัวข้อโครงการ จำกัดขอบเขตของโครงการ ให้ดี ไม่ให้ปริมาณงานเยอะเกินไป จำนวนและแบ่งเวลาการทำงานให้ถี่ถ้วน อย่างมีเหตุไปแก้ไขในส่วนเดิมซ้ำๆจนกินเสียเวลาที่ตั้งไว้ คุยกับโปรแกรมเมอร์และตกลงเรื่องภาระงานให้เรียบร้อย

การทำและออกแบบเว็บไซต์ที่ดีนั้น ควรจะทดลอง และตรวจสอบการใช้งานของ UX / UI ว่าทำงานได้ดีและมีประสิทธิภาพมั้ย อีกทั้งการทำเว็บไซต์แบบพาร์ลแลกซ์ ตัวพาร์ลแลกซ์ที่เลือกมาใช้นำเสนอ ควรเชื่อมโยงกับตัวคอนเซ็ป หรือทำให้การเลื่อนดูเว็บดูลื่นไหลหรือดูมีเรื่องราว เพิ่มความน่าสนใจ และการใส่ภาพเคลื่อนไหวภายในเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็น .GIF หรือ วิดีโอ ควรเลือกและตัดสินใจให้ดีว่าควรเลือกใช้แบบไหน ไฟล์ วิดีโอจะมีขนาดใหญ่กว่าทำให้ช้าในการโหลด และเป็นภาระต่อเว็บ แต่ไฟล์ .GIF ก็จำเป็นต้องซื้อโปรแกรมมาแปลงไฟล์ วิดีโอจาก AE เป็นไฟล์ .GIF อีกรอบเพราะ AE ไม่สามารถทำไฟล์ .GIF ได้ แต่ถ้าเลือกใช้เว็บแปลงไฟล์ฟรีในอินเทอร์เน็ต ก็สามารถทำได้เหมือนกัน แต่คุณภาพความละเอียดของภาพจะต่ำมาก

โดยสรุปแล้ว การดำเนินโครงการออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์เกม “ ภาชิต ” สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ มีแค่บางส่วนเท่านั้นที่เป็นปัญหาเล็กน้อย ทำให้ได้งานที่ตอบโจทย์ของผู้จัดทำได้มากที่สุด และเป็นที่ยื่นชอบและสนใจแก่ผู้ที่มาเข้าชมอย่างยิ่ง

บรรณานุกรม

คำสุภาชิต 180 คำ พร้อมความหมาย | ติวฟรี.คอม. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก : <http://www.tewfree.com/คำสุภาชิต> (วันที่ค้นข้อมูล 4 กุมภาพันธ์ 2561)

หลักการ ออกแบบเว็บ ชั้นพื้นฐาน พร้อมองค์ประกอบและรูปแบบโครงสร้าง. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก : <https://www.1belief.com/article/website-design>

(วันที่ค้นข้อมูล 8 เมษายน 2561)

NieR Automata game official website. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก : <http://www.jp.square-enix.com/nierautomata/>

(วันที่ค้นข้อมูล 15 เมษายน 2561)

Gravity Daze game official website. [ออนไลน์]

เข้าถึงได้จาก : <http://www.jp.playstation.com/scej/title/gravitydaze/ps4/>

(วันที่ค้นข้อมูล 15 เมษายน 2561)

[AE] โปรแกรม After Effect คืออะไร?. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก : <http://www.thaigraph.com/thread-2557-1-1.html>

(วันที่ค้นข้อมูล 2 พฤษภาคม 2561)

มาทำความรู้จักกับโปรแกรม AFFER EFFECTS. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก : <https://arit.rmutsv.ac.th/en/blogs/55-มาทำความรู้จักกับโปรแกรม-affer-effects-237>

(วันที่ค้นข้อมูล 2 พฤษภาคม 2561)

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - ชื่อสกุล ธิติวุฒิ ศักดินันท์
 ที่อยู่ปัจจุบัน 20/65 หมู่ 6 ต. เจริญหัก อ. เมือง จ. ราชบุรี 70000
 การติดต่อ E - mail . : milanorx084@gmail.com
 tel . : 095-632-8558

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2549 (ปีการศึกษา 2548) ประถมศึกษา โรงเรียนวัดเขาวัง (แสง ช่วงสุวนิช)
 พ.ศ. 2555 (ปีการศึกษา 2554) มัธยมศึกษา โรงเรียนเบญจมราชูทิศ ราชบุรี
 พ.ศ. 2559 (ปีการศึกษา 2558) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้