

**สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง**

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์นาฬิกา SWATCH รุ่น "SIXTIES VIVID"  
WEBSITE DESIGN FOR PROMOTION SWATCH "SIXTIES VIVID"



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชา นิเทศศิลป์ ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์นาฬิกา SWATCH รุ่น "SIXTIES VIVID"  
WEBSITE DESIGN FOR PROMOTION SWATCH "SIXTIES VIVID"



นางสาวกฤติยา กุลดิลก  
Miss KRITTIYA KULDILOKE

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ กมลวิทย์ ชูอารยะประทีป วันที่ 15/3/2550  
(อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป)

หัวหน้าภาควิชา รักใหม่ วันที่ 30 ส.ค. 50  
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์นาฬิกา SWATCH รุ่น SIXTIES VIVID  
WEBSITE DESIGN FOR PROMOTION SWATCH "SIXTIES VIVID"  
ชื่อ นางสาว กฤติยา กุลดิลก  
สาขาวิชา นิเทศศิลป์  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2549  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ พรรณศรี ชูอารยะประทีป

### บทคัดย่อ

เว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์นาฬิกา SWATCH รุ่น SIXTIES VIVID เป็นการออกแบบเว็บไซต์และนาฬิกาให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับยุค 60's ความเป็นมาของโครงการนี้เนื่องมาจากบริษัท SWATCH ยังไม่มีการออกแบบเว็บไซต์นาฬิกายุค 60's มีเพียงการออกแบบนาฬิกายุค 60's เท่านั้นและไม่มีการทำเป็น Collection ดังนั้นโครงการนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และกระจายข่าวสารที่สำคัญในยุค 60's ให้แก่ผู้ที่สนใจ

แนวทางการออกแบบ คือ การนำหนังสือพิมพ์แทนเหตุการณ์ในอดีต เปรียบเสมือนกับผู้ดูกำลังนั่งอ่านหนังสือพิมพ์ตอนเช้า

ขอบเขตของโครงการ เป็นเว็บเพจจำนวน 12 หน้า ประกอบด้วยหน้าIntro หน้าMain หน้าProduct หน้าข่าวสาร หน้าHistory หน้าContact หน้าLink

ผลสรุปของการจัดทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ ทำให้ได้เรียนรู้ถึงวิธีการแก้ไขปัญหาหลายอย่าง รวมถึงได้ศึกษาและเรียนรู้วิธีการใช้ Macromedia Flash เพิ่มเติมจากความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว ดังนั้นจากประสบการณ์การทำงานในครั้งนี้จึงต้องทำความเข้าใจในงานนั้นๆ เสียก่อน แล้วถึงจะลงมือทำงาน เพราะการใช้ Macromedia Flash ต้องคิดก่อนแล้วถึงลงมือทำ มิฉะนั้นอาจจะต้องเสียเวลากับการแก้ไขในภายหลัง

## กิตติกรรมประกาศ

ขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ และญาติพี่น้องกุดคิลกทุกคน  
ขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ทุกท่านที่คอยให้ความรู้และคำแนะนำที่ดี  
ขอบพระคุณบรรพคณาจารย์ทุกท่านที่เคยให้ความรู้มาทั้งในและนอกห้องเรียน  
ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ภาควิชานิเทศศิลป์ ที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจ  
ขอบคุณสื่อทุกสื่อที่มีข้อมูลให้ข้าพเจ้าได้ค้นคว้า  
และขอบคุณทุกๆ คนที่ข้าพเจ้ายังไม่ได้กล่าวถึง

กฤติยา กุดคิลก



## คำนำ

เว็บไซต์นาฬิกา SWATCH รุ่น SIXTIES VIVID เป็นการผสมผสานกันระหว่างอดีตและปัจจุบันและเว็บไซต์นี้ยังเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโลกอดีตสู่โลกปัจจุบันอีกด้วย เพื่อให้คนในโลกปัจจุบันได้รู้ถึงความเป็นไปในอดีตและนำกลับมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

เว็บไซต์นี้ไม่เพียงแต่ให้ข้อมูลในยุค 60's เท่านั้น แต่ยังนำเสนอสินค้าที่มีแนวความคิดมาจากอดีตอีกด้วย ดังนั้นข้าพเจ้าจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเว็บไซต์นี้จะเป็นที่ชื่นชอบของคนที่รักความเป็นยุค 60's และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นต่อไป

กฤติยา กุลติลก



ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

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

### บทที่

1. เว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์ SWATCH รุ่น SIXTIES VIVID	
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขั้นตอนการทำงาน.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 กลุ่มเป้าหมายโครงการ.....	3
1.6 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	3
2. การออกแบบ Website	
2.1 อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์.....	4
2.2 ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต.....	4
2.3 World Wide Web คืออะไร.....	5
2.4 ความหมายของ Home Page.....	5
2.5 ความหมายของ Html.....	5
2.6 Web Browser Program.....	6
2.7 Multimedia.....	6
2.8 ความเป็นมาของ Flash.....	6
2.9 ความหมายของ Flash.....	7
2.10 ข้อมูลเกี่ยวกับMultimedia.....	8
2.11 ความหมายของมัลติมีเดีย.....	8
2.12 องค์ประกอบของMultimedia.....	9
2.13 การรวมองค์ประกอบของMultimedia.....	10

2.14	ความหมายของ Interactive Multimedia.....	10
2.15	การออกแบบมัลติมีเดีย.....	10
2.16	Information Design.....	11
2.17	หลักและกฎเกณฑ์ในการออกแบบมัลติมีเดีย.....	12
2.18	ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบมัลติมีเดีย.....	13
2.19	เป้าหมายในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย.....	14
3.	ข้อมูลเกี่ยวกับยุค 60's	
3.1	ความเป็นมาของยุค 60's.....	15
3.2	ประวัติ Twiggy Lawson.....	17
3.3	ประวัติ Roy Lichtenstein.....	20
3.4	ประวัติ John F. Kennedy.....	21
3.5	ประวัติ The Beatles.....	24
3.6	ประวัติ Vietnam War.....	26
4.	วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น	
4.1	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
4.2	การออกแบบในยุค Retro.....	29
4.2	ขั้นตอนการทำงาน.....	29
4.3	แผนผังโครงสร้าง.....	30
4.4	ลักษณะสีที่นำมาใช้.....	31
4.5	ลักษณะและแนวทางในการออกแบบ.....	32
4.6	แนวทางในการออกแบบเว็บไซต์.....	32
4.7	แนวทางในการออกแบบนาฬิกา.....	32
4.8	เป้าหมายในการออกแบบ.....	37
5.	การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง	
5.1	แบบร่างนาฬิกา Twiggy Eyes.....	38
5.2	แบบร่างนาฬิกา Whaam!! .....	39
5.3	แบบร่างนาฬิกา Thirty-Fifth President.....	40
5.4	แบบร่างนาฬิกา Let It Be.....	41
5.5	แบบร่างนาฬิกา Vietcong Soldier.....	42
5.6	แบบร่างเว็บไซต์ครั้งที่ 1.....	43

5.7	แบบร่างเว็บไซต์ครั้งที่ 2.....	44
5.8	แบบร่างเว็บไซต์ครั้งที่ 3.....	47
6.	ผลงานจริง	
6.1	นาฬิกา Twiggy Eyes.....	53
6.2	นาฬิกา Whaam!! .....	54
6.3	นาฬิกา Thirty-Fifth President.....	55
6.4	นาฬิกา Let It Be.....	56
6.5	นาฬิกา Vietcong Soldier.....	57
6.6	Animation Intro.....	58
6.7	Main Page.....	63
7.	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	69
	บรรณานุกรม.....	70
	ประวัติผู้เขียน.....	71



## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. Twiggy Lawson.....	17
2. Roy Lichtenstein.....	20
3. John F. Kennedy.....	21
4. The Beatles.....	24
5. Vietnam War.....	26
6. แผนผังการวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
7. ลักษณะการใช้สี.....	31
8. รูปตัวอย่างของสีที่ใช้.....	31
9. Twiggy Eyes.....	33
10. Whaam!!.....	34
11. Thirty-Fifth President.....	35
12. Let It Be.....	36
13. Vietcong Soldier.....	37
14. แบบร่างนาฬิกา Twiggy Eyes.....	38
15. แบบร่างนาฬิกา Whaam!!.....	39
16. แบบร่างนาฬิกา Thirty-Fifth President.....	40
17. แบบร่างนาฬิกา Let It Be.....	41
18. แบบร่างนาฬิกา Vietcong Soldier.....	42
19. แบบร่างเว็บไซต์หน้า Intro แบบที่ 1 ครั้งที่ 1.....	43
20. แบบร่างเว็บไซต์หน้า Intro แบบที่ 2 ครั้งที่ 1.....	44
21. แบบร่างเว็บไซต์ครั้งที่ 2.....	45
22. แบบร่างเว็บไซต์ครั้งที่ 3.....	48
23. นาฬิกา Twiggy Eyes.....	53
24. นาฬิกา Whaam!!.....	54
25. นาฬิกา Thirty-Fifth President.....	55
26. นาฬิกา Let It Be.....	56
27. นาฬิกา Vietcong Soldier.....	57
28. ผลงานจริง.....	58

๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความสำคัญของโครงการ

โครงการออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์นาฬิกา SWATCH รุ่น SIXTY VIVID ในปัจจุบันเว็บไซต์เป็นสื่อที่มีความนิยมกันอย่างแพร่หลายทั่วโลก เว็บไซต์เป็นเทคโนโลยีที่สามารถสื่อสารกับผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เล่นสามารถรับข่าวสารได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ไม่พลาดข่าวสารทั่วโลก

การออกแบบเว็บไซต์ก็เป็นอีกสื่อที่น่าสนใจและสามารถใช้ประโยชน์ได้หลายอย่าง ดังนั้นจึงเลือกที่จะออกแบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์นาฬิกา

Swatch เป็นแบรนด์นาฬิกาที่มีชื่อเสียงยี่ห้อหนึ่งของโลก บริษัท Swatch ผลิตนาฬิกาออกมาจำหน่ายหลากหลายแบบ เช่น นาฬิกาข้อมือ นาฬิกาแขวน นาฬิกาปลุก หรือแม้แต่โทรศัพท์บ้านและโทรศัพท์มือถือ ทางบริษัทส่งออกนาฬิกาไปจำหน่ายแล้วทั่วโลก Swatch ผลิตนาฬิกาออกมาหลาย Collection มีทั้งทางด้านกีฬา แฟชั่น คนตรี สังคม และศิลปะ ในปัจจุบันบริษัท Swatch ยังไม่มีการทำเว็บไซต์นาฬิกาในยุค 60's โดยเฉพาะ และไม่มีการออกแบบนาฬิกาที่ประยุกต์จากแนวความคิดในยุค 60's ที่เพียงพอ ดังนั้นจึงเกิดเป็นโครงการออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์นาฬิกา SWATCH รุ่น SIXTY VIVID ขึ้น

โครงการนี้เป็นแนวคิดใหม่ที่จะนำเอาสภาพสังคมความเป็นอยู่ในยุค 60's มาประยุกต์ใช้ในสื่อมัลติมีเดีย จัดทำขึ้นมาเพื่อนำเสนอเว็บไซต์และนาฬิกาในรูปแบบที่แตกต่างออกไป โดยออกแบบให้เข้ากับสภาพสังคมในยุค 60's ให้มากที่สุดและเพื่อเป็นการให้ความรู้แก่ผู้รับข่าวสารให้ทราบถึงสถานการณ์ที่สำคัญในยุค 60's

โครงการนี้มุ่งเน้นที่การออกแบบแนวความคิดใหม่ จึงจำเป็นต้องออกแบบกราฟิกเพื่อให้เข้ากับสภาพสังคมในยุคนี้ โดยคำนึงถึงการนำความรู้ทางด้านกราฟิกมาประกอบเพื่อสร้างความน่าสนใจและเข้าถึงแก่นของยุค 60's ได้ง่ายและสามารถสร้างภาพลักษณ์ในอีกรูปแบบหนึ่งของ Swatch ได้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและเสริมทักษะความเข้าใจในลำดับขั้นตอนการออกแบบ การทำภาพเคลื่อนไหว
2. เพื่อแนะนำสินค้าแก่ผู้ที่สนใจ โดยมีคำแนะนำอธิบายให้เข้าใจได้ง่าย
3. เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และกระจายข่าวสารที่สำคัญในยุค 60's ให้แก่ผู้ที่สนใจ
4. เพื่อเป็นการโปรโมตนาฬิกา Swatch ทางอินเทอร์เน็ตที่นับวันจะมีผู้สนใจมากขึ้น
5. เพื่อสร้างภาพลักษณ์นาฬิกา Swatch ในอีกรูปแบบหนึ่ง

## 1.3 ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณา อธิบายเนื้อหาของงาน รวมทั้งแนวทางในการออกแบบ
2. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดและสรุปข้อมูล
3. แยกแยะออกแบบชิ้นงานทีละส่วน โดยเริ่มจากการทำหน้า Intro ที่มีภาพเคลื่อนไหวที่เป็นส่วนสำคัญก่อน ซึ่งพิจารณาตามลำดับความเหมาะสม
4. สรุปภาพลักษณ์โดยรวมพร้อมแนวคิด
5. ร่างและออกแบบกราฟิกประกอบทุกส่วนภายในเว็บไซต์
6. นำทุกสิ่งมาประกอบเข้าด้วยกันจนเป็นผลสำเร็จ
7. นำข้อมูลที่รวบรวมทั้งหมดมาสรุปเป็นงานเอกสาร

## 1.4 ขอบเขตของโครงการ

เป็นเว็บเพจจำนวน 12 หน้า โดยมีเนื้อหาประกอบแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1. หน้า Intro
2. หน้าหลัก
3. หน้าประวัติ
4. หน้าสินค้า
  - Twiggy Eyes (ประวัติ Twiggy Lawson)
  - Whaam!! (ประวัติ Roy Lichtenstein)
  - Thirty-Fifth President (ประวัติประธานาธิบดี John F. Kennedy)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Let It Be (ประวัติวง The Beatles)
  - Vietcong Soldier (ประวัติสงครามเวียดนาม)
5. หน้าติดต่อกับทางบริษัท
  6. หน้าเชื่อมไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ

### 1.5 กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

1. ผู้ที่ชื่นชอบและสนใจนาฬิกา Swatch
2. ผู้ที่ชื่นชอบและสนใจยุค 60's

### 1.6 แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลของยุค 60's
2. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบเว็บไซต์
3. ศึกษาข้อมูลการออกแบบเว็บไซต์
4. ศึกษาข้อมูลการออกแบบนาฬิกา
5. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดการออกแบบเว็บไซต์
6. สร้างแบบร่าง แก๊ซ และปรับปรุงแบบ
7. ทดลองออกแบบกราฟิกภาพเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับข้อมูลที่ได้วิเคราะห์มาในแต่ละหัวข้อที่แยกไว้
8. ทดลองออกแบบนาฬิกาให้เข้ากับสถานการณ์ในยุค 60's
9. ผลงานจริง ประเมินผล

## บทที่ 2

### การออกแบบ Website

#### 2.1 อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์

การกำเนิดของอินเทอร์เน็ต ถือเป็นการปฏิวัติครั้งยิ่งใหญ่ของวงการคอมพิวเตอร์และระบบสื่อสารโทรคมนาคมที่ไม่เคยมีมาก่อน อินเทอร์เน็ตเกิดจากการรวมตัวกันขององค์ประกอบหลายๆ ด้านที่เคยได้คิดค้นกันมาแล้ว เช่น ระบบโทรศัพท์ โทรเลข วิทยุ และคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตถือได้ว่าประสบความสำเร็จอย่างยิ่งในด้านการลงทุน พัฒนาและคิดค้น ที่ต้องต้องการให้มีการกระจายข่าวสารต่างๆ เกิดขึ้นในระบบเครือข่าย

#### 2.2 ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเกิดจากการที่ต้องการให้มีการเชื่อมโยงและสื่อสารกันได้ทางคอมพิวเตอร์ โดยใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ใช้งานให้คุ้มค่าที่สุดที่สุด เริ่มต้นโดยในปี ค.ศ. 1960 กระทรวงกลาโหมของสหรัฐได้จัดตั้งหน่วยงาน Advance Research Project Agency (ARPA) ขึ้นมาเพื่อสนับสนุนการวิจัยและค้นคว้าโดยแนวความคิดของเครือข่ายอาร์พานีตคือ เมื่อใดที่เกิดปัญหาเกี่ยวกับการส่งข้อมูลของเครือข่ายหนึ่งขึ้นมา เราก็สามารถส่งข้อมูลไปยังเครือข่ายอื่นที่สามารถทำงานได้อย่างปกติ โดยไม่ต้องมีการส่งข้อมูลใหม่อีก ซึ่งแนวความคิดนี้ก็เป็นรากฐานของเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ ที่มีความสามารถในการหาข้อมูลข่าวสารได้โดยง่าย ด้วยระบบ Search Engine ซึ่งเป็นการหาข้อมูลในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยอัตโนมัติ

นอกจากนี้ยังมีการทำธุรกิจทางอินเทอร์เน็ต หรือที่เราเรียกว่า E-Commerce ซึ่งเป็นที่นิยมกันมากในปัจจุบัน การฟังเพลงหรือดูภาพยนตร์ต่างๆ เราก็สามารถทำได้ทางอินเทอร์เน็ต เพียงแต่เรามีโปรแกรมการทำงานเท่านั้น การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารก็เป็นอีกทางหนึ่ง ที่มักจะนิยมใช้ในการกระจายข่าวสารต่างๆ

## 2.3 World Wide Web คืออะไร

World Wide Web หรือ www เรียกสั้นๆ ว่า Web เป็นรูปแบบหนึ่งของระบบการเชื่อมโยงการกระจายข่าวสาร ใช้ในการค้นหาหาข้อมูลต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต จากแหล่งข้อมูลหนึ่งไปยังอีกที่ที่อยู่ห่างไกลออกไป นำเสนอข้อมูลในรูปแบบมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก เสียง

นอกจากนี้เว็บบังมีโครงสร้างที่เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ที่เป็นลักษณะลิงค์เชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจหน้าต่างๆ ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตง่ายและมีความสะดวกยิ่งขึ้น

## 2.4 Home Page

เกิดจากไฮเปอร์เท็กซ์ที่ผู้เข้าไปใช้บริการบนอินเทอร์เน็ตพบเห็นกันมากที่สุด และเป็นจุดเด่นที่ผู้ใช้เกิดความสนใจและอยากที่จะกลับมาใช้บริการอีกครั้งหนึ่ง

ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและศูนย์บริการเว็บทุกแห่งต่างมีโฮมเพจเป็นของตนเองเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่แสดงว่าในสถานที่นั้นๆ ให้บริการอะไรบ้าง เมื่อเราเข้าสู่โฮมเพจแล้วเราจะเดินทางไปไหนก็ได้ โฮมเพจทำหน้าที่เป็นจุดรวมของการเดินทางไปสู่ดินแดนแห่งใหม่ นับว่าโฮมเพจเป็นหน้าตาขององค์กรนั้น และเราเรียกข้อมูลที่เชื่อมต่อจากหน้าโฮมเพจว่าเว็บเพจ

หน้าตาของโฮมเพจของแต่ละที่จะมีความแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับรูปแบบขององค์กรนั้นๆ โฮมเพจไม่ควรมีภาพที่ใหญ่จนเกินไป เพราะจะทำให้โหลดช้า ไม่ควรมีหลายหน้า และควรมีระบบโครงสร้างของเว็บที่ดี ไม่ควรซับซ้อนจนเกินไป

## 2.5 Html

ต่อมาจากคำว่า Hyper Text Markup Language เป็นรูปแบบหนึ่งของภาษา SGML หรือ Standard Generalized Markup Language นิยมใช้ทั่วไปบนอินเทอร์เน็ตเหมือนกับที่เราใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ Dos ซึ่งถูกคัดแยกออกมาจากโปรแกรมระบบปฏิบัติการ Unix เช่นเดียวกับ Html ซึ่งเป็นโปรแกรมหลักสำหรับการสร้างโฮมเพจ

## 2.6 Web Browser Program

ไฮเปอร์เท็กซ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาจะอยู่ในรูปแบบของแฟ้มเอกสาร Html ที่มีการกำหนดคุณสมบัติของเว็บเพจ ถ้าต้องการผลลัพธ์ว่าเป็นอย่างไรจะต้องผ่าน โปรแกรมที่เป็นคำสั่งนี้เสียก่อน เราเรียกโปรแกรมนี้ว่า เว็บเบราว์เซอร์ ซึ่งจะแสดงผลออกมาเป็นรูปภาพ เสียง ข่าวสาร และข้อมูลต่างๆ

## 2.7 Multimedia

สมัยก่อนการใช้งานอินเทอร์เน็ตจะช้าเนื่องจากเครือข่ายสมัยก่อนเพิ่งเริ่มใช้งานและมีความเร็วต่ำ โปรแกรมที่ใช้บีบอัดไฟล์ยังไม่มีการพัฒนา ทำให้การใช้งานบนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีแต่ข้อมูลหรือข้อความเท่านั้น ถ้ามีภาพกราฟิกก็จะมีการโหลดภาพที่ช้ามาก เนื่องจากมีความเร็วต่ำ ทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย ต่อมาได้มีการพัฒนาโปรแกรมที่จะช่วยในการบีบอัดไฟล์ที่มีประสิทธิภาพสูง เช่น รูปแบบ Mpeg ไฟล์ชนิดต่างๆ พร้อมกับโปรแกรมที่ช่วยสร้างเว็บมัลติมีเดียต่างๆ เช่น Flash หรือ Director จนทำให้เราสามารถสร้างเว็บเพจที่มีข้อมูลภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง กราฟิก และเสียงได้

## 2.8 ความเป็นมาของ Flash

Flash เป็นหนึ่งในหลายๆ โปรแกรมที่ถูกพัฒนาโดยบริษัท Macromedia เพื่อให้ใช้โปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่สวยงามและมีลูกเล่นต่างๆ ที่ดึงดูดผู้เข้าชม ที่จริงแล้วแรกเริ่ม Flash กำเนิดมาจากบริษัท Future Splash และ Macromedia ได้ซื้อลิขสิทธิ์ Plug-in และเครื่องมือวาดภาพกราฟิกมาพัฒนาต่อ ซึ่งตอนแรกดูเหมือนว่าโปรแกรมที่ถูกนำมาพัฒนาใหม่นี้จะไร้สาระ และไม่มีอะไรน่าสนใจเลยเมื่อเทียบกับโปรแกรมอื่น

แต่เมื่อ Flash 3 ได้ออกมาในปี 2541 Flash ได้เริ่มที่จะกลายเป็นเครื่องมือมาตรฐานที่ใช้สำหรับการสร้างเว็บไซต์ไปแล้ว ในเรื่องของความนิยม มีบริษัทต่างๆ มากมาย ได้เปลี่ยนเว็บไซต์ของตัวเองจาก Html ธรรมดา มาเป็น Flash ในการออกแบบสร้างภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งทำระบบมัลติมีเดียต่างๆ ให้กับเว็บไซต์ของตัวเอง

เครื่องมือโปรแกรม Flash ได้ถูกพัฒนามากขึ้น มันดูเหมือนว่าภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์จะมีข้อได้เปรียบมากกว่าภาพกราฟิกแบบบิตแมป ในด้านการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กลง และเหมาะสมกับการใช้งานในระบบอินเทอร์เน็ตที่ต้องการความเร็วในการเรียกข้อมูลสูง นอกจากนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรแกรม Flash ในธรรมดानीี้แล้ว Macromedia ยังได้ออกแบบโปรแกรมสำหรับทำงานทางด้านฝั่งเซิร์ฟเวอร์อีกด้วย เรียกว่า Flash Generator ซึ่งจะทำหน้าที่เหมือนโปรแกรม ASP ในการติดต่อและรับส่งข้อมูลแต่จะมีลักษณะเป็นภาพกราฟิกมากกว่าข้อมูลที่เป็นข้อความธรรมดา

## 2.9 Flash

Flash เป็นโปรแกรมที่ใช้เทคโนโลยีภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ในเว็บ ซึ่งเทคโนโลยีกราฟิกหลักๆ มีอยู่ 2 แบบ คือ

1. เทคโนโลยีราสเตอร์ (Raster) เป็นภาพที่ประกอบไปด้วยสี่เหลี่ยมเล็กๆ และมีสีอยู่ภายใน ที่เราเรียกกันว่า Pixel ซึ่งความละเอียดของภาพจะขึ้นอยู่กับจำนวน Pixel ที่จะแสดงนี้ โดยปกติภาพแบบราสเตอร์นี้ จะมีลักษณะเหมือนชั้นบันได เมื่อภาพถูกขยายเข้ามามากๆ และโดยมากแล้ว ภาพกราฟิกแบบราสเตอร์จะเหมาะสมกับภาพประเภทรูปถ่าย หรือรูปที่มีรายละเอียดของสีมากๆ และ โปรแกรมที่ใช้งานกราฟิกประเภทนี้ เช่น Adobe PhotoShop และ Paint
2. เทคโนโลยีแบบเวกเตอร์ (Vector) จะเป็นภาพที่เกิดจากลายเส้นต่างๆ ที่ถูกนิยามไว้แล้ว ในทางคณิตศาสตร์ ดังนั้นภาพแบบเวกเตอร์จึงไม่ขึ้นอยู่กับตัวกลางที่ถ่ายทอดภาพนั้นเลย และสามารถย่อ ขยายภาพได้โดยไม่สูญเสียรายละเอียดอีกด้วย ดังนั้นภาพของเวกเตอร์นี้จึงเหมาะสำหรับการเขียนตัวอักษร ภาพกราฟิกหนา และภาพกราฟิกในเว็บ

นอกจากนั้นข้อแตกต่างโดยทางธรรมชาติของเทคโนโลยีทั้ง 2 นี้ ภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ โดยส่วนใหญ่จะมีขนาดของไฟล์ที่เล็กกว่าภาพแบบราสเตอร์มาก ดังนั้น Flash จึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมจะสร้างเว็บเพจ และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ในเว็บมาก ซึ่งเว็บไซด์อาจมีขนาดเล็กเพียง 191 KB แต่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวหรือทำหน้าที่ได้ประมาณ 3 นาที พร้อมกับมีเสียงดนตรีอีกด้วย

ดังนั้น Flash จึงอาจเป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างเว็บไซด์ที่มีระบบมัลติมีเดียทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และเสียงที่เรากำหนดให้ปุ่มต่างๆ พร้อมกับการที่สร้างฟอร์มที่น่าสนใจ นอกจากนั้นความสามารถในการบีบอัดไฟล์ทั้งรูปภาพและเสียงให้มีขนาดเล็กลง ก็เป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญอีกข้อหนึ่งเช่นกัน

ปัจจุบันในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการถือกำเนิดของเว็บไซด์ต่างๆ เป็นจำนวนมาก และมีที่ท่าว่าจะมากขึ้นเรื่อยๆ อันเนื่องมาจากประโยชน์ต่างๆ มากมายของอินเทอร์เน็ตที่กล่าวไปแล้ว

ดังนั้นในการสร้างเว็บไซด์ในรูปแบบมัลติมีเดียนี้จะมีประโยชน์และข้อได้เปรียบเว็บไซด์ที่เป็นภาพนิ่ง อันเนื่องมาจากการรับรู้ของมนุษย์มักมีการตอบสนองภาพเคลื่อนไหวที่ดีกว่าภาพนิ่ง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และเป็นที่ยอมรับ (ถึงแม้จะมีภาพเคลื่อนไหวอยู่บางภาพใน Html ก็ตาม) ตรงที่ความสามารถในการดึงดูดผู้ชม

ดังนั้นการที่เราสามารถสร้างเว็บไซต์ที่เปลี่ยนแปลงข้อมูลข่าวสารให้มีความทันสมัยและใหม่อยู่เสมอ มีการแนะนำรูปแบบเว็บเพจที่น่าสนใจ ดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาอีก มีระบบมัลติมีเดีย ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ระบบเสียงที่ไหลลื่นได้เร็ว จะเป็นสิ่งที่นำความสำเร็จไปสู่เว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้นมานั่นเอง

## 2.10 ข้อมูลเกี่ยวกับมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียเริ่มต้นราวๆ ต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อมๆ กับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อๆ ว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์เฟซที่สามารถแสดง ได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งาน ต่อมาในราวๆต้นปี พ.ศ. 2534 บริษัทไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบการวินโดวส์มีศักยภาพมากขึ้น ในเรื่องของภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็มพีซี (MPC : Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้เป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราวๆ ต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่น ไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มีดี (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

## 2.11 ความหมายของ Multimedia

คำว่า มัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วยข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความกราฟ ภาพศิลป์(Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว(Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น (Vaughan. 1993)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.12 องค์ประกอบของ Multimedia

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ จะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบดังนี้

**ตัวอักษร (Text)** ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายๆ แบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ขียนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิก หรือเล่นวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

**ภาพนิ่ง (Still Images)** ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เล่น ภาพถ่าย หรือ ภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วย การมองเห็น ไม่ว่าจะคู่มือ ตำรา หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำหนึ่งคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphic User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

**เสียง (Sound)** เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี (CD-Rom Audio Disc) เทปเสียงและวิทยุ เป็นต้น

**ภาพเคลื่อนไหว (Animation)** ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก อาทิ การเคลื่อนไหวของลูกสูบแล้วแล้วในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นภาพเคลื่อนไหวจึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหว โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจ ก็มี Autodesk Animation ซึ่งที่คุณสมบัติทั้งในด้านการออกแบบกราฟิกละเอียดสำหรับใช้ในมัลติมีเดียตามต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์(Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะหมายถึงการใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากตัวอักษรอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์หรือคลิก ลงบนปุ่มเพื่อหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูลต่อไป

## 2.13 การรวมองค์ประกอบของ Multimedia

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่น ใช้ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการสแกน นอกนั้นก็อาจมีเสียงและวิดิทัศน์ร่วมอยู่ด้วยก็ได้ การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ แบบแรกคือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อนำเสนอและแบบที่สอง คือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม

## 2.14 ความหมายของ Interactive Multimedia

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามความต้องการ ได้จะเรียกว่ามัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็ช่วยให้ผู้เรียนรู้หรือทำกิจกรรมรวมถึงสื่อต่างๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อต่างๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและเร้าความน่าสนใจเพิ่มความสุขสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

## 2.15 การออกแบบมัลติมีเดีย

เทคโนโลยีการสื่อสารได้พัฒนามาจนไกล และเกิดสื่อแขนงใหม่มากมาย ไม่ว่าจะเป็นซีดีรอม หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและแน่นอนว่าทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องมีศิลปะการออกแบบเข้าไปเกี่ยวข้องอยู่ด้วยเสมอ การออกแบบสำหรับสื่อแขนงใหม่เหล่านี้จะแตกต่างจากการออกแบบสิ่งพิมพ์โดยสิ้นเชิง

การปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ให้กับข้อมูลต่างๆ ที่ถูกนำเสนอผ่านข้อมูลดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญ นักออกแบบจำเป็นต้องเรียนรู้อีกทั้งยังเป็นหัวใจของการนำเสนอข้อมูลฝ่ายสื่อต่างๆ ที่อยู่

รูปแบบดิจิทัล เพราะไม่ว่าจะเป็นซีดีรอม หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล้วนแต่มีขีดความสามารถในการแสดงข้อมูลได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก รวมทั้งเสียง ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ช่วยให้สื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจกว่าสื่อสิ่งพิมพ์

มัลติมีเดีย สื่อรูปแบบใหม่แห่งทศวรรษถือว่าเป็นจุดรวมศาสตร์และศิลป์ด้วยเทคโนโลยีของฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เสริมต่างๆ ของซอฟต์แวร์ และสิ่งที่ขาดเสียไม่ได้คือความคิดสร้างสรรค์ฝีมือและประสบการณ์ของผู้ที่สร้างงานมัลติมีเดียได้ตั้งนานแล้วและต่างก็มีผลงานออกสู่ตลาดมากมาย สามารถสร้างรายได้เป็นกอบเป็นกำ เนื่องจากมูลค่าของการสร้างงานมัลติมีเดียที่สูงกว่างานสิ่งพิมพ์ จะเห็นได้จากบรรดาซีดีรอมที่มีขายกันอยู่เกลื่อนตลาด ซึ่งหากนับจำนวนแล้วอาจจะมากมายพอกๆ กับสื่อสิ่งพิมพ์เลยทีเดียว

## 2.16 Information Design

หลักของการออกแบบข้อมูลนั้นมีอยู่ด้วยกัน 2 แบบ คือ แบบที่ 1 ข้อมูลแบบเข้าทางตรง (Direct Access) กับแบบที่ 2 ข้อมูลเข้าได้หลายทิศทาง (Random Access)

ข้อมูลแบบเข้าทางตรง เป็นรูปแบบพื้นฐานของมัลติมีเดีย ที่มีหน้าจอหลักอยู่หน้าจอเดียว ข้อมูลจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ภายในขอบเขตของข้อมูลที่กำหนด โดยมีตัวนำทาง (เลือกดูข้อมูล) สำหรับให้ผู้ดูเลือก ซึ่งตัวนำทางนี้อาจจะเป็นปุ่ม (Button) ข้อความ (Hyper Text) หรือ กราฟิก (Icon) ก็ได้ และเมื่อผู้ดูไม่ต้องการดูข้อมูลต่อไปแล้ว ก็จะมีตัวนำทางข้อมูลประเภทแคตตาล็อกง่ายๆ หรือการนำเสนองานโดยทั่วไป

ซึ่งหากท่านยังใหม่สำหรับการใช้งานมัลติมีเดียควรเลือกการใช้การออกข้อมูลแบบเข้าทางตรงจะง่ายกว่า เพราะมีการใช้ตัวนำทางอยู่เพียงไม่กี่ตัว และไม่คอยซับซ้อนเท่าใดนัก หากจะเปรียบเทียบให้เห็นกันง่ายๆ ก็คงคล้ายกับตู้ ATM ของธนาคารต่างๆ นั่นเอง จะสังเกตได้ว่าบุคคลทุกระดับสามารถใช้เครื่อง ATM ได้โดยไม่ยุ่งยาก เพราะปุ่มแต่ละปุ่มจะเป็นตัวนำผู้ดูเข้าไปยังแต่ละหน้าจอของข้อมูลที่เตรียมไว้

ในการออกแบบโครงสร้างข้อมูล ท่านควรทำความรู้จักกับรูปแบบต่างๆ ของมัลติมีเดียที่สามารถมีปฏิริยาตอบสนองกับผู้ดูเสียก่อน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบหลักๆ ได้แก่

1. งานนำเสนอ (Presentation)
2. รายละเอียดสินค้า (Catalogs)
3. การสอนด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer-Based Training)
4. เกมคอมพิวเตอร์ (Game)

ทั้ง 4 รูปแบบของมัลติมีเดียที่กล่าวมานี้ สามารถใช้ได้ทั้งการออกแบบข้อมูลแบบเข้าหาทางตรงหรือแบบเข้าหาได้หลายทิศทาง ซึ่งขึ้นอยู่กับปริมาณของเนื้อหาได้หลายทิศทาง ซึ่งขึ้นอยู่กับปริมาณของเนื้อหา จนถึงรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ที่ต้องการ

การออกแบบมัลติมีเดีย ควรมีการวางแผนแนวทางการดำเนินเรื่อง ตลอดจนเส้นทางเข้าหาข้อมูลเพื่อจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา ก่อนที่จะทำการออกแบบหน้าตาของมัน ทั้งนี้เพื่อสะดวกในการจัดเตรียมส่วนประกอบที่ต้องใช้ให้พร้อมก่อนลงมือทำงาน และยังช่วยให้การทำงานมีความคล่องตัวมากขึ้น

โครงสร้างมัลติมีเดีย เปรียบได้กับโครงสร้างของต้นไม้ มีทั้งแบบที่เป็นเส้นตรงเพียงเส้นเดียวเช่นต้นไม้ หรือแบบที่เป็นกิ่งก้านแตกแขนงออกไป แต่ไม่ว่าจะเป็นแบบไหนก็ตาม จะต้องมียุทธศาสตร์ที่นำอาหารไปเลี้ยงลำต้นและท่อน้ำสำหรับส่งกลับ อยู่ตรงจุดแยกเสมอ

การออกแบบเส้นทางมัลติมีเดีย ในลักษณะกระจายออกเป็นรัศมีโดยรอบ หน้าจอหลัก ซึ่งทุกข้อมูลในระดับชั้นที่ 2 จะสามารถเข้าหาโดยตรงจากหน้าจอหลัก

การออกแบบเส้นทางมัลติมีเดีย ในลักษณะเป็นทางตรง ซึ่งข้อมูลระดับต่างๆ ในเส้นทางเดียวกันจะเชื่อม โยงถึงกันได้ แต่ต้องการเปลี่ยนเส้นทางอื่น จะต้องเริ่มต้นที่หน้าจอหลักทุกครั้ง

## 2.17 หลักและกฎเกณฑ์ในการออกแบบมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย เป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่ออื่นๆ เช่น วิดีโอ หนังสือ หรือ หนังสือพิมพ์ เพราะความสามารถโต้ตอบกับผู้ดู (Interactive) อีกทั้งมันยังรวมเอาคุณสมบัติที่ตรงของหลายๆ สื่อเข้าไว้ด้วยกัน มัลติมีเดียจึงเป็นสื่อพิเศษสุด ซึ่งท่านสามารถเสาะหาและดูดซับข้อมูลจากที่ไหนก็ได้ ในมัลติมีเดียที่ดีทั้งหลาย ในพื้นฐานความต้องการของท่านเอง ด้วยเหตุนี้มัลติมีเดียจึงเป็นสื่อที่ท่านได้ทั้งความรู้ ความบันเทิง ฐานข้อมูล และการตลาดในเวลาเดียวกัน มันเป็นไปได้ทั้งครูและเซลล์แมน

ในการสร้างโปรแกรมมัลติมีเดีย นั้น นักออกแบบต้องมีความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการพัฒนาโปรแกรม เนื่องจากมันเป็นสื่อผสมผสานระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ ดังนั้นมันจึงเป็นแหล่งรวมเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งการเขียนโปรแกรม ลังงานคอมพิวเตอร์ จนถึงเทคโนโลยีด้านภาพและเสียง โปรแกรมมัลติมีเดียที่ดีจึงต้องประกอบไปด้วยหลายปัจจัย เช่น การออกแบบที่ดี เทคนิคแปลกใหม่ และการทำงานที่ไม่สะดุด ถ้าเพียงหนึ่งในปัจจัยเหล่านี้ไม่สมบูรณ์ คุณภาพของมัลติมีเดียทั้งโปรแกรมก็จะลดลงทันที

เทคโนโลยีเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของการสร้างมัลติมีเดีย อีกส่วนคือ ศิลปะ ซึ่งทั้งสองส่วนมีความสำคัญพอๆ กัน โปรแกรมมัลติมีเดีย นั้นต้องการให้ผู้ดูแลเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรม จนลืมไปว่าพวกเขากำลังทำการปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์อยู่ การที่จะทำให้ได้อย่างที่คิด ไม่เพียงแต่ใช้เทคโนโลยีเท่านั้น แต่มันยังขึ้นอยู่กับบทกวี และสร้างเรื่องราวอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างมัลติมีเดียที่ใช้เป็นหลักสูตรเพื่อการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ที่คั้นั้น ควรจะให้ผู้ดูสามารถข้ามข้อมูลที่เข้าใจหรือเรียนรู้ไปแล้วไปได้ ในขณะที่ผู้ดูอีกระดับที่เรียนรู้ได้ช้ากว่าสามารถที่จะทวนข้อมูลที่ไม่เข้าใจได้ การฝึกทักษะกับคอมพิวเตอร์นั้นควรจะได้ผลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพกว่าการฝึกในห้องเรียนปกติ

## 2.18 ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

การสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียไม่ใช่เรื่องง่าย มันจำเป็นต้องมีขั้นตอนการวางแผนโครงสร้างและพัฒนาหลายขั้น ซึ่งอาจจะเทียบได้กับการผลิตหนังสือ หรือ ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเลยก็ว่าได้ สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับการสร้างมัลติมีเดียก็คือ เริ่มจากเขียนบทเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมัลติมีเดีย ดังเช่น ในการสร้างภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่ง ซึ่งบทที่ว่านี้ควรกำหนดทั้งคำพูด การเล่าเรื่อง การแสดง เสียงและดนตรี ที่จะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันของแต่ละฉาก

สื่อที่สำคัญที่สุดสำหรับ โปรแกรมมัลติมีเดียก็คือ สื่อการมองเห็น (Visual) การที่จะทำให้มัลติมีเดียประสบความสำเร็จ ที่สำคัญที่สุดคือสิ่งที่ผู้ดูสามารถมองเห็น ดังนั้นการจัดองค์ประกอบที่คิน่าสนใจ จึงเป็นวิธีดึงดูดผู้ดูได้ดีที่สุด

การเขียนบทพร้อม Storyboard เป็นยุทธวิธีในการออกแบบที่ดีมาก มันไม่เพียงช่วยสื่อความคิดของท่านออกมา แต่มันช่วยให้ผู้อื่นเห็นภาพตามด้วยได้อีกด้วย และมันเป็นสิ่งที่สำคัญมากถ้าท่านต้องทำงานออกแบบ โปรแกรมมัลติมีเดียเป็นทีม เพราะการเขียนบทสามารถครอบคลุมความคิดของท่านได้ทั้งหมด ในขณะที่การเขียน Storyboard ทำให้ความคิดนั้นชัดเจนขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างฉาก และ ปุ่มต่างๆ ก็จะไม่เป็นความคิดที่จับต้องไม่ได้อีกต่อไป

การสร้างโปรแกรมจำลอง ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่คี่ สำหรับการพัฒนาความคิดให้ออกมาเป็นสิ่งที่มองเห็นได้ ซึ่งโดยความจริงแล้ว มันคือ โปรแกรมจริงที่สร้างขึ้นมาในขั้นแรก ซึ่งอาจจะมีหรือยังไม่มีสิ่งต่างๆ อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ แต่อย่างน้อยก็ควรมีองค์ประกอบหลักต่างๆ เช่น ปุ่มและตำแหน่งปุ่มวินโดว์ หรือกราฟิกต่างๆ ที่สมบูรณ์ก็ตามที่ เพราะกราฟิกและภาพประกอบต่างๆ ที่สมบูรณ์ยังไม่ใช่สิ่งที่จำเป็นในโปรแกรมจำลอง แต่รูปแบบร่างคล้ายหรือดูเหมือนก็พอแล้ว นอกจากนี้ยังควรแสดงให้ลูกค้ำของท่านเห็นว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างในแต่ละขั้นตอนดำเนินเรื่อง

โปรแกรมจำลองเป็นแค่จุดเริ่มต้นเท่านั้น อย่าไ้รายละเอียดมากนัก เพราะถ้าความคิดหรือแนวทางการออกแบบ โปรแกรมจำลองนี้ดูสมบูรณ์เกินไป จะเป็นการปิดกั้นพัฒนาการหรือเพิ่มเติมโดยทีมงานคนอื่นๆ อย่างแน่นอน หากท่านไม่ได้ทำโครงการนี้เพียงคนเดียว

ถ้าพูดถึงโดยรวมแล้วการออกแบบมัลติมีเดียมีสองระดับคือ ภาคศิลปะ และ ภาคเทคนิค

## 2.19 เป้าหมายในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

การออกแบบมัลติมีเดียที่ดีที่สุด คือ การสร้างสิ่งแวดล้อมให้ผู้ดูลืมไปว่า พวกเขากำลังสื่อสารกับเครื่องจักรและมีแรงกระตุ้นให้ผู้ดูเหล่านี้เกิดความรู้สึกอยากที่จะค้นหา

บ่อยครั้งที่ผู้ซื้อโปรแกรมมัลติมีเดียต้องผิดหวัง เพราะคุณภาพต่ำกว่ามาตรฐาน บ่อยครั้งที่ผู้ผลิตโปรแกรมมัลติมีเดียพยายามออกแบบให้โปรแกรมออกสู่ตลาด ถึงแม้ว่าพวกเขาจะเอาโปรแกรมลงแผ่นซีดีรอมแล้ว แต่พวกเขามักลืมประโยชน์ที่แท้จริงของมัน เช่น การเอาหนังสือเล่มหนึ่งมาใส่ลงซีดีรอม คงไม่มีใครอยากอ่านหนังสือและข้อมูลมากมายบนจอคอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์นั้นเป็นสิ่งที่สามารถฉายวิดีโอหรือเล่นกับเสียงได้ในขณะที่สื่ออื่นทำไม่ได้

การออกแบบที่ดีนั้น จะต้องสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูเข้าสู่เนื้อหาของงาน ไม่ใช่เพียงแค่ตัวงานเท่านั้น ฉาก หรือกราฟิกต่างๆ สีที่ใช้ต้องกลมกลืนกันกับการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ในตัวโปรแกรมต้องเป็นไปอย่างนุ่มนวล จนผู้ดูรู้สึกว่าการเรียนรู้เนื้อหาโปรแกรมมัลติมีเดีย นั้นง่ายและน่าสนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

## ข้อมูลเกี่ยวกับยุค 60's

### 3.1 ความเป็นมาของยุค 60's

ยุค 1960 ของอเมริกา ถูกเรียกว่ายุค "บุปผาชน" (Flower people) หรือวัยรุ่นเรียกตัวเองว่า บุปผาชน (Flower children) ในอดีตประวัติศาสตร์ชาติอเมริกันหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 กรรมกร และชาวไร่ชาวนาพัฒนาตนเองขึ้นมาเป็นชนชั้นกลางของประเทศได้ เพราะการขายผลผลิต การเกษตรหลังสงคราม ที่ยากแค้นแสนเข็ญกันทั้ง โลก เมื่อมีราย ได้ดีขึ้น ความเป็นอยู่ก็ดีขึ้น พลัง สำคัญที่ยกมาตรฐานครอบครัวกรรมกรให้ขึ้นมาเท่าเทียมคนชั้นกลางของอเมริกัน ก็คือบรรดาแม่ บ้านหรือภรรยาตัวเอง จากการเป็นสมาชิกสมาคมครูและผู้ปกครอง ทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์แก่ ชุมชน ดูแลลูกอย่างใกล้ชิด และทำงานใกล้ชิดกับคนชั้นกลาง ความมั่งคั่งของยุคนี้เปิดโอกาสให้ วัยรุ่นฟุ่มเฟือยมากขึ้น กำเนิดแฟชั่นของตนตามรสนิยมที่แตกต่าง ทำให้เกิดวัฒนธรรมวัยรุ่น (YOUTH CULTURE) นับตั้งแต่การแต่งกายจนถึงการพฤติกรรมประจำวัน เติบโตขึ้นเป็นผลผลิต ของชนชั้นกลางที่ไม่เคยเผชิญกับสงครามและความขาดแคลน ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการ หลงใหล ลัทธิวัตถุนิยม (MATERIALISM) ของพ่อแม่ จึงเกิดการต่อต้านขึ้น เพราะแรงกดดันจาก สงครามเวียดนาม ที่ฆ่าชีวิตคนหนุ่มสาวอย่างยี่ดื้อและต่อต้านค่านิยมของบรรพบุรุษพิริวแดน ที่ ถือเอาการทำงานหนัก ความก้าวหน้าในชีวิต การเคารพกฎหมายระเบียบวินัย ยึดมั่นอยู่กับ ครอบครัว และนับถือตนเองในฐานะคนผิวขาวเชื้อสายแซกซอน หนุ่มสาวในยุคนี้ต่างพากันปลื้มตัว ออกนอกระเบียบของสังคมเดิม จนได้ชื่อว่าพวก "ฮิปปี" (hippies) หนุ่มสาวที่ต่อต้านสังคมที่เรียก ตัวเองว่า บุปผาชนเหล่านี้ หันเข้าหายาเสพติดและดนตรี เป็นสื่อที่ระบอบทั่วโลก ยาเสพติดนิยมกัน ในหมู่ปัญญาชน เพราะทำให้เกิดความเคลิ้มฝันทำให้ผู้เสพคิดว่าตัวเองกำลังเกิด "มโนธรรมใหม่" (ที่ต่อต้านวัฒนธรรมดั้งเดิม) ทำให้เกิดความสนุกสนานและคลายความเครียด พวกเขาไม่สนใจ การเมืองเพราะถือว่าไม่จริงใจต่อกัน พวกเขาเรียกร้องความรัก ความซื่อสัตย์ ความเปิดเผย และ ความเป็นอิสระ ซึ่งถือว่าหาไม่ได้จากสังคม จึงเกิดการต่อต้านวัฒนธรรมสลัดกฎเกณฑ์ทาง เพศสัมพันธ์ยึดถือค่านิยมใหม่ที่เชื่อว่า หญิงและชายมีสิทธิอันชอบธรรม ที่จะแสวงหาผู้ที่เข้ากับตน ได้ในทางเพศสัมพันธ์ และยอมรับความวิปริตทางเพศอย่างออกหน้าออกตา

1969 ใกล้เคียงทศวรรษ สภาพความเป็นอยู่ของพวกบุปผาชนเลวร้ายลง กลายเป็นคนข้าง ถนน (STREET PEOPLE) มีชีวิตร่อนเร่พเนจร และก่อความรุนแรงที่ทำทลายกฎหมาย จนสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประมาณว่า "ตำทราวม ยังไม่โต นึกถึงแต่ตนเอง และไร้ความรับผิดชอบอย่างเห็นแก่ตัว"  
 ปี 1970 สถานะการคลายความตึงเครียด หลังสงครามเวียดนามยุติ การต่อสู้เพื่อสิทธิมนุษยชนก็อ่อน  
 กำลังลง ชุมชนของฮิปปี้ จึงอันตรายกันไป เมื่อมีเจเนอเรชั่นใหม่ที่มีคุณภาพเข้ามาแทนที่

ในขณะที่เดียวกันที่ประเทศไทย

การก้าวจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนเอง สู่วัฒนธรรมใหม่ (MODERNITY) ที่ต่างยอมรับ  
 กันอย่างเปิดเผย และยอมรับอิสระเสรีในการดำเนินชีวิตและอิสระทางเพศ ธรรมชาติคนไทย  
 อ่อนไหวจึงรับไหวต่อสิ่งเร้าสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ความชั่วทำงานง่ายกว่าความดี เพราะอำนาจฝ่ายต่ำ  
 ของมนุษย์กระตุนง่ายกว่า มันมาพร้อมกับวัฒนธรรมความบันเทิงทั้งหลายที่เข้าถึงคนได้เร็วกว่า สิ่ง  
 ที่เรารับจากฝรั่งจะเป็นด้านลบมากกว่าด้านดีที่ต้องมีเวลาในการสะสม การรับแต่ด้านลบอย่าง  
 รวดเร็ว จนกลายเป็นเรื่องปกติในสังคม "จากวัฒนธรรมนอก" (SPIRITUAL POLLUTION )  
 กลายเป็น "วัฒนธรรมใหม่" ( MODERNITY) ที่หึ่งไกลบรรพบุรุษเข้าไปทุกที ด้วยพื้นฐานทางสังคม  
 และวัฒนธรรมที่ต่างกัน เราอยู่กันอย่างประเทศที่อุดมสมบูรณ์และสงบสุขมานาน มีอิทธิพลส่งถึง  
 ระบบวิถีคิดในการดำเนินชีวิตจึงคนละแบบ หนุ่มสาวที่แยกตัวกันออกมาเผชิญ โลกภายนอกจึง  
 แตกต่างกัน หนุ่มสาวชาวอเมริกันออกมาต่อต้านสังคมและครอบครัวเพราะ ได้รับผลกระทบจาก  
 สงครามเวียดนาม จึงเกิดการประท้วงสังคมนอเมริกัน รวมถึงโครงสร้างระบบสังคม โลกด้วย เพราะ  
 ถือเป็นพันธะที่จะปฏิรูปสังคมของโลกให้บริสุทธิ์ผุดผ่องของไทยเรา หนุ่มสาวนิยมใช้ยากระตุ้น  
 และสิ่งเสพติดเป็นแฟชั่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิงเร่ใจ คนรุ่นนี้สุขสบายในช่วงที่บ้านเมืองไม่  
 มีปัญหาใหญ่ร้ายแรง และเศรษฐกิจเติบโตเต็มที่ จึงไม่ผ่านกระบวนการปลูกฝังจิตสำนึกให้มีโลก  
 ทัศน์และวิถีคิดที่จะมองปัญหาบ้านเมืองเป็นเรื่องของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 Twiggy Lawson



ภาพที่ 1 Twiggy Lawson

Twiggy ลอว์สัน เกิดที่ลอนดอนทางตอนเหนือ เมื่อวันที่ 19 กันยายน 1949 เธอได้รับขนานนามว่า "The Face of '66" โดยหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ ในกลางปี 1960 เธอมีอายุได้ 16 ปี Twiggy ก็กลายเป็นบุคคลของสาธารณชน ผู้คนรู้จักเธอทั่วโลกในฐานะที่เป็นนางแบบชั้นนำ รูปถ่ายของเธอประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

ต่อมาTwiggyก็ประสบความสำเร็จทางด้านการแสดงภาพยนตร์ การร้องเพลง และการแสดงละครโทรทัศน์ เธอเริ่มก้าวสู่ความเป็นดาวในด้านการแสดงโดยภาพยนตร์ของ Ken Russell เรื่อง "The Boyfriend" จากภาพยนตร์เรื่องนี้เธอคว้ารางวัล Golden Globe awards 2 รางวัล คือนักแสดงหน้าใหม่ยอดเยี่ยม และ นักแสดงหญิงในละครเพลงยอดเยี่ยม ต่อมาเธอได้ยึดแผ่นเสียงอัลบั้มของเธอ โดยแนวเพลงจะมีความหลากหลายของสไตส์ เช่น ป๊อป ร็อค ลูกทุ่ง และการแสดงโชว์รวมไว้ด้วยกัน

Twiggy ก็ได้กลับมาแสดงภาพยนตร์และโทรทัศน์อีกครั้ง ในประเทศอเมริกาและอังกฤษ เรื่อง "The Doctor and the Devils", "Club Paradise", "The Blues Brothers", "The Little Match Girl" และ "Young Charlie Chaplin" ในปี 1988 Twiggy ก็แต่งงานกับ Leigh Lawson ผู้กำกับชาวอังกฤษ ที่กำกับการแสดงของเธอและเป็นผู้ที่ค้นเธอขึ้นมาเป็นดาว

ในปี 90's เธอก็กลายเป็นฟรีเซ็นเตอร์และพิธีกรในรายการทีวีของเธอ 'Twiggy's People'

เป็นการสัมภาษณ์ท่ามกลางคนอื่นๆ เช่น Dustin Hoffman, Lauren Bacall, Tom Jones, Joan Rivers, Eric Idle และ Tim Curry ปี 2001 ทวิกก็ได้อัศจรรย์การที่วีรอบสองสำหรับช่อง ITV รายการ 'Take Time With Twiggy' เป็นการสัมภาษณ์ดารารุ่น เช่น Lulu, Ken Russell และ Frederick Forsyth เธอทำหน้าที่ประสานงานและคอยตรวจดูความเรียบร้อย และรายการต่อๆ มาของเธอก็อย่างเช่น "If Love Were All" ในนิวยอร์ก กำกับโดย Leigh Lawson แต่ถ้าเป็นหนังสือชีวประวัติของเธอ ก็อย่างเช่น "Twiggy In Black and White" ซึ่งมียอดขายดีมาก และอัลบั้มใหม่ของเธอ "Midnight Blue" นี้คือเส้นทางชีวิตที่สวยงามของเธอและเธอก็กลับมาเป็นนางแบบอีกครั้ง ซึ่งเธอถ่ายแบบให้กับนิตยสาร "Vogue", "Tatler" และอื่นๆ อีกมากมาย

ภาพยนตร์ที่เธอแสดงได้แก่

- The Boy Friend (1971)
- W (1974)
- There Goes The Bride (1979)
- The Blues Brothers (1980)
- Pygmalion (1981)
- The Doctor And The Devils (1985)
- Club Paradise (1986)
- The Little Match Girl (1986)
- Madame Sousatzka (1988)
- The Diamond Trap (1988)
- Sun Child (1988)
- Young Charlie Chaplin (1989)
- Istanbul (Keep Your Eyes Open) (1990)
- Body Bags (1993)
- Something Borrowed, Something Blue (1997)
- Edge of Seventeen (1998)
- Woundings (1998)
- The Taming of the Shrew (2005)

ละครโทรทัศน์ ได้แก่

- Twiggs (1974)
- Twiggy (1975)
- The Muppet Show (1976) (1 episode)
- Victorian Scandals (1976)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- The Donna Summer Special (1980)
- A Gift of Music (1981)
- Princesses (1991) (2 episodes)
- Tales from the Crypt (1992) (1 episode)
- The Nanny (1994) (1 episode)
- Heartbeat (1994) (1 episode)
- Absolutely Fabulous (2000-2001)
- This Morning (presenter in 2001)
- America's Next Top Model (judge, Cycle 5) (2005-)

#### อัลบั้มเพลง ได้แก่

- The Boy Friend (1971)
- Twiggy And The Girlfriends (1972)
- Cole Porter In Paris (1973)
- Twiggy (1976)
- Please Get My Name Right (1977)
- Captain Beaky And His Band (1977)
- Pieces Of April (1978)
- My One And Only (1983)
- The Doctor And The Devils (1985)
- The Boy Friend & Highlights From Goodbye, Mr. Chips (1990)
- Twiggy And The Silver Screen Syncopaters (1995)
- A Hollywood Christmas (1996)
- London Pride - Songs From The London Stage (1996)
- Beautiful Dreams (1997)
- Dead Man On Campus (1998)
- The Best Of Twiggy (1998)
- If Love Were All (1999)
- Peter Pan (2000)
- Midnight Blue (2003)
- Twiggy (2004)
- Twiggy & Linda Thorson - A Snapshot Of Swinging London (2005)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 Roy Lichtenstein



ภาพที่ 2 Roy Lichtenstein

รอย ลิชเชินสไตน์ (Roy Lichtenstein 1923) อเมริกัน ศิลปินคนสำคัญคนหนึ่งของกลุ่มพ็อพ เขามีแนวคิดแปลกไปจากผู้อื่นมาก โดยเฉพาะนิยมเลียนเอาแบบอย่างของรูปการ์ตูนมาสร้างงานชิ้นใหม่ ในรูปแบบและเทคนิคแปลกไปจากเดิม ลิชเชินสไตน์ นิยมขยายภาพของเดิมซึ่งมีขนาดเล็ก (ดังเช่นรูปการ์ตูน) ให้ใหญ่โตผิดจากรูปเดิมมาก ผสมเข้ากับเทคนิคกรรมวิธีซึ่งนำชื่อมาสู่ศิลปินผู้นี้ คือ การใช้เครื่องจักรทำจุดเป็นสีดวงๆ ภายในภาพ (รู้จักกันในเมืองไทยคือการขยายเม็ดสกรีนให้มีขนาดใหญ่ขึ้น)

เขาเกิดที่เมืองนิวยอร์กพร้อมกับการเจริญเติบโตของหนังสือการ์ตูน ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมของชาวอเมริกัน ดังจะเห็น ได้ว่าการ์ตูนเรื่องกัปตันมาร์เวล ซูเปอร์แมน วันเดอร์วูแมน ทาร์ซาน แบดแมน (มนุษย์ค้างคาว) และอื่นๆ อีกมากมาย หนังสือการ์ตูนเหล่านี้ได้รับความนิยมอย่างยิ่งมีเอกลักษณ์ในตัวเองอย่างเด่นชัด จนกลายเป็นตัวละครเอกที่คนส่วนมากรู้จัก รวกับมีชีวิตอยู่จริง ๆ เป็นมิตรสนิทของชาวอเมริกันแทบทุกบ้านที่เดียว ภายหลังจากที่มีประสบการณ์ในการเป็นนักร้องออกแนวอุตสาหกรรมศิลปะที่โอไฮโอ พร้อมทั้งได้รับปริญญาโททางจิตรศิลป์ แล้ว ลิชเชินสไตน์ ได้เริ่มทดลองนำภาพจากหนังสือการ์ตูนมาผสมกับรูปแบบของแอ็บสแตรกท์ เอ็กซเพรสชันนิสม์รูปการ์ตูนยุคแรกๆ ซึ่งปรากฏในงานของเขานำมาจากเรื่องพ็อดอย มิกกี้ เม้าส์ แล้วพวกคลาวบอยกับอินเดียนแดง วิธีการเช่นนี้ลิชเชินสไตน์กล่าวว่า “ข้าพเจ้าคิดว่างานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แตกต่างไปจากพวกหนังสือการ์ตูน และข้าพเจ้าไม่อยากจะเรียกมันว่าเป็นการถ่ายแบบด้วย มันมีจุดเป้าหมายที่แตกต่างกัน พวกนั้นต้องการบรรยาย แต่ข้าพเจ้าต้องการให้เป็นเอกภาพ”

### 3.4 John F. Kennedy



ภาพที่ 3 John F. Kennedy

“จอห์น ฟิตซ์เจอร์ลด์ เคนเนดี” หรือ “เจ.เอฟ.เค.” เกิดเมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม 1917 เป็นประธานาธิบดีคนที่ 35 ของสหรัฐฯ เป็นบุตรชายคนที่ 2 ของโจเซฟ พี. เคนเนดี อดีตเอกอัครราชทูตอเมริกันประจำราชสำนักเซนต์เจมส์แห่งอังกฤษ เกิดที่เขตบรุกไลน์ ในรัฐแมสซาชูเซตส์ เคนเนดีสำเร็จการศึกษาปริญญาตรีเกียรตินิยม สาขาวิทยาศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดในปี ค.ศ.1940 ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เขาเคยเข้ารับราชการทหารเป็นนายทหารเรือ โดยในปี 1943 หลังจากที่อ่าวเพิร์ลฮาร์เบอร์ถูกกองทัพญี่ปุ่นโจมตี เคนเนดีในฐานะเรือโทได้รับมอบหมายให้ไปประจำอยู่ที่เกาะโซโลมอน ซึ่งเป็นศูนย์กลางของการรบในสงครามแปซิฟิก เขาได้รับเหรียญกล้าหาญ ‘เพอร์เฟิลฮาร์ด’ ในฐานะวีรบุรุษผู้บังคับการเรือลาดตระเวนสหรัฐฯ แถบหมู่เกาะโซโลมอน

นอกจากนี้ เคนเนดียังเคยเป็นผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์อยู่ระยะหนึ่งก่อนที่จะได้รับเลือกตั้งเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วุฒิสมาชิกของรัฐแมสซาชูเซตส์ ในนามของพรรคเดโมแครต และนี่ก็เป็นจุดเริ่มต้นบนถนนสายการเมืองของประธานาธิบดี ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์ของชาวอเมริกันที่มีแนวคิดแบบเสรีนิยมผู้นี้

ในการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐฯ ปี 1960 เคนเนดีได้รับเลือกจากพรรคเดโมแครตให้เป็นตัวแทนลงแข่งขันชิงตำแหน่งคู่กับ ริชาร์ด เอ็ม นิกสัน รองประธานาธิบดี ซึ่งเป็นทายาททางการเมืองของ คไวต์ ไอเซนเฮาว์ จากฝ่ายรีพับลิกัน

ในระหว่างการหาเสียง เคนเนดีถูกฝ่ายรีพับลิกันโจมตีเรื่องการขาดประสบการณ์ทางการเมือง เนื่องจากวัยวุฒิของเขาในตอนนั้นยังน้อยอยู่ และการที่เขาไม่นับถือนิกายโรมันคาทอลิก อันเป็นนิกายที่ชาวอเมริกันส่วนน้อยนับถือก็เป็นอีกจุดอ่อนหนึ่งที่ทางรีพับลิกันชูขึ้นมาโจมตี

ที่ว่า ด้วยบุคลิกภาพและวิธีการพูดจาที่สบายๆ แต่ดูฉลาดฉลาด คล่องแคล่ว ชัดเจน ถูกต้องและมั่นใจในตนเองอย่างยิ่งของเคนเนดี ทำให้ลบล้างข้อกล่าวหาที่ว่าเขายังหนุ่มเกินไป และมีประสบการณ์ยังไม่เพียงพอลง ไปสิ้นเชิง และเขาก็เป็นฝ่ายกำชัยในการเลือกตั้งคราวนั้น ซึ่งทำให้เขากลายเป็นประธานาธิบดีสหรัฐฯ ที่หนุ่มที่สุด ด้วยวัยเพียงแค่ 43 ปี นอกจากนี้ เขายังเป็นผู้นำสหรัฐฯ คนแรกที่นับถือนิกายโรมันคาทอลิกด้วย

ชาวอเมริกันส่วนใหญ่ชื่นชมเขาในภาพลักษณ์ที่เป็นประธานาธิบดีหนุ่มรุ่นใหม่ไฟแรง มีการศึกษาสูง ฉลาดเฉลียว บุคลิกดี หน้าตาเข้าท่า วาจาคมคาย และมีรสนิยมสูงส่ง มาจากสกุลมหาเศรษฐีที่มีแนวความคิดเป็นเสรีนิยม คล้ายกับอดีตประธานาธิบดี แฟรงกลิน ดี. รูสเวลต์

นอกจากเสน่ห์ส่วนตัวของผู้นำสหรัฐฯ คนที่ 35 แล้ว สุภาพสตรีหมายเลขหนึ่งก็เป็นอีกแรงที่ช่วยเสริมบารมีให้แก่เขา แจ็กกลิน เคนเนดี ศรีภรรยาผู้เลอโฉม ซึ่งแต่งงานกับเคนเนดีตั้งแต่ปี 1953 สามารถทำหน้าที่ในฐานะสุภาพสตรีหมายเลขหนึ่งในทำเนียบขาวได้อย่างดีเยี่ยม

เคนเนดีเข้ารับตำแหน่งประธานาธิบดีสหรัฐฯ อย่างเป็นทางการในเดือนมกราคม ปี 1961 จุดเด่นในการบริหารประเทศของเขาอยู่ที่การเป็นคนหนุ่มรุ่นใหม่ที่มีวิสัยทัศน์กว้างไกล และมีแนวคิดแบบเสรีนิยม

ความสำเร็จในเชิงนโยบายของรัฐบาลเคนเนดีอยู่ที่นโยบายเศรษฐกิจ การต่างประเทศ การสำรวจอวกาศ และการสนับสนุนสิทธิมนุษยชนของชนผิวดำ ทว่า ในส่วนของนโยบายแก้ไขปัญหาเรื่องความยากจน การพัฒนาการศึกษา และปัญหาสังคมต่างๆ ภายในประเทศกลับไม่ค่อยมีความโดดเด่นมากนัก

ขณะที่กำลังเพลิดเพลินกับการทำงานรับใช้ชาติจนเกือบจะครบ 3 ปีอยู่แล้ว ภูเขาชีวิตของประธานาธิบดีหนุ่มไฟแรงผู้นี้ก็มึนต๋องมอดม้วยลง เมื่อเขาถูกคนร้ายลอบสังหาร ชาวอเมริกันทั้งประเทศต้องตกอยู่ในอาการช็อกไปตามๆ กัน

เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นที่เมืองดัลลัส รัฐเท็กซัส ในวันที่ 22 พฤศจิกายน 1963 ตอนเวลาประมาณ 12.30 น. ระหว่างที่เคนเนดีและภรรยากำลังพบปะประชาชนอยู่บนขบวนรถที่แห่ทั้งสองผ่านบริเวณถนนดีเลย์พลาซ่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คนร้ายซึ่งต่อมาทราบชื่อว่าเป็น 'ลี ฮาร์วีย์ ออสวอลด์' ได้ใช้ปืนไรเฟิลยิงใส่ร่างของ  
ประธานาธิบดีผู้เคราะห์ร้ายถึง 2 นัด โดynnัดแรกถูกบริเวณลำคอส่วนอีกนัดนั้นโดนเข้าที่ศีรษะ

หลังเกิดเหตุเจ้าหน้าที่นำตัวเคนเนดีส่งโรงพยาบาลพาร์คแลนด์โดยทันที ต่อมาในเวลา 13.00 น.  
แพทย์ที่ทำการรักษาเขาได้ออกแถลงว่า ประธานาธิบดีสหรัฐฯ เสียชีวิตแล้ว เนื่องจากทันทักษะ  
บาดแผลไม่ไหว

ต่อมาเวลาประมาณ 14.15 น. มีรายงานว่า ตำรวจสามารถจับกุมออสวอลด์มือสังหารได้แล้ว  
อย่างไรก็ตาม ออสวอลด์ไม่เคยยอมรับเลยว่า เขาเป็นคนลงมือสังหารเคนเนดี ทว่า หลักฐานที่  
รวบรวมได้กลับมัดตัวเขาไว้นั่น

แต่แล้วเรื่องที่ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นอีกครั้งในอีก 2 วันถัดมา มีรายงานว่า ออสวอลด์ถูกยิงระหว่าง  
ถูกนำตัวไปฝากขังที่เรือนจำเมืองดัลลาสเคาต์ตี้ โดยบุคคลที่ลงมือก็คือ แจ็ก รูบี้ เจ้าของกิจการ  
ไนท์คลับแห่งหนึ่ง ซึ่งถูกจับได้ทันทีหลังก่อเหตุ

รูบี้ให้การกับตำรวจว่า เขาตั้งใจฆ่าออสวอลด์เพื่อแก้แค้นให้กับเคนเนดี โดยไม่มีใครอยู่  
เบื้องหลัง อย่างไรก็ตาม ชาวอเมริกันยังคงปักใจเชื่อว่าจะต้องมีผู้บงการเป็นแน่ แต่ก็ไม่มีใคร  
สามารถหาประจักษ์พยานยืนยันความสงสัยดังกล่าวได้

สำหรับร่างอันไร้วิญญาณของเคนเนดีถูกฝังไว้ที่สุสานอาร์ลิงตัน ซึ่งเป็นที่ฝังศพของเหล่าวีรชน  
แห่งชาติกอดฟรีย์ ฮอดจสัน

ทั้งนี้ เคนเนดี นับเป็นประธานาธิบดีสหรัฐฯ คนที่ 4 ซึ่งถูกลอบสังหาร เขาจบชีวิตลงด้วยวัย  
เพียงแค่ 46 ปีเท่านั้น และคนที่ขึ้นมาดำรงตำแหน่งแทนเขาก็คือ ลินคอล์น จอห์นสัน รอง  
ประธานาธิบดีของเขานั่นเอง

### 3.5 The Beatles



ภาพที่ 4 The Beatles

จอห์น เลนนอน (1940-1980) เด็กหนุ่มลิเวอร์พูลวัยสิบเจ็ดปี ได้รับแรงบันดาลใจจากดนตรีกีตาร์ไฟฟ้าและร็อกแอนด์โรลของเอลวิส เพรสลีย์ เขากับเพื่อนๆ ตั้งวงดนตรีชื่อ Quarry men ขึ้นเมื่อต้นปี 1957 จอห์น ได้พบกับ พอลเมคคาร์ตนีย์ (1942-) เด็กลิเวอร์พูลอีกคนที่มาดูการแสดงของเขา ภายหลังจากจอห์นชวนพอลเข้าร่วมวงปลุกปลอบใจกันนั้น จอร์จ แฮร์ริสัน (1943-2001) เพื่อนร่วมโรงเรียนของพอลก็เข้าร่วมวงอีกคน ในฐานะมือลีดกีตาร์ ปี 1958 เปลี่ยนชื่อวงเป็น Johnny and the Moondogs ต้นปี 1960 เพื่อนร่วมโรงเรียนของเลนนอน-สจ๊วต ซัทลลิฟฟ์ เข้าร่วมวงในตำแหน่งเบส ทั้งๆที่ยังเล่นไม่เป็นสักนิดเดียว ตอนที่ใช้ชื่อว่า Silver Beetles ทอมมีมัวร์ เป็นมือกลองที่ร่วมงานกับพวกเขาบ่อยที่สุดในช่วงนั้น ถัดมาก็พิทเบสต์จะเข้ามารับตำแหน่งในเดือนสิงหาคม 1960 ถึงตอนนี้ก็ได้ตัดสินใจว่า Silver ออก ทิ้งไปและเปลี่ยนจาก Beetles เป็น Beatles วงต้อนรับการเข้ามาของพิท ด้วยการไปเปิดการแสดงที่แฮมเบริกเป็นครั้งแรก (ในทั้งหมด 4 ครั้ง) จนกระทั่งเดือนธันวาคม แฮร์ริสันก็ถูกตำรวจเยอรมันส่งกลับบ้านเพราะอายุไม่ถึง หม่อมน้อยจากลิเวอร์พูลค่อยๆทยอยกลับอังกฤษกันมาทีละคนและในเดือนกุมภาพันธ์ 1960 พวกเขาจะเริ่มเล่นที่ Cavern club ถนนเมทริว ลิเวอร์พูล คลับที่สร้างตำนานให้พวกเขา (Beatles แสดงที่นี่รวมทั้งหมดเกือบ 300 รอบ) เมษายน 61 พวกเขาขึ้นไปแฮมเบริกอีกครั้ง ในทริปนี้ สตู (สมาชิกคนแรกของวงที่ตัดผมทรงเต่าทอง) ตัดสินใจลาออกมาเป็นจิตรกรเต็มตัว พอลต้องเปลี่ยนจากริทึมกีตาร์มาเล่นเบสแทน จากห้ามาเป็นสี่เต่าทอง บีเทิลส์กลับมาลิเวอร์พูลในเดือนกรกฎาคม อีกไม่ถึงปีหลังจากนั้น สตูเสียชีวิตจากภาวะเลือดออกในสมอง สี่เต่าทองเล่นต่อหน้าผู้ชมแน่นขนัดในคาเวิร์นอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันที่ 9 พ.ย. 1961 ไบรอัน เอ็บบ์สไตน์(1934-1967) เดินเข้ามาดูตัวพวกเขาเล่นในวันนั้น เขาเป็นเจ้าของร้านแผ่นเสียง และสาเหตุที่ทำให้เขาต้องมาดู Beatles เล่นก็เพราะลูกค้าเข้ามาถามหาแผ่นเสียง 'Bonnie' (ที่สี่เต่าทองบันทึกเสียงในเยอรมันไม่กี่เดือนก่อนหน้า) โดยแบ็คอัพให้ โทนีเซอริเคน) สองเดือนต่อมา ไบรอัน กลายมาเป็นผู้จัดการให้ Beatles เขาจัดการแต่งองค์ทรงเครื่องใหม่ให้พวกหนุ่มๆดูสะอาดสะอ้านในสูทปีแอร์การ์แดงและทรงผมเต่าทองอันเป็นเอกลักษณ์ ไบรอันพยายามติดต่อแผ่นเสียงแทบจะทั่วยุโรปเพื่อให้เซ็นสัญญากับ Beatles แต่ทุกแห่งปฏิเสธ รวมทั้ง Decca ตอนต้นปี 1962 จนในที่สุด George Martin (1926) แห่ง Parlophone สังกัดค่ายของอีเอ็มไอ ก็อ้าแขนรับพวกเขาเข้าสู่อัฒกาพิทเบสต์ สดหล่อเช็กซ์ซิมโบลประจำวงถูกเชิญออกในเดือนสิงหาคม 1962 ด้วยข้อหาฝีมือไม่ถึงขั้น ริงโก้สตาร์(1940-)จากวงคังของลิเวอร์พูลอีกคนในวง Rory Storm and the Hurricanes ซึ่งรู้จักพวก Beatles ตั้งแต่สมัยแฮมเบอร์รี่ ถูกเรียกตัวเข้ามาแทนอย่างรวดเร็ว และเข้าร่วมบันทึกเสียงอย่างเป็นทางการกับจอห์น พอล จอร์จ ในอีเอ็มไอทันทีวันที่ 11 กันยายน 1962 พวกเขาตัดซิงเกิ้ลแรก Love Me Do/P.S. I Love You จากการประพันธ์ของจอห์นและพอล เข้าอันดับ top 20 ได้ในเดือนตุลาคม ต้นปี 1963 พวกเขาส่งซิงเกิ้ลที่สอง Please Please Me/Ask Me Why ไปได้สวยถึงอันดับสอง แม้ว่าเดอะ บีเทิลส์จะดังระเบิดอย่างไรในอังกฤษ แต่สถานการณ์ในอเมริกาที่เป็นตลาดใหญ่ที่สุดที่ใครๆ ก็ต้องการพิชิตนั้นกลับไม่ใช่เรื่องง่าย Capitol ซึ่งเป็นตราแผ่นเสียงของอีเอ็มไอในอเมริกาปฏิเสธการออกแผ่นของสี่เต่าทองในอเมริกาตลอดในปี 1963 แต่ในที่สุด มกราคม 1964 Capitol ก็ตัดสินใจออกซิงเกิ้ล I want to hold your hand และ Long play meet the beatles ในอเมริกา ทั้งสองแผ่นพุ่งขึ้นสู่อันดับ 1 ก่อนที่สี่เต่าทองจะเดินลงจากเครื่องบินมาเหยียบอเมริกาครั้งแรกในวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 1964 ที่ JFK Airport ใน New York แฟนเพลงนับพันมารอต้อนรับจากเมืองผู้ดีและในวันที่ 9 และ 16 พวกเขาออกรายการ Ed Sullivan Show คาดว่ามีผู้ชมทั่วประเทศมากกว่า 70 ล้านคน และในเดือนเดียวกันนั้นพวกเขาก็สร้างประวัติศาสตร์ที่ยากเหลือเกินที่ใครจะทำได้ อีก ด้วยการยึดอันดับ 1-5 ในชาร์ตบิลบอร์ดแต่เพียงผู้เดียว พวกเขายึดครองอเมริกาได้อย่างแท้จริง ก้าวต่อไปก็คือ การแสดงภาพยนตร์ เรื่องแรกของเขาก็คือ A Hard Day's Night กำกับโดยริชาร์ด เลสเตอร์ ออกฉายในอเมริกากันอย่างเต็มรูปแบบครั้งแรกในเดือนสิงหาคม 1964 พวกเขาเล่นกันถึง 32 ชั่วโมงเวลาแค่เพียง 34 วัน สี่เต่าทองจบปี 1964 ด้วยความสำเร็จในแทบจะทุกมิติที่วงดนตรีฟังมี ยอดขายแผ่นเสียงมหาศาล การแสดงที่แน่นขนัด ภาพยนตร์มีระดับที่เอาใจแฟนๆ ไปในตัว จะมีสิ่งไหนขาดไปก็คงเป็นการยอมรับในคุณค่าอันแท้จริงของคนตรีพวกเขา ว่าไม่ใช่แค่บับเบิลแกมม์ เกี้ยวพาราสีความหวานแล้วก็ขายทิ้ง ซึ่งเป็นสิ่งที่บีเทิลส์จะต้องพิสูจน์ในปี 1965 ต่อไป

อย่างไรก็ตาม ก่อนที่วงสี่เต่าทอง จะสลายวง พวกเขาก็ออกอัลบั้มประวัติศาสตร์ชิ้นสุดท้ายออกมา มีชื่อว่า "Let It Be" ซึ่งความหมายของมันคงจะพอบอกได้แล้วว่าสถานการณ์ภายในวงเลวร้ายจนต่างฝ่ายต่างหมดความพยายามที่จะประสานรอยร้าว และปล่อยให้เหตุการณ์เป็นไปตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครรลองของมัน นั่นคือทางใครทางมัน อัลบั้ม "Let It Be" วางจำหน่ายในอังกฤษ วันที่ 8 พฤษภาคม 1970 ขณะที่อีก 10 วันต่อมา ก็วางจำหน่ายในอเมริกา จัดเป็นอัลบั้มที่ 14 ของ "The Beatles" ในอัลบั้มนี้บรรจุเพลงไว้ 12 เพลง "Let It Be" เป็นเพลงลำดับที่ 6 เชื่อว่าแฟนเพลงของ "The Beatles" คงจะทราบถึงความร่ำรวยภายในวงอยู่ไม่น้อย พวกเขาจึงพยายามจึงได้อุดหนุนอัลบั้มดังกล่าวอย่างอุ่หนาฝ่าคั่ง เพื่อเป็นการสะสมด้วยเหตุที่ว่าต่อไปจะไม่มีวง "The Beatles" ให้เห็นอีกแล้ว และในที่สุดเพลง "Let It Be" ก็ขึ้นอันดับหนึ่งในแบบซิงเกิล ตั้งแต่วันที่ 28 มีนาคม 1970 เนื้อหาของเพลง "Let It Be" ซึ่งจอห์น กับ พอล ร่วมกันแต่ง มีความสละสลวยงดงาม ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกแยกแต่ประการใดเลย มีเพียงความสงบเย็นของร่วมเงาแห่งศาสนา มาช่วยทำให้จิตใจผ่องใส มองโลกได้กว้างขึ้น และมีกำลังใจในการต่อสู้ชีวิตต่อไป อีกทั้งเพลงนี้ยังชี้ให้เห็นในทุกๆ ช่วงว่า สิ่งที่ดีกว่าเลวร้าย หรือผู้ที่ตกอยู่ในสถานการณ์เลวร้าย ก็ยังมีโอกาสพลิกสถานการณ์ขึ้นมาได้ เมื่อมีสติมีปัญญาที่จะไตร่ตรอง

Let it be = เป็นสำนวน หรือ idiom ซึ่งมีความหมายว่าอย่ารบกวน หรือ ขัดจังหวะผู้อื่น (Not disturb or Interfere with somebody) ก็คือให้ตามใจเขานั่นเอง อยากทำอะไรก็ทำ แต่ความหมายในเพลงจะหมายถึงปล่อยเหตุการณ์ให้ผ่านไป

## 2.6 Vietnam War



ภาพที่ 5 Vietnam War

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สงครามเวียดนาม (Vietnam Wars, ค.ศ. 1957-1975) เป็นสงครามระหว่างเวียดนามเหนือและเวียดนามใต้ที่สนับสนุนโดยสหรัฐอเมริกา เพื่อตัดสินว่าควรรวมเวียดนามเป็นหนึ่งเดียวตามข้อตกลงเจนีวา ค.ศ. 1954 หรือไม่ สงครามจบลงด้วยชัยชนะของเวียดนามเหนือ และรวมประเทศเวียดนามทั้งสองเข้าด้วยกัน ซึ่งปกครองโดยพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยเวียดนาม ในประเทศเวียดนามเองเรียกสงครามนี้ว่า สงครามปกป้องชาติจากอเมริกัน หรือ สงครามอเมริกัน

สงครามเวียดนามยุติลง เมื่อทหารเวียดนามเหนือเข้ายึดเมืองไซ่ง่อนได้สำเร็จ สงครามเวียดนามเป็นสงครามระหว่างเวียดนามเหนือ และเวียดนามใต้ที่ได้รับการสนับสนุนโดยสหรัฐอเมริกา หลังสงครามจบลงประเทศเวียดนามทั้งสองจึงได้รวมเข้าด้วยกัน ปกครองโดยพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยเวียดนาม ชาวเวียดนามเรียกสงครามนี้ว่า สงครามปกป้องชาติจากอเมริกัน หรือ สงครามอเมริกัน

27 มกราคม พ.ศ. 2516 วันสิ้นสุดของ สงครามเวียดนาม หลังจากมีการลงนามใน ข้อตกลงสันติภาพปารีส (Paris Peace Accords) ก่อนหน้านั้น ได้มีการเดินขบวนต่อต้านสงคราม โดยนักศึกษาประชาชนในสหรัฐอเมริกาอย่างกว้างขวาง สงครามจบลงด้วยชัยชนะของเวียดนามเหนือ และสามารถรวมประเทศเวียดนามทั้งสองเข้าด้วยกัน รวมระยะเวลาที่ทหารอเมริกันคนแรกเข้าไปรบในเวียดนามจนถึงวันทหารคนสุดท้ายที่ถอนตัวออกมาอย่างทุลักทุเล รวมเวลานานถึง 11 ปี ในสงครามครั้งนั้นมีทหารอเมริกันเสียชีวิตจำนวน 58,226 นาย และบาดเจ็บอีกจำนวน 153,303 นาย

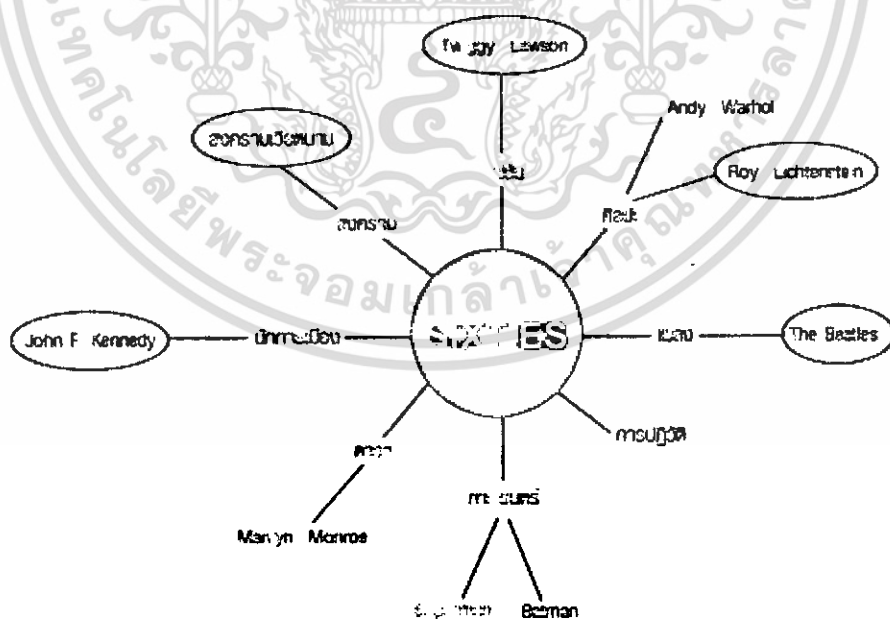
## บทที่ 4

### วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

#### 4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

การออกแบบเว็บไซต์นี้จะใช้ความเป็นยุค 60's เข้ามาใส่ในงาน จึงวิเคราะห์ความเป็นยุค 60's แล้วแตกความคิดออกมาว่าในยุคนั้นมีเหตุการณ์หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงอะไรบ้าง ดังนั้นจึงแยกประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

1. ด้านแฟชั่น ได้แก่ Twiggy Lawson
2. ด้านศิลปะ ได้แก่ Roy Lichtenstein และ Andy Warhol
3. ด้านดนตรี ได้แก่ The Beatles
4. ด้านการปฏิวัติ
5. ด้านภาพยนตร์ ได้แก่ เรื่อง Superman และ เรื่อง Batman
6. ด้านดารานักแสดง ได้แก่ Marilyn Monroe
7. ด้านนักการเมือง ได้แก่ John F. Kennedy
8. ด้านสงคราม ได้แก่ สงครามเวียดนาม



ภาพที่ 6 แผนผังการวิเคราะห์ข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 การออกแบบในยุค Retro

Retro คือ ช่วงยุคหนึ่งที่มีความเฟื่องฟูทางด้านศิลปะวัฒนธรรม การออกแบบข้าวของและการใช้ชีวิตในช่วงทศวรรษ 50-70 จึงเป็นรูปแบบที่ติดคิน ง่ายๆ แต่มีสไตล์ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ บ่งบอกความเป็นอิสระและหลุดจากความฟุ้งเฟ้อสังการในยุคก่อนนั้น

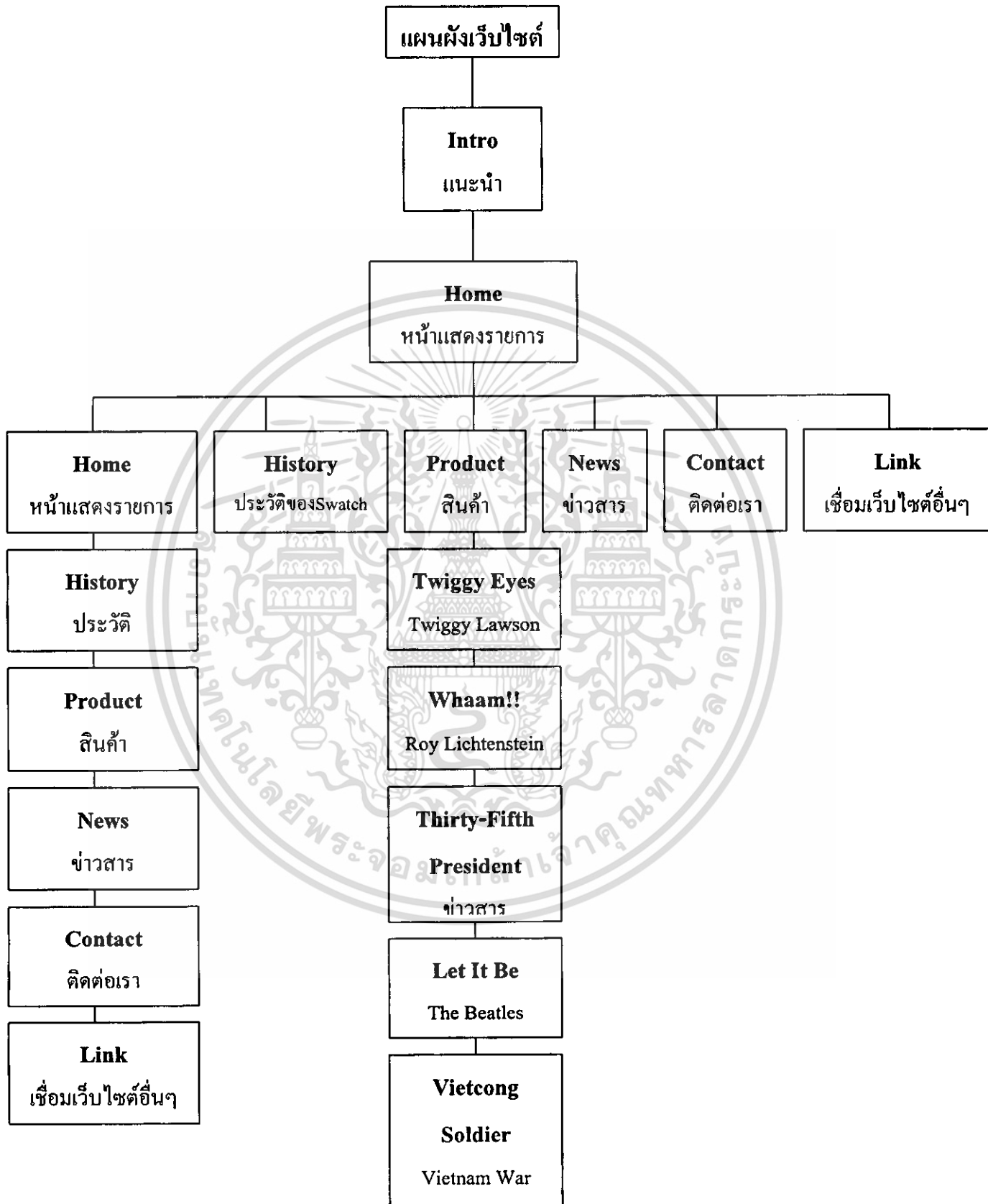
## 4.3 ขั้นตอนการทำงาน

จากการรวบรวมข้อมูลสามารถแบ่งข้อมูลที่จะนำเสนอออกเป็น 6 ตอน ดังนี้ คือ

1. หน้ากลับหน้าหลัก
2. หน้าสินค้า
  - Twiggy Eyes (ประวัติ Twiggy Lawson)
  - Whaam!! (ประวัติ Roy Lichtenstein)
  - Thirty-Fifth President (ประวัติประธานาธิบดี John F. Kennedy)
  - Let It Be (ประวัติวง The Beatles)
  - Vietnam War (ประวัติสงครามเวียดนาม)
3. หน้าข่าวสาร
4. หน้าประวัติ
5. หน้าเชื่อม ไปยังเว็บไซต์อื่นๆ
6. หน้าติดต่อกับทางบริษัท

โดยรายละเอียดที่นำเสนอจะมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เนื่องจาก Swatch เป็นบริษัทของต่างประเทศ ถ้านำเสนอแต่ภาษาไทยอย่างเดียวก็จะไม่ครอบคลุมลูกค้าของ Swatch ที่เป็นลูกค้าต่างประเทศ

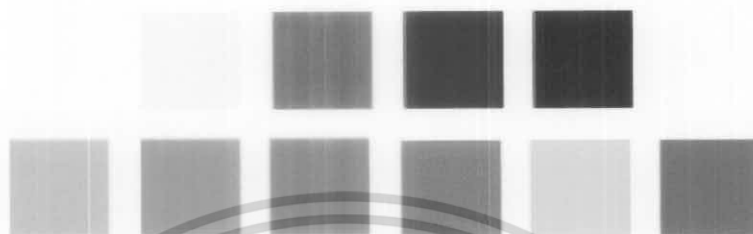
## 4.4 แผนผังโครงสร้าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.5 ลักษณะสีที่นำมาใช้

การใช้สี จะใช้สี Earth tone และ สีสดใสของยุค Sixty เป็นสีโทนหลัก สาเหตุที่ใช้สี Earth tone และ สีสดใสของยุค Sixty เพราะว่า เพื่อให้สื่อความหมายของความเป็นอดีตและเพื่อให้ดูเก่า เช่น



ภาพที่ 7 ลักษณะการใช้สี



ภาพที่ 8 รูปตัวอย่างของสีที่ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.6 ลักษณะและแนวทางในการออกแบบ

ออกแบบโดยให้แนวทางงานเป็นเสมือนการกลับไปสู่ยุค 60's โดยการใช้เวลาเป็นตัวสื่อ และใช้สี earth tones ซึ่งคำนึงถึงว่าอยากให้คนที่เข้ามาเว็บนี้ได้เสมือนกลับไปสู่ยุค 60's ให้มากที่สุด โดยแต่ละ Collection จะมีการนำสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคนั้นมานำเสนอ บวกกับการนำกราฟิกเข้ามาผสมกับภาพถ่าย เน้นการจัดวางที่สวยงามลูกเล่นของการเคลื่อนไหวของกราฟิกที่น่าสนใจ

#### 4.7 แนวทางในการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ คือ การนำเอาหนังสือพิมพ์แทนสถานการณ์ความเป็นไปในยุค 60's เสมือนกับการนั่งอ่านหนังสือพิมพ์ตอนเช้า และรับรู้ข่าวสารที่มา ผู้ชมเว็บไซต์สามารถเลือกรับข่าวสารได้จากแต่ละ Collection โดยยังคงการผสมผสานลวดลายการตกแต่งไว้

#### 4.8 แนวทางในการออกแบบนาฬิกา

เนื่องจากเว็บไซต์นี้เป็นการนำเสนอสินค้านาฬิกาของ Swatch แต่ทาง Swatch ยังไม่มีการออกแบบนาฬิกาในยุค 60's ที่ตรงกับข้อมูล จึงออกแบบนาฬิกาเองเพื่อความสะดวกและตรงกับข้อมูลข้างต้นมากที่สุด

แนวทางในการออกแบบนาฬิกา คือ ออกแบบให้เข้ากับข้อมูลบุคคลตัวอย่างในยุค 60's และสถานการณ์ต่างๆ โดยนำจุดเด่นของบุคคลและเหตุการณ์มาใช้เพื่อความสัมพันธ์กับการใช้สี และรูปทรงที่เลือก

แนวทางในการออกแบบมีดังนี้



ภาพที่ 9 Twiggly Eyes

#### 1. Twiggly Lawson

Twiggly Lawson เป็นนางแบบที่โด่งดังที่สุดในยุค 60's Twiggly มีชื่อเสียงมากในขณะที่เธออายุได้เพียงแค่ 16 ปี เพราะดวงตาที่โตของเธอ ดังนั้นในการออกแบบนาฬิกาเรือนนี้จึงใช้ลักษณะเด่นของ Twiggly มาเป็นสัญลักษณ์แทนตัวของเธอ นั่นคือ ดวงตา Collection นี้ใช้ชื่อว่า "Twiggly Eyes"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 Whaam!!

## 2. Roy Lichtenstein

เป็นศิลปินในแบบ Pop Art ที่ขงยิ่งกว่าใครๆ เขาได้หยิบเอาการ์ตูน และภาพโฆษณา ที่เห็นกันอยู่ทุกวัน มาทำเป็นงานศิลปะ โดยเขาได้ใช้เทคนิควิธีการ ที่นำภาพเหล่านั้นมาขยายให้ใหญ่โตขึ้น ตามขนาด และ สีสันที่เป็นจริง โดยใช้สีน้ำมัน หรือ สีอะครีลิคลงสีให้เป็นบริเวณแบน เรียบ และมีเส้นวาดที่ชัดเจน หรือ ไม่ก็ ทำเป็นจุดๆ เราจะเห็นงานลักษณะนี้ ได้จากภาพ Artist's Studio with Model ซึ่งเป็นภาพขนาดใหญ่มาก ดังนั้นจึงใช้ภาพของเขาแทนตัว Roy Lichtenstein Collection นี้ใช้ชื่อว่า “Whaam!!”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11 Thirty-Fifth President

### 3. John F. Kennedy

ประธานาธิบดีคนที่ 35 ของสหรัฐอเมริกา ในปี 1961 เมื่อเขาอายุได้ 43 ปี นับเป็นประธานาธิบดีที่มีอายุน้อยที่สุด และเป็นชาวแคโรลินคนแรกที่ได้ดำรงตำแหน่งประธานาธิบดี เขาถูกยิงถึงแก่ชีวิตในเมืองดัลลาส โดยลี ฮาร์เวย์ ออสวอลด์ เมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน ปี 1963 ดังนั้นจึงใช้คำพูดของประธานาธิบดี John F. Kennedy ในการออกแบบนาฬิกา "Ask not what your country can do for you--ask what you can do for your country" ดังนั้น Collection นี้ใช้ชื่อว่า "Thirty-Fifth President"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 Let It Be

#### 4. The Beatles

วงดนตรีแนว Rock and Roll วงแรกทีประสบความสำเร็จมากในปี ค.ศ. 1960 จนถึงปัจจุบัน collection นี้ใช้เนื้อเพลง "let it be" ในการออกแบบนาฬิกาและใช้ชื่อเพลงนี้เป็นชื่อ Collection คือ "Let It Be" เพราะเป็นเพลงที่มีชื่อเสียงมากอีกเพลงหนึ่งของวง The Beatles

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 13 Vietcong Soldier

## 5. Vietnam War

สงครามเวียดนาม ในปี พ.ศ. ๒๕๐๕ เวียดนามเหนือได้ทำการรุกรานเวียดนามใต้อย่างรุนแรง จนรัฐบาลเวียดนามใต้ต้องขอความช่วยเหลือจากมิตรประเทศฝ่ายโลกเสรี ในปี พ.ศ. ๒๕๐๘ เวียดนามเหนือได้ขยายกองกำลังเวียดกงขึ้นไปอีกระดับกองทัพ เริ่มเปิดฉากรุกรานหนักหลายด้าน จนสามารถยึดพื้นที่ส่วนหนึ่งของภาคกลางของ เวียดนามใต้ได้เป็นจำนวนมาก และได้เข้าโจมตีเรือรบของสหรัฐฯ ทำให้ประธานาธิบดี จอห์นสัน ของสหรัฐฯ ได้ตัดสินใจทำสงครามแบบขยายขอบเขต (Escalation) เข้าไปในเวียดนามเหนือสงครามโดยเปิดเผยระหว่างสหรัฐฯ และเวียดนามเหนือ จึงเริ่มต้นตั้งแต่กุมภาพันธ์ ๒๕๐๘ เป็นต้นมา จากประวัติคร่าว ๆ ข้างต้น จึงตั้งชื่อ Collection นี้ว่า “Vietcong Soldier”

### 4.9 เป้าหมายในการออกแบบ

1. เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาในเว็บสามารถศึกษาข้อมูลของบุคคลตัวอย่างในยุค 60's
2. เพื่อให้ผู้ชมเว็บไซต์เพลิดเพลินกับกราฟิกที่สร้างขึ้น
3. เพื่อให้ผู้ชมเว็บไซต์สามารถรู้สึกถึงยุค 60's โดยสีและการออกแบบที่สร้างขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

หลังจากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดแล้ว จึงนำมาสู่ขั้นตอนในการออกแบบ โดยนำแนวทางที่ได้มาเป็นแนวคิดในการออกแบบ และเริ่มสร้างออกมาให้เป็นรูปธรรม เพื่อที่จะได้พัฒนาเป็นผลงานจริงในลำดับต่อไป ซึ่งขั้นตอนนี้ยังต้องมีการใช้กระบวนการทางความคิดในการออกแบบเพื่อให้ได้งานที่มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ โดยการพัฒนาแบบมีขั้นตอน ดังนี้

#### 5.1 แบบร่างนาฬิกา Twiggy Eyes

การออกแบบนาฬิกา Twiggy Eyes นี้ นำเอาตาของ Twiggy มาทำเป็นกราฟิกแล้วใส่ในหน้าปัดนาฬิกาและนำเอาลายเซ็นของ Twiggy มาใส่ลงบนสายนาฬิกาโครงสร้างนาฬิกาจะเป็นแบบบางเหมาะกับสุภาพสตรีสวมใส่



ภาพที่ 14 แบบร่างนาฬิกา Twiggy Eyes

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 แบบร่างนาฬิกา Whaam!!

การออกแบบนาฬิกาของ Roy นี้เป็นการนำเอาภาพวาดของเขามือชื่อ Whaam!! มาใช้แล้วใส่ลงไปบนหน้าปัดนาฬิกา โครงสร้างของนาฬิกาเป็นแบบบางเหมาะกับสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีที่ต้องการความคล่องแคล่ว ว่องไว เพราะมีน้ำหนักเบา



ภาพที่ 15 แบบร่างนาฬิกา Whaam!!

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3 แบบร่างนาฬิกา Thirty-Fifth President

การออกแบบนาฬิการุ่น Thirty-Fifth President นี้ เป็นการนำเอาคำพูดเด่นของประธานาธิบดีมาใช้ คือ Ask not what your country can do for you--ask what you can do for your country มาใส่ลงบนสายนาฬิกา พร้อมลายเซ็น



ภาพที่ 16 แบบร่างนาฬิกา Thirty-Fifth President

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 5.4 แบบร่างนาฬิกา Let It Be

การออกแบบนาฬิการุ่น Let It Be ใช้เนื้อเพลง Let It Be มาใส่ลงบนสายนาฬิกา ส่วนหน้าปัดนาฬิกาใช้คำว่า The Beatles ที่เป็นสัญลักษณ์ประจำวง



ภาพที่ 17 แบบร่างนาฬิกา Let It Be

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.5 แบบร่างนาฬิกา Vietcong Soldier

การออกแบบนาฬิการุ่น Vietcong Soldier นี้ เป็นการนำเอาภาพถ่ายในสงครามเวียดนามหลายๆ ภาพมารวมกันแล้วใส่ลงบนสาย ส่วนของหน้าปัดนำเอาภาพกราฟิกที่ทำขึ้นเองมาใส่



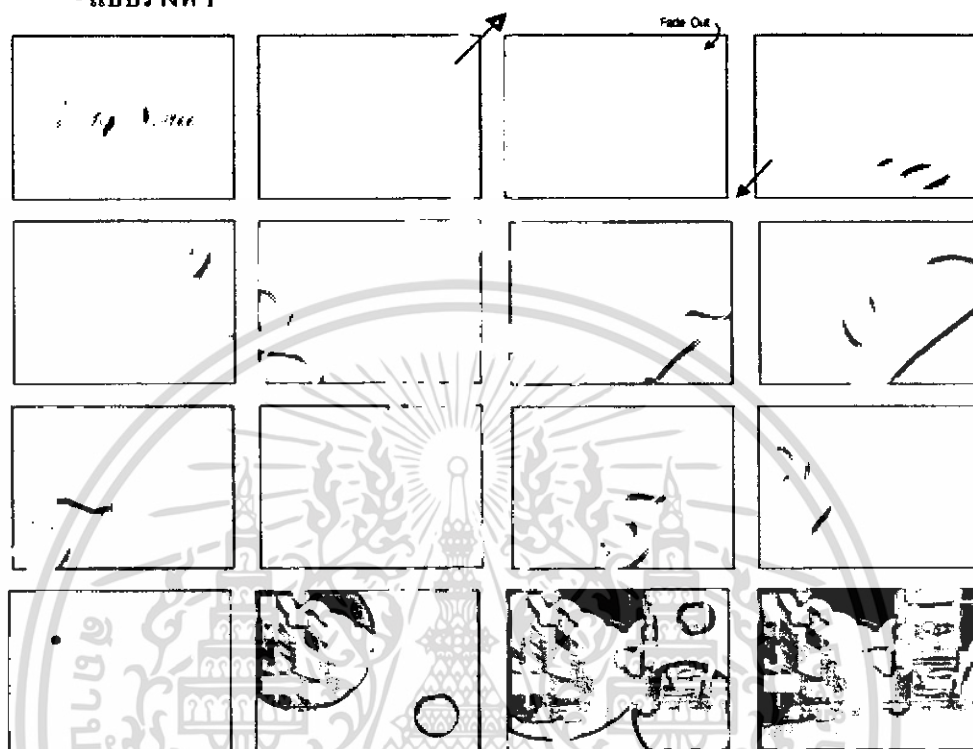
ภาพที่ 18 แบบร่างนาฬิกา Vietcong Soldier

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.6 แบบร่างครั้งที่ 1

หน้า Intro

- แบบร่างที่ 1



ภาพที่ 19 แบบร่างเว็บไซต์หน้า Intro แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

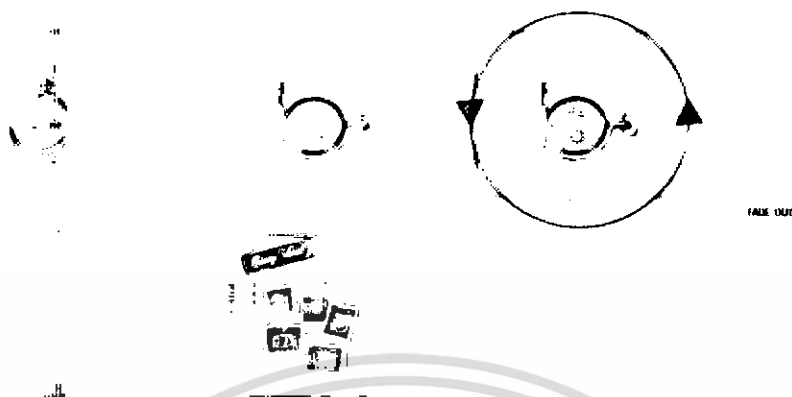
แนวความคิด คือ การเล่นกับตัวเลข โดยให้ตัวเลขหมุนทวนกลับจากเลข 12 ไปเลข 11 เปรียบเสมือนการนับเลขดอยหลังไปสู่ออดีต แล้วค่อยๆ คลิ๊กกลับมาเป็นหน้า Main ซึ่งหน้า Main นี้ จะใช้สภาพความเป็นเมืองในยุค 60's โดยใช้ภาพจริงผสมกับกราฟิก และใช้สี Earth tone เพื่อให้เมืองดูเก่า เหมาะกับยุค 60's

สรุปแบบร่างแบบที่ 1

การใช้ตัวเลขนับดอยหลังและใช้สภาพความเป็นเมือง เป็น Idea ที่ดี แต่เนื่องจาก Website นี้ เป็นเว็บที่เกี่ยวกับนาฬิกา การใช้ตัวเลขนับดอยหลังอาจจะยังไม่ทำให้ผู้ที่เข้ามาชมเว็บ เข้าใจได้ว่าเป็นเว็บที่นำเสนอสินค้าอะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แบบร่างที่ 2



ภาพที่ 20 แบบร่างเว็บไซต์หน้า Intro แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

แนวความคิด คือ การใช้นาฬิกาแบบเก่า นาฬิกาค่อยๆ เปิดฝาขึ้น แล้วเข็มนาฬิกาที่หมุนทวนเข็ม เปรียบเสมือนกับการย้อนเวลากลับไปสู่อดีต แล้วนาฬิกาก็ค่อยๆ จางหายไป แล้วขึ้นมาเป็นหน้า Main คือ การใช้กระดาษเก่า มีรูปของ Twiggy Lawson , Roy Lichtenstein , John F. Kennedy , The Beatles , Vietnam War ติดอยู่บนกระดาษ มี Menu ให้เลือกไปหน้าอื่นๆ อยู่ข้างๆ

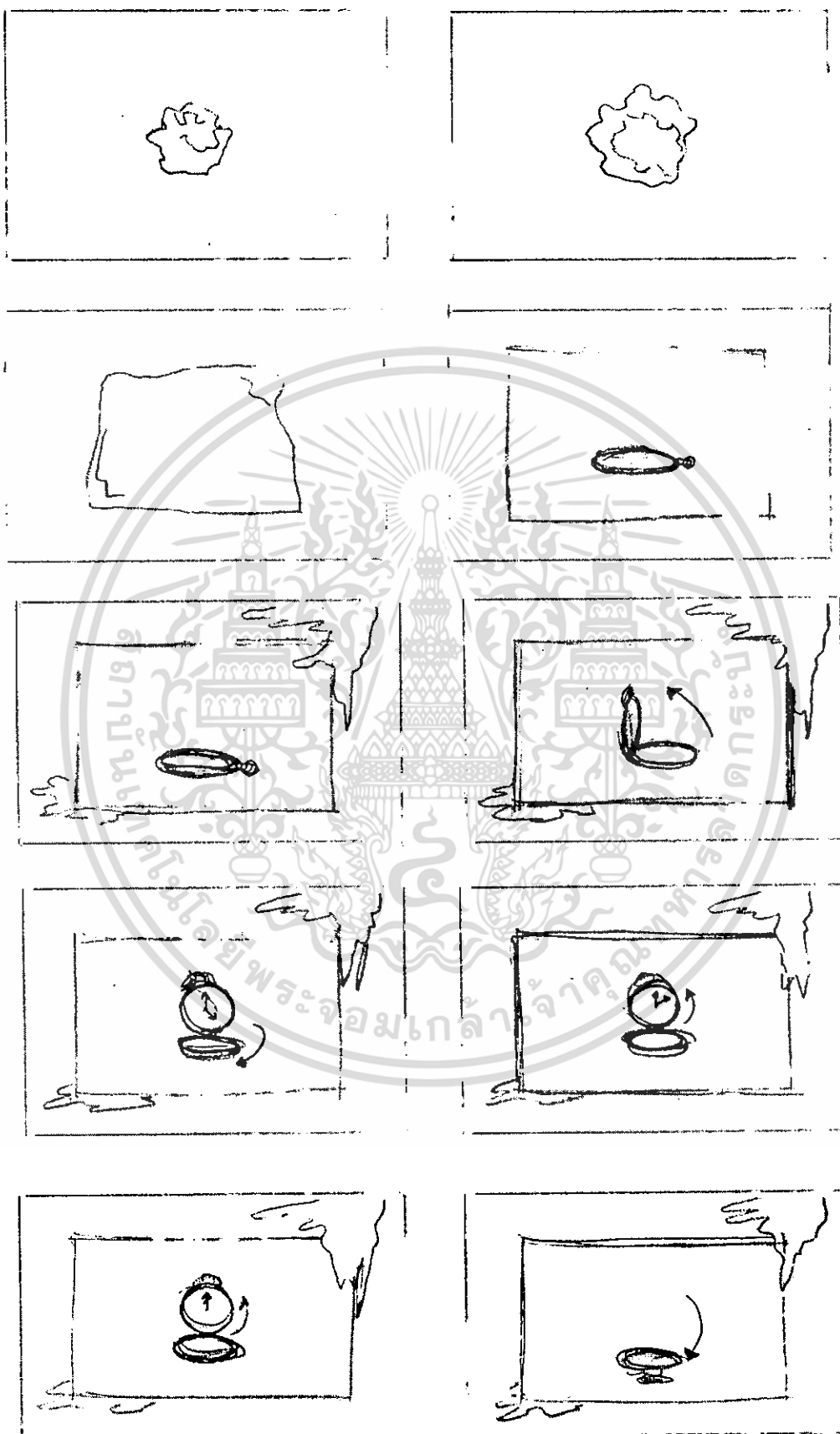
สรุปแบบร่างแบบที่ 2

การเล่นกับนาฬิกายังใช้ Motion ได้ไม่เยอะเท่าที่ควร Intro จบเร็วเกินไป ส่วนหน้า Main ยังไม่สามารถสื่อให้เห็นได้ว่าเป็นนาฬิกาในยุค 60's

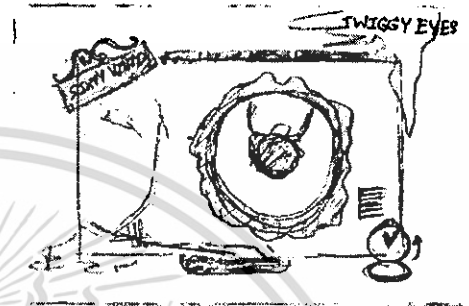
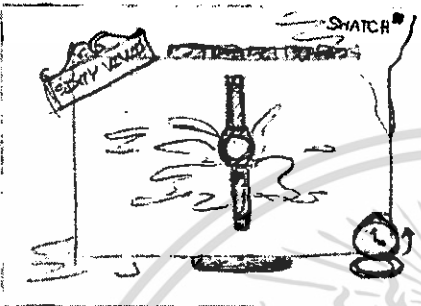
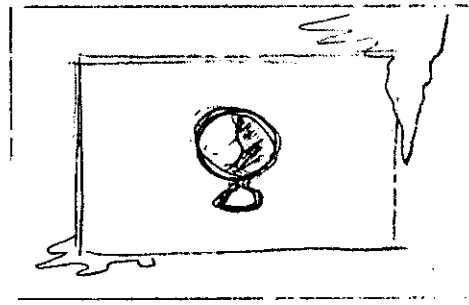
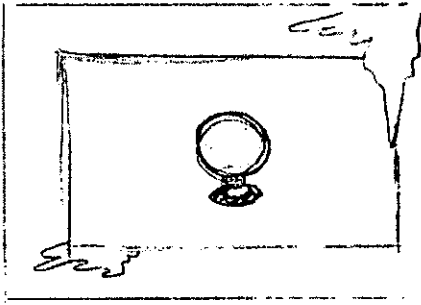
5.7 แบบร่างครั้งที่ 2

หลังจากทำแบบร่างในครั้งที่ 1 แล้ว ได้มีการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับยุค 60's และปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว จึงได้มีการพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 1 จนได้แบบร่างครั้งที่ 2 ขึ้น

## - แบบร่าง

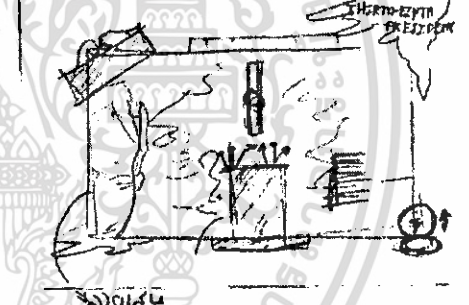
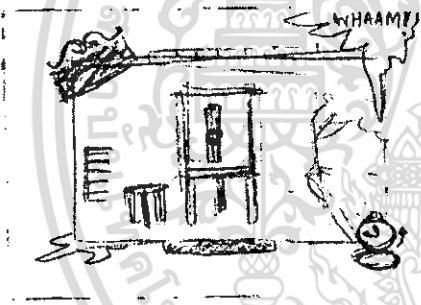


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



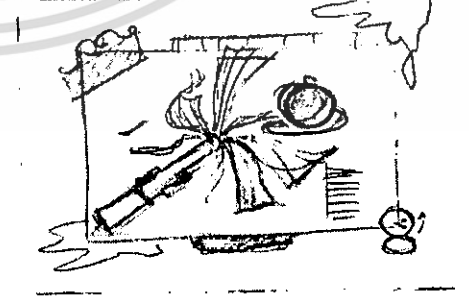
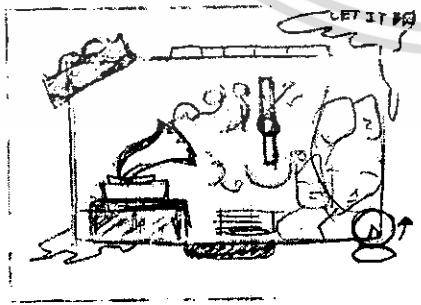
หน้า Main : นาฬิกาแต่ละ Collection ขึ้นสลับกัน

หน้า Twiggy Eyes : ใช้กระจกเป็นสัญลักษณ์แทนตัว Twiggy Lawson



หน้า Whaam!! : ใช้กระดานวาดรูปเป็นสัญลักษณ์แทนตัว Roy Lichtenstein

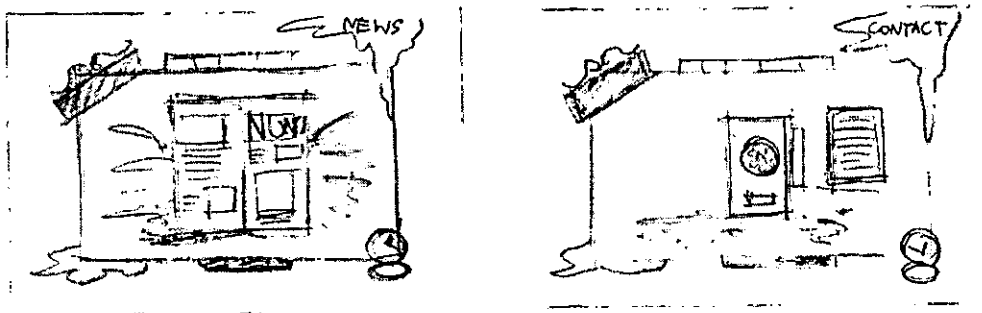
หน้า Thirty-Fifth President : ใช้โพเดียมเป็นสัญลักษณ์แทนตัว John F. Kennedy



หน้า Let It Be : ใช้เครื่องเล่นแผ่นเสียงเป็นสัญลักษณ์แทนตัว The Beatles

หน้า Vietcong soldier : ใช้ปืนเป็นสัญลักษณ์แทนตัว Vietnam War

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้า News : ใช้หนังสือพิมพ์แทนหน้าข่าวสาร หน้า Contact : ใช้รูปโทรศัพท์แทนหน้าติดต่อ  
ภาพที่ 21 แบบร่างเว็บไซต์ครั้งที่ 2

แนวความคิด คือ การนำเอากระดาษขยำมาใช้ เปรียบเสมือนกับว่าเป็นกระดาษเก่าที่ไม่ใช้แล้วก็ขยำทิ้งไป แต่แนวความคิดนี้ คือ การนำเอาภาพ Motion ของกระดาษที่ถูกขยำไปแล้วนั้น นำกลับมาเคลื่อนไหว แล้วนาฬิกาก็ค่อยๆ จางขึ้นมา นาฬิกาเริ่มหมุนให้หน้าปัดตรง เข็มนาฬิกาเริ่มหมุนทวน จากซ้ายไปเร็วขึ้น แล้วฉากก็ปิดลง

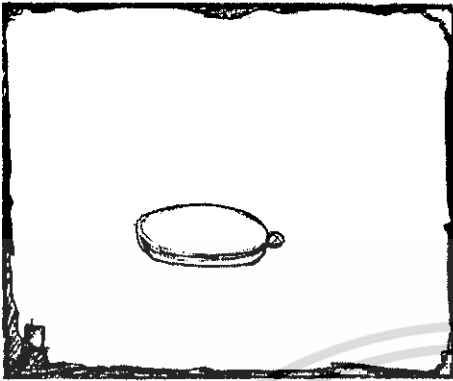
สรุปแบบร่างครั้งที่ 2

การใช้กระดาษขยำนั้นมีเหตุผลที่ไม่เพียงพอที่จะทำให้ผู้ดูสามารถรู้สึกถึงความเป็นยุค 60's ได้ และแบบร่างนี้ยังมีส่วนที่ไม่ลงตัวอยู่ คือ มีกรอบสี่เหลี่ยมมากเกินไป

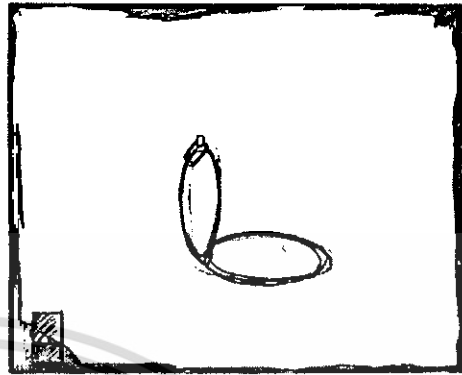
### 5.8 แบบร่างครั้งที่ 3

หลังจากที่ได้ลองทำแบบร่างในครั้งที่ 2 แล้ว ก็ได้้นำแนวความคิดของครั้งที่แล้วมาผสมกับแนวความคิดใหม่ และได้มีการพัฒนาจนกลายเป็นแบบร่างครั้งที่ 3 โดยการใช้หนังสือพิมพ์โบราณและลูกเล่นที่สัมพันธ์กับยุค 60's

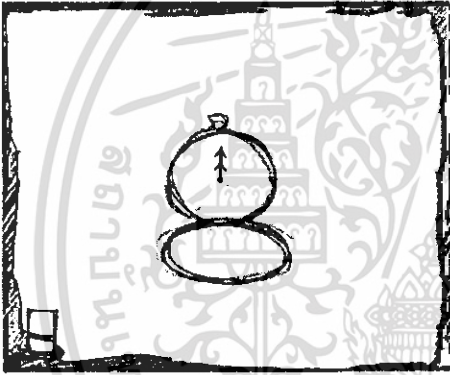
- แบบร่าง



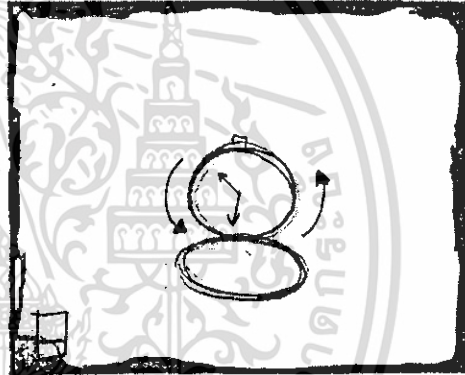
หน้า Intro : ฝานาฬิกาปิด



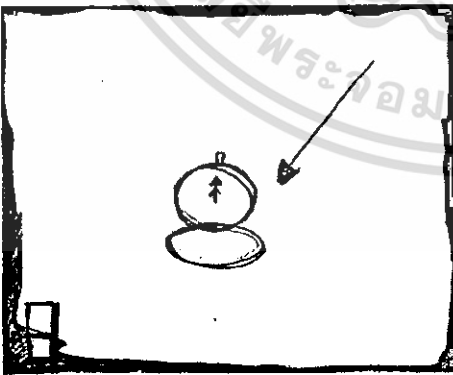
หน้า Intro : ฝานาฬิกาเปิด



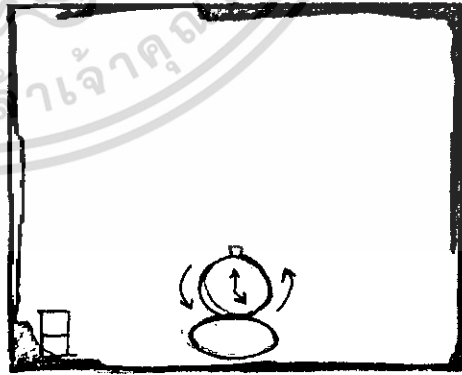
หน้า Intro : ฝานาฬิกาหันตรง



หน้า Intro : เข็มนาฬิกาเริ่มหมุนทวนเข็มนาฬิกา



หน้า Intro : นาฬิกาถอยหลังแล้วลงมาข้างล่าง

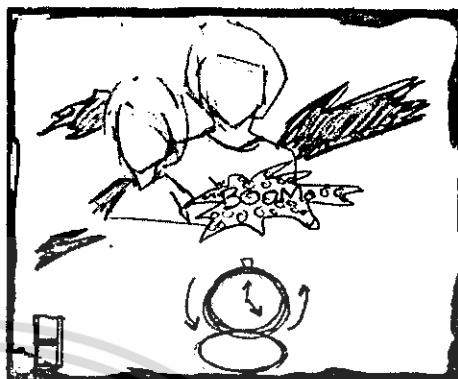


หน้า Intro : นาฬิกาหมุนทวนเข็มนาฬิกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



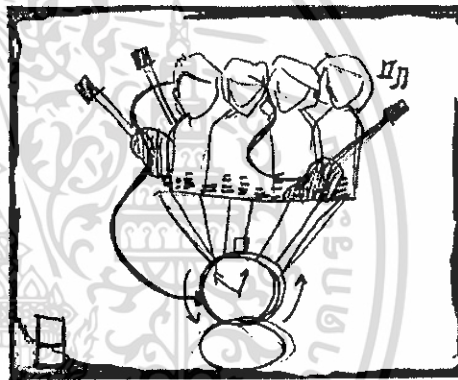
หน้า Intro : หน้า Twiggy ค่อยๆ จางเข้ามา แล้วจางออกไป



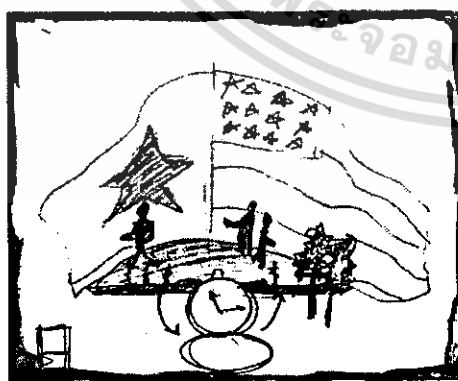
หน้า Intro : หน้า Roy ค่อยๆ จางเข้ามา แล้วจางออกไป



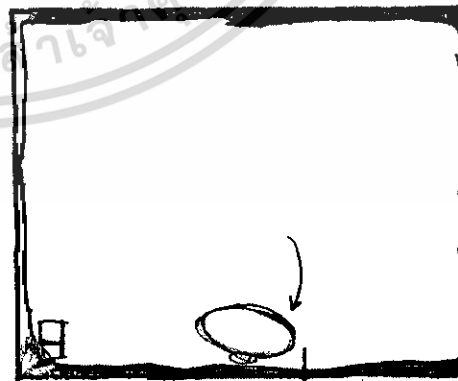
หน้า Intro : หน้า John ค่อยๆ จางเข้ามา แล้วจางออกไป



หน้า Intro : หน้า The Beatles ค่อยๆ จางเข้ามา แล้วจางออกไป

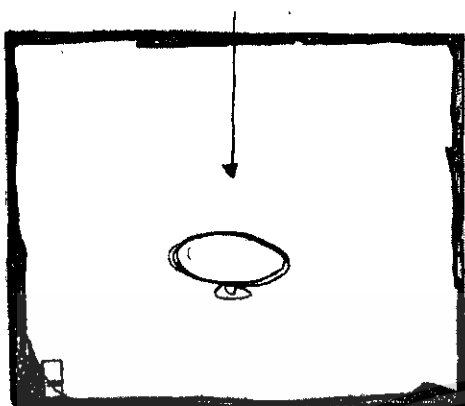


หน้า Intro : ธงและกราฟิกค่อยๆ จางเข้ามา แล้วจางออกไป



หน้า Intro : นาฬิกาปิดฝาและลงไป

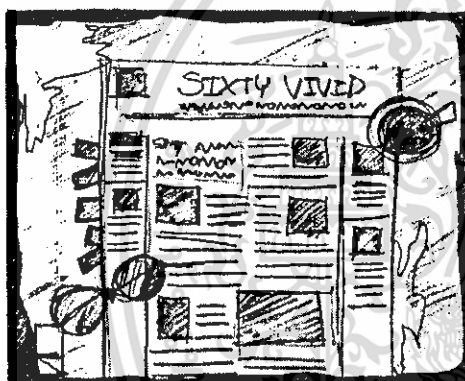
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



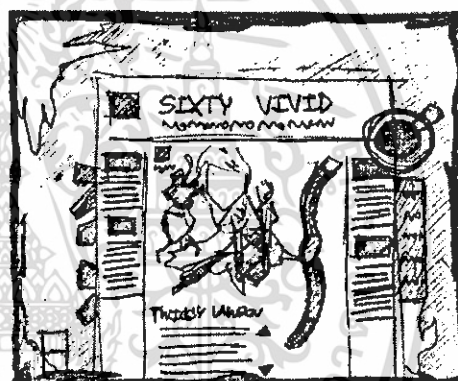
หน้า Intro : นาฬิกาข้อมือมาจกด้านบน



หน้า Intro : คำว่า "SIXTY VIVID" ค่อยๆ จางเข้ามาทีละตัว



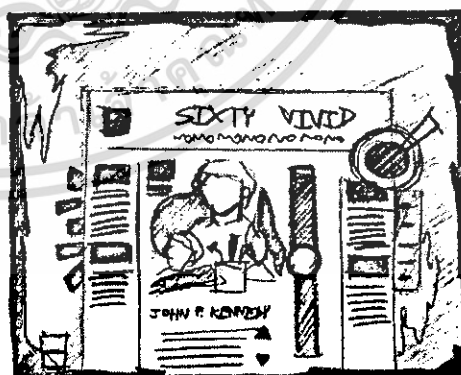
หน้า Main : หนังสือพิมพ์ค่อยๆ จางเข้ามา



หน้า Product : กราฟิกค่อยๆ ขึ้นมาทีละตัว

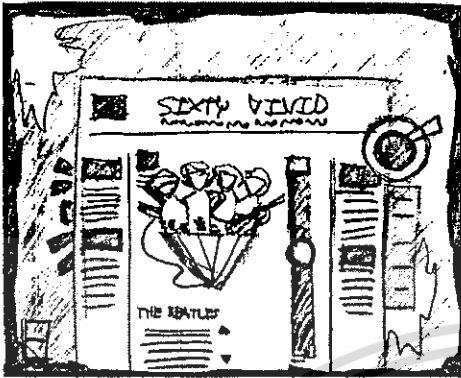


หน้า Product : กราฟิกค่อยๆ ขึ้นมาทีละตัว



หน้า Product : กราฟิกค่อยๆ ขึ้นมาทีละตัว

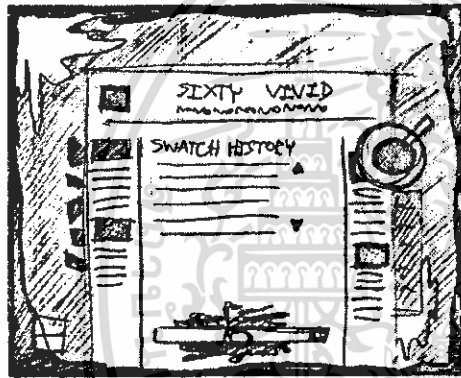
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



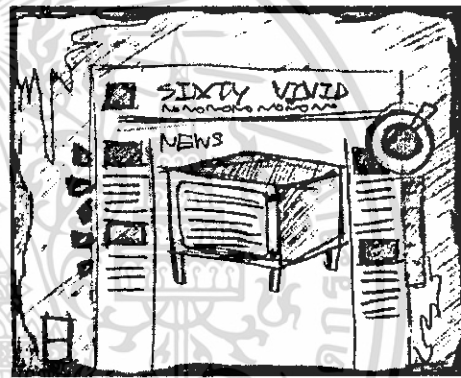
หน้า Product : กราฟิกค้อยๆ ขึ้นมาทีละตัว



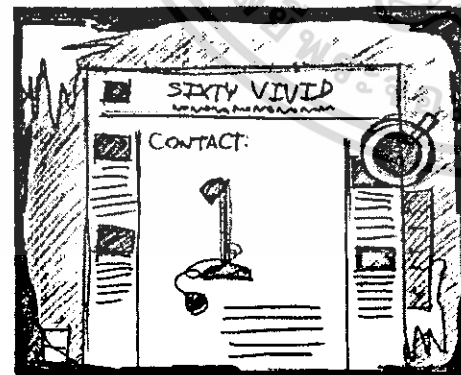
หน้า Product : กราฟิกค้อยๆ ขึ้นมาทีละตัว



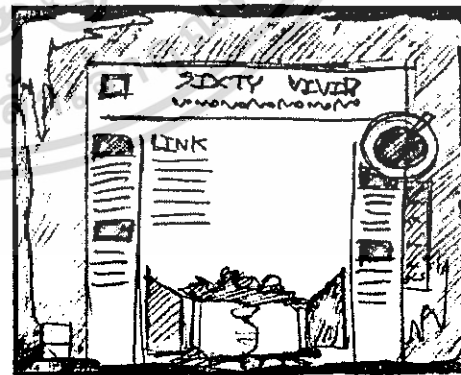
หน้า Swatch History : กราฟิกค้อยๆ ขึ้นมาทีละตัว



หน้า News : กราฟิกค้อยๆ ขึ้นมาทีละตัว



หน้า Contact : กราฟิกค้อยๆ ขึ้นมาทีละตัว



หน้า Link : กราฟิกค้อยๆ ขึ้นมาทีละตัว

### ภาพที่ 22 แบบร่างเว็บไซต์ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด คือ การนำเอานาฬิกาแบบเก่ามาหมุนในมุมต่างๆ เพื่อให้มีลูกเล่นมากขึ้น พร้อมทั้งเพิ่มนาฬิกาที่หมุนทวน แสดงให้เห็นถึงการย้อนกลับไปสู่อดีต และเพื่อให้ผู้ดูรู้ว่าเว็บไซต์นี้ประกอบด้วยอะไรบ้าง จึงใส่ภาพบุคคลที่ทำเป็นภาพ Illustration แล้ว ทำให้หน้า Intro น่าสนใจมากขึ้น ส่วนหน้า Main ก็ใช้เป็นหนังสือพิมพ์ เปรียบเสมือนการได้นั่งอ่านหนังสือพิมพ์ตอนเช้า ดูสถานการณ์บ้านเมืองในยุค 60's

### สรุปแบบร่างครั้งที่ 3

ในการพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 3 นี้ มีแนวความคิดที่น่าสนใจและทำให้งานน่าสนใจกว่าทุกๆ แบบร่างที่ผ่านมา เพราะเป็นการนำ Concept ของข่าวในอดีตบวกกับเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ให้ผู้ชมสามารถเลือกดูได้ เหมือนเลือกดู Column ในหนังสือพิมพ์



## บทที่ 6

### ผลงานจริง

หลังจากผ่านขั้นตอนการพัฒนาแบบร่างมาจนได้ผลเป็นที่น่าพอใจแล้ว จึงได้นำมาพัฒนา  
ต่อจนเป็นผลงานจริง ดังต่อไปนี้

#### 6.1 นาฬิกา Twiggy Eyes



ภาพที่ 23 นาฬิกา Twiggy Eyes

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2 นาฬิกา Whaam!!



ภาพที่ 24 นาฬิกา Whaam!!

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.3 นาฬิกา Thirty-Fifth President



ภาพที่ 25 นาฬิกา Thirty-Fifth President

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## 6.5 นาฬิกา Vietcong Soldier



ภาพที่ 27 นาฬิกา Vietcong Soldier

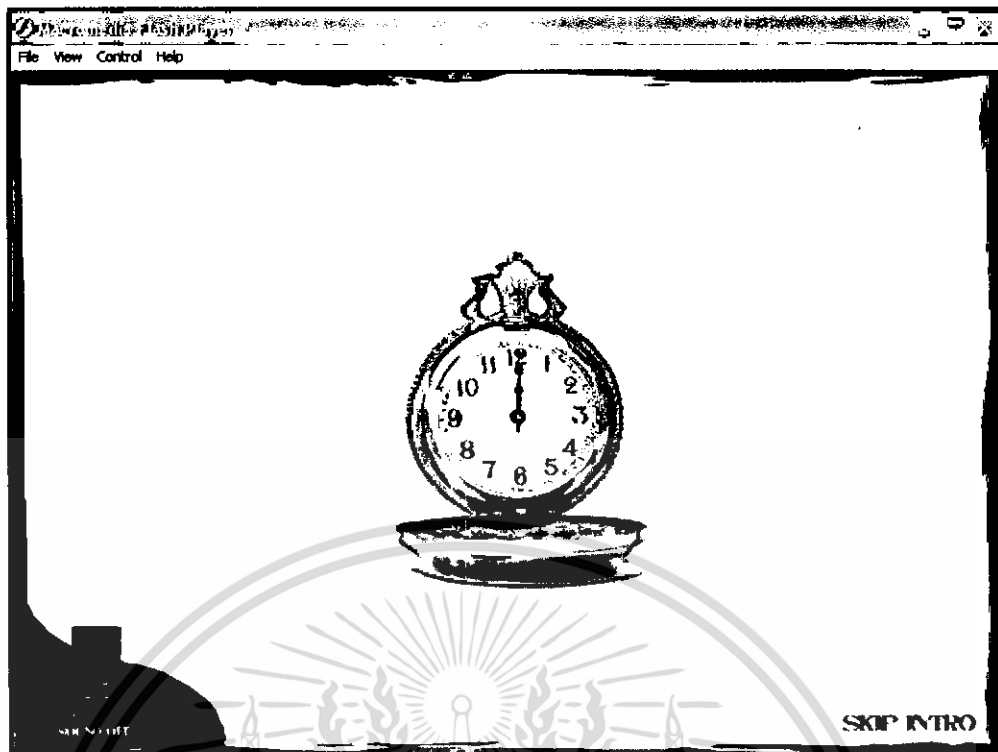
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.6 Animation Intro

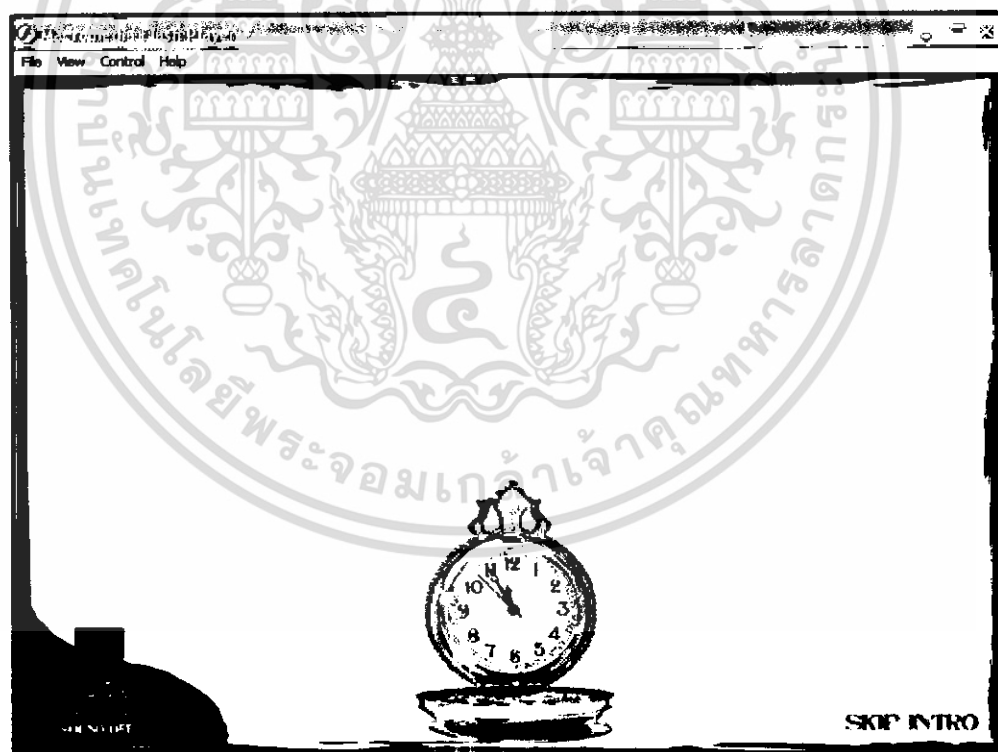


นาฬิกาโบราณเปิดฝา มีเสียงดนตรีขึ้น Sound Off ปิดเสียงดนตรี อยู่ด้านซ้าย Skip Intro เข้าหน้าหลัก อยู่ด้านขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นาฬิกาหน้าปัดตรง หมุนทวนเข็มนาฬิกา 1 รอบ นาฬิกาเล็กลงแล้วมาอยู่ข้างล่าง



เข็มนาฬิกาเริ่มหมุนทวนเข็มนาฬิกาอีกรอบ แล้วหยุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

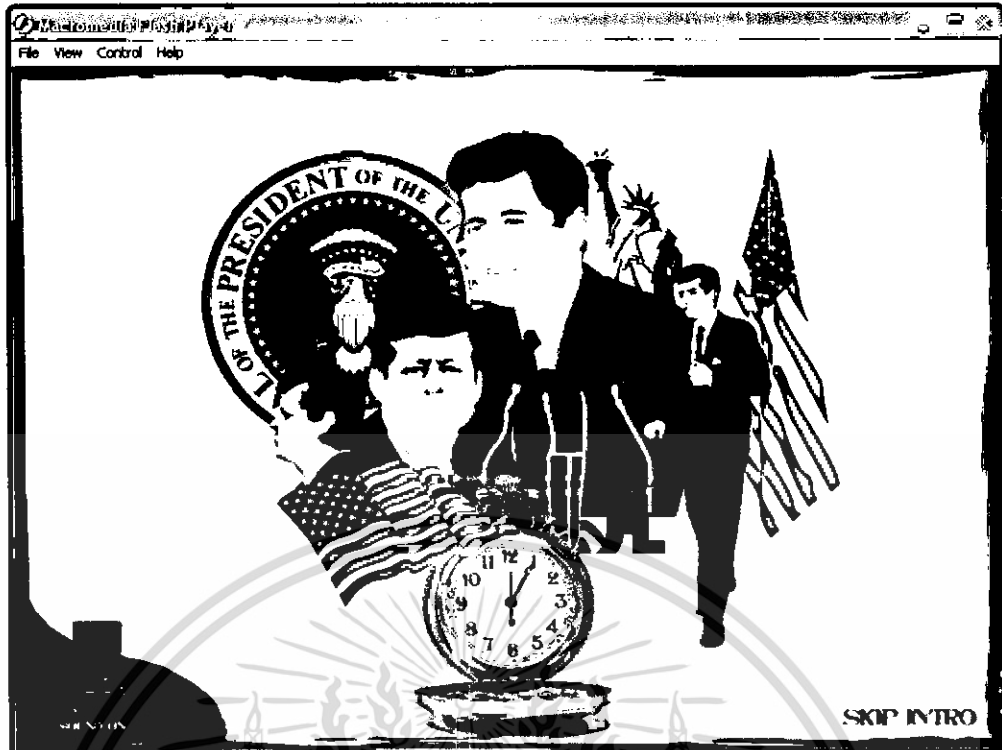


นาฬิกาหมุนทวนเข็มนาฬิกา หน้าของ Twiggy Lawson ค่อยๆ จางขึ้นพร้อมกราฟิก แล้วค่อยๆ  
จางออกไปเป็นวงกลม



นาฬิกาหมุนทวนเข็มนาฬิกา หน้าของ Roy Lichtenstein ค่อยๆ จางขึ้นพร้อมกราฟิก แล้วค่อยๆ  
จางออกไปเป็นวงกลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

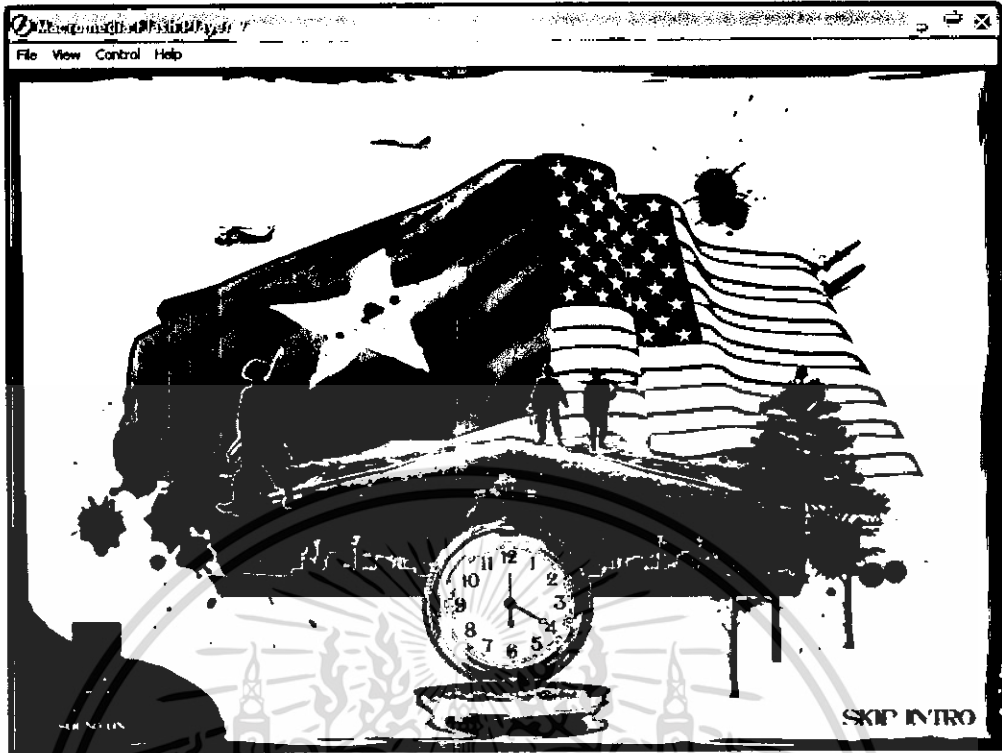


นาฬิกาหมุนทวนเข็มนาฬิกาแล้วหยุด หน้าของ John F. Kennedy ค่อยๆ จางขึ้นพร้อมกราฟิก แล้วค่อยๆ  
จางออกไปเป็นวงกลม



นาฬิกาหมุนทวนเข็มนาฬิกาแล้วหยุด หน้าของ The Beatles ค่อยๆ จางขึ้นพร้อมกราฟิก แล้วค่อยๆ จาง  
ออกไปเป็นวงกลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นาฬิกาหมุนทวนเข็มนาฬิกาแล้วหยุด กราฟิกและภาพ ค่อยๆ จางขึ้น แล้วค่อยๆ จางออกไปเป็นวงกลม



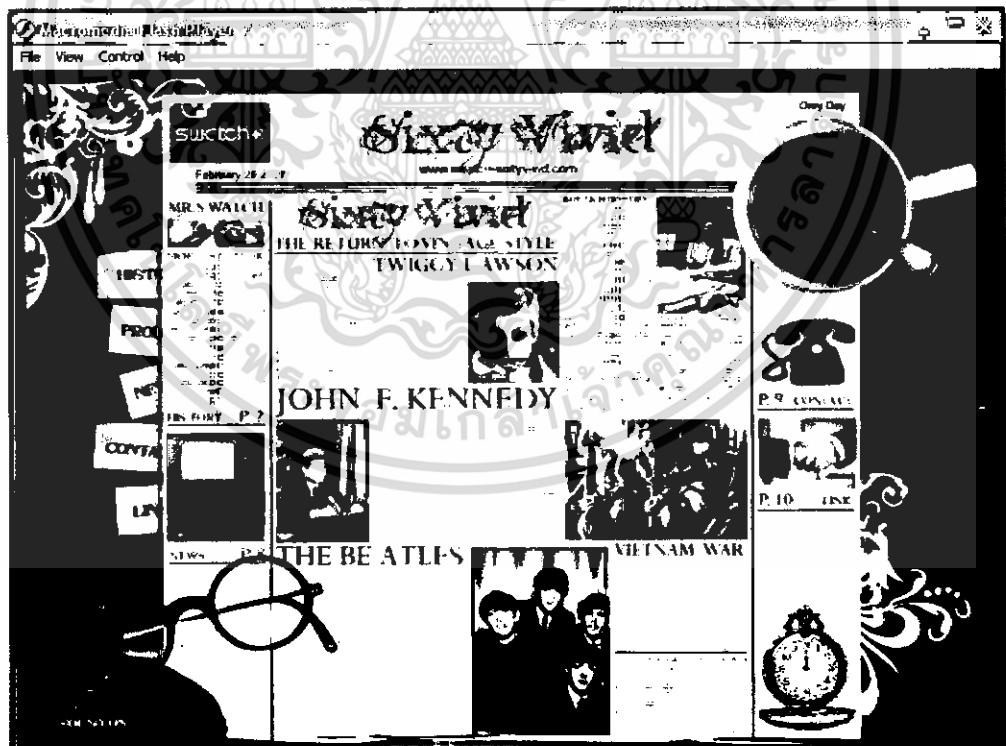
นาฬิกาปิดฝาแล้วลงมานอก Frame

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นาฬิกาข้อมือมาจากด้านบน แล้วใหญ่ขึ้นพร้อมกับขึ้นคำว่า "SIXTY VIVID"

### 6.7 Main Page

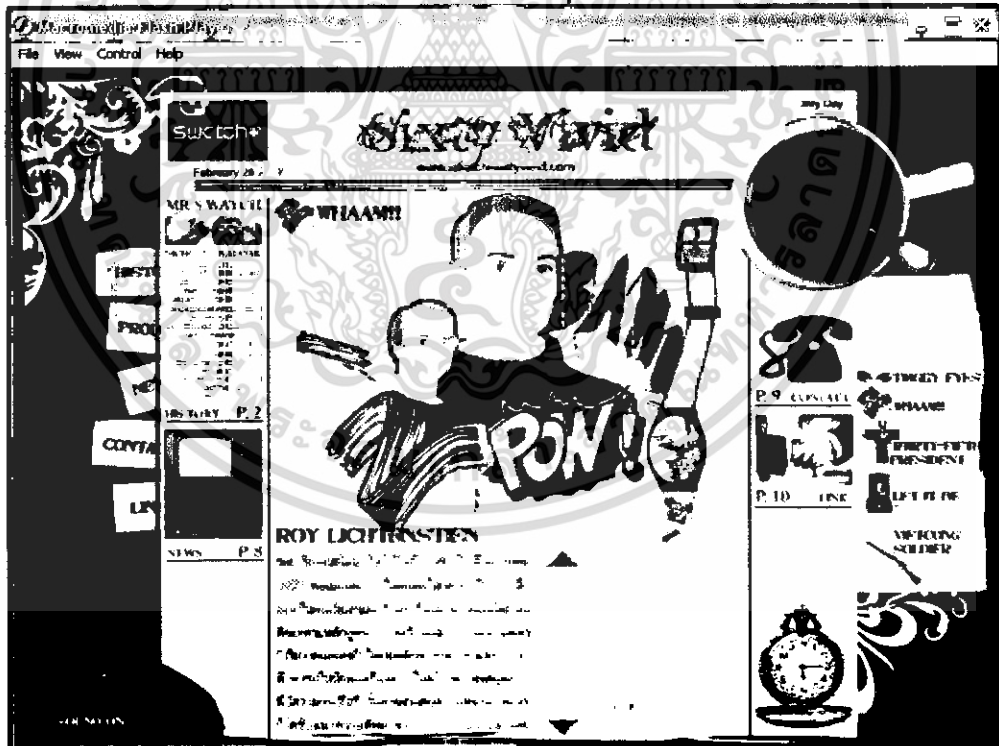


หนังสือพิมพ์ค่อยๆ จางขึ้นมาพร้อมกราฟิก แล้วเข้มนาฬิกาข้อมือหมุนทวนเข็มนาฬิกา 1 รอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

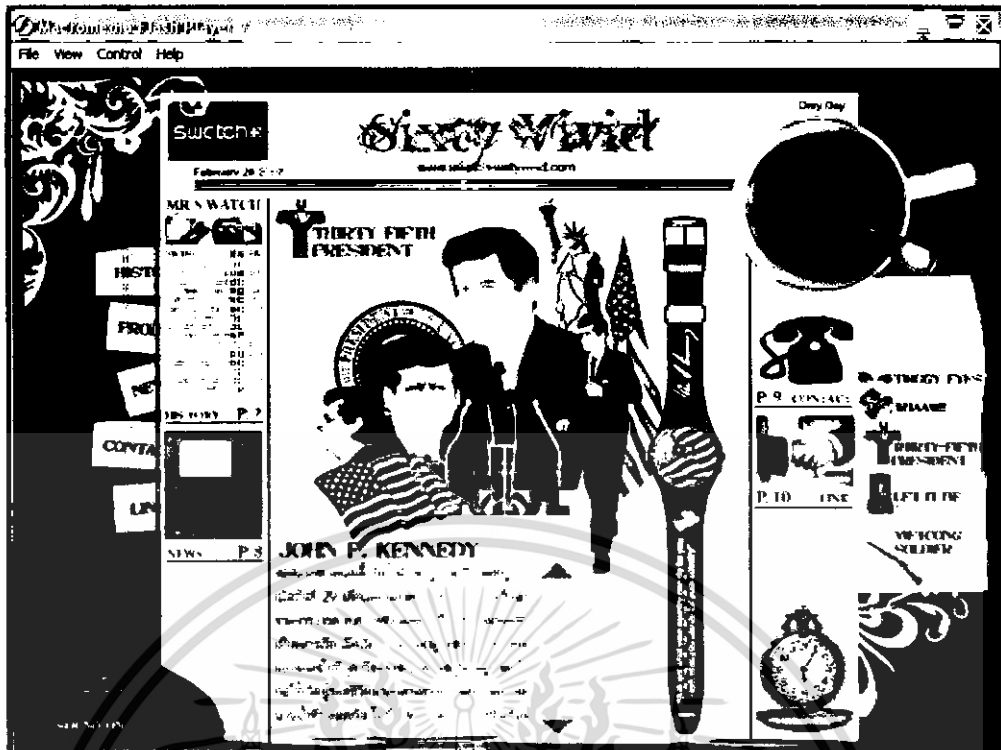


หน้า Product : เติมภาพทามุน 1 รอบ หน้าของ Twiggy ค่อยๆ จางขึ้นมา พร้อมนาฬิกาสินค้าและกราฟิกอื่นๆ

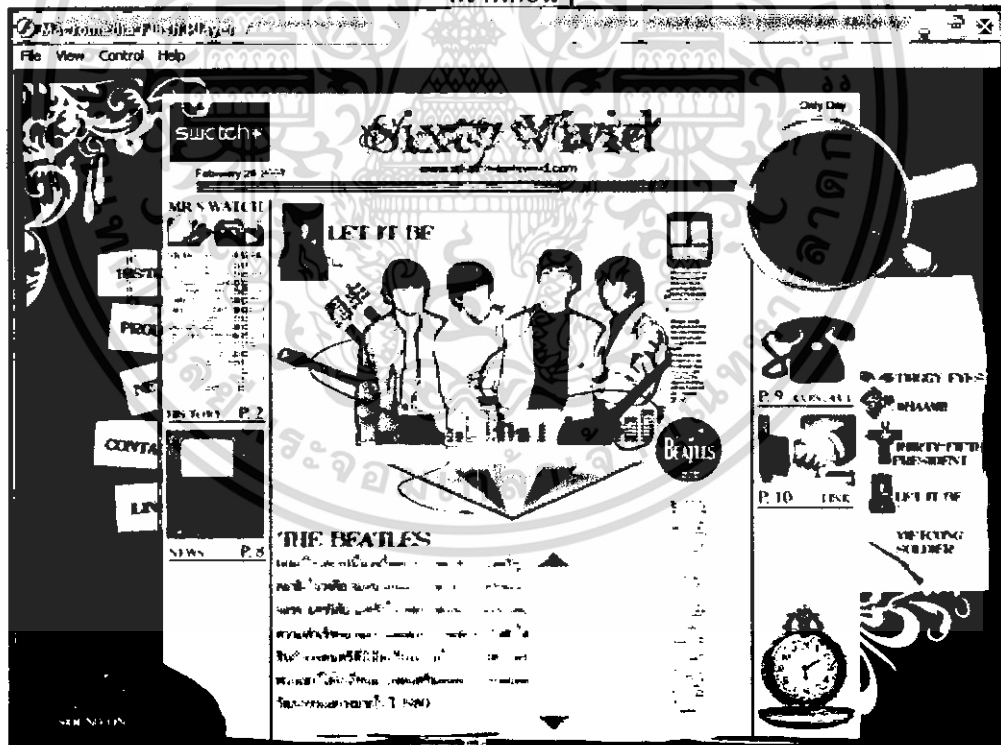


หน้า Product : เติมภาพทามุน 1 รอบ หน้าของ Roy ค่อยๆ จางขึ้นมา พร้อมนาฬิกาสินค้าและกราฟิกอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

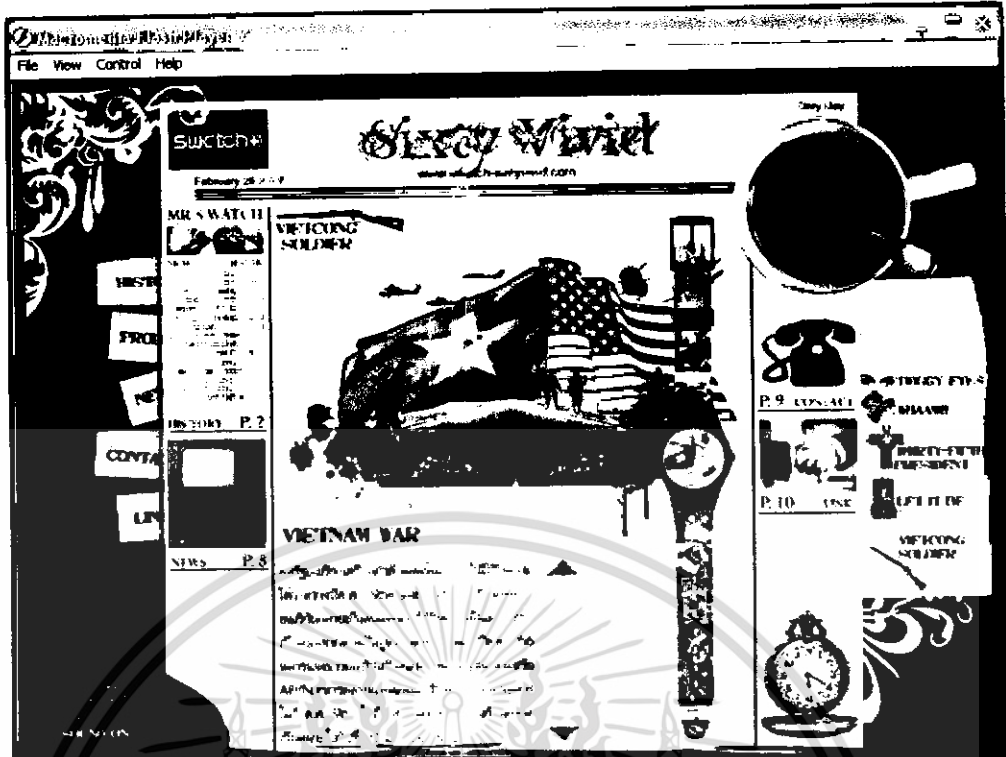


หน้า Product : เพิ่มนาฬิกาหมุน 1 รอบ หน้าของ John ค่อยๆ จางขึ้นมา พร้อมนาฬิกาเดินค้ำและกราฟิกอื่นๆ

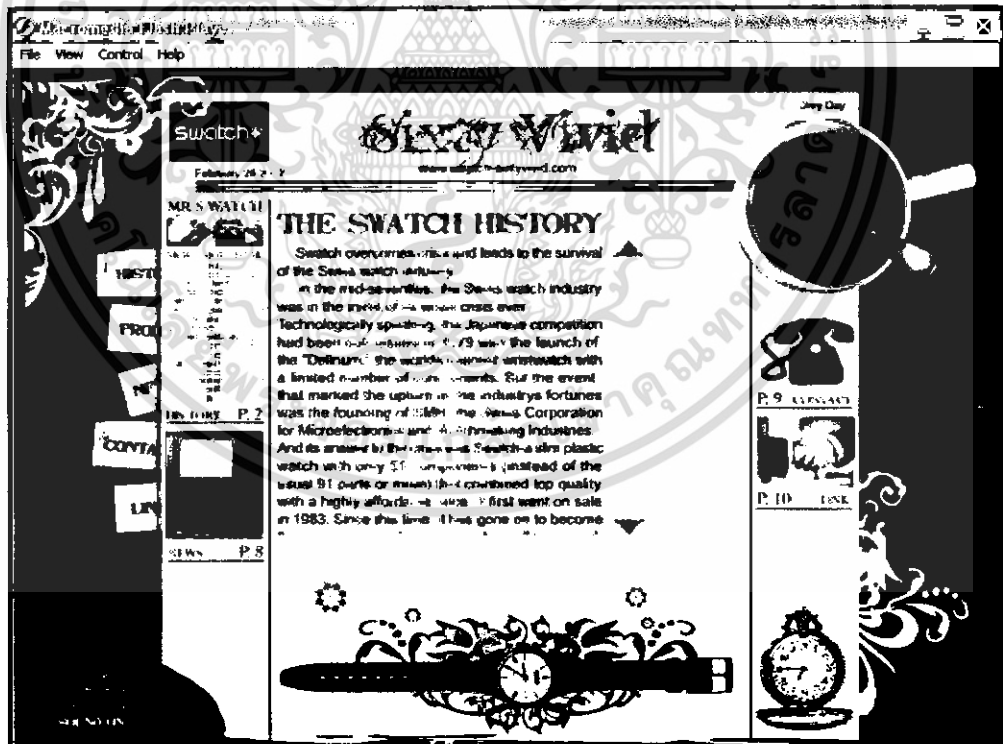


หน้า Product : เพิ่มนาฬิกาหมุน 1 รอบ หน้าของ The Beatles ค่อยๆ จางขึ้นมา พร้อมนาฬิกาเดินค้ำและกราฟิกอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้า Product : เริ่มนาฬิกาหมุน 1 รอบ หน้าของ Vietnam War ค่อยๆ จางขึ้นมา พร้อมนาฬิกาสินค้า และกราฟิกอื่นๆ

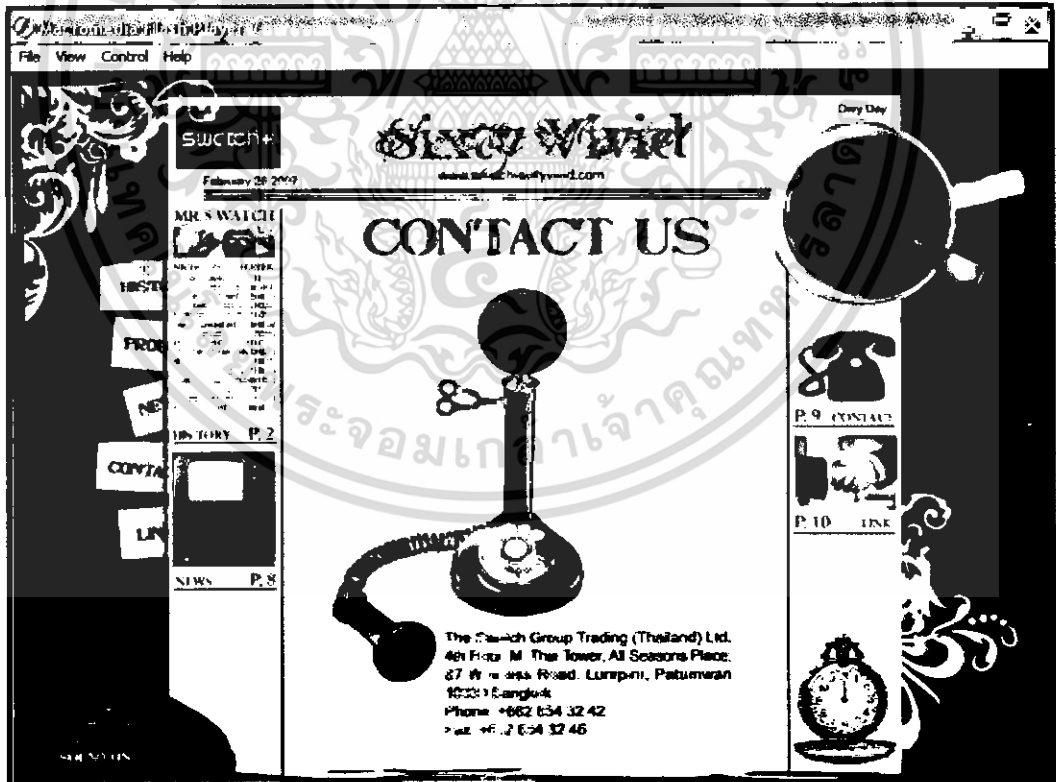


หน้า Swatch History : กราฟิกค่อยๆ ขึ้นทีละชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

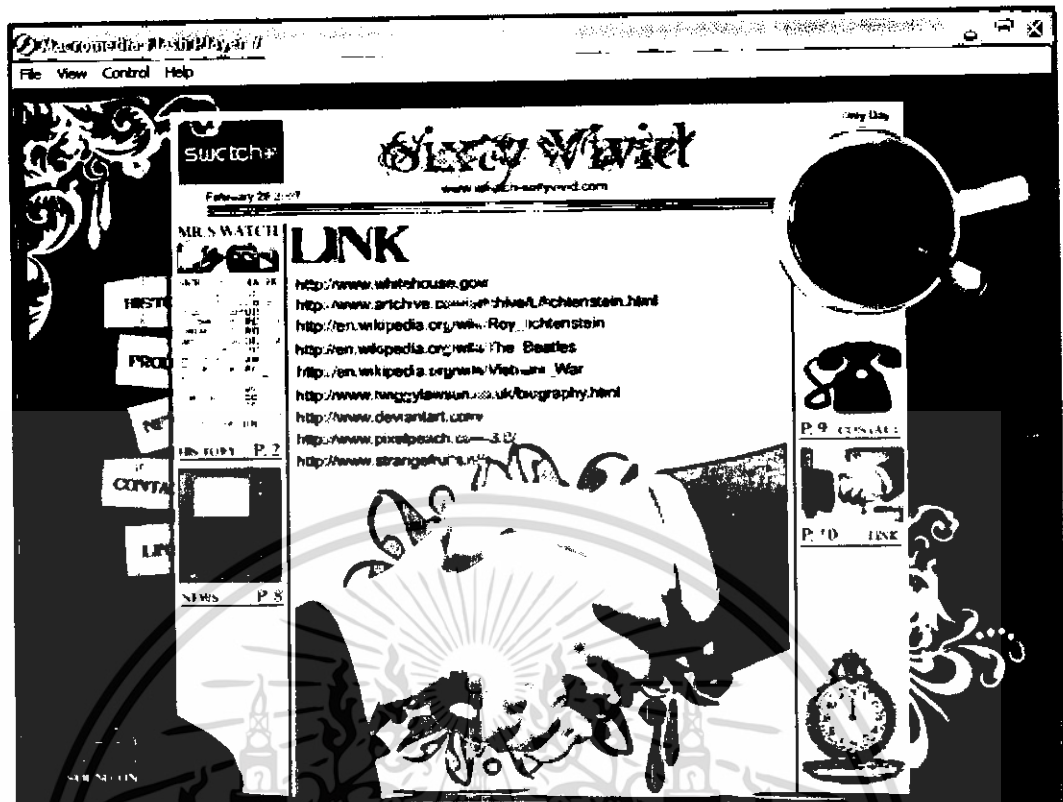


หน้า News : กราฟิกค่อยๆ ขึ้นทีละชั้น ตามด้วยข้อความในทีวีพร้อมปุ่มกดขึ้น-ลง



หน้า Contact : กราฟิกค่อยๆ ขึ้นทีละชั้น ตามด้วยที่อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้า Link : กราฟิกค้อยๆ ขึ้นทีละจีน ตามด้วยเว็บไซต์ที่ลิงค์เชื่อมไปเว็บไซต์อื่น

ภาพที่ 28 ผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์นาฬิกา SWATCH รุ่น SIXTIES VIVID นี้ ควรคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งานเป็นหลัก ในด้านของการใช้โปรแกรม Flash ควรจะต้องมีการทำ Storyboard ก่อน เพราะคำนึงถึงด้วยว่าต้องมีการเคลื่อนไหวของวัตถุ ถ้าไม่มีทำ Storyboard ก่อน จะเกิดความยุ่งยากขึ้นในภายหลัง ต้องคิดให้เสร็จเสียก่อนถึงจะลงมือทำได้ ไม่เช่นนั้นอาจทำให้เสียเวลาในการแก้ Motion ใหม่หลายครั้ง และจะเกิดความยุ่งยากในการแก้ Timeline

ในการทำงานครั้งนี้จะต้องใช้โปรแกรมควบคู่กันไป 3 โปรแกรม ได้แก่

1. Macromedia Flash
2. Adobe Illustrator
3. Adobe Photoshop

ทั้ง 3 โปรแกรมนี้มีความสำคัญในการทำงานครั้งนี้เท่าๆ กัน เพราะถ้าขาดโปรแกรมใดโปรแกรมหนึ่งไป ก็อาจทำให้ภาพที่ออกมาไม่เสร็จสมบูรณ์ ดังนั้นผู้ที่ต้องการจะทำ Web Flash ควรมีความรู้ทั้ง 3 โปรแกรมนี้ก่อน ถึงจะลงมือทำ ไม่เช่นนั้นอาจต้องเสียเวลากับการลองผิดลองถูกก็ได้

จากการทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้ทราบถึงข้อมูลในเบื้องต้น ตั้งแต่การหาข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การทำแบบร่าง และจนเสร็จสมบูรณ์เป็นผลงานจริง ในบางครั้งก็เกิดปัญหาขึ้นระหว่างการทำงาน แต่ก็สามารถแก้ปัญหาไปได้ในที่สุด ดังนั้นข้าพเจ้าจึงคิดว่าการทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ให้ประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้าได้

## บรรณานุกรม

- วชิราภรณ์ ท้วสุภาพ. **Flash MX Bible**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์เคทีพี , 2545
- พนิดา พานิชกุล และ สุรเชษฐ์ วงศ์ชัยพรพงษ์. **คัมภีร์ Dreamweaver MX 2004**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์เคทีพี , 2547
- กุลเชษฐ์ เล็กประยูร. **Professional Web Designer**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ปรีรามิต , 2548
- The White House. Past Presidents. **John Kennedy**. Retrieved November 12, 2006, from <http://www.whitehouse.gov/history/presidents/jk35.html>.
- Wikipedia. **Roy Lichtenstein**. Retrieved November 23, 2006, from [http://en.wikipedia.org/wiki/Roy\\_Lichtenstein](http://en.wikipedia.org/wiki/Roy_Lichtenstein)
- Wikipedia. **The Beatles**. Retrieved November 23, 2006, from [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Beatles](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Beatles)
- Wikipedia. **Vietnam War**. Retrieved November 23, 2006, from [http://en.wikipedia.org/wiki/Vietnam\\_War](http://en.wikipedia.org/wiki/Vietnam_War)
- Peter, Frasier and Dunlop Group Ltd. **Twiggy Lawson**. Retrieved November 25, 2006, from <http://www.twiggylawson.co.uk/>
- David Coleman. American President : An online reference. **John Fitzgerald Kennedy (1917 - 1963)**. Retrieved November 30, 2006, from <http://www.millercenter.virginia.edu/academic/americanpresident/kennedy>
- Angelo Sotira and Levi Buzolic. **Deviantart**. Retrieved November 30, 2006, from <http://www.deviantart.com/>

## ประวัติผู้เขียน

### ประวัติส่วนตัว

ชื่อ นางสาวกฤติยา กุลคิลก  
 ชื่อเล่น เก่ง  
 เกิดวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2527  
 เพศ หญิง  
 สถานะ โสด  
 สัญชาติ ไทย  
 ศาสนา พุทธ  
 ที่อยู่ 4/030 หมู่บ้านเมืองทอง1 ซ.แสนหวี5 ถ.แจ้งวัฒนะ เขตหลักสี่ ท่งสองห้อง  
 กรุงเทพฯ 10210  
 โทรศัพท์ 02-982-5983  
 โทรศัพท์มือถือ 086-605-9764  
 Email kukik88@hotmail.com

### ประวัติการศึกษา

2531 – 2539 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนไพฑูริคศึกษา  
 2539 – 2545 ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี  
 สาขาวิชา คณิต-อังกฤษ  
 2545 – 2546 ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา  
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขานิเทศศิลป์  
 2546 – 2549 ระดับปริญญาตรี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขานิเทศศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้