

**สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง**

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวนครวัด  
WEBSITE DESIGN "BACKPACK TO ANGKOR"



นายภูวดล สุวรรณบุตร  
MR.PHUWADON SUWANNABOOT

รฟ.  
๓๖๘๕๗  
๒๖๔๙  
เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน 78179.....  
วัน,เดือน,ปี 2.5.๒๕๕1.....

b. 11881๒2๗  
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิสิตศิลป์ ภาควิชานิสิตศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวนครวัด  
WEBSITE DESIGN "BACKPACK TO ANGKOR"



นายภูวคต สุวรรณบุตร  
Mr.PHUWADON SUWANNABOOT

ภาควิชาศิลปะการออกแบบและการออกแบบสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....**เสาวภา พงษ์คุณากร**.....วันที่ **30 มกราคม 2550**.....  
(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

หัวหน้าภาควิชา.....**วิศกัญญา อ.**.....วันที่ **30 มกราคม 2550**.....  
(อาจารย์วิศกัญญา อ.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวนครวัด WEBSITE DESIGN "BACKPACK TO ANGKOR"
ชื่อ	นายภูวคณ สุวรรณบุตร
รหัสนักศึกษา	46020332
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ เสาวภา พงษ์ कुमार

### บทคัดย่อ

นครวัดถือเป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ของโลก เป็นปราสาทหินที่ถูกสร้างขึ้นในสมัยพระเจ้าสุริยวรมันที่สองเมื่อพุทธศักราชที่ 1656 โดยถูกสร้างเพื่อวัตถุประสงค์หลายอย่าง เช่น การเป็นศูนย์รวมจิตใจของคนสมัยนั้น การสร้างเพื่ออุทิศแด่พระวิษณุหรือพระนารายณ์ หรือแม้แต่เป็นที่บรรจุพระศพของพระเจ้าสุริยวรมันที่สองเองก็ตาม ศาสนสถานแห่งนี้จึงหันหน้าไปทางทิศตะวันตกซึ่งแตกต่างจากปราสาทแห่งอื่นๆ โดยหลักการก่อสร้างนั้นมีความเชื่อตามหลักจักรวาล โดยมีศูนย์กลางของจักรวาลอยู่ที่ยอดปราสาทตามความเชื่อของศาสนาฮินดู

นครวัดถึงเป็นสถานที่แห่งหนึ่งที่ใครหลายๆคนต้องการที่จะเดินทางไปชมให้เห็นกับตาสักครั้งในชีวิต มีคนกล่าวกันว่า See Angkor and died. ความใหญ่โตอลังการ ความขลัง ศิลปะขอมที่ถูกแกะสลักลงบนก้อนหินขนาดมหึมาอย่างละเอียดอ่อนสวยงาม เป็นสิ่งดึงดูดให้นักท่องเที่ยวหลายแสนคนเดินทางเพื่อไปเยี่ยมชมปราสาทหินแห่งนี้

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวนครวัดนี้ ต้องการนำเสนอข้อมูลเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ศึกษาก่อนที่จะเดินทางไปนครวัด เพื่อเป็นการเตรียมตัวในเบื้องต้น โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบของเว็บไซต์ Interactive multimedia เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการนำเสนอรวมไปถึงการนำเสนอในรูปแบบและสไตล์ที่แตกต่างจากเว็บไซต์การท่องเที่ยวทั่วไป โดยเน้นความสนุกสนาน ความเรียบง่าย และการเดินทางท่องเที่ยวที่สะดวกสบาย ก่อให้เกิดความประทับใจ และการใช้ภาพจริงนำเสนอผลงานออกมาในลักษณะของภาพปะติด และมุมมองของการเคลื่อนไหวของวัตถุที่ซ้อนกันดูเหมือนมีระยะ ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกเสมือนได้เปิดหูเปิดตาให้ได้พบกับความสวยงามและอลังการของปราสาทหินนครวัด รวมไปถึงจะช่วยประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในสถานที่ใกล้เคียงอีกด้วย

## กิตติกรรมประกาศ

- ขอขอบคุณแม่ด้วยที่คอยให้กำลังใจ ให้กำเนิด ให้ทุกๆ อย่าง ให้เรียนในสิ่งที่อยากเรียน ขับรถพาไปสอบวิชาความถนัดทางนิเทศศิลป์ที่โคราชตั้งแต่ตี3 เป็นเวลา 3 วันติดๆ กัน ถ้าวันนั้นแม่ไม่ได้ให้กำลังใจและไม่ได้ขับรถพาไปสอบ ตอนนี้คงไม่ได้เรียนนิเทศศิลป์ลาดกระบัง
- ขอขอบคุณพ่อเดิมที่ไม่เคยบังคับเรื่องเรียนเลข ถึงแม้จะไม่รู้ว่าเรียนแล้วจบแล้วจะไปทำงานอะไร และขอบคุณค่าใช้จ่ายต่างๆ ที่พ่อคอยสนับสนุน
- ขอขอบคุณอาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร ที่คอยให้คำแนะนำ และคอยให้กำลังใจตลอดระยะเวลาที่ศึกษามา
- ขอขอบคุณอาจารย์ พรรณศรี ชูอรชะประทีป กับคำแนะนำต่างๆ มากมายและของขวัญต่างๆ ที่อาจารย์ให้เนื่องในโอกาสต่างๆ
- ขอขอบคุณอาจารย์ทุกๆ ท่านกับความรู้และการอบรมตลอดระยะเวลา 4 ปี
- ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ธุรการภาควิชานิเทศศิลป์ทุกๆ ท่านที่คอยอำนวยความสะดวกในเรื่องต่างๆ
- ขอขอบคุณเพื่อนๆ นิเทศศิลป์จากที่ 21 ทุกคน เราอยากบอกว่า "ฉันรักแกว่าะ"
- ขอขอบคุณภัทร ศอ. ที่ให้คำปรึกษาเรื่อง action script, ขอขอบคุณที่ไอ้ศที่ให้คำแนะนำเรื่อง concept และการ present รวมถึงโอกาสดีๆ ในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

ปัจจุบันมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลายเช่น เพื่อความบันเทิง หรือเพื่อสืบค้นข้อมูล ความรู้ต่างๆ สื่อประชาสัมพันธ์แบบเว็บไซต์มีลิตมีเดียจึงมีความสะดวกและรวดเร็ว โครงการ ออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่ชวนครวดีนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อให้ข้อมูลกับผู้ที่สนใจ การท่องเที่ยวแบบแบกเป้ได้ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อการเตรียมตัวในการเดินทาง โดยใช้สื่อ เว็บไซต์แบบมัลติมีเดียเพื่อความน่าสนใจรูปแบบเว็บไซต์ที่มีความเคลื่อนไหวและสามารถตอบโต้ กับผู้ใช้งานได้ และมีความน่าสนใจ โดยการนำเสนอที่แตกต่างกว่าเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวทั่วไป คือการใช้ภาพปะติดและเทคนิคการนำเสนอโดยใช้รูปแบบของการซ้อนกัน ของวัตถุ ทำให้เกิดระยะและมิติในรูปแบบสองมิติได้

ข้าพเจ้าหวังว่าการออกแบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่ชวนครวดีนี้ จะเป็น ประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในการออกแบบกราฟฟิก หรือผู้ที่สนใจในการออกแบบเว็บไซต์ต่อไป

กวาดล สุวรรณบุตร

## สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
<b>บทที่ 1 การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวนครวัด</b>	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการดำเนินการ.....	2
<b>บทที่ 2 นครวัด</b>	
2.1 กำพูชา.....	3
2.2 ปุ่มเมืองกำพูชา และเสียมเรียบ.....	5
2.3 คติความเชื่อในการสร้างปราสาทหิน.....	9
2.4 การสร้างปราสาทหิน.....	10
2.5 องค์ประกอบปราสาทหิน.....	11
2.6 ภาษาเขมร.....	13
2.7 การเดินทาง.....	14
2.8 ข้อควรปฏิบัติสำหรับนักท่องเที่ยว.....	18
<b>บทที่ 3 การออกแบบเว็บไซต์และมัลติมีเดีย</b>	
3.1 สื่ออินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และมัลติมีเดีย.....	21
3.2 นิยามของคำว่าเว็บไซต์และคำอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง.....	22
3.3 โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเว็บ.....	23
3.4 ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์.....	25
3.5 ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia).....	30
3.6 ความหมายมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia).....	36
3.7 การสร้างมัลติมีเดียด้วยกราฟิกชนิดต่างๆ.....	37
3.8 ระบบมัลติมีเดียกับเว็บไซต์.....	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>บทที่ 4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น</b>	
4.1 ตัวอย่างเว็บไซต์ท่องเที่ยวต่างๆ .....	39
4.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ.....	43
4.3 แนวคิดในการออกแบบ.....	44
4.4 โครงสร้างเว็บไซต์.....	46
<b>บทที่ 5 ขั้นตอนการออกแบบ</b>	
5.1 ความคิดรวบยอด.....	49
5.2 รูปลักษณะที่ต้องการนำเสนอ.....	50
5.3 แนวทางเลือกในการออกแบบ.....	51
5.4 แบบร่างครั้งที่ 1.....	53
5.5 แบบร่างครั้งที่ 2.....	57
<b>บทที่ 6 ผลงานจริง</b>	62
<b>บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b>	73
<b>บรรณานุกรม</b>	74
<b>ประวัติผู้เขียน</b>	75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

### บทที่ 3 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

ภาพประกอบเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวต่างๆ.....	39
ภาพประกอบเว็บไซต์เกี่ยวกับการเล่าประสบการณ์ท่องเที่ยวและถ่ายภาพ.....	40
ภาพประกอบเว็บไซต์ขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวโดยตรง.....	41
ภาพประกอบเว็บไซต์การท่องเที่ยวแบบแปลกๆ.....	42
ภาพประกอบเว็บไซต์เกี่ยวกับบริษัทนำเที่ยวต่างๆ.....	42
โครงสร้างเว็บไซต์.....	46

### บทที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบ

ตัวอย่างการออกแบบแนวทางจักรวาล.....	51
ตัวอย่างการออกแบบแนวทางสมุคบันทึก.....	51
ตัวอย่างการออกแบบแนวทาง The Simply Journey.....	52
แบบร่างตราสัญลักษณ์เว็บไซต์.....	53
แบบร่างหน้า General Advice.....	54
แบบร่างหน้า Getting there.....	54
แบบร่างหน้า How to Stay.....	55
แบบร่างหน้า Inside Angkor.....	55
แบบร่างหน้า Interesting Place.....	56
แบบร่างหน้า Gallery.....	56
แบบร่างหน้า Link.....	56
แบบร่างหน้า Contact us.....	57
แบบร่างในหน้า main page.....	57
แบบร่างในหน้า Location.....	58
แบบร่างในหน้า History.....	58
แบบร่างในหน้า Anecdote.....	59
แบบร่างในหน้า Construction.....	59
แบบร่างในหน้า Culture.....	60
แบบร่างในหน้า Fact & Figure.....	60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5 ผลงานจริง

Introduction.....	62
main page.....	64
General Advice.....	66
Getting There.....	67
How to Stay.....	68
Inside Angkor.....	69
Interesting Place.....	70
Gallery.....	71
Link.....	71
Contact us.....	72



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### การออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวนครวัด

#### ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันการท่องเที่ยวในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะการท่องเที่ยวในบริเวณกลุ่มน้ำโขง และการท่องเที่ยวไปยังประเทศเพื่อนบ้านกำลังเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง โดยเฉพาะประเทศกัมพูชา ซึ่งมีสิ่งมหัศจรรย์ติดอันดับ 1 ใน 7 ของโลกตั้งอยู่ นั่นคือนครวัด

นครวัดที่ซึ่งเป็นแหล่งที่อดิศักดิ์รุ่งเรืองไปด้วยวัฒนธรรม อาราม และความอุดมสมบูรณ์ต่างๆ ปัจจุบันเหลือเพียงปราสาทหินที่ตั้งตระหง่านท่ามกลางกาลเวลาที่เปลี่ยนไปถึงเกือบกว่า 1000 ปี

การให้ข้อมูลเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวนครวัดนี้เลือกใช้สื่อเว็บไซต์และเน้นรูปแบบเพื่อการท่องเที่ยวแบบแบกเป้หรือ Backpack สำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่นิยมการเดินทางด้วยตนเอง

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาศิลปะของขอมหรือศิลปะเขมร เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟฟิก
2. ออกแบบเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวแบบแบกเป้สู่นครวัด โดยเน้นให้งานแสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและความมีรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

#### ขอบเขตของโครงการ

Interactive website ขนาด กว้าง 1000 พิกเซล สูง 600 พิกเซล โดยเนื้อหาที่ให้ประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวแบบแบกเป้สู่นครวัด โดยมีรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

- หน้าหลัก เป็นหน้าที่รวบรวมเมนูต่างๆ ไว้เพื่อการเข้าถึงยังหน้าต่างๆ ต่อไป
- หมวดแนะนำ เป็นหมวดที่ให้ความรู้เบื้องต้นที่สำคัญต่างๆ ของประเทศกัมพูชา
- หมวดการเดินทาง จะให้ข้อมูลในด้านการเดินทางต่างๆ ทั้งจากประเทศไทยไปประเทศกัมพูชา และการเดินทางภายในประเทศกัมพูชาเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หมวดที่พัก ให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่พักต่างๆ ทั้งโรงแรมและเกสเฮาส์ รวมไปถึงอาหารการกินและการเลือกซื้อของที่ระลึก
- หมวดนครวัด จะให้ข้อมูลต่างๆ ของนครวัดเช่น สถานที่ตั้ง การก่อสร้าง ความเชื่อต่างๆ เป็นต้น
- หมวดท่องเที่ยวอื่นๆ
- หน้า Link เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ได้

### แนวทางการดำเนินการ

1. ศึกษาข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง
  - ด้านเนื้อหา โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับนครวัดและการเดินทางไปยังประเทศกัมพูชา รวบรวมภาพถ่ายต่างๆ ที่แสดงถึงศิลปะและวัฒนธรรมรวมถึงผู้คนและความเป็นอยู่
  - ด้านรูปแบบการออกแบบ เก็บตัวอย่างงานออกแบบเว็บไซต์เพื่อการท่องเที่ยวอื่นๆ
  - ด้านเทคนิคการสร้างมัลติมีเดียและเว็บไซต์
2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล
  - คัดเลือกและสรุปเนื้อหาที่จะใช้ในเว็บไซต์
  - วิเคราะห์ประเด็นการออกแบบเพื่อความเหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย
3. ขั้นตอนของการออกแบบ
  - เขียนแผนงานทั้งหมดเป็น Site map ที่แน่นอนและแบ่งรายละเอียดของเนื้อหา
  - Sketch แบบร่างในส่วนต่างๆ ของ webpage เพื่อวางแผนและดูความเหมาะสมก่อนสร้างงานจริง
4. ปฏิบัติงานจริง โดยนำข้อมูลที่ได้จัดสรรไว้ และ Sketch design มาสร้างงานจริงด้วยโปรแกรมที่เกี่ยวข้องเช่น Illustrator, Photoshop, Flash และอื่นๆ ตามความเหมาะสมของเทคนิค

## บทที่ 2

### นครวัด

#### กัมพูชา

ประเทศกัมพูชามีอดีตอันรุ่งเรืองจากอาณาจักรเขมรโบราณ ซึ่งเคยเป็นรัฐที่ใหญ่ในภูมิภาคอุษาคเนย์มาเป็นเวลานานกว่าพันปี

อาณาจักรเขมรโบราณหรือที่ชาวไทยนิยมเรียกว่า ขอม (มาจากคำว่า ขแมร์กรอม แปลว่า เขมรต่ำหรือเขมรล่าง) รุ่งเรืองสืบต่อมาจากก่อนหน้าตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 6-14 และได้รับอิทธิพลทางศาสนาและปรัชญาจากอินเดียได้อย่างต่อเนื่อง จนถึงยุครุ่งเรืองสูงสุดในราวพุทธศตวรรษที่ 18 ที่เราเรียกว่ายุคเมืองพระนคร ซึ่งคติความเชื่อและศิลปะของขอมได้มีอิทธิพลแพร่กระจายเข้าสู่ประเทศไทย ลาว และเวียดนาม

นักประวัติศาสตร์และนักโบราณคดีเชื่อว่า อาณาจักรฟูนัน มีศูนย์กลางอยู่แถบเมืองบาพนมทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศกัมพูชาในปัจจุบัน และรุ่งเรืองขึ้นมาจากการเป็นเมืองท่าค้าขายชายฝั่ง โดยเฉพาะที่เมืองออกแก้ว ต่อมาได้ขยายอาณาเขตไปยังแผ่นดินตอนในพร้อมกับพัฒนาระบบการทำเกษตรขึ้น จนเจริญขึ้นเป็นรัฐเล็กๆ มาแทนที่อาณาจักรฟูนันที่เรียกว่า เงินละ (มาจากคำว่า จันทรหรือ จันทรวงค์ เงินละเป็นชื่อที่จีนเรียกอาณาจักรนี้)

อาณาจักรเงินละมีศูนย์กลางอยู่ที่เมืองเสฏฐาปุระ (ปัจจุบันคือเมืองจำปาสักในประเทศลาว) มีปราสาทวัดภูอันเป็นที่ประดิษฐานของเทพเจ้าศรีภัทเรศวร เป็นศาสนสถานที่สำคัญในศาสนาฮินดู ลัทธิไสวณิกายที่นับถือพระศิวะเป็นเทพเจ้าสูงสุด มีศิวลึงค์เป็นตัวแทนแห่งองค์พระศิวะ ปราสาทวัดภูตั้งอยู่บนภูเก้าหรือภูจอมเกล้า ทางทิศตะวันตกของเมืองจำปาสัก ชาวเงินละเรียกภูเขาลูกนี้ว่า ลิงคบรรพต (เรื่องศูนย์กลางของอาณาจักรเงินละนี้ นักวิชาการไทยหลายท่านเห็นว่า อาณาจักรเงินละมีถิ่นกำเนิดอยู่บริเวณลุ่มน้ำมูล-ชี ตอนล่างในภาคอีสานของประเทศไทย แล้วจึงแผ่อำนาจออกไปครอบคลุมสองฟากแม่น้ำโขงร่วมกับชุมชนในเขตลุ่มน้ำโขงตอนกลางแถบวัดภู-จำปาสัก อาณาจักรเงินละรุ่งเรืองขึ้นมาแทนอาณาจักรฟูนันเมื่อประมาณพุทธศตวรรษที่ 11)

ภายหลังการสิ้นพระชนม์ของกษัตริย์ชัยวรมันที่ 1 ในราว พ.ศ. 1210 อาณาจักรเงินละแยกเป็นสองส่วน คือ เงินละบกและเงินละน้ำ เงินละบกคือบริเวณอาณาจักรดั่งเคิมซึ่งกินพื้นที่ตั้งแต่ลาวตอนใต้ไปจนถึงภาคอีสานของไทย ส่วนเงินละน้ำอยู่บริเวณทะเลสาบใหญ่หรือทะเลสาบเขมร ภาษาเขมรเรียกว่า ตีวนเลซาบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จนกระทั่งพุทธศตวรรษที่ 14 ประวัติศาสตร์หน้าใหม่บนดินแดนนี้ก็ถูกจารึกขึ้น เมื่อพระเจ้าชัยวรมันที่ 2 รวบรวมเงินละน้ำและเงินละบกเข้าด้วยกันในปี พ.ศ. 1345 พร้อมกับสถาปนาเมืองหริหราลัย (ปัจจุบันคือตำบลเรอแก้วะด้านเหนือของทะเลสาบใหญ่ใกล้เมืองเสียมเรียบ) เป็นศูนย์กลางใหม่ของอาณาจักร แล้วสถาปนาลัทธิเทวราชขึ้นเพื่อรวมศูนย์อำนาจอยู่ที่กษัตริย์ นักประวัติศาสตร์ยกย่องให้พระองค์เป็นปฐมกษัตริย์แห่งอาณาจักรเขมรโบราณ

ราว พ.ศ. 1432 สมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 1 ทรงย้ายเมืองหลวงมาสร้างขึ้นใหม่ในบริเวณภูเขาพนมบาเค็ง ให้ชื่อตามพระนามของพระองค์ว่า "ยโสธรปุระ"

ต้นพุทธศตวรรษที่ 17 กษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่อีกพระองค์หนึ่งของอาณาจักรเขมรโบราณซึ่งสามารถปกครองอาณาจักรได้อย่างเป็นปึกแผ่น คือ พระเจ้าสุริยวรมันที่ 2 ทรงเปลี่ยนมานับถือวิษณุเทพหรือพระนารายณ์ ตามลัทธิไวษณพนิกาย และโปรดให้สร้างเทวาลัยขนาดมหึมา ทั้งใหญ่ที่สุดงดงามที่สุด และลึกถึงที่สุดในเมืองพระนครเพื่อถวายแด่องค์วิษณุเทพ

เทวาลัยแห่งนี้คือปราสาทนครวัด ศาสนสถานซึ่งใหญ่ที่สุดเท่าที่โลกเคยรู้จัก

สิ้นยุคพระเจ้าสุริยวรมันที่ 2 แผ่นดินเกิดความวุ่นวาย การแย่งชิงบัลลังก์ ทั้งโดยขุนนางในราชสำนักและเชื้อพระวงศ์ต่าง ๆ ประกอบเขมรเริ่มอ่อนแอ จนตกต่ำถึงขีดสุดเมื่อกองทัพจามสามารถปล้นเมืองยโสธรปุระได้ใน พ.ศ. 1721 ในห้วงเวลานี้เจ้าชายหนุ่มพระองค์หนึ่งซึ่งเฝ้าดูความเสื่อมถอยของราชสำนักอย่างอดทนและรอคอย ได้เริ่มสร้างชื่อจากการทำสงครามกับชาวจาม โดยการรวบรวมผู้คนสู้รบกับอาณาจักรจามปาถึง 4 ปี จนประสบชัยชนะเด็ดขาดในยุทธนาวีที่ตีวนเลขาบ จากนั้นจึงสถาปนาตนเป็นกษัตริย์ทางพระนามว่า พระเจ้าชัยวรมันที่ 7

พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ทรงเป็นกษัตริย์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดพระองค์หนึ่งในประวัติศาสตร์กัมพูชา เป็นนักรบที่ สามารถ เป็นนักบริหารที่ชาญฉลาดด้วยการวางโครงข่ายถนนเชื่อมอาณาจักรทั้งหมดของพระองค์ นับจากปี พ.ศ. 1724 ที่พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ขึ้นครองราชย์ พระองค์ทรงสร้างสิ่งต่าง ๆ มากมาย อันดับแรกคือการฟื้นฟูนครยโสธรปุระขึ้นมาใหม่แล้วเรียกว่า "เมืองพระนครหลวง" นอกจากนี้ยังสร้างปราสาทหินทั้งเล็กและใหญ่ขึ้นมาจำนวนมาก เช่น ปราสาทตาพรหม ปราสาทพระขรรค์ ปราสาทนาคนัน ปราสาทหินเหล่านี้มีทั้งที่เป็นศาสนสถาน ที่พักคนเดินทางหรือธรรมศาลา และโรงพยาบาลหรือโรคนาสา แต่สิ่งที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในสมัยของพระองค์ก็คือปราสาทบาซอนหรือนครธม ซึ่งเป็นศาสนสถานในพระพุทธศาสนาแบบมหายาน และเป็นศูนย์กลางแห่งอาณาจักรแทนที่พนมบาเค็ง

ประวัติศาสตร์หลังจากยุคพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 คือความคลุมเครือ ไม่ชัดเจนนักว่ามีกษัตริย์ที่ครองเมืองพระนครกี่พระองค์ เราทราบแต่เพียงว่า พระเจ้าชัยวรมันปรเมศวร เป็นกษัตริย์องค์สุดท้ายที่กล่าวถึงในศิลาจารึกที่ปราสาทนครวัด เพราะหลังจากนั้นเขมรได้ยกเลิกประเพณีการ

สรรเสริญพระมหากษัตริย์โดยการจารึกเป็นภาษาสันสกฤตลงบนแผ่นหิน แต่เริ่มบันทึกพงศาวดารเป็นภาษาบาลีลงในใบลาน ซึ่งเป็นภาษาทางการของศาสนาพุทธฝ่ายหินยานแทน เนื่องจากเขมรได้เปลี่ยนมานับถือศาสนาพุทธหินยานโดยสมบูรณ์

ขณะเดียวกันเมืองพระนครก็เริ่มลดความสำคัญลง ต่อมาศูนย์กลางของอาณาจักรก็เปลี่ยนไปอยู่ที่เมือง อุดง (จากนั้นย้ายไปเมืองละแวก และพนมเปญในปัจจุบันตามลำดับ) ซึ่งอยู่บริเวณรอยต่อระหว่างแม่น้ำโขงกับตีวนเลซาบาย เนื่องจากในปี พ.ศ. 1974 พระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) แห่งกรุงศรีอยุธยา ได้กรีธาทัพโจมตีเมืองพระนครแล้วยึดครองไว้

ราว 20 ปีต่อมา กองทัพเมืองอุดงก็เข้ามาโค่นล้มการปกครองของอยุธยาในเมืองพระนครลง หลังจากนั้นเมืองพระนครถูกปล่อยทิ้งร้าง นับเป็นการจบสิ้นลงของอาณาจักรเขมรโบราณไปโดยปริยาย

กรุงกัมพูชาหรืออาณาจักรกัมพูชาตกอยู่ใต้อาณัติและครอบครองจากรัฐเพื่อนบ้านอย่างสยามและ เวียดนามเป็นเวลากว่า 500 ปี จนมีคำกล่าวเปรียบเปรยว่า”สยามเปรียบเหมือนพ่อเวียดนามเปรียบเหมือนแม่” และเป็นเช่นนี้จนถึงยุคที่ชาวตะวันตกเริ่มเข้ามาแสวงหาอาณานิคมในเอเชียในศตวรรษที่ 19

### ปุมเมืองกัมพูชา และเลียมเรียบ

สมัยก่อนพระนครหรืออาณาจักรเงินละ

1. 1093-1345

-พระเจ้ากัรวรมันแยกตัวออกมาจากอาณาจักรฟูนัน ตั้งเมืองหลวงอยู่ที่เมืองเสฏฐาปุระ ต่อมาหลังสมัยของพระเจ้าชัยวรมันที่ 1 เกิดความแตกแยกขึ้น อาณาจักรเงินละแตกเป็นเงินละบกและเงินละน้ำ

### ยุคเมืองพระนคร

• 1345

- พระเจ้าชัยวรมันที่ 2 ประกาศอิสรภาพจากชวา รวบรวมเงินละน้ำและเงินละบก ตั้งราชธานีใหม่ที่เมืองหริหราลัย (เรอถั่ว) แล้วย้ายไปอินทราปุระ อมเรนทรปุระ มهنทรปุระ (พนมกุเลน) แล้วกลับไปที่หริหราลัยอีกครั้ง เป็นการเริ่มต้นของอาณาจักรเขมรโบราณ

• 1432

- พระเจ้ายโศวรมันที่ 1 สร้างเมืองอโศรปุระเป็นเมืองหลวง โดยมีภูเขาพนมบาเค็งเป็นศูนย์กลาง เป็นเมืองหลวงแห่งแรกในกลุ่มเมืองนครหลวง สร้างสระบารายตะวันออก (ยโศรภูฏากะ) สร้างปราสาทโลเอ็ช ปราสาทพนมกรอม พนมบก เขาพระวิหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1471
  - พระเจ้าชัยวรมันที่ 4 เกิดอุทกภัยครั้งใหญ่ในเมืองขุโขธรปุระ ช้ายราชธานีไปอยู่เมือง โฉกเคอร์ (เกาะเกย์ ไทยเรียกเกาะแกร์) สร้างปราสาทมที่เกาะแกร์ ซึ่งเป็นปราสาทสูง ที่สุดในกัมพูชารองมาจากนครวัด สร้างปราสาทกระวันต่อ
- 1487
  - พระเจ้าราชนทรวรมันที่ 2 สามารถรวบรวมเงินละกและเงินละน้ำได้อย่างเด็ดขาด ช้าย ราชธานีกลับมาเมืองขุโขธรปุระใหม่ เชื่อว่าตั้งอยู่บริเวณปราสาทแม่บุญตะวันออกโดย มีปราสาทแปรรูปเป็นศูนย์กลางเริ่มสร้างปราสาทพิมานอากาศปราสาทบันทายศรี
  - เป็นยุครุ่งเรืองทางศิลปะและการพาณิชย์
  - ทรงยกทัพไปตีอาณาจักรจาม
- 1544
  - พระเจ้าอุทัยทิตยวรมันที่ 1 ทรงสร้างเมืองหลวงขึ้นใหม่ โดยมีปราสาทบาปวนเป็น ศูนย์กลาง
- 1623
  - พระเจ้าชัยวรมันที่ 6 ขึ้นครองราชย์ทรงสร้างปราสาทหินพิมาย ต่อเติมปราสาทเขาพระ วิหาร และปราสาทวัดกุ
- 1656
  - พระเจ้าสุริยวรมันที่ 2 ทรงสร้างปราสาทนครวัด เป็นกษัตริย์พระองค์แรกที่ปกครอง อาณาจักรได้อย่างเป็นปึกแผ่น
- 1693
  - พระเจ้าธรณิทรวรมันที่ 2 กษัตริย์องค์แรกที่นับถือศาสนาพุทธนิกายหินยาน
- 1720 – 1721
  - กองทัพจามเข้าครอบครองเมืองขุโขธรปุระ
- 1724 – 1763
  - พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ทรงสร้างปราสาทบาปวน เป็นศูนย์กลางของนครหลวงที่สร้างขึ้น ใหม่หลังจากศึกจาม และสร้างปราสาทคาพรหม ปราสาทคาโสม และต่อเติมปราสาท พระบรรค์
- 1763
  - พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 สวรรคต พระเจ้าอินทรวรมันที่ 2 ขึ้นครองราชย์ เมืองพระนคร เริ่มเสื่อมอำนาจลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1786
  - พระเจ้าชัยวรมันที่ 8 ทรงนับถือลัทธิไศวนิกาย ได้สั่งให้ทำลายรูปบูชาในศาสนาพุทธเป็นจำนวนมาก
- 1826
  - พระเจ้าศรีอินทรวรมันครองราชย์ต่อมาทรงสร้างปราสาทตึบตะวันตก หรือ ปราสาทมังกลา ซึ่งเป็นปราสาทหินหลังสุดท้ายในเมืองพระนคร
- 1839
  - โจวต้ากวน เดินทางพร้อมกับคณะทูตของจักรพรรดิฉิน เข้ามายังเมืองพระนคร
- 1870
  - พระเจ้าชัยวรมันปรเมศวรเป็นกษัตริย์เขมรองค์สุดท้ายที่ปรากฏพระนามบนศิลาจารึก
- 1974
  - พระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) แห่งกรุงศรีอยุธยาตีเมืองพระนครได้ (พงศาวดารเขมรว่าเป็นปี พ.ศ. 1976)

#### สิ้นสุดอาณาจักรเขมรโบราณ ย้ายศูนย์กลางไปอยู่บริเวณควนเลขาบ

- 2093
  - สมัยพระบาทองค์จัน เกิดศึกกับอยุธยา ระหว่างเดินทางมารับศึกกับอยุธยา ระหว่างเดินทางมารับศึกได้ค้นพบเมืองพระนครอีกครั้ง และโปรดให้สร้างจารึกนครวัดขึ้นใหม่ใน พ.ศ. 2106 เป็นหลักแรกที่จารึกขึ้นหลังยุคเมืองพระนคร
- 2175
  - พระเจ้าปราสาททองโปรดให้ช่างไปถ่ายแบบปราสาทหินที่เมืองพระนครหลวง (ไม่มีบันทึกว่าเป็นนครวัดหรือบายอน) มาสร้างที่กรุงศรีอยุธยาแล้วให้ชื่อว่าพระที่นั่งศรียโสธรมหาพิฆานบรรจง
- 2310
  - หลังเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 พระนารายณ์ราชา (นักองค์ตน) กษัตริย์กัมพูชาตั้งตนเป็นอิสระ หันไปเข้ากับญวน ส่วนเจ้าเขมรอีกองค์หนึ่งคือพระรามราชา (นักองค์โนน) หันมาพึ่งไทย พระเจ้ากรุงธนบุรีได้ทรงชุบเลี้ยงอย่างดี
- 2314
  - พระเจ้ากรุงธนบุรีให้เจ้าพระยาจักรีเป็นแม่ทัพหน้ายกไปตีได้เมืองพระตะบอง

โพธิสัตว์ และเมืองบันทายเพชรซึ่งเป็นราชธานีของกัมพูชา ส่วนพระองค์เป็นทัพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลวง เสด็จไปตีเมืองบันทายมาศและเมืองพนมเปญ ได้รับสั่งให้เจ้าพระยาจักรีตามจับ พระนารายณ์ราชาซึ่งหนีไปอยู่เมืองบาพนอม พระนารายณ์ราชาได้หนีเข้าเขตญวน อาณาจักรกัมพูชาจึงกลับมาขึ้นกับกรุงธนบุรีอีกครั้ง

● 2337

- รัชกาลที่ 1 แต่งตั้งเจ้าชาชนักกองตัวเอง โอรสของพระนารายณ์ราชา (นักกองค์ตน) ไปครองกรุงกัมพูชา พระราชทานนามว่า สมเด็จพระนารายณ์รามาริบัติฯ ให้สมเด็จพระนารายณ์รามาริบัติฯ ให้พระยาขลาโหม (ปก) ขึ้นเป็นสมเด็จพระเจ้าฟ้าทะละหะ เป็นที่ปรึกษา มีอำนาจสิทธิขาดบัญชาการได้ทั่วไป ในเวลาเดียวกันให้เจ้าพระยาอภัยภูเบศร์ ซึ่งดูแลกรุงกัมพูชาตลอด 12 ปีที่นักกองค์เองเคิบโคในราชสำนักสยาม เป็นผู้สำเร็จราชการแคว้นพระตะบองและหัวเมืองขึ้น คือเมืองเสียมเรียบและนครวัด ให้ขึ้นตรงต่อไทยนับแต่นั้นมา เรียกบริเวณนี้ว่า “เขมรส่วนใน”

● 2376

- สงครามระหว่างไทยกับญวนเพื่อแย่งชิงอำนาจบนแผ่นดินกัมพูชาที่ยืดเยื้อถึง 14 ปี ยุติลงด้วยการเกลี้ยกล่อมให้นักกองค์ด้วงยอมขึ้นแก่ทั้งสองประเทศ ทรงพระนามว่าพระหริรักษ์รามาริบัติ (ไทยสนับสนุนให้นักกองค์อ้อมปกครองพระตะบองและเสียมเรียบ ซึ่งยังอยู่ในอิทธิพลของไทย)

● 2403

- อองรี มูโอด (Henri Mouho) นักสำรวจชาวฝรั่งเศส เดินทางมายังกัมพูชา เขาได้เข้าเฝ้าพระหริรักษ์รามาริบัติที่เมืองอุดง ก่อนเดินทางไปเสียมเรียบและนครวัด
- รัชกาลที่ 4 โปรดให้พระสุพรรณพิศาลเกณฑ์คนเมืองพระตะบอง เสียมเรียบ และพนมสกล ไปรื้อปราสาทไพตาพรม (สันนิษฐานว่าเป็นปราสาทคาพรมหรือปราสาทคาพรเกล) เพื่อมาปลูกที่กรุงเทพฯ ไว้เป็นพระเกียรติยศ แต่พิธีเริ่มรื้อมีชาวเขมรประมาณ 300 คนกรูออกจากป่ามาฆ่าพระสุพรรณพิศาล และขุนนางไทยอื่นๆ หลายคน เด่าเสนาบดีจึงได้เข้าซื้ออกันขอพระราชทานให้ระงับไว้ก่อน

● ส.ค. 2406

- กษัตริย์นโรคมแห่งกัมพูชา ลงนามในสัญญากับฝรั่งเศส 19 ข้อ ยอมรับการอยู่ในอารักขาของฝรั่งเศสฝ่ายกรุงสยามได้ได้แข็ง แต่ไม่สำเร็จเขมรส่วนนอกกลายเป็นรัฐในอารักขาของฝรั่งเศสนับแต่นั้น แต่ยังคงถือเป็นประเทศราชของสยามอยู่

- ก.พ. 2410
  - รัชกาลที่ 4 โปรดให้พระสามภพพ่าย (หนู) สังกัศกรมช่าง เดินทางไปถ่ายแบบปราสาทนครวัด แล้วมาจำลองไว้ ณ วัดพระศรีรัตนศาสดารามในพระบรมมหาราชวัง เพื่อให้คนทั้งหลายเห็นว่าเป็นสิ่งอัศจรรย์
- 2442
  - รัชกาลที่ 5 ทรงปฏิรูปการปกครองส่วนท้องถิ่น เปลี่ยนชื่อมณฑลเขมรเป็นมณฑลบูรพา มีเมืองพระตะบอง เสียมเรียบ ศรีโสภณ พนมสค ขึ้นกับมณฑลนี้
- มี.ค. 2449
  - สยามขอมขมณฑลบูรพาให้ฝรั่งเศส เพื่อแลกกับการให้ฝรั่งเศสถอนทหารออกจากเมืองตราดและเมืองด่านซ้าย
- 9 พ.ค. 2484
  - ไทยกับฝรั่งเศสลงนามในอนุสัญญาสันติภาพที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น หลังจากยุติกรณีพิพาทอินโดจีน ประเทศไทยได้รับดินแดนฝั่งขวาแม่น้ำโขง จำปาตัก แคว้นเขมรบางส่วนตั้งแต่ชายแดนอรัญประเทศไปถึงแม่น้ำโขงและตีวนเลขาบ ได้แก่ เมืองศรีโสภณ มงคลบุรี กำปงธม จอมกระสาน ไพลิน เสียมเรียบ (บางส่วน) และพระตะบองคืนมา
- 2518
  - กองทัพฝ่ายเขมรแดงซึ่งนำโดย พอล พต เข้ายึดครองกรุงพนมเปญและสถาปนาระบบการปกครองใหม่ที่เรียกว่า “ระบอบกัมพูชาประชาธิปไตย” นำพาประเทศไปสู่ยุคมืดที่สุดในประวัติศาสตร์กัมพูชา
- 2535
  - ยุติสงครามกลางเมือง และจัดให้มีการเลือกตั้งใหญ่ภายใต้การควบคุมดูแลของสหประชาชาติ เกิดรัฐบาลผสมซึ่งปกครองกัมพูชามาจนกระทั่งทุกวันนี้
  - เมืองพระนครหรือนครวัด-นครธม ได้เป็นมรดกโลกแห่งแรกของอินโดจีน

### คติความเชื่อในการสร้างปราสาทหิน

เขมรสร้างปราสาทหินไว้เพื่ออะไร อาจเป็นคำถามแรกๆ ของผู้ที่เดินทางมาชมความยิ่งใหญ่ของมหาปราสาทนครวัด-นครธม คำตอบอาจมีได้สี่ประการแตกต่างกัน คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เป็นศาสนสถานสำหรับบูชาเทพเจ้าหรือรูปเคารพในศาสนา เช่น พระศิวะ พระวิษณุ หรือแม่แต่พระโพธิสัตว์ ปราสาทส่วนใหญ่มักสร้างเพื่อวัตถุประสงค์นี้ เช่น ปราสาทพนนาแข็ง ปราสาทบากอง ปราสาทบาปวน ปราสาทแปรรูป ปราสาทบายอน ฯลฯ
2. เป็นพระราชสุสาน (ที่เก็บพระบรมศพ) เช่น ปราสาทนครวัดเป็นพระราชสุสานของพระเจ้าสุริยวรมันที่ 2 ปราสาทบันทายฉมาร์เชื่อว่าเป็นสุสานของเจ้าชายศรินทรกุมารโอรสของพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ปราสาทบันทายสําเหร์ สันนิษฐานว่าเป็นสุสานของเชื้อพระวงศ์คนสำคัญ เนื่องจากมีการพบหีบหินซึ่งเชื่อว่าเป็นโกศใส่พระศพ
3. เป็นที่ระลึกแด่อดีตพระมหากษัตริย์หรือบรรพบุรุษ เช่น พระเจ้าอินทรวรมันที่ 1 สร้างปราสาทพระโคกวางแต่พระเจ้าชัยวรมันที่ 2 พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 สร้างปราสาทตาพรหมอุทิศถวายพระราชมารดา เป็นต้น
4. เป็นสถานบริการสาธารณะประโยชน์แก่ราษฎร พบมากในสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ได้แก่ อโรคยาศาลา (โรงพยาบาล) และบ้านซึ่งมีไฟ (ธรรมศาลา) เพื่อเป็นที่พักสำหรับนักแสวงบุญและประชาชนซึ่งสัญจรตามเส้นทางราชมรรคาที่พระองค์ทรงสร้างขึ้น

อย่างไรก็ตามนักโบราณคดีได้พบว่า ปราสาทจำนวนมากสร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์มากกว่าหนึ่งอย่างเสมอ เช่น ปราสาทนครวัดเป็นทั้งศาสนสถานสำหรับวิษณุเทพ และเป็นพระราชสุสานสำหรับพระเจ้าสุริยวรมันที่ 2 ด้วย ศ. ยอร์ช เซเดส์ ได้เสนอให้เรียกปราสาทหินลักษณะนี้ว่า funeral temple ซึ่งมีผู้บัญญัติเป็นภาษาไทยว่า “มฤตคเทวาลัย”

### การสร้างปราสาทหิน

คนทั่วไปอาจเข้าใจว่าปราสาทหินสร้างด้วยหินทรายเท่านั้น แต่แท้จริงแล้วชาวเขมรโบราณสร้างปราสาทด้วยอิฐก่อน จากนั้นจึงพัฒนามาใช้หินในการก่อสร้าง และมีได้ใช้เพียงหินทรายเท่านั้น เพราะการสร้างปราสาทเป็นภูเขาสูงใหญ่อย่างปราสาทนครวัด ปราสาททม ปราสาทบากอง จะขาดหินสำคัญอีกชนิดหนึ่งไปไม่ได้คือ ศิลาแลง

ชาวเขมรโบราณรู้จักนำศิลาแลงมาใช้ก่อสร้างอย่างน้อยก็ตั้งแต่สมัยฟูนัน ส่วนใหญ่ใช้เป็นฐานของปราสาท แล้วก่ออิฐทับด้านบน แม้เมื่อเปลี่ยนวัสดุจากอิฐมาเป็นหินแล้วก็ตาม แต่ศิลาแลงก็ยังเป็นฐานรากของปราสาทหินอยู่ดี และเมื่อเริ่มนิยมสร้างปราสาทที่สูงใหญ่เหมือนภูเขา ก็ยังต้องใช้ศิลาแลงสำหรับการก่อโครงสร้างเป็นรูปทรงพีระมิด แต่ศิลาแลงมีความแข็งมาก ไม่สามารถแกะสลักเป็นรูปลายใดๆ ได้ ต่างกับหินทรายที่อ่อนกว่าและมีมวลเนื้อละเอียด สามารถแกะเป็นรูป

ได้สวยงาม ปราสาทหินในอาณาจักรเขมรโบราณจึงนิยมใช้ศิลาแดงเป็นฐานและโครงสร้างชั้นในส่วนลดทอนต่างๆ ที่ประดับภายนอกจะใช้หินทรายแกะสลักหรือใช้ปูนปั้นตกแต่ง

จวบจนปัจจุบันโลกยังต้องพึ่งในภูมิปัญญาของสถาปนิกและวิศวกรของเขมรโบราณ เพราะแม้แต่เทคโนโลยีปัจจุบัน ก็ยังไม่สามารถสร้างปราสาทหินได้โดยง่าย สถาปนิกต้องเขียนแบบอย่างละเอียดเสาะหาแหล่งหินทรายซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญ และอยู่ไม่ไกลจากจุดก่อสร้าง นักโบราณคดีสันนิษฐานว่า ปราสาทส่วนใหญ่ในเมืองพระนครใช้หินทรายจากเทือกเขาพนมมกุเลน ยกเว้นปราสาทบันทายศรี ที่ใช้หินทรายสีแดง (หรือชมพู) ซึ่งยังเป็นปริศนาอยู่ว่าใช้หินทรายจากแหล่งไหน เพราะหินจากพนมมกุเลนเป็นหินทรายเนื้อสีเขียวเทา

เมื่อได้แหล่งหินแล้ว การตัดหินจึงเริ่มขึ้นโดยใช้แรงงานคนจำนวนมหาศาล ใช้เหล็กสกัดเป็นเครื่องมือในการตัด จากนั้นจึงเคลื่อนย้ายหินซึ่งแต่ละก้อนมีน้ำหนักเป็นตัน มายังสถานที่ก่อสร้าง สันนิษฐานว่าน่าจะใช้ช้างชักลาก หรือใส่ลงแพแล้วให้ช้างชักลากมาตามแม่น้ำเสียมเรียบ

ในการก่อสร้าง ใช้วิธีก่อหินทับซ้อนขึ้นไปโดยไม่สอปูน (ไม่มีการฉาบปูนยึด) แต่ใช้น้ำหนักของหิน การเจาะรูแล้วใช้สลักหรือเคียว และการเซาะร่องเข้าลิ้น ทำให้ส่วนประกอบต่างๆ ยึดเหนี่ยวกันได้ สันนิษฐานว่าการยกหินแต่ละก้อนซ้อนเทินขึ้นไปนั้น วิศวกรเขมรโบราณใช้รอกกว้านหินขึ้นไปตามสะพานลาดเอียง ดังที่มักพบรูปบนก้อนหินสำหรับดอกลิ่มไม้เข้าไปเป็นที่คล้องเชือกแล้วกว้านขึ้นไป

ส่วนประกอบของการตกแต่งลดทอนต่างๆ จะทำหลังจากการเรียงหินเป็นโครงสร้างปราสาทแล้วเสร็จ จึงเริ่มลงมือแกะสลักตามภายหลัง ดังพบการแกะสลักค้างอยู่ในบางปราสาท เช่น ปราสาทเขาพระวิหาร ปราสาทพนมรุ้ง ปราสาทนครวัด

นอกจากนี้ยังพบร่องรอยการใช้ไม้เนื้อแข็งขนาดใหญ่ช่วยค้ำยันหลังคาที่มุงด้วยหิน รอยสลักเป็นร่องเพื่อสวมเคียวประตูปไม้ขนาดใหญ่และการใช้เครื่องเซรามิกและดินเผาungหลังคาอาคารด้วย

### องค์ประกอบปราสาทหิน

ภายในอาณาบริเวณของปราสาทหิน ประกอบด้วยสิ่งก่อสร้างต่างๆ ที่ควรรู้จักก่อนเที่ยวชม ดังนี้

- **ปราสาทประธาน** ปราสาทองค์กลางที่สูงใหญ่และโดดเด่นที่สุดภายในคือห้องที่เรียกว่า “ห้องครรภคฤหะ” เป็นที่ตั้งของรูปเคารพสูงสุด ในอดีตผู้ที่เข้าห้องนี้ได้มีเพียงกษัตริย์และนักบวชเท่านั้น

- มณฑป ปราสาทสำคัญขนาดใหญ่มักสร้างมณฑปไว้ติดกับปราสาทประธานทางทิศตะวันออก ภายในมณฑปเป็นห้องโถงซึ่งเป็นทางเข้าสู่ห้องครรภคฤหะ และตั้งรูปเคารพที่สำคัญรองลงมา ในอดีตชาวบ้านสามารถเข้ามาสักการะในส่วนมณฑปนี้ได้
- มุขกระดาน คือทางเดินมีหลังคาคลุมเชื่อมระหว่างอาคารสองอาคาร เช่น ปราสาทกับมณฑป เป็นต้น
- โคปุระ กำแพงที่ล้อมรอบปราสาทจะมีช่องทางสำหรับให้เข้าออก เรียกว่าโคปุระ มีอยู่ทั้งสี่ทิศ อาจทำเป็นลักษณะซุ้มประตู หรือเป็นเพียงลานยกพื้นก็ได้ นอกจากนี้ช่องทางสำหรับเข้าออกอาณาบริเวณ เช่น เมืองนครธม ก็เรียกว่าโคปุระเช่นกัน
- เสานางเรียง เป็นเสาค้ำอยู่ล่อๆ เรียงตามแนวทางเดินสู่ตัวปราสาท หัวเสาสลักทรงดอกบัวตูม รวมทั้งเสาที่เรียงอยู่ข้างเจดีย์ของอาคารก็เรียกเสานางเรียงเช่นกัน
- ชานชาลา เป็นลานกว้างที่อยู่ด้านหน้าปราสาท ที่พื้นตรงกับช่องประตูเข้าปราสาทมักสลักรูปดอกบัวบาน
- ระเบียงคด เจดีย์ทางเดินตามแนวกำแพงล้อมรอบปราสาท มีหลังคาคลุม และเชื่อมต่อกันตลอดทั้งสี่ด้าน แต่บางแห่งก็กันเป็นห้อง
- บรรณาลัย หรือห้องสมุด มีหลังเตี้ยเหลี่ยมผืนผ้า มักมีสองหลังอยู่ในบริเวณบานที่ตั้งของปราสาทประธาน ใช้สำหรับเก็บคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์
- บาราย คือสระน้ำขนาดใหญ่ที่ขุดขึ้นพร้อมกับการสร้างปราสาทมีทั้งอยู่ภายในกำแพงและนอกกำแพง บารายที่มีขนาดใหญ่โตราวกับทะเลสาบ และยังเก็บกักน้ำไว้จนถึงปัจจุบัน คือ บารายตะวันตก

สำหรับบนตัวอาคารมีส่วนประกอบที่น่าสนใจ ได้แก่

- ทับหลัง คือแผ่นหินที่ใช้ทับบนกรอบประตูเพื่อรองรับเครื่องบนหรือโครงสร้างหลังคา เนื่องจากบริเวณจากบริเวณประตูไม่มีผืนงอรอบรับน้ำหนักทับหลังจึงเป็นส่วนสำคัญของโครงสร้างอาคาร และมักมีการแกะสลักลวดลายไว้อย่างงดงาม บอกถึงระดับความสำคัญของปราสาทได้ นอกจากทับหลังบนช่องประตูแล้ว ยังมีทับหลังอื่นๆ เช่น ทับหลังช่องหน้าต่าง ทับหลังช่องระเบียง แต่ทับหลังเหล่านี้ไม่มีลวดลาย
- หน้าบัน คือพื้นที่รูปสามเหลี่ยมหน้าจั่วอยู่เหนือทับหลังขึ้นไปมีการแกะสลักลวดลายงดงามเช่นเดียวกับทับหลัง และบอกความสำคัญของปราสาทได้เช่นกัน
- เสาประดับกรอบประตู ไว้รองรับทับหลัง มีรูปร่างเป็นเสากลม มีลวดลายพรรณพฤกษาประดับ เสาประดับสมัยหลังๆ ยังมีลวดลายวิจิตรมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ลูกมะหวด คือลูกทรงช่อด่างหรือช่อระเบียง เป็นหินทรงกระบอกแฉะกลิ้งเป็นปล้อง ๆ
- บราลี แท่งหินแฉะกลิ้งเป็นปล้องปลายแหลมมน เรียงกันเป็นแนวยาวระดับสันกลางของหลังคาอาคารและหลังคาระเบียงคค
- เรือนยอด คือช่วงบนขององค์ปราสาท มักแฉะสลักลวดลายเป็นกลีบซ้อนกัน เรียกว่า กลีบขมุน

### ภาษาเขมร

ภาษาเขมรเป็นหนึ่งในภาษาหลักของภาษากลุ่มมอญ-เขมร ได้รับอิทธิพลมาจากภาษาสันสกฤตและภาษาบาลีมาพอสมควร ในขณะที่อิทธิพลจากภาษาไทยและภาษาลาวเป็นผลมาจากการติดต่อกันเพราะความใกล้ชิดทางภูมิศาสตร์ ภาษาเขมรแปลกกว่าภาษาในประเทศเพื่อนบ้าน คือไทย ลาว และเวียดนาม ตรงที่ไม่มีเสียงวรรณยุกต์

สำหรับคนไทยอาจคุ้นเคยกับภาษาเขมรในแง่ศัพท์ เพราะคำไทยหลายคำมาจากภาษาเขมร ขณะที่คำเขมรบางคำก็ยืมศัพท์ไปจากภาษาไทย แต่สิ่งที่ค่อนข้างยากคือเสียง ร-ล ซึ่งในภาษาไทยมีสองตัวแต่สำหรับภาษาเขมรแล้ว เสียง ร-ล มีมากกว่า และมีคำควบกล้ำค่อนข้างมาก

### คำทักทายพูดคุย

สวัสดี	ซัวซโคย (ทั่วไป) จุมเรียบซัว (ใช้กับผู้สูงอายุกว่า)
สวัสดี (ตอนเช้า)	อรุนซัวซโคย
ลาก่อน	เรียซันเลข
ขอบคุณ	โชมออกุน หรือ ออกุน ถ้าขอบคุณมาก ออกุนเจริญ
ผม, ฉัน	ขยม
คุณชื่ออะไร	เตอเน็ยะซัวเว็ย
ฉันชื่อสมชาย	ขยมลมัวกสมชาย
ฉันขอโทษ	ขนมโชมโศ็ก

### ศัพท์ทั่วไป

ห้องน้ำ	ตึบตี๊ก
ขออีก/เอาอีก	ชมเต็ยบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตแพทย์	แป๊ะวิกลจักริก (แพทย์วิกลจริต)
เจ้าผู้	เปรี๊ยนเน็ยรี (พรานนารี)
ช่างถ่ายรูป	เจียงถอดรูป (ช่างถอดรูป)
เข้มจัค	ซ้ายกราหวัด (สายกระหวัด)
เข้านอน	โจรล-เด็ก
ง่วงนอน	งองเมยเด็ก
ฝัน	ทุบิน
เขียนจดหมาย	ขอเซ้ ซ้อมบท
เขียนแผนที่	ขอเซ้ แผนที่
เช้ค	มุลเตียนนะบัค (มุลธนะบัค)
แชมพูสระผม	ขานู๊เกาะเสาะ (สบู่เกาะสก, สก-ผม)
เครื่องบิน	ย่นเฮาะ (ย่นค้เหาะ)
โฆษณา	เน็ยะ โปรกา (นักประกาศ)
ตลาด	พชา (ออกเสียง ชา ก็ได้)

#### การเดินทาง

สามารถทำวีซ่าท่องเที่ยวได้ที่สถานทูตกัมพูชา ฝ่ายทำวีซ่า ซอยหลังสวน กรุงเทพฯ 10300

โทร. 0-2253-7967, 0-2253-9851

เอกสารที่ใช้ได้แก่

- หนังสือเดินทาง
- รูปถ่ายขนาด 1 นิ้ว ถึง 1 นิ้วครึ่ง จำนวนสองใบ
- สำเนาหนังสือเดินทาง (หน้าที่มีรูปถ่าย) จำนวนสองใบ
- แบบฟอร์มการขอวีซ่าสองฉบับ (ขอที่สถานทูต)

ยื่นขอวีซ่าเวลา 08.30-12.00 น. รับหนังสือเดินทางเวลา 13.00-17.00 น. การขอวีซ่าใช้เวลา

ทำ 3 วันทำการ (ยื่นวันจันทร์ได้วันพุธ)

ชำระค่าวีซ่าเป็นเงินไทย ราคา 1,000 บาท ชำระเป็นดอลลาร์สหรัฐฯ ราคา 20 ดอลลาร์สหรัฐฯ อยู่ได้ 1 เดือน ถ้าต้องการควนภายในวันเดียว (ยื่นเข้าได้เซ็น) เสียค่าธรรมเนียมเพิ่ม 200 บาท หรือ 5 ดอลลาร์สหรัฐฯ

นอกจากที่กรุงเทพฯ แล้ว สามารถทำวีซ่าได้ที่สถานกงสุลกัมพูชาจังหวัดสระแก้ว โทร. 0-3742-1734-5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับ Visa on arrival ทำได้ที่ด่านปล่อยเปต ตรงข้ามอำเภอรัฐประเทศ จังหวัดสระแก้ว ราคา 1,000 บาทหรือ 20 ดอลลาร์สหรัฐฯ รวมทั้งที่สนามบินเสียมเรียบ ในราคา 20 ดอลลาร์สหรัฐฯ ใช้เอกสารเหมือนกับการทำวีซ่าปกติที่สถานทูต

### การเดินทางจากกรุงเทพฯ ไปเสียมเรียบ

รถโดยสารยังคงเป็นวิธีที่ดีที่สุด คุณควรประหยัดค่าใช้จ่ายเอาไว้สำหรับการเที่ยวชมนครวัด-นครธม และเมืองเสียมเรียบที่ยังต้องใช้งบประมาณไม่น้อย ทั้งค่าตัวเข้าชมโบราณสถาน ค่าเดินทาง อาหาร นับว่าแพง การไปถึงเมืองเสียมเรียบโดยทางรถใช้จ่ายรวมแล้วไม่เกิน 500 บาทต่อคน ขณะที่ไปโดยเครื่องบินต้องจ่ายมากกว่า 10,000 บาทต่อคน ข้อเสียของการเดินทางโดยรถโดยสารก็มีเพียงว่าต้องใช้เวลานานในการเดินทางมาก จากกรุงเทพฯ ก็อาจจะมากกว่า 10 ชั่วโมง อีกทั้งช่วง 148 กิโลเมตรสุดท้ายในเขมรก่อนถึงเมืองเสียมเรียบ เส้นทางวิบากพอสมควร สำหรับการนำรถยนต์ส่วนตัวจากไทยเข้าไปท่องเที่ยวในกัมพูชายังไม่สะดวก ยกเว้นไปแบบคาราวาน กลุ่มใหญ่ที่มีบริษัททัวร์เป็นผู้ดำเนินการเท่านั้น

ปัจจุบันด่านสากลระหว่างไทยกับกัมพูชาแม้จะมีอยู่ถึงสี่ด่านแต่ที่สะดวกต่อการเดินทางเข้าออกเพื่อไปเสียมเรียบ และมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศใช้เป็นประจำ ได้แก่ ด่านอรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว

รายละเอียดในการเดินทาง มีดังนี้

- กรุงเทพฯ – อรัญประเทศ-ชายแดน (ด่านคลองลึก)

ช่วงนี้สะดวกสบายด้วยรถโดยสารปรับอากาศชั้นดีบนถนนลาดยางราบเรียบ หรือจะเลือกไปรถไฟที่บางคนชื่นชอบก็ได้ เมื่อถึงปลายทางที่อรัญประเทศ ต้องนั่งรถตุ๊กตุ๊กต่อไปยังบริเวณชายแดนด่านอรัญประเทศ ค่ารถ 60 บาท ถ้าหากต้องการถึงเมืองเสียมเรียบก่อนค่ำในวันเดียวกัน ต้องออกจากกรุงเทพฯ แต่เช้ามีค และถึงด่านชายแดนไม่เกิน 11 โมงเช้า

จะเลือกรถโดยสารหรือรถไฟดี ?

จากกรุงเทพฯ-อรัญประเทศ มีรถโดยสารปรับอากาศออกจากสถานีขนส่งหมอชิต ตั้งแต่เวลา 03.30-18.00 น. ทุก 30 นาที รถปรับอากาศชั้น 1 ค่าโดยสาร 180 บาท รถปรับอากาศชั้น 2 ค่าโดยสาร 140 บาท ระยะเวลาเดินทาง 4 ชั่วโมง โทร. 0-2512-3756 0-2936-2852-66 ต่อ 422

ถ้าอยากเปลี่ยนบรรยากาศเป็นรถไฟ ก็มีสายกรุงเทพฯ-อรัญประเทศ เป็นขบวนรถธรรมดาออกจากสถานีหัวลำโพงวันละสองเที่ยว เวลาออก 05.50 น. และ 13.05 น. ค่าโดยสาร 50 บาท ระยะเวลาเดินทาง 6 ชั่วโมง โทร. 1690

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผ่านแดนเข้าเขมร

หากเป็นช่วงวันหยุดควรไปให้ถึงด่านราว 8 โมงเช้า (ต้องออกจากกรุงเทพฯ ด้วยรถโดยสารเที่ยวแรก) ไม่เช่นนั้นต้องรอเข้าคิวหาเวียตคอตแอกกับบรรดานักพนันนับร้อยคนที่พากันไปเสี่ยงโชคในบ่อนกาสิโนฝั่งเขมร จากนั้นเดินผ่านสะพานข้ามคลองลึกซึ่งเป็นแนวชายแดนไทย-กัมพูชา ผ่านอาคารสูงใหญ่หุราของบ่อนกาสิโน บนพื้นที่ที่เรียกว่า no man's land ซึ่งตามหลักสากลต้องไม่มีบ้านเรือนหรืออาคาร รวมทั้งการอยู่อาศัยในบริเวณนี้

ด่านปอยเปตห่างจากด่านไทยประมาณ 500 เมตร เสียค่าธรรมเนียมเข้าประเทศกัมพูชาที่ด่าน 100 บาท

- ต่อร์ถไปเสียมเรียบ

จากด่านปอยเปตไม่ไกลนัก จะถึงวงเวียนขนาดใหญ่ มีประติมากรรมรูปพระนารายณ์ตั้งอยู่อย่างโดดเด่น มุมวงเวียนด้านขวาเมื่อแรกถึงเป็นจุดจอดรถ Shuttle bus คือรถบริการรับ-ส่ง (ฟรี) ไปยังสถานีขนส่ง (รถทัวร์) ที่อยู่ห่างออกไปอีกราว 1 กิโลเมตร

ตรงหัวมุมวงเวียนถัดไปเป็นคิวรถคันวีร์ สังกัดรถแท็กซี่ขนาดกลางค่อนข้างใหญ่จอดรวมกลุ่มกันอยู่ คิดค่อเหมาหรือรอออกตามคิวที่รถได้ด้วยตัวเอง

ถ้าเดินทางคนเดียว การเลือกเหมารถคันวีร์ไปเมืองเสียมเรียบก็นับว่าคุ้มค่าที่ไม่ต้องทนเบียดเสียดไปบนรถโดยสารหลายชั่วโมงและไม่ต้องรอรถออกตามคิวให้ผู้โดยสารครบทุกคน อีกทั้งยังเลือกจอดแวะระหว่างทางได้ตามใจ แต่ถ้าต้องการประหยัดก็เลือกไปรถโดยสาร ซึ่งต้องเตรียมพร้อมสำหรับการนั่งรถนานมากกว่า 6 ชั่วโมง และมีจุดจอดรถเข้าห้องน้ำเพียงแห่งเดียว

- นั่งเครื่องบินไปเสียมเรียบ

สำหรับผู้ที่ต้องการประหยัดเวลา และไม่ติดขัดเรื่องงบประมาณการเดินทาง บริษัทการบินกรุงเทพฯ (Bangkok Airways) มีเที่ยวบินไปเสียมเรียบทุกวัน วันละ 6 เที่ยวบิน

ติดต่อบริษัทการบินกรุงเทพฯ เลขที่ 99 ถ.วิภาวดีรังสิต ใกล้เคียงไทยรัฐ เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900 โทร. 0-2265-5555 สำนักงานเสียมเรียบอยู่ถนนหมายเลข 6 โทร. 063-380191

ค่าภาษีสนามบินที่เสียมเรียบ ต่างประเทศ 25 ดอลลาร์สหรัฐ ในประเทศ 6 ดอลลาร์สหรัฐ

- อย่าเดินทางกลางคืน

หากไปถึงคิวรถเลขป้ายโมงแล้ว จะทำให้เดินทางถึงเสียมเรียบในช่วงเวลาค่ำ ไม่ว่าจะป็นรถโดยสารหรือรถคันวีร์ เพราะสภาพเส้นทางที่ทุรกันดารและเปลี่ยวไม่เหมาะที่จะเดินทางยามค่ำคืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

อีกทั้งไม่สะดวกในการเลือกหาที่พักเมื่อถึงเสียมเรียบ จึงควรพักค้างคืนที่ปอยเปต (นอกเขตบ่อนกาสิโน) บริเวณวงเวียนพระนารายณ์มีโรงแรมอยู่สามแห่ง แนะนำที่ Orki day Angkor Hotel สภาพค่อนข้างใหม่และสะอาดกว่าอีกสองแห่ง ราคา 400-500 บาทต่อห้อง

### ● ปอยเปต-เสียมเรียบ

ช่วงนี้มีระยะทางราว 148 กิโลเมตร เกือบตลอดเส้นทางเป็นทางดิน หลุมบ่อฝุ่นตลบในฤดูแล้ง โคลนเลนในฤดูฝน ผ่านสะพานข้ามคลองหลายแห่ง ซึ่งสร้างด้วยเหล็กที่มีขนาดแคบ รถยนต์ไม่สามารถแล่นสวนกันได้ ในช่วงฤดูฝนสะพานบางแห่งอาจพัง รถยนต์ต้องเบี่ยงเส้นทางลงไปลุยโคลนข้างทางข้ามสะพานชั่วคราว และหากสะพานชั่วคราวยังไม่เสร็จก็ต้องรอกันหลายชั่วโมง หรือข้ามวันข้ามคืน (ความทรमानจะค่อนข้างมากหากเลือกเดินทางด้วยการเหมารถคัมรี่)

ระหว่างเส้นทางจะผ่านเมืองศรีโสภณซึ่งอยู่ห่างจากปอยเปต 50 กิโลเมตร ที่นี่เป็นเมืองใหญ่ระดับตัวจังหวัด มีร้านอาหาร และที่พักระดับมาตรฐาน ถัดไปอีก 50 กิโลเมตร หรือก่อนถึงเสียมเรียบ 50 กิโลเมตร คือเมืองกราลัน เมืองใหญ่อีกแห่งหนึ่ง ทั้งสองเมืองเป็นจุดแวะกินอาหาร และเข้าห้องน้ำระหว่างเดินทาง

#### เลือกพาหนะไปเสียมเรียบ

จากชายแดนปอยเปตถึงเมืองเสียมเรียบระยะทาง 148 กิโลเมตร สามารถเลือกพาหนะได้หลายแบบ ได้แก่

รถโดยสาร เป็นรถโดยสารปรับอากาศขนาดใหญ่ ค่าโดยสาร 200 บาท ระยะเวลาเดินทางประมาณ 6-8 ชั่วโมง

รถแท็กซี่ (คัมรี่) หากต้องการความสบาย จะมีแท็กซี่โตโยต้าคัมรี่ ให้บริการทั้งแบบคิวรถโดยสาร คือต้องรอให้ครบหกคนจึงออก ค่าโดยสารคนละ 200 บาท หรือจ้างเหมาในราคา 1,000-1,200 บาท ระยะเวลาเดินทาง 5-6 ชั่วโมง

รถปิกอัพ เป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ถ้านั่งด้านหน้าราคาประมาณ 400 บาท (10 ดอลลาร์สหรัฐฯ) นั่งกระบะหลัง (ต้องทนแคาด ผู้คน และฝน) ราคาประมาณ 200 บาท (5 ดอลลาร์สหรัฐฯ) ใช้เวลาเดินทางเท่ากับรถแท็กซี่

ราคาที่กล่าวนี้คุณต้องสำรองเอาตามความสามารถ เมื่อข้ามแดนไปแล้วจะมีนายหน้าเดินเข้ามาหาเอง จำไว้ว่าอย่าจ่ายเงินกับนายหน้าที่มาติดต่อเป็นอันขาด ให้จ่ายเงินกับคนขับรถเท่านั้น

78179

### ข้อควรปฏิบัติสำหรับนักท่องเที่ยว

แม้ประเทศกัมพูชาจะดูเหมือนใกล้ชิดกับไทย และไม่น่าจะต่างกันมากนัก แต่อย่าได้ประมาท เพราะมีสิ่งที่คุณนักท่องเที่ยวต้องพึงระมัดระวัง โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเชื่อท้องถิ่น ที่อาจทำให้เข้าใจผิดกันได้ง่าย เรื่องต่างๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่คุณควรรู้ไว้ก่อนออกเดินทาง

คำว่า “เขมร” เป็นคำเรียกที่คนไทยคุ้นเคย แต่ความจริงชาวกัมพูชาชอบให้เรียกเขาว่า “จัมเมร์” มากกว่า

ในกัมพูชา ประชาชนส่วนใหญ่นับถือพุทธศาสนา เวลาไปเที่ยวชมวัดวาอารามหรือสถานที่ซึ่งชาวบ้านท้องถิ่นกำลังประกอบกิจกรรมทางศาสนาอยู่ โปรดแต่งกายสุภาพสตรีไม่ควรนุ่งสั้น ไม่ควรใส่กระโปรงหรือกางเกง แต่สำหรับนักท่องเที่ยวอาจอนุญาตให้ใส่กางเกงขายาวแทนได้ เสื้อไม่ควรเป็นเสื้อแขนกุด ประเภทสายเดี่ยว ไม่ควรนำไปด้วยเป็นดีที่สุด ส่วนสุภาพบุรุษ กางเกงต้องเป็นกางเกงขายาว เสื้อควรเป็นเสื้อที่มองเห็นแล้วสุภาพประเภทเสื้อกั๊กตัวบางๆ อย่างที่นักท่องเที่ยวฝรั่งนิยมกันนั้น ไม่ควรสวมใส่เข้าวัด แล้วก็อย่าลืมถอดรองเท้าก่อนเข้าวัดด้วย ไม่ว่าจะที่ไหนก็ตาม

โดยทั่วไปวัฒนธรรมเขมรกับไทยไม่ต่างกันมากนัก ซึ่งอาจทำให้ไม่ยากในการปรับตัวและเข้าใจ คนเขมรชอบคนอ่อนน้อม มีมารยาทไม่ต่างจากไทย ผู้น้อยเคารพผู้อาวุโสกว่า เจอหน้าก็ยกมือไหว้กัน ชาวเขมรนิยมการไหว้แสดงความเคารพกันเช่นเดียวกับไทย

มารยาทในที่สาธารณะอย่างการจับมือถือแขนอาจไม่นักหนาแต่หากถึงขั้นโอบคอ โอบไหล่ กอดจูบกันนั้น ฝรั่งไม่ถือ แต่คนเขมรถือ เช่นเดียวกับคนไทย

บัตรเครดิตและเช็คเดินทาง ใช้ได้อย่างจำกัดในกัมพูชา ไม่ว่าจะเป็นการรูดซื้อของหรือรูดเงินสด มีแต่ตามร้านค้าและโรงแรมเฉพาะในเมืองหลวงและเมืองท่องเที่ยวใหญ่ๆ เช่น พนมเปญ เสียมเรียบ และสีหนุวิลล์ เท่านั้น ที่ยินดีรับบัตรเครดิตแทนเงินสด ส่วนตู้ ATM สำหรับกดเงินสดนั้นเลิกคิดได้เลย เพราะหาค่อนข้างยาก และถ้ามีก็จะรับเฉพาะบัตรที่ออกให้โดยธนาคารท้องถิ่นเท่านั้น เช็คเดินทางสามารถแลกได้เฉพาะที่ธนาคารตามเมืองใหญ่ ทางที่ดีควรเตรียมเงินสดไปให้พอ

หากคุณโชคดีเจอร้านค้า สถานบริการที่รับบัตรเครดิต ก็ต้องรับเงื่อนไขที่ส่วนใหญ่มีค่าธรรมเนียม 3% ยกเว้นตามโรงแรมใหญ่ๆ และสายการบินเท่านั้น

เวลาแลกเงินตามธนาคาร เขาจะให้สลิปมาด้วย อย่างทิ้งไปเสียก่อน เก็บไว้ให้ดี เผื่อคุณต้องการใช้ตอนขาออกจากประเทศ

โปรดสังเกตป้าย “No Touch” ซึ่งมีอยู่ตามแหล่งโบราณสถานหลายแห่งของกัมพูชา โดยเฉพาะที่นครวัด และโปรดปฏิบัติตามด้วยเพราะภาพแกะสลักที่นี่โคนมือนมนุษย์ดูบดกล้ำมากกว่าพันปีแล้ว

อย่าตกใจกับภาพคนพิการแขน-ขาขาด ซึ่งสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในกัมพูชา เพราะประเทศนี้มีสัดส่วนจำนวนคนพิการต่อประชากรสูงที่สุดในโลก เกือบทั้งหมดมีสาเหตุมาจากท่อนกระดูกซึ่งยังเหลืออยู่มากมายในประเทศ

ขออนุญาตก่อน เวลาคุณอยากถ่ายรูปชนชาติส่วนน้อย ชาวเขา และชนเผ่าต่างๆ พวกเขา มักยินดีถ้าคุณบอกก่อน นี้นวมถึงพระสงฆ์ นักบวชด้วย การถ่ายภาพพิธีกรรมต่างๆ ต้องสอบถามเจ้าของงานหรือผู้อาวุโสในที่นั้นว่า สามารถถ่ายรูปได้ไหม ยิ่งหากเป็นพิธีกรรมที่จริงจังหรือข้องเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อแล้ว ทางที่ดีไม่ควรใช้ไฟแฟลชในการถ่ายภาพ เพราะเป็นการรบกวนพิธี และสมาธิของผู้ร่วมพิธี

อย่าซื้อหาวัตถุโบราณก่อนได้รับใบอนุญาตจากทางราชการ

อย่าซื้อไม้ไผ่คน ในบางพื้นที่ โดยเฉพาะในเขตชนบท มันหมายถึงคุณกำลังเป็น “คนเล่นของ” เสกอาถรรพ์ใส่เขา

หากคุณเดินทางไปพบพื้นที่บางแห่งซึ่งสภาพราบเรียบราวกับไม่เคยถูกเหยียบย่ำ ก็อย่าแปลกใจ นั่นอาจเป็นสนามท่อนกระดูก

เตรียมเสบียงและกระดาษชำระไว้มากๆ ถ้าคุณจะออกไปท่องเที่ยวนอกเมือง

อย่าไว้ใจใครง่ายๆ เพราะคนที่คุณพบตามข้างถนน แม้แต่เด็กตัวเล็กๆ อาจเป็นหนึ่งในแก๊งล้วงกระเป๋า

การให้เงินกับขอทานและผู้พิการ อาจหมายถึงสัญญาให้ขอทานทั้งถนนตรงรื้อมารุมล้อมขอเงินคุณด้วย เช่นเดียวกับการแสดงท่าที่สนใจสินค้าจากนักขายข้างถนนสักคน อาจเรียกคนขายของทั้งขายนั้นตรงมาที่คุณ แล้วขอร้องให้ช่วยซื้อสินค้า (ที่คุณไม่ได้ต้องการเลย) อะไรก็ได้ของเขาสักชิ้นหนึ่ง

ไม่ควรเชื่อใครในเสียงร่ำร้องว่าจะสามารถพาคุณไปเที่ยวนอกเมืองได้ และไปในที่พิเศษซึ่งนักท่องเที่ยวนอกอื่นไม่เคยไป

เรื่องใบตรวจโรคก่อนเข้ากัมพูชา เป็นที่เลื่องลือยิ่งนักกับการข้ามชายแดนเข้าสู่ประเทศกัมพูชาทางบก โดยเฉพาะข้ามจากประเทศไทยทางด่านอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว สู่อำเภอปอยเปต และทางด่านบ้านหาดเล็ก อำเภอคลองใหญ่ จังหวัดตราด ผู้เกาะกง นอกจากเจ้าหน้าที่จะตรวจลงตราวีซ่าในหนังสือเดินทางตามปกติแล้ว นักท่องเที่ยวอาจเจอผู้ที่อ้างตัวว่าเป็นเจ้าหน้าที่สาธารณสุขหรือหมอเข้ามาขอใบตรวจโรค หรือใช้คำว่าขอ “Quarantine” บางครั้งอ้างว่ามีโรคระบาดในเขมรบ้าง หรือในช่วงโรคซาร์ส ก็อ้างการป้องกันโรคนี้ โดยขอ International Health Certificate จากคุณ หากไม่มีให้ดู คุณต้องจ่ายเงิน 5 ดอลลาร์สหรัฐฯ เป็นค่ายาปฏิชีวนะสองเม็ดสำหรับป้องกันโรค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์พิเศษ เพิ่มอีกสองอย่างที่ควรมีติดไปด้วย คือ กด็องส่องทางไกลและหน้ากากกันฝุ่น

#### สาธารณูปโภคในเมืองเสียบเรียบ

- สถานที่ราชการ เปิดจันทร์-ศุกร์ เวลา 07.30-17.00 น. (ปิดพักกลางวัน ตั้งแต่ 11.30-14.00 น.)
- ธนาคาร เปิดเวลา 08.00-15.30 น. ปิดเสาร์-อาทิตย์ (บางธนาคารเปิดทำการวันเสาร์)
- สำนักงานเอกชน เปิดจันทร์-เสาร์ เวลา 08.00-17.00 น. (ปิดพักกลางวันตั้งแต่ 12.00-14.00 น.)
- ร้านค้า ปกติเปิดทุกวัน เวลา 08.00-20.00 น.
- ตลาด เปิดทุกวัน เวลา 06.00-17.00 น.

ทิป: หากคุณให้ทิปสัก 10% กับพนักงานโรงแรมหรือร้านอาหาร จะได้รับการดูแลเป็นกรณีพิเศษ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### การออกแบบเว็บไซต์และมัลติมีเดีย

##### สื่ออินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และมัลติมีเดีย

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

สำหรับประเทศไทยนั้น อินเทอร์เน็ตเริ่มมีบทบาทมาจนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 เป็นต้นมา โดยเริ่มจากการใช้เป็นเครือข่ายในระบบคอมพิวเตอร์ระดับมหาวิทยาลัยก่อน(Campus Network) แล้วจึงเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ตอย่างสมบูรณ์เมื่อเดือนสิงหาคมปี พ.ศ. 2535 ต่อมาในปี พ.ศ. 2538 การเปิดให้บริการอินเทอร์เน็ตในเชิงพาณิชย์จึงเกิดขึ้น ในขณะนั้น World Wide Web กำลังได้รับความนิยมมากในอเมริกา

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

การใช้อินเทอร์เน็ตนั้น ต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า ไคลเอนต์ (Client) โดย Client ของผู้ใช้งานจะติดต่อกับคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกล เรียกว่า เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือ โฮสต์ (Host) โดยมันจะให้ข้อมูลที่ผู้ใช้งานต้องการผ่านมายัง Client ที่แสดงให้เห็นข้อมูลเหล่านั้นบนจอภาพ

เครื่องมือของอินเทอร์เน็ตชนิดหนึ่งที่เรียกว่า World Wide Web หรือเรียกสั้นๆว่า เว็บนั้นจะเป็นตัวช่วยให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงทรัพยากรต่างๆ ทางอินเทอร์เน็ตได้อย่างเต็มที่

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

## นิยามของคำว่าเว็บไซต์และคำอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

Browser หรือ WEB Browser เป็นโปรแกรมที่ติดต่อระหว่างผู้ใช้กับผู้อื่นบนระบบ Internet ซึ่งสามารถเรียกดู Website ต่างๆ ทั่วโลก และยังสามารถใช้บริการต่างๆ ได้อีกมากมายเช่นบริการ E-mail รับส่งข้อมูลภาพทาง Browser เช่นที่ Geocities และในปัจจุบันยังสามารถ ที่จะฟังเพลง หรือชมภาพยนตร์ตัวอย่าง ฟังวิทยุหรือแม้แต่การชมการถ่ายทอดสด ผ่านทางระบบ Internet โดยอาศัย Browser และ โปรแกรมเสริมหรือ Plug-in ต่างๆ ซึ่ง Browser นั้นมีทั้งแบบที่เป็น Text โหมดเช่นในระบบ UNIX หรือ Linux หรือแบบที่เป็นกราฟิก โหมดเช่นในปัจจุบัน Browser ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันก็เช่น โปรแกรม Netscape Navigator โปรแกรม Microsoft Internet Explorer โปรแกรม NSCA Mosaic โปรแกรม Opera โปรแกรม Neoplanet เป็นต้น

URL นั้นก็ย่อมาจาก Uniform Resource Location คือที่อยู่หน้าเว็บเพจ สามารถดูได้จากแถบที่อยู่ทุกครั้งที่ท่านเปิดหน้าเว็บปกติแล้ว URL จะเป็นกลุ่ม ของตัวอักษร เช่น `http://wbac.wimol.ac.th/` แต่เราสามารถใส่ตัวเลขลงไปได้ และใน URL นั้นจะใช้ "/" จะไม่ใช่ "\" เหมือน พาร์ทในเครื่องของ เช่น `C:\windows` ทำให้อาจจะพิมพ์ผิดได้ และ URL นั้นจะแยกตัวอักษรใหญ่ และเล็กของชื่อไฟล์ เช่น INDEX.htm กลับ index.htm นั้น ก็จะเป็นคนละไฟล์กัน

Homepage นั้นก็คือเอกสาร HTML หน้าแรกที่เราสามารถจะเข้าถึงได้ในแต่ละ Website ดังนั้น Homepage นั้นก็เสมือนเป็นประตูที่จะเข้าไปดู Website ต่างๆ ในปัจจุบันนี้มีคนจำนวนมากที่เข้าใจผิดว่า Homepage มีความหมายเดียวกับ Website คงเป็นเพราะ Web Free Homepage ที่เค้าใช้คำว่า Homepage นั้นก็อาจจะเพราะว่า Homepage ที่เราสร้างขึ้นนั้นเป็นเพียงไฟล์เคอร์หนึ่ง ใน Website นั้นหรือแม้แต่นั่งสือสอนเขียน HTML ก็มักใช้คำว่า Homepage ทำจึงให้ Homepage นั้นเป็นเขาที่ติดปากซึ่งก็ไม่แปลกที่ Homepage ของแต่ละ Website นั้นจะถูกออกแบบ ให้พิเศษกว่าหน้าอื่นๆ ใน Website ส่วนใหญ่ก็จะออกแบบให้สะดุดตา และเป็นที่ประทับใจ แก่ผู้มาเยี่ยมชม เพื่อที่จะได้กับมาเยี่ยมชมอีก เนื่องจาก Homepage นั้นเป็นหน้าตาของ Website ดังนั้นจึงอาจ มีการใส่รูปภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ หรือ Script และลูกเล่นต่างๆ เพื่อเรียกร้องความสนใจ แต่ต้องไม่ลืมว่า ผู้มาเยี่ยมชมต้องการอะไร เช่นเขาอาจจะต้องการเพียงเข้ามาดูข้อมูลของบริษัทเท่านั้น แต่ต้องมา รอโหลดรูปภาพ เคลื่อนไหวขนาดใหญ่ หรือเสียงเพลงไพเราะ ที่ทำให้ผู้ไม่มีอาร์คเสียง ราคาสูงกับค่าเดือนต่างๆ หรือแม้แต่การเสียหายกรของระบบไปกับ Script ของนาฬิกาที่คุณสามารถคลิกไปมองที่ Taskbar ได้เร็วกว่า และอาจจะมีการเตือน Script Error ให้ปวดหัวอีก

Website นั้นเป็นคำที่ถูกเรียกเป็นตำแหน่งที่อยู่ของผู้ที่มีเว็บเป็นของตัวเองบน Internet หรือก็คือ webpage ทั้งหมดที่มีอยู่ใน site ของเรานั้นเอง ซึ่งจะได้จากการที่เราลงทะเบียนกับผู้ให้บริการพื้นที่ บนอินเทอร์เน็ตหรือ Free Homepage ต่างๆ จากนั้นก็ทำการ Upload ไฟล์ของเว็บเพจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรา ซึ่งส่วนใหญ่แล้วหน่วยงาน รัฐบาล ทหารและบริษัทต่างๆ ก็มักจะมี Website กันเป็นส่วนใหญ่ แต่ปัจจุบันนี้ไม่เพียงจะจำกัดอยู่เพียงเท่านั้น ผู้ใช้ที่เป็นคนธรรมดาอย่างเราๆ ก็สามารถที่จะมีที่อยู่บน Internet ได้อย่างสบายๆ ซึ่งประโยชน์ของ Website ก็มีมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสารต่างๆ บริการรับส่ง E-mail บริการรับส่งข้อมูลผ่านทาง โพรโตคอล FTP และอื่นๆ

Proxy Server เป็น Server ที่ช่วยเก็บ Cache ของ Website ต่าง ๆ ที่เราเคยเข้าไปเยี่ยมชมมาแล้วซึ่งจะช่วยให้การเรียกดูในครั้งต่อไปให้เร็วขึ้นนั่นเอง

Web Server เป็นที่รวมหรือ ที่อยู่ของ Website ต่าง ๆ ที่เข้าใจกันง่าย ๆ ว่า Web hosting ภายในประกอบด้วย Website ต่าง ๆ มากมาย

Website เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บเว็บ แต่ละองค์กรจะนำเสนอข้อมูลของคนในรูปแบบเว็บนี้ มักใช้ชื่อองค์กรเป็นชื่อเว็บไซต์เพื่อการจดจำได้ง่าย

Homepage เว็บเพจหน้าแรกของข้อมูลในแต่ละเรื่อง จะเป็นส่วนที่บอกให้ทราบว่า ข้อมูลนี้เป็นข้อมูลใด พร้อมกับมีสารบัญในการเลือกไปยังหัวข้อต่างๆของเรื่องนั้นด้วย

Webpage เอกสารข้อมูลในแต่ละหน้าซึ่งถูกเขียนด้วยภาษา HTML ประกอบไปด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง หรือข้อมูลแบบสื่อผสมมัลติมีเดีย

Web Browser เป็นโปรแกรมที่จะช่วยในการแปลภาษา HTML ออกมาเป็นเอกสารต่างๆให้ เราได้อ่าน ได้ชมแบบเดียวกันกับที่นักออกแบบเว็บทำไว้ซึ่งมีอยู่มากมายในปัจจุบัน แต่ที่รู้จักกันดี ได้แก่ Internet Explorer ของบริษัท Microsoft ที่มีใช้กันแพร่หลายที่สุด

### โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเว็บ

ในปัจจุบันนี้มีโปรแกรมที่ช่วยให้เราสามารถสร้างเว็บขึ้นมาโดยไม่จำเป็นต้องเขียนโค้ด ภาษา HTML เลยก็ได้ ซึ่งการสร้างเว็บเพจก็สามารถเลือกใช้เครื่องมือ (Tools) ต่างๆ ได้มากมาย โดยปัจจุบันโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเว็บ มีประสิทธิภาพและมีข้อดีข้อเสียที่แตกต่างกันออกไปสุดแท้แต่ลักษณะงานที่จะนำไปใช้ ตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้สร้างเว็บเพจ เช่น โปรแกรม Dream weaver, Net Object, Home Site , Cold Fusion, FrontPage, Visual InterDev หรืออาจสร้างได้โดยใช้ภาษาสำหรับสร้างเว็บเพจ (Web Program's Language) โดยเฉพาะ เช่น Active Server Page (ASP) ,PHP, Java Server Pages (JSP), JavaScript, VBScript, Visual C++.Net ,Visual C# .Net หรือ โปรแกรมอื่นๆ อีกมากมาย

โดยทุกโปรแกรมที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นต่างก็มีพื้นฐานมาจากการใช้ภาษา HTML (Hypertext Markup Language) แทบทั้งสิ้น โดยเป็นภาษาที่มีลักษณะของโค้ด คือเป็นไฟล์เก็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลที่เป็นตัวอักษรในมาตรฐานของรหัสแอสกี (ASCII Coed) ซึ่งสามารถที่จะอ่านเข้าใจได้ และเป็นเอกสารที่มีความสามารถสูงกว่าเอกสารธรรมดาทั่วไป ทั้งนี้เพราะเป็นเอกสารแบบไฮเปอร์เท็กซ์ และจัดอยู่ในตระกูลของภาษาที่ใช้สำหรับกำหนดรูปแบบของเอกสาร (Markup Language)

กราฟิกสำหรับเว็บก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญที่จะช่วยสื่อความหมายของเว็บให้ผู้ใช้ได้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น รูปแบบกราฟิกสำหรับเว็บมีประเภทไฟล์อยู่ 2 ประเภทที่นิยม คือ GIF (Graphic Interchange Format) และ JPEG (Photographic Experts Group) ทั้งสองไฟล์นี้เป็นไฟล์ที่หนักออกแบบเว็บส่วนใหญ่นำมาใช้บนหน้าเว็บเพราะเป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก เมื่อนำมาจัดแสดงบนหน้าเว็บใช้เวลาในการดาวน์โหลดหน้าเว็บไม่นาน

- **Macromedia Dream weaver MX**

โปรแกรม Dream weaver MX เป็นเวอร์ชันล่าสุด โดยเป็นโปรแกรมประเภท Visual Webpage Layout Tool ที่ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้สำหรับสร้างเว็บเพื่อนำเสนอบนอินเทอร์เน็ต มีความสามารถในด้านต่างๆ คือ สามารถสนับสนุนรูปแบบของ Dynamic HTML จัดรูปแบบหน้าเว็บด้วย CSS (Cascading Style Sheets) Dynamic HTML Animation JavaScript Behaviors การออกแบบตาราง เฟรม และการจัดการของเว็บทั้งหมดนี้เป็นเพียงบางส่วนเท่านั้น ซึ่งยังมีคุณสมบัติที่นอกเหนือจากนี้อีก ที่จะให้คุณสามารถจัดการกับเว็บ ได้อย่างมืออาชีพ

- **Macromedia Flash MX**

เมื่อคุณต้องการสร้างงานในรูปแบบมัลติมีเดียบนหน้าเว็บของคุณ โปรแกรม Macromedia Flash MX เป็นโปรแกรมที่คุณไม่ควรมองข้าม นอกจากจะทำให้เว็บมีรูปแบบที่สวยงามแล้ว ยังสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว สร้างการโต้ตอบ หรือใส่ลูกเล่นต่างๆ ได้ เพื่อให้เว็บมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันโปรแกรมตัวนี้ได้รับความนิยมสำหรับการออกแบบเป็นอซางดี ส่วนใหญ่เป็นเว็บเกี่ยวกับบันเทิง เกมส์ การ์ตูน ที่นำมาใช้ออกแบบบนหน้าเว็บ นอกจากนี้แล้วความสามารถของโปรแกรมตัวนี้ยังสามารถเพิ่มเติมรองรับกับได้คภาษา HTML และ Java Script อีกด้วย

## ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บอาจจะไม่ใช่เรื่องยากสำหรับผู้ที่มีความคิดในทางสร้างสรรค์ศิลปะ แต่การจะเริ่มต้นออกแบบและสร้างให้คืบหน้าขึ้นต้องมีการวางแผน เรียนรู้เทคนิค ในการออกแบบอย่างถูกวิธี และถูกขั้นตอน รู้จักเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการออกแบบ ผู้อ่านเคยสงสัยบ้างหรือเปล่าว่า ผู้ที่ไม่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการออกแบบเว็บมาก่อน แต่สามารถที่สร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพเหมือนกับมืออาชีพได้ ก็เพราะเขาเหล่านั้นรู้จักเลือกใช้เครื่องมือ เรียนรู้และทำความเข้าใจ ในหลักการ พร้อมทั้งพัฒนาฝีมือของตนเองอยู่เรื่อยๆ เพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างจุดเริ่มต้น และก้าวต่อไป ไป ฉะนั้นแนวทางที่จะพาคุณก้าวสู่จุดเริ่มต้นกับการเป็นนักออกแบบมือใหม่มี ดังต่อไปนี้

### 1. เข้าใจวัตถุประสงค์ก่อนออกแบบเว็บ

การทำงานทุกอย่างต้องมีวัตถุประสงค์ไว้เพื่อเป็นข้อกำหนดที่เราจะต้องทำ และงานที่ลงมือทำนั้นก็จะต้องอยู่ในขอบเขตวัตถุประสงค์ที่เราต้องการ อย่างน้อยก็ให้เราได้รู้ถึงเป้าหมายของการทำงานที่แน่นอน พูดย่างๆ ก็คือเราจะทำอะไรก็ต้องตั้งวัตถุประสงค์ขึ้นมาไว้ก่อนแล้วค่อยดำเนินการตามขั้นตอนที่เราได้ตั้งวัตถุประสงค์เอาไว้ การสร้างเว็บก็เช่นกัน ต้องมีวัตถุประสงค์ในการสร้าง เช่น เพื่อเป็นการนำเสนอข่าวด้านการศึกษา เพื่อเป็นแหล่งความรู้เกี่ยวกับดอกไม้ เพื่อให้บริการร้านขายดอกไม้ออนไลน์ เพื่อให้บริการประชาชน เพื่อพัฒนาท้องถิ่น เป็นต้น อย่งนี้ถือมีเป้าหมายที่ชัดเจน การออกแบบก็จะได้มองเห็นภาพว่า เว็บที่กำลังจะสร้างขึ้นนั้นมี วัตถุประสงค์อะไร อะไรคือจุดเด่นเพื่อนำเสนอให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย

### 2. ออกแบบให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

ถ้าพูดถึงเรื่องของการออกแบบให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายนี้เว็บทุกประเภทต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนอยู่แล้ว และแต่ละเว็บก็ย่อมมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน การออกแบบก็จะต้องให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายนั้นๆ เช่น กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มวัยผู้ใหญ่ กลุ่มวัยทำงาน กลุ่มวัยสูงอายุ เป็นต้น นี่คือนกลุ่มเป้าหมายของเว็บที่เป็นตัวกำหนดให้การออกแบบสอดคล้องกับพฤติกรรมที่จะเกิดขึ้นกับ ผู้ใช้บริการในเว็บของเรา ผู้ที่เข้ามาใช้บริการอย่างน้อยความคาดหวังที่เขาต้องการนั้นคือสิ่งสำคัญสำหรับเขา ดังนั้นสิ่งสำคัญในการออกแบบเว็บให้ตรงกับเป้าหมาย คือ เรื่องของเนื้อหา รูปแบบกราฟิก การนำเสนอและองค์ประกอบในส่วนต่างๆ ควรจัดให้เหมาะสมกับวัย เพื่อสร้างความประทับใจ ฉะนั้นการทำงานทุกอย่างเป้าหมายคือสิ่งที่เป็นคำตอบที่ทุกคนรอคอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ออกแบบหน้าโฮมเพจอย่างมีสไตล์

การออกแบบเว็บหน้าแรกหรือเรียกว่าโฮมเพจนั้น ต้องออกแบบให้เห็นถึงความมีเอกลักษณ์ของตนเอง มีรูปแบบเป็นของตนเอง มีสไตล์เป็นของตนเอง เมื่อผู้ใช้บริการเข้ามาครั้งแรกเขาจะจำได้ว่าเราสามารถนำเสนอในสิ่งที่เขาต้องการ มีการแสดงถึงความทันสมัย ไฮเทค คู่มือเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว โดยมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอตามความเหมาะสม สร้างความสม่ำเสมอตลอดทั่วทั้งเว็บ ผู้ใช้ก็จะสามารถจดจำลักษณะของเว็บได้อย่างดี ยิ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นเครื่องชี้วัดความนิยมในตัวเว็บได้เหมือนกัน เพราะการออกแบบหน้าแรกสิ่งที่สำคัญในการออกแบบคือ ความคาดหวังของผู้ใช้ ดังนั้นลักษณะขององค์ประกอบต่างๆ ต้องคำนึง เช่น กราฟิกเพื่อสื่อความหมาย โลโก้ สัญลักษณ์ ตำแหน่งของชื่อเรื่องและเนื้อหา เป็นต้น นอกจากนี้แล้วการออกแบบเพื่อให้มีสไตล์ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน สามารถสร้างความเพลิดเพลินให้เข้ากับบรรยากาศระหว่างเว็บกับผู้ใช้บริการได้

### 4. จัดรูปแบบโครงสร้างเว็บอย่างเหมาะสม

การจัดวางโครงสร้างเว็บเพื่อให้ระบบการจัดวางตำแหน่งของข้อมูลสามารถใช้งานได้ง่ายขึ้น โดยในแต่ละส่วนต้องมีความเหมาะสมซึ่งกันและกัน เช่น ส่วนหัวของหน้า ส่วนของสารบัญ ส่วนของเนื้อหา ส่วนท้ายของหน้า เป็นต้น ต้องจัดให้มีรูปแบบที่เป็นระเบียบ เน้นให้เห็นถึงส่วนที่สำคัญและมีรูปแบบที่เหมาะสม สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เว็บมีความชัดเจนน่าเชื่อถือ นอกจากนี้ การออกแบบเว็บที่ดีควรจะต้องวางโครงสร้างให้มีความสมดุล มีการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างหน้าเว็บเพจต่างๆ รวมถึงลักษณะการเชื่อมโยงภายในแต่ละหน้าเว็บเพจ ซึ่งต้องวางแผนโครงสร้างให้ดี เพื่อป้องกันอุปสรรคที่จะเกิดต่อผู้ใช้ เช่น การหลงทางของผู้ใช้ในขณะเข้าสู่เนื้อหาในส่วนต่างๆ เป็นต้น จากหลักการนี้แสดงว่าโครงสร้างของเว็บเป็นส่วนที่ควรให้ความสำคัญ โครงสร้างที่ดีจะช่วยส่งผลที่ดีต่อผู้ใช้ ในขณะเดียวกันโครงสร้างที่ไม่ดีก็ย่อมส่งผลเสียต่อผู้ใช้เช่นกัน โครงสร้างของเว็บสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบใหญ่ๆ คือ

- โครงสร้างแบบเรียงลำดับ (Sequential Structure) โครงสร้างประเภทนี้จะมีลักษณะการเรียงลำดับแต่ละเว็บเพจตายตัวโดยเนื้อหาจะดำเนินไปในลักษณะเส้นตรง ซึ่งใช้แนวคิดเช่นเดียวกับหนังสือ ข้อดีของโครงสร้างรูปแบบนี้ก็คือง่ายต่อการสร้างและดูแลปรับปรุงแก้ไข ส่วนข้อเสียมัน ผู้ใช้จะต้องผ่านหน้าเว็บเพจที่ไม่จำเป็นก่อนเพื่อเข้าสู่เว็บเพจที่ต้องการ

• โครงสร้างแบบลำดับชั้น (Hierarchy Structure) โครงสร้างประเภทนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดของแผนผังลำดับชั้น คล้ายกับต้นไม้ ที่แตกกิ่งก้านสาขาออกไปเป็น กิ่งเล็ก กิ่งใหญ่ ใบ และผล โดยมีจุดเริ่มต้นที่หน้าแรกก่อนแล้วจึงเข้าสู่เว็บเพจถัดไป ซึ่งอยู่ในลักษณะการแยก เป็นหัวข้อเรื่อง ต่างๆ และภายในแต่ละหัวข้อก็มีหัวข้อย่อยหรือเนื้อหาแยกต่อกันไป ข้อดีของโครงสร้างรูปแบบนี้ก็คือง่ายต่อการแยกแยะและการจัดระบบข้อมูล ส่วนข้อเสียคือต้องออกแบบให้มีโครงสร้างที่สมดุล

• โครงสร้างแบบตาราง (Grid Structure) โครงสร้างประเภทนี้มีความซับซ้อนมากกว่าสองรูปแบบที่ผ่านมา เป็นการออกแบบเพิ่มความยืดหยุ่นให้แก่การเข้าสู่เว็บเพจของผู้ใช้ โดยเพิ่มการเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ระหว่างเว็บเพจแต่ละส่วน การเข้าสู่เว็บเพจของผู้ใช้จะไม่ใช่เป็นลักษณะเชิงเส้นตรง เนื่องจากผู้ใช้สามารถเปลี่ยนทิศทางการเข้าสู่เว็บเพจที่ต้องการได้

• โครงสร้างแบบใยแมงมุม (Web Structure) โครงสร้างประเภทนี้มีความยืดหยุ่นมากที่สุด ทุกหน้าในเว็บสามารถจะเชื่อมโยงไปถึงกันได้หมด โครงสร้างลักษณะนี้จัดเป็นรูปแบบที่ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนตายตัว ส่วนการเชื่อมโยงเว็บเพจแต่ละหน้าอาศัยการโยงใยข้อความที่มีมโนทัศน์ (Concept) เหมือนกันของแต่ละหน้า ตัวเชื่อมโยงนี้ไม่ว่าจะปรากฏอยู่บนตำแหน่งใดๆ สามารถที่จะเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจหน้าอื่นๆ ได้ทันที

## 5. จัดหมวดหมู่และหัวข้อให้เข้าใจง่าย

การจัดระบบข้อมูลในเว็บไซต์เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งและคงไม่แตกต่างกับหน้าที่บรรณารักษ์ที่จะต้องมีการจัดหมวดหมู่ของหนังสือในห้องสมุด เพื่อให้สามารถค้นหาหนังสือตามที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง ในเว็บไซต์การจัดระบบข้อมูลนั้นไม่ได้หมายถึงการจัดเนื้อหาเพียงอย่างเดียวแต่รวมไปถึงส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวกับข้อหัว ชื่อเรื่อง สารบัญและระบบเนวิเกชันรวมถึงการเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ในเว็บ ฉะนั้นการจัดวางกลุ่มของข้อมูลหรือชื่อเรื่องต้องมีความสัมพันธ์และสอดคล้องซึ่งกันและกัน เพื่อให้ง่ายในการค้นหาข้อมูลได้อย่างสะดวก และตรงกับความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งลักษณะการจัดหมวดหมู่หรือการจัดระบบข้อมูลก็มีหลากหลายรูปแบบ เช่น การจัดตามลำดับตัวอักษร การจัดตามกลุ่มผู้ใช้ การจัดตามหัวข้อเรื่อง เป็นต้น ดังนั้น การจัดระบบข้อมูลนอกจากจะทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่ายแล้ว ยังกลายเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เว็บมีความน่าเชื่อถืออีกด้วย

## 6. เน้นการเข้าถึงเว็บด้วยความรวดเร็ว

ในบางครั้งถ้าคุณใช้เวลาในการดาวน์โหลดหน้าเว็บเพจนานๆ คุณจะรอดูจนกว่าหน้าเว็บจะดาวน์โหลดมาจนครบหรือเปล่าถ้าเว็บนี้ไม่มีเนื้อหาที่น่าสนใจจริง การออกแบบเว็บนอกจากจะออกแบบให้ดูดีและสวยงามแล้ว ต้องคำนึงถึงความเร็วในการดาวน์โหลดของหน้าเว็บเพจอีกด้วย แต่ถ้าเว็บเพจปราศจากรูปภาพและกราฟิกก็คงจะไม่มีอะไรดูดี เพราะรูปภาพหรือกราฟิกคือเครื่องมือในการสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน พร้อมทั้งสามารถสร้างความรู้สึก ความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ใช้บริการอีกด้วย คุณสามารถกำหนดไฟล์ของกราฟิกให้เป็นนามสกุล GIF และ JPEG เพราะเป็นไฟล์นามสกุลที่นิยมใช้ในเว็บมากที่สุดในปัจจุบัน ใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อสร้างจุดสนใจเท่านั้นอย่าใช้มากเกินไป กำหนดค่าความกว้าง (WIDTH) และความสูง (HEIGHT) ให้เหมาะสม ถ้ามีขนาดใหญ่เกินไปให้ตัดรูปภาพออกเป็นส่วนๆ กำจัดตัวอักษรและการเชื่อมลิงค์โดยที่ไม่จำเป็นออกไป ออกแบบเว็บโดยใช้สไตล์ CSS เพื่อลดปริมาณคำสั่งของไฟล์ HTML และสิ่งที่สำคัญอย่าให้หน้าเว็บมีความยาวเกินไป

## 7. การแสดงผลหน้าเว็บบนเบราว์เซอร์

โดยปกติคุณใช้ระบบปฏิบัติการของวินโดวส์เวอร์ชันไหนหรือใช้ระบบปฏิบัติการลินุกซ์แล้วคุณก็มองไปยังกลุ่มผู้ใช้งานเหล่านั้นใช้ระบบปฏิบัติการใดบ้าง ความแตกต่างของระบบปฏิบัติการย่อมมีผลต่อการออกแบบเว็บเพจ เพราะกลุ่มผู้ใช้งานมีสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันนี่คือสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึง การออกแบบไม่ใช่ว่าจะออกแบบให้เหมาะกับเฉพาะเครื่องของตัวเองที่ใช้งานอยู่เท่านั้น ถ้าเป็นอย่างนี้คุณคิดติดตั้งแต่เริ่มต้นแล้ว ลองพิจารณาให้คิดว่า ถ้าคุณออกแบบแล้วเมื่อผู้ใช้บริการเปิดขึ้นมาแล้วผลลัพธ์ที่ได้ อาจจะมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างน่าสนใจเลยทีเดียว ฉะนั้นคุณควรศึกษาถึงลักษณะการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายให้ได้รายละเอียดมากที่สุด เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบ เช่น ระบบปฏิบัติการ ชนิดรุ่นของเบราว์เซอร์ ความละเอียดของหน้าจอ จำนวนสีที่ใช้ในการแสดงผล เป็นต้น ข้อมูลทั้งหมดเหล่านี้มีน้อยนักที่นักออกแบบเว็บจะไขว่คว้าหาเพราะมันเป็นเรื่องยาก แต่ผู้ออกแบบที่ฉลาดย่อมมีทางออกที่ดีไม่ว่าจะเป็นออกแบบเว็บให้รองรับกลุ่มผู้ใช้หลายระดับ โดยให้สนับสนุนเบราว์เซอร์ที่แตกต่างกันด้วย และออกแบบความละเอียดของหน้าจอที่มีผู้ใช้งานที่สุด

จากการสำรวจในหลายเว็บไซต์เกี่ยวกับความนิยมของผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์พอจะสรุปเป็นข้อมูล สำหรับนักออกแบบเว็บมือใหม่ใช้เป็นข้อมูลช่วยในการตัดสินใจได้ง่ายยิ่งขึ้นสำหรับการออกแบบและพัฒนาเว็บ ระบบปฏิบัติการ Windows 98 ความละเอียดของหน้าจอ 800 X 600

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรแกรมเบราว์เซอร์ Internet Explorer และการแสดงสีของจอคอมพิวเตอร์ 16 บิต ทั้งหมดนี้เป็นข้อมูลที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์นิยมใช้มากที่สุด

## 8. การใช้สัญลักษณ์รูปภาพกราฟิกสำหรับเว็บ

หลายเว็บไซต์ได้ใช้กราฟิกในการออกแบบเป็นหลักเพื่อให้เว็บมีความสวยงามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะกราฟิกคือองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของเว็บ ที่สามารถช่วยสื่อความหมายของเว็บให้ผู้ใช้บริการได้เข้าใจในสิ่งที่นำเสนอออกไป การออกแบบกราฟิกที่ดีย่อมหมายถึง “หน้าที่ในการชี้นำ” ดังนั้นภาพควรจะทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย ความสวยงามของกราฟิกไม่เพียงแต่จะสร้างสีสันให้กับเว็บเท่านั้น แต่ยังถ่ายทอดอารมณ์ของเว็บเพื่อให้ผู้ใช้มีปฏิริยาโต้ตอบด้วยพฤติกรรมและการแสดงออกอย่างมีเหตุผล กราฟิกส่วนใหญ่ที่นิยมนำมาใช้บนเว็บจะอยู่ในรูปแบบของ GIF และ JPEG เพราะทั้งสองนานสกุลนี้ เบราเซอร์ทุกชนิดสนับสนุน สำหรับโปรแกรมที่ใช้สำหรับงานกราฟิกบนเว็บ ถ้าคุณถนัดใช้ Photoshop หรือ Image Ready ก็สามารถสร้างชิ้นงานที่เป็นกราฟิกและภาคแอนิเมชันได้ หรือถ้าคุณอยากเห็นความแตกต่างก็ต้องใช้ Macromedia Fireworks โดยเป็นโปรแกรมที่สามารถวาดภาพแบบเวกเตอร์ที่มีคุณสมบัติในการตกแต่งภาพ ตัวอักษรได้อย่างดีเยี่ยม

## 9. การเลือกใช้สีอย่างถูกต้องหลักตามทฤษฎี

การเลือกใช้สีสำหรับเว็บนอกจากจะมีผลต่อการแสดงออกของเว็บแล้วยังเป็นการสร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้ใช้บริการอีกด้วย ดังนั้นจะเห็นว่าสีแต่ละสีสามารถสื่อความหมายของเว็บได้อย่างชัดเจน ความแตกต่าง ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นย่อมส่งผลให้เว็บมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น การเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับเว็บจำเป็นต้องใช้หลักการพอสมควรสีแต่ละชุดมีความสำคัญต่อเว็บ ถ้าเลือกใช้สีไม่ตรงกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายอาจจะทำให้เว็บไม่สามารถชนะใจผู้ใช้บริการได้ คำว่า “ชนะใจ” หมายความว่า ผู้ใช้ยินดีที่จะกลับมาใช้บริการเรื่อยๆ อย่างไม่มีวันจบสิ้น ฉะนั้นการใช้สีอย่างเหมาะสม การใช้สีเพื่อสื่อความหมายของเว็บต้องเลือกใช้สีที่มีความกลมกลืนกันอย่างสวยงาม

เว็บไซต์ของสำนักข่าวส่วนใหญ่ใช้สีขาวเป็นพื้นหลัง และสีดำหรือสีน้ำเงินเป็นข้อความ ถ้ามองในทางกลับกันอาจจะเป็นกฎของการออกแบบเว็บก็ได้ แต่ถ้าพิจารณาให้ดีจะเห็นว่ารูปแบบที่เป็นมาตรฐานคือลงเข้าไปใช้บริการดูสิครับเพื่อจะได้เห็นข้อแตกต่างเพื่อนำมาเปรียบเทียบได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

## 10. จัดรูปแบบตัวอักษรสำหรับเว็บให้หน้าอ่าน

ตัวอักษรมีหลากหลายรูปแบบที่คุณจะต้องคัดเลือกมาใช้ให้เหมาะสมกับข้อความ หัวข้อเรื่อง ชื่อเรื่องหรือเนื้อหาบนเว็บ เพราะตัวอักษรแต่ละชนิดต่างก็ให้อารมณ์และความรู้สึกที่ไม่เหมือนกัน ตัวอักษรบางชนิดเหมาะสำหรับเด็ก ตัวอักษรบางชนิดเหมาะสำหรับวัยรุ่น และตัวอักษรบางชนิดเหมาะสำหรับวัยผู้ใหญ่ การเลือกใช้ตัวอักษรให้เหมาะกับกลุ่มบุคคลจึงเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะการอ่านหนังสือตามปกติของคนเรานั้นต้องใช้สายตาที่มองเห็นได้อย่างชัดเจนและสามารถกวาดสายตาได้อย่างปกติตามตัวอักษรในแต่ละบรรทัด นอกจากนี้การคัดเลือกตัวอักษรที่เหมาะสมแล้วยังต้องให้ความสำคัญกับการจัดตำแหน่งของตัวอักษร ให้มีช่องว่างระหว่างตัวอักษรและระหว่างคำ มีเว้นวรรค มีหัวข้อและเนื้อเรื่องที่ชัดเจน ควรจัดแบ่งเนื้อหาให้มีความงามที่เหมาะสม มีแทรกรูปภาพประกอบเพื่อผ่อนคลายจากการเพ่งดูตัวอักษรเพื่อพักสายตาด้วย

### ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia)

การเรียนรู้ และการใช้งานระบบ IT เพื่อให้สามารถค้นหาและค้นหาข้อมูลข่าวสาร (Information) ที่มีอยู่หลากหลายและกระจายอยู่ทั่วโลกผ่าน ระบบอินเทอร์เน็ต(Internet) หรืออยู่ในสื่อรูปแบบต่าง ๆ เช่น CD ROM และ DVD ROM ซึ่งในระบบ IT ปัจจุบัน การแสดงออกถึงข้อมูลต่าง ๆ นั้นมักนำเสนอในรูปของสื่อผสม หรือ มัลติมีเดีย (Multimedia) ซึ่งเป็นรูปแบบข้อมูลที่สามารถสื่อถึงผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้งานได้ง่าย สวยงาม และมีความปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้ใช้ โดยในบางครั้งจะมีการแทรกการเชื่อมโยง (link) ระหว่างองค์ประกอบของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกันเอาไว้ เพื่อให้การเรียนรู้เข้าถึงข้อมูลได้ลึกยิ่งขึ้น

ความหมายของMultimedia คำว่า “มัลติ” (Multi) หมายถึง หลาย ๆ อย่างผสมรวมกัน (ซึ่งมีศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน เช่น Many, Much และ Multiple เป็นต้น) ส่วนคำว่า “มีเดีย” (Media) หมายถึง สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการติดต่อสื่อสาร

คำว่า มัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้ มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มัลติมีเดีย คือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการนำเสนอโปรแกรมประยุกต์ซึ่งรวมถึงการนำเสนอข้อความสีสรร ภาพกราฟิก (Graphic images) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และภาพยนตร์วีดิทัศน์ (Full motion Video) ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) จะเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่รับการตอบสนองจากผู้ใช้คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) ทรายเป็นของมัลติมีเดียได้ว่า มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์ (Pointer) เป็นต้น

ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia) หมายถึง การรวมสื่อต่าง ๆ กันของ เสียง, ภาพนิ่ง, ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ ในโลกของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นส่วนย่อยของไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) ซึ่งเป็นระบบที่รวมกันระหว่างสื่อต่าง ๆ ในมัลติมีเดีย พร้อมกับไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ซึ่งเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างสื่อเข้าด้วยกัน

ระบบมัลติมีเดีย คือ ระบบที่มีการแสดงออกของข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของสื่อหลายแบบ เช่น ข้อความ (Texts), เสียง (Sounds, Music), ภาพนิ่ง (Pictures, Photos, Illustrations), ภาพเคลื่อนไหว (Animations, Videos) เข้าด้วยกัน โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางคอมพิวเตอร์ศาสตร์ เข้ามาเป็นส่วนช่วยให้ข้อมูลที่เป็นสื่อต่าง ๆ เหล่านั้น เปลี่ยนแปลงสภาพมาเป็นสื่อแบบดิจิทัล (Digital) และเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน โดยผ่านสิ่งที่เรียกว่า Hyperlink เป็นตัวเชื่อมโยงระหว่าง สื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันเข้ากับหัวข้อนั้น ๆ ซึ่งเหมือนกับการเชื่อมโยงจากสื่อหนึ่งไปยังสื่ออื่น ๆ ที่เป็นเรื่องราวหรือเนื้อหาเดียวกัน เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจที่มากขึ้นกว่าการแสดงข้อมูลที่เป็นข้อความอย่างเดียวแบบแต่ก่อน หรือโปรแกรมเพื่อความบันเทิงต่าง ๆ (Games) ที่ต้องใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อสื่อสารโต้ตอบกันระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับผู้เล่น เป็นต้น เนื่องจากโปรแกรมที่ใช้สื่อแบบมัลติมีเดีย ส่วนมากมันเป็นโปรแกรมที่มีขนาดใหญ่กว่าปกติ เนื่องการแสดงสื่อที่เป็นเสียง, ภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว ที่เราบันทึกลงเป็นรูปแบบดิจิทัลเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์นั้น ต้องอาศัยเนื้อที่ในการเก็บข้อมูลมากกว่าข้อมูลที่เป็นข้อความธรรมดา สื่อที่เรามักใช้ในการเก็บและแจกจ่ายข้อมูลมัลติมีเดีย นั้นจึงมักอยู่ในรูปแบบของแผ่นจานแสง (Optical Disk) แบบต่าง ๆ เช่น ซีดี (Compact Disk : CD) หรือสื่อแบบใหม่ที่เรียกว่า ดีวีดี (Digital Video Disk : DVD) เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลมัลติมีเดียที่มีขนาดใหญ่ เหล่านั้นเอาไว้ อีกแหล่งหนึ่งที่เราจะพบข้อมูลมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมาเพื่อแสดงออกถึงข้อมูลข่าวสาร จากทั่วทุกมุมโลก นั่นคือบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งเป็นบริการหนึ่งที่อยู่ภายใต้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ของโลกที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งเป็นสถานที่ซึ่ง ทุกคนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันได้อย่างอิสระ เสรี โดยไม่มีพรมแดนมาขวางกั้น ถือว่าเป็นแหล่งเดียวที่มีข้อมูลแบบมัลติมีเดียกระจายอยู่ตามเครื่องคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ โดยอาศัยการเชื่อมโยงกันผ่าน Hyperlink และมีรูปแบบการแสดงออกถึงข้อมูลแบบพิเศษที่เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาษาคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า HTML (Hyper Text Markup Language) ที่อนุญาตให้เราสามารถเชื่อมโยงกันระหว่างข้อความ และสื่ออื่น ๆ รวมทั้งข้อมูลข่าวสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกันได้ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

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

การเริ่มเอาวินโดวส์ 3.1 มาใช้ในปี พ.ศ. 2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างยิ่งขึ้น โดยเฉพาะศักยภาพการเล่นไฟล์เสียง(Wave) และ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) กลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ควบคู่กับเครื่องพีซี

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะประกอบไปด้วยสื่อที่มากกว่า 2 สื่อ ตามองค์ประกอบดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบต่าง ๆ มีความสัมพันธ์ต่อการออกแบบดังนี้

1. ตัวอักษร (Text) ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียน โปรแกรมมัลติมีเดีย ตัวอักษรนั้นมีให้เลือกหลายแบบอีกทั้งยังสามารถกำหนดขนาดต่างๆ ได้ ทำให้มีการนำเอาตัวอักษรมาเป็นลูกเล่นในการโต้ตอบมากมาย ข้อความ (Text) ได้แก่ ตัวเลข ตัวอักษร สัญลักษณ์พิเศษ เป็นต้น การสร้างและแสดงผลข้อความ(Text) ในการแสดงออกถึงข้อมูลข่าวสาร อุปกรณ์ที่ใช้สร้างข้อมูลแบบข้อความ คือ แป้นพิมพ์ (Keyboard) ซึ่งมีรูปแบบการวางตัวอักษรบางส่วนเหมือนกับเครื่องพิมพ์ดีดทั่วไป และมีปุ่มพิเศษบางปุ่มเพิ่มเติม สำหรับใช้งานคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะด้วย

2. ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่ายหรือภาพวาด ภาพนิ่งมีความสำคัญต่อมัลติมีเดียโดยให้ผลทางการเรียนรู้มากมาย เป็นสิ่งที่บรรยายออกมาได้ด้วยถ้อยคำมากมาย จึงมีบทบาทมากในการออกแบบ ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ทั้งนี้ เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า สำหรับสร้างและแสดงผลภาพนิ่ง ใส่เข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ต้องใช่วิธีการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แปลงรูปแบบภาพให้อยู่ในรูปแบบที่เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจได้ เราอาจแบ่งชนิดของรูปภาพเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

2.1 รูปร่าง หรือรูปภาพ เกิดขึ้นจากการสร้างภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรมสร้างภาพชนิดต่าง ๆ

2.2 ภาพถ่าย (Photographic) หรือ ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นรูปภาพที่มีอยู่ภายนอกเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่เราต้องการนำเข้ามาทำให้เป็นรูปแบบดิจิทัลภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ ต้องใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า เครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ทำหน้าที่แปลงรูปภาพภายนอก ให้กลายเป็นรูปแบบของข้อมูลภายในเครื่องคอมพิวเตอร์

รูปแบบ (Format) ของการแสดงผลรูปภาพแบบต่าง ๆ ที่เครื่องคอมพิวเตอร์เข้าใจ ในปัจจุบันมีอยู่ 2 รูปแบบ ที่แตกต่างกันคือ

- Bit-mapped Graphic
- Vector Graphic

Bit-mapped Graphic เป็นวิธีการแสดงรูปภาพในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการแบ่งรูปภาพออกเป็นช่องเล็ก ๆ เรียกว่า จุดสี (Pixel) จำนวนของจุดสีขึ้นอยู่กับความละเอียดของภาพ ถ้าภาพที่มีจำนวนจุดสีมากจะมีความละเอียดของภาพมากกว่า

ในแต่ละจุดสี จะมีข้อมูลบันทึกตำแหน่งของมันว่าอยู่ที่แถว (Row) หรือสดมภ์ (Column) ที่เท่าไร เพื่อเป็นการบอกตำแหน่งในการแสดงผลให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ไปคำนวณ และแต่ละจุดสี จะมีการแทนที่ด้วยค่าทางดิจิทัล แบ่งตามระดับของความแตกต่างของสีที่ต้องการ บันทึกเอาไว้เป็นค่าบิต (Bit) ในแต่ละจุดสี (Pixel) ยิ่งเรามีจำนวนข้อมูลบันทึกลงไปในแต่ละจุดสี มากขึ้นเท่าไร ก็จะทำให้สีสรรภาพมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น แต่ก็ต้องใช้เนื้อที่ในการบันทึกข้อมูลรูปภาพสูงขึ้นตามไปด้วย

ตัวอย่างรูปแบบของภาพ Bit-mapped

- Graphical Interchange Format (GIF)
- Tagged Image File Format (TIFF)
- Windows Bitmap (BMP)
- Joint Photographic Experts Group (JPEG)

Vector Graphic ใช้วิธีการสร้างสูตรทางคณิตศาสตร์ คำนวณความสัมพันธ์ ระหว่างเส้นต่าง ๆ ในรูปภาพ แล้วนำมาบันทึกเป็นข้อมูลเอาไว้ แทนการบันทึกรูปภาพเป็นจุดสี เนื่องจาก Bit-

mapped มีปัญหาในเรื่องของการขยายขนาดของรูปภาพ ให้มีขนาดใหญ่ขึ้นจะทำให้มองเห็นเป็นจุด เหลี่ยม ๆ เนื่องจากเราแทนที่ภาพด้วยจุดสี ใน Bit-mapped ทำให้เราสามารถย่อ หรือขยายรูปภาพ ได้โดยไม่มีปัญหา เพียงแค่เปลี่ยนค่าของตัวแปรในสูตรเท่านั้น แต่การสร้างภาพแบบ Vector นั้น อาจจะยากกว่า เนื่องจากต้องสร้างขึ้นมาจากเส้นหรือรูปทรงทางคณิตศาสตร์เท่านั้น ไม่สามารถ สร้างจากรูปถ่ายได้

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) หมายถึงการเคลื่อนไหวของกราฟิกซึ่งในวงการธุรกิจก็มี Autodesk Animator ซึ่งมีคุณสมบัติที่ดีทั้งในด้านการออกแบบกราฟิกละเอียดเพื่อใช้งานมัลติมีเดีย ตามความต้องการ

เป็นภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของอะตอมภายในโมเลกุล หรือการเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้ โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่านั่นเอง

วิธีการสร้างและแสดงผลภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพเคลื่อนไหว(Animation) หรือ วิดีโอ (Video) นั้นจะต้องอาศัยอุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถสูงเป็นพิเศษ ซึ่งโดยปกติแล้วข้อมูลข่าวสารที่เป็นภาพเคลื่อนไหวนั้นมักมีขนาดที่ใหญ่โตกว่าข้อมูลที่เป็นข้อความหรือ ข้อมูลเสียงเป็นจำนวนมาก ดังนั้นมักจะต้องใช้วิธีการบีบอัด (Compression) ขนาดของ ภาพเคลื่อนไหวให้เล็กลง โดยปกติแล้วการบีบอัดข้อมูลของภาพเคลื่อนไหวนั้นมักจะทำได้ด้วย อัตราสูง ๆ แต่ไม่ทำให้คุณภาพของภาพนั้นเสียไปเท่าไรนัก อาจมีบางครั้งที่เกิดการมัวของภาพ บางจุดเท่านั้น

รูปแบบของการบีบอัดข้อมูลวิดีโอ ตามมาตรฐานต่าง ๆ มีดังนี้ Audio Video Interleave (AVI): เป็นมาตรฐานรูปแบบการแสดงผลวิดีโอของบริษัทไมโครซอฟท์ โดยกำหนดความละเอียด สูงสุดของวิดีโอเอาไว้ที่ 320x240 จุดสี ที่ความเร็ว 30 ภาพต่อวินาที ซึ่งถือว่ามีความคมชัดและ เสียงที่ไม่ดีเท่าที่ควร ไม่สามารถแสดงผลภาพเคลื่อนไหวที่ขนาดเต็มจอภาพได้ ไม่จำเป็นต้องมี อุปกรณ์แสดงผลเพิ่มเติมพิเศษใด ๆ เข้ามาช่วย

Quick Time: เป็นอีกมาตรฐานการแสดงผลวิดีโอที่พัฒนาโดย บริษัทแอปเปิล เพื่อเป็น มาตรฐานในการดูวิดีโอรูปแบบต่าง ๆ ในระบบปฏิบัติการของเครื่อง Macintosh นิยมใช้กันมาก เนื่องจากสามารถรองรับการบีบอัดข้อมูลวิดีโอได้หลายรูปแบบ

Motion Picture Expert Group (MPEG): เป็นมาตรฐานการแสดงผลวิดีโอขั้นสูงที่มีคุณภาพดีกว่า AVI หรือ Quick Time แต่ต้องอาศัยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมพิเศษช่วยในการแสดงผลมีมาตรฐานออกมาเป็นที่รู้จักกัน 2 แบบคือ

MPEG -1 เป็นมาตรฐานอันแรกที้ออกมาเพื่อใช้แสดง ภาพวิดีโอที่ความละเอียด 352x240 จุดสี ที่ความเร็ว 30 ภาพต่อวินาที คุณภาพของภาพจะต่ำกว่าวิดีโอเทปเล็กน้อย

MPEG -2 เป็นมาตรฐานใหม่ที้ออกมา ด้วยความละเอียดของภาพที่ 720x480 หรือ 1280x720 จุดสี ที่ความเร็วสูงถึง 60 ภาพต่อวินาที ด้วยคุณภาพเสียงระดับ Audio CD จึงทำให้มาตรฐาน MPEG -2 เป็นที่ยอมรับในการแสดงผลวิดีโอคุณภาพสูง ในปัจจุบัน

4. เสียง เป็นอีกองค์ประกอบของมัลติมีเดีย อันจะช่วยให้เกิดบรรยากาศที่น่าสนใจในการรับรู้ทางหู โดยอาศัยจะนำเสนอในรูปแบบของ เสียงประกอบ เพลงบรรเลง เสียงพูด เสียงบรรยาย หรือเสียงพากย์ เป็นต้น

การบันทึกเสียงใส่เข้าไปในระบบคอมพิวเตอร์แบบที่เป็นมัลติมีเดีย ต้องใช้วิธีการที่คล้ายกับการบันทึกภาพเข้าไปในคอมพิวเตอร์ นั่นคือต้องมีการจัดรูปแบบ (Format) ให้อยู่ในรูปแบบที่คอมพิวเตอร์เข้าใจ และสามารถนำไปแสดงเป็นเสียง ได้ใหม่อย่างถูกต้องลักษณะของเสียงประกอบด้วย

- คลื่นเสียงแบบอะนาล็อก (Audio) ซึ่งมีฟอร์แมตเป็น .WAV, .AU การบันทึกจะบันทึกตามลูกคลื่นเสียง โดยมีการแปลงสัญญาณเสียงที่เป็นอนาล็อกให้เป็นสัญญาณดิจิทัล ไฟล์ประเภทนี้จะใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บมาก ทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่ Waveform (WAV) ใช้วิธีการบันทึกเสียงจริง ๆ เข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยวิธีเดียวกับการบันทึกเสียงลงในแผ่นซีดีเสียง (Audio CD) โดยการจำลองความถี่ (Sampling) เพื่อแทนข้อมูลที่เป็นเสียงให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล คุณภาพของเสียงที่ได้จะเหมือนจริง แต่จะมีขนาดของข้อมูลที่ค่อนข้างใหญ่ บางครั้งต้องอาศัยการบีบอัดข้อมูล (Compression) เพื่อให้มีขนาดลดลง

- MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นรูปแบบของเสียงที่แทนเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ สามารถเก็บข้อมูล และให้วงจรอิเล็กทรอนิกส์ สร้างเสียงตามตัวโน้ต เสมือนการเล่นของเครื่องเล่นดนตรี ใช้วิธีการจำลองเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละชนิดขึ้นมาใหม่ โดยบันทึกข้อมูลเป็นข้อมูลของเครื่องดนตรีและโน้ต เก็บเป็น ข้อมูลเอาไว้ และสร้างเสียงดนตรีเลียนแบบเสียงจริง ๆ ขนาดของข้อมูลเสียงจะมีขนาดเล็กกว่า WAV มาก แต่จะไม่สามารถสร้างเสียงที่เหมือนกับเสียงจริง ๆ ได้ โดยเฉพาะไม่สามารถจำลองเสียงของนักร้องได้เหมือนจริง เหมาะสำหรับการบันทึกเพลงที่เป็น

เพลงบรรเลง และมีการ์คเสียงที่มีอุปกรณ์สังเคราะห์เสียงที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้สามารถจำลองเสียงเครื่องดนตรีได้อย่างสมจริง

อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง

Sound Card: เป็นอุปกรณ์ที่อยู่ภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำหน้าที่ สร้างสัญญาณเสียง ที่อยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล ส่งผ่านออกมายังลำโพงภายนอก ภายในการ์ดเสียง ยังมีหน่วยประมวลทางด้านเครื่องดนตรี และเสียงเหมือนจริง เพื่อที่จะใช้สำหรับสร้างเสียงเครื่องดนตรีแบบ MIDI และข้อมูลแบบ WAV ได้ดียิ่งขึ้น

Speaker เป็นอุปกรณ์ขยายเสียง จากเสียงที่ได้มาจากการ์คเสียง โดยส่วนมากจะมีวงจรขยายเสียง (Amplified) เพื่อขยายให้เสียงที่ได้มีพลังมากยิ่งขึ้น ในปัจจุบันลำโพงบางชนิด จะมีส่วนของเบส (Bass) เพื่อสร้างเสียงทุ้มต่ำเพิ่มขึ้นมาด้วย

5. วิดีทัศน์ (Video) จะเห็นได้ว่าปัจจุบันเริ่มมีการนำเอาวีดิทัศน์เข้ามารวมกับสื่อมัลติมีเดียมากขึ้น โดยทั่วไปวีดิทัศน์จะนำเสนอภาพ 30 ภาพต่อวินาทีซึ่งเรียกว่า Digital Video ด้วยคุณภาพที่เทียบเท่าที่เห็นจากโทรทัศน์ ดังนั้นมันจึงถูกผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยคอมพิวเตอร์เสียงสามารถเล่นผ่านออกไปยังลำโพงด้วยการ์ดเสียง

6. การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Link) หมายถึงการที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกรับข้อมูลได้ตามต้องการ โดยผ่านปุ่มเชื่อมโยง หรือในรูปแบบของตัวอักษรเชื่อมโยง

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบ เช่นใช้ตัวอักษรร่วมกับภาพ และเสียง การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ คือใช้เพื่อเป็นสื่อการนำเสนอ และใช้เพื่อเป็นสื่อการสอน

**ความหมายมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia)**

การที่ผู้ใช้สามารถคุมสื่อในการนำเสนอได้ตามต้องการเรียกว่า มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) กระทำได้โดยผ่านทาง Keyboard และ mouse มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรมรวมถึงเลือกดูสื่อต่างๆได้ด้วยตนเอง สื่อต่างๆที่ถูกรวมอยู่ในมัลติมีเดียไม่ว่าจะเป็นภาพ ข้อความ เสียง หรือ วิดีทัศน์ นั้น จะช่วยให้เกิดความเข้าใจที่หลากหลายในการใช้งาน พร้อมทั้งจะช่วยเร้าความสนใจ ให้ความสนุกสนานกับผู้ชมในการเรียนรู้รับข้อมูลมากยิ่งขึ้น

การสร้างมัลติมีเดียด้วยกราฟิกชนิดต่างๆ

รูปแบบของไฟล์กราฟิกที่ใช้นั้นมีหลายรูปแบบ และยังนำมาแบ่งว่าจะใช้กับโปรแกรมใดได้บ้างด้วยไฟล์ที่มีสกุลแตกต่างกัน แต่โดยหลักๆแบ่งประเภทได้เป็น 2 ประเภท คือ

- 1. ภาพบิตแมพ (Bitmap)

เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งๆ จึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน ทำให้รูปภาพแต่ละภาพใช้หน่วยความจำมากในการจัดเก็บขนาดของไฟล์ข้อมูลจะมีขนาดใหญ่ เมื่อนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล ฟอรัมของภาพบิตแมพที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF โปรแกรมที่ใช้สร้างภาพบิตแมพ เช่น Adobe Photoshop ภาพบิตแมพเมื่อทำการขยายเราจะเห็นจุดสีที่ประกอบกันแตกกระจายอยู่ นั่นคือเมื่อเราทำการขยายภาพบิตแมพจะทำให้ภาพนั้นไม่ชัดเจนความละเอียดลดลง

- 2. ภาพเวกเตอร์ (Vector)

ภาพเวกเตอร์เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้นโครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น เมื่อเราขยายภาพจะไม่ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียดเหมือนภาพบิตแมพ ภาพแบบเวกเตอร์ ที่เรารู้จักกันดีคือ ภาพที่เป็นคลิปอาร์ต (Clipart) ของ Microsoft Office นั่นเอง ภาพเหล่านี้จะเป็นภาพที่เป็นฟอรัม .WMF นอกจากนี้คุณจะสามารถพบภาพฟอรัมนี้ได้กับภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator และ Macromedia Freehand ฯลฯ

ระบบมัลติมีเดียกับเว็บไซต์

ในสมัยก่อนการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตค่อนข้างช้า เนื่องจากความสามารถของระบบเครือข่ายต่ำ และโปรแกรมที่ช่วยในการอัดบีบไฟล์นั้นยังไม่พัฒนาเท่าที่ควร ทำให้ข้อมูลส่วนใหญ่ถูกนำเสนอในรูปแบบของข้อความเท่านั้น ถ้าเป็นข้อมูลทางกราฟิกก็ต้องใช้เวลานานขึ้น จึงทำให้ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์เกิดความเบื่อหน่าย และไม่ยากที่จะกลับเข้ามาดูอีก ในเวลาต่อมาเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆถูกพัฒนาให้ดีขึ้น สามารถประมวลผลและเรียกข้อมูลได้เร็วขึ้น มีการบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงอีกทั้งซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่ใช้ในการบีบอัดไฟล์มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่นเดียวกัน เช่นเทคโนโลยี MPEG (ใช้บีบไฟล์ video), MP3 (ใช้บีบไฟล์เสียง), JPEG, GIF พร้อมทั้งได้มีการสร้างสรรค์โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนามัลติมีเดียอย่างต่อเนื่อง เช่น Flash, Director ทำ

ให้ผู้สร้างสามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆ ในการบีบไฟล์ได้เล็กสำหรับการเรียกดูข้อมูลที่ใช้เวลา  
ระยะสั้นได้



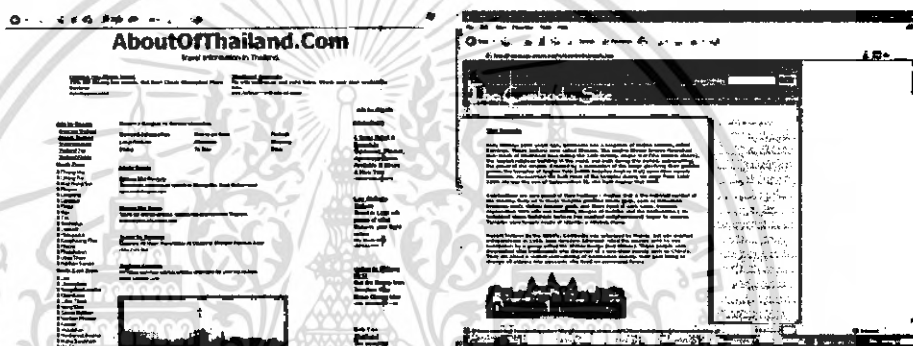
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ข้อมูล

#### ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องต่างๆ

##### 1. เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวต่างๆ



เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลในด้านการท่องเที่ยวต่างๆ ซึ่งจะเน้นเนื้อหามากกว่าความสวยงามของตัวเว็บไซต์ และเว็บไซต์ไม่สามารถโต้ตอบกับตัวผู้ใช้ได้

- ข้อดี ของเว็บไซต์ประเภทนี้ก็คือ เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลความรู้แก่นักท่องเที่ยวโดยตรง นักท่องเที่ยวสามารถหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็วเนื่องจากเว็บไซต์มีเนื้อหาเป็นหลัก และมีภาพประกอบจำนวนไม่มากนัก ทำให้การโหลดข้อมูลเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว
- ข้อเสีย ของเว็บไซต์ประเภทนี้คือ เป็นเว็บที่ไม่เน้นความสวยงามหรือลูกเล่นต่างๆ มากนัก เว็บจึงดูนิ่งและไม่มีความสนุกสนาน ไม่ดึงดูดต่อผู้เข้าชม ทำให้ไม่น่าสนใจมากนัก อีกทั้งภาพประกอบมีจำนวนน้อย ไม่สามารถเห็นภาพของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ได้อย่างละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. เว็บไซต์เกี่ยวกับการเล่าประสบการณ์ท่องเที่ยวและถ่ายภาพ

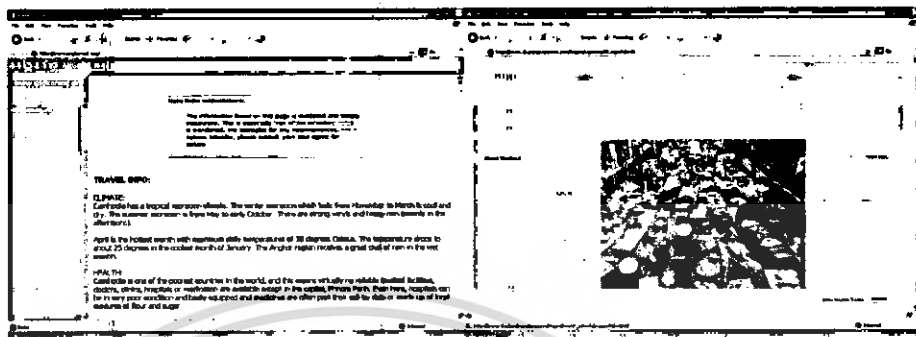


เป็นเว็บไซต์ซึ่งเป็นเหมือนที่รวมตัวของคนรักการท่องเที่ยวและถ่ายภาพ มีลักษณะเป็นชุมชนทางอินเทอร์เน็ต แลกเปลี่ยนพูดคุยประสบการณ์ต่างๆ ในด้านการท่องเที่ยวและถ่ายภาพ มีการโพสรูปภาพต่างๆ ที่ตนเองถ่ายขึ้นและเป็นภาพที่จัดว่าสวยงาม

- ข้อดี เว็บไซต์ประเภทนี้มีลักษณะเป็นชุมชน เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ที่เป็สมาชิกสามารถเข้าไปใช้พื้นที่ของทางเว็บไซต์เพื่อโพสรูปภาพถ่ายและประสบการณ์การท่องเที่ยวของตัวเอง ทำให้เกิดการโต้ตอบระหว่างบุคคลภายในเว็บ เกิดการแสดงความคิดเห็น เว็บไซต์มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เนื่องจากมีลักษณะเป็นเว็บบอร์ด ที่เนื้อหาจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามสมาชิกที่โพสต์ เป็นแหล่งรวมภาพถ่ายที่สวยงามของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ มีลักษณะเป็นกันเอง ทำให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกผูกพันกับทางเว็บไซต์
- ข้อเสีย เว็บไซต์มีการเปลี่ยนแปลงของเนื้อหาที่จริง แต่การออกแบบของเว็บไซต์นั้นยังจัดว่าเรียบเกินไป อาจเป็นเพราะต้องการให้รูปภาพดูโดดเด่นมากกว่าจึงทำให้ต้องใช้สีต่างๆ ในเว็บที่ดูคุมโทนเป็นโทนสีขาวเทาๆ จึงอาจจะเกิดความน่าเบื่อในการเข้าไปใช้ อีกทั้งเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ อาจไม่ละเอียด หรือ ตกหล่นไปบ้างเนื่องจากผู้ให้ข้อมูลเป็นเพียงสมาชิกในเว็บไซตจึงอาจจะเกิดความผิดพลาดได้บ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. เว็บไซต์ขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวโดยตรง

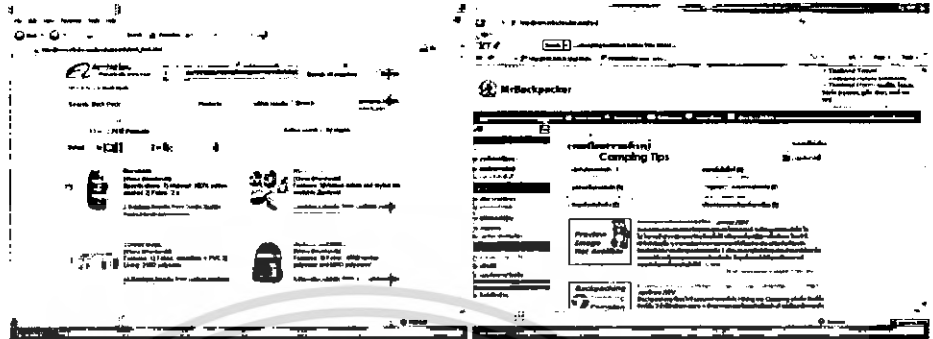


เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว เป็นเว็บไซต์ที่จัดทำขึ้นโดยองค์กรการท่องเที่ยวของภาครัฐบาล มีทั้งรัฐบาลไทยและ รัฐบาลของประเทศกัมพูชา เพื่อให้ข้อมูล ส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศและ ประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ

- ข้อดี ของเว็บไซต์ประเภทนี้คือ เป็นเว็บไซต์ที่จัดทำขึ้น โดยองค์กรของรัฐบาล จึงเป็นเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือสูง เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งยังมีลูกเล่นเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวบ้าง เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศนั้นๆ
- ข้อเสีย เป็นเว็บไซต์ที่การอัปเดตข้อมูลยังไม่รวดเร็วนัก เช่นสภาพอากาศ การเงิน เป็นต้น เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลในการท่องเที่ยวหลายๆ ส่วนของประเทศ ข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับ อาจยังไม่ละเอียดมากนัก เนื้อหาข้อมูลอาจจะยังไม่ครบถ้วน เนื่องจากไม่ใช่เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ โดยเฉพาะ การเข้าถึงข้อมูลอาจมีความล่าช้าบ้าง เนื่องจากต้องเข้าไปในเมนูหลายๆ เรื่อง ตั้งแต่ภาค ไป จังหวัด ไปถึงเขต หากไม่มีความรู้เบื้องต้นในด้านที่ตั้งของสถานที่นั้นๆ อาจทำให้เสียเวลาในการหาข้อมูลได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

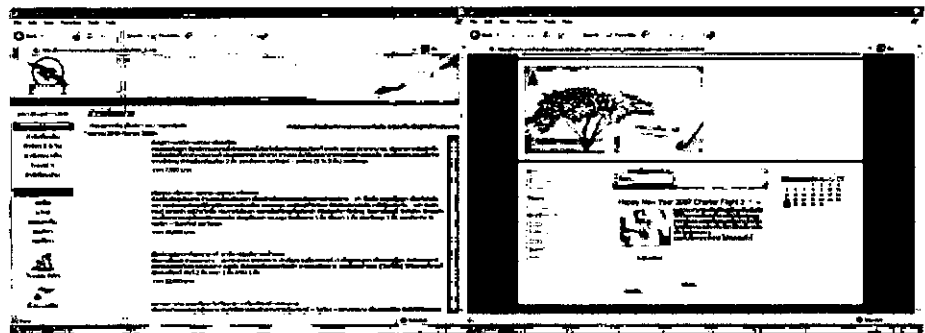
#### 4. เว็บไซต์การท่องเที่ยวแบบแบกเป้



เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลต่างๆ ในการเดินทางท่องเที่ยว ทั้งความรู้ทั่วไปในการใช้ชีวิต ตลอดจนข้อมูลเชิงลึก เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวที่เหมาะสมแก่การท่องเที่ยวแบบแบกเป้ เช่น อุทยานแห่งชาติต่างๆ

- **ข้อดี** เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลต่างๆ มากมายทั้งข้อมูลพื้นฐานรวมถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ จึงเหมาะสำหรับนักท่องเที่ยวมือใหม่ไปจนถึงนักท่องเที่ยวที่มีความชำนาญอยู่แล้ว อีกทั้งตัวเว็บไซต์ยังมีลักษณะเป็นชุมชนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ของผู้เข้ามาใช้ได้
- **ข้อเสีย** เป็นเว็บไซต์ที่ไม่ค่อยได้รับการออกแบบเท่าที่ควร ลักษณะการใช้สีและกราฟฟิกภายในเว็บไซต์ยังคงไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันนัก ทำให้ไม่น่าสนใจเท่าที่ควร อีกทั้งในบางหัวข้อ มีลิงค์ที่จะเข้าไปภายใน แต่เมื่อเปิดเข้าไปแล้วกลับไม่มีข้อมูลอยู่ในหน้านั้นๆ

#### 5. เว็บไซต์เกี่ยวกับบริษัทนำเที่ยวต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเบื้องต้นเล็กน้อยเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ รวมถึงให้บริการในการนำเที่ยว ข้อมูลที่พักและโรงแรม ข้อมูลการเดินทางต่างๆ แต่เน้นการบริการด้านการนำเที่ยวและการขายแพ็คเกจท่องเที่ยวต่างๆ เป็นหลัก

- **ข้อดี** เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเบื้องต้นเล็กน้อยเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว แต่เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในด้านอื่นๆ ด้วยเช่น ที่พัก การเดินทาง ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว เป็นต้น
- **ข้อเสีย** เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการนำเที่ยวข้อมูลส่วนใหญ่จึงเป็นไปในด้านการทำธุรกิจมากกว่าการให้ข้อมูลเฉพาะทาง ดังนั้นกลุ่มผู้สนใจจึงเป็นผู้ที่นิยมการท่องเที่ยวแบบสะดวกสบายและมีฐานะพอสมควร จึงไม่เหมาะกับผู้ที่สนใจการท่องเที่ยวแบบแบกเป้

## สรุป

เว็บไซต์ซึ่งเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวทั้ง การท่องเที่ยวนครวัดโดยตรง หรือเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น เว็บไซต์การท่องเที่ยวทั่วไป การท่องเที่ยวแบบแบกเป้ หรือเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลโดยตรงอย่างละเอียดนั้น ล้วนมีทั้งข้อดีและข้อเสียต่างกันไป โดยสามารถแยกข้อเสียได้ดังนี้

- **เว็บไซต์ประเภทให้ข้อมูลจะมีส่วนของเนื้อหาโดยละเอียด** แต่มักขาดการนำเสนอที่น่าสนใจ ซึ่งปัญหานี้ทำให้ไม่เกิดความน่าดึงดูดใจแก่นักท่องเที่ยว เกิดปัญหาจากข้อมูลที่มากเกินไป อาจทำให้เข้าถึงข้อมูลได้ไม่ตรงจุด
- **เว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง** หากเป็นเว็บไซต์แสดงรูปภาพ หรือ บริษัทนำเที่ยว หรือ องค์การกร การท่องเที่ยวขนาดใหญ่ จะมีปัญหาเรื่องการให้ข้อมูล บางเว็บไซต์ไม่ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเลย หรือ บางแห่งการให้ข้อมูลไม่ละเอียดพอ รวมไปถึงลักษณะการนำเสนอยังไม่เป็นที่น่าสนใจ และไม่น่าตื่นเต้นเร้าใจ

## กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ

จากสำรวจข้อมูลพบว่ากลุ่มคนที่สนใจเรื่องการท่องเที่ยวนครวัดประเทศกัมพูชานั้น โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นนักท่องเที่ยวที่มีอายุระหว่าง 22-30 ปี ซึ่งถือเป็นวัยทำงานตอนต้น และมักเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเน้นการท่องเที่ยวในราคาประหยัด และจำกัดงบประมาณ ชอบการท่องเที่ยวแบบผจญภัย ชอบการศึกษาประวัติศาสตร์บ้าง และส่วนหนึ่งจากนักท่องเที่ยวที่นิยมไปท่องเที่ยวนครวัดคือ นักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศที่เข้ามาท่องเที่ยวในประเทศไทยทั้งเพศชายและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพศหญิง สนใจการท่องเที่ยวแบบแบกเป้ ไม่นิยมความสบายมากนัก และเป็นกลุ่มที่ใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างเป็นประจำ

ดังนั้นข้อกำหนดกลุ่มเป้าหมายเพื่อวางแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมโดยสรุปคือ เป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยและนักท่องเที่ยวต่างประเทศอายุ 22-30 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลต่างๆ เป็นผู้ที่ชอบการเดินทางท่องเที่ยวแบบแบกเป้ มีความรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ดีสนใจศิลปวัฒนธรรม โดยแสวงหาข้อมูลเบื้องต้นจากระบบอินเทอร์เน็ต ไม่เน้นข้อมูลอย่างละเอียด

### แนวคิดในการออกแบบ

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายอยู่ในวัยทำงานและมีความรู้ในภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ดี โดยเนื้อหาที่น่าสนใจนั้นเป็นข้อมูลเบื้องต้นเพื่อให้ผู้ที่ต้องการข้อมูลในการท่องเที่ยวนครวัดได้ศึกษาเพื่อการเตรียมตัวในการเดินทางไปนครวัดประเทศกัมพูชา ดังนั้นการออกแบบจึงได้นำอุปกรณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานและการเดินทางท่องเที่ยวเข้ามาใช้เป็นหลัก โดยมีหลักของการสังเกต การกวาดสายตา เพื่อชมทัศนียภาพของสถานที่ท่องเที่ยวเข้ามาเป็นลูกเล่นในการนำเสนอ โดยสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทั้งเมนูที่เป็นภาพซึ่งจะเป็นการเข้าถึงข้อมูลแบบเป็นลำดับ เรื่อยไปตั้งแต่ต้นจนจบ และใช้เมนูทางลัดเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

ชื่อเว็บไซต์ [www.backpack2angkor.com](http://www.backpack2angkor.com) เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สื่อถึงการเดินทางไปนครวัดแบบแบกเป้ เป็นชื่อที่จดจำง่ายต่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยทั่วไป ใช้เลขสอง(two)ในภาษาอังกฤษที่ออกเสียงเหมือนคำว่า to เพื่อให้การพิมพ์ชื่อเว็บไซต์รวดเร็วยิ่งขึ้น อีกทั้งยังคงเป็นภาษาอินเทอร์เน็ตที่ดูไม่เป็นทางการเน้นความสะดวกสบายการเข้าถึงได้ง่าย

Mood & Tone ของเว็บไซต์เป็นแบบสบายๆ ไม่เป็นทางการมากนัก ใช้ลูกเล่นของการมองเห็นการกวาดสายตาจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย เพื่อให้เห็นถึงลักษณะของการสังเกตต่างๆ โดยใช้รูปภาพแทนตัวเมนูทำให้ผู้เข้าชมเกิดการสังเกตและการค้นหาและสื่อความหมายถึงหัวข้อต่างๆ ด้วยตัวรูปภพนั้นๆ อีกด้วย

สีที่ใช้ในการออกแบบจะเป็นสีที่สามารถสังเกตเห็นได้โดยทั่วไปในประเทศกัมพูชาได้แก่ สีเขียวแก่ เป็นสีหลักในการออกแบบ เนื่องจากประเทศกัมพูชายังคงมีความอุดมสมบูรณ์ของ

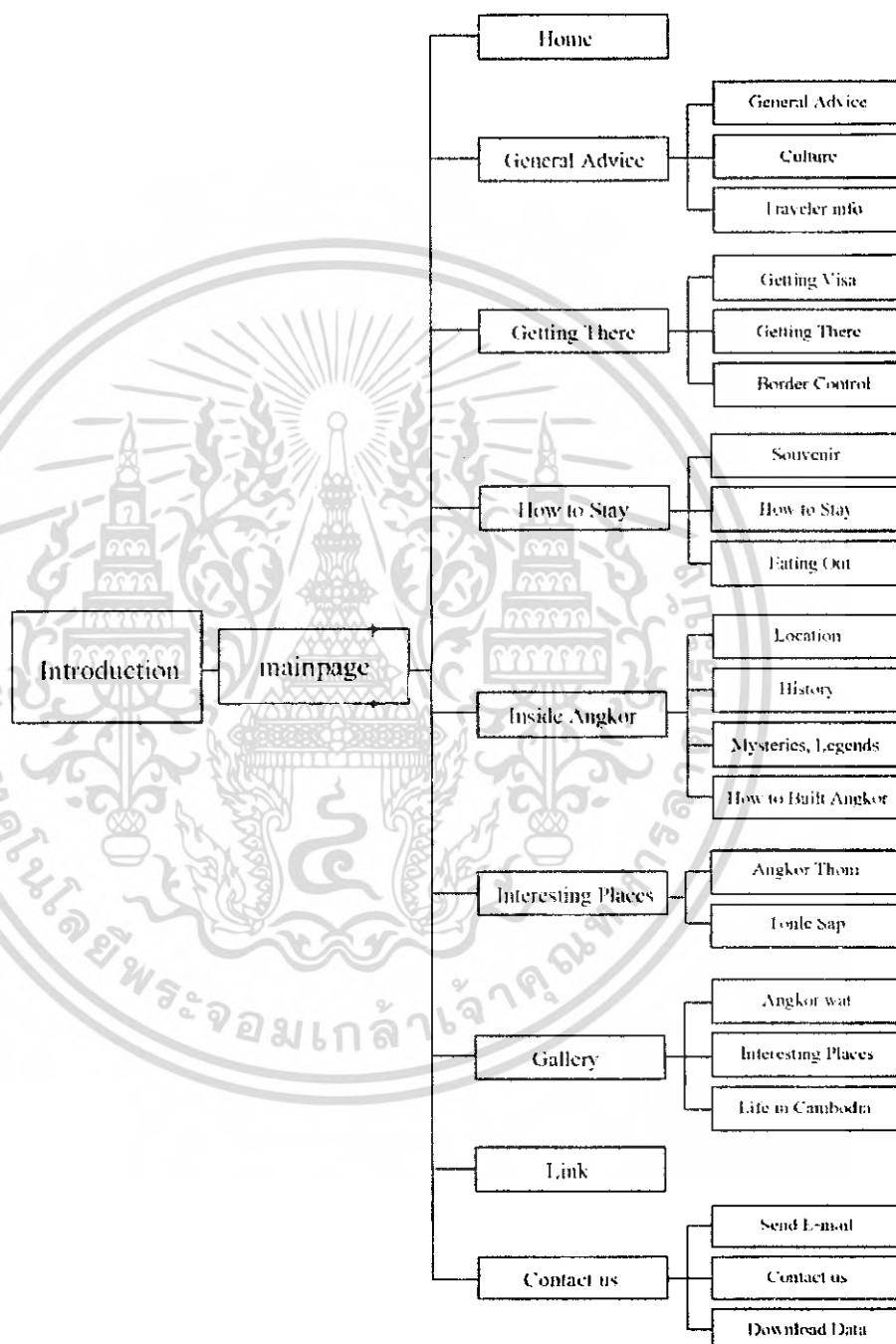
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ธรรมชาติเป็นอย่างดี อีกทั้งตัวปราสาทต่างๆ มักถูกล้อมรอบไปด้วยต้นไม้ใหญ่ สีแดงเลือดหมูเป็นสีที่ชาวกัมพูชานิยมใช้ในการแต่งกาย สามารถเห็นได้ง่ายโดยทั่วไปทั้งในเขตเมืองและเขตชนบท สีเหลืองอ่อน เป็นสีที่เห็นได้กับอาคารบ้านเรือน วัด พระบรมมหาราชวังต่างๆ เป็นสีที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในประเทศกัมพูชาอีกสีหนึ่ง

ภาพประกอบใช้ภาพจริงเป็นหลักเนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยว ภาพจึงมีความสำคัญกับการออกแบบเป็นอย่างยิ่ง โดยใช้ภาพจริงๆ ของสถานที่ต่างๆ รวมไปถึงอุปกรณ์ที่ใช้ในการท่องเที่ยว โดยลักษณะภาพประกอบจะเป็นภาพปะติด ซึ่งจะดูมีความแปลกตา มากกว่าภาพถ่ายทั่วไป สร้างความน่าสนใจในการนำเสนออีกทางหนึ่ง

ดนตรีประกอบเว็บไซต์ ใช้ดนตรีเขมรประยุกต์ ที่มีการผสมผสานของดนตรีในหลายๆ วัฒนธรรมทั้งเขมร ลาว ไทยและเวียดนามเนื่องจากกัมพูชาเป็นประเทศที่รายล้อมด้วยประเทศต่างๆ รวมไปถึงเสียงเอฟเฟกต์ต่างๆ จะเป็นเสียงบรรยากาศของสถานที่นั้นๆ เช่นเสียงป่าไม้ เสียงคนสนทนากัน เสียงการจราจร เป็นต้น

## โครงสร้างเว็บไซต์ [www.backpack2angkor.com](http://www.backpack2angkor.com)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำอธิบาย

1. หมวดแนะนำ จะเป็นหมวดที่ให้ความรู้และข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญๆ ต่างๆ ของประเทศกัมพูชา ไม่ว่าจะเป็น
  - ข้อมูลเบื้องต้น
  - วัฒนธรรมของชาวกัมพูชา
  - ข้อปฏิบัติสำหรับนักท่องเที่ยว
2. หมวดการเดินทาง เป็นการให้ข้อมูลการเดินทางต่างๆ ทั้งการเดินทางจากประเทศไทย และการเดินทางภายในกัมพูชาเอง หรือแม้แต่การเดินทางในเลียมเรียบ
  - การขอวีซ่า
  - การข้ามแดน
  - การเดินทางประเภทต่างๆ
3. หมวดที่พักต่างๆ เป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นในด้านที่พัก เช่นที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์หรือการติดต่อเข้าพักต่างๆ รวมไปถึงข้อมูลด้านของที่ระลึกและข้อมูลด้านอาหารการกินอีกด้วย
  - โรงแรมที่พัก
  - ของที่ระลึก
  - อาหารการกิน
4. หมวดนครวัด เป็นหน้าที่ให้ข้อมูลต่างๆ ของนครวัด ทั้งแผนที่ การก่อสร้าง ความเชื่อต่างๆ รวมไปถึง ประวัติความเป็นมา
  - แผนที่และที่ตั้ง
  - ประวัติความเป็นมาของนครวัด
  - เรื่องเล่าและความเชื่อต่างๆ
  - การก่อสร้างนครวัด
5. หมวดท่องเที่ยวอื่นๆ เป็นหมวดที่ใช้แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอื่นๆ ที่น่าสนใจในประเทศกัมพูชาโดยจะมีข้อมูลเบื้องต้นของสถานที่ท่องเที่ยวนั้นๆ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ศึกษา
  - นครทม
  - โคนเลสาป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ลิงค์ไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ทั้งเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับนครวัด หรือองค์กรการท่องเที่ยวต่างๆ

7. ติดต่อเรา

- ส่งอีเมลล์ถึงเรา
- ติดต่อการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้อย่างไรบ้าง
- ดาวน์โหลดข้อมูลภายในเว็บไซต์ทั้งหมด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ขั้นตอนการออกแบบ

#### ความคิดรวบยอด

จากการวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ทำให้สามารถสรุปได้ว่าเว็บไซต์ท่องเที่ยวนครวัดนั้นโดยส่วนใหญ่แล้วยังขาดการนำเสนอที่น่าสนใจ เป็นเพียงเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเป็นหลัก การให้ข้อมูลเป็นหลักนั้น ทำให้ข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือมีจำนวนมาก การออกแบบจึงขาดลูกเล่น เนื่องจากไม่สามารถเล่นกับตัวหนังสือที่มีมากได้

ข้าพเจ้าจึงมีความเห็นว่าการออกแบบเว็บไซต์การท่องเที่ยวต้องเป็นสิ่งที่เมื่อกลุ่มเป้าหมายเข้ามาใช้งานจะต้องเกิดความรู้สึกนำไป และ เว็บไซต์นั้นต้องยังคงเอกลักษณ์หรือลักษณะที่สำคัญของสถานที่ท่องเที่ยววันั้นๆ รวมถึงความแปลกใหม่ในการนำเสนอ การนำเสนอในมุมมองที่ต่างออกไปจากภาพลักษณ์เก่าๆ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนสร้างความน่าสนใจให้เกิดแก่กลุ่มเป้าหมาย และเมื่อกลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจแล้วก็จะสามารถสนับสนุนกับการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างมาก

โดยทั่วไปแล้วนักท่องเที่ยวที่ไม่เคยสัมผัสกับประเทศกัมพูชาจะรู้สึกว่ กัมพูชาเป็นประเทศแห่งมนต์ขลัง ไสยศาสตร์ สงคราม ความยากจน และความน่าสะพรึงกลัว จะว่าไปแล้วนั้นแทบจะหาส่วนดีมิได้เลย มีเพียงสถานที่ท่องเที่ยวอย่างนครวัดเท่านั้น ที่เป็นสิ่งที่สวยงามน่าดึงดูด แต่ในอีกแง่มุมหนึ่งกัมพูชาเป็นประเทศที่ยากจนก็จริง แต่ปัญหาต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นเริ่มลดน้อยลงมาก ผู้คนมีอิทธยาศัยดีเป็นมิตรกับนักท่องเที่ยว วัฒนธรรมต่างๆ คล้ายกับเมืองไทย เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากประเทศไทยและประเทศเพื่อนบ้านที่เจริญกว่า

ดังนั้นข้าพเจ้าจะนำเสนอเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวนครวัดให้ออกมาในรูปแบบของการเดินทางท่องเที่ยวที่ง่าย และมีความสนุกสนานสดใส เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เห็นมุมมองอีกด้านหนึ่งของประเทศกัมพูชา โดยสามารถรวบรวมแนวความคิดให้ออกมาในรูปแบบของ “The Simply Journey” ซึ่งเป็นการเดินทางท่องเที่ยวที่ง่าย ไปได้จริง และยังมีความเรียบง่ายของสิ่งต่างๆ ที่จะได้พบเจอ

## รูปลักษณะที่ต้องการนำเสนอ

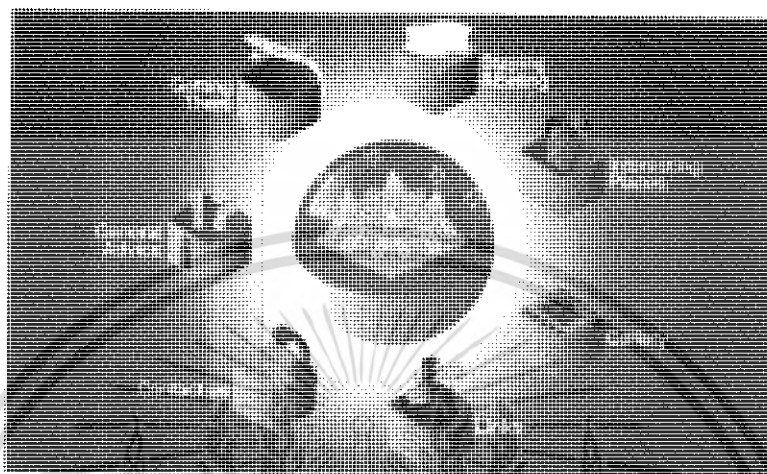
กลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์เป็นคนในวัยทำงานตอนต้นมีอายุระหว่าง 22-30 ปี และมีความรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี รวมไปถึงมีความสนใจที่จะค้นหาข้อมูลจากระบบอินเตอร์เน็ต ดังนั้นรูปแบบที่ต้องการจะนำเสนอออกมานั้น จึงเป็นลักษณะของภาพปะติด โดยใช้รูปภาพจริงจากสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวนครวัด ประเทศกัมพูชา รวมไปถึงอุปกรณ์การเดินทาง หรือแม้แต่อุปกรณ์ที่ใช้ในสำนักงานบางส่วน เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิดหลักของเว็บไซต์นั่นคือการเดินทางที่เรียบง่ายและสนุกสนาน ลักษณะภาพปะติดที่ใช้เป็นภาพจริง ที่มีสีสันสวยงามเพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการท่องเที่ยว เนื่องจากหัวใจสำคัญของการท่องเที่ยวอยู่ที่ตัวสถานที่ท่องเที่ยว ดังนั้นเว็บไซต์ที่จะสนับสนุนและส่งเสริมสถานที่ท่องเที่ยวได้ดีจะต้อง Represent สถานที่ท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี และการนำเสนอในรูปแบบของภาพปะติดนี้ ก็ยังช่วยส่งเสริม mood ของงานนั่นคือความสนุกสนาน ภาพที่เกิดขึ้นเป็นภาพจริง และเมื่อนำมาประกอบกันหลายๆ ส่วนก็จะ ดูแปลกตา และน่าสนใจ

ลักษณะเด่นของภาพปะติดนั้น คือ ความเป็น 2 มิติ ความแบน ข้าพเจ้าได้ใช้ความสำคัญต่างๆ เหล่านี้ มาออกแบบให้สอดคล้องกับตัวเว็บไซต์ การท่องเที่ยวก็เป็นเหมือนการได้เปิดหูเปิดตา ได้เห็นโลกในมุมมองที่กว้างไกลขึ้น จึงใช้ภาพแบบพาโนรามาซึ่งเป็นภาพที่มีลักษณะด้านยาวมากกว่าด้านสูง จึงเป็นมุมมองที่ไกลขึ้นกว่าปกติ เมื่อนำไปรวมกับความเป็น 2 มิติของภาพปะติดแล้วจะเกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น เนื่องจากวัตถุหลายชิ้น หากมิได้อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน เมื่อเราผ่านวัตถุนั้น(สังเกตง่าย ๆ จากการนั่งรถแล้วมองไปที่วิวทัศนียภาพด้านข้างของถนน) วัตถุนั้นจะเกิดการซ้อนกัน ในความเร็วที่ไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับระยะของตัววัตถุทั้งหลายเอง และ ตัววัตถุกับระยะทางสายตาของเรา รวมไปถึงความเร็วในการเคลื่อนที่ของเราด้วย โดยวัตถุที่อยู่ใกล้กับตาเราจะเคลื่อนที่ไปด้านข้างได้เร็วกว่า ส่วนวัตถุที่อยู่ไกลจะเคลื่อนที่ได้ช้ากว่าจนดูเหมือนจะไม่เคลื่อนที่เลย

## แนวทางเลือกในการออกแบบ

ในการออกแบบนั้น ข้าพเจ้ามีแนวทางในการออกแบบอยู่ 3 ทางเลือกดังนี้คือ

1.



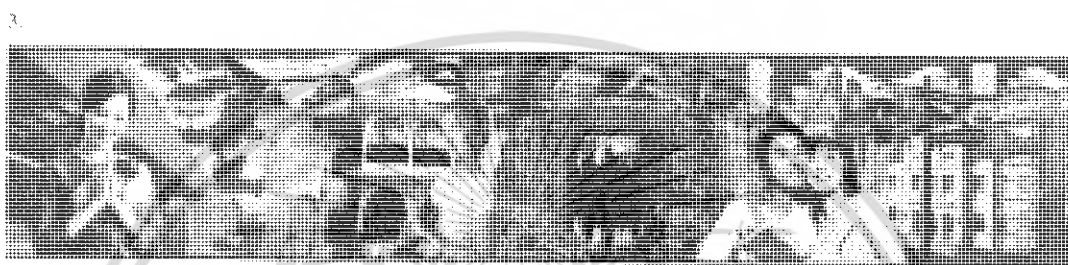
รูปแบบจักรวาล เนื่องจากแนวความเชื่อในการสร้างปราสาทนครวัดนั้น มีหลักทางดาราศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยชาวเขมรโบราณเชื่อว่า นครวัดเป็นศูนย์กลางของจักรวาล โดยมีความเชื่อว่า ปรางค์ที่สูงที่สุดเปรียบเสมือนเขาพระสุเมรุ ปรางค์อื่นๆ ที่ล้อมรอบอยู่ ก็เหมือนหุบเขาและหุบเขาต่างๆ น้อยใหญ่ที่ล้อมรอบเขาพระสุเมรุอยู่ และบารายที่ล้อมรอบนครวัด ก็เปรียบเสมือนทะเลสาปและมหาสมุทรต่างๆ ที่ล้อมรอบภูเขาอีกที แนวทางกราฟิกที่ใช้ในงานชิ้นนี้เป็นแบบกราฟิกที่เป็นลักษณะ Symbol ที่สร้างขึ้นใหม่ ไม่ได้เป็นภาพปะติดอย่างที่ตั้งใจไว้ในตอนแรก

2.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบของการบันทึกและการใช้อุปกรณ์ทางสำนักงาน และอุปกรณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การท่องเที่ยว เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นคนในวัยทำงานตอนต้น ดังนั้นการใช้อุปกรณ์ต่างๆ เหล่านี้น่าจะสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ดี และภาพที่นำมาใช้ก็เป็นลักษณะของภาพจริง และ ยังคงอยู่ในเทคนิคของภาพปะติด แต่รูปแบบงานเช่นนี้ดูไม่โดดเด่นหรือแตกต่างไปจากสื่อที่ เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวอื่นๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือนำเที่ยว เป็นต้น



แนวทางที่สามนี้เป็นรูปแบบของการมองเห็นการเปิดมุมมองใหม่ในการนำเสนอที่แปลก ออกไปจากแนวความคิดเดิมๆ โดยใช้ความเรียบง่ายและความสนุกสนานในการที่จะไปเที่ยวยัง นครวัด เป็นการแสดงออกมาให้เห็นถึงมุมมองที่แตกต่างไป ใช้ความสดใส เรียบง่าย ดังเช่น ประเทศไทยในอดีต เนื่องจากประเทศกัมพูชามีความเจริญก้าวหน้าน้อยกว่าประเทศไทย รวมไปถึงวัฒนธรรมต่างๆ ที่คล้ายคลึงกัน การนำเสนอในแง่มุมที่สดใส เรียบง่าย และการเดินทาง ที่สะดวกนี้ น่าจะช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีขึ้นในสายตาของนักท่องเที่ยวที่ค้นคว้าข้อมูลผ่าน ระบบอินเทอร์เน็ตได้ การใช้ภาพถ่ายจะช่วยให้ได้เห็นความงามที่แท้จริงของนครวัดได้ดีกว่า การใช้ภาพกราฟิก อีกทั้งรูปแบบที่นำเสนอ นั้น มีความน่าสนใจและหลุดออกจากกรอบเดิมๆ ของการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ที่ใครหลายๆ คนมักคิดว่าเมื่อออกแบบอะไรที่เกี่ยวข้อง กับประวัติศาสตร์แล้วจะต้องใช้ภาพที่ดูเก่าๆ ความเป็นขาวดำหรือสีซีเปียอะไรประมาณนั้น การออกแบบจะต้องช่วยส่งเสริมกับสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความประทับใจและสามารถ ทำให้ผู้ที่เข้ามาใช้เว็บไซต์เกิดความรู้สึกที่อยากจะไปเที่ยวนครวัดอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### แบบร่างครั้งที่ 1

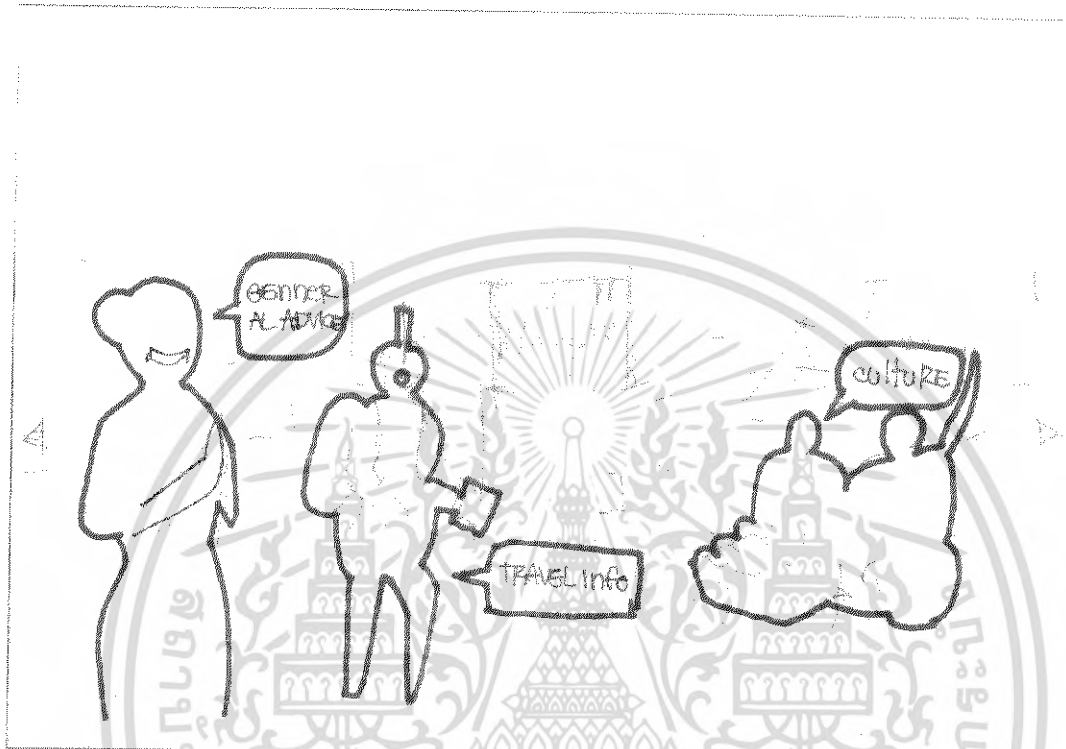
เป็นแบบร่างที่ร่างด้วยดินสอ เพื่อให้พอมองเห็นรูปแบบ ภาพที่ใช้ สัญลักษณ์ต่างๆ อย่างคร่าวๆ รวมไปถึงการจัดวางว่าลงตัวหรือไม่

### แบบร่างตราสัญลักษณ์เว็บไซต์

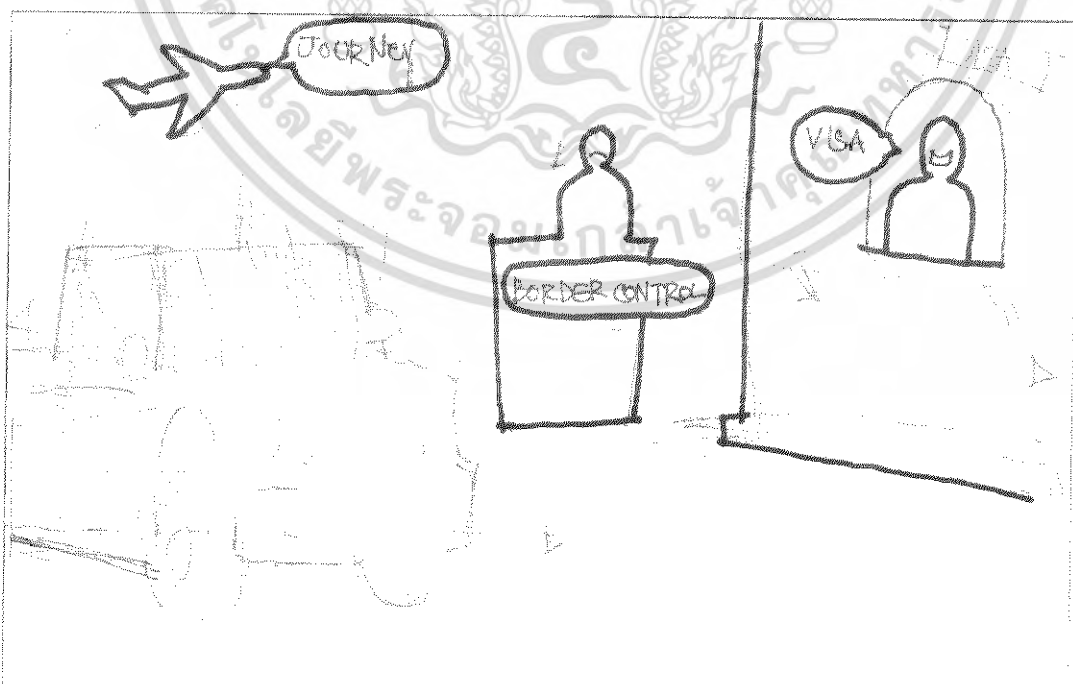


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### แบบร่างหน้า General Advice

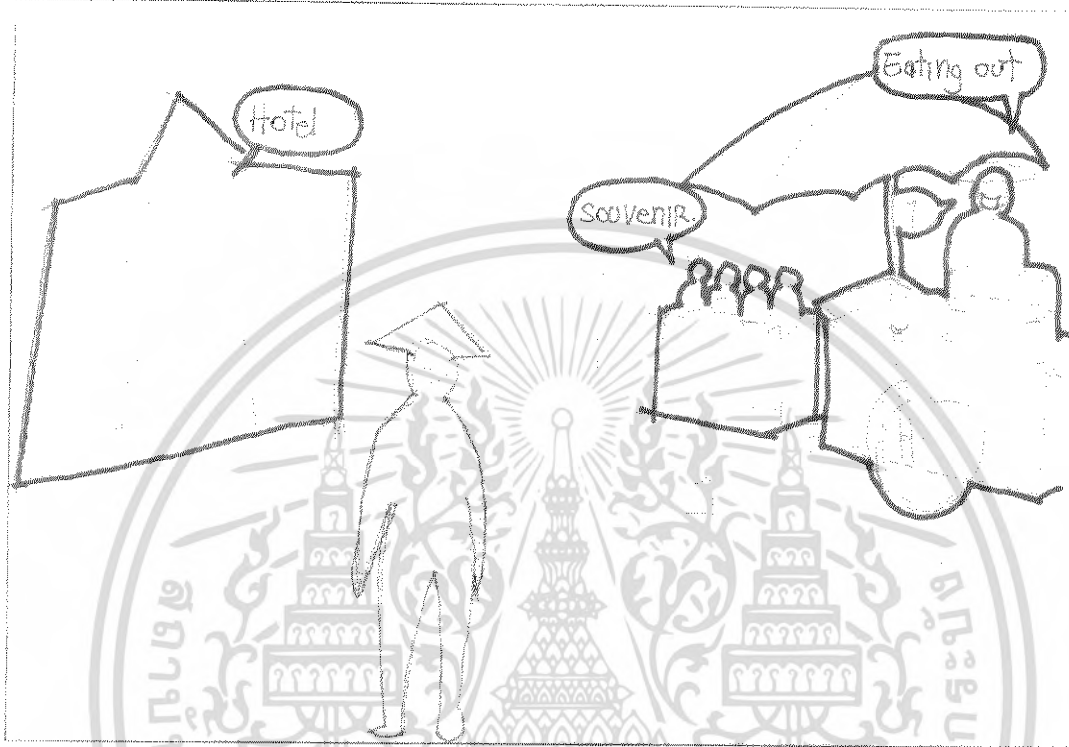


### แบบร่างหน้า Getting there



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างหน้า How to Stay



แบบร่างหน้า Inside Angkor

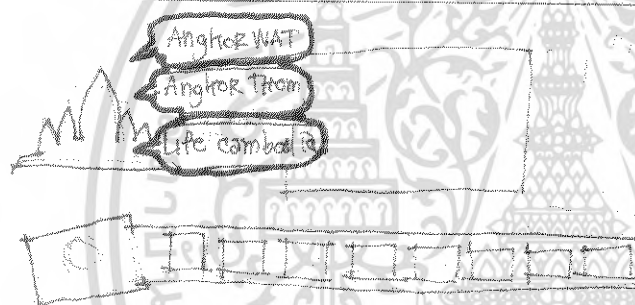


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

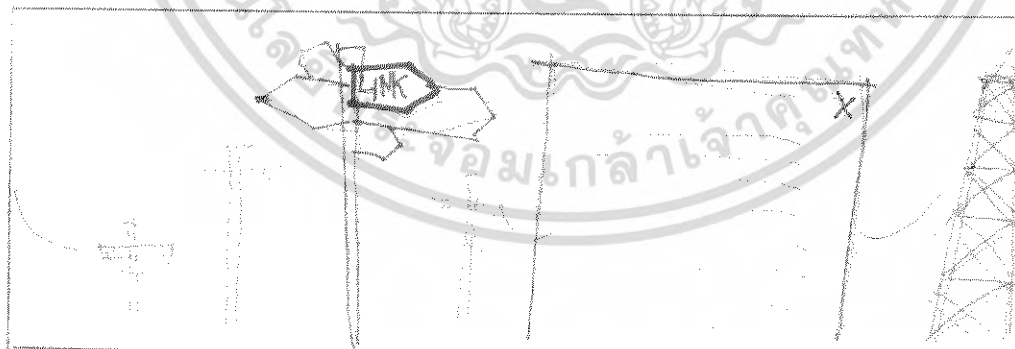
## แบบร่างหน้า Interesting Place



## แบบร่างหน้า Gallery

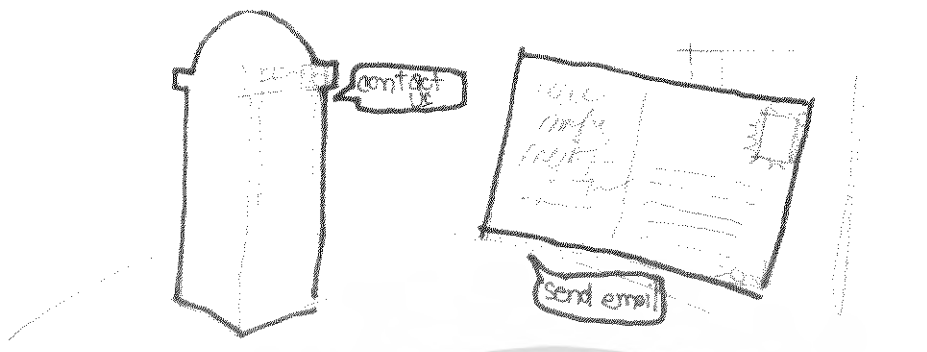


## แบบร่างหน้า Link



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบร่างหน้า Contact us



## แบบร่างครั้งที่ 2

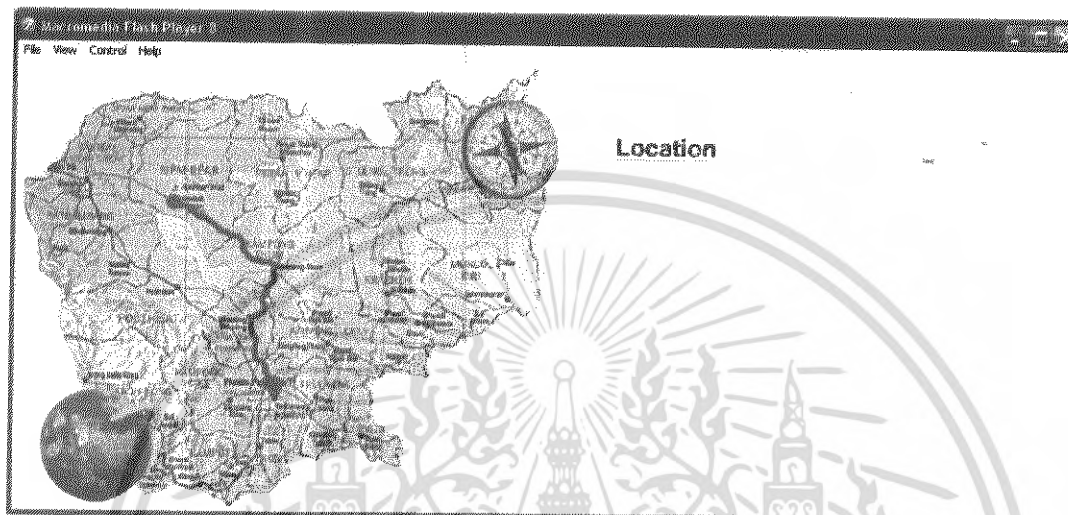
เป็นแบบร่างที่ทำด้วยโปรแกรม Flash เพื่อลงรูปภาพที่ได้ร่างไว้กับคินสอ และลงรายละเอียดมากขึ้น โดยการใช้ภาพจริง เพื่อให้เห็นถึงการใช้สี การจัดองค์ประกอบของวัตถุต่างๆ หรือการจัดสัดส่วนต่างๆ ของแต่ละวัตถุ รวมไปถึง การเลือกใช้สีหลัก และการเลือกแบบตัวอักษรอีกด้วย

1. แบบร่างในหน้า main page ซึ่งเป็นหน้าหลักที่สามารถเข้าไปยังหน้าย่อยได้ทุกๆ หน้า

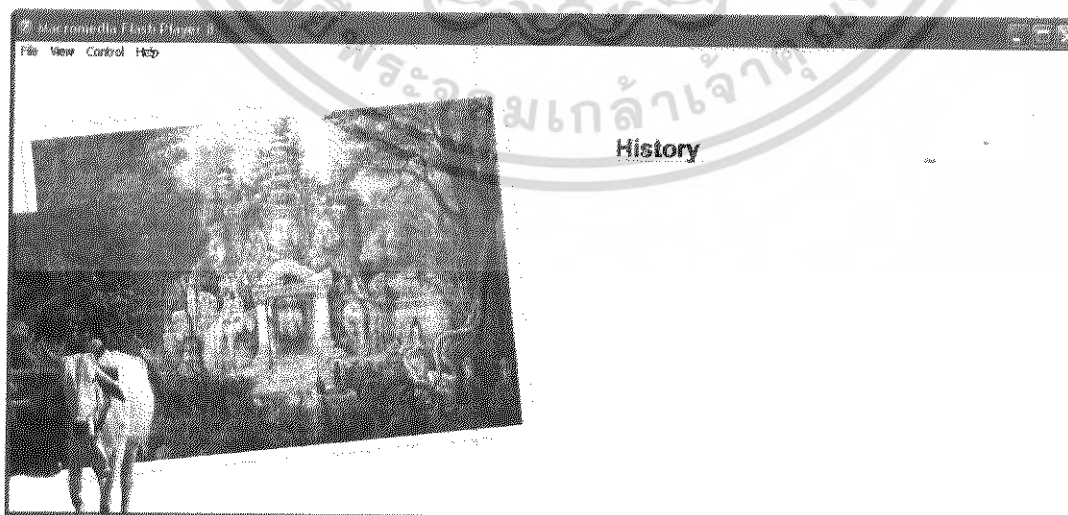


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. แบบร่างในหน้า Location ใช้รูปแผนที่และเข็มทิศ

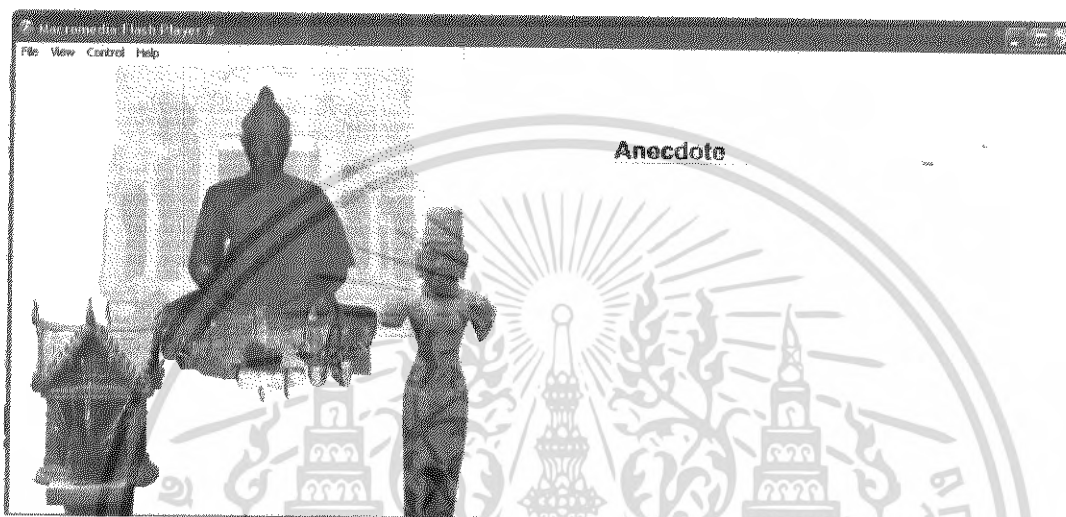


## 3. แบบร่างในหน้า History ใช้ภาพวัดนครวัดด้วยลายเส้นเป็นภาพเก่าๆ

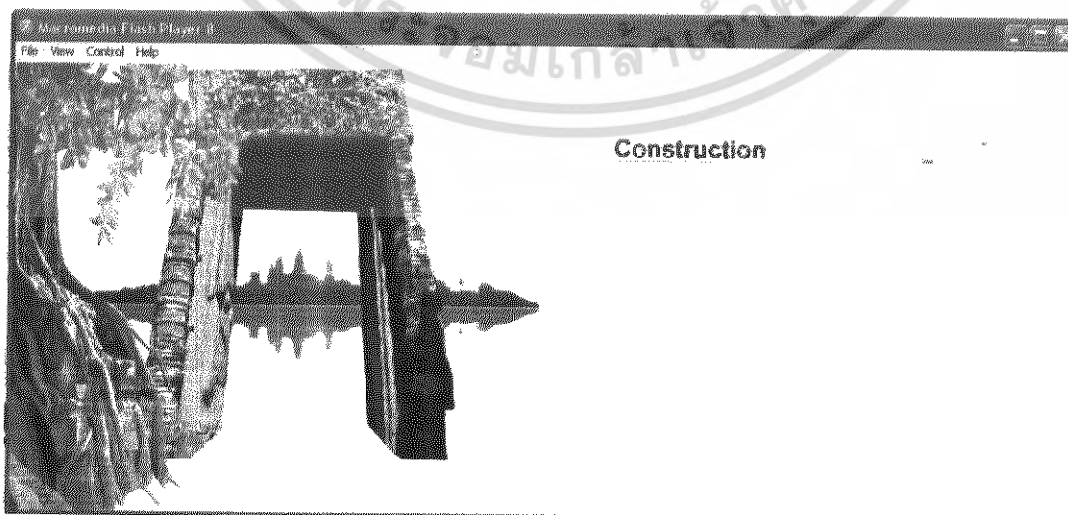


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. แบบร่างในหน้า Anecdote เกี่ยวกับความเชื่อซึ่งใช้รูปพระพุทธรูป ศาลพระภูมิ รวมไปถึงรูปปั้นพระสิวะ ให้สื่อถึงความเชื่อในหลายๆ ด้าน



5. แบบร่างในหน้า Construction ใช้โครงสร้างของเสาและคานเป็นช่องมองผ่านเข้าไปเห็นตัวนครวัด

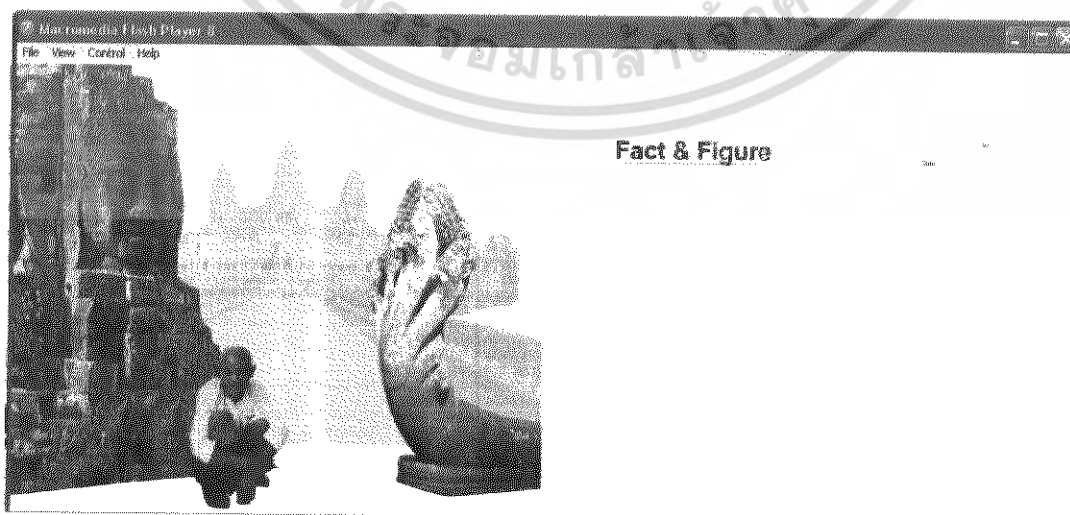


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. แบบร่างในหน้า Culture บ่งบอกศิลปะวัฒนธรรมของชาวกัมพูชา



7. แบบร่างในหน้า Fact & Figure ใช้รูปส่วนของปราสาทหลายๆ ส่วนเพราะในหน้านี้ต้องการอธิบายส่วนประกอบของปราสาท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในแบบร่างครั้งที่สองนี้ยังมีความไม่ลงตัวในหลายๆ ส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดองค์ประกอบของภาพ และยังมีข้อบกพร่องอื่นๆ อีกเช่น การเลือกใช้สีเขียวที่ดูทันสมัยเกินไป ดูไม่น่าหลงใหล และไม่เข้ากับความเป็นเขมร ดินแดนที่มีมนต์ขลัง การใช้แบบอักษรที่ดูแข็งเกินไป ในที่นี้ใช้แบบอักษร Arial เป็นตัวอักษรทั้งหมด และคำบรรยายซึ่งมีความทันสมัยเกินไป ไม่เหมือนการจดบันทึก การใช้ภาพบนพื้นสีขาว ทำให้ภาพต่างๆ ดูโดดเด่นอย่างมากส่งผลกับการจัดองค์ประกอบ ทำให้เนื้อหาดูไม่เต็ม วัสดุอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องใช้ต่างๆ บนโต๊ะทำงาน น่าจะมีความเก่ามากกว่านี้ เห็นได้จากกระดาษโน้ตสีขาวที่เป็นส่วนของคำอธิบายยังคงดูมีความใหม่ ดูเหมือนยังไม่ถูกใช้งาน ส่งผลให้ตัวงานไม่มีความน่าสนใจและน่าดึงดูดใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

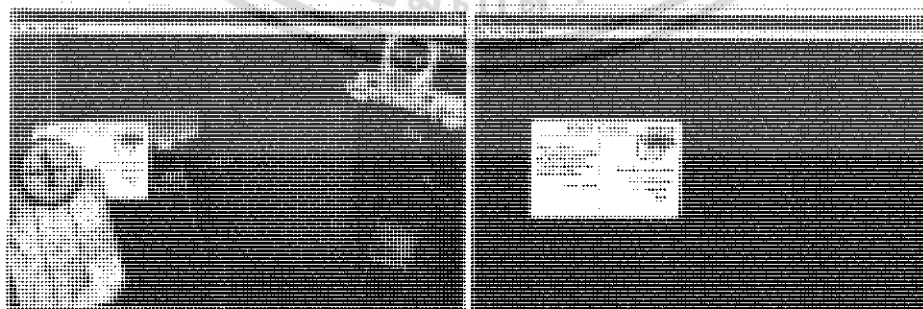
### ผลงานจริง

เมื่อได้ร่างแบบและหาข้อบกพร่องในตัวชิ้นงานแล้ว จึงได้นำข้อบกพร่องต่างๆ เหล่านั้น มาแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้ตัวเว็บไซต์มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านการออกแบบและการให้ข้อมูลที่ครบถ้วน

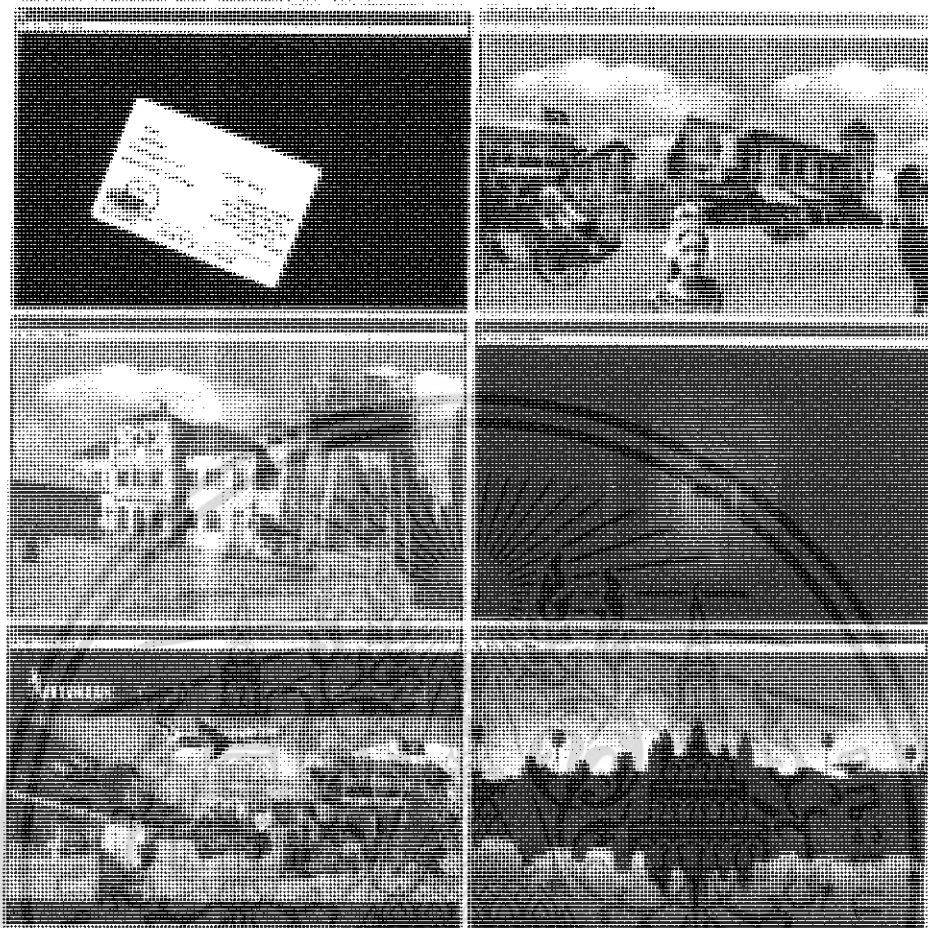
1. Introduction เป็นหน้าแนะนำก่อนเข้าไปสู่หน้าหลังของเว็บ ซึ่งหากต้องการชมเว็บไซต์ สามารถคลิกที่โลโก้ของเว็บเพื่อเข้าชม introduction แต่ถ้าหากไม่ต้องการชม ก็สามารถเข้าหน้าหลังของเว็บได้โดยคลิกที่ Skip intro ที่มุมขวาล่าง



เมื่อเข้ามาในหน้า Introduction จะสามารถอธิบายตาม story board ได้ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Concept ของ Introduction คือ “Follow the Postcard” คือเป็นเหมือนการตามรอยโปสการ์ดใบหนึ่งว่ามาจากที่ใด โปสการ์ดได้นำเราขึ้นไปสู่ที่มาของมัน โดยผ่านการเดินทางจากสถานที่ต่าง มาจนถึงประเทศกัมพูชา และเดินทาง ไปเรื่อยๆ ผ่านดินแดนที่ต้องมนต์คือปราสาทต่างๆ นานาและในที่สุดก็เข้ามาสู่วัดที่ซึ่งมันถูกถ่ายรูปไว้ และถูกส่งกลับไปยังโต๊ะทำงานตัวนั้น

เมื่อเข้ามาในหน้า Introduction จะเข้าสู่โต๊ะทำงานที่เต็มไปด้วยอุปกรณ์ต่างๆ มากมาย จากนั้นของต่างๆ เหล่านั้นจะค่อยๆ จางหายไปเหลือเพียงโปสการ์ด 1 ใบเท่านั้น จึงดึงความสนใจไปที่โปสการ์ดแล้วเปลี่ยนพื้นหลังรูปถ่ายไม้กลายเป็นพื้นหลังสีดำ ในขณะที่โปสการ์ดค่อยๆ หมุนไปเรื่อยๆ และมีตัวอักษรต่างๆ พุ่งเข้ามาที่หน้าจอและผ่านออกไป จนมาถึงประเทศกัมพูชา จับความสนใจมาที่รถสามล้อที่วิ่งผ่านส่วนต่างๆ ของกัมพูชาทำให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมโดยรวม และเริ่มเข้าสู่ดินแดนแห่งปราสาท คู่มือความลึกลับอิมคริม และเมื่อประตูปราสาทเปิดออก จึงพบภาพปราสาทนครวัดอยู่ตรงหน้าพร้อมกับแสงสาดส่องที่สว่างม จากนั้นเป็นแสงไฟแฟลสและมีเสียงชัตเตอร์ 1 ครั้ง เพื่อนำเข้าสู่หน้าต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อเข้าสู่หน้าหลักหรือ main page จะเป็นหน้าที่รวบรวมเมนูต่างๆ ทั้งที่เป็นเมนูรูปภาพ และเมนูสัญลักษณ์ การใช้เมนูสัญลักษณ์นั้นเนื่องจากต้องการให้ผู้ใช้งานได้ใช้งานได้ง่าย โดยเข้าถึงหน้าต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว โดยที่ไม่จำเป็นต้องย้อนกลับเข้าไปในหน้าหลัก เพื่อเข้าสู่หน้าอื่นๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมนูรูปภาพทุกตัวในหน้าหลักจะเป็นสี่ รวมไปถึงภาพพื้นหลังต่างๆ ก็ยังคงเป็นสี่สันจริง เนื่องจากเป็นหน้ารวมจึงอยากให้คุณมีความสดใสในดวงงาน และยังคงเหมือนเป็นหน้าพิเศษ เนื่องจาก เป็นหน้าที่รวบรวมทุกเมนูไว้ในหน้านี้

และลูกเล่นในเว็บคือ การเลื่อนและซ้อนกันของวัตถุในอัตราเร็วที่ไม่เท่ากัน ทำให้เกิดเป็นมุมมองที่แปลกตา และเมื่อนำเมาส์ไปวางบนวัตถุ ต่างๆ วัตถุใดที่เป็นเมนูจะมีคำอธิบายขึ้นมา

สามารถอธิบายความหมายของเมนูต่างๆ ได้ดังนี้

● **เมนูสัญลักษณ์**

- ตราสัญลักษณ์ของเว็บไซต์ เมื่อคลิก จะเข้าสู่หน้าหลักของเว็บ
- หนังสือหน้าปกมีตัว I จะเป็นเมนูเข้าสู่หน้า General Advice ตัวหนังสือนั้นก็เหมือน Guide book ที่จะให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้ใช้งาน
- เครื่องบิน เป็นสัญลักษณ์ของการเดินทางระหว่างประเทศ จึงนำเข้าสู่หน้า Getting There
- เตียงนอนสี่เตียงที่พัก จึงนำเข้าสู่หน้า How to Stay
- ปราสาทนครวัด ถือเป็นหัวใจสำคัญของเว็บไซต์ ใช้สำหรับนำเข้าสู่หน้า Inside Angkor
- หน้าบายเนตเป็นสัญลักษณ์ของปราสาทนครวัด ซึ่งจะนำเข้าสู่หน้า Interesting Place
- กล้องถ่ายรูป เป็นเมนูที่นำเข้าสู่หน้า Gallery
- ป้ายบอกทาง เป็นเหมือนการชี้แนะว่า มีสถานที่ใดบ้างที่เกี่ยวข้องและป้ายจะเป็นสื่อที่นำคุณไปยังสถานที่นั้นๆ ด้วยความหมายนี้ จึงใช้สัญลักษณ์ป้าย เพื่อเข้าสู่หน้า Link
- ไปรษณีย์ สามารถสื่อถึงการติดต่อสื่อสาร และยังเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก จึงใช้สัญลักษณ์รูปไปรษณีย์เพื่อเป็นเมนูนำเข้าสู่หน้า Contact us ในที่นี้คือการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

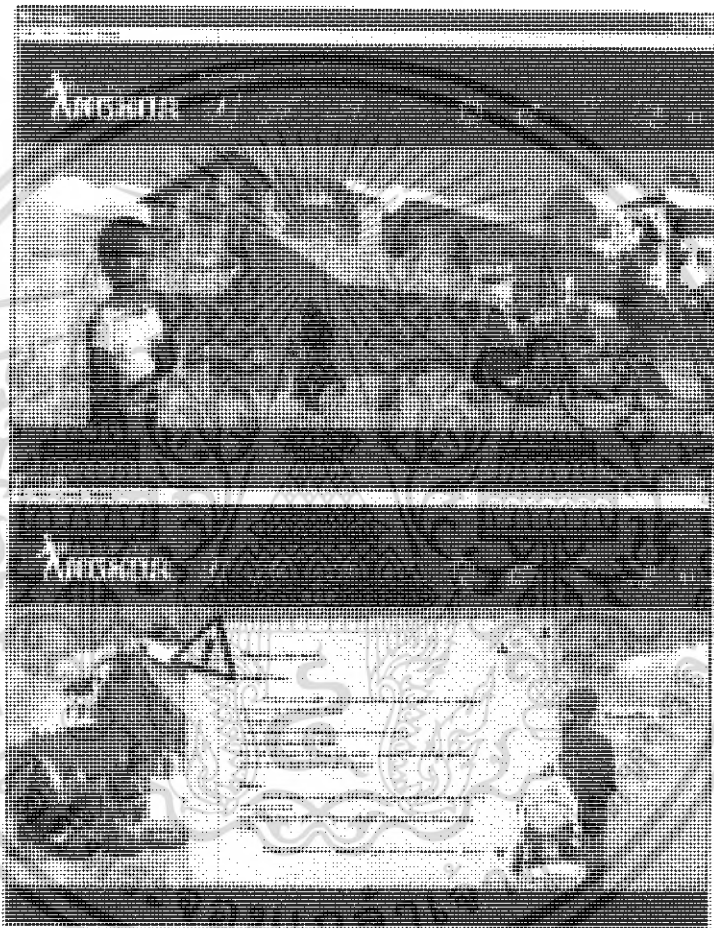
● **เมนูรูปภาพ**

- เด็กหญิงพนมมือ เสมือนเป็นการต้อนรับ จึงใช้เข้าสู่หน้า General Advice
- เครื่องบินสายการบินบางกอก เป็นเมนูเข้าสู่หน้าการเดินทาง Getting There
- ตึกรูปโรงแรม เข้าสู่หัวข้อ How to stay
- ปราสาทนครวัดเข้าสู่หน้า Inside Angkor

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ปราสาทมายน เป็นเมนูเข้าสู่หน้า Interesting Place
- นักท่องเที่ยวหญิงที่กำลังถ่ายรูป เข้าสู่หน้า Gallery
- ป้ายบอกทาง เป็นเมนูเข้าสู่หน้า Link
- และตู้โทรศัพท์ จะนำเข้าสู่หน้า Contact us

หน้า General Advice เป็นหน้าที่ให้ข้อมูลเบื้องต้น



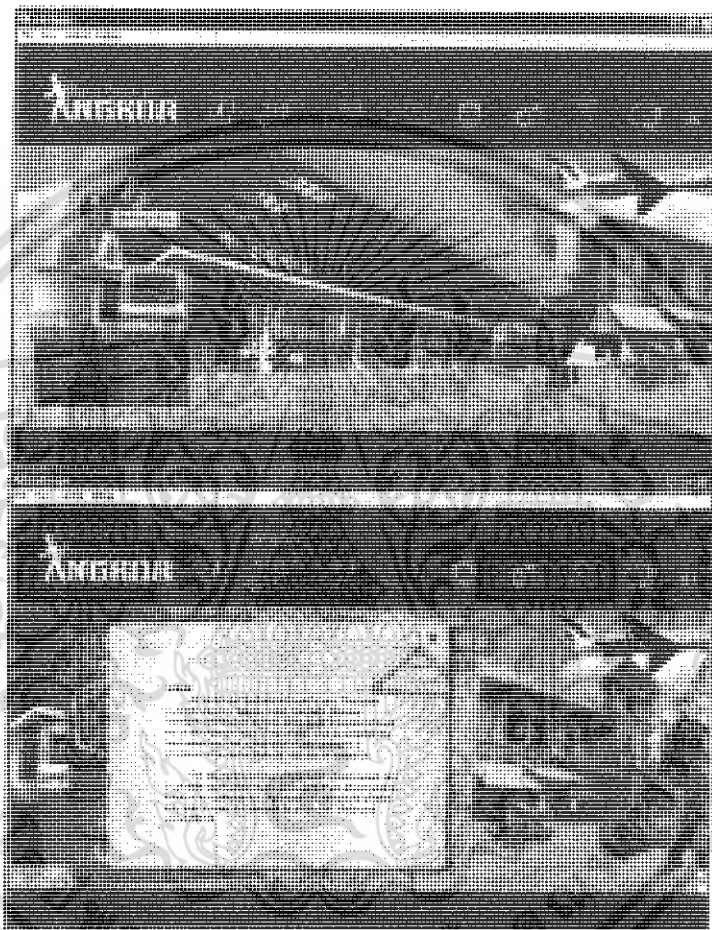
ในการเข้าสู่หน้าย่อยต่างๆ ทุกหน้านี้แต่ละหน้าจะมีเอกลักษณ์ที่ต่างกันคือ การคุมสีของ Background ให้เป็นสี โมโน โทน เพื่อให้ผู้ใช้งานไม่เกิดความรู้สึกสับสนว่าคนอยู่ที่หน้าใด โดยในหน้า General Advice นี้ มีหน้าย่อยต่างๆ 3 หน้าคือ

- หน้า General Advice แทนด้วยสัญลักษณ์เด็กหญิงกำลังไหว เหมือนเป็นการต้อนรับ และให้ข้อมูลว่าประเทศของตนเป็นอย่างไร
- หน้า Culture แทนด้วยรูปแม่ค้านั่งขายของ เพื่อบอกเล่าวัฒนธรรมของคนว่าเป็นอย่างไรบ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- และหน้า Traveler info แทนด้วยนักท่องเที่ยวหันหลังถือแผนที่ และแสดงด้วยป้ายเดือน เพื่อให้ผู้เข้าชมเว็บสังเกตเป็นพิเศษ และในหน้านี้จะมีลูกเล่นเล็กน้อยคือ มีสามล้อถีบเคลื่อนที่ผ่าน

หน้า Getting There เป็นหน้าที่ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเดินทาง

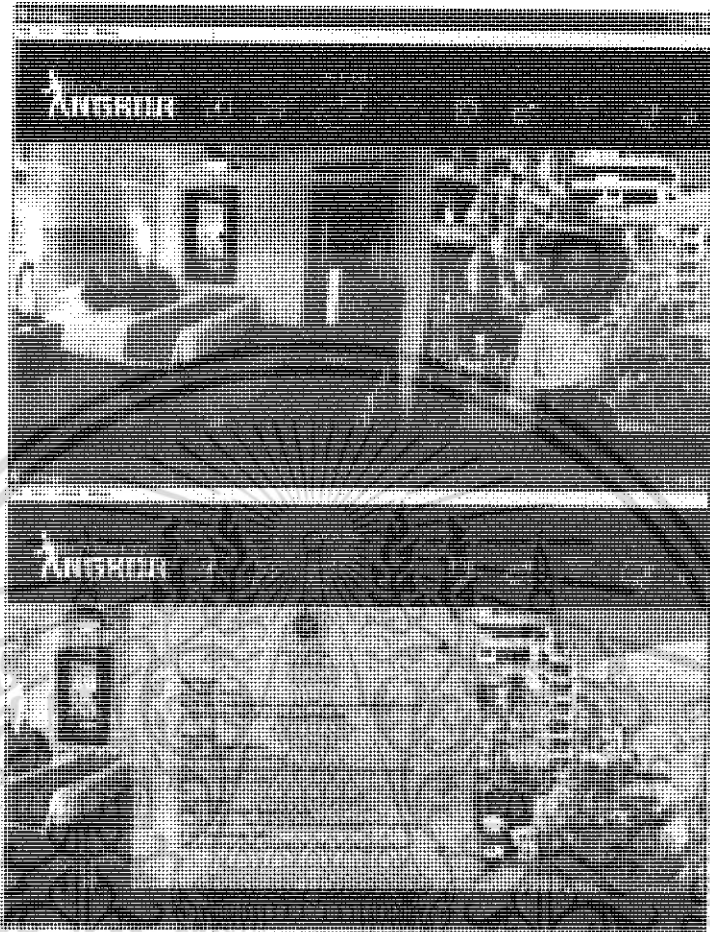


โดยมีหน้าย่อยต่างๆ 3 หน้าดังนี้

- หน้า Getting Visa ใช้แทนด้วย Counter Visa และอธิบายเนื้อหาด้วยแผ่นกระดาษ Visa
- หน้า Getting There แทนด้วยเมนูรูปเครื่องบิน
- หน้า Border Control คือการข้ามแดนใช้แทนด้วยทหารที่กำลังรักษาเขตแดนอยู่ และอธิบายเนื้อหาด้วยหนังสือเดินทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## How to Stay เป็นหน้าที่ให้ข้อมูลเรื่องที่พัก ที่กิน ที่อยู่ และของฝาก

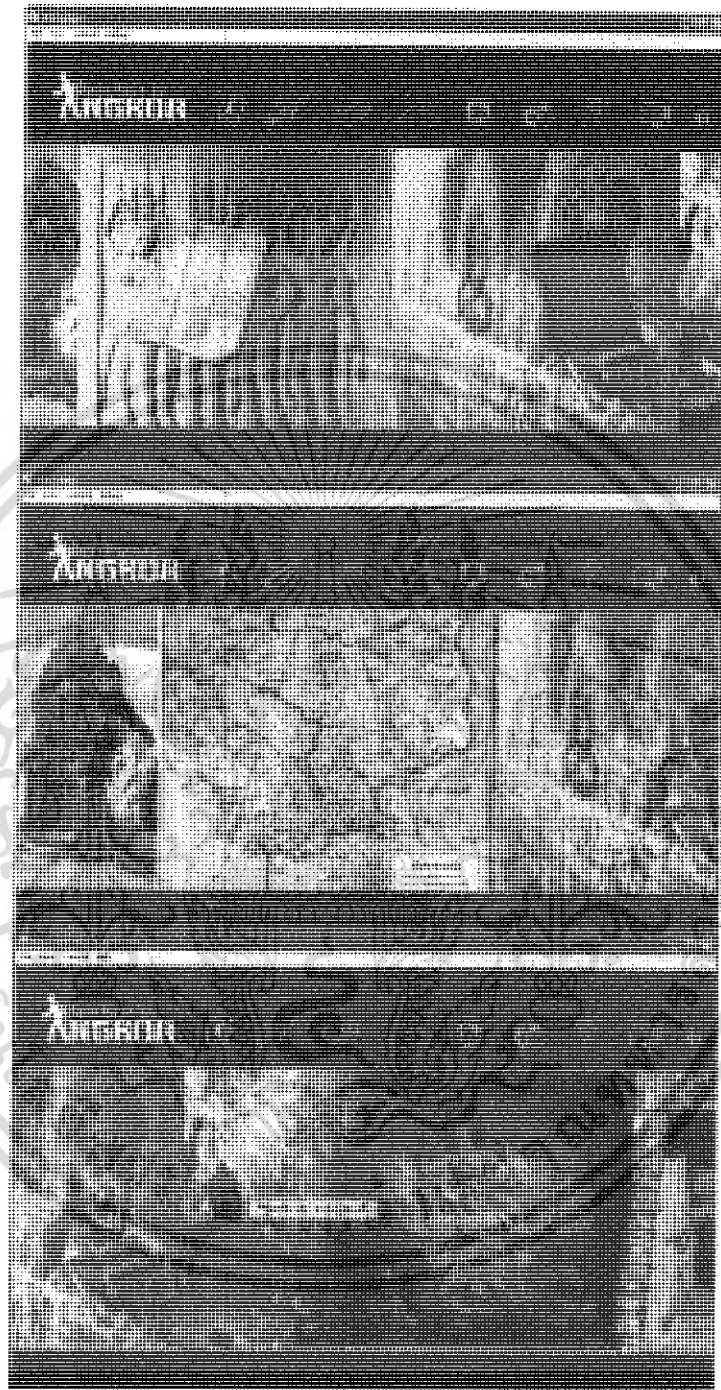


โดยมีเนื้อหาย่อยต่างๆ อีก 3 หน้าเช่นกันคือ

- หน้า Souvenir แทนด้วยรูปแม่ค้าขายผ้าไหม
- หน้า How to Stay แทนด้วยรูปเตียงนอนในโรงแรม และอธิบายข้อมูลด้วยกระดานโน้ตของโรงแรม
- และหน้า Eating out แทนเมนูด้วยรูปรถเงินขายอาหารริมทาง และแสดงเนื้อหาด้วยรูปจานอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้า Inside Angkor ใช้แสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบนครวัด



ในหน้า Inside Angkor นี้จะแสดงข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบนครวัดเป็น 4 หัวข้อคือ

- หน้า Location แสดงข้อมูลด้วยแผนที่เป็นชั้นๆ ตั้งแต่แผนที่ขนาดเล็ก จากนั้นจึงขยายให้ใหญ่ขึ้นเพื่อแสดงเนื้อหาเป็นแผนที่ประเทศกัมพูชา จากนั้นจึงซูมเพื่อให้เห็นรายละเอียดของแผนที่บนครวัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หน้า History แสดงข้อมูลด้วยสมุดบันทึกเก่า เมื่อเปิดเข้าไปจะมีข้อมูลที่เป็นตัวอักษร และทั้งที่เป็นรูปภาพ
- หน้าความเชื่อใช้พระพุทธรูปเป็นสื่อซึ่งเป็นเหมือนเรื่องราวความเชื่อและคำบอกเล่าต่างๆ และอธิบายเนื้อหาด้วยกระดาษเก่า
- หน้า How to built Angkor ใช้ضمัประตู่ทางเข้าเป็นตัวเมนู โดยอธิบายวิธีการสร้างและวัสดุที่ใช้ในเนื้อกระดาษเก่า

หน้า Interesting Place แสดงข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่น่าสนใจอื่นๆ

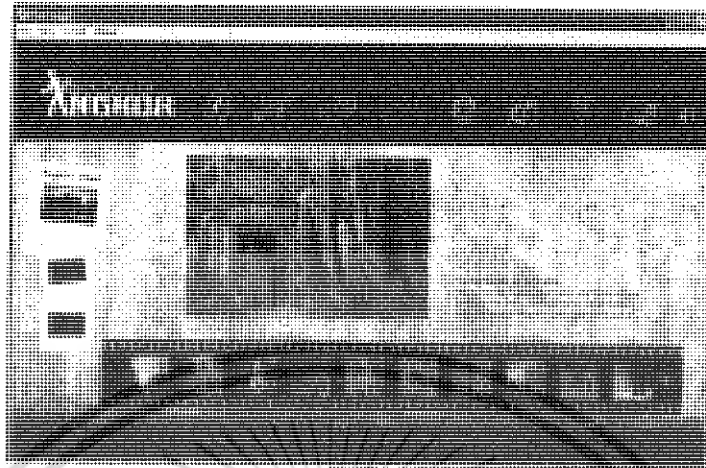


โดยสถานที่ที่น่าสนใจที่ยกตัวอย่างมา มี 2 แห่งคือ

- ปราสาทนครวัด ใช้เมนูแสดงด้วยรูปตัวปราสาทที่มีสัญลักษณ์คือใบหน้าที่ยื่น
- และ Tonle Sap เป็นทะเลสาบน้ำจืดที่ใหญ่อีกแห่งหนึ่งของโลก เข้าสู่หน้านั้นด้วยเมนูรูปกระท่อมที่ตั้งอยู่ข้างทะเลสาป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้า Gallery เป็นหน้าที่ใช้แสดงภาพถ่าย



โดยแบ่งหมวดหมู่ภาพถ่ายออกเป็น 3 หัวข้อคือ หมวดนครวัด หมวดสถานที่น่าสนใจ  
อื่นๆ และ หมวดวิถีชีวิตชาวกำพูชา โดยใช้แถบฟิล์มและ Slide เป็นลูกเล่นในการนำเสนอ

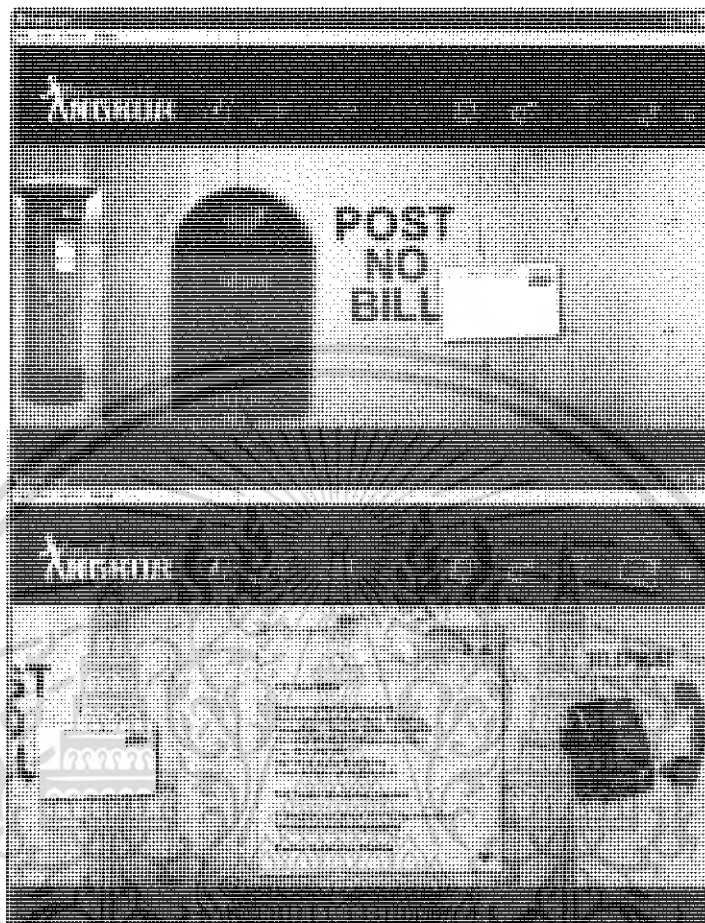
หน้า Link



เป็นหน้าที่แสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเว็บต่างๆ ที่สามารถเชื่อมโยงไปได้ โดยในหน้านี้จะมี  
ลูกเล่น โดยการใช้ป้ายจราจรต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## หน้า Contact us



ในหน้านี้จะแยกย่อยอีกเป็น 3 หัวข้อดังนี้

- เมฆรูป ไปสการ์ด ใช้เป็นหน้าในการส่ง e-mail มาสู่ web master
- เมฆรูปกระดาษโน้ต จะแสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์ สาขาต่างๆ ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
- เมฆรูปตู้โทรศัพท์ เมื่อคลิกก็จะทำการ Down Load ข้อมูลต่างๆ ภายในเว็บทั้งหมด เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถนำข้อมูลออกไปใช้ได้สะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้วิถีคิดและกระบวนการออกแบบ โดยเริ่มต้นจากการค้นหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบนครวัด ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ความเป็นมา และเนื้อหาต่างๆ อีกมากมาย และนำมาประมวลผล เพื่อคัดเอาเฉพาะส่วนที่สำคัญ และจำเป็นในการใช้งาน โดยผ่านการนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดียซึ่งมีลูกเล่นการใช้งานค่อนข้างมาก โดยใช้เทคนิคในการนำเสนอแบบภาพปะติด เนื่องจากสามารถใช้ภาพจริงมาประกอบกันใหม่ให้เกิดเป็นเรื่องราวที่น่าตื่นเต้นและสนุกสนาน ซึ่งการนำภาพต่างๆ มาใช้งานนั้นจะต้องนึกถึงความหมายที่ภาพนั้นสื่อออกมาด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาและ รูปแบบที่นำเสนอ นั้นมิได้ให้ความสนใจในเรื่องความสวยงามอย่างเดียว แต่ยังคงคำนึงถึงเอกลักษณ์และรูปแบบของงานเป็นสำคัญ

ปัญหาของการจัดทำโครงการนี้นั้น มีปัญหาต่างๆ มากมาย ทั้งการหาและรวบรวมข้อมูล การเลือกใช้ภาพต่างๆ ว่าจะหาได้จากแหล่งใด ซึ่งภาพนั้นจะต้องมีความสวยงามและสมบูรณ์ กล่าวคือภาพจะต้องเป็นภาพที่ครบองค์ประกอบโดยรวมจึงสามารถนำมาแยกตัดเป็นชิ้นๆ ได้ หากภาพวัตถุนั้นมีบางส่วนได้ขาดหายไป จำเป็นจะต้องมีการ retouch เพื่อให้ภาพเกิดความสมบูรณ์มากที่สุด และปัญหาที่ข้าพเจ้าคิดว่าสำคัญที่สุดคือ ความรู้เรื่องโปรแกรมที่ใช้งานนั้นคือ macromedia flash 8 ซึ่งโปรแกรม flash เป็นโปรแกรมที่มีความสลับซับซ้อน อีกทั้งตัวข้าพเจ้านั้น มีความรู้ในโปรแกรมนี้นี้แค่พื้นฐานเท่านั้น หากได้มีความรู้เฉพาะด้านมากนัก ปัญหาการทำงานจึงค่อนข้างมาก เช่น การเขียน Action Script เพื่อให้เกิดการ animate ตามที่ข้าพเจ้าต้องการ แต่ข้าพเจ้าไม่มี Code หรือรู้หลักการการทำงานต่างๆ ของ Action Script แต่ละตัว จึงไม่สามารถทำงานได้ จึงได้ถามผู้รู้ หรือบางครั้งจะต้องศึกษาเองโดยการคัดแปลงจาก Action Script ที่ข้าพเจ้าพอทำได้เช่น การเลื่อนและให้เกิดการซ้อนกันของภาพหลักๆ ซึ่งเป็นหัวใจที่สำคัญที่สุดที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ และข้าพเจ้าได้ตัดแปลง Action Script นี้ มาจาก การเลื่อนข้อมูล(ดูได้จากในส่วนของหน้าที่แสดงข้อมูลต่างๆ ในเว็บ) ซึ่งหลักการการทำงานมีความคล้ายคลึงกันเพียงแต่มีความแตกต่างกันเล็กน้อยเท่านั้น ทั้งหมดที่กล่าวมานี้คงเป็นประโยชน์ในกรณีศึกษาต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

ยอด เนตรสุวรรณ, ศรีนัย บุญประเสริฐ. คู่มือนำเที่ยวนครวัด-นครธม. กรุงเทพฯ : สารคดี, 2549  
 ธนบูล แจ่มกระจ่าง. คู่มือนำเที่ยวฉะเชิงเทรา นครวัด นครธม. กรุงเทพฯ : ฐานการพิมพ์, 2549  
 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (23 พฤศจิกายน 2549). Available URL:

[http://www.tat.or.th/download.asp?prov\\_id=32.](http://www.tat.or.th/download.asp?prov_id=32)

Angkor guide. (18 พฤศจิกายน 2549). Available URL:

[http://www.theangkorguide.com/index.html.](http://www.theangkorguide.com/index.html)

Cambodia Culture. (29 ตุลาคม 2549). Available URL

[http://www.world66.com/asia/southeastasia/cambodia.](http://www.world66.com/asia/southeastasia/cambodia)

Cambodia Khmer Art. (29 ตุลาคม 2549). Available URL:

<http://www.mekong.net/cambodia/art.htm>

Center for Southeast Asian studies Northern Illinois University. (7 มกราคม 2550). Available

URL: [http://www.seasite.niu.edu/khmer/song/song\\_set.htm.](http://www.seasite.niu.edu/khmer/song/song_set.htm)

Corbis Corporation. (3 ธันวาคม 2549). Available URL: [http://pro.corbis.com.](http://pro.corbis.com)

Khmer Fonts. (19 พฤศจิกายน 2549). Available URL: [http://www.angkor.com/fonts.shtml.](http://www.angkor.com/fonts.shtml)

Motion graphic. (3 ธันวาคม 2549). Available URL: [http://www.nilacome.com/Website.html.](http://www.nilacome.com/Website.html)

Tales of Asia. (29 ตุลาคม 2549). Available URL: [http://www.talesofasia.com/cambodia.htm.](http://www.talesofasia.com/cambodia.htm)

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายภูวตล สุวรรณบุตร ชื่อเล่น หนุ่ม  
 วันเกิด 27 มิถุนายน พ.ศ. 2528 ภูมิลำเนา จังหวัดสุรินทร์  
 บิดา คต.เดิม สุวรรณบุตร  
 มารดา นางสิริวิภา สุวรรณบุตร  
 ข้าพเจ้าเป็นบุตรคนที่ 2 จากพี่น้องทั้งสิ้น 3 คน  
 การศึกษา

ประถมศึกษา โรงเรียนเมืองสุรินทร์  
 มัธยมศึกษา โรงเรียนสุรวิทยาคาร จังหวัดสุรินทร์ แผนการเรียน วิทย์-คณิตฯ  
 อุดมศึกษา สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี  
 พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้