

เว็บไซต์ขนมไทย Thai Dessert

จัคทำโคย	
นางสาวกนกพร	ภิรมย์จิตร
นางสาวสุรัสวดี	ระวังป่า
นางสาววรรณวิสา	สุภีแคน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562



ชื่อโครงการภาษาไทย ขนมไทย ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ โดย 1. นางสาวกนกพร 2. นางสาวสุรัสวดี ระวังป่า 3. นางสาววรรณวิสา สุภีแคน

Thai Dessert กิรมย์จิตร

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสาร โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทค โนโลยีอรรถวิทย์ พณิชยการ (ATC.)

0

(อาจารย์พรธณา เจือจารย์) อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช) อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์คิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์) ห้วหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ก



ชื่อโครงการภาษาไทย	งนมไทย
ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ	Thai Dessert
โดย 1. นางสาวกนกพร	กิรมย์จิตร
2. นางสาวสุรัสวดี	ระวังป่า
3. นางสาววรรณวิสา	สุภีแคน

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสาร โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชา โครงการ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทค โนโลยีอรรถวิทย์ พณิชยการ (ATC.)

.....

(อาจารย์พรธณา เจือจารย์) อาจารย์ที่ปรึกษา

บทคัดย่อ

หัวข้อโครงการ	เว็บไซต์ขนมไทย					
	Thai Dessert					
ผู้จัดทำโครงการ	นางสาวกนกพร	กิรมย์จิตร				
	นางสาวสุรัสวดี	ระวังป่า				
	นางสาววรรณวิสา	สุภีแคน				
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พรธณา	เจือจารย์				
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์นราภรณ์	บัวนุช				
สาขาวิชา	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ					
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562					

บทคัดย่อ

คณะผู้จัดทำคิดโครงการเพื่อสร้างสื่อเว็บไซต์ขนมไทย เพื่อสร้างเว็บไซต์ให้คนรุ่นหลังได้มา ศึกษาการทำขนมไทยและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเว็บไซต์ขนมไทยและทำความเข้าใจกับขนมไทยแต่ละ ภาคสามารถทำไปประกอบอาชีพ หรือ การสอนได้ เหมาะสำหรับผู้ต้องการศึกษาเกี่ยวกับตัวโปรแกรม เบื้องต้น

ทางคณะผู้จัดทำได้มีการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver Cs6 ใช้ในการออกแบบหน้า เว็บไซต์ และ ใช้ Adobe Photoshop CS5 ในการออกแบบ Logo Banner ใส่รูปภาพและข้อความ ทาง คณะผู้จัดทำได้ทำการเรียนรู้ด้วยตนเองพร้อมทั้งท่านอาจารย์ช่วยแนะนำในบางส่วนจึงทำให้โครงการนี้ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

โครงการนี้ให้ประโยชน์และความรู้ในการใช้โปรแกรม Adobe Drreamweaver Cs6 กับทุกคน ทางคณะผู้จัดทำได้มีการพัฒนาตนเองเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในการสร้างเว็บไซต์ให้ออกมาดูดี และสมบูรณ์

กิตติกรรมประกาศ

เว็บไซต์ขนมไทยฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นมาด้วยความตั้งใจและความพยายามเป็นอย่าง มากโดยได้รับความร่วมมือจากวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการทุกท่านที่เกี่ยวข้องกับ โครงการฉบับนี้ไม่ว่าเป็นอาจารย์ทุกท่าน

ขอขอบพระคุณอาจารย์พรธณา เจือจารย์ ที่ปรึกษาหลักโครงการ และอาจารย์นราภรณ์ บัวนุช ที่ปรึกษาร่วมโครงการ ที่ได้ให้การสนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ รวมทั้งคำปรึกษาตักเตือนส่วนที่ผิดพลาดของโครงการนี้ ขอขอบคุณวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์ พณิชยการ ที่ได้ให้สถานที่ในการจัดทำอินเทอร์เน็ตสำหรับนักศึกษา พร้อมทั้งขอขอบพระคุณท่าน คณะกรรมการในการสอบที่ให้คำติชมในการสอบวิชาโครงการ เพื่อที่คณะผู้จัดทำได้นำไป ปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่องให้ดีขึ้นเพื่อที่โครงการครั้งนี้จะได้ออกมาอย่างสมบูรณ์ ขอขอบคุณผู้ปกครองคณะผู้จัดทำทุกท่านที่คอยให้กำลังใจและให้โอกาสใน การศึกษาที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ รวมทั้งเพื่อนๆ ปวช.3/9 ทุกคนที่คอยช่วยให้ คำปรึกษาและคอยให้กำลังใจ การจัดทำโครงการนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ รหัสวิชา 2204-8501 หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยคณะผู้จัดทำได้จัดทำโครงการประเภท เว็บไซต์ เรื่อง ขนมไทยโดยมีการสร้างเว็บไซต์เพื่อนำเสนอผลงานแก่ผู้ที่สนใจในเว็บไซต์ขนมไทย เว็บไซต์ที่ทางคณะผู้จัดทำได้จัดทำนั้น ประกอบไปด้วยความรู้เกี่ยวกับขนมไทย และ วิธีการทำส่วนผสมของขนมไทย ขนมไทยเป็นขนมที่น่าสนใจและเข้าถึงขนมไทยได้อย่างแท้จริง ขนมไทยมีความสำคัญต่อคนไทย และสามารถเอาไปใช้ในพิธีการสำคัญต่าง ๆ ของคนไทย เช่น พิธี งานแต่งงาน งานบวช และงานบุญต่าง ๆ และขนมไทยมีประวัติกวามเป็นมาเป็นที่มาน่าสนใจอย่าง ยิ่งและวิธีการที่สืบต่อกันมารุ่นต่อรุ่น จึงยกเรื่องขนมไทยขึ้นมาใหม่เพื่อให้ทั้งนี้การทำเว็บไซต์ขนม ไทยตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบันโดยเว็บไซต์แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับขนมไทยแต่ละชนิด เพื่อแสด ออกในรูปแบบของเว็บไซต์โดยเว็บไซต์ได้มีการเชื่อมข้อมูลของเพจแต่ละเพจเข้าด้วยกันอย่าง สมบูรณ์

หากโครงการนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ทางกณะผู้จัดทำ ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ และจะ ดำเนินการพัฒนาผลงานทางด้านกอมพิวเตอร์ให้พัฒนาให้ดีขึ้นไป

> คณะผู้จัดทำ 10 มกราคม 2563

สารบัญ

หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ป
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	٩
สารบัญ	จ
สารบัญ (ต่อ)	ม
สารบัญรูป	ц
สารบัญตาราง	ปู
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาคว่าจะใด้รับ	2
1.5 แผนการคำเนินงาน	3
1.6 เครื่องมือที่ใช้	4
1.7 งบประมาณในการดำเนินการ	4
บทที่ 2 ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ระบบงานในปัจจุบัน	5
2.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบงานปัจจุบัน	6
2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.4 การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบงาน	33

หน้า

6 13 16 (10)	
	หน้า
บทที่ 3 การออกแบบงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์	
3.1 การออกแบบแผนภาพบริบท (Context Diagram)	34
3.2 การออกแบบ Site map	57
3.3 การออกแบบ Story Board	70
3.4 การออกแบบ Input Design	82
3.5 การออกแบบ Output Design	82
บทที่ 4 การพัฒนาระบบ	
4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้	83
4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา	83
4.3 วิธีการติดตั้งโปรแกรมและระบบ	84
4.4 วิธีการใช้งาน	87
บทที่ 5 สรุปการทำโครงการ	
5.1 สรุปผลการทำโครงการ	99
5.2 สรุปขนาดของโปรแกรม	99
5.3 สรุปข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน	100
5.4 สรุปการคำเนินงานจริง(Gantt Chart)	102
5.5 สรุปค่าใช้จ่ายในการคำเนินงานจริง	103
บรรณานุกรม	104
ภาคผนวก	
- ใบขอเสนออนุมัติโครงการระบบคอมพิวเตอร์ (ATC.01)	105
- ใบขอเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (ATC.02)	106
- ใบขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)	107
- ใบรายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.04)	108
- ใบบันทึกการเข้าพบที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)	109
- ใบบันทึกการเข้าพบที่ปรึกษาโครงการ (ATC.06)	111
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	112

สารบัญ (ต่อ)

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 2.1 ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	05
รูปที่ 2.2 ปัญหาระบบงานในปัจจุบัน	06
รูปที่ 2.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี	09
รูปที่ 3.1 การออกแบบ Site Map	57
รูปที่ 3.2 การออกแบบ Story Board	70
รูปที่ 3.3 Home	70
รูปที่ 3.6 ภาคเหนือ	72
รูปที่ 3.7 ภาคกลาง	72
รูปที่ 3.8 ภาคอีสาน	73
รูปที่ 3.9 ภาคใต้	73
รูปที่ 3.10 ประเภทของขนม	74
รูปที่ 3.11 ขนมประเภทใข่	74
รูปที่ 3.12 ขนมประเภทนึ่ง	75
รูปที่ 4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้	83
รูปที่ 4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา	83
รูปที่ 4.3 วิธีการติดตั้งโปรแกรม	84
รูปที่ 4.4 วิธีการใช้งานเว็บไซต์	86
รูปที่ 4.5 Index เพื่อเข้าหน้าเว็บไซต์แรก	86
รูปที่ 4.6 เปิดโปรแกรมเว็บบราวเซอร์และพิมพ์ E:/เว็บไซต์ขนมไทย/ Index	86
รูปที่ 4.7 หน้าเข้าสู่ระบบ (Index)	87
รูปที่ 4.8 หน้าหลักของระบบ (Home)	87
รูปที่ 4.9 หน้า History	88
รูปที่ 4.10 หน้า Sweets in each region	88
รูปที่ 4.11 หน้าภาคเหนือ	89

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1.1 แผนการคำเนินงาน (Gantt Chart)	3
ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน	4
ตารางที่ 5.1ขนาดของโปรแกรม	98
ตารางที่ 5.1ขนาดของโปรแกรม (ต่อ)	99
ตารางที่ 5.2 สรุปเวลาการคำเนินงานจริง	101
ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการคำเนินงานจริง	102

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา

ปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสาร ทั้งค้านการศึกษา ค้านธุรกิจค้านกฎหมาย ฯลฯ โดยเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาให้มีประสิทธิภาพเพื่อรองรับความ ต้องการของผู้ใช้ในยุคดิจิทัล ซึ่งมีการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วค้วยเหตุนี้จึงเป็นปัจจัย สำคัญที่ทำให้บุคคลทั่วไปได้เห็นถึงความจำเป็นของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทั้งรูป รูปแบบการ นำเสนอแบบเว็บไซต์มัลติมีเดีย และสารสนเทศทั่วไปที่ปัจจุบันได้มีการนำเสนอสื่อที่น่าสนใจทั้ง ในยุคปัจจุบันและอนาคต สร้างเว็บไซต์หรือสนับสนุนให้มีการรับเว็บไซต์มีความสำคัญอย่างไร โดยเฉพาะองก์การธุรกิจ ปัจจุบันเว็บไซต์เปรียบเสมือนสิ่งหนึ่งที่ไม่อาจขาดได้

งนมไทยเป็นงนมที่น่าสนใจและเข้าถึงงนมไทยได้อย่างแท้จริง งนมไทยมีความสำคัญต่อ คนไทย และสามารถเอาไปใช้ในพิธีการสำคัญต่าง ๆ งองคนไทย เช่น พิธีงานแต่งงาน งานบวช และงานบุญต่าง ๆ และงนมไทยมีประวัติความเป็นมาเป็นที่มาน่าสนใจอย่างยิ่งและวิธีการที่สืบต่อ กันมารุ่นต่อรุ่น จึงยกเรื่องงนมไทยขึ้นมาใหม่เพื่อให้ทั้งนี้การทำเว็บไซต์งนมไทยตั้งแต่สมัยอดีต งนถึงปัจจุบันโดยเว็บไซต์แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับงนมไทยแต่ละชนิด เพื่อแสดออกในรูปแบบงอง เว็บไซต์โดยเว็บไซต์ได้มีการเชื่อมข้อมูลงองเพจแต่ละเพจเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์

ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงได้คำนึงถึงความสำคัญของการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับขนมไทยแต่ละ ชนิดของขนมไทยรวมทั้งมีเอกลักษณ์ด้านวัฒนธรรมประจำชาติไทยมีความละเอียดอ่อนประณีตใน การเลือกสรรวัตถุดิบ วิธีการทำที่พิธีพิถัน รสชาติอร่อยหอมหวาน สีสันสวยงาม รูปลักษณ์ชวนน่า รับประทาเพื่อเผยแพร่องก์กวามรู้ให้บุคนรุ่นหลังได้เห็นถึงขนมประจำชาติ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อสร้างเว็บไซต์ "ขนมไทย"
- เพื่อส่งเสริมให้คนไทยรู้จักขนมไทยมากขึ้น
- 3. เพื่ออนุรักษ์ขนมไทยให้คงอยู่กับประเทศไทยต่อไป

1.3 ขอบเขตการศึกษา

- 1. มีการแทรกวิดีโอเว็บไซต์
- 2. มีการแทรกเสียงในเว็บไซต์
- 3. มีการแทรก Rollover Image

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1. ได้เว็บไซต์เกี่ยวกับขนมไทย
- 2. ได้รู้จักการนำไปใช้ประโยชน์การเลือกขนมไทย
- 3. ได้นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้และสามารถนำไปสอน หรือ ประกอบอาชีพก็
- ได้

1.5 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

a - a	ģ	มิถุนา	ยน 6	2	វា	ารกฎ	าคม 6	2	ĺ	สิงหา	คม 62	2	กันยายน 62		2		
รายการ ภาคเรยนท 1	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	ระยะเวลา
อบรมการทำโครงการ																	11-12 มิถุนายน 62
นักศึกษา ปวช.3 และปวส.2																	
เสนอหัวข้อ ATC.01 โครงการ																	14 มิถุนายน -3
50บที่ 1 (บทที่1+ลงทะเบียน ออนไลน์)																	กรกฎาคม 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1					< →												5 กรกฎาคม 62
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2					• •												6 กรกฎาคม 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2						• •											9 กรกฎาคม 62
ส่งบทที่ 2							•	-									18-25 กรกฎาคม 62
ส่งบทที่ 3								•			•						1-17 สิงหาคม 62
สอบหัวข้อโครงการ (รอบเอกสาร)											+						20-24 สิงหาคม 62
ประกาศผลสอบ												••	•				29 สิงหาคม 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50%														••			10-16 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60%															••		17-23 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70%																••	24-30 กันยายน 62
รายอาร อาอเรียนที่ อ	พ	ฤศจิก	ายน	62	j	ธันวา	คม 62	2	9	มกรา	คม 63	3	กุ	มภาท์	งันธ์ (63	ระยะเวลา
3 1811 1 3 31 1918 38 18 11 2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 90%	•	•															2 พฤศจิกายน 62
ส่งความคืบหน้า 100%		••															9 พฤศจิกายน 62
สอบโปรแกรม ระคับปวส.2		+	•														10 พฤศจิกายน 62
สอบโปรแกรม ระคับ ปวช.3			•	→													24 พฤศจิกายน 62
ส่งบทที่ 4									•								11-21 ธันวาคม 62
ส่งบทที่ 5										•			•				14-26 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ซีดี และค่าเข้าเล่ม													•				27 มกราคม – 3 กุมภาพันธ์ 2563

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

1.6 เครื่องมือที่ใช้พัฒนาโปรแกรม

1. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS5	ใช้สำหรับการเชื่อมเว็บไซต์
2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	ใช้สำหรับตัด ตกแต่งรูป
3. โปรแกรม Microsoft word 2016	ใช้สำหรับพิมพ์รายงาน

1.7 งบประมาณการดำเนินงาน

ຄຳດັບ	รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
1	กระดาษ A4	1 รีม	240
2	ค่าปริ้น	1 รีม	600
3	ค่ารวมเล่ม	1 เล่ม	200
4	ค่าCD	2 แผ่น	40
		รวมเป็นเงิน	1,100

ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน

บทที่ 2

ระบบทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสาร ทั้งค้านการศึกษา ด้านธุรกิจค้านกฎหมาย ฯลฯ โดยเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาให้มีประสิทธิภาพเพื่อรองรับความ ต้องการของผู้ใช้ในยุคดิจิทัล ซึ่งมีการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วด้วยเหตุนี้จึงเป็นปัจจัย สำคัญที่ทำให้บุคคลทั่วไปได้เห็นถึงความจำเป็นของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทั้งรูป รูปแบบการ นำเสนอแบบเว็บไซต์มัลติมีเดีย และสารสนเทศทั่วไปที่ปัจจุบันได้มีการนำเสนอสื่อที่น่าสนใจทั้ง ในยุคปัจจุบันและอนาคต สร้างเว็บไซต์หรือสนับสนุนให้มีการรับเว็บไซต์มีความสำคัญอย่างไร โดยเฉพาะองก์การธุรกิจ ปัจจุบันเว็บไซต์เปรียบเสมือนสิ่งหนึ่งที่ไม่อาจขาดได้

งนมไทยเป็นงนมที่น่าสนใจและเข้าถึงงนมไทยได้อย่างแท้จริง งนมไทยมีความสำคัญต่อ คนไทย และสามารถเอาไปใช้ในพิธีการสำคัญต่าง ๆ งองคนไทย เช่น พิธีงานแต่งงาน งานบวช และงานบุญต่าง ๆ และงนมไทยมีประวัติความเป็นมาเป็นที่มาน่าสนใจอย่างยิ่งและวิธีการที่สืบต่อ กันมารุ่นต่อรุ่น จึงยกเรื่องงนมไทยขึ้นมาใหม่เพื่อให้ทั้งนี้การทำเว็บไซต์งนมไทยตั้งแต่สมัยอดีต งนถึงปัจจุบันโดยเว็บไซต์แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับงนมไทยแต่ละชนิด เพื่อแสดออกในรูปแบบงอง เว็บไซต์โดยเว็บไซต์ได้มีการเชื่อมข้อมูลงองเพจแต่ละเพจเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์

ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงได้คำนึงถึงความสำคัญของการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับขนมไทยแต่ละ ชนิดของขนมไทยรวมทั้งมีเอกลักษณ์ด้านวัฒนธรรมประจำชาติไทยมีความละเอียดอ่อนประณีตใน การเลือกสรรวัตถุดิบ วิธีการทำที่พิธีพิถัน รสชาติอร่อยหอมหวาน สีสันสวยงาม รูปลักษณ์ชวนน่า รับประทาเพื่อเผยแพร่องก์กวามรู้ให้บุคนรุ่นหลังได้เห็นถึงขนมประจำชาติ

2.2 ปัญหาระบบงานในปัจจุบัน

1.ปัจจุบันกลุ่มผู้ที่จะศึกษาเกี่ยวกับงนมไทยยังเข้าถึงข้อมูลไม่ชัคเจน

2.เนื้อหาที่นำมารวบรวมกันบางอย่างก็ไม่ประติดประต่อกันหรือบางอย่างเนื้อหาก็ไม่ ตรงกัน

3.ในบางเว็บไซต์อาจนำเสนอไม่เข้าใจหรือข้อมูลและรูปภาพขัดข้อง

4.การศึกษาเนื้อหาจากหนังสือเพียงอย่างเดียวนั้นไม่ค่อยมีความน่าสนใจเนื่องจากรูปและสี ในการนำเสนอน้อย

5.การเผยแพร่ข้อมูลมีน้อยไม่กว้างขวาง

2.3ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

หลักการออกแบบเนื้อหา

เว็บไซต์ หมายถึง หน้าเว็บหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ส่วนใหญ่จัดทำ ขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้ในเวิลด์ไวด์เว็บ หน้าแรกของเว็บไซต์ที่ เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะเรียกว่า โฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะใช้เพื่อที่จะดูข้อมูล ในเว็บไซต์นั้น ซึ่ง ได้แก่ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่าง ๆการเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไป นิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ในลักษณะของเว็บไซต์

องค์ประกอบที่ควรพิจารณาในการจัดทำเว็บไซต์มีดังนี้

1.ความเรียบง่าย (Simplicity) หมายถึง การจำกัดองค์ประกอบเสริมให้เหลือเฉพาะ องค์ประกอบหลัก กล่าวคือในการสื่อสารเนื้อหากับผู้ใช้นั้น เราต้องเลือกเสนอสิ่งที่เราต้องการ นำเสนอจริง ๆ ออกมาในส่วนของกราฟิก สีสัน ตัวอักษรและภาพเคลื่อนใหวต้องเลือกให้พอเหมาะ ถ้าหากมีมากเกินไปจะรบกวนสายตาและสร้างความถำคาญต่อผู้ใช้ ตัวอย่างเว็บไซต์ที่ได้รับการ ออกแบบที่คีได้แก่ เว็บไซต์ของบริษัทใหญ่ ๆ อย่างเช่นApple Adobe Microsoft หรือ Kokia ที่มีการ ออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานสะดวก

2. ความสม่ำเสมอ (Consistency) หมายถึง การสร้างความสม่ำเสมอให้เกิดขึ้นตลอดทั้ง เว็บไซต์ โดยอาจเลือกใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ก็ได้ เพราะถ้าหากว่าแต่ละหน้าใน เว็บไซต์นั้นมีความแตกต่างกันมากจนเกินไป อาจทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนและไม่แน่ใจว่ากำลังอย ในเว็บไซต์เดิมหรือไม่ เพราะฉะนั้นการออกแบบเว็บไซต์ในแต่ล่ะหน้าควรที่จะมีรูปแบบ สไตล์ ของกราฟิก ระบบเนวิเกชั่น (Navigation) และโทนสีที่มีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์ 3. ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity)ในการออกแบบเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงลักษณะขององค์กร เป็นหลัก เนื่องจากเว็บไซต์จะสะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กร การเลือกใช้ตัวอักษร ชุดสี รูปภาพหรือกราฟิก จะมีผลต่อรูปแบบของเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น ถ้าเราต้อง ออกแบบเว็บไซต์ของธนาการแต่เรากลับเลือกสีสันและกราฟิกมากมาย อาจทำให้ผู้ใช้คิดว่าเป็น เว็บไซต์ของสวนสนุกซึ่งส่งผลต่อความเชื่อถือขององค์กรได้

4. เนื้อหา (Useful Content)ถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในเว็บไซต์ เนื้อหาในเว็บไซต์ต้อง สมบูรณ์และได้รับการปรับปรุงพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ ผู้พัฒนาต้องเตรียมข้อมูลและเนื้อหาที่ ผู้ใช้ต้องการให้ถูกต้องและสมบูรณ์ เนื้อหาที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาที่ทีมผู้พัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง และไม่ไปซ้ำกับเว็บอื่น เพราะจะถือเป็นสิ่งที่ดึงดูดผู้ใช้ให้เข้ามาเว็บไซต์ได้เสมอ แต่ถ้าเป็นเว็บที่ ถึงค์ข้อมูลจากเว็บอื่น ๆ มาเมื่อใดก็ตามที่ผู้ใช้ทราบว่า ข้อมูลนั้นมาจากเว็บใด ผู้ใช้ก็ไม่จำเป็นต้อง กลับมาใช้งานลิงค์เหล่านั้นอีก

5. ระบบเนวิเกชั่น (User-Friendly Navigation)เป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญต่อ เว็บไซต์มาก เพราะจะช่วยไม่ให้ผู้ใช้เกิดความสับสนระหว่างดูเว็บไซต์ ระบบเนวิเกชั่นจึง เปรียบเสมือนป้ายบอกทาง ดังนั้นการออกแบบเนวิเกชั่น จึงควรให้เข้าใจง่าย ใช้งานได้สะดวก ถ้ามี การใช้กราฟิกก็ควรสื่อความหมาย ตำแหน่งของการวางเนวิเกชั่นก็ควรวางให้สม่ำเสมอ เช่น อยู่ ตำแหน่งบนสุดของทุกหน้าเป็นต้น ซึ่งถ้าจะให้ดีเมื่อมีเนวิเกชั่นที่เป็นกราฟิกก็ควรเพิ่มระบบเนวิ เกชั่นที่เป็นตัวอักษรไว้ส่วนล่างด้วย เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ที่ยกเลิกการแสดงผล ภาพกราฟิกบนเว็บเบราเซอร์

6. คุณภาพของสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในเว็บไซต์ (Visual Appeal)ลักษณะที่น่าสนใจของ เว็บไซต์นั้น ขึ้นอยู่กับความชอบส่วนบุคคลเป็นสำคัญ แต่โดยรวมแล้วก็สามารถสรุปได้ว่าเว็บไซต์ ที่น่าสนใจนั้นส่วนประกอบต่าง ๆ ควรมีคุณภาพ เช่น กราฟิกควรสมบูรณ์ไม่มีรอยหรือขอบขั้นบัน ได้ให้เห็น ชนิดตัวอักษรอ่านง่ายสบายตา มีการเลือกใช้โทนสีที่เข้ากันอย่างสวยงาม เป็นต้น

7. ความสะดวกของการใช้ในสภาพต่าง ๆ (Compatibility) การใช้งานของเว็บไซต์นั้นไม่ ควรมีขอบจำกัด กล่าวคือ ต้องสามารถใช้งานได้ดีในสภาพแวดล้อมที่หลากหลายไม่มีการบังคับให้ ผู้ใช้ต้องติดตั้งโปรแกรมอื่นใดเพิ่มเติม นอกเหนือจากเว็บบราวเซอร์ควรเป็นเว็บที่แสดงผลได้ดีใน ทุกระบบปฏิบัติการ สามารถแสดงผลได้ในทุกความละเอียดหน้าจอ ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ที่มี ผู้ใช้บริการมากและกลุ่มเป้าหมายหลากหลายควรให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ให้มาก 8. ความคงที่ในการออกแบบ (Design Stability)ถ้ำต้องการให้ผู้ใช้งานรู้สึกว่าเว็บไซต์มี กุณภาพ ถูกต้อง และเชื่อถือได้ ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ต้อง ออกแบบวางแผนและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ ถ้าเว็บที่จัดทำขึ้นอย่างลวก ๆ ไม่มีมาตรฐาน การออกแบบและระบบการจัดการข้อมูล ถ้ามีปัญหามากขึ้นอาจส่งผลให้เกิดปัญหาและทำให้ผู้ใช้ หมดความเชื่อถือ

9. ความคงที่ของการทำงาน (Function Stability)ระบบการทำงานต่าง ๆ ในเว็บไซต์ควรมี ความถูกต้องแน่นอน ซึ่งต้องได้รับการออกแบบสร้างสรรค์และตรวจสอบอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ลิงค์ต่าง ๆ ในเว็บไซต์ ต้องตรวจสอบว่ายังสามารถลิงค์ข้อมูลได้ถูกต้องหรือไม่ เพราะเว็บไซต์อื่น อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ปัญหาที่เกิดจากลิงค์ ก็คือ ลิงค์ขาด ซึ่งพบได้บ่อยเป็นปัญหาที่ สร้างความรำคาญกับผู้ใช้เป็นอย่างมาก

สิ่งที่ผู้ใช้ต้องการจากเว็บ

หลังจากที่ได้เป้าหมายและกลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์แล้ว ลำดับต่อไปคือการออกแบบ เว็บไซต์เพื่อดึงดูดผู้ใช้งานให้ได้นานที่สุด ด้วยการสร้างสิ่งที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดผู้ใช้โดยทั่วไปแล้ว สิ่งที่ผู้ใช้กาดหวังจากการเข้าชมเว็บไซต์หนึ่ง ได้แก่

- ข้อมูลและการใช้งานที่เป็นประโยชน์
- ข่าวและข้อมูลที่น่าสนใจ
- การตอบสนองต่อผู้ใช้
- ความบันเทิง

ข้อมูลหลักที่ควรมีอยู่ในเว็บไซต์

เมื่อเราทราบถึงความต้องการที่ผู้ใช้ต้องการได้รับเมื่อเข้าชมเว็บไซต์หนึ่ง ๆ แล้ว เราก็ ออกแบบเว็บไซต์ให้มีข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการ ซึ่งข้อมูลต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่กาดหวังจะ ได้รับเมื่อเข้าไปชมเว็บไซต์

- ข้อมูลเกี่ยวกับขนมไทย
- รายละเอียดของขนมไทย
- ข่าวความคืบหน้าของขนมไทย

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี

ทุกคนคงได้รู้จักแม่สีหรือสีขั้นต้น (primary color) ทั้งสามซึ่งประกอบด้วย สีแดง,เหลือง และน้ำเงิน มาก่อนจากการศึกษาในอดีต เหตุที่สีทั้งสามนี้ถือว่าเป็นแม่สีหลัก ก็เพราะว่าสีทั้งสาม เป็นสีที่ไม่สามารถเกิดขึ้นจากการผสมของสีอื่น ๆ และยังเป็นต้นกำเนิดของสีอื่น ๆที่เหลือทั้งหมด ต่อไปก็เป็นสีขั้นที่ 2 ที่เกิดจากการผสมของสีขั้นต้นเข้าด้วยกัน โดยที่ สีแดงกับสีเหลืองได้เป็นสีส้ม ,สีเหลืองกับน้ำเงินได้เป็นเขียว และสีน้ำเงินกับแดงได้เป็นม่วง ต่อจากนั้นก็เป็นสีขั้นที่ 3 ซึ่งเกิดจาก การผสมของสีขั้นต้นกับสีขั้นที่ 2 ที่อยู่ติดกันทั้งสองด้าน ในที่สุดเราก็จะได้สีขั้นที่ 3 ทั้งหมด 6 สี โดยสีขั้นต้น 1 สี ทำให้เกิดสีขั้นที่สาม 2 สี ดังนี้ : เหลือง-ส้ม , แดง-ส้ม , แดง-ม่วง , น้ำเงิน-ม่วง ,น้ำ เงิน-เขียว และเหลือง-เขียว เมื่อเรารู้ที่มาของสีต่างๆดีแล้ว ในขั้นต่อไปจะเป็นเรื่องของพื้นฐานการ ผสมสี การจัดระบบสี และรูปแบบของชุดสีพื้นฐาน

แสดงตัวอย่างสีขั้นต่างๆ



รูปที่ 2.1 รูปแสดง โครงสร้างการผสมสี

ประโยชน์ของสีในรูปแบบต่างๆ มีดังนี้

-สีสามารถชักนำสายตาผู้อ่านให้ไปยังทุกบริเวณในหน้าเว็บเพจ ผู้อ่านจะมีการเชื่อมโยง กวามรู้สึกกับบริเวณของสีในรูปแบบที่กาดหวังได้ การเลือกเฉคสีและตำแหน่งของสีอย่างรอบคอบ ในหน้าเว็บ สามารถนำทางให้ผู้อ่านติดตามเนื้อหาในบริเวณต่างๆ ตามที่เรากำหนดได้ วิธีนี้จะเป็น ประโยชน์อย่างมากเมื่อคุณต้องการให้ผู้อ่านให้ความสนใจกับส่วนใดส่วนหนึ่งในเว็บไซต์เป็น พิเศษ เช่น ข้อมูลใหม่ โปรโมชั่นพิเศษ หรือบริเวณที่ไม่ก่อยได้รับความสนใจมาก่อน -สีช่วยเชื่อม โยงบริเวณที่ได้รับการออกแบบเข้าด้วยกัน ผู้อ่านจะมีความรู้สึกว่าบริเวณที่มีสี เดียวกันจะมีความสำคัญเท่ากัน วิธีการเชื่อม โยงแบบนี้ช่วยจัดกลุ่มของข้อมูลที่มีความสัมพันธ์อย่าง ไม่เด่นชัดเข้าด้วยกันได้

-สีสามารถนำไปใช้ในการแบ่งบริเวณต่างๆ ออกจากกัน ทำนองเคียวกับการเชื่อมโยง บริเวณที่มีสีเหมือนกันเข้าด้วยกันในขณะเดียวกันก็เป็นการแบ่งแยกบริเวณที่มีสีต่างกันออกจากกัน

-สีสามารถใช้ในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่านสายตาผู้อ่านมักจะมองไปยังสีที่มีลักษณะ เด่น หรือผิดปกติเสมอ การออกแบบเว็บไซต์ด้วยการเลือกใช้สีอย่างรอบคอบ ไม่เพียงแต่จะกระตุ้น กวามสนใจของผู้อ่านเพียงเท่านั้น แต่ยังช่วยหน่วงเหนี่ยวให้พวกเขาอยู่ในเว็บไซต์ได้นานยิ่งขึ้น ส่วน เว็บไซต์ที่ใช้สีไม่เหมาะสม เสมือนเป็นการขับไล่ผู้ชมไปสู่เว็บอื่นที่มีการออกแบบที่ดีกว่า

-สีสามารถสร้างอารมณ์ โดยรวมของเว็บเพจ และกระตุ้นความรู้สึกตอบสนองจากผู้ชมได้ นอกเหนือจากความรู้สึกที่ได้รับจากสีตามหลักจิตวิทยาแล้ว ผู้ชมยังอาจมีอารมณ์และความรู้สึก สัมพันธ์กับสีบางสีหรือบางกลุ่มเป็นพิเศษ

-สีช่วยสร้างระเบียบให้กับข้อความต่างๆ เช่น การใช้สีแยกส่วนระหว่างหัวเรื่องกับตัวเรื่อง หรือการสร้างความแตกต่างให้กับข้อความบางส่วน โดยใช้สีแดงสำหรับคำเตือน หรือใช้สีเทา สำหรับสิ่งที่เป็นทางเลือกนอกเหนือจากการใช้สีช่วยในการออกแบบแล้วสียังสามารถส่งเสริม เอกลักษณ์ขององค์กรหรือหน่วยงานนั้นๆ ได้ ใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ขององค์กรมาเป็นโทนสีหลัก ของเว็บไซต์

-การออกแบบเกี่ยวกับสีไม่ใช่เรื่องง่าย แม้ว่าจะมีกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่ช่วยในการสร้างชุดสี (color scheme) ที่มีประโยชน์มากมาย แต่ก็มีแนวทางและความเข้าใจผิดจำนวนมากที่จะนำไปสู่การ สร้างชุดสีที่ให้ความรู้สึกไม่เหมาะสม ในบางสถานการณ์อาจใช้สีเป็นเพียงเครื่องประคับอย่างหนึ่ง ในการออกแบบ แต่ในทางตรงกันข้าม การใช้สีที่มากเกินไป อาจทำให้ไปบดบังองค์ประกอบอื่นๆ ในหน้าเว็บเพจได้ ดังนั้นการเลือกใช้สีให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์จึงเป็นเรื่องสำคัญ แม้ว่าการ เลือกชุดของสีมาใช้ในเว็บเพจก่อนข้างจะขึ้นอยู่กับความชอบของแต่ละคน อย่างน้อยเราควรมีคว เข้าใจถึงหลักการใช้สีเบื้องต้น ที่จะช่วยในการเลือกใช้สีชุดใดชุดหนึ่งจากชุดสีพื้นฐานอื่นๆ ได้อย่าง เหมาะสมกับลักษณะของเว็บไซต์ อย่างไรก็ตามทฤษฎีเหล่านี้จะไม่ทำให้กุณสามารถเลือกชุดสีได้ ในทันทีทันใด แต่อย่างน้อยก็จะช่วยนำคุณไปในทิศทางที่ถูกต้องได้

การผสมสี่ (Color Mixing)

รูปแบบการผสมสีเพื่อให้เกิดเป็นสีต่างๆ สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือการผสมของแสง หรือการผสมแบบบวก (additive mixing) และการผสมขององค์วัตถุ (pigment) หรือการผสมแบบ ลบ (subtractive mixing) ซึ่งมีรายละเอียดคังต่อไปนี้

1.การผสมสี่แบบบวก (Additive Mixing)

การผสมสีแบบบวกนี้ เป็นสิ่งที่ค่อนข้างยากในการทำความเข้าใจ เพราะมีหลักการที่ลบล้าง สิ่งที่คุณถูกสอนมาในสมัยก่อน เรากำลังจะพูดถึงรูปแบบการผสมของแสง ไม่ใช่การผสมของวัตถุมี สีบนกระคาษ เนื่องจากแสงสีขาวประกอบด้วยลำแสงที่มีสีต่างๆตามความยาวกลื่นแสง ความยาว กลื่นแสงพื้นฐานได้แก่สีแดง เขียว และน้ำเงิน ไม่ใช่สีแดง เหลืองและน้ำเงินอย่างที่เราเข้าใจมาก่อน เมื่อกลื่นแสงเหล่านี้มีการซ้อนทับกันก็จะก่อให้เกิดการบวกและรวมตัวกันของความยาวกลื่นแสง จึงเป็นที่มาของชื่อ "สีแบบบวก" เมื่อแสงทั้งสามสีมีการผสมกันเป็นกู่ ก็จะเกิดเป็นสีน้ำเงินแกมเขียว หรือ cyan (เกิดจากสีน้ำเงินบวกกับเขียว) สีแดงแกมม่วงหรือ magenta (เกิดจากสีแดงบวกกับน้ำ เงิน) และสีเหลือง (เกิดจากสีแดงบวกกับเขียว) และในที่สุดเมื่อผสมสีทั้งสามเข้าด้วยกัน ก็จะได้ ผลลัพธ์เป็นแสงสีขาวอีกครั้ง

สื่อใด ๆ ก็ตามที่มีการใช้แสงส่องออกมา อย่างเช่น จอโปรเจกเตอร์ (movie projector) ทีวี หรือจอมอนิเตอร์สำหรับกอมพิวเตอร์ ต่างก็เป็นไปตามกฎของการผสมสีแบบบวกนี้ เพราะเหตุนี้ การออกแบบสีสำหรับเว็บไซต์ จึงต้องอาศัยหลักการผสมสีแบบบวกนี้เช่นกัน



รูปที่ 2.2 รูปแสดงการผสมสีแบบบวก

2. การผสมสีแบบลบ (Subtractive Color Mixing)

การผสมสีแบบลบไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของลำแสงแต่อย่างใด ๆ แต่เกี่ยวเนื่องกับ การดูดกลืนและสะท้อนแสงของวัตถุต่างๆ เมื่อแสงสีขาวส่องมายังวัตถุหนึ่งๆวัตถุนั้น จะดูดกลืน แสงที่ความยาวคลื่นบางระดับไว้และสะท้อนแสงที่เหลือออกมาให้เราเห็น สีขั้นต้นในรูปแบบนี้ ประกอบด้วย สีแดงแกมม่วง(magenta) สีน้ำเงินแกมเขียว (cyan) และสีเหลือง ซึ่งไม่ใช่สีแดง เหลือง และน้ำเงินอย่างธรรมดาอย่างที่หลายๆคนเข้าใจ เมื่อมีการผสมขององค์วัตถุหรือวัตถุมีสี

จะเกิดการรวมกันของสีที่จะถูกดูดกลืนไว้ ทำให้ปริมาณแสงที่จะสะท้อนออกมาลดลง จึงเป็นที่มา ของชื่อ " สีแบบลบ " เมื่อสีทั้งสามมีการผสมกันเป็นกู่ๆ ก็จะเกิดผลเป็นสีต่างๆ ได้แก่สีแดง (เกิด จากสีแดงแกมม่วงบวกกับเหลือง) สีเขียว (เกิดจากสีเหลืองบวกกับน้ำเงินแกมเขียว) และสีน้ำเงิน (เกิดจากสีน้ำเงินแกมเขียวบวกกับแดงแกมม่วง) ในขั้นสุดท้าย เมื่อรวมสีทั้งสามเข้าด้วยกันก็จะเห็น เป็นสีดำ เพราะมีการดูดกลืนแสงทุกสีไว้ทั้งหมด ทำให้ไม่มีแสงสีใดสามารถสะท้อนออกมาได้

สื่อต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการใช้วัตถุมีสี อย่างเช่น สีที่ใช้ในการวาครูปของศิลปิน , ดินสอสี , สีเทียน รวมถึงระบบการพิมพ์แบบ 4 สี ในสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ (โดยมีหมึกสีดำเพิ่มมาอีกสีหนึ่ง) ล้วน อาศัยการผสมสีแบบลบนี้ทั้งสิ้น



รูปที่ 2.3 รูปแสดงการผสมสีแบบลบ

วงล้อสี (Color Wheel)

เพื่อความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของสีที่ดีขึ้นเราความทำความรู้จักกับระบบสีที่เข้าใจง่าย และมีประโยชน์มากที่สุดที่เรียกกันว่า วงล้อสี (color wheel) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งที่มีระบบการ จัดเรียงสีทั้งหมดไว้ในวงกลม วงล้อสีถูกพัฒนาขึ้นจากความต้องการกฎระเบียบที่ชัดเจนของลำดับ และความกลมกลืนของสี แม้ในอดีตจะมีการพัฒนาและออกแบบระบบสีในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย แต่ส่วนใหญ่มักจะมีความซับซ้อนเกินกว่าที่จะนำมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบจริง ในที่สุดเรา จะใช้วงล้อสีแบบ 12 ขั้น ซึ่งถูกประดิษฐ์ขึ้นโดย Sir Isaac Newtonในปี 1666 ที่ได้แสดงถึงการ จัดลำดับเฉดสีอย่างมีเหตุผลและง่ายต่อการนำไปใช้ จึงเป็นประโยชน์อย่างมากต่อศิลปินใน การศึกษาและออกแบบศิลปะต่าง ๆ รวมทั้งการเลือกใช้สีในกระบวนการออกแบบเว็บไซต์ที่เรา กำลังสนใจอยู่

วงล้อสีแบบลบ (Subtractive Color Wheel)

สีขั้นด้นในวงล้อสีแบบลบประกอบด้วย สีแดงแกมม่วง (magenta) สีน้ำเงินแกมเขียว (cyan) และสีเหลือง (yellow) ส่วนสีอื่น ๆอาศัยหลักการผสมสีแบบลบได้เป็นสีที่เหลือทั้งหมด วงล้อสีแบบบวก (Additive Color Wheel)

วงล้อสีแบบบวกนี้ดูกล้ายๆกับวงล้อสีแบบลบ แต่มีความสมดุลของสีที่ต่างกันอย่างมาก ตรงที่สี โดยส่วนใหญ่ถูกครอบคลุมด้วยสีน้ำเงินและเขียว ขณะที่สีเหลืองและสีแดงมีผลเพียง เล็กน้อยในวงล้อสีแบบนี้ เช่นเดียวกับการกระจายตัวของสีในสเป็กตั้ม ซึ่งมีลักษณะเด่นของความ ยาวกลื่นแสงสีน้ำเงิน และมีส่วนของความยาวกลื่นแสงสีแดงเพียงเล็กน้อย

สีที่เป็นกลาง (Neutral Colors)

สีที่เป็นกลางคือสีกลุ่มหนึ่งที่ไม่ได้ถูกบรรจุไว้ในวงล้อสี เพราะเป็นสีที่ไม่ได้รับอิทธิพลใด ๆมาจากสีอื่น ซึ่งก็คือสีเทา แม้ว่าจะมีเฉดสีของสีเทาจำนวนมากมายไม่สิ้นสุด แต่แค่เพียงที่ 256 ระดับ สายตาคนเราก็ไม่สามารถแยกความแตกต่างออกจากกันได้แล้ว ทำให้มองเห็นเป็นแถบสี ระหว่างดำกับขาว โดยไม่มีรอยต่อแต่อย่างใด สีเทาได้ชื่อว่าเป็นสีกลางก็เพราะเป็นสีที่ไม่มี ลักษณะเฉพาะส่วนตัว ทำให้ชุดของสีที่ประกอบไปด้วยสีเทาทั้งหมดจะดูค่อนข้างจืดชืด ไม่เร้า อารมณ์ อย่างไรก็ตาม สีเทาก็จะไปรับเอาลักษณะจากสีที่อยู่ล้อมรอบนั้นเอง เป็นเหตุให้ศิลปินส่วน ใหญ่หลีกเลี่ยงการใช้สีเทา เพราะผลที่ได้รับจากสีอื่นนั้นไม่คงที่ ยากต่อการควบกุม

สีเทา 12 ขั้นตามลำคับจากอ่อนไปเข้ม

สีอ่อน สีเข้ม และโทนสี (Tint ,Shade and Tone)

ในการผสมสีกลางคังกล่าวเข้ากับสีบริสุทธิ์ (สีที่ไม่ผ่านการผสมกับสีอื่นมาก่อน) จะเกิด เป็นสีต่างๆจำนวนมากมาย จนไม่สามารถบรรจุไว้ในวงล้อสีได้ทั้งหมด จากประสบการณ์ที่ผ่านมา กุณกงรู้ว่าสีแดงไม่ได้มีเพียงเฉคสีเดียว แท้จริงแล้ว มีแคงอ่อน,แคงแก่,แคงเข้ม หรืองแคงจาง ฯลฯ อีกจำนวนนับไม่ถ้วน สีเหล่านี้เป็นผลมาจากการผสมของสีบริสุทธิ์กับสีดำ ขาว และเทาระดับต่างๆ นั่นเอง

-เมื่อสีบริสุทธิ์ผสมกับสีขาว จะได้เป็นสีอ่อน (tint of the hue)

-เมื่อสีบริสุทธิ์ผสมกับสีเทา จะได้เป็นโทนสีที่ระดับต่างๆ (tone of the hue)

-เมื่อสีบริสุทธิ์ผสมกับสีดำ จะได้เป็นสีเข้ม (shade of the hue)

สีอ่อน สีเข้ม และ โทนสี มีประ โยชน์อย่างมาก ในการจัดชุดของสี เพราะทำให้สีสีหนึ่ง สามารถแสดงออกและให้ความรู้สึกได้หลายรูปแบบยิ่งขึ้น ทดแทนการใช้สีเดียวล้วนๆ ซึ่งอาจมี ลักษณะไม่น่าสนใจ



รูปที่ 2.4 รูปแสดงความหลากหลายของสีที่ได้จากการผสมสีหลักกับสีขาว เทา และคำ

ความกลมกลื่นของสี (Color Harmony)

ความกลมกลิ่นของสี หมายถึงความเป็นระเบียบของสีอย่างเป็นที่น่าพึงพอใจต่อสายตา ทำ ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นระเบียบ สมคุล และความสวยงามในเวลาเดียวกัน การใช้สีที่จืดชืดเกินไป จะทำให้เกิดความรู้สึกน่าเบื่อ และไม่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ ในทางตรงกันข้าม การ ใช้สีที่มากเกินไป ดูวุ่นวาย ไร้ระเบียบ ก็จะสร้างความไม่เข้าใจและสับสนให้ผู้ชม ดังนั้น เป้าหมาย สำคัญของเราในเรื่องสี ก็กือการนำเสนอเว็บไซต์โดยใช้ชุดสีในรูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ และสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม

รูปแบบชุดสีพื้นฐาน (Simple Color Schemes)

หลังจากคุณ ได้รู้จักพื้นฐานของสีมาพอสมควร ต่อไปจะเป็นเรื่องของชุดสีที่ถูกจัดกลุ่ม อย่างเข้ากันด้วยรูปแบบต่างๆ ทำให้เรามีโอกาสเลือกชุดสีเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบได้โดยไม่ ต้องเสียเวลาสุ่มเลือกสีต่างๆให้ดูเข้ากัน อย่างไรก็ตามคุณควรยึดรูปแบบเหล่านี้เป็นเพียงหลักการ เบื้องต้น และยังคงต้องทำการปรับเปลี่ยนก่าของสี (hue)ความอิ่มตัวของสี (saturation) และความ สว่างของสี (lightness) เพื่อให้เกิดลักษณะที่อ่านง่าย สวยงาม และเหมาะสมกับเนื้อหาของเว็บไซต์

ชุดสีแบบสีเดียว (Monochromatic Color Scheme)

รูปแบบของชุดสีที่ง่ายที่สุดคือชุดแบบสีเดียวที่มีค่าของสีบริสุทธิ์เพียงสีเดียว ความหาก หวายของสีชุดนี้เกิดจากการเพิ่มสีเดียว ความหลากหลายของสีชุดนี้เกิดจากการเพิ่มความเข้มหรือ กวามเข้มหรือความอ่อนในระดับต่างๆ ให้กับสีตั้งต้น ดังนั้น ชุดสีแบบเดียวของสีแดงอาจ ประกอบด้วยสีแดงล้วน สีแดงอิฐ(สีเข้ม ของสีแดง) สีสตอเบอร์รี่(สีอ่อนปานกลางของสีแดง) ละ ชมพู(สีอ่อนมากของสีชมพู)

ชุดสีแบบนี้ค่อนข้างจะมีความกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกัน และประสิทธิภาพในการสร้าง อารมณ์ โดยรวมด้วยการใช้สีเพียงสีเดียว แต่ในบางครั้งรูปแบบที่มีสีเดียวนี้อาจดูไม่มีชีวิตชีวา เพราะขาดความหลากหลายของสี ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านความสนใจ



รูปที่ 2.5 รูปแสดงชุดสีแบบเดียว

ชุดสีแบบสามเส้า (Triadic Color Scheme)

วิธีการที่งายอีกแบบหนึ่งในการเลือกชุดสีมาใช้ก็คือ การนึกถึงสามเหลี่ยมด้านเท่าลอยอยู่ เหนือวงล้อสี เพียงเท่านี้ สีที่อยู่ที่มุมของสามเหลี่ยมทั้งสามก็จะเป็นสีที่เข้าชุดกัน ชุดสีที่ได้จากการ เลือกแบบนี้จึงเรียกว่า ชุดสีแบบสามเส้า ซึ่งอาจประกอบด้วยสีสามสีที่มีระยะห่างกันเท่ากันในวง ล้อสี จึงมีความเข้ากันอย่างลงตัว ชุดสีแบบสามเส้าที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ชุดที่ประกอบด้วย สีขั้นต้นทั้งสามนั้นเอง เนื่องจากการตัดกันอย่างรุนแรงของสีทั้งสามนั่นเอง เนื่องจากการตัดกัน อย่างรุนแรงของสีทั้งสาม ที่สร้างความสะดุดตาอย่างมาก ส่วนชุดสีที่ได้จากสีชั้นสองและสีขั้นที่ สามนั้น ยากต่อการนำมาใช้เพราะความแตกต่างของสีดังกล่าวยังไม่รุนแรงนัก

ชุดสีแบบสามเส้ามีข้อได้เปรียบตรงที่มีเสถียรภาพสูง เพราะแต่ละสีมีความสมดุลอย่าง สมบูรณ์แบบกับอีกสองสีที่เหลือ และรูปแบบนี้ยังมีลักษณะของความเคลื่อนไหว เนื่องจากแต่ละสี มีการชักนำไปสู่กันและกัน ตามกระบวนการธรรมชาติ ทำให้มีลักษณะเด่นในด้านความมีชีวิตชีวา ซึ่งเป็นประโยชน์ในการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่ชัดเจน แน่นอน แต่บางกรั้งความสดใสดังกล่าว อาจมีลักษณะที่ฉูดฉาดเกินไปจนไปรบกวนการสื่อสารความหมายที่แท้จริงได้



รูปที่ 2.6 รูปแสดงชุดสีแบบสามเส้า

ชุดสีที่คล้ายคลึงกัน (Analogous Color Scheme)

ชุดสีที่มีรูปแบบอย่างง่ายอีกแบบหนึ่ง ก็คือชุดสีที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งจะประกอบด้วยสี 2 หรือ 3 สีที่อยู่ติดกันในวงล้อสี เช่นสีแดงแกมม่วง สีแดง และสีส้ม เนื่องจากชุดสีที่อยู่ในรูปแบบนี้มี จำนวนมากมายทำให้เราสามารถเลือกชุดสีแบบนี้มาใช้งานได้อย่างง่ายสะดวก และแม้ว่าเรา สามารถเพิ่มจำนวนสีในชุดให้มากขึ้นเป็น 4 หรือ 5 สีได้ แต่กลับจะมีผลให้ขอบเขตของสีที่มีความ กว้างเกินไป ทำให้สีอยู่ตรงปลายทั้งสองของชุดไม่มีความสัมพันธ์กัน เป็นสาเหตุให้ลักษณะการที่ อยู่ตรงปลายทั้งสองชุดไม่มีความสัมพันธ์ เป็นสาเหตุให้ลักษณะการที่มีสีคล้ายกลึงกันลดลง

ณ บางตำแหน่งของวงล้อสี ชุดสีกล้ายกลึงกัน 3-4 สีทีอยู่ติดกันอาจดูเหมือนเป็นสีเดียวกัน เพราะมีสี ใดสีหนึ่งกลุม โทนของสีทั้งหมดไว้ ไม่เพียงแต่ชุดสีแบบนี้จะนำมาใช้งานได้สะดวก ความกล้ายกลึงกันของสียังก่อให้เกิดความกลมกลืนกันอีกด้วย แม้กระนั้นก็ดีการขาดกวามแตกต่าง อย่างชัดเจน อาจทำให้ไม่มีกวามเด่นเพียงพอที่จะดึงดูดกวามสนใจของผู้อ่านได้



รูปที่ 2.7 รูปแสดงชุดสีที่คล้ายคลึงกันประกอบด้วยสี 2-3 สีทีอยู่ติดกันในวงล้อสี

ชุดสีตรงข้าม (Complementary Color Scheme)

สีตรงข้ามในที่นี้ หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงล้อสี เช่น สีแดงกับฟ้า หรือสีน้ำ เงินอ่อนกับส้มน่าสนใจที่ว่าเมื่อนำสีทั้งสองนี้มาผสมกัน จะใด้ผลลัพธ์เป็นสีขาวสำหรับวงล้อสี แบบบวก หรือได้เป็นสีดำสำหรับวงล้อสีแบบลบ ที่เป็นเช่นนี้ก็เนื่องจากว่าสีแต่ละสีที่อยู่ตรงข้าม กัน จะมีอัตราส่วนของสีขั้นต้นที่ผกผันกัน ตัวอย่างเช่น สีแดงในวงล้อสีแบบบวกมีสีที่ตรงข้าม เป็นสีน้ำเงินแกมเขียว ซึ่งเป็นส่วนผสมจากสีน้ำเงินและเขียว จึงทำให้สีทั้งสองรวมกันยังได้เป็นสี ขาวอีกเช่นเดิม จากคุณสมบัตินี้เราอาจเรียกสีคู่นี้ว่าเป็น "สีเติมเต็ม" ก็ได้ เมื่อนำสีทั้งสองมาใช้ถู่กันก็จะทำให้สีทั้งสองมีความสว่าง และสดใสมากขึ้น ซึ่งถือเป็นกู่ สีที่มีความแตกต่างมากที่สุด และยังมีความเสถียรมากที่สุด (maximum contrast and maximum stability) ข้อได้เปรียบของสีในรูปแบบนี้กือ ความสดใส สะดุดตา และบางครั้งดูน่าสนใจกว่าสีที่ ใช้รูปแบบสามจุดเสียอีก ทำให้แน่ใจได้ว่าชุดสีตรงกันข้ามนี้ จะไม่ดูจืดชืด ขาดความน่าสนใจ อย่างไรก็ดีจำนวนสีที่จำกัดในรูปแบบนี้ ทำให้ผู้อ่านให้ความสนใจได้ง่าย แล้วหลังจากนั้นก็อาจ ละทิ้งความรู้สึกสนใจไปได้ง่ายเช่นกัน



รูปที่ 2.8 รูปแสดงชุดสีตรงข้ามได้แก่สี 2 สีที่อยู่ตรงข้ามในวงล้อ

ชุดสีตรงข้ามข้างเคียง (Split Complementary Color Scheme)

ชุดสีตรงข้ามข้างเกียงมีรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงมาจากชุดสีตรงข้าม แต่ละความแตกต่างกัน ที่สีใดสีหนึ่งที่อยู่ตรงข้ามกันถูกแทนที่ด้วยสีที่อยู่ด้านข้างทั้งสอง เช่น สีฟ้าซึ่งมีสีด้านข้างเป็นสีน้ำ เงินอ่อนกับสีน้ำเงินแกมเขียว ฉะนั้นชุดสีตรงข้ามข้างเกียงที่ได้จึงประกอบด้วย สีแดง สีน้ำเงิน อ่อน และสีน้ำเงินแกมเขียว

ข้อได้เปรียบของชุดสีแบบนี้ คือ ความหลากหลายที่มากขึ้นเมื่อเทียบกับชุดสีตรงข้าม อย่างไรก็ตามความหลากหลายที่เพิ่มขึ้นมานี้ มีผลให้ความสดใสและความสะดุดตาลดลง รวมถึง ความเข้ากันของสีก็ลดลงด้วย



รูปที่ 2.9 รูปแสดงชุคสีตรงข้ามข้างเคียง

ชุดสีตรงข้ามข้างเคียงทั้ง 2 ด้าน (Double Split Complementary Color Scheme)

ชุดสีแบบนี้ถูกคัดแปลงมาจากชุดสีตรงข้าม เช่นกัน แต่คราวนี้สีตรงกันข้ามทั้งสองถูก แบ่งแยกเป็นสีด้านข้างทั้ง 2 ด้าน จึงได้เป็นชุดสี 4 สี ดังเช่นสีแดงแกมม่วงกับน้ำเงินแกมเขียว และน้ำเงินอ่อนกับส้ม ข้อได้เปรียบที่เห็นได้ชัด คือ ความหลากหลายที่เพิ่มขึ้นจากชุดสีตรงข้าม แบบแบ่งแยก ส่วนข้อเสียเปรียบก็ยังมีลักษณะเช่นเดิมที่ความสดใสและความกลมกลืนของสีลดลง



รูปที่ 2.10 รูปแสดงชุดสีตรงข้ามแบบแบ่งแยก 2 ด้าน

นอกเหนือจากนี้ ยังมีรูปแบบอื่นที่เรียกว่า Alternate Complementary Color Scheme โดยมี สีที่ได้จากสามเหลี่ยมรวมกับอีกสีหนึ่งที่อยู่ตรงกันข้ามกับสีใดสีหนึ่งในสามเหลี่ยม เช่น สีเขียว สี ม่วงแดง สีแดง และสีส้ม ส่วนแบบสุดท้ายได้แก่ ชุดสีแบบสี่เหลี่ยม (Tetrad Color Scheme) ที่ เกิดจาก 4 สีที่อยู่ตรงกันข้ามภายใต้รูปสี่เหลี่ยม วิธีนี้เป็นการใช้สีขั้นต้น 1 สี สีขั้นที่สอง 1 สี และสี ขั้นที่สาม 2 สี มาประกอบกัน



Color Wheel Pad ที่ออกแบบโดย web.designBrand.com มี การแสดงค่าของสีในระบบเลขฐานสิบไว้ในแต่ละช่องสี ซึ่งจะ เป็นประโยชน์ในการเลือกใช้สีตามรูปแบบต่าง ๆ จากวงล้อสี

ทฤษฎีสีกับการออกแบบเว็บไซต์



ร**ูปที่ 2.11** ทฤษฎีสี

การสร้างสีสันบนหน้าเว็บเป็นสิ่งที่สื่อความหมายของเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน การเลือกใช้ สีให้เหมาะสม กลมกลืน ไม่เพียงแต่จะสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้ แต่ยังสามารถทำให้เห็นถึง ความแตกต่างระหว่างเว็บไซต์ได้ สีเป็นองค์ประกอบหลักสำหรับการตกแต่งเว็บ จึงจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สีระบบสีที่แสดงบนจอคอมพิวเตอร์ มีระบบการแสดงผลผ่าน หลอคลำแสงที่เรียกว่า CRT (Cathode ray tube) โดยมีลักษณะระบบสีแบบบวก อาศัยการผสมของ ของแสงสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน หรือระบบสี RGB สามารถกำหนดค่าสีจาก 0ถึง 255 ได้ จาก การรวมสีของแม่สีหลักจะทำให้เกิดแสงสีขาว มีลักษณะเป็นจุดเล็ก ๆ บนหน้าจอไม่สามารถ มองเห็นด้วยตาเปล่าได้ จะมองเห็นเป็นสีที่ถูกผสมเป็นเนื้อสีเดียวกันแล้ว จุดแต่ละจุดหรือพิกเซล (Pixel) เป็นส่วนประกอบของภาพบนหน้าจอกอมพิวเตอร์ โดยจำนวนบิตที่ใช้ในการกำหนด กวามสามารถของการแสดงสีต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพบนจอนั้นเรียกว่า บิตเด็ป (Bit-depth) ในภาษา HTML มีการกำหนดสีด้วยระบบเลขฐานสิบหก ซึ่งมีเครื่องหมาย (#) อยู่ด้านหน้าและตามด้วย เลขฐานสิบหกจำนวนอักษรอีก 6 หลัก โดยแต่ละใบต์ (byte) จะมีตัวอักษรสองตัว แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม เช่น #FF12AC การใช้ตัวอักษรแต่ละใบต์นี้เพื่อกำหนดระดับความเข้มของแม่สีแต่ละสีของชุด สี RGB โดย 2 หลักแรก แสดงถึงกวามเข้มของสีแดง 2 หลักต่อมา แสดงถึงกวามเข้มของสีเขียว 2 หลักสุดท้ายแสดงถึงกวามเข้มของสีน้ำเงิน สีมีอิทธิพลในเรื่องของอารมณ์การสื่อความหมายที่ เด่นชัด กระตุ้นการรับรู้ทางด้านจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้กวามรู้สึก อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน สีบางสี ให้ความรู้สึกสงบ บางสีให้ความรู้สึกตื่นเต้นรุนแรง สีจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบ เว็บไซต์ ดังนั้นการเลือกใช้โทนสีภายในเว็บไซต์เป็นการแสดงถึงความแตกต่างของสีที่แสดงออกทางอารมณ์ มี ชีวิตชีวาหรือเศร้าโศก รูปแบบของสีที่สายตาของมนุษย์มองเห็น สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ



1. สีโทนร้อน (Warm Colors) เป็นกลุ่มสีที่แสดงถึงความสุข ความปลอบโยน ความ

2. สิโทนเย็น (Cool Colors) แสดงถึงความที่ดูสุภาพ อ่อนโยน เรียบร้อย เป็นกลุ่มสีที่มีคนชอบ มากที่สุด สามารถโน้มนาวในระยะ ใกลได้

3. สีโทนกลาง (Neutral Colors) สีที่เป็นกลาง ประกอบด้วย สีดำ สีขาว สีเทา และสีน้ำตาล กลุ่มสีเหล่านี้คือ สีกลางที่สามารถนำไปผสมกับสีอื่น ๆ เพื่อให้เกิดสีกลางขึ้นมาสิ่งที่สำคัญต่อ ผู้ออกแบบเว็บคือการเลือกใช้สีสำหรับเว็บ นอกจากจะมีผลต่อการแสดงออกของเว็บแล้วยังเป็น การสร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้ใช้บริการ ดังนั้นจะเห็นว่าสีแต่ละสีสามารถสื่อความหมายของเว็บได้ อย่างชัดเจน ความแตกต่าง ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นย่อมส่งผลให้เว็บมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น ชุดสี แต่ละชุดมีความสำคัญต่อเว็บ ถ้าเลือกใช้สีไม่ตรงกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายอาจจะทำให้เว็บไม่ น่าสนใจ ผู้ใช้บริการจะไม่กลับมาใช้บริการอีกภายหลัง ฉะนั้นการใช้สีอย่างเหมาะสมเพื่อสื่อ ความหมายของเว็บต้องเลือกใช้สีที่มีความกลมกลืนกัน

ข้อคิดเกี่ยวกับการใช้สีในเว็บไซต์

จากสีที่ได้เรียนรู้มาตั่งแต่ต้นเกี่ยวกับสีและสื่อต่าง ๆ ที่มีผลต่อการสแดงออกของสี คงจะ พอทำให้คุณออกแบบเว็บไซต์โดยใช้สีที่เหมาะสมกลมกลินกันในการสื่อความหมายถึงเนื้อหา และ สร้างความสวยงานให้กับหน้าเว็บเพจได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญจาการใช้ชุดสีสำหรับเว็บเพจที่มี สีสันตรงกับความตั้งใจอย่างไม่ผิดเพี้ยนในส่วนนี้ เป็นเรื่องของข้อคิดสั้น ๆ เกี่ยวกับการใช้สีให้เกิด ประโยชน์กับเว็บไซต์ 3 ข้อดังนี้

1. ใช้สือย่าสม่ำเสมอ

การออกแบบเว็บไซต์โดยใช้สีอย่างสม่ำเสมอช่วยสร้างความรู้สึกถึงบริเวณของสถานที่ เช่นการใช้สีที่เป็นชุดเดียวกันตลอดทั้งไซต์เพื่อสร้างขอบเขตของเว็บไซต์ที่สัมผัสได้ด้วยตา เมื่อ ผู้ใช้กลิกเข้าไปในแต่ละหน้าก็ยังรู้สึกได้ว่ากำลังอยู่ภายในเว็บไซต์เดียวกัน

2. ใช้สีอย่างเหมาะสม

เว็บไซต์เปรียบเสมอสถานที่หนึ่งๆ ที่มีลักษณะเฉพาะ เช่นเดียวกับสถานที่ต่าง ๆ ในชีวิต จริงอย่าง ธนาการ โรงเรียน หรือร้านก้ำต่าง ๆ ดังนั้น การเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับลักษณะของ เว็บไซต์ จะช่วยส่งเสริมเป้าหมายและภาพพจน์ของเว็บไซต์ได้ นอกจากนี้คุณควรกำนึงถึงปัจจัย หลายๆอย่างที่มีผลต่อกวามเหมาะสมของสีในเว็บไซต์ เช่น วัฒนธรรม แนวโน้ม ของแฟชั่น อายุ และประสบการณ์ของผู้ใช้ ดังนั้นเราจึงรู้สึกเห็นด้วยเมื่อมีการใช้สีชมพูเพื่อสแดงถึงกวามรัก ใช้ โทนสีน้ำตาลดำ สื่อถึงเหตุการณ์ใน อดีต ใช้สีสดใสสาหรับเด็ก และการใช้สีตามแฟชั่นในเว็บมี เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย

3. ใช้สีเพื่อสื่อความหมาย

Color Wheel Pad ที่ออกแบบ โดย web.designBrand.com มีการแสดงค่าของสีในระบบ เลขฐานสิบไว้ในแต่ละช่องสี ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเลือกใช้สีตามรูปแบบต่าง ๆ จากวงล้อสี ดังที่ได้เห็นแล้วว่า สีแต่ละสีให้ความหายและความรู้สึกต่างกัน โดยสีหนึ่งๆ อาจสื่อความหายไปใน ทางบวกหรือทางลบก็ได้ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ตัวอย่างเช่น สีดำให้ความรู้สึกโศกเศร้าในงานศพ แต่กลับสีแดงถึงความเป็นมืออาชีพในการแสดงผลงานของศิลปิน ดังนั้นสีที่ให้ความหมายและ ความรู้สึกตรงกับเนื้อหา จะช่วยสนับสนุนให้ผู้ใช้ได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วน

4. ระบบสีในเว็บไซต์

ระบบสีในเว็บไซต์มีรูปแบบเฉพาะตัวที่แตกต่างจากสีอื่น ๆ อย่างสิ้นเชิง ทำให้การใช้สี อย่างมีประสิทธิภาพในเว็บจึงต้องอาศัยความเข้าใจรายละเอียดทางเทคนิคพอสมควร ระบบสีที่มี ความเฉพาะตัวนี้เป็นผลมาจากความเกี่ยวข้องกับสื่อ 3 ประเภทที่มีอิทธิพลต่อการปรากฏของสี ได้ แก่

-จอมอนิเตอร์ : เป็นเพราะเว็บเพจถูกเรียกดูผ่านทางจอมอนิเตอร์ ดังนั้นการแสดงสีของเว็บ เพจจึงขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพด้านสีของจอมอนิเตอร์

- บราวเซอร์ : เนื่องจากบราวเซอร์มีระบบการความคุมและแสดงสีภายในตัวเอง เมื่อใดที่มี การแสดงผลในหน้าจอที่มีจานวนสีจากัด บราวเซอร์จะทำการสร้างสีทดแทนให้ดูเหมือนหรือ ใกล้เกียงกับสีที่กำหนดไว้ ผลลัพธ์ที่ได้จึงไม่แน่นอน

- HTML : สีในเว็บเพจที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของรูปภาพ เช่น สีของตัวอักษรและพื้นหลัง จะถูกควบคุมด้วยกำสั่งภาษา HTML โดยระบุค่าของสีในระบบเลขฐานสิบหกเพราะฉะนั้น การ เข้าใจถึงอิทธิพลของปัจจัยทั้งสาม และออกแบบโดยกำนึงถึงข้อจำกัดเหล่านี้ จะทำให้ผู้ใช้โดยส่วน ใหญ่ได้เห็นสีที่ถูกต้องอย่างที่คุณตั้งใจ

หลักสำคัญในการออกแบบหน้าเว็บไซต์อย่างหนึ่งคือ

 การสร้างลำดับชั้นความสำคัญขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในหน้าเว็บเพื่อเน้นให้เห็นว่า อะไรเป็นเรื่องสำคัญมาก สำคัญรองลงไปหรือสำคัญน้อยตามลำดับการจัดระเบียบของ องค์ประกอบอย่างเหมาะสมจะช่วยให้แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ในหน้า เว็บไซต์ในการออกแบบควรให้ความสำคัญกับปัจจัยเหล่านี้

 1.1 สีและความแตกต่างของสี แสดงถึงความสำคัญของข้อมูลที่ต้องการให้ผู้ใช้ได้รับ เนื่องจากภาษาส่วนใหญ่รวมถึงภาษาไทยและอังกฤษจะอ่านจากซ้ายไปขวาและจากบนลงล่าง จึง ควรจัดวางสิ่งที่มีความสำคัญไว้ที่ส่วนบนหรือด้านล่างของหน้าอยู่เสมอเพื่อให้ผู้ใช้ได้เห็นก่อนแต่ ถ้าจัดวางสิ่งสำคัญไว้ที่ส่วนท้ายของหน้า ผู้ใช้จำนวนมากอาจจะไม่ได้รับข้อมูลนั้น

 1.2 สีและความแตกต่างของสี แสดงถึงความสำคัญและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ภายใน หน้าสี่เด่นชัดเหมาะสำหรับองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากส่วนองค์ประกอบที่ใช้สีเกี่ยวกับสื่อ ประโยชน์ของเว็บไซต์

1. เป็นการเพิ่มช่องทางในการศึกษาเกี่ยวกับป้ายอีกช่องทางหนึ่ง

2. ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการศึกษา

3. มีหน้าเว็บ (Homepage) เป็นของตนเอง มีความทันสมัย

4. เสริมภาพลักษณ์ขององค์กรให้มีความทันสมัยน่าเชื่อถือมากขึ้น

- 5. สามารถศึกษาความรู้ผ่านเว็บไซต์ได้ตลอด 24 ชั่วโมง
- 6. เสริมสร้างการศึกษาด้วยประโยชน์ของ Internet

โปรแกรม Adobo Dreamweaver CS5

เป็นโปรแกรมสำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ โดยมีคุณสมบัติในการออกแบบและสร้างเว็บเพจ จนถึงการพัฒนาแอพพลิเคชั่นเบื้องต้น ซึ่งในโปรแกรมตัวนี้มีเครื่องมือสำรับการวางข้อความ ภาพกราฟิก ตาราง แบบฟอร์ม พร้อมทั้งมัลติมีเดียต่าง ๆ เพื่อแสดงให้ผู้พัฒนาเว็บไซต์ใช้งานได้ง่าย โดยไม่ต้องรู้จักภาษา HTML , JavaScript , CSS หรือภาษาสกริปต์อื่นๆ ซึ่งเมื่อออกแบบและพัฒนา เว็บไซต์ในโปรแกรมแล้วนำมาแสดงผลทางบราวเซอร์ก็จะเห็นเป็นลักษณะที่ได้จัดวางไว้ หรือจะ เรียกอีกอย่างว่า What You See Is What You Get (WYSIWYG) จึงเหมาะสมกับผู้ที่เริ่มต้นและ ผู้ใช้งานทั่วไปจะนำมาพัฒนาเว็บไซต์



รูปที่ 2.14 โปรแกรม Adobo Dreamweaver CS5

คุณสมบัติในใหม่ Adobe Dreamweaver CS5

 สามารถสร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่าย คือ ช่วยให้ขั้นตอนของการสร้างเว็บไซต์ทำได้ง่ายขึ้น กว่าเดิม

2. สามารถตรวจสอบโค้ด CSS อย่างรวดเร็ว โดยใช้วิธีการตรวจสอบจากมุมมอง Inspect ทำให้สามารถตรวจสอบโค้ด CSS ได้และสามารถแก้ไขทางพาเนลของ CSS Style ได้ทันที

3. ยกเลิกกุณสมบัติของ CSS ได้ทันที่โดยไม่ต้องอ่านโก้ด

 สามารถทำงานกับ Adobe BrowserLab ซึ่งเป็นเครื่องมืออยู่ใน CS Live ที่ทำหน้าที่ ให้บริการออนไลน์ Web service โดยสามารถเลือกเว็บบราวเซอร์ที่ต้องการแสดงผลได้เลย ทั้งยัง ช่วยในการตรวจสอบความถูกต้องและความเข้ากันได้กับเว็บบราวเซอร์อีกด้วย

5. สนับสนุนการสร้างเว็บไซต์ด้วย HTML 5.0 ซึ่งจะมีผลต่อการสร้าง SEO ในอนาคตอีก ด้วยและยังมีการปรับปรุงโค้ดต่างๆ ให้คอมพิวเตอร์สามารถแยกแยะเนื้อหาในเว็บเพจได้เข้าใจมาก ยิ่งขึ้น 6. มีตัวช่วยสร้างกำสั่งภาษา PHP จะแสดงในรูปแบบของฟังก์ชั่นต่างๆ ขึ้นมาให้เลือกใช้ โดยไม่ต้องพิมพ์กำสั่งเอง ซึ่งจะเป็นผลดีกือได้กำสั่งที่ถูกต้องไม่ผิดพลาดในเวลาแสดงผล

7. สนับสนุนการทำงานร่วมกับ Adobe Business Catalyst ซึ่งเป็นแอพลิเคชั่นบนเซิร์ฟเวอร์ ทำหน้าที่เป็นแพลตฟอร์มกลางของนักออกแบบเว็บเพจ ช่วยให้สร้างเว็บเพจออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น

8. รองรับการทำงานของ CMS(Content Management System) ซึ่งจะช่วยในการจัดเนื้อหา เหมือนการจัดการใน Wordpress Joomla และ Drupal

้ คุณสมบัติที่ถูกยกเลิกในเวอร์ชั่นก่อน

- การตรวจสอบการทำงานของ JavaScript ในบราวเซอร์
- การสร้าง Web Photo Album
- การแทรก Navigation bar
- การใช้งาน Behavior บางตัว (Show/Hide Pop-up Menu, Show Event For, Play

Sound.Timeline, Control Shockwave or SWF, Check Browser)

การเรียกใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaveer CS5 ขึ้นมาใช้งานทำได้ดังนี้

วิธีที่ 1 เรียกผ่าน Start โดยการคลิกที่ปุ่ม Start >>All Program >> Adobe Dreamweaver CS5



รูปที่ 2.15 รูปวิธีที่ 1 เรียกผ่าน Start

้ว**ิธีที่ 2** เรียกผ่านไอคอนบนเคสก์ทอปโดยการดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอน



รูปที่ 2.16 รูปวิธีที่ 2 เรียกผ่านไอกอนบนเคสก์ทอปโดยการดับเบิ้ลกลิกที่ไอกอน



รูปที่ 2.17 รูปที่คลิกเลือกเปิดโปรแกรมขึ้นมาแล้วจะปรากฏ Welcome Screen ดังรูป

Welcome Screen เป็นหน้าต่างสำหรับเลือกขั้นตอนการเริ่มใช้งานโปรแกรม ซึ่งจะมีตัวเลือก ออกเป็นกลุ่มๆ คือ

A : Open a Recent Item เป็นการเปิดไฟล์งานที่เคยใช้งานแล้ว โดยจะมีรายชื่อไฟล์งาน แสดงอยู่เรียงลำคับจากที่เปิดใช้งานล่าสุดเป็นต้นไป หรือจะเลือกไฟล์อื่นที่ Open ก็ได้
B : Create New เป็นการสร้างไฟล์งานใหม่ โดยปกติแล้วในส่วนนี้จะเลือกที่ HTML ซึ่ง เป็นการสร้างเว็บเพจพื้นฐาน แต่ถ้าเลือกหัวข้ออื่น หน้าเว็บเพจนั้นก็จะเป็นไฟล์ตามชนิดที่เลือกใช้ งาน เช่น ไฟล์งาน PHP, ASP และ JavaScript เป็นต้น

C : Top Features (videos) เป็นส่วนที่ใช้สำหรับเข้าไปดูรายละเอียดและเทคนิคต่างๆ ของ การใช้งานโปรแกรมผ่านทางเว็บไซต์ของ Adobe

D : เป็นส่วนของการเปิดดูคำแนะนำในการใช้งานโปรแกรม

E : เป็นส่วนสำหรับคาวน์โหลคโปรแกรมหรือดูข้อมูลบนเว็บไซต์ของ Adobe

มุมมองการทำงาน

เมื่อเปิดเรียกใช้งานโปรแกรมขึ้นมาแล้วจะพบหน้าต่างการใช้งานดังรูป (ในที่จะเลือก เป็นแบบ Create new แล้วเลือกเป็นไฟล์ HTML) จะได้หน้าต่างเอกสาร(Document)

Dw m· · · ·	DESIGNER •	C GUVE 🕞 🖓 🔤 🕰
File Edit View Insert Modify Format Commands Site Window	Help	
Common Layout Forms Data Spry InContext Editing Text Favorites		
B I S ene ¶ [⊷]Pat h1 h2 h3 ul ol li di dt	dd atte wat 🛓 -	
unit2_2.html* × Untitled-2 ×		a
Code Split Design Live Code 🕰 Live View Inspect 🎧 🗟	C Title: Untited Document	89. ADOBE BROWSERLAB
💠 💠 🕲 🏠 Address:	- E.	
		AP ELEMENTS
		A TAG INSPECTOR
		BUSINESS CATALYST
		A FRIS
		illa accere
body>	(a) C2 Q. 100% ∨ 857×393 ∨	IK / 1 sec Unicode (UTP-8)
NOTICITY		
C) HTML Targeted Rule V Pgnt Default Font	V B 7 E 2 2 E	
ED CSS Banel State None V	` L	
Page Prope	rties Ust Item	

ร**ูปที่ 2.18** รูป Welcome Screen เป็นหน้าต่างสำหรับเลือกขั้นตอนการเริ่มใช้งานโปรแกรม

หน้าต่างเอกสาร(Document window) คือ ส่วนที่ใช้สำหรับใส่เนื้อหาพร้อมทั้งการจัด องก์ประกอบหน้าเว็บเพจ โดยการใช้งานนั้นจะมีการทำงานเช่นเดียวกับโปรแกรม เวิร์ดโปรเซสเซอร์ทั่วไป คือ พิมพ์ข้อกวาม แทรกรูปภาพ สร้างตาราง เมื่อออกแบบและตกแต่งแล้ว ผลลัพธ์ที่แสดงออกมาบนบราวเซอร์ก็จะปรากฏเช่นนั้นด้วย

-มุมมองการทำงานของหน้าต่างเอกสารมีอยู่ 6 มุมมอง คังรูป ซึ่งสามารถคลิกสลับการ ทำงานได้ตามต้องการ

Code	Split	Design	Live Code	E4	Live View	Inspect
------	-------	--------	-----------	----	-----------	---------

รูปที่ 2.19 รูปโค้ด (Code view)

- มุมมองโค้ด (Code view) เป็นการแสดงมุมมองของเว็บเพจในรูปแบบของชุดคำสั่งภาษา HTML ทั้งเอกสาร ซึ่งถูกสร้างจากโปรแกรม Dreamweaver อัตโนมัติ เหมาะสำหรับเขียนโค้ดคำสั่ง เพิ่มเติม อาจจะเป็นคำสั่ง JavaScript หรือ CSS ก็ได้



ร**ูปที่ 2.20** รูปออกแบบ (Design view)

- มุมมองออกแบบ (Design view) เป็นการแสดงมุมมองของเว็บเพจในลักษณะของการ ออกแบบซึ่งจะปรากฏผลลัพธ์ทางบราวเซอร์ในลักษณะเดียวกัน



รูปที่ 2.21 รูปแสดงผลโค้นหน้าเว็บ (Live Code)

- มุมมองแสดงผลโค้นหน้าเว็บ (Live Code) มุมมองนี้จะแสดงผลร่วมกับมุมมอง Live View โดยจะแสดงมุมมอง Live Code ได้ก็ต่อเมื่ออยู่ในมุมมอง Livwe View เท่านั้น ซึ่งจะใช้ ตรวจสอบดูโค้ดในตำแหน่งต่างๆ ไม่สามารถที่จะแก้ไขโค้ดในมุมมองนี้ได้



ร**ูปที่ 2.22** แสดงหน้าเว็บเหมือนดูจากบราวเซอร์ (Live View)

- มุมมองแสดงหน้าเว็บเหมือนดูจากบราวเซอร์ (Live View) มุมมองนี้จะแสดงเว็บเพจ เหมือนกับหน้าที่แสดงผลในบราวเซอร์ สามารถแสดงผลจากกำสั่ง JavaScript และ Plug-in ต่างๆ ที่ นำมาใช้งาน



รูปที่ 2.23 แสดงผลหน้าเว็บที่จัดรูปแบบในเว็บไซต์

- มุมมองแสดงผลหน้าเว็บที่จัดรูปแบบด้วย CSS (Inspect) มุมมองนี้จะแสดงผลร่วมกับ Live View ซึ่งเป็นมุมมองที่ใช้ในการตรวจสอบการจัดรูปแบบด้วยคำสั่ง CSS ในตำแหน่งที่เม้าส์ เลื่อนผ่านโดยสามารถดูได้จากพาเนล CSS



ร**ูปที่ 2.24** แสดงผลหน้าเว็บที่จัดรูปแบบด้วย CSS (Inspect)

การออกจากโปรแกรม

เมื่อเปิดใช้งานโปรแกรมเสร็จแล้ว ต้องการที่จะปิดหรือออกจากโปรแกรม สามารถทำได้หลายๆ วิธี ดังนี้



รูปที่ 2.25 รูปคลิกที่ปุ่ม Close บน Control Box



ร**ูปที่ 2.26** คลิกเลือกที่ปุ่ม บนไตเติ้ลบาร์ แล้วทำการเลือกคำสั่ง Close

Edit View Insert Modify	Format Co	mm
Vew	Ctrl+N	
Open	Ctrl+0	
Browse in Bridge	Ctrl+Alt+O	
Open Recent		,
Open in Frame	Ctrl+Shift+O	
Close	Ctrl+W	
Close All	Ctrl+Shift+W	
Share My Screen		
Save	Ctrl+S	
Save As	Ctrl+Shift+S	
Save All		
Save All Related Files		
Save as Template		
Revert		
Print Code	Ctrl+P	
Import		,
Export		•
Convert		,
Preview in Browser		÷
Check Page		,
Validate		,
Compare with Remote Server		
Design Materia		

ร**ูปที่ 2.27** รูปคลิกเลือกที่เมนู File >> Exit ดังรูป หรือใช้แป้นคีย์ลัด Ctrl + Q

โปรแกรม Adobo Photoshop

โปรแกรม Adobe Photoshop มักเรียกสั้นๆ ว่าPhotoshop เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่มี กวามสามารถในการจัดการแกไขและตกแต่งรูปภาพ (photo editing and retouching)แบบแรสเตอร์ ซึ่ง Photoshop Cs5 คือรุ่นปัจจุบัน ผลิตโดยบริษัทอะโดบีซิสเต็มส์Photoshop สามารถใช้ในการ ตกแต่งภาพเล็กน้อย เช่น ลบตาแดง, ลบรอยแตกของภาพ, ปรับแก้สี ,เพิ่มสีและแสง ไปจนถึงการ ตกแต่งภาพแบบมืออาชีพ เช่น การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูป เช่น ทำภาพสีซีเปีย,การทำภาพโมเซค, การสร้างภาพทาโนรามาจากภาพหลายภาพต่อกน นอกจากนี้ยังใช้ได้ในการตัดต่อภาพและการ ซ้อนฉากหลังเข้ากับภาพ Photoshop สามารถทำงานกับระบบสี RGB, CMYK, Lab และ Grayscale และสามารถจัดการกับไฟล์รูปภาพที่สำคัญได้ เช่น ไฟล์นามสกุล JPG, GIF, PNG, TIF, TGA โดย ไฟล์ที่ไฟโตชอปจัดเก็บในรูปแบบเฉพาะของตัวโปรแกรมเองจะใช้นามสกุลของไฟล์วา : PSD จะ สามารถจัดเก็บคุณลักษณะพิเศษของไฟล์ที่เป็ นของโฟโตชอป เช่น เลเยอร์, แชนแนล, โหมดสี รวมทั้งสไลด์ได้กรบถ้วนความด้องการของระบบ ก่อนติดตั้ง Photoshop CS5ก่อนที่เราจะติดดั้งและ นำโปรแกรม Photoshop Cs5 มาใช้งาน เรากวรจะดูกวามด้องการทางด้านHardware ของโปรแกรม ก่อนว่าถ้าใช้เครื่องในระบบ Windows ต้องรุ่นไหน มีหน่วยความจำเท่าไหร่ หรือพื้นที่วางฮาร์ดดิส ก่อนที่จะติดตั้งโปรแกรมจำนวนเท่าไหร่ เป็นต้น ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 ระบบ ดังนี้

-ระบบปฏิบัติการ Windows

-ความเร็วของซีพียู (CPU) ขั้นต่ำ 1.8GHz หรือมากกว่า

- ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows Xp Service Pack 2 (แนะนำให้ใช้ Service Pack 3)

หรือ Windows Vista และ Windows 7

- หน่วยความจำ (Ram) 1 GB

- พื้นที่วางในฮาร์คดิสก์ 1 GB สำหรับติดตั้งโปรแกรม และควรมีพื้นที่วางสำหรับการ ทำงานอีกอย่างน้อย 1 GB

-ความละเอียดของจอภาพขั้นต่ำ 1,024x768 (แนะนำให้ใช้ที่ 1,280x800) พร้อมการ์ดจอ 16-bit (Video Card) หากใช้ Photoshop Extended และใช้งานภาพ 3D ควรมีคุณสมบัติของ CPU-accelerated ที่ทำงานร่วมกับ Shader Model 3.0 และใช้งานกบ ᠅ OpenGL 2.0

- ใครว์ DVD-ROW สำหรับใส่ DVD ติคตั้งโปรแกรม

- โปรแกรม QuickTime 7.2 ขึ้นไป สำหรับการทำงานกับมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ -การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ถ้าจำเป็นต้องเข้าไปใช้บริการออนไลน์ เช่น Help หรือดาวน์ โหลดปลั๊กอินเป็นต้น

ระบบปฏิบัติการ Mac OS

- ซีพียู PowerPC G5 หรือ multicore Intel processor
- ระบบปฏิบัติการ Mac OS X ตั้งแต่v10.4.11 ขึ้นไป
- หน่วยความจำ 1 GB

- พื้นที่วางในฮาร์คดิสก์ 2 GB สำหรับติดตั้งโปรแกรม และควรมีพื้นที่วางสำหรับการ ทำงานอย่างอื่นเป็นต้น

Photoshop CS5 จะแตกต่างจาก CS3 และ CS4 ไปบ้างเล็กน้อยกล่าวคือโดยพื้นฐานจะคงเดิม แต่จะ ปรับการใช้งานให้ดูง่ายขึ้น มีการเก็บรวบรวมเครื่องมือที่เกี่ยวข้องเอาไว้ในที่เดียวกันเพิ่มชุด เครื่องมือเข้ามาใหม่และยังลดขั้นตอนการทำงานให้น้อยลงทำให้ใช้งานสะควกยิงขึ้น ในเวอร์ชันนี้ ได้เพิ่มคำสั่ง และแถบเครื่องมือที่ใช้บ่อย ๆ วางแยกออกมาจากกลุ่มเครื่องมือเดิม เช่น เครื่องมือปรับ มุมมอง เครื่องมือปรับแต่งภาพที่รวมอยู่ในพาเนลเดียวกัน เช่น พาเนล Adjustments ส่วนการทำงาน หลัก ๆ ยังคงอิงการใช้งานเหมือนเวอร์ชันที่ผ่าน ๆ มา ซึ่งหน้าจอใหม่ของ Photoshop CS5 ก็จะมี ส่วนประกอบดังภาพ

ส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop Cs5



รูปที่ 2.27 รูปส่วนประกอบต่างๆ

Application Bar (แอพพลิเกชั่นบาร์) จะเป็นแถบเครื่องมือที่เก็บปุ่มกำสั่งที่ใช้งานบ่อย ๆ เอาไว้ เช่นเปิคโปรแกรม Bridge หมุนพื้นที่ทำงานย่อ-ขยายภาพ, จัคเรียงวินโคว์ภาพ และจัค องค์ประกอบของเครื่องมือตามพื้นที่ใช้งาน (Workspace)

Menu Bar (เมนูบาร์) ประกอบด้วยกลุ่มคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์ทำงานกับรูปภาพ และใช้การปรับแต่งการทำงานของโปรแกรม โดยแบ่งเมนูตามลักษณะงาน นอกจากนี้บางเมนูหลัก จะมีเมนูยอย่ซ้อนอยู โดยสังเกตจากเครื่องหมาย :: ซึ่งคุณต้องเปิดเข้าไปเพื่อเลือกกำสั่งภายในอีกที

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือจะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ใน การวาดตกแต่ง และแกไขภาพเครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่ กล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกันโดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพเพื่อบอก ให้รู้วาในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดย รายละเอียดในออฟชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูล : บ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือBrush (พูกัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออฟชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรงโหมดในการระบายความโปร่งใสของสีและอัตราการไหลของสีเป็นต้น

Panel (พาเนล) เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

รายละเอียดแต่ละเมนู ใน Menu Bar Photoshop CS5

Menu Bar (เมนูบาร์) ประกอบด้วยกลุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้จัดการกบไฟล์ทำงานกับรูปภาพ และใช้การปรับแต่งการทำงานของโปรแกรม โดยแบ่งเมนูตามลักษณะงาน นอกจากนี้บางเมนูหลัก จะมีเมนูย่อยซ้อนอยู่โดยสังเกตจากเครื่องหมายซึ่งคุณต้องเปิดเข้าไปเพื่อเลือกกำสั่งภายในอีกที

เมนูบาร์หลัก

เมนู	รายละเอียด
File	รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์,
	นำเข้าไฟล์,ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์
Edit	รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ใขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น
	เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง , แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ
Image	รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาด
	ของเอกสาร(canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ
Layer	รวมคำสังที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการจัดการ
	กับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ
Select	รวมคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้
	งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟ็กต์ต่างๆ กับ
	รูปภาพ
Filter	รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่ง และสร้างเอฟเฟ็กต์พิเศษให้กับรูปภาพ
3D	รวมคำสั่งที่ใช้กับภาพแบบ 3 มิติ(มีเฉพาะในเวอร์ชั่นPhotoshopCs5Extended)
View	ใช้ปรับแต่งการแสดงผลของส่วนประกอบต่าง ๆ ในหน้าจอของโปรแกรม เช่น
	ไม้บรรทัด,เส้นกริด และการยอ/ขยายมุมมองของภาพเป็นต้น
Analsis	เครื่องมือวัดค่าและวิเคราะห์การทำงาน(มีเฉพาะในเวอร์ชั่น Photoshop Cs5
	Extended)
****	มี เมนูกำสั่งที่เกี่ยวข้องกบการแสดงผลของหน้าตั้งภาพ, ซ่อน/แสดงเครื่องมือ
Window	และพาเนลต่าง ๆ ที่ใช้ทำงาน เช่น เปิด/ปิด แถบเครื่องมือ, พาเนล, จัดพื้นที่ ฯลฯ
Help	เรียกดูกำอธิบายในการทำงานต่าง ๆ ของเครื่องมือหรือคำสังภายในโปรแกรม

ตั้งค่าคีย์บอร์ดชอร์ตคัทใน Photoshop CS5

คีย์บอร์ดชอร์ตคัท คือ การกำหนดคีย์สำหรับเรียกใช้คำสั่งต่าง ๆ ภายในโปรแกรมได้อย่าง รวดเร็วแทนการเรียกใช้คำสั่งจากเมนูหรือทูลบาร์ โดยปกติโปรแกรมจะตั้งค่ามาให้แล้วแต่ เรา สามารถแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงปุ่มบนคีย์บอร์ดได้ตามต้องการโดยมีขั้นตอนดังนี้ วิธีตั้งค่าคีย์บอร์ดชอร์ตคัท (Keyboard Shortcuts)

1. เลือกคำสั่ง Edit > Keyboard Shortcuts



รูปที่ 2.28 วิธีตั้งค่าคีย์บอร์คชอร์ตคัท

- 2. คลิกเลือกเมนูที่ต้องการกำหนดคีย์ลัดใหม่
- กำหนดคีย์ถัดหลัก และต้องไม่ซ้ำกับคีย์อื่น ๆ ที่ใช้อยู่
- 4. เมื่อกำหนดเสร็จแล้วก็คลิก OK

Cayboard Shorton Tarres	เมื่อตั้งเสร็จแล้วคลิก OK	OK
Set: Photoshop Defaults	· 8 a 8	Gance
Shortovte Fori Application Menua	· Elline Legacy Channel Shortouts	
Application Meno Command	Shortest Col Col Col Col - Accept	
w File	phillipulu	
Marson Contraction of the	C -etrin / 100	
Open	COTHO COMPORAT 2	
Browse in Endge	Alt+Ctri+D	
	Svit+Dri+O Delete Shorts	
Brousse in Hiss Bridge		-
Open As	AR+ShR+Cbi+O	
Open As Smert Object	BURUAN	
Down Recent>		



การเปิด-ปิด Panel ต่างๆ ใน Photoshop CS5

วิธีการเปิด Panel การเปิดพาเนลใด ๆ ขึ้นมาใช้งานนั้นสามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

วิธีที่ 1 เลือกเปิดจากเมนู Window

- เลือกกำสั่ง Window เลือก Panel ที่ต้องการเปิด หรืออาจจะกดกีย์ลัดก็ได้ ซึ่งแสดงอยูหลัง ชื่อแต่ละ Panel



ร**ูปที่ 2.30** รูปเลือกเปิดจากเมนู Window

-กลิกเปิด/ปิดพาเนล จากไอกอนที่แสดงอยูบนแถบพาเนลที่พับเก็บ



-กลิกที่ชื่อแถบพาเนลที่ซ้อนกันอยู่ซึ่งอาจจะอยู่ในกลุ่มเคียวกัน

รูปที่ 2.31 รูปคลิกเปิค/ปิคพาเนล จากไอคอนที่แสดงอยูบนแถบพาเนลที่พับเก็บ

วิธีการปิดPanel

วิธีที่ 1

- เลือกคำสัง่ Window >คลิกที่ชื่อ Panel ที่ต้องการปิด

วิธีที่ 2

-กลิกขวาบนแถบชื่อพาเนล แล้วเลือก Close



รูปที่ 2.32 คลิกขวาบนแถบชื่อพาเนล แล้วเลือก Close

วิธีที่ 3

-กลิกที่เมนูของพาเนล แล้วเลือก Close หรือ Close Tab Group ได้

การเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่เข้า Photoshop

Photoshop มีคุณสมบัติเค่นที่สามารถเปิดไฟล์รูปภาพประเภทต่าง ๆ ได้สารพัครูปแบบ เช่น GIF,JPG, TIF, BMP, PNG และอื่นๆ รวมทั้งไฟล์ PSD ซึ่งเป็นรูปแบบพื้นฐานของ Photoshop เองวิธีเปิดไฟล์ทำได้ดังนี้

1.เลือกกำสัง่ File > Open (หรือกดคีย์ลัด Ctrl+O)



ร**ูปที่ 2.33** รูปการเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่เข้า Photoshop

2. ในช่อง Look in เลือกไครว์ และ โฟลเคอร์ที่จัดเก็บไฟล์

 ๑๓ัวอย่างภาพ และคลิกเลือกชื่อไฟล์จากรายการ (กด Shift หรือ Ctrl ช่วยเลือกหลาย ๆ ไฟล์ได้)

4. คลิกปุ่ม Open

Cook in:	Ja Logo		-	G 💋	₽	œ
Recent Places Desktop Libraries	COM 5 Do	W Pg				
Network	File name: Files of type:	com5dow.jog All Formats		<u> </u>	-	Open Cancel
		COM 5	OW.			

รูปที่ 2.34 รูปการเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่เข้า Photoshop

ถ้าต้องการเปิดไฟล์ภาพล่าสุดที่เพิงใช้ไปไม่นาน ซึ่งจะช่วยลดเวลาการหาภาพในเครื่องของเราได้ มี วิธีการดังนี้

- ไปที่คำสัง่ File > Open Recent >เลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ



ร**ูปที่ 2.35** รูปการเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่เข้า Photoshop

เปิดไฟล์แบบ Smart Object ใน Photoshop CS5

หากเราเปิดไฟล์ภาพขึ้นมา แล้วต้องการปรับย่อ-ขยายขนาดของภาพบนเลเยอร์โดยให้ รักษาความคมชัดของภาพจากการปรับ ก็เลือกเปิ ดไฟล์ภาพแบบ Open As Smart Object ได้ ซึ่งจะ เหมาะสำหรับภาพบิทแมพที่ต้องการเปิ ดมาแกไขขนาดของภาพ ั้หรือการเปิดไฟล์ภาพเวกเตอร์ เช่น AI หรือPDF ดังนี้

วิธีการเปิดไฟล์แบบ Smart Object

1.เลือกคำสั่ง File > Open As Smart Object



รูปที่ 2.36 รูปเปิดไฟล์แบบ Smart Object ใน Photoshop CS5

- 2. เลือกตำแหน่งที่เก็บไฟล์ภาพ
- 3. คลิกเลือกไฟล์ภาพ
- 4. คลิก Open

Open			-
Look in: Recent Places Desktop Libraries Computer	COM 5 DC	- G J P	
Network	File name: Files of type:	com5dow.jpg • All Formats •	Open Cancel
		File Size: 15.1K	

รูปที่ 2.37 รูปเปิดไฟล์แบบ Smart Object ใน Photoshop CS5

	E O	
A	ADJUSTMENTS MASKS	*≣
•	LAYERS CHANNELS PATHS	*≣
	Normal 👻 Opacity:	100%
สัญ	ลักษณ์ Smart Object บนเล	เยอร์
	Com5dow	*
	Smart Object thumb	nail

รูปที่ 2.38 รูปเปิดไฟล์แบบ Smart Object ใน Photoshop CS5

เปิดไฟล์ซ้อนบนเลเยอร์ ใน Photoshop CS5

หากเราต้องการเปิดไฟล์ภาพขึ้นมาหลาย ๆ ภาพในไฟล์เดียว เพื่อนำมาคัดเลือกหรือตัดต่อ ภาพ อาจจะใช้วิธีเปิดภาพแบบเลเยอร์ คือให้เปิดไฟล์ภาพ 1 ไฟล์ต่อ 1 เลเยอร์ทำให้เราไม่ต้องมานัง ก็อปปี้ให้เสียเวลาก็จะใช้กำสั่ง Load file into Stack ได้ดังนี้ วิ**ธีเปิดไฟล์ซ้อนบนเลเยอร์**

1.เลือกคำสัง่ File > Script > Load File into Stack



รูปที่ 2.39 รูปเปิดไฟล์ซ้อนบนเลเยอร์ ใน Photoshop CS5

2. คลิกปุ่ม Browse... ไปเลือกไฟล์ภาพที่เปิดขึ้นในเลเยอร์ (เลือกทีละหลาย ๆ ไฟล์ได้)
 3. คลิกปุ่ม OK

Choos	se two or more files to load into	an image stack.
Use:	Files hokage-large.jpg dragon_ball_5.jpg gaara-large.jpg	se เลือกไพลภาพ ได้เรื่อย ๆ Browse Remove
		Add Open mes
🗆 At	tempt to Automatically Align So	purce Images

รูปที่ 2.40 รูปเปิดไฟล์ซ้อนบนเลเยอร์ ใน Photoshop CS5

4.ก็จะเห็นไฟล์รูปภาพที่เลือกแสดงอยู่ในเลเยอร์ต่าง ๆ



ร**ูปที่ 2.41** รูปเปิดไฟล์ซ้อนบนเลเยอร์ ใน Photoshop CS5

การสร้างไฟล์กราฟิกใหม่ใน Photoshop CS5

เราสามารถสร้างไฟล์กราฟิกใหม่วาง ๆไว้สำหรับออกแบบภาพกราฟิกเพื่อนำไปใช้งาน เองหรือนำภาพอื่น ๆ มาตัดต่อได้ดังนี้

วิธีการสร้างไฟล์กราฟิกใหม่

1.เลือกคำสั่ง File > New (หรือกดคีย์ลัด Ctrl+N)



รูปที่ 2.42 รูปวิธีการสร้างไฟล์กราฟิกใหม่

- 2. ตั้งชื่อไฟล์ใหม่ในช่อง Name (หรือจะเก็บไว้ตั้งตอนสั่งบันทึกไฟล์ก่อน ได้)
- 3. กำหนดความกว้าง x สูง ของภาพ โดยใส่ค่า แล้วเลือกหน่วย เช่น
- Width: กำหนดความกว้างของภาพ
- Height : กำหนดความสูงของภาพ
- 4. กำหนดคุณสมบัติของภาพ
- Resolution: ความละเอียดของภาพ
- > สำหรับเว็บเพจใช้ 72 pixels/inch
- > สำหรับสิ่งพิพม์ที่ต้องการความละเอียคสูงใช้ 300 pixels/inch
- Color Mode : เถือกโหมคสีของภาพ โคยทั่วไปใช้ RGB Color แบบ 8 bit
- 5. เลือกลักษณะของพื้นหลัง
- White : ให้พื้นหลังมีสีขาว
- Background Color : ให้พื้นหลังเป็นสี Background ตามที่เรากาหนด

- Trasparent : ให้พื้นหลังโปร่งใส (โปรแกรมจะแสดงเป็นตารางหมากรุกให้เฉย ๆ) แต่ ลักษณะจะไม่มีค่าสีใด ๆ 6. กำหนดโปรไฟล์สี และสัดส่วนพิกเซล (หากไม่เห็นออปชั่นกลุ่มนี้ ให้คลิกปุ่มดังภาพ ก่อน)

- Color Profile โปรไฟล์สีของภาพ สำหรับรูปภาพทั่วไปให้ใช้ sRGB
- Pixel Aspect Ratio สัคส่วนกว้าง/สูงของพิกเซล โคยทั่วไปใช้ 🌣 Square Pixels

				×
	Name:	Untitled-1		ОК
Preset:	Custom		•	Cancel
	Size:		v	Save Preset
	Width:	200	pixels -	Delete Preset
	Height:	600	pixels -	
	Resolution:	72.009	pixels/inch -	Device Central
	Color Mode:	RGB Color	• 8 bit •	
Backgrou	und Contents:	White	•	
				Image Size:
(a) Adva	anced			351.6K
	Color Profile:	sRGB IEC6196	6-2.1 -	
Divel				
Piter	Aspect Ratio:	Square Pixels	•	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	Aspect Ratio:	Square Pixels	•	

ร**ูปที่ 2.4**3 รูปวิธีการสร้างไฟล์กราฟิกใหม่

การ Copy ไฟล์ (Duplicate File) Photoshop CS5

การเปิดไฟล์รูปภาพต้นฉบับขึ้นมาแก้ไขเปลี่ยนแปลงใด ๆ หากเราใช้คำสั่ง Save โปรแกรมก็จะนำภาพที่แก้ไขล่าสุดบันทึกของเดิมโดยอัตโนมัติทำให้ไม่สามารถเรียกไฟล์ต้นฉบับ เดิมกลับมาใช้งานได้อีกดังนั้นเพื่อความปลอดภัยของภาพ เรากวรทำสำเนาหรือก๊อปปี้ไฟล์ขึ้นมาอีก ไฟล์หนึ่ง เพื่อใช้แก้ไขโดยเฉพาะ หรือใช้เปรียบเทียบกับภาพเดิมได้ดังนี้

วิธีการ Copy ไฟล์ (Duplicate File)

1.เลือกคำสั่งImage > Duplicate



รูปที่ 2.44 รูปวิธีการ Copy ไฟล์ (Duplicate File)

2. ตั้งชื่อไฟล์ใหม่

3. คลิกปุ่ ม OK

uplicator 4656 ing	ดังชื่อเสรจและการ
As: 4656 copy	OK

รูปที่ 2.45 รูปวิชีการ Copy ไฟล์ (Duplicate File)

การบันทึกไฟล์ภาพใน Photoshop CS5

การเปิดไฟล์ภาพขึ้นมาตกแต่งหรือแก้ไขด้วย Photoshop นั้น เมื่อสร้างหรือตกแต่งภาพ เสร็จแล้ว เราจะต้องบันทึกไฟล์ด้วยเพื่อเก็บการเปลี่ยนแปลงที่ทำกับภาพ โดยเลือกบันทึกไฟล์ได้ หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งานสำหรับไฟล์ประเภทแรกที่ควรบันทึกคือ รูปแบบ PSD ของ Photoshopเอง เพื่อเก็บเป็นต้นฉบับไว้สำหรับนำมาแก้ไขในภายหลังจากนั้นจึง สั่งบันทึกไฟล์เป็นประเภทอื่น เช่น GIFหรือ JPG เพื่อให้เหมาะสำหรับการนำไปใช้งานในแต่ละ กรณี

บันทึกไฟล์ Photoshop (.PSD)

การแก้ไขไฟล์ภาพโดยการสร้างกราฟิกเพิ่มการตัดต่อ หรือเปลี่ยนแปลงลักษณะของไฟล์ ภาพที่มีผลกับโครงสร้างเดิมของภาพ ∷ั เมื่อเลือกคำสั่ง File > Save จะแสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Save As ขึ้นมาโดยจะเลือกรูปแบบของไฟล์เป็น Photoshop (*.PSD, *.PDD) เป็นก่าพื้นฐานดังนี้ ** คุณสมบัติของไฟล์PSD จะเก็บรายละเอียดการทำงานต่าง ๆ เช่น เลเยอร์, ฟอนต์ และเส้นพาธไว้ ได้อยางครบถ้วนช่วยให้การนำไฟล์ภาพกลับมาแก้ไข้ทำได้ง่ายในขณะที่ไฟล์ประเภทอื่นจะเก็บ ข้อมูลเหล่านี้ไม่ได้ หรือได้เพียงบางส่วน

บันทึกไฟล์ทับของเดิม

การเปิดไฟล์ภาพมาตกแต่งสี, แสงเงา หรือกำหนดค่าเอฟเฟ็กต์ให้กับภาพ แต่ไม่ได้ใช้คำสั่ง เกี่ยวกับการสร้างเลเยอร์ (เลเยอร์ คือ ชั้นที่จัดวางรูปภาพ) หรือสร้างกราฟิกอื่น ๆ เพิ่มเติมในภาพ เมื่อเลือกคำสั่ง File> Save โปรแกรมจะให้บันทึกทับชื่อไฟล์เดิม รูปแบบเดิม (จะไม่ได้อะลีอกบ๊อกซ์ Save As เปิดขึ้นมา หากไม่ต้องการให้ทับไฟล์เดิม ต้องคลิกเลือกคำสั่งFile > Save As เอง)บันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่น ๆนอกจากการบันทึกเป็นไฟล์ .psd และบันทึกลงใน รูปแบบของไฟล์ต้นฉบับเดิมแล้วยังบันทึกไฟล์ภาพเก็บไว้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้ตามต้องการ โดย คลิกเลือกคำสั่ง File > Save As แล้วเลือกรูปแบบของไฟล์ในช่อง Format ซึ่งจะมีรูปแบบไฟล์ให้ เลือกหลายแบบดังภาพ



รูปที่ 2.46 รูปบันทึกไฟล์ทับของเดิม

	n: 鷆 Naruto		7 0	🦻 📂 🛄 🕈	
Secent Places	เลือกที่จัง	ดเก็บไฟล์ ^{No item}	s match your sear	ch.	
Desktop	17	www.	m5de	w.col	M
Libraries	U	0000000000			
Computer					
		ตั้งชื่อไฟล์			
Network	File name:	Untitled-1.psd	*		Save
	Format:	Photoshop (*.PSD;*.P	DD)		Cance
Si	ave Options	อกรูปแบบไฟล์เป็น	ı *.PSD, *PL	D	
		Alpha Channels Layers	Spot Color	5	
	da a	Use Proof Setup: N	Vorking CMYK		
C	DIOF:	✓ ICC Profile: sRGB IE			

รูปที่ 2.47 รูปบันทึกไฟล์ทับของเดิม

บันทึกไฟล์ทับของเดิม

การเปิดไฟล์ภาพมาตกแต่งสี, แสงเงา หรือการกำหนดค่าเอฟเฟ็กต์ให้กับภาพแต่ไม่ได้ใช้ คำสั่งที่เกี่ยวกับการสร้างเลเยอร์ (เลเยอร์ คือ ชั้นที่จัดวางรูปภาพ) หรือสร้างกราฟิกอื่น ๆ เพิ่มเติมใน ภาพ เมื่อเลือกคำสั่ง File> Save โปรแกรมจะให้บันทึกทับชื่อไฟล์เดิม รูปแบบเดิม (จะไม่ได้ อะล็อกบ๊อกซ์ Save As เปิ ดขึ้นมา หากไม่ต้องการให้ทับไฟล์เดิม ต้องคลิกเลือกคำสัง : File > Save As เอง)

บันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่น ๆ

นอกจากการบันทึกเป็นไฟล์ .psd และบันทึกลงในรูปแบบของไฟล์ต้นฉบับเดิมแล้วยัง บันทึกไฟล์ภาพเก็บไว้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้ตามต้องการ โดยคลิกเลือกคำสั่งFile > Save As แล้ว เลือกรูปแบบของไฟล์ในช่อง Format ซึ่งจะมีรูปแบบไฟล์ให้เลือกหลายแบบคังภาพ



รูปที่ 2.48 รูปบันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่น ๆ

บันทึกไปใช้กับเว็บเพจหรืออุปกรณ์อื่น

รูปภาพที่นำไปใช้กับเว็บเพจจะต่างจากรูปภาพที่นำไปใช้กับงานค้านอื่น ๆ คือ ชนิดของ ภาพที่จะนำไปใช้บนเว็บเพจนั้น ต้องเป็น GIF, JPG หรือ PNG เท่านั้น และควรให้ไฟล์มีขนาดเล็ก ขนาดภาพต้องพอดี ไม่ใหญ่จนเกินไป เมื่อผู้ชมเปิดเข้าไปในเว็บไซต์จะได้โหลดภาพได้เร็วยิ่งขึ้น โปรแกรมจึงมีคำสั่งสำหรับบันทึกรูปภาพไปใช้ในเว็บเพจโดยเฉพาะ คือ Save for Web & Devices โดยคำสังนี้จะให้กำหนดก่าออปชันการบันทึกภาพประเภทต่าง ๆ พร้อมกบดูภาพตัวอย่างขนาดของ ไฟล์และระยะเวลาในการดาวน์โหลดเปรียบเทียบกนได้อีกด้วย ดังนี้

1.เลือกคำสัง : File > Save for Web & Devices



รูปที่ 2.49 รูปบันทึกไปใช้กับเว็บเพจหรืออุปกรณ์อื่น

 กำหนดออปชั่นนต่าง ๆ ในการแปลงไฟล์ แล้วดูภาพ ขนาด และเวลาในการดาวน์โหลด เปรียบเทียบกันในไดอะล็อกบ็อกซ์ Save for Web & Devices ดังภาพหน้า

- 3. เลือกภาพจากกรอบตัวอย่างที่ต้องการใช้งาน
- 4. คลิกปุ่ม Save เพื่อบันทึกภาพ



ร**ูปที่ 2.50** รูปบันทึกไปใช้กับเว็บเพจหรืออุปกรณ์อื่น

5. บนใดอะล็อกบ๊อกซ์ Save Optimized As เลือกตำแหน่งโฟลเดอร์ที่จะจัดเก็บในช่อง Save in

6. กำหนดชื่อไฟล์ภาพในช่อง File name

7. คลิกปุ่ม Save



ร**ูปที่ 2.51** รูปบันทึกไปใช้กับเว็บเพจหรืออุปกรณ์อื่น

Layer คืออะไร

สำหรับการตัดต่อภาพ สิ่งที่มีความจำเป็นคือการนำเอาเครื่องมือต่างๆ ของ Photoshop มา ใช้งานร่วมกน และสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง คือ่ Layer (เลเยอร์) ที่จะช่วยให้เราจัดวางรูปภาพที่นำมา ประกอบกันเพื่อสร้างผลงานใหม่ออกมา Layer เปรียบเสมือนแผ่นพลาสติกใส เมื่อเราวาด หรือวาง ขึ้นส่วนภาพลงบน Layerแต่ละชั้นแล้วนำมาเรียงซ้อนกันหลาย ๆ ัชั้นจะทำให้ภาพทั้งหมดดู เหมือนเป็นชิ้นเดียวกน โดยภาพใน ัLayerบนจะบัง Layer ที่อยู่ด้านล่างเสมอ ยกเว้นบริเวณที่ โปร่งใสซึ่งจะมองทะอุไปเห็นภาพใน Layer ถัดๆ ลงไปได้

> - Layer ชื่อ Background จะเป็น Layer ของไฟล์ภาพที่สร้างใหม่ หรือเปิดรูปภาพ ขึ้นมา

- Layer ชื่อ Layer 1, Layer 2, ... คือ เลเยอร์ที่สร้างเพิ่ม หรือ Copy ภาพมาวางเพิ่ม



รูปที่ 2.51 รูป Layer

ประโยชน์ของ Layer คือ

ช่วยให้เราแกไขภาพเฉพาะส่วนใคส่วนหนึ่งได้ง่าย เช่น การย้ายตำแหน่ง, การปรับขนาด, ปรับสี/แสงเงา ซึ่งจะทำได้อย่างอิสระจากกนั้นนอกจากนี้เรายังสามารถสลับลำดับและซ่อน/แสดง Layer แต่ละชั้นทำให้ทดลองจัดองค์ประกอบภาพแบบต่างๆ ได้หลากหลายก่อนที่จะเลือกภาพชุด สุดท้ายที่จะนำไปใช้จริง

พาเนล Layersพาเนล Layers

เป็นเครื่องมือหลักที่ใช้จัดการกบ ั Layer ไม่วาจะเป็นการ เพิ่ม/ลบ Layer, การเปลี่ยน ลำดับ, การปรับความโปร่งใส เป็นต้น เมื่อเราจะใช้ Layer เราต้องระวังวาคำสั่งต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะมี ผลต่อภาพใน Layer ที่กาลังเลือกเท่านั้น ดังนั้นจะด้องสังเกต และเลือกเลเยอร์ที่ถูกต้องก่อนการ ทำงานใด ๆ

ข้อดี

1. มีความยืดหยุ่นของเครื่องมือในการทำงานมาก

มีเครื่องมือ รวมถึง Filter ต่างๆ มากมายให้เลือกให้

 มีเครื่องมือสำหรับเปิดไฟลล์ RAW (Adobe RAW)ซึ่งนักถ่ายภาพมืออาชีพใช้กัน และมีรายละเอียดที่ครบถ้วน

4. สามารถปรับ Profile สี ให้เข้ากันด้วย รวมถึงมี Adobe RGB ที่เป็นสากลทั่วโลกใช้ กัน(ก็ของค่ายเค้านี่)

5. สามารถใช้งานแบบ Layer ได้

6. สามารถใช้ Plug-in เสริม รวมกับ โปรแกรมอื่นได้

7. สามารถใช้งานร่วมกับหลายโปรแกรมจากค่าย Adobe ได้ เช่น Premiere, Illustrator

8. สามารถเปิดภาพ และเซฟไฟลล์ ได้หลายนามสกุล

9. สามารถ Slice ภาพ ออกเป็นภาพย่อยๆ และเซฟเป็นเว็บได้ทันที โดยไม่ต้องใช้ โปรแกรมอื่นๆช่วยทำ

10. รองรับ WIA จากแสกนเนอร์ สามารถ สั่งแสกน จากใครเวอร์แสกนเนอร์ และ Import ภายในโปรแกรมเลย(ไม่ต้องแสกนแยก และ Import ทีหลัง)

ข้อเสีย

1. มีราคาแพง

2. กินทรัพยากรเครื่องสูง

3. ยังคงมีปัญหาสระลอย ในภาษาไทย(ไม่รู้ CS3 แก้แล้วหรือยัง)

4. บังคับถง Adobe Bridge ซึ่งคนที่ไม่ใช่ Photograph คงไม่ได้ใช้แน่ๆเลย

โครงการที่เกี่ยวข้อง

นายพิชญะ พึ่งพักตร์ นายสหัสวรรษ ตู้จินคา และนายเอกทวีป ไชยกูล(2561) โครงการ เว็บไซต์โครงการความรู้ไทยแลนด์ 4.0 จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาเว็บไซต์ที่เป็นแนวทางในการศึกษา โครงการความรู้ไทยแลนด์ 4.0 และนำไปเป็นความรู้ได้ ซึ่งมีขอบเขตการศึกษาคือ มีออกแบบ Banner และ Logo มีการสร้างเมนูเชื่อมโยงเอกสาร โดยมีโปรแกรมที่ใช้คือโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS5.5 และ โปรแกรม Adobe Photoshop CS5

นายพัชรพล นิพาภรณ์ นายณัฐกานต์ ทองบางพึ่งและนายสรยุทธ์ รักสวน (2561) โครงการ เว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนวิชาการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวันเพื่อให้ผู้ที่สนใจศึกษา เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวันหรือผู้ที่อยากรู้เกี่ยวกับการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ได้รับความรู้ ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวันไม่มากก็น้อย

นายพงษ์พัฒน์ เหลืองหลีกภัย นางสาวอาทิตยา ผลาเสพและนายนครินทร์ ศิลป์ชัย(2561) โครงการเว็บไซต์การดูแลรักษารถยนต์เบื้องต้นเพื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนและให้ ข้อมูลทั่วไปเพื่อให้บุคคลที่ศึกษาได้นำข้อมูลมาใช้ให้เกิดประโยชน์เพื่อให้บุคคลทั่วไปได้ศึกษา เกี่ยวกับการดูแลรักษารถยนต์ขอบเขตมีการออกแบบหน้า Index และ Home ของเว็บไซต์มีการ ออกแบบ Site Map และ Logo เว็บไซต์มีรูปภาพประกอบบนเว็บไซต์ โปรแกรมที่จัดทำ Adobe Dreamweaver CS5.5 ใช้ในการสร้างเว็บไซต์ Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการออกแบบLogoและ ตกแต่งรูปภาพ

2.4 การนำระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบ

- 1.นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการทำหน้าเว็บเพจ
- 2.นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการออกแบบแบนเนอร์เว็บไซต์
- 3.นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการตกแต่งเว็บไซต์
- 4.นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการหาข้อมูล
- 5.นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการเผยแพร่ข้อมูล

บทที่ 3 การออกแบบระบบงานด้วยคอมพิวเตอร์

3.1 การออกแบบ Site Map



รูปที่ **3.1** Site Map



รูปที่ 3.1 Site Map (ต่อ)



ร**ูปที่ 3.1** Site Map (ต่อ)



ร**ูปที่ 3.1** Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.1 Site Map (ต่อ)



ร**ูปที่ 3.1** Site Map (ต่อ)


รูปที่ 3.1 Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.1 Site Map (ต่อ)



ร**ูปที่ 3.1** Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.1 Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.1 Site Map (ต่อ)



ร**ูปที่ 3.1** Site Map (ต่อ)



ร**ูปที่ 3.1** Site Map (ต่อ)

3.2 การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.2 Index



รูปที่ 3.3 Home



รูปที่ 3.4 หน้าประวัติ



รูปที่ 3.5 ขนมไทยแต่ละภาค



รูปที่ 3.6 ภาคเหนือ



รูปที่ 3.7 ภาคกลาง



ร**ูปที่ 3.8** ภาคอีสาน



รูปที่ 3.9 ภาคใต้



รูปที่ 3.10 ประเภทของขนม



รูปที่ 3.11 ขนมประเภทใข่



รูปที่ 3.12 ขนมประเภทนึ่ง



รูปที่ 3.13 ขนมประเภทต้ม



ร**ูปที่ 3.14** ขนมประเภทกวน



รูปที่ 3.15 ขนมประเภทอบและผิง



รูปที่ 3.16 ขนมประเภททอด



รูปที่ 3.17 ขนมประเภทเชื่อม



รูปที่ 3.18 ขนมประเภทฉาบ



รูปที่ 3.19 ขนมประเภทน้ำกะทิ



รูปที่ 3.20 ขนมประเภทน้ำเชื่อม



รูปที่ 3.21 ขนมประเภทบวค



รูปที่ 3.22 ขนมประเภทแช่อิ่ม



รูปที่ 3.23 ขนมประเภทปิ้ง



รูปที่ 3.24 ผู้จัดทำ

3.3 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Data)

1. ประวัติกวามเป็นมาของขนมไทย

2. ขนมไทยแต่ละภาค

2.1 ภาคเหนือ

2.2 ภาคกลาง

2.3 ภาคอีสาน

2.4 ภาคใต้

3. ຄວາມຮູ້ເพີ່ມເตີມ

3.1 ความรู้เกี่ยวกับเว็บไซต์

3.2 ความรู้เกี่ยวกับขนมไทย

3.4 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Data)

1. แสดงออกทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของเว็บไซต์

2. แสดงออกทางเครื่องฉายโปรเจคเตอร์เพื่อนำเสนอการสร้างเว็บไซต์

บทที่ 4

การพัฒนาระบบเว็บไซต์ขนมไทย

4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้

- 1. Intel(R) Core(TM) i5-7th Gen CPU @ 1.80GHz 1.80 GHz
- 2. NVIDIA on Board
- 3. HDD 1 TB
- 4. Intel on Board
- 5. Notebook DELL Inspiron 14 7000
- 6. Mouse OKER
- 7. Keyboard MD tech
- 8. Printer HP
- 9. Flash drive King ton 32 GB

4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา

- 1. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ใช้ในการทำเว็บไซต์
- 2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการตกแต่งรูปภาพ
- 3. โปรแกรม Microsoft Office Word 2010 ใช้ในการทำเอกสาร
- 4. โปรแกรม Microsoft Office PowerPoint 2010 ใช้ในการทำงานนำเสนอ

4.3 วิธีการติดตั้งโปรแกรม



ร**ูปที่ 4.1** หน้า Desktop



ร**ูปที่ 4.2** คลิกที่ This PC

Re Computer View					a ×
operties Open Rename Recess Map network Add a net meda* drive* locatio	and Coper n Settings ∂ Manage				
Location Network	System			in the same man	
T - Marc				V U Search (his PC	-
Folders (7)					
OneDrive 3D Objects	Desktop	Documents	Downloads	Music	
This PC					
3D Objects Pictures	Videos				
Desktop					
Documents - Devices and drives (4)					
Downloads Local Disk (C)	DATA (D:)	KINGSTON (E)	BD-ROM Drive (F)		
Music 34.8 GB free c	of 118 G8 407 G8 free of 465 G8	26.1 G8 free of 28.8 G8	GRMC(XX)KFRER 0 bytes free of 4.12 GB		
Pictures					
Videos					
Local Disk (C)					
E PARA (D)					
2 PD-POM Drive /					
A BUROM DIVE					
BD-ROM Drive (F: BD-ROM Drive (F: BD-					
boot					
en					
sources					
uporade					
3 KINGSTON (E)					
A Jackey hu					
CONDICIDED IN CONDICIDO INCLUDIDO IN CONDICIDO INCLUDIDO I					
Setwork					

ร**ูปที่ 4.3** คลิกที่ KINGSTON E



รูปที่ 4.4 คลิกที่ เว็บไซต์ขนมไทย

Quick Copy Puste	Cut Copy path Paths shortcut Development	New item •	Properties	Select all Select none Provert selection	
Clipboard	Organize	New	Open	Select	
+ 1 2 > 3	INGSTON (E:) > เว็บไซต์ชนมใหย				 O Search PulseRnaliss
เอกสารปอนด ^	Name	Date modified	Type	Size	
OneDrive	images	7/11/2562 20:44	File folder		
	Photoshop	18/11/2562 19:26	File folder		
This PC	SpryAssets	7/11/2562 23:24	File folder		
3D Objects	📕 รูปปนการสร้างไประกรม DW	7/11/2562 20:46	File folder		
Desktop	9 Kinds of ausocious	22/11/2562 10:10	Chrome HTML Do	18 KB	
Documents	C Baking type	22/11/2562 12:38	Chrome HTML Do	16 KB	
Downloads	C Boiled type	3/12/2562 10:33	Chrome HTML Do	21 KB	
Music	Central	22/11/2562 9:50	Chrome HTML Do	8 KB	
Dictorer	Coconut milk type	3/12/2562 9:24	Chrome HTML Do	19 KB	
- Manares	Crystallized type	22/11/2562 12:45	Chrome HTML Do	15 KB	
Videos	C Eag type	22/11/2562 12:29	Chrome HTML Do	16 KB	
Local Disk (C:)	C Equipment and raw materials	22/11/2562 10:08	Chrome HTML Do	6 KB	
DATA (D:) من	Fried type	22/11/2562 12:43	Chrome HTML Do	17 KB	
KINGSTON (E)	C History	22/11/2562 9:42	Chrome HTML Do	6 KB	
BD-ROM Drive (C Home	3/12/2562 13:05	Chrome HTML Do	9 KB	
PD-ROM Drive /F	C Index	18/11/2562 22:30	Chrome HTML Do	3 KB	
Do-nom bine (r.	C Isan	22/11/2562 9:52	Chrome HTML Do	8 KB	
DODI	C Northern	22/11/2562 9:48	Chrome HTML Do	8 KB	
eti	C Provider	3/12/2562 14:20	Chrome HTML Do	9 KB	
sources	C Putty type	22/11/2562 12:43	Chrome HTML Do	16 KB	
support	© Southern	22/11/2562 10:05	Ctrome HTML Do	8 KB	
upgrade	😴 Steaming type	22/11/2562 12:30	Chrome HTML Do	24 KB	
KINGSTON (E)	Stirring type	22/11/2562 12:33	Chrome HTML Do	17 KB	
Constructor and	Sweets in each region	22/11/2562 9:45	Chrome HTML Do	8 KB	
opryPool03	😴 Syrup types	3/12/2562 10:51	Chrome HTML Do	15 KB	
CHORE CONTRACTOR	C Toasting type	22/11/2562 12:45	Chrome HTML Do	16 KB	
Network	Types of thai desserts	22/11/2562 10:02	Chrome HTML Do	20 KB	
~	Tunes of theil descerts?	22/11/2562 0-57	Chroma HTMI Do	20 KB	

รูปที่ 4.5 คลิกที่ Index เพื่อเข้าหน้าเว็บไซต์แรกของเรา

4.4 วิธีการใช้งานเว็บไซต์



รูปที่ 4.6 เปิดโปรแกรมเว็บบราวเซอร์และพิมพ์ E:/เว็บไซต์ขนมไทย/ Index



ร**ูปที่ 4.**7 แสดงหน้าจอรูปที่ 1 หน้าเข้าสู่ระบบ (Index)



ร**ูปที่ 4.8** แสดงหน้าจอรูปที่ 2 หน้าหลักของระบบ (Home)



รูปที่ 4.9 แสดงหน้าจอรูปที่ 3 History



ร**ูปที่ 4.10** แสดงหน้าจอรูปที่ 4 Sweets in each region



รูปที่ 4.11 แสดงหน้าจอรูปที่ 5 ภาคเหนือ



รูปที่ 4.12 แสดงหน้าจอรูปที่ 6 ภาคกลาง



รูปที่ 4.13 แสดงหน้างอรูปที่ 7 ภาคอีสาน



รูปที่ 4.14 แสดงหน้าจอรูปที่ 8 ภาคใต้



รูปที่ 4.15 แสดงหน้าจอรูปที่ 9 ขนมแต่ละภาค



รูปที่ 4.16 แสดงหน้าจอรูปที่ 10 ขนมประเภทไข่



ร**ูปที่ 4.17** แสดงหน้าจอรูปที่ 11 ขนมประเภทนึ่ง



ร**ูปที่ 4.18** แสดงหน้าจอรูปที่ 12 ขนมประเภทต้ม



รูปที่ 4.19 แสดงหน้าจอรูปที่ 13 ขนมประเภทกวน



รูปที่ 4.20 แสดงหน้าจอรูปที่ 14 ขนมประเภทอบและผิง



รูปที่ 4.21 แสดงหน้าจอรูปที่ 15 ขนมประเภททอด



รูปที่ 4.22 แสดงหน้าจอรูปที่ 16 ขนมประเภทเชื่อม



รูปที่ 4.23 แสดงหน้าจอรูปที่ 17 ขนมประเภทฉาบ



รูปที่ 4.24 แสดงหน้าจอรูปที่ 18 ขนมประเภทน้ำกะทิ



รูปที่ 4.25 แสดงหน้าจอรูปที่ 19 ขนมประเภทน้ำเชื่อม



รูปที่ 4.26 แสดงหน้าจอรูปที่ 20 ขนมประเภทบวด



ร**ูปที่ 4.2**7 แสดงหน้าจอรูปที่ 21 งนมประเภทแช่อิ่ม



รูปที่ 4.28 แสดงหน้าจอรูปที่ 22 ขนมประเภทปิ้ง



ร**ูปที่ 4.29** แสดงหน้าจอรูปที่ 23 ขนมประเภท Provider
บทที่ 5 สรุปผลการทำโครงการ

5.1 สรุปผลโครงการ

- 1. ได้เว็บไซต์ที่ผู้ศึกษานั้นมีความรู้ความเข้าใจและรู้จักขนมไทยมากขึ้น
- 2. ได้เว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถทราบถึงวิธีการทำงนมไทยได้อย่างถูกต้อง
- 3. ได้เว็บไซต์ที่ผู้สนใจได้ทดสอบความรู้และความเข้าใจของตนเองได้
- 4. ได้เว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ได้เว็บไซต์ที่ผู้ใช้นั้นสามารถเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการทำงนมไทยได้อย่างถูกต้อง

"ก็ไ	ชื่อไฟล์	ขนาดของไฟล์	หมายเหตุ
1	Index.html	3 KB	หน้าแรกของเว็บไซต์
2	Home.html	9 KB	หน้าหลักของเว็บไซต์
3	History.html	6 KB	หน้าประวัติความเป็นมา
4	Sweets in each region.html	8 KB	หน้าขนมไทยแต่ละภาค
5	Northern.html	8 KB	หน้าภาคเหนือ
6	Central.html	8 KB	หน้าภาคกลาง
7	Isan.html	8 KB	หน้าภาคอีสาน
8	Southern.html	8 KB	หน้าภาคใต้
9	Types of thai desserts.html	20 KB	หน้าขนมแต่ละประเภท
10	Types of thai desserts2.html	20 KB	หน้าขนมแต่ละประเภทข้อที่ 2
11	Egg type.html	16 KB	หน้าขนมประเภทใข่
12	Steaming type.html	24 KB	หน้าขนมประเภทนึ่ง
13	Boiled type.html	21 KB	หน้าขนมประเภทต้ม
14	Stirring type.html	17 KB	หน้าขนมประเภทกวน

5.1.1 สรุปขนาดของโปรแกรม

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของโปรแกรม

5.1.1 สรุปขนาดของโปรแกรม

15	Baking type.html	16 KB	หน้าขนมประเภทอบและผิง
16	Fried type.html	17 KB	หน้าขนมประเภททอด
17	Welding type.html	20 KB	หน้าขนมประเภทเชื่อม
18	Putty type.html	16 KB	หน้าขนมประเภทฉาบ
19	Coconut milk type.html	19 KB	หน้าขนมประเภทน้ำกะทิ
20	Syrup types.html	15 KB	หน้าขนมประเภทน้ำเชื่อม
21	Types of urry ordainel.html	16 KB	หน้าขนมประเภทบวด
22	Crystallized type.html	15 KB	หน้าขนมประเภทแช่อิ่ม
23	Toasting type.html	16 KB	หน้าขนมประเภทปิ้ง
24	Provider.html	9 KB	หน้าสมาชิกในกลุ่ม

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของโปรแกรม (ต่อ)

5.1.2 สรุปข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน

 สัญลักษณ์ Logo ไม่ตรงกับที่รูปแบบตอนแรก มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรง เพื่อให้สวยงามมากขึ้น

2. โครงสร้างโปรแกรมบางส่วนมีขนาดไม่เหมาะสมและดูไม่เข้ากับเนื้อหา

- 3. เกิดความขัดแย้งทางความคิดเห็นในรูปแบบของโปรแกรมจากเดิม
- 4. เพื่อหลังของโปรแกรมเรียบเกินไป ทำให้ดูไม่น่าสนใจ จึงต้องเพิ่มเติมลวคลาย

ใหม่

5.1.3 สรุปข้อผิดพลาดที่มีในโปรแกรม

- 1. โลโก้ในเว็บไซต์ไม่แสดง
- 2. รูปภาพในเว็บไซต์ไม่มีแสดง ต้องหารูปภาพใหม่มาแก้ไข
- 3. ตัวอักษรในเว็บไซต์ มีขนาดเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน
- 4. ใฟล์โปรแกรมชอบ Link สลับกันไปมา
- เชื่อมฐานข้อมูลสำเร็จ แต่ไม่สามารถเรียกใช้งานได้
- เมื่อนำฐานข้อมูลไปเชื่อมต่อกับเครื่องเซิฟเวอร์อื่น จะมีฐานข้อมูลซ้ำกันทำให้ ข้อมูลไม่ ตรงกันกับโปรแกรม

7. Link VDO ที่นำมาลงในโปรแกรม บางไฟล์ไม่สามารถเล่นได้

5.1.2 สรุปข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน

สัญลักษณ์ Logo ไม่ตรงกับที่รูปแบบตอนแรก มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรง
 เพื่อให้สวยงามมากขึ้น

- 2. โครงสร้างโปรแกรมบางส่วนมีขนาดไม่เหมาะสมและดูไม่เข้ากับเนื้อหา
- 3. เกิดความขัดแย้งทางความกิดเห็นในรูปแบบของโปรแกรมจากเดิม
- 4. เพื่อหลังของโปรแกรมเรียบเกินไป ทำให้ดูไม่น่าสนใจ จึงต้องเพิ่มเติมลวคลาย

ใหม่

5.1.3 สรุปข้อผิดพลาดที่มีในโปรแกรม

- โลโก้ในเว็บไซต์ไม่แสดง
- 2. รูปภาพในเว็บไซต์ไม่มีแสดง ต้องหารูปภาพใหม่มาแก้ไข
- 3. ตัวอักษรในเว็บไซต์ มีขนาดเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน
- 4. ไฟล์โปรแกรมชอบ Link สลับกันไปมา
- เชื่อมฐานข้อมูลสำเร็จ แต่ไม่สามารถเรียกใช้งานได้
- เมื่อนำฐานข้อมูล ไปเชื่อมต่อกับเครื่องเซิฟเวอร์อื่น จะมีฐานข้อมูลซ้ำกันทำให้ ข้อมูล ไม่ ตรงกันกับ โปรแกรม
 - 7. Link VDO ที่นำมาลงในโปรแกรม บางไฟล์ไม่สามารถเล่นได้
- 4. ปุ่มตัวอักษรบางตัวมีภาพและสีที่คล้ายคลึงกับพื้นหลังโปรแกรมทำให้ไม่ค่อย ชัดเจน

5.2 ปัญหาและอุปสรรค์ในการดำเนินงาน

- 1. คอมพิวเตอร์มีอาการชำรุค หน้าจอค้าง ต้องเปลี่ยนมาใช้ Note Book ในการทำงานแทน
- 2. โปรแกรม Adobe Photoshop ค้าง ไม่สามารถตกแต่งรูปภาพได้ ต้องซื้อแผ่นมาลงใหม่
- 3. สมาชิกในกลุ่มมีเวลาในการทำงานไม่ตรงกัน
- 4. เครื่องพิมพ์เอกสารหัวพิมพ์ชำรุดและหมึกพิมพ์แตกระหว่างทำงาน
- การติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มไม่ต่อเนื่องทำให้งานล่าช้าและผิดแผนที่วางไว้
- 6. แบ่งเวลางานไม่ดี ทำให้โปรแกรมเสร็จช้าและไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร
- 7. สมาชิกในกลุ่มไม่ยอมช่วยงาน

5.3 สรุปการดำเนินงานจริง

528025 02015884		มิถุนายน 62			กรกฎาคม 62			สิงหาคม 62			กันยายน 62			2	6000012222		
1 10 11 11 11 11 10 10 10 11 1	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	12021101
อบรมการทำโครงการนักศึกษา ปวช.3		+	•														11-12 ปีกบายบ 62
และ ปวส.2		∢ →															
เสนอหัวข้อ ATC.01 โครงการรอบที่ 1 																	14 มิถุนายน 62
เขกสารบทท 1																	
บระกาคผลหวขอ รอบท 1			••														17 มิถุนายน 62
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2																	19 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อ รอบที่ 2				↓													21 มิถุนายน 62
ลงทะเบียนหัวข้อออนไลน์เสนอ			•	-													18-30 ปีกบายบ 62
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม			- -	- +													10-30 AUR 10 A 02
ส่งเอกสารบทที่ 2																	8-14 กรกฎาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 3						↓											15-31 กรกฎาคม 62
สอบน้ำเสนอโครงการ (รอบเอกสาร)									•								17 สิงหาคม 62
ประกาศผลสอบ (รอบเอกสาร)											\Rightarrow						22 สิงหาคม 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50%													++				9-15 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60%														•	↔		16-22 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70%															•	+	23-30 กันยายน 62
. !	พถศจิกายน 62		ชันวาคม 62			3	เกราเ	คม 6	3	កូរ	ุ่มภาท่	พันธ์	63				
รายการ ภาคเรียนที่ 2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	ระยะเวลา
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 90%		-															1-8 พฤศจิกายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 100%			•														9-13 พฤศจิกายน 62
สอบน้ำเสนอโครงการ ระดับปวช.3			↔														7 กับวาคม 62
			∢ →	-													
ประกาศผลสอบ (รอบไปรแกรม)						✦											11 ธันวาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 4										↔	•						6-19 มกราคม 63
ส่งเอกสารบทที่ 5											↓	•					20-26 มกราคม 63
ส่งงบประมาณในการทำโครงการ (แบบออนไลน์)												↔					26-30 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ซีดี ชำระค่าเข้าเล่ม													•				1-20 กุมภาพันธ์ 63

ตารางที่ 5.2 สรุปเวลาการคำเนินงานจริง

4---**>**

หมายเหตุ 🛶 🔶 เส้นสีดำ คือ ระยะเวลาที่กำหนดท เส้นสีแดง คือ ระยะเวลาในการดำเนินงานจริง

5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินการจริง

ຄຳດັບ	รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
1	กระดาษ A4	1 รีม	240
2	ค่าปริ้น	1 รีม	600
3	ค่ารวมเล่ม	1 เล่ม	200
4	ค่าCD	2 แผ่น	40
		รวมเป็นเงิน	1,100

ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการคำเนินงานจริง

บรรณานุกรม

- ธนัชชัย ศรีสุเทพ. (2561). **ความรู้เบื้องด้นเกี่ยวกับสี.** ค้นหาข้อมูลวันที่ 29 กรกฎาคม 2562 จาก https://sites.google.com/site/
- พิชญะ พึ่งพักตร์ และคณะ. (2561). โครงการเว็บไซต์โครงการความรู้ไทยแลนด์ 4.0. หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ,วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชย การ
- พัชรพล นิพาภรณ์ และคณะ. (2561). **โครงการเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนวิชาการอ่านสื่อ** สิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ
- พงษ์พัฒน์ เหลืองหลีกภัย และคณะ. (2561). **โครงการเว็บไซต์การดูแลรักษารถยนต์เบื้องต้น.** หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ,วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถ วิทย์พณิชยการ
- รัชชานนท์ ธรรมยืน. (2558). Adobe Dreamweaver CS5. ค้นหาข้อมูลวันที่ 8 กรกฎาคม 2562, จาก https://sites.google.com/site/rudchanonm512557/home
- สุธารัตน์ แก้วบัวดี. (2558). ห**ลักการออกแบบเว็บไซต์.** ค้นหาข้อมูลวันที่ 13 ตุลาคม 2562. จาก http://sites.google.com/site/61sudarat20/prawati-khwam-pen-ma

ภาคผนวก

- ใบเสนอขออนุมัติการทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.01)
- ใบอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (ATC.02)
- ใบขอสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)
- รายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (AT.C.04)
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ (AT.C.05)

ประวัติผู้จัดทำ

นางสาวกนกพร ภิรมย์จิตร เกิดเมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2544 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมตอนต้น จากโรงเรียนเซนต์ราฟาแอล เมื่อปีการศึกษา 2559 จบการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่วิทยาลัย เทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562 ปัจจุบันอาศัย อยู่บ้านเลขที่ 235/162 หมู่ 6 ตำบลบางเมือง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270 E-mail : Piromjitkanokporn8008@gmail.com



นางสาวสุรัสวดี ระวังป่า เกิดเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2545 สำเร็จ การศึกษาชั้นมัธยมตอนด้น จากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อม เกล้าสมุทรปราการ เมื่อปีการศึกษา 2559 จบการศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ วิทยาลัยเทค โน โลยีอรรถวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562 ปัจจุบันอาศัย อยู่บ้านเลขที่ 60/1 ม.3 ตำบลบางโปรง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10120 E-mail : suratwade2002@gmail.com

นางสาววรรณวิสา สุภีแดน เกิดเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2544 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมตอนต้น จากโรงเรียนมัธยมด่านสำโรง เมื่อปีการศึกษา 2559 จบการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่วิทยาลัย เทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2562 ปัจจุบันอาศัย อยู่บ้านเลขที่ 2667 หมู่ 1 ตำบลสำโรงเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270 E-mail : Maprang.40145@gmail.com







ขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชากอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทกโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ วันที่ 14 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบกอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เรียน ประธานกรรมการพิจารณาอนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า	1.	นางสาวกนกพร	ภิรมย์จิตร	รหัสนักศึกษา 39564 ระคับ ปวช. 3/9
	2.	นางสาวสุรัสวดี	ระวังป่า	รหัสนักศึกษา 39517 ระดับ ปวช. 3/9
	3.	นางสาววรรณวิสา	สุภีแคน	รหัสนักสึกษา 40145 ระคับ ปวช. 3/9

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท เว็บไซด์

ชื่อโครงการภาษาไทย ขนมไทย ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Thai Dessert โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์พรธณา เจือจารย์ พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอเสนอโครงการระบบคอมพิวเตอร์ บทที่ 1 จำนวน 1 ชุด จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

> ถายมือชื่อ.<u>พ.ส. กฬกฬา. ริกระจ์จิตา</u>....นักศึกษา (นางสาวกนกพร ภิรมย์จิตร) หัวหน้ากลุ่มโครงการ

	หาหน เกลุ่ม เครงการ
ผ่าน ไม่ผ่าน กวามกิดเห็นกณะกรรมการ ติเนินแกรงไปได้	
	\bigcap
ลงชื่อ	ลงชื่อ
คณะกรรมการ	คณะกรรมการ



เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ วันที่ 14 (เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญอาจารย์เป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการ

เรียน อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช

ข้าพเจ้า 1. นางสาวกนกพร

นางสาวสุรัสวดี ระวังป่า

ภิรมย์จิตร

สุภีแดน

3. นางสาววรรณวิสา

รหัสนักศึกษา 39564 ระดับ ปวช. 3/9 รหัสนักศึกษา 39517 ระดับ ปวช. 3/9 รหัสนักศึกษา 40145 ระดับ ปวช. 3/9

มีความประสงก์จะขอเรียนเชิญ อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช มาเป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการของกลุ่มข้าพเจ้า ซึ่งได้จัดทำโครงการประเภท สร้างเว็บไซต์ ชื่อโครงการภาษาไทย "ขนมไทย" พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการเสนอหัวข้อโครงการมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรคพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ<u>. (การสาวการการการการสา</u>นักศึกษา (นางสาวกนกพร ภิรมย์จิตร) ลายมือชื่อ.<u>.หางสาวสุรัสาดี 1.วันนี่ นักศึกษา</u> (นางสาวสุรัสวดี ระวังป่า)

ลายมือชื่อ<u>ว่าจุสาวารวณาิสา...สุภิแลน.</u>นักศึกษา (นางสาววรรณวิสา สุภีแดน)

ลายมือชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช)

106



ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ วันที่ 17 เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ครั้งที่ 1)

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า	1.	นางสาวกนกพร	ภิรมย์จิตร	รหัสนักศึกษา 39564 ระดับ ปวช. 3/9
	2.	นางสาวสุรัสวดี	ระวังป่า	รหัสนักศึกษา 39517 ระดับ ปวช. 3/9
	3.	นางสาววรรณวิสา	สุภีแคน	รหัสนักศึกษา 40145 ระดับ ปวช. 3/9

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท สร้างเว็บไซต์

ชื่อภาษาไทย ขนมไทย

ชื่อภาษ	าอังกฤษ Thai Desserts		
โดยบี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	คือ	อาจารย์พรธณา

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ

คือ อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช

เจือจารย์

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

🗹 โปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์ (Software)	จำนวน 1 ชุด
🗹 โครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (เอกสารบทที่ 1-3)	จำนวน 1 ชุด
จึงเรียนมาเพื่อโปรคพิจารณาอนุมัติ	

ลายมือชื่อ...<u>กนุกหา....กิรามชู่จิตร....</u>นักศึกษา (นางสาวกนกพร ภิรมย์จิตร) หัวหน้ากลุ่มโครงการ



ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ วันที่ 7 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ครั้งที่ 2)

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

- ข้าพเจ้า 1. นางสาวกนกพร ภิรมย์จิตร รหัสนักศึกษา 39564 ระดับ ปวช. 3/9
 2. นางสาวสุรัสวดี ระวังป่า รหัสนักศึกษา 39517 ระดับ ปวช. 3/9
 - 3. นางสาววรรณวิสา สุภีแคน

รหัสนักศึกษา 40145 ระดับ ปวช. 3/9

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท เว็บไซต์

ชื่อภาษาไทย ขนมไทย

ชื่อภาษ	กอังกฤษ Thai Dessert				
โดยมี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	คือ	อาจารย์พรธณา	เจือจารย์	
	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	คือ	อาจารย์นราภรณ์	บัวนุช	

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

\square	โปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์ (Software)	จำนวน 1 ชุด
\square	โครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (เอกสารบทที่ 1-3)	จำนวน 1 ชุด
จึงเรื	ยนมาเพื่อโปรคพิจารณาอนุมัติ	

ลายมือชื่อ<u>.น.ส.กนกนา กิามส์คัญ</u>นักศึกษา (นางสาวคอมพิวเตอร์ บริหารธุรกิจ) หัวหน้ากลุ่มโครงการ



ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

โครงการ ขนมไทย

Thai Desserts

ที่ปรึก	ษาหลักโครงการ อาจารย์พรธณา	เจือจารย์		
ที่ปรึก	ษาร่วมโครงการ อาจารย์นราภรณ์	บัวนุช		
ຄຳດັບ	รายการ	วัน/เดือน/ปี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
ภาคเรี	ยนที่ 1/2562			
1	เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1	14 /2 0/62	A	10
2	ส่งเอกสารบทที่ 1	10 / 1. 19/ 62	R	b
3	ส่งเอกสารบทที่ 2	16/11.91.62	£	16
4	ส่งเอกสารบทที่ 3	13/7.9/62	X	b
5	ส่งเอกสาร และ PowerPoint เพื่อการ นำเสนอ เอกสารบทที่ 1 - 3	13 ,00,62	A.	16
6	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 50%	23/1.9/.62	V	b
7	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 60%	23 / 1.4/ 62		16
8	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 80%	18/H.E/ 62		W
ภาคเรี	ยนที่ 2/2562	Hadle Carlos and An	ang sa ang sa banang sa sa Sa sa	
9	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 100%	03 /AA/62		H
10	ส่งเอกสาร และโปรแกรมโครงการ เพื่อการนำเสนอ โปรแกรมโครงการ	03 / 12. 19/ 62		H
11	ส่งเอกสารบทที่ 4	21 / 1.4/ 63	×	
12	ส่งเอกสารบทที่ 5	21/17.74 63	1 miles	
13	ส่งเอกสารรูปเล่ม ฉบับสมบูรณ์	26 / N.W/ 63	¥	
14	ส่งซีดี		A P	1. 1. 1. 1.
15	ชำระค่าเข้าเล่ม	//	AL CONTRACT	



ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

ภิรมย์จิตร

ระวังป่า

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทกโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ แผ่นที่ 1

ข้าพเจ้า 1. นางสาวกนกพร

2. นางสาวสุรัสวดี

3. นางสาววรรณวิสา สุภีแดน

รหัสนักศึกษา 39564 ระดับ ปวช. 3/9 รหัสนักศึกษา 39517 ระดับ ปวช. 3/9 รหัสนักศึกษา 40145 ระดับ ปวช. 3/9

โครงการประเภทเว็บไซต์

เรื่อง ขนมไทย (Thai Dessert)

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์พรธณา เจือจารย์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
1	04/04/62	เข้าพขที่สรึกษาขลักเกี่ยากับกาแก้ไขากรี่ 1	*	ngstar it. I
2	05/07/62	เข้าจงยารี่ปรึกษาหลักเกี่ยวกับกาแก้ไลนกรี่งเคี้ยรี่ย	-	1
3	09/07/62	เข้าจมูกที่ปรึกหางเล้กเกี่ยวกับกานก็ไขยาวลี่ 1(ครือที่3)		
4	11/07/62	เข้าหมู่ที่บิจึกษาหลักเกี่ยากับการแก้ไขามากา้ 2		
5	12/09/62	เข้าพยุฑี่ปรึกษาหลักเกี่ยากับการแก้ไรยากกี่ 2(ครื่อน)		
6	15/07/62	เข้า พบที่ปรึกษาองลักเกี่ยวกับ กางเก่ไขยากรี 2(คั้งรื่ง)		
η	19 07 62	เข้าพบที่ชีวิกษาสลักเกี่ยวกับการเรียน site map บาที่3		
8	30/07/62	เข้าฉุญที่สุริ กษาซลักเกี่ยวกับกาแก้ไขบทรี่ 3		
9	31/07/62	เร้าหยุรกิจริการการลักเกียวกับการแก้ไหมกรี่รคัญร่า	4	
10	05/08/62	เข้าพบที่อุริกษาจลลักเกี่ยวก็มีกานก้ไอบกลึง(ครั้งที่ง)	P	
11	06/08/67	เข้าพยุที่สร้างการลักเสียวกับกาแก้ไขยุภารี 3(ครี้งที่ 4)	×	
12	09/08/62	เข้าจามาที่ยี่รึกษาหลักเกี่ยวกับกาแก้ โรมาที่เสศัยที่ย์	A	
				and the second



ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชากอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทกโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ แผ่นที่ 2

ข้าพเจ้า 1. นางสาวกนกพร

- 2. นางสาวสุรัสวดี ระวั
- 3. นางสาววรรณวิสา ลุ

ระวังป่า สุภีแดน

ภิรมย์จิตร

รหัสนักศึกษา 39564 ระดับ ปวช. 3/9 รหัสนักศึกษา 39517 ระดับ ปวช. 3/9 รหัสนักศึกษา 40145 ระดับ ปวช. 3/9

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง ขนมไทย (Thai Dessert)

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์พรธณา เจือจารย์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
1	2371.4.12	agent index	lo	
2	23 1.4.62	ส่วขนักโฮล	20	
3	18 94.9.62	ส่อโปร แกรม 90%	for	
4	18 91.41.62	ปกัพีนของ ขน้ำ index	F) D	The second
5	18 91.41.62	แก้หน้า Home สีลนต้อ	98	J.
6	18 91 21. 62	แก้ หน้า ป. : วัติ ตา จนนี้อสิ่งใช้ เช่น	96	
7	13 94.61, 62	แก้ประเภทของจะมีพระเจ้าเรก	16	1
д	18 7.4.62	แก้อาเม ทกประ เภทเน	16,	1111
9	18 91.00.62	แก้แบรนาณอร์กฏใช้สิเปลองกิณ)	26	1
10	1894.61.62	แก้โลโก้	Ver.	17 364
11	18 94, 64, 62	แก้ผู้สัดท้า	VE	
12.	35.0,62	สุ่งวิชวิทกรรม 100 %.	100	
12.17				Section 201



ขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสาร

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ วันที่ 29 เคือน มกราคม พ.ศ. 2563

เรื่อง ขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสารบทที่ 4-5

เรียน อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช

ข้าพเจ้า 1. นางสาวกนกพร

2. นางสาวสุรัสวดี ระวังป่า

กิรมข์จิตร

สุภีแคน

3. นางสาววรรณวิสา

รหัสนักศึกษา 39564 ระดับ ปวช. 3/9 รหัสนักศึกษา 39517 ระดับ ปวช. 3/9 รหัสนักศึกษา 40145 ระดับ ปวช. 3/9

มีความประสงค์จะขออนุญาตจัดทำเอกเอกสาร บทที่ 4 และบทที่ 5 เนื่องจากได้จัดทำโปรแกรมเสร็จ สมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์เรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรคพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.<u>กนุกพร ภิรุษร์ (กร</u>....นักศึกษา (นางสาวกนุกพร ภิรุมย์จิตร)

ลายมือชื่อ. ครีสาด ระวังป่านักศึกษา (นางสาวสุรัสวดี ระวังป่า)

ลายมือชื่อ <u>กรรณวิสา</u> <u>มีแดน</u> นักศึกษา (นางสาววรรณวิสา สุภีแคน)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ถายมือชื่อ.....

(อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช)

111