



ผลงานการออกแบบสิ่งพิมพ์และสื่อมัลติมีเดีย

Printing Design and Multimedia Design Works

นายวุฒิชัย วิเศษฐ์แสงทอง

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2553

ผลงานการออกแบบสิ่งพิมพ์และสื่อมัลติมีเดีย
Printing Design and Multimedia Design Works

วุฒิชัย วิศิษฐ์แสงทอง

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยี ไทยญี่ปุ่น
พ.ศ. 2553

คณะกรรมการสอบ.....

.....ประธานกรรมการสอบ.....

()

.....กรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษา.....

(อาจารย์อัครศักดิ์ เสือสมิง)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยี ไทยญี่ปุ่น

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท Feel To Company Limited นับตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2553 ถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2553 ส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมาย ได้รับความเอาใจใส่และยังได้รับการอุปการะอย่างดีจากบุคคลหลายๆ ท่านเรื่อยมา

สำหรับรายงานวิชาสหกิจศึกษานี้ สำเร็จลงได้ด้วยดีและสมบูรณ์จากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนั้นข้าพเจ้าขอลงนามขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

1. บิดามารดา บุคคลในครอบครัวและมิตรสหายของข้าพเจ้า
2. บุคลากรภายในโครงการสหกิจทุกท่าน
3. อาจารย์ในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทุกท่าน
4. คุณอรรถพงษ์ ผลประเสริฐ
5. คุณสัญญา เสาวะโน
6. คุณมณฑนา นวชาติพงษ์ธร
7. คุณสุรัสวดี เขมะโรจนวงศ์
8. คุณณัฏฐา เตชเมธากุล

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตของการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

นายวุฒิชัย วิศิษฐ์แสงทอง
ผู้จัดทำรายงาน

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
รายการตาราง	ช
รายการรูปประกอบ	ซ

บทที่

1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย ให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	3
1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	3
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1. ทฤษฎี การจัดวางองค์ประกอบสื่อสิ่งพิมพ์	4
2.2. ทฤษฎีสีสำหรับสิ่งพิมพ์	6
2.3. การออกแบบโบชัวร์ (Brochure)	9
2.4. การออกแบบโลโก้ (Logo design)	17
2.5. การเลือกใช้ Font ในงานสิ่งพิมพ์	23
2.6. เทคโนโลยีที่ใช้สำหรับงานออกแบบสิ่งพิมพ์ และ สื่อมัลติมีเดีย	29

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3. แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	37
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	37
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา	38
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	38
4. สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	81
4.1 สรุปการดำเนินงาน	81
4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน	81
4.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะ	81
เอกสารอ้างอิง	82
ภาคผนวก	83
ก Adobe Flash Professional CS 5	84
ประวัติผู้จัดทำ	88

รายการตาราง

ตาราง	หน้า
2.1 รูปแบบไฟล์ Flash	34
2.2 รูปแบบไฟล์ ที่ใช้กับ Flash ได้	34
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	37
ก.1 ชุดคำสั่ง On Mouse Event	97
ก.2 ค่า Parameter ของ คำสั่ง Go To	100



รายการรูปประกอบ

รูป	หน้า
1.1 แผนที่ตั้งบริษัท ฟิล ทุ จำกัด	1
2.1 สีของแสง RGB	6
2.2 สีของสาร CMYK	7
2.3 รูปแบบแถบ Band layout	10
2.4 รูปแบบแกน Axial Layout	11
2.5 รูปแบบ ตัว T T SHAPE LAY OUT	11
2.6 รูปแบบตัว แซส (Z SHAPE LAYOUT) และ เอส (S SHAPE LAYOUT)	12
2.7 รูปแบบตัวแอล L SHAPE LAY OUT	12
2.8 รูปแบบตารางหรือแบบมอนเดรียน MONDRIAN LAYOUT	13
2.9 รูปแบบหน้าต่าง PICTURE WINDOW LAYOUT	13
2.10 รูปแบบกรอบภาพ FRAME LAYOUT	14
2.11 รูปแบบจุด SPOT LAYOUT	14
2.12 รูปแบบเน้นรายละเอียดของข้อความมากกว่ารูปภาพ COPY HEAVY LAYOUT	15
2.13 รูปแบบเน้นตัวอักษร TYPE LAYOUT	15
2.14 โปรแกรม Adobe Illustrator CS5	29
2.15 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5	31
2.16 โปรแกรม Adobe Flash Professional CS 5	32
3.1 แสดงหน้าเริ่มต้นของ Presentation35	38
3.2 แสดงหน้าเริ่มต้นเนื้อหา หัวข้อ Condition	39
3.3 แสดงหน้าเงื่อนไข ที่ 1	39
3.4 แสดงหน้าเงื่อนไข ที่ 2	40
3.5 แสดงหน้าเงื่อนไข ที่ 3	40
3.6 แสดงหน้าเริ่มต้นของ Incentive	41
3.7 Incentive 1	41
3.8 Incentive 2	42
3.9 Incentive 3	42

รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
3.10 กราฟตัวอย่าง Incentive 3	43
3.11 Incentive 4	43
3.12 กราฟ ตัวอย่าง Incentive 4	44
3.13 แสดงหน้าเริ่มต้นของ Service & Maintenance	44
3.14 Service & Maintenance	45
3.15 Service & Maintenance (ต่อ)	45
3.16 ข้อผูกมัด	46
3.17 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 1 แบบที่ 1	47
3.18 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 1 แบบที่ 2	47
3.19 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 1 แบบที่ 3	48
3.20 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 2 แบบที่ 1	48
3.21 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 2 แบบที่ 2	48
3.22 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 3 แบบที่ 1	49
3.23 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 3 แบบที่ 2	49
3.24 โลโก้ Smoothie ที่นำไปใช้จริง	50
3.25 ขั้นตอนการ Export	51
3.26 ขั้นตอนการ Export ต่อ)	51
3.27 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)	52
3.28 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)	52
3.29 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)	53
3.30 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)	53
3.31 ขั้นตอนการ Export สำเร็จ	53
3.32 ไฟล์ .mov	54
3.33 โปรแกรม Adobe Media Encoder CS5	54
3.34 ขั้นตอนการแปลงไฟล์	55
3.35 ขั้นตอนการแปลงไฟล์ (ต่อ)	55

รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
3.36 ขั้นตอนการแปลงไฟล์ (ต่อ)	56
3.37 ขั้นตอนการแปลงไฟล์ (ต่อ)	56
3.38 ขั้นตอนการแปลงไฟล์ (ต่อ)	57
3.39 ไฟล์ .FLV	57
3.40 โครงแบบ ถุงผ้า Monster cat	58
3.41 แบบ ถุงผ้า Monster cat แบบที่ 1	58
3.42 แบบ ถุงผ้า Monster cat แบบที่ 2	59
3.43 โบรชัวร์ GS 1 Alliance partner program แบบที่ 1	60
3.44 โบรชัวร์ GS 1 System Implement Consultancies แบบที่ 1	60
3.45 โบรชัวร์ GS 1 In-house training แบบที่ 1	61
3.46 โบรชัวร์ GS 1 Barcode Testing Service แบบที่ 1	61
3.47 โบรชัวร์ GS 1 Alliance partner program แบบที่ 2 (ปก)	62
3.48 โบรชัวร์ GS 1 Alliance partner program แบบที่ 2 (ด้านใน)	62
3.49 โบรชัวร์ GS 1 System Implementing Consultancies แบบที่ 2	63
3.50 โบรชัวร์ GS 1 In-house training แบบที่ 2	63
3.51 โบรชัวร์ GS 1 Barcode testing service แบบที่ 2	64
3.52 โบรชัวร์ Miracle dry cleaning แบบที่ 1 (ปก)	65
3.53 โบรชัวร์ Miracle dry cleaning แบบที่ 1 (ด้านใน)	65
3.54 โบรชัวร์ Miracle dry cleaning แบบที่ 2 (ปก)	66
3.55 โบรชัวร์ Miracle dry cleaning แบบที่ 2 (ด้านใน)	66
3.56 Flash demo spasiam	67
3.57 Flash demo spasiam (ต่อ)	67
3.58 Flash demo spasiam (ต่อ)	68
3.59 Flash demo spasiam (ต่อ)	68
3.60 Flash demo spasiam (ต่อ)	69
3.61 Banner about Supreme 1	69

รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
3.62 Banner about Supreme 2	70
3.63 Banner about Supreme 3	70
3.64 Banner Upcoming Event 1	70
3.65 Banner Upcoming Event 2	70
3.66 Banner Upcoming Event 3	71
3.67 Banner Upcoming Event 4	71
3.68 Banner News 1	71
3.69 Banner News 2	71
3.70 Banner News 3	72
3.71 Banner News 4	72
3.72 Banner News 5	72
3.73 Banner News 6	72
3.74 Banner Highlight 1	73
3.75 Banner Highlight 2	73
3.76 Banner Highlight 3	73
3.77 Banner Highlight 4	73
3.78 Banner Highlight 5	74
3.79 Banner Highlight 6	74
3.80 Banner Shop directory 1	74
3.81 Banner Shop directory 2	74
3.82 Banner Shop directory 3	75
3.83 Banner Shop directory 4	75
3.84 Banner Shop directory 5	75
3.85 About Supreme Button	75
3.86 Upcoming Event Button	76
3.87 News Button	76

รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
3.88 Highlight Button	76
3.89 Highlight Button	77
3.90 Preloading Sgopdirectory	77
3.91 Shop directory GF	78
3.92 Shop directory 1F	78
3.93 Shop directory 2F	79
3.94 Shop directory 3F	79
3.95 Shop directory 4F - 5F	80
ก.1 ประเภทของ Symbol	85
ก.2 ประเภทของ Symbol Shap/dot	86
ก.3 ประเภทของ Symbol Group	86
ก.4 ประเภทของ Symbol Instant	86
ก.5 การแปลงวัตถุเป็น Symbol	87
ก.6 การแปลงวัตถุเป็น Symbol (ต่อ)	87
ก.7 การแปลงวัตถุเป็น Symbol (ต่อ)	88
ก.8 ประเภทของ Symbol Button	89
ก.9 กลับสู่ Scene 1	89
ก.10 ตั้งค่า Instant	90
ก.11 การทำ Preloading	91
ก.12 การทำ Preloading (ต่อ)	91
ก.13 การทำ Preloading (ต่อ)	92
ก.14 การทำ Preloading (ต่อ)	92
ก.15 การทำ Preloading (ต่อ)	93
ก.16 การทำ Preloading (ต่อ)	93
ก.17 การทำ Preloading (ต่อ)	94
ก.18 กลับสู่ Scene 1	94

รายการรูปประกอบ (ต่อ)

รูป	หน้า
ก.19 การทำ Preloading (ต่อ)	94
ก.20 การทำ Preloading (ต่อ)	95
ก.21 การทำ Preloading (ต่อ)	95
ก.22 การทำ Preloading (ต่อ)	96
ก.23 การทำ Preloading (ต่อ)	96
ก.24 การทำ Preloading (ต่อ)	96
ก.25 คำสั่ง On Mouse Event	97
ก.26 คำสั่ง Go To	98
ก.27 คำสั่ง Go To (ต่อ)	98
ก.28 คำสั่ง Go To (ต่อ)	99
ก.29 คำสั่ง Go To (ต่อ)	99
ก.30 ตัวอย่าง	100

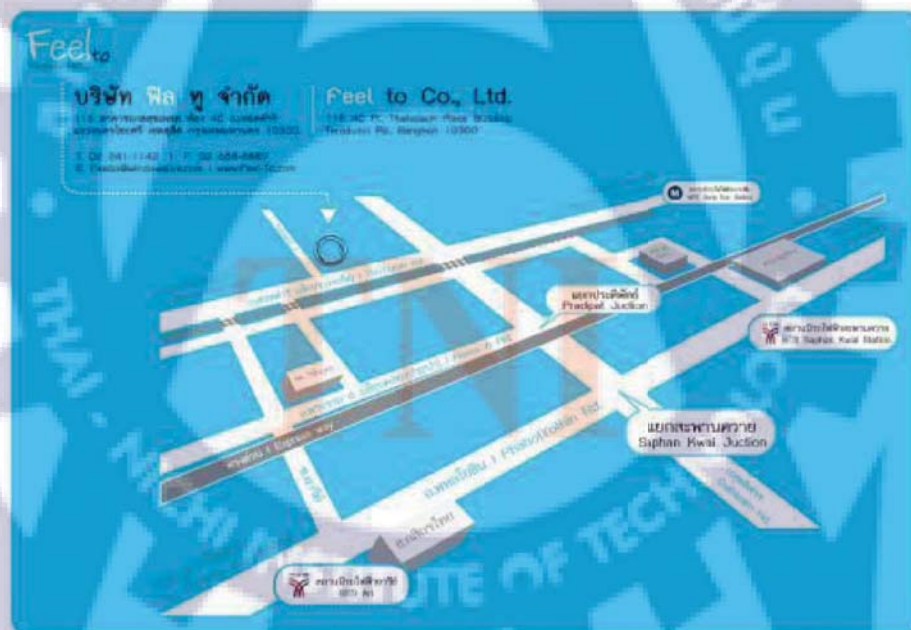


บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ :	บริษัท ฟील ทู จำกัด
ที่ตั้งสถานประกอบการ :	115 อาคารถกลสุขเพลส ห้อง 4C ถนนเทอดดำริ แขวงนครชัยศรี เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
โทรศัพท์ :	02-241-1142
โทรสาร :	02-668-6889



รูปที่ 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท ฟील ทู จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัทให้บริการงานด้านการออกแบบทุกชนิด ผลิตภัณฑ์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ อินเทอร์เน็ต รวมถึงงานพัฒนาระบบงานและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำในการ จัดแสดงสินค้าและการจัดนิทรรศการ

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

เป็นลักษณะของธุรกิจขนาดกลาง มีฝ่ายบริหาร จัดการ และฝ่ายผลิต

- ฝ่ายบริหาร
 - คุณสัญญา เสาวะโน
 - คุณอรรถพงษ์ ผลประเสริฐ
- ฝ่ายจัดการ
 - คุณสุรสวัสดิ์ เขมะโรจนวงศ์
 - คุณมณฑนา นวชาติพงษ์สร
- ฝ่ายผลิต
 - คุณณัฐฐา เดชมะธากุล (ประจำในออฟฟิศ)

และจะมีพนักงานอีกประมาณ 15 คน ประจำ ณ สถานที่ปฏิบัติงานของลูกค้าเป็นที่ปรึกษาด้าน พัฒนาโปรแกรม

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : Graphic Design Trainee

หน้าที่ : ทำงานที่ได้รับมอบหมาย ได้แก่

- ออกแบบ Power point ของ บริษัท siamsun
- ออกแบบ โลโก้ร้านเครื่องดื่ม Smootie drink
- ออกแบบ ถุงใส่ผ้า ของ ร้าน monster shop
- ทำ flash site demo ของ บริษัท spasiam
- ออกแบบ Brochure 4 แบบ ของ บริษัท GS 1
- ทำ flash สำหรับเว็บ www.supremecomplex.com

- ออกแบบ brochure ร้าน miracle
- แกะไข Flash e-learning

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นางสาว ณิชฐา เตชเมธากุล ตำแหน่ง Graphic Designer

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มต้นปฏิบัติงานสหกิจศึกษาตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2553 สิ้นสุดงานสหกิจศึกษาวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2553 รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 4 เดือน

1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบสิ่งพิมพ์ และ สื่อมัลติมีเดีย

1. เพื่อเรียนรู้พื้นฐานการออกแบบสิ่งพิมพ์ และ สื่อมัลติมีเดีย
2. เพื่อเรียนรู้การสื่อสารระหว่าง ลูกค้า
3. เพื่อออกแบบสิ่งพิมพ์ และ สื่อมัลติมีเดียสำหรับ องค์กรนั้นๆ
4. เพื่อสื่อความต้องการ ขององค์กร นั้นๆ ให้อยู่ในรูปสิ่งพิมพ์ และ สื่อมัลติมีเดีย
5. เพื่อเรียนรู้กระบวนการ การผลิตสื่อ ในหลายๆ ด้าน

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับการจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

การออกแบบสิ่งพิมพ์ และ สื่อมัลติมีเดีย

1. ทบทวนสิ่งที่ได้เคยเรียนมาในชั่วโมงเรียน
2. ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง
3. เทคนิคใหม่ๆ มาใช้ในการทำงาน
4. ได้เรียนรู้การใช้ โปรแกรม สำหรับการออกแบบ มากขึ้น
5. ได้เรียนรู้พื้นฐานการออกแบบสื่อสาร

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ และ สื่อมัลติมีเดีย นั้น จำเป็นต้องมี ไอเดีย (Idea) ที่ชัดเจนและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยที่สามารถสื่อถึงความต้องการขององค์กรออกมาได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ต้องอาศัยทักษะในการออกแบบ และการสังเกตจากข้อมูลที่ได้รับมาเพื่อที่จะเข้าใจถึง ความต้องการในสิ่งพิมพ์นั้น ได้ ทั้งนี้ พื้นฐานการออกแบบนั้น มิได้อยู่ในหลักสูตรของวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงจำเป็นต้องได้รับการแนะนำจากผู้ให้คำปรึกษา (Adviser) เป็นจำนวนมาก

2.1 ทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบสื่อสิ่งพิมพ์

การจัดวางองค์ประกอบสื่อสิ่งพิมพ์ แบ่งออกเป็น 6 ประการ

2.1.1 สัดส่วนหรือพร็อพอร์ชัน (Proportion)

คือการกำหนดขนาดและสัดส่วนของงานที่จะทำการผลิต โดยเฉพาะงานชิ้นแรกที่จะนำไปผลิตเพื่อเป็นแนวทางในการจัด

2.1.2 ความสมดุลหรือบาลานซ์ (Balance)

ความสมดุลหรือบาลานซ์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ องค์ประกอบย่อยที่อยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์ถูกจัดวางให้มีน้ำหนักเท่ากัน ความสมดุลหรือบาลานซ์แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

1. ความสมดุลหรือบาลานซ์แบบซ้าย – ขวาเหมือนกันเป็นความสมดุลขององค์ประกอบซึ่งมีลักษณะที่เหมือนกันทั้งซ้ายและขวา เมื่อแบ่งด้วยเส้นตามแนวตั้งผ่านจุดกึ่งกลาง หรือ ออฟดีคัลเซ็นเตอร์
2. ความสมดุลหรือบาลานซ์แบบซ้าย – ขวาไม่เท่ากันเป็นความสมดุลขององค์ประกอบซึ่งมีน้ำหนักต่าง ๆ กันรอบจุดกึ่งกลางสายตา หรือออฟดีคัลเซ็นเตอร์

2.1.3 ความแตกต่างหรือคอนทราสต์ (Contrast)

การสื่อความหมายโดยทั่วไปย่อมจะต้องมีบางสิ่งบางอย่างที่ต้อง การเน้นมากกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่ง นอกจากจะเป็นการแสดงความสำคัญแล้วยังทำให้สิ่งที่ต้องการแสดงนั้นมีความ น่าสนใจมากขึ้นเช่น ในการบรรยาย ถ้าผู้พูด ๆ ด้วยน้ำเสียงราบเรียบไม่เน้นคำ ไม่เว้นจังหวะการพูดเสียเลยผู้ฟังก็จะรู้สึกเบื่อ หน่าย การผลิตสื่อสิ่งเพื่อการโฆษณาประชาชนสัมพันธ์ก็เช่นเดียวกัน ถ้าไม่เน้นให้เห็นซึ่ง ความ แตกต่าง สิ่งพิมพ์นั้นก็จะดูไม่น่าสนใจเช่นกันการเน้นด้วยการสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในสื่อสิ่งพิมพ์ สามารถ ทำได้หลายวิธี กล่าวคือ การเน้นด้วยรูปร่าง ขนาด และความแตกต่างของแต่ละทิศทาง

2.1.4 ลีลาจังหวะหรือริทึม (Rhythm)

ลีลาหรือจังหวะ หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีความซ้ำและต่อเนื่องกันเป็นระยะ ๆ และจากการ เคลื่อนไหวซ้ำ ๆ ในการจัดองค์ประกอบของสื่อสิ่งพิมพ์ให้เกิดลีลาหรือจังหวะ สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1. จัดวางองค์ประกอบให้เกิดรูปแบบที่ซ้ำกันและต่อเนื่องกัน อาจจะเป็นการซ้ำกันทางด้าน รูปร่าง ความเข้มจางหรือสี เพื่อให้ผู้มองเห็นความคล้ายกันขององค์ประกอบได้ทันที
2. ใช้เส้นช่วยเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของสายตาจากองค์ประกอบหนึ่งไปยังอีก องค์ประกอบหนึ่งตามทิศทาง ที่ต้องการในการสื่อความหมาย

2.1.5 ความมีเอกภาพหรือยูนิตี (Unity)

ความมีเอกภาพหรือยูนิตี เป็นการนำเอาองค์ประกอบซึ่งมีลักษณะต่าง ๆ กันเข้ามาจัดวางเพื่อให้ สื่อสิ่งพิมพ์สื่อความหมายตามความต้องการนั้นจะต้องพิจารณาให้องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านั้นมี ความสัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพอีกด้วย

2.1.6 ความผสมกลมกลืนหรือฮาร์โมนี (Harmony)

ความผสมกลมกลืนหรือฮาร์โมนี คือ ความพอดีเหมาะสมของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบ กันขึ้น เป็นสิ่งพิมพ์ ซึ่งเมื่อส่วนประกอบต่าง ๆ มีลักษณะพอเหมาะพอดีแล้วก็จะทำให้เกิดความงามมี สัมพันธ์กัน และมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความผสมกลมกลืนจะพบได้จากลักษณะของ องค์ประกอบในเรื่องของสี รูปร่าง และลักษณะของตัวอักษรเป็นต้นจากหลักการทั้ง 6 ที่กล่าวมาทั้งหมด นี้เป็นหลักการพื้นฐานที่จำ เป็นจะต้องทำความเข้าใจยึดเป็นหลักการสำคัญในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

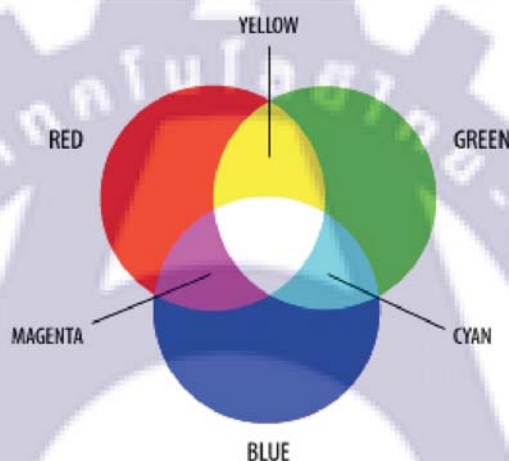
เพื่อผลิตมาใช้ในงานต่างๆเพื่อให้สื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตมีความสวยงามและสื่อความหมายได้ตรงตามต้องการของสิ่งที่อยากจะถ่ายทอดไป

2.2 ทฤษฎีสีสำหรับสิ่งพิมพ์

สีแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ สีของแสง (RGB) และสีของสสาร (CMYK)

2.2.1 สีของแสง [+] RGB (RED GREEN BLUE)

สีของแสง (Colored Light) คือ ความแตกต่างสียาวของคลื่นแสงที่เรามองเห็น เริ่มจากสีม่วงไปสีแดง



รูปที่ 2.1 สีของแสง RGB

- สีแดง (Red)
- สีเขียว (Green)
- สีน้ำเงิน (Blue)

แสงสีขาวที่เรามองเห็นนั้น เกิดจากแสงที่มีความยาวคลื่นต่างกันมารวมตัวกัน เกิดเป็นสีต่างๆ เรียกว่า สีแบบบวก (Additive Color) หรือ ระบบสี RGB ซึ่งเป็นสีที่เกิดจาก การผสมสีแบบบวก (Additive Color Mixing) สีของแสงประเภทนี้ ได้แก่ สีแสงในจอมอนิเตอร์ จอโทรทัศน์ กล้องถ่ายรูป ฯลฯ

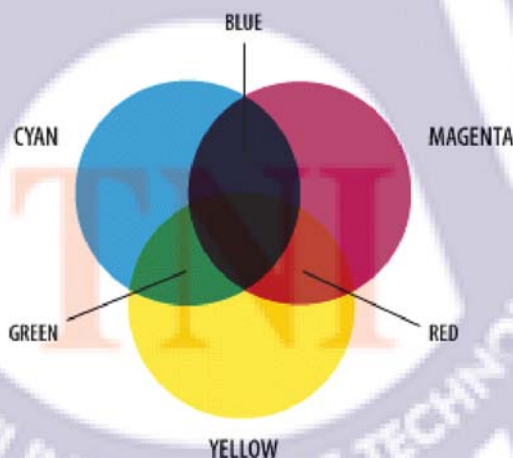
การทำงานเกี่ยวกับเว็บ ปริมาณที่ควรใช้โปรเจกเตอร์ ฯลฯ นักออกแบบจะต้องเตรียมภาพในโหมด RGB (RGB mode) เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม จะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่เราสามารถมองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง เป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสารสามารถมองเห็นได้

- คลื่นแสงสีม่วง มีความถี่คลื่น สูงที่สุด
คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า "อัลตราไวโอเล็ต"(Ultra Violet)
- คลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่น ต่ำที่สุด
คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดง เรียกว่า "อินฟราเรด" (InfraRed)
- คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้

การใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ

คุณสมบัติของแสงนี้ได้นำมาใช้ประโยชน์ในการฉาย ภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง

2.2.2 สีของสาร [-] CMYK(Cyan Magenta Yellow Black), RYB



รูปที่ 2.2 สีของสาร CMYK

สีของสาร (Colored Pigment) คือ สีที่เรามองเห็นบนวัตถุต่างๆ เกิดจากการดูดซึมและสะท้อนของความยาวคลื่นแสงสีแบบลบ (Subtractive Color) เป็นสีที่เกิดจากการดูดกลืนแสงสะท้อนจากวัตถุ

คือ เมื่อมีลำแสงสีขาวตกกระทบวัตถุสีต่างๆ คลื่นแสงบางส่วนจะถูกกลืนไว้ และสะท้อนเพียงบางสีออกมา จึงเรียกการผสมสีแบบนี้ว่า การผสมสีแบบลบ (Subtractive Color Mixing) สีแบบลบที่นำไปใช้ในการทำงานศิลปะ ได้แก่

2.2.2.1 สีแบบลบ (สีโปร่งแสง) หรือ ระบบสี CMYK [Subtractive Color: The CMYK Primaries (Transparent Pigments)]

การผสมสีแบบนี้นำไปใช้ในการผสมสีในการพิมพ์การเตรียมภาพในสิ่งพิมพ์จึงต้องเตรียมภาพในโหมด CMYK (CMYK Mode)

2.2.2.2 สีแบบลบ (สีทึบแสง) หรือ ระบบสี RYB [Subtractive Color: The RYB Primaries (Opaque Pigments)]

เป็นระบบสีที่ใช้ในงานศิลปะ หรือเรียกว่า ระบบสีของช่างเขียน ระบบสีนี้ใช้เป็นพื้นฐานการทำงานศิลปะและการออกแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งงานจิตรกรรม การจัดโครงสร้างในงานออกแบบ

2.2.2.3 การผสมสีของ สีประเภท CMYK

สีแดง (Red) (สีแดงมาเจนต้า ผสมกับ สีเหลือง)..... $M + Y = R$

สีเขียว (Green) (สีฟ้าไซแอน ผสมกับ สีเหลือง)..... $C + Y = G$

สีน้ำเงิน (Blue) (สีฟ้าไซแอน ผสมกับ สีแดงมาเจนต้า)..... $C + M = B$

เมื่อ CMY มาผสมกันจะได้ สี K หรือ Black

2.2.2.4 การใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ

สีฟ้าไซแอน (Cyan) สีแดงมาเจนต้า (Magenta) และสีเหลือง (Yellow) นี้นำมาใช้ในระบบการพิมพ์และมีการเพิ่มเติม สีดำเข้าไป เพื่อให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นอีก เมื่อรวมสีดำ (Black) เข้าไป จึงมีสี่สี โดยทั่วไปจึงเรียกระบบการพิมพ์นี้ว่าระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK)

2.3 การออกแบบโบชัวร์ (Brochure)

เนื่องจากงานที่ได้รับมอบหมายในช่วงระยะเวลา สหกิจศึกษานั้น งานพิมพ์ส่วนมากจะเป็นการออกแบบโบชัวร์เป็นส่วนใหญ่ จึงจำเป็นต้องหาเนื้อหาเพิ่มเติมด้านการพิมพ์ โบชัวร์เพื่อที่จะช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น โดยจะขอก้าว ทุกอย่างที่ได้ศึกษามา

การออกแบบรูปเล่มและเนื้อหาที่ดีของโบรชัวร์ย่อมทำให้สินค้า/การบริการนั้น ๆ มีความโดดเด่นและน่าสนใจยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยให้จุดมุ่งหมายของงานพิมพ์โบรชัวร์นั้นประสบความสำเร็จ

ความหมายของโบรชัวร์คือเอกสารเย็บเล่มหรือที่เรียกกันทั่วไปว่า "โบรชัวร์" นั้นเป็นที่มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า "Brochure" โดยใช้เรียกทับศัพท์ของ สิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่ง ในความหมายที่แท้จริงแล้วคือโบรชัวร์หมายความว่าหนังสือเล่มเล็ก ซึ่งก็หมายถึง จะต้องมีการเย็บเล่ม เข้าด้วยกันนั่นเอง

ลักษณะที่สำคัญของโบรชัวร์ หรือเอกสารเย็บเล่ม ก็คือ เป็นสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจที่มุ่งเสนอข่าวสารเป็นการเฉพาะและต้องการ เนื้อหารายละเอียดที่สามารถบรรจุได้มากกว่าแผ่นพับทั่วไป รวมทั้งในการจัดทำโบรชัวร์จะมีการเอาใจใส่ในคุณภาพ ทางกรพิมพ์มากกว่างานพิมพ์ประเภทจุลสาร ส่วน รูปแบบโบรชัวร์ มักจะทำเล่มแบบเย็บมุงหลังคา ซึ่งจะต้องมีปกหน้า-หลังด้วยนั่นเอง ปัจจุบันอาจจะมีหลายขนาดและอาจจะ ไม่เย็บเล่ม แต่เป็นการพับเก็บเล่มก็ได้ตัวอย่างงานพิมพ์โบรชัวร์ที่พบเห็นโดยทั่วไป เช่น เอกสารโฆษณาสินค้า เอกสารแนะนำองค์กร บริษัท ร้านค้า เป็นต้น

2.3.1 ขั้นตอนการเตรียมงานพิมพ์โบรชัวร์

2.3.1.1 กำหนดวัตถุประสงค์

ก่อนที่จะจัดทำพิมพ์โบรชัวร์ จำเป็นต้องทราบจุดประสงค์ในการจัดทำ เช่น ทำขึ้นเพื่อแนะนำสินค้าหรือบริษัท

2.3.1.2 กำหนดหัวข้อที่จะบรรจุลงในโบรชัวร์

เช่น การกำหนดสิ่งที่จำเป็นจะต้อง สู่ถึงโบชัวร์นั้นๆ ได้ชัดเจนที่สุด

2.3.1.3 กำหนดช่องทางการแจกจ่าย

เช่น แจกหน้าร้าน แจกตามศูนย์การค้าต่าง ๆ หรือส่งทางไปรษณีย์ถึงลูกค้า โดยตรง

2.3.1.4 กำหนดแผนและช่วงเวลาการแจกจ่าย

และท้ายสุดตั้งความคาดหวังที่จะได้รับ ความคาดหวังอาจรวมถึงการรับรู้หรือการตอบโต้ความนึกคิดในผลิตภัณฑ์หรือการบริการนั้น ๆ ด้วย

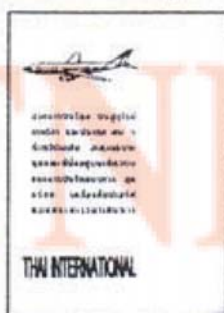
2.3.1.5 กำหนดรูปแบบ ขนาด และจำนวนพิมพ์

วิธีหนึ่งในการกำหนดรูปแบบก็คือดูตัวอย่างโบรชัวร์ที่มีอยู่ในท้องตลาด โบรชัวร์ตามศูนย์การค้า หรือ โบรชัวร์ที่ได้รับทางไปรษณีย์ เลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับงานที่จะทำสำหรับขนาดให้เลือกลงจาก ขนาดของโบรชัวร์ที่ระบุข้างล่างได้เพื่อความประหยัดไม่เสียหายในการพิมพ์ ส่วนจำนวนพิมพ์ให้ดูจากความต้องการใช้งาน

ในขั้นนี้ควรจัดทำแบบร่างโบรชัวร์คร่าว ๆ (Layout) เพื่อดูว่าจะเดินเรื่องอย่างไรตลอดทั้งเล่ม มีหัวเรื่องและภาพประกอบ โดยรูปแบบมี ทั้งหมด 11 ประเภทดังนี้

- รูปแบบแถบ (BAND LAYOUT)

เป็นการวางองค์ประกอบอันได้แก่ รูปภาพและข้อความในลักษณะเป็นแถบตามแนวตั้ง ชิดขอบภาพด้านในด้านหนึ่งการวางเลย์เอาต์ลักษณะนี้จะเกิดบริเวณพื้นที่ว่าง และเน้นให้มีความสะดุดตาน่าสนใจ



รูปที่ 2.3 รูปแบบแถบ Band layout

- รูปแบบแกน (AXIAL LAY OUT)

องค์ประกอบภาพจะมีลักษณะเป็นแกนตรงกลางในแนวตั้ง โดยอาจมีแกนแนวนองประกอบอยู่ด้วยได้บ้างเล็กน้อย



รูปที่ 2.4 รูปแบบแกน Axial Layout

- รูปแบบตัวที (T SHAPE LAY OUT)

เป็นการวางองค์ประกอบในลักษณะตัวทีของอักษรโรมัน (T) ซึ่งภาพจะมีลักษณะเป็นสมดุล



รูปที่ 2.5 รูปแบบ ตัว T T SHAPE LAY OUT

- รูปแบบตัวแอล (L SHAPE LAYOUT)

เป็นการวางองค์ประกอบให้มีลักษณะเป็นรูปตัวแอล (L) ซึ่งจะทำให้ลักษณะภาพไม่เท่ากันจนเกินไปและเกิดความน่าสนใจให้แก่ผู้ดู



รูปที่ 2.6 รูปแบบตัวแอล L SHAPE LAY OUT

- รูปแบบตัวแซด (Z SHAPE LAYOUT) และ เอส (S SHAPE LAYOUT)

เป็นการจัดให้เส้นแกนหลักมีรูปคล้ายตัวแซด (Z หรือตัว S) ซึ่งจะทำให้ดูมีความเคลื่อนไหว น่าสนใจ



รูปที่ 2.7 รูปแบบตัว แซด (Z SHAPE LAYOUT) และ เอส (S SHAPE LAYOUT)

- รูปแบบตารางหรือแบบมอนเดรียน (MONDRIAN LAYOUT)

เป็นการวางองค์ประกอบในลักษณะตารางย่อยๆ โดยมีขนาดที่แตกต่างกันในภาพ



รูปที่ 2.8 รูปแบบตารางหรือแบบมอนเดรียน MONDRIAN LAYOUT

- รูปแบบหน้าต่าง (PICTURE WINDOW LAYOUT)
เป็นการจัดวางรูปภาพให้อยู่ในกรอบช่องสี่เหลี่ยมคล้ายช่องหน้าต่าง



รูปที่ 2.9 รูปแบบหน้าต่าง PICTURE WINDOW LAYOUT

- รูปแบบกรอบภาพ (FRAME LAYOUT)
เป็นการสร้างกรอบภาพล้อมรูปภาพและข้อความภายในเพื่อบิบบสายตาผู้ดูให้พุ่งเข้าไปที่กรอบภาพนั้น



รูปที่ 2.10 รูปแบบกรอบภาพ FRAME LAYOUT

- รูปแบบจุด (SPOT LAYOUT)

เป็นการวางรูปภาพให้มีลักษณะเป็นจุดลอยกลางพื้นภาพและใช้ข้อความจำนวนน้อยมากเพื่อให้ภาพแลดูเด่นชัด



รูปที่ 2.11 รูปแบบจุด SPOT LAYOUT

- รูปแบบเน้นรายละเอียดของข้อความมากกว่ารูปภาพ (COPY HEAVY LAYOUT)

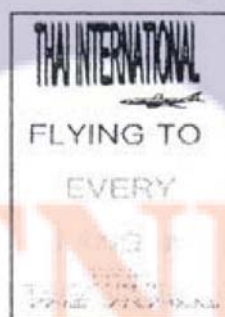
เป็นการวางองค์ประกอบโดยเน้นข้อความมากกว่ารูปภาพ



รูปที่ 2.12 รูปแบบเน้นรายละเอียดของข้อความมากกว่ารูปภาพ COPY HEAVY LAYOUT

- รูปแบบเน้นตัวอักษร (TYPE LAYOUT)

เป็นการนำตัวอักษรที่มีลักษณะและขนาดต่างกันมาจัดวางอย่างเหมาะสมตามหลักองค์ประกอบศิลป์



รูปที่ 2.13 รูปแบบเน้นตัวอักษร TYPE LAYOUT

2.3.1.6 ออกแบบจัดทำอาร์ตเวิร์ค

ในปัจจุบันจะใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการออกแบบและจัดทำต้นฉบับ ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับภาพและการตกแต่งภาพ มักใช้ Adobe Photoshop ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการจัดหน้า มักใช้ Adobe Indesign, Illustrator, Pagemaker ในการจัดทำต้นฉบับ โบรชัวร์ ให้คำนึงถึงปกที่ผู้รับจะพบเห็น ถือเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด ต้องให้เด่นสะดุดสายตา ปกโบรชัวร์บางเล่มมีการทำไคคัตเป็นรูปให้ดูแปลกตา บางเล่ม

เคลือบปกด้วยพลาสติกด้านแล้วเคลือบสปีดยูวีบนภาพที่ต้องการเน้น ฯลฯ ข้อความในหน้าแรกต้องกระชับสื่อถึงสิ่งที่ต้องการให้รับทราบ และเร้าใจให้อ่านรายละเอียดในหน้าต่อไป ในหน้าอื่น ๆ ให้ดำเนินเรื่องราวและภาพอย่างต่อเนื่องจากหน้าหนึ่งไปอีกหน้าหนึ่ง การจัดรูปแบบแต่ละหน้าให้มีลักษณะที่เข้ากัน และให้ดูไม่ขัดกันหรือไม่ต่อเนื่องกัน เช่น จัดระยะขอบเท่ากันทุกหน้า ใช้สีโทนเดียวกัน ใช้ฟอนต์เดียวกัน ฯลฯ หน้าสุดท้ายมักจะเป็นสถานที่ติดต่อหรือจุดที่ให้บริการ

2.3.2 ข้อมูลในการผลิตงานพิมพ์โบรชัวร์

2.3.2.1 รูปแบบและรายละเอียดของงานพิมพ์โบรชัวร์

งานพิมพ์โบรชัวร์โดยทั่วไปมีรูปแบบเหมือนหนังสือซึ่งมีความหนาไม่มาก โดยส่วนใหญ่จะพิมพ์ 4 สีทั้งเล่มเพื่อดึงดูดความสนใจและแสดงสินค้าหรือการบริการได้สมจริง

2.3.2.2 ขนาดของงานพิมพ์โบรชัวร์

ขนาด 10.25"x 15", 7.5"x 10.25", 5"x 7.5", 3.5"x 5" 8.25"x 11.75" (A4), 5.75"x, 8.25" (A5), 4.125"x 5.75" (A6) สำหรับขนาดอื่น อาจทำให้มีการเสียเศษแผ่นพิมพ์

2.3.2.3 ปกพิมพ์โบรชัวร์

กระดาษที่ใช้ทำปกงานพิมพ์โบรชัวร์ การ พิมพ์งานโบรชัวร์ต้องใช้กระดาษปอนด์ 80 แกรม ขึ้นไป หรือกระดาษอาร์ตมัน/ด้าน 90 แกรมขึ้นไป หรือกระดาษอาร์ตการ์ด 190 แกรมขึ้นไป หรือกระดาษแฟนซี (กระดาษที่มีเนื้อและผิวพิเศษ) เพื่อความประหยัด บางครั้งใช้กระดาษเนื้อเดียวกับเนื้อในโบรชัวร์

2.3.2.4 การพิมพ์และตกแต่งผิวปกงานพิมพ์โบรชัวร์

มีการพิมพ์โบรชัวร์ 1 สี 2 สี 3 สี 4 สี หรือมากกว่า ใช้แม่สี 4 สีหรือสีพิเศษก็ได้ พิมพ์โบรชัวร์ หน้าเดียวหรือ สองหน้าแล้วแต่การออกแบบงานพิมพ์โบรชัวร์สามารถเคลือบ UV เคลือบพลาสติกเงา หรือเคลือบพลาสติกด้าน เคลือบ Spot UV พอปุ่มนูน (Embossing) ปุ่มทองหรือฟิล์ม/พอยล์สีต่าง ๆ (Hot Stamping) หากต้องการเคลือบดังกล่าว ควรใช้กระดาษอาร์ตที่มีความหนาพอประมาณ (ไม่ต่ำกว่า 128 แกรมขึ้นไป) เพื่อให้กระดาษคงรูป ไม่ม้วนตัว

2.3.2.5 เนื้อในของงานพิมพ์โบรชัวร์

ในการพิมพ์โบรชัวร์ต้องใช้กระดาษปอนด์ 80 แกรมขึ้นไป หรือกระดาษอาร์ตมัน/ด้านหนา 90 แกรม ขึ้นไป หรือกระดาษถนอมสายตา

2.3.2.6 การพิมพ์และตกแต่งผิวเนื้อในงานพิมพ์โบรชัวร์

มีการพิมพ์โบรชัวร์ 1 สี 2 สี 3 สี 4 สี หรือมากกว่า ใช้แม่สี 4 สีหรือสีพิเศษก็ได้ อาจมีการตกแต่งผิวเพิ่มเติมเช่นเดียวกับปกของโบรชัวร์

2.3.2.7 รูปแบบของการเข้าเล่มงานพิมพ์โบรชัวร์

เย็บมุงหลังคา หรือไสสันทากาว (ความหนาของเล่มไม่ควรต่ำกว่า 2 มิลลิเมตร)

2.3.2.8 เพิ่มเติมงานพิมพ์โบรชัวร์

งานพิมพ์โบรชัวร์สามารถทำการปั๊มไคคัท (Die-cut) เป็นรูปต่างๆ บนปกหรือเนื้อในขึ้นอยู่กับ การออกแบบงานพิมพ์โบรชัวร์

2.4 การออกแบบ โลโก้ (Logo design)

ในการฝึกงานสหกิจครั้งนี้ได้มีโอกาสนในการออกแบบ ส่วนหนึ่งของภาพลักษณ์องค์กร นั้น คือ การออกแบบโลโก้ โดยจะขอกล่าวถึงการที่ได้เรียนรู้การออกแบบโลโก้ดังต่อไปนี้

2.4.1 โลโก้คืออะไร ?

โลโก้เป็นผลงานออกแบบประเภทหนึ่งที่มีมุ่งเน้นการสื่อสาร การสื่อความหมาย เพื่อเป็นตัวแทนของสิ่งต่างๆ โดยจำเป็นต้องทำให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจและมีความคิดเอนเอียงไปในทิศทางเดียวกัน โลโก้สามารถทำให้การถ่ายทอดข่าวสารประหยัดเวลามากขึ้น รวมถึงยังทำให้เกิดคุณค่าทางด้านความงามอีกด้วย การออกแบบโลโก้มีจุดมุ่งหมาย ดังต่อไปนี้

- เพื่อนำเสนอรูปลักษณ์แทนสิ่งต่างๆที่เป็นรูปธรรม เป็นการสร้างโลโก้
- เพื่อแทนสิ่งต่างๆที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ

- เพื่อนำเสนอรูปสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆที่เป็นนามธรรม เช่น เครื่องหมายโลโก้ที่แทนความรู้สึก นึกคิด หรืออารมณ์ เช่น โลโก้คนยิ้ม สัญลักษณ์คนเสียใจ หรือหัวใจ หมายถึงความรัก เป็นต้น
- เพื่อนำเสนอรูปสัญลักษณ์แทนสิ่งที่มีมนุษย์มีความเชื่อและมีความศรัทธา เช่น ผี ปีศาจ เทวดา ศาสนาต่างๆ เป็นต้น
- เพื่อนำเสนอรูปสัญลักษณ์แทนองค์กรต่างๆ เพื่อสร้างลักษณะเด่นและเป็นการเผยแพร่องค์กรให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย
- เพื่อนำเสนอรูปสัญลักษณ์แทนผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อเป็นการสร้างลักษณะเด่นให้เป็นที่จดจำและเผยแพร่สินค้าให้เป็นที่รู้จัก
- เพื่อนำเสนอรูปสัญลักษณ์เพื่อปฏิบัติร่วมกันในสังคม เช่น ป้ายจราจร
- เพื่อนำเสนอรูปสัญลักษณ์เพื่อสร้างจิตสำนึกร่วมกัน เช่น ป้ายห้ามสูบบุหรี่ หรือธงรณรงค์เลิกเหล้า เป็นต้น
- เพื่อนำเสนอรูปสัญลักษณ์เฉพาะกิจ เช่น สัญลักษณ์ในวาระครบรอบ 200 ปี กรุงรัตนโกสินทร์ เป็นต้น

2.4.2 โลโก้ที่ดีต้องเป็นอย่างไร?

โลโก้ที่ดีนั้นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ, เหมาะสม, กราฟิกสวย, เรียบง่าย และที่สำคัญ มันต้องบอกถึงความมุ่งมั่น หรือเจตนาของแบรนด์นั้นได้ นั่นคือ คอนเซ็ปต์ หรือ “ความหมาย” มักอยู่เบื้องหลังของโลโก้และต้องสามารถสื่อสารไปยังผู้รับรู้ได้ทันทีอีกหนึ่งข้อที่สำคัญสำหรับ โลโก้ คือ เราต้องทำโลโก้ที่สามารถพิมพ์ได้ทุกขนาด ไม่ว่าจะใหญ่ขนาด บิลบอร์ด หรือ เล็กขนาด นามบัตร

2.4.3 ขั้นตอนการออกแบบโลโก้ (Logo Design Process)

2.4.3.1 Design Brief

อย่างแรกเลย ต้องตั้งคำถามหรือสัมภาษณ์กับลูกค้า ว่าเค้าต้องการแบบไหน เพื่อเราจะได้รู้ขอบเขตของดีไซน์

2.4.3.2 Research

วิจัย และศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจ บริษัทของลูกค้าคุณว่า ทำเกี่ยวกับอะไร และดูว่าคู่แข่งของบริษัทลูกค้าคุณเป็นอย่างไร จำไว้ว่า “Problem-solve first, design later”

2.4.3.3 Reference

ศึกษาโลโก้ที่ประสบความสำเร็จมาแล้ว ว่าเค้ามีแนวคิดอย่างไร, ศึกษาเทรนด์และสไตล์ของโลโก้ช่วงนี้เป็นอย่างไร และนำมันมาประยุกต์เข้ากับโลโก้ที่จะทำ เราตามเทรนด์ได้แต่อย่าเกินไป
ลอกเลียนแบบ

2.4.3.4 Sketching and Conceptualizing

ลองร่างภาพโลโก้จากที่ได้ Brief จากลูกค้า และจาก Research ที่เราได้ศึกษามา ขั้นตอนนี้เป็นส่วนที่สำคัญมาก เพราะว่าโลโก้จะออกมาเป็นรูปแบบอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับส่วนนี้ โดยเราต้องใช้ความพยายาม ความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจมาช่วยในการออกแบบตามที่

Dainis Graveris เขียนไว้ว่า “การร่างแบบนั้นไม่ได้ใช้เวลาฟุ่มเฟือยเลย และมันเป็นวิธีที่ดีมากในการดึงเอาไอเดียจากในหัวลงไปสู่กระดาษ หลังจากนั้น เวลาเราเอาความคิดนั้นมันทำในคอมพิวเตอร์มันจะง่ายกว่ามาก ถ้าคุณไม่ได้ร่างแบบอะไรเลย ซึ่งการร่างแบบเป็นประจำนั้น จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของคุณอย่างไม่มีที่สิ้นสุด จำไว้เลยว่า การเริ่มต้นที่ดี คือการเริ่มต้นจากกระดาษสีขาวนั้นแหละ”

2.4.3.5 Reflection

หยุดพักการดีไซน์ไปซักพัก แล้วลองกลับมาดูสิ่งที่ออกแบบใหม่ จะเห็นในสิ่งที่จำเป็น ต้องปรับเปลี่ยน ซึ่งวิธีนี้จะช่วยให้ไอเดียมีความสมบูรณ์มากขึ้น และมีความคิด สร้างสรรค์ใหม่ๆ มาปรับปรุงโลโก้

2.4.3.6 Revisions and Positioning

นำความต้องการของลูกค้า และคำแนะนำของตนเอง ต่อลูกค้ามา แก้ไขและปรับปรุง

2.4.3.7 Presentation

การพรีเซนต์ ให้พรีเซนต์เฉพาะ โลโก้ที่ดีที่สุดและควรใช้ไฟล์ PDF จะดีที่สุด อาจจะลองโชว์โลโก้ของให้อยู่ในสิ่งต่างๆ เช่น นามบัตร หรือ ซองจดหมาย เพื่อให้ลูกค้า ได้เห็นถึงความ Brand Identity ชัดเจนมากยิ่งขึ้น สำหรับไฟล์ในการพรีเซนต์ ควรเป็นไฟล์คุณภาพสูง ซึ่งมันเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้ลูกค้าเห็นด้วย และชอบดีไซน์ที่เราออกแบบมา

2.4.3.8 Delivery and Support

เมื่อขั้นตอน Presentation เสร็จ และลูกค้าตัดสินใจเลือก ในดีไซน์ ต่อไปคือ ต้องส่งไฟล์ Logo ให้แก่เค้า (จำไว้ว่าควรจะเป็นไฟล์ Vector นะจ๊ะ) และคอย Support ลูกค้าตลอดเวลาเมื่อลูกค้า ต้องการความช่วยเหลือ และควร ให้อำนาจในการใช้โลโก้ ด้วย เช่น จะสามารถ เข้าได้กับพื้นหลังสีใด หรือ ขนาดใหญ่สุดได้เท่าไร และ ขนาดเล็กสุดได้เท่าไร

2.4.4 กฎหลัก 5 ข้อในการออกแบบโลโก้

ในการออกแบบโลโก้ หรือสิ่งพิมพ์อื่นๆ จำเป็นต้องมีกฎ ตายตัวของมันเอง โดยมีกฎหลักทั้งหมด 5 ข้อจะกล่าวดังต่อไปนี้

2.4.4.1 Simple

ความเรียบง่ายนั้นง่ายต่อการเข้าใจ รับรู้ และจดจำ ไม่ใช่เลอะเยอะเยอะ จนคนที่เห็นนั้นจำได้ยาก

2.4.4.2 Memorable

กฎข้อนี้ มันเป็นจากความเรียบง่ายข้อแรก เมื่อโลโก้ของเรามีความเรียบง่าย ดูดีก็สามารถทำให้ผู้ที่เห็นสามารถจดจำโลโก้ของเราได้ และรู้ว่าแบรนด์เราคือแบรนด์อะไร ดังนั้นจำไว้เลยว่าเวลาออกแบบโลโก้เราควรออกแบบให้คงความเรียบง่ายไว้เสมอ

2.4.4.3 Timeless

โลโก้ที่เราออกแบบควรออกแบบให้มันคงอยู่ถาวร เพราะว่าโลโก้เรานั้นจะต้องติดอยู่กับแบรนด์ตลอดเวลา ฉะนั้นเวลาออกแบบ คุณไม่ควรตามเทรนด์ เพราะมันอาจจะหมดความนิยมได้ในเวลาต่อมา ขอให้คุณคงความคลาสสิกไว้ และคุณควรต้องถามตัวเองด้วยว่า โลโก้ของเราควรจะอยู่รอดและสวยงามไปตลอดจนถึง 10 ปี 20 ปี หรือ 50 ปี

2.4.4.4 Versatile

โลโก้ของต้องสามารถใช้งานได้หลากหลายในสื่อมีเดีย หรือใช้งานอื่นๆได้ตามโอกาส โดยที่ควรออกแบบโลโก้ให้อยู่ในรูปแบบ Vector เพื่อสามารถนำไปใช้ได้หลายขนาด หลายไซส์ แล้วแต่ความต้องการแต่ละชนิดงาน

โลโก้นั้นสามารถ ..

- ปรับสีเดียวได้หรือไม่ ?
- ปรับสีในสีตรงข้ามกันได้หรือไม่ ? (เช่น โลโก้สีขาว พื้นหลังสีเข้ม)
- ปรับที่ไซส์ขนาดเท่าสแตมป์ได้หรือไม่ ?
- หรือปรับที่ไซส์ขนาดเท่าบิลบอร์ดโฆษณาได้หรือไม่ ?

ควรออกแบบโลโก้เป็น สีขาว-ดำ ก่อน มันสามารถช่วยในการมุ่งประเด็นไปที่คอนเซป และรูปร่างโลโก้ได้ มากกว่าการใช้สี และอีกข้อที่ควรจำคือ ยิ่งใช้สีมากเท่าไร ค่าใช้จ่ายก็ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น (ในแง่ของการใช้ระยะยาวในเชิงธุรกิจ)

2.4.4.5 Appropriate

ต้องรู้ว่ากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์นั้นคือใคร จึงจะสามารถวาง Position โลโก้ได้ถูก ยกตัวอย่างเช่น ร้านของเล่น TOYRUS นั้นเล่นสีที่สดใส หลากยัสี ซึ่งเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายของเค้า คือ เด็ก

2.4.5 45 ข้อควรรู้ในการออกแบบโลโก้

1. อย่าใช้เกินสามสี
2. กำหนดทุกอย่างที่ไม่จำเป็นจริงๆ
3. ประเภทจะต้องง่ายพอสำหรับย่าของคุณเพื่ออ่าน
4. โลโก้ต้องเป็นที่จดจำได้
5. สร้างรูปทรงที่ไม่ซ้ำกันหรือรูปแบบสำหรับ โลโก้
6. ไม่สนใจสิ่งที่พ่อแม่และ / หรือคู่สมรสของคุณคิดเกี่ยวกับการออกแบบ
7. ยืนยันว่าโลโก้ดูน่าสนใจให้มากกว่าเพียงแค่คนสามคน
8. ไม่รวมองค์ประกอบจากโลโก้ที่นิยมและงานเดิมที่มีอยู่แล้ว
9. อย่าใช้ภาพตัดปะ (Clip art) ไม่ว่าในกรณีใด ๆ
10. โลโก้ควรมีลักษณะที่ดีในสีดำและสีขาว
11. ตรวจสอบให้แน่ใจว่าโลโก้เป็นที่จดจำได้เมื่อกลับหัว
12. ตรวจสอบให้แน่ใจว่าโลโก้เป็นที่จดจำได้เมื่อปรับขนาด
13. ถ้าโลโก้มีไอคอนหรือสัญลักษณ์เช่นเดียวกับข้อความในแต่ละตำแหน่ง ควรให้เติมเต็มซึ่งกันและกัน
14. หลีกเลี่ยงการออกแบบ โลโก้ที่กำลังเป็นที่นิยมล่าสุด และทำให้โลโก้ดูไม่ล้าสมัย
15. อย่าใช้เทคนิคพิเศษ (รวมถึง : การไล่ระดับสี, เงา, การสะท้อนแสง, และระเบิด)
16. จำกัดขอบเขตโลโก้ให้อยู่ภายใน สีเหลี่ยม ถ้าเป็นไปได้ควรหลีกเลี่ยง เลขอาต์ที่คลุมเครือ
17. หลีกเลี่ยงรายละเอียดที่ซับซ้อน
18. พิจารณาสถานที่ที่แตกต่างกันและวิธีการที่โลโก้จะนำเสนอ
19. ใส่ใจน้ำหนักของการเป็นตัวหนาและความเชื่อมั่น, โดยที่ น่าสนใจและบอบบาง
20. ตระหนักว่าคุณจะไม่สร้างโลโก้ที่สมบูรณ์แบบ
21. ใช้เส้นที่คมชัดสำหรับธุรกิจคม เส้นเรียบสำหรับธุรกิจราบรื่น
22. โลโก้จะต้องมีการเชื่อมต่อกับสิ่งที่มันเป็นตัวแทน
23. ไม่ใช้ภาพในโลโก้
24. ทำให้ลูกค้า แปลกใจเมื่อนำเสนอ

25. อย่าใช้มากกว่าสองแบบอักษร
26. องค์ประกอบของโลโก้ต้องจัดตำแหน่ง
27. โลโก้ควรมีลักษณะที่ดูเหมือนของแข็ง และไม่มีองค์ประกอบอื่นๆต่อท้าย
28. รู้ว่าใครเป็นไปได้อันที่โลโก้ก่อนที่คุณจะ ดีไซน์
29. เลือก การใช้งานมากกว่า รูปลักษณ์
30. ถ้าชื่อแบรนด์เป็นที่น่าจดจำ โลโก้ควรเป็นชื่อสินค้า
31. โลโก้ควรจะเป็นที่รู้จักเมื่อกลับด้าน
32. แม้แต่ บริษัท ขนาดใหญ่จำเป็นต้องโลโก้ขนาดเล็ก
33. ทุกคนควรจะต้องชอบการออกแบบโลโก้ไม่เพียง แต่ธุรกิจที่จะได้ใช้งาน
34. สร้างความนอกรอบ การนอกรอบมากมายนั้นจำเป็นที่จะต้องรู้ก่อนว่าจะในผิอะไรรู
35. โลโก้ต้องมีลักษณะสอดคล้องกันหลายแพลตฟอร์ม
36. โลโก้ต้องเป็นเรื่องง่ายที่จะอธิบาย
37. อย่าใช้ สโลแกน ในโลโก้
38. ร่างภาพบนกระดาษก่อนที่จะทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์
39. ออกแบบให้ง่าย
40. ไม่ควรใช้ "การวัด" หรือ "ทรงกลม" สัญลักษณ์
41. โลโก้ไม่ควรดูยุ่งเหยิง
42. โลโก้ควรที่จะ ตรง ต่อสิ่งที่แทนความหมาย
43. โลโก้ควรมีความสมดุลทางสายตา
44. หลีกเลี่ยงการที่สดใสและสีเข้มสีอ่อนสีไม่น่าสนใจ
45. โลโก้จะต้องไม่ ทำลาย ใด ๆ เหนือ กฎ 45 ข้อนี้

2.5 การเลือกใช้ Font ในงานสิ่งพิมพ์

เนื่องจากการดีไซ์สิ่งพิมพ์ต่างๆ นั้นจำเป็นจะต้อง มีการเลือกใช้ Font ที่เหมาะสมกันในแต่ละงาน โดยที่ Font แต่ละประเภทก็จะให้ อารมณ์และ รูปลักษณ์ ต่างๆกันไป โดยจะกล่าวถึงดังต่อไปนี้

2.5.1 เทคนิคการเลือกใช้ Font

สำหรับ งานทั่วไป พยายามเลือก font ที่เข้าใจได้ง่าย อ่านง่าย ดูแล้วอ่านออกทันที จะทำให้เราสามารถสื่อใจความสำคัญของงานออกมาสู่ผู้ชมได้เร็ว การออกแบบแนวศิลป์ อาจใช้ font ที่มีความหมาย อ่านแล้วต้องคิดตามนิดนึงถึงจะเข้าใจความหมายได้ แบบนี้อาจจะทำให้งานของเราน่าติดตามไปอีกแบบคับ เหมาะกับงานที่ออกแบบอิสระเท่านั้นนะ (ไม่เหมาะกับงานทั่วไปคับ) เลือกฟอนต์แบบไหนก็ตาม ควรจะดูด้วยว่า เข้ากับงานที่เราทำหรือเปล่า เช่น ออกแบบได้ไม่เข้ากับรูปพื้นหลังเลย แบบนี้ก็ถือว่าใช้ไม่ได้คับควรเลือก ฟอนต์หลายๆแบบเปรียบเทียบกับว่าอันไหนเหมาะสมที่สุด เราก็เลือกใช้อันนั้นคับ บางที font แบบนึงอาจจะสวยเมื่อทำกับงานนึง แต่อีกงานอาจจะดูไม่สวยก็ได้...

ฉะนั้นไม่ว่าทำแบบไหนก็ขอให้ดูดีก็โอเคแล้วคับความหมายและเปรียบเทียบ ข้อดี ข้อเสีย ของฟอนต์แต่ละชนิด ประกอบด้วย ฟอนต์แบบบิตแม็พ ทรูไทป์ และโพสสคริปต์

- ฟอนต์บิตแม็พ ใช้ในยุคแรก ฟอนต์ชนิดนี้มีข้อจำกัดหากขยายขนาดฟอนต์มากๆ จะทำให้ฟอนต์ขาดความคมชัด และคุณภาพใช้ในงานพิมพ์ไม่คมชัด
- ฟอนต์ โพสสคริป ฟอนต์ชนิดนี้สร้างขึ้นด้วยสมการคณิตศาสตร์ สามารถย่อขยายได้ความคมชัดไม่แตก แต่ฟอนต์นี้มีข้อจำกัดเมื่อต้องการพิมพ์ เครื่องพิมพ์ต้องรองรับภาษาโพสสคริปต์ด้วย และราคาสูง
- ฟอนต์ ทรูไทป์ เป็นที่ฟอนต์ที่ใช้มากในปัจจุบัน ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัท Apple Inc. เพื่อลดช่องว่างในด้านราคา มีประสิทธิภาพในการพิมพ์ดีกว่าโพสสคริปต์ แต่ข้อดีด้วยก็มีอยู่บ้างคือมีรอยหยักบริเวณขอบเมื่อขยายฟอนต์ และระยะช่องไฟระหว่างตัวอักษรเพี้ยน

ใน Folder Fonts ของ Control panel มีการแสดงฟอนต์เป็นไอคอนแบบต่างๆ และแต่ละแบบหมายถึงอะไร

- สัญลักษณ์ TT หมายถึง TrueType
- สัญลักษณ์ O หมายถึง Open Type
- สัญลักษณ์ A หมายถึง Raster Type/PS1

2.5.1.1 Postscript (PS1)

Postscript หรือ PS1 format เป็นเทคโนโลยีที่คิดค้นโดยบริษัท Adobe ก่อนจะมีฟอนต์แบบ TrueType ในเวลาหลายปีต่อมา PS1 เป็นฟอนต์ที่คมชัด และให้รายละเอียดมาก ถูกใช้มากสำหรับงานที่ต้องการคุณภาพสูง เช่น หนังสือ หรือนิตยสารรายปักษ์ ผู้ใช้ ส่วนใหญ่ มักเป็น professional designer มากกว่า home user ในระยะแรก วิธีการ install font แบบ postscript นี้ค่อนข้างยุ่งยาก และจะต้อง install ผ่านโปรแกรมที่ชื่อว่า ATM (Adobe Type Manager) แต่ในภายหลัง Microsoft ได้ปรับปรุงวิธีการ install นี้ใน Windows OS ทั้งหมด ตั้งแต่เวอร์ชัน windows 2000 เป็นต้นมา ทำให้ใช้งานได้ง่ายขึ้น

2.5.1.2 TrueType (TT)

TrueType เป็นมาตรฐานของฟอนต์ ที่ถูกวางรากฐานมาจาก Apple และ Microsoft ในช่วงยุคปลายปี 80 support การทำงานบนระบบปฏิบัติการทั้ง Macintosh และ Windows ทำให้ TrueType font เป็นมาตรฐานที่ได้รับความนิยมแพร่หลายมากที่สุดในยุคนั้น TT เป็นรูปแบบที่นำเอาข้อมูลของฟอนต์ ที่ใช้ในการวาด (Draw) บน screen กับ ข้อมูลที่ใช้ในการพิมพ์ผ่าน printer มารวมกันอยู่ใน package เดียวกัน เป็นฟอนต์ที่สามารถ scale และเปลี่ยน size ได้ทุกขนาด โดยที่จะยังคงความคมชัดอยู่เสมอสำหรับทุก point ที่เปลี่ยนไป ฟอนต์ที่เป็นลักษณะ TrueType นี้ยังสามารถ print ได้ด้วย printer ทุก แบบที่ support ด้วย Windows

2.5.1.3 OpenType

OpenType เป็นผลจากความร่วมมือกันของ Adobe และ Microsoft มีลักษณะ คล้าย กับ TrueType ต่างกันตรงที่ OpenType มี character set ที่กว้างกว่า ทำให้สามารถ บรรจุจำนวนตัวอักษรได้มากถึง 65,000 ตัวอักษร ด้วยจำนวนที่มากกว่า TrueType นี้ ทำให้ OpenType สามารถเก็บตัวอักษรแปลก ๆ อักษรพิเศษ ตัวอักษรของภาษาอื่น ๆ เช่น ญี่ปุ่น จีน กลุ่มประเทศอาหรับ สัญลักษณ์ต่าง ๆ เอาไว้ได้มากมายในฟอนต์เดียว และความสามารถพิเศษอันนี้นี่เอง ทำให้ OpenType สามารถทำงานได้กับทุก platform โดยไม่มีเงื่อนไข เพราะบรรจุเอา character code เอาไว้แล้วทุก platform นั้นเอง

2.5.2 ประเภทของตัวพิมพ์ภาษาอังกฤษ (ตัวโรมัน)

2.5.2.1 ตัวพิมพ์แบบตัวคัดลายมือ (Text Letters)

เป็นตัวอักษรที่เหมือนตัวคัดลายมือ นิยมใช้ในการพิมพ์ข้อความสั้นๆ และมักใช้ในงานออกแบบที่ต้องการให้ดูเก่าหรือโบราณ ตัวพิมพ์แบบนี้ที่สำคัญคือ โรทันดา (Rotunda)

2.5.2.2 ตัวพิมพ์แบบตัวเขียน (Script or cursive typefaces)

เป็นตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเหมือนตัวลายมือเขียน นิยมใช้ในบัตรเชิญ พิมพ์แบบที่ สำคัญ เช่น โคลโรเนท (Coronet)

2.5.2.3 ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ (Serif Typefaces)

เป็นตัวพิมพ์ที่มีส่วนที่เป็นฐานหรือตั้ง นิยมใช้ในข้อความที่มีขนาดยาวๆ สามารถแบ่งประเภทย่อยๆ ได้ 4 ประเภทคือ

- ตัวพิมพ์แบบโอลด์สไต์ล (Old Style)
- ตัวพิมพ์แบบทรานสิชันแนล (Transitional)
- ตัวพิมพ์แบบสแควร์เซอริฟ (Square Serif)
- ตัวพิมพ์แบบโมเดิร์น (Modern)

2.5.2.4 ตัวพิมพ์แบบแซนส์ เซอริฟ (Sans-Serif Typefaces)

เป็นตัวพิมพ์ที่ไม่มีส่วนของฐานหรือตั้ง จุดเด่นตรงส่วนหนาและบางที่มีความแตกต่างกันมากกว่าตัวแบบเซอริฟอื่นๆ ความหนาของเส้นไม่เท่ากันตลอดตัวอักษร บางครั้งอาจจะเรียกว่าตัวกอธิกส์ (Gothics) นิยมใช้พิมพ์ข้อความพาดหัว แต่จะไม่ใช้กับข้อความที่มีขนาดยาวๆ เนื่องจากเป็นตัวพิมพ์ที่อ่านยาก

2.5.2.5 ตัวพิมพ์ตกแต่ง (Display Typefaces)

เป็นตัวพิมพ์ที่ใช้สำหรับงานตกแต่งโดยเฉพาะ และไม่เหมาะสมจะใช้ในการ พิมพ์ข้อความ นิยมใช้ในข้อความสั้นๆ หรือหัวเรื่อง ตัวพิมพ์แบบนี้นอกจากจะออกแบบให้มีความแปลกตาแล้ว ยังใช้รูปคนหรือรูปสัตว์เข้ามาผสมด้วย

2.5.3 ประเภทตัวพิมพ์ภาษาไทย

2.5.3.1 ตัวอาลักษณ์

หมายถึง ตัวพิมพ์ภาษาไทยที่มีลักษณะคล้ายลายมือ นิยมใช้ในข้อความสั้นๆ ที่ให้ดูเก่าหรือโบราณ

2.5.3.2 ตัวพิมพ์แบบเขียน

หมายถึงตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเหมือนตัวลายมือเขียน

2.5.3.3 ตัวพิมพ์แบบมีหัว

หมายถึงตัวพิมพ์ที่มีหัวเป็นวงกลม เป็นตัวพิมพ์ที่อ่านง่ายที่สุด จึงนิยมใช้ใน ข้อความ ที่มีขนาดยาวๆ

2.5.3.4 ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือปาด

หมายถึงตัวพิมพ์ที่ไม่มีหัว หรือมีหัวเป็นจอยเหมือนถูกปาดออก

2.5.3.5 ตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่ง

หมายถึงตัวพิมพ์ที่ได้รับการออกแบบให้มีลักษณะพิเศษ มักใช้ในข้อความสั้นๆ เช่น พาดหัว หรือเพื่อเน้นให้โดดเด่น

2.5.4 สกุลของตัวพิมพ์ (Family of Type)

2.5.4.1 ตัวเส้นหนา (Bold)

เป็นตัวพิมพ์ที่มีเส้นหนา จะทำให้งานออกแบบดูมีน้ำหนักมากขึ้นนิยมใช้ในการ พิมพ์หัวเรื่อง นอกจากนั้นยังมีตัวที่หนามาก (Extrabold) หรือหนาพิเศษ (Ultrabold) รวมถึงตัวกึ่งหนา (Semi bold) ด้วย

2.5.4.2 ตัวเส้นหนัก (Medium Face)

เป็นตัวพิมพ์ที่มีเส้นหนาน้อยกว่าตัวเส้นหนา

2.5.4.3 ตัวพิมพ์เนื้อเรื่อง (Book Face)

เป็นตัวพิมพ์ปกติ ทำขึ้นสำหรับใช้อ่าน จึงเหมาะสมในการพิมพ์ส่วนที่เป็นเนื้อหามากที่สุด

2.5.4.4 ตัวเส้นบาง (Lightface)

มีความบางกว่าตัวพิมพ์เนื้อเรื่อง ทำให้ตัวหนังสือบาง

2.5.4.5 ตัวเอน (Italic)

เป็นตัวพิมพ์ที่เอนไปทางขวา ทำให้ดูนุ่มนวล ใช้พิมพ์ข้อความที่มีจำนวนตัวอักษรมาก

2.5.4.6 ตัวไ้ (Backslant Face)

เป็นตัวพิมพ์ที่ไม่ตั้งตรง แต่เอนไปทางซ้าย ส่วนใหญ่ไม่ค่อยเป็นที่นิยมใช้เพราะขัดกับธรรมชาติในการอ่าน

2.5.4.7 ตัวแคบ (Condensed Face)

เป็นตัวพิมพ์ที่บีบในแนวนอน ทำให้ดูเป็นตัวอักษรที่กว้างน้อยกว่าปกติ

2.5.4.8 ตัวกว้าง (Extended Face)

เป็นตัวอักษรที่มีความกว้างมากกว่าปกติ

2.6 เทคโนโลยีที่ใช้สำหรับงานออกแบบสิ่งพิมพ์ และ สื่อมัลติมีเดีย

เนื่องจากการฝึกงานสหกิจที่สถานประกอบการนั้น เป็นบริษัทออกแบบกราฟิกดีไซน์ หรือ เรียกได้อีกอย่างหนึ่งคือ กราฟิกเฮาส์ (Graphic house) โดยที่โปรแกรมส่วนใหญ่ที่ใช้จะเป็น Adobe Master Creative Suite ในที่นี้ ใช้ Adobe Master Creative Suite 5 โดย จะใช้ Adobe Illustrator CS5, Photoshop CS5, Flash CS5 โดยจะกล่าวถึงเทคโนโลยีต่างๆ ดังนี้

2.6.1 Adobe Illustrator CS5



รูปที่ 2.14 โปรแกรม Adobe Illustrator CS5

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมการทำงานด้านกราฟิกตัวหนึ่ง ซึ่งเป็นการสร้างชิ้นงานจากการวาดเปรียบได้ว่าเป็นผืนผ้าใบผืนใหญ่ที่สามารถทำให้คุณบรรจงสร้างสรรค์ชิ้นงานการวาดภาพผ่านหน้าจอ คอมพิวเตอร์ โดยมีเมาส์เป็นเสมือนพู่กันในการแต่งแต้มลวดลายต่างๆ พร้อมด้วยอุปกรณ์ช่วยเหลือต่างๆ ทั้งดินสอ พู่กัน ขยางลบ สีต่างๆและอุปกรณ์อื่นๆให้เรียบร้อย ทำให้นักออกแบบสามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ต่างๆ ทั้งออกแบบลายเสื้อผ้า โฉมหน้า เว็บไซต์ รวมถึงการวาด

ภาพในรูปแบบของ clip art โดยชิ้นงานสำคัญที่ประจักษ์แก่สายตานั่นคือ Clip art ในชุดโปรแกรมของ ไมโครซอฟท์

2.6.1.1 รู้จักโปรแกรม Illustrator

โปรแกรมพื้นฐานที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ในการสร้างงานกราฟิกมี 2 ชนิดด้วยกัน คือ โปรแกรมประเภทวาดภาพ และโปรแกรมประเภทตกแต่งภาพ Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้นที่เกิดจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากล สามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และ แอนิเมชัน ตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน, ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

2.6.1.2 ทำไมต้องใช้ Illustrator

เหตุผลที่ทำให้นักออกแบบส่วนใหญ่นิยมใช้โปรแกรม Illustrator ก็เพราะว่า ไม่มีปัญหาในการส่งงาน เนื่องจากทุกโรงพิมพ์ยินดีรับไฟล์งานที่สร้างจาก Illustrator นอกจากนี้ก็ยังไม่มีความกังวลเรื่องความคมชัดของภาพ ถึงแม้ว่าจะต้องมีการปรับขนาดอาร์ตเวิร์กให้ใหญ่กว่าเดิมหลายสิบเท่าก็ตาม เพราะภาพที่ได้จาก Illustrator เป็นภาพประเภท Vector format ย่อขยายเท่าไรก็ยังคมชัดอีกเหตุผลหนึ่งก็คือ สะดวกด้วยขนาดไฟล์ที่เล็กมาก เรียกว่าถ้าไม่มีการฝังไฟล์ภาพลงในไฟล์งานแล้ว สามารถบันทึกใส่แผ่นฟลอปปี้ดิสก์ได้อย่างสบายๆ หรือจะส่งงานทางอีเมลก็ได้ ในเรื่องของการทำงาน โปรแกรม Illustrator ก็มีเครื่องมือวาดภาพที่หลากหลาย ใช้วาดภาพได้ตั้งแต่เรียบง่ายจนถึงซับซ้อน เป็นการอำนวยความสะดวกให้แก่บรรดานักออกแบบทั้งหลายได้อย่างครบถ้วน แม้ว่า โปรแกรม Illustrator จะช่วยในการทำงานด้านกราฟิก เพื่อการถ่ายทอดจินตนาการของผู้ออกแบบแล้ว และแม้ว่า hardware ของเราเองจะเป็นส่วนช่วยสนับสนุนให้การทำงานของเรารวดเร็วขึ้นแล้ว แต่ผู้ออกแบบเองก็ต้องคำนึงถึงด้วยว่า ทั้ง Software และ Hardware ก็ยังไม่สำคัญเท่าใดเดียวในการออกแบบของเรา ดังนั้น เมื่อรู้จักตัวโปรแกรมและความสามารถของโปรแกรมไปแล้ว ก็ควรรู้จักวิธีการสร้างไอเดียเพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตัวเองด้วยเช่นกัน

2.6.2 Adobe Photoshop CS 5



รูปที่ 2.15 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5

Photoshop เป็นโปรแกรมของบริษัท Adobe (อ่านว่า อะ-โด-บี้) ซึ่งเป็นผู้พัฒนาโปรแกรมกราฟิกรายใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรม Illustrator, PageMaker และ Acrobat

โปรแกรม Photoshop เวอร์ชันแรกนั้นเริ่มต้นสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1990 และได้รับการพัฒนามาเรื่อย ๆ จากเวอร์ชัน 2, 2.5, 3, 4, 5, 5.5 เวอร์ชัน 6, 7, CS จนถึงเวอร์ชันล่าสุดในปัจจุบัน ที่เรียกกันว่าเวอร์ชัน CS2 โดยได้ทำการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการกับภาพกราฟิกขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมที่เน้นใช้งานเพื่อการสร้างภาพสิ่งพิมพ์ ก็หันมาเน้นเกี่ยวกับการจัดการภาพกราฟิกที่ใช้บนเว็บมากยิ่งขึ้น และนอกจากนี้แล้วยังได้สร้างโปรแกรม ImageReady ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหวควบคู่มา กับโปรแกรม Photoshop อีกด้วย เพื่อเพิ่มความสามารถเกี่ยวกับการทำภาพกราฟิกที่ใช้สำหรับการทำเว็บโดยเฉพาะ

ปัจจุบันโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้สร้างเว็บไซต์ ไม่ ว่าจะเป็นงานนำมาสร้างหรือตกแต่งภาพ เนื่องจากคุณสมบัติที่โดดเด่น ใช้งานง่าย มีเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ให้เลือกใช้งานมากมาย

2.6.2.1 ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้

2.6.3 Adobe Flash CS5 (ในชื่อเดิม ซ็อกเวฟแฟลช - Shockwave Flash และ แมโครมีเดีย แฟลช - Macromedia Flash)



รูปที่ 2.15 โปรแกรม Adobe Flash Professional CS 5

เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้ใช้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash ซึ่งตัว Flash Player พัฒนาและเผยแพร่โดย อะโดบีซิสเต็มส์ (เริ่มต้นพัฒนาโดยบริษัท ฟิวเจอร์แวร์ ตอนหลังเปลี่ยนเป็น แมโครมีเดีย ซึ่งภายหลังถูกควมรวมกิจการเข้ากับ อะโดบี) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทำให้ เว็บเบราว์เซอร์ สามารถแสดงตัวมันได้ ซึ่งมันมีความสามารถในการรองรับ ภาพแบบเวกเตอร์ และ ภาพแบบแรสเตอร์ และมีภาษาสคริปต์ที่เอาไว้ใช้เขียนโดยเฉพาะเรียกว่า แอ็กชันสคริปต์ (ActionScript) และยังสามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสตรีมโอได้ แต่ในความหมายจริงๆ แล้ว แฟลช คือโปรแกรมแบบ integrated development environment (IDE) และ Flash Player คือ virtual machine ที่ใช้ในการทำงานงานของไฟล์ แฟลชซึ่งในภาษาพูดเราจะเรียกทั้งสองคำนี้ในความหมายเดียวกัน: "แฟลช" ยังสามารถความความถึงโปรแกรมเครื่องมือต่างๆ ตัวแสดงไฟล์หรือ ไฟล์โปรแกรม แฟลชเริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี ค.ศ. 1996 หลังจากนั้น เทคโนโลยีแฟลชได้กลายมาเป็นที่นิยมในการเสนอ แอนิเมชัน และ อินเตอร์แอคทีฟ ในเว็บเพจ และในโปรแกรมหลายๆ โปรแกรมระบบ และ เครื่องมือต่างๆ ที่มีความสามารถในการแสดง แฟลชได้ และ แฟลชยังเป็นที่นิยมในการใช้สร้าง แคมพิวเตอร์แอนิเมชัน โฆษณาออกแบบส่วนต่างๆ ของเว็บเพจได้วิดีโอบนเว็บ และอื่นๆ อีกมากมายไฟล์ Flashในบางครั้งอาจเรียกว่า "flash movies" โดยทั่วไปกับไฟล์ที่มีนามสกุล .swf และ .flv แฟลชเป็นโปรแกรมที่มีชื่อเสียงมากของทางบริษัทแมโครมีเดีย ซึ่งต่อมาได้ถูกซื้อโดยอะโดบี

2.6.3.1 รูปแบบไฟล์ Flash

.swf	ไฟล์ .swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled และ published ไฟล์แล้ว ซึ่งไม่สามารถแก้ไขด้วย Macromedia Flash ได้อีกต่อไป. อย่างไรก็ตาม, ยังมีโปรแกรม '.swf decompilers' อยู่ด้วย.
.fla	ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม Flash. โปรแกรมที่ใช้เขียน Flash สามารถแก้ไขไฟล์ FLA และ compile มันให้เป็นไฟล์ .swf ได้. อย่างไรก็ตาม รูปแบบไฟล์ FLA ยังคงไม่กำหนดเป็นแบบ "เปิด"
.flv	ไฟล์ .flv เป็นไฟล์วิดีโอ Flash, ซึ่งสร้างโดย Macromedia Flash, Sorenson Squeeze, หรือ On2 Flix.
.avi	ไฟล์ AVI เป็นไฟล์วิดีโอ, เป็นคำย่อของ Audio Video Interleave. ซึ่ง Flash สามารถสร้างไฟล์ในรูปแบบนี้ได้.
.spa	ไฟล์ .spa คือไฟล์เอกสารของ FutureSplash.
.xml	ไฟล์ .xml คือไฟล์ configuration ของ flash ซึ่งใช้เก็บข้อมูลที่ไม่ต้องการคอมไพล์ใหม่ เช่น link เป็นต้น.

ตารางที่ 2.1 รูปแบบไฟล์ Flash

2.6.3.2 ไฟล์ Flash สามารถใช้ได้

.avi	ไฟล์ AVI เป็นไฟล์วิดีโอ, เป็นคำย่อของ Audio Video Interleave.
.gif	ภาพเคลื่อนไหว GIF
.png	ไฟล์ .png คือ ไฟล์ PNG ซึ่งสามารถมาแก้ไขได้ภายหลัง (ซึ่งยังมีการแบ่งเลเยอร์ไว้) หลังจากที่บ้านทึบไว้
.ssk	ไฟล์ .ssk คือไฟล์ SmartSketch.
.piv	ไฟล์ .piv คือไฟล์เคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน Pivot StickFigure.

ตารางที่ 2.2 รูปแบบไฟล์ ที่ใช้กับ Flash ได้

2.6.3.3 Action Script 2.0

ภาษาที่ใช้ในการควบคุมการทำงานของวัตถุต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น นอกเหนือจากความสามารถของโปรแกรม

องค์ประกอบของ ActionScript

เป็นส่วนประกอบที่ช่วยให้ การทำงานของ Actionscript ทำงานและจำแนกตาม ประเภท หรือเงื่อนไขการใช้งานต่างๆดังนี้

- **Event**

คือ สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างที่ Movie ทำงาน ซึ่งมีผลทำให้สคริปต์เหล่านั้นทำงาน

ตัวอย่าง Event on(release)

```
on (release)
{
    light.gotoAndStop ("Off");
    message.text = "";
}
```

- **Action**

คือ เป็นส่วนที่สั่งให้ Flash ทำ, สร้าง, ตั้งค่า, เปลี่ยน, โหลด หรือลบข้างสิ่งบางอย่าง เช่น

```
mugCost = 5.00;
CashRegister.gotoAndPlay(50);light.gotoAndStop
("Off");
message.text = "";
```

- **Dot Syntax**

คือการใช้จุด(.) แสดง Target path ของ Timeline เช่น _root.objmain.subobj.obj ใช้จุด (.) เพื่อเป็นการกำหนด Properties หรือ Methods ให้กับวัตถุที่แสดงอยู่ใน Timeline เช่น

```
wheel._rotation = 90;.  
wheel.play();
```

- **Comments**

คือการใช้เครื่องหมาย Slash // เช่น

```
on (press)  
{  
    amountPaid = Number(paid.text); //แปลงค่าตัวเลข  
    amountOwed = Number(owed.text);  
    if (amountPaid < amountOwed) //ตรวจสอบค่าตัวแปร  
        difference = amountOwed - amountPaid;  
}
```

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

การดำเนินการ	มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน			
ออกแบบ Powerpoint บริษัท siamsun																
ออกแบบ โลโก้ร้านเครื่องดื่ม Smootie drink																
แก้ไข Flash e-learning																
ออกแบบ ถุงใส่ผ้า ของ ร้าน monster shop																
ออกแบบ Brochure 4 แบบ ของ บริษัท GS1																
ออกแบบ brochure ร้าน miracle																
ทำ flash site demo ของ บริษัท spasiam																
ทำ flash สำหรับเว็บ www.supremecomplex.com																

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงาน

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียด โครงการที่ได้รับมอบหมาย

เนื่องจากสถานประกอบการเป็น บริษัท ที่เน้นการออกแบบ สื่อสารงานเป็นนายหลักทาง
ผู้จัดทำจึงได้มีการเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นส่วนใหญ่ จึงได้รับมอบหมายงานที่เป็นงาน
ด้านการออกแบบ สิ่งพิมพ์

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานสหกิจศึกษา

3.3.1 การออกแบบงาน Power point ของ บริษัท Siam sun

เป็นงานออกแบบเพื่อที่จะสื่อสารการขาย ของบริษัท โดยออกมาในรูปแบบของ Power point
ซึ่งเป็นบริษัทที่จำหน่ายเกี่ยวกับ รถโฟล์คลิฟท์ (Forklift) และรถดักส้วม โดยใช้โปรแกรม Adobe
illustrator CS5 ในการออกแบบ รูปภาพทั้งหมด ที่ ใช้สื่อสาร แทนคำบรรยายต่างๆ ดังนี้



รูปที่ 3.1 แสดงหน้าเริ่มต้นของ Presentation



รูปที่ 3.2 แสดงหน้าเริ่มต้นเนื้อหา หัวข้อ Condition

เงื่อนไขที่ 1

ทำยอดขาย **HELI** ภายใน 1 ปี โดยมีเงื่อนไข



ยอดขาย
HELI
15 คัน

หรือ



ยอดขาย
รวม
8 ล้านบาท

รูปที่ 3.3 แสดงหน้าเงื่อนไขที่ 1



รูปที่ 3.4 แสดงหน้าเงื่อนไขที่ 2



รูปที่ 3.5 แสดงหน้าเงื่อนไขที่ 3



รูปที่ 3.6 แสดงหน้าเริ่มต้นของ Incentive



รูปที่ 3.7 Incentive 1

INCENTIVE ที่ 2 **SiamSun Autosales**

ถ้าทำปีรวมได้มากกว่าปีรวมทั้งปี จะได้รับเงินสดเต็ม ดังนี้

ภายในครึ่งปีแรก

รับ ทอง 5บาท	หรือ	DISCOUNT รับ ส่วนลด 8 หมื่นบาท
---------------------------	------	---

รูปที่ 3.8 Incentive 2

INCENTIVE ที่ 3 **SiamSun Autosales**

ถ้าทำปีรวมได้มากกว่าปีรวมทั้งปี จะได้รับเงินสดเต็ม ดังนี้

 HELI *ยอดเกินทุกๆคัน รับคืนละ 10,000 บาท	 XGMA ยอดเกินทุกๆคัน รับคืนละ 30,000 บาท
--	--

* ยอดเกินหมายถึง ยอดเกิน 5,000 บาท

รูปที่ 3.9 Incentive 3



รูปที่ 3.10 กราฟตัวอย่าง Incentive 3



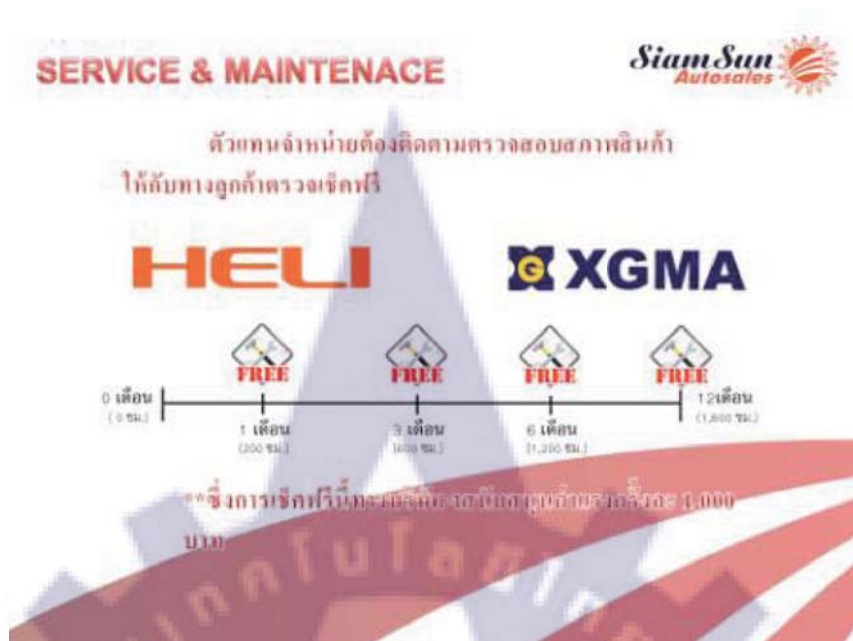
รูปที่ 3.11 Incentive 4



รูปที่ 3.12 กราฟ ตัวอย่าง Incentive 4



รูปที่ 3.13 แสดงหน้าเริ่มต้นของ Service & Maintenance



รูปที่ 3.14 Service & Maintenance



รูปที่ 3.15 Service & Maintenance (ต่อ)



รูปที่ 3.16 ข้อมูลมัด

โดยงาน PowerPoint นี้ทางผู้จัดรายงานได้ออกแบบส่วนประกอบทุกอย่างโดยใช้ภาพในแทนเนื้อหาของสไลด์โชว์เพื่อให้ผู้ที่ ดูได้เข้าใจง่ายโดยไม่จำเป็นต้องอธิบายเป็นคำพูด ซึ่งงานชิ้นนี้ได้ถูกนำไปใช้จริง ของบริษัท SiamSun

3.3.2 การออกแบบโลโก้ สำหรับร้านเครื่องดื่ม Smoothie Drink

การออกแบบโลโก้ทางผู้จัดทำรายงานนั้น ได้รับ ความต้องการจากลูกค้ามาว่าโลโก้นั้นใช้สีชมพูและสีฟ้า โดยที่ผู้จัดทำรายงานออกแบบมาทั้งหมดดังนี้



รูปที่ 3.17 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 1 แบบที่ 1



รูปที่ 3.18 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 1 แบบที่ 2



รูปที่ 3.22 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 3 แบบที่ 1



รูปที่ 3.23 โลโก้ Smoothie ชุดที่ 3 แบบที่ 2



รูปที่ 3.24 โลโก้ Smoothie ที่นำไปใช้จริง

โลโก้ทั้งหมดได้มีการปรับแก้เพื่อให้เข้ากับ เครื่องดื่มน้ำผลไม้ โดยอันสุดท้ายนั้นมีการเพิ่มความนัยไว้ ด้วย ใบไม้สีเขียวเปรียบเสมือน ใบของผลไม้ เบอร์รี่ เพราะทางร้าน นั้นเน้นขายผลไม้ เบอร์รี่ โดยได้ตัดทอน ผลไม้ ออกทั้งหมดเพื่อให้โลโก้ดู รกเกินไป

3.3.3 การแก้ไข Flash E-learning

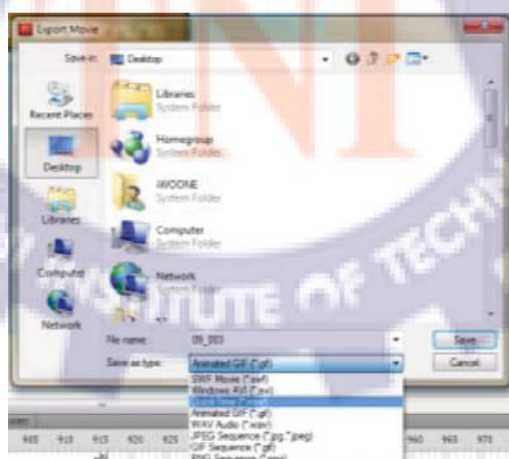
เนื่องจากทางผู้จัดทำรายงาน ได้มีการนำ งาน Flash E-learning ของบุคคลภายในบริษัทมาแก้ไข เนื่องจากพนักงาน ผู้นั้น ไม่สามารถติดต่อได้ โดยที่ การแก้ไวนั้นทำโดย Export File flash เป็นไฟล์ .MOV และนำไปแปลง เป็น ไฟล์ .FLV เพื่อที่จะสามารถอัปโหลดขึ้น Website ได้ ขั้นตอนการดำเนินงานมีดังนี้

3.3.3.1 เลือกแถบคำสั่ง File > Export > Export Movie ดังภาพ



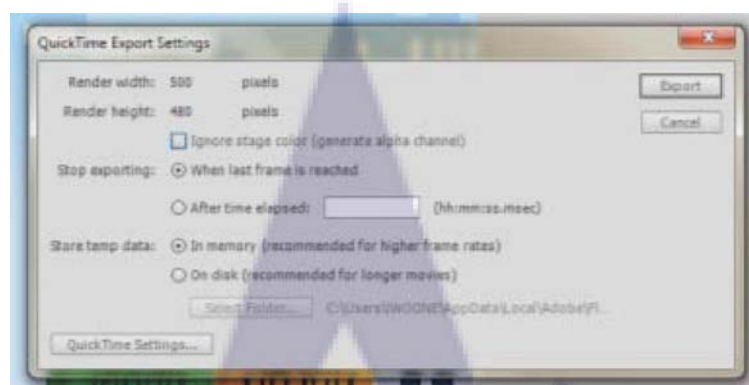
รูปที่ 3.25 ขั้นตอนการ Export

3.3.3.2 ตั้งชื่อไฟล์และที่ต้องการ Export ออกมา แล้วเลือก Save target as เป็น Quick Time (*.mov) ดังภาพ



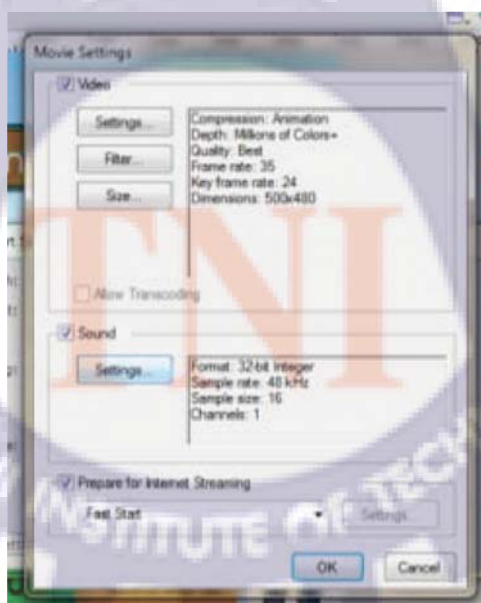
รูปที่ 3.26 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)

3.3.3.3 จากนั้นตั้งค่าของ ไฟล์ MOV ตามความต้องการ โดยคลิกที่ Quick Time Setting...



รูปที่ 3.27 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)

3.3.3.4 หากต้องการปรับคุณภาพเสียงให้เลือก ที่Sound คลิกเลือก Setting ดังภาพ



รูปที่ 3.28 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)

3.3.3.5 ปรับคุณภาพเสียงในที่นี้ปรับให้เป็น 48.000 Khz เนื่องจากคุณภาพเสียงชัดเจนและขนาดพอสมควรที่สุด



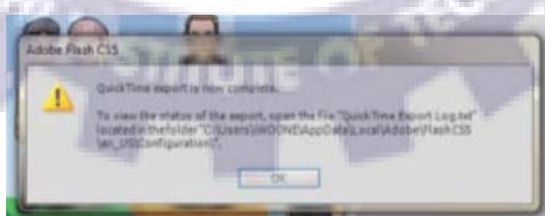
รูปที่ 3.29 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)

3.3.3.6 รอการ Export สักครู่



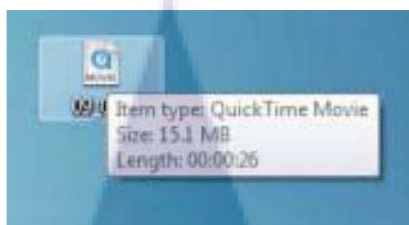
รูปที่ 3.30 ขั้นตอนการ Export (ต่อ)

3.3.3.7 หากสำเร็จจะขึ้น ข้อความดังภาพ



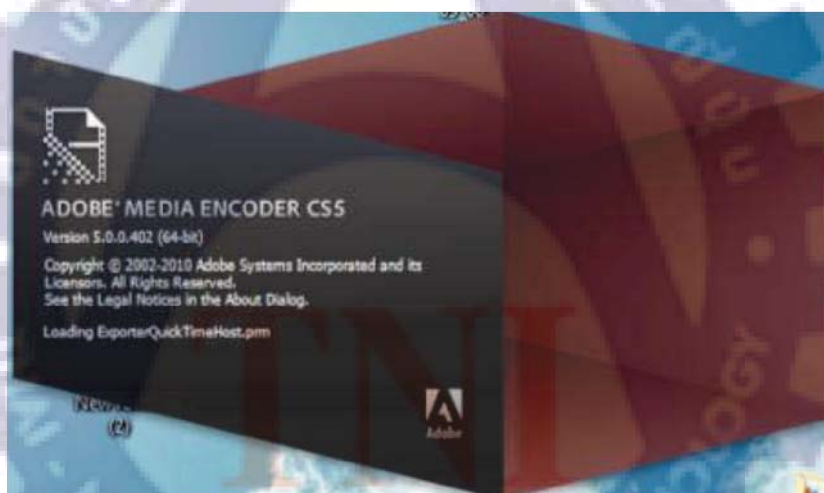
รูปที่ 3.31 ขั้นตอนการ Export สำเร็จ

3.3.3.8 ก็จะได้ ไฟล์ Movie ประเภท .mov



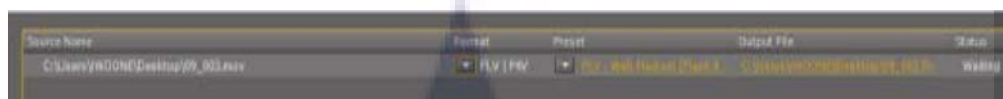
รูปที่ 3.32 ไฟล์ .mov

3.3.3.9 จากนั้นนำไฟล์ นี้แปลงเป็น .FLV เพื่อที่จะนำขึ้นเว็บได้โดยใช้โปรแกรมแปลงไฟล์ หรือ Movie converter ในที่นี้ใช้ Adobe Media Encoder CS5



รูปที่ 3.33 โปรแกรม Adobe Media Encoder CS5

3.3.3.12 จะได้ไฟล์ดังภาพ



รูปที่ 3.36 ขั้นตอนการแปลงไฟล์ (ต่อ)

3.3.3.13 เลือก Format เป็น FLV | F4V และ Preset ให้เป็น FLV – Web Medium (Flash 8 or higher) ดังภาพ



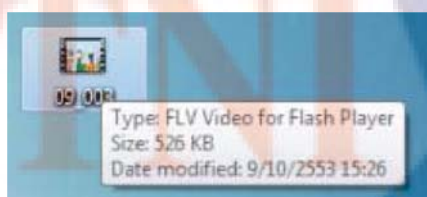
รูปที่ 3.37 ขั้นตอนการแปลงไฟล์ (ต่อ)

3.3.3.14 จาคนั้นกด Start Queue และรอจนกว่าจะเสร็จ



รูปที่ 3.38 ขั้นตอนการแปลงไฟล์ (ต่อ)

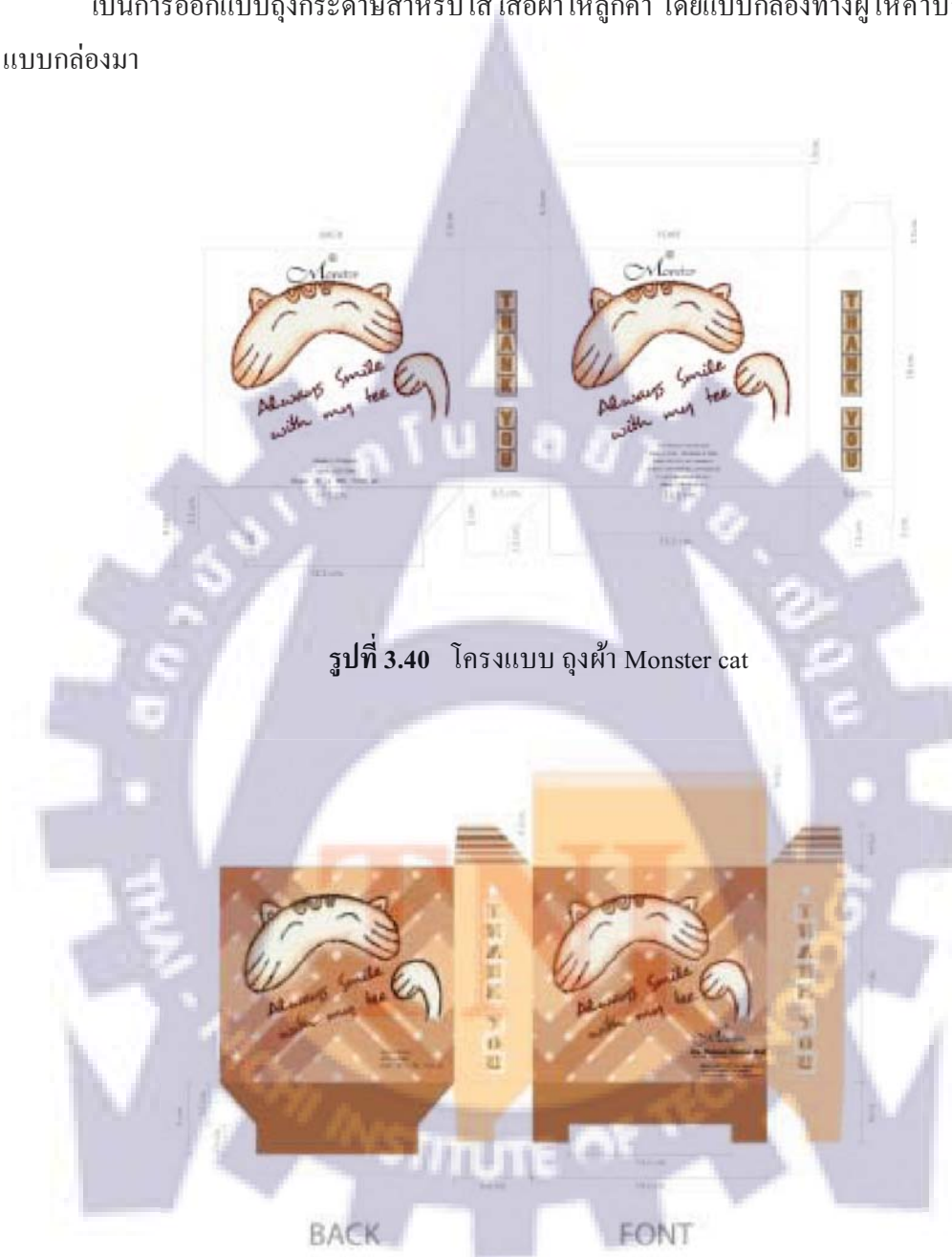
3.3.3.15 สุดท้ายก็จะได้ไฟล์ .FLV สำหรับขึ้นเว็บดั่งภาพ



รูปที่ 3.39 ไฟล์ .FLV

3.3.4 การออกแบบถุงใส่ผ้าร้าน Monster Cat

เป็นการออกแบบถุงกระดาษสำหรับใส่ เสื้อผ้าให้ลูกค้า โดยแบบกล่องทางผู้ให้คำปรึกษาได้ให้แบบกล่องมา



รูปที่ 3.40 โครงแบบ ถุงผ้า Monster cat

รูปที่ 3.41 แบบ ถุงผ้า Monster cat แบบที่ 1



รูปที่ 3.42 แบบ ถุงผ้า Monster cat แบบที่ 2

หมายเหตุ : ทั้งสองแบบไม่ได้ถูกนำไปใช้จริง

3.3.5 ออกแบบ Brochure 4 แบบ ของ บริษัท GS1

ทางบริษัทต้องการใบปลิวหรือโบชัวร์ (Brochure) เพื่อนำไปใช้ภายในองค์กรแต่ละฝ่าย ทั้งหมด 4 ฝ่ายได้แก่ Alliance partner Program, GS1 System Implementing Consultancies, In-house training GS1 Thailand, Barcode Testing Service โดยที่แต่ละฝ่ายจะมีเอกลักษณ์ ที่แตกต่างกันออกไป โดย ฝ่ายละ 4 แบบ เพื่อความแตกต่าง ดังนี้

3.3.5.1 Alliance Partner Program



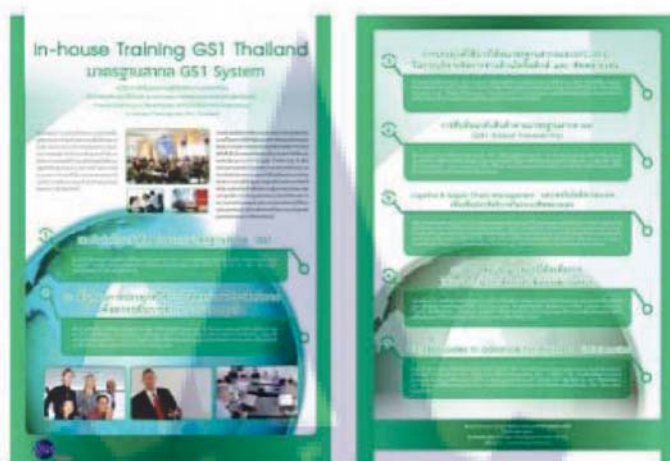
รูปที่ 3.43 โบรชัวร์ GS 1 Alliance partner program แบบที่ 1

3.3.5.2 GS1 System Implementing Consultancies



รูปที่ 3.44 โบรชัวร์ GS 1 System Implement Consultancies แบบที่ 1

3.3.5.3 In-house Training GS1 Thailand



รูปที่ 3.45 โบรชัวร์ GS 1 In-house training แบบที่ 1

3.3.5.4 Barcode Testing Service



รูปที่ 3.46 โบรชัวร์ GS 1 Barcode Testing Service แบบที่ 1

หมายเหตุ : ทั้งหมด 4 แบบแรกนี้นั้นไม่ได้ใช้งานจริง

3.3.5.5 Alliance Partner Program (cover)

แบบที่ 2 ปกนอก เนื่องจากข้อมูลในส่วนนี้มีมากจึงทำเป็นแผ่นพับ



รูปที่ 3.47 โบรชัวร์ GS 1 Alliance partner program แบบที่ 2 (ปก)

3.3.5.6 Alliance Partner Program (inside)

แบบที่ 2 ด้านใน เนื่องจากข้อมูลในส่วนนี้มีมากจึงทำเป็นแผ่นพับ



รูปที่ 3.48 โบรชัวร์ GS 1 Alliance partner program แบบที่ 2 (ด้านใน)

3.3.5.7 GS1 System Implementing Consultancies

แบบที่ 2 บางส่วนมีการแก้ไขจาก ผู้ให้คำปรึกษา



รูปที่ 3.49 โบรชัวร์ GS 1 System Implementing Consultancies แบบที่ 2

3.3.5.8 In-house Training GS1 Thailand

แบบที่ 2 บางส่วนมีการแก้ไขจาก ผู้ให้คำปรึกษา



รูปที่ 3.50 โบรชัวร์ GS 1 In-house training แบบที่ 2

3.3.5.9 Barcode Testing Service

แบบที่ 2 บางส่วนมีการแก้ไขจาก พี่ผู้ให้คำปรึกษา



รูปที่ 3.51 โบรชัวร์ GS 1 Barcode testing service แบบที่ 2

แบบที่ 2 ทั้งหมด นั้นได้นำไปใช้จริงแต่สุดท้ายแล้ว ได้ถูกนำไปเปลี่ยนรูปในภายหลัง โดยพี่ผู้ให้คำปรึกษาเพราะ ทางลูกค้า ต้องการรูปที่เป็นคนจากเอเชีย ทั้งหมด

3.3.6 ออกแบบ brochure ร้าน miracle

ทางร้าน Miracle dry cleaning ได้ต้องการให้ทางบริษัทออกแบบโบรชัวร์ใหม่ โดยให้ Redesign ใหม่ทั้งหมด โดยใช้โปรแกรม Illustrator ทำทั้งสองแบบ ดังต่อไปนี้



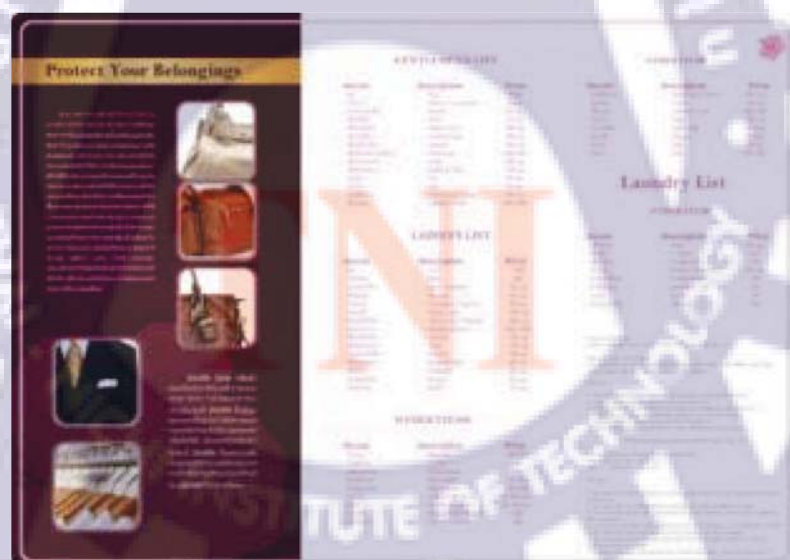
รูปที่ 3.52 โบชัวร์ Miracle dry cleaning แบบที่ 1 (ปก)



รูปที่ 3.53 โบชัวร์ Miracle dry cleaning แบบที่ 1 (ด้านใน)



รูปที่ 3.54 โบชัวร์ Miracle dry cleaning แบบที่ 2 (ปก)



รูปที่ 3.55 โบชัวร์ Miracle dry cleaning แบบที่ 2 (ด้านใน)

หมายเหตุ ทั้งสองแบบนี้ไม่ได้ถูกนำไปใช้งานจริง

3.3.7 ทำ flash site demo ของ บริษัท spsiam

เป็นเว็บ Flash ตัวอย่าง ของบริษัท Spasiam โดยที่ใช้ Flash CS5 ในการทำสองเพจเนื่องจากเป็น Flash จึงขอใส่รายละเอียดตามหน้าต่างๆ ดังนี้

3.3.5.1 หน้าแรก



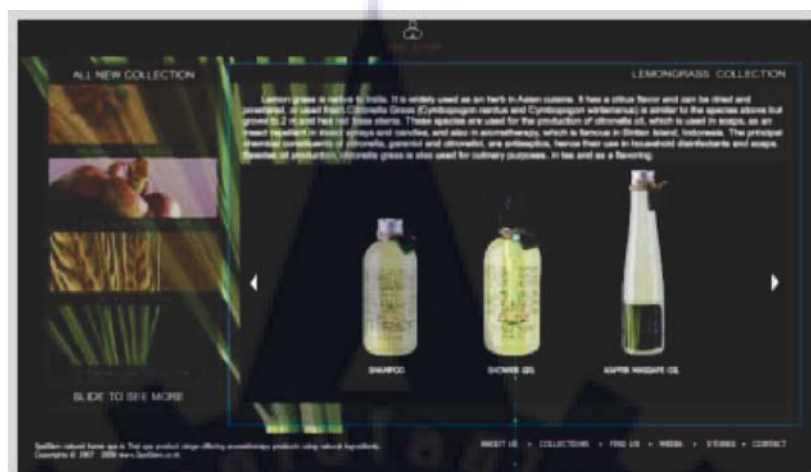
รูปที่ 3.56 Flash demo spasiam

3.3.5.2 เมื่อกดที่ปุ่ม Collections เมนู Collections จะ Fade ขึ้นมาดังภาพและถ้าเอาเมาส์ไปวางบนเมนู ภาพ ก็จัดชัดขึ้น



รูปที่ 3.57 Flash demo spasiam (ต่อ)

4 เมื่อกด Lemongrass ที่ปุ่มเมนู จะลิงค์ไปยังหน้า Lemon grass ดังภาพ



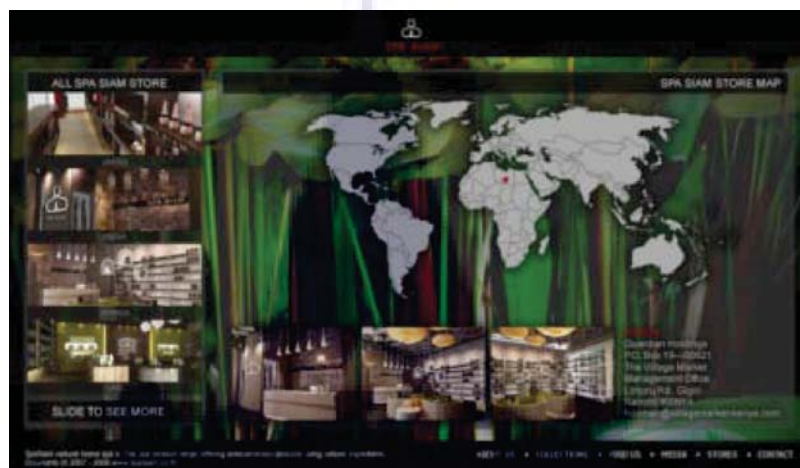
รูปที่ 3.58 Flash demo spasiam (ต่อ)

4.1.1 เมื่อกด ที่เมนู Store เมนูและรูปแผนที่โลกก็จะค่อยๆปรากฏขึ้นมา และถ้าเอาเมาส์ไปวางบนเมนูภาพก็จะชัดขึ้นดังภาพ



รูปที่ 3.59 Flash demo spasiam (ต่อ)

- 5 เมื่อกดที่เมนู Afica จะมีจุดแดงปรากฏ แล้วกระพริบ และจะมี ข้อมูลของประเทศนั้นๆดังภาพ



รูปที่ 3.60 Flash demo spasiam (ต่อ)

3.3.8 ทำ flash สำหรับเว็บ www.supremecomplex.com

ในการทำ Flash งานนี้นั้น ทางผู้จัดทำได้ ทำ Banner, Button, Directory ของศูนย์การค้าใหม่ ชื่อว่า Supreme complex โดยใช้โปรแกรม Flash และ Illustrator ในการจัดทำทั้งหมดดังนี้

3.3.8.1 Banner

5.1.1.1.1 Banner about Supreme



รูปที่ 3.61 Banner about Supreme 1



រូបភាព 3.62 Banner about Supreme 2



រូបភាព 3.63 Banner about Supreme 3

- Banner Upcoming Event



រូបភាព 3.64 Banner Upcoming Event 1



រូបភាព 3.65 Banner Upcoming Event 2



រូប​ភាព 3.66 Banner Upcoming Event 3



រូប​ភាព 3.67 Banner Upcoming Event 4

- Banner News



រូប​ភាព 3.68 Banner News 1



រូប​ភាព 3.69 Banner News 2



รูปที่ 3.70 Banner News 3



รูปที่ 3.71 Banner News 4



รูปที่ 3.72 Banner News 5



รูปที่ 3.73 Banner News 6

- Banner Highlight



រូបទី 3.74 Banner Highlight 1



រូបទី 3.75 Banner Highlight 2



រូបទី 3.76 Banner Highlight 3



រូបទី 3.77 Banner Highlight 4



រូបភាព 3.78 Banner Highlight 5



រូបភាព 3.79 Banner Highlight 6

- Banner Shop directory



រូបភាព 3.80 Banner Shop directory 1



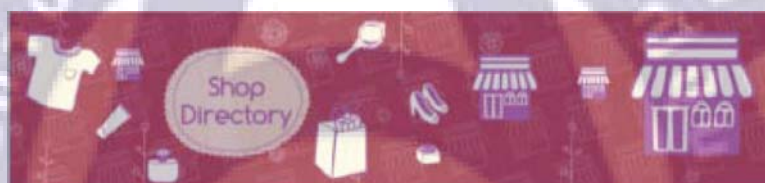
រូបភាព 3.81 Banner Shop directory 2



រូបភាព 3.82 Banner Shop directory 3



រូបភាព 3.83 Banner Shop directory 4



រូបភាព 3.84 Banner Shop directory 5

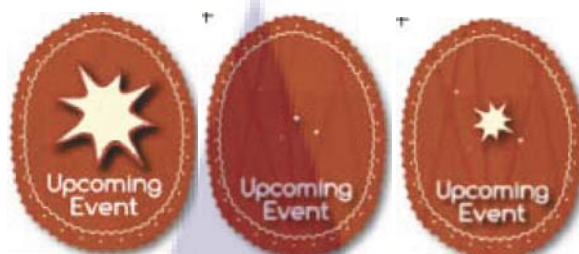
3.3.8.2 Button

- About Supreme Button



រូបភាព 3.85 About Supreme Button

- Upcoming Event Button



រូប​ភាព 3.86 Upcoming Event Button

- News Button



រូប​ភាព 3.87 News Button

- Highlight Button



រូប​ភាព 3.88 Highlight Button

- **Highlight Button**



รูปที่ 3.89 Highlight Button

หมายเหตุ Button ทั้งหมดนี้ เมื่อเอาเมาส์ไปวาง ถึงจะมีการ animate เกิดขึ้น

3.3.8.3 Flash หน้า Shop Directory

เป็น Flash ที่บอกตำแหน่งร้านค้าของ ศูนย์การค้า Supreme complex โดยมีทั้งหมด 5 ชั้น แต่ชั้นที่ 4 กับ 5 เหมือนกัน โดยในส่วนนี้จะมี หน้า Preload อยู่หน้าแรก หน้า Preload เมื่อโหลดครบ 100 % แล้วจะเข้าไปยังหน้า Directory

รูปที่ 3.90 Preloading Sgopdirectory

หน้า Shop Directory ชั้น G โดยจะแสดงตำแหน่งแต่ละร้านจะมีโลโก้ปรากฏเมื่อเอาเมาส์ไปวางบนตำแหน่งร้านนั้น และเมื่อคลิกที่ร้านนั้นทางมุมขวาบนจะมีรายละเอียดของร้านดังกล่าวปรากฏ

ขึ้นและเมื่อต้องการเปลี่ยนชั้นให้คลิกเลือกที่กระดิ่งด้านข้างชั้น โดยเมื่อเอาเมาส์ไปวางชั้นนั้นๆก็จะเลื่อนออกมา กระดิ่งจะสั่นและมีเสียงกระดิ่ง เป็นเช่นนี้ทุกชั้นดังภาพ



รูปที่ 3.91 Shop directory GF



รูปที่ 3.92 Shop directory 1F



รูปที่ 3.92 Shop directory 2F



រូបភាព 3.92 Shop directory 3F



รูปที่ 3.92 Shop directory 4F - 5F

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1 สรุปการดำเนินงานและผลวิเคราะห์ข้อมูล

โดยใน ตลอด 4 เดือน การดำเนินงานส่วนใหญ่จะเป็นงาน สิ่งพิมพ์ต่างๆ และแก้ไขงาน เพื่อความถูกต้องก่อนที่จะส่งให้หัวหน้างานเพื่อที่จะส่งลูกค้า หากมีการแก้ไขก็จำเป็นต้องแก้ไขตอนนั้น

โดยได้รับประสบการณ์ความรู้ด้านการ ออกแบบ สิ่งพิมพ์เป็นส่วนใหญ่ ด้านโปรแกรมนั้น จากปกติไม่เคย มีความรู้ด้านงาน Vector หรือการใช้โปรแกรม Illustrator เลย จึงมาได้เรียนรู้การใช้งาน และ เทคนิคใหม่ๆ เพื่อการออกแบบ มากขึ้น

4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากการได้ตั้งวัตถุประสงค์ของสหกิจศึกษานั้น เมื่อได้ จบสิ้นสหกิจศึกษาแล้วทางผู้จัดทำ รายงานนั้น มีความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบ สามารถสื่อสาร โดยใช้การออกแบบได้ดีขึ้นและสามารถ นำความรู้ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษานี้มาใช้ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในภายภาคหน้าได้ ทางผู้จัดทำรายงานนั้นคิดว่า ได้บรรลุจุดประสงค์ของการ สหกิจศึกษาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

4.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะ

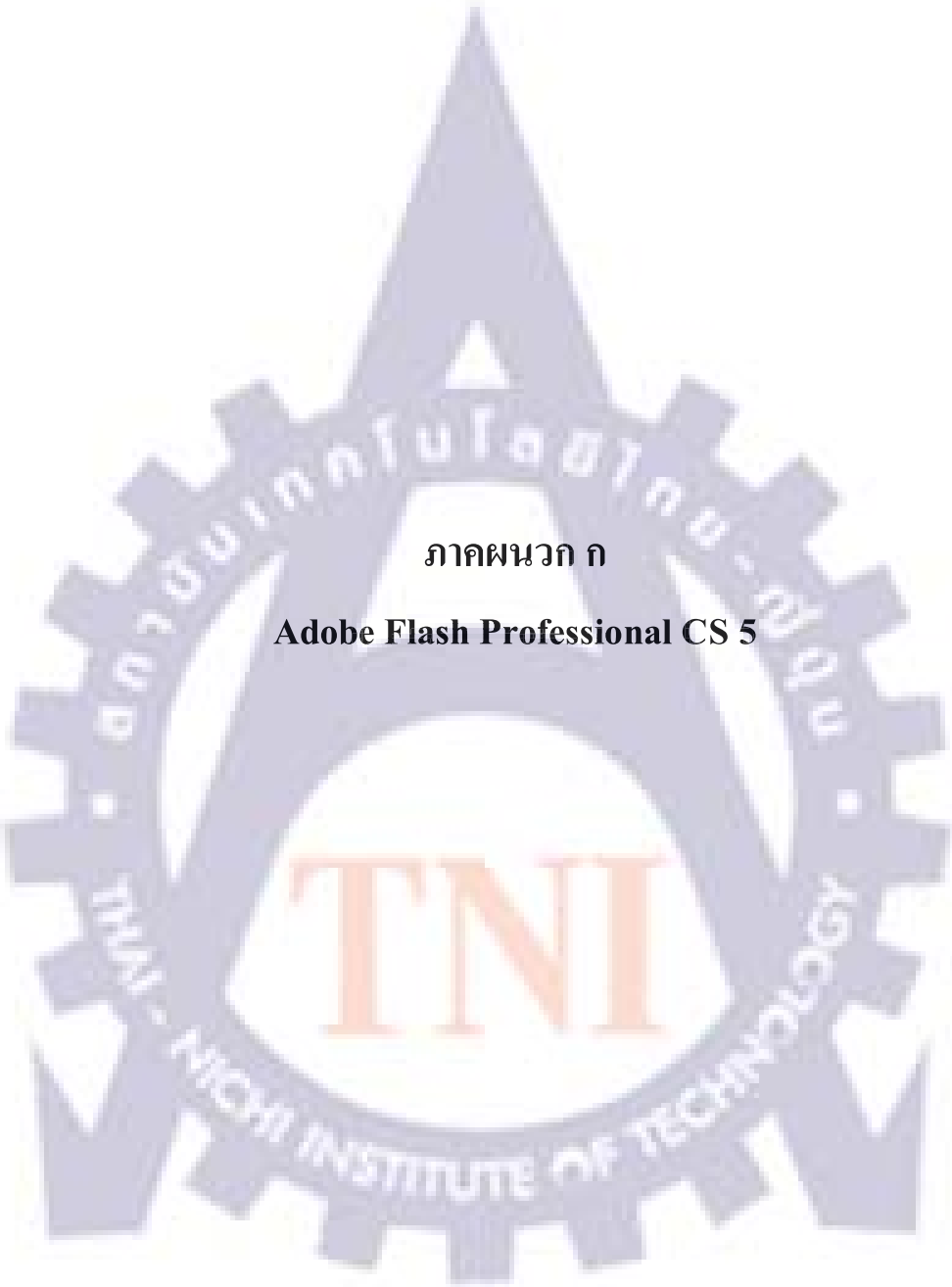
ในการทำงานด้านการออกแบบนั้นทางผู้จัดทำไม่ได้ ได้รับความรู้พื้นฐานจากทางสถาบันมาก่อน จึงทำให้เกิดปัญหาด้านการออกแบบ เป็นส่วนใหญ่โดยที่วิธีการแก้ไขนั้น จึงจำเป็นต้องศึกษาหาข้อมูล อ้างอิงเป็นจำนวนมาก โดยที่หาจาก หนังสือ Internet หรือการสอบถามความรู้ในด้านต่างๆจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อแก้ไขปัญหา

เอกสารอ้างอิง

1. การออกแบบสิ่งพิมพ์ [Online], Available :
<http://www.thainame.net/weblampang/sutat101/index2.htm>
2. อาจารย์ มนูญ ไชยสมบูรณ์ การออกแบบโบว์ [Online], Available:
<http://www.gotoknow.org/blog/viscom1/225894>
3. หลักการออกแบบโลโก้ที่ดี 1 และ 2 [Online], Available:
<http://www.kotzhul.com/2010/07/15/%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B9%82%E0%B8%81%E0%B9%89-logo-1/>
4. 45 ข้อควรปฏิบัติ ในการออกแบบ โลโก้ที่ดี (ภาษาอังกฤษ) [Online], Available :
<http://www.tannerchristensen.com/rules-for-logo-design/>
5. เทคนิคการเลือกใช้และประเภทของ ฟอนต์ [Online], Available :
<http://ochinz.tumblr.com/post/262423138/font>
6. การออกแบบนิเทศศิลป์ : เอกสารประกอบรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก โดย อ.สมิทธิ์ บุญชูติมา (2552)
7. สีและระบบสี [Online], Available: <http://netra.lpru.ac.th/~weta/unit1/index.html>



ภาคผนวก

The logo of TNI (Nichi Institute of Technology) is a large, stylized letter 'A' in a light purple color. Inside the 'A' is a circular gear-like border. Within this border, the Thai text 'วิทยาลัยเทคโนโลยีนิปปะ' is written along the top arc, and 'NIIH INSTITUTE OF TECHNOLOGY' is written along the bottom arc. In the center of the gear is the acronym 'TNI' in a large, orange, serif font.

ภาคผนวก ก

Adobe Flash Professional CS 5

1. เทคนิคอื่นๆของ Flash

1.1 Symbol และ Instance

การสร้าง Movie ด้วย Flash จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับ Symbol และ Instance ดังนั้นการศึกษว่า Symbol และ Instance คืออะไร มีความสำคัญอย่างไร ใช้งานอย่างไร จึงเป็นสิ่งสำคัญมาก อย่างไรก็ตาม Flash มีการกำหนดประเภทของวัตถุไว้หลากหลายลักษณะ โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้

- Dot หรือ Part เป็นส่วนย่อยที่สุดของวัตถุ มีลักษณะเป็นจุดเล็กๆ
- Shape เป็นวัตถุที่เกิดจาก Dot หลาย Dot มาผสมกัน โดยจะเรียกวัดที่สร้างด้วยเครื่องมือสร้างกราฟิกพื้นฐานว่า Shape ยกเว้น Text Tool
- Group เป็น Shape หลายๆ ชิ้นที่รวมกันเป็นชุดเดียว เกิดจากคำสั่ง Modify, Group รวมทั้งข้อความจาก Text Tool
- Symbol เป็นวัตถุที่ถูกแปลงสภาพเพื่อพร้อมสร้าง Movie เกิดจากการแปลงวัตถุต่างๆ รวมถึงการสร้าง Button, Movie Clip และการนำเข้าภาพจากแหล่งอื่นๆ สามารถตรวจสอบได้ว่าไฟล์ที่ทำงานมี Symbol อะไร ประเภทใด จาก Library Panel (เรียกด้วยคำสั่ง Window, Library)
 - Graphic เป็น Symbol ภาพนิ่ง 
 - Button เป็น Symbol ปุ่มกดที่สามารถคลิกได้ 
 - Movie Clip เป็น Symbol ภาพเคลื่อนไหว 



รูปที่ ก.1 ประเภทของ Symbol

- Instance เป็น Symbol ที่นำมาใช้งานบน Stage



รูปที่ ก.2 ประเภทของ Symbol Shap/dot



รูปที่ ก.3 ประเภทของ Symbol Group



รูปที่ ก.4 ประเภทของ Symbol Instant

1.1.1 แปลงวัตถุเป็น Symbol

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tweening หรือการทำระบบโต้ตอบ จำเป็นต้องทำงานกับ Symbol ดังนั้นวัตถุหรือภาพกราฟิกใดๆ ก็ตาม จะต้องทำการแปลงสภาพจาก Shape, Group หรือ Picture ให้เป็น Symbol ก่อนและจะต้องเลือก Behavior ของ Symbol ให้ตรงกับลักษณะการใช้งาน เช่น Symbol ที่ต้องการกำหนดให้คลิกได้เพื่อสั่งงานใดๆ จะต้องกำหนดเป็น Button ภาพใดๆ ที่มีการ

เคลื่อนที่หรือการเคลื่อนไหว เช่น ล้อรถที่ต้องหมุน ควรกำหนดเป็น Movie Clip หรือ Symbol ที่แสดงเป็นเพียงภาพนิ่ง ก็เลือกเป็น Graphic เป็นต้น

การแปลงวัตถุให้เป็น Symbol มีหลักการดังนี้

- วาด/สร้าง หรือนำเข้าวัตถุ
- เลือกวัตถุ
- เลือกคำสั่ง Insert, Convert to Symbol... หรือกดปุ่ม <F8>



รูปที่ ก.5 การแปลงวัตถุเป็น Symbol

- ตั้งชื่อในช่อง Name แล้วเลือก Behavior ให้เหมาะสม
- คลิกปุ่ม OK เพื่อยืนยันการแปลงวัตถุเป็น Symbol

1.1.2 สร้าง Symbol ใหม่

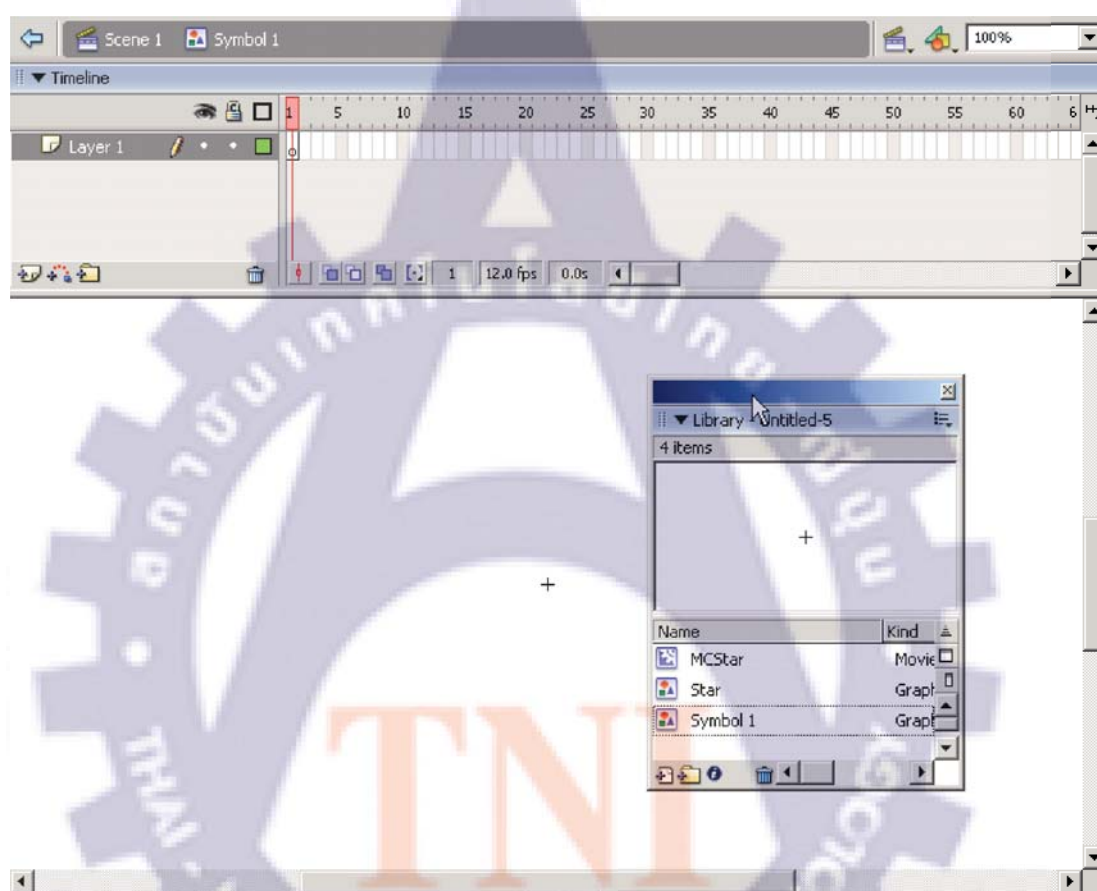
นอกจากการแปลงวัตถุให้เป็น Symbol ด้วยวิธีการข้างต้น ยังสามารถเข้าสู่โหมดการสร้าง Symbol ได้โดยตรง ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

- 1) เลือกคำสั่ง Insert, NewSymbol...
- 2) ปรากฏจอภาพ Create New Symbol



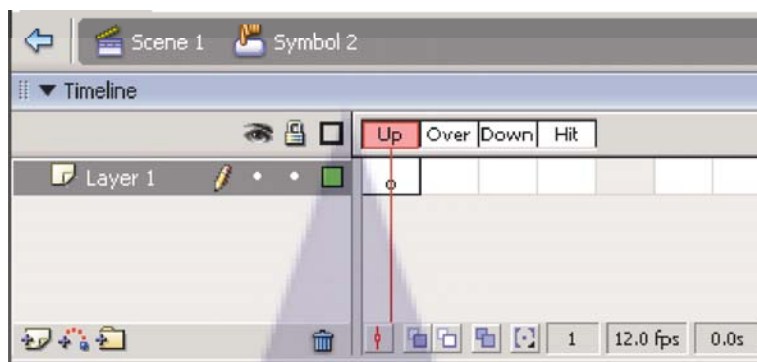
รูปที่ ก.6 การแปลงวัตถุเป็น Symbol (ต่อ)

- 3) ตั้งชื่อ Symbol และเลือก Behavior จากนั้นคลิกปุ่ม OK ก็จะปรากฏจอภาพสร้าง Symbol ที่มีหน้าตาคล้ายกับ Stage เกือบทุกอย่าง เพียงแต่จะมีสัญลักษณ์ + อยู่กึ่งกลางจอ เป็นการระบุตำแหน่งพิกัด 0,0 เพื่อให้สะดวกต่อการวางตำแหน่ง หรือสร้างวัตถุ



รูปที่ ก.7 การแปลงวัตถุเป็น Symbol (ต่อ)

นอกจาก Symbol แบบ Button ที่จะมีจอภาพในส่วน Timeline อีกลักษณะ ดังนี้



รูปที่ ก.8 ประเภทของ Symbol Button

- 4) เมื่อทำการสร้างวัตถุให้กับ Symbol เรียบร้อยแล้วก็คลิกที่ Scene 1 เพื่อกลับสู่สภาวะการทำงานปกติ



รูปที่ ก.9 กลับสู่ Scene 1

1.1.3 ข้อเสนอแนะการสร้าง Symbol

การสร้าง Symbol ใดๆ ควรยึดตำแหน่งสัญลักษณ์ + เป็นจุดเริ่มต้นของวัตถุ ตำแหน่งพิกัด 0,0

1.1.4 การเรียกใช้ Symbol

การนำ Symbol จาก Library มาใช้งาน กระทำได้โดยการเปิด Library Panel แล้วคลิกเลือก Symbol ขึ้นที่ต้องการ ลากมาวางบน Stage และ Symbol จะเปลี่ยนสถานะเป็น Instance ทันที

1.1.5 การแก้ไข Symbol

Symbol ที่สร้างไว้แล้ว สามารถปรับเปลี่ยนแก้ไขได้ โดยเปิด Library Panel ดับเบิลคลิกที่ชื่อ Symbol ขึ้นที่ต้องการแก้ไข หรือกรณีที่มี Instance ของ Symbol ปรากฏบน Stage ก็สามารถดับเบิลคลิกที่ Instance นั้นๆ ได้ทันที

ปรากฏหน้าต่างการทำงานในโหมดแก้ไข Symbol โดยสังเกตได้ว่าตรงกลางจอภาพ มีสัญลักษณ์ + และปรากฏชื่อหน้าต่างเป็นชื่อ Symbol นั้นที่มุมบนซ้ายของ Stage ทำการแก้ไข Symbol เหมือนกับการแก้ไขวัตถุปกติทั่วไป

เมื่อทำการแก้ไขเรียบร้อยแล้ว สามารถกลับมาทำงานในโหมดปกติได้โดยคลิกที่ชื่อ Scene1 (หรือ Scene หมายเลขใดๆ ก็ได้ตามลักษณะของชิ้นงาน)

หมายเหตุ การแก้ไข Symbol จะส่งผลต่อ Instance ที่เกิดจาก Symbol นั้นๆ ทุก Instance ที่นำมาใช้งานบน Stage

1.1.6 การแก้ไข Instance

Instance เปรียบเสมือนวัตถุชิ้นหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้คำสั่งจัดการวัตถุ มาดำเนินการปรับเปลี่ยนได้ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อ Symbol ต้นฉบับ โดยมีวิธีการจัดการดังนี้

- **วิธีที่ 1** คลิกเลือก Instance แล้วใช้เครื่องมือ Arrow ปรับขนาดหรือหมุนวัตถุ
- **วิธีที่ 2** คลิกเลือก Instance กำหนดลักษณะของสีที่ต้องการจาก Instance Properties



รูปที่ ก.10 ตั้งค่า Instant

- Brightness ความสว่าง
- Tint การปรับแก้ไขสี/ความโปร่งแสง
- Alpha การปรับแก้ไขความโปร่งแสง
- Advanced การปรับแก้ไขสีและค่าความโปร่งแสงแบบ Advanced

1.2 การทำPreloading

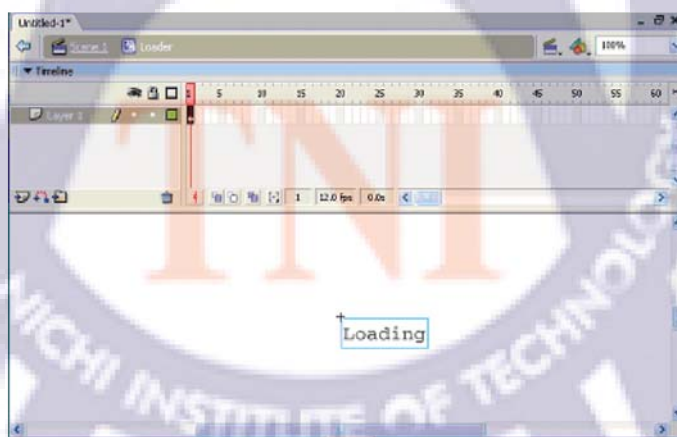
มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ให้คุณสร้างมูวี่ขึ้นมาใช้งานโดยคลิกที่เมนู Insert -> New Symbol เมื่อใดจะลือก New Symbol ปรากฏขึ้นมาให้กำหนดชื่อ "Loader" ลงไปในช่อง Name และเลือกเป็น Movie Clip



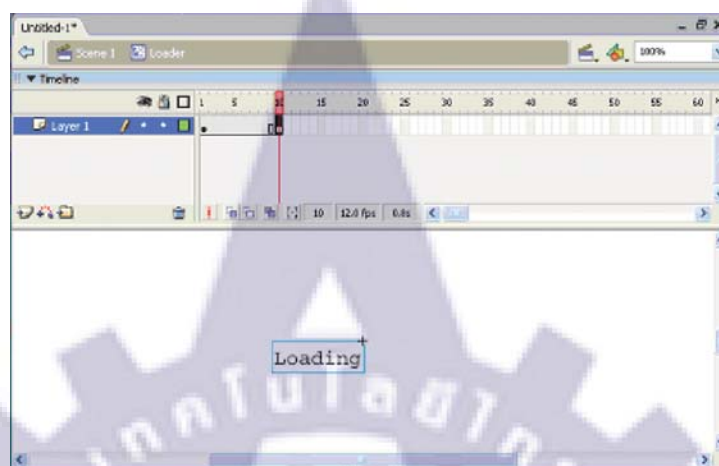
รูปที่ ก.11 การทำ Preloading

- 2) เมื่อเข้าในส่วนของการสร้างของ Movie Clip ให้คุณใช้เครื่องมือ Text Tool พิมพ์ข้อความว่า "Loading" เลือก Front ที่ต้องการเพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งาน



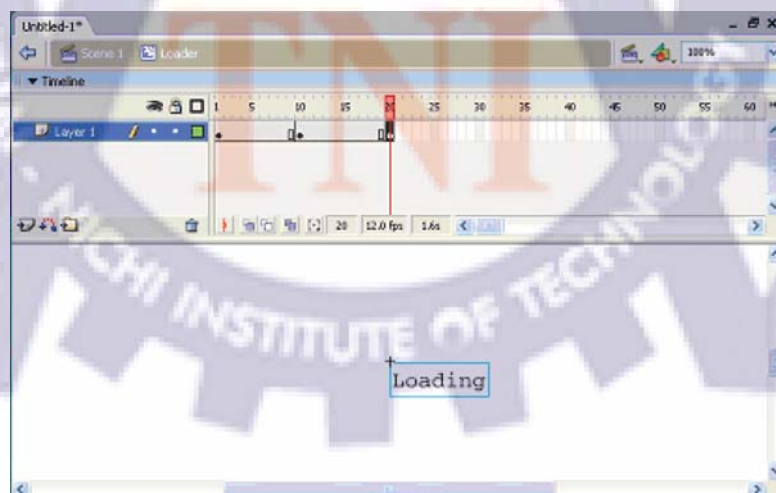
รูปที่ ก.12 การทำ Preloading (ต่อ)

- 3) คลิกเลือกช่องเฟรมที่ 10 แล้วกดปุ่ม F6 จากนั้นใช้เครื่องมือเลือกย้ายคำว่า "Loading" ไปทางซ้าย



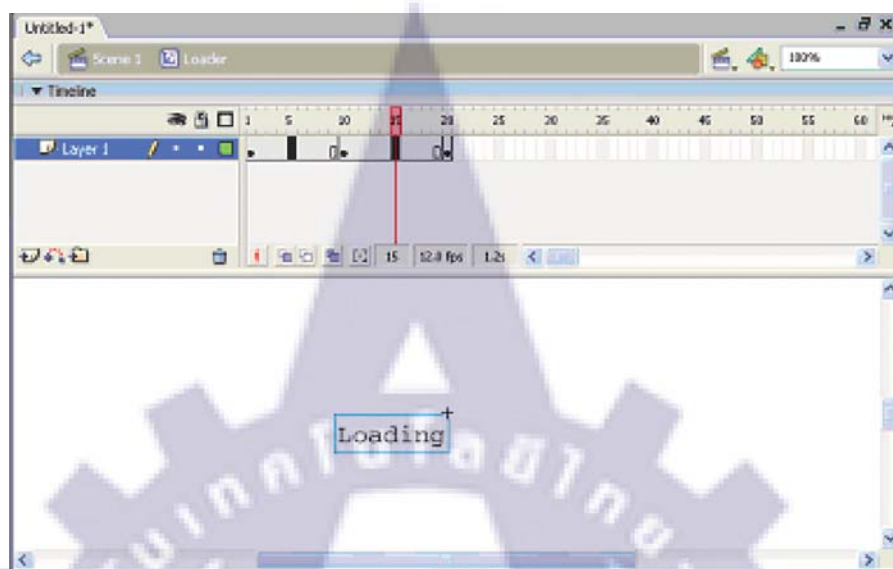
รูปที่ ก.13 การทำ Preloading (ต่อ)

- 4) คลิกเลือกช่องเฟรมที่ 20 แล้วกดปุ่ม F6 จากนั้นใช้เครื่องมือเลือกย้ายคำว่า "Loading" ไปทางขวา



รูปที่ ก.14 การทำ Preloading (ต่อ)

- 5) จากนั้นให้กดส่วนใดก็ได้ในเฟรมที่ 4-9 และ 10-19

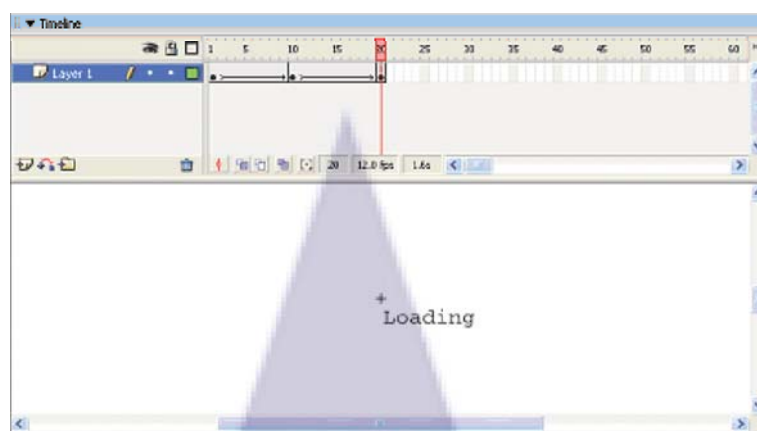


รูปที่ ก.15 การทำ Preloading (ต่อ)

- 6) ในช่อง Properties ให้เลือกที่ Panel Tween แล้วเลือกจาก None เป็น Motion



รูปที่ ก.16 การทำ Preloading (ต่อ)



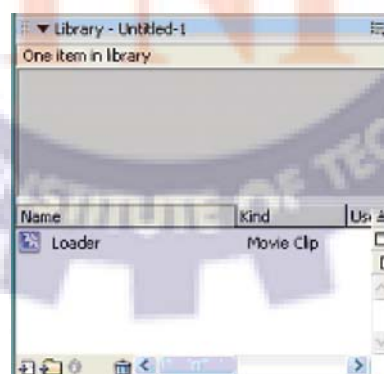
รูปที่ ก.17 การทำ Preloading (ต่อ)

- 7) ให้คลิกคำว่า Scene 1 เพื่อเข้ามายังหน้าหลักของโปรแกรม Flash



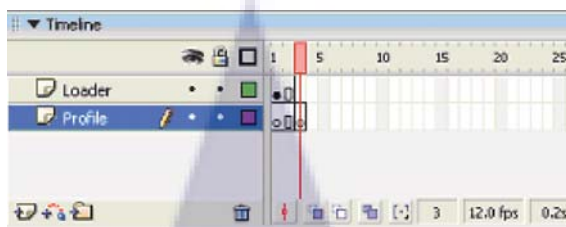
รูปที่ ก.18 กลับสู่ Scene 1

- 8) ให้กด Ctrl + L เพื่อเรียก Library



รูปที่ ก.19 การทำ Preloading (ต่อ)

- 9) ลาก Movie Clip ที่ชื่อว่า "Loader" มายังสแต็บ แล้วเปลี่ยนชื่อจาก Layer เป็น Loader



รูปที่ ก.20 การทำ Preloading (ต่อ)

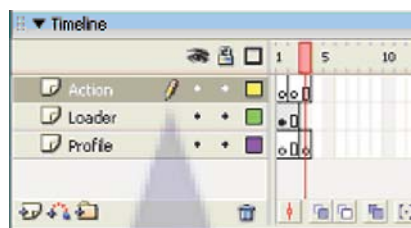
- 10) คลิกเลือกช่องเฟรมที่ 2 ของเลเยอร์ Loader แล้วกด F5 และเพิ่ม เลเยอร์อีกหนึ่งเลเยอร์ แล้วตั้งชื่อ Profile เลเยอร์นี้ใช้สำหรับวางข้อมูล หรือ รูปภาพที่จะแสดงให้เลเยอร์ Profile ให้กดช่องเฟรมที่3ของเลเยอร์ Profile แล้วให้กดF6

**ให้เลเยอร์ Profile อยู่ด้านล่างของ เลเยอร์ Loader



รูปที่ ก.21 การทำ Preloading (ต่อ)

- 11) เพิ่มเลเยอร์อีกหนึ่งเลเยอร์ แล้วตั้งชื่อว่า Action แล้วเปลี่ยนให้เลเยอร์ Action อยู่ด้านบนสุดของทั้ง 2 เลเยอร์ ให้กด F6 ช่องที่ 1 และ 2 ของเลเยอร์ Action



รูปที่ ก.22 การทำ Preloading (ต่อ)

12) คลิกช่องเฟรมที่ 1 แล้วกด F9 เพิ่มใส่ Action ดังนี้



รูปที่ ก.23 การทำ Preloading (ต่อ)

13) คลิกที่เฟรมที่ 2 แล้วกด F9 เพื่อใส่ Action ดังนี้



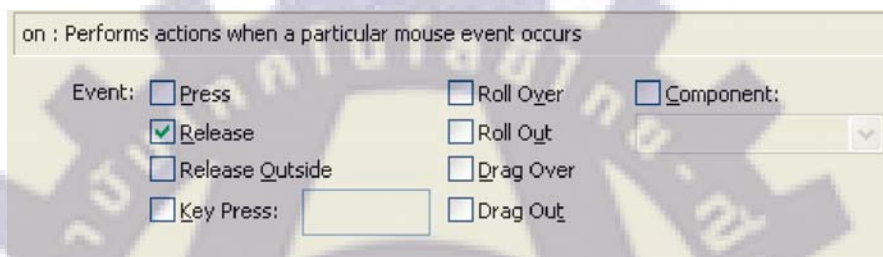
รูปที่ ก.24 การทำ Preloading (ต่อ)

- 14) ให้คลิกเฟรมที่ 3 ของเลเยอร์ Profile แล้วให้นำข้อมูลที่จะมาแสดง มาใส่ใน สเต็ป ข้อมูลที่นำมา ต้อง Import เข้ามาใน Library ก่อน

1.3 1.1.3 Action Script ที่ใช้

คำสั่ง On Mouse Event

ใช้กำหนดเหตุการณ์ ของเมาส์หรือคีย์บอร์ด ซึ่งจะมีผลชุดคำสั่งที่อยู่ในบรรทัดต่อๆ มาที่อยู่ในเครื่องหมาย {} ถูกดำเนินการ โดยทุกครั้งที่กำหนดคำสั่งให้กับปุ่ม โปรแกรมจะสร้างคำสั่ง on ขึ้นมารองรับซึ่งจะมีอีเวนต์ที่ประกอบด้วย



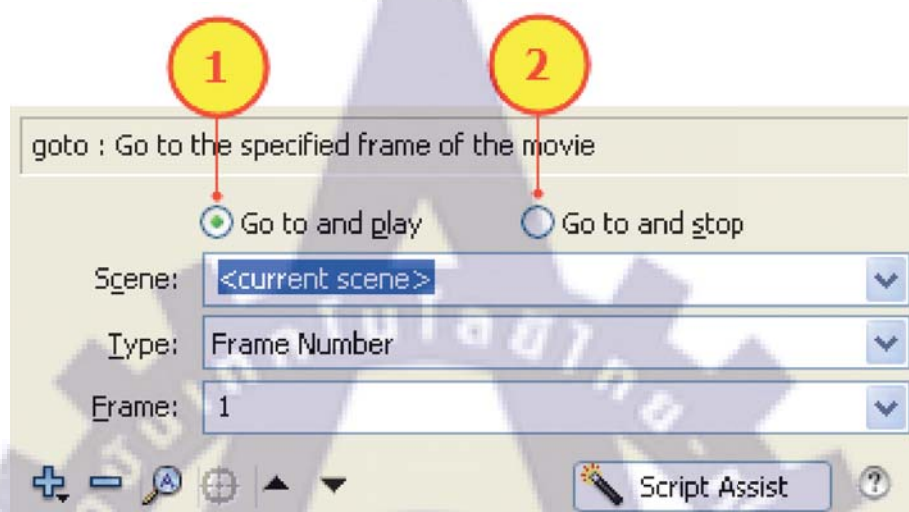
รูปที่ ก.25 คำสั่ง On Mouse Event

อีเวนต์	การใช้งาน
Press	คลิกเมาส์บนปุ่ม
Release	คลิกและปล่อยเมาส์ขณะที่อยู่เหนือปุ่ม
Release Outside	คลิกเมาส์บนปุ่ม แต่ปล่อยเมาส์เมื่ออยู่นอกปุ่ม
Key Press	เมื่อกดคีย์บอร์ด (ตามแป้นที่กำหนด)
Roll Over	เมื่อเมาส์วางอยู่เหนือปุ่ม
Roll Out	เมื่อเลื่อนเมาส์ออกจากปุ่ม
Drag Over	กดเมาส์ค้างแล้วลากอยู่บนพื้นที่ปุ่ม
Drag Out	กดเมาส์ค้างแล้วลากออกไปนอกปุ่ม

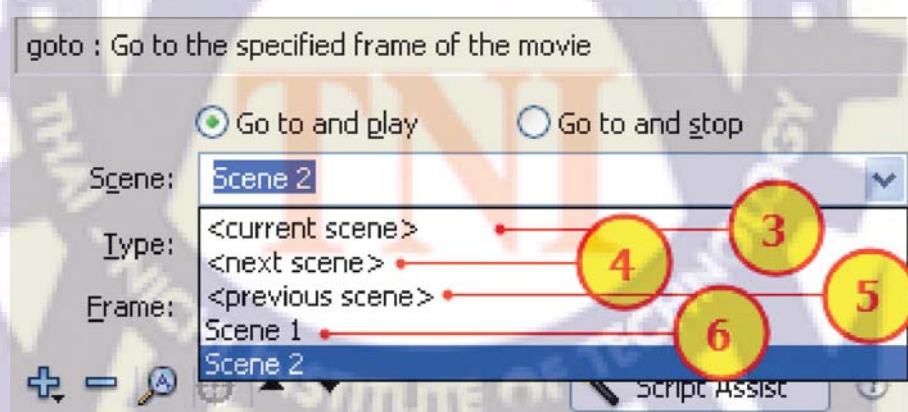
ตารางที่ ก.1 ชุดคำสั่ง คำสั่ง On Mouse Event

คำสั่ง Go To

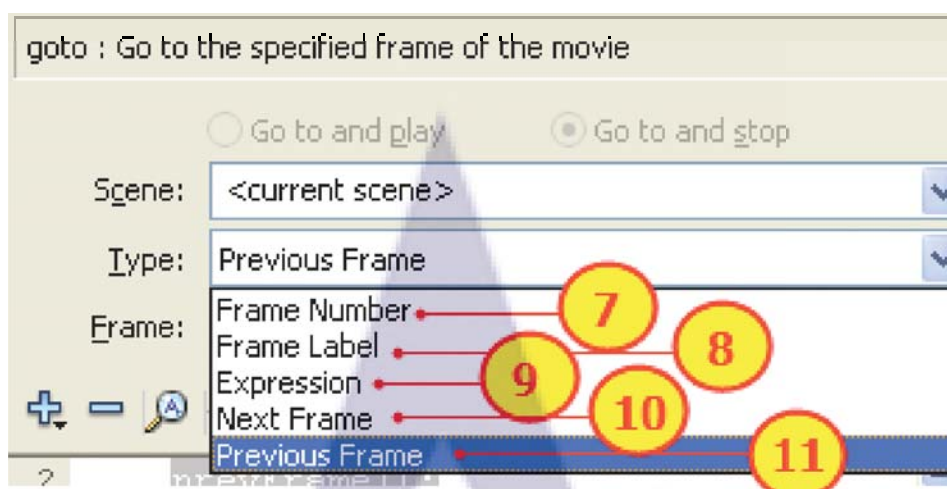
เป็นคำสั่งที่ใช้ควบคุมการแสดงของมูฟวี่ โดยสั่งให้หัวอ่าน (Play Head) กระโดดไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ได้แก่



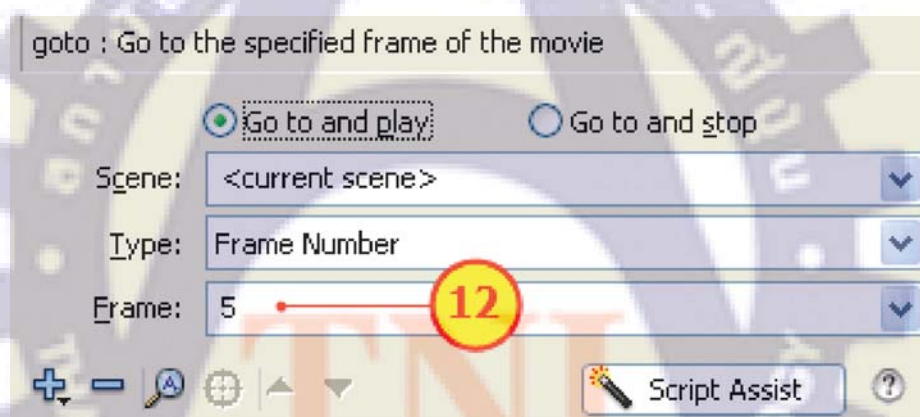
รูปที่ ก.26 คำสั่ง Go To



รูปที่ ก.27 คำสั่ง Go To (ต่อ)



รูปที่ ก.28 คำสั่ง Go To (ต่อ)



รูปที่ ก.29 คำสั่ง Go To (ต่อ)

พารามิเตอร์	การใช้งาน
Go to and Play	ให้กระโดดไปยังจุดหมายแล้วเล่นต่อ (หมายเลข 1)
Go to and Stop	ให้กระโดดไปยังจุดหมายแล้วหยุด (หมายเลข 2)
Scene	ให้กระโดดไปยัง Scene ที่ต้องการ (หมายเลข 6) โดยให้เลือกที่จะเล่นต่อ หรือให้หยุด อยู่กับการเลือกที่ หมายเลข 1 หรือหมายเลข 2 <current scene> ขึ้นปัจจุบัน (หมายเลข 3) <next scene> ขึ้นถัดไป (หมายเลข 4) <previous scene> ขึ้นก่อนหน้า ตามลำดับในพาเนล Scene (หมายเลข 5)
Type	เลือกวิธีระบุเฟรม โดย Frame Number เลือกระบุเป็นหมายเลขเฟรม (หมายเลข 7) Frame Label (หมายเลข 8) Expression (หมายเลข 9) Next Frame (หมายเลข 10) Previous Frame (หมายเลข 11)
Frame	ระบุหมายเลขเฟรม ((หมายเลข 12)

ตารางที่ ก.2 ค่า Parameter ของ คำสั่ง Go To

ตัวอย่าง



รูปที่ ก.30 141 ตัวอย่าง

จากภาพ เป็นการกำหนดให้หัวอ่าน (Play Head) กระโดดไปหยุดที่ Scene 2 เฟรมที่ 10