

การออกแบบกราฟฟิก จัดทำสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขาย ของแบรนด์วีพีพีคอฟฟี่และคาเฟดิโอโร่ GRAPHIC DESIGN AND FOR SALE PROMOTION OF VPP COFFEE AND CAFFE D'ORO BRANDS

นายอดิศร เตชะพานิชวิทยา

(

โครงงานสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาตรีวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี ไทยญี่ปุ่น พ.ศ.2556 การออกแบบกราฟฟิกและจัดทำสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการงาย ของแบรนด์วีพีพีคอฟฟี่และคาเฟดิโอโร่ GRAPHIC DESIGN AND FOR SALE PROMOTION OF VPP COFFEE AND CAFFE D'ORO BRANDS

นายอดิศร เตชะพานิชวิทยา

โครงงานสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาตรีวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี ไทยญี่ปุ่น พ.ศ.2556

คณะกรรมการสอบ

10

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ธันยพร กณิกนันต์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ฤทัยรัตน์ วิชัยดิษฐ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจ<mark>ารย์ล</mark>ลิตา ณ หนองคาย)

......ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจ<mark>ารย์อ</mark>ดิศักดิ์ เสือ<mark>ส</mark>มิง)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ASTITUTE OF

| ชื่อโครงงาน | การออกแบบกราฟฟิก จัดทำสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขายของแบรนด์วีพีพีคอฟฟี่ |
|--------------------|---|
| | และคาเฟดิโอโร่ |
| | GRAPHIC DESIGN AND FOR SALE PROMOTION OF VPP COFFEE AND |
| | CAFFE D'ORO BRANDS |
| ผู้เขียน | นายอดิศร เตชะพานิชวิทยา |
| คณะวิชา | เทคโนโลยีสารสนเทศ |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | อาจารย์ลลิตา ณ หนองคาย |
| พนักงานที่ปรึกษา | นายปัญญา แสงสกุล |
| ชื่อบริษัท | บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด (VPP Progressive Co Ltd.) |
| | บริษัท โกลเด้นท์ ครีม จำกัด (Golden Cream Company Limited) |
| ประเภทธุรกิจสินค้า | ฐรกิจร้านกาแฟ |
| | |

บทสรุป

บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ เป็นผู้ประกอบการธุรกิจกาแฟแบบครบวงจร ตั้งแต่ผลิตกาแฟ จำหน่ายเครื่อง ชงกาแฟ จนถึงธุรกิจร้านกาแฟภายใต้ชื่อ เฟิร์สคัพ คอฟฟี่ (First Cup Coffee) และ คาเฟดิโอโร่ (Caffe D'Oro) ซึ่งร้านคาเฟดิโอโร่ เป็นร้านภายใต้บริษัท โกลเด้นครีม จำกัด โดยจำหน่ายทั้งเครื่องดื่ม และเบเกอรี่ ซึ่งทาง องค์กรมีความจำเป็นในการสร้างสื่อต่าง ๆ เพื่อโฆษณาทางการตลาด ให้บริษัทมีชื่อเสียงอยู่ในอันดับต้น ๆ จ้าพเจ้าจึงได้รับมอบมายให้ทำงานเกี่ยวกีบการออกแบบเพื่อช่วยส่งเสริมและสนับสนุนธุรกิจขององค์กร ตั้งแต่ การออกแบบกราฟฟิกออกแบบหน้า Website VPP Coffee ใหม่จนถึงการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ โดยได้ ปฏิบัติงานในตำแหน่ง Junior Graphic Designer ซึ่งมีหน้าที่ในการออกแบบสิ่งต่าง ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ด้วยการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Photoshop และทฤษฎีศิลป์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการทำงาน

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาตามหลักสูตรสหกิจศึกษาในครั้งนี้สามารถประสบความสำเร็จไปอย่างอุล่วงด้วยความเมตตา กรุณาจากบริษัทวีพีพีโปรเกรสซิฟจำกัดและบริษัทโกลเด้นครีมจำกัดที่เปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้เข้ามาปฏิบัติงาน และได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ภายในองค์กรโดยมีบุคคลดังกล่าวต่อไปนี้ซึ่งช่วยเป็นที่ปรึกษาให้กับข้าพเจ้าในทุก ๆ ด้านทั้งความรู้และทักษะในการทำงานที่เพิ่มพูนขึ้นมากจากการปฏิบัติงานต่างๆ มากมายตลอดระยะเวลา 4 เดือน แต่ทั้งนี้ข้าพเจ้าไม่เพียงแต่ได้รับความรู้ในการทำงานเพียงเท่านั้น ข้าพเจ้ายังได้รับความรู้ในการใช้ชีวิตการ ทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ข้าพเจ้าจะต้องพบเจอต่อไปในอนากตอีกด้วย

คุณวีระเดช สมบูรณ์เวชชการ

คุณนิรมล ศรีสุรินทร์ คุณมิฤันตี ศรีประสงค์ คุณปัญญา แสงสกุล คุณธันยพร ศรีสวัสดิ์กุล คุณพรเทพ ตั้งเมตตาธรรม คุณกชพรรณ อังวรกุล คุณศุภโชติ เกษรารัตน์ คุณนิโลบล จิราก้องวานิช ตำแหน่งกรรมการผู้จัดการ บริษัทวีพีพีโปรเกรสซิฟจำกัด ตำแหน่งกรรมการบริหารบริษัทโกลเด้นครีมจำกัด ตำแหน่ง Executive Secretary ตำแหน่ง Webmaster and Graphic Designer (ที่ปรึกษา) ตำแหน่ง Web Programmer ตำแหน่ง Web Programmer ตำแหน่ง Interior Designer ตำแหน่ง Interior Designer ตำแหน่ง Marketing Manager ตำแหน่ง Admin Marketing Officer

นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังขอขอบคุณคณาอาจารย์ของสถาบันเทค โนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่ได้ให้ความรู้และ ทักษะต่างๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการทำงานในองค์กรตลอดช่วง 4 เดือนในช่วงสหกิจศึกษา ขอขอบคุณอาจารย์ที่ ปรึกษารายงานสหกิจศึกษา อาจารย์ลลิตา ณ หนองคาย ที่คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำในการทำงานตั้งแต่ เริ่มต้นจนจบการทำสหกิจ และขอขอบพระคุณครอบครัว ที่คอยให้กำลังใจ และสนับสนุนข้าพเจ้าในเรื่องต่างๆ เสมอมา สุดท้ายนี้ หากงานสหกิจศึกษาฉบับนี้มีความผิดพลาดหรือบกพร่องไปประการใด ข้าพเจ้าขออภัยมา ณ ที่นี้ และข้าพเจ้ากาดหวังว่ารายงานเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านต่อไป ข้าพเจ้าขอแสดงความกตัญญูกตเวทิตา ต่อบิดา มารดา และบูรพาจารย์ทุกท่าน ตลอดจนผู้เขียนหนังสือ และบทความต่างๆ ที่ได้ให้ความรู้แก่ข้าพเจ้า จน สามารถปฏิบัติงานและจัดทำโครงงานสหกิจจนเกิดผลสำเร็จและลุล่วงไปได้ด้วยดี

> กุกโนโลยั7 กุร

TC

นายอดิศร เตชะพานิชวิทยา (ผู้จัดทำ)

| บทสรุป |
|-----------------|
| กิตติกรรมประกาศ |
| สารบัญ |
| สารบัญตาราง |
| สารบัญรูปประกอบ |

บทที่

1. บทนำ

รูปประกอบ 1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ 1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ 1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการขององค์กร
 1.2.1 ความเป็นมาของบริษัท
 1.2.2 ผลิตภัณฑ์ของบริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด

 และบริษัท โกลเด้นครีม จำกัด

 1.3 ตำแหน่ง และหน้าทึ่งานที่ได้รับมอบหมาย
 1.4 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา
 1.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน
 1.6 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน

 ที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

 1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

หน้า

ข

ค

จ

Ա

ณ

1

1

1

2

2

4

5

5

5

5

6

สารบัญ (ต่อ)

| ทุกษุลีและเทอโนโลยีที่ให้ในการปลิบัติงาน | 7 |
|--|-----|
| 2. In β | 7 |
| 2.1 1 agi angi angi ang angi ang | 7 |
| 2.1.2 roda rula la l | / |
| | 8 |
| 2.2 IUSIINSI Adobe Photoshop CS5 | 16 |
| 2.2.1 คุณสมบตของ โปรแกรม Adobe Photoshop | 16 |
| 2.2.2 เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม | 17 |
| | |
| 3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน | 21 |
| 3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน | 21 |
| 3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิงศึกษา | |
| หรือรายละเอียดโครงงานที่ได้รับมอบหมาย | 22 |
| 3.2.1 งานกราฟฟิก | 22 |
| 3.2.2 งานสื่อ โฆษณาเพื่อส่งเสริมการขาย | 22 |
| 3.2.3 งานสนับสนุนการทำงานขององค์กร | 22 |
| 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน | 23 |
| 3.3.1 งานกราฟฟิกและงานสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขาย | 23 |
| 3.3.2 งานสนับสนุนการทำงานขององค์กร | 24 |
| | |
| 4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์แล <mark>ะสร</mark> ปผลต่างๆ | 25 |
| 4 1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน | 25 |
| 4 1 1 งานกราฟฟิก | 0,5 |
| 4.1.2. งานสื่อโตเมอเมพื่อส่านสรินอารุขาย | 20 |
| 4.1.2 \ 14.10 \ 14.10 \ 14.10 | 39 |
| 4.2 พถาบาม มหามาะ ทายขมูถ 4.2 ติดสามพันธุณติดสารณ์ข้อมอโอแต่โรงแปลี่และเอลี่ได้รับเรื่องร้านสารร์ | 43 |
| 4.5 ไหว เอทและ เขาวนเขยมูล เดยเบรยบเพยบผลพ เดรบกบาตถุบระสงค | |
| และจุดมุงหมายการบฏบตงานหรอการจดทา เครงงาน | 43 |
| | |

สารบัญ (ต่อ)



สารบัญตาราง

| ตารางที่ | หน้า |
|--|------|
| 2.1 เครื่องมือในโปรแกรม Illustrator ที่เกี่ยวข้อง | 11 |
| 2.2 จานเครื่องมือในโปรแกรม Illustrator ที่เกี่ยวข้อง | 13 |
| 2.3 เครื่องมือในโปรแกรม Photoshop ที่เกี่ยวข้อง | 19 |
| 3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน | 21 |
| 5.1 ปัญหา สาเหตุ และแนวทางแก้ไขในการปฏิบัติงาน | 44 |
| | |

T

Ê

ռ

สารบัญรูปประกอบ

| ตารางที่ | หน้า |
|---|------|
| 1 1 โลโก้้บรินัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด | 1 |
| 1.2 โลโก้แบรนด์ดิโคโร่ ในเครือบริษัท โกลเด้นครีม จำกัด | 1 |
| 1 3 แผนที่บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด และบริษัท โกลเด้บครีม จำกัด | 2 |
| 1.4 ร้างเกาแฟ First Cup Coffee สาขาสรีราชา | 3 |
| 1.5 5 110 110 Caffe D'Oro σ 1910 \tilde{m} 1.5 5 10 | 3 |
| 1.6 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของแบรนด์ VPP Coffag | |
| 1.0 ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ Coffee & Drink | |
| 1.7 พรอบาง ของพริศภาณ พ Conce & Drink | 7 |
| 2.1 Jalaussu Adaba Whistorica CS5 | 7 |
| 2.1 ILJIIIJJ Adobe Illustrator CS5 | 0 |
| 2.2 ILI JIITI JJ Adobe Industrator CS5 Lla Window | 8 |
| 2.5 ทินโงยัส เทริบที่ไว้สุราจิ เพล เทม | 8 |
| 2.4 เมนูคาสงหลักของ เบรแกรม | 9 |
| 2.5 หนางอ Art Board Area ทแสดงบน เปรแกรม | 10 |
| 2.6 กลองเครองมอ | 11 |
| 2.7 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 | 16 |
| 2.8 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 บน Window | 17 |
| 2.9 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 | 17 |
| 4.1 ใวนิลกิจกรรมเที่ยวประจำปีของบริษัท | 25 |
| 4.2 การ์คเชิญร่วมงานเสวนา SVN Talk <mark>ค</mark> วามจริงข้าว <mark>ประเทศไทย ใก</mark> รล่มจ <mark>มใก</mark> รรำรวย | 26 |
| 4.3 สื่องาน TFBO 2013 | 27 |
| 4.4 Backdrop งานคอนเสิร์ต Sonic b <mark>ang</mark> | 28 |
| 4.5 ภาพถ่ายของ Backdrop ในงานคอนเสิร์ต Sonic bang | 29 |
| 4.6 หน้าเว็บเก่าของเว็บ vppcoffee | 30 |
| 4.7 หน้าเว็บ vppcoffee ที่ออกแบบใหม่ | 30 |
| | |

สารบัญรูปประกอบ(ต่อ)

| 4.8 หน้าเว็บที่แก้ไขครั้งที่ 1 | 31 |
|--|----|
| 4.9 หน้าเว็บที่แก้ไขครั้งที่ 2 | 32 |
| 4.10 หน้าเว็บที่แก้ไขครั้งที่ 3 | 33 |
| 4.11 หน้าเว็บที่แก้ไขครั้งที่ 4 | 34 |
| 4.12 หน้าเว็บที่แก้ไขครั้งที่ 5 | 35 |
| 4.13 Layout หน้าประวัติบริษัท | 36 |
| 4.14 Layout หน้าติดต่อเรา | 36 |
| 4.15 Layout หน้าข่าวสารและกิจกรรม | 37 |
| 4.16 Layout หน้ารายละเอียดข่าวสาร | 37 |
| 4.17 Layout หน้ารายการสินค้า | 38 |
| 4.18 Layout หน้ารายละเอียดสินค้า | 38 |
| 4.19 ป้ายเมนูราคาสินค้าและป้ายหน้าร้านของ First cup | 39 |
| 4.20 สื่อสินก้ำวันแม่ ขนาค A4 | 40 |
| 4.21 สื่อสินก้าเกรื่องคื่มในงานคอนเสิร์ต Sonic Bang | 41 |
| 4.22 สื่อสินก้าเครื่องคื่ม Smoothies ในงานคอนเสิร์ต Sonic Bang | 42 |
| | |

ល្ង



1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ



ภาพที่ 1.1 โลโก้บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด



ภาพที่ 1.2 โลโก้แบรนด์ ดิโอโร่ ในเครือบริษัท โกลเด้นครีม จำกัด

1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ

- ชื่อภาษาไทย ชื่อภาษาอังกฤษ - ชื่อภาษาไทย ชื่อภาษาอังกฤษ

: บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด

: VPP Progressive Co Ltd.

: บริษัท โกลเด้นครีม จำกัด

: Golden Cream Co Ltd.

1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ

- บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ <mark>จำกัด</mark> 726-728 ซอยรัชดาภิเษก 7 ถนนรัชดาภิเษก (ท่าพระ-ตากสิน) แขวงดาวกะนอง เขตธนบุรี กรุงเทพมหานกร 10600

- บริษัท โกลเค้นครีม จำกัด

714,714/1ซอยรัชคาภิเษก 7 ถนนรัชคาภิเษก (ท่าพระ-ตากสิน) แขวงคาวคะนอง เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600



ภาพที่ 1.3 แผนที่ บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด และ บริษัท โกลเด้นครีม จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ

1.2.1 ความเป็นมาของบริษัท

เริ่มก่อตั้งบริษัทตั้งแต่ปี 2537 เพื่อผลิตและจำหน่ายกาแฟคั่ว อุปกรณ์ในการชงกาแฟ นำเข้าเครื่องชง กาแฟจากต่างประเทศ จากฐานเดิมของบริษัท ที่เคยเป็นบริษัทผู้ส่งออกเมล็ดกาแฟดิบไปยังทั่วโลก ทั้งทวีป อเมริกา และทวีปยุโรป ทำให้บริษัทมีองก์กวามรู้ในด้านการผลิตกาแฟในเมืองไทยและตลาดกาแฟต่างประเทศ จากองก์กวามรู้ดังกล่าว บริษัทได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยมีเป้าหมายที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้าน กาแฟ และเป็นหนึ่งเดียวในใจลูกก้า ดังนั้นทุกขั้นตอนการดำเนินงานของบริษัท จะต้องมีแบบแผนและการ ดำเนินการที่ชัดเจน บริษัทจึงได้ให้ความสำคัญกับเกษตรกรผู้ผลิตเมล็ดกาแฟขององก์กรที่ อำเภออมก๋อย จังหวัด เชียงใหม่ ให้กวามใส่ใจกับพนักงานทุกคนขององก์กร และให้กวามสำคัญกับลูกก้าทุกราย ทุกระดับ และไม่ลืม ที่จะดูแลสังคม จนในปี 2548 บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด ได้รับเกียรติให้ได้รับรางวัล บริษัท ธรรมมาภิบาล ดีเด่น สำหรับธุรกิจ เอสเอ็มอี จากสถาบัน ปีวย อึ้งภากรณ์ ซึ่งเป็นความภูมิใจของพนักงานของบริษัทเป็นอย่าง ยิ่ง ปัจจุบันบริษัทบริหารงานโดยระบบ ISO และมุ่งสู่ ISO 20002 (มาตรฐานการดำเนินของธุรกิจที่มุ่งเน้นการ ทำงานอย่างมีระบบและสิ่งแวดล้อม) ในปี 2551 ปัจจุบันธุรกิจกาแฟของ บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด เติบโตและสามารถรองรับการให้บริการให้กับ ลูกค้ากาแฟจากทั่วประเทศ ไม่ว่าจะจำหน่ายให้กับโรงแรมมาตรฐานโลก ห้างสรรพสินค้า โมเดิลเทรด ร้านอาหาร และร้านกาแฟขนาดใหญ่ หรือแม้แต่ร้านกาแฟขนาดเล็กสำหรับคนรักกาแฟที่อยากจะมีร้านกาแฟ ขนาดเล้ก เราก็พร้อมจะให้บริการทั้งเมล็ดกาแฟ อุปกรณ์การชง หลักสูตร การอบรม หรือแม้การให้บริการ ช่วยเหลือให้คำแนะนำทางด้าน ธุรกิจกาแฟ

ต่อมา บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ ได้มีการริเริ่มที่จะทำธุรกิจร้านกาแฟ เพื่อให้วีพีพี เป็นบริษัทแห่งเดียว ในประเทศไทย ที่มีธุรกิจการทำกาแฟแบบครบวงจร จึงเกิดขึ้นเป็นร้านกาแฟ Caffe D'Oro (คาเฟดิโอโร่) ภายใต้ บริษัท โกลเด้นครีม จำกัด ซึ่งในปัจจุบัน ร้านกาแฟดิโอโร่ มีสาขาพร้อมเปิดให้บริการรวมทั้งสิ้น 70 กว่าสาขา ทั้งในกรุงเทพฯ ปริมณฑล และต่างจังหวัด ดิโอโร่เปิดบริการครั้งแรกที่สถานีบริการน้ำมันเชลล์ ปัจจุบันได้ขยาย สาขาไปสู่แหล่งชุมชนต่าง ๆ อาทิ ห้างสรรพสินค้าชั้นนำ โรงพยาบาล อาการสำนักงาน เป็นตัน



ภาพที่ 1.4 ร้านกาแฟ First Cup Coffee สาขาศรีราชา

(0



ภาพที่ 1.5 ร้านกาแฟ Caffe D'Oro สาขาเซ็นทรัล อุครธานี

1.2.2 ผลิตภัณฑ์ของบริษัท วีพีพีโปรเกรสซิฟ จำกัด และบริษัท โกลเด้นครีม จำกัด

ผลิตภัณฑ์ของ บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด ได้แก่

- 1) Gourmet Coffee(กาแฟคั่ว)
- 2) Specialty Gourmet Coffee (กาแฟคั่วพิเศษ)
- 3) Coffee Machines (เครื่องชงกาแฟ)
- 4) Coffee Grinder (เครื่องบุคกาแฟ)
- 5) Coffee Powder Mixs (กาแฟผงผสมสำเร็จรูป)
- 6) Fruit Syrup(น้ำผลไม้ชนิดเข้มข้น
- 7) Fruit Juice , Herbal Drink (น้ำผลไม้ และ น้ำสมุนไพร)
- 8) Dispenser (ตู้กดน้ำเย็น)
- 9) Accessories (อุปกรณ์เสริมในการชงกาแฟ)



ภาพที่ 1.6 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ของแบรค์ VPP Coffee

ผลิตภัณฑ์และบริการของ บ<mark>ริษัท</mark> โกลเด้นครีม จำกัด ได้แก่ 1) Coffee & Drink <mark>ของ</mark>ร้าน D'Oro

ภาพที่ 1.7 ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ Coffee & Drink

2) Bakery ของร้ำน D'Oro



ภาพที่ 1.8 ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ Bakery

 3) Catering Service (บริการจัดเลี้ยง และคอฟฟี่เบรค) ด้วยผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มและเบเกอรึ่งอง ร้าน D'Oro

1.3 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง Graphic Designer แผนกการตลาดทำการออกแบบลายกราฟฟิก และจัดทำสื่อโฆษณาเพื่อ ส่งเสริมการขายของแบรนด์ VPP Coffee และ Caffe D'Oro

1.4 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ินายปัญญา แสงสกุล ตำแหน่ง Graphic Designerแผนกการตลาด

1.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มปฏิบัติงานวันที่ 3 มิถุนายน 2556 สิ้นสุดการปฏิบัติงานวันที่ 4 ตุลาคม 2556 รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 4 เดือน

1.6 วัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหม<mark>ายข</mark>องโครงงา<mark>น</mark>ที่<mark>ได้รับ</mark>มอบ<mark>หมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา</mark>

- 1. เพื่อเรียนรู้การทำงานในอ<mark>งค์กร</mark> และการป<mark>ร</mark>ับตัวใ<mark>ห้เข้า</mark>กับ<mark>อ</mark>งค์กร
- เพื่อเรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับบุคคลทั้งภายในและนอกองค์กรได้อย่างดี
- 3. เพื่อเรียนรู้การทำงานที่หล<mark>ากห</mark>ลาย ตั้งแต่<mark>กา</mark>รออกแบบ <mark>ปรับปรุงแก้ใข</mark> จนถึงสร้างโมเคลเสมือนจริง
- เพื่อเพื่อฝึกฝนงานด้านการออกแบบกราฟฟิก และสื่อสิ่งพิมพ์ที่ได้รับมอบหมายอย่างมีระบบและ รวดเร็ว

5. เพื่อเตรียมพร้อมกับการทำงานภายในองค์กร ภายใต้แรงกคคันที่จะเกิดขึ้นในอนากต

1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงาน หรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1. รู้จักการปรับตัวให้เข้ากับองค์กร และบุคคลภายในองค์กร
- 2. รู้จักการทำงานอย่างเป็นระบบ เพื่อสะควกต่อการแก้ไขได้อย่างรวคเร็ว
- 3. มีความอดทน และความมานะอุสาหะในการทำงานภายใต้แรงกดดันต่าง ๆ
- 4. มีแนวกิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟฟิกที่หลากหลายมากขึ้น
- 5. ได้ความรู้ในเรื่องการออกแบบสื่อต่าง ๆ ตั้งแต่การจัดรูปแบบ การวางตัวอักษร จนถึงการเลือกใช้สี



บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator CS5

ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator CS5

2.1.1 คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Illustrator

โปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมด้านกราฟฟิก ซึ่งจัดว่าเป็นโปรแกรมมาตรฐานในการออกแบบ ระดับสากล เหมาะสำหรับสร้างภาพลายเส้นที่มีความคมชัดสูง สามารถปรับแต่ง แก้ไข ลายเส้นได้เป็นอย่างดี ซึ่งสามารถนำมาสร้างงานได้หลายรูปแบบ เช่น

- งานโฆษณา เช่น ง<mark>านโ</mark>บร์ชัว นาม<mark>บัตร หนังสือ ห</mark>รือนิตย<mark>สาร</mark> เป็นต้น
- งานออกแบบทางกราฟฟิก เช่น การสร้างาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือ หรือ การ ออกแบบการ์คอวยพร เป็นต้น
- งานทางค้านการ์ต<mark>ูน โค</mark>ยโปรแกรม Illustrator เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาครูปได้เป็น อย่างดี

งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต โดยใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆ
 เช่น พื้นหลัง แถบหัวเรื่องหรือภาพประกอบ เป็นต้น

ภาพที่ 2.2 โปรแกรม Adobe Illustrator CS5 บน Window

2.1.2 เครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม

เมื่อเข้าสู่โปรแกรม หรือ เมื่อสร้างไฟล์ใหม่ด้วยการคลิกที่เมนู File > New จะปรากฎหน้าตาของ โปรแกรมดังรูปที่ 2.3

| Name: | Untitled-1 | | | | | | ОК |
|------------------------|------------|----------------|--------------|---------|---------------|---|---------------------------|
| -New Document Profile: | Print | | | | | • | Cancel |
| Number of Artboards: | ▲ 1 | | 생태 | | | | Templates |
| Spacing: | 7.06 mm | | Columns: | ÷ 1 | 1 | | |
| Size: | A4 | | N 1 | | | • | |
| Width: | 210 mm | | Units: | Millime | eters | • | |
| Height: | 297 mm | j | Orientation: | | (ů) | ŵ | Color Mode:CMY PPI:300 |
| Bleed: | Top | Bottom 0 mm | Left 🔄 | | Right 0 mm | 8 | Align to Pixel Grid:No |
| Advanced — | | | | | _ | | |

ภาพที่ 2.3 หน้าจอสำหรับการสร้างไฟล์ใหม่

: กำหนดชื่อของไฟล์ใหม่ที่จะสร้าง Name New Document Profile : เลือกรูปแบบของชนิดไฟล์ที่ต้องการ : จำนวนหน้าที่ต้องการ และกำหนดการจัดเรียงของแต่ละหน้า Number of Artboard : กำหนคระยะห่างระหว่างหน้าเอกสาร Spacing : ขนาดของไฟล์ที่กำหนดได้เอง หรือกำหนดตามมาตรฐานที่โปรแกรม Size : ความกว้าง Width : ความสูง Height : หน่วยความกว้าง และความสูง ของไฟล์ที่สร้างใหม่ Units : การตั้งค่าให้เป็นแนวตั้งหรือแนวนอน Orientation : กำหนดพื้นที่นอกเอกสารทั้ง 4 ด้าน Bleed

ในหน้าโปรแกรม Illustrator จะประกอบไปด้วย

1) Menu Bar (แถบคำสัง)

File Edit Object Type Select Effect View Window

()

้ คือ เมนูคำสั่งหลักของโปรแกรม จะแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ ดังนี้

ESSENTIALS -

ภาพที่ 2.4 เมนูคำสั่งหลักของโปรแกรม

File : เป็นหมวดของกำสั่งที่จัดการเกี่ยวกับไฟล์ และโปรแกรมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการ เปิดหรือปิดไฟล์ การบันทึกไฟล์ การนำภาพเข้ามาใช้ ตลอดจนการออกจากโปรแกรม
 Edit : เป็นหมวดของกำสั่งที่ใช้จัดการแก้ไข รวมทั้งการกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ทีมีผลต่อ การปรับแต่งภาพ เช่น การสร้างรูปแบบของภาพ หรือการกำหนดค่าสี เป็นตัน
 Object : เป็นหมวดของกำสั่งในการจัดการวัตถุ และเส้น Path เช่น การลีอกวัตถุให้อยู่กับที่ หรือ การทำ Clipping Mask เป็นต้น
 Type : เป็นหมวดของกำสั่งที่ใช้จัดการตัวหนังสือ
 Select : เป็นหมวดของกำสั่งที่ใช้ในการเลือกวัตถุ และยังสามารถเลือกวัตถุได้ด้วยคุณสมบัติ ต่าง ๆ เช่น วัตถุที่มี Stoke แบบเดียวกัน หรือวัตถุที่อยู่บน Layer เดียวกันเป็นต้น

CT CS Live

Effect : เป็นหมวดของกำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิกพิเศษเช่นเดียวกับ Filter แต่จะไม่มีผลต่อรูปร่าง View : เป็นหมวดของกำสั่งเกี่ยวกับการมองทุกสิ่งในงาน Window : เป็นหมวดของกำสั่งเกี่ยวกับการเปิด-ปิดหน้าต่างเกรื่องมือต่าง ๆ Help : เป็นหมวดที่รวบรวมวิธีการใช้งานและกำแนะนำเพื่อช่วยเหลือผู้ใช้โปรแกรม

2) ArtBoard Area (พื้นที่ทำงาน)

เป็นขอบเขตของพื้นที่การทำงาน ซึ่งมีจุดที่ต้องระวังคือ บริเวณที่อยู่ในเส้นประ เป็นพื้นที่ที่จะถูกพิมพ์ออกมา และส่วนของภาพที่อยู่นอกเส้นนี้จะถูกตัดขาดไปเวลาพิมพ์

3) Tool Box (กล่องเครื่องมือ)

Tool Box เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในการทำงานเกี่ยวกับภาพทั้งหมด ซึ่งสามารถ แบ่งออกเป็นช่วง ๆ ตามกลุ่มการใช้งาน และมีเครื่องมือที่ผู้ใช้จำเป็นต้องทราบ ดังนี้

1) Selection Tool : กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการเลือกวัตถุ

ตัวหนังสือ

วัตถุ

7) กรอบที่ใช้ระบุสีให้กับวัตถุและสีของเส้น

2) Create Tool : กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการวาคและการสร้าง

4) Paint Color Tool : กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการจัดการเรื่องสี

6) View Tool : กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับมุมมองเป็นหลัก

5) Special Tool : กลุ่มเครื่องมือในการจัดการ Symbol และ Graph

3) Transform Tool : กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการปรับแต่งรูปทรงหรือ

ภาพที่ 2.6 กล่องเครื่องมือ

ตารางที่ 2.1 เครื่องมือในโปรแกรม Illustrator ที่เกี่ยวข้อง

| สัญลักษณ์ | ชื่อ | ความหมาย | |
|---------------------------|---------------------------|---|--|
| 1) เครื่องมือในกลุ่ม Sele | ction Tool | | |
| Z k | Selection Tool (V) | ใช้เลือกวัตถุทั้งชิ้น | |
| k | Direct-Selection Tool (A) | ใช้เถือก Points หรือ Path ของวัตถุ | |
| K | Group Selection Tool | ใช้ในการเลือกวัตุที่ทำการ Group ให้ออกมาที ละชิ้นได้ | |

| 2) เครื่องมือในกลุ่ม Cre | ate Tool | | |
|---------------------------|--|---|--|
| | Pen Tool (P) | ใช้สร้างเส้น Path อย่างแม่นยำ โดยการใช้แขน มีผลทำให้ Object มีจุดน้อย - น้อยมาก | |
| * | Add Anchor Point Tool (=) | ใช้เพิ่มจุคบนเส้น Path | |
| | Delete Anchor Point Tool (-) | ใช้ถบจุดบนเส้น Path | |
| Ν | Convert Anchor Point Tool (Shift+C) | ใช้ปรับแต่งเส้น Path ที่สร้างไว้แล้ว | |
| Т | Type Tool (T) | ใช้พิมพ์ตัวหนังสือ ข้อความต่าง ๆ | |
| × V | Type on a Path Too | ใช้พิมพ์ข้อความบนเส้นขอบของวัตถุ | |
| | Paintbrush Tool (B) | คือแปรงที่ไว้สำหรับสร้างเส้น Path โดยการ Drag ซึ่งเมาส์สามารถลากได้อย่างอิสระ | |
| | Pencil Tool (N) | ลักษณะคล้ำย Paintbrush แต่ลักษณะของเส้น จะเป็นเส้นเหมือนดินสอ | |
| Eraser Tool (Shift+E) | | ใช้ลบส่วนต่าง ๆ ที่ไม่ต้องการ | |
| 3) เครื่องมือในกลุ่ม Tra | nsform Tool | | |
| 7 | Rotate Tool (R) | ใช้ในการหมุนวัตถุ โดยกำหนดจุดหมุนก่อน แถ้วจึงทำ <mark>การห</mark> มุน ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่า ต้อ <mark>ง</mark> การให <mark>้หมุน</mark> กื่องศา | |
| | Free Transform Tool (E) | <mark>ใช้ ย่</mark> อ ขย <mark>าย หม</mark> ุน เอียง วัตถุได้อย่างอิสระ | |
| 4) เครื่องมือในกลุ่ม Pair | nt Color T <mark>ool</mark> | | |
| | Gradient Tool (G) | ใช้ควบคุมการไล่ระดับสี | |
| | Eyedropper Tool (I) | ใช้ Copy สีของวัตถุ | |

| 5) เครื่องมือในกลุ่ม Viev | v Tool | |
|---------------------------|--------------------|---|
| | Hand Tool (H) | ใช้เคลื่อนย้ายมุมมองไปยังจุดต่าง ๆ ที่ต้องการ |
| | Prin tTilling Tool | ใช้กำหนดขนาดในการ Print |
| 9 | Zoom Tool (Z) | ใช้ย่อขยายมุมมอง |

4) Palette (จานเครื่องมือ)

เปรียบเสมือนแผ่นหรือจานผสมสีของจิตรกร ที่เป็นแหล่งกำเนิดของเส้นสาย หรือสี ส้นของภาพ จานเครื่องมือต่าง ๆ เหล่านี้เป็นหน้าต่างขยาดเล็กที่รวบรวมคำสั่งและคุณสมบัติ ของเครื่องมือต่าง ๆ ไว้เป็นหมวดหมู่การเรียกใช้ Palette ให้กลิกที่เมนู Window จะเห็นรายชื่อ Palette ต่าง ๆ ให้เลือกตามต้องการ ซึ่ง Palette ที่ใช้บ่อย ๆ มีดังนี้

ตารางที่ 2.2 จานเครื่องมือในโปรแกรม Illustrator ที่เกี่ยวข้อง

| จานเครื่องมือ | สื่อ | ความหมาย | |
|---------------------------------------|----------------|---|---------------------------|
| 1) Palette ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สีแล | ะเส้น | | - |
| COLOR GUIDE | Color Palette | เหมือนจานสีที่ใช้ผสมสีไว้ใช้เองโดยระบุ หรือสุ่มเลือกที่แถบสีด้านถ่างก็ได้ เพื่อ ใหม่ที่นอกเหนือจากสีที่ผสมไว้ให้ในSwa | ค่าสี ให้ได้สี atch |
| SWATCHES BRUSHE SYMBOL >> - | Swatch Palette | <mark>เหมือนกล่องเกีบ</mark> สีที่ผสมสำเร็จรูปไว้ใช้ไ ทำให้ไม่ต้องผ <mark>ส</mark> มใหม่ทุกครั้งที่จะใส่สี | ล้ทันที |

| จานเครื่องมือ | ชื่อ | ความหมาย |
|--|---------------------------------|--|
| STROK ¢ GRADIENT TRANS >> > = Type + Type + Opacity: >% Location: >% | Gradient Palette | ใช้กำหนดค่าการไล่โทนสีให้วัตถุ ทั้งการ กำหนดรูปแบบการไล่สีระหว่างแบบเส้นตรง หรือรัศมี และปรับแต่งโทนโดยใช้แทบ Gradient Bar ด้านล่าง ทำให้รูปดูมีมิติ และมี ความลึกมากขึ้น |
| ◆ STROKE GRADIEN TRANSP →> ▼ Weight: 1 pt Weight: 1 pt Cap: • Oracle • Dashed Line • dash gap Arrowheads: • Scale: 100 Align: • Profile: Uniform | Stroke Palette | ใช้กำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ เช่นขนาดของ เส้น รูปแบบของรอยต่อหรือปลายเส้น ฯลฯ |
| Swatch BRUSHES SYMBOL\$ Basic Basic Basic Comparison Comparison | Brushes Palette ละจัดการวัตถ | บรรจุชนิดของหัวพู่กันสำเร็จรูปไว้ให้ เลือกใช้โดยสามารถเลือกกำหนดคุณสมบัติ ของหัวพู่กันได้ด้วย ทำให้เส้นสายพลิ้ว มี ถูกเล่นไม่ธรรมดา |
| TRANSEQ \$ ALIGN PATHFINI >> Align Objects: Distribute Objects: Distribute Spacing: Align To: | Align Palette | ใช้ ควบคุมการจัดเรียงวั ตถุไม่ว่าจะเป็นการ จัดแนวของวัตถุให้ตรงกันในแนวต่างๆ หรือ การจัดระยะห่างระหว่างวัตถุ โดยคลิกเลือก วัตถุก่อน แล้วเลือกวิ ธีการจัดเรียงที่ต้องการ ช่วยให้ งานมีระเบียบเรียบร้อย สวยงาม |

ตารางที่2.2 งานเครื่องมือ (ต่อ)

2.2 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5

ภาพที่ 2.7 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5

2.2.1 คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Photoshop CS5

คือโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งภาพ แก้ไขภาพ ย่อขนาค เปลี่ยนประเภทไฟล์ หรือหลายๆ คนอาจ เคยได้ยินกำว่า Retouch ภาพซึ่งก็มีความหมายในแนวเคียวกัน โปรแกรม Photoshop นี้ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมที่ ดีที่สุด และน่าใช้ที่สุดสำหรับการแก้ไขภาพก็ว่าได้ เรียกว่า ถ้าพูดถึงการแก้ไขรูปภาพดิจิตอล ต้องพูดถึง โปรแกรม Adobe Photoshop เลยทีเดียว โดยโปรแกรม Photoshop ยังมีความสามารถมากมาย เช่น

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน <mark>หรือที่เรียกว่า crop</mark> ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภ^าพ จา<mark>กสีห</mark>นึ่งเป็นอีกสี<mark>หนึ่งได้</mark>
- สามารถลากเส้น แบบฟรีส<mark>ไตล์</mark> หรือใส่รูป<mark>ภ</mark>าพ สี่<mark>เหลี่</mark>ยม <mark>ห</mark>รือวงก<mark>ลมไ</mark>ด้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น <mark>Laye</mark>r สามารถเ<mark>ก</mark>ลื่อนย้า<mark>ยภาพได้</mark>เป็นอิ<mark>สระต่</mark>อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือก<mark>ารทำ</mark>ภาพซ้ำในรู<mark>ป</mark>ภาพเดียวกั<mark>น</mark>
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้

2.2.2 เครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม

1) Application Bar (แอพพลิเคชั่นบาร์)

เป็นแถบเครื่องมือที่เก็บปุ่มคำสั่งที่ใช้งานบ่อย ๆ เอาไว้ เช่น เปิดโปรแกรม Bridge หมุนพื้นที่ทำงาน ย่อ-ขยายภาพ, จัดเรียงวินโดว์ภาพ และจัดองค์ประกอบของเครื่องมือตามพื้นที่ใช้งาน

2) Option Bar (ออปชั้นบาร์่)

เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่างๆ โดยมีรายละเอียดใน Option Bar จะเปลี่ยนไป ตามเครื่องมือที่เราเลือกจาก Tool box ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บน Option Bar จะ ปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาดและลักษณะหัวแปรง , โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และ อัตราการไหลของสี เป็นต้น

ุ โน I ล *ฮ*

3) Panel (พาเนล)

เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียดหรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่างๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น Panel Color ใช้สำหรับเลือกสี, Panel Layers ใช้สำหรับจัดการกับ เลเยอร์ และPanel Info ใช้แสดงก่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาดกับตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

4) Menu Bar (เมนูบารั่)

ประกอบด้วยกลุ่มคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์ , ทำงานกับรูปภาพ และใช้การปรับแต่งการทำงาน ของโปรแกรม โดยแบ่งเมนูตามลักษณะงาน นอกจากนี้บางเมนูหลัก จะมีเมนูย่อยซ้อนอยู่ ซึ่งคุณต้องเปิดเข้าไป เพื่อเลือกกำสั่งภายในอีกที

File : คำสั่งที่ใช้ในจัดการกับไฟล์ภาพ

Edit : คำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขและปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น

Image : คำสั่งที่ใช้ตก<mark>แ</mark>ต่งภา<mark>พ</mark>

Layer : คำสั่งที่ใช้จัดการกับ<mark>เลเยอ</mark>ร์

Select : คำสั่งเกี่ยวกับการเลือกพื้นที่บนรูปภาพเพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่นๆ Filter : คำสั่งที่ใช้ปรับแต่งและสร้าง Special Effect ให้กับรูปภาพ

3D : คำสั่งที่ใช้กับการออกแบบภาพสามมิติ

View : ใช้ปรับแต่งการแสดงผลของส่วนประกอบต่างๆในหน้าจอของโปรแกรม Window : มีเมนูกำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลของหน้าต่างภาพ

Help : เรียกดูกำอธิบายในการทำงานต่างๆของเครื่องมือหรือกำสั่งภายในโปรแกรม

5) Tool Panel (ทูลพาเนลหรือ กล่องเครื่องมือ

ประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวน มาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่ บริเวณมุม เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วยโดยเครื่องมือในการทำงานต่าง ๆ มีดังนี้

| สัญลักษณ์ | ชื่อ | ความหมาย | | | | |
|---|---------------------------------|---|--|--|--|--|
| ▶ | Move Tool | เลื่อน Layer หรือส่วนที่ select ไว้ | | | | |
| φ | Lasso Tool | สร้างเส้น selection เป็นรูปทรงอิสระ | | | | |
| P | Polygon Lasso Tool | สร้างเส้น selection เป็นรูปทรงหลายเหลี่ยม | | | | |
| and the second se | Magic wand Tool | สร้างเส้น selection ตามบริเวณของสี | | | | |
| 8 | Eyedropper Tool | สำหรับเลือกสีที่ต้องการจากภาพ | | | | |
| 100 | Spot Healing Brush Tool | เครื่องมือที่นำเอาสีในบริเวณรอบๆมาซ่อมแซม | | | | |
| | | ส่วนที่ต้องการเพื่อลบริ้วรอย | | | | |
| | Healing Brush Tool | เครื่องมือสำหรับลบจุด ริ้วรอย หรือตำหนิต่างๆ | | | | |
| | | บนภาพ | | | | |
| - | Eraser Tool | เครื่องมือสำหรับลบส่วนของภาพทิ้งไป | | | | |
| 2 | Background Eraser Tool | เครื่องมือลบส่วนของภาพทิ้งไปโคยพื้นที่ที่ถูก | | | | |
| | | ลบจะถูกแทนที่ด้วยสีโปร่งใส (Transparent) | | | | |
| | Magic Eras <mark>er</mark> Tool | เครื่ <mark>องมือสำหรับ</mark> ลบส่วนของภาพทิ้งไปโคย | | | | |
| 2 | | พื้น <mark>ที่</mark> ที่ถูกล <mark>บจะ</mark> ถูกแทนด้วยสีโปร่งใส | | | | |
| 2 | | เช่น <mark>เ</mark> คียวกั <mark>น โคย</mark> จะตรวจสอบตามก่าสีเป็นหลัก | | | | |
| | Blur Tool | <mark>เครื่อ</mark> งมือที่ <mark>ทำภา</mark> พให้เบลอหรือมัวลงเพื่อให้ | | | | |
| | | ภา <mark>พ</mark> ดูนุ่มน <mark>วถ</mark> | | | | |
| | Dodge Tool | เครื่องมือที่ใช้ปรับภาพให้สว่าง เหมาะกับภาพ | | | | |
| | Q. | หรือพื้นที่ๆมีโทนมืดทึบ | | | | |
| 67 | Burn Tool | เครื่องมือที่ใช้สำหรับแต่งภาพที่มีความสว่าง | | | | |
| 5 | VSTITI ITT | มากให้มีโทนสีมืดลง | | | | |

ตารางที่ 2.3 เครื่องมือในโปรแกรม Photoshop ที่เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 2.3 เครื่องมือในโปรแกรม Photoshop ที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

T

| สัญลักษณ์ | ชื่อ | ความหมาย |
|---------------------|-------------------|---|
| | Sponge Tool | <mark>เครื่</mark> องมือสำหรับเพิ่มสีให้ดูสดใสหรือลดสีให้มี |
| | | สีซีคลง |
| | Gradient Tool | เครื่องมือสำหรับระบายสีลงบนภาพแบบไล่ |
| | | โทนสีจากสี |
| No. | Paint Bucket Tool | เครื่องมือสำหรับระบายสีลงบนภาพแบบปกติ |
| | Hand Tool | เครื่องมือในการจับภาพเพื่อเคลื่อนย้าย |
| | Rotate View Tool | เครื่องมือที่ใช้สำหรับปรับมุมมองการดูรูปใน |
| | | มุมต่างๆ |
| | Zoom Tool | เครื่องมือในการย่อหรือขยายภาพ เพื่อการดู |
| | | เท่านั้น สามารถคลิกขวาจะมีคำสั่งลัดซ่อนอยู่ |

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงาน และขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางแผนงานการปฏิบัติงานตลอด 4 เดือน

| หัวข้องาน | 4 | เดือา | นที่ 1 | L | เดือา | นที่ : | 2 | Į | ดือา | เมู่ 3 | 3 | Į | เดือา | นที่ 4 | 4 | |
|---|---|-------|--------|---|-------|--------|---|----|------|--------|---|---|-------|--------|---|--|
| ศึกษาภาพรวมขององกรค์ | | | | | | | | ./ | | | | | | | | |
| ศึกษาทฤษฎีศิลป์ พื้นฐานงานออกแบบ | ч | | | G | β | Ī | 7 | | | | | | 4 | | | |
| ออกแบบไวนิลกิจกรรมเที่ยวประจำปีของ | | | | | | | | 0 | | | | | | | | |
| บริษัท | | | | | | | | | 5 | 1 | | | | | | |
| ออกแบบการ์คเชิญงานเสวนา SVN TALK | | | | | | | | | | | - | | | | - | |
| แก้ไขใบรับสมัครงาน | | | | | | | | | | | • | S | ~ | | | |
| ออกแบบเว็บไซต์ vppcoffee | | | | | | | | | | | | | - | | | |
| ออกแบบป้ายเมนูราคาสินค้าของร้าน First | | | | | | | | | | | | V | | | | |
| cup | | | | | | | | | | | | | 5 | | | |
| ออกแบบสื่อสินค้าวันแม่ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ออกแบบสื่องาน TFBO | | | | | | | | | | | | | | |) | |
| ออกแบบ Backdrop งานคอนเสิร์ต Sonic | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bang | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ออกแบบสื่อสินค้าเครื่องดื่ม Smoot <mark>hies</mark> | | | | | | | | | | | | | (| 5 | | |
| ถ่ายภาพสินค้ำเครื่องคื่ม และเบเกอร <mark>ี่ ขอ</mark> ง | | | | | | | | | | | | | | | | |
| แบรนด์ ดิโอโร่ | | | | | | | | | | | | - |) > | | | |

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียดโครงงานที่ได้รับ มอบหมาย

3.2.1 งานกราฟฟิก

- ออกแบบไวนิลกิจกรรมเที่ยวประจำปีของบริษัท
- ออกแบบการ์ดเชิญงานเสวนา SVN TALK
- ออกแบบสื่องาน TFBO
- ออกแบบ Backdrop งานคอนเสิร์ต Sonic Bang
- ออกแบบเว็บไซต์ vppcoffee ใหม่

3.2.2 งานสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขาย

- ออกแบบป้ายเมนูราคาสินค้าของร้าน First cup
- ออกแบบสื่อสินค้าวันแม่
- ออกแบบสื่อสินค้าเครื่องดื่มในงานคอนเสิร์ต Sonic Bang
- ออกแบบสื่อสินค้าเครื่องดื่ม Smoothies

IC

3.3.4 งานสนับสนุนการทำงานขององค์กร

 ช่วยถ่ายภาพสินค้าเครื่องดื่ม และเบเกอรี่ ของแบรนค์ คิโอโร่ เพื่อนำไปจัคทำสื่อต่างๆ (Website , Facebook, A4)

ā I n

a

- สึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลคู่แข่งทางด้านการตลาด โดยหาข้อมูลจากเว็บไซต์ของคู่แข่งโดยตรง หรือข้อมูลทาง Facebook
- งานเอกสารทั่วไป จัดเก็บเ<mark>อกสา</mark>ร ตัดป้ายร<mark>า</mark>กาสิน<mark>ค้าและเก</mark>ลือบเม<mark>นูสิน</mark>ค้า เพื่อจัดส่งไปยังร้านดิโอโร่
- Proof สีซองสินค้า D'Oro <mark>Drip</mark> Coffee ที่บ<mark>ริ</mark>ษัทควอ<mark>ลิตี้ แพ</mark>คพริ้น<mark>ติ้ง 2</mark>000 จำกัด ณ จ.สมุทรสาคร
- Proof สีกล่องใส่สินค้า D'Oro Drip Coffee ที่บริษัทไชยเจริญการพิมพ์ และบรรจุภัณฑ์ จำกัด ณ จ.สมุทรสาคร
- แก้ไขใบรับสมัครงาน

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

3.3.1 งานกราฟฟิกและ งานสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขาย

1) สอบถามความต้องการของลูกค้า

ลูกค้าแบ่งออกเป็น ลูกค้าภายใน และลูกค้าภายนอก โดยต้องทราบความต้องการของลูกค้า ภายนอก คือ ลูกค้านอกบริษัทที่ต้องการให้ออกแบบ และความต้องการของลูกค้าภายใน คือ พนักงาน ในบริษัทที่มอบหมายงานออกแบบให้ทำ เมื่อทราบความต้องการของลูกค้าทั้งสองประเภทแล้ว ควร เขียนความต้องการออกมาเป็นข้อ เพื่อให้ได้ความต้องการที่ชัดเจน และให้การทำงานมีระบบ อีกทั้งยัง ทำให้งานได้ออกมาตามความต้องการของลูกค้าทั้งสองประเภทมากขึ้น

2) หาข้อมูล

เมื่อทราบว่าจะทำงานอย่างไรแล้ว ควรทำการหาข้อมูลของแบบงานต่าง ๆ หรือภาพงานต่างๆ ทางอินเตอร์เน็ต หรือสถานที่จริง เรียกว่าการ Research โดยการทำ Research นั้น จะช่วยให้ออกแบบ งานได้ง่ายขึ้น เหมือนเป็นการหาแรงบัลดาลใจในการทำงาน เมื่อได้เห็นผลงานออกแบบต่าง ๆ ก็ สามารถนำงานเหล่านั้น มาพัฒนาให้เกิดงานที่ดี และความแปลกใหม่มากขึ้น 3) ออกแบบงาน

การออกแบบงาน อันดับแรกควรร่างใส่ในกระดาษหรือสมุด เพื่อไม่ให้เสียเวลาในการลงมือทำ จริง การออกแบบงาน ควรออกแบบให้หลากหลาย เน้นจำนวน เพื่อเป็นตัวเลือกสำหรับลูกค้า โดยเมื่อ ออกแบบงานในกระดาษเสร็จ การนำตัวอย่างงานไปนำเสนอถือว่าเป็นสิ่งที่ดี เพราะการให้ลูกค้าเลือก แบบที่ถูกใจเพียงแบบเดียว แล้วค่อยลงมือทำในโปรแกรม ช่วยให้ประหยัดเวลาในการทำงานได้มาก 4) การลงมือทำ

เมื่อถูกก้าเถือกแบบที่ต้องการแล้ว นำแบบที่ร่างไว้ มาลงมือทำในโปรแกรมช่วยออกแบบทั้งนี้ กวามเร็วในการทำงาน ต้องอาศัยกวามชำนาญในการใช้เครื่องมือ และการใช้กีย์ลัดต่าง ๆ ซึ่งมีผลมาก ในการทำงานให้ออกมาเสร็จเร็วยิ่งขึ้น โดยการทำงานต้องกำนึงถึงเวลาที่จำกัด งานที่ต้องออกมาตรง ตามแบบที่วางไว้ และความเรียบร้อยของงานอีกด้วย 5) การส่งงาน

เมื่อถึงกำหนดวันส่งงานสิ่งที่ต้องเตรียมคือ แนวคิดในการทำงานนี้ โดยการทำงานออกแบบ ไม่ใช่การออกแบบให้ตรงตามใจลูกก้าเพียงอย่างเดียว แต่ควรกำนึงถึงกวามเหมาะสมด้วย โดยกวาม เหมาะสมนี้ ต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ทำงานออกแบบ ว่างานกวรออกมาให้รูปแบบ และลักษณะใด โดยการออกแบบบางสิ่ง อาจขัดกับกวามต้องการของลูกก้ำ ซึ่งผู้ออกแบบ กวรให้เหตุผลว่าเหตุใดงาน จึงออกมาเป็นลักษณะนี้ โดยใช้ความรู้ แล<mark>ะประสบ</mark>การณ์ที่สั่งสมมา เป็นตัวช่วยให้การให้เหตุผลต่อ ลูกก้ำ

6) การแก้ไขงาน

งานบางชิ้นที่ออกแบบ อาจไม่ตรงตามความต้องการของถูกก้า ดังนั้นจึงมีงาน บางชิ้น ที่ต้องมี การแก้ไขในภายหลัง หรืออาจจะต้องสร้างงานใหม่ แต่ทั้งนี้การแก้ไขงาน ต้องอาศัยความอดทน เพราะ ผู้ออกแบบมักมีความภูมิใจในงานของตน แต่ให้กิดไว้เสมอว่า งานที่ทำขายให้ใคร ต้องตามใจผู้นั้น เพราะเขาเป็นผู้ซื้องาน

ทั้งนี้งานออกแบบจะดีหรือไม่ดี ขึ้นอยู่กับความสามารถในแต่ละบุคคล ความคิดสร้างสรรค์ เกิดขึ้นจากการหาแรงบัลดาลในให้กับตนเอง ความสามารถในการทำงาน เกิดขึ้นการประสบการณ์ใน การทำงาน แต่ความขยันหมั่นเพียรที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ หากอยากเป็นนักออกแบบที่ดี ควรมีความขยันที่ จะเรียนรู้ทุกสิ่ง และไม่ควรติงานของผู้อื่น เพราะงานออกแบบคืองานอิสระ ที่มีทั้งผู้ที่ชอบและไม่ชอบ ดังนั้นจึงพึงคิดไว้เสมอว่า หากเราไม่ชอบงานผู้อื่น ก็ต้องมีคนที่ไม่ชอบงานของเรา หากงานไหนที่เราว่า ใม่ดี ก็กวรเก็บงานนั้นไว้เป็นแรงผลักดันในการพัฒนาตนเองในอนาคต

3.3.2 งานสนับสนุนการทำงานขององค์กร

งานสนับสนุนการทำงานขององค์กรส่วนใหญ่ คือการ ทำบัตรป้ายราคาสินค้าใหม่ และสินค้าเดิมที่จะ เปิดในสาขาใหม่ การทำงานคือ การปริ้นสื่อลงกระดาษ A4 จากนั้นก็นำไปเคลือบแผ่นใส หรือไม่เคลือบขึ้นอยู่ กับลักษณะงานที่ทำ จากนั้นก็นำไปตัดให้พอดีกบบงนาดที่กำหนด

Proof สีซองสินค้ำ D'Oro Drip Coffee ที่บริษัทควอลิตี้ แพคพริ้นติ้ง 2000 จำกัด ณ จ.สมุทรสาคร และ Proof สีกล่องใส่สินค้ำ D'Oro Drip Coffee ที่บริษัทไชยเจริญการพิมพ์ และบรรจุภัณฑ์ จำกัด ณ จ.สมุทรสาคร ซึ่งเป็นงานหลังจากเราออกแบบงานกราฟฟิกแล้วจัดส่งไปยัง Supplier ที่โรงงานพิมพ์ โดยที่เราไป Proof สีซอง สินค้าที่โรงงานโดยตรง เพื่อจะแก้ไขปัญหาทันที หากซองสินค้าของที่โรงพิมพ์จัดทำไม่ตรง การงานที่ออกแบบ จะได้ปรับแก้ได้ทันที

้งานถ่ายภาพเพื่อนำไปประก<mark>อบสื่</mark>อต่าง ๆ ภา<mark>พ</mark>ที่ถ่ายจ<mark>ะเป็นภา</mark>พสินก<mark>้าเบเ</mark>กอรี่ และเครื่องคื่มต่าง ๆ

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและการดำเนินการ

อธิบายขั้นตอน การคำเนินงาน และผลของชิ้นงานบางส่วนที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งงานต่างๆ ที่ได้ออกมา เป็นชิ้นงานนั้น ถือเป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท วีพีพีโปรเกรสซิฟ จำกัด และบริษัท โกลเด้นครีม จำกัด

4.1.1 งำนกราฟฟิก

1) ออกแบบไวนิลกิจกรรมเที่ยวประจำปีของบริษัท

- 1.1) รับความต้องการของถูกค้า
 - ต้องการงานขนาด 3x1.2 m.
 - ต้องการเน้นถึงความสนุกสนาน
- 1.2) ออกแบบงานบนโปรแกรม

มีหลักการออกแบบดังนี้

10

- Theme งานต้องเน้นถึงสถานที่ๆไป
- ใช้ Font ให้เห็นถึงความสนุกสนาน
- เน้นใช้คู่สีตรงข้าม

กิจกรรมท่องเที่ยวประจำปี 2556 VPP (2556 NPP) (2556 NPP

EIN 8

1.2 m.

3 m.

ดันเสารที่ 8 มิถุนายน 2556 พัทยา ด.ชดบุรี

เทียดทะเด หนึ่รัดน !!!

ภาพที่ 4.1 ไวนิลกิจกรรมเที่ยวประจำปีของบริษัท

1.3) งานที่เสร็จสมบูรณ์ งานชิ้นนี้ถูกนำไปใช้จริง

2) ออกแบบการ์ดเชิญงานเสวนา SVN TALK

- 2.1) รับความต้องการของลูกค้า
 - ต้องการงานขนาด Postcard
 - ต้องการเน้นหัวข้อที่จะเสวนา
- 2.2) ออกแบบงานบนโปรแกรม

มีหลักการออกแบบดังนี้

()

- ใช้รูปภาพที่สื่อเกี่ยวข้องกับหัวข้อการเสวนา
- เน้นใช้ลายและ โทนสีเขียวเพราะเป็นสีขององค์กร SVN และเพื่อให้สอคคล้องกับ

หัวข้อการเสวนา

เน้นหัวข้อการเสวนาโดยการใช้ตัวบางตัวหนา และ ใช้อักษรตัวใหญ่

พร่อมเสอนา

- . ดร. พิพนธ์ ทัวพงศกร นักวิชาการเกียวติคุณสถาบันวิจัยเพื่อการทัฒนาประเทศไท
- คุณวิชัย ศรีประเสริฐ นายกกิลิมศักดิ์สมาคมผู้ส่งออกข้าวไทย
 คุณชุชิมา ม่วงมั่น ผู้จัดการโรงสีรักษ์ธรรมชาติ จ.ยโสธร

วันอาทิตย์ที่ 30 มิถุนายน 2556 เวลา 13.00 -16.00 น.

ณ. ท้องประชุมอเนกประสงค์ ทอคิลปวัฒนธรรมแทงกรุงเทพมทานคร <u>ลงทะเบียนร่อมงานได้ที่</u> Facebook : **svnthalland** E-mail : svnthalland@gmail.com Ins 084-700-5506 02-876-0291-5#133 คุณบิกุนส (ไม่เสียค่าใช้ราช)

ภาพที่ 4.2 การ์ดเชิญร่วมงานเสวนา SVN Talk ความจริงข้าวประเทศไทย ใครล่มจมใครร่ำรวย

2.3) งานที่เสร็จสม<mark>บูรณ์</mark> งานชิ้นนี้ถูกนำไปใช้จริง เพื่อส่งเป็นการ์คเชิญร่วมงาน SVN Talk

3) ออกแบบสื่องาน TFBO

3.1) รับความต้องการของลูกค้า

- ต้องการงานขนาด 645x700 pixels
- ข้อความอ่านง่ายและชัดเจน
- 3.2) ออกแบบงานบนโปรแกรม

มีหลักการออกแบบดังนี้

(

- เน้นใช้โทนสีเดียวกับงาน TFBO
- ใช้ Font ที่อ่านง่าย

<mark>ภาพที่ 4.3</mark> สื่องาน TFBO 2013

3.3) งานที่เสร็จสมบูรณ์ งานชิ้นนี้ถูกนำไปใช้จริง ลงในเว็บ vppcoffee

4) ออกแบบ Backdrop งานคอนเสิร์ต Sonic Bang

4.1) รับความต้องการของลูกค้า

- กรอบขนาด 75 x160 cm. กับ ขนาด 100x160 cm.
- ใส่โลโก้ D'Oro

4.2) ออกแบบงานบนโปรแกรม

มีหลักการออกแบบดังนี้

10

- ใช้รูปที่สินค้ามีขายหน้างาน
- เน้นเรียบง่าย และเห็นสินค้าได้เด่นชัด

160 cm.

75 cm.

<mark>ภาพ</mark>ที่ 4.4 Backdrop งานคอนเ<mark>สิ</mark>ร์ต So<mark>nic B</mark>ang

4.3) งานที่เสร็จสมบู<mark>รณ์</mark> งานชิ้นนี้ถูก<mark>นำไ</mark>ปใช้จริง ติด<mark>ตั้</mark>งที่ Booth ในงานคอ<mark>นเสิร์</mark>ต Sonic Bang

ภาพที่ 4.5 ภาพถ่ายของ Backdrop ในงานคอนเสิร์ต Sonic Bang

5) ออกแบบเว็บไซต์ vppcoffee ใหม่

5.1) รับความต้องการของถูกค้า

- ต้องการให้เว็บไซต์ดูทันสมัยขึ้น ใช้งานง่าย
- ต้องการให้เห็นสโลแกนของบริษัทชัดเจน
- ต้องการให้เข้าถึงสินค้าได้ง่ายขึ้น
- ต้องการให้เห็น Promotion ได้ชัดเจน

5.2) ศึกษาเว็บไซต์จากคู่แข่งทางการตลาด

ศึกษาดูว่าเว็บไซต์ของเจ้าอื่นว่ามีข้อดี ข้อเสียอะไรบ้าง แล้วนำมาประยุกต์ใช้กับ

เว็บไซต์ของ vppcoffee

10

5.3) ออกแบบบนโปรแกรม Photoshop

29

ภาพที่ 4.6 หน้าเว็บเก่าของเว็บ vppcoffee

T

ภาพที่ 4.7 หน้าเว็บ vppcoffee ที่ออกแบบใหม่

5.4) แก้ไขหน้าเว็บให้เหมาะสมตามความต้องการของลูกค้า

ครั้งที่ 1 เนื่องจากลูกค้าต้องการให้เปลี่ยนสีแถบ Menu Bar ต่างๆ เพราะสีน้ำตาลจะทำ ให้หน้าเว็บคล้ายกับหน้าเว็บเก่า ดูล้าสมัย มืด และเปลี่ยนการวาง Wording, Font, สีของ สโลแกนบริษัท

16

2 ลูกค้าต้องการให้เปลี่ยนสี Menu Bar ใหม่ ที่ทำให้หน้าเว็บดูทันสมัย เรียบหรู เปลี่ยนลักษณะของตัว Bar ให้เป็นขอบเหลี่ยมปกติ และลูกค้าต้องการให้เน้นตัวสินค้ามากกว่า ข่าวสาร

ครั้งที่ 3 ตรงแถบ Menu สินค้า ลูกค้าต้องการเปลี่ยนให้แสดงเฉพาะสินค้าขายดี เปลี่ยน Link Page ด้านล่างให้ตรงกับด้านบน เปลี่ยนชื่อเมนูให้เป็นภาษาไทย และตัดแผนที่ , ประวัติ บริษัทออกจากหน้า Home

ครั้งที่ 4 ลูกก้าต้องการให้แถบแสดงสินก้างายคีให้แสดงสินก้าแถวละ 4 ชิ้น 2 แถว

ครั้งที่ 5 ลูกค้าต้องการให้หน้าเว็บดูทันสมัย และเรียบหรู เพิ่มช่องทางการติดต่อกับ บริษัทให้มากขึ้น เพิ่มช่องทางการติดต่อเพื่อขอรับทดสอบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ลูกค้าเข้าถึงบริษัท ได้ง่ายขึ้น เปลี่ยนลักษณะของ Headshot ใหม่ ส่วนของ Menu สินค้าขายดีให้เปลี่ยนเป็นนำ หมวดหมู่สินค้าทั้งหมดที่มีขายในบริษัท นำมาใส่เพื่อให้ลูกค้าสะดวกต่อการเข้าเลือกชมสินค้า และเปลี่ยน Link Page ด้านล่าง ให้มี Sub Page ซึ่งทำให้ลูกสามารถเข้าถึงแต่ละหน้าของเว็บได้ ง่าย

TC

35

ภาพที่ 4.13 Layout หน้าประวัติบริษัท

TC

ภาพที่ 4.14 Layout หน้าติดต่อเรา

ON INSTITUTE OF TECH

| ้าวและกิจกรรม | | | | |
|--|-----------------|--------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|
| TO BERT DI ROGIO | | | | |
| Construction Construction Construction | | | | |
| Opportunities (1780-2013) | Sith F 13-27 HI | 10 Maile 2013 (1010-2531-51 | & Droke 2013 | tel terre ca propri |
| Sets Va. 111 | stundor | | Entities Pol 3 Good STORESON | Kuend |
| VIEW WIEW | | | N.Y. | |
| oru Thalend Pranchise & Busivess | mateseminie | nu Thuliex 2013 | TRALESSOTTOPICTU | Trailand Coffee Tea |
| 25-09 n/n 58 n/Lenn/nun Hie 183 104 Jointo No. 61 n/Lenn/nun Hie 183 104 | Enrore E | | Golufi 1617 gurn Dollare 1983 dece | Azt 2168 ra impart xxxrti |
| STEAS Elfan | ราชส อียค | | Stat Can | |
| | | | | |
| | | | | |
| P Progressive Ltd. | we come | adapteri | maintenand | Histop Colleg |
| | | | | |

ภาพที่ 4.15 Layout หน้าข่าวสารและกิจกรรม

TC

ภาพที่ 4.16 Layout หน้ารายละเอียดข่าวสาร

ภาพที่ 4.17 Layout หน้ารายการสินค้า

TC

ภ<mark>าพที่</mark> 4.18 Layo<mark>u</mark>t หน้าร<mark>ายละอ</mark>ียคสินค้า

5.4) งานที่เสร็จสมบูรณ์ งานชิ้นนี้ยังอยู่ในขั้นตอนการออกแบบหน้า Page อื่นๆเพิ่มเติม 4.1.2 งานสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขาย

(.

1) งานออกแบบป้ายเมนูราคาสินค้าของร้าน First cup coffee

- 1.1) รับความต้องการจากลูกค้า
 - ต้องการงานป้ายเมนูขนาด 60x200 cm.
 - ต้องการงานป้ายหน้าร้านขนาค 1x6 m.
- 1.2) ออกแบบงานบนโปรแกรม

1.2.1) เมนูราคาสินค้า

- ใช้สีของแบรนด์ Frist cup เป็นหลัก
- ใช้ Gradient สีเขียวไล่มาจนขาว
- ใช้รูปเครื่องดื่มกาแฟร้อนและเย็น เป็นส่วนประกอบของงาน

1.2.2) ป้ายหน้าร้าน

- ใช้พื้นเป็นสีเหลืองครีม ซึ่งเป็นสีของ First cup
- ใช้ตัวอักษรเป็นสีเขียว และใช้ Font หลักของ First cup

| | รายการเครื่องดื่ม Beverage | | | รายการเครื่องดื่ม : Beverage | ŝou IIII | | Extra & Topping | |
|------------------|---|----------------------|----------------------|---|---|----------------|--|----------------------|
| First Cap Coller | Espresso \ unterpaid First Oup Coffee \ musicificăn Americano \ curforlisi Osppuostno \ mufici | 40 40 40 45 | 50 50 50 50 | loed Binck Tee \ Swithin loed Lemon Tee \ Statum Fruity Tee \ Statum (Apple/Strategramy /Statistingst) | Extra Byrup / เพิ่มใชไป Extra Shot / เพิ่มกามฟ / Shot Extra Whipping Gream / เพิ่มกิปตไม Extra Szecce / เพิ่มกิน | | | |
| CO GO U | Late \ enuñ | 45 | 55 | ակմն | | | Recommend Menu | |
| | Moota \ aonis Mile \ xann Cocca \ Inl? Iood Tea \ Ioed Mile Tea Differentiated | 45 30 45 35 | 55 40 55 45 | ไฟนิยอสซีน 50 สัปปรรด โอริโอ้ชั้น 50 บอเนอร์รี สตรอณอร์รีชั้น 55 ทีวีชั้น สิ้นจีชั้น 65 ม้าสิ้น นั | Ún 5 Kín 5 Fint) 1 | 55 55 55 | Honey Milk Coffee Oreo Minacle Honey Coffee Chan Margut Coffee | 55 65 55 55 |

First Cup Coffee

200 cm

1 m.

เพิร์สก คัพ คอฟฟิ

by **D'Oro**

ภาพที่ 4.19 ป้ายเมนูรากาสินก้าและป้ายหน้าร้านของ First cup

6 m.

1.3) งานที่เสร็จสมบูรณ์

งานชิ้นนี้ถูกนำไปใช้จริงที่ร้าน First cup สาขาโพทธิ์แก้ว

2) ออกแบบสื่อสินค้าวันแม่

2.1) รับความต้องการจากลูกค้า

- ต้องการสื่อขนาด A4
- ต้องการให้ใส่ข้อความที่แสดงถึงการร่วมบริจาคมูลนิธิเด็กอ่อนฯ และรายละเอียด การบริจากกับดิโอโร่

2.2) ออกแบบงานบนโปรแกรม

มีหลักการออกแบบดังนี้

10

- เลือกใช้สีโทนเดียวกับ Package สินค้า
- ภาพประกอบ เน้นเป็นภาพใหญ่ เพื่อให้สินค้าดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

สมทบทุนมูลนอเตกออนเนลสมฯ ในพระอุปอมภ สมเด็จพระเจ้าพื้นางเออเจ้าฟ้ากัลฮาณีวัฒนากรมหลวงนราอิวาสราชนตรินทร์

ภาพที่ 4.20 สื่อสินค้าวันแม่ ขนาค A4

2.3) งานที่เสร็จสมบูรณ์
 งานชิ้นนี้ได้ถูกนำไปใช้จริงเพื่อเป็นสื่อแนะนำสินค้าหน้าร้านดิโอโร่

3) ออกแบบสื่อสินค้าเครื่องดื่มในงานคอนเสิร์ต Sonic Bang

- 3.1) รับความต้องการจากลูกค้า
 - ต้องการสื่อขนาด A4
 - เน้นชื่อสินค้าและราคาให้เห็นชัดเจน

3.2) ออกแบบงานบนโปรแกรม

- เน้นใช้ Font ที่สื่อถึงงานคอนเสิร์ต Sonic Bang
- ใช้สีของแบรนค์ D'Oro เป็นหลัก
- จัดวางเครื่องดื่มให้เด่น เพื่อให้ลูกค้าเห็นได้ชัดว่ามีสินค้าใดขายบ้าง

60.-

ภาพที่ 4.2<mark>1 สื่อ</mark>สินค้าเครื่อ<mark>ง</mark>คื่มในงานกอนเสิร์ต Sonic Bang

3.3) งานที่เสร็จสม<mark>บรูณ์</mark>

10

งานชิ้นนี้ได้้ถูกนำไปใช้จริงเพื่อใช้เป็นสื่อในงานคอนเสิร์ต Sonic Bang

41

4) ออกแบบสื่อสินค้าเครื่องดื่ม Smoothies ในงานคอนเสิร์ต Sonic Bang

- 4.1) รับความต้องการจากลูกค้า
 - ต้องการสื่อขนาด A4
 - ใส่โลโก้ของ ดิโอโร่ ด้วย
- 4.2) ออกแบบงานบนโปรแกรม

16

- ใช้สีของแบรนค์ D'Oro เป็นหลัก
- ใช้ Font ที่อ่านง่าย

้ ภาพที่ 4.22 สื่อสิ<mark>นค้า</mark>เครื่องดื่ม S<mark>m</mark>oothies ในงา<mark>น</mark>คอนเ<mark>สิร์ต</mark> Sonic Bang

4.3) งานที่เสร็จสมบู<mark>รณ์</mark> งานชิ้นนี้ได้ถูกนำไปใช้จริงเพื่อใช้เป็นสื่อในงานคอนเสิร์ต Sonic Bang

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานที่ได้รับมอบหมายแต่ละงานมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับพนักงานที่ปรึกษาในการมอบหมายงาน ให้ทำ ซึ่งเกิดประโยชน์ต่อตนเองในด้านการทำงานอย่างมาก เพราะเป็นการสร้างประสบการณ์ในการทำงาน ที่ จะต้องพบเจอในอนากต โดยงานที่ได้รับการอนุมัติในการผลิตจะถูกนำไปจำหน่าย หรือนำไปใช้เป็นสื่อเพื่อ ส่งเสริมการขายให้กับบริษัท ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อบริษัททั้งในด้านการเงินและด้านการตลาด เพื่อสร้างให้ แบรนด์ VPP Coffee และ Caffe D'Oro เป็นที่รู้จักในกลุ่มลูกค้ามากยิ่งขึ้น

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย การปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

้ผลที่ได้รับจากการทำงานเป็นไปตามจุดประสงค์และจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ดังนี้

 เพื่อเรียนรู้การทำงานในองค์กร และการปรับตัวให้เข้ากับองค์กร คือ ได้มีโอกาสเข้าพึง บรรยายเรื่องความเป็นมาและจุดมุ่งหมายขององค์กร ทำให้สามารถปรับเปลี่ยนแนวคิดให้เป็นไปในทาง เดียวกันได้

 เพื่อเรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับบุคคลทั้งภายในและนอกองค์กรได้อย่างดี คือ ตลอด ระยะเวลา 4 เดือนในการทำสหกิจ ได้ทำงานร่วมกับบุคคลมากมายภายในองค์กร ทำให้รู้จักการปรับตัว ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

 เพื่อเรียนรู้การทำงานที่หลากหลาย ตั้งแต่การออกแบบ ปรับปรุงแก้ไข จนถึงสร้าง โมเคล เสมือนจริง คือ ได้เรียนรู้การทำงานอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวางแผน ถึงการลงมือทำ รู้จักการบริหาร เวลาในการทำงานได้เป็นอย่างดี เพื่อให้มีเวลาในการแก้ไขได้ทันเวลา และได้เรียนรู้ในการทำโมเคล เสมือนจริง ที่ต้องวางแผนตั้งแต่การวัดขนาด การปรับอัตราส่วนให้พอดี การเลือกใช้วัสดุ เป็นต้น

 เพื่อฝึกฝนงานด้านการออกแบบกราฟฟิก และสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ได้รับมอบหมายอย่างมีระบบ และรวดเร็ว คือ ในการทำงานต้องอาศัยเครื่องมือมากมาย จึงต้องฝึกฝนการใช้คีย์ลัดเพื่อช่วยให้การ ทำงานรวดเร็วยิ่งขึ้น แต่การทำงานนั้นต้องทำงานอย่างมีระบบ และต้องมีการวางแผนในการทำงาน เพื่อให้สะดวกและรวดเร็วในการแก้ไข

5. เพื่อเตรียมพร้อมกับการทำงานภายในองค์กร ภายใต้แรงกคุดันที่จะเกิดขึ้นในอนาคต คือ การทำงานอาจเกิดปัญหาขึ้นมากมาย จึงได้มีโอกาสฝึกฝนตนเองให้มีความอดทนต่อปัญหาต่างๆ และ เรียนรู้ที่จะแก้ปัญหา ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเรื่องงาน หรือเรื่องบุคกลภายในองค์กร

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

งานที่ได้รับมอบหมาย ผลที่ได้รับคือ พี่เลี้ยงและผู้ที่มอบหมายงานให้พอใจในผลงานที่ได้มอบหมายให้ ทำ อีกทั้งยังได้รับคำชมบ้างเป็นครั้งคราว แต่งานที่ได้ได้รับมอบหมายบางงาน พี่เลี้ยงต้องนำไปการแก้ไข เพื่อให้งานออกมาเป็นลักษณะเดียวกับงานอื่นๆ ภายในองค์กร เนื่องจากงานออกแบบขององค์กร จำเป็นต้องมี รูปแบบเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ภายในองค์กร เพื่อให้เป็นที่จดจำในกลุ่มลูกค้า การปฏิบัติงานตลอดระยะเวลา 4 เดือน ทำให้ผู้จัดทำโครงงานได้รับความรู้มากมายในการทำงานด้านการออกแบบ รวมถึงได้มีการพัฒนาทักษะ ในการทำงานออกแบบให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การทำงานยังช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า ทั้งในด้าน การทำงานและการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะการฝึกฝนให้ข้าพเจ้าเป็นบุคลากรที่ดีต่อไปในอนาคต

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

เนื่องด้วยผู้จัดทำโครงงานยังขาดประสบการณ์ในการทำงาน ทำให้การทำงานตลอด 4 เดือน เหมือนการ เรียนรู้ใหม่ตั้งแต่ด้น ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา โดยแยกเป็นข้อๆ ดังนี้

| ปัญหา | | สาเหตุ | | แนวทางแก้ไข | | | | | |
|--------------------|------------------------------|--------------------------------------|---|--|--|--|--|--|--|
| ความล่าช้าของงาน | ผู้ <mark>มอบงานไม่</mark> : | บอกรายละเอียดงานให้ | <mark>ควรหมั่นเข้า</mark> ไปสอบถามรายละเอียดงาน | | | | | | |
| 7 | ครบถ้วน | ทำให้ไม่ <mark>สามารถ</mark> | ด้วยตัวเอง | ไม่ต้องรอให้ผู้มอบงานเข้ามา | | | | | |
| | ปฏิบัติง <mark>านได้</mark> | | บอกรา <mark>ยละ</mark> เ | อียคด้วยตัวเอง | | | | | |
| งานที่ออกแบบไม่ได้ | ผู้ที่มอบ <mark>งาน</mark> | ไม่ได้คุยก <mark>ับ</mark> ผู้บริหาร | ผู้ที่มอบงาน | ควรมีการพูดคุยกับผู้บริหาร | | | | | |
| ผลิต | ก่อนที่จ <mark>ะทำก</mark> | ารออกแบบ ทำให้เมื่อ | ก่อน เมื่อต | <mark>กล</mark> งว่าสามารถผลิตได้ จึงให้ | | | | | |
| 1 1/2 | ออกแบบเสร็จ | เริ่มทำการออกแบบ ซึ่งหากงานที่ออกแบบ | | | | | | | |
| | อนุมัติให้ผลิต | | ไม่ได้รับกา | รผลิต ผู้ออกแบบอาจเสียเวลา | | | | | |
| | 1. | ในการทำงา | นชิ้นอื่นไปอย่างเปล่า | | | | | | |
| | _~~S | TITUTE | ประ โยชน์ | | | | | | |

ตารางที่ 5.1 ปัญหา สาเหตุ และแนวทางแก้ไข ในการปฏิบัติงาน

โดยแต่ละขั้นตอนของการทำงานนั้น ต้องมีการวางแผนไว้อย่างดี ไม่เพียงแต่เวลาเท่านั้นที่จะต้องมีการ บริหาร แต่จะต้องบริหารตนเองเพื่อให้งานทุกชิ้นออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อ องค์กรมากที่สุด

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

1C

การทำงานด้ำนการออกแบบต้องอาศัยความชำนาญ ทั้งการออกแบบ และการใช้เครื่องมือ โดยผู้ที่สนใจ ทำงานด้วยการออกแบบ ควรศึกษางานของนักออกแบบท่านอื่นไว้มากๆ และควรหมั่นฝึกฝนเพื่อให้เกิดความ ชำนาญในการใช้เครื่องมือช่วยออกแบบ สุดท้ายนักออกแบบที่ดีควรพึงไว้เสมอว่า ตราบใดที่ท่านดูถูกงานของ ผู้อื่น ก็จะมีผู้ที่ดูถูกงานของท่านเช่นเดียวกัน

เอกสารอ้างอิง

- [1.] Adobe Illustrator CS [Online], Available: http://jomthongprint.blogspot.com/2008/07/illustrator.html
 [8 พฤษภาคม 2556]
- [2.] Adobe Illustrator CS [Online], Available: http://sriprasom.blogspot.com [8 พฤษภาคม 2556]
- [3.] Adobe Illustrator CS [Online], Available: http://www.trangis.com/somjaiart/e2_1.php
 [8 กันยายน 2556]
- [4.] Adobe Illustrator CS [Online], Available: http://www.thaigraph.com/thread-1498-1-1.html [8 กันยายน 2556]
- [5.] Adobe Illustrator CS [Online], Available: http://usealldesigns.blogspot.com/2010/07/adobe-Illustrator.html. [14 กันยายน 2556]
- [6.] Adobe Illustrator CS [Online], http://www.webthaidd.com/illustrator/webthaidd_article_209_2.html [14 กันยายน 2556]
- [7.] Adobe Illustrator CS5 [Online], Available: https://sites.google.com/site/webadobeillustrator/processwith-illustrator-cs5/naeana-kheruxng-mux-khxng-porkaerm-adobe-illustrator. [14 กันยายน 2556]
- [8.] Adobe Illustrator CS5 [Online], Available: http://www.100ydesign.com/column.php?id=000605 [14 กันยายน 2556]
- [9.] Adobe Illustrator CS5 [Online], Available: http://www.cgpcenter.com/illustrator/useillustratorcs5/ useillustrator01/useillustrator01.html. [14 กันยายน 2556]
- [10.] Adobe Illustrator CS5 [Online], Available: http://www.ichat.in.th/FreeProgram/topic-readid39758page1. [14 กันยายน 2556]
- [11.] Adobe Illustrator CS5 [Online], Available: http://niciuzza.exteen.com/page/2 [14 กันยายน 2556]
- [12.] Adobe Photoshop CS5 [Online], Available: http://www.com5dow.com/การใช้งาน-Adobe-Photoshop.html. [16 กันยายน 2556].

- [13.] Adobe Photoshop CS5 [Online], Available: http://www.com5dow.com/การใช้งาน-Adobe-Photoshop.html. [16 กันยายน 2556]
- [14.] Adobe Photoshop CS [Online], Available: http://korakate.files.wordpress.com/2010/06/ photoshopcs.doc. [16 กันยายน 2556]
- [15.] Adobe Photoshop CS [Online], Available: http://babybearjubujubu.blogspot.com/2008/09/phoshopphotoshop-photoshop-adobe.html 59. [16 กันยายน 2556]
- [16.] พื้นฐานการออกแบบ [Online], Available: http://www.trangis.com/somjaiart/e1_3.php [28 กันยายน 2556].
- [17.] พื้นฐานการออกแบบ [Online], Available: http://www.oknation.net/blog/boontaeducation/2007/11/06/entry-11 [28 กันยายน 2555].
- [18.] หลักองค์ประกอบศิลป์ [Online], Available: http://www.vattaka.com/composit.htm [28 กันยายน 2556].
- [19.] หลักการออกแบบ [Online], Available: http://learning.eduzones.com/67321/สิลปะ%20คนตรี/ หลักการ ออกแบบ. [28 กันยายน 2556].

[20,] องค์ประกอบและหลักการออกแบบสิ่งพิมพ์ [Online], Available: http://www.supremeprint.net/ index.php?lay=show&ac=article&Id=538976245. [28 กันยายน 2556].

[21.] การออกแบบงานกราฟฟิก[Online], Available :http://advertising.clickingme.com/index.php/2009-11-

17-17-31-26/20-2009-11-23-12-34-09. [28 กันยายน 2556].

[22.] ทฤษฎีสีสำหรับงานออกแบบ [Online], Available :http://203.146.86.90/blogs/?q=node/81 [28 กันยายน 2556].

ทฤษฎีการออกแบบ

องค์ประกอบของการออกแบบ (The Elements of Design)

องค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบสามารถนำมาใช้ประกอบกันเมื่อเริ่มคิดแบบและวางเลย์เอ้าท์ เป็น สิ่งที่ช่วยให้มีจุดยืนในการเริ่มต้นออกแบบ และเพิ่มความหลากหลายของงาน องค์ประกอบของการออกแบบ ได้แก่

เส้น (Line)

การเชื่อมต่อของจุดสองจุดด้วยจุดหรือเครื่องหมายใด ๆ อย่างต่อเนื่องกัน เส้นมีหลายลักษณะ เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหนา เส้นบาง เส้นประ เป็นต้น

การใช้เส้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

- เป็นเส้นกรอบของรูปภาพหรือข้อความ
- สร้างกริด (Grid)
- จัดข้อมูลให้เป็นระเบียบ
- เน้นส่วนสำคัญ
- เชื่อมส่วนประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
- สร้างกราฟหรือผังข้อมูล
- สร้างลวดลายด้วยเส้นสายรูปแบบต่าง ๆ
- นำสายตาผู้ดูไปยังจุดที่ต้องการ หรือสร้างความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว
- สร้างอารมณ์หรือโน้มนำความรู้สึก

รูปทรง (Shape)

10

รูปทรงคือสิ่งที่มีความก<mark>ว้างแ</mark>ละความสู<mark>ง</mark> มี 3 <mark>แบบ</mark>คือ

- 1. รูปทรงเรขาคณิต<mark> ได้แ</mark>ก่ สามเหลี่ย<mark>ม</mark> สี่เหลี่<mark>ยม วงก</mark>ลม เป็<mark>นต้น</mark>
- 2. รูปทรงตามธรรม<mark>ชาติ</mark> เช่น ภูเขา ร<mark>ูป</mark>ร่างของค<mark>นแล</mark>ะสัตว์<mark>ต่าง ๆ</mark>
- 3. รูปทรงดัดแปลงซึ่งได้มาจากการนำรูปร่างธรรมชาติมาทำให้เรียบง่ายขึ้น

การใช้รูปร่างในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

- จัดวางข้อความอยู่ภายในกรอบที่มีรูปทรงแบบต่าง ๆ
- ใส่สีเป็นรูปทรงต่าง ๆ บนข้อความที่ต้องการเน้นหรือดึงดูดความสนใจ
- ทำรูปทรงเฉพาะขึ้นแทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ
- ตัดกรอบภาพเป็นรูปทรงที่แปลกออกไปเพื่อให้ดูน่าสนใจขึ้น

พื้นผิว (Texture)

สิ่งที่มองเห็นหรือสัมผัสได้บนผิวหน้าของงาน พื้นผิวที่ไม่เหมือนกันทำให้งานออกแบบเดียวกันดู แตกต่างกัน พื้นผิวจะเพิ่มมิติให้กับงาน และผู้ดูสามารถสัมผัสกับพื้นผิวที่นักออกแบบใช้กับงานได้

การใช้พื้นผิวในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

- เพื่อกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึก
- สร้างความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ
- ทำให้งานมีเอกลักษณ์
- ถวงสายตาด้วยถวดลายและแสงเงาของพื้นผิว
- สร้างมิติและความลึก

ช่องไฟ (Space)

พื้นที่ว่างที่อยู่ระหว่างหรือโดยรอบวัตถุ หรือตัวอักษร ช่องไฟทำให้สิ่งที่นำมาใส่ไว้ในหน้างานแยกออก จากกัน หรือดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เกิดการเน้น และเป็นจุดพักสายตา

- การใช้ช่องไฟในงานออกแบบสิ่งพิมพ์
 - ช่วยให้เรื่องราวในเลย์เอ้าท์ง่ายต่อการติดตาม
 - ช่วยให้แต่ล<mark>ะ</mark>องค์ประกอบของงานดูเสมอกัน
 - เป็นจุดพักสายตา
 - ช่วยเน้นส่วนประ<mark>กอบท</mark>ี่สำคัญ
 - ทำให้ตัวอักษรดูเด่นชัดงิ้น

ขนาด (Size)

งนาดของวัตถุทั้งใหญ่หรือเล็กเป็นส่วนประกอบกันที่ทำให้เลย์เอ้าท์มีรูปแบบขึ้นมา การจัดขนาด ส่วนประกอบต่าง ๆ ได้ดีจะทำให้เลย์เอ้าท์น่าสนใจยิ่งขึ้นและดูเป็นระเบียบขึ้น ขนาดจะทำให้เห็นความสำคัญ ของสิ่งที่ต้องการเน้น ช่วยดึงดูดความสนใจ และช่วยให้เลย์เอ้าท์ประกอบเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม การใช้ขนาดในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

- แสดงความสำคัญขององค์ประกอบ
- ดึงดูดความสนใจ เช่น ใช้ขนาดที่ต่างกันเพื่อให้เกิดการตัดกัน
- ทำให้มองเห็นองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ง่ายขึ้น
- ทำให้งานดูมีความสม่ำเสมอตลอดทั้งหน้า

ค่าความดำ (Value)

ความมืดหรือความสว่างของพื้นที่หนึ่ง ๆ ซึ่งเกิดจากการไล่ก่าระดับความสว่างหรือความมืดที่อยู่ ระหว่างขาวไปจนถึงคำ ก่าความคำนี้จะแสดงเฉดของสีต่าง ๆ เป็นเฉดของสีเทา เฉดสีเทาเหล่านี้จะมีก่าความคำ จากอ่อนที่สุดไปถึงเข้มที่สุด ก่าความคำทำให้เกิดอารมณ์ ความหม่นมัวและความลึก

การใช้ค่าความดำในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

- ทำให้สิ่งของดูมีมิติ มีความลึก และมีแสงเงา
- ทำให้รู้สึกถึงสิ่งของใดอยู่ด้าน สิ่งใดอยู่ด้านหลัง
- ทำให้ภาพรวมเป็นภาพประเภทสว่าง (High Key) หรือมืด (Low Key) ตามปริมาณค่าความดำ รวม
- ใช้เน้นส่วนสำคัญ โดยให้ค่าความคำของส่วนที่ต้องการเน้นแตกต่างกับส่วนที่อยู่โดยรอบ
- ใช้นำสายตาไปยังจุดที่ต้องการ

สี (Color)

10

องก์ประกอบของการออกแบบที่มีความสำคัญมาก เพราะสีจะมีผลด้านอารมณ์ และความรู้สึก สียังทำ ให้เกิดภาพ ดึงดูดความสนใจ และบอกความรู้สึกของสิ่งต่าง ๆ ก่อนจะเลือกใช้สีต้องพิจารณาก่อนว่าต้องการใช้ สีทำให้เกิดผลในลักษณะใด แ<mark>ล</mark>ะสีใด<mark>ที่เหม</mark>าะกั<mark>บ</mark>วัตถุ<mark>ประสง</mark>ก์นั้นๆ

NSTITUTE OF

การใช้สีในงานออกแบบสิ่ง<mark>พิมพ์</mark>

- สามารถดึงดูดสาย<mark>ตาให้</mark>เกิดความส<mark>น</mark>ใจ
- ช่วยสร้างอารมณ์ ความรู้สึก
- ช่วยคึงสายตาว่าจุคใคเป็นจุคแรกที่ต้องการให้มอง
- สามารถจัดองค์ประกอบของงานรวมกลุ่มกัน หรือจะแยกมันออกจากกันด้วยการเลือกใช้สีที่ ต่างกันไป

- ช่วยผสมผสานให้ภาพรวมมีความสมดุล
- ใช้เน้นข้อความสำคัญหรือหัวเรื่อง

ตัวอักษร (Typography)

ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบที่แตกต่างไปจากองค์ประกอบอื่น ตัวอักษรสามารถเรียงร้อยบอกเล่าเรื่องราว ให้ผู้อ่านได้โดยตรง ไม่ต้องแปลความหมายเหมือนเช่นองค์ประกอบอื่น ในขณะเดียวกันเราก็สามารถตกแต่ง ตัวอักษรโดยใช้รูปแบบ ขนาด และสีสัน มาจัดวางเป็นรูปแบบต่าง ๆ สร้างแรงดึงดูดให้สนใจและน่าติดตาม การใช้ตัวอักษรในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

- ใช้บอกกล่าวข้อความที่องค์ประกอบอื่นไม่สามารถสื่อออกมาได้
- ดึงดูดให้เกิดกวามสนใจด้วยขนาด สีสันและข้อกวามที่เร้าใจ
- จัดลำดับความสำคัญและบอกเล่ารายละเอียดโดยจัดทำหัวข้อหลัก หัวข้อรองเป็นต้น
- สามารถจัดเรียงตัวอักษรประกอบเป็นภาพ หรือรูปทรงต่าง ๆ โดยใช้แบบอักษร ขนาด และ
 สีสัน ที่ต่าง ๆ กัน
- สามารถจัดแบ่งเป็นกลุ่มก้อน จัดวางและใช้ช่องไฟ สีสันตลอดจนองค์ประกอบอื่นในการ แบ่งแยกให้เป็นระเบียบ ง่ายต่อการสื่อสาร และดูสวยงาม
- ใช้ขยายความ หรืออธิบายภาพประกอบต่าง ๆ

หลักการออกแบบ มีดังนี้

1) ความเป็นหน่วย / เอกภพ (Unity)

ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่ม ก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้น ๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักการนี้เช่นกั<mark>น การ</mark>สร้างเอกภ<mark>พในทา</mark>งปฏิบัติ<mark>มี</mark> 2 แบ<mark>บคือ</mark>

Static unity การจัดกลุ่มของ from และ shape ที่แข็ง เช่น รูปทรงเรขาคณิต จะให้ผล ทรงพลังเด็ดขาด แข็งแรก และ แน่นอน

Dynamic unity เป็นการเน้นไปทางอ่อนใหวการเคลื่อนไหว ซึ่งอยู่รูปในลักษณะ gradation or harmony or contrast อย่างใดอย่างหนึ่งให้แสดงออกมาจากงานชิ้นนั้นด้วยจะทำ ให้งานสมบูรณ์ขึ้น การจัดองค์ประกอบที่ดีนั้นควรให้ส่วนประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกกระจาย การ รวมตัวกันจะทำให้เกิดหน่วย หรือเอกภพ จะได้ส่วนประธานเป็นจุดสนใจ และมีส่วนประกอบต่างๆ ให้น่าสนใจ

2) ความสมดุล (Balance)

ความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง แบ่งออกเป็น

สมดุลแบบทั้ง 2 ข้างเหมือนกัน (Symmetrical balance) ทั้งซ้ายขวาเหมือนกัน การ สมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคงหนักแน่น ยุติธรรม เช่น งานราชการ ใบวุฒิบัตร ประกาศนียบัตร การถ่ายรูปติดบัตรเป็นต้น

สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical balance) ด้านซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกัน แต่มองดูแล้วเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา เช่น สมดุลด้วยน้ำหนักและขนาดของ รูปทรง ด้วยจุดสนใจ ด้วยจำนวนด้วยความแตกต่างของรายละเอียดด้วยก่ากวามเข้ม – จางของ สี เป็นต้น

3) การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis)

ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วนประธานในภาพ จุดรองลงมาหรือส่วนรอง ประธาน ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดปลีกย่อย ต่างๆ

หลักและวิธีในการใช้การเน้น

- เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง Contrast
- เน้นด้วยการประดับ
- เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
- เน้นด้วยการใช้สี
- เน้<mark>น</mark>ด้วยข<mark>นาด</mark>
- เน้นด้วยก<mark>ารท</mark>ำจุดรวมสาย<mark>ต</mark>า

4) เส้นแย้ง (Opposition)

()

เป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำเอาเส้นในลักษณะแนวนอนและแนวตั้งฉากมาประกอบกัน ให้เป็นเนื้อหาที่ต้องการ มีลักษณะของภาพแบบเส้นแย้งในธรรมชาติรอบๆ ตัวเรา อยู่มากมาย นับว่า เป็นรากฐานของการจัดองค์ประกอบ 5) ความกลมกลืน (Harmony)

การจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันหรือคล้ายๆ กันมาจัดภาพทำให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืน กันมี 3 แบบดังนี้

a

A. กลมกลืนในด้านประโยชน์ใช้สอย คือ ทำให้เป็นชุดเดียวกัน

B. กลมกลื่นในความหมาย เช่น การออกแบบเครื่องหมายการค้า และ โลโก้

C. กลมกลื่นในองค์ประกอบได้แก่

- กลมกลิ่นด้วยเส้น

– ทิศทาง

- กลมกลืนด้วยรูปทรง

– รูปร่าง

- กลมกลิ่นด้วยวัสดุ

– พื้นผิว

- กลมกลืนด้วยสี มักใช้โทนสีที่ใกล้กัน

- กลมกลิ่นด้วยขนาด – สัดส่วน

- กลมกลิ่นด้วยน้ำหนัก

6) จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับ เสียงเพลงอันไพเราะในด้านการออกแบบ แบ่งจังหวะ เป็น 4 แบบ คือ

ã I n

- จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกัน เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนๆ กันมาจัควาง
 เรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กคัด ลาย
 กระเบื้องปูพื้นหรือผนัง ลายผ้า เป็นต้น

 - จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่าง ต่อเนื่อง เป็นชุค เป็นช่วง ให้ความรู้สึกเป็นระบบ สม่ำเสมอ ความแน่นอน

จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกัน อย่าง
 อิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน

 จังหวะจากเล็กไปใหญ่ หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกัน มาเรียงต่อกันแต่มี ขนาดต่างกัน โดยเรียงจากเล็กไปใหญ่ หรือ จากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีความลึก มีมิติ

7) ความลึก / ระยะ (Perspective)

ให้ภาพดูสมจริง คือ ภาพวัตถุใดอยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าอยู่ใกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับ จนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลักๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับตาวัตถุอยู่ในระดับสายตา และ วัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา

8) ความขัดแย้ง (contrast)

ความขัดแย้ง หมายถึง ความไม่ลงรอยกันเข้ากันไม่ได้ ไม่ประสานสัมพันธ์กัน ของ องค์ประกอบศิลป์ ทำให้ขาดความกลมกลืน ในเรื่องรูปทรง สี ขนาดลักษณะผิวที่แตกต่างกัน ดังนั้นนัก ออกแบบที่ดี จะต้องลดความขัดแย้งดังกล่าว ให้เป็นความกลมกลืน จึงจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่า ลักษณะของความขัดแย้ง เช่น ความขัดแย้งของรูปร่าง ความขัดแย้งของขนาดต่างๆ เป็นต้น

การปรากฏตัวของหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปเป็นการรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่ฝ่าย เดียวเข้าด้วยกัน เช่น การซ้ำของน้ำหนักตำ การซ้ำของเส้นตั้ง การซ้ำของน้ำหนักเทา การซ้ำของรูปทรง ที่เหมือนกัน เป็นต้น

การซ้ำสามารถใช้ประกอบโครงสร้างสิ่งต่างๆ ให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น เช่น กราฟฟิกบนบรรจุ ภัณฑ์ ถวคลายผ้า เป็นต้น สิ่งสำคัญของการซ้ำ คือ ส่วนประกอบของการซ้ำและหลักการจัด องค์ประกอบของการซ้ำ เพื่อใช้เป็นข้อมูล ในการสร้างและต้องเข้าใจในหลักการประกอบส่วนย่อยนั้น เข้าด้วยกัน ซึ่งการซ้ำสามารถแบ่งออกเป็นทั้งหมด 8 รูปแบบ

- การเรียงลำคับ (Translation in step)
- กา<mark>รสลับซ้ำย –</mark> ขวา <mark>(</mark>Refl<mark>ection</mark> about li<mark>n</mark>e)
- การหมุน<mark>รอบจุ</mark>ค (Rotatio<mark>n</mark> about a point)
- การสลับซ้ำย ขวา และหมุ่นรอบจุด (Reflection and rotation)
- การสลับซ้ายขวา และเรียงลำดับ (Reflection and translation)
- การหมุนรอบจุด และเรียงลำดับ (Rotation and translation)
- การเรียงลำคับสลับจังหวะ (Reflection and alternate translation)
- การผสมระหว่างเรียงลำคับ สลับจังหวะและหมุนรอบจุค (Reflection, rotation and

translation)

เรียนรู้ทฤษฎีสีสำหรับงานออกแบบ (Color Theory)

ความรู้เรื่องทฤษฎีสีเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับงานออกแบบทุกชนิดและหากต้องการให้งานออกแบบดู สวยงามต้องเข้าใจเรื่องพื้นฐานของสีเพื่องานออกแบบก่อน ฉะนั้นไม่ควรมองข้ามเรื่องนี้ไป เพราะเพียงแต่การ เรียนรู้การใช้งาน Photoshop จนชำนาญเท่านั้นยังไม่สามารถสร้างสรรค์งานดี ๆ ออกมาได้หากไม่รู้จักใช้สีให้ เหมาะสม โดยเรื่องที่นำมาอธิบายเป็นทฤษฎีสีเบื้องต้นจากสีวัตถุธาตุเพื่อนำมาใช้กับงานออกแบบดังนี้

Primary Colors (สีขั้นที่ 1 แม่สีวัตถุธาตุ) สีขั้นที่ 1 คือ แม่สีเป็นสีชุดแรกที่เมื่อนำมาผสมกันจะได้สีอีก มากมายสีกลุ่มนี้ได้แก่สีเหลือง แดงและน้ำเงิน

Secondary Colors (สีขั้นที่ 2) สีขั้นที่ 2 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีขั้นที่ 1 ซึ่งจะได้สี ดังต่อไปนี้ สีส้ม สีแดง + เหลือง สีเขียว สีเหลือง + สีน้ำเงิน สีม่วง สีน้ำเงิน + แดง

Tertiary Colors (ถึขั้นที่ 3) สีขั้นที่ 3 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันระหว่างสีขั้นที่ 1 กับสีขั้นที่ 2 ซึ่งจะมี ชื่อเรียกตามกู่ที่ผสมกัน เป็นสีใหม่ขึ้นมา 6 สีดังนี้ สีเหลือง – ส้ม, แดง – ส้ม, แดง – ม่วง, น้ำเงิน – ม่วง, น้ำเงิน – เขียว และ เหลือง – เขียว

Muddy Colors

เป็นสีที่เกิดจากการผสมสีในวงจรสีทั้งหมดรวมกันในอัตราส่วนเท่ากันเกิดเป็นสีกลางหรือค่าสีเฉลี่ย จากสีทั้งหมดซึ่งจะออกสีน้ำตาลเข้ม (หากเป็นสีขาวจะเป็นสีกลางของสีแสง)

Color

แม่สีแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่เกิดจากธรรมชาติหรือการสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในวงการศิลปะ
 วงการพิมพ์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงิน

2. แม่สีแสง เป็นสีที่เกิดจากแสงสามารถเห็นได้เมื่อนำแท่งแก้วปริซึมมาส่องกับแสงแดดหรือ
 อาจหาดูได้จากสีรุ้ง สีกลุ่มนี้นำมาใช้ประโยชน์ เช่น ผลิตจอภาพโทรทัศน์ มอนิเตอร์ และใช้ในงาน
 ออกแบบเว็บไซต์หรือภาพยนตร์เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่สี แดง เขียว น้ำเงิน

วรรณะสี (Tone)

หลังจากทราบเรื่องวงจรของสีแล้วต่อไปจะมาทำความเข้าใจกับการใช้สีในวงจรเดียวกันเริ่มต้นที่ วรรณะสี แบ่งเป็นสองวรรณะ ได้แก่ วรรณะสีร้อนกับวรรณะสีเย็น โดยสามารถใช้วรรณะสีในการออกแบบให้ ได้ความรู้สึกร้อนและเย็นได้คังนี้ วรรณะสีเย็น (Cold Tone) วรรณะสีเย็นมีอยู่ 7 ชนิค ได้แก่สีเหลือง เหลืองเขียว เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง ม่วง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะได้ความรู้สึกสคชื่น เย็นสบาย เป็นต้น วรรณะสีร้อน (Warm Tone) วรรณะสีร้อน มีอยู่ 7 สี ได้แก่ม่วง ม่วงแคง แคง แคงส้ม ส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะ รัสึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน เป็นต้น

สีที่เป็นทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น สีเหลืองและม่วงจะอยู่ได้ทั้งสองวรรณะขึ้นอยู่กับสีแวดล้อม เช่น หากนำสีเหลืองไปไว้กับสีแดงและส้มก็กลายเป็นสีโทนร้อน แต่หากนำมาไว้กับสีเขียวก็จะเป็นสีโทนเย็นทันที

สิกลาง (Muddy Colors)

สีกลาง ในความหมายนี้เป็นสีที่เข้ากับสีได้ทุกสี ได้แก่ สีน้ำตาล สีขาว สีเทาและดำ สีเหล่านี้เมื่อ นำไปใช้งานลดความรุนแรงของสีอื่นและจะเสริมให้งานดูเด่นยิ่งขึ้น

เทคนิคการใช้สีในวงจรสี การใช้สีในวงจรสีมีหลายวิธีนอกจากการใช้วรรณะสีแล้ว ยังมีเทคนิคการใช้สี แบบอื่นที่น่าสนใจอีก ดังนี้

การใช้สีที่ใกล้เกียงกัน (Analog Colors) สีใกล้เกียงในวงจรสี เป็นสีที่อยู่ติดกันในช่วง 3 สี ซึ่งอาจจะใช้ ถึง 5 แต่ต้องใช้สีนั้นในปริมาณเล็กน้อย เช่นเมื่อเลือกใช้สีม่วงก็จะเลือกสีในโทนเดียวกัน ได้แก่ สีม่วงแดง กับ น้ำเงินม่วง เป็นต้น

การใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors) เป็นคู่สีต้องห้ามแต่ถ้าใช้ให้ถูกวิธีจะทำให้งานดูโคคเค่น ทันที สมมติว่าเลือกใช้สีแคงกับสีเขียว ก็ให้ใช้วิธีที่แนะนำคังนี้

1. เลือกสีแรก (สมมติเป็นสีแคง) ในปริมาณมากกว่า 80% ของพื้นที่ แต่สีที่สอง (สมมติเป็นสี เขียว) ต้องใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า 20%

2. ผสมหรือใส่สีกลางลงในงานที่ใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อลดความรุนแรงของสี

่ 3. ผสมสีกู่ตร<mark>ง</mark>ข้าม<mark>ลงไป</mark>ลดทอนคว<mark>ามเข้มข้</mark>นของกั<mark>น</mark>และกั<mark>น</mark>

การใช้สีใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้าม (Split Complementary) เป็นการใช้สีที่หลีกเลี่ยงการใช้สีคู่ตรงข้าม โดยตรง เทคนิคนี้ทำให้งานดูนุ่มนวล<mark>ขึ้นมี</mark>ลูกเล่นสร้างจุดสนใจได้ดี สังเกตจากภาพตัวอย่างด้านล่างสีม่วงที่มี พื้นที่น้อยแต่กลับดูโดดเด่นขึ้นมาได้

การใช้โครงสีสามเหลี่ยมในวงจรลี (Triad Colors) เทคนิคการใช้โครงสร้างสีสามเหลี่ยม คือ ให้วาค สามเหลี่ยมขึ้นมาแล้วใช้สีที่อยู่บนโครงรูปสามเหลี่ยม เทคนิคนี้สีที่ได้จะดูสนุกสนานและหลากหลายกว่าแบบ อื่น ในทุกวงจรสีสามารถใช้สีกลางได้ เทคนิคการใช้สีในวงจรที่นำมาอธิบาย สามารถรวมสีกลางเข้าไปใช้ได้ ด้วยเนื่องจากสีกลางเป็นสีที่เข้าได้กับทุกสีและอาจแทรกสีนอกโครงการสีมาใช้ได้ การใช้สีเดียว (Mono Tone) เทคนิคสีเดียวเป็นอีกเทคนิคที่นิยม การใช้จะอาศัยค่าความอ่อนแก่ของสี แทนการใช้ค่าสีอื่น ส่วนมากจะนำสีที่เลือกมาผสมกับสีกลางให้ได้ค่าที่ต้องการ

ขบวนการทำงานออกแบบกราฟิก (Graphic Design Workflow)

1. วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ใข (Program Analysis)

จุดเริ่มต้นของงานออกแบบคือ มีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไข โจทย์ที่ว่านั้นมีความ ยากง่ายต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์ที่ถูกต้อง การวิเคราะห์หลัก ๆ สำหรับโจทย์งานกราฟิกมักจะเป็นดังนี้

What จะทำงานอะไร? กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องด้นในการออกแบบที่ เราจะต้องรู้ก่อนว่า จะกำหนดให้งานของเราบอกอะไร (Inform) เช่น เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ บอก ทฤษฎี หรือหลักการ เพื่อความบันเทิงเป็นต้น

Where งานจะนำไปใช้ที่ไหน? เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วย ร้านด้าแหล่งวัยรุ่น คงต้องมีสีสันฉูดฉาดสะดุดตามากกว่าร้านแถวสีลม ซึ่งสถานที่ในเขตคนทำงาน ซึ่ง มีอายุมากขึ้น

Who ใครคือคนที่มาใช้งาน? หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญ ที่สุดในการวิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมายอาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิด และรูปลักษณ์ของงานออกแบบได้เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ เราต้องออกแบบโดยใช้สี จำนวนไม่มากไม่ฉูดฉาด และต้องใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ รวมถึงจัดวางอย่างเรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้ใน วัยอื่น ๆ

How แล้วจะทำงานชิ้นนี้อย่างไร? การคิดวิเคราะห์ในขั้นสุดท้ายนี้อาจจะยากสักหน่อย แต่เป็น การคิดที่รวบรวมการวิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมุดกลั่นออกมาเป็นแนวทาง

สร้างแนวคิดหลักในการอ<mark>อกแบ</mark>บให้ได้ (Conceptual Design)

งานที่ดีต้องมีแนวความกิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่างานที่ไม่มีแนวความกิดจะเป็นงาน ที่ไม่ดีเสมอไป งานบางงานไม่ได้มีแนวความกิด แต่เป็นงานออกแบบทีตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การ ออกแบบ (Design Criteria) ที่มีอยู่ก็เป็นงานที่ดีได้เช่นกัน เพียงแต่ถ้าเราถองเอางานที่ดีมาวางเทียบกัน 2 ชิ้น เราอาจจะไม่รู้สึกถึงความแตกต่างอะไรมากมายนักในตอนแรก แต่เมื่อเรารู้ว่า งานชิ้นที่หนึ่งมี แนวความกิดที่ดี ในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มี งานชิ้นที่มีแนวความกิดจะดูมีคุณก่าสูงขึ้นจนเราเกิด ความรู้สึกแตกต่าง

3. ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

การศึกษากรณีตัวอย่างเป็นการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ ออกแบบในงานของเรา สำหรับผมการทำกรณีศึกษานับเป็นเรื่องสำคัญมากทีเดียวในงานออกแบบ เพราะเปรียบเสมือนตัวชี้แนะหนทางในการออกแบบหรือแก้ไขปัญหาของเราได้ แต่จงระวังว่าอย่าไป ติดกับรูปแบบที่ชื่นชอบมากเพราะ อาจจะทำให้เราติดกับกรอบความกิด ติดกับภาพที่เห็นจนบางกรั้งไม่ สามารถสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ ออกมาได้ ซึ่งการติดรูปแบบหรือภาพมากเกินไปนี้เอง มันจะซึมซับมาสู่ งานของเรา จนกลายเป็นการตบแบบหรือลอกแบบชาวบ้านมานั่นเอง

4. ออกแบบร่าง (Preliminary Design)

การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญที่หลายคนมักมองข้าม การออกแบบร่างคือ การออกแบบร่าง เอาแนวความคิดที่เรามีออกมาตีความเป็นแบบซึ่งส่วนใหญ่เวลาทำงานเรามักจะสเก็ต งานด้วยมือ ออกมาเป็นแบบร่างก่อน (สเก็ตด้วยมือไม่ได้สวยอะไรมาก ให้เราเข้าใจคนเดียว หรือเพื่อนที่ร่วมงาน กับเราเข้าใจก็พอ) เพราะการสเก็ตจากมือคือการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในสมองของเรา สิ่งที่เป็นนามธรรมให้ ออกมาเป็นรูปธรรม ความคิดออกมาจากสมองกลายเป็นสิ่งที่เห็นได้ จับต้องได้บนกระดาษ แล้วจับไอ้นี่ ที่เราสเก็ต หรือแบบร่างนั่นแหละ ไปทำต่อ โดยนำไปออกแบบในโปรแกรมที่ตนถนัด ไม่ว่าจะเป็น Photoshop, Illustrator หรือFreehand ฯลฯ ซึ่งก็แล้วแต่คนออกแบบแต่ละคน

5. ออกแบบจริง (Design)

ออกแบบจริงจากแบบร่างที่มีอยู่ จากแบบร่างทั้งหมดที่เรากัดเลือกแล้ว คราวนี้แหละที่เราต้อง เลือกเอามาออกแบบในโปรแกรมที่เราถนัด ซึ่งขั้นตอนนี้คงจะไม่บอกว่าทำอย่างไรเพราะเป็นเรื่อง ต่อไปที่ให้ได้ศึกษากัน

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นายอดิศร เตชะพานิชวิทยา

วัน เดือน ปีเกิด

19 สิงหาคม 2535

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา ประถมศึกษาตอนต้น-ปลาย พ.ศ. 2547 โรงเรียนจินดาศึกษา ระดับมัธยมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น-ปลาย พ.ศ. 2553 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน ระดับอุคมศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2556 สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

10

- ไม่มี -