



การออกแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอจุดเด่นของพื้นที่เช่าภายในศูนย์การค้า
เกตเวย์เอกมัย

Animation design for presenting the highlights of the leased space at the
Gateway Ekamai department store

นาย อัครวิทย์ ทรัพย์วิทยาภักดิ์

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอจุดเด่นของพื้นที่เช่าภายในศูนย์การค้าเกตเวย์เอกมัย

พ.ศ. 2558

Animation design for presenting the highlights of the leased space at the Gateway Ekamai
department store. A.D. 2015

นาย อัครวิทย์ ทรัพย์วิทย์วัฒน์

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(ดร. กิตติมา เมฆาปัญญากิจ)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ นุชนารถ พงษ์พานิช)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ชาศรี ทองวรรณ)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอจุดเด่นของพื้นที่เช่าภายใน ศูนย์การค้าเกตเวย์เอกมัย พ.ศ. 2558 Animation design for presenting the highlights of the leased space at the Gateway Ekamai department store. A.D. 2015
ผู้เขียน	นายอัครวิทย์ ทรัพย์วิทยาภักดิ์
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชาติรี ทองวรรณ
พนักงานที่ปรึกษา	นางสาว มณฑนา กิจเฟื่องฟู
ชื่อบริษัท	บริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เซต จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ศูนย์การค้า

บทสรุป

เนื่องจากทางศูนย์การค้า Gateway Ekamai ได้เปิดตัวมาระยะเวลาหนึ่งแล้ว และ เพิ่งมีการ Relaunch ครั้งใหญ่ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงของศูนย์การค้าใหม่หมดทุกชั้น มีการเพิ่มจุดเด่นภายใน ศูนย์การค้ามากขึ้น ทางทีมงานจึงอยากจะให้จัดทำการนำเสนอจุดเด่นต่างๆภายในศูนย์การค้าในแต่ละชั้น ออกมาในรูปแบบโปรแกรมFlash ซึ่งง่ายต่อการนำเสนอลูกค้าในปัจจุบัน เพราะเห็นภาพได้มากกว่าเดิมและสะดวกมากขึ้น ทำให้ทราบถึงจุดเด่นต่างๆของ Gateway Ekamai ได้ง่าย

จากการดำเนินงานโครงการข้างเข้าได้ผลิตผลงานได้แก่สื่อนำเสนอจุดเด่นภายใน ศูนย์การค้า โดยได้ผ่านการพิจารณาจากพนักงานที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษา ว่าชิ้นงานดังกล่าว สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการใช้งานได้จริง อีกทั้งข้าพเจ้ายังได้ข้อคิดจากการทำงาน ว่าควรให้ความสำคัญกับการนำเสนอสิ่งต่างๆให้ทางลูกค้าได้เห็นชัดเจนและสะดวกสบายขึ้นเพื่อที่จะสะดวก ในการตัดสินใจแลดูใจลูกค้าให้เข้าร่วมงานกับทางศูนย์การค้า Gateway Ekamai

กิตติกรรมประกาศ

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท ทิพย์พัฒน์ นั้น ได้รับความกรุณาและการดูแลจากบุคลากรหลายๆท่านได้เรียนรู้การทำงานจริงได้รับความรู้ต่างๆมากมายและได้รับการให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี ทำให้การปฏิบัติงานครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ นางสาว มัณฑนา กิจเฟื่องฟู และพี่ๆในบริษัททุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือทุกครั้งที่เกิดข้อสงสัยระหว่างสหกิจศึกษา รวมถึงตอบข้อสงสัยต่างๆอย่างกระจ่าง พร้อมทั้งแนะนำเทคนิคในการทำงาน ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริง ขอขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ก

กิตติกรรมประกาศ

ข

สารบัญ

ค

สารบัญตาราง

ง

สารบัญภาพ

จ

บทที่

1. บทนำ

1

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ

2

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

3

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

3

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

3

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

4

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

4

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

4

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

4

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

5

2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

5

2.2 ทฤษฎีทางศิลปะ

7

2.3 พื้นฐานการออกแบบ

17

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	20
3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน	20
3.2 รายละเอียดโครงการ	20
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	21
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	23
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	23
4.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล	36
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	36
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	37
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	37
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	38
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	38
เอกสารอ้างอิง	39
ภาคผนวก	
ก. กราฟิกดีไซน์	42
ข. การตลาดและอีเว้นท์	44
ค. สื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์	46
ประวัติผู้วิจัย	47

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 แผนงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

20



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 สถานที่ตั้งของ บริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เขต จำกัด (สาขาเอกมัย)	1
1.2 รูปแบบการจัดองค์กรของบริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เขต จำกัด (สาขาเอกมัย)	3
2.1.1 รูปโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	5
2.1.2 รูปโปรแกรม Adobe Flash CS6	6
2.1.3 รูปโปรแกรม Adobe Illustrator CS6	7
4.1 ภาพกรอบพื้นหลังที่จะใช้เป็นแบล็กกราวของชิ้นงาน	25
4.2 ตัวอย่างหน้าตาการออกแบบมาสคอต	26
4.3 ตัวอย่างชุดของมาสคอต	26
4.4 มาสคอตที่เสร็จสมบูรณ์	27
4.5 รูปชิ้นงานหน้าแรก	28
4.6 รูปชิ้นงานหน้าเลือกชั้น	28
4.7 รูปหน้าตัวอย่างชั้น G	29
4.8 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น G	29
4.9 รูปหน้าตัวอย่างชั้น M	30
4.10 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น M	30
4.11 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 1	31
4.12 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 1	31
4.13 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 2	32
4.14 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 2	32
4.15 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 3	33
4.16 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 3	33

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.17 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 4	34
4.18 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 4	34
4.19 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 5	35
4.20 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 5	35
5.1 ภาพผลงานที่เสร็จแล้ว	37

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เซต จำกัด (สาขาเอกมัย)

ที่ตั้งของสถานประกอบการ : ศูนย์การค้าเกตเวย์ เอกมัย 982/22 ถนนสุขุมวิท

แขวงพระโขนง เขต คลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์ : 02 108 2754

Website : www.gatewayekamai.com



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้งบริษัท บริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เซต จำกัด (สาขาเอกมัย)

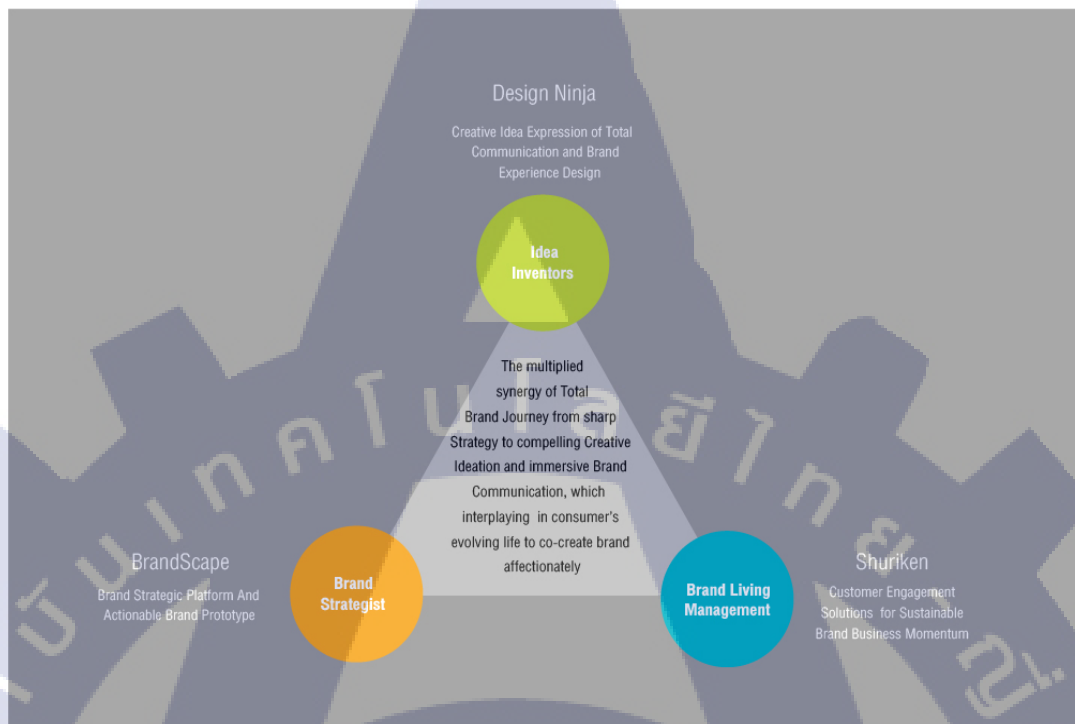
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ทิพย์พัฒน์ สาขา Gateway Ekamai เป็นบริษัทที่เป็นเจ้าของศูนย์การค้า Gateway Ekamai ซึ่งอยู่ในเครือของ TCC Group กลุ่มไทยเจริญคอร์ปอเรชั่น หรือ TCC Group เป็นกลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่กลุ่มหนึ่งของคนไทย ซึ่งได้ก่อกำเนิดขึ้นจากพื้นฐานความตั้งใจของ คุณเจริญและ คุณหญิงวรรณ สิริวัฒนภักดี ที่มีความมุ่งมั่นต้องการเห็นธุรกิจของคนไทยแข็งแกร่ง เป็นที่เชื่อมั่น และสามารถก้าวสู่การแข่งขันได้ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ TCC Group เริ่มจากกิจการขนาดเล็กเมื่อปีพุทธศักราช 2503 มีการขยายตัวและพัฒนาจนเป็นกลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่ ในปัจจุบันประกอบด้วยสายธุรกิจ ที่สำคัญ 5 สาย คือ สายธุรกิจเครื่องคั้ม สายธุรกิจสังฆาริมทรัพย์ สายธุรกิจอุตสาหกรรมการค้า สายธุรกิจประกันและการเงิน รวมถึง สายธุรกิจเกษตรและอุตสาหกรรมเกษตร TCC Group มีความตั้งใจอย่างแน่วแน่ ที่จะช่วยเหลือสังคมในรูปแบบต่างๆทั้งในนามบริษัทและในนามมูลนิธิสิริวัฒนภักดีของผู้ก่อตั้ง มีการบริจาค และให้การสนับสนุนมูลนิธิและโครงการสาธารณะประโยชน์ต่างๆแทบทุกด้าน เช่น ด้านการทุนบำรุงศาสนา ด้านการส่งเสริมและให้ทุนการศึกษา การบริจาค ช่วยเหลือโรงพยาบาล รวมถึงการสร้าง โรงพยาบาลสถาบันโรคไตภูมิราชนครินทร์ ที่เริ่มเปิดให้บริการกับประชาชน ไปเมื่อวันที่ 3 กันยายน 2555 ที่ผ่านมา และยังสนับสนุนโครงการด้านสาธารณสุขของประเทศหลายโครงการ ตลอดจนการส่งเสริมการกีฬา ดนตรีและศิลปวัฒนธรรมหลายแขนง มีการให้ความช่วยเหลือผู้ที่ประสบภัยธรรมชาติต่างๆ และยังมีการบริจาคผ้าห่มด้านภัยหนาวทั้งสิ้นกว่าหนึ่งล้านผืนให้กับผู้ยากไร้ TCC Group ประกอบด้วยพนักงานในกลุ่มประมาณ 6 หมื่นคน มุ่งที่จะพัฒนาต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อการพัฒนาบุคลากร การบริหารจัดการ และ ประสิทธิภาพการผลิต ควบคู่กับการพัฒนาสิ่งแวดล้อมและช่วยเหลือสังคมอย่างต่อเนื่อง

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.3 บริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เซต จำกัด (สาขาเอกมัย)

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน : นักศึกษาฝึกงานด้าน Event และ แพลนศิลป์
หน้าที่ : ฐานงาน event ที่ได้รับมอบหมาย และออกแบบสื่อโฆษณา

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นางสาว มณฑนา กิจเพื่องฟู
ตำแหน่ง : เจ้าหน้าที่แผนกโฆษณาและประชาสัมพันธ์

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 4 เดือน นับตั้งแต่วันที่ 2 มิ.ย. 2558 - 30 ก.ย. 2558

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากในแต่ละชั้นของศูนย์การค้าเกตเวย์เอกมัย จะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันออกไปลูกค้าที่สนใจจะมาเช่าพื้นที่หรือลงทุนกับทางศูนย์การค้า จะต้องเข้ามาดูพื้นที่เอง ว่ามีจุดเด่นอะไร ควรลงชั้นไหน จึงทำให้เกิดความคิดที่จะทำตัวนำเสนอจุดเด่นแต่ละชั้น ที่จะสามารถส่งให้ลูกค้าดูเพื่อช่วยในการตัดสินใจได้ในระดับหนึ่ง

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อนำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์ใช้จริงอย่างถูกต้อง
2. เพื่อเรียนรู้ถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่ควรนำเสนอให้ลูกค้าได้รับรู้
3. เพื่อเรียนรู้วิธีการทำงานอย่างมีหลักการ

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. นักศึกษาจะสามารถนำความรู้ที่ได้ ไปใช้งานได้จริงในอนาคต
2. นักศึกษาจะสามารถวิเคราะห์ และตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้อย่างดี

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. Brief หมายถึง บรรยายสรุป ซึ่งจะเกิดขึ้นก่อนเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งจะเกิดขึ้นหรือก่อนใครจะเริ่มทำอะไรต่อไป
2. Assign คือ การมอบหมายงาน ซึ่งทางพี่เลี้ยงจะมอบหมายงานให้ทำ ไม่ว่าจะเป็นการดูแลงานEvent และออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ต่างๆ ภายในศูนย์การค้า

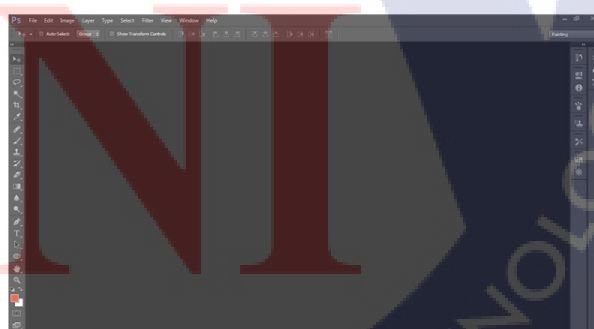
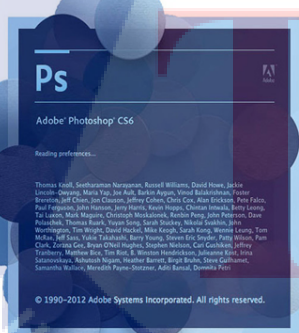
บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.1.1 Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม **Adobe Photoshop** เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบกราฟิกเพื่อนำไปใช้ร่วมกับงานในด้านต่างๆ เช่น งานกราฟิกที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท งานกราฟิกบนเว็บไซต์และการตกแต่งภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นโปรแกรมที่มีผู้นิยมนำมาใช้ในการออกแบบ และตกแต่งภาพถ่ายกันมากที่สุด **Adobe Photoshop** เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพและ การตกแต่งภาพที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงสุดในปัจจุบันเนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้กับงานสิ่งพิมพ์ นิตยสาร งานมัลติมีเดีย และสร้างกราฟิกสำหรับเว็บที่นับวัน กำลังพัฒนาไปอย่างไ้ไปหยุดยั้ง และถึงแม้ว่า **Photoshop** จะเป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพสูง แต่การใช้งานกลับไม่ยาก อย่างที่หลายคนคิด เราสามารถเรียนรู้การใช้งานในโปรแกรม **Photoshop** ได้อย่างรวดเร็ว แม้ว่าเราจะมีพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ไม่มากนักก็ตาม



ภาพที่ 2.1.1 รูปโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

2.1.2 Adobe flash CS6

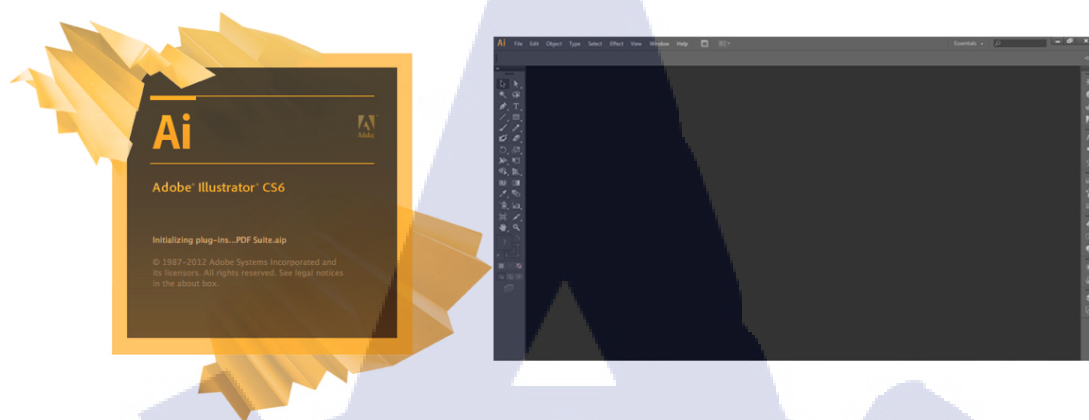
โปรแกรม **Adobe flash** เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว หรือการออกคำตั้งอย่างง่าย เช่น การสร้างเงื่อนไขว้ว่า เมื่อกดปุ่มแล้วจะมีบางสิ่งเกิดขึ้น มีการเคลื่อนไหวที่สวยงาม มีการทำงานไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย ซึ่งสามารถกระทำได้โดยง่าย



ภาพที่ 2.1.2 รูปโปรแกรม Adobe Flash CS6

2.1.3 Adobe Illustrator CS6

โปรแกรม **Adobe Illustrator** เป็นโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการออกแบบกราฟิก โดยที่โปรแกรมนี้มักจะนำไปใช้สำหรับการวาดภาพ หรือการออกแบบสัญลักษณ์ เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานด้วยระบบ **Vector** ซึ่งเป็นการสร้างภาพกราฟิกจากการคำนวณของโปรแกรม โดยไม่จำเป็นต้องกำหนดความละเอียดของภาพทำให้รูปภาพที่วาดจากโปรแกรมนี้มีความคมชัดสวยงาม และยังสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้หลายครั้ง โดยที่คุณภาพของภาพยังคงเดิม



ภาพที่ 2.1.3 รูปโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

2.2 ทฤษฎีทางศิลปะ

2.2.1 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ (Composition)

องค์ประกอบศิลป์ คือ การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ คัดแปลง สร้างสรรค์จัดรวมเข้าด้วยกันตามสัดส่วน รูปร่าง รูปทรง ตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม รวมไปถึงการสื่อเรื่องราว วัตถุประสงค์ ความหมายโดยคำนึงถึงปัจจัยในการออกแบบ ดังนี้

1. เอกภาพ
2. ความสมดุล
3. การเน้นให้เกิดจุดเด่น
4. เส้นแย้ง
5. ความกลมกลืน
6. จังหวะ
7. ความลึก / ระยะ
8. ความขัดแย้ง

9. การซ้ำ

2.2.1.1 ความเป็นหน่วย / เอกภาพ

ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักการนี้เช่นกัน การสร้างเอกภาพในทางปฏิบัติมี 2 แบบคือ

1. Static unity การจัดกลุ่มของ form และ shape ที่แข็ง เช่น รูปทรงเรขาคณิต จะส่งผลให้ทรงเรขาคณิตมีพลัง เด็ดขาด แข็งแรง และ แน่นนอน
2. Dynamic unity เป็นการเน้นไปทางอ่อนไหวการเคลื่อนไหว ซึ่งอยู่ในรูปแบบลักษณะ gradation or harmony or contrast อย่างใดอย่างหนึ่งให้แสดงออกมาจากงานชิ้นนั้นด้วยจะทำให้งานสมบูรณ์ขึ้น การจัดองค์ประกอบที่ดีนั้นควรให้ส่วนประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกกระจาย การรวมตัวกันจะทำให้เกิดหน่วย หรือเอกภาพ จะได้ส่วนประฐานเป็นจุดสนใจ และมีส่วนประกอบต่างๆ ให้น่าสนใจ

2.2.1.2 ความสมดุล

ความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง แบ่งออกเป็น

1. สมดุลแบบทั้ง 2 ข้างเหมือนกัน (Symmetrical balance) ทั้งซ้ายขวาเหมือนกัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคงหนักแน่น ยุติธรรม เช่น งานราชการ โบสถ์บิณฑ์ ประกาศนียบัตร การถ่ายรูปติดบัตร เป็นต้น
2. สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical balance) ด้านซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันแต่มองดูแล้วเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา เช่น สมดุลด้วยน้ำหนักและขนาดของรูปทรง ด้วยจุดสนใจ ด้วยจำนวนด้วยความแตกต่างของรายละเอียดด้วยค่าความเข้ม – จางของสี เป็นต้น

2.2.1.3 การเน้นให้เกิดจุดเด่น

ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วนประฐานในภาพ จุดรองลงมาหรือส่วนรองประฐาน ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดปลีกย่อย ต่างๆ หลักและวิธีในการใช้การเน้น

1. เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง Contrast
2. เน้นด้วยการประดับ

3. เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
4. เน้นด้วยการใช้สี
5. เน้นด้วยขนาด
6. เน้นด้วยการทำจุดรวมสายตา

2.2.1.4 เส้นแย้ง

เป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำเอาเส้นในลักษณะแนวนอนและแนวตั้งจากมาประกอบกันให้เป็นเนื้อหาที่ต้องการ มีลักษณะของภาพแบบเส้นแย้งในธรรมชาติรอบๆ ตัวเรา อยู่มากมาย นับว่าเป็นรากฐานของการจัดองค์ประกอบ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุก ตื่นเต้น น่าสนใจ ลดความเรียบ น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย ใจ แต่ชวนมอง

2.2.1.5 ความกลมกลืน

การจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันหรือคล้ายๆกันมาจัดภาพทำให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืนกันมี 3 แบบดังนี้

1. กลมกลืนในด้านประโยชน์ใช้สอย คือ ทำให้เป็นชุดเดียวกัน
2. กลมกลืนในความหมาย เช่น การออกแบบเครื่องหมายการค้า และ โลโก้
3. กลมกลืนในองค์ประกอบได้แก่
4. กลมกลืนด้วยเส้น – ทิศทาง
5. กลมกลืนด้วยวัสดุ – พื้นผิว
6. กลมกลืนด้วยขนาด – สัดส่วน
7. กลมกลืนด้วยรูปทรง – รูปร่าง
8. กลมกลืนด้วยสี

9. กลมกลืนด้วยน้ำหนัก

2.2.1.6 จังหวะ

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับเสียงเพลงอันไพเราะ ในด้านการออกแบบ แบ่งจังหวะ เป็น 4 แบบคือ

1. จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกันเป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนกันมาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กดัด ลายกระเบื้องปูพื้น หรือ ผ้ามัดย้อมลายซ้ำ เป็นต้น
2. จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง เป็นชุด เป็นช่วง ให้ความรู้สึกเป็นระบบ สม่าเสมอ ความแน่นอน
3. จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างอิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน
4. จังหวะจากเล็กไปใหญ่ หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกัน มาเรียงต่อกัน แต่มีขนาดต่างกัน โดยเรียงจากเล็กไปใหญ่ หรือ จากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีความลึก มีมิติ

2.2.1.7 ความลึก / ระยะ

ให้ภาพดูสมจริง คือ ภาพวัตถุใดอยู่ใกล้จะใหญ่ถ้าอยู่ไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับ จนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลักๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับตา วัตถุอยู่ในระดับสายตา และวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา

2.2.1.8 ความขัดแย้ง

ความขัดแย้ง หมายถึง ความไม่ลงรอยกัน เข้ากันไม่ได้ ไม่ประสานสัมพันธ์กันขององค์ประกอบศิลป์ ทำให้ขาดความกลมกลืน ในเรื่องรูปทรง สี ขนาดลักษณะผิวที่แตกต่างกัน ดังนั้นนักออกแบบที่ดี จะต้องลดความขัดแย้งดังกล่าว ให้เป็นความกลมกลืน จึงจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่า ลักษณะของความขัดแย้ง เช่น ความขัดแย้งของรูปร่าง ความขัดแย้งของขนาดต่างๆ เป็นต้น

2.2.1.9 การซ้ำ

คือการปรากฏตัวของหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปเป็นการรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่ฝ่ายเดียวเข้าด้วยกัน เช่น การซ้ำของน้ำหนักคำ การซ้ำของเส้นตั้ง การซ้ำของน้ำหนักเทา การซ้ำของรูปทรงที่เหมือนกัน เป็นต้น

การซ้ำสามารถใช้ประกอบโครงสร้างสิ่งต่างๆ ให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น เช่น กราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ลวดลายผ้า เป็นต้น สิ่งสำคัญของการซ้ำ คือ ส่วนประกอบของการซ้ำและหลักการจัดองค์ประกอบของการซ้ำ เพื่อใช้เป็นข้อมูล ในการสร้างและต้องเข้าใจในหลักการประกอบส่วนย่อยนั้นเข้าด้วยกัน ซึ่งการซ้ำสามารถแบ่งออกเป็นทั้งหมด 8 รูปแบบดังนี้

1. การเรียงลำดับ (Translation in step)
2. การสลับซ้าย – ขวา (Reflection about line)
3. การหมุนรอบจุด (Rotation about a point)
4. การสลับซ้าย – ขวา และหมุนรอบจุด (Reflection and rotation)
5. การสลับซ้ายขวา และเรียงลำดับ (Reflection and translation)
6. การหมุนรอบจุด และเรียงลำดับ (Rotation and translation)
7. การเรียงลำดับสลับจังหวะ (Reflection and alternate translation)
8. การผสมระหว่างเรียงลำดับสลับจังหวะและหมุนรอบจุด (Reflection, rotation and translation)

2.2.2 ทฤษฎีสี (Color Theory)

2.2.2.1 ความหมายของสี

สี (Color) หมายถึงลักษณะแสงสว่างปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็นสีขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น นอกจากนี้สีแต่ละสียังเป็นสื่อเร้าให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ให้แตกต่างกันอีกด้วย

ดังนั้นสีจึงเป็นปรากฏการณ์ทางการมองเห็นโดยมีกำลังส่องสว่างของแสงที่ไปกระทบมวลวัตถุแล้วสะท้อนเข้าประสาทสัมผัสที่เรตินาในดวงตาเรา และสมองแปลงสภาพการรับรู้ เกิดความ

เข้าใจตามที่ตกลงกันของมนุษย์ นอกจากนี้แต่ละสียังมีอิทธิพลในทางจิตวิทยาเป็นสื่อเร้าให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ของมนุษย์ เพราะการที่สมองทำการแปลและรับรู้สีของแต่ละสีของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันไปบ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้ของคนๆ นั้นที่เคยเห็นสีมาก่อนหรืออาจมีสาเหตุมาจากความบกพร่องของสายตาในการรับคลื่นแสงเช่น คนตาบอดสี

2.2.2.2 ความสำคัญของสี

สำหรับการออกแบบทางการพิมพ์ สีจะช่วยสร้างอารมณ์ แยกแยะวัตถุ และช่วยบอกข้อมูลต่างๆ ได้ เช่น การใช้สีต่างๆ ที่ดูร้อนแรง จะให้ความรู้สึกดึงดูดน่าสนใจ การพิมพ์ข้อความสีแดงเพื่อให้บอกเป็นคำเตือน ให้ระวัง เป็นต้น ดังนั้นสีจึงช่วยเพิ่มพูนความสำคัญให้กับงานออกแบบและผลิตภัณฑ์สิ่งพิมพ์ ดังต่อไปนี้

1. ดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านหรือผู้ที่ดู การดึงดูดความสนใจผู้อ่านนับเป็นวัตถุประสงค์หลักของการใช้สีในการออกแบบทางการพิมพ์ การใช้สีที่ให้เกิดความแตกต่างเป็นหลักการอันแรกที่จะใช้ดึงดูดความสนใจได้ แต่จะต้องใช้กับองค์ประกอบสำคัญที่สุดที่ต้องการเน้น และจัดวางอย่างเหมาะสม
2. สร้างบรรยากาศที่พึงพอใจ โดยต้องเลือกใช้สีตามหลักการออกแบบ เช่น ความสมดุล ความกลมกลืน ความแตกต่าง และจังหวะ เป็นต้น การที่ทำให้องค์ประกอบศิลป์มีการเคลื่อนไหว เช่น การใช้สีส้มและสีน้ำเงินอยู่ด้วยกันจะดูกลมกลืน แต่การใช้สีที่ผิดพลาดอาจจะทำให้แย่กว่าการไม่ใช้สีเลยก็ได้
3. ช่วยให้จดจำได้ง่าย การอธิบายบางสิ่งบางอย่างในเนื้อหา บางครั้งอาจใช้สีประกอบในการอ้างอิงถึง เนื่องจากสีสามารถที่ช่วยนักออกแบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารได้ดีและ ผู้รับสารสามารถจำข้อมูลข่าวสารนั้นได้ง่ายขึ้น เช่น นักโฆษณา มักใช้สีที่ผู้อื่นมองเห็นได้ง่าย เช่น สีเหลืองหรือสีแดง และการใช้สีนั้นซ้ำทุกครั้งก็จะเป็นการสร้างสื่อสัญลักษณ์ประจำให้กับสินค้านั้นได้ นอกจากนี้ยังเป็นการบ่งบอกว่าสีส่วนไหนที่ควรจะอ่านก่อนหลัง
4. สร้างความสัมพันธ์หรือความรู้สึกตามสถานการณ์จริง โดยธรรมชาติมนุษย์มักจะนึกถึงต่างๆ ให้เกี่ยวข้องกับสถานะของสิ่งของต่าง ๆ ที่มีสีนั้น เช่น เนื้อสดที่ดีคงจะมีสีแดง ถ้าปรากฏเป็นสีเขียวเรียกว่าเนื้อชิ้นนั้นไม่สด การพิมพ์ภาพดังกล่าวเป็นภาพสีก็จะเพิ่มความรู้สึกตาม สถานะความเป็นจริงได้ ให้ความสมจริงจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้บ่งบอกความรู้สึกร้อนหรือเย็น ความเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ได้อีกด้วย

2.2.2.3 การใช้สีตามหลักการออกแบบ

ในการออกแบบงานพิมพ์สีต่าง ๆ ที่เลือกนำมาใช้อยู่ด้วยกันควรจะประสานกันได้ดี เพื่อให้ผู้มองเห็นโดยทั่วไปไม่รู้สึกขัดสายตาและความคิด แต่การที่จะสามารถเลือกสีต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้นั้น ไม่มีกฎตายตัวเพียงต้องอาศัยประสบการณ์ และความเข้าใจรสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย และควรคำนึงถึงความเหมาะสมด้วย โดยปกติการใช้สีในการออกแบบกราฟิกนั้นสามารถพิจารณาเลือกใช้ได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การใช้สีตามหลักการออกแบบโดยที่สีต่างๆ ซึ่งเลือกมาใช้อยู่ด้วยกันมาการผสมผสานกันได้ดี และการใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกถึงผู้มองให้คล้อยตามเจตนารมณ์ของผู้ออกแบบ ซึ่งการกำหนดสีสำหรับงานพิมพ์จะต้องไม่ทำให้เกิดปัญหาตามขั้นตอนต่างๆ ในกระบวนการพิมพ์ และเมื่อพิมพ์ออกมาแล้วจะต้องสามารถสื่อความหมายถึง ผู้อ่านตามความต้องการได้ ดังนั้นการเลือกใช้สีก็มีหลักการเช่นเดียวกับการจัดวางองค์ประกอบ ก็คือ การใช้สีกลมกลืน (Color harmony) การใช้สีแตกต่างหรือสีตัดกัน (Color contrast) และ การใช้สีสมดุล (Color balance)

2.2.2.3.1 การใช้สีกลมกลืน

สำหรับการใช้สีในการออกแบบเพื่อให้เกิดความกลมกลืนก็คือการพิจารณาความสัมพันธ์ของสีต่างๆที่จะเลือกนำมาใช้ว่ามีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกันโดยไม่มีสีใดโดดเด่นแยกจากสีอื่นๆ การใช้สีกลมกลืนมีหลายวิธีดังนี้

1. การใช้สีสันเดียว (Monochromatic scheme) เป็นการใช้สีแต่เพียงสีเดียวในการออกแบบ หลักการนี้เป็นพื้นฐานที่ง่ายที่สุดในการสร้างความกลมกลืน การใช้สีสันเดี่ยวนี้อาจทำได้หลายลักษณะ เช่น

- 1.1 การใช้สีแท้ที่มีความสว่างสีและความอิ่มตัวสีที่ค่าเดียว แต่อาจมีการใช้สีขาวหรือสีดำช่วย เช่น การพิมพ์ตัวอักษรหรือภาพสีดำ หรือเจาะขาวบนพื้นหลังสีแท้สีใดสีหนึ่ง การพิมพ์ตัวอักษรหรือภาพด้วยสีแท้บนพื้นหลังสีดำหรือสีขาว เป็นต้น

- 1.2 การใช้สีแท้สีเดียวแต่เปลี่ยนความสว่างและความอิ่มตัวสีให้แตกต่างกันหลายระดับ โดยการผสมสีขาว สีเทา หรือสีดำ ซึ่งมีความกลมกลืนด้วยสีสันของตัวเองนี้ จะให้ความกลมกลืนได้มากที่สุด แต่ขณะเดียวกันก็อาจจะทำให้น่าเบื่อได้ง่ายเช่นกัน นักออกแบบอาจใช้วิธีอื่น ๆ ช่วยให้งานออกแบบน่าสนใจมากขึ้น

2.2.2.3.2 การใช้สีใกล้เคียงกัน

เป็นการสร้างความกลมกลืนโดยเลือกใช้สีที่คล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกัน การเลือกสีใกล้เคียงกันอาจเลือกจากสีที่อยู่เรียงติดกันในแถบสีสเปกตรัม หรือเลือกจากวงล้อสีที่ใช้ในงานศิลปะ ซึ่งหากพิจารณาวงล้อสีตามทฤษฎี และการผสมสีทางเนื้อสีของศิลปะ สีที่เรียงติดกันเป็นสีใกล้เคียงกัน เช่น สีเหลืองส้ม สีเหลือง และ สีเหลืองเขียว ทั้งสามสีมีสีหนึ่งที่ร่วมกันอยู่ คือสีเหลือง ทำให้เมื่อนำมาใช้ร่วมกันแล้วดูกลมกลืนกัน ถ้าใช้สีส้มและสีเขียวเพิ่มเข้าไป สีทั้งห้าสีนั้นเรียงต่อกันซึ่งถือว่าเป็นสีใกล้เคียงกัน แม้ว่าสีส้มและสีเขียวจะมีสีเหลืองเป็นสีร่วมกันเช่นกัน แต่ถ้าพิจารณาให้ดีแล้วสีส้มจะมีสีแดงเป็นส่วนผสมที่มากกว่าสีเหลืองส้ม และสีแดงเป็นสีคู่ตรงข้ามของสีเขียว อาจทำให้สีในกลุ่มนี้มีความกลมกลืนน้อยลงดังนั้นการเลือกใช้สีใกล้เคียงกันไม่ควรเลือกสีที่เรียง ติดกันมากเกินไป ใน 3 ของจำนวนสีที่แสดงในวงล้อสีเช่น วงล้อสีที่ใช้นี้มี 12 สี นั่นคือ สีใกล้เคียงกันที่น่าจะนำมาใช้ได้ไม่ควรเกิน 4 สี หากใช้มากกว่านี้ความกลมกลืนของสีอาจแปรเปลี่ยนเป็นความแตกต่างก็ได้

1. การใช้สีวรรณะเดียวกัน (Tone harmony scheme) ในวงล้อสี จะสามารถแบ่งสีได้เป็น 2 วรรณะ คือวรรณะร้อน (Warm tone) ซึ่งเป็นสีที่เน้นหนักไปทางสีแดง ได้แก่ สีม่วงแดง สีแดง สีส้มแดง สีส้ม สีส้มเหลือง และวรรณะเย็น (Cool tone) ซึ่งเป็นสีที่เน้นหนักไปทางสีน้ำเงิน ได้แก่ สีเขียวอ่อน สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีน้ำเงินม่วง ส่วนสีส้มเหลืองและสีม่วงเป็นสีกลางที่จะอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ ทั้งนี้ขึ้นกับสีอื่นซึ่งจะนำมาใช้รวมกันการเลือกใช้สีที่อยู่ในกลุ่มวรรณะเดียวกัน จะให้ความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกันกลมกลืนกัน แต่ผลงานของการออกแบบถ้าจัดไป ก็อาจจะสร้างความขัดแย้งในบางจุดที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้งานออกแบบน่าดูยิ่งขึ้น การใช้สีแตกต่างเป็นการใช้สีต่างกันเพื่อให้ตัดกัน ทำให้งานออกแบบน่าสนใจ ตื่นเต้น ความแรงของการตัดกันจะขึ้นกับความแตกต่างของสีที่เลือกใช้ การทำให้สีแตกต่าง สามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

2. การใช้สีคู่ตรงข้าม (complementary contrast) สีคู่ตรงข้ามเป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงล้อสี เช่น สีเขียวเป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีแดง สีที่ตรงข้ามกันมาอยู่ด้วยกันจะให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ สีคู่ตรงข้ามที่เป็นสีปฐมภูมิกับสีทุติยภูมิจะตัดกันรุนแรงกว่าสีคู่ตรงข้ามที่เป็นสีตติยภูมิ เช่น สีแดงกับสีเขียวจะตัดกันรุนแรงกว่าสีส้มแดงกับสีเขียวน้ำเงิน สำหรับสีที่อยู่ใน

ทิศทางตรงกันข้ามในวงล้อสี มี 6 คู่ ได้แก่

- เหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วง
- สีแดงตรงกันข้ามกับสีเขียว
- สีน้ำเงินตรงกันข้ามกับสีส้ม
- สีเขียวเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วงแดง

- สีส้มเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วงน้ำเงิน
- สีส้มแดงตรงกันข้ามกับสีเขียวน้ำเงิน

ตรงกันข้าม หรือ “สีคู่ปฏิกัมภ์” นี้จะมีความขัดแย้งกันอย่างรุนแรง ถ้านำมาใช้เข้าด้วยกัน ผู้ดูจะเกิดความรู้สึกขัดแย้งและไม่น่าสนใจ ผู้ออกแบบจึงควรหลีกเลี่ยงการนำสีตรงกันข้ามมาใช้ด้วยกันในลักษณะตรง ๆ ตัวอย่างเช่น ไม่ควรใส่เสื้อสีแดง และนุ่งกระโปรงสีเขียว เป็นต้น แต่ในทางตรงข้ามถ้าผู้ออกแบบนำสีตรงกันข้ามมาใช้ด้วยกันอย่างมีระบบและหลักการแล้ว การใช้สีตรงกันข้ามนั้นกลับจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่า และน่าสนใจยิ่งกว่าการใช้คู่ประกอบอื่นๆ เพราะการใช้สีแตกต่างกันนั้นต้องคำนึงถึงการใช้สีตัดกันที่กลมกลืน (harmony of contrast) ในสายตาผู้ดูด้วย สีคู่ตรงข้ามที่มีความอึดตัวสูงมาอยู่ด้วยกันอาจทำให้ดูขัดแย้งกันเกินไป ดังนั้น การใช้สีที่ตัดกันแล้วทำให้ดูกลมกลืนได้นั้นมีหลายวิธี

2.2.2.3.3 การใช้สีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (near or split complementary contrast)

ถ้าการใช้สีตรงข้ามเพื่อให้เกิดความแตกต่างนั้นจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกันเกินไป อาจเอื้อมมาใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้ามซึ่งอาจจะให้ผลเป็นที่น่าพอใจขึ้น เช่น สีม่วงเป็นสีคู่ตรงข้ามแท้กับสีเหลือง อาจจะเลือกใช้น้ำเงินม่วงหรือแดงมาใช้คู่กับสีเหลืองเพื่อให้ดูแตกต่างกันแทนสีม่วงได้

2.2.2.3.4 การใช้ความสว่างสีต่างกัน (value contrast) สีที่มีความสว่างสีที่ใกล้เคียงกันมาอยู่ใกล้กัน จะทำให้มองดูแล้วรวมตัวกันในการรับรู้สีเป็นกลุ่มเดียวกัน แต่ถ้าเป็นสีที่มีความสว่างสีต่างกันมาอยู่ใกล้ สีของภาพที่มองเห็นจะผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของความสว่างสีที่อยู่ข้างเคียง

2.2.2.3.5 การใช้สีที่มีวรรณะต่างกัน (tone contrast) เป็นการใช้สีทั้งสองวรรณะเข้าด้วยกันในภาพ สีที่อยู่ในวรรณะต่างกัน เช่น สีแดง เป็นสีในวรรณะร้อน และสีน้ำเงินเป็นสีในวรรณะเย็น เมื่อนำมาใช้ด้วยกันจะรู้สึกตัดกัน โดยทั่วไปสีวรรณะร้อนเป็นสีที่ให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้นเร้าใจ โดดเด่น และหนัก มักใช้เป็นส่วนของภาพที่ต้องการเน้น ขณะที่สีวรรณะเย็นเป็นสีที่ให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลาย สงบ ใกล้เคียง และเบา มักจะใช้เป็นส่วนของพื้นหลัง

2.2.2.3.6 การใช้สีแบบแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียส (simultaneous contrast)

สีแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียสเกิดขึ้นจากการนำสีที่แตกต่างกันมาอยู่ใกล้กัน สีที่มองเห็นจะผิดเพี้ยนจากที่เป็นจริงด้วยอิทธิพลของสีซึ่งอยู่ข้างเคียง ทั้งนี้เพราะเมื่อตามองสีใดสีหนึ่งจะกระตุ้นให้

มองเห็นสีคู่ตรงข้ามของสีนั้นด้วย จึงมีผลให้สีนั้นไปรวมกับสีข้างเคียงที่มองเห็น เช่นเมื่อวางสีเทา กลางสีแดง จะเห็นสีเทาที่อยู่ตรงกลางเพี้ยนไปทางสีเขียว และเมื่อวางสีเทากลางสีเขียวจะเห็นสีเทา ที่อยู่ตรงกลางนั้นเพี้ยนไปทางสีแดง จะเห็นได้ว่าความแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียสนี้เป็นความแตกต่างของสีที่ถูกเปรียบเทียบกับสีสิ่งแวดล้อม โดยมีเซล ยูจิน เซฟเรล นักเคมีชาวฝรั่งเศสเป็นผู้ค้นพบคนแรกซึ่งเขาค้นพบเมื่อนำผ้าที่ย้อมด้วยสารสีเดียวกันไปวางใกล้กลุ่มผ้าสีต่างกันจะมองเห็นสีต่างกัน เขาจึงศึกษาปรากฏการณ์นี้ต่อไปจนสามารถสรุปเป็น “กฎของเซฟเรล” เกี่ยวกับความแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียสที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบได้ ดังนี้

- สีต่าง ๆ ที่มองเห็นจะขึ้นกับอิทธิพลของสีอื่นซึ่งอยู่ข้างเคียง
- สีที่มีความสว่างสีสูงหรือสีอ่อนจะดูเด่นเมื่ออยู่กับสีขาว
- สีที่มีความสว่างสีต่ำหรือสีคล้ำจะดูเด่นเมื่ออยู่กับสีดำ
- สีคล้ำบนพื้นหลังสีอ่อนจะยิ่งดูมีสีคล้ำกว่าหรือมีความสว่างสีต่ำกว่า สีคล้ำบน

พื้นหลังสีคล้ำด้วยกัน

- สีอ่อนบนพื้นหลังสีคล้ำจะยิ่งดูมีสีอ่อนกว่าหรือความสว่างสีสูงกว่าบนพื้นหลังสีอ่อนด้วยกัน

- สีที่มองเห็นจะได้รับอิทธิพลจากสีที่อยู่ข้างเคียง โดยจะมองเห็นสีเพี้ยนไปทางสีคู่ตรงข้ามของสีที่อยู่ข้างเคียงนั้น

- สีคู่ตรงข้ามที่วางข้างกัน จะมองเห็นแต่ละสีมีความอิ่มตัวสีสูงกว่าสีนั้นวางอยู่โดดๆ แยกกัน

- สีคล้ำที่วางบนพื้นหลังสีคล้ำซึ่งไม่มีสีคู่ตรงข้ามกัน จะดูอ่อนกว่าสีคล้ำที่วางบนพื้นหลังสีคล้ำซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามกัน

- สีอ่อนที่วางบนพื้นหลังสีอ่อนซึ่งไม่ใช่สีคู่ตรงข้ามกัน จะดูอ่อนกว่าสีอ่อนที่วางบนพื้นหลังสีอ่อนกว่าซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามกัน

- เมื่อใช้สีสดใสหรือสีที่มีความอิ่มตัวสีสูงกับสีหม่นที่มีความอิ่มตัวสีต่ำ คู่สีซึ่งให้ความแตกต่างกันมากที่สุดคือ คู่สีซึ่งเป็นคู่ตรงข้ามกัน

- สีอ่อนบนพื้นหลังสีอ่อนที่ไม่ใช่สีคู่ตรงข้ามกันจะดูเข้มขึ้น เมื่อมีแถบสีเส้นสีดำหรือสีคู่ตรงข้ามล้อมรอบ

- สีคล้ำบนพื้นหลังสีคล้ำที่ไม่ใช่สีคู่ตรงข้ามกันจะดูสดใสขึ้น เมื่อมีแถบเส้นสีขาวหรือสีอ่อนล้อมรอบ

3. การใช้สีสมดุลการใช้สีให้เกิดความสมดุลในสายตา อาจทำได้ง่ายๆ โดยการแบ่งพื้นที่เป็น 2 ส่วน คือ ซ้าย-ขวา หรือบน-ล่าง เมื่อใช้สีใดในด้านหนึ่งก็ให้ใช้สีนั้นในอีกด้านตรงข้ามกันด้วย การใช้สีที่ให้มองดูแล้วสมดุลยังมีหลายวิธีดังนี้

3.1 การใช้สีสามเส้า (triad balance) สีสามเส้า หมายถึง สี 3 สีซึ่งอยู่ในวงล้อสี โดยมีตำแหน่งห่างกันเท่าๆ กัน ในการออกแบบวิธีนี้ต้องใช้สี 3 สีอยู่ด้วยกัน สีสามเส้าในวงล้อสีจะให้กลุ่มสีที่สมดุลที่สุด

3.2 การใช้ปริมาณพื้นที่สมดุลกับความสว่างสี (quantitation balance) ในการใช้สีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไป สัดส่วนปริมาณพื้นที่ของสีที่ใช้กับความสว่างสีของสีนั้นจะมีผลต่อความสมดุลในการมองเห็น คือ สีที่มีความสว่างสูงกว่าจะต้องมีปริมาณพื้นที่น้อยกว่าสีที่มีความสว่างต่ำกว่า เพื่อให้ดูว่ามีพื้นที่สมดุล เช่น สีเหลืองมีความสว่างสีสูงกว่าสีน้ำเงินประมาณ 3 เท่า เมื่อนำสองสีนี้มาใช้ให้เกิดสมดุลแล้ว ควรใช้พื้นที่ของสีเหลืองให้น้อยกว่าสีน้ำเงินประมาณ 3 เท่า สำหรับสีแดงกับสีเขียวเป็นสีที่ให้ ความสว่างประมาณเท่าๆ กัน เมื่อนำสองสีมาผู้ใช้ให้เกิดสมดุล พื้นที่ของสีแดงก็ควรจะมีประมาณเท่าๆ กับของสีเขียว

2.3 พื้นฐานการออกแบบ

2.3.1 องค์ประกอบการออกแบบ

องค์ประกอบการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐาน ในการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทงานประยุกต์ศิลป์ ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

1. จุด (Point, Dot) จุด เป็นทัศนธาตุ พื้นฐานในการออกแบบทุกแขนง อาจเกิดจากการกดการแต้ม หรือเกิดจากธรรมชาติ จุดเมื่อนำมาสร้างสรรค์ และวางในตำแหน่งที่เหมาะสมแล้วจะทำให้เกิด องค์ประกอบอื่นๆ ขององค์ประกอบศิลป์ตามมา ลักษณะของจุดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.1 จุดที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติ ได้แก่ จุดในส่วนของพืช เช่น ใบ ดอก ผล ลำต้น จุดในลายของสัตว์ เช่น แมว เสือ กวาง ผีเสื้อ เป็นต้น

1.2 จุดที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ด้วยวิธีการกด แด้ม จิ้ม ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน วัสดุปลายแหลม หรือเครื่องมืออื่นๆ

2. เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุ ที่อาจเกิดจากจุดมาต่อกัน หรือการขูดการขีด เส้นแบ่งตามลักษณะใหญ่ได้ 5 ชนิด ได้แก่

2.1 เส้นตรง (Straight Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

- เส้นตรงแนวตั้ง (ตั้ง) ให้ความรู้สึก มั่นคง แข็งแรง สง่างาม เป็นระเบียบ
- เส้นตรงแนวระนาบ, ระดับ (แนวนอน) ให้ความรู้สึก ราบเรียบ สงบ นิ่ง
- เส้นตรงแนวเฉียง (เส้นทแยง) ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน เคลื่อนไหว

2.2 เส้นโค้ง (Curve Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

- เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึก อ่อนโยน อ่อนช้อย นุ่มนวล
- เส้นโค้งอิสระ ให้ความรู้สึก เจริญก้าวหน้า เดิมโต งดงาม
- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึก มีพลังหมุน รุนแรง มินึงง คลื่นคลายขยายตัวต่อไป

2.3 เส้นคด (Winding Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง นุ่มนวล

2.4 เส้นสลับฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

2.5 เส้นประหรือเส้นจุดไข่ปลา (Jagged Lines) ให้ความรู้สึก ไม่ราบเรียบ ไม่ราบรื่น ขวนขวานน่าติดตาม

3. รูปร่าง-รูปทรง (Shape – Form) รูปร่าง-รูปทรงเป็นทัศนธาตุที่เกิดจากการนำเส้นลักษณะต่างๆ มาประกอบกัน รูปร่างมีลักษณะ 2 มิติ คือ ประกอบด้วยส่วนกว้างและส่วนยาว ส่วนรูปทรงมีลักษณะ 3 มิติ ประกอบด้วยส่วนกว้าง ส่วนยาว และส่วนหนาหรือลึก รูปร่าง- รูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

3.1 รูปร่าง - รูปทรงธรรมชาติ หมายถึงรูปร่าง-รูปทรงที่ถ่ายทอดรูปแบบมาจากธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ พืช แร่ธาตุ เป็นต้น มนุษย์นำมาดัดแปลง ต่อเติม ตัดทอน สร้างสรรค์เป็นงานทัศนศิลป์

3.2 รูปร่าง- รูปทรงเรขาคณิต เป็นรูปร่าง-รูปทรงที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ได้หลากหลายรูปแบบ มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี วงกลม เป็นต้น

3.3 รูปร่าง- รูปทรงอิสระเป็นรูปร่าง- รูปทรงที่มนุษย์ดัดแปลง ตัดทอน เพิ่มเติม มาจากรูปร่าง- รูปทรงธรรมชาติและรูปร่าง- รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ เปลวไฟ คลื่น น้ำไหล ก้อนเมฆ เป็นต้น ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา มนุษย์นำมาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตามความรู้สึกหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

4. สี ตามความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเรา ให้เห็นเป็น สี ขาว แดง ดำ เขียว เหลือง เป็นต้น ส่วนนักวิชาการทางทฤษฎีสีได้ให้คำจำกัดความว่า สีคือคลื่นหรือความเข้มของแสงที่มากระทบตาเรา ทำให้เรามองเห็นสีได้สีเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น หลังจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วทำให้เรามองเห็นสีต่างๆซึ่งเป็นปรากฏการณ์จากธรรมชาติ แหล่งกำเนิดแสงจะเป็นจากดวงอาทิตย์หรือไฟฟ้า สีแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ คือ

4.1 สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) สีที่มีอยู่ในตัวตนของวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตนั้นๆได้แก่ จากพืช สัตว์ แร่ธาตุ เป็นต้น เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้จากปฏิกิริยาทางเคมี

4.2 สีที่เป็นแสง (Spectrum) เป็นสีที่เกิดจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วเกิดการดูดซับ การสะท้อน หรือการหักเหของแสง เช่น แสงรุ้ง 7 สี เกิดจากแสงส่องกระทบละอองน้ำในอากาศ แล้วเกิดการหักเหของแสง ทำให้เรามองเห็น 7 สี ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง

5. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง ช่องว่างหรือที่ว่างทั้งในรูปและนอกรูป สำหรับงานจิตรกรรม บริเวณว่างมี 2 มิติ (บริเวณว่างลวงตา) งานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม บริเวณว่างมี 3 มิติ บริเวณว่างแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

5.1 บริเวณว่าง ปิด – เปิด

5.2 บริเวณว่าง รูปและพื้น

6. ลวดลาย (Pattern) เป็นส่วนประกอบที่ปรากฏแก่สายตา มีลักษณะคล้ายกับพื้นผิว ลวดลายมีการออกแบบในการจัดวาง ตามลักษณะของงานนั้น ให้สวยงามเหมาะสม แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทได้แก่

6.1 ลวดลายจากธรรมชาติ มนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ มาสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยการ เลียนแบบ ตัดทอน เพิ่มเติม ให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง

6.2 ลวดลายจากรูปร่าง – รูปทรงเรขาคณิต เป็นลวดลายที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น ได้แก่ รูปวงกลม วงรี และรูปเหลี่ยมต่างๆ เป็นต้น มาใช้ในงานออกแบบ ตามความคิดสร้างสรรค์

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

3.1.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
เรียนรู้การทำงานและสิ่งต่างๆในองค์กร				
ศึกษาเอกสารและข้อมูลงานในแผนก				
ทำงานต่างๆที่ได้รับมอบหมาย				
ออกแบบโปสเตอร์หรือสื่อในงานEvent				
ศึกษาและรวบรวมข้อมูลของโครงการ				
เริ่มการทำโครงการ				
รวบรวมข้อมูลทำรายงาน				
จัดทำรูปเล่มรายงาน				
ตรวจสอบแก้ไขข้อมูลรายงานและโครงการ				

3.2 รายละเอียดโครงการ

3.2.1 รายละเอียดของโครงการที่ได้รับมอบหมาย

จัดทำเป็นสื่อการนำเสนอจุดเด่นต่างๆแต่ละชั้นภายในศูนย์การค้า ออกมาในรูปแบบของ Flash โดยเนื้อหาภายในชั้นงานก็จะมีการบอกถึงจุดเด่นต่างๆของทุกชั้น ซึ่งมีทั้งหมด 7 ชั้น แต่ละชั้นก็จะมีจุดเด่นและจุดขายที่แตกต่างกันออกไป ทางพี่เลี้ยงจึงมีความต้องการที่จะนำมารวบรวมไว้เป็นชั้นงานชั้นงานเดียว เพื่อง่ายต่อการนำเสนอต่อลูกค้าในภายหลัง

3.2.2 อธิบายถึงจุดเด่นต่างๆแต่ละชั้นแก่ลูกค้า

ศูนย์การค้าเกตเวย์เอกมัยมีจุดเด่นในแต่ละชั้นที่แตกต่างกันออกไป ก็คือ ชั้น G จุดเด่นที่สำคัญของชั้นก็คือ ร้านค้าที่ขายอาหาร ซึ่งสามารถซื้อได้ง่ายเพราะใช้เงินสด ไม่ต้องแลกบัตรหรือคูปอง สามารถเลือกรับประทานได้ทั้ง ทานทันทีหรือสั่งกลับบ้าน และก็ยังมีMax valu ที่เปิดตลอด 24ชม.อีกด้วย ,ชั้น M เป็นร้านอาหารสไตล์ญี่ปุ่นทั้งชั้น มีลานกิจกรรมขนาดใหญ่ และยังเป็นจุดเชื่อม BTS อีกด้วย, ชั้น 1 เป็นชั้นที่รวบรวมเกี่ยวกับเรื่องความสวยความงาม เช่น วุฒิสักดิ์คลินิก Watson Boots , ชั้น 2 เป็นชั้นที่มีเอกลักษณ์ เพราะมีการปูพื้นไม้ทั้งชั้นและชั้นมีชื่อเรียกว่า URBANO เป็นเกี่ยวกับเสื้อผ้าแฟชั่นทั้งชั้น , ชั้น 3 เป็นชั้นที่รวบรวมธนาคารมาไว้ในชั้นเดียวกัน และ ยังมี บริการจากผู้ให้บริการโทรศัพท์อีกด้วย, ชั้น 4 เป็นชั้นที่มีลานรับประทานอาหาร เครื่องเล่นสำหรับเด็ก และ สื่อการเรียนการสอนเป็นจำนวนมาก ,ชั้น 5 เป็นชั้นที่มี เมืองหิมะที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นั่นคือ Snow town ที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กในช่วงอายุ 8-16 ปี

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บและรวบรวมข้อมูลเอกลักษณ์และจุดเด่นต่างๆของแต่ละชั้น ภายในศูนย์การค้า ที่จะนำมาเป็นข้อมูลใช้ในการปรับปรุงข้อมูลในชิ้นงานให้สมบูรณ์ เพื่อนำเสนอแก่ลูกค้าในต่อไป

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติโครงการพัฒนาและออกแบบสื่อเพื่อนำเสนอจุดเด่นในแต่ละชั้น ภายในศูนย์การค้า แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูล
2. วางแผน
3. ออกแบบและจัดทำ

3.3.1 เก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจุดเด่นแต่ละชั้นเก็บรวบรวมข้อมูลจุดเด่นภายในศูนย์การค้าว่าแต่ละชั้นมีจุดเด่นเป็นอะไร

2. เก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มลูกค้ารวบรวมข้อมูลกลุ่มลูกค้า ว่าแต่ละชั้นให้ความสำคัญกับลูกค้ากลุ่มไหน

3.3.2 วางแผน

วางแผนจากข้อมูลที่ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลมา ออกแบบรูปทรงโดยรวมคร่าวๆ ควรจัดวางตำแหน่งยังไร รูปทรงแบบไหน

3.3.3 ออกแบบ พัฒนาและปรับปรุง

ทำการออกแบบตามที่ได้วางแผนไว้ เพื่อจะได้รู้ว่าต้องมีการปรับปรุงแก้ไขในส่วนใดบ้าง ควรปรับเปลี่ยนในส่วนใดหรือไม่ ผลงานออกมาตรงตามความต้องการที่ได้ตั้งไว้ไหม มี 4 ขั้นตอน

1. ออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบ การวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆมีความสำคัญมาก ถ้าวางผิดตำแหน่งอาจสื่อความหมายไม่ได้ตามที่ต้องการ จึงควรมีการวางแผนก่อนว่าจะต้องการสื่อความหมายในทิศทางไหน จะได้ออกแบบการวางองค์ประกอบได้ง่าย

2. ทำแบบร่างจัดทำแบบร่างตามที่ได้ออกแบบไว้ก่อนหน้านี้ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop CS6 เพื่อดำเนินขั้นตอนอื่นๆต่อไป ทำตามที่ได้ออกแบบไว้ก่อนหน้านี้เพื่อดูจุดต่างๆในผลงานว่าเหมาะสมแล้วหรือไม่ และนำไปแก้ไขต่อไป

3. ปรับแต่งแสงและเงาของภาพทำการปรับแต่งแสงและเงาของรูปตามความต้องการใน Adobe Photoshop CS6 ทำให้รูปภาพดูมีมิติน่าสนใจ ตรวจสอบภาพว่าสามารถนำมาใช้ได้หรือไม่ ถ้าไม่ได้ก็จะได้ไป ถ่ายใหม่ได้ทันที

4. จัดทำตามที่ได้วางแผนไว้จัดทำ นำภาพที่ปรับแต่งแล้ว มาวางตามแบบร่างที่ได้ทำไว้ ปรับแต่งให้สวยงาม พร้อมทั้งแก้ไขจุดที่ผิดพลาด

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

โครงการที่ทำคือ สื่อการนำเสนอจุดเด่นแต่ละชั้นภายในศูนย์การค้า Gateway Ekamai บริษัท ทิพพัฒน์ อาร์เขต จำกัด เพื่อเสนอให้ลูกค้าทราบถึงลักษณะเด่นของแต่ละชั้น

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ผลการดำเนินงาน

4.1.1.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานในครั้งนี้ถือว่าราบรื่นไปได้ด้วยดีไม่มีอุปสรรคใดๆทำให้งานเสร็จในระยะเวลาที่ได้ตั้งไว้ก่อนจะเริ่มงาน ตัวชิ้นงานได้มีการตรวจสอบจากทางพนักงานที่ปรึกษาแล้วทั้งนี้การดำเนินโครงการทั้งหมดได้รับความร่วมมือรวมไปถึงคำปรึกษาจากพนักงานที่ปรึกษาและพี่ๆคนอื่นๆในบริษัททำให้งานเป็นไปได้อย่างดี การหาความรู้เพิ่มเติมรวมไปถึงทักษะและเทคนิคที่ได้เรียนรู้มาจากสถาบันทำให้การทำงานราบรื่นขึ้น ทั้งหมดนี้เลยทำให้โครงการลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยมีผลงานดังนี้

1. ผลงานในปัจจุบัน การนำเสนอสิ่งต่างๆต้องมีความสะดวกสบายในการรับชม หรือรับฟังข้อมูลได้ง่าย จึงเลือกใช้ การเปลี่ยนจากรูปภาพเป็นรูปแบบไฟล์ที่สามารถพกพาไปได้สะดวกด้วยแฟรชไดรฟ์เพียงอันเดียวก็สามารถนำเสนอจุดเด่นของศูนย์การค้าแก่ลูกค้าได้ทุกเมื่อ

4.1.2 ปัญหาที่พบ

1. ปัญหาในการออกแบบเป็นปัญหาที่เสียเวลาไปพอสมควร เพราะทางศูนย์การค้า มีการปรับปรุงใหม่ทำให้มีข้อมูลใหม่ๆเข้ามาเพิ่มเติมจุดที่เราได้ออกแบบไปแล้วทำให้ต้องมีการปรับปรุงแก้ไขอย่างมาก
2. ปัญหาการลงสีเพราะทางศูนย์การค้า Gateway Ekamai มีสีประจำศูนย์อยู่แล้วนั่นก็คือ สี ส้มกับสีชมพู ทำให้การเลือกใช้ที่จะนำมาเป็นองค์ประกอบทำได้ยากพอสมควร
3. ปัญหาจากข้อมูลที่ไม่แน่นอนโดยปกติทุกชั้นก็จะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งโดยส่วนใหญ่จุดเด่นแต่ละชั้นก็จะมาจาก ร้านค้าและกลุ่มลูกค้า ที่จะแตกต่างกันออกไปในแต่ละชั้น ซึ่งร้านค้าแต่ละร้านก็จะขึ้นอยู่กับลูกค้าว่ามีความสนใจในร้านค้านี้มากเพียงใด และมันก็อาจจะไม่ใช่จุดเด่นจริงๆของแต่ละชั้น
4. ปัญหาจากการที่มีการปรับเปลี่ยนข้อมูลใหม่เพราะว่าบางจุดของแต่ละชั้นก็ยังมีร้านค้าที่ยังไม่ได้เปิดตัวมาใหม่ ซึ่งเมื่อเปิดตัวแล้วก็อาจจะกลายเป็นจุดเด่นที่ต้องเพิ่มเข้ามา

4.1.3 งานนำเสนอจุดเด่นแต่ละชั้น

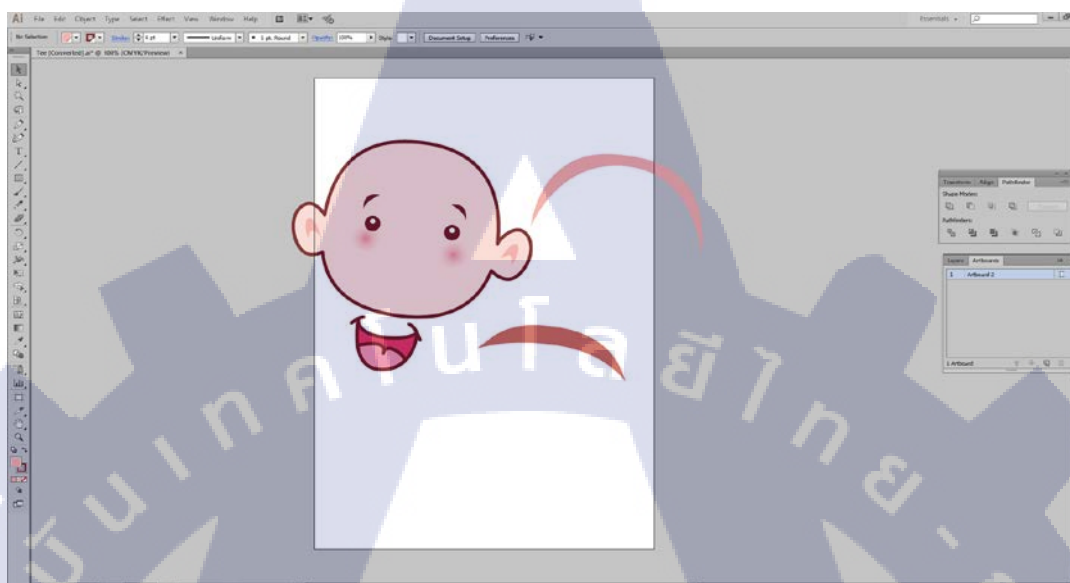
1. ออกแบบชั้นงานวางแผนออกแบบชั้นงานโดยตอนแรกก็วาดโครงร่างออกมาในกระดาษ ออกมาคร่าวๆ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบทำงานต่อไป

1.1 หารูปภาพและสื่อต่างๆเพื่อใช้ในการทำโครงงาน

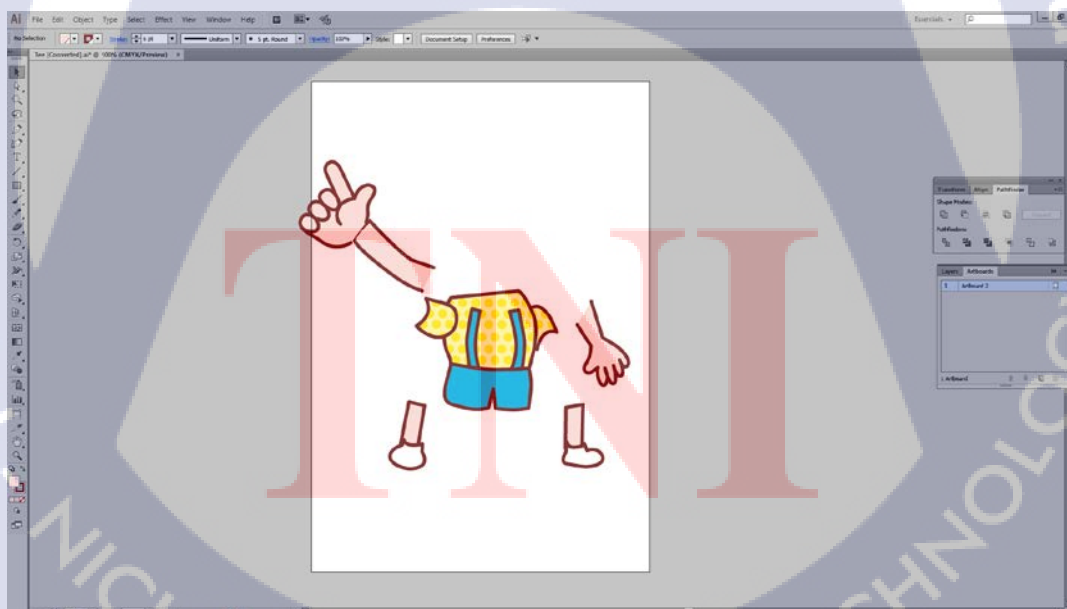


ภาพที่ 4.1 กรอบพื้นหลังและภาพศูนย์การค้าที่จะใช้ในงานชิ้นนี้

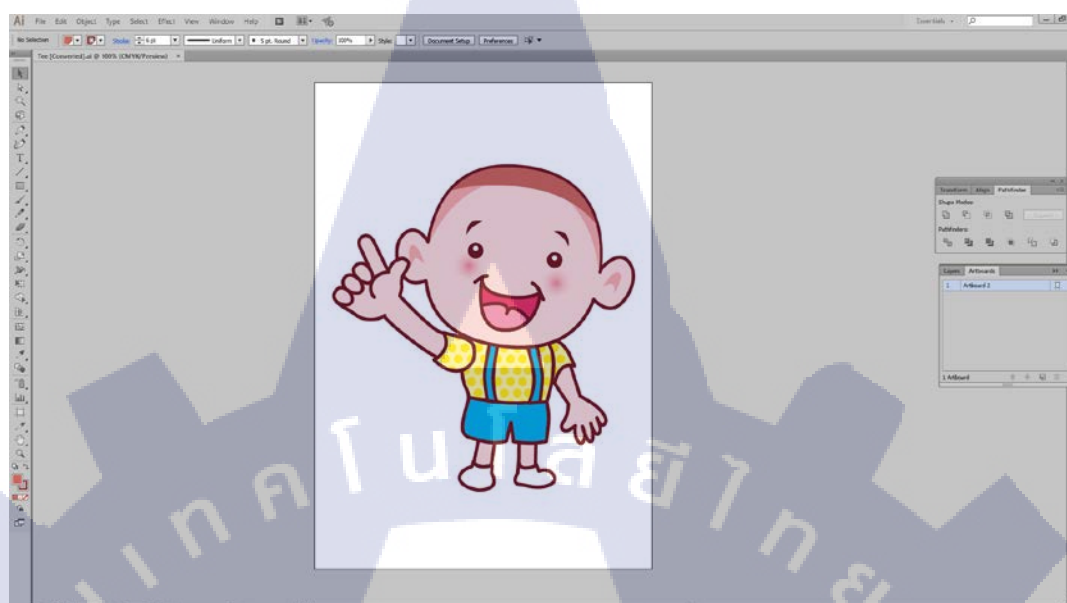
2. ออกแบบมาสคอตโดยมาสคอตที่จะออกแบบเป็นตัวละครที่ใช้ในการนำเสนอชิ้นงานในครั้งนี้



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างหน้าตาการออกแบบมาสคอต



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างชุดของมาสคอต

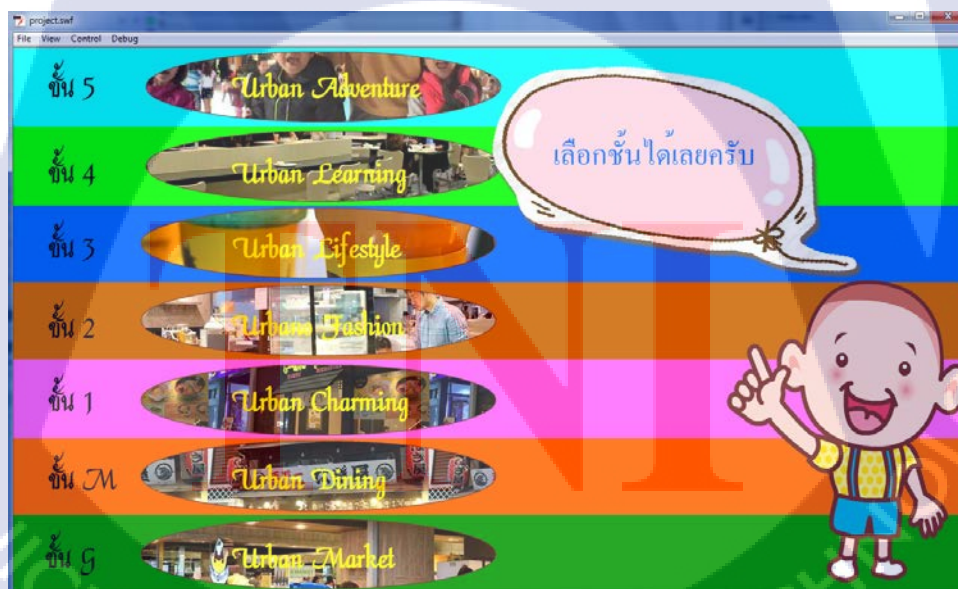


ภาพที่ 4.4 วัสดุคอตที่เสร็จสมบูรณ์

3. เริ่มการทำงาน



ภาพที่ 4.5 รูปขึ้นงานหน้าแรก



ภาพที่ 4.6 รูปขึ้นงานหน้าเลือกชั้น



ภาพที่ 4.7 รูปหน้าตัวอย่างชั้น G



ภาพที่ 4.8 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น G



ภาพที่ 4.9 รูปหน้าตัวอย่างชั้น M



ภาพที่ 4.10 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น M



ภาพที่ 4.11 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 1



ภาพที่ 4.12 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 1



ภาพที่ 4.13 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 2



ภาพที่ 4.14 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 2



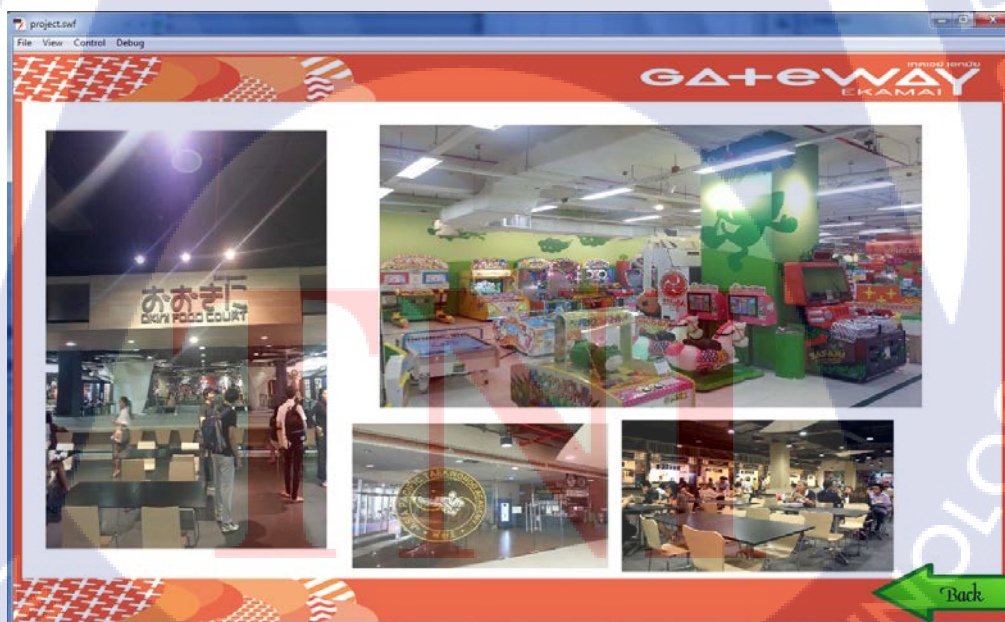
ภาพที่ 4.15 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 3



ภาพที่ 4.16 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 3



ภาพที่ 4.17 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 4



ภาพที่ 4.18 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 4



ภาพที่ 4.19 รูปหน้าตัวอย่างชั้น 5



ภาพที่ 4.20 รูปภาพเพิ่มเติมชั้น 5

4.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล

ตามที่ได้จัดทำโครงการการออกแบบสื่อนำเสนอจุดเด่นต่างๆในแต่ละชั้นภายในศูนย์การค้าของทางศูนย์การค้าเกตเวย์เอกมัยนั้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปใช้ในการนำเสนอจุดเด่นภายในศูนย์การค้าให้กับลูกค้าได้ใช้จริงซึ่งได้เสร็จสมบูรณ์ไปแล้ว

โดยสามารถวิเคราะห์การทำงานได้ดังนี้

1. การทำสื่อเพื่อที่จะนำเสนอจุดเด่นในแต่ละชั้นของศูนย์การค้า

4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากวัตถุประสงค์ คือ เพื่อนำเสนอจุดเด่นในแต่ละชั้นภายในศูนย์การค้า หลังจากการทำโครงการสามารถเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ในการจัดทำโครงการได้ดังต่อไปนี้

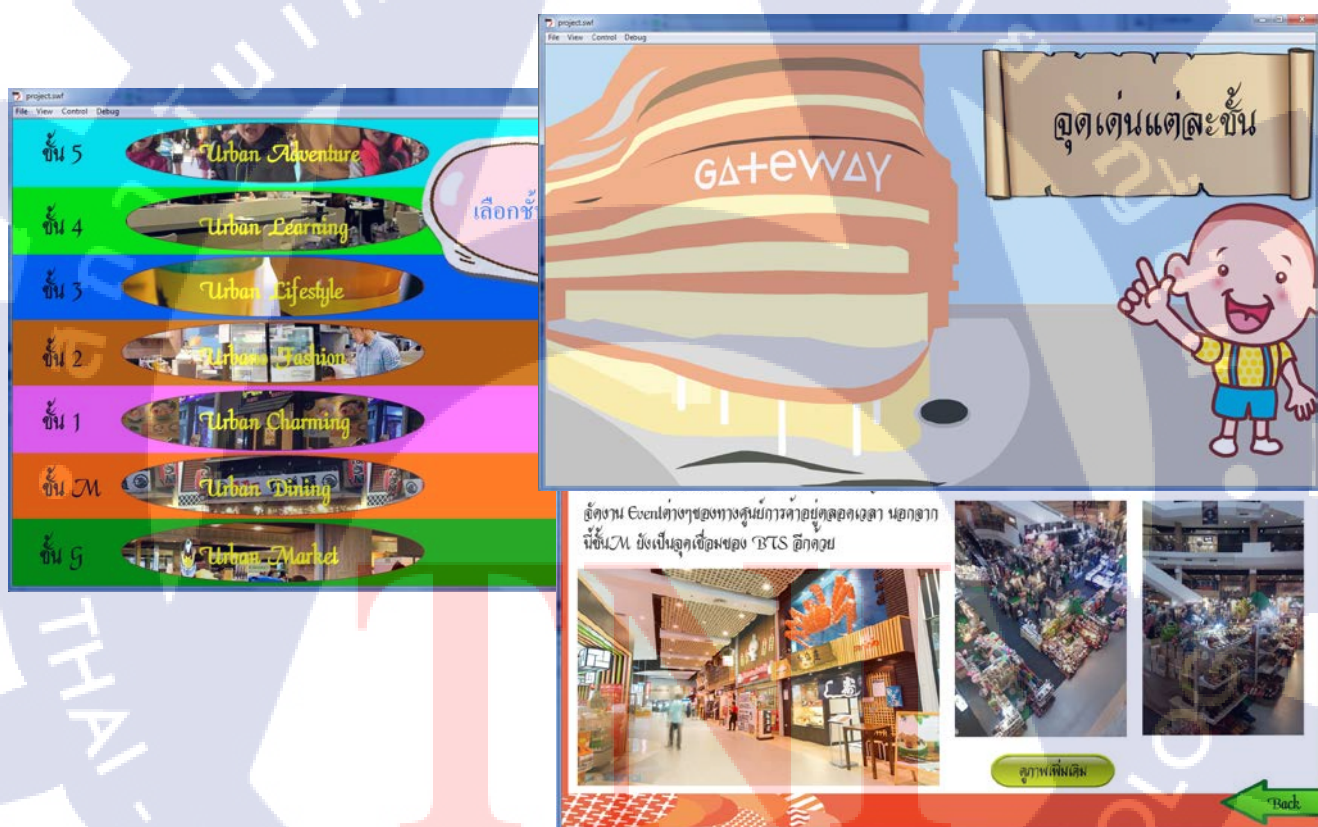
1. เรียนรู้การประยุกต์ความสามารถที่มีกับงานที่ทำ
2. เรียนรู้การทำงานที่ได้ไปใช้จริง
3. ได้เรียนรู้การใช้โปรแกรมในการออกแบบเพิ่มเติม
4. ได้เรียนรู้การทำงานเป็นขั้นตอนและขั้นตอนในการออกแบบ
5. ได้พัฒนาฝีมือตัวเอง

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากโครงการออกแบบสื่อนำเสนอจุดเด่นในแต่ละชั้นในศูนย์การนั้นได้เสร็จสมบูรณ์และได้นำไปใช้งานจริงในการนำเสนอกับลูกค้าแล้ว ทั้งนี้ระหว่างการจัดทำได้เกิดข้อผิดพลาดซึ่งเป็นเรื่องธรรมดาของการทำโครงการและได้รับการคอมเม้นจากพนักงานพี่เลี้ยงและได้แก้ไขแล้ว



ภาพที่ 5.1 ภาพผลงานที่เสร็จแล้ว

จากการทำโครงการนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อะไรมากมายรวมถึงกระบวนการต่างๆ ไม่ใช่เพียงกระบวนการในการออกแบบเช่นการเก็บรวบรวมข้อมูล ฯลฯ ซึ่งเหล่านี้เกิดจากประสบการณ์ของพนักงานพี่เลี้ยง อีกทั้งเทคนิคต่างๆในการใช้โปรแกรมก็ดีหรือในการออกแบบก็ดี

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ในการทำงานทุกงานล้วนเกิดปัญหาค้นซึ่งมีปัญหาดแตกต่างกันไป โดยส่วนมากปัญหาของงานออกแบบคือจินตนาการผลงานออกมาไม่ได้ จดวางแล้วไม่สวย หรือ ไม่มีแรงบันดาลใจ อย่างไรก็ตามเหล่านี้เป็นปัญหาพื้นฐานที่งานออกแบบต้องเจอโดยในโครงการนี้ปัญหาที่พบคือ การจัดวางจุดต่างๆไม่สวยงาม ออกแบบออกมาแล้วไม่ตรงตามคอนเซ็ปต์ของศูนย์การค้า ซึ่งออกมาเป็นแบบของตัวเองมากเกินไป โดยมีแนวทางในการแก้ไขคือเมื่อคิดว่าออกแบบไม่ได้ ก็ควรหาชิ้นงานอื่นมาเปรียบเทียบเพื่อหาไอเดีย ส่วนเรื่องการออกแบบที่มีความเป็นตัวเองมากเกินไปแก้ไขโดยรับคอมเม้นจากพี่เลี้ยงบ่อยๆและยอมรับการแก้ไขที่เกิดขึ้น แรงบันดาลใจในการออกแบบ เรื่องสีได้รับคำแนะนำจากพนักงานพี่เลี้ยงในการใช้สีและการเลือกใช้

5.3 ข้อเสนอแนะในการดำเนินการ

1. ควรมีพื้นฐานในการใช้โปรแกรมมาในระดับหนึ่ง
2. การออกแบบทุกครั้งควรมีแหล่งที่มาหรือมีReferenceในการออกแบบ
3. ควรมีกระบวนการทางความคิดในการทำงาน และทำงานให้เป็นระบบ
4. ควรมีความรู้หรือหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่กำลังปฏิบัติ

เอกสารอ้างอิง

1. Kittipun Udomseth, 2002, แม่สี[Online], Available :
<http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour09.html>[9 กรกฎาคม 2558]
2. Anonymous, 2015, กราฟิคดีไซน์[Online], Available :
<https://th.wikipedia.org/wiki/กราฟิคดีไซน์>[15 กรกฎาคม 2558]
3. Anonymous, 2015, อะโดบี อิลัสเตรเตอร์[Online], Available :
https://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบี_แฟรช[15 กรกฎาคม 2558]
4. Anonymous, 2015, อะโดบี โฟโตชอป[Online], Available :
https://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบี_โฟโตชอป[10 สิงหาคม 2558]
5. ศูนย์ศิลปะและการออกแบบ พินเนศรี, 2555, หลักการออกแบบ[Online], Available :
learning.eduzones.com/67321/ศิลปะ%20ดนตรี/หลักการออกแบบ[25 กรกฎาคม 2558]
6. Anonymous, 2015, อะโดบี อิลัสเตรเตอร์[Online], Available :
https://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบี_อิลัสเตรเตอร์[20 กรกฎาคม 2558]

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.

กราฟิกดีไซน์

TNI

ก. กราฟิกดีไซน์

กราฟิกดีไซน์ (อังกฤษ: Graphic design) คือการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ที่มองเห็นด้วยตา (เป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่ง) และมีหน้าที่สื่อความหมายจากสัญลักษณ์สู่ความหมาย คนส่วนใหญ่มักเข้าใจผิดว่ากราฟิกดีไซน์เป็นงานที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์หรือเป็นการสร้างแอนิเมชันสามมิติ ซึ่งในความเป็นจริง คอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือชิ้นหนึ่งที่ช่วยในการสร้างงานกราฟิกดีไซน์ได้

กราฟิกดีไซน์ เป็นการทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษ graphic design คำว่า graphic มีคำในภาษาไทยที่ใช้แทนได้คือ เรขศิลป์, เลขศิลป์ หรือ เรขภาพ ส่วน design แปลว่า การออกแบบ เมื่อรวมกันแล้ว กราฟิกดีไซน์จึงมีความหมายว่า การออกแบบเรขศิลป์

กราฟิกในรูปแบบต่างๆ

1. ฟอนต์
2. ภาพวาด
3. ลวดลาย

ภาคผนวก ข.

การตลาดและอีเว้นท์

TNI

ข. การตลาดและอีเว้นท์

การตลาดและอีเว้นท์หรือการตลาดเชิงกิจกรรม คือ เครื่องมือทางการตลาดในรูปแบบกิจกรรม ที่แต่ละผลิตภัณฑ์จะคิดขึ้นมา เพื่อดึงดูดลูกค้าเป้าหมายให้มาเจอกับสินค้า และบริษัท สามารถสร้างยอดขาย ณ บริเวณจัดงานได้ทันที การทำกิจกรรมมีหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น การจัดประกวด การจัดการแข่งขัน การจัดฉลอง การทำแรลลี่ การสัมมนา เป็นต้น

การทำการตลาดเชิงกิจกรรมนับว่าเป็นภารกิจที่ทำทดสอบความสามารถของนักการตลาด ในการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย ดังจะเห็นได้ว่ากิจกรรมทางการตลาดใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น สามารถสร้างความสนใจให้กับผู้บริโภคและแวดวงโฆษณาเป็นระยะๆ ทำให้เกิดกระแสของการแข่งขันการจัดกิจกรรมพิเศษ เพื่อฉีกแนวออกจากการจัดกิจกรรมแบบเดิมๆ หรือบางครั้งก็ดึงกลยุทธ์แบบเก่าๆ แต่ได้ผล อาทิ วันสำคัญต่างๆ งานเปิดตลาด งานวัดหรืองานประจำปี หรือการออกบูธในแหล่งชุมชน แต่ในความเป็นจริงนั้นการจัดกิจกรรมทางการตลาดที่ดีนั้น ไม่เพียงอาศัยแค่งบประมาณหากแต่ต้องมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creation Idea) ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้ เพื่อจะได้มาซึ่งจำนวนผู้บริโภคสินค้าที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งการดึงผู้บริโภคให้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการตลาดเพื่อสร้างความรู้จักหรือประทับใจในตราสินค้ามากยิ่งขึ้น

ภาคผนวก ค.

สื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์

TNI

ค. สื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์

สื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ หมายถึง เครื่องมือหรือตัวกลางที่ใช้ในการนำข่าวสาร เรื่องราว จากองค์กรหรือหน่วยงานไปสู่ประชาชน สื่ออาจจำแนกได้หลายประเภทหลายหลักเกณฑ์แต่การ กำหนดประเภทของสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จะต้องคำนึงถึงลักษณะที่เป็นรูปธรรม ลักษณะที่ พัฒนาได้ประโยชน์ในปัจจุบันและศักยภาพเพื่ออนาคต

สื่อโฆษณาคือเครื่องมือทางการตลาดชิ้นหนึ่ง ที่มีหน้าที่นำพาข่าวสารที่ผู้โฆษณาต้องการ ให้ผู้บริโภค ได้รับรู้และเกิดความต้องการในสินค้าการที่ผู้โฆษณาจะประสบความสำเร็จทางด้านการ สื่อสารผู้โฆษณาควรที่จะรู้จักลักษณะของสื่อโฆษณาแต่ละชนิดเพื่อให้เกิดการสื่อสารที่มี ประสิทธิภาพสื่อโฆษณาที่นิยมใช้ โดยทั่วไป ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – นามสกุล

นายอัครวินท์ ทรัพย์วิทยาภักดิ์



วัน เดือน ปีเกิด

4 พฤษภาคม 2537

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552

โรงเรียนกุหลาบวิทยา

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2555

โรงเรียนศรีวิกรม์

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2558

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

TNI