

## การออกแบบ แบรนด์และผลิตภัณฑ์ เพื่อช่วยในการโปรโมทสินค้า

Brand and production design for promoting

ุ<sub>ค</sub>โนโล<sub>ยั</sub>

110

นายชาตรี ศรีมิตรรุ่งโรจน์

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิ<mark>ทย</mark>าศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

การออกแบบ แบรนด์และผลิตภัณฑ์ เพื่อช่วยในการโปรโมทสินค้า Brand and production design for promoting

นายชาตรี ศรีมิตรรุ่งโรจน์

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

( อาจารย์ธันยพร กณิกนันต์)

..... กรรมการสอบ

( อาจารย์ฤทัยรัตน์ วิชัยดิษฐ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

( อาจ<mark>ารย์</mark> ดร.ฐิติพร เ<mark>ลิศรัต</mark>น์เดชากุ<mark>ล</mark> )

.....<mark>ปร</mark>ะธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

( อาจ<mark>ารย์</mark>ภูวดล ศิริก<mark>อ</mark>งธรรม )

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ชื่อโครงงาน	ออกแบบ แบรนด์ และ ผลิตภัณฑ์ที่ช่วยในการโปรโมท
	และส่งเสริมการขาย
ผู้เขียน	นายชาตรี ศรีมิตรรุ่งโรจน์
คณะวิชา	เทคโนโ <mark>ลยีสารสนเทศ สาขาวิชา</mark> เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ คร . ฐิติพร เลิศรัตน์เคชากุล
พนักงานที่ปรึกษา	คุณการุณย์ ประกอบพิบูล
ชื่อบริษัท	บริษัท Monstermedia Co., Ltd
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	บริษัท ผลิตสื่อมัลติมีเคีย โฆษณา

1

#### บทสรุป

การสหกิจ ณ บริษัท Monstermedia Co.,Ltd นั้นโครงการที่ได้รับมอบหมายคือการสร้าง และออกแบบแบรนด์และผลิตภัณฑ์เพื่อช่วยในการโปรโมทสินค้า เนื่องจากทางบริษัทได้เล็งเห็นถึง ้ ปัญหา ทางการตลาคว่า ณ ปัจจุบันมีแบรนค์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับการบริการ เซอร์วิส และงายอะไหล่รถ ้บิ๊กไบก์ เกิดขึ้นมากมาย การทำการตลาดทางด้านนี้จึงต้องมีการวางแผน ในการสร้างแบรนด์ให้มี ความน่าเชื่อถือ เพื่อสร้างความแตกต่าง และสร้างจุดเด่น ้ง้ำพเจ้าจึงได้รับมอบหมายในการ ออกแบบ องค์ประกอบต่างๆของแบรนด์ อาทิเช่น โลโก้, ถุง Shopping, Shelf, Sticker Packing ้เป็นต้น เพื่อประชาสัมพันธ์ให้คนรู้จัก และสร้างความจำจดต่อแบรนด์ที่ข้าพเจ้า ได้รับมอบหมายให้ ทำการสร้าง

้ประโยชน์ที่<mark>ได้</mark>รับ<mark>จากการสห</mark>กิจ<mark>ครั้งนี้คื</mark>อ ได้รู้จั<mark>ก</mark>การท<mark>ำงาน</mark>ร่วมกับผู้อื่น ฝึกความอดทนต่อ งานที่ได้รับมอบหมาย ฝึก<mark>ควา</mark>มรับผิดชอ<mark>บ ฝึกกา</mark>รวาง<mark>แ</mark>ผนกา<mark>รทำง</mark>าน ได้นำความรู้ที่ได้เรียนจาก ์ ทาง สถาบันมาใช้ในการปฏ<mark>ิบัติ</mark>งานจริง แ<mark>ละ</mark>ยังได<mark>้ความรู้เ</mark>กี่ยวกั<mark>บการ</mark>ออกแบบกราฟฟิก การเลือกใช้ ้สีเพื่อสร้างความโดคเด่น <mark>จากท</mark>างบริษัท <mark>ซึ่งนับว่าเป็นป</mark>ระโย<mark>ชน์อย่</mark>างมากในการพัฒนาตนเองเพื่อ ทำงานจริงในอนาคต

Project's name	Designed brand and product reliability and product promotion for sale		
Writer	Mr.Cha	atree Srimitrungroj	
Faculty	Informa	ation Technology	Major Multimedia Technology
Faculty Advisor	Dr. Thi	tiporn Lertrusdachak	cul
Job Supervisor	Mr.Kar	oon prakoobpiboon	
Company's name	Monste	ermedia Co., Ltd	
<b>Business Type/ Produc</b>	t	Media Creative an	nd propagate

#### Summary

As an intern in a cooperative company Monstermedia Co., Ltd., the project that I have been assigned are company identity design to help promote brands and products. The present marketing problem is about abundant new brands that give service and Big Bike product. To solve this marketing problem, it requires plan to build brand's credibility uniqueness and strength. I was assigned to design brand's identity elements such as the logo, Shopping bags, Shelf, Sticker Packing etc. to promote the brand to become well known and remembered. The benefits from this internship are knowing how to cooperate with others, to gain tolerance on work obstacle, training to be responsible, good planning, and to combine knowledge that I have learned with the assigned work. I also learned new knowledge from the company in graphic design such as choosing color to highlight the outstanding parts of my work, which become very useful in developing my others works in the future.

## กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษา ณ บริษัท Monstermedia ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ถึง วันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จากการทำงาน จริง ซึ่งมีค่าอย่างมากมาย และส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำสิ่งต่างๆเหล่านั้น มาใช้พัฒนาทักษะของ ตนเอง สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยคีจากความ ร่วมมือ และการสนับสนุนจากหลายฝ่ายคังนี้

- คุณการุณย์ ประกอบพิบูล (Senior Graphic และพนักงานที่ปรึกษา) ที่เห็นความสำคัญ ของ การสหกิจศึกษา ให้คำแนะนำดูแลและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลา ที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
- คุณบุษรา บรรณเกียรติกูล (Senior Graphic Designer) ที่ได้ให้คำแนะนำต่างๆ และในขณะ ที่สหกิจอยู่ คอยดูแลช่วยเหลือสิ่งต่างๆในการทำงาน
- คุณพีรยา บุญบำเทิง (Senior Graphic Designer) ที่ได้ให้คำแนะนำต่างๆ และในขณะที่สห กิจอยู่ คอยดูแลช่วยเหลือสิ่งต่างๆในการทำงาน
- 4. คุณถาวร กอบพณิชกิจ (Creative Designer) ที่ได้ให้คำแนะนำต่างๆ และในขณะที่สหกิจอยู่ กอยดูแลช่วยเหลือสิ่งต่างๆในการทำงาน
- อาจารย์ คร. ฐิติพร เลิศรัตน์เคชากุล ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาให้คำแนะนำในการทำรูปเล่ม โครงงานและช่วยเหลือ ตลอคระยะเวลาที่สหกิจ

 คุณณัฐพงศ์ บุญปก(เพื่อนสนิท) และคุณปียะณัฐ พัฒนะ(เพื่อนสนิท) ที่ให้การช่วยเหลือ ใน เรื่องการจัดทำรูปเล่ม โครงงานสหกิจและให้คำแนำนำที่ดีมา ณ ที่แห่งนี้ ทุกคนในบริษัท Monstermedia รวมถึงบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มิได้กล่าวนาม ที่ได้ให้คำแนะนำ

ให้ความ ช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จได้ด้วยดี ข้าพเจ้าใคร่ ขอขอบพระคุณ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำ รายงานฉบับนี้จนเสร็จ สมบูรณ์ ข้าพเจ้าข<mark>อ</mark>ขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้



		1 M
บทสรุป		ก
Summary		ป
กิตติกรรมประกาศ		ค
สารบัญ		٩
สารบัญตาราง		ъ
สารบัญภาพประกอบ		ณ

## บทที่

#### 1. บทนำ 1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ 1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร 2 1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารองค์กร (6 3 1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย 4 1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งงานที่ปรึกษา 4 1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน 4 1.7 ที่มาและคว<mark>า</mark>มสำค<mark>ัญข</mark>องปัญหา 4 1.8 วัตถุประสงค์หรือ<mark>จุดมุ่</mark>งหมายของโครงงาน 4 ี่ 1.9 ผลที่คาคว่าจะได้รั<mark>บจา</mark>กการปฏิบั<mark>ติ</mark>งานหร<mark>ือโครง</mark>งานที่<mark>ได้รับ</mark>มอบหมาย 5 1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ 5

## 2. ทฤษฎีเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

- 2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา
  - 2.1.1 Adobe illustrator
  - 2.1.2 Adobe Photoshop

หข้า

6

6

8

สารบัญ (ต่อ)	
2.1.3 Adobe after effect	10
2.1.4 Google sketch up	11
2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก	11
2.3 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์	14
2.4 การเลือกใช้ตัวอักษรเพื่อการออกแบบ	14
2.5 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	17
2.6 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์	18
<ol> <li>แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน</li> </ol>	
3.1 แผนงานปฏิบัติ	23
3.2 รายละเอียด โครงงาน	24
3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	24
3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงงาน	24
3.3 ขั้นตอนการคำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน	24
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานที่มาของแบรนค์	24
3.3.2 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ Logo	25
3.3.4 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบถุง Shopping	25
3.3.5 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ Shelf	26
3.3.6 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ Sticker packing	
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	
4.1 ผลการ <mark>คำ</mark> เนินงาน	27
4.1.1 งาน <mark>ที่ได้</mark> รับมอบหม <mark>ายระหว่างทำส</mark> หกิจศึ <mark>กษา</mark>	27
4.2.1 ผลก <mark>ารค</mark> ำเนินงานก <mark>ารออกแบบ คำเ</mark> ฉพาะ <mark>เจาะ</mark> จงของแบรนค์	46
4.2.2 ผลก <mark>ารค</mark> ำเนินงานก <mark>ารออกแบบ Lo</mark> go Br <mark>and S</mark> krshop	46
4.2.3 ผลการคำเนินงานการออกแบบ J-Flag Brand Skrshop	48
4.2.4 ผลการคำเนินงานการออกแบบ ถุง Shopping Brand Skrshop	49
4.2.5 ผลการคำเนินงานการออกแบบ Shelf Brand Skrshop	50
4.2.6 ผลการคำเนินงานการออกแบบ Sticker packing Brand Skrshop	50
4.2.7 ผลการคำเนินงานการสร้าง Model 3 มิติ ของแบรนค์ Skrshop	51

# สารบัญ (ต่อ)

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	58
4.3.1 วิเคราะห์ความสอคกล้องกับความต้องการผู้มอบหมายชิ้นงาน	58
4.4 วิเคราะห์ข้อมูลและวิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบ	58
จากผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	
fula a s	
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการคำเนินงาน	59
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	59
5.3 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	60
้เอกสารอ้างอิง	61
ภาคผนวก	62
ประวัติผ้จัดทำโครงงาน	75
$\leq$	



กุคโนโลฮั7 กุต

ตารางที่

T

3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หน้า

23

STITUTE OF

# สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
<ol> <li>1.1 แผนที่บริษัท MonsterMedia Co.,Ltd</li> <li>1.2 สัญลักษณ์บริษัท MonsterMedia Co.,Ltd</li> <li>1.3 โครงสร้างองค์กร MonsterMedia Co.,Ltd</li> <li>2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator</li> <li>2.2 โปรแกรม Adobe Photoshop</li> <li>2.3 โปรแกม Adobe After effect</li> <li>2.4 โปรแกม Google Sketchup</li> <li>4.1 Draft แผงพลังงานแสงอาทิตย์</li> <li>4.3 Draft รูประบบผลิตพลังงานไฟฟ้าเชื้อเพลิง</li> </ol>	1 3 6 8 10 11 27 28 28
4.5 รูประบบโครงสร้างผนัง	29
4.6 รูประบบ Himawari	29
4.7 ตู้ Fotoboots ก่อนทำการใส่ Texture	30
4.8 ตู้ Fotoboots งาน K-bank	30
4.9 ตู้ Fotoboots งาน Stop Global warming	31
4.10 ตู้ Fotoboots งาน BSC	31
4.11 ดู้ RFID งาน Santorini Water Fantasy	32
4.12 หน้าปก Santorini Camera Location	
4.13 Plan ดำแหนง Station 1	33
4.14 Plan ตาแทนง Station 2,3	33
4.15 Camera view Inited King Cobra	33
4.10 บุพพิพิพิพ Camera	34

# สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

4.17	จุดติดตั้ง RFID	34
4.18	จุดติดตั้ง Camera เกรื่องเล่น Rocket	34
4.19	จุดติดตั้ง Sensor เครื่องเล่น Rocket	35
4.20	จุดติดตั้งแท่น RFID เครื่องเล่น Rocket	35
4.21	มุมมอง Camera เครื่องเล่นSpace Hole	35
4.22	จุดติดตั้งกล้องและ Sensor เครื่องเล่น Space Hole	36
4.23	จุคติคตั้งแท่น RFID	36
4.24	มุมมอง Camera เครื่องเล่น Kamikaze	36
4.25	จุคติคตั้งกล้องและ Sensor	37
4.26	จุดติดตั้งแท่น RFID เครื่องเล่น Kamikaze	37
4.27	มุมมอง Camera เครื่องเล่น Windigo	37
4.28	จุดติดตั้งกล้องและ Sensor เครื่องเล่น Windigo	38
4.29	ขั้นตอนการทำ VDO ใน Program adobe after effect	38
4.30	รูปวัตถุที่นำ VDO ไป Mapping[Out door]	39
4.31	รูปวัตถุที่นำ VDO ไป Mapping[In door]	39
4.32	งาน Draft ข้อมูลงาน Shrimp[ตาราง CVD]	40
4.33	งาน Draft ข้อมูลงาน Shrimp[ตาราง AD]	40
4.34	งาน Draft ข้อมูลงาน Shrimp[ตาราง ประเทศที่มีปัญหาการใช้แรงงาน]	41
4.40	งาน Draft ข้อมูลงาน <mark>Shri</mark> mp[ต <mark>า</mark> ราง <mark>ปริมาณ</mark> นำเข้ากุ้ง]	41
4.41	Mockup Domino Pizza[Menu]	42
4.42	Mockup Domino Pizza[Home]	42
4.43	Mockup Domino Pizza[Login]	43
4.44	Mockup Domino Pizza[Start Your Order]	43
4.45	Mockup Domino Pizza[Carry]	44
4.46	Mockup Domino Pizza[Address]	44
4.47	Mockup Domino Pizza[Sign-up1]	45
4.48	Mockup Domino Pizza[Sign-up2]	45
4.49	Mockup Domino Pizza[Promotion]	46

# สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

	4.50 Logo ที่ออกแบบขึ้นก่อนปรับปรุง	47
	4.51 Logo ที่ปรับปรุงและนำมาใช้งานจริง	47
	4.52 ภาพตัวอย่าง J-Flag	48
	4.53 J-Flag ของแบรนด์ Skrshop	49
	4.54 ถุง Shopping ของแบรนด์ Skrshop	49
	4.55 Shelf ของแบรนด์ Skrshop	50
	4.56 Sticker packing Skrshop	51
	4.57 Model แบรนด์ Skrshop [Shelf and bird eye view 1]	51
	4.58 Model แบรนด์ Skrshop [Perspective view 2]	52
	4.59 Model แบรนด์ Skrshop [Service area 1]	52
	4.60 Model แบรนด์ Skrshop [Service area 2]	53
	4.61 Model แบรนด์ Skrshop [Logo]	53
	4.62 Model แบรนด์ Skrshop [Package shopping]	54
	4.63 Model แบรนด์ Skrshop [Perspective View 3]	54
	4.64 Model แบรนด์ Skrshop [Shelf 2]	55
	4.65 Model แบรนด์ Skrshop [Shelf 2]	55
	4.66 Model แบรนด์ Skrshop [Service area 3]	56
	4.67 Model แบรนด์ Skrshop [Bird eye view 2]	56
	4.68 Model แบรนด์ Skrshop [Relax room]	57
	4.69 Model แบรนด์ Skrsh <mark>op [Perspective View 4]</mark>	57
ļ	n.1 ขั้นตอนการลงโปรแก <mark>รม A</mark> dobe Master Collection CS6 (ห <mark>น้าต้</mark> อนรับ)	62
	ก.2 ขั้นตอนการถงโปรแก <mark>รม A</mark> dobe Master Collection CS6(ใ <mark>ส่ Ser</mark> ial number)	-63
	ก.3 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6(เลือกโปรแกรมที่จะติดตั้ง)	63
	ก.4 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6(ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์)	64
	ข.1 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(Icon โปรแกรม Google Sketch up )	65
	ข.2 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(โหลดเพื่อเชค Version)	66
	ข.3 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(ขั้นตอนการยืนยันการติดตั้ง)	66
	ข.4 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(ขั้นตอนการยอมรับข้อตกลงของโปรแกรม)	67

# สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ข.5 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(เลือกสถานที่ติดตั้งโปรแกรม)	67
ข.6 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up (ขั้นตอนการยืนยันการติดตั้ง)	68
ข.7 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(สถานการณ์ติดตั้ง)	68
ข.8 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(การติดตั้งเสร็จสมบูรณ์)	69
P.1 Icon Google sketch up	70
ค.2 หน้าเลือก Template	71
ค.3 เมื่อเปลี่ยนแบบบ้านแล้ว	72
ค.4 กดเลือก Menu Save As	72
ค.5 เลือกสถานที่บันทึก Project	73
ค.6 ตั้งชื่อ Project ที่ต้องการ Save	73
ค.7 กดปุ่ม Save	74

T



## ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	:	บริษัท MonsterMedia Co.,Ltd.
ที่ตั้งของสถานประกอบการ		The office at centralworld Unit 1707
		999/9 ถนน พระราม1 เขตปทุมวัน
		กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์	:	+66-2-2072971
E-mail	:	sales@monstermedia.co.th
Website	:	www.monstermedia.co.th



ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท MonsterMedia Co.,Ltd

#### 1.2 ลักษณะธุรกิจและการดำเนินงานของสถานประกอบการ

บริษัท MonsterMedia Co.,Ltd เป็นบริษัทผลิตสื่อมัลติมีเดีย โฆษณาเพื่อตามสนองความ ต้องการของลูกค้าและผู้บริโภค ในทุกๆค้าน โดยตัวอย่างสื่อที่ผลิตมีคังนี้

#### 1)AR code

AR เทคโนโลยีใหม่ ที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) ซึ่งจะทำให้ภาพที่เห็นในจอภาพกลายเป็นวัตถุ 3 มิติลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง

#### 2)Motion Detect

เทคโนโลยีที่ช่วยในการ ตรวจจับวัตถุที่มีลักษณะใกล้เคียงตามที่โปรแกรมได้เขียนไว้ เช่น การ detect ใบหน้าของมนุษย์ใน camera ต่างๆ

#### 3)Multitouch

เทคโนโลยีที่สามารถทำให้ผู้ใช้สามารถ ตอบโต้กันการใช้งานจอ touchscreen ได้หลายการ สัมผัส

#### 4)GroundFX

เทคโนโลยีการฉายแสงไปยังพื้นผิว และสามารถให้ผู้ใช้สามารถทำการ เชื่อมต่อข้อมูลบน พื้นผิวที่แสดงนั้นๆ ได้ ตัวอย่างเช่น การฉายพื้นผิวน้ำลงในพื้นเมื่อผู้ใช้เดินผ่านหรือเหยียบลงบนน้ำ น้ำก็จะมีการเคลื่อนไหว

#### 5)WallFX

การใช้จอหลายๆจอต่อกันเพื่อนแสดงผลขนาดใหญ่ โดยผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับจอ Touchscreen เหล่านี้ได้6)Screen Xtreme

เทคโนโลยีที่แสดง<mark>ผลท</mark>างหน้าจอ<mark>หรือพื้</mark>นผิวแล<mark>ะ</mark>ผู้ใช้ส<mark>ามาร</mark>ถเชื่อมต่อกับขอมูลได้โดยการ ใช้ท่าทางต่างๆระยะไกล โ<mark>คยที่</mark>ไม่ต้องอยู่ต<mark>ิด</mark>กับ<mark>จอแส</mark>ดงผล

#### 7)3D Hologram

<mark>การแสดงวัตถุด้วย<mark>การฉ</mark>ายเป็นวัต<mark>ถุ</mark>ในรูปแบบ 3 มิติ</mark>

#### 8)3D VDO Mapping

เทคโนโลยีที่ Mapping vdo ลงบนวัตยุ 3 มิติ เช่นการสร้าง vdo graphic และฉายไปที่วัตถุ นั้นๆเพื่อนให้เกิดความสมจริง

#### 9)Photo Booth

เทคโนโลยยีสำหรับผู้มี่ชื่นชอบใจการถ่ายรูป โคยจะเป็น Booth ถ่ายรูปแล้วผู้ใช้สามารถ ตกแต่งภาพที่ถ่ายได้ในทันทีและยังสามารถส่งรูปขึ้นไปยังระบบ internet ได้

#### 10)Photo Kiosk

เทคโนโลยีการทำ booth ตาม Theme ที่ลูกค้าต้องการ ผนวกกับการใช้เทคโนโลยี Photo booth เพื่อให้ Photo kiosk มีความน่าสนใจมากขึ้น

#### 11)Laser Tag

เทคโนโลยีที่ช่วยในการ detect วัตถุเพื่อตรวจจับ และส่งสัญญาณเพื่อนำมาแสดง Graphic ต่อไป

#### 12)LFD VDO Wall

เทคโนโลยีที่ใช้จอหลายจอมาต่อกันเพื่อนแสดงผลเป็นกราฟิกขนาดใหญ่

# m Sinstermedia

ภาพที่ 1.2 สัญลักษณ์บริษัท MonsterMedia Co.,Ltd



## 1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย

ปฏิบัติงานในแผนก Graphic Designer หน้าที่ที่ได้รับมอบหมายคือ ออกแบบ Graphic and modeling ในงานโฆษณาต่างๆๆ

## 1.5 พนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา ตำแหน่ง : นายการุณย์ ประกอบพิบูล : SENIOR GRAPHIC

## 1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มต้นการปฏิบัติงาน	: 3 มิถุนายน พ.ศ. 2556
สิ้นสุดการปฏิบัติงาน	: 4 ตุลาคม พ.ศ. 2556
เป็นระยะเวลาทั้งสิ้น	: 18 สัปคาห์ ( 4 เคือน )

## 🕼 1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากบัจจุบันตลาด บิ๊กไบค์นั้นมีการตลาดที่แข่งขันกันสูงทางบริษัทที่ข้าพเจ้าได้ไปทำ การสหกิจนั้นได้เล็งเห็นถึงการออกแบบแบรนค์เพื่อสร้างความหน้าเชื่อถือ จึงได้มอบหมายงานให้ ออกแบบองค์ประกอบของ<mark>แบร</mark>นค์ต่างๆ เพื่อช่วยในการส่งเสริมการขายและเพิ่มยอดขายให้กับแบ รนค์นั้นๆ

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุด<mark>มุ่ง</mark>หมายของ<mark>โ</mark>ครงงาน

- 1) เพื่อศึกษาการออกแบบ Logo
- 2) เพื่อศึกษาการออกแบบ J-Flag
- 3) เพื่อศึกษาการออกแบบ Shelf
- 4) เพื่อศึกษาการออกแบบ sticker packing
- 5) เพื่อศึกษาการออกแบบ ถุง shopping
- เพื่อศึกษาการเลือกใช้สีในการออกแบบ เพื่อดึงดูด

## 1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1) สามารถนำความรู้ทุกอย่างที่ได้จากการพัฒนาแบรนด์ชั่นนี้ ไปประยุกต์ใช้ต่อได้ในอนาคต
- 2) ใด้รับประสบการณ์ในการทำงานจริงในบริษัท
- 3) ได้เรียนรู้เทกนิกหลักการในการออกแบบ แบรนด์ที่จะสร้างกวามจดจำต่อลูกก้า

## 1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

110

J-Flag เป็นธง present แบรนค์ของเราเพื่อนำไปสร้างจุดสะดุดตา ต่อผู้ที่พบเห็น Shelf ชั้นแสดงสินค้า ของแบรนด์

# บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

## 2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.1.1 Adobe illustrator CS4



#### ภาพที่ 2.1 โปรแกม Adobe Illustrator

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัทAdobe System รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมาให้ ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความพึงพอใจ และการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็นจำนวนมาก จน ปัจจุบันได้พัฒนาออกมาจนถึงรุ่นที่ 13 และได้รวบรวมเข้าไปเป็น 1 ในโปรแกรมชุด Adobe Creative Suite 3 (CS3) รุ่นต่างๆ ดังนี้

Adobe Illustrator 1.0 (Mac OS) (มกราคม ค.ศ. 1987) Adobe Illustrator 1.1 (Mac OS) (มีนาคม ค.ศ. 1997) Adobe Illustrator 88 (Mac OS) (มีนาคม ค.ศ. 1988) Adobe Illustrator 2.0 (Windows) (มกราคม ค.ศ. 1989) Adobe Illustrator 3.0 (Mac OS) (ตุลาคม ค.ศ. 1990) Adobe Illustrator 3.5 (Solaris, Silicon Graphics) (ค.ศ. 1990) Adobe Illustrator 4.0 (Windows) (พฤษภาคม ค.ศ. 1992) Adobe Illustrator 5.0 (Mac OS) (มิถุนายน ค.ศ. 1993) Adobe Illustrator 5.5 (Mac OS) (มิถุนายน ค.ศ. 1994) Adobe Illustrator 4.1 (Windows) (ค.ศ. 1995) Adobe Illustrator 6.0 (Mac OS) (กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1996) Adobe Illustrator 7.0 (Mac/Windows) (พฤษภาคม ค.ศ. 1997) Adobe Illustrator 8.0 (Mac/Windows) (กันยายน ค.ศ. 1998) Adobe Illustrator 9.0 (Mac/Windows) (มิถุนายน ค.ศ. 2000) Adobe Illustrator 10.0 (Mac/Windows) (พฤศจิกายน ค.ศ. 2001) Adobe Illustrator CS (Mac/Windows) (11.0) (ตุลาคม ค.ศ. 2003) Adobe Illustrator CS2 (Mac/Windows) (12.0) (เมษายน ค.ศ. 2003) Adobe Illustrator CS3 (Mac/Windows) (13.0) (มีนาคม ค.ศ. 2007) Adobe Illustrator CS4 (Mac/Windows) (14.0) (มีนาคม ค.ศ. 2009) Adobe Illustrator CS5 (Mac/Windows) (15.0) (มีนาคม ค.ศ. 2010) Adobe Illustrator CS5 (Mac/Windows) (15.0) (มีนาคม ค.ศ. 2011) Adobe Illustrator CS5 (Mac/Windows) (16.0) (มีนาคม ค.ศ. 2013)

Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาคภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือ เวกเตอร์ และยัง สามารถรวมภาพกราฟฟิกทั้งแบบเวกเตอร์ (Vector) และบิทแมพ (Bitmap) เข้าด้วยกัน ให้เป็นงาน กราฟฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัดและมีเอฟเฟ็กต์สีสันสวยงาม

Illustratorให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่าเหมือนจิตรกรที่เขียน ภาพลงบนผืนผ้าใบโดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และ อุปกรณ์การวาคภาพอื่นๆ ซึ่ง ทั้งหมดนี้เป็นการทำบนเกรื่องกอมพิวเตอร์ ที่เราสามารถนำมาสร้างงานได้หลายรูปแบบ เช่น

- งานสิ่ง<mark>พิ</mark>มพ์

งานโฆษณา โ<mark>บร์ชั</mark>วร์ นามบัต<mark>ร หนังสื</mark>อ นิต<mark>ย</mark>สาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ ต้องการกวาม<mark>กมชั</mark>ด

- งานออกแบบ<mark>ทางก</mark>ราฟฟิก การสร้างภาพ3มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การ ออกแบบ
  - การ์ดอวยพร ฯลฯ
- งานทางด้านการ์ตูน

ในการสร้างโปรแกรมต่างๆนั้น โปรแกรม Illustrator ใด้เข้ามามีบทบาทและช่วยใน การวาครูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้น



ภาพที่ 2.2 โปรแกม Adobe Photoshop

#### จุดต้นกำเนิดจริงๆ ของ Photoshop

หลายคนคงคิดว่า Photoshop เกิดมาจากทีมโปรแกรมเมอร์ของAdobe แต่จริงๆ มันถูกสร้าง โดย สองพี่น้องนักศึกษาปริญญาเอกกับพนักงานของ ILM พี่น้องคู่นี้คือ Thomas Knoll นักศึกษา ปริญญาเอกที่ University of Michigan ในขณะนั้นเขาทำโปรแกรมแสดงผลกราฟิกบน Mac Plus โดยใช้ชื่อว่า Display เมื่อน้องชายของเขาคือ John ซึ่งเป็นนักถ่ายภาพสมัครเล่นและทำงานที่ ILM มาเห็นโปรแกรมเข้าก็บอกว่ามันเหมือนกับโปรแกรม Pixar Image Computers (สมัยที่ Pixar ยังอยู่ กับ LucasFilm และยังไม่ทำหนัง) ทั้งสองคนจึงมองเห็นโอกาสธุรกิจ Display เพิ่มความสามารถใน การ แปลงภาพเข้ามาตามที่ John เห็นสมควรก่อนจะเปลี่ยนชื่อเป็น ImagePro และไปเร่งายตาม บริษัทซอฟต์แวร์ แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ สุดท้ายมาเจอกับ Adobe และก็กลายเป็น Photoshop ที่

#### พัฒนาการของ Phot<mark>o</mark>shop

10

Photoshop นั้นได้ถู<mark>กส</mark>ร้างตั้งแต่ปี 1988 ก็ 21 ปีที่ผ่านมาแล้วหลังจากนั้นโปแกรมก็พัฒนา มาเรื่อนจนถึง Photoshop C<mark>S5 ที่</mark>เราใช้อยู่ <mark>น</mark> ปัจุบันนี้

993)

Adobe Photoshop.07	(ค.ศ.1988)
Adobe Photoshop.63	(ค.ศ.1988)
Adobe Photoshop.87	(ค.ศ.1989)
Adobe Photoshop1.0	(ค.ศ.1990)
Adobe Photoshop2.0	(Mac/Windows)(ก.ศ.

 Adobe
 Photoshop2.5
 (Mac/Windows)(ก.ศ.1993)

 Adobe
 Photoshop 3.0
 (Mac/Windows)(ก.ศ.1995)

 Adobe
 Photoshop4.0
 (Mac/Windows)(ก.ศ.1996)

 Adobe
 Photoshop5.0
 (Mac/Windows)(ก.ศ.1998)

 Adobe
 Photoshop5.5
 (Mac/Windows)(ก.ศ.1998)

 Adobe
 Photoshop6.0
 (Mac/Windows)(ก.ศ.2000)

 Adobe
 Photoshop7.0
 (Mac/Windows)(ก.ศ.2002)

Adobe Photoshop CreativeSuite1 (Mac/Windows)(ก.ศ.2003) Adobe Photoshop CreativeSuite2 (Mac/Windows)(ก.ศ.2005) Adobe Photoshop Creative Suite 3 (Mac/Windows)(ก.ศ.2007) และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวกือ Creative Suite 3 Extended Adobe Photoshop Creative Suite 4 (Mac/Windows)(ก.ศ.2009) และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวกือ Creative Suite 4 Extended Adobe Photoshop Creative Suite 5 (Mac/Windows)(ก.ศ.2010) และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวกือ Creative Suite 5 Extended

เวอร์ชั่น ที่มีคำว่า Elements หมายถึง เวอร์ชั่นที่ถูกตัดทอนความสามารถบางอย่างออกไป เพื่อให้ราคาถูกลง และเหมาะสำหรับมือใหม่ที่ต้องการเรียนรู้การใช้งานโปรแกรมโฟโต้ชอป ส่วนเวอร์ชั่นที่มีคำว่า Extended หมายถึง เวอร์ชั่นที่สามารถทำงานร่วมกับภาพ 3 มิติ ได้ด้วย

#### ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม โฟโต้ชอป

- ตกแต่งและ<mark>จั</mark>ดการ<mark>รูปภ</mark>าพ แ<mark>ป</mark>ลงภ<mark>าพใน</mark>ฟอร์แม<mark>ท</mark>ต่างๆ
- ปรับแต่งสี แสงใน<mark>รูปแ</mark>บบต่างๆ
- ซ้อนภาพ ริทัชภาพ
- รองรับการทำงานใ<mark>นระ</mark>บบสี RG<mark>B,</mark> CMYK, <mark>LAB</mark> และ Gray Scale
- 📝 รองรับการใช้งานภาพหลากหลายรูปแบบ
- มีฟิลเตอร์ เครื่องมือเสริมในการปรับแต่งภาพ
- รองรับการสร้างภาพสำหรับบนเว็บเพจ สำหรับส่งร้านอัครูป
- มีเครื่องมือแปรง (brush) สำหรับการขีคเขียนโดยตรง
- ระบบปฏิบัติการที่สามารถใช้ได้ Windows / Mac OS

#### 2.1.3 Adobe after effect



#### ภาพที่ 2.3 โปรแกม Adobe After effect

Adobe after effect เป็นผลิตภัณฑ์ของ บริษัท Adobe System Corporation มันเป็นโปรแกรม กอมพิวเตอร์ประเภท ผสมองก์ประกอบต่างๆเข้าด้วยกัน (Composite ) ให้ออกมาเป็นตัวงาน ประเภทภาพเคลื่อนไหว ไปใช้ในสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนต์ วิดีโอ อนิเมชั่น เว็บไซด์ และเป็นที่นิยมใช้ มากที่สุด เนื่องด้วยการใช้งานง่ายต่อการเรียนรู้ มีการพัฒนาต่อเนือง และ โปรแกรมเสริมมากมาย (Plug-in) แล้วยังสามารถ ทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ ได้อย่างกลมกลืน โดยการโยนไฟล์กลับไป มาได้ ระหว่างโปรแกรมได้ (CS creative Suite ) มีความยึดหยุ่นสูง รองรับไฟล์สได้หลายประเภท และชนิด (ใน mode RGB ) เนื่องด้วยการทำงานในแบบ Layer จึงง่ายต่อการเรียนรู้ ลักษณะการ ทำงานคล้าย Photoshop หากเราเข้าใจการทำงานหลักแล้วก็จะง่ายล่ะ ลองกิดว่าใน Photoshop มี Filter ใน AE ก็คือ Effect นั้นเอง เพียงเพิ่ม frames , time line , monitor , keyframe , timecode เข้า ไปเท่านั้น ในตัวมันเองก็มีเครื่องมือที่เหมาะสำหรับงาน ภาพเคลื่อนไหว (motion picture ) มากมาย แต่ที่เป็นที่นิยมมากคือการนำไปใช้สร้างงาน motion graphic ซึ่งการ ทำงานแบบ layer เป็นชั้นๆนั้น มีประโยชน์มากทำให้ทำงานง่าย รองลงมาก็คงเป็นการทำงานพวก visual effect สร้างภาพ ตกแต่ง ภาพ แก้ใบสี ในงานภาพเคลื่อนไหว การทำงานจะรองรับระบบไฟล์ภาพแบบ pixel หรือ bitmap นั้นเอง แต่ก็สามารถนำไฟล์ vector (eps , ai etc. ) เข้ามาใช้งานได้เหมือนกัน 2.1.4 Google sketchup + Plugin Vray



#### ภาพที่ 2.4 โปรแกม Google Sketchup

Google sketchup เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างแบบจำลอง 3D (Three - Dimensional) ที่มีความง่าย ต่อการใช้งาน และเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง โดยส่วนใหญ่จะถูกนำมาใช้ในงานออกแบบเชิง สถาปัตยกรรม งานออกแบบภายในและภายนอก การออกแบบกลไกลการทำงานของเครื่องจักร เฟอร์นิเจอร์ ภูมิประเทศ ผลิตภัณฑ์ รวมไปถึงงานออกแบบฉาก อาการ และสิ่งก่อสร้างในเกม หรือ จะเป็นกมรจัดฉากทำ Story Boards ในงานภาพยนต์หรือละครโทรทัศน์ก็สามารถทำได้ นอกจากนี้ ยังทำงานร่วมกับปลั๊กอิน (Plugin) ต่างๆที่ถูกพัฒนาเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของ Google SketchUp ให้สูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็นพลั๊กอินที่ช่วยให้การสร้างรูปทรงต่างๆ สามารถทำได้ง่าย ขึ้น ไปจนถึงปลั๊กอินที่ช่วยในการจัดแสงเงาให้ดูสมจริงอย่างเช่น V-Ray หรือ Podium

#### 2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก

การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างรูปแบบ โดยวางแผ<mark>นจัด</mark>ส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุและการผลิตสิ่งของที่ต้องการออกแบบนั้น ได้สรุปขอบเขต ของการออกแบบเป็น 2 แน<mark>วทา</mark>งดังนี้

เป็นกำนาม หมายถึง ผลงานหรือผลิตผล ที่เกิดขึ้นจาก ทั้ง 2 กระบวนการ คือ กระบวนการ ออกแบบซึ่งยังอยู่ในรูปของแนวกวามกิดแบบร่างตลอดจนต้นแบบและกระบวนการผลิต ซึ่งอยู่ในรูป ของผลผลิตที่เป็นวัตถุสิ่งของหรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นกำกริยา หมายถึง กระบวนการทำงานเพื่อให้เกิดเป็นผลผลิต ที่กล่าวถึงในข้อ 1 นั่นเอง ดังนั้น จึงขอสรุปความหมายของการออกแบบได้ว่าการออกแบบ คือ กระบวนการทำงาน ของมนุษย์ที่มีจุดมุ่งหมายในการแก้ปัญหาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือเกิดสิ่งใหม่ อาจ เป็นรูปแบบสองมิติ หรือสามมิติ

โดยกระบวนการทำงานนั้น มีการวางแผนในรูปของแนวความคิดและปฏิบัติการตาม ขั้นตอนที่ได้วางแผนนั้นออกมาเป็นรูปธรรม ทั้งนี้เพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง และ คนในสังกม

#### การแบ่งประเภทของงานออกแบบ

งานออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับวัตถุ ดังนั้น งานออกแบบจึงไม่อาจทำได้เพียงเพื่อความต้องการส่วนตน แต่จะต้องคำนึงถึงความ ต้องการ ของผู้อื่นและสภาพแวคล้อมด้วย สภาพแวคล้อมในที่นี้คือสภาพวัตถุ วัฒนธรรม และพฤติกรรม ของคนในสังคม ซึ่งอาจแบ่งประเภทของงานออกแบบกว้างๆ ได้ เป็น 3 ประเภท คือ

## 1.งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย

10

เป็นงานออกแบบที่เน้นประ โยชน์ใช้สอยหรือประ โยชน์ทางกายเป็นหลักมีคุณก่าทางกวาม งามเป็นตัวผลักดันให้งานออกแบบน่าสนใจ น่าใช้สอย ได้แก่ งานหัตถกรรม เป็นงานที่ทำ ด้วยมือมีคุณก่า ด้านกวามงาม แต่ก็มีประ โยชน์ใช้สอย งานออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งปัจจุบัน มีสภาพเป็นเกรื่อง ไฟฟ้าและ เกรื่องจักรกลประกอบ ไว้ด้วย ตามกวามก้าวหน้าของ เทก โนโลยี ทำให้งานออกแบบต้องเกี่ยวข้องกับ กลไกที่สลับซับซ้อน ดังนั้นผู้ออกแบบ จำเป็นต้องมีกวามรู้เฉพาะด้าน

#### 2.งานออกแบบเพื่<mark>อการ</mark>ติดต่อสื่อส<mark>า</mark>ร

เป็นงานที่เน้นการสื่อสารด้วยภาษาและภาพที่เป็นสากล สามารถรับรู้ร่วมกันอาจเป็นงาน พิมพ์ หรือไม่ก็ได้ จุดมุ่งหมายเพื่อประโยชน์ในทางความรู้ ความเข้าใจ การซึ้ชวนหรือ เรียกร้อง ได้แก่ งานออกแบบสิ่งพิมพ์ งานออกแบบโฆษณา งานออกแบบพาณิชย์ศิลป์ งานออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมายงานออกแบบเพื่อการสื่อสารเหล่านี้จำเป็นต้องมี ความรู้เฉพาะด้าน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็น งานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ทั้ง

ทางด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 3.งานออกแบบเพื่อคุณค่าทางความงาม เป็นงานออกแบบที่มีเป้าหมายเฉพาะตัว เน้นผลงานทางด้านอารมณ์สะเทือนใจ ความรู้สึก สัมผัสในความงาม และคุณค่าทัศนคติได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรมสถาปัตยกรรม และ ภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นงานวิจิตรศิลป์ ผู้ออกแบบจะต้องได้รับการฝึกฝนมีความเชื่อและลักษณะ เฉพาะตัว สามารถ ออกแบบให้สัมพันธ์ กันทั้งรูปแบบและเนื้อหา

งานออกแบบโดยทั่วไปแล้ว ประโยชน์และความงามย่อมหมายถึงคุณค่าในทางดี งาม แต่บางครั้งงานออกแบบก็อาจกระตุ้นให้เกิดความต้องการ เกิดความฟุ้งเฟ้อเห็นแก่ตัว บิดเบือน ความจริง ผิดศีลธรรมจรรยามารยาท อันเป็นวิถีทางที่ไม่ถูกไม่ควรในสังคม ในทางตรงกันข้าม หากงานออกแบบชักนำไปสู่ความดีงาม เช่น การช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน เชิญชวนให้เกิด ความรัก ความร่วมมือ แสดงเอกลักษณ์ของชาติ งาน ออกแบบที่โน้มนำสังคมไปสู่สิ่งดีงาม เช่นนั้น ย่อมเป็นงานออกแบบที่มีคุณค่า

การออกแบบที่ดี คือ การแสดงออกซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเพื่อข่าวสาร หรือผลิตภัณฑ์ การออกแบบที่มีประสิทธิภาพนั้น นักออกแบบจะต้องมองการณ์ใกลถึงสิ่งที่ดีที่สุดทางด้านรูปแบบ การผลิต การส่งหรือการ สื่อสาร การนำไปใช้ รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ต้องไม่พิจารณา เพียงเฉพาะความงามแต่จะต้องตระหนักถึงประโยชน์และรสนิยมตามช่วงเวลาที่ต้องการ

#### 📄 หลักเกณฑ์การออกแบบ

- ส่วนสัด
- ความสมคุล
- ความแตกต่าง
- ์ ลิลา
- ความมีเอกภาพ
- ความผสมกลมกลิ่<mark>น</mark>
- การจัดวางรูปร่าง

#### การใช้ภาพประกอบ

- การใช้ภาพตัดตก
- ขนาดของภาพ
- การบังภาพ
- การคัดเลือกภาพ/การจัดเรียงภาพ
- การจัดภาพขนาดเล็กให้รวมเป็นกลุ่มให้รวมเป็นกลุ่ม

- การเร้าความสนใจ/ทำให้ภาพมีความต่อเนื่อง
- ทำให้ส่วนสำคัญของภาพเป็นที่น่าสนใจ/ใช้คำอธิบายประกอบภาพ

#### 2.3 การออกแบบกราฟิก

7C -

การออกแบบกราฟิกเป็นการเรียนรู้และใช้ทักษะด้านการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการ สื่อสาร รอบตัวที่มองเห็นด้วยสายตา

ไม่ว่าจะเป็นเชิงการออกแบบวัฒนธรรมหรือการออกแบบการสื่อสารต่างๆ ที่ต้องการการ ออกแบบเพื่อให้ได้ผลที่สมบูรณ์ที่สุด ผ่านแนวความคิด ส่วนที่เห็นปกติกีพวกออกแบบ สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น โปสเตอร์ หนังสือ มากมาขรอบๆตัวแล้วจะพบว่าออกแบบนิเทศศิลป์ มีอยู่ทุกหน ทุกแห่ง การ ออกแบบสัญลักษณ์จราจร ป้ายโฆษณาตามท้องถนน ป้ายอาคาร หรือตามงานนิทรรศการ กราฟิก ในงานภาพนิ่ง ภาพยนตร์ วีดีโอ การสร้างภาพประกอบ และการออกแบบโฆษณา ฯลฯ เป็นการ ประยุกต์ใช้ศิลปะให้สอดคล้องกับการออกแบบ ด้วยหลักการทฤษฎีและกลวิธีการต่างๆ **2.3.1ความหมายของกราฟิก** 

ความหมาย **"กราฟิก" (Graphic)** เป็นคำมาจากภาษากรีกว่า Graphikos หมายถึงการงูด ขีด เขียนบันทึก ภาพ ด้วยวัสดุ และสี มีความหมายทั้งการเขียนด้วยตัวหนังสือและการสื่อความหมาย โดยการใช้เส้นวัสดุกราฟิกจะหมายถึงวัสดุใดๆ ที่แสดงความต้องการสื่อสารความคิดอย่าง โดยใช้ ภาพวาด ภาพเขียน และอักษรข้อความรวมกัน ภาพวาดอาจจะเป็น แผนภาพ (Diagram)

ภาพ ส เ ก็ ศ (Sketch) ห รื อ แ ผ น ส ถิ ติ (Graph) ห รื อ อ า จ เ ปี น กำ ที่ ใ ช้ เ ปี น หั ว เรื่อง (Title) กำอธิบายเพิ่มเติม ของแผนภูมิแผนภาพ แผนสถิติ และภาพ โฆษณา อาจวาคเป็น การ์ ตูนประเภทต่างๆ ภาพสเก็ตช์ สัญลักษณ์ และภาพถ่าย สามารถใช้เป็นวัสดุกราฟิกเพื่อสื่อ กวามหมายในเรื่องราวข้อเท็จ/จริงต่างๆ ใด้ ปัจจุบันการออกแบบกราฟิก หันมาใช้คอมพิวเตอร์ช่วย ในการออกแบบมากขึ้น

ภาพกราฟิก (Graphic) เป็นภาพนิ่งชนิดหนึ่งที่ผู้ผลิตรายการจัดทำขึ้น อาจนำมาจากการวาด ภาพลงบนกระดาษ/วัสดุต่างๆ หรือจัดทำขึ้นมาจากก่อมพิวเตอร์ เป็นภาพนิ่ง ตัวอักษร หรือ ภาพเกลื่อนไหวก็ได้ก็ได้ เช่นสัญลักษณ์หน่วยงาน (Logo) ชื่อเรื่อง (Title) ชื่อกน ชื่อสถานที่ เวลา กราฟสถิติ ในบางครั้งผู้ผลิตรายการต้องการ

## 2.4 ทฤษฎีการเลือกใช้สี Principle of colour Using

จากทฤษฎีสี สีที่เกิดขึ้นในวงจรสีนั้น ต่างมีกุณลักษณะต่างๆที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ งานด้านศิลปะ งานออกแบบ หรืองานอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้มากมาย การใช้สี หรือการนำสีไปใช้ใน ลักษณะต่างๆ เป็นการประยุกต์หรือดัดแปลงไปจากการจัดระบบสี เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใดๆ ควร คำนึงถึงความเหมาะในค้านต่างๆ เช่น ความสวยงาม ความกลมกลืน ความน่าสนใจ และความ สอดคล้อง กับเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของงาน เพราะสีสามารถทำให้ผลงานนั้นดูมีคุณค่า และ ด้อยค่าลงได้หากใช้ไม่อย่างถูกต้อง ดังนั้นการใช้สีจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการของสี เพื่อให้ได้ ผลงานที่ถูกต้องสมบูรณ์ที่สุด ซึ่งหลักการใช้สีมีอยู่หลายประการดังนี้

การใช้สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง การใช้สี สีเดียว หรือการใช้สีที่แสดงความ เด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว แต่มีการลดหลั่นกันในเรื่องน้ำหนักสีเพื่อให้เกิดความแตกต่าง วิธีการใช้ สีเอกรงค์ คือจะใช้สีใดสีหนึ่งที่เป็นสีแท้(Hue)หรือมีความสด (Intensity) เป็นตัวยืนเพียงสีเดียวให้ เป็นจุดเด่นของภาพ ส่วนประกอบรอบๆนั้นจะใช้สีเดียวกันแต่ลดความสดของสีให้น้อยกว่าสีหลัก สีที่นำมาเป็นส่วนประกอบอาจแบ่งน้ำหนักได้ตั้งแต่ 3 - 6 สี

Black

30%

Warm Gray

Buganoh

การใช้สีกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การเกียงคู่กันของสีต่างๆ ซึ่งไปด้วยกันโดยไม่ ขัดแย้ง หรือตัดกัน ความกลมกลืนของสีทำได้หลายลักษณะคือ กลมกลืนด้วยค่าของน้ำหนักของสีๆเดียว (Total Value Harmony) คือการใช้สียืนเพียงสี เดียว แต่มีก่าหลายน้ำหนัก หรือเป็นแบบเดียวกับ สีเอกรงก์ อาจใช้การผสมสีขาวให้น้ำหนักอ่อนลง และผสมดำให้น้ำหนักเข้มขึ้น (ภาพที่ 8)

ang

URIO

กลมกลืน โดยใช้สีใกล้เคียง (Sympel Harmony) เป็นการใช้สีข้างเคียงกันในวงจรสีซึ่งมี ลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ม่วง - ม่วงน้ำเงิน - น้ำเงิน หรือ เงียวเหลือง - เงียว - เงียวน้ำเงิน ตัวอย่างการใช้สึกลมกลื่นโดยใช้ใกล้เคียงกันในวงจรสึ สีที่ใช้ได้แก่ สีเขียวเหลือง, เขียว, น้ำเงิน, เขียวน้ำเงิน (ผลงานของ จุพงศ์ ริมวิเชียร)

สีกลมกลืน โดยใช้สีคู่ผสม (Two Colours Mixing) หมายถึง สีคู่ใดคู่หนึ่งที่ผสมกันแล้วได้ สีที่3 เช่น สีน้ำเงิน ผสมกับสีเหลืองได้สีเขียว แล้วน้ำทั้ง 3สี มาใช้ในงานเดียวกัน ตัวอย่างการใช้สีกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสม

เป็นการใช้สีทั้ง 3สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง และสีส้ม จากการผสมระหว่างสีแดง กับสีเหลือง (ผลงานของ จุพงศ์ ริมวิเชียร)

สีกลมกลิ่นโดยใช้วรรณะของสี (Tone) หมายถึง นำสีในกลุ่มวรรณะเดียวกันมาจัดอยู่ ด้วยกัน เช่น สีในวรรณะร้อน เช่น แดง ส้ม เหลือง ม่วงแดง หรือสีในวรรณะเย็น ได้แก่ น้ำเงิน ม่วง เขียว เขียวน้ำเงิน เป็นต้น

เป็นการใช้สีในวรรณะเย็นเกือบทั้งหมด ซึ่งได้แก่ สีเขียว สีม่วง สีน้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน ฯลฯ

#### การสร้างสภาพสีโดยรวม (Tonality)

หมายถึง การทำให้เป็นสีโดยภาพรวม หรือเป็นโกรงสีส่วนใหญ่ที่ปกคลุมหรือกรอบงำสีอื่นอยู่ ถึงแม้ในรายละเอียดส่วนอื่นอาจมีสีอื่นๆปะปนอยู่ก็ตาม แต่ก็ไม่ทำให้สภาพสีโดยรวมขัดแย้งกัน เกินไป การใช้สีโดยรวมช่วยให้ภาพมีกวามกลมกลืนและมีเอกภาพ

#### การใช้สีขัดกัน (Discord)

( In:

หมายถึง การกลับค่าของน้ำหนักระหว่างสีแก่กับสีอ่อน โดยการกลับสีที่แก่มาเป็นสีอ่อนด้วยการ ผสมสีขาว หรือทำให้เจือจางลง เพื่อให้มีน้ำหนักอ่อนกว่าอีกสีหนึ่งที่เป็นสีที่อ่อน แต่ปรับให้เป็นสี แก่โดยการผสมดำ หรือสีเข้ม เพื่อเพิ่มน้ำหนักสีให้เข้มขึ้น แล้วนำมาจัดเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความ แตกต่างหรือความขัดแย้งที่เหมาะสม ทำให้ผลงานดูมีจังหวะ น่าสนใจกว่าการใช้สีกลมกลืนซึ่งอาจ ดูซ้ำๆ และจืดชืด

การกลับค่าของสี มักใช้เพื่อแต่งแต้มภาพเป็นบางจุดให้เกิดความน่าสนใจ ซึ่งมักจะใช้คู่สีระหว่างสี แก่กับสีอ่อนที่มีความเข้มต่างกันอย่างชัดเจน เช่น โครงสีของภาพเป็นสีเหลืองซึ่งเป็นสีอ่อน แต่ กลับเพิ่มน้ำหนักสีให้เข้มขึ้น ขณะเดียวกัน ก็นำสีม่วงซึ่งเป็นสีแก่มาลดค่าน้ำหนักลงให้อ่อนกว่าสี เหลือง โดยการนำมาเป็นส่วนประกอบในปริมาณน้อย จะทำให้ภาพไม่จืดชืดและน่าสนใจขึ้น เป็นการกลับค่าสีของสีแก่คือแต้มสีน้ำเงินกับสีเขียวในส่วนที่เป็นจุดสว่าง (High Light) ของต้นไม้ และเพิ่มน้ำหนักสีขาวเป็นเทาและน้ำตาลทำให้ภาพดูสวยงาม (ผลงานของJohn F.Carlson.) ระยะของสี่ (Perspective of Colour)

หมายถึง การใช้สีซึ่งมีผลต่อความรู้สึกเรื่องระยะใกล้ไกลของภาพ โดยการนำสีแท้มาผสมให้สีหม่น ลงโดยการทำให้เป็นสีกลาง เช่น การผสมสีตรงกันข้าม หรือสีกลาง เพื่อบ่งบอกระยะ ซึ่งโดยทั่วไป แบ่งเป็น 3ระยะ คือ ระยะใกล้ (Foreground) ระยะกลาง (Middleground) และระยะไกล (Background) โดยมีหลักการให้สีคือ สีระยะใกล้สามารถใช้สีสด หรือเข้ม กว่าระยะที่ไกลออกไป สีที่อยู่ไกลออกไปมากเท่าใดค่าน้ำหนักสีก็จะอ่อนและจะดูเป็นสีกลางมากยิ่งขึ้น เช่น ภาพทิวทัศน์ ที่บ่งบอกถึงระยะใกล้ไกล และช่วงเวลา ซึ่งสีจะเป็นตัวช่วยสร้างบรรยากาศให้ภาพได้เป็นอย่างดี

## 2.5 อิทธิพลของสีที่ใช้ในการออกแบบ

ในการทำธุรกิจทุกประเภท "ตราสินค้ำหรือโลโก้ (Logo)" ที่เราพบเห็นกันจนชินตานั้นนับว่าเป็น องค์ประกอบสำคัญในการทำธุรกิจที่ช่วยสะท้อนความเป็นตัวตนของแบรนค์ อีกทั้งยังช่วยให้ ผู้บริโภคสามารถจดจำแบรนด์ได้ดียิ่งขึ้น โดยการออกแบบโลโก้ที่มีประสิทธิภาพนั้นนอกจากจะ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและมีรูปแบบที่โคดเด่นสวยงามแล้ว การใช้ "สี" ก็เป็นอีกหนึ่ง องค์ประกอบสำคัญที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นและช่วยเพิ่มคุณค่าของโลโก้ด้วย เช่นกัน

- โว็บไซต์ Logodesignpros.com ที่ได้สำรวจข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบโลโก้ระบุว่า การเลือกสี ของโลโก้ที่มีความเหมาะสมสามารถเพิ่มการรับรู้และเข้าใจถึงแบรนค์ได้มากถึง 73% อีกทั้งยังช่วย เพิ่มการจดจำแบรนด์ของผู้บริโภคได้เพิ่มสูงขึ้นอีก 80% โดยสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้แต่ ละสีก็สามารถสื่อความหมายและความรู้สึกต่อผู้บริโภคได้แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น
- สีขาว = ความบริสุทธิ์ ควา<mark>มสงบ</mark>เรียบง่าย
- สีเหลือง = ความอบอุ่น มิต<mark>รภาพ</mark> ความสนุ<mark>ก</mark>สนาน
- สีส้ม = ความคิดสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่น ร่าเริงสนุกสนาน
- สีแดง = ความร้อนแรง ตื่นเต้น ท้าทาย
- สีชมพู = ความอ่อนหวาน นุ่มนวล
- สีม่วง = ความหรูหรา สง่างาม ลิกลับ
- สีฟ้า = ความสว่าง อิสระเสรี สงบเยือกเย็น

- สีเขียว = ความสงบ เป็นธรรมชาติ มีชีวิตชีวา
- สีน้ำตาล = มีความมั่นคงเด็ดเดี่ยว สุขุม เรียบง่าย
- สีเทา = ความสมคุล ความร่วมมือ มีความเป็นกลาง
- สีดำ = ความเข้มแข็ง ลึกลับ ท้าทาย

ในจำนวนสีทั้งหมดที่นำเสนอไปแล้วด้านบนนั้นพบว่า สีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ สีฟ้า ในขณะที่สีที่ได้รับความนิยมน้อยที่สุด คือ สีเทา แต่ผลการสำรวจกลับพบว่า สีเทากลับ เป็นสีที่ได้รับความนิยมอย่างมากในการออกแบบโลโก้ที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจในรูปแบบของ การร่วมทุนกัน (Corporate Business) ส่วนการออกแบบโลโก้ของธุรกิจที่เกี่ยวกับผู้หญิงก็ไม่จำเป็น ที่จะต้องใช้สีชมพูในการนำเสนอเสมอไปเนื่องจากผลสำรวจพบว่า ผู้หญิงส่วนใหญ่กลับชื่นชอบสี ฟ้ามากที่สุดและตามมาด้วยสีม่วงเป็นอันดับ 2

นอกจากนี้สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบโลโก้ คือ ต้องสามารถอ่านออก เข้าใจได้ง่าย สามารถสื่อสารได้ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้รูปแบบของโลโก้ยังควรมีความแปลกใหม่ และหลีกเลี่ยงการออกแบบที่ซ้ำซากหรือมีความคล้ายคลึงกับแบรนด์อื่นๆ ซึ่งการออกแบบที่มีความ แปลกใหม่นี้เองจะช่วยสร้างความโดดเด่ดสะดุดตา อีกทั้งยังสร้างแตกต่างจากแบรนด์คู่แข่งได้อย่าง เป็นอย่างดี

## 2.6 ทฤษฏีการจัดองค์ประกอบศิลป์

## การจัดองค์ประกอบ<mark>ท</mark>างศิ<mark>ลปะ</mark>

หลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใด ๆ ก็ตาม ด้วนมีคุณก่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณก่าทางด้านรูปทรง และ คุณก่าทางด้านเรื่องราวคุณก่าทางด้าน รูปทรง เกิดจากการนำเอา องก์ประกอบต่าง ๆ ของ ศิลปะ อันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดกวามงาม ซึ่งแนวทางในการนำองก์ประกอบต่าง ๆ มาจัดรวมกันนั้น เรียกว่า การจัดองก์ ประกอบศิลป์ (Art Composition) โดยมีหลักการจัดตามที่จะ กล่าวต่อไป

อีกกุณค่าหนึ่งของงานศิลปะ คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราว หรือสาระของผลงาน ที่ศิลปินผู้สร้าง สรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมา ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิด จากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปิน นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่าน รูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหา เรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นก็จะขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึง มีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความ งามอย่างสมบูรณ์

การจัดองค์ประกอบของศิลปะ มีหลักที่ควรคำนึง อยู่ 5 ประการ คือ

- สัคส่วน ( Proportion )
- ความสมคุล ( Balance )
- จังหวะถี่ถา ( Rhythm )
- การเน้น (Emphasis)
- เอกภาพ ( Unity )

#### สัดส่วน ( Proportion )

หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้ง ขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึง ความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่าง องค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่ มากไม่น้อย ขององก์ประกอบทั้งหลายที่ นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจากกุณลักษณะดังต่อไปนี้

นโลยัไก

- สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน
  - จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความง<mark>า</mark>มที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการ สร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วน ที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม"ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่ สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว
  - สัดส่วนจากความรู้สึก
  - โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อ แสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้ เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่นนี้ ทำให้งานศิลปะของ ชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการ แสดงออกต่าง ๆ กันไป เช่น กรีก นิยมในความงามตามธรรมชาติเป็น อุดมกติ เน้นความ

งามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือน จริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้น รูปลักษณะจึงมี สัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป

#### ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ ( Balance )

หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยัง รวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะ ชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ใน ธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้น ในงาน ศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าบางส่วนหนักไป แน่นไป หรือ เบา บางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

- ดุลยภาพแบบสมมาตร ( Symmetry Balance ) หรือ ความสมดุลแบบซ้ำยขวาเหมือนกัน
- การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมคุล เป็นการสมคุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ใน ทาง ศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวคลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ใน งานที่ต้องการคุลยภาพที่นิ่งและมั่นกงจริง ๆ
- คุลยภาพแบบอสมมาตร ( Asymmetry Balance) หรือ ความสมคุลแบบซ้ายขวาไม่ เหมือนกัน

มักเป็นการสมดุลที่เกิดจาการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันอาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาด เล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

#### จังหวะถีลา ( Rhythm )

หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจาการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จาก ระเบียบธรรมคาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิคเป็น รูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจาก การซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิด จาก การเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก รูปแบบๆ หนึ่ง อาจเรียกว่าแม่ลาย การนำแม่ลายมาจัดวางซ้ำ ๆ กันทำให้เกิดจังหวะ และถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไป ด้วยการ เว้นช่วง หรือสลับช่วง ก็จะเกิดลวดลาย ที่แตกต่างกันออกไป ได้อย่างมากมาย แต่จังหวะของลาย เป็นจังหวะอย่างง่าย ๆ ให้กวามรู้สึกเพียงผิวเผิน และเบื่อง่าย เนื่องจากขาดกวามหมาย เป็นการ รวมตัวของสิ่งที่เหมือนกัน แต่ไม่มีกวามหมายในตัวเอง จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การ เคลื่อนไหวของ กน สัตว์ การเติบโตของพืช การเต้นรำเป็นการเกลื่อนไหวของโกรงสร้างที่ให้กวาม บันดาลใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย

เนื่องจากจังหวะของลายนั้น ซ้ำตัวเองอยู่ตลอดไปไม่มีวันจบ และมีแบบรูปของการซ้ำ ที่ตายตัว แต่ งานศิลปะแต่ละชิ้นจะต้องจบลงอย่างสมบูรณ์ และมีความหมายในตัว งาน ศิลปะทุกชิ้นมีกฎเกณฑ์ และระเบียบที่ซ่อนลึกอยู่ภายใน ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน งานชิ้นใดที่แสดงระเบียบกฎเกณฑ์ที่ ชัดเจนเกินไป งานชิ้นนั้นก็จะจำกัดตัวเอง ไม่ต่าง อะไรกับลวดลายที่มองเห็นได้ง่าย ไม่มี กวามหมาย ให้ผลเพียงความเพลิดเพลินสบายตาแก่ผู้ชม

#### การเน้น ( Emphasis )

หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่นๆที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือ แย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจดังนั้น ส่วน นั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมา เป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

การเน้นด้วยการใช้องก<mark>์ประ</mark>กอบที่ตัดกั<mark>น</mark> ( Emph<mark>asis</mark> by Co<mark>ntras</mark>t )

สิ่งที่แปลกแตก ต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบ ที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ ทั้งนี้ต้อง พิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันใน ส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้ง แตก ต่างกันในบางส่วน และในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

- การเน้นด้วยการอยู่โคคเคี่ยว ( Emphasis by Isolation )

 เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยก ออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุด สนใจ เพราะเมื่อ แยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ ไม่ใช่แตก ต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะ นั้นไม่ จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็น จุดสนใจขึ้นมา

การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง ( Emphasis by Placement )

- เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการ จัดวางตำแหน่งที่ เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกันพึงเข้าใจว่า
- การเน้น ไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้อง ระลึกถึงอยู่เสมอ คือ
   เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมา ดึงกวามสนใจออกไป จน
   ทำให้เกิดกวามสับสน การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองก์ ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ไม่ว่า
   จะเป็น เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กวามต้องการในการนำเสนอ
   ของศิลปินผู้สร้างสรรค์

#### เอกภพ ( Unity )

หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปดักษณะและด้าน เนื้อหาเรื่องราวเป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียว เพื่อ ผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือการสร้างเอกภาพขึ้นจาก ความสับสนความยุ่งเหยิงเป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกัน ได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆให้สัมพันธ์กันเอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ เอกภาพของการแสดงออก

 หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอน และมี ความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะ แสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน งาดเอกภาพ และการ แสดงออกด้วยลักษณะเฉพาตัวของศิลปินแต่ละคน ก็สามารถทำให้ เกิดเอกภาพแก่ผลงาน ได้

## เอกภาพของรูปทรง

กือ การรวมตัวกันอย่างมีคุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบ ทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรง หนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิคเห็นหรืออารมณ์ของศิลปิน ออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออก ถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์

# บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

## 3.1 แผนการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1			เดือนที่ 2			2	เคือนที่ 3			เคือนที่ 4					
โครงงาน Design brand and product reliability and product promotion for sale																
ศึกษาการการออกแบบbrand และองค์ประกอบ			-							1		/				
ออกแบบ Logo							1	7								
ออกแบบ ส่วนของผลิตภัณฑ์ที่ช่วยส่งเสริม									Q	٢.						
การขาย อาทิ ถุง shopping sticker packing												Ν.		-		
ออกแบบชั้นวาง shelf สินค้า												9	<b>}</b>			
ออกแบบJ-Flag													0			
ปรับปรุงส่วนที่ออกแบบทั้งหมดให้เหมาะสม													-	<b>.</b>		
นำสิ่งที่ออกแบบมาลง Model และจัดองค์ประกอบ																
แก้ไข Project ครั้งสุดท้ายก่อนส่ง																

23
#### 3.2 รายละเอียดโครงงาน

#### 3.2.1 ประชาการกลุ่มตัวอย่าง

โครงงาน Designed brand and product reliability and product promotion for sale มี กลุ่มเป้าหมายคือผู้ที่ต้องการสร้างแบรนด์และองค์กระกอบของแบรนด์ใหม่ๆขึ้นเป็นของ ตัวเอง

#### 3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในโครงงาน

- รวบรวมข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบแบรนด์จากพี่เลี้ยง
- ศึกษาเรื่องสี ที่ใช้ในการออกแบบจาก Website : Colourlover
- ศึกษากลุ่มคู่แข่งต่าง ๆ

#### 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

เมื่อได้รับมอบหมายงานจากที่เลี้ยง ก็ได้กำหนดส่วนที่จะทำการออกแบบดังนี้

- Logo
- J-Flag
- ពុง shopping
- she<mark>lf(ชั้นแสดง</mark>สินค้ำ)
- Sticker Packing
- ก้นหาข้อมูลที่เกี่<mark>ยวกับ</mark>การออกแ<mark>บ</mark>บผลิ<mark>ตภัณฑ์เห</mark>ล่านี้<mark>ตาม W</mark>ebsite ต่างๆ
- -ค้นหาข้อมูลที่เกี่ย<mark>วกับ</mark>สีที่ Websi<mark>te</mark> : Colourlover
- -Draft รูปส่วนประกอบต่างๆที่จะทำการออกแบบ
- -นำเสนอผลงานเบื้องต้นให้พี่เลี้ยงพิจารณา

#### 3.3.1 ขั้นตอนการทำงานที่มาของแบรนด์

- ศึกษาวิธีการออกแบบคำที่สร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับแบรนด์ของเรา
- นำข้อมูลที่ได้ทำการคิดมาเรียงกันหลายๆอัน และเลือก

- เลือกfont เพื่อนำมาใช้ในการสื่อสารของแบรนด์ซึ่งจะต้องเป็นไปในทิศทางเดียวกัน
- นำคำที่ได้ออกแบบมาใส่ ผสมลงใน Logo
- นำผลงานมาเสนอพี่เลี้ยง และปรับปรุงตามคำแนะนำของพี่เลี้ยงอีกครั้ง

#### 3.3.2 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ Logo

- หลังจากที่ได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของlogoชนิดต่างๆ แล้วเลือกมาใช้ในการ ออกแบบ
- นำข้อมูลที่วิเคราะห์มา Sketch ลงกระคาษเพื่อให้เห็นเป็นรูปร่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น
- นำ ข้อมูลที่ sketch มาวาคลงในโปรแกรม Illustrator
- จากนั้นนำ Logo ทั้งหมดที่ได้ทำการออกแบบมาเลือก
- เมื่อเลือก Logo ที่จะใช้งานได้แล้ว นำเข้าสู่กระบวนการเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย
- นำผลงานมาเสนอพี่เลี้ยง และปรับปรุงตามกำแนะนำของพี่เลี้ยงอีกกรั้ง
- เซฟไฟล์รูป Logo ที่เสร็จสมบูรณ์เป็นไฟล์ JPEG เพื่อนำมา Mapping ใน Model
  - สร้าง Model ที่จะทำนำไฟล์รูป Logo ไป Mapping ด้วยโปรแกรม Google Sketch up
  - นำไฟล์ภาพ Logo Mapping กับ Model ที่ได้สร้างขึ้น

#### 3.3.3 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ J-Flag

- ศึกษารูปแบบของ J-Flag ว่ามีกี่ประเภท และรูปทรงไหนที่น่าสนใจ
- นำข้อมูลที่วิเคราะห์มา Sketch ลงกระคาษเพื่อให้เห็นเป็นรูปร่างที่ชัคเจนยิ่งขึ้น
- น้ำ ข้อมูลที่ sketch มาวาคลงใน โปรแกรม Illustrator
- นำเข้าสู่กระบวนการเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย
- นำผลงานมาเสนอพี่เลี้ยง และปรับปรุงตามคำแนะนำของพี่เลี้ยงอีกครั้ง
- เซฟไฟล์รูป J-<mark>Flag</mark> ที่เสร**ี**จสม<mark>บูรณ์เป็นไฟล์ J</mark>-Flag <mark>เพื่อ</mark>นำมา Mapping ใน Model
- สร้าง Model <mark>ที่จะน</mark>ำไฟล์รูป J<mark>-</mark>Flag ไป Mapping ด้<mark>วยโป</mark>รแกรม Google Sketch up
- นำไฟล์ภาพ J-Flag Mapping <mark>กับ Model ที่ได้</mark>สร้าง<mark>ขึ้น</mark>

#### 3.3.4 ขั้นตอนการทำงานก<mark>ารออ</mark>กแบบถุง <mark>Sh</mark>opping

- ศึกษารูปแบบของถุง Shopping ตามแบรนด์ต่างๆ ว่ามีลักษณะ ใหนที่น่าสนใจ
- นำข้อมูลที่วิเคราะห์มา Sketch ลงกระดาษเพื่อให้เห็นเป็นรูปร่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น
- น้ำ ข้อมูลที่ sketch มาวาคลงในโปรแกรม Illustrator
- นำเข้าสู่กระบวนการเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย
- นำผลงานมาเสนอพี่เลี้ยง และปรับปรุงตามคำแนะนำของพี่เลี้ยงอีกครั้ง

- เซฟไฟล์รูป ถุง Shopping ที่เสร็จสมบูรณ์เป็นไฟล์ JPEG เพื่อนำมา Mapping ใน Model
- สร้าง Model ที่จะนำไฟล์รูป ถุง Shopping ไป Mapping ด้วยโปรแกรม
- Google Sketch up
- นำไฟล์ภาพ ถุง Shopping Mapping กับ Model ที่ได้สร้างขึ้น

#### 3.3.5 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ Shelf

- ศึกษารูปแบบของ Shelf ชนิดต่างๆ
- นำข้อมูลที่วิเคราะห์มา Sketch ลงกระดาษเพื่อให้เห็นเป็นรูปร่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น
- นำ ข้อมูลที่ sketch มาวาคลงในโปรแกรม Illustrator
- นำเข้าสู่กระบวนการเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย
- นำผลงานมาเสนอพี่เลี้ยง และปรับปรุงตามกำแนะนำของพี่เลี้ยงอีกกรั้ง
- เซฟไฟล์รูป ถุง Shelf ที่เสร็จสมบูรณ์เป็นไฟล์ JPEG เพื่อนำมา Mapping ใน Model
- สร้าง Model ที่จะนำไฟล์รูป Shelf ไป Mapping ด้วยโปรแกรม Google Sketch up
- นำไฟล์ภาพ Shelf Mapping กับ Model ที่ได้สร้างขึ้น

#### 3.3.6 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ Sticker packing

- ศึกษารูปแบบของ Sticker packing ชนิคต่างๆ
- นำข้อมูลที่วิเคราะห์มา Sketch ลงกระดาษเพื่อให้เห็นเป็นรูปร่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น
- น้ำ ข้อมูลที่ sketch มาวาคลงในโปรแกรม Illustrator
- นำเข้าสู่กระบวนการเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย
- นำผลงานมาเสนอพี่เลี้ยง และปรับปรุงตามคำแนะนำของพี่เลี้ยงอีกครั้ง
- เซฟไฟล์รูป Sticker packing ที่เสร็จสมบูรณ์เป็นไฟล์ JPEG เพื่อนำมา Mapping ใน Model
- สร้าง Model <mark>ที่จะน</mark>ำไฟล์รูป <mark>St</mark>icker <mark>packing</mark> ด้วยโ<mark>ปรแ</mark>กรม Google Sketch up
- นำไฟล์ภาพ S<mark>ticke</mark>r packing Mapping กั<mark>บ M</mark>odel <mark>ที่ได้</mark>สร้างขึ้น

#### บทที่ 4

#### ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

#### 4.1 ผลการดำเนินงาน

10

**4.1.1** งานที่ได้รับมอบหมายระหว่างทำสหกิจศึกษา การ Draft รูปภาพระบบในบ้านอัจฉริยะ SCG

สร้างรูปภาพ ในระบบบ้าน SCG เพื่อนำไปประกอบเป็น Present และ Animation ต่างๆ โดยรูปภาพที่นำมา Draw นั้น มากจากระบบจริง แต่เนื่องจากภาพที่ได้มานั้นมีคุณภาพต่ำ จึงต้อง นำมาจัดทำขึ้นใหม่

#### <mark>ภาพที่ 4.1 Dr</mark>aft แผงพลังงานแสงอาทิตย์









ภาพที่ 4.2 Draft แผงวงจรในระบบ



#### ภาพที่ 4.3 Draft รูประบบผลิตพลังงานไฟฟ้าเชื้อเพลิง



# nníulaðin

Morning

TC

#### ภาพที่ 4.5 รูประบบโครงสร้างผนัง



ภาพที่ 4.6 รูประบบ Himawari

#### การสร้าง Model ตู้ Fotoboots

10

ตู้ Fotoboots เป็นตู้ถ่ายภาพอัตโนมัติโดยผู้ใช้สามารถที่จะแต่งภาพได้เมื่อถ่ายภาพเสร็จ เลือกฉากหลัง หรือใส่วัตถุเข้าไปในรูปภาพได้ และสามารถที่จะส่งภาพนั้นเข้า อีเมล ได้อีกด้วย โดย งานที่ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายคือการขึ้นโกรงตู้ สามมิติ เพื่อนำเสนอต่อลูกค้า ให้ได้เห็นภาพ เบื้องต้นของผลงาน



ภาพที่ 4.7 ตู้ Fotoboots ก่อนทำการใส่ Texture



ภาพที่ **4.8** ตู้ Fotoboots งาน K-bank



## ุกุ โนโล*ย*ั

ภาพที่ 4.9 ตู้ Fotoboots งาน Stop Global warming



10

ภาพที่ 4.10 ตู้ Fotoboots งาน BSC

#### การสร้าง Model ตู้ RFID

ตู้ RFID เป็นตู้ที่ใช้ในการ Scan เพื่อระบุตัวตน โดนตู้ที่จัดทำเป็นโมเดลที่ถูกนำไปใช้ที่ Santorini water fantasy

ซึ่งระบบที่ใช้กับ Santorini คือเมื่อ Scan RFID แล้วระบบจะทำการเข้าระบบแล้วเชื่อมต่อไปยังที่ sensor ตรวจจับวัตถุและกล้อง เมื่อมีผู้เล่นผ่านที่ Sensor กล้องก็จะทำงานเก็บภาพประสบการ์ดีๆ จากการเล่นเครื่องเล่นนั้นๆ และเมื่อเล่นเสร็จแล้ว ผู้เล่นสามารถ นำริสแบน RFID ไป Scan ที่ตู้ Kioas เพื่อดูรูปภาพและแชร์ผ่าน Facebook ได้



ภาพที่ 4.11 ตู้ RFID งาน Santorini Water Fantasy

Slide show presents

110

จัดทำปรับปรุง และแก้ไข Slide เพื่อที่จะทำงานไปเสนอให้ลูกค้าได้ดูว่า รายละเอียดก่อนที่จะทำงาน<mark>เป็น</mark>ลักษณะแบบไหน



Camera location

ภาพที่ 4.12 หน้าปก Santorini Camera Location



ภาพที่ 4.13 Plan ตำแหน่ง Station 1



ภาพที่ 4.14 Plan ตำแหน่ง Station 2,3



TC

ภาพที่ 4.15 Camera view เครื่องเล่น King Cobra



1) King Cobra - Camera Mounting - L Shape

ภาพที่ 4.16 จุดติดตั้ง Camera



1) King Cobra - Network RFID Mounting

10

ภาพที่ 4.17 จุดติดตั้ง RFID



2) Looping Rocket - Camera Mounting

ภาพที่ 4.18 จุดติดตั้ง Camera เครื่องเล่น Rocket



ภาพที่ 4.19 จุดติดตั้ง Sensor เครื่องเล่น Rocket



ภาพที่ 4.20 จุดติดตั้งแท่น RFID เครื่องเล่น Rocket

(



ภาพที่ 4.21 มุมมอง Camera เครื่องเล่นSpace Hole



ภาพที่ 4.22 จุดติดตั้งกล้องและ Sensor เครื่องเล่น Space Hole



ภาพที่ 4.23 จุคติคตั้งแท่น RFID



4) Kamikaze - Camera View

10

ภาพที่ 4.24 มุมมอง Camera เครื่องเล่น Kamikaze



```
4) Camera Mounting - L Shape
```

#### ภาพที่ 4.25 จุคติดตั้งกล้องและ Sensor



4) Camera Mounting - Network RFID Mounting

#### ภาพที่ 4.26 จุดติดตั้งแท่น RFID เครื่องเล่น Kamikaze



5) Windigo - Camera View

ภาพที่ 4.27 มุมมอง Camera เครื่องเล่น Windigo



5) Windigo - Camera Mounting (L-Shape)

ภาพที่ 4.28 จุดติดตั้งกล้องและ Sensor เครื่องเล่น Windigo

#### งาน Bed SuperClub VDO Mapping

(1)

การสร้าง VDO ที่เหมาะกับพื้นผิวนั้นๆตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เหมาะสม ในการ Bed SuperClub นี้ เป็นการสร้าง VDO เพื่อใช้ในการแสดงงานรับรางวัล



ภาพที่ 4.29 ขั้นตอนการทำ VDO ใน Program adobe after effect

38



ภาพที่ 4.30 รูปวัตถุที่นำ VDO ไป Mapping[Out door]



T

ภาพที่ 4.31 รูปวัตถุที่นำ VDO ไป Mapping[In door]



#### งาน Draft ข้อมูลงาน Shrimp

สร้างของมูลที่ให้มาจากไฟล์ Jpeg เป็นไฟล์ Ai เพื่อนำไปใช้ในการ Animate หรืองาน

SlideShow ต่างๆ

	มาต	รการที่ไทยถูกกล่าวหาว่าใ <mark>ห้การอุดห</mark> นุ	ա	1
	สำคับ	วิธีการยุคหนุน	ขัดราการขุดหนูน	2
	1	Price Control on Shrimp Feed	2 - 12.75%	-
	2	Subsidies under the Government's Strategic Plans for Shrimp	N/A	3
	3	GOT Price Stabilization Scheme for Shrimp	2.58-2.65%	
CND	4	Subsidized Loans to the Shrimp Industry	0.13 - 1.3%	5
	5	Bank of Thailand Refinancing Schemes	N/A	-
	6	Discounted Financing for Machinery Upgrades	N/A	6
	7	Tax Incentives, Duty Exemptions, and Other Benefits under the Investment Promotion Act	N/A	G
	8	Industrial Estate Tax Incentives	N/A	
	9	Export Financing from Thailand EXIM Bank	N/A	
	10	Tax Coupons for Exported Goods	0.01 - 3.86%	9
	- 11	Export Incentives	0.1 - 0.14%	10

ลำดับ	วิธีการอุดหนุน	อัตราการอุดหนุน 2 - 12.75%		
1	Price Control on Shrimp Feed			
2	Subsidies under the Government's Strategic Plans for Shrimp	N/A		
3	GOT Price Stabilization Scheme for Shrimp	2.58 - 2.65%		
4	Subsidized Loans to the Shrimp Industry	0.13 - 1.3%		
5	Bank of Thailand Refinancing Schemes	N/A		
6	Discounted Financing for Machinery Upgrade	N/A		
q	Tax Incentives, Duty Exemptions, and Other Benefits under the Investment Promotion Act	N/A		
8	Industrial Estate Tax Incentives	N/A		
9	Export Financing from Thailand EXIM Bank	N/A		
10	Tax Coupons for Exported Goods	0.01 - 3.86%		
11	Export Incentives	0.1 - 0.14%		

#### ภาพที่ 4.32 งาน Draft ข้อมูลงาน Shrimp[ตาราง CVD]

(1)	อิ	ตราภาษ AD P	DR 6		Hilltop International	0.00
(u	ประเทศ จีน	นริษัท Hitop International	POR 6 0.00	จีน	Zhanjiang Wide Entity	0.00
		Zhanjiang Wide Entity	0.00 112.81		Camau Mihn Phu	1.25
AD	เวียดนาม	Camau Mihn Phu Nha Trang Separate Rate	1.25 1.27) 1.23 1.25	เวียดนาม	Nha Trang Separate Rate Wide Entrity	1.23 1.25 25.76
	อินเดีย	Wide Entty APEX Export Falcon Marine Export Specific Everage Rate	25.76 2.51 0.13 (de minis) 2.51	อินเดีย	APEX Export Falcom Marine Export Specific Everage Rate	2.51 0.13(deminimis) 2.51
	ไทย	Thai Roy <mark>al</mark> Packfood Specific Everage Rate	1.78 0.97 1.38		Thai Royal	1.78

ภาพที่ 4.33 งาน Draft ข้อมูลงาน Shrimp[ตาราง AD]

สิ่งที่อุตสาหก	รรมกุ้งไ	ทยด่	้องเผชิ	ญในปี	56				
		สินด้าไทยที่ถูกระบุในรายงานปี 2012				ประเทศ	สินค้า	แรงงานเด็ก	แรงงานบังคับ
	1	ประเทศ	สันด้า	แรงงาน เด็ก	แรงงาน บังคับ	10	-		
		ไทย	ปลา		Х	ไทย	ปลา		X
			สิ่งทอ	Х	Х				
massur			สื่อลามก	Х			-		
			กัง	X	X		สงทอ	X	X
			น้ำตาล	Х					
ประเทศที่ถูกระบุในรายงาน ปี 2012 ว่ามีปัญหาการใช้แรงงานในอุตสาหกรรมกัง				สื่อลามก	x				
Comparison of a comparison of the comparison of		สินค้า	ประเทศ	แรงงาน เด็ก	แรงงาน บังคับ		10111011	~	
2012 (1) Department	-dia-	กุ้ง	บังคลาเทศ	х			ก้ง	X	X
List of Goods Preduced by Child Labor or Formell abort	ods Produced Labor or Ior	พม่า			Х		· 4		100
Carlos Sector			กัมพูชา	Х					
			ไทย	X	X		บ้ำตาล	x	
>							10 11 101	~	
									1

ภาพที่ 4.34 งาน Draft ข้อมูลงาน Shrimp[ตาราง ประเทศที่มีปัญหาการใช้แรงงาน]



10



ิภาพที่ 4.4<mark>0 งา</mark>น Draft ข้อ<mark>มู</mark>ลงาน Shrimp[ตาราง ปริมาณนำเข้ากุ้ง]

#### งาน Mockup Domino Pizza

ขัดทำ Mockup application Domino Pizza for Smartphone



To the Pre-	Back Log in
Log in	Login
Login -	Email
Porsword	Keep me logged in
D beep me logged in	Login
Log int + Delivery / Carry - or	Forgot your password?
CE CE	or
register now Order as	Register now Order as guest
Pina Promotion Bizza	Ĩ7
Home Promotions 24GW Myd cart (1)	Harry Direct Promotion Murcht(1)
	Home Pizza Promotion Wy cart(1)
ภาพท 4.43 Mockup Dom	ino Pizza[Login]
Pelivery / Conry - Out	Back Start Your Order
eteps: seket beling or dang-out as the section of as	Step1 : Select Delivery or Carry-out
V anglas Jacaria Timur, Ortop bere to ears Timur Rays, Dr. 3 Arts, 1240 Corry, Out	Delivery 99999 Jukuta Timur Tofol Raya, Dio JAYA, 13440
Thomasia city [Store home] Steps: Store detiving time Litter territion	Thamarin Raya, DKI JAVA, 13440
Jan 12 2000 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14	Step2 : Select Payment method
- Credit cand at door/store - BCA debit cand at door's tore	Cash at door/store - Credit card at door/store - BCA debit card at door/store - Credit card online
-{ Cridit card on the -{ Poku vallet	Step3 : Select Delivery Time
step 3: Select Ververy I'm C Park I'm P	Date:
START ORDERING. LUHAN (CAL	Time:
st come From Ervonik/ Previou Conden Paisment to confirmation Page	Start Ordering
New York	

ภาพที่ 4.44 Mockup Domino Pizza[Start Your Order]



44

ภาพที่ 4.46 Mockup Domino Pizza[Address]

Registeration Page	Sign - up
Title M	MR.
Firstmane	John
Last name	Smith
habile Number M	+66-228-4554
Em Bil	ABC@hotmail.com
Pass word	Password
Confirm possword	Confirm password
t pate of Birth	Date of Birth
INEXT	Next
Thu	
	Home Pizza Promotion My cart(1)
ภาพที่ 4.47 Moc	kup Domino Pizza[Sign-up1]
+ Area M	Area 🔻
* [cheef/building]	Pattanakarn
[ sub street	Onuch
M KAV/NE	KAV/NG

Place/Level

Bangkok

10300

Pluksa Village

Sign up

Pizza

Home

I have read and agreed with all terms and conditions

Promotion My cart(1)

Δ

ภาพที่ 4.48 Mockup Domino Pizza[Sign-up2]

Mace/level

\* Letty region

Postal code

\* Your address name

I I have read and agreed with all terms and conditions

Sign up

45



#### ภาพที่ 4.49 Mockup Domino Pizza[Promotion]

#### 4.2 โครงงานที่ได้รับมอบหมายระหว่างทำสหกิจศึกษา

100

#### 4.2.1 ผลการดำเนินงานการออกแบบ คำเฉพาะเจาะจงของแบรนด์

เมื่อกิดคำได้หลายๆกำ แล้วนำมาเลือกใช้ให้เหมาะกัน แบรนด์ของเราเอง ซึ่งได้จัดทำมา 2 แบบกือ

"Absolute Top Performance","Join Ride And Join Friends"

4.2.2 ผลการดำเนินงานการ<mark>ออก</mark>แบบ Logo Bran<mark>d Skrsh</mark>op

ออกแบบทั้งหมด 11 แบบและเลือกใช้เพียง 1 แบบ หลังจากนั้น นำ Model Logo มาจัดองค์ประกอบใน Model

#### การออกแบบ Logo ของแบรนด์ Skrshop

Logo เปรียบเสมือนหน้าตาของแบรนด์ของเรา logo ที่ออกแบนั้นจากการที่ได้ศึกษาได้และ ได้รับคำแนะนำจากพี่ที่บริษัท แนะนำว่า Logo จะแบ่งเป็น 3 ชนิดใหญ่ๆคือ Symbol , Text , Symbol and Text

โดยชนิดที่ใช้ในการออกแบบ แบรนด์ Skrshop นั้นคือ Symbol and Text ซึ่งlogoที่ออกแบบได้มี การปรับแก้อยู่หลายครับ และlogoที่เสร็จสมบูรณ์ ดังภาพ



ภาพที่ 4.50 Logo ที่ออกแบบขึ้นก่อนปรับปรุง

Logo ตัวนี้ได้ถูกปรับปรุงจากตัวแรกๆ โดยการเน้นเพิ่มขอบของตัวหนังสือเพื่อเพิ่มลักษณะ เด่นๆ และเน้นรูปทร<mark>งที่ว่าถ้านำ</mark>ไปเป็นสต<mark>ิ๊กเกอ</mark>ร์ติดรถ <mark>ก็จ</mark>ะให้ค<mark>วามส</mark>มส่วนไม่เกะกะเกินไป



ภาพที่ 4.51 Logo ที่ปรับปรุงและนำมาใช้งานจริง

4.2.3 ผลการดำเนินงานการออกแบบ J-Flag Brand Skrshop

10

หลังจากที่ได้ Model J-Flag แล้วก็นำมันจัดองค์ประกอบใน Model

J-Flag คือธงที่ไว้โปรโมทแบรนด์ของเรา ลักษณะเด่นของธง J-Flag คือสร้างความดึงดูด ของแบรนด์ของเราต่อผู้ที่พบเห็น ภาพ J-Flag ดังภาพ



ภาพที่ 4.52 ภาพตัวอย่าง J-Flag

การออกแบบ J-Flag ของแบรนด์ Skrshop ข้าพเจ้า จะเน้นออกแบบให้มีความ โค้ง เพื่อให้ดูทันสมัย และใช้โทนสีเหลืองเป็นสี<mark>หลัก</mark>เพื่อให้เข้ากับ Theme และ Logo <mark>และ</mark>สร้างลักษณะเด่นได้อีกด้วย



ภาพที่ 4.53 J-Flag ของแบรนด์ Skrshop

#### 4.2.4 ผลการดำเนินงานการออกแบบลุง Shopping Brand Skrshop

(0

หลังจากที่ได้ model ถุง Shopping แล้วก็นำมันจัดองค์ประกอบใน Model ถุง shopping มีความสำคัญกับแบรนด์เพราะว่านอกจากสร้างความน่าเชื่อถือ ต่อแบรนด์แล้วยัง สร้างความจดจำต่อผู้อื่นซึ่งเป็นประโยชน์ทางอ้อมได้อีกด้วย



ภาพที่ 4.54 ถุง Shopping ของแบรนด์ Skrshop

#### 4.2.5 ผลการดำเนินงานการออกแบบ Shelf Brand Skrshop

หลังจากที่ได้ model Shelf แล้วก็นำมันจัดองก์ประกอบใน Model การสร้าง shelf(ชั้นแสดงสินค้า) : เนื่องจากชั้นสินค้าที่เราสามารถทำขึ้นเองได้นั้น มีความเหมาะสมกว่าที่มีขายอยู่ทั่วไปตามท้องตลาด เพราะว่าเราสามารถที่จะออกแบบ เพื่อให้มีความเหมาะสมกับ Theme ของร้านเราได้



ภาพที่ 4.55 Shelf ของแบรนด์ Skrshop

#### 4.2.6 ผลการดำเนินงานการออกแบบ Sticker packing Brand Skrshop

เมื่ออกแบบ Sticker packing นำไฟล์ไป Mapping กับรูปกล่องสามมิติ Sticker Packing เป็น Sticker ที่ติดเวลาแพ็คกล่อง โดยการที่ต้องมี Sticker นี้ เพราะว่าช่วยยกระดับ Brands ของเราให้มีความน่าเชื่อถือด้วย ในSticker นั้นก็จะมี รายละเอียดเบอร์โทรที่อยู่ของแบรนด์ของเรา ซึ่งในกรณีที่ต้องส่งของทางขนส่ง ก็จะช่วย การันตรีของที่ส่ง เพื่อป้องกันการหายได้ในระดับหนึ่ง



ภาพที่ 4.56 Sticker packing Skrshop

#### 4.2.7 ผลการดำเนินงานการการสร้าง Model 3 มิติ ของแบรนด์ Skrshop

**IC** 

การสร้าง Model ขึ้นมานั้นเพื่อนแสดงให้เห็นองค์ประกอบ รายละเอียดภายในของ ร้าน แผนผัง ลักษณะของร้าน

ภาพที่ 4.57 Model แบรนด์ Skrshop [Shelf and bird eye view 1]



ภาพที่ 4.58 Model แบรนด์ Skrshop [Perspective view 2]

10



ภาพที่ 4.59 Model แบรนด์ Skrshop [Service area 1]



ภาพที่ 4.60 Model แบรนด์ Skrshop [Service area 2]



T

ภาพที่ 4.61 Model แบรนด์ Skrshop [Logo]

53



ภาพที่ 4.62 Model แบรนด์ Skrshop [Package shopping]



10

ภาพที่ 4.63 Model แบรนด์ Skrshop [Perspective View 3]



#### ภาพที่ 4.64 Model แบรนด์ Skrshop [Shelf 2]



T

ภาพที่ 4.65 Model แบรนด์ Skrshop [Shelf 2]



ภาพที่ 4.66 Model แบรนด์ Skrshop [Service area 3]



10

ภาพที่ 4.67 Model แบรนด์ Skrshop [Bird eye view 2]



#### ภาพที่ 4.68 Model แบรนด์ Skrshop [Relax room]

10

ภาพที่ 4.69 Model แบรนด์ Skrshop [Perspective View 4]

#### 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.3.1 วิเคราะห์ความสอดคล้องกับความต้องการผู้มอบหมายชิ้นงาน

ความต้องการของผู้มอบหมายชิ้นงานคือต้องการให้สร้าง แบรนด์ขึ้นมาใหม่ซึ่ง กำหนดส่วนประกอบของแบรนด์ต่างๆ ไว้แล้ว อาทิเช่น Logo,ถุง Shopping,J-Flag,Shelf วาง สินค้า และกำหนดให้สร้าง Model เพื่อแสดงการจัดวาง ส่วนประกอบต่างๆ ในแบรนด์ ซึ่งเน้น ไปที่ทางการออกแบบ Logo โดยเน้นการออกแบบเพื่อให้เหมาะสมกับประโยชน์การใช้งาน ซึ่ง Logo ที่ได้รับเลือกมาใช้นั้น สามารถนำไปผลิตเป็นสติ๊กเกอร์ เพื่อติดตามที่ต่างๆของตัว ผลิตภัณฑ์

#### 4.4 วิเคราะห์ข้อมูลและวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบจากผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์

จุดมุ่งหมายของโครงการเป็นการจัดทำขึ้นเพื่อโปรโมทและประชาสัมพันธ์แบรนด์ Skrshop โดยจุดประสงค์หลักคือการสร้างความน่าเชื่อถือ เอกลักษณ์ และสร้างความจดจำของแบรนด์ ต่อลูกก้ำเพื่อเพิ่มยอดขายของผลิตภัณฑ์ในแบรนด์ ในขณะที่มีการแข่งขันกันสูงขึ้น ทางด้าน การตลาด

ผลที่คาคหวัง เมื่อนำผลิตภัณฑ์ที่ช่วยส่งเสริมการขายนี้ไปใช้ในแบรนค์แล้ว จะสามารถ ช่วยเพิ่มยอคขายให้กับแบรนค์

### บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการคำเนินโครงงานจัดทำแบรนด์ Skrshop ทั้งในเรื่องการออกแบบเริ่มตั้งแต่ Sketchคร่าวๆ เพื่อให้เห็นภาพของการออกแบบมากขึ้น และการผลิตในโปรแกรมออกมาเห็นงานที่ ใกล้เคียงของจริงมากที่สุด ผลการนำเสนองานกับพี่เลี้ยงถือว่าผ่านพ้นไปได้ด้วยดี โดยใน รายละเอียดผลของขั้นตอนการคำเนินงานแต่ละงานมีดังนี้

1.การออกแบบ Logo ได้นำผลงานที่ได้ออกแบบทั้งหมด 11 ชิ้นนำเสนอพี่เลี้ยงคัคเลือก ผลงานที่ดีที่สุดเพียง 1 ชิ้น ซึ่งได้ทำผลงานที่พี่เลี้ยงคัดเลือกมาปรับแต่งและนำมาใช้งานจริง
 2.การออกแบบ J-Flag จากที่ได้ออกแบบมา และนำไปให้พี่เลี้ยงตรวจสอบ ก็มีการ ปรับปรุงจากของเดิมเล็กน้อย อาทิเช่นฟร้อนต่างๆเพื่อให้มีความสอดคล้องกัน
 3.การออกแบบ ฉุง Shopping จากที่ได้ออกแบบมา และนำไปให้พี่เลี้ยงตรวจสอบ ก็มีการ ปรับปรุงจากของเดิมเล็กน้อย อาทิเช่นฟร้อนต่างๆเพื่อให้มีความสอดคล้องกัน
 4.การออกแบบ ฉุง Shopping จากที่ได้ออกแบบมา และนำไปให้พี่เลี้ยงตรวจสอบ ก็มีการ ปรับปรุงจากของเดิมเล็กน้อย อาทิเช่นฟร้อนต่างๆเพื่อให้มีความสอดคล้องกัน
 4.การออกแบบ Shelf จากที่ได้ออกแบบมา และนำไปให้พี่เลี้ยงตรวจสอบ ก็มีการปรับปรุง จากของเดิมเล็กน้อย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดเมื่อนำไปใช้งานจริง
 5.การออกแบบ Sticker Packing จากที่ได้ออกแบบมา และนำไปให้พี่เลี้ยงตรวจสอบ ก็มี
 การปรับปรุงจากของเดิมเล็กน้อย อาทิเช่นข้อมูลใน Sticker Packing ที่ควรจะมี

5.การออกแบบ Model เบองตน เนหวงอน เคทาเพมงนจากทพเลยง เคมอบหมายงาน จ ไม่กำหนครูปแบบที่ตายตัว <mark>แต่ไ</mark>ด้แนะนำเกี่ยวกับการจัดอ</mark>งค์ปร<mark>ะกอบ</mark> และการจัดแสงต่างๆ

#### 5.2 แนวทางการแก้ปัญห<mark>า</mark>

จากการทำโครงงานมีการพบปัญหาในการทำไม่มาก เพราะข้อมูลที่ได้รับชัดเจนอาจจะมี ปัญหาเรื่องของเวลาในการทำโครงงานสหกิจศึกษา เนื่องจากเวลาที่ได้รับอาจจะก่อนข้างจำกัด แต่ ได้รับความช่วยเหลือจากพี่เลี้ยงที่ก่อยให้คำแนะนำในการทำงานทำให้แบ่งงานและแบ่งเวลาที่ เหมาะสมทำให้การทำงานราบรื่นและผ่านไปได้ด้วยดี อีกทั้งได้รับการช่วยเหลือ คำแนะนำต่างๆ จากพนักงานคนอื่นทำให้ได้รับความรู้เพิ่มเติมมากมาย
#### 5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

10

ในระยะเวลาสี่เดือนที่สหกิจศึกษาที่บริษัท Monstermedia นั้นได้รับประสบการณ์ในการ ทำงานมากมาย พี่เลี้ยงช่วยให้ความรู้และคำแนะนำต่างๆเกี่ยวกับการทำงานรวมทั้งเป็นที่ปรึกษาการ ทำโครงงานสหกิจศึกษา รวมไปถึงพนักงานคนอื่นๆอีกด้วย

การมาปฏิบัติงานที่บริษัท Monstermedia นั้นเหมาะสำหรับผู้ที่มีความสนใจด้านGraphic โดย จะด้องมีความสามารถในการใช้โปรแกรมพื้นฐาน คือ โปรแกรมAdobe Photoshop และโปรแกรม Adobe illustrator นอกจากนี้ยังต้องมีความรับผิดชอบในการทำงานสูง เพราะส่วนใหญ่เป็นงาน Event จึงต้องวางแผนการทำงานให้ดี

## เอกสารอ้างอิง

- เทคนิคการเลือกใช้สีในการออกแบบ[Online], Available : http://www.colourlovers.com/, [20/09/2556]
- เทคนิคในการออกแบบ Brand และ Logo [Online], Available : http://logothailand.wordpress.com/, [20/09/2556]
- สุวิมล ศรีประสม, 2551, คู่มือการใช้งาน โปรแกรม Illustrator [Online], Available : http://sriprasom.blogspot.com/, [21/09/2556]
- คู่มือการใช้ Google sketch up[Online], Available : http://www.slideshare.net/chatreetogeaw/sketch-up8handbook , [21/09/2556]
- 5. ประวัติ Adobe Photoshop [Online], Available : http://www.compactdslr.com/index.php/adobe-photoshop-tutorial/199-adobe-photoshop-history,
  [23/09/2556]

#### ภาคผนวก

การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop,Google Sketchup และการเปิดใช้งานโปรแกรม Google Sketchup เบื้องต้น

#### ก.)การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop

โปรแกรม Adobe Master Collection CS6 สามารถ Download ได้ที่

http://www.adobe.com/download/

🔟 Adobe Application Manager Est	reproze Edition	<b>a</b> ~	Incasi of a
1 9 B	Welcome Adobe Application Ma		
			3
MELCONE PACKAGE ICE/ALT		CREATE INSTALL PACKAGE	
CONFIGURE UNDATES BURIT		CREATE UPDATE PACKAGE	
LININGY		MODIFY EXISTING PACKAGE	
distant and			
	() Venior 21.00 0		

ภาพที่ ก.1 ขั้นต<mark>อนก</mark>ารลงโปรแกรม Adobe Master Colle</mark>ction CS6(หน้าต้อนรับ)

กรอก Serial Number ของโปรแกรมให้เรียบร้อย



ภาพที่ ก.2 งั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6 (ใส่ Serial number)

เลือกโปรแกรมที่ต้องการติดตั้ง โดยติ๊กถูกหน้าโปรแกรมที่ต้องการ สำหรับโครงงานขึ้นนี้เลือก Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เมื่อเลือกโปรแกรมที่ต้องการเสร็จแล้ว ให้กดที่ปุ่ม Next

P.A.	Installation Options			
	· cie Mater Coledia			
	V The AND FOR AFTER HOS SUPPORT	112 0 12		
	ACROBAT X PED			
WILCONE	🛩 🔤 Алове Актея всерсть сыс	16176-		
PACKAO	💉 🚾 арове Анотон сво			
SERIALGE	V DR ADORE DREAMINEAVER CAR			
CONTIGUES	💉 📊 AD OBE ENCORE CS4		This without his	
	🖌 🔛 АВОВЕ ПРЕМОЛКА СА			
	V T ADORE PLASH BURDER & S.			
STANDARD Y	TT ADOUT FLASH PROFESSIONAL C	- or Pitter -		
	V 🔟 ADOBE ILLUSTRATOR CS4			
	ADOBE ILLUSTRATOR CS6 (64 B			
	🗶 🔟 ADORE INDENDIA CSA			
	Tudal In	HINE 13.9 CB	1	•
			11	
	0	ANCK	NEXT	
		<u> </u>		

ภาพที่ ก.3 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6(เลือกโปรแกรมที่จะติดตั้ง)

ระบบจะทำการติดตั้งโปรแกรมลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ หากโปรแกรมทั้งหมดถูกติดตั้งเสร็จ สมบูรณ์แล้วจะปรากฏดังภาพที่ ก.4 จากนั้นให้กดปุ่ม Close เพื่อเริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม

Adote Application Variage bein	Summary	
WILLCOMI PACKADI SPIJALIZE OFTIONS CONFIGURE UPDATES NULD SUMBARY	AdobeCSEFUIInstall has been successfully snaded. AdobeCSEFUIInstall includes: Te All Point Point All Poi	
	Open the sale sale to review hald progress and error.	
	HEW PACKAGE	1.055

ภาพที่ ก.4 ขั้นตอนการถงโปรแกรม Adobe Master Collection CS6(ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์)

TC

### ข.)การติดตั้งโปรแกรม Google Sketch up

วิธีการติดตั้ง โปรแกรม Google Sketch up

10

ดาวน์โหลด Google Sketch up http://software.thaiware.com/download.php?id=10038เมื่อดาวน์ โหลดโปรแกรม เสร็จแล้ว ให้เปิดโปรแกรมแล้วคลิกที่ เพื่อทำการติดตั้ง

Organize - Inclu	de in library 🔹 Share with 👻	Burn New folder		
* Favorites	Name	Date modified	Туре	12
E Desktop	& GoogleSketchUp	30/8/2556 10:24	Application	
Downloads		517		
🖳 Recent Places				
😣 Photo Stream				
词 Libraries				
Documents				
Music				
Pictures				
Videos				
Homegroup				
romegroup				
Computer				
Local Disk (C:)				
local Dirk (Dr)				

ภาพที่ ข.1 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(Icon โปรแกรม Google Sketch up)

เมื่อกดติดตั้ง จะพบรูปภาพ กังภาพ บ.2



ภาพที่ ข.2 งั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(โหลดเพื่อเชค Version)

กคปุ่ม Next เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนถัดไป

10



ภาพที่ ข.3 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(ขึ้นตอนการยืนยันการติดตั้ง)

เลือกเครื่องหมายถูกที่ I accept the terms in the License Agreement

Please read the following	reement ng icense agreement carefully	
Google SketchUp	Pro License	A
and a second second second second		a set of the set of th
Software' By agreeing to older and capable of enterin also represent that your are operate and that your empir Service are duly authorized Service. In these Terms an software, services and web 1. USE OF THE PRODUCT	these Terms and Conditions, you rep ng into a legally binding agreement. If duly authorized to do business in the vyess, officers, regrissentatives, and to access the Service and to legally d Conditions, "Google Services" mea- s ates. CTS; CONTENT IN THE PRODUC	resent that you are 18 years old or you are a business entity, you country or countries where you other agents accessing the bind you to these Terms of nes any of Google's products, TS +
Software' By agreeing to older and capable of enterin also represent that your are operate and that your emple Service are duly authors Service. In these Terms an software, services and web 1. USE OF THE PRODUC	these Terms and Conditions, you rep into a legally binding agreement. If duly authored to dip business in the oyses, officiers, representatives, and to access the Service and to legally d Conditions, "Google Services" mea- sites. CTS; CONTENT IN THE PRODUC the License Agreement	resent that you are 15 years old or you are a business entity, you country or countries where you other agents accessing the bind you to these Terms of ans any of Google's products, TS +

ภาพที่ ข.4 ขั้นตอนการลงโปรแกรมGoogle Sketch up(ขั้นตอนการยอมรับข้อตกลงของโปรแกรม)

เลือกสถานที่ ที่ต้อ	งการติดตั้งและกดปุ่ม Next
T	
	📓 Google SketchUp Pro 8 Setup
	Destination Folder Click Next to install to the default folder or click Change to choose another
	Install Google SketchUp Pro 8 to:
	C: Program Files (x86)\Soogle\Google SketchUp 8\
Y.	ghange
1/c	Back Next Cancel
ภาพที่ ข.5	ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(เลือกสถานที่ติดตั้งโปรแกรม)

## กคปุ่ม Install เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ ข.6 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(ขั้นตอนการยืนยันการติดตั้ง)

ระบบกำลังติดตั้งโปรแกรม Google Sketch up

(\*

Installing Google	SketchUp Pro 8		AX
Please wait while the S	ietup Wizard installs Google Sk	etchUp Pro 8.	
Status:			
		5	
	Ea	ck <u>N</u> ext	Cancel
///c~		2E	VM (

#### กดปุ่ม Finish เมื่อเสร็จสมบูรณ์ และ

110



ภาพที่ ข.8 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Google Sketch up(การติดตั้งเสร็จสมบูรณ์)

## ค.)การเปิดใช้งานโปรแกรม Google Sketch up

### ขั้นตอนที่ 1

รูป Icon Google sketch up สามารถเข้าได้ที่ Start ทางซ้ายล่างของจอ(Window 7)



ภาพที่ ค.1 Icon Google sketch up

เมื่อกลิก Icon Google sketch up เข้ามาแล้ว ก็จะพบกับหน้าจอเลือก Template ให้กด

Start Using Sketch Up ได้เลย

ſ	Welcome to SketchUp		and the second se		)
	Google	SketchUp	Pro		
	Licensing Status:	Licensed		Add License	
	Default Template:	Simple Template - Fee	t and Inches	Choose Template	
	▼ Learn		aas		
	New t	o SketchUp? These t	ools are a great way to g	et started:	
		Line	Push/Pull	Orbit	
	5	K			
	Draw edges. C	connect them to make faces.	Extrude 2D faces into 3D shapes.	Change your point of view.	
	LE	-		220	
				2	
	For more help	with tools, choose Window	> Instructor from the menu to o	pen the Instructor.	
	Template				
	🗹 Always show on startup			Start using SketchUp	
E		ภาพที่ ค.2	หน้าเลือก Template	o G G	5
	1/2				
		A			

หน้าจอแสดงการทำงานของ Program Google sketch up



## **ภาพที่ ค.3** เมื่อเปลี่ยนแบบบ้านแล้ว

#### 🕞 ขั้นตอนที่ 4

การ Save Project Google SketchUp เลือก Menu File ด้านซ้ายบนและกด Save As



เมื่อเราเลือก Save As แล้วให้เลือกสถานที่ ที่เราต้องการบันทึก Project

Y Save As Save in:	My Documents	▼ ← € 🕂 💷 ▼		×
e.	Name	Date modified	Туре	Size
Recent Places	<ul> <li>3dsMax</li> <li>Baidu Security</li> <li>edge_includes</li> <li>images</li> <li>Inventor Server x64 Autodesk 3ds M</li> <li>PhoenixRC</li> </ul>	1/7/2556 14:12 13/8/2556 21:08 26/8/2556 18:07 26/8/2556 18:07 1/7/2556 9:59 15/8/2556 10:12	File folder File folder File folder File folder File folder File folder	
	File name: Test 1			✓ Save
	Save as type: Sketch Up Models (*.skp	)		Cancel

ภาพที่ ค.5 เลือกสถานที่บันทึก Project

ขั้นตอนที่ 6 เมื่อเลือกสถานที่ได้แล้วให้ตั้งชื่อ Project ที่ต้องการ Save

Save in:	My Documents	+ 🗈 📸 🖛			
œ.	Name	Date modified	Туре	Size	
	📕 3dsMax	1/7/2556 14:12	File folder		
ecent Places	📙 Baidu Security	13/8/2556 21:08	File folder		
	📕 edge_includes	26/8/2556 18:07	File folder		1 1 1
Desktop	🍌 images	26/8/2556 18:07	File folder		
(IR)	Inventor Server x64 Autodesk 3ds Max 2012	1/7/2556 9:59	File folder		
(UTT)	Je PhoenixRC	15/8/2556 10:12	File folder		01
Libraries					
					1 -
Computer					
Network					
	File name: Test 1			Sav Sav	e
	Save as type: Sketchillo Models (* sko)			- Cano	el I

ภาพที่ ค.6 ตั้งชื่อ Project ที่ต้องการ Save

เมื่อตั้งชื่อ Project เสร็จแล้วให้กดปุ่ม Save ทางค้านล่างขวา

Save in	My Documents	•	← 🗈 💣 📰 ◄		
a -	Name	-	Date modified	Type	Size
2	3dsMax		1/7/2556 14:12	File folder	
Recent Places	Baidu Security		13/8/2556 21:08	File folder	
	edge includes		26/8/2556 18:07	File folder	
Dealder	images		26/8/2556 18:07	File folder	
Desktop	Inventor Server x6	4 Autodesk 3ds Max 2012	1/7/2556 9:59	File folder	
	PhoenixRC		15/8/2556 10:12	File folder	
Libraries					
			1 22 -		
	9				
Computer					
Network					
	File name: Test	1			Save
	Save as type:	abl la Madala (* aka)			Cancel
C	Jave as type. Jokel	chop models ( .skp)			
THE	1				

# ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ – สกุล

นายชาตรี ศรีมิตรรุ่งโรจน์

วัน เดือน ปีเกิด

24 เมษายน 2534

**ประวัติการศึกษา** ระดับประถมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

ระดับอุดมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2545 โรงเรียนอนุบาลสุธีธร มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2551 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2556 สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

ประวัติการฝึกอบรม

G-app ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

- ไม่มี -