



การออกแบบสื่อและป้ายสำหรับโฆษณาพื้นที่เช่าภายในศูนย์การค้า

Design, media and billboards for the advertising at rental space
department store

นายโชติชัย จงถาวร

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

การออกแบบสื่อและป้ายสำหรับโฆษณาพื้นที่เช่าภายในศูนย์การค้า พ.ศ. 2558

Design, media and billboards for the advertising at rental space department store. A.D. 2015

นายโชติชัย จงถาวร

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีดัดมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ
(ดร . กิตติมา เมฆาปัญญากิจ)

..... กรรมการสอบ
(อาจารย์ นุชนารถ พงษ์พานิช)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ ชาติรี ทองวรรณ)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา
(อาจารย์ ชาญ จารุงศรีรังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น

หัวข้อ	การออกแบบสื่อและป้ายสำหรับโฆษณาพื้นที่เช่าภายในศูนย์การค้า พ.ศ. 2558 Design, media and billboards for the advertising at rental space department store. A.D. 2015
ผู้เขียน	นายโชติชัย จงถาวร
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชาติรี ทองวรรณ
พนักงานที่ปรึกษา	นางสาว มณฑนา เพ็ญฟู
ชื่อบริษัท	บริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เซด จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ศูนย์การค้า

บทสรุป

เนื่องจากทางศูนย์การค้า Gateway Ekamai เปิดตัวมาได้ระยะเวลานานแล้ว มีการเปิดให้จับจองพื้นที่ภายในศูนย์การค้าในบางส่วนที่จะเรียกว่า พื้นที่ Promotion ซึ่งในแต่ละเดือนจะมีลูกค้าจำนวนมากสนใจ ในพื้นที่ดังกล่าว ซึ่งทางทีมงานจะส่ง แบบแปลน ไปให้หรือทางลูกค้าต้องเข้ามาดูด้วยตนเอง

จากการดำเนินงานโครงการ ข้าพเจ้าได้ผลิตผลงาน ได้แก่สื่อนำเสนอพื้นที่และป้ายโฆษณาภายในศูนย์การค้า โดยได้ผ่านการพิจารณาจากพนักงานที่ปรึกษา และอาจารย์ที่ปรึกษา ว่าชิ้นงานดังกล่าวสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการใช้งานได้จริง อีกทั้งข้าพเจ้ายังได้ข้อคิดจากการทำงาน ว่าควรให้ความสำคัญกับการนำเสนอสิ่งต่างๆให้ทางลูกค้าได้เห็นชัดเจนและสะดวกสบายขึ้น เพื่อที่จะสะดวกในการตัดสินใจและสนใจลูกค้าให้เข้ามาร่วมงานกับทางศูนย์การค้า Gateway Ekamai

กิตติกรรมประกาศ

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท บริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เขต จำกัด นั้น ได้รับความกรุณาและการดูแลจากบุคคลากรหลายๆท่าน ได้เรียนรู้การทำงานจริง ได้รับความรู้ต่างมากมาย และได้รับการให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี ทำให้การปฏิบัติงานครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ นางสาว มัณฑนา กิจเฟื่องฟูและพี่ๆในบริษัททุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือทุกครั้งที่เกิดข้อสงสัยระหว่างสหกิจศึกษารวมถึงตอบข้อสงสัยต่างๆอย่างกระจ่าง พร้อมทั้งแนะนำเทคนิคในการทำงาน ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริง ขอขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญภาพประกอบ	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	8
2.3 พื้นฐานการออกแบบ	19

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	20
3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน	20
3.2 รายละเอียดโครงการงาน	21
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	22
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	24
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	24
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	33
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	33
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	34
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	34
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	35
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	35
เอกสารอ้างอิง	36
ภาคผนวก	
ก. กราฟิกดีไซน์	39
ข. การตลาดและ Event Marketing	41
ค. เจ้าหน้าที่แผนกโฆษณาและประชาสัมพันธ์	43
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	44

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 ตารางปฏิบัติงานในโครงการ

20



สารบัญภาพประกอบ

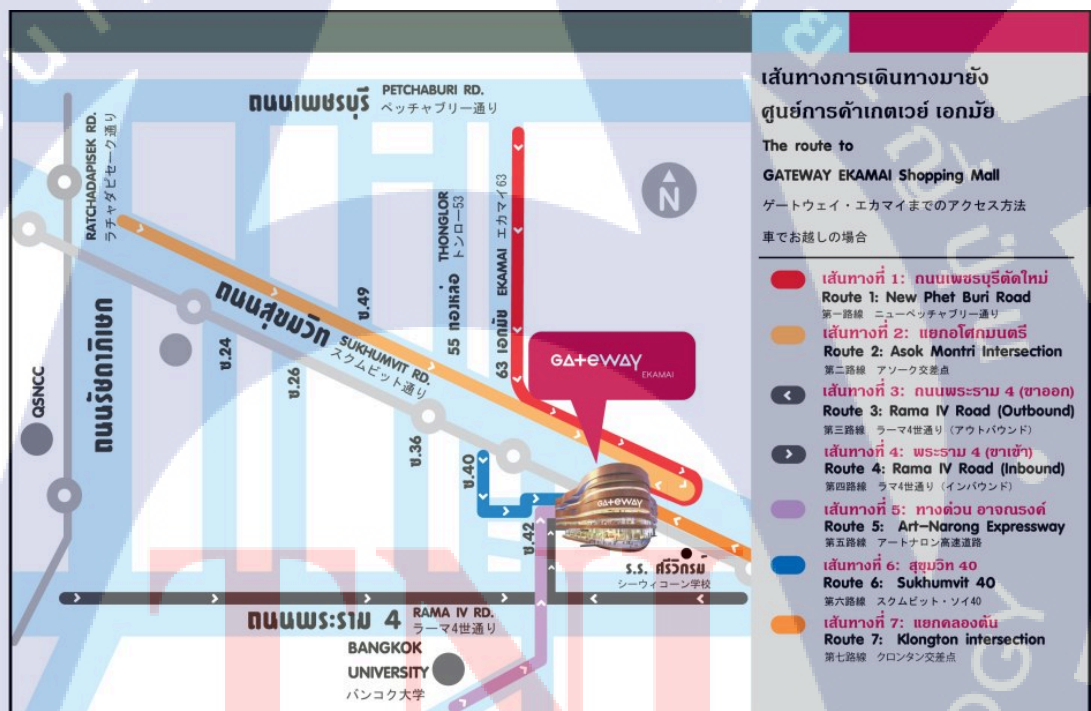
ภาพที่		หน้า
1.1	แผนที่ตั้งบริษัท บริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เขต จำกัด (สาขาเอกมัย)	1
1.2	โครงสร้างองค์กรบริษัท ทิพย์พัฒน์ อาร์เขต จำกัด	3
2.1	รูปโปรแกรม Adobe Illustrator CS6	5
2.2	รูปโปรแกรม Adobe flash CS6	6
2.3	รูปโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	7
2.4	รูปโปรแกรม Adobe Lightroom CS6	7
4.1	โปรแกรม Flash ค้าง	24
4.2	ชิ้นงานรอบแรกที่ทำด้วย Power Point ชั้น G	25
4.3	ชิ้นงานรอบแรกที่ทำด้วย Power Point ชั้น M	26
4.4	ชิ้นงานที่ยังคงใช้ข้อมูลเก่าอยู่ หน้าแรก	27
4.5	ชิ้นงานที่ยังคงใช้ข้อมูลเก่าอยู่ หน้าเลือกชั้น	28
4.6	ชิ้นงานที่ยังคงใช้ข้อมูลเก่าอยู่ หน้าเลือกพื้นที่	29
4.7	ชิ้นงานที่ยังคงใช้ข้อมูลเก่าอยู่ หน้าแสดงข้อมูล	29
4.8	ภาพการแก้ไขตัวงานที่ตั้งแต่ต้นใหม่ หน้าแรก	30
4.9	ภาพการแก้ไขตัวงานที่ได้รับการคอมเม้นมา (1)	31
4.10	ภาพการแก้ไขตัวงานที่ได้รับการคอมเม้นมา (2)	32
4.11	ภาพการแก้ไขตัวงานที่ได้รับการคอมเม้นมา (3)	32
5.1	ภาพผลงานที่เสร็จแล้ว	34

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัททิพย์พัฒนอาร์เขตจำกัด(สาขาเอกมัย)
 ที่ตั้งของสถานประกอบการ : ศูนย์การค้าเกตเวย์เอกมัย 982/22 ถนนสุขุมวิท
 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร
 10110
 โทรศัพท์ : 02 108 2754
 Website : www.gatewayekamai.com



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้งบริษัทบริษัททิพย์พัฒนอาร์เขตจำกัด (สาขาเอกมัย)

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

TCC Group...Stability in Convergence กลุ่มไทยเจริญคอร์ปอเรชั่น หรือ TCC Group เป็นกลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่กลุ่มหนึ่งของคนไทย ซึ่งได้ก่อกำเนิดขึ้นจากพื้นฐานความตั้งใจของ คุณเจริญ และคุณหญิงวรรณ สิริวัฒนภักดี ที่มีความมุ่งมั่นต้องการเห็นธุรกิจของคนไทยแข็งแกร่ง เป็นที่เชื่อมั่นและสามารถก้าวสู่การแข่งขันได้ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

TCC Group เริ่มจากกิจการขนาดเล็กเมื่อปีพุทธศักราช 2503 มีการขยายตัวและพัฒนาจนเป็นกลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่ ในปัจจุบันประกอบด้วยสายธุรกิจ ที่สำคัญ 5 สาย คือ สายธุรกิจเครื่องดื่ม สายธุรกิจสังหาริมทรัพย์ 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, ซึ่งประกอบด้วยพนักงานในกลุ่มประมาณ 6 หมื่นคน มุ่งที่จะพัฒนาต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อการพัฒนาบุคลากร การบริหารจัดการ และ ประสิทธิภาพการผลิต ควบคู่กับการพัฒนาสิ่งแวดล้อมและช่วยเหลือสังคมอย่างต่อเนื่อง

บริษัททิพย์พัฒน์ อาร์เซด จำกัด สาขา Gateway Ekamai เป็นบริษัทที่เป็นเจ้าของศูนย์การค้า Gateway Ekamai

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากการทำงานจริงนั้น ต้องรู้กระบวนการทำงานที่เป็นขั้นเป็นตอนที่ถูกต้อง ทางพี่เลี้ยงจึงได้จัดให้เราได้ดูงานและลงมือปฏิบัติจริงเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อเรียนรู้ถึงองค์ประกอบต่างๆที่ควรนำเสนอให้ลูกค้าได้รับรู้
2. เพื่อเรียนรู้วิธีการทำงานอย่างมีหลักการ
3. เพื่อนำความรู้ที่ได้ ไปใช้ได้จริงอย่างถูกต้อง

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. นักศึกษาจะสามารถนำความรู้ที่ได้ ไปใช้งานได้จริงในอนาคต
2. นักศึกษาจะสามารถวิเคราะห์ความต้องการของลูกค้าได้อย่างดี

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. Brief หมายถึง บรรยายสรุป ซึ่งจะเกิดขึ้นก่อนเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งจะเกิดขึ้น หรือก่อนใครจะเริ่มทำอะไรต่อไป
2. Event หมายถึง กิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

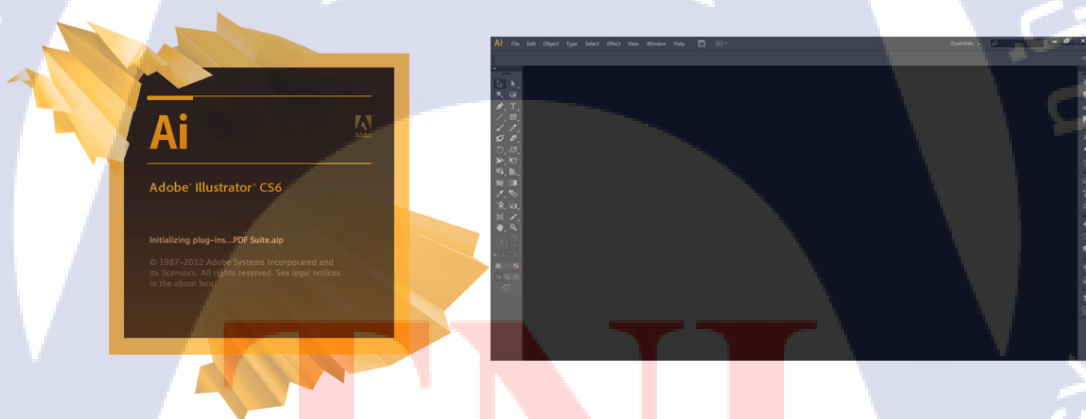
บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.1.1 Adobe Illustrator CS6

โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการออกแบบ โดยที่โปรแกรมนี้มักจะนำไปใช้สำหรับการวาดภาพ หรือการออกแบบสัญลักษณ์ เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานด้วยระบบ Vector ซึ่งเป็นการสร้างภาพจากการคำนวณของโปรแกรม โดยไม่จำเป็นต้องกำหนดความละเอียดของภาพทำให้รูปภาพที่วาดจากโปรแกรมนี้มีความคมชัดสวยงาม และยังสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้หลายครั้ง โดยที่คุณภาพของภาพยังคงเดิม



ภาพที่ 2.1 รูปโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

2.1.2 Adobe Flash CS6

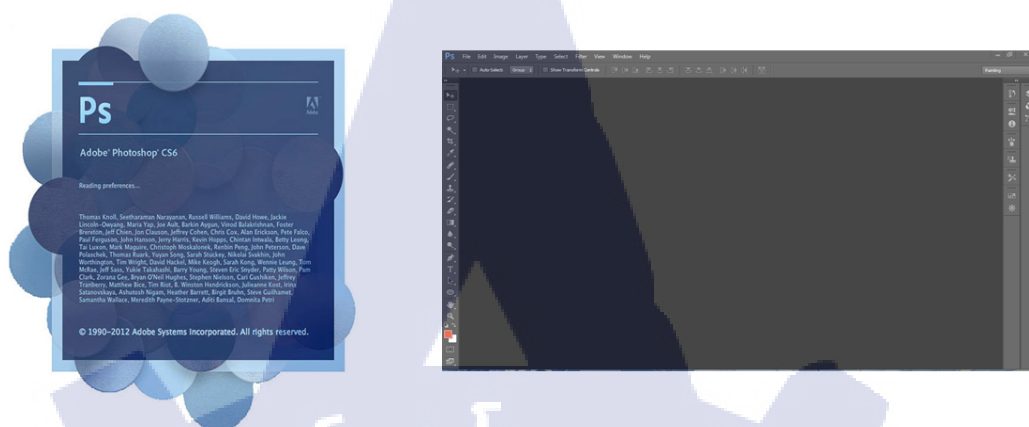
โปรแกรม Adobe flash เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว หรือการออกคำสั่งอย่างง่าย เช่น การสร้างเงาขึ้นไว้ว่า เมื่อกดปุ่มแล้วจะมีบางสิ่งเกิดขึ้น มีการเคลื่อนไหวที่สวยงาม มีการทำงานไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย ซึ่งสามารถกระทำได้ง่าย



ภาพที่ 2.2 รูปโปรแกรม Adobe flash CS6

2.1.3 Adobe Photoshop CS6

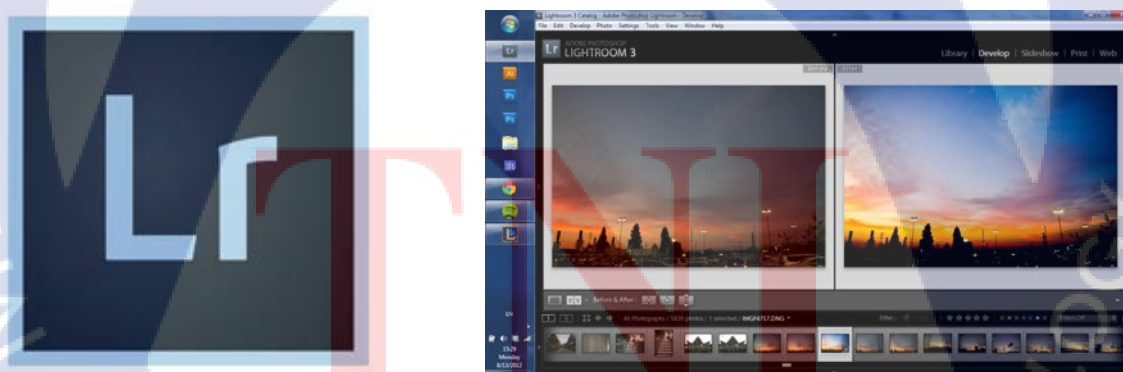
โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบ เพื่อนำไปใช้ร่วมกับงานในด้านต่างๆ เช่น งานกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท งานกราฟิกบนเว็บไซต์ และการตกแต่งภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็น โปรแกรมที่มีผู้นิยมนำมาใช้ในการออกแบบ และตกแต่งภาพถ่ายกันมากที่สุด Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพและ การตกแต่งภาพที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงสุดในปัจจุบันเนื่องจากเป็น โปรแกรมที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้กับงานสิ่งพิมพ์ นิตยสารงานมัลติมีเดียและสร้างกราฟิกสำหรับเว็บที่นับวัน กำลังพัฒนาไปอย่างไปหยุดยั้ง และถึงแม้ว่า Photoshop จะเป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพสูง แต่การใช้งานกลับไม่ยาก อย่างที่หลายคนคิด เราสามารถเรียนรู้การใช้งานในโปรแกรม Photoshop ได้อย่างรวดเร็ว แม้ว่าเราจะมีพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ไม่มากก็ตาม



ภาพที่ 2.3 รูปโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

2.1.4 Adobe Lightroom

โปรแกรม Adobe Lightroom เป็นโปรแกรมที่เอาไว้ใช้แต่งภาพ ปรับแสงเงา รายละเอียด และองค์ประกอบภายในภาพ เป็นโปรแกรมที่ใช้ไม่ยาก มือใหม่สามารถหัดใช้ได้ง่าย มีความสามารถในการปรับแต่งรูปภาพที่ครอบคลุมมากกว่าโปรแกรมอื่นๆ



ภาพที่ 2.4 รูปโปรแกรม Adobe Lightroom CS6

2.2 ทฤษฎีทางศิลปะ

2.2.1 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ (Composition)

องค์ประกอบศิลป์ คือ การนำสิ่งต่างๆมาประยุกต์ คัดแปลง สร้างสรรค์จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่างรูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม รวมไปถึงการสื่อเรื่องราว วัตถุประสงค์ ความหมายโดยคำนึงถึงปัจจัยในการออกแบบดังนี้

2.2.1.1 ความเป็นหน่วย/เอกภาพ

ในการออกแบบผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อนหรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆและพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆก็ต้องถือหลักการนี้เช่นกัน การสร้างเอกภาพในทางปฏิบัติมี 2 แบบคือ

1. Static unity การจัดกลุ่มของ form และ shape ที่แข็ง เช่น รูปทรงเรขาคณิต จะให้ผลทรงพลังเด็ดขาด แข็งแรง และ แน่นนอน
2. Dynamic unity เป็นการเน้นไปทางอ่อนไหวการเคลื่อนไหว ซึ่งอยู่รูปในลักษณะ gradation or harmony or contrast อย่างใดอย่างหนึ่งให้แสดงออกมาจากงานชิ้นนั้นด้วยจะทำให้งานสมบูรณ์ขึ้น การจัดองค์ประกอบที่ดีนั้นควรให้ส่วนประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกกระจาย การรวมตัวกันจะทำให้เกิดหน่วย หรือเอกภาพ จะได้ส่วนประธานเป็นจุดสนใจ และมีส่วนประกอบต่างๆ ให้น่าสนใจ

2.2.1.2 ความสมดุล คือ

ความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง แบ่งออกเป็น

1. สมดุลแบบทั้ง 2 ข้างเหมือนกัน (Symmetrical balance) ทั้งซ้ายขวาเหมือนกัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคงหนักแน่น ยุติธรรม เช่น งานราชการ ใบุฉิบัตร ประกาศนียบัตร การถ่ายภาพติดบัตร เป็นต้น

2. สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical balance) ด้านซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่มองดูแล้วเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา เช่น สมดุลด้วยน้ำหนักและขนาดของรูปทรง ด้วยจุดสนใจ ด้วยจำนวนด้วยความแตกต่างของรายละเอียด ด้วยค่าความเข้ม – จางของสี เป็นต้น

2.2.1.3 การเน้นให้เกิดจุดเด่น

ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วนประธานในภาพ จุดรองลงมาหรือส่วนรองประธาน ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดปลีกย่อย ต่างๆ หลักและวิธีในการใช้การเน้น

1. เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง Contrast
2. เน้นด้วยการประดับ
3. เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
4. เน้นด้วยการใช้สี
5. เน้นด้วยขนาด
6. เน้นด้วยการทำจุดรวมสายตา

2.2.1.4 เส้นแย้ง

เป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำเอาเส้นในลักษณะแนวนอนและแนวตั้งฉากมาประกอบกันให้เป็นเนื้อหาที่ต้องการ มีลักษณะของภาพแบบเส้นแย้งในธรรมชาติรอบๆ ตัวเราอยู่มากมาย นับว่าเป็นรากฐานของการจัดองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้น น่าสนใจ ลดความเรียบ น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกผืนใจ ขัดใจ แต่ชวนมอง

2.2.1.5 ความกลมกลืน

การจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันหรือคล้ายๆกันมาจัดภาพทำให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืนกันมี 3 แบบดังนี้

1. กลมกลืนในด้านประโยชน์ใช้สอย คือ ทำให้เป็นชุดเดียวกัน
2. กลมกลืนในความหมาย เช่น การออกแบบเครื่องหมายการค้า และ โลโก้
3. กลมกลืนในองค์ประกอบได้แก่
 - 3.1 กลมกลืนด้วยเส้น – ทิศทาง
 - 3.2 กลมกลืนด้วยรูปทรง – รูปร่าง
 - 3.3 กลมกลืนด้วยวัสดุ – พื้นผิว
 - 3.4 กลมกลืนด้วยสี
 - 3.5 กลมกลืนด้วยขนาด – สัดส่วน
 - 3.6 กลมกลืนด้วยน้ำหนัก

2.2.1.6 จังหวะ

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับเสียงเพลงอันไพเราะ ในด้านการออกแบบ แบ่งจังหวะ เป็น 4 แบบคือ

1. จังหวะแบบเหมือนกัน ซ้ำๆกัน เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนกันมาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กดัด ลายกระเบื้องปูพื้น หรือ ผ้ามัดย้อม เป็นต้น
2. จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง เป็นชุด เป็นช่วง ให้ความรู้สึกเป็นระบบ สม่าเสมอ ความแน่นอน
3. จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างอิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน

4. จังหวะจากเล็กไปใหญ่ หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกัน มาเรียงต่อกันแต่มีขนาดต่างกัน โดยเรียงจากเล็กไปใหญ่ หรือ จากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีความลึก มีมิติ

2.2.1.7 ความลึก / ระยะ

ให้ภาพดูสมจริง คือ ภาพวัตถุโดยอยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าวอยู่ไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับ จนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลักๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับตา วัตถุอยู่ในระดับสายตา และวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา

2.2.1.8 ความขัดแย้ง

ความขัดแย้ง หมายถึง ความไม่ลงรอยกัน เข้ากันไม่ได้ ไม่ประสานสัมพันธ์กัน ขององค์ประกอบศิลป์ ทำให้ขาดความกลมกลืน ในเรื่องรูปทรง สี ขนาดลักษณะผิวที่แตกต่างกัน ดังนั้น นักออกแบบที่ดี จะต้องลดความขัดแย้งดังกล่าว ให้เป็นความกลมกลืน จึงจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่า ลักษณะของความขัดแย้ง เช่น ความขัดแย้งของรูปร่าง ความขัดแย้งของขนาดต่างๆ เป็นต้น

2.2.1.9 การซ้ำ

คือการปรากฏตัวของหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปเป็นการรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่ฝ่ายเดียวเข้าด้วยกัน เช่น การซ้ำของน้ำหนักรำ การซ้ำของเส้นตั้ง การซ้ำของน้ำหนักเทา การซ้ำของรูปทรงที่เหมือนกัน เป็นต้น

การซ้ำสามารถใช้ประกอบโครงสร้างสิ่งต่างๆ ให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น เช่น กราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สวดลายผ้า 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. การผสมระหว่างเรียงลำดับ สลับจังหวะและหมุนรอบจุด (Reflection, rotation and translation)

2.2.2 ทฤษฎีสี (Color Theory)

2.2.2.1 ความหมายของสี

สี (color) หมายถึงลักษณะแสงสว่างปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็นสีขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น นอกจากนี้สีแต่ละสียังเป็นสื่อเร้าให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ให้แตกต่างกันอีกด้วย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546)

ดังนั้นสีจึงเป็นปรากฏการณ์ทางการมองเห็นโดยมีกำลังส่องสว่างของแสงที่ไปกระทบมวลวัตถุแล้วสะท้อนเข้าประสาทสัมผัสที่เรตินาในดวงตาเรา และสมองแปลงสภาพการรับรู้ เกิดความเข้าใจตามที่ตกลงกันของมนุษย์ นอกจากนี้สีแต่ละสียังมีอิทธิพลในทางจิตวิทยาเป็นสื่อเร้าให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ของมนุษย์ เพราะการที่สมองทำการแปลและรับรู้สีของสีแต่ละสีของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันไปบ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้ของคนๆ นั้นที่เคยเห็นสีมาก่อนหรืออาจมีสาเหตุมาจากความบกพร่องของสายตาในการรับคลื่นแสงเช่น คนตาบอดสี

2.2.2.2 ความสำคัญของสี

สำหรับการออกแบบทางการพิมพ์ สีจะช่วยสร้างอารมณ์ แยกแยะวัตถุ และช่วยบอกข้อมูลต่างๆ ได้ เช่น การใช้สีเข้ๆ ที่ดูร้อนแรง จะให้ความรู้สึกดึงดูดน่าสนใจ การพิมพ์ข้อความสีแดง

เพื่อให้บอกเป็นคำเตือน ให้ระวัง เป็นต้น ดังนั้นสิ่งจึงช่วยเพิ่มสำคัญให้กับงานออกแบบและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ดังต่อไปนี้

1. ดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านหรือผู้ที่ดู การดึงดูดความสนใจผู้อ่านนับเป็นวัตถุประสงค์หลักของการใช้สีในการออกแบบทางการพิมพ์ การใช้สีที่ให้เกิดความแตกต่างเป็นหลักการอันแรกที่จะใช้ดึงดูดความสนใจได้ แต่จะต้องใช้กับองค์ประกอบสำคัญที่สุดที่ต้องการเน้น และจัดวางอย่างเหมาะสม

2. สร้างบรรยากาศที่พึงพอใจ โดยต้องเลือกใช้สีตามหลักการออกแบบ เช่น ความสมดุล ความกลมกลืน ความแตกต่าง และจังหวะ เป็นต้น การที่ทำให้องค์ประกอบศิลป์มีการเคลื่อนไหว เช่น การใช้สีส้มและสีน้ำเงินอยู่ด้วยกันจะดูกลมกลืน แต่การใช้สีที่ผิดพลาดอาจจะทำให้แย่กว่าการไม่ใช้สีเลยก็ได้

3. ช่วยให้อ่านได้ง่าย การอธิบายบางสิ่งบางอย่างในเนื้อหา บางครั้งอาจใช้สีประกอบในการอ้างอิงถึง เนื่องจากสีสามารถที่ช่วยนักออกแบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารได้ดีและ ผู้รับสารสามารถจำข้อมูลข่าวสารนั้นได้ง่ายขึ้น เช่น นักโฆษณา มักใช้สีที่ผู้อื่นมองเห็นได้ง่าย เช่น สีเหลืองหรือสีแดง และการใช้สีนั้นซ้ำทุกครั้งก็จะเป็นการสร้างสื่อสัญลักษณ์ประจำให้กับสินค้านั้นได้ นอกจากนี้ยังเป็นการบ่งบอกว่าสีส่วนไหนที่ควรจะอ่านก่อนหลัง

4. สร้างความสัมพันธ์หรือความรู้สึกตามสถานการณ์จริง โดยธรรมชาติมนุษย์มักจะนึกถึงต่างๆ ให้เกี่ยวข้องกับสถานะของสิ่งของต่าง ๆ ที่มีสีนั้น เช่น เนื้อสดที่ดีจะมีสีแดง ถ้าปรากฏเป็นสีเขียวเรียกว่าเนื้อขึ้นนั้นไม่สด 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 และการใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกถึงผู้มองให้คล้ายตามเจตนารมณ์ของผู้ออกแบบ ซึ่งการกำหนดสีสำหรับงานพิมพ์จะต้องไม่ทำให้เกิดปัญหาตามขั้นตอนต่างๆ ในกระบวนการพิมพ์ และเมื่อพิมพ์ออกมาแล้วจะต้องสามารถสื่อความหมายถึง ผู้อ่านตาม

ความต้องการได้ ดังนั้นการเลือกใช้สีก็มีหลักการเช่นเดียวกับการจัดวางองค์ประกอบ ก็คือ การใช้สีกลมกลืน (Color harmony) การใช้สีแตกต่างหรือสีตัดกัน (Color contrast) และ การใช้สีสมดุล (Color balance)

2.2.2.3.1 การใช้สีกลมกลืน

สำหรับการใช้สีในการออกแบบเพื่อให้เกิดความกลมกลืน ก็คือ การพิจารณาความสัมพันธ์ของสีต่างๆ ที่จะเลือกนำมาใช้ว่ามีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกันโดยไม่มีสีใดโดดเด่นแยกจากสีอื่นๆ การใช้สีกลมกลืนมีหลายวิธีดังนี้

1. การใช้สีสันเดียว (Monochromatic scheme) เป็นการใช้สีแต่เพียงสีเดียวในการออกแบบ หลักการนี้เป็นพื้นฐานที่ง่ายที่สุดในการสร้างความกลมกลืน การใช้สีสันเดียนี้อาจทำได้หลายลักษณะ

2. การใช้สีใกล้เคียงกัน (Analogous scheme) เป็นการสร้างความกลมกลืนโดยเลือกใช้สีที่คล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกัน การเลือกสีใกล้เคียงกันอาจเลือกจากสีที่อยู่เรียงติดกันในแถบสีสเปกตรัม หรือเลือกจากวงล้อสีที่ใช้ในงานศิลปะ ซึ่งหากพิจารณาวงล้อสีตามทฤษฎี และการผสมสีทางเนื้อสีของศิลปะ สีที่เรียงติดกันเป็นสีใกล้เคียงกัน เช่น สีเหลืองส้ม สีเหลือง และ สีเหลืองเขียว ทั้งสามสีมีสีหนึ่งร่วมกันอยู่ คือสีเหลือง ทำให้เมื่อนำมาใช้ร่วมกันแล้วดูกลมกลืนกัน ถ้าใช้สีส้มและสีเขียวเพิ่มเข้าไป สีทั้งห้าสีนั้นเรียงต่อกันซึ่งถือว่าเป็นสีใกล้เคียงกัน แม้ว่าสีส้มและสีเขียวจะมีสีเหลืองเป็นสีร่วมกันเช่นกัน แต่ถ้าพิจารณาให้ดีแล้วสีส้มจะมีสีแดงเป็นส่วนผสมที่มากขึ้นกว่าสีเหลืองส้ม และสีแดงเป็นสีคู่ตรงข้ามของสีเขียว อาจทำให้สีในกลุ่มนี้มีความกลมกลืนน้อยลง ดังนั้นการเลือกใช้สีใกล้เคียงกันไม่ควรเลือกสีที่เรียงติดกันมากเกินไป 1 ใน 3 ของจำนวนสีที่แสดงในวงล้อสีเช่น วงล้อสีที่ใช้นี้มี 12 สี นั่นคือ สีใกล้เคียงกันที่นำมาใช้ได้ไม่ควรเกิน 4 สี หากใช้มากกว่านี้ความกลมกลืนของสีอาจแปรเปลี่ยนเป็นความแตกต่างก็ได้

3. 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 ทั้งนี้ขึ้นกับสีอื่นซึ่งจะนำมาใช้ร่วมกับการเลือกสีที่อยู่ในกลุ่มวรรณะเดียวกัน จะให้ความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกันกลมกลืนกัน แต่ผลงานของการออกแบบถ้าดูจัดไป ก็อาจจะสร้างความขัดแย้งในบางจุดที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้งานออกแบบน่าดูยิ่งขึ้น

2.2.2.3.2 การใช้สีแตกต่าง

การใช้สีแตกต่างเป็นการใช้สีต่างกันเพื่อให้ตัดกัน ทำให้งานออกแบบน่าสนใจ ตื่นเต้น ความแรงของการตัดกันจะขึ้นกับความแตกต่างของสีที่เลือกใช้ การทำให้สีแตกต่างสามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

1. การใช้สีคู่ตรงข้าม (complementary contrast) สีคู่ตรงข้ามเป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงล้อสี เช่น สีเขียวเป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีแดง สีที่ตรงข้ามกันมาอยู่ด้วยกันจะให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ สีคู่ตรงข้ามที่เป็นสีปฐมภูมิกับสีทุติยภูมิจะตัดกันรุนแรงกว่าสีคู่ตรงข้ามที่เป็นสีตติยภูมิ เช่น สีแดงกับสีเขียวจะตัดกันรุนแรงกว่าสีส้มแดงกับสีเขียวอ่อน สำหรับสีที่อยู่ใน

ทิศทางตรงกันข้ามในวงล้อสี มี 6 คู่ ได้แก่

- เหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วง
- สีแดงตรงกันข้ามกับสีเขียว
- สีน้ำเงินตรงกันข้ามกับสีส้ม
- สีเขียวเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วงแดง
- สีส้มเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วงน้ำเงิน
- สีส้มแดงตรงกันข้ามกับสีเขียวอ่อน

ตรงกันข้าม หรือ “สีคู่ปฏิปักษ์” นี้จะมีความขัดแย้งกันอย่างรุนแรง ถ้านำมาใช้เข้าด้วยกัน ผู้ดูจะเกิดความรู้สึกขัดแย้งและไม่น่าสนใจ ผู้ออกแบบจึงควรหลีกเลี่ยงการนำสีตรงกันข้ามมาใช้ด้วยกันในลักษณะตรงๆ ตัวอย่างเช่น ไม่ควรใส่เสื้อสีแดง และนุ่งกระโปรงสีเขียว เป็นต้น แต่ในทางตรงข้ามถ้าผู้ออกแบบนำสีตรงกันข้ามมาใช้ด้วยกันอย่างมีระบบและหลักการแล้ว การใช้สีตรงกันข้ามนั้นกลับจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่า และน่าสนใจยิ่งกว่าการใช้คู่ประกอบอื่นๆ เพราะการใช้สีที่แตกต่างกันต้องคำนึงถึงการใช้สีตัดกันที่กลมกลืน (harmony of contrast) ในสายตาผู้ดูด้วย สีคู่ตรงข้ามที่มีความอิ่มตัวสูงมาอยู่ด้วยกันอาจทำให้ดูขัดแย้งกันเกินไป ดังนั้น การใช้สีที่ตัดกันแล้วทำให้ดูกลมกลืนได้นั้นมีหลายวิธีดังนี้

1.1 การใช้สีที่มีความอิ่มตัวสีเท่ากัน จะใช้ในปริมาณพื้นที่ต่างกัน โดยเลือกสีใดสีหนึ่งเป็นสีเด่น ก็ใช้สีนั้นในพื้นที่ที่น้อยกว่าด้วยอีกสีหนึ่ง

1.2 การใช้สีทั้งสองสีในระดับน้ำหนักสีต่างๆ เพื่อลดความแรงของการตัดกันของสีแท้

1.3 การลดความอิ่มตัวของสีใดสีหนึ่งที่ไม่ต้องการให้เด่นลง

1.4 การลดความอิ่มตัวของทั้งสองสีลงเพื่อลดความแรงของการตัดกันของสี

1.5 การใช้สีตรงกันข้ามในปริมาณที่สีข้างหนึ่งชนะสีอีกข้างหนึ่งในอัตรา 80% ต่อ 20% ตัวอย่างเช่น ใช้สีน้ำเงินในพื้นที่ส่วนใหญ่ และใช้สีส้มในพื้นที่ส่วนน้อยบริเวณจุดที่ให้ความสนใจ

1.6 การลดความสดใสของสี การลดความสดใสหรือการฆ่าสี (color brake) เป็นการทำให้สีทึบหม่นลง โดยการผสมสีตรงกันข้ามลงไปในพื้นที่ ตัวอย่างเช่น ต้องการลดความสดใสของสีแดงจะต้องนำสีเขียวที่อยู่ตรงกันข้ามผสมลงในสีแดงเล็กน้อยจะทำให้สีแดงนั้นหม่นลง สีตรงกันข้ามที่ลดความสดใสนั้นสามารถนำมาใช้เข้าด้วยกันโดยไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้ง นอกจากนี้การลดความสดใสของสียังนำไปใช้แสดงถึงสีส่วนที่เป็นเงาของวัตถุและวัตถุที่อยู่ระยะไกลได้

1.7 การใช้สีขาวและหรือสีดำช่วยแทรกกระหว่างสีคู่ตรงข้ามจะช่วยลดข้อแตกต่าง

1.8 การใช้สีขาวผสมลงในสีแท้ การผสมสีขาวหรือการทำสีทินดั้นนั้นนับเป็นการลดความเข้มหรือความสดใสของสีแท้ลง สีตรงข้ามที่ผสมด้วยสีขาวจึงสามารถนำมาใช้เข้าด้วยกันโดยไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้ง

1.9 การใช้สีดำตัดเส้นระหว่างสีตรงกันข้าม สีดำจะมีผลในการลดความสดใสของสีแท้ได้เช่นเดียวกับสีขาว ทำให้ไม่เกิดความรู้สึกที่ขัดแย้งต่อผู้ดู

1.10 การใช้สีตรงกันข้ามโดยการปรับค่าระยะของสี สีแท้ซึ่งผ่านการปรับระยะค่าของสีแล้ว จะถูกลดความสดใสของสีลงตามลำดับ จนทำให้สีตรงกันข้ามสามารถอยู่ด้วยกันได้โดยไม่ต้องขัดแย้งหลักเกณฑ์การใช้สีตัดกันนี้เป็นหลักการเบื้องต้นที่จะนำไปใช้เท่านั้นจะเคร่งครัดนักคงจะไม่ได้ ผู้ใช้จะต้องรู้จักพลิกแพลงประยุกต์เอาเองตามความเหมาะสมสวยงามของตนและงานที่ผลิต

1.11 การใช้สีดำผสมลงในพื้นที่ การผสมสีดำหรือการทำสีเจดนั้น เป็นการลดความสดใสของสีแท้ให้หม่นหมองลง สีตรงกันข้ามที่ผสมด้วยสีดำจึงสามารถนำมาใช้เข้าด้วยกันโดยไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้งได้

1.12 การใช้สีขาวตัดเส้นระหว่างสีตรงกันข้าม สีขาวซึ่งอยู่ระหว่างรอยต่อของสีตรงกันข้ามจะช่วยลดความสดใสของสีแท้ลง ดังนั้นการใช้สีตรงกันข้ามที่ตัดด้วยเส้นสีขาวจึงอยู่ด้วยกันโดยไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้ง

2. การใช้สีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (near or split complementary contrast) ถ้าการใช้สีตรงข้ามเพื่อให้เกิดความแตกต่างนั้นจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกันเกินไป อาจเลี้ยวมาใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้ามซึ่งอาจจะให้ผลเป็นที่น่าพอใจขึ้น เช่น สีม่วงเป็นสีคู่ตรงข้ามแท้กับสีเหลือง อาจจะเลือกใช้น้ำเงินม่วงหรือแดงมาใช้คู่กับสีเหลืองเพื่อให้ดูแตกต่างกันแทนสีม่วงได้

3. การใช้ความสว่างสีต่างกัน (value contrast) สีที่มีความสว่างสีที่ใกล้เคียงกันมาอยู่ใกล้กัน จะทำให้มองดูแล้วรวมตัวกันในการรับรู้สีเป็นกลุ่มเดียวกัน แต่ถ้าเป็นสีที่มีความสว่างสีต่างกันมาอยู่ใกล้ สีของภาพที่มองเห็นจะผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของความสว่างสีที่อยู่ข้างเคียง

4. การใช้สีที่มีวรรณะต่างกัน (tone contrast) เป็นการใช้สีทั้งสองวรรณะเข้าด้วยกันในภาพสีที่อยู่ในวรรณะต่างกัน เช่น สีแดง เป็นสีในวรรณะร้อน และสีน้ำเงินเป็นสีในวรรณะเย็น เมื่อนำมาใช้ด้วยกันจะรู้สึกตัดกัน โดยทั่วไปสีวรรณะร้อนเป็นสีที่ให้ความรู้สึกรุนแรงที่คึกคัก ร่าเริง ใกล้เคียง และหนัก มักใช้เป็นส่วนประกอบภาพที่ต้องการเน้น ขณะที่สีวรรณะเย็นเป็นสีที่ให้ความรู้สึกรุนแรงที่ผ่อนคลาย สงบ ใกล้เคียง และเบา มักจะใช้เป็นส่วนประกอบพื้นหลัง

5. การใช้สีแบบแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียส (simultaneous contrast) สีแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียสเกิดขึ้นจากการนำสีที่แตกต่างกันมาอยู่ใกล้กัน สีที่มองเห็นจะผิดเพี้ยนจากที่เป็นจริงด้วยอิทธิพลของสีที่อยู่ข้างเคียง ทั้งนี้เพราะเมื่อตามองสีใดสีหนึ่งจะกระตุ้นให้มองเห็นสีคู่ตรงข้ามของสีนั้นด้วย จึงมีผลให้สีนั้นไปรวมกับสีข้างเคียงที่มองเห็น เช่น เมื่อวางสีเทากลางสีแดง จะเห็นสีเทาที่อยู่ตรงกลางเพี้ยนไปทางสีเขียว และเมื่อวางสีเทากลางสีเขียวจะเห็นสีเทาที่อยู่ตรงกลางนั้นเพี้ยนไป จะเห็นได้ว่าความแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียสนี้เป็นความแตกต่างของสีที่ถูกเปรียบเทียบกับสีซึ่งแวดล้อม โดยมีเซล ยูจิน เซฟเรล นักเคมีชาวฝรั่งเศสเป็นผู้ค้นพบคนแรกซึ่งเขาค้นพบเมื่อนำผ้าที่ย้อมด้วยสารสีเดียวกันไปวางใกล้กลุ่มผ้าสีต่างกันจะมองเห็นสีต่างกัน เขาจึงศึกษาปรากฏการณ์นี้ต่อไปจนสามารถสรุปเป็น “กฎของเซฟเรล” เกี่ยวกับความแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียสที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบได้ ดังนี้

1. สีต่าง ๆ ที่มองเห็นจะขึ้นกับอิทธิพลของสีอื่นที่อยู่ข้างเคียง
2. สีที่มีความสว่างสีสูงหรือสีอ่อนจะดูเด่นเมื่ออยู่กับสีขาว
3. สีที่มีความสว่างสีต่ำหรือสีคล้ำจะดูเด่นเมื่ออยู่กับสีดำ
4. สีคล้ำบนพื้นหลังสีอ่อนจะยิ่งดูมีสีคล้ำกว่า
5. สีอ่อนบนพื้นหลังสีคล้ำจะยิ่งดูมีสีอ่อนกว่าหรือความสว่างสีสูง
6. สีที่มองเห็นจะได้รับอิทธิพลจากสีที่อยู่ข้างเคียง
7. สีคู่ตรงข้ามที่วางข้างกัน จะมองเห็นแต่ละสีมีความอิ่มตัวสีสูงกว่าสีนั้น
8. สีคล้ำที่วางบนพื้นหลังสีคล้ำซึ่งไม่มีสีคู่ตรงข้ามกัน
9. สีอ่อนที่วางบนพื้นหลังสีอ่อนซึ่งไม่มีสีคู่ตรงข้ามกัน
10. เมื่อใช้สีสดใสหรือสีที่มีความอิ่มตัวสีสูงกับสีหม่นที่มีความอิ่มตัวสีต่ำ
11. สีอ่อนบนพื้นหลังสีอ่อนที่ไม่ใช่สีคู่ตรงข้ามกันจะดูเข้มข้น

12. สีกล้านบนพื้นหลังสีกล้าที่ไม่ใช่สีคู่ตรงข้ามกันจะดูสดใสขึ้น

2.2.3.3 การใช้สีสมดุล

การใช้สีให้เกิดความสมดุลในสายตา อาจทำได้ง่าย ๆ โดยการแบ่งพื้นที่เป็น 2 ส่วน คือ ซ้าย-ขวา หรือบน-ล่าง เมื่อใช้สีใดในด้านหนึ่งก็ให้สีนั้นในอีกด้านตรงข้ามกันด้วย การใช้สีที่ห้ามองดูแล้วสมดุลยังมีหลายวิธีดังนี้

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

2. การใช้ปริมาณพื้นที่สมดุลกับความสว่างสี (quantitation balance) ในการใช้สีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไป สัดส่วนปริมาณพื้นที่ของสีที่ใช้กับความสว่างสีของสีนั้นจะมีผลต่อความสมดุลในการมองเห็น คือ สีที่มีความสว่างสูงกว่าจะต้องมีปริมาณพื้นที่น้อยกว่าสีที่มีความสว่างต่ำกว่า เพื่อให้ดูว่ามีพื้นที่สมดุล เช่น สีเหลืองมีความสว่างสีสูงกว่าสีน้ำเงินประมาณ 3 เท่า เมื่อนำสองสีนี้มาใช้ให้เกิดสมดุลแล้ว ควรใช้พื้นที่ของสีเหลืองให้น้อยกว่าสีน้ำเงินประมาณ 3 เท่า สำหรับสีแดงกับสีเขียวเป็นสีที่ให้ความสว่างประมาณเท่าๆ กัน เมื่อนำสองสีมาทำให้เกิดสมดุล พื้นที่ของสีแดงก็ควรจะมีประมาณเท่าๆ กับของสีเขียว

TNI

2.3 พื้นฐานการออกแบบ

2.3.1 องค์ประกอบการออกแบบ

องค์ประกอบการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐาน ในการสร้างสรรคงาน ศิลปะประเภทงานประยุกต์ศิลป์ ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

1. จุด (Point, Dot) จุด เป็นทัศนธาตุ พื้นฐานในการออกแบบทุกแขนง อาจเกิดจากการกด การแต้ม หรือเกิดจากธรรมชาติ จุดเมื่อนำมาสร้างสรรค และวางในตำแหน่งที่เหมาะสมแล้วจะทำให้เกิด องค์ประกอบอื่นๆขององค์ประกอบศิลป์ตามมา ลักษณะของจุดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

2. เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุ ที่อาจเกิดจากจุดมาต่อกัน หรือการขีดการขีด เส้นแบ่งตาม ลักษณะใหญ่ได้ 5 ชนิด

3. รูปร่าง- รูปทรง (Shape – Form) รูปร่าง –รูปทรงเป็นทัศนธาตุที่เกิดจากการนำเส้น ลักษณะต่างๆ มาประกอบกัน รูปร่างมีลักษณะ 2 มิติ คือ ประกอบด้วยส่วนกว้างและส่วนยาว ส่วน รูปทรงมีลักษณะ 3 มิติ ประกอบด้วยส่วนกว้าง ส่วนยาว และส่วนหนาหรือลึก รูปร่าง- รูปทรงแบ่ง ออกเป็น 3 ลักษณะ

4. สี ตามความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเรา ให้เห็นเป็น สี ขาว แดง ดำ เขียว เหลือง เป็นต้น ส่วนนักวิชาการทางทฤษฎีสี ได้ให้คำจำกัดความว่า สีคือคลื่นหรือความเข้มของแสงที่กระทบตาเรา ทำให้เรามองเห็นสีได้สีเป็น ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น หลังจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วทำให้เรามองเห็นสีต่างๆซึ่งเป็นปรากฏการ จากธรรมชาติ แหล่งกำเนิดแสงจะเป็นจากดวงอาทิตย์หรือไฟฟ้า สีแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ คือ

5. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง ช่องว่างหรือที่ว่างทั้งในรูปและนอกรูป สำหรับงาน จิตรกรรม บริเวณว่างมี 2 มิติ (บริเวณว่างลงตา) งานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม บริเวณว่างมี 3 มิติ บริเวณว่างแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

6. ลวดลาย (Pattern) เป็นส่วนประกอบที่ปรากฏแก่สายตา มีลักษณะคล้ายกับพื้นผิว ลวดลายมีการออกแบบในการจัดวาง ตามลักษณะของงานนั้น ให้สวยงามเหมาะสม แบ่งออกได้ เป็น 2 ประเภท

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

3.1.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
เรียนรู้สิ่งต่างๆและวัฒนธรรมภายในบริษัท	■			
ศึกษาเอกสารและข้อมูลงานในแผนก	■	■		
ทำงานต่างๆที่ได้รับมอบหมาย	■	■	■	■
ออกแบบโปสเตอร์หรือสื่ออื่นๆให้กับ Event			■	■
รวบรวมข้อมูลสำหรับโครงการ		■		
จัดทำโครงการ			■	■
รวบรวมข้อมูลทำรายงาน			■	■
จัดทำรูปเล่มรายงาน			■	■
ตรวจสอบแก้ไขข้อมูลรายงานและโครงการ				■

3.2 รายละเอียดงานโครงการ

3.2.1 รายละเอียดของโครงการที่ได้รับมอบหมาย

เดิมทางศูนย์การค้า Gateway Ekamai ได้มีการเปิดให้เช่าพื้นที่โปรโมชันอยู่แล้วโดยใช้รูป Floor Plan ในการนำเสนอพื้นที่ ทั้งนี้ในปัจจุบัน เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากในส่วนต่างๆ ทำให้ทางศูนย์การค้า Gateway Ekamai มีความต้องการในการจัดทำสื่อนำเสนอพื้นที่ขึ้นมา

จัดทำสื่อเพื่อนำไปใช้ในการเสนอขายพื้นที่ ที่สามารถทำให้ลูกค้าคัดเลือกดูได้เองตามใจชอบและมีความสะดวกสบาย ดูแล้วสามารถเห็นภาพได้ในส่วนหนึ่ง และเมื่ออยากทราบข้อมูลเพิ่มเติมสามารถ นำรหัสพื้นที่มาสอบถามทางพนักงานได้

3.2.2 กลุ่มลูกค้าที่สนใจในพื้นที่แต่ละส่วน

มีกลุ่มเป้าหมายแบ่งตามจุดเด่นในแต่ละชั้น เช่นชั้น G กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการคือ ร้านอาหารเกี่ยวกับอาหาร ที่ราคาไม่แพงและรับประทานได้โดยง่าย ชั้น M เป็นโซนรับประทานอาหาร แล้วลานกิจกรรม ชั้น 1F เป็นชั้นที่รวบรวมเกี่ยวกับเรื่องความสวยงาม ชั้น2F เป็นชั้นที่มีความเป็นตัวเองสูง มีชื่อว่า URBANO ชั้น 3F เป็นชั้นที่รวบรวมธนาคารมาไว้ในชั้นเดียวกัน และ ยังมี บริการจากผู้ให้บริการโทรศัพท์อีกด้วย ชั้น 4F เป็นชั้นที่มีลานรับประทานอาหาร และ สื่อการเรียนการสอนเป็นจำนวนมาก ชั้น 5F เป็นชั้นที่มี เมืองหิมะที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นั่นคือ Snowtorn ที่เป็นที่ยื่นชอบของเด็กในช่วงอายุ 8-16 ปี

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บและรวบรวมข้อมูลความต้องการของผู้ใช้จากบุคคลที่มาเดินภายในศูนย์การค้าว่าในแต่ละชั้นผู้ใช้บริการต้องการอะไรบ้าง เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ในชั้นงาน

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

ขั้นตอนการปฏิบัติโครงการการพัฒนาและออกแบบสื่อเพื่อนำเสนอขายพื้นที่และป้ายโฆษณาภายในศูนย์การค้า ขั้นตอนดังนี้

3.3.1 เก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลพื้นที่ เก็บรวบรวมข้อมูลพื้นที่ภายในศูนย์การค้าและป้ายโฆษณา ขนาดพื้นที่ จุดเด่น จุดด้อย รหัสพื้นที่ ความน่าสนใจ
2. เก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย รวบรวมข้อมูลกลุ่มเป้าหมายของพื้นที่ในแต่ละชั้นว่า ตำแหน่งไหนควรจะเป็นกลุ่มลูกค้าแบบไหน

3.3.2 วางแผน

วางแผนจากข้อมูลที่ได้ทำการเก็บรวบรวมมา ออกแบบรูปทรงโดยรวมคร่าวๆ ควรจัดวางตำแหน่งยังไร รูปทรงแบบไหน

3.3.3 ออกแบบ พัฒนาและปรับปรุง

ทำการออกแบบตามที่ได้วางแผนไว้ เพื่อจะได้รู้ว่าต้องมีการปรับปรุงแก้ไขในส่วนใดบ้าง ควรปรับเปลี่ยนในส่วนใดหรือไม่ ผลงานออกมาตรงตามความต้องการที่ได้ตั้งไว้ไหม มี 4 ขั้นตอน

1. ออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบ การวางตำแหน่งของสิ่งต่างมีความสำคัญมากถ้าวางผิดตำแหน่งอาจสื่อความหมายไม่ได้ตามที่ต้องการ จึงควรมีการวางแผนก่อนว่าต้องการสื่อความหมายในทิศทางไหน จะได้ออกแบบการวางองค์ประกอบได้ง่าย
2. ทำแบบร่างจัดทำแบบร่างตามที่ได้ออกแบบไว้ก่อนหน้านี้ด้วยโปรแกรม AdobeIllustrator และ Adobe Photoshop CS6 เพื่อดำเนินขั้นตอนอื่นๆต่อไป ทำตามที่ได้ออกแบบไว้ก่อนหน้านี้เพื่อดูจุดต่างๆในผลงานว่าเหมาะสมแล้วหรือไม่ และนำไปแก้ไขต่อไป
3. ปรับแต่งแสงและเงาของภาพทำการปรับแต่งแสงและเงาของรูปตามความต้องการใน Adobe Lightroom ทำให้รูปภาพดูมีมิติน่าสนใจ ตรวจสอบภาพว่าสามารถนำมาใช้ได้หรือไม่ ถ้าไม่ได้ก็จะได้ไป ถ่ายใหม่ได้ทันที
4. จัดทำตามที่ได้วางแผนไว้ จัดทำ นำภาพที่ปรับแต่งแล้ว มาวางตามแบบร่างที่ได้ทำไว้ ปรับแต่งให้สวยงาม พร้อมทั้งแก้ไขจุดที่ผิดพลาด

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

โครงการที่ทำคือ สื่อนำเสนอขายพื้นที่และโฆษณาภายในศูนย์การค้า Gateway Ekamai บริษัท ทิพพัฒน์ อาร์เขต จำกัด เพื่อเสนอขายพื้นที่ภายในศูนย์การค้าให้ลูกค้า

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ผลการดำเนินงาน

4.1.1.1 สรุปผลการดำเนินงาน

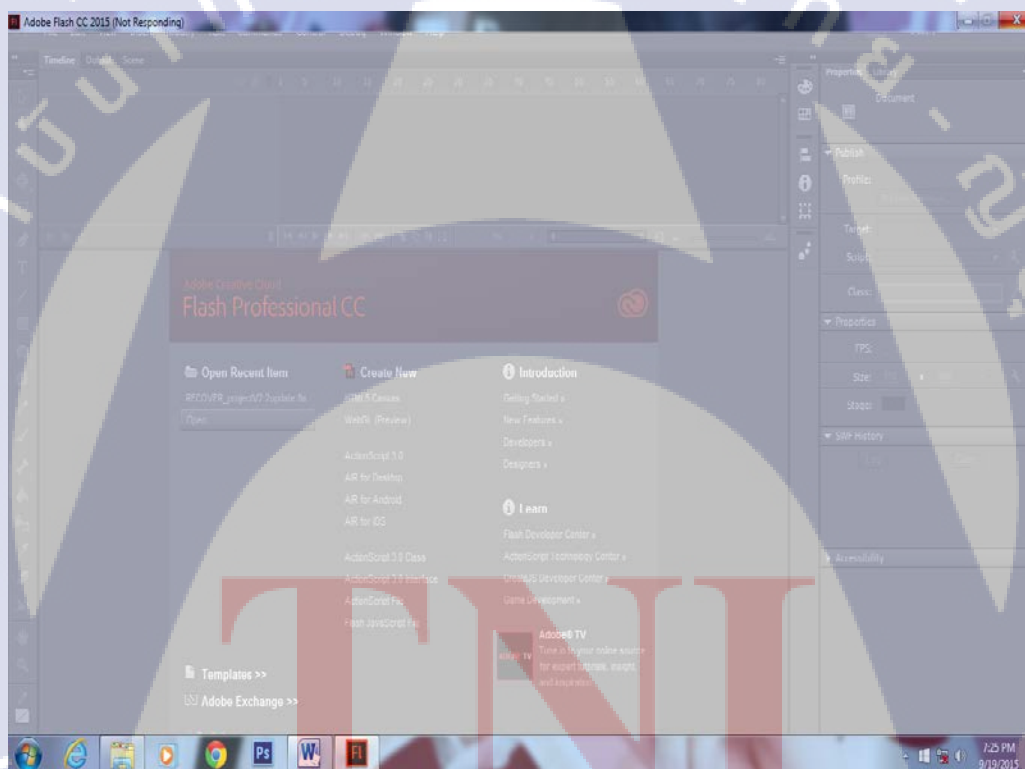
การดำเนินงานในครั้งนี้ถือว่าราบรื่นไปได้ด้วยดี ไม่มีอุปสรรคใดๆทำให้งานเสร็จในระยะเวลาที่ได้ตั้งไว้ก่อนจะเริ่มงาน ตัวชิ้นงานได้มีการตรวจสอบจากทางพนักงานที่ปรึกษาแล้ว

ทั้งนี้การดำเนินโครงการทั้งหมดได้รับความร่วมมือรวมไปถึงคำปรึกษาจากพนักงานที่ปรึกษาและพี่ๆคนอื่นๆในบริษัททำให้งานเป็นไปได้อย่างดี การหาความรู้เพิ่มเติมรวมไปถึงทักษะและเทคนิคที่ได้เรียนรู้มาจากสถาบันทำให้การทำงานราบรื่นขึ้น ทั้งหมดนี้เลยทำให้โครงการลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยมีผลงานดังนี้

4.1.2 ปัญหาที่พบ

1. ปัญหาในการออกแบบ เป็นปัญหาที่เสียเวลาไปพอสมควร เพราะทางศูนย์การค้า มีการปรับปรุงใหม่ ทำให้มีข้อมูลใหม่ๆเข้ามาเพิ่มเติมจุดที่เราได้ออกแบบไปแล้วทำให้ต้องมีการปรับปรุงแก้ไขอย่างมาก

2. ปัญหาการลงสี เพราะทางศูนย์การค้า Gateway Ekamai มีสีประจำศูนย์อยู่แล้วนั่นก็คือ สีส้มกับสีชมพู ทำให้การเลือกสีที่จะนำมาเป็นองค์ประกอบทำได้ยากพอสมควร
3. ปัญหาจากข้อมูลที่หาได้ยาก โดยปกติเวลามีการนำเสนอขายพื้นที่ที่จะเป็นการนั่งพูดคุย และพาชมพื้นที่จริงมากกว่า ทางพนักงานที่ปรึกษาจึงไม่ค่อยมีข้อมูลที่มั่นคงสักเท่าไร
4. ปัญหาจากการที่มีการปรับเปลี่ยนข้อมูลใหม่ มีการปรับเปลี่ยนข้อมูลใหม่ ทำให้ต้องมีการแก้ไข ข้อมูลในตัวชิ้นงานใหม่
5. ปัญหาที่เกิดจากตัวโปรแกรมที่ใช้งาน มีการค้าง กระตุกมากเพราะข้อมูลมีขนาดใหญ่

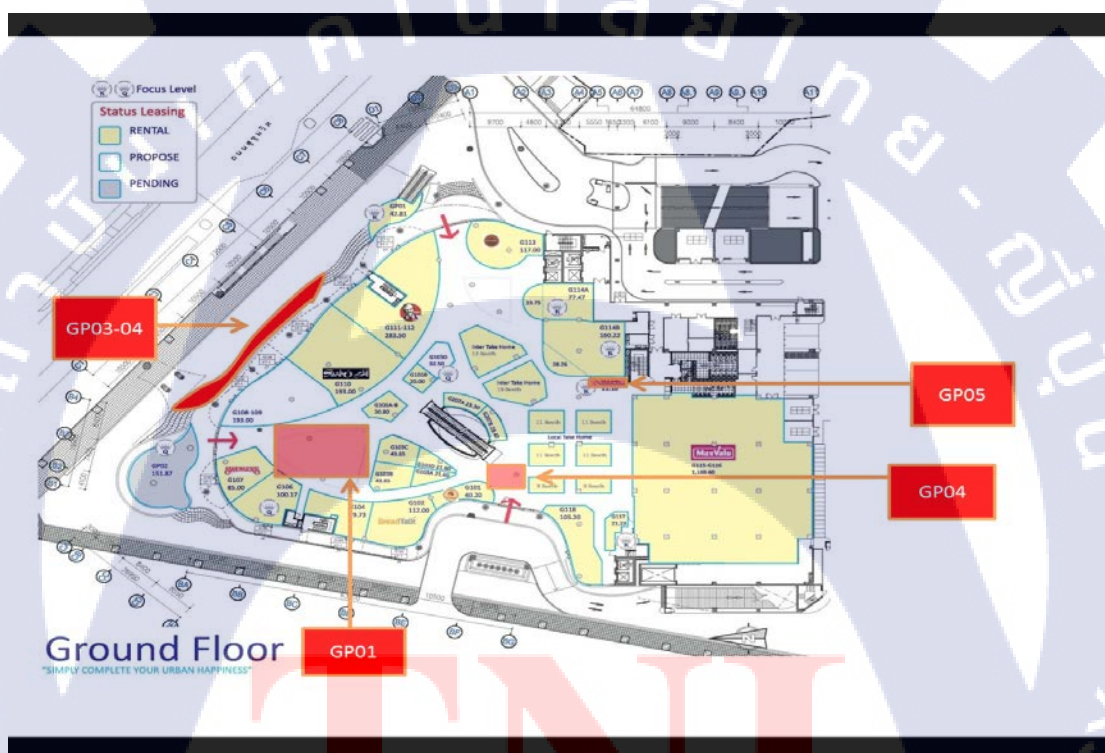


ภาพที่ 4.1 โปรแกรม Flash ค้าง

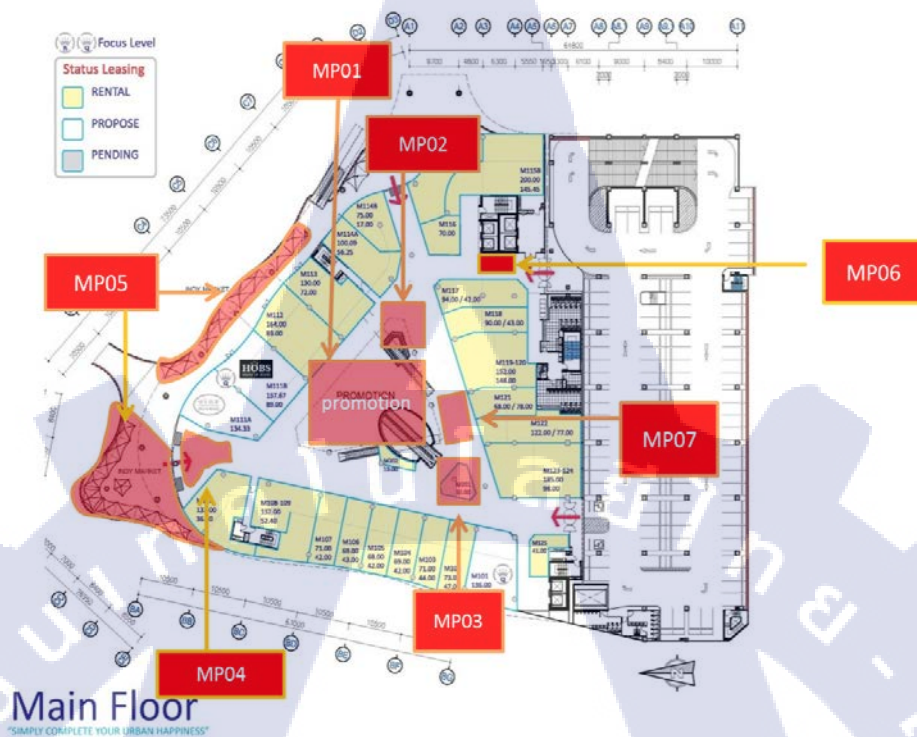
4.1.3 แก้ไขงาน

1. หัวข้อที่ต้องแก้ไข การแก้ไขเกิดจากการที่มีการอัปเดตข้อมูลพื้นที่ใหม่ จึงทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนข้อมูลในหลายๆจุดใหม่อีกครั้ง

1.1 แก้งานครั้งที่1 เนื่องจากในตอนแรกทางพนักงานที่ปรึกษาให้ออกแบบและจัดทำขึ้นในรูปแบบของ Power Point จึงออกมาเป็นในรูปแบบที่ไม่ค่อยมีความน่าสนใจเลย ทำให้เสนอพนักงานที่ปรึกษาไปว่า ทำให้เป็น อะไรที่ดูสะดวกสบายมากขึ้น



ภาพที่ 4.2 ชั้นงานรอบแรกที่ทำด้วย Power Point ชั้น G



ภาพที่ 4.3 ชิ้นงานรอบแรกที่ทำด้วย Power Point ชั้น M

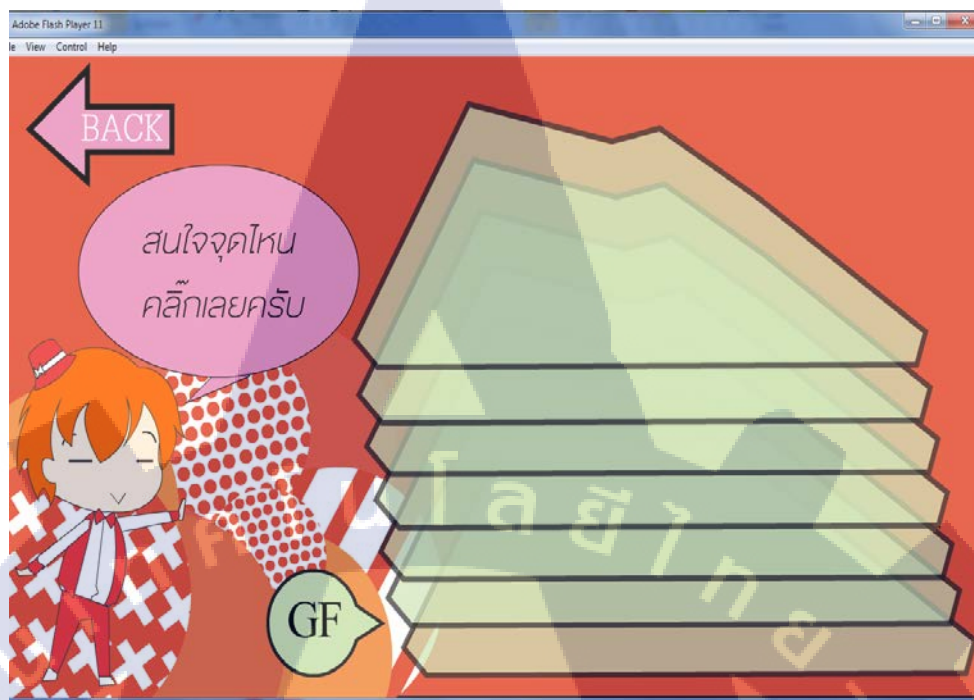
TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

1.2 แก้งานครั้งที่ 2 เกิดจากการที่ทำออกมาแล้ว มีการอัปเดตข้อมูลพื้นที่ใหม่อีกครั้งทำให้ต้องมีการแก้ไขข้อมูล



ภาพที่ 4.4 ชิ้นงานที่ยังคงใช้ข้อมูลเก่าอยู่ หน้าแรก



ภาพที่ 4.5 ชั้นงานที่ยังคงใช้ข้อมูลเก่าอยู่ หน้าเลือกชั้น



ภาพที่ 4.6 ชิ้นงานที่ยังคงใช้ข้อมูลเก่าอยู่ หน้าเลือกพื้นที่



ภาพที่ 4.7 ชิ้นงานที่ยังคงใช้ข้อมูลเก่าอยู่ หน้าแสดงข้อมูล

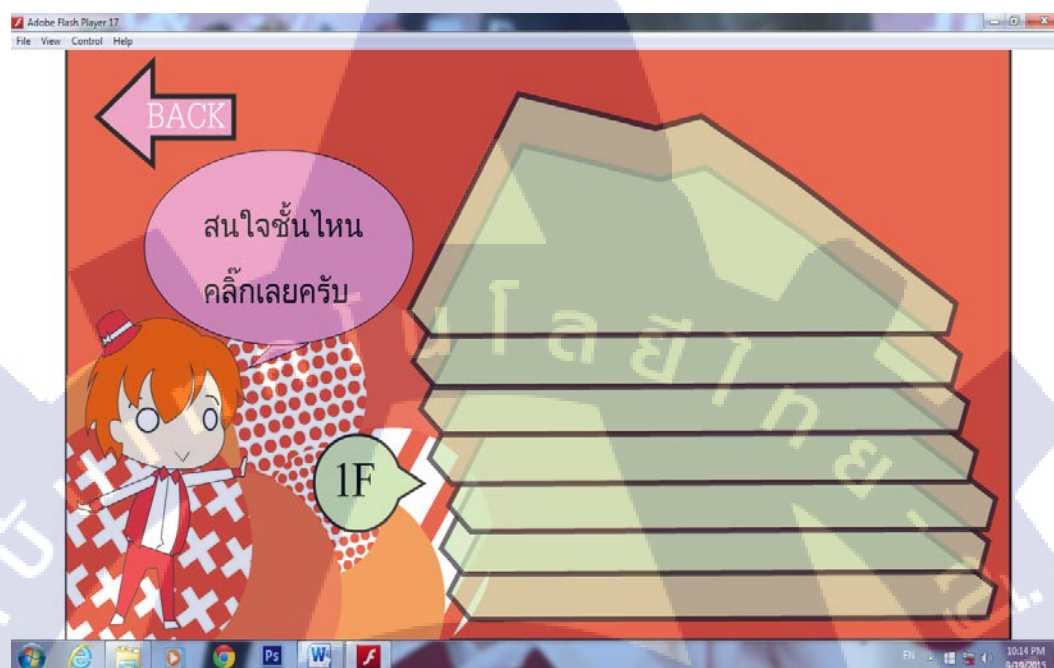
2. หลังจากการแก้ไข

2.1 แก้ไขงานครั้งที่ 1 ทำการแก้ไขรูปแบบทั้งหมดใหม่ เปลี่ยนจาก Power Point เป็น adobe flash



ภาพที่ 4.8 ภาพการแก้ไขตัวงานที่ดั่งแต่ต้นใหม่ หน้าแรก

2.2 แก้ไขจากการส่งกลับครั้งที่ 2 ปัญหาที่เกิดขึ้นคือมีการปรับปรุงข้อมูลใหม่ ทำให้ต้องมีการแก้ไข ในหลายๆจุดใหม่ เพิ่มและลดพื้นที่ และมีการปรับเปลี่ยน Fort ที่ใช้งานใหม่อีกด้วย



ภาพที่ 4.9 ภาพการแก้ไขตัวงานที่ได้รับคำแนะนำมา (1)



ภาพที่ 4.10 ภาพการแก้ไขตัวงานที่ได้รับคำแนะนำมา (2)



ภาพที่ 4.11 ภาพการแก้ไขตัวงานที่ได้รับคำแนะนำมา (3)

4.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล

ตามที่ได้จัดทำโครงการการออกแบบสื่อนำเสนอพื้นที่ภายในศูนย์การค้าของทางศูนย์การค้าเกตเวย์เอกมัยนั้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปใช้ในการนำเสนอขายพื้นที่กับลูกค้าจริงซึ่งได้เสร็จสมบูรณ์ไปแล้ว

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือโครงการ

จากวัตถุประสงค์ คือ เพื่อนำเสนอขายพื้นที่ภายในศูนย์การค้า หลังจากการทำโครงการสามารถเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ในการจัดทำโครงการได้ดังต่อไปนี้

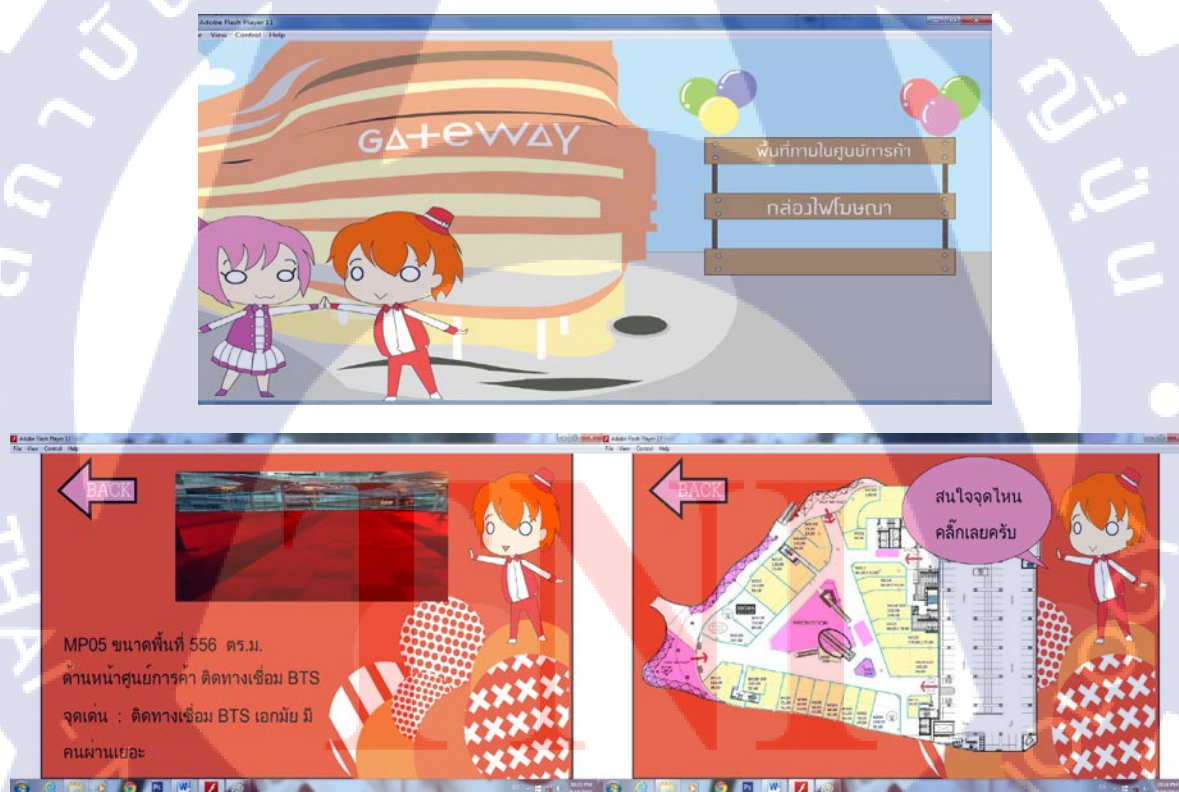
1. เรียนรู้การประยุกต์ความสามารถที่มีกับงานที่ทำ
2. เรียนรู้การทำงานที่ได้ไปใช้จริง
3. ได้เรียนรู้การใช้โปรแกรมในการออกแบบเพิ่มเติม
4. ได้เรียนรู้การทำงานเป็นขั้นตอนและขั้นตอนในการออกแบบ
5. ได้พัฒนาฝีมือตัวเอง

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากโครงการออกแบบสื่อนำเสนอขายพื้นที่ในศูนย์การนั้นได้เสร็จสมบูรณ์และได้นำไปใช้งานจริงในการนำเสนอกับลูกค้าแล้ว ทั้งนี้ระหว่างการจัดทำได้เกิดข้อผิดพลาดซึ่งเป็นเรื่องธรรมดาของการทำโครงการและได้รับข้อเสนอแนะจากพนักงานที่เกี่ยวข้องและได้แก้ไขแล้ว



ภาพที่ 5.1 ภาพผลงานที่เสร็จแล้ว

จากการทำโครงการนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อะไรมากมายรวมถึงกระบวนการต่างๆ ไม่ใช่เพียงกระบวนการในการออกแบบเช่นการเก็บรวบรวมข้อมูลฯซึ่งเหล่านี้เกิดจากประสบการณ์ของพนักงานพี่เลี้ยง อีกทั้งเทคนิคต่างๆในการใช้โปรแกรมก็ดีหรือในการออกแบบก็ดี

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญา

ในการทำงานทุกงานล้วนเกิดปัญาขึ้นซึ่งมีปัญาแตกต่างกันไป โดยส่วนมากปัญาของงานออกแบบคือจินตนาการผลงานออกมาไม่ได้ จดวางแล้วไม่สวย หรือ ไม่มีแรงบันดาลใจ อย่างไรก็ตามเหล่านี้เป็นปัญาพื้นฐานที่งานออกแบบต้องเจอโดยในโครงการนี้ปัญาที่พบคือ ออกแบบท่าทางที่สื่อความหมายไม่ได้ การเลือกใช้สีที่มีความหมายเป็นเรื่องยาก การออกแบบมีความเป็นตัวเองมากเกินไป

โดยมีแนวทางในการแก้ไขคือเมื่อคิดว่าออกแบบไม่ได้ ก็ควรหาชิ้นงานอื่นมาเปรียบเทียบเพื่อหาไอเดีย ส่วนเรื่องการออกแบบที่มีความเป็นตัวเองมากเกินไปแก้ไขโดยรับคำแนะนำบ่อยๆ และยอมรับการแก้ไขที่เกิดขึ้น แรงบันดาลใจในการออกแบบ เรื่องสีได้รับคำแนะนำจากพนักงานพี่เลี้ยงในการใช้สีและการเลือกใช้

5.3 ข้อเสนอแนะในการดำเนินการ

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

เอกสารอ้างอิง

1. Anonymous, 2015, อะโดบี โฟโตชอป[Online], Available :
https://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบี_โฟโตชอป[2 กรกฎาคม 2558]
2. Anonymous, 2015, อะโดบี อิลัสเตรเตอร์[Online], Available :
https://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบี_อิลัสเตรเตอร์[7 กรกฎาคม 2558]
3. Anonymous, 2015, อะโดบี อิลัสเตรเตอร์[Online], Available :
https://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบี_แฟรช[15 กรกฎาคม 2558]
4. ศูนย์ศิลปะและการออกแบบ พืชมณศรี, 2555, หลักการออกแบบ[Online], Available :
learning.eduzones.com/67321/ศิลปะ%20ดนตรี/หลักการออกแบบ[25 กรกฎาคม 2558]
5. Kittipun Udomseth, 2002, แม่สี[Online], Available :
<http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour09.html>[25 กรกฎาคม 2558]
6. Anonymous, 2015, กราฟิกดีไซน์[Online], Available :
<https://th.wikipedia.org/wiki/กราฟิกดีไซน์>[15 สิงหาคม 2558]

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก

กราฟิกดีไซน์

TNI

กราฟิกดีไซน์

กราฟิกดีไซน์ (อังกฤษ: Graphic design) คือการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ที่มองเห็นด้วยตา (เป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่ง) และมีหน้าที่สื่อความหมายจากสัญลักษณ์สู่ความหมาย คนส่วนใหญ่ มักเข้าใจผิดว่ากราฟิกดีไซน์เป็นงานที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์หรือเป็นการสร้างแอนิเมชันสามมิติ ซึ่งในความเป็นจริง คอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือชิ้นหนึ่งที่ช่วยในการสร้างงานกราฟิกดีไซน์ได้ เช่นเดียวกับดินสอ ปากกา พู่กัน

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

กราฟิกในรูปแบบต่างๆ

1. ฟอนต์
2. ภาพวาด
3. ลวดลาย



ภาคผนวก ข

การตลาดและ Event Marketing

TNI

การตลาดและ Event Marketing

การตลาด คือกระบวนการของการสื่อสารคุณค่าของผลิตภัณฑ์หรือบริการไปยังลูกค้า การตลาดอาจถูกตีความว่าเป็นศิลปะแห่งการขายสินค้าในบางครั้ง แต่การขายนั้นเป็นเพียงส่วนเล็กๆ ส่วนหนึ่งของการตลาด

การตลาดอาจถูกมองว่าเป็นหน้าที่ขององค์กรและกลุ่มกระบวนการเพื่อการผลิต การส่งสินค้าและการสื่อสารคุณค่าไปยังลูกค้า และการจัดการความสัมพันธ์ต่อลูกค้า ในทางที่เป็นประโยชน์แก่องค์กรและผู้ถือหุ้น การจัดการการตลาดเป็นศิลปะของการเลือกตลาดเป้าหมาย ตลอดจนการได้มาและการรักษาลูกค้า ผ่านทางการจัดหาคุณค่าของลูกค้าที่เหนือกว่า

การตลาดยุคปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงและปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ตลอดเวลา การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายไม่ว่าจะเป็นสินค้าใด สิ่งสำคัญที่สุด คือ การทำให้ลูกค้าได้มีโอกาสทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ และมั่นใจในคุณสมบัติของสินค้า การจัดกิจกรรมทางการตลาดเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจไม่ได้สำหรับผู้ประกอบการ เพราะนอกจากจะเป็นการประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริการแล้วยังเป็นการกระตุ้นยอดขายหรือสร้างกระแสให้เกิดขึ้น ในช่วงใดช่วงหนึ่ง ทำให้สินค้าหรือกิจกรรมที่จัดขึ้นได้รับการกล่าวถึง การจัดกิจกรรมให้เป็นที่สนใจและเป็นที่กล่าวขานกับทั้งกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย สื่อมวลชนและสาธารณชนเพื่อแนะนำสินค้า เพื่อตอบย้ำความเหนียวแน่นกับลูกค้า เพื่อบอกกล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของกิจการ ฯลฯ เป็นวิธีการของการตลาดเชิงกิจกรรม (Event Marketing) ที่นับวันจะได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้น กิจกรรมในรูปแบบการตลาดเชิงกิจกรรมจึงเป็นเครื่องมือทางการตลาดที่เป็นจุดเด่นหลักในยุคปัจจุบัน ทำให้กลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้มีโอกาสสัมผัสกับสินค้าอย่างใกล้ชิดมากยิ่งขึ้น



ภาคผนวก ก

เจ้าหน้าที่แผนกโฆษณาและประชาสัมพันธ์

TNI

เจ้าหน้าที่แผนกโฆษณาและประชาสัมพันธ์

เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ (PR Officer) ทำหน้าที่วางแผนและดำเนินการ ประชาสัมพันธ์ทั้งในและภายนอกองค์กร เพื่อเสริมสร้างให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กรและแก้ไข ภาพลักษณ์เชิงลบ โดยรวบรวมและเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อ หรือเมื่อมีผู้ติดต่อขอข้อมูล จัดทำสื่อ ประชาสัมพันธ์ เช่น ข่าวแจก ภาพข่าว บทความ วารสาร สไลด์หรือวีดิทัศน์ เป็นต้น ติดต่อพบปะ กับสื่อมวลชน สร้างความสัมพันธ์กับสื่อมวลชนและกลุ่มสาธารณะภายนอก ดำเนินการจัด โครงการ/กิจกรรมพิเศษเพื่อสังคมและกิจกรรมใหม่ๆ ขององค์กร



ประวัติผู้จัดทำโครงการงาน



ชื่อ – นามสกุล

นายโชติชัย จงถาวร

วัน เดือน ปีเกิด

7 กรกฎาคม 2537

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยา

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

TNI

TAI - NICHII INSTITUTE OF TECHNOLOGY