กระบวนการสร้าง Branding สำหรับธุรกิจร้านราเม็ง

Branding Process for Ramen Restaurant

สหรัฐ บุญเกิดนำผล

โครงงานสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2561

กระบวนการสร้าง Branding สำหรับธุรกิจร้านราเม็ง

Branding Process for Ramen Restaurant

สหรัฐ บุญเกิดนำผล

โครงงานสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2561

คณะกรรมการสอบ

..... **ประธานกรรมการสอบ**
(อาจารย์นิติรัตน์ ตัณฑเวช)

..... **กรรมการสอบ**
(อาจารย์อภิชญา นิ้มคุ้มภัย)

..... **อาจารย์ที่ปรึกษา**
(อาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม)

..... **ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา**
(อาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

บทคัดย่อ

ชื่อโครงงาน	กระบวนการสร้าง Branding สำหรับธุรกิจร้านราเม็ง
ผู้เขียน	สหรัฐ บุญเกิดนำผล
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม
พนักงานที่ปรึกษา	นายทานุทัต แม่นมิ่ง
ชื่อบริษัท	Itreelife Digital Marketing จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจสินค้า	ทำซอฟต์แวร์เพื่อประโยชน์ทางธุรกิจ ให้คำปรึกษาการค้าขายธุรกิจออนไลน์ ออกแบบงานกราฟิกเพื่อการค้าขายธุรกิจออนไลน์

บทสรุป

โครงงานนี้จัดทำขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้ที่สนใจถึงวิธีการทำแบรนด์ดิงเพื่อการทำธุรกิจบริการ ณ ปัจจุบันยังไม่มีการเผยแพร่ถึงการทำแบรนด์ดิงมากนัก ซึ่งใช้กรณีศึกษาการทำธุรกิจร้านราเม็ง โดยรายงานฉบับนี้จะมีเนื้อหาเรื่อง ตัวอย่างการออกแบบคู่มือการใช้โลโก้ และตัวอย่างการนำโลโก้ไปปรับใช้กับอุปกรณ์ในร้าน เพื่อให้เป็นแก่นสารเดียวกันกับโลโก้ของร้าน ข้าพเจ้าจึงอยากที่จะเผยแพร่ถึงหลักการทำแบรนด์ดิงนี้ และข้าพเจ้าก็ยังเชื่อว่าผู้ที่สนใจจะนำความรู้ที่ได้ครั้งนี้ ไปพัฒนาต่อในอนาคตได้

Abstract

Thesis Title	Branding Process for Ramen Restaurant
Author	Saharat Boonkerdnumphon
Faculty	Information Technology
Branch	Multimedia Technology
Thesis Advisor	Puwadol Sirikongtham
Job Supervisor	Tanutat Menming
Company's name	Itreelife Digital Marketing Co., Ltd
Business Type	Developing software for business's benefits, Online businesses Advisor, Graphic Designing for online businesses.

Summary

This thesis is created to be guide for those who interested in branding's design for business purpose, because process for branding design is not well known, by using noodle restaurant as study sample. This thesis includes how to use logo adjustment manual book and how to apply logo on restaurant's accessories consistent to restaurant's theme. I want to distribute this thesis for whoever interested in creating brand for business or company and hope they could develop themselves afterwards.

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY TNI

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท Itreelife Digital Marketing ที่ได้มอบโอกาสให้กับข้าพเจ้า ที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานในบริษัท ได้รับประสบการณ์การทำงานจริง ได้มีโอกาสทำงานในสิ่งที่ข้าพเจ้าไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน ได้ลองปฏิบัติสิ่งใหม่ ๆ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ และพัฒนาฝีมือ รวมทั้งได้เรียนรู้ถึงสังคมการทำงาน เช่น การปรึกษางาน การเข้าประชุม เป็นต้น

ขอขอบคุณพี่ ๆ พนักงานทุกคน และพนักงานที่ปรึกษาที่คอยสนับสนุน และให้คำแนะนำหรือเทคนิคต่างๆ ให้กับข้าพเจ้าตลอดการทำงาน 3 เดือน ทุก ๆ คำแนะนำ และเทคนิคที่รับมา เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับข้าพเจ้า ที่จะนำไปใช้ต่อกับการทำงานในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งพนักงานที่ปรึกษา ที่คอยมอบหมายงานให้กับข้าพเจ้า เวลาข้าพเจ้าเกิดปัญหาในการทำงาน จะมีหนักงานที่ปรึกษาคอยแนะนำอยู่เสมอ ทำให้งานในหลาย ๆ งาน ตลอด 3 เดือน รวมทั้งโครงงานในครั้งนี้ประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณอาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม ที่คอยช่วยเหลือยามข้าพเจ้ามีปัญหาในช่วงสหกิจศึกษาตลอด 3 เดือนที่ผ่านมา ถึงแม้ข้าพเจ้าจะเสร็จสิ้นสหกิจศึกษาไปแล้ว ข้าพเจ้ายังสามารถให้อาจารย์ช่วยเหลือได้ เช่น ตอนที่ข้าพเจ้าฝึกงานที่ญี่ปุ่นในนามของทุนการศึกษา สมาคมความร่วมมือทางเศรษฐกิจ ไทย – ญี่ปุ่น (JTECS) ซึ่ง ณ ขณะนั้นข้าพเจ้าอาจพลาดสิ่งสำคัญต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดทำโครงงาน หรือเอกสารสำคัญของการสหกิจศึกษาไป แต่เพราะความดูแลของ อาจารย์ ทำให้ข้าพเจ้าสามารถทำงานได้อย่างราบรื่น

นายสหรัฐ บุญเกิดนำผล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญ (ภาพ)	ช
สารบัญ (ตาราง)	ฌ

บทที่

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อ และสถานที่ประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานที่ประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.4 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	2
1.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	2
1.6 วัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายของโครงงานที่ได้รับมอบหมาย	3
1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย	3

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1.1 แมคอินทอช	4
2.1.2 โน้ตบุ๊ค หรือ แล็ปท็อป	5
2.1.3 กราฟิกแท็บเล็ต	5
2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	6
2.2.1 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์	6
2.2.2 ทฤษฎีสี	10

สารบัญ (ต่อ)

2.3 โปรแกรมที่ใช้ 15

2.3.1 Adobe Illustrator 15

2.3.2 Adobe Photoshop 16

2.3.3 Autodesk Maya 2014 17

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงาน และขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน 19

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติงานในสหกิจศึกษา 19

3.2.1 ออกแบบโลโก้ 19

3.2.2 ทำ Sticker Line ให้กับบริษัท 21

3.2.3 ทำงาน Graphic ทั่วไปให้กับบริษัท 26

3.2.4 ทำโมเดลสามมิติ 32

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอน และผลการดำเนินงาน 35

4.1.1 เริ่มต้นการคิด Concept Branding 35

4.1.2 เริ่มต้นการทำคู่มือการใช้โลโก้ 36

4.1.3 ออกแบบทำอุปกรณ์ภายในร้าน และหน้าร้าน 40

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 43

4.3 วิเคราะห์ และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับ 43
วัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงงาน

บทที่ 5 บทสรุป และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน 44

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา 44

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน 44

เอกสารอ้างอิง 45

ภาคผนวก ก. 47

ภาคผนวก ข. 50

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ

ภาพที่ 1.1 ตัวอย่างโลโก้ของบริษัท Itreelife Digital Marketing จำกัด (มหาชน) 1
ภาพที่ 1.2 แผนที่บริษัท Itreelife Digital Marketing จำกัด (มหาชน) 1
ภาพที่ 2.1 แมคอินทอช 4
ภาพที่ 2.2 โน้ตบุ๊ค หรือ แล็ปท็อป 5
ภาพที่ 2.3 กราฟิกแท็บแล็ต 5
ภาพที่ 2.4 เส้น 8
ภาพที่ 2.5 รูปร่าง และรูปทรง 10
ภาพที่ 2.6 รูปโลโก้ของโปรแกรม Adobe Illustrator 15
ภาพที่ 2.7 รูปตัวอย่างงานจากโปรแกรม Adobe Illustrator 15
ภาพที่ 2.8 รูปโลโก้ของโปรแกรม Adobe Photoshop 16
ภาพที่ 2.9 รูปตัวอย่างงานจากโปรแกรม Adobe Photoshop 17
ภาพที่ 2.10 รูปโลโก้ของโปรแกรม Autodesk Maya 17
ภาพที่ 2.11 รูปตัวอย่างงานจากโปรแกรม Autodesk Maya 2014 18
ภาพที่ 3.1 รูปโลโก้ต้นแบบของเพจเฟสบุ๊ค “Lucky Money” 20
ภาพที่ 3.2 รูปโลโก้ของเพจเฟสบุ๊ค “Lucky Money” 21
หลังจากการปรับปรุงแก้ไขแล้ว
ภาพที่ 3.3 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “เยี่ยม” 22
ภาพที่ 3.4 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “ตกใจ” 22
ภาพที่ 3.5 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “กำลังไป” 23
ภาพที่ 3.6 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “ดีใจ” 23
ภาพที่ 3.7 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “โกรธ” 24

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 3.8 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “สดชื่น” 24
ภาพที่ 3.9 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “อกหัก” 25
ภาพที่ 3.10 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “ขึ้นสวรรค์” 25
ภาพที่ 3.11 รูปโปสเตอร์โฆษณาเครื่องดื่มกาแฟ 26
ภาพที่ 3.12 รูปโปสเตอร์ภาพยนตร์แนว Sci-fi 27
ภาพที่ 3.13 รูปอธิบายวิธีการกระตุ้นยอดขายในโลกดิจิตอล 27
ภาพที่ 3.14 รูปโฆษณาสินค้าเครื่องดื่มชูกำลัง 28
ภาพที่ 3.15 รูปโฆษณาล้อเลียนสินค้า (Parody) 28
ภาพที่ 3.16 รูปโปสเตอร์แนะนำบริษัท (1) 29
ภาพที่ 3.17 รูปโปสเตอร์แนะนำบริษัท (2) 29
ภาพที่ 3.18 รูปโปสเตอร์แนะนำบริษัท (3) 30
ภาพที่ 3.19 รูปโปสเตอร์แนะนำบริษัท (4) 30
ภาพที่ 3.20 รูปหน้าเว็บเพจ Auto Chat 31
ภาพที่ 3.21 รูปรถยนต์ Audi A8 ที่ใช้สำหรับอ้างอิง 32
ภาพที่ 3.22 รูปโมเดลรถยนต์ Audi A8 (ยังไม่สมบูรณ์) (1) 33
ภาพที่ 3.23 รูปโมเดลรถยนต์ Audi A8 (ยังไม่สมบูรณ์) (2) 33
ภาพที่ 3.24 รูปโมเดลรถยนต์ Audi A8 (ยังไม่สมบูรณ์) (3) 34
ภาพที่ 3.25 รูปโมเดลรถยนต์ Audi A8 (ยังไม่สมบูรณ์) (4) 34
ภาพที่ 4.1 รูปโลโก้ที่สมบูรณ์แล้ว 36
ภาพที่ 4.2 รูปแสดงสัดส่วนของวัตถุต่างๆ ในโลโก้ 37
ภาพที่ 4.3 รูปแสดงโลโก้และโลโก้ที่ถูกลดทอน ที่สามารถเล็กลงที่สุดได้ 38
ภาพที่ 4.4 รูปแสดงระยะปลอดภัยของโลโก้ 38
ภาพที่ 4.5 รูปแสดงระยะปลอดภัยของโลโก้จากพื้นหลังสีดำ 39
ภาพที่ 4.6 รูปแสดงข้อห้ามสำหรับการเปลี่ยนแปลงตัวโลโก้ 39

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 4.7 รูปแสดงสีพื้นหลังโลโก้ที่ควรเลือกและไม่ควรเลือก 40
ภาพที่ 4.8 รูปของชาม และซองตะเกียบ 40
ภาพที่ 4.9 รูปของชุดพนักงาน ช – ญ 41
ภาพที่ 4.10 รูปกระดาษรองชาม 41
ภาพที่ 4.11 รูปนามบัตร 42
ภาพที่ 4.12 รูปหน้าร้าน 42
ภาพที่ ก.1 รูปโลโก้ต้นแบบของโครงงาน (1) 48
ภาพที่ ก.2 รูปโลโก้ต้นแบบของโครงงาน (2) 48
ภาพที่ ก.3 รูปโลโก้ต้นแบบของโครงงาน (3) 49
ภาพที่ ก.4 รูปโลโก้ต้นแบบของโครงงาน (4) 49

สารบัญ (ตาราง)

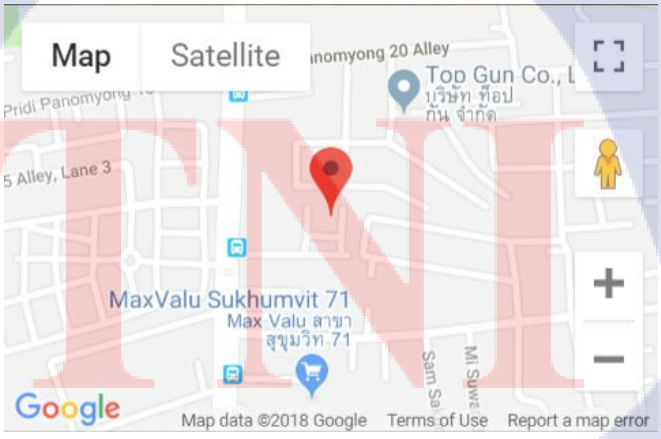
ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงาน 19

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ชื่อ และสถานที่ประกอบการ

ภาพที่ 1.1 ตัวอย่างโลโก้ของบริษัท Itreelife Digital Marketing จำกัด (มหาชน)

ชื่อบริษัท	Itreelife Digital Marketing จำกัด (มหาชน)
ที่ตั้ง	264/21-22 ซ.ปรีดีพนมยงค์ 16 ถ.สุขุมวิท 71 พระโขนงเหนือ วัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110
โทรศัพท์	02-711-1754
E-mail	info@itreelife.com



ภาพที่ 1.2 แผนที่บริษัท Itreelife Digital Marketing จำกัด (มหาชน)

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานที่ประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัทฯ พัฒนาเว็บไซต์ เพื่อตอบสนองความต้องการของธุรกิจและผู้บริโภค และยังพัฒนาแอพพลิเคชั่น อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่รองรับโมบายและแท็บเล็ต หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังให้คำแนะนำ ปรึกษา การสร้างกลยุทธ์ทางการตลาด ให้สินค้าและบริการสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่ต้องการได้อย่างมืออาชีพ อีกทั้ง บริษัทฯ ยังสร้างสรรค์งานออกแบบ เพื่อตอบสนองด้านธุรกิจให้ได้เปรียบด้านการแข่งขัน โดยครอบคลุมถึง
การออกแบบเว็บเพจข้อมูลบริษัท

- หน้าเว็บขายของออนไลน์
- แอพพลิเคชั่นสนทนาตอบโต้อัตโนมัติบนเว็บเพจ
- ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการโปรโมทสินค้าอย่างมืออาชีพ
- ออกแบบโลโก้สำหรับสินค้า หรือองค์กร

1.3 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

- ตำแหน่ง Graphic Designer และทำสื่อค้าขายบนอินเทอร์เน็ต

1.4 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา5

- ทานุทัต เม่นมิ่ง ตำแหน่ง Senior Creative

1.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

- เริ่มต้นการปฏิบัติงาน : วันที่ 28 มิถุนายน 2561
- สิ้นสุดการปฏิบัติงาน : วันที่ 17 สิงหาคม 2561
- เวลาในการปฏิบัติงาน : 09:30 น.(10:00 น.) – 18:00 น. (จ. – ศ.)

1.6 วัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายของโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- ฝึกฝนการทำงานของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- เก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการทำงานจริง - รับคำแนะนำจากพนักงานที่มีประสบการณ์มาพัฒนาการทำงานของตนเอง

1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- ผลการทำงานของตนเองมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ได้เรียนรู้วิธีการทำงานในบริษัทอย่างถูกต้อง
- สามารถนำเทคนิคที่ได้เรียนรู้ มาใช้ต่อในอนาคตได้จริง
- ได้เรียนรู้หลักการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 2
ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 แมคอินทอช (Macintosh)

ภาพที่ 2.1 แมคอินทอช

แมคอินทอช (Macintosh) เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ ของบริษัทแอปเปิลที่มีระบบปฏิบัติการ MacOs มีจุดโดดเด่นที่มีค่าสีที่ตรงกับค่าสีในสื่อสิ่งพิมพ์มากที่สุดเหมาะกับการทำกราฟิก จึงเป็นทางเลือกของบริษัทที่มุ่งเน้นในการทำสื่อกราฟิกเป็นหลัก

2.1.2 โน้ตบุ๊ค หรือ แล็ปท็อป (Notebook or Laptop)

ภาพที่ 2.2 โน้ตบุ๊ค หรือ แล็ปท็อป

โน้ตบุ๊ค หรือ แล็ปท็อป (Notebook or Laptop) คืออุปกรณ์ หรือเครื่องมือที่ถูกพัฒนามาจากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer) ให้มีขนาดที่เล็กลง สามารถพกพาได้และใช้งานนอกสถานที่ได้ เพราะมีแบตเตอรี่ (Battery) ในตัว ปัจจุบัน โน้ตบุ๊ค หรือ แล็ปท็อปได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้มีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับคอมพิวเตอร์ส่วนบบุคคล

2.1.3 กราฟิกแท็บเล็ต (Graphics Tablet)

ภาพที่ 2.3 กราฟิกแท็บเล็ต

กราฟิกแท็บเล็ต (Graphics tablet) หรือ ดิจิไทเซอร์ (Digitizer) หรือมักเรียกกันว่า เมาส์ปากกา (Pen mouse) เป็นอุปกรณ์รับเข้าสำหรับคอมพิวเตอร์ซึ่งช่วยให้บุคคลใช้มือวาดภาพและกราฟิกทำนองเดียวกับใช้ปากกาวาดลงบนกระดาษ ทั้งยังสามารถใช้ยึดเก็บข้อมูล ลงลายมือชื่อและร่างภาพจากกระดาษซึ่งวางหรือติดไว้บนเครื่องได้

อุปกรณ์นี้ประกอบด้วยกระดานที่สามารถใช้แท่ง (stylus) ซึ่งเป็นอุปกรณ์คล้ายปากกาและแนบมาพร้อมกัน วาดหรือร่างภาพลงบนนั้นได้ แต่ภาพจะมิได้ปรากฏบนตัวแท็บเล็ต หากปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมกันอยู่

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ **องค์ประกอบศิลป์ (Composition)** การนำสิ่งต่าง ๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดร่วมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้น ๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่นั้นย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเราโดยคำนึงถึงปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

1. สัดส่วนของภาพ (Proportion)
2. ความสมดุลของภาพ (Balance)
3. จังหวะลีลาของภาพ (Rhythm)
4. การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis)
5. เอกภาพ (Unity)
6. ความขัดแย้ง (Contrast)
7. ความกลมกลืน (Harmony

สิ่งต่าง ๆ ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด, เส้น, รูปร่าง– รูปทรง, สี, ลักษณะผิว ส่วนประกอบต่าง ๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิดคุณค่า ทางความงาม เราเรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

รูปแบบการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การจัดองค์ประกอบ เป็นหลักที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใด ๆ ก็ตาม ล้วนมีจุดเด่นที่เน้นเป็นหลักใหญ่ ๆ อยู่ในตัวด้วยกัน 2 ประการ คือ

ทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอา องค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ได้แก่ เส้น, สี, แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความงามทางศิลป์ (Art Composition)

ทางด้านเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออก ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินจะนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากรวมองค์ประกอบทางศิลปะเข้าด้วยกัน ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้น ๆ ก็จะขาดความงามของเรื่องราวที่จะเสนอถึงเรื่องที่ต้องการให้ผู้อื่นรับรู้ได้ตรงกับหัวข้อเรื่องหรือชื่อภาพนั้นไป ดังนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงให้ความสำคัญในการคิด ประยุกต์ ดัดแปลง เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะให้เกิดความสวยงาม ดึงดูดผู้ชม หรือหน้าสนใจในงานนั้น ๆ เพราะจะทำให้

ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นเรื่องที่ผู้เรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ให้เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบโครงสร้างหรือรูปร่างของภาพ แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบต่าง ๆ ได้ เช่น การจัดวางสิ่งของเพื่อตกแต่งบ้าน, การจัดสำนักงาน,การจัดโต๊ะอาหาร, จัดสวน, การออกแบบปกรายงาน, ตัวอักษร, และการจัดบอร์ดกิจกรรม ต่าง ๆ สามารถนำไปใช้กับการออกแบบอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดีซึ่งเหล่านี้ เราต้องอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์ทั้งสิ้น

ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ

ซึ่งจะเป็นส่วนที่เรานำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบได้ดี ให้น่าสนใจ และมีความสวยงาม ดังนี้

2.2.1.1 จุด (Point, Dot) คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่น ๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำ ๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นเต้นได้ จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบ เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มีจังหวะและมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

2.2.1.2 เส้น (Line) เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่าง ๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วย

ภาพที่ 2.4 เส้น (Line)

ลักษณะของเส้น เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง

4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะมีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

- ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
- ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

2.2.1.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) รูปร่าง คือ พื้นที่ ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติรูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่างโดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมี ความชัดเจน และสมบูรณ์

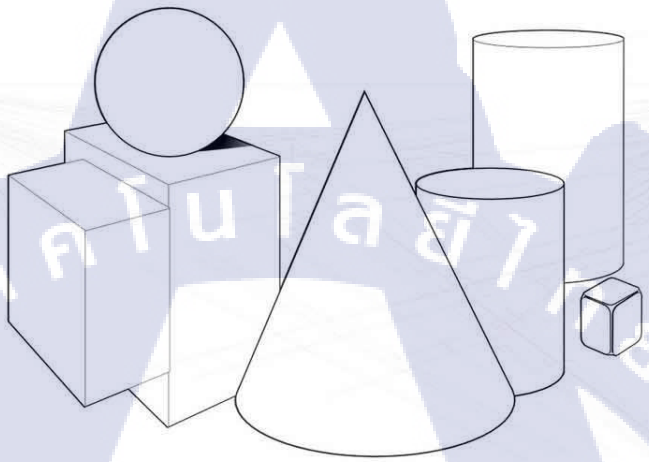
รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูปเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน

รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่าง ๆ , สัตว์น้ำ, แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วนผลงานบางชิ้น ที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตุ๊กตาหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเราเป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติ ให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ เช่น

เปลือกหอย, กิ่งไม้, ขนนก ฯลฯ นำมาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก

รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เลื่อนไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม



ภาพที่ 2.5 รูปร่าง และรูปทรง

2.2.2 ทฤษฎีสี

สี (Color) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวองสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสมบูรณ์เป็นอย่างยิ่ง

คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้

2. แม่สีที่เป็นวัตถุ (Pigmentary Primary) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (Hue) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน สีอ่อนหรือสีจาง (Tint) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพู สีแก่ (Shade) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำผนังหินบนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่น ๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ(Rock Painting) เริ่มทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนในประเทศ ไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เพิงหินในที่ ต่าง ๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำสีบนเครื่องปั้นดินเผาได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้านขดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่าง ๆ สมัยสุโขทัยและอยุธยามีหลักฐานว่าใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลืองในสมัยโบราณนั้นช่างเขียนจะเอาวัตถุต่าง ๆในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาวสีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่น ๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่าง ๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ ย้อมผ้าต่าง ๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะจีนมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สีของรุ้งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนสีของ ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่าง ๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

2.2.2.1 แม่สี (Primaries) สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่าง ๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการ ถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะวงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์จะทำให้เกิดวงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Color Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่ สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน
สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

2.2.2.2 สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้ดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่น ๆ ลงไปสีสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทาสีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาลสีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มืด หม่น ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา

แม่สีวัตถุธาตุ (Pigmentary Primaries)

แม่สีวัตถุธาตุนั้นหมายถึง “วัตถุที่มีสีอยู่ในตัว” สามานำมาระบาย ทา ย้อม และผสมได้ เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเอง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่าง ๆ จะเกิดขึ้นมาอีกมากมาย ด้วยการผสมของแม่สีซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 สีคือ

1. น้ำเงิน (Prussian Blue)
2. แดง (Crimson Lake)
3. เหลือง (Gamboge Tint)

สีแดง (Crimson Lake) สะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสีเหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดง

สีเหลือง (Gamboge Yellow) สะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีน้ำเงินซึ่งผสมกัน ในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลือง

สีน้ำเงิน (Prussian Blue) สะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีเหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นคู่สีของสีน้ำเงิน

2.2.2.3 ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สีรุ้ง (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วงเรียกว่า อัลตราไวโอเลต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (Infrared) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue)และสีเขียว (Green)ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจนตา สีฟ้าไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไปในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น

2.2.2.4 วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน - เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

1. วรรณะสีร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสด ๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2.วรรณะสีเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่น ๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็นดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรูสึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

2.3 โปรแกรมที่ใช้

2.3.1 Adobe Illustrator

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากล สามารถทำงานออกแบบต่าง ๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่น ๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

ภาพที่ 2.6 รูปโลโก้ของโปรแกรม Adobe Illustrator

ภาพที่ 2.7 รูปตัวอย่างงานจากโปรแกรม Adobe Illustrator

2.3.2 Adobe Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถตกแต่งภาพและการสร้างภาพ (Retouch) เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกันได้ เป็นต้น

ความสามารถทั่วไปของโปรแกรม Adobe Photoshop

1. ตกแต่ง แก้ไขรูปภาพ
2. ตัดต่อภาพบางส่วน (Crop)
3. เปลี่ยนแปลงสีที่อยู่ในภาพ ให้กลายเป็นอีกสีหนึ่ง
4. สามารถสร้างเส้น รูปทรงต่าง ๆ ได้
5. มี Layer ที่เป็นตัวช่วยในการแยกแยะตัวชิ้นงาน อีกทั้งยังสามารถเคลื่อนย้ายภาพได้อย่างอิสระต่อกัน
6. สามารถทำรูปภาพซ้ำกันได้ในรูปภาพเดียวกัน (Cloning)
7. ใส่ตัวอักษร ข้อความ ลงในรูปภาพได้ และยังสามารถเพิ่ม Effect ให้กับตัวอักษรข้อความเหล่านั้นได้
8. สามารถใช้แปรงทาสี (Brush) ในการวาดภาพได้อย่างอิสระ

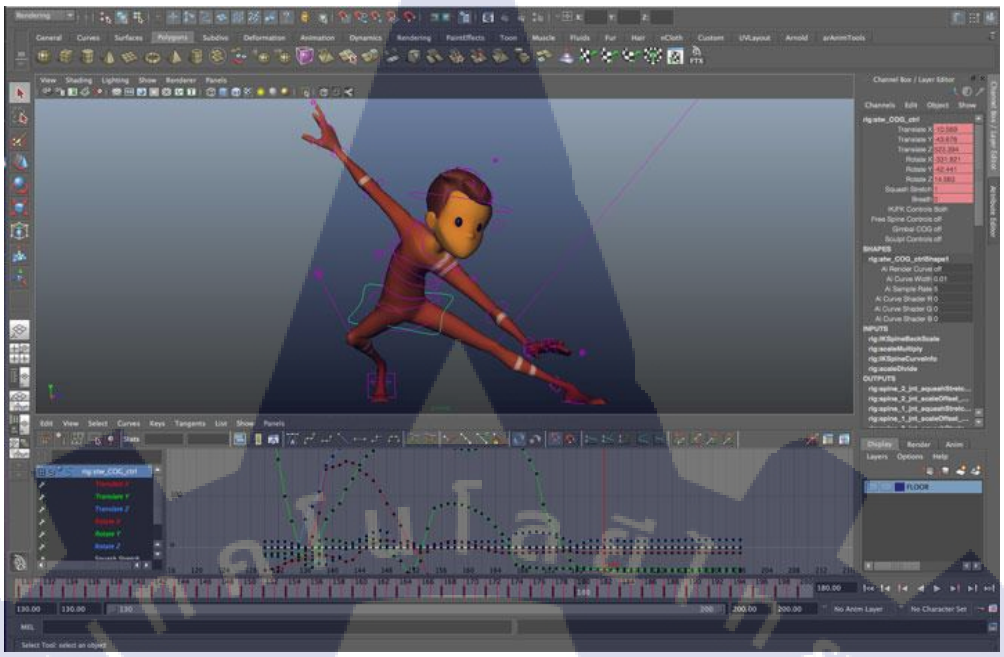
ภาพที่ 2.8 รูปโลโก้ของโปรแกรม Adobe Photoshop

ภาพที่ 2.9 รูปตัวอย่างงานจากโปรแกรม Adobe Photoshop

2.3.3 Autodesk Maya 2014

Maya คือ โปรแกรมสำหรับการออกแบบงานกราฟิกสามมิติ ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ของบริษัท Autodesk โดยทั่วไปโปรแกรม Maya ใช้เพื่อออกแบบเนื้อหางานสามมิติในงาน ภาพยนตร์ โทรทัศน์ การเพิ่มเอฟเฟค และการพัฒนาเกมส์ เป็นต้น

ภาพที่ 2.10 รูปโลโก้ของโปรแกรม Autodesk Maya



ภาพที่ 2.11 รูปตัวอย่างงานจากโปรแกรม Autodesk Maya 2014

บทที่ 3
แผนงานการปฏิบัติงาน และขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

หัวข้อ	พฤษภาคม				มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม			
ออกแบบโลโก้																
ทำ Sticker Line ให้กับบริษัท																
ทำงาน Graphic ทั่วไปให้กับบริษัท																
ทำโมเดลสามมิติ																
เริ่มต้นการคิด Concept branding																
ออกแบบโลโก้ Branding ในโปรเจค																
ออกแบบสิ่งของที่ใช้ใน Branding																

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติงานในสหกิจศึกษา

3.2.1 ออกแบบโลโก้

เป็นงานที่ได้รับมอบหมาย ให้ออกแบบโลโก้ โดยเน้นความสวยงาม การจัดวางองค์ประกอบ การใช้โทนสี ให้เข้ากับตัวโลโก้ ซึ่งโลโก้ที่ได้จะถูกนำไปใช้ประโยชน์ให้กับเฟสบุ๊คเพจ (Facebook page) ชื่อว่า “Lucky Money” เป็นเฟสบุ๊คเพจของทางบริษัทฯ สำหรับบุคคลที่ชื่นชอบสัตว์เลี้ยง อีกทั้งเฟสบุ๊คเพจนี้ ยังสามารถกระตุ้นการค้าขาย (Branding Awareness) ในรูปแบบโซเชียลมีเดียได้ เพราะในปัจจุบันเฟสบุ๊คเป็นสื่อโซเชียลมีเดียที่นิยมสำหรับธุรกิจการค้าขายออนไลน์เป็นอย่างมาก

3.2.1.1 วิธีการออกแบบ และโปรแกรมที่ใช้

วิธีการออกแบบ มีดังนี้

1. หาภาพสุนัขมาเป็นแบบในการดราฟ (Draft)
2. คิดหาวิธีในการทำในรูปแบบการ์ตูน
3. เริ่มทำการดราฟโครงร่าง
4. ลงรายละเอียด และลงสี
5. ปรับปรุงแก้ไข และเสร็จสิ้นการออกแบบ

มันนี่ (Money) เป็นสุนัขสายพันธุ์ปั๊ก (Pug) เพศผู้ ที่ทางบริษัทฯเลี้ยงอยู่ ณ ปัจจุบัน การออกแบบโลโก้ครั้งนี้ จำเป็นต้องออกแบบให้ตรงกับรูปลักษณ์ และบุคลิกภาพของสุนัขด้วย

โปรแกรมที่ใช้คือ Adobe Illustrator

ภาพที่ 3.1 รูปโลโก้ต้นแบบของเพจเฟสบุ๊ค “Lucky Money”

ภาพที่ 3.2 รูปโลโก้ของเพจเฟสบุ๊ค “Lucky Money” หลังจากการปรับปรุงแก้ไขแล้ว

3.2.2 ทำ Sticker Line ให้กับบริษัท

เป็นงานที่ถูกกำหนดให้ออกแบบสติกเกอร์ในรูปแบบ และมาตรฐานเดียวกันกับโปรแกรมไลน์เมสเซนเจอร์ (Line Messenger) โดยจำนวนของสติกเกอร์ทั้งหมด คือ 16 รูปขนาดสูงสุดคือ 370 x 320 พิกเซล

3.2.2.1 หลักการออกแบบ และโปรแกรมที่ใช้

บริษัทฯ มีธีม(Theme) และมาสคอต (Mascot) ดังนี้ สีธีมหลัก คือ ส้ม-เขียว และมาสคอตเป็นนักบินอวกาศ

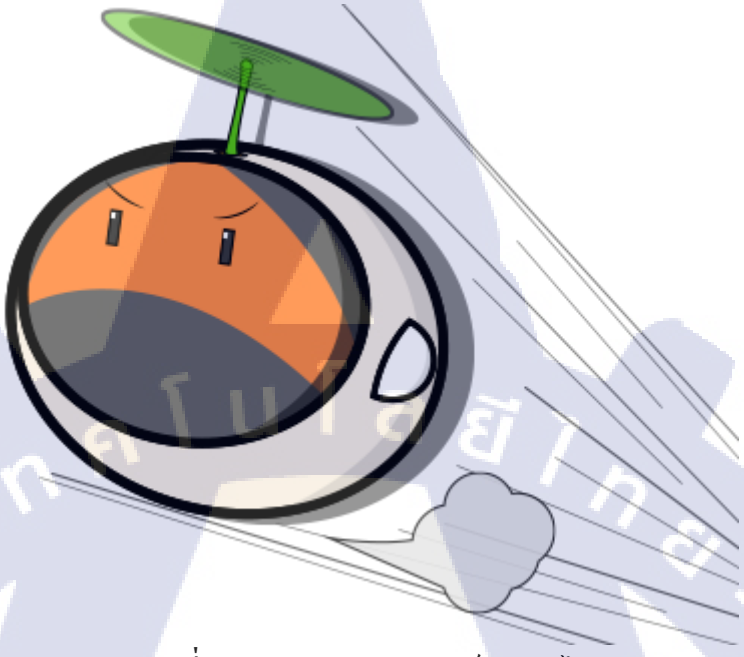
ชื่อของบริษัทฯ มีคำที่แปลว่าต้นไม้ สื่อถึงความเป็นธรรมชาติ จึงได้หลักการออกแบบสติกเกอร์ ดังต่อไปนี้ ตัวละครเป็นนักบินอวกาศ บนศีรษะมีต้นกล้าสีเขียว สื่อถึงบริษัทนี้กำลังเติบโต ดั่งเช่นต้นกล้าที่กำลังเจริญงอกงาม

การออกแบบสติกเกอร์ทั้งหมด 16 รูป จะไม่มีคำบรรยาย หรือคำกำกับบอกลักษณะของสติกเกอร์ โดยจะให้ท่าทาง สีหน้า ของตัวสติกเกอร์เป็นตัวสื่อความหมายเองทั้งหมด

โปรแกรมที่ใช้ Adobe Illustrator

ภาพที่ 3.3 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “เยี่ยม”

ภาพที่ 3.4 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “ตกใจ”



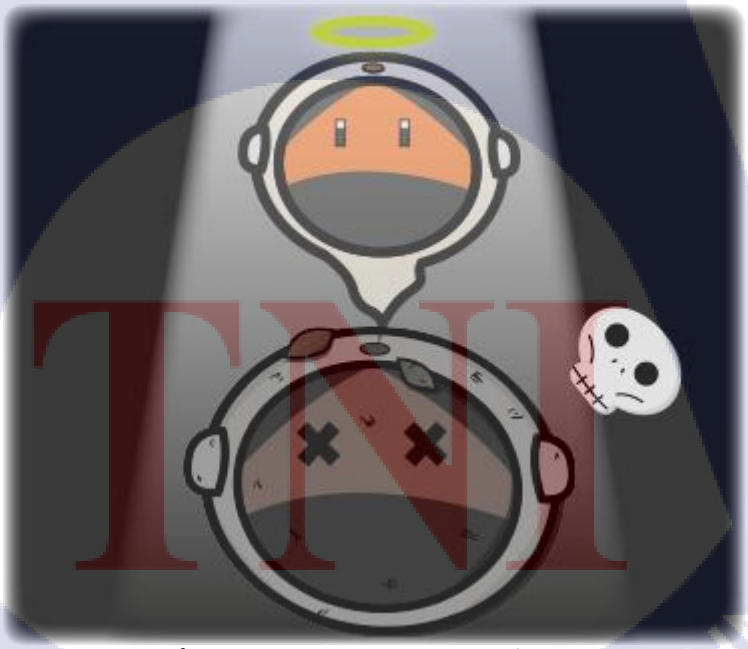
ภาพที่ 3.5 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “กำลังไป”

ภาพที่ 3.6 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “ดีใจ”

ภาพที่ 3.7 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “โกรธ”

ภาพที่ 3.8 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “สดชื่น”

ภาพที่ 3.9 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “อกหัก”



ภาพที่ 3.10 รูปตัวอย่างสติกเกอร์ “ขึ้นสวรรค์”

3.2.3 ทำงาน Graphic ทั่วไปให้กับบริษัท

เป็นงานที่ได้รับมอบหมาย โดยพนักงานพี่เลี้ยงเป็นคนกำหนดหัวข้อ ส่วนมากเป็นงานภายในของบริษัท ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับบริษัทลูกค้าแต่เป็นอย่างใด เป็นงานที่ทำขึ้นเพื่อฝึกฝนประสบการณ์ของผู้ทำ

3.2.3.1 วิธีการออกแบบ และโปรแกรมที่ใช้

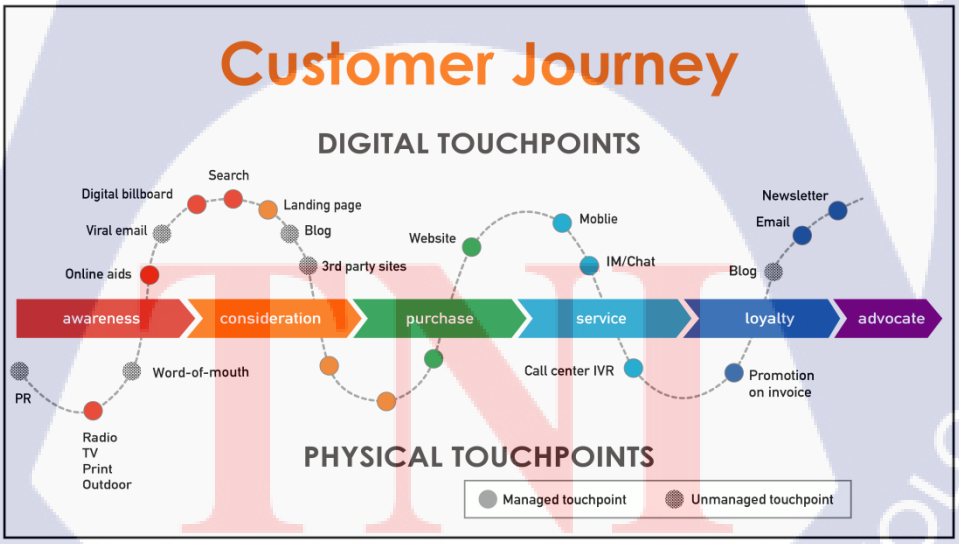
วิธีการออกแบบมีดังนี้

1. หาข้อมูลที่ต้องใช้ / รูปภาพที่ต้องใช้ในการอ้างอิง
2. คิดวิธีและขั้นตอนในการลงมือทำ
3. ลงมือทำ และตรวจสอบ
4. ส่งผลงานให้พนักงานพี่เลี้ยง

โปรแกรมที่ใช้ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

ภาพที่ 3.11 รูปโปสเตอร์โฆษณาเครื่องดื่มกาแฟ

ภาพที่ 3.12 รูปโปสเตอร์ภาพยนตร์แนว Sci-fi

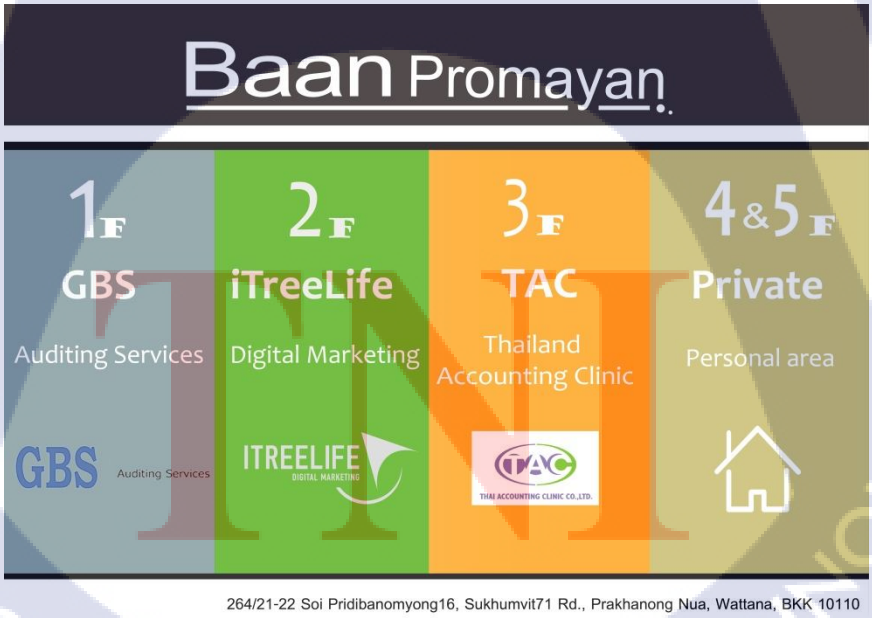


ภาพที่ 3.13 รูปอธิบายวิธีการกระตุ้นยอดขายในโลกดิจิตอล

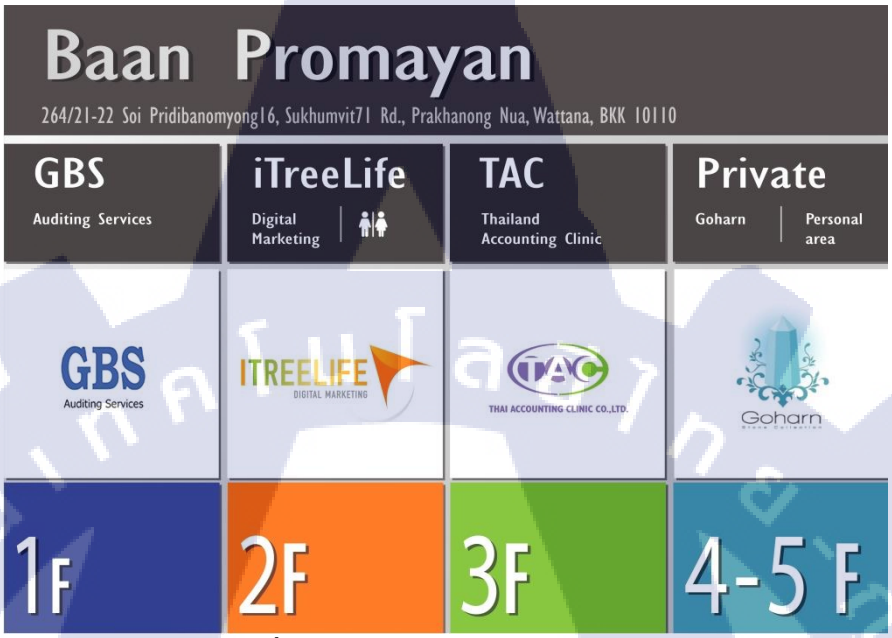
ภาพที่ 3.14 รูปโฆษณาสินค้าเครื่องดื่มชูกำลัง

ภาพที่ 3.15 รูปโฆษณาล้อเลียนสินค้า (Parody)

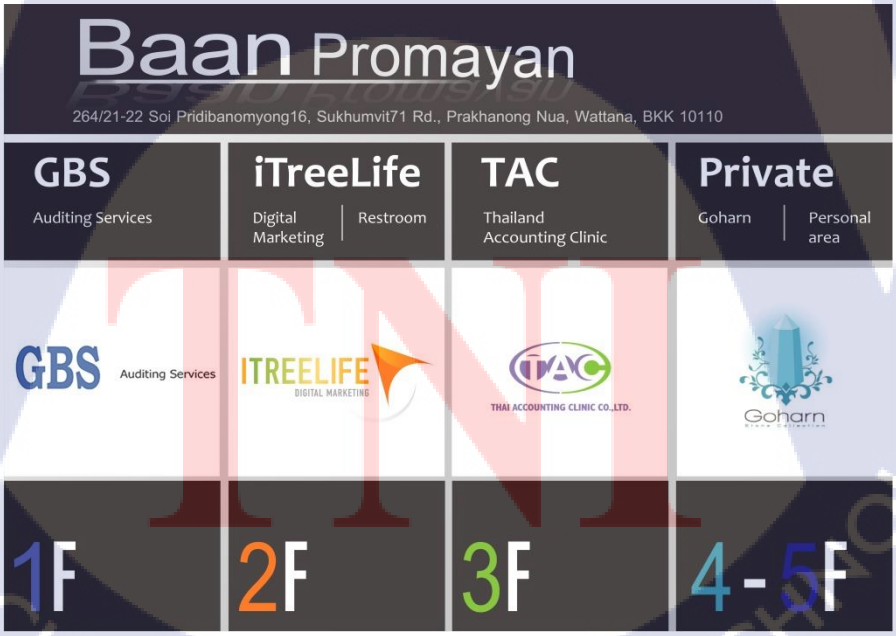
ภาพที่ 3.16 รูปโปสเตอร์แนะนำบริษัท (1)



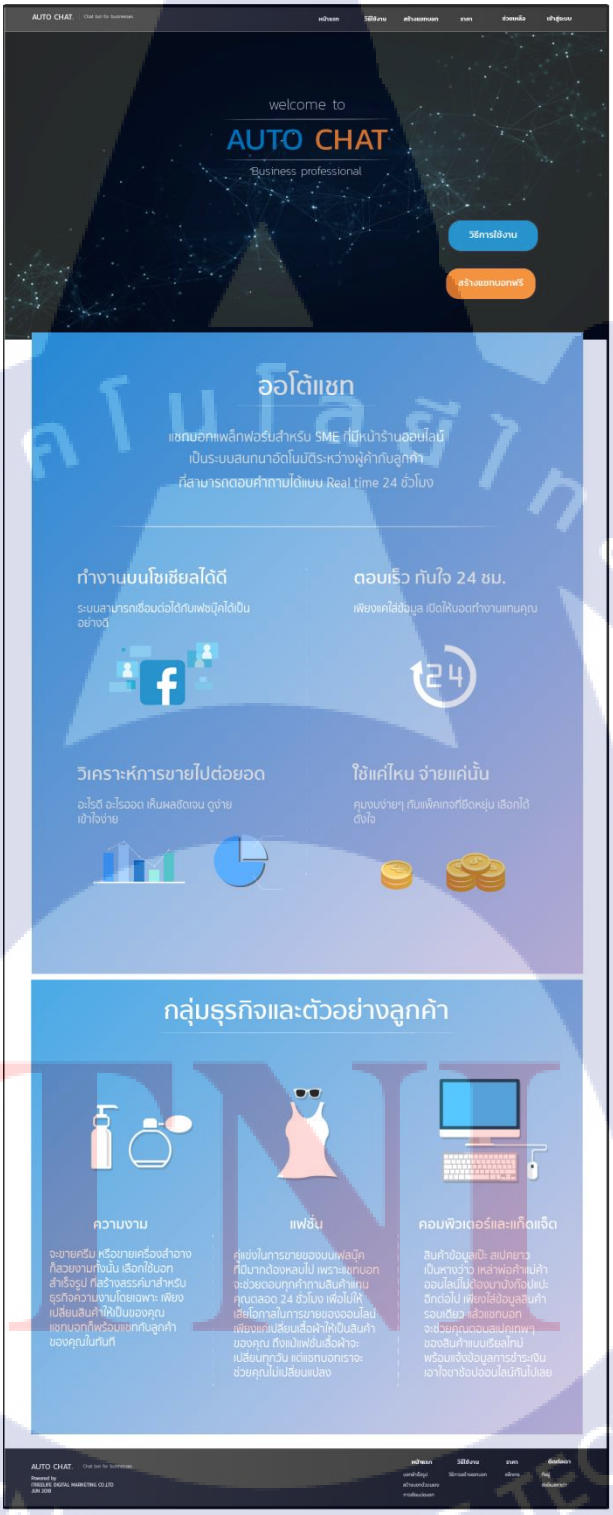
ภาพที่ 3.17 รูปโปสเตอร์แนะนำบริษัท (2)



ภาพที่ 3.18 รูปโปสเตอร์แนะนำบริษัท (3)



ภาพที่ 3.19 รูปโปสเตอร์แนะนำบริษัท (4)



ภาพที่ 3.20 รูปหน้าเว็บเพจ Auto Chat

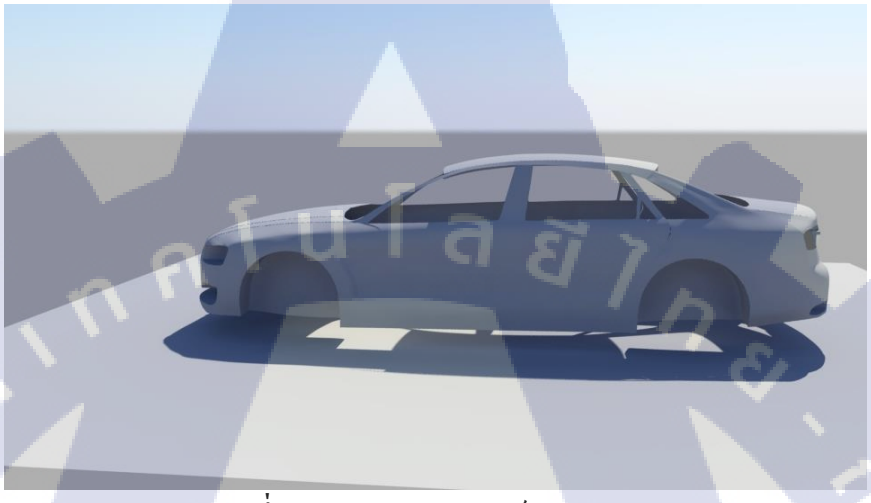
3.2.4 ทำโมเดลสามมิติ

เป็นงานอิสระที่ได้รับอนุญาตให้สามารถทำได้ในเวลาว่าง ซึ่งข้าพเจ้าชื่นชอบในการทำโมเดลสามมิติจึงต้องการขัดเกลาฝีมือซึ่งได้จัดแบ่งเวลาทำโมเดลเป็นเวลาทั้งสิ้น 3 อาทิตย์ และยังคงทำอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งการทำโมเดลครั้งนี้เป็นการฝึกทำโมเดลรถยนต์ Audi A8 เสมือนจริง

3.2.4.1 วิธีการ และโปรแกรมที่ใช้

1. หารูปภาพรถยนต์จริงเพื่อใช้ในการอ้างอิง
2. หารูปพิมพ์เขียว (Blueprint) เพื่อใช้ในการทำโมเดล
3. ลงมือทำโมเดล **(ปัจจุบันอยู่ในขั้นตอนนี้)**
4. ตรวจสอบความถูกต้องด้วยรูปภาพจริง
5. ลงสีให้กับตัวชิ้นงาน

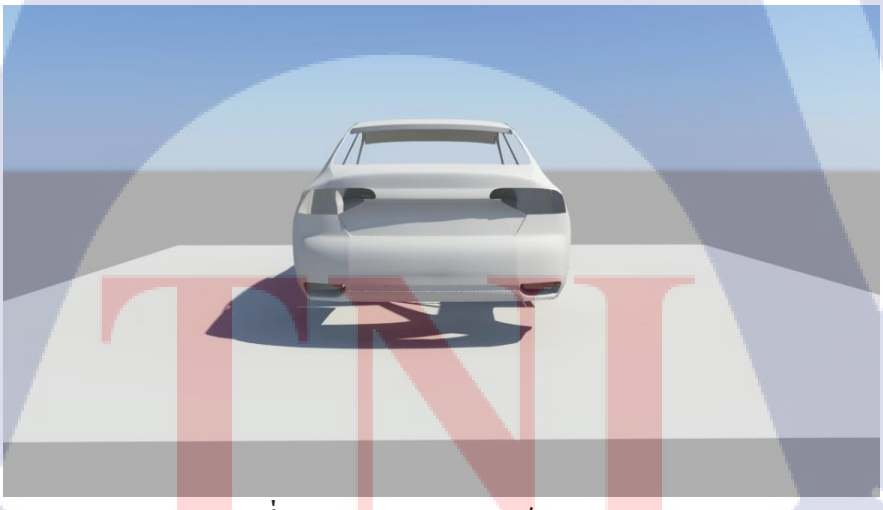
ภาพที่ 3.21 รูปรถยนต์ Audi A8 ที่ใช้สำหรับอ้างอิง



ภาพที่ 3.22 รูปโมเดลรถยนต์ Audi A8 (1)

ภาพที่ 3.23 รูปโมเดลรถยนต์ Audi A8 (2)

ภาพที่ 3.24 รูปโมเดลรถยนต์ Audi A8 (3)



ภาพที่ 3.25 รูปโมเดลรถยนต์ Audi A8 (4)

บทที่ 4
ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอน และผลการดำเนินงาน

เป็นโครงงานสหกิจที่ได้รับมอบหมาย โดยจะต้องทำแบรนด์ (Brand) สินค้า หรือบริการขึ้นมา 1 แบรนด์ โดยจะต้องครอบคลุมถึงการออกแบบแบรนด์ เช่นการออกแบบโลโก้การออกแบบอุปกรณ์ การออกแบบหน้าร้าน เป็นต้น อีกทั้งจะต้องจัดทำคู่มือการใช้โลโก้ (Manual Book) ที่ระบุว่าถึงวิธีการใช้โลโก้อย่างถูกต้อง และไม่ผิดหลักการออกแบบ

4.1.1 เริ่มต้นการคิด Concept Branding

โดยข้าพเจ้าได้คิด Concept Brandingขึ้นมา เป็นการทำธุรกิจร้านราเม็ง (Ramen :อาหารญี่ปุ่นประเภทเส้น) โดยมีเป้าหมายดังนี้

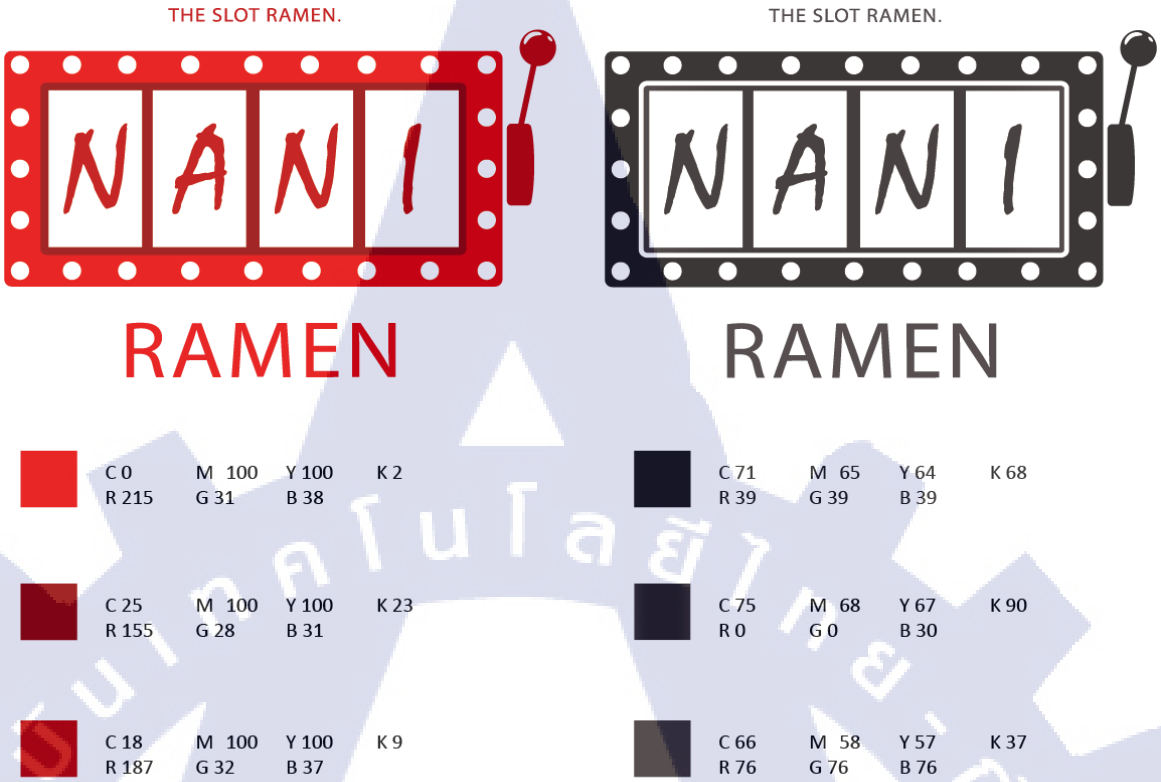
1. จะต้องมีจุดสนใจดึงดูดลูกค้า
2. จะต้องมีลักษณะพิเศษของร้านที่ไม่มีทั่วไป
3. ลูกค้าสามารถเข้าถึงได้ ไม่จำกัดอายุ และเพศ
4. สามารถมอบความสนุกสนานให้กับลูกค้าได้

จากเป้าหมายข้างต้น ทำให้ได้ผลสรุปในการทำธุรกิจร้านราเม็ง ดังนี้

1. ร้านชื่อ Nani Ramen (Nani แปลว่า อะไร ในภาษาญี่ปุ่น)

2. คอนเซปต์ของร้านคือ ลูกค้าไม่สามารถเลือกเมนูราเม็งได้ แต่สามารถสุ่มเมนูได้จากเครื่องเล่นสล๊อต (Slot Machine) ที่จะสุ่มขนาดของชาม น้ำซุป เส้นราเม็ง และเครื่องเคียง

3. เอกลักษณ์โลโก้ของร้านเป็นรูปเครื่องเล่นสล๊อต 4. สีธีมของร้านคือ สีแดง และสีเทา (ใช้ในงานอปมงคล)



ภาพที่ 4.1 รูปโลโก้ที่สมบูรณ์แล้ว

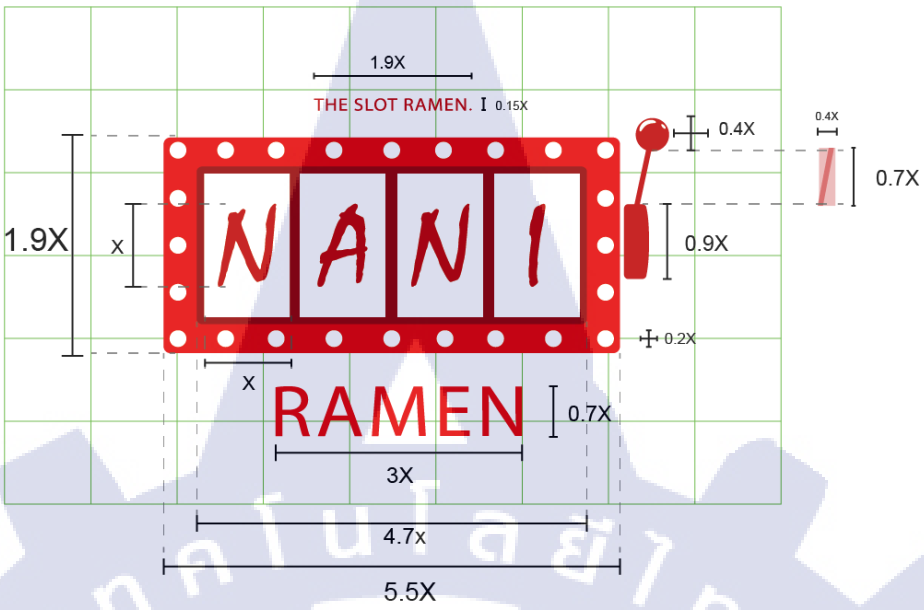
4.1.2 เริ่มต้นการทำคู่มือการใช้โลโก้ (Manual Book)

การทำคู่มือโลโก้ทำให้บุคคลที่นำโลโก้ไปใช้ สามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกหลักเกณฑ์ เช่น การขยายสัดส่วนโลโก้ การเปลี่ยนฟอนต์ (Font) ตัวหนังสือภายในโลโก้ การเปลี่ยนสีโลโก้ การลดทอนโลโก้ การใช้สีภาพพื้นหลังโลโก้ ระยะปลอดภัยของโลโก้ เป็นต้น

4.1.2.1 สัดส่วนของโลโก้

เป็นการวัดสัดส่วนของโลโก้โดยใช้วัตถุใดวัตถุหนึ่งของโลโก้เป็นตัวเปรียบเทียบเพื่อเป็นตัวกำหนดไม่ให้ขนาดของวัตถุต่าง ๆ ภายในโลโก้ มีขนาดที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิม

กำหนดให้ X เป็นความยาวมาตรฐาน

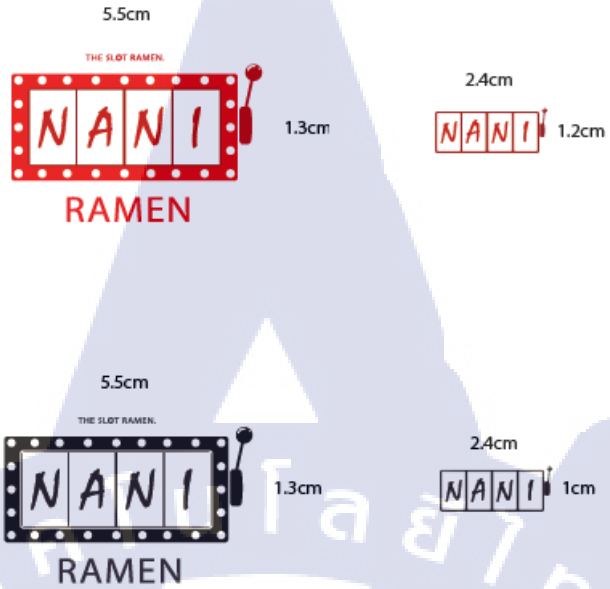


ภาพที่ 4.2 รูปแสดงสัดส่วนของวัตถุต่าง ๆ ในโลโก้

4.1.2.2 ขนาดของโลโก้ และโลโก้ที่ถูกลดทอน ที่สามารถลดขนาดได้มากที่สุด เป็นการลดขนาดของโลโก้ที่สามารถเล็กที่สุดได้ หากลดขนาดลงมากกว่านี้จะทำให้ไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดที่สำคัญของโลโก้ได้โลโก้ที่ถูกลดทอน เป็นโลโก้ที่ถูกนำรายละเอียดของโลโก้ที่ไม่จำเป็นออกไปเพื่อนำโลโก้ที่ถูกลดทอนแล้วไปใช้กับอุปกรณ์ขนาดเล็ก ที่ต้องการมีโลโก้กำกับอยู่

โลโก้ สามารถลดขนาดลงเล็กที่สุดได้ คือ ความยาว 5.5 เซนติเมตร และความสูง 1.3 เซนติเมตร

โลโก้ที่ถูกลดทอน สามารถลดขนาดลงเล็กที่สุดได้ คือ ความยาว 2.4 เซนติเมตร และความสูง1.2 เซนติเมตร

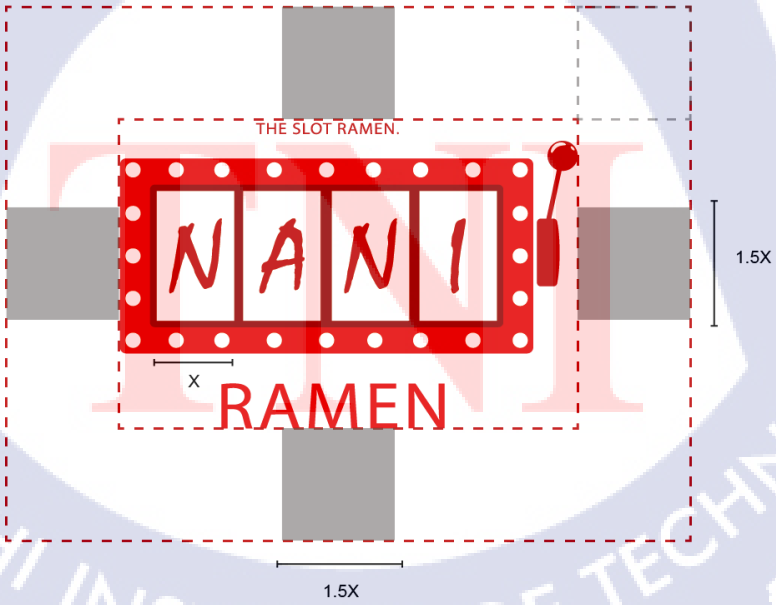


ภาพที่ 4.3 รูปแสดงโลโก้และโลโก้ที่ถูกลดทอน ที่สามารถเล็กลงที่สุดได้

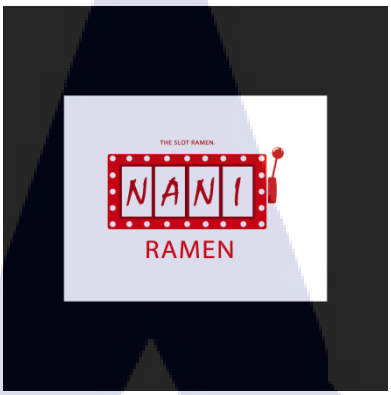
4.1.2.3 ระยะปลอดภัยของโลโก้

ระยะปลอดภัยของโลโก้สามารถทำให้โลโก้ มีระยะห่างระหว่างวัตถุอื่น ไม่ให้เกิดการทับซ้อน หรือเบียดกันจนเกินไป

กำหนดให้ X เป็นความยาวมาตรฐาน



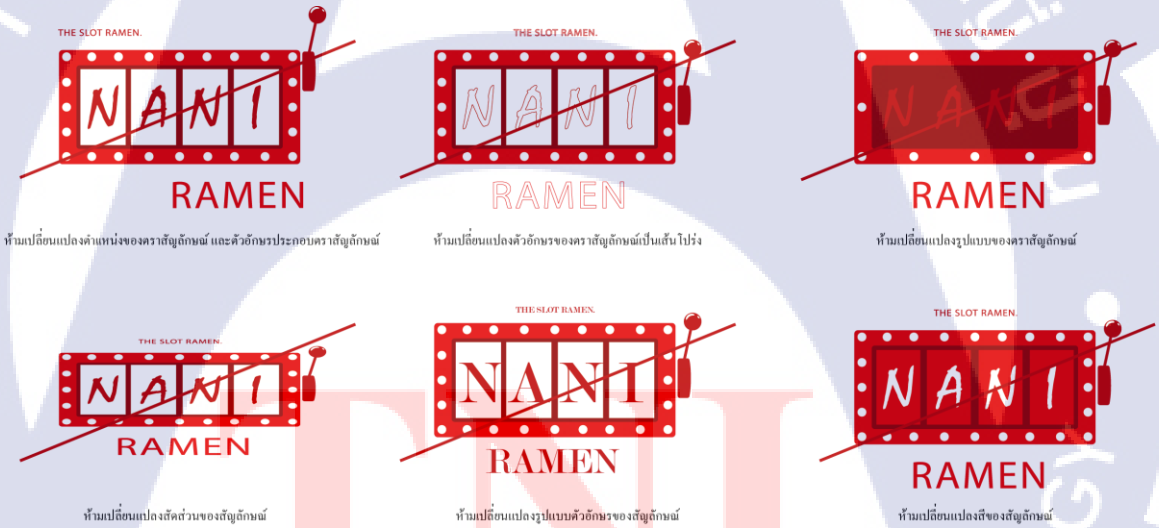
ภาพที่ 4.4 รูปแสดงระยะปลอดภัยของโลโก้



ภาพที่ 4.5 รูปแสดงระยะปลอดภัยของโลโก้จากพื้นหลังสีดำ

4.1.2.4 ข้อห้ามสำหรับการเปลี่ยนแปลงตัวโลโก้

ข้อห้ามที่ห้ามนำไปปฏิบัติ เพราะว่าจะทำให้ความสวยงาม ความเหมาะสม หรือความสมดุลของโลโก้ ขาดหายไป เช่น การย้ายตำแหน่งวัตถุภายในโลโก้ การเปลี่ยนสีภายในฟอนต์ การเปลี่ยนรูปแบบของฟอนต์ การเปลี่ยนสีวัตถุภายในโลโก้ การลดหรือเพิ่มขนาดตัวโลโก้



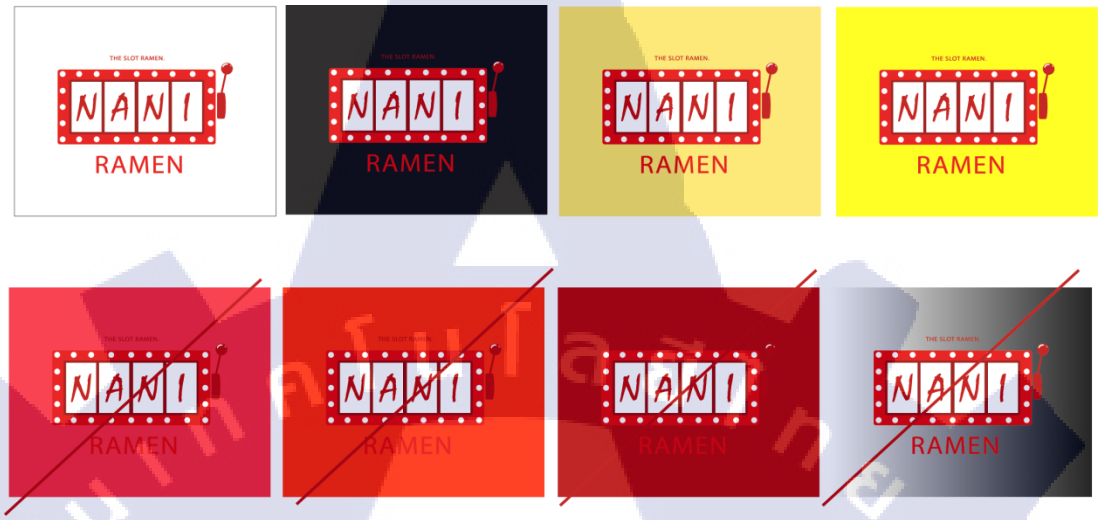
ภาพที่ 4.6 รูปแสดงข้อห้ามสำหรับการเปลี่ยนแปลงตัวโลโก้

4.1.2.5 สีพื้นหลังโลโก้ที่ควรเลือกและไม่ควรเลือก

เนื่องจากโลโก้มีสีแดง จึงมีสีพื้นหลังที่สามารถนำโลโก้ไปใช้ได้และใช้ไม่ได้หากพื้นหลังมีสีกลมกลืนไปกับตัวโลโก้ จะทำให้มองไม่เห็นตัวโลโก้ ทั้งนี้เพื่อความสะดวก และสบายต่อสายตาในการมอง สีของพื้นหลังไม่ควรมีการแรเงา หรือไล่สี (Gradient)

สีพื้นหลังที่ใช้ได้ดีที่สุด คือ สีขาว

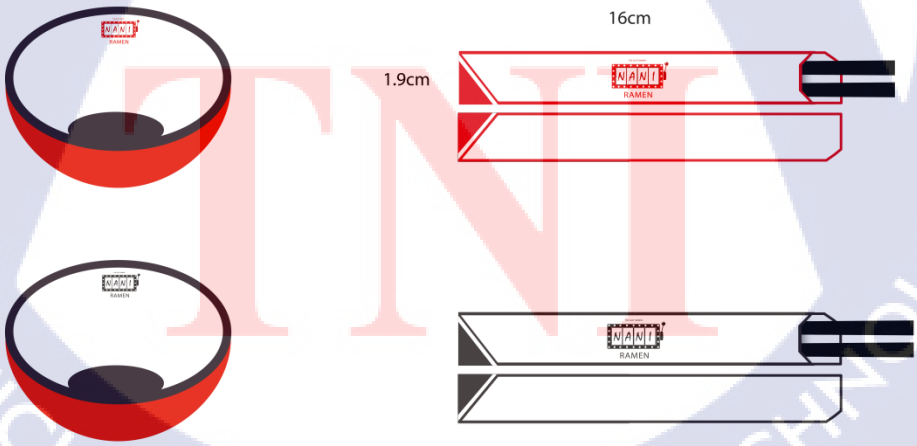
สีที่สามารถใช้ได้ดี คือ สีดำ สีครีม และสีเหลือง



ภาพที่ 4.7 รูปแสดงสีพื้นหลังโลโก้ที่ควรเลือกและไม่ควรเลือก

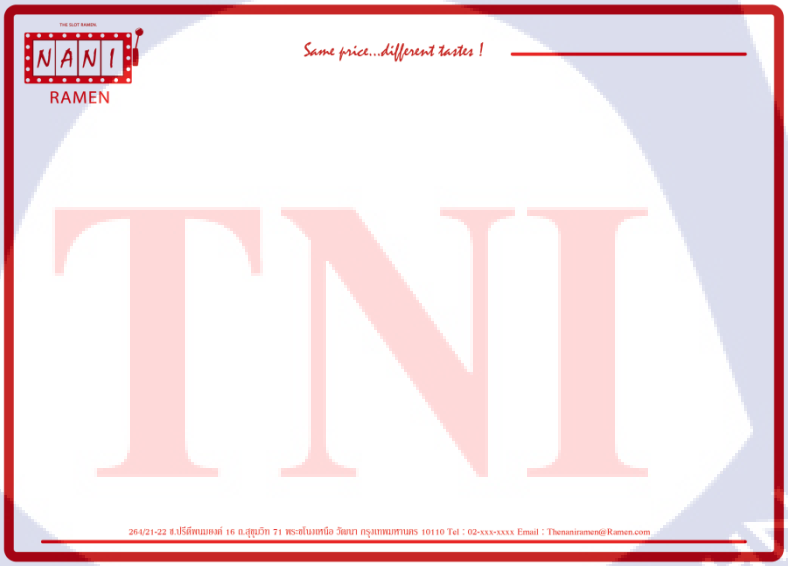
4.1.3 ออกแบบทำอุปกรณ์ (Accessories) ภายในร้าน และหน้าร้าน

เป็นการออกแบบอุปกรณ์ในร้านที่จำเป็นต่อการนำโลโก้ไปปรับใช้ อุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการนำโลโก้ไปปรับใช้ ได้แก่ ชามราเม็ง ซองตะเกียบ ชุดพนักงาน ช-ญกระดาษรองชามนามบัตร และหน้าร้าน



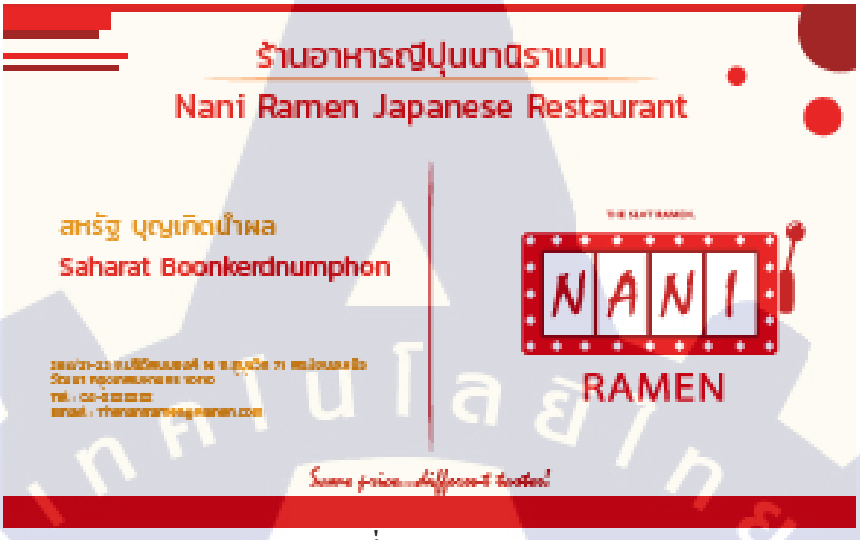
ภาพที่ 4.8 รูปของชาม และซองตะเกียบ

ภาพที่ 4.9 รูปของชุดพนักงาน ช – ญ



ภาพที่ 4.10 รูปกระดาษรองชาม

สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY
TNI



ภาพที่ 4.11 รูปนามบัตร

ภาพที่ 4.12 รูปหน้าร้าน

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงงานนี้ ไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้มากนักเนื่องจากข้าพเจ้าไม่เคยมีประสบการณ์ในการทำแบรนด์ดิงมาก่อน อีกทั้งยังใช้เวลาในการทำโลโก้มากเกินไป ทำให้โครงงานเสร็จล่าช้ากว่าที่ควร แต่เนื่องด้วยความช่วยเหลือจากพนักงานที่ปรึกษา ทำให้โครงงานเสร็จสมบูรณ์ตามที่ต้องการ จากการทำโครงงานครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์ และเชื่อว่าจะทำให้การทำงานในอนาคตของข้าพเจ้ามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4.3 วิเคราะห์ และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงงาน

โครงงานใช้เวลาทั้งสิ้น 1 เดือน เนื่องจากข้าพเจ้ามีเหตุที่ต้องทำให้เสร็จสิ้นระยะเวลาสหกิจศึกษาก่อนเวลาอันควร 1 เดือน เพราะว่าข้าพเจ้าจำเป็นต้องไปฝึกงานต่อที่ ประเทศญี่ปุ่น ในนามของทุนการศึกษา ของสมาคมความร่วมมือทางเศรษฐกิจ ไทย – ญี่ปุ่น (JTECS) ร่วมกับสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย – ญี่ปุ่น) เป็นเวลา 1 เดือน 1 สัปดาห์ในการทำแบรนด์ดิง จะต้องคำนึงถึงความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ของแบรนด์ เพราะว่าในธุรกิจการค้า ณ ปัจจุบัน มีความแข่งขันกันสูง และมีแบรนด์ประเภทเดียวกันอยู่ไม่น้อย เพื่อที่จะดึงความสนใจของลูกค้า จึงจำเป็นต้องให้แบรนด์มีความน่าสนใจ และความแปลกใหม่ ซึ่งตัวโลโก้ที่เป็นตัวสำคัญที่สุดที่จะดึงดูดลูกค้าได้ ลูกค้าที่เห็นโลโก้จะต้องเกิดความสนใจ ดังนั้นการออกแบบโลโก้จึงเป็นขั้นตอนที่อยากที่สุด นอกจากจะออกแบบแล้ว ยังต้องคิดถึงหลักการใช้โลโก้ที่ถูกต้อง ทำให้ต้องจัดทำคู่มือการใช้โลโก้สำหรับบุคคลที่ต้องการนำโลโก้ไปใช้ต่อด้วย ซึ่งจะต้องอธิบายให้ละเอียด เพื่อจะได้มั่นใจได้ว่าโลโก้จะถูกนำไปใช้ได้อย่างถูกวิธี

ผลลัพธ์ที่ข้าพเจ้าได้รับจากโครงงานครั้งนี้ตรงกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายทุกประการ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ ได้ฝึกฝนทักษะการทำงาน ได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์จริงจากการทำงาน และมีพี่ที่ปรึกษาคอยชี้แนะ ทำให้ทำโครงงานแบรนด์ดิงที่ไม่เคยทำมาก่อนได้อย่างราบรื่น

บทที่ 5
บทสรุป และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานทั้งหมดเป็นไปได้ด้วยดี ถึงแม้จะมีปัญหาด้านการจัดสรรเวลา เนื่องจากใช้เวลาคิดคอนเซปต์ของแบรนด์ และออกแบบโลโก้ นานกว่าที่กำหนดไว้ แต่เนื่องจากการสนับสนุนแหละให้คำแนะนำของพี่ที่ปรึกษา ทำให้ผ่านมาได้ด้วยดี ในการทำโครงงานครั้งนี้ ข้าพเจ้าคาดว่าจะสามารถพัฒนาฝีมือต่อไปได้เรื่อย ๆ

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่เกิดขึ้นคือการคาดคะเนขอบเขตของงานผิดพลาด และมีเวลาทำเพียง 1 เดือน ทำให้โครงงานเสร็จล่าช้า จึงต้องลดขอบเขตงานลงเล็กน้อย ปรึกษา และคอยรับคำแนะนำจากพี่ที่ปรึกษา

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

การออกแบบล้วนจำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์ และทำให้บุคคลอื่นเข้าใจง่าย ยิ่งทำให้เข้าใจง่ายมากเท่าไร การเข้าถึงของกลุ่มบุคคลก็จะยิ่งกว้างขึ้นเท่านั้น แต่นอกจากจะทำให้คนอื่นเข้าใจง่ายแล้วยังต้องดึงดูดความสนใจให้ได้ ซึ่งจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ สร้างแบรนด์ที่เป็นเอกลักษณ์ออกมาซึ่งโลโก้ถือเป็นหน้าตาหลักของแบรนด์ ดังนั้นโลโก้ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องใส่ใจเป็นอย่างสูง เมื่อออกแบบแบรนด์เสร็จ ต้องจัดทำคู่มือการใช้โลโก้ด้วย เพื่อเป็นหลักเกณฑ์ที่คอยกำหนดมาตรฐานของโลโก้ ไม่ให้โลโก้ผิดพลาดไปจากเดิม และเป็นมาตรฐานสากล

เอกสารอ้างอิง

เอกสารอ้างอิง

ชลูด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบศิลป์ หมายถึงศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือความงาม [Online], Available https://krittayakorn.wordpress.com/องค์ประกอบของศิลป์ [2 สิงหาคม 2561]

สวนศรี ศรีแพงพงษ์, คำว่าองค์ประกอบ ตามความหมายพจนานุกรมราชบัณฑิยสถานคือ ส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันทำให้เกิดรูปร่างใหม่ขึ้นโดยเฉพาะองค์ประกอบศิลป์ [Online], Available : https://krittayakorn.wordpress.com/องค์ประกอบของศิลป์ [31 กรกฎาคม 2561]

jaruwan wan suttimusig, องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ? [Online], Available : https://www.gotoknow.org/posts/417795 [30 กรกฎาคม 2561]

Worrapob Parboonpasent (2558) , เลือกใช้ “สี” อย่างไรให้งานออกแบบของเราแจ่มขึ้น [Online], Available : https://www.grappik.com/how-to-use-color-color-wheel/ [30 กรกฎาคม 2561]

ภาคผนวก ก.

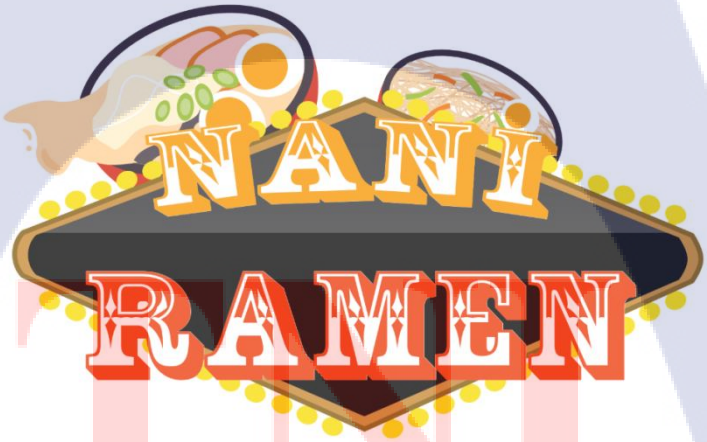
ภาคผนวก ก.

เนื่องจากการทำโลโก้นั้น เพื่อความหลากหลาย จึงต้องทำหลายแบบ และให้พี่ที่ปรึกษาเลือกโลโก้ที่ดีที่สุด

ก. โลโก้ต้นแบบของโครงงาน

ภาพที่ ก.1 รูปโลโก้ต้นแบบของโครงงาน (1)

—



ภาพที่ ก.2 รูปโลโก้ต้นแบบของโครงงาน (2)

ภาพที่ ก.3 รูปโลโก้ต้นแบบของโครงงาน (3)

ภาพที่ ก.4 รูปโลโก้ต้นแบบของโครงงาน (4)

ภาคผนวก ข.

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์