



ออกแบบ จัดทำสื่อโฆษณา และ ผลิตภัณฑ์ ของ บริษัท โกลด์นครีม จำกัด

**DESIGN PREPARE ADVERTISING AND PRODUCT OF GOLDEN CREAM
CO.,LTD**

นายพงศภัทร ไชยรัตน์

TNI

โครงงานสหกิจฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2554

ออกแบบ จัดทำสื่อโฆษณา และ ผลิตภัณฑ์ ของ บริษัท โกลด์นครีม จำกัด

DESIGN PREPARE ADVERTISING AND PRODUCT OF GOLDEN CREAM CO.,LTD

นายพงศภัทร ไชยรัตน์

โครงการสหกิจฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2554

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ นิธิรัตน์ ตันทเวช)

.....กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ สติลา ฦ หนองคาย)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ชาตรี ทองวรรณ)

.....กรรมการ

(อาจารย์ สติลา ชีวกิจการ)

.....กรรมการ

(ผศ. ตรีรัตน์ เมตต์การุณจิต)

บทสรุป

ชื่อโครงการ	ออกแบบจัดทำสื่อโฆษณา และ ผลิตภัณฑ์ ของ บริษัท โกลด์นครีม จำกัด DESIGN PREPARE ADVERTISING AND PRODUCT OF GOLDEN CREAM CO.,LTD
ผู้เขียน	นายพงศภัทร ไชยรัตน์
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ สลิตา ณ หนองคาย
พนักงานที่ปรึกษา	นาย ปัญญา แสงสกุล และ นาย ชัยกฤต อังควรานนท์
ชื่อบริษัท	โกลด์นครีม จำกัด
ประเภทธุรกิจ / สินค้า	ผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับกาแฟ

งานที่ปฏิบัติ (ประกอบด้วย รูปแบบ วิธีการดำเนินงาน ข้อมูล และวิเคราะห์)

ทางบริษัท โกลด์นครีม จำกัด ได้มอบหมายให้ทำงานเกี่ยวกับด้านกราฟฟิก สื่อสิ่งพิมพ์ โฆษณา และเก็บข้อมูลทางการตลาด ของบริษัทเพื่อช่วยในการส่งเสริมการขาย เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการดำเนินงานมากขึ้น นอกจากงานที่ได้รับมอบหมายแล้ว ทางบริษัทได้ให้โอกาสในการปฏิบัติงานอื่นๆนอกเหนือจากโครงการที่ได้รับมอบหมายเพื่อการเรียนรู้ เช่น การจัดเก็บข้อมูลประวัติพนักงานของบริษัท การออกปฏิบัติงานออกสถานที่ทำงาน เป็นต้น

ผลที่ได้รับจากการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ

ได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิค หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การถ่ายรูป การจัดองค์ประกอบของแสง หลักการใช้สีที่เหมาะสมเพื่อช่วยให้ตัวผลิตภัณฑ์น่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังได้เรียนรู้ระบบการทำงาน การวางตัวที่ดีภายในบริษัท การติดต่อประสานงานทั้งภายในและภายนอกองค์กร รูปถ่ายผลงานสหกิจศึกษาที่ได้ดำเนินการ



ภาพ ซองกาแฟ My Choice แบบใหม่ ที่สาขาดาดพร้าว



กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาตามหลักสูตรสหกิจศึกษาในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยความเมตตาจาก บริษัท โกลด์เอ็นคริม จำกัด ที่ได้เปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าร่วมปฏิบัติงานและได้เรียนรู้สิ่งต่างๆภายในองค์กร ในการปฏิบัติงานข้าพเจ้ายังขาดความรู้และขาดความเข้าใจในหลายด้าน แต่ขอขอบคุณบุคคลดังต่อไปนี้ ซึ่งเป็นที่ปรึกษา อบรมเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนช่วยเหลือตลอดการดำเนินงานระยะเวลา 4 เดือน

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. คุณวีระเดช สมบูรณ์เวชการ | ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ บริษัท วีพีพีโปรเกรสซิฟ จำกัด |
| 2. คุณนิรมล ศรีสุรินทร์ | ตำแหน่ง กรรมการบริหาร บริษัท โกลด์เอ็นคริม จำกัด |
| 3. นาย ประกิต ชวลิตชัยกุล | ตำแหน่งผู้จัดการแผนกการตลาด |
| 4. นาย ปัญญา แสงสกุล | ตำแหน่ง Webmaster and graphic design (พนักงานที่ปรึกษา) |
| 5. นาย ชัยกฤต อิงควรานนท์ | ตำแหน่ง Web programmer (พนักงานที่ปรึกษา) |
| 6. นาย จิโรจน์ สัมมนาวงศ์ | ตำแหน่ง Marking Office |
| 7. นาย พรเทพ ตั้งเมตตาธรรม | ตำแหน่ง Interior Designer |
| 8. นางสาว ภัทรพร แสงนิกร | ตำแหน่ง Interior Designer |

นอกจากนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณคณาจารย์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่นที่ได้ให้ความรู้พื้นฐานที่ดี สามารถนำมาต่อยอดความรู้ได้เป็นอย่างดี และขอบคุณ อาจารย์ สลิตา ณ หนองคาย ที่ปรึกษาในการจัดทำรายงานฉบับนี้ และ ขอกราบขอบคุณบุคคลในครอบครัวได้แก่ บิดา มารดา ที่ช่วยให้คำปรึกษา และ ให้กำลังใจ ที่ดีตลอดเวลามา

หากรายงานฉบับนี้มีข้อบกพร่องประการใด ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย ถ้าหากเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านต่อไป ก็ขอแสดงความกตัญญูกตเวทิตาแด่บิดา มารดา และบูรพาจารย์ทุกท่าน ตลอดจนผู้เขียนหนังสือและบทความต่างๆที่ได้ให้ความรู้แก่ข้าพเจ้า จนสามารถปฏิบัติงานและเรียบเรียงรายงานฉบับนี้

สารบัญ

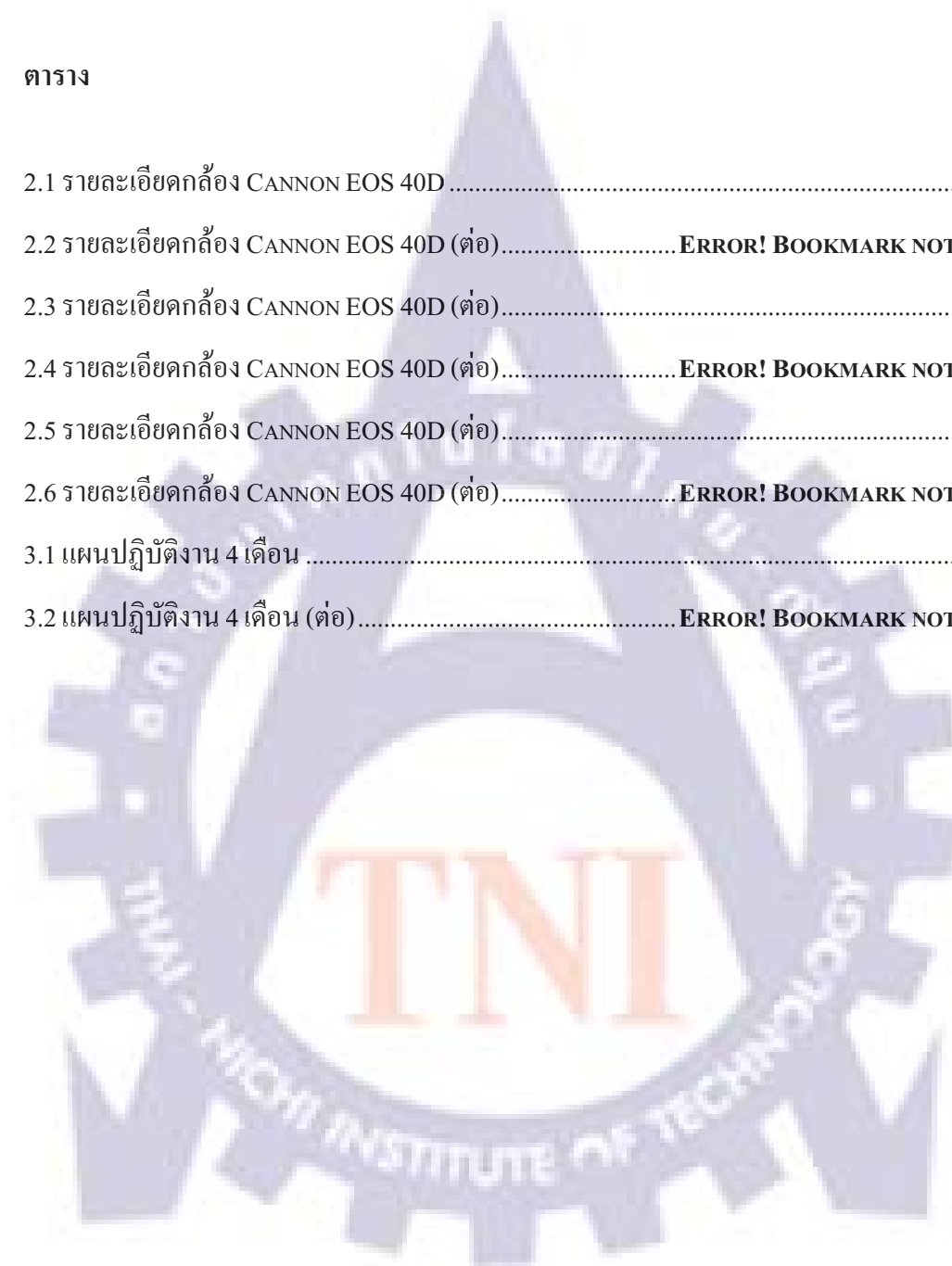
หน้า

บทคัดย่อ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ	จ
รายการตาราง.....	ช
รายการรูปประกอบ	ซ
 บทที่ 1 บทนำ	 1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ.....	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	4
1.4 ตำแหน่งหน้าที่ และงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	4
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	5
1.7 วัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายของโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	5
1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	5
 บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	 6
2.1 โปรแกรมที่ใช้งานกราฟฟิก.....	6
2.1.1 Adobe Illustrator CS5	Error! Bookmark not defined. 6
2.1.2 Adobe Photoshop CS5	14
2.1.3 Adobe Photoshop Lightroom	18
2.2 อุปกรณ์ที่ใช้กับงานถ่ายภาพสตูดิโอ.....	29
2.2.1 กล้อง Cannon EOS 40D	29
2.2.2 ไฟแฟลช	35
2.2.3 แฟลชสตูดิโอ.....	36

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	38
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	38
3.2 รายเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	39
3.2.1 งานกราฟฟิก (งานออกแบบ Illustrator CS5, Photoshop CS5)	39
3.2.2 งานสนับสนุนการทำงานขององค์กร (หาข้อมูลคู่แข่งทางการตลาด)	40
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	41
3.3.1 งานกราฟฟิก (งานออกแบบ Illustrator CS5, Photoshop CS5)	41
3.3.2 งานสนับสนุนการทำงานขององค์กร (หาข้อมูลคู่แข่งทางการตลาด)	51
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	54
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน.....	54
4.2 ผลวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายโครงการ.....	78
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	79
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน.....	79
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา.....	79
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	79
บรรณานุกรม	80
ภาคผนวก	81
ก.....	82
ข.....	86
ประวัติผู้วิจัย	107

รายการตาราง

ตาราง	หน้า
2.1 รายละเอียดกล้อง CANNON EOS 40D	29
2.2 รายละเอียดกล้อง CANNON EOS 40D (ต่อ).....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. 30
2.3 รายละเอียดกล้อง CANNON EOS 40D (ต่อ).....	31
2.4 รายละเอียดกล้อง CANNON EOS 40D (ต่อ).....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. 32
2.5 รายละเอียดกล้อง CANNON EOS 40D (ต่อ).....	33
2.6 รายละเอียดกล้อง CANNON EOS 40D (ต่อ).....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. 34
3.1 แผนปฏิบัติงาน 4 เดือน	38
3.2 แผนปฏิบัติงาน 4 เดือน (ต่อ).....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. 39



รายการรูปประกอบ

รูป	หน้า
1.1 ตราบริษัท วีพีพี โปรเกรสชิฟ จำกัด.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.1
1.2 ตราบริษัท โกลเด้น ครีม จำกัด	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.1
1.3 แผนที่บริษัท วีพีพี โปรเกรสชิฟ จำกัด	1
1.4 ตราบริษัท วีพีพี โปรเกรสชิฟ จำกัด.....	2
1.5 ตราบริษัท โกลเด้น ครีม จำกัด	3
1.6 โครงสร้างการจัดการของบริษัท	4
2.1 โปรแกรม ADOBE ILLUSTRATOR CS5	6
2.2 PERSPECTIVE DRAWING	8
2.3 BEAUTIFUL STROKE	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.8
2.4 CRISP GRAPHICS FOR WEB AND MOBILE DEVICES.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9
2.5 BRISTLE BRUSH	9
2.6 SHAPE BUILER TOOL.....	9
2.7 MULTIPLE ARTBOARD ENHANCEMENTS	10
2.8 RESOLUTION-INDEPENDENT EFFECTS.....	10
2.9 MULTIPLE ARTBOARD.....	11
2.10 BLOB BRUSH	11
2.11 GRADIENT TOOL.....	12
2.12 SEPARATION PREVIEW PANEL.....	12
2.13 APPEARANCE PANEL	13
2.14 โปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP CS5	14
2.15 ภาพตัวอย่างหน้าตาของ โปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP CS5	15
2.16 ตัวอย่างการทำงาน คำสั่ง PUPPET WARP.....	16
2.17 LOGO ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM.....	18

2.18 USER INTERFACE ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM	18
2.19 ตัวอย่างการใช้งาน LR รูปที่ 1.....	25
2.20 ตัวอย่างการใช้งาน LR รูปที่ 2.....	25
2.21 ตัวอย่างการใช้งาน LR รูปที่ 3.....	26
2.22 ตัวอย่างการใช้งาน LR รูปที่ 4.....	26
2.23 ตัวอย่างการใช้งาน LR รูปที่ 5.....	27
2.24 ตัวอย่างการใช้งาน LR รูปที่ 6.....	27
2.25 ตัวอย่างการใช้งาน LR รูปที่ 7.....	28
2.26 กล้อง CANNON EOS 40D	29
2.27 ไฟแฟลช.....	35
2.28 แฟลชสตูดิโอ.....	37
3.1 ตัวอย่างบัตรคู่มือ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.41
3.2 ตัวอย่างภาพถ่ายสื่อโปโล.....	42
3.3 ตัวอย่างเมนูร้านกาแฟ ดีโอโร่	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.42
3.4 ตัวอย่างใบปิดประกาศรับสมัคร	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.43
3.5 ตัวอย่างใบปิดประกาศแจ้งเปิดร้าน	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.43
3.6 ตัวอย่างชงกาแฟ VPP COFFEE แบบเก่า	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.44
3.7 ตัวอย่างชงกาแฟ VPP COFFEE แบบใหม่	44
3.8 แบบแผนเตอร์กาแฟที่โลตัส พระราม 4.....	44
3.9 สติกเกอร์ติดเครื่องกดน้ำ	45
3.10 ตัวอย่างUSB รูปแก้วกาแฟร้านดีโอโร่.....	45
3.11 ตัวอย่างที่ครอบเครื่องกดกาแฟ.....	46
3.12 ตัวอย่างสื่อพนักงานแบบใหม่.....	46
3.13 ตารางงานประกวดร้องเพลงภายในบริษัท.....	47
3.14 STICKER MY CHOICE 5 BLEND @ CENTEL LADPRAO.....	48
3.15 โทนสีที่กำหนดตราแบรนด์ทั้งหมด.....	49

3.16	ตราบนળุกระสอบ	50
3.17	บรรยากาศในการถ่าย.....	51
4.1	DEMO แบบที่ 1.....	55
4.2	DEMO แบบที่ 2.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.56
4.3	DEMO แบบที่ 3.....	56
4.4	ARABICA BLEND	57
4.5	ROBUSTA BLEND	58
4.6	DOI OMKOI ESTATE BLEND.....	59
4.7	DOI MAECHAEM ESTATE BLEND	60
4.8	DOI MUSOE ESTATE BLEND	61
4.9	บรรยากาศของบูทกาแฟที่TOP CENTAL LADPRAO.....	62
4.10	สีของตรากาแฟ และความหมายที่ต้องการสื่อ1.....	64
4.11	สีของตรากาแฟ และความหมายที่ต้องการสื่อ 2.....	65
4.12	ARABICA BLEND	66
4.13	ESPRESSO BLEND	67
4.14	MOCHA BLEND.....	68
4.15	FRENCH BLEND	69
4.16	BLUE MOUNTAIN BLEND	70
4.17	HOUSE BLEND	71
4.18	PREMIER BLEND	72
4.19	BRAZIL BLEND	73
4.20	COLUMLIA BLEND	74
4.21	DEMO แบบที่1	75
4.21	DEMO แบบที่ 2.....	76
4.22	รูปแบบที่ใช้จริง	76
4.23	ตอนออกแบบ	77

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

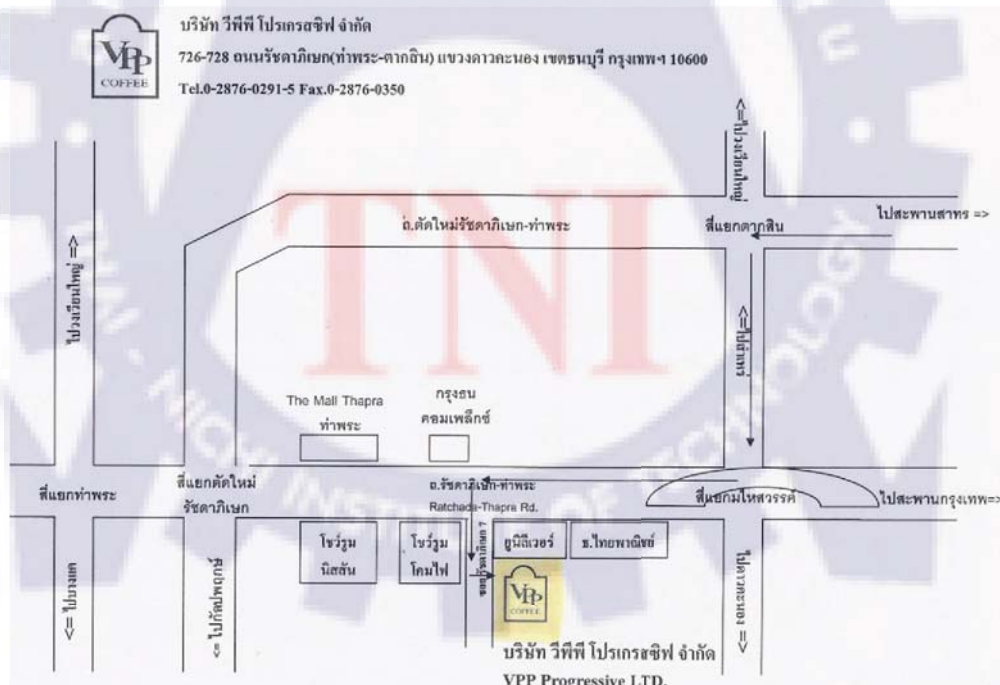


ภาพที่ 1.1 ตราบริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด



ภาพที่ 1.2 ตราบริษัท คิโอร่า จำกัด

บริษัท VPP Progressive Co.,LTD บริษัท วีพีพีโปรเกรสซิฟ จำกัด และ
บริษัท Golden Cream Co.LTD บริษัท โกลด์ครีม จำกัด (โกโก้เดอแมอลล์ ท่าพระ)
726-728 ซ.รัชดาภิเษก 7 ถ.รัชดาภิเษก แขวงดาวคะนอง เขตธนบุรี กทม. 10600



ภาพที่ 1.3 แผนที่บริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ



ภาพที่ 1.4 ตราบริษัท วีพีพี โปรเกรสซีฟ จำกัด

บริษัท วีพีพี โปรเกรสซีฟ จำกัด เริ่มก่อตั้งบริษัท ตั้งแต่ ปี 2537 เพื่อผลิตและจำหน่ายกาแฟคั่ว อุปกรณ์ในการชงกาแฟ นำเข้าจากต่างประเทศ จากฐานเดิมของบริษัท ที่เคยเป็นบริษัทผู้ส่งออกเมล็ดกาแฟดิบไปยังทั่วโลก ทั้งทวีปอเมริกาและทวีปยุโรป ทำให้บริษัทมี องค์ความรู้ในด้านการผลิตกาแฟ ในเมืองไทยและตลาดกาแฟต่างประเทศ จากองค์ความรู้ดังกล่าว บริษัทได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยมีเป้าหมายที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้าน กาแฟและเป็นหนึ่งเดียวในใจลูกค้า ดังนั้นทุกขั้นตอนการดำเนินงาน ของบริษัทจะต้องมีแบบแผนและการดำเนินงานที่ชัดเจน บริษัทวีพีพีโปรเกรสซีฟ จำกัดได้ให้ความสำคัญกับเกษตรกร ผู้ผลิตเมล็ดกาแฟของเราที่ อำเภอ อมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่ ให้ความใส่ใจกับพนักงานทุกคนขององค์กร และให้ความสำคัญ กับลูกค้าทุกราย ทุกระดับ และไม่ลืมที่จะดูแลสังคม จนในปี 2548 บริษัท วีพีพี โปรสซีฟ จำกัด ได้รับเกียรติให้ได้รับ รางวัล บริษัท ชรรมาภิบาลดีเด่น สำหรับธุรกิจ เอสเอ็มอี จากสถาบัน ปวช อิงภากรณ์ ซึ่งเป็นความภูมิใจของพนักงานของบริษัทเป็นอย่างยิ่ง ปัจจุบันบริษัทบริหารงานโดยระบบ ISO และมุ่งสู่ ISO 2002 (มาตรฐานการดำเนินของธุรกิจที่มุ่งเน้นการทำงานอย่างมีระบบและสิ่งแวดล้อม) ในปี 2551

ปัจจุบัน ธุรกิจกาแฟคั่วของ บริษัท วีพีพี โปรสเกรสซีฟ จำกัด เติบโตและสามารถรองรับการให้บริการ ให้กับลูกค้ากาแฟจากทั่วประเทศ ไม่ว่าจะเป็นจำหน่ายให้กับ โรงแรมมาตรฐานโลก ห้างสรรพสินค้า โมเดิลเทรด ร้านอาหารและร้านกาแฟ ขนาดใหญ่ หรือแม้แต่ร้านกาแฟขนาดเล็ก สำหรับ คนรักกาแฟที่อยากจะมีย่านกาแฟขนาดเล็ก เราก็พร้อมให้บริการทั้งเมล็ดกาแฟ อุปกรณ์การชงหลักสูตร การอบรม หรือ แม้แต่การให้บริการช่วยเหลือให้คำแนะนำทางด้านธุรกิจ



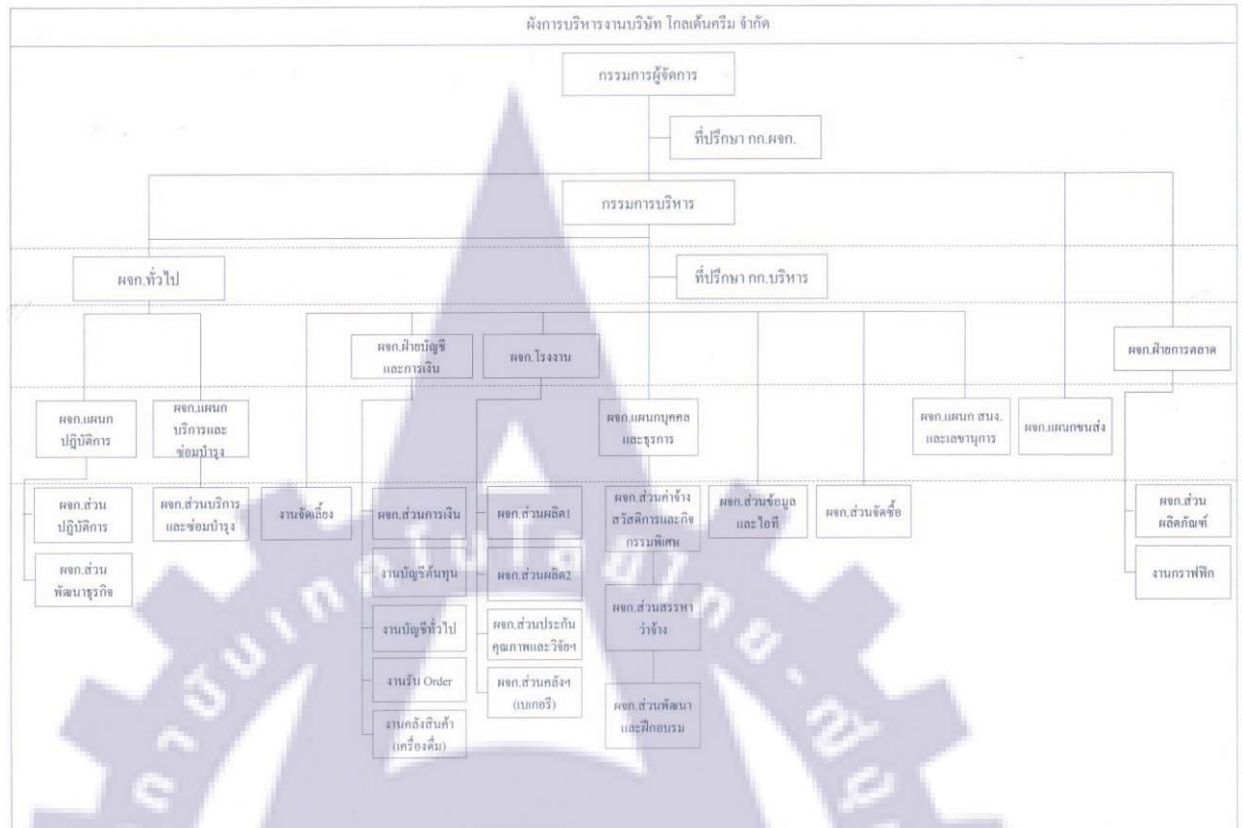
ภาพที่ 1.5 ตรารบริษัท ดิโอรอ จำกัด

บริษัท โกลเด้นครีမ် จำกัด ผู้ประกอบธุรกิจกาแฟ เบเกอรี่ และเครื่องดื่ม ภายใต้ชื่อ ร้านกาแฟ ดิโอรอ (Caffè D'Oro) บริหารงานโดยนักธุรกิจมืออาชีพของไทย พร้อมเปิดให้บริการรวมทั้งสิ้น 70 กว่าสาขา ในกรุงเทพฯ ปริมณฑล และต่างจังหวัด ดิโอรอเปิดบริการครั้งแรกที่สถานีบริการน้ำมันเชลล์ ปัจจุบันได้ขยายสาขาไปสู่แหล่งชุมชนต่างๆ อาทิห้างสรรพสินค้าชั้นนำ โรงพยาบาล อาคารสำนักงาน เป็นต้น

ด้วยความมุ่งมั่นที่จะพัฒนา ร้านกาแฟของคนไทย ให้ได้มาตรฐานระดับสากล บริษัทเริ่มต้นมาจากการดำเนินธุรกิจกาแฟแบบครบวงจร โดยใส่ใจตั้งแต่การคัดสรรเมล็ดกาแฟคุณภาพจากแหล่งผลิตที่ทางบริษัทเป็นผู้ส่งเสริมและวางรากฐานการปลูกกาแฟให้กับชาวเขา อ.อมก๋อย จ.เชียงใหม่ เพื่อให้ได้เมล็ดกาแฟที่ได้คุณภาพ และ โรงงานคั่วเมล็ดกาแฟของบริษัทที่ทันสมัย ทำให้ผลผลิตที่ได้มีมาตรฐานเทียบเท่ากับต่างประเทศ

ร้านกาแฟ ดิโอรอ ได้มอบการบริการที่เป็นกันเองกับขั้นตอนการชงที่พิถีพิถันด้วยบาริสต้า (Barista) มืออาชีพที่ได้รับการฝึกหัดมาเป็นอย่างดี เพื่อให้ลูกค้าได้สัมผัสรสชาติที่สดแสนเข้มข้น กลิ่นกาแฟที่หอมนุ่ม ในราคาที่เหมาะสม รวมทั้งเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า ทางร้านจึงเพิ่มรูปแบบการบริการในรูปแบบอื่น ไม่ว่าจะเป็นการจัดคอฟฟี่เบรก หรือ การรับทำเค้กปอนด์ ที่แสนอร่อยสำหรับโอกาสพิเศษต่างๆ และ ยังมีสินค้าคุณภาพอื่น ๆ ให้ลูกค้าได้เลือกซื้ออีกมากมายไม่ว่าจะเป็น กาแฟคั่วบด ดิโอรอ และชาสมุนไพร (Herb Tea) ที่ได้รับการคัดสรรสูตรความลงตัวจากความอร่อยมาเป็นอย่างดี และการตกแต่งของร้านกาแฟ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวผสมผสานกับบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความมีชีวิตชีวาและอบอุ่น ดิโอรอจึงกลายเป็นสถานที่ที่เติมเต็มความสุขในการดื่มกาแฟ ทานของว่าง อ่านหนังสือหรือจะใช้เป็นสถานที่พบปะสังสรรค์ในหมู่เพื่อนฝูง คู่รัก และครอบครัว ที่ตอบสนองทุกความต้องการได้อย่างลงตัว

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.6 โครงสร้างการจัดการของบริษัท

1.4 ตำแหน่งหน้าที่ และงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : นักศึกษาสหกิจ ด้าน Graphic design และ Web master

หน้าที่ : ออกแบบ และ แก้ไขงานกราฟฟิคตามที่หัวหน้างานกำหนด, และเก็บรวบรวมข้อมูลทางการตลาดของบริษัทคู่แข่ง

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นายปัญญา แสงสกุล

ตำแหน่ง : Graphic design และ Web master

พนักงานที่ปรึกษา : นายชัยกฤต อังควรานนท์

ตำแหน่ง : Web Programmer

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ.2554 ถึง วันที่ 14 ตุลาคม พ.ศ.2554 รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 4 เดือนครึ่ง รวมทั้งสิ้น 625 ชั่วโมง

1.7 วัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายของโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของงานที่ได้รับมอบหมาย

1. เพื่อให้สามารถออกแบบกราฟฟิกได้
2. เพื่อให้สามารถทำสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่างๆ ได้
3. เพื่อให้สามารถถ่ายรูปตัวอย่างสินค้ามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้
4. เพื่อให้มีความเข้าใจขั้นตอนในการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ
5. เพื่อให้มีความเข้าใจในระบบการทำงานเป็นทีมมากยิ่งขึ้น
6. เพื่อให้สามารถทำงานเพื่อลดความซ้ำซ้อนของงานได้

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. มีความรู้ความเข้าใจในขั้นตอนการจัดทำสื่อโฆษณา
2. มีความรู้ความเข้าใจในการ Proof สี่ผลงานหน้างานที่ได้ส่งงานให้ Supplier
3. มีความรู้ความเข้าใจในการวางแผนการตลาด
4. มีความรู้ความเข้าใจในการทำสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อสนับสนุนการขายของบริษัท

บทที่ 2

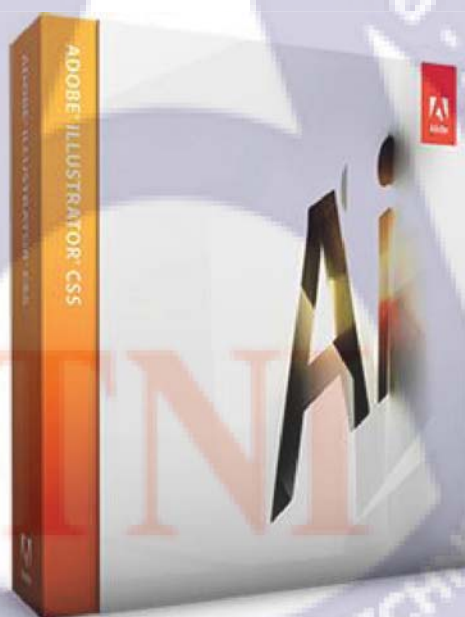
ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ทิศทางในการถ่ายภาพสำหรับใช้ทำสื่อโฆษณาต่างๆที่ออกมาแบบเรียบง่าย ดูสบายๆ ของคุณ ขาบ (ช่างภาพเครื่อง อัมริน)

เทคโนโลยีที่ใช้ส่วนใหญ่ในการรังสรรค์ผลงานออกมา ในส่วนของตัว Software คือ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Light Room และในส่วนของ Hardware คือกล้อง Cannon

2.1 โปรแกรมที่ใช้งานกราฟฟิก

2.1.1 Adobe Illustrator CS5



ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator CS5

เป็นโปรแกรมยอดนิยมที่ใช้สร้างสร้งงานกราฟฟิคที่โดดเด่น คมชัดและมีเอฟเฟกต์ สีสันสวยงาม นิยมใช้ในงานพิมพ์ และโรงพิมพ์เป็นอันมาก ไฟล์ภาพเป็นแบบ Vector จึงสามารถขยายหรือย่อภาพได้โดยภาพยังคมชัดและไฟล์ยังมีขนาดเล็กอีกด้วย

ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างสร้งงานศิลปะที่มีความละเอียดสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยสื่อที่แสดงได้อย่างสมจริง ผู้ใช้สามารถเข้าถึงชุดเครื่องมือได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย และ

สัมผัสได้ถึงความแตกต่างของแต่ละเจดสี รวมถึงการแบ่งปันไฟล์ ระหว่างแอปพลิเคชัน Illustrator และ Adobe Professional อื่นๆ ที่ผู้ใช้ได้เตรียมคอนเทนต์สำหรับการออกแบบลงบนงานพิมพ์ งานบนเว็บ รวมถึงงานโมบายล์และสื่อที่เคลื่อนไหวได้ ให้ผู้ใช้มีทางเลือกในการออกแบบที่หลากหลายและจับใจ ด้วยชุดเครื่องมือการวาดระดับมาตรฐาน รวมถึงรูปแบบการควบคุมเจดสีใหม่ๆ และเอฟเฟกต์มากมายที่จะช่วยให้ผู้ใช้สร้างงานศิลป์ได้อย่างสร้างสรรค์ และด้วยคุณสมบัติใหม่ของ Live Color ให้ผู้ใช้เลือกใช้ได้กลมกลืนกับชิ้นงานของผู้ใช้ที่สุด อีกทั้งยังช่วยเพิ่มความสมบูรณ์แบบของชิ้นงานศิลปะของผู้ใช้ได้ด้วยการพิมพ์ ระดับมืออาชีพ และเอฟเฟกต์แบบโปร่งใส

- คุณสมบัติ ของ Live Color ให้ผู้ใช้เลือกเจดสีที่ต้องการและแก้ไขหรือผสมสีได้ในขณะนั้น เพื่อรับชมผลที่ได้ในทันที ช่วยให้การใช้งานสีตรงตามความต้องการของผู้ใช้ที่สุด
- สามารถ แปลงภาพถ่าย งานสแกน หรือภาพ bitmap อื่นๆ ให้อยู่ในรูปของเส้นทางVector ที่สามารถแก้ไขและมีความเที่ยงตรงได้อย่าง รวดเร็วและแม่นยำด้วยคุณสมบัติของ Live Trace
- มีการอิน เทเกรทกับซอฟต์แวร์ Adobe Photoshop, Flash Catalyst, InDesign, Acrobat, และ Adobe CS Live online services ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้ทำงาน ได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น
- คุณสมบัติ ของ Live Paint ช่วยให้ผู้ใช้งานสีในตำแหน่งต่างๆ ที่ติดหรือใกล้เคียงกับชิ้นงานศิลปะได้ง่ายขึ้น ซึ่งจะช่วยตรวจจับและแก้ไขช่องว่างให้โดยอัตโนมัติ

คุณลักษณะที่สำคัญ

- Data Driven Graphic ใช้ทำ Template สำหรับงานออกแบบที่มีการทำซ้ำ เช่น นามบัตร, แบนเนอร์บนเว็บ
- Line Tool ใช้ในการสร้างเส้น ได้แก่ Line Segment Tool ใช้สร้างเส้นตรง
- Arc Tool ใช้สร้างเส้นโค้ง สามารถปรับความโค้งได้
- Rectangular Grid Tool ใช้สร้างตารางสี่เหลี่ยม
- Eraser tool ใช้ลบส่วนที่ไม่ต้องการ
- Crop areas tool ช่วยให้เรากำหนดขอบเขตของงานได้เร็วและง่ายขึ้น
- การ Save ไปเป็น PDF
- Live Color ใช้การจับคู่สีในงานออกแบบต่างๆ

คุณสมบัติใหม่ใน Illustrator CS5



ภาพที่ 2.2 Perspective Drawing

- **Perspective Drawing**

สนับสนุนการวาดภาพ Perspective ช่วยเพิ่มมิติ ความลึก มุมมองอันอันสวย ให้ภาพของคุณสมจริงสวยงามยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.3 Beautiful Stroke

- **Beautiful Stroke** สามารถปรับแต่งค่า width strokes, arrowheads, dashes, และ art brush scaling ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 2.4 Crisp graphics for web and mobile devices

- **Crisp graphics for web and mobile devices** สร้างภาพได้ละเอียดและแม่นยำยิ่งขึ้น ระดับ Pixel สำหรับเว็บและอุปกรณ์มือถือ



ภาพที่ 2.5 Bristle Brush

- **Bristle Brush** ช่วยให้สร้างภาพได้เหมือนกับใช้พู่กันเขียนภาพของจริง มีเส้นสายเอกลักษณ์ของขนแปรง สามารถปรับลักษณะแปรง ความพริ้วไหว ความหนักเบาของการลงสีในแต่ละระดับ



ภาพที่ 2.6 Shape Builder tool

- **Shape Builder tool** สร้างรูปทรงผสมผสานได้ง่าย โดยไม่ต้องเลือกใช้เครื่องมือหลายครั้ง



ภาพที่ 2.7 Multiple artboard enhancements

- **Multiple artboard enhancements** สามารถมี Artboard ได้ถึง 100 artboard ในไฟล์เดียว สามารถจัดการได้ตามใจคุณต้องการ



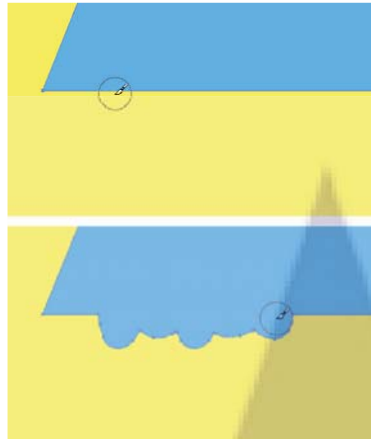
ภาพที่ 2.8 Resolution-independent effects

- **Resolution-independent effects** สามารถแสดงเอฟเฟคต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น, เบลอ, textures ของรูปได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ไม่ว่าแสดงในคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก หรือมือถือ



ภาพที่ 2.9 Multiple Artboard

- **Multiple Artboard** มีความสามารถในการสร้าง Artboard ได้หลายงาน ในไฟล์เดียว สามารถโซว์ Artboard ได้หลายรูปแบบ ทั้งแบบ overlapping, side by side หรือ stacked สามารถ Save, export และ print แต่ละ artboards พร้อมกัน ทั้งหมด หรือ แยกแต่ละงาน แม้กระทั่งเลือกเป็นกลุ่มจากบางชิ้นงานได้ ที่สำคัญสามารถ เซฟเป็น multipage PDF file หรือ PDF แบบหลายหน้าได้ในคราวเดียว



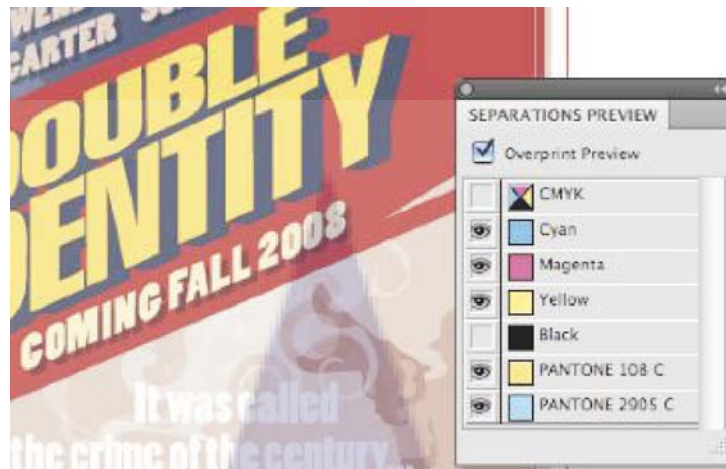
ภาพที่ 2.10 Blob Brush

- **Blob Brush** เป็น เครื่องมือใหม่ที่สามารถวาดเพิ่มเติมลง ไปจาก Object ที่เลือกไว้ แล้ว โดยเมื่อวาดเสร็จ เส้นที่สร้างเพิ่มจะกลายเป็น Object เดียวกับชิ้นเดิมทันที



ภาพที่ 2.11 Gradient Tool

- **Gradient Tool** มี การปรับปรุงการแสดงผลการทำงาน โดยจะมีแถบไล่โทนสีขึ้นที่ Object ที่ผู้ใช้เลือก เพื่อกำหนด มุมการไล่สี, จุดที่ไล่สี ได้ง่ายขึ้น และที่สำคัญคือ ได้ Gradient ไปหา Transparency ได้



ภาพที่ 2.12 Separation Preview Panel

- **Separation Preview Panel** ช่วย ในการตรวจเช็คการแยกสี , การใช้ spot colors และ การใช้ overprinting ที่ไม่ตั้งใจ, overprints ที่ผิดพลาด, white overprinting และ การใช้ CMYK blacks ในตัวหนังสือ หรือ file ที่ทำการ place มาวาง



ภาพที่ 2.13 Appearance Panel

- **Appearance Panel** สามารถ เลือกเปิด-ปิด Effect หรือ ค่าที่สร้างในแต่ละแบบ ได้ เพื่อให้ผู้ใช้ได้มองเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับ Object ได้ทันที โดยไม่ต้องลบทิ้ง และสามารถเปลี่ยนแปลง แก้ไขค่าต่างๆ เช่นสี, เส้น ได้โดยตรงใน Appearance Panel ทันที

การทำงานง่ายขึ้น

- เมื่อผู้ใช้งานต้องการทำงานกับ Clipping Mask ก็ไม่ต้องรำคาญ กับส่วนเกินของ Object ที่อยู่นอก mask อีกต่อไป เพราะใน CS5 จะโชว์เฉพาะวัตถุที่อยู่ใน Mask Area เท่านั้น
- เมื่อใช้ Smart Guide จะมีการบอกตำแหน่ง และขนาดของวัตถุที่กำลังสร้าง หรือ เคลื่อนย้าย และยังบอกองศาการหมุน และการเทียบเคียงจากวัตถุที่อยู่ในระนาบ เดียวกัน และการ Snap เข้าหาตำแหน่งต่างๆ ได้ดีขึ้นโดยอ้างอิงการ Snap จากขอบเขต ของวัตถุที่เลือกไว้โดยตรง ซึ่งในเวอร์ชันก่อนหน้านี้เป็นการ snap โดยอ้างอิงจาก Curser เท่านั้น
- ใน Art board แต่ละชิ้นจาก Document เดียวกันนั้น สามารถมี bleed แยกกัน และผู้ใช้งาน สามารถสั่งให้ สร้าง Bleed ดิตไปด้วย เมื่อ Export to PDF (แต่การสั่ง bleed ต้อง กำหนด Setting เหมือนกันทั้งหมด)
- Text on Path มีการปรับปรุงในเรื่องของ Kerning และการตั้งค่าต่างๆ ที่ดีขึ้น
- สามารถใช้ transparent layered TIFF files format
- รองรับการใช้งาน ไฟล์ FXG - Flex Exchange Graphic (Files Format ใหม่ที่น่าจะมาแรงต่อไปสำหรับคนทำเว็บ)
- Gesture Support สิ่งที่น่ายินดี สำหรับคนที่ใช้ notebook ผู้ใช้สามารถ scroll ได้บน touchpad โดยตรง

2.1.2 Adobe Photoshop CS5

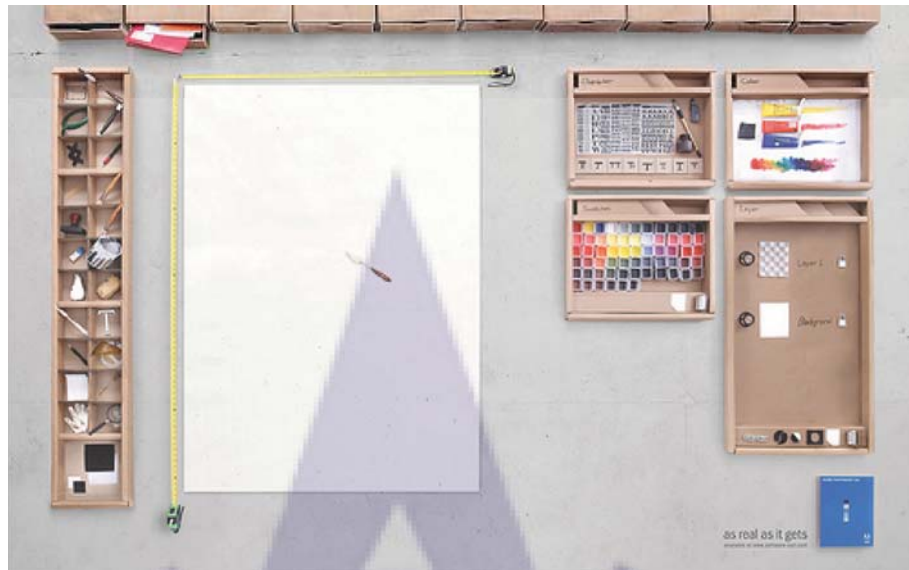


ภาพที่ 2.14 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5

โปรแกรมในระดับตำนานที่ทั้งผู้ใช้คอมพิวเตอร์ทุกคนต้องรู้จักกันเป็นอย่างดี ตั้งแต่ระดับคนทั่วไปที่ใช้ในการจัดรูปของตัวเอง จนถึงระดับมืออาชีพที่ใช้ในการทำงานระดับสูง

ขณะนี้ทาง Adobe ได้ออก CS5 นับเป็นรุ่นที่ 12 แล้ว โดยได้เพิ่มความสามารถในการตกแต่งภาพเข้าไปอีกมากมาย เพื่อให้มือสมัครเล่นก็สามารถแต่งภาพได้ หรือ ช่วยเหลือระดับมืออาชีพให้การตกแต่งภาพเนียนขึ้นไปอีก

โปรแกรม Photoshop สามารถสร้างงานกราฟฟิคออกมาได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นสร้างแบบ อักษรลักษณะต่างๆ และอีกทั้งยังนิยมมาแต่งภาพอีกด้วย โปรแกรมนี้จะมี Plug - in ซึ่งช่วยสร้าง Effect ต่างๆทำให้ได้ชิ้นงานที่ไม่ซ้ำกัน และอีกทั้งยังสร้างความโดดเด่นให้ชิ้นงานอีกด้วย และ อีกรุ่นคือ Adobe Photoshop CS5 Extended มาพร้อมความสามารถในการสร้างผลงาน 3D ได้ทั้งโลโก้ อาร์ตเวิร์ค และภาพเคลื่อนไหว (motion graphic) ปรับแต่งวัตถุในงาน 3D ได้ง่ายๆ ด้วยเครื่องมือที่มีความสามารถมากขึ้น รวมถึงการจัดการภาพถ่าย งานพิมพ์ เว็บ และวิดีโอ ซึ่งอะโดบี ได้ทำการปรับปรุงความสามารถหลายอย่างใน Photoshop CS5 ตอบสนองการทำงานได้เร็วขึ้นที่แพลตฟอร์ม 64 บิต และสามารถใช้ประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ได้อย่างเต็มที่



ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างหน้าต่างของ โปรแกรม Adobe Photoshop CS5
ที่มีการออกแบบไว้ สำหรับคนที่เบื่อบนที่ใช้อยู่ปรกติ

Adobe Photoshop มีความสามารถในการจัดการไฟล์ข้อมูลรูปภาพที่มีประสิทธิภาพ Adobe Photoshop สามารถใช้ในการตกแต่งภาพเล็กน้อย เช่น ลบตาแดง, ลบรอยแตกของภาพ, ปรับแก้สี, เพิ่มสีและแสง หรือการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูป เช่น ทำภาพสีซีเปีย, การทำภาพโมเซค, การสร้างภาพพาโนรามา (panorama) จากภาพหลายภาพต่อกัน นอกจากนี้ยังใช้ได้ในการตัดต่อภาพ และการซ้อนฉากหลังเข้ากับภาพ

Adobe Photoshop สามารถทำงานกับระบบสี RGB, CMYK, Lab และ Grayscale และสามารถจัดการกับไฟล์รูปภาพที่สำคัญได้ เช่น ไฟล์นามสกุล JPG, GIF, PNG, TIF, TGA โดยไฟล์ที่ Adobe Photoshop จัดเก็บในรูปแบบเฉพาะของตัวโปรแกรมเอง จะใช้นามสกุลของไฟล์ว่า PSD จะสามารถจัดเก็บคุณลักษณะพิเศษของไฟล์ที่เป็นของ Adobe Photoshop เช่น เลเยอร์, ชันแนล, โหมดสี รวมทั้งสไลด์ ได้ครบถ้วน

ความสามารถใหม่ของ Photoshop CS5

• Complex selections

สร้าง Selection ได้เร็วขึ้นและง่ายขึ้นแม้แต่ภาพที่ซับซ้อนก็ตาม

• Content-Aware Fill

เมื่อต้องการเคลื่อนย้ายหรือลบวัตถุหรือส่วนประกอบในภาพ คำสั่งนี้จะช่วยเกลี่ยพื้นที่ที่วัตถุถูกยกออก ด้วยการจัดการแสง เงา และสิ่งรบกวนต่างๆ ให้ภาพดูแนบเนียนและกลมกลืนกัน โดยไม่ต้องใช้ clone stamp ให้ลำบากเหมือนก่อนอีกแล้ว

• Extraordinary painting effects

สามารถใช้ Mixer Brush ในการลงสีได้อย่างเป็นธรรมชาติ ให้ความรู้สึกเหมือนกับกำลังวาดภาพบนผืนผ้าใบเสมือนจริง และ Bristle Tips จะช่วยในเรื่องเลือกพื้นผิวและการลงน้ำหนัก

• 3D extrusions with Adobe Repoussé

สร้างโลโก้ในรูปแบบ 3D และอาร์ตเวิร์คที่มีหลาย text layer, selection, path หรือ layer mask ได้ด้วย Adobe Repoussé ที่ทำได้ทั้งบิด หมุน นูน เอียง ทำให้เรื่องออกแบบเป็นเรื่องที่ง่ายขึ้น (Photoshop Extended)



ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างการทำงาน คำสั่ง Puppet Warp

- **Puppet Warp**

ช่วยให้ผู้ใช้สามารถตัดหรือบิดชิ้นส่วนต่างๆ ในภาพได้ราวกับมันเป็นวัตถุจริงๆ เลยทีเดียว โดยการกำหนดลายเส้นที่เป็นโครงสร้างไว้ภายในตลอดจนข้อต่อ เพื่อให้โปรแกรมสามารถรับรู้คุณสมบัติของแต่ละชิ้นส่วนในภาพได้ อย่างเช่น บิด คัด ขยาย หรือเป็นข้อต่อที่หมุนได้ เป็นต้น

- **State-of-the-art raw image processing**

plug-in Adobe Photoshop Camera Raw 6 จะช่วย กำจัดสิ่งรบกวนต่างๆ ในภาพ แต่ยังคงรักษาสีและรายละเอียด เพิ่มเกรนให้ภาพดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น ตกแต่งขอบภาพได้ง่ายขึ้น

- **Superior HDR imaging**

สร้างภาพประเภท HDR ได้ง่ายขึ้น ด้วย tone mapping และ adjustments แม้จะเป็นภาพ single-exposure ก็ตาม

- **Enhanced 3D realism and rich materials**

พัฒนาการออกแบบและสร้างงาน 3D ได้ง่ายขึ้น ด้วยพื้นฐานของแสงและวัตถุเหมือนแก้วและโลหะ จำแนกความแตกต่างระหว่างจุดโฟกัสใน 3D ได้ด้วยการปรับระยะของ depth of field

- **Efficient workflow**

มีเครื่องมือใหม่ๆ ช่วยในการทำงานไม่ต่ำกว่า 12 ชนิด ที่ใช้ได้โดยอัตโนมัติ เช่น การเลือกสีจาก onscreen การปรับ opacity จากหลายเลเยอร์ในครั้งเดียว เป็นต้น

- **Faster performance across platforms**

ทำงานได้รวดเร็วขึ้นในการจัดการภาพจำนวนมากและภาพที่ใหญ่มากๆ ในแพลตฟอร์มที่ 64-bit สำหรับคอมพิวเตอร์ Mac OS 64-bit และ Windows 7 หรือ Windows Vista (ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ RAM, ไดรฟ์เวอร์ และปัจจัยอื่นๆ ด้วย)

- **Better media management**

ง่ายและยืดหยุ่นในการจัดการและส่งต่อไปยังสื่อต่างๆ โดยผ่านทาง Adobe Mini Bridge ใน Photoshop

2.1.3 Adobe Photoshop Lightroom



ภาพที่ 2.17 Logo Adobe Photoshop Lightroom

Lightroom หรือชื่อเต็มๆ ว่า Adobe Photoshop Lightroom เป็นโปรแกรมจัดการภาพถ่ายสำหรับช่างภาพเพื่อใช้จัดการภาพถ่ายปริมาณมากๆ และใช้จัดการไฟล์ RAW (สนับสนุนถึง 150 formats) คำสั่งที่ใช้ในการแต่งรูปถึงจะมีไม่มากเท่ากับโปรแกรม Photoshop แต่ก็ครอบคลุมกับการแต่งรูปพื้นฐาน ดังนั้นจึงใช้โปรแกรม Lightroom ทำ Retouch ไม่ได้ แต่สามารถใช้แต่งรูปขั้นพื้นฐานก่อนแล้วจึงโอนไปทำ Retouch ต่อใน Photoshop ได้



ภาพที่ 2.18 User Interface Adobe Photoshop Lightroom

โปรแกรม Lightroom แบ่งออกเป็น 5 ส่วนหลักๆ คือ

Library – ส่วนนี้ใช้จัดการรูปภาพ ไม่ว่าจะเป็นการ Import, Export, จัดหมวดหมู่, คัดแยกรูปภาพ และรวมถึงการแต่งรูปแบบ Basic

Develop – ส่วนนี้ใช้ในการแต่งรูปภาพ ซึ่งสามารถปรับแต่งได้มากกว่าส่วน Library

Slideshow – อันนี้ชื่อก็บอกอยู่แล้วว่าไว้ทำ Slideshow เอาไว้ทำสวยๆ ไว้ให้ลูกค้าที่ผู้ใช้งานดู

Print – ส่วนนี้ใช้ทำการพิมพ์ภาพโดยใช้เครื่องพิมพ์ของผู้ใช้ สามารถเลือกรูปแบบที่จะพิมพ์ได้

Web – ส่วนนี้ใช้ในการส่งภาพขึ้นเว็บ โดยจะให้เป็น Gallery ให้โดยอัตโนมัติ

Short Cut ที่ควรทราบสำหรับการจัดการและนำเสนอภาพ

F	-	เปลี่ยนมุมมองหน้าจอ
L	-	ทำให้จ่อมีคดลง เพื่อให้ภาพเด่นขึ้น
Tab	-	ซ่อน / แสดง อุปกรณ์เครื่องมือด้านข้าง (ไม่มีผลกับอัลบั้มภาพ)
Shift + Tab	-	ซ่อน / แสดง อุปกรณ์เครื่องมือทั้งหมด
Num 1-5	-	ให้ rating เป็นคะแนนกับภาพนั้น ตั้งแต่ 1 – 5 ดาว
R	-	ครอบภาพ
C	-	เรียกภาพปัจจุบันที่เลือกอยู่กับภาพที่เลือกก่อนหน้านี้ขึ้นมาเปรียบเทียบกัน
T	-	ซ่อนและแสดง Tool Bar

2.1.3.1 โหมด Library (จัดการอัลบั้มภาพ)

Navigator	-	ใช้สำหรับย่อ / ขยาย ภาพ
Preset	-	ใช้เรียกค่าการแต่งภาพในโหมด Develop ที่ผู้ใช้บันทึกขึ้นมาใช้กับภาพ
Crop Ratio	-	ครอบภาพ โดยใช้อัตราส่วนตามที่กำหนด (หากโปรแกรมครอบให้ไม่พอใจ สามารถกด R เพื่อครอบภาพเองได้)
Treatment	-	เลือกความต้องการแสดงเป็นภาพสี หรือขาว-ดำ

WB	-	ปรับค่า White Balance ของภาพนั้น โดยมี Preset ให้เลือกอยู่แล้ว หรือจะปรับค่าเองอย่างละเอียด ที่ Temp และ Tint ก็ได้
Exposure	-	เพิ่มการชดเชยแสงของภาพ
Recovery	-	ทำให้ส่วนที่เป็น Highlight มืดลง เพื่อกู้รายละเอียดส่วนที่เกิน Highlight กลับมา
Fill Light	-	ตรงข้ามกับ Recovery ใช้เพิ่มความสว่างให้กับส่วนที่มืด เพื่อดึงรายละเอียดส่วนที่มืดกลับคืนมา
Black	-	ไล่สีในส่วนสีโทนมืดของภาพ ให้มืดมากขึ้น
Brightness	-	เพิ่มความสว่างของภาพ
Contrast	-	เพิ่มความเปรียบต่างของภาพ
Vibrance	-	เพิ่มความสดของสี (คล้าย Saturation)
Auto Tone	-	ให้โปรแกรมปรับ Option ในส่วน Quick Develop ให้โดยอัตโนมัติ
Reset	-	คืนค่าเริ่มต้นของภาพนั้น

2.1.3.2 โหมด Develop (ตกแต่งภาพ)

2.1.3.2.1 Histogram

บอก Channel สีรวมถึงขาว-ดำ ว่ามีปริมาณมากน้อย เพียงใดในภาพนั้นๆ ไล่จากด้านซ้าย (ส่วนที่มืดที่สุดไป) จนถึงด้านขวา (ส่วนที่สว่างที่สุด) ใน Histogram แบ่งออกได้เป็น 4 ส่วน หลักๆ ได้แก่

- Blacks
- Fill Lights
- Exposure
- Highlight

เมื่อเอาเมาส์ไปวางไว้เหนือลูกศรรูปสามเหลี่ยมชี้ขึ้นด้านซ้ายสุด จะบอกถึงพื้นที่ส่วนที่ภาพนั้นไม่มีรายละเอียดเนื่องจาก พื้นที่ในส่วนนั้น มืดเกินกว่าที่กล้องจะเก็บรายละเอียดมาได้ (ในทางกลับกัน ลูกศรด้านขวาจะบอกถึงพื้นที่ที่ไม่มีรายละเอียด เนื่องจาก พื้นที่นั้นสว่างเกินกว่าที่กล้องจะเก็บรายละเอียดได้) นอกจากนี้ ผู้ใช้ยังสามารถปรับค่า Exposure, Recovery, Fill light และ Blacks ได้โดย Drag เมาส์ ที่ Histogram ได้เลย

2.1.3.2.2 Basic

Treatment = เปลี่ยนภาพเป็นสี หรือ ขาว-ดำ

WB ปรับ White Balance สามารถเลือกปรับได้ 3 แบบ

1. เลือกจากPreset ที่กำหนด
2. เลือกจากตัวอย่างสีเทากลางในภาพ โดยคลิกที่หลอดดูดสี แล้วเลือก

ตัวอย่างสีจากในภาพ ตัวอย่างสีที่เลือก ตามทฤษฎี จะต้องเป็นสีเทากลาง 18 % แต่ผู้ใช้พออนุโลมเลือกสีขาว หรือสีเทาในภาพได้

3. ปรับค่าเองจาก สไลเดอร์ Temp และ Tint Tone

ปรับแสงในภาพ โดยสามารถให้โปรแกรมปรับให้เอง (กด Auto) หรือเลือกปรับเองก็ได้

Exposure - เป็นการจำลองการปรับค่ารับแสงให้แคบลง (-) หรือกว้าง (+) ขึ้น มีผลทำให้ภาพนั้น สว่างหรือดำยิ่งขึ้น คล้ายการปรับ F-stop ที่หน้ากล้อง (ไม่มีผลกับระยะชัด)

Recovery - เป็นการทำให้ภาพส่วนที่เป็น Highlight มีดลง เพื่อดึงรายละเอียดในพื้นที่ส่วนที่เกินกว่าHighlight กลับคืนมา (ฟังก์ชันนี้จะไม่มีผลกับพื้นที่ส่วน Blacks แต่มีผลเล็กน้อยกับ พื้นที่ส่วน Fill Light และ Exposure)

Fill Light - เป็นการเพิ่มความสว่างให้กับภาพในส่วนพื้นที่ black (คล้ายฟังก์ชัน D-Light ใน Capture NX) มีประโยชน์ในกรณีที่ต้องการให้ภาพทั้งภาพมีโทนแสงเท่ากัน เช่น แก่การถ่ายภาพย้อนแสง เป็นต้น

Blacks - คล้ายกับ Highlight แต่จะเป็นการดึงรายละเอียดในพื้นที่ส่วนที่มีดกว่า Blacks กลับคืนมา

Brightness - เป็นการเพิ่มความสว่าง โดยใช้หลักรีดสีให้สว่างขึ้น โดยจะรีดสีไม่เกินกว่าขอบเขต Black และHighlight ของภาพ ผลหลักๆ กับพื้นที่ส่วนที่เป็น Fill Lights และ Exposure ของภาพ ในกรณีที่ปรับค่า Brightness เพิ่มขึ้น ภาพจะสว่างขึ้น แต่จะออกลักษณะฝ้าๆ เนื่องจากโทนสีในส่วนที่ควรจะเป็นโทนสีดำกลับเป็นสีเทาแทน

Contrast - ปรับความเปรียบต่างของภาพ มักใช้คู่กับ Brightness เพื่อทำให้ภาพส่วนที่เป็นสีเทากลับเป็นสีดำ หากปรับเพิ่มขึ้น สีโทนขาวที่อยู่ทางขวาของเส้นกลาง Histogram จะถูกปรับให้สว่างมากขึ้น และสีโทนดำที่อยู่ทางซ้ายจะถูกปรับให้ดำมากขึ้น ในทางกลับกัน หากปรับ Contrast ลดลง โทนสีทั้ง 2 ด้าน จะปรับสู่เข้าหาเส้นกลาง ส่งผลให้ภาพดูลักษณะเทาๆ ไม่มีความเปรียบต่างของสี

2.1.3.2.3 Colors

โหมดในการควบคุมสี มี 3 ส่วน ได้แก่

Vibrance

เพิ่ม contrast ของสีทั้ง 3 สี RGB (กรณีภาพอยู่ในโหมด RGB) ให้เข้มขึ้นหรือจืดลง

Saturation

ใช้เร่งสีแต่ละสี (RGB) ให้แต่ละสีขับออกมาได้เด่นขึ้น (กรณีที่ปรับเพิ่มขึ้น แต่ละสีในภาพจะสามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน)

Tone Curve

แกน X แสดงความสว่างของภาพ ไล่จากด้านซ้ายไปด้านขวา คือจากมืดไปสว่าง แกน Y แสดงปริมาณของแสงในแต่ละค่าแกน X ว่ามีมากน้อยเพียงไรในภาพ

พื้นที่ของ Curve จะถูกแบ่งออกเป็น 4 ส่วน โดยแบ่งจาก ตาราง 4x4 ใน Curve ได้แก่

- | | |
|---------------|--------------------------------|
| 1. Highlights | สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ 4 ของแกน x |
| 2. Lights | สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ 3 ของแกน x |
| 3. Dark | สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ 2 ของแกน x |
| 4. Shadows | สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ 1 ของแกน x |

ผู้ใช้สามารถปรับขอบเขตของการปรับ Curve ขึ้นลง ได้โดยเลื่อนสไลเดอร์รูปหยดน้ำ 3 หยด ด้านล่าง Curve

ในเบื้องต้นของการปรับ Curve แนะนำให้ใช้ Slider ด้านล่าง แทนที่จะปรับที่ตัว Curve โดยตรง ซึ่งหลักโดยทั่วไป คือ

1. เพิ่ม Lights เพื่อทำให้พื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพสว่างขึ้น
2. ลด Highlights เพื่อให้พื้นที่ขาวสุดของภาพ มีรายละเอียดขึ้น

เล็กน้อย

3. เพิ่ม Shadows เพื่อให้พื้นที่ดำสุดของภาพ มีรายละเอียดขึ้น

เล็กน้อย

4. ลด Dark เล็กน้อย เพื่อคงรายละเอียดส่วนดำของภาพไว้ ไม่ให้ขาว

ตาม Lights ที่เพิ่มขึ้น ทำให้ภาพมีความเปรียบต่างของสี ผู้ใช้ยังสามารถปรับค่าความโค้งของ Curve เพื่อให้เกิด Contrast มากขึ้นหรือน้อยลงได้ที่ Point Curve ได้แก่

1. Linear
2. Medium Contrast
3. Strong Contrast

* ในแต่ละภาพ สามารถปรับแก้ได้แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับภาพต้นฉบับและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอภาพไม่จำเป็นต้องทำตาม 4 ขั้นตอนข้างต้นเสมอไป ใช้หลักให้สายตามองเห็นว่าสวยก็พอ

2.1.3.2.4 HSL / Color / Grayscale

HSL (Hue, Saturation and Luminance)

Hue = เปลี่ยน Channel สีของภาพ มีให้เลือกเปลี่ยน 8 สี มีจุดประสงค์เพื่อให้สีนั้นๆ ของภาพเปลี่ยนไป เช่น ต้องการเปลี่ยนหญ้าที่ถ่ายมาเหลือง ให้เขียวขึ้น ก็เลือกไปที่ Yellow แล้วปรับค่าไปทางขวาให้เขียวขึ้น

Saturation = ใช้แรงสีในแต่ละ Channel สี มีให้เลือก 8 สี เช่น ต้องการให้ท้องฟ้าที่ถ่ายมาดูสีสดขึ้น ก็เลือกไปที่Blue แล้วปรับสไลเดอร์ไปทางขวามือ

Luminance = ปรับความสว่างของสี สามารถเลือกปรับได้ 8 สี เช่น ต้องการปรับให้ผิวนางแบบดู ขาวขึ้น ก็เลือกไปที่ Orange แล้วปรับสไลเดอร์ไปทางขวามือ

Color

เหมือนกับ HSL ทุกอย่าง เพียงแต่เปลี่ยนหน้าต่างการใช้งานฟังก์ชันให้แตกต่างกันเพื่อความสะดวก

Grayscale

ใช้สำหรับ Convert ภาพจากสีเป็นขาว-ดำ โดยสามารถเข้าไปปรับในแต่ละโทนสีได้

2.1.3.2.5 Split Toning

เครื่องมือช่วยปรับสีส่วนที่เป็น Highlight และ Shadow ของภาพ ซึ่งแทนที่ภาพในส่วนนั้นจะแสดงออกมาเป็นสีขาว (Highlight) หรือ ดำ (Shadow) เครื่องมือตัวนี้จะช่วยใส่สีสันทึบเข้าไปในส่วนที่ไม่มีรายละเอียดของภาพ (Highlight และ Shadow) โดยเลือกที่ Hue เพื่อเลือกสีที่จะใส่เข้าไป และเลือก Saturation เพื่อปรับความเข้มของสีที่ใส่เข้าไป (หากใส่มากเกินไป จะมีผลกระทบกับรายละเอียดหลักของภาพ)

ผู้ใช้สามารถเลือกปรับว่าจะให้ Highlight และ Shadow ที่ปรับมีผลกับภาพมากน้อยเพียงใดได้ที่ สไลเดอร์ Balance โดยที่ -100 มีผลกับ Shadows อย่างมาก และ + 100 มีผลกับ Highlight อย่างมาก

2.1.3.2.6 Detail

Sharpening ใช้เพิ่มความคมชัดของภาพ

Noise Reduction

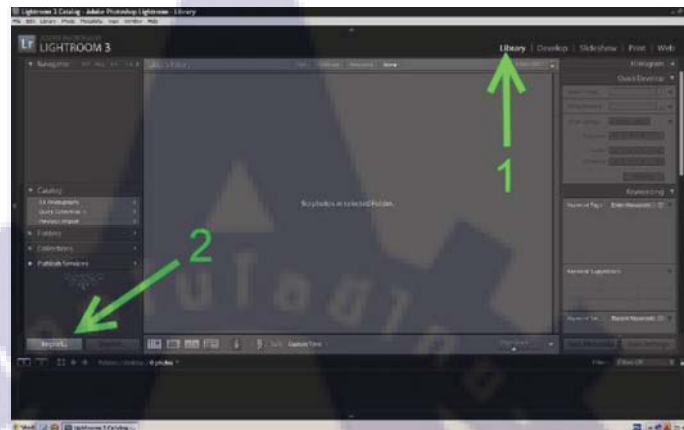
ใช้ลด Noise ที่เกิดขึ้นในภาพ โดยมี 2 แบบ คือ Luminance และ Color

- 1.) Luminance คือ Noise ที่เกิดจาก grain ของภาพ มีลักษณะเป็นจุดๆ มักจะเกิดกับภาพที่ขยายเกินกว่าต้นฉบับที่ถ่ายมา หรือภาพที่ถ่ายโดยใช้ ISO สูง การลด Noise ตรงนี้จะทำให้ความคมชัดของภาพหายไป
- 2.) Color คือ Noise ที่มีลักษณะเป็นจุดสีเด่นขึ้นในภาพ ส่วนใหญ่จะเป็นสีแดงและน้ำเงิน มักเกิดเวลาปรับภาพให้คมขึ้นมากๆ การลด Noise ตรงนี้ บางครั้งจะทำให้สีของภาพเพี้ยนไป

2.1.3.3 การใช้งาน Adobe Photoshop Lightroom

เปิดโปรแกรมมา ผู้ใช้ก็ต้องเลือกรูปที่จะจัดการก่อน ด้วยการ Import

1. เลือก Library ที่เป็นศูนย์รวมรูปที่ผู้ใช้จะจัดการ
2. เลือก Import เพื่อเอารูปเข้ามาในโปรแกรม



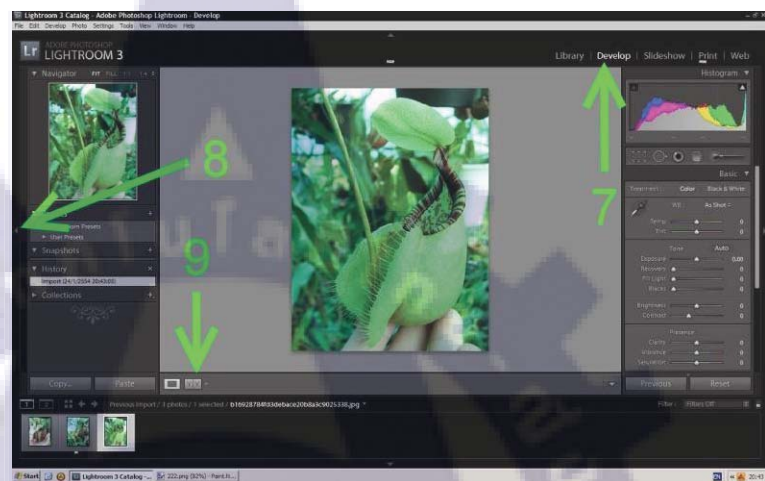
ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างการใช้งาน Lr รูปที่ 1

3. เลือกตำแหน่งของโฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์รูป
4. จะ ดึงถูก เพื่อให้คันลึกรวมไปถึงโฟลเดอร์ย่อยด้วยหรือไม่
5. ดึงถูก เลือกภาพที่จะนำมาจัดการ
6. เลือกได้ตามที่ต้องการแล้วก็กด Import ได้เลย



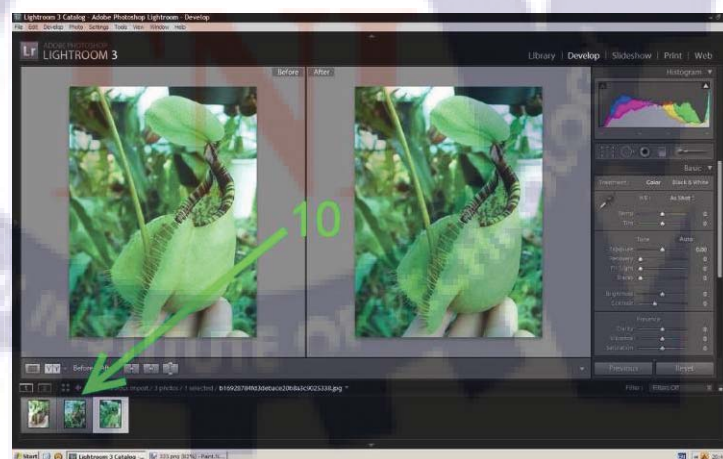
ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างการใช้งาน Lr รูปที่ 2

7. หลังจาก Import มาแล้ว ก็เลือกแท็บถัดไปจาก Library ก็คือแท็บ Develop เพื่อจะจัดการกับรูป
8. ตอนนี้ผู้ใช้อย่างนี้ยังไม่มีความจำเป็นต้องใช้ Preset กับ snapshot ก็เลยปิด panel ทางซ้ายไปก่อน ให้คลิกตรงลูกศรริมซ้ายสุด เพื่อเพิ่มพื้นที่ว่างของหน้าจอ (ถ้าจะเปิดใหม่ ก็คลิกที่เดิม)
9. กดปุ่มเปรียบเทียบรูปก่อนหลังเพื่อดูผลลัพธ์ของรูปด้วย



ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างการใช้งาน Lr รูปที่ 3

10. เลือกรูปที่จะจัดการ ในที่นี้จะเลือกรูปกลาง



ภาพที่ 2.22 ตัวอย่างการใช้งาน Lr รูปที่ 4

11. สามารถปรับสมดุลสีขาวโดยอัตโนมัติได้ โดยเลือก Auto
12. ใช้ตัวช่วยปรับสมดุลสีขาวแบบเลือกเอง White balance selector
 - โดยปกติแล้ว ในคู่มือจะให้นำตัวนี้ไปจิ้มกับสีเทา 18% หรือ สีธรรมชาติที่ไม่ผ่านแสงที่ผิดปกติ http://en.wikipedia.org/wiki/Gray_card
 - นำหลอดจี้มนี่ ไปจิ้ม กระดาษสีดำที่โคนแคดส่อง
13. ตรงจุดที่วงกลมไว้นั่นเอง คือจุดที่แคดส่องกระดาษสีดำ ทำให้ได้สีธรรมชาติที่โปรแกรมใช้ในการวัดค่าสีขาวครับ



ภาพที่ 2.23 ตัวอย่างการใช้งาน Lr รูปที่ 5

ผลลัพธ์ที่ได้รับ จะเห็นว่าสีสันของภาพที่ออกมา ใกล้เคียงกับสีจริงๆของต้นไม้ที่ไม่ผ่านชาเรนครับ ทำให้หมดกังวลไปได้เลย แม้ว่าจะถ่ายรูปผ่านชาเรนสีไหนก็ตามครับ ไม่ต้องกลัวสีเพี้ยนอีกต่อไป



ภาพที่ 2.24 ตัวอย่างการใช้งาน Lr รูปที่ 6

2.2 อุปกรณ์ที่ใช้กับงานถ่ายภาพสตูดิโอ

2.2.1 กล้อง Cannon EOS 40D



ภาพที่ 2.26 กล้อง Cannon EOS 40D

SPECIFICATIONS

ประเภทกล้อง	Digital SLR ระดับสมัครเล่น จนถึงมืออาชีพ	
เซนเซอร์	CMOS ขนาด 22.2 x 14.8 มม. (APS C size)	
จำนวนพิกเซลที่ใช้จริง	10.1 ล้านพิกเซล	
จำนวนพิกเซลทั้งหมด	10.5 ล้านพิกเซล	
อัตราส่วนภาพ	3:02	
ขนาดภาพ	(L) 5616x3744 ประมาณ 6.4MB	
	(M1) 4992x3328 ประมาณ 5.2MB	
	(M2) 4080x2720 ประมาณ 3.9MB	
	(S) 2784x1856 ประมาณ 2.2MB	
	(RAW) 5616x3744 ประมาณ 25MB	
ระบบขจัดฝุ่นเซนเซอร์	(sRAW) 2784x1856 ประมาณ 14.5MB	
	Low-pass filter หน้าเซนเซอร์ ร่วมกับระบบสั่น (Ultrasonic vibrations) และระบบลบรอยฝุ่นด้วยซอฟต์แวร์	

ตารางที่ 2.1 รายละเอียดกล้อง Cannon EOS 40D

เลนส์	ชนิดถอดเปลี่ยนได้ เมทท์เลนส์ EF ใช้ร่วมกับเลนส์ EF / EF-S / TS-E / MP-E	
	ออฟติคอลซูม	ขึ้นอยู่กับเลนส์ที่เลือกใช้
	ดิจิตอลซูม	-
	ทางยาวโฟกัสเลนส์	ขึ้นอยู่กับเลนส์ที่เลือกใช้
ระบบโฟกัส	โฟกัสอัตโนมัติผ่านเลนส์ แบบ TTL-CT-SIR ตรวจจับด้วย CMOS เซนเซอร์	
	กรอบโฟกัส	45 จุด แบบไขว้ 9 จุด
	โหมดโฟกัส	One-Shot AF Predictive AI Servo AF AI Focus AF MF (ปรับเลือกกระยะชัดเอง)
	ระยะโฟกัส	ขึ้นอยู่กับเลนส์ที่เลือกใช้
ชัตเตอร์	แบบควบคุมด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ หน้ารีนาบเซนเซอร์	
	ความเร็วชัตเตอร์	ต่ำสุด 30 วินาที / สูงสุด 1/8000 วินาที / และชัตเตอร์ B ปรับเลือกได้ขั้นละ 1/3 สตอป สัมพันธ์แฟลชที่ความเร็ว 1/250 วินาที
ความไวแสง	ISO SPEED	
	ช่วงความไวแสง	ปรับเลือกได้ตั้งแต่ 100-1600 ปรับเลือกได้ขั้นละ 1/3 สตอป / 1 สตอป และแบบความไวแสงสูง H : ISO 3200
ไวท์แบล런스	ระบบปรับสมดุลแสง	
	ระบบอัตโนมัติ	ปรับเลือกได้ 8 แบบ auto / daylight / shade / cloudy / tungsten /
	ปรับตัวเอง	white fluorescent light / flash ปรับตั้งเป็นองศาเควิน 2500°-10000° เควิน

ตารางที่ 2.2 รายละเอียดกล้อง Cannon EOS 40D(ต่อ)

โหมด บันทึกภาพ	EXPOSURE MODE	
	ระบบอัตโนมัติ	Program AE ปรับจ็พได้ / Shutter Priority / Aperture Priority / Auto Depth of field / Full Auto / พร้อมโหมดสำเร็จรูป ตามสถานการณ์
	ระบบปรับตัวเอง	M
	Photo Effect	Standard / Portrait / Landscape / Neutral / Faithful / Monochrome ผู้ใช้ปรับตัวเองได้อีก 3 แบบ
รูปแบบการ บันทึกภาพ	DRIVE MODE	
	รูปแบบการบันทึก	ถ่ายทีละภาพ / ถ่ายต่อเนื่องความเร็วสูง / ถ่ายต่อเนื่อง ความเร็วต่ำ
	ตั้งเวลาถ่าย	10 วินาที / 2 วินาที
	บันทึกภาพต่อเนื่อง	ความเร็ว 6.5 ภาพต่อวินาที โดยประมาณ ในโหมดถ่าย ต่อเนื่องความเร็วสูง ความเร็ว 3 ภาพต่อวินาที โดยประมาณ ในโหมดถ่าย ต่อเนื่องความเร็วต่ำ บันทึกภาพต่อเนื่องได้สูงสุด 75 ภาพ ในโหมด JPEG (Large/Fine) 17 ภาพ ในโหมด RAW / 14 ภาพ ในโหมด RAW+JPEG (Large/Fine)
	ภาพเคลื่อนไหว	-

ตารางที่ 2.3 รายละเอียดกล้อง Cannon EOS 40D(ต่อ)

การควบคุมแสง	คำนวณค่าแสงด้วยระบบ TTL 35 โซน	
	ช่วงการทำงาน	EV 0-20 (ที่อุณหภูมิ 23°C/73°F เมื่อใช้เลนส์ EF 50mm F1.4 USM, ISO 100)
	ระบบวัดแสง	ปรับเปลี่ยนได้ 4 แบบ (1) Evaluative ทำงานสัมพันธ์กับตำแหน่งโฟกัสที่เลือก (2) Partial เฉพาะส่วน บริเวณตรงกลาง 9% ในช่องมองภาพ (3) Spot เฉพาะจุด พื้นที่ประมาณ 3.8% ในช่องมองภาพ (4) Center-weighted Average (เฉลี่ยเน้นกลางภาพ)
	ระบบชดเชยแสง	+/- 3 สตอป ปรับขั้นละ 1/3 และ 1/2 สตอป (ใช้ร่วมกับระบบถ่ายภาพพร้อมได้)
	ระบบถ่ายภาพพร้อม	+/- 3 สตอป ปรับขั้นละ 1/3 และ 1/2 สตอป
	ระบบล็อกค่าแสง	ทำงานอัตโนมัติตามตำแหน่งโฟกัสในระบบวัดแสงแบบ Evaluative หรือเลือกล็อกค่าแสงเองด้วยปุ่ม AE lock
ช่องมองภาพ	ระดับสายตาแบบกระจก Pentaprism	
	การมองเห็น	เห็นภาพ 95% ทั้งแนวตั้งและแนวนอน
	อัตราขยาย	0.95x
	ปรับแก้สายตา	-3.0 - +1.0 diopter
	สกรีนรับภาพ	แบบมาตรฐาน Ef-A ถอดเปลี่ยนได้ 2 แบบ (อุปกรณ์เสริม)

ตารางที่ 2.4 รายละเอียดกล้อง Cannon EOS 40D(ต่อ)

จอแสดงภาพ LCD	TFT color liquid crystal LCD monitor ปรับตั้งความสว่างได้ มีโหมด Live View	
	ขนาด / ความละเอียด	3.0 นิ้ว / 230,000 พิกเซล
	แสดงภาพ	100%
แฟลช	ในตัวแบบออโต้โฟกัส ระบบ E-TTL II autoflash ต่อแฟลชเสริมแฟลชภายนอกด้วยฐานเสียบด้านบน ใช้ร่วมกับแฟลชตระกูล EX ของ Canon	
	ระยะการทำงาน	13 เมตร (ISO 100) เวลาประจุไฟโดยประมาณ 3 วินาที
	ระบบชดเชยแสงแฟลช	+/- 2 สตอป ปรับขึ้นลง 1/3 และ 1/2 สตอป
ชนิดไฟล์	FILE FORMAT	
	ภาพนิ่ง	JPEG / RAW (canon cr2) / sRAW / RAW+JPEG
	ภาพเคลื่อนไหว	-
แหล่งเก็บข้อมูลภาพ	STORAGE TYPES	
	การ์ดบันทึกภาพ	CF Type I / II
	ความจำในตัว	-
แหล่งพลังงาน	Power Source	
	แบตเตอรี่	Li-ion BP-511A / BP-514 / BP-511 / BP-512
	ระยะการใช้งาน	ประมาณ 1,800 ภาพ เมื่อประจุไฟเต็ม

ตารางที่ 2.5 รายละเอียดกล้อง Canon EOS 40D (ต่อ)

การเชื่อมต่อ	Interface	
	USB	USB 2.0 Hi-Speed (Mini-B / MTP / PTP)
	Firewire	-
	TV	Video output (PAL / NTSC)
	อื่นๆ	ACK-E2 ใช้ไฟบ้านโดยตรง (อุปกรณ์เสริม) WFT-E2/E2A เชื่อมสัญญาณไร้เลสเพื่อโอนถ่าย ข้อมูลภาพ (อุปกรณ์เสริม)
โครงสร้าง	Dimensions and Weight	
	ขนาดตัวเครื่อง	145.5 x 107.8 x 73.5 mm
	น้ำหนัก	740 กรัม โดยประมาณ (ไม่รวมแบตเตอรี่)

ตารางที่ 2.6 รายละเอียดกล้อง Cannon EOS 40D (ต่อ)



2.2.2 ไฟแฟลช

ไฟแฟลชเป็นอุปกรณ์ให้แสงในขณะถ่ายภาพ มีอุณหภูมิสีใกล้เคียงกับแสงอาทิตย์ ตอนกลางวัน ทำงานโดยการฉายแสงในช่วงเวลาที่สั้นมาก ดังนั้นผู้ใช้จึงสามารถถ่ายภาพวัตถุที่เคลื่อนที่ด้วยความเร็วได้ชัดเจนภายใต้แสงจากไฟแฟลชได้เป็นอย่างดี แฟลชที่ผู้ใช้คุ้นเคยกันคือแฟลชที่ติดมากับกล้อง ซึ่งเป็นแฟลชที่มีขนาดเล็ก กำลังส่องสว่างน้อยมากมักทำงานได้ดีในระยะไม่เกิน 3 เมตร จึงเหมาะกับการถ่ายภาพระยะใกล้ แต่ถ้าระยะห่างเกิน 5 เมตร มักจะได้ภาพที่มีคเ็นไป ในกรณีนี้ มักจะใช้แฟลชเสริมจะมีกำลังไฟมากขึ้นก็แล้วแต่รุ่น แบ่งเป็น 2 ประเภทคือแฟลชที่ใช้ติดกับหัวกล้อง และ ไฟใหญ่ที่ใช้ในห้องถ่ายภาพ แฟลชราคาสูงมักจะมีอุปกรณ์แลกเปลี่ยนข้อมูลกับกล้องได้ด้วย ทำให้ที่ได้ออกมาได้แสงพอดีมากกว่า กล้องที่ต้องตั้งค่าเองหรือวัดแสงผ่านเลนส์ธรรมดา เนื่องจากตั้งค่าเองจะต้องประมาณจากระยะห่างและกำลังไฟของแฟลช ซึ่งมีโอกาสพลาดได้ง่าย ส่วนการวัดแสงผ่านเลนส์ก็ดีกว่า แต่ก็ยังมีข้อเสีย บางประการเช่น การถ่ายภาพในระยะใกล้ หากแฟลชฉายแสงออกไปเต็มกำลัง กล้องอาจตั้งค่ารับแสงเล็กสุดแล้ว แต่ก็ยังได้ภาพที่สว่างไปอยู่ดี เนื่องจากกล้องมีข้อจำกัดในการใช้ความเร็วชัตเตอร์สูงสุด จึงไม่สามารถลดการรับแสงให้พอดีได้ ส่วนแฟลชแบบที่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลกับกล้องได้นั้น ตัวแฟลชจะรับทราบค่าแสงต่างๆจากตัวกล้อง ทำให้แฟลชสามารถเลือกใช้กำลังไฟที่เหมาะสมกับสภาพขณะนั้นได้เป็นอย่างดี แต่แฟลชที่ติดอยู่ที่หัวกล้องจะมีข้อเสียคือเป็นแสงตรง และเป็นแสงที่ไม่นุ่มนวล และก่อให้เกิดเงาข้างหลัง ถ้ามีกำแพงอยู่ข้างหลัง ในขณะที่ไฟในห้องถ่ายภาพ จะวางห่างจากตัวกล้อง ผู้ใช้สามารถใช้ขาตั้งกำหนดจุดและความสูงของแสงได้ รวมทั้งใช้วัสดุ กรองแสงหรือสะท้อนแสงเพื่อให้ได้แสงที่นุ่มนวลได้ตามที่ต้องการ



ภาพที่ 2.27 ไฟแฟลช

2.2.3 แฟลชสตูดิโอ

ในการทำงาน ในการถ่ายภาพด้วยแฟลชสตูดิโอ การจะสั่งการให้แฟลชยิงแสงในจังหวะที่ผู้ใช้กดชัตเตอร์นั้น สามารถกระทำได้หลายวิธี ขึ้นกับความเหมาะสมด้วยกัน คร่าวๆ ตามนี้

1. การสั่งการผ่านสาย (Synchronize cable / cord)

เป็นการสั่งการ Trigger ให้แฟลชทำงานในลักษณะนี้ เป็นการส่งสัญญาณผ่านสายซึ่งมักจะแถมมากับไฟแฟลชสตูดิโอเมื่อผู้ใช้ซื้อมาแล้วครับ การ trig ผ่านสาย มีความแม่นยำและแน่นอนในระดับหนึ่ง ทั้งนี้ ความผิดพลาดในการสั่งการ อาจเกิดจากปัญหาเรื่องความแน่น/หลวมของขั้วต่อของหัวแจ็คที่เสียบสายซิงค์

2. การสั่งการโดยใช้ระบบไร้สาย

ก็แบ่งออกเป็นการ trig ด้วยแสง และ trig ด้วยคลื่น กล่าวคือ

2.1 การสั่งการโดยใช้แสงแฟลช หรือ ไฟแวบ

การ Trig ในลักษณะนี้ จะอาศัยพีเจอรฺ์ในตัวแฟลชสตูดิโอ ซึ่งเชื่อเหลือเกินว่าทุกยี่ห้อ จะมี Slave ในลักษณะเป็นตัว sensor ซึ่งจะทำการรับแสงสว่างแล้วแปลงค่าแสงที่มากกระทบ เซลล์ที่เซนเซอร์นั้นเป็นระดับกระแสไฟเพื่อกระตุ้นให้วงจรการยิงแสงแฟลชทำงาน

2.2 การสั่งการโดยใช้แสงแสงอินฟราเรด

เป็นการอาศัยพีเจอรฺ์เกี่ยวกับ sensor ในแฟลชสตูดิโอเช่นเดียวกัน แต่ต่างกันตรงที่แสงที่ใช้ในการสั่งการ trig เปลี่ยนจากแสงขาวของไฟแฟลช เป็น แสงแดงจากรังสี infrared แทน ทางผู้ผลิตหลายรายยืนยันว่า การใช้อินฟราเรดสั่งการ สามารถทำได้ในระยะไกลกว่าการใช้แสงแฟลช

ในการสั่งการด้วยแสง ทั้งสองรูปแบบนั้น มีข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัด มองด้วยตาเปล่า ไม่ว่าถูกหรือแพง ใดๆ ก็คือ ในเรื่องมิติของภาพที่ผู้ใช้ได้

เนื่องจากการสั่งการด้วยแสงแฟลช จำเป็นต้องให้แสงแฟลชไปกระตุ้นการทำงานของแฟลชสตูดิโออีกทีหนึ่ง ก็เท่ากับว่า ผู้ใช้ทำการเพิ่มไฟให้กับระบบของผู้ใช้อีกดวงหนึ่ง ซึ่งไฟดวงที่ว่า มีทิศทางแสงมาจากด้านหน้า (เพราะมักจะใช้แฟลชติดกล้อง) ทำให้เกิดเงาด้านหลังของ Subject และมิติภาพจะแบนไปนิด แม้ว่าผู้ใช้งานจะได้ประกายตาเพิ่มขึ้นในกรณีของการถ่าย portrait แต่ภาพก็ดูเหมือนจะขาดมิติไป

แต่การสั่งการด้วยแสงอินฟราเรด เนื่องจากแสงอินฟราเรด หรือ แสงแดงที่ว่่าฟิล์ม daylight หรือ CCD/CMOS โดยทั่วไป ไม่สามารถจับแสงสีแดงของอินฟราเรดได้ จึงทำให้ ภาพที่ผู้ใช้ได้นั้น ไม่มีการรบกวนของแสงแต่อย่างใด ได้มิติภาพเหมือนเดิม



ภาพที่ 2.28 แฟลชสตูดิโอ

ตารางที่ 3.1.2 แผนปฏิบัติงาน 4 เดือน (ต่อ)

No.	การดำเนินการ	สิงหาคม					กันยายน				ตุลาคม	
		สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่	
		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16	ออกแบบผ้ากันเปื้อนแบบใหม่ของร้าน Café D'Oro											
17	Design Sticker My Choice 5 Blend For Centel Ladprao											
18	Design Sticker My Choice 9 Blend											
19	ออกแบบตราบนถุงกระสอบกาแฟของ Top My Choice											
20	ข้อมูลการตลาดบนเฟสบุ๊ค											

3.2 รายเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียดโครงการที่ได้รับ

มอบหมาย

3.2.1 งานกราฟฟิก (งานออกแบบ Illustrator CS5, Photoshop CS5)

- 3.2.1.1 บัตรคู่มือสำหรับพนักงาน
- 3.2.1.2 เสื้อโปโลโมชั่น playful polo shirt
- 3.2.1.3 ปรับขนาดเมนูร้านสาขา
- 3.2.1.4 ใบปิดประกาศรับสมัคร
- 3.2.1.5 ใบแจ้งเปิดร้านสาขา Café D'Oro
- 3.2.1.6 ออกแบบ ซองกาแฟ Vpp coffee
- 3.2.1.7 แบบเคาน์เตอร์กาแฟที่โลตัส พระราม 4
- 3.2.1.8 สติกเกอร์ 10x18.5 ติดเครื่องกดน้ำ (Jet Spray)
- 3.2.1.9 Design Coffee cup D'Oro USB
- 3.2.1.10 ที่ครอบเครื่องกาแฟ
- 3.2.1.11 เสื้อแบบใหม่ของพนักงาน

3.2.1.12 สื่อVPP SIX Seed Academy Vol.6

3.2.1.13 ออกแบบผ้ากันเปื้อนแบบใหม่ของร้าน Café D'Oro

3.2.1.14 Design Sticker My Choice 5 Blend For Centel Ladprao

3.2.1.15 Design Sticker My Choice 9 Blend

3.2.1.16 ออกแบบตราบนถุงกระสอบกาแฟ ของ Top My Choice

3.2.2 งานสนับสนุนการทำงานขององค์กร (หาข้อมูลคู่แข่งทางการตลาด)

3.2.2.1 ถ่ายภาพสินค้า น้ำดื่ม เบเกอรี่ของบริษัท เพื่อจัดทำลงสื่อต่างๆ

(สื่อทาง Facebook, Website, กระดาษA4, กระดาษ A3)

3.2.2.2 พิธีกรร่วมงานประกวดร้องเพลง VPP Six seed

3.2.2.3 หาข้อมูลคู่แข่งทางการตลาด (Facebook, Website)

3.2.2.4 หาข้อมูลเพื่อเป็นแบบงานกราฟฟิก

3.2.2.5 Proof สีสติกเกอร์ PVC ติดเครื่อง Jet Spay

3.2.2.6 Proof สีสติกเกอร์ PVC ติดซองกาแฟ My Choice Ladprao

3.2.2.7 ประกาศเลือกตั้ง สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร ล่วงหน้า

3.2.2.8 จัดเก็บข้อมูลประวัติพนักงาน

3.2.2.9 จัดเก็บอุปกรณ์เครื่องเขียนต่างๆ

3.2.2.10 งานเอกสารทั่วไป

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 งานกราฟฟิก (งานออกแบบ Illustrator CS5, Photoshop CS5)

งานกราฟฟิก การออกแบบสื่อต่าง ๆ นั้นจำเป็นต้องใช้หลักการต่างๆ การวางรูปแบบ ตัวอักษรให้น่าสนใจ แตกต่างอย่างมีแบบแผนเพราะถ้าวางเยอะไปหรือจัดไม่ดี จะทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ ดูด้อยค่าลงไป รวมไปถึงการใช้เคล็ดลับที่ดีจะทำให้ตัวผลิตภัณฑ์โดดเด่นสะดุดตา ซึ่งมีราคาทั้งที่เป็นการจัดวางที่เรียบง่าย แม้มีของตกแต่งเพียงไม่กี่ชิ้นก็ตาม อย่างการถ่ายรูปอาหารนั้น จำเป็นต้องให้โทนฟ้าเพื่อให้อาหารดูเด่นขึ้น ดูน่ารับประทาน งานแต่ละชิ้นจะนำไปเผยแพร่ไปที่ต่างๆ เช่น

1. Social Network (Facebook D'Oro, Website, Twitter D'Oro)
2. สื่อสิ่งพิมพ์กระดาษขนาด A5 , A4 หรือ A3

3.3.1.1 บัตรรูปองสำหรับพนักงาน

ทำการปรับแก้สีและรายละเอียดของตัวรูปองใหม่



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างบัตรรูปอง

3.3.1.2 เสื้อโปโล โม่ชั้น playful polo shirt

ถ่ายรูปเสื้อโปโล ของ D'Oro เพื่อใช้ในการทำเสื้อโปโล โม่ชั้น “More Point More Joy”



PLAYFUL
POLO SHIRT by D'Oro

ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างภาพถ่ายเสื้อโปโล

3.3.1.3 ปรับขนาดเมนูร้านสาขา

ทำการปรับแก้ขนาด แผ่นป้ายเมนูของร้าน คาเฟ่ ดิโอโร่ ทั้งหมด 70 กว่าสาขา ซึ่งเป็นงานเร่งด่วนจึงจำเป็นต้องช่วยกันทำหลายคน ก่อนที่จะส่งให้ Supplier ทำการผลิตแผ่นป้ายเมนูที่จะใช้ติดจริงต่อไป

Beverage		Hot	Cold	Smooties	
		S	L		
Espresso / เอสเปรสโซ	40			Strawberry / สตรอว์เบอร์รี่	65
D'ORO Coffee / ดีโอโร	40	60	67	Raspberry / ราสเบอร์รี่	65
Cappuccino / คาปูชีโน	50	55	62	Blueberry / บลูเบอร์รี่	65
Latte / ลาเต้	50	55	62	Cherry / เชอร์รี่	65
Mocha / โมคา	55	60	67	Blast	
Americano / อเมริกาโน่	40	50	57	Malt / มอลต์	65
Cappuccino Syrup / คาปูชีโนซอส	55			Tea Thai / ชาไทย	65
Iced Coffee Syrup / ไอศครีมกาแฟ	65	70		Chocolate / ช็อคโกแลต	65
Gismo / กิสมิ	65			Butter Scotch / บัตเตอร์สโกตช์	65
Notte / น็อตเต	65			Fruitties Iced	
Sim Latte / ซิม ลาเต้	70			Mango / มังโก	65
Healthy in shape coffee / เฮลตี้ อิน ชาเป	70			Strawberry / สตรอว์เบอร์รี่	65
Herb Tea / เฮอร์บ ที	45			Raspberry / ราสเบอร์รี่	65
Tropical Fruit Tea / ทรอปิคัล ฟรุต ที	45			Blueberry / บลูเบอร์รี่	65
Green Tea / กรีน ที	55	65		Cherry / เชอร์รี่	65
Milk / มิลค์	40		60	Peach / พีช	65
Cocoa / ค็อกโก	50		57	Pink Guava / พิงก กัววา	65
Iced Thai Tea / ไอศครีม ชาไทย	50	65		Mixed Berries / มิกซ์ เบอรี่	65
Iced Black Tea / ไอศครีม ชาดำ	50			Extra Blend	
Iced Lemon Tea / ไอศครีม ชาเลมอน	50			Extra Shot	7.-
Iced Tea / ไอศครีม ชา	52			Extra Shot	15.-
Healthy In Shape Cocoa / เฮลตี้ อิน ชาเป ค็อกโก	70			Extra Whip Cream 12-	
				Extra Syrup	10.-

ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างเมนูร้านคาเฟ่ ดิโอโร่

3.3.1.4 ใบปิดประกาศรับสมัคร

เป็นการปรับแก้ไขรายละเอียดบางส่วน และ ได้ทำการสร้างตัวงานขึ้นใหม่ เพราะงานต้นฉบับที่ได้รับเป็นไฟล์รูป jpeg ซึ่งตัวผู้ร้องขอต้องการได้งานออกมาเป็น A3



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างใบปิดประกาศรับสมัคร

3.3.1.5 ใบแจ้งเปิดร้านสาขา Caffé D'Oro

ทำเพื่อแจ้งให้บุคคลทั่วไปในระแวกนั้นๆ ได้ทราบว่า จะมีร้าน คาเฟ่ ดีโอโรว มาเปิด ณ จุดนี้



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างใบปิดประกาศแจ้งเปิดร้าน

3.3.1.6 ออกแบบ ซองกาแฟ Vpp coffee

ได้จัดการทำ ตัวต้นแบบ ของซองกาแฟ Vpp coffee ที่ได้มีการปรับแก้ไขแบบใหม่ ขึ้น ด้วยกระดาษ A4 จนเป็นขนาดจริง เพื่อให้เจ้าของบริษัททราบว่า ซองใหม่หน้าตาเป็นอย่างไร



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างซองกาแฟ Vpp Coffee แบบเก่า



ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างซองกาแฟ Vpp Coffee แบบใหม่

3.3.1.7 แบบเคาน์เตอร์กาแฟที่โลตัส พระราม 4

ได้ทำการภาพแสดงรายละเอียดของเคาน์เตอร์กาแฟ ที่ได้รับมาจากพี่พนักงานที่ปรึกษา อีกที



ภาพที่ 3.8 แบบเคาน์เตอร์กาแฟที่โลตัส พระราม 4

3.3.1.8 สติกเกอร์ 10x18.5 ติดเครื่องกดน้ำ (Jet Spray)



ภาพที่ 3.9 สติกเกอร์ติดเครื่องกดน้ำ

3.3.1.9 Design Coffee cup D'Oro USB

ทำการออกแบบ Flash drive ที่เป็นของพรีเมียม ขึ้น โดย โจทย์ คือแก้วกาแฟ ในตอนแรกได้ทำการออกแบบทั้ง 2D & 3D แต่สุดท้ายเมื่อมองที่ประโยชน์ใช้สอยแล้ว ถ้าเป็นแบบสามมิตินั้นจะทำให้ใช้งานได้ลำบากและทาง Supplier ไม่สามารถทำรูปหล่อสูงได้ จึงได้ทำการปรับแก้ และนำเอาแบบสองมิติ นูนต่ำมาใช้แทน ซึ่งก็เป็นรูปแบบที่ได้ทำการส่งผลิตจริง



ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างUSB รูปแก้วกาแฟร้านดิโอโร่

3.3.1.10 แบบที่ครอบเครื่องกดกาแฟ

งานนี้ได้ช่วยพี่ที่แผนกทำการกราฟ ตามรูปที่พี่เขาได้ทำการร่างขึ้นจากรูปด้านซ้าย เป็นแบบด้านขวา



ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างที่ครอบเครื่องกดกาแฟ

3.3.1.11 เสื้อแบบใหม่ของพนักงาน

ที่บริษัทได้ทำการเปลี่ยนตราของบริษัท จำได้ถือโอกาส เปลี่ยนชุดใหม่ด้วย จึงได้มีการปรับปรุงและออกแบบเสื้อแบบใหม่ขึ้น



ภาพที่ 3.12 ตัวอย่างเสื้อพนักงานแบบใหม่

3.3.1.12 สื่อ VPP SIX Seed Academy Vol.6

คอนเสิร์ตของงานเป็นรูปแบบเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่อง Suck Seed จึงได้ทำการเอาโลโก้ของภาพยนตร์เรื่องนั้นมาใช้ แต่เนื่องจากว่า ไม่มีรูปงานที่สามารถแก้ไขได้ จึงได้ทำการดราฟขึ้นใหม่ เพื่อที่จะนำไปทำสื่อในหลายแบบด้วย



ภาพที่ 3.13 ตราของงานประกวดร้องเพลงภายในบริษัท

3.3.1.13 ออกแบบผ้ากันเปื้อนแบบใหม่ของร้าน Café D'Oro

ได้ทำการสร้างผ้ากันเปื้อนขนาดจริงจากกระดาษ A4 มาต่อกันเพื่อให้เจ้าของบริษัทได้ทราบรายละเอียดของตัวผ้ากันเปื้อน ว่ารูปแบบนี้ต้องการหรือไม่ ถ้าไม่จะได้ทำการแก้ไขใหม่ แต่เมื่อเจ้าของได้ดู ก็โอเคกับรายละเอียดทั้งหมด งานตัวนี้จึงไม่ต้องทำการแก้ไขเพิ่มเติมอีก

3.3.1.14 Design Sticker My Choice 5 Blend For Centel Ladprao

ได้ทำการออกแบบสติกเกอร์ที่ใช้ติดบนซองกาแฟ My Choice ที่วางที่ท็อป สาขา Centel Ladprao ซึ่งที่นี่มีความแตกต่างจากที่อื่นตรงที่จะเป็นกาแฟที่ทำการคั่วและบรรจุซองที่นั่นเลย มีอยู่ 5 เบลนด์ด้วยกัน



ภาพที่ 3.14 Sticker My Choice 5 Blend @ Centel Ladprao



3.3.1.15 Design Sticker My Choice 9 Blend

สำหรับงานนี้เป็นการออกแบบ และ คัดเลือกสีที่จะใช้ในการกำหนดอารมของชนิดกาแฟที่มีอยู่ 9 ชนิด และ My Choice 9 ชนิดนี้ จะทำการคั่วและบรรจุซองมาจากโรงงานแล้ว และ จะถูกกระจายไปวางขายทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซนทรัลลาดพร้าว ซึ่งตอนนี้ยังขึ้นตอนการขอเลขอย.



ภาพที่ 3.15 โทนสีที่กำหนดตราเบลนด์ทั้งหมด

3.3.1.16 ออกแบบตราบนถุงกระสอบกาแฟ ของ Top My Choice

ได้ทำการออกแบบตราบนถุงกระสอบที่จะถูกใส่เมล็ดกาแฟที่ยังไม่ได้คั่วไว้บนชั้นวาง



ภาพที่ 3.16 ตราบนถุงกระสอบ

3.2.2 งานสนับสนุนการทำงานขององค์กร (หาข้อมูลคู่แข่งทางการตลาด)

3.2.2.1 ถ่ายภาพสินค้า น้ำดื่ม เบเกอรี่ของบริษัท เพื่อจัดทำลงสื่อต่างๆ

(สื่อทาง Facebook, Website, กระดาษ A4, กระดาษ A3)



ภาพที่ 3.17 บรรยากาศในการถ่ายรูป

3.2.2.2 หาข้อมูลคู่แข่งทางการตลาด (Facebook, Website)

การหาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลคู่แข่งทางการตลาด โดยผู้หาข้อมูลได้จากเว็บไซต์จากคู่แข่งโดยตรงหรือข้อมูลทาง Facebook ของคู่แข่งที่เป็นร้านค้าแฟชันนำเพื่อนำมาคิดวิเคราะห์ข้อมูลว่าควรจะวางกลยุทธ์ทางการตลาดของบริษัทไปในทางใด และการหาข้อมูลเกี่ยวกับงานด้านถ่ายภาพ งานกราฟิกเพื่อนำมาเป็นแบบแผนในการทำงาน ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้งานสามารถทำงานได้ง่ายขึ้นเพราะผู้รู้แล้วว่าจะต้องทำแบบไหน และยังใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนตอนนำเสนอตัวงานอีกด้วย

3.2.2.3 หาข้อมูลเพื่อเป็นแบบงานกราฟฟิก

เพื่อใช้เป็นแนวทางและข้อมูลสนับสนุนในตอนที่จะทำการนำเสนอผลงาน

3.2.2.4 Proof สีสติกเกอร์ PVC ติดเครื่อง Jet Spay

หลังจากที่ได้ออกแบบงานกราฟฟิก จะทำการจัดส่งไฟล์ Ai ไปให้ Supplier ที่เป็นโรงงานพิมพ์โดยที่ผู้ใช้ไป หากยังพอมีเวลาจะไม่ได้ไป Proof สีที่โรงงานโดยตรง แต่หากสีที่ Supplier ทำมาแล้ว ไม่ตรงกับสีที่ต้องการ หรืองานไหนที่จำเป็นต้องได้สีที่ตรงกับที่ต้องการเท่านั้นจะทำการไป Proof สีที่โรงงานโดยตรง เพื่อจะได้ทำการดูด้วยตาของตัวเองและให้ทางโรงงานพิมพ์ ปรับให้ เมื่อตรงกับที่ต้องการแล้วจึงจะอนุมัติให้ Supplier ดำเนินการผลิตตามจำนวนที่ได้ตกลงไว้ทันที

3.2.2.5 Proof สีสติกเกอร์ PVC ติดซองกาแฟ My Choice Ladprao

เนื่องจากงานสติกเกอร์ติดซองกาแฟ My Choice สาขา Ladprao เนื่องจากชิ้นงานนี้รายละเอียดส่วนใหญ่ที่ลูกค้าได้ทำการร้องขอให้ช่วยทำให้นั้น ทางกระผมเป็นคนรับผิดชอบ ฉะนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องไปตรวจดูว่ารายละเอียดภายในตัวงานนั้นถูกต้องหรือไม่ ก่อนที่จะทำการสั่งให้ทางโรงพิมพ์ทำการผลิตต่อไป

3.2.2.6 ประกาศเลือกตั้ง สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร ล่วงหน้า

ได้ทำใบปิดประกาศภายในบริษัทเกี่ยวกับการเลือกตั้งล่วงหน้า ตามแผนกต่างๆ หากพนักงานคนใดสนใจที่จะเลือกตั้งล่วงหน้า กับ ทางบริษัทก็จะสามารถมาลงชื่อที่ฝ่ายบุคคลได้

3.2.2.7 จัดเก็บข้อมูลประวัติพนักงาน

ได้ทำการจัดเก็บข้อมูลประวัติของพนักงานเข้าแฟ้มทะเบียนของบริษัท ในรูปแบบของงานเอกสาร และ มีการเก็บข้อมูลในคอมพิวเตอร์ว่าเอกสารทั้งหมดที่พนักงานได้ส่งมานั้นครบหรือไม่เพื่อจะได้สะดวกในการค้นหาและทำการเรียกใช้

3.2.2.8 จัด Stock อุปกรณ์ต่างๆ

ในแต่ละสัปดาห์ พนักงานทุกคนสามารถเบิกอุปกรณ์ต่างๆได้ในวันพุธ เมื่อพนักงานได้เขียนใบเบิกขอมา ผมและพี่ที่ปรึกษาจะช่วยกันจัดเตรียมอุปกรณ์ และทำการตัดจำนวนอุปกรณ์ลงเหลือภายในคลัง และ ทำการสั่งซื้ออุปกรณ์เข้าด้วย

3.2.2.9 งานเอกสารทั่วไป

จัดเก็บเอกสารทั่วไป ถ่ายเอกสาร ตัดกระดาษคูปองเพื่อจัดส่งไปยังร้านดิโอโร่ เนื่องจากเปิดสาขาใหม่ งานเคลือบเมนูดิโอโร่เพื่อจัดส่งไปยังร้านดิโอโร่

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

ขั้นตอนในการดำเนินการทั้งหมดนั้นทำออกมาในรูปแบบของชิ้นงาน เพราะฉะนั้นการที่จะนำเสนอผลงานทั้งหมด อาจจะเยอะไป กระผมจึงจะนำเสนอการดำเนินงาน ที่เด่นๆมา 3 งาน

4.1.1 ศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้

เนื่องจากเทคโนโลยีที่ใช้นั้นเป็นโปรแกรมที่ไม่ค่อยชำนาญ ในช่วงแรกๆ งานที่ทำออกมาจึงช้า และไม่ค่อยละเอียด และอีกทั้งยังจับจุดของการออกแบบที่ดีไม่ได้เท่าที่ควร จึงได้ทำการศึกษาวิธีใช้ และเทคนิคต่างๆ โดยสังเขปซึ่งอยู่ในบทที่ 2 (ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน)

4.1.1.1 ออกแบบDesign Sticker My Choice 5 Blend For Centel Ladprao

ได้ทำการออกแบบสติ๊กเกอร์ที่ใช้ติดบนซองกาแฟ My Choice ที่วางที่ท็อปสาขา Centel Ladprao ซึ่งที่นี่มีความแตกต่างจากที่อื่นตรงที่จะเป็นกาแฟที่ทำกร้าวและบรรจุซองที่นั่นเลย มีอยู่ 5 เบลนด์ ซึ่งประกอบไปด้วย

1. Ground Coffee Arabica Blend My Choice Brand
2. Ground Coffee Robusta Blend My Choice Brand
3. Ground Coffee Doi Omkoi Estate Blend My Choice Brand
4. Ground Coffee Doi MaeChaem Estate Blend My Choice Brand
5. Ground Coffee Doi Musoe Estate Blend My Choice Brand

ขั้นตอนที่ได้ปฏิบัติ

1. การกำหนดขอบเขต ค้นหาข้อมูล และคิดวิเคราะห์

ทางลูกค้าได้ทำการกำหนดขอบเขตความต้องการของตัวงานมาแล้ว และได้มีการออกไปดูว่าในท้องตลาดได้มีการใช้สีของตัวผลิตภัณฑ์ว่าทิศทางของการกำหนดสีของเจ้าอื่นเป็นยังงัยบ้าง แล้วจึงนำมาข้อมูลที่ได้ทำการออกไปสำรวจทิศทางของตลาดแล้ว มากำหนดสีที่จะใช้ในตราประจำตัวแบรนด์ทั้ง 5 ชนิด

2. การสร้างแนวความคิดหลัก (Conceptual Design)

เนื่องด้วยตัวยี่ห้อ My Choice นั้นมีความหนักแน่น ชัดเจน อยู่เป็นอย่างดี แล้วจึงมีทิศทางของตัวผลิตภัณฑ์ที่ชัดเจน

3. การออกแบบร่าง (Preliminary Design)

แบบร่างที่ลูกค้าได้กำหนดมานั้นคือขนาดและรายละเอียดต่างๆ ที่ที่ลูกค้าได้เคยให้บริษัทอื่นออกแบบให้ ในรูปแบบของกระป๋อง (ที่ผมได้ทำคือ สติกเกอร์ของกาแฟ)



ภาพที่ 4.1 Demo แบบที่ 1



ภาพที่ 4.2 Demo แบบที่ 2



ภาพที่ 4.3 Demo แบบที่3

เนื่องจากตอนแรก ได้กำหนดว่าให้คงรูปลักษณะเดิมของตัวสติ๊กเกอร์ของกาแฟไว้ แต่ก็มีมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดต่างๆ ภายในเรื่อยๆ จนสุดท้ายจึงได้แบบที่มาเป็นต้นแบบของสติ๊กเกอร์ทั้ง 5 เบลนด์ที่ใช้ในปัจจุบัน

4.การออกแบบรายละเอียด (Detail Design)

ในช่วงเวลา 2 สัปดาห์ ได้มีการ ปรับแก้ไขข้อมูล รายละเอียดภายในหลาย ครั้งจนได้ออกมาเป็นรูปแบบดังภาพด้านล่าง

1. Ground Coffee Arabica Blend My Choice Brand



ภาพที่ 4.4 Arabica Blend

2. Ground Coffee Robusta Blend My Choice Brand

ในรูปนี้จะแสดงรายละเอียดของสติ๊กเกอร์ด้านหน้าและด้านหลังที่จะแปะบนซองกาแฟ ซึ่งจะบอกรายละเอียดเช่นวันเดือนปีที่ผลิต โดยที่ผลิต ณ จุดขายที่บูท My Choice เลย จึงรับประกันความสดใหม่ได้เป็นอย่างดี

โดยเบลนด์ โรบัสต้านี้คือเบลนด์ที่ใช้เมล็ดกาแฟ ชนิดโรบัสต้าในการคั่ว ซึ่งมีการคัดมาเป็นอย่างดี



ภาพที่ 4.5 Robusta Blend

3. Ground Coffee Doi Omkoi Estate Blend My Choice Brand

ในรูปนี้จะแสดงรายละเอียดของสติกเกอร์ด้านหน้าและด้านหลังที่จะแปะบนซองกาแฟ ซึ่งจะบอกรายละเอียดเช่นวันเดือนปีที่ผลิต โดยที่ผลิต ณ จุดขายที่บูท My Choice เลย จึงรับประกันความสดใหม่ได้เป็นอย่างดี

เบลนด์ ดอยอเมก้อยนี้ ก็บอกตามชื่ออยู่แล้วว่าเป็นกาแฟที่มาจาก ดอย อเมก้อย



ภาพที่ 4.6 Doi Omkoi Estate Blend

4. Ground Coffee Doi MaeChaem Estate Blend My Choice Brand

ในรูปนี้จะแสดงรายละเอียดของสติ๊กเกอร์ด้านหน้าและด้านหลัง ที่จะแปะบนซองกาแฟ ซึ่งจะบอกรายละเอียดเช่นวันเดือนปีที่ผลิต โดย ที่จะผลิต ณ จุดขายที่บูท My Choice เลย จึงรับประกันความสดใหม่ได้ เป็นอย่างดี

เบลนด์นี้เป็นเมล็ดกาแฟ อราบิก้าแท้จากดอยแม่แจ่ม



ภาพที่ 4.7 Doi MaeChaem Estate Blend

5. Ground Coffee Doi Musoe Estate Blend My Choice Brand

ในรูปนี้จะแสดงรายละเอียดของสติกเกอร์ด้านหน้าและด้านหลังที่จะแปะบนซองกาแฟ ซึ่งจะบอกรายละเอียดเช่นวันเดือนปีที่ผลิต โดยที่จะผลิต ณ จุดขายที่บูท My Choice เลย จึงรับประกันความสดใหม่ได้เป็นอย่างดี

เบลนด์นี้คือเมล็ดกาแฟที่มาจากดอกมูเซอ



ภาพที่ 4.8 Doi Musoe Estate Blend

5.การประเมินผล (Evaluation)

เมื่อได้ทำการสั่งให้ Supplier ทำการผลิต แล้วส่งให้โรงงานทำการติดเรียบร้อย จึงนำไปให้พนักงานที่จะประจำอยู่ที่บูทขายกาแฟของ Top My Choice ทำการใส่และบรรจุถุง ก็จะเห็นได้ว่า เนื่องจากส่วนใหญ่ในท้องตลาดจะเน้นการใช้สีดำ ดังนั้นการที่ทางผู้ใช้ใช้ของสีเทาเงินจึงทำให้ตัวสินค้าของผลิตภัณฑ์นี้มีความโดดเด่นมากขึ้น



ภาพที่ 4.9 บรรยากาศของบูทกาแฟที่ Top Cental Iadprao

4.1.1.2 Design Sticker My Choice 9 Blend

สำหรับงานนี้เป็นการออกแบบ และ คัดเลือกสีที่จะใช้ในการกำหนดอารมของชนิดกาแฟที่มีอยู่ 9 ชนิด และ My Choice 9 ชนิดนี้ จะทำการคั่วและบรรจุของมาจากโรงงานแล้ว และ จะถูกกระจายไปวางขายทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซนทรัลลาดพร้าว ซึ่งประกอบไปด้วย

1. Ground Coffee Arabica Blend My Choice Brand
2. Ground Coffee Espresso Blend My Choice Brand
3. Ground Coffee Mocha Blend My Choice Brand
4. Ground Coffee French Blend My Choice Brand
5. Ground Coffee Blue Mountain Blend My Choice Brand
6. Ground Coffee House Blend My Choice Brand
7. Ground Coffee Premier Blend My Choice Brand
8. Ground Coffee Brazil Blend My Choice Brand
9. Ground Coffee Columlia Blend My Choice Brand

ขั้นตอนที่ได้ปฏิบัติ

1. การกำหนดขอบเขต ค้นหาข้อมูล และวิเคราะห์

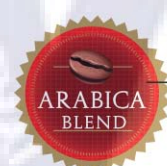
งานชิ้นนี้มีขอบเขตของปัญหาแบบเดียวกันกับของที่ส่งให้สาขาลาดพร้าว แต่จำเป็นที่จะต้องทำการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดภายในสต็อกเกอร์ที่แปะด้านหลัง และต้องการขอหมายเลข ของ อย.ด้วย ได้มีการออกไปดูว่าในท้องตลาดได้มีการใช้สีของตัวผลิตภัณฑ์ว่าทิศทางของการกำหนดสีของเจ้าอื่นเป็นยังงัยบ้าง และผู้ใช้มีจุดแข็งของตัวผลิตภัณฑ์ตรงไหนบ้าง แล้วจึงนำมาข้อมูลที่ได้ทำการออกไปสำรวจทิศทางของตลาดแล้ว มากำหนดสีที่จะใช้ในตราประจำตัวเบลนด์ทั้ง 9 ชนิด

2. การสร้างแนวความคิดหลัก (Conceptual Design)

เนื่องด้วยตัวยี่ห้อ My Choice นั้นมีความหนักแน่น ชัดเจน อยู่เป็นอย่างดีแล้ว จึงมีทิศทางของตัวผลิตภัณฑ์ที่ชัดเจน

3. การออกแบบร่าง (Preliminary Design)

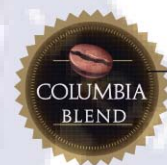
เนื่องจากใช้แบบร่างเดียวกันกับที่สาขาลาดพร้าว จึงเป็นการคิดในเรื่องของการกำหนดสี และอารมณ์ของตัวผลิตภัณฑ์แทน



My choice Brand Ground Coffee Arabica Blend

กาแฟคั่วบด อราบิก้า เบลนด์ ตรามายช้อยส์

แดง ความเป็น ผลกาแฟสายพันธุ์อราบิก้า สุ่มหอมที่มีเอกลักษณ์ ชัดเจน



My choice Brand Ground Coffee Columbia Supremo Blend

กาแฟคั่วบด โคลัมเบียซูพรีโม เบลนด์ ตรามายช้อยส์

ดำ-น้ำตาลเข้ม ความหนักแน่น เข้มข้นในรสชาติ จากการคั่วที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ของ โคลัมเบีย



My choice Brand Ground Coffee French Roast Blend

กาแฟคั่วบด เฟรนช์โรสต์ เบลนด์ ตรามายช้อยส์

ฟ้า-Cyan ความสดใหม่ เข้มข้น มันคงในรสชาติ ด้วยกรรมวิธีแบบฝรั่งเศส

ภาพที่ 4.10 สีของตรากาแฟ และความหมายที่ต้องการสื่อ



My choice Brand Ground Coffee Blue Mountain Blend

กาแฟคั่วบด บลูเมาท์เทน เบลนด์ ตรามายช้อยส์

น้ำเงินเข้ม-ม่วง กาแฟที่ปลูกจากเทือกเขาสูง ได้รสชาติ เข้มข้น นุ่มลึก หอมพุ่ง



My choice Brand Ground Coffee Brazil Santos Blend

กาแฟคั่วบด บราซิลซานโตส เบลนด์ ตรามายช้อยส์

น้ำตาล สีของเมล็ดกาแฟที่ได้รับการคั่วอย่างพิถีพิถัน ตามแบบฉบับบราซิล



My choice Brand Ground Coffee Espresso Blend

กาแฟคั่วบด เอสเพรสโซ่ เบลนด์ ตรามายช้อยส์

เขียวเข้ม-อ่อน ความเข้มข้น กลมกล่อม ผสมผสานกันอย่างลงตัว เพื่อความรู้สึกลื่นคลาย



My choice Brand Ground Coffee Mocha Blend

กาแฟคั่วบด มอคค่า เบลนด์ ตรามายช้อยส์

ส้ม อบอุ่น นุ่มละมุน สนุกสนานอย่างพอดี ไม่ร้อนแรงจัดจ้านเกินไป



My choice Brand Ground Coffee Premier Blend

กาแฟคั่วบด พรีเมียร์ เบลนด์ ตรามายช้อยส์

เทา-เงิน อีกระดับ ความกลมกล่อม และ กลิ่นสัมผัสที่หอมละมุน ขวนให้ผ่อนคลาย



My choice Brand Ground Coffee House Blend

กาแฟคั่วบด เฮ้าส์ เบลนด์ ตรามายช้อยส์

เหลืองทอง ถึงแม้จะอยู่ที่บ้าน ก็สามารถดื่มด่ำในรสชาติที่เข้มข้น กลมกล่อม ได้เรื่อยๆไม่มีเบื่อ

ภาพที่ 4.11 สีของตรากาแฟ และความหมายที่ต้องการสื่อ 2

4.การออกแบบรายละเอียด (Detail Design)

1. Ground Coffee Arabica Blend My Choice Brand

สตีกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช่การคั่วสด



ภาพที่ 4.12 Arabica Blend

2. Ground Coffee Espresso Blend My Choice Brand

สต็อกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช่การคั่วสด



ภาพที่ 4.13 Espresso Blend

3. Ground Coffee Mocha Blend My Choice Brand

สต็อกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช้การคั่วสด



ภาพที่ 4.14 Mocha Blend

4. Ground Coffee French Blend My Choice Brand

สต็อกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช้การคั่วสด



ภาพที่ 4.15 French Blend

5. Ground Coffee Blue Mountain Blend My Choice Brand

สต็อกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช้การคั่วสด



ภาพที่ 4.16 Blue Mountain Blend

6. Ground Coffee House Blend My Choice Brand

สต็อกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช้การคั่วสด



ภาพที่ 4.17 House Blend

7. Ground Coffee Premier Blend My Choice Brand

สต็อกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช้การคั่วสด



ภาพที่ 4.18 Premier Blend

8. Ground Coffee Brazil Blend My Choice Brand

สต็อกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช้การคั่วสด



ภาพที่ 4.19 Brazil Blend

9. Ground Coffee Columlia Blend My Choice Brand

สต็อกเกอร์ที่ใช้ติดซองกาแฟที่จะใช้ขายในร้านสาขา Top ทุกสาขา ยกเว้นที่สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว นั้นมีความแตกต่างในรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เพราะเนื่องจากว่า เป็นการผลิตแบบที่บรรจุหีบห่อไว้แล้ว ไม่ใช่การคั่วสด



ภาพที่ 4.20 Columlia Blend

5.การประเมินผล (Evaluation)

เนื่องจากตอนนี้งานยังไม่จบกระบวนการทำงานทั้งหมดคือ การออกแบบทุกอย่างเสร็จเรียบร้อยแล้ว แต่ในตอนนี้ยังทำการขอหมายเลข อย. อยู่ เมื่อได้รับหมายเลข อย. ทั้ง 9 เบลนด์แล้วก็จะสามารถดำเนินการขั้นตอนต่อไปได้

4.1.1.3 Design Coffee cup D'Oro USB

ทำการออกแบบ Flash drive ที่เป็นของพรีเมียม ขึ้น โดย โจทย์ คือ แก้วกาแฟ ในครั้งแรกได้ทำการออกแบบทั้ง 2D & 3D แต่สุดท้ายเมื่อมองที่ประโยชน์ใช้สอยแล้ว ถ้าเป็นแบบ สามมิตินั้นจะทำให้ใช้งานได้ลำบากและทาง Supplier ไม่สามารถทำรูปหล่อขึ้นสูงได้ จึงได้ทำการปรับแก้ และนำเอาแบบสองมิติ ให้นำมาใช้แทน ซึ่งก็เป็นรูปแบบที่ได้ทำการส่งผลิตจริง

ขั้นตอนการทำงาน

ที่มาและแนวความคิดหลัก

เนื่องจากทางการตลาดต้องการที่จะสร้างตัวสินค้าส่งเสริมการขาย(พรีเมียม) เพื่อช่วยให้การเก็บแต้มโปรโมชัน “More Point More Joy” มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยการเพิ่ม Flash Drive ขนาด 4 GB ที่มี Design เป็นรูปแก้วกาแฟร้อนของร้าน D'Oro

แบบร่าง และ การคัดเลือก

ตอนที่ได้รับชิ้นงานนี้มานั้น ทางผู้จัดการตลาดได้ให้รูปแบบของแก้วกาแฟร้อนที่เป็นแบบเกลี้ยง และแบบที่เป็นลูกฟูกรอบแก้ว(กันร้อน)



ภาพที่ 4.21 Demo แบบที่ 1



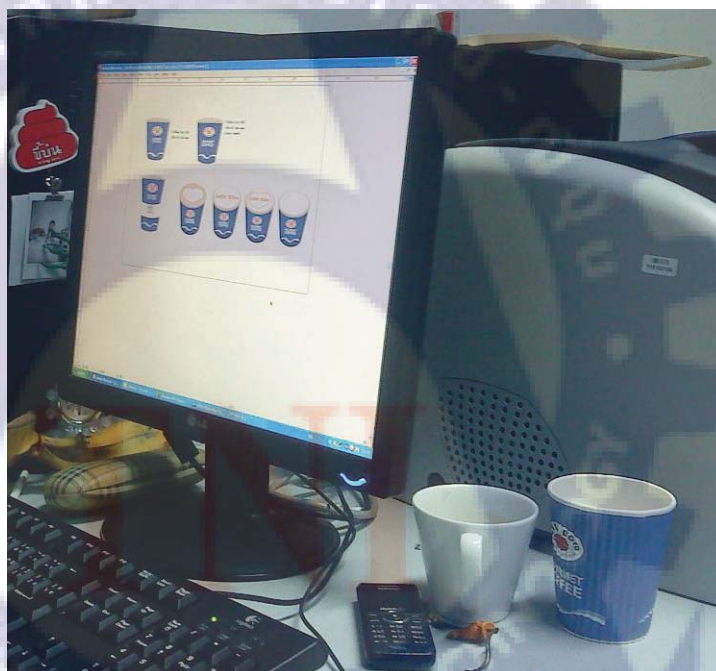
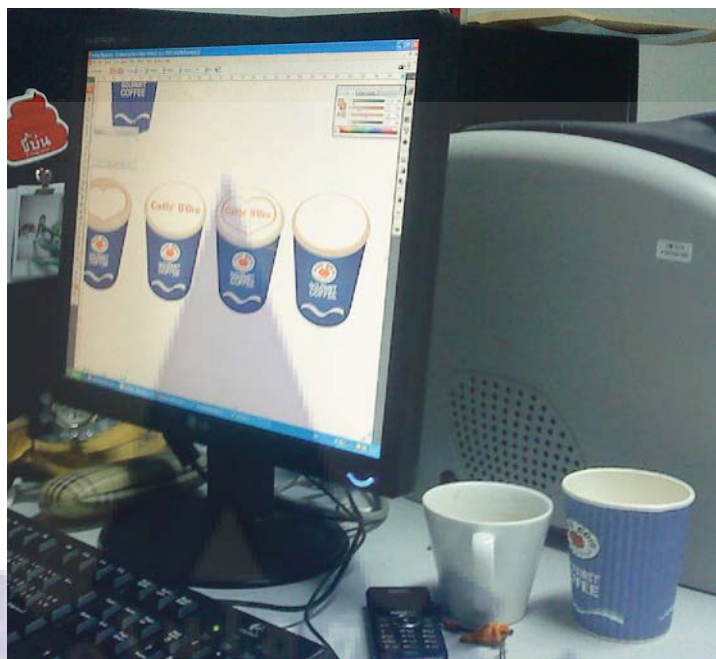
ภาพที่ 4.21 Demo แบบที่ 2

การออกแบบรายละเอียด (Detail Design)

เมื่อลองออกแบบมาดูในรูปแบบ ตัวอย่างแล้ว ทาง Supplier ไม่สามารถทำเป็นแบบ 3 มิติได้ และเนื่องด้วยว่าถ้าเป็น 3 มิติแล้ว จะทำให้ใช้งานได้ยาก โดยอย่างยิ่งกับ Notebook ที่มีพื้นที่น้อยอยู่แล้ว ถ้าเป็น 3 มิติ จะไม่สามารถใช้งานได้ง่าย จึงได้ทำการทำเป็น 2 มิติ แล้วให้ Supplier ทำเป็นแบบ นูนต่ำแทน



ภาพที่ 4.22 รูปแบบที่ใช้จริง



ภาพที่ 4.23 ตอนออกแบบ

4.2 ผลวิเคราะห์ข้อมูล

สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่ได้จัดทำนั้น ทำให้ลูกค้าและพนักงานของบริษัทเข้าใจในตัวตน แนวทาง และ ข้อมูลได้อย่างตรงไปตรงมา ชัดเจน

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และ

จุดมุ่งหมายโครงการ

ผลการดำเนินงานการออกแบบชิ้นงานผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้ผลบรรลุตามวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายตามที่บริษัทกำหนดไว้ คือช่วยในการสนับสนุนการขาย การตลาด กิจกรรมภายในองค์กร และ สื่อที่ทำออกมาจะต้องคงตัวตนของตัวบริษัทได้อย่างครบถ้วน



บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงานสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ งานที่ได้รับมอบหมายสามารถตอบสนองตามความต้องการของลูกค้าได้เป็นอย่างดี แต่ในการดำเนินงานบางชิ้นงานมีความจำเป็นที่ต้องทำการปรับแก้ไข รายละเอียดภายในชิ้นงานจากลูกค้าหลายรอบ จึงทำให้งานที่เสร็จออกมาล่าช้าเร็วกว่าที่ควรเป็น

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

- ความไม่ชำนาญในการใช้งานตัวโปรแกรม
จึงควรศึกษาวิธีการใช้งาน Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Light Room ให้ชำนาญมากยิ่งขึ้น
- ผลงานไม่สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้
ควรกลับไปทบทวน และ หาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักของการออกแบบสื่อ
มัลติมีเดีย มากขึ้น และต้องตาม Trend ความนิยม ในตัวสื่อที่ใช้
- ไม่สามารถทำงานได้ทันกรอบเวลา
ควรกลับไปตรวจดูว่าล่าช้าเพราะเหตุใด แล้วจึงทำการแก้ไขจุดนั้น เพื่อลดความล่าช้า
- งานที่ไม่เรียบร้อย
ในกรณีนี้ควรมีความใส่ใจในการทำงานมากขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

- เวลาที่พบปัญหาในการดำเนินงานขึ้น พนักงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรที่จะหันมาคุยกัน และหาแนวทางแก้ไขว่าปัญหาที่แท้จริงนั้นมาจากจุดใดกันแน่ ฉะนั้นการพูดคุยทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน และ ความเห็นอกเห็นใจ เป็นสิ่งสำคัญ

บรรณานุกรม

1. การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
: http://chalitsa90.blogspot.com/2007/08/blog-post_20.html
: <http://teeraphong.blogspot.com/2007/09/printed-media.html>
: http://www.cmmedia99.com/design%20tip/design_tip_02.html
2. สีและระบบสี เคนสี
: <http://netra.lpru.ac.th/~weta/unit1/index.html>
3. ที่มาของภาพตัวอย่างการถ่ายรูป
: <http://www.zinif.com/>
: <http://pr09studio.deviantart.com/gallery/>
: <http://eucaliptuss.deviantart.com/gallery/>
: <http://denbas.deviantart.com/gallery/>
4. ข้อมูลเกี่ยวกับAdobe Illustrator CS5
: <http://www.ichat.in.th/FreeProgram/topic-readid39758-page1>
: <http://pc-rmutr.com/files/file-841-024-133303.pdf>
5. ข้อมูลเกี่ยวกับAdobe Photoshop CS5
: <http://conan1414.exteen.com/20100422/photoshop-cs5-part-i>
: <http://conan1414.exteen.com/20100423/photoshop-cs5-part-ii>
: <http://www.computer.nrru.ac.th/discuz/portal.php?mod=view&aid=13>
: <http://comforu.com/Photoshop.aspx>

ภาคผนวก





ภาคผนวก ก

"สีของแสง" และ "สีของสาร"

"สีของแสง" และ "สีของสาร"

สีของแสง [+] RGB

สีของแสง (Colored Light) คือ ความแตกต่างสั้นยาวของคลื่นแสงที่ผู้ชมมองเห็น เริ่มจากสีม่วงไปสีแดง

แสงสีขาวที่ผู้ชมมองเห็นนั้น เกิดจากแสงที่มีความยาวคลื่นต่างกันมารวมตัวกัน เกิดเป็นสีต่างๆ เรียกว่า สีแบบบวก (Additive Color) หรือ ระบบสี RGB ซึ่งเป็นสีที่เกิดจากการผสมสีแบบบวก (Additive Color Mixing)

สีของแสงประเภทนี้ ได้แก่ สีแสงในจอมอนิเตอร์ จอโทรทัศน์ กล้องถ่ายรูป ฯลฯ

การทำงานเกี่ยวกับเว็บ ปริ๊นเตอร์ที่ต้องใช้โปรเจกเตอร์ ฯลฯ นักออกแบบจะต้องเตรียมภาพในโหมด RGB (RGB mode)

สีของสาร [-] CMYK, RYB

สีของสาร (Colored Pigment) คือ สีที่ผู้ชมมองเห็นบนวัตถุต่างๆ เกิดจากการดูดซึมและสะท้อนของความยาวคลื่นแสง

สีแบบลบ (Subtractive Color) เป็นสีที่เกิดจากการดูดกลืนแสงสะท้อนจากวัตถุ คือ เมื่อมีลำแสงสีขาว ตกกระทบวัตถุสีต่างๆ คลื่นแสงบางส่วนจะถูกกลืนไว้ และสะท้อนเพียงบางส่วนออกมา จึงเรียกการผสมสีแบบนี้ว่า การผสมสีแบบลบ (Subtractive Color Mixing)

สีแบบลบที่นำไปใช้ในการทำงานศิลปะ ได้แก่

สีแบบลบ (สีโปร่งแสง) หรือ ระบบสี CMYK

[Subtractive Color: The CMYK Primaries (Transparent Pigments)]

การผสมสีแบบนี้ใช้ในการผสมสีในการพิมพ์

การเตรียมภาพในสิ่งพิมพ์จึงต้องเตรียมภาพในโหมด CMYK (CMYK Mode)

สีแบบลบ (สีทึบแสง) หรือ ระบบสี RYB

[Subtractive Color: The RYB Primaries (Opaque Pigments)]

เป็นระบบสีที่ใช้ในงานศิลปะ หรือเรียกว่า ระบบสีของช่างเขียน ระบบสีนี้ใช้เป็นพื้นฐานการทำงานศิลปะและการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานจิตรกรรม การจัดโครงสร้างในงานออกแบบ ฯลฯ

ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของ.....แสง

เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม จะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่เราสามารถมองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง เป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสถาสามารถมองเห็นได้

คลื่นแสงสีม่วง มีความถี่คลื่น สูงที่สุด

คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า "อุลตราไวโอเลต"(Ultra Violet)

คลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่น ต่ำที่สุด

คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดง เรียกว่า "อินฟราเรด" (Infrared)

คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้

การผสมสี

การผสมสีของแสงเป็น การผสมแบบบวก (Additive mixing) [+]

สีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี ซึ่งเป็น แม่สีพื้นฐาน คือ

สีแดง (Red)

สีเขียว (Green)

สีน้ำเงิน (Blue)

เมื่อนำมาฉายรวมกันเป็นคู่ๆ จะทำให้เกิด สีใหม่ อีก 3 สี คือ

สีฟ้าไซแอน (Cyan)..... (สีเขียว...-ผสมกับ... สีน้ำเงิน)..... $G + B = C$

สีแดงมาเจนต้า (Magenta)..... (สีน้ำเงิน .ผสมกับ....สีแดง).....

$B + R = M$

สีเหลือง (Yellow)..... (สีแดง.....ผสมกับ....สีเขียว).....

$R + G = Y$

ถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสง "สีขาว"

การใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ

คุณสมบัติของแสงนี้ได้นำมาใช้ประโยชน์ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพ วิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสี ในการแสดง ฯลฯ

ระบบสี CMYK

ระบบสี CMYK เป็นระบบสีของ..... สาร (วัตถุ).....หรือที่เรียกว่า..... "รงควัตถุ"

การผสมสี

การผสมสีแบบนี้เรียกว่า การผสมสีแบบลบ (Subtractive Color Mixing) [-]

ระบบสี CMYK มีแม่สีพื้นฐาน 3 สี

สีฟ้าไซแอน (Cyan)

สีแดงมาเจนต้า(Magenta)

สีเหลือง(Yellow)

เมื่อนำแม่สีมาผสมกันเป็นคู่ๆ จะได้สี 3 สี คือ

สีแดง (Red)..... (สีแดงมาเจนต้า ผสมกับ สีเหลือง)..... $M + Y = R$

สีเขียว (Green)..... (สีฟ้าไซแอน ผสมกับ สีเหลือง)..... $C + Y = G$

สีน้ำเงิน (Blue)..... (สีฟ้าไซแอน ผสมกับ สีแดงมาเจนต้า)..... $C + M = B$

การใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ

สีฟ้าไซแอน (Cyan) สีแดงมาเจนต้า (Magenta) และสีเหลือง (Yellow) นี้นำมาใช้ในระบบการพิมพ์ และ มีการเพิ่มเติม สีดำเข้าไป เพื่อให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นอีก เมื่อรวมสีดำ (Black) เข้าไป จึงมีสีสี่โดยทั่วไปจึงเรียกระบบการพิมพ์นี้ว่าระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK)

ระบบสีRYB

การผสมสีแบบนี้เรียกว่า การผสมสีแบบลบ (Subtractive Color Mixing) แบบทึบแสง [-]

ระบบสี RYB มีแม่สีพื้นฐาน 3 สี

สีแดง (Red)

สีเหลือง (Yellow)

สีน้ำเงิน (Blue)

เมื่อนำแม่สีมาผสมกันเป็นคู่ๆ จะได้สี 3 สี คือ

สีส้ม (Orange)..... (สีแดง ผสมกับ สีเหลือง)..... $R + Y = O$

สีเขียว (Green)..... (สีเหลือง ผสมกับ สีน้ำเงิน)..... $Y + B = G$

สีม่วง (Purple)..... (สีน้ำเงิน ผสมกับ สีแดง)..... $B + R = P$

การใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ

RYB เป็นระบบสีที่ใช้ในงานศิลปะ หรือเรียกว่า ระบบสีของช่างเขียน จึงมีการศึกษาความรู้เกี่ยวกับระบบสีนี้เพื่อใช้เป็นพื้นฐานการทำงานศิลปะ

ภาคผนวก ข

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์



แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับออกแบบ

1.พัฒนาการของกระบวนการออกแบบ

การออกแบบคือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และ การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการใช้วัสดุ และวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงวิธีการทำงานออกแบบในอดีตที่ผ่านมาจึงอาจจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ

วิธีการของช่างฝีมือ (หรือ Unselfconscious process) เป็นวิธีการทำงาน โดยการลองผิด-ลองถูก ของช่างฝีมือด้วยความคุ้นเคยกับปัญหาในงานของตน ช่างฝีมือจะจัดการ แก้ไขปัญหาอย่างได้ผลตรงจุดนั้น โดยการค่อยๆปรับเปลี่ยน ช่างฝีมือได้รับการฝึกฝนขณะทำงานเป็นลูกมือมาก่อน จึงมีข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการ วัสดุและกรรมวิธีการผลิตสะสมไว้อยู่ในความทรงจำเนื่องจากไม่มีการบันทึกและ การวาดภาพเก็บไว้เป็นหลักฐาน ดังนั้น การพัฒนาในงานออกแบบจึงกินเวลานาน และทำให้ยากที่จะเปลี่ยนแปลง ทั้งหมดมักเป็นการค่อยๆปรับเปลี่ยนไปทีละน้อยในระหว่างการทำงาน ข้อดีของวิธีการทำงานออกแบบในลักษณะนี้ คือ ช่วยให้ช่างสามารถจดจำซึมซาบเข้าไปอย่างแน่นแฟ้นยากแก่การลืมเลือน

วิธีการของช่างเขียนแบบ (หรือ Self conscious process) เป็นวิธีการทำงานที่ใช้แบบ (Drawing) เป็นศูนย์กลางในการคิด การปรับปรุงและการพัฒนาแบบ เนื่องจากในการทำงานออกแบบที่มีความซับซ้อนและมีขนาดใหญ่มากขึ้น เช่น การออกแบบอาคารหรือเรือเดินสมุทร เป็นต้น จำเป็นต้องมีการแบ่งงานออกเป็นแผนกตามความถนัดของแรงงาน เพื่อ ช่วยให้ทำงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้น วิธีการของช่างเขียนแบบต่างจากการทำงานของช่างฝีมือ ตรงที่ต้องใช้การวาดภาพ สำเร็จขึ้นก่อนการลงมือทำ และใช้การคาดคิดล่วงหน้าไปในอนาคต (Perceptual span) วิธีการออกแบบในลักษณะ นี้ช่วยให้มีอิสระในการเปลี่ยนแปลงและสามารถแก้ไขแบบได้ง่ายขึ้น

วิธีการทำงานออกแบบทั้ง 2 ลักษณะดังกล่าวเป็นที่เข้าใจกันอย่างชัดเจนแล้วว่า มีแนวทางการเข้าสู่ปัญหาของงาน ออกแบบด้วยการใช้สัญชาตญาณและความชาญฉลาดเฉพาะตัวของช่าง ซึ่งไม่เหมาะสมและไม่เพียงพอ ในการแก้ปัญหา งานออกแบบในปัจจุบัน เนื่องจากสภาพความต้องการที่มากขึ้น และ ความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบในงานออกแบบ ตั้งแต่มนุษย์ผู้ใช้งาน ตลอดจนสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบซึ่งกันและกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งงานออกแบบสมัยใหม่ มีปัจจัยที่

เกี่ยวข้องเพิ่มมากขึ้น ทำให้ปริมาณข้อมูลที่จำเป็นมีเพิ่มขึ้นอย่างมาก วิธีการทำงานออกแบบลักษณะเดิม ไม่สามารถจัดการกับข้อมูลเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้พัฒนาการทางเทคโนโลยีทำให้เกิดอุปกรณ์เครื่องมือ ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานดีขึ้น แต่อุปกรณ์ดังกล่าวจะทำงานได้ จำเป็นต้องใช้วิธีการทำงานอย่างเป็นระบบ ดังนั้นจึงทำให้เกิดความพยายามในหมู่ผู้ประกอบการวิชาชีพ ออกแบบเพื่อการพัฒนากระบวนการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอน ผู้ริเริ่มคนสำคัญในเรื่องนี้คือ J. Christopher Jones และ C. Alexander โดยได้เสนอบทความในการประชุม เกี่ยวกับวิธีการออกแบบ (Conference on Design Methods) ที่กรุงลอนดอนเมื่อปี ค.ศ. 1960 วิธีการออกแบบ อย่างเป็นระบบนี้ ได้แบ่งการออกแบบออกเป็นขั้นตอนย่อยต่อเนื่องกัน มีการร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ ฝายต่าง ๆ และพยายามผสมผสานร่วมกันระหว่างวิธีการออกแบบลักษณะดั้งเดิมซึ่งใช้จินตนาการ ความชาญฉลาดและประสบการณ์ ของนักออกแบบ ดังนั้นกระบวนการออกแบบใหม่จึงมีลักษณะที่ สนับสนุนให้ผู้ออกแบบมีการคิดทั้ง 2 ลักษณะเกิดขึ้นด้วยกันคือ การปล่อยให้จิตใจผู้ออกแบบมีอิสระ ใน การสร้างความคิดจินตนาการ การคาดเดาและการเห็นแจ้งสำหรับทางเลือกต่าง ๆ ในเวลาใดก็ได้ โดยไม่ ถูกยึดติดหรือครอบงำด้วยข้อจำกัดใด ๆ การใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการแยกแยะ หาความ เกี่ยวข้องเป็นเหตุเป็นผลตลอด จนการนำข้อมูลมาใช้อธิบาย และเปรียบเทียบแนวความคิด เพื่อหา คำตอบหรือทางออกที่ถูกต้องเหมาะสมสูงสุด

2.ลักษณะของการออกแบบ

กระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบ เป็นวิธีการออกแบบที่ช่วยลดความผิดพลาดในการ ทำงาน และมีความ เหมาะสม กับการแก้ปัญหาในงานออกแบบสมัยใหม่ โดยเฉพาะปัญหาที่มีข้อมูล เป็นปริมาณมาก เป็นโจทย์ที่ต้องการ ผู้ร่วมงาน จากต่างสาขาและเป็งานออกแบบที่ต้องการความริเริ่ม สร้างสรรค์ในระดับสูง กระบวนการออกแบบ อย่างเป็นระบบ มีลักษณะสำคัญดังนี้ การพยายามทำให้ การออกแบบเป็นวิธีการที่เปิดเผย มีการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง ในการทำงาน เกิดความเข้าใจ และสามารถมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลคำแนะนำ และเสนอแนะวิธีแก้ไข้ปัญหาแทนที่จะ เป็นการงานของนักออกแบบตามลำพัง ให้ความเป็นอิสระในการสร้างสรรค์ ด้วยการแบ่งแยกการ ทำงานออกเป็นขั้นตอน เป็นการกระจายงานออกจากกัน เมื่อทำงานถึงแต่ละขั้นตอน ก็สามารถพุ่งความ

สนใจจดจำเฉพาะขั้นตอนนั้น ได้อย่างเป็นอิสระจากขั้นตอนอื่น ๆ ลดความสับสนในการใช้ความคิด
 ต่องานรวมทั้งหมด

การทำงานแม้จะมีการแบ่งออกเป็นขั้นตอน แต่ในขณะปฏิบัตินั้นไม่สามารถแยกแต่ละขั้นตอน
 อย่างเด็ดขาดจากกัน ขั้นตอนต่าง ๆ มีความต่อเนื่องและคาบเกี่ยวกัน จนบางครั้งไม่สามารถกำหนด
 จุดเริ่มต้น และจุดจบของ แต่ละ ขั้นตอนได้อย่างชัดเจน มีระบบการจดบันทึกอย่างละเอียดในแต่ละ
 ขั้นตอน จึงมีหลักฐานบันทึกเก็บไว้ช่วยให้การทบทวน ค้นหา ตรวจสอบและแก้ไขเมื่อเกิดความ
 ผิดพลาด

3.ลักษณะของการออกแบบ

การออกแบบโดยทั่ว ๆ ไป เช่น การออกแบบกราฟิก การออกแบบจิตรกรรม การออกแบบ
 ประติมากรรม การออกแบบสถาปัตยกรรม ตลอดจนการออกแบบหัตถกรรมเป็นต้น จะมีการออกแบบ
 อยู่เพียง 2 ลักษณะ คือ การออกแบบสองมิติ และการออกแบบสามมิติ

1.การออกแบบสองมิติ (two – dimensional design) เป็นการออกแบบบนระนาบ
 รองรับ เช่น กระดาษ แผ่นไม้ ผ้าใบ พลาสติก เป็นต้น ซึ่งตรวจสอบมิติได้เพียงความกว้าง
 ของความยาว ไม่มีความหนาให้ตรวจสอบได้ใน การออกแบบสองมิติสามารถจำแนกมิติของ
 การรับรู้ได้ 2 ประการ มิติที่ตรวจสอบได้ เป็นการออกแบบให้มีรูปร่างต่าง ๆ โดยใช้
 ส่วนประกอบของการออกแบบสามารถรับรู้และตรวจสอบมิติกว้างยาวบนผิวหน้าของ ระนาบ
 รองรับได้มิติที่ตรวจสอบไม่ได้ เป็นการออกแบบสองมิติ แต่ในการรับรู้ด้วยสายตาและ
 ความรู้สึกดูเหมือนภาพสามมิติ แต่ตรวจสอบไม่ได้ด้วยการวัด เปรียบเทียบได้กับภาพถ่ายของ
 โต๊ะ ซึ่งสามารถรับรู้ได้ว่ามีความกว้าง ความยาว และความหนา แต่ภาพที่ปรากฏมีเพียงความ
 กว้างและความยาวเท่านั้น มิติที่ตรวจสอบไม่ได้นี้เรียกว่า มิติมายา หรือมิติลวง (Illusion)

2.การออกแบบสามมิติ (Three-dimensional design) เป็นการออกแบบรูปทรงซึ่งมี
 ปริมาตร มีมิติทั้งสาม คือ ความกว้าง ความยาว และความสูงให้ตรวจสอบได้ รูปทรงจะกิน
 ครอบครองเนื้อที่ในอากาศ มีลักษณะทางกายภาพเป็นตัวเป็นตน สามารถ สัมผัสได้ เช่น งาน
 ประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม งานหัตถกรรม ฯลฯ โดยขั้นตอนในการออกแบบงานสาม
 มิติ จะเริ่มจากการร่างแบบ กำหนดรูปทรงอย่างคร่าว ๆ ขึ้นต่อไปเขียนแบบรูปทรงตามภาพร่าง

โดยกำหนดสัดส่วนและรายละเอียดประกอบแบบให้ชัดเจน ซึ่งเมื่อผู้สร้างดูตามแบบแล้วสามารถสร้างได้ ขั้นสุดท้ายสร้างรูปทรงตามแบบที่เขียนไว้ ในการสร้างบางครั้งอาจจะสร้างหุ่นจำลอง (model) ขึ้นก่อนการสร้างจริง เพื่อนำมาพิจารณาครั้งสุดท้ายก่อนตัดสินใจสร้าง การสร้างหุ่นจำลองมีทั้งการสร้างเท่าแบบหรือสร้างย่อส่วนให้เล็กกว่าแบบในกรณีทำงานนั้นมีขนาดใหญ่ เช่นการสร้างอาคาร อนุสาวรีย์ เป็นต้น

4.ประเภทของการออกแบบ

การออกแบบตกแต่ง (decorative design) เป็นการออกแบบตกแต่งภายในอาคาร (Interior design) และการตกแต่งภายนอกอาคาร (Exterior design) การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Products design) เป็นการออกแบบเครื่องอุปโภค บริโภค เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบเครื่องนุ่งห่ม เครื่องประดับ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ผลิตภัณฑ์เหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มีการผลิตคราวละมาก ๆ ในการขายก็ต้องขายให้ได้มากเพื่อให้สัมพันธ์กับการผลิต ซึ่งจุดประสงค์ในการผลิตจะต้องคำนึงถึงคุณภาพเป็นหลัก ดังนั้นเพื่อให้การออกแบบบรรลุตามจุดประสงค์ นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ในการออกแบบ ดังนี้

- 1 ความสัมพันธ์ของรูปแบบ วัสดุ และวิธีการผลิต
- 2 ความสัมพันธ์ของรูปแบบ ประโยชน์ใช้สอย กับความต้องการของผู้บริโภค
- 3 ความสัมพันธ์ของรูปแบบ กับคุณค่าทางความงาม
- 4 ความสัมพันธ์ของรูปแบบ กับระยะเวลาในการผลิต

การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial design)

เป็นการออกแบบที่เน้นหนักไปในทางการค้า รูปแบบของงานประเภทนี้ จะต้องออกแบบให้มีความแปลกใหม่ เป็นที่ต้องการในสังคม มีรูปแบบที่งดงามเร้าใจ ชักชวนให้เกิดความต้องการ เพื่อให้มีผลทางด้านปริมาณการขายเป็นสำคัญ ผู้ออกแบบงานประเภทนี้ จะต้องมีความรู้และเข้าใจจิตวิทยาชุมชนเป็นอย่างดีด้วย

การออกแบบสื่อสาร (Message design)

เป็นการออกแบบโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะสื่อความหมายให้เข้าใจร่วมกันได้ทุก ๆ คนในสังคม การสื่อความหมายสามารถสื่อได้ด้วยภาพ สัญลักษณ์ หรือภาษา โดยใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง หรืออาจใช้ร่วมกันก็ได้ ซึ่งใช้รูปแบบที่ปรับปรุงมาจากธรรมชาติ หรือรูปแบบที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น เครื่องหมายการค้า ตราประจำหน่วยงาน ต่างๆ เช่น ตราประจำสถานศึกษา จังหวัด สมาคม เป็นต้น ตลอดจนเครื่องหมายและสัญลักษณ์เกี่ยวกับการจราจร ฯลฯ

5.จุดมุ่งหมายของการออกแบบ

ในการออกแบบแต่ละชนิดนั้น ผู้ออกแบบจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ก่อนแล้วว่าจะออกแบบไปทำไม ดังนั้น จุดมุ่งหมาย ที่กล่าวถึงนี้จะต้องมีความสำคัญ ซึ่งพอจะสรุปอย่างกว้าง ๆ ได้ดังนี้

1.การออกแบบเพื่อประโยชน์ ผู้ออกแบบโดยมากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับ เป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ที่จะได้รับมีทั้ง ประโยชน์ในการใช้สอย และประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อ ประโยชน์ในการ ใช้สอยที่สำคัญ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตรมี แห อวน ไถ เป็นต้น ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรง สำหรับประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วนใหญ่มักจะเน้นการสื่อสาร ถึงกันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ร่วมกันได้อย่างดี ผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องมี ความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบ โดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชนประโยชน์ด้านนี้จะเน้นทางด้านความศรัทธาเชื่อถือและการยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้

2.การออกแบบเพื่อความงาม จุดมุ่งหมายในการออกแบบเพื่อให้เกิดความงาม จะเน้นประโยชน์ทางด้านจิตใจ เป็นหลัก ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุข เกิดความพึงพอใจ การออกแบบประเภทนี้ได้แก่ การออกแบบด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ตลอดจนงานออกแบบตกแต่งต่าง ๆ เช่น งานออกแบบตกแต่งภายในอาคาร งานออกแบบตกแต่งสนาม เป็นต้น

6. สิ่งที่ควรคำนึงถึง

1. รูปแบบแสดงตัวตน (representational form) หมายถึง รูปแบบที่แสดงสภาพแวดล้อมหรือรูปแบบที่บันทึก ภาพสิ่งแวดล้อม เช่น ภาพถ่าย ภาพยนตร์ ส่วนใหญ่จะบันทึกภาพสิ่งแวดล้อมในลักษณะเหมือนจริง ส่วนการออกแบบ รูปเขียน รูปปั้น รูปสลัก และเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น เช่น อาคาร ยานพาหนะ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ

2. รูปแบบสัญลักษณ์ (symbolic form) หมายถึง รูปแบบที่เป็นสื่อให้เข้าใจ ความหมายร่วมกันได้ อาจจะสื่อให้ เข้าใจได้เฉพาะกลุ่มเล็ก ๆ หรืออาจจะสื่อให้เข้าใจกันได้ในระดับสากลตัวอย่างสื่อเฉพาะกลุ่ม เช่น รูปพานรัฐธรรมนูญ เป็น สัญลักษณ์เกี่ยวกับประชาธิปไตย สำหรับประชาชนเฉพาะในประเทศไทย ส่วนสัญลักษณ์ที่สื่อได้ทั่วโลกเป็นสากล เช่นรูป ห้าห่วงคล้องเข้าด้วยกัน เป็นสัญลักษณ์ของกีฬาโอลิมปิก สัญลักษณ์ของการจราจร เช่นรูปห่วงวงกลมและมีเส้นผ่าศูนย์กลาง ในแนวเฉียง หมายถึงป้ายห้ามจอด รูปกากบาท หมายถึงโรงพยาบาล สัญลักษณ์เหล่านี้จะเข้าใจกันได้ทุกชาติทุกภาษา ในการทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ จำเป็นจะต้องมีประสบการณ์ร่วมกัน โดยมีการเรียนรู้ในสัญลักษณ์นั้น ๆ จึงจะสามารถเข้าใจความหมายร่วมกันได้เป็นอย่างดี สัญลักษณ์ที่ใช้แสดงออกมีได้ทั้งที่เป็นรูป สี และเสียง

3. รูปแบบนามธรรม (Abstract form) หมายถึง รูปแบบที่ตัดทอนดัดแปลงมาจากรูปแบบสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งจะมีลักษณะผิดแปลกไปจากรูปแบบตามความเป็นจริง แต่อาจจะสะท้อนเพียงความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งที่ประทับใจ ออกมา เช่น ความสวยงาม ความน่าเกลียด ความเคลื่อนไหว ความสงบ ความสง่างาม ความแข็งแรง ความอ่อนโยน เป็นต้น การแสดงรูปแบบอาจจะแสดงได้ทั้งรูปทรงอิสระ (free form) และรูปทรงเรขาคณิต (Geometrical form) โดยการออกแบบรูปแบบนามธรรมมีแนวโน้มในการแสดงออกทางความรู้สึกมากกว่าการ บอกกล่าวถึงสิ่งใดโดยตรง สำหรับความรู้สึกที่แสดงอยู่ในรูปแบบอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน

7.การแบ่งขั้นตอนกระบวนการออกแบบ

วิธีที่ 1: แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก

1.การวิเคราะห์ (Analysis) การนำข้อมูลที่มีผลต่อการออกแบบมาจัดการแยกแยะหาความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ ระหว่างกัน เพื่อสรุปให้ออกมาเป็นกลุ่มลักษณะที่งานออกแบบนั้น ๆ ควรจะเป็นหรือควรทำหน้าที่ตามการใช้งาน (Performance Specification = P- Spec)

2.การสังเคราะห์ (Synthesis) การนำผลการวิเคราะห์มาสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้วิธี แก้ปัญหาที่มีความหลากหลายมีปริมาณมากและมีคุณภาพสอดคล้องกับลักษณะที่ควรจะเป็นตามความต้องการใช้งาน (P-Spec)

3. การประเมินผล (Evaluation) การนำวิธีการแก้ปัญหาที่สังเคราะห์ได้มาเปรียบเทียบกับหลักเกณฑ์ และเลือกวิธีการที่มีความเป็นไปได้และเหมาะสมสูงสุดสำหรับนำไปพัฒนาเพื่อการผลิตและการจำหน่ายต่อไป

ทั้ง 3 ขั้นตอนหลักนี้แต่ละขั้นตอนยังประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ๆ ซึ่งกำหนดให้ปฏิบัติไปตามลำดับ เพื่อให้บังเกิด ผลสำเร็จในแต่ละขั้นตอนหลักเมื่อปฏิบัติโดยเรียงจากการวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินผลแล้ว ถ้าผลงาน ออกแบบที่ประเมินได้สามารถแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมที่พอใจของทุกฝ่าย ก็นับว่าเสร็จสิ้นกระบวนการออกแบบ แต่ถ้า ประเมินแล้ว ผลงานยังไม่ถูกต้องตามความต้องการของผู้เกี่ยวข้อง ก็จำเป็นต้องกลับไปตรวจสอบในขั้นตอน การ วิเคราะห์ และการสังเคราะห์เพื่อหาข้อผิดพลาดและทำการแก้ไขใหม่เรียงลำดับขั้นตอนอีกครั้งหนึ่ง

วิธีที่ 2. แบ่งการทำงานออกเป็น 7 ขั้นตอน

1.เตรียมรับสภาพ (Accept Situation)

เมื่อได้รับปัญหาในการออกแบบ นักออกแบบต้องทำความเข้าใจ เนื้อหาและธรรมชาติเฉพาะของงานออกแบบนั้น ๆ อย่างถ่องแท้ พร้อมกับทำการสำรวจความพร้อมของตนเองที่จะทำงาน ในด้านต่าง ๆ เช่น เวลาทำงาน ความรู้ ความชำนาญเฉพาะ ข้อมูลที่มี ความถนัดและความสนใจในงานลักษณะนั้นเพื่อ ประกอบการตัดสินใจที่จะเริ่มรับงาน

2.วิเคราะห์ (Analysis)

การค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อค้นหาความจริงตลอดจนข้อคิดเห็นจากผู้รู้ต่างๆ เกี่ยวกับปัญหาโดยการนำปัญหามาแยกส่วนและหาความสัมพันธ์ระหว่างกันช่วยให้มองเห็นข้อเท็จจริงใหม่ ๆ ในปัญหานั้น

3.กำหนดขอบเขต (Define)

เมื่อได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาอย่างละเอียดแล้ว จะพบว่ามีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง และกว้างขวางกับปัญหานั้นอีกมากมาย ซึ่งไม่สามารถจัดการได้ทั้งหมด นักออกแบบจึงจำเป็นต้องกำหนด เป้าหมายหลักของการทำงาน ขอบเขตและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ให้บรรลุอย่างเหมาะสมตามความจำกัดต่าง ๆ ที่มีอยู่

4. คิดค้นออกแบบ (Ideate)

การใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างทางเลือกหรือวิธีการแก้ปัญหามากมาย ซึ่งสามารถบรรลุเป้าหมายหลัก

5. คัดเลือก (Select) การพิจารณาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าวต่าง ๆ นำมาเปรียบเทียบเพื่อคัดเลือกวิธีที่ดีที่สุด คือ วิธีที่ง่าย และได้ผลในการใช้งานสูงสุด

6.พัฒนาแบบ (Implement)

การนำเอาแบบที่เลือกแล้วที่มีความเหมาะสมมากที่สุดมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป จนถึงรายละเอียดเพื่อพัฒนา ให้แนวทางที่เลือกนั้นมีความสมบูรณ์เกิดผลลัพธ์สูงสุด

7.ประเมินผล (Evaluate)

การนำผลงานการออกแบบที่ผ่านการพัฒนาแล้วมาทบทวนผลที่เกิดขึ้น วิเคราะห์อย่างตรงไปตรงมาและอย่างมีหลักเกณฑ์ เพื่อให้รู้ว่าผลงานนั้นมีข้อดีและข้อบกพร่องทั้งทางด้านคุณภาพและปริมาณ

สำหรับการแบ่งขั้นตอนตามวิธีนี้ ผู้ออกแบบสามารถเรียงลำดับขั้นตอนการทำงาน ออกแบบได้หลายลักษณะขึ้นกับ ความซับซ้อนของปัญหา เวลา ทุนและความถนัดของผู้ออกแบบซึ่งสามารถจัดลำดับขั้นตอนได้ 4 แบบ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 เรียงเป็นเส้นตรง (Linear)

คือ ขั้นตอนการทำงานเรียงต่อเนื่องกันตั้งแต่เริ่มต้นเป็น เส้นตรงเหมาะสมสำหรับปัญหาที่ไม่ซับซ้อนมากนัก เมื่อทำงานครบทุกขั้นตอนแล้วก็ได้ผลงานที่เหมาะสมและเป็นที่พอใจ

ลักษณะที่ 2 เรียงเป็นวงกลม (Circular)

โดยขั้นตอนต่าง ๆ เรียงต่อเนื่องกันโดยไม่มีจุดเริ่มต้น และจุดจบ เนื่องจากเมื่อแก้ปัญหาหนึ่งแล้วเสร็จ อีกปัญหาก็เกิดขึ้นตามมา

ลักษณะที่ 3 เรียงแบบย้อนรอย (Feedback)

คือขั้นตอนต่าง ๆ จะเรียงตามลำดับแต่จะไม่ข้ามไปโดย ไม่ได้ย้อนกลับไปตรวจสอบขั้นตอนที่ผ่านมา การออกแบบในลักษณะนี้ต้องค่อยทำไปอย่างช้า ๆ นอกจากจะถูกจำกัดด้วยเวลา เงินทุนและแรงงานที่มี

ลักษณะที่ 4 เรียงแบบแตกแขนง (Branching)

เป็นการเรียงจากขั้นตอนหนึ่งไปยังขั้นตอนอื่น ๆ ไปต้องการ ก้าวไปมากกว่าหนึ่งทิศทางและมีการทำงานหลาย ๆ ขั้นตอนไปพร้อม ๆ กัน

วิธีที่ 3 แบ่งการทำงานออกเป็น 8 ขั้นตอน

1. การกำหนดขอบเขตของปัญหา (Identification of the Problem)

คือการนำเอาโจทย์ หรือปัญหาที่ได้รับในงานออกแบบมาศึกษาพิจารณาให้เข้าใจถึงเงื่อนไขต่างๆที่เกี่ยวข้องและทำการกำหนด ขอบเขตการทำงานเพื่อการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมไม่กว้างหรือแคบจนเกินไป

2. การค้นคว้าหาข้อมูล (Information)

คือการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ นำมาจัดจำแนกอย่างเป็นระบบตามหัวข้อที่มีความสัมพันธ์กับปัญหา ข้อมูลมีคุณค่าช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และช่วย เสนอแนะวิธีการต่าง ๆ สำหรับแก้ปัญหา

3. การวิเคราะห์ (Analysis)

คือการนำข้อมูลที่จำแนกไว้แล้วมาแยกแยะ เปรียบเทียบและจัดให้ เกิดความสัมพันธ์กัน ผลจากการวิเคราะห์จะช่วยเสนอแนะตั้งแต่ทางเลือกจนถึงเกณฑ์ สำหรับพิจารณาทางเลือกต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา

4. การสร้างแนวความคิดหลัก (Conceptual Design)

คือ การใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ แนวความคิดหลักในการออกแบบ แนวความคิดหลักควรมีลักษณะที่สามารถแก้ปัญหาสำคัญได้อย่างตรงประเด็น และมีความกว้างครอบคลุมการแก้ปัญหาย่อยมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับแนวทางที่เคยมีมาก่อน และยังมีลักษณะเป็นความคิด หรือสมมุติฐานที่อาจจะยังเป็นนามธรรม นอกจากนี้แนวความคิดในการออกแบบไม่ได้มีอยู่เพียงครั้งเดียว โดยเฉพาะ สำหรับปัญหาที่ซับซ้อนในระยะแรกเป็นการสร้างแนวความคิดโดยรวมและเมื่อทำการออกแบบก็จะมีการ สร้างแนว ความคิดเสริมตามไปแต่ละขั้นตอนหรือทุก ๆ ระดับของการแก้ปัญหาทั้งนี้ เพื่อให้การออกแบบลึกลงไปทุกขั้นตอนสามารถ ทำได้อย่างสร้างสรรค์มากขึ้น

5.การออกแบบร่าง (Preliminary Design)

คือ การนำแนวความคิดหลักมาตีความแปรรูปหรือประยุกต์ สร้างขึ้นจากสิ่งที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม มีตัวตนมองเห็นและจับต้องได้ ด้วยการร่างเป็นภาพ 2 มิติ หรือสร้างเป็นหุ่นจำลอง 3 มิติ แบบร่างควรจำนวนมาก มีความแตกต่างหลากหลายทางด้านรูปร่าง หน้าตา ขนาด ส่วนประกอบ ตั้งแต่โครงสร้างจนถึงส่วนประกอบย่อย พร้อมทั้งให้คำอธิบายหรือกราฟิกแสดงหลักการ วิธีการและความคิดเห็นของผู้ออกแบบต่อแบบเหล่านั้น

6.การคัดเลือก (Selection)

คือการนำร่างที่สร้างขึ้นเป็นจำนวนมากมาเปรียบเทียบโดยใช้หลักเกณฑ์ ที่ได้จากการวิเคราะห์ เพื่อคัดเลือกแบบที่มีเหมาะสมสูงสุดสามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วยวิธีการที่ง่าย ประหยัดและมี ความเป็นไปได้จริงทั้งในการผลิตและการตลาด

7.การออกแบบรายละเอียด (Detail Design)

คือการนำแบบที่ผ่านการพิจารณาคัดเลือกแล้วมาพัฒนาต่อไป จนถึงขั้นรายละเอียดของส่วนประกอบย่อยต่างๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น การออกแบบ

รายละเอียดจะ เกิดขึ้นขณะเขียนแบบ นับเป็นขั้นตอนสำคัญที่มีส่วนช่วยเปลี่ยนแปลง แบบที่มาจากแนวความคิดธรรมดาให้กลายเป็นแบบที่ น่าสนใจและใช้งานได้ดี หรือทางตรงกันข้ามคือมีส่วนทำลายแนวความคิดที่ดีให้ด้อยคุณค่าลงจากความหยาบ หรือการ ขาดความเอาใจใส่ในรายละเอียดของงาน

8.การประเมินผล (Evaluation)

คือ การนำแบบที่สำเร็จทั้งในลักษณะงาน 2 มิติ และ 3 มิติมาทำการประเมิน ผลงานนั้น ๆ ว่ามีความถูกต้องและครบถ้วนตามขอบเขตและจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้เพียงใด การประเมินผล ช่วยให้รู้ระดับ คุณภาพของงานออกแบบและเป็นการตรวจสอบขั้นสุดท้ายก่อนการลงทุนผลิต และจำหน่าย

8.โจทย์ในการออกแบบ

1. โจทย์แบบปิดแคบ (Close-ended)

คือปัญหาซึ่งต้องการคำตอบที่มีความชัดเจนเฉพาะหรือมีความ แปรเปลี่ยนหลากหลาย ได้น้อยเต็มที่ โจทย์มักมีลักษณะแคบ ละเอียดลออมีการกำหนดความต้องการอย่างแน่นอนตายตัว ตัวอย่าง โจทย์ที่ระบุให้ทำการออกแบบเป็นอุปกรณ์เพื่อให้ทำหน้าที่เฉพาะอย่าง เช่น เครื่องดูดฝุ่น ที่เหลาดินสอ กล้องใส่คอนแท็กต์เลนส์ เป็นต้น

2. โจทย์แบบเปิดกว้าง (Open-ended)

คือปัญหาซึ่งต้องการคำตอบที่ยอมรับได้หรือเป็นไปได้หลายทางไม่จำกัดหรือไม่มีเงื่อนไขตายตัว โจทย์ลักษณะกว้าง ๆ ไม่ระบุเฉพาะปัญหาใดปัญหาหนึ่ง ตัวอย่างปัญหาการดูแลสนามหญ้า ให้เรียบร้อยสวยงามอยู่เสมอ ถ้าเป็นโจทย์แบบปิดแคบจะกำหนดให้ทำการออกแบบเครื่องตัดหญ้า แต่ถ้าทำให้เป็นโจทย์ แบบเปิดกว้างจะเป็นการหาวิธีควบคุมความสูงของต้นหญ้าในสนาม ซึ่งทำให้มีความเป็นไปได้ที่จะใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น

1. การใช้สารเคมีในการควบคุมการเจริญเติบโตของต้นหญ้า
2. การใช้พันธุ์วิศวกรรมผสมผสานให้ต้นหญ้ามีความสูงจำกัด

3.การใช้เครื่องมือกลสำหรับตัดหญ้าซึ่งเป็นไปได้ตั้งแต่มีด กรรไกรและเครื่องตัดหญ้า โดยทั่วไปปัญหาแบบเปิดกว้างจะช่วยให้มีโอกาสสร้างสรรค์ หรือการคิดค้นให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ได้มากกว่าปัญหา แบบปิดแคบแต่นักออกแบบจะสามารถทำงานดีเมื่อมีความเข้าใจปัญหาอย่างถ่องแท้ และโจทย์ควรมีการกำหนด อย่างละเอียด พอสมควรถึงลักษณะความต้องการเพราะจะช่วยให้ง่ายต่อการสร้างทางเลือกมากกว่าโจทย์ที่ล้อย ๆ ไม่แน่นอน ดังนั้นเมื่อได้รับโจทย์ที่ไม่ชัดเจนในครั้งแรก นักออกแบบจำเป็นต้องหาวิธีทำให้เกิดความชัดเจนเพิ่มมากขึ้นทั้งจากผู้ให้โจทย์ จากการ ศึกษาข้อมูลและการเสนอแนะของนักออกแบบเองเป็นการเปลี่ยนจากโจทย์แบบเปิดกว้างในตอนแรก ให้กลายเป็น โจทย์ แบบปิด แคบลงเมื่อจะทำการออกแบบ หรืออาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า โจทย์หรือปัญหาที่ดีสำหรับการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

1. กระตุ้นท้าทาย (Challenging)
2. กว้างครอบคลุม (Open – ended)
- 3.กำหนดชัดเจน (Precise-definition)

9.งานออกแบบกราฟฟิค

1. คิดแบบค้นพบ (Discovery)

เป็นการคิดที่ไฉฉะใหม่ (Original Idea) หรือทฤษฎีใหม่ เช่น การค้นพบ ทฤษฎีแรงดึงดูดของโลกของ เซอร์ไอแซค นิวตัน หรือทฤษฎีสัมดุลยภาพของ จอห์น แนช ซึ่งเป็นเรื่องยากที่คนทั่วไป จะคิดได้

2. คิดเชิงนวัตกรรม (Innovative)

เป็นการคิดประยุกต์ที่นำหลักการทางวิทยาศาสตร์มาผนวกให้เกิดคุณค่าใน การแก้ปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น การประดิษฐ์ทีวีขึ้นมา โดยนำหลักการเดินทางของคลื่นมาประยุกต์เป็นสิ่งประดิษฐ์

3. คิดเชิงสังเคราะห์ใหม่ (Synthesis)

เป็นความคิดที่นำสิ่งที่มีอยู่เดิมมารวบรวม หรือ “ยำ” ให้เกิดความ คิดที่สร้างเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา

4. คิดแบบดัดแปลง (Mutation)

เป็นการนำปัญหาที่มีอยู่มาผนวกกับสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบันแล้วเกิดการปรับเปลี่ยนคุณสมบัติของสิ่งที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นขนาด รูปร่าง รูปทรง เช่น ความคิดที่จะนำเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านมาพกติดตัว เลยปรับขนาดกลายมาเป็นพ็อกเก็ตพีซี (Pocket PC) ในปัจจุบันในการออกแบบกราฟิกนั้นจะต้องใช้ความคิดในข้อที่ 3 และข้อที่ 4 มากที่สุดโดยความคิดที่ว่านี้จะใช้ในการคิดและผลิตงานออกแบบออกมาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

10.บรรทัดฐานในการออกแบบ

1. การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function)

เป็นข้อสำคัญมากในการออกแบบทั้งหมด ในงานออกแบบ กราฟิกนั้น ประโยชน์ใช้สอยมีอิทธิพลกับงานที่ผู้ใช้ออกแบบ เช่น งานออกแบบหนังสือ ต้องอ่านง่าย ตัวหนังสือชัดเจน ไม่วาง เกะกะ กันไปซะหมด หรืองานออกแบบเว็บไซต์ถึงจะสวยอย่างไร แต่ถ้าโหลดช้าทำให้ผู้ใช้งานต้องรอนาน ก็ไม่นับว่าเป็นงาน ออกแบบเว็บไซต์ที่ดี หรืองานออกแบบซีดีรอม ถ้าปุ่มที่มีไว้สำหรับกดไปยังส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหานั้นวางเรียงอย่าง กระจัดกระจาย ทุกครั้งที่ผู้ใช้งานจะใช้ก็ต้องกวาดตามองหาอยู่ตลอด อย่างนี้ก็เรียกว่าเป็นการออกแบบที่ไม่สนอง ต่อประโยชน์ใช้สอย เป็นงานออกแบบไม่ดี ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย เป็นเรื่องสำคัญอันดับแรก ในการออกแบบเสมอ

2. ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic)

ในงานที่มีประโยชน์ใช้สอยดีพอ ๆ กัน ความงามจะเป็นเกณฑ์ตัดสิน คุณค่าของงาน โดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิก ซึ่งถือเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยน้อยกว่างานออกแบบด้านอื่น อย่าง งานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ฯลฯ ความสวยงามจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีอิทธิพลในงาน ออกแบบกราฟิกอย่างมาก

3. การสื่อความหมาย (Meaning)

เนื่องจากงานศิลปะนั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมันสื่อความหมายออกมาได้ งาน กราฟิกก็คืองานศิลปะเช่นกัน การสื่อความหมายจึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบ ต่อให้งานที่ได้สวยงาม อย่างไรแต่ไม่สามารถตอบโจทย์ของงานออกแบบ หรือสื่อสิ่งที่ผู้ออกแบบคิดเอาไว้ได้ งานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดน้อย ลงไป

11. ขบวนการทำงานออกแบบ

1. วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis)

จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ ปัญหา เมื่อมีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไขซึ่ง โจทย์ที่ว่านั้นมีความยากง่าย ต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์หลัก ๆ สำหรับโจทย์งานกราฟิกมักจะ เป็นดังนี้ what ผู้ใช้จะทำงานอะไร? กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องต้นในการออกแบบที่ผู้ใช้จะต้อง รู้ก่อนว่า จะกำหนดให้งานของผู้ใช้บอกอะไร (Inform) เช่นเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ บอกทฤษฎี หรือหลักการ เพื่อความบันเทิง เป็นต้น

Where งานของผู้ใช้จะนำไปใช้ที่ไหน? เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้า แหล่งวัยรุ่น คงต้องมีสีสันโดดเด่นสะดุดตามากกว่าร้านแถวสี่ลมซึ่งสถานที่ในเขตคนทำงาน ซึ่งมีอายุมากขึ้น Who ใครคือคนที่มาใช้งาน? หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการ วิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมายอาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิดและรูปแบบของงานออกแบบได้ เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ ผู้ใช้ต้องออกแบบโดยใช้สีจำนวนไม่มากไม่ฉูดฉาด และต้องใช้ตัวอักษรที่มี ขนาดใหญ่ รวมถึงการจัดวางอย่างเรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้ในวัยอื่น ๆ How แล้วจะทำงานชิ้นนี้อย่างไร? การคิดวิเคราะห์ในขั้นสุดท้ายนี้อาจจะยากสักหน่อยแต่เป็น การคิดที่รวบรวม การวิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมดกลั่นออกมาเป็นแนวทาง

2. สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบให้ได้ (Conceptual Design)

งานที่ดีต้องมีแนวความคิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่างานที่ไม่มีแนวความคิดจะเป็นงานที่ไม่ดีเสมอไป งานบางงานไม่ได้มีแนวความคิด แต่เป็นงานออกแบบที่ตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) ที่มี อยู่ก็เป็นงานที่ดีได้เช่นกัน เพียงแต่ถ้าลองเอางานที่ดีมาวางเทียบกัน 2 ชิ้น อาจจะรู้สึกถึงความแตกต่างอะไรมากมายนัก ในตอนแรก แต่เมื่อผู้ใช้รู้ว่างานชิ้นหนึ่งมีแนวความคิดที่ดี ในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มี งานชิ้นที่มีแนวความคิดจะดูมีคุณค่า สูงขึ้นจนผู้ใช้เกิดความรู้สึกแตกต่าง

3. ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

การศึกษากรณีตัวอย่าง เป็นการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงานต่อไป ดังนั้นการทำการศึกษานับเป็นเรื่องสำคัญมากทีเดียวในงานออกแบบ เพราะเปรียบเสมือนตัวชี้แนะหนทางในการออกแบบ หรือแก้ไขปัญหาก็อาจจะเกิดขึ้นได้ต่อไป แต่จงระวังอย่าไปติดกับรูปแบบที่ชื่นชอบมาก เพราะอาจจะทำให้ติดกับกรอบ ความคิดติดกับภาพที่เห็นจนบางครั้งไม่สามารถสร้างสรรค์งานใหม่ๆ ออกมาได้ ซึ่งการติดรูปแบบหรือภาพมากเกินไป นี้เอง อาจจะซึมซับมาสู่งานต่อไป จนกลายเป็นการดัดแบบหรือลอกแบบชาวบ้านนั่นเอง

4. งานออกแบบร่าง (Preliminary Design)

การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญที่หลายคนมักมองข้าม การออกแบบร่าง คือ การออกแบบร่างเอาแนวความคิดที่มี ออกมาตีความเป็นแบบ ซึ่งส่วนใหญ่เวลาทำงานมักจะต้องสเก็ตงานด้วยมือออกมาเป็นแบบร่างก่อน เพราะการสเก็ตจากมือ คือการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในสมอง ให้เห็นสิ่งที่เป็นนามธรรมออกมาแบบเป็นรูปธรรม ความคิดออกมาจากสมองกลายเป็นสิ่งที่ เห็นได้จับต้องได้บนกระดาษ การสเก็ตด้วยมืออาจไม่ได้สวยงามอะไรมาก แต่ทำให้สามารถเข้าใจได้คนเดียวหรือเพื่อนที่ ร่วมงานเข้าใจร่วมกันได้ ซึ่งสิ่งที่สเก็ตนี้ถือว่าแบบร่างที่จะนำไปทำต่อไป

5. ออกแบบจริง (Design)

การออกแบบจริงนั้นเป็นการพัฒนาจากแบบร่างที่มีอยู่ ที่ผ่านการคัดเลือกแล้วที่จะนำไปผลิตต่อไป แล้วแต่ความถนัด ของคนออกแบบแต่ละคน ซึ่งอาจจะเป็นการใช้ Freehand หรือนำไปออกแบบในโปรแกรมที่ตนถนัด ไม่ว่าจะเป็น Photoshop Illustrator CorelDraw ฯลฯ

ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายความสำคัญ

คำว่า “ความคิดสร้างสรรค์” อาจจะแยกออกได้เป็น 2 ส่วน ส่วนแรกคือความคิดที่เกิดจากสมองซึ่งมีลักษณะ นามธรรม เช่น ความคิดที่จะประดิษฐ์สินค้าใหม่ ๆ ที่ไม่ซ้ำรูปแบบสินค้าอื่นในตลาด ส่วนที่สอง คือสร้างสรรค์เกิดตามหลังความคิดมาหมายถึง การทำสิ่งที่คิดไว้ ออกมาให้เห็นปรากฏเป็นรูปร่างอาจกล่าวได้ว่า การสร้างสรรค์เป็นลักษณะ ของรูปแบบ

ระดับความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์นั้นมีหลายระดับแต่ละคนจะมีคุณสมบัติที่ไม่เท่ากัน นักจิตวิทยาสังคม ชื่อ ดร.เออร์วิง เอ. เทเลอร์ ได้จำแนกระดับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ไว้ 5 ระดับ ดังนี้

1.ความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะการแสดงออก

ในขั้นนี้จัดได้ว่าเป็นขั้นเบื้องต้น ซึ่งความเชี่ยวชาญชำนาญยังไม่ใช่ เรื่องสำคัญที่จะเข้ามาเกี่ยวข้อง ถ้าจะเปรียบเหมือนกับการวาดภาพของเด็ก ๆ การแสดงออกถึงจินตนาการหรือ เรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งเป็นโลกแห่งความฝันโลกที่เราสมมุติขึ้น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในขั้นนี้ จะปล่อยให้จิตใจและ จินตนาการ เป็นอิสระ ไม่มีขอบเขตจำกัด

2.ความคิดสร้างสรรค์ในด้านการผลิต

ในขั้นนี้จะเป็นความคิดสร้างสรรค์ซึ่งแสดงออกถึงความชำนาญใน สายงานอาชีพของตน ถ้าจะยกตัวอย่างในงานวงการออกแบบโฆษณาที่หมายความว่า นัก

ออกแบบผู้นั้นสามารถแต่ง จัดกลงานซึ่ง มาจากจินตนาการของตนในขั้นที่หนึ่งให้เป็นที่เข้าใจ และยอมรับในหมู่ของผู้คนที่ทำงานในแวดวงเดียวกันได้

3.ความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์

อาจกล่าวได้ว่า ผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในขั้นนี้เป็นนักประดิษฐ์ สามารถนำเอาแนวความคิดเก่ามาหาทางใช้ได้ในวิธีการใหม่ ๆ คือ ความคิดพื้นฐานเดิมนั้นยังคงอยู่ไม่มีสิ่งใหม่ในแนวคิด แต่ความสามารถที่มองเห็นสำหรับนักประดิษฐ์ก็คือ ความชำนาญในการใช้เครื่องมือ

4.ความคิดสร้างสรรค์ในด้านการแสวงหาแนวทางใหม่โดยไม่ติดอยู่กับความคิดเดิม

สำหรับขั้นนี้ศิลปิน ผู้มีความคิดสร้างสรรค์จะแสดงความคิดความสามารถของเขาในเชิงนามธรรม เขาจะหลีกหนีไปจากโลกของความจริง พวกนี้อาจจะได้แก่ กลุ่มนักคิดในสำนักการออกแบบแนวใหม่

5.ความคิดสร้างสรรค์ในขั้นสูงสุดคือผู้คิดสร้างหลักเกณฑ์ใหม่โดยสิ้นเชิง

ศิลปินกลุ่มนี้จะเป็นผู้มีความสามารถ สูงในศิลปะที่แสดงออกในด้านนามธรรม เป็นพวกที่อาจจะตั้งกลุ่มนักคิดสำนักใหม่ในด้านการออกแบบขึ้นมาให้สังคม ได้

การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media)

สื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อมวลชนที่มีประวัติความเป็นมายาวนานที่สุดในทุกสื่อมวลชน กล่าวเฉพาะสื่อประเภทหนังสือพิมพ์ในไทยนั้นมีประวัติที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เพราะได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นมาของการรับเทคโนโลยีการพิมพ์จากมิชชันนารีชาวตะวันตกที่เข้ามาเผยแผ่คริสต์ศาสนา การต่อสู้ต่ออำนาจเผด็จการทหารเพื่อสิทธิการรับรู้ของคนในสังคมไทย “การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์” เล่มนี้มุ่งนำเสนอเนื้อหาความรู้ ความเข้าใจ และให้เห็นทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อการประชาสัมพันธ์ การโฆษณา จึงให้ความรู้เกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ทุกประเภท ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับ “สื่อสิ่งพิมพ์” ไว้ว่า “สิ่งพิมพ์ หมายถึง สมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผ่นผัง แผนภาพ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน” “สื่อ หมายถึง ก. ทำการติดต่อให้ถึงกัน ชักนำให้รู้จักกัน น. ผู้หรือสิ่งที่ทำการติดต่อให้ถึงกัน หรือชักนำให้รู้จักกัน” “พิมพ์ หมายถึง ก. ถ่ายแบบ, ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพ เป็นต้นให้ติดบนวัตถุ เช่น แผ่นกระดาษ ผ้า ทำให้เป็นตัวหนังสือหรือรูปอย่างใด ๆ โดยการกดหรือการใช้พิมพ์หิน เครื่องกลวิธีเคมี หรือวิธีอื่นใด อันอาจให้เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ขึ้นหลายสำเนา น. รูป , รูปร่าง, ร่างกาย, แบบ” ดังนั้น “สื่อสิ่งพิมพ์” จึงมีความหมายว่า “สิ่งที่พิมพ์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ด้วยวิธีการต่าง ๆ อันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือน ต้นฉบับขึ้นหลายสำเนาในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อ หรือชักนำให้บุคคลอื่นได้เห็นหรือทราบ ข้อความต่าง ๆ”

ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

- หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจความหมาย ด้วยความรู้ที่เป็นจริง จึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง
- หนังสือบันเทิงคดีเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋า หรือ Pocket Book ได้

สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

- หนังสือพิมพ์ (Newspapers)

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราว ข่าวสารภาพและความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์ แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะหนังสือพิมพ์รายวัน, รายสัปดาห์ และรายเดือน

- วารสาร, นิตยสาร

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้น มีการ กำหนดระยะเวลาการออกเผยแพร่ว่าแน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร, นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และ รายเดือน

- จุลสาร

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้ มีกำหนดการออกเผยแพร่ว่าเป็นครั้ง ๆ หรือลำดับต่าง ๆ ในวาระพิเศษ

- สิ่งพิมพ์โฆษณา

- โบรชัวร์ (Brochure)

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็ก ๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน 8 หน้าเป็น อย่างน้อย มีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

- ใบปลิว (Leaflet, Handbill)

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อใช้ในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจง่าย

- แผ่นพับ (Folder)

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอเป็นเนื้อหา ที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่าง ๆ

- ใบปัด (Poster)

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปัดตามสถานที่ต่าง ๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ ซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่น ดึงดูดความสนใจ

สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่าง ๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ ครอบป้องกันผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือลัง

สิ่งพิมพ์มีค่า เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งเป็นกำหนดตามกฎหมาย เช่น หมายศาล, บัตรเครดิต, เช็คนาการ, ตัวเลขเงิน, หนังสือเดินทาง, โฉนด เป็นต้น

สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร, บัตรอวยพร, ปฏิทิน, บัตรเชิญ, ใบส่งของ, ใบเสร็จรับเงิน, สิ่งพิมพ์บนแก้ว, สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Document Formats, E-book for Palm/PDA เป็นต้น

สรุปขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์คร่าวๆ

1. เก็บรวบรวมข้อมูลของสิ่งพิมพ์
2. สรุปลักษณะต่าง ๆ เช่น ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์, ลักษณะกระดาษ
3. ออกแบบแนวคิดสื่อสิ่งพิมพ์ว่าต้องการให้ออกมาให้รูปแบบใด
4. ทดลองทำและแก้ไขในสิ่งที่ต้องการปรับปรุง
5. พิมพ์สื่อสิ่งพิมพ์

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายพงศภัทร ไชยรัตน์
วัน เดือน ปีเกิด	วันจันทร์ที่ 25 กันยายน 2532
ประวัติการศึกษา	
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษา พ.ศ. 2536 โรงเรียนเล็กโกเมศอนุสรณ์
ระดับมัธยมศึกษา	มัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2543 โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2545 ปัญญาวัฒน์ เทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)
ระดับอุดมศึกษา	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2551 สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
ประวัติการทำงาน	บริษัท CP all 7-11 สาขาร้าน แยกภาสยา ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกงาน ระยะเวลา 1 เดือน เดือนกุมภาพันธ์ 2550 บริษัท ปัญญาราช จำกัด ตำแหน่ง นักศึกษาทวิภาคี ระยะเวลา 1 ปี เดือน มีนาคม 2550 – เดือนกุมภาพันธ์ 2551
ทุนการศึกษา	- ไม่มี -
ประวัติการฝึกอบรม	- ไม่มี -
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์	- ไม่มี -