

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การสร้างภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ของสินค้า บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ The creation of product packaging mockup of Mourice Creative



รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานวิชา สหกิจศึกษา ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2562

ทัวข้อโกรงงาน	การสร้างภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ของสินก้า บริท มอเรซ ครีเอทีฟ
	The creation of a product packaging mockup of
	MauriceCreative Company.
รายชื่อผู้จัดทำ	นางสาว อังฉรา ปะวะสี
กากวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
อาจารย์ที่ปรึกษา	คร.วิเชษฐ์ แสงควงคี)

อนุมัติให้โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิงศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ ประจำปีการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2561



(ผศ.คร.มารุจ ลิมปะวัฒนะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 21 เดือน กันยายน พ.ศ. 2562

เรื่องขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียนอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คร. วิเชษฐ์ แสงควงคื

ตามที่ผู้จัดทำ/กณะผู้จัดทำนางสาวอัจฉรา ปะวะสี และนักศึกษาภาควิชาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อ สร้างสรรก์ กณะ เทกโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยามได้ไปปฏิบัติงาน สหกิจศึกษาระหว่าง วันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ถึงวันที่ 30 สิงหากม พ.ศ. 2562 ในตำแหน่ง graphic design ณ บริษัท มอเรซ กรีทีพ และได้รับมอบหมายจาก พนักงานที่ปรึกษาให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง "การ ออกแบบการสร้างภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ของสินก้า บริษัท มอเรซ กรีเอทีฟ

บัคนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้วผู้จัดทำ/กณะผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าว มา พร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับกำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรคพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ นางสาว อัจฉรา ปะวะสี นักศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ ตั้งแต่ วันที่ 14 พฤษภาคม ถึง 30 สิงหาคม 2562 ส่งผลให้ ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เป็น ประโยชน์ต่อการเรียนและต่อการปฏิบัติงานในอนาคต เกี่ยวกับการปฏิบัติงานตำแหน่ง Production ณ บริษัท สยามภูมิ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด สามารถนำความรู้ที่ได้ใช้ไปประกอบชีพในอนาคต โดย ได้รับความร่วมมือจากบริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ ได้งานได้เรียนรู้งาน และปัญหาที่พบเจอในการทำงาน ในแผนกต่าง ๆ จึงขอขอบคุณมานะที่นี่และสนับสนุนหลายฝ่ายดังนี้

> นางสาว อารีวรรณ เสือคำ คร.วิเชษฐ์ แสงควงคื อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำความช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาใน การทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ซึ่ง ผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำรายงาน

(นางสาวอัจฉรา ปะวะสี)

31 สิงหาคม 2562

ชื่อหัวข้อโครงงานการสร้างภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ของสินค้า บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟหน่วยกิตของโครงงาน5 หน่วยกิตรายชื่อผู้จัดทำนางสาวอัจฉรา ปะวะสีอาจารย์ที่ปรึกษาคร.วิเซษฐ์ แสงควงดีวุฒิการศึกษาวิทยาศาสตรบัณฑิตภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศภาคการศึกษา/ปีการศึกษา 3/2561

บทคัดย่อ

โครงงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรในการปฏิบัติงานโครงการสหกิจ ศึกษาประจำปีการศึกษา 2561 ระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำความรู้และทักษะต่างๆที่ ได้จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ มาออกแบบภัณจุภณฑ์(ภาพจำลอง)สินค้าให้กับ บริษัทฯ โดยการจัดทำแคตตาลอกดังกล่าวเพื่อเป็นสื่อกลางในการติดต่อกับลูกค้าในกลุ่มเป้าหมาย ทั้งเก่าและใหม่ เพื่อทำให้บริษัทสามารถใช้แคตตาลอกสื่อสารและเสนอขายสินค้าได้ตรงกับความ ด้องการนอกจากนี้การออกแบบบรรจุภัณฑ์ยังช่วยให้ลูกค้าเกิดความมั่นใจในการสั่งซื้อสินค้า โดย ลูกค้าสามารถเห็นภาพสินค้าที่เหมือนจริง ประกอบกับมีการออกแบบที่สวยงามสามารถดึงดูดความ สนใจของลูกได้เป็นอย่างดี ซึ่งการออกแบบบรรจุภัณฑ์ดังกล่าวได้รวบรวมแนวกิดทฤษฎี วิธีการ เพื่อสร้างบรรจุภัณฑ์ให้มีความสมบูรณ์ที่สุดโดยใช้ซอฟแวร์ต่างๆ ช่วยในการออกแบบดังนี้ โปรแกรม Adobe illustrator CS6 และ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ประกอบกับการสร้างงาน ตามที่ได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษา สหกิจศึกษา ที่กอยให้กำแนะนำเทคนิดด้านต่างๆใน การออกแบบเว็บไซต์ของบริษัท มอเรซ ครือทีฟ

คำสำคัญ : การออกแบบการสร้างภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ของสินค้า/ สื่อกลางในการติดต่อ

ผู้อนุมัติ

Title	: The Creation for a Product Packaging mockup for Maurice
Creative	Company
Credits	: 5 credits
Ву	: Miss Aujchara Pawasee
Advisor	: Mr. Vichat Sangwongdeej
Degree	: Bachelor of Science
Major	: Animation and Creative Media
Faculty	: Department of Information Technology
Semester / Academic Year	: 3/2018

Abstract

This cooperative report is a part the curriculum in academic year 2018, undergraduate studies at Siam University. The objective of this report was to use the knowledge that was obtained from working at Morez Creative Company. The author was assigned to design a simulated package to for the company in order to draw attention of the target customer group both new and old. Also, this would help the company communicate and promote the products through the package. In addition, the packaging design also helped customers feel confident to buy the product. The customers was able to see real product images with a beautiful design that attracted their attention. The designed package has compiled a theory of designs to create the most complete packaging and used various software to create the design as follows: Adobe illustrator CS6 and Adobe Photoshop CS6. As a result of the assigned job and many techniques from the Morez Creative Company's staff, the package was perfect.

Keywords: Catalog design / media to contact



-

สารบัญ

จดหมายนำส่งรายงาน	ົາ
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	9
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของโครงงาน	2
1.4 ผลที่กาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมทีเกี่ยวข้อง	
2.1 แนวความกิด	4
2.1.1. ความหมายของบรรจุภัณฑ์	4
2.1.2. ภาพจำลอง	4
2.2 ทฤษฎีที่ข้อง	4
2.2.1 การออกแบบบรรจุภัณฑ์	5
2.2.2การจัคเลย์เอ้าส์	5
2.2.3 กริด (Grid)	6
2.2.4 องค์ประกอบในการออกแบบ	10
2.2.5 ตัวอักษร	13
2.2.6 โปรแกรม Photo shop	14
2.2.7 InDesign	

หน้า

สารบัญ(ต่อ)

2.2.8 ทฤษฎีสี35
2.2.9 การจัดองค์ประกอบ (Composition)41
บทที่ 3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ49
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร49
3.3 รูปแบบการจั–ดองค์การและการบริหารงานขององค์กร
3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา51
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน
3.7 ขั้นตอนและวิธีการคำเนินงาน51
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน
4.1 ขั้นตอนการวางแผนการคำเนินงาน
4.2 ขั้นตอนการออกแบบและคำเนินงาน
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ
5.1 สรุปผลโครงงานหรืองานวิจัย70
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิงศึกษา70
บรรณานุกรม72

สารบัญ(ต่อ)

ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	73
ประวัติผู้จัดทำ	.75

หน้า

สารบัญตาราง



สารบัญรูปภาพ

รูปที่ 2.1 เมนูสคริปต์กริด (Manuscript Grid)	8
รูปที่ 2.2 คอลัมน์กริค (ColumnGrid)	9
รูปที่ 2.3 โมดูลาร์กริด (Modular Grid)	10
รูปที่ 2.4 ใฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid)	10
รูปที่ 2.5 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	15
รูปที่ 2.6 การแบ่งกลุ่มเครื่องมือ	17
รูปที่ 2.7 Move	17
รูปที่ 2.8 Marquee	17
รูปที่ 2.9 Lasso	17
รูปที่ 2.10 Magic Wand	18
รูปที่ 2.11 Crop	18
รูปที่ 2.12 Slice	18
รูปที่ 2.13 Eyedropper	18
รูปที่ 2.14 Healing Brush	19
รูปที่ 2.15 Brush	19
รูปที่ 2.16 Clone Stamp	19
รูปที่ 2.17 History Brush	19

รูปที่ 2.18 Eraser	20
รูปที่ 2.19 Gradient	20
รูปที่ 2.20 Blur	20

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

หน้า

รูปที่ 2.21 Bern	20
รูปที่ 2.22 Dodge	21
รูปที่ 2.23 pen	21
รูปที่ 2.24 Horizontal Type	21
รูปที่ 2.26 Rectangle	22
รูปที่ 2.27 Hand	22
รูปที่ 2.28 Zoom	22
รูปที่ 2.29 Set Foreground Color, Set Background Color	23
รูปที่ 2.30 Standard Screen mode	23
รูปที่ 2.31 Layer	23
รูปที่ 2.32 Duplicate Layer.	24
รูปที่ 2.43 หน้าจอของโปรแกรม InDesign	31
รูปที่ 2.45 กลุ่มคำสั่ง Selection tools	32
รูปที่ 2.46 กลุ่มคำสั่ง Drawing and Type tools	32
รูปที่ 2.47 กลุ่มคำสั่งพิเศษ Transform	32
รูปที่ 2.48 กลุ่มคำสั่ง เกี่ยวกับการดูภาพ และปรับมุมมอง	33

รูปที่ 2.49 กลุ่มคำสั่ง ในการเลือกสีและเส้นขอบ	33
รูปที่ 4.1 แผนการคำเนินงาน	53
รูปที่ 4.5 การเพิ่มตัวแพ็คเกจและรายละเอียคมอกอัพ	55

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.6 การแต่งสีและเงา	55
รูปที่ 4.7 นำภาพที่ไดคัตมา Save จัดเก็บไว้	56
รูปที่ 4.8 HYDRATNG ROSE	57
รูปที่ 4.9 God mami	57
รูปที่ 4.10 DERICH	58
รูปที่ 4.11 healthy cookies	59
รูปที่ 4.12 PACHA	58
รูปที่ 4.13 Lady mousse	
รูปที่ 4.14 Organic Baby	60
รูปที่ 4.15 Haad Cuara.	60
รูปที่ 4.16 CALISTA COSME	61
รูปที่ 4.17 PMERVES	61
รูปที่4.18 MEZAY	62
รูปที่ 4.19 Aura	63
รูปที่ 4.20 Nuntakar Skncare	63
รูปที่ 4.21 delicate	64

รูปที่ 4.22 CALISTA COSME	64
รูปที่ 4.23 G'ORY	65
รูปที่ 4.24 FINALE	65

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

หน้า

รูปที่ 4.25 FINALE
รูปที่ 4.26 FOR MEN FRAGRANCE SHOWER GER
รูปที่ 4.27 CHARCOAL FACIAL FOAM67
รูปที่ 4.28 Crackling loion
รูปที่ 4.29 Bright Expert Ulimale Whilening Booster Serum
รูปที่ 4.30 C Starfish Serum
รูปที่ รูปที่ ก.4 ถ่ายรูปสินค้าเพื่อนำไปทำภาพจำลอง หรือ (Mocup)

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

้ ปัจจุบันบรรจุภัณฑ์ คือ เป็นวัสดุที่มุ่งเสนอรายละเอียดของสินค้ำ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ้ต้องอาศัยเทคนิค ความชำนาญ ด้านประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเลิศ สำหรับ ออกแบบ การผลิตบรรจุภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมกับสินค้า โดยผลิตขึ้นมาเพื่อคุ้มครองสินค้า ้ห่อหุ้มสินค้า ตลอคจนสำหรับประ โยชน์ใช้สอย เช่น ความสะควกสบายในการหิ้ว พกพาหรือการใช้ ซึ่งมักจะมีภาพ สินค้าและคำบรรยายประกอบ โคยการจัดแบ่งประเภทสินค้า เพราะ สิ่งที่ห่อหุ้ม หรือตัวบรรจุภัณฑ์ รวมทั้งภาชนะที่ใช้ในการขนส่งผลิตภัณฑ์สินค้าจากแหล่งผู้ผลิตไปให้ยังแหล่ง ผู้บริโภค หรือแหล่งที่ใช้ประโยชน์ วัตถุประสงค์เบื้องต้นคือการป้องกันและรักษาผลิตภัณฑ์ ให้คง สภาพตลอด ให้ปลอดภัย และรักษาคุณภาพให้ใด้มากที่สุด ดังนั้น การจัดทำภาพบรรจุภัณฑ์ตัวอย่าง ้บรรจุภัณฑ์ขึ้นมาเพื่อความสะดวกแก่ถูกค้าและทางบริษัทจึงจำเป็นต้องใส่ใจในเรื่องคุณภาพให้มาก ที่สุด งานพิมพ์เป็นงานพิมพ์ที่ต้องมีถวามละเอียดเป็นอย่างมาก เพราะที่ดีมีคุณภาพจะช่วยสร้าง ความน่าเชื่อถือให้กับสินค้า และการบริการของบริษัทนั้นๆ อีกทั้งทำให้สินค้าและการบริการนั้นมี ความโคคเด่นและน่าสนใจยิ่งขึ้นอีกด้วยปัจจุบันบรรจุภัณฑ์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่มุ่งเสนอรายละเอียดของ สินค้าและบริการ ซึ่งมักจะมีภาพ สินค้าและกำบรรยายประกอบ โดยการจัดแบ่งประเภทสินค้าและ การบริการออกเป็นหมวดหมู่จะช่วย อำนวยความสะดวกจัดทำบรรจุภัณฑ์จึงจำเป็นต้องใส่ใจใน เรื่องกุณภาพให้มากที่สุด งานพิมพ์เป็นงานพิมพ์ที่ต้องมีความละเอียดเป็นอย่างมาก เพราะบรรจุ ภัณฑ์ที่ดีมีคุณภาพจะช่วยสร้าง ความน่าเชื่อถือให้กับสินค้า และการบริการของบริษัทนั้นๆ อีกทั้งทำ ให้สินค้าและการบริการนั้นมีความโคดเค่นและน่าสนใจยิ่งขึ้นอีกด้วย

ปัจจุบันช่องทางการตลาดมีมากมายจนบางครั้งก็เลือกกันไม่ถูกว่าสุดท้ายแล้ว การตลาดที่ดี ที่สุดของธุรกิจตัวเองนั้นการอยู่ที่ไหน บางคนมึงบประชาสัมพันธ์มากก็อาจทุ่มทุนจ้างบริษัทเอเยน ซึ่ หรือถ้าในกลุ่มคนเริ่มธุรกิจใหม่ๆ ก็อาจขยับขยายจากเทคนิคการตลาดทั้งแบบปากต่อปาก และ การสื่อสารในโลกออนไลน์ต่างๆ ซึ่งสิ่งสำคัญคือทำอย่างไรให้คนรู้จักและเข้าถึงสินค้าที่เราต้องการ นำเสนอได้รวดเร็วและง่ายที่สุดหนึ่งในช่องทางน่าสนใจ เช่น การโฆษณาผ่าน แคตตาล็อกออนไลน์ ที่มา//(https://www.d2design.co/blog/) และที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายก็คือ การนำเสนอ ภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ มีลักษณะเป็นภาพที่เหมือนจริงเพื่อเป็นตัวอย่างของตัวบรรจุภัณฑ์ที่ยังไม่ได้ ผลิตจริงสามารถนำภาพจำลองใช้ในการสื่อสารระหว่างบริษัทกับกับลูกค้าเพื่อที่จะให้เข้าใจได้ง่าย ขึ้น และสามารใช้โปรโมทในสื่ออนนไลน์ต่างๆ เช่น เฟสบุ๊ค ไลน์ เพจ ตามสื่อต่างๆ ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำจึงได้มีกวามกิคริเริ่มที่จะจัดทำโครงงาน "การสร้างภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ของ สินก้า" ขึ้นมาเพื่อเป็นตัวช่วยเพื่อ ความสะดวกแก่ลูกค้าและบริษัทในการสื่อสารระหว่างลูกค้าและ บริษัทแข่งขันกันทางค้านการค้าเพื่อเพิ่มผลกำไรให้กับองค์กร และยังถือเป็นการ ประชาสัมพันธ์ ให้กับบริษัทอีกทางหนึ่ง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

- 1.2.1 เพื่อนำเสนอสินค้าของบริษัทฯ กับลูกค้า
- 1.2.2 เพื่อเป็นช่องทางในการขายสินค้าได้ง่ายขึ้น
- 1.2.3 เพื่อใช้ในการโปรโมทสื่อต่างๆ ให้ดูสมจริง

1.3 ขอบเขตของโครงงาน

1.3.1 1.3.1 ภาพจำลองสินค้ำ (Mocup)

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.4.1 ทำหน้าที่เป็นฉลากแสดงตัวอย่างภาพจำลองของตัวบรรจุภัณฑ์
- 1.4.2 สร้างความน่าสนใจและคึงดูดและเพื่อความสวยงามและเหมือนจริง
- 1.4.3 เพื่อเป็นตัวอย่างในการออกแบบบรรจุภัณฑ์และภาพจำลอง

บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

้ โครงงานนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในด้านการตลาดหรือการสนับสนุน การ ้งาย ให้สามารถเจริญเติบโตได้ในสภาวะที่มีการแข่งขันกันสูงมากในปัจจุบัน โดยนำเสนอ ออกแบบ ภาพจำลองสินค้า (packaging) หรือมอกอัพ เพื่อใช้ในการทำสื่อออนไลน์ เพื่อ นำมาใช้เป็นแนวทาง ในออกแบบแพ็คเกจจิ้ง โดยการนำหลักการออกแบบของแพคเกจจิ้งหรือภาพจำลองสินค้าเข้ามา ช่วยในการออกแบบตัวติดต่อสื่ออย่างแพกเกงสินก้าระหว่างผู้ซื้อกับผู้งาย

- (1. แนวคิด
- (2. ทฤษฎี
- (3. งานวิจัย

2.1 แนวคิด

ความหมายของบรรจุภัณฑ์

ความหมายของบรรจุภัณฑ์ คือ สิ่งที่ห่อหุ้มหรือตัวบรรจุภัทฑ์ รวมทั้งภาชนะที่ใช้ในการ งนส่งผลิตภัณฑ์สินด้าจากแหล่งผู้ผลิตไปให้ยังแหล่งผู้บริโภค หรือ แหล่งที่ใช้ประโยชน์ วุตถุ ประสงค์เบื้องต้นคือการป้องกันและรักษาผลิตภัณฑ์ให้คงสภาพตลอด ให้ปลอลดภัย และรักษา คุณภาพให้ได้มากที่สุด

แพ็คเกจจิ้ง หมายถึง สิ่งที่มำหน้าที่ในการรองรับหรือห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ เพื่อทำหน้าที่ในการ ้ป้องกันที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำให้เกิดกวามเสียหายต่างๆ และยังช่วยอำนวยกวามสะดวกในการขนส่งและ การเก็บรักษาอีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยกระตุ้นการซื้อ ตลอดเวลาจนช่วยแจ้งแจ้งรายละเอียดของ ผลิตภัณฑ์ได้อีกด้วย 1000

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับงานออกแบบ

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดีขึ้น ด้วย การใช้หลักทัศนธาตุ องค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีต่างๆ เป็นแนวทางและใช้วัสดุนานาชนิด เป็น ้ วัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน ตามวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ซึ่ง จุดมุ่งหมายของการออกแบบแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย ้ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประ โยชน์ที่จะ ได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประ โยชน์ ้ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอยและประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อ ้ประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตร เช่น แห อวน ไถ ประโยชน์เหล่านี้จะเน้น ได้แก การออกแบบภาพจำลอง หรือ บรรจุภัณฑ์ โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วนใหญ่มักจะเน้นการสื่อสารถึง กันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ ร่วมกันได้เป็นอย่างดีผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องมีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบ โดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ประโยชน์ด้าน นี้จะเน้น ทางด้านความสรัทธา เชื่อถือและ การยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้และการออกแบบเพื่อความ งาม การเน้นประโยชน์ทางด้านจิตใจเป็น หลัก ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิด ความสุขความพึงพอใจการออกแบบประเภท นี้ได้แก่การออกแบบสร้างสรรค์ด้านจิตรกรรม ประติ มากรกรม ตลอดจนงานออกแบบตกแต่ง ต่างๆ เช่น งานออกแบบตกแต่งภายในและภายนอกอาการ งานออกแบบภูมิทัศน์ เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำ ตามที่ด้องการนั้น โดยให้สอดอล้องกับลักษณะรูปแบบ และอุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตาม กวามกิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาซักหนึ่งตัว เราจะต้อง วางแผนไว้เป็นขั้นตอน โดยต้องเริ่มต้นจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้น ว่าจะใช้วัสดุ อะไรที่เหมาะสม ในการยึดต่อระหว่างจุดต่างๆนั้นกวรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใด รู้ถึง วัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับได้ มากน้อยเพียงใด สีสันกวรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม และ ดูมีความแปลกใหม่งื้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง หรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความ สะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้า ด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้อง กำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็น ศิลปะของมนุษย์เนื่องจากเป็นการสร้างค่านิยมทางกวามงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพ ให้แก่มนุษย์ด้วย

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วน ใหญ่เพื่อการคำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

การออกแบบ (Design) คือศาสตร์แห่งความคิด และต้องใช้ศิลป์ร่วมด้วย เป็นการ สร้างสรรค์ และการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่า พอใจ ความน่าพอใจนั้น แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

 ความสวยงาม เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่อง ความ สวยงาม กับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และ ไม่มีเกณฑ์ ในการตัดสินใดๆเป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม นั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่นถ้าเป็นการ ออกแบบสิ่งของ เช่น เก้าอี้, โซฟา นั้นจะต้องออกแบบมาให้นั่งสบาย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟ ฟิค เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงจะได้ชื่อว่า เป็นงานออกแบบที่มี ประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถ ตอบสนอง ต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมากหรือน้อย หรืออาจ ไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดี อาจจะทำให้ ผลงาน หรือสิ่งที่ออกแบบมีคุณถ่ามากขึ้นก็ได้ (AllAlike)

2.2.1 การออกแบบภาพจำลองและบรรจุภัณฑ์

ในการออกแบบและจัดทำดั่นฉบับ ซอฟแวร์ที่ทำเกี่ยวกับภาพและการตกแต่งภาพ มักใช้ Adobe Photoshop ซอฟแวร์ที่ใช้ในการจัดหน้า มักใช้ Adobe Indesign, Illustrator ในการจัดทำภาพ จำลองให้กำนึงถึงลูกค้าที่ผู้รับจะพบเห็น ถือเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด ต้องให้เด่นสดุดตา ตัวแพ็กเกจมี การทำใดกัตเป็นรูปให้ดูแปลกตาและน่าสนใจ ข้อกวามในหน้าแรกต้องกระชับสื่อถึงสิ่งที่ต้องการ ให้รับทราบ มีสารบัญหรือวิธีสื่อให้ผู้อ่านก้นหาสินก้า/บริการที่ต้องการได้สะดวก ในหน้าอื่น ๆ ให้ ดำเนินเรื่องราวและภาพอย่างต่อเนื่องจากหน้าหนึ่งไปอีกหน้าหนึ่ง การจัดรูปแบบแต่ละหน้าให้มี ลักษณะที่เข้ากัน และให้ดูไม่ขัดกันหรือไม่ต่อเนื่องกัน เช่น จัดระยะขอบเท่ากันทุกหน้า ใช้สีโทน เดียวกัน ใช้ฟ้อนต์เดียวกัน

2.2.2 การจัดเลย่์เอ้าท์

 สึกษาภาพรวมของงาน สิ่งพิมพ์ที่กำลังจัดทำขึ้น อาจเป็นส่วนหนึ่งของงานทั้งหมด เช่น แผ่นพับโฆษณาสินค้าชิ้นหนึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการโฆษณาอื่นๆ เช่น สื่อทีวี หนังสือพิมพ์ วิทยุ ฯลฯ ดังนั้นการออกแบบสิ่งพิมพ์จึงควรดูภาพรวมของงานทั้งหมด เพื่อให้ชิ้นงานพิมพ์ออกมา สอดคล้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสื่ออื่นๆ รวมทั้งให้คำนึงถึงภาพลักษณ์ และวัตถุประสงค์ ของการจัดทำ

2. จัดหมวดหมู่ของตัวสินค้า สิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่ม เช่น หนังสือ โบรชัวร์ จำเป็นอย่างยิ่งที่ด้อง ทำการแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา แยกเป็นบทๆ แต่ละบทจัดส่วนต่างๆ ของเนื้อหา ภาพประกอบ ให้ เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อน คำนวณจำนวนหน้าสำหรับแต่ละบท รวมจำนวนหน้าทั้งหมด ประกอบกันเป็นเล่ม สำหรับงานพิมพ์ที่เป็นชิ้น เช่น แผ่นพับ ใบปลิว โปสเตอร์ ก็ต้องจัดกลุ่มเนื้อหา ภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อนเช่นกัน สร้างโครงแบบหรือกริด (Grid) หนึ่งในวิธีการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่นิยมใช้กัน คือใช้กริด ช่วยในการออกแบบ เริ่มจากการจัดทำโครงแบบซึ่งประกอบด้วยเส้นในแนวตั้งและแนวนอนเป็น ผังสำหรับวางเนื้อหา ภาพประกอบและองค์ประกอบอื่นๆ ของแบบ

4. ลงรายละเอียดแต่ละหน้า เมื่อได้โครงแบบ ก็สามารถทำการออกแบบแต่ละหน้า

- จัดทำจุดสนใจหลักให้โดดเด่นโดยขยายขนาดให้ใหญ่ ใช้ภาพประกอบที่น่าสนใจ รำลึก
เสมอว่าจะต้องให้ผู้ดูเห็นเป็นสิ่งแรกเมื่อมองมาที่สิ่งพิมพ์หน้านั้น ส่วนสิ่งที่ไม่สำคัญหรือ
รายละเอียดให้มีขนาดเล็ก

- ตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจจุดแรกของหน้าจะอยู่ด้านบนซ้าย จึงเป็นที่ๆ เหมาะสมในการวาง ส่วนสำคัญหลักของข้อมูล

- เลือกใช้สีในการเน้นข้อกวามที่สำคัญ ทดสอบการใช้สีสดๆ บนพื้นคำ สี**กู่ สีตรงข้าม ฯลฯ**

 พิจารณาในการตัดขอบ (Crop) ภาพประกอบให้ภาพนั้นดูน่าสนใจขึ้น ดูดีขึ้น
ใช้เส้นในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนใส่กรอบให้กับภาพเท่าที่จำเป็น การใช้เส้นสายมากจะทำให้ดูรก และรบกวนสายตา ควรมีแนวคิดให้ใช้เส้นสายและกรอบภาพให้น้อยที่สุดแต่สามารถทำให้งาน ออกมาดูด

 การดำเนินจัดทำแบบแต่ละหน้าสำหรับงานประเภทหนังสือ นิตยสาร โบรชัวร์ แคต ตาลีอก ควรมีการวางแผนให้สอครับกันทั้งเล่ม อาจมีความแตกต่างบ้างเพื่อความไม่จำเจ แต่ไม่ควร มีความต่างกันอย่างสิ้นเชิง และให้วางรูปแบบเป็นหน้าคู่ที่ติดกันแทนที่จะคิดเป็นหน้าเดี่ยว

- ควรมีความรู้ความเข้าใจในข้อจำกัดต่าง ๆ ของการพิมพ์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่อางเกิดขึ้น (ศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ ข้อถิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์)

2.2.3 กริด (Grid)

กริด (Grid) คือคารางของเส้น (โคยส่วนใหญ่เส้นเหล่านี้จะไม่ปรากฏให้เห็นในชิ้นงาน พิมพ์จริง) ที่จัดอย่างเป็นแบบแผนใช้เพื่อเป็นโครงในการกำหนดคำแหน่ง ขอบเขตบริเวณสำหรับ บรรจุภาพ เนื้อหา ช่องว่างเปล่าและส่วนประกอบต่าง ๆ ในการจัครูปแบบแต่ละหน้าของงานพิมพ์ การสร้างกริคเป็นพื้นฐานของสื่อสิ่งพิมพ์แทบทุกรูปแบบเพื่อจัครูปร่างของเนื้อหาให้อยู่ในสัคส่วน ที่สวยงาม แม้ว่าจะมีผู้กล่าวว่าการใช้กริคทำให้จำกัดความอิสระในการออกแบบ แต่การใช้กริคเป็น การวางโครงแบบหลวม ๆ เป็นเครื่องมือในการทำงานโดยเฉพาะงานออกแบบเป็นชุดเป็นเล่มที่ ต้องการความต่อเนื่อง ความเป็นเอกภาพ ผู้ใช้สามารถพลิกแพลงแบบได้ตลอดเวลา ไม่มีกฎบังกับ ให้องก์ประกอบต่าง ๆ อยู่แต่เพียงภายในกรอบที่จัคไว้ แต่ให้ดูผลงานสุดท้ายเป็นหลัก การใช้กริค ไม่ใช่สิ่งใหม่ นักออกแบบและศิลปินได้ใช้โครงสร้างกริคกันมานานนับศตวรรษแล้ว

 มาร์จิ้น/ช่องว่างรอบขอบกระดาษ (margins) มาร์จิ้นคือช่องว่างที่อยู่ระหว่างขอบของ พื้นที่ทำงานซึ่งมีตัวอักษรหรือภาพปรากฏอยู่กับขอบของกระดาษทั้งสี่ด้าน ความกว้างจาก ขอบกระคาษของช่องว่างนี้ไม่จำเป็นต้องเท่ากันทั้งสิ่ด้านแต่ควรเป็นแบบแผนเดียวกันทุก ๆ หน้าใน เล่มเพื่อความต่อเนื่อง มาร์จิ้นเป็นจุคพักสายตา แต่สามารถใช้เป็นที่ใส่เลขหน้า หัวเรื่อง คำอธิบาย ต่าง ๆ หรือบทความขยายสั้น ๆ และอาจใช้เป็นที่ดึงดูดความสนใจ

2. อาล์ลีย์/ช่องว่างระหว่างโมดูล (Alleys) อาล์ลีย์คือช่องว่างระหว่างโมดูลที่ติดกัน ช่องว่าง ดังกล่าวอาจทอดยาวเป็นแนวตั้ง หรือแนวนอน หรืออาจเป็นทั้งแนวตั้งและแนวนอนก็ได้ ช่องว่างนี้ มีผู้เรียกอีกชื่อว่า "กัตเตอร์ (Gutter)" อาล์ลีย์แต่ละแนวอาจมีความกว้างที่ต่างกันในหน้าหนึ่ง ๆ ก็ได้ แล้วแต่ผู้ออกแบบ

 3. กัตเตอร์/ช่องว่างระหว่างหน้าตามแนวพับ (Gutters) กัตเตอร์ คือช่องว่างระหว่างโมดูล ของหน้าสองหน้าที่ต่อกันโดยมีแนวพับอยู่ตรงกลาง ในการออกแบบหน้าหนังสือ ให้ระวังอย่าให้ กวามกว้างของกัตเตอร์แคบเกินไปจนทำให้ข้อความตามแนวสันหนังสือขาดหายหรืออ่านลำบาก

 4. คอลัมน์/แถวในแนวตั้ง (Columns) กอลัมน์คือโมคูลที่ต่อ ๆ กันในแนวตั้ง ซึ่งช่องว่าง ระหว่างคอลัมน์ก็คืออาล์ลีย์/กัดเตอร์นั่นเอง ในหน้าออกแบบหนึ่งหน้าสามารถแบ่งคอลัมน์ได้กี่แถว ก็ได้ และความกว้างของแต่ละคอลัมน์ก็ไม่จำเป็นต้องเท่ากันแล้วแต่ผู้ออกแบบ

5. คอลัมน์/แถวในแนวตั้ง (Columns) คอลัมน์คือ โมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวตั้ง ซึ่งช่องว่าง ระหว่างคอลัมน์ก็คืออาล์ลีย์/กัตเตอร์นั่นเอง ในหน้าออกแบบหนึ่งหน้าสามารถแบ่งคอลัมน์ได้กี่แถว ก็ได้ และความกว้างของแต่ละคอลัมน์ก็ไม่งำเป็นต้องเท่ากันแล้วแต่ผู้ออกแบบ

6. โรว์/แถวในแนวนอน (Rows) โรว์คือโมคูลที่ต่อ ๆ กันในแนวนอนซึ่งต่างจากคอลัมน์ที่ ต่อกันในแนวตั้ง และถูกแบ่งแยกจากกันด้วยอาล์ลีย์/กัตเตอร์เช่นกัน

7. สเปเซียวโซน/พื้นที่ครอบคลุม (Spatial Zones) สเปเชียวโซนคือกลุ่มของโมดูลที่ต่อ ติดกันทั้งแนวตั้งและแนวนอนทำให้เกิดพื้นที่ที่ใหญ่ขึ้น ถูกนำไปใช้ในการแสดงข้อมูลโดยใส่เป็น ข้อความตัวอักษร หรือภาพก็ได้

8. โฟลว์ไลน์/แฮงไลน์/เส้นขวาง (Flowlines/Hanglines) โฟลว์ไลน์คือเส้นแบ่งในแนวนอน ใช้เหนี่ยวนำสายตาจากส่วนหนึ่งไปอีกส่วนหนึ่ง หรือเป็นตัวกั่นเมื่อจบเรื่องราว/ภาพหนึ่งและกำลัง ขึ้นต้นเรื่องราว/ภาพอีกชุดหนึ่ง

9. มาร์คเกอร์/ตัวชี้ตำแหน่ง (Markers) มาร์คเกอร์คือเครื่องหมายที่กำหนดตำแหน่งบริเวณ ไว้สำหรับใส่ข้อความสั้นๆ ที่ระบุหมวดหมู่ หัวเรื่องที่เปลี่ยนไปเรื่อยๆ มักมีตำแหน่งเดียวในแต่ละ หน้า

ระบบกริด (Grid System)

ระบบกริด คือรูปแบบของกริดที่ใช้เป็นแม่แบบในการจัดทำจัดเลย์เอ้าท์โดยสามารถตกแต่ง ดัดแปลงเพิ่มเติมจนได้แบบหลาย ๆ แบบที่ดูแตกต่างกันแต่ยังกงเกล้าโครงของกริดต้นแบบไว้ได้ ซึ่งยังผลให้แบบต่าง ๆ ที่ได้มีความเป็นเอกภาพ มีความเกี่ยวเนื่องกัน มีความสอดคล้องกัน มีความ เหมือนในบางประการ

สิ่งพิมพ์ประเภท โบรชัวร์ นิตยสาร รายงานประจำปี หนังสือ มักจะมีแบบจัดหน้าแต่ละ หน้าที่ดูมีความคล้ายกัน เช่น มีจำนวนคอลัมน์เท่ากัน หัวเรื่อง ภาพประกอบ ตำแหน่งเลงหน้า แบบ เดียวกันหรือคล้ายกัน ด้วยการสร้างระบบกริดทำให้สะดวกสำหรับผู้ออกแบบในการจัดหน้าต่าง ๆ ในเล่มได้รวดเร็วขึ้น อนึ่งการออกแบบระบบกริดที่สามารถใช้พลิกแพลงเป็นแบบต่าง ๆ ได้เป็น ศิลปะอันหนึ่ง ระบบกริดที่ดีทำให้งานออกมาดูดีมีรูปแบบที่หลากหลาย ในขณะเดียวกันระบบกริด ที่ไม่ดีหรือซับซ้อนเกินไปทำให้ใช้ยากและจำกัดการเสนอรูปแบบที่ต่างออกไป ทำให้รูสึกขาดความ อิสระได้

รูปแบบต่าง ๆ ของกริด (Grid types)

รูปแบบพื้นฐานของกริคมีอยู่ 4 ประเภท รูปแบบพื้นฐานทั้งสี่แบบนี้สามารถนำไปพัฒนา สร้างแบบทั้งที่เรียบง่ายจนถึงแบบที่พลิกแพลงซับซ้อนจิ้น

 เมนูลคริปต์กริด (Manuscript Grid) เป็นกริดที่มีโครงสร้างเรียบง่ายเป็นบล็อกใหญ่ บล็อกเดียวหรือคอลัมน์เดียว มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า บล็อกกริด (Block Grid) โดยทั่วไป รูปแบบกริด ประเภทนี้ใช้กับสิ่งพิมพ์ที่มีแต่เนื้อหาเป็นหลัก เช่น หนังสือนวนิยาย ตำรา จดหมายข่าว ฯลฯ แต่ก็ สามารถนำภาพมาวางประกอบ แม้จะเป็นรูปแบบที่เรียบง่ายแต่ก็สามารถปรับแต่งเลย์เอ้าท์ให้ดู น่าสนใจได้ และไม่จำแจเมื่อเปิดหน้าต่อหน้า



ภาพที่ 2.1 เมนูสคริปต์กริด (Manuscript Grid)

2. คอลัมน์กริด (Column Grid) เป็นรูปแบบกริดที่มีคอลัมน์มากกว่าหนึ่งคอลัมน์ในหนึ่ง หน้าของแบบ มักมีความสูงเกือบสุดขอบของชิ้นงาน ความกว้างของแต่ละคอลัมน์ไม่จำเป็นต้อง เท่ากัน กริดในรูปแบบนี้มักถูกนำไปใช้ใน นิตยสาร แคตตาล็อก โบรชัวร์ การวางภาพในรูปแบบก ริดประเภทนี้อาจจะจัดวางให้มีความกว้างเท่ากับหนึ่งคอลัมน์หรือมากกว่าก็ได้

1			
	1		
		-	

ภาพที่ 2.2 คอลัมน์กริด (Column Grid)

3. โมดูลาร์กริด (Modular Grid) เป็นรูปแบบกริดที่ประกอบด้วย โมดูลหลาย ๆ โมดูลซึ่ง เกิดจากการตีเส้นตามแนวตั้งและแนวนอน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือรูปแบบที่เกิดจากการแบ่ง กอลัมน์ในคอลัมน์กริดตามแนวนอนทำให้เกิดเป็น โมดูลย่อย โมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่สามารถ นำไปจัดเลย์เอ้าท์ได้หลากหลาย สามารถประสมประสานภาพกับข้อความเป็นชุด ๆ จัดแบ่งเรื่องราว หลาย ๆ เรื่องมาอยู่ในหน้าเดียวกัน จัดภาพประกอบพร้อมคำบรรยายหลาย ๆ ชุดในหนึ่งหน้า เหมาะ สำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนง่ายเมื่อมีการจัดทำเป็นประจำอย่างต่อเนื่องอย่างเช่น หนังสือพิมพ์ และยังเหมาะกับงานพิมพ์ประเภทแคตตาล็อกสินค้าหรือบริการ แผ่นพิมพ์โฆษณาที่ ต้องแสดงรายการสินค้าเป็นจำนวนมาก เนื่องจากโมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่ประกอบด้วยโมดูลย่อย ๆ มีกวามอิสระในการปรับแต่งเลย์เอ้าท์ได้สูง จึงมีการนำมาใช้ในการออกแบบหน้าโบรชัวร์ แกต ตาล็อก นิตยสารและหนังสือประเภทต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2.3 โมดูลาร์กริด (Modular Grid)

4. ใฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid) เป็นรูปแบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อน ประกอบด้วยโมดูลได้ทั้งที่มีขนาดเท่ากันหรือแตกต่างกันมาจัดวางในหน้าเดียวกัน และอาจมีการ เกยกันของโมดูลบางชิ้น ไฮราซิคัลกริดเป็นรูปแบบที่ยากต่อการใช้งานในการที่จะทำให้เลย์เอ้าท์ที่ ออกมาดูดีและลงตัว มักใช้ต่อเมื่อไม่สามารถใช้กริดรูปแบบอื่น ส่วนหนึ่งที่เลือกใช้เนื่องจากของ องค์ประกอบต่าง ๆ ของเลย์เอ้าท์มีความแตกต่างก่อนข้างมาก เช่น อัตราส่วนของค้านกว้างกับค้าน ยาวของภาพประกอบแต่ละภาพมีความแตกต่างกันมาก ข้อแนะนำในการจัดทำรูปแบบไฮราซิคัลก ริดวิธีหนึ่งคือ นำองค์ประกอบต่าง ๆ ของแบบทั้งหมด เช่น ภาพประกอบ เนื้อหา หัวเรื่อง ฯลฯ มา กองไว้ พิจารณาภาพรวม ค่อย ๆ ทดลองจัดวางโดยขยับปรับขนาดแต่ละองค์ประกอบจนดูแล้วลง ตัว พอมีแนวเป็นหลักในการสร้างกริดใช้ร่วมกันทั้งชุด/เล่มของงานพิมพ์ แล้วจึงลงมือทำงาน รูปแบบกริดประเภทนี้มีใช้ในการออกแบบหน้าหนังสือ โปสเตอร์ และฉลากผลิตภัณฑ์ เป็นต้น



ภาพที่ 2.4 ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid)

2.2.4 องค์ประกอบในการออกแบบ

การออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อความหมาย จำเป็นต้องคำนึงถึงองก์ประกอบ 9 ประการ คือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, งนาค, ทิศทาง, ที่ว่าง, ลักษณะผิว, ความเข้ม และสี ผู้ที่ทำการออกแบบจะต้อง ศึกษาองก์ประกอบ ในการออกแบบให้เข้าใจอย่างถ่องแท้เพื่อที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบต่างๆได้ อย่างเหมาะสม และมีกุณก่าในทางศิลปะ

1. เส้น (Line)

เส้นมีความขาว และมีมิติเคียว ในทางเรขาคณิต เส้น หมายถึงจุคที่มาเรียงกัน จนสามารถ แสดงเป็นแนวตั้ง แนวนอน เป็นเส้นโค้ง เป็นเส้นหัก แสดงทิศทางทำให้เกิครูปร่าง เส้นสามารถ แสดงให้เห็นความเคลื่อนไหว แสดงความเร็วได้ เส้นในลักษณะต่างๆ เมื่อนำมาบรรจบกันก็จะทำ ให้เกิครูปร่างขึ้น

เนื่องจากเส้นมีหลายลักษณะต่างกัน จึงมีความหมาย และคุณค่าไม่เหมือนกัน ซึ่งพอจะแยก ลักษณะ และคุณค่าของเส้นแต่ละชนิคได้ดังนี้



เส้นนอน (Horizontal Lines) ให้ความรู้สึก สงบ ร่มเย็น ราบเรียบ

เส้นทแยง (Diagonal Lines) ให้ความรู้สึก ความเคลื่อนไหว หรือการไม่อยู่นิ่ง

> เส้นปะ ให้ความรู้สึก ความไม่เป็นระเบียบ

เส้นโค้ง (Curved Lines) ให้ความรู้สึก อ่อนช้อย นิ่มนวล



เส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึก ตะกุกตะกัก ไม่เรียบร้อย เส้นแรกจนถึงเส้นสุดท้ายจะเริ่มจากเส้นตรงไปสู่เส้นโค้ง เส้นที่ 1 กับ 2 หรือ 5 กับ 6 จะมี ความใกล้เคียงกัน หรือกลมกลืนกัน (Harmony of Line) เป็นเส้นที่ 1 กับ 6 จะขัดแย้งกันตรงข้ามกัน (Contrast of Line)

2. รูปร่าง (Shape)

รูปร่างเกิดจากเส้น และทิศทางที่มีปลายทั้งสองมาบรรจบกันเป็นรูป 2 มิติ มีแต่ความกว้าง และความยาว ไม่มีความหนา หรือความลึก เส้นรอบนอกที่แยกพื้นที่ใหม่จากพื้นที่เดิม อาจจะ แตกต่างไปจากสิ่งข้างเคียง โดยอาศัยสี (Color) ลักษณะผิว (Texture) เป็นส่วนเน้นทำให้เห็นความ ต่าง

การออกแบบ หรือ จัดองค์ประกอบศิลปะ คือ การจัดรูปทรงให้น่าสนใจ ซึ่งควรศึกษาการ ใช้รูปร่างขัดแข้ง และกลมกลืนกัน รวมไปถึงการใช้เทคนิคต่าง ๆ ด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เส้นแต่ละเส้นที่ตรงกับหมายเลขนั้นๆ มีความแตกต่างในเรื่องของทิศทาง ในวงจำกัดของ รูปร่าง สามเหลี่ยม วงกลม

วงจรรูปร่างนี้ รูปที่ 1 และ 2 จะมีความเหมือน หรือ กลมกลืน (Harmony of Shape) รูปทรง ที่อยู่ตรงข้ามกันจะมีความขัดแข้งกัน เช่น รูปที่ 1 กับ 6 (Contrast of Shape)

3. รูปทรง (Form)

มีลักษณะเป็น 3 มิติ คือ มีความถว้าง ความขาว และความลึก หรือ ความสูง เมื่อเรามองเห็น เส้นขอบนอกเราจะเห็นรูปร่าง และ หากไม่มีแสงมาส่องกระทบ และทำให้เกิดเงาขึ้นแล้ว เราไม่อาจ มองเห็นวัตถุชิ้นนั้นเป็นรูปทรงได้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า เราจะเห็นรูปทรงได้จาก เส้น สี แสง เงา ถ้า วัตถุนั้นมีปริมาตรเราก็จะเห็นเป็นภาพ 3 มิติได้ เช่น รูปทรงเรจาคณิต, รูปทรงตามธรรมชาติอย่าง ก้อนหิน, รูปทรงอิสระ ฯลฯ

4. ขนาด (Size)

ขนาด เป็นการแสดงถึงขนาดของวัตถุ ว่ามีขนาดใหญ่ หรือ เล็ก ตามที่ตารับรู้ และ ประสาท สัมผัสบอกให้ทราบ ขนาดก่อให้เกิดความรู้สึกเรื่องระยะ หรือความลึก (Distance or Depth) ว่าใกล้ หรือใกลเพียงใด นอกจากนั้นเรายังสามารถเห็นถึงความกลมกลืน และความขัดแย้งกันของวัตถุได้ เช่น วัตถุที่มีขนาดใกล้เคียงกันวางอยู่ใกล้กัน จะทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืน (Harmony of Size) และถ้าวัตถุมีขนาดแตกต่างกัน และวางอยู่ใกล้กัน จะทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้ง (Contrast of Size) ดังนั้นเมื่อมีการออกแบบงาน 2 มิติ หรือ 3 มิติ ผู้ออกแบบควรที่จะกำนึงถึงขนาดของวัตถุด้วย

5. ทิศทาง (Direction)

ทิศทางแสดงถึงความเคลื่อนใหวโดยรวม โดยแสดงให้รู้ว่ารูปร่างของวัตถุ และ ส่วนประกอบทั้งหมดมีแนวโน้ม และเคลื่อนไปในทิศทางใด ซึ่งทิศทางต่างๆนั้นให้ความรู้สึก ต่างๆกัน เช่น เป็นการกระตุ้นความรู้สึกของผู้พบเห็น ให้มีความคิดคล้อยตามทิศทางการเคลื่อนไหว นั้น

6. พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่าง หมายถึง บริเวณว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่ว่างทางลบ (Negative Space) และบริเวณว่างที่ตัวของวัตถุเรียกว่า พื้นที่ว่างทางบวก (Positive Space) ในการออกแบบงาน ต่างๆ จะต้องคำนึงถึงช่วงระยะ ให้มีความสัมพันธ์กัน ในการออกแบบงานประเภท 2 มิติ จะด้อง กำหนดกรอบพื้นที่ (Space Frame) เป็นรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หรือรูปร่างอิสระก่อน แล้ว จึงจะสร้างรูปร่างรูปทรงตามที่ต้องการลงในกรอบพื้นที่อีกทีหนึ่ง

พื้นที่ว่าง 3 มิติ พื้นที่ว่างชนิดนี้เกิดขึ้นจากผลของการวางตำแหน่ง และขนาดของรูปร่าง รูปร่างที่มีขนาดใหญ่วางอยู่ส่วนหน้าของกรอบพื้นที่ จะรู้สึกว่าอยู่ใกล้ รูปร่างที่เล็กกว่า และวางอยู่ ส่วนบนของกรอบพื้นที่ จะรู้สึกว่าอยู่ใกล ความใกล้และไกลนี้คือระยะหรือความลึก ซึ่งเป็นลักษณะ ของมิติที่ 3 จะเห็นได้ว่า ระยะ-ความลึก (Distance-Depth) มีความเกี่ยวเนื่องกันกับพื้นที่

7. ลักษณะพื้นผิว (Texture)

เป็นการแสดงลักษณะพื้นผิวของรูปร่าง หรือรูปทรงต่างๆ ทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติ และที่ มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งผิวนอกของสิ่งต่างๆที่มีลักษณะต่างๆกัน ทั้งที่มีลักษณะผิวหยาบ ผิวขรุขระ ผิว ด้าน ผิวละเอียด และผิวมัน ซึ่งเราสามารถรับรู้สิ่งเหล่านี้ได้ด้วยการสัมผัส และทางตา

2.2.5 ตัวอักษร

ตัวอักษรมีความสำคัญมากต่อการผลิตวัสดุกราฟิก เพราะตัวอักษรจะทำหน้าที่เป็นส่วนแจก แจงรายละเอียดของข้อมูล สาระที่ต้องการนำเสนอด้วยรูปแบบและการจัดวางตำแหน่งตัวอักษรที่ สวยงาม ชัดเจน อ่านง่าย น่าสนใจ สวยงาม ลักษณะของตัวอักษรจึงถูกกำหนดตามการนำไปใช้

1. อักษร (Text)

อักษร (Text) เป็นข้อความออบเจ็กต์ชนิดหนึ่ง ตัวอักษรหรือตัวหนังสือคือ เครื่องหมายที่ใช้ แสดง ความรู้สึกนึกคิดเป็นการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในความหมายได้อย่าง ชัดเจน ตัวอักษร หรือตัวพิมพ์จึงจัดว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญอันดับแรกของการ ออกแบบการจัดวาง (Lay-OutDesign) การออกแบบจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เช่น ขนาด รูปร่างลักษณะ ส่วนประกอบตลอดจนกรรมวิธีการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจดและการผลิตตัวอักษร เพื่อเกิดความ เข้าใจและการน ามาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม (วิรงรอง แสงเสียงฟ้า)

2. รูปแบบตัวอักษร(Font)

รูปแบบตัวอักษร(Font) การสร้างสรรค์รูปแบบตัวอักษรให้สวยงามแปลกตา และ สอดคล้องกับลักษณะของขอความ มีความชัดเจนทำให้ เกิดความน่าสนใจมากขึ้น การสร้างรูปแบบ ตัวอักษรทำได้2 ทางคือการจินตนาการรูปแบบใหม่สำหรับงานนั้นๆ โดยเฉพาะกับการเลือกใช้ อักษรสำเร็จที่ออกแบบไว้เป็นมาตรฐานทั่วไป (วิรงรอง แสงเสียงฟ้า)

2.2.6 โปรแกรม Photo shop

โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและ ภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่มนิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆให้กับภาพ และ ตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop

- 1. ตกแต่งหรือแก้ใบรูปภาพ
- 2. ตั้ดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- 4. สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สี่เหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่าง

อิสระ

- 5. มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- 6. การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- 7. เพิ่มเติมข้อกวาม ใส่ effect ของข้อกวามได้

8. Brush หรือ แปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีก มากมาย

P1 1+	Lan Page Laur Tan Kool Han Hon Media Hig D D P 2: and Annual E A source in summer instances	Application menu	2	
	Tools S	Panel ment		
				T A D D B B D

าพที่ 2.5 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

1.เมนูของโปรแกรม

เมนูของโปรแกรม Application menu หรือ Menu bar ประกอบด้วย

 File หมายถึง รวมกำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึก ไฟล์, นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์

 Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรม เบื้องดัน เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ

3. Image หมายถึง รวมกำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ

4. Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และ การจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ

5. select รวมคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งาน ร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟ็กต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ

6. Filter เป็นกำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ

7. View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและ ย่อภาพให้ดูเล็ก

8. Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ

9. Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีลายละเอียดของโปรแกรม อยู่ในนั้น

2. เมนูของพื้นที่ทำงาน Panel menu

Panel (พาเนล) เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

3. พื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel

เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่

4. เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการ วาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่ กล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอก ให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

5. สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดย รายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อ เราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และ ลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายกวามโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น 6. เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Tools

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการ วาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่ กล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอก ให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย



ภาพที่ 2.6 การแบ่งกลุ่มเครื่องมือ

7. คุณสมบัติเครื่องมือแต่ละชิ้น



ภาพที่ 2.7 Move

ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บนภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือเลือกเป็นแถวคอลัมน์ ขนาด 1 พิเซล



ใช้สำหรับย้ายพื้นที่ที่เลือกไว้ของภาพ หรือย้ายภาพในเลเยอร์หรือย้ายเส้นไกด์



ภาพที่ 2.9 Lasso ใช้เลือกพื้นที่บนภาพเป็นแนวเขตแบบอิสระ



ภาพที่ 2.10 Magic Wand ใช้เลือกพื้นที่ด้วยวิธีระบายบนภาพ หรือเลือกจากสีที่ใกล้เคียงกัน



ใช้ตัดแบ่งภาพเพื่อบันทึกไฟล์ภาพย่อย ๆ ที่เรียกว่าสไลซ์ (Slice) สำหรับนำไปสร้างเว็บเพจ



ภาพที่ 2.13 Eyedropper ใช้เลือกสีจากสีต่าง ๆ บนภาพ



ภาพที่ 2.14 Healing Brush ใช้ตกแต่งลบรอยตำหนิในภาพ



ใช้ทำสำเนาภาพ โดยก๊อปปี้ภาพจากบริเวณอื่นมาระบาย หรือระบายด้วย<mark>ลวดลาย</mark>



ภาพที่ 2.17 History Brush ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา หรือภาพของสถานะ เดิมที่บันทึกไว้



ภาพที่ 2.18 Eraser ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ





ภาพที่ 2.21 Bern ใช้ระบายเพื่อให้ภาพมืดลง



ภาพที่ 2.22 Dodge ใช้ระบายเพื่อให้ภาพสว่างขึ้น



ภาพที่ 2.24 Horizontal Type ใช้พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพ



ภาพที่ 2.25 Path Selection ใช้เถือกและปรับแต่งรูปทรงของเส้นพาธ



ภาพที่ 2.26 Rectangle ใช้วาดรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสำเร็จรูป



ใช้ย่อหรือขยายมุมมองภาค


ภาพที่ 2.29 Set Foreground Color, Set Background Color

ใช้สำหรับกำหนดสี Foreground Color และ Background Color



ภาพที่ 2.30 Standard Screen mode เปิดแสดงหน้ากระดาษ แบบ Full screen

8. ความหมายและความสำคัญของเลเยอร์ Layer

เลเยอร์ Layer ชิ้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชั้นของชิ้นงานใหญ่ เป็นหลักการ ทำงานของโปรแกรม Photoshop นั่นคือการนำชั้นต่างๆ มาผสมกันเพื่อปรับแต่งให้เกิดความ สวยงามมากขึ้น



ภาพที่ 2.31 Layer

แสดงหรือซ่อน (Show or Hide Layer) การคลิกที่รูปควงตาแต่ละครั้ง จะเป็นการเปิดเพื่อ แสดง หรือปิดเพื่อซ่อนสิ่งที่อยู่ในเลเยอร์ เช่น ถ้าเราไม่ต้องการให้แสดงภาพของเลเยอร์ใด ก็ทำการ ปิด หรือซ่อนไป

<mark>คัดลอก และ ทำซ้ำเลเยอร์</mark> (Copy and Duplicate Layer) แบ่งเป็น การคัดลอกเลเยอร์จากชิ้นงานหนึ่งไปยังอีกชิ้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี

 กลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัคลอก ใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือกดปุ่ม Ctrl+C คลิก Tab ของชิ้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิก Edit เลือก Paste หรือกดปุ่ม Ctrl+V

 2. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการกัดลอก คลิกขวาที่เม้าส์ เลือก Duplicate Layer จะได้ หน้าต่างตามภาพด้านล่าง ใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชิ้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ ไปไว้

 3. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการกัดลอกก้างไว้ แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชิ้นหนึ่ง โดยตรง



การคัคลอกเลเยอร์ในชิ้นงานเดียวกัน

1. คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Duplicate Layer จะมีหน้าต่างเหมือนภาพ ที่ด้านบนเช่นกัน แต่ช่อง Destination ไม่ต้องกำหนดชื่อชิ้นงานอื่น

2. คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก New เลือก Layer via Copy (คีย์ลัค Ctrl +

J)

3. คลิกที่เลเยอร์นั้น และกคคีย์ Alt พร้อมกับลากเลเยอร์ไปยังตำแหน่งใน Panel ที่ ต้องการวาง ปล่อยเม้าส์

ย้ายตำแหน่งเลเยอร์ (Move Layer)

ขั้นตอนการทำคล้ายกับการคัดลอก เพียงเปลี่ยนกำสั่งจาก Edit - Copy เป็น Edit Cut หรือ Ctrl X ในกรณีที่ย้ายคนละชิ้นงาน แต่ถ้าชิ้นงานเดียวกันเพียงคลิกที่เลเยอร์ และทำการเลื่อนไปยัง ตำแหน่งบน Panel ที่ต้องการเท่านัน

เพิ่มเลเยอร์ (Add Layer)

เพียงแค่คลิกไอคอน Create a new Layer ซึ่งอยู่ด้านล่างของ Layer Panel ติดกับรูปถัง ก็จะ ได้เลเยอร์เพิ่มแล้ว หรือถ้าต้องการใช้คำสั่งจากเมนูโปรแกรม เลือก Layer เลือก New เลือก Layer ตั้ง ชื่อ และ Enter ก็ได้เหมือนกัน



ลบเลเยอร์ (Delete Layer)

วิธีลบเลเยอร์ทำโดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการลบ กคปุ่ม Backspace หรือใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Delete เลือก Layer หรือโดยการคลิกที่เลเยอร์แล้วลากมาที่รูปถัง การล็อค และ ปลดล็อค เลเยอร์ (Lock and Unlock Layer)

การล็อกเลเยอร์ ทำได้โดย กลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการล็อก แล้วกลิกที่รูปกุญแจ ส่วนการปลด ลีอกก็เพียงทำซ้ำขั้นตอนเดียวกัน

Layers Channe	els Paths		*
₽ Kind ¢	🖬 🔍 Т	ជ 🗈	1
Normal	Opacity:	100%	
Lock: 📓 🖌 +	🕀 🔒 🛛 Fill:	100%	
•	Layer 1	۵	^
	1		

ภาพที่ 2.34

การปลดล็อคเลเยอร์ Background วิธีปลดล็อกทำได้โดย ดับเบิ้ลกลิกที่เลเยอร์ จะมีหน้าต่างดังภาพ ขึ้นมา จะตั้งชื่อเลเยอร์ใหม่หรือไม่ก็ได้ เลเยอร์นั้นก็จะปลดล็อกเป็นเลเยอร์ธรรมดา

Name:	Layer 0				OK
	Use Previous	Layer to	Create Clippi	ng Mask	Cancel
Color:	None	•			
Mode:	Normal		Opacity: 1	00 > %	

ตั้งชื่อเลเยอร์ (Name Layer)

วิธีตั้งชื่อให้กับเลเยอร์ ทำโดยดับเบิ้ลกลิกที่ชื่อบนเลเยอร์นั้น และพิมพ์ชื่อ เสร็จแล้ว Enter สำหรับ Photoshop CS6 เมื่อพิมพ์ชื่อเลเยอร์หนึ่งเสร็จแล้ว สามารถกด Tab เพื่อเลื่อนไปยังเลเยอร์อื่น เพื่อทำการพิมพ์ชื่อได้เลย ไม่ต้องมาทำซ้ำขั้นตอนเดิม ทำให้ประหยัดเวลาได้มาก

9. คลิปปิ้งเฉเยอร์ (Clipping Layer)

หมายถึงการทำให้เลเยอร์หนึ่งมีผลกับอีกเลเยอร์หนึ่งเท่านั้น ไม่ไปกระทบเลเยอร์อื่นซึ่งอยู่ ถัดลงไป อ่านแล้วคงจะ งง ลองดูภาพด้านล่างนะครับ จากภาพจะเห็นเลเยอร์ Wood Gain ซึ่งเป็น ลายไม้ ผมต้องการให้ลายไม้นี้มีผลกับกรอบภาพซึ่งเป็นเลเยอร์ Frame ที่อยู่ถัดลงไปด้านล่างเท่านั้น ผมจึงใช้การ Clipping ซึ่งจะเห็นลูกศรอยู่ที่ด้านหน้านของเลเยอร์ Wood Gain การทำเช่นนี้ จะทำให้ ได้กรอบภาพที่มีลายไม้สวยงามขึ้นมาแทนกรอบสีแดงเหลือง ในเลเยอร์ Frame

การทำ Clipping โดยการใช้กีย์ถัด ให้กดปุ่ม Alt แล้ววางเม้าส์ไว้ระหว่างทั้งสองเลเยอร์ จากนั้นคลิก หรือถ้าจะใช้กำสั่งโปรแกรมเมนู Layer เลือก Create Clipping Mask (กีย์ถัด Alt + Ctrl + G) ถ้าต้องการยกเลิกก็เพียงแค่ทำซ้ำวิธีเดิม โปรแกรมเมนู Layer เลือก Release Clipping Mask หรือ กดปุ่ม Alt แล้วคลิกเม้าส์ที่เดิมอีกครั้ง



ภาพที่ 2.36

10. การเปิดพื้นที่การใช้งานใหม่

	١	lew		×	
Name:	Untitled-1			ОК	
Preset: Custom		•		Cancel	
Size:			Y	Save Preset	
Width:	297.01	Millimeters	~	Delete Preset	
Height:	209.97	Millimeters	~		
Resolution:	300	Pixels/Inch	~		
Color Mode:	CMYK Color 😽	8 bit	~		
Background Contents:	White		~	Image Size	
Advanced		\leq		33.2M	
Color Profile:	U.S. Web Coated	(SWOP) v2			
Pixel Aspect Ratio:	Square Pixels	94 90	~		
	A				
ภาพที่ 2.37					

1. ไปที่ Application menu เถือก File > New จะปรากฎหน้าต่างดังรูปด่านล่าง

2. จากรูปมีการกำหนดค่าต่างๆมากมาย

- ช่อง Name คือการกำหนดชื่อของชิ้นงาน

- ช่อง Preset คือ ชนิดของงานต่างๆ ที่กำหนดไว้ให้แล้ว มีให้เลือกมากมาย เช่น Web , Photo ,U.S.paper , international paper

- ช่อง size จะสัมพันธ์กับช่อง Preset คือ ขนาดของงานแต่ละชนิด เช่น ค่า Preset เป็น International paper ช่อง Size ก็จะมีตัวเลือก คือ A4 , A3 , A2 ,A1 และอื่นๆ

- ช่อง width คือขนาดความกว้างของชิ้นงาน หากต้องการกำหนดเอง มีหน่วนให้ เถือก 7 ชนิด

- ช่อง Hight คือขนาคความสูงของชิ้นงาน

- ช่อง Resolution คือ ความละเอียดของงาน มีหน่วยเป็น Pixelต่อนิ้ว และ Pixel ต่อ เซนติเมตร

- ช่อง Color mode คือชนิดของพื้นที่สีในการทำงาน มีให้เลือกหลากหลาย เช่น RGB , CMYK และมีค่าความละเอียดให้เลือกเป็น bit

- ช่อง Background Contents คือเลือกชนิดของ พื้นหลังงาน มี 3 แบบ คือ แบบขาว แบบสี และแบบโปร่งใส เมื่อทำการกำหนดขนาดของงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้กลิปปุ่ม OK เพื่อทำการเปิดพื้นที่การ ทำงานดังตัวอย่างภาพ เปิดพื้นที่งานขนาด A4 พื้นหลัง สีขาว



หากเรามีภาพที่ต้องการเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม ในทำการ ตามขั้นตอนต่อไปนี้ ไปที่ File > open เถือก Floder ที่มีรูปที่เราต้องการ เถือกรูปนั้นแถ้วกด Open





จะได้รูปมาปรากฏอยู่ที่ Stage หรือพื้นที่การทำงานดังรูป ตามตัวอย่างด้านล่าง ใช้รูปดอกบัว



ภาพที่ 2.40

12. การบันทึกงาน

สมมุติว่า เราได้แต่งรูป พระทราย ดังตัวอย่างภาพด้านล่าง เสร็จเรียบร้อยแล้ว เราต้องการ บันทึกการทำงาน ทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้



- ไปที่ File > Save as จะปรากฎหน้าต่างคังรูปค้านล่าง
- ช่อง File name คือให้เราตั้งชื่องาน
- ช่อง Format คือ การบันทึกไฟล์งานประเภทต่างๆ เช่น PSD , JPEG , TIFF และอื่นๆ
- เมื่อเลือกเสร็จเรียบร้อยแล้ว กค Save ก็จะทำการบันทึกสำเร็จ

1917		Save A	ls		
	Save n: 🗾 Deskto	p	Ŷ	G 🕸 🔛 🖬 •	
		Libraries System Folder	12	Sharkstyle System Folder	
Recent	places	Committee		history	
Deck		System Folder		System Folder	
(Lat)		modify	N	ประชุมสัดงานโรงเริ่มแบบ สาคล	BSENI
Libra	al 📲	FileTolder	(CE)	File folder	
		อาคารทั้ง File folder	Ps	Adobe Photoshop In 2.23 MB	nage 13
Comp	puter				
6					
Netw	vork File name	พระพราม psd		~	Save
	Format	Photoshop (*.PSD;*.P	DD)	~	Cance
	Save Options Save:	As a Copy	Notes Spot	i Colors	
		🛄 Layers			
	Color:	Use Proof Setup: V	Jorking CM VK		
		Leicerion a shoot.			
	21 Thumbhar	l ⊻]Use L	ower Case Ex	tension	
1			2		
	1	and the second sec			
		216			
	9	216	9 A		
	597	316 ภาพที่	2.42	6	R
	39	216	2.42	9.	
	39	216 ภาพที่	2.42	A.10	
	39	ภาพที่	2.42	6) 18	
	31	ภาพที่	2.42	6) <u>1</u> 8	
		ภาพที่	2.42	67.60	19
	31	276	2.42	67.62	1

2.2.7 InDesign

InDesign โปรแกรมที่ใช้สำหรับการออกแบบและ สร้างสรรคงานโดยเฉพาะด้านสื่อ สิ่งพิมพ์งานออกแบบเอกสาร ที่มีประสิทธิภาพสูง และได้รับความนิยมมากที่สุด ให้ ความถูกต้อง แม่นยำ สามารถควบกุมกุณภาพของงานและมีเกรื่องมือพร้อมสำหรับตกแต่งในรองรับการใช้ฟอนต์ ภาษาไทย ซึ่งเวอร์ชั่นในปัจจุบันสามารถผสมผสานกับ ซอฟต์แวร์กราฟิกอื่นๆ ของ Adobe ได้ผู้ใช้ ควรจะต้องมีความรู้พื้นฐานของ Photoshop และ illustrator ด้วยเพราะขั้นตอนการทำงานต้องมีการ เตรียมรูปภาพจาก Photoshop และ illustrator



ส่วนด้านบนสุดของโปรแกรม InDesign จะเป็นแถบรวมคำสั่งหลักของโปรแกรมหรือที่ เรียกว่า Menu bar ซึ่งลักษณะการทำงานก็จะคล้ายๆ กับ Menu bar ของโปรแกรมอื่นๆ เช่น Photoshop, Illustrator เป็นต้น เมื่อคลิกที่หัวข้อที่ต้องการจะมี Dropdown Menu เปิดแสดงคำสั่ง ย่อยขึ้นมาให้เลือกใช้งาน

กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง ปรับเปลี่ยน โดยแบงออกเป็น 6 กลุ่ม เครื่องมือ



ภาพที่ 2.45 กลุ่มคำสั่ง Selection tools



ภาพที่ 2.47 กลุ่มคำสั่งพิเศษ Transform



ภาพที่ 2.48 กลุ่มคำสั่ง เกี่ยวกับการดูภาพ และปรับมุมมอง



ภาพที่ 2.51 Selection สำหรับคลิกเลือกวัตถุ



ภาพที่ 2.52 Direct Selection สำหรับคลิกเลือกทำงานกับจุดบนเส้น Path



ภาพที่ 2.53 Pen สำหรับวาดเส้น Path



ภาพที่ 2.54 Type สำหรับสร้างตวอักษร



ภาพที่ 2.55 Pencil สำหรับวาดเส้น

ภาพที่ 2.56 Line สำหรับวาดเส้น Path

ภาพที่ 2.57 Rectangle Frame สำหรับสร้างเฟรมเพื่อใส่ตัวอักษร

ภาพที่ 2.58 Rectangle สำหรับวาดภาพสีเหลี่ยม

ภาพที่ 2.59 Rotate สำหรับหมุนวัตถุ



ภาพที่ 2.60 Scale สำหรับย่องยายวัตถุ



ภาพที่ 2.61 Transform สำหรับย้ายตำแหน่ง ปรับขนาดวัตถุ



ภาพที่ 2.62 Gradient สำหรับไล่น้ำหนักของสี



ภาพที่ 2.63 Note สำหรับบันทึกการทำงาน

ภาพที่ 2.64 Eyedropper สำหรับดูดค่าสี

ภาพที่ 2.65 Hand สำหรับลากย้ายตำแหน่ง

ภาพที่ 2.66 Zoom เครื่องมือสำหรับย่องยายมุมมองของการทำงาน

2.2.8 ทฤษฎีสี

สี (COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจ ให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึก ไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมี ความหมายอย่างมากเพราะศิลปินด้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและ สะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่ อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวองสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจ วิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่อง สีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสมบูรณ์เป็นอย่างยิ่ง

คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถึ่ของคลื่นในขนาคที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้

2. แม่สีที่เป็นวัตถุ (PIGMENTARY PRIMARY) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน

3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน

สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพู สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน บนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ(ROCK PAINTING) เริ่ม ทำตั้งแต่ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศษและประเทศสเปนในประเทศ ไทย กรมศิลปากร ได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เพิ่งหินในที่ต่างๆ จะมีอายระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุค โลหะใด้ก้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำใน อ่าวพังงา ต่อมาก็ก้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนัง ถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำสีบนเครื่องปั้นดินเผา ้ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็น ฐปลายก้านขดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆสมัยสุโขทัยและอยุธยามีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียน ภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลืองในสมัยโบราณนั้น ้ช่างเขียนจะเอาวัตถต่างๆในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว ้สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้ ้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็ ้นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพ เพราะจีนมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ

2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

้สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สี ้งองรุ้งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนสีงอง ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำ ທະເດ

้สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉาก เวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

แม่สี (PRIMARIES)

สีต่างๆนั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิคของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของ มนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกัน ตามชนิดและประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สี มี อยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สี เหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีกุณสมบัติของแสง สามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่างๆ เป็นต้น

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทาง เกมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรมฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้ เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

้ส**ีขั้นที่** 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้ ้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่สีแดง ผสม สีเหลือง ได้สีส้ม สีแดง ผสม สีน้ำเงิน ได้สีม่วง สีเหลือง ผสม สีน้ำ เงิน ได้สีเขียว

้สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสม สีส้ม ได้สี ส้มแดง สีแดง ผสม สีม่วง ได้สีม่วงแดง สีเหลือง ผสม สีเขียว ได้สีเขียวเหลือง สีน้ำเงิน ผสม สีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน ผสม สีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน สีเหลือง ผสม สีส้ม ได้สีส้มเหลือง

วรรณะของสฺ ี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และ สีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สี ม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

สิตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิบึกษ์ เป็นสีที่มีก่ากวามเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่กวร การนำสีตรงข้ามกัน มาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้ดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย

2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีสีใคสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี

3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

สึกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาล เกิด จากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับ สีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงก่าสี ถ้าผสมมากๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล

C. S.

แม่สีวัตถุธาตุ (PIGMENTARY RRIMARIES)

แม่สีวัตถุธาตุนั้นหมายถึง "วัตถุที่มีสีอยู่ในตัว" สามานำมาระบาย ทา ย้อม และผสมได้ เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเอง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่างๆจะเกิดขึ้นมาอีก มากมาย ด้วยการผสมของแม่สีซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 สีกือ

1. น้ำเงิน (PRUSSIAN BLUE)

2. แดง (CRIMSON LEKE)

3. เหลือง (GAMBOGE TINT)

สีแดง (CRIMSION LAKE) สะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสี เหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดง

สีเหลือง (GAMBOGE YELLOW) สะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วคึงคูคเอาสีแคงกับ สีน้ำเงินซึ่งผสมกัน ในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลือง

สีน้ำเงิน (PRESSION BLUE) สะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสี เหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นกู่สีของสีน้ำเงิน

ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม จะเกิด แถบสีที่เรียกว่า สีรุ้ง (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำ เงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตา สามารถมองเห็นได้ แสงสี ม่วงมีความถิ่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถิ่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า อุลตราไวโอเลต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถิ่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (InfraRed) คลื่นแสงที่มีความถิ่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับ ได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 ฉี คือสีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 ฉี คือสีแดงมา เจนต้า สีฟ้าไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของ แสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การ สร้างภาพเพื่อการนำสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น

วรรณะของสี

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่ง ที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

1.วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วง แดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติ ย่อมมีสีแตกต่างไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ก่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2.วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สี น้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น ดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะ เย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรูสึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็น ไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีเพิ่มน้ำหนักขึ้นด้วยการใช้สีดำผสม (shade)



Light Purple	เรื่องรักใคร่ – ความสงบ –
Light Green	ความกลมกลื่น – ความสงบ – สันติภาพ
Light Blue	การหยั่งรู้ – โอกาส – ความเข้าใจ – ความอดทน – ความอ่อนโยน
Green	ความอุคมสมบูรณ์ – การเติบโต – การกลับมาของมิตรภาพ
Gold	สติปัญญา – ความร่ำรวย – ความสว่าง – ความสำเร็จ – โชคลาภ
Dark Yellow	การตักเตือน – การเจ็บป่วย – ความเสื่อม – ความอิจฉา
Dark Red	ความโกรธ – ความรุนแรง – ความกล้ำหาญ – กำลังใจ
Dark Purple	ความสูงส่ง – ความปรารถนาอันแรงกล้ำ – ความหรูหรา
Dark Green	ความทะเยอทะยาน – ความโลภ – ความริษยา
Dark Blue	ความจริง – สัจธรรม – อำนาจ – ความรู้ – ความซื่อสัตย์ – <mark>การป้องกัน</mark>
Brown	ความอดทน – ความมั่นลง
Blue	สุขภาพ – ความเชื่อถือ – ไหวพริบ – จงรักภักดี – ความเลื่อมใส
Black	ความลึกลับ – ความตาย – อำนาจ – พลัง – ความแรง – สิ่งชั่วร้าย
Aqua 🔊	การป้องกัน – สุขภาพ

2.9 การจัดองค์ประกอบ (Composition)

 ความสมดุล (Balance) คือ ความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง แบ่งออกเป็น สมดุลแบบทั้ง

2 ข้างเหมือนกัน (Symmetrical balance) ทั้งซ้ายขวาเหมือนกัน การสมคุลแบบนี้จะทำให้ดู มั่นกงหนักแน่น ยุติธรรม เช่น งานราชการ ใบวุฒิบัตรประกาศณียบัตร การถ่ายรูปติดบัตรเป็นต้น สมคุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical balance) ด้านซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่มองดู แล้วเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา เช่น สมคุลด้วยน้ำหนักและขนาดของรูปทรง ด้วยจุดสนใจ ด้วย จำนวนด้วยกวามแตกต่างของรายละเอียด ด้วยก่ากวามเข้ม-จางของสี เป็นต้น

 การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis) ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วน ประธานในภาพ จุดรองลงมาหรือส่วนรองประธาน ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดปลีกย่อย ต่างๆ

หลักและวิธีในการใช้การเน้น

- เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง Contrast

- เน้นด้วยการประดับ

- เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น

- เน้นด้วยการใช้สี
- เน้นด้วยขนาด
- เน้นด้วยการทำจุดรวมสายตา

4. เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นกลุ่มเป็นก้อน โดยที่องค์ประกอบ ภายในต้องกลมกลืนกันมี 2 แบบคือ

เอกภาพแบบหยุดนิ่ง (Static unity) โดยใช้รูปทรงเรงาคณิตทำให้เกิดลักษณะหนักแน่น เอกภาพแบบเคลื่อนไหว (Dynamic unity) ใช้รูปทรงหรือรูปร่างแบบธรรมชาติทำให้เคลื่อนไหว สนุกสนาน

5. ความกลมกลืน (Harmony) การจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันหรือคล้าย ๆ กันมาจัดภาพ ทำให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืนกันมี 3 แบบ คือ

- 5.1 กลมกลื่นในด้านประโยชน์ใช้สอย คือ ทำให้เป็นชุดเดียวกัน
- 5.2 กลมกลื่นในความหมาย เช่น การออกแบบเครื่องหมายการค้า & โลโก้
- 5.3 กลมกลื่นในองค์ประกอบ ได้แก่
- กลมกลิ่นด้วยเส้น-ทิศทาง
- กลมกลืนด้วยรูปทรง-รูปร่าง 💦
- กลมกลื่นด้วยวัสดุ -พื้นผิว
- กลมกลินด้วยสี มักใช้โทรสีที่ใกล้กัน
- กลมกลิ่นด้วยขนาด-สัดส่วน
- กลมกลิ่นด้วยน้ำหนัก

6. ความขัดแย้ง (Contrast) การจัดองก์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือให้เกิดความสนุกตื่นเต้น น่าสนใจ ลดความเรียบ น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกฝืนใจ ขัดใจ แต่ชวนมอง

7. จังหวะ (Rhythm) จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดู สนุก เปรียบได้กับเสียงเพลงอันไพเราะ ในด้านการออกแบบแบ่ง จังหวะ เป็น 3 แบบ คือ

7.1 จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกัน เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือน ๆ กัน มาจัด วางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (Order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กดัด ลายกระเบื้องปูพื้นหรือผนัง ลายผ้า เป็นต้น

7.2 จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกัน อย่างต่อเนื่อง เป็นชุด เป็นช่วง ให้ความรู้สึกเป็นระบบ สม่ำเสมอ ความแน่นอน 7.3 จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกัน อย่างอิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน

7.4 จังหวะจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกัน มาเรียงต่อกัน แต่มีขนาดต่างกันโดยเรียงจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อ เนื่องทำให้ภาพมีความลึก มี มิติ

8. ความง่าย (Simplicity) เป็นการจัดให้ดูโล่ง สบายตา ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมืม โนทัศน์เคียว ลดการมีฉากหลังหรือภาพประกอบอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็นหรือไม่เกี่ยวข้องออกไป เพราะการมีฉากหลัง รกทำให้ภาพหลักไม่เด่น นิยมใช้ในการถ่ายภาพที่ปรับฉากหลังให้เบลอ เป็นภาพเกี่ยวกับดอกไม้ แมลง สัตว์ และบุคกลนางแบบ เป็นต้น

 9. ความลึก (Perspective) ให้ภาพคูสมจริง คือ ภาพวัตถุใดอยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าอยู่ไกลออกไป จะมองเห็นเล็กลงตามลำคับ จนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลัก ๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับ ตา วัตถุอยู่ในระดับสายตา และวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา





รายงานการจัดทำโครงงานสหลิงศึกษา

การออกแบบแคตตาล้อคสินค้าของบริษัท เอง เอง โปรเกรส โพลิเมอร์ กรุ๊ป จำกัด

Product catalog design of HengHeng Progress Group Co., Ltd.

โดย นางสาววรางคุณบารริญชิ่งถาวร 5704600124 นางสาวอลิตา เอิสวุฒิภูมิปัญญา 5704600133 รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา ภาควิชาการโฆษณา ศณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม ภากการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

ภาพที่ 2.4 หัวข้องานวิจัย การออกแบบภาพจำลองสินค้า (Packaging) หรือ Mocup เพื่อใช้ในการทำ สื่อออนไลน์ บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ



รายงานโครงงานสหกิจศึกษา

การผลิตแคตตาล๊อกเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการประจำปี 2559

ของ บริษัท สีนเน่ บิวดี้ คอมบริเนชั่น จำกัด

Production of catalogs to promote products and services

of Lynnae Beauty Combination co.ltd in 2016

โดย นางสาวฐนิตา สินโสวผล 5404600367 ภายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา สุทกิจคือยา ภาควิชาอารประชาสัมพันธ์ กละนิเมตศาสตร์ มหาวิทยาอัยขอมม ภาคอารสัญนาที่ 3 ปีการลึญมา 2558

ภาพที่ 2.5 หัวข้องานวิจัย การผลิตแคตตาล๊อกเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการประจำปี 2559 ของ บริษัท ลีนเน่ บิวตี้ คอมบริเนชั่น จำกัด



โครงงานสหกิจศึกษา

กระบวนการการผลิตสมุดแจ้งรายการสินค้าดิจิตอล ยืนส์ ดี อาร์ต



ภาพที่ 2.6 หัวข้องานวิจัย กระบวนการผลิตสมุดแจ้งรายการสินค้าดิจิตอล ยืนส์ ดี อาร์ต



ภาพที่ 2.7 หัวข้องานวิจัย การถ่ายภาพและตกแต่งภาพเพื่อประกอบสมุดแจ้งรายการสินค้า



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การออกแบบแอปพลิเคชั่น 24Catalog บนอุปกรณ์สมาร์ทโฟน

Designing a 24Catalog application on a smartphone



ภาพที่ 2.8 หัวข้องานวิจัย การออกแบบแอปพลิเคชั่น 24Catalog บนอุปกรณ์สมาร์โฟน บริษัท ทเวนตี้โฟร์ ช้อปปิ้ง

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อบริษัท : บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ

ที่อยู่ : อาคาร มอเรซ เลขที่ 1 พุพุทธมนฑลสายสอง บางแค กทม 10160

โทรศัพท์ : 099 2525 777**,** 02 454 1433

ID Line : MEZCREATIVE



3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท มอเรซ ครีทีพ (Morez Creative) ผู้ให้บริการค้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และสื่อ สิ่งพิมพ์ทุกประเภท เป็นการที่คิดและทำค้วยใจ ออกแบบค้วยใจ ให้แก่ผู้รับค้วยใจ สิ่งเหล่าจะ ก่อให้เกิคความสัมพันธ์ที่ดีแก่ทั้งผู้ให้และผู้รับ นอกจากจะทำให้เกิคความน่าเชื่อถือจากภายนอก แล้ว ก็ยังต้องสร้างความน่าเชื่อถือจากภายใน ทั้งความน่าเชื่อถือ ความเป็นหนึ่งเดียวกันขององค์กร และความเอาใจใส่แก่บุคคลากรภายในองค์กรด้วย

มอเรซเห็นความสำคัญของ 2 จุดนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงก่อให้เกิดเป็น มอเรซ ในปัจจุบัน เรา บริการทั้งด้าน การออกแบบ การผลิต การส่งถึงมือลูกค้าและความประทับใจของผู้รับ ทำให้ หน่วยงานต่างๆ ไว้วางใจมอเรซเห็นได้จากผลิตภัณฑ์ที่เคยได้ผลิตมา มอเรซก้าวหน้าเติบโตอย่าง ต่อเนื่อง ต้องขอบคุณทุกองค์กรและหน่วยงานที่ไว้วางใจ เราจะพัฒนาสินค้าและรักษามาตรฐาน ของเราไว้



3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร

รูปที่ 3.2 การจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร

3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นักศึกษาที่ปฏิบัติงาน

ชื่อ-นามสกลุ : นางสาว อังฉรา ปะวะสี

ตำแหน่งงาน : graphic design

ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- ออกแบบ graphic design ต่างๆที่ได้รับมอบหมาย
- คีย์ข้อมูล

นักศึกษาที่ปฏิบัติงาน

ชื่อ-นามสกลุ : อัจฉราปะวะสี

ตำแหน่งงาน : graphic design

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ- นามสกลุ : นางสาว อารีวรรณ เสือคำ

ตำแหน่ง : Graphic design

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลา 16 สัปดาห์ระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม 2562 ถึง 31 สิงหาคม 2562

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

3.7.1 ประชุมวางแผนภายในร่วมกับพี่เลี้ยงสหกิจศึกษา

3.7.2 รวบรวมข้อมูลและแนวความคิดร่วมกับพี่เลี้ยงที่ปรึกษา

3.7.3 นำขอบเขตงานที่ได้รับมาออกแบบ

3.7.4 ออกแบบชิ้นงานด้วย Wix.com ตามที่ได้ตกลงกันไว้

3.7.5 เมื่อออกแบบเสร็จจึงส่งมอบงานให้กับพี่เลี้ยงเพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย

3.7.6 นำงานกลับมาแก้ไขตามคำแนะนำของพี่เลี่ยง

3.7.7 ปฏิบัติงานตั้งแต่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง 31 สิงหาคม 2561

ตารางที่ 3.1 ระยะเวลาในการคำเนินงาน <mark>การ การสร้างภาพจำลองบรรจุภัณฑ์ของสินค้า</mark> บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ค. 62	ນີ.ຍ. 62	ก.ค. 62	ส.ค. 62
1.วางแผนการคำเนินโครงงาน				
2.รวบรวมข้อมูลและแนวคิด				
3.ออกแบบโครงงาน	-			
4.จัดทำโกรงงาน				
5.ตรวจสอบโครงงาน	\overline{D}			
6.จัดทำเอกสาร				← →

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของ โครงงาน

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

ฮาร์ดแวร์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ Notebook

ซอฟต์แวร์

- 1. โปรแกรม adobe illustrator CS6
- 2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 3. โปรแกรม Microsoft Excel 2010
- 4. โปรแกรม Microsoft Word 2010

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน

4.1 ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน

มีการวางแผนการคำเนินงานโดยสรุปข้อมูลขอบเขตและความต้องการของชิ้นงานนั้นๆ และรับงานจากพี่เลี้ยงที่ปรึกษามาคำเนินการต่อไป เมื่องานเสร็จจึงส่งงานให้กับพี่เลี้ยงที่ปรึกษา ตรวจเช็คความเรียบร้อยแล้วหากมีขอบกพร่องในชิ้นงาน นักศึกษาจะนำกลับมาแก้ไข้และส่งให้กับ พี่เลี้ยงที่ปรึกษาอีกครั้งจนกว่าจะเป็นที่พึงพอใจ



ภาพที่ 4.1 แผนการดำเนินงาน

4.2 ขั้นตอนการออกแบบและดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 1 คิดหัวข้อการออกแบบภาพจำลองสินค้า (Packaging) หรือ Mocup เพื่อ ใช้ในการทำสื่อออนไลน์



ขั้นตอนที่ 2 เข้าโปรแกรม Photosshop



ขั้นตอนที่ 4 นำแพ็กเกจมาจัควางให้กรบทุกส่วน และดูขนาดของทุกชิ้นส่วน

ภาพที่ 4.6 การแต่งสีและเงา

ขั้นตอนที่ 6 Save for web



ภาพที่ 4.7 นำภาพที่ไดคัตมา Save จัดเก็บไว้ ขั้นตอนที่ 7 นำมอกอัพที่ทำเสร็จแล้ว ส่งให้ลูกค้า หรือก็เก็บเพื่อเป็นตัวอย่างในการทำภาพจำลอง



`ตัวอย่างผลงาน มอกอัพทั้งหมด



รูปที่ 4.9 God mami




รูปที่ 4.13 Lady mousse



รูปที่ 4.15 Haad Cuara



รูปที่ 4.17 PMERVES





รูปที่ 4.20 Nuntakar Skncare



รูปที่ 4.22 CALISTA COSME



G'ORY

รูปที่ 4.24 FINALE



รูปที่ 4.26 FOR MEN FRAGRANCE SHOWER GER



รูปที่ 4.28 Crackling loion





บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงงานหรืองานวิจัย

เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและประชาสัมพันธ์ให้กับบริษัทและเพื่อเพิ่มกลุ่มลูกค้ารายใหม่ ให้กับ บริษัท เพื่อนำความรู้และทักษะการเรียนรู้ในระบบการปฏิบัติงานจริงของ บริษัท มอเรซ ครี เทิฟ โดยที่ "การออกแบบภาพจำลองสินค้า (Packaging) หรือ Mocup เพื่อใช้ในการทำสื่อ ออนไลน์

 มอเรซ ครีเอทีฟ " ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสร้างบรรจุภัณฑ์ให้สามารถสื่อสาร และสร้าง ผลกระทบต่อผู้บริโภคโดยใช้ความรู้แขนงศิลปะเข้ามาสร้างคุณ ลักษณะ เช่น มีเอกลักษณ์ ลักษณะพิเศษที่ดึงดูดและสร้างการจดจำ ตลอดจนเข้าถึงความหมายและคุณประโยชน์ของ ผลิตภัณฑ์

5.1.1 ปัญหาและอุปสรรค

 ต้องใช้เวลาในการศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับระบบโปรแกรมและเครื่องใน การใช้งานเป็นเวลา พอสมควร

- 5.1.2 ข้อเสนอแนะ
 - หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวแพ็คเกจและใช้ความกิดในการออกแบบและ สึกษารายงานผู้ที่เคยใช้โปรแกรมที่จะทำควบคู่ไปด้วย

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากที่นักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ไปฝึกงานที่ บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ ทำให้ได้รับ ประสบการณ์จากทางบริษัทเป็นอย่างมากเนื่องจากพี่เลี่ยงมีความเป็นกันเองทำให้งานที่ได้รับ มอบหมายผ่านไปได้ด้วยดีสุดท้ายนี้ขอขอบคุณพี่เลี้ยง บริษัท มอเรซ ครีเอทีฟ มา ณ โอกาสนี้ด้วย

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- ได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานจริง
- แก้ปัญหาต่างๆ ในสถานการณ์จริง
- ฝึกการปรับตัวในเข้ากับส่วนรวม (Teamwork)
- 5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
 - ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจในสิ่งที่ต้องทำ
 - พบปัญหาข้อผิดพลาดในการทำงาน
 - การสื่อสารกับพี่เลี้ยงไม่ตรงกัน

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

- ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานประกอบการ
- ไม่สร้างกวามเดือดร้อนและปัญหาในสถานที่ประกอบการ
- รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมงาน



บรรณานุกรม

- กมลพันธุ์ บุณโยบล. (2553). การพัฒนาเว็บแอพพลิเคชั่นเพื่อให้บริการศูนย์ข้อมูล อินเทอร์เน็ตกรณีศึกษา : บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
- กรีวุธ อัศวคุปตานนท์. (2553). *การออกแบบและบริหารจัดการเว็บไซต์*. กรุงเทพฯ: บริษัท เน็ตดีไซน์ พับลิชชิ่ง จำกัด.
- พิศาล พิทยาธุรวิวัฒน์. (2556). *บริหารจัคการ Networking ด้วย Windows 7*. กรุงเทพฯ: บริษัท วี.พริ้นท์ จำกัด.
- วิสูตร์ วังมณี. (2537). การพัฒนา Website พระราชบัญญัติเงินทดแทน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทค โน โลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ใฉน ผึ่งผาย. (2553). การพัฒนาเว็บ ไซต์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึง ได้ กรณีศึกษา: โครงการ พัฒนาสังคมแห่งความเท่าเทียมด้วย ICT กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ปียะคนัย วิเคียน. (2536).หลักการออกแบบเว็บไซต์ เข้าถึงได้จาก https://krupiyadanai.wordpress.com/หลักการออกแบบเว็บไซต์/

ภาคผนวก

ภาพขณะปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

รูปที่ ก.2 ถ่ายรูปสินค้าเพื่อนำไปทำภาพจำลอง หรือ (Mocup)





รูปที่ ก.4 ถ่ายรูปสินค้าเพื่อนำไปทำภาพจำลอง หรือ (Mocup)



ประวัติผู้จำทำ/คณะผู้จัดทำ

