



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบแคตตาล็อกสินค้าออนไลน์ ให้กับ บริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด

Design Product Catalogue Online Project for Pensrichoon Company

Limited

โดย

นาย สุรินทร์ นวัตกรรม 5902200007

นาย สาทิกร เสนีวงศ์ 5902200010

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานวิชา สหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2561

หัวข้อโครงการ โครงการออกแบบแคตตาล็อกสินค้าออนไลน์ ให้กับ
บริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด
Design Product Catalogue Online Project for Pensrichoon
Company Limited

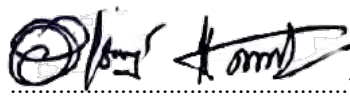
รายชื่อผู้จัดทำ นาย สุรินทร์ นวัตกรรมณ์
นาย สาธิกร เสนีวงศ์


ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

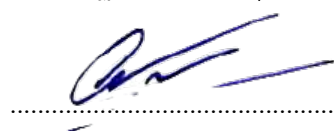
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ วิเชษฐ์ แสงดวงดี


อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศ ประจำปีการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการการสอบโครงการ


.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ วิเชษฐ์ แสงดวงดี)


.....พนักงานที่ปรึกษา
(นาย ณัฐวัฒน์ เท็ดผดุงชัย)


.....กรรมการกลาง
(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)


.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผศ.ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 21 เดือน กันยายน พ.ศ. 2560

เรื่องขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียนอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ วิเชษฐ์ แสงดวงดี

ตามที่คุณจัดทำ/คณะผู้จัดทำ นายสุรินทร์ นวัตกรรม และ นายสาธิต เสณีวงศ์ นักศึกษาภาควิชา ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยามได้ไปปฏิบัติงาน สหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2561 ในตำแหน่ง Graphic design ณ บริษัท เพ็ญศรีซูน จำกัด และได้รับมอบหมายจาก พนักงานที่ปรึกษาให้ศึกษาและ ทำรายงานเรื่อง “การออกแบบ Catalog ให้กับ บริษัท เพ็ญศรีซูน จำกัด ”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้วผู้จัดทำ/คณะผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมา พร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นายสุรินทร์ นวัตกรรม

นายสาธิต เสณีวงศ์

นักศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท เพ็ญศรีซูน จำกัด ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2561 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. นายณัฐวัฒน์ เทิดผดุงชัย (พนักงานที่ปรึกษา)
2. นายวรากร จันทร์สุข (พนักงานทั่วไป)
3. นางสาวช่อพกา พลอยแสง (พนักงานทั่วไป)
4. นางสาวสุตรีณี โตเจริญ (พนักงานทั่วไป)

และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษา ในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นายสุรินทร์ นิวัตินิชากรณ์

นายสาธิตกร เสนีวงศ์

21 กันยายน 2561

หัวข้อโครงการ : โครงการออกแบบแคตตาล็อกสินค้าออนไลน์ ให้กับ
บริษัท เพ็ญศรีซุน จำกัด

หน่วยกิตของโครงการ : 5 หน่วยกิต

รายชื่อผู้จัดทำ : นาย สุรินทร์ นวัตกรรมณ์ 5902200007
นาย สาธิกร เสนีวงศ์ 5902200010

อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.วิเชษฐุ์ แสงดวงดี

วุฒิการศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

เทอม/ปีการศึกษา : 3/2560

บทคัดย่อ

โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรในการปฏิบัติงานโครงการสหกิจศึกษาประจำปีการศึกษา 2561 ระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำความรู้และทักษะต่างๆที่ได้จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท เพ็ญศรีซุน จำกัด มาออกแบบแคตตาล็อกสินค้าให้กับบริษัทฯ โดยการจัดทำแคตตาล็อกดังกล่าวเพื่อเป็นสื่อกลางในการติดต่อกับลูกค้าในกลุ่มเป้าหมายทั้งเก่าและใหม่ เพื่อให้บริษัทสามารถใช้แคตตาล็อกสื่อสารและเสนอขายสินค้าได้ตรงกับความต้องการนอกจากนี้การออกแบบแคตตาล็อกยังช่วยให้ลูกค้าเกิดความมั่นใจในการสั่งซื้อสินค้า โดยลูกค้าสามารถเห็นภาพสินค้าที่เหมือนจริง ประกอบกับมีการออกแบบที่สวยงามสามารถดึงดูดความสนใจของลูกค้าได้เป็นอย่างดี ซึ่งการออกแบบแคตตาล็อกดังกล่าวได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎี วิธีการเพื่อสร้างแคตตาล็อกให้มีความสมบูรณ์ที่สุดโดยใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆ ช่วยในการออกแบบดังนี้ โปรแกรม Adobe illustrator CS6 และ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ประกอบกับการสร้างงานตามที่ได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษา สหกิจศึกษา ที่คอยให้คำแนะนำเทคนิคด้านต่างๆในการออกแบบเว็บไซต์ของบริษัท เพ็ญศรีซุน จำกัด

คำสำคัญ : การออกแบบแคตตาล็อก/ สื่อกลางในการติดต่อ

Project Title : Design Product Catalogue Online Project for Pensrichoon
Company Limited

Credits : 5

By : Mr. Surin Niwatnichakorn 5902200007

: Mr. Satikorn Saneewong 5902200010

Advisor : Dr. Vichet Saengduangdee

Degree : Bachelor of Science

Major : Animation and Creative Media

Faculty : Information Technology

Semester / Academic year : 3 /2017

Abstract

The purpose of this project was to distribute knowledge and skills, along with experience from Pensrichoon Co. Ltd. for designing the product catalogue as media to contact a target group, both before and after the project. The company can apply the catalogue to sell all products directly to the customers. Moreover, the design increases customers trust they can according to the image, and the beauty appeal was interesting. Many programs were applied to work on the website as the following: Adobe illustrator CS6 program and Adobe Photoshop CS6 program, including most jobs that are assigned and are suggested by a mentor of the Cooperative Education program.

Keywords : catalogue design, media to contact, Pensrichoon

Approved by



สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของ โครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	3
บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิด.....	4
2.2 ทฤษฎี.....	5
2.3 งานวิจัย.....	45
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	50
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	51
3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร.....	51
3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	52

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	52
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	52
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	52
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	53
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
4.1 ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน.....	54
4.2 ขั้นตอนการออกแบบและดำเนินงาน.....	55
4.3 เล่ม Catalog ที่ออกแบบทั้งหมด.....	61
4.4 งาน Pop Art ที่ใช้เป็นหน้าคั่น Catalog.....	64
4.5 ภาพที่ลงคอมพิวเตอร์สมบุรณ์.....	68
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผล โครงการหรืองานวิจัย.....	73
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	73
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	74
ประวัติคณะผู้จัดทำ.....	75

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 เมฆุสคริปต์กริด (Manuscript Grid)	10
ภาพที่ 2.2 คอลัมน์กริด (Column Grid)	10
ภาพที่ 2.3 โมดูลาร์กริด (Modular Grid)	11
ภาพที่ 2.4 ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid)	11
ภาพที่ 2.5 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	16
ภาพที่ 2.6 การแบ่งกลุ่มเครื่องมือ	18
ภาพที่ 2.7 Move	18
ภาพที่ 2.8 Marquee	18
ภาพที่ 2.9 Lasso	19
ภาพที่ 2.10 Magic Wand	19
ภาพที่ 2.11 Crop	19
ภาพที่ 2.12 Slice	19
ภาพที่ 2.13 Eyedropper	20
ภาพที่ 2.14 Healing Brush	20
ภาพที่ 2.15 Brush	20
ภาพที่ 2.16 Clone Stamp	20
ภาพที่ 2.17 History Brush	21
ภาพที่ 2.18 Eraser	21
ภาพที่ 2.19 Gradient	21
ภาพที่ 2.20 Blur	21
ภาพที่ 2.21 Bern	22
ภาพที่ 2.22 Dodge	22
ภาพที่ 2.23 pen	22
ภาพที่ 2.24 Horizontal Type	22
ภาพที่ 2.25 Path Selection	23
ภาพที่ 2.26 Rectangle	23
ภาพที่ 2.27 Hand	23
ภาพที่ 2.28 Zoom	23
ภาพที่ 2.29 Set Foreground Color, Set Background Color	24

ภาพที่ 2.30 Standard Screen mode	24
--	----

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.31 Layer	25
ภาพที่ 2.32 Duplicate Layer	26
ภาพที่ 2.33	26
ภาพที่ 2.34	27
ภาพที่ 2.35	27
ภาพที่ 2.36	28
ภาพที่ 2.37	28
ภาพที่ 2.38	29
ภาพที่ 2.39	30
ภาพที่ 2.40	30
ภาพที่ 2.41	31
ภาพที่ 2.42	31
ภาพที่ 2.43 หน้าจอของ โปรแกรม InDesign	32
ภาพที่ 2.44 แถบคำสั่ง (Menu bar)	32
ภาพที่ 2.45 กลุ่มคำสั่ง Selection tools	33
ภาพที่ 2.46 กลุ่มคำสั่ง Drawing and Type tools	33
ภาพที่ 2.47 กลุ่มคำสั่งพิเศษ Transform	34
ภาพที่ 2.48 กลุ่มคำสั่ง เกี่ยวกับการดูภาพ และปรับมุมมอง	34
ภาพที่ 2.49 กลุ่มคำสั่ง ในการเลือกสีและเส้นขอบ	34
ภาพที่ 2.50 กลุ่มคำสั่ง เกี่ยวกับการแสดงหน้าจอ	34
ภาพที่ 2.51 Selection สำหรับคลิกเลือกวัตถุ	35
ภาพที่ 2.52 Direct Selection สำหรับคลิกเลือกทำงานกับจุดบนเส้น Path	35
ภาพที่ 2.53 Pen สำหรับวาดเส้น Path	35
ภาพที่ 2.54 Type สำหรับสร้างตัวอักษร	35
ภาพที่ 2.55 Pencil สำหรับวาดเส้น	35
ภาพที่ 2.56 Line สำหรับวาดเส้น Path	35
ภาพที่ 2.57 Rectangle Frame สำหรับสร้างเฟรมเพื่อใส่ตัวอักษร	35
ภาพที่ 2.58 Rectangle สำหรับวาดภาพสี่เหลี่ยม	36

ภาพที่ 2.59 Rotate สำหรับหมุนวัตถุ	36
ภาพที่ 2.60 Scale สำหรับย่อขยายวัตถุ	36

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.61 Transform สำหรับย้ายตำแหน่ง ปรับขนาดวัตถุ	36
ภาพที่ 2.62 Gradient สำหรับไล่สีของสี	36
ภาพที่ 2.63 Note สำหรับบันทึกการทำงาน	36
ภาพที่ 2.64 Eyedropper สำหรับดูดค่าสี	36
ภาพที่ 2.65 Hand สำหรับลากย้ายตำแหน่ง	36
ภาพที่ 2.66 Zoom เครื่องมือสำหรับย่อขยายมุมมองของการทำงาน	37
ภาพที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด	50
ภาพที่ 3.2 แผนผังองค์กร	51
ภาพที่ 4.1 แผนการดำเนินงาน	54
ภาพที่ 4.2 ตารางออกแบบหัวข้อแคตตาล็อกสินค้า	55
ภาพที่ 4.3 ขั้นตอนการจัดวางและถ่ายสินค้า	56
ภาพที่ 4.4 ขั้นตอนการนำภาพมาตกแต่ง	56
ภาพที่ 4.5 การเพิ่มแสงแต่งสี	57
ภาพที่ 4.6 นำเอาพื้นหลังสีขาวออกจากภาพ	57
ภาพที่ 4.7 นำภาพที่ได้กลับมา Save จัดเก็บไว้	58
ภาพที่ 4.8 นำภาพที่ได้กลับมาวางเรียงบนกระดาษ A4	58
ภาพที่ 4.9 วางข้อมูลสินค้า	59
ภาพที่ 4.10 จัดเรียงสินค้าให้ตรงกับข้อมูล	59
ภาพที่ 4.11 ไล่สีพื้นหลังให้กับเล่ม ใส่ Logo บริษัท	60
ภาพที่ 4.12 ไล่สี และ Logo ให้ครบทุกหน้า	60
ภาพที่ 4.13 ออกแบบปก Catalog	61
ภาพที่ 4.14 หน้าแบบสมบูรณ์	61
ภาพที่ 4.15	62
ภาพที่ 4.16	62
ภาพที่ 4.17	63
ภาพที่ 4.18	63
ภาพที่ 4.19	64

ภาพที่ 4.20	64
ภาพที่ 4.21	65
ภาพที่ 4.22	65

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 4.23	66
ภาพที่ 4.24	66
ภาพที่ 4.25	67
ภาพที่ 4.26	67
ภาพที่ 4.27	68
ภาพที่ 4.28	68
ภาพที่ 4.29	69
ภาพที่ ก.1	74



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันแคตตาล็อก คือ เป็นสิ่งพิมพ์ที่มุ่งเสนอรายละเอียดของสินค้าและบริการ ซึ่งมักจะมีภาพ สินค้าและคำบรรยายประกอบ โดยการจัดแบ่งประเภทสินค้าและการบริการออกเป็นหมวดหมู่ จะช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหา แคตตาล็อกบางเล่มอาจมีการบรรจุสินค้าและบริการเป็นจำนวนมาก จึงทำให้หนังสือมีความหนาเป็นอย่างมาก เพราะแคตตาล็อกมีผลต่อการจำหน่ายสินค้าและบริการ ค่อนข้างสูง ดังนั้น การจัดทำแคตตาล็อกจึงจำเป็นต้องใส่ใจในเรื่องคุณภาพให้มากที่สุด งานพิมพ์แคตตาล็อกเป็นงานพิมพ์ที่ต้องมีความละเอียดเป็นอย่างมาก เพราะแคตตาล็อกที่ดีมีคุณภาพจะช่วยสร้าง ความน่าเชื่อถือให้กับสินค้า และการบริการของบริษัทนั้นๆ อีกทั้งทำให้สินค้าและการบริการนั้นมีความโดดเด่นและน่าสนใจยิ่งขึ้นอีกด้วยปัจจุบันแคตตาล็อก เป็นสิ่งพิมพ์ที่มุ่งเสนอรายละเอียดของสินค้าและบริการ ซึ่งมักจะมีภาพ สินค้าและคำบรรยายประกอบ โดยการจัดแบ่งประเภทสินค้าและการบริการออกเป็นหมวดหมู่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหา แคตตาล็อกบางเล่มอาจมีการบรรจุสินค้าและบริการเป็นจำนวนมาก จึงทำให้หนังสือมีความหนาเป็นอย่างมาก เพราะแคตตาล็อกมีผลต่อการจำหน่ายสินค้าและบริการค่อนข้างสูง ดังนั้นการจัดทำแคตตาล็อกจึงจำเป็นต้องใส่ใจในเรื่องคุณภาพให้มากที่สุด งานพิมพ์แคตตาล็อกเป็นงานพิมพ์ที่ต้องมีความละเอียดเป็นอย่างมาก เพราะแคตตาล็อกที่ดีมีคุณภาพจะช่วยสร้าง ความน่าเชื่อถือให้กับสินค้า และการบริการของบริษัทนั้นๆ อีกทั้งทำให้สินค้าและการบริการนั้นมีความโดดเด่นและน่าสนใจยิ่งขึ้นอีกด้วย (ลลิตา เลิศวุฒิมิปัญญา, 2559, หน้า 1)

ปัจจุบันช่องทางการตลาดมีมากมายจนบางครั้งก็เลือกกันไม่ถูกว่าสุดท้ายแล้ว การตลาดที่ดีที่สุดของธุรกิจตัวเองนั้นควรอยู่ที่ไหน บางคนมีงบประมาณที่มากก็อาจทุ่มทุนจ้างบริษัทเอเจนซี่ หรือถ้าในกลุ่มคนเริ่มธุรกิจใหม่ๆ ก็อาจขยับขยายจากเทคนิคการตลาดทั้งแบบปากต่อปาก และการสื่อสารในโลกออนไลน์ต่างๆ ซึ่งสิ่งสำคัญคือทำอย่างไรให้คนรู้จักและเข้าถึงสินค้าที่เราต้องการนำเสนอได้รวดเร็วและง่ายที่สุดหนึ่งในช่องทางที่น่าสนใจก็คือการโฆษณาผ่าน แคตตาล็อกออนไลน์ ซึ่งปัจจุบันมี SMEs มากมายที่ใช้แล้วได้ผลและคุ้มค่าเป็นอย่างมาก (thaismescenter, 2559)

ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำจึงได้มีความคิดริเริ่มที่จะจัดทำโครงการ “แคตตาล็อกออนไลน์” ขึ้นมาเพื่อเป็นตัวช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการประกอบการและช่วยต่อยอดธุรกิจให้กับองค์กร อีกทั้งยังเป็นการสร้าง ความได้เปรียบในการแข่งขันทางการค้าเพื่อเพิ่มผลกำไรให้กับองค์กร และยังถือเป็นการ ประชาสัมพันธ์ให้กับองค์กรอีกทางหนึ่ง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อนำเสนอสินค้าของบริษัทฯ กับลูกค้า
- 1.2.2 เพื่อให้สามารถปรับปรุงข้อมูลสินค้าให้ทันสมัย
- 1.2.3 เพื่อให้ลูกค้าเข้าถึงข้อมูลของสินค้าสะดวกและรวดเร็ว
- 1.2.4 เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการจัดทำสมุดแคตตาล็อกสินค้า

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 รูปแบบของสินค้าโดยแสดงรูปภาพจัดเรียงแบ่งเป็นหมวดหมู่ทั้งหมด 12 หมวด ได้แก่

- 1.3.1.1 Premium product

- 1.3.1.2 Uniform

- 1.3.1.3 Lanyard

- 1.3.1.4 Pen

- 1.3.1.5 Electronics

- 1.3.1.6 USB flash drive

- 1.3.1.7 Bag Toilet kit

- 1.3.1.8 Pillow

- 1.3.1.9 BOTTLE

- 1.3.1.10 ลูกบิดบริหารมือ

- 1.3.1.11 Bag

- 1.3.1.12 Cap

- 1.3.2 ออกแบบการจัดวางสินค้า

- 1.3.3 ออกแบบการจัดแสงไฟในและนอกสตูดิโอ

- 1.3.4 สร้างภาพโดยใช้กล้อง DSLR Olympus e10 mark II

- 1.3.5 ฝึกถ่ายภาพสินค้า 12 ชนิด ชนิดละ 50 ต่อวัน

- 1.3.6 นำภาพสินค้าที่ฝึกทำมาออกแบบต้นแบบในโปรแกรม Indesign 1 ชนิด ออกแบบต่อ 4 แบบ ต่อ 1 วัน

- 1.3.7 นำภาพสินค้าทั้ง 12 แบบ ที่เลือกแล้วมาจัดวางในกระดาษ A4

- 1.3.8 นำเสนอผลงานกับพี่เลี้ยงเพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย

- 1.3.9 ปรับแก้ผลงานตามข้อเสนอ

- 1.3.10 นำเสนอผลงานกับพี่เลี้ยงตรวจสอบก่อนนำส่งกับกลุ่มเว็บไซต์

- 1.3.11 ปรับแก้ตามข้อเสนอและนำส่งกับกลุ่มเว็บไซต์

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 เพื่อให้บริษัทสามารถสื่อสารตรงกับความต้องการของลูกค้า

1.4.2 เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูกค้า



บทที่ 2

บทบาทเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

โครงการนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในด้านการตลาดหรือการสนับสนุน การขาย ให้สามารถเจริญเติบโตได้ในสภาพที่มีการแข่งขันกันสูงมากในปัจจุบัน โดยนำเสนอแคตตาล็อกสินค้าผ่านทางเว็บไซต์และไลน์แอด โดยจะกล่าวถึงทฤษฎีและหลักการต่างๆ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแคตตาล็อก โดยการนำหลักการของการบริหารจัดการเนื้อหาเข้ามา ช่วยในการติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้ซื้อและผู้ขาย ผ่านทางเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อความสะดวก รวดเร็ว และตลอดเวลา

(1. แนวคิด

(2. ทฤษฎี

(3. งานวิจัย

2.1 แนวคิด

ความหมายของแคตตาล็อก

ความหมายของแคตตาล็อกคือเอกสารเย็บเล่ม สิ่งพิมพ์เป็นเล่ม มักมีสารบัญช บทนำ เนื้อหาจะเป็นรายละเอียดของสินค้าและบทความแนะนำโฆษณาต่างๆ สำหรับสินค้านั้นๆ

ลักษณะที่สำคัญของแคตตาล็อกก็คือ เป็นสิ่งพิมพ์ที่มุ่งเสนอรายละเอียดของสินค้า มักมีภาพสินค้า มีคำบรรยายประกอบ จัดแบ่งประเภทสินค้าเป็นหมวดหมู่ สะดวกต่อการค้นหา แคตตาล็อกบางเล่มบรรจุสินค้าและบริการเป็นจำนวนมาก ทำให้หนังสือมีความหนามาก แคตตาล็อกมีผลต่อการจำหน่ายสินค้าค่อนข้างสูง การจัดทำแคตตาล็อกจึงต้องมีการเอาใจใส่ในเรื่องคุณภาพเป็นอย่างมาก

ส่วนรูปแบบแคตตาล็อกมักจะทำเล่มแบบเย็บมุงหลังคาหรือไสสันதாகาว มีปกหน้า ปกหลังเป็นกระดาษหนา ปัจจุบันอาจจะมีหลายขนาด ที่นิยมมากจะเป็นขนาด A4 เพราะสะดวกต่อการจัดเก็บ ในกรณีมีสินค้าจำนวนน้อย อาจจะไม่เย็บเล่ม แต่เป็นการพับเก็บเล่มก็ได้

งานพิมพ์แคตตาล็อกเป็นงานที่พิถีพิถัน แคตตาล็อกที่ดีมีคุณภาพช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับสินค้า ของบริษัทห้างร้าน อีกทั้งทำให้สินค้านั้นมีความโดดเด่น

การออกแบบรูปเล่มและเนื้อหาที่ดีของแคตตาล็อกย่อมทำให้สินค้า นั้น ๆ มีความโดดเด่นและน่าสนใจยิ่งขึ้น (อ. มนูญ ไชยสมบูรณ์, 2551)

แคตตาล็อก หมายถึง เอกสารเขียนเล่มหรือสิ่งพิมพ์เป็นเล่ม ซึ่งมักจะมีสารบัญช บทนำ และ เนื้อหา โดยทั่วไปเนื้อหามักจะเป็นรายละเอียด ของสินค้าและ บริการต่าง ๆ ข้อความแนะนำ โฆษณาต่างๆ สำหรับสินค้าและบริการนั้นๆ (อริคม ไพรวิวงศ์, 2557)

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับงานออกแบบ

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดีขึ้น ด้วย การใช้หลักทัศนธาตุ องค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีต่างๆ เป็นแนวทางและใช้วัสดุนาาชนิด เป็น วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ตามวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ซึ่ง จุดมุ่งหมายของการออกแบบแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอยและประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อ ประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตร เช่น แห อวน ไถ ประโยชน์เหล่านี้จะเน้น ประโยชน์ทางกายโดยตรง สำหรับประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่การออกแบบหนังสือ แคต ตาล็อก โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วนใหญ่จะเน้นการสื่อสารถึงกันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถ รับรู้ ร่วมกัน ได้เป็นอย่างดีผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการ ออกแบบ โดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ประโยชน์ด้านนี้จะเน้น ทางด้านความศรัทธา เชื่อถือและ การยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้และการออกแบบเพื่อความงาม การเน้นประโยชน์ทางด้าน จิตใจเป็น หลัก ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุขความพึงพอใจการออกแบบ ประเภท นี้ได้แก่การออกแบบสร้างสรรค์ด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ตลอดจนงานออกแบบ ตกแต่ง ต่างๆ เช่น งานออกแบบตกแต่งภายในและภายนอกอาคาร งานออกแบบภูมิทัศน์ เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำ ตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตาม ความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาซักหนึ่งตัว เราจะต้อง วางแผนไว้เป็นขั้นตอน โดยต้องเริ่มต้นจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้นว่าจะใช้วัสดุ อะไรที่เหมาะสม ในการยึดต่อระหว่างจุดต่างๆนั้นควรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใด รู้ถึง วัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับได้ มากน้อยเพียงใด สีสันควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม และ คู่มือความแปลกใหม่ขึ้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง

หรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความ สะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่นมนุษย์ด้วย

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด และสร้างความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

การออกแบบ (Design) คือศาสตร์แห่งความคิด และต้องใช้ศิลปะร่วมด้วย เป็นการสร้างสรรค์ และการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพอใจ ความน่าพอนั้น แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

1. ความสวยงาม เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อน คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่อง ความสวยงาม กับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ในการตัดสินใดๆเป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม นั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่นถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น แก้ว, โขฟา นั้นจะต้องออกแบบมาให้นั่งสบาย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟฟิค เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย ถึงจะได้ชื่อว่า เป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนอง ต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมากหรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงาน หรือสิ่งที่ออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้ (AllAlake, 2553)

2.2.1 การออกแบบแคตตาล็อก

ในการออกแบบและจัดทำต้นฉบับ ซอฟต์แวร์ที่ทำงานเกี่ยวกับภาพและการตกแต่งภาพ มักใช้ Adobe Photoshop ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการจัดหน้า มักใช้ Adobe Indesign, Illustrator ในการจัดทำแคตตาล็อกให้คำนึงถึงปกที่ผู้รับจะพบเห็น ถือเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด ต้องให้เด่นสะดุดตา ปกแคตตาล็อกบางเล่มมีการทำไคคัตเป็นรูปให้ดูแปลกตาและน่าสนใจ ข้อความในหน้าแรกต้องกระชับสื่อถึงสิ่งที่ต้องการให้รับทราบ มีสารบัญหรือวิธีสื่อให้ผู้อ่านค้นหาสินค้า/บริการที่ต้องการได้สะดวก ในหน้าอื่น ๆ ให้ดำเนินเรื่องราวและภาพอย่างต่อเนื่องจากหน้าหนึ่งไปอีกหน้าหนึ่ง การจัดรูปแบบแต่ละ

หน้าให้มีลักษณะที่เข้ากัน และให้ดูไม่ขัดกันหรือไม่ต่อเนื่องกัน เช่น จัดระยะขอบเท่ากันทุกหน้า ใช้สีโทนเดียวกัน ใช้ฟอนต์เดียวกัน (อ. มนูญ ไชยสมบูรณ์, 2551)

2.2.2 การจัดเลย์เอ๊าท์

1. ศึกษาภาพรวมของงาน สิ่งพิมพ์ที่กำลังจัดทำขึ้น อาจเป็นส่วนหนึ่งของงานทั้งหมด เช่น แผ่นพับโฆษณาสินค้าชิ้นหนึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการโฆษณาอื่นๆ เช่น สื่อทีวี หนังสือพิมพ์ วิทยุ ฯลฯ ดังนั้นการออกแบบสิ่งพิมพ์จึงควรดูภาพรวมของงานทั้งหมด เพื่อให้ชิ้นงานพิมพ์ออกมาสอดคล้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสื่ออื่นๆ รวมทั้งให้คำนึงถึงภาพลักษณ์ และวัตถุประสงค์ของการจัดทำ

2. จัดหมวดหมู่ของเนื้อหา สิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่ม เช่น หนังสือ โบรชัวร์ แคตตาล็อก จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำการแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา แยกเป็นบทๆ แต่ละบทจัดส่วนต่างๆ ของเนื้อหาภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อน คำนวณจำนวนหน้าสำหรับแต่ละบท รวมจำนวนหน้าทั้งหมดประกอบกันเป็นเล่ม สำหรับงานพิมพ์ที่เป็นชิ้น เช่น แผ่นพับ ใบปลิว โปสเตอร์ ก็ต้องจัดกลุ่มเนื้อหา ภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อนเช่นกัน

3. สร้างโครงแบบหรือกริด (Grid) หนึ่งในวิธีการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่นิยมใช้กัน คือใช้กริดช่วยในการออกแบบ เริ่มจากการจัดทำโครงแบบซึ่งประกอบด้วยเส้นในแนวตั้งและแนวนอนเป็นผังสำหรับวางเนื้อหา ภาพประกอบและองค์ประกอบอื่นๆ ของแบบ

4. ลงรายละเอียดแต่ละหน้า เมื่อได้โครงแบบ ก็สามารถทำการออกแบบแต่ละหน้า

- จัดทำจุดสนใจหลักให้โดดเด่นโดยขยายขนาดให้ใหญ่ ใช้ภาพประกอบที่น่าสนใจ รัลลิกเสมอว่าจะต้องให้ผู้ดูเห็นเป็นสิ่งแรกเมื่อมองมาที่สิ่งพิมพ์หน้านั้น ส่วนสิ่งที่ไม่สำคัญหรือรายละเอียดให้มีขนาดเล็ก

- ตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจจุดแรกของหน้าจะอยู่ด้านบนซ้าย จึงเป็นที่ๆ เหมาะสมในการวางส่วนสำคัญหลักของข้อมูล

- เลือกลีขานการเน้นข้อความที่สำคัญ ทดสอบการใช้สีสดๆ บนพื้นดำ สีคู่ สีตรงข้าม ฯลฯ

- พิจารณาในการตัดขอบ (Crop) ภาพประกอบให้ภาพนั้นดูน่าสนใจขึ้น ดูดีขึ้น

- ใช้เส้นในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนใส่กรอบให้กับภาพเท่าที่จำเป็น การใช้เส้นสายมากจะทำให้ดูรกและรกจนสายตา ควรมีแนวคิดให้ใช้เส้นสายและกรอบภาพให้น้อยที่สุดแต่สามารถทำให้งานออกมาดูดี

- การดำเนินจัดทำแบบแต่ละหน้าสำหรับงานประเภทหนังสือ นิตยสาร โบรชัวร์ แคตตาล็อก ควรมีการวางแผนให้สอดคล้องกันทั้งเล่ม อาจมีความแตกต่างบ้างเพื่อความไม่จำเจ แต่ไม่ควรมีความต่างกันอย่างสิ้นเชิง และให้วางรูปแบบเป็นหน้าที่ติดกันแทนที่จะคิดเป็นหน้าเดียว

- ควรมีความรู้ความเข้าใจในข้อจำกัดต่าง ๆ ของการพิมพ์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่อาจเกิดขึ้น (ศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ ข้อคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์)

2.2.3 กริด (Grid)

กริด (Grid) คือตารางของเส้น (โดยส่วนใหญ่เส้นเหล่านี้จะไม่ปรากฏให้เห็นในชิ้นงานพิมพ์จริง) ที่จัดอย่างเป็นแบบแผนใช้เพื่อเป็นโครงในการกำหนดตำแหน่ง ขอบเขตบริเวณสำหรับบรรจุนเนื้อหา ช่องว่างเปล่าและส่วนประกอบต่าง ๆ ในการจัดรูปแบบแต่ละหน้าของงานพิมพ์ การสร้างกริดเป็นพื้นฐานของสื่อสิ่งพิมพ์แทบทุกรูปแบบเพื่อจัดรูปร่างของเนื้อหาให้อยู่ในสัดส่วนที่สวยงาม แม้ว่าจะมีผู้กล่าวว่าการใช้กริดทำให้จำกัดความอิสระในการออกแบบ แต่การใช้กริดเป็นการวางโครงแบบหลวม ๆ เป็นเครื่องมือในการทำงานโดยเฉพาะงานออกแบบเป็นชุดเป็นเล่มที่ต้องการความต่อเนื่อง ความเป็นเอกภาพ ผู้ใช้สามารถพลิกแพลงแบบได้ตลอดเวลา ไม่มีกฎบังคับให้องค์ประกอบต่าง ๆ อยู่แต่เพียงภายในกรอบที่จัดไว้แต่ให้ดูผลงานสุดท้ายเป็นหลัก การใช้กริดไม่ใช่สิ่งใหม่ นักออกแบบและศิลปินได้ใช้โครงสร้างกริดกันมานานนับศตวรรษแล้ว

1. มาร์จิ้น/ช่องว่างรอบขอบกระดาษ (margins) มาร์จิ้นคือช่องว่างที่อยู่ระหว่างขอบของพื้นที่ทำงานซึ่งมีตัวอักษรหรือภาพปรากฏอยู่กับขอบของกระดาษทั้งสี่ด้าน ความกว้างจากขอบกระดาษของช่องว่างนี้ไม่จำเป็นต้องเท่ากันทั้งสี่ด้านแต่ควรเป็นแบบแผนเดียวกันทุก ๆ หน้าในเล่มเพื่อความต่อเนื่อง มาร์จิ้นเป็นจุดพักสายตา แต่สามารถใช้เป็นที่ใส่เลขหน้า หัวเรื่อง คำอธิบายต่าง ๆ หรือบทความขยายสั้น ๆ และอาจใช้เป็นที่ดึงดูดความสนใจ

2. อาลลิย์/ช่องว่างระหว่างโมดูล (Alleys) อาลลิย์คือช่องว่างระหว่างโมดูลที่ติดกัน ช่องว่างดังกล่าวอาจทอดยาวเป็นแนวตั้ง หรือแนวนอน หรืออาจเป็นทั้งแนวตั้งและแนวนอนก็ได้ ช่องว่างนี้มีผู้เรียกอีกชื่อว่า “กัตเตอร์ (Gutter)” อาลลิย์แต่ละแนวอาจมีความกว้างที่ต่างกันในแต่ละหน้าก็ได้ แล้วแต่ผู้ออกแบบ

3. กัตเตอร์/ช่องว่างระหว่างหน้าตามแนวพับ (Gutters) กัตเตอร์ คือช่องว่างระหว่างโมดูลของหน้าสองหน้าที่ต่อกัน โดยมีแนวพับอยู่ตรงกลาง ในการออกแบบหน้าหนังสือ ให้ระวังอย่าให้ความกว้างของกัตเตอร์แคบเกินไปจนทำให้ข้อความตามแนวสันหนังสือขาดหายหรืออ่านลำบาก

4. คอลัมน์/แถวในแนวตั้ง (Columns) คอลัมน์คือโมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวตั้ง ซึ่งช่องว่างระหว่างคอลัมน์ก็คืออาลลิย์/กัตเตอร์นั่นเอง ในหน้าออกแบบหนึ่งหน้าสามารถแบ่งคอลัมน์ได้กี่แถวก็ได้ และความกว้างของแต่ละคอลัมน์ก็ไม่จำเป็นต้องเท่ากันแล้วแต่ผู้ออกแบบ

5. คอลัมน์/แถวในแนวตั้ง (Columns) คอลัมน์คือ โมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวตั้ง ซึ่งช่องว่างระหว่างคอลัมน์ก็คืออาลลิย์/กัตเตอร์นั่นเอง ในหน้าออกแบบหนึ่งหน้าสามารถแบ่งคอลัมน์ได้กี่แถวก็ได้ และความกว้างของแต่ละคอลัมน์ก็ไม่จำเป็นต้องเท่ากันแล้วแต่ผู้ออกแบบ

6. **โรว์/แถวในแนวนอน (Rows)** โรว์คือโมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวนอนซึ่งต่างจากคอลัมน์ที่ต่อกันในแนวตั้ง และถูกแบ่งแยกจากกันด้วยออลิสต์/กัตเตอร์เช่นกัน

7. **สเปซเซอร์โซน/พื้นที่ครอบคลุม (Spatial Zones)** สเปซเซอร์โซนคือกลุ่มของโมดูลที่ติดกันทั้งแนวตั้งและแนวนอนทำให้เกิดพื้นที่ที่ใหญ่ขึ้น ถูกนำไปใช้ในการแสดงข้อมูลโดยใส่เป็นข้อความตัวอักษร หรือภาพก็ได้

8. **โฟลว์ไลน์/แสงไลน์/เส้นขวาง (Flowlines/Hanglines)** โฟลว์ไลน์คือเส้นแบ่งในแนวนอนใช้เหนี่ยวนำสายตาจากส่วนหนึ่งไปอีกส่วนหนึ่ง หรือเป็นตัวคั่นเมื่อจบเรื่องราว/ภาพหนึ่งและกำลังขึ้นต้นเรื่องราว/ภาพอีกชุดหนึ่ง

9. **มาร์คเกอร์/ตัวชี้ตำแหน่ง (Markers)** มาร์คเกอร์คือเครื่องหมายที่กำหนดตำแหน่งบริเวณไว้สำหรับใส่ข้อความสั้นๆ ที่ระบุหมวดหมู่ หัวเรื่องที่เปลี่ยนไปเรื่อยๆ มักมีตำแหน่งเดียวในแต่ละหน้า

ระบบกริด (Grid System)

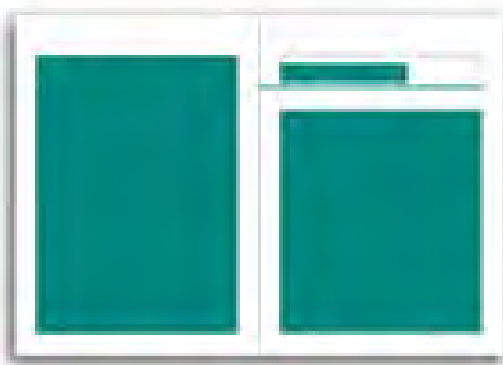
ระบบกริด คือรูปแบบของกริดที่ใช้เป็นแม่แบบในการจัดทำจัดเลย์เอาท์ที่สามารถตกแต่งดัดแปลงเพิ่มเติมจนได้แบบหลาย ๆ แบบที่ดูแตกต่างกันแต่ยังคงเค้าโครงของกริดต้นแบบไว้ได้ ซึ่งยังผลให้แบบต่าง ๆ ที่ได้มีความเป็นเอกภาพ มีความเกี่ยวเนื่องกัน มีความสอดคล้องกัน มีความเหมือนในบางประการ

สิ่งพิมพ์ประเภท โบรชัวร์ นิตยสาร รายงานประจำปี หนังสือ มักจะมีแบบจัดหน้าแต่ละหน้าที่ดูมีความคล้ายกัน เช่น มีจำนวนคอลัมน์เท่ากัน หัวเรื่อง ภาพประกอบ ตำแหน่งเลขหน้า แบบเดียวกันหรือคล้ายกัน ด้วยการสร้างระบบกริดทำให้สะดวกสำหรับผู้ออกแบบในการจัดหน้าต่าง ๆ ในเล่มได้รวดเร็วขึ้น อนึ่งการออกแบบระบบกริดที่สามารถใช้พลิกแพลงเป็นแบบต่าง ๆ ได้เป็นศิลปะอันหนึ่ง ระบบกริดที่ดีทำให้งานออกมาดูดีมีรูปแบบที่หลากหลาย ในขณะที่เดียวกันระบบกริดที่ไม่ดีหรือซับซ้อนเกินไปทำให้ใช้ยากและจำกัดการเสนอรูปแบบที่ต่างออกไป ทำให้รู้สึกขาดความอิสระได้

รูปแบบต่าง ๆ ของกริด (Grid types)

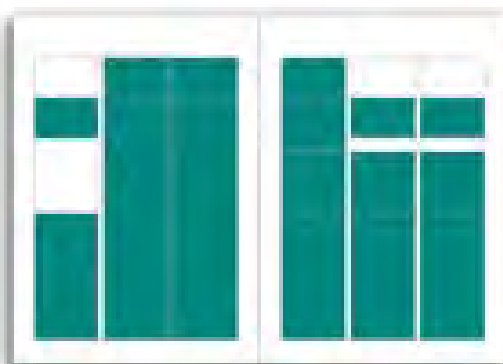
รูปแบบพื้นฐานของกริดมีอยู่ 4 ประเภท รูปแบบพื้นฐานทั้งสี่แบบนี้สามารถนำไปพัฒนาสร้างแบบทั้งที่เรียบง่ายจนถึงแบบที่พลิกแพลงซับซ้อนขึ้น

1. **เมนูสคริปต์กริด (Manuscript Grid)** เป็นกริดที่มีโครงสร้างเรียบง่ายเป็นบล็อกใหญ่ บล็อกเดี่ยวหรือคอลัมน์เดียว มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า บล็อกกริด (Block Grid) โดยทั่วไป รูปแบบกริดประเภทนี้ใช้กับสิ่งพิมพ์ที่มีแต่เนื้อหาเป็นหลัก เช่น หนังสือนวนิยาย ตำรา จดหมายข่าว ฯลฯ แต่ก็สามารถนำภาพมาวางประกอบ แม้จะเป็นรูปแบบที่เรียบง่ายแต่ก็สามารถปรับแต่งเลย์เอาท์ให้ดูน่าสนใจได้ และไม่จำเจเมื่อเปิดหน้าต่อหน้า



ภาพที่ 2.1 เมนูสกริปต์กริด (Manuscript Grid)

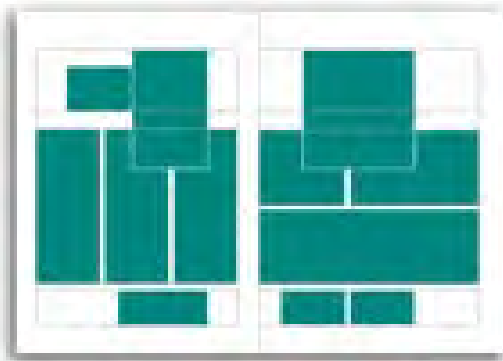
2. คอลัมน์กริด (Column Grid) เป็นรูปแบบกริดที่มีคอลัมน์มากกว่าหนึ่งคอลัมน์ในหนึ่งหน้าของแบบ มักมีความสูงเกือบสุดขอบของชิ้นงาน ความกว้างของแต่ละคอลัมน์ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน กริดในรูปแบบนี้มักถูกนำไปใช้ใน นิตยสาร แคตตาล็อก โบรชัวร์ การวางภาพในรูปแบบกริดประเภทนี้อาจจะจัดวางให้ความกว้างเท่ากับหนึ่งคอลัมน์หรือมากกว่าก็ได้



ภาพที่ 2.2 คอลัมน์กริด (Column Grid)

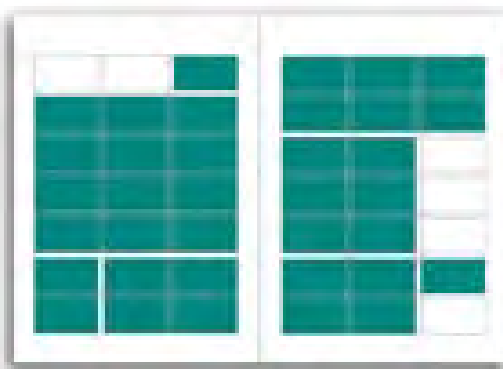
3. โมดูลาร์กริด (Modular Grid) เป็นรูปแบบกริดที่ประกอบด้วยโมดูลหลาย ๆ โมดูลซึ่งเกิดจากการตีเส้นตามแนวตั้งและแนวนอน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือรูปแบบที่เกิดจากการแบ่งคอลัมน์ในคอลัมน์กริดตามแนวนอนทำให้เกิดเป็นโมดูลย่อย โมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปจัดเลย์เอ๊าท์ได้หลากหลาย สามารถประสานภาพกับข้อความเป็นชุด ๆ จัดแบ่งเรื่องราวหลาย ๆ เรื่องมาอยู่ในหน้าเดียวกัน จัดภาพประกอบพร้อมคำบรรยายหลาย ๆ ชุดในหนึ่งหน้า เหมาะสำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนง่ายเมื่อมีการจัดทำเป็นประจำอย่างต่อเนื่องอย่างเช่นหนังสือพิมพ์ และยังเหมาะกับงานพิมพ์ประเภทแคตตาล็อกสินค้าหรือบริการ แผ่นพิมพ์โฆษณาที่ต้องแสดงรายการสินค้าเป็นจำนวนมาก เนื่องจากโมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่ประกอบด้วยโมดูลย่อย

ๆ มีความอิสระในการปรับแต่งเลย์เอ๊าท์ได้สูง จึงมีการนำมาใช้ในการออกแบบหน้าโบรชัวร์ แคตตาล็อก นิตยสารและหนังสือประเภทต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2.3 โมดูลาร์กริด (Modular Grid)

4. ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid) เป็นรูปแบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อน ประกอบด้วยโมดูลได้ทั้งที่มีขนาดเท่ากันหรือแตกต่างกันมาจัดวางในหน้าเดียวกัน และอาจมีการเกยกันของโมดูลบางชิ้น ไฮราซิคัลกริดเป็นรูปแบบที่ยากต่อการใช้งานในการที่จะทำให้เลย์เอ๊าท์ที่ออกมาดูดีและลงตัว มักใช้ต่อเมื่อไม่สามารถใช้กริดรูปแบบอื่น ส่วนหนึ่งที่เกิดจากขององค์ประกอบต่าง ๆ ของเลย์เอ๊าท์มีความแตกต่างค่อนข้างมาก เช่น อัตราส่วนของด้านกว้างกับด้านยาวของภาพประกอบแต่ละภาพมีความแตกต่างกันมาก ข้อเสนอแนะในการจัดทำรูปแบบไฮราซิคัลกริดวิธีหนึ่งคือ นำองค์ประกอบต่าง ๆ ของแบบทั้งหมด เช่น ภาพประกอบ เนื้อหา หัวเรื่อง ฯลฯ มากองไว้ พิจารณาภาพรวม ค่อย ๆ ทดลองจัดวางโดยขยับปรับขนาดแต่ละองค์ประกอบจนดูแล้วลงตัว พอมีแนวเป็นหลักในการสร้างกริดใช้ร่วมกันทั้งชุด/เล่มของงานพิมพ์ แล้วจึงลงมือทำงานรูปแบบกริดประเภทนี้มีใช้ในการออกแบบหน้าหนังสือ โปสเตอร์ และฉลากผลิตภัณฑ์ เป็นต้น



ภาพที่ 2.4 ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid)

2.2.4 องค์ประกอบในการออกแบบ

การออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อความหมาย จำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ 9 ประการ คือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, ขนาด, ทิศทาง, ที่ว่าง, ลักษณะผิว, ความเข้ม และสี ผู้ที่ทำการออกแบบจะต้องศึกษาองค์ประกอบ ในการออกแบบให้เข้าใจอย่างถ่องแท้เพื่อที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม และมีคุณค่าในทางศิลปะ

1. เส้น (Line)

เส้นมีความยาว และมีมิติเดียว ในทางเรขาคณิต เส้น หมายถึงจุดที่มาเรียงกัน จนสามารถแสดงเป็นแนวตั้ง แนวนอน เป็นเส้นโค้ง เป็นเส้นหัก แสดงทิศทางทำให้เกิดรูปร่าง เส้นสามารถแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหว แสดงความเร็วได้ เส้นในลักษณะต่างๆ เมื่อนำมาบรรจบกันก็จะทำให้เกิดรูปร่างขึ้น

เนื่องจากเส้นมีหลายลักษณะต่างกัน จึงมีความหมาย และคุณค่าไม่เหมือนกัน ซึ่งพอจะแยกลักษณะ และคุณค่าของเส้นแต่ละชนิดได้ดังนี้

เส้นตั้ง (Vertical Lines)

ให้ความรู้สึก สูง แข็งแรง มีระเบียบ

เส้นนอน (Horizontal Lines)

ให้ความรู้สึก สงบ ร่มเย็น ราบเรียบ

เส้นทแยง (Diagonal Lines)

ให้ความรู้สึก ความเคลื่อนไหว หรือการไม่อยู่นิ่ง

เส้นปะ

ให้ความรู้สึก ความไม่เป็นระเบียบ



เส้นโค้ง (Curved Lines)

ให้ความรู้สึก อ่อนช้อย นุ่มนวล



เส้นซิกแซก (Zigzag Lines)

ให้ความรู้สึก ตะกุกตะกัก ไม่เรียบร้อย

เส้นแรกจนถึงเส้นสุดท้ายจะเริ่มจากเส้นตรงไปสู่เส้นโค้ง เส้นที่ 1 กับ 2 หรือ 5 กับ 6 将有ความใกล้เคียงกัน หรือกลมกลืนกัน (Harmony of Line) เป็นเส้นที่ 1 กับ 6 จะขัดแย้งกันตรงข้ามกัน (Contrast of Line)

2. รูปร่าง (Shape)

รูปร่างเกิดจากเส้น และทิศทางที่มีปลายทั้งสองมาบรรจบกันเป็นรูป 2 มิติ มีแต่ความกว้างและความยาว ไม่มี ความหนา หรือความลึก เส้นรอบนอกที่แยกพื้นที่ใหม่จากพื้นที่เดิม อาจจะแตกต่างไปจากสิ่งข้างเคียง โดยอาศัยสี (Color) ลักษณะผิว (Texture) เป็นส่วนเน้นทำให้เห็นความต่าง

การออกแบบ หรือ จัดองค์ประกอบศิลปะ คือ การจัดรูปทรงให้น่าสนใจ ซึ่งควรศึกษาการใช้รูปร่างขัดแย้ง และกลมกลืนกัน รวมไปถึงการใช้เทคนิคต่าง ๆ ด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เส้นแต่ละเส้นที่ตรงกับหมายเลขนั้นๆ มีความแตกต่างในเรื่องของทิศทาง ในวงจำกัดของรูปร่าง สามเหลี่ยม วงกลม

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

3. รูปทรง (Form)

มีลักษณะเป็น 3 มิติ คือ มีความกว้าง ความยาว และความลึก หรือ ความสูง เมื่อเรามองเห็นเส้นขอบนอกเราจะเห็นรูปร่าง และ หากไม่มีแสงมาส่องกระทบ และทำให้เกิดเงาขึ้นแล้ว เราไม่อาจมองเห็นวัตถุชิ้นนั้นเป็นรูปทรงได้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า เราจะเห็นรูปทรงได้จาก เส้น สี แสง เงา ถ้า

วัตถุนั้นมีปริมาตรเราก็จะเห็นเป็นภาพ 3 มิติได้ เช่น รูปทรงเรขาคณิต, รูปทรงตามธรรมชาติอย่าง ก้อนหิน, รูปทรงอิสระ ฯลฯ

4. ขนาด (Size)

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

5. ทิศทาง (Direction)

ทิศทางแสดงถึงความเคลื่อนไหวโดยรวม โดยแสดงให้เห็นว่ารูปร่างของวัตถุ และ ส่วนประกอบทั้งหมดมีแนวโน้ม และเคลื่อนไปในทิศทางใด ซึ่งทิศทางต่าง ๆ นั้นให้ความรู้สึกต่าง ๆ กัน เช่น เป็นการกระตุ้นความรู้สึกของผู้พบเห็น ให้มีความคิดคล้อยตามทิศทางการเคลื่อนไหวนั้น

6. พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่าง หมายถึง บริเวณว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่ว่างทางลบ (Negative Space) และบริเวณว่างที่ตัวของวัตถุเรียกว่า พื้นที่ว่างทางบวก (Positive Space) ในการออกแบบงานต่าง ๆ จะต้องคำนึงถึงช่วงระยะ ให้มีความสัมพันธ์กัน ในการออกแบบงานประเภท 2 มิติ จะต้องกำหนดกรอบพื้นที่ (Space Frame) เป็นรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หรือรูปทรงอิสระก่อน แล้วจึงจะสร้างรูปร่างรูปทรงตามที่ต้องการลงในกรอบพื้นที่อีกทีหนึ่ง

พื้นที่ว่าง 3 มิติ พื้นที่ว่างชนิดนี้เกิดขึ้นจากผลของการวางตำแหน่ง และขนาดของรูปร่างรูปร่างที่มีขนาดใหญ่วางอยู่ส่วนหน้าของกรอบพื้นที่ จะรู้สึกว่ายู่ใกล้ รูปร่างที่เล็กกว่า และวางอยู่ส่วนบนของกรอบพื้นที่ จะรู้สึกว่ายู่ไกล ความใกล้และไกลนี้คือระยะหรือความลึก ซึ่งเป็นลักษณะของมิติที่ 3 จะเห็นได้ว่า ระยะ-ความลึก (Distance-Depth) มีความเกี่ยวเนื่องกันกับพื้นที่

7. ลักษณะพื้นผิว (Texture)

เป็นการแสดงลักษณะพื้นผิวของรูปร่าง หรือรูปทรงต่างๆ ทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติ และที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งผิวนอกของสิ่งต่างๆที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน ทั้งที่มีลักษณะผิวหยาบ ผิวขรุขระ ผิวด้าน ผิวละเอียด และผิวมัน ซึ่งเราสามารถรับรู้สิ่งเหล่านี้ได้ด้วยการสัมผัส และทางตา (บริษัท สุพรีมพรินท์ จำกัด.)

2.2.5 ตัวอักษร

ตัวอักษรมีความสำคัญมากต่อการผลิตวัสดุกราฟิก เพราะตัวอักษรจะทำหน้าที่เป็นส่วนแจกแจงรายละเอียดของข้อมูล สารระที่ต้องการนำเสนอด้วยรูปแบบและการจัดวางตำแหน่งตัวอักษรที่สวยงาม ชัดเจน อ่านง่าย น่าสนใจ สวยงาม ลักษณะของตัวอักษรจึงถูกกำหนดตามการนำไปใช้

1. อักษร (Text)

อักษร (Text) เป็นข้อความออบเจกต์ชนิดหนึ่ง ตัวอักษรหรือตัวหนังสือคือ เครื่องหมายที่ใช้แสดง ความรู้สึกนึกคิดเป็นการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในความหมายได้อย่าง ชัดเจน ตัวอักษรหรือตัวพิมพ์จึงจัดว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญอันดับแรกของการ ออกแบบการจัดวาง (Layout Design) การออกแบบจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เช่น ขนาด รูปร่างลักษณะ ส่วนประกอบตลอดจนกรรมวิธีการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดและการผลิตตัวอักษร เพื่อเกิดความเข้าใจและการนำมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม (wirong sangsueangpa)

2. รูปแบบตัวอักษร(Font)

รูปแบบตัวอักษร(Font) การสร้างสรรค์รูปแบบตัวอักษรให้สวยงามแปลกตา และสอดคล้องกับลักษณะของข้อความ มีความชัดเจนทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น การสร้างรูปแบบตัวอักษรทำได้ 2 ทางคือการจินตนาการรูปแบบใหม่สำหรับงานนั้นๆ โดยเฉพาะกับการเลือกใช้ อักษรสำเร็จที่ออกแบบไว้เป็นมาตรฐานทั่วไป (wirong sangsueangpa)

2.2.6 โปรแกรม Photo shop

โปรแกรม Photo shop เป็น โปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและ ภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และ ตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop

1. ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
2. ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
3. เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
4. สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่าง

อิสระ

5. มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
6. การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
7. เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
8. Brush หรือ แปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีก

มากมาย



ภาพที่ 2.5 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

1.เมนูของโปรแกรม

เมนูของโปรแกรม Application menu หรือ Menu bar ประกอบด้วย

1. File หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์, นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์
2. Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ
3. Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ
4. Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ
5. select รวมคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟกต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ

6. Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ
7. View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก
8. Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ
9. Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ในนั้น

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 Canvas

เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่

4. เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

5. สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

Option Bar (ออปชันบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชันบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชันบาร์จะปรากฏออปชันที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

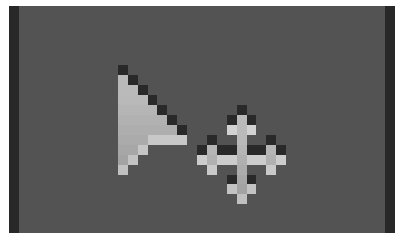
6. เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Tools

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย



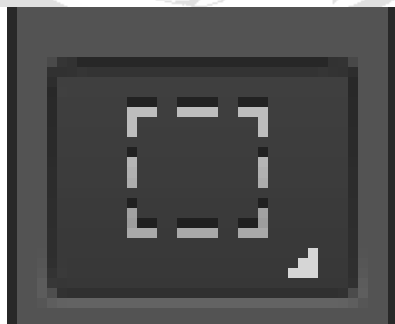
ภาพที่ 2.6 การแบ่งกลุ่มเครื่องมือ

7. คุณสมบัติเครื่องมือแต่ละชิ้น



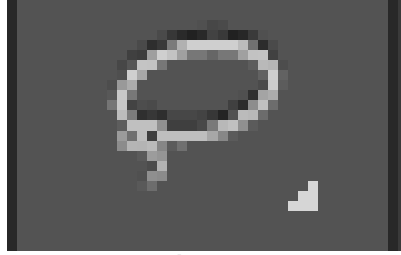
ภาพที่ 2.7 Move

ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บนภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือเลือกเป็นแถวคอลัมน์ ขนาด 1 พิกเซล



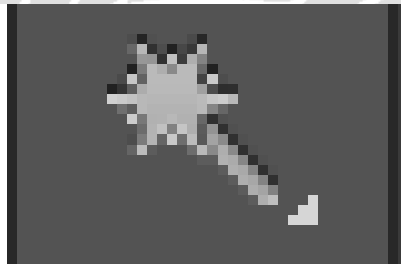
ภาพที่ 2.8 Marquee

ใช้สำหรับย้ายพื้นที่ที่เลือกไว้ของภาพ หรือย้ายภาพในเลเยอร์หรือย้ายเส้นไกด์



ภาพที่ 2.9 Lasso

ใช้เลือกพื้นที่บนภาพเป็นแนวเขตแบบอิสระ



ภาพที่ 2.10 Magic Wand

ใช้เลือกพื้นที่ด้วยวิธีระบายบนภาพ หรือเลือกจากสีที่ใกล้เคียงกัน



ภาพที่ 2.11 Crop

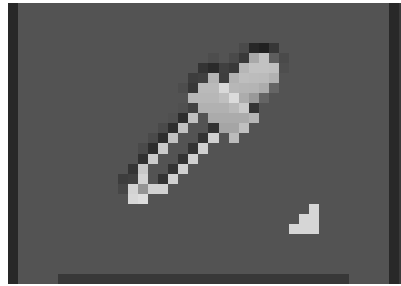
ใช้ตัดขอบภาพ



ภาพที่ 2.12 Slice

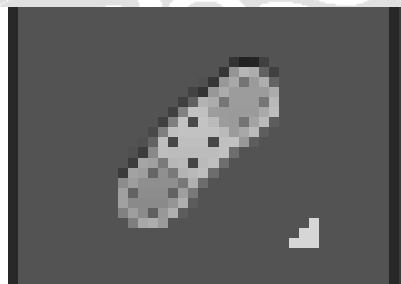
ใช้ตัดแบ่งภาพเพื่อบันทึกไฟล์ภาพย่อย ๆ ที่เรียกว่าสไลซ์ (Slice)

สำหรับนำไปสร้างเว็บเพจ



ภาพที่ 2.13 Eyedropper

ใช้เลือกสีจากสีต่าง ๆ บนภาพ



ภาพที่ 2.14 Healing Brush

ใช้ตกแต่งลบรอยตำหนิในภาพ



ภาพที่ 2.15 Brush

ใช้ระบายลงบนภาพ



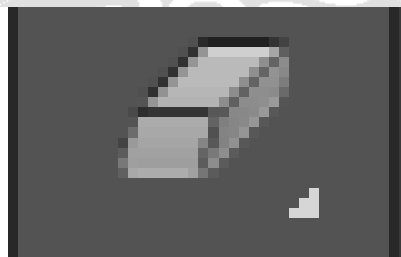
ภาพที่ 2.16 Clone Stamp

ใช้ทำสำเนาภาพ โดยก๊อปปี้ภาพจากบริเวณอื่นมาระบาย หรือระบายด้วยลวดลาย



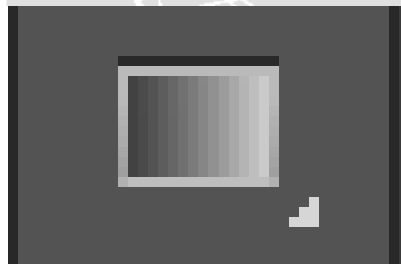
ภาพที่ 2.17 History Brush

ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา หรือภาพของสถานะเดิมที่บันทึกไว้



ภาพที่ 2.18 Eraser

ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ



ภาพที่ 2.19 Gradient

ใช้เติมสีแบบไล่ระดับโทนสีหรือความทึบ



ภาพที่ 2.20 Blur

ใช้ระบายภาพให้เบลอ



ภาพที่ 2.21 Bern

ใช้ระบายเพื่อให้ภาพมืดลง



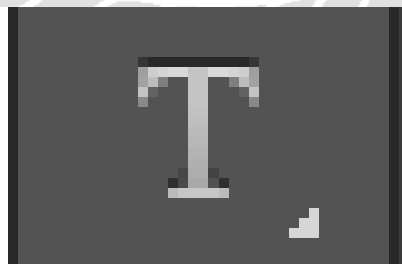
ภาพที่ 2.22 Dodge

ใช้ระบายเพื่อให้ภาพสว่างขึ้น



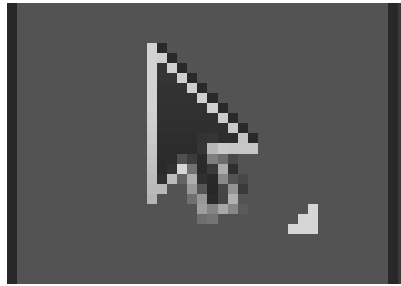
ภาพที่ 2.23 pen

ใช้วาดเส้นพาธ (Path)



ภาพที่ 2.24 Horizontal Type

ใช้พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพ



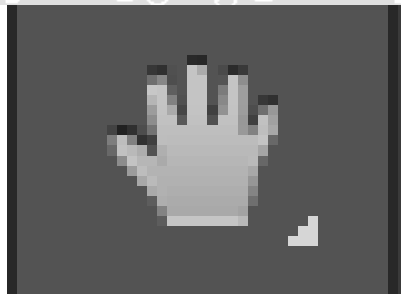
ภาพที่ 2.25 Path Selection

ใช้เลือกและปรับแต่งรูปทรงของเส้นพาท



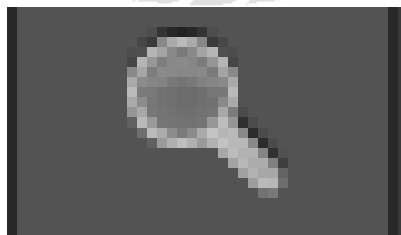
ภาพที่ 2.26 Rectangle

ใช้วาดรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสำเร็จรูป



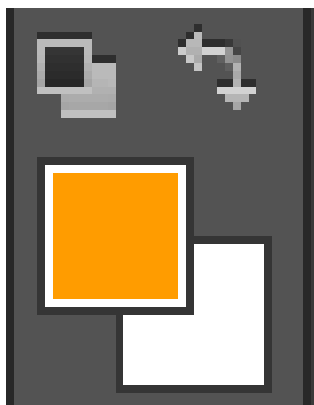
ภาพที่ 2.27 Hand

ใช้เลื่อนคู่ส่วนต่างๆ ของภาพ



ภาพที่ 2.28 Zoom

ใช้ย่อหรือขยายมุมมองภาค



ภาพที่ 2.29 Set Foreground Color, Set Background Color
ใช้สำหรับกำหนดสี Foreground Color และ Background Color

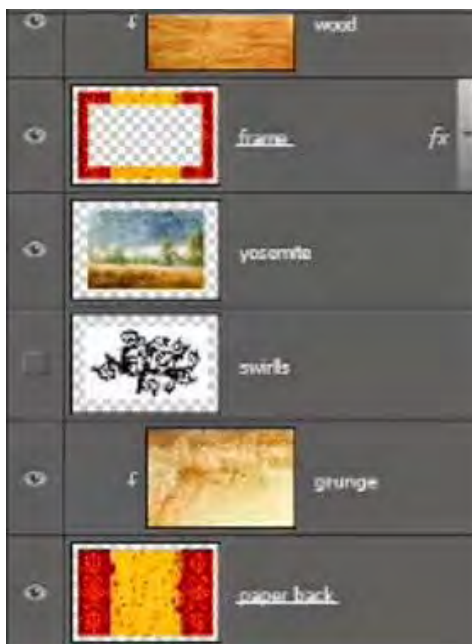


ภาพที่ 2.30 Standard Screen mode
เปิดแสดงหน้าต่างระดาศ แบบ Full screen

8. ความหมายและความสำคัญของเลเยอร์ Layer

เลเยอร์ Layer ชิ้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชั้นของชิ้นงานใหญ่ เป็นหลักการทำงานของโปรแกรม Photoshop นั่นคือการนำชั้นต่างๆ มาผสมกันเพื่อปรับแต่งให้เกิดความสวยงามมากขึ้น





ภาพที่ 2.31 Layer

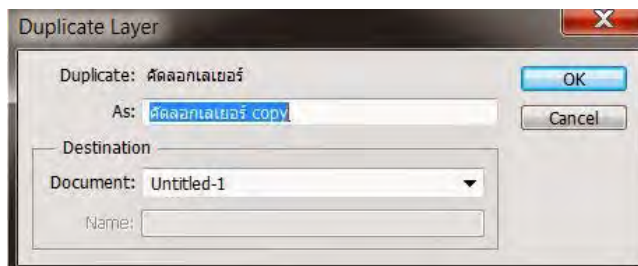
แสดงหรือซ่อน (Show or Hide Layer) การคลิกที่รูปดวงตาแต่ละครั้ง จะเป็นการเปิดเพื่อแสดง หรือปิดเพื่อซ่อนสิ่งที่อยู่ในเลเยอร์ เช่น ถ้าเราไม่ต้องการให้แสดงภาพของเลเยอร์ใด ก็ทำการปิด หรือซ่อนไป

คัดลอก และ ทำซ้ำเลเยอร์ (Copy and Duplicate Layer) แบ่งเป็นการคัดลอกเลเยอร์จากชิ้นงานหนึ่งไปยังอีกชิ้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี

1. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก ใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือกดปุ่ม Ctrl+C คลิก Tab ของชิ้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิก Edit เลือก Paste หรือกดปุ่ม Ctrl+V

2. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก คลิกขวาที่เมาส์ เลือก Duplicate Layer จะได้นหน้าต่างตามภาพด้านล่าง ใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชิ้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ไปไว้

3. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกค้างไว้ แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชิ้นหนึ่งโดยตรง



ภาพที่ 2.32 Duplicate Layer

การคัดลอกเลเยอร์ในชิ้นงานเดียวกัน

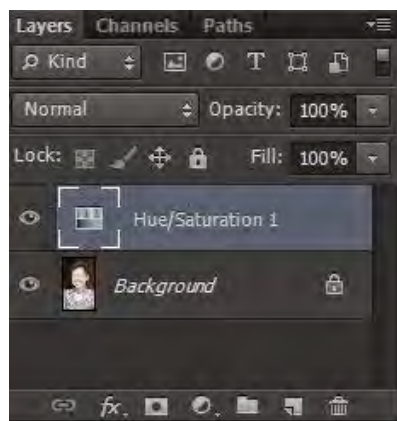
1. คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Duplicate Layer จะมีหน้าต่างเหมือนภาพที่ด้านบนเช่นกัน แต่ช่อง Destination ไม่ต้องกำหนดชื่อชิ้นงานอื่น
2. คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก New เลือก Layer via Copy (คีย์ลัด Ctrl + J)
3. คลิกที่เลเยอร์นั้น และกดคีย์ Alt พร้อมกับลากเลเยอร์ไปยังตำแหน่งใน Panel ที่ต้องการวาง ปล่อยเมาส์

ย้ายตำแหน่งเลเยอร์ (Move Layer)

ขั้นตอนการทำคล้ายกับการคัดลอก เพียงเปลี่ยนคำสั่งจาก Edit - Copy เป็น Edit Cut หรือ Ctrl X ในกรณีที่ย้ายคนละชิ้นงาน แต่ถ้าชิ้นงานเดียวกันเพียงคลิกที่เลเยอร์ และทำการเลื่อนไปยังตำแหน่งบน Panel ที่ต้องการเท่านั้น

เพิ่มเลเยอร์ (Add Layer)

เพียงแค่คลิกไอคอน Create a new Layer ซึ่งอยู่ด้านล่างของ Layer Panel ติดกับรูปถัง ก็จะได้เลเยอร์เพิ่มแล้ว หรือถ้าต้องการใช้คำสั่งจากเมนูโปรแกรม เลือก Layer เลือก New เลือก Layer ตั้งชื่อ และ Enter ก็ได้เหมือนกัน



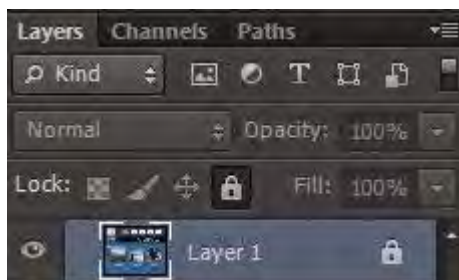
ภาพที่ 2.33

ลบเลเยอร์ (Delete Layer)

วิธีลบเลเยอร์ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการลบ กดปุ่ม Backspace หรือ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Delete เลือก Layer หรือ โดยการคลิกที่เลเยอร์แล้วลากมาที่รูปถัง

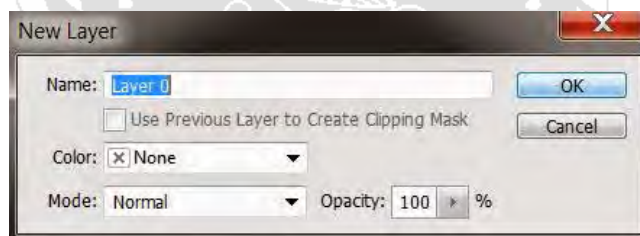
การล็อก และ ปลดล็อก เลเยอร์ (Lock and Unlock Layer)

การล็อกเลเยอร์ ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการล็อก แล้วคลิกที่รูปกุญแจ ส่วนการปลดล็อกก็เพียงทำซ้ำขั้นตอนเดียวกัน



ภาพที่ 2.34

การปลดล็อกเลเยอร์ Background วิธีปลดล็อกทำได้โดย ดับเบิ้ลคลิกที่เลเยอร์ จะมีหน้าต่างดังภาพขึ้นมา จะตั้งชื่อเลเยอร์ใหม่หรือไม่ก็ได้ เลเยอร์นั้นก็จะปลดล็อกเป็นเลเยอร์ธรรมดา



ภาพที่ 2.35

ตั้งชื่อเลเยอร์ (Name Layer)

วิธีตั้งชื่อให้กับเลเยอร์ ทำโดยดับเบิ้ลคลิกที่ชื่อบนเลเยอร์นั้น และพิมพ์ชื่อ เสร็จแล้ว Enter สำหรับ Photoshop CS6 เมื่อพิมพ์ชื่อเลเยอร์หนึ่งเสร็จแล้ว สามารถกด Tab เพื่อเลื่อนไปยังเลเยอร์อื่นเพื่อทำการพิมพ์ชื่อได้เลย ไม่ต้องมาทำซ้ำขั้นตอนเดิม ทำให้ประหยัดเวลาได้มาก

9. คลิปปีงเลเยอร์ (Clipping Layer)

หมายถึงการทำให้เลเยอร์หนึ่งมีผลกับอีกเลเยอร์หนึ่งเท่านั้น ไม่ไปกระทบเลเยอร์อื่นซึ่งอยู่ถัดลงไป อ่านแล้วคงจะ งง ลองดูภาพด้านล่างนะครับ จากภาพจะเห็นเลเยอร์ Wood Grain ซึ่งเป็นลายไม้ ผมต้องการให้ลายไม้นี้มีผลกับกรอบภาพซึ่งเป็นเลเยอร์ Frame ที่อยู่ถัดลงไปด้านล่างเท่านั้น

ผมจึงใช้การ Clipping ซึ่งจะเห็นลูกศรอยู่ที่ด้านหน้าของเลเยอร์ Wood Grain การทำเช่นนี้ จะทำให้ได้กรอบภาพที่มีลายไม้สวยงามขึ้นมาแทนกรอบสีแดงเหลือง ในเลเยอร์ Frame

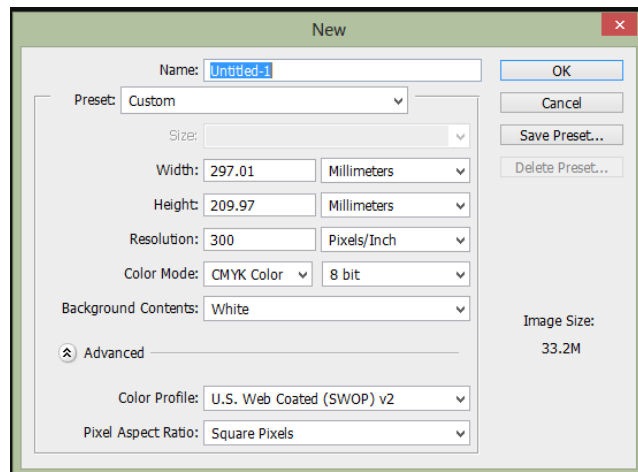
การทำ Clipping โดยการใช้คีย์ลัด ให้กดปุ่ม Alt แล้ววางเมาส์ไว้ระหว่างทั้งสองเลเยอร์ จากนั้นคลิก หรือถ้าจะใช้คำสั่งโปรแกรมเมนู Layer เลือก Create Clipping Mask (คีย์ลัด Alt + Ctrl + G) ถ้าต้องการยกเลิกก็เพียงแต่ทำซ้ำวิธีเดิม โปรแกรมเมนู Layer เลือก Release Clipping Mask หรือ กดปุ่ม Alt แล้วคลิกเมาส์ที่เดิมอีกครั้ง



ภาพที่ 2.36

10. การเปิดพื้นที่การใช้งานใหม่

1. ไปที่ Application menu เลือก File > New จะปรากฏหน้าต่างดังรูปด้านล่าง



ภาพที่ 2.37

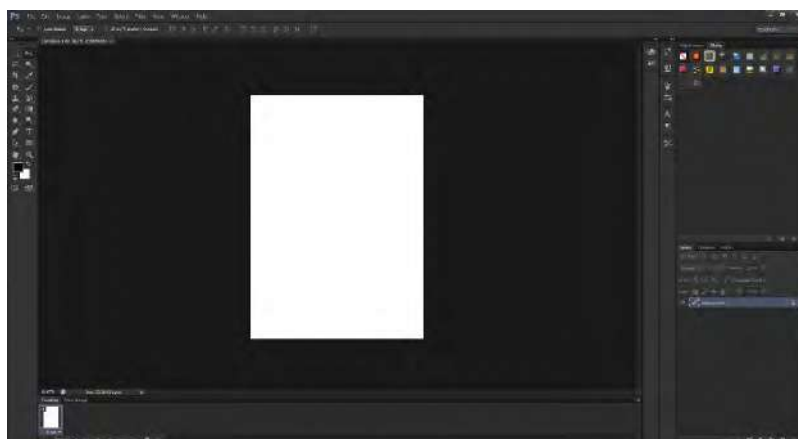
2. จากรูปมีการกำหนดค่าต่างๆมากมาย

- 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 มีหน่วยให้เลือก 7 ชนิด
- ช่อง Hight คือขนาดความสูงของชิ้นงาน
- 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

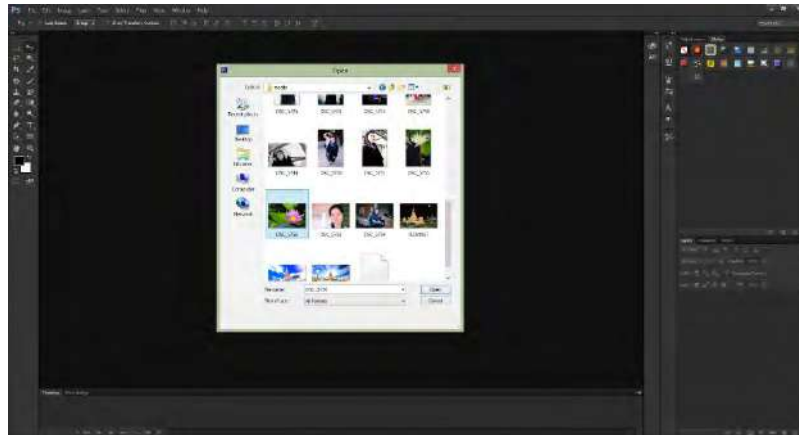
เมื่อทำการกำหนดขนาดของงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อทำการเปิดพื้นที่การทำงานดังตัวอย่างภาพ เปิดพื้นที่งานขนาด A4 พื้นหลัง สีขาว



ภาพที่ 2.38

11. การนำภาพเข้าใช้งาน

หากเรามีภาพที่ต้องการเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม ในทำการ ตามขั้นตอนต่อไปนี้
ไปที่ File > open เลือก Folder ที่มีรูปที่เราต้องการ เลือกรูปนั้นแล้วกด Open



ภาพที่ 2.39

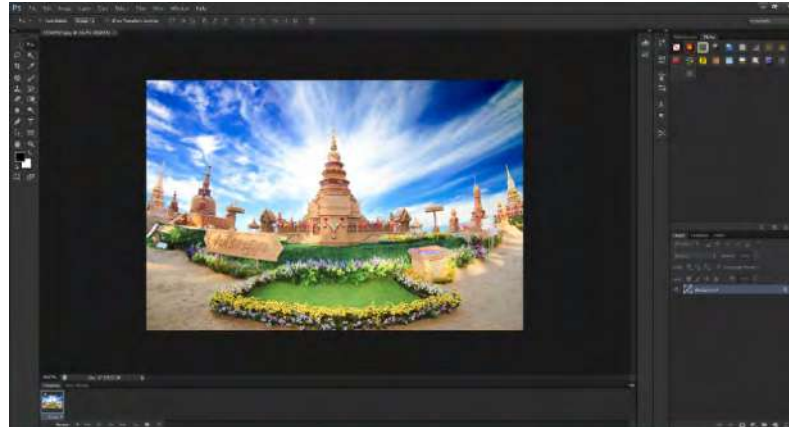
จะได้รูปมาปรากฏอยู่ที่ Stage หรือพื้นที่การทำงานดังรูป ตามตัวอย่างด้านล่าง ใช้รูปดอกบัว



ภาพที่ 2.40

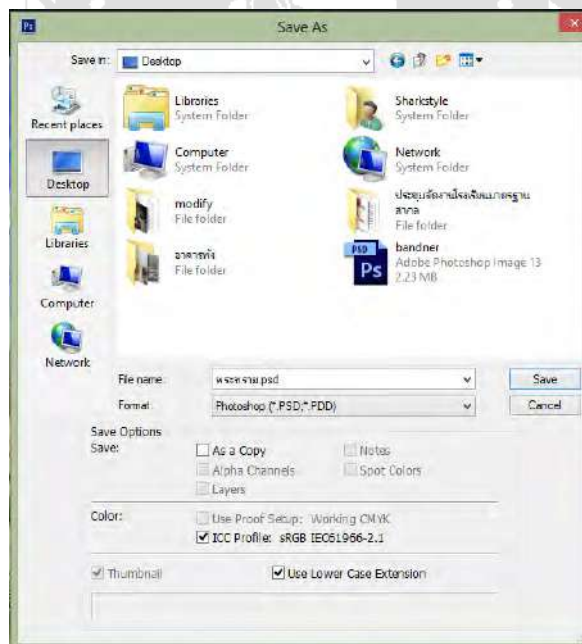
12. การบันทึกงาน

สมมุติว่า เราได้แต่งรูป พระทราข ดังตัวอย่างภาพด้านล่าง เสร็จเรียบร้อยแล้ว เราต้องการบันทึกการทำงาน ทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.41

- ไปที่ File > Save as จะปรากฏหน้าต่างดังรูปด้านล่าง
- ช่อง File name คือให้เราตั้งชื่องาน
- ช่อง Format คือ การบันทึกไฟล์งานประเภทต่างๆ เช่น PSD , JPEG , TIFF และอื่นๆ
- เมื่อเลือกเสร็จเรียบร้อยแล้ว กด Save ก็จะทำให้การบันทึกสำเร็จ

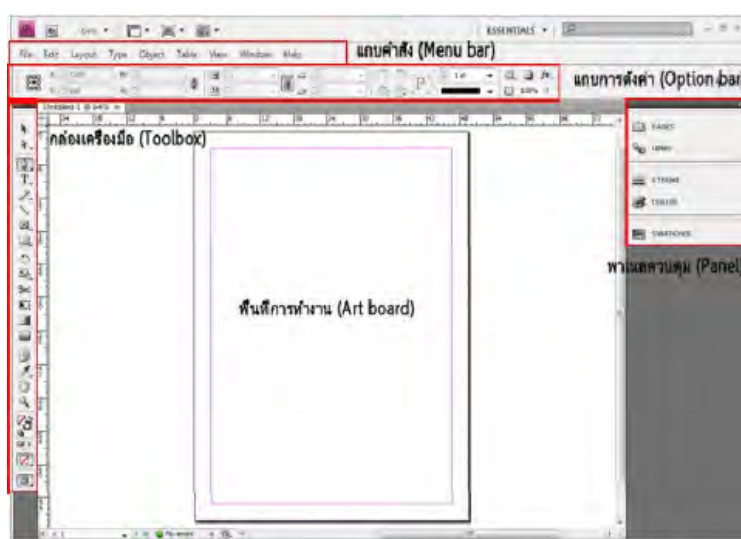


ภาพที่ 2.42

(บริษัท สุพริมพริ้นท์ จำกัด.)

2.2.7 InDesign

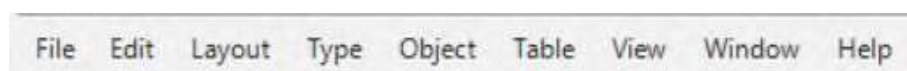
InDesign โปรแกรมที่ใช้สำหรับการออกแบบและ สร้างสรรค์งาน โดยเฉพาะด้านสื่อสิ่งพิมพ์งานออกแบบเอกสาร ที่มีประสิทธิภาพสูง และได้รับความนิยมมากที่สุด ให้ ความถูกต้องแม่นยำ สามารถควบคุมคุณภาพของงานและมีเครื่องมือพร้อมสำหรับตกแต่งในรองรับการใช้ฟอนต์ภาษาไทย ซึ่งเวอร์ชันในปัจจุบันสามารถผสมผสานกับ ซอฟต์แวร์กราฟิกอื่นๆ ของ Adobe ได้ผู้ใช้ควรจะต้องมีความรู้พื้นฐานของ Photoshop และ illustrator ด้วยเพราะขั้นตอนการทำงานต้องมีการเตรียมรูปภาพจาก Photoshop และ illustrator



ภาพที่ 2.43 หน้าจอของโปรแกรม InDesign

โปรแกรม InDesign แบ่งส่วนประกอบตามการทำงานออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่

1. แถบคำสั่ง (Menu bar)
2. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
3. แถบการตั้งค่า (Option bar)
4. พาเนลควบคุม (Panel)
5. พื้นที่การทำงาน (Art board)



ภาพที่ 2.44 แถบคำสั่ง (Menu bar)

ส่วนด้านบนสุดของโปรแกรม InDesign จะเป็นแถบรวมคำสั่งหลักของโปรแกรมหรือที่เรียกว่า Menu bar ซึ่งลักษณะการทำงานก็จะคล้ายๆ กับ Menu bar ของโปรแกรมอื่นๆ เช่น Photoshop, Illustrator เป็นต้น เมื่อคลิกที่หัวข้อที่ต้องการจะมี Dropdown Menu เปิดแสดงคำสั่งย่อยขึ้นมาให้เลือกใช้งาน

กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง ปรับเปลี่ยน โดยแบ่งออกเป็น 6 กลุ่มเครื่องมือ



ภาพที่ 2.45 กลุ่มคำสั่ง Selection tools



ภาพที่ 2.46 กลุ่มคำสั่ง Drawing and Type tools



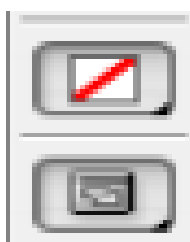
ภาพที่ 2.47 กลุ่มคำสั่งพิเศษ Transform



ภาพที่ 2.48 กลุ่มคำสั่ง เกี่ยวกับการดูภาพ และปรับมุมมอง



ภาพที่ 2.49 กลุ่มคำสั่ง ในการเลือกสีและเส้นขอบ



ภาพที่ 2.50 กลุ่มคำสั่ง เกี่ยวกับการแสดงหน้าจอ

คุณสมบัติของเครื่องมือแต่ละชิ้น



ภาพที่ 2.51 Selection สำหรับคลิกเลือกวัตถุ



ภาพที่ 2.52 Direct Selection สำหรับคลิกเลือกทำงานกับจุดบนเส้น Path



ภาพที่ 2.53 Pen สำหรับวาดเส้น Path



ภาพที่ 2.54 Type สำหรับสร้างตัวอักษร



ภาพที่ 2.55 Pencil สำหรับวาดเส้น



ภาพที่ 2.56 Line สำหรับวาดเส้น Path



ภาพที่ 2.57 Rectangle Frame สำหรับสร้างเฟรมเพื่อใส่ตัวอักษร



ภาพที่ 2.58 Rectangle สำหรับวาดภาพสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 2.59 Rotate สำหรับหมุนวัตถุ



ภาพที่ 2.60 Scale สำหรับย่อขยายวัตถุ



ภาพที่ 2.61 Transform สำหรับย้ายตำแหน่ง ปรับขนาดวัตถุ



ภาพที่ 2.62 Gradient สำหรับใส่น้ำหนักของสี



ภาพที่ 2.63 Note สำหรับบันทึกการทำงาน



ภาพที่ 2.64 Eyedropper สำหรับดูค่าสี



ภาพที่ 2.65 Hand สำหรับลากย้ายตำแหน่ง



ภาพที่ 2.66 Zoom เครื่องมือสำหรับย่อขยายมุมมองของการทำงาน

2.2.8 ทฤษฎีสี

สี (COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีอันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจ วิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
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 ผนังหินบนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ(ROCK PAINTING) เริ่ม ทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนในประเทศไทย กรมศิลปากร

ได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เพิงหินในที่ต่างๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำใน อ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนัง ถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำบนเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็น รูปลายก้นขดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่างๆสมัยสุโขทัยและอยุธยา มีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียน ภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลืองในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้ มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพ เพราะจีนมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

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

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือ ได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสม โดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉาก เวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

แม่สี (PRIMARIES)

สีต่างๆนั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สีที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่างๆ เป็นต้น

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่ สีแดง ผสม สีเหลือง ได้สีส้ม สีแดง ผสม สีน้ำเงิน ได้สีม่วง สีเหลือง ผสม สีน้ำเงิน 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

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และ สีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกัน มาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้อดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมากๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล

แม่สีวัตถุธาตุ (PIGMENTARY PRIMARIES)

แม่สีวัตถุธาตุนั้นหมายถึง “วัตถุที่มีสีอยู่ในตัว” สามารถมาระบาย ทา ย้อม และผสมได้ เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเอง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่างๆจะเกิดขึ้นมาอีกมากมาย ด้วยการผสมของแม่สีซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 สีคือ

1. น้ำเงิน (PRUSSIAN BLUE)
2. แดง (CRIMSON LEKE)
3. เหลือง (GAMBOGE TINT)

สีแดง (CRIMSON LAKE) สะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสีเหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดง

สีเหลือง (GAMBOGE YELLOW) สะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีน้ำเงินซึ่งผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลือง

สีน้ำเงิน (PRUSSIAN BLUE) สะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีเหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นคู่สีของสีน้ำเงิน

ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม จะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามทิวสายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตา สามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงสุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า อุลตราไวโอเล็ต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (InfraRed) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือสีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือสีแสดมาเจนต้า สีฟ้าไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของ

แสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น

วรรณะของสี

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

1. วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2. วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น ดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีเพิ่มน้ำหนักขึ้นด้วยการใช้สีค่าผสม (shade)

วรรณะสีร้อน

วรรณะสีเย็น

เหลือง

ม่วง

เหลืองส้ม

ม่วงน้ำเงิน

ส้ม

น้ำเงิน

แดงส้ม

น้ำเงินเขียว

แดง

เขียว

ม่วงแดง

เขียวเหลือง

ตารางแสดงความหมายของสี

สี	ชื่อสี	ความหมาย-อารมณ์
Yellow-Green	การเจ็บป่วย	– ความอิจฉา – ขี้ขลาด – การแตกแยก
Yellow	ความสุข	– พลังงาน – ความเจริญ – การเรียนรู้ – การสร้างสรรค์
White	ความบริสุทธิ์	– ความดี – ความดีพร้อม – ความเรียบง่าย – ความยุติธรรม
Red	พลัง	– อันตราย – สงคราม – อำนาจ
Purple	ความหยิ่งรู้	– ความทะเยอทะยาน – ความก้าวหน้า – ความสง่างาม
Pink	เป็นมิตร	– ความรัก – ความโรแมนติก – ความเคารพ
Orange	กำลัง	– ความมีโชค – พลังชีวิต – การให้กำลังใจ – ความสุข
Light Yellow	ปัญญา	– ความฉลาด
Light Red	ความรู้สึที่ดีใจ	– เรื่องทางเพศรส – ความรู้สึกของความรัก
Light Purple	เรื่องรักใคร่	– ความสงบ –
Light Green	ความกลมกลืน	– ความสงบ – สันติภาพ
Light Blue	การหยิ่งรู้	– โอกาส – ความเข้าใจ – ความอดทน – ความอ่อนโยน
Green	ความอุดมสมบูรณ์	– การเติบโต – การกลับมาของมิตรภาพ
Gold	สติปัญญา	– ความร่ำรวย – ความสว่าง – ความสำเร็จ – โชคลาภ
Dark Yellow	การตักเตือน	– การเจ็บป่วย – ความเลื่อม – ความอิจฉา
Dark Red	ความโกรธ	– ความรุนแรง – ความกล้าหาญ – กำลังใจ
Dark Purple	ความสูงส่ง	– ความปรารถนาอันแรงกล้า – ความหุหุรา
Dark Green	ความทะเยอทะยาน	– ความโลภ – ความริษยา
Dark Blue	ความจริง	– ศัจธรรม – อำนาจ – ความรู้ – ความซื่อสัตย์ – การป้องกัน
Brown	ความอดทน	– ความมั่นคง
Blue	สุขภาพ	– ความเชื่อถือ – ไหวพริบ – จงรักภักดี – ความเลื่อมใส
Black	ความลึกลับ	– ความตาย – อำนาจ – พลัง – ความแรง – สิ่งชั่วร้าย

2.9 การจัดองค์ประกอบ (Composition)

1. **ความสมดุล (Balance)** คือ ความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง แบ่งออกเป็น สมดุลแบบทั้ง

2 **ข้างเหมือนกัน (Symmetrical balance)** ทั้งซ้ายขวาเหมือนกัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดู มั่นคงหนักแน่น ยุติธรรม เช่น งานราชการ โบสถ์วิหารประกาศนียบัตร การถ่ายรูปติดบัตร เป็นต้น สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical balance) ด้านซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่มองดู แล้วเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา เช่น สมดุลด้วยน้ำหนักและขนาดของรูปทรง ด้วยจุดสนใจ ด้วย จำนวนด้วยความแตกต่างของรายละเอียด ด้วยค่าความเข้ม-จางของสี เป็นต้น

3. **การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis)** ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วน ประชานในภาพ จุดรองลงมาหรือส่วนรองประชาน ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดปลีกย่อย ต่างๆ

หลักและวิธีในการใช้การเน้น

- เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง Contrast
- เน้นด้วยการประดับ
- เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
- เน้นด้วยการใช้สี
- เน้นด้วยขนาด
- เน้นด้วยการทำจุดรวมสายตา

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

เอกภาพแบบหยุดนิ่ง (Static unity) โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตทำให้เกิดลักษณะหนักแน่น

เอกภาพแบบเคลื่อนไหว (Dynamic unity) ใช้รูปทรงหรือรูปร่างแบบธรรมชาติทำให้เคลื่อนไหว สนุกสนาน

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

- 5.1 กลมกลืนในด้านประโยชน์ใช้สอย คือ ทำให้เป็นชุดเดียวกัน
- 5.2 กลมกลืนในความหมาย เช่น การออกแบบเครื่องหมายการค้า & โลโก้
- 5.3 กลมกลืนในองค์ประกอบ ได้แก่

- กลมกลืนด้วยเส้น-ทิศทาง
- กลมกลืนด้วยรูปทรง-รูปร่าง
- กลมกลืนด้วยวัสดุ-พื้นผิว
- กลมกลืนด้วยสี มักใช้ทริสตีที่ใกล้เคียงกัน
- กลมกลืนด้วยขนาด-สัดส่วน
- กลมกลืนด้วยน้ำหนัก

6. ความขัดแย้ง (Contrast) การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือให้เกิดความสนุกตื่นเต้น น่าสนใจ ลดความเรียบ น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกผืนใจ ชัดใจ แต่ชวนมอง

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

7.1 จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกัน เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนกัน ๆ กัน มาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (Order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กดัด ลายกระเบื้องปูพื้นหรือผนัง ลายผ้า เป็นต้น

7.2 จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง เป็นชุด เป็นช่วง ให้ความรู้สึกเป็นระบบ สม่าเสมอ ความแน่นอน

7.3 จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างอิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน

7.4 จังหวะจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกัน มาเรียงต่อกัน แต่มีขนาดต่างกัน โดยเรียงจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีความลึก มีมิติ

8. ความง่าย (Simplicity) เป็นการจัดให้ดูโล่ง สบายตา ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีมนต์เสน่ห์เดียวลดการมีฉากหลังหรือภาพประกอบอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็นหรือไม่เกี่ยวข้องออกไป เพราะการมีฉากหลังรกทำให้ภาพหลักไม่เด่น นิยมใช้ในการถ่ายภาพที่ปรับฉากหลังให้เบลอ เป็นภาพเกี่ยวกับดอกไม้ แมลง สัตว์ และบุคคลนางแบบ เป็นต้น

9. **ความลึก (Perspective)** ให้ภาพดูสมจริง คือ ภาพวัตถุโดยอยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าอยู่ไกลออกไป จะมองเห็นเล็กลงตามลำดับ จนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลัก ๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับตา วัตถุอยู่ในระดับสายตา และวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา

2.3 งานวิจัย





รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา
การออกแบบแคตตาล็อกสินค้าของบริษัท เอง เอง โพรเกรส โพลีเมอร์ กรุ๊ป จำกัด

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

โดย

นางสาววรางคณา เจริญยิ่งถาวร 5704600124

นางสาวลลิตา เลิศวุฒิกุณีปัญญา 5704600133

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา

ภาควิชาการโฆษณา

คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

ภาพที่ 2.4 หัวข้องานวิจัย การออกแบบแคตตาล็อกสินค้าของ
บริษัท เอง เอง โพรเกรส โพลีเมอร์ กรุ๊ป จำกัด



รายงานโครงการสหกิจศึกษา
การผลิตแคตตาล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการประจำปี 2559
ของ บริษัท ลินเน่ บิวตี้ คอมบิเนชัน จำกัด
Production of catalogs to promote products and services
of Lynnae Beauty Combination co.ltd in 2016

โดย

นางสาวธัญนิศา สินไธวมล 5404600367

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา สหกิจศึกษา
ภาควิชาการประชาสัมพันธ์
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2558

ภาพที่ 2.5 หัวข้องานวิจัย การผลิตแคตตาล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการประจำปี 2559
ของ บริษัท ลินเน่ บิวตี้ คอมบิเนชัน จำกัด



โครงการสหกิจศึกษา

กระบวนการการผลิตสมุดแจ้งรายการสินค้าดิจิทัล ยีนส์ ดี อาร์ต

Digital catalog design for jeans de art

โดย

นางสาว อารีย์ โคตรยอด 5205600053

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 144-408สหกิจศึกษาภาควิชาสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2558

ภาพที่ 2.6 หัวข้องานวิจัย กระบวนการผลิตสมุดแจ้งรายการสินค้าดิจิทัล ยีนส์ ดี อาร์ต



โครงการ สหกิจศึกษา

การถ่ายภาพและตกแต่งภาพเพื่อประกอบสมุดแจ้งรายการสินค้า

Photography and retouching for catalog

โดย

นาย ธนชิต ระดังหิ้น 5305600008

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา

ภาควิชา สื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2557

ภาพที่ 2.7 หัวข้องานวิจัย การถ่ายภาพและตกแต่งภาพเพื่อประกอบสมุดแจ้งรายการสินค้า



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
การออกแบบแอปพลิเคชัน 24Catalog บนอุปกรณ์สมาร์ตโฟน
Designing a 24Catalog application on a smartphone

บริษัท ทเวนตีโฟร์ ซ้อปปีง

โดย

นายอนันต์ชัย

คงรอด

5704800091

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาสหกิจศึกษาสำหรับนักวิชาการคอมพิวเตอร์
ภาควิชาวิชาการคอมพิวเตอร์
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2559

ภาพที่ 2.8 หัวข้องานวิจัย การออกแบบแอปพลิเคชัน 24Catalog บนอุปกรณ์สมาร์ตโฟน
บริษัท ทเวนตีโฟร์ ซ้อปปีง

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อบริษัท : บริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด

ที่อยู่ : 9-9/4 1-3-2 ซอยเอกชัย 76 ถนนเอกชัย แขวง บางบอน เขต บางบอน กรุงเทพมหานคร 10150

โทรศัพท์ : 02 415 8288 / 02 415 9299

E-mail : nuttawatterd@gmail.com



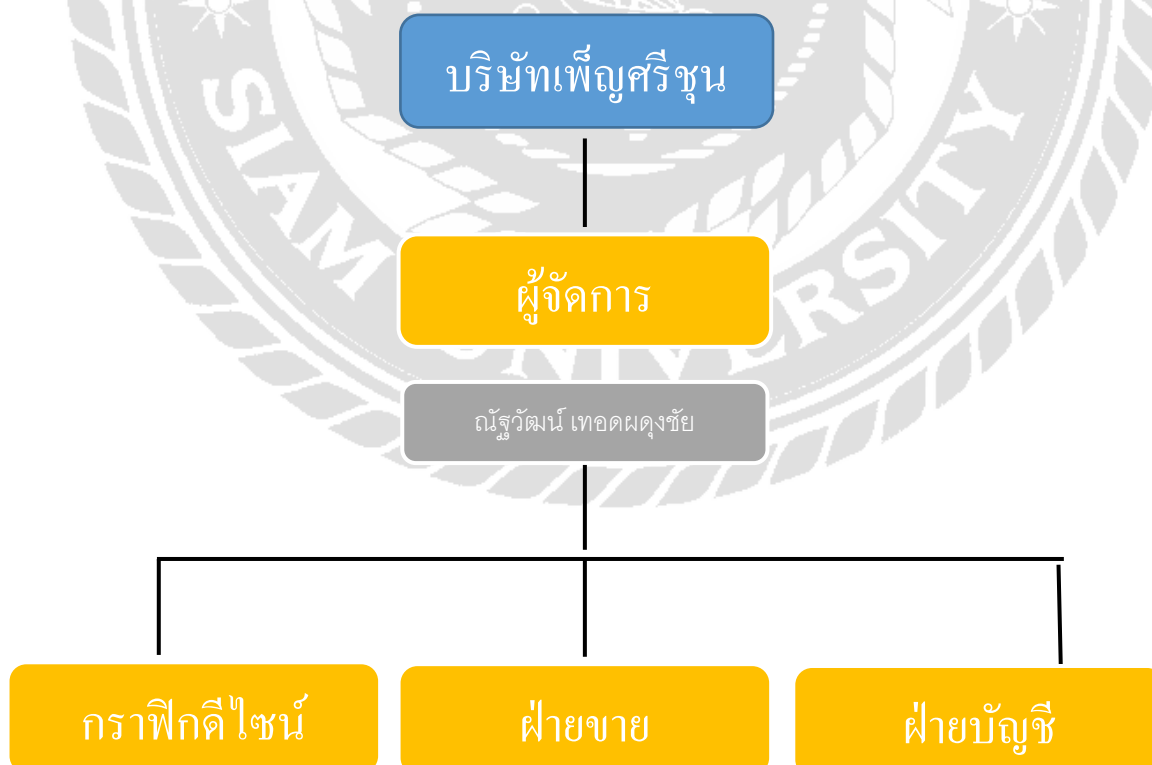
ภาพที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด

3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด (Pensrichoon co.,ltd.) ผู้ให้บริการด้านสินค้าพรีเมียมและยูนิฟอร์ม มีความเชี่ยวชาญด้านการนำเข้าและส่งออกสินค้า ก่อตั้งขึ้นตั้งแต่ พ.ศ. 2553 โดยคุณณัฐวัฒน์ เทอดผดุงชัย ด้วยแนวคิดที่ว่า สินค้าพรีเมียมเป็นตัวกลางสื่อความหมายดีๆ สื่อความสำคัญให้แก่ผู้รับ เป็นสินค้าที่คิดด้วยใจ ออกแบบด้วยใจ ให้แก่ผู้รับด้วยใจ สิ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีแก่ทั้งผู้ให้และผู้รับ อีกทั้งเพ็ญศรีชุนยังเป็นผู้ให้บริการด้านยูนิฟอร์มอีกด้วย นอกจากจะก่อให้เกิดความน่าเชื่อถือจากภายนอกแล้ว ก็ยังต้องสร้างความน่าเชื่อถือจากภายใน ชุดยูนิฟอร์มสามารถบ่งบอกถึงองค์กรได้หลายอย่างทั้งความน่าเชื่อถือ ความเป็นหนึ่งเดียวกันขององค์กร และความเอาใจใส่แก่บุคลากรภายในองค์กรด้วย

เพ็ญศรีชุนเห็นความสำคัญของ 2 จุดนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงก่อให้เกิดเป็น เพ็ญศรีชุน ในปัจจุบัน เราบริการทั้งด้านเซอร์วิสมาคส์ การออกแบบ การผลิต การส่งถึงมือลูกค้าและความประทับใจของผู้รับ ทำให้หน่วยงานต่างๆ ใ้วางใจเพ็ญศรีชุนเห็นได้จากผลิตภัณฑ์ที่เคยได้ผลิตมา เพ็ญศรีชุนก้าวหน้าเติบโตอย่างต่อเนื่อง ต้องขอบคุณทุกองค์กรและหน่วยงานที่ใ้วางใจ เราจะพัฒนาสินค้าและรักษามาตรฐานของเราไว้

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



ภาพที่ 3.2 แผนผังองค์กร

3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นักศึกษาที่ปฏิบัติงาน

ชื่อ-นามสกุล : นายสาธิกร เสนีวงศ์

ตำแหน่งงาน : graphic design

ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- ออกแบบ Catalog
- ออกแบบ graphic design ต่างๆที่ได้รับมอบหมาย
- ส่ง Email Company Profile ให้ลูกค้า
- คีย์ข้อมูล

นักศึกษาที่ปฏิบัติงาน

ชื่อ-นามสกุล : นายสุรินทร์ นวัตกรรม์

ตำแหน่งงาน : graphic design

ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- ออกแบบ Catalog
- ออกแบบ graphic design ต่างๆที่ได้รับมอบหมาย
- ดูแลระบบเครือข่ายภายในบริษัท
- คีย์ข้อมูล

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ-นามสกุล : นายณัฐวัฒน์ เทอดผดุงชัย

ตำแหน่ง : : Marketing director

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลา 16 สัปดาห์ระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง 31 สิงหาคม 2561

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

3.7.1 ประชุมวางแผนภายในร่วมกับพี่เลี้ยงสหกิจศึกษา

3.7.2 รวบรวมข้อมูลและแนวความคิดร่วมกับพี่เลี้ยงที่ปรึกษา

3.7.3 นำขอบเขตงานที่ได้รับมาออกแบบ

- 3.7.4 ออกแบบชิ้นงานด้วย โปรแกรม Adobe Photoshop ตามที่ได้ตกลงกันไว้
- 3.7.5 เมื่อออกแบบเสร็จจึงส่งมอบงานให้กับพี่เลี้ยงเพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย
- 3.7.6 นำงานกลับมาแก้ไขตามคำแนะนำของพี่เลี้ยง
- 3.7.7 ปฏิบัติงานตั้งแต่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง 31 สิงหาคม 2561

ตารางที่ ระยะเวลาในการดำเนินงาน "การออกแบบแคตตาล็อกบริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด"

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ค. 61	มิ.ย. 61	ก.ค. 61	ส.ค. 61	
1.วางแผนการดำเนินโครงการ	←→				
2.รวบรวมข้อมูลและแนวคิด		←→			
3.ออกแบบโครงการ		←→			
4.จัดทำโครงการ		←→			
5.ตรวจสอบโครงการ			←→		
6.จัดทำเอกสาร				←→	

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

ฮาร์ดแวร์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ , Notebook
2. เครื่องปริ้น
3. เครื่องสแกนเนอร์

ซอฟต์แวร์

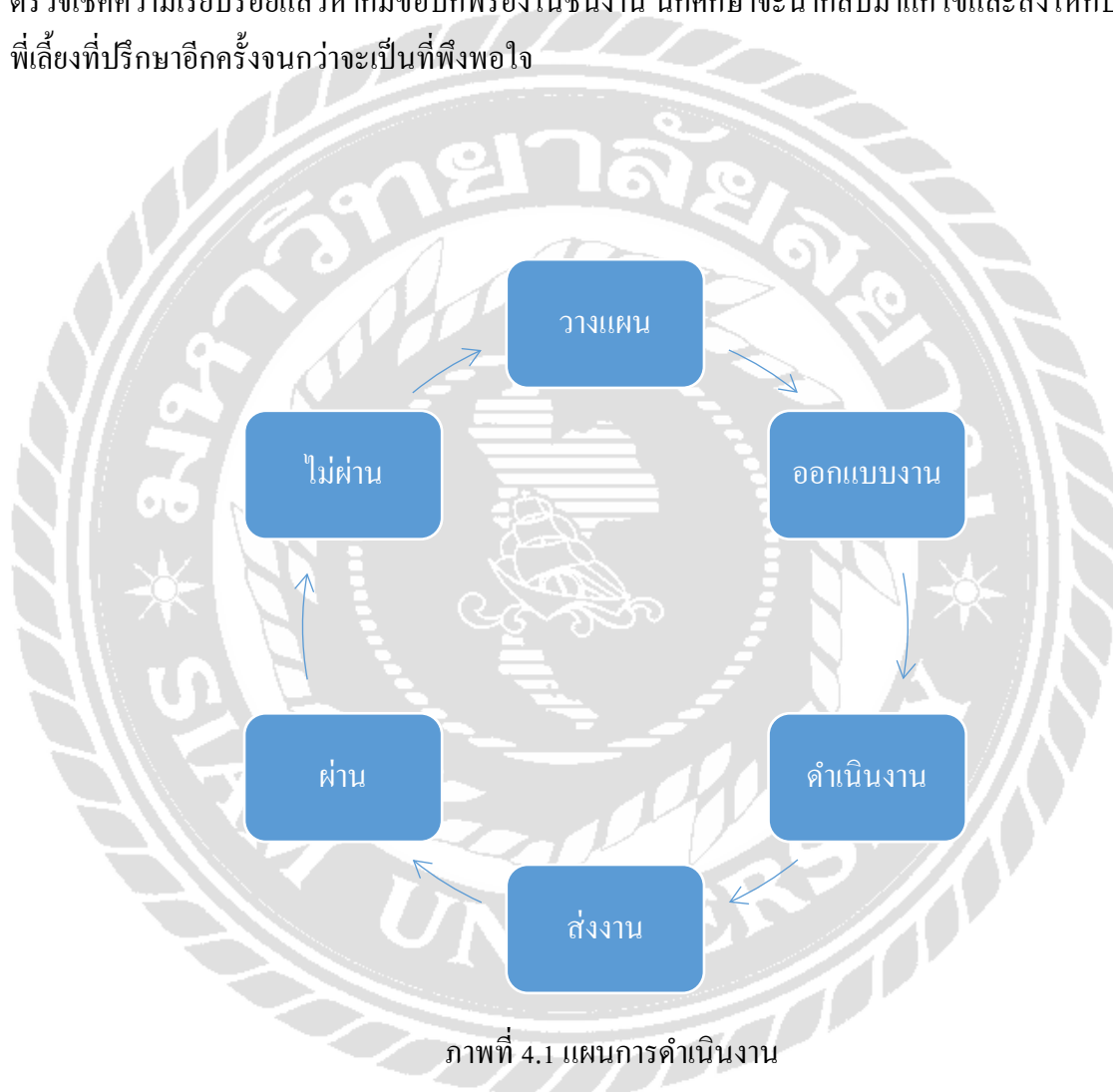
1. โปรแกรม adobe illustrator CS6
2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
3. โปรแกรม Microsoft Excel 2010
4. โปรแกรม Microsoft Word 2010

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

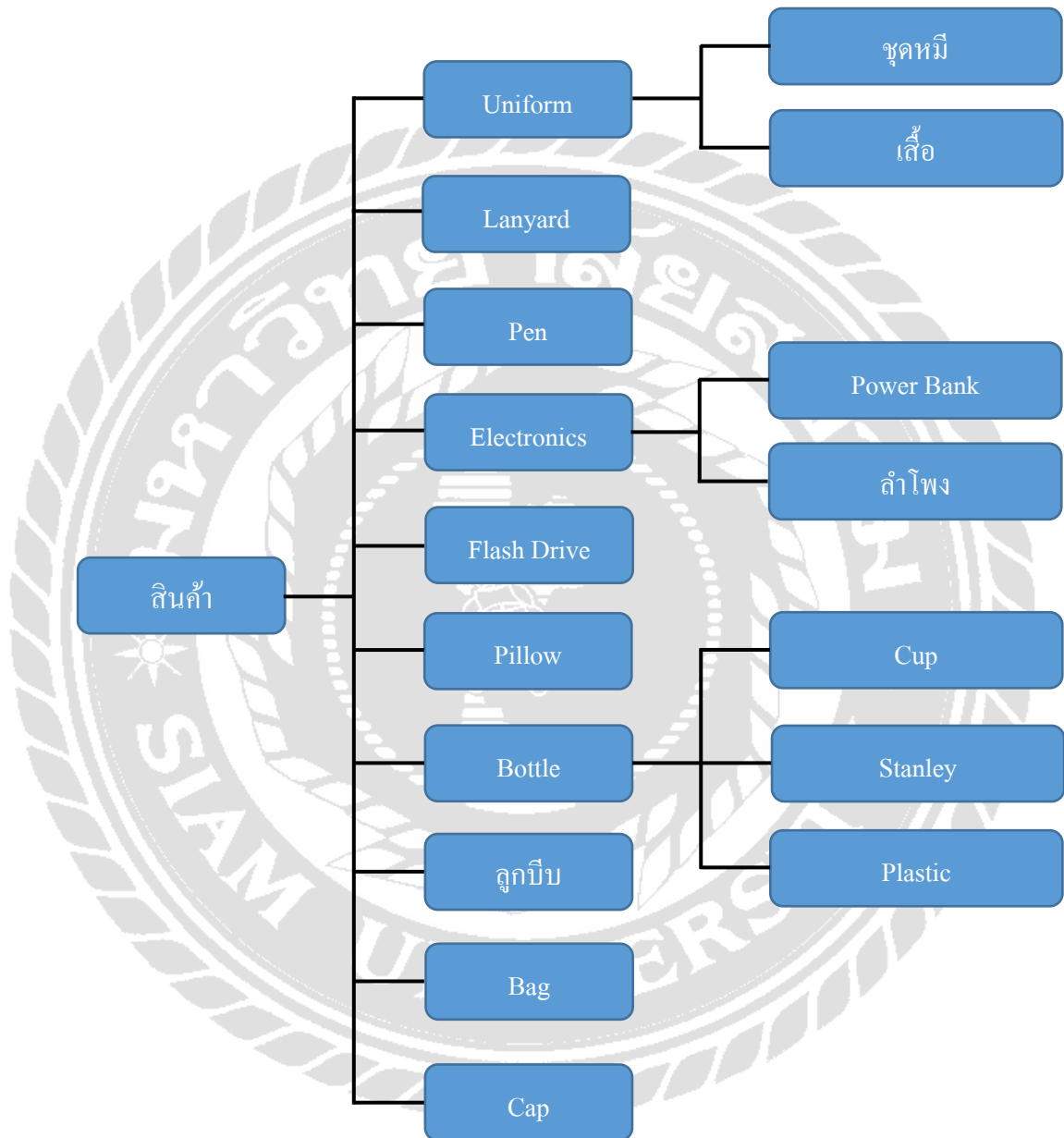
4.1 ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน

มีการวางแผนการดำเนินงานโดยสรุปข้อมูลขอบเขตและความต้องการของชิ้นงานนั้นๆ และรับงานจากพี่เลี้ยงที่ปรึกษามาดำเนินการต่อไป เมื่องานเสร็จจึงส่งงานให้กับพี่เลี้ยงที่ปรึกษา ตรวจสอบเช็คความเรียบร้อยแล้วหากมีข้อบกพร่องในชิ้นงาน นักศึกษาจะนำกลับมาแก้ไขและส่งให้กับพี่เลี้ยงที่ปรึกษาอีกครั้งจนกว่าจะเป็นที่พึงพอใจ



4.2 ขั้นตอนการออกแบบและดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 1 คิดหัวข้อที่จะทำแคตตาล็อก



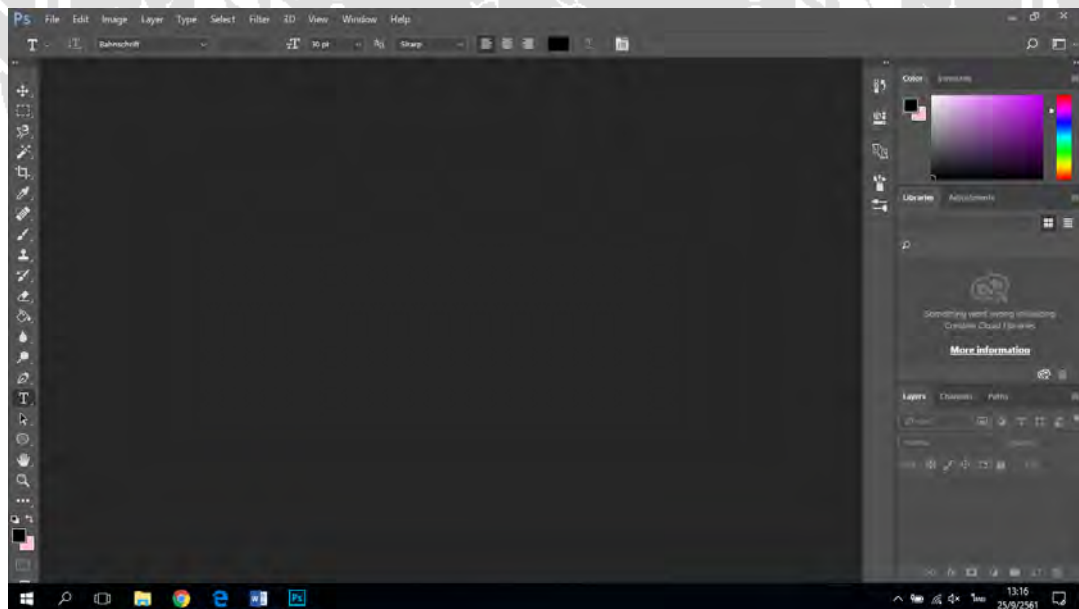
ภาพที่ 4.2 ตารางออกแบบหัวข้อแคตตาล็อกสินค้า

ขั้นตอนที่ 2 นำสินค้ามาจัดแสงแล้วถ่าย



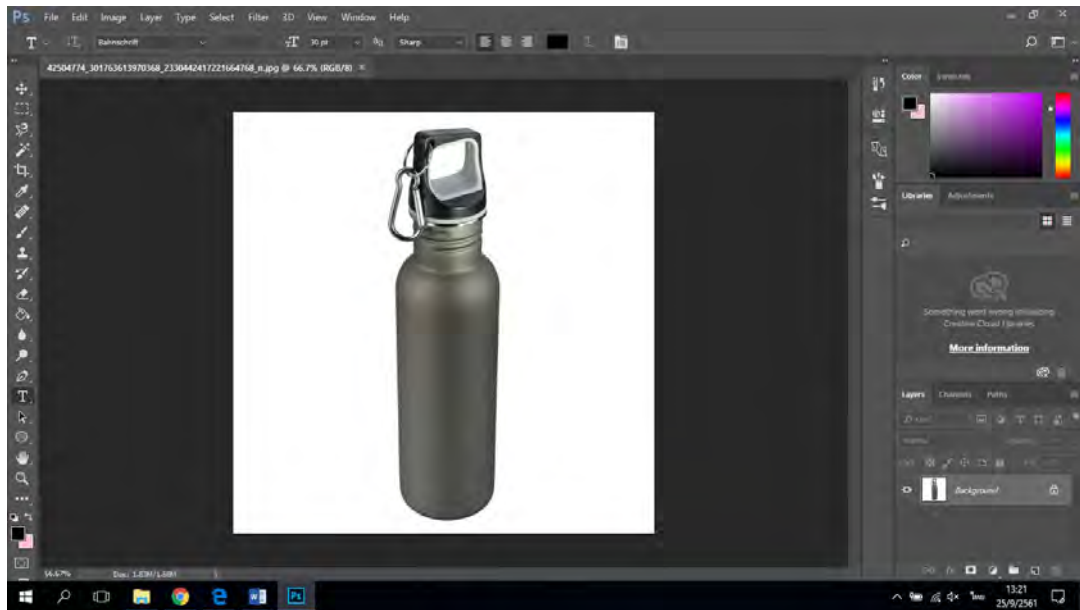
ภาพที่ 4.3 ขั้นตอนการจัดวางและถ่ายสินค้า

ขั้นตอนที่ 3 เข้า Photoshop



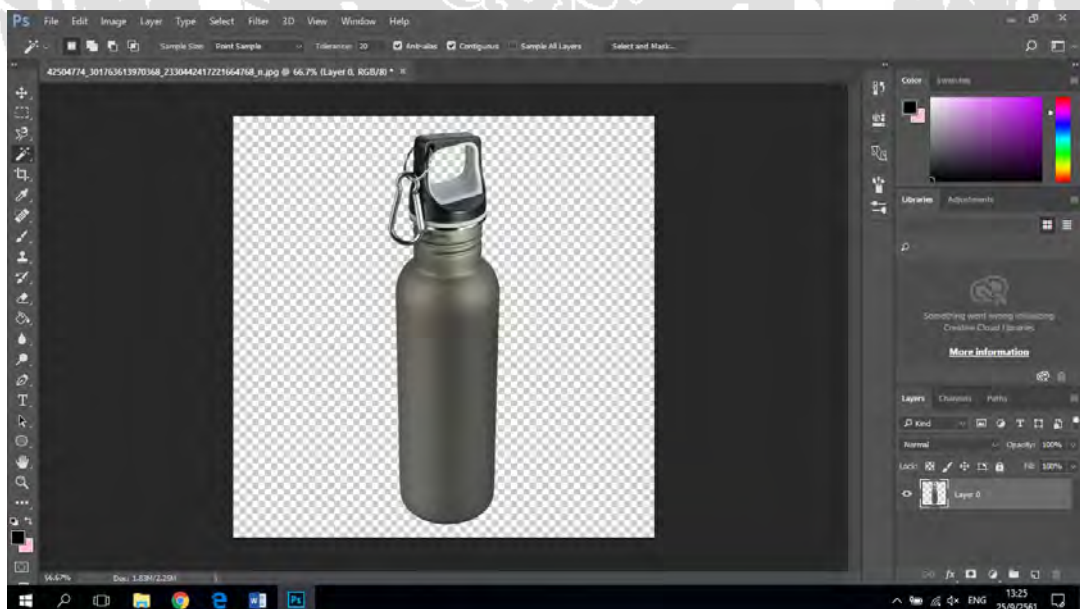
ภาพที่ 4.4 ขั้นตอนการนำภาพมาตกแต่ง

ขั้นตอนที่ 4 เปิดภาพที่ถ่ายไว้ขึ้นมา



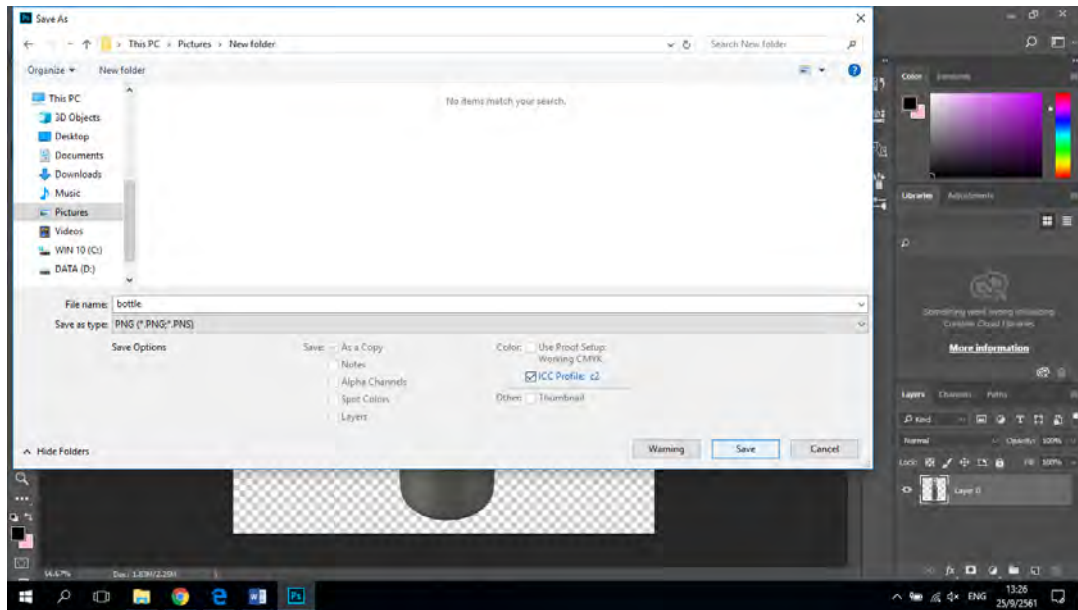
ภาพที่ 4.5 การเพิ่มแสงแต่งสี

ขั้นตอนที่ 5 ใช้ Magic Wand Tools



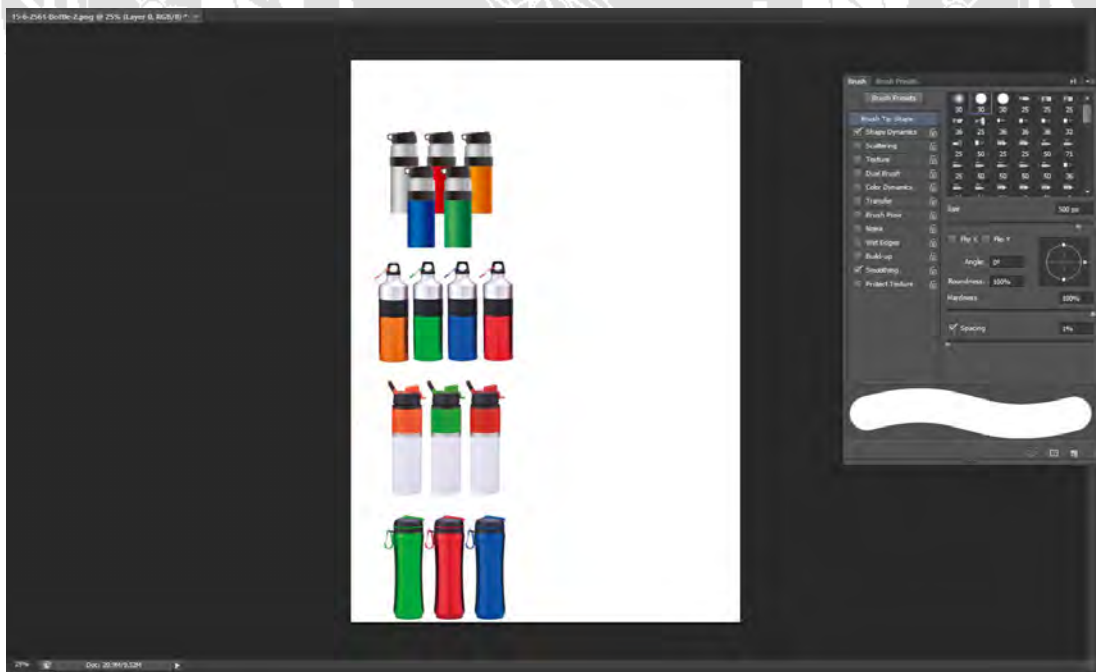
ภาพที่ 4.6 นำเอาพื้นหลังสีขาวออกจากภาพ

ขั้นตอนที่ 6 กดเซฟภาพเป็นไฟล์ PNG



ภาพที่ 4.7 นำภาพที่ได้คัดมา Save จัดเก็บไว้

ขั้นตอนที่ 7 นำภาพที่ได้คัดมาวางบนงานในขนาด กระดาษ A4

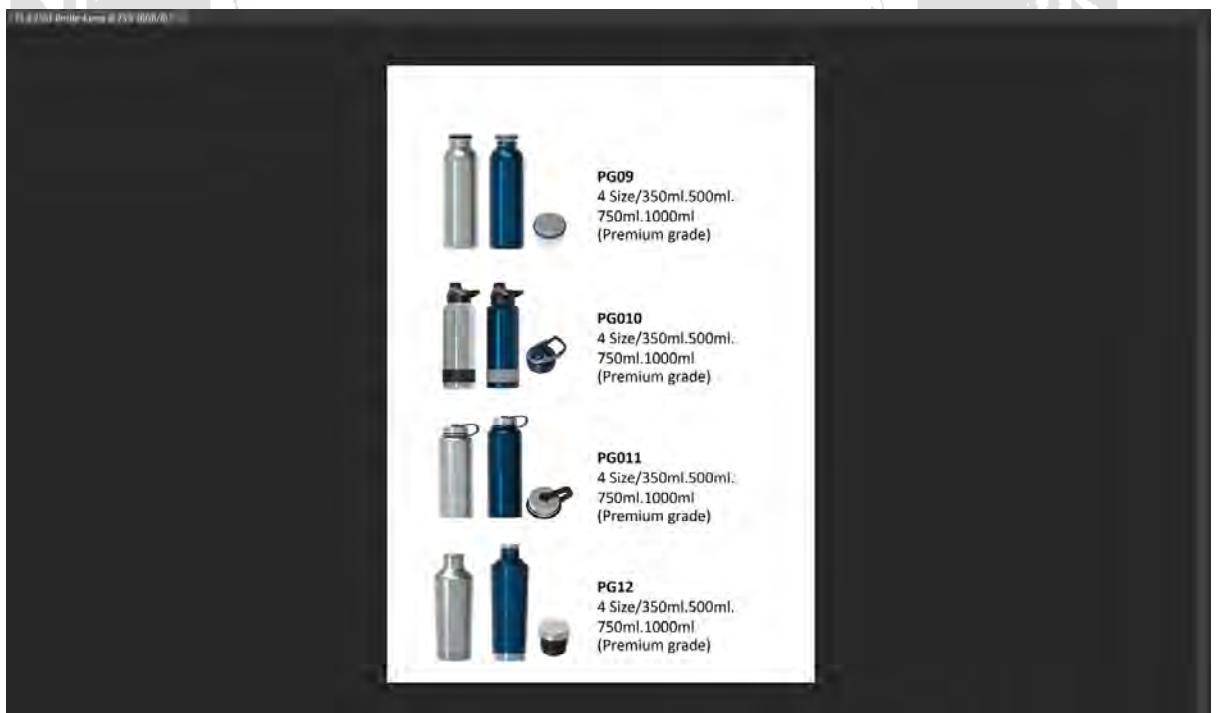


ภาพที่ 4.8 นำภาพที่ได้คัดมาวางเรียงบนกระดาษ A4

ขั้นตอนที่ 8 จัดเรียงสินค้าตามหมวดหมู่

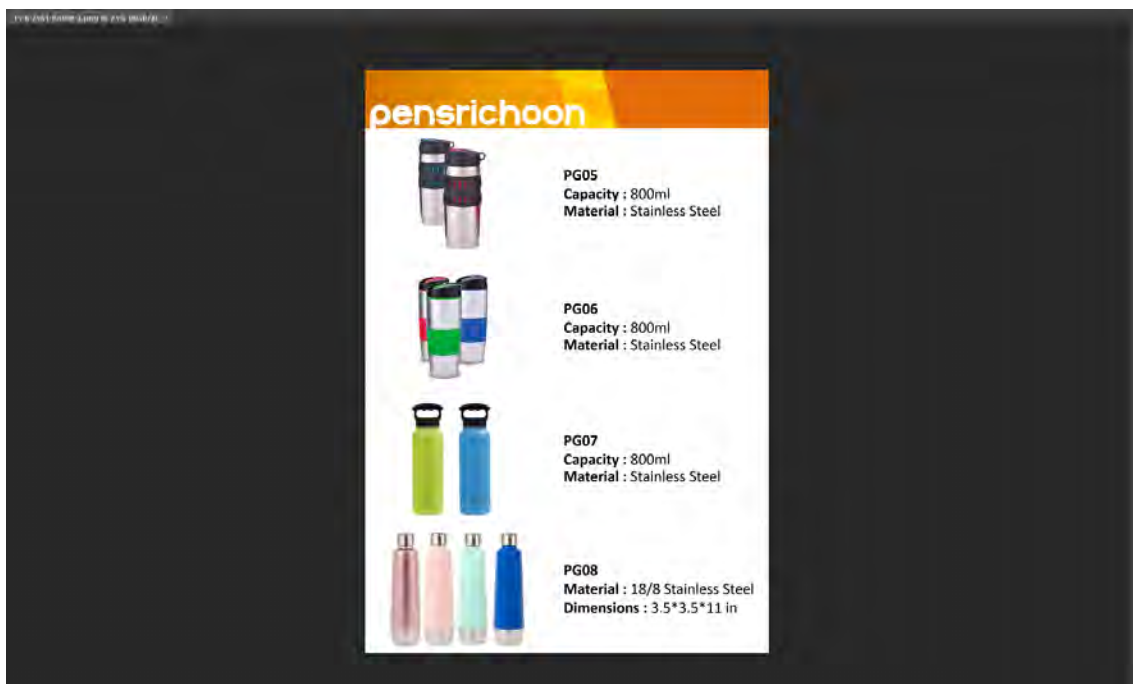


ภาพที่ 4.9 วางข้อมูลสินค้า



ภาพที่ 4.10 จัดเรียงสินค้าให้ตรงกับข้อมูล

ขั้นตอนที่ 9 ตกแต่งเล่มโดยใช้ สีส้ม เป็นสีหลัก



ภาพที่ 4.11 ใส่สีพื้นหลังให้กับเล่ม ใส่ Logo บริษัท

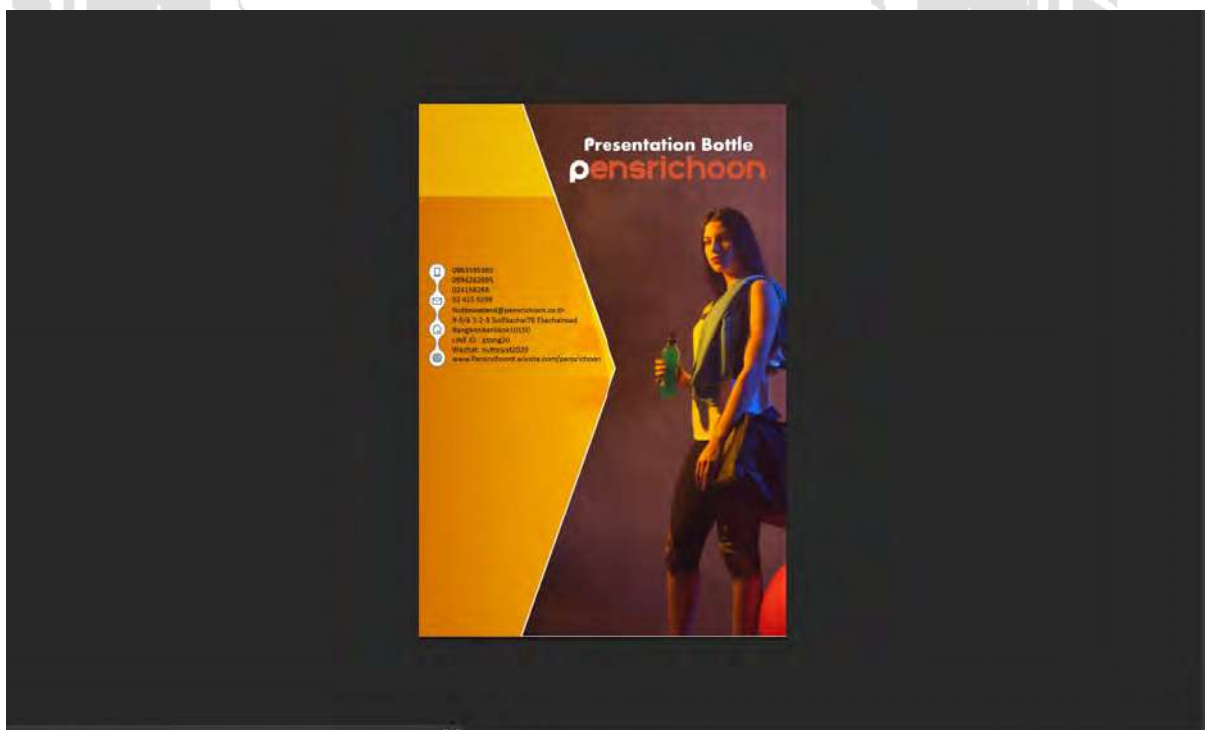


ภาพที่ 4.12 ใส่สี และ Logo ให้ครบทุกหน้า

ขั้นตอนที่ 10 ออกแบบหน้าปกของเล่มแคตตาล็อก



ภาพที่ 4.13 ออกแบบปก Catalog



ภาพที่ 4.14 หน้าแบบสมบูรณ์

4.3 เล่ม Catalog ที่ออกแบบ

Catalog Pen



ภาพที่ 4.15 Catalog Pen เล่มสมบูรณ์

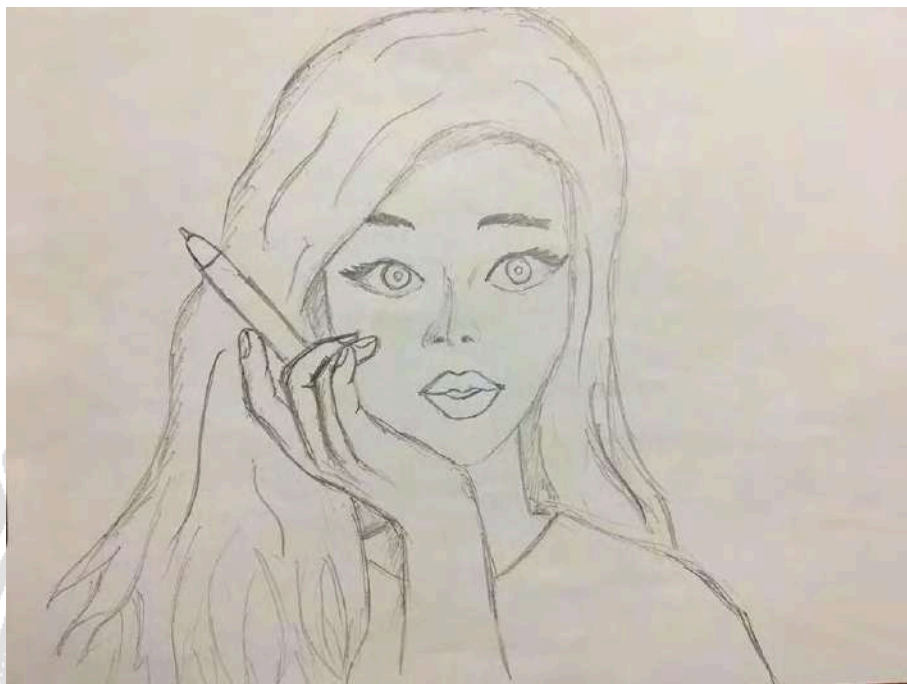
Catalog Bottle



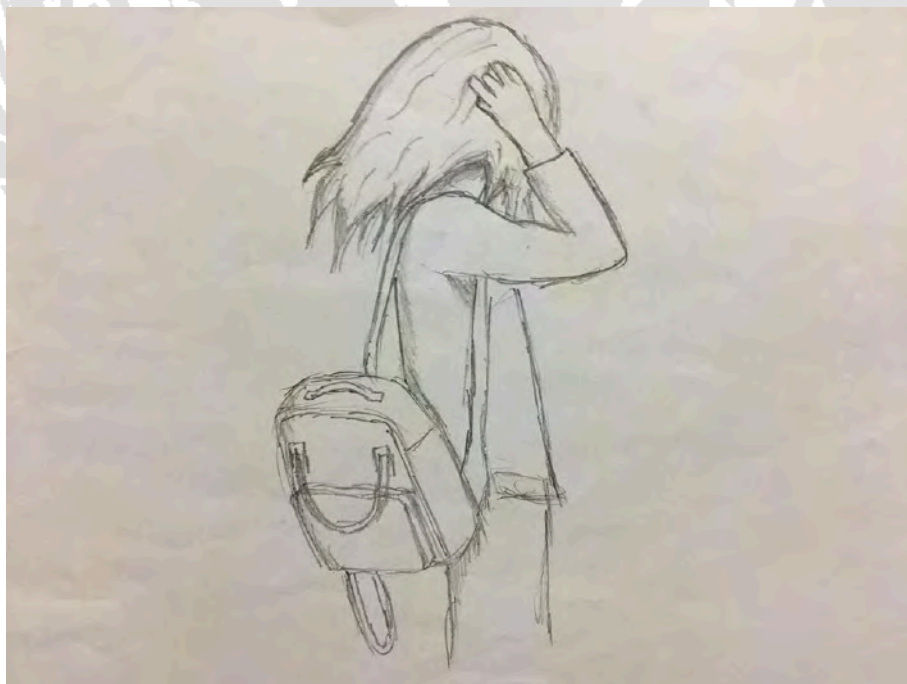
ภาพที่ 4.18 Catalog Bottle เล่มสมบูรณ์

4.4 งาน Pop Art ที่ใช้เป็นหน้าคั่น Cattalog

ภาพวาดก่อนลงวาดในคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.23



ภาพที่ 4.24



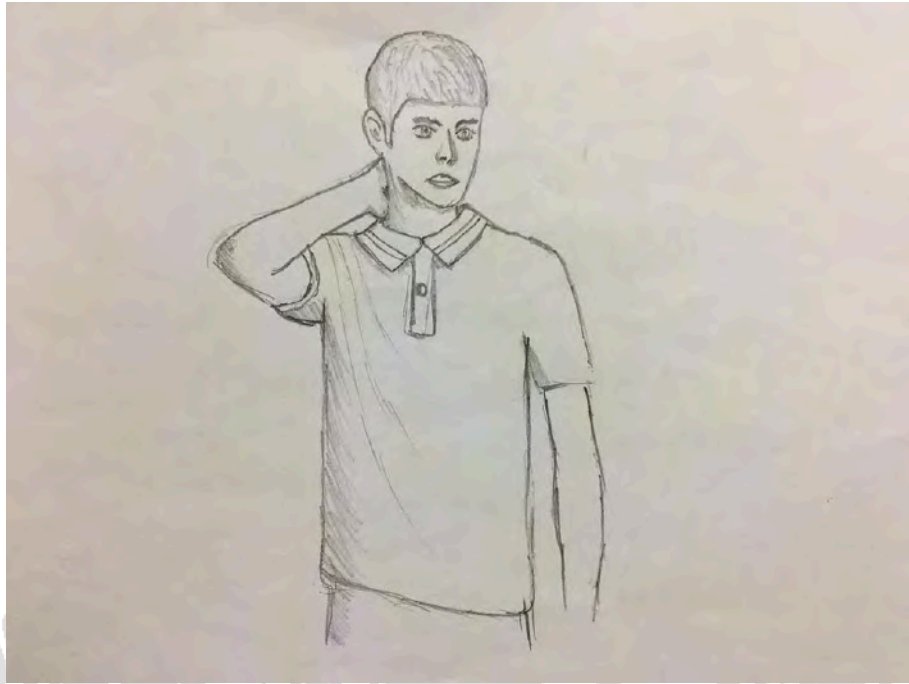
ภาพที่ 4.26



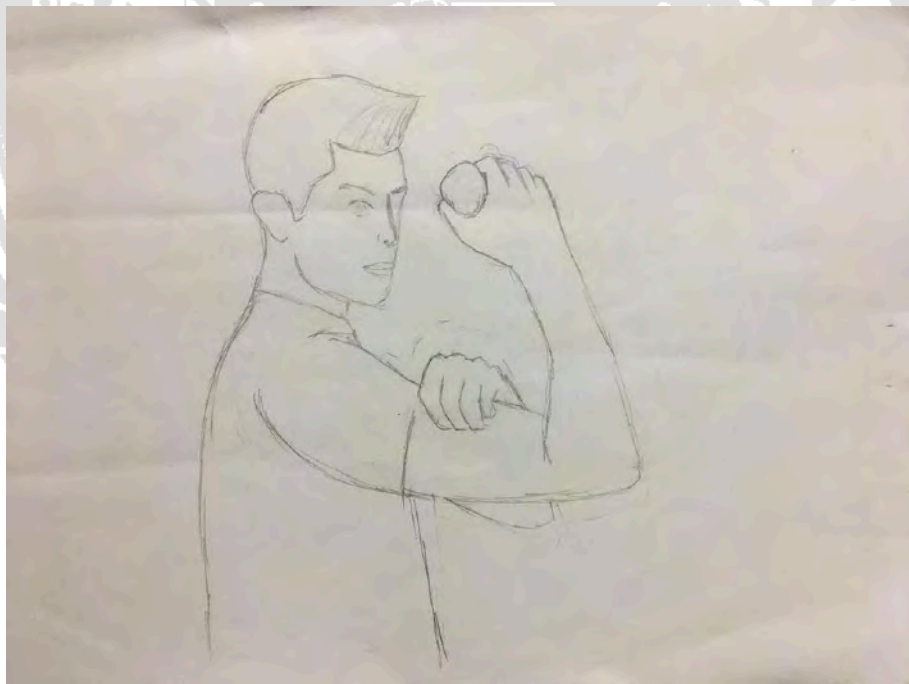
ภาพที่ 4.25



ภาพที่ 4.27



ภาพที่ 4.28



ภาพที่ 4.29

4.5 ภาพที่ลงคอมพิวเตอร์สมบูรณ์



ภาพที่ 4.30



ภาพที่ 4.31



ภาพที่ 4.32



ภาพที่ 4.34



ภาพที่ 4.33



ภาพที่ 4.35



ภาพที่ 4.36



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการหรืองานวิจัย

เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและประชาสัมพันธ์ให้กับบริษัทและเพื่อเพิ่มกลุ่มลูกค้ารายใหม่ให้กับบริษัท

5.1.1 ปัญหาและอุปสรรค

- ต้องใช้เวลาในการศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับระบบโปรแกรมเป็นเวลาพอสมควร

5.1.2 ข้อเสนอแนะ

- หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโปรแกรมที่จะทำและศึกษารายงานผู้ที่เคยใช้โปรแกรมที่จะทำควบคู่ไปด้วย

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากที่นักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ไปฝึกงานที่ บริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด ทำให้ได้รับประสบการณ์จากทางบริษัทเป็นอย่างมากเนื่องจากพี่เลี้ยงมีความเป็นกันเองทำให้งานที่ได้รับมอบหมายผ่านไปได้อย่างดีสุดท้ายนี้ขอขอบคุณพี่เลี้ยง บริษัท เพ็ญศรีชุน จำกัด มา ณ โอกาสนี้ด้วย

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- ได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานจริง
- แก้ปัญหาต่างๆ ในสถานการณ์จริง
- ฝึกการปรับตัวในเข้ากับส่วนรวม (Teamwork)

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจในสิ่งที่ต้องทำ
- พบปัญหาข้อผิดพลาดในการทำงาน
- การสื่อสารกับพี่เลี้ยงไม่ตรงกัน

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

- ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานประกอบการ
- ไม่สร้างความเดือดร้อนและปัญหาในสถานที่ประกอบการ
- รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมงาน

บรรณานุกรม

บริษัท สุพริมพริ้นท์ จำกัด. (ม.ป.ป.). การจัดเลย์เอาต์โดยใช้กริด.

<http://www.supremeprint.net/index.php?lay=show&ac=article&Id=538976617>

มนัญญา ไชยสมบุญ. (2551). แคตตาล็อก(Catalog).

<https://www.gotoknow.org/posts/225658?fbclid=IwAR0oy89eiJHerWO87MhX9ILbCiAlnhI8n45psinQ9LxlJuZw3Of8LVngllM>

วรางคณา เจริญยิ่งถาวร. (2559). การออกแบบแคตตาล็อกสินค้าของบริษัท เสง เสง โปรเกรส โพลีเมอร์ กรุ๊ป จำกัด. มหาวิทยาลัยสยาม

วิรงรอง แสงเสียงฟ้า. (2558). การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจสำหรับร้านอินเทอร์เน็ต ปี พ.ศ. 2558. มหาวิทยาลัยสยาม

อริศม ไพรวิงศ์. (2557). ความหมายของแคตตาล็อก (Catalog).

<http://printingsmile.blogspot.com/2014/11/catalog.html>

AllAlike. (2553). การออกแบบ website สิ่งพิมพ์.

<http://allalike-design.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>

Jaray hatta. (2557). คุณสมบัติเครื่องมือและองค์ประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6.

<http://teacherjaray.blogspot.com/2014/05/blog-post.html>

Thaismecer. (2559). ขายสินค้าผ่าน แคตตาล็อก ออนไลน์ ช่องทางรายได้ที่ดีเกินคุ้ม.

<http://www.thaismescenter.com>



ภาคผนวก ก

ภาคผนวก ก



รูปที่ ก.1 การถ่ายภาพสินค้า



รูปที่ ก.2 การจัด Dicut และจัด Layout

ประวัติคณะผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 5902200007
 ชื่อ - นามสกุล : นายสุรินทร์ นีวัตินิชากรณั
 คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ
 สาขาวิชา : อนิเมชันและสื่อการสร้างสรรค์

ที่อยู่ : 18/20 ซ.เพชรเกษม 48 แยก 4
 ถ.เพชรเกษม แขวงบางหว้า

เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160

ผลงาน : ออกแบบ Catalog ให้กับทาง
 บริษัท เพ็ญศรีซูน จำกัด



รหัสนักศึกษา : 5902200010
 ชื่อ - นามสกุล : นายสาธิกร เสนีวงศ์
 คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : อนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ที่อยู่ : 1088/84 ซอยเพชรเกษม 63 ถนน

เพชรเกษม แขวงหลักสอง เขตบางแค

กรุงเทพฯ 10160

ผลงาน : ออกแบบ Catalog ให้กับทาง
 บริษัทเพ็ญศรีซูน