



## รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบได้  
และสิ่งพิมพ์เพื่อการค้าและการพาณิชย์

โดย

นาย ยุทธศาสตร์ อางหาญ 6006400009

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563

หัวข้อโครงการ : การออกแบบตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์เพื่อการค้า  
และการพาณิชย์

ผู้จัดทำ : นาย ยุทธศาสตร์ อัจหาญ 6006400009

ภาควิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชา แอนิเมชันและสื่อ  
สร้างสรรค์ ประจำปีภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563

คณะกรรมการการสอบโครงการ

  
.....อาจารย์ที่ปรึกษา  
(อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด)

.....พนักงานที่ปรึกษา  
(นางสาว มนธิรา เทียนเสมอ)

กรรมการกลาง

  
..... (อาจารย์ ทศพร เทียนศรี)

  
..... ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา  
(ผศ.ดร.มารูจ ลิมปะวัฒน์)

## จดหมายนำส่งรายงาน

17 สิงหาคม พ.ศ. 2563

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชา

อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด

ตามที่คุณจัดทำ นายยุทธศาสตร์ อางหาญ นักศึกษาภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ในตำแหน่ง กราฟฟิคดีไซน์ ณ บริษัท ทาร์เส้นที่ เทคโนโลยี จำกัด และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง “การออกแบบตู้เคาน์เตอร์ประเภท ถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์เพื่อการค้าและการพาณิชย์”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นาย ยุทธศาสตร์ อางหาญ

นักศึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

## กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัดตั้งแต่วันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2563 รวมทั้งสิ้น 16 สัปดาห์ ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังต่อไปนี้

- 1.บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด
- 2.นางสาว มนธิรา เทียนเสมอ
- 3.อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด

และท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวชื่อนามทุกท่านที่คอยให้ความช่วยเหลือในการจัดทำรายงานผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ยกย่องในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ประสบการณ์การทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นาย ยุทธศาสตร์ อางหาญ



ชื่อโครงการ	: การออกแบบตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์ เพื่อการค้าและการพาณิชย์
ชื่อนักศึกษา	: นาย ยุทธศาสตร์ อัจหาญ
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด
ระดับการศึกษา	: ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชา	: แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	: เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	: 1/2563

### บทคัดย่อ

โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรในการปฏิบัติงานโครงการ สหกิจศึกษาประจำปีการศึกษา 2563 ระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความรู้จากประสบการณ์ทำงานจริงตามสาขาวิชาที่ตนได้ศึกษาควบคู่กันไปและนักศึกษาสามารถนำเอาทฤษฎีต่างๆที่ได้เรียนนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับงานจริงซึ่งเป็นโอกาสที่ดีที่นักศึกษาได้ปฏิบัติงานจริงภายใต้การดูแลของพนักงานที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษารวมถึงการนำความรู้และทักษะต่างๆที่ได้จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท ทาร์ไลน์ เทคโนโลยี จำกัด มาออกแบบตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์เพื่อการค้าและการพาณิชย์ให้กับทางบริษัท โดยการจัดทำตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์เพื่อการค้านั้นให้ป็นสื่อในการโฆษณาและสร้างเอกลักษณ์ของแบรนด์ต่างๆซึ่งการออกแบบทั้งหมดได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎีวิธีการออกแบบสิ่งพิมพ์และการออกแบบเอกลักษณ์ของแบรนด์ให้มีความสมบูรณ์ที่สุดโดยใช้ต่างๆซอฟต์แวร์ช่วยออกแบบดังนี้โปรแกรม Adobe Illustrator Adobe Photoshop ประกอบกับการสร้างงานตามที่ได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาสหกิจศึกษาที่คอยให้คำแนะนำเทคนิคด้านต่างๆในการออกแบบเว็บไซต์ของ บริษัท ทาร์ไลน์ เทคโนโลยี จำกัด

คำสำคัญ : สื่อออส / ตู้เคาน์เตอร์ / สินค้า

**Project Title:** A Detachable Countertop Design and Publication for Trade and Commerce  
**Credits:** 5 Units  
**By:** Mr. Youtthasart Arjhan  
**Advisor:** Mr. Panjawetch Boonroad  
**Degree:** Bachelor of Science  
**Major:** Animation and Creative Media  
**Faculty:** Information Technology

**Semester/Academie year :** 1/2020

### Abstract

This project had the objective of obtaining knowledge from real work experience in a the field of study. The students learned to apply the theories from class and apply them to suit the situation. These were a good opportunities for the student to work under the supervision of staff and advisors as well as applying knowledge and skills. The new responsibilities at Talent Technology Co., Ltd. included to design detachable countertops and commercial publications for the company. It was a medium for advertising and creating a brand identity. The design were combined with concept, theory, method, design, publication and brand identity by using various software to help, Adobe Illustrator and Adobe Photoshop.

**Keywords:** kiosk, countertop, product information



---

Approve

## สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
<b>บทที่ 2 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 หลักการทางศิลปะ	3
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	7
2.3 โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Adobe Illustrator & Adobe photoshop	14
<b>บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน</b>	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	18
3.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร	18
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร	19
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย	19
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา	19
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	19
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน	20
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	20

## สารบัญ(ต่อ)

หน้า

### บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

- |   |    |
|---|----|
| 4.1 ศึกษาองค์ประกอบของการทำตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้ | 21 |
| 4.2 ออกแบบป้ายส่วนประกอบของตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้ | 22 |

### บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

- |                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 5.1 สรุปผลการปฏิบัติงาน               | 36 |
| 5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานบรรณานุกรม | 36 |
| ภาคผนวก                               | 40 |
| ประวัติผู้จัดทำ                       | 44 |





## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 ตัวอย่างหนังสือ สารคดี ตำรา	8
รูปที่ 2.2 ตัวอย่างหนังสือบันเทิงคดี	8
รูปที่ 2.3 ตัวอย่างหนังสือพิมพ์	9
รูปที่ 2.4 ตัวอย่างหนังสือวารสารและนิตยสาร	9
รูปที่ 2.5 ตัวอย่างหนังสือจุดสาร	10
รูปที่ 2.6 ตัวอย่างโบรชัวร์หรือแผ่นพับ	10
รูปที่ 2.7 ตัวอย่างใบปลิว	11
รูปที่ 2.8 ตัวอย่างแผ่นพับ	11
รูปที่ 2.9 ตัวอย่างใบปิด	12
รูปที่ 2.10 ตัวอย่างสิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์	12
รูปที่ 2.11 ตัวอย่างสิ่งพิมพ์มีค่า	13
รูปที่ 2.12 ตัวอย่างสิ่งพิมพ์มีค่า	13
รูปที่ 2.13 สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์	14
รูปที่ 2.14 ปรากฏการณ์นี้ทำให้สูญเสียคุณภาพของภาพที่เรียกว่า Pixilation	15
รูปที่ 2.15 งานออกแบบการฟิคดีไซน์	16
รูปที่ 2.16 การออกแบบสื่อออนไลน์ หรือ Website / UI Design/ Interactive Design	16
รูปที่ 2.17 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว หรือ Motion Graphics / Animation	17
รูปที่ 3.1 แผนผังองค์กร	19
รูปที่ 4.1 ภาพส่วนประกอบและแบบของผู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้	21
รูปที่ 4.2 ป้ายบนของร้านกล้วยทอด 5 ดาว	22
รูปที่ 4.3 ป้ายล่างของร้านกล้วยทอด 5 ดาว	22
รูปที่ 4.4 ออกแบบร้านค้า กล้วยทอด 5 ดาว ในโปรแกรม Adobe illustrator	22
รูปที่ 4.5 ป้ายบน-ป้ายล่างของร้านมั่วเมลโล่	23
รูปที่ 4.6 ออกแบบร้านค้า มั่วเมลโล่ ในโปรแกรม Adobe illustrator	23
รูปที่ 4.7 ป้ายบนของร้านเน้นนมเหนียว	24
รูปที่ 4.8 ป้ายล่างของร้านเน้นนมเหนียว	24

## สารบัญรูปลูกภาพ(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.9 ออกแบบร้านค้า เน้นนมเหี่ยว ในโปรแกรม Adobe illustrator	24
รูปที่ 4.10 ป้ายบนของร้านหมูแคคเดียนายเอ	25
รูปที่ 4.11 ป้ายล่างของร้านหมูแคคเดียนายเอ	25
รูปที่ 4.12 ออกแบบร้านค้า หมูแคคเดียนายเอ ในโปรแกรม Adobe illustrator	25
รูปที่ 4.13 ป้ายล่างร้านของหม่าล่า ไฮเปอร์	26
รูปที่ 4.14 ออกแบบร้านค้า หม่าล่า ไฮเปอร์ ในโปรแกรม Adobe illustrator	26
รูปที่ 4.15 ป้ายบนของร้านสาลิ สลัดโรล	27
รูปที่ 4.16 ป้ายล่างของร้านสาลิ สลัดโรล	27
รูปที่ 4.17 ออกแบบร้านค้า สาลิ สลัดโรล ในโปรแกรม Adobe illustrator	27
รูปที่ 4.18 ป้ายบนของร้านหมูปลาร้า คาเฟ่	28
รูปที่ 4.19 ป้ายล่างของร้านหมูปลาร้า คาเฟ่	28
รูปที่ 4.20 ออกแบบร้านค้า หมูปลาร้า คาเฟ่ในโปรแกรม Adobe illustrator	28
รูปที่ 4.21 ป้ายบนของร้านเฟรนช์ฟรายราดชีส	29
รูปที่ 4.22 ป้ายล่างของร้านเฟรนช์ฟรายราดชีส	29
รูปที่ 4.23 ออกแบบร้านค้า เฟรนช์ฟรายราดชีส ในโปรแกรม Adobe illustrator	29
รูปที่ 4.24 ป้ายบนของร้านเต้าหู้โฮมเมด	30
รูปที่ 4.25 ป้ายล่างของร้านเต้าหู้โฮมเมด	30
รูปที่ 4.26 ออกแบบร้านค้า เต้าหู้โฮมเมด ในโปรแกรม Adobe illustrator	30
รูปที่ 4.27 ป้ายบนของร้านสปาเก็ตตี้เมน	31
รูปที่ 4.28 ป้ายล่างของร้านสปาเก็ตตี้เมน	31
รูปที่ 4.29 ออกแบบร้านค้า สปาเก็ตตี้เมนในโปรแกรม Adobe illustrator	31
รูปที่ 4.30 ป้ายบนของร้านยำไรดี	32
รูปที่ 4.31 ป้ายล่างของร้านยำไรดี	32
รูปที่ 4.32 ออกแบบร้านค้า ยำไรดี ในโปรแกรม Adobe illustrator	32
รูปที่ 4.33 ป้ายบนของร้านเค้กไข่ไทยแลนด์	33
รูปที่ 4.34 ป้ายล่างของร้านเค้กไข่ไทยแลนด์	33

## สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.35 ออกแบบร้านค้า เค้กไข่ไทยแลนด์ ในโปรแกรม Adobe illustrator	33
รูปที่ 4.36 ป้ายบนของร้านบ้านงศ์ลูกชิ้นปิ้ง	34
รูปที่ 4.37 ป้ายล่างของร้านบ้านงศ์ลูกชิ้น	34
รูปที่ 4.38 ออกแบบร้านค้า บ้านงศ์ลูกชิ้นปิ้ง ในโปรแกรม Adobe illustrator	34
รูปที่ 4.39 ป้ายบนของร้านอิชีฟรุ้ต	35
รูปที่ 4.40 ป้ายล่างของร้านอิชีฟรุ้ต	35
รูปที่ 4.38 ออกแบบร้านค้า อิชีฟรุ้ต ในโปรแกรม Adobe illustrator	35



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัยและสถานประกอบการ โดยที่นักศึกษาได้ออกไปปฏิบัติงานจริงตามสถานประกอบการต่างๆ ให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ตรงตามสาขาวิชาที่ตนได้ศึกษาควบคู่กันไปด้วยและปลูกจิตสำนึกให้นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพของตนเองและนักศึกษานำเอาทฤษฎีต่างๆที่ได้เรียนมานำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการทำงานจริงซึ่งเป็น โอกาสดีที่นักศึกษาได้ปฏิบัติงานจริงภายใต้การควบคุมดูแลของพนักงานที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาจนทำให้นักศึกษาได้ปฏิบัติตน ได้ถูกต้องเหมาะสมกับงานของตนเองซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถปฏิบัติงานได้จริงตามที่สถานประกอบการต้องการ รวมถึงตอบสนองต่อความต้องการขององค์กรต่างๆ ได้การปฏิบัติงานสหกิจเป็นการปูพื้นฐานให้แก่นักศึกษาในการทำงานและปรับตัวให้เข้ากับสถานที่ทำงานได้ก่อนที่จะจบออกไปนักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้การออกปฏิบัติงานสหกิจทำให้นักศึกษาเองมีความรู้ทักษะในการทำงานและสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้ารวมถึงการทำงานที่มีประสิทธิภาพแลประสิทธิผลมากยิ่งขึ้นก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่องค์กรและการพัฒนาตัวนักศึกษา

ในปัจจุบันบริษัทที่เป็นตัวแทนจำหน่ายตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์เพื่อการค้าและการพาณิชย์ นั้นมีเยอะมากมาดั่งนั้นจึงต้องการมุ่งเน้นจุดขายเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจต่างจากตัวแทนขายตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้รายอื่นๆ ซึ่งการสร้างแบบจำลองเสมือนจริงในเชิงธุรกิจ สามารถใช้เป็นตัวดึงดูดใจลูกค้าได้เพราะลูกค้าสามารถเห็นภาพเสมือนจริงของการติดตั้งตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบ ได้เพื่อให้เกิดการติดตั้งเป็นไปในทิศทางที่ลูกค้ามีความพึงพอใจสูงสุดจึงทำให้ลูกค้าสามารถตัดสินใจได้ง่ายยิ่งขึ้นซึ่งในการสร้างนั้นเป็นการใช้ต้นทุนต่ำแต่ได้ผลตอบแทนที่น่าพึงพอใจและในการสร้างแบบจำลองเสมือนจริงเพื่อให้ธุรกิจตัวแทนตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้นั้นได้ประกอบไปด้วยกระบวนการที่น่าสนใจและสมควรในการศึกษา

ดังนั้นคณะผู้จัดทำเรื่อง “การออกแบบตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์เพื่อการค้าและการพาณิชย์ ให้กับ บริษัท ทาร์เส้นท์ เทคโนโลยี จำกัด ” (แบบจำลองเสมือนจริง) เพื่อเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจของลูกค้าและเป็นแนวทางในการสร้างแบบจำลองต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองความพึงพอใจสูงสุดในด้านของธุรกิจหรือด้านอื่นๆ

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงาน

- 1.2.1 เพื่อเป็นสื่อในการติดต่อกับลูกค้าได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- 1.2.2 เพื่อประชาสัมพันธ์และดึงดูดลูกค้าให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
- 1.2.3 สร้างเอกลักษณ์และแบรนด์ให้เป็นที่น่าสนใจ
- 1.2.4 เพื่อนำทฤษฎีและความรู้ที่มีนำมาปฏิบัติงานจริง

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

ออกแบบและจัดทำสิ่งพิมพ์สำหรับธุรกิจตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้เพื่อนการค้าและการพาณิชย์

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ร้านค้าได้มีร้านที่เป็นเอกลักษณ์มากขึ้นให้มีความน่าสนใจและดึงดูดผู้บริโภค



## บทที่ 2

### การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ในเรื่องการออกแบบตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์เพื่อการค้าและการพาณิชย์ได้มีแนวคิดและทฤษฎีรวมถึงผลงานและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยกำหนดประเด็นในการนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักการออกแบบกราฟิก
2. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
3. โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ

#### 2.1 หลักการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิกเพื่อให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มลูกค้าและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการนำไปใช้งานจริง ควรมีหลักการออกแบบดังนี้

#### 2.1 หลักการทางศิลปะ

การนำหลักการทางศิลปะมาใช้ในการออกแบบกราฟิกนั้น ให้พิจารณาจากหลักการดังต่อไปนี้ (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2540 : 17-18 ; รสริน พิมพ์บรรยงก์, 2552 : 39 - 44 ; ณัฐกร สงคราม, 2553 : 105–113 )

**รูปแบบ/ขนาดตัวอักษร** การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งความรู้สึกตอบสนองได้อย่างดี โดยจะเน้นเรื่องความชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และสอดคล้องกับการออกแบบนั้น ๆ ด้วย นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลย ขนาดตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานต้องมีขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่จะทำให้อ่านง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรค

**สื่อความหมายที่ดี** ความกว้างและความสูงพอเหมาะก็จะช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้น ไม่ควรใช้ตัวอักษรมากกว่า 2 รูปแบบในส่วนในพื้นที่เดียวกัน หรือหน้าจอเดียวกัน

**ระยะห่างและพื้นที่ว่าง** การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยการเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม การจัดตำแหน่งของตัวอักษร เช่น ซิดซ้าย ซิดขวา กึ่งกลาง หรือซิดซ้ายและขวา ควรพิจารณาการวางข้อความ ความสมดุล และวัตถุประสงค์ในการเน้น

**การกำหนดโครงสร้างสี** สีมีบทบาทอย่างยิ่งที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างสีจะใช้วิธีการใดก็ตามขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของงานนั้นๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพพื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่นชัดเจนเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและความชอบที่แตกต่างกันไปนักออกแบบอาจใช้หลักการทางทฤษฎีผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการ

ใช้สีในการจัดโครงสร้างชิ้นงานเพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุดการจัดวางตำแหน่ง หมายถึงการ ออกแบบจัดโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและ ส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏควรคำนึงจุดเด่นที่ควรเน้นความสมดุลต่างๆตลอดจนความสบายตาในการมอง และให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความเหมาะสมพอดีขององค์ประกอบ ตำแหน่งต่าง ๆ จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้นองค์ประกอบในการออกแบบ คุณภาพของกราฟิก จะส่งผลมาจากการออกแบบ ดังนั้น การออกแบบที่ดี จึงควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ต่อไปนี้ ( รสริน พิมพ์บรรยงก์. 2542 : 80-95 )

**ความง่าย ( Simplicity )** การออกแบบกราฟิกในการใช้เพื่อจุดประสงค์ต่างๆ กัน ควรจะคำนึงถึงการ นำไปใช้ ในกรณีนี้กราฟิกประเภท แผนภูมิ แผนภาพ หรือแผนสถิติ ที่ใช้สำหรับประกอบในเอกสารสิ่งพิมพ์ อาจไม่เหมาะต่อการนำไปใช้กับเครื่องฉาย เพราะอาจมีข้อความมากเกินไป จนทำให้เกิดความสับสน แต่อาจ เหมาะต่อการออกแบบหน้าจอคอมพิวเตอร์เพราะช่วยทำให้ข้อมูลให้เป็นรูปธรรมและง่ายต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นควรพิจารณาองค์ประกอบภายในแต่ละภาพว่า ควรจะมีความคิดเพียงความคิดเดียว โดยมีสิ่ง สนับสนุนลักษณะ

ที่เป็นความง่าย ดังนี้

**ง่ายต่อการนำไปใช้** คือให้มีขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปหรือเล็กเกินไป ทำด้วยวัสดุคงทน ไม่เปราะเป็นอง ง่าย หรือง่ายต่อการเรียกภาพมาแสดงหน้าจอ

**ง่ายต่อการนำไปทำวัสดุฉาย** คือให้มีสัดส่วนต่อการนำไปตัดแปลงใช้ในการทำเป็นงานศิลป์ ( art work ) เพื่อ การจัดทำแม่แบบสำหรับการผลิตสื่อรูปแบบอื่นๆ

**ง่ายต่อการอ่าน** เน้นลักษณะขององค์ประกอบในด้านการใช้ตัวหนังสือ จะต้องมีรูปแบบที่อ่านง่าย ขนาด ใหญ่พอเหมาะกับเนื้อที่ และระยะการอ่าน

**ง่ายต่อความเข้าใจ** เป็นการใช้อธิบายสั้นๆ กะทัดรัด ความยาวไม่ควรเกินกว่า 20 คำ อ่านและเข้าใจได้ทันที ส่วนภาพประกอบ ควรเน้นภาพที่มีลักษณะที่ชัดเจน เหมาะสมกับวัยผู้เรียน ดูแล้วเข้าใจได้โดยไม่ต้องมี ข้อความอธิบายมากนัก

**ความเป็นเอกภาพ (Unity)** ลักษณะที่เป็นเอกภาพก็คือการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบใน ภาพที่แสดงออกเป็นหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างความเป็นเอกภาพอาจใช้เครื่องช่วย โดยการ ซ้อนภาพ , ใช้ ลูกศรเชื่อมโยง , ใช้องค์ประกอบอื่นๆเช่น เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว ช่องว่าง ลักษณะของความเป็นเอกภาพ ก็คือ การผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ของงานกราฟิกเข้าด้วยกันในรูปแบบของภาพ 2 มิติ องค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้จะต้องมีความหมายรวมกันเพียง “หนึ่งอย่าง” เท่านั้น หรือมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การจัดภาพ และข้อความประกอบจะต้องมีความสัมพันธ์กัน และมีลำดับต่อเนื่องที่จะอยู่ภายในองค์ประกอบเดียวเท่านั้น

**การเน้น ( Emphasis )** การเน้นเป็นเรื่องจำเป็นในการออกแบบ เพื่อช่วยเป็นจุดสนใจของภาพ การเน้นอาจทำ โดยใช้นาฬิกาความใกล้ไกลของวัตถุและความลึกของภาพหรือทัศนมิติ ( perspective ) นอกจากนี้ก็ยังใช้ สี หรือระยะห่างเพื่อช่วยในการเน้นก็ได้

**ความสมดุล ( Balance )** การจัดภาพหรือการออกแบบเพื่อให้เกิดความสมดุล ก็คือ จัดให้น้ำหนักของภาพทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวาเท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับการจัดภาพ ทำได้ 2 ลักษณะคือ

**สมดุลแบบเท่ากัน ( formal balance )**คือการวางภาพโดยให้เกิดที่ว่างเท่ากันทั้งสองด้าน โดยองค์ประกอบ ทั้ง 2 ด้าน มีลักษณะเหมือนกัน

**สมดุลแบบไม่เท่ากัน ( informal balance )**เป็นความสมดุลที่เกิดจากการให้น้ำหนักทางสายตา ส่วนประกอบ ในภาพของทั้งสองด้านซ้ายและขวาของภาพไม่จำเป็นต้องมีขนาดเหมือนกันและเท่ากันด้วยน้ำหนัก

**รูปร่าง ( Shapes )**รูปร่างที่ผิดปกติหรือแปลกไปจากที่เป็นจะช่วยทำให้ภาพน่าสนใจ

**ช่องว่าง ( Space )**การเว้นที่ว่างรอบๆ ภาพและคำที่ปรากฏในงานออกแบบจะช่วยทำให้ผู้รู้สึกผ่อนคลาย ความอึดอัดและความแน่นในภาพให้ลดลง อันจะเป็นผลดีต่องาน

**เส้น ( Lines )**การใช้เส้นจะช่วยเชื่อมต่อองค์ประกอบภายในภาพ และกำหนดทิศทางเพื่อให้ผู้ดูลำดับ ความคิดและเนื้อหาได้

**พื้นผิว ( Texture )**เป็นส่วนที่ให้ความรู้สึกในด้านการสัมผัส เช่นเดียวกันกับการใช้สี ลักษณะของพื้นผิว เช่นผิวเปลือกไม้ การคายนั่งข้าง กระจกตะกั่ว หรือเยื่อหูชั้นในของกระจกคาลัง เป็นต้น พื้นผิวจะช่วยในการเน้นหรือแยกแยะหรือช่วยเสริมความเป็นเอกภาพ ได้ดีขึ้น

**สี ( Color )**สีเป็นส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับการผลิตงานกราฟิกทุกประเภท แต่ก็ควรจะรู้จักนำมาใช้ เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด เนื่องจากการใช้สีจะช่วยในเรื่องการเน้น การแยกแยะหรือเสริมความเป็น เอกภาพของกราฟิกนั้นๆ ได้เป็นอย่างดีการออกแบบกราฟิกโดยใช้คุณสมบัติของสีพิจารณาได้จากวงล้อสี เพื่อเลือกใช้และนำมาช่วยให้ผู้ดูเกิดการรับรู้เนื้อหาหรือสาร ได้อย่างถูกต้อง

**ความหมายของสี ( Meanings of color )**สีแต่ละสีสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกหรือสีทันของเนื้อหาได้ เป็นอย่างดี ซึ่งถ้าพิจารณาความหมายของสีแต่ละสีตามลักษณะของสีก็พอแยกแยะออกได้ดังนี้

- สีแดง = ความรัก ความเกลียด โกรธ อันตราย
- สีเหลือง = ความอบอุ่น ความสงบ ความเจริญเต็มที่
- สีน้ำเงิน = เยือกเย็น จิตใจเหี่ยวแห้ง เศร้าซึม
- สีดำ = แข็งแรง ประณีต รวย เป็นการเป็นงาน
- สีเขียว = นุ่ม อ่อนวัย สดชื่น ความเจริญเติบโต
- สีขาว = สะอาด ประณีต ความบริสุทธิ์
- สีส้ม = พลังงาน ร่าเริง สดใส สนุกสนาน
- สีม่วง = สูงศักดิ์ ร่ำรวย หลุหลุ

ความรู้ในเรื่องความหมายของสี และการใช้สีเป็นสัญลักษณ์นี้ ส่วนใหญ่จะเห็นได้จากการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือเครื่องแต่งกาย เป็นต้น



**การผสมผสานสี ( color combination )** การผลิตภาพโฆษณา ป้าย หรือ วัสดุการพิมพ์ ป้ายประกาศ การใช้สีที่มีความสัมพันธ์กันหลายสีจะทำให้หน้าสนใจขึ้น วิธีการใช้สีอย่างผสมผสานกัน มีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ดังต่อไปนี้ สีอ่อนกับแก่ จะมีความตัดกันดีมากตัวหนังสือสีขาวบนพื้นหนังสือเข้ม จะมองเห็นได้ชัด แม้การนำเสนอจะอยู่ในระยะไกลๆสีแก่หรือสีมืด ไม่ควรใช้กับสีที่มีความหนักมืดเหมือนกันอย่าใช้สีมากกว่า 2 หรือ 3 สี และจะต้องมีสีเด่นอยู่ 1 สีเท่านั้น การใช้สีหลายๆ สีในเวลาเดียวกัน ในยึดหลักที่ว่า ใช้สีสว่างพื้นที่เล็กๆ และใช้สีเข้มกับพื้นที่ขนาดใหญ่

**สัดส่วน (proportion)** การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงการใช้สัดส่วนของวัสดุกราฟิกของแต่ละชนิดอย่างเหมาะสมเนื่องจากขนาดของงานที่ผลิตจะแตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้การนำไปใช้งานง่ายขึ้นนอกจากนี้ในการจัดองค์ประกอบภายในการทำเลย์เอาต์ หรือการออกแบบ ก็จะสะดวกยิ่งขึ้นความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวของงานกราฟิกแต่ละชนิดหรือที่เรียกว่า Aspect Ratio ซึ่งสัดส่วนระหว่างความสูงและความกว้างของกรอบชิ้นงานที่นำไปใช้เพื่องานถ่ายทำ

**การรวบรวมจัดวาง (organize)** การวางภาพและข้อความควรเรียงลำดับเพื่อไม่ให้ผู้ดูเกิดความสับสน ซึ่งในบางครั้งต้องคำนึงถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมของผู้ดูด้วยเช่น การดูภาพจากซ้ายไปขวา การอ่านตัวหนังสือเป็นคอลัมน์ หรืออ่านจากด้านหลังมาด้านหน้า เป็นต้น

**การอ่านได้ง่าย (legibility)** องค์ประกอบต่างๆในเนื้อหาการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นภาพตัวอักษร ควรเป็นแบบง่าย อ่านง่าย และมีขนาดใหญ่เห็นได้ชัดเจน

การทำให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน การทำการใช้ขนาดของให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากจะคำนึงถึงลักษณะต่างๆของภาพและตัวอักษรแล้ว การใช้ขนาดของตัวอักษรและการวางลงบนพื้นผิวที่มีสีต่างๆ กัน ก็มีผลต่อความง่ายในการอ่านด้วยเหมือนกัน นอกจากนี้การจัดช่องไฟของตัวอักษร และการเว้นบรรทัดก็มีผลในด้านการอ่านได้ง่าย เช่นกัน หลักการใช้สีเพื่อช่วยให้อ่านง่าย มีดังนี้

- สีพื้นหลังกับสีตัวอักษรควรมีสีเข้มอ่อนตัดกันคือ พื้นสีเข้มด้วยอักษรควรมีสีอ่อน และถ้าพื้นหลังสีอ่อนตัวอักษรควรมีสีเข้ม เช่น ตัวอักษรสีขาว/เหลืองบนพื้นสีน้ำเงิน อักษรดำ บนพื้นสีเหลือง เป็นต้น
- หลีกเลี่ยงการจับคู่สีข้อความ/ภาพที่ตัดหรือกลมกลืนกันมาก เช่น แดงกับเขียว น้ำเงินกับเขียว
- ในกรณีที่มีพื้นและตัวอักษรใกล้เคียงกัน อาจเพิ่มเส้นขอบตัวอักษร ทำเงา หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษร ( Shadow ) หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษรก็ได้

- ไม่ควรใช้สีหลายสีในคำ/ประโยคเดียวกัน ยกเว้นต้องการเน้นให้สนใจ และไม่ควรถัดเกินกว่า 3 สี (รวมสีพื้น )

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

### ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับ “สื่อสิ่งพิมพ์” ไว้ว่า “สิ่งพิมพ์” หมายถึงสมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผนที่ ภาพวาด ภาพระบายสีใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน”

“สิ่งตีพิมพ์” ไปรษณีย์ภัณฑ์ประเภทข้อความ รูป หรือ รอยประดิษฐ์บนกระดาษ กระดาษแข็ง หรือวัสดุที่ใช้กันทั่วไปในกิจการพิมพ์ ซึ่งทำขึ้นเป็นหลายสำเนาเหมือนกันทุกประการ ด้วยกระบวนการทางเครื่องกลไก หรือการถ่ายภาพอันเกี่ยวข้องกับการใช้แม่พิมพ์ต้นแบบ กระดาษไข เนกาทีฟ หรือสิ่งอื่น ๆ ที่ใช้กัน โดยทั่วไปในกิจการพิมพ์

“สื่อ หมายถึง ก. ทำการติดต่อให้ถึงกัน ชักนำให้รู้จักกัน น. ผู้หรือสิ่งที่ทำการติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จัก”

“พิมพ์ หมายถึง น.รูปร่าง แบบ เช่น หยอดลงในพิมพ์ หน้าตาเป็นพิมพ์เดียวกัน ก.ถ่ายแบบ, ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือ หรือ ภาพ เป็นต้น ให้ติดบนวัตถุ เช่น แผ่นกระดาษ ผ้า, เช่น พิมพ์ผ้า พิมพ์ขนมเป็นรูปต่าง ๆ ดังนั้น “สื่อสิ่งพิมพ์” ตามความคิดของผู้เขียนจึงมีความหมายว่า “การทำข้อมูลต่าง ๆ ในรูปแบบ สมุด หนังสือกระดาษ หรือวัตถุใด พร้อมกับใส่ภาพ นำมาสื่อสาร ให้เข้าใจตรงกัน และมีการทำเป็นต้นฉบับ ส่งต่อไปทำสำเนาหลาย ๆ ฉบับ แล้วนำไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้รับทราบข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการจะสื่อสาร”

### ความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์

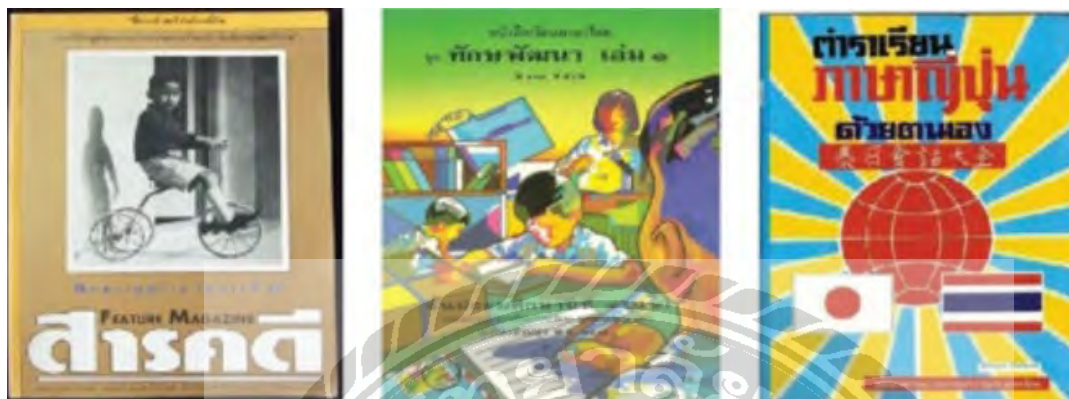
สื่อสิ่งพิมพ์ มีความสำคัญในปัจจุบันมาก ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน ตลอดจนสถาบันการศึกษาต่างก็นำสื่อสิ่งพิมพ์มาช่วยให้เกิดความราบรื่นในการทำงานเพื่อเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร และความรู้ สารสนเทศที่สำคัญ ให้กับทุกคน เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการสื่อสารไปในทิศทางเดียวกัน ในสังคม

ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ มี 6 ประเภท ดังนี้

### 1. สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

- หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่าน

เข้าใจความหมาย ด้วยความรู้ที่เป็นจริง จึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง



รูปที่ 2.1 ตัวอย่างหนังสือ สารคดี ตำรา

หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดย ใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความ เพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋า หรือ Pocket Book ได้



รูปที่ 2.2 ตัวอย่างหนังสือบันเทิงคดี

## 2. สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

- หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้น โดยนำเสนอเรื่องราว ข่าวสารภาพและความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์ แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้ง ลักษณะ หนังสือพิมพ์รายวัน, รายสัปดาห์ และรายเดือน



รูปที่ 2.3 ตัวอย่างหนังสือพิมพ์

วารสาร, นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้น โดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้น มีการกำหนดระยะเวลาการออก เผยแพร่ที่แน่นอนทั้งลักษณะวารสาร, นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และ รายเดือน



รูปที่ 2.4 ตัวอย่างหนังสือวารสารและนิตยสาร

จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้มีกำหนดการออกเผยแพร่เป็นครั้ง ๆ หรือลำดับต่าง ๆ ในวาระพิเศษ



รูปที่ 2.5 ตัวอย่างหนังสือจุลสาร

โบรชัวร์(Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็ก ๆ เย็บติดกันเป็นเล่ม จำนวน 8 หน้า เป็น อย่างน้อย มีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า



รูปที่ 2.6 ตัวอย่าง โบรชัวร์หรือแผ่นพับ

ใบปลิว (Leaflet, Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อง่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาเป็นข้อความให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย





รูปที่ 2.7 ตัวอย่างใบปลิว

แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอเป็นเนื้อหาที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่าง ๆ



รูปที่ 2.8 ตัวอย่างแผ่นพับ

ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่าง ๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ ซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่น ดึงดูดความสนใจ



รูปที่ 2.9 ตัวอย่างใบปิด

### 3. สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่าง ๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวดหรือ ครอบป้องกันผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือฉลาก



รูปที่ 2.10 ตัวอย่างสิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

#### 4. สิ่งพิมพ์มีค่า

เป็นสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งเป็นกำหนดตามกฎหมาย เช่น ธนาณัติ, บัตรเครดิต, เช็คธนาคาร, ตัวแลกเงิน, หนังสือเดินทาง, โฉนด เป็นต้น



รูปที่ 2.11 ตัวอย่างสิ่งพิมพ์มีค่า

#### 5. สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ

เป็นสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร, บัตรอวยพร, ปฏิทิน, บัตรเชิญ, ใบส่งของ, ใบเสร็จรับเงิน, สิ่งพิมพ์บนแก้ว, สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

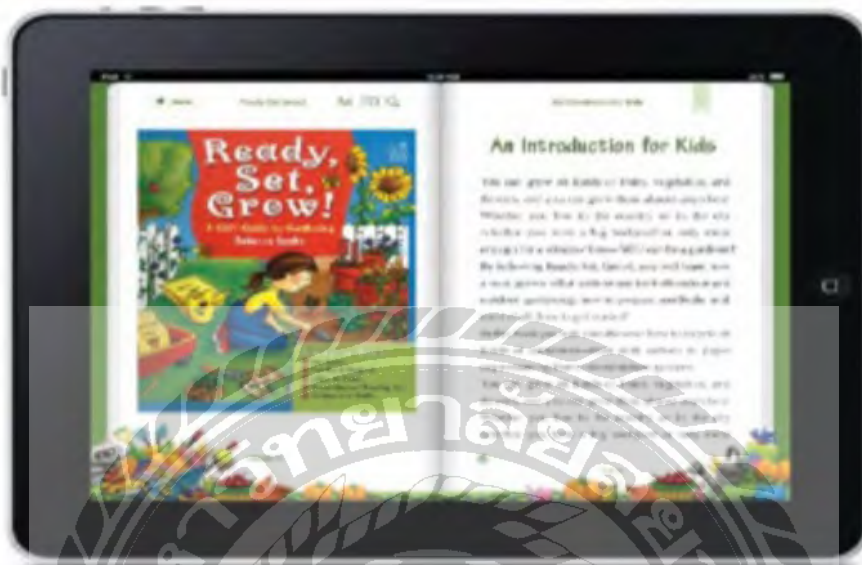


รูปที่ 2.12 ตัวอย่างสิ่งพิมพ์มีค่า



## 6. สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

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



รูป 2.13 สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

### 2.3 โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Adobe Illustrator & Adobe photoshop

Adobe Illustrator เป็นซอฟต์แวร์สำหรับสร้างภาพกราฟิกในรูปแบบ Vector โดยมีคุณลักษณะที่สำคัญที่สุด นั่นก็คือคุณภาพของผลงานที่สร้างขึ้นนั้น จะไม่มีปัญหาเรื่องความละเอียดในการแสดงภาพตามสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะนำไปขยาย หรือลดแค้ไหนก็ตาม ภาพจะไม่ต้องเสียความละเอียด หรือความคมชัดแม้แต่น้อย เมื่อเปรียบเทียบกับภาพที่แก้ไขโดยใช้เครื่องมืออื่นๆ เช่น Adobe Photoshop ที่จะมีปัญหาเรื่องความละเอียด และคุณภาพของภาพจะลดลงเมื่อขยายภาพ

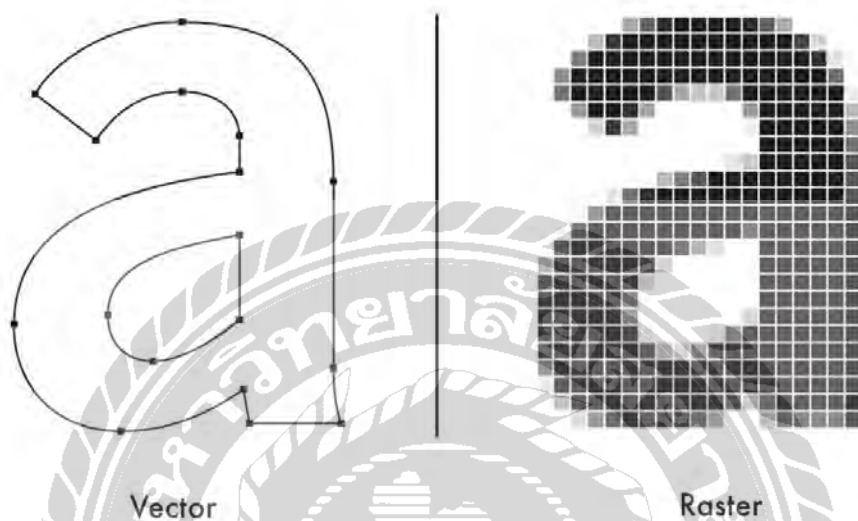
#### 2.3.1 Vector & Raster

##### Vector

คือภาพที่มีลักษณะทางคณิตศาสตร์ โดยจะเป็นการคำนวณตำแหน่งของจุดๆ หนึ่งเพื่อสร้างจุด เส้น ให้เกิดเป็นรูปทรง หรือรูปร่างต่างๆ ลักษณะการทำงานเหล่านี้ทำให้ Adobe Illustrator มีข้อดีในการสร้างภาพขนาดใหญ่ ที่สามารถขยายได้ไม่สิ้นสุดโดยไม่สูญเสียความละเอียดของภาพลงไป นอกจากนี้ คุณสมบัติพิเศษข้อนี้ยังทำงานร่วมกับ โปรแกรมอื่นๆ เช่น Photoshop, InDesign, XD และ Premiere ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## Raster

หรืออาจเรียกว่า Bitmap คือภาพที่ใช้ระบบ Grid Pixel ในการแสดงภาพ เช่น ภาพถ่าย หรือภาพที่สร้างจาก Adobe Photoshop เมื่อภาพประเภทนี้ถูกปรับขนาดมากๆ จะพบว่าแต่ละ Pixel จะประกอบด้วย Bit จำนวนมาก



รูปที่ 2.14 ปรากฏการณ์นี้ทำให้สูญเสียคุณภาพของภาพที่เรียกว่า Pixilation

Vector จึงมีสถานะทั้งทางด้านสเกลของการออกแบบ และคุณสมบัติของภาพที่ขยายแล้วภาพไม่แตก ด้วยคุณลักษณะที่โดดเด่นนี้ นักออกแบบ และศิลปินทั่วโลกจึงนิยมใช้ Adobe Illustrator มาสร้างสรรค์ผลงานมากมาย โดยมีตัวอย่างดังต่อไปนี้

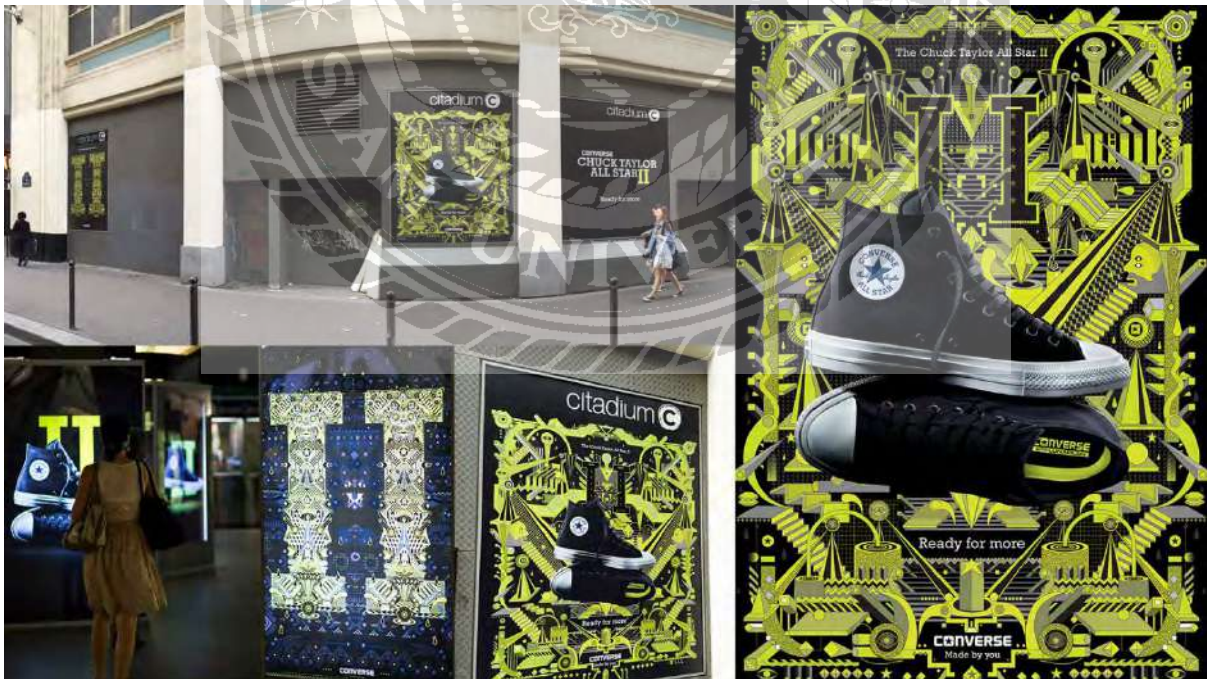
### ภาพประกอบ หรือ Illustrations

Adobe Illustrator เป็นเครื่องมือที่โดดเด่นที่สุดสำหรับการสร้างภาพประกอบ (Illustrations) หรือการออกแบบคาแรคเตอร์ (Character Design) ซึ่งอาจสร้างจากเครื่องมือของโปรแกรม หรือวาดเส้นตามที่เราต้องการได้ โดยมีเครื่องมือวาดภาพจำนวนมากที่สามารถลดเวลาในการสร้างภาพประกอบได้



รูปที่ 2.15 งานออกแบบการพิกัดไซเน่

Adobe Illustrator แทบจะเป็นหัวใจของการทำ Branding ใน โลกยุคดิจิทัลที่งานออกแบบจะต้องถูกนำไปประยุกต์ใช้อย่างหลากหลาย ทั้งเรื่องของขนาด และรูปแบบของสื่อ เริ่มตั้งแต่โลโก้ขนาดเล็กๆ บนสื่อออนไลน์ งานสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ไปจนถึงระบบป้าย หรือสัญลักษณ์ที่มีขนาดใหญ่



รูปที่ 2.16 การออกแบบสื่อออนไลน์ หรือ Website / UI Design/ Interactive Design

โปรแกรม Adobe Illustrator เองก็เข้ามามีบทบาทสำคัญในสื่อประเภทใหม่ๆ อย่างเว็บไซต์ การออกแบบ UI หรือ Interactive Media ด้วยเช่นกัน เริ่มตั้งแต่การสร้างไอคอน ไปจนถึงการออกแบบหน้าบ้านของเว็บไซต์ และที่สำคัญคือการภาพประกอบเว็บต่างๆ เพื่อสร้างความแตกต่างให้ผลงาน



รูปที่ 2.17 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว หรือ Motion Graphics / Animation นอกจากนี้ Adobe Illustrator ยังเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการสร้างองค์ประกอบกราฟิก หรือคาแรกเตอร์ต่างๆ เพื่อนำไปสร้างการเคลื่อนไหวในโปรแกรมอื่นๆ เช่น Adobe After Effect



### บทที่ 3

#### รายละเอียดการปฏิบัติงาน

##### 3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด

ที่อยู่ : เลขที่ 40/61 ซ. เพชรเกษม 77/4 หนองค้างพลู , หนองแขม กรุงเทพฯ 10160

โทรศัพท์ : 02-809-7017

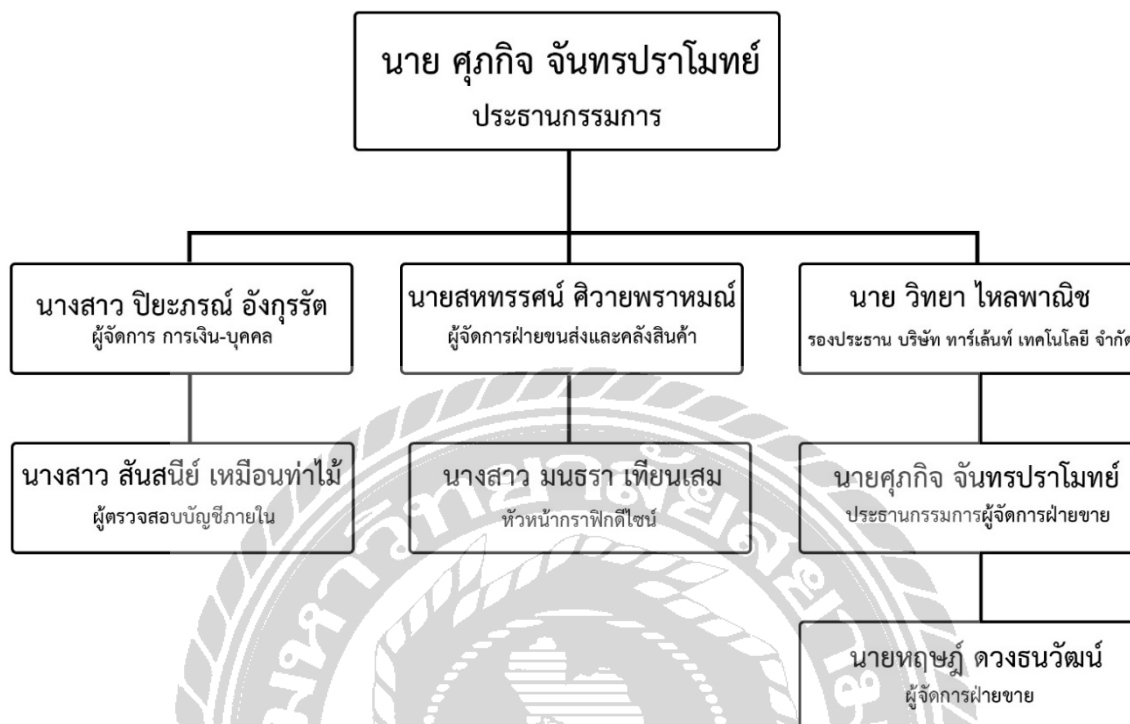
อีเมล : [info@tl.co.th](mailto:info@tl.co.th)



##### 3.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด ดำเนินธุรกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศครบวงจร โดยเป็นตัวแทนจำหน่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ แลพซอฟต์แวร์ ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐาน ภายใต้ตราสินค้าของผู้ผลิตชั้นนำในอุตสาหกรรมด้านไอที พร้อมทั้งบริการและให้คำปรึกษาด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยผนวกกับการสะสมประสบการณ์ของผู้บริหารและทีมงานมืออาชีพโดยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาธุรกิจและองค์กรให้บรรลุเป้าหมายและเกิดประโยชน์สูงสุด ปัจจุบันสินค้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของคนในสังคมมากยิ่งขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว บริษัทฯ จึงคัดสรรเทคโนโลยีที่ทันสมัยอีกทั้งสามารถตอบโจทย์ผู้บริโภครให้เกิดความพึงพอใจสูงสุดและนำเสนอทางเลือกใหม่และความหลากหลายแก่ผู้ใช้งานอย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นการต่อยอดการเป็นองค์กรไอที เซอร์วิสอย่างเต็มตัว ก่อตั้ง เมื่อวันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2553

### 3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



รูปที่ 3.1 แผนผังองค์กร

### 3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

#### 3.4.1 ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมาย

ชื่อ : นาย ยุทธศาสตร์ อาจหาญ 6006400009 ตำแหน่ง Graphic Design  
คณะ/ภาควิชา : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

#### 3.4.2 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1) ออกแบบตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์และกราฟิกต่างๆ
- 2) ตั้งค่าจอให้ตรงกับ Content ( วิดีโอแนะนำสินค้าหรือ โปร โมชันต่างๆ )

### 3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

นางสาว มนธรา เทียนเสมอ (ชื่อป) ตำแหน่ง หัวหน้ากราฟิกดีไซน์

### 3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติกิจการ

#### 3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลา 16 สัปดาห์ วันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2563 ถึง วันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2563

#### 3.6.2 ระยะเวลาในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 8.00น. - 17.00 น.

### 3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

#### 3.7.1 ออกแบบตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบ ( คีออส )

- เรียนรู้รูปแบบสินค้าของบริษัท
- รับข้อมูลลักษณะสิ่งที่ต้องการในการออกแบบจากลูกค้า ( Design Brief )
- ระบุประเภทของคีออส
- ระบุขนาดที่ลูกค้าต้องการ
- กำหนดโทนสี ( Mood & Tone )
- นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับมาออกแบบงาน
- ส่งงานให้พี่เลี้ยงเพื่อขอคำแนะนำเพิ่มเติม
- ตรวจสอบเช็คความเรียบร้อยของงานก่อนส่งให้ลูกค้า
- แก้งานตามความต้องการของลูกค้า
- หากไม่มีการแก้ไขส่งงานต่อให้พี่เลี้ยงนำไปขยายให้พร้อมสำหรับการพิมพ์

### 3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

#### 3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

Note book 1 เครื่อง

#### 3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

โปรแกรม Adobe illustrator , Adobe Photoshop , Adobe After Effect

## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

ผลการปฏิบัติงาน โครงการนี้มีดังนี้

#### 4.1 ศึกษาองค์ประกอบของการทำตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้



รูปที่ 4.1 ภาพส่วนประกอบและแบบของตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้



4.2 ออกแบบป้ายส่วนประกอบของตู้เคาน์เตอร์แบบถอดประกอบได้  
ประกอบไปด้วยส่วนของ ป้ายกันสาด-ป้ายบน-ป้ายล่าง



รูปที่ 4.2 ป้ายบนของร้านก๋วยทอด 5 ดาว



รูปที่ 4.3 ป้ายล่างของร้านก๋วยทอด 5 ดาว



รูปที่ 4.4 ออกแบบร้านค้า ก๋วยทอด 5 ดาว ในโปรแกรม Adobe illustrator



รูปที่ 4.5 ป้ายบน-ป้ายล่างของร้านมីวเมลโล่ว



รูปที่ 4.6 ออกแบบร้านค้า มីวเมลโล่ว ในโปรแกรม Adobe illustrator





รูปที่ 4.7 ป้ายบนของร้านเน้นนมเหนียว



รูปที่ 4.8 ป้ายล่างของร้านเน้นนมเหนียว



รูปที่ 4.9 ออกแบบร้านค้า เน้นนมเหนียว ในโปรแกรม Adobe illustrator



รูปที่ 4.10 ป้ายบนของร้านหมูแดดเดียวนายเอ



รูปที่ 4.11 ป้ายล่างของร้านหมูแดดเดียวนายเอ

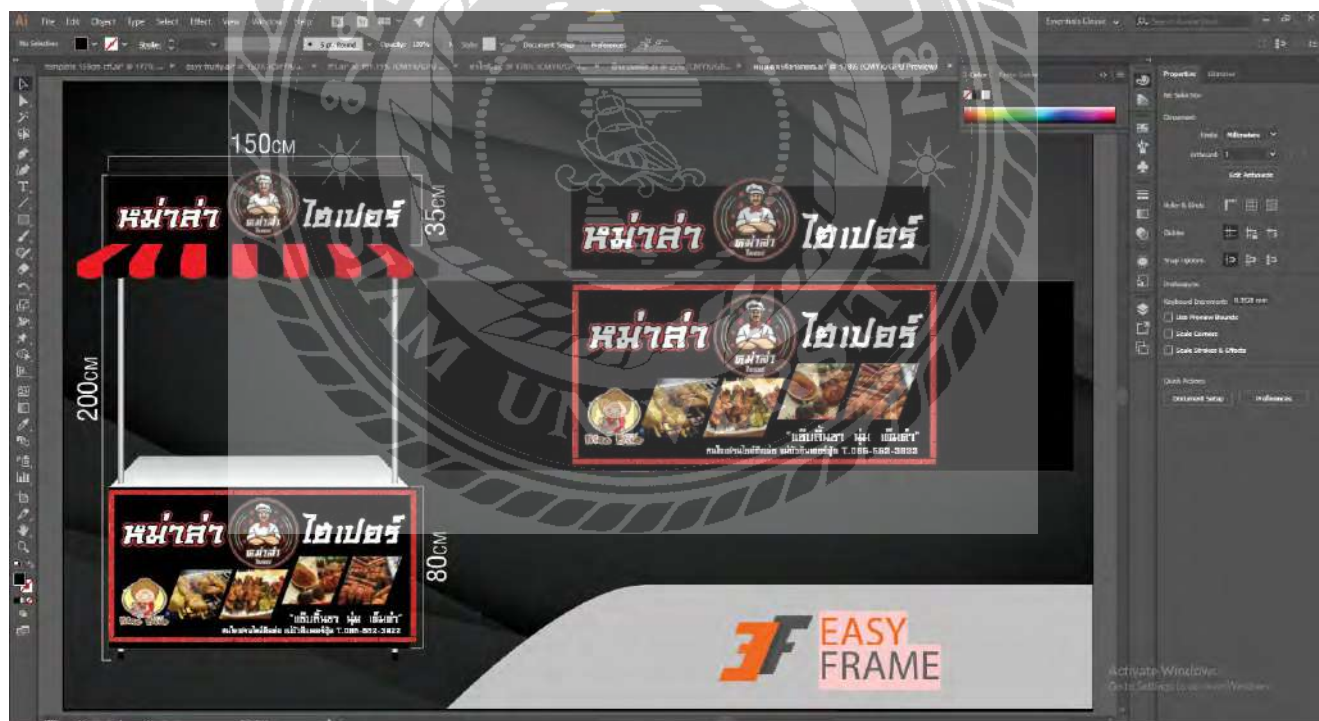


รูปที่ 4.12 ออกแบบร้านค้า หมูแดดเดียวนายเอ ในโปรแกรม Adobe illustrator





รูปที่ 4.13 ป้ายล่างร้านของหม่าล่า ไสเปออร์



รูปที่ 4.14 ออกแบบร้านค้า หม่าล่า ไสเปออร์ ในโปรแกรม Adobe illustrator



# สาละสลัดโรล Healthy food

รูปที่ 4.15 ป้ายบนของร้านสาละ สลัดโรล



รูปที่ 4.16 ป้ายล่างของร้านสาละ สลัดโรล



รูปที่ 4.17 ออกแบบร้านค้า สาละ สลัดโรล ในโปรแกรม Adobe illustrator



# หมูปลาร้าคาเฟ่

รูปที่ 4.18 ป้ายบนของร้านหมูปลาร้า คาเฟ่



รูปที่ 4.19 ป้ายล่างของร้านหมูปลาร้า คาเฟ่



รูปที่ 4.20 ออกแบบร้านค้า หมูปลาร้า คาเฟ่ใน โปรแกรม Adobe illustrator



รูปที่ 4.21 ป้ายบนของร้านเฟรนช์ฟรายส์ราดชีส



รูปที่ 4.22 ป้ายล่างของร้านเฟรนช์ฟรายส์ราดชีส



รูปที่ 4.23 ออกแบบร้านค้า เฟรนช์ฟรายส์ราดชีส ในโปรแกรม Adobe illustrator





รูปที่ 4.24 ป้ายบนของร้านเต้าหู้โฮมเมด



รูปที่ 4.25 ป้ายล่างของร้านเต้าหู้โฮมเมด



รูปที่ 4.26 ออกแบบร้านค้า เต้าหู้โฮมเมด ในโปรแกรม Adobe illustrator



รูปที่ 4.27 ป้ายบนของร้านสปาเกตตีแมน



รูปที่ 4.28 ป้ายล่างของร้านสปาเกตตีแมน



รูปที่ 4.29 ออกแบบร้านค้า สปาเกตตีแมนในโปรแกรม Adobe illustrator





รูปที่ 4.30 ป้ายบนของร้านยำไรดี



รูปที่ 4.31 ป้ายล่างของร้านยำไรดี



รูปที่ 4.32 ออกแบบร้านค้ายำไรดี ใน โปรแกรม Adobe illustrator



รูปที่ 4.33 ป้ายบนของร้านเค้กไข่ไทยแลนด์



รูปที่ 4.34 ป้ายล่างของร้านเค้กไข่ไทยแลนด์



รูปที่ 4.35 ออกแบบร้านค้า เค้กไข่ไทยแลนด์ ในโปรแกรม Adobe illustrator





รูปที่ 4.36 ป้ายบนของร้านปังงด๋ลูกชิ่งปิ่ง



รูปที่ 4.37 ป้ายล่างของร้านปังงด๋ลูกชิ่งปิ่ง



รูปที่ 4.38 ออกแบบร้านค้า ปังงด๋ลูกชิ่งปิ่ง ในโปรแกรม Adobe illustrator



รูปที่ 4.39 ป้ายบนของร้านอิชี่ฟรุ๊ต



รูปที่ 4.40 ป้ายล่างของร้านอิชี่ฟรุ๊ต



รูปที่ 4.38 ออกแบบร้านค้า อิชี่ฟรุ๊ต ในโปรแกรม Adobe illustrator

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการปฏิบัติงาน

##### 5.1.1 สรุปผลโครงการงาน

จากที่นักศึกษาได้รับมอบหมายปฏิบัติงาน โครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท ทาร์เลนท์ เทคโนโลยี ในตำแหน่ง Graphic Design ตั้งแต่วันที่ 17 สิงหาคม 2563 และสิ้นสุดการปฏิบัติงานสหกิจวันที่ 4 ธันวาคม 2563 ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบในการออกแบบตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์ และมีงานส่วนอื่นที่ได้รับมอบหมายบ้างเล็กน้อยเช่น การตั้งค่าจอก่อนจะนำไปติดตั้งตามที่ต่างๆ เป็นต้น ทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์การทำงานทั้งด้าน การออกแบบกราฟิก การทำงานให้ตอบสนองความต้องการของลูกค้า การทำงานร่วมกับผู้อื่น การพัฒนาความรับผิดชอบต่อหน้าที่การงานที่ได้รับมอบหมาย รับฟังคำแนะนำของพี่เลี้ยงเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนางานให้ตอบสนองความต้องการของลูกค้า

##### 5.1.2 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงการงาน

การออกแบบสินค้าประเภทตู้เคาน์เตอร์ประเภทถอดประกอบได้และสิ่งพิมพ์เป็นการออกแบบตามความต้องการของลูกค้าเป็นหลัก ถึงสำคัญคือ Design Brief หรือข้อมูลการออกแบบสิ่งที่ลูกค้าต้องการอาจได้รับมาไม่ครบถ้วนในครั้งแรก ทำให้การออกแบบประสบปัญหาการแก้งานบ่อยครั้ง จึงทำให้การที่ได้รับมอบหมายขึ้นถัดไปล่าช้า แต่ยังคงอยู่ในกำหนดการ ซึ่งการออกแบบตามความต้องการของลูกค้าเป็นหลักจึงไม่สามารถใช้ทฤษฎีต่างๆที่เรียนมาจากสถานศึกษามาใช้ได้อย่างเต็มที่

#### 5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงาน

5.2.1 สิ่งที่ได้รับจากการฝึกปฏิบัติงานคือ การพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ การประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับจากสถานศึกษาและคำแนะนำจากพี่เลี้ยงมาออกแบบสินค้าให้ตอบสนองความต้องการของลูกค้ามากยิ่งขึ้น รวมถึงความชำนาญในด้าน โปรแกรม Adobe illustrator , Adobe photoshop , Adobe After effect มากยิ่งขึ้น และได้เรียนรู้เกี่ยวกับการตั้งค่าจอสำหรับการนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการออกแบบงานในอนาคต



### 5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ผู้จัดทำพบปัญหาการได้รับ ข้อมูลหรือ Design Brief ที่ไม่ชัดเจนจากลูกค้า ทำให้การออกแบบมีปัญหา ไม่ตอบสนองความต้องการของลูกค้าจึงมีการแก้ไขงานหลายครั้ง ทำให้ระยะเวลางานขึ้นถัดไปที่ได้รับ มอบหมายน้อยลง

### 5.2.3 ข้อเสนอแนะ

ผู้จัดทำมีความคิดเห็นว่าโครงการสหกิจศึกษาเป็นโครงการที่ดีและควรสนับสนุนให้มีต่อไปเพราะเป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ๆที่หาไม่ได้จากสถานศึกษา เป็นการนำความรู้ที่ได้รับมาจากสถานศึกษาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในสถานการณ์จริง เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบของผู้เข้าร่วม โครงการต่องานที่ได้รับมอบหมายมากยิ่งขึ้น







หลักการออกแบบโลโก้ที่ดี. (2554).

<http://v1.makewebeasy.com/article/index.php?page=show&id=809>

Adobe photoshop. (2563 ).

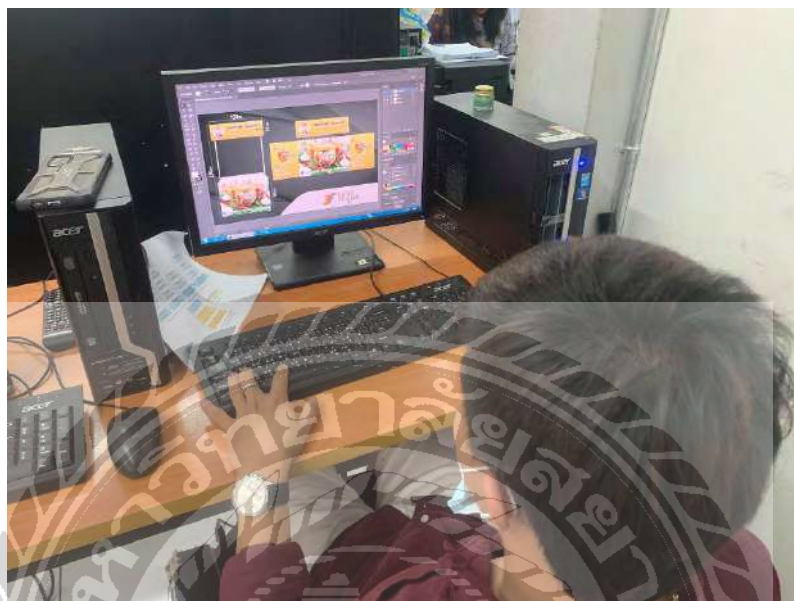
<https://software.thaiware.com/1427-Adobe-Photoshop-Download.html>





# ภาคผนวก

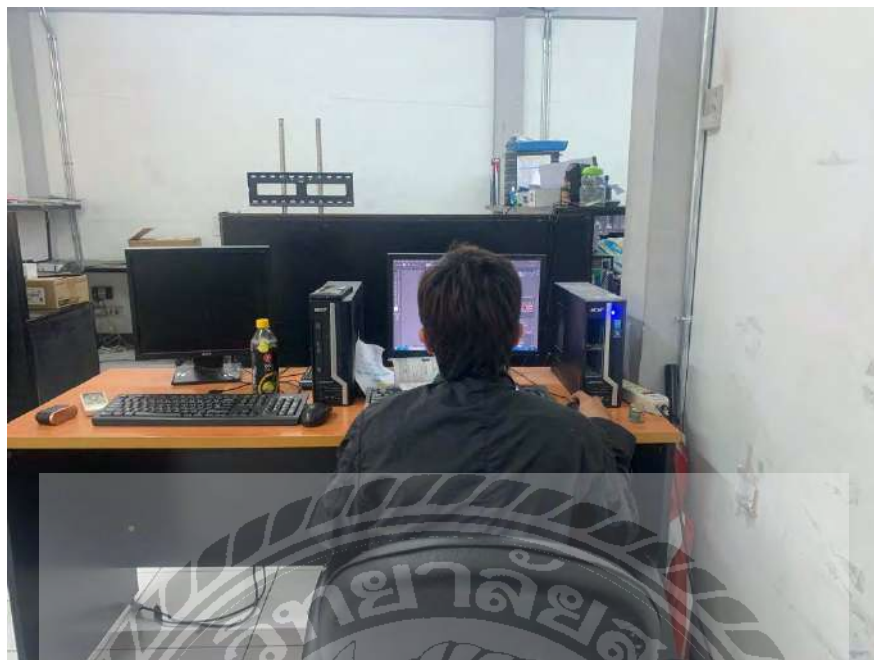
รูปขณะปฏิบัติสหกิจศึกษา ณ บริษัท ทาเลนต์ เทคโนโลยี จำกัด



รูปขณะปฏิบัติงาน 1



รูปขณะปฏิบัติงาน 2



รูปขณะปฏิบัติงาน 3



รูปขณะปฏิบัติงาน 4





รูปขณะปฏิบัติงาน 5





**ชื่อ - นามสกุล** : นาย ยุทธศาสตร์ อางหาญ  
**รหัสนักศึกษา** : 6006400009  
**คณะ** : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
**สาขาวิชา** : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์  
**ที่อยู่** : 49/44 หมู่บ้านเอกรินทร์ ซอย เพชรเกษม 48 แขวงบางด้วน เขตภาษีเจริญ 10160 กทม.  
**เบอร์ติดต่อ** : 097-172-2076

#### ประวัติการศึกษา

**มัธยมศึกษาตอนต้น** : โรงเรียนทวีธาภิเศก  
**มัธยมศึกษาตอนปลาย** : โรงเรียนทวีธาภิเศก  
**ปริญญาตรี** : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันสื่อสร้างสรรค์  
 มหาวิทยาลัยสยาม