



รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าบริษัทโบว์เบเกอรี่เฮ้าส์จำกัด

Packaging and Graphic Design for Bow Bakery House Co.,Ltd.



รายงานการปฏิบัติงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

หัวข้อรายงาน

ออกแบบบรรจุภัณฑ์สินค้าบริษัทโบว์เบเกอรี่เข้าสั่งตัด

Packaging and Graphic Design of Bow Bakery House Co., Ltd.

รายชื่อผู้จัดทำ

นางสาวศรดา เอี่ยมจิตร 5806400005

ภาควิชา

แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ทศพร เทียนศรี

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ประจำปีภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการการสอบโครงการ



.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ทศพร เทียนศรี)

^๕
๕๑๐๕๓๖ ๕๑๓๕ พนักงานที่ปรึกษา

.....(นางสาว ดรีรัตน์ สุขกาย)



.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ สุขนงสิงห์)



.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผศ.ดร.มารุง ลิ้มประวัฒน์นะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 30 สิงหาคม 2561

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ในเดือนพฤษภาคม – สิงหาคม 2561

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
อาจารย์ทศพร เทียนศรี

ตามที่คุณผู้จัดทำ นางสาวศรุตตา เอี่ยมจิตร นักศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 30 สิงหาคม 2561 ในตำแหน่งกราฟิกดีไซน์ ณ บริษัท โบว์เบเกอร์เฮาส์ จำกัด และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ศึกษาและปฏิบัติงานเรื่อง “ ออกแบบเบรคศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าในบริษัทโบว์เบเกอร์เฮาส์ จำกัด ”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวศรุตตา เอี่ยมจิตร)

นักศึกษาสหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท โบว์เบเกอร์เฮาส์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 30 สิงหาคม 2561 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับรายงานสหกิจศึกษานับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. นางสาว ตรีรัตนา สุขกาย Creative / พนักงานที่ปรึกษา
2. อาจารย์ ทศพร เทียนศรี อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงานผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย



ผู้จัดทำ
นางสาวศรุตตา เอี่ยมจิตร
30 สิงหาคม 2561

หัวข้อโครงการ : ออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าบริษัท โบว์เบเกอรี่
เข้าสู่จำกัด

หน่วยกิตของโครงการ : 5 หน่วยกิต

รายชื่อผู้จัดทำ : นางสาวศรุตตา เอี่ยมจิตร

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ทศพร เทียนศรี

วุฒิการศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

เทอม/ปีการศึกษา : 3/2560

บทคัดย่อ

รายงานสหกิจฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรในการปฏิบัติงานรายงานสหกิจศึกษาเพื่ออธิบายถึงกระบวนการทำงานออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าในบริษัท โบว์เบเกอรี่เข้าสู่ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความน่าสนใจ ความสวยงามบนบรรจุภัณฑ์ โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และ Adobe Illustrator CS6 ในการออกแบบ ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์เกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ทำให้ได้รับประสบการณ์จากการทำงาน ความรู้ใหม่ ๆ ทั้งในด้านกระบวนการคิด การวิเคราะห์ รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น และใช้เวลาให้คุ้มค่า

คำสำคัญ การออกแบบ/บรรจุภัณฑ์/สื่อโฆษณา

Project Title : Packaging and Graphic Design for Bow Bakery House Co,Ltd.
Credits : 5 Credits
By : Ms. Saruta Iamchit
Advisor : Mr. Thossaphorn Tiensri
Degree : Bachelor of Science
Major : Information Technology
Faculty : Animation and Creative Media
Semester / Academic year : 3/2017

Abstract

This cooperative report provides an explanation on the procedure of graphic design for packaging at Bow Bakery House. The main purpose focuses on the appeal and aesthetic of the package by utilizing Adobe Photoshop CS6 and Adobe Illustrator CS6 program. The student was assigned to a graphic designer position responsible for package designing offline and online advertising media. The task gave the Student real work experience and new knowledge such as thinking process, analytical thinking, solving problem at hand, working as a team, and time management.

Keywords : design, packaging, advertising

 Approved by

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ.....	2
บทที่ 2 การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 หลักการกแบบกราฟิก.....	3
2.2 ทฤษฎีการใช้สี.....	6
2.3 แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ.....	14
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	18
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	18
3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร.....	19
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	19
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	19
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	20
3.8 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ.....	20
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	21

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

4.1 สัปดาห์ที่ 1 ศึกษารูปแบบของงานออกแบบ.....	22
4.2 สัปดาห์ที่ 2 ออกแบบกล่องใส่ตุ๊กที่รวมรส 8 แบบ.....	23
4.3 สัปดาห์ที่ 3 ออกแบบสติ๊กเกอร์เจ 5 อย่าง.....	24
4.4 สัปดาห์ที่ 4 ออกแบบสติ๊กเกอร์ขนม Inthanin.....	25
4.5 สัปดาห์ที่ 5 ออกแบบป้าย โฆษณา สินค้าเจ.....	26
4.6 สัปดาห์ที่ 6 ออกแบบสติ๊กเกอร์ขนมบิงซอส 2 รส.....	27
4.7 สัปดาห์ที่ 7 ออกแบบสติ๊กเกอร์โลโก้ฮาโลวีน.....	28
4.8 สัปดาห์ที่ 8 ออกแบบสติ๊กเกอร์กระเป๋าเค้กชาเขียว.....	29
4.9 สัปดาห์ที่ 9 ออกแบบสติ๊กเกอร์และป้ายห้อยมินิโรลชาเขียวถั่วแดง.....	30
4.10 สัปดาห์ที่ 10 ออกแบบสติ๊กเกอร์ช็อคโกแลต.....	32
4.11 สัปดาห์ที่ 11 ออกแบบเทส เวเฟอร์ คัดสรร.....	33
4.12 สัปดาห์ที่ 12 ออกแบบป้ายห้อยลูกค้าตัดสรร.....	34
4.13 สัปดาห์ที่ 13 ออกแบบสติ๊กเกอร์เอแคลร์ 2 ใส.....	35
4.14 สัปดาห์ที่ 14 ออกแบบป้ายโฆษณาสินค้าเทศกาลวันแม่.....	37
4.15 สัปดาห์ที่ 15 ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว.....	38
4.16 สัปดาห์ที่ 16 ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าวลูกค้า Bow Deli.....	39

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	53
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	54
บรรณานุกรม.....	55
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ผลงานจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	56
ภาคผนวก ค ขั้นตอนการทำ Power Point.....	73
ภาคผนวก ง รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	87
ประวัติผู้จัดทำ.....	96

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ตารางการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลาสหกิจ.....	37
---	----



สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 2.1	วงจรสี่ชั้นที่ 1	8
รูปที่ 2.2	วงจรสี่ชั้นที่ 2	9
รูปที่ 2.3	วงจรสี่ชั้นที่ 3	10
รูปที่ 2.4	วาระของสี่	11
รูปที่ 2.5	ระบบสี RGB	12
รูปที่ 2.6	ระบบสี CMYK	13
รูปที่ 3.1	ตราสัญลักษณ์บริษัท โบว์เบเกอร์เฮาส์ จำกัด	35
รูปที่ 4.1	ศึกษารูปแบบของงานออกแบบสติ๊กเกอร์	40
รูปที่ 4.2	กล่องใส่คุกกี้รวมรส จำนวน 8 แบบ	41
รูปที่ 4.3	สติ๊กเกอร์เจ 5 อย่าง	42
รูปที่ 4.4	สติ๊กเกอร์ขนมอินทนิล	43
รูปที่ 4.5	ป้ายโฆษณา สินค้าเจ 9 อย่าง	44
รูปที่ 4.6	สติ๊กเกอร์ขนมปังซอส 2 รส	45
รูปที่ 4.7	สติ๊กเกอร์โลโก้ Bllinee's วันฮาโลวีน	46
รูปที่ 4.8	สติ๊กเกอร์กระเป๋าเก็บของ Bllinee's 2 แบบ	47
รูปที่ 4.9	สติ๊กเกอร์และป้ายห้อยมินิโรลชาเขียวถั่วแดง แบบที่ 1	48
รูปที่ 4.10	สติ๊กเกอร์และป้ายห้อยมินิโรลชาเขียวถั่วแดง แบบที่ 2	49
รูปที่ 4.11	สติ๊กเกอร์ช็อคโกแลตสติ๊กเกอร์และคาราเมลคอร์นเฟล็ก	50
รูปที่ 4.12	เทส เวเฟอร์ คัดสรร ชิมคริสมาส	51
รูปที่ 4.13	ป้ายห้อย ลูกค้า คัดสรร ชิมคริสมาส	52
รูปที่ 4.14	สติ๊กเกอร์เอแคลร์ไส้ครีมเฟือก	53
รูปที่ 4.15	สติ๊กเกอร์เอแคลร์ไส้ครีมผสมอันัญญ	54
รูปที่ 4.16	ป้ายโฆษณาสินค้าเทศกาลวันแม่	55
รูปที่ 4.17	สติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว แบบที่ 1	56
รูปที่ 4.18	สติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว แบบที่ 2	57
รูปที่ 4.19	สติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว	58
รูปที่ 4.20	สติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว	59

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันงานด้านกราฟิกได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีบทบาทมากขึ้นกับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยในยุคปัจจุบันได้ใช้กราฟิกเพื่อเพิ่มความสวยงามและเพิ่มความน่าสนใจให้กับสินค้าหรือตัวบรรจุภัณฑ์ โดยปัจจุบันเราต้องพึ่งพาสื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงานทางด้านกราฟิก โดยปัจจุบันสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

เนื่องจากบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด เป็นบริษัทที่ผลิตเบเกอรี่ให้กับทางร้านค้าชั้นนำหลายแห่ง เช่น ร้านกาแฟเมซอน ร้านกาแฟอินทนิล Family Mart เป็นต้น งานหลักของบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด เป็นการผลิตเบเกอรี่และออกแบบสติ๊กเกอร์ ที่ใช้ติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่ต่าง ๆ โดยงานดังกล่าวจำเป็นต้องใช้กราฟิกเพื่อเสริมความสวยงาม น่าสนใจและเข้ากับเทศกาลนั้น ๆ ให้กับผลงานที่ผลิตออกมา โดยงานที่ผู้จัดทำได้รับมอบหมายคือ การออกแบบสติ๊กเกอร์ บนบรรจุภัณฑ์ให้กับบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด

ก่อนที่จะนำ สติ๊กเกอร์ไปติดบนบรรจุภัณฑ์นั้น ต้องผ่านกระบวนการออกแบบลวดลายกราฟิก และการออกแบบเพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ และได้รับการตรวจสอบจากพนักงานที่ปรึกษาในการทำงานก่อนทำการส่งผลิต ผู้จัดทำจึงได้นำความรู้ที่ศึกษามาพร้อมทั้งข้อเสนอแนะมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสมบูรณ์และเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อนำไปใช้ในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการทำสติ๊กเกอร์ สำหรับติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่

1.2.2 เพื่อเป็นการออกแบบสติ๊กเกอร์ บนบรรจุภัณฑ์ของเบเกอรี่ให้มีความสวยงามและน่าสนใจ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 การออกแบบสติ๊กเกอร์ ให้กับบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด (BOW BAKERY HOUSE)

1.3.2 ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 30 สิงหาคม

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ได้ศึกษากระบวนการออกแบบสติกเกอร์ บนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่

1.4.2 ได้ผลิตงานออกแบบสติกเกอร์ ที่ใช้ติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่



บทที่ 2

การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานสหกิจศึกษาเรื่อง “ออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าบริษัท โบว์เบเกอรี่เข้าสู่จำกัด” ผู้จัดทำได้ทำการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อรายงานบทบาทหน้าที่ของกราฟิก (Graphic) ในการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สามารถนำแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มาใช้เพื่อเป็นแนวคิดในการศึกษา ดังนี้

2.1 หลักการออกแบบกราฟิก

2.2 ทฤษฎีการใช้สี

2.3 แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ

2.1 หลักการออกแบบกราฟิก

ในการออกแบบกราฟิกควรคำนึงถึงหลักการในการออกแบบดังต่อไปนี้

หลักการทางศิลปะ

การนำหลักการทางศิลปะมาใช้ในการออกแบบกราฟิกนั้น ให้พิจารณาจากหลักการดังต่อไปนี้

2.1.1. รูปแบบและขนาดตัวอักษร การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งความรู้สึกตอบสนองได้อย่างดี โดยจะเน้นเรื่องความชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และสอดคล้องกับการออกแบบนั้น ๆ ด้วย นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลย ขนาดตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานต้องมีขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่จะทำให้อ่านง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความหมาย ความกว้างและความสูงพอเหมาะก็จะช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้น ไม่ควรใช้ตัวอักษรมากกว่า 2 รูปแบบในส่วนหนึ่งของพื้นที่เดียวกัน หรือหน้าจอเดียวกัน

2.1.2. ระยะห่างและพื้นที่ว่าง การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยการเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม การจัดตำแหน่งของตัวอักษร เช่น ซิดซ้าย ซิดขวา กึ่งกลาง หรือซิดซ้ายและขวา ควรพิจารณาการวางข้อความ ความสมดุล

2.1.3. การกำหนดโครงสร้างสี สีมืดทึบอย่างยิ่งที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้ สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างจะใช้วิธีการใดก็ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะและ ประเภทของงานนั้น ๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพพื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและความชอบที่แตกต่างกันไป นักออกแบบอาจใช้ หลักการทางทฤษฎีผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการใช้สีในการจัด โครงสีบนชิ้นงาน เพื่อเป้าหมายการ ตอบสนองดีที่สุด

2.1.4. การจัดวางตำแหน่ง หมายถึง การออกแบบจัด โครงร่างทั้งหมดที่จะกำหนด ตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ปรากฏ ควร คำนึงจุดเด่นที่ควรเน้นความสมดุลต่าง ๆ ตลอดจนความสบายตาในการมอง และให้ความสำคัญต่อ สาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความเหมาะสมพอดีขององค์ประกอบตำแหน่งต่าง ๆ จะทำ ให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

องค์ประกอบในการออกแบบ

คุณภาพของกราฟิกจะส่งผลมาจากการออกแบบ ดังนั้นการออกแบบที่ดีจึงควรคำนึงถึง องค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. ความง่าย (Simplicity) การออกแบบกราฟิกในการใช้เพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ กัน ควรจะคำนึงถึงการนำไปใช้ ในกรณีนี้กราฟิกประเภทแผนภูมิ แผนภาพ หรือแผนสถิติ ที่ใช้สำหรับ ประกอบในเอกสารสิ่งพิมพ์ อาจไม่เหมาะต่อการนำไปใช้กับเครื่องฉาย เพราะอาจมีข้อความมากเกินไป จนทำให้เกิดความสับสน แต่อาจเหมาะต่อการออกแบบหน้าจอคอมพิวเตอร์เพราะช่วยทำให้ข้อมูลให้ เป็นรูปธรรมและง่ายต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นควรพิจารณาองค์ประกอบภายในแต่ละภาพว่า ควรจะ มีความคิดเพียงความคิดเดียว โดยมีสิ่งสนับสนุนลักษณะที่เป็นความง่าย ดังนี้

1.1 ง่ายต่อการนำไปใช้ คือให้มีขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปหรือเล็กเกินไป ทำด้วยวัสดุคงทน ไม่เปราะเปื้อนง่าย หรือง่ายต่อการเรียกภาพมาแสดงหน้าจอ

1.2 ง่ายต่อการนำไปทำวัสดุฉาย คือให้มีสัดส่วนต่อการนำไปดัดแปลงใช้ในการ ทำเป็นงานศิลป์ (artwork) เพื่อการจัดทำแม่แบบสำหรับการผลิตสื่อรูปแบบอื่น ๆ

1.3 ง่ายต่อการอ่าน เน้นลักษณะขององค์ประกอบในด้านการใช้ตัวหนังสือ จะต้องมียูนิโคดที่อ่านง่าย ขนาดใหญ่พอเหมาะกับเนื้อที่ และระยะการอ่าน

1.4 ง่ายต่อความเข้าใจ เป็นการใช้อ็ความสั้น ๆ กะทัดรัด ความยาวไม่ควรเกินกว่า 20 คำ อ่านและเข้าใจได้ทันที ส่วนภาพประกอบ ควรเน้นภาพที่มีลักษณะที่ชัดเจน เหมาะสมกับวัยผู้เรียน ดูแล้วเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีข้อความอธิบายมากนัก

2. ความเป็นเอกภาพ (Unity) ลักษณะที่เป็นเอกภาพ ก็คือ การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในภาพที่แสดงออกเป็นหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างความเป็นเอกภาพอาจใช้เครื่องช่วย โดยการ

- ช้อนภาพ
- ใช้ลูกศรชี้เชื่อมโยง หรือเครื่องชี้ภาพ
- ใช้องค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง ช่องว่างและพื้นผิว

ลักษณะของความเป็นเอกภาพ ก็คือ การผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ของงานกราฟิกเข้าด้วยกันในรูปแบบของภาพ 2 มิติ องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะต้องมีความหมายรวมกันเพียง “หนึ่งอย่าง” เท่านั้น หรือมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การจัดภาพและข้อความประกอบจะต้องมีความสัมพันธ์กัน และมีลำดับต่อเนื่องที่จะอยู่ในองค์ประกอบเดียวกันเท่านั้น

3. การเน้น (Emphasis) การเน้นเป็นเรื่องจำเป็นในการออกแบบ เพื่อช่วยเป็นจุดสนใจของภาพ การเน้นอาจทำได้โดยใช้ขนาดความใกล้ไกลของวัตถุและความลึกของภาพหรือทัศนมิติ (perspective) นอกจากนี้ก็ยังสามารถใช้สี หรือระยะห่างเพื่อช่วยในการเน้นก็ได้

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

4.1 สมดุลแบบเท่ากัน (formal balance) คือการวางภาพโดยให้เกิดที่ว่างเท่ากันทั้งสองด้าน โดยองค์ประกอบทั้ง 2 ด้าน มีลักษณะเหมือนกัน

4.2 สมดุลแบบไม่เท่ากัน (informal balance) เป็นความสมดุลที่เกิดจากการให้น้ำหนักทางสายตา ส่วนประกอบในภาพของทั้งสองด้านซ้ายและขวาของภาพไม่จำเป็นต้องมีขนาดเหมือนกันและเท่ากันด้วยน้ำหนัก

5. รูปร่าง (Shapes) รูปร่างที่ผิดปกติหรือแปลกไปจากที่เป็นจะช่วยทำให้ภาพน่าสนใจ

6. ช่องว่าง (Space) การเว้นที่ว่างรอบ ๆ ภาพและคำที่ปรากฏในงานออกแบบจะช่วยทำให้ผู้ดูรู้สึกผ่อนคลายความอึดอัดและความแน่นในภาพให้ลดลง อันจะเป็นผลดีต่องาน

7. เส้น (Lines) การใช้เส้นจะช่วยเชื่อมต่อองค์ประกอบภายในภาพ และกำหนดทิศทางเพื่อให้ผู้ดูลำดับความคิดและเนื้อหาได้

8. สัดส่วน (proportion) การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงการใช้สัดส่วนของวัสดุกราฟิกของแต่ละชนิดอย่างเหมาะสมเนื่องจากขนาดของงานที่ผลิตจะแตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้การนำไปใช้งานง่ายขึ้น นอกจากนี้ในการจัดองค์ประกอบภายในการทำ Layout หรือการออกแบบ ก็จะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวของงานกราฟิกแต่ละชนิดหรือที่เรียกว่า Aspect Ratio ซึ่งสัดส่วนระหว่างความสูงและความกว้างของกรอบชิ้นงานที่นำไปใช้เพื่องานถ่ายทำ

9. การรวบรวมจัดวาง (organize) การวางภาพและข้อความควรเรียงลำดับเพื่อไม่ให้ผู้ดูเกิดความสับสน ซึ่งในบางครั้งต้องคำนึงถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมของผู้ดูด้วยเช่น การดูภาพจากซ้ายไปขวา การอ่านตัวหนังสือเป็นคอลัมน์ หรืออ่านจากด้านหลังมาด้านหน้า เป็นต้น

10. การอ่านได้ง่าย (legibility) องค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อหาการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นภาพตัวอักษร ควรเป็นแบบง่าย อ่านง่าย และมีขนาดใหญ่เห็นได้ชัดเจน การทำให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน การทำการใช้ขนาดของให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากนี้จะคำนึงถึงลักษณะต่างๆ ของภาพและตัวอักษรแล้ว การใช้ขนาดของตัวอักษรและการวางลงบนพื้นผิวที่มีสีต่าง ๆ กัน ก็มีผลต่อความง่ายในการอ่านด้วย

หลักการใช้สีเพื่อช่วยให้อ่านง่าย มีดังนี้

10.1 สีพื้นหลังกับสีตัวอักษรควรมีสีเข้มอ่อนตัดกันคือ พื้นสีเข้มด้วยอักษรควรมีสีอ่อน และถ้าพื้นหลังสีอ่อนตัวอักษรควรมีสีเข้ม

10.2 หลีกเลี่ยงการจับคู่สีข้อความหรือภาพที่ตัดหรือกลมกลืนกันมาก

10.3 ในกรณีที่มีสีพื้นและตัวอักษรใกล้เคียงกัน อาจเพิ่มเส้นขอบตัวอักษร ทำเงา (Shadow) หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษรก็ได้

10.4 ไม่ควรใช้สีหลายสีในประโยคเดียวกัน ยกเว้นต้องการเน้นให้สนใจ และไม่ควรรู้เกินกว่า 3 สี (รวมสีพื้น) (จรรยาบรรณ อรรถนิพนธ์, 2560, หน้า 20-25)

2.2 ทฤษฎีการใช้สี

สี หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะ

ศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะเรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จสมบูรณ์เป็นอย่างยิ่ง

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน

สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา สีชมพู

สีแก่ (SH โฆษณา) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

แม่สี (PRIMARIES)

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสีซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรมแม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์จะทำให้เกิดวงจรสีซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสีจะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



รูปที่ 2.1 วงจสีขั้นที่ 1

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว



รูปที่ 2.2 วงจรสีขั้นที่ 2

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

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

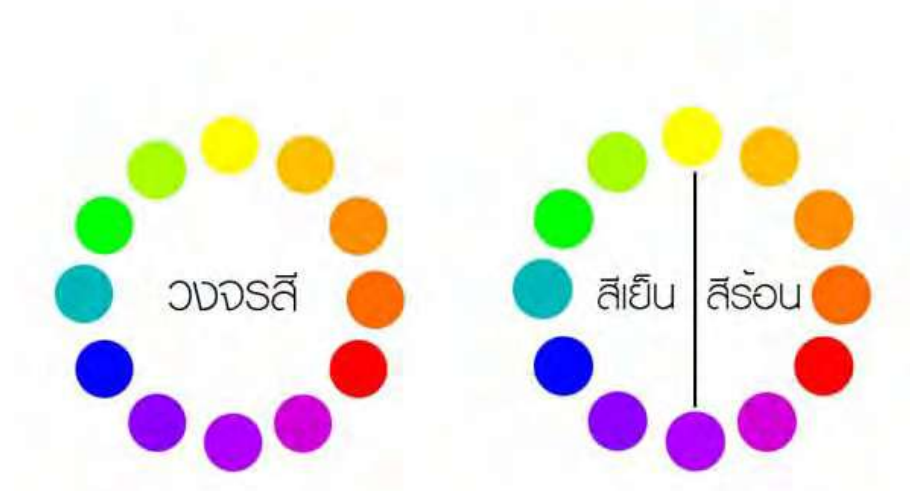
สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง



รูปที่ 2.3 วงจรสีขั้นที่ 3

วรรณะของสี



รูปที่ 2.4 วรรณะของสี

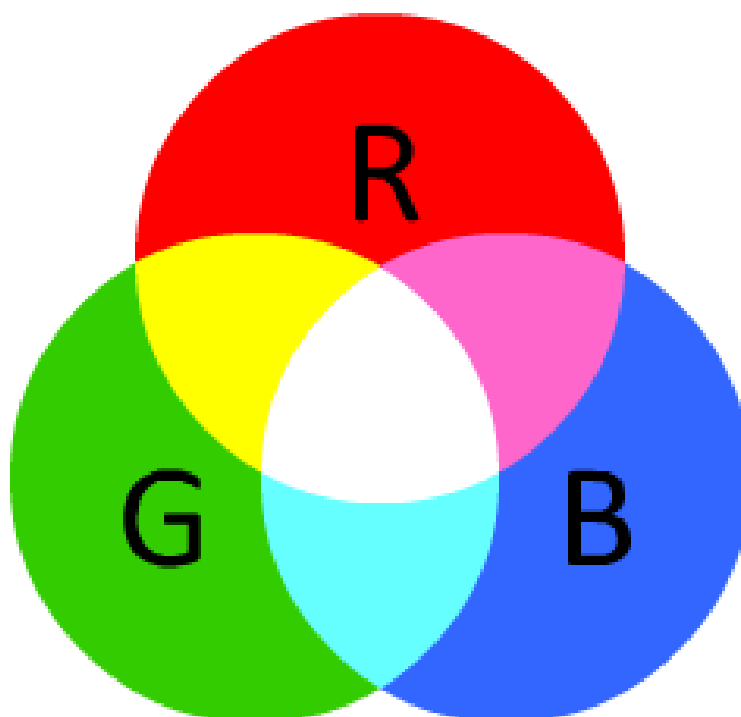
คือสีที่ให้ความรู้สีกร่อน-เย็น ในวงจรัสจะมีสีร้อน 7 สี และสีเขียว 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะสีตรงข้ามหรือสีตัดกันหรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรงในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกันเพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกันอาจจะทำได้ดังนี้

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

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรัสมี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา

สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรัสผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล สีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรัสผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทามีคุณสมบัติที่สำคัญคือใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้มีค่อนมน ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา

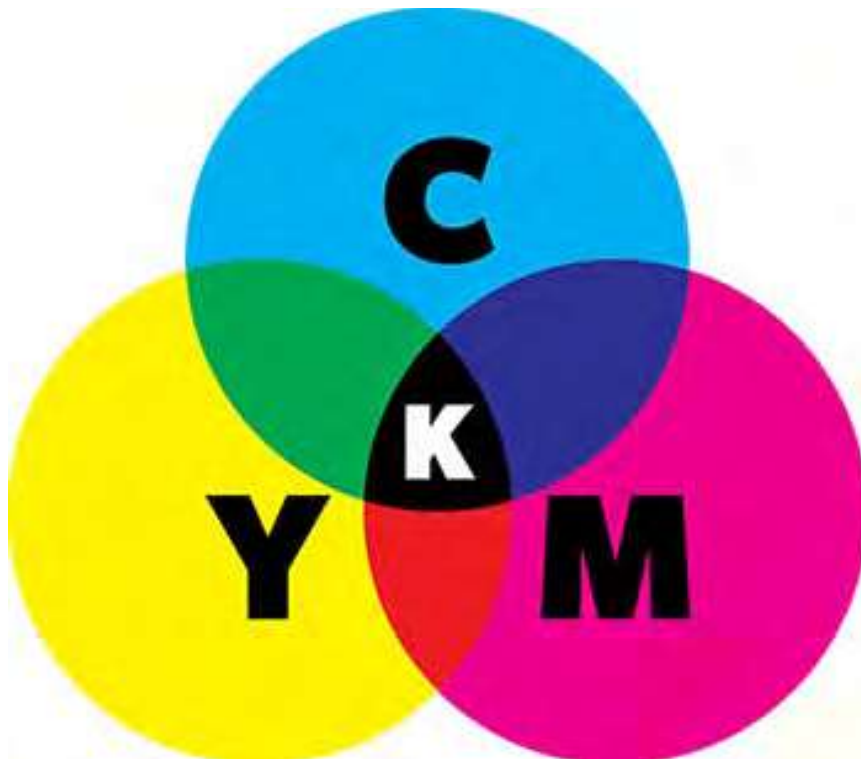
ระบบสี RGB



รูปที่ 2.5 ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงสุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วงและคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (InfraRed) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเขียว ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจนดำ สีฟ้า ไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น

ระบบสี CMYK



รูปที่ 2.6 ระบบสี CMYK

เป็นสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ CMYK ย่อมาจาก Cyan (ฟ้า) Magenta (แดงอมม่วง) Yellow (เหลือง) Key (สีดำ) ระบบสี CMYK นั้นเหมาะสำหรับงานพิมพ์ เช่น หนังสือ โปสเตอร์ แผ่นพับ หรืองานไวนิล ทั่วไป ง่ายๆ ว่างานที่อย่างที่ต้องพิมพ์ออกมาเราจะใช้ระบบสีเป็น CMYK เป็นการพิมพ์โดยการนำสี ทั้ง 4 สี มารวมกันแล้วเกิดภาพต้นฉบับที่เราต้องการ ระบบการพิมพ์ 4 สีเป็นระบบที่นิยมใช้กันมาก โดยทั่วไป ทั้ง งานโปสเตอร์ แผ่นพับ หรืองานไวนิล แต่งานหนังสือบางครั้งก็จะพิมพ์ 4 สี แต่ปกหนังสือเนื้อในนั้น จะพิมพ์เพียงแค่สีดำ หรือ พิมพ์ 2 สีเป็นอีก 1 สีที่ผสมระหว่าง K+ กับอีก 1 สี (CMY) นั้นเอง

การกำหนดค่าสีในงานที่จะทำการส่งโรงพิมพ์ เราจะเรียงจากค่าสี CMKY เท่านั้น เพราะถ้าเราเลือกค่าจาก RGB ที่เป็น #CCC สีที่ออกมามันจะผิดเพี้ยนไปจากหน้าจอที่เราเห็น เราจึงต้องกำหนดแบบ CMYK เช่น $C = 100$ $M = 0$ $Y = 100$ $K = 0$ เราก็จะได้ค่าสีที่แน่นอนสำหรับงานพิมพ์ (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2560, หน้า 4-10)

2.3 แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ

บรรทัดฐานในการออกแบบ

1. การตอบสนองประ โยชน์ใช้สอย (Function) เป็นข้อสำคัญมากในการออกแบบทั้งหมด ในงานออกแบบ กราฟิกนั้น ประ โยชน์ใช้สอยมีอิทธิพลกับงานที่เราออกแบบ เช่น งานออกแบบหนังสือต้องอ่านง่าย ตัวหนังสือชัดเจนไม่วางเกาะกันไปหมด หรืองานออกแบบเว็บไซต์ถึงจะสวยอย่างไร แต่ถ้าโหลดซ้ำทำให้ผู้ใช้งานต้องรอนานก็ไม่จำเป็นว่าเป็นงานที่ดี ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงประ โยชน์ใช้สอยเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรก ในการออกแบบเสมอ

2. ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic) ในงานที่มีประ โยชน์ใช้สอยดีพอ ๆ กัน ความงามจะเป็นเกณฑ์ตัดสินคุณค่าของงาน โดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิกซึ่งถือเป็นงานออกแบบที่มีประ โยชน์ใช้สอยน้อยกว่างานออกแบบด้านอื่น อย่างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ความสวยงามจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีอิทธิพลในงานออกแบบกราฟิกอย่างมาก

3. การสื่อความหมาย (Meaning) เนื่องจากงานศิลปะนั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมันสื่อความหมายออกมาได้ งานกราฟิกก็เหมือนงานศิลปะเช่นกัน การสื่อความหมายจึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบต่อให้งานที่ได้สวยงามอย่างไรแต่ไม่สามารถตอบใจത്യของงานออกแบบหรือสื่อสิ่งที่ผู้ออกแบบคิดเอาไว้ได้งานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดน้อยลงไป

กระบวนการทำงานออกแบบ

1. วิเคราะห์โจทย์ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis) จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ ปัญหาเมื่อมีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไขซึ่งโจทย์ที่ว่านั้นมีความยากง่าย ต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์หลัก ๆ สำหรับโจทย์งานกราฟิกมักจะเป็นดังนี้

What เราจะทำงานอะไร กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องต้นในการออกแบบที่เราจะต้องรู้ก่อนว่าจะกำหนดให้งานของเราออกอะไร (Inform) เช่นเผยแพร่ประชาสัมพันธ์บอกทฤษฎีหรือหลักการเพื่อความบันเทิง เป็นต้น

Where งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้า แหล่งวัยรุ่น คงต้องมีสีสันดูโดดเด่นมากกว่าร้านแถวสีลมซึ่งสถานที่ในเขตคนทำงานซึ่งมีอายุมากขึ้น

Who ใครคือคนที่มาใช้งาน หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการ วิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมายอาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิดและรูปลักษณะของงานออกแบบ ได้ เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ เราต้องออกแบบโดยใช้สีจำนวนไม่มาก ไม่ฉูดฉาดและต้องใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่รวมถึงการจัดวางอย่างเรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้น้อยอื่น ๆ

How แล้วจะทำงานชิ้นนี้อย่างไร การคิดวิเคราะห์ในขั้นสุดท้ายนี้อาจจะยากสักหน่อย แต่เป็นการคิดที่รวบรวม การวิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมดคลั่นออกมาเป็นแนวทาง

2. สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบให้ได้ (Conceptual Design) งานที่ดีต้องมีแนวความคิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่างานที่ไม่มีแนวความคิดจะเป็นงานที่ไม่ดีเสมอไป งานบางงานไม่ได้มีแนวความคิดแต่เป็นงานออกแบบที่ตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) ที่มีอยู่ก็เป็นงานที่ดีได้เช่นกันเพียงแต่ถ้าลองเอางานที่คิดมาวางเทียบกัน 2 ชิ้น อาจจะรู้สึกถึงความแตกต่างอะไรมากมายนักในตอนแรกแต่เมื่อเรารู้ว่างานชิ้นที่หนึ่งมีแนวความคิดที่ดีในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มีงานชิ้นที่มีแนวความคิดจะดูมีคุณค่าสูงชิ้นไหนเราก็คงจะเกิดความรู้สึกแตกต่าง

3. ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study) การศึกษากรณีตัวอย่างเป็นการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงานต่อไปดังนั้นการทำการศึกษานับเป็นเรื่องสำคัญมากทีเดียวในงานออกแบบเพราะเปรียบเสมือนตัวชี้แนะหนทางในการออกแบบหรือแก้ไขปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ต่อไปแต่จรรยาวั่งว่าอย่าไปติดกับรูปแบบที่ชื่นชอบมากเพราะอาจจะทำให้ติดกับกรอบ ความคิดติดกับภาพที่เห็นจนบางครั้งไม่สามารถสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ ออกมาได้ ซึ่งการคิดรูปแบบหรือภาพมากเกินไปนี่เองอาจจะซึมซับมาสู่งานต่อไปจนกลายเป็นการลอกแบบผลงานผู้อื่น

4. งานออกแบบร่าง (Preliminary Design) การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญที่หลายคนมักมองข้าม การออกแบบร่าง คือ การออกแบบร่างเอาแนวความคิดที่มีออกมาตีความเป็นแบบ ซึ่งส่วนใหญ่เวลาทำงานมักจะต้องสเก็ตงานด้วยมือออกมาเป็นแบบร่างก่อนเพราะการสเก็ตจากมือคือการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในสมองให้เห็นสิ่งที่เป็นนามธรรมออกมาแบบเป็นรูปธรรม ความคิดออกมาจากสมองกลายเป็นสิ่งที่เห็นได้จับต้องได้บนกระดาษการสเก็ตด้วยมืออาจไม่ได้สวยอะไรมากแต่ทำให้สามารถเข้าใจได้คนเดียวหรือเพื่อนที่ร่วมงานเข้าใจร่วมกันได้ ซึ่งสิ่งที่สเก็ตนี้ถือว่าเป็นแบบร่างที่จะนำไปทำต่อไป

5. ออกแบบจริง (Design) การออกแบบจริงนั้นเป็นการพัฒนาจากแบบร่างที่มีอยู่ ที่ผ่านการคัดเลือกแล้วที่จะนำไปผลิตต่อไป แล้วแต่ตามถนัด ของคนออกแบบแต่ละคน ซึ่งอาจจะเป็นการใช้ Freehand หรือนำไปออกแบบในโปรแกรมที่ถนัดไม่ว่าจะเป็น Photoshop Illustrator

องค์ประกอบของการออกแบบภาพโฆษณา

องค์ประกอบของการออกแบบภาพโฆษณาแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ การจัดวางภาพ (Layout) และการออกแบบ (Design) ที่มีหลักในการออกแบบคือ

- กำหนดลำดับ (Impose Order) เพื่อให้จดจำและรับรู้ได้ง่าย
 - ชี้นำสายตา (Guide the eye) ในประเทศทางตะวันตก ผู้อ่านมักจะอ่านจากบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา ซึ่งเรียกกระบวนการนี้ว่า Gutenberg Diagonal ดังนั้นควรจัดวางให้ผู้อ่านดูได้ง่าย
 - เน้นส่วนสำคัญ (Emphasize the important) ว่าจะเน้นส่วนพาดหัวหรือภาพให้ เป็นจุดเด่น
 - สร้างเอกภาพ (Create Unity) องค์ประกอบต่าง ๆ จะต้องเชื่อมโยงลงตัวเป็นหนึ่งเดียว
 - สอดคล้องกับข้อความที่ต้องการสื่อไปยังผู้บริโภค
 - จัดแนวองค์ประกอบ (Align elements) เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพในชิ้นงานพาดหัว
- จะต้องนำไปสู่เนื้อหา ดังนั้นพาดหัวควรเป็นอยู่เหนือข้อความ โฆษณาและภาพที่อยู่ในกลุ่มอื่น ควรมีการจัดกลุ่ม
- จัดการกับพื้นที่ว่าง (Manage the white space) พื้นที่ว่างที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์อะไรสามารถใช้เป็นกรอบแยกองค์ประกอบที่ไม่ได้อยู่กลุ่มเดียวกันเป็น 2 กลุ่ม
 - ใช้ความต่างสร้างจุดเด่น (Use contrast to stand out) ความต่างทำให้องค์ประกอบแยกจากกันและชี้ให้เห็นความสำคัญ
 - คานน้ำหนักภาพ (Balance the visual weights) การวางภาพให้สมดุลไม่ให้หนักไปด้านใดด้านหนึ่ง

- ใช้สัดส่วนที่น่าพอใจ (Use the pleasing proportions) การแบ่งส่วนที่เท่ากัน จะทำให้ขาดความน่าสนใจเพราะดูเรียบเกินไป แต่ภาพ 2 ภาพที่มีขนาดเท่ากันจะแข่งกันดึงดูดความสนใจ

- ทำให้ดูง่าย (Simplify) หรือยิ่งน้อยยิ่งดี โดยทั่วไปยิ่งมีองค์ประกอบต่าง ๆ มากในการจัดวางภาพ ผลกระทบต่อผู้อ่านก็จะมีน้อยลง

- การใช้สี (Coloring) เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความสมจริง

- การใช้ตัวอักษร (Typography) ว่าจะเลือกใช้ตัวใหญ่ ตัวหนาหรือแบบอักษรที่เหมาะสม (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, หน้า 3-13)



บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อบริษัท : BOW BAKERY HOUSE

ที่อยู่ : 2/9 ซอยประชาอุทิศ 76 แยก 9 แขวงทุ่งครุ เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร 10140

Tel : 02 873 8424 , 02 4260442

E-mail : info@bowbakery.co.th



รูปที่ 3.1 โลโก้ บริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด (BOW BAKERY HOUSE)

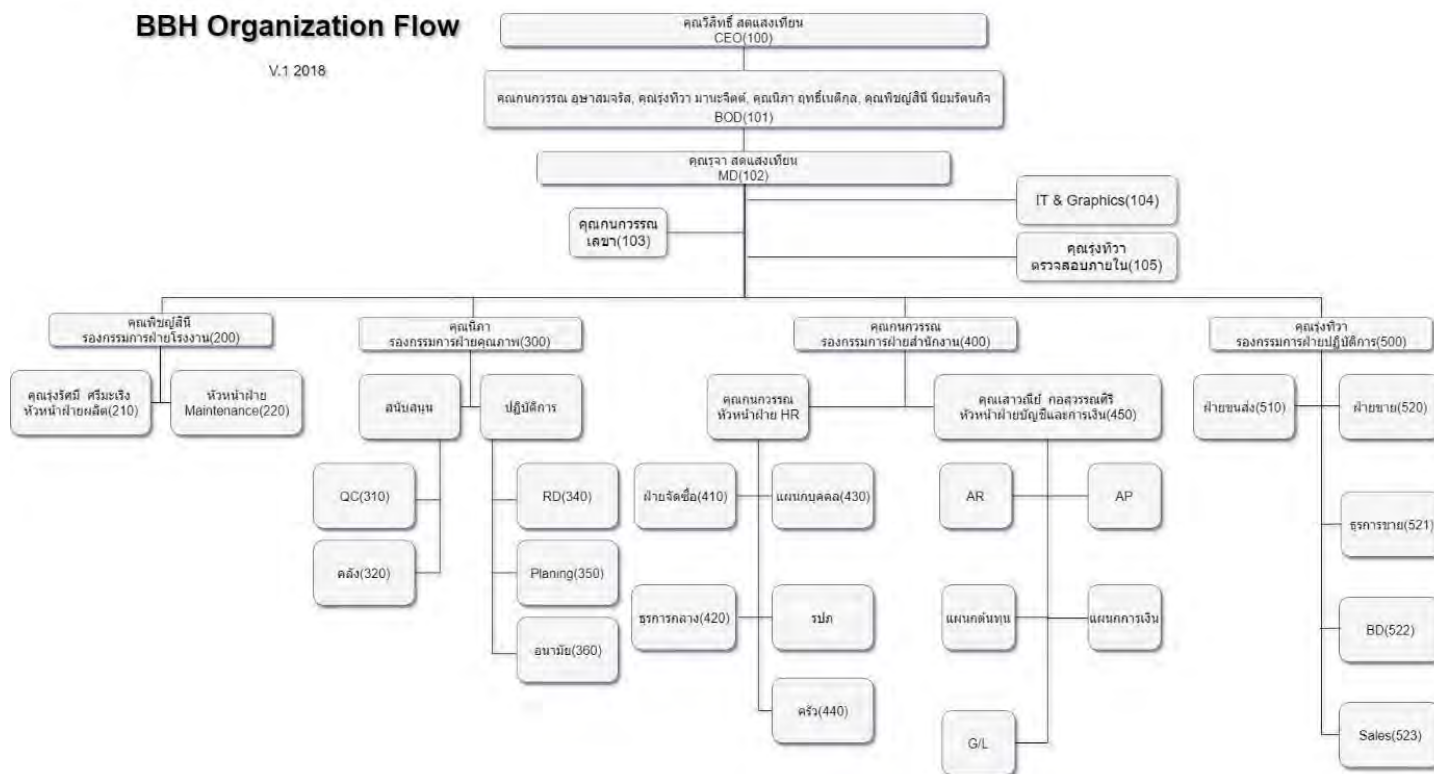
3.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด (BOW BAKERY HOUSE) เป็นบริษัทผู้ผลิตและจำหน่ายเบเกอรี่ ที่มีคุณภาพมาตรฐานการผลิตระดับสูงในกลุ่มสินค้าเบเกอรี่ อาทิเช่น กลุ่มเค้ก คูกี้ คุกกี้ พัพพายครัวซองท์ แชนดวีซ กลุ่มขนมปัง เมอแรงค์ เป็นต้น โดยมีการรับผลิตสินค้าส่งเบเกอรี่ B2B B2C ผลิตเบเกอรี่ร้านกาแฟ ผลิต SNACK BOX รับผลิตเบเกอรี่ OEM เป็นต้น และบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด (BOW BAKERY HOUSE) ยังได้ทำงานร่วมกับคู่ค้าทางธุรกิจ เช่น Cafe' Amazon Bellinee's Bake & Brew 7 Eleven Family Mart Starbucks Coffee เป็นต้น โดยบริษัทได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2556 และดำเนินกิจการมาจนถึงปัจจุบัน โดยมีคุณวิสิทธิ์ สดแสงเทียน (ดำ) และ คุณรุจา สดแสงเทียน (โบว์) กรรมการผู้จัดการ บริษัทโบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด ในการก่อตั้งบริษัท

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานองค์กร

BBH Organization Flow

V.1 2018



3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ชื่อ: นางสาวศรุตตา เอี่ยมจิตร ตำแหน่ง Graphic Design

คณะ/ภาควิชา : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

3.4.2 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1) ออกแบบกราฟิก (Graphic)
- 2) คิดวางแผนการออกแบบงานกราฟิก(Graphic)

3.5 ชื่อตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

1. นางสาว ตรีรัตน์นา สุขกาย Creative / พนักงานที่ปรึกษา

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลา 16 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง 30 สิงหาคม 2561

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษา

วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08.00 – 17.00 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการเพื่อนำเสนอผลงานและพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโดยแบ่งตามประเภทของรายงานที่นักศึกษาดำเนินการดังนี้

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	ศึกษารูปแบบของงานออกแบบสตูดิโอเกอร์
สัปดาห์ที่ 2	ออกแบบกล่องใส่ค็อกกีวรมรส 8 แบบ
สัปดาห์ที่ 3	ออกแบบสตูดิโอเกอร์เจ ขนมปังหน้าเนยน้ำตาล , ขนมปังเนยสดกลิ่นใบเตย , ขนมปังไส้เนยสด , พัพกรอบผสมงา , ท็อปปี้เค้ก
สัปดาห์ที่ 4	ออกแบบสตูดิโอเกอร์ขนมอินทนิล ค็อกกีผสมคอร์นเฟล็ก , ค็อกกีข้าวโอ๊ตผสมลูกเกด , ค็อกกีเนยผสมช็อคโกแลตชิพ , ชิคเซคส์บะระด , บราวนี่อบกรอบ , ขนมปังกรอบรสกระเทียม , ขนมปังกรอบรสเนยสด , นัทเมอแรงค์
สัปดาห์ที่ 5	ออกแบบป้าย โฆษณา สินค้าเจ
สัปดาห์ที่ 6	ออกแบบสตูดิโอเกอร์ขนมปังชอสช็อคโกแลต , ชาไทย
สัปดาห์ที่ 7	ออกแบบสตูดิโอเกอร์โลโก้ Bllinee's วันฮาโลวีน 6 แบบ
สัปดาห์ที่ 8	ออกแบบสตูดิโอเกอร์เครปเค้กชาเขียว Bllinee's
สัปดาห์ที่ 9	ออกแบบสตูดิโอเกอร์และป้ายแท็กมินิโรลชาเขียวถั่วแดงของลูกค้าค่าเฟอเมซอน(CAFÉ AMAZON) จำนวน 2 แบบ
สัปดาห์ที่ 10	ออกแบบสตูดิโอเกอร์ช็อคโกแลตสติ๊กและคาราเมล คอร์นเฟล็ก Concept วันแม่แห่งชาติ
สัปดาห์ที่ 11	ออกแบบเทส เวเฟอร์ คัดสรร ทีมคริสมาส จำนวน 4 ชุด
สัปดาห์ที่ 12	ออกแบบป้ายแท็ก ลูกค้า คัดสรร จำนวน 13 แบบ
สัปดาห์ที่ 13	ออกแบบสตูดิโอเกอร์เอแคลร์ไส้ครีมเผือก ออกแบบสตูดิโอเกอร์เอแคลร์ไส้ครีมผสมอัญชัน

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 14	ออกแบบป้ายโฆษณา สินค้าเทศกาลวันแม่ ลูกค้า ค่าเฟอ อเมซอน
สัปดาห์ที่ 15	ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าวลูกค้า Family Mart
สัปดาห์ที่ 16	ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าวลูกค้า Bow Deli จำนวน 2 แบบ

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

Computer 1 เครื่อง

- Intel Core i5-8400

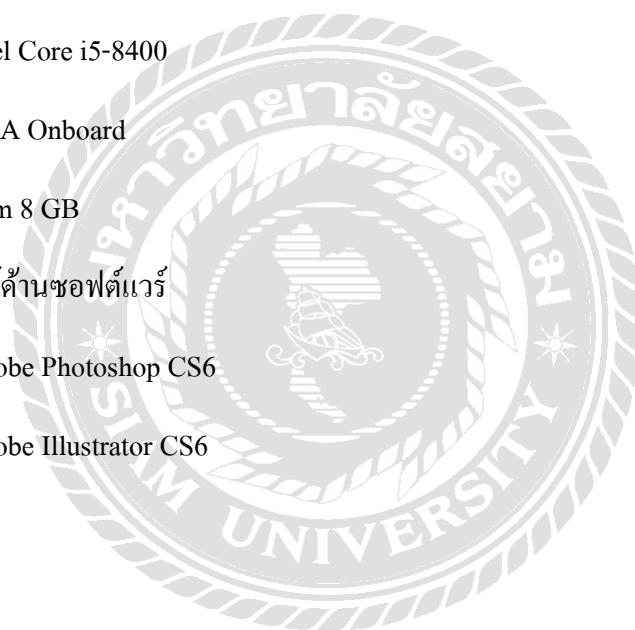
- VGA Onboard

- Ram 8 GB

3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

- Adobe Photoshop CS6

- Adobe Illustrator CS6



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ผลจากการปฏิบัติงานในครั้งนี้เป็นการออกแบบสติกเกอร์ ป้ายห้อย ป้ายโฆษณา เพื่อใช้ในการติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่ ผู้จัดทำได้รู้จักวิธีและขั้นตอนการใช้โปรแกรมต่างๆ ในการออกแบบ ทราบถึงหลักวิธีการออกแบบกราฟิก ได้พัฒนาทักษะการใช้โปรแกรมในการออกแบบ การเลือกใช้โทนสี การจัดวาง การใช้เทคนิคใหม่ ๆ ในโปรแกรมการออกแบบและได้พัฒนาการทำงานเป็นทีมหรือการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ดีมากขึ้น โดยผู้จัดทำได้นำผลงานของการปฏิบัติงานมาแบ่งเป็นช่วงเวลาของการทำงานได้ดังนี้

4.1 สัปดาห์ที่ 1 ศึกษารูปแบบของงานออกแบบสติกเกอร์จาก Facebook Fanpage โบว์เบเกอรี่ เข้าที่ Bow Bakery House

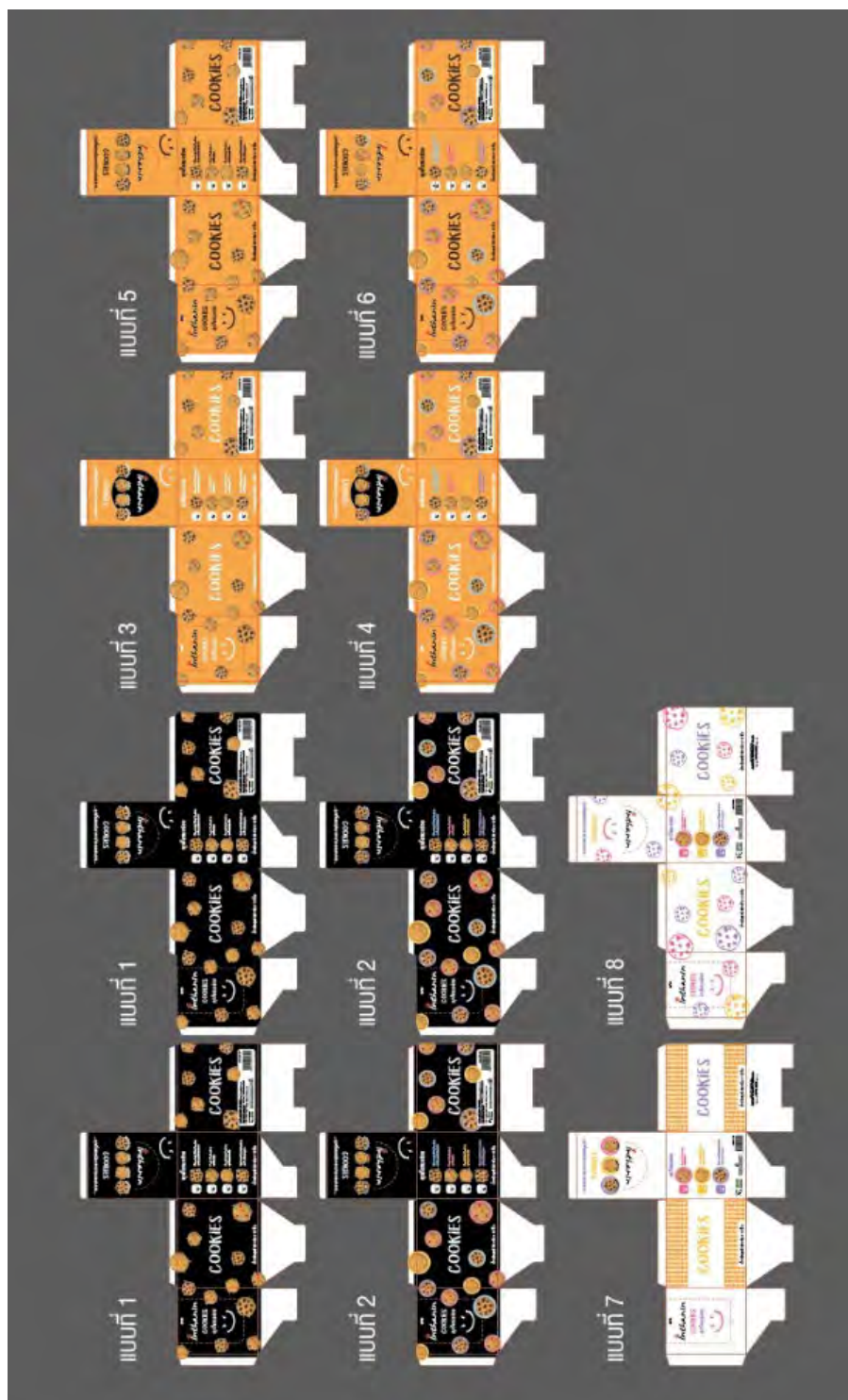
ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ทำการศึกษารูปแบบของการออกแบบสติกเกอร์จาก Facebook Fanpage ก่อนออกแบบงานจริงเป็นหน้าที่สำคัญและมีความจำเป็นมากเพราะผู้จัดทำกราฟิกจะต้องทำความเข้าใจถึงรูปแบบของรูปทรงและขนาดของสติกเกอร์ในแต่ละแบบ ผู้จัดทำกราฟิกจะต้องศึกษาและสังเกตรูปทรงและขนาดของสติกเกอร์ ทำความเข้าใจรูปแบบให้มากที่สุด เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้จัดทำกราฟิก



รูปที่ 4.1 ศึกษารูปแบบของงานออกแบบสติกเกอร์จาก Facebook Fanpage

4.2 สัปดาห์ที่ 2 ออกแบบกล่องใส่คุกกี้รวมรส 8 แบบ

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ออกแบบกล่องใส่คุกกี้รวมรส จำนวน 8 แบบ



รูปที่ 4.2 กล่องใส่คุกกี้รวมรส จำนวน 8 แบบ

4.3 สัปดาห์ที่ 3 ออกแบบสติ๊กเกอร์ 5 อย่าง

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ออกแบบสติ๊กเกอร์ ขนมปังหน้าเนยน้ำตาล ขนมปังเนยสดกลิ่นใบเตย ขนมปังไส้เนยสด พัพฟกรอบผสมงา ท็อปปี้เค้ก



รูปที่ 4.3 สติ๊กเกอร์ 5 อย่าง

4.4 สัปดาห์ที่ 4 ออกแบบสติ๊กเกอร์ขนม Inthanin

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบสติ๊กเกอร์ขนมอินทนิล ลูกกั๊กผสมคอร์นเฟล็ก ลูกกั๊กข้าวโอ๊ตผสมลูกเกด ลูกกั๊กเนยผสมช็อกโกแลตชิพ ชิคเชคสับปรด บราวนีอบกรอบ ขนมปังกรอบรสกระเทียม ขนมปังกรอบรสเนยสด นัทเมอแรงค์



รูปที่ 4.4 สติ๊กเกอร์ขนม Inthanin

4.5 สัปดาห์ที่ 5 ออกแบบป้าย โฆษณา สินค้าเจ

ในสัปดาห์นี้ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบป้าย โฆษณาvertising สินค้าเจ 9
 อย่าง

BOW BAKERY HOUSE
 Delicious is happiness

เจ VEGETARIAN เจ

ต้อนรับเทศกาลเจ 8 - 17 ตุลาคม 2018

ราคา 40 บาท
 ขนมปังแฮมสเตด (เจ)
 1 กล่อง / 90 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 3 วัน

ราคา 40 บาท
 ขนมปังแฮมสเตดเค็มใบอบขย (เจ)
 1 กล่อง / 90 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 3 วัน

ราคา 25 บาท
 ขนมปังหน้าแฮมหน้าตาล (เจ)
 1 กล่อง / 95 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 3 วัน

ราคา 22 บาท
 ขนมปังใบเตยมะพร้าว (เจ)
 1 คุกกี้ / 60 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 3 วัน

ราคา 22 บาท
 ขนมปังพิททอง (เจ)
 1 คุกกี้ / 40 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 3 วัน

ราคา 22 บาท
 ขนมปังไส้ฉีก (เจ)
 1 คุกกี้ / 65 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 3 วัน

ราคา 22 บาท
 Wow!
 ขนมปังไส้หมูแดง (เจ)
 1 คุกกี้ / 60 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 3 วัน

ราคา 45 บาท
 ซุปฟิโตท (เจ)
 1 กล่อง / 105 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 3 วัน

ราคา 25 บาท
 Wow!
 พับทรวงนมสด (เจ)
 1 คุกกี้ / 70 กรัม สินค้าไม่แช่เย็น 14 วัน

สินค้าปกติ ยกเลิกจำหน่ายชั่วคราวในช่วงเทศกาลเจ

1. ขนมปังไส้เผือก
2. กิ๊อฟฟี่เค้ก
3. ขนมปังหน้าแฮมสด
4. พัพอกรอบ
5. ขนมปังหน้าแฮมน้ำตาล

สั่งซื้อ
 ง่ายๆทุกช่องทาง

เพื่อความรวดเร็ว
 แอด Line
 สั่งจนไม่คิดเลย

BOW BAKERY HOUSE
 www.bowbakery.co.th Facebook.com/BowBakeryHouse
 Email : admin@bowbakery.co.th Tel.086 341 0582

รูปที่ 4.5 ป้าย โฆษณา สินค้าเจ

4.6 สัปดาห์ที่ 6 ออกแบบสติ๊กเกอร์ขนมปังชอส 2 รส

ได้รับมอบหมายให้ออกแบบสติ๊กเกอร์ขนมปังชอสช็อคโกแลต ชาไทย



รูปที่ 4.6 สติ๊กเกอร์ขนมปังชอส 2 รส

4.7 สัปดาห์ที่ 7 ออกแบบสติกเกอร์โลโก้ Bllinee's วันฮาโลวีน

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบสติกเกอร์โลโก้ Bllinee's วันฮาโลวีน 6 แบบ



รูปที่ 4.7 สติกเกอร์โลโก้ Bllinee's วันฮาโลวีน

4.8 สัปดาห์ที่ 8 ออกแบบสติ๊กเกอร์ครีปเค้กชาเขียว Bllinee's

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบสติ๊กเกอร์ครีปเค้กชาเขียว Bllinee's 2 แบบ



รูปที่ 4.8 สติ๊กเกอร์ครีปเค้กชาเขียว Bllinee's 2 แบบ

4.9 สัปดาห์ที่ 9 ออกแบบสติ๊กเกอร์และป้ายแท็กมินิโรลชาเขียวถั่วแดง

ได้รับมอบหมายงานออกแบบสติ๊กเกอร์และป้ายแท็กมินิโรลชาเขียวถั่วแดง ใน Concept วันแม่แห่งชาติของลูกค้าค่าเฟอ อเมซอน(CAFÉ AMAZON) จำนวน 2 แบบ



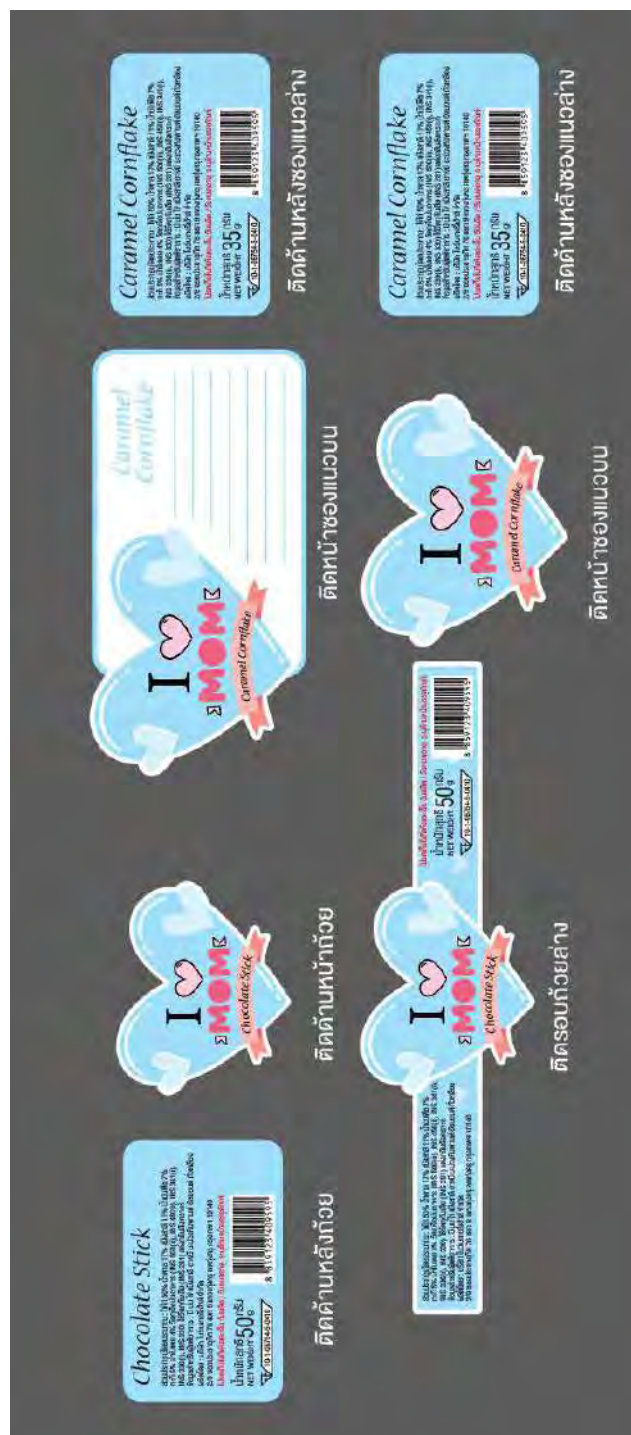
รูปที่ 4.9 สติ๊กเกอร์และป้ายห้อยมินิโรลชาเขียวถั่วแดง แบบที่ 1



รูปที่ 4.10 สติกเกอร์และป้ายห้อยมินิโรลชาเขียวถั่วแดง แบบที่ 2

4.10 สัปดาห์ที่ 10 ออกแบบสติ๊กเกอร์ช็อคโกแลตสติ๊กและคาราเมลคอร์นเฟล็ก

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ออกแบบสติ๊กเกอร์ช็อคโกแลตสติ๊กและคาราเมลคอร์นเฟล็ก Concept วันแม่แห่งชาติ ให้อยู่ในธีมเดียวกัน



รูปที่ 4.11 สติ๊กเกอร์ช็อคโกแลตสติ๊กและคาราเมลคอร์นเฟล็ก

4.11 สัปดาห์ที่ 11 ออกแบบเทส เวเฟอร์ คัดสรร ชิมคริสมาส

ได้รับมอบหมายงานออกแบบเทส เวเฟอร์ คัดสรร ชิมคริสมาส จำนวน 4 ชุด



รูปที่ 4.12 เทส เวเฟอร์ คัดสรร ชิมคริสมาส

4.12 สัปดาห์ที่ 12 ออกแบบป้ายแท็ก ลูกค้า คัดสรร

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบป้ายแท็ก ลูกค้า คัดสรร ชิมคริสมาส จำนวน 13

แบบ



รูปที่ 4.13 ป้ายแท็ก ลูกค้า คัดสรร ชิมคริสมาส

4.13 สัปดาห์ที่ 13 ออกแบบสติ๊กเกอร์เอแคลร์ 2 ใ้

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบสติ๊กเกอร์เอแคลร์ 2 ใ้ ใ้ครีมผสมอัญชัน,ครีม
 ฝือก



รูปที่ 4.13 สติ๊กเกอร์เอแคลร์ใ้ครีมฝือก



รูปที่ 4.14 สติกเกอร์เอแคลร์ใส้ครีมผสมอัญชัน

4.14 สัปดาห์ที่ 14 ออกแบบป้ายโฆษณา สินค้าเทศกาลวันแม่

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานออกแบบป้ายโฆษณา สินค้าเทศกาลวันแม่ ลูกค้า ค่าเฟ

อเมซอน

Amazon
Love Mom
 สีสักจากใจ...ถึงแม่..

สินค้าเทศกาลวันแม่
 เริ่มจำหน่าย วันที่ 8-17 สิงหาคม 2018

ใส่กล่องสวยงามฟรี

เค้กเค้กรสวานิลลา
 น้ำหนัก 50 กรัม/1 กล่อง สินค้าแช่แข็ง* อายุ 5 วัน
 ราคาส่งEX.Vat 29 บาท **ราคาทาง 45 บาท**

ช็อกบออลบราวน์
 น้ำหนัก 85 กรัม/1 กล่อง สินค้าแช่แข็ง* อายุ 5 วัน
 ราคาส่งEX.Vat 25.79 บาท **ราคาทาง 40 บาท**

Facebook.com/BowBakeryHouse
 Email : admin@bowbakery.co.th
 Tel.086 341 0582

เพื่อความรวดเร็ว
แอด Line
 สั่งขนมได้เลย

รูปที่ 4.15 ป้ายโฆษณา สินค้าเทศกาลวันแม่

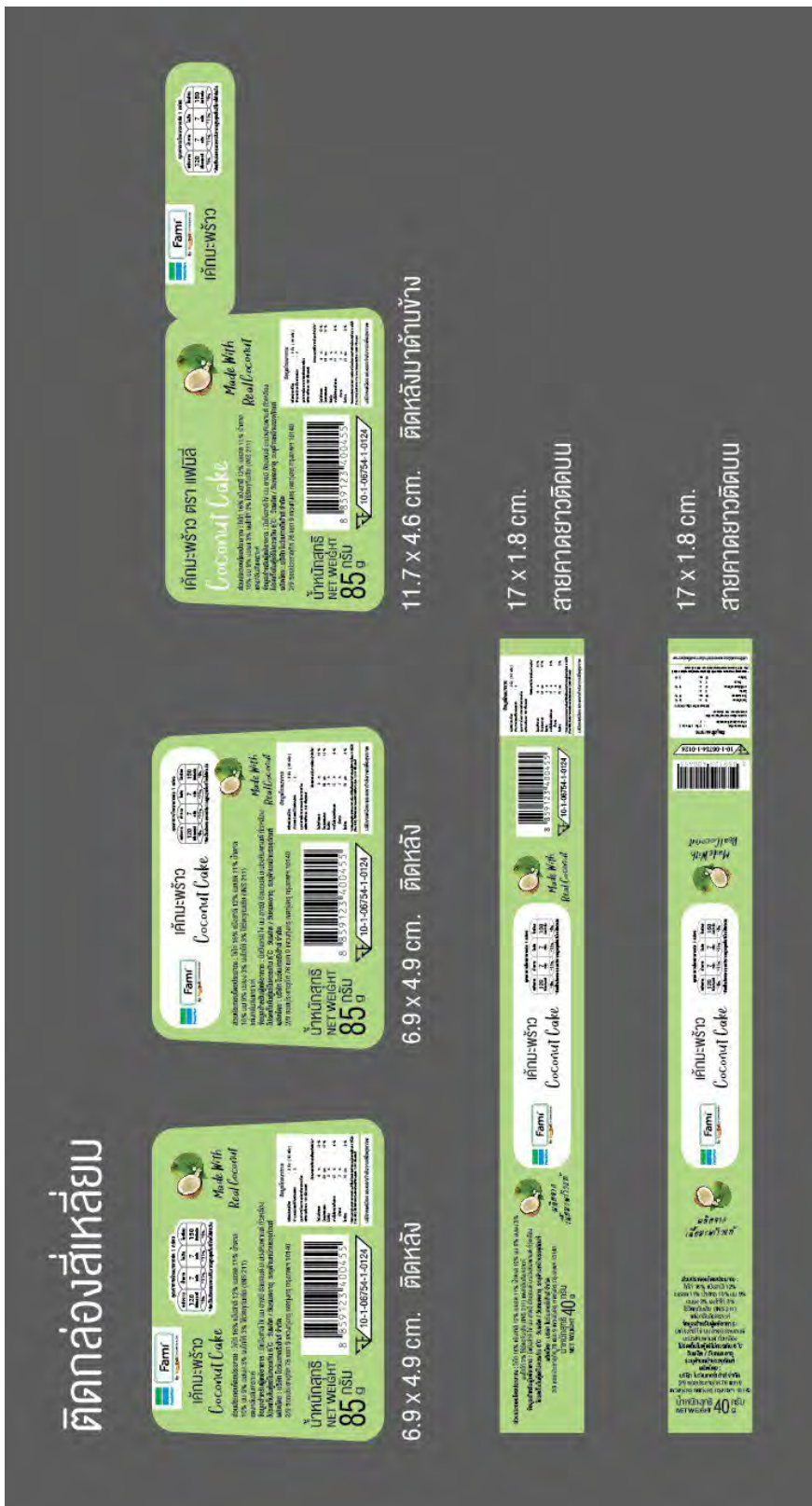
4.15 สัปดาห์ที่ 15 ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว

ได้รับมอบหมายงานให้ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าวติดกล่อง 2 รูปทรง ลูกค้า

Family mart



รูปที่ 4.16 สติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว แบบที่ 1



รูปที่ 4.17 สติกเกอร์เค้กมะพร้าว แบบที่ 2

4.16 สัปดาห์ที่ 16 ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าวลูกค้า Bow Deli จำนวน

2 แบบ



รูปที่ 4.18 สติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว



รูปที่ 4.19 สติกเกอร์เค้กมะพร้าว

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการงาน

5.1.1. สรุปผลโครงการงาน

5.1.1.1. ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบกราฟิกสติกเกอร์บนบรรจุภัณฑ์ขนมชนิดต่าง ๆ

5.1.1.2. การออกแบบป้ายห้อย ป้ายโฆษณาสินค้า และสติกเกอร์ มีจุดประสงค์เพื่อเพิ่มความสวยงาม ความน่าสนใจและจุดดึงดูดให้กับตัวบรรจุภัณฑ์

5.1.2. ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงการงาน

5.1.2.1. คอมพิวเตอร์ไม่พร้อมใช้งาน ผู้จัดทำจึงต้องนำโน้ตบุ๊กมาใช้ในการทำงาน

5.1.2.2. เวอร์ชันของโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานไม่ตรงกัน ทำให้มีปัญหาในการส่งงานเพื่อพิมพ์สติกเกอร์

5.1.3. ข้อเสนอแนะโครงการงาน

5.1.3.1. สามารถนำผลงานไปทำป้ายโปสเตอร์

5.1.3.2. สามารถนำไปทำเป็นสื่อโฆษณาสินค้า

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1. ข้อดีของการปฏิบัติสหกิจศึกษา

5.2.1.1. ทำให้นักศึกษาได้รู้จักการทำงานอย่างมีระบบ

5.2.1.2. ทำให้มีความตรงต่อเวลา มีระเบียบมากขึ้น

5.2.1.3. ได้พัฒนาความรู้และฝีมือในการใช้โปรแกรมเพื่อการทำงานให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

5.2.1.4. ได้นำคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษามาปรับใช้กับการทำงาน ทำให้งานออกมามีคุณภาพมากขึ้น

5.2.2. ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ในการปฏิบัติงานในช่วงแรกก็จะมีความเกร็ง เนื่องจากเป็นคนขี้อายจึงไม่ค่อยกล้าที่จะปรึกษางานกับพนักงานที่ปรึกษา และยังไม่รู้วิธีในการทำงานในบางอย่าง

5.2.3. ข้อเสนอแนะ

ในการปฏิบัติสหกิจศึกษา ควรจะศึกษาโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานเพื่อให้เกิดความราบรื่นในการทำงาน



บรรณานุกรม

จรุงยศ อรัณยะนาถ. (2560). *หลักการออกแบบกราฟิก*.

http://thunpitcha.blogspot.com/p/blog-page_4541.html

ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2557). *แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ*.

<http://webcache.googleusercontent.com>

สมภพ จงจิตต์โพธา. (2560). *ทฤษฎีการใช้สี*.

<https://homegame9.wordpress.com>





ภาคผนวก ก

ผลงานชิ้นที่ 1 ออกแบบกล่องใส่คุกกี้รวมรส 8 แบบ



ผลงานชั้นที่ 2 ออกแบบสติ๊กเกอร์ 5 อย่าง



Barcode: 8 85912347034034

10-1-06754-1-0211

นมปั่นหน้างดกลิ่นไอศกรีม เจ

17

ส้มเขียว ส้มใจ ส้มแดง

Bow
Beverage Co., Thailand

พิพธอบผสมงา เจ

17

ส้มเขียว ส้มใจ ส้มแดง

ข้อมูลสารอาหาร			
ปริมาณต่อหน่วยบริโภค 100 กรัม (50 มล.)			
พลังงาน	2	%	2
ไขมัน	10	%	10
คาร์โบไฮเดรต	0	%	0
โปรตีน	2	%	2
น้ำตาล	25	%	25
ใยอาหาร	7	%	7

ปริมาณต่อหน่วยบริโภค 100 กรัม (50 มล.)

Barcode: 8 85912347034034

10-1-06754-1-0211

นมปั่นหน้างดกลิ่นไอศกรีม เจ

106 กรัม

Bow
Beverage Co., Thailand

พิพธอบผสมงา เจ

17

ส้มเขียว ส้มใจ ส้มแดง

ข้อมูลสารอาหาร			
ปริมาณต่อหน่วยบริโภค 100 กรัม (50 มล.)			
พลังงาน	2	%	2
ไขมัน	10	%	10
คาร์โบไฮเดรต	0	%	0
โปรตีน	2	%	2
น้ำตาล	25	%	25
ใยอาหาร	7	%	7

ปริมาณต่อหน่วยบริโภค 100 กรัม (50 มล.)

ผลงานชิ้นที่ 3 ออกแบบสติ๊กเกอร์ขนมอินทนิล



คุกกี้ผสมคอร์นเฟล็ก ใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ 100% ไม่มีสารกันบูด ไม่มีวัตถุกันเสีย ไม่มีสีผสมอาหาร ไม่มีน้ำตาลทรายขาว มีส่วนผสมของธัญพืชและผลไม้สด

น้ำหนักสุทธิ 30 กรัม
NET WEIGHT 30g

8 959 1234 56789



ขนมปังกรอบสตรอเบอรี่ ใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ 100% ไม่มีสารกันบูด ไม่มีวัตถุกันเสีย ไม่มีสีผสมอาหาร ไม่มีน้ำตาลทรายขาว มีส่วนผสมของธัญพืชและผลไม้สด

น้ำหนักสุทธิ 30 กรัม
NET WEIGHT 30g

8 959 1234 56789



คุกกี้ข้าวโอ๊ตผสมลูกเกด ใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ 100% ไม่มีสารกันบูด ไม่มีวัตถุกันเสีย ไม่มีสีผสมอาหาร ไม่มีน้ำตาลทรายขาว มีส่วนผสมของธัญพืชและผลไม้สด

น้ำหนักสุทธิ 30 กรัม
NET WEIGHT 30g

8 959 1234 56789



ขนมปังกรอบสาลีเบสส์ ใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ 100% ไม่มีสารกันบูด ไม่มีวัตถุกันเสีย ไม่มีสีผสมอาหาร ไม่มีน้ำตาลทรายขาว มีส่วนผสมของธัญพืชและผลไม้สด

น้ำหนักสุทธิ 30 กรัม
NET WEIGHT 30g

8 959 1234 56789



คุกกี้เบสผสมช็อกโกแลตชิพ ใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ 100% ไม่มีสารกันบูด ไม่มีวัตถุกันเสีย ไม่มีสีผสมอาหาร ไม่มีน้ำตาลทรายขาว มีส่วนผสมของธัญพืชและผลไม้สด

น้ำหนักสุทธิ 30 กรัม
NET WEIGHT 30g

8 959 1234 56789



มิ้นเบอร์ร็อก ใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ 100% ไม่มีสารกันบูด ไม่มีวัตถุกันเสีย ไม่มีสีผสมอาหาร ไม่มีน้ำตาลทรายขาว มีส่วนผสมของธัญพืชและผลไม้สด

น้ำหนักสุทธิ 30 กรัม
NET WEIGHT 30g

8 959 1234 56789



ช็อคชิลล์ปะสด ใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ 100% ไม่มีสารกันบูด ไม่มีวัตถุกันเสีย ไม่มีสีผสมอาหาร ไม่มีน้ำตาลทรายขาว มีส่วนผสมของธัญพืชและผลไม้สด

น้ำหนักสุทธิ 45 กรัม
NET WEIGHT 45g

8 959 1234 56789



บราวนี่กรอบ ใช้ส่วนผสมจากธรรมชาติ 100% ไม่มีสารกันบูด ไม่มีวัตถุกันเสีย ไม่มีสีผสมอาหาร ไม่มีน้ำตาลทรายขาว มีส่วนผสมของธัญพืชและผลไม้สด

น้ำหนักสุทธิ 45 กรัม
NET WEIGHT 45g

8 959 1234 56789

ผลงานชิ้นที่ 4 ออกแบบป้าย ad สินค้า



BOW BAKERY HOUSE
Delicious is happiness

VEGETARIAN

ต้อนรับเทศกาลเจ 8 - 17 ตุลาคม 2018

<p>ราคา 40 บาท</p>  <p>ขนมปังเนยสด (เจ) 1 กล่อง / 90 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 3 วัน</p>	<p>ราคา 40 บาท</p>  <p>ขนมปังเนยสดทอเค็มใบเตย (เจ) 1 กล่อง / 90 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 3 วัน</p>	<p>ราคา 25 บาท</p>  <p>ขนมปังหน้าเนยน้ำตาล (เจ) 1 กล่อง / 95 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 3 วัน</p>
<p>ราคา 22 บาท</p>  <p>ขนมปังใบเตยมะพร้าว (เจ) 1 ถูง / 60 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 3 วัน</p>	<p>ราคา 22 บาท</p>  <p>ขนมปังฟักทอง (เจ) 1 ถูง / 40 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 3 วัน</p>	<p>ราคา 22 บาท</p>  <p>ขนมปังไส้เผือก (เจ) 1 ถูง / 65 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 3 วัน</p>
<p>ราคา 22 บาท</p>  <p>ขนมปังไส้ทุเรียน (เจ) 1 ถูง / 60 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 3 วัน</p>	<p>ราคา 45 บาท</p>  <p>ซีสฟักฟัก (เจ) 1 กล่อง / 105 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 3 วัน</p>	<p>ราคา 25 บาท</p>  <p>พัพฟอบรสผงงา (เจ) 1 ถูง / 70 กรัม สับค่าน้ำเชยเย็น 14 วัน</p>

สินค้าปกติ ยกเลิกจำหน่ายชั่วคราวในช่วงเทศกาล

1. ขนมปังไส้เผือก	2. ท็อฟฟี่เค้ก
3. ขนมปังหน้าเนยสด	4. พัพอบกรอบ
5. ขนมปังหน้าเนยน้ำตาล	

สั่งซื้อ
อร่อยชุกชุกอย่าง





เพื่อความรวดเร็ว
แอด Line
สั่งจนได้เลย




www.bowbakery.co.th
Facebook.com/BowBakeryHouse
Email : admin@bowbakery.co.th
Tel.086 341 0582

ผลงานชิ้นที่ 5 ออกแบบสติ๊กเกอร์ขนมปังชอส 2 รส



ผลงานชิ้นที่ 6 ออกแบบสติ๊กเกอร์โลโก้ Bellinee's วันฮาโลวีน



ผลงานชิ้นที่ 7 ออกแบบสติ๊กเกอร์เครปเค้กชาเขียว Bllinee's



ผลงานชิ้นที่ 8 ออกแบบสติ๊กเกอร์และป้ายแท็กมินิโรลชาเขียวถั่วแดง





ผลงานชิ้นที่ 9 ออกแบบสติ๊กเกอร์ช็อคโกแลตสติ๊กและคาราเมลคอร์นเฟล็ก



ติดด้านหลังท๊อปปิ้ง

ติดด้านหน้าท๊อปปิ้ง

ติดหน้าซองแวนอบ

ติดด้านหลังซองแวนอล่าง

ติดรอบท๊อปปิ้งล่าง

ติดหน้าซองแวนอบ

ติดด้านหลังซองแวนอล่าง

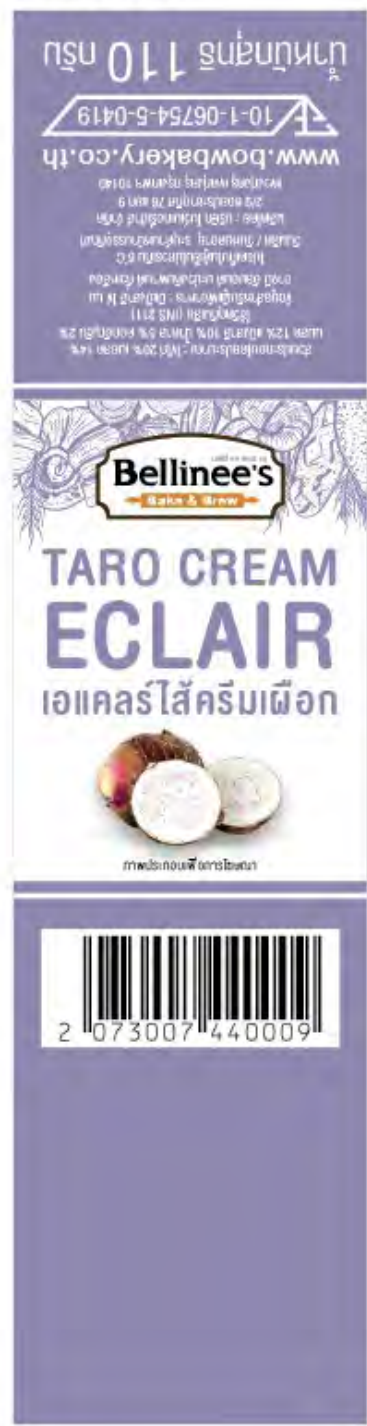


ผลงานชิ้นที่ 11 ออกแบบป้ายแท็ก ลูกคำ คัดสรร



ผลงานชิ้นที่ 12 ออกแบบสติ๊กเกอร์แแคลร์

4.5 x 18 cm



4.5 x 18 cm



4.5 x 18 cm



ผลงานชิ้นที่ 13 ออกแบบสติ๊กเกอร์แแคลรี่

บ้านเลขที่ 110 ถนน
 10-1-06754-5-0419
 www.bowbakery.co.th
 10-1-06754-5-0419

Bellinee's
 Bake & Brew
**BUTTERFLY PEA
 ECLAIRS**
แแคลรี่
 ใส้ครีมผสมอัญชัน

**HAPPY
 Mother's
 Day**
 รักแม่ ให้สิ่งที่ดีที่สุด

2 073007 440009

Bow
 BAKERY
**HAPPY
 Mother's
 Day**
 รักแม่ ให้สิ่งที่ดีที่สุด

แแคลรี่ใส้ครีมอัญชัน

น้ำหนักสุทธิ	100 กรัม	150 กรัม	200 กรัม
ราคา	12 บาท	18 บาท	24 บาท

8 859123 405351

ชั่งตวงวัดโดยอัตโนมัติ มีขีด 20% 40% 60% 80% 100%
 ผลิตโดย บริษัท บอว์เบเกอรี่ จำกัด 10-1-06754-5-0419 (ประเทศไทย)
 Distributor: บริษัท บอว์เบเกอรี่ จำกัด 10-1-06754-5-0419 (ประเทศไทย)
โปรดดูข้อมูลโภชนาการที่: Bellinee's Bakery & Brew

น้ำหนักสุทธิ 100 กรัม
 10-1-06754-5-0419

ข้อมูลโภชนาการ		
พลังงาน	100 กิโลแคลอรี (418 กิโลจูล)	
ไขมันรวม	2.0 กรัม (4.0%)	
คาร์โบไฮเดรตรวม	20.0 กรัม (20.0%)	
โปรตีน	2.0 กรัม (2.0%)	
ใยอาหาร	0.0 กรัม (0.0%)	
น้ำตาล	10.0 กรัม (10.0%)	
โซเดียม	0.0 กรัม (0.0%)	

โปรดดูข้อมูลโภชนาการที่: Bellinee's Bakery & Brew
 (ประเทศไทย) Distributor: บริษัท บอว์เบเกอรี่ จำกัด 10-1-06754-5-0419 (ประเทศไทย)

บริษัท บอว์เบเกอรี่ จำกัด 10-1-06754-5-0419

ผลงานชิ้นที่ 14 ออกแบบป้ายad สินค้าเทศกาลวันแม่

Cafe Amazon

Love Mom
 สีสวรรค์จากใจ ..ถึงแม่..

สินค้าเทศกาลวันแม่
 เริ่มจำหน่าย วันที่ 8-17 สิงหาคม 2018

ใส่กล่องสวยงามฟรี

เค้กเค้กสวานิลลา
 หน้าหนัก 50 กรัม/1 กล่อง สินค้าแช่แข็ง* อายุ 5 วัน
 ราคาส่งEX.Vat 29 บาท **ราคาทาง 45 บาท**

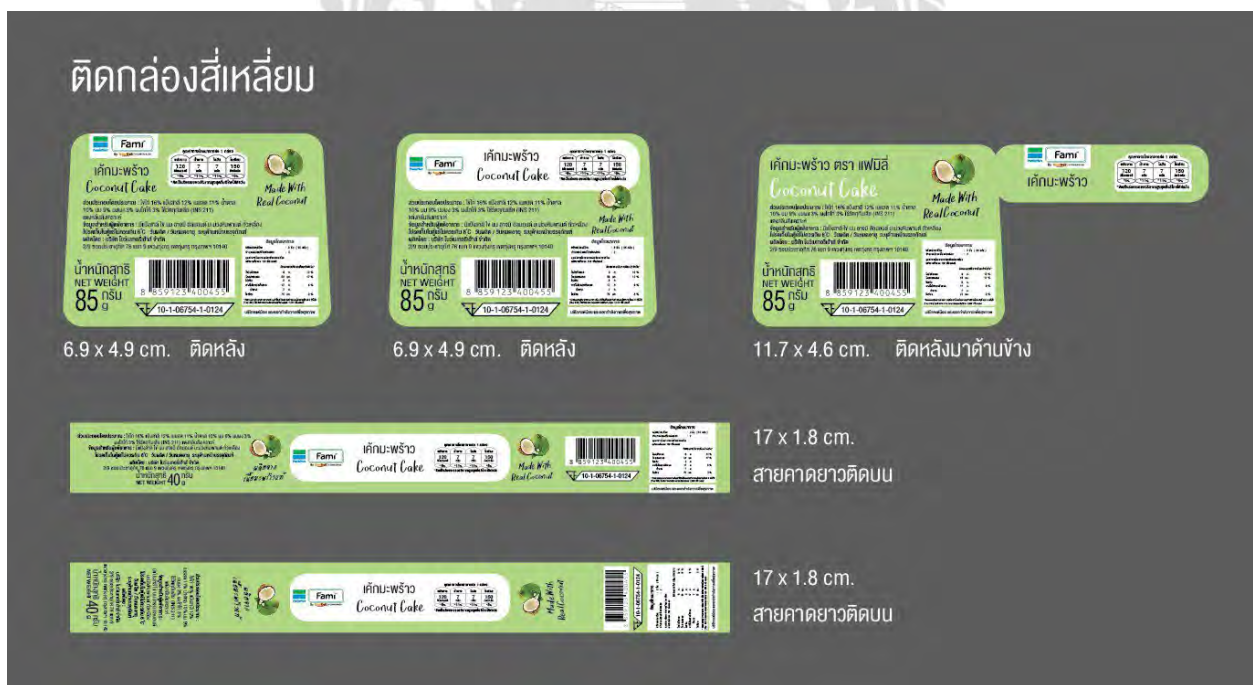
ช็อกบอกลบราวนี่
 หน้าหนัก 85 กรัม/1 กล่อง สินค้าแช่แข็ง* อายุ 5 วัน
 ราคาส่งEX.Vat 25.79 บาท **ราคาทาง 40 บาท**

BOW BAKERY HOUSE
 Facebook.com/BowBakeryHouse
 Email : admin@bowbakery.co.th

Tel.086 341 0582

เพื่อความสะดวกเรื่อง
แอด Line
 ส่งมอบได้เลย

ผลงานชิ้นที่ 15 ออกแบบสติ๊กเกอร์เค้กมะพร้าว





ภาคผนวก ค



รายงานโครงการ สหกิจศึกษา

การออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าในบริษัทโบว์เบเกอรี่เฮ้าส์
Graphic design on packaging products in Bow Bakery House.

นางสาวศรดา เอี่ยมจิตร 5806400005

หน้า 1



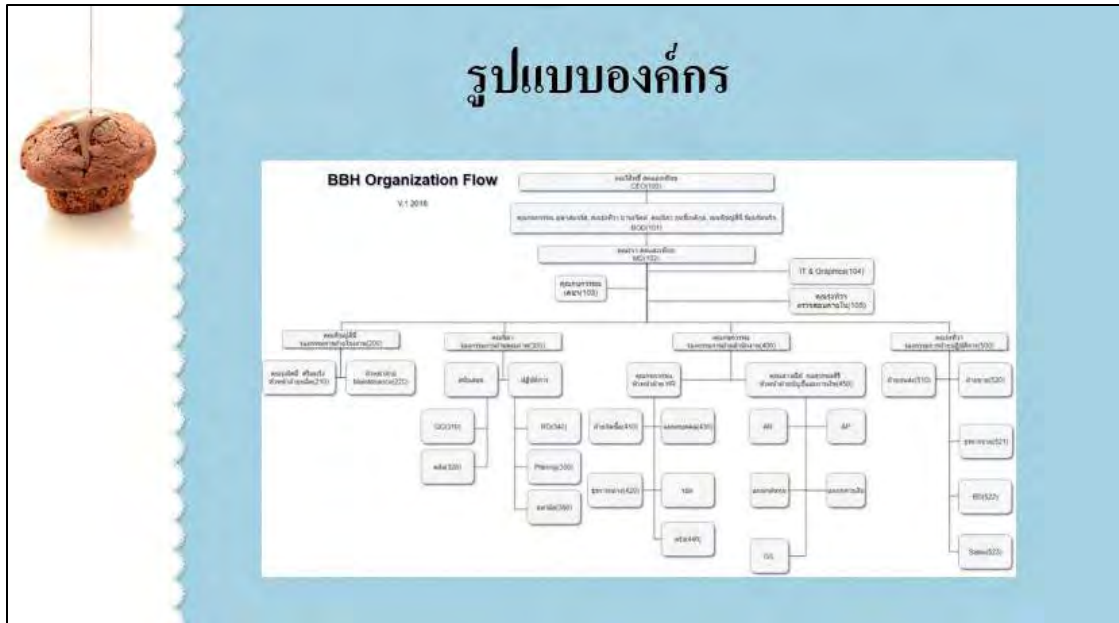
บริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด

เป็นบริษัทผู้ผลิตและจำหน่ายเบเกอรี่ ที่มีคุณภาพมาตรฐานการผลิตระดับสูง
ในกลุ่มสินค้าเบเกอรี่ อาทิเช่น กลุ่มเค้ก, ชู๊กกี้, กลุ่มขนมปัง, พฟ์, พาย เป็นต้น
และบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮ้าส์ จำกัด ยังได้ทำงานร่วมกับคู่ค้าทางธุรกิจ

Cafe' Amazon , 7Eleven , Family Mart , Starbucks Coffee


**BOW BAKERY
HOUSE**
Delicious is happiness 

หน้า 2



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันงานด้านกราฟิกได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีบทบาทมากขึ้นกับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยในยุคปัจจุบันได้ใช้กราฟิกเพื่อเพิ่มความสวยงามและเพิ่มความน่าสนใจให้กับสินค้า บริษัท โบว์เบเกอรี่เฮาส์ จำกัด เป็นบริษัทที่ผลิตเบเกอรี่ให้กับทางร้านค้าชั้นนำหลายแห่ง เช่น ร้านกาแฟเมจซอน, ร้านกาแฟเฟอินทอนิน, Family Mark เป็นต้น งานหลักของบริษัทเป็นการผลิตเบเกอรี่และออกแบบสติ๊กเกอร์ ที่ใช้ติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่ต่าง ๆ โดยงานดังกล่าวนี้จำเป็นต้องใช้กราฟิกเพื่อเสริมความสวยงาม น่าสนใจและเข้ากับเทศกาลนั้น ๆ ให้กับผลงานที่ผลิตออกมา โดยงานที่ผู้จัดทำได้รับมอบหมาย คือ การออกแบบสติ๊กเกอร์ บนบรรจุภัณฑ์ให้กับบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮาส์ จำกัด



วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อศึกษากระบวนการทำสติกเกอร์ สำหรับติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่
- เพื่อเป็นการออกแบบสติกเกอร์ บนบรรจุภัณฑ์ของเบเกอรี่ ให้มีความ

ขอบเขตของโครงการ

- การออกแบบสติกเกอร์ให้กับบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮาส์ จำกัด

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ได้ศึกษากระบวนการออกแบบสติกเกอร์ บนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่
- ได้ผลิตงานออกแบบสติกเกอร์ที่ใช้ติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่

หน้า 5



ตารางการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลาหกิจ

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	ศึกษารูปแบบของงานออกแบบสติกเกอร์
สัปดาห์ที่ 2	ออกแบบกล่องใส่เค้กที่รวมรส 8 แบบ
สัปดาห์ที่ 3	ออกแบบสติกเกอร์เค้ก ชนเมิ่งหน้าเนบน้ำตาล , ชนเมิ่งเนยสดกลิ่นโมเดย , ชนเมิ่งไส้เนยสด , พักกรอบผสมงา , ท็อฟฟี่เค้ก
สัปดาห์ที่ 4	ออกแบบสติกเกอร์ขนมอื่นโนน , ดูกี้ผสมคอร์นเฟล็ก , ดูกี้ข้าวไร้ตผสมลูกเกด , ดูกี้เนยผสมชีสโกแลตชิพ , ชิคเซดลับประต , บราวนีอบกรอบ , ชนเมิ่งกรอบรสกระเทียม , ชนเมิ่งกรอบรสเนยสด , นัทเมอแรงค์
สัปดาห์ที่ 5	ออกแบบป้าย ad สินค้า
สัปดาห์ที่ 6	ออกแบบสติกเกอร์ชนเมิ่งชอลวีคโกแลต , ชาไทย
สัปดาห์ที่ 7	ออกแบบสติกเกอร์ไอ้โง่ Biliene's , วันฮาโลวีน 6 แบบ
สัปดาห์ที่ 8	ออกแบบสติกเกอร์แก้วกระดาษชิว Biliene's

หน้า 6

ตารางการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลาหกิจ

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสกิจ
สัปดาห์ที่ 9	ออกแบบสติ๊กเกอร์และป้ายเท็กมีนโรตราเขี้ยวตัวแดงของลูกค้าต่าง อเมซอน จำนวน 2 แบบ
สัปดาห์ที่ 10	ออกแบบสติ๊กเกอร์ช็อคโกแลตสติ๊กและคาราเมล คอร์นเฟลก ซีมันน์แม่แห่งชาติ
สัปดาห์ที่ 11	ออกแบบแท่ง เวทีอร์ คัดสรร ธีมคิริมาส จำนวน 4 ชุด
สัปดาห์ที่ 12	ออกแบบป้ายแท็ก ลูกค้า คัดสรร จำนวน 13 แบบ
สัปดาห์ที่ 13	ออกแบบสติ๊กเกอร์เอแคลร์ไส้ครีมเปลือก ออกแบบสติ๊กเกอร์เอแคลร์ไส้ครีมผสมอันนุซัน
สัปดาห์ที่ 14	ออกแบบป้ายยาส ลินค้าเทศกาลวันแม่ ลูกค้า คำพื อเนซอน
สัปดาห์ที่ 15	ออกแบบสติ๊กเกอร์เด็กมะพร้าวลูกค้า Family Mart
สัปดาห์ที่ 16	ออกแบบบัสติ๊กเกอร์สีกระป๋าวลูกค้า Bow Deli จำนวน 2 แบบ

หน้า 7

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 1



ศึกษารูปแบบของงานออกแบบสติ๊กเกอร์(STICKER) จาก Facebook Fanpage

หน้า 8

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 2



ออกแบบกล่องใส่คุกกี้รวม 8 แบบ

หน้า 9

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 3



ออกแบบสติ๊กเกอร์ 5 อย่าง

หน้า 10

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 4



สต็อกเกอร์ขนมอินทนิล

หน้า 11

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 5

ป้าย ad สินค้า



Facebook.com/BowBakeryHouse
Email: admin@bowbakery.co.th
Tel: 086 341 0582

หน้า 12

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 6



สต็อกเกอร์ขนมปังซอส 2 รส

หน้า 13

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 7



สต็อกเกอร์โลโก้ Bellinee's วันฮาโลวีน

หน้า 14

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 8



สต็อกเกอร์เครปเค้กชาเขียว Bellinee's 2 แบบ

หน้า 15

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 9



สต็อกเกอร์และป้ายแทคมินิ โรลชาเขียวถั่วแดง แบบที่ 1

หน้า 16

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 9



สติ๊กเกอร์และป้ายแทกมินิ โรลชาเขียวตัวแดง แบบที่ 2

หน้า 17

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 10



สติ๊กเกอร์ช็อคโกแลตสติ๊กและคาราเมลคอร์นเฟล็ก

หน้า 18

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 11

เทศกาล เวเฟอร์ ทัศนศิลป์ ชิมคริสต์มาส





แบบชุดที่ 1



แบบชุดที่ 2



แบบชุดที่ 3



แบบชุดที่ 4



แบบชุดที่ 4

หน้า 19

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 12

ป้ายเท็ก ลูกค้า ทัศนศิลป์ ชิมคริสต์มาส





หน้า 20

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 13



สต็อกเกอร์เอแคลร์ ครีมเผือก, ใส้ครีมผสมอัญชัน

หน้า 21

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 14

ป้ายad สินค้าเทศกาลวันแม่



คืนเด็กสาวใจดี
น้ำหนัก 50 กรัม/กล่อง สินค้าชิ้นใหม่ อายุ 5 วัน
ราคาต่อกล่อง 25 บาท **ราคาซอง 45 บาท**

ซ็อกบอดบรวน้
น้ำหนัก 45 กรัม/กล่อง สินค้าชิ้นใหม่ อายุ 5 วัน
ราคาต่อกล่อง 25 บาท **ราคาซอง 40 บาท**

086-341-0582

หน้า 22

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 15



ติดกล่องสามเหลี่ยม



19.5 x 6 cm. ติดด้านหลังของภาชนะ (29%)

19.5 x 1.8 cm. ติดด้านหลังของภาชนะ (67%)

ติดกล่องสี่เหลี่ยม



8.5 x 4.9 cm. ติดด้านหลัง

8.5 x 5 cm. ติดด้านหลัง

11.7 x 4.9 cm. ติดด้านหลัง

17 x 1.8 cm. ติดด้านหลัง

17 x 1.8 cm. ติดด้านหลัง

สติ๊กเกอร์เก็บมะพร้าว

หน้า 23

ผลการปฏิบัติงาน

- สัปดาห์ที่ 16




17 x 1.8 cm. สี่เหลี่ยมยาวค้อม





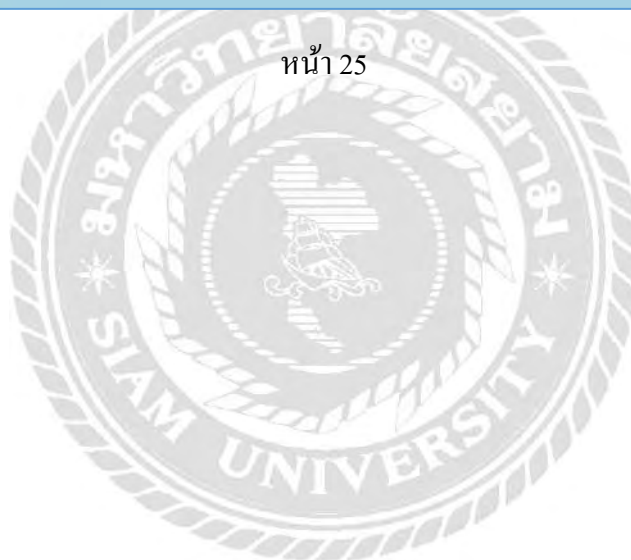
สติ๊กเกอร์เก็บมะพร้าวลูกค้า Bow Deli

หน้า 24



สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการที่นักศึกษาได้รับมอบหมายปฏิบัติงานโครงการสหกิจศึกษาเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ เสร็จสิ้นแล้วนั้น ทำให้นักศึกษาได้รู้จักชีวิตในการทำงาน การมีระเบียบวินัย และการตรงต่อเวลามากขึ้น ทำให้มีประสบการณ์ในการทำงาน ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากการทำงานจริง และได้เรียนรู้การทำงานแบบมีระบบ การทำงานเป็นทีม เพราะการทำงานนั้นสอนให้รู้ว่า ต้องมีความรับผิดชอบต่อน้ำของตัวเอง ต้องอาศัยประสบการณ์ การฝึกฝน ใหว่หริบ และความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานเพื่อให้งานออกมาถูกต้อง





ภาคผนวก ง

รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าในบริษัทโบว์เบเกอรี่เข้าสู่จำกัดในเดือนพฤษภาคม

ถึง เดือนสิงหาคม 2561

Packaging and graphic design for Bow Bakery House. co,Ltd. in May to August 2017

นางสาวศรุตตา เอี่ยมจิตร 5806400005

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

บทคัดย่อ

รายงานสหกิจฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรในการปฏิบัติงาน รายงานสหกิจศึกษาเพื่ออธิบายถึงกระบวนการทำงานออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าในบริษัทโบว์เบเกอรี่เข้าสู่ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความน่าสนใจ ความสวยงามบนบรรจุภัณฑ์ โดยการใช้โปรแกรม Photoshop และ Illustrator ในการออกแบบ ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์เกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ทำให้ได้รับประสบการณ์จากการทำงาน ความรู้ใหม่ ๆ ทั้งในด้านกระบวนการคิด การวิเคราะห์ รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น และใช้เวลาให้คุ้มค่า

คำสำคัญ การออกแบบ/บรรจุภัณฑ์/สื่อโฆษณา

Abstract

Report this cooperative as part of the educational curriculum in the performance

report, cooperative education, to explain the process of working on graphic design, product packaging, the company Bowl Bakery House. The objective is to create interest. The beauty packaging by using Photoshop and Illustrator to design a user can be assigned to a position. Graphic design on the packaging Media advertising in online and offline. It has been the experience of the work of new knowledge in the process of analyzing how to solve immediate problems. Including working with others. And spent a good value.

Keyword Design/Packaging/Advertising

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันงานด้านกราฟิกได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีบทบาทมากขึ้นกับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยในยุคปัจจุบันได้ใช้กราฟิกเพื่อเพิ่มความสวยงามและเพิ่มความน่าสนใจให้กับสินค้าหรือตัวบรรจุภัณฑ์ โดยปัจจุบันเราต้องพึ่งพาสื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็น

ช่องทางในการเผยแพร่ผลงานทางด้านกราฟิก โดยปัจจุบันสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

เนื่องจากบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮาส์ จำกัด เป็นบริษัทที่ผลิตเบเกอรี่ให้กับทางร้านค้าชั้นนำหลายแห่ง เช่น ร้านกาแฟเมซอน ร้านกาแฟอินทนิล Family Mart เป็นต้น งานหลักของบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮาส์ จำกัด เป็นการผลิตเบเกอรี่และออกแบบสติ๊กเกอร์ ที่ใช้ติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่ต่าง ๆ โดยงานดังกล่าวนี้จำเป็นต้องใช้กราฟิกเพื่อเสริมความสวยงาม น่าสนใจและเข้ากับเทศกาลนั้น ๆ ให้กับผลงานที่ผลิตออกมา โดยงานที่ผู้จัดทำได้รับมอบหมายคือ การออกแบบสติ๊กเกอร์ บนบรรจุภัณฑ์ให้กับบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮาส์ จำกัด

ก่อนที่จะนำ Sticker ไปติดบนบรรจุภัณฑ์นั้น ต้องผ่านกระบวนการออกแบบลวดลายกราฟิก และการตัดต่อเพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบสติ๊กเกอร์ (STICKER) เพื่อเสริมความสวยงามให้กับบรรจุภัณฑ์และได้รับการตรวจสอบจากพนักงานที่ปรึกษาในการทำงานก่อนทำการส่งปรินต์ ซึ่งทำให้เกิดความสวยงามและความน่าสนใจของบรรจุภัณฑ์ ผู้จัดทำจึงได้นำความรู้ที่ศึกษามาพร้อมทั้งข้อเสนอแนะมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสมบูรณ์และเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อนำไปใช้ในอนาคต

วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการทำสติ๊กเกอร์ (STICKER) สำหรับติดบนบรรจุภัณฑ์เบเกอรี่
- 1.2.2 เพื่อเป็นการออกแบบสติ๊กเกอร์ (STICKER) บนบรรจุภัณฑ์ของเบเกอรี่ให้มีความสวยงามและน่าสนใจ

ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 การออกแบบสติ๊กเกอร์ (STICKER) ให้กับบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮาส์ จำกัด (BOW BAKERY HOUSE)
- 1.3.2 ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ ตั้งแต่ วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 30 สิงหาคม 2561

ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.3.1 การออกแบบสติ๊กเกอร์ (STICKER) ให้กับบริษัท โบว์เบเกอรี่เฮาส์ จำกัด (BOW BAKERY HOUSE)
- 1.3.2 ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ ตั้งแต่ วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 30 สิงหาคม 2561

หลักการออกแบบกราฟิก

1. รูปแบบและขนาดตัวอักษร การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งความรู้สึกตอบสนองได้อย่าง

ดี โดยจะเน้นเรื่องความชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และสอดคล้องกับการออกแบบนั้น ๆ ด้วย นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลย ขนาดตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานต้องมีขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่จะทำให้อ่านง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความหมาย ความกว้างและความสูงพอเหมาะก็จะช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้น ไม่ควรใช้ตัวอักษรมากกว่า 2 รูปแบบในส่วน of พื้นที่เดียวกัน หรือหน้าจอเดียวกัน

2.1.2 ระยะห่างและพื้นที่ว่าง การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยการเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม การจัดตำแหน่งของตัวอักษร เช่น ชิดซ้าย ชิดขวา กึ่งกลาง หรือชิดซ้ายและขวา ควรพิจารณาการวางข้อความ ความสมดุล

2. การกำหนดโครงสร้างสี สีมืดทึบเทา อย่างยิ่งที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างสีจะใช้วิธีการใดก็ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของงานนั้น ๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพพื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความ

โดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและความชอบที่แตกต่างกันไป นักออกแบบอาจใช้หลักการทางทฤษฎีผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการใช้สีในการจัดโครงสร้างบนชิ้นงาน เพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุด

3. การจัดวางตำแหน่ง หมายถึง การออกแบบจัดโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ปรากฏ ควรคำนึงจุดเด่นที่ควรเน้นความสมดุลต่าง ๆ ตลอดจนความสบายตาในการมอง และให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความเหมาะสมพอดีขององค์ประกอบตำแหน่งต่าง ๆ จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

องค์ประกอบในการออกแบบ

คุณภาพของกราฟิกจะส่งผลมาจาก การออกแบบ ดังนั้นการออกแบบที่ดีจึงควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. ความง่าย (Simplicity) การออกแบบกราฟิกในการใช้เพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ กัน ควรจะคำนึงถึงการนำไปใช้ ในกรณีนี้กราฟิกประเภทแผนภูมิ แผนภาพ หรือแผนสถิติ ที่ใช้สำหรับประกอบในเอกสารสิ่งพิมพ์ อาจไม่เหมาะต่อการนำไปใช้กับเครื่องฉาย เพราะอาจมีข้อความมากเกินไป จนทำให้เกิดความสับสน แต่อาจ

เหมาะต่อการออกแบบหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพราะช่วยให้ข้อมูลให้เป็นรูปธรรมและง่ายต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นควรพิจารณาองค์ประกอบภายในแต่ละภาพว่า ควรจะมีความคิดเพียงความคิดเดียว โดยมีสิ่งสนับสนุนลักษณะที่เป็นความง่าย ดังนี้

1.1 ง่ายต่อการนำไปใช้ คือให้มีขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปหรือเล็กเกินไป ทำด้วยวัสดุคงทน ไม่เปราะเปื้อนง่าย หรือง่ายต่อการเรียกภาพมาแสดงหน้าจอ

1.2 ง่ายต่อการนำไปทำวัสดุฉาย คือให้มีสัดส่วนต่อการนำไปตัดแปลงใช้ในการทำเป็นงานศิลป์ (art work) เพื่อการจัดทำแม่แบบสำหรับการผลิตสื่อรูปแบบอื่น ๆ

1.3 ง่ายต่อการอ่าน เน้นลักษณะขององค์ประกอบในด้านการใช้ตัวหนังสือจะต้องมีรูปแบบที่อ่านง่าย ขนาดใหญ่พอเหมาะ กับเนื้อที่ และระยะการอ่าน

1.4 ง่ายต่อความเข้าใจ เป็นการใช้ข้อความสั้นๆ กระชับรัด ความยาวไม่ควรเกินกว่า 20 คำ อ่านและเข้าใจได้ทันที ส่วนภาพประกอบ ควรเน้นภาพที่มีลักษณะที่ชัดเจนเหมาะสมกับวัยผู้เรียน ดูแล้วเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีข้อความอธิบายมากนัก

2. ความเป็นเอกภาพ (Unity) ลักษณะที่เป็นเอกภาพ ก็คือ การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์

ขององค์ประกอบในภาพที่แสดงออกเป็นหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างความเป็นเอกภาพอาจใช้เครื่องช่วย โดยการ

- ซ้อนภาพ

- ใช้ลูกศรชี้เชื่อมโยง หรือเครื่องชี้ภาพ

- ใช้องค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง ช่องว่างและพื้นผิว

ลักษณะของความเป็นเอกภาพ ก็คือ การผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ของงานกราฟิกเข้าด้วยกัน ในรูปแบบของภาพ 2 มิติ องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะต้องมีความหมายรวมกันเพียง “หนึ่งอย่าง” เท่านั้น หรือมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การจัดภาพและข้อความประกอบจะต้องมีความสัมพันธ์กัน และมีลำดับต่อเนื่องที่จะอยู่ภายในองค์ประกอบเดียวเท่านั้น

3. การเน้น (Emphasis) การเน้นเป็นเรื่องจำเป็นในการออกแบบ เพื่อช่วยเป็นจุดสนใจของภาพ การเน้นอาจทำโดยใช้ขนาดความใกล้เคียงของวัสดุและความลึกของภาพหรือทัศนมิติ (perspective) นอกจากนี้ก็ยังมีสี หรือระยะห่าง เพื่อช่วยในการเน้นก็ได้

4. ความสมดุล (Balance) การจัดภาพหรือการออกแบบเพื่อให้เกิดความสมดุล ก็คือ จัดให้น้ำหนักของภาพทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีก

ขวาเท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับการจัดภาพ ทำได้ 2 ลักษณะคือ

4.1 สมดุลแบบเท่ากัน (formal balance) คือการวางภาพโดยให้เกิดที่ว่างเท่ากันทั้งสองด้าน โดยองค์ประกอบทั้ง 2 ด้านมีลักษณะเหมือนกัน

4.2 สมดุลแบบไม่เท่ากัน (informal balance) เป็นความสมดุลที่เกิดจากการให้น้ำหนักทางสายตา ส่วนประกอบในภาพของทั้งสองด้านซ้ายและขวาของภาพไม่จำเป็นต้องมีขนาดเหมือนกันและเท่ากันด้วยน้ำหนัก

5. รูปร่าง (Shapes) รูปร่างที่ผิดปกติหรือแปลกไปจากที่เป็นจะช่วยทำให้ภาพน่าสนใจ

6. ช่องว่าง (Space) การเว้นที่ว่างรอบ ๆ ภาพและคำที่ปรากฏในงานออกแบบจะช่วยทำให้ผู้ดูรู้สึกผ่อนคลายความอึดอัดและความแน่นในภาพให้ลดลง อันจะเป็นผลดีต่องาน

7. เส้น (Lines) การใช้เส้นจะช่วยเชื่อมต่อองค์ประกอบภายในภาพ และกำหนดทิศทางเพื่อให้ผู้ดูลำดับความคิดและเนื้อหาได้

8. สัดส่วน (proportion) การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงการใช้สัดส่วนของวัสดุกราฟฟิกของแต่ละชนิดอย่างเหมาะสมเนื่องจากขนาดของงานที่ผลิตจะแตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้การนำไปใช้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ในการจัด

องค์ประกอบภายในการทำLayout หรือการออกแบบ ก็จะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวของงานกราฟิกแต่ละชนิดหรือที่เรียกว่า Aspect Ratio ซึ่งสัดส่วนระหว่างความสูงและความกว้างของกรอบชิ้นงานที่นำไปใช้เพื่องานถ่ายทำ

9. การรวบรวมจัดวาง (organize) การวางภาพและข้อความควรเรียงลำดับเพื่อไม่ให้ผู้ดูเกิดความสับสน ซึ่งในบางครั้งต้องคำนึงถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมของผู้ดูด้วยเช่น การดูภาพจากซ้ายไปขวา การอ่านตัวหนังสือเป็นคอลัมน์ หรืออ่านจากด้านหลังมาด้านหน้า เป็นต้น

10. การอ่านได้ง่าย (legibility) องค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อหาการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นภาพตัวอักษร ควรเป็นแบบง่าย อ่านง่าย และมีขนาดใหญ่เห็นได้ชัดเจน การทำให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน การทำการใช้ขนาดของให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากจะคำนึงถึงลักษณะง่าย ๆ ของภาพและตัวอักษรแล้ว การใช้ขนาดของตัวอักษรและการวางลงบนพื้นผิวที่มีสีต่าง ๆ กัน ก็มีผลต่อความง่ายในการอ่านด้วยเหมือนกัน นอกจากนี้การจัดช่องไฟของตัวอักษร และการเว้นบรรทัดก็มีผลในด้านการอ่านได้ง่าย เช่นกัน หลักการใช้สีเพื่อช่วยให้อ่านง่าย มีดังนี้

10.1 สีพื้นหลังกับสีตัวอักษร ควรมีสีเข้มอ่อนตัดกันคือ พื้นสีเข้มด้วยอักษร ควรมีสีอ่อน และถ้าพื้นหลังสีอ่อนตัวอักษรควร มีสีเข้ม

10.2 หลีกเลี่ยงการจับคู่สี ข้อความหรือภาพที่ตัดหรือกลมกลืนกันมาก

10.3 ในกรณี ที่สี พื้น และ ตัวอักษรใกล้เคียงกัน อาจเพิ่มเส้นขอบตัวอักษร ทำเงา (Shadow) หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษรก็ได้

10.4 ไม่ควรใช้สีหลายสีใน ประโยคเดียวกัน ยกเว้นต้องการเน้นให้สนใจ และไม่ควรใช้เกินกว่า 3 สี (รวมสีพื้น)

(หลักการออกแบบด้านนิเทศศาสตร์ด้วย คอมพิวเตอร์ : จรุงยศ อร์ณะนาค : 2560)

ทฤษฎีการใช้สี

สี หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็น เป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความ เข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยัง สมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพล ของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมี ความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สี เป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของ ศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้ บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่าง ๆ อยู่

ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่ มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควร ศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงาน จิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชา เป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจ วิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงาน มากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบ ความสมบูรณ์เป็นอย่างยิ่ง

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสี อื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความ สะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน

สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้ เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา สีชมพู

สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

แม่สี (PRIMARIES)

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้ เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม

แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของ แสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สี เหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่ง เป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสง

สามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์
การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจาก
ธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการ
ทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน
แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่าง
กว้างขวางในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม
แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์
จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิด
จากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่
ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ
ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำ
เงินสีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สี
ผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสี
ใหม่

3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้น
ที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ

อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียว
เหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียว
น้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วง
น้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

รูปที่ 2.3 วงจรสีขั้นที่ 3

วรรณะของสี

คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจร
สีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วง
กับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะสีตรงข้าม
หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความ
เข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่
นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่
สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้
ร่วมกัน อาจกระทำได้ดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่น ๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสอง
สี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลาง
ในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา

สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล สีเทาเกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีค หมดมน ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา

ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่ยาวตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสถาสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วงและคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (InfraRed) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วงและต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเขียว

ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดง มาเจนต้า สีฟ้า ไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพ วิดีโอ ภาพโทรทัศน์การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น

ระบบสี CMYK

เป็นสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ CMYK ย่อมาจาก Cyan (ฟ้า) Magenta (แดงอมม่วง) Yellow (เหลือง) Key (สีดำ) ระบบสี CMYK นั้นเหมาะสำหรับงานพิมพ์ เช่น หนังสือโปสเตอร์ แผ่นพับ หรืองานไวนิลทั่วไป ง่ายๆ ว่างานที่อย่างที่ต้องพิมพ์ออกมาเราจะใช้ระบบสีเป็น CMYK เป็นการพิมพ์โดยการนำสีทั้ง 4 สี มารวมกันแล้วเกิดภาพต้นฉบับที่เราต้องการ ระบบการพิมพ์ 4 สีเป็นระบบที่นิยมใช้กันมากโดยทั่วไป ทั้ง งานโปสเตอร์ แผ่นพับ หรืองานไวนิล แต่งานหนังสือบางครั้งก็จะพิมพ์ 4 สี แค่ปกหนังสือเนื้อในนั้น จะพิมพ์เพียงแค่สีดำ หรือ พิมพ์ 2 สีเป็นอีก 1 สีที่ผสมระหว่าง K+ กับอีก 1 สี (CMY) นั้นเอง

การกำหนดค่าสีในงานที่จะทำการส่งโรงพิมพ์ เราจะเรียงจากค่าสี CMYK เท่านั้น เพราะถ้าเราเลือกค่าจาก RGB ที่เป็น #CCC สีที่

ออกมานั้นจะผิดเพี้ยนไปจากหน้าจอที่เราเห็น เราจึงต้องกำหนดแบบ CMYK เช่น $C = 100$ $M = 0$ $Y = 100$ $K = 0$ เราก็จะได้ค่าสีที่แน่นอน สำหรับงานพิมพ์ (ทฤษฎีสี : สมภพ จงจิตต์ โปธา : 2560)

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ

1. การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function) เป็นข้อสำคัญมากในการออกแบบทั้งหมด ในงานออกแบบ กราฟิกนั้น ประโยชน์ใช้สอยมีอิทธิพลกับงานที่เราออกแบบ เช่น งานออกแบบหนังสือ ต้องอ่านง่าย ตัวหนังสือชัดเจนไม่วางเกะกะกันไปหมด หรืองานออกแบบเว็บไซต์ถึงจะสวยอย่างไร แต่ถ้าโหลดช้าทำให้ผู้ใช้งานต้องรอนานก็ไม่นับว่าเป็นงานที่ดี ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรก ในการออกแบบเสมอ

2. ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic) ในงานที่มีประโยชน์ใช้สอยดีพอ ๆ กัน ความงามจะเป็นเกณฑ์ตัดสินคุณค่าของงาน โดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิกซึ่งถือเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยน้อยกว่างานออกแบบด้านอื่น อย่างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ความสวยงามจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีอิทธิพลในงานออกแบบกราฟิกอย่างมาก

3. การสื่อความหมาย (Meaning) เนื่องจากงานศิลปะนั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมันสื่อความหมายออกมาได้ งานกราฟิกก็คืองานศิลปะเช่นกัน การสื่อความหมายจึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบต่อให้งานที่ได้สวยงามอย่างไรแต่ไม่สามารถตอบโจทย์ของงานออกแบบหรือสื่อสิ่งที่ผู้ออกแบบคิดเอาไว้ได้งานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดน้อยลงไป

กระบวนการทำงานออกแบบ

1. วิเคราะห์โจทย์ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis) จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ ปัญหา เมื่อมีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไขซึ่งโจทย์ที่ว่านั้นมีความยากง่าย ต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์หลัก ๆ สำหรับโจทย์งานกราฟิกมักจะเป็นดังนี้

What เราจะทำงานอะไร กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องต้นในการออกแบบที่เราจะต้องรู้ก่อนว่าจะกำหนดให้งานของเราบอกอะไร (Inform) เช่น เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ บอกทฤษฎี หรือหลักการ เพื่อความบันเทิง เป็นต้น

Where งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้า แหล่งวัยรุ่น

คงต้องมีสีสันจุดด่างสะดุดตามากกว่าร้านแถว
สี่ลมซึ่งสถานที่ในเขตคนทำงานซึ่งมีอายุมาก
ขึ้น

Who ใครคือคนที่มาใช้งาน
หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target
Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการ วิเคราะห์
โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมาย
อาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิดและรูปลักษณะ
ของงานออกแบบ ได้ เช่น งานออกแบบ
โปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ เราต้องออกแบบโดย
ใช้สีจำนวนไม่มากไม่ฉูดฉาดและต้องใช้
ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่รวมถึงการจัดวางอย่าง
เรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้น้อยอื่น ๆ

How แล้วจะทำงานชิ้นนี้
อย่างไร การคิดวิเคราะห์ในขั้นสุดท้ายนี้อาจจะ
ยากสักหน่อยแต่เป็นการคิดที่รวบรวม การ
วิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมดคลั่นออกมาเป็น
แนวทาง

2. สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบ
ให้ได้ (Conceptual Design) งานที่ดีต้องมี
แนวความคิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่า
งานที่ไม่มีแนวความคิดจะเป็นงานที่ไม่ดีเสมอ
ไป งานบางงานไม่ได้มีแนวความคิด แต่เป็น
งานออกแบบที่ตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การ
ออกแบบ (Design Criteria) ที่มีอยู่ก็เป็นงานที่ดี
ได้เช่นกันเพียงแต่ถ้าลองเอางานที่ดีมาวางเทียบ
กัน 2 ชิ้น อาจจะรู้สึกถึงความแตกต่างอะไร

มากมายนักในตอนแรกแต่เมื่อเรารู้ว่างานชิ้นที่
หนึ่งมีแนวความคิดที่ดีในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่
มีงานชิ้นที่มีแนวความคิดจะดูมีคุณค่าสูงขึ้นไป
เราเกิดความรู้สึกแตกต่าง

3. ศึกษากรณีตัวอย่างที่มีอยู่
แล้ว (Case Study) การศึกษากรณีตัวอย่างเป็น
การวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว
เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงานต่อไป
ดังนั้นการทำกรณีศึกษานับเป็นเรื่องสำคัญมาก
ทีเดียวในงานออกแบบเพราะเปรียบเสมือนตัว
ชี้แนะหนทางในการออกแบบหรือแก้ไขปัญหา
ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ต่อไปแต่จงระวังอย่าไป
ติดกับรูปแบบที่ชื่นชอบมากเพราะอาจจะทำให้
ติดกับกรอบ ความคิดติดกับภาพที่เห็นจน
บางครั้งไม่สามารถสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ
ออกมาได้ ซึ่งการติดรูปแบบหรือภาพมาก
เกินไปนี้เองอาจจะซึมซับมาสู่งานต่อไปจน
กลายเป็นการลอกแบบผลงานผู้อื่น

4. งานออกแบบร่าง (Preliminary
Design) การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญที่
หลายคนมักมองข้าม การออกแบบร่าง คือ การ
ออกแบบร่างเอาแนวความคิดที่มีออกมาตีความ
เป็นแบบ ซึ่งส่วนใหญ่เวลาทำงานมักจะต้องส
เก็ตงานด้วยมือออกมาเป็นแบบร่างก่อนเพราะ
การสเก็ตจากมือคือการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ใน
สมองให้เห็นสิ่งที่เป็นนามธรรมออกมาแบบ
เป็นรูปธรรม ความคิดออกมาจากสมอง

กลายเป็นสิ่งที่เห็นได้จับต้องได้บนกระดาษ การสเก็ตด้วยมืออาจไม่ได้สวยอะไรมากแต่ทำให้สามารถเข้าใจได้คนเดียวหรือเพื่อนที่ร่วมงานเข้าใจร่วมกันได้ ซึ่งสิ่งที่สเก็ตนี้ถือว่าเป็นแบบร่างที่จะนำไปทำต่อไป

5. ออกแบบจริง (Design) การออกแบบจริงนั้นเป็นการพัฒนาจากแบบร่างที่มีอยู่ ที่ผ่านการคัดเลือกแล้วที่จะนำไปผลิตต่อไปแล้วแต่ตามถนัด ของคนออกแบบแต่ละคน ซึ่งอาจจะเป็นการใช้ Freehand หรือนำไปออกแบบในโปรแกรมที่ถนัด ไม่ว่าจะเป็น Photoshop Illustrator

องค์ประกอบของการออกแบบภาพ
โฆษณา

องค์ประกอบของการออกแบบภาพ
โฆษณาแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ การจัดวางภาพ (Layout) และการออกแบบ (Design) ที่มีหลักในการออกแบบคือ

- กำหนดลำดับ (Impose Order) เพื่อให้
จดจำและรับรู้ได้ง่าย

- ชี้นำสายตา (Guide the eye) ใน
ประเทศทางตะวันตก ผู้อ่านมักจะอ่านจากบน
ลงล่าง จากซ้ายไปขวา ซึ่งเรียกกระบวนการนี้
ว่า Gutenberg Diagonal ดังนั้นควรจัดวางให้
ผู้อ่านดูได้ง่าย

- เน้นส่วนสำคัญ (Emphasize the important) ว่าจะเน้นส่วนพาดหัวหรือภาพให้เป็นจุดเด่น

- สร้างเอกภาพ (Create Unity) องค์ประกอบต่าง ๆ จะต้องเชื่อมโยงลงตัวเป็น
หนึ่งเดียว

สอดคล้องกับข้อความที่ต้องการสื่อไปยัง
ผู้บริโภค

- จัดแนวองค์ประกอบ (Align elements) เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพใน
ชิ้นงานพาดหัว

จะต้องนำไปสู่เนื้อหา ดังนั้นพาดหัวควรเป็นอยู่
เหนือข้อความโฆษณาและภาพที่อยู่ในกลุ่มอื่น
ควรมีการจัดกลุ่ม

- จัดการกับพื้นที่ว่าง (Manage the white space) พื้นที่ว่างที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์
อะไรสามารถใช้เป็นกรอบแยกองค์ประกอบที่
ไม่ได้อยู่กลุ่มเดียวกันเป็น 2 กลุ่ม

- ใช้ความต่างสร้างจุดเด่น (Use contrast to stand out) ความต่างทำให้องค์ประกอบ
แยกจากกันและชี้ให้เห็น
ความสำคัญ

- คานน้ำหนักภาพ (Balance the visual weights) การวางภาพให้สมดุล ไม่ให้หนักไป
ด้านใดด้านหนึ่ง

- ใช้สัดส่วนที่น่าพอใจ (Use the pleasing proportions) การแบ่งส่วนที่เท่ากันจะทำให้ขาดความน่าสนใจเพราะดูเรียบเกินไป แต่ภาพ 2 ภาพที่มีขนาดเท่ากันจะแข่งกันดึงดูดความสนใจ

- ทำให้ดูง่าย (Simplify) หรือยิ่งน้อยยิ่งดี โดยทั่วไปยิ่งมีองค์ประกอบต่าง ๆ มากในการจัดวางภาพ ผลกระทบต่อผู้อ่านก็จะม้น้อยลง

- การใช้สี (Coloring) เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความสมจริง

- การใช้ตัวอักษร (Typography) ที่จะเลือกใช้ตัวใหญ่ ตัวหนาหรือแบบอักษรที่เหมาะสม

(ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น : ประเสริฐ พิษยะสุนทร : 2557)



ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ – สกุล: นางสาวศรุตตา เอี่ยมจิตร

รหัสนักศึกษา : 5806400005

เบอร์โทรศัพท์ : 092-901-2277

ที่อยู่ : 718 ซ.อนามัยงามเจริญ 25 แขวงท่าข้าม เขตบางขุนเทียน

กรุงเทพฯ 10150

E-mail : qtie-papa.cha_mooz@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

2550 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนขจรโรจน์วิทยา

2553 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนขจรโรจน์วิทยา

2557 สำเร็จการศึกษาระดับ ปวช. วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

ปัจจุบัน กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

