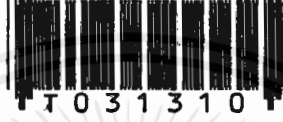


โครงการศึกษาการออกแบบปรับปรุงกราฟฟิค

สำหรับร้าน "ท่านาย ทายทัก"

CORPORATE GRAPHICS FOR TAMNAI TAITAK RESTAURANT



นางสาวกัลยาภรณ์ เข็มทอง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2540

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน..... 31310

วัน, เดือน, ปี 22 ก.ย. 2541

สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการศึกษาการออกแบบปรับปรุงกราฟฟิค
สำหรับร้าน " ทานาย ทายทัก "
CORPORATE GRAPHICS FOR TAMNAI TAITAK RESTAURANT

โดย

น.ส. กัลยาภรณ์ เข้มทอง



กัญญา ฐิตินันท์

วันที่ 6 พ.ย. 41

อาจารย์ที่ปรึกษา - อาจารย์กิตติ อมรพัฒน์กุล

วิวัฒน์ สีนอุดม

วันที่ 6 พ.ย. 41

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผศ. รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ

โครงการศึกษาการออกแบบปรับปรุงกราฟฟิค
สำหรับร้าน " ท่านาย ทายทัก "

เบื้องหลังความเป็นมา

ธุรกิจประเภทร้านอาหาร ยังเป็นที่ต้องการสำหรับชีวิตประจำวันของ
คนทำงาน ที่ต้องการความสะดวกสบายและการพักผ่อนอยู่ ซึ่งมีร้านต่างๆ เกิด
ขึ้นมาก มีการแข่งขันกันสูง ซึ่งนอกจากในเรื่องของอาหาร การบริการแล้ว การ
วางภาพลักษณ์โดยรวมและบุคลิกของร้าน ก็มีส่วนสำคัญในการสร้าง
ความน่าสนใจ ดึงดูดใจให้เกิดขึ้นกับผู้บริโภคได้

สำหรับร้าน "ท่านาย ทายทัก" เป็นร้านหนึ่งที่ได้เลือกนำมาเป็นกรณี
ศึกษา โดยลักษณะร้านจะมี 2 ส่วน คือ ส่วนของการขายอาหาร และในส่วน
พยากกรณีไฟเอ็บซี ซึ่งแนวความคิดของร้านในด้านการออกแบบตกแต่งจึงใช้เรื่องของ
สัญลักษณ์ลักษณะเฉพาะของราศี 12 นักษัตร ความเชื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ
ด้านโหราศาสตร์มาใช้ แต่สำหรับงานสิ่งพิมพ์และภาพระบบโต้ะอาหารภายในร้าน
ยังขาดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ยังดูไม่สอดคล้องกัน ยากแก่การจดจำ และยัง
ขาดการส่งเสริมภาพพจน์ของร้านให้ชัดเจนยิ่งขึ้น การศึกษานี้จึงมุ่งปรับปรุง
งานสิ่งพิมพ์และภาพระบบโต้ะอาหารภายในร้าน ให้ชิ้นงานต่างๆ ภายในร้านมี
ความสอดคล้องต่อเนื่องกันอันจะช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของร้านและง่ายต่อการ
จดจำ

เป้าหมายหลักของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟฟิคสำหรับร้านอาหาร เพื่อให้มี ลักษณะเฉพาะ
และเน้นบุคลิกของร้าน ให้มีความชัดเจน น่าสนใจ เหมาะสมและสามารถนำไป
ใช้ได้ในงานจริง
2. เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะ ความเชื่อ สัญลักษณ์ต่างๆ สี เครื่องประดับ ดอกไม้
ลักษณะนิสัย อาชีพการงาน บุคคลิกภาพ ที่มีความเกี่ยวข้องกับโหราศาสตร์
ราศี วันเดือนปีเกิดเพื่อที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบกราฟฟิค

แนวทางบรรลุป้าหมาย

1. ศึกษาค้นคว้า ข้อมูลในการออกแบบกราฟฟิค สำหรับร้านอาหาร
2. รวบรวมข้อมูล แนวความคิด สไตล์ของการตกแต่งร้าน อาหาร การบริการ จุดเด่น ของร้านที่มีอยู่เพื่อเป็นข้อมูลหลักสำหรับการออกแบบ
3. ศึกษารวบรวมข้อมูล ในเรื่องของโหราศาสตร์ รวมถึง ความเชื่อ โชคลาง การทำนายทายทักต่างๆ ที่มีอยู่ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
4. วิเคราะห์ ศึกษาจิตวิทยาของกลุ่มผู้บริโภค
5. ศึกษาหารูปแบบ สไตล์ เทคนิค สี เพื่อให้เหมาะสม สอดคล้องกับตัวร้าน แนวความคิดอาหาร การให้บริการ รวมทั้งการตกแต่งของร้านด้วย

ขอบเขตของโครงการ

1. ปรับปรุงสัญลักษณ์ (logo) ของร้าน
2. นามบัตรและบัตรสมาชิก
3. รายการอาหาร
4. ภาชนะและอุปกรณ์บนโต๊ะอาหาร
- แก้วน้ำ ช้อน ส้อม จาน ชาม ถ้วย กระดาษเช็ดปาก ชุดกาแฟ

หัวข้อวิทยานิพนธ์

โครงการศึกษาการออกแบบปรับปรุงกราฟฟิค

สำหรับร้าน " ทำนาย ทายทัก "

THESIS

CORPORATE GRAPHICS FOR TAMNAI TAITAK RESTAURANT

ชื่อนักศึกษา

น.ส. กัลยาภรณ์ เข้มทอง

สาขา

ออกแบบสิ่งพิมพ์ ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

อาจารย์กิตติ อมรพัฒน์กุล

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน มีร้านอาหารเกิดขึ้นมากมาย แต่ละร้านมีการแข่งขันกันทั้งในด้านอาหาร ความสะอาด ความอร่อย การตกแต่งร้าน การบริการ และอีกส่วนที่จะสามารถทำให้ร้านนั้นเป็นที่จดจำได้แก่ลูกค้ามีความน่าสนใจ มีบุคลิกของร้านที่แสดงออกได้อย่างชัดเจน ตั้งแต่สัญลักษณ์ของร้าน นามบัตร เมนูอาหารภาชนะและอุปกรณ์ต่างๆ บนโต๊ะอาหาร ล้วนมีส่วนส่งเสริมภาพลักษณ์ของร้านที่น่าสนใจ เป็นที่จดจำได้แก่ลูกค้า โครงการนี้ จึงต้องการนำเสนอการออกแบบกราฟฟิค ของร้าน โดยเลือกร้านที่มีภาพลักษณ์และบุคลิกที่ชัดเจนในเรื่องของการทำนาย โชคชะตา ราศีต่างๆ มาปรับปรุง ให้ชิ้นงานต่างๆภายในร้านมีความสอดคล้องกัน

กิตติกรรมประกาศ

ตลอดระยะเวลาของการทำงานที่ผ่านมา 1 เทอม โครงการนี้ สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยการได้รับความอนุเคราะห์ช่วยเหลือ และการให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งจากบุคคลหลายท่านนี้

- พ่อและแม่ที่ให้อำนาจใจที่สำคัญตลอดระยะเวลาการทำงาน
- อาจารย์กิตติ อมรพัฒน์กุล อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำงาน
- อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร และคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำต่างๆ
- นายกานต์ สุประภากร ที่ช่วยเหลือแนะนำตลอดการทำงานและครอบครัวที่ดูแลเรื่องอาหารและที่พัก
- พี่ๆ ทุกคนที่ร้าน "ทำนาย ทายทัก" สำหรับข้อมูลและความช่วยเหลือทุกอย่าง
- เพื่อนๆ นิเทศศิลป์ จาก 12 ทุกคน
- นายอานนท์ ชิตะปัญญา สำหรับเครื่องปริ้นเตอร์
- พี่มิน วุฒิยาสาร
- พี่สุวิทย์ บุญภูมิ
- น้องนิเทศศิลป์ ปี 3
นางสาว สุมณฑา จาติกวณิช
นางสาว ศรียา ยังเพ็ง
นางสาว ลัญญา ศาสตร์หนู
นางสาว นวรัตน์ สิทธิมงคลชัย
- เพื่อนๆ
นางสาว ลัดดา สันต์สนิธ
นางสาว อรทัย ภาชีรักษ์
นายเอกชัย สุขกมลวัฒนา
นายธนพงษ์ เเงจจรวงศ์

น.ส. กัลยาภรณ์ เข็มทอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

การศึกษาโครงการการออกแบบกราฟฟิกของร้าน "ท่านายทวยทัก" ได้นำเอาสัญลักษณ์ของร้านนำมาประยุกต์ใช้กับ งานออกแบบในส่วนต่างๆ ของร้าน และนำในส่วนที่เป็นจุดเด่นซึ่งเกี่ยวกับเรื่องของการทำนายโชคละตาราตีมาไว้ในงานออกแบบ ตั้งแต่ในเรื่องของการออกแบบสัญลักษณ์ สิ่งพิมพ์ต่างๆ ของร้าน อุปกรณ์ต่างๆ บนโต๊ะอาหาร เพื่อหวังว่าจุดเด่นนี้จะทำให้สร้างความน่าสนใจ ให้ลูกค้าจดจำได้ และเพิ่มยอดขาย ซึ่งยังคงในส่วนของความเป็นร้านอาหารให้ชัดเจน ข้าพเจ้าหวังว่า โครงการงานนี้ อาจจะเป็นบทศึกษาชี้ให้เห็นถึงข้อดีและข้อผิดพลาดในการทำงาน ให้กับผู้ที่ศึกษาต่อไป

กัลยาภรณ์ เข้มทอง

17 มีนาคม 2541

สารบัญ

	หน้า
หัวข้อโครงการ.....	ก
บทคัดย่อ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
คำนำ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 การรวบรวมข้อมูล	
1. ข้อมูลร้าน	
- ที่ตั้งและลักษณะกิจการของร้าน.....	1
- ขนาดของร้าน.....	1
- การออกแบบตกแต่งร้าน.....	2
- ราคาอาหาร.....	2
- กลุ่มลูกค้า.....	2
2. ข้อมูลการออกแบบ	
- ลักษณะของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ชนิดต่าง ๆ.....	4-5
- ประโยชน์ของเครื่องหมายการค้า.....	6
- การออกแบบเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ชนิดต่าง ๆ.....	6-7
- การพิจารณาเลือกแบบเครื่องหมายการค้า.....	8-9
- จิตวิทยาของสี.....	10
- หลักในการจัดวางลายบนภาชนะ.....	11
3. เรื่องราวของความเชื่อ และโหราศาสตร์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้.....	12-14
บทที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวทางในการออกแบบ.....	15-18
บทที่ 3 การออกแบบ	
- การออกแบบสัญลักษณ์.....	19-30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การออกแบบนามบัตรและบัตรสมาชิก.....31-33
- การออกแบบรายการอาหาร.....34-37
- การออกแบบภาชนะต่างๆ บนโต๊ะอาหาร.....38-40

บทที่ 4 ผลงานสรุป.....41-46

บทที่ 5 ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ.....47

บรรณานุกรม.....48



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 ลักษณะภายนอกของร้าน.....	1
ภาพที่ 1.2 การตกแต่งภายในของร้าน.....	2
ภาพที่ 1.3 การตกแต่งภายในของร้าน.....	3
ภาพที่ 1.4 การตกแต่งภายในของร้าน.....	3
ภาพที่ 1.5 ตัวอย่างซิมโบล.....	4
ภาพที่ 1.6 ตัวอย่างเครื่องหมายภาพ.....	4
ภาพที่ 1.7 ตัวอย่างเครื่องหมายอักษร.....	5
ภาพที่ 1.8 ตัวอย่างเครื่องหมายภาษา.....	5
ภาพที่ 2.1 ภาพสัญลักษณ์เดิมของร้าน.....	15
ภาพที่ 2.2 นามบัตรและบัตรสมาชิกเดิมของร้าน.....	16
ภาพที่ 2.3 รายการอาหารแบบเดิมของร้าน.....	17
ภาพที่ 2.4 อุปกรณ์และภาชนะบนโต๊ะอาหารเดิมของร้าน.....	18
ภาพที่ 3.1 แบบร่างนามบัตรด้านหน้าขั้นสุดท้าย.....	32
ภาพที่ 3.2 แบบร่างนามบัตรด้านบัตรสมาชิกขั้นสุดท้าย.....	32
ภาพที่ 3.3 ผลงานนามบัตรด้านหน้าขั้นสุดท้าย.....	33
ภาพที่ 3.4 ผลงานนามบัตรด้านบัตรสมาชิกขั้นสุดท้าย.....	33
ภาพที่ 3.5 แบบร่างรายการอาหาร.....	34
ภาพที่ 3.6 ภาพประกอบที่นำมาใช้ในรายการอาหาร.....	35
ภาพที่ 3.7 ผลงานขั้นสุดท้าย (รายการอาหาร).....	36
ภาพที่ 3.8 ผลงานขั้นสุดท้าย (รายการอาหาร).....	37
ภาพที่ 3.9 แบบร่างของภาชนะ (ถ้วยน้ำจิ้ม).....	38
ภาพที่ 3.10แบบร่างของภาชนะ (ถ้วยน้ำซุ๊ป).....	39
ภาพที่ 3.11แบบร่างของภาชนะ (ชาม).....	39
ภาพที่ 3.12แบบร่างของภาชนะ (จานเหลี่ยม).....	40
ภาพที่ 3.13แบบร่างของภาชนะ (จานแปล).....	40
ภาพที่ 4.1 รายการอาหารและปกหลัง.....	43

ภาพที่ 4.2	รายการอาหารด้านคำทำนายไฟยิปซีและปกหน้า.....	43
ภาพที่ 4.3	ภาพขณะงานเทลิยมและงานแปล.....	44
ภาพที่ 4.4	ภาพขณะงานกลมและถ้วยขนาดต่างๆ.....	44
ภาพที่ 4.5	กระดาษเช็ดปากและไม้จิ้มฟัน.....	45
ภาพที่ 4.6	ชุดกาแฟ แก้วน้ำและที่เขี่ยบุหรี่.....	45
ภาพที่ 4.7	ชุดอุปกรณ์และภาชนะต่างๆ ภายในร้าน.....	46



บทที่ 1

การรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลโดยทั่วไปของร้าน 'ทำนาย ทายทัก'

ที่ตั้งและลักษณะกิจการของร้าน

อาคารของร้าน 'ทำนาย ทายทัก' ตั้งอยู่ซอยสุขุมวิท 40 เป็นร้านที่มีการบริการขายอาหาร เครื่องดื่ม และการทำนายไผ่ยิปซี จึงได้ใช้แนวความคิดที่เกี่ยวกับโชคชะตา ราศี ความเชื่อต่างๆ มาเป็นแนวความคิดในการตกแต่งร้าน เวลาในการเปิดบริการ ตั้งแต่ 11.00-22.00 น. และจะมีการทำนายไผ่ยิปซีโดยนักพยากรณ์ ประมาณ 19.00-23.00 น.

ขนาดของร้าน

มีลักษณะเป็นตึกแถว มีส่วนบริการอาหาร 2 ชั้น มีโต๊ะอาหารประมาณ 20 โต๊ะ สามารถบริการลูกค้าได้ 70-80 คน



ภาพที่ 1.1 ลักษณะภายนอกของร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตกแต่งร้าน

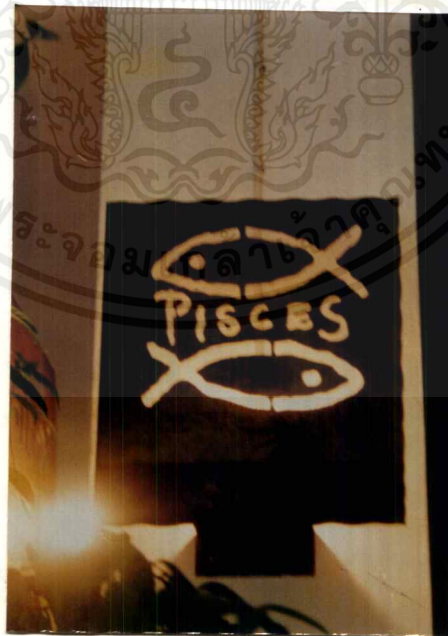
การใช้เฟอร์นิเจอร์ เช่น โคมไฟ เก้าอี้ หรือการประดับกรอบรูป มีการนำสัญลักษณ์ของ 12 ราศี 12 นักษัตร ไฟยิปซี รวมถึงการทำนายต่างๆ เช่นวัน เดือน ปี ที่เกิด ลักษณะความเชื่อทางโหราศาสตร์มาตกแต่ง

กลุ่มลูกค้า

ส่วนใหญ่เป็นลูกค้าที่ทำงานออฟฟิศ บริษัทบริเวณถนนสุขุมวิท และกลุ่มนักศึกษา อายุประมาณ 20-30 ปี ลูกค้าที่มาใช้บริการร้านอาหารในแต่ละวัน ประมาณ 40-50 คน /วัน และลูกค้าที่มาดูไฟยิปซีประมาณ 8-10 คน/วัน

ประเภทอาหารและราคา

เป็นอาหารตามสั่งทั่วไปและราคาประมาณ 70-120 บาท



1.2 การตกแต่งภายในของร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1.3 การตกแต่งภายในของร้าน



1.4 การตกแต่งภายในของร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ข้อมูลการออกแบบ

ลักษณะของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ชนิดต่างๆ¹

เครื่องหมายการค้าหรือสัญลักษณ์ในปัจจุบัน สามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. ซิมโบล (Symbols) เป็นเครื่องหมายที่ไม่มีตัวอักษร ใช้แสดงบริษัท ห้างร้าน สถาบัน ควรมีลักษณะที่กลมกลืนเป็นเอกภาพ มีผลกระทบอย่างรวดเร็วทันทีที่เห็น



ภาพที่ 1.5 ตัวอย่าง symbols

2. เครื่องหมายภาพ (Pictograph) ภาพแสดงใช้เป็นสัญลักษณ์ทางสาธารณประโยชน์ ใช้แก้ปัญหาอุปสรรค ในด้านสื่อความเข้าใจทางภาษาหรือตัวอักษร ในด้านบอกทิศทาง ความปลอดภัย ยานพาหนะ ควรมีลักษณะเป็นสากล เข้าใจง่าย และไม่สับสนทางด้านวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 1.6 ตัวอย่าง pictograph

¹ วิรุณ ตั้งเจริญ. ออกแบบกราฟฟิค. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิบูลย์การศ.2531. หน้า 36-38
เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เครื่องหมายอักษร (Lettermark) เครื่องหมายอักษรจะแสดงตัวอักษรย่อ ในลักษณะรูปแบบเฉพาะของตัวอักษร เป็นตัวย่อที่ไม่อ่านออกเสียงเป็นคำ ส่วนมากจะใช้เป็นเครื่องหมายของบริษัท ห้างร้าน นิยมออกแบบให้เป็นตัวอักษรที่เด่นชัด

HEO 3M B

ภาพที่ 1.7 ตัวอย่าง lettermark

4. เครื่องหมายภาษา (Logo) เครื่องหมายภาษาแสดงภาษาตัวอักษรที่เป็นคำอ่านออกเสียงเป็นคำตามความต้องการของผู้ถือลิขสิทธิ์ ใช้แสดงบริษัทห้างร้านหรือเป็นตรา (Brand) ลักษณะสำคัญคือ อ่านได้ เอกภาพเด่นชัด

EXXON Total's ๐๓๓๓

ภาพที่ 1.8 ตัวอย่าง logo

5. เครื่องหมายผสม (Combination Mark) เมื่อออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมายภาษา (Logo) เข้าไว้ด้วยกัน เรียกว่า เครื่องหมายผสม หรือบางครั้งก็เรียกว่า Signature มีความสัมพันธ์ระหว่างภาพและตัวอักษร

6. เครื่องหมายการค้า (Trademark) เครื่องหมายข้างบนทั้งหมดนั้น สามารถที่จะจดทะเบียนถือลิขสิทธิ์เป็นเครื่องหมายการค้าได้ตามกฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดีและข้อเสียของเครื่องหมายแต่ละชนิด

1. Symbols

ข้อดี เป็นรูปแบบที่ง่ายและสะดวกตา

ข้อเสีย อาจเกิดการสับสนได้ (เกิดการซ้ำกัน)

2. Pictographs

ข้อดี เป็นสากลนำไปใช้ที่ไหนก็ได้ (อธิบายด้วยภาพ)

ข้อเสีย อาจเกิดการสับสนเมื่อนำไปใช้ในที่ชนมธรรมเนียมต่างกันมาก ๆ

3. Lettermarks

ข้อดี เป็นชื่อย่อของบริษัทซึ่งง่ายแก่การจดจำ

ข้อเสีย ต้องใช้ทุนสูงในการออกแบบ และมีการแข่งขันมาก

4. Logos

ข้อดี เป็นรูปแบบที่ไม่ซ้ำใครและทำได้ง่าย

ข้อเสีย มีการซ้ำซ้อนในการมอง และจำได้ยาก

5. Combination marks

ข้อดี ใช้เป็นเครื่องหมายที่สื่อความหมายที่ดี

ข้อเสีย ซับซ้อนมากในการออกแบบ

ประโยชน์ของเครื่องหมายการค้า²

โดยทั่วไปเครื่องหมายการค้าทั้งหลาย ทำหน้าที่หลัก 2 ประการ คือ

1. มุ่งรักษาประโยชน์ของเจ้าของกิจการ
2. ทำให้ผู้บริโภคจำสินค้าและบริการได้

ประโยชน์ทางอ้อมของเครื่องหมายการค้า ยังมีอีกหลายประการเช่น ทำหน้าที่เป็นตัวเตือนความจำ ทำให้สินค้านั้นดูน่าเชื่อถือ เพราะคนหลายๆ คนชอบสินค้าที่เป็นของต่างประเทศ นอกจากนี้ก็เป็นตัวช่วยเสริมการโฆษณา ให้นำดู แนะนำเกี่ยวกับสินค้า เป็นตัวช่วยสื่อความหมายให้ลูกค้าได้รู้ว่าสินค้า หรือกิจการนั้นเป็นอะไร เพื่อให้เครื่องหมายการค้าทำประโยชน์ให้กับกิจการค้า ได้มากที่สุด จึงควรจะศึกษาเสียก่อนว่า สินค้านั้น หรือกิจการนั้นเป็นอะไร ผู้ซื้อหรือใช้บริการเป็นบุคคลประเภทใด ผู้ซื้อหรือใช้บริการนี้ทางภาษาการตลาดเรียกว่ากลุ่มเป้าหมาย จะเป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาก่อนจะทำการออกแบบเราจะต้องศึกษาว่ากลุ่มเป้าหมายของเราจะอยู่ในวัยไหน มีอาชีพอะไร เป็นส่วนใหญ่ การศึกษาอยู่ในระดับเฉลี่ยชั้นใด ฐานะการเป็นอยู่เป็นเช่นไร สินค้านั้นจะจำหน่ายในเมืองใหญ่หรือเมืองเล็ก ขายให้แก่ชาวต่างประเทศ หรือคนในประเทศส่งออกไปจำหน่ายในต่างประเทศด้วยหรือไม่ และรสนิยมของผู้ซื้อสินค้าเป็นอย่างไร

วิธีการออกแบบเครื่องหมายการค้า

ในการที่จะออกแบบสิ่งใดก็ตาม จะต้องมีขั้นตอนในการออกแบบ ซึ่งบางครั้งอาจจะแตกต่างกันออกไป แต่โดยรวมๆ แล้ว เราสามารถแบ่งขั้นตอนในการออกแบบได้เป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. การออกแบบเบื้องต้น เป็นการออกแบบโดยการร่างภาพขนาดเล็กๆ มากๆ เพื่อแสดงแนวความคิดของผู้ออกแบบออกมา วิธีนี้ เรียกว่า thumbnails
2. ขั้นกลั่นกรอง เป็นการพัฒนาแบบจากการออกแบบเบื้องต้น โดยนำมาคัดเลือก, ออกแบบใหม่, ตรวจสอบ, ขยาย หรือทำให้ดีขึ้น เรียก rough
3. ขั้นวิเคราะห์ เป็นการเลือกแบบ เปรียบเทียบเพื่อหาแบบที่ดีที่สุดเพื่อนำเสนอต่อลูกค้า ขั้นตอนที่ 3 เรียก comps
4. ขั้นตัดสิน เป็นขั้นสุดท้ายของการออกแบบ คือการนำแบบนั้นไปใช้จริง (โดยได้รับการตัดสินใจจากลูกค้าผู้ให้ออกแบบ) ขั้นนี้เรียกว่า print

ตารางแม่แบบ (Grids)

ตารางแม่แบบ หรือ เรียกง่าย ๆ ว่ากริด มีความจำเป็นต่อการออกแบบสัญลักษณ์มาก กระดาษตารางกราฟที่สร้างขึ้นมาเป็นพิเศษ เหล่านี้เห็นได้ชัดเหมือนกับโครงไม้แบบในการสร้างตึก การเลือกความหนาของเส้น ตำแหน่งและทิศทางถูกกำหนดโดยชนิดของตาราง และจะช่วยทำให้เรามีทางเลือกมากมายในการออกแบบผลงานของเราออกมามีชีวิตชีวา กริดนี้จะจำกัดขอบเขตการออกแบบของเราเกินไป ถ้าเราไม่ทำแบบร่างขึ้นมาก่อน ฉะนั้นการใช้กริดควรใช้เมื่อได้แบบร่างแล้ว และนำแบบนั้นมาเข้าระบบกริด มันจะทำให้แบบนั้นเปลี่ยนแปลงไปตามที่จำเป็น เพื่อความเหมาะสมในการออกแบบ

ความหมายของกริด ในแง่ของศิลปะและการออกแบบ หมายถึงตารางซึ่งสร้างขึ้นมาให้เป็นตัวโครงสร้างหรือเป็นแม่แบบ (Pattern) เพื่อช่วยให้งานที่ออกแบบนั้นสมบูรณ์ มีหลักง่ายและสะดวกเรียบร้อยยิ่งขึ้น กริดสามารถสร้างขึ้นมาได้หลายแบบ ขึ้นอยู่กับงานที่จะออกแบบ อาจจะเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส ตารางสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตารางที่เกิดจากเส้นทแยงมุม หรือเป็นตารางที่เกิดจากเส้นวงกลมก็ได้ แต่ส่วนใหญ่จะเกิดจากเส้นตรงมากกว่า จะมีรูปแบบซ้ำๆ กันหรือเหมือนกันหลายรูปในพื้นที่เดียวที่เรากำหนดขึ้นก็ได้

การพิจารณาเลือกแบบเครื่องหมายการค้า³

ในการพิจารณาออกแบบเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ มักจะมีผลงานเกิดขึ้นมากกว่า 1 แบบ จำเป็นต้องนำผลงานเหล่านั้น มาพิจารณาคัดเลือกเพื่อนำแบบที่เหมาะสมที่สุดไปพัฒนาแก้ไขให้ดีขึ้นไปอีกหรือพิจารณานำไปใช้ต่อไป การพิจารณาเลือกแบบเครื่องหมายอาจพิจารณาจากตารางตัดสินเครื่องหมาย (checkpoints in deciding upon a mark) ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 9 ข้อ คือ

1. SUITABILITY OF THE MARK'S CONTENT

คือความเหมาะสมของเครื่องหมาย, ความหมายของเครื่องหมายเข้ากับจุดประสงค์ของบริษัทหรือไม่

2. SUITABILITY OF THE MEDIA TO BE USED

คือ ความเหมาะสมกับสิ่งที่เรานำไปใช้ เช่น ในการพิมพ์ ในการทำป้ายเนออน ใช้ในโทรทัศน์ และอื่นๆ สามารถใช้ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับผลิตภัณฑ์และแผนงานของบริษัทและกรรมวิธีการผลิต เช่นเครื่องหมายนั้นต้องนำไปหล่อเป็นตัว การนำไปย่อ ขยาย จะมีผลเปลี่ยนไปหรือไม่

3. DISTINCTIVENESS

ความมีลักษณะพิเศษ เครื่องหมายมีความพิเศษดึงดูดความสนใจ เป็นงานสร้างสรรค์หรือไม่ มองแล้วสะดุดตาและจดจำได้ในขณะมองในเวลาสั้นๆหรือไม่

4. CONTEMPORARY

ความอยู่ได้เหมือนเดิม เครื่องหมายนั้นจะมีความรู้สึกว่าจะอยู่ได้นานโดยไม่ล้าสมัย ในระยะเวลาอย่างน้อย 5-10 ปี หรือไม่ และต้องไม่เป็นการออกแบบที่แสดงถึงความนิยมในปัจจุบันในขณะออกแบบ

5. MEMORABILITY

ความสามารถที่อยู่ในความทรงจำ ก่อให้เกิดความทรงจำได้นาน และชัดเจนหรือไม่ สามารถจดจำได้ เมื่อเห็นเพียงครั้งเดียวหรือไม่ ง่ายแก่การบอกเล่า และง่ายต่อการนำไปใช้วาดหรือนำไปเขียนต่อ

6. RELIABILITY

น่าไว้วางใจได้ คือ เครื่องหมายนั้นบ่งบอกให้เห็นว่าเป็นบริษัทที่น่าไว้วางใจ และไม่มีภัยต่อสังคม เช่น ธนาคาร

7. UTILITY

สามารถนำไปใช้ได้โดยไม่เกิดความสับสน เมื่อมองมุมผิดไปจากเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
³ วิทยานิพนธ์ "การออกแบบกราฟิก และโฆษณาบุหรี่ยี่ห้อของเข้รอกแยลสแตนดาร์ด 111 หน้า 69 ของน.ส.โสมสุดา วรภัทรวรรณ
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของลิขสิทธิ์และผู้จัดทำหนังสือพิมพ์
 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

8. REGIONALITY

สามารถตอบสนองความต้องการของบริษัท ในความเป็นสากลนิยมได้

9. COLOUR INDIVIDUALITY

มีสีเฉพาะ จะตั้งใจให้สีแตกต่างไปจากผลิตภัณฑ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตวิทยาของสี (PSYCHOLOGY OF COLOR)

สีในการออกแบบสัญลักษณ์

การเลือกใช้สีในการออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมายการค้า ต้องทราบถึงกลุ่มเป้าหมายเสียก่อนเพราะบุคคลในวัยต่างกันย่อมมีความรู้สึกในเรื่องสีต่างกัน นอกจากจะเลือกสีให้เหมาะสมกับวัยของผู้บริโภคแล้ว การเลือกสีให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ให้เข้ากับกิจการและบริการก็จะสามารถสร้างความรู้สึกที่ดีได้อีก

สีเทา	ให้ความรู้สึก เศร้าขมริม สุขภาพ เป็นผู้ดี เรียบร้อย
สีดำ	ให้ความรู้สึก ลึกลับ มีด ทุกข์โศก บาบ
สีขาว	ให้ความรู้สึก สะอาด บริสุทธิ์ ปราศจากมลทิน
สีแสด	ให้ความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ สนุก อันตราย อบอุ่น
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก เบรียว ร่าเริง ดีใจ อ่อนาง ความมั่งคั่ง
สีแดง	ให้ความรู้สึก มั่งคั่งสมบูรณ์ ความสวย ความสุข ความหวาน อบอุ่น
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก สุขภาพ ถ่อมตน หนักแน่น เยือกเย็น
สีม่วง	ให้ความรู้สึก เศร้า ความรัก ความมีฐานะอันดราม่าดี
สีเขียว	ให้ความรู้สึก ร่าเริง สดชื่น กระชุ่มกระชวย

จิตวิทยาของสีกับภาชนะอาหาร⁴

ลักษณะของสีที่ใช้กับภาชนะอาหารมีหลักในการเลือกใช้ดังนี้ คือ

1. ต้องให้ความรู้สึกสะอาดถูกสุขลักษณะ
2. สีของภาชนะต้องไม่ทำให้สีของอาหารผิดเพี้ยนไป เพื่อให้ง่ายต่อพนักงานปรุงอาหารในการสังเกตสีของอาหาร เนื่องจากในการปรุงอาหารส่วนใหญ่ พนักงานจะสังเกตสีของอาหารด้วยสายตา
3. สีของภาชนะต้องมีความสอดคล้องเข้ากันได้กับบรรยากาศและสภาพแวดล้อม
4. สีของภาชนะอาจช่วยส่งเสริมให้อาหารดูโดดเด่นน่ารับประทานมากยิ่งขึ้น
5. เป็นสีที่สามารถสังเกตเห็นสิ่งสกปรกได้ง่ายเพื่อความสะอาดในการทำอาหาร

⁴ วิทยานิพนธ์โครงการออกแบบและปรับปรุงชุดภาชนะอาหารเครื่องเคลือบดินเผา สำหรับร้านอาหารอิตาเลียน เขียนแต่ํา หน้า 102 โดยการดํา โดย นายจรรุวัต ย์ควนิรมล ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ไม่ว่ากรอใดจําทุกสน อักทงทามมเหตดแปลงเนื้อหาและคองอํางองถึงเจ้าชองเอชอีทีทีทุกทงทามทําหน้าเว็บไซต์ลาดกระบัง

หลักในการวางลายบนภาชนะ

1. ลายโดด (spot) วางลายบนตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่ง อาจเป็นกลุ่มลายหรือลายที่รวมในกรอบเดียวกัน ลายโดดจะวาง 3 - 4 จุด เนื่องจากสายตาของมนุษย์สามารถมองเห็นได้เพียง 1 ใน 3 ของผิวรอบภาชนะและอาจใช้ร่วมกับลายแถบได้
2. ลายแถบ (band) ใช้ตกแต่งเพื่อนำสายตา เน้นให้เห็นรูปทรง หรือสัดส่วนของภาชนะเด่นชัดขึ้น ใช้ตกแต่งรอบภาชนะทั้งส่วนบนหรือล่าง
3. ลายทั่วภาชนะ (all over pattern) ออกแบบลวดลายให้กระจาย ไม่เน้นจุดใดจุดหนึ่ง อาจดัดแปลงมาจากแถบลาย หรือใช้ลายหลักที่มีลายประกอบย่อยก็ได้



ข้อมูลไฟิปซี ประจำราศี และคำทำนาย

ไฟประจำราศีมังกร The Devil

ราศีมังกร (14 มกราคม - 12 กุมภาพันธ์)

ชาวมังกรเป็นคนซีเรียส เคร่งครัด เอาจริงเอาจังกับชีวิต ทุกอย่างเป็นตารางสอนไปหมด ทุ่มเทชีวิตจิตใจกับงานจนเกินขีดปกติ ข้อดีจึงตกอยู่ที่ความเป็นคนมีระเบียบวินัย สาวมังกร เป็นคนหัวสูง ใช้ของมีราคา รักใครรักจริง ชอบพูดเพื่อเจ้า ชอบคิดชอบฝัน ดูเจียบขีมี ค่อนข้างหยิ่งในศักดิ์ศรี

ไฟประจำราศีกุมภ์ The Star

ราศีกุมภ์ (13 กุมภาพันธ์ - 13 มีนาคม)

ชาวกุมภ์ส่วนใหญ่ หัวดี หัวรั้น ดันทุรัง เชื้อมั่นในตัวเองสูง ทำอะไรออกจะแทรกกฎระเบียบ ชอบสู้เพื่อสิทธิผู้อื่น ใจบุญสุนทาน ดูเหมือนว่าเพื่อนจะมากมาย แต่จริงๆ แล้วไม่ใช่ ชาวกุมภ์มีเพื่อนขึ้นน้อยมากเพราะความที่ไม่ค่อยไวใจใคร ไม่ชอบให้ใครมาก้าวก่ายเรื่องส่วนตัว

ไฟประจำราศีมีน The Moon

ราศีมีน (14 มีนาคม - 14 เมษายน)

เป็นคนมีอารมณ์ขันเสมอ หัวเราะเสียงดัง อ่อนไหว ข่างฝัน และโรแมนติก ชอบเพื่อเจ้าอยู่เรื่อยทำให้ชาวมินเป็นนักกวี นักแต่งบทละคร ศิลปิน เป็นกันเองสำหรับเพื่อนฝูง

ไฟประจำราศีเมษ The Sun

ราศีเมษ (15 เมษายน - 14 พฤษภาคม)

เป็นคนใจนักเลง กล้าได้กล้าเสีย ปากว่ามือถึง ให้ความสนิทสนมกับเพื่อนฝูงมากกว่าพ่อแม่พี่น้องของตัวเองเสียอีก ใครมากล่าวกยอปอมันก็จะยิ้มอย่างภูมิใจทั้งวัน กระบวนการ sex จัดความต้องการทางเพศสูงกว่าทุกราย สาวเมษเป็นคนพูดเก่งเสมอ แต่เธอลับชอบผู้ชายเฉยๆ เฉื่อยๆ น่ารัก

ไฟประจำราศีพฤษภ The High Priest

ราศีพฤษภ (15 พฤษภาคม - 14 มิถุนายน)

กิริยาวาจา ดูเชิงขำ หนักแน่น เยือกเย็น ก้าวขาสั้นๆ พูดช้าแต่ชัดด้วยชัดคำ เป็นนักรักที่โรแมนติกที่สุดข้อดีอีกอย่างคือ ในส่วนตัวแล้วประหยัดมาก แต่กับคนรักแล้วเท่าไรเท่ากันจ่ายไม่อั้น ข้อเสียของสาวพฤษภก็มีคือ ใจอ่อนกับของขวัญล้ำค่า ราคาแพง ได้ง่ายเกินไป คุณว้วทั้งหลายเป็นนักทำมากกว่าพูด ไม่มานั่งวาดวิมานกระดาษแก้ว ชอบเรื่องอนุรักษ์นิยม ชอบของเก่าๆ เขยๆ นิดๆ

ไพ่ประจำราศีเมถุน The Lovers

ราศีเมถุน (15 มิถุนายน - 15 กรกฎาคม)

คุณมักมีรักสำรอง รักเผื่อเลือก รถไฟชนกันได้เสมอ รักง่ายหน่ายเร็ว สงสารเพื่อนมนุษย์ ไม่ดูว่าจะมีชนชั้นสูงต่ำเพียงใด อารมณ์ขันก็มีมากมายเกินเหตุในบางครั้ง คุณกลัวความเหงา แต่ก็กลัวถูกผูกมัดไม่ชอบทำอะไรตามกำหนด ไม่ชอบตรงเวลา บุคลิกละเอียดอ่อนปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมได้ดี

ไพ่ประจำราศีกรกฎ The Chariot

ราศีกรกฎ (16 กรกฎาคม - 16 สิงหาคม)

คุณชอบสะสมเรื่องราวเก่าๆ ไม่ว่าจะเป็อดีตที่ดีหรือขมขื่น สนใจเรื่องลึกลับ มีพลังจินเป็นหนึ่ง จะชอบหนังสือหรือผจญภัยต่างๆ มีจินตนาการไปไกลสุดไกล คิดอย่างไรก็แสดงออกทางใบหน้า

ไพ่ประจำราศีสิงห์ Strength

ราศีสิงห์ (17 สิงหาคม - 15 กันยายน)

รักเกียรติยศ หยิ่ง มีเอกลักษณ์ในความเชื่อมั่นในตัวเองสูง เหมาะจะเป็นหัวหน้าใจกว้างไม่ชอบความเอาเปรียบทุกชนิด บางครั้งรักชื่อเสียงมากกว่าเงินตรา เพื่อนก็เยอะ พูดไปยกไม่มีประกอบท่าทางไป ชอบเดินทางไกล รักใคร่รักจริง หุ่มนหมดใจ เมื่อยังโสดจะเจ้าชู้ มีเสน่ห์ไม่ชอบให้ใครมาหึง แต่ตัวเองกลับขี้หึง เมื่อแต่งงานแล้วรับผิดชอบสูง

ไพ่ประจำราศีกันย์ The Hermit

ราศีกันย์ (16 กันยายน - 16 ตุลาคม)

ชาวราศีกันย์ มีความอดทน เยือกเย็น มีระเบียบวินัย ความรู้สึกซ้ำ ชอบความสันโดษเป็นพิเศษ โน้มน้าวใจคนได้ดี เข้ากับคนง่าย คุณกันย์ชอบจู้จี้ขี้บ่น แม้อาโลกแตก พูดจาจะฉฉฉ มีความสุขกับการได้วิจารณ์

ไพ่ประจำราศีตุลย์ Justice

ราศีตุลย์ (17 ตุลาคม - 15 พฤศจิกายน)

ชาวตุลย์มักฟุ้งเฟ้อ ขอให้ได้ใช้เงินมากๆ ไว้ก่อน เพราะทุกอย่างต้องออกมาเนียบดูดี แต่คุณก็ไม่เอาเปรียบใคร ทำอะไรก็ต้องแชร์กันออกเงิน มีระเบียบเรียบร้อย ไร่ไร้ง ชอบเข้าวงสังคม ดังนั้นใครที่คิดทรยศละก็ ชาวตุลย์จะเป็นอริทันที คุณตาซังทั้งหลาย จัดว่าโรแมนติก เป็นนักรักชั้นยอด

ราศีพิจิก (16 พฤศจิกายน - 15 ธันวาคม)

ความทะเยอทะยาน ไม่จับจด ไม่ทำอะไรครึ่งๆ กลางๆ สิ่งเหล่านี้เป็นตัวผลักดันให้ก้าวไปสู่ความสำเร็จ คุณจะทุ่มเทกายใจทุกอย่างเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย แต่ก็มีเหตุผล ชีวิตในบั้นปลายจึงมีฐานะมั่งคั่ง สมบูรณ์ ส่วนใหญ่ชาวพิจิกจะมีชื่อเสียง มีคนยกย่องสรรเสริญทั่ว แต่ความหวาดระแวงที่เกาะกินใจ ทำให้คุณถูกรบกวนใจด้วยสิ่งเล็กๆ น้อยๆ อยู่เสมอ บางคนยึดติดกับวัตถุ ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน

ราศีธนู (16 ธันวาคม - 13 มกราคม)

คุณธนูมีความเมตตาสงสารแก่ผู้ตกทุกข์ได้ยาก มีความยุติธรรม มีเหตุผลดี เครื่องครัดต่อศาสนา การแสดงศิลปะ ดนตรี ข้อเสียก็มีมากเช่นความลุ่มหลง มัวเมา ความรุนแรงในพลังทางเพศมากไปหน่อย หรือไม่ก็คิดฟุ้งซ่าน เพื่อเจ้อเกินขอบเขต ขอบอิสระเสรี โดดแล่นไปในที่ต่างๆ ดังนั้นใครมาชวนไปท่องเที่ยวจะยินดีมาก

บทที่ 2

การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวทางการออกแบบ

1. วิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบสัญลักษณ์

สัญลักษณ์เดิม



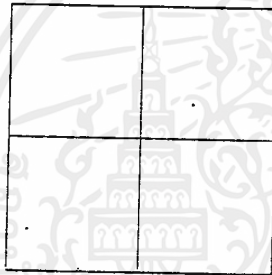
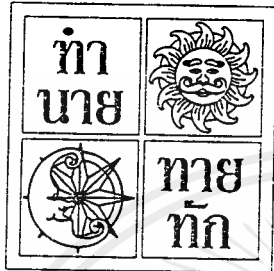
ภาพที่ 2.1 สัญลักษณ์เดิมของร้าน

แนวทางการออกแบบ

1. สัญลักษณ์ของร้านอาหาร ควรที่จะสื่อถึงความเป็นร้านอาหารได้ชัดเจนพร้อมกับแฝงเรื่องของการทำนาย
2. มีเอกลักษณ์เฉพาะ ง่ายแก่การจดจำ
3. ดูเรียบง่ายสะอาดตา

2. การออกแบบนามบัตรและบัตรสมาชิก

นามบัตรและบัตรสมาชิกของร้าน



หมายเลขบัตร ๑๒๐๖



- เงื่อนไขการการใช้บัตร
1. บัตรนี้มีอายุ 15 เดือน นับจากรวันที่ 11/1/97
 2. ส่วนลดค่าอาหารสำหรับลูกค้าบัตรนี้ 10% (ไม่รวมเครื่องดื่ม)
 3. บัตรนี้มีบัตรเครดิตและใช้ได้เฉพาะผู้ถือบัตรเท่านั้น ผู้ถือบัตรจะมีสิทธิได้รับส่วนลดเมื่อซื้อเกิน 100 บาท
- ด้วยเงินสดเท่านั้น โปรดแสดงบัตรนี้ก่อนการเรียกเก็บเงิน
ทางร้านทำนายทักสาวนิตกริจะยกเลิกบัตรนี้ได้
โดยไม่ค้อมแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

๑๕๐.๐๐ 15๐.๐๐ ๕๐

...บริการอาหารและเครื่องดื่มทุกวัน 11.00-22.00
4 รอยสุขใจ ๓ สุขุมวิท 42 ลอดมณ ๑๑๓๓๓๓ 10110
โทร. 712-3104 แฟกซ์ 712-3103

ภาพที่ 2.2 นามบัตรและบัตรสมาชิกเดิมของร้าน

แนวทางที่นำเสนอ

1. นามบัตรจำเป็นต้องมีชื่อร้านเป็นสำคัญ และส่วนประกอบ ได้แก่ ที่อยู่ของร้าน และส่วนอื่นๆ ที่เป็นส่วนบ่งบอกถึงบุคลิกของร้าน
2. มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวทั้งในส่วนร้านอาหารและหมอดูโหยบชี
3. มีความน่าสนใจ เพื่อเสริมสร้างบุคลิกของร้านให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
4. สอดคล้องกับภาพลักษณ์โดยรวมของร้าน
5. มีความเป็นหนึ่งเดียวกับงานกราฟฟิคอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การออกแบบรายการอาหารและเมนูตั้งโต๊ะ
รายการอาหารของร้าน

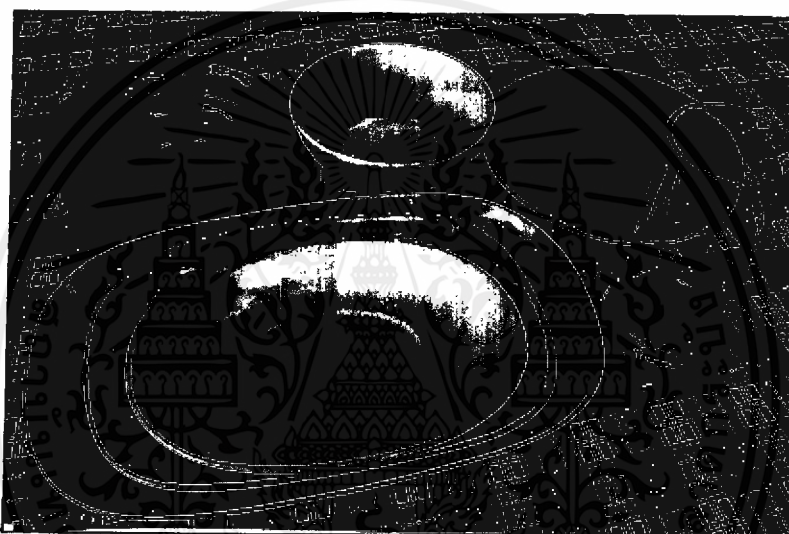


ภาพที่ 2.3 รายการอาหารแบบเดิมของร้าน

แนวทางการนำเสนอ

1. การออกแบบให้มีความน่าสนใจ สวยงาม และดำเนินถึงประโยชน์ใช้สอย
2. สอดคล้องกับภาพลักษณ์โดยรวมของร้านและลักษณะของร้าน
3. มีความเป็นหนึ่งเดียวกับงานกราฟฟิคอื่นๆ ของร้าน

4. การออกแบบอุปกรณ์และภาชนะบนโต๊ะอาหาร



แนวทางที่น่าเสนอ

1. ออกแบบกราฟฟิคบนอุปกรณ์และภาชนะเพื่อให้ความเป็นชุดเดียวกัน
2. ส่งเสริม เอกลักษณ์ ลักษณะเฉพาะของร้านให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
3. มีความสวยงาม น่าสนใจ และสอดคล้องกับการใช้งาน
4. คำนึงถึงความต้องการ จิตวิทยา พฤติกรรมและรสนิยมของลูกค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบ

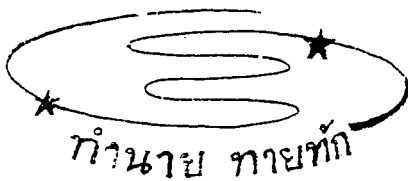
การออกแบบสัญลักษณ์

ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบเบื้องต้น (THUMBNAIL SKETCH) เป็นการหาแนวความคิดโดยเลือกสิ่งที่สามารถจะสื่อถึงลักษณะของร้าน "ท่านาย ทายทัก" ได้ชัดเจนที่สุด โดยสื่อถึงร้านอาหารได้อย่างชัดเจนและสามารถแสดงถึงลักษณะบุคลิกของร้านที่ใช้ในเรื่องของการทำนายเป็นหลัก โดยเลือกมาในลักษณะ 4 แนวทาง

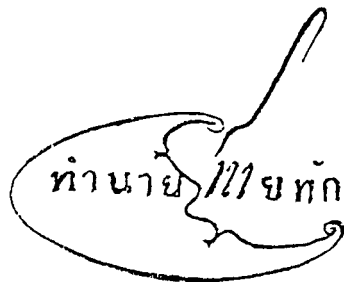
แนวทางที่ 1. สื่อถึงร้านอาหารโดยใช้ ช้อน ส้อมมาแทน และใช้ลักษณะงอโค้งแห่งความโชคดีในโพธิ์ปี่มาใช้ในการออกแบบ "ท่านาย ทายทัก" เป็นตัวบอกถึงแนวความคิดของร้านแทน



แนวทางที่ 2. สื่อถึงร้านอาหารโดยใช้รูปทรง ของวงรีแทนลักษณะของจานและล้อมเพื่อสื่อถึงความเป็นร้านอาหาร โดยที่นำลักษณะของดวงดาวจักรวาลมาใช้ออกแบบ



ท่านาย ✨ ทายทัก



แนวทางที่ 3. สื่อถึงร้านอาหารโดยนำรูปทรงของจานมาใช้ในการออกแบบ และใช้ชื่อ "ท่านาย ทายทัก" เป็นตัวบอกถึงแนวความคิดของร้านแทน

ท่านาย ทายทัก

ท่านาย
ทายทัก

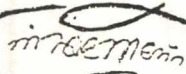

แนวทางที่ 4. สื่อถึงร้านอาหารและแนวความคิดของร้าน โดยพยายามหาสิ่งที่สามารถ
ใช้สื่อได้ทั้งความเป็นร้านอาหารที่ชัดเจนและสามารถสื่อถึงแนวความคิดของร้านได้
ในเรื่องของความเชื่อ การทำนายต่างๆ

ท่านาย  ทายทัก



ท่านาย  ทายทัก

ท่านาย 
 ทายทัก


ท่านาย  ทายทัก

ขั้นตอนที่ 2 การคัดเลือกและคลี่คลาย (rough sketch)

ได้เลือกลักษณะการไขปลา 2 ตัว มา เพื่อแทนทั้ง 2 ความหมาย คือปลาในลักษณะที่เป็นอาหารและความเป็นปลาคู่ (แทนราศีมีน) มาสื่อในเรื่องของการทำนาย โชคชะตา และใช้ลักษณะของวงรี เพื่อช่วยเน้นเรื่องของความเป็นร้านอาหารให้เด่นชัดขึ้น

ทำนาย
ทย ทัก

ทำนาย ทย ทัก

ทำนาย ทย ทัก

ทำนาย ทย ทัก

ทำนาย ทย ทัก

แบบที่เลือกมาปรับปรุง

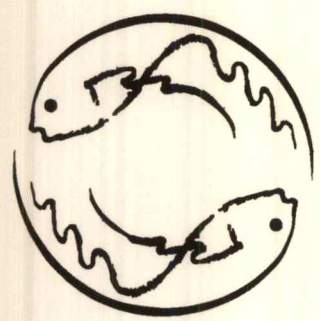
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

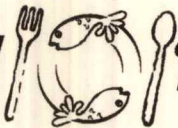
ปรับเปลี่ยนลักษณะเส้นของรูปทรงปลาและจานแบบต่างๆ



ใช้ลักษณะลายเส้นอิสระ (freehand) เพื่อช่วยดูรู้สึกสบาย พักผ่อน แต่ ปัญหาที่พบคือลักษณะนี้ ยังสื่อถึงความเป็นร้านอาหารได้น้อยและ รูปทรงของปลา ยังดูไม่ลงตัว จึงได้มีการลองใช้ ช้อน ส้อมเพื่อช่วยให้ความรู้สึกถึงร้านอาหาร มากขึ้น


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ทำนาย  ทายทัก

ทำนาย  ทายทัก



ทำนาย  ทายทัก



ทำนาย ทายทัก



เมื่อพิจารณา ลักษณะของปลาที่อยู่ในรูปทรงของวงกลม จะรู้สึก
ดูแล้วนิ่ง จึงได้ลองปรับลักษณะของปลาในรูปทรงจางกลม มา
ปรับเป็นจานรี เพื่อให้ดูมีการเคลื่อนไหว สนุกสนาน น่าสนใจขึ้น

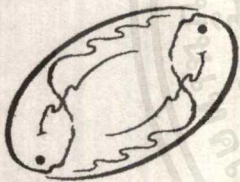
ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาแบบ (REFINED SKETCH)

แบบที่เลือกมาปรับ เป็นสัญลักษณ์ขั้นสุดท้าย เนื่องจากตัวปลา และลักษณะเส้นมีความลงตัว น่าสนใจ ดูแล้วสบายๆ มีความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว

ทำนาย  ทายทัก



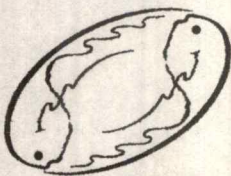
ทำนาย ทายทัก



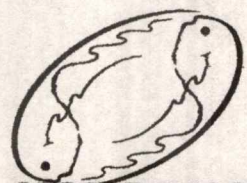
ทำนาย ทายทัก



ทำนาย ทายทัก



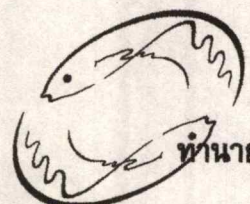
ทำนาย ทายทัก



ทำนาย ทายทัก



ทำนาย ทายทัก



ทำนาย ทายทัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำลักษณะสัญลักษณ์ ขาว-ดำ ที่ค่อนข้างลงตัว ในเรื่องของเส้นและการจัดวาง โดยใช้สีเขียว เหลืองและสีส้ม ซึ่งเป็นสีที่ เมื่อคนเราเห็นจะมีผลกระทบต่อความรู้สึก นึกถึงเรื่องของอาหาร ส่วนตัวหนังสือใช้สีน้ำเงิน เพราะเป็นสีที่ค่อนข้างใกล้เคียงกับสีดำ ดูมีความลึกกลับ ในเรื่องของ โชคชะตา ความเชื่อต่างๆ



ท่านาย ทายทัก



ท่านาย ทายทัก



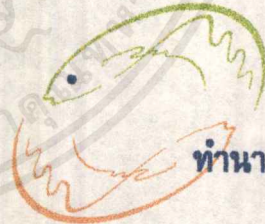
ท่านาย ทายทัก



ท่านาย ทายทัก



ท่านาย ทายทัก



ท่านาย ทายทัก

แบบที่เลือก แต่ลักษณะเส้นที่ไวยังบางไป จึงมีการเพิ่มความหนาของเส้นขึ้น เพื่อให้ดูมีน้ำหนักมากขึ้น และนำไปลองใช้กับตัวอักษรแบบต่างๆ

การเลือกใช้กับตัวอักษรแบบต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สีในสัญลักษณ์



ท่านาย ทายทัก

ในกรณีใช้ CMYK



CAYN.....30 %

YELLOW.....75 %



MAGENTA.....40 %

YELLOW.....60 %



CYAN.....85 %

MAGENTA.....55 %

YELLOW.....15 %

BLACK..... 5 %

ในกรณีใช้สีพิเศษ

(PANTONE MATCHING)



PANTONE®
376 C



PANTONE®
158 C



PANTONE®
2955 C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกแบบตัวอักษร

เลือกใช้ แบบตัวอักษร (TYPE FACE) " PSL ASADONG " เพื่อให้ดูสบายๆ ไม่เป็นทางการเกินไป และยังอ่านได้ง่าย

ตัวอย่าง



ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ท ธ น ด ต ก ท
 ก ทร น บ ป ผ ฝ พ ฟ ก ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฟ อ ฮ
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๐

แบบสัญลักษณ์ที่เลือกใช้

การขยายขนาดของสัญลักษณ์ ใน ๓ ทิศทางไปจนขนาดต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบนามบัตร

นามบัตรเป็นสิ่งที่จะต้องช่วยสื่อและอธิบายตัวร้าน มีชื่อร้าน ที่อยู่ เวลาการให้บริการที่ชัดเจน
แนวทางการออกแบบ จึงพยายามสื่อและช่วยอธิบายจากตัวสัญลักษณ์ของร้าน คือ ปลาตัวแรก หมายถึง
ร้านอาหาร ปลาอีกตัวแทนในเรื่องของโชคชะตา ราคี
แบบร่างชุดที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างชุดที่ 2

ใช้ลักษณะปลาช่วยอธิบาย โดยแยกเป็น 2 ส่วน ด้านหน้า และด้านหลัง โดยที่ด้านหนึ่งพูดถึงปลาในลักษณะความเป็นร้านอาหาร ส่วนอีกด้านหนึ่งใช้ลักษณะของลายเส้นปลาในเรื่องของราศี เพื่อชี้ให้เห็นในเรื่องของการทำนายไผ่ยิปซี



ภาพที่ 3.2 แบบร่างนามบัตรด้านบัตรสมาชิก ชั้นสุดท้าย

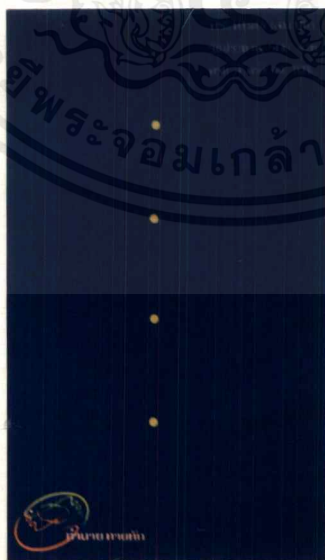
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานขั้นสุดท้าย

จากแบบร่างครั้งที่ 2 เมื่อดูแล้วทั้งสองด้านยังไม่ไปในแนวทางเดียวกัน และดูเส้นซับซ้อนมากเกินไป จึงออกแบบใหม่ โดยรวมทั้งสองบริการของร้านไว้ด้วยกัน และด้านหลังออกแบบเป็นบัตรสมาชิก เพื่อเป็นการสะดวกในการพกพา ในด้านหน้าออกแบบให้เห็นเป็น 2 ส่วน ด้านหนึ่งเป็นสีโทนส้ม มีเส้นจากส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์ของร้านสีเขียวเหลือง เพื่อที่จะพุดถึงในเรื่องของร้านอาหาร แต่เมื่อมองกลับหัวอีกด้าน จะอ่านในฝั่งทางสีน้ำเงิน เพื่อพุดถึงการทำนายไผ่ยิปซีของร้าน ด้านหลังเป็นที่ประทับตราของบัตรสมาชิก โดยประทับตราลงไปบนจุดเล็กๆ (แทนลักษณะของตาปลา) จนครบ 4 จุด



ภาพที่ 3.3 ผลงานนามบัตรด้านหน้า ขั้นสุดท้าย



ภาพที่ 3.4 ผลงานนามบัตรด้านบัตรสมาชิก ขั้นสุดท้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

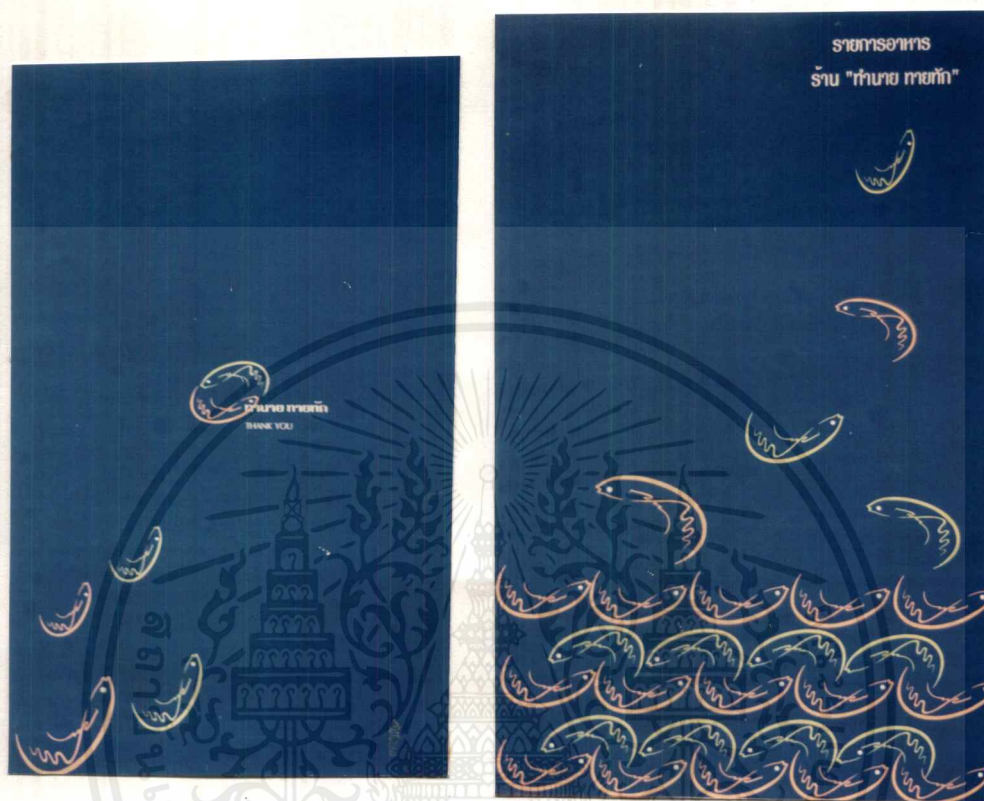
การออกแบบรายการอาหาร

การออกแบบรายการอาหาร ใช้ลักษณะของไฟ์ยิปซีมาเป็นแนวทางในการออกแบบ เพื่อดึงดูดให้ลูกค้าเกิดความสนใจในการทำนาย และเรื่องราวของไฟ์ยิปซี ในระหว่างรออาหารที่สั่ง การออกแบบจึงให้ด้านหน้าเป็นรายการอาหาร เมื่อถึงหน้าสุดท้าย ระหว่างรออาหารก็จะมีคำทำนายเกี่ยวกับไฟ์ยิปซีให้ลูกค้าอ่าน



ภาพที่ 3.5 แบบร่างรายการอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ผลงานขั้นสุดท้าย (ปกรายการอาหาร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาหารจานควน		อาหารจานเด็ด	
ข้าวอบเส้นเปาะสด	60	เบรรมี่น้ำปู่ง	55
ข้าวผัดทำนาฮายทัก	60	เบรรมี่กักรบนาตุง	55
ข้าวผัดเนื้อเค็ม	40	โกยซีหมี่	50
ข้าวผัดเขียวหวานไก่	50	เบรรมี่ผัดฮากเขียน	50
ข้าวผัดทรงพี	60	ผัดโทกุงค	68
ข้าวผัดทรงเครื่อง	65	ผัดโทกโฮ	60
ข้าวผัดศรีเชียง	60	โกลนฮอยาง	60
ข้าวผัดศรีเชียง-ไก่	45	ข้าวตังเสก	60
ผัดพริกกุงเห็ดสดราดข้าว	60	แหมซีโครงญ	70
ข้าวอบกุนเชียง	60	โจยเขียนกักรบเครื่อง	60
ข้าวอบทรงเครื่อง	65	การเขียนผัดศรีเชียง	55
ข้าวอบเผาเค็ม	55	กักรเขียนคั่วไก่	45
ข้าวราดหมูเค็มคั่วไคใหญ่	65	เบรรมี่ทรงเครื่อง	60
ข้าวน้ำพริกแกงเผ็ด	90		
กักรเขียนหัวคั่วคั่วเค็มเคียว	45		
กักรเขียนราดหมู-ไก่	35		

The Chariot (10 เมฆ - 10 สวรรค์)
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...

The Hermit (16 ดาว - 16 สวรรค์)
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...

Justice (17 ดาว - 17 สวรรค์)
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...

Judgement (14 เมฆ - 14 สวรรค์)
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...

Temperance (14 ดาว - 14 สวรรค์)
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...

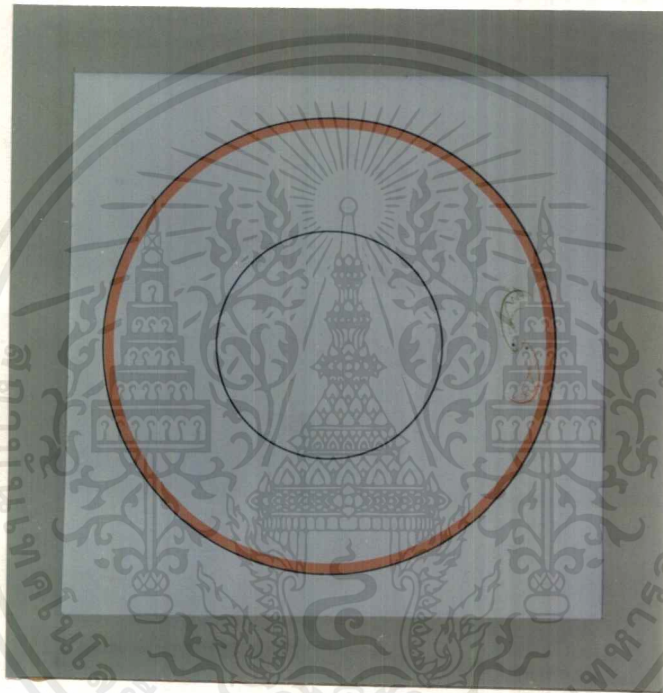
Strength (17 ดาว - 17 สวรรค์)
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...
 คุมรถรบและขับรถรบเข้าในสนามรบ...

ภาพที่ 3.8 ผลงานขั้นสุดท้าย (รายการอาหาร)

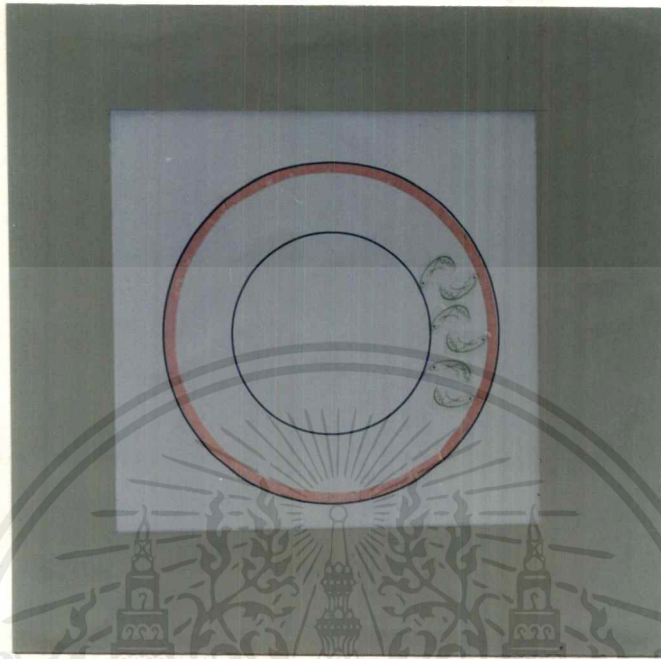
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบภาชนะและอุปกรณ์ต่างๆ ในร้านอาหาร

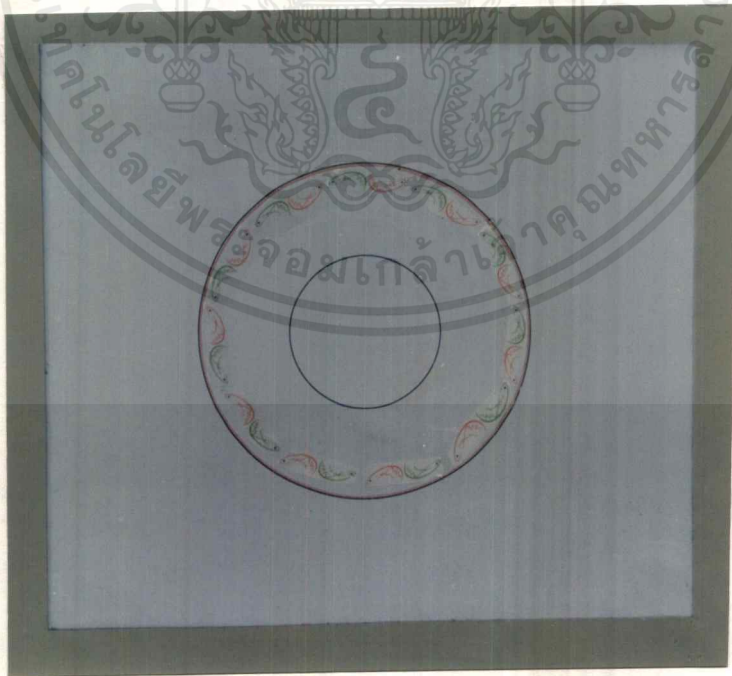
แบบร่าง เป็นการใช้ส่วนต่างๆ จากสัญลักษณ์ ของร้าน มาสร้างเป็นรูปแบบที่ซ้ำกันเพื่อให้เกิด ลวดลายใหม่ที่มีความเหมาะสม กับภาชนะนั้นๆ และคำนึงถึงการวางลายบนภาชนะ ที่เมื่อดูภาชนะนั้นแล้วจะ ต้องสะอาด



ภาพที่ 3.9 แบบร่างของภาชนะ (ถ้วยน้ำจิ้ม)

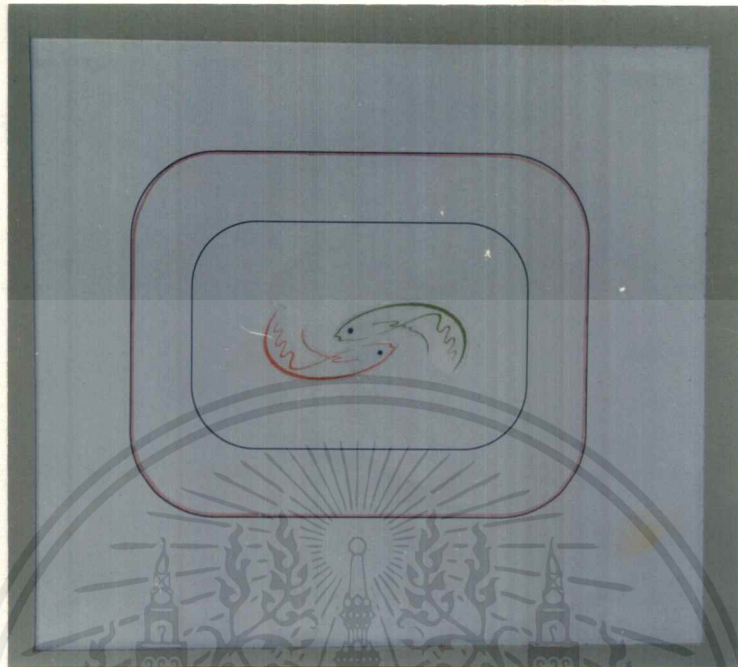


ภาพที่ 3.10 แบบร่างของภาชนะ (ถ้วยน้ำชุป)



ภาพที่ 3.11 แบบร่างของภาชนะ (ชาม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 แบบร่างของภาชนะ (จานเหลี่ยม)



ภาพที่ 3.13 แบบร่างของภาชนะ (จานแปล)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลงานสรุป

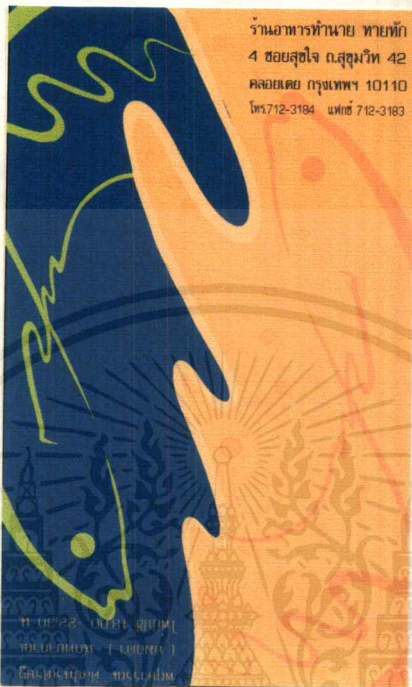
แบบสัญลักษณ์



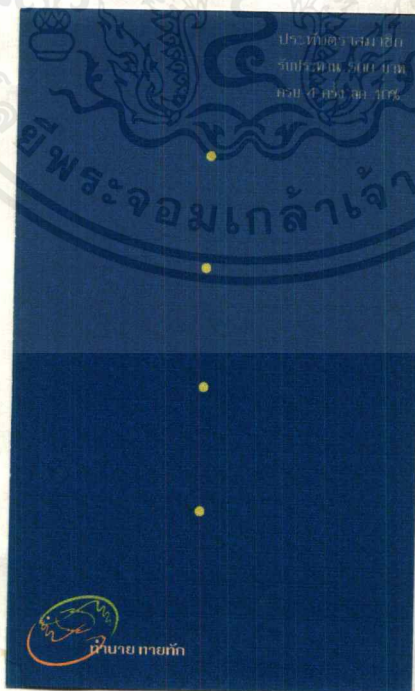
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบนามบัตรและบัตรสมาชิก

ด้านหน้า

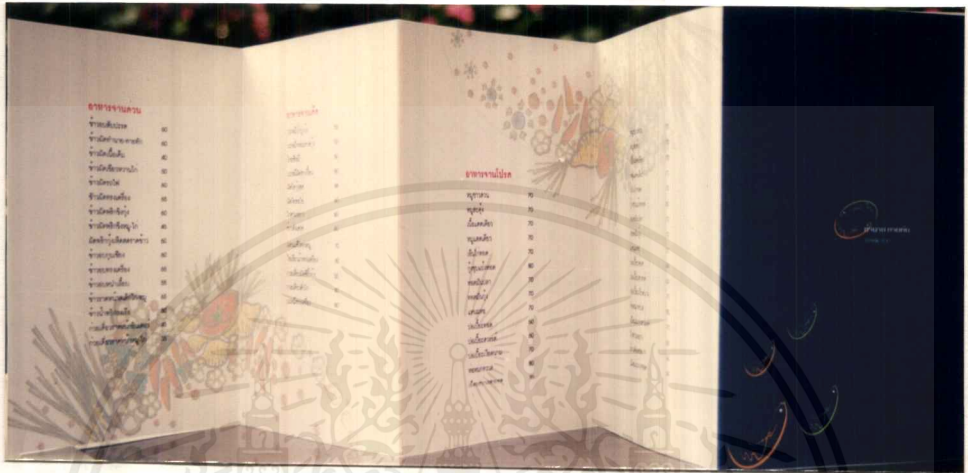


ด้านหลัง

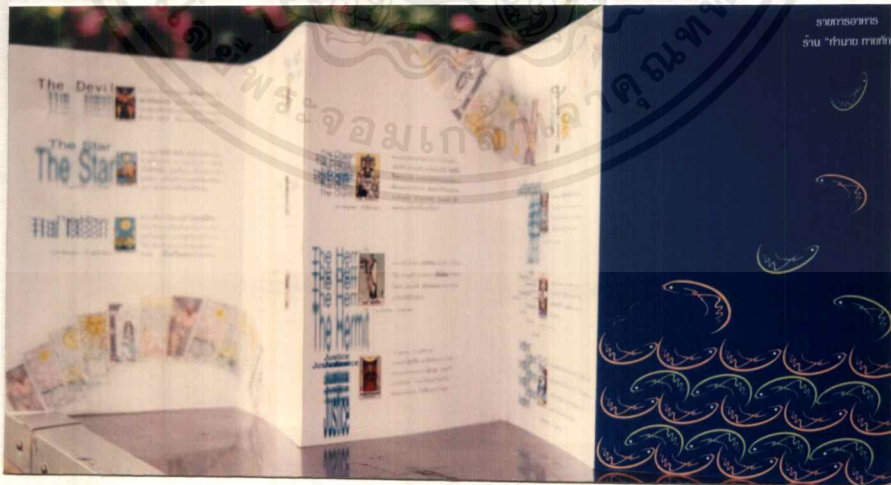


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบรายการอาหาร



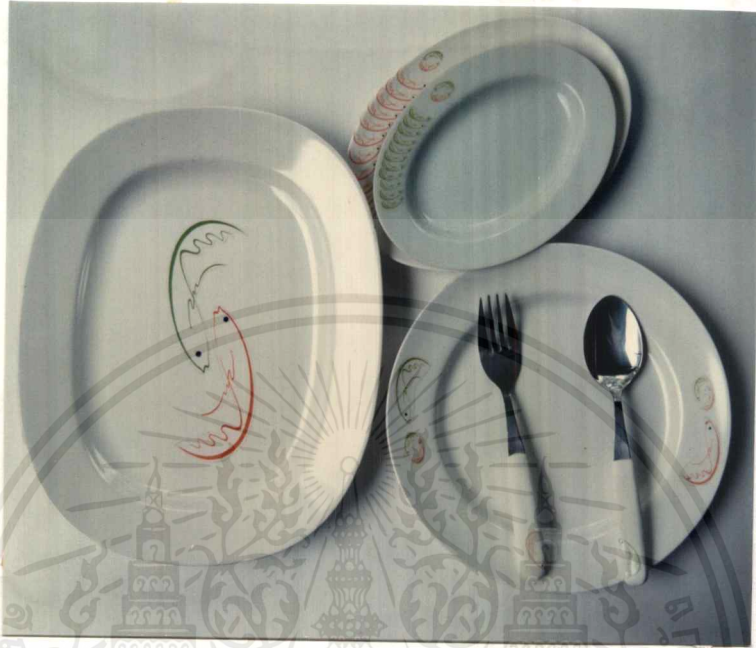
ภาพที่ 4.1 รายการอาหารและปกหลัง



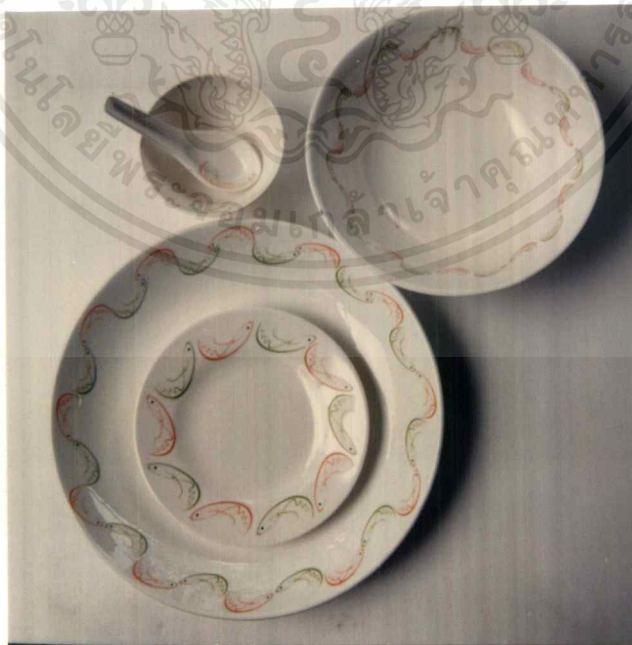
ภาพที่ 4.2 รายการอาหารด้านคำทำนายไต่ปีชื้อและปกหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบภาชนะและอุปกรณ์ต่างๆ บนโต๊ะอาหาร

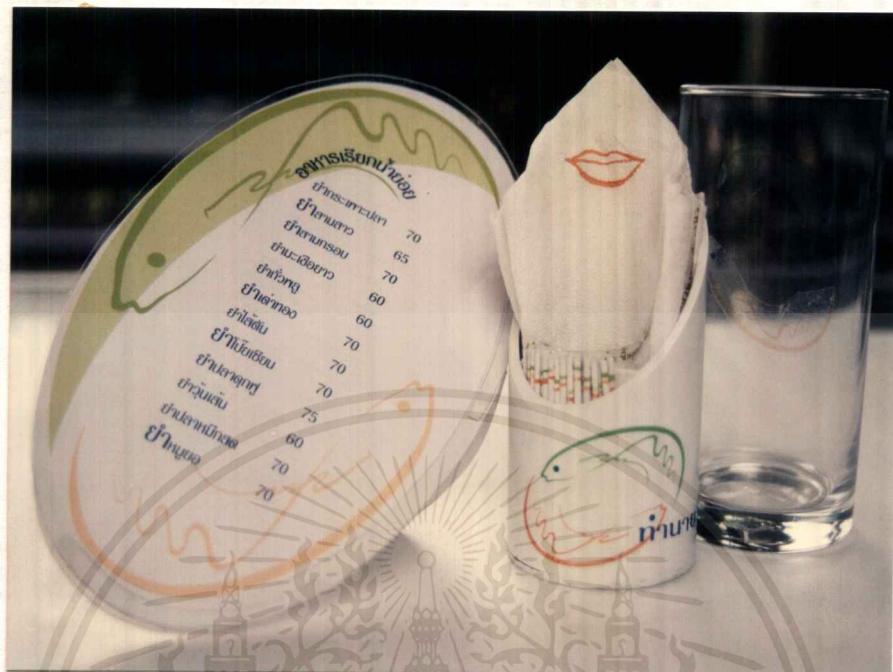


ภาพที่ 4.3 ภาชนะจานเหลี่ยมและจานแปด



ภาพที่ 4.4 ภาชนะจานกลมและถ้วยขนาดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 กระดาษทิชชูและไม้จิ้มฟัน



ภาพที่ 4.6 ชุดกาแฟ แก้วน้ำ และที่เขี่ยบุหรี่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 ชุดอุปกรณ์และภาชนะต่างๆ ภายในร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการที่ได้ศึกษาโครงการการออกแบบกราฟฟิค สำหรับร้าน "ท่านาย ทายทัก" นี้ ทำให้
ได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะจากโครงการนี้

- การเลือกร้านที่จะนำมาใช้เป็นกรณีศึกษา ควรจะเลือกร้านที่ค่อนข้างจะเป็นธุรกิจ
ขนาดใหญ่ พอที่จะสามารถลงทุนได้ในส่วนต่างๆ เช่น งานกราฟฟิคต่าง ๆ
การประชาสัมพันธ์ ซึ่งจะทำให้ค่อนข้างนำเสนอสิ่งต่างๆ ได้มากกว่าร้านที่มี
ขนาดเล็ก
- สำหรับการเลือกร้านที่มีบุคลิกค่อนข้างที่จะชัดเจนนั้น ภาพลักษณ์โดยรวมของ
ร้านเดิม มีส่วนสำคัญอยู่ไม่น้อย ในการที่เราจะนำมาใช้ประยุกต์มาเป็น
แนวทางในการออกแบบ อย่างในกรณีของร้าน "ท่านาย ทายทัก" ภาพลักษณ์
โดยรวมเดิมของร้านพูดถึงเรื่องของการทำนาย ซึ่งมีความหลากหลายจนเกินไป
จึงทำให้การนำเสนอจุดเด่น แนวความคิด ไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ดังนั้นในการหา
ร้านที่จะเลือกมาเป็นกรณีศึกษา จึงควรเลือกร้านที่มีจุดเด่นชัดเจน เพียงด้าน
เดียว
- ในการเลือกร้านที่เกี่ยวกับการทำนายนั้น การนำเสนอต่างๆ มานำเสนอต้องนำมา
อย่างค่อนข้างจะมีความเป็นกลาง เพื่อให้ลูกค้าที่มาใช้บริการรู้สึกถึงการเน้น
เรื่องการทำนาย หรือโชคกลางจนเกินไป การนำเสนอในงานจึงค่อนข้างทำได้
น้อย มาใช้ได้ไม่มากเท่าที่ควร ตัวชิ้นงานจึงเป็นเพียงการนำเสนอสิ่งต่างๆ เหล่านี้
เช่น สัญลักษณ์ ลักษณะของไฟ มาเป็นเพียงภาพประกอบเล็กๆ แต่เน้นให้เห็น
ความเป็นร้านอาหารมากกว่า โดยการมีส่วนของสัญลักษณ์ ของทางร้านมา
ประยุกต์ เช่น ลักษณะของลายบนภาชนะต่างๆ ปกของเมนูอาหาร นามบัตร

บรรณานุกรม

1. ประชิต ทินบุตร. การออกแบบกราฟฟิค. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไอดีเอ็นเอสไตร์, 2530.
2. น.ณ ปากน้ำ . หลักการใช้สี. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช, 2530.
3. วิรุณ ตั้งเจริญ. ออกแบบกราฟฟิค. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิวัฒนาการต์, 2531.
4. มรุรส เกกะสุด, เครื่องหมายการค้าในปัจจุบัน, วารสารสร้างสรรค์, ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 ธันวาคม 2525.
5. ลังคม สอทรินทร์, ไผ่ยี่ปี่ ภูญแจไชยชีวิต. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดอกหญ้า, 2538.

