การออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าผู้ชาย “กรรไกร ไข่ ผ้าไหม”

CORPORATE GRAPHIC DESIGN FOR MEN’S CLOTHING BRAND “KANKAI KAI PAMAI”

นายจุฑา พลอยอรุณรุ่ง

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าผู้ชาย “กรรไกร ไข่ ผ้าไหม”

CORPORATE GRAPHIC DESIGN FOR MEN'S CLOTHING

BRAND “KANKAI KAI PAMAI”

นาย จุฑา พลอยอรุณรุ่ง

Mr. JUTHA PLOYARUNRUNG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....เสาวภา พงษ์คุณากร.....วันที่ 15 มิ.ย. 2558

(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์เสื้อผ้าผู้ชาย “กรรไกร ไข่ ผ้าไหม” CORPORATE GRAPHIC DESIGN FOR MEN’S CLOTHING BRAND “KANKAI KAI PAMAI”
ชื่อ	นายจุฑา พลอยอรุณรุ่ง
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

บทคัดย่อ

สำนวนไทย คือถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้วมีความหมายไม่ตรงตามตัวหรือมีความหมายอื่นแฝงอยู่หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า สำนวน คือ ถ้อยคำ กลุ่มคำ หรือความที่เรียบเรียงขึ้นในเชิงอุปมาอุปมัยโดยมีนัยแฝงเร้นซ่อนอยู่อย่างลึกซึ้ง แยบคาย เพื่อให้ผู้รับได้ไปตีความ ทำความเข้าใจด้วยตนเองอีกชั้นหนึ่ง

ภาพประกอบที่จะใช้กับผลงานชิ้นนี้จะเป็นการออกแบบลายจากสำนวนไทยในชื่อ Collection ว่า แอนนิเมิล ได้แก่ กาในฝูงหงส์, กิ้งก่าได้ทอง, ขี่ช้างจับตั๊กแตน, จระเข้ขวางคลอง, จับแพะชนแกะ, นกสองหัว, หนูตกถังข้าวสาร โดยการออกแบบจะอยู่ในรูปแบบของเสื้อผ้า การออกแบบนั้นจะเป็นการออกแบบที่มีเรื่อง Pattern ของเสื้อผ้าเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อทำให้รูปแบบของเสื้อผ้า ดูมีเอกลักษณ์และน่าสนใจมากขึ้น รวมไปถึง การออกแบบ ภาพลักษณ์ของแบรนด์ ของใช้ต่างๆภายในร้าน ได้แก่ นามบัตร, ป้าย tag, Packaging , Lookbook การออกแบบจะให้มีความเป็นเอกลักษณ์สื่อถึงตัวแบรนด์ได้อย่างเด่นชัด และมีความร่วมสมัยอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

1. แม่ พี่ปัน ครอบครัวพลอยอรุณรุ่ง ขอบคุณครับที่เป็นที่ปรึกษาด้านกำลังใจ คอยพาๆปกินข้าวอร่อยๆตลอด ยามที่เราอ่อนแอและคอยสนับสนุนเราตลอดมา

2. ครูแดง หัวหน้าอาจารย์ที่ปรึกษาที่แสนดี ขอบคุณมากครับที่คอยว่าให้คำแนะนำให้คำปรึกษาดีๆมาตลอด และคอยทุ่มเทใส่ใจรายละเอียดในงานของเรา

3. ครูนิด ครูอั้น อาจารย์ที่ปรึกษาทั้ง 2 คนที่น่ารัก ขอบคุณมากครับที่ให้คำแนะนำดีๆตลอดมา คอยเป็นที่ปรึกษาตลอดมาและคอยทุ่มเทใส่ใจรายละเอียดในงานของเรา

4. พี่แอนมัม พี่กิ๋น ขอบคุณมากครับที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำดีๆ แม้จะไม่ได้อยู่กลุ่มเดียวกันแต่ก็ช่วยเหลืออย่างเต็มที่

5. ร้านขายผ้า ขายอุปกรณ์เกี่ยวกับเสื้อผ้า ขอบคุณมากๆครับที่ให้คำแนะนำดีๆมากมายเพื่อให้เราได้ของที่ดีที่สุดและตรงใจเราที่ต้องการที่สุด

6. พี่เหม่ง ป้าแอ๊ค ขอบคุณมากๆนะครับสำหรับคำแนะนำดีๆเกี่ยวกับ Pattern เสื้อผ้าและตัดเย็บเสื้อได้ตรงตามที่ต้องการ

7. เพื่อนๆ นศ.4 ที่กินนอนอยู่ช็อปส้มมาด้วยกัน ผ่านอะไรด้วยกันมา ถึงแม้จะอยู่แค่อาทิตย์เดียวแต่ก็รู้สึกสนุกมากกับการมาทำงานกับเพื่อนๆ

8. และขอบคุณตัวเองที่ลองทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ กล้าที่จะเผชิญหน้าในสิ่งใหม่ๆและขอบคุณที่ไม่ย่อท้อ ไม่ทิ้งกันเมื่อจากไปไหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ ..... ก

กิตติกรรมประกาศ ..... ข

สารบัญ ..... ค

สารบัญภาพประกอบ ..... จ

บทที่

1 บทนำ 1

1.1 ความเป็นมาของโครงการ 1

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ 1

1.3 ขอบเขตของโครงการ 1

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย 2

2 สำนวนไทย 3

2.1 ที่มาและความสำคัญของสำนวนไทย 3

2.2 การแบ่งประเภท 3

2.3 สาเหตุที่เกิดสำนวนไทย 3

2.4 ความสำคัญของการใช้สำนวนไทย 5

2.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากสำนวนไทย 5

2.6 คุณค่าของสำนวนไทย 5

2.7 ตัวอย่างสำนวนไทย 6

3 การออกแบบภาพประกอบ 10

3.1 ที่มาของภาพประกอบ 10

3.2 การสร้างภาพประกอบ 12

3.3 รูปแบบของภาพประกอบ 15

4 การออกแบบอัตลักษณ์ 18

4.1 ความหมายของการออกแบบอัตลักษณ์ 18

4.2 ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟฟิกกับอัตลักษณ์ของนักออกแบบ 18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 การออกแบบกับความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์กลุ่มบริษัท 19
4.4 วัตถุประสงค์ทางอัตลักษณ์ 20
4.5 แนวคิดการสร้างสรรค์งานเอกลักษณ์ 20
4.6 ตัวอย่างอัตลักษณ์ 20

5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น 24
5.1 การสรุปประเด็นเนื้อหา 24
5.2 แนวทางการออกแบบ 25

6 การออกแบบ 28
6.1 แบบร่างสัญลักษณ์ของแบรนด์ 28
6.2 ขั้นตอนการออกแบบลายผ้า 30
6.3 ขั้นตอนการออกแบบ Graphic Element 38
6.4 ขั้นตอนการออกแบบ Lookbok 39

7 ผลงานจริง 40
7.1 Logo & Graphic Element 40
7.2 นามบัตร 42
7.3 ป้าย Tag 42
7.4 Packaging 44
7.5 เสื้อผ้า Collection แอนนิเมิล 45
7.6 Lookbook 59

8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 68
8.1 บทสรุป 68
8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา 68
8.3 ประโยชน์ที่ได้รับ 69

บรรณานุกรม 70

ประวัติผู้วิจัย 71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
2.1	สำนวน กาในฝูงหงส์	6
2.2	สำนวน กิ้งก่าได้ทอง	6
2.3	สำนวน ขี่ช้างจับตั๊กแตน	7
2.4	สำนวน จระเข้ขวางคลอง	7
2.5	สำนวน จับแพะชนแกะ	8
2.6	สำนวน นกสองหัว	8
2.7	สำนวน หนูตกถังข้าวสาร	9
3.1	การสร้างภาพประกอบด้วยการวาดรูปภาพที่จะใช้ประกอบด้วยมือ	12
3.2	การสร้างภาพประกอบจากการถ่ายรูป	13
3.3	การสร้างภาพประกอบด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์	14
3.4	รูปแบบเหมือนจริง (Realistic Style)	15
3.5	รูปแบบดัดแปลงธรรมชาติ (Modulation Style)	16
3.6	รูปแบบอิสระ (Free Style)	17
4.1	ตัวอย่างอัตลักษณ์เกี่ยวกับแบรนด์เสื้อผ้า	21
4.2	ตัวอย่างอัตลักษณ์เกี่ยวกับแบรนด์เสื้อผ้า (นามบัตร, ป้าย Tag)	22
4.3	ตัวอย่างอัตลักษณ์เกี่ยวกับแบรนด์เสื้อผ้า (Packaging)	22
4.4	ตัวอย่างเสื้อผ้า PAINKILLER : S/S11 Collection มิตรแท้ (Best friend), จำจี้ผลไม้ (Fruit Song)	23
5.1	ตัวอย่างลายปัก	25
5.2	ตัวอย่างลายพิมพ์ผ้าและสกรีน	26
5.3	ตัวอย่างวัสดุ พลาสติก, ผ้าตาข่าย	26
5.4	ตัวอย่าง Lookbook	27
6.1	ตัวอย่างการออกแบบโลโก้	28
6.2	ตัวอย่าง Sketch ที่เลือกใช้มาพัฒนาต่อ	29
6.3	ตัวอย่างแบบร่าง Sketch โลโก้ที่เลือกใช้	29
6.4	ตัวอย่างที่เอามาใช้	30
6.5	ตัวอย่างลายผ้า Collection	31
6.6	ตัวอย่างที่เอามาใช้	32
6.7	ตัวอย่างลายผ้า Collection	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.8 ตัวอย่างที่เอามาใช้ 33
6.9 ตัวอย่างลายผ้า Collection 33
6.10 ตัวอย่างที่เอามาใช้ 34
6.11 ตัวอย่างลายผ้า Collection 34
6.12 ตัวอย่างที่เอามาใช้ 35
6.13 ตัวอย่างลายผ้า Collection 35
6.14 ตัวอย่างที่เอามาใช้ 36
6.15 ตัวอย่างลายผ้า Collection 35
6.16 ตัวอย่างที่เอามาใช้ 37
6.17 ตัวอย่างลายผ้า Collection 37
6.18 โลโก้บางส่วนที่นำมาใช้เป็น Graphic Element 38
6.19 ตัวอย่างแบบร่าง Sketch Graphic Element 38
6.20 ตัวอย่างการถ่าย Lookbook 39
7.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์ 40
7.2 สัญลักษณ์ของ Collection 41
7.3 Graphic Element 41
7.4 นามบัตร 42
7.5 ป้าย Tag 42
7.6 ป้าย Tag Collection 43
7.7 ป้าย Tag (แบบสำเร็จ) 44
7.8 ถุง 44
7.9 ลาย กาในฝูงหงส์ 45
7.10 ลาย กาในฝูงหงส์ (แบบสำเร็จ) 46
7.11 ลาย กิ้งก่าได้ทอง 47
7.12 ลาย กิ้งก่าได้ทอง (แบบสำเร็จ) 48
7.13 ลาย ขี่ช้างจับตั๊กแตน 49
7.14 ลาย ขี่ช้างจับตั๊กแตน (แบบสำเร็จ) 50
7.15 ลาย จระเข้ขวางคลอง 51
7.16 ลาย จระเข้ขวางคลอง (แบบสำเร็จ) 52
7.17 ลาย จับแพะชนแกะ 53
7.18 ลาย จับแพะชนแกะ (แบบสำเร็จ) 54
7.19 ลาย นกสองหัว 55
7.20 ลาย นกสองหัว (แบบสำเร็จ) 56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.21 ลาย หนูตกถังข้าวสาร 57
7.22 ลาย หนูตกถังข้าวสาร (แบบสำเร็จ) 58
7.23 ปก Lookbook 59
7.24 Lay out ใน Lookbook 60
7.25 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook 61
7.26 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook 62
7.27 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook 63
7.28 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook 64
7.29 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook 65
7.30 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook 66
7.31 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook 67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

สำนวนไทย คือถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้ว/วมีความหมายไม่ตรงตามตัวหรือมีความหมายอื่นแฝงอยู่หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า สำนวน คือ ถ้อยคำ กลุ่มคำ หรือความที่เรียบเรียงขึ้นในเชิงอุปมาอุปมัยโดยมีนัยแฝงเร้นซ่อนอยู่อย่างลึกซึ้ง แยบคาย เพื่อให้ผู้รับได้ไปตีความ ทำความเข้าใจด้วยตนเองอีกชั้นหนึ่ง

ภาพประกอบที่จะใช้ผลงานชิ้นนี้จะเป็นการออกแบบภาพประกอบจากสำนวนไทยโดยการออกแบบให้อยู่ในรูปแบบของเสื้อผ้า การออกแบบนั้นจะเป็นการออกแบบที่มีเรื่อง Pattern ของเสื้อผ้าเข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อทำให้รูปแบบของเสื้อผ้าดูมีเอกลักษณ์และน่าสนใจมากขึ้น

การออกแบบกราฟฟิกลงเสื้อผ้าโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสำนวนไทยนี้ จะเป็นการออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์เสื้อผ้าให้ดูเป็นเอกลักษณ์สื่อถึงตัวแบรนด์ได้อย่างเด่นชัดและมีความร่วมสมัย นอกจากนี้ยังมีการออกแบบกราฟฟิกภายในร้าน รวมถึงของใช้ต่างๆเพื่อให้ดูมีความเป็นไปได้และพัฒนาให้เกิดขึ้นได้จริง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับแบรนด์เสื้อผ้าผู้ชาย
2. ศึกษาการออกแบบภาพประกอบจากสำนวนไทย
3. ออกแบบและประยุกต์ใช้ภาพและองค์ประกอบทางศิลปะกับเสื้อผ้าแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของแบรนด์
2. นามบัตร
3. ป้าย tag
4. Packaging
5. Lookbook
6. Collection ชื่อ “แอนนิเมิล” โดยลายที่ออกมาจากสำนวนไทย ทั้งหมด 7 ลายประกอบบนเสื้อผ้า ได้แก่ เสื้อยืด เสื้อเชิ้ต มีดังต่อไปนี้

- กาในฝูงหงส์
- กิ้งก่าได้ทอง
- ขี่ช้างจับจั๊กแตน
- จระเข้ขวางคลอง
- จับแพะชนแกะ
- นกสองหัว
- หนูตกถังข้าวสาร

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
   1.1 ศึกษาสำนวนไทยต่างๆ
   1.2 การออกแบบเสื้อผ้าและแฟชั่น
   1.3 การออกแบบภาพประกอบ
2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น
   2.1 กำหนดรูปแบบ , ลักษณะ, เอกลักษณ์ของแบรนด์
   2.2 เลือกสำนวนไทยที่จะใช้ในการออกแบบ
   2.3 การออกแบบลายและพัฒนาแก้ไขแบบร่าง
   2.4 ทดลองเทคนิคต่างๆ เช่น การพิมพ์, การปัก, การใช้วัสดุต่างๆ
   2.5 นำเสนองานจริงตามขอบเขตโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

สำนวนไทย

2.1 ที่มาของสำนวนไทย

สำนวนไทย คือถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้วมีความหมายไม่ตรงตามตัวหรือมีความหมายอื่นแฝงอยู่หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า สำนวน คือ ถ้อยคำ กลุ่มคำ หรือความที่เรียบเรียงขึ้นในเชิงอุปมาอุปมัยโดยมีนัยแฝงเร้นซ่อนอยู่อย่างลึกซึ้ง แยบคาย เพื่อให้ผู้รับได้ไปตีความ ทำความเข้าใจด้วยตนเองอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งอาจแตกต่าง ไปความหมายเดิมหรืออาจคล้ายคลึงกับความหมายเดิมก็ได้

โดยสันนิษฐานว่าสำนวนนั้นมีอยู่ในภาษาพูดก่อนที่จะมีภาษาเขียนเกิดขึ้นในสมัยสุโขทัยโดยเมื่อพิจารณาจากข้อความในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงแล้วจึงพบว่ามีสำนวนไทย ปรากฏเป็นหลักฐานอยู่ เช่น ไพร่ฟ้าหน้าใส หมายถึง ประชาชนอยู่เย็น เป็นสุข

สำนวนไทย จะมีความหมายโดยนัย เป็นลักษณะความหมายเชิงอุปมาเปรียบเทียบจะไม่แปลความหมายตรงตามตัวอักษรจึงฟังแล้วมัก จะ ไม่ได้ความหมายของตัวมันเอง ต้อง นำไปประกอบกับบุคคลกับเรื่องหรือเหตุการณ์จึงจะได้ความหมายเป็นคติเตือนใจเช่นเดียวกับคำที่เป็นสุภาษิต

2.2 การแบ่งประเภท

การแบ่งตามมูลเหตุ

หมวดที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น ตื่นแต่ไก่โห่ ปลากระดี่ได้น้ำ แมวไม่อยู่หนูร่าเริง ไก่แก่แม่ปลาช่อน

หมวดที่เกิดจากการกระทำ เช่น ไกลปืนเที่ยงสาวไส้ให้กากิน ชักใบให้เรือเสีย ปิดทองหลังพระ สี่เท้ายังรู้พลาด นักปราชญ์ยังรู้พลั้ง

หมวดที่เกิดจากสภาพแวดแวดล้อม เช่น ตีวัวกระทบคราด ใกล้เกลือกินด่าง ฆ่าควายอย่าเสียดายพริก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมวดที่เกิดจากอุบัติเหตุ เช่น ตกน้ำไม่ไหล ตกไฟไม่ไหม้ น้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ

หมวดที่เกิดจากระเบียบแบบแผนประเพณีความเชื่อ เช่น กงเกวียนกำเกวียน คู่แล้วไม่แคล้วกัน ปลูกเรือนตามใจผู้อยู่

หมวดที่เกิดจากความประพฤติ เช่น หงิมหงิมหยิบชิ้นปลามัน ตักน้ำใส่กะโหลกชะโงกดูเงา คบคนดูหน้าซื้อผ้าดูเนื้อ ขี้เกียจสันหลังยาว

มีเสียงสัมผัส

คำสัมผัส เช่น คอขาดบาดตาย มั่งมีศรีสุข ทำมาค้าขาย

6 – 7 คำสัมผัส เช่น ปากเป็นเอก เลขเป็นโท คดในข้องอในกระดูก แพ้เป็นพระชนะเป็นมาร ขิงก็ราข่าก็แรง

8 - 9 คำสัมผัส เช่น ไก่งามเพราะขน คนงามเพราะแต่ง รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี ตักน้ำใส่กะโหลก ชะโงกดูเงา

ไม่มีเสียงสัมผัส

คำเรียงกัน เช่น กัดฟัน ของร้อน ก่อหวอด

3 คำเรียงกัน เช่น ไกลปืนเที่ยง ก้างขวางคอ ดาบสองคม พริกกับเกลือ

4 คำเรียงกัน เช่น ใกล้เกลือกินด่าง ผักชีโรยหน้า เข้าด้ายเข้าเข็ม

5 คำเรียงกัน เช่น ชักแม่น้ำทั้งห้า ลางเนื้อชอบลางยา ขว้างงูไม่พ้นคอ

6 – 7 คำเรียงกัน เช่น ยกภูเขาออกจากอก วันพระไม่มีหนเดียว ตำน้ำพริกละลายแม่น้ำ

2.3 สาเหตุที่เกิดสำนวนไทย

1. ต้องการคำเพื่อสื่อสารความรู้สึกให้เข้าใจ เมื่อเกิดความต้องการคำให้เพียงพอกับความรู้สึก จึงต้องคิดคำใหม่อาจอิงคำเดิม แต่เปลี่ยนความหมายไปบ้างหรือคล้ายกับความหมายเดิม

2. หลีกเลี่ยงการใช้คำบางคำ ซึ่งถ้าใช้แล้วอาจหยาบคายหรือก่อให้เกิดความไม่สบายใจ

3. เพื่อให้สุภาพหรือเหมาะสมกับฐานะของบุคคล

4. ต้องการให้คำพูดมีรสชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ความสำคัญของการใช้สำนวนไทย

ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไป การใช้สำนวนก็ลดน้อยลง จึงทำให้สำนวนบางสำนวนสูญหายไป ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่เราควรจะช่วยกันอนุรักษ์สำนวนไทยให้อยู่คู่กับสังคมไทยต่อไป

2.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากสำนวนไทย

สำนวนไทยทุกสำนวนจะมีความหมายอยู่ทุกสำนวนทั้งที่บอกความหมายโดยตรง และสำนวนที่มีความหมายแอบแฝงอยู่ สำนวนมีประโยชน์ ดังนี้

1. นำหลักคำสอนมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
2. ทำให้ทราบความหมายของแต่ละสำนวน
3. ทำให้เยาวชนประพฤติปฏิบัติตนดีขึ้น
4. ช่วยขัดเกลานิสัยของเยาวชนให้อยู่ในกรอบและมีระเบียบมากขึ้น

2.6 คุณค่าของสำนวนไทย

1. เป็นเครื่องอบรมสั่งสอนและชี้แนะให้เป็นคนดี
2. สำนวนไทยช่วยสะท้อนให้เห็นความคิด ความเชื่อในสังคมไทย
3. สะท้อนให้เห็นถึงภาวะความเป็นอยู่
4. ชี้ให้เห็นว่าคนไทยรักธรรมชาติ
5. ใช้ภาษาได้ถูกต้อง
6. ช่วยสืบทอดวัฒนธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 ตัวอย่างสำนวนไทย

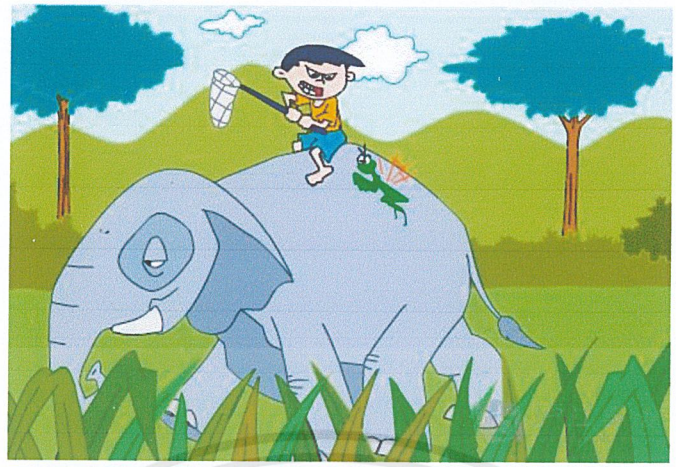
ภาพที่ 2.1 สำนวน กาในฝูงหงส์

1.กาในฝูงหงส์ คนที่ต่ำต้อยไม่มีเกียรติ ไปอยู่ท่ามกลางสังคมผู้ดี ผู้สูงศักดิ์ ทำให้ ถูกดูหมิ่นดูแคลน เป็นที่รังเกียจ

ภาพที่ 2.2 สำนวน กิ้งก่าได้ทอง

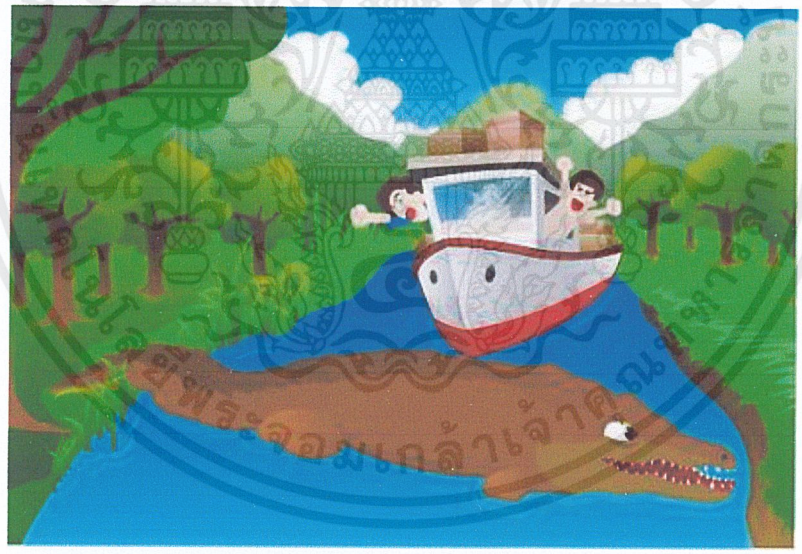
2.กิ้งก่าได้ทอง จากคนที่ไม่มีอะไรพอมีลาภยศสรรเสริญเงินทองเข้ามาหน่อยก็ทำตัวเย่อหยิ่งยิ่งใหญ่ ทะนงตนก็คิดว่าตนมีความสำคัญเหนือผู้อื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 สำนวน ขี่ช้างจับตั๊กแตน

3.ขี่ช้างจับตั๊กแตน การลงทุนลงแรงหรือเวลาเป็นจำนวนมากเพื่อทำในสิ่งที่จะได้รับผลตอบแทนกลับมาในจำนวนที่น้อย



ภาพที่ 2.4 สำนวน จระเข้ขวางคลอง

4.จระเข้ขวางคลอง ผู้ที่ชอบกันท่าหรือขัดขวางไม่ให้ผู้อื่นทำการอย่างใดอย่างหนึ่งได้สะดวก เหมือนจระเข้ที่ขึ้นมาขวางคลองทำให้เรือผ่านไปมาไม่สะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.5 สำนวน จับแพะชนแกะ

5.จับแพะชนแกะ ทำอย่างขอไปที ไม่ได้อย่างนี้ก็เอาอย่างนั้นเข้าแทนเพื่อให้ลุล่วงไป

ภาพที่ 2.6 สำนวน นกสองหัว

6.นกสองหัว คนที่ทำตัวฝักใฝ่เข้าด้วยทั้ง ๒ ฝ่ายที่ไม่เป็นมิตรกันโดยหวังประโยชน์เพื่อตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.7 สำนวน หนูตกถังข้าวสาร

7.หนูตกถังข้าวสาร ผู้ที่มาฐานะยากจนได้แต่งงานกับคนรวยมีฐานะดี โดยส่วนใหญ่จะใช้กับ ผู้ชาย ที่อยากจนได้แต่งงานกับผู้หญิงที่ร่ำรวย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบภาพประกอบ

3.1 ที่มาของภาพประกอบ

ภาพประกอบมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์มายาวนาน เป็นเครื่องมือที่จะบ่งชี้ถึงศิลปวัฒนธรรม ความเป็นไปของมนุษย์ มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์เกือบทุกด้านเป็นเสมือนเทปบันทึกอดีต เป็น รากฐานของการสร้างงานอดีตสู่ปัจจุบัน ดังตัวอย่างการเขียน ภาพประกอบ ผนังถ้ำตั่งแต่ยุคสมัย หิน ประวัติศาสตร์ของอียิปต์ กรีก โรมัน และอีกหลายชาติ ที่มีเรื่องราวให้ คนรุ่นหลังได้เรียนรู้จากภาพประกอบเหล่านั้น ดังนั้นภาพประกอบคือตัวบอกคุณสมบัติเล่าเรื่องสิ่งที่ต้องการชี้แนะบอกเล่าให้รู้กระจ่าง ที่ผู้ดูดูแล้วสามารถรู้เรื่องเข้าใจ กระจ่างชัดได้ในทันที เป็นสิ่งสำคัญโน้มน้าวให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกตอบสนองบางกรณีภาพประกอบจะให้ความเข้าใจได้ดีกว่าการพรรณาตัวอักษร แต่เราไม่อาจสรุปได้ว่าระหว่างตัวอักษรกับภาพประกอบอะไรให้ความเข้าใจได้ชัดเจนกว่ากัน อย่างไรก้ตามผู้สร้างภาพประกอบต้องเป็นผู้มีความสามารถในการประมวลความรู้สึกความจำ ความคิด อันเป็น จินตนาการจากคำบอกเล่า หรือความรู้สึกที่มองไม่เห็นเป็นรูปธรรมให้เห็นได้ ดังนั้นผู้สร้างภาพประกอบ จึงนับว่ามีความสำคัญระดับหนึ่ง

ในปัจจุบันภาพประกอบมีความสำคัญต่อการออกแบบโฆษณาและงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิด การจัดองค์ประกอบของภาพและตัวอักษร จึงมีความหมายทั้งความงาม ความกลมกลืนและจิตวิทยาการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญด้วย ระหว่างภาพประกอบ กับตัวอักษรที่ บรรยายใน ทางออกแบบนั้ สิ่งใดให้ความรู้สึก ความรู้ ความเข้าใจไดเดีกว่า อย่างไรก็ตาม ทั้งภาพและข้อความเมื่อมาจัดรวมกันต้องส่งเสริมความสำคัญซึ่งกันและกัน ให้น่าเชื่อถือ น่าสนใจ การสร้างภาพประกอบจึงมีความสำคัญ ซึ่งผู้สร้างภาพประกอบต้องคำนึง ถึงคุณภาพของผล สำเร็จเมื่อนำไปใช้ด้วยทุกครั้ง ซึ่งวัสดุและเทคนิคเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ภาพมีคุณภาพดีและสวยงาม

ภาพประกอบในปัจจุบันมีราคาไม่ต่างกับงานศิลปะยิ่งผู้สร้างงานมีพื้นฐานเรียนรู้ศิลปะโดยตรง ภาพประกอบจะยิ่งมีคุณค่า มีราคา เพราะงานคนทั่วไปไปเข้าใจได้ง่ายในทันทีที่เห็นมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคสร้างสรรค์ ดึงดูดความสนใจและมีคนจำนวนไม่น้อยที่ชอบภาพประกอบที่มี เทคนิคความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างานผสมกับการใช้วัสดุอย่างมีคุรภาพนำภาพประกอบไปตกแต่งฝาผนังบ้านตามรสนิยม

วัสดุและเทคนิคการสร้างภาพประกอบ เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งวัสดุที่เป็นพื้นฐาน สำหรับการวาดภาพ ได้แก่ ดินสอ ดินสอที่ใช้ควรใช้เกรดดินสอที่แตกต่างกัน ไม่ใช่ใช้ดินสอเท่ง เดียววาดภาพได้ทั้งหมด ทั้งนี้เกรดอ่อนแก่ของดินสอ ช่วยสร้างความกลมกลืนภาย ในภาพ ได้ดีกว่าการผ่อนหนักผ่อนเบาผ่อนน้ำหนักมือขณะวาดภาพ กระดาษที่ใช้กับดินสอดำ ดินสอสี ควรเป็นกระดาษสีขาวเกรดสูง การแรเงาประสานกลมกลืนมีส่วนทำให้ภาพนุ่มสบายตา วัสดุ ที่ใช้เราสามารถแบ่งตามคุณสมบัติคือ วัสดุประเภทแห้ง (Dry media) ได้แก่ ดินสอ ดินสอคาร์บอน ดินสอสี ชาร์โคล เครยอง พาสเทล วัสดุเปียก ได้แก่ สีน้ำ สีน้ำมัน สีหมึก สีอะคีลิค สีโปสเตอร์ ซึ่งเทคนิคจะเปลี่ยนไปตามคุณสมบัติ

ของวัสดุที่ใช้ เทคนิคที่ใช้สำหรับการสร้างภาพประกอบมีหลากหลาย ได้แก่ วิธีพ่น (Airbrush) พิมพ์(printing) ปะติด (Collage and Assemblage) วัสดุผสม (Mixed media) เทคนิคการล้างภาพ เช็ดภาพ ขูดขีด (ใช้กับภาพสีน้ำ สีน้ำมัน สีอะครีลิค)

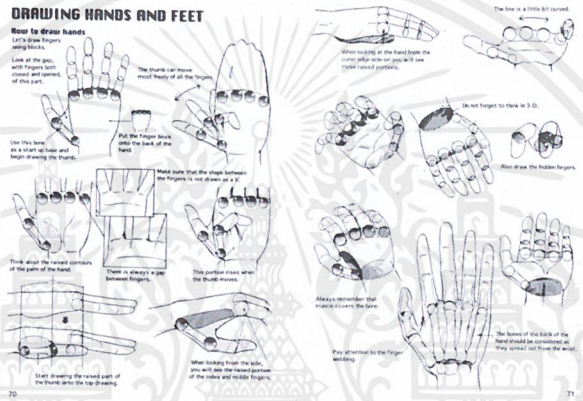
การสร้างภาพประกอบจำเป็นต้องนึกถึงลักษณะงานที่ใช้สอยด้วย เช่น ภาพประกอบ ในหนังสือพิมพ์ ต้องการภาพประกอบที่เป็นความจริง แสดงบรรยากาศของจริง เหตุการณ์จริง มักเป็นภาพที่ไม่ต้องการเทคนิคมาก เป็นเพียงคำบอกเล่า เข้าใจง่าย มักใช้ภาพถ่ายเป็นภาพ ประกอบ ส่วนภาพประกอบในนิตยสาร นิยมทั้งภาพถ่ายที่มีการจัดองค์ประกอบให้สวยงาม พอๆ กับการเขียนภาพประกอบเรื่องราว ที่มีการเปิดกว้างทางด้านเทคนิคการทำงานมาก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนิตยสาร นั้นว่าเน้นเรื่องใดเป็นหลัก ภาพประกอบปกหนังสือ ถ้าเป็นประเภท ปกหุ้ม ภาพประกอบควร เป็นเรื่องราวต่อเนื่อง ในภาพเดียวกัน มีความสัมพันธ์กันระหว่างปกหลังและ สันปกด้วย ภาพประกอบประเภทเล่าเรื่องหรือ บรรยายด้วยภาพ (Narrative illustration) ภาพประกอบประเภทนี้ต้องการความละเอียดสมจริง ดูแล้วรู้ในทันทีว่าเป็นเรื่องอะไร นิยมใช้ภาพวาดมากกว่าภาพถ่ายรูป เพราะการวาดภา จะได้ความสวยงามองเทคนิคความละเอียดประณีตมีเสน่ห์มากกว่าภาพถ่าย (นิยมใช้กับนิยายนิทานโบราณ)

ภาพประกอบที่นำไปใช้หลากหลายแตกต่างกันจำเป็นต้องมีลักษณะพิเศษไม่ เหมือนกัน เช่น ภาพประกอบที่มีลักษณะเฉพาะเกี่ยวกับร่างกาย ประเภทภาพประกอบ กายวิภาค (Medical

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

illustration) ภาพประวัติศาสตร์ หรือภาพประกอบที่เกี่ยวกับแฟชั่นเสื้อผ้า ภาพประกอบประเภทเทคนิค (Technical illustration) ต้องการความถูกต้องของเครื่องยนต์ กลไกลต่างๆยิ่งต้องการความละเอียด มาก เพื่อความเข้าใจ ซึ่งใช้วิธีถ่ายภาพจำลองและนำ ไปสร้างจริง เช่น ภาพประกอบชิ้นส่วนภายในเครื่องจักรกลของรถยนต์และเครื่องบิน เป็นต้น

3.2 การสร้างภาพประกอบ



ภาพที่ 3.1 .การสร้างภาพประกอบด้วยการวาดรูปภาพที่จะใช้ประกอบด้วยมือ

1. การสร้างภาพประกอบด้วยการวาดรูปภาพที่จะใช้ประกอบด้วยมือ

วิธีนี้เป็นวิธีที่ใช้มาก่อน เป็นการแก้ปัญหาที่มนุษย์จะนำภาพประกอบมาใช้อธิบายหรือบอกในสิ่งที่อยากบอกให้ชัดเจน และขยายความเข้าใจ โดยใช้ตัวอักษรมาใช้ร่วมซึ่งสมัยก่อนนั้นยังไม่มีการใช้กล้องถ่ายรูปบันทึกภาพไว้ แม้ในปัจจุบันการเขียนภาพประกอบด้วยมือยังมีความสำคัญอยู่แม้จะมีเทคโนโลยีต่างๆที่นำสมัยไปมากแล้วก็ตามคุณค่าของภาพประกอบที่เขียนด้วยมือนั้นจะมีความประณีต ความมีเสน่ห์ของงานศิลปะและเป็นภาพประกอบ ที่ไม่อาจทำซ้ำ ได้อีกอาจ ได้ใกล้เคียงแต่ไม่สามารถเก็บได้เหมือนทั้งหมดซึ่งภาพประกอบมีทั้งแบบเหมือนจริงและแบบการ์ตูน

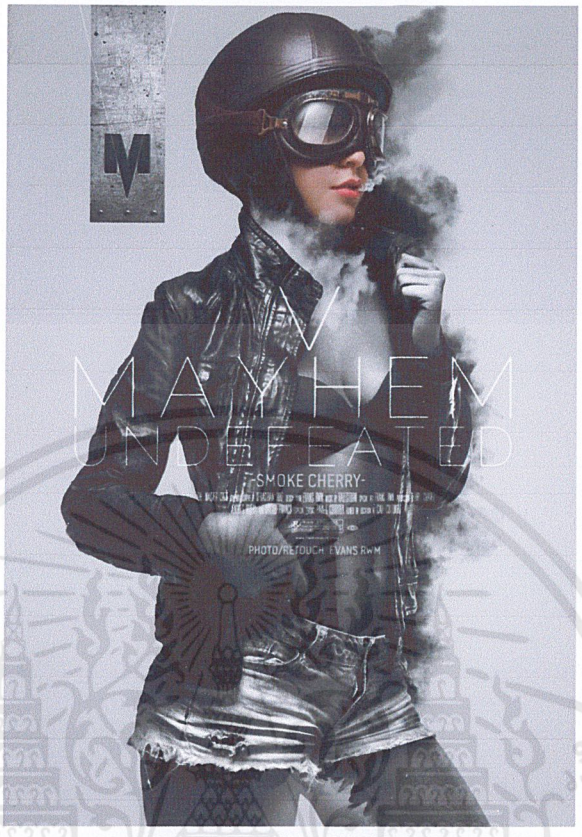
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.2 .การสร้างภาพประกอบจากการถ่ายรูป

2. การสร้างภาพประกอบจากการถ่ายรูป

วิธีนี้มีการคิดค้นกันมาตั้งแต่สมัย ค.ศ.1410 มีการพัฒนามาเป็นลำดับจนถึง ค.ศ.1490 และประมาณปี ค.ศ.1800 ลิสซิลกี (Lissisky) ชาวรัสเซีย และโมฮอย-นอจ (Moholy-Nagy) ชาวฮังกาเรียน แห่งสถาบันบาวเฮาส์ (Bauhaus) ได้เริ่มนำภาพถ่ายเข้ามาในระบบพิมพ์งาน ความแตกต่างของภาพประกอบที่เป็นภาพเขียนและภาพถ่าย คือภาพถ่ายสามารถเห็น ความจริงของสิ่งที่ต้องการได้หมดอย่างละเอียดและเป็นธรรมชาติ ภาพประกอบที่เป็นภาพเขียน สามารถใส่สี ใส่ความรู้สึกของจินตนาการ อาจแสดงความมีชีวิตชีวาของสี แสงเงาที่สร้างได้ซึ่งภาพประกอบของทั้งสองอย่างนี้ต่างกัน จึงขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน ความต้องการของลูกค้าว่าต้องการภาพประกอบแบบใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



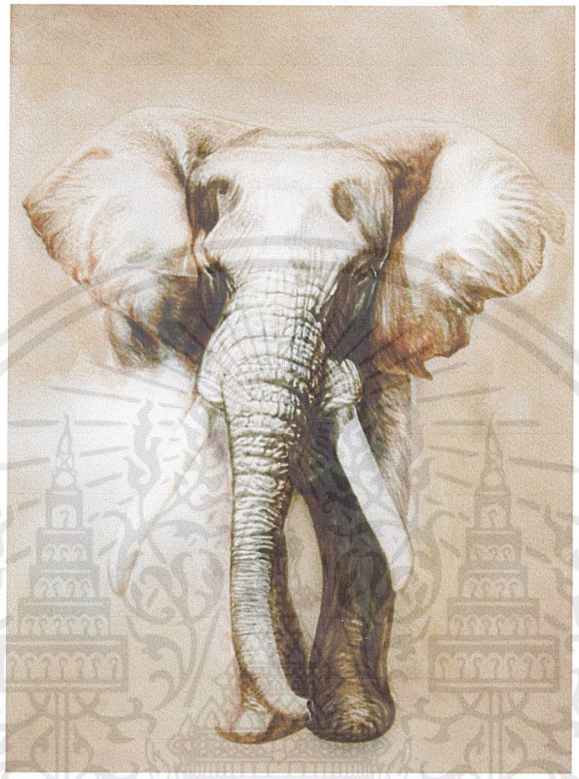
ภาพที่ 3.3. การสร้างภาพประกอบด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์

3. การสร้างภาพประกอบด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีบทบาทมาก มีโปรแกรมสำหรับสร้างภาพมีรูปของโปรแกรมให้เลือกลักษณะภาพประกอบที่ได้ลักษณะแตกต่างกันออกไปมีรูปแบบที่ออกแบบสำเร็จแล้วกับรูปแบบที่ต้องการสร้างขึ้นใหม่ มีความใกล้เคียงกับการสร้างภาพประกอบด้วยมือ แต่มีอุปกรณ์ใช้งานได้หลากหลายและสะดวก ภาพประกอบที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์สามารถใช้เทคนิคตัดต่อ ตกแต่งเพิ่มเติมได้ ทำให้ได้ภาพประกอบรูปแบบแปลก ทั้งนี้เพราะมีอุปกรณ์ใช้งานเป็นเทคนิคสามารถสร้างภาพได้หลากหลายภาพประกอบจากคอมพิวเตอร์กำลังเป็นที่นิยมแพร่หลายในวงการสิ่งพิมพ์มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 รูปแบบของภาพประกอบ

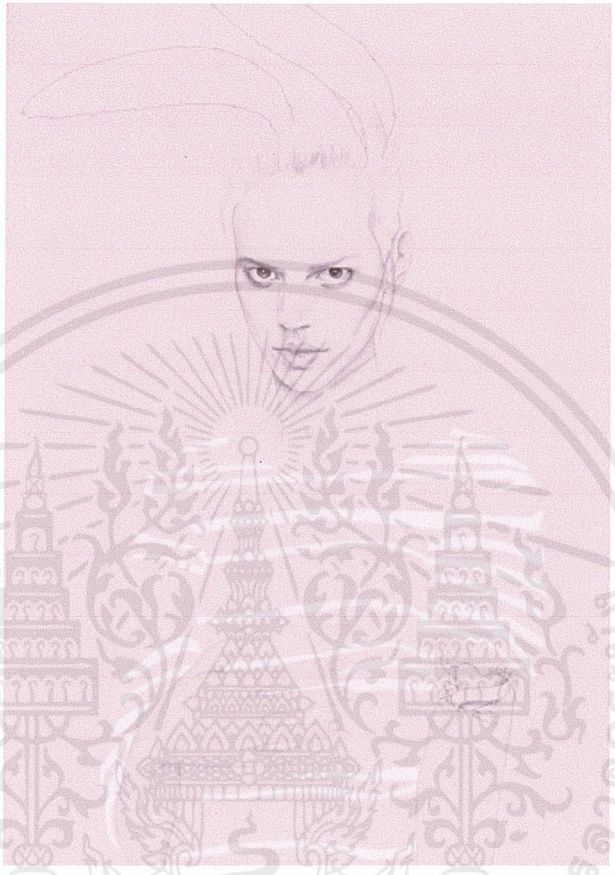


ภาพที่ 3.4 รูปแบบเหมือนจริง (Realistic Style)

1. รูปแบบเหมือนจริง (Realistic Style)

รูปแบบเหมือนจริง (Realistic Style) เป็นรูปแบบที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ ความถูกต้องและบรรยากาศของความเป็นจริงขณะนั้น นิยมใช้กับภาพถ่ายใช้ภาพประกอบปก หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ประกอบหนังสือวิชาการต่างๆ ที่ต้องการความถูกต้อง เพราะต้องการ ความเข้าใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

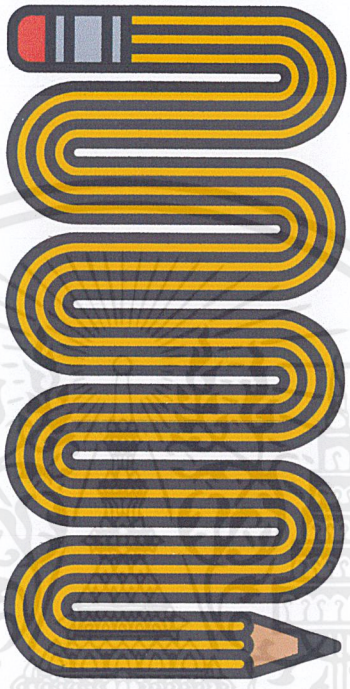


ภาพที่ 3.5 รูปแบบดัดแปลงธรรมชาติ (Modulation Style)

2. รูปแบบดัดแปลงธรรมชาติ (Modulation Style)

เป็นรูปแบบที่สร้างขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราว เนื้อหา ซึ่งไม่มีในธรรมชาติ
เช่นภาพการ์ตูน ภาพซ้อน (เทคนิคการถ่ายภาพหรือการจัดองค์ประกอบในการเขียน ภาพซ้อนกัน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 รูปแบบอิสระ (Free Style)

3. **รูปแบบอิสระ** (Free Style)

เป็นรูปแบบที่ไม่แสดงเรื่องราวเนื้อหา อาจจะเป็นเพียงลวดลาย รูปทรงแปลก หรือ ต้องการความสวยงามของสีสันมากกว่าเนื้อหา เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การออกแบบอัตลักษณ์

4.1 ความหมายของการออกแบบอัตลักษณ์

คำว่า "อัตลักษณ์" ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรมแต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมาย คำว่า "อัตลักษณ์" ไว้ว่า คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไป หรือสากลกับสังคม อื่นๆ กล่าวคือ ลักษณะที่ไม่เหมือนกับ ของคน อื่นๆ "อัตลักษณ์" มาจากภาษาบาลีว่า อตฺต + ลักษณ โดยที่ "อัตตะ" มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน "ลักษณะ" หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่รูปศัพท์ "อัตลักษณ์" จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มากกว่า

Corporate Identity Design (หรือ CI Design) คือ การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์สินค้า ที่ไม่ได้หมายถึงการสร้างแบรนด์หนึ่งๆ โดยตรง แต่เป็นหน้าต่างสำคัญที่จะกำหนดหน้าตาและทิศทางของแบรนด์นั้นๆ ได้ การออกแบบอัตลักษณ์นี้จึงไม่ใช่เรื่องง่ายเพราะ มันไม่ใช่แค่การออกแบบ "โลโก้" แล้วนำไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือสื่อสารทั้งหมดของแบรนด์ CI Design คือการออกแบบ"ภาพลักษณ์ทั้งหมดของแบรนด์"ที่จะทำให้คนภายนอกสัมผัสได้เฉกเช่นเดียวกับที่องค์กร ต้องการสื่อออกไป เรียกว่า ถ้าพลาดก็อาจทำให้ภาพของแบรนด์บิดเบี้ยวไปเลยก็ได้

4.2 ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกกับอัตลักษณ์ของนักออกแบบ

ในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมงานออกแบบกราฟิกถูกนำมาใช้เพื่อสนองความต้องการของภาคอุตสาหกรรมด้วยกระบวนทัศน์แบบโมเดิร์นงานของนักออกแบบกราฟิกจึงไม่ได้แสดงอัตลักษณ์ของตนเองมากนัก เพราะผู้ว่าจ้างต้องการให้สินค้าทั้งหลายผลิตออกมาปริมาณมากเพื่อตอบสนองมวลชน ควบคุมการผลิตให้ต้นทุนต่ำรูปแบบสินค้าจึงเน้นตามมาตรฐานต่อเมื่อการตลาดก้าวสู่ยุคที่ผู้บริโภค มีความต้องการความแตกต่างและเอกลักษณ์เฉพาะตัวนักออกแบบจึงต้องสร้าง เอกลักษณ์ของผลงานและเผยแพร่อัตลักษณ์ให้ปรากฏแก่สาธารณะมากขึ้นเพื่อได้รับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตอบสนอง จากความต้องการของผู้บริโภคที่มีหลากหลายรสนิยม การเปลี่ยนแปลง กระบวนทัศน์ทางสังคมส่งผลต่อการแสดงอัตลักษณ์ของนักออกแบบกราฟิกที่ไม่ได้ทำงานเพื่อผู้ผลิตภาคอุตสาหกรรมอย่างแต่ก่อนสู่การสร้างอัตลักษณ์และแนวทางการออกแบบที่ชัดเจนเพื่อสร้างสรรค์งานให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

4.3 การออกแบบกับความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์กลุ่มบริษัท

งาน อัตลักษณ์กลุ่มบริษัท เกี่ยวข้องกับการออกแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบกราฟิกการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรในปัจจุบันนับเป็นยุคของอิเลคทรอนิคส์ที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาเป็นเครื่องมือเครื่องใช้และเป็นวัสดุอุปกรณ์ช่วยในการออกแบบเกิดมีวัสดุสำเร็จรูปและเครื่องมืออิเลคทรอนิคส์ที่ช่วยในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่น การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกมา ช่วยในการทำ Word Processing การเรียงพิมพ์ การจัดวางรูป แบบของหน้ากระดาษ การสร้างภาพ ประกอบ การเขียนกราฟแผนภูมิ แผนที่ ตลอดจนงาน เขียนแบบต่างๆ และที่สำคัญ คือ ช่วยในการ สร้างภาพ (Visualize) เพื่อหาแนวทางความคิด สร้างสรรค์ได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย ความหมายของการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร (Definition Of Graphic Design) มีผู้ให้คำนิยามของอัตลักษณ์ขององค์กร ไว้ว่า การออกแบบ อัตลักษณ์ขององค์กร ผลงานออกแบบลักษณะต่างๆ เพื่อให้ผู้คนได้อ่าน เช่น หนังสือนิตยสาร การโฆษณา ภาพยนตร์ โทรทัศน์ นิทรรศการ (Berryman, 1979)

จากความหมายของการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรที่อ้างมาจะเห็นว่าเป็นการออกแบบที่มีขอบข่ายงานกว้างขวางมากและมีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual - Communication Design) ในอันที่จะต้องเตรียมการและนำเสนอข่าวสาร (Message) ต่อผู้ดูแลผู้อ่านให้สามารถรับรู้ความหมายและแปลความได้ทางสายตาโดยการจัดสื่อกลางต่างๆ เช่น ตัวอักษร เครื่องหมายสัญลักษณ์ รูปภาพและอื่นๆ รวมกัน ด้วยกรรมวิธีของการขีด เขียน การพิมพ์ การบันทึกภาพ ตลอดจนเทคนิคการสร้างภาพต่างๆ ทางเครื่องมือ เครื่องจักรกลให้ เกิดเป็นรูปร่างที่ประณีต เรียบร้อยสวยงามเพื่อการติดต่อสื่อสารและโน้มน้าวจิตใจ ของกลุ่ม เป้าหมาย (Target Group) ที่ต้องการได้

นักออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรมักจะทำงานที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่อไปนี้ คือ

1. สัญลักษณ์ (Symblos)
2. เครื่องหมาย (Sign System)
3. หนังสือ (Books)
4. นิตยสาร (Magazines)
5. หนังสือพิมพ์ (Newspapers)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. โฆษณา (Ads)

7. นิทรรศการ (Exhibits)

8. แคทตาล็อก (Catalogues)

9. บรรจุภัณฑ์ (Packages)

10. แผ่นพับ (Borchures)

11. โปสเตอร์ (Bosters)

12. แผนที่ (Maps)

13. ป้ายโฆษณา (Billboards)

14.การประชาสัมพันธ์ (Promotions)

15. หัวจดหมาย (Letter Heads)

4.4 วัตถุประสงค์ทางอัตลักษณ์ขององค์กร

1. วัตถุประสงค์ทางด้านจิตวิทยา (Psychology Objective) การต้องการให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึก ความเชื่อมั่น เกิดความเข้าใจในตัวสินค้าและยอมรับในตัวสินค้าและในอัตลักษณ์ขององค์กรปัจจุบันวัตถุประสงค์ทางจิตวิทยาที่สำคัญคือความต้องการที่จะสร้างให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกประทับใจในร้านที่เข้า

2. วัตถุประสงค์ทางด้านพฤติกรรม (Action Objective) วัตถุประสงค์ทางด้านพฤติกรรมคือการที่ต้องการให้ผู้บริโภคแสดงพฤติกรรมตอบสนองการจูงใจของอัตลักษณ์ขององค์กร เช่น กระตุ้นให้เกิดการเข้าร้านตลอดจนการกระตุ้นให้ผู้บริโภคแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดในตัวร้าน เป็นต้น

3. วัตถุประสงค์ทางด้านภาพพจน์ (Corporate Objective) วัตถุประสงค์ทางด้านภาพพจน์ของร้านเพื่อให้ผู้บริโภคเกิดทัศนคติที่ดี มีความนิยมชมชอบต่อแบรนด์ เช่น ให้ผู้บริโภคเห็นว่าแบรนด์มีความห่วงใยต่อสังคม มีความรับผิดชอบต่อลูกค้า เป็นต้น ซึ่งเมื่อผู้บริโภคเกิดทัศนคติที่ดีมีภาพพจน์ที่ดีต่อแบรนด์แล้ว สิ่งเหล่านี้ก็จะมีผลต่อยอดขายของร้านนั้น เป็นต้น

4.5 แนวคิดการสร้างสรรค์งานเอกลักษณ์ขององค์กร

1. ไม่ซับซ้อน (Simplicity) ไม่ซับซ้อนเน้นแนวคิดเพียงบางแนวคิดเดียวซึ่งสามารถจะพัฒนาเป็นแนวคิดสร้างสรรค์ได้หลากหลายในเวลาต่อไป

2. การมีลักษณะเฉพาะตัว (Uniqueness) การมีลักษณะเฉพาะตัวโดยแนวคิดหลักที่เลือกมาต้องมีความแตกต่างไปจากคู่แข่งขันเช่น ถ้าเสนอลักษณะเฉพาะตัวในเรื่องของเทคโนโลยีต้องพูด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถึงความชำนาญและเทคโนโลยีสมัยใหม่

3. **ความเหมาะสม** (Appropriateness) ความเหมาะสมที่โฆษณาสถาบันจะต้อง ดึงความสนใจของคนมาสู่คุณลักษณะของตัวบริษัท โฆษณาสถาบันที่ประสบความสำเร็จต้องสอดคล้องกับคุณลักษณะ หรือวัตถุประสงค์ของบริษัท

4. **การมีความสัมพันธ์กัน** (Relevance) การมีความสัมพันธ์กัน โฆษณาสถาบันที่ดีจะต้องเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่คัดสรรไว้แต่แรก

5.**การมีสายตายาวไกล** (Foresight) การมีสายตายาวไกลโดยวัตถุประสงค์หลักของโฆษณาเพื่อสร้างภาพพจน์คือการเข้าถึงผู้รับก่อนที่เขาจะมีทัศนคติกับบริษัทในเชิงลบเพราะฉะนั้นการโฆษณาประเภทนี้จะเข้าไปปรับมุมมองของผู้รับที่มีกับบริษัทในทางที่ถูกต้อง

6.**ความต่อเนื่อง** (Continuity) ความต่อเนื่องเป็นปัจจัยของการโฆษณาสถาบันที่ประสบผลสำเร็จเพราะการโฆษณาประเภทนี้ต้องการให้การพบเห็นติดตาอย่างต่อเนื่องในระยะเวลาหนึ่ง

7.**ความน่าเชื่อถือ** (Credibility) ความน่าเชื่อถือการโฆษณาสถาบันแม้จะวางแผนอย่างดีหรือเงินทุนดี แต่จะไม่ประสบความสำเร็จถ้าไม่อ้างอิงเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เป็นจริง

4.6 ตัวอย่างอัตลักษณ์

ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างอัตลักษณ์เกี่ยวกับแบรนด์เสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างอัตลักษณ์เกี่ยวกับแบรนด์เสื้อผ้า (นามบัตร, ป้าย Tag)

ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างอัตลักษณ์เกี่ยวกับแบรนด์เสื้อผ้า (Packaging)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างเสื้อผ้า PAINKILLER: S/S11 Collection มิตรแท้ (Best friend), จ้ำจี้ผลไม้ (Fruit Song)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

5.1 การสรุปประเด็นเนื้อหา

แบรนด์ กรรไกร ไข่ ผ้าไหม เป็นแบรนด์เสื้อผ้าสำหรับผู้ชายที่มีอายุระหว่าง 18 ปีขึ้นไป เป็นวัยนักศึกษาจนถึงวัยทำงานตอนต้น เป็นคนที่มีไลฟ์สไตล์ สนุกและชอบกับการแต่งตัว สนใจในศิลปะ และ ติดตามแทรนด์ใหม่ๆ

แบรนด์ กรรไกร ไข่ ผ้าไหม จะใช้เทคนิคต่างๆเพื่อให้เป็นลูกเล่นของ Pattern เสื้อผ้าโดย แนวคิดเป็นการเอาสำนวนไทยมาทำให้เกิดลายต่างๆบนเสื้อผ้า โดยเป็นการตีความ และเอาบางส่วน ของสำนวนมาทำให้เกิดลายใหม่ๆ ซึ่งตัวแบรนด์จะมีภาพลักษณ์ที่ Modern หรือ ร่วมสมัยนั้นเอง นอกจาก นี้แล้วจะมีการออกแบบกราฟฟิกต่างๆ ที่ใช้ในร้าน ได้แก่ สัญลักษณ์,นามบัตร, Packaging, Lookbook เพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับแบรนด์

5.2 แนวทางการออกแบบ

ในการออกแบบโลโก้ กรรไกร ไข่ ผ้าไหม จะเป็นการตัดทอนของรูปทรงต่างๆ เพื่อทำให้ แบรนด์ดูร่วมสมัย ไม่เชยจนเกินไป

ในส่วนของการออกแบบ graphic element จะใช้สัญลักษณ์โลโก้มาใช้วางกระจายเพื่อให้ เกิด Pattern ของ Graphic Element ทำให้ดูเป็นแบรนด์มากขึ้น

ในส่วนของการใช้สี จะใช้สีหลักๆของแบรนด์สี ขาว เทา ดำ เพื่อให้ดูเรียบง่าย และดูร่วมสมัย เข้าถึงได้ทุกวัย

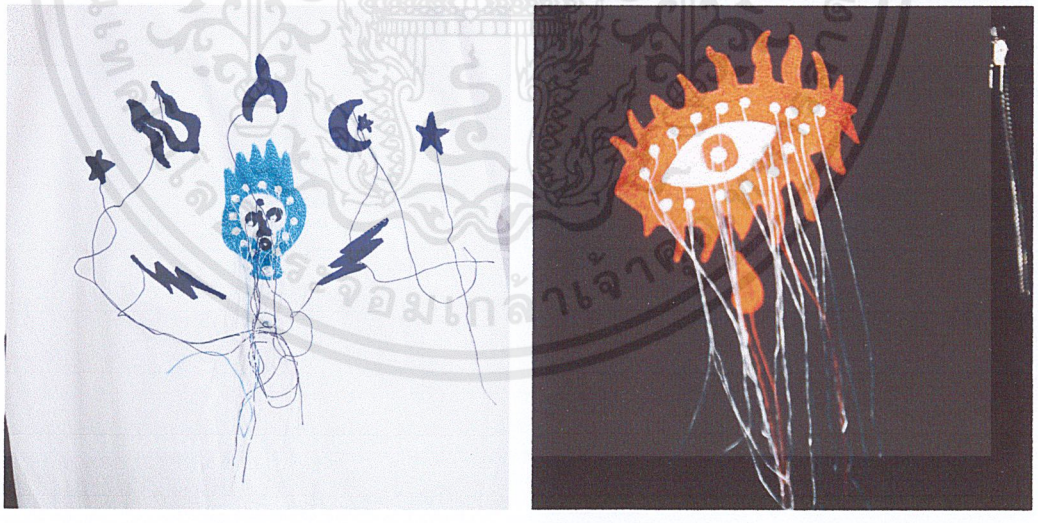
การออกแบบนามบัตรนั้นด้านหน้าจะใช้ Graphic Element ด้านหลังจะเป็นการบอก ข้อมูลที่อยู่ของ แบรนด์ สีที่ใช้หลักๆ คือ ขาว เทา ดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนของการออกแบบลายผ้า จะทำออกมาเป็น Collection ชื่อ “แอนนิเมิล” โดยลายที่ออกแบบมาจากสำนวนไทย ทั้งหมด 7 ลาย ประกอบบนเสื้อผ้า ได้แก่ เสื้อยืด เสื้อเชิ้ต มีสำนวนดังต่อไปนี้

- กาในฝูงหงส์
- กิ้งก่าได้ทอง
- ขี่ช้างจับตั๊กแตน
- จระเข้ขวางคลอง
- จับแพะชนแกะ
- นกสองหัว
- หนูตกถังข้าวสาร

นอกจากมีการออกแบบลายผ้าแล้ว มีการทดลองใช้เทคนิคต่างๆให้เข้ากับแต่ละสำนวนไทยที่เลือกมา เช่น การปัก, การพิมพ์, การสกรีน และได้เลือก วัสดุสำหรับแต่ละสำนวนไทยให้แตกต่างกันออกไป เช่น พลาสติกใส, ผ้าตาข่าย



ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างลายปัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.2 ตัวอย่างลายพิมพ์ผ้าและสกรีน

ภาพที่ 5.3 ตัวอย่างวัสดุ พลาสติก, ผ้าตาข่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และในการออกแบบ Lookbook เป็นส่วนของการนำเสนอเสื้อผ้า จึงจะออกแบบให้ดูเรียบที่สุด เพื่อให้เห็นลายที่อยู่บนตัวเสื้อผ้าให้เด่นชัดมากขึ้น

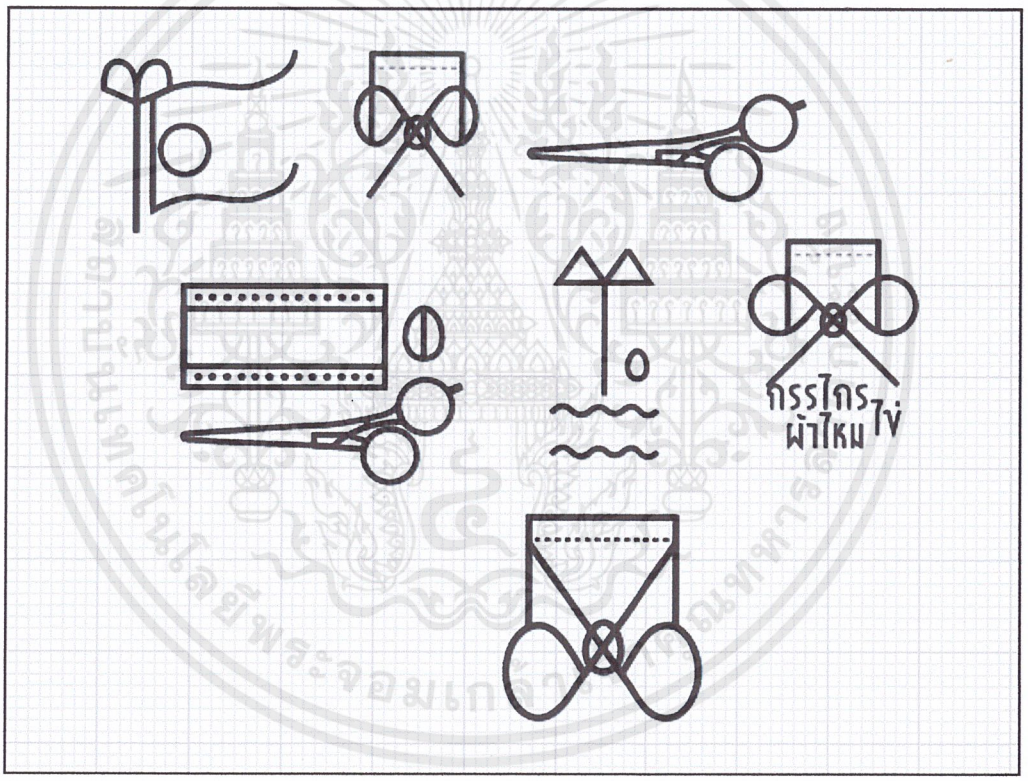
ภาพที่ 5.4 ตัวอย่าง Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

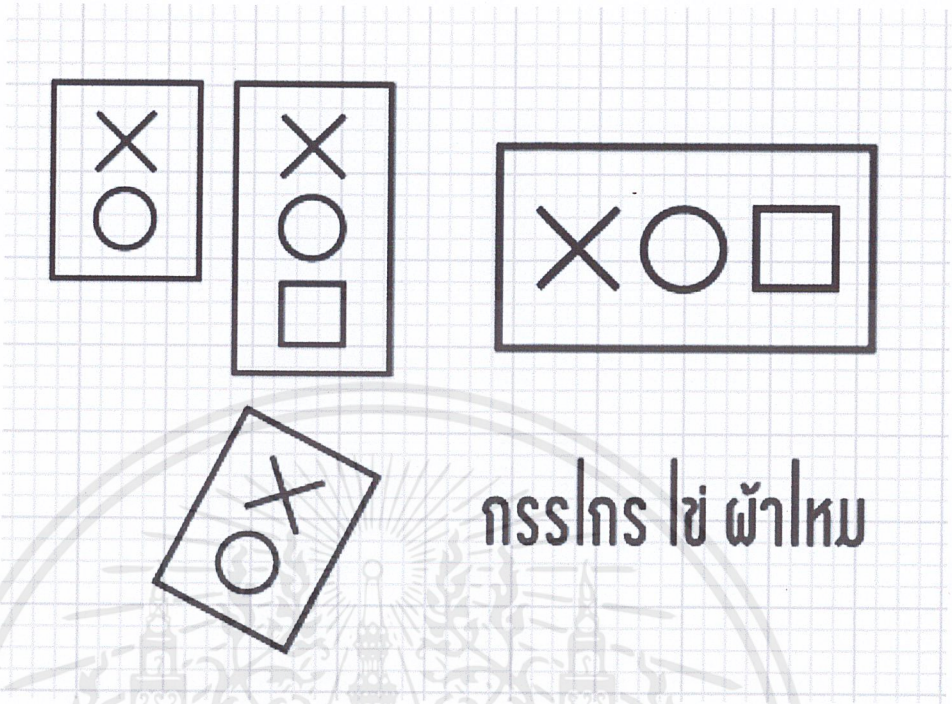
การออกแบบ

6.1 แบบร่างสัญลักษณ์ของแบรนด์



ภาพที่ 6.1 ตัวอย่างการออกแบบโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.2 ตัวอย่าง sketch ที่เลือกใช้มาพัฒนาต่อ

ภาพที่ 6.3 ตัวอย่างแบบร่าง sketch โลโก้ที่เลือกใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ขั้นตอนการออกแบบลายผ้า

Collection แอนนิเมิล มีลายทั้งหมด 7 ลาย โดยแต่ละลายจะมี character ที่แตกต่างกันออกไป โดยจะเอาสัตว์ที่มีลักษณะที่น่าสนใจเพื่อให้ลายดูมีความน่าสนใจมากขึ้น มีดังต่อไปนี้

1. กาในฝูงหงส์

ภาพที่ 6.4 ตัวอย่างภาพที่เอามาใช้

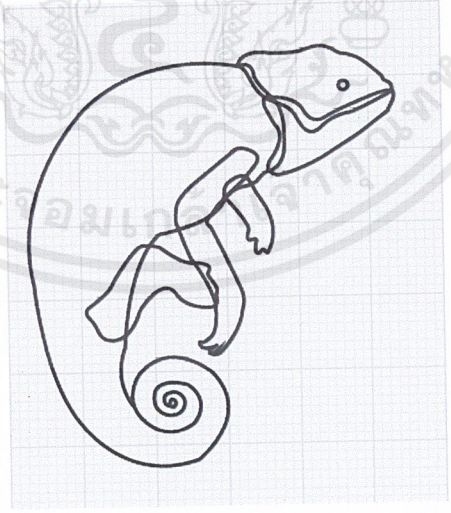
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.5 ตัวอย่างลายผ้า Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. กิ้งก่าได้ทอง

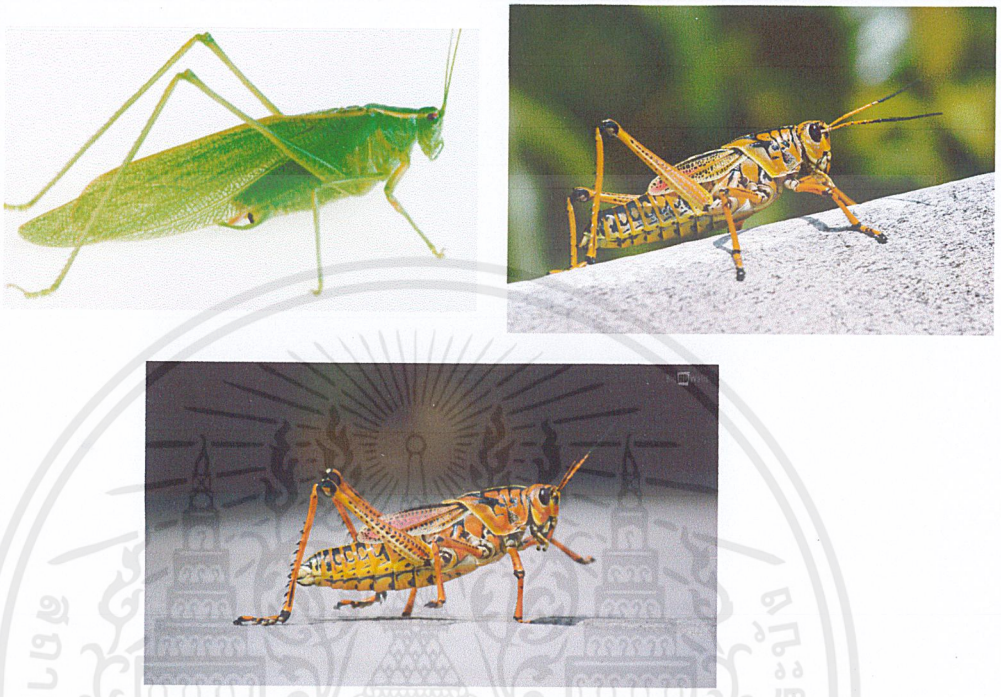
ภาพที่ 6.6 ตัวอย่างภาพที่เอามาใช้



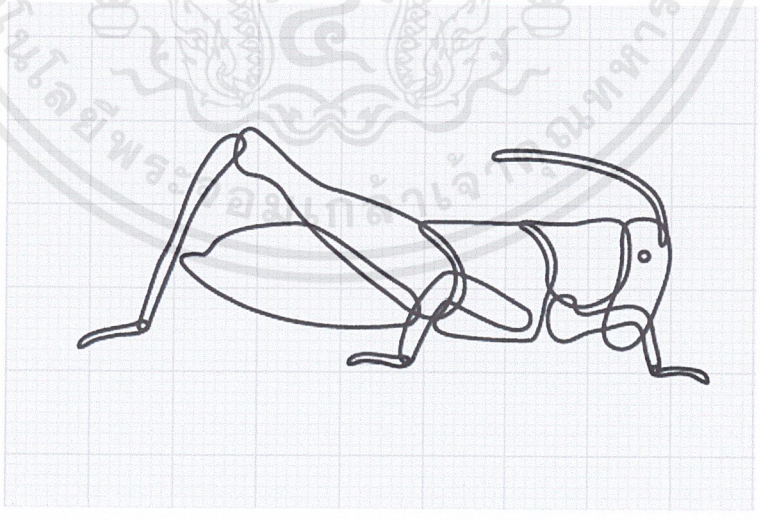
ภาพที่ 6.7 ตัวอย่างลายผ้า Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขี่ช้างจับตั๊กแตน



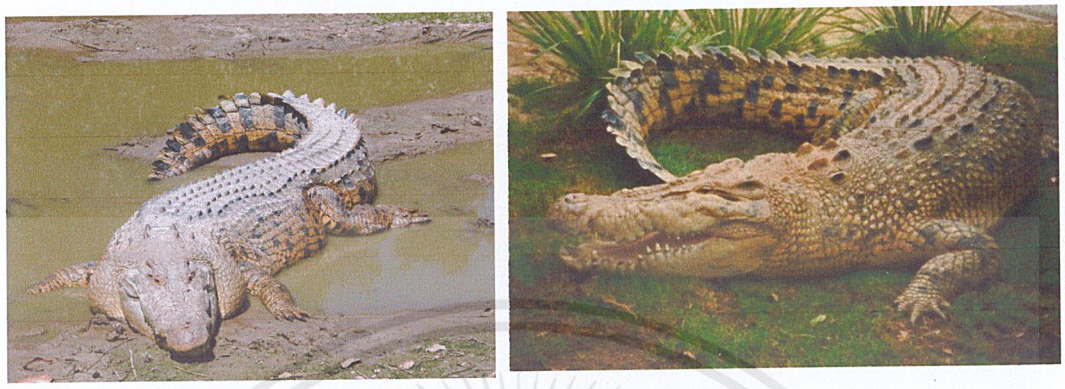
ภาพที่ 6.8 ตัวอย่างภาพที่เอามาใช้



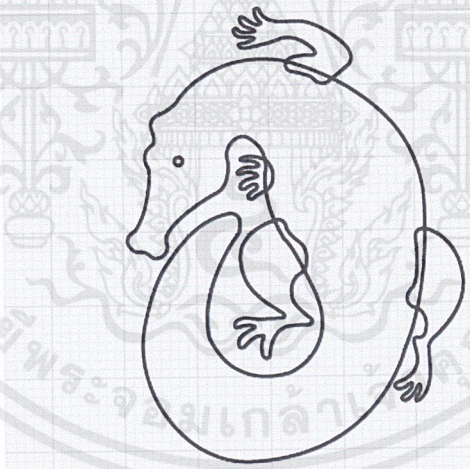
ภาพที่ 6.9 ตัวอย่างลายผ้า Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. จระเข้ขวางคลอง



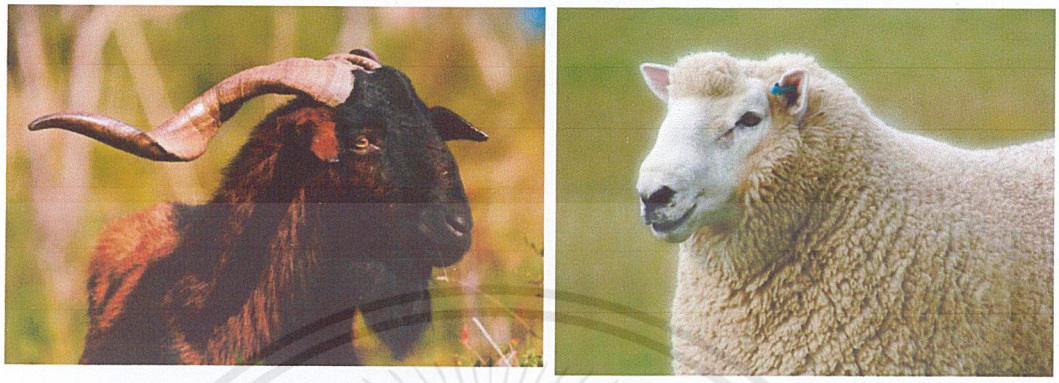
ภาพที่ 6.10 ตัวอย่างภาพที่เอามาใช้



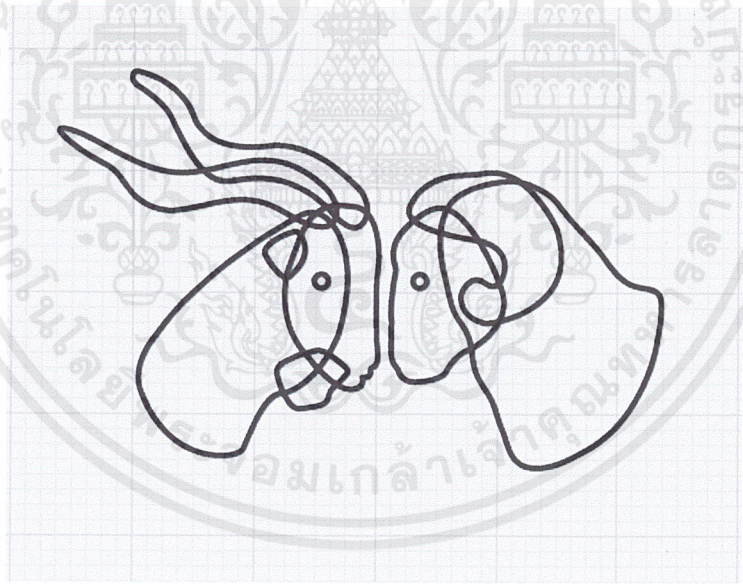
ภาพที่ 6.11 ตัวอย่างลายผ้า Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. จับแพะชนแกะ



ภาพที่ 6.12 ตัวอย่างภาพที่เอามาใช้

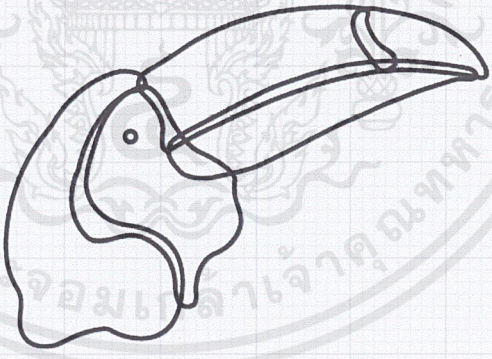


ภาพที่ 6.13 ตัวอย่างลายผ้า Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. นกสองหัว

ภาพที่ 6.14 ตัวอย่างภาพที่เอามาใช้

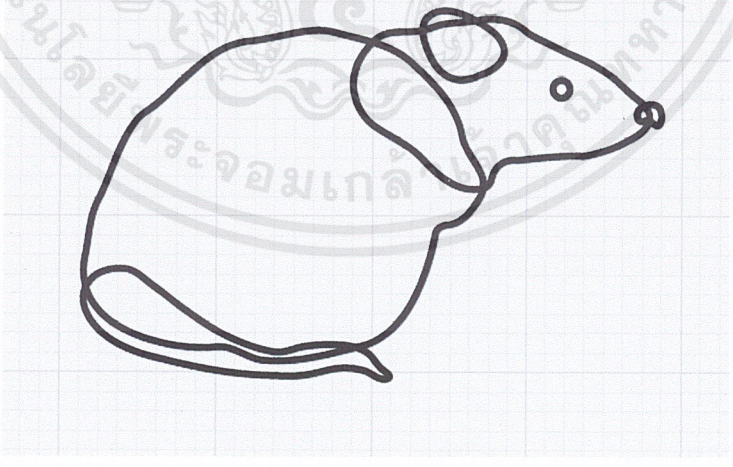


ภาพที่ 6.15 ตัวอย่างลายผ้า Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. หนูตกถังข้าวสาร

ภาพที่ 6.16 ตัวอย่างภาพที่เอามาใช้



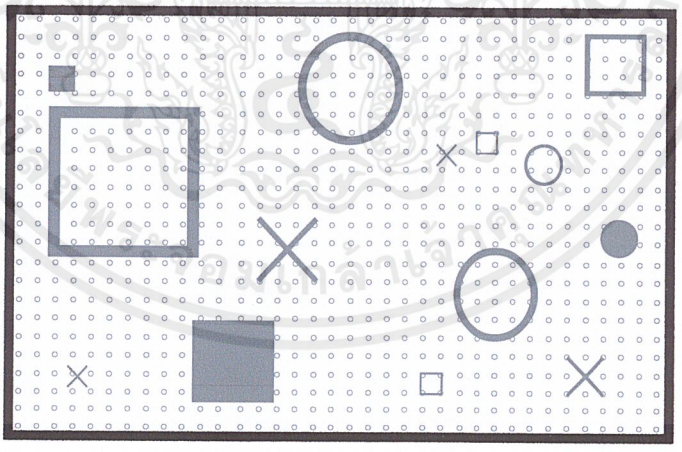
ภาพที่ 6.17 ตัวอย่างลายผ้า Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 ขั้นตอนการออกแบบ Graphic Element

Graphic Element ออกแบบโดยการเอา Element การปักครอสติชแล้วนำโลโก้บางส่วนมาทำเป็นเหมือนลายปักจึงทำให้เกิดลาย Pattern ที่ไม่ซ้ำใคร

ภาพที่ 6.18 โลโก้บางส่วนที่นำมาใช้เป็น Graphic Element



ภาพที่ 6.19 ตัวอย่างแบบร่าง Sketch Graphic Element

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 ขั้นตอนการออกแบบ Lookbook

เป็นหนังสือโชว์เสื้อผ้า ซึ่งเสื้อผ้าก็มีลายเยอะ เลยออกแบบให้ถ่ายแบบออกมา โดยใช้สีเทาเป็นหลักเพื่อโชว์ลายที่อยู่บนเสื้อผ้าให้เด่นชัด และปกก็จะใช้เป็นรูปภาพที่อยู่ใน Collection เพื่อให้ความรู้สึกเป็นการขายเสื้อผ้า

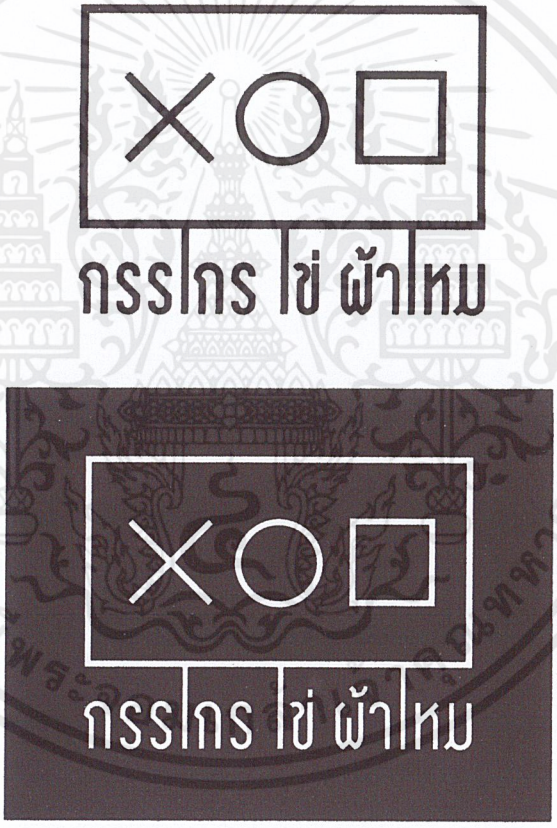
ภาพที่ 6.20 ตัวอย่างการถ่ายแบบ Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

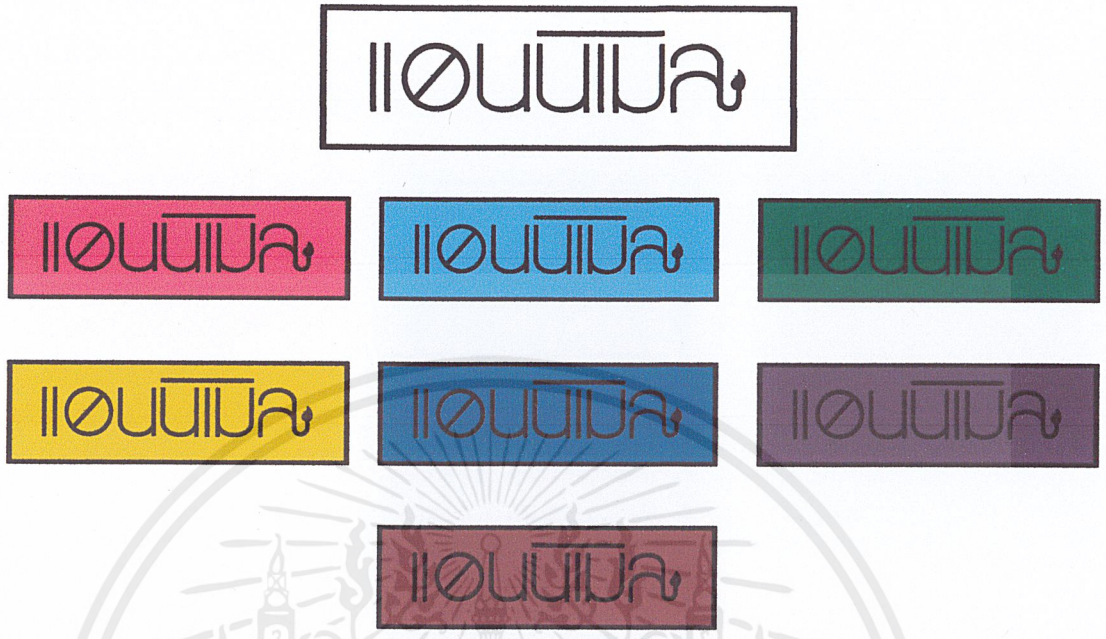
ผลงานจริง

7.1 Logo & Graphic Element

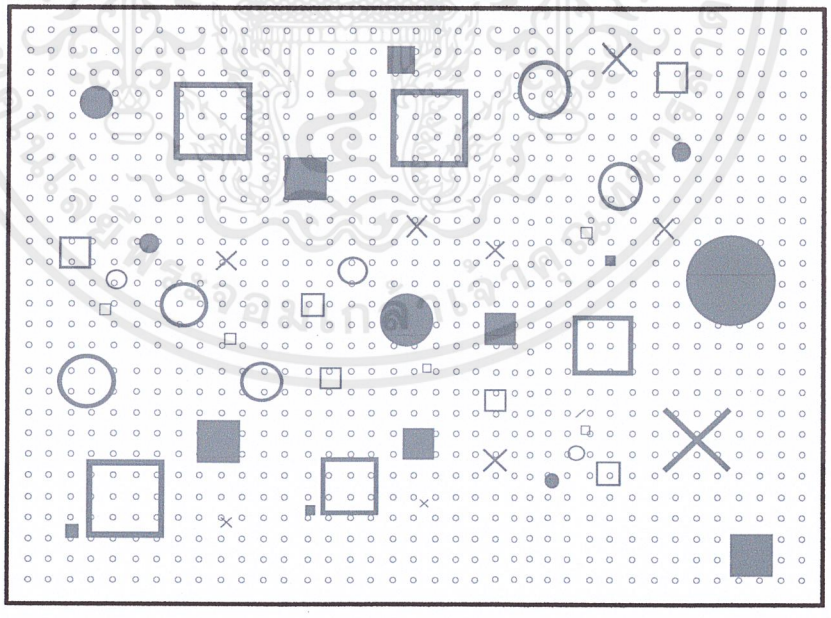


ภาพที่ 7.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



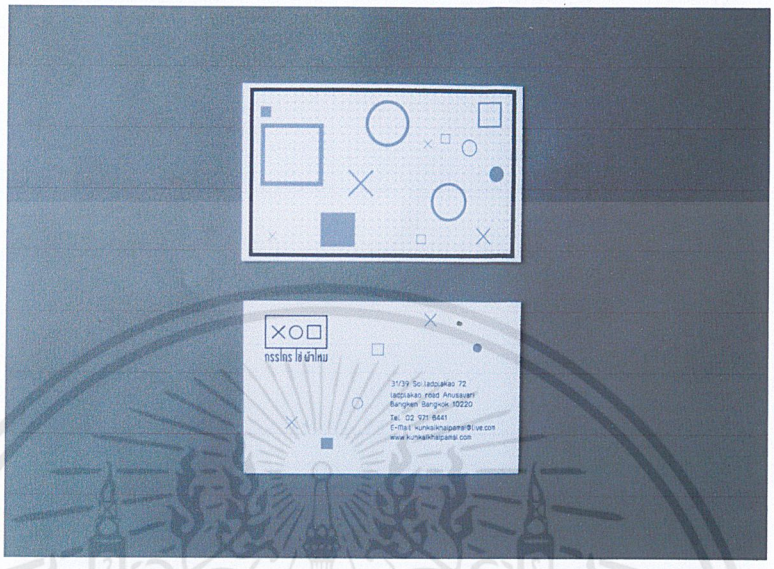
ภาพที่ 7.2 สัญลักษณ์ของ Collection



ภาพที่ 7.3 Graphic Element

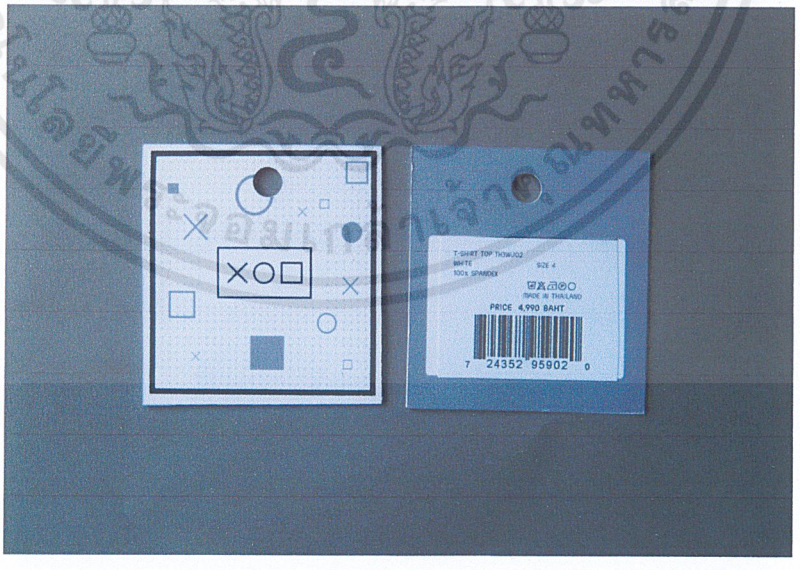
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2 นามบัตร



ภาพที่ 7.4 นามบัตร

7.3 ป้าย tag

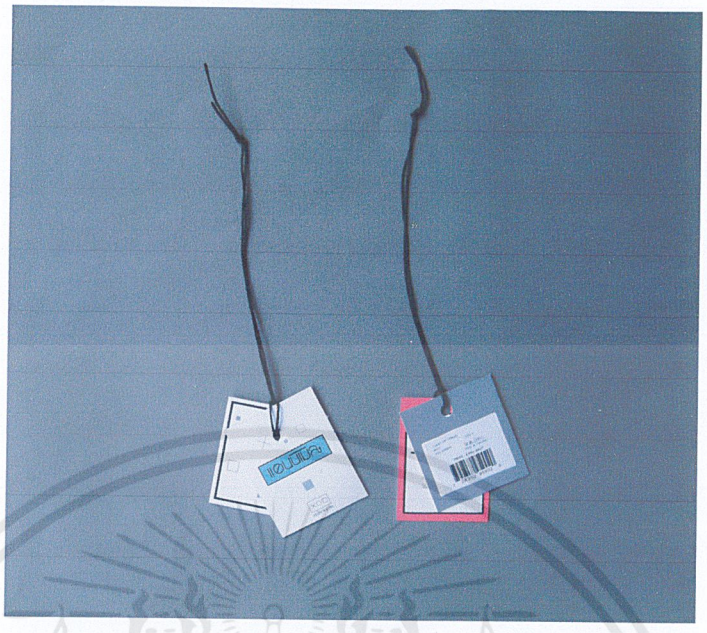


ภาพที่ 7.5 ป้าย Tag

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

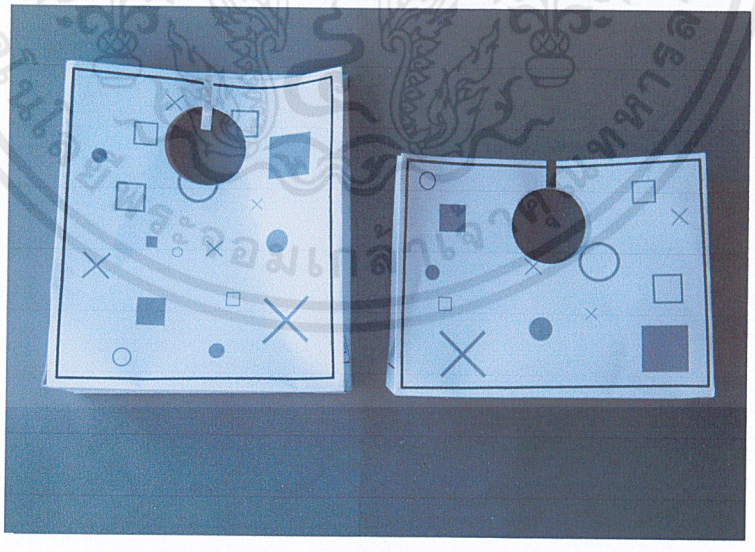
ภาพที่ 7.6 ป้าย Tag Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.7 ป้าย Tag (แบบสำเร็จ)

7.4 Packaging



ภาพที่ 7.8 ถุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.5 เสื้อผ้า Collection แอนนิเมิล

1. กาในฝูงหงส์

เป็นการออกแบบโดยการสร้างลาย Pattern โดยมีเรื่องจุดเด่นเข้ามาเกี่ยวข้อง จะมีหงส์เรียงต่อๆกันแต่จะมีกาที่ใช้สีแดงทำให้เป็นจุดเด่นขึ้นมา

ภาพที่ 7.9 ลาย กาในฝูงหงส์

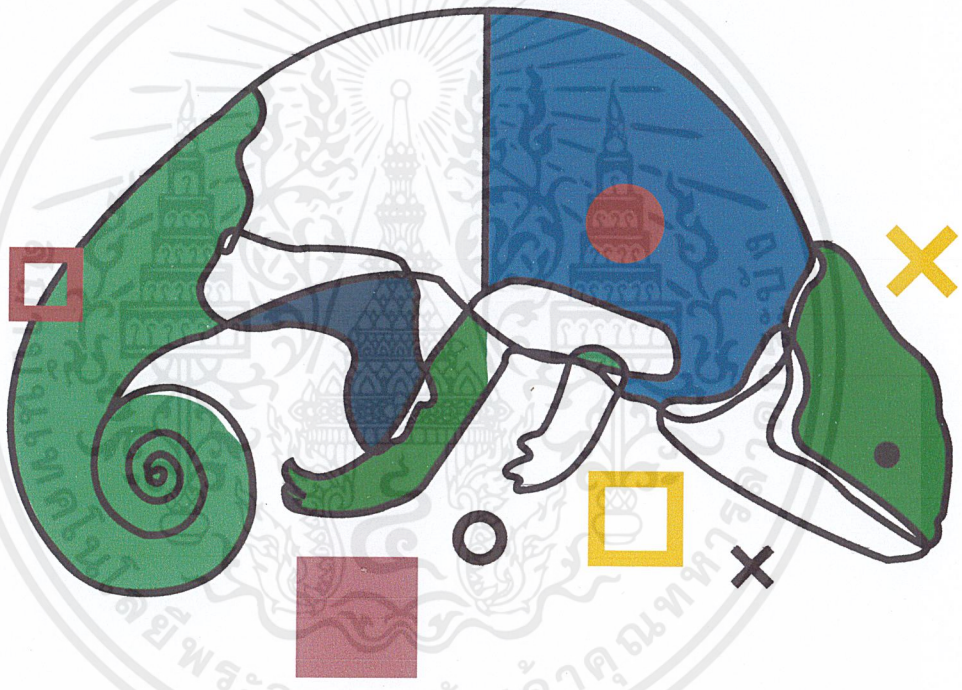
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.10 ลาย กาในฝูงหงส์ (แบบสำเร็จ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. กิ้งก่าได้ทอง

เป็นการออกแบบโดยการสร้างลายให้มีลูกเล่นกับเสื้อผ้า ลายที่ออกมาจะเป็นกิ้งก่า 1 ตัว อยู่บริเวณที่ใกล้กับคอเสื้อและให้คอเสื้อเป็นสีเหลืองซึ่งใช้แทนสัญลักษณ์ว่าเป็นทอง



ภาพที่ 7.11 ลาย กิ้งก่าได้ทอง

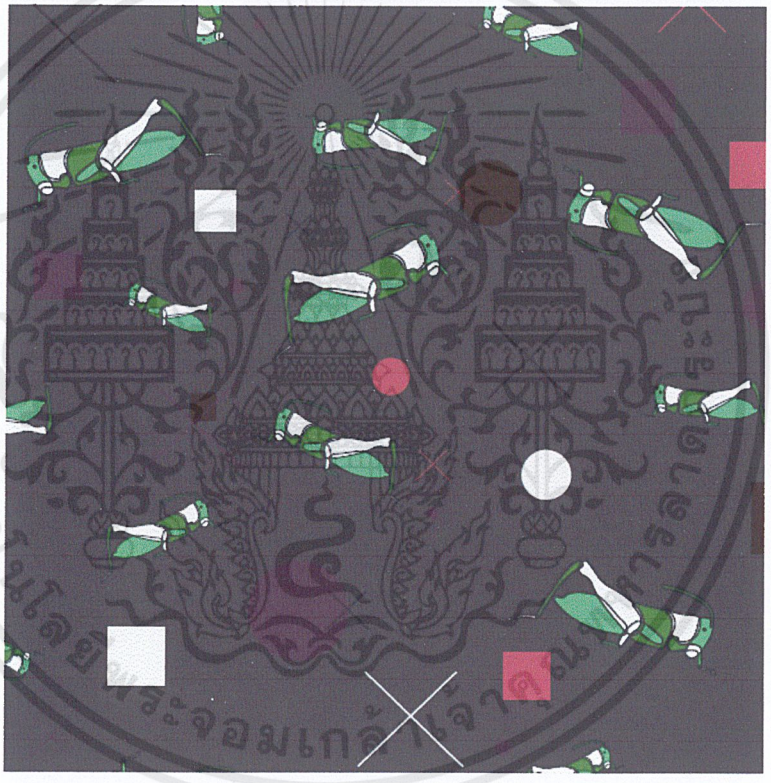
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.12 ลาย กิ้งก่าได้ทอง (แบบสำเร็จ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขี่ช้างจับตั๊กแตน

เป็นการออกแบบโดยการสร้างลาย Pattern ตั๊กแตนขึ้นมา กระจายเต็มเสื้อ โดยตัวเสื้อจะใช้สีเทาเป็นสัญลักษณ์แทนว่าเป็นช้าง และยังมีเสื้อตาข่ายที่ใช้แทนว่าเป็นที่จับตั๊กแตน



ภาพที่ 7.13 ลาย ขี่ช้างจับตั๊กแตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.14 ลาย ขี่ช้างจับตั๊กแตน (แบบสำเร็จ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. จระเข้ขวางคลอง

เป็นการออกแบบโดยการสร้างเสื้อให้มีการใช้ผ้า 2 ชนิด เพื่อให้ดูมีลูกเล่นกับลาย โดยตัวจรเข้จะนอนขวางระหว่างผ้า 2 ชนิดนั้นอยู่

ภาพที่ 7.15 ลาย จระเข้ขวางคลอง

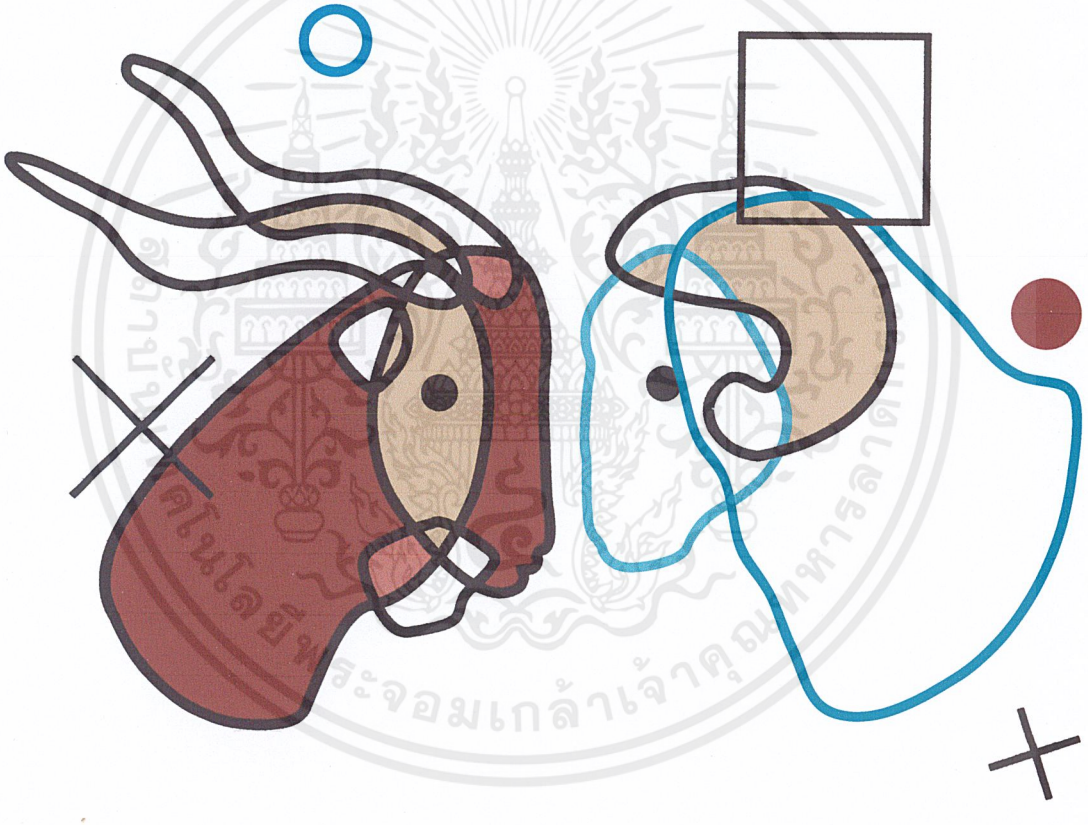
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.16 ลาย จระเข้ขวางคลอง (แบบสำเร็จ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. จับแพะชนแกะ

เป็นการออกแบบโดยการใช้เสื้อเชิ๊ต สร้างลายให้แพะกับแกะอยู่คนละฝั่งกัน จะให้รู้สึกเหมือนการพุ่งชนใส่กัน



ภาพที่ 7.17 ลาย จับแพะชนแกะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.18 จับแพะชนแกะ (แบบสำเร็จ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. นกสองหัว

เป็นการออกแบบโดยการใช้เสื้อเชิ๊ต สร้างลายโดยการที่เอาหัวนกไปอยู่บริเวณของแขนเสื้อและใช้สีที่แตกต่างกัน ทำให้ดูเหมือนแตกต่างกันออกไป

ภาพที่ 7.19 ลาย นกสองหัว

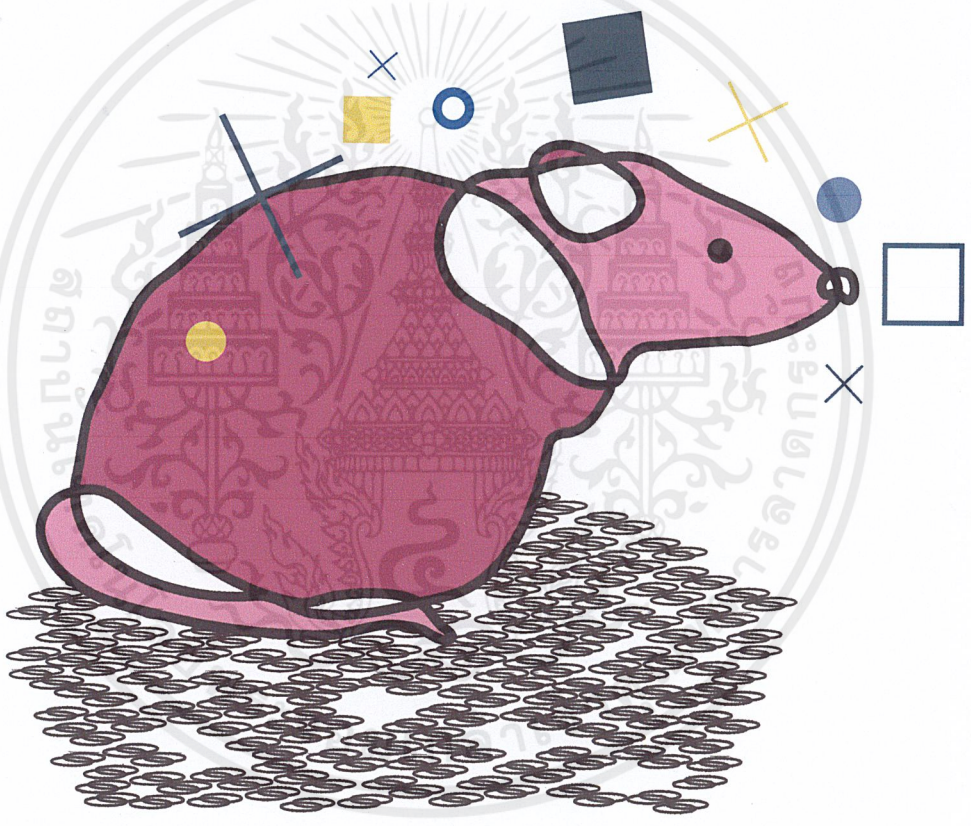
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.20 ลาย นกสองหัว (แบบสำเร็จ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. หนูตกถังข้าวสาร

เป็นการออกแบบโดยการใช้เสื้อยืด สร้างลายโดยมีหนูอยู่บริเวณตรงกลางของเสื้อ และมีพลาสติกคุมแทนสัญลักษณ์เป็นถังข้าวสาร



ภาพที่ 7.21 ลาย หนูตกถังข้าวสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

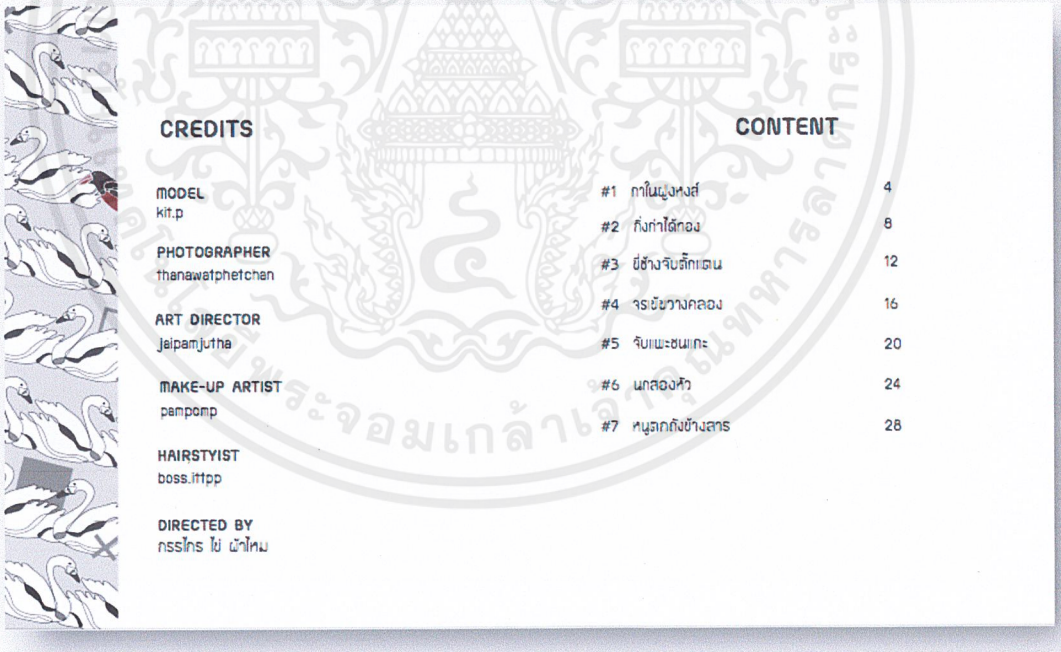
ภาพที่ 7.22 ลาย หนูตกถังข้าวสาร (แบบสำเร็จ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.6 Lookbook

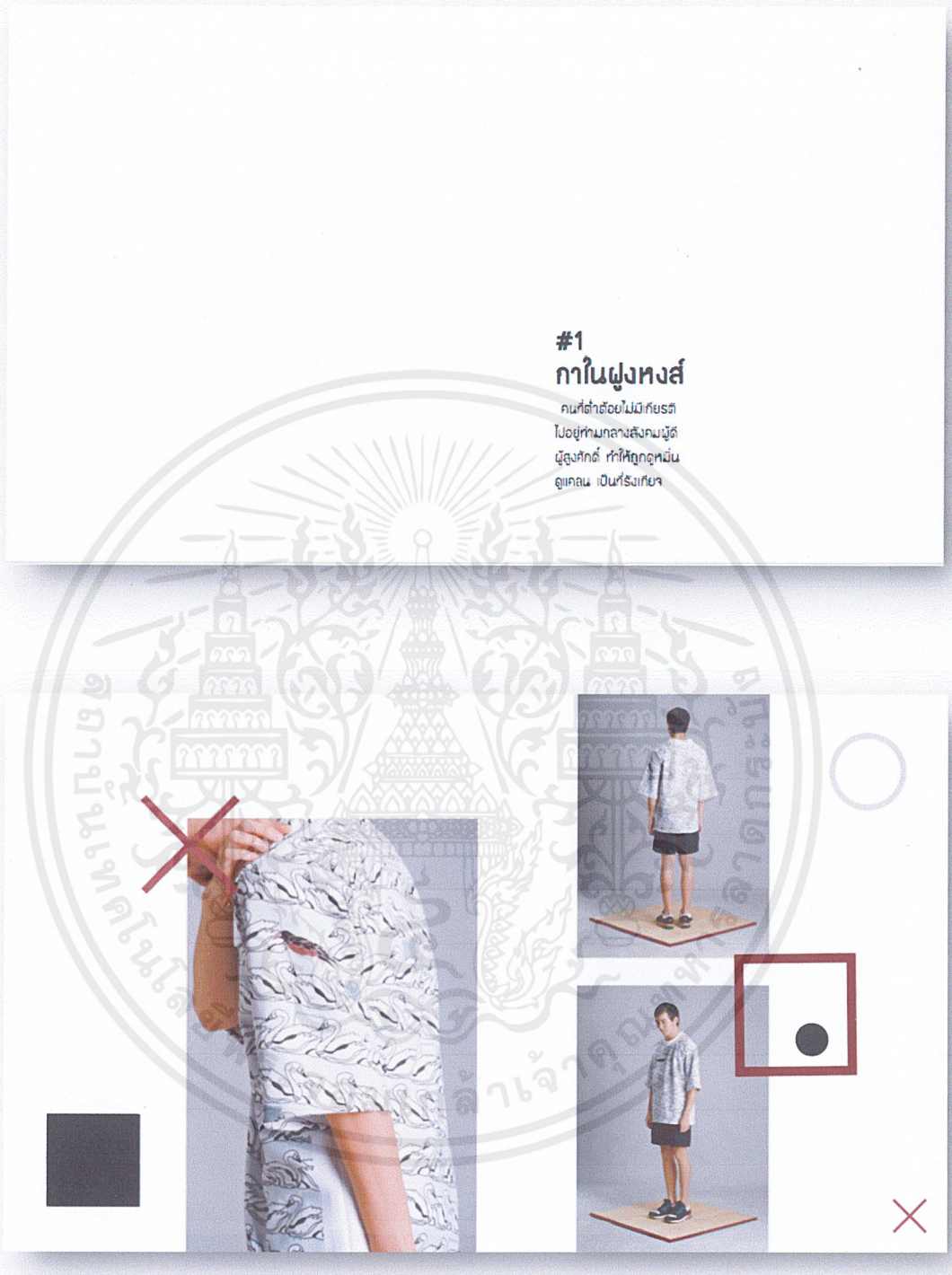
ภาพที่ 7.23 ปก Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



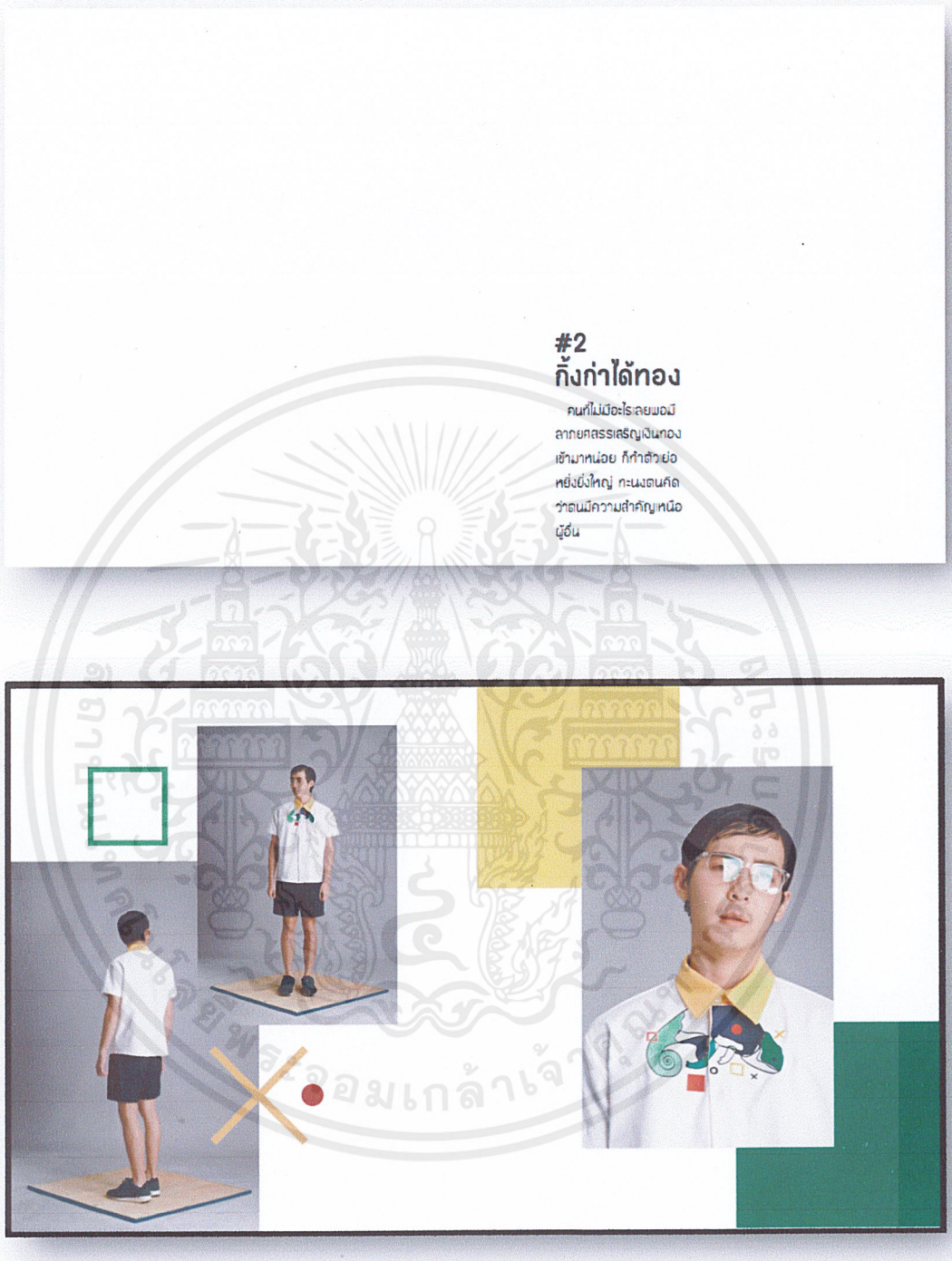
ภาพที่ 7.24 Lay Out ใน Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



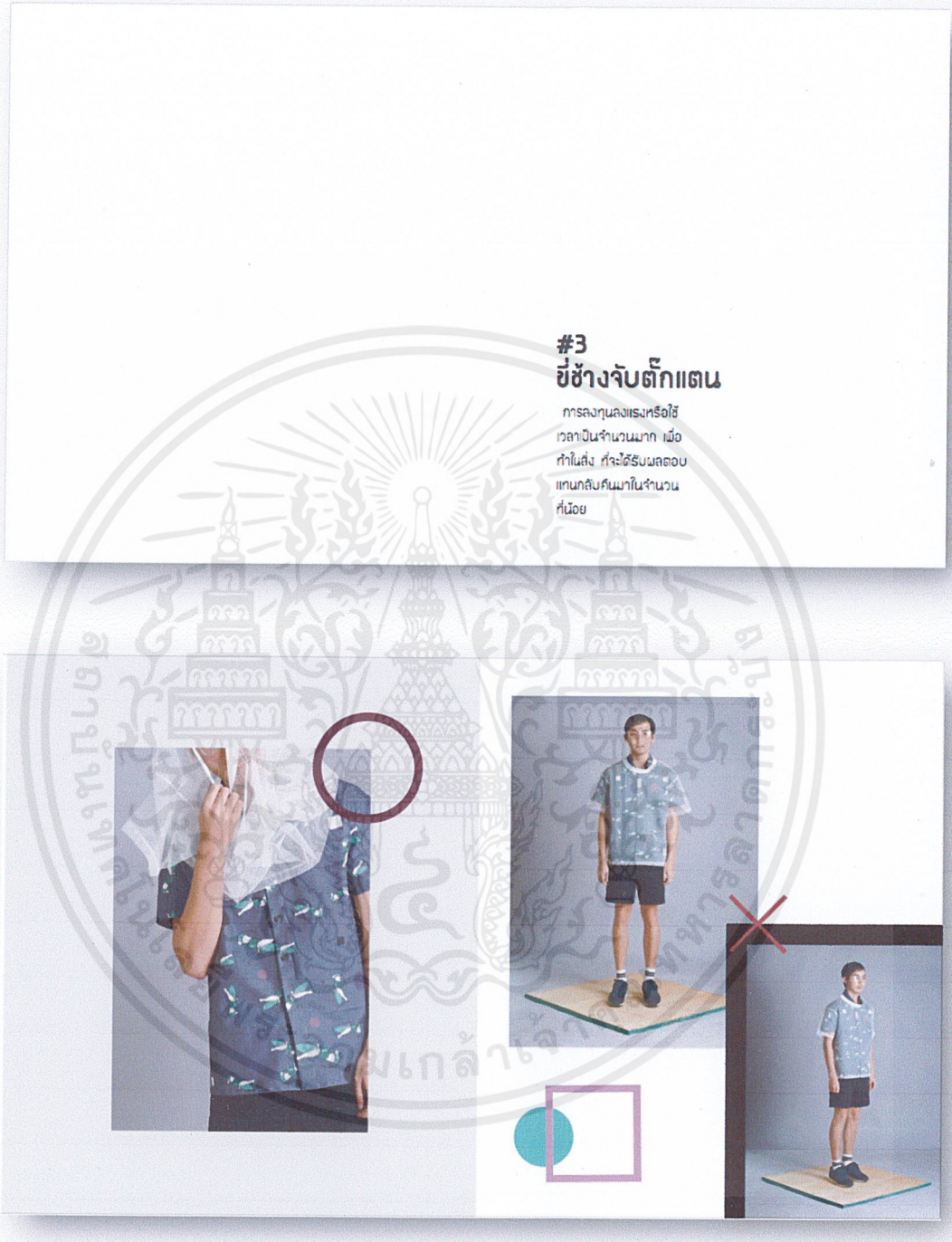
ภาพที่ 7.25 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.26 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.27 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook

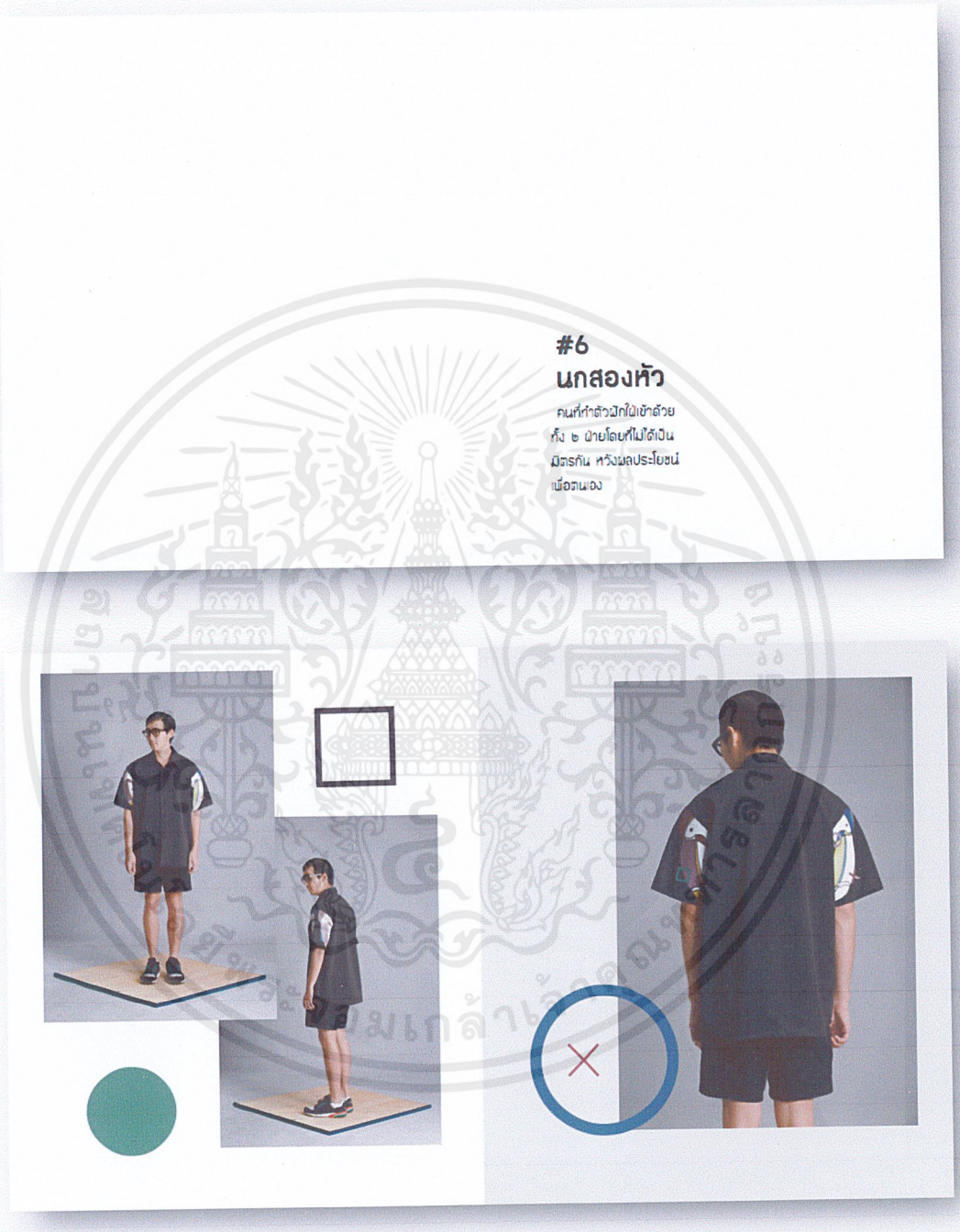
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.28 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.29 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.30 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7.31 Lay Out และ ภาพถ่าย ใน Lookbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

8.1 บทสรุป

การออกแบบแบรนด์เสื้อผ้าผู้ชาย กรรไกร ไข่ ผ้าไหม นี้ได้จัดทำเพื่อเป็นศิลปะนิพนธ์จบการศึกษาของข้าพเจ้า ขั้นตอนการทำงานก็สำเร็จลุลวงไปได้ตามเป้าหมายที่วางไว้และทันตามกำหนดเวลาการทำงานในครั้งนี้ได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาตั้งแต่ปีหนึ่งจนถึงปีสี่มาใช้ได้อย่างเหมาะสม และได้ทำงานหลากหลายรูปแบบ ทั้งงานฝีมือ งานคอม และงานถ่ายภาพ

การทำงานในครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาหาข้อมูลในสิ่งที่สนใจเพิ่มเติม และทำให้ข้าพเจ้าโตขึ้นมากที่ต้องทำงานชิ้นใหญ่ ติดต่อผู้รู้เฉพาะทางไปขอความช่วยเหลือจากคนอื่น และวางแผนงานให้ทันเวลาผลงานชิ้นนี้ได้บรรลุจุดประสงค์และเป้าหมายที่วางไว้ และถ่ายทอดออกมาเป็นที่พึงพอใจของตัวข้าพเจ้าเอง แต่ยังมีบางส่วนที่ยังมีข้อบกพร่องอยู่ที่ขึ้นอยู่กับหลากหลายปัจจัย

8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

1. หัวข้อที่ได้เลือกมานั้นมีข้อจำกัดในการคิดสร้างสรรค์ออกมา เพราะเป็นหัวข้อที่ยังไม่เคยมีใครทำ จึงทำให้เราสับสนในแนวทางของผลงานบ้างในบางที

2. มีความกดดันจากคนรอบข้างที่คาดหวังกับผลงานชิ้น จึงทำให้มีอาการเครียดบ้างในบางครั้ง

3. ระยะเวลาที่ยาวนานในการทำงานจำกัด ทำให้มีเวลาในการคิดสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างไม่เต็มที่เท่าที่ควร

4. ปัญหาในการลองใช้เทคนิคต่างๆลงไปในเสื้อผ้า ทำให้รู้ว่าเราต้องศึกษามาอย่างดีในแต่ละเทคนิค เพราะว่ามีค่าใช้จ่ายที่สูงจึงต้องทำด้วยความรอบคอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้เพิ่มความรู้ในเนื้อหาที่ทำการศึกษาเพิ่มทักษะในการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล และสามารถนำข้อมูลนั้นสื่อสารกับคนอื่นได้เข้าใจอย่างน่าสนใจ

2. ได้รู้จักการวางแผน การแบ่งเวลาในการทำงานให้เสร็จทันตามเวลาที่กำหนดไว้

3. ได้เจอโลกภายนอกมากยิ่งขึ้น ทั้งการหาร้านพิมพ์ผ้า พิมพ์กระดาษ หาร้านตัด เย็บผ้า และการติดต่อคนมาช่วยในการทำงาน

4. ได้แสดงศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ และแสดงความรู้ประสบการณ์ที่ได้เรียนมาทั้งสี่ปีออกมาในตัวผลงาน

5. ได้เพิ่มผลงานที่มีคุณภาพอีกหนึ่งชิ้นให้กับตนเองและทำให้สามารถต่อยอดเป็นอาชีพต่อไปในภายภาคหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ฝ่ายวิชาการภาษาไทย (2557). 1,400+ สุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทย และราชาศัพท์ ฉบับเด็กประถม (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

รองศาสตราจารย์จิตรพี ชวาลาวัณย์ (2550). ตัดเย็บเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์

_____ (2557). สำนวนไทย. วันที่ค้นข้อมูล 15 มกราคม 2558, จาก วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี เวปไซต์: http://th.wikipedia.org/wiki/สำนวนไทย

ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนนาคพันธุ์) (2541). สำนวนไทย (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพมหานคร : บริษัท ส.เอเซียเพรส.

วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ (2544). ความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพประกอบ. วันที่ค้นข้อมูล 20 พฤษภาคม 2558, จาก เอกสารประกอบการ สัมมนาวิชาการ 16-17 สิงหาคม 2544 การออกแบบสื่อสาร COMMUNICATION DESIGN คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เวปไซต์: http://www.wwartcoll.com/articles2_wi1_sub.php?id=5

_____ (2557). เอกลักษณ์องค์กร. วันที่สืบค้น 1 มิถุนายน 2558, จาก วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี เวปไซต์: http://th.wikipedia.org/wiki/เอกลักษณ์องค์กร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	จุฑา พลอยอรุณรุ่ง
ที่อยู่	31/39 หมู่บ้านเลิศพงษ์ ซ.ลาดปลาเค้า 72 ถ.ลาดปลาเค้า แขวงอนุสาวรีย์ บางเขน กทม. 10220
ติดต่อ	jutha.jaipam@gmail.com
เบอร์โทรศัพท์	081 – 564 - 4136

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2539 - 2547	อนุบาล-ประถมศึกษา โรงเรียนอมาตยกุล
พ.ศ. 2548 – 2550	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนอมาตยกุล
พ.ศ. 2551 - 2553	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)
พ.ศ. 2554 – 2557	ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้