

การออกแบบนิทรรศการค้างคาวคุณกิตติ
EXHIBITION DESIGN FOR KITTI HOG NOSED BAT



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ศิลปะนิพนธ์การออกแบบนิทรรศการค้างคาวคุณกิตติ
EXHIBITION DESIGN FOR KITTI HOG NOSED BAT



นายกิตติพัฒน์ พรหมคำ
Mr. KITTIPAT PROMKUM

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิสิตศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *[Signature]* วันที่ 28 มี.ย. 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบนิทรรศการค้างคาวคุณกิตติ EXHIBITION DESIGN FOR KITTI HOG NOSED BAT
ชื่อ	นายกิตติพัฒน์ พรหมคำ
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

ค้างคาวคุณกิตติ, ค้างคาวกิตติ หรือ ค้างคาวหน้าหมู (KITTI'S HOG-NOSED BAT) ค้างคาวที่มีขนาดเล็กที่สุดในโลกเป็นค้างคาวที่จัดอยู่ในสถานะที่เสี่ยงสูญพันธุ์เนื่องจากการรบกวนถิ่นที่อยู่อาศัยของค้างคาว การบุกรุกและปรับเปลี่ยนสภาพถิ่น การใช้สารเคมีฆ่าแมลง การยึดถิ่นเป็นสถานปฏิบัติธรรม และถูกรบกวนโดยการท่องเที่ยวของมนุษย์ดังนั้นโครงการนี้จึงได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์พฤติกรรม ค้างคาวคุณกิตติเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบนิทรรศการเพื่อให้ความรู้และสื่อสารกับผู้คนให้ได้ตระหนักถึงการให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์สัตว์

โครงการนี้จึงได้จัดทำการออกแบบนิทรรศการ “KittiFamily” มาเป็นรูปแบบในการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อค้างคาวคุณกิตติโดยมุ่งเน้นสื่อสารกับเด็กรุ่นใหม่ช่วงอายุ 10 - 15 ปี โครงการประกอบด้วย สัญลักษณ์ประจำโครงการ KittiFamily , Character ค้างคาวคุณกิตติ สิ่งพิมพ์เพื่อแนะนำและข้อบังคับการใช้ทั้งตัวสัญลักษณ์ประจำโครงการและ Character ที่นำเสนอผ่านทางารออกแบบให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายปรับภาพลักษณ์และความเข้าใจต่อ ค้างคาวคุณกิตติ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณครูอื่น ครูครุที่ปรึกษาที่ได้ให้คำปรึกษาได้อย่างละเอียด แนะนำรายละเอียดให้ความเอาใจใส่ให้คำแนะนำในการออกแบบต่างๆอย่างมีเหตุและผลการแนะแนวทางในการนำเสนอในแต่ละครั้งอย่างเป็นระบบขอบคุณที่ให้โอกาสได้ทำงานนี้และทำให้ผลงานนี้สำเร็จได้ในที่สุด

ขอขอบคุณครุทุกท่าน ที่คอยให้คำแนะนำในเรื่องต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ และสามารถนำมาปรับใช้กับงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่คอยให้คำแนะนำ ให้กำลังใจกันและช่วยเหลือกันตลอด

ขอขอบคุณครอบครัวที่เป็นกำลังใจในทุกๆเรื่อง สนับสนุนทางการเงินในการทำงานต่างๆตลอดที่ผ่านมา

ขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีเจ้าคุณทหารลาดกระบังแห่งนี้ที่ได้ให้โอกาสเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของที่แห่งนี้ สถานที่แห่งนี้ได้สอนให้เรียนรู้ในหลายๆเรื่องในชีวิต ทั้งเรื่องที่มีความทุกข์และมีความสุข และขอบคุณตัวเอง ที่อดทนและพยายามเรียนรู้สิ่งต่างๆขอบคุณที่ไม่ท้อแท้ และสิ้นหวัง ขอขอบคุณทุกๆสิ่ง ที่หล่อหลอมตัวผมเอง ให้มีชีวิตแบบทุกวันนี้ได้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	1
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
2 คำนวณคุณกิตติ.....	3
2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับคำนวณคุณกิตติ.....	3
2.2 ถ้าภูเขาหินปูน.....	5
3 การออกแบบนิเทศศิลป์	
การออกแบบส่วนที่ 1 การออกแบบตัวละคร.....	8
การออกแบบส่วนที่ 2 การออกแบบนิทรรศการ.....	14
การออกแบบส่วนที่ 3 การออกแบบ 3 มิติเบื้องต้น.....	22
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	24
4.1 นิทรรศการ.....	24
4.2 ตัวละคร.....	24
4.3 แนวทางการออกแบบ.....	24
4.4 สรุปขอบเขตงาน.....	25

บทที่	หน้า
5 ดำเนินการออกแบบ.....	26
5.1 แบบร่าง.....	26
5.2 พัฒนาแบบร่าง.....	29
5.3 แบบที่ถูกใช้งาน.....	32
6 ผลงานสำเร็จ.....	35
6.1 สัญลักษณ์ของโครงการ.....	35
6.2 ผลิตภัณฑ์จาก Kitti family.....	36
6.3 ตัวอย่างนิทรรศการ.....	43
6.4 ตัวอย่างหนังสือคู่มือการใช้งาน.....	48
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	51
7.1 บทสรุป.....	51
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	51
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	51
บรรณานุกรม.....	52
ประวัติผู้วิจัย.....	53

ภาพที่	สารบัญญภาพประกอบ	หน้า
2.1	ค้ำคาวคุณกิตติ	4
2.2	ค้ำคาวคุณกิตติ	4
2.3	ค้ำคาวคุณกิตติ	4
2.4	ภายในถ้ำดาวดิงส์ อำเภอไทรโยค	5
2.5	ปากทางถ้ำดาวดิงส์ อำเภอไทรโยค	5
2.6	หินงอก	6
2.7	หินย้อย	6
2.8	เสาหินถ้ำดาวดิงส์ อำเภอไทรโยค	7
3.1	ขนาดและสัดส่วนของตัวละคร	8
3.2	ความแตกต่างของขนาดที่ส่งผลต่อความรู้สึก	9
3.3	สร้างจากรูปทรงพื้นฐาน	9
3.4	รูปทรงที่ถูกออกแบบมาให้จดจำได้ง่าย	10
3.5	สัดส่วนที่ดัดแปลงให้มีเอกลักษณ์	10
3.6	ตัวอย่างในการใช้โทนสีแดงในการออกแบบตัวละคร	11
3.7	ตัวอย่างในการใช้โทนสีเหลืองในการออกแบบตัวละคร	12
3.8	ตัวอย่างในการใช้โทนสีเขียวในการออกแบบตัวละคร	12
3.9	ตัวอย่างในการใช้โทนน้ำเงินและสีคู่ตรงข้ามในการออกแบบตัวละคร	12
3.10	ตัวอย่างในการใช้โทนสีม่วงในการออกแบบตัวละคร	13
3.11	ตัวอย่างในการใช้โทนสีดำ ในการออกแบบตัวละคร	13
3.12	ตัวอย่างนิทรรศการเกี่ยวกับสัตว์	15
3.13	ตัวอย่างนิทรรศการที่มีการใช้ตัวละครเป็นหลัก	15
3.14	ตัวอย่างนิทรรศการที่มีการใช้ตัวละครเป็นหลัก	16
3.15	ตัวอย่างนิทรรศการที่มีการใช้ตัวละครเป็นหลัก	16
3.16	ตัวอย่าง จอ interactive ในนิทรรศการ	17
3.17	สินค้าที่มาจากตัวละคร	18
3.18	ตัวอย่างสื่อที่ใช้จูงใจกลุ่มเป้าหมาย	18
3.19	ตัวอย่างสื่อที่กลุ่มเป้าหมายสามารถตอบโต้ได้	19
3.20	ตัวอย่างตัวละครที่นำ เอกลักษณ์มาใช้ในการออกแบบ	19
3.21	ตัวอย่างตัวละครที่ออกแบบเพื่ออธิบายข้อมูลและเรื่องราว	20
3.22	ตัวอย่างตัวละครที่ออกแบบเพื่อให้จดจำได้ง่าย	20

ภาพที่	หน้า
3.23 คຸມະມງ	21
3.24 ຄຸມະມງທີ່ໄດ້ຮັບຄວາມນິຍົມມາກ	21
3.25 ສ່ວນປະກອບຂອງໂມເດລ 3 ມິຕິ	22
3.26 ການຳໂມເດລ 3 ມິຕິຈາກຮູບດ້ານ	22
3.27 ການຳໂມເດລ 3 ມິຕິຈາກຮູບດ້ານ	23
3.28 ການຳໂມເດລ 3 ມິຕິຈາກຮູບດ້ານ	23
3.29 ການຳໂມເດລ 3 ມິຕິຈາກຮູບດ້ານ	23
4.1 ແນວທາງໃນການອອກແບບໂດຍຮວມ	25
5.1 ແບບຮ່າງສັນຍາລັກຊັ້ນນິທຣສຕາກ	26
5.2 ແບບຮ່າງສັນຍາລັກຊັ້ນນິທຣສຕາກ	27
5.3 ແບບຮ່າງຕົວລະຕຣສຳ ສຳນິທຣສຕາກ	27
5.4 ແບບຮ່າງຕົວລະຕຣສຳ ສຳນິທຣສຕາກ	28
5.5 ແບບຮ່າງ graphic element ສຳນິທຣສຕາກ	29
5.6 ແບບຮ່າງສັນຍາລັກຊັ້ນທີ່ບໍ່ຖືກໃຊ້	29
5.7 ແບບຮ່າງ 3 ມິຕິຕົວລະຕຣທີ່ບໍ່ຖືກໃຊ້	30
5.8 ແບບຮ່າງ 3 ມິຕິຕົວລະຕຣທີ່ຖືກໃຊ້	31
5.9 ແບບຮ່າງນິທຣສຕາກ	31
5.10 ຕົວລະຕຣທີ່ຖືກພັດທະນາຈາກແບບຮ່າງ	32
5.11 ຕົວລະຕຣ 3 ມິຕິທີ່ຖືກພັດທະນາຈາກແບບຮ່າງ	32
5.12 ສັນຍາລັກຊັ້ນຂອງໂຄຣງກາງ	32
5.13 Graphic element ສຳນິທຣສຕາກ	33
5.14 ແບບສຳນິທຣສຕາກພວງກຸຍູແຈ	33
5.15 ແບບສຳນິທຣສຕາກພວງກຸຍູແຈ	34
5.16 ຕົວຢ່າງການໃຊ້ Graphic element	34
6.1 ສັນຍາລັກຊັ້ນຂອງໂຄຣງກາງ	35
6.2 ຕົວຢ່າງການໃຊ້ສັນຍາລັກຊັ້ນຂອງໂຄຣງກາງ	35
6.3 ບຣຣຈຸກັດຂອງໂມເດລຕົວລະຕຣ	36
6.4 ບຣຣຈຸກັດຂອງເຂັ້ມຄັດ	36
6.5 ບຣຣຈຸກັດຂອງພວງກຸຍູແຈ	37
6.6 ບຣຣຈຸກັດຂອງພວງກຸຍູແຈ	37
6.7 ບຣຣຈຸກັດຂອງພວງກຸຍູແຈ	37
6.8 ໂມເດລຂອງຕົວລະຕຣ	38

ເອກສາຣນີ້ເປັນເອກສາຣທີ່ສວນໄວ້ສຳນິທຣສຕາກໃຊ້ສຳນິທຣສຕາກສຳນິທຣສຕາກ ບໍ່ມີອຸນຸຍາດໃຫ້ນຳໄປໃຊ້ປະໂຫຍດດ້ານຄ້າ ບໍ່ວ່າຮູບຮ່າງໃດ ທັງສິນ ອີກທັງຫ້າມໃຫ້ດັດແປງເນື້ອຫາ ແລະ ຕ້ອງອ້າງອິງເຊິ່ງເຈົ້າຂອງເອກສາຣທຸກຄັ້ງທີ່ມີການນຳໄປໃຊ້

ภาพที่	หน้า
6.9 ตัวอย่างโมเดลของตัวละคร	38
6.10 ตึกตาผ้า	39
6.11 ตัวอย่างตึกตาผ้า	39
6.12 ตัวอย่างตึกตาผ้า	40
6.13 ตัวอย่างตึกตาผ้า	40
6.14 ถุงผ้าแบบที่ 1	40
6.15 ถุงผ้าแบบที่ 2	41
6.16 ถุงผ้าแบบที่ 3	41
6.17 ถุงผ้าแบบที่ 4	42
6.18 พวงกุญแจ	42
6.19 เข็มกลัด	43
6.20 แบบจำลองนิทรรศการ	43
6.21 แบบจำลองนิทรรศการ	44
6.22 แบบจำลองนิทรรศการ	44
6.23 แบบจำลองนิทรรศการ	45
6.24 ตัวอย่างสื่อในนิทรรศการ	45
6.25 ตัวอย่างสื่อที่ใช้ในนิทรรศการ	46
6.26 ตัวอย่างสื่อที่ใช้ในนิทรรศการ	46
6.27 ตัวอย่างสื่อที่ใช้ในนิทรรศการ	47
6.28 ตัวอย่างจุดจำหน่ายสินค้า	48
6.29 ตัวอย่างคู่มือการใช้งาน	48
6.30 ตัวอย่างคู่มือการใช้งาน	49
6.31 ตัวอย่างคู่มือการใช้งาน	50

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ค่างคาวคุณกิตติ เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่มีขนาดเล็กที่สุดในประเทศไทยและสามารถพบได้เพียงเฉพาะในส่วนของผืนป่าตะวันตกของประเทศหรือบริเวณ จังหวัดกาญจนบุรี ค่างคาวคุณกิตติเป็นค่างคาวที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการอาศัยอยู่ในถ้ำและลักษณะเป็นถ้ำหินปูนที่มีสภาพเหมาะสมกับการดำรงชีวิตและด้วยที่ค่างคาวคุณกิตติเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมขนาดเล็กที่จะมีการตอบสนองต่อสิ่งรบกวนหรือการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยได้ง่าย

โครงการนี้ ได้ศึกษาพฤติกรรมและลักษณะทางกายภาพของค่างคาวคุณกิตติ เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ นิทรรศการ และ คาแรคเตอร์ ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อให้แสดงอัตลักษณ์และเพื่อส่งเสริมให้ความรู้สร้างความเข้าใจให้เยาวชนสนใจในการอนุรักษ์ธรรมชาติมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาข้อมูลทางกายภาพของค่างคาวคุณกิตติและพฤติกรรมนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
2. ศึกษาการออกแบบตัวละคร (Character)
3. ศึกษาการออกแบบนิทรรศการ
4. ออกแบบ นิทรรศการ และ คาแรคเตอร์ค่างคาวคุณกิตติ

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมและการหาถิ่นของและข้อมูลทั่วไปของ ค่างคาวคุณกิตติ การที่ผู้คนที่ต้องการให้รับรู้ถึงปัญหานี้จึงจะเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการนี้ คือ

1. เด็กนักเรียนช่วงอายุ 8 - 15 ปี ที่มีที่อยู่อาศัยภายในจังหวัดกาญจนบุรีหรือจังหวัดใกล้เคียง
2. นักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเกี่ยวกับการท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มาท่องเที่ยวในบริเวณที่ใกล้กับถ้ำในจังหวัดกาญจนบุรี

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ ของโครงการ
2. คาแรคเตอร์ค่างคาวคุณกิตติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. หนังสือแนะนำการใช้งาน
 - 3.1. สิ่งพิมพ์แนะนำการใช้สัญลักษณ์โครงการ และ คาแรคเตอร์
4. บรรจุภัณฑ์และผลิตภัณฑ์
 - 4.1. แบบจำลองของคาแรคเตอร์ค้ำจวดาคณกิตติ และ บรรจุภัณฑ์
 - 4.2. ตึกตาม้าคาแรคเตอร์
 - 4.3. พวงกุญแจคาแรคเตอร์ และ บรรจุภัณฑ์
 - 4.4. เข็มกลัดคาแรคเตอร์ และ บรรจุภัณฑ์
 - 4.5. ถุงผ้ารวดลายคาแรคเตอร์
5. แบบจำลองของนิทรรศการ

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ข้อมูลเชิงกายภาพของค้ำจวดาคณกิตติ
 - 1.2 ลักษณะถ้ำภูเขาหินปูนจังหวัดกาญจนบุรี
 - 1.3 การออกแบบคาแรคเตอร์
 - 1.4 ตัวอย่างการออกแบบนิทรรศการ
 - 1.5 การใช้โปรแกรม blender สำหรับสร้าง แบบจำลองของคาแรคเตอร์และนิทรรศการ
2. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลเบื้องต้น
 - 2.1 รูปแบบโครงสร้างของค้ำจวดาคณกิตติ
 - 2.2 ลักษณะของถ้ำภูเขาหินปูน
 - 2.3 กลุ่มเป้าหมาย
 - 2.4 สรุปขอบเขตงาน
 - 2.5 วางแนวทางการออกแบบ
3. ออกแบบ และ พัฒนาแบบร่าง
4. ใช้โปรแกรม blender สำหรับการออกแบบตัวคาแรคเตอร์และแบบจำลองนิทรรศการ
5. ผลิตต้นแบบ
6. นำเสนอผลงาน

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ศึกษาข้อมูลทางกายภาพของค้ำจวดาคณกิตติและพฤติกรรม
2. ได้ศึกษาการออกแบบตัวละคร (Character)
3. ได้ศึกษาการออกแบบนิทรรศการ
4. ได้ออกแบบ นิทรรศการ และ คาแรคเตอร์ค้ำจวดาคณกิตติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ค้างคาวคุณกิตติ

2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับค้างคาวคุณกิตติ

ค้างคาวกิตติ *Kitti's Hog-nosed Bat* (*Craseonycteris thonglongyai*) เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่มีขนาดเล็กที่สุดในโลก (โดยน้ำหนัก) โดยมีน้ำหนักตัวเฉลี่ยประมาณ 2 กรัม มีความยาวปีกเหยียด 2 ข้าง (wingspan) ประมาณ 15 ซม. ความยาวแขนช่วงข้อมือถึงข้อศอก (forearm) ประมาณ 25 มม. หน้ามีจุดเด่นที่จมูกขนาดใหญ่มองคล้ายจมูกหมู ซึ่งเป็นที่มาของชื่อ “Hog-nosed Bat” ขนตามลำตัวค่อนข้างยาวสีขนมีทั้งที่เป็นสีเทาและสีน้ำตาล กินแมลงเป็นอาหารโดยจะออกไปหากินนอกถ้ำเพียงวันละ 2 ครั้ง คือในตอนเช้าก่อนพระอาทิตย์ขึ้นประมาณครึ่งชั่วโมงและตอนเย็นหลังพระอาทิตย์ตกประมาณครึ่งถึงหนึ่งชั่วโมงและใช้เวลาถึงวันละประมาณ 23 ชั่วโมงอาศัยอยู่ในถ้ำค้างคาวกิตติถูกค้นพบเป็นครั้งแรกที่ถ้ำวังพระในเขตอุทยานแห่งชาติไทรโยค ในปี พ.ศ.2516 โดย คุณกิตติ ทองลงยา นักอนุกรมวิธานชาวไทย ซึ่งหลังจากได้มีการตรวจสอบและทบทวนเอกสารทางด้านอนุกรมวิธานแล้ว จึงได้รับการประกาศเป็นชนิดใหม่ของโลก (new species) ในปีพ.ศ. 2517 พร้อมๆกับการประกาศยอมรับว่าเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่มีขนาดเล็กที่สุดในโลก(โดยน้ำหนัก)เมื่อเริ่มแรกที่มีการค้นพบค้างคาวกิตติเชื่อกันว่าค้างคาวกิตติเป็นสัตว์ถิ่นเดียวมีการกระจายพันธุ์อยู่เฉพาะทางตะวันตกของประเทศไทย บริเวณจังหวัดกาญจนบุรี ต่อมาประมาณปี พ.ศ. 2544มีการพบประชากรค้างคาวกิตติทางตะวันออกของประเทศพม่าด้วยโดยประชากรค้างคาวกิตติที่พบทั้งในไทยและพม่ามีรูปร่างลักษณะภายนอกเหมือนกันแต่พบความแตกต่างกันในเรื่องของการใช้คลื่นเสียงในการนำทางหรือกำหนดทิศทาง (echolocation) ซึ่งต้องการการตรวจสอบอย่างละเอียดเกี่ยวกับวิวัฒนาการของทั้งสองประชากรต่อไปค้างคาวกิตติมีลูกในช่วงฤดูแล้งระหว่างเดือนพฤษภาคม-มิถุนายน ออกลูกครั้งละ

1 ตัว ลูกจะอาศัยเกาะอกแม่ จนกระทั่งสามารถออกไปเกาะอยู่อิสระและบินออกไปหากินได้ด้วยตัวเอง ในขณะที่ลูกค้างคาวยังช่วยตัวเองไม่ได้และแม่ค้างคาวออกไปหากิน มันจะทิ้งลูกเกาะไว้ในถ้ำ จากการสำรวจถ้ำในเขตจังหวัดกาญจนบุรี พบค้างคาวกิตติจำนวน 35 ถ้ำ ซึ่งส่วนใหญ่กระจายอยู่ในเขตอำเภอไทรโยคมากถึง 23 ถ้ำ (ประมาณ 66% จากจำนวนถ้ำทั้งหมดที่พบ) ส่วนที่เหลือพบในเขตอำเภอทองผาภูมิ ท่าม่วง และอำเภอเมือง จำนวน 7, 2 และ 3 ถ้ำ ตามลำดับสำหรับภัยคุกคามต่อประชากรค้างคาวกิตตินั้นมีทั้งการล่าค้างคาวโดยตรง และการใช้ประโยชน์ในถ้ำที่อยู่อาศัยของค้างคาว ไม่ว่าจะเป็นการพักผ่อน การอยู่อาศัย การประกอบพิธีกรรม การท่องเที่ยว การเก็บ-ชุดปุ๋ยชี้ค้างคาว การขุดถ้ำ การสูบน้ำในถ้ำ ล้วนมีผลทำให้จำนวนประชากรและการปรากฏตัวของค้างคาวกิตติมีแนวโน้มลดลงเมื่อมีการรบกวนภายในถ้ำเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงสภาพพื้นที่รอบๆ ถ้ำ ก็เป็นอุปสรรคต่อการใช้พื้นที่หากิน เนื่องจากค้างคาวกิตติหลีกเลี่ยงการใช้พื้นที่บางลักษณะ เช่น พื้นที่โล่งกว้างอย่างไร้ร่มสำหรับหลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 ค้างคาวคุณกิตติ

ที่มา : ดร.สุรพล ดวงแข “ค้างคาวกิตติ สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่เล็กที่สุดในโลก” BRT Newsletter.
ฉบับที่ 21 พิเศษ (มี.ค. 2550)



ภาพที่ 2.2 ค้างคาวคุณกิตติ

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/ค้างคาวคุณกิตติ>



ภาพที่ 2.3 ค้างคาวคุณกิตติ

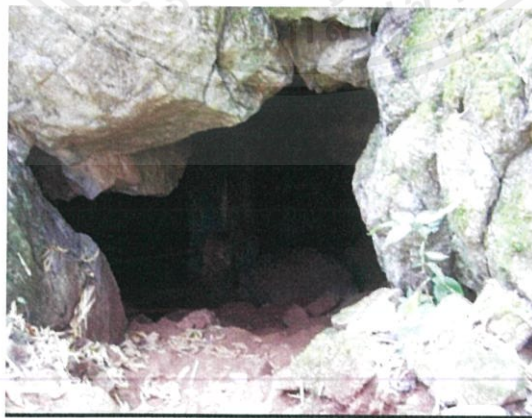
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ที่มา : สองโลก ตอน คุณกิตติ..ค้างคาวสยาม 2 (23 มี.ย. 2019)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ถ้ำภูเขาหินปูน

ถ้ำ คือโพรงที่ลึกเข้าไปในภูเขาหรือเป็นช่องที่เป็นโพรงลึกเข้าไปในพื้นดินหรือภูเขา มีขนาดใหญ่พอที่มนุษย์สามารถเข้าไปได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติโดยทั่วไปถ้าเกิดในหินปูนที่มีน้ำใต้ดินไหลผ่านกัดเซาะ ซึ่งมักพบตามภูเขาหินปูนหรือ ภูเขาชายฝั่งทะเล



ภาพที่ 2.4 ภายในถ้ำดาวดิงส์ อำเภอไทรโยค
ที่มา : wowtgt.com/16553997/ ดาวดิงส์ดาวดิงส์



ภาพที่ 2.5 ปากทางถ้ำดาวดิงส์ อำเภอไทรโยค
ที่มา : wowtgt.com/16553997/ ดาวดิงส์ดาวดิงส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.1 สิ่งที่น่าสนใจภายในถ้ำ ได้แก่

หินงอก คือ ตะกอนหินปูนที่จับตัวเป็น แท่งสูง ขึ้นไปจากพื้นถ้ำขึ้นไปหาเพดาน ถ้ำ เกิดเนื่องจากหยดน้ำที่ไหลออกมา จากหินย้อยหล่นถึงพื้นถ้ำก็จะเกิดการ สูญเสียก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ จึง ทำให้แร่แคลไซต์สะสมตัว และค่อยๆ สูงขึ้นจากพื้นถ้ำ



ภาพที่ 2.6 หินงอก

ที่มา : กรมทรัพยากรธรณี, 2561,
คู่มือผู้เล่าเรื่องถ้ำภูผาเพชร ฉบับธรรมชาติของถ้ำ

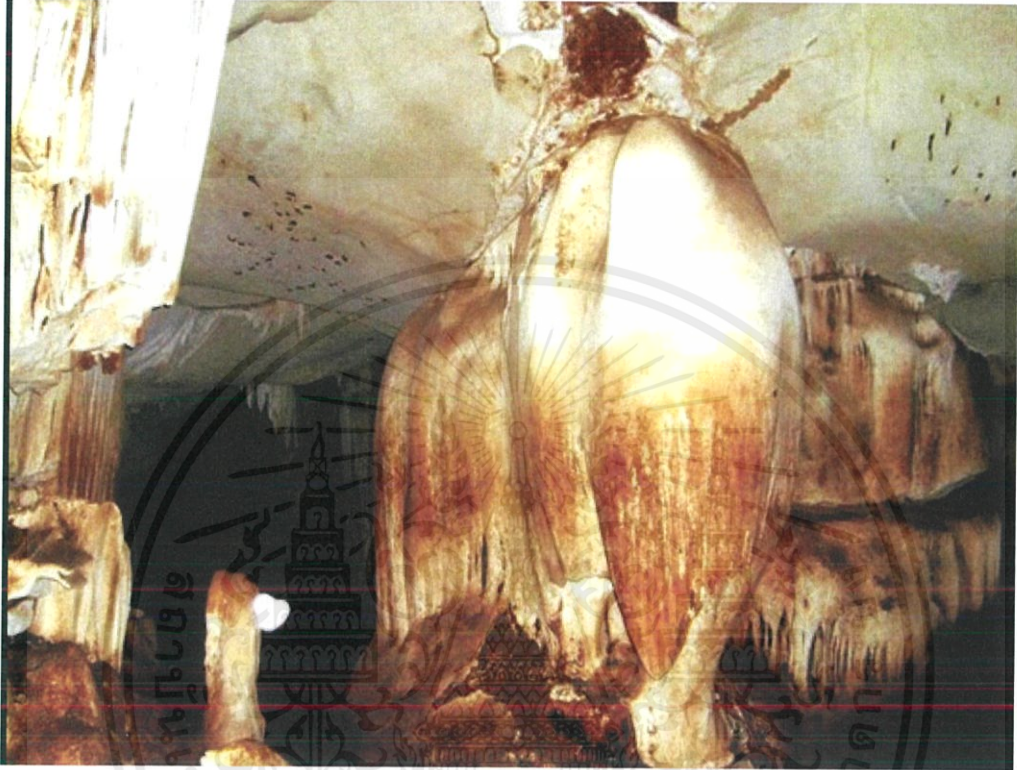
หินย้อย คือ ตะกอนหินปูนที่จับตัวเป็นแท่งหรือแผ่นย้อยลงมาจากเพดานถ้ำเกิดจากน้ำใต้ดินที่มีหินปูนละลายอยู่หยดลงมาจากรอยแตกบนเพดานถ้ำและเมื่อน้ำสูญเสียก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ออกไปก็จะทำให้เกิดแร่แคลไซต์เริ่มสะสมตัวที่ละน้อยและจะพอกยาวลงมาจากเพดานเรื่อยๆ โดยปกติมักจะมีลักษณะเป็นหลอดกลวงอยู่ตรงกลาง



ภาพที่ 2.7 หินย้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เฉพาะที่ การเอากลับมาเผยแพร่ ไปลงภาคใดทั้งวงใช้จะระโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสาหิน (Column) คือ ลักษณะของหินที่เป็นแท่งหรือเสายาวจากพื้นถ้ำจรดเพดานถ้ำเกิดจาก หินงอก หินย้อยมาบรรจบกัน



ภาพที่ 2.8 เสาหินถ้ำดาวดิ่งส์ อำเภอยะโยค
ที่มา : wowtgt.com/16553997/ ดาวดิ่งส์ดาวดิ่งส์

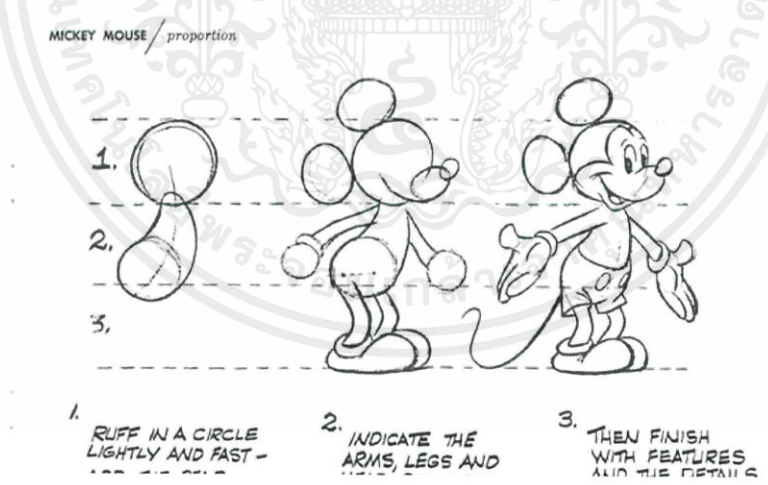
บทที่ 3

การออกแบบ

ส่วนที่ 1 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบจากการสร้างรูปลักษณะหรือบุคลิกหน้าตาที่แตกต่างกัน เพื่อให้เกิดลักษณะพิเศษโดยเฉพาะที่น่าจดจำของตนเอง หากออกแบบมาได้ดีมีความน่าสนใจจะช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย ตัวละครตัวนั้นต้องมีจุดเด่น เอกลักษณ์ในด้านรูปร่างอย่างมากเช่นเมื่อนำไปทำให้เป็นสินค้าทั้งภาพแล้วกลุ่มเป้าหมายยังสามารถระบุได้ถึงตัวละครว่าเป็นตัวละครตัวใดตัวใด กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำและวาดตามได้ง่าย ต้องคำนึงถึงหลักการพื้นฐานของการออกแบบคือขนาด (size) รูปทรง (shape) สัดส่วน (proportion) โดยนำหลักทั้ง 3 ข้อมาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อถึงบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน ปัจจัยสำคัญในกาออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็กคือการเลือกใช้โทนสีที่เหมาะสมและตรงกับกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 3.1 ขนาดและสัดส่วนของตัวละคร
ที่มา : A character design study (Salem Gamorrah)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาด (size) เป็นเรื่องของการเปรียบเทียบใหญ่กว่าหรือเล็กกว่าขนาดมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกันขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่าแข็งแรงกว่ามันคงกว่าและมีอำนาจเหนือกว่าในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่าอ่อนแรงกว่าคล่องแคล่วว่องไวกว่าและมีลักษณะตกเป็นเบี้ยล่าง



ภาพที่ 3.2 ความแตกต่างของขนาดที่ส่งผลต่อความรู้สึก

ที่มา : Angry Birds Movie

รูปทรง (shape) รูปทรงหลัก ๆ มีอยู่ 2 แบบ คือ Free Shape กับ Simple Shape โดย Free Shape คือรูปทรงซึ่งไม่มีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน เช่น ควันไฟ ก้อนเมฆ รอยหมึกซึมบนผ้า หรือแผนที่ประเทศต่าง ๆ ส่วน Simple Shape คือรูปทรงแบบง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากไม่สลับซับซ้อน มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่วงกลมสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ในการออกแบบตัวละครศิลปินมักออกแบบจะให้ความสำคัญกับ Simple Shape มากกว่า Free Shape เพราะ Simple Shape เป็นรูปทรงที่สะดวกต่อการใช้งานเตะตาผู้ชมได้มากกว่าจดจำง่ายและสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 3.3 สร้างจากรูปทรงพื้นฐาน

ที่มา : Making a Character (Sara Berntsson)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัดส่วน (proportion) ตัวละครที่มีรูปทรง(shape) และสัดส่วน (proportion) ผิดเพี้ยนไปจากความจริงมากเท่าไรก็จะมีความเป็นการ์ตูนมากขึ้นเท่านั้นการสร้างการ์ตูนจะต้องเขียนให้เกินจริงหรือน้อยกว่าความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีทั้งขยายให้ใหญ่ขึ้น ยัดให้ยาวออก บีบให้เล็กลง หรือหดหายไปเลยการเพิ่ม ลด ตัด เน้น เกี่ยวข้องกับสัดส่วนอย่างมาก



ภาพที่ 3.4 รูปทรงที่ถูกออกแบบมาให้จดจำได้ง่าย

ที่มา : A character design study (Salem Gamorrah)



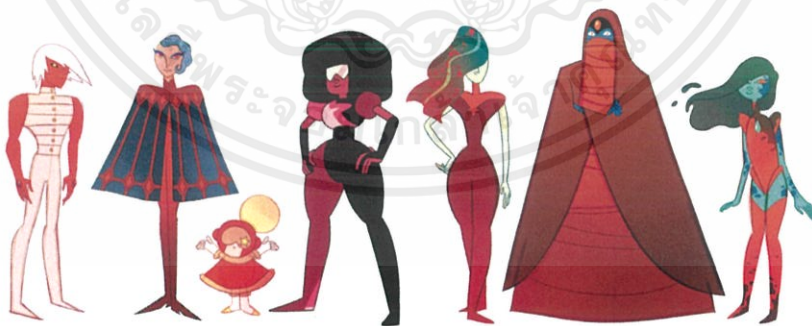
ภาพที่ 3.5 สัดส่วนที่ดัดแปลงให้มีเอกลักษณ์

ที่มา : <http://oliviersilven.tumblr.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี (color) เป็นส่วนประกอบของศิลปะที่มีความสำคัญและค่อนข้างจะสำคัญกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ สามารถรับรู้ได้รวดเร็ว และสีเพียงอย่างเดียวสามารถทำให้เกิดส่วนประกอบของศิลปะได้อีกหลายอย่าง เช่น การป้ายสีเป็นเส้น สลัดสีเป็นจุด การใช้สีเป็นพื้นผิวน้ำหนักและพื้นที่ว่างนอกจากนี้สียังสามารถทำให้ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ เช่น

สีแดง	ให้ความรู้สึก ตื่นเต้น รุนแรงกล้าหาญ มีอำนาจ
สีเขียว	ให้ความรู้สึก สดชื่น มีพลัง สบาย มีชีวิตชีวา
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก ร่าเริง สดใส กระชุ่มกระชวย
สีส้ม	ให้ความรู้สึก สนุกสนาน ร่าเริง อบอุ่น
สีม่วง	ให้ความรู้สึก เศร้าผิดหวัง ลึกลับ
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก สดใส สะอาด เรียบร้อย
สีชมพู	ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน นุ่มนวล น่ารัก
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก สุขุม เยือกเย็น สงบ
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก เก๋แห้งแล้ง ทрудโทรม
สีเทา	ให้ความรู้สึก เศร้า สงบ สุขุม เรียบร้อย สุภาพ
สีดำ	ให้ความรู้สึก หดหู่ เศร้าลึกลับ หนักแน่น
สีขาว	ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ใหม่สะอาด



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างในการใช้โทนสีแดงในการออกแบบตัวละคร
ที่มา : Steven Universe



ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างในการใช้โทนสีเหลืองในการออกแบบตัวละคร
ที่มา : Steven Universe



ภาพที่ 3.8 ตัวอย่างในการใช้โทนสีเขียวในการออกแบบตัวละคร
ที่มา : Steven Universe



ภาพที่ 3.9 ตัวอย่างในการใช้โทนน้ำเงินและสีคู่ตรงข้ามในการออกแบบตัวละคร
ที่มา : Steven Universe

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างในการใช้โทนสีม่วงในการออกแบบตัวละคร
ที่มา : Steven Universe



ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างในการใช้โทนสีดำในการออกแบบตัวละคร
ที่มา : Steven Universe

ส่วนที่ 2 การออกแบบนิทรรศการ

การจัดนิทรรศการ

1. ความเด่น เช่นทิศทางของเส้น ความเด่นของแบบ หรือรูปร่าง ขนาดและสี สิ่งเหล่านี้จะทำให้
นิทรรศการดึงดูดความสนใจและสะดุดสายตาของผู้ชม ไม่ควรใช้สีเกินกว่า 2-3 สี โดยใช้สีที่
เป็นกลางเป็นพื้นหลัง และใช้สีที่เข้มเพื่อเน้นจุดสนใจ
2. ความไม่ซ้ำซาก ทำให้เกิดความสนใจของผู้ดูอยู่ได้นาน
3. ความสมดุล (BALANCING) ทำให้ความสนใจของผู้ดูไม่หันเหออกจากข้อมูล
4. ความต่อเนื่อง การใช้เส้น สี และแบบ จะช่วยแนะให้ผู้ดูสามารถดูและเข้าใจเนื้อหาได้ตามช่วง
และจังหวะที่จัดไว้
5. การเน้นจุดสนใจ (EMPHASIS) ในป้ายนิทรรศการ เป็นการจัดให้ภาพ และข้อความที่
มีความสำคัญเด่นชัดขึ้นซึ่งอาจทำได้โดยยึดหลัก
 - 5.1 ภาพที่แยกจากภาพอื่น จะทำให้ดูว่ามีความสำคัญ
 - 5.2 ภาพที่มีขนาดใหญ่กว่าภาพอื่นทั้งหมดย่อมดึงดูดความสนใจ
 - 5.3 สีและรูปร่างของภาพสามารถแข่งกับขนาดได้ หลักสำคัญในการวางจุดสนใจ คือ วางไว้ใน
ระดับสายตาสูงจากพื้นชั้นประมาณ 5 ฟุต ระดับ ที่อยู่เหนือ 7 ฟุต ขึ้นไป และต่ำกว่า 3 ฟุต
ลงมา จะไม่อยู่ในระดับที่ผู้ดูให้ความสนใจ
6. การจัดให้มีเอกภาพ (UNITY)
 - 6.1 จัดภาพที่มีความเกี่ยวพันเด่นชัดมาอยู่รวมกัน อาจใช้วัสดุขนาด และรูปร่าง ซ้ำ ๆ กัน
 - 6.2 จัดวัสดุที่มีลวดลายแปลก ซ้ำ ๆ กัน ทำให้เป็นหมวดหมู่และเรื่องราวที่สัมพันธ์กัน
7. ความแตกต่าง (CONTRAST) เป็นการจัดที่มีความประสงค์ให้มีการขัดแย้งเพื่อแก้ปัญหา ความ
ซ้ำซากจำเจหรือเบื่อหน่ายจากการจัดลักษณะในทำนองเดียวกันหมดไม่มีลักษณะตื่นเต้น
แอบแฝงอยู่ ดังนั้น การออกแบบโดยอาศัยหลักความแตกต่าง โดยการทำให้มีบางส่วน หรือ
หลายส่วนทำให้เกิดการขัดแย้งกัน จะเป็นเส้นที่ตัดกัน ผิดเรียบ นุ่มนวล ตัดด้วยผิวขรุขระ หรือ
การใช้สีตรงกันข้าม เพื่อให้รู้สึกขัดแย้งกันบ้างในส่วนเล็ก ๆ น้อย ๆ อันจะช่วยให้มีชีวิตชีวาเพิ่ม
ขึ้น เพิ่มรสชาติแตกต่างกันออกไป
8. ความกลมกลืน (HARMONY) ในที่นี้หมายถึงการพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่
แตกต่างกันก็ตามแต่เมื่อมองดูแล้วให้ความรู้สึกผสมผสานกลมกลืนเข้ากันได้

9. ความเรียบง่าย (SIMPLICITY) เป็นสิ่งสำคัญในการจัดนิทรรศการ เพราะสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะ เป็นภาพตัวอักษรที่สื่อความหมายชัดเจนจะช่วยให้ผู้ชมเกิดการเข้าใจได้เร็วขึ้นควรระลึกเสมอ ว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดนิทรรศการเพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวที่เราแสดงการใช้วัสดุ หรือสิ่งที่แสดงเกินความจำเป็นหรือมีลักษณะแปลกพิศดารไม่ตรงกับเนื้อหาอย่าอย่าไม่เกิดผลดี ดังนั้นการประหยัดและความชัดเจนเรียบง่ายจะทำให้นิทรรศการนั้นน่าสนใจมีใช้น้อย
10. ความสมบูรณ์ขั้นสำเร็จ (FINISH) เป็นการสำรวจขั้นสุดท้าย ที่จะสรุปผลการออกแบบอันมีผล โดยตรงต่อส่วนรวมทั้งหมด มีส่วนใดบกพร่องไม่เหมาะสมต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แก้ไข โดยใช้ความคิด หรือถ้ายังไม่พอใจ อาจต้องมีการทดลองจัดตามที่คิดว่าถูกต้องเหมาะสมแล้ว ก็ พิจารณาเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่เคยจัดมาแล้ว เมื่อรู้สึกละไม่ได้เท่าที่โยกย้ายกลับที่เดิม ถือว่าเป็นการประลองความคิดเมื่อได้ทดลองเช่นนี้ ก็จะช่วยให้การตัดสินใจที่ถูกต้องยิ่งขึ้นอัน เป็นผลดีแก่การจัดนิทรรศการ



ภาพที่ 3.12 ตัวอย่างนิทรรศการเกี่ยวกับสัตว์

ที่มา : Animal Diversity Exhibition ภาควิชาสัตววิทยา คณะวิทยาศาสตร์ มก.



ภาพที่ 3.13 ตัวอย่างนิทรรศการที่มีการใช้ตัวละครเป็นหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ที่มวก <https://pantip.com/topic/33614297> ติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



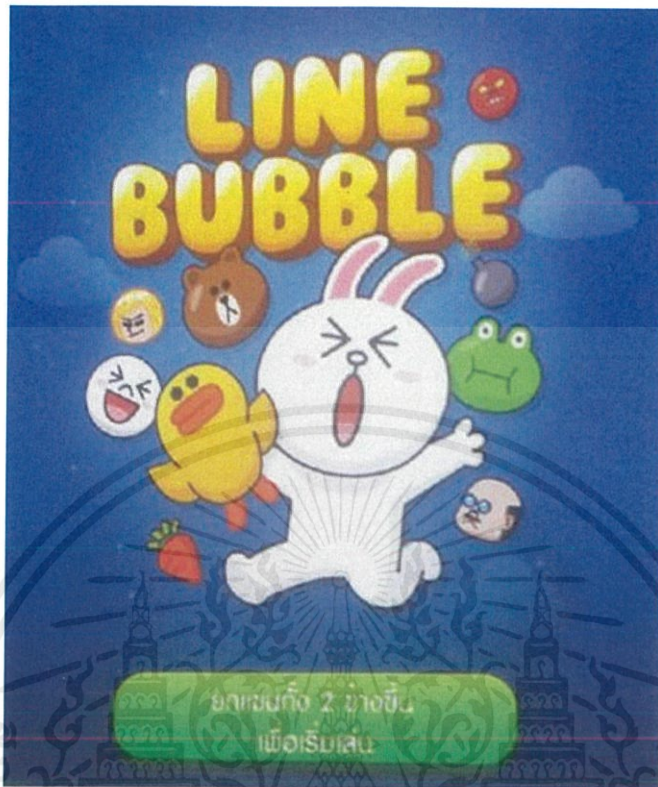
ภาพที่ 3.14 ตัวอย่างนิทรรศการที่มีการใช้ตัวละครเป็นหลัก
ที่มา : <https://creative.line.me/> (LINE Creative)



ภาพที่ 3.15 ตัวอย่างนิทรรศการที่มีการใช้ตัวละครเป็นหลัก

ที่มา : <https://creative.line.me/> (LINE Creative)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 ตัวอย่าง จอ interactive ในนิทรรศการ
ที่มา : <https://pantip.com/topic/33468748> (Line Game Fest)

การวิเคราะห์ตัวอย่างตัวละคร และ นิทรรศการ

เนื่องจากจุดประสงค์คือการพัฒนาสื่อที่จะเข้าไปมีบทบาทในการให้ความรู้สร้างความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นกลุ่มเด็กนักเรียน จึงต้องการให้เป็นที่น่าสนใจและเข้าถึงได้โดยง่าย นิทรรศการสำหรับค่ายคาราคุณกิตติ “Kitti family” จึงได้แรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครและนิทรรศการจากตัวอย่างสื่อที่ได้รับความนิยมของกลุ่มเป้าหมาย

การมีส่วนร่วม สำหรับนิทรรศการนี้สิ่งที่ต้องการจะสื่อให้ถึงกลุ่มเป้าหมายจะต้องทำให้เกิดความสนใจที่อยากจะเข้ามารับรู้ถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการซึ่งจะมีปัจจัยขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายโดยมีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

1. Loyalty ทำให้กลุ่มเป้าหมายผูกพันกับเรื่องที่น่าเสนอนั้นตลอด มีการนำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละครอย่างสม่ำเสมอในทุกสื่อที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่น่าเสนอ การที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบเหล่าการ์ตูน เช่น ขบวนการห้าสี , We Bare Bears , ben10 เป็นต้น ก็จะตามการ์ตูนอย่างต่อเนื่องพยายามหาซื้อสินค้าที่มีตัวละครไปประกอบกับสินค้านั้นๆ



ภาพที่ 3.17 สินค้าที่มาจากตัวละคร

ที่มา : <https://sg.carousell.com/p/we-bare-bears-official-merchandise-206903089/>

2. Attentive Consumption กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจและใส่ใจที่จะรับรู้เรื่องเล่านั้น จนสามารถจดจำและระลึกเรื่องเล่าได้เช่นการใช้ตัวละครที่น่ารักและดูเป็นมิตรมาเล่าเรื่องราวผ่านสื่อต่างๆที่จัดทำขึ้นในนิทรรศการ ตัวอย่างเช่นในกรณีของ ก๊อดจิ ของ ptt ที่ถูกหยิบนำมาเสนอเพื่อจูงใจให้กับกลุ่มเป้าหมายมาสนใจเนื้อหาของเรื่องราวที่ต้องการจะเล่า



ภาพที่ 3.18 ตัวอย่างสื่อที่ใช้จูงใจกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนที่มา : <https://www.sanook.com/auto/12413/> ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Participation การมีส่วนร่วมระหว่างสื่อและกลุ่มเป้าหมายโดยการที่กลุ่มเป้าหมายสามารถที่จะเข้ามามีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการทำให้กิจกรรมต่างๆในนิทรรศการสามารถดำเนินต่อไปได้และสร้างความประทับใจ



ภาพที่ 3.19 ตัวอย่างสื่อที่กลุ่มเป้าหมายสามารถตอบโต้ได้
ที่มา : <https://www.optoma.sk/casestudy>

การใช้ตัวละครส่งเสริม สำหรับผู้ผลิตและผู้พัฒนาสื่อที่มีการนำเอาตัวละครมาใช้ในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างมากนั้นต้องยกให้กับประเทศญี่ปุ่นเพราะในประเทศญี่ปุ่นนั้นมีการสร้างตัวละครขึ้นมาเพื่อนำเสนอในเกือบทุกๆเรื่องในประเทศ เช่น ตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ที่เป็นที่น่าจดจำในแต่ละจังหวัด โดราเอมอน เซลโลคิตตี้ ขบวนการพลัง 5 สี ที่นำมานำเสนอให้กลุ่มเป้าหมายสนใจสร้างการจดจำให้กับเรื่องราวปัญหาหรือข้อมูลต่างๆโดยสอดแทรกผ่านตัวละครที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบ



ภาพที่ 3.20 ตัวอย่างตัวละครที่นำมาเอาเอกลักษณ์มาใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ที่มา : <https://twitter.com/KansaiPhotos/status/983338096048594944>
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.21 ตัวอย่างตัวละครที่ออกแบบเพื่ออธิบายข้อมูลและเรื่องราว
ที่มา : <https://twitter.com/mondomascots/status/1274028165833224192>



ภาพที่ 3.22 ตัวอย่างตัวละครที่ออกแบบเพื่อให้จดจำได้ง่าย

ที่มา : <https://twitter.com/mondomascots/status/1256775946436136963>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรณีศึกษาจากประเทศญี่ปุ่น คุมะมง หรือ Kuma-mon มีที่มาจากหมีเพศผู้ เป็นสัตว์จังหวัด คุมะโมะโตะ เป็นตัวละครที่เปิดตัวพร้อมกับเส้นทางรถไฟชินกันเซ็ง (shinkansen) สายคิวชู เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดกุมะโมะโตะและภูมิภาคที่เส้นทางรถไฟวิ่งผ่าน จากนั้นคุมะมงก็เป็นที่ รู้จักไปทั่วประเทศญี่ปุ่นอย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังได้รับการเสนอชื่อจากคนที่อาศัยในญี่ปุ่นทั่วประเทศ จนได้รับรางวัลชนะเลิศตัวการ์ตูนระดับประเทศ



ภาพที่ 3.23 คุมะมง

ที่มา : <https://kumamon-official.jp>



ภาพที่ 3.24 คุมะมงที่ได้รับความนิยมมาก

ที่มา : <https://www.brickinfotv.com/news/5069>

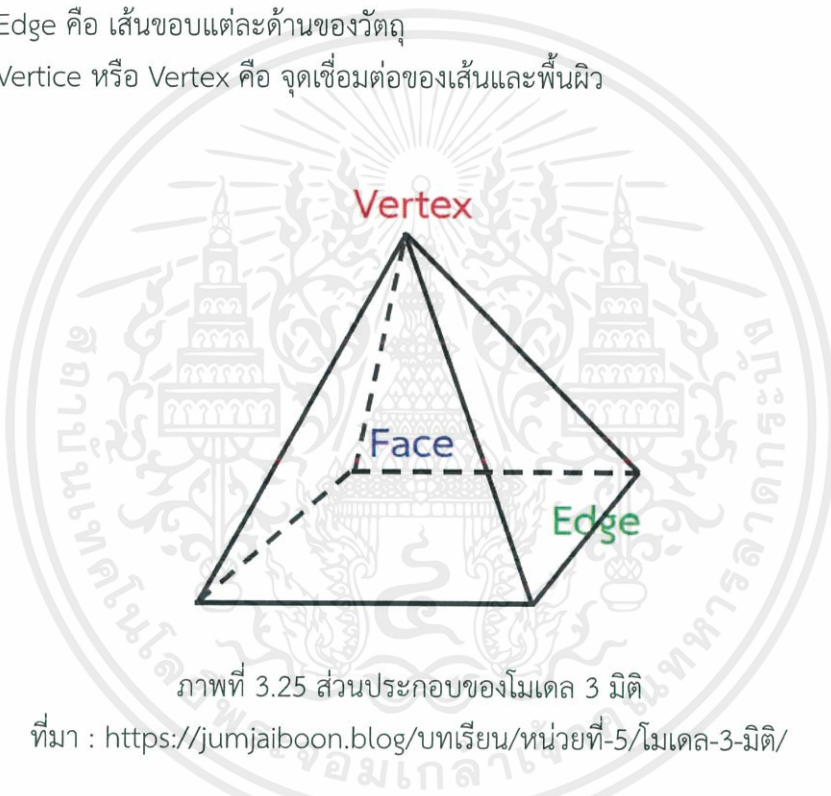
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 3 การออกแบบสื่อ 3 มิติเบื้องต้น

การออกแบบงาน 3 มิติ

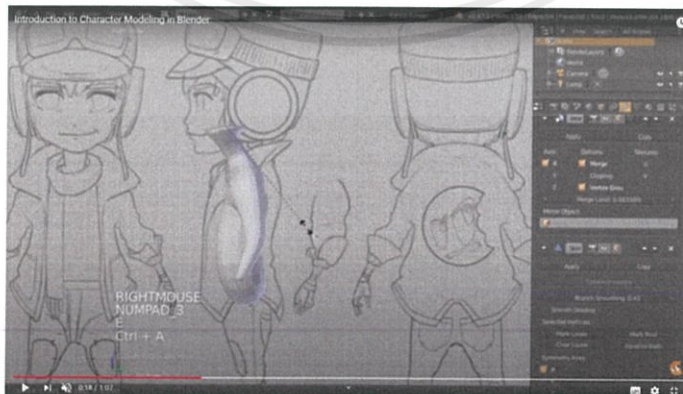
หมายถึงการออกแบบงานที่นำเอาส่วนข้อมูลฐานทางการออกแบบหลักการออกแบบและทฤษฎีสีมาใช้รวมกันในการสร้างสรรค์งานออกแบบในลักษณะงาน 3 มิติคือ มีความสูง ความกว้างและความลึก วัตถุ 3 มิติ แบบ Polygonal มีส่วนประกอบ ดังนี้

1. Face คือ พื้นผิวแต่ละด้านของวัตถุ
2. Edge คือ เส้นขอบแต่ละด้านของวัตถุ
3. Vertice หรือ Vertex คือ จุดเชื่อมต่อของเส้นและพื้นผิว



ภาพที่ 3.25 ส่วนประกอบของโมเดล 3 มิติ

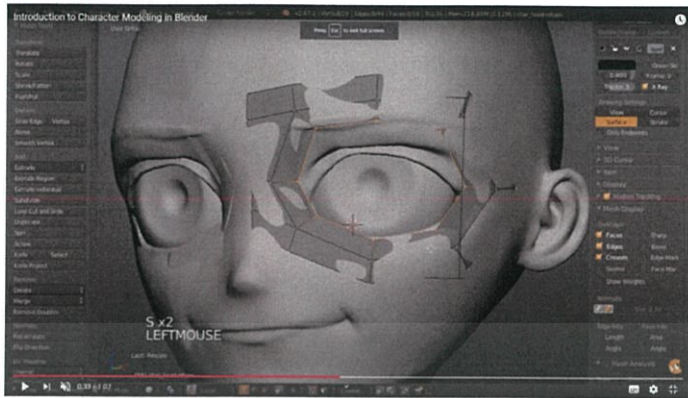
ที่มา : <https://jumjaiboon.blog/บทเรียน/หน่วยที่-5/โมเดล-3-มิติ/>



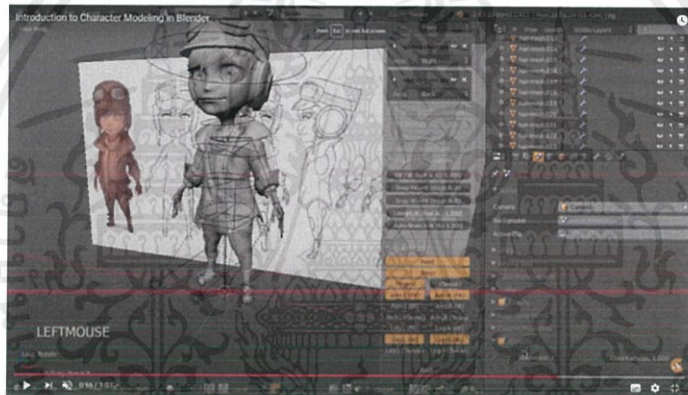
ภาพที่ 3.26 การทำโมเดล 3 มิติจากรูปด้าน

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=RfAYtY4KsF4>

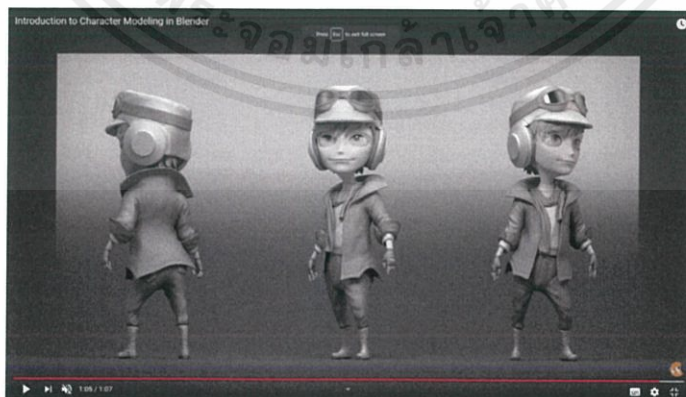
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.27 การทำโมเดล 3 มิติจากรูปด้าน
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=RfAYtY4KsF4>



ภาพที่ 3.28 การทำโมเดล 3 มิติจากรูปด้าน
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=RfAYtY4KsF4>



ภาพที่ 3.29 การทำโมเดล 3 มิติจากรูปด้าน
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=RfAYtY4KsF4>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 นิทรรศการ

นิทรรศการที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดกับค้างคาวคุณกิตติ โชนที่ถูกแบ่งออกเป็น 4 โชน ได้แก่

- โชนที่ 1 เป็นพื้นที่ในการลงทะเบียนและแนะนำการใช้แอปพลิเคชัน
- โชนที่ 2 บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวค้างคาวคุณกิตติ
- โชนที่ 3 พื้นที่สำหรับผู้เข้าชมได้โต้ตอบกับโปรเจกเตอร์ที่จะแสดงให้เห็นของการเทียบขนาดค้างคาวคุณกิตติ
- โชนที่ 4 เป็นพื้นที่ให้ผู้เข้าชมได้เล่นเกม NOMNOM เกมที่ช่วยค้างคาวคุณกิตติในการหาอาหาร
- โชนที่ 5 เป็นบริเวณที่จะแสดงถึงแบบจำลองภูเขาที่เป็นที่อยู่อาศัยของค้างคาวคุณกิตติ ภูกระบวน
- โชนที่ 6 จุดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของ Kitti family

4.2 ตัวละคร

ตัวละครที่มีนิสัยและเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน 3 แบบ ลักษณะที่เป็นมิตร ต่อสู้เพื่อถิ่นอาศัย และน่าเอ็นดู

4.3 แนวทางการออกแบบ

จากการหาข้อมูลและสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับค้างคาวคุณกิตติและหลักการเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครและนิทรรศการมาใช้ในการออกแบบทั้งหมด

จึงได้มีการวางแผนทางการออกแบบตัวละครทั้ง 3 แนวทางแต่เพื่อให้สื่อถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อค้างคาวคุณกิตติ โดยใช้ทั้ง 3 แนวทางมารวมกัน มานำเสนอในแต่ละมุมมองผ่านทางตัวละครทั้ง 3 ตัว



ภาพที่ 4.1 แนวทางในการออกแบบโดยรวม
ที่มา www.pinterest.com

4.4 สรุปขอบเขตงาน

1. สัญลักษณ์ของนิทรรศการ
2. นิทรรศการ
 - 2.1 นิทรรศการจำลอง
 - 2.4 สื่อประกอบนิทรรศการ
 - บอร์ดให้ความรู้ในนิทรรศการ
 - สื่อเชิงโต้ตอบ
3. ตัวละครสำหรับนิทรรศการ 3 ตัว
4. คู่มือการใช้สัญลักษณ์นิทรรศการและตัวละครสำหรับนิทรรศการ 1 เล่ม
5. ผลิตภัณฑ์จากตัวละครสำหรับโครงการ
 - 5.1 กระเป๋าผ้า 4 แบบ
 - 5.2 เข็มกลัดพร้อมบรรจุภัณฑ์ 3 แบบ
 - 5.3 พวงกุญแจพร้อมบรรจุภัณฑ์ 3 แบบ
 - 5.4 ตุ๊กตาผ้า 3 แบบ
 - 5.5 โมเดลพร้อมบรรจุภัณฑ์ 3 แบบ

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

5.1 แบบร่าง

เริ่มจากการออกแบบสัญลักษณ์นิทรรศการพร้อมกับตัวละครประจำโครงการจากการรวบรวมข้อมูลและความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 5.1 แบบร่างสัญลักษณ์นิทรรศการ กรุณาอย่าให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 แบบร่างสัญลักษณ์นิทรรศการ

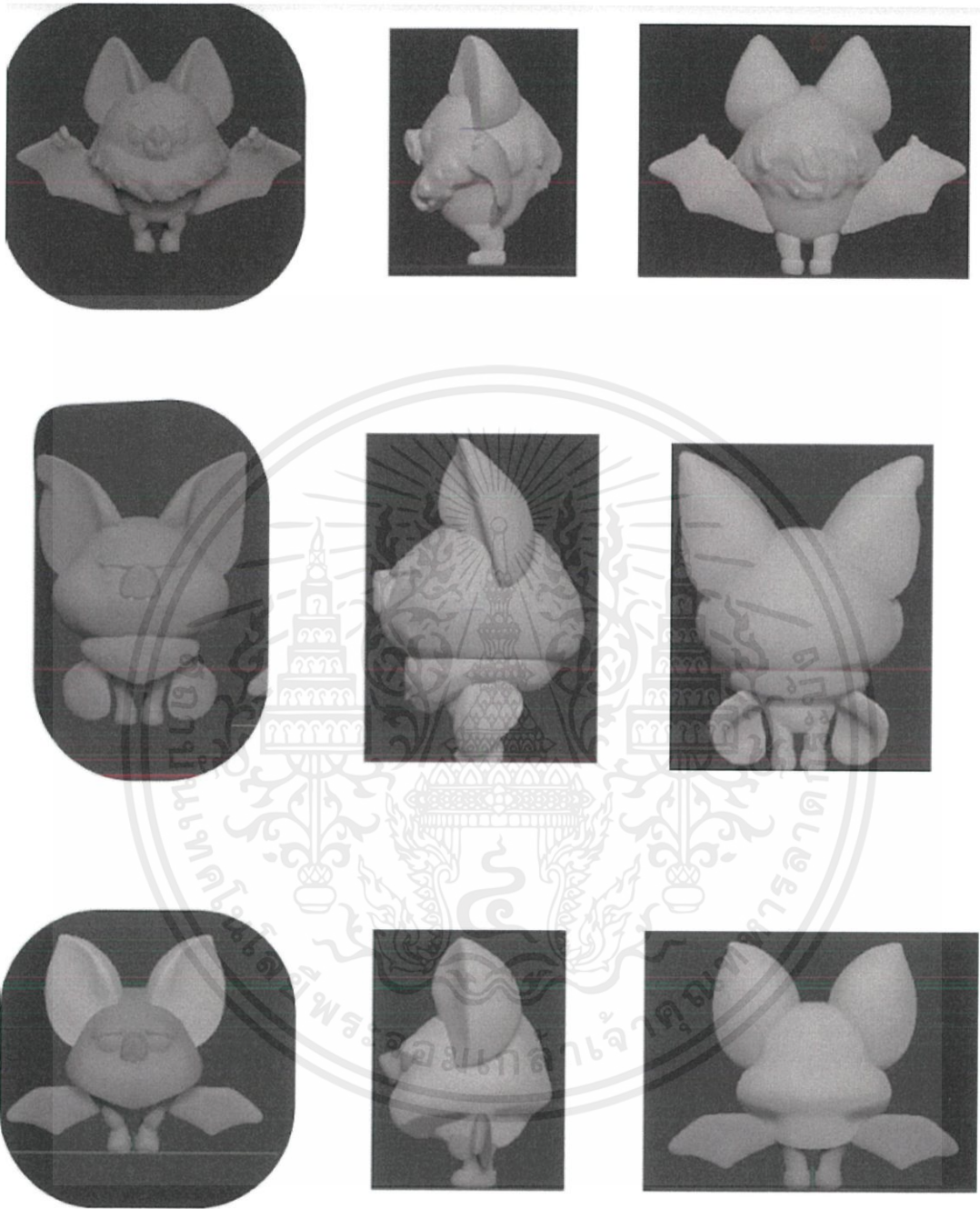


ภาพที่ 5.3 แบบร่างตัวละครสำหรับนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

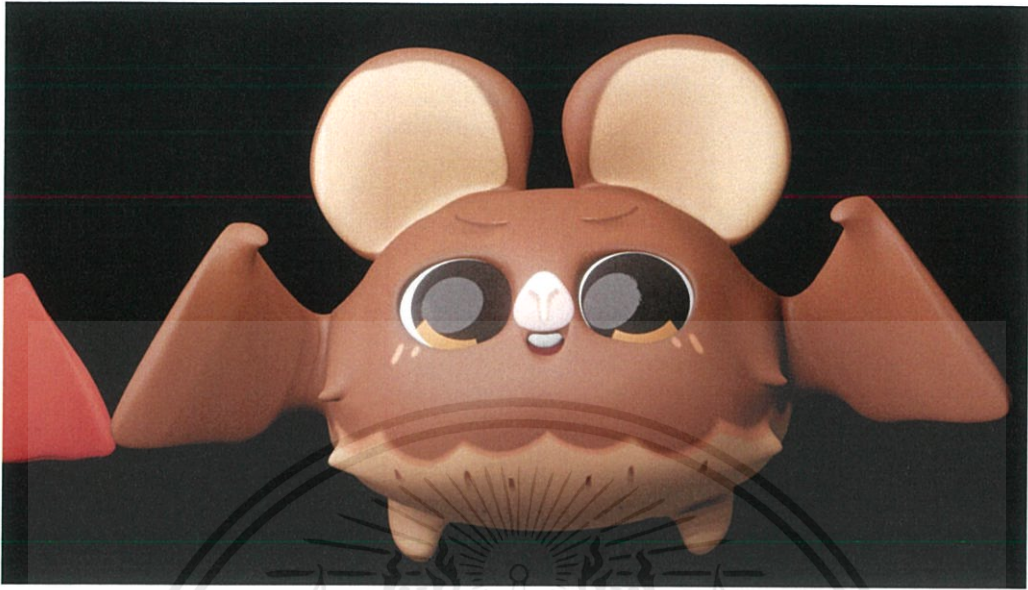


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ภาพที่ 5.4 แบบร่างตัวละครสำหรับนิทรรศการราตรีให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

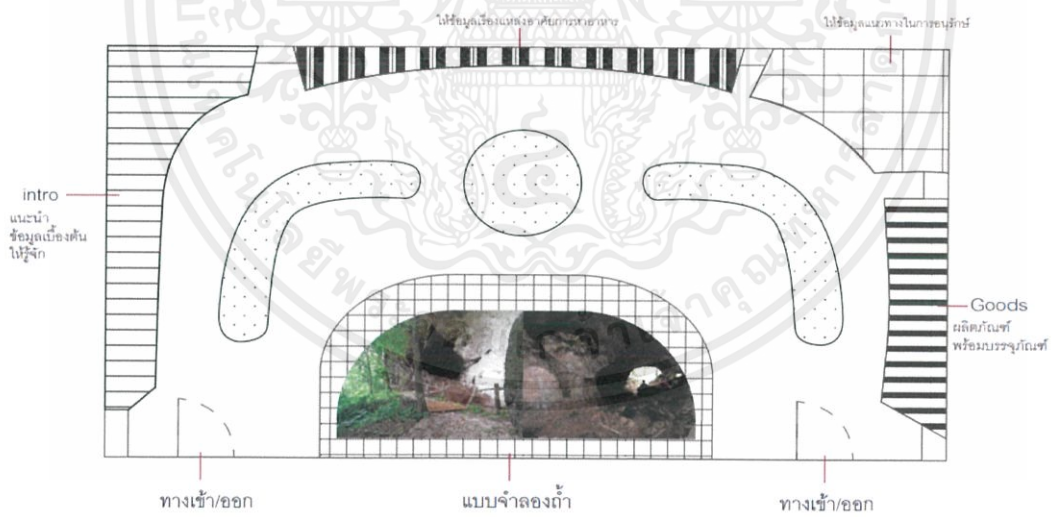


ภาพที่ 5.7 แบบร่าง 3 มิติตัวละครที่ไม่ถูกใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 แบบร่าง 3 มิติตัวละครที่ไม่ถูกใช้



ภาพที่ 5.9 แบบร่างนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 แบบที่ถูกใช้งาน

5.2.1 ตัวละครถูกพัฒนาให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้นและมีรูปร่างที่ง่ายต่อการจดจำ



ภาพที่ 5.10 ตัวละครที่ถูกพัฒนาจากแบบร่าง



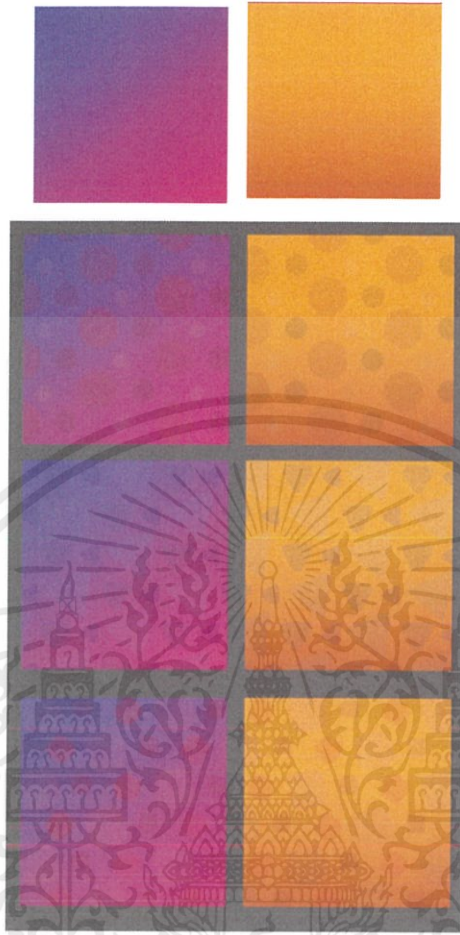
ภาพที่ 5.11 ตัวละคร 3 มิติที่ถูกพัฒนาจากแบบร่าง

5.2.2 สัญลักษณ์ของโครงการที่ถูกต่อยอดมาจากแบบร่างโดยปรับให้เป็นมิตรและมีองค์ประกอบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับค้ำความคุณกิตติคู่สี่ที่มาจากช่วงเวลาที่ยุคค้ำความคุณกิตติแกหาอาหาร การเชื่อมกันของ tt ที่ผสมเอารูปร่างของค้ำความมาประยุกต์



ภาพที่ 5.12 สัญลักษณ์ของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.13 Graphic element สำหรับนิทรรศการ



ภาพที่ 5.14 แบบสำหรับทำพวงกุญแจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 แบบสำหรับทำพวงกุญแจ



ภาพที่ 5.16 ตัวอย่างการใช้ Graphic element

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อเผยแพร่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 สัญลักษณ์ของโครงการ



ภาพที่ 6.1 สัญลักษณ์ของโครงการ



ภาพที่ 6.2 ตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์ของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ผลิตภัณฑ์จาก Kitti family



ภาพที่ 6.3 บรรจุภัณฑ์ของโมเดลตัวละคร

ภาพที่ 6.4 บรรจุภัณฑ์ของเซ็มก๊อต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 บรรจุภัณฑ์ของพวงกุญแจ



ภาพที่ 6.6 บรรจุภัณฑ์ของพวงกุญแจ



ภาพที่ 6.7 บรรจุภัณฑ์ของพวงกุญแจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.8 โมเดลของตัวละคร



ภาพที่ 6.9 ตัวอย่างโมเดลของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

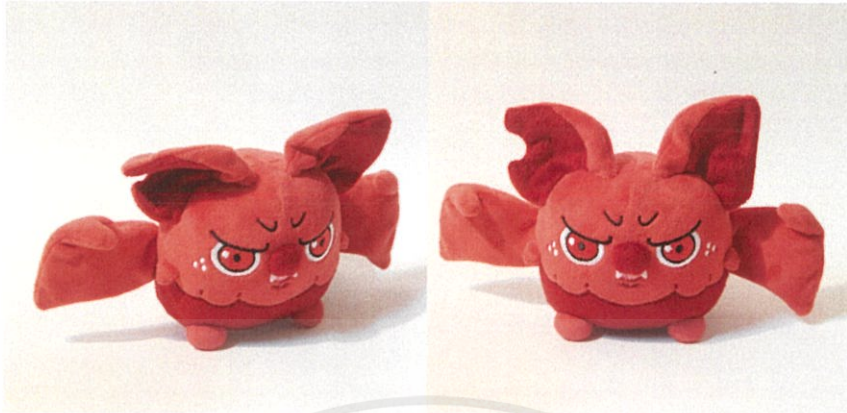


ภาพที่ 6.10 ตุ๊กตาผ้า



ภาพที่ 6.11 ตัวอย่างตุ๊กตาผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 ตัวอย่างตุ๊กตาผ้า



ภาพที่ 6.13 ตัวอย่างตุ๊กตาผ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการภาพที่ 6.14 ถุงผ้าแบบที่ 1 ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.15 ถุงผ้าแบบที่ 2



ภาพที่ 6.16 ถุงผ้าแบบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.17 ถุงผ้าแบบที่ 4



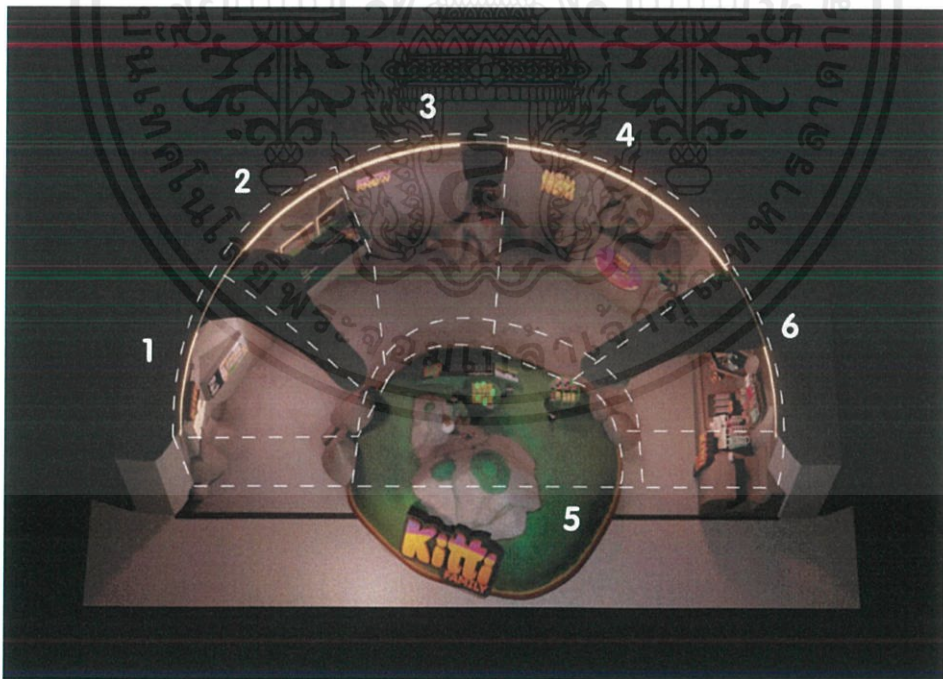
ภาพที่ 6.18 พวงกุญแจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



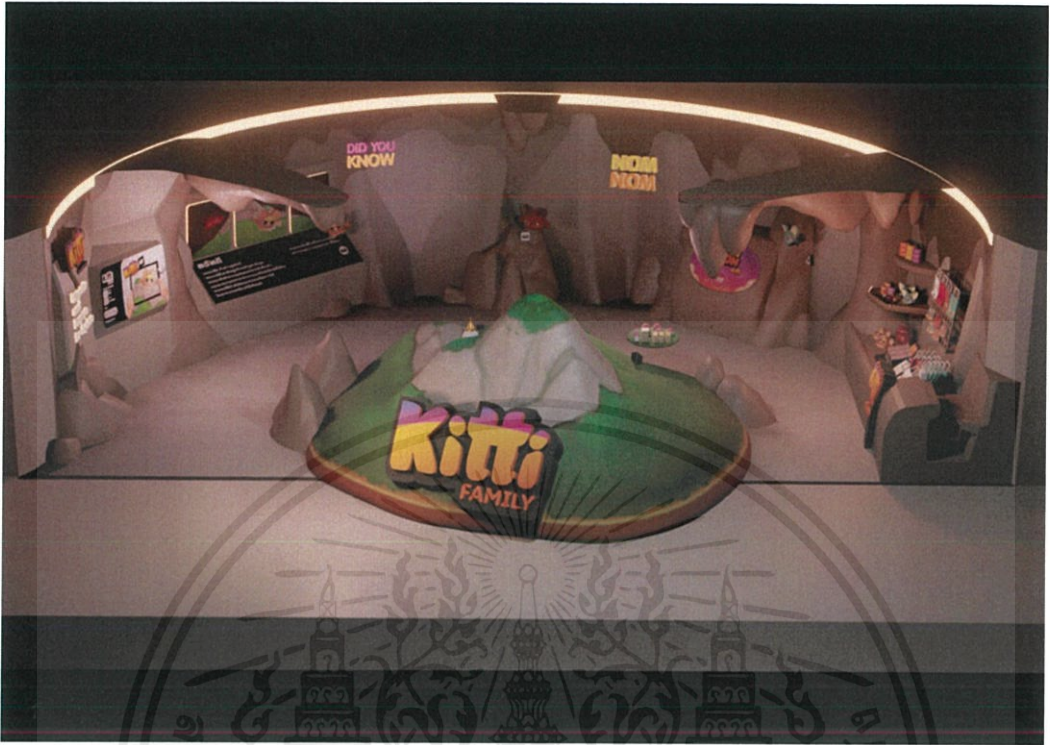
ภาพที่ 6.19 เข็มกลัด

6.3 ตัวอย่างนิทรรศการ



ภาพที่ 6.20 แบบจำลองนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.21 แบบจำลองนิทรรศการ



ภาพที่ 6.22 แบบจำลองนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 แบบจำลองนิทรรศการ

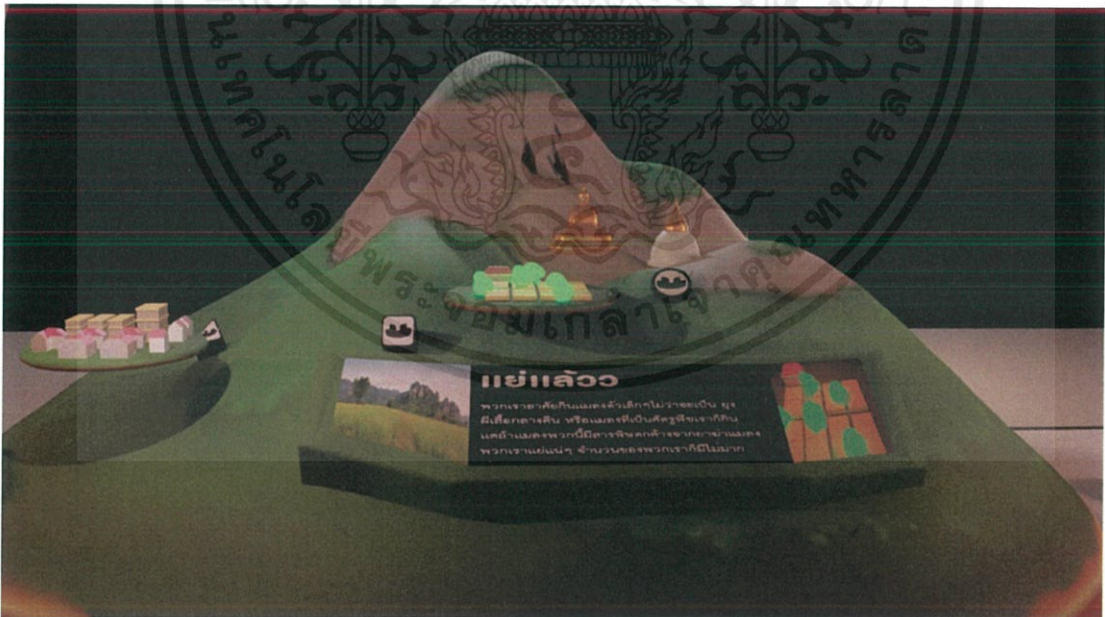


ภาพที่ 6.24 ตัวอย่างสื่อในนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.25 ตัวอย่างสื่อที่ใช้ในนิทรรศการ



ภาพที่ 6.26 ตัวอย่างสื่อที่ใช้ในนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.27 ตัวอย่างสื่อที่ใช้ในนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.28 ตัวอย่างจุดจำหน่ายสินค้า

6.3 ตัวอย่างหนังสือคู่มือการใช้งาน

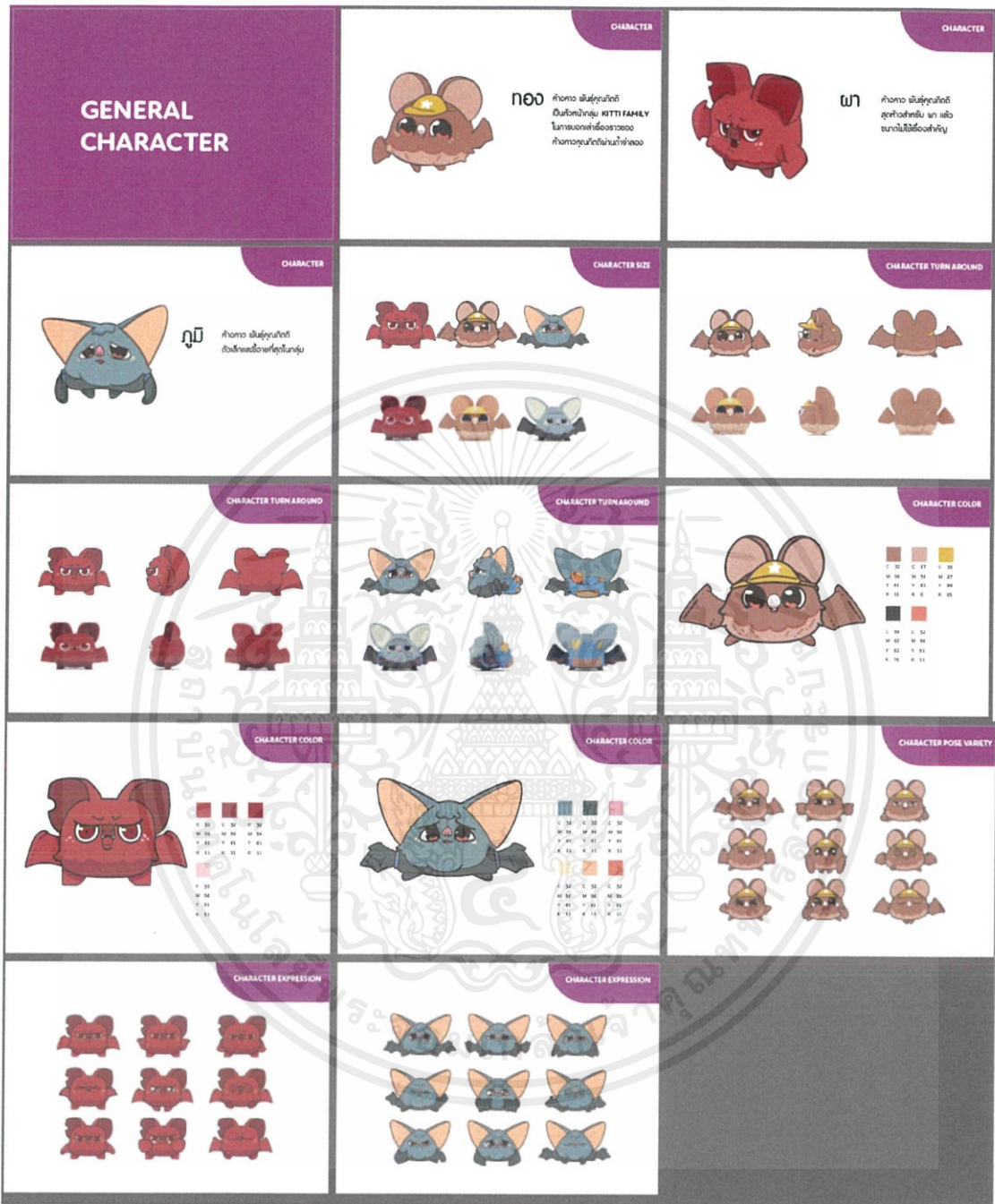


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 6.29 ตัวอย่างคู่มือการใช้งานอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.30 ตัวอย่างคู่มือการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.31 ตัวอย่างคู่มือการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบนิทรรศการเพื่อเผยแพร่และสื่อสารเรื่องราวของค้ำจวนคุณกิตติสำเร็จออกมาเป็นนิทรรศการทำให้เกิดการพัฒนาและสามารถเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของสื่อที่นำเสนอเรื่องราวค้ำจวนคุณกิตติให้มีความสวยงามเป็นที่น่าพอใจแม้ว่าจะยังมีส่วนที่ต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นอีกคือ การที่ต้องสื่อสารเรื่องราวปัญหาที่เกิดขึ้นกับค้ำจวนคุณกิตติให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีของการพัฒนาสื่อเกี่ยวกับค้ำจวนคุณกิตติให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการออกแบบนิทรรศการเกิดปัญหา และข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. การขาดความรู้ในข้อมูลของปัญหาที่เกิดขึ้นกับการนำมาปรับใช้ในเชิงศิลปะ ความเหมาะสมที่นำมาประยุกต์ใช้
2. ขาดความรู้ในการใช้งานของโปรแกรมที่ตั้งใจจะนำเสนอในส่วนของสื่อโต้ตอบ

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรเข้าใจข้อมูลอย่างละเอียด เพื่อใช้เป็นเหตุผลในการนำเสนอแบบร่าง
2. ควรศึกษาโปรแกรมที่นำมาใช้ให้ละเอียด เพื่อให้ลดเวลาในการออกแบบและใช้โปรแกรมให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด
3. การนำเสนองานให้น่าสนใจ ควรให้เวลากับการเตรียมการนำเสนอ

บรรณานุกรม

- ดร.สุรพล ดวงแข. (มี.ค. 2550). ค้างคาวกิตติ สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่เล็กที่สุดในโลก.
BRT Newsletter. สืบค้น 10 มกราคม 2020, จาก <http://www1a.biotech.or.th/BRT/index.php/2009-06-23-04-27-44/184-kitti-bat>
- ธงชัย งามประเสริฐวงศ์. อาจารย์ ภาควิชาชีววิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เมื่อ 17 มกราคม 2563.
- เธียรทศ ประพตติชอบ. How to Captivate and Engage Audiences with Cartoon.
สืบค้นจาก หรือ <http://gscm.nida.ac.th/public-action/Journal/Vol.1-58/1.pdf>
- กฤตินี พงษ์ธนเลิศ. (2558). มาสคอตและการท่องเที่ยวในญี่ปุ่น: วิทญจุฬา 101.5, กรุงเทพฯ.
- ศิริพร ปีเตอร์. (2554). การออกแบบกราฟิก. โอเดียนสโตร์: กรุงเทพฯ: ประเทศไทย.

