

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชน  
CORPORATE IDENTITY DESIGN FOR YOUTH LITERARY PUBLISHING HOUSE



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟิกสำหรับสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชน  
CORPORATE IDENTITY DESIGN FOR YOUTH LITERARY PUBLISHING HOUSE



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....เสาวภา พงษ์คุณากร วันที่.....14 มิถุนายน 2561.....

(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบกราฟิกสำหรับสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชน CORPORATE IDENTITY DESIGN FOR YOUTH LITERARY PUBLISHING HOUSE
ชื่อ	นางสาวธัญย์สิตา เรืองกิตต์ธนากุล
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

### บทคัดย่อ

วรรณกรรมเยาวชนเป็นนวนิยายหรือเรื่องสั้น ที่เขียนขึ้นสำหรับกลุ่มผู้อ่านที่มีอายุโดยประมาณระหว่าง 12-18 ปี มีลักษณะพื้นฐานเช่นเดียวกับนวนิยายประเภทอื่นๆ แต่มักเน้นไปที่ประเด็นซึ่งทำทายเป็นวิทยุรุ่น รวมไปถึงนวนิยายประเภทการเปลี่ยนผ่านของวัย และการอ่านจะส่งเสริมสร้างมุมมองและทัศนคติที่ดี

การออกแบบ Corporate Identity สำหรับสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชน จะทำให้แบรนด์ของสำนักพิมพ์และลักษณะรูปลักษณ์หนังสือมีความชัดเจน มีระบบ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีจุดเด่น และแตกต่างกับหนังสือของสำนักพิมพ์อื่น สร้างภาพลักษณ์ที่เหมาะสมและสร้างการจดจำ

สำนักพิมพ์เงา เป็นสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชน สำหรับวัยรุ่นตอนปลายที่ชอบการอ่านเรื่องราวที่มีเนื้อหาสนุกและเข้มข้น โดยมีภาพลักษณ์คือ หนังสือเปรียบเสมือนภาพสะท้อนอันหลากหลายของเรื่องราวและจินตนาการ การออกแบบสัญลักษณ์ใช้ชื่อของสำนักพิมพ์และการวางตัวอักษรให้เอียงเพื่อสื่อถึงการสะท้อนของเงา นอกจากนี้ยังได้ใช้แนวคิดนี้ในการออกแบบภาพปกหนังสือของสำนักพิมพ์โดยภาพเป็นแบบ Silhouette เพื่อให้เกิดมิติ ความตื่นลึก

ขอบเขตของงาน ได้แก่ สัญลักษณ์ของสำนักพิมพ์, Icon หมวดหมู่วรรณกรรม 6 ประเภท ได้แก่ Fantasy Horror Detective Adventure Sci-fi และ Love, การออกแบบ Stationery ได้แก่ นามบัตร ของจดหมายและกระดาษหัวจดหมาย, Package ได้แก่ ถุงกระดาษ ถุงผ้า พวงกุญแจ, สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ แผ่นพับ Poster Banner, การออกแบบ Environmental graphic ได้แก่ Exhibition Booth เพื่อใช้ในการโปรโมทสินค้าของสำนักพิมพ์ และการออกแบบปกหนังสือ 3 ชุด ในแต่ละชุดประกอบด้วย ปกหนังสือ Box Set ที่คั่นหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณแม่ที่โอรุคยกับหนูทุกเย็นและครอบครัว สำหรับกำลังใจ กำลังกาย และกำลัง  
ทรัพย์ ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน ขอขอบคุณครุณิด และครูแดง ที่คอยให้คำปรึกษาอย่างละเอียด สละ  
เวลา และช่วยซัพพอร์ตในทุกๆ ด้าน ขอขอบคุณเพื่อนหลายๆ คนที่คอยให้คำปรึกษา หรือรับฟังปัญหา  
ของเรา ช่วยถือของ ช่วยปรั้งงาน ตัดกระดาษ เดินกลับเป็นเพื่อนเมื่อทำงานดึก ขอขอบคุณห้องภาค  
และครูแดงอีกครั้งที่มีอาหารและขนมให้กิน ทำให้หนูทำงานได้อย่างมีความสุข และสุดท้าย ขอ  
ขอบคุณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
ภาควิชานิเทศศิลป์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาเป็นและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 วรรณกรรมเยาวชน.....	3
2.1 วรรณกรรมเยาวชน.....	3
2.2 วรรณกรรมเยาวชนตอนปลาย.....	5
2.3 วรรณกรรมเยาวชนในสังคมไทย.....	6
3 Corporate Identity.....	10
3.1 Corporate Identity.....	10
3.2 การออกแบบกราฟิกสำหรับสำนักพิมพ์.....	15
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	21
4.1 Brand Concept.....	21
4.2 สรุปขอบเขตของงาน.....	21
4.3 แนวทางการออกแบบ.....	22
5 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง.....	24
5.1 การเชื่อมโยง ชื่อแบรนด์ Circle.....	24
5.2 ภาพสะท้อนของจินตนาการ ชื่อแบรนด์ Guess.....	30
5.3 ภาพสะท้อนของจินตนาการ ชื่อแบรนด์ เภา.....	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
6 ผลงานจริง.....	63
6.1 Corporate Identity สำนักพิมพ์.....	63
6.2 กราฟิกของหนังสือ.....	44
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	80
บรรณานุกรม.....	81
ประวัติผู้วิจัย.....	82



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพอลิซผจญภัยในแดนมหัศจรรย์	4
2.2 ภาพเมาคีลือกหมาป่า	4
2.3 ภาพเขาวงกตตอนปลาย	5
2.4 ภาพ Harry Potter	7
2.5 ภาพ Narnia	7
2.6 ภาพ The Lord of the Ring	8
2.7 ภาพThe White Road	8
2.8 ภาพหัวข้อเมย์แห่งบารามอส	9
2.9 ภาพ SAVENA เซวิน่า มหานครแห่งมนตรา	9
3.1 ภาพสำนักพิมพ์กำมะหยี่ (Banner)	11
3.2 ภาพสำนักพิมพ์ Jamsai (Banner)	11
3.3 ภาพสำนักพิมพ์ Amarinbooks (Banner)	11
3.4 ภาพสำนักพิมพ์ Satapornbooks (Banner)	12
3.5 ภาพสำนักพิมพ์กำมะหยี่ (Logo)	13
3.6 ภาพสำนักพิมพ์ Penguin (Logo)	13
3.7 ภาพสำนักพิมพ์ Satapornbooks (Logo)	14
3.8 ภาพสำนักพิมพ์ Jamsai (Logo)	14
3.9 ภาพสำนักพิมพ์ Jamsai (All Logo)	15
3.10 ภาพสัญลักษณ์หมวดหนังสือของสำนักพิมพ์ Jamsai	15
3.11 ภาพสำนักพิมพ์ Jamsai (Banner 1)	16
3.12 ภาพสำนักพิมพ์ Jamsai (Banner 2)	16
3.13 ภาพสำนักพิมพ์ Jamsai (Banner 2)	16
3.14 ภาพสำนักพิมพ์ Jamsai (Copy)	17
3.15 ภาพสำนักพิมพ์ Jamsai (สันหนังสือตามประเภท)	17
3.16 ภาพสำนักพิมพ์ Penguin (All Logo)	18
3.17 ภาพสำนักพิมพ์ Penguin (ปกหนังสือ)	19
3.18 ภาพสำนักพิมพ์ Penguin (Book Layout)	19
3.19 ภาพสำนักพิมพ์ Penguin (Book Grid)	20
3.20 ภาพสำนักพิมพ์ Penguin (ปกหนังสือ 2)	20
4.1 ภาพแนวทางการออกแบบที่ 1	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
4.2	ภาพแนวทางการออกแบบที่ 2	22
4.3	ภาพแนวทางการออกแบบที่ 3	23
5.1	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 1	24
5.2	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 1	25
5.3	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 1	25
5.4	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 2	26
5.5	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 3	26
5.6	ภาพ Sketch Poster ครั้งที่ 1	27
5.7	ภาพ Sketch Poster ครั้งที่ 2	28
5.8	ภาพ Sketch ระบบกริดของปกหนังสือ ครั้งที่ 1	29
5.9	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 1	30
5.10	ภาพ Sketch Graphic Element ครั้งที่ 1	31
5.11	ภาพ Sketch Stationery ครั้งที่ 1	31
5.12	ภาพ Sketch ถุงกระดาษ ครั้งที่ 1	32
5.13	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 1	32
5.14	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 1	33
5.15	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 2	34
5.16	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 3	35
5.17	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 4	36
5.18	ภาพ Sketch Logo ครั้งที่ 5	36
5.19	ภาพ Sketch Graphic Element ครั้งที่ 1	37
5.20	ภาพ Sketch Graphic Element ครั้งที่ 2	37
5.21	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 1	38
5.22	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 2	38
5.23	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 3	39
5.24	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 4	40
5.25	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 5	41
5.26	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 6	42
5.27	ภาพ Sketch Icon ครั้งที่ 7	43
5.28	ภาพ Sketch Business Card ครั้งที่ 1	44
5.29	ภาพ Sketch Stationery ครั้งที่ 1	45
5.30	ภาพ Sketch ถุงกระดาษ ครั้งที่ 1	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
5.31	ภาพ Sketch ถูกระดาษ ครั้งที่ 2	46
5.32	ภาพ Sketch Poster ครั้งที่ 1	47
5.33	ภาพ Sketch Poster ครั้งที่ 2	48
5.34	ภาพ Sketch Poster ครั้งที่ 3	49
5.35	ภาพ Sketch Poster ครั้งที่ 4	50
5.36	ภาพ Sketch Poster ครั้งที่ 4	51
5.37	ภาพ Sketch แผ่นพับ ครั้งที่ 1	52
5.38	ภาพ Sketch Exhibition Booth ครั้งที่ 1	53
5.39	ภาพ Sketch Exhibition Booth ครั้งที่ 2	54
5.40	ภาพ Sketch Exhibition Booth ครั้งที่ 3	55
5.41	ภาพ Sketch ปกหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE ครั้งที่ 1	56
5.42	ภาพ Sketch ปกหนังสือ Soul Playing Game ครั้งที่ 1	57
5.43	ภาพ Sketch ปกหนังสือ Cinderella ครั้งที่ 1	58
5.44	ภาพ Sketch ปกหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE ครั้งที่ 2	59
5.45	ภาพ Sketch ปกหนังสือ Soul Playing Game ครั้งที่ 2	60
5.46	ภาพ Sketch ปกหนังสือ Cinderella ครั้งที่ 2	61
5.47	ภาพ Sketch ระบบกริดของปกหนังสือ ครั้งที่ 1	62
6.1	ภาพ Logo On Grid	63
6.2	ภาพ Thai Logo Type	63
6.3	ภาพ English Logo Type	63
6.4	ภาพ Logo Type	64
6.5	ภาพ Graphic Element	65
6.6	ภาพ Icon	65
6.7	ภาพ Business Card	66
6.8	ภาพ Letter	67
6.9	ภาพ Envelope	67
6.10	ภาพถูกระดาษ	68
6.11	ภาพถุงผ้า	68
6.12	ภาพพวงกุญแจอะคริลิก	68
6.13	ภาพ Poster	69
6.14	ภาพแผ่นพับ	70
6.15	ภาพ Banner	71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
6.16 ภาพ Exhibition Booth	72
6.17 ภาพระบบกริดของปกหนังสือ	73
6.18 ภาพระบบกริดของสันปกหนังสือ	73
6.19 ภาพปกหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE	74
6.20 ภาพ Box Set หนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE	75
6.21 ภาพหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE	75
6.22 ภาพที่คั่นหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE	75
6.23 ภาพปกหนังสือ Soul Playing Game	76
6.24 ภาพ Box Set หนังสือ Soul Playing Game	77
6.25 ภาพหนังสือ Soul Playing Game	77
6.26 ภาพที่คั่นหนังสือ Soul Playing Game	77
6.27 ภาพปกหนังสือ Cinderella	78
6.28 ภาพ Box Set หนังสือ Cinderella	79
6.29 ภาพหนังสือ Cinderella	79
6.30 ภาพที่คั่นหนังสือ Cinderella	79

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

วรรณกรรมเยาวชนเป็นนวนิยายหรือเรื่องสั้น ที่เขียนขึ้นสำหรับกลุ่มผู้อ่านที่มีอายุโดยประมาณระหว่าง 12-18 ปี และก็มีลักษณะพื้นฐานเช่นเดียวกับนวนิยายประเภทอื่นๆ แต่มักเน้นไปที่ประเด็นซึ่งท้าทายความเป็นวัยรุ่น รวมไปถึงนวนิยายประเภทการเปลี่ยนผ่านของวัย และการอ่านจะช่วยเสริมสร้างมุมมองและทัศนคติที่ดี

การออกแบบ Corporate Identity สำหรับสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชน จะทำให้แบรนด์ของสำนักพิมพ์และลักษณะรูปลักษณ์หนังสือมีความชัดเจน มีระบบ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีจุดเด่น และแตกต่างกับหนังสือของสำนักพิมพ์อื่น สร้างภาพลักษณ์ที่เหมาะสมและสร้างการจดจำ

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบ Corporate Identity
2. ออกแบบ Corporate Identity สำหรับสำนักพิมพ์ เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ ให้ความชัดเจน มีระบบ แตกต่างกับหนังสือของสำนักพิมพ์อื่น
3. ออกแบบปกหนังสือและกราฟฟิคดีไซน์ให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และ Corporate Identity ของสำนักพิมพ์

#### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของสำนักพิมพ์
2. Icon หมวดหมู่วรรณกรรม 6 ประเภท ได้แก่ Fantasy, Horror, Detective, Adventure, Sci-fi และ Love
3. Stationery ได้แก่ นามบัตร, ซองจดหมายและกระดาษหัวจดหมาย
4. Package ถุงกระดาษ, ถุงผ้า, พวงกุญแจ
5. สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับสำนักพิมพ์ ได้แก่ Poster, แผ่นพับ, Banner
6. Environmental graphic ได้แก่ Exhibition Booth เพื่อใช้ในการโปรโมทสินค้าของสำนักพิมพ์
7. ปกหนังสือ 3 ชุด ในแต่ละชุดประกอบด้วย ปกหนังสือ 3 เล่ม, Box Set, ที่คั่นหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

### 1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1. การออกแบบ Corporate Identity
2. หนังสือวรรณกรรมเยาวชน
3. CI สำนักพิมพ์ที่มีอยู่ในท้องตลาด
4. แนวทางปกหนังสือและภาพประกอบ
5. การออกแบบรูปเล่มและการจัดวาง Layout ของหนังสือวรรณกรรมเยาวชน

### 1.4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

- 1 รูปแบบและภาพลักษณ์ของแบรนด์
- 2 วางแนวทางการออกแบบกราฟฟิก

### 1.4.3 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

### 1.4.4 นำเสนอผลงาน



## บทที่ 2

### วรรณกรรมเยาวชน

#### 2.1 วรรณกรรมเยาวชน

นับเป็นหนังสือบันเทิงคดี (Fiction Book) เป็นหนังสือที่เขียนขึ้นจากจินตนาการ มุ่งให้ความบันเทิงเป็นสำคัญ แบ่งย่อยได้ดังนี้

- หนังสือนวนิยาย
- หนังสือรวมเรื่องสั้น
- หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

ส่วนใหญ่เป็นหนังสือภาพ หรือเป็นเรื่องสั้น ๆ เขียนเพื่อสอนจริยธรรมแก่เด็ก หรือให้ความรู้ที่เด็กควรรู้ มักจะมีขนาดบาง หน้าไม่มากนัก อย่างไรก็ตามหนังสือเด็กและเยาวชนอาจเป็นการบันเทิงล้วน ๆ แต่แทรกคติสอนใจไว้อย่างเนียบเนียน

วรรณกรรมเยาวชน (อังกฤษ: Young-adult fiction; บางครั้งเรียกย่อว่า YA fiction หรือ YA) เป็นนวนิยาย หรือ เรื่องสั้น ที่เขียนขึ้นสำหรับกลุ่มผู้อ่านที่มีอายุโดยประมาณระหว่าง 12-18 ปี ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากวรรณกรรมสำหรับวัยอื่น คือวรรณกรรมสำหรับผู้ใหญ่

วรรณกรรมเยาวชน และวรรณกรรมเด็ก ตัวละครหลักของวรรณกรรมเยาวชนมักเป็นวัยรุ่น มีส่วนน้อยที่ใช้ตัวเองเป็นผู้ใหญ่หรือเด็ก เนื้อหามักเกี่ยวข้องกับสิ่งที่พึงประสบบด้วยวัยและประสบการณ์ของตัวเองของนวนิยายนั้นๆ ส่วนเนื้อหาของเรื่องอาจครอบคลุมลักษณะของนวนิยายหลากหลายประเภท แต่มักเน้นไปที่ประเด็นซึ่งท้าทายความเป็นวัยรุ่น รวมไปถึงนวนิยายประเภทการเปลี่ยนผ่านของวัย (coming of age) นอกเหนือจากนี้แล้ว วรรณกรรมเยาวชนก็มีลักษณะพื้นฐานเช่นเดียวกับนวนิยายประเภทอื่นๆ ทั้งเรื่องของตัวละคร พล็อต ฉาก แนวทางของเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่อง

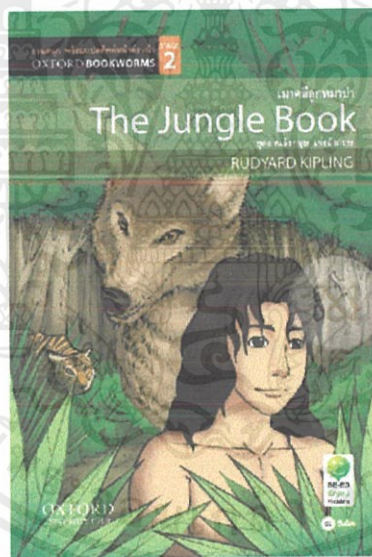
ผู้ให้ความสำคัญแก่กลุ่ม “วัยรุ่น” เป็นคนแรก เห็นจะได้แก่ ซาร่าห์ ทริมเมอร์ ซึ่งเขียนอธิบายความถึง “ผู้ใหญ่ในวัยเยาว์” (Young Adulthood) อันเป็นกลุ่มคนที่มีอายุระหว่าง 14 ถึง 21 ปี แต่วงการวรรณกรรมในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 19 ยังไม่ได้ให้ความสำคัญแก่กลุ่มผู้อ่านในวัยนี้มากนัก ถึงกระนั้นก็มีหนังสือหลายเล่มที่เขียนขึ้นในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 19 ที่ดึงดูดผู้อ่านกลุ่มนี้ เช่น ครอบครัวยุโรปินสัน โอลิเวอร์ ทวิสต์ อลิซทองแดนมหัศจรรย์ สี่ดรุณี ทอม ซอเยอร์ เกาะมหาสมบัติ และ เมาคิลลูกหมาป่า เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 อลิซผจญภัยในแดนมหัศจรรย์

ที่มา : <http://su-usedbook.com/product-th-15694-4301228>



ภาพที่ 2.2 เมาศลีลูกหมาป่า

ที่มา : <https://www.se-ed.com/product/The-Jungle-Book>

การจัดกลุ่มผู้อ่านวรรณกรรมยุคใหม่เริ่มเห็นความสำคัญของกลุ่มเยาวชนในราวคริสต์ทศวรรษที่ 1950 ซึ่งบรรดาสำนักรพิมพ์และนักเขียนเริ่มผลิตงานเพื่อกลุ่มผู้อ่านกลุ่มนี้ โดยวรรณกรรมเด็กกับวรรณกรรมเยาวชนก็มีความแตกต่างกัน วรรณกรรมเด็กควรมีภาพประกอบ ส่วนวรรณกรรมเยาวชนจะซับซ้อนขึ้นมา ต้องมีพล็อตเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 วรรณกรรมเยาวชนตอนปลาย

เยาวชนตอนปลาย คือเยาวชนที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป เยาวชนวัยนี้เป็นเยาวชนเต็มตัว หรือเป็นวัยรุ่นเต็มที่ จึงเริ่มมีความต้องการและรสนิยมเป็นของตนเอง ความสนใจการอ่านเริ่มเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น จึงนิยมอ่านหนังสือสำหรับผู้ใหญ่ สนใจเรื่องชีวิต เรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับผู้อื่น เรื่องต่างประเทศ เรื่องของโลก เรื่องของสังคม และปัญหาส่วนตัวต่างๆ แต่การอ่านหนังสือของเยาวชนในระยะนี้บางส่วนอาจลดลง หรืออาจเพิ่มขึ้นอย่างจริงจัง ขึ้นอยู่กับความถนัดความสนใจ แต่การค้นคว้าหนังสือเกี่ยวกับอาชีพที่ตนถนัด และงานอดิเรกจะได้รับความสนใจมากขึ้น เช่น เรื่องเครื่องยนต์สำหรับชาย เรื่องการดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่สำหรับหญิง จะเห็นได้ชัดว่าเยาวชนตอนปลายซึ่งเป็นช่วงวัยที่กำลังก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ นั้นความสนใจในการอ่านวรรณกรรมของเยาวชนอาจเปลี่ยนแปลงไปบ้าง คือเริ่มอ่านวรรณกรรมตามความสนใจของตนเอง และอ่านวรรณกรรมแนวที่ผู้ใหญ่อ่านมากขึ้น

ดังนั้นเนื้อหาปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนนอกจากจะมีจุดประสงค์เพื่อความรู้ความบันเทิงแล้ว อาจสอดแทรกแนวทางการดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่ เพื่อให้วรรณกรรมเป็นเสมือนแบบอย่างการใช้ชีวิต เป็นแนวทางให้เยาวชนประพฤติปฏิบัติตาม อันจะนำไปสู่การเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตได้



ภาพที่ 2.3 เยาวชนตอนปลาย

ที่มา : <http://www.magicfeverth.com/article/111>

### 2.3 วรรณกรรมเยาวชนในสังคมไทย

ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสารและอิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่สามารถเชื่อมทุกประเทศเข้าหากันนี้ ไม่เพียงทำให้หลายประเทศต้องมีการปรับรับความคิดและค่านิยมต่างๆ จากวัฒนธรรมอื่นเท่านั้น แต่ยังมีผลกระทบต่อแบบแผนการตามการดำเนินชีวิต วัฒนธรรม และกระบวนการคิดของมนุษย์ในสังคมนั้นๆ อีกด้วย ซึ่งสังคมไทยก็เป็นหนึ่งในบรรดาสังคมในประเทศต่างๆ ส่วนใหญ่ในโลก ที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงอิทธิพลของวัฒนธรรมอื่นที่แพร่หลายเข้ามาในสังคมไทย จนทำให้คนไทยเกิดพฤติกรรมเลียนแบบวัฒนธรรมต่างชาติเพิ่มมากขึ้น ที่เห็นได้ชัดเจน เช่น วัฒนธรรมการแต่งกาย วัฒนธรรมการบริโภคแบบตะวันตก เป็นต้น ไม่เว้นแม้แต่วงการวรรณกรรมเยาวชนของไทยก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงอิทธิพลของวรรณกรรมต่างประเทศเช่นกัน

อย่างไรก็ตามแม้ว่าหนังสือสำหรับเด็กเยาวชน จะมีแนวโน้มพัฒนาไปมากแต่เมื่อพิจารณาตามกระแสของวรรณกรรมเยาวชนในระดับสากล เป็นที่น่าสังเกตว่าหนังสือสำหรับเด็กเยาวชนในกลุ่มประเทศตะวันตกและบางประเทศในแถบภูมิภาคเอเชีย เช่น ประเทศญี่ปุ่น เกาหลี และจีนยังถือว่ามียุทธศาสตร์ต่อวงการหนังสือสำหรับเด็กเยาวชนของไทยเป็นอย่างดี โดยเฉพาะหนังสือประเภท การ์ตูน นิทาน นวนิยาย หรือแม้แต่สารคดีแนววิทยาศาสตร์ เมื่อพิจารณาจะพบว่าหนังสือต่างๆ เหล่านี้ที่ได้รับความนิยมจากเยาวชนส่วนใหญ่เป็นหนังสือที่แปลมาจากต่างประเทศ ที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ของนักเขียนไทยมีอยู่ค่อนข้างน้อยและไม่เป็นที่นิยมแพร่หลายเท่ากับเรื่องที่แปลมา

นอกจากนี้หากพิจารณากระแสความนิยมนวนิยายแปล จะเห็นได้ว่านวนิยายแฟนตาซีเรื่อง แฮร์รี่พ็อตเตอร์ เรื่องเดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์ และเรื่องนาร์เนีย ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่นักอ่านเยาวชน ทั้งยังสามารถดึงความสนใจนักอ่านที่เป็นผู้ใหญ่ได้ด้วย จนอาจกล่าวได้ว่ากระแสวรรณกรรมแฟนตาซีจากต่างประเทศช่วยปลุกกระแสการอ่าน การแต่งวรรณกรรมแนวแฟนตาซีของไทยให้มากขึ้นด้วย



ภาพที่ 2.4 Harry Potter

ที่มา : <https://adoptingjames.wordpress.com/2014/11/14/my-review-of-the-harry-potter-books>



ภาพที่ 2.5 Narnia

ที่มา : <https://www.amazon.co.uk/Chronicles-Narnia-Boxed-Set/dp/0064405370>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วรรณกรรมเยาวชนไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2554 เป็นช่วงที่วรรณกรรมเยาวชนมีความน่าสนใจ กล่าวคือแม้สังคมไทยจะกำลังประสบปัญหาเศรษฐกิจและสังคมหลายด้านรวมถึงกระแสจากวรรณกรรมจากต่างประเทศเช่น กระแสวรรณกรรมเรื่องแฮร์รี่พ็อตเตอร์ (Harry Potter) เรื่องเดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์ (The Lord of the Ring) หรือเรื่องนาร์เนีย (Narnia) ที่ทำให้เกิดกระแสการสร้างงานวรรณกรรมแนวแฟนตาซีไปทั่วโลก โดยเฉพาะแนวแฟนตาซีที่เกี่ยวกับโรงเรียนพ่อมดแม่มด เวทมนตร์คาถา การต่อสู้ระหว่างสองอาณาจักร และการผจญภัย จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้นักเขียนหน้าใหม่ของไทยสร้างงานในแนวนี้อย่างต่อเนื่อง เช่น เรื่องเดอะไวท์โรด (The White Road) โดย ดร.ปิอบ เรื่องห้าวโมยแห่งบารามอส โดย Rabbit และเรื่อง โดย กัลลฐิตา แนวเรื่องจะเกี่ยวกับโรงเรียนเวทมนตร์ คล้ายกับเรื่องแฮร์รี่พ็อตเตอร์ (Harry Potter) เป็นต้น



ภาพที่ 2.6 The Lord of the Ring

ที่มา : <http://www.adazing.com/lord-of-the-rings-book-cover-designs>



ภาพที่ 2.7 The White Road

ที่มา : <https://web.facebook.com/notes/master-pop>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 หัวขโมยแห่งบารามอส

ที่มา : <https://web.facebook.com/notes/master-pop>



ภาพที่ 2.9 SAVENA เซวีน่า มหานครแห่งมนตรา

ที่มา : <https://web.facebook.com/notes/master-pop>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### อัตลักษณ์องค์กร Corporate Identity

#### 3.1 Corporate Identity

นั่นคือ เอกลักษณ์องค์กร หรือ อัตลักษณ์บริษัท เป็นรูปแบบที่ถูกรออกแบบมาให้สอดคล้องกับธุรกิจของเรา โดยจะแสดงออกมาในรูปแบบของ Brand กับเครื่องหมายการค้า อัตลักษณ์กับ Brand เป็นสิ่งที่จะต้องเกิดควบคู่กันเสมอ และเราสามารถสร้าง Brand หรือธุรกิจของเราให้โดดเด่น โดยการสร้างอัตลักษณ์ จะสื่อสารออกมาได้ 3 ส่วน นั่นคือ

- สร้างอัตลักษณ์ผ่านทางภาพ
- สร้างอัตลักษณ์ผ่านทางพฤติกรรม
- สร้างอัตลักษณ์ผ่านการพูด

การออกแบบสร้าง “อัตลักษณ์” ให้กับองค์กรหรือแบรนด์เป็นงานที่ยากยิ่ง เพราะไม่ใช่เป็นเพียงการออกแบบ “โลโก้” ให้สวยงามแล้วจบ แต่สิ่งที่เราต้องการคือ อัตลักษณ์ด้านภาพที่จะสื่อสารถึงจุดยืน + บุคลิกภาพ รวมถึงวิสัยทัศน์ของแบรนด์ จากนั้นค่อยพัฒนาต่อในเรื่องระบบการใช้โลโก้ + การใช้ตัวอักษร + การใช้สี + การใช้ภาพ และอื่นๆ อีกมากมาย ที่จะทำให้ภาพลักษณ์ขององค์กร มีอัตลักษณ์ตามที่ต้องการ

Gregg Berryman ได้กล่าวว่า นักออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรมักจะทำงานที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่อไปนี้ คือ

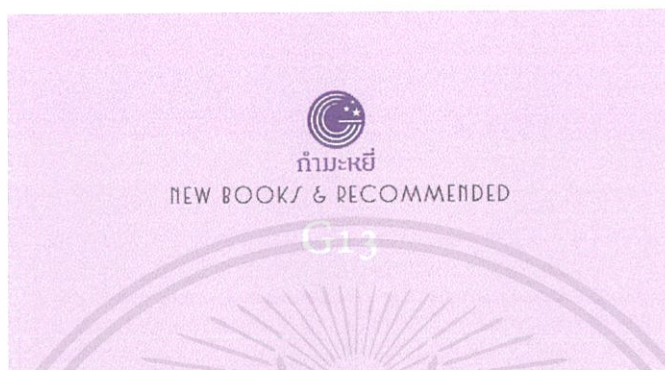
- สัญลักษณ์ (Symbols)
- เครื่องหมาย (Sign System)
- หนังสือ (Books)
- นิตยสาร (Magazines)
- หนังสือพิมพ์ (Newspapers)
- โฆษณา (Ads)
- นิทรรศการ (Exhibits)
- แคตตาล็อก (Catalogues)
- บรรจุภัณฑ์ (Packages)
- แผ่นพับ (Brochures)
- โปสเตอร์ (Posters)
- แผนที่ (Maps)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ป้ายโฆษณา (Billboards)

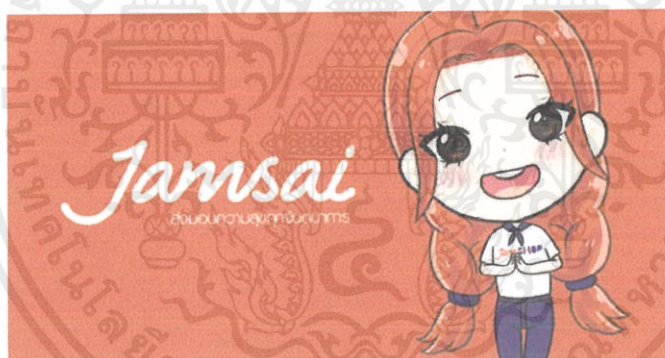
การประชาสัมพันธ์ (Promotions)

หัวจดหมาย (Letter Heads)



ภาพที่ 3.1 สำนักพิมพ์ก้ามะหิย (Banner)

ที่มา : <https://www.thepaperless.co/single-post/2017/10/17>



ภาพที่ 3.2 สำนักพิมพ์ Jamsai (Banner)

ที่มา : <http://www.jamsai.com/banner-jamsai-review>



ภาพที่ 3.3 สำนักพิมพ์ Amarinbooks (Banner)

ที่มา : <https://www.amarinbooks.com/banner-40th02>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 สำนักพิมพ์ Satapornbooks (Banner)

ที่มา : <https://page.line.me/satapornbooks>

งาน อັตลัษณ์กลุ่มบริษัท เกี่ยวข้องกับการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบกราฟิก การออกแบบอັตลัษณ์ขององค์กรในปัจจุบัน นับเป็นยุคของอิเลคทรอนิกส์ที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาเป็นเครื่องมือ เครื่องใช้และเป็นวัสดุอุปกรณ์ช่วยในการออกแบบ เกิดมีวัสดุสำเร็จรูป และเครื่องมืออิเลคทรอนิกส์ที่ช่วยในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่น การใช้คอมพิวเตอร์ กราฟิกมาช่วยในการทำ Word Processing การเรียงพิมพ์ การจัดวางรูปแบบของหน้ากระดาษ การสร้างภาพประกอบ การเขียนกราฟแผนภูมิ แผนที่ ตลอดจนงานเขียนแบบต่างๆ และที่สำคัญคือ ช่วยในการสร้างภาพ (Visualize) เพื่อหาแนวทางความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย

ความหมายของการออกแบบอັตลัษณ์ขององค์กร (Definition Of Graphic Design) มีผู้ให้คำนิยามของอັตลัษณ์ขององค์กร ไว้ว่า การออกแบบอັตลัษณ์ขององค์กร ผลงานออกแบบลักษณะต่างๆ เพื่อให้ผู้คนได้อ่าน เช่น หนังสือ นิตยสาร การโฆษณา ภาพยนตร์ โทรทัศน์ นิทรรศการ

เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Logo) เป็นผลของการออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ (Symbolism) อันได้แก่ ภาพสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่างๆ ที่ช่วยสร้างอັตลัษณ์ได้แก่ สินค้าและบริษัทผู้ผลิต เช่น การออกแบบตราสัญลักษณ์ของสินค้าและบริษัทให้มีเอกลักษณ์แบบเฉพาะตนเอง เพื่อความจำ ความเชื่อถือ และตราตรีงผู้บริโภครวมไป ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกัน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์ (Symbol) มีลักษณะเป็นเครื่องมือที่ไม่ใช้ตัวอักษรประกอบ ใช้สำหรับแสดงบอกถึงการร่วมกัน เช่น บริษัท องค์กร สถาบันที่ก่อตั้งขึ้นโดยกฎหมาย

ภาษาภาพ (Pictograph) ไม่ใช้ภาษาทางตัวอักษรประกอบ แต่ใช้ภาพบอกแทน หรือสื่อความหมายด้วยภาพให้ทราบถึงทิศทาง กิจกรรม หรือแทนสิ่งเฉพาะ เช่น เครื่องหมายบอกทิศทางความปลอดภัย การคมนาคม



ภาพที่ 3.5 สำนักพิมพ์ก้ำมะหยี่ (Logo)

ที่มา : <https://www.thepaperless.co/single-post/2017/10/17>



ภาพที่ 3.6 สำนักพิมพ์ Penguin (Logo)

ที่มา : <https://nicholasrix.com/2017/02/03/penguin-books-research>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องหมายตัวอักษร (Letter Marks) มักอยู่ในรูปตัวอักษรที่เกิดจากการย่อเอาตัวอักษรออกมาจากคำเต็ม หรือชื่อเต็มขององค์กร บริษัท สถาบันต่างๆ ออกมาใช้เป็นเครื่องหมายแสดงแทนชื่อหรือคำเต็มที่เป็นตัวอักษร (Logo) และอ่านออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ของภาษาโดยใช้ตัวอักษรเพียงเท่านั้น เป็นการผสมผสานระหว่างภาพและตัวอักษร (Combination Marks) เข้ามาใช้ร่วมกัน และสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม เครื่องหมายการค้า (Trademarks) ซึ่งอาจจะมีได้หลายลักษณะที่ได้กล่าวไว้ทั้ง 5 ประการ ขึ้นอยู่กับว่าเจ้าของกิจการต้องการให้เครื่องหมายของตนเองอยู่ในลักษณะใด ก็เลือกใช้ตามความเหมาะสม



ที่มา : [http://53010914113.blogspot.com/2012/07/blog-post\\_29.html](http://53010914113.blogspot.com/2012/07/blog-post_29.html)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3.2 การออกแบบกราฟิกสำหรับสำนักพิมพ์

### 3.2.1 สำนักพิมพ์ Jamsai

# Jamsai



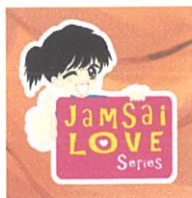
ภาพที่ 3.9 สำนักพิมพ์ Jamsai (All Logo)

ที่มา : [http://53010914113.blogspot.com/2012/07/blog-post\\_29.html](http://53010914113.blogspot.com/2012/07/blog-post_29.html)

สำนักพิมพ์ Jamsai เป็นสำนักพิมพ์ที่เน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นตอนต้น ไปจนถึงวัยกลางคน มีหลักที่ใช้คือสีส้ม ในปัจจุบันได้เพิ่มสีม่วงเข้ามาเป็นสีรอง แบ่งประเภทหนังสือโดยใช้ Icon และรูปแบบปกหนังสือ

โดยในปัจจุบันได้มีการปรับโลโก้ใหม่แทนโลโก้เดิมที่ใช้มายาวนานกว่า 15 ปี โดยปรับตัว J และตัว i รวมถึงสไตล์เส้นของตัวอักษรให้มีความทันสมัยมากขึ้น และสีที่สดใส สะท้อนความโตขึ้น และมั่นใจขึ้นในเวลาเดียวกัน

วัตถุประสงค์หลักเพื่อปรับภาพลักษณ์ของบริษัทที่กำลังเปลี่ยนแปลงเพื่อตอบรับสื่อ Digital ซึ่งทางบริษัทกำลังมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนธุรกิจจากธุรกิจสิ่งพิมพ์สู่ธุรกิจ Content Platform เพื่อรองรับตลาดธุรกิจ Digital Content ที่ขยายตัวอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 3.10 สัญลักษณ์หมวดหนังสือของสำนักพิมพ์ Jamsai

ที่มา : <http://www.jamsai.com/jamsaibookfair2018>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.11 สำนักพิมพ์ Jamsai (Banner 1)  
ที่มา : <https://pantip.com/topic/37494027>



ภาพที่ 3.12 สำนักพิมพ์ Jamsai (Banner 2)  
ที่มา : <http://www.jamsai.com/jamsaibookfair2018>



ภาพที่ 3.13 สำนักพิมพ์ Jamsai (Banner 3)  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## NON-BOOK แจ่มใส

### กิจกรรมแจ่มใส

### ชื่อที่ร้านหนังสือ

ภาพที่ 3.14 สำนักพิมพ์ Jamsai (Copy)

ที่มา : [http://www.jamsai.com/banner\\_copy\\_act\\_jamsai](http://www.jamsai.com/banner_copy_act_jamsai)

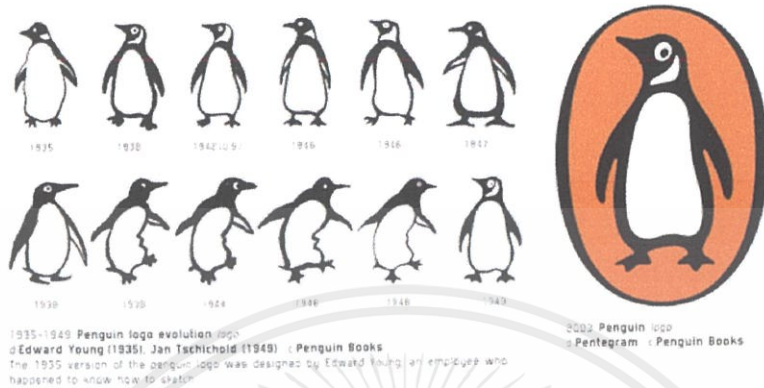


ภาพที่ 3.15 สำนักพิมพ์ Jamsai (สันทนังสือตามประเภท)

ที่มา : [http://jamshop.jamsai.com/popup/games/06\\_56\\_web/index](http://jamshop.jamsai.com/popup/games/06_56_web/index)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.2 สำนักพิมพ์ Penguin



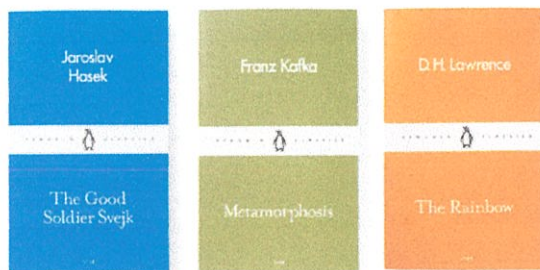
ภาพที่ 3.16 สำนักพิมพ์ Penguin (All Logo)

ที่มา : <https://nicholasrix.com/2017/02/03/penguin-books-research>

ปี 2016 นี้ สำนักพิมพ์ Penguin มีการ redesign ใหม่ โดยเพิ่มเฉดสีของปกให้หลากหลาย มีการใช้สีใหม่ๆ อย่าง สีฟ้าเข้ม สีฟ้าอ่อน สีเขียวอมเหลืองตุ่นๆ และสีดำ เพื่อรองรับประเภทของงานเขียนที่มีมากขึ้น และกำหนดสีเพื่อใช้ในการแบ่งประเภทของงานเขียนจากประเทศต่างๆ ด้วย เช่น สีเขียวโอลีฟสำหรับงานจากเยอรมนี สีแดงสำหรับงานจากรัสเซีย สีส้มสำหรับงานเขียนในอังกฤษ

การใช้พื้นสีบนปกเป็นเอกลักษณ์ของ Penguin ในช่วงแรกเขาแบ่งสีเพื่อการแบ่งหมวดหนังสือไว้สามหมวดใหญ่ๆ คือ สีน้ำเงินเป็นหนังสือเกี่ยวกับบุคคลและชีวประวัติ สีเขียวเป็นนิยายสืบสวน และสีส้มเป็นนิยาย แต่การใช้พื้นสีเรียบๆ นี้ ไม่ได้เพื่อความเท่เรียบเก๋เพียงอย่างเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

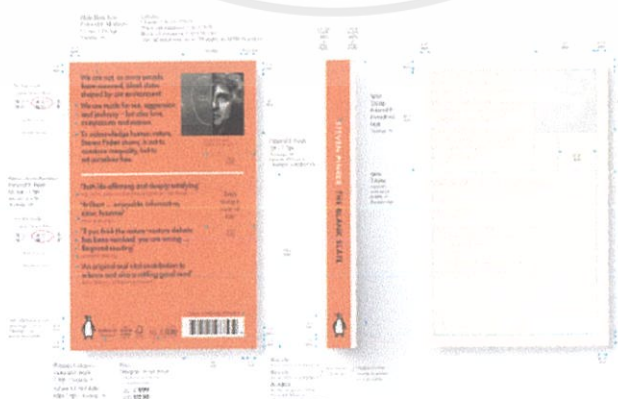


ภาพที่ 3.17 สำนักพิมพ์ Penguin (ปกหนังสือ)

ที่มา : <https://minimore.com/f/artboard-35-penguin-804>

สิ่งที่เปลี่ยนแปลงอีกอย่างคือการลดทอน โดยลดทอนหน้าปกให้เหลือเพียงพื้นสีและแถบขาวตรงกลาง โดย Jim Stoddart อาร์ตไดเรกเตอร์ของ Penguin กล่าวว่า เขาอยากลดสิ่งรบกวนอื่นๆ ออกไปให้มากที่สุด เพื่อให้พื้นที่กับชื่อหนังสือและชื่อผู้เขียน ในส่วนขนาดของหนังสือเขาหันกลับมาใช้ขนาดสุดคลาสสิกยุค 40s แบบ A format (111mm x 181mm) ซึ่งเป็นขนาดใกล้เคียงกับ golden section ที่สุด

พูดถึง Jim Stoddart เขาเป็นอาร์ตไดเรกเตอร์ให้กับ Penguin มาตั้งแต่ปี 2001 นอกจากปกนิตยสารสี่เล่มๆ ที่เรารู้จักแล้ว Penguin ก็ยังมีหนังสืออีกหลายสไตส์จากฝีมือของเขา ที่โดดเด่นน่าศึกษาก็คือการใช้ grid line และการวางฟอรัมเมตในหนังสือแต่ละเซตของ Penguin ที่แตกต่างกันทั้งเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย และลงรายละเอียดในฟอรัมเมตเทียบ ทั้งการกำหนดตัวหนังสือในแต่ละบรรทัด รวมไปถึงเลขราคา ความห่างของตัวอักษร หรือแม้กระทั่งขนาดของบาร์โค้ด การออกแบบของ Jim Stoddart เน้นที่การวางแผน และการใช้งาน มากกว่าจะเน้นเรื่องความหวือหวาภายนอก จึงทำให้หนังสือของ Penguin ที่มีมากมาย ดูมีความเรียบร้อย ชัดเจน โดดเด่น เมื่ออยู่บนแผง



ภาพที่ 3.18 สำนักพิมพ์ Penguin (Book Layout)

ที่มา : <https://minimore.com/f/artboard-35-penguin-804>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ redesign ของ Penguin เป็นการเปลี่ยนเพื่อเดินไปข้างหน้าอย่างมั่นคงและคงสถานะในใจแฟนหนังสือที่ผลัดเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ของดียังงักก็เป็นของดี แต่การที่ผู้คนจะรู้ว่าอะไรเป็นของดีนั้น บางทีก็ต้องการคำแนะนำ และอะไรจะแนะนำหนังสือเล่มหนึ่งได้ดีเท่าปกหนังสือ แม้จะเป็นเพียงกระดาษแผ่นเดียว แต่กระดาษแผ่นนั้นมีบุคลิกและแนวคิดที่น่าสนใจอยู่เบื้องหลังมากมายก่อนที่จะมาถึงมือผู้อ่าน



ภาพที่ 3.19 สำนักพิมพ์ Penguin (Book Grid)

ที่มา : <https://minimore.com/f/artboard-35-penguin-804>



ภาพที่ 3.20 สำนักพิมพ์ Penguin (ปกหนังสือ 2)

ที่มา : <https://minimore.com/f/artboard-35-penguin-804>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

#### 4.1 Brand Concept

เป็นสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชนสำหรับวัยรุ่นตอนปลายที่ชอบการอ่านเรื่องราวที่มีเนื้อหาสนุกและเข้มข้น

##### 4.1.1 ภาพลักษณ์ของแบรนด์

หนังสือเปรียบเสมือนภาพสะท้อนอันหลากหลายของเรื่องราวและจินตนาการ

##### 4.1.2 กลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นตอนปลายที่ชอบการอ่านนวนิยายที่มีเนื้อหาสนุกและเข้มข้น

#### 4.2 สรุปขอบเขตของงาน

1. สัญลักษณ์ของสำนักพิมพ์
2. Icon หมวดหมู่วรรณกรรม 6 ประเภท ได้แก่ Fantasy, Horror, Detective, Adventure, Sci-fi และ Love
3. Stationery ได้แก่ นามบัตร, ซองจดหมายและกระดาษหิวจดหมาย
4. Package ถุงกระดาษ, ถุงผ้า, พวงกุญแจ
5. สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ สำหรับสำนักพิมพ์ ได้แก่ Poster, แผ่นพับ, Banner
6. Environmental graphic ได้แก่ Exhibition Booth เพื่อใช้ในการโปรโมทสินค้าของสำนักพิมพ์
7. ปกหนังสือ 3 ชุด ในแต่ละชุดประกอบด้วย ปกหนังสือ 3 เล่ม, Box Set, ที่คั่นหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 แนวทางการออกแบบ

#### 4.3.1 แนวทางที่ 1 การเชื่อมโยง

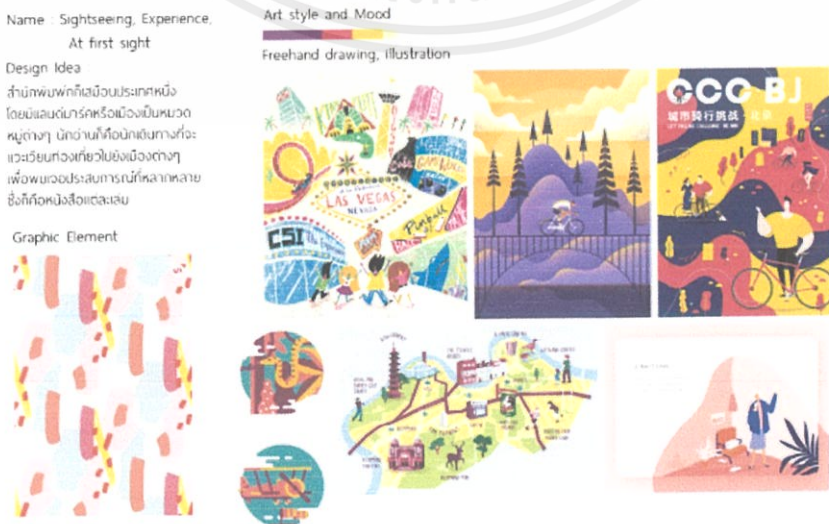
เป็นการออกแบบโดยได้แรงบันดาลใจมาจาก และจุด วงกลม และรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ แทนการเชื่อมโยงของเรื่องราวที่หลากหลายในหนังสือ



ภาพที่ 4.1 แนวทางการออกแบบที่ 1

#### 4.3.2 แนวทางที่ 2 การเดินทาง

แนวทางนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก การเปรียบเรื่องราวต่างๆ ในหนังสือ เหมือนกับการเดินทางไปที่ต่างๆ

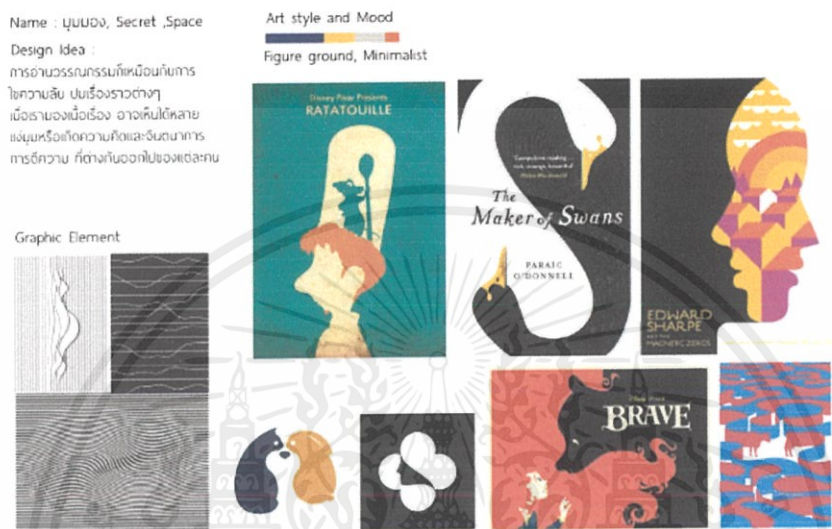


ภาพที่ 4.2 แนวทางการออกแบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกและต้องแจ้งถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ที่ [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

### 4.3.3 แนวทางที่ 3 ภาพสะท้อนของจินตนาการ

แนวทางนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก สไตล์ Figure and ground และภาพลวงตาที่มีความลึกลับเสมือนการตามหาเงื่อนงำของเรื่องราว และการไขปริศนา



ภาพที่ 4.3 แนวทางการออกแบบที่ 3

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

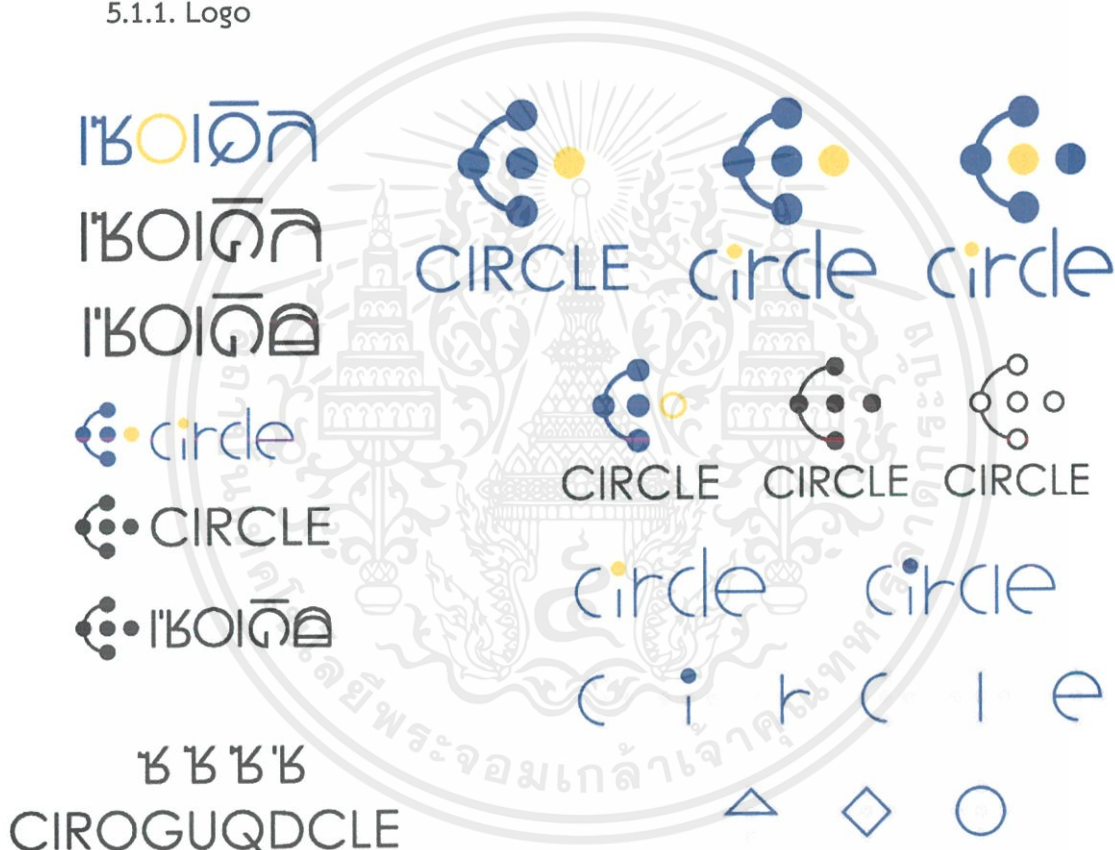
## บทที่ 5

### การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

แนวทางการออกแบบ มี 2 แนวทาง คือ

#### 5.1 การเชื่อมโยง ชื่อแบรนด์ Circle

##### 5.1.1. Logo



ภาพที่ 5.1 Sketch Logo ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : สเปนซ์ของ Font ยังไม่ลงตัว โดยเฉพาะ Logo ภาษาไทย แต่การใช้จุดมาเรียงกันเพื่อสร้าง Font ทำให้ดูน่าสนใจมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 Sketch Logo ครั้งที่ 2

การวิจารณ์ : มีความน่าสนใจและสเปซตีมากขึ้น แต่ชื่อแบรนด์ ชำกกับสำนักพิมพ์ที่มีอยู่จริง “สำนักพิมพ์วงกลม” เป็นสำนักพิมพ์หนังสือแนะนำการท่องเที่ยว จึงทำให้เสี่ยงต่อการสับสนของผู้อ่านได้ง่าย ไม่เหมาะสมต่อการใช้งาน

5.1.2 Icon



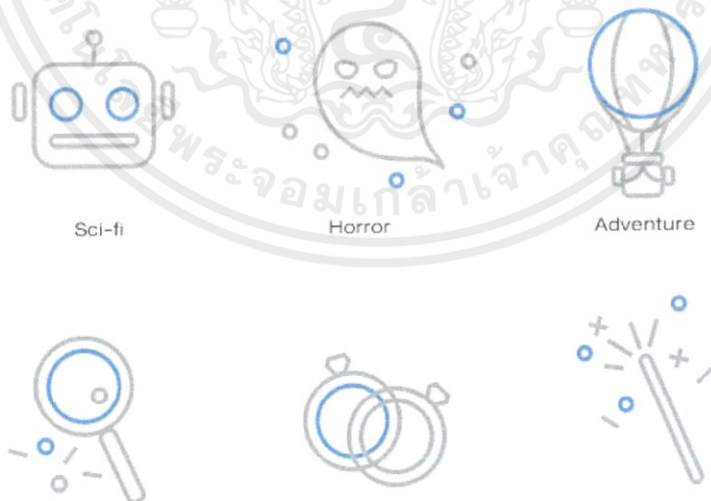
ภาพที่ 5.3 Sketch Icon ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : เส้นบางเส้นไม่เชื่อมกันทำให้สเปซไม่ลงตัว และเส้นของ Fantasy ยังสื่อออกมาไม่ชัดเจน และถ้าไม่มีตัวอักษรบอกกำกับ Icon คนอ่านจะตีความไม่ออกมาเป็นไหนเป็นหมวดอะไร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งงานไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 Sketch Icon ครั้งที่ 2

การวิจารณ์ : มีการตัดทอนรายละเอียดที่น้อยลง เหมาะกับ Icon แต่รูปแบบทั้งหมดยังไม่มี  
ความเข้ากัน และหมวด Love แหวนวงเดียวไม่ค่อยเหมาะสม เพราะดูแล้วตีความไม่ออก หมวด  
Fantasy รูปยี่งดูยาก และฟอร์มเส้นแข็ง

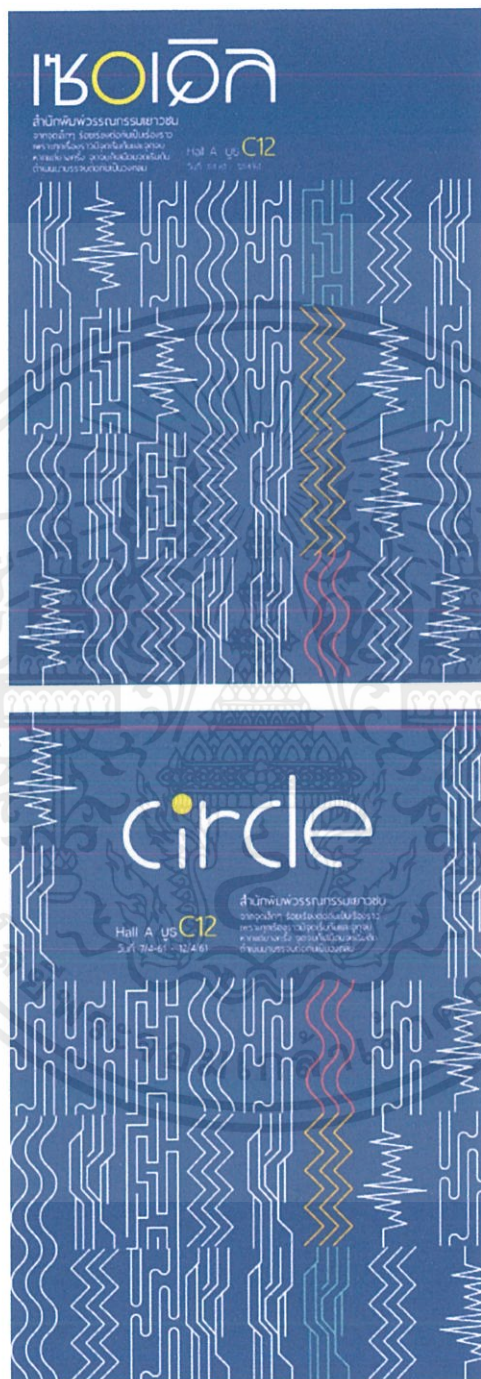


ภาพที่ 5.5 Sketch Icon ครั้งที่ 3

การวิจารณ์ : มีความเข้ากันเป็นเซต โดยการใช้ฟอร์มเส้นวงกลม แต่ยังมีรายละเอียดเส้นที่  
เยอะเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.1.3 Poster



ภาพที่ 5.6 Sketch Poster ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : มีความคล้ายปกหนังสือ และเนื้อหาน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

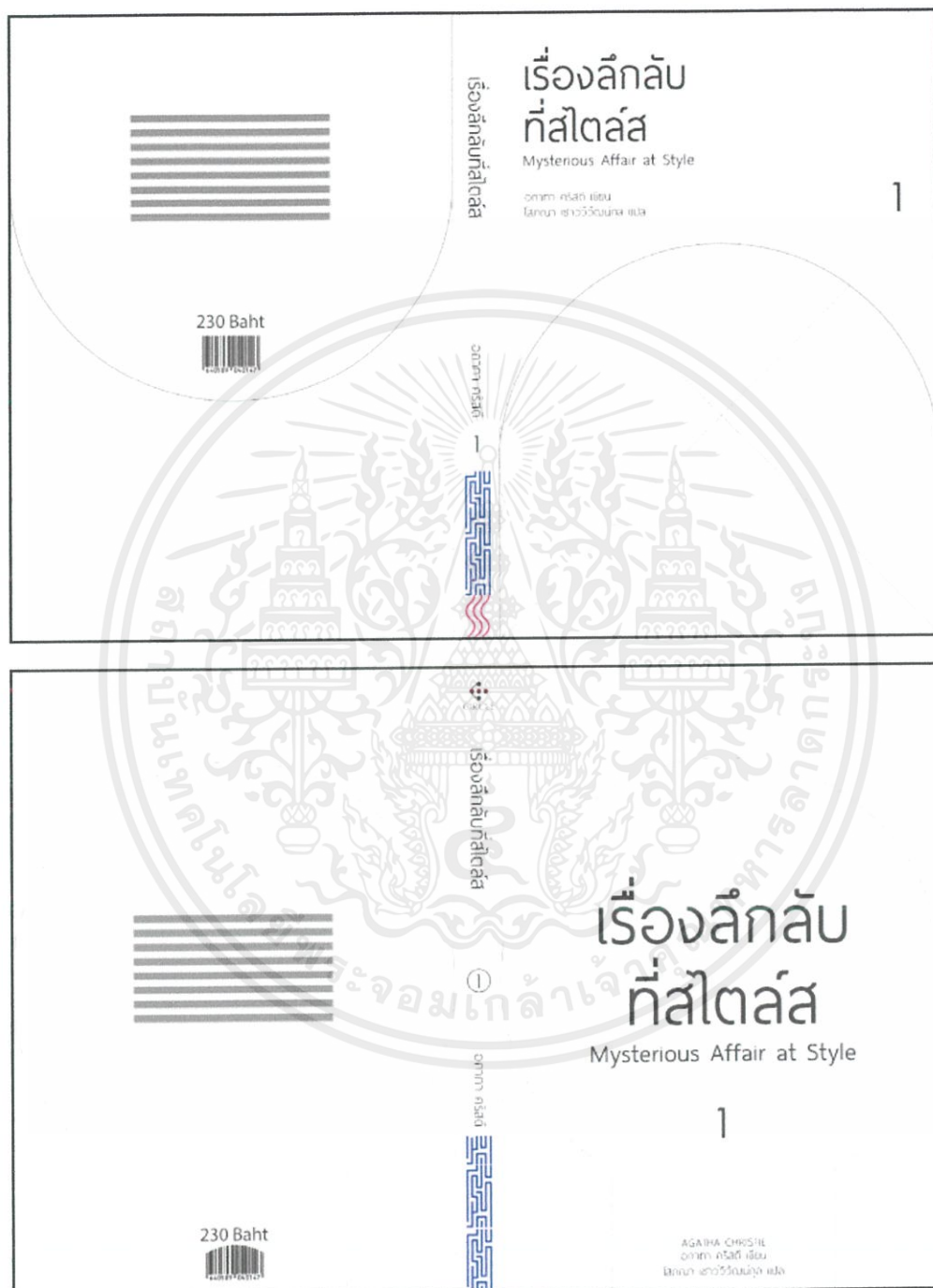


ภาพที่ 5.7 Sketch Poster ครั้งที่ 2

การวิจารณ์ : มีความคล้ายปกหนังสือ และเนื้อหาน้อย และสเปซยังไม่ค่อยลงตัว สีสันไม่ค่อยน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.1.4 ระบบกริดของปกหนังสือ



ภาพที่ 5.8 Sketch ระบบกริดของปกหนังสือ ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : Icon หมวดดูไม่ออกว่าเป็นหมวดอะไร และสันหนังสือยังไม่มี ความชัดเจน และเอกลักษณ์มากพอ  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 ภาพสะท้อนของจินตนาการ ชื่อแบรนด์ Guess

### 5.2.1 Logo



ภาพที่ 5.9 Sketch Logo ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : ชื่อแบรนด์ยังไม่เหมาะกับคอนเซป และพรมสัญลักษณ์ปากกาไม่เหมาะกับการนำมาตัดโค้งเป็นตัว G

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2.2 Graphic Element



ภาพที่ 5.10 Sketch Graphic Element ครั้งที่ 1

## 5.2.3 Application



ภาพที่ 5.11 Sketch Stationery ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : Sketch Graphic Element (หยดหมึก, รอยเขียนปากกา) ยังดูไม่ค่อยออกกว่า  
คือหยดหมึก และรอยเขียนปากกา อาจนำเทคนิค ถ่ายภาพจากของจริงมาใช้แทนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ด้านหน้า

ด้านหลัง

ด้านข้าง

ภาพที่ 5.12 Sketch ถุงกระดาษ ครั้งที่ 1

### 5.3 ภาพสะท้อนของจินตนาการ ชื่อแบรนด์ เงา (Shadows)

#### 5.3.1 Logo



ภาพที่ 5.13 Sketch Logo ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : การใช้ Effect Blur และการเอียงของรูปมีความน่าสนใจและเข้ากับคอนเซป

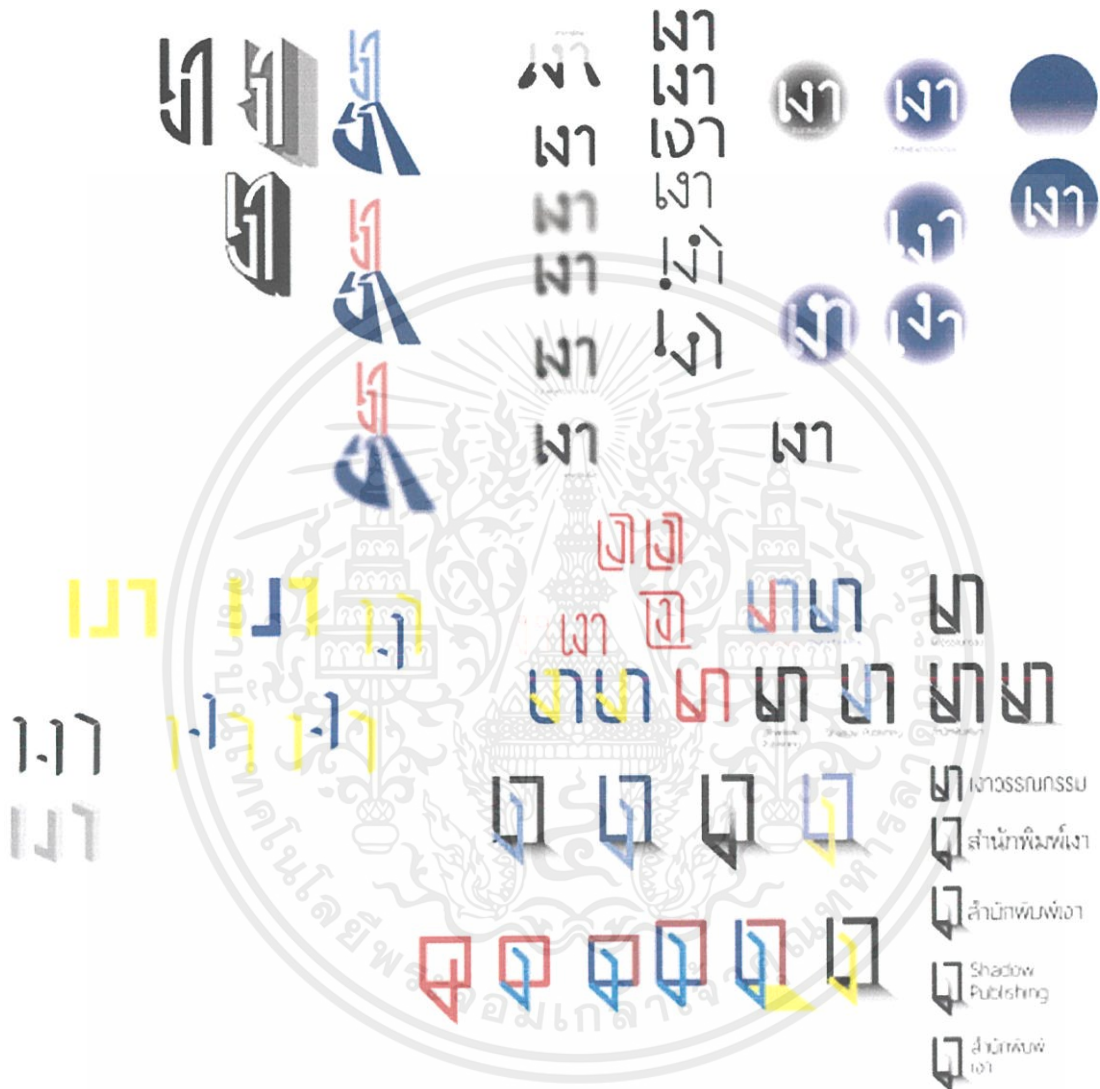
แต่ตัว Logo อ่านยาก และยังจัดสเปซไม่ลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.14 Sketch Logo ครั้งที่ 1

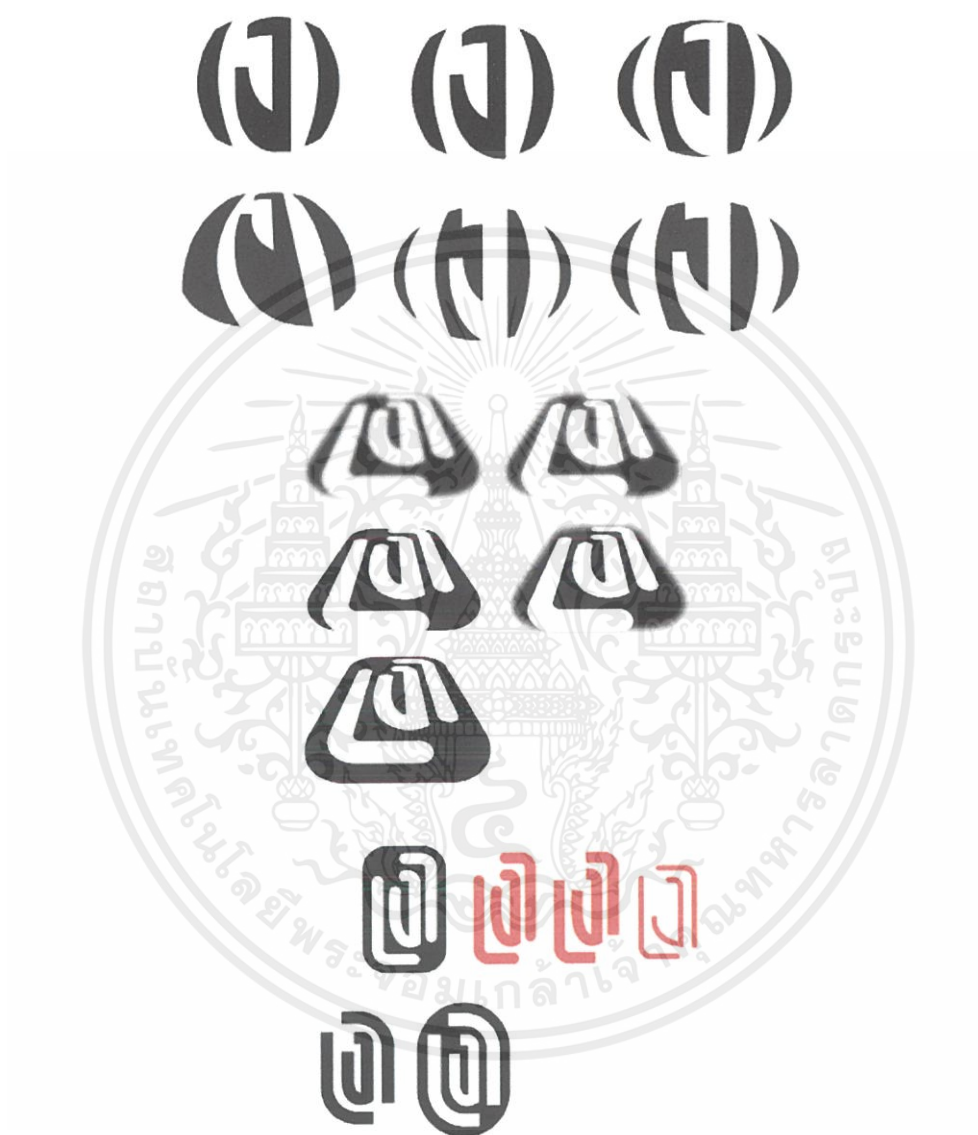
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 Sketch Logo ครั้งที่ 2

การวิจารณ์ : นำคำว่า เงา มาดัดแปลงเป็นฟอร์มคล้ายหน้าหนังสือเปิด แต่พอมองแล้วสามารถมองคล้ายประตูได้ด้วย และยังดูค่อนข้างยาก และการใช้ Logo เอียงสะท้อนลงมาเป็นเงา ข้ำกับสัญลักษณ์ด้านบน ทำให้ดูแปลกๆ ไม่ลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 Sketch Logo ครั้งที่ 3

การวิจารณ์ : การเว้นสเปซให้สีขาว และการเอียงตัว Logo ให้อยู่ในกรอบดำ แต่สเปซและองค์ประกอบยังไม่ลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.17 Sketch Logo ครั้งที่ 4

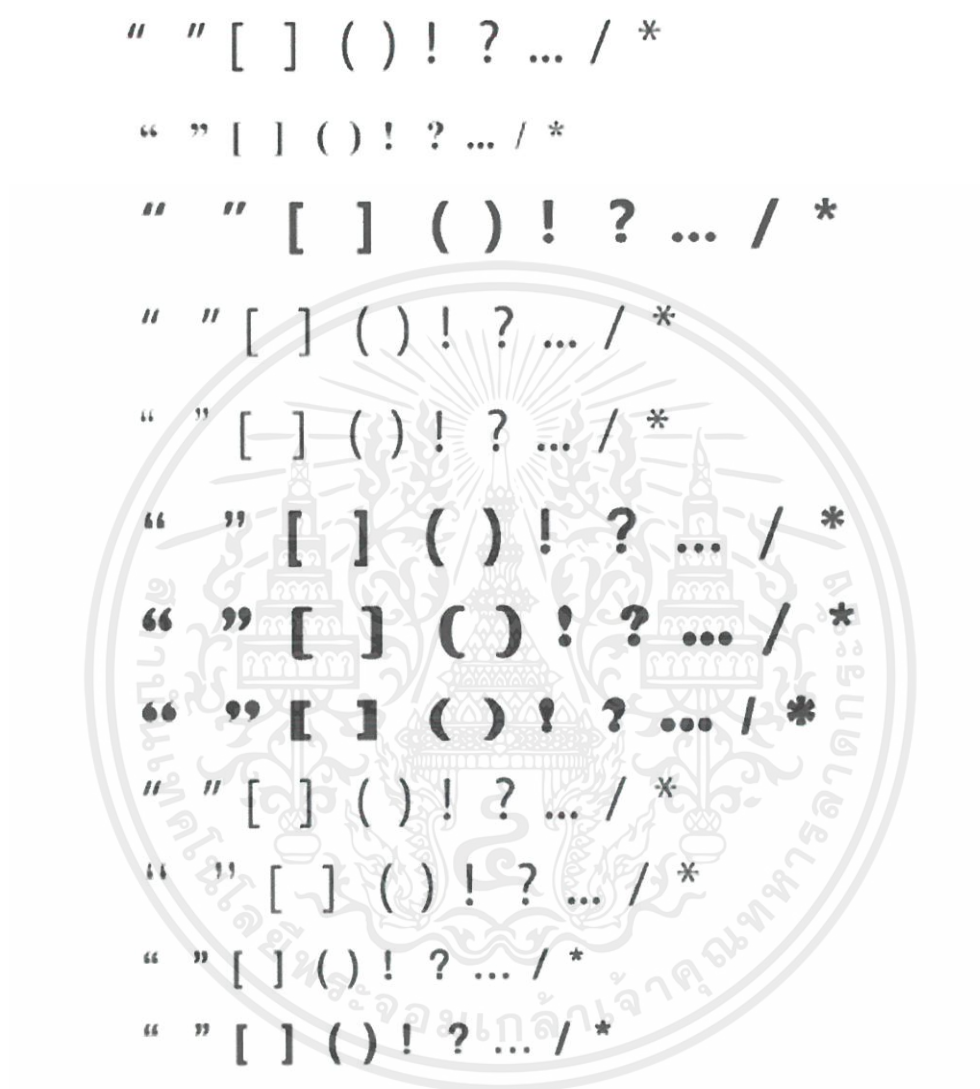
การวิจารณ์ : การเว้นสเปซให้สีขาวเกินออกมา และการเอียงตัว Logo มีความน่าสนใจ



ภาพที่ 5.18 Sketch Logo ครั้งที่ 5

การวิจารณ์ : มีการใช้เอฟเฟกต์ Gradient และจัดสเปซดีขึ้น  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.3.2 Graphic Element



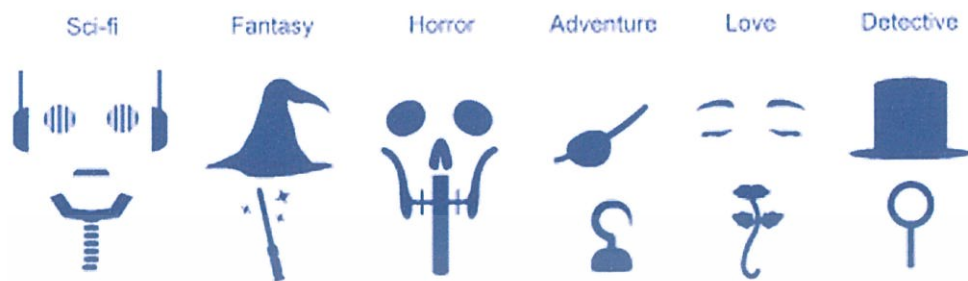
ภาพที่ 5.19 Sketch Graphic Element ครั้งที่ 1

“ ” [ ] ( ) ! ? ... / \*

ภาพที่ 5.20 Sketch Graphic Element ครั้งที่ 2

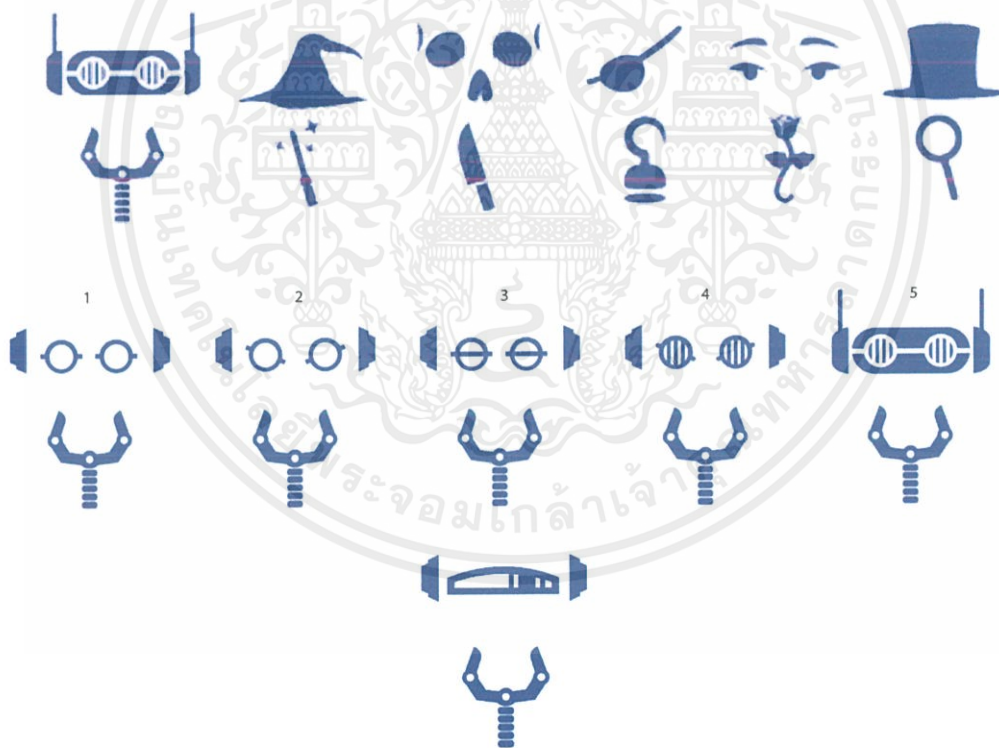
การวิจารณ์ : ใช้ Font ที่มีความเหลี่ยม และหนาเพื่อให้เหมาะกับคอนเซ็ป  
เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3.3 Icon



ภาพที่ 5.21 Sketch Icon ครั้งที่ 1

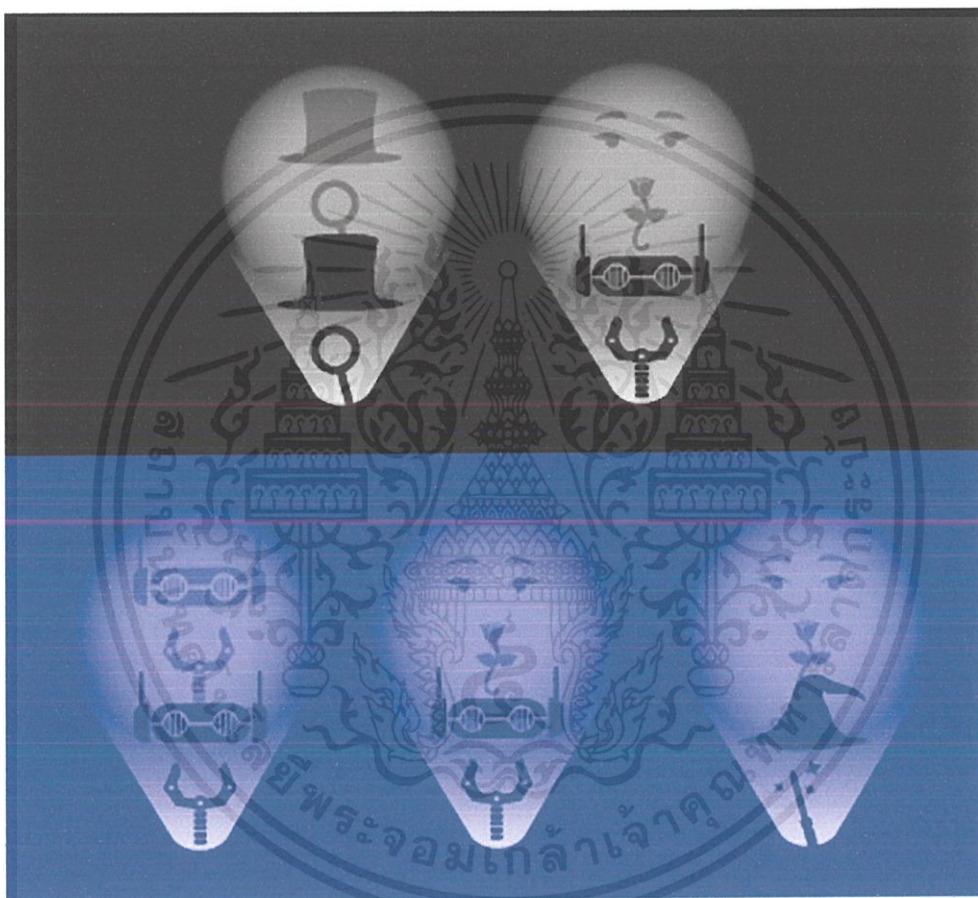
การวิจารณ์ : หมวด Sci-fi ยังดูไม่ค่อยเป็นหุ่นยนต์ และ หมวด Love ลองปรับดวงตาและกุหลาบ



ภาพที่ 5.22 Sketch Icon ครั้งที่ 2

การวิจารณ์ : ลองปรับให้ Icon แบ่งเป็น 2 ส่วนคือส่วนบนที่เป็น ตา/หมวก และส่วนล่างของใบหน้า แต่ยังไม่สามารถทำให้เป็นชุดเดียวกันได้ เพราะเป็น ตา/หมวก จึงไม่เข้ากัน ถ้าเป็นดวงตา ก็ทำให้ทั้งชุด ส่วนบนเป็นดวงตาให้หมดทุกอัน แต่หมวด Fantasy และ Detective ไม่สามารถทำให้เป็นดวงตาได้ เพราะจะดูไม่ออกและสื่อออกมาได้น้อยกว่ารูปแบบหมวก

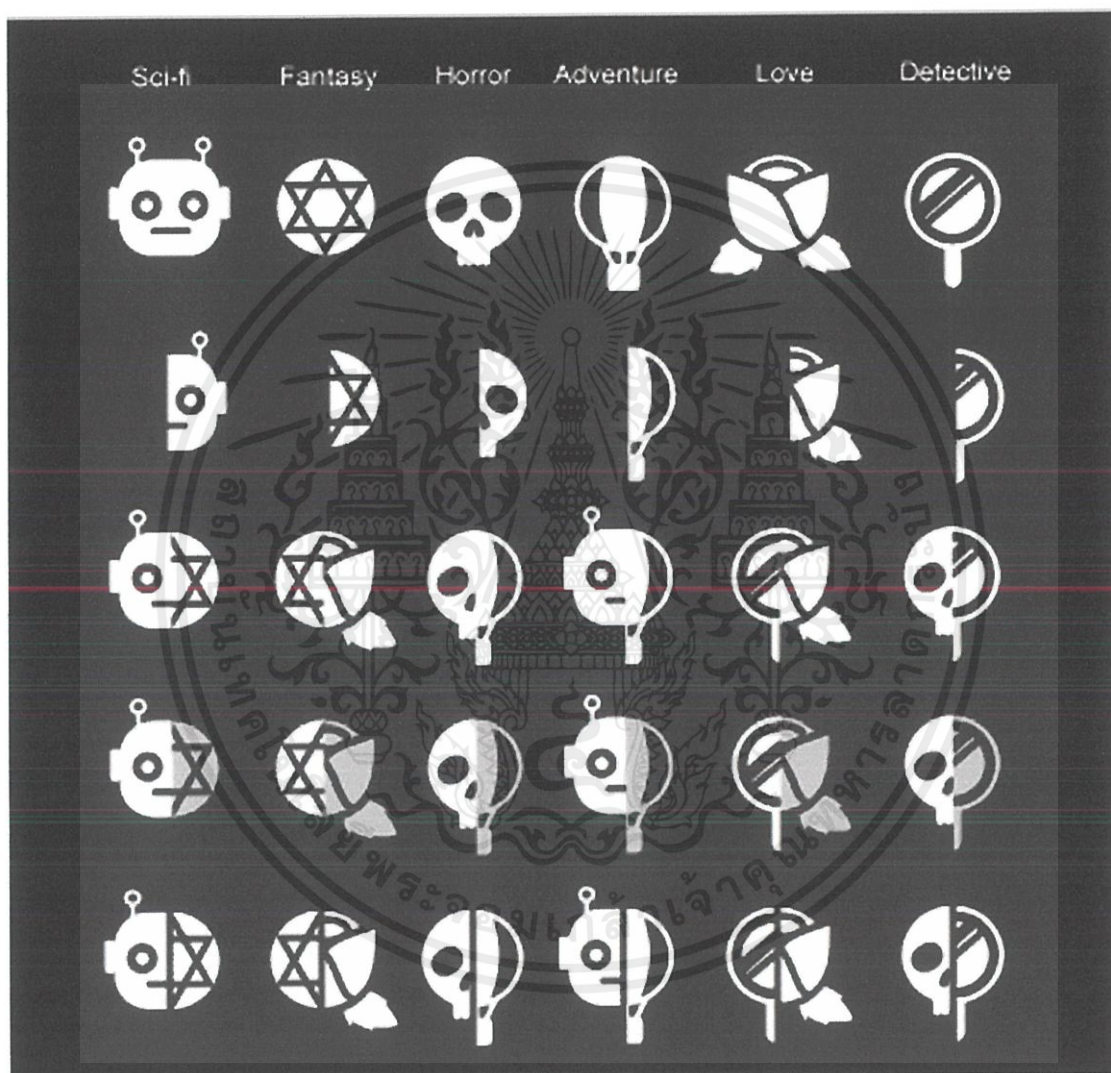
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.23 Sketch Icon ครั้งที่ 3

การวิจารณ์ : Icon หมวดหลักอยู่ด้านล่าง ใช้สีทึบ Icon หมวดรอง อยู่ด้านบนเหมือนเงาสะท้อนของแสงไฟใช้สีอ่อน พอนำ 2 หมวดมารวมกันแล้วดูยาก ซ้อนกันเกินไป

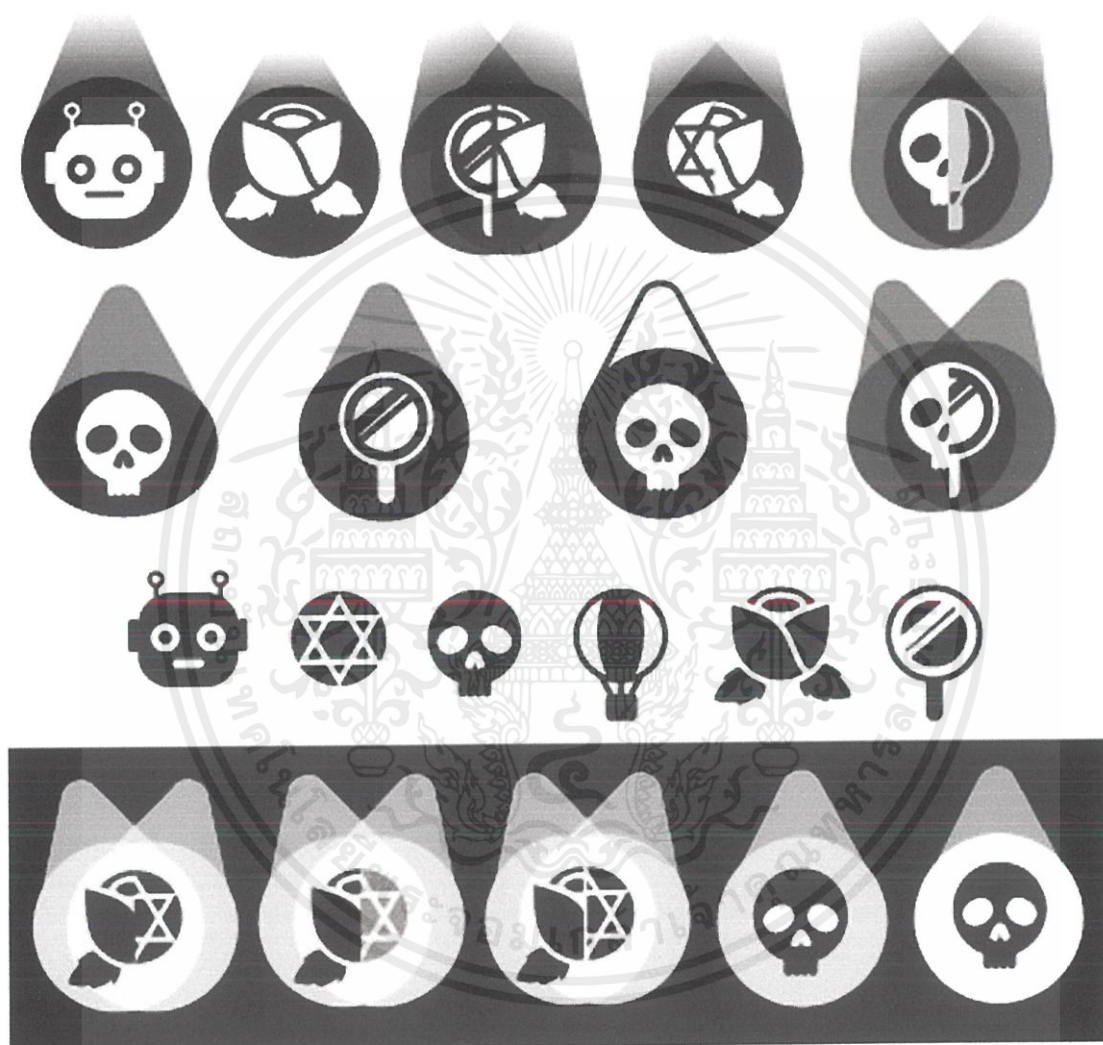
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.24 Sketch Icon ครั้งที่ 4

การวิจารณ์ : ใช้ฟอร์มวงกลมมาอยู่ใน Icon แต่เวลา แบ่งครึ่ง Icon แล้วนำมารวมกัน  
ยังดูยากอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.25 Sketch Icon ครั้งที่ 5

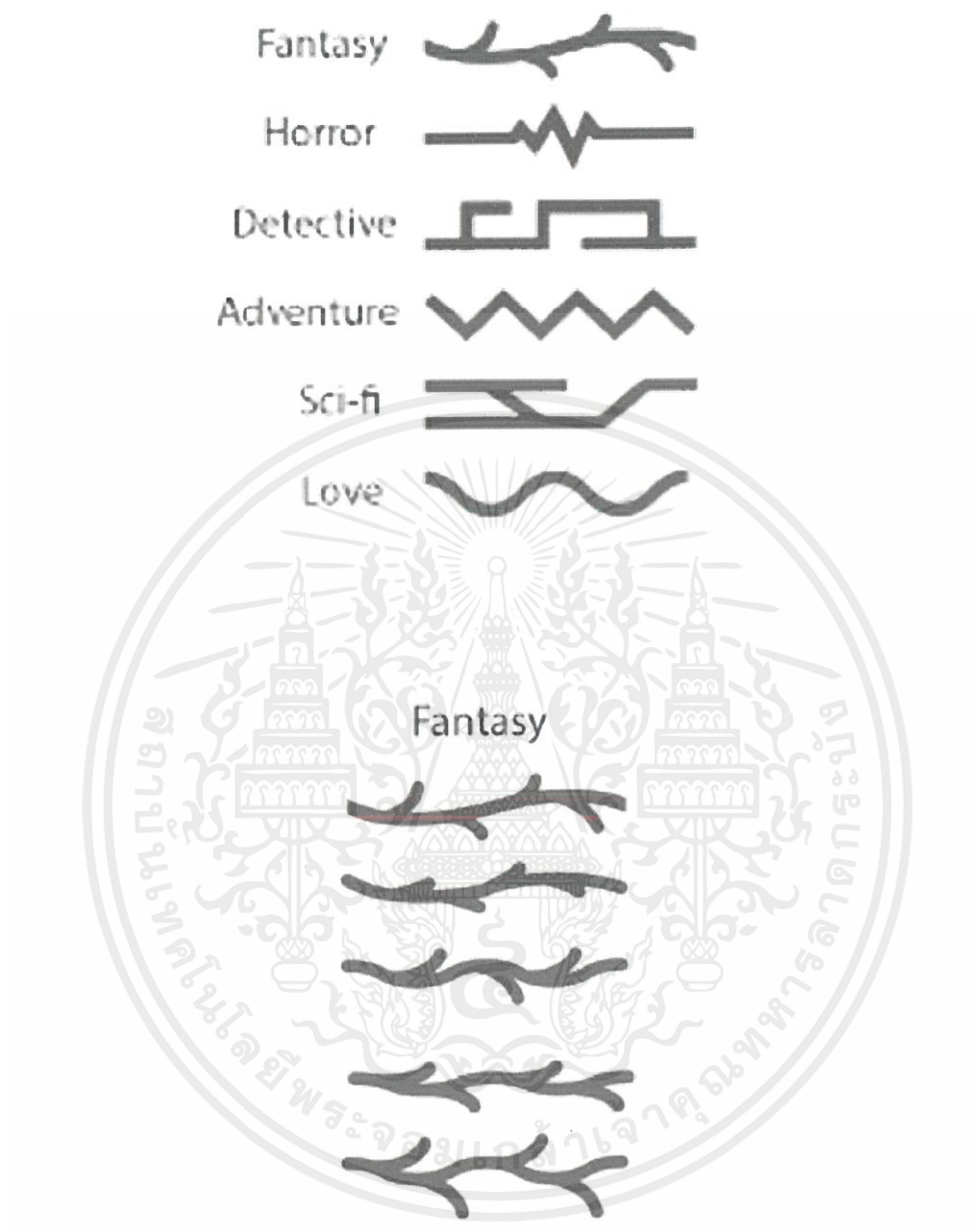
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.26 Sketch Icon ครั้งที่ 6

การวิจารณ์ : ใช้เส้นให้มีความหนาและเอียง เหมือนเส้นใน Logo สำนักพิมพ์ แต่เวลานำมารวมกัน 2 Icon ยังไม่ลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.27 Sketch Icon ครั้งที่ 7

การวิจารณ์ : นำ Sketch Icon เส้น มาปรับใหม่ สดทอนลายละเอียดเส้นให้น้อยลง และปรับเส้นหมวด Fantasy ให้เป็นเส้นเกาวัลย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.3.4 Application



ภาพที่ 5.28 Sketch Business Card ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.29 Sketch Stationery ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



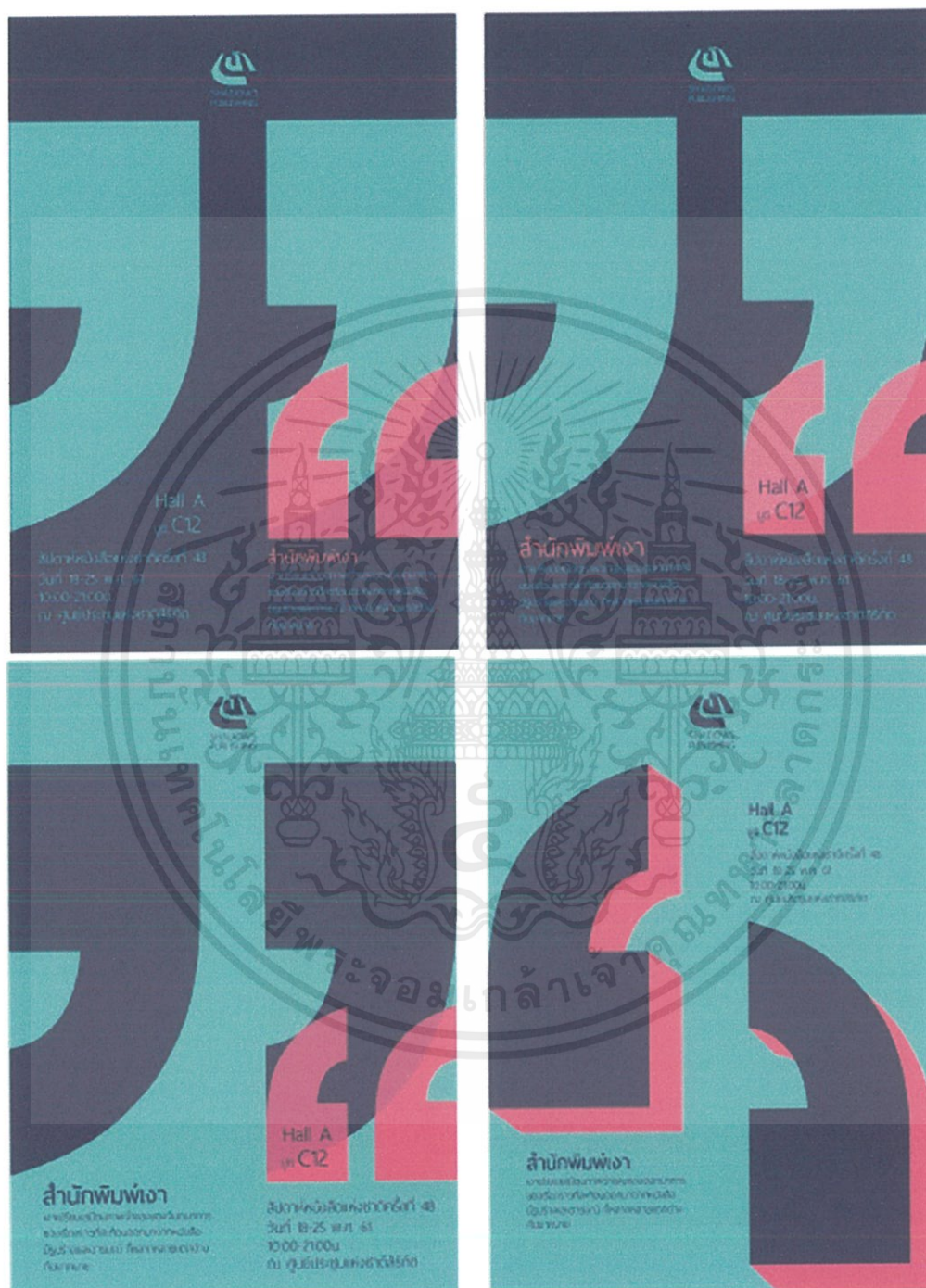
ภาพที่ 5.30 Sketch ถุงกระดาศ ครั่งที่ 1



ภาพที่ 5.31 Sketch ถุงกระดาศ ครั่งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.3.5 Poster

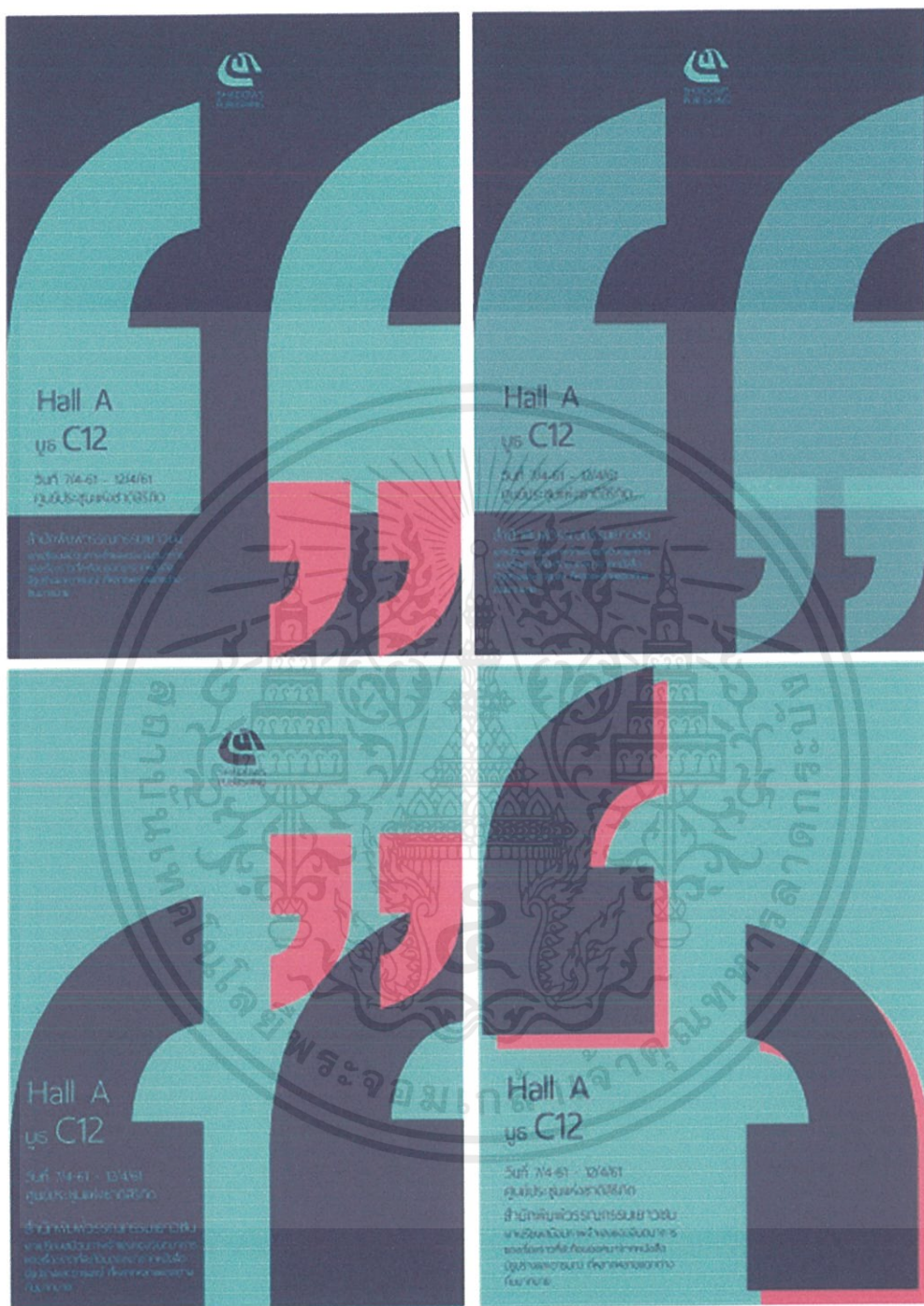


ภาพที่ 5.32 Sketch Poster ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : Layout Text ยังไม่ลงตัวและตำแหน่งของ Logo โตนรบกวนด้วย Graphic

## Elements

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.33 Sketch Poster ครั้งที่ 2

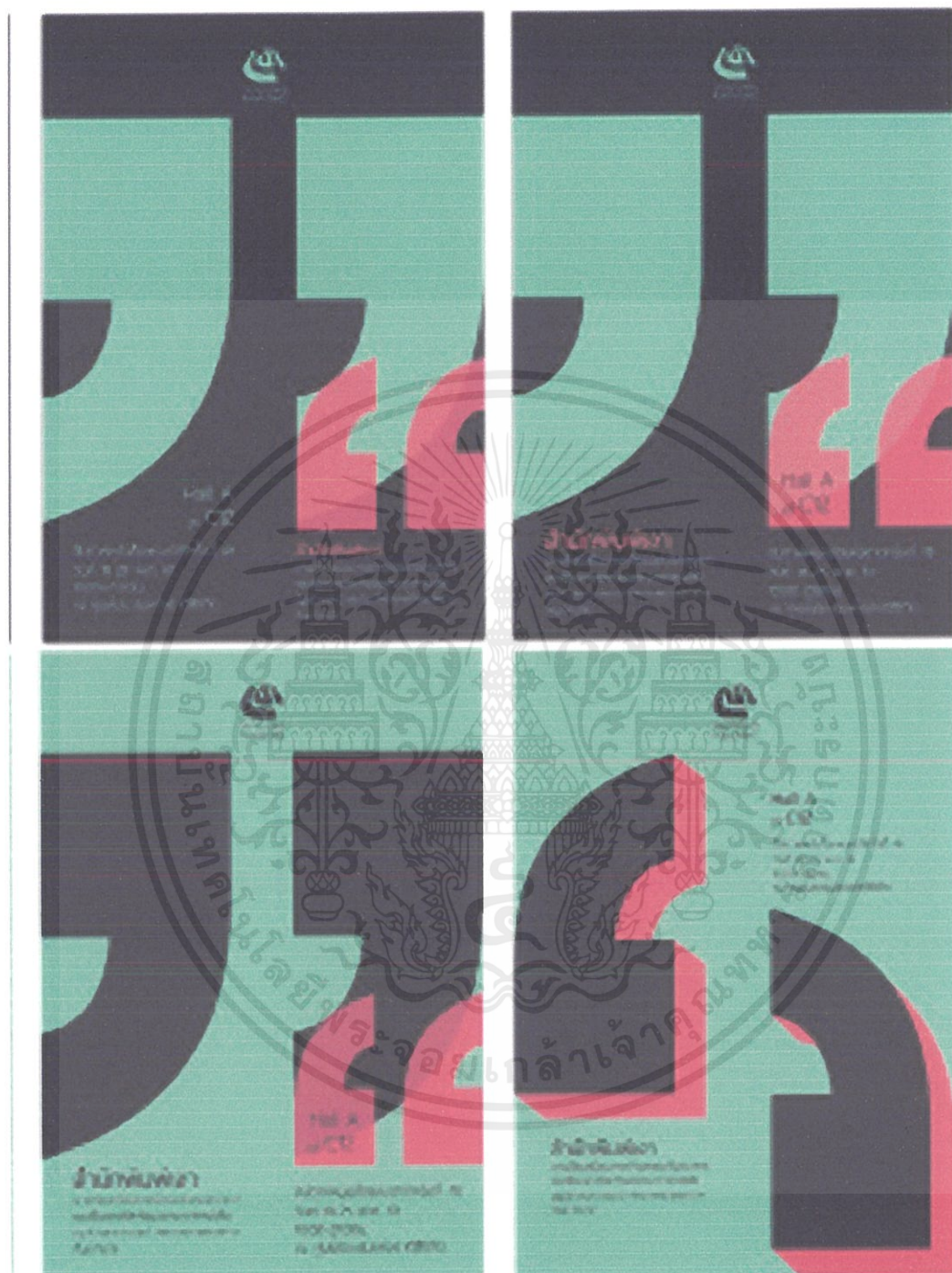
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.34 Sketch Poster ครั้งที่ 3

การวิจารณ์ : Layout Text ยังไม่ลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.35 Sketch Poster ครั้งที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.36 Sketch Poster ครั้งที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.37 Sketch แผ่นพับ ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



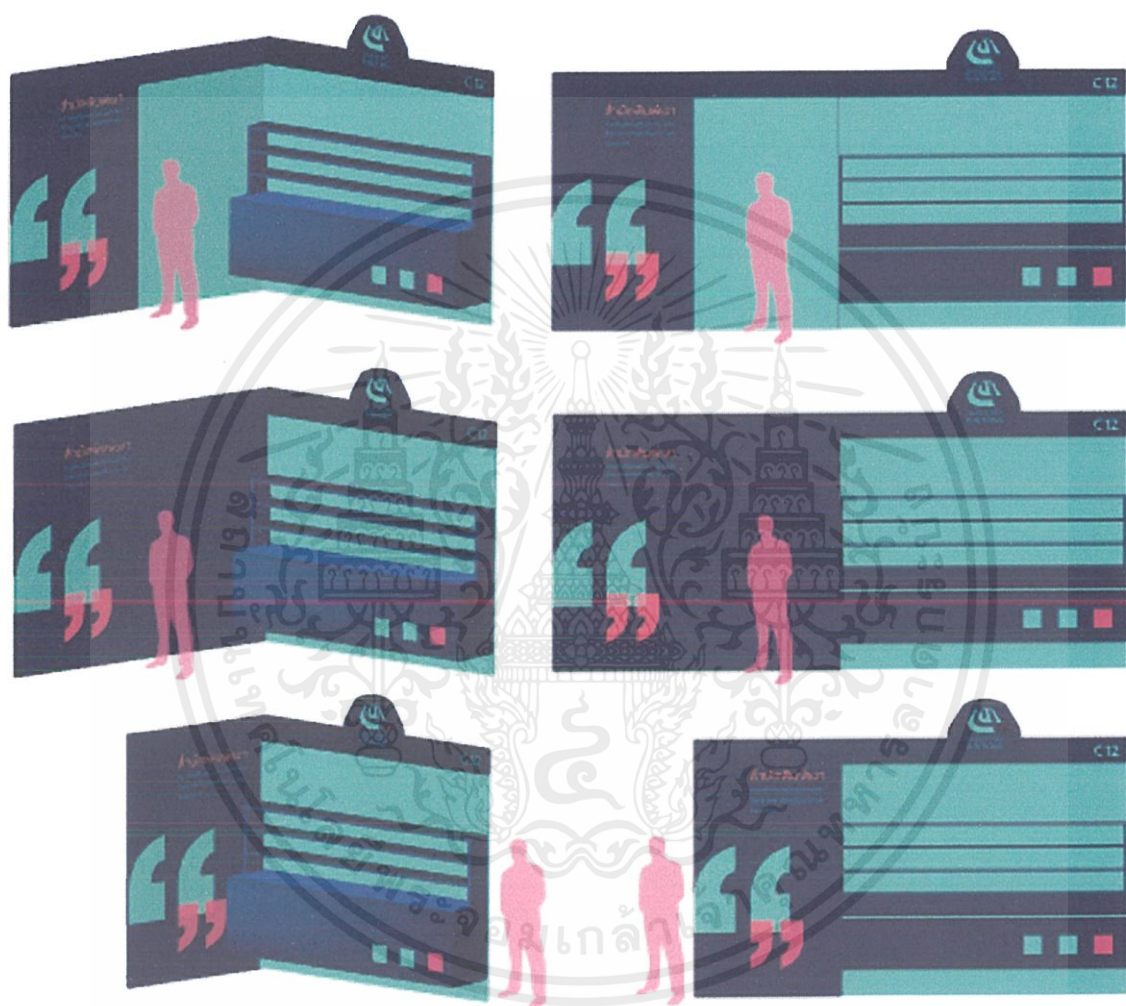
ภาพที่ 5.38 Sketch Exhibition Booth ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.39 Sketch Exhibition Booth ครั้งที่ 2

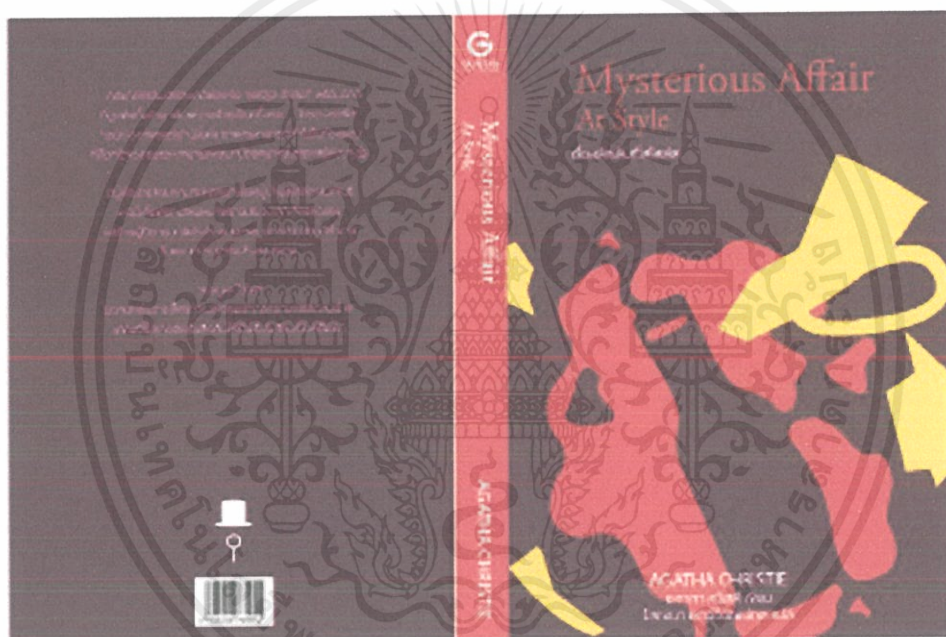
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.40 Sketch Exhibition Booth ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3.6 ปกหนังสือ



ภาพที่ 5.41 Sketch ปกหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE ครั้งที่ 1

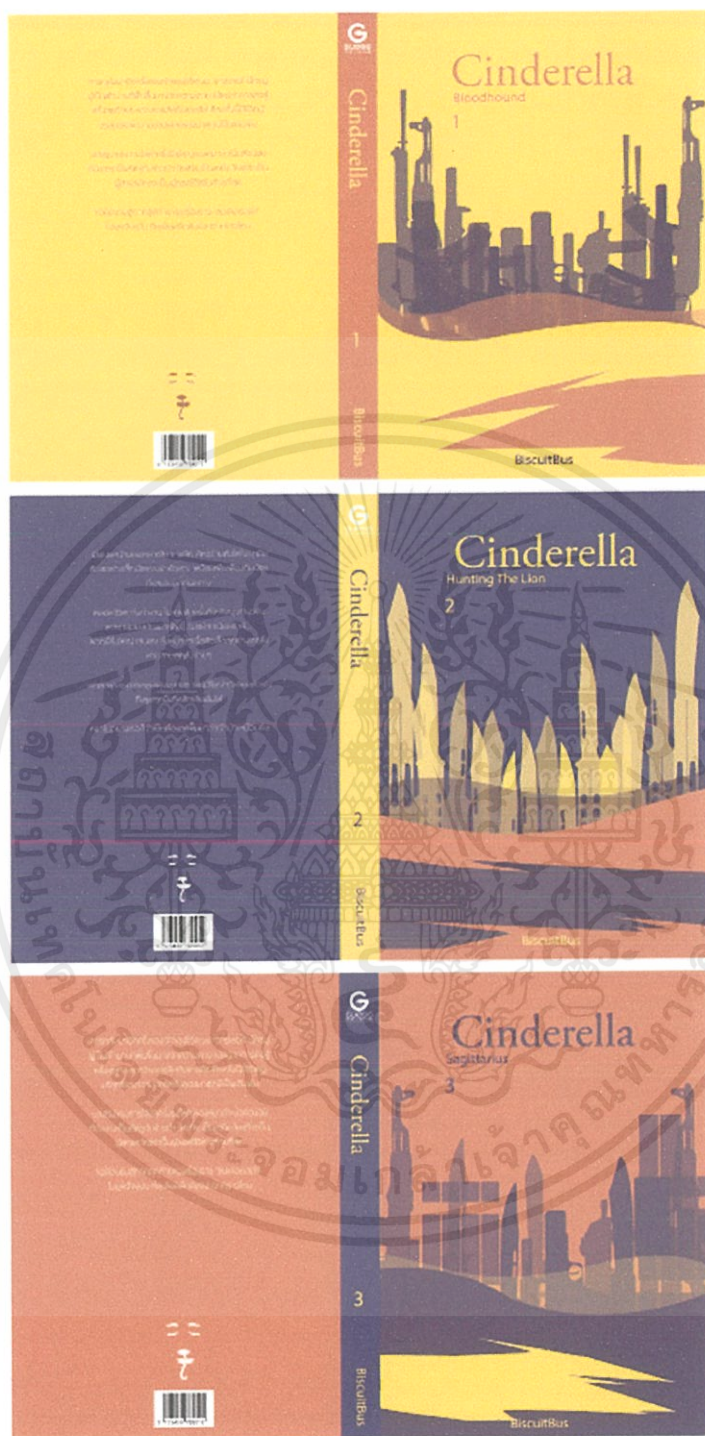
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.42 Sketch ปกหนังสือ Soul Playing Game ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : ภาพประกอบยังสื่อรายละเอียดในเรื่องออกมาได้ไม่ตีตากพอ

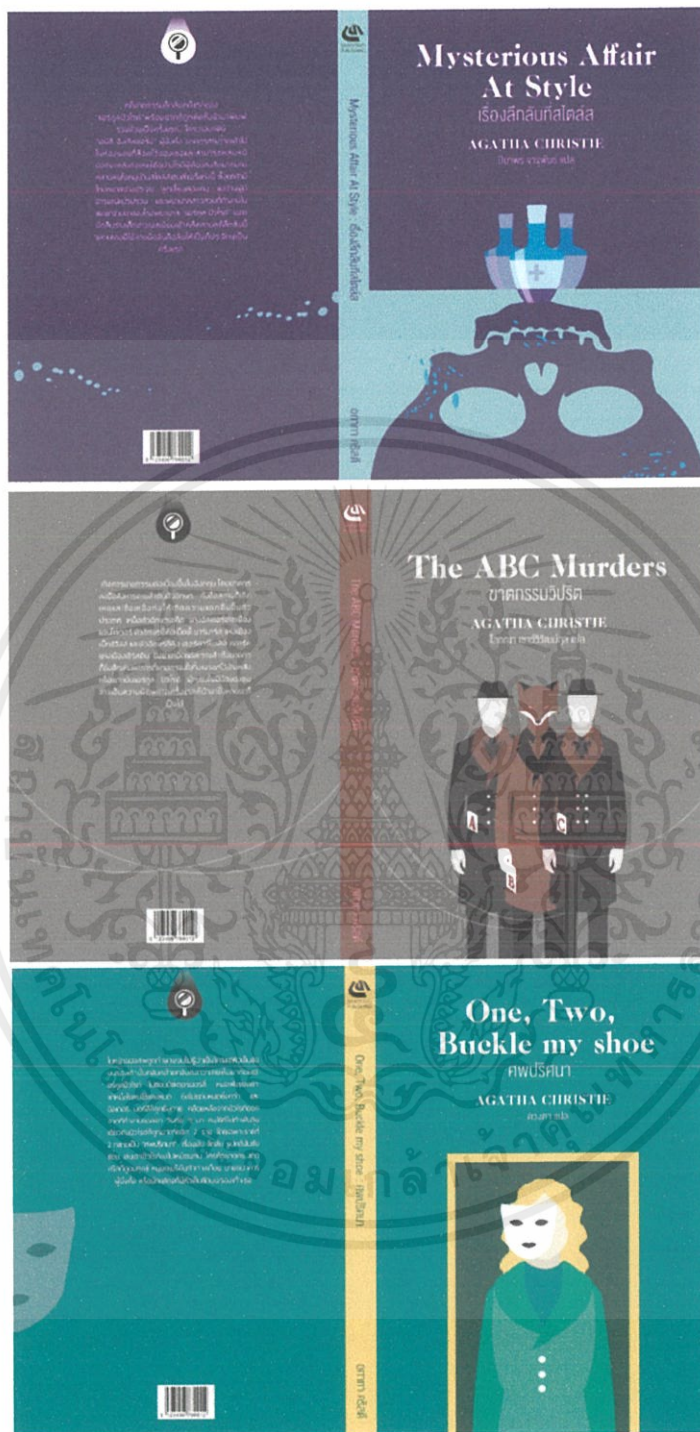
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.43 Sketch ปกหนังสือ Cinderella ครั้งที่ 1

การวิจารณ์ : พื้นที่ด้านล่างของภาพรบกวนองค์ประกอบอื่น ควรตัดรายละเอียดบางอย่างของภาพออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.44 Sketch ปกหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE ครั้งที่ 2

การวิจารณ์ : ภาพประกอบบอกใบ้เนื้อเรื่องมากเกินไป ตัดองค์ประกอบของภาพบางอย่างออก และตำแหน่งของ Icon ยังไม่ลงตัว

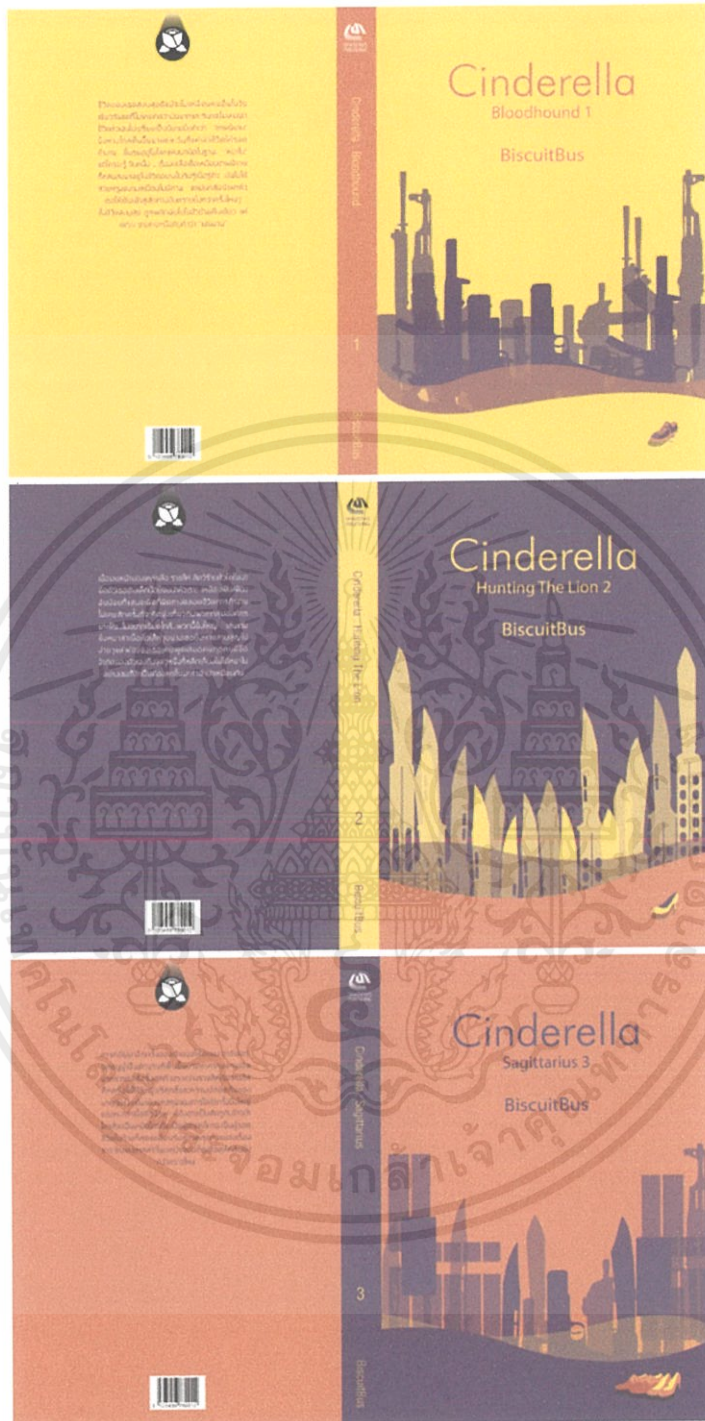
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.45 Sketch ปกหนังสือ Soul Playing Game ครั้งที่ 2

การวิจารณ์ : มีการใช้ชุดสีที่ขึ้น ภาพประกอบดูเป็นชุดเดียวกัน แต่ Icon และสัณหนังสือยังไม่ลงตัว

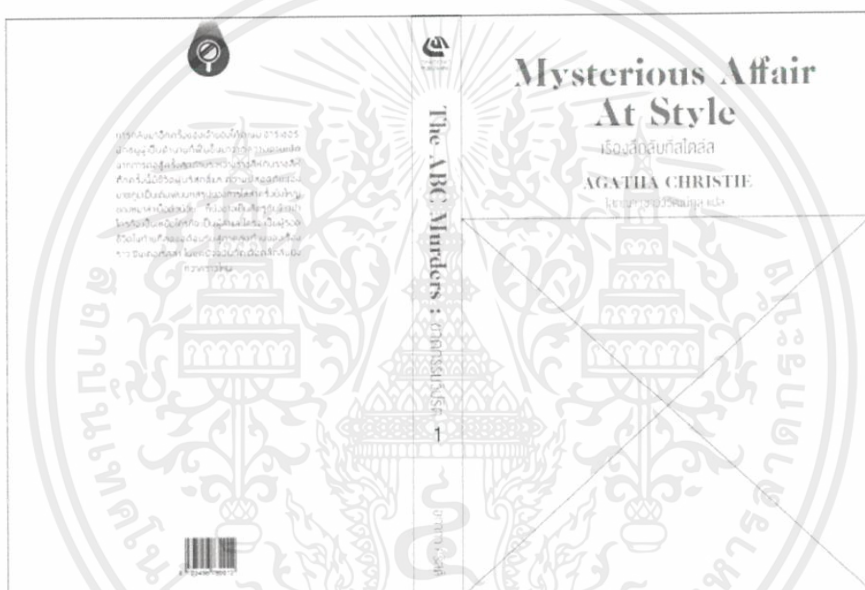
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.46 Sketch ปกหนังสือ Cinderella ครั้งที่ 2

การวิจารณ์ : ขนาดของรอกเท้าในแต่ละภาพเล็กเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.47 Sketch ระบบกริดของปกหนังสือ ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ผลงานจริง

#### 6.1 Corporate Identity สำนักพิมพ์

##### 6.1.1 สัญลักษณ์แบรนด์



ภาพที่ 6.1 Logo On Grid



สำนักพิมพ์เงา

สำนักพิมพ์เงา

ภาพที่ 6.2 Thai Logotype



SHADOWS  
PUBLISHING

SHADOWS  
PUBLISHING

ภาพที่ 6.3 English Logotype

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Full Color Logo



## Single Color Usage



## Background Color Usage



## Black &amp; White



## Reversed



ภาพที่ 6.4 LogoType

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.1.2 Graphic Element



ภาพที่ 6.5 Graphic Element

เครื่องหมายวรรคตอน ที่ใช้พิมพ์บรรยายเพื่อสื่อถึงคำพูด ความนึกคิด และแสดงอารมณ์ของ ประโยคในวรรณกรรม

### 6.1.3 Icon



ภาพที่ 6.6 Icon

Fantasy ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก เถาวัลย์ในป่าเอลฟ์

Horror ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ซีพजर

Detective ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก เขาวงกต

Adventure ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ภูเขา และอุปสรรค

Sci-fi ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก แผงวงจรไฟฟ้า

Love ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ความสัมพันธ์ที่มีขึ้นมีลง เหมือนคลื่น

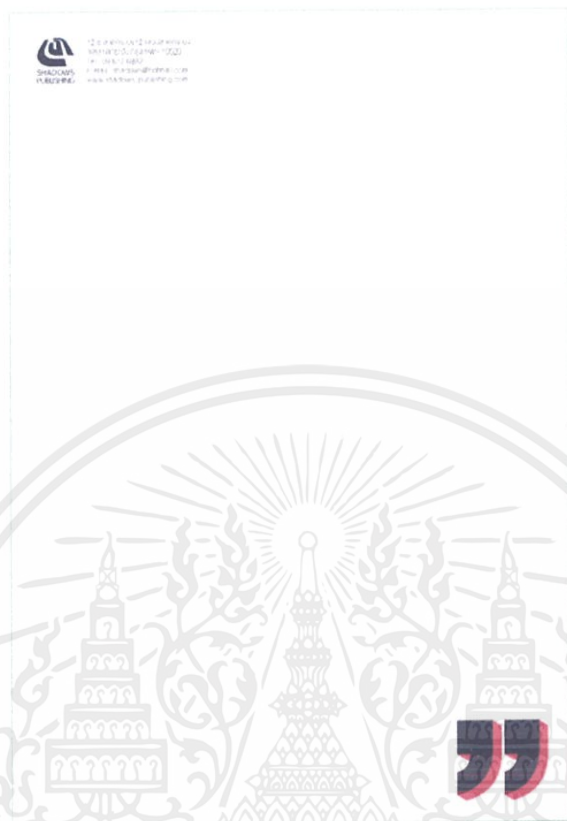
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.1.4 Stationery



ภาพที่ 6.7 Business Card

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.8 Letterhead



ภาพที่ 6.9 Envelope

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.1.5 Package



ภาพที่ 6.10 ถุงกระดาษ



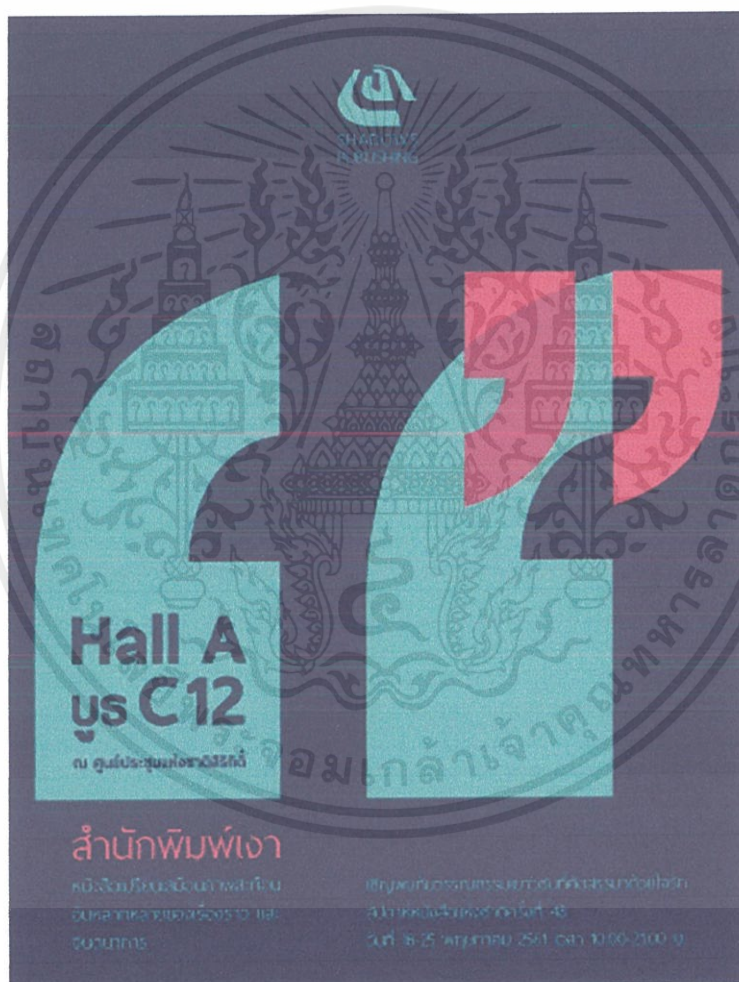
ภาพที่ 6.11 ถุงผ้า



ภาพที่ 6.12 พวงกุญแจอะคริลิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.1.6 สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 6.13 Poster

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

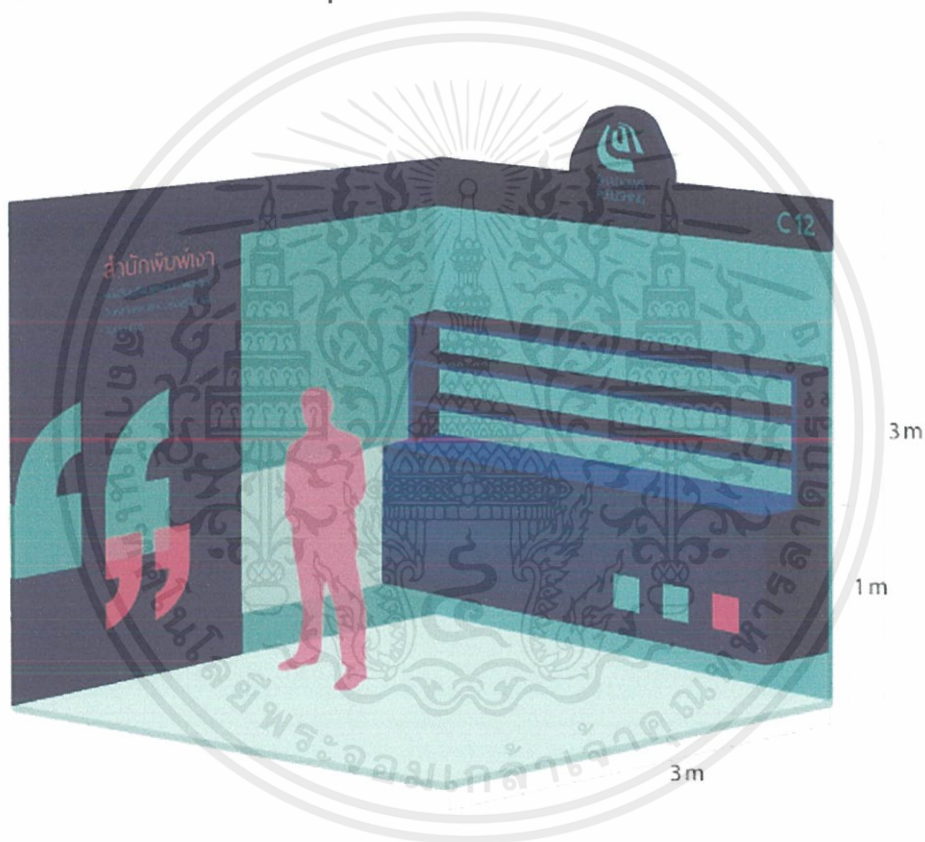


ภาพที่ 6.14 แผ่นพับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## 6.1.7 Environmental Graphic

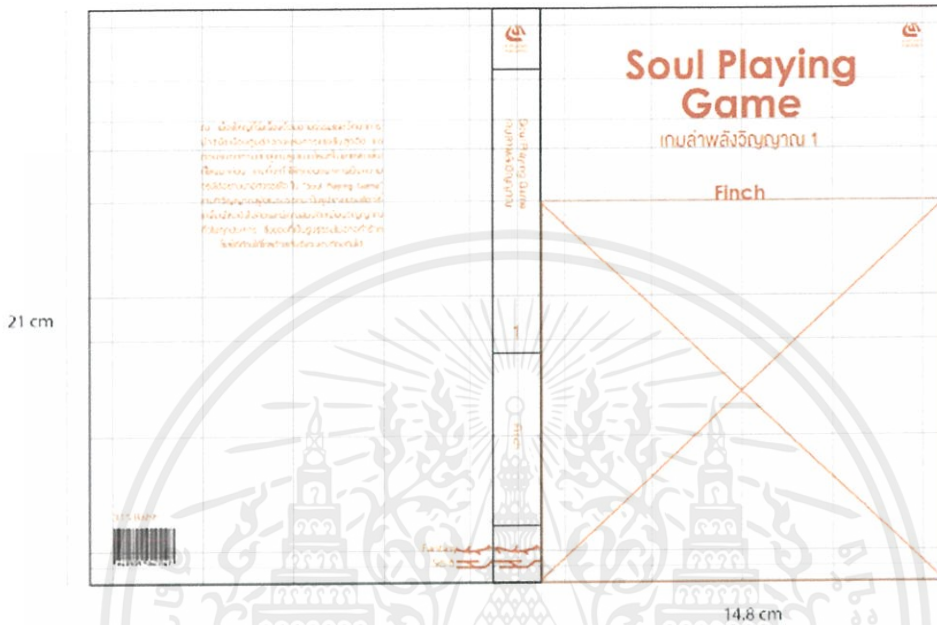


ภาพที่ 6.16 Exhibition Booth

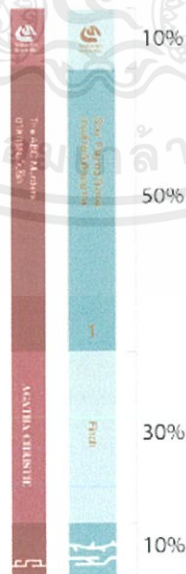
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2 กราฟิกของหนังสือ

### 6.2.1 ปกหนังสือ

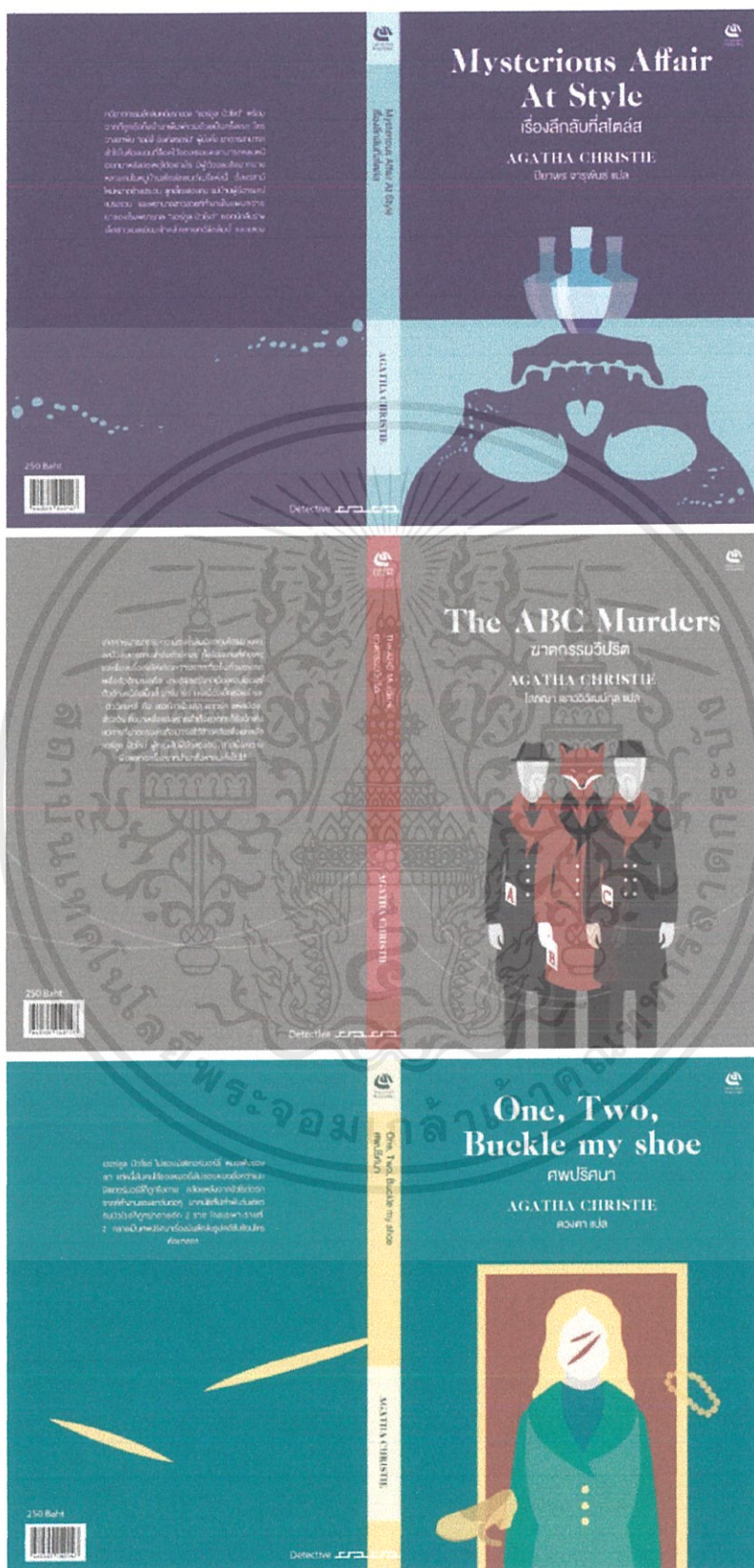


ภาพที่ 6.17 ระบบกริดของปกหนังสือ



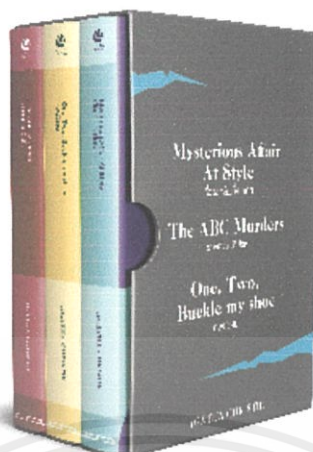
ภาพที่ 6.18 ระบบกริดของสันปกหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

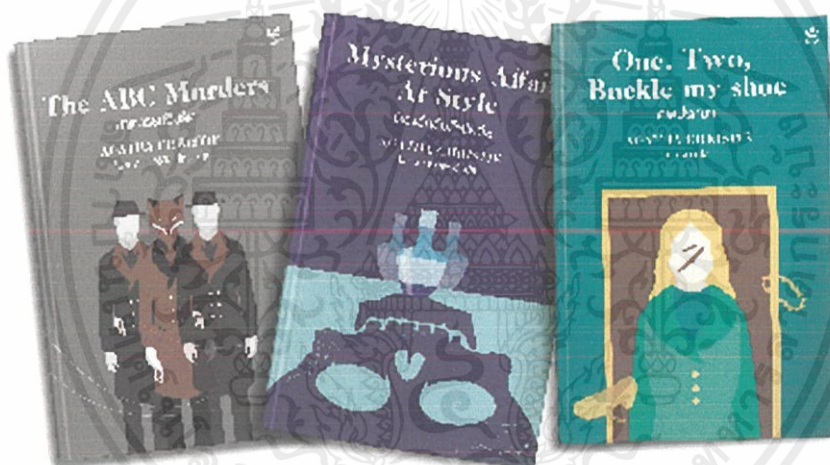


ภาพที่ 6.19 ปกหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE

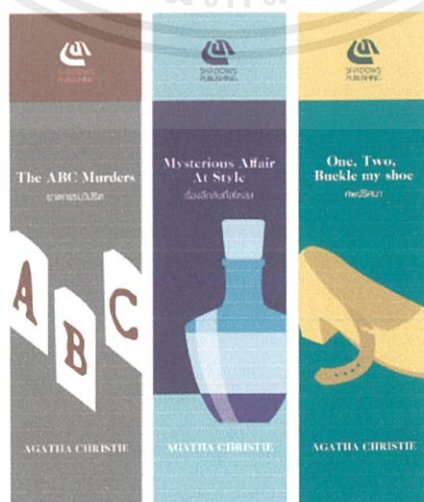
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 Box Set หนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE



ภาพที่ 6.21 หนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE



ภาพที่ 6.22 ที่ค้นหนังสือ ผู้เขียน AGATHA CHRISTIE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการเชิงพาณิชย์ที่ออกจากรศกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 ปกหนังสือ Soul Playing Game  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



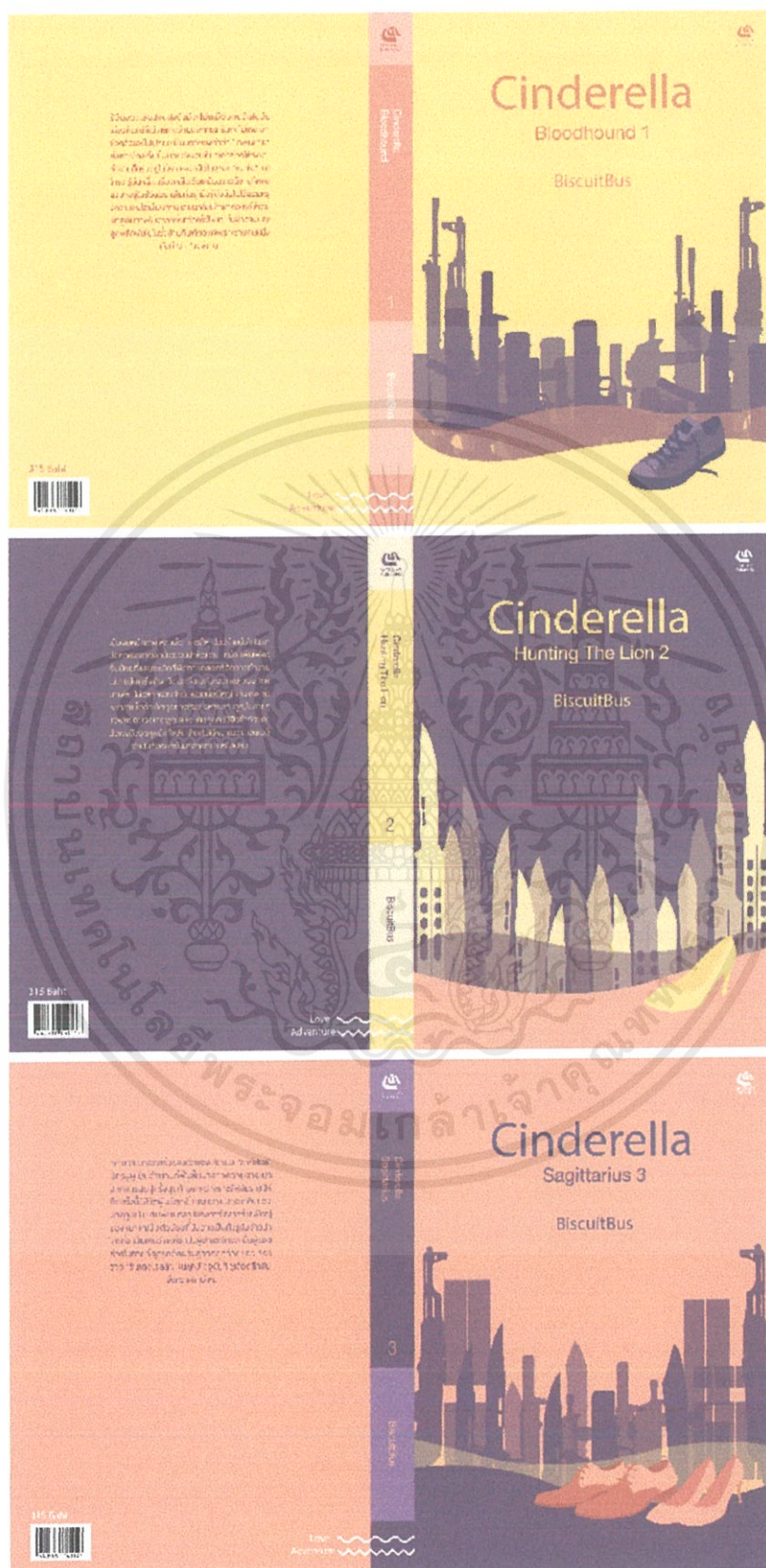
ภาพที่ 6.24 Box Set หนังสือ Soul Playing Game



ภาพที่ 6.25 หนังสือ Soul Playing Game

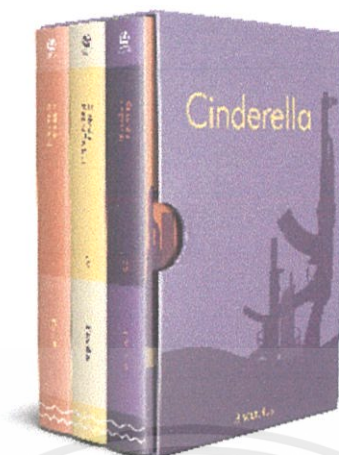


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้กันหนังสือ Soul Playing Game เท่านั้น ไม่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

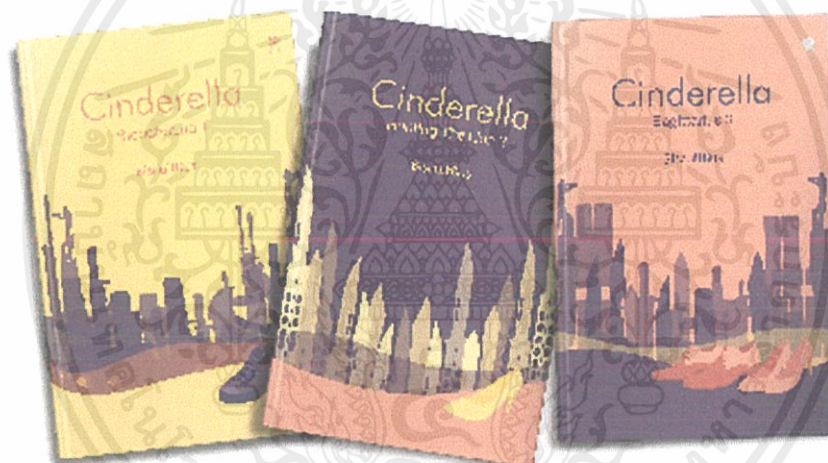


ภาพที่ 6.27 ปกหนังสือ Cinderella

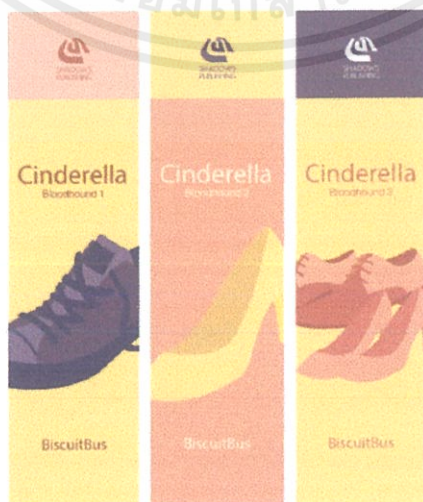
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.28 Box Set หนังสือ Cinderella



ภาพที่ 6.29 หนังสือ Cinderella



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 6.30 ที่ค้นหนังสือ Cinderella อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการการออกแบบกราฟฟิกสำหรับสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชน “สำนักพิมพ์เงา” มี ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

ช่วงแรกควรคำนวณภาระงานตั้งแต่เสนอหัวข้อโครงการ และจำกัดขอบเขตของโครงการให้ดี ไม่ให้ปริมาณงานเยอะเกินไป ต่อมาผู้จัดทำได้พบปัญหาระหว่างการทำงานคือ การผลิตกล่อง Box Set โดยใช้กระดาษแข็งเพื่อทำโครงสร้างกล่อง จำเป็นต้องมีการวัดขนาดที่แม่นยำ แต่ในการผลิตกล่อง Box Set ครั้งแรกคำนวณระยะห่างด้านข้างน้อยเกินไป ทำให้เวลาใส่หนังสือแล้ว มีความพอดีกับกล่องมากเกินไป ทำให้ดึงหนังสือออกยาก ครั้งต่อไปจึงได้ทำการแก้ไขให้มีเนื้อที่ด้านข้างมากขึ้น และการพิมพ์กระดาษเพื่อมาหุ้มกล่อง Box Set มีปัญหา เนื่องจากกระดาษบาง 160 แกรม ทางโรงพิมพ์ไม่สามารถนำไปเคลือบฟิล์มด้านได้ เพราะจะทำให้กระดาษม้วนงอจึงต้องเปลี่ยนไปพิมพ์กระดาษสติ๊กเกอร์แทน และในการเข้าสำนักพิมพ์ครั้งแรกทั้งระยะให้กาบแห้งน้อยเกินไป ทำให้สันหนังสือเป็นรอยยุบ ต้องส่งให้ส่งพิมพ์แก้ไขโดยการพิมพ์ใหม่

โดยสรุปแล้ว การดำเนินโครงการการออกแบบกราฟฟิกสำหรับสำนักพิมพ์วรรณกรรมเยาวชน “สำนักพิมพ์เงา” สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ มีแค่บางส่วนเท่านั้นที่เป็นปัญหาเล็กน้อย ทำให้ได้งานที่ตอบโจทย์ของผู้จัดทำได้มากที่สุด

## บรรณานุกรม

วรรณกรรมเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 9 มิถุนายน 2651, จากวิกิพีเดีย เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/วรรณกรรมเยาวชน>

Littlestudyblog. หนังสือวรรณกรรมเยาวชนที่ทุกคนควรอ่าน. [เว็บไซต์ล็อก].

เข้าถึงได้จาก <https://littlestudyblog.wordpress.com/2016/05/12/หนังสือวรรณกรรมเยาวชน-ท/>

AGATHA CHRISTIE. (2558). เรื่องลึกลับที่สไตส์ Mysterious Affair At Style. สำนักพิมพ์ Amarin Printing & Publishing

AGATHA CHRISTIE. (2557). ศพปริศนา One Two Buckle my shoe. สำนักพิมพ์  
สร้างสรรค์บุ๊คส์

AGATHA CHRISTIE. (2558). ฆาตกรรมปริศนา The ABC Murders. สำนักพิมพ์ ดอกหญ้าวิชาการ

BiscuitBus. (2554). Cinderella ภาค Bloodhound. สำนักพิมพ์ ทวีสาส์น

Finch. (2550). Soul Playing Game เกมล่าพลังวิญญาณ เล่ม1. สำนักพิมพ์ 1168 PUBLISHING

Finch. (2551). Soul Playing Game เกมล่าพลังวิญญาณ เล่ม2. สำนักพิมพ์ 1168 PUBLISHING

Finch. (2552). Soul Playing Game เกมล่าพลังวิญญาณ เล่ม3. สำนักพิมพ์ 1168 PUBLISHING

## ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - ชื่อสกุล                      ฉันทย์สิตา เรืองกิตต์ธนากุล  
 วัน เดือน ปี เกิด                    12 มีนาคม พ.ศ.2539  
 ที่อยู่ปัจจุบัน                        12 ถ.สมนา ต.บ้านเหนือ อ.เมือง จ.กาญจนบุรี 71000  
 การติดต่อ                            E - mail : punpunxz@gmail.com  
                                               เบอร์โทรศัพท์ 086 - 614 - 9440

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550                                ประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาล ๑ (วัดเทวสังฆาราม)  
 พ.ศ. 2556                                มัธยมศึกษา โรงเรียนวิสุทธิรังษี  
 พ.ศ. 2560                                สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้