

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์สเก็ตบอร์ดไทย “SLAROM”  
CORPORATE IDENTITY DESIGN FOR THAI SKATEBOARD BRAND “SLAROM”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์สเก็ตบอร์ดไทย “SLAROM”  
CORPORATE IDENTITY DESIGN FOR THAI SKATEBOARD BRAND “SLAROM”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิสิตศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....ศาสตราจารย์ ดร. พงษ์คุณากร วันที่.....1 พฤษภาคม 2557

(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## กิตติกรรมประกาศ

- ขอขอบพระคุณอาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร อาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ทุกๆ ท่านที่ได้อบรมสั่งสอนและให้ความรู้
- ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่สนับสนุนและให้ความรักมาโดยตลอด
- ขอขอบคุณเพื่อนนิเทศศิลป์ ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาในการทำงาน
- ขอขอบคุณทุกสิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1    บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
2    สเก็ตบอร์ด.....	4
2.1 ส่วนประกอบของสเก็ตบอร์ด.....	5
2.2 ประเภทของสเก็ตบอร์ด.....	8
2.3 บรรจุภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับสเก็ตบอร์ด.....	10
3    ศิลปะไทย.....	15
3.1 ลักษณะของศิลปะไทย.....	16
3.2 การจัดแบ่งการเขียนในงานศิลปะไทย.....	17
3.3 ลายรดน้ำ.....	32

	หน้า
4	การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร.....33
	4.1 ความหมายของ “อัตลักษณ์”.....33
	4.2 โครงสร้างของอัตลักษณ์.....35
	4.3 การสร้างอัตลักษณ์.....35
	4.4 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย.....36
	4.5 สัญลักษณ์.....40
	4.6 สัญลักษณ์ที่ใส่ความเป็นไทยเข้าไป.....43
	4.7 สัญลักษณ์ขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและสกีเทบอร์ด.....44
5	การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....48
	5.1 สรุปขอบเขตของการออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์สกีเทบอร์ดไทย.....48
	5.2 แนวทางการออกแบบ.....50
6	การออกแบบ.....54
	6.1 สรุปขอบเขตงาน.....54
	6.2 แบบร่างสัญลักษณ์และกราฟฟิกประกอบ.....55
	6.3 สรุปแบบร่าง.....60
	6.4 การถ่ายภาพ.....60
7	ผลงานสำเร็จ.....61
8	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....86
	บรรณานุกรม.....88
	ประวัติผู้วิจัย.....89

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพสเก็ตบอร์ด.....	4
2.2 ภาพส่วนประกอบสเก็ตบอร์ด.....	5
2.3 ภาพแผ่นสเก็ตบอร์ด.....	5
2.4 ภาพแกนล้อ.....	5
2.5 ภาพล้อ.....	6
2.6 ภาพลูกปืน.....	6
2.7 ภาพกระดาษทราย.....	6
2.8 ภาพโรเซอร์.....	7
2.9 ภาพน็อตยึดแกนล้อ.....	7
2.10 ภาพสตรีทสเก็ตบอร์ด.....	8
2.11 ภาพ LONGBOARD.....	8
2.12 ภาพลักษณะการเล่น LONGBOARD.....	9
2.13 ภาพบรรจุภัณฑ์แผ่นสเก็ตบอร์ดทั่วไป.....	10
2.14 ภาพบรรจุภัณฑ์สเก็ตบอร์ด “Boxing Clever Records”.....	10
2.15 ภาพบรรจุภัณฑ์สเก็ตบอร์ด “The Rolling Stone Year”.....	11
2.16 ภาพบรรจุภัณฑ์สเก็ตบอร์ด Nike SB x Plan B รุ่น Paul Rodriguez.....	11
2.17 ภาพบรรจุภัณฑ์ของลูกปืน (Bearing).....	12
2.18 ภาพบรรจุภัณฑ์ของลูกปืน “Diamond Supply”.....	12
2.19 ภาพบรรจุภัณฑ์ของโรเซอร์ (Riser).....	13
2.20 ภาพบรรจุภัณฑ์ของล้อสเก็ตบอร์ด (Wheel).....	13
2.21 ภาพบรรจุภัณฑ์ของน็อตยึดแกนล้อ (Hardware).....	14
2.22 ภาพบรรจุภัณฑ์ของน็อตยึดแกนล้อ “Diamond Supply”.....	14
3.1 ภาพศิลปะไทย.....	15
3.2 ภาพถนนสามตัว.....	17
3.3 ภาพถนนเปลว.....	18
3.4 ภาพถนนกบเทศ.....	18
3.5 ภาพถนนเทศหางโต.....	19

3.6	ภาพเครื่องประกอบลาย.....	19
3.7	ภาพหน้าพระ-นาง.....	20
3.8	ภาพสัดส่วนพระ-นาง.....	20
3.9	ภาพมือพระ-นาง.....	21
3.10	ภาพเทพรำ.....	21
3.11	ภาพนางฟ้า.....	22
3.12	ภาพนางฟ้าโปรยดอกไม้.....	22
3.13	ภาพโครงร่างหน้าลิง.....	23
3.14	ภาพมือลิง.....	23
3.15	ภาพเท้าลิง.....	24
3.16	ภาพหนุ่มานอมพลับพลา.....	24
3.17	ภาพหนุ่มานอหวเป็นดาวเป็นเดือน.....	25
3.18	ภาพโครงร่างหน้ายักษ์.....	25
3.19	ภาพมือยักษ์.....	26
3.20	ภาพเท้ายักษ์.....	26
3.21	ภาพกุ่มภกรรณทนต์.....	27
3.22	ภาพทศกัณฐ์.....	27
3.23	ภาพป่าหิมพานต์.....	28
3.24	ภาพช้างเอราวัณ.....	29
3.25	ภาพวาริภุญชร.....	29
3.26	ภาพมฤคินที.....	30
3.27	ภาพราชสีห์.....	30
3.28	ภาพควินที.....	31
3.29	ภาพพยัคฆ์เวไนย.....	31
3.30	ภาพลายรดน้ำ.....	32
4.1	ภาพตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร 1.....	36
4.2	ภาพตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร 2.....	36
4.3	ภาพตัวอย่าง Symbol.....	37
4.4	ภาพตัวอย่าง Letter Mark.....	38
4.5	ภาพตัวอย่าง Logo.....	38

4.6	ภาพตัวอย่าง Combination Mark.....	38
4.7	ภาพตัวอย่าง Pictograph.....	39
4.8	ภาพตัวอย่าง Three Dimensions Trademark.....	39
4.9	ภาพโลโก้สายการบินไทย.....	41
4.10	ภาพโลโก้ธนาคารกรุงเทพ.....	42
4.11	ภาพโลโก้ธนาคารกสิกรไทย.....	42
4.12	ภาพโลโก้สายการบินไทย.....	43
4.13	ภาพโลโก้ City Thai House.....	43
4.14	ภาพโลโก้โรงแรมดุสิตธานี.....	43
4.15	ภาพโลโก้แบรนด์จักรยาน Fuji.....	44
4.16	ภาพโลโก้แบรนด์จักรยาน Bianchi.....	44
4.17	ภาพโลโก้แบรนด์จักรยาน Cinelli.....	44
4.18	ภาพโลโก้เชิร์ฟบอร์ด Rip Curl.....	45
4.19	ภาพโลโก้เชิร์ฟบอร์ด Billabong.....	45
4.20	ภาพโลโก้สโนว์บอร์ด Ride.....	45
4.21	ภาพโลโก้แบรนด์ Van.....	46
4.22	ภาพโลโก้แบรนด์ Zero.....	46
4.23	ภาพโลโก้แบรนด์ Thrasher.....	46
4.24	ภาพโลโก้แบรนด์สเก็ตบอร์ด.....	47
4.25	ภาพโลโก้แบรนด์ Produce.....	47
5.1	ภาพตัวอย่างเลขไทย.....	50
5.2	ภาพตัวอย่างลายบนตัวหุนามาน.....	51
5.3	ภาพตัวอย่างโทนสีที่ใช้ในการออกแบบ.....	51
5.4	ภาพตัวอย่างโทนสีไทย.....	52
5.5	ภาพตัวอย่างชุดอักษร DB Moment X – Black Italic.....	53
5.6	ภาพตัวอย่างชุดอักษร DB Moment X.....	53
6.1	ภาพร่างข้อมูลเพื่อกำหนดขอบเขตงาน 1.....	54
6.2	ภาพร่างข้อมูลเพื่อกำหนดขอบเขตงาน 2.....	54
6.3	ภาพร่าง Logotype 1.....	55
6.4	ภาพร่าง Logotype 2.....	55

6.5	ภาพร่าง Logotype 3.....	56
6.6	ภาพร่าง Logotype 4.....	56
6.7	ภาพร่าง Logotype ด้วยโปรแกรม Illustrator.....	57
6.8	ภาพ Logotype ด้วยโปรแกรม Illustrator.....	58
6.9	ภาพ Logotype บนเส้นกริด.....	58
6.10	ภาพตัวอย่างตัวอักษร DB Moment X – Black Italic.....	58
6.11	ภาพตัวอย่างลายบนตัวหนุมาน.....	59
6.12	ภาพตัวอย่างการนำลายบนตัวหนุมานไปใช้.....	59
6.13	ภาพ Logo และ Logo Background.....	60
6.14	ภาพผลงานสิ่งพิมพ์ต่างๆ.....	60
7.1	ภาพ Logo หลัก และ Logo Background.....	61
7.2	ภาพ Logo Black & White.....	61
7.3	ภาพ Logo on Grid.....	62
7.4	ภาพ Graphic Element 1.....	62
7.5	ภาพ Graphic Element 2.....	62
7.6	ภาพชุดตัวอักษรที่ใช้ภายในงาน.....	63
7.7	ภาพตัวอย่างชุดตัวอักษรที่ใช้ภายในงาน.....	63
7.8	ภาพนามบัตร.....	64
7.9	ภาพสเก็ตบอร์ดชุดลายหนุมาน.....	65
7.10	ภาพสเก็ตบอร์ดชุดลายสัตว์ป่าหิมพานต์.....	65
7.11	ภาพสเก็ตบอร์ดชุดลายป่าหิมพานต์.....	66
7.12	ภาพหมวกลาย 1.....	66
7.13	ภาพหมวกลาย 2.....	67
7.14	ภาพเสื้อลาย 1.....	67
7.15	ภาพเสื้อลาย 2.....	68
7.16	ภาพกล่องใส่สเก็ตบอร์ด 1.....	69
7.17	ภาพกล่องใส่สเก็ตบอร์ด 2.....	69
7.18	ภาพถุงกระดาษด้านที่ 1.....	70
7.19	ภาพถุงกระดาษด้านที่ 2.....	70
7.20	ภาพป้ายราคาสินค้า.....	71

7.21	ภาพป้ายบอกขนาดสเก็ตบอร์ด.....	71
7.22	ภาพสติ๊กเกอร์ขนาด 10 x 3.5 เซนติเมตร.....	72
7.23	ภาพสติ๊กเกอร์ขนาด 20 x 6.25 เซนติเมตร.....	72
7.24	ภาพหนังสือภาพ (Lookbook).....	73
7.25	ภาพ Lay Out Lookbook 1.....	74
7.26	ภาพ Lay Out Lookbook 2.....	74
7.27	ภาพ Lay Out Lookbook 3.....	75
7.28	ภาพ Lay Out Lookbook 4.....	75
7.29	ภาพ Lay Out Lookbook 5.....	76
7.30	ภาพ Lay Out Lookbook 6.....	76
7.31	ภาพ Lay Out Lookbook 7.....	77
7.32	ภาพ Lay Out Lookbook 8.....	77
7.33	ภาพ Lay Out Lookbook 9.....	78
7.34	ภาพ Lay Out Lookbook 10.....	78
7.35	ภาพ Lay Out Lookbook 11.....	79
7.36	ภาพ Lay Out Lookbook 12.....	79
7.37	ภาพป้ายตัวอักษรหน้าร้าน.....	80
7.38	ภาพป้ายตัวอักษรภายในร้าน.....	80
7.39	ภาพรูปแบบร้าน 1.....	81
7.40	ภาพรูปแบบร้าน 2.....	81
7.41	ภาพรูปแบบร้าน 3.....	82
7.42	ภาพรวม Corporate Identity.....	83
7.43	ภาพรวมสิ่งพิมพ์ทั้งหมด.....	83
7.44	ภาพรวมลวดลายบนสเก็ตบอร์ด.....	84
7.45	ภาพรวมลวดลายบนเสื้อผ้า.....	84
7.46	ภาพกล่องใส่สเก็ตบอร์ดและถุงกระดาด.....	85
7.47	ภาพป้ายบอกขนาดสเก็ตบอร์ด.....	85

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.2 ความเป็นมาของโครงการ

สเก็ตบอร์ดเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ที่มีเสน่ห์โดยการเล่นด้วยท่าทางผาดโผน เริ่มจาก แอ็บแคลิฟอร์เนีย จากการที่นักเล่นเซิร์ฟบอร์ดได้ลองใช้ถนนแทนคลื่นในทะเล เป็นที่นิยมกันมากของชาวอเมริกา ต่อมาการเล่นสเก็ตบอร์ด รวมตัวเข้ากับศิลปะและดนตรี

โครงการนี้เป็นการศึกษาถึงประเด็นทางกราฟฟิก เพื่อออกแบบกราฟฟิกลวดลายบนสเก็ตบอร์ด ให้มีความสอดคล้องกับศิลปวัฒนธรรมของไทย เพราะสเก็ตบอร์ดในไทยปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะมีลวดลายที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ทำให้ผู้เล่นสเก็ตบอร์ดมีตัวเลือกน้อยในการซื้อสเก็ตบอร์ด จึงต้องการนำศิลปวัฒนธรรมของไทยเข้าไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบกราฟฟิกลวดลายบนสเก็ตบอร์ด เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนที่เล่นกีฬาสเก็ตบอร์ด และสร้างแบรนด์สเก็ตบอร์ดที่มีความเป็นไทย

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์
2. เพื่อศึกษาการนำศิลปวัฒนธรรมไทย มาปรับใช้ในการออกแบบสร้างลวดลายสำหรับแบรนด์สเก็ตบอร์ดไทย ให้แสดงภาพลักษณ์ออกมาโดดเด่น และมีความเป็นไทย

### 1.3 ขอบเขตงาน

1.3.1 โลโก้ของแบรนด์ SLAROM

1.3.2 นามบัตร

1.3.3 ลายบนสเก็ตบอร์ด 3 เซต 6 ลาย

1.3.4 ลายบนเสื้อผ้า

1.3.5 PACKAGING

1. กล่องใส่สเก็ตบอร์ด

ขนาดกล่อง 9.5 x 34 นิ้ว หนา 5.5 นิ้ว

2. ถุงกระดาษ

ขนาดถุง 11 x 16.5 นิ้ว หนา 5.5 นิ้ว

3. ป้ายราคา

4. ป้ายบอกขนาดสเก็ตบอร์ด

5. สติกเกอร์

1.3.6 Lookbook

1.3.7 รูปแบบร้าน

## 1.4 แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

### 1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1. การออกแบบกราฟฟิกแบรนด์สเก็ตบอร์ดในรูปแบบต่างๆ
2. การออกแบบลายไทยที่เคยมีมา
3. กลุ่มเป้าหมาย และสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ

### 1.4.2 วิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ปัญหา จุดเด่น จุดด้อยในการสร้างเอกลักษณ์และภาพลักษณ์ให้กับแบรนด์
2. วิเคราะห์เอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทย และนำมาประยุกต์ใช้ในงานลักษณะต่างๆ

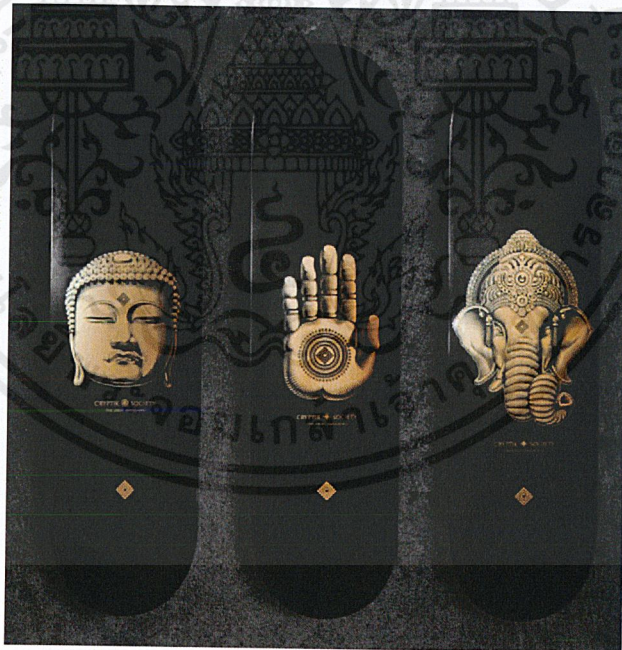
### 1.4.3 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. กำหนดแนวทางและขอบเขตของแบรนด์
2. ออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์สเก็ตบอร์ด
3. พัฒนาแบบร่าง
4. นำผลงานการออกแบบมานำเสนอเป็นผลงานจริงตามขอบเขตงาน

## บทที่ 2

### สเก็ตบอร์ด

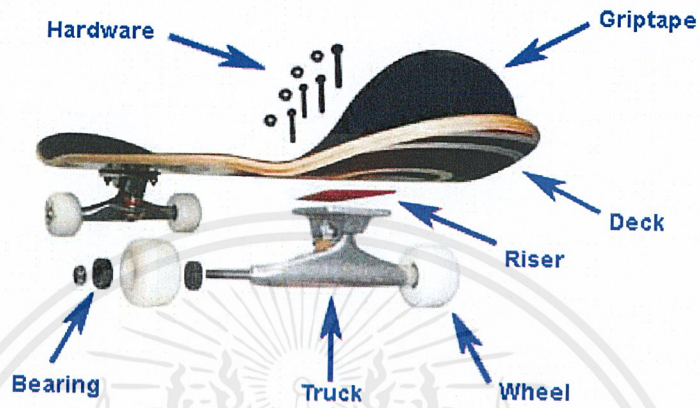
สเก็ตบอร์ด คืออุปกรณ์ 4 ล้อ ที่มีแผ่นกระดานอยู่ด้านบน เคลื่อนที่ได้โดยการผลักด้วยเท้าขณะที่ทำอีกข้างควบคุมบอร์ดไว้ สเก็ตบอร์ดมีเสน่ห์โดยการเล่นท่าผาดโผน ที่มาของสเก็ตบอร์ดไม่ปรากฏว่าใครเป็นผู้คิดค้น แต่เริ่มจากแถบแคลิฟอร์เนีย จากการที่นักเล่นเซิร์ฟบอร์ดได้ลองใช้ถนนแทนคลื่นในทะเล เป็นที่นิยมกันมากของชาวอเมริกา การเล่นสเก็ตบอร์ดมีหลายรูปแบบ เช่น สลาลม ดาวน์ฮิลล์ ฟรีสไตล์ ต่อมาในปี 1995 ESPN ได้บรรจุกีฬาประเภทนี้ในงานแข่งขัน Extreme Games และปัจจุบันมีอุตสาหกรรมเกี่ยวกับกีฬาสเก็ตบอร์ดมากมาย อุปกรณ์ต่างๆ ก็มีหลายขนาด หลายรูปแบบให้เลือกมากขึ้น



ภาพที่ 2.1 ภาพสเก็ตบอร์ด

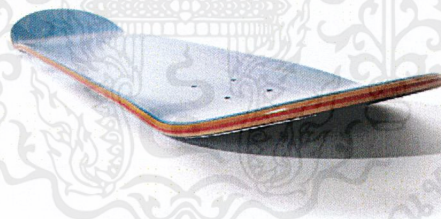
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1 ส่วนประกอบของสเก็ตบอร์ด



ภาพที่ 2.2 ภาพส่วนประกอบสเก็ตบอร์ด

1. แผ่นบอร์ด (Deck) ทำจากไม้เมเปิ้ล เหนียวทนทาน และ มีความโค้งเมื่อสัมผัสพื้น ขนาดขึ้นอยู่กับความจำเป็นในการใช้ และความถนัดของผู้เล่น



ภาพที่ 2.3 ภาพแผ่นบอร์ด

2. แกนล้อ (Truck) ทำหน้าที่เหมือนเพลารถ ซึ่งมีหลายแบบ และมีน้ำหนักที่ต่างกัน



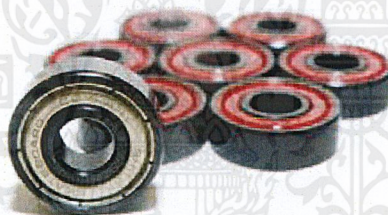
ภาพที่ 2.4 ภาพแกนล้อ

### 3. ล้อ (Wheel) มีหน้าที่ไม่ต่างจากล้อรถ



ภาพที่ 2.5 ภาพล้อ

### 4. ลูกปืน (Bearing) เป็นส่วนช่วยเพิ่มความเร็วของล้อ



ภาพที่ 2.6 ภาพลูกปืน

### 5. กระดาษทราย (Griptape) เป็นสิ่งที่ช่วยให้เล่นท่าทางผาดโผนต่างๆได้ เพราะมีหน้าที่เพิ่มแรงเสียดทานระหว่างแผ่นสเก็ตบอร์ดกับรองเท้า



ภาพที่ 2.7 ภาพกระดาษทราย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ไรเซอร์ (Riser) มีส่วนช่วยในการป้องกันแผ่นเป็นรอย และช่วยลดการกระแทกในการนำแผ่นลงบนพื้น



ภาพที่ 2.8 ภาพไรเซอร์

7. น็อตยึดแกนล้อ (Hardware) น็อตสำหรับยึดระหว่างแผ่นสเก็ทบอร์ดกับแกนล้อ จะมีความยาวกว่าน็อตปกติ เพื่อให้สามารถใส่ไรเซอร์ไประหว่างแผ่นกับแกนล้อได้



ภาพที่ 2.9 ภาพน็อตยึดแกนล้อ

## 2.2 ประเภทของสเก็ตบอร์ด

1. **STREET SKATEBOARD** การเล่นสเก็ตบอร์ดบนถนนตามสวนสาธารณะ ด้วยท่าทางผาดโผนต่างๆ เช่น ม้านั่ง ราวบันได ขอบปูน เป็นต้น



ภาพที่ 2.10 ภาพสตรีทสเก็ตบอร์ด

2. **LONGBOARD** สเก็ตบอร์ดชนิดหนึ่งที่ยาวกว่าสเก็ตบอร์ดทั่วไป ออกแบบไว้สำหรับทำความเร็วสูง ทั้งบนพื้นราบจนถึงทางลงเขา แบ่งตามวิธีการเล่น จะแบ่งออกเป็น 4 ประเภท



ภาพที่ 2.11 ภาพ LONGBOARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **CARVE /CRUISE /COMMUTE** เป็นแผ่นที่ออกแบบไว้ใช้เดินทางระยะไกล ใช้การเลี้ยวไปตามท้องถนนจนถึงทางลาดเล็กน้อย
- **FREERIDE /SLIDING** การใส่ลีลาในการลงเขาด้วยการสไลด์ไปมา หมุนตัวไปมาผสมผสานทำ เป็นที่นิยมกันมากในการเล่น LONGBOARD
- **DOWNHILL** การเล่นสเก็ตบอร์ด โดยการไถลงเขาด้วยความเร็วสูง
- **SLALOM** เป็นการเล่นสเก็ตบอร์ดไถไปมาซิกแซกผ่านกรวย



ภาพที่ 2.12 ภาพลักษณะการเล่น LONGBOARD

## 2.3 บรรจุกณ์ที่เกี่ยวข้องกับสเก็ตบอร์ด

### 2.3.1 บรรจุกณ์ของแผ่นสเก็ตบอร์ด



ภาพที่ 2.13 ภาพบรรจุกณ์แผ่นสเก็ตบอร์ดทั่วไป



ภาพที่ 2.14 ภาพบรรจุกณ์สเก็ตบอร์ด “Boxing Clever Records”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.15 ภาพบรรจุภัณฑ์สเก็ตบอร์ด “The Rolling Stone Year”



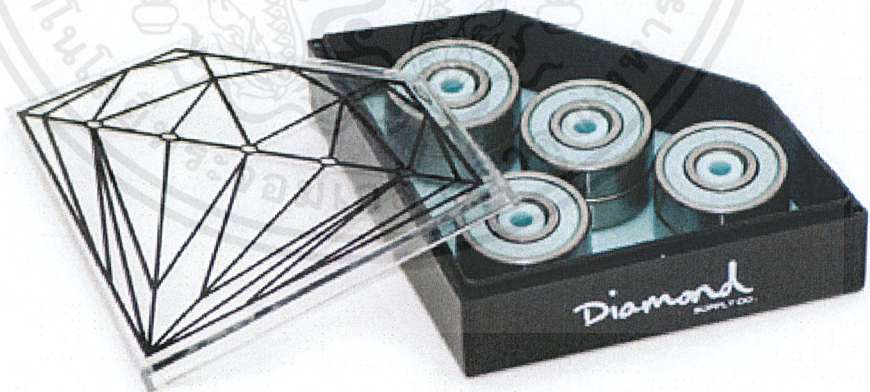
ภาพที่ 2.16 ภาพบรรจุภัณฑ์สเก็ตบอร์ด Nike SB x Plan B รุ่น Paul Rodriguez

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2 บรรจุภัณฑ์ส่วนต่างๆ ของสเก็ตบอร์ด



ภาพที่ 2.17 ภาพบรรจุภัณฑ์ของลูกปืน (Bearing)



ภาพที่ 2.18 ภาพบรรจุภัณฑ์ของลูกปืน “Diamond Supply”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

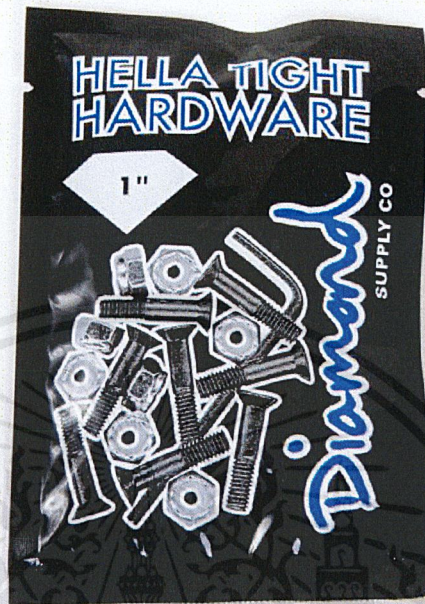


ภาพที่ 2.19 ภาพบรรจุภัณฑ์ของไรเซอร์ (Riser)



ภาพที่ 2.20 ภาพบรรจุภัณฑ์ของล้อสเก็ตบอร์ด (Wheel)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.21 ภาพบรรจุภัณฑ์ของน็อตยึดแกนล้อ (Hardware)



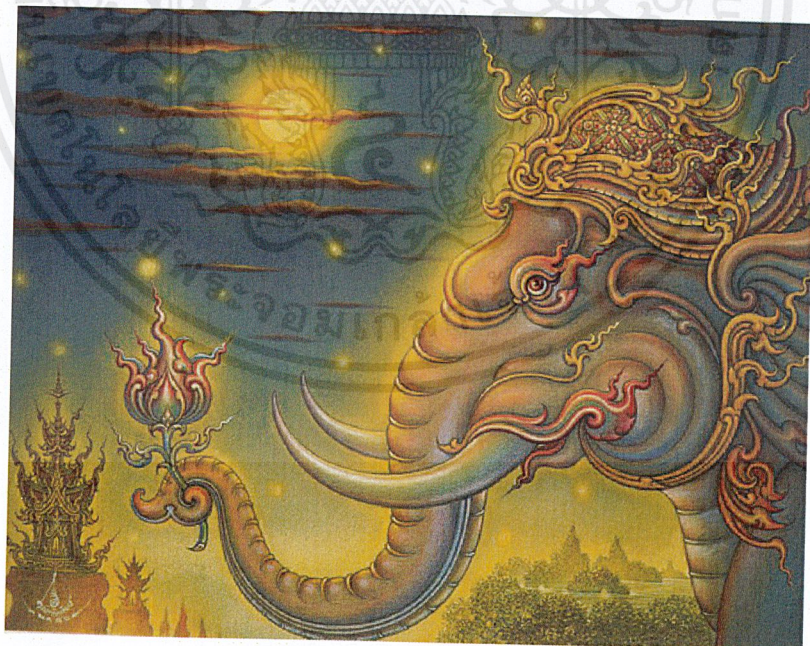
ภาพที่ 2.22 ภาพบรรจุภัณฑ์ของน็อตยึดแกนล้อ “Diamond Supply”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### ศิลปะไทย

ไทยเป็นชาติที่มีศิลปะและวัฒนธรรม ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีของตนเองมาช้านาน เริ่มตั้งแต่ก่อนประวัติศาสตร์ ศิลปะไทยจะวิวัฒนาการและสืบเนื่องเป็นตัวของตัวเองในที่สุด ราว พ.ศ. 300 จนถึง พ.ศ. 1800 พระพุทธศาสนาเข้ามาโดยชาวอินเดีย ครั้งนั้นแสดงให้เห็นอิทธิพล ต่อรูปแบบของศิลปะไทยในทุก ๆ ด้านรวมทั้งภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม โดยกระจายเป็นกลุ่ม ศิลปะสมัยต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่สมัยทวารวดี ศรีวิชัย ลพบุรี เมื่อกลุ่มคนไทยตั้งตัวเป็นปึกแผ่นแล้ว ศิลปะดังกล่าวจะตกทอดกลายเป็นศิลปะไทย ช่างไทยพยายามสร้างสรรค์ให้มีลักษณะพิเศษกว่า งานศิลปะของชาติอื่น ๆ คือ จะมีลวดลายไทยเป็นเครื่องตกแต่ง ซึ่งทำให้ลักษณะของศิลปะไทย มีรูปแบบเฉพาะมีความอ่อนหวาน ละมุนละไม และได้สอดแทรกวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีและความรู้สึกของคนไทยไว้ในงานอย่างลงตัว ดังจะเห็นได้จากภาพฝาผนังตามวัดต่าง ๆ ปราสาทราชวัง ตลอดจนเครื่องประดับและเครื่องใช้ทั่วไป



ภาพที่ 3.1 ภาพศิลปะไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1 ลักษณะของศิลปะไทย

ศิลปะไทยได้รับอิทธิพลจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในสังคมไทย ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ ความเป็นอยู่และการดำรงชีวิตของคนไทยที่ได้สอดแทรกไว้ในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยเฉพาะศิลปกรรมที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติของไทย อาจกล่าวได้ว่าศิลปะไทยสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมพุทธศาสนา เป็นการเชื่อมโยงและโน้มน้าวจิตใจของประชาชนให้เกิดความเลื่อมใสศรัทธาในพุทธศาสนา

จิตรกรรมไทย จัดเป็นภาพเล่าเรื่องที่เขียนขึ้นด้วยความคิดจินตนาการของคนไทย มีลักษณะตามอุดมคติของกระบวนงานช่างไทย คือ

1. เขียนสีแบน ไม่คำนึงถึงแสงและเงา นิยมตัดเส้นให้เห็นชัดเจน และเส้นที่ใช้ จะแสดงความรู้สึกเคลื่อนไหวนุ่มนวล
2. เขียนตัวพระ-นาง เป็นแบบละคร มีลีลา ท่าทางเหมือนกัน ผิดแผกแตกต่าง กันด้วยสีร่างกายและเครื่องประดับ
3. เขียนแบบตานกมอง หรือเป็นภาพต่ำกว่าสายตา โดยมุมมองจากที่สูงลงสู่ล่าง จะเห็นเป็นรูปเรื่องราวได้ตลอดภาพ
4. เขียนติดต่อกันเป็นตอน ๆ สามารถดูจากซ้ายไปขวาหรือล่างและบนได้ทั่วภาพ โดยวาดภาพด้วยใจคิด ดันไม้ กำแพงเมือง และเส้นดินเทาหรือ คชกริด เป็นต้น
5. เขียนประดับตกแต่งด้วยลวดลายไทย มีสีทองสร้างภาพให้เด่นเกิดบรรยากาศสว่างไสว และมีคุณค่ามากขึ้น

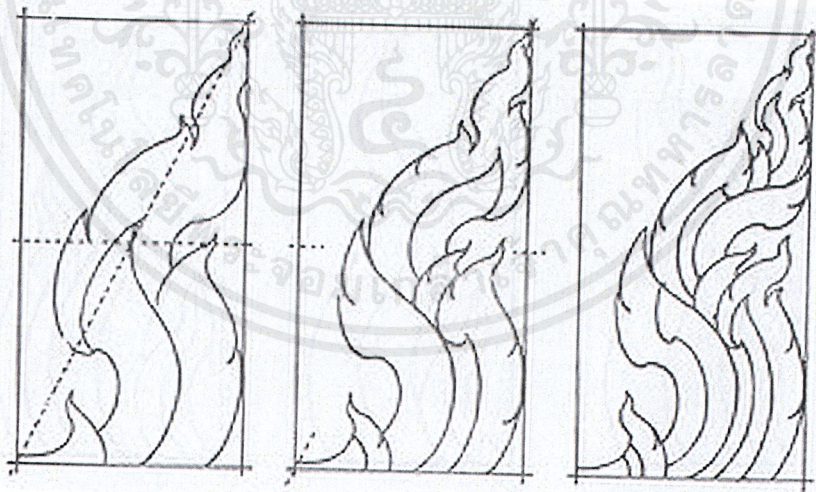
ภาพลายไทย เป็นลายที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยมีธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจ โดยดัดแปลงธรรมชาติให้เป็นลวดลายใหม่อย่างสวยงาม เช่น ตาอ้อย ก้ามปู เปลวไฟ รวงข้าว และดอกบัว ฯลฯ ลายไทยเดิมที่เดียวเรียกกันว่า "กระหนก" หมายถึงลวดลาย เช่น กระหนกลาย กระหนกก้านขด ต่อมามีคำใช้ว่า "กนก" หมายถึง ทอง กนกปิดทอง กนกตู้ลายทอง แต่จะมีใช้เมื่อใดยังไม่มีหลักฐานแน่ชัด ซึ่งคำเดิม "กระหนก" นี้เข้าใจเป็นคำแต่สมัยโบราณที่มีมาตั้งแต่สมัยทวารวดี โดยเรียกติดต่อกันจนเป็นคำเฉพาะ หมายถึงลวดลายก้านขด ลายก้ามปู ลายก้างปลา ลายกระหนกเปลว เป็นต้น การเขียนลายไทย ได้จัดแบ่งตามลักษณะที่จัดเป็นแม่บทที่ใช้ในการเขียนภาพมี 4 ลายด้วยกัน คือลายกระหนก ลายนารี ลายกระบี่และลายคชชะ เป็นต้น

### 3.2 การจัดแบ่งการเขียนในงานศิลปะไทย

ช่างไทยโบราณแบ่งหมวดหมู่ของศิลปะไทยออกได้ 4 หมวดด้วยกัน คือ หมวดพระหนก หมวดนารี หมวดกระบี่ และหมวดคชชะ หรือที่ช่างไทยรวมเรียกว่า พระหนก นาง ช้าง ลิง แต่ละหมวดก็จะมีรายละเอียดปลีกย่อยลงไป ดังต่อไปนี้

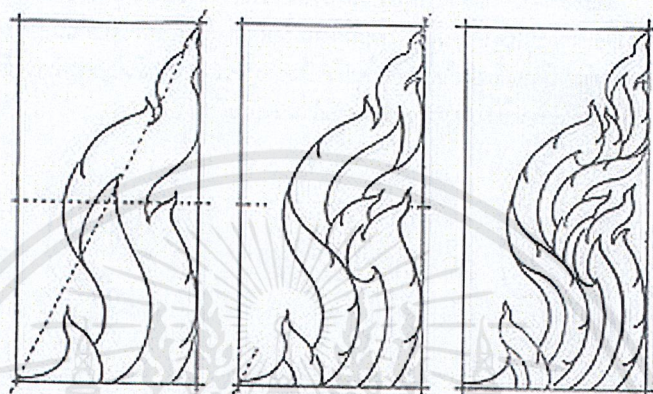
3.2.1 กนก ภาษาสันสกฤต แปลว่า “หนาม” สำหรับช่างเขียนโบราณ กนก คือ ดงป่าดงไม้ มีแบบฟอร์มคือเปลวไฟเป็นรูปสามเหลี่ยม การร่างลวดลายให้รู้จักความประสานสัมพันธ์กันของเส้นที่ผู้กรวมกันเป็นลายไทย โดยเฉพาะกนกแบบต่างๆ เช่น กนกสามตัว กนกไบเทศ กนกเปลว ถือเป็นปฐมบทที่ต้องฝึกฝนให้ชำนาญก่อนที่จะทำการช่างอย่างอื่น

กนกสามตัว จัดว่าเป็นแม่ลายที่สำคัญมาก เท่ากับเป็นแม่บทของกนกต่างๆ ทุกชนิด เพราะกนกทุกชนิดก็ได้แยกออกไปจากกนกสามตัว และตอนยอดก็ใช้เหมือนกนกสามตัว



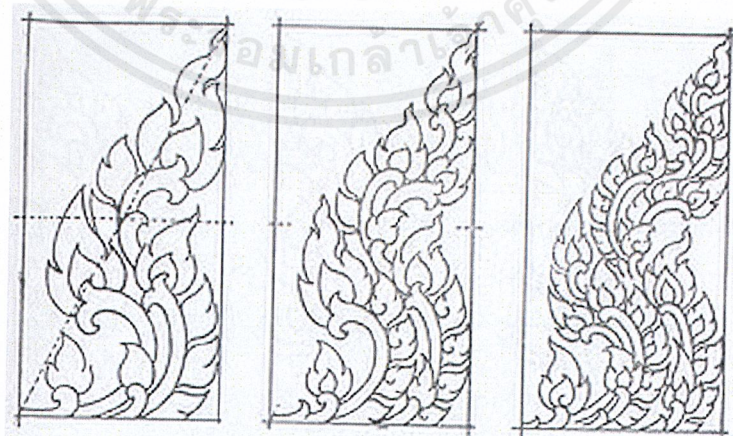
ภาพที่ 3.2 ภาพกนกสามตัว

กนกเปลว มีทรงเหมือนกนกสามตัว แต่กาปล่างของกนกเปลวต่างกัน คือ การแบ่งกาบต่างกัน ส่วนกาบบนและยอดคงเหมือนกับกนกสามตัว ส่วนกาปล่าง แบ่งต่างกัน



ภาพที่ 3.3 ภาพกนกเปลว

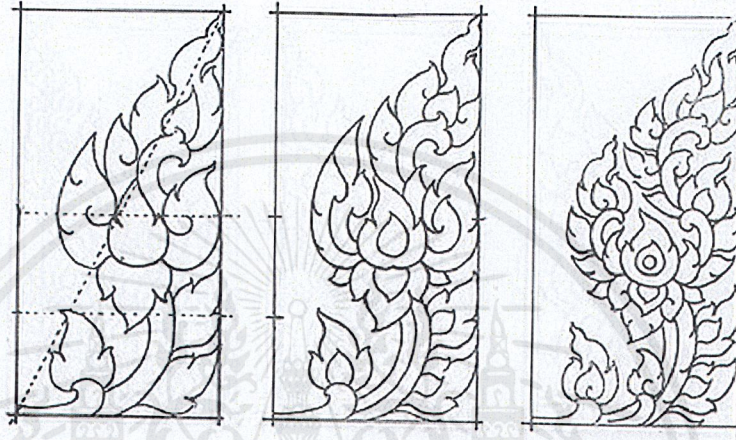
กนกไบเทศ มีทรงเหมือนกนกสามตัว แต่การแบ่งตัวของกนกไบเทศ ใช้ไบเทศ เกาะติดอยู่กับก้าน หรือเป็นแข่งสิงห์เกาะอยู่กับก้านก็ได้ แต่การวางจังหวะไบเทศ หรือ แข่งสิงห์จะต้องให้อยู่ในทรงของกาบกนกสามตัว ฉะนั้น เมื่อจะวางแข่งสิงห์หรือตัว ไบเทศจะต้องร่างทรงกาบของกนกสามตัวเสียก่อน แล้วจึงวางไบเทศหรือแข่งสิงห์ ส่วนตัวยอดเขียนให้ยอดสับัดเหมือนกนกสามตัว



ภาพที่ 3.4 ภาพกนกไบเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กนกเทศหางโต หรือ “กนกหางโต” มีลักษณะรูปร่างเหมือนกนกใบเทศ ตลอดจน ส่วนประกอบก็เช่นเดียวกัน แต่ผิวด้านที่ตอนบนของหางโต ใช้ทรงพุ่มทรงข้าวบิณฑ์ ต่อกาก้าน หรือจะใช้ใบเทศต่อก้านก็ได้ เมื่อถึงตอนยอดก็ให้ยอดสับัดเหมือนกนกสามตัว



ภาพที่ 3.5 ภาพกนกเทศหางโต

เครื่องประกอบลาย การเขียนลายหรือผูกลายที่งดงามนั้น ก็ต้องมีเครื่องตกแต่ง ประกอบเพื่อส่งเสริมให้ลายที่เขียนนั้นงดงามคู่วิจิตรพิศดาร เครื่องตกแต่งนี้คือ เครื่องประกอบลายนั่นเอง เครื่องประกอบลายต่างๆมีอยู่ในกนกสามตัว ได้ถอดเอาออกมาและ แยกเป็นส่วนๆ ออกเป็นกาบซ้อน ออกเป็นตัวกนก, และออกเป็นยอดลายก้านขด



ภาพที่ 3.6 ภาพเครื่องประกอบลาย

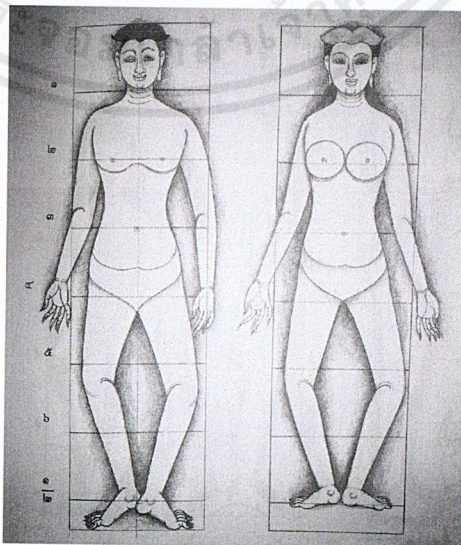
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 นารี คือ การเรียนรู้ฝึกฝนเกี่ยวกับการเขียนหน้ามนุษย์ เทวดา นางฟ้า พระ และนางทั้งด้านหน้าตรงและด้านหน้าเฉียง ซึ่งถือว่าเป็นภาพหลักของภาพไทย เมื่อเขียนได้คล่องแคล่วดีแล้ว จึงฝึกเขียนทั้งตัวในอิริยาบถต่าง ๆ ภาพเหล่านี้จะแสดงอารมณ์ด้วย กิริยา ไบหน้าของตัวภาพจะไม่แสดงอารมณ์ดังนั้นจึงฝึกฝนเขียนตัวภาพไทยให้งดงามถูกต้องตามแบบแผนของศิลปะไทย



ภาพที่ 3.7 ภาพหน้าพระ-นาง

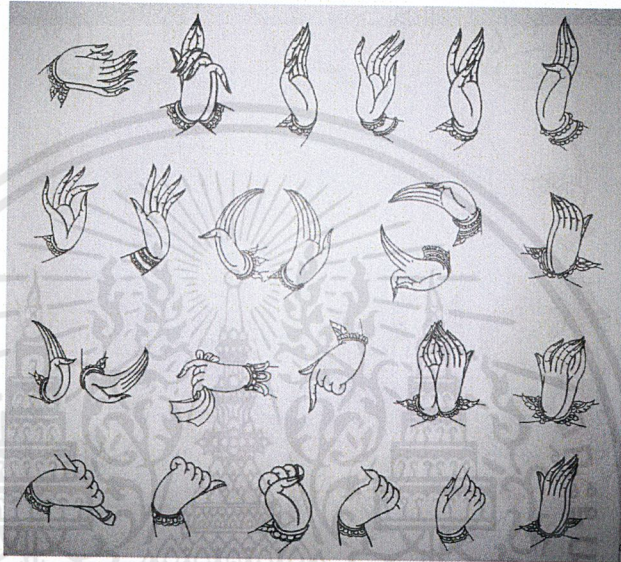
สัดส่วนตัวพระและนางยืนตรงๆ เท้าจะอยู่ในจุด ๗ ส่วนครึ่ง ภาพที่แสดงจะยืนตรงไม่งามจึงให้ยืนย่อเข่า สัดส่วนภาพยืนนี้ อาจมีส่วนเพียงแก่เจ็ดส่วนซึ่งผู้เขียนสามารถกำหนดได้ตามใจชอบ



ภาพที่ 3.8 ภาพสัดส่วนตัวพระ-นาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเขียนมือพระและนาง ลักษณะนิ้วโบราณ คล้ายเขียนเล่มเล็กหรืออุปมาว่า “นิ้วเรียวดังตำเขียน” ดังนั้นเวลาเขียนนิ้วควรนึกถึงเล่มเขียนเล็กๆไว้ สิ่งสำคัญอีกประการคือ การเขียนข้อมือ หากเขียนข้อมือโค้งมากจะทำให้มองแล้วเหมือนไม่มีกระดูก จังหวะมือก็จะเสียขาดพลังในการจับสิ่งของต่างๆ



ภาพที่ 3.9 ภาพมือพระ-นาง



ภาพที่ 3.10 ภาพเทพรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่ควรเอาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.11 ภาพนางฟ้า



ภาพที่ 3.12 ภาพนางฟ้าโปรยดอกไม้

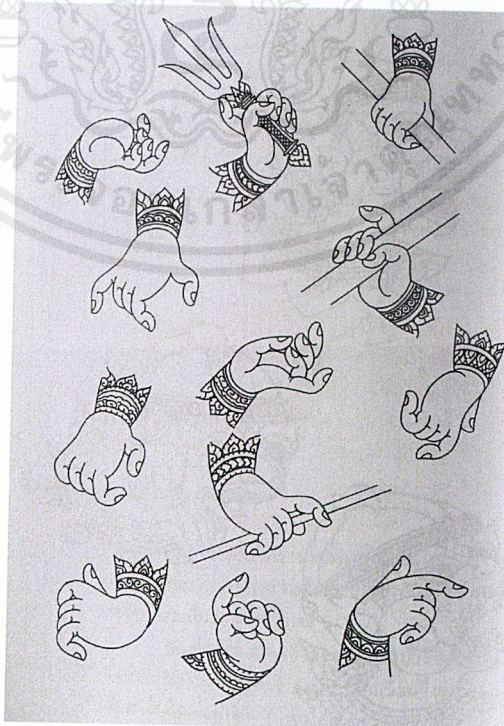
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 กระบี่ คือ การฝึกเขียนภาพมนุษย์ต่าง ๆ ได้แก่ พวักษัย์ วานร เป็นต้น ในการฝึกจะต้องฝึกจากภาพลิงหรือกระบี่เป็นอันดับแรก เมื่อเขียนได้แม่นยำแล้วจึงฝึกเขียนภาพอื่นต่อไป การฝึกเขียนภาพหมวดนี้จะเป็นประโยชน์ในการเขียนภาพเรื่องรามเกียรติ์

การเขียนโครงร่างภาพหน้าลิง โดยสร้างเป็นวงกลมแล้วจึงแบ่งส่วนด้านใน จากนั้นจึงใส่รายละเอียด รายละเอียดของภาพลิงนั้นจะมีมากกว่าหมวดคนารี่ จึงต้องชำนาญในการเขียนลายต่างๆด้วย

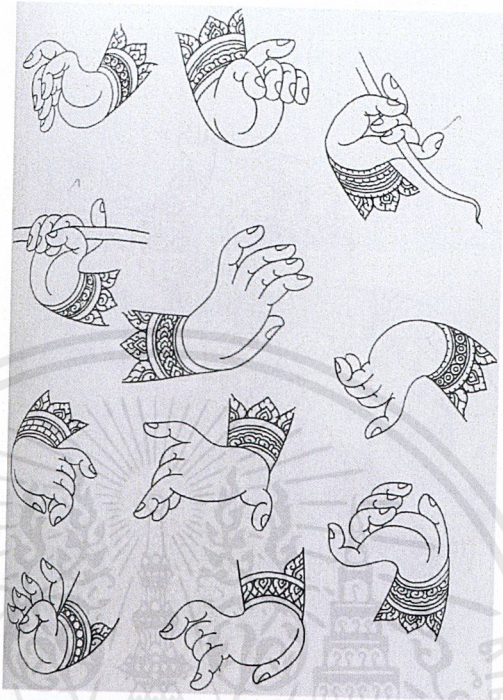


ภาพที่ 3.13 ภาพโครงร่างหน้าลิง



ภาพที่ 3.14 ภาพมือลิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.15 ภาพเท้าลิง



ภาพที่ 3.16 ภาพหนุมานอมพลับพลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



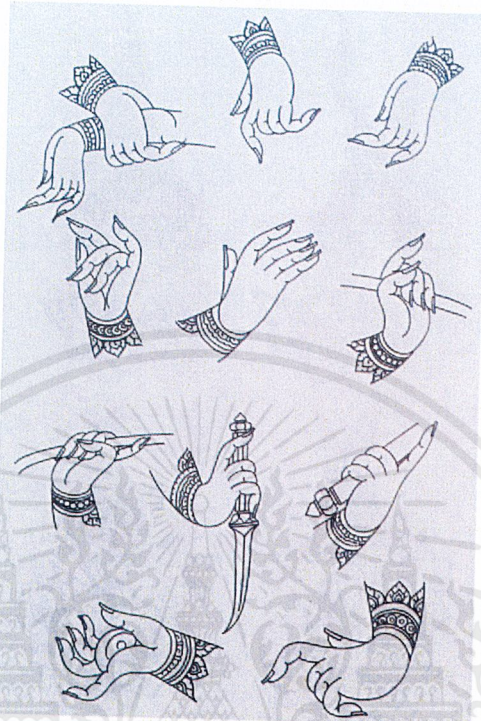
ภาพที่ 3.17 ภาพหนุมานหาวเป็นดาวเป็นเดือน

การเขียนโครงร่างภาพหน้ายักษ์ ต้องแบ่งแต่ละส่วนให้เป็นรูปทรงเลขาคณิตก่อน เพื่อให้ส่วนของใบหน้าชัดเจนมากขึ้น รายละเอียดของภาพหน้ายักษ์นั้น จะต้องพยายามเขียนให้ดูหนักแน่น คุด้น และน่ากลัว เพราะยักษ์จะเป็นเสมือนฝ่ายอธรรม ร้ายกาจ จึงจำเป็นต้องเขียนให้มีลักษณะตรงกันข้ามกับฝ่ายธรรมะ หรือภาพหมวดวีร

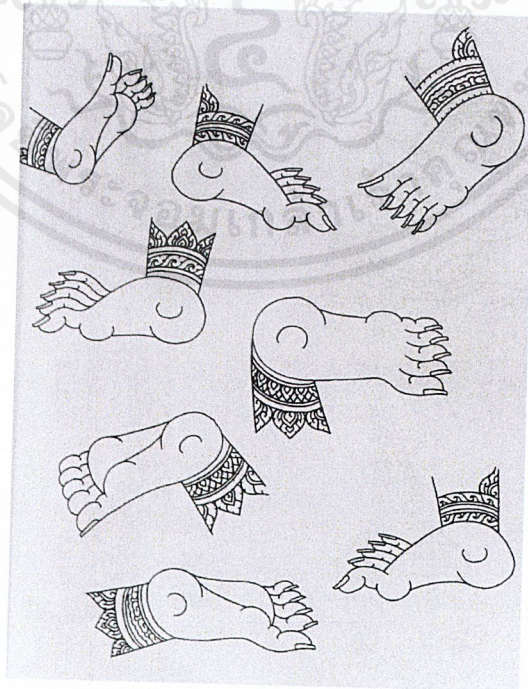


ภาพที่ 3.18 ภาพโครงร่างหน้ายักษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.19 ภาพมือนัยกษ

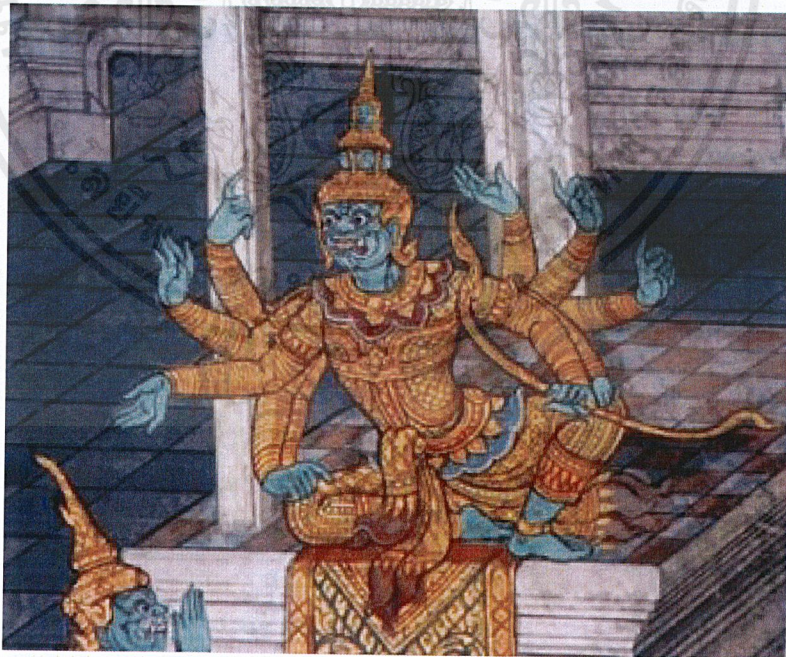


ภาพที่ 3.20 ภาพเท้ากษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.21 ภาพกুমภกรรมทนต์น้ำ



ภาพที่ 3.22 ภาพทศกัณฐ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.4 กษะ คือ การฝึกเขียนภาพสัตว์สามัญและภาพสัตว์ประหลาดต่างๆ โดยเริ่มจากกษะหรือช้าง ซึ่งเป็นสัตว์ใหญ่ก่อน แล้วจึงฝึกเขียนภาพสัตว์เล็กๆ ต่อไป ในหมวดนี้จะแบ่งสัตว์ที่เขียนเป็นสองประเภท ประเภทแรกคือสัตว์ที่มีอยู่บนโลกมนุษย์ เช่น ช้าง ม้า วัว นก เป็นต้น ประเภทที่สอง คือ สัตว์ประหลาดหรือสัตว์หิมพานต์ เช่น กินรี ราชสิงห์ เป็นต้น

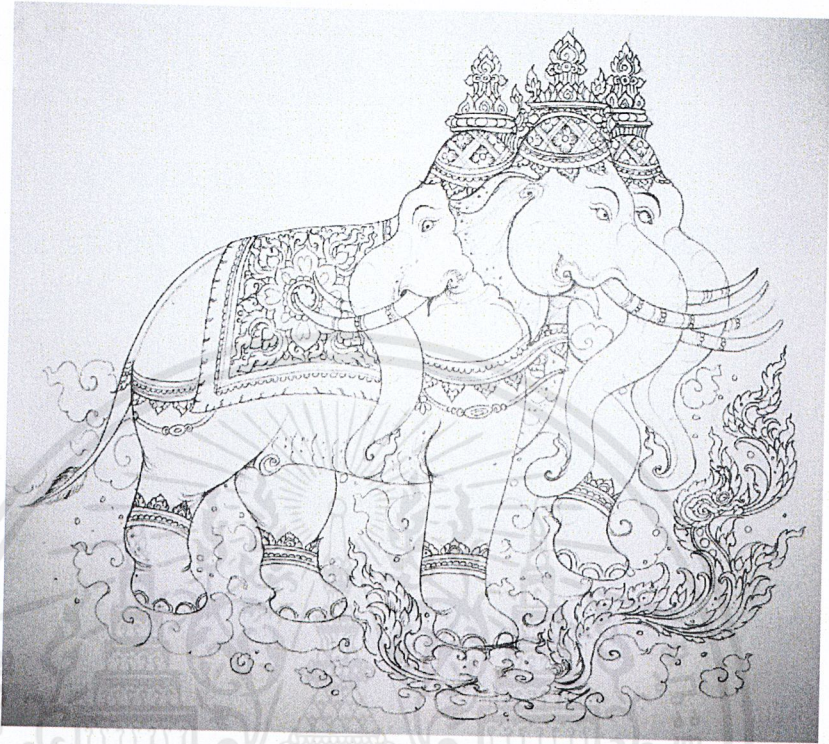
ป่าหิมพานต์ หรือ หิมวันต์ เป็นป่าในวรรณคดีและความเชื่อในเรื่องไตรภูมิตามคติศาสนาพุทธและฮินดู มีความเชื่อว่า ป่าหิมพานต์ตั้งอยู่บนเขาหิมพานต์หรือหิมาลายา (หิมาลัย) คำว่า “หิมาลายา” มีรากศัพท์จากภาษาสันสกฤตแปลว่าสถานเป็นที่ปกคลุมด้วยหิมะ เขาหิมพานต์ประดิษฐานอยู่ในชมพูทวีปมีเนื้อที่ 3,000 โยชน์ (1 โยชน์ เท่ากับ 10 ไมล์ หรือ 16 กิโลเมตร) วกโดยรอบได้ 9,000 โยชน์ ประดับด้วยยอด 84,000 ยอด มีสระใหญ่ 7 สระคือ

1. สระอนาคต
2. สระกัณณมุขชะ
3. สระรดการะ
4. สระฉัททันตะ
5. สระกุณลาละ
6. สระมัททาภิณี
7. สระสีหปปาตะ

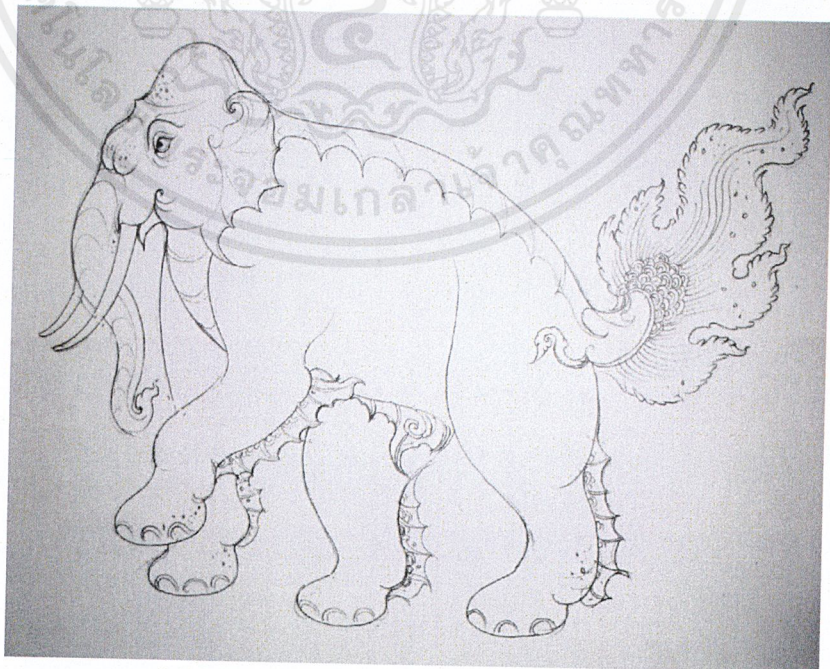


ภาพที่ 3.23 ภาพป่าหิมพานต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.24 ภาพช้างเอราวัณ



ภาพที่ 3.25 ภาพพาริกุญชร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.26 ภาพมฤคนที



ภาพที่ 3.27 ภาพราชสีห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.28 ภาพควีนที



ภาพที่ 3.29 ภาพพยัคฆ์เวเนโต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 ลายรดน้ำ

ลายรดน้ำเป็นงานประณีตศิลป์ของไทยชนิดหนึ่ง จัดอยู่ในงานจิตรกรรมประเภทสีเกรงค์ สันนิษฐานว่ามีมาตั้งแต่กรุงสุโขทัยเป็นราชธานี จากหลักฐานในจดหมายเหตุ กรุงสยามและจีน ซึ่งบรรยายถึงพ่อขุนรามคำแหงทรงเจริญพระอักษรแต่งตั้งราชทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับจีน โดยการเขียนพระราชสาส์นเป็นลายรดน้ำ

ลายรดน้ำ เป็นลวดลายหรือภาพ รวมไปถึงภาพประกอบลายต่าง ๆ ที่ปิดด้วยทองคำเปลว บนพื้นรัก โดยขั้นตอนการทำสุดท้ายคือการเอาน้ำรด ให้ปรากฏเป็นลวดลาย จึงกล่าวได้ว่า “ลายรดน้ำ” คือ ลายทองที่ล้างด้วยน้ำ



ภาพที่ 3.30 ภาพลายรดน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

#### 4.1 ความหมายของ “อัตลักษณ์”

ข้อที่ 1 คำว่า “อัตลักษณ์” ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม แต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมาย คำว่า “อัตลักษณ์” ไว้ว่า คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคมอื่นๆ กล่าวคือ ลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ “อัตลักษณ์” มาจาก ภาษาบาลีว่า อตุต + ลักษณ์ โดยที่ “อตุตตะ” มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน “ลักษณ์” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่ว่ารูปศัพท์ “อัตลักษณ์” จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะ ตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากกว่า ส่วนคำว่า “เอกลักษณ์” มีคำว่า “เอก” ซึ่งหมายถึง หนึ่งเดียว จึงน่าจะหมายความว่าลักษณะหนึ่งเดียว (ของหลายๆ สิ่ง) หรือลักษณะที่ของหลายๆ สิ่งมีร่วมกัน ซึ่งเป็นความหมายแรกตามพจนานุกรม อย่างไรก็ตาม คนไทยโดยส่วนใหญ่ยัง นิยมใช้คำว่า “เอกลักษณ์” ในความหมายว่า ลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใครอย่างกว้างขวาง ส่วนคำว่า “อัตลักษณ์” นั้นมักจะใช้ในวงแคบๆ เช่น แวดวงวิชาการเท่านั้น และบางครั้งก็ใช้แบบมี นัยยะแฝง เช่น “เอกลักษณ์” เป็นสิ่งตายตัวไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ส่วน “อัตลักษณ์” สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่กระนั้นก็ยังไม่มีข้อบัญญัติการใช้ที่ชัดเจน

ข้อที่ 2 Corporate Identity Design (หรือ CI Design) คือ การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร หรือแบรนด์สินค้า ที่ไม่ได้หมายถึงการสร้างแบรนด์หนึ่งๆ โดยตรง แต่เป็นหน้าตาสำคัญที่จะ กำหนดหน้าตาและทิศทางของแบรนด์นั้นๆ ได้ การออกแบบอัตลักษณ์นี้จึงไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะ มันไม่ใช่แค่การออกแบบ “โลโก้” แล้วนำไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือสื่อสารทั้งหมดของแบรนด์ CI Design คือ การออกแบบ “ภาพลักษณ์ทั้งหมดของแบรนด์” ที่จะทำให้นักภายนอกสัมผัสได้เฉกเช่นเดียวกับที่องค์กรต้องการสื่อออกไป เรียกว่า ถ้าพลาดก็อาจทำให้ภาพของแบรนด์บิดเบี้ยวไปเลยก็ได้

**ข้อที่ 3** อัตลักษณ์คือความรู้สึกนึกคิดต่อตนเองว่า “นั่นคือใคร” ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิบัติสังสรรค์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตัวเองและคนอื่นมองเราในขณะนั้น และในขณะที่เดียวกันมโนทัศน์อัตลักษณ์ จะถูกกล่าวควบคู่ไปกับเรื่องของอำนาจ นิยามความหมายหรือการสร้างภาพแทนความจริง เมื่ออัตลักษณ์ไปสัมพันธ์กับแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว คุณจะมีความหมายที่แตกต่างจากความหมายที่เข้าใจกันโดยสามัญสำนึกมาก อัตลักษณ์ แตกต่างจากบุคลิกภาพในประเด็นที่สำคัญหลายประการ เราอาจมีบุคลิกภาพร่วมกับบุคคลอื่น แต่การมีอัตลักษณ์ร่วมมีนัยของการเกี่ยวพันกับการตื่นตัว บางอย่างในตัวของเรา เช่นเราเลือกที่จะแสดงตัวตนกับกลุ่มหรืออัตลักษณ์ที่เฉพาะ ซึ่งบางครั้งเราอาจมีตัวเลือกมากกว่าคนอื่น และอัตลักษณ์ต้องการความตระหนักบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับส่วนที่เป็นของเรา บุคลิกภาพอธิบายลักษณะต่างที่บุคคลทั่วไปน่าจะมี เช่นการเข้าสังคมเก่งหรืออาจเป็นคุณลักษณะภายใน แต่อัตลักษณ์ต้องการพื้นฐานบางอย่าง อาจถูกจัดประเภทด้วยการมีลักษณะบุคลิกภาพ แต่เราต้องแสดงตนเอง( นั่นคือการยอมรับอย่างตั้งใจ) กับอัตลักษณ์ความสำคัญของการแสดงตัวตน ก็คือการมีอัตลักษณ์เหมือนกับกลุ่มหนึ่งและมีความแตกต่างกับอีกกลุ่มอื่น หากลองคิดถึงสถานการณ์ที่เราพบกับใครสักคนในครั้งแรก และเรากำลังพยายามค้นหาว่าเขาคือใคร ด้วยการตั้งคำถามว่าเขามาจากไหนและเขาทำอะไรในสถานการณ์ต่างๆ สิ่งเหล่านี้เป็นการกำลังพยายามค้นหาสิ่งเกี่ยวกับตัวของบุคคลนี้และสิ่งที่ทำให้เขาเหมือนกับเราด้วย (สิ่งที่เรามีส่วนร่วมเขา) และสิ่งที่ทำให้เขาแตกต่างจากเรา หรือการพิจารณาถึงสถานการณ์การเดินทางไกล สถานที่ที่คุณจะไป คุณได้ยินเสียงคนกลุ่มหนึ่งกำลังสนทนาแล้วพูดภาษาเดียวกับคุณ คุณจะรับรู้ด้วยความรู้สึกของการระลึกรู้ และความเป็นเจ้าของร่วมกับกลุ่มนั้น การที่คุณมีบางอย่างร่วมกันนี้ได้นำเสนอช่วงของการระลึกรู้และการมีบางอย่างร่วมกับผู้อื่น ผู้ที่มีอัตลักษณ์ร่วมกับคุณ อัตลักษณ์ถูกแสดงออกให้เห็นด้วยการคล้ายกัน นั่นคือมันเกี่ยวกับบุคคลที่เหมือนเราและความแตกต่างของบุคคลที่ไม่เหมือนกับเรา

**ข้อที่ 4** อัตลักษณ์ของแบรนด์ (Brand Identity) บทความโดย บูริม โอททานนท์

มูลเหตุหนึ่งของการที่ใครซักคนหรือบริษัทซักแห่งต้องการสร้างแบรนด์ของตนเองขึ้นมา นั่นก็เพื่อต้องการให้ผู้คนรับรู้ว่า สินค้า ผลิตภัณฑ์ บริการ หรือแม้กระทั่งตัวบริษัทนั้นๆ มีความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ ที่มีความเฉพาะตัวอย่างไร เพื่อจะให้ผู้คนจดจำได้ มองเห็นและรู้สึกถึงความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกับสินค้าและบริการที่มีรูปแบบคล้ายกันหรือเหมือนกัน เพื่อที่จะสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ คงต้องเข้าใจว่าองค์ประกอบเรื่องอัตลักษณ์ของแบรนด์นั้นมันมีองค์ประกอบอยู่ด้วยกันสองส่วนคือ แก่นของแบรนด์ และส่วนขยายของแก่นแบรนด์ ทั้งสองส่วนนั้นเป็นองค์ประกอบรวมกันที่ทำให้แบรนด์ใดแบรนด์หนึ่งมีคุณลักษณะที่เป็นตัวของตัวเอง แตกต่างจากแบรนด์อื่นๆ ถึงแม้สินค้าและบริการจะเหมือนกับคู่แข่งอื่นๆ ก็ตาม แก่นของแบรนด์หรือ Core Identity นั้นเป็นสิ่งที่ฝังลึกอยู่ในแบรนด์ๆ นั้นเป็นความมุ่งมั่น จุดยืนในชีวิตของแบรนด์ มีมันคงไม่เปลี่ยนแปลงและไร้กาลเวลาหรือ “อกาลิโก” คือเวลาไม่ได้เป็นตัวกำหนดว่า ความมุ่งมั่นหรือจุดยืนที่ตั้งขึ้นนั้นจะสิ้นสุดลงในเวลาใด หรือเมื่อใด แต่จุดยืนนั้นจะอยู่กับแบรนด์ตราบเท่าที่แบรนด์ๆ นั้นยังมีให้เห็นอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 โครงสร้างของอัตลักษณ์

**แก่นของเอกลักษณ์ (Core Identity)** แสดงถึงความเป็นแก่นของตราสินค้า โดยแก่นของเอกลักษณ์จะประกอบไปด้วยส่วนที่ทำให้ตราสินค้าเป็นเอกลักษณ์ และมีคุณค่า เช่น เครื่องดื่มเป๊ปซี่ดื่มที่กับชีวิต

**ส่วนขยายเอกลักษณ์ (Extended Identity)** เป็นส่วนประกอบที่ช่วยเสริมให้องค์กรมีลักษณะรูปแบบที่เฉพาะตัวและมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นการสร้างจิตวิญญาณให้กับองค์กร บ่งบอกถึงความเป็นองค์กรที่เป็นการสะท้อนให้เห็นภาพที่เป็นจุดยืนขององค์กร เช่น สโลแกน สัญลักษณ์ หรือรวมไปถึงตัวผลิตภัณฑ์

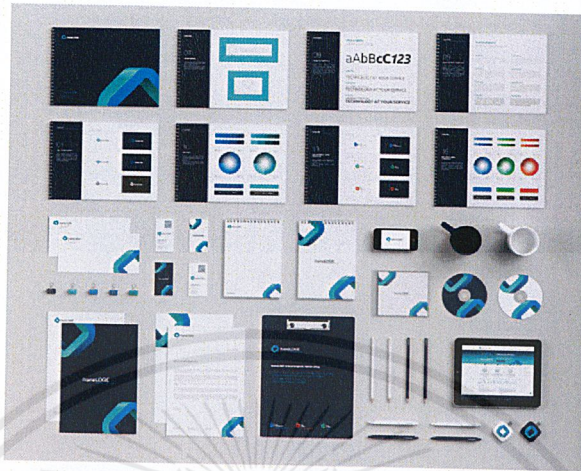
## 4.3 การสร้างอัตลักษณ์

โดยทั่วไปแล้วตราสินค้าที่แข็งแกร่งจะต้องแสดงให้เห็นด้วยคำเฉพาะ คำขวัญ สี สัน และสัญลักษณ์หนึ่ง ตลอดจนเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง คำเฉพาะ ชื่อตราสินค้าที่แข็งแกร่ง เมื่อเอ่ยกับคนที่อยู่ในตลาดเป้าหมาย ควรกระตุ้นให้นึกถึงคำอื่นๆ และต้องเป็นคำที่ชื่นชอบ เช่น “การบินไทยรักคุณเท่าฟ้า”

**คำขวัญ** มีบริษัทหลายแห่งที่ประสบความสำเร็จกับเพิ่มคำขวัญ หรือข้อความห้อยท้ายชื่อบริษัทหรือตราสินค้าของตน โดยจะได้รับการกล่าวถึงซ้ำๆ ในโฆษณาทุกชิ้น หรือ ปรากฏตามสื่อทุกสื่อที่กลุ่มเป้าหมายมีโอกาสพบเห็น ผลของการใช้คำขวัญเดียวกันครั้งแล้วครั้งเล่า สร้างภาพลักษณ์ตราสินค้าของตนโดยไม่รู้ตัว เช่น การบินไทยรักคุณเท่าฟ้า รีเจนซี่ บริษัทไทย เป็นต้น

**สี สัน** การใช้สี สันที่เหมาะสมมีส่วนช่วยในการจดจำตราสินค้ามากที่สุด เช่น ธนาคารกสิกรใช้สีเขียว ธนาคารไทยพาณิชย์ ใช้สีม่วง ธนาคารกรุงศรีอยุธยาใช้สีเหลือง เป็นต้น

**สัญลักษณ์และโลโก้** การใช้สัญลักษณ์หรือโลโก้ก็เป็นการสื่อสารที่ดีและได้ผลมาอย่างยาวนาน องค์กรต่าง ๆ ได้สร้างตราสัญลักษณ์หรือดีไซน์ที่เป็นนามธรรม ซึ่งกลายเป็นสิ่งที่ทำให้ลูกค้าจดจำ



ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร 1



ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร 2

#### 4.4 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย

สัญลักษณ์หรือเครื่องหมาย เป็นการกำหนดเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างหนึ่งขององค์กร หรือ แทนค่าอะไรสักอย่าง เพื่อง่ายแก่การจดจำหรือเป็นเอกลักษณ์แทนได้

4.4.1 เครื่องหมาย ( Marks ) เครื่องหมายที่พระราชบัญญัติ เครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า ( ฉบับที่ 2 ) พ.ศ.2543 ให้คุ้มครอง 4 ประเภท ได้แก่

1.เครื่องหมายการค้าที่ใช้หรือจะใช้เครื่องหมายเกี่ยวข้องกับสินค้า ( Trade Mark ) เป็นเครื่องหมายเพื่อแสดงว่าสินค้าที่ใช้เครื่องหมายของเจ้าของสินค้านั้นแตกต่างจากสินค้าที่ใช้ เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น เช่น Coca-Cola, Pepsi, BMW, National เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เครื่องหมายบริการ ( Service Mark ) เป็นเครื่องหมายที่เกี่ยวข้องกับบริการ เพื่อแสดงว่าบริการที่ใช้เครื่องหมายนั้นแตกต่างจากบริการที่ใช้เครื่องหมายของบุคคลอื่น เช่น บริษัทการบินไทย,ธนาคารต่างๆ เป็นต้น

3. เครื่องหมายรับรอง ( Certification Mark ) เป็นเครื่องหมายที่ใช้รับรองหรือเกี่ยวข้องกับสินค้าและบริการอื่น เพื่อเป็นการรับรองเกี่ยวกับแหล่งกำเนิด ส่วนประกอบ วิธีการผลิต คุณภาพ คุณลักษณะ เช่น เซลล์ชวนชิม เป็นต้น

4. เครื่องหมายร่วม ( Collective Mark ) เป็นเครื่องหมายการค้าหรือบริการที่ใช้โดยบริษัทหรือรัฐวิสาหกิจในกลุ่มเดียวกันหรือโดยสมาชิกของสมาคม สหกรณ์ สหภาพ สมาพันธ์ กลุ่มบุคคลหรือองค์กรอื่นใดของรัฐหรือเอกชน เช่น บริษัทเครือซีเมนต์ไทย, UNESCO, UCOM group เป็นต้น

4.4.2 การแบ่งลักษณะของสัญลักษณ์และเครื่องหมาย  
สัญลักษณ์และเครื่องหมายแบ่งออกได้ 6 ลักษณะ ได้แก่

1. ภาพสัญลักษณ์ตัวแทน ( SYMBOL ) เครื่องหมายที่เป็นสัญลักษณ์ภาพ เป็นภาพสัญลักษณ์ตัวแทนเพื่อสื่อความหมายถึงบริษัทหรืออาจสื่อปรัชญาการดำเนินงานของบริษัทก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภาพลักษณ์ที่บริษัทต้องการจะสื่อถึงกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่าง Symbol

2. ตราสัญลักษณ์อักษรย่อ ( LETTER MARK ) เครื่องหมายที่เป็นตัวอักษรย่อ การออกแบบลักษณะนี้เป็นที่นิยมสำหรับชื่อบริษัทที่ยาวและจดจำได้ยาก ดังนั้นการย่อตัวอักษรจึงเป็นผลดีที่ทำให้จดจำได้ง่ายและมีเอกลักษณ์ที่เด่น 'ไม่เหมือนใคร'

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่าง Letter Mark

3. เครื่องหมายการค้าประเภทตัวอักษรชื่อเต็ม (LOGO) เครื่องหมายที่เป็นอักษรและอ่านได้เป็นการออกแบบตัวอักษรที่ปรากฏชื่อเรียกเต็มของบริษัทผู้ผลิต



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่าง Logo

4. เครื่องหมายการค้าประเภทภาพร่วมกับตัวอักษร ( COMBINATION MARK ) เครื่องหมายที่มีทั้งภาพและตัวอักษรเป็นการออกแบบภาพสัญลักษณ์เครื่องหมายการค้า และชื่อเรียกเครื่องหมายการค้าเต็ม การใช้การออกแบบในลักษณะนี้เหมาะสำหรับบริษัทใหม่ที่กำลังเปิดตัวเพื่อให้ง่ายต่อการเรียกชื่อและจดจำ



ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่าง Combination Mark

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3. เป็นเอกภาพ คือ เป็นเรื่องราวของเรื่องๆ เดียว
4. ลักษณะของเส้นและรูปทรง แสดงได้ตามลักษณะงาน
5. มีรายละเอียดน้อยจะดูได้ดีกว่ามีรายละเอียดมาก
6. การคิด ควรมีความคิดหลักแล้วกระจายออกไป ไม่ควรคิดหลายรูปแบบ ควรจะพัฒนาจากรูปแบบเดียวจะง่าย

#### 4.5 สัญลักษณ์ (Logo)

โลโก้ คือชื่อ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายการค้าของบริษัทหรือองค์กร อาจมีลักษณะเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบโดดเด่น หรือเป็นภาพที่มีชื่อบริษัทอยู่ด้วย เป็นสัญลักษณ์หรือ ประกอบขึ้นด้วยทุกองค์ประกอบที่กล่าวมารวมกัน แต่ไม่ว่าจะมีรูปแบบเป็นอย่างไร วัตถุประสงค์ของโลโก้ก็คือ การบ่งบอกถึงภาพลักษณ์ของบริษัทหรือองค์กรนั้นๆ การออกแบบโลโก้ก็เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสร้างแบรนด์

##### 4.5.1 การออกแบบโลโก้

การที่จะเริ่มทำธุรกิจ การที่จะเปิดทำการดำเนินกิจการอะไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นเพื่อการค้า เพื่อหน่วยงานราชการ เอกชน กระทรวง ทบวง กรม กอง องค์กรส่วนรวมทั้งภาครัฐ ภาค เอกชน บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ ไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ส่วนแล้วแต่มีความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ หรือ Logo ประจำตัว เพื่อเป็นการสื่อ เตือนความทรงจำ และทำให้เกิดผลด้านการสื่อความหมายต่อสาธารณชนได้ง่ายขึ้น

Logo เปรียบเหมือนหน้าตาของเจ้าของกิจการ และเจ้าของสินค้า คุณคงจะ เช่น นายขาวเป็นคนดำ หน้าตาซีเห่ พูดจาเสียงดังไม่เข้าหูใคร ชอบช่วยเหลือเพื่อน กินเก่ง นอนกรนอ้าปาก ฯลฯ ถ้าจะถามว่า นายขาวมีอะไรในตัวที่ทำให้เพื่อนๆ จำได้ บางคนก็จะจำเอาความซีเห่ของนายขาว บางคนก็จะจำได้ในน้ำเสียงของเขาที่เป็นคนมีเสียงดังฟังชัด บางคนก็จะประทับใจการมีน้ำใจชอบช่วยเหลือผู้อื่น และบางคนก็จะจำเสียงกรนของเขา สิ่งเหล่านั้น คือ Logo ของนายดำที่มีต่อบุคคลต่างๆ เป็น Logo ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาโดยธรรมชาติของนายขาว หรือพ่อแม่ให้มาตามบุญตามกรรมซึ่งถือว่าเป็น Logo โดยกำเนิด

สำหรับสัญลักษณ์ หรือ Logo มาจากความตั้งใจ และได้ผ่านขบวนการทางด้านศิลปะต่างๆ โดยเริ่มตั้งแต่การวางรูปแบบ ความหมาย หน้าตา รูปสัญลักษณ์ มีที่มา ที่ไป และอื่นๆ นั้น เช่น Logo ของสายการบินไทย ธนาคารกรุงเทพฯ ธนาคารกสิกร ธนาคารทหารไทย ฯลฯ สาเหตุของความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ หรือ Logo นั้นเป็นการเน้นดึงเอาจุดเด่นของสิ่ง นั้นๆ ออกมานำเสนอ อธิบายความหมาย ใคร (Who) อะไร (What) อย่างไร (How) และลึกลงไปถึงเมื่อไหร่ (When) ผู้สาธารณชนให้รับรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.5.2 หลักการออกแบบโลโก้

1. ความหมาย ต้องออกแบบให้มีความหมายและเข้าใจลักษณะของสินค้าหรือบริการหรือ บางครั้งก็จับสิ่งใกล้เคียงกับบริการมาใช้ เช่น โรงแรมชายทะเล อาจจะเอาลักษณะระลอกคลื่นมาใช้

2. รูปทรงและสี รูปทรง ( FORM ) โลโก้โดยทั่วไปจะมีรูปทรงเป็นหลัก ซึ่งนิยมใช้กันมี 8 รูปทรงคือ วงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม แปดเหลี่ยม นอกจากนี้ยังเลียนแบบรูปทรงธรรมชาติ คัดทอนให้เกิดรูปทรงง่าย ๆ เพื่อช่วยให้ง่ายขึ้น การดัดแปลงรูปทรงให้เกิดการออกแบบ วิธีง่าย ๆ คือ การนำ grid เข้ามาช่วยที่ใช้ในการออกแบบแต่ละ LOGO จะมีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละ LOGO

GRID คือ เส้นนอนเป็นหลักตัดด้วยเส้นแนวตั้ง ทำให้เกิดช่องตารางที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบ ด้วยช่วงระยะห่างที่เท่ากันตลอดของแต่ละช่องของเส้นทั้งทางตั้ง และทางนอน เกิดเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมจัตุรัส ( GRID SQUARE ) หลายๆ ช่อง นอกจาก GRID SQUARE ยังมี GRID ลักษณะอื่นที่นำมาช่วยออกแบบ อาจจะเป็นเส้นทะแยงมุมตัดกันแล้วแต่ความต้องการ และความคิดในการออกแบบ

การออกแบบโลโก้เน้นไม่เน้นที่ความอ่อนช้อยเสมอไป บางครั้งอาจดูแข็งแรงแรง บึกบึน การออกแบบที่จะสื่อความหมายออกไป บางครั้งต้องศึกษาหาข้อมูลทั้งหมดสิ่งที่เป็นจริงและเป็นพื้นฐานเสียก่อน เพื่อสื่อสารลงไปโลโก้ให้ได้ แล้วจึงออกแบบตัดทอนส่วนละเอียดออก คำนี้ถึงความสวยงามด้วย ควรทดลองเปรียบเทียบหลายๆ แบบ ก่อนที่จะตัดสินใจเลือกแบบใดแบบหนึ่ง หลักการออกแบบสัญลักษณ์ หรือ Logo นั้น เน้นความหมายของงานที่จะทำ แล้วหาสื่อมาเป็นตัวแทนอย่างเช่น ตัวอย่างเช่น

สายการบินไทย เป็นงานด้านการบริการนำพาผู้คน ในเรื่องของการบิน และบริการด้านการขนส่ง เป็นหลัก การวางรูปแบบที่จะสื่อออกมา และทำเป็นสัญลักษณ์ หรือ Logo นั้น ได้นำเอาความเป็นไทยมาเป็นโจทย์ก่อน โดยนำเอารูปแบบความเป็นไทยมาจาก ศิลปะไทยแต่โบราณ คือ หัวขลุ่ย โดยได้นำเอาหัวขลุ่ย หรือหัวโขนนำมาดัดแปลง แล้วจับเป็นรูปนอน



ภาพที่ 4.9 ภาพโลโก้สายการบินไทย

สำหรับธนาคารกรุงเทพ รูปแบบ (Concept) มาจากใบโพธิ์ ซึ่งเป็นเรื่องของการลงทุน ด้านการเงิน การลงทุนก็เหมือนการปลูกต้นไม้ โดยเฉพาะต้นโพธิ์ ต้นโพธิ์พอดิบใหญ่ก็จะเป็นร่มโพธิ์ ร่มไทร สร้างความร่มเย็น แล้วผู้ออกแบบก็นำเอาใบโพธิ์มาปรับปรุงเป็น Logo



ภาพที่ 4.10 ภาพโลโก้ธนาคารกรุงเทพ

และตัวอย่างสุดท้าย คือธนาคารกสิกรไทย เป็นการเน้นว่า ธนาคารให้บริการกลุ่มเป้าหมายคือ ชาวนา ชาวไร่มาก่อน และมุ่งไปทางภาคการเกษตร จึงนำเอารวงข้าวออกมาเป็นสื่อ แล้วปรับปรุงเป็น Logo และตัวอย่างสุดท้าย คือ ธนาคารทหารไทยจะมองเห็นได้ชัดเจนคือ การนำเอาธงชาติไทยออกมาเป็นสื่อให้เห็น



ภาพที่ 4.11 ภาพโลโก้ธนาคารกสิกรไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.6 สัญลักษณ์ที่ใส่ความเป็นไทยเข้าไป



ภาพที่ 4.12 ภาพโลโก้สายการบินไทย



ภาพที่ 4.13 ภาพโลโก้ City Thai House

# Dusit

## INTERNATIONAL

ภาพที่ 4.14 ภาพโลโก้โรงแรมดุสิตธานี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.7 สัญลักษณ์ขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและสกีตบอร์ต

### 4.7.1 สัญลักษณ์ของกีฬาทั่วไป



ภาพที่ 4.15 ภาพโลโก้แบรนด์จักรยาน Fuji

***Bianchi***

ภาพที่ 4.16 ภาพโลโก้แบรนด์จักรยาน Bianchi

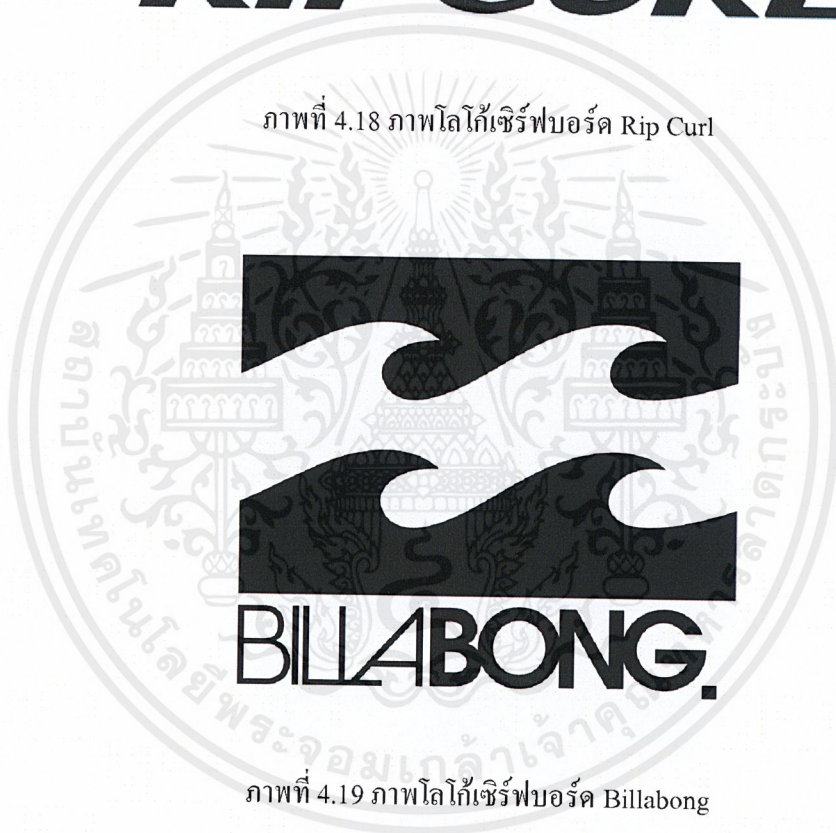
***Cinelli***

ภาพที่ 4.17 ภาพโลโก้แบรนด์จักรยาน Cinelli

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.18 ภาพโลโก้เซิร์ฟบอร์ด Rip Curl



ภาพที่ 4.19 ภาพโลโก้เซิร์ฟบอร์ด Billabong



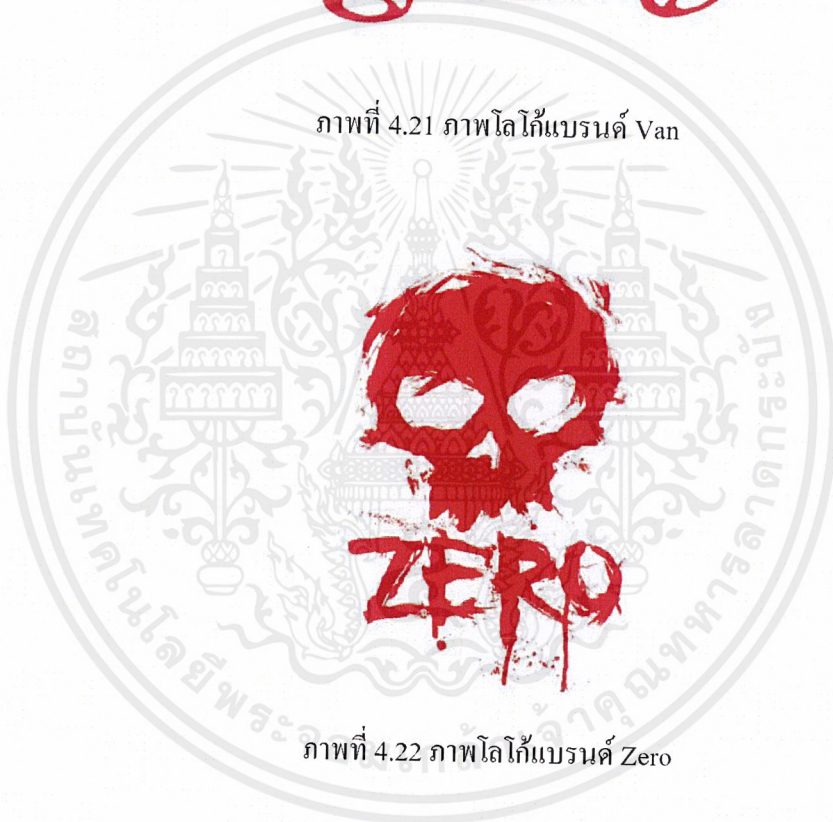
ภาพที่ 4.20 ภาพโลโก้สโนว์บอร์ด Ride

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.7.2 สัญลักษณ์แบรนด์สเก็ตบอร์ดทั่วไป



ภาพที่ 4.21 ภาพโลโก้แบรนด์ Van



ภาพที่ 4.22 ภาพโลโก้แบรนด์ Zero



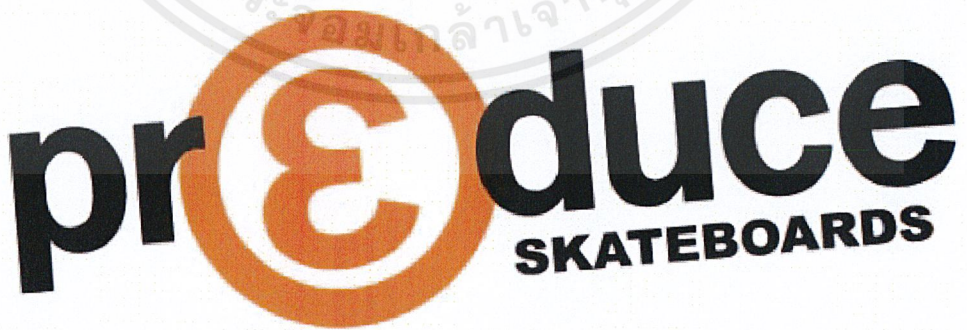
ภาพที่ 4.23 ภาพโลโก้แบรนด์ Thrasher

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 ภาพโลโก้แบรนด์สเก็ตบอร์ด

4.7.3 สัญลักษณ์แบรนด์สเก็ตบอร์ดไทย



ภาพที่ 4.25 ภาพโลโก้แบรนด์ Produce

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

#### 5.1 สรุปขอบเขตของการออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์สเก็ตบอร์ดไทย

แบรนด์สเก็ตบอร์ดไทย “Slarom” คำว่า Slarom มาจากลักษณะการเล่นของสเก็ตบอร์ดประเภทหนึ่ง ที่ไกลซิกแซกอ้อมเครื่องกีดขวาง โดยใช้การทรงตัวและการเคลื่อนไหวดังกล่าว ให้ความรู้สึกถึงลักษณะของลายไทยที่มีความอ่อนช้อย “สลาลม” มีการออกเสียงคล้ายคลึงกับคำว่า “สราญรมย์” ที่มีความหมายว่า สบายอารมณ์ สำราญใจ และใช้อักษร “R” แทน “L” เป็นคำว่า “รมย์” ที่มีความหมายว่า น่าสนุก น่าบันเทิงใจ ให้เข้ากันกับกีฬาสเก็ตบอร์ด

“Slarom” เป็นร้านสเก็ตบอร์ดที่นำศิลปวัฒนธรรมของไทยเข้ามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟฟิกตลอดลายบนสเก็ตบอร์ด เพื่อเพิ่มตัวเลือกให้กลุ่มคนที่เล่นสเก็ตบอร์ดให้มีอรรถรสในการเล่นมากขึ้น และเพื่อสร้างแบรนด์สเก็ตบอร์ดที่มีความเป็นไทย

ซึ่งการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับแบรนด์สเก็ตบอร์ดไทยนี้ สะท้อนให้เห็นถึงการนำศิลปวัฒนธรรมของไทยเข้าไปประยุกต์ใช้ให้มีความทันสมัยลงตัวกับกีฬาสเก็ตบอร์ด และน่าสนใจแก่ ผู้ที่เล่นกีฬาสเก็ตบอร์ด

ขอบเขตของการออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์สเก็ตบอร์ดไทย จะแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ตามองค์ประกอบที่มี คือ

สัญลักษณ์ (Logo) โลโก้เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับแบรนด์ เป็นสัญลักษณ์ของทางร้าน เนื่องจากเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนส่วนใหญ่พบเห็นและจดจำ

STATIONERY ใช้สำหรับติดต่อสื่อสารกับองค์กรต่างๆ มีลักษณะเรียบง่าย และเป็นที่จดจำง่ายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

- นามบัตร

ลวดลายบนสินค้า ลวดลายเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบอย่างหนึ่ง เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของแบรนด์สเก็ตบอร์ดไทย ที่ประยุกต์ใช้ศิลปะไทยกับลวดลายกราฟฟิคบนสินค้า

1. ลายบนสเก็ตบอร์ด
2. ลายบนเสื้อผ้า

**PACKAGING** บรรจุภัณฑ์สำหรับใส่แผ่นสเก็ตบอร์ดและเสื้อผ้า โดยการนำเอกลักษณ์ของแบรนด์มาใช้ในการออกแบบ ประกอบด้วย

1. กล่องใส่สเก็ตบอร์ด  
ขนาดกล่อง 9.5 x 34 นิ้ว หน้า 5.5 นิ้ว
2. ถุงกระดาษ  
ขนาดถุง 11 x 16.5 นิ้ว หน้า 5.5 นิ้ว
3. ป้ายราคา
4. ป้ายบอกขนาดสเก็ตบอร์ด
5. สติกเกอร์

**LOOKBOOK** หนังสือภาพเพื่อแสดงข้อมูลและสินค้าของแบรนด์สเก็ตบอร์ด โดยนำเอกลักษณ์ของแบรนด์มาใช้ในการออกแบบ

**SIGNAGE** และรูปแบบร้าน ป้ายชื่อร้านและรูปแบบร้านเป็นสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่บ่งบอกถึงลักษณะของสินค้าและภาพลักษณ์ของแบรนด์ โดยการนำเอกลักษณ์ของแบรนด์มาใช้ในการออกแบบ ประกอบด้วย

1. ป้ายหน้าร้าน
2. ป้ายภายในร้าน
3. รูปแบบร้าน

## 5.2 แนวทางการออกแบบ

### รูปแบบที่นำมาใช้ในการออกแบบกราฟฟิก

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์สเก็ทบอร์ดไทยนั้น ได้นำเอกลักษณ์ของเลขไทย มาประยุกต์ใช้กับการออกแบบโลโก้ โดยนำเลข ๑ ไทยมาปรับใช้ตัดทอนให้สอดคล้องกับอักษร ภาษาอังกฤษ แสดงออกถึงความเป็นไทย และความเป็นกีฬาสเก็ทบอร์ด ที่มีความผาดโผน เคลื่อนไหว ให้ได้มากที่สุด ผ่านการออกแบบให้มีเอกลักษณ์เฉพาะของแบรนด์

### Graphic Element

การออกแบบ Graphic Element เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบทางกราฟฟิกในส่วนต่างๆ ของงาน โดยเลือกลดทอนตัวของหนุมาน มาใช้ในการออกแบบ เพราะหนุมานเป็นลิงที่มีความ ชุกชอน เป็นอมตะ ไม่มีวันตาย เนื่องจากเป็นบุตรของพระพาย (ลม) เมื่อหนุมานมีอันตรายถึงตาย เพียงแค่มีลมพัดหนุมานก็จะฟื้นคืนชีพขึ้นมาใหม่



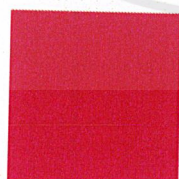
ภาพที่ 5.1 ภาพตัวอย่างเลขไทย



ภาพที่ 5.2 ภาพตัวอย่างลายบนตัวหนุมาน

๘๗

สีที่ใช้ในการออกแบบกราฟิกสำหรับแบรนด์อีสเทิร์นไทย จะใช้โทนสีไทยเป็นหลัก เพื่อแสดงออกถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทยให้ชัดเจนขึ้น และในตัวอย่างส่วนใหญ่จะใช้สีหงชาด ที่มีความสนุกสนาน สีสดใส



C 0  
M 99  
Y 64  
K 0



C 0  
M 0  
Y 0  
K 100

ภาพที่ 5.3 ภาพตัวอย่างโทนสีที่ใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ภาพตัวอย่างโทนสีไทย

### ตัวอักษร

ตัวอักษรที่ใช้ในการออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์ส์เก็ตบอร์ดไทย แบ่งออกเป็นส่วนใหญ่ๆได้ คือ ตัวอักษรที่ใช้สำหรับ logotype และตัวอักษรที่ใช้เป็น text โดยจะมีการกำหนดใช้ตัวอักษร เพื่อเป็นการควบคุมงานออกแบบให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ตัวอักษรที่ใช้สำหรับเป็น logotype จะใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะเรียบง่าย ทันสมัย และมีความเคลื่อนไหว เนื่องจากสเก็ตบอร์ดเป็นกีฬาที่ผาดโผนเคลื่อนไหว

**ABCDEFGHIJKLM**  
**NOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklm**  
**nopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

ภาพที่ 5.5 ภาพตัวอย่างชุดอักษร DB Moment X - Black Italic

Text ตัวอักษรที่ใช้บอกข้อมูลที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ ป้ายต่างๆ มีการใช้งานที่ถูกต้อง คำนึงถึงค่าขึ้นตามความเหมาะสมของการใช้งาน เพื่อความเป็นระเบียบ สวยงาม อ่านง่าย และดูสบายตา กับผู้ที่อ่านและพบเห็น

DB Moment X **Ultralight**  
 ขณะจิตของความอ่อนโยน

DB Moment X **Thin**  
 หวังคำนึงถึงความพอดีกัน

DB Moment X **Light**  
 วินาทีแห่งความหมาย

DB Moment X **Regular**  
 สบายใจแห่งชัยชนะ

DB Moment X **Medium**  
 ช่วงเวลาของความสำเริง

DB Moment X **Bold**  
 ปัจจุบันของความชื่นชม

DB Moment X **Black**  
 ยุคสมัยของความภาคภูมิใจ

ภาพที่ 5.6 ภาพตัวอย่างชุดอักษร DB Moment X

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## 6.2 แบบร่างสัญลักษณ์และกราฟฟิกประกอบ

### Logotype

แนวคิดในการออกแบบมาจากการนำตัวอักษรภาษาอังกฤษ ที่มีความเคลื่อนไหว เรียบง่าย และทันสมัย มาประยุกต์ใช้ใส่ความเป็นไทยลงไปในตัวอักษร และสื่อให้รู้สึกถึงเอกลักษณ์ของแบรนด์ โดยแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง คือ

1. ออกแบบโดยใช้อักษรไทยมาเป็นองค์ประกอบ
2. ออกแบบโดยใช้ศิลปะไทยตัดทอนมาเป็นองค์ประกอบ



ภาพที่ 6.3 ภาพร่าง Logotype 1



ภาพที่ 6.4 ภาพร่าง Logotype 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SLAR@M Slar@m  
 SLAR@M Slar@m  
**S L A R @ M**

ภาพที่ 6.5 ภาพร่าง Logotype 3

**Slar@m** SLAR@M  
**Slar@m** SLAROM  
**Slar@m** SLAROM  
 SLAR@M SLILOM

ภาพที่ 6.6 ภาพร่าง Logotype 4

เมื่อร่างแบบด้วยมือแล้ว จึงนำแบบร่างไปพัฒนาต่อด้วยโปรแกรม Illustrator โดยต้องคำนึงถึงหลักการออกแบบขององค์ประกอบต่างๆ เช่น ความสมดุลของตัวอักษร การจัดวางบนเส้นกริด สี ความหมายที่เราต้องการจะสื่อถึง และตัวอักษรของชื่องาน ซึ่งการออกแบบต้องตรงไปตามจุดประสงค์และความหมายที่ได้ตั้งไว้ คือ การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ ที่มีความเคลื่อนไหว เรียบง่าย และทันสมัย มาประยุกต์ใช้ใส่ความเป็นไทยลงไป และสื่อให้รู้สึกถึงเอกลักษณ์ของแบรนด์ส์เก้ตบอร์ดไทย




**Slorom Slorom**  
**Slorom Slorom**  
**Slorom Slorom**  
**Slorom Slorom**

ภาพที่ 6.7 ภาพร่าง Logotype ด้วยโปรแกรม Illustrator

เมื่อนำ logotype ที่ออกแบบไว้มาคัดเลือก โดยคำนึงถึงความเหมาะสม องค์ประกอบและความสวยงามแล้วได้ logotype ที่น่าสนใจที่สุด เพราะมีลักษณะเรียบง่าย ดูสบายตา สามารถจัดวางได้ง่าย มีระยะห่างในตัวอักษร มีความเป็นไทยที่เป็นเอกลักษณ์อยู่ และมีความเคลื่อนไหวทำให้รู้สึกถึงกีฬาเสกบอร์ด จึงได้นำแนวทางนี้มาพัฒนาออกแบบต่อ เพื่อใช้กับงานในส่วนต่างๆ

# Sloroot

ภาพที่ 6.8 ภาพ Logotype ด้วยโปรแกรม Illustrator



# Sloroot

ภาพที่ 6.9 ภาพ Logotype บนเส้นกริด

ตัวอักษรที่นำมาใช้ได้มีการปรับแต่ง เช่น การขีด ขยับ และตัดตัวอักษรเพิ่มเติม เพื่อให้ตัวอักษรกับโลโก้มีความสมดุลไปในทิศทางเดียวกัน

**ABCDEFGHIJKLM**

**NOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklm**

**nopqrstuvwxyz**

**1234567890**

ภาพที่ 6.10 ภาพตัวอย่างชุดอักษร DB Moment X - Black Italic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Graphic Element

แนวทางการออกแบบลวดลาย Graphic Element คือ นำเอาเอกลักษณ์ของลวดลายบนตัว  
หนุมาน มาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบ



ภาพที่ 6.11 ภาพตัวอย่างลายบนตัวหนุมาน



ภาพที่ 6.12 ภาพตัวอย่างการนำลายบนตัวหนุมานไปใช้

### 6.3 สรุปรูปแบบร่าง

#### Signature

หลังจากที่ได้นำเอาแนวทางที่ได้เลือกไว้ มาปรับปรุงแล้วพัฒนาออกแบบต่อ จึงได้ logotype ที่สมบูรณ์แบบไว้สำหรับใช้งานจริง



ภาพที่ 6.13 ภาพ Logo และ Logo Background

### 6.4 การถ่ายภาพ

ถ่ายภาพผลงานสิ่งพิมพ์ทั้งหมด เพื่อความสวยงามของ CI และเพื่อคู่มือประกอบ ทั้งหมดของผลงานในเรื่องการออกแบบ CI ที่ดูเข้าชุดกันและเป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่ โดยการถ่ายภาพนั้นต้องทดลองการจัดวางเพื่อองค์ประกอบที่สวยงามเวลาถ่ายภาพ



ภาพที่ 6.14 ภาพผลงานสิ่งพิมพ์ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### ผลงานสำเร็จ

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์ส์เก็ทบอร์ดไทย สำเร็จและบรรลุตามเป้าหมาย  
ขอบเขตงานที่กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

#### 1. LOGO

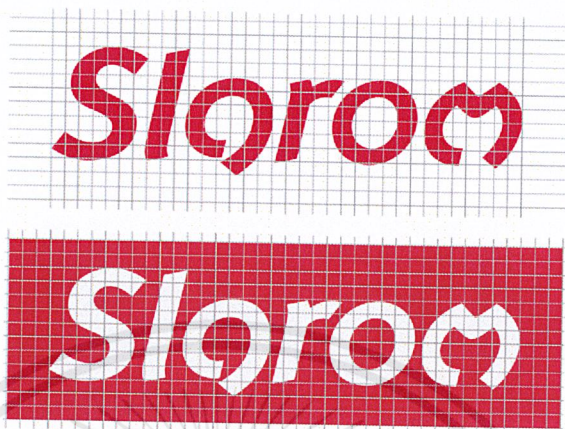


ภาพที่ 7.1 ภาพ Logo หลัก และ Logo Background



ภาพที่ 7.2 ภาพ Logo Black & White

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

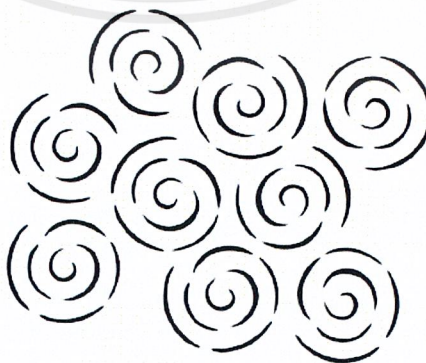


ภาพที่ 7.3 ภาพ Logo on Grid

1.1 GRAPHIC ELEMENT



ภาพที่ 7.4 Graphic Element 1



ภาพที่ 7.5 Graphic Element 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.2 TYPOGRAPHY

**ABCDEFGHIJKLM**  
**NOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklm**  
**nopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

ภาพที่ 7.6 ภาพชุดตัวอักษรที่ใช้ภายในงาน

DB Moment X **UltraLight**  
 ขณะจิตของความอ่อนโยน

DB Moment X **Thin**  
 หวังคำนึงถึงความพิถีพิถัน

DB Moment X **Light**  
 วินาทีแห่งความหมาย

DB Moment X **Regular**  
 ลมหายใจแห่งชัยชนะ

DB Moment X **Medium**  
 ช่วงเวลาของความสำเร็จ

DB Moment X **Bold**  
 ปัจจุบันของความชื่นชม

DB Moment X **Black**  
 ยุคสมัยของความภาคภูมิใจ

ภาพที่ 7.7 ภาพตัวอย่างชุดตัวอักษรที่ใช้ภายในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## APPLICATIONS

## STATIONERY

นามบัตร



ภาพที่ 7.8 ภาพนามบัตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ลายบนสเก็ตบอร์ด



ภาพที่ 7.9 ภาพสเก็ตบอร์ดเขตลายนุมาาน



ภาพที่ 7.10 ภาพสเก็ตบอร์ดเขตลายสัตว์ป่าหิมพานต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.11 ภาพสเก็ทบอร์ดเซตลายป่าหิมพานต์

ลายบนเสื้อผ้า



ภาพที่ 7.12 ภาพหมวกลาย 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.13 ภาพหมวกลาย 2



ภาพที่ 7.14 ภาพเสื้อลาย 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.15 ภาพเสื้อลาย 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## PACKAGING

### กล่องใส่สเก็ตบอร์ด



ภาพที่ 7.16 ภาพกล่องใส่สเก็ตบอร์ด 1



ภาพที่ 7.17 ภาพกล่องใส่สเก็ตบอร์ด 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ถุงกระดาษ



ภาพที่ 7.18 ภาพถุงกระดาษด้านที่ 1



ภาพที่ 7.19 ภาพถุงกระดาษด้านที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ป้ายราคา



ภาพที่ 7.20 ภาพป้ายราคาสินค้า

## ป้ายบอกขนาดสเก็ทบอร์ด



ภาพที่ 7.21 ภาพป้ายบอกขนาดสเก็ทบอร์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สติ๊กเกอร์



Slorom

ภาพที่ 7.22 ภาพสติ๊กเกอร์ขนาด 10 x 3.5 เซนติเมตร



Slorom

ภาพที่ 7.23 ภาพสติ๊กเกอร์ขนาด 20 x 6.25 เซนติเมตร

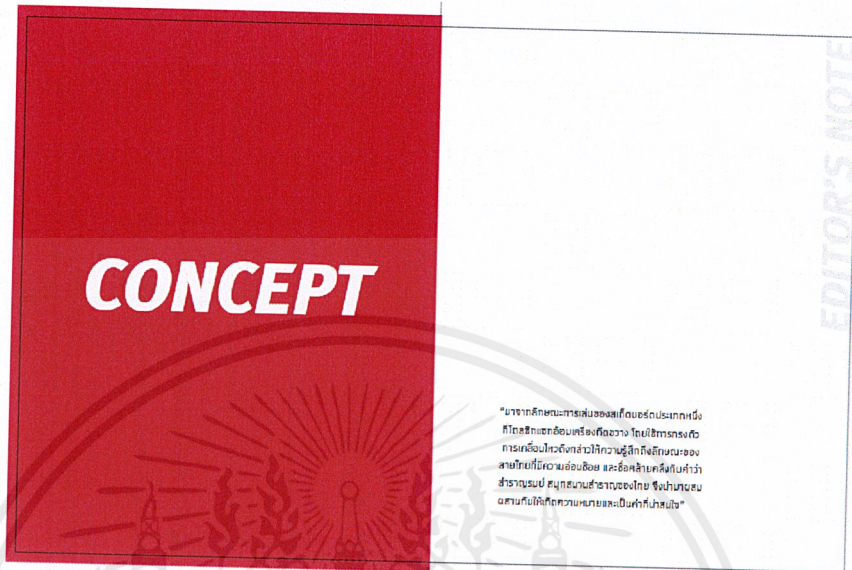
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## LOOKBOOK



ภาพที่ 7.24 ภาพหนังสือภาพ (Lookbook)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.25 ภาพ Lay Out Lookbook 1



ภาพที่ 7.26 ภาพ Lay Out Lookbook 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.27 ภาพ Lay Out Lookbook 3



ภาพที่ 7.28 ภาพ Lay Out Lookbook 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.29 ภาพ Lay Out Lookbook 5



ภาพที่ 7.30 ภาพ Lay Out Lookbook 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.31 ภาพ Lay Out Lookbook 7



ภาพที่ 7.32 ภาพ Lay Out Lookbook 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.33 ภาพ Lay Out Lookbook 9



ภาพที่ 7.34 ภาพ Lay Out Lookbook 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## SHOP DISPLAY



ภาพที่ 7.35 ภาพ Lay Out Lookbook 11



ภาพที่ 7.36 ภาพ Lay Out Lookbook 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## SIGNAGE และรูปแบบร้าน

### ป้ายหน้าร้าน



ภาพที่ 7.37 ภาพป้ายตัวอักษรหน้าร้าน

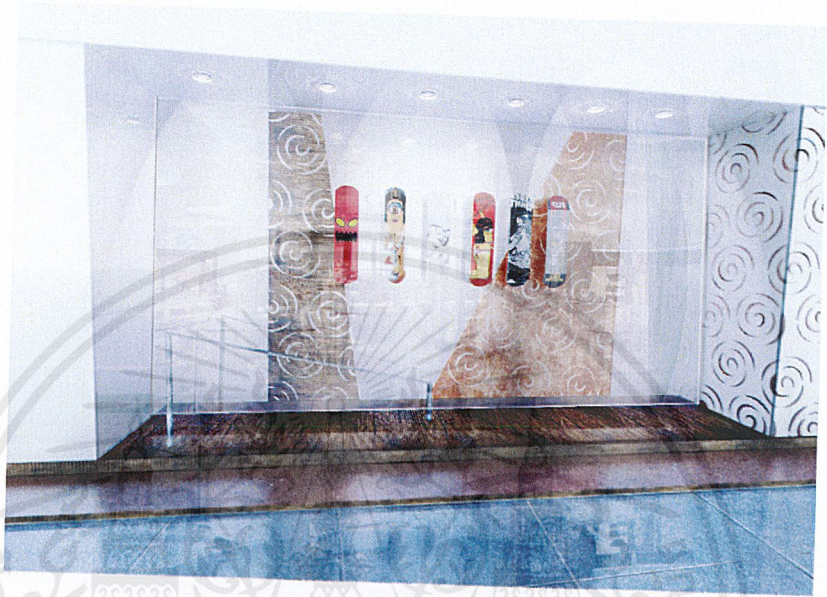
### ป้ายภายในร้าน



ภาพที่ 7.38 ภาพป้ายตัวอักษรภายในร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปแบบร้าน



ภาพที่ 7.39 ภาพรูปแบบร้าน 1



ภาพที่ 7.40 ภาพรูปแบบร้าน 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.41 ภาพรูปแบบร้าน 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## CORPORATE IDENTITY



ภาพที่ 7.42 ภาพรวม Corporate Identity



ภาพที่ 7.43 ภาพรวมสิ่งพิมพ์ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.44 ภาพลวดลายบนสเก็ตบอร์ด



ภาพที่ 7.45 ภาพลวดลายบนเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.46 ภาพกล่องใส่สเก็ตบอร์ดและถุงกระดาษ



ภาพที่ 7.47 ภาพป้ายบอกขนาดสเก็ตบอร์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 8

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 8.1 บทสรุป

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์ส์เก็ทบอร์ดไทยได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้ออกแบบตามขอบเขตงานที่กำหนดไว้ภายในเวลาที่กำหนด การทำงานทั้งหมดได้ดำเนินตามขั้นตอนที่วางแผน จึงสามารถตอบจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ แต่ยังมีบางส่วนของงานที่มีข้อบกพร่อง เมื่อพิจารณาจากภาพรวมของงานแล้ว งานออกแบบสามารถตอบโจทย์ของการนำศิลปวัฒนธรรมของไทยเข้าไปอยู่ในสเก็ทบอร์ดได้อย่างลงตัวน่าสนใจ และสามารถทำให้เข้าถึงกีฬาสเก็ทบอร์ดได้ในอีกรูปแบบหนึ่ง

#### 8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

1. ศิลปะไทยมีความเชื่อทางศาสนาและวัฒนธรรม ที่มาพร้อมกับขนบธรรมเนียมประเพณีไทย ที่มักจะใช้กับสิ่งของที่อยู่สูงและเป็นที่เคารพบูชา จึงเป็นสิ่งที่ยากในการนำมาใช้กับการออกแบบกราฟฟิกลดหลาดสำหรับกีฬาสเก็ทบอร์ดที่ใช้ทำในการเล่น
2. การนำเรื่องราวศิลปวัฒนธรรมของไทย ที่มีความประณีตอ่อนช้อย และกีฬาสเก็ทบอร์ดที่มีความเอ็กซ์ตรีม ผาดโผน มาประยุกต์ใช้ทำเป็นกราฟฟิกลดหลาดสำหรับแบรนด์ส์เก็ทบอร์ดไทย เป็นการยากที่จะทำออกมาให้ดูเข้ากันและไปในทิศทางเดียวกัน

### 8.3 ข้อเสนอแนะ

ควรมีการวางแผนและศึกษากระบวนการทำงานเป็นอย่างดี ควรลำดับขั้นตอนการทำงานให้ชัดเจนเป็นระบบที่สุด กำหนดเวลาของขอบเขตงานให้ชัดเจน เมื่อมีการผิดพลาดหรือเกิดปัญหาขึ้นควรหาวิธีแก้ปัญหาและวิธีสำรองไว้ก่อนล่วงหน้า

### 8.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พัฒนาศักยภาพในการทำงานอย่างเป็นระบบ ทั้งเรื่องของการวางแผนการเตรียมการสำหรับงานที่กำลังจะทำ และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
2. ได้ศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลประเด็นที่เราทำงาน ทำให้เสริมสร้างทักษะ และความรู้ในเรื่องหัวข้อนั้นมากยิ่งขึ้น
3. ได้เรียนรู้เรื่องการออกแบบกราฟฟิก ประยุกต์ใช้เทคนิคต่างๆ และติดต่อกับโรงพิมพ์

## บรรณานุกรม

เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. ลายไทยฉบับนักศึกษา. กรุงเทพฯ : เศรษฐศิลป์. 2547

สมคิด หงษ์สุวรรณ. ลายไทย. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์. 2547

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกีฬาสเก็ตบอร์ด. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก  
[http://th.wikipedia.org/wiki/สเก็ตบอร์ด\\_\(กีฬา\)](http://th.wikipedia.org/wiki/สเก็ตบอร์ด_(กีฬา))

ส่วนประกอบของสเก็ตบอร์ด. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก  
<http://earthskaterblogs.blogspot.com/>  
<http://aowpala.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะไทย. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก  
<http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะไทย>

ลายไทยเบื้องต้น. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก  
<http://kamonnat55.wordpress.com/2012/06/27/ลายไทยเบื้องต้น>

ลายรดน้ำ. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก  
<http://th.wikipedia.org/wiki/ลายรดน้ำ>

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล  
ที่อยู่

ชานนท์ นนทสวัสดิ์ศรี  
42/3 สิรินคร 5 แขวงบางบำหรุ เขตบางพลัด  
กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10700  
E-mail : nnsinner\_jr@windowslive.com  
เบอร์โทรศัพท์ 086-788-5531 , 02-434-3532

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2549  
พ.ศ. 2553  
พ.ศ. 2556

ประถมศึกษา โรงเรียนสุทธีอนุสรณ์  
มัธยมศึกษา โรงเรียนโยธินบูรณะ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงาน รางวัล ที่ได้รับ  
ปี 2554

ทุนการศึกษา ประเภทเรียนดี จากกองทุนการศึกษา  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง