

การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์มอนตี้อาร์ตทอย คอลเลกชันอวัยวะติดเชื้อ

CORPORATE IDENTITY FOR MONTY ART TOY : INFECTED HUMAN
ORGAN COLLECTION



เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์

AEKANUN SIRICHATNURAK

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์มอนตี้ฮาร์ททอย คอลเลคชั่นอวัยวะติดเชื้อ
นักศึกษา	เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์
รหัสประจำตัว	63020286
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี

บทคัดย่อ

การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์มอนตี้ฮาร์ททอย คอลเลคชั่นอวัยวะติดเชื้อ ได้นำแนวคิดเรื่องโรคติดเชื้อแบคทีเรีย มากำหนดภาพลักษณ์ของแบรนด์เพื่อใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ คาแรคเตอร์ บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งหมดของแบรนด์ ที่เล่าเรื่องราวดังกล่าวได้อย่างน่าสนใจผ่านรูปแบบของฮาร์ททอย

การเล่าเรื่องในเชิงการแพทย์และวิทยาศาสตร์สำหรับกลุ่มวัยรุ่น และวัยทำงาน ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ใช้ร่างกาย และห่างไกลจากเรื่องสุขภาพมากที่สุด ให้หันกลับมาใส่ใจสุขภาพของตนเองเพื่ออยู่รอดโดยห่างไกลจากโรคภัยต่างๆ ที่มีมากมายในปัจจุบัน

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อเล่าเรื่องราวของโรคติดเชื้อในอวัยวะมนุษย์ โดยเนื้อหาทั้งหมดได้จัดทำออกมาในรูปแบบของแบรนด์ฮาร์ททอย บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด

กิตติกรรมประกาศ

การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์มอนตี้อาร์ตทอย คอลเลคชั่น อวัยวะติดเชื้อ ซึ่งเป็นแบรนด์ของผู้วิจัยสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีและตรงตามจุดประสงค์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณอาจารย์ มนวิดี ศิริเปรมฤดี ที่ให้อิสระกับผู้วิจัยในการทำงานอย่างเต็มที่ คอยให้คำแนะนำที่ดี และให้กำลังใจอย่างสม่ำเสมอ ทำให้งานของผู้วิจัยพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นอย่างมาก คอยแนะนำเรื่องการจัดการเวลาในการทำงานให้ผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี ทำให้ผลงานของผู้วิจัยเสร็จทันในเวลาที่กำหนดได้อย่างสมบูรณ์ ขอขอบคุณคณะกรรมการทุกท่านที่ให้คำแนะนำด้วยเจตนาที่ดี ขอขอบคุณครอบครัวของผู้วิจัยทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ คอยถามไถ่ข่าวเจ้าเกี่ยวกับเรื่องการออกแบบครั้งนี้ ขอขอบคุณพ่อของผู้วิจัยที่ช่วย สนับสนุนในเรื่องค่าใช้จ่ายการปริ้นท์อาร์ตทอยขึ้นทดลอง ทำให้งานของผู้วิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไปอีกและสามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้ และขอขอบคุณคนรักของผู้วิจัยที่คอยให้คำปรึกษาที่ดี เป็นกำลังใจที่ดีเสมอมาตั้งแต่วันที่เริ่มทำโครงการจนถึงวันสุดท้ายที่ขึ้นงานเสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณตัวผู้วิจัยที่ทุ่มเทให้กับการทำโครงการนี้ด้วยความตั้งใจ และทุ่มเทร่างกายแรงใจให้กับศิลปนิพนธ์นี้ ด้วยความสนุก และความรัก ทำให้ความเหนื่อยล้าจากการทำงานของข้าพเจ้าลดลง อีกทั้งยังได้สะท้อนตัวตนและได้รู้จักกับตนเองมากขึ้นจากการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ และขอขอบพระคุณทุกคนที่ข้าพเจ้าได้กล่าวถึงอย่างสูง

เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	i
กิตติกรรมประกาศ	ii
สารบัญ	iii
สารบัญรูปภาพ	iv
บทที่ 1 บททำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 ขอบเขตการวิจัย	3
1.4 ข้อยกเว้นของการวิจัย	4
1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน	4
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ	4
บทที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร	5
2.1.1 ตราสัญลักษณ์	5
2.1.1 ฟอนต์	5
2.1.1 ภาพ	6
2.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์	6
2.3 การออกแบบอาร์ตทอย	7
2.3.1 รูปแบบในการเล่าเรื่อง	8
2.4 เครื่องพิมพ์ 3 มิติ	10
2.4.1 ประเภทของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ตามวัสดุที่ใช้	10
2.5 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์	12
2.5.1 สื่อประชาสัมพันธ์	12
2.5.2 สื่อสิ่งพิมพ์	12
2.6 อวัยวะ	12
2.6.1 สมอ	13
2.6.2 ปอด	13
2.6.3 กระเพาะอาหาร	14
2.6.4 กระเพาะปัสสาวะ	14
2.6.1 มดลูก	15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับแบคทีเรีย	15
2.7.1 แบคทีเรีย	15
2.7.2 การติดเชื้อจากแบคทีเรีย	16
2.8 การรักษาโรคติดเชื้อแบคทีเรียโดยใช้ยา	19
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย	20
3.1 วัตถุประสงค์ของการออกแบบ	20
3.2 กลุ่มเป้าหมาย	20
3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	20
3.4 ขอบเขตของเนื้อหา	21
บทที่ 4 แนวทางในการออกแบบ	22
4.1 วัตถุประสงค์ของแบรนด์	22
4.2 กลุ่มเป้าหมาย	22
4.3 ความต้องการของผู้บริโภค	22
4.4 ช่องทางในการประชาสัมพันธ์ และการจำหน่าย	22
4.5 การวิเคราะห์แบรนด์	23
4.6 การวิเคราะห์แบรนด์คู่แข่ง	24
4.7 แนวทางในการเล่าเรื่องผ่านอาร์ตทอย	28
4.8 แนวทางในการออกแบบ	30
บทที่ 5 การพัฒนาแบบร่าง	31
5.1 การพัฒนาแบบร่างตราสัญลักษณ์	31
5.2 การพัฒนาแบบร่างคาแรคเตอร์	36
5.3 การพัฒนาแบบร่างบรรจุภัณฑ์	43
5.4 การพัฒนาแบบร่างสื่อประชาสัมพันธ์	47
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ	52
6.1 ตราสัญลักษณ์แบรนด์สำเร็จ	52
6.2 ภาพคาแรคเตอร์สำเร็จ	53
6.3 โมเดลคาแรคเตอร์สามมิติสำเร็จ	56
6.4 แบบบรรจุภัณฑ์สำเร็จ	63
6.5 สื่อประชาสัมพันธ์แบบสำเร็จ	65
6.6 ภาพรวมผลงานจริง	72

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	73
บรรณานุกรม	74
ประวัติผู้เขียน	76



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่	
ภาพที่ 2.1 LOGO DESIGN	5
ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงตัวอย่างอาร์ตทอย	7
ภาพที่ 2.3 ภาพแสดงตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านกิจกรรมมนุษย์.....	8
ภาพที่ 2.4 ภาพแสดงตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านความแฟนตาซี	9
ภาพที่ 2.5 ภาพแสดงตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านการคอลแลป.....	9
ภาพที่ 2.6 ภาพแสดงตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านการเสียดสี	10
ภาพที่ 2.7 เครื่องพิมพ์สามมิติ แบบพลาสติก	11
ภาพที่ 2.8 เครื่องพิมพ์สามมิติ แบบเรซิน	11
ภาพที่ 2.9 ภาพอธิบายโครงสร้างของสมอง.....	13
ภาพที่ 2.10 ภาพอธิบายโครงสร้างของปอด.....	13
ภาพที่ 2.11 ภาพอธิบายโครงสร้างของกระเพาะอาหาร.....	14
ภาพที่ 2.12 ภาพอธิบายโครงสร้างของกระเพาะปัสสาวะ	14
ภาพที่ 2.13 ภาพอธิบายโครงสร้างของมดลูก.....	15
ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างแบคทีเรีย.....	15
ภาพที่ 2.15 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียเยื่อหุ้มสมองอักเสบ.....	16
ภาพที่ 2.16 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียนิวโมคอคคัส	17
ภาพที่ 2.17 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียเฮลิโคแบคเตอร์ ไพโลไร	18
ภาพที่ 2.18 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียอีโคไล.....	18
ภาพที่ 2.19 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียแคมไพโลแบคเตอร์	19
ภาพที่ 4.20 BRAND PERSONALITY SPECTRUM	24
ภาพที่ 4.21 STICKY MONSTER LAB	25
ภาพที่ 4.22 CRYBABY	26
ภาพที่ 4.23 FAT LANE	27
ภาพที่ 4.24 ภาพแสดงอารมณ์และแนวทางในการออกแบบ.....	30
ภาพที่ 5.25 แบบร่างตราสัญลักษณ์ “มอนตี้”	31
ภาพที่ 5.26 ต้นแบบตราสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยคัดเลือก	32

ภาพที่ 5.27 การพัฒนาตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 1	32
ภาพที่ 5.28 การพัฒนาตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 2	33
ภาพที่ 5.29 การพัฒนาตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 3	33
ภาพที่ 5.30 แบบร่างทดลองคาแรคเตอร์	34
ภาพที่ 5.31 แบบร่างคาแรคเตอร์เซ็ท A	35
ภาพที่ 5.32 แบบร่างคาแรคเตอร์เซ็ท B	36
ภาพที่ 5.33 แบบร่างคาแรคเตอร์เซ็ท C	37
ภาพที่ 5.34 แบบร่างคาแรคเตอร์เซ็ท D	38
ภาพที่ 5.35 การทดลองลงสีคาแรคเตอร์ในรูปแบบต่างๆ	39
ภาพที่ 5.36 การทดลองวางคาแรคเตอร์กับตัวอักษร	40
ภาพที่ 5.37 ภาพการทดลองปั้นโมเดลสามมิติ	41
ภาพที่ 5.38 การทดลองลงสีโมเดลสามมิติครั้งที่ 1	42
ภาพที่ 5.39 การทดลองลงสีโมเดลสามมิติครั้งที่ 2	42
ภาพที่ 5.40 แบบร่างบรรจุภัณฑ์ทดลองครั้งที่ 1	43
ภาพที่ 5.41 ภาพตัวอย่างกล่องใส่ถ้วยมะม่วง	44
ภาพที่ 5.42 แบบร่างบรรจุภัณฑ์ทดลองครั้งที่ 2	44
ภาพที่ 5.43 การพัฒนาแบบร่างบรรจุภัณฑ์ครั้งที่ 3	45
ภาพที่ 5.44 ภาพจำลองแบบร่างบรรจุภัณฑ์	45
ภาพที่ 5.45 ภาพจำลองบรรจุภัณฑ์คู่กับอาร์ตทอย	46
ภาพที่ 5.46 ภาพจำลองชิ้นงานโดยรวม	46
ภาพที่ 5.47 แบบร่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	47
ภาพที่ 5.48 การพัฒนาแบบร่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	48
ภาพที่ 5.49 การลงสีแบบร่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	49
ภาพที่ 5.50 แบบร่างโปสเตอร์แผ่นพับ คาแรคเตอร์กระเพาะอาหาร	50
ภาพที่ 5.50 แบบร่างโปสเตอร์แผ่นพับ คาแรคเตอร์กระเพาะปัสสาวะ	50
ภาพที่ 5.51 การพัฒนาแบบร่างโปสเตอร์แผ่นพับ	51
ภาพที่ 6.52 แบบสำเร็จตราสัญลักษณ์แบรนด์มอนตี้	52
ภาพที่ 6.53 ภาพคาแรคเตอร์กระเพาะปัสสาวะสำเร็จ	53
ภาพที่ 6.54 ภาพคาแรคเตอร์กระเพาะอาหารสำเร็จ	53
ภาพที่ 6.55 ภาพคาแรคเตอร์มดลูกสำเร็จ	54

ภาพที่ 6.56 ภาพคาแรคเตอร์สมองสำเร็จ	54
ภาพที่ 6.57 ภาพคาแรคเตอร์ปอดสำเร็จ	55
ภาพที่ 6.58 ภาพคาแรคเตอร์ยาปฏิชีวนะสำเร็จ	55
ภาพที่ 6.59 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์กระเพาะปัสสาวะสามมิติ	56
ภาพที่ 6.60 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์มดลูกสามมิติ	57
ภาพที่ 6.61 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์ยาปฏิชีวนะสามมิติ	58
ภาพที่ 6.63 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์สมองสามมิติ	59
ภาพที่ 6.64 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์กระเพาะอาหารสามมิติ	60
ภาพที่ 6.65 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์ปอดสามมิติ	61
ภาพที่ 6.66 แบบสำเร็จในการออกแบบโมเดลคาแรคเตอร์สามมิติ	62
ภาพที่ 6.67 แบบสำเร็จบรรจุภัณฑ์คาแรคเตอร์หลัก	63
ภาพที่ 6.68 แบบสำเร็จบรรจุภัณฑ์กล่องสุ่มแบบคิที่เรีย	64
ภาพที่ 6.69 ภาพสำเร็จโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	65
ภาพที่ 6.70 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์กระเพาะปัสสาวะ	66
ภาพที่ 6.71 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์มดลูก	67
ภาพที่ 6.72 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์สมอง	67
ภาพที่ 6.73 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์ยาปฏิชีวนะ	68
ภาพที่ 6.74 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์กระเพาะอาหาร	68
ภาพที่ 6.75 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์ปอด	68
ภาพที่ 6.76 ภาพสำเร็จใบรับรองคาแรคเตอร์	70
ภาพที่ 6.77 ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์	71
ภาพที่ 6.78 ภาพสำเร็จภาพรวมผลงานจริง	72

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันคนส่วนใหญ่หันมาใส่ใจสุขภาพกันมากขึ้นแต่มีสิ่งหนึ่งที่มีอยู่แต่มนุษย์ไม่สามารถที่จะมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าแต่หารู้ไม่ว่าสิ่งเหล่านั้นที่มองไม่เห็นมีผลต่อด้านสุขภาพของมนุษย์เป็นอย่างมากทั้งในด้านที่
ให้ประโยชน์ และด้านที่ให้โทษ

ศาสตราจารย์คลินิกเกียรติคุณ นายแพทย์พนัส เฉลิมแสนยากร (2562) กล่าวไว้ว่า แบคทีเรียเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งซึ่งมีขนาดเล็กมากจนมองด้วยตาเปล่าไม่เห็น (Microorganism) มีอยู่ทั่วไปในสิ่งแวดล้อม แบคทีเรียบางชนิดสามารถทำให้เกิดโรคในมนุษย์ได้ในขณะเดียวกันก็มีแบคทีเรียบางชนิดที่มีประโยชน์ต่อร่างกายมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง แบคทีเรียส่วนใหญ่สามารถอยู่เป็นอิสระนอกร่างกายมนุษย์ได้ มีเพียงบางชนิดเท่านั้นที่จำเป็นจะต้องอาศัยอยู่ในเซลล์ของมนุษย์เพื่อการดำรงชีวิต ศาสตราจารย์รุช สีย์ ได้กล่าวไว้ (2018) ว่า จุลินทรีย์สำคัญต่อสุขภาพคุณร่างกายของคุณไม่ได้มีแค่คุณเท่านั้น ภายในร่างกายของมนุษย์มีจุลินทรีย์อยู่ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นแบคทีเรีย ฟังไจ ไวรัส อาร์เคีย ซึ่งมีหลากหลายสายพันธุ์ รวมๆแล้วหลายพันล้านตัว หรืออาจจะกล่าวได้ว่ามีมากกว่าเซลล์ในร่างกายมนุษย์ถึง 10 เท่า มีน้ำหนักรวมกันได้ถึง 1.5 กิโลกรัม แต่โดยส่วนใหญ่จุลินทรีย์ในร่างกายของเราจะเป็นแบคทีเรีย การติดเชื้อโดยแบคทีเรียที่ก่อให้เกิดโรคสามารถเกิดขึ้นได้แทบทุกระบบทั่วร่างกาย โดยแบคทีเรีย แต่ละชนิดมีแหล่งที่อยู่ และกลไกการก่อโรคแตกต่างกันไปดังนี้

1.1.1 การติดเชื้อที่ผิวหนัง มักก่อให้เกิดผิวหนังอักเสบ แผลติดเชื้อ ฝี หรือหนอง ขึ้นที่ผิวหนังบริเวณดังกล่าวซึ่งแบคทีเรียมักเป็นตัวการ คือแบคทีเรียแกรมบวกรูปร่างกลม

1.1.2 การติดเชื้อที่ระบบทางเดินหายใจ โรคในระบบทางเดินหายใจที่เกิดจากแบคทีเรีย ได้แก่ คออักเสบ ปอดบวม ทอนซิลอักเสบ ซึ่งอาการของโรคที่เกิดจากเชื้อแบคทีเรียมักจะรุนแรงกว่าการติดเชื้อไวรัส แบคทีเรียมักก่อโรคในทางเดินหายใจมีหลายชนิด และอาจก่อความรุนแรงที่ก่อให้เกิดโรควัณโรคได้ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.1.3 การติดเชื้อที่ทางเดินปัสสาวะ โดยปกติทางเดินปัสสาวะส่วนล่าง จะมีเชื้อแบคทีเรียประจำถิ่นที่ไม่ก่อโรคอาศัยอยู่ แต่บางครั้งเราก็กอาจติดเชื้อแบคทีเรียอื่นๆ จนเกิดการอักเสบและลุกลามมายังทางเดินปัสสาวะส่วนบนได้

1.1.4 การติดเชื้อทางเดินอาหาร โรคติดเชื้อแบคทีเรียในทางเดินอาหารที่พบบ่อย ได้แก่ โรคกระเพาะอาหารอักเสบ และโรคลำไส้อักเสบและอาหารเป็นพิษ ซึ่งมักทำให้เกิดอาการปวดบิดเกร็งท้อง และท้องร่วงที่เกิดจากเชื้อหลายชนิด รวมถึงอหิวาตกโรคด้วย

1.1.5 การติดเชื้อที่ระบบสืบพันธุ์ โรคในระบบสืบพันธุ์ที่เกิดจากเชื้อแบคทีเรียที่พบบ่อย ได้แก่ โรคกระเพาะอาหารอักเสบ และโรคลำไส้อักเสบและอาหารเป็นพิษ ซึ่งมักทำให้เกิดอาการปวดบิดเกร็งท้อง และท้องร่วงที่เกิดจากเชื้อหลายชนิด รวมถึงอหิวาตกโรคด้วย

1.1.6 การติดเชื้อในระบบประสาท โรคที่พบบ่อยโดยเฉพาะในเด็ก ได้แก่ โรคเยื่อหุ้มสมองอักเสบ ซึ่งเกิดได้จากแบคทีเรียหลายชนิด หรือแบคทีเรียลุกลามมาจากทางเดินหายใจ นอกจากนี้ แบคทีเรียบางชนิดยังสามารถสร้างสารพิษที่ส่งผลต่อระบบประสาทได้ เช่น แบคทีเรียที่ก่อโรคบาดทะยัก

1.1.7 การติดเชื้อในกระแสเลือด เป็นการติดเชื้อแบคทีเรียจากแหล่งอื่นๆ และลุกลามเข้าสู่กระแสเลือดไปยังทั่วร่างกาย ซึ่งเชื้อแบคทีเรียดังกล่าวอาจมาจากระบบหรืออวัยวะใดก็ได้ และเป็นเชื้อชนิดใดก็ได้ หากเกิดการติดเชื้อในกระแสเลือดขึ้น ถือเป็นภาวะรุนแรงฉุกเฉินที่อาจทำให้ผู้ป่วยช็อกและเสียชีวิตได้

โดยจากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมมา แบคทีเรียมีชนิดที่หลากหลาย มีทั้งด้านที่ให้โทษ และประโยชน์ต่อมนุษย์ หากนำมาออกแบบเพื่อสื่อสารผ่านอาร์ตทอย จะช่วยให้ผู้คนได้ตระหนักถึงสิ่งที่มองไม่เห็น และรู้จักรูปร่างของสิ่งมีชีวิตที่อยู่ในร่างกายของเราทุกคนมาโดยตลอด มีทั้งประโยชน์และโทษต่อสุขภาพของมนุษย์ทุกคน จึงเกิดเป็นโครงการศิลปนิพนธ์การออกแบบอาร์ตทอยจากแบคทีเรียชนิดต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้สังคมมีความรู้เกี่ยวกับแบคทีเรียแต่ละชนิดมากขึ้น ทั้งในด้านที่ให้ประโยชน์และโทษต่อมนุษย์โดยมีการเล่าเรื่องราวที่มีความสนุกและน่าสนใจเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์ที่เกิดจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแบคทีเรีย

1.2.2 เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟิก บนสื่อต่างๆ เช่น บรรจุภัณฑ์และโปสเตอร์ ที่เกิดจากการศึกษา

ข้อมูลเกี่ยวกับแบคทีเรีย

1.2.3 เพื่อศึกษาการใช้โปรแกรมออกแบบสามมิติ เพื่อผลิตชิ้นงานจริง

1.2.4 เพื่อศึกษาการตลาดของอาร์ตทอย และสามารถนำไปต่อยอดได้ในอนาคต

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย : วัยรุ่น วัยทำงาน อายุ 20-30 ปี รายได้ 20,000-30,000 บาท/เดือน มีความสนใจในเรื่องเชิงวิทยาศาสตร์และชื่นชอบในผลงานศิลปะ

1.3.2 ขอบเขตของเนื้อหา : ศึกษาลักษณะและการทำงานของแบคทีเรียชนิดต่าง ๆ ผลกระทบทั้งในข้อดีและข้อเสีย ของแบคทีเรียที่มีผลกระทบต่ออวัยวะต่างๆในร่างกาย รวมถึงวิธีป้องกัน

1.3.3 ปริมาณของชิ้นงาน

1.3.3.1 ตราสัญลักษณ์ของแบรนด์ 1 ชิ้น

1.3.3.2 อาร์ตทอย 6 ชิ้น

1.3.3.2 บรรจุภัณฑ์สำหรับ อาร์ตทอย 6 ชิ้น

1.3.3.3 คาแรคเตอร์การ์ด 6 ชิ้น

1.3.3.4 โปสเตอร์แผ่นพับ 6 ชิ้น

1.3.3.5 โปสเตอร์ 1 ชิ้น

1.3.3.6 โปสต์อินสตาแกรม 9 โปสต์

1.3.3.7 โปสต์เฟซบุ๊ก 3 โปสต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ข้อจำกัดของการวิจัย

เกิดความผิดพลาดในเรื่องของงบประมาณในการผลิตที่ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถผลิตชิ้นงานด้วยวัสดุตามที่ต้องการได้

1.5 ขั้นตอนของการวิจัย

- 1.5.1 กำหนดวัตถุประสงค์ ในการออกแบบอาร์ตทอย และการเล่าเรื่องตามลำดับ
- 1.5.2 รวบรวมข้อมูลของแบคทีเรียชนิดต่างๆ และผลกระทบต่อร่างกายของมนุษย์
- 1.5.3 วิเคราะห์และสรุปข้อมูล เพื่อแยกข้อมูลของแบคทีเรียแต่ละชนิด
- 1.5.4 เรียบเรียงเนื้อหา เพื่อกำหนดข้อมูลที่จะนำมาออกแบบคาแรคเตอร์
- 1.5.5 กำหนดแนวทางการการออกแบบคาแรคเตอร์ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ได้เรียบเรียงไว้
- 1.5.6 ดำเนินงานการออกแบบ อาร์ตทอย ผลิตชิ้นงานจริง และสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ
- 1.5.7 สรุปผลการดำเนินงานในการออกแบบอาร์ตทอย ว่าตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.6.1 สามารถประยุกต์รูปร่างและรูปทรงของแบคทีเรีย นำมาออกแบบเป็นคาแรคเตอร์ได้
- 1.6.2 สามารถประยุกต์ข้อมูลเกี่ยวกับแบคทีเรีย ด้วยการออกแบบกราฟิกบนสื่อต่างๆ ได้
- 1.6.3 สามารถใช้โปรแกรมออกแบบสามมิติต่างๆ เพื่อสร้างชิ้นงานจริงได้
- 1.1.4 สามารถนำโครงการออกแบบนี้ไปต่อยอดในเชิงธุรกิจได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) คือการออกแบบหน้าตาให้กับองค์กร แบนด์ สีนส์ หรือบริการ เพื่อให้แบรนด์ “มีตัวตน” ที่โดดเด่นและแตกต่าง เพื่อให้เราทำความรู้จักและสานต่อ มิตรภาพได้ เหมือนกับเป็นบุคคลคนหนึ่ง และผู้นั้นจำเป็นต้องแสดงความเป็นตนเองในแบบที่ดีที่สุด ตลอดเวลา โดยที่เราสามารถทำให้แบรนด์เป็นเช่นนั้นได้โดยการวางแผนอย่างระมัดระวัง ในการฉายภาพ ตัวตนที่มีเอกลักษณ์น่าจดจำ ด้วยความสม่ำเสมอ การออกแบบแบรนด์ จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการบอกเล่า คุณค่าตัวตน รวมถึงสถานะของแบรนด์อย่างเป็นระเบียบแบบแผนโดยสื่อสารผ่าน องค์ประกอบเชิงภาพ (Visual Elements) หรือที่ทุกช่องทางสื่อสาร (Platforms) โดยองค์ประกอบในเชิงภาพมีองค์ประกอบดังนี้

2.1.1 ตราสัญลักษณ์

ตราสัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมายการค้า (Trademark) ที่เป็นตัวแทนของแบรนด์หรือองค์กรบรรจตาม ความหมายที่สื่อถึงคุณค่าหลักบางประการในลักษณะที่ต่อบุคลิกและสถานะขององค์กร

ภาพที่ 2.1 Logo Design



ที่มา: <https://www.vistaprint.com/hub/types-of-logos>

2.1.2 ฟอนต์ การเลือกแบบตัวอักษร (Typeface) ที่ใช้พิมพ์ข้อความทุกชนิด ที่ช่วยเสริมสร้างบุคลิก และน้ำเสียงของแบรนด์ โดยสามารถเลือกจากแบบตัวอักษรที่มีอยู่แล้ว (Retail Fonts) หรือออกแบบขึ้นใหม่ (Custom Font) โดยกำหนดจำนวนแบบตัวอักษร และน้ำหนัก (Weight) รวมถึงการสร้างแบบแผน (Format) ในการจัดวางข้อความ (Typographic System) เพื่อให้ปรับใช้งานได้ตามความเหมาะสมในทุกแพลตฟอร์ม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ภาพ การกำหนดรูปแบบ (Style) ของภาพทุกชนิด ที่จะนำมาใช้ในสื่อต่างๆ เช่นภาพถ่าย ภาพประกอบ ไอคอน ภาพเคลื่อนไหว และอื่นๆ รวมถึง กราฟิกตกแต่ง ที่เข้ามาช่วยในการสื่อสาร เช่น แพทเทิร์น ลายเส้น ภาพพื้นหลัง โดยเลือกให้เหมาะสมกับบุคลิกของแบรนด์ และตอบประโยชน์การใช้งานในแต่ละโอกาส

2.1.4 สี องค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้คนจดจำแบรนด์ได้มาก การกำหนด ชุดสี และ รหัสค่าสีต่างๆ เป็นไปเพื่อความเที่ยงตรง แม่นยำในการใช้งาน เช่น ค่าสี CMYK ที่ใช้กับงานสิ่งพิมพ์ ค่า RGB ที่ใช้บนจอ หรือ ค่า Pantone ที่ใช้กับงานสิ่งพิมพ์รวมทั้งงานประเภทอื่นๆ (คัตสรรตีมาก, 2566)

2.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ คือการกำหนดรูปแบบและโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสม และสัมพันธ์กับตัวสินค้า เพื่อป้องกันไม่ให้สินค้าเสียหายจากการเคลื่อนย้ายเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับระบบขนส่ง และ เพิ่มคุณค่าด้านจิตวิทยาส่งต่อผู้บริโภค ซึ่งต้องอาศัยทั้งศาสตร์ และ ศิลป์ในการสร้างสรรค์ โดยความสำคัญของบรรจุภัณฑ์ มีดังนี้

1. รักษาคุณภาพ และ ปกป้องสินค้าจากการขีดข่วน ทั้งจากฝุ่นละออง คน ความชื้น ความร้อน แสงแดด และการปลอมปนอื่นๆ
2. มีความสะดวกต่อการจัดเก็บ เช่น กล่องกระดาษ ที่มีขนาดใหญ่สามารถจัดเก็บสินค้ารวมไว้ในที่เดียว หรือ อำนวยความสะดวกในการขนส่ง ทำให้การเคลื่อนย้ายสินค้าทำได้รวดเร็ว
3. ช่วยส่งเสริมการตลาด ช่วยสร้างภาพลักษณ์ให้สินค้า และ แแบรนด์เป็นที่รู้จักมากขึ้น
4. เป็นการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ทั้งตัวสินค้าและแบรนด์ โดยมีการออกแบบที่มีการสื่อสาร และ ให้ข้อมูลสินค้าลงบนกล่องกระดาษ หรือ กล่องผลิตภัณฑ์
5. ทำให้เป็นที่สนใจ และ จดจำได้ง่าย การเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบได้อย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความสวยงาม และ เหมาะสมสัมพันธ์กับตัวสินค้า มีผลต่อการตัดสินใจซื้อในทันที โดยที่ลูกค้าไม่ได้มุ่งหวังในการซื้อสินค้ามาก่อน
6. ความสวยงามและคุณภาพของบรรจุภัณฑ์ช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้า ทำให้กำหนดราคาได้ง่ายขึ้น (หงส์ไทย, 2561)

2.3 การออกแบบอาร์ตทอย

อาร์ตทอย หรือ ดีไซน์เนอร์ทอย (Designer Toy) ฝั่งเอเชียจะนิยมเรียกว่า อาร์ตทอย ฝั่งตะวันตกจะนิยมเรียกว่า ดีไซน์เนอร์ทอย แต่นิยามทั้งสองนั้นมีความหมายคล้ายคลึงกันคือ ของเล่นที่ศิลปินเป็นผู้ออกแบบและผลิตขึ้นในจำนวนจำกัดเพื่อจำหน่ายให้

อาร์ตทอยที่ออกแบบและผลิตขึ้นมาส่วนใหญ่มักจะไม่มีเนื้อเรื่องมารองรับ ต่างจากฟิกเกอร์หรือโมเดลทั่วไปที่มักจะผลิตมาจากต้นแบบในการ์ตูน เกม หรือจากภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียง อาร์ตทอยจะมีการผลิตในจำนวนจำกัดโดยทั่วไปจะอยู่ที่ประมาณ 10 – 100 ตัวแต่จะไม่เกิน 1,000 ตัว เพราะหากมีการผลิตที่มากเกินไป ปัจจุบันมีการเลือกใช้วัสดุในการผลิตอาร์ตทอยที่หลากหลาย เช่น การปั้นดินพอลิเมอร์ อีพ็อกซี่ ดินญี่ปุ่น ดินเยื่อกระดาษ ปั้นเซรามิก แกะไม้ ขึ้นรูปพลาสติก หล่อเรซิน ไวนิล ขึ้นรูปจากยาง หล่อเหล็ก ทำจากผ้าหรือใยต่าง ๆ ซึ่งมีขั้นตอนและกระบวนการที่ต่างกันออกไป โดยส่วนมากศิลปินอาร์ตทอยในไทยมักจะผลิตอาร์ตทอยด้วยตนเอง จากเครื่องหล่อ 3 มิติ ด้วยเรซิน และหากมีความต้องการที่จะผลิตเป็นจำนวนมากและมีคุณภาพที่เท่ากันทุกตัวก็จะหล่อพิมพ์โลหะ เพื่อทำการซ้ำและเปลี่ยนวัสดุในการทำอาร์ตทอยได้ (Funko King Thailand, n.d.)

ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงตัวอย่างอาร์ตทอย



ที่มา: <https://www.farfetch.com/th/shopping/women/kaws-kaws-family-2022-figure-set-item-18187552.aspx>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปัจจุบันมีแบรนด์อาร์ตทอยเกิดขึ้นมากมาย และไม่มีรูปแบบที่ตายตัว เนื่องจากการนำศิลปะมาผนวกเข้ากับของเล่น ในแต่ละแบรนด์นั้นจึงมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น เนื่องจากได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจากศิลปิน ผู้วิจัยจึงได้ทำการหาสิ่งที่มีแบรนด์อาร์ตทอยอื่นๆยังไม่มีเพื่อเป็นช่องว่างทางการตลาด เพื่อเป็นจุดยืนของแบรนด์ที่ผู้วิจัยจะสร้างขึ้น

2.3.1 รูปแบบในการเล่าเรื่อง

2.3.1.1 การเล่าผ่านกิจกรรมของมนุษย์ การนำกิจกรรม หรือ กิจกรรมประจำวันต่างๆ ของมนุษย์ เช่น การไปก่อแคมป์ไฟ ผู้คนที่นั่งล้อมกองไฟ ผู้คนบนรถโดยสาร นั้นมีลักษณะแบบใดบ้าง แล้วแปลงพฤติกรรมเหล่านั้นออกมาเป็นรูปแบบของคาแรคเตอร์ที่ไม่ใช่มนุษย์

ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านกิจกรรมของมนุษย์



ที่มา: <https://www.instagram.com/stickymonsterlab.thailand/>

2.3.1.2 การเล่าเรื่องแบบแฟนตาซี การหยิบเรื่องราว และ แรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ เช่น แม่มด มนุษย์ล่องหน หรือสัตว์ประหลาดในท้องทะเล มนุษย์มาป่า และอื่นๆมาผนวกกับตัวละครหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านความแฟนตาซี



ที่มา: <https://www.popmart.com/th/products/45/Crybaby-Lonely-Christmas>

2.3.1.3 การคอลแลป การนำคาแรคเตอร์หลักไปคอลแลปกับตัวละครอื่นๆ ที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยม เพื่อดึงดูดความน่าสนใจและเพิ่มการเป็นที่รู้จักให้กับคาแรคเตอร์หลัก

ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างการคอลแลป



ที่มา: <https://www.5-art.com/artists/59-bearbrick-medicom/biography/>

2.3.1.4 การล้อเลียน การหยิบประเด็นหรือเรื่องราวในปัจจุบัน นำมาตีความใหม่ และออกมาในรูปแบบของอาร์ตทอย โดยจะใช้การเล่าในเชิงสัญลักษณ์ มากกว่าการเล่าตรงๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างการเล่าเรื่องโดยการเสียดสี



ที่มา: <https://www.blockdit.com/posts/62d689c94d232e1bd8d0f946>

2.4 เครื่องพิมพ์ 3 มิติ

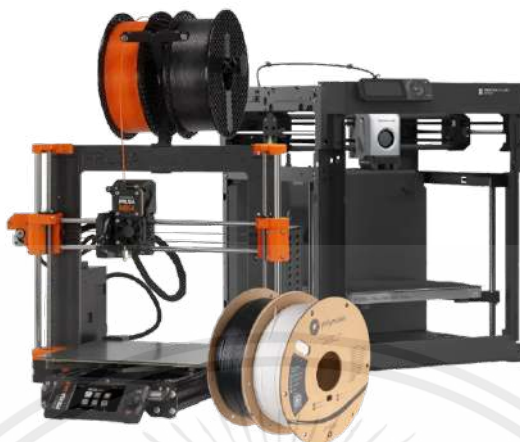
เครื่องพิมพ์ 3 มิติ คือเครื่องจักรที่ใช้กระบวนการเติมเนื้อวัสดุ เพื่อทำให้เกิดเป็นรูปร่างที่สามารถจับต้องได้ตามที่ต้องการโดยอาศัยข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งการพิมพ์นั้นจะค่อยเป็นไปทีละชั้น โดยที่วัสดุที่ใช้ในการขึ้นรูปอาจจะแตกต่างกัน เช่นบางวัสดุใช้เป็นพลาสติก บางวัสดุเป็นน้ำ และบางวัสดุอาจจะเป็นผงฝุ่น หลักการในการขึ้นรูปให้เป็นโมเดล 3 มิติ ส่วนใหญ่ใช้หลักการทำงานเหมือนกันคือ พิมพ์แต่ละชั้นในแนวระนาบ กับพื้นโลกในแกน XY หรือแนวตัดขวาง (Cross Section) ก่อน หลังจากนั้นเครื่องพิมพ์จะเลื่อนฐานไปพิมพ์ในชั้นถัดไป ทับไปเรื่อยๆ จนออกมาเป็นรูปร่าง 3 มิติ

2.4.1 ประเภทของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ตามวัสดุที่ใช้

1.ระบบฉีดเส้นพลาสติก (FDM หรือ FFF) เครื่องพิมพ์ 3 มิติระบบ FDM (Fused Deposition Modeling) หรือ FFF เป็นเครื่องพิมพ์ที่นิยมใช้กันมากที่สุดในปัจจุบัน มีหลักการพิมพ์ คือ การหลอมเส้นพลาสติกให้กลายเป็นของเหลวแล้วฉีดออกมาเป็นเส้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.7 เครื่องพิมพ์สามมิติ แบบพลาสติก



ที่มา: <https://help.prusa3d.com>

2.ระบบภาคเรซิน (SLA หรือ DLP) เครื่องพิมพ์ 3 มิติระบบนี้จะฉายแสงไปที่ถาดใส่เรซินความไวแสง (Photo Resin / Photopolymer) เมื่อเรซินถูกแสงจะแข็งตัวเฉพาะจุดที่โดนแสงจึงใช้หลักการนี้ในการสร้างรูปร่าง 3มิติขึ้นมา ระบบ SLA และ DLP ต่างกันที่ต้นกำเนิดของแสง และความเร็วในการทำชิ้นงาน ระบบ SLA ใช้แหล่งกำเนิดแสงด้วยเลเซอร์ โดยเครื่องจะทำการยิงเลเซอร์ไปที่เรซิน และ วาดเส้นเลเซอร์ไปเรื่อยๆ ระบบ DLP จะใช้โปรเจคเตอร์ฉายภาพไปที่ถาดเรซิน ซึ่งภาพนั้นจะฉายไปทั้งเลเยอร์บนถาดเรซินทำให้ใช้เวลาพิมพ์ได้น้อยกว่าเพราะไม่ต้องวาดทีละเส้น การพิมพ์ระบบถาดนี้ส่วนใหญ่เป็นการสร้างชิ้นงานขนาดเล็ก และต้องการความละเอียดสูงจึงเหมาะกับธุรกิจประเภท เครื่องประดับ ชิ้นส่วนขนาดเล็กในงานอุตสาหกรรม โมเดลฟิกเกอร์ (HARN Engineering Solution, n.d.)

ภาพที่ 2.8 เครื่องพิมพ์สามมิติ แบบเรซิน



ที่มา: <https://www.neillsmaterials.co.uk/product/phrozen-sonic-mini-8k-resin-3d-printer-7-1/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

2.5.1 สื่อประชาสัมพันธ์ คือ หนทางหรือวิถีทางในการนำข่าวสารที่ต้องการประชาสัมพันธ์ จากผู้ส่งไปยังผู้รับ ในปัจจุบันสื่อในการประชาสัมพันธ์มีมากมายและหลากหลาย มาจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีของโลก อย่างไรก็ตามสามารถแบ่งสื่อประชาสัมพันธ์โดยพิจารณาตามลักษณะของสื่อ

2.5.2 สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์หน่วยงานที่เป็นผู้ผลิต และเผยแพร่ไปสู่กลุ่มเป้าหมาย ด้วยวัตถุประสงค์ในการผลิตและรูปแบบของสิ่งพิมพ์ที่แตกต่างกันออกไปไม่ว่าจะเป็น สิ่งพิมพ์ที่ไม่ได้เย็บเล่ม เช่น โบปลิว แผ่นพับ โปสเตอร์ เป็นต้น หรือแบบที่เย็บรวมเป็นเล่ม เช่น วารสาร เอกสารเผยแพร่ หนังสือในโอกาสพิเศษ รายงานประจำปี เป็นต้น ปัจจุบันความนิยมในการใช้สื่อประเภทสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์มีอยู่มาก และมีรูปแบบที่หลากหลายออกไปอีกมากมาย เช่น ปฏิทิน สมุดบันทึก ซึ่งล้วนแต่เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้คนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีอายุการใช้งานยาวนาน แต่ยังมีข้อจำกัดในเรื่องเนื้อหาซึ่งต้องมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่นแผ่นพับที่เขียนด้วยภาษาวิชาการ ถ้าส่งไปให้ประชาชนในชนบท อาจจะไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการประชาสัมพันธ์ได้ (Komrit, 2550)

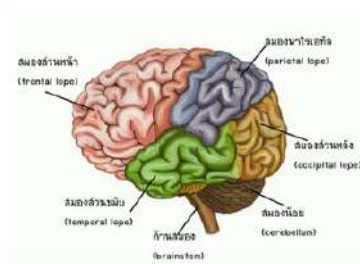
2.6 อวัยวะ

กลุ่มของอวัยวะที่เกี่ยวข้องกันเรียกว่า ระบบอวัยวะ (Organ system) อวัยวะในระบบเดียวกันอาจมีความสัมพันธ์ร่วมกันได้หลายทาง แต่มักจะมีลักษณะหน้าที่การทำงานเกี่ยวข้องกัน เช่น ระบบขับถ่ายประกอบด้วยอวัยวะหลายอย่างที่ทำหน้าที่ร่วมกันในการผลิต เก็บ และขับปัสสาวะออก หน้าที่ของระบบอวัยวะมักจะมีหน้าที่ทับซ้อนกัน เช่น ไฮโปทาลามัส (Hypothalamus) เป็นอวัยวะที่ทำหน้าที่ทั้งในระบบประสาท (Nervous System) และระบบต่อมไร้ท่อ (Endocrine System) ทำให้การศึกษาทั้งสองระบบมักจะทำร่วมกันเรียกว่า ระบบประสาท และต่อมไร้ท่อ (Neuroendocrine System) เช่นเดียวกับกับ ระบบกล้ามเนื้อและกระดูก (Musculoskeletal System) ซึ่งเป็นความเกี่ยวข้อง กันระหว่างระบบกล้ามเนื้อ (Muscular System) และ ระบบโครงกระดูก (Skeletal System)

2.6.1 สมอง สมองคืออวัยวะที่มีความซับซ้อนที่ควบคุมความคิด ความจำ อารมณ์ การสัมผัส ทักษะด้านการเคลื่อนไหว การมองเห็น การหายใจ การควบคุมอุณหภูมิ ความหิว และกระบวนการอื่นๆในการควบคุมร่างกาย และสมองร่วมกับไขสันหลังที่รวมเรียกว่าระบบประสาทส่วนกลาง (Central Nervous System)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.9 ภาพอธิบายโครงสร้างและตำแหน่งของสมอง



ที่มา: <https://www.blockdit.com/posts/5cc7057923fa8f0ff3ed5c81>

2.6.2 ปอด คืออวัยวะหนึ่งที่สำคัญในร่างกาย ซึ่งใช้ในการหายใจและหน้าที่หลักคือ การแลกเปลี่ยนก๊าซออกซิเจนจากสิ่งแวดล้อมเข้าสู่ระบบเลือดในร่างกาย ดังนั้นการดูแลปอดให้ดีและแข็งแรง จะช่วยให้สุขภาพร่างกายของเรานั้นแข็งแรงตามไปด้วย (โรงพยาบาลบางปะกอก, 2565)

ภาพที่ 2.10 ภาพอธิบายโครงสร้างและตำแหน่งของปอด

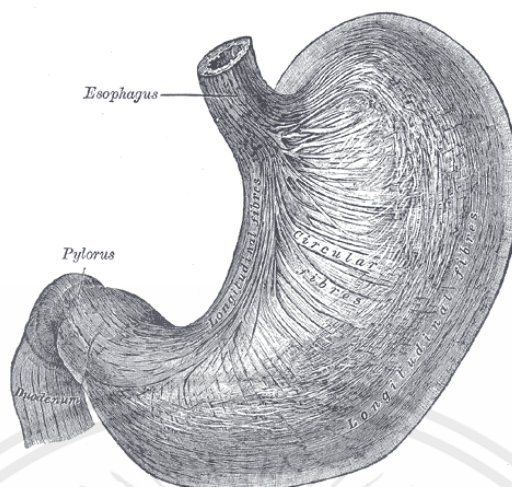


ที่มา: https://www.mahachai2.com/medical-services_respiratory-clinic.php

2.6.3 ภาวะอาหารเป็นพิษ เป็นอวัยวะสำคัญ ทำหน้าที่ย่อยอาหาร โดยการผลิตน้ำย่อย ซึ่งเป็นกรดในการย่อยอาหาร ย่อยได้แม้กระทั่งของที่แข็งอย่างกระดูก แต่กระเพาะของเราจะไม่โดนน้ำย่อยกัด เพราะกระเพาะมีกลไกในการป้องกันตัวเอง และมีการสร้างเมือกขึ้นมาเคลือบผิวของกระเพาะอาหาร (โรงพยาบาลศิริราช ปิยมหาราชการุณย์, 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

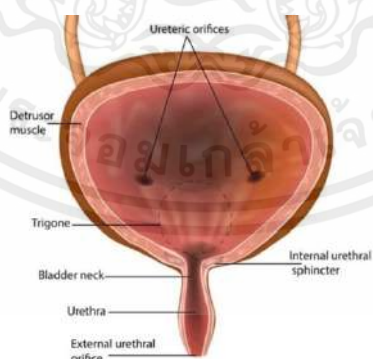
ภาพที่ 2.11 ภาพอธิบายโครงสร้างของกระเพาะอาหาร



ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/biologie-pour-dessin--6184005922603523652/>

2.6.4 กระเพาะปัสสาวะ เป็นอวัยวะที่มีรูปร่างคล้ายบอลูน อยู่หลังกระดูกหัวหน่าวภายในอุ้งเชิงกรานด้านหน้ามดลูกของผู้หญิง และจะอยู่ด้านหน้าต่อทวารหนักของผู้ชาย มีหน้าที่กักเก็บปัสสาวะได้ประมาณ 350-500 มิลลิลิตร ผนังกระเพาะปัสสาวะส่วนใหญ่จะประกอบด้วยกล้ามเนื้อเรียบ เมื่อในกระเพาะปัสสาวะมีปัสสาวะเพิ่มมากขึ้น ผนังกระเพาะปัสสาวะจะเริ่มบีบตัวเพื่อขับปัสสาวะให้ไหลออกมาทางหลอดปัสสาวะ โดยไม่มีอาการปวดหรือแสบใดๆ (มณฑิรา มณีรัตน์พร, 2564)

ภาพที่ 2.12 ภาพอธิบายโครงสร้างของกระเพาะปัสสาวะ



ที่มา: <https://testbook.com/question-answer/cartilage-is-not-found-in--5f7572aa9d63a4c5f5418323>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.5 มดลูก เป็นแหล่งกำเนิดฮอร์โมนไดเอสโตรเจน ซึ่งเป็นฮอร์โมนที่บ่งบอกความเป็นผู้หญิง โดยเฉพาะ และที่สำคัญอีกข้อหนึ่งคือ เป็นอวัยวะที่ทำหน้าที่ในการตั้งครรภ์ ซึ่งถือว่าสำคัญมากที่สุดสำหรับผู้หญิง ดังนั้น มดลูกจึงเป็นอวัยวะที่ควรได้รับการดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดีที่สุด ซึ่งผู้หญิงทุกคนไม่ควรมองข้าม

ภาพที่ 2.13 ภาพอธิบายโครงสร้างของมดลูก



ที่มา: <https://www.khonkaenram.com/th/services/health-information/health-articles/obg/hysteroscopy>

2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับแบคทีเรีย

2.7.1 แบคทีเรีย เป็นสิ่งมีชีวิตเซลล์เดียวมีผนังแข็งด้านนอกสุดและถัดเข้ามาเป็นเยื่อหุ้มบางๆล้อมรอบของเหลวภายในเซลล์ไว้ สามารถเพิ่มจำนวนได้โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยอยู่ในเซลล์ของสิ่งมีชีวิต และอยู่รอดได้ในสถานที่ที่แตกต่างกันไป เช่น สถานที่ที่อากาศร้อนและเย็นจัด หรือในร่างกายของมนุษย์ ซึ่งมีทั้งอยู่แล้วก่อให้เกิดโรคและไม่เกิดโรค (แบคทีเรีย, 2562)

ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างแบคทีเรีย



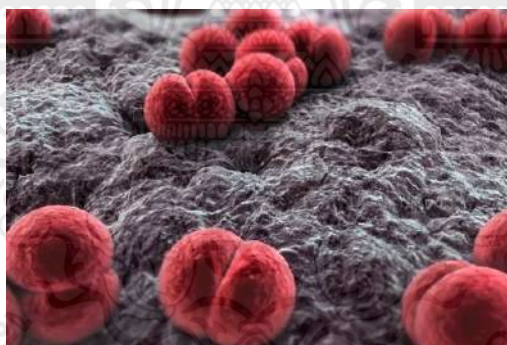
ที่มา: <https://www.technologynetworks.com/immunology/news/phage-therapies-for-multidrug-resistant-infections-should-consider-host-response-386039>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.2 การติดเชื้อจากแบคทีเรีย แบคทีเรียจะเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็วและทำให้เกิดพิษซึ่งทำลายเนื้อเยื่อภายในร่างกายได้แม้แบคทีเรียส่วนใหญ่จะเป็นประโยชน์ต่อมนุษย์แต่แบคทีเรียบางส่วนก็อาจทำให้มีอาการเจ็บป่วยและเป็นสาเหตุทำให้เกิดโรคได้ เช่น โรคปอดบวม เป็นต้น (แบคทีเรีย, 2562)

2.7.2.1 การติดเชื้อแบคทีเรียในสมอง โรค/ภาวะ เยื่อหุ้มสมองอักเสบ เป็นสาเหตุการปวดศีรษะรุนแรงที่มีอันตรายต่อชีวิตได้ ถ้าผู้ป่วยมารับการรักษาล่าช้า หรือได้รับการรักษาที่ไม่เหมาะสม ดังนั้น เราต้องรู้ว่าเมื่อใดควรมาพบแพทย์ และโรคนี้มีอาการอย่างไร ซึ่งอ่านได้จากบทความนี้ ทั้งนี้ เยื่อหุ้มสมองอักเสบ มีสาเหตุสำคัญ คือ จากการติดเชื้อ แบคทีเรีย หรือจากการติดเชื้อไวรัส แต่บทความนี้จะกล่าวถึงเฉพาะ โรคเยื่อหุ้มสมองอักเสบจากการติดเชื้อแบคทีเรีย หรือ “แบคทีเรียเยื่อหุ้มสมองอักเสบ (Bacterial Meningitis)” เท่านั้น ส่วนการติดเชื้อจากไวรัสอาการเมื่อติดเชื้อเยื่อหุ้มสมองอักเสบมีอาการปวดศีรษะรุนแรง ปวดตึงต้นคอ คอแข็ง มีไข้ขึ้นสูง อาเจียน สายตาพร่ามัว จากการมีภาวะความดันในกะโหลกศีรษะสูง เส้นประสาทสมองคู่ที่ 6 อัมพาตทำให้มีอาการมองเห็นภาพซ้อน ซึมลงในกรณีที่มีอาการรุนแรง แขนขาอ่อนแรง แต่พบอาการนี้ได้บ่อย (ศาสตราจารย์นายแพทย์สมศักดิ์ เทียมเก่า, 2564)

ภาพที่ 2.15 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียเยื่อหุ้มสมองอักเสบ

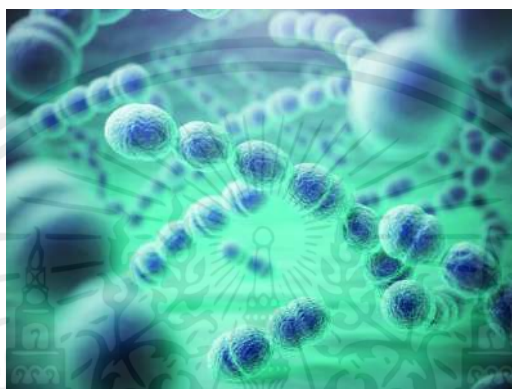


ที่มา: <https://hr.un.org/page/meningococcal-diseasemeningitis>

2.7.2.2 การติดเชื้อแบคทีเรียในปอดเชื้อนิวโมคอคคัส (*Streptococcus pneumoniae*) เป็นเชื้อแบคทีเรีย ทำให้เกิดปอดอักเสบจากชุมชนมากที่สุด อุบัติการณ์ในประเทศไทยพบได้ประมาณ 8-11 % สามารถพบปอดติดเชื้อร่วมกับติดเชื้อในกระแสเลือดได้ 58-81% ซึ่งมีอัตราการตายสูงถึง 25% ความรุนแรงและ อัตราตายจะสัมพันธ์กับอายุที่มากขึ้น เชื้อนี้พบได้ ในโพรงจมูกและลำคอของมนุษย์ สามารถแพร่กระจายจากคนสู่คน โดยผ่านระบบทางเดินหายใจ เช่น การไอ จาม และสัมผัสละอองเสมหะของผู้ป่วย หรือ พาหะ การเกิดโรคขึ้นกับปริมาณเชื้อที่ได้รับ และปัจจัยของผู้ป่วยพบว่าเชื้อนี้ตัวยามากขึ้น ทำให้การรักษาซับซ้อน ค่าใช้จ่ายสูง และเป็นอันตรายต่อชีวิตมากขึ้นปัจจุบันมีการค้นพบเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สายพันธุ์มากกว่า 100 สายพันธุ์ แต่พบเป็นสาเหตุสำคัญในการก่อโรคประมาณ 20-30 สายพันธุ์ อาการเมื่อติดเชื้อนิวโมคอคคัส ไข้ ไอ เสมหะ เหนื่อย หายใจเจ็บหน้าอก ซึ่งเป็นอาการของปอดอักเสบ ถ้ามีการติดเชื้อในกระแสเลือดร่วม อาจทำให้มีการติดเชื้อที่อวัยวะอื่น เช่น ข้ออักเสบติดเชื้อ เยื่อหุ้มสมองอักเสบ ติดเชื้อที่ลิ้นหัวใจได้หลังติดเชื้อปอดอักเสบ ช่วงภาวะออกซิเจนต่ำหรือการอักเสบในร่างกาย (สุธาสินี กลั่นแก้ว, 2566)

ภาพที่ 2.16 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียนิวโมคอคคัส

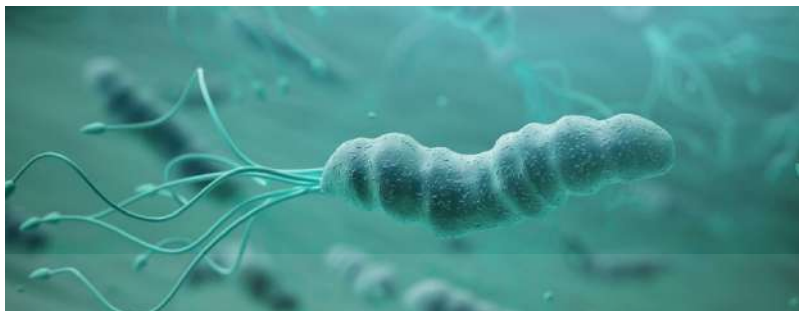


ที่มา: <https://mypositiveparenting.org/2022/03/30/myths-and-facts-pneumococcal-disease/>

2.7.2.3 การติดเชื้อแบคทีเรียในกระเพาะอาหารเชื้อ Helicobacter Pylori (H. pylori) คือเชื้อแบคทีเรียในกระเพาะอาหาร โดยผู้ติดเชื้อส่วนมากจะเกิดภาวะกระเพาะอาหารอักเสบเรื้อรังแต่ไม่แสดงอาการ ซึ่งผู้ติดเชื้อนี้มีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นแผลในกระเพาะอาหารถึง 10-20 % โดยมีการอักเสบที่บริเวณกระเพาะอาหารส่วนปลาย และมีโอกาสสูงที่จะเกิดในลำไส้เล็กส่วนต้น รวมถึงผู้ติดเชื้อนี้มีความเสี่ยงเป็นมะเร็งกระเพาะอาหารถึง 3 % และพบว่าครึ่งหนึ่งของประชากรโลก มีการติดเชื้อนี้ในทางเดินอาหารส่วนต้น โดยในประเทศแถบในเอเชียและแอฟริกาจะพบการติดเชื้อได้มากกว่าประเทศทางตะวันตก อาการเมื่อติดเชื้อเฮลิคอบактер ไพโลไร ผู้ที่มีอาการเกี่ยวกับโรคแผลในกระเพาะอาหาร และ ลำไส้เล็ก เช่น ปวดท้อง อืดท้อง มีลมในท้อง เบื่ออาหาร มีประวัติเป็นแผลในระบบทางเดินอาหาร บุคคลในครอบครัวมีประวัติเกี่ยวกับโรคมะเร็งกระเพาะอาหาร (โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.17 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียเฮลิโคแบคเตอร์ ไพโลไร



ที่มา: <https://www.hopkinsmedicine.org/health/conditions-and-diseases/helicobacter-pylori>

2.7.2.4 การติดเชื้อแบคทีเรียในกระเพาะปัสสาวะ เชื้อเอสเชอริเชีย โคลิ (Escherichia coli) หรือที่มักเรียกแบบย่อว่า อีโคไล เป็นแบคทีเรียที่พบได้เป็นปกติในลำไส้ของคนและสัตว์บางชนิด โดยปกติจะไม่ก่อโรคและยังมีประโยชน์บางอย่างต่อร่างกายด้วย แต่ก็มีบางกรณีที่เชื้ออีโคไลสามารถก่อโรคได้ โดยโรคที่พบบ่อยในมนุษย์ ได้แก่ โรคติดเชื้อในทางเดินปัสสาวะและโรคท้องเดิน อาการเมื่อติดเชื้ออีโคไลสำหรับผู้ป่วยที่ติดเชื้อในทางเดินปัสสาวะนั้น ผู้ป่วยจะมีอาการปัสสาวะแสบขัด ปัสสาวะบ่อยมีความรู้สึกเหมือนปัสสาวะไม่สุด ในบางครั้งอาจมีอาการปวดท้องน้อยร่วมด้วย ในบางรายอาจมีอาการรุนแรง ได้แก่ มีไข้สูงหนาวสั่น ปวดหลังหรือสีข้างระดับเอว ซึ่งบ่งถึงการติดเชื้อที่กรวยไต (ไอยฤทธิ ไทยพิสุทธิกุล, 2562)

ภาพที่ 2.18 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียอีโคไล



ที่มา: <https://www.livescience.com/64436-e-coli.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.2.5 การติดเชื้อแบคทีเรียในมดลูก แคมไพโลแบคเตอร์ เป็นเชื้อแบคทีเรียชนิดหนึ่งที่เป็นสาเหตุของโรคอาหารเป็นพิษ โดยร่างกายได้รับเชื้อจากการรับประทานอาหารที่ไม่ผ่านการปรุงสุกหรือน้ำดื่มที่มีเชื้อโรคเจือปน ทำให้อาจเกิดปวดท้อง คลื่นไส้ ท้องเสีย หรือมีไข้ เนื่องจากการติดเชื้อแบคทีเรียในระบบทางเดินอาหารวิธีการป้องกันที่ดีที่สุดคือ การรับประทานอาหารปรุงสุกใหม่และล้างมือให้สะอาดอยู่เสมออาการเมื่อติดเชื้อแคมไพโลแบคเตอร์ โดยอาการของการติดเชื้อ แคมไพโลแบคเตอร์ (Campylobacter) ที่พบได้ คือ คลื่นไส้หรืออาเจียน ท้องเสีย อาจถ่ายเป็นเลือดในบางกรณี ปวดเกร็งท้อง ท้องอืด มีไข้ และอ่อนเพลีย ทั้งนี้ระยะเวลาฟักตัวของเชื้อก่อนแสดงอาการอาจใช้เวลาตั้งแต่ 1 วัน ไปจนถึง 11 วัน และผู้ป่วยมักหายดีภายใน 1 สัปดาห์ (พบแพทย์, 2564)

ภาพที่ 2.19 ภาพอธิบายโครงสร้างของแบคทีเรียแคมไพโลแบคเตอร์



ที่มา: https://prevent-and-protect.com/pathogen/campylobacter-jejuni-coli_en/

2.8 การรักษาโรคติดเชื้อแบคทีเรียโดยใช้ยา

ยาปฏิชีวนะ (Antibiotics หรือ Antibacterial) หมายถึง สารเคมีที่ได้จากเชื้อจุลินทรีย์ชนิดหนึ่งตามธรรมชาติ หรือ จากการสังเคราะห์ ใช้รักษาการติดเชื้อแบคทีเรียเท่านั้น ส่วนการติดเชื้อชนิดอื่น เช่น ไวรัส เชื้อรา ไม่สามารถใช้ยาปฏิชีวนะรักษาได้ (โรงพยาบาลเวชธานี, 2561)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 วัตถุประสงค์ของการออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์มอนตี้อาร์ตทอย คอลเลคชั่นอวัยวะติดเชื่อ

การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์มอนตี้อาร์ตทอย คอลเลคชั่นอวัยวะติดเชื่อมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบอาร์ตทอยการเล่าเรื่องผ่านบรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ ศึกษาโครงสร้างและการทำงานของอวัยวะ รวมถึงโรคติดเชื่อในอวัยวะ เพื่อนำมาวิเคราะห์และเรียบเรียงเรื่องราวของการติดเชื่อในอวัยวะได้อย่างถูกต้อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนที่หันมาใส่ใจสุขภาพ และปลอดภัยต่อการติดเชื่อที่ไม่สามารถมองเห็นได้

3.2 กลุ่มเป้าหมาย

3.2.1 กลุ่มเป้าหมายด้านประชากรศาสตร์

1. ผู้ที่มีอายุ 20 – 30 ปี
2. ผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 20,000 – 30,000 บาท

3.2.2 กลุ่มเป้าหมายด้านจิตวิทยา

1. มีความชื่นชอบในเชิงวิทยาศาสตร์ และเรื่องราวความแปลกประหลาด
2. มีความชื่นชอบในผลงานเชิงศิลปะ

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการศึกษาเพื่อนำมาวิเคราะห์และเรียบเรียงเพื่อนำไปสู่การรวบรวมข้อมูล การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์มอนตี้อาร์ตทอย คอลเลคชั่นอวัยวะติดเชื่อ เรียบเรียงข้อมูลได้ดังนี้

3.3.1 เว็บไซต์ทางการแพทย์ และโรงพยาบาล โดยมีเกณฑ์คัดเลือกจากเว็บไซต์ทางการแพทย์ และโรงพยาบาลที่มีความน่าเชื่อถือ เป็นกลาง และมีแหล่งที่มาชัดเจน เผยแพร่ข้อมูลไม่เกิน 6 ปี ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ของโรงพยาบาลศิริราช ปิยมหาราชการุณย์ เว็บไซต์หาหมอดอทคอมโดยผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อมูลจากการติดเชื่อในอวัยวะต่างๆ ประกอบด้วย

1. สมองติดเชื่อแบคทีเรียเยื่อหุ้มสมองอักเสบ โดยได้รวบรวมข้อมูลตั้งแต่รูปร่างรูปทรง หน้าที่ การทำงานของสมอง การติดเชื่อของสมอง และอาการเมื่อติดเชื่อแบคทีเรียเยื่อหุ้มสมองอักเสบ
2. ปอดติดเชื่อแบคทีเรียนิวโมคอคคัส โดยได้รวบรวมข้อมูลตั้งแต่รูปร่างรูปทรง หน้าที่ การทำงานของปอด การติดเชื่อของปอด และอาการเมื่อติดเชื่อแบคทีเรียนิวโมคอคคัส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. กระเพาะอาหารติดเชื้อแบคทีเรียเฮลิโคไล โดยได้รวบรวมข้อมูลตั้งแต่รูปร่างรูปทรง หน้าที่ การทำงานของกระเพาะอาหาร การติดเชื้อของกระเพาะอาหาร และอาการเมื่อติดเชื้อแบคทีเรียเฮลิโคไล

4. กระเพาะปัสสาวะติดเชื้อแบคทีเรียอีโคไล โดยได้รวบรวมข้อมูลตั้งแต่รูปร่างรูปทรง หน้าที่ การทำงานของกระเพาะปัสสาวะ การติดเชื้อของกระเพาะปัสสาวะ และอาการเมื่อติดเชื้อแบคทีเรียอีโคไล

5. มดลูกติดเชื้อแบคทีเรียแคมไพโลแบคเตอร์ โดยได้รวบรวมข้อมูลตั้งแต่รูปร่างรูปทรง หน้าที่ การทำงานของมดลูก การติดเชื้อของมดลูก และอาการเมื่อติดเชื้อแบคทีเรียแคมไพโลแบคเตอร์

6. ยาปฏิชีวนะ โดยได้รวบรวมข้อมูลจากรูปร่างรูปทรง และสีของยาปฏิชีวนะ หน้าที่และการทำงานของยาปฏิชีวนะ ไปจนถึงประโยชน์ และโทษของยาปฏิชีวนะ

3.3.2 สื่อวีดีโอ ได้คัดเลือกจากคลิป์วีดีโอที่เกี่ยวข้องกับโรคติดเชื้อในอวัยวะ และเป็นข้อมูลที่มาจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ ตัวอย่างเช่น ช่องยูทูป ของทางโรงพยาบาลไทยนครินทร์ และช่อง aimmuno

3.3.3 การติดเชื้อของผู้วิจัย ในระหว่างการค้นหาข้อมูลขั้นแรก ผู้วิจัยได้เกิดอาการติดเชื้อที่ทางเดินหายใจส่วนบน ซึ่งทำให้เกิดอาการต่อมน้ำเหลืองอักเสบที่คอ และไปที่ส่วนอื่นๆ โดยต้องรักษาโดยการกินยาปฏิชีวนะติดต่อกันถึง 2 อาทิตย์ ทำให้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจเพื่อไปออกแบบท่าทาง และสีหน้าของคาแรคเตอร์ในการออกแบบต่อไป

3.4 ขอบเขตของเนื้อหา

ขอบเขตของเนื้อหาในการสื่อสารเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลของการติดเชื้อแบคทีเรียในอวัยวะ โดยศึกษาจากระบบของอวัยวะ หน้าที่การทำงาน และอาการเมื่อติดเชื้อแบคทีเรีย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเรื่องราวของแบรนด์อาร์ตทอยให้ตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ข้างต้น ประกอบด้วย การออกแบบคาแรคเตอร์ การออกแบบโมเดลสามมิติ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งในรูปแบบออนไลน์ และออฟไลน์

การออกแบบคาแรคเตอร์ใช้การออกแบบจากรูปร่างของอวัยวะ กับแบคทีเรีย และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และภาพประกอบในสื่อประชาสัมพันธ์ ให้สอดคล้องกับข้อมูลการติดเชื้อของอวัยวะ โดยในการผลิตชิ้นงานอาร์ตทอยได้ติดต่อกับทาง TYS Studio และ Proto Factory ในการพิมพ์ชิ้นงานสามมิติ ติดต่อกับทาง น้ำข้าว Box จั๋วปัง ในการผลิตบรรจุภัณฑ์หลัก และติดต่อกับร้านวันจันทร์ในการผลิตบรรจุภัณฑ์กล่องสุ่ม และสื่อประชาสัมพันธ์อื่นๆ

บทที่ 4

แนวทางในการออกแบบ

4.1 วัตถุประสงค์ของแบรนด์

แบรนด์ต้องการให้ความสนุกสนานแก่ผู้ที่สนใจ และยังแทรกความรู้เกี่ยวกับการติดเชื้อในวัยวะ

4.2 กลุ่มเป้าหมาย

1. วัยรุ่นวัยทำงานอายุ 20-30 ปี
2. รายได้ 20,000 บาทขึ้นไป
3. ชื่นชอบในเรื่องราววิทยาศาสตร์ และ สิ่งแปลกประหลาด
4. ชื่นชอบในผลงานศิลปะ

4.3 ความต้องการของผู้บริโภค

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความต้องการของผู้บริโภคในตลาด สามารถจำแนกประเภทได้ดังนี้

- 1.กลุ่มที่ตั้งใจเก็บไว้สะสม การสะสมด้วยความชอบส่วนบุคคล ทั้งในด้านของการออกแบบคาแรคเตอร์และความชื่นชอบในตัวของศิลปินผู้สร้าง
- 2.กลุ่มที่เก็บเพื่อขายในอนาคตกลุ่มนี้จะมีการวิเคราะห์ตลาด คอยดูแนวโน้มความต้องการ และดูแนวทางความเป็นไปได้ของตลาดเพื่อนำสินค้าไปขายต่อเพื่อให้ได้ราคาที่สูงขึ้นจากการลงทุน

4.4 ช่องทางในประชาสัมพันธ์ และการจำหน่าย

4.4.1 ช่องทางในการประชาสัมพันธ์สินค้าแบบออฟไลน์

- 1.การจัดนิทรรศการ
- 2.การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์
- 3.การคอลแลป
- 4.การประชาสัมพันธ์ผ่านศิลปะจัดวาง

4.4.2 ช่องทางในการประชาสัมพันธ์สินค้าแบบออนไลน์

- 1.เว็บไซต์
- 2.แอปพลิเคชัน อินสตาแกรม
- 3.อนิเมชั่น
- 4.แอปพลิเคชัน เฟสบุ๊ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.3 รูปแบบในการจำหน่ายอาร์ตทอย

1. การจำหน่ายแบบมีจำนวนจำกัด
2. การจำหน่ายแบบกล่องสุ่ม
3. การจำหน่ายแบบตู้กด
4. การจำหน่ายแบบออนไลน์

4.4 การวิเคราะห์แบรนด์

1. แก่นของเอกลักษณ์

การให้ความสนุกสนาน และสอดแทรกความรู้โดยเล่าถึงวัยวาระที่ติดเชื่อแบคทีเรีย และพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีผลต่อการติดเชื้อ

2. ส่วนขยายเอกลักษณ์

กลุ่มเป้าหมาย : วัยรุ่น วัยทำงาน อายุ 20-30 ปี

รายได้ 20,000 – 30,000 บาท มีความสนใจในเรื่องเชิงวิทยาศาสตร์ และชื่นชอบในผลงานศิลปะ

4.4.2 จุดแข็งและจุดอ่อนของแบรนด์

สภาพแวดล้อมภายใน แบ่งออกเป็น

เชิงบวก : จุดแข็ง

1. สามารถให้ความสนุกและสอดแทรกความรู้ให้กับผู้ที่เห็นผลงาน และมีข้อคิดปลายเปิด
2. คาแรคเตอร์มีความโดดเด่น จดจำได้ง่าย
3. มีการพูดถึงพฤติกรรมของมนุษย์
4. คาแรคเตอร์มีความแตกต่างไม่ซ้ำเดิม

เชิงลบ : จุดอ่อน

1. ช่องทางในการจำหน่ายสินค้า
2. แปรนัยยังไม่เป็นที่รู้จัก
3. การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ทั่วถึง

เชิงบวก : โอกาส

1. สามารถทำให้ผู้คนที่เห็นผลงานสามารถที่จะเข้าใจ และได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์
2. ทำให้ผู้คนที่หันมาใส่ใจสุขภาพมากขึ้น
3. ยังมีอาร์ตทอยที่ให้ความรู้กับผู้ชมไม่มาก

เชิงลบ : อุปสรรค

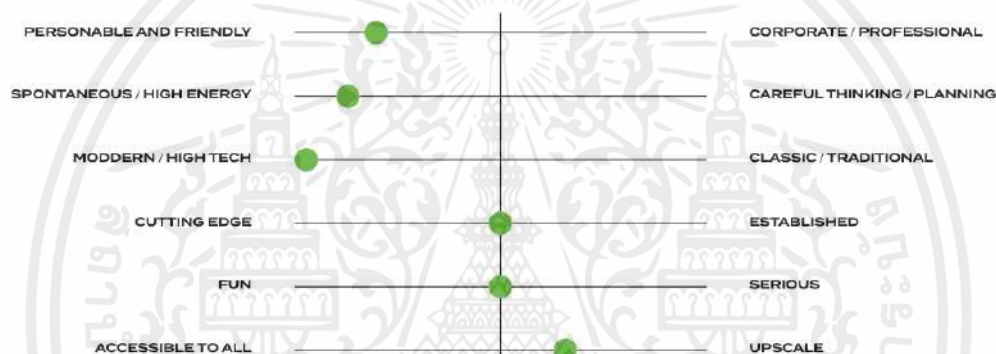
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. อาจจะมีบางกลุ่มเป้าหมายที่ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลที่จะสื่อสารได้
2. พื้นที่ในการประชาสัมพันธ์สินค้า

4.4.3 บุคลิกภาพของแบรนด์

เมื่อเลือกแนวทางของจุดขายการกำหนดบุคลิกภาพของแบรนด์ถือเป็นเรื่องสำคัญโดยผู้วิจัยนั้นเลือกแนวทางการแสดงบุคลิกภาพของแบรนด์ดังนี้

ภาพที่ 4.20 Brand Personality Spectrum



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

4.5 การวิเคราะห์แบรนด์คู่แข่ง

จากการค้นหาแบรนด์คู่แข่ง ผู้วิจัยได้คัดเลือกมา 3 แบรนด์ที่มีจุดเด่นในด้านที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นคู่แข่งในเชิงการตลาดของแบรนด์ มีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.1 STICKY MONSTER LAB

คำวามอนสเตอร์ในแง่หนึ่งอาจจะเปรียบได้กับความรู้สึกหวาดกลัว และแปลกแยกในใจคนซึ่งมนุษย์เราต่างก็มีตัวตนอันแปลกประหลาดกันทั้งนั้นแต่เมื่อต้องปะทะกับสายตาของผู้คนที่มองจ้องมาบางคนอาจพยายามเก็บซ่อนมันไว้ในซอกหลืบที่ลึกที่สุดของจิตใจ ในขณะที่บางคนอาจพยายามนำมันไปเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นที่ถูกมองว่าแปลกประหลาดมากกว่าเพื่อที่จะได้สบายใจว่าตัวเองยังคงจัดว่าเป็นคนปกติพวกเราจึงชอบคำวามอนสเตอร์ หรือสัตว์ประหลาด เพราะมันเชื่อมโยงกับความย้อนแย้ง

ภาพที่ 4.21 Sticky Monster Lab



ที่มา: <https://adaymagazine.com/sticky-monster-lab/>

จุดแข็ง

1. มีคาแรคเตอร์ที่มีอัตลักษณ์ชัดเจน
2. คาแรคเตอร์ และเรื่องราวสามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย
3. มีแผนการตลาดที่แข็งแรง

จุดอ่อน

1. ใช้รูปทรงซ้ำเดิม
2. คาแรคเตอร์ต้องอยู่รวมกันถึงจะแข็งแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 MOLLY FACTORY

เราร้องให้ได้บางครั้ง เป็นประโยคที่เราฟังครั้งแรกเราก็รู้สึกเข้าอกเข้าใจได้ ประโยคนี้เองเป็นชื่อ นิทรรศการ Everbody/Cries/Sometimes นิทรรศการเดี่ยวครั้งที่ 2 ของเจ้า Crybaby หนึ่งในคาแรคเตอร์ ระดับปรากฏการณ์ของวงการอาร์ตทอยโลกของของเล่นที่ไม่ได้เป็นแค่เรื่องของเด็กแต่เป็นงานสะสมผลงาน ออกแบบในฐานะศิลปะรูปแบบหนึ่ง

ภาพที่ 4.22 Crybaby



ที่มา: <https://sasom.co.th/collectibles/MOLLY-FGCCTGOPSAE/crybaby-the-good-ones-polystone>

จุดแข็ง

1. คาแรคเตอร์มีอัตลักษณ์ชัดเจน
2. สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย
3. คุณอัตลักษณ์ของตัวละครได้ดี
4. มีการตลาดที่แข็งแกร่ง
5. เรื่องราวสามารถเข้าถึงได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดอ่อน

1. มีการใช้ตัวละครซ้ำกันมากเกินไป
2. การเปลี่ยนเสื้อผ้าเรื่อยๆ เกิดความจำเจซ้ำเดิม
3. มีราคาที่สูงกว่าแบรนด์อื่นๆ
4. สามารถคาดเดารูปแบบต่อไปได้
5. ตราสัญลักษณ์ของแบรนด์ยังไม่สื่อสาร

4.5.3 FAT LANE

ซึ่งจุดเด่นที่พวกเขาเลือกนำมาใส่ในผลงาน ก็คือสไตล์งานล้อเลียน โดยผลงานจะไม่ถูกล้อเลียนโดยตรง แต่จะหยิบยกประเด็นหรือจุดเด่นของสิ่งที่อ้างอิงมาเป็นไอเดียในการต่อยอดผลงาน เมื่อได้ไอเดียที่มีโอกาสในธุรกิจ ทีมงานจึงได้รวมตัวกัน ก่อตั้งแบรนด์ Fat Lane 17 ขึ้น

ภาพที่ 4.23 Fat Lane



ที่มา: <https://trampt.com/designer-toys/202980/super-unclestones-the-uncle-fatlane-self-produced>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดแข็ง

1. ความสนุกในการหยิบจับประเด็น
2. ความคาดเดาไม่ได้
3. ความหลากหลายของรูปแบบ
4. วิธีในการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ

จุดอ่อน

1. กลุ่มเป้าหมายจะเฉพาะทางมากกว่าแบรนด์อื่นๆ
2. ใช้คาแรคเตอร์ที่มีอยู่แล้วไม่ได้สร้างขึ้นใหม่

4.6 ขอบเขตการทำงาน

1. ตราสัญลักษณ์ของแบรนด์ 1 ชิ้น
2. อาร์ตทอย 6 ชิ้น
3. บรรจุภัณฑ์สำหรับ อาร์ตทอย 6 ชิ้น
4. คาแรคเตอร์การ์ด 6 ชิ้น
5. โปสเตอร์แผ่นพับ 6 ชิ้น
6. โปสเตอร์ 1 ชิ้น
7. โฟสต์อินสตาแกรม 9 โฟสต์
8. โฟสต์เฟซบุ๊ก 3 โฟสต์

4.7 แนวทางในการเล่าเรื่องผ่านอาร์ตทอย

การเล่าเรื่องของอวัยวะต่างๆ ในร่างกายนั้นจะต้องใช้ความบันเทิง และความสุขเป็นตัวกลางในการเผยแพร่ข้อมูลที่น่าสนใจ เนื่องจากหากผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นและวัยทำงาน ได้รับสิ่งเหล่านี้ จุดประสงค์ในการที่จะสอดแทรกเกร็ดความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับอวัยวะในร่างกาย ไปจนถึงการติดเชื้อของอวัยวะ ก็สามารถที่จะเกิดขึ้นได้ โดยผู้วิจัยได้เปรียบว่าหากอวัยวะต่างๆนั้นมีชีวิต ร่างกายนั้นก็คือบ้านหลังหนึ่ง โดยเป็นการเล่าเรื่องความวุ่นวายภายในบ้านจากผู้มาเยือนที่ไม่ได้ถูกรับเชิญ โดยมีรายละเอียดของคาแรคเตอร์ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. สมอ (Bean) ผู้อยู่ด้านบนสุดในบ้าน มีหน้าที่คอยดูความเรียบร้อยของบ้านหลังนี้ เล่าเรื่องการติดเชื่อผ่านกระแสน้ำทำให้เกิดอาการเยื่อหุ้มสมองอักเสบ

2. ปอด (Bronchy Brother) ฝาแฝดที่มีนิสัยแตกต่างกัน ด้านหนึ่งนิสัยดี อีกด้านมีนิสัยตรงกันข้าม ดำรงอยู่ได้ด้วยอากาศ เล่าเรื่องการติดเชื่อที่มีปอดด้านหนึ่งแข็งแรงกว่า และอีกด้านที่อ่อนแอกว่า จากพฤติกรรมการใช้ชีวิตของมนุษย์

3. กระเพาะอาหาร (Stomer) ผู้ดูแลห้องครัวภายในบ้าน มีนิสัยชอบกินไม่เลือกชี้หูจดคิดไว้วาย เล่าเรื่องการติดเชื่อผ่านการกินของดิบ ชอบนำมือเข้าไปในปาก

4. กระเพาะปัสสาวะ (Bladdy) ผู้ดูแลห้องน้ำภายในบ้าน มีนิสัยชอบทำงาน แต่ก็มีความขี้เกียจซ่อนอยู่ เล่าเรื่องการติดเชื่อจากการไม่ยอมปัสสาวะเพื่อระบายเชื้อโรคจากการนั่งทำงานทั้งวัน

5. มดลูก (Ova) ผู้ทำหน้าที่ผลิตฮอร์โมน และดูแลเหล่าไข่ภายในบ้าน เล่าเรื่องการติดเชื่อง่ายผ่านการติดเชื่อเอชไอวี ทำให้ร่างกายอ่อนแอจนติดเชื่อ

6. ยาปฏิชีวนะ (Anti Twin) ยาปฏิชีวนะฝาแฝด มีนิสัยที่ต่างกันสุดขั้ว มีหน้าที่ช่วยเหลือน้องวัยซนที่ติดเชื่อ แต่ถ้าหากยาปฏิชีวนะอยู่ในบ้านของเหล่าอวัยวะนานเกินไปก็จะเกิดผลเสียตามมา

4.8 แนวทางในการออกแบบ

ในปัจจุบันคนเราหลงลืมสุขภาพของตนเองไป เนื่องจากความเร่งรีบ และหลงลืมในแต่ละวันก่อให้เกิดผลกระทบอันร้ายแรงมากกว่าที่คิด จึงเลือกแนวทางศิลปะให้มีความรู้สึกถึงการตื่นในยุคเก่าที่ถูกหลงลืม แต่เจาะจงไปที่ความอันตรายเมื่อติดเชื่อ

Mood and Tone

- สนุก
- บ้าคลั่ง
- ระมัดระวัง
- ความฟุ้งไปในจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.24 ภาพแสดงอารมณ์และแนวทางในการออกแบบ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การพัฒนาแบบร่าง

5.1 การพัฒนาแบบร่างตราสัญลักษณ์

การออกแบบตราสัญลักษณ์นิทรรศการเบื้องต้นมีความเป็นไปได้หลายแนวทาง โดยแนวความคิดหลักคือ วิทยาศาสตร์ร่างกายมนุษย์ และความแปลกประหลาด

ภาพที่ 5.25 แบบร่างตราสัญลักษณ์ “มอนตี้”



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

จากการร่างแบบทดลองในรอบแรกผู้วิจัยได้เลือกแบบตราสัญลักษณ์ 2 แบบเพื่อพัฒนา และต่อยอดเป็นตราสัญลักษณ์ของแบรนด์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.26 ต้นแบบตราสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยเลือก



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาว่าตราสัญลักษณ์ในแบบแรกหากนำไปพัฒนาต่อให้มีความลงตัวและสมบูรณ์มากขึ้นจะสามารถนำไปใช้งานได้ง่ายกว่าในแบบที่2 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำตราสัญลักษณ์ในแบบทดลองแรกมาพัฒนาต่อในระบบ grid system เพื่อความมีระเบียบ ความลงตัว และความแข็งแรงของตราสัญลักษณ์

ภาพที่ 5.27 การพัฒนาตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 1

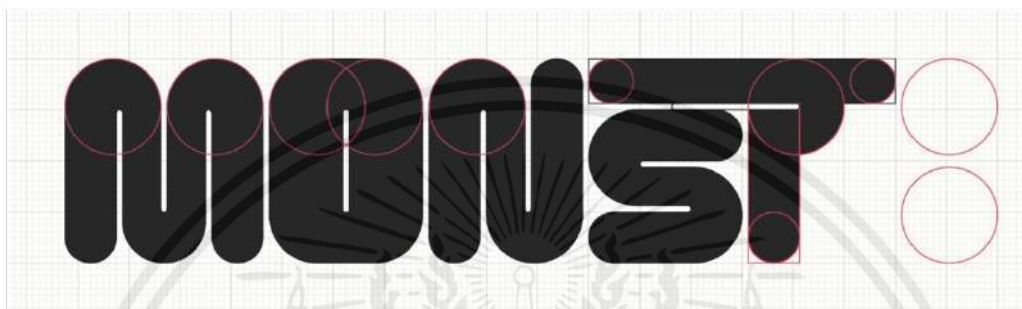


ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การปรับปรุง และพัฒนาแบบร่างตราสัญลักษณ์ครั้งต่อไปในระบบ grid system ผู้วิจัยได้พบปัญหาในตัวอักษร S T และ Y ของแบรนด์ซึ่งเป็นปัญหาของพื้นที่ เมื่อสังเกตโดยรวมจะเห็นได้ว่าน้ำหนักของตัวอักษรจะไปหนักในช่วงตัวอักษรช่วงหลัง

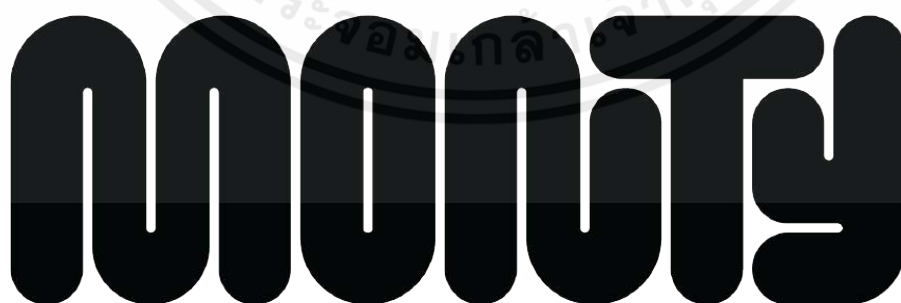
ภาพที่ 5.28 การพัฒนาตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 2



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

ในการพัฒนาครั้งต่อไปผู้วิจัยได้เปลี่ยนชื่อแบรนด์จาก MONSTY เป็น MONTY เนื่องจากปัญหาของการออกเสียงที่ไม่คล่อง ซึ่งทำให้อาจจะมีผลกระทบของการจดจำแบรนด์ เมื่อเปลี่ยนชื่อแบรนด์แล้วได้ลดลงตัวอักษร S ในตราสัญลักษณ์ออกไปทำให้มีความลงตัวมากขึ้นจนกลายเป็นแบบร่างตราสัญลักษณ์แบบสำเร็จ

ภาพที่ 5.29 การพัฒนาตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 3



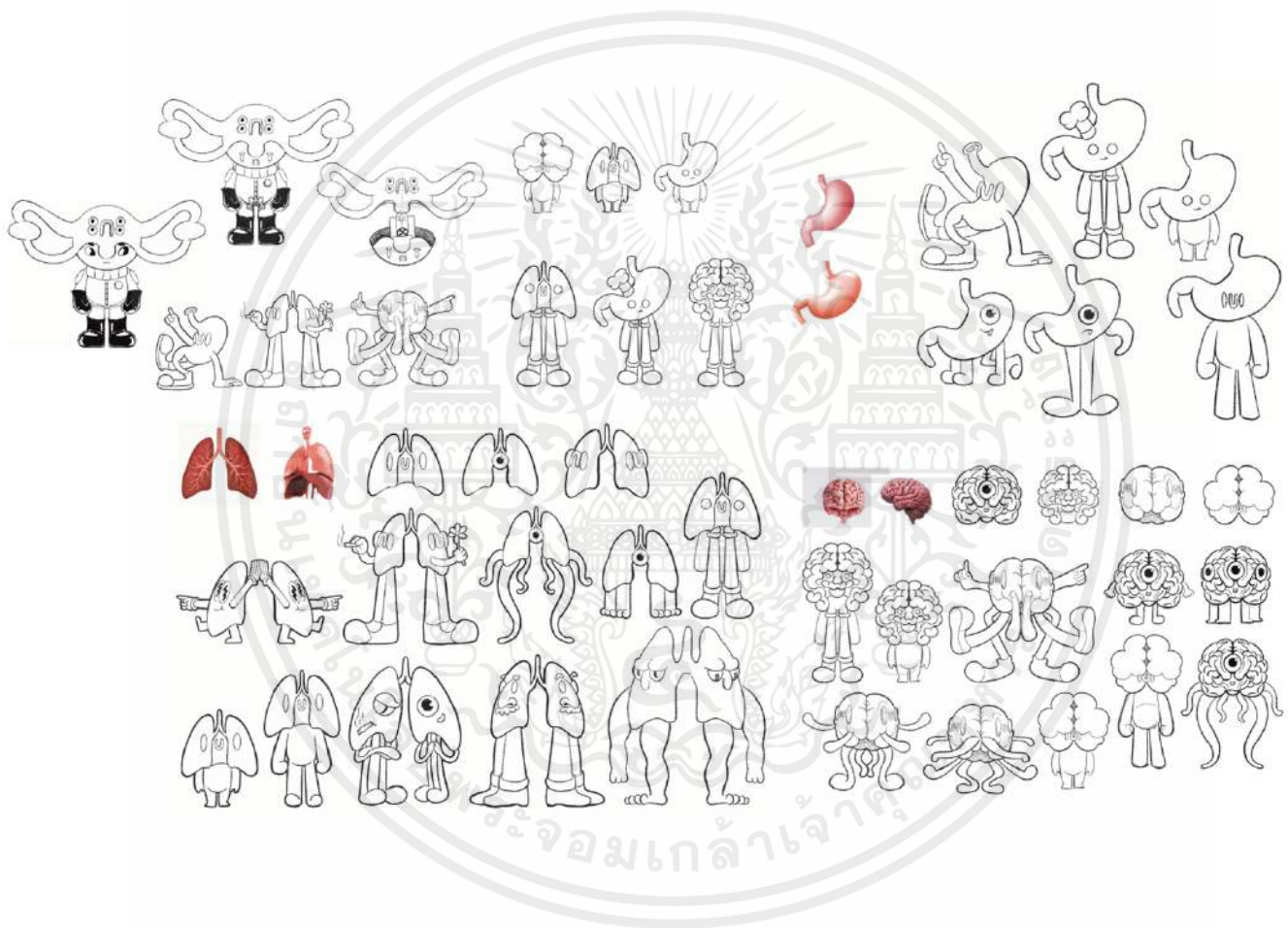
ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การพัฒนาแบบร่างคาแรคเตอร์

การพัฒนาแบบร่างคาแรคเตอร์ ผู้วิจัยได้ศึกษารูปร่างรูปทรง และหน้าที่การทำงานของอวัยวะต่างๆ และได้นำมาวิเคราะห์ออกมาเป็นคาแรคเตอร์ โดยผู้วิจัยได้ทำการร่างเพื่อศึกษาโครงสร้าง และได้้นำพัฒนาแบบร่างต่อไป

ภาพที่ 5.30 แบบร่างทดลองคาแรคเตอร์

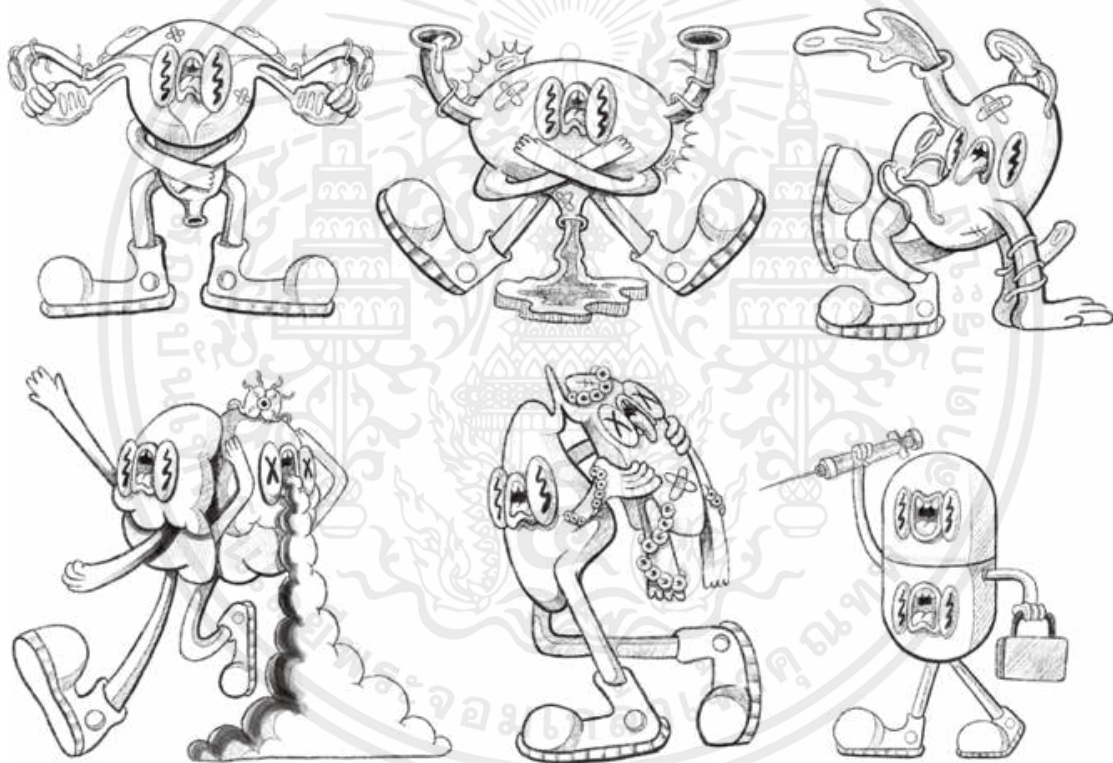


ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยได้สังเกตรูปร่างรูปทรง และได้นำอวัยวะกับแบคทีเรียต่างๆ มาเริ่มออกแบบให้เป็นเชื้อเดียวกันโดยออกแบบมาเป็นจำนวน 4 เชื้อเพื่อนำไปพัฒนาต่อ จากการสอบถามเพื่อนและกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ของการออกแบบคาแรคเตอร์ในเชื้อ A มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากที่สุด ภาพรวมดูมีความสุขสนุกสนาน

ภาพที่ 5.31 แบบร่างคาแรคเตอร์เชื้อ A

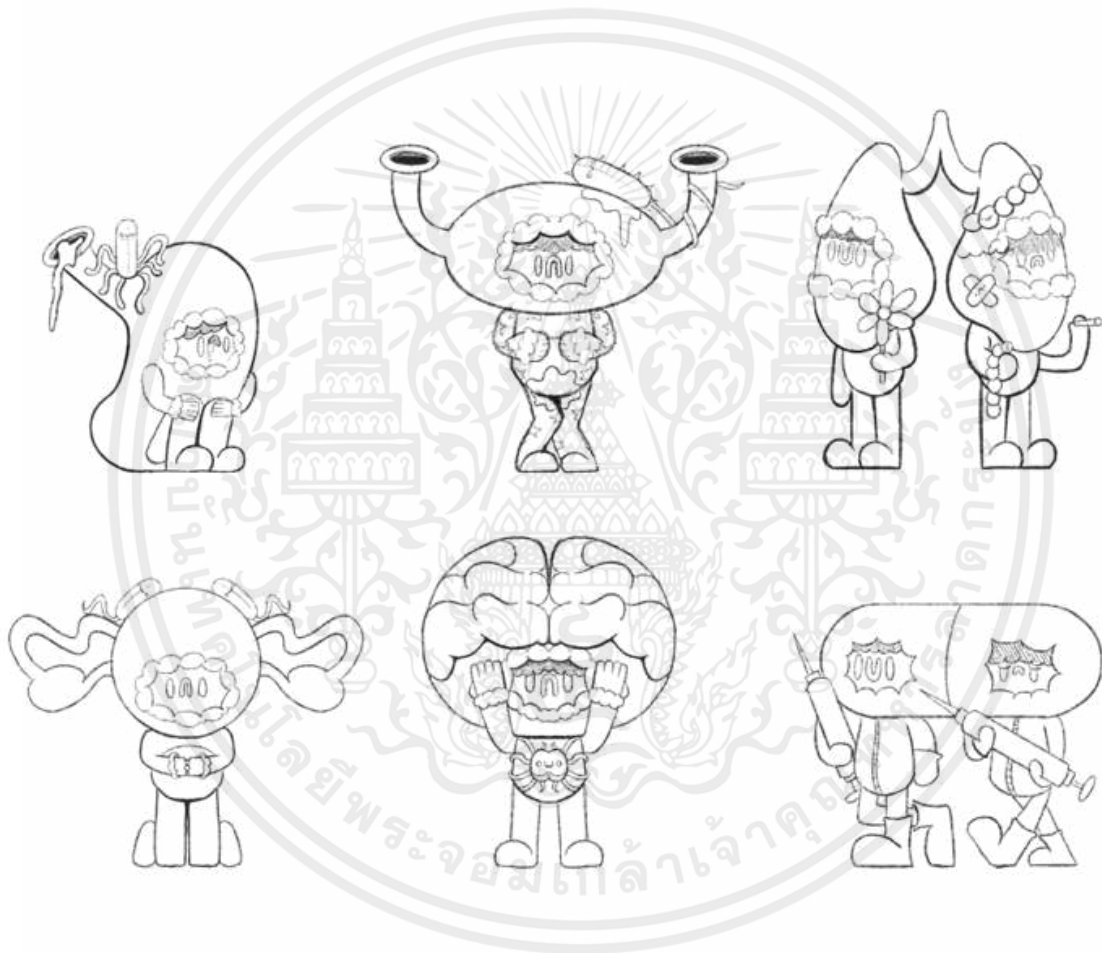


ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างเซ็ท B ผู้วิจัยได้สอบถามกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะมีความชื่นชอบการออกแบบเซ็ทนี้มากที่สุด เนื่องจากมีความน่ารัก และเข้าถึงได้ง่ายแต่ความเป็นเอกลักษณ์ของชิ้นงานจะน้อยกว่าเซ็ท A

ภาพที่ 5.32 แบบร่างคาแรคเตอร์เซ็ทที่ B

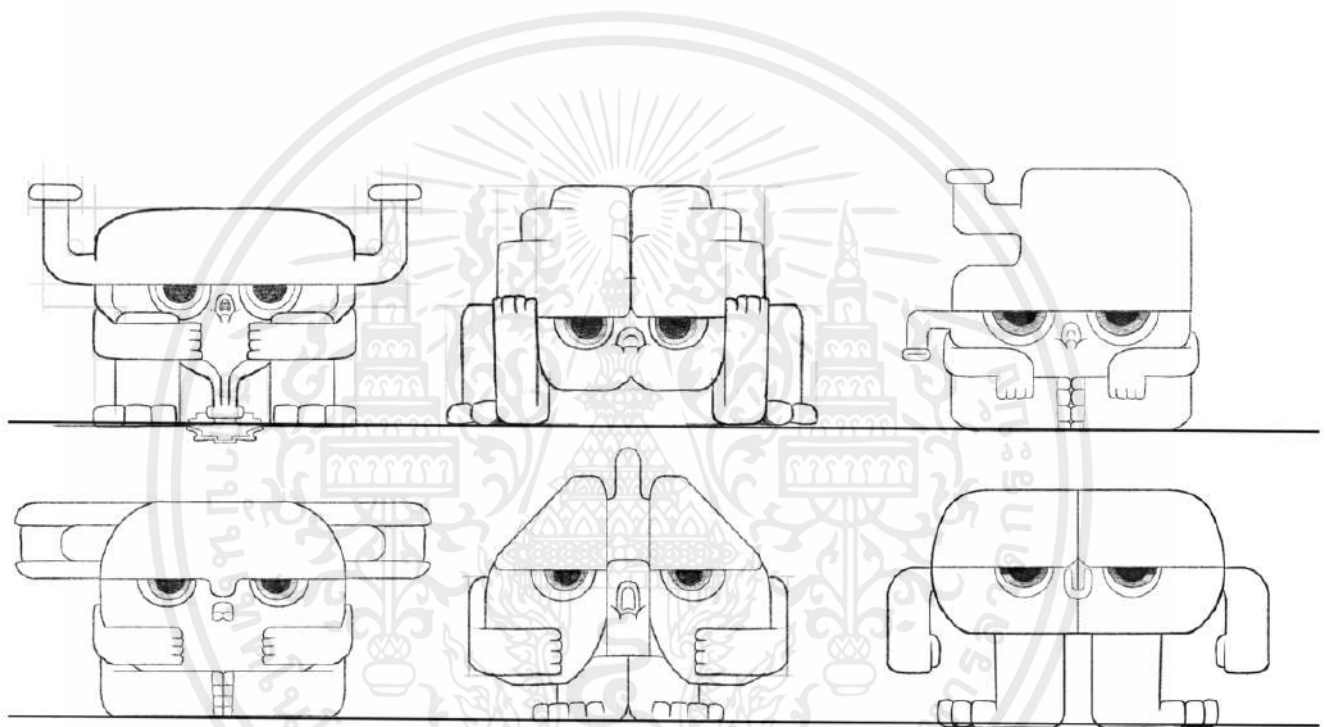


ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างเซ็ท C มีความเป็นเรขาคณิตสูง โดยส่วนมากจากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายส่วนน้อยที่ชื่นชอบการออกแบบในแนวทางนี้ แต่มีความน่าสนใจคือสามารถถอดชิ้นส่วนออกมาด้านในได้

ภาพที่ 5.33 แบบร่างคาแรคเตอร์เซ็ท C

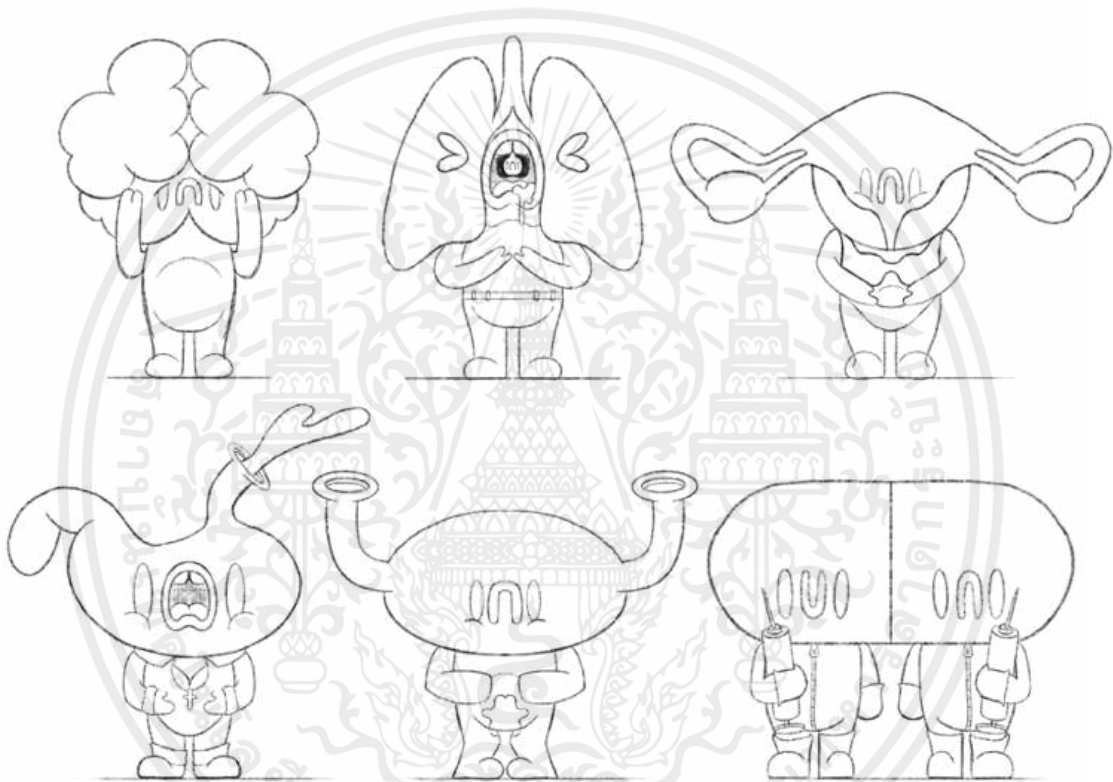


ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างเซ็ท D มีความเรียบง่ายมากที่สุด จากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะให้คำแนะนำว่าในการออกแบบแนวทางนี้ จะมีความเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเด็กมากกว่าวัยรุ่น

ภาพที่ 5.34 แบบร่างคาแรคเตอร์เซ็ทที่ D



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยได้ทำการลงสีด้วยโทนสีในรูปแบบต่างๆ ของคาแรคเตอร์ได้ 3 รูปแบบโดยทดลองกับทุกเซต แต่ได้ใช้สีหลักคือสีชมพู ที่ให้ความรู้สึกของอวัยวะแต่โดยรวมยังคงมีความสดใสอยู่ อาจจะยังไม่เข้ากับแนวคิดการติดเชื้อของอวัยวะซึ่งมีความอันตราย

ภาพที่ 5.35 การทดลองลงสีคาแรคเตอร์ในรูปแบบต่างๆ

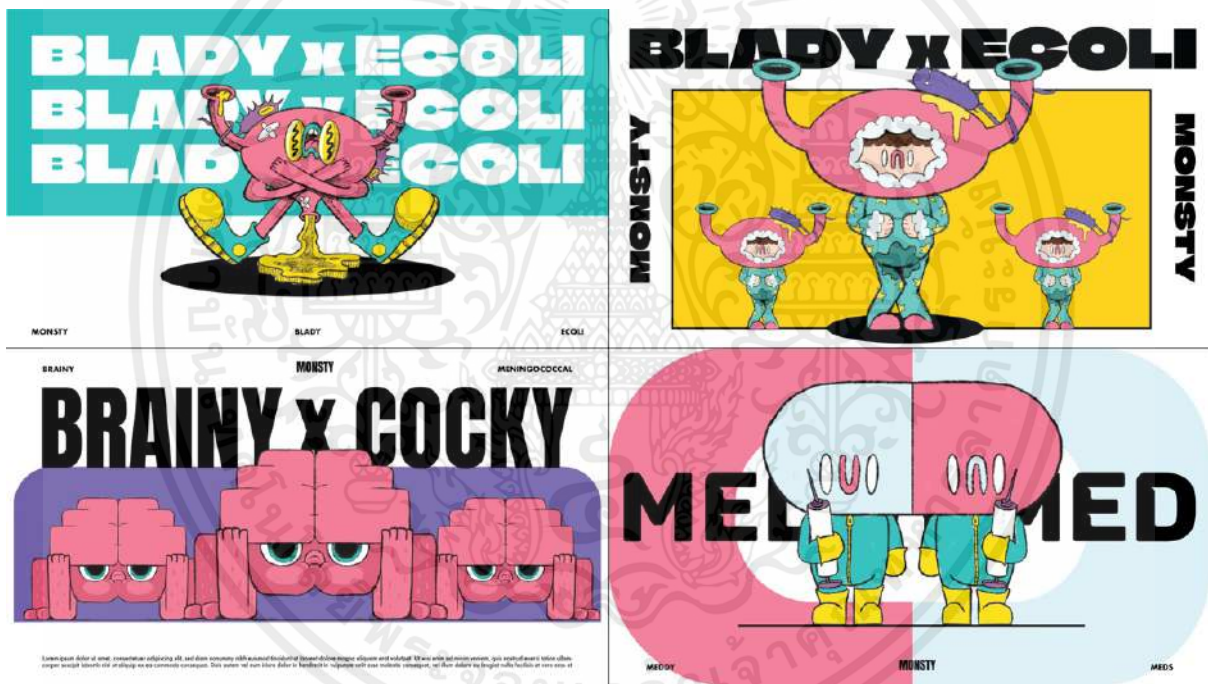


ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยได้ทดลองนำคำแรคเตอร์มาจัดวางกับตัวอักษรในรูปแบบต่างๆ ที่มีการจัดวางตัวอักษรที่แตกต่าง โดยในภาพรวมของงานก็ยังดูมีความสดใส และความสนุกอยู่

ภาพที่ 5.36 การทดลองวางคำแรคเตอร์กับตัวอักษร



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยจากการออกแบบแต่ละเซต ผู้วิจัยได้เลือกคาแรคเตอร์จากเซต A เนื่องจากความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า มีความเป็นเอกลักษณ์มากที่สุด และผู้วิจัยมองว่าการออกแบบอาร์ตทอยที่ดีต้องมีความเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่ซ้ำใครเป็นอย่างแรก และนำมาพัฒนาต่อเป็นการปั้นโมเดล3มิติ

ภาพที่ 5.37 ภาพการทดลองปั้นโมเดลสามมิติ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทดลองใส่สีของชิ้นงานโมเดล3มิติตามแบบร่างในรอบแรก โดยได้รับความคิดเห็น และคำแนะนำ จากทางคณะกรรมการว่า คาแรคเตอร์ของแบคทีเรียนั้นยังมีความน่ารักอยู่ ดูไม่อันตรายตามแนวคิด ผู้วิจัยจึง ได้นำคำแนะนำไปพัฒนาชิ้นงานต่อไป จนได้เป็นแบบร่างคาแรคเตอร์แบบ3มิติรูปแบบสุดท้าย

ภาพที่ 5.38 การทดลองลงสีโมเดลสามมิติครั้งที่ 1



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

ภาพที่ 5.39 การทดลองลงสีโมเดลสามมิติครั้งที่ 2



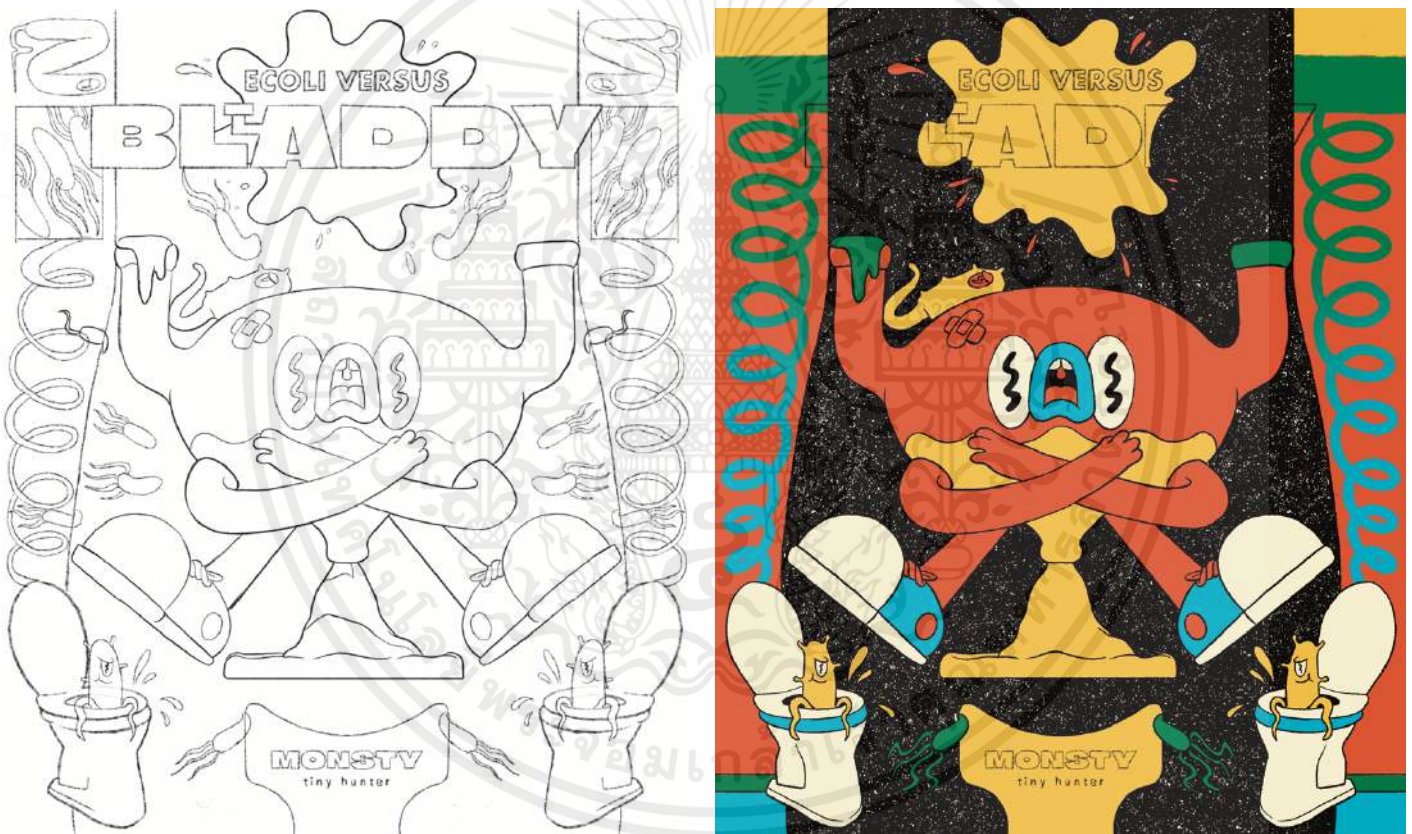
ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การพัฒนาแบบร่างบรรจุภัณฑ์

การพัฒนาแบบร่างบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบภาพประกอบสำหรับบรรจุภัณฑ์ที่ต้องการให้จุดเด่นคืออวัยวะกับแบคทีเรีย และทดลองเพื่อหาโทนสีที่มั่นคงของชิ้นงานทั้งหมด

ภาพที่ 5.40 แบบร่างบรรจุภัณฑ์ทดลองครั้งที่ 1



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

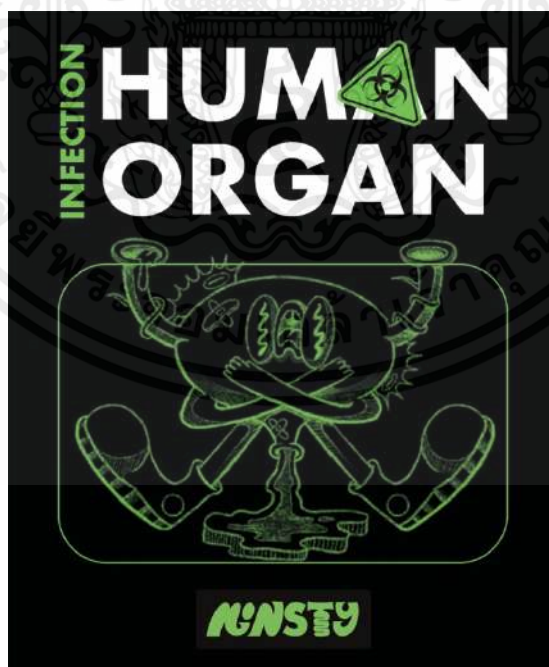
จากการทดลองร่างบรรจุภัณฑ์ในแบบแรกได้ผลสรุปว่าในแบบแรกมีองค์ประกอบที่มากเกินไปจึงได้นำแบบร่างนี้ไปพัฒนาต่อในรูปแบบต่อไปจนได้รูปแบบและโทนสีที่มีความมั่นคง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากกล่องใส่อวัยวะของมนุษย์

ภาพที่ 5.41 ภาพตัวอย่างกล่องใส่อวัยวะมนุษย์



ที่มา: <https://stock.adobe.com/images/human-organ-transport-box-isolated-on-white-background-3d-illustration/420968383>

ภาพที่ 5.42 แบบร่างบรรจุภัณฑ์ทดลองครั้งที่ 2



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

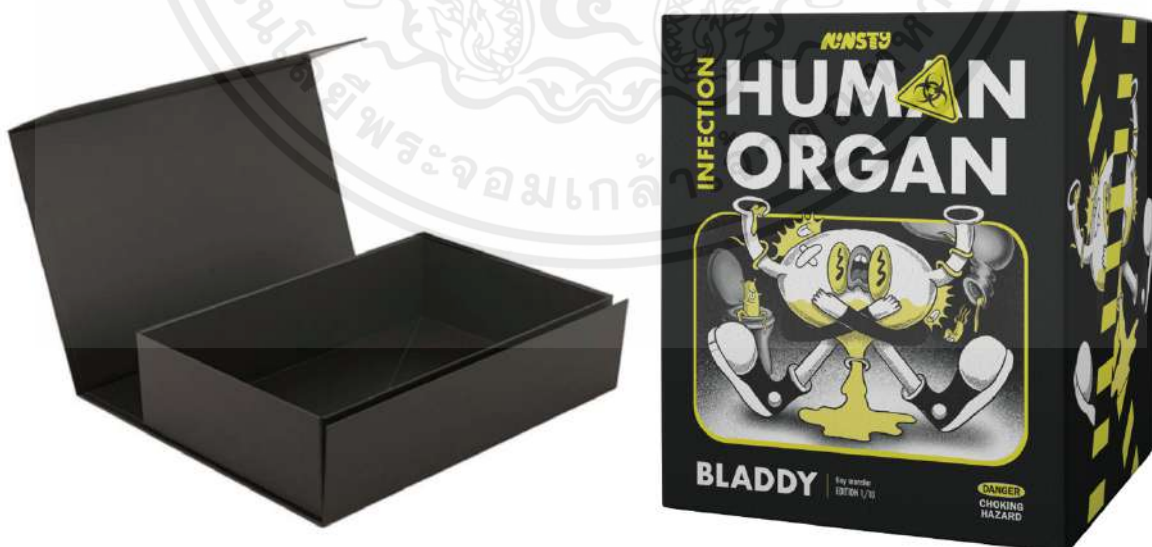
ภาพที่ 5.43 การพัฒนาแบบร่างบรรจุภัณฑ์ครั้งที่ 3



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เมื่อได้รูปแบบที่ชัดเจนของบรรจุภัณฑ์แล้ว ผู้วิจัยได้ขึ้นแบบจำลองของบรรจุภัณฑ์ และกำหนดรูปแบบกล่องเป็นกล่องจั่วปังแบบแม่เหล็ก

ภาพที่ 5.44 ภาพจำลองแบบร่างบรรจุภัณฑ์



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.45 ภาพจำลองบรรจุภัณฑ์คู่กับอาร์ตทอย



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

ภาพที่ 5.46 ภาพจำลองชิ้นงานโดยรวม



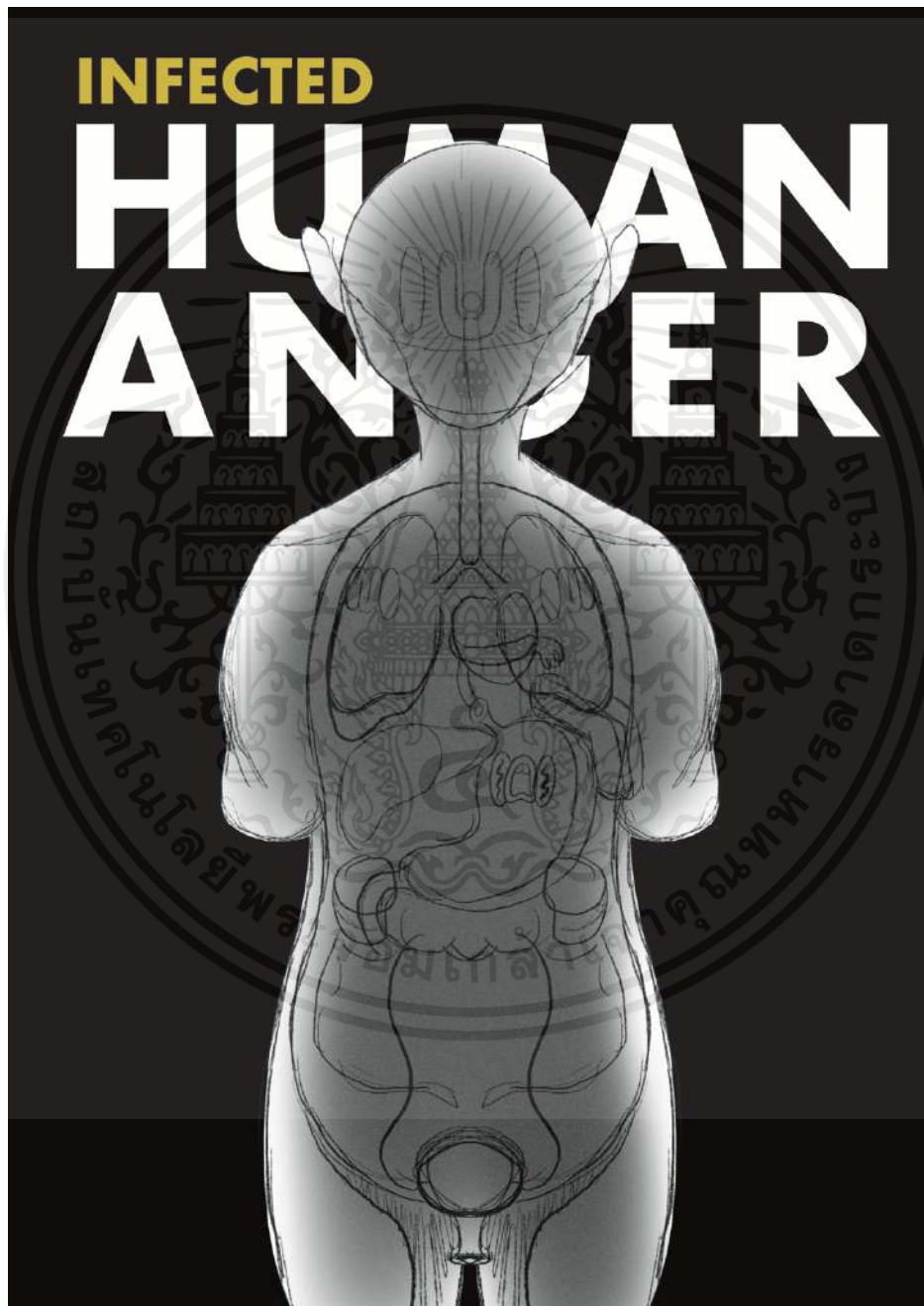
ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การพัฒนาแบบร่างสื่อประชาสัมพันธ์

การพัฒนาแบบร่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดที่ว่า ร่างกายของมนุษย์ คือบ้านของอวัยวะต่างๆ ได้แบ่งห้องและชั้นตามที่อยู่ของอวัยวะตามรูปแบบโครงสร้างมนุษย์ของจริง

ภาพที่ 5.47 แบบร่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากแบบร่างโดยคร่าว ของโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์แล้วผู้วิจัยได้ร่างเพิ่มเติมให้เห็นรายละเอียดที่ชัดเจนมากขึ้น โดยร่างเส้นให้มีน้ำหนักหนาบางและน้ำหนักสีดำอยู่ในภาพเพื่อให้เห็นภาพรวมทั้งหมดก่อนจะลงสีชิ้นงานในขั้นต่อไป

ภาพที่ 5.48 การพัฒนาแบบร่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.49 การลงสีแบบร่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

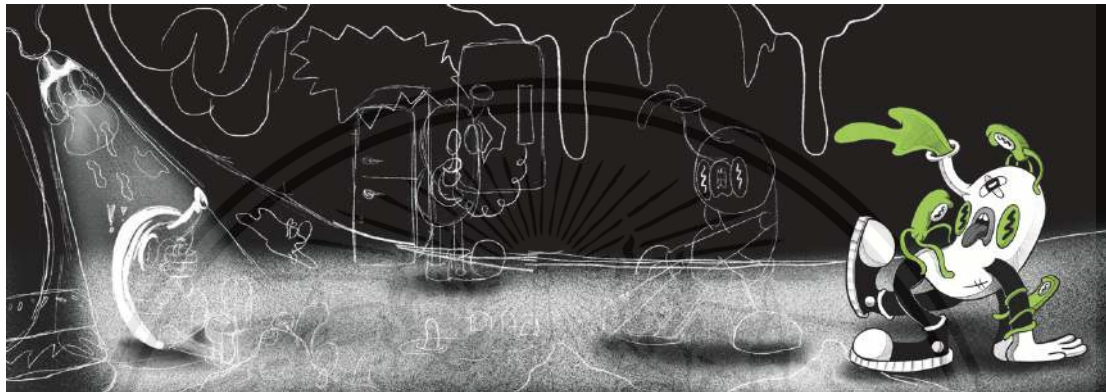


ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การร่างแบบโปสเตอร์แผ่นพับในครั้งแรกผู้วิจัยได้ทดลองการวาดภาพประกอบแบบแนวยาว แต่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาว่าอาจจะยังมีการเล่าเรื่องที่ไม่มากพอจึงได้พัฒนาแบบร่างต่อไป เพื่อให้ได้วิธีสื่อสารที่ดีขึ้น

ภาพที่ 5.50 แบบร่างโปสเตอร์แผ่นพับ คาแรคเตอร์กระเพาะอาหาร



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

ภาพที่ 5.51 แบบร่างโปสเตอร์แผ่นพับ คาแรคเตอร์กระเพาะปัสสาวะ

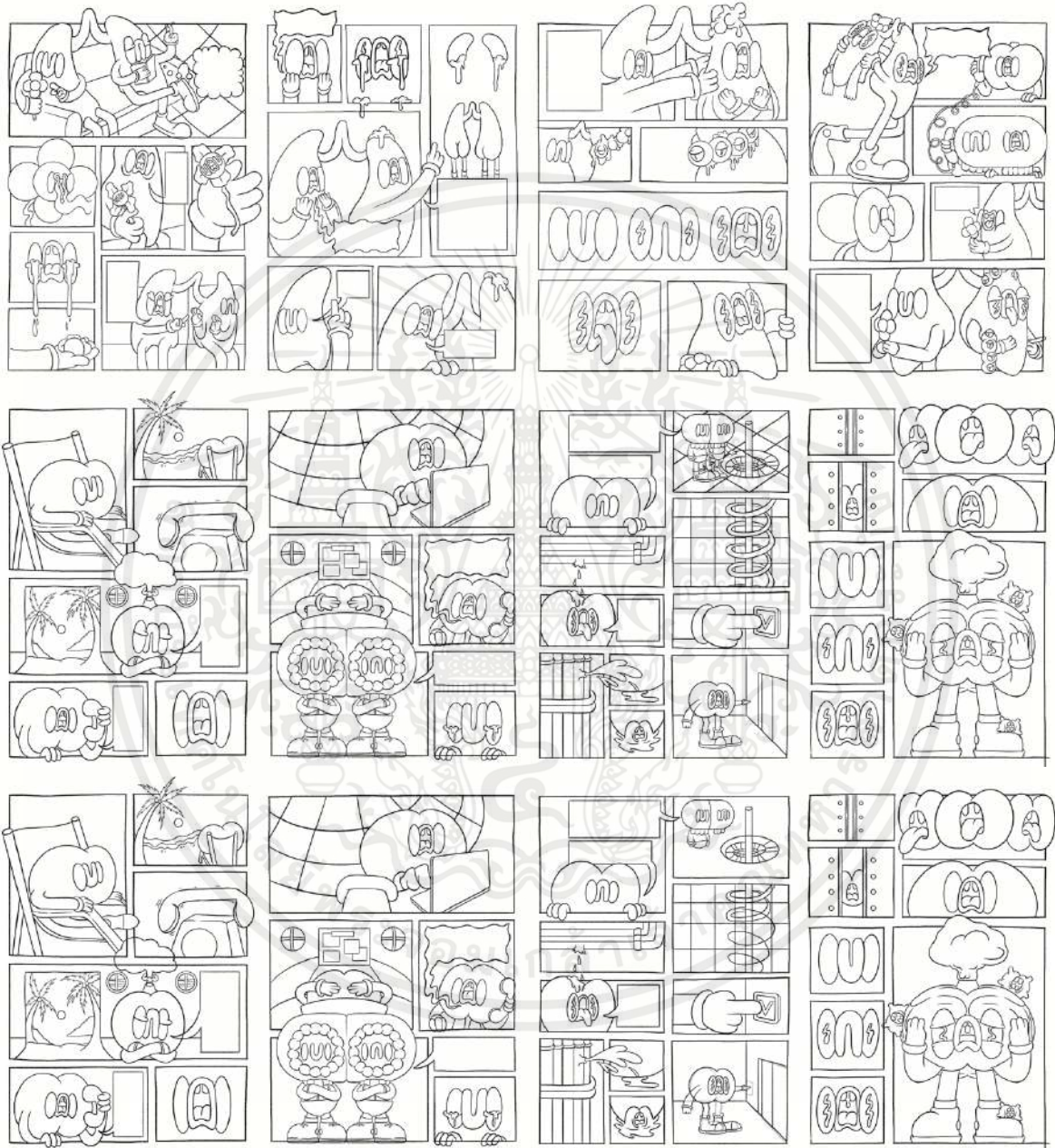


ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบร่างโปสเตอร์แผ่นพับ ผู้วิจัยได้ทดลองทำภาพประกอบให้มีความเป็นการ์ตูนช่อง ซึ่งทำให้การสื่อสารสามารถเล่าให้สนุก และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่าแบบร่างในครั้งแรก

ภาพที่ 5.52 การพัฒนาแบบร่างโปสเตอร์แผ่นพับ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 ตราสัญลักษณ์แบรนด์สำเร็จ

การออกแบบตราสัญลักษณ์แบรนด์โดยสมบูรณ์ของแบรนด์ “มอนตี้” ได้แรงบันดาลใจมาจาก รูปร่าง และโครงสร้าง ของลำไส้ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการลำเลียงอาหารในระบบร่างกายของมนุษย์

ภาพที่ 6.53 แบบสำเร็จตราสัญลักษณ์แบรนด์มอนตี้



มอนตี้

ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

6.2 ภาพคาแรคเตอร์สำเร็จ

คาแรคเตอร์แบบสำเร็จแล้วนั้น มีการเล่าเรื่องผ่านคาแรคเตอร์หลัก คืออวัยวะ และมีเชื้อแบคทีเรียเกาะอยู่ตามส่วนต่างๆของอวัยวะ โดยอวัยวะแสดงท่าทางถึงอาการเมื่อติดเชื้อแบคทีเรีย

ภาพที่ 6.54 ภาพคาแรคเตอร์กระเพาะปัสสาวะสำเร็จ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

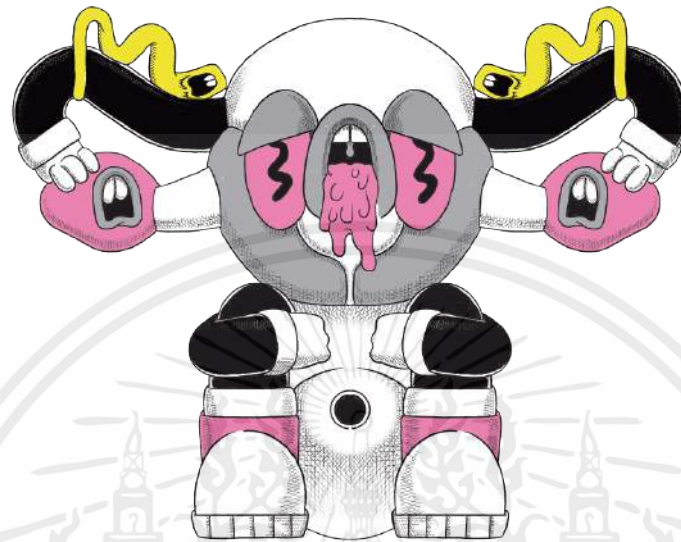
ภาพที่ 6.55 ภาพคาแรคเตอร์กระเพาะอาหารสำเร็จ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.56 ภาพคาแรคเตอร์มดลูกสำเร็จ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

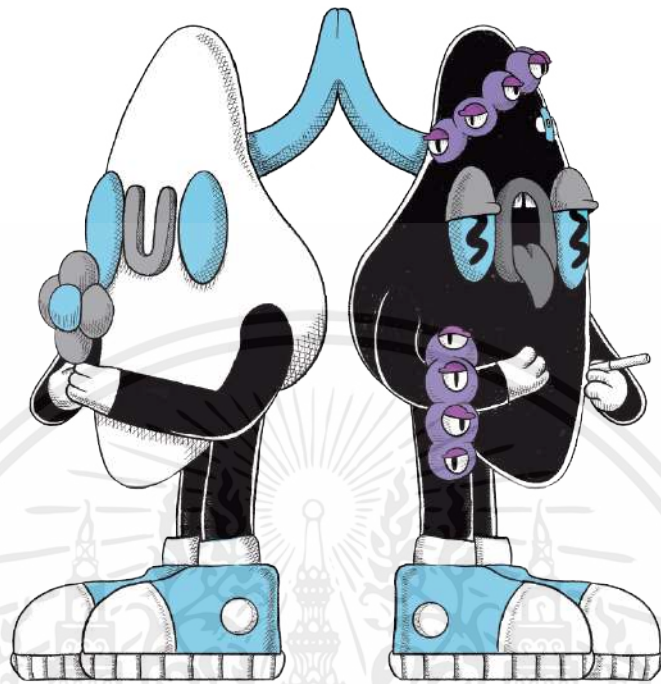
ภาพที่ 6.57 ภาพคาแรคเตอร์สมองสำเร็จ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

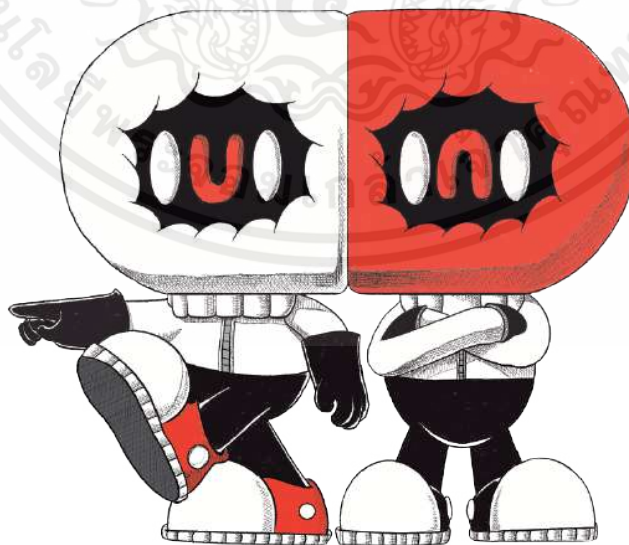
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.58 ภาพคาแรคเตอร์ปอดสำเร็จ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

ภาพที่ 6.59 ภาพคาแรคเตอร์ยาปฏิชีวนะสำเร็จ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 โมเดลคาแรคเตอร์สามมิติสำเร็จ

คาแรคเตอร์ในรูปแบบของโมเดลสามมิตินั้นต้องมีการอ้างอิงจากภาพสำเร็จของคาแรคเตอร์เป็นหลัก เพื่อให้ได้รูปร่างออกมาตามแบบที่ต้องการ

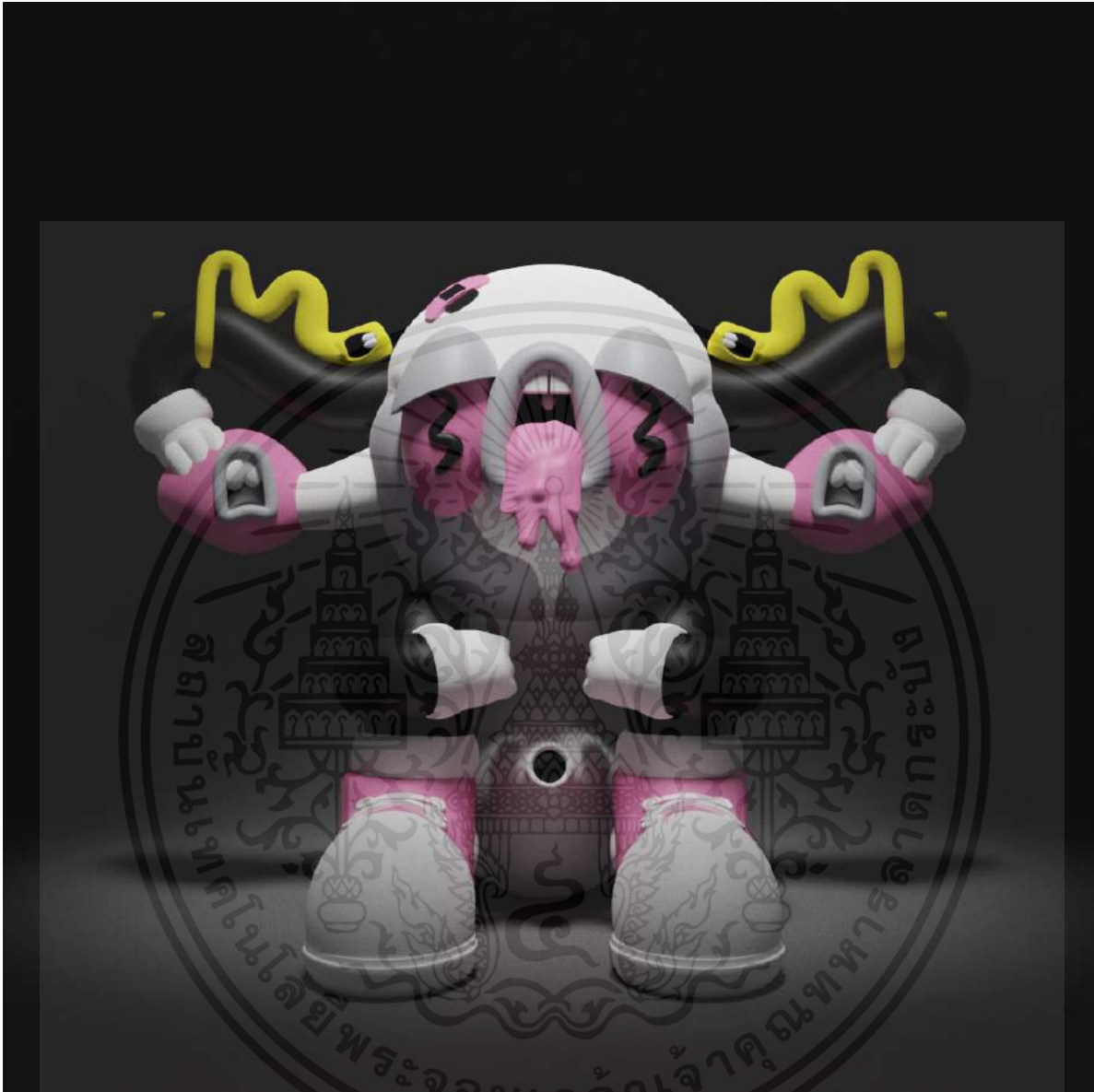
ภาพที่ 6.60 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์กระเพาะปัสสาวะสามมิติ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.61 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์มดลูกสามมิติ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.62 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์เม็ดยาสามมิติ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.63 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์สมองสามมิติ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

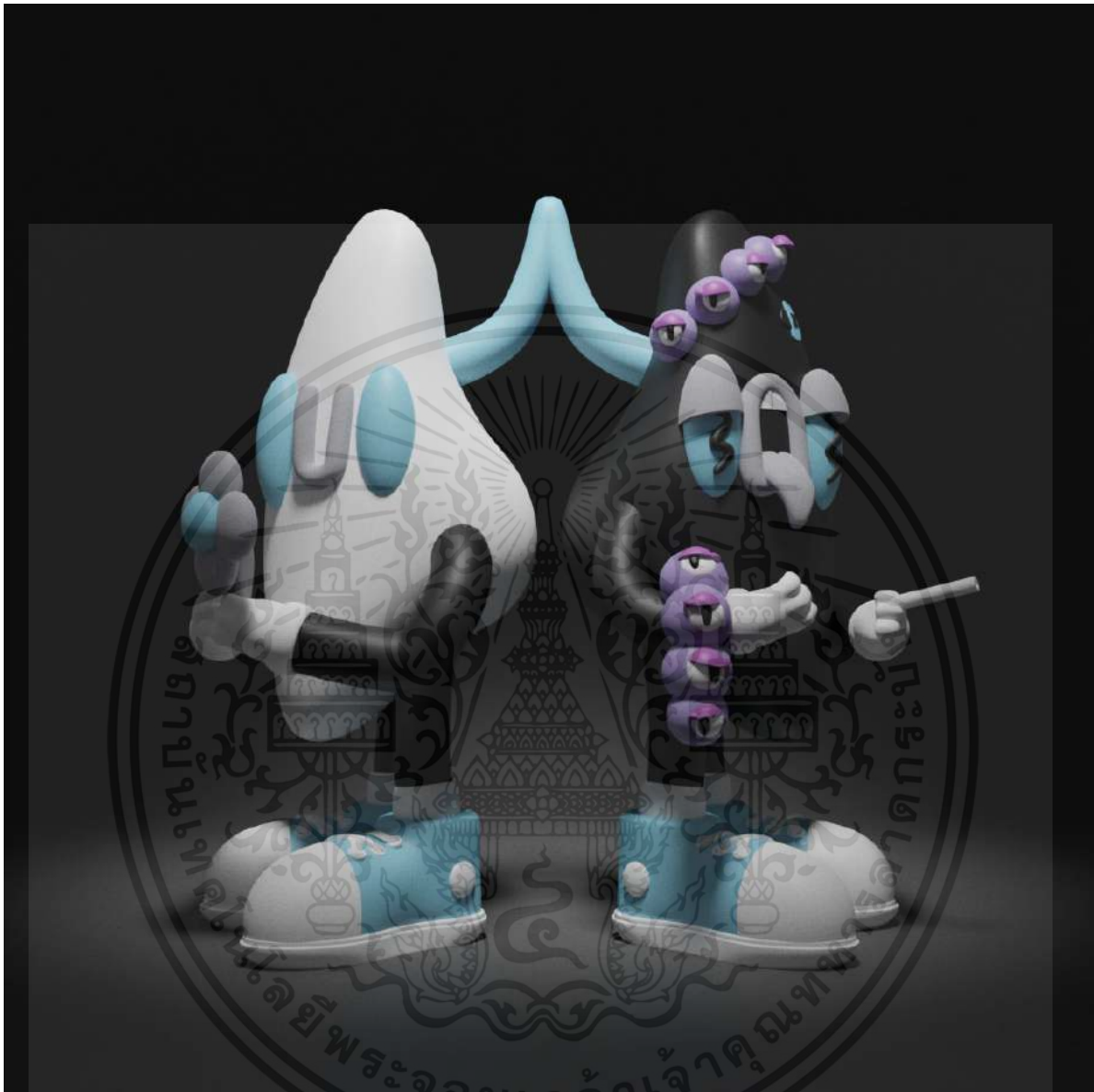
ภาพที่ 6.64 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์กระเพาะอาหารสามมิติ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.65 แบบสำเร็จโมเดลคาแรคเตอร์ปอดสามมิติ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.66 แบบสำเร็จในการออกแบบโมเดลคาแรคเตอร์สามมิติ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 แบบบรรจุภัณฑ์สำเร็จ

6.4.1 บรรจุภัณฑ์คาแรคเตอร์หลัก

บรรจุภัณฑ์คาแรคเตอร์หลัก ประกอบด้วย คาแรคเตอร์สมอง ปอด กระเพาะอาหาร กระเพาะปัสสาวะ มดลูก และยาปฏิชีวนะ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้แต่ละกล่องนั้นมีสีที่เป็นเอกลักษณ์ของคาแรคเตอร์แต่ละตัว แต่ยังคงรูปแบบที่มีความเป็นกลุ่มเดียวกัน

ภาพที่ 6.67 แบบสำเร็จบรรจุภัณฑ์คาแรคเตอร์หลัก



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4.2 บรรจุภัณฑ์กล่องสุ่มแบบทีเรีย

บรรจุภัณฑ์กล่องสุ่มแบบทีเรีย ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีรูปแบบเดียวกันเนื่องจากการสุ่มไม่ควรที่จะแสดงให้เห็นชิ้นงานที่อยู่ด้านใน เพื่อป้องกันการเข้าใจผิดของผู้บริโภค

ภาพที่ 6.68 แบบสำเร็จบรรจุภัณฑ์กล่องสุ่มแบบทีเรีย



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

6.5.1 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์หลัก

โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ เป็นรูปแบบของโครงสร้างร่างกายของมนุษย์ ที่เปรียบได้กับบ้านของอวัยวะที่ใช้ชีวิตอยู่ในบ้าน โดยมีแบคทีเรียตัวเล็กที่ซ่อน เพื่อเตรียมตัวให้เกิดความวุ่นวายภายในบ้านของเหล่าอวัยวะ

ภาพที่ 6.69 ภาพสำเร็จโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5.2 โปสเตอร์แผ่นพับ และคอมมิกสำหรับแนะนำคาแรคเตอร์

ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เป็นการเล่าเรื่องของคาแรคเตอร์แต่ละตัว และเมื่อทางคอมมิกออกยังสามารถใช้เป็นโปสเตอร์ได้ โดยโปสเตอร์แผ่นพับ คอมมิกจะถูกบรรจุอยู่ในบรรจุภัณฑ์ เป็นของแถมจากแบรนด์

ภาพที่ 6.70 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์กระเพาะปัสสาวะ



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.71 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์มดลูก



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

ภาพที่ 6.72 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์สมอง



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

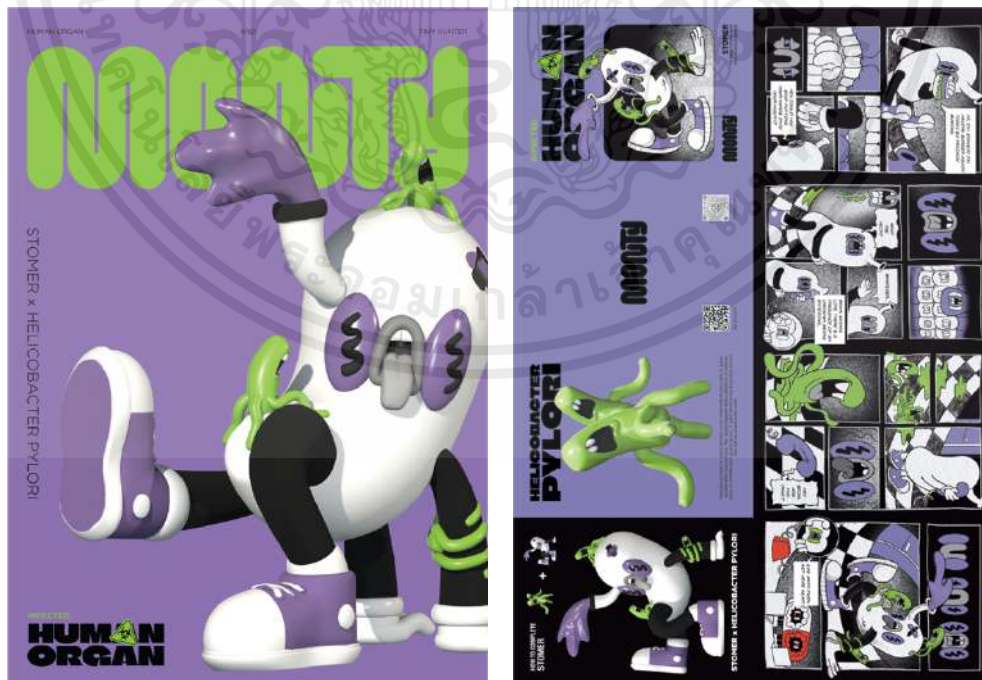
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.73 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์เม็ดยา



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

ภาพที่ 6.74 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์กระเพาะอาหาร



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.75 ภาพสำเร็จโปสเตอร์แผ่นพับคาแรคเตอร์ปอด



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5.3 ไบร่บรองคาแรคเตอร์

ไบร่บรองคาแรคเตอร์ เป็นไบที่ใช้สำหรับการแสดงความเป็นเจ้าของในงานอาร์ตทอย ของแบรนด์ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ไม่มีความซับซ้อน และต้องการให้เห็นความป็นคาแรคเตอร์นั้นอย่างชัดเจน

ภาพที่ 6.76 ภาพสำเร็จไบร่บรองคาแรคเตอร์



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5.4 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ ผู้วิจัยออกแบบให้ภาพรวมมีความสนุก เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย วัยรุ่น และวัยทำงานบนอินสตาแกรม

ภาพที่ 6.77 ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.6 ภาพรวมผลงานจริง

เมื่อผลงานทั้งหมดสำเร็จแล้วผู้วิจัยได้ถ่ายภาพรวมผลงานในขณะที่จัดแสดงงานเพื่อประเมินองค์ประกอบและภาพรวมของผลงานทั้งหมด เพื่อหาวิธีการพัฒนา และต่อยอดผลงานต่อไป

ภาพที่ 6.78 ภาพสำเร็จภาพรวมผลงานจริง



ที่มา: เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์, 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์มอนตี้อาร์ตทอย คอลเลคชั่นอวัยวะติดเชื้อ นั้นมีจุดประสงค์ที่ต้องการให้ผู้คนได้รับความรู้เกี่ยวกับ อวัยวะต่างๆ และการติดเชื้อแบคทีเรียในระบบร่างกาย เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ และเพิ่มเติมความระมัดระวัง ใส่ใจกับการดำรงชีวิตของตนเองมากขึ้น โดยผู้วิจัยได้ทำการเล่าเรื่องผ่านอาร์ตทอยที่เจาะจงในกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่น และวัยทำงาน เพราะเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ร่างกายยังแข็งแรงจนทำให้เกิดความประมาท มองข้ามภัยอันตรายที่มองไม่เห็น ปัจจุบันมนุษย์ใช้ชีวิตด้วยความรวดเร็ว และความเร่งรีบอยู่ตลอดเวลาอาจจะทำให้หลงลืมในบางสิ่งไป ควรคำนึงถึงสุขอนามัยในการใช้ชีวิต เพื่อให้มีชีวิตที่มีความปลอดภัยอย่างมีคุณภาพ

7.2 ปัญหาในการทำงาน

ผู้วิจัยได้ทำการเจาะจงไปที่เรื่องของกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ และสื่อประชาสัมพันธ์จนไม่พอเวลาให้กับการทำชิ้นงานอาร์ตทอยให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด ในส่วนของความเรียบร้อยของตัวชิ้นงาน จึงต้องส่งผลงานไปเพื่อแก้ไขชิ้นงานต่อไป เพื่อให้ได้ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน และสามารถนำไปต่อยอดในเชิงธุรกิจได้

7.3. ข้อเสนอแนะ

เนื้อหาเกี่ยวกับคาแรคเตอร์จากอวัยวะติดเชื้อจะสามารถเข้าถึงบุคคลทั่วไปได้มากขึ้น หากเนื้อหาเน้นเกี่ยวกับเหตุการณ์ และปัญหาสุขภาพของคนในปัจจุบัน เช่น ปัญหาฝุ่นพิษที่มีผลกระทบต่อปอด ปัญหาการกินอาหารแช่แข็งที่มีผลต่อกระเพาะอาหาร

บรรณานุกรม

National Institute of Neurological Disorders and Stroke. *Know Your Brain*.

<https://hdmall.co.th/blog/health/how-does-the-brain-work-confidential-system-complex/>

The Standard. (2560). *มนุษย์คือแบคทีเรีย*.

<https://thestandard.co/opinion-tomorrow-humans-are-bacterias/>

PPV Online. (2566). *ถอดความสำเร็จ Art Toy*.

<https://www.pptvhd36.com/news/ไลฟ์สไตล์/206789>

Thai Rath. (2565). *ศิลปะที่เป็นมากกว่าของเล่น*.

<https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2486537>

HARN Engineering Solutions. *ทำความรู้จักกับเครื่องพิมพ์ 3 มิติ*.

<https://www.harn.co.th/articles/introduction-to-3d-printing/>

คัดสรรดีมาก, (2567). *การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร*.

<https://samatapaph.com/article/ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร/>

หงส์ไทย, (2561) *ออกแบบบรรจุภัณฑ์ คือ อะไรและมาพร้อมกับประโยชน์และข้อดีที่คาดไม่ถึง*.

<https://hongthaipackaging.com/blog/packaging-design-is/>

โรงพยาบาลบางปะกอกสมุทรปราการ. (2566). *ทำไมยิ่งอายุเพิ่มขึ้นยิ่งต้องใส่ใจปอด*.

https://www.bpkamatprakan.com/care_blog/view/280#:~:text=ปอดเป็นอวัยวะสำคัญต่อ,ทางด้านร่างกาย%20หรือระบบ

มณฑิรา มณีรัตนะพร. (2564). *โรคกระเพาะอาหาร รักษาอย่างไรถึงได้ผลดี*.

<https://www.siphhospital.com/th/news/article/share/stomach-disease#:~:text=กระเพาะอาหารเป็นอวัยวะสำคัญ,สาเหตุของโรคกระเพาะอาหาร>

โรงพยาบาลศิริราช ปิยมหาราชการุณย์. (2564). *กระเพาะปัสสาวะอักเสบ โรคสุดแสบของชาวออฟฟิศ*.

<https://www.siphhospital.com/th/news/article/share/cystitis#:~:text=กระเพาะปัสสาวะ%20เป็นอวัยวะที่,ขึ้น%20ผนังกระเพาะปัสสาวะจะ>

สมศักดิ์ เทียมเก่า. (2564). *แบคทีเรียเยื่อหุ้มสมองอักเสบ หรือ เยื่อหุ้มสมองอักเสบเหตุเชื้อแบคทีเรีย*.

<https://srinagarind.md.kku.ac.th/post/57>

สุธาสนี กลั่นแก้ว. (2566). *โรคปอดอักเสบไอพีดี ภัยร้ายจากเชื้อนิวโมคอคคัส*.

<https://www.nakornthon.com/article/detail/โรคปอดบวมและไอพีดี-ภัยร้ายจากเชื้อนิวโมคอคคัส>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์. (2563). โรคกระเพาะอาหารและแบคทีเรีย *H.pylori*.

<https://www.bumrungrad.com/th/conditions/stomach-disorders-helicobacter-pylori-h-pylori-bacteria>

ไอยฤทธิ์ ไทยพิสุทธิกุล. (2562). มารูจัก...เชื้ออีโคไล.

https://www.si.mahidol.ac.th/th/tvdetail.asp?tv_id=732

ทรูปลุคปัญญา. (2564). แบคทีเรียในร่างกายมนุษย์

<https://www.truelookpanya.com/knowledge/content/88838/-scihea-sci->

พนัส เฉลิมแสนยากร. (2562). โรคจากแบคทีเรีย.

<https://haamor.com/แบคทีเรีย>

จิตแข เทพชาตรี. (2565). จุลินทรีย์ในระบบทางเดินอาหารไม่สมดุล เสี่ยงโรค.

<https://www.samitivejhospitals.com/th/article/detail/gut-microbiome>

โรงพยาบาลเวชธานี. (2561). ยาปฏิชีวนะ ใช้อย่างไรให้เหมาะสม.

<https://www.facebook.com/Vejthani.Hospital/posts/-antibiotic-smart-use-ยาปฏิชีวนะ-ใช้อย่างไรให้เหมาะสม-ยาปฏิชีวนะใช้รักษาการติดเชื้อ/1015519339087575/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล เอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์
 วันเดือนปีเกิด 19 เมษายน 2545
 ที่อยู่ 388 ถนน สรรพาวุธ เขต บางนา แขวง บางนา กรุงเทพมหานคร 10260
 การติดต่อ Email : montyy.bkk@gmail.com
 Tel : 085-6635959

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา 2567 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 ปีการศึกษา 2563 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
 ปีการศึกษา 2560 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
 ปีการศึกษา 2557 ประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้