

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งพิมพ์ร้านอาหารกิ่งฉับ อินิกม่า ปารตี บิสโทร



นางสาว สุภารินทร์ ภาคศิริ

มพ.
ศร ๒๔๑
๒๒๒-๒๕๒๗

๕
๒๐๑

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 86714
วัน,เดือน,ปี 14 ส.ค. 2552

b. 108๗๗๗๐8
i.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
ปีการศึกษา ๒๕๓๖ - ๒๕๓๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....
(นายพิศิษฐ์ วิริยวัฒน์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

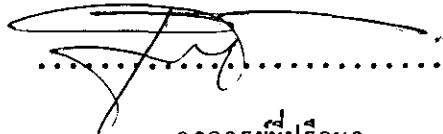
..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการและเลขานุการ

.....


อาจารย์ที่ปรึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบเลขศิลป์สิ่งพิมพ์ ร้านอาหารกึ่งผับ"อินิกมา ปาร์ค - บิสโทร"

ชื่อ นางสาว สุภารินทร์ ภาคศิริ ภาควิชาศิลปะศิลป์

ปีการศึกษา 2537

บทคัดย่อ

ข้อปัญหา

วัตถุประสงค์สำคัญของการศึกษาในโครงการนี้คือ ความต้องการแก้ไขสิ่งพิมพ์ร้านอาหารที่มีรูปแบบกำหนดมาไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ที่แท้จริง จึงทำให้เกิดการศึกษาค้นคว้า และทำความเข้าใจกับข้อมูลที่มีให้เกิดความเข้าใจเสียก่อน ก่อนที่จะกระทำการเปลี่ยนแปลงแก้ไขรวมทั้งศึกษาถึงธุรกิจ แนวทาง และคอนเซ็ปต์ของคู่แข่งว่าเป็นอย่างไร เพื่อให้การแก้ไขที่แล้วเสร็จออกมา สมบูรณ์ มีที่มา และถูกต้องตามความต้องการ

วิธีการศึกษา

เพื่อหารูปแบบและแนวทางสำหรับใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบ จึงได้มีการศึกษาในเรื่องดังต่อไปนี้คือ

1. การรวบรวมข้อมูล ได้แก่ข้อมูลทั่วไปของร้าน รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่บริการ เรื่องราวทั่วไปเกี่ยวกับเม็กซิโกในส่วนที่คาดว่าจะ เป็นประโยชน์
2. ศึกษาถึงกลุ่มเป้าหมาย และคู่แข่งที่สำคัญว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร
3. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อกำหนดแนวทาง สร้างคอนเซ็ปต์ และรูปแบบของงาน
4. ศึกษาแนวทาง ท างานและออกแบบสิ่งพิมพ์ตามกระบวนการออกแบบ

สรุปการศึกษา

1. การศึกษาข้อมูลที่ผ่านมาทราบถึงรูปแบบและความเป็นไปได้ของงานที่ออกมา
2. มองเห็นปัญหาและการแก้ไข
3. สามารถกำหนดสื่อได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น เพื่องานทั้งหมดมีความสมบูรณ์มากที่สุด

สรุป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาข้อมูลที่ผ่านมาทำให้ได้พบว่า ที่ร้านยังขาดการวางแผนงานที่ดี รวมทั้งมองข้ามในรายละเอียดปลีกย่อยหลายอย่างซึ่งมีความสำคัญในอันที่จะดึงดูดและสร้างความประทับใจให้แก่ลูกค้าของร้าน รวมทั้งการจัดโปรโมชั่นใช้สอยยังไม่มีความเป็นระเบียบ มีความสับสนในการใช้งานของสิ่งพิมพ์

ข้อเสนอแนะ

- จากการวิเคราะห์ จึงควรมีการปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม มีการวางแผนการออกแบบ โดยการศึกษาจากข้อมูลเบื้องต้น
- ควรมีการสร้างจุดสนใจที่มีรูปแบบแตกต่างไปจากร้านอื่นๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิทยานิพนธ์ปีสุดท้ายนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ก็ด้วยแรงใจและแรงเงินของพ่อแม่เป็นหลัก บวกด้วยกำลังใจจากคุณลุงซัยที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ทุกอย่าง ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการที่กรุณาให้สำเร็จลุล่วงไปได้โดยไม่ล่าช้า ขอขอบคุณกนกวรรณและคุณวราพร และเพื่อนที่คณะอีกหลายคนที่ยกยอใจ และสุดท้ายขอขอบคุณภาควิชาที่ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ และให้เบิกอุปกรณ์มาตลอดปีการศึกษา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร - บัณฑิต ภาควิชาศิลปะศิลปในเทอมที่ 2 ในหัวข้อโครงการออกแบบเลขศิลป์สิ่งพิมพ์ร้านอาหาร กุ้งผัด อินิกม่า ปาร์ตี้ บิสโทร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบแก้ไขปรับปรุงกราฟฟิคสิ่งพิมพ์ของร้านให้ดีขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมภาพพจน์ของร้านเปิดใหม่ให้ลูกค้าสามารถจดจำได้ เกิดความประทับใจและกลับมาใช้บริการอีก

การออกแบบเลขศิลป์นั้น หมายถึงการออกแบบกราฟฟิคดีไซน์นั่นเอง มีความหมายครอบคลุมกว้างมาก ทั้งในงานธุรกิจการค้าและด้านอื่นๆ เช่น

- การออกแบบโปสเตอร์และแผ่นป้ายโฆษณา
- การออกแบบโฆษณาในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร ฯลฯ
- การออกแบบสัญลักษณ์
- ออกแบบเครื่องหมายการค้า
- การออกแบบพื้นผิวของหีบห่อ
- ฯลฯ

โครงการนี้เป็นการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีความแตกต่างกันไปตามประโยชน์ใช้สอย ซึ่งในขั้นตอนการออกแบบต่างๆนั้น จะได้กล่าวถึงในบทต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
บทที่ 1	
บทนำ	1
ข้อมูลทั่วไปร้านอินิกม่า	1
ความสำคัญของโครงการ	3
วัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย	4
ลักษณะทั่วไปของประเทศเม็กซิโก	5
ขอบเขตของโครงการ	7
บทที่ 2	
วิเคราะห์ข้อมูล	8
วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นและกลุ่มเป้าหมาย	9
วิเคราะห์คู่แข่ง	10
ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องหมายการค้า	11
วิเคราะห์ขั้นตอนในการออกแบบ	12
บทที่ 3	
ขั้นตอนการทำงาน	
การออกแบบสัญลักษณ์	13
การออกแบบเมนู	14
การออกแบบสแตนด์นารี	15
การออกแบบที่รองจาน, ที่รองแก้ว, แก้วน้ำ	16
การออกแบบใบเสร็จรับเงินและสมุดเก็บเงิน	17
การออกแบบกล่องไม้ขีด	18
การออกแบบโฆษณาในหน้านิตยสาร	18
บทที่ 4	
ประเมินผลการออกแบบ	20
บทที่ 5	
ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	24-25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2536-37) สถานบันเทิงในรูปแบบของผับมีวิถีของการแข่งขันที่เพิ่มขึ้นอย่างรุนแรง ต่างฝ่ายต่างหาวิธีที่จะดึงดูดค่าให้มาใช้บริการของคนให้มากที่สุด จากสภาพของผับแบบเดิม ที่เปิดเป็นร้านเล็กๆ มีการตกแต่งภายในให้สวยงามน่านั่ง ชายเครื่องคิมในรูปแบบต่างๆ และอาหารแบบกับแกล้มเล็กๆน้อยๆ ต่อมามีการนำเอาแสงสี วงดนตรี และดีเจ มาสร้างบรรยากาศให้เป็นแบบคิสโก้ ทัศนาคย์อม และในช่วงนี้ เป็นช่วงที่ผับเปิดใหม่หลายต่อหลายแห่งได้เปิดตัวขึ้นมาในรูปแบบของ ผับแอนด์เรสเทอรองต์ มีบริการอาหารคินเนอร์ในรูปแบบเฉพาะ เช่น ยูโรป อิตาลี รวมทั้งมีการตกแต่งร้านแบบมีคอนเซ็ปต์เช่น สไตลียอนยุค, อีอีปด์ ฯลฯ เพื่อสร้างบรรยากาศและดึงดูดความสนใจของลูกค้ำให้มากที่สุด ในการสร้างบรรยากาศของร้านให้ดึงดูดความสนใจนั้น สิ่งพิมพ์ภายในร้านก็เป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้กับร้าน สร้างความกลมกลืนและเกิดความประทับใจแก่ผู้พบเห็น รวมทั้งสิ่งพิมพ์บางชิ้นหากลูกค้ำมีความประทับใจ ก็มักจะนำติดตัวกลับไปเป็นที่ระลึก และเป็นอีกสื่อหนึ่งที่สามารถประชาสัมพันธ์ร้านให้กับผู้พบเห็นภายนอกได้อีกทางหนึ่ง และการออกแบบยังเป็นส่วนสำคัญที่สามารถทำให้ลูกค้ำจดจำร้านนั้นๆได้

ในขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์และกราฟิกนั้น จะต้องศึกษาถึงลักษณะของกิจการ และกลุ่มผู้บริโภค เพื่อให้เราสามารถออกแบบได้ถูกต้องตามความต้องการและกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

การรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลทั่วไปของร้านอินิกม่า

ด้วยความต้องการเปิดสถานบันเทิงที่มีความทันสมัย มีดนตรีจากต่างประเทศมาเล่นในสไตลาลาดิน โดยมีการเสิร์ฟอาหารควบคู่ไปด้วย จึงเปิดบริการในรูปแบบของร้านอาหารและผับ สไตลาลาดินเม็กซิกันผสมกับสเปนิช จำหน่ายอาหารสไตลเม็กซิกัน นิวออลีนส์ ซึ่งมีรสชาติเข้มข้น โดยเริ่มเปิดบริการตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2536 เวลาทำการตั้งแต่ 17.30น.-02.00น.บริการอาหารคินเนอร์ตั้งแต่18.00น.-22.30น. หลังจากนั้นจะบริการอาหารจำพวกสแนค นอกจากนี้ยังมี ฟูลบาร์ ชายเครื่องคิมประเภทแอลกอฮอล์เป็นแก้วและการเปิดขวด โดยเฉพาะมีไวน์ - หลากหลายชนิดที่ขายเป็นแก้ว ซึ่งมีความแตกต่างจากที่อื่นที่ไวน์แก้วจะมีเฉพาะ เฮาส์ ไวน์ -

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนคนตรีจะเริ่มเวลา 21.00น. นอกจากนั้นก็จะมีดีเจ.เปิดแผ่น มีฟลอร์ขนาด เล็กเต็มรั้วใต้ ค่าบริการจัดอยู่ในจำพวกอินเริกซ์เห็นซีฟ โดยราคาอาหารตั้งแต่ 60-350 บาท เครื่องดื่ม 65-5,500 บาท ค่าเบิกชวด 2,500บาทขึ้นไป

สถานที่ตั้ง โรงแรมนารายณ์ ชั้น 1 เลขที่ 222 ถ.สีลม จ.กรุงเทพฯ
โทร 237-0100 ต่อ 8128,8708

งบประมาณก่อสร้างและตกแต่ง 10ล้านบาทโดยประมาณ การโฆษณาประชาสัมพันธ์ โรงแรมเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายโดยมีสปอนเซอร์คือ จอนห์นี่ วอล์คเกอร์ แบล็คเลเบิ้ล โดยการออก สปอตโฆษณาทางวิทยุ ลงโฆษณาในนิตยสาร และการจัดโปรโมชั่นต่างๆ เช่นงานปาร์ตี้ และ การเชิญศิลปินมีชื่อเสียงมาเล่นดนตรี

รายการอาหารและเครื่องดื่ม

อาหาร

แบ่งเป็น 6 ประเภทคือ

- APPETIZER
- SOUP
- SALAD
- PASTA & PIZZA
- THE REAL THINGS
- DESSERTS

เครื่องดื่ม

แบ่งเป็น 26 ประเภทคือ

- CHAMPAGNE
- SPARKLING WINE
- RED WINE
- WHITE WINE
- ROSE' WINE
- HOUSE WINE
- WINE BY THE GLASS
- GIN. VODKA & RUM
- LIQUEURS
- EAUX DE VIE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- LOCAL BEER
- IMPORTED BEER
- SCOTCH WHISKEY
- PREMIUM WHISKEY
- BOURBON & RYE
- IRISH WHISKEY
- COGNAC V.S.O.P.
- COGNAC X.O.
- APERITIF
- SHERRY & PORT
- COCKTAILS
- LONG DRINKS
- FRUIT JUICE
- SOFT DRINKS
- COFFEE & TEA
- LIQUEUR COFFEE

ความสำคัญของโครงการ

กิจการร้านอาหารที่สถานบันเทิงในกรุงเทพฯ มีแนวโน้มเติบโตขยายออกไปสู่แหล่งต่างๆ เป็นจำนวนมาก รวมทั้งมีการแข่งขันกันสูง นอกจากบรรยากาศและรสชาติของอาหารแล้ว ยังมีการสร้างสื่อต่างๆ เพื่อที่จะดึงดูดค่าให้เข้ามาใช้บริการ การสร้างจุดเด่นเพื่อสร้างความความสนใจให้ลูกค้าเป็นอีกประการหนึ่งที่มีความสำคัญ และเนื่องจากเป็นร้านใหม่จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างความรู้สึกที่ดี และทำให้ลูกค้าสามารถจดจำร้านได้ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมภาพพจน์ของร้านให้ดูดี เกิดความประทับใจ และกลับมาใช้บริการอีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อปรับปรุงกราฟิกสิ่งพิมพ์ของร้านให้ดีขึ้น โดยการแก้ไขและเปลี่ยนแปลงให้ตรงกับคอนเซ็ปต์ของร้านที่ตั้งไว้
- ออกแบบค่านกรรฟิค เพื่อส่งเสริมเอกลักษณ์ของร้านให้มีความชัดเจน สมบูรณ์ ครบวงจร และมีความเป็นหนึ่งเดียว

กลุ่มเป้าหมาย

หลัก คนทำงาน,หนุ่มสาว อายุเฉลี่ย 20 กว่าปีขึ้นไป มีรายได้ไม่ต่ำกว่า 4,000 บาทต่อเดือน โดยประมาณ
รอง แชนท์ที่มาพักในโรงแรม

คู่แข่ง

แอสเท็ค บาร์แอนด์เรสเทอรองค์ โรงแรมคูลิศจธานี เป็นร้านอาหารถึงมือ สโตร์ เม็กซิกันพื้นเมืองโบราณ ตกแต่งภายในสไตล์สถาปัตยกรรมยุคแอสเท็คและมายา จำหน่ายอาหาร เม็กซิกันและยุโรป มีการเล่นดนตรีเช่นเดียวกับร้านอินิมา และเป็นร้านใหม่ที่เปิดบริการใน ระยะเวลาใกล้เคียงกัน

แนวทางในการศึกษาค้นคว้า

ศึกษาจากลักษณะทั่วไปของประเทศเม็กซิโก เช่น สภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ทั่วไป ศิลปะโดยทั่วไป รวมไปถึงสภาพภูมิศาสตร์บางอย่างที่คาดว่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องในการ -
ทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะทั่วไปของประเทศเม็กซิโก

เป็นประเทศที่อยู่ใต้เส้นแบ่งเขตทรอปิคอลอเมริกา เป็นประเทศที่มีอารยธรรมเก่าแก่ยุคเดียวกับอียิปต์ ตกเป็นเมืองขึ้นของสเปนตั้งแต่ศตวรรษที่ 15 และพ้นจากการเป็นเมืองขึ้นในศตวรรษที่ 19 ทำให้วัฒนธรรม เม่าพันธุ์ และภาษา ผสมผสานกันจนกลายเป็นเม็กซิโกในยุคปัจจุบัน ส่วนที่เห็นได้ชัดที่สุดได้แก่ การสู้วัวกระทิง และภาษาประจำชาติที่เป็นภาษาสเปน เนื่องจากอยู่ในเขตเส้นศูนย์สูตรเช่นเดียวกับประเทศไทย ทำให้สภาพภูมิศาสตร์ต่างๆ มีความคล้ายคลึงกันอย่างมาก ที่แตกต่างกันเป็นสเปเซียลได้แก่ คันกระของเพชร ซึ่งสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป และมักปรากฏตามภาพต่างๆที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับเม็กซิโก

ด้านศิลปหัตถกรรมต่างๆที่มีลักษณะเด่นได้แก่ เครื่องเงิน และผ้าทอ ตลอดจนลวดลายบนภาชนะ ซึ่งโดดเด่นในเรื่องของลวดลายและสีสันทัน โดยมักจะเป็นลวดลายของพืช และสัตว์ เป็นส่วนมาก นอกจากนั้นจะเป็นเรื่องราวของชีวิตประจำวัน และเรื่องของศาสนา

วิถีชีวิตของชาวเม็กซิโก จะผูกพันกับความสนุกสนานรื่นเริง คนครื้นเมือง และการเต้นรำแบบโพลคาแคนซ์ โดยเฉพาะในเมืองเม็กซิโกซิตี ทุกเย็นวันศุกร์ คนส่วนใหญ่จะออกมาพบปะสังสรรค์กันตามงานปาร์ตีในบาร์ หรือไนท์คลับกัน นอกจากนี้ยังมีเทศกาลเฉลิมฉลองต่างๆ เป็นประจำทุกเดือน เป็นการแสดงออกให้เห็นถึงอุปนิสัยที่รักความสนุกสนาน ที่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป

มีข้อสังเกตอยู่ประการหนึ่งคือ เนื่องจากประเทศเม็กซิโกเคยเป็นเมืองขึ้นของสเปน จึงมีความคล้ายคลึงกันในด้านศิลปะ และวัฒนธรรมจนบางครั้งแยกจากกันไม่ออก แต่เนื่องจากประเทศเม็กซิโกเป็นประเทศที่มีอารยธรรมเก่าแก่กว่าสเปนมาก ศิลปะที่มีการผสมผสานกับสเปนบางอย่างจะถูกเรียกรวมเป็นศิลปะแบบเม็กซิโกโดยปริยาย

ลักษณะดินฟ้าอากาศ เนื่องจากภูมิประเทศอยู่บนที่สูงกว่าระดับน้ำทะเลมากทำให้ลักษณะอากาศเย็นตลอดปี แต่ไม่หนาว ต้นไม้ ผลไม้ทั่วไปคล้ายคลึงกับประเทศไทยแตกต่างกันที่สีสันทัน ดังที่กล่าวมาแล้วในข้างต้นว่าประเทศเม็กซิโกมีกระบองเพชรเป็นจำนวนมาก จึงเป็นพืชที่ชาวเม็กซิกันได้นำเอามาใช้ประโยชน์มากที่สุดชนิดหนึ่ง ซึ่งทุกส่วนของกระบองเพชร สามารถนำเอามาใช้ประโยชน์ได้หมด ตั้งแต่ลูกนำมารับประทานได้ ส่วนยอดของลำต้นนำมาใช้ประกอบอาหารได้ และคั้นเอาน้ำกระบองเพชรมาทำเหล้า เหลือกากเป็นไฟเบอร์ ก็สามารถนำเอามา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าข้าวของเครื่องใช้ประเภท แขนคติดราฟหรือนำมาทอเป็นผ้าได้

ค่านอาหารนั้น อาหารเม็กซิกันมีลักษณะโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับหลายไปเกือบทั่วโลก รสจัด มัน เฝื่อนและออกเปรี้ยวเล็กน้อย นิยมใส่ พริก หัวหอม ครีม กะทิ ชีส นม ครีม เป็นหลัก โดยเฉพาะพริกเม็กซิกันมีมากมายหลายพันธุ์ มีรสเผ็ดนิยมนำมาทำเป็นเครื่องจิ้มคล้ายกับน้ำพริกของไทย มีมากมายหลายสูตรใช้รับประทานกับอาหารต่างๆควบคู่ไปกับแผ่นแป้งที่มีชื่อว่า ทอร์ติลล่า มีหลายชนิดเช่นกัณฑ์ที่ทำมาจากข้าวโพด ข้าวสาลี ข้าวเจ้า ฯ นอกจากนี้ยังมีสุราที่ขึ้นชื่อคือ เตกีล่า และเบียร์ประจำชาติคือ โคลโรน่า ใช้ดื่มกับมะนาวผ่าซีก

ส่วนสถาปัตยกรรมนั้น นอกจากสถาปัตยกรรมที่เป็นโบราณวัตถุแล้ว ตัวอาคารบ้านเรือนทั่วไปมักจะมีรูปทรงผสมผสานกับทรงเรขาคณิตแบบ อาร์คเตคโค นิยมทาสีสดใสหลากหลายสี หรือเพ้นท์ลวดลายต่างๆลงบนตัวผนังอาคาร ซึ่งตัวอาคารบ้านเรือนเหล่านี้มีลักษณะที่สวยงามโดดเด่นมากอีกอย่างที่พบเห็นได้ในเม็กซิโก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตโครงการ

1. ออกแบบสัญลักษณ์
2. เมนูอาหาร
3. เมนูเครื่องดื่ม
4. เมนูคิงโตะ
5. นามบัตร หัวจดหมาย ช่องจดหมาย ขนาดมาตรฐาน
6. สมุดเก็บเงิน
7. ฟอร์มงาน ฟอร์มแก้ว
8. กลักไม้ขีด
9. ใบเสร็จรับเงิน
10. แก้วน้ำ
11. ออกแบบโฆษณาในหน้านิตยสาร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วิเคราะห์ข้อมูล

- เมื่อปริมาณสถานบันเทิงประเภทนี้เปิดบริการกันเป็นจำนวนมาก การออกแบบกราฟิกให้มีความสวยงาม หรือจดจำง่าย เป็นหนทางหนึ่งที่จะทำให้กิจการได้เปรียบคู่แข่งในสภาพแข่งขันมากขึ้น

- สิ่งพิมพ์ต่างๆของกิจการใดกิจการใดกิจการหนึ่ง ควรจะต้องมีความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับตัวสินค้า บริการ หรือบรรยากาศการตกแต่งภายในของร้าน

จากข้อมูลที่ได้มา สามารถนำมาแยกแยะ และวิเคราะห์ออกเป็นส่วนๆดังนี้

ส่วนที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

เริ่มจากการวิเคราะห์สิ่งพิมพ์ปัจจุบันที่ทางร้านมีอยู่ พบว่า

- ลักษณะโลโก้ในปัจจุบันมีรูปแบบที่ซับซ้อนเกินไป และสภาพทั่วไปของร้านที่มีอยู่ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปแบบที่ดูคลาสิกดูววน ซึ่งมีความเหมาะสมกับสถานบันเทิงแบบคิสโก้เชคมากกว่าร้านในรูปแบบนี้ อันเนื่องมาจากการออกแบบตกแต่งภายในและกลุ่มผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์ทำงานแยกกันคนละส่วน ไม่มีการศึกษาซึ่งกันและกันเสียก่อน จึงทำให้สิ่งพิมพ์ที่ออกมาผิดจากคอนเซ็ปต์ที่วางไว้ รวมทั้งการใช้งานที่ไม่เป็นระเบียบระบบ มีการเปลี่ยนแปลงไปมาโดยไม่มีเหตุผล เช่น โลโก้ ในสิ่งพิมพ์แต่ละชิ้น มีการเปลี่ยนแปลงไปมาไม่แน่นอน ทั้งสี และรูปแบบที่ไม่เป็นมาตรฐาน

- การใช้เมนูอย่างฟุ่มเฟือยเกินความจำเป็น โดยแยกเป็นเมนูอาหาร เมนูเครื่องดื่ม เมนูไวน์ และเมนูสแนค รวมทั้งรูปแบบเมนูที่นำมาใช้เป็นการนำคั่นฉบับจากต่างประเทศมาใช้ทั้งหมด ตัวหนังสือที่ปรากฏอยู่บนปกหน้าและหลังไม่ชัดเจนจนไม่สามารถอ่านออกได้

- ในสิ่งพิมพ์อื่นๆ ควรมีการออกแบบเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความสวยงามน่าใช้ยิ่งขึ้น โดยการเสริมภาพประกอบลงไปในงาน ซึ่งภาพประกอบนั้น น่าจะสะท้อนสไตล์ และลักษณะความเป็นเม็กซิกันหรือความสนุกสนานลงไป เพื่อให้เกิดความมีชีวิตชีวา และมีสีสันมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

เมื่อพูดถึงเม็กซิโกแล้ว สิ่งที่เราจะนึกถึงคือ ลักษณะของสีส้ม ความสนุกสนาน คนตรีพื้นเมือง วัฒนธรรมของร้านเอง มีลักษณะเป็นกันเอง ตกแต่งร้านแบบเม็กซิกันประยุกต์ มีความร่วมสมัยด้วยการใช้วัสดุหลายชนิดประกอบกัน เช่น โลหะ หรือเศษกระเบื้อง ใช้โทนสีอุ่น ไม้แก่ เหลือง ส้ม แดง อีรู ผังมีการเพ้นท์เป็นที่แปลกด้วยสีค่อนข้างสด คอนเซ็ปต์ของร้านคือ ต้องการความสนุกสนานในสไตล์ลาติน ในการออกแบบสิ่งพิมพ์จึงต้องยึดตามคอนเซ็ปต์ที่วางไว้ โดยอาศัยทั้งคอนเซ็ปต์ของร้านและกลุ่มเป้าหมาย เป็นหลักใหญ่ในการพิจารณาการออกแบบ

ส่วนแนวทางที่จะใช้เข้ามาออกแบบนั้น พิจารณาจากข้อมูลในส่วนที่เป็นรายละเอียดของประเทศเม็กซิโกซึ่งมีอยู่หลายจุดที่น่าสนใจ แต่ที่โดดเด่นและพบเห็นได้ง่ายอย่างหนึ่ง น่าจะ ได้แก่ เรื่องของคันทะระบองเพชรหรือแคคคัส ที่เป็นพืชที่มีคุณประโยชน์หลายประการ และมีความเกี่ยวข้องกับตกแต่งในร้าน เนื่องจากภายในร้านก็มีการนำเอาคันทะระบองเพชรเป็นจำนวนมากมาประดับไว้ตามจุดต่างๆในร้าน

นอกจากนี้สีส้มของสถาปัตยกรรม ซึ่งมีความสดใสสวยงาม ก็เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ง่ายและสะดุดตา เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่น่าจะนำมาพิจารณาและนำมาพัฒนาเป็นงานในขั้นต่อไปได้

วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลักส่วนใหญ่จะเป็นคนหนุ่มสาวในวัยทำงาน ที่มีจุดประสงค์คือ มาเที่ยว เพื่อเป็นการผ่อนคลายจากการทำงาน หรือพบปะสังสรรค์กันในหมู่เพื่อนฝูง ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ต้องการบรรยากาศที่มีความเป็นกันเอง ไม่เป็นทางการมากนัก เนื่องจากความต้องการพักผ่อน เพลิดเพลินสนุกสนาน ดังนั้นงานที่ออกมาก็น่าจะมีความสนุกสนาน มีความเป็นกันเองและมีความเหมาะสมกับวัยของกลุ่มเป้าหมายอีกด้วย

วิเคราะห์คู่แข่ง

บนถนนสีลมนั้น นอกจากที่อนิกม่า ที่เปิดบริการในสโตร์เม็กซิกกันแล้ว แอสเท็ค บาร์ แอนด์ เรสเทอรองค์ เป็นอีกร้านหนึ่ง ซึ่งเป็นคู่แข่งสำคัญที่เปิดบริการในสโตร์เม็กซิกกันเช่นเดียวกัน แอสเท็คนั้น ได้เปรียบอนิกม่าในส่วนของการทำเลที่ตั้งอยู่ในโรงแรมคูลิซธานี ซึ่งอยู่ติดถนนสีลม ทำให้การเดินทางสะดวกกว่า รวมทั้งคัฟฟี่ของโรงแรมคูลิซธานี เป็นสิ่งหนึ่งซึ่งช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับร้านมากยิ่งขึ้น ในส่วนการบริการต่างๆก็มีความคล้ายคลึงกัน บรรยากาศรวมๆของร้านแอสเท็ค มีการตกแต่งด้วยศิลปะแบบแอสเท็คประยุกต์ด้วยสีส้มที่ตัดกันฉูดฉาด ศิลปะแอสเท็คนั้น เป็นศิลปะโบราณในยุคเดียวกับอียิปต์ ลวดลายต่างๆมีลักษณะสวยงาม และมีความเฉพาะตัวเป็นเอกลักษณ์ของเม็กซิกกันอยู่แล้ว จึงเป็นหนทางที่ควรระวังเรื่องการออกแบบในแนวนี้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ผ่านมาจึงสรุปได้ว่า หากจะทำการออกแบบสิ่งพิมพ์ขึ้นมา ก็น่าจะลองหันมาจับในเรื่องที่เป็นปัจจุบัน หรือมีความใกล้ตัวให้มากขึ้น ชาวเม็กซิกกันเอง รัก - ความสนุกสนานเป็นนิสัยอยู่แล้ว จึงน่าจะนำเอาเรื่องของความสนุกสนาน สีสดใส มาพิจารณา ก่อนเป็นอันดับแรก และหาเรื่องราวที่เหมาะสมมาสร้างเป็นภาพประกอบเพื่อสร้างความมีชีวิต - ชีวาให้กับงานมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องหมายการค้า

ประเภทของเครื่องหมายการค้าชนิดต่างๆ

เครื่องหมายการค้า หรือสัญลักษณ์ในปัจจุบัน สามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ใหญ่ๆ ได้แก่

1. ซิมโบล (symbols) เป็นเครื่องหมายที่มีเฉพาะรูปภาพ ใช้กับกิจการของบริษัท หน่วยงานต่างๆ สามารถให้ความหมายด้วยตัวเองโดยไม่มีตัวหนังสือเลย เช่น เครื่องหมายของ บริษัทเชลล์ หรือ ธนาคารกรุงเทพฯ เป็นต้น
2. พิกโตกราฟ (pictographs) เป็นเครื่องหมายที่มีเฉพาะรูปภาพ ใช้กับการสาธารณะ โดยไม่มีตัวหนังสือประกอบ เป็นการใช้อักษรแทนคำพูด เช่น เครื่องหมายหน้าห้องน้ำ หรือเครื่องหมายบอกทางต่างๆ
3. เลตเตอร์มาร์ค (lettermarks) เป็นเครื่องหมายที่มีแต่ตัวหนังสือ ใช้กับกิจการของบริษัท และหน่วยงานต่างๆ โดยจะต้องเป็นตัวย่อ อ่านเรียงคำไม่ได้ เช่น เครื่องหมายของบริษัท 3m เป็นต้น
4. โลโก้ (logos) เป็นเครื่องหมายที่มีแต่ตัวหนังสือ อ่านเป็นคำได้ หรือเป็นชื่อเฉพาะ เช่น เครื่องหมายของบริษัทบางา เป็นต้น
5. คอมบิเนชันมาร์ค (combination marks) เป็นเครื่องหมายที่มีทั้งภาพและตัวหนังสือผสมกัน ใช้ในกิจการของบริษัท สโมสร สมาคมต่างๆ เช่น เครื่องหมายของรองเท้าไนกี้ เป็นต้น
6. เทรดมาร์ค (trademarks) คือเครื่องหมายทั้ง 5 ชนิดที่กล่าวมา และได้รับการจดทะเบียนแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ขั้นตอนในการออกแบบ

จากข้อมูลทำให้สามารถแบ่งขั้นตอน และวิธีการทำงานออกเป็น 2 ส่วนดังนี้ คือ
ส่วนแรก เป็นส่วนของการออกแบบสัญลักษณ์ และสิ่งพิมพ์ที่นำไปใช้งานในกิจการ ได้แก่

- การออกแบบ สัญลักษณ์
- การออกแบบ เมนูอาหาร,เมนูเครื่องดื่ม,เมนูตั้งโต๊ะ
- การออกแบบ นามบัตร,หัวจดหมาย,ซองจดหมาย
- การออกแบบ ที่รองจาน,ที่รองแก้ว
- การออกแบบ ใบเสร็จรับเงิน
- การออกแบบ สมุดเก็บเงิน
- การออกแบบ กลักไม้ขีด
- การออกแบบ แก้วน้ำ

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ได้แก่

- การออกแบบ โฆษณาในหน้านิตยสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ขั้นตอนการทำงาน

1. การออกแบบสัญลักษณ์

แนวความคิด

โลโก้ (logo) มีหน้าที่เป็นภาพแทน ของบริษัทห้างร้าน เพื่อทำให้เกิดการจดจำได้ง่าย เกิดความสะดวกรวดเร็วขึ้นในการใช้งาน นอกจากนี้ยังสร้างและสะท้อนเอกลักษณ์ของบริษัทห้างร้านนั้นๆอีกด้วย

แนวทางในการออกแบบ

ในการออกแบบโลโก้ ส่วนที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบ คือ

- ความหมาย มีลักษณะเข้ากับลักษณะสินค้าหรือบริการ หรือนำเอาลักษณะรูปทรงที่ใกล้เคียงกับบริการมาใช้
- รูปทรง โดยทั่วไป โลโก้จะมีรูปทรงหลักๆได้แก่ วงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม แปดเหลี่ยม นอกจากนี้ได้แก่รูปทรงที่เลียนแบบรูปทรงจากธรรมชาติ คัดลอกเพื่อให้เกิดรูปทรงที่ง่ายขึ้น หรือรูปทรงที่เป็นลักษณะของ logo type
- สี โดยทั่วไปมักไม่เกิน 3-4 สี ซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกและจินตภาพให้กับตัวสินค้าและบริการ และทำให้โลโก้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

ข้อความของโลโก้ได้แก่ ENIGMA PARTY BISTRO โดยให้คำว่า ENIGMA เป็นคำเด่น คำว่า PARTY BISTRO เป็นคำรอง ดังนั้นจึงต้องมีการออกแบบและเลือกตัวอักษรให้มีความเหมาะสมด้วย

ขั้นตอนการทำงาน

๖ THUMBNAIL SKETCH เป็นขั้นร่างแบบคร่าวๆเป็นจำนวนมาก เพื่อหาไอเดีย และนำมาเป็นแนวทางในการ sketch ครั้งต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ROUGH SKETCH เป็นขั้นตอนแบบร่างที่มีความละเอียดขั้นกว่าเดิม และรวมยอดไอเดียที่ได้มา มาขัดเกลาให้สมบูรณ์ขึ้น
- COMPS SKETCH เป็นการนำเอาแบบร่างครั้งที่ 2 มาวิเคราะห์และเลือกแบบที่ต้องการ นำมาดัดแปลงแก้ไขในส่วนที่ควรปรับปรุง ให้ได้ตรงตามความต้องการมากที่สุด
- DECIDE หรือ PRINT เป็นงานขั้นเสร็จสมบูรณ์ ที่สามารถนำไปใช้พิมพ์เป็นงานจริงได้เลย

2. การออกแบบเมนู

- เมนูอาหาร
- เมนูเครื่องดื่ม
- เมนูตั้งโต๊ะ

แนวความคิด

สำหรับกิจการที่เปิดบริการเช่นเดียวกับร้านอาหาร เมนูนั้นเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรก ที่ถือเป็นหน้าตาของร้านนั้นๆ หากเมนูมีการออกแบบให้สวยงามสะดุดตา จะเป็นการสร้างภาพ - พจน์ที่ดีให้กับตัวสถานบริการ และยังมีหน้าที่เป็นเครื่องเชิญชวนให้เกิดความอยากสั่งอาหารมารับประทานอีกด้วย

แนวทางในการออกแบบ

เมื่อเมนูมีความสำคัญในส่วนที่เป็นหน้าตาของร้าน ในการออกแบบเมนู สิ่งหนึ่งซึ่งสามารถสร้างความสนใจให้แก่ลูกค้าได้คือ เรื่องของสีสันทันและภาพประกอบที่สะดุดตา ในการออกแบบในแนวกราฟิก เป็นวิธีหนึ่งซึ่งสามารถสร้างภาพประกอบในลักษณะอย่างที่ต้องการได้ และสามารถสร้างภาพที่มีลักษณะเหนือจริง ซึ่งภาพถ่ายไม่สามารถทำได้

การออกแบบภาพประกอบ

ในการออกแบบภาพประกอบนั้น หาแนวทางมาจากข้อมูลดิบของเรื่องราวต่างๆไป ในประเทศเม็กซิโก มีการ study มาจากลวดลายของผ้า ภาพยนตร์รวมถึงสีสันทันของสิ่งเหล่านี้ด้วย เมื่อเลือกหัวข้อมาแล้ว จึงนำมา sketch เป็น thumbnail หลายๆไอเดีย เพื่อคัดเลือกนำไปทำ sketch ในขั้นต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกขนาดของเมนู

ในการออกแบบขนาดของเมื่อนั้น ใ้ค้คำนึงถึงลักษณะการใช้งานของลูกค้า และขนาดของโต๊ะเป็นหลักด้วย เนื่องจากโต๊ะในร้านแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ โต๊ะใหญ่แบบรับประทานอาหารได้ และโต๊ะเล็กสำหรับนั่งฟังเพลงและดื่มสุรา โดยปกติเวลาดื่มสุรามักจะมีการสั่งเพิ่มเติมอยู่บ่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นมิกเซอร์ หรือคั้วเครื่องดื่มเอง ในพื้นที่ของโต๊ะมีขนาดเล็ก จึงออกแบบเมนูเครื่องดื่มให้มีขนาดค่อนข้างเล็ก สามารถอยู่บนโต๊ะได้โดยไม่เกะกะ หยิบจับได้ง่าย และจากเมนูเครื่องดื่มที่มีอยู่ 2 เล่มด้วยกัน จึงได้แก้ไขนำมารวมกันเป็นเล่มเดียวเพื่อเพิ่มความสะดวกให้มากขึ้น นอกจากนี้การออกแบบเมนูให้มีขนาดต่างกันยังเป็นการป้องกันการสับสนระหว่างเมนูด้วยกันเอง เวลาใช้งานในสภาพแสงที่ค่อนข้างสลัว

3. การออกแบบสเคชชีนารี

แนวความคิด

บริษัทห้างร้านต่างๆ ย่อมต้องมีการติดต่อกับบุคลากรและหน่วยงานอื่นๆ อยู่เสมอ นามบัตร , หัวจดหมาย , ซองจดหมาย เป็นสื่ออย่างหนึ่ง ที่มีความจำเป็นในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลหรือธุรกิจนั้นๆ หากมีการออกแบบที่ดีและเหมาะสมกับการใช้งาน ย่อมเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับกิจการด้วยเช่นกัน

แนวทางการออกแบบ

การออกแบบกราฟฟิคสำหรับ นามบัตร , หัวจดหมาย , ซองจดหมาย สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ ใช้ติดต่อกับใคร และอย่างไร โดยทั่วไป แล้วควรจะมีการออกแบบให้มีความเรียบง่าย และสุภาพ หากต้องมีการติดต่อกับหน่วยงานที่มีลักษณะเป็นทางการ ในขณะที่เดียวกันก็ว่าจะมีความสวยงามเป็นกันเอง หากมีการติดต่อกับกลุ่มลูกค้า สมาชิก หรือสปอนเซอร์ เพื่อคงภาพพจน์ของร้านไว้ ในการออกแบบจึงควรนำทั้ง 2 จุดนี้มาพิจารณาหาความเหมาะสม ลงตัว ให้ได้มากที่สุด และสามารถเข้ากันได้กับทุกกาลเทศะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอักษร

ตัวอักษร ได้แก่ที่อยู่ของร้าน เลือกใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะเรียบง่าย กำหนดขนาดให้เหมาะสมกับการใช้งาน และใช้ควบคู่ไปกับโลโก้ของร้านได้โดยไม่มีรู้สึกขัดตา

การจัดวาง (lay-out)

การจัดวาง lay-out ในแต่ละชั้นที่มีรูปทรงและขนาดต่างกัน จำเป็นต้องมีการทำ thumbnail sketch ขึ้นมาและเลือกชั้นที่เหมาะสมที่สุดมาจำนวนหนึ่งเพื่อขยายดู จะทำให้ทราบถึงข้อดีและข้อเสียของแต่ละชั้น และสามารถแก้ไขให้ลงตัวได้

การเลือกใช้กระดาษ

ใน sketch แต่ละแบบ อาจจะต้องใช้กระดาษต่างชนิดกันตามความเหมาะสม เพื่อให้งานออกมาลงตัวที่สุด แต่กระดาษที่ใช้ควรจะเป็นสีอ่อนที่สามารถอ่านออกได้ง่าย และเป็นกระดาษชนิดเดียวกันทั้ง นามบัตร , หัวจดหมาย , ช่องจดหมาย

4. การออกแบบที่รองจาน , ที่รองแก้ว , แก้วน้ำ

แนวความคิด

ที่รองจาน , ที่รองแก้ว ถือเป็นอุปกรณ์โต๊ะอาหารอย่างหนึ่ง ที่ช่วยเหลือในเรื่องกันความลื่น และเรื่องของความสะอาด เก็บกวาดง่ายขึ้น สามารถใช้แล้วทิ้งได้ทันที

แก้วน้ำก็เป็นอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งควรมีการออกแบบให้เข้าชุดกัน เป็นการย้ำให้เห็นถึงบุคลิกของร้านไปในตัว

แนวทางในการออกแบบ

ที่รองจาน, ที่รองแก้ว, แก้วน้ำ เป็นอุปกรณ์โต๊ะอาหารที่เกี่ยวข้องกับการรับประทานอาหาร สิ่งสำคัญคือ ควรจะมีสีสันทันหรือลวดลายที่ดูสะอาดตา ไม่เลอะเทอะ หากเป็นไปได้ก็ควรจะช่วยส่งเสริมให้อาหารนั้นน่ารับประทานมากขึ้น ในการออกแบบได้เลือกเอาลายผ้าเช็ดปากมาคัดทอนให้เหลือเพียงรูปทรงง่ายๆ ใช้สีสันทันสดใส แต่เลือกเอาสีที่ดูสว่าง สะอาด มาใช้ในงาน และเป็นลวดลายที่เข้าชุดกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าพระนครเหนือ

การเลือกใช้กระดาษ

ข้อสำคัญคือ ควรเลือกใช้กระดาษที่มีราคาค่อนข้างถูก เนื่องจากเป็นของที่ต้องพิมพ์เป็นจำนวนมาก และไม่สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก คุณสมบัติของกระดาษควรจะจับน้ำได้พอประมาณแต่ไม่เปียกง่าย จากข้อจำกัดที่ได้มาพบว่า มีกระดาษสีนํ้ายู่ชนิดหนึ่ง เป็นกระดาษที่มีคุณสมบัติตรงกับความต้องการที่สุด ทั้งราคาที่เหมาะสม และหน้ากระดาษมีขนาดใหญ่พอที่จะตัดเป็นที่รองจานได้จำนวนหลายแผ่น เหลือเศษสามารถตัดเป็นที่รองแก้วได้พอดี จึงตัดสินใจเลือกใช้กระดาษชนิดนี้ในการทำงาน รวมทั้งกำหนดให้ใช้ในการพิมพ์จริงด้วย

5. การออกแบบใบเสร็จรับเงินและสมุดเก็บเงิน

แนวทางในการออกแบบ

ใบเสร็จรับเงินมีข้อจำกัดในการออกแบบอยู่หลายจุด เนื่องจากมีแบบฟอร์มที่เป็นมาตรฐานอยู่แล้ว และจำกัดสี คือสามารถใช้ได้เพียงสีเดียว และมีปริมาณตัวหนังสืออยู่เป็นจำนวนมาก ส่วนที่สามารถทำได้ในการออกแบบนี้คือ การจัดวาง Lay-out การวาง Logo และการเสริมลวดลายลงไปควรวางให้ลงตัว ความเป็นระเบียบและไม่ผิดไปจากแบบฟอร์มมาตรฐานของใบเสร็จรับเงินทั่วไป

สมุดเก็บเงินเป็นส่วนหนึ่งที่ใช้งานควบคู่ไปกับใบเสร็จรับเงิน และมีการใช้งานที่บ่อยที่สุดอีกชิ้นหนึ่ง นอกจากจะคำนึงถึงการออกแบบให้สวยงามแล้ว ควรคำนึงถึงวัสดุที่นำมาใช้งานด้วย ว่ามีความทนทานหรือไม่ เก็บรักษาและทำความสะอาดได้อย่างไร ในการออกแบบควรมีรูปแบบที่เข้ากับสิ่งพิมพ์ชิ้นอื่นๆด้วยเช่นกัน

การเลือกใช้วัสดุ

ด้วยความต้องการให้งานมีรูปแบบและลวดลายสามารถ เข้าชุดกับสิ่งพิมพ์ชิ้นอื่นๆได้ ฝาจึงเป็นวัสดุที่น่าจะถ่ายทอดลวดลายลงบนงานได้ดีที่สุด เพราะมีความคงทนพอสมควรและคู่มือความสวยงามมากกว่ากระดาษ สามารถทำความสะอาดได้ง่าย ออกแบบให้มีขนาดใหญ่พอที่จะรับธนบัตรและเหรียญได้จำนวนมากโดยมีใ้โอกาสหกหล่นน้อยที่สุด

86714

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. การออกแบบปกไม้ซีค

แนวคิด

ปกไม้ซีคเป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมการอย่างหนึ่งที่สอดนันทิงทุกแห่งทำขึ้นเพื่อบริการแก่ลูกค้า แต่ละแห่งมักจะนิยมออกแบบปกไม้ซีคให้มีความสวยงาม เพราะลูกค้ามักจะเก็บกลับไปเป็นที่ระลึก หรือสะสม การออกแบบปกไม้ซีคจึงมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสิ่งพิมพ์ชนิดอื่นๆ

แนวทางในการออกแบบ

ถึงแม้ว่าด้านบริการแต่ละแห่งจะนิยมออกแบบปกไม้ซีคให้มีความสวยงาม แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของสีในการพิมพ์ปกไม้ซีค ซึ่งมักจะนิยมพิมพ์เพียง 1-2 สีเท่านั้น รวมทั้งขนาดของกล่องที่เล็กมาก จึงเป็นการยากพอสมควรที่จะออกแบบให้ออกมาสวยงามในสีและเนื้อที่ที่จำกัด รวมทั้งคอนเซ็ปต์ของงานต้องการความมีสีสัน มีชีวิตชีวา การออกแบบจึงต้องอาศัยการแก้ปัญหา และความพอดีในการออกแบบให้ได้

7. การออกแบบโฆษณาในหน้านิตยสาร

แนวคิด

เนื่องจากร้านนี้เป็นร้านเปิดใหม่และขายบริการ การโฆษณาเพื่อชักจูงให้คนเข้ามาใช้บริการจึงเป็นส่วนสำคัญอีกประการหนึ่งในการดึงดูดลูกค้า ตัวงานโฆษณาเอง ควรมีรูปแบบและแนวทางที่เป็นไปในทางเดียวกับสิ่งพิมพ์ภายในร้าน เพื่อช่วยให้เห็นภาพพจน์ชัดเจนขึ้น และเป็นการสร้างความต่อเนื่องให้กับงานอีกด้วย

แนวทางในการออกแบบ

กำหนดให้เป็นโฆษณาในนิตยสารหน้าเดียว ในการดำเนินงานจึงต้องสรุปให้ได้เสียก่อนว่า จะต้องการนำเสนอในรูปแบบไหน จะนำส่วนใดมาเป็นส่วนหลักและส่วนรอง จะต้องคำนึงถึงภาพ lay-out ของภาพ รวมไปถึงจนถึง copy ทั้งหมด ให้มีความหมายตรงกัน และมีความคล้องจอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากเป็นร้านที่เปิดใหม่ และหน้ากระดาษที่จำกัด จึงมีแนวคิดที่อาจจะตรงไปตรงมา ไม่อ้อมค้อมมากนัก เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ตรงประเด็นและไม่คิดเป็นอย่างอื่น นอกจากนี้คือเรื่องความสำคัญของเนื้อหา ว่าต้องการจะให้อะไรเป็นเนื้อหาหลัก และรอง อาจเลือกรเรียงตามความสำคัญ หรือเรียงตามจุดเด่นของร้านว่ามีอะไร ตรงส่วนนี้อาจอาศัยข้อเท็จจริง คือความต้องการของร้านว่าต้องการอะไรก่อน หรือพิจารณาตามเหตุผล และความเหมาะสมของงานก็ได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ประเมินผลการออกแบบ

ในการทำการออกแบบนั้น ต้องประกอบด้วยส่วนของการออกแบบ และส่วนของการลงมือปฏิบัติงานจริง เพื่อให้ได้งานที่ออกมาจริง หรือใกล้เคียงงานจริงให้มากที่สุด โดยในขั้นตอนการออกแบบที่ผ่านมา ต้องอาศัยการพิจารณาด้วยตนเอง ด้วยอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการ ในการตัดสินใจในการออกแบบแต่ละครั้ง ซึ่งมีผลทำให้งานที่จัดทำออกมาแล้ว ในขั้นสุดท้าย อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปจากงานชิ้นต้นตั้งแต่เล็กน้อย ไปจนถึงเปลี่ยนแปลงเกือบทั้งหมด

ทั้งนี้ทั้งนั้น คงขึ้นอยู่กับข้อมูล และเหตุผล นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ของงานที่จะออกมาด้วยว่า จะสามารถทำจริงได้หรือไม่ หากทำไม่ได้จะมีวิธีแก้ปัญหาอย่างไรในการประเมินผลการออกแบบ จะพิจารณาถึงผลงานที่ผ่านมาจนถึงขั้นสุดท้าย ว่าออกมาเป็นอย่างไร มีความเป็นไปได้หรือไม่ และมีข้อผิดพลาดอย่างไรบ้าง เมื่อพิจารณาการประเมินผลได้แล้ว จึงจะนำไปสู่ข้อสรุป และข้อเสนอแนะต่อไป

จากการทำงานที่กล่าวมาทั้งหมด ทำให้สามารถประเมินผลการออกแบบในงานแต่ละชิ้นได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบสัญลักษณ์

งานที่ออกมาเป็นงานที่ใช้รูปทรงกราฟิกของภาพควบคู่ไปกับการออกแบบตัวอักษร โดยให้ตัวอักษรทำหน้าที่คล้ายเป็นภาพไปในตัว โดยเน้นไปในคำว่า *enigma* เป็นตัวหลัก ส่วนคำว่า *party bistro* เรียงเป็นคำรองอยู่ด้านล่าง ลักษณะตัวหนังสือเป็นรูปทรงคล้ายเรขาคณิต ตัวอักษร *i* ทำหน้าที่เป็นภาพ โดยตัดทอนมาจากรูปทรงของคันกระของเพชรสวมหมวก - แบบเม็กซิกัน ออกแบบให้มีลักษณะคล้ายกับการเคลื่อนไหวเหมือนเต้นรำได้

งานจริงครั้งสุดท้ายมีการแก้ไขรูปทรงของตัว *i* ให้ง่ายขึ้น จากเดิมซึ่งดูมีความลื่นไหลและเคลื่อนไหวได้มาก แต่มีข้อเสียตรงที่คล้ายตัว *x* มากกว่าตัว *i* งานที่ออกมานับว่าใกล้เคียงกับความต้องการ คือไม่เน้นว่าจะต้องอ่านออกชัดเจนทุกตัว แต่ต้องการความเป็นโลโก้ที่แปลกไปจากเดิม สามารถทำงานเป็นทั้งภาพ หรือตัวอักษรก็ได้

การออกแบบเมนู

จากการออกแบบงานในขั้นแรก ได้ sketch ออกมาเป็น 3 คอนเซ็ปต์ คือคอนเซ็ปต์แรก เป็นการเล่นเรื่องสีส้ม กับรูปทรงสถาปัตยกรรม นำเอามาทำเป็นองค์ประกอบแบบงานองค์ประกอบศิลป์

งานขั้นที่ 2 เป็นการคัดทอนลายผ้าของเม็กซิกัน แล้วนำมาเปลี่ยนแปลงให้เกิดลวดลายใหม่ โดยยังคงเรื่องของสีส้มอยู่บ้าง แต่มีการคุมปริมาณสีให้อยู่ในขอบเขตที่วางไว้

งานขั้นที่ 3 เป็นการออกแบบโดยใช้คันกระของเพชรจากโลโก้ มาคิดแปลงโดยสร้างเป็นเรื่องราวให้เหมือนกับกระของเพชรมีชีวิต พื้นหลังเป็นสีเรียบ แสดงความเคลื่อนไหวที่ภาพค่านหน้า

งานในขั้นถัดมา ได้นำเอาคอนเซ็ปต์ที่ 1 และ 3 มารวมกัน แล้วออกแบบเป็นงานใหม่ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และดูสนุกสนานมากขึ้น โดยนำเอารูปทรงของคันกระของเพชร มาผสมกับสถาปัตยกรรม และใส่บรรยากาศของการเล่นดนตรีพื้นเมืองและการเต้นรำลงไปเป็นแบ็คกราวด์ค่านหลัง นอกจากนี้รูปเล่มยังใช้วิธีตัดแบบโคคัต เพื่อให้เกิดระยะและดูมีชีวิตชีวามากขึ้น ซึ่งเมื่องานจริงออกมาแล้ว นับว่าน่าพอใจ คือตรงกับความต้องการ และสามารถนำไปใช้จริงได้เลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบสเคชบอร์ด

ตัวงานที่ออกมา เน้นลักษณะเรียบง่าย ออกแบบให้มีโทนสีและรูปแบบที่ดูเรียบง่ายขึ้น แต่ยังคงลักษณะที่สามารถเข้าสู่กับงานชิ้นอื่นได้ การจัดวางตำแหน่งตัวอักษรและโลโก้ จัดวางความเหมาะสมของพื้นที่หน้ากระดาษ และระยะเวลาช่องไฟให้อ่านได้ง่าย สามารถนำไปใช้งานได้

การออกแบบที่รองงาน, ที่รองแก้ว, แก้วน้ำ

ตัวงานออกแบบมาให้มีจุดประสงค์ที่แตกต่างจากงานตัวอื่น หากมองภาพรวมในงานชุดนี้ นับว่าออกมาใช้ได้ แต่หากมองภาพรวมของผลงานทั้งหมด งานชุดนี้ถือเป็นงานที่โดดเด่นออกมาจากชุดอื่นๆ อันเนื่องมาจากรูปแบบของงานที่แตกต่างออกไปอย่างเห็นได้ชัด

อันที่จริงแล้ว หากจะมีการออกแบบให้เข้าสู่กับในลักษณะเดียวกับสเคชบอร์ด ก็ย่อมจะทำได้ แต่ในการทำงานจำนวนมากขึ้น การทำงานให้มีลักษณะเหมือน หรือคล้ายกันไปหมด เมื่องานออกมา จะดูเป็นเรื่องที่น่าเบื่อ มีการออกแบบที่ซ้ำซาก ปราศจากความคิด งานชุดนี้ที่ออกมา จึงเป็นชุดที่ออกมาเพื่อเพิ่มสีสันให้เกิดความแตกต่าง แต่ก็ยังคงคุมบางอย่างไว้เพื่อให้ไปด้วยกันได้ เช่น การออกแบบเมนูตั้งโต๊ะ เป็นการเชื่อมโยงระหว่างการออกแบบในชุดที่เป็นเมนูและชุดที่เป็นที่รองงานไว้ได้อย่างกลมกลืนกัน นอกจากนี้โทนสีของงานเมื่อนำมารวมกันก็ยังคงคุมโทนสีรวมของงานไว้ได้ ไม่ถือว่าหลุดออกมาจากกันจนเกินไป

อย่างไรก็ดี หากนำไปทำเป็นงานจริง อาจจะต้องมีการแก้ไขเพิ่มเติมเล็กน้อย เช่น อาจเพิ่มรอยที่ปรองลงไปในลวดลาย เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์ขึ้นกว่านี้

การออกแบบใบเสร็จรับเงิน, สมุดเก็บเงิน

งานที่ออกมา เป็นไปตามความต้องการ ก็สามารถออกแบบและจัดวางให้มีความลงตัวได้ตามข้อจำกัดที่มีอยู่

ส่วนสมุดเก็บเงินนั้น เนื่องจากข้อจำกัดอยู่ที่เทคนิคการพิมพ์ จึงทำให้สีที่ได้ออกมาอ่อนลง แต่การอ่อนลงของสี ทำให้เกิดผลดีในงานมากยิ่งขึ้น เพราะทำให้โลโก้ที่เป็นโลหะ มีความโดดเด่นมากขึ้นกว่าเดิม เมื่อใช้ด้วยเย็บโลหะกับผ้าเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดความกลมกลืนกันได้ดี งานทั้งสองชิ้นนี้สามารถนำไปใช้จริงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบกลไกไม้ขีด

ผลงานที่ออกมา อยู่ในขั้นที่สามารถนำไปใช้จริงได้ แต่การออกแบบน่าจะมีการปรับปรุงไปในทางอื่นได้อีก เนื่องจากในขั้นตอนการทํางานนั้น เกิดการคิดยึดกับรูปแบบมากเกินไป จึงทำให้การพัฒนาเป็นไปได้น้อย นอกจากนี้อาจจะเป็นเพราะข้อจำกัดของสีที่สามารถใช้ได้เพียง 2 สี โดยส่วนตัวแล้ว จึงยังไม่เป็นไปตามความต้องการเท่าขั้นอื่นๆ

การออกแบบโฆษณาในหน้านิตยสาร

ผลงานที่ออกมา ได้นำเอารูปแบบและสไตล์ของงานในชุดของเมนูมาสร้างเป็นภาพประกอบในส่วนของงานนี้ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการรับประทานอาหารเช้า และการเดินรํา โดยจะเน้นหนักไปในเรื่องของอาหารมากกว่า

ตัวงานที่ออกมาอยู่ในขั้นพอใจ และเป็นไปตามความต้องการ แต่ตัวงานอยู่ในขั้นใกล้เคียงงานจริงมากที่สุดเท่านั้น เพราะหากเป็นผลงานจริง จะต้องผ่านเทคนิคและขั้นตอนการพิมพ์ ซึ่งจะมีผลให้สีสันท่อกออกมาอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปได้เล็กน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

ในการเลือกหัวข้อเพื่อทำโครงการนั้น เราควรมองเห็นภาพรวมๆของผลงานที่จะออกมาเสียก่อนว่าเป็นอย่างไร และเราจะสามารถสร้างภาพนั้นให้เป็นจริงได้หรือไม่ มีเช่นนั้น อาจเกิดปัญหาในขั้นตอนการทำงานในภายหลัง คือไม่สามารถทำได้จริงดังที่คิดไว้ เมื่อมองเห็นสิ่งที่เราจะทำได้ชัดเจนแล้ว ส่วนสำคัญที่ต้องคำนึงถึงอันดับหนึ่งได้แก่ เรื่องของข้อมูล เพราะข้อมูลคือส่วนหนึ่งที่สามารถบ่งชี้ถึงคุณภาพของงานว่าดีหรือไม่ ได้ การละเลยข้อมูล หรือไม่ศึกษา

บทที่ 5

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป

การทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ คือการเรียนรู้ระบบการทำงาน ที่สามารถนำไปปรับให้เข้ากันกับการทำงานในอาชีพข้างหน้าได้ การทำงานที่จะทำให้ลุล่วงไปสู่ผลสำเร็จได้นั้น ต้องมีความพร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจ เพราะต้องผ่านทั้งกระบวนการคิด ใช้ทั้งฝีมือและแรงงาน ในการออกแบบและปฏิบัติงาน ต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ทำ และรู้จักแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการ และทำให้ค้นพบว่า สิ่งหนึ่งที่จะทำให้ขั้นตอนต่างๆที่ผ่านมาลุล่วงไป ได้ด้วยดีคือการวางแผน กล่าวคือต้องมีการควบคุมการทำงานให้เป็นไปตามเวลาที่กำหนดไว้ ต้องมีการคิดล่วงหน้าถึงขั้นตอนการทำงานในคอนค่อไปว่าควรทำอะไรบ้าง และอีกสิ่งหนึ่งคือการรอบรู้ เพื่อที่จะหาเทคนิควิธีการที่สามารถนำมาแก้ปัญหา หรือช่วยย่นระยะเวลาในการทำงานให้น้อยลง หรือเพื่อทำให้งานที่ออกมา มีความสมบูรณ์ใกล้เคียงงานจริงมากที่สุด ซึ่งเหล่านี้เป็นกระบวนการที่อาจจะซับซ้อนยุ่งยาก ต้องอาศัยการเรียนรู้ การศึกษาและทดลองปฏิบัติ และต้องรู้จักปรับเปลี่ยนให้เหมาะสม เพราะในงานแต่ละชิ้น ต่างก็มีข้อจำกัดเฉพาะตัวที่ต่างกัน การแก้ปัญหาในแต่ละงาน ก็ย่อมจะต้องมีข้อจำกัดที่แตกต่างกันตามไปด้วย และเมื่องานทั้งหมดได้บรรลุมาจนถึงขั้นตอนสุดท้าย ก็จะทำให้งานที่สมบูรณ์ และนำพหุใจในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

jorge enciso. pre conquest stamps from design motif of ancient
mexico. P. 108 - 216

mexico embassy. mexico the magic never leaves you. a document of
mexico tourism. 1990

PC GLOBE, Inc tempe, all rights reserved worldwide. a research report
of estados unidos mexicanos. : USA, 1992



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

jorge enciso. pre conquest stamps from design motif of ancient
mexico. P. 108 - 216

mexico embassy. mexico the magic never leaves you. a document of
mexico tourism. 1990

PC GLOBE, Inc tempe, all rights reserved worldwide. a research report
of estados unidos mexicanos. : USA, 1992



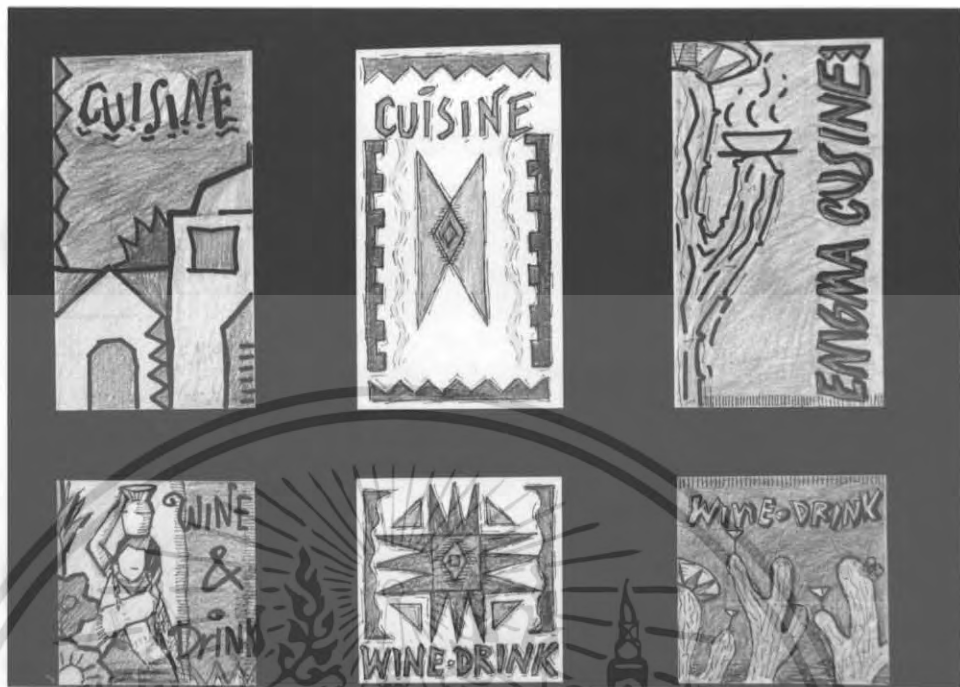
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



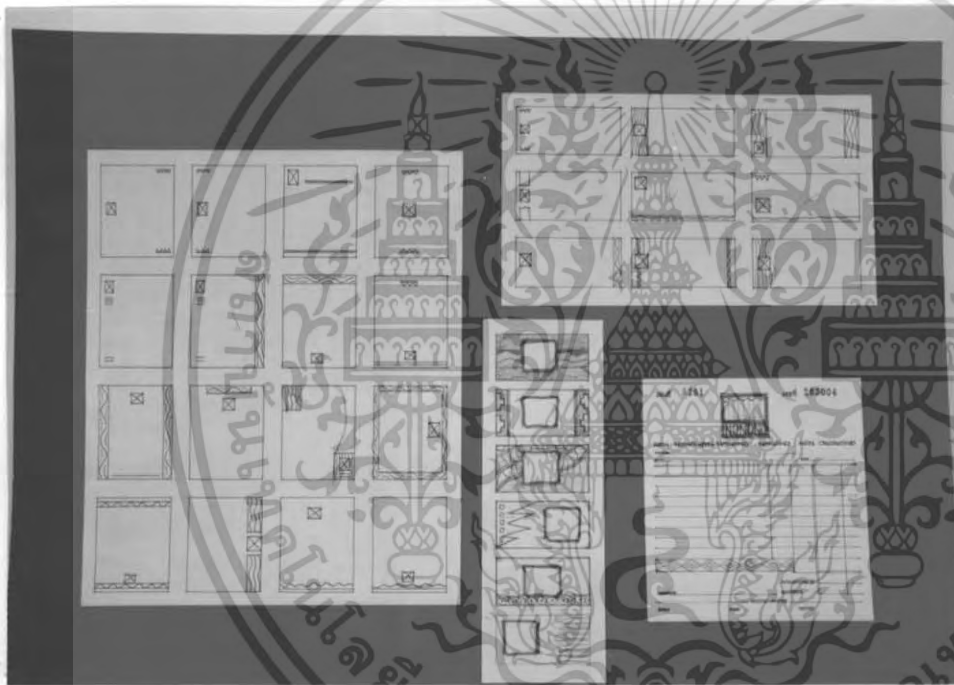
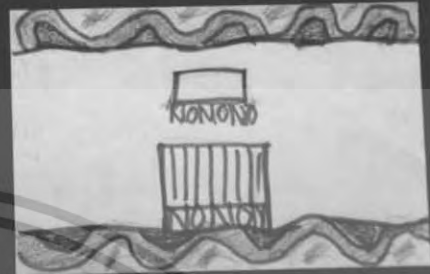
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



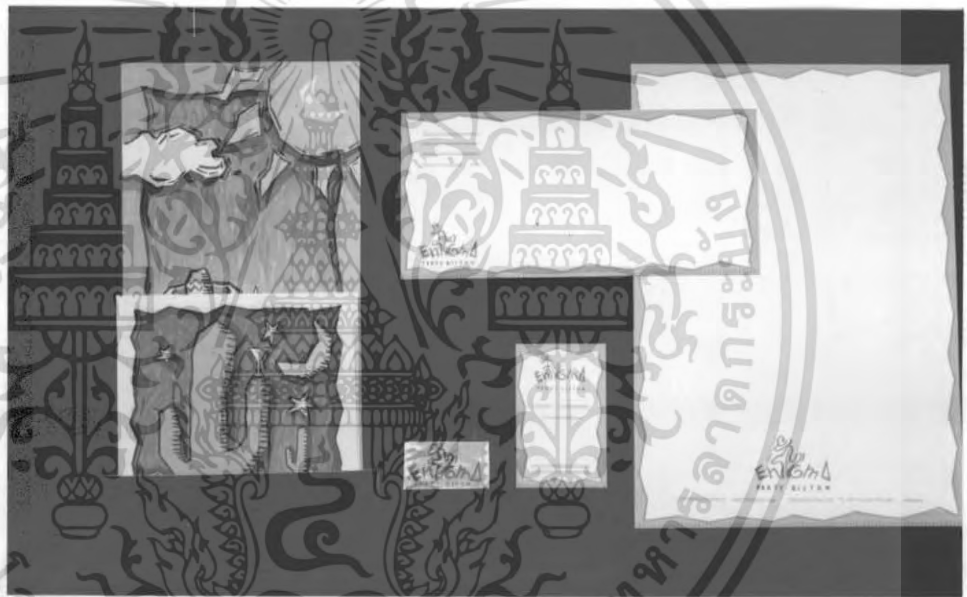
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



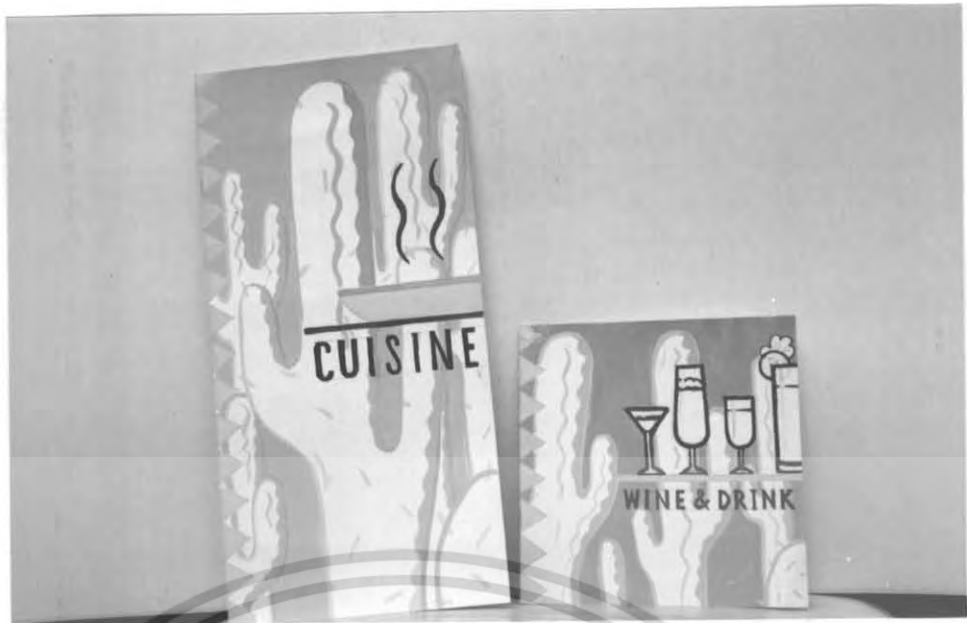
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



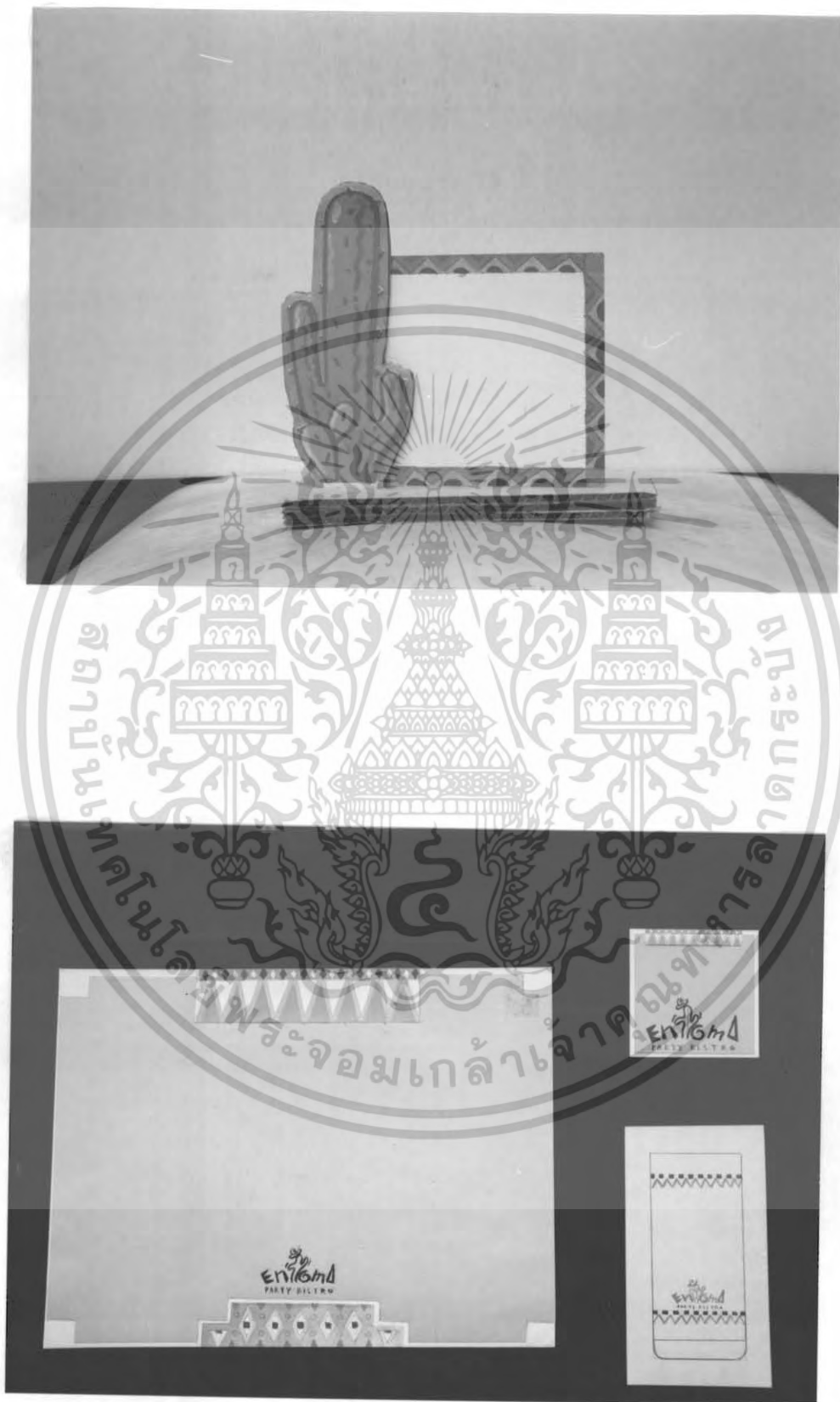
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการเรียนการสอนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่สามารถเผยแพร่ทางเว็บไซต์หรือสื่อออนไลน์อื่นได้โดยไม่ได้รับอนุญาต และสงวนลิขสิทธิ์ไว้เป็นกรณีพิเศษสำหรับการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ... ไม่ควรเปิดเผยให้ผู้อื่นได้...
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา...
 ...



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



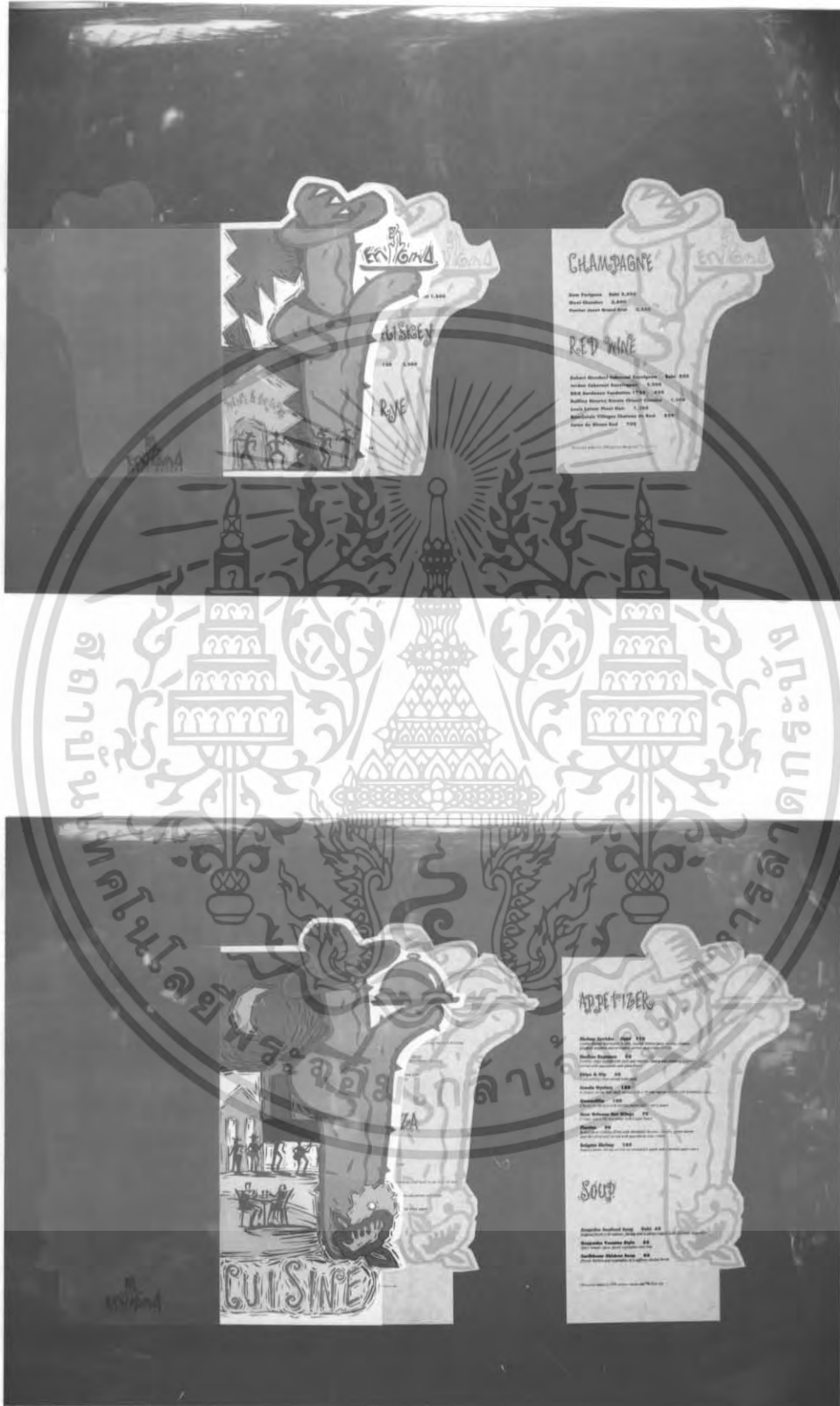
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และทำซ้ำโดยไม่ขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้