

รายงานการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย

Report of Assigned Task Operation

<u>นาย กรภัทร์</u> อิสริยะเสรีกุล

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี ไทย - ญี่ปุ่น

พ.ศ.2553

รายงานการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย Report of Assigned Task Operation

นายกรภัทร์ อิสริยะเสรีกุล

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น พ.ศ. 2553

คณะกรรมการสอบโครงงานสหกิจศึกษา

<mark>ประธานกร</mark>รมก<mark>ารส</mark>อบโครงงานสหกิจศึกษา

(อาจารย์อดิศักดิ์ เสือสมิง<mark>)</mark>

..... กรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานสหกิจศึกษา

(อาจารย์บุษราพร เหลืองมาลาวัฒน์)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

รายงานการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย หัวข้อรายงานการฝึกงาน หน่วยกิต 6 นายกรภัทร์ อิสริยะเสรีกุล ผู้เขียน อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์บุษราพร เหลืองมาลาวัฒน์ หลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะ 2553 พ.ศ.

บทคัดย่อ

สาระสำคัญในรายงาน การปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ฉบับนี้แสดงให้เห็นถึงหน้าที่ของ การฝึกงานที่ได้รับมอบหมายเป็นระยะเวลา สี่เดือนโดยละเอียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้มีการศึกษา พื้นฐานการออกแบบ Graphic Design โดยมีวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เพื่อเป็นแนวทางในการ ปฏิบัติงา นและได้ทำการสรุปผลการปฏิบัติงานโดยการนำวัตถุประสงค์เปรี ยบเทียบกับผลการ ปฏิบัติงานจริง รวมทั้งมี การแสดงผลงานต่างๆ จากการทำงานที่ได้รับมอบหมายตลอด 4 เดือน ซึ่งสามารถดูได้จากเนื้อหาในส่วนของบทที่ 3 และข้อมูลของบริษัทที่ได้ไปทำการปฏิบัติงานจริง ซึ่งสามารถดูได้ในส่วนของบทนำ และภาพของงานบางส่วนที่ได้นำไปใช้จริงดูได้ในส่วนของ ภาคผนวก



Abstract

This report of work demonstrates the works I had been assigned for a period of four months thoroughly. Especially, working and studying the basic of Graphic Design which is set to guide practice and summarize the performance comparison purposes by applying the results of actual operations. Including, the report of work that I had been assigned in the period of internship which you could find in Chapter 3.The company information that perform the actual work can be found in the introduction. The pictures which are used in actual work can be found in the appendix.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีไทย- ญี่ปุ่น และบริษัท โมบาย อินดี้ ดิจิตอล จำกัด ที่ได้เปิด โอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติงานจริง และขอขอบคุณพี่ๆในบริษัททุกๆคนที่ได้ให้ความ ช่วยเหลือเป็นอย่างดี ให้ความเอ็นดูและเป็นกันเอง ทำให้การฝึกงานในครั้งนี้ผ่านไปได้อย่าง ราบรื่น ซึ่งในการฝึกงานตลอด 4 เดือนที่ผ่านมานี้ ทำให้ผมได้รับประสบการณ์และได้เรียนรู้ใน หลายๆสิ่ง หลายๆอย่าง มากมายครับ

นายกรภัทร์ อิสริยะเสรีกุล

ผู้จัดทำรายงาน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ป
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	1
สารบัญ	จ
รายการตาราง	Ա
รายการรูปประกอ บ	ស
าเทที่	
1 ນາກນຳ	1
1.1ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2ลักษณะธรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
้ 1.4ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	3

1.5พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงาน สหกิจศึกษา	3
1.8ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงาน	3
	ć

2.ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)	4
2.2สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ	8
2.3Typography	12
2.4กำหนดรายละเอียด เตรียมการสำหรับส่งพิมพ์	24
3.แผนงานการปฏิบัติงานและ <mark>ขั้น</mark> ตอนก <mark>า</mark> รดำเนิ <mark>น</mark> งาน	27
3.1แผนงานปฏิบัติงาน	27
3.2ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	29
3.3รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา	30

4.สรุปผลการดำเนินงานการวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	70
4.1สรุปการดำเนินงานและผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
4.2วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	70
และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	
4.3แนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ	70
ภาคผนวก	
ก.ภาพบางส่วนของผลงานที่นำไปใช้จริง	71
ข.ตารางปฏิบัติงานรายสัปดาห์	77
เอกสารอ้างอิง	96
ประวัติผู้วิจัย	97

รายการตาราง

ตาราง

หน้า

3.1 แผนการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย

27



รายการรูปประกอบ

รูป	หน้า
1.1 แผนที่บริษัท mo-indi	1
1.2 โครงสร้างขององค์กร	2
2.1 ตัวอย่างเส้นแบบต่างๆที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกั	นไปตามชนิด 5
2.2 รูปร่าง,รูปทรง,น้ำหนัก	5
2.3 รูปร่างจะมีผลอย่าง มากต่ออารมณ์ของงาน	6
2.4 รูปตัวอย่างแสดงภาพพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือก้	ับสัมผัสได้ด้วยสายตา 6
2.5 รูปตัวอย่างพื้นผิวที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงาน	7
2.6 รูปตัวอย่างงานที่มีที่ว่าง	7
2.7 รูปสีขั้นที่ 1, สีขั้นที่2, สีขั้นที <mark>่ 3</mark>	9
2.8 รูปสีที่อยู่ในวรรณะร้อน , เย็น	10
2.9 Mono หรือเอกรงค์	11
2.10 Complement	11
2.11 Triad	12
2.12 Analogic	12

2.13 Body VON Font	13
2.14 Proportion VOI Font	13
2.15 รูปแบบที่ย่อยลงไปอีกขั้น	14
2.16 Font แบบ Serif	14
2.17 Font แบบ San Serif	14
2.18 Font แบบ Antique	15
2.19 Font แบบ Script	15
2.20 รูปตัวอย่างความหมายต้องเข้ากัน	15
2.21 รูปตัวอย่างอารมณ์ของ Font	16
2.22 รูปตัวอย่างธรรมชาติการอ่านของคนไทย	16
2.23 รูปตัวอย่างจุดเด่นกวรจะมีเพียงจุดเดียว	17
2.24 รูปตัวอย่างไม่ควรใช้ Font <mark>หล</mark> ากหลา <mark>ย</mark> รูปแบบ <mark>เกิ</mark> นไป	17
2.25 รูปตัวอย่าง Rhythm หรือจังหวะการวาง	18
2.26 รูปตัวอย่าง Harmony / Contrast	19
2.27 รูปตัวอย่าง Alignment	19
2.28 รูปตัวอย่าง Proportion สัคส่วนขององค์ประกอบ	20

2.29 รูปตัวอย่าง Proximity หรือการรวมกลุ่มขององค์ประกอบ	20
2.30 รูปตัวอย่าง จัดองค์ประกอบแบบ Unity	21
2.31 รูปตัวอย่าง จัดองค์ประกอบแบบ Balance	21
2.32 รูปตัวอย่าง จัดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจ	22
2.33 รูปตัวอย่าง ใช้เส้นนำสายตามารวมความสนใจไปที่จุดเด่นในงาน	22
2.34 รูปตัวอย่าง วางตำแหน่งจุดเด่นในงานลงไปในตำแหน่งตามหลักการของจุดตัด 9 ช่อง	23
2.35 รูปตัวอย่าง ใช้กรอบในการเน้นจุดเด่น	23
2.36 รูปตัวอย่าง งานที่ Mark ตำแหน่งขอบตัดตกแล้ว	26
3.1 ธงแสดงโลโก้ GT Mania	30
3.2 Banner โหลดเพลงรอสายของ Mo-indi	31
3.3 Header + BG ของเว็บ DIGIO	32
3.4 ป้ายธงญี่ปุ่นของไอศกรีม mu <mark>se</mark>	33
3.5 Banner เทศกาลผสมสี ภาพแรก	34
3.6 Banner เทศกาลผสมสี ภาพสอง	34
3.7 Banner เทศกาลผสมสี ภาพสาม	34
3.8 หน้าเว็บประชาสัมพันธ์ข่าวเทศกาลผสมสี หน้าแร _้ ก	35

3.9 หน้าเว็บประชาสัมพันธ์ข่าวเทศกาลผสมสี หน้าสอง	35
3.10 หน้าเว็บประชาสัมพันธ์ข่าวเทศกาลผสมสี หน้าสาม	35
3.11 แผนที่ไปลาน Siam Discovery	36
3.12 Banner ทำแบบสอบถามของ Digio	36
3.13 ภาพที่แสดงรายการสินค้าเพื่อใช้ในเว็บของ Lim Auto Design	37
3.14 หน้าประกาศข่าวสาร	38
3.15 หน้าแสดงรูปภาพ	38
3.16 ภาพ Jpeg ขนาด 300x250	39
3.17 ภาพ Gif ขนาด 160x600 ส่วนแรก	39
3.18 ภาพ Gif ขนาด 160x600 ส่วนสอง	40
3.19 ภาพ Gif ขนาด 160x600 ส่วนสาม	40
3.20 ภาพ Gif ขนาด 468x60 ส่ว <mark>นแ</mark> รก	41
3.21 ภาพ Gif ขนาด 468x60 ส่วนสอง	41
3.22 ภาพ Gif ขนาด 468x60 ส่วนสาม	41
3.23 ภาพ Jpeg ขนาด 728x90	41
3.24 หน้าโฆษณาคาวน์โหลดริงโทน	42

3.25 ภาพ Peptein ขนาด 300x226	42
3.26 ภาพ Peptein ขนาด 226x226	43
3.27 ปกหนังสือ Peptein	43
3.28 ภาพโฆษณาของ Tissue Newmedia	44
3.29 ปกซีดีของ Mo-indi	45
3.30 ลายสกรีนซีดีของ Mo-indi	45
3.31 หน้าฟังเพลงจากสถานี	46
3.32 หน้า Playlist	46
3.33 ภาพประชาสัมพัน ธ์ Concert Singha Light Presents	47
3.34 ภาพซองTissue ของธนาคารอิสลามแบบ 1	48
3.35 ภาพซอง Tissue ของธนาคารอิสลามแบบ 2	49
3.36 ภาพซองTissue ของธนาคา <mark>รอิ</mark> สลามแบบ 3	50
3.37 ภาพซอง Tissue ของธนาคารอิสลามแบบ 4	51
3.38 ป้ายไวนิลของ Lim Auto Design	52
3.39 ป้ายธงญี่ปุ่นของ Lim Auto Design	52

3.40 ภาพ VTR ขนาด 720x576

53

3.41 ภาพ VTR ขนาด 1900x1200	53
3.42 ภาพ Header + BG ของเว็บ DIGIO	54
3.43 สติกเกอร์ติดหลังปกซีดี Be my guest MOST WANTED	55
3.44 ภาพ Banner GTmania ส่วนแรก	55
3.45 ภาพ Banner GTmania ส่วนที่สอง	56
3.46 ภาพ Banner GTmania ส่วนที่สาม	56
3.47 ภาพ Banner GTmania ส่วนที่สี่	56
3.48 ภาพ แผนที่จาก Lim Auto Design ไปอู่ BMW รองเมือง	57
3.49 ปุ่มสถานี Pop Pop ส่วนแรก	57
3.50 ปุ่มสถานี้ Pop Pop ส่วนสอง	57
3.51 ปุ่มสถานี Pop Pop ส่วนสาม	57
3.52 โลโก้แบบแรก	58
3.53 โลโก้แบบสอง	58
3.54 โลโก้แบบสาม	59
3.55 กล่องสินค้าคร่าวๆ ของ Prolight	60

3.56 ภาพ Installation Diagram ของ Daylight LED

61

3.57 สติกเกอร์ติดหลังปกซีดีวง Mild	61
3.58 ซองทิชชูบอง Bangkok Smiles	62
3.59 ภาพโฆษณาของ Tissue Premium ภาพแรก	63
3.60 ภาพโฆษณาของ Tissue Premium ภาพสอง	63
3.61 ภาพโฆษณาของ Tissue Premium ภาพสาม	64
3.62 ภาพโฆษณาของ Tissue Premium ภาพสี่	64
3.63 ภาพ Banner ชิงของรางวัล ขนาดแรก	65
3.64 ภาพ Banner ชิงของรางวัล ขนาดสอง	65
3.65 ภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมัติคร่าวๆ แบบแรก	66
3.66 ภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมัติคร่าวๆ แบบสอง	66
3.67 ภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมั <mark>ติ</mark> คร่า <mark>วๆ</mark> แบบสาม	67
3.68 ภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมัติกร่า <mark>วๆ</mark> แบบสื่	67
3.69 ภาพ Profile Pictureของ Date Pretty แบบแรก	68
3.70 ภาพ Profile Pictureของ Date Pretty แบบสอง	68
3.71 ภาพ Banner Tissue New Media ส่วนแรก	69
3.72 ภาพ Banner Tissue New Media ส่วนสอง	69

ก.1 ธง GTmania ที่ใช้จริง	72
ก.2 Web Digio อันเก่า	72
ก.3 Banner โหลดเพลงของวง Labanoon	73
ก.4 ปก+ซีดี ของ Mo-indi	73
ก.5 สติกเกอร์ติดหลังปกซีดี Be my guest MOST WANTED ของจริง	74
ก.6 Web Digioอันใหม่	74
ก.7 ธงญี่ปุ่น Lim Auto Design ของจริง	75
ก.8 ป้ายไวนิล Lim Auto Design ของจริง	75
ก.9 Banner ชิงของรางวัล ภาพแรก	76
ก.10 Banner ชิงของรางวัล ภาพสอง	76
De TINT à	

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท โมบาย อินดี้ ดิจิตอล จำกัด

216/3 ซอย เจริญกรุง 43 แขวงสี่พระยา เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร 10500



รูปที่1.1 แผนที่บริษัท mo-indi

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริกาารหลักขององค์กร

 Mo-indi ดูแถลิขสิทธิ์ค่ายเพลง, บริหารการตลาด ในส่วนของดิจิตอลดาวน์โหลด รวมถึงการ ผลิตริงโทน, เสียงรอสาย อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเพลง

Digio สื่อโฆษณาผ่านเพลงออน ไลน์ เป็นสื่อที่เปิดเพลงให้ฟังฟรีผ่านเว็บไซต์ต่างๆ กว่า 30
 เว็บไซต์

 3. TissueNewmedia สื่อโฆษณาบนซองทิชชู สื่อทางเลือกใหม่แทนการแจกใบปลิว, บริการแจก ทิชชู, รับออกแบบ อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อทิชชูนิวมีเดีย

4. Lim Auto Design ธุรกิจนำเข้าไฟ Day light เป็นอุปกรณ์แต่งรถ ทั้งขายปลีก-ขายส่ง

5. GT Mania รายการทีวีที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับรถยนต์ แนวใหม่ มีความแตก ต่างจากรายการ รถทั่วไป ออกอากาศทางช่อง 9 ทุกคืนวันเสาร์ เที่ยงคืน-เที่ยงคืนครึ่ง



1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

รูปที่1.2 โครงสร้างขององค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง Graphic design งานที่ได้รับมอบหมายคือ ออกแบบงานกราฟิคต่างๆ

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

คุณกัลยารัตน์ นิรมิตตานนท์ ตำแหน่ง Marketing Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2553 จนถึงวันที่ 30 กันยายน 2553 รวมเป็นระยะเวลา 4 เดือน หรือประมาณ 18 สัปดาห์

1.7วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1. เพื่อฝึกฝนทักษะทางด้าน Graphic design
- 2. เพื่อเป็นการฝึกในการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเข้าทำงานในบริษัทจริง

1.8ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงาน

สามารถนำความรู้ ทักษะ ที่ไ<mark>ด้จากการศึกษา มาประยุกต์ใช้กับงา</mark>นที่ได้รับมอบหมายและ เพิ่มความ ชำนาญในการใช้โปรแกรม เพิ่มค<mark>วา</mark>มชำนาญในการออกแบบงานต่างๆ เพื่อเป็นทักษะติดตัวไว้ใช้ ในการทำงานหลังจากเรียนจบแล<mark>ะเมื่</mark>อเจอกับปัญห<mark>าก็ส</mark>ามา<mark>รถ</mark>แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้



บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน ^[1]

2.1 องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)

องค์ประกอบของงานกราฟิกคือสิ่งต่างๆ ที่ถูกนำมาวางร้อยเรียงกันจนเกิดเป็นภาพที่แสดง อารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งออกมา

องค์ประกอบหลักๆในงานกราฟิกจะแบ่งเป็น 8 ชนิดคือ เส้น,รูปร่าง,รูปทรง,น้ำหนัก,พื้นผิว, ที่ว่าง,สี และตัวอักษร

เส้น (Line)

ตามตำรามาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้ว่าเป็นเรื่องของจุด เส้น ระนาบ แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจ ง่ายๆ ก็เพียงแต่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลายๆจุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องกันจนเกิด เป็นเส้นรูปทรงต่างๆขึ้นมา รูปทรงของเส้นก็จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ในทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อ ถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบ ในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

<u>เส้นแนวนอน</u> : ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ

<u>เส้นตรงแนวตั้ง</u> : ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง

<u>เส้นทแยง</u> : ให้ความรู้สึกไม่<mark>มั่นคง รวดเร็ว แสดง</mark>ถึงก<mark>าร</mark>เคลื่<mark>อนไ</mark>หว

<u>เส้นตัดกัน</u> : ให้ความรู้สึก ประสา<mark>น แ</mark>ข็งแกร่<mark>ง หนา</mark>แน่น

<u>เส้นโค้ง</u> : ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย <mark>อ่อ</mark>นน้อม

<u>เส้นประ</u> : ให้ความรู้สึกโปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ ในการแสดงถึง ส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้

<u>เส้นโค้งก้นหอย</u> : ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่มีที่สิ้นสุด

<u>เส้นโค้งแบบคลื่น</u> : ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว อย่างนิ่มนวล

<u>เส้นซิกแซ็ก</u> : ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย



รูปที่ 2.1 ตัวอย่างเส้นแบบต่างๆที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันไปตามชนิด

รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนัก (Value)

<u>รูปร่าง</u> : เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่างๆ มาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่างที่คุ้นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่น ดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็น รูปร่างแบบฟรีฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่ แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้

<u>รูปทรง</u> : เป็นรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นมากลายเป็นงาน 3 มิติ คือมีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย <u>น้ำหนัก</u> : เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดู<mark>ออ</mark>กว่ารูปทรงม<mark>ีน้ำหนักขนาด</mark>ไหน เบา หรือหนัก ทึบ หรือโปร่ง แสงน้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีแ<mark>ละ</mark>แสงเงา<mark>ล</mark>งไปในรูปทร<mark>งจน</mark>ได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ



รูปที่ 2.2 รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก

ในแง่ของการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่ อารมณ์ผู้หญิงจัดๆ เพียงแค่ใส่รูปร่างของคอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัคเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของคอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะ สามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย



รูปที่ 2.3 รูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน

พื้นผิว (Texture)

ในทางศิลปะ จะอธิบายไว้ว่า พื้นผิวคือสิ่งที่แสดงให้รู้ว่ารูปร่างหรือรูปทรงที่นำมาใช้งานมี สัมผัสอย่างไร โดยแบ่งเป็น 2 สัมผัสคือ สัมผัสได้ด้วยมือ เช่น พื้นผิวขรุขระของรูปปั้นที่แสดงออก ถึงความแข็งแกร่ง หยาบกระด้าง กับอีกแบบหนึ่งคือ สัมผัสได้ด้วยสายตา เช่น พื้นผิวของส่วนต่างๆ ในภาพที่เพียงมองเห็นก็รู้ว่าลายแบบนี้หมายถึงผิวสัมผัสแบบใด



รูปที่ 2.4 รูปตัวอย่างแสดงภาพพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือกับสัมผัสได้ด้วยสายตา

ในงานออกแบบกราฟิกพื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อ ออกไปได้ทันทีว่า "หรู มีระดับ" หรือถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูกล้ายๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปงานก็จะ สื่อได้ทันทีถึง "ความเก่า"



รูปที่ 2.5 รูปตัวอย่างพื้นผิวที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงาน

ดังนั้น ในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่างๆ ที่ใส่ลงไป ในภาพ รวมทั้งวัสดุที่จะใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้ อย่างเหมาะสม

ที่ว่าง (Space)

อาจจะเกิดจากกวามตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายกวามถึงพื้นที่ว่าง เปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายกวามรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย ในการ ออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยให้งานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมที่ว่างนี้ให้ดีๆ ที่ ว่างนี้ก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น



รูปที่ 2.6 รูปตัวอย่างงานที่มีที่ว่าง

ลี้ (Color)

เรื่องสีกับงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยก็ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึง อารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่นๆทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ ต้องการความตื่นเต้น ท้าทาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุภาพ สบายๆ สำหรับเรื่องสี เป็นเรื่องที่ต้องพูดถึงละเอียดมากกว่าหัวข้ออื่นๆ ดังนั้นจึงขอยกไปอธิบายเป็นหัวข้อใหญ่ๆ ใน หัวข้อต่อไป

ตัวอักษร (Type)

เช่นเดียวกับเรื่องสี ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญไม่เป็นรองใครเมื่อต้องทำงานกราฟิกดีไซน์ ในงาน กราฟิกที่ดีบางงาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม ดังนั้น เรื่องนี้จะยกไป อธิบายให้ละเอียดมากขึ้นในหัวข้อใหญ่ๆ ต่อไปจากเรื่องสี

2.2 สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ

ถ้าจะรู้จักสีให้ลึกซึ้งถึงขั้นเลือกใช้ให้ได้อารมณ์ที่ต้องการได้ ก็ต้องมาทำความเข้าใจกับ 3 เรื่อง เหล่านี้คือ สีเกิดจากอะไร , แต่ละสีมีความหมายอย่างไร และเทคนิคการนำสีไปใช้ให้ได้อย่าง ใจ ต้องการทำอย่างไรกันก่อน

2.2.1 สีเกิดจากอะไร

ในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ <mark>3 ช</mark>นิดคือ

1.สีที่เกิดจากแสง เกิดจากการหักเหแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือ สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และ สีน้ำเงิน (Blue) เรียกรวมกันว่า RGB นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีสันต่างๆมากมาย ตัวอย่าง อุปกรณ์ที่ใช้แหล่งกำเนิดสีแบบนี้ เช่น โทรทัศน์หรือจอดอมฯ ของเรานั่นเอง
2.สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ เกิดจากการผสมหมึกพิมพ์ทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือ สีฟ้า , สีม่วง แดง, สีเหลือง และสีดำ เรียกรวมกันว่า CMYK จนได้ออกมาเป็นสีสันต่างๆ ตามที่ต้องการ ในการ ทำงานกราฟิก ถ้าหากว่าเป็นงานที่นำไปพิมพ์ตามแท่นพิมพ์แล้ว นักออกแบบก็ควรจะเลือกใช้
โหมดสีแบบนี้ทุกครั้ง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับที่เห็นในจอดอมฯ ที่ทำงานอยู่
3.สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ จากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี 3 สีคือ สีแดง เหลืองและน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบนี้จะเป็นแบบที่

เราเรียนกันมาในคลาสศิลปะตั้งแต่เด็กจนโต ที่เรียกกันว่าแม่สี ก็คือสีแบบนี้นั่นเอง

การผสมสีไว้ใช้งานจะใช้วิธีผสมจากสีที่เกิดจากธรรมชาติ โดยเริ่มผสมจากแม่สี หรือสีขั้นที่ หนึ่ง ไปจนเป็นสีขั้นที่สองและขั้นที่สามตามลำดับดังภาพ



รูปที่ 2.7 รูปสีขั้นที่ 1, สีขั้นที่2, สีขั้นที่ 3

2.2.2 แต่ละสีมีความหมายอย่างไร?

หลังจากรู้จักการผสมสีกันไปแล้ว ต่อไปก็จะต้องมารู้จักกับจิตวิทยาของสีที่จะมีผลต่ออารมณ์ ้ของผู้พบเห็นกัน สีอะไรให้ความรู้สึกอย่างไรบ้าง เราจะมาดูกันตามรายละเอียดต่อไปนี้ <u>สีแดง</u> : ให้ความรู้สึกอันตราย เร่าร้อน รุงแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์ <u>สีส้ม</u> : ให้ความรู้สึกสว่าง เร่าร้อน ฉูดฉาด <u>สีเหลือง</u> : ให้ความรู้สึกสว่า<mark>ง สดใส สดชื่น ระว</mark>ัง <u>สีเขียว</u> : ให้ความรู้สึกงอกงา<mark>ม</mark> พั<mark>กผ่อ</mark>น ส<mark>ดชื่น</mark> <u>สีน้ำเงิน</u> : ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อน<mark>คล</mark>าย สง่า<mark>ง</mark>าม ท**ึม** <u>สีม่วง</u> : ให้ความรู้สึกหนัก สงบ <mark>มีเล</mark>ศนัย <u>สีน้ำตาล</u> : ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ <u>สีขาว</u> : ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาค ใหม่ สดใส <u>สีด</u>ำ : ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน <u>สีทองเงินและสีที่มันวาว</u> : แสดงถึงความรู้สึกมั่นคง <u>สีดำอยู่กับสีขาว</u> : แสดงถึงความรู้สึกทางอ^ารมณ์ที่ถูกกดดัน สีเทาปานกลาง : แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ สีเขียวแก่ผสมกับสีเทา : แสดงถึงความสลค รันทดใจ ชรา <u>สีสดและสีบางๆ ทุกชนิด</u> : แสดงความรู้สึกกระชุ่มกระชวย แจ่มใส

ความรู้สึกเกี่ยวกับสีที่กล่าวมาจะเป็นความรู้สึกแบบกลางๆ ที่เป็นส่วนใหญ่ในโลก แต่ นอกจากที่กล่าวมาแล้วในบางพื้นที่หรือบางวัฒนธรรม อิทธิพลของสีจะแตกต่างกันออกไปตา ม ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม หรือค่านิยมของแต่ละกลุ่มชน นอกจากแต่ละสีจะสร้างความรู้สึกด้วยตัวมันเองแล้ว เมื่อนำมาใช้ร่วมกันเรายังสามารถแบ่งสี ออกเป็น 2 วรรณะ เพื่อสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปเมื่อใช้งานร่วมกันได้อีกคือ **1.ลีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color)** ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง และสีม่วงแดง สีกลุ่ม นี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

2.ลีที่อยู่ในวรรณะเย็น (Cool Tone Color) ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะ ได้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย



รูปที่ 2.8 รูปสีที่อยู่ในวรรณะร้อน, เย็น

2.2.3 เทคนิคการนำสีไปใ<mark>ช้</mark>งาน

เทคนิคการนำสีไปใช้งานมีอ<mark>ยู่ม</mark>ากมายหลา<mark>ยวิธี แต่ทุกวิธีจ</mark>ะชี้ไปที่วัตถุประสงค์เคียวหลักๆ คือ ใช้สีเพิ่มความโดดเด่นให้กับจุดเด่<mark>นใ</mark>นภาพ และใช้สีตกแต่ง</mark>ส่วนอื่นๆของภาพให้ได้ภาพรวม ออกมาในอารมณ์ที่ต้องการ

เทคนิคการเลือกสีจะมีสูตรสำเร็จให้เลือกใช้งานอยู่บ้างคือ วิธีโยงความสัมพันธ์จากวงล้อสี ก่อนจะทำงานทุกครั้ง แนะนำว่าให้เปิดไฟล์วงล้อสีขึ้นมา แล้วเลือกสีหลักๆ สำหรับใช้ในการ ทำงานกันก่อน

เทคนิคการเลือกใช้สีแบบสูตรสำเร็จจะมีอยู่หลากหลายรูปแบบ แต่แบบที่นิยมใช้งานกันเป็น หลักจะมีอยู่ 4 รูปแบบ คือ 1.Mono หรือเอกรงก์ จะเป็นการใช้สีที่ไปในโทนเดียวกันทั้งหมด เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่ เหลือก็จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักกวามเข้มของสีแดงลงไป



รูปที่ 2.9 Mono หรือเอกรงค์

2.Complement คือ สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม เป็น สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีฟ้าจะตรง ข้ามกับสีส้ม หรือสีแดงจะตรงข้ามกับสีเขียว สามารถนำมาใช้งานได้หลายอย่าง และก็สามารถ ส่งผลได้ทั้งดีและไม่ดี หากไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งาน การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน ไม่ควรใช้ ในพื้นที่ปริมาณเท่ากันในงาน ควรใช้สีใดสีหนึ่งจำนวน 80% อีกฝ่ายหนึ่งต้องเป็น 20% หรือ 70-30 โดยประมาณ บนพื้นที่ของงานโดยรวมจะทำให้ความตรงกันข้ามกันของสีที่พื้นที่น้อยกลายเป็น จุดเด่นของภาพ



รูปที่ 2.10 Complement

3.Triad คือ การเลือกสีสามสีที่มีระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน



รูปที่ 2.11 Triad

4.Analogic หรือสีข้างเคียงคือ การเลือกสีใดสีหนึ่งขึ้นมาใช้งานพร้อมกับสีที่อยู่ติดกันอีกข้างละสี หรือก็คือ สีสามสีที่อยู่ติดกันในวงจรสีนั่นเอง



รูปที่ 2.12 Analogic

2.3 Typography

สำหรับคนในวงการกราฟิกแล้ว บางคนเลือกที่จะศึกษางานด้าน Typography อย่างจริงจังเพื่อ นำมาใช้พัฒนาผลงาน ทีนี้หลายคนอาจจะสงสัยว่า "แค่ตัวอักษรมันต้องขนาดนั้นเลยหรือ" กำตอบคือ ใช่ครับ แค่ตัวอักษรนี่ก็ทำให้งานออกมาดีหรือไม่ดีได้แล้ว

2.3.1 รู้จักตัวอักษรที่ใช้อยู่ให้ดีขึ้นอีกสักนิด

สำหรับการเลือกใช้งานตัวอั กษรให้เหมาะสม เราจะต้องมารู้จักกับคุณสมบัติหลักๆ ที่สำคัญ ของตัวอักษร เช่น ส่วนประกอบหลักๆ และชนิดกันก่อน

Body & Proportion

Body หลักๆจะประกอบไปด้วยตัว Body เองและส่วนแขนขา และที่สำคัญที่สุดที่จะส่งผลถึง การเลือกใช้งาน Font ก็คือ ส่วนของ "เชิง" หรือ "Serif" (ในตัว Body ของ Font อาจจะแยกย่อยได้ เป็นตา หรือ ใหล่ได้อีก แต่ในเบื้องต้นให้รู้จักกันไว้ในชื่อของ Body ก่อน)



รูปที่ 2.13 Body ของ Font

ส่วน Proportion ของ Font จะหมายถึง ลักษณะการตกแต่งเพื่อนำไปใช้งาน เช่น ตัวหนา หรือ ตัวเอียง โดยปกติแล้ว Proportion ของ Font จะมีอยู่ 3 แบบคือ Normal คือแบบปกติไม่ได้กำหนด อะไรเพิ่มเติม Bold คือ แบบที่เป็นตัวหนา และ Italic คือแบบที่เป็นตัวเอียง



นอกจากทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาแล้ว ในบางครั้งอาจจะเจอแบบที่ย่อยลงไปอีก เช่น Bold Italic ที่ เป็นตัวหนาและเอียงหรือ Narrow ที่มีลักษณะแคบๆ ผอมๆ ก็เป็นไปได้



รูปที่ 2.15 รูปแบบที่ย่อยลงไปอีกขั้น

รูปแบบของตัวอักษร

ตัวอักษรที่เราใช้งานกันอยู่ในปัจจุบันจะแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบใหญ่ๆ คือ Serif เป็นตัวอักษร แบบมีเชิงหรือมีฐานอยู่ตรงปลาย, San Serif จะ ใม่มีฐานตรงส่วนปลาย, Antique เป็น Font ประดิษฐ์ แบบโบราณ และ Script เป็น Font ที่มีลักษณะเหมือนลายมือ ทั้งลายมือแบบเป็นทางการและลายมือ หวัดๆ เหมือนลายมือเขียน



รูปที่ 2.16 Font แบบ Serif

Font แบบ Serif จะดูเป็นระเบียบ <mark>เป็นทางการ</mark> เหม<mark>าะจะ</mark>ใช้ในง</mark>านที่เป็นทางการ และต้องการความ น่าเชื่อถือมากๆ



รูปที่ 2.17 Font แบบ San Serif

Font แบบ San Serif จะอ่านง่าย ดูทันสมัยมากกว่าแบบอื่นๆ เหมาะจะใช้ในงานที่ต้องการความ ทันสมัยออกแนวไม่เป็นทางการมากนัก



รูปที่ 2.18 Font แบบ Antique

Font แบบ Antique จะเหมาะกับงานที่ต้องการแสดงความชัดเจนของยุคสมัย หรือต้องการอารมณ์ ย้อนยุคนิดหน่อย

Script Font

รูปที่ 2.19 Font แบบ Script

Font แบบ Script เหมาะกับงานที่ไม่เป็นทางการ ต้องการความเป็นกันเองและดูสนุกสนานมากกว่า แบบอื่นๆ หรือในบางกรณี Font แบบนี้จะใช้ในงานที่ต้องการข้อความที่ดูเหมือนเป็นลายมือเขียน

2.3.2 วิธีเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบ

การเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อควรคำนึงถึงง่ายๆ อยู่ 2 ข้อคือ 1. ความหมายต้องเข้ากัน หมายความว่า ความหมายของคำและ Font ที่เลือกใช้ควรจะ ไปด้วยกันได้ เช่น คำว่า น่ารักก็ควรจะใช้ Font ที่ดูน่ารักไปด้วย ไม่ควรใช้ Font ที่ดูเป็นทางการดังภาพตัวอย่าง



รูปที่ 2.20 รูปตัวอย่างความหมายต้องเข้ากัน

2.อารมณ์ของ Font และอารมณ์ของงานต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความ น่าเชื่อถือก็จะเลือกใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่น น่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความฉูดฉาด อย่างโปสเตอร์ลดราคาก็ควรจะเลือกใช้ Font ที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากนักอย่าง Font ในกลุ่ม Script เป็นต้น



รูปที่ 2.21 รูปตัวอย่างอารมณ์ของ Font

นอกจากการเลือก Font มาใช้งานแล้ว การวางตำแหน่งตัวอักษรก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่มี ความสำคัญกับการทำงาน สำหรับการวางตำแหน่งตัวอักษร จะมีข้อควรคำนึงถึงไว้ให้อยู่ 3 ข้อคือ **1.ธรรมชาติการอ่านของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา และบนลงล่าง** โดยมีรัศมีการกวาดสายตา ตามลำคับคังภาพ ดังนั้น ถ้าอยากให้อ่านง่าย ควรจะวางเรียงลำคับให้ดีค้วย ไม่เช่นนั้นจะเป็นการ อ่านข้ามไปข้ามมาทำให้เสียความหมายของข้อความไป



รูปที่ 2.22 รูปตัวอย่างธรรมชาติการอ่านของคนไทย

2.จุดเด่นกวรจะมีเพียงจุดเดียว หรือพูดง่ายๆ ก็คือ มีตัวอักษรตัวใหญ่ๆ อยู่เพียงชุดเดียว จึงจะเป็น จุดเด่นที่มองเห็นได้ง่าย ไม่สับสน ส่วนจุดอื่นๆ ขนาดกวรจะเล็กลงมาตามลำดับความสำคัญ



รูปที่ 2.23 รูปตัวอย่างจุดเด่นควรจะมีเพียงจุดเดียว

3.ไม่ควรใช้ Font หลากหลายรูปแบบเกินไป จะทำให้กลายเป็นงานที่อ่านยากและชวนปวดศีรษะ มากกว่าชวนอ่าน ถ้าจำเป็นจริงๆ แนะนำให้ใช้ Font เดิมแต่ไปตกแต่งพวกขนาด , ความหนาหรือ กำหนดให้เอียงบ้างเพื่อเพิ่มความน่าสนใจไม่ให้งานดูน่าเบื่อจะดีกว่า



รูปที่ 2.24 รูปตัวอย่างไม่ควรใช้ Font หลากหลายรูปแบบเกินไป

2.3.3 การจัดองค์ประกอบ

ก่อนจะจัดองค์ประกอบต้องเข้าใจก่อนว่า การจัดองค์ประกอบทำขึ้นเพื่อให้งานที่ออกไป สามารถสื่อความหมายที่ต้องการ และมองเห็นจุดเด่นของงาน อย่างชัดเจน โดยที่ภาพรวมของงาน ไปในทิศทางที่ส่งเสริมกันและกัน

Skill พื้นฐานก่อนการจัดองค์ประกอบ

ก่อนจะเริ่มจัดองค์ประกอบ เราจะต้องมาทำความรู้จักกับ Skill ที่มักจะถูกใช้งานในการจัดวาง สิ่งต่างๆ ลงไป Skill ที่กล่าวถึงจะเป็นสิ่งที่ต้องนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกัน จนเกิดเป็นการจัด องก์ประกอบที่สวยงามออกมา

 Rhythm หรือจังหวะการวาง เป็นเรื่องของจังหวะในการวางองค์ประกอบลงไป อาจจะวางซ้ำๆ หรือวางในระยะที่เท่ากัน แล้ววางให้เกิดจังหวะที่แตกต่างนิดหน่อยตรงส่วนที่ต้องการให้เป็น จุดเด่นการใช้ Rhythm สามารถใช้ได้กับทุกองค์ประกอบ ทั้งตัวอักษร, รูปภาพ หรือสีก็ได้



รูปที่ 2.2<mark>5 รู</mark>ปตัวอย่<mark>า</mark>ง Rhythm หรื<mark>อจั</mark>งหวะการวาง

2. Harmony / Contrast หรือความสอดคล้องกันขององค์ประกอบ เป็นเรื่องของการสร้างจุดเด่น ด้วยการอาศัยความคล้ายกันขององค์ประกอบที่ใช้ โดยอาจจะทำให้ดูกลมกลืนกันซ้ำๆ ลงไป และมี ส่วนที่แตกต่างโดดเด่นออกมา ในบางครั้งส่วนที่โดดเด่นออกมาก็จะยังดูมีความกลมกลืนกับ องค์ประกอบอื่นๆ ในภาพอยู่ แบบนี้เรียกว่า Harmony แต่ในบางกรณีส่วนที่โดดเด่นออกมาก็จะ แตกต่างกันกับองค์ประกอบไปเลย แบบนี้จะเรียกว่า Contrast



รูปที่ 2.26 รูปตัวอย่าง Harmony / Contrast

3. Alignment หรือการจัดเรียงตำแหน่งขององค์ประกอบให้เป็นถำดับ เป็นการจัดองค์ประกอบให้ อ่านง่าย สบายตา เป็นมิตรต่อการมองเห็น สามารถรับรู้ได้ทันทีว่าจะต้องเริ่มอ่านที่ตรงไหน หรือ เริ่มดูจากตรงไหนแล้วไปจบที่ตรงไหน มิทิศทางในการมองอย่างชัดเจน เรื่องนี้จะคล้ายๆกับเรื่อง ธรรมชาติในการอ่านที่เคยกล่าวไว้ในหัวข้อ Typography



 4. Proportion สัดส่วนขององค์ประกอบ สำหรับข้อนี้ต้องจำไว้ก่อนว่า คนเราจะเห็นสิ่งที่ใหญ่กว่า ก่อนสิ่งที่เล็กกว่าเสมอ ดังนั้น สัดส่วนที่แตกต่างกันของจุดเด่นและองค์ประกอบอื่นๆ (ที่ไม่ใช่ จุดเด่น) ควรจะมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนในระดับหนึ่งจึงจะเพิ่มความน่าสนใจให้กับจุดเด่นได้


รูปที่ 2.28 รูปตัวอย่าง Proportion สัดส่วนขององค์ประกอบ

5. Proximity หรือการรวมกลุ่มขององค์ประกอบ เรื่องนี้ถ้าจะพูดให้เข้าใจง่ายๆ ก็คือ "จุดเด่นต้องมี ถิ่วถ้อ" ให้ถองนึกภาพ Super Star เดินมาคนเดียวกับ Super Star เดินมาพร้อมแฟนคลับรุมถ้อมอัน ใหนจะดูโดดเด่นและเห็นได้ ง่ายกว่ากัน นั่นก็คือ Proximity หรือการนำองค์ประกอบรองอื่นๆ มา รวมกลุ่มไว้ใกล้ๆกับจุดเด่นที่ต้องการเพื่อให้ง่ายต่อการสังเกตเห็นนั่นเอง (ในการวางควรจะวาง แบบมีลำดับชัดเจน อาจจะเน้นด้วยขนาดหรือสีสันที่ด้อยกว่าจุดเด่นลงไป เพื่อไม่ให้เกิดจุดเด่นซ้อน กันจนทำให้งานเกิดความสับสน)



รูปที่ 2.29 รูปตัวอย่าง Proximity หรือการรวมกลุ่มขององค์ประกอบ

รูปแบบของการจัดองค์ประกอบ

หลังจากรู้จักกับ Skill พื้นฐานกันไปแล้ว เราก็จะเข้าสู่จุดสูงสุดของงานนั่นก็คือ เอาทุกสิ่งมา รวมกัน โดยใช้ Element หรือองค์ประกอบต่างๆ เช่นเส้น สี หรือตัวอักษร สื่อความหมายออกไป ด้วยการจัดวางที่สามารถดึงดูดความน่าสนใจและแสดงอารมณ์ของงานได้เหมาะสมที่สุดรูปแบบ หลักๆ ของการจัดองค์ประกอบมีอยู่ 3 แบบคือ 1.จัดองค์ประกอบแบบ Unity คือ การเลือกใช้องค์ประกอบที่สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อสร้างงานที่มีความหมายเดียว เช่น การจัดองค์ประกอบ ในภาพตัวอย่างถ้าหากว่าไม่เลือกใช้ องค์ประกอบที่สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกันแล้ว งานที่ออกมาก็จะดูขัดแย้งกันกลายเป็นงาน ที่ไม่สมบูรณ์ไปเสียอย่างนั้น



รูปที่ 2.30 รูปตัวอย่าง จัดองค์ประกอบแบบ Unity

2.จัดองค์ประกอบแบบ Balance จะแบ่งได้ 2 แบบคือ "Balance จริงๆ" แบบที่ภาพทั้งด้านซ้ายและ ขวามีรูปทรงที่เหมือนกัน และ "Balance ด้วยน้ำหนัก" คือภาพไม่จำเป็นต้องเท่ากัน แต่งานออกมาดู แล้วไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง เพราะใช้องค์ประกอบที่ดูมีน้ำหนักเท่าๆกัน จากสีสัน , รูปทรง หรือ อื่นๆ มาวางลงในผลงาน



รูปที่ 2.31 รูปตัวอย่าง จัดองค์ประกอบแบบ Balance

3.จัดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจ หรือ Point of interest เป็นการจัดองค์ประกอบด้วยการใช้วิธี วางตำแหน่งจุดเด่นลงไป แล้วใช้วิธีต่างๆ ที่อธิบายไว้ข้างต้นเน้นให้จุดเด่นเกิดกวามน่าสนใจเพิ่ม ขึ้นมา เช่น ใช้สีที่แตกต่าง (ตามหลักการ Contrast และเลือกใช้สีที่ตัดกัน) หรือใช้ขนาดที่แตกต่าง สำหรับตัวจุดเด่น (ตามหลักการ Proportion)



รูปที่ 2.32 รูปตัวอย่าง จัดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจ

สำหรับการเน้นจุดสนใจดูเหมือนว่าจะเป็นรูปแบบที่ใช้งานกันมากที่สุด เพราะให้ผลลัพธ์ที่ เรียกว่าเข้าเป้าอย่างแรงต่างจากแบบอื่นๆ ที่เน้นไปที่ความสวยงามเป็นหลัก นอกจากตัวอย่างที่กล่าวมาแล้ว การเน้นจุดสนใจยังสามารถประยุกต์สิ่งต่างๆ มาใช้งานได้อีก หลายวิธี เช่น การใช้เส้นนำสายตา, การใช้จุดตัดเก้าช่อง หรือ การใช้กรอบในการเน้นจุดเด่น ซึ่งวิธี เหล่านี้หากนำไปใช้งานให้เหมาะสม ก็จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับการจัดองค์ประกอบได้ไม่ แพ้วิธีหลักๆ เหมือนกัน



รูปที่ 2.33 รูปตัวอย่าง ใช้เส้นนำสายตามารวมความสนใจไปที่จุดเด่นในงาน



รูปที่ 2.34 รูปตัวอย่าง วางตำแหน่งจุดเด่นในงานลงไปในตำแหน่งตามหลักการของจุดตัด 9 ช่อง



รูปที่ 2.35 รูปตัวอย่าง ใช้กรอบในการเน้นจุดเด่น

องค์ประกอบต่างๆ ที่กล่าวมาทั้งหมดทั้งวิธีจัควาง และความหมายขององค์ประกอบเป็นสิ่งที่ ต้องนำมาทำความเข้าใจร่วมกัน แล้วค่อยๆฝึกใช้ไปทีละนิดตามทฤษฎีต่างๆ ที่ได้อธิบายเอาไว้ พร้อมกับดูตัวอย่างงานของคนอื่นที่ดีๆได้ และทำความเข้าใจวิธีที่เขานำมาใช้ในผลงาน

2.4 กำหนดรายละเอียด เตรียมการสำหรับส่งพิมพ์

การเตรียมไฟล์สำหรับส่งพิมพ์จะแตกต่างไปจากการบันทึกไฟล์เก็บไว้ใช้งาน โดยในการ เตรียมไฟล์สำหรับส่งพิมพ์นอกจากไฟล์งานจากโปรแกรมที่ด้องส่งไปให้โรงพิมพ์แล้ว นัก ออกแบบจะต้องกำหนดโพรไฟล์สีให้ถูกต้อง กำหนดชนิดของไฟล์ที่จะส่งพิมพ์ให้เหม าะสม รวมทั้งกำหนดขอบเขตต่างๆ สำหรับตัดชิ้นงานออกมาให้เรียบร้อย การกำหนดรายละเอียดต่างๆ มี ขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.4.1 โหมดสีและโพรไฟล์สี

ในการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ขนาดใหญ่ ระบบสี หรือ โหมดสีที่ใช้จะเป็นแบบ CMYK ซึ่ง แตกต่างไปจากโหมดสีที่เราใช้บนจอกอมฯ ที่เป็นแบบ RGB ดังนั้น ทุกครั้งที่ส่งงานพิมพ์ นัก ออกแบบควรจะแปลงภาพให้เป็นโหมด CMYK เสียก่อน

การแปลงไฟล์เป็นโหมด CMYK สำหรับโปรแกรม Photoshop และ Illustrator ที่เราใช้ สามารถทำได้โดย

การแปลงไฟล์เป็นโหมด CMYK สำหรับโปรแกรม Photoshop

- 1. คลิกเมนู Image > Mode > Show All Menu Items
- 2. คลิกเลือก CMYK Color
- 3. สังเกตชื่อ โหมดสีภาพด้านบนจะเปลี่ยนเป็น CMYK

การแปลงไฟล์เป็นโหมด CM<mark>YK</mark> สำหรับโป<mark>รแกร</mark>ม I<mark>llu</mark>strator

- 1. คลิกเมนู File > Document Color Mode
- 2. คลิกเลือก CMYK Color Mode
- 3. โหมดสีภาพจะเปลี่ยนเป็น CMYK

2.4.2 Mark ตำแหน่ง กำหนดขอบเขตของงานด้วย Crop Mark และ Fold Mark

ในการส่งไฟล์เพื่อนำไปพิมพ์ นักออกแบบจะต้องกำหนคตำแหน่งที่แน่นอนของงานลงไปให้ เรียบร้อย เพื่อเป็นการบอกให้โรงพิมพ์รู้ว่าส่วนไหนคือพื้นที่ที่จะพิมพ์งาน และส่วนไหนคือพื้นที่ที่ จะตัดทิ้ง

นอกจากการกำหนดตำแหน่งพื้นที่ที่จะให้โรงพิมพ์ใช้ในการพิมพ์งานแล้ว นักออกแบบควรจะ มีการเผื่อขอบของงานเพื่อป้องกันการคลาดเคลื่อนจากการตัดขอบของโรงพิมพ์เอาไว้ในตัว Mark ตำแหน่งต่างๆ ไปพร้อมๆ กันด้วย โดยการเผื่อขอบควรจะมีขนาดออกมาจากขอบไม่ต่ำกว่า 0.125 นิ้ว หรือ 0.3 ซ.ม. จากแนวตัด

การ Mark ตำแหน่งใน Illustrator

- 1. หลังจากเตรียมงาน และเผื่อพื้นที่ตัดตกของงานทั้งสี่ด้านแล้ว
- 2. คลิกเครื่องมือ Rectangle Tool
- 3. คลิกที่หน้ากระดาน
- 4. กำหนดค่าตามขนาดงาน คลิกปุ่ม OK
- 5. จัดตำแหน่งให้อยู่ในขอบเขตชิ้นงานพอดี
- 6. คลิกเมนู Effects > Crop Mark สร้างเส้น Mark
- 7. คลิกเอาสีพื้นและสีเส้นออกไป
- 8. เราจะได้งานที่มีเส้น Crop Mark เรียบร้อยก่อนส่งโรงพิมพ์

้รูปแบบของ Mark ใน Illustr<mark>ato</mark>r ยังส<mark>ามารถกำ</mark>หน<mark>ดได้</mark>อีกหนึ่งรูปแบบให้เลือกใช้งาน

- 1. คลิกเมนู Edit > Preferences > General ...
- 2. ปรับค่า กำหนดขนาดพื้นที่ตัดตกที่ Keyboard Increment
- 3. คลิกเลือก Use Japanese Crop Marks
- 4. คลิกปุ่ม OK
- 5. จากนั้นเมื่อกำหนดกรอบและใส่ Effects > Crop Mark เราจะได้ Mark ตัดตก



รูปที่ 2.36 รูปตัวอย่าง งานที่ Mark ตำแหน่งขอบตัดตกแล้ว

2.4.3 บันทึกไฟล์ส่งไปแบบไหนดี

ตามปกติไฟล์ที่เราทำงานจากโปรแกรม Photoshop หรือ Illustrator จะไม่ได้รวมข้อมูล ทั้งหมดไว้ครบในไฟล์เดียวนอกจากจะบันทึกไฟล์ดังกล่าวเป็นไฟล์รูปภาพแบบ Jpeg หรือ Bmp ซึ่ง ไม่เหมาะกับงานพิมพ์ ดังนั้น เวลาที่เราจะบันทึกไฟล์เพื่อส่งโรงพิมพ์ จึงจะต้องมีการรวมข้อมูลที่ใช้ เช่น ภาพ หรือ Font เข้ามาไว้ในไ<mark>ฟล์ด้วยกันเสียก่อน</mark>

ถ้าหากว่าข้อมูลไม่มากนักใ<mark>ห้บั</mark>นทึกไฟ<mark>ล์เป็น Form</mark>at ของโปรแกรมที่ทำงาน แล้ว Copy ข้อมูล ดังกล่าวใส่รวมไว้ในโฟลเดอร์เด<mark>ียวกั</mark>นแล้ว<mark>ส่ง</mark>โรงพิมพ์ได้เลย

ส่วนกรณีที่งานมีข้อมูลจำนวนมากๆ เช่น งานนิตยส าร หรืองานที่มีจำนวนหน้าหลายๆ หน้า จะต้องใช้วิธีการบันทึกไฟล์ที่พิเศษขึ้นมาอีกหน่อยคือ บันทึกไฟล์แบบที่สั่งให้โปรแกรมช่วย รวบรวมข้อมูลที่ใช้ติดไปกับไฟล์งานที่ทำด้วย

การบันทึกไฟล์แบบสั่งให้โปรแกรมช่วยรวบรวมข้อมูลไปด้วยทำได้หลายวิธี แต่ละวิธีจะเกิด จากการเลือกรูปแบบไฟล์ที่เหมาะสม สามารถนำข้อมูลต่างๆ ไปให้โรงพิมพ์ได้ครบถ้วน เช่น การ บันทึกเป็นไฟล์ PDF หรือ การบันทึกเป็นไฟล์ EPS

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย

รายการการปฏิบัติงาน	มิถุนายน		กรกฎาคม			สิงหาคม				กันยายน					
ออกแบบธงแสคงโลโก้ GT Mania															
ออกแบบแบนเนอต่างๆ						7									
ออกแบบ BG + Header ของเว็บ DIGIO			4					đ							
ออกแบบป้ายธงญี่ปุ่นของไอศครีม muse						2									
ออกแบบแผนที่ไปลาน Siam Discovery															
ไปช่วยงานแถลงข่าวเทศกาลดนตรีผสมสีเพื่อ สันติภาพครั้งที่ 1								l							
ทำหน้าเว็บประชาสัมพันธ์ข่าวของงาน															
เทศกาลคนตรีผสมสีเพื่อสันติภาพกรั้งที่ 1															
ไปช่วยออกบูธในงานเทศกา <mark>ลคนตรีผสม</mark> สี															
เพื่อสันติภาพครั้งที่ 1									Ŀ						
หาฟรีเว็บเทมเพลทแล้วนำมาทำเ <mark>ป็นเ</mark> ว็บ															
อัพเดทข่าวสารของ DIGIO				4		Ś			Ľ.						
ออกแบบภาพที่แสดงรายการสินค้าเพื่อใช้ใน				1							1				
เว็บของ Lim Auto Design				Ç	j,	ł		ł.			P				
ออกแบบหน้าโฆษณาดาวโหลดริงโทน							2								
ออกแบบงานปกหนังสือ peptein					b.										
ออกแบบ ภาพโฆษณาของ Tissue Newmedia															
ออกแบบปกซีดี + ออกแบบลายสกรีนซีดีของ															
Mo-indi															
ออกแบบ Digio Player															

รายการการปฏิบัติงาน	์เ	່ໄດູນ	าย	น	กรกฎาคม สิงหาคม		ม	กันยายน							
ออกแบบภาพประชาสัมพันธ์ Concert Singha															
Light Presents															
ออกแบบซองTissue ของธนาคารอิสลาม															
ออกแบบป้ายไวนิลของ Lim Auto Design															
ออกแบบป้ายธงญี่ปุ่นของ Lim Auto Design															
ออกแบบสติกเกอร์ติดหลังปกซีดี															
Be my guest MOST WANTED															
ทำภาพ VTR ใช้ขึ้นโฆษณาในรายการ															
GTmania						j.									
ทำแผนที่จาก Lim Auto Design ไปอู่							1								
BMW รองเมือง					6				ſ						
ออกแบบปุ่มสถานี Pop Pop ใช้ในเว็บ Digio							2								
ออกแบบโลโก้ Prolight									2						
ออกแบบกล่องสินค้ำคร่าวๆ ของ Prolight															
ทำ Installation Diagram ของ Daylight LED															
ออกแบบสติกเกอร์ติดหลังปกซีดีวง Mild								1							
ออกแบบซองทิชชูของ Bangkok Smiles															
ออกแบบภาพโฆษณาของ T <mark>issue Pr</mark> emi <mark>u</mark> m															
ออกแบบตู้แจกทิชชูอัต โนมัติคร่า <mark>วๆ</mark>															
ออกแบบภาพ Profile Picture ขอ <mark>ง D</mark> ate Pretty															

mum

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

3.2.1 รับงานจากพี่ในบริษัท

3.2.2 คิดและออกแบบงานแต่ละงานว่ามันควรจะเป็นแบบไหน หน้าตางานเป็นอย่างไร
3.2.3 เมื่อลงมือทำงานแล้วเจอกับปัญหาที่ไม่เข้าใจ ที่ไม่สามารถทำได้ ก็คิดหาวิธีในการแก้ไข ปัญหาเช่น Search หาข้อมูลจาก Google หรือถ้าหากทำไม่ได้จริงๆ ก็สอบถามวิธีการทำจากพี่ว่าต้อง

- ทำอย่างไรกับปัญหาในส่วนนี้
- 3.2.4 ส่งไฟล์งานให้พี่ที่สั่งงาน

3.2.5 หากมีส่วนที่ต้องแก้ไขก็ทำการแก้ไขปรับปรุง



3.3 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

3.3.1 งานต่างๆในเดือนมิถุนายน

1. ออกแบบธงแสดงโลโก้ GT Mania

เป็นธงที่ใช้ในรายการ GT Mania ออกแบบ โดยใช้โปรแกรม Illustrator



2. ออกแบบ Banner โหลดเพลงรอสายของ Mo-indi

เป็น Banner ที่ใช้ขึ้นในเว็บ www.dtacmusic.com ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.2 Banner โหลดเพลงรอสายของ Mo-indi

3. ออกแบบ Header + BG ของเว็บ DIGIO

เป็นภาพ Header + BG ที่ใช้ในเว็บ http://digio.u-nee.com ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ Bg ส่วน Header ใช้ Flash ในการทำ ซึ่งในรายงานนี้ไม่สามารถใส่ภาพไฟล์ .swf ได้ จึง capture ภาพมาเป็น Jpeg แทน



รูปที่ 3.3 Header + BG ของเว็บ DIGIO

4. ออกแบบป้ายธงญี่ปุ่นของไอศครีม muse

เป็นป้ายธงญี่ปุ่น ใช้โปรแกรม Photoshop และ Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.4 ป้ายธงญี่ปุ่นของไอศครีม muse

5. ออกแบบ Banner งานเทศกาลดนตรี ผสมสี เพื่อสันติภาพครั้งที่ 1

เป็น Banner เล็กๆ สลับภาพไปมา 3 รูป เป็นไฟล์ .gif ใช้โปรแกรม Photoshop และ Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.5 Banner เทศกาลผสมสี ภาพแรก



รูปที่ 3.6 Banner เทศกาลผสมสี ภาพสอง

รูปที่ 3.7 Banner เทศกาลผสมสี ภาพสาม

6. ทำหน้าเว็บประชาสัมพันธ์ข่าวของงานเทศกาลดนตรีผสมสีเพื่อสันติภาพครั้งที่ 1

เป็นหน้าเว็บประชาสัมพันธ์ข่าวของงานเทศกาลคนตรีผสมสีเพื่อสันติภาพครั้งที่ 1 ซึ่งจะเป็น หน้าที่ลิงค์ไปจากเว็บของ Digio โดยกดจาก Banner ข้างบน ซึ่งพี่เค้าอยากได้โทนสีขาวเพื่อสื่อถึง สันติภาพ และ เนื้อหาข้อความที่พี่ เค้าให้มาแต่ละส่วนให้จบภายในหน้าเดียว โดย กด ลูกศร Next กับ Back ข้างล่าง เพื่อทำการเปลี่ยนหน้าไปมา ใช้โปรแกรม Photoshop, Illustrator, Dreamweaver



รูปที่ 3.9 หน้า<mark>เว็บ</mark>ประชาสัมพัน<mark>ธ์ข่า</mark>วเท<mark>ศก</mark>าลผสมสี หน้าสอง

ไม่สามารอก่าอะไรได้ ใบฐานรคมๆหนึ่งในสังคม ก็คือว่าเราครทรีจะออกมาองมือทำอะไรขักอย่าง และที่สำคัญ ต่องทำเด็มที่ ซึ่งที่สำคัญ คือเราต่องช่วยกันสร้างสัมดีภากขึ้น ส่วนดังทำคายเทลงเล้กๆ ชื่อ Lemon Factory ภัมานั่งประชุมกันว่าจะทำอะไรดี สุดท้ายก็ได้ไอเดียงานนี้ออกมา ซึ่งเราต่องการ ปก็เป็นมากกร่านด์ บอกว่าสัมดีภาทนะ มาสมุกกับนะ เป็นแต่คอบแล้งต้อนสังชนไป แต่อยากไปเราแด้มเชื่อ



รูปที่ 3.10 หน้าเว็บประชาสัมพันธ์ข่าวเทศกาลผสมสี หน้าสาม

3.3.2 งานต่างๆในเดือนกรกฎาคม

1. ออกแบบแผนที่ไปลาน Siam Discovery

เป็นแผนที่ ที่บอกทางไปที่จัดงานเทศกาลดนตรี ผสมสี เพื่อสันติภาพครั้งที่ 1 ซึ่งอยู่ตรงบริเวณ ลาน Siam Discovery ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ





รูปที่ 3.12 Banner ทำแบบสอบถามของ Digio

3. ออกแบบภาพที่แสดงรายการสินค้าเพื่อใช้ในเว็บของ Lim Auto Design

เป็นภาพที่นำไปใช้ในเว็บ www.limautodesign.com ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.13 ภาพที่แสดงรายการสินค้าเพื่อใช้ในเว็บของ Lim Auto Design

4. หาเทมเพลทเว็บแล้วนำมาทำเป็นเว็บอัพเดทข่าวสารของ DIGIO

ทางพี่ PR ใด้ให้หา Free Web Template เพื่อนำมาแก้ไข ดัดแปลงให้เป็นหน้าเว็บประกาศ ข่าวสารของ DIGIO โดยจะมีข่าวสารอัพเดทเรื่อยๆที่ฝั่ง News & Updates และสามารถกดดูรูปได้ที่ ฝั่ง Photos



รูปที่ 3.14 หน้าประกาศข่าวสาร



รูปที่ 3.15 หน้าแสดงรูปภาพ

5. ออกแบบ Banner โหลดเพลงของวง Labanoon

เป็น Banner ที่ใช้ขึ้นในเว็บ http://music.truelife.com มีหลายขนาด ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ ซึ่งมีทั้งภาพ Jpeg และ Gif ซึ่งในรายงานนี้ไม่สามารถทำให้ไฟล์ภาพนี้ ขยับได้จึงจะขอแยกภาพเป็นส่วนๆไป





รูปที่ 3.17 ภาพ Gif ขนาด 160x600 ส่วนแรก



รูปที่ 3.18 ภาพ Gif ขนาด 160x600 ส่วนสอง



รูปที่ 3.19 ภาพ Gif ขนาด 160x600 ส่วนสาม





6. ออกแบบหน้าโฆษณาดาวน์โหลดริงโทน

เป็นหน้าโฆษณาดาวน์โหลดริงโทน ซึ่งหน้านี้ได้ใช้เป็นส่วนหนึ่งในเล่มโฆษณาเล่มเล็กๆที่ แจกตาม 7-11 ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.24 หน้าโฆษณาดาวน์โหลดริงโทน

7. ออกแบบงานปกหนังสือ Peptein

เป็นงานปกหนังสือ และ ภาพคนละขนาด 2 ภาพ ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ใน การทำ



รูปที่ 3.25 ภาพ Peptein ขนาด 300x226



รูปที่ 3.27 ปกหนังสือ Peptein

8. ออกแบบ ภาพโฆษณาของ Tissue Newmedia

เป็นภาพโฆษณาของ Tissue Newmedia ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.<mark>28</mark> ภาพโฆษณาของ Tiss<mark>ue</mark> Newmedia

សារាហ្គាដ ^

3.3.3 งานต่างๆในเดือนสิงหาคม

1. ออกแบบปกซีดี และออกแบบลายสกรีนซีดีของ Mo-indi

เป็นซีดีของ Mo-indi ที่จะจัดทำทุกๆ 2 เดือนซึ่งพี่เก้าต้องการปกที่ดูเรียบง่าย แต่ละรอบที่จัดทำ ให้สีปกต่างกันไป โดยคงรูปแบบเดิมไว้ ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.30 ลายสกรีนซีดีของ Mo-indi

2. ออกแบบ Digio Player

เป็นภาพคร่าวๆ ของ Digio Player ที่อยู่ในเว็บของ Digio ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.31 หน้าฟังเพลงจากสถานี

piera	ศิตบิน	การเอิร์กอส
អូយា	Crescendo	100
บ้านเล็ก	แสคมป้	12163
Yai	Fiona	原約
That is you	Synkomize	12353
น่ารักเทินไป	Hunter	- Film
		\$

รูปที่ 3.32 หน้า Playlist

3. ออกแบบภาพประชาสัมพันธ์ Concert Singha Light Presents

เป็นภาพที่ประชาสัมพันธ์ Concert Singha Light Presents HANDSOME FURS Live in Bangkok ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.33 ภาพประชาสัมพันธ์ Concert Singha Light Presents

4. ออกแบบซองTissue ของธนาคารอิสลาม

เป็นภาพแบบซอง Tissue ขนาดตัวอย่างของธนาคารอิสลาม ได้ทำไปให้ทางธนาคารเลือก 4 แบบใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.34 ภาพซองTissue ของธนาคารอิสลามแบบ 1



รูปที่ 3.35 ภาพซองTissue ของธนาคารอิสลามแบบ 2

	<mark>ดุณลักษณะงาบ แบบที่ 3</mark> ซอง Pocket Pack ขนาด กว้าง 7cm. ขาว 13 cm. พิมพ์ 4 สี บรรงุกระดาษ 10 แผ่น	
	ทางเลือกใหม่ ให้คุณก้าวไกลทางการเงิน	ด้านหลัง
	ยินดีต้อนธับ ลูกค้าทุกศาสนา	ด้านข้าง
	The Nation's Leading FinancialInstitutions ธนาศารอิสลาม ธนาคาธของคนทุกเชื่อชาติ ด้วยคุณธรรม เพื่อสงคม และความเป็นอยู่ที่ยังยัน	ด้านหน้า
	Call 02-650-6999 www.ibank.co.th	ด้านข้าง
-	bank	ด้านหลัง
12	• <mark>ขน</mark> าดของภาพ เป็นแ <mark>ค่ ข</mark> นาด <mark>ตัว</mark> อย่างเท่านั้น	2.7
	WOW INSTITUTE OF TECHN	

รูปที่ 3.36 ภาพซองTissue ของธนาคารอิสลามแบบ 3



รูปที่ 3.37 ภาพซองTissue ของธนาคารอิสลามแบบ 4

5. ออกแบบป้ายไวนิลของ Lim Auto Design

เป็นป้ายไวนิลที่ใช้ผูกติดหน้าร้าน ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.38 ป้ายไวนิลของ Lim Auto Design

6. ออกแบบป้ายธงญี่ปุ่นของ Lim Auto Design

เป็นป้ายธงญี่ปุ่นใช้ตั้งหน้าร้าน ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.39 ป้ายธงญี่ปุ่นของ Lim Auto Design

7. ทำภาพ VTR ใช้ขึ้นโฆษณาในรายการ GTmania

เป็นภาพ VTR ไฟล์ Jpeg ที่ใช้ขึ้นในรายการ GTmania มี 2 ขนาค ใช้โปรแกรม Photoshop ทำ



รูปที่ 3.41 ภาพ VTR ขนาด 1900x1200

8. ออกแบบ Header + BG ของเว็บ DIGIO

เป็นภาพ Header + BG ที่ใช้ในเว็บ http://digio.u-nee.com ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ Bg ส่วน Header ใช้ Flash ในการทำ ซึ่งในรายงานนี้ไม่สามารถใส่ภาพไฟล์ .swf ได้ จึง capture ภาพมาเป็น Jpeg แทน



รูปที่ 3.42 ภาพ Header + BG ของเว็บ DIGIO

9. ออกแบบสติกเกอร์ติดหลังปกซีดี Be my guest MOST WANTED

เป็นสติกเกอร์ของ Mo-indi ที่ใช้ติดหลังปกซีดี Be my guest MOST WANTED ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.43 สติกเกอร์ติดหลังปกซีดี Be my guest MOST WANTED

10. ออกแบบ Banner ของ GTmania

เป็น Banner ของรายการ GTmania ใช้โปรแกรม Photoshop และ Flash ในการทำ โดยรูปแบบ จะเป็นรถวิ่งผ่านไปแล้วก็จะก่อยๆมีประโยคขึ้นมา ซึ่งในรายงานนี้ไม่สามารถใส่ภาพไฟล์ .swf ได้ จึง capture ภาพมาเป็น Jpeg แทน



รูปที่ 3.44 ภาพ Banner GTmania ส่วนแรก


รูปที่ 3.45 ภาพ Banner GTmania ส่วนที่สอง



รูปที่ 3.47 ภาพ Banner GTmania ส่วนที่สี่

3.3.4 งานต่างๆในเดือนกันยายน

1. ทำแผนที่จาก Lim Auto Design ไปอู่ BMW รองเมือง

เป็นแผนที่จากร้าน Lim Auto Design ไปยังอู่ BMW รองเมือง ใช้โปรแกรม Illustrator ทำ



รูปที่ 3.48 ภาพ แผนที่จาก Lim Auto Design ไปอู่ BMW รองเมือง

2. ออกแบบปุ่มสถานี้ Pop Pop ใช้ในเว็บ Digio

เป็นปุ่มที่ใช้เลือกสถานีเพลง Pop Pop ของเว็บ Digio เป็นไฟล์ Gif ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ ซึ่งในรายงานนี้ไม่สามารถทำให้ไฟล์ภาพนี้ขยับได้จึงจะขอแยกภาพเป็นส่วนๆไป



รูปที่ 3.49 ปุ่มสถานี Pop Pop ส่วนแรก



รูปที่ 3.50 ปุ่มสถานี Pop Pop ส่วนสอง



รูปที่ 3.51 ปุ่มสถานี Pop Pop ส่วนสาม

3. ออกแบบโลโก้ Prolight

เป็นโลโก้ของ Prolight ซึ่งเป็นโลโก้ของสินค้ำ Daylight LED ซึ่งเจ้านายอยากได้โลโก้ที่มี กลิ่นอายของญี่ปุ่น ตอนแรกเจ้านายตั้งชื่อสินค้าว่า KAZAI แต่ตอนหลังได้เปลี่ยนมาเป็น Prolight ได้ทำไปให้เจ้านายเลือกหลายแบบ สุดท้ายเจ้านายเลือกแบบที่เป็นพื้นหลังเส้นพู่กัน ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.53 โลโก้แบบสอง



รูปที่ 3.54 โลโก้แบบสาม

4. ออกแบบกล่องสินค้าคร่าวๆ ของ Prolight

เป็นแบบคร่าวๆของกล่องสินค้า Prolight ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.55 กล่องสินค้าคร่าวๆ ของ Prolight

5. ทำ Installation Diagram ของ Daylight LED

เป็น Installation Diagram ของ Daylight LED ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.56 ภาพ Installation Diagram ของ Daylight LED

6. ออกแบบสติกเกอร์ติดหลังปกซีดีวง Mild

เป็นสติกเกอร์ของ Mo-indi ที่ใช้ติดหลังปกซีดีวง Mild ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.57 สติกเกอร์ติดหลังปกซีดีวง Mild

7. ออกแบบซองทิชชูของ Bangkok Smiles

เป็นภาพแบบซอง Tissue ขนาดตัวอย่างของ **Bangkok Smiles** ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ

ดุณลักษณะงาน

ซอง Pocket Pack ขนาด กว้าง 7cm. ยาว 13 cm.



* ขนาดของกาพ เป็นแด่ ขนาด ตัวอย่างเท่านั้น

รูปที่ 3.58 ซองทิชชูบอง Bangkok Smiles

8. ออกแบบภาพโฆษณาของ Tissue Premium

เป็นภาพโฆษณาของ Tissue Premium ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.60 ภาพโฆษณาของ Tissue Premium ภาพสอง

www.tissuenewmedia.com

E-mail : yok@mo-indi.com

BOARD ROOM

Tel. 02 -6317990 60 16 HSo 083-6035107



รูปที่ 3.62 ภาพโฆษณาของ Tissue Premium ภาพสื่

9. ออกแบบ Banner ชิงของรางวัล

เป็นภาพ Banner ชิงของรางวัล ใช้ขึ้นในเว็บ http://music.truelife.com มี 2 ขนาด ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.63 ภาพ Banner ชิงของรางวัล ขนาดแรก



รูปที่ 3.<mark>64 </mark>ภาพ Banner ชิงของรางวัล ขนาดสอง

10. ออกแบบตู้แจกทิชชูอัตโนมัติคร่าวๆ

เป็นภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมัติคร่าวๆซึ่งเจ้านายจะนำไปเสนอ K-Bank ใช้โปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในการทำ



รูปที่ 3.65 ภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมัติคร่าวๆ แบบแรก



รูปที่ 3.66 ภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมัติคร่าวๆ แบบสอง



รูปที่ 3.67 ภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมัติคร่าวๆ แบบสาม



รูปที่ 3.68 ภาพตู้แจกทิชชูอัตโนมัติคร่าวๆ แบบสื่

11. ออกแบบภาพ Profile Pictureของ Date Pretty

เป็นภาพที่ใช้ขึ้นเป็น Profile Picture ของบริการ Date Pretty ใน Facebook

ใช้โปรแกรม Illustrator ในการทำ



รูปที่ 3.69 ภาพ Profile Pictureของ Date Pretty แบบแรก



รูปที่ 3.70 ภาพ Profile Pictureของ Date Pretty แบบสอง

12. ออกแบบ Banner ของ Tissue New Media

เป็นภาพ Banner ของ Tissue New Media ใช้โปรแกรม Illustrator, Photoshop และ Flash ในการทำ ซึ่งรายงานไม่สามารถแสดงไฟล์ .swf ได้ จึงขอ capture ภาพมาแสดงแทน



รูปที่ 3.71 ภาพ Banner Tissue New Media ส่วนแรก



รูปที่ 3.72 ภาพ Banner Tissue New Media ส่วนสอง

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 สรุปการดำเนินงานและผลวิเคราะห์ข้อมูล

จากการฝึกงานเป็นระยะเวลา 4 เดือน ทำให้ได้เรียนรู้ทักษะและประสบการณ์ในด้านงาน Graphic Design ในแง่มุมที่กว้างขึ้น ทั้งในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบโลโก้ การทำแบนเนอร์ โฆษณา และด้านงานออกแบบอื่นๆ ทั้งยังได้รับความรู้ ความชำนาญในการใช้โปรแกรมต่างๆเพิ่ม มากขึ้น

4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ใน การปฏิบัติงาน

วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานนี้คือ เพื่อฝึกฝนทักษะทางด้าน Graphic design และ เพื่อเป็นการฝึกในการเตรียม ความพร้อมก่อนที่จะเข้าทำงานในบริษัทจริง โดยที่สามารถนำความรู้ ทักษะที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์ใช้กับงานที่ได้รับมอบหมายและเพิ่มความชำนาญในการใช้ โปรแกรม เพิ่มความชำนาญในการออกแบบงานต่างๆ เพื่อเป็นทักษะติดตัวไว้ใช้ในการทำงาน หลังจากเรียนจบ และเมื่อเจอ กับปัญหาก็สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ซึ่งจาก วัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน ข้างต้นนี้จากการฝึกงานตลอด 4 เดือนนับว่าประสบผลสำเร็จ ได้รับประโยชน์ที่คุ้มค่ามากๆ เพราะ การได้รับมอบหมายงาน ต่างๆ ซึ่งเปรียบเสมือนกับเราเป็น พนักงานที่ทำงานในบริษัทนี้ การที่เราได้รับงานมาทำจะทำให้เราทราบได้ว่าถ้าเราได้เข้ามาทำงาน จริงๆเราจะสามารถทำงานแบบนี้ได้หรือไม่หรือถ้าหากเรายังไม่ชำนาญเราก็ควรจะไปศึกษาเพิ่มเติม เกี่ยวกับงานในส่วนนี้ให้มากขึ้น ทำให้มีการพัฒนาตัวเองในด้านต่างๆ

4.3 แนวทางแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ

หากงานเราเจอปัญหาที่เราไม่สามารถทำได้ก็ให้ถามบุคคลที่ชำนาญ มีประสบการณ์ทางค้านนี้ หรือ Search หาข้อมูลจาก Google ซึ่งมันจะช่วยให้เราทำงานผ่านไปได้ด้วยดี หรืออีกทางหนึ่งก็ ทำการค้นคว้าจากหนังสือ

ภาคผนวก ก. ภาพบางส่วนของผลงานที่นำไปใช้จริง

รูปที่ ก.2 Web Digio อันเก่า

รูปที่ ก.3 Banner โหลดเพลงของวง Labanoon

รูปที่ ก.4 ปก+ซีดี ของ Mo-indi

รูปที่ ก.5 สติกเกอร์ติดหลังปกซีดี Be my guest MOST WANTED ของจริง

รูปที่ ก.6 Web Digioอันใหม่

รูปที่ ก.7 ธงญี่ปุ่น Lim Auto Design ของจริง

รูปที่ ก.8 ป้ายไวนิล Lim Auto Design ของจริง

รูปที่ ก.9 Banner ชิงของรางวัล ภาพแรก

รูปที่ ก.10 Banner ชิงของรางวัล ภาพสอง

ภาคผนวก ข. ตารางปฏิบัติงานรายสัปดาห์

เอกสารอ้างอิง

[1] ปียะบุตร สุทธิดารา, เรียนรู้การทำงานกราฟิกดีไซน์ สิ่งพิมพ์แบบมืออาชีพ Graphic Design
Artwork Photoshop + Illustrator, นนทบุรี: ไอดีซีฯ, 2553

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล	นายกรภัทร์ อิสริยะเสรีกุล
วัน เดือน ปีเกิด	30 มกราคม 2532
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อปริญญา	ปริญญาตรีวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทค

สถาบันการศึกษา

สถาบั<mark>นเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น</mark>

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา :
มัธยมศึกษาตอนต้น :
มัธยมศึกษาตอนปลาย :
ปริญญาตรี :

โรงเรียนทุ่งมหาเมฆ โรงเรียนวัดสุทธิวราราม โรงเรียนวัดสุทธิวราราม สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น