

การออกแบบและจัดทำสื่อภาพนิ่งสำหรับการโฆษณา Still Media Design and Execution for Advertising

นายทศวรรษ ตันชัยสวัสดิ์

โครงงานสห<mark>กิจ</mark>ศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของ<mark>การ</mark>ศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

การออกแบบและจัดทำสื่อภาพนิ่งสำหรับการโฆษณา Still Media Design and Execution for Advertising

นายทศวรรษ ตันชัยสวัสดิ์

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 25<mark>56</mark>

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ บุษราพร เหลืองมาลาวัฒน์)

.....กรรมการ

(อาจ<mark>ารย์ ดร. สะ</mark>พรั่<mark>งสิทธิ์ มฤทุสาธ</mark>ร)

.....อาจ<mark>ารย์ที่</mark>ปรึกษา

(อาจ<mark>ารย์</mark>อมรพันธ์ <mark>ชม</mark>กลิ่น)

.....ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ อดิศักดิ์ เสือสมิง)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ชื่อรายงาน	การออกแบ <mark>บและจัด</mark> ทำสื่อภาพนิ่งสำหรับการ โฆษณา
	Still Media Design and Execution for Advertising
ผู้เขียน	นายทศวรรษ ตันชัยสวัสดิ์
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น
พนักงานที่ปรึกษา	คุณเมธินี จราญไพรี
ชื่อบริษัท	บริษัท โอกิลวี่ แอนค์ เมเธอร์ แอ็คเวอร์ไทซิ่ง
ประเภทธุรกิจ	บริษัทรับทำงานโฆษณาให้กับแบรนค์ต่างๆ ในประเทศไทย

บทสรุป

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ที่นักศึกษาได้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในตำแหน่งงาน Graphic Designer นั้นได้รับมอบหมายลักษณะงานหลักๆคือการช่วยทำสื่อภาพนิ่งสำหรับการ โฆษณา การช่วยก้นหาข้อมูลและ Reference สำหรับใช้ในงานชิ้นต่างๆ และงานการช่วยคิดหา ไอเดียต่างๆให้กับงานหลายๆชิ้นที่รุ่นพี่พนักงานกำลังรับผิดชอบอยู่ รวมไปถึงการช่วยแก้ไข Artwork ต่างเพื่อนำไปเสนอลูกก้าอีกด้วย

การปฏิบัติงานลักษณะดังกล่าวนั้น ทำให้นักศึกษาได้รู้จักขั้นตอนและวิธีการทำงานต่างๆ ของงาน Graphic Design ในสายงานโฆษณา ได้เรียนรู้วิธีการสร้างแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ ประโยชน์ได้ ได้เรียนรู้วิธีการนำเสนอไอเดียความคิดให้น่าสนใจ พร้อมทั้งเทคนิคในการทำงาน Graphic ในขั้นที่สูงขึ้นจากที่เกยเรียนรู้มา ซึ่งสิ่งที่ได้เรียนรู้มาในครั้งนี้นั้น เป็นประสบการณ์อันมี ค่ายิ่งที่จะหาได้จากการลองทำงานจริงเท่านั้น และยังสามารถที่จะนำประสบการณ์นี้ไปต่อยอดกับ การทำงานในอนาคตได้

กิตติกรรมประกาศ

การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และทักษะในการทำงาน จริง รู้จักการปรับตัวให้เข้ากับการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น รวมถึงได้รับประสบการณ์ความรู้ต่างๆ มากมาย และยังได้รับการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือด้านต่างๆ พร้อมทั้งการอุปการะอย่างดี จากบุคคลหลายๆท่านตลอดช่วงปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ทำให้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

งองอบคุณพี่พนักงานที่ปรึกษา พี่พนักงานในแผนกคนอื่นๆ อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนๆ พ่อแม่งองข้าพเจ้า และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกๆคนที่มีส่วนช่วยให้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและรายงาน เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ไปได้ด้วยดี

(1)

	ก
สารบัญ	
	หน้า
บทสรุป	n
กิตติกรรมประกาศ	ป
สารบัญ	n
สารบัญตาราง	n
สารบัญภาพประกอบ	Y Y
บทที่	
1. บทนำ	Et 1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ	S 2
1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ <mark>ปรึกษา และ</mark> ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	
1.6 ระยะเวลาปฏิบัติง <mark>าน</mark>	<u>()</u> 3
 1.7 วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงาน 	
1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงาน	
1.9 นิยายมศัพท์เฉพาะ	3

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 	5
2.1 ทฤษฎีหลักการที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.1.1 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์	5
2.1.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์	6
2.1.3 เทคนิคการนำสีไปใช้งาน	10
2.1.4 สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ	13
2.1.5 Grid System	2 18
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	21
2.2.1 Adobe Photoshop CS5 EXTENED	C 21
2.2.2 Adobe Illustrator CS5	21
3. แผนการปฏิบัติง <mark>านและขั้นตอนก</mark> ารดำ <mark>เนินง</mark> าน	23
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	23
3.2 รายละเอียดงานที่ <mark>ได้รับ</mark> มอบหมาย	24
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	30
3.3.1 ขั้นตอนการดำเนินงานส่วนของ Graphic Design Department	30
3.3.2 ขั้นตอนการคำเนินงานส่วนของ Integrated Unit	41
STITUTE OF	

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ 	47
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	47
4.1.1 ขั้นตอนการวางแผน หาไอเดีย	47
4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบเบื้องต้น	48
4.1.3 ขั้นตอนการจัดทำสื่อ	49
4.1.4 ขั้นตอนการนำเสนอและปรับแก้ไข	51
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	2 56
4.3 วิจารณ์ข้อมูลเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	56
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	57
5.1 สรุปผลการคำเนินงาน	57
5.2 แนวทางกา <mark>รแก้ไขปัญ</mark> หา	57
5.3 ข้อเสนอแนะจาก <mark>การค</mark> ำเนินงาน	58
เอกสารอ้างอิง	59
ภาคผนวก	60
ก. รวมภาพขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียดและงานที่เสร็จสมบูรณ์	61
ประวัติผู้จัดทำ	104



กุลโนโลฮั7กุร เ

ตารางที่

T

หน้า

ฉ

3.1 ตารางเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษา

23

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ที่ตั้งสถานประกอบการ	1
2.1 Mono หรือเอกรงค์	11
2.2 Complement	12
2.3 Triad	12
2.4 Analogic	13
2.5 สีที่เกิดจากแสง RGB	14
2.6 สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ CMYK	2 14
2.7 สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ	15
2.8 ตัวอย่างภาพที่ออกแบบโดยการเลือกใช้สีต่างๆ	16
2.9 การแบ่งสีออกเป็นสีโทนร้อนและสีโทนเย็น	17
2.10 ภาพตัวอย่างงานออกแบบสี โทนเย็น และ โทนร้อน	17
2.11 Grid System 1	18
2.12 Grid System 2	0 19
2.13 Grid System 3	19
2.14 Grid System 4	20
2.15 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 EXTENDED	21
2.16 โปรแกรม Adobe Illustrator CS5	22
3.1 ใอคอนแบบเก่าของ Truemove H	25
3.2 ไอคอนที่ออกแบบใหม่	25

ภาพที่	หน้า
3.3 Presentation Board VOIVIU Truemove H	26
3.4 งานตัวเก่าที่ได้รับหน้าที่ให้แก้ไข	27
3.5 งานที่แก้ไขแล้วและผ่านความเห็นของลูกค้าแล้ว	27
3.6 ผลงาน รวมภาพกิจกรรม Milo Futsal Champions 2013	29
3.7 ตัวอย่างภาพ Reference บางส่วนที่ค้นหามา	31
3.8 ตัวอย่าง Sketch ร่างของงานแบบต่างๆ 1	31
3.9 ตัวอย่าง Sketch ร่างของงานแบบต่างๆ 2	32
3.10 ตัวอย่าง Sketch ร่างของงานแบบต่างๆ 3	32
3.11 ใอคอนกล่องรูปแบบต่างๆ ที่นำมาทำตามรูปแบบที่ Sketch ไว้	33
3.12 ไอคอนที่ถูกเลือกและจะนำมาใช้	34
3.13 ใอคอนกล่องรูปแบบที่เลือกนำมาทำเป็นสีและมุมต่างๆ	34
3.14 ตัวอย่าง Sketch <mark>ร่างของรูป</mark> แบบการจั <mark>ควาง</mark> 1	35
23.15 ตัวอย่าง Sketch ร่างข <mark>องรูป</mark> แบบการจั <mark>ดวาง 2</mark>	35
3.16 ตัวอย่าง Sketch ร่างข <mark>องรูป</mark> แบบการจั <mark>ด</mark> วาง 3	36
3.17 ตัวอย่างภาพบางส่วนที่รวบรวมมาเพื่อมาใช้ในการจัดวาง	36
3.18 ตัวอย่างรูปแบบการจัดวางบางส่วน 1	37
3.19 ตัวอย่างรูปแบบการจัดวางบางส่วน 2	37
3.20 ตัวอย่างรูปแบบการจัดวางบางส่วน 3 JTE	38
3.21 ตัวอย่างการจัดวางลงในรูปที่ก้นหามา	38

	ภาพที่ ฯ	เน้า
	3.22 ภาพที่เลือกมาปรับแก้เสร็จแล้วนำไปใช้	39
	3.23 Presentation Board ที่ทำการจัดเสร็จแล้วเรียบร้อย	40
	3.24 ตัวงานของเก่าที่ยังไม่ได้แก้ไข	41
	3.25 โลโก้และภาพต่างๆที่จะนำมาใช้งานในการแก้ไข 1	41
	3.26 โลโก้และภาพต่างๆที่จะนำมาใช้งานในการแก้ไข 2	42
	3.27 ตัวอย่างการดีไซน์การจัดวางรูปแบบใหม่ที่ทำขึ้นมา 1	42
	3.28 ตัวอย่างการดีไซน์การจัดวางรูปแบบใหม่ที่ทำขึ้นมา 2	43
	3.29 ตัวอย่างการดีไซน์การจัดวางรูปแบบใหม่ที่ทำขึ้นมา 3	43
C	3.30 รูปที่ไปทำการถ่ายมาเพิ่มและปรับแต่งสีเรียบร้อยแล้ว 1	44
	3.31 รูปที่ไปทำการถ่ายมาเพิ่มและปรับแต่งสีเรียบร้อยแล้ว 2	45
	3.32 งานที่แก้ไขทุกอย่างเสร็จสมบูรณ์และส่งให้ลูกค้า	46
	4.1 Reference บางส่วนขอ <mark>งงาน</mark> Truemove H ที่รวบรวมมา	47
	4.2 Reference บางส่วนขอ <mark>งงาน</mark> KFC ที่รว <mark>บรวมมา</mark>	48
	4.3 Sketch บางส่วนของงา <mark>น KF</mark> C	49
	4.4 Sketch บางส่วนของงาน Truemove H	49
	4.5 งาน KFC ที่ได้ทำการจัดทำขึ้นมา	50
	4.6 งาน Truemove H ที่ได้ทำการจัดทำขึ้นมา	50
	4.7 งาน KFC The Box 2 ที่ได้ทำการจัดทำขึ้นมา	51
	4.8 งานที่ผ่านการนำเสนอและปรับแก้เสร็จเรียบร้อยแล้วของ Truemove H	52

	ภาพที่ ห	เน้า
	4.9 งานที่ผ่านการนำเสนอและปรับแก้เสร็จเรียบร้อยแล้วของ KFC	52
	4.10 งานที่ผ่านการนำเสนอและปรับแก้เสร็จเรียบร้อยแล้วของ KFC The Box 2	53
	4.11 งาน KFC The Box 2 ที่ได้ถูกนำไปใช้งานจริง	53
	4.12 งานที่ผ่านการนำเสนอและปรับแก้เสร็จเรียบร้อยแล้วของ Milo	54
	4.13 งาน Milo ที่ได้ถูกนำไปใช้งานจริง 1	55
	4.14 งาน Milo ที่ได้ถูกนำไปใช้งานจริง 2	55
	ก.1 แบบร่างรูปแบบไอคอน 1	62
	ก.2 แบบร่างรูปแบบไอคอน 2	63
5	ก.3 แบบร่างรูปแบบไอคอน 3	63
	ก.4 แบบร่างรูปแบบไอคอน 4	64
	ก.5 แบบร่างรูปแบบไอคอน 5	64
	ก.6 ไอคอนรูปแบบต <mark>่างที่นำมาส</mark> ร้างในกอ <mark>มพิวเต</mark> อร์	65
	ก.7 แบบของไอคอนที่เลือ <mark>กมาแ</mark> ละทำการปรับแ <mark>ต่งแล้</mark> ว	66
	ก.8 รูปแบบไอคอนทั้งหมด <mark>และ</mark> สีทั้งหมดที่ต้องการ	67
	ก.9 แบบร่างการจัดวางไอคอนเป็นรูปแบบต่างๆ 1	68
	ก.10 แบบร่างการจัดวางไอคอนเป็นรูปแบบต่างๆ 2	68
	ก.11 แบบร่างการจัดวางใอคอนเป็นรูปแบบต่างๆ 3	69
	ก.12 การจัดวางไอคอนรูปแบบที่ 1 TUTE	70
	ก.13 การจัควางไอคอนรูปแบบที่ 2	70

ภาพที่

ก.14 การจัดวางไอคอนรูปแบบที่ 3 71 ก.15 การจัดวางไอคอนรูปแบบที่ 4 71 โลยัไก ก.16 การจัดวางไอคอนรูปแบบที่ 5 72 ก.17 การจัควางไอคอนรูปแบบที่ 6 72 ก.18 การจัดวางใอคอนรูปแบบที่ 7 73 ก.19 การจัดวางไอคอนรูปแบบที่ 8 73 ก.20 การจัควางไอคอนรูปแบบที่ 9 74 ก.21 การจัดวางไอคอนรูปแบบที่ 10 74 🕞 ก.22 นำไอคอนที่จัครูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 1 75 ก.23 ปรับแก้รูปแบบที่ 1 ครั้งที่ 1 76 ก.24 ปรับแก้รูปแบบที่ 1 ครั้งที่ 2 และนำไปใช้งาน 77 ก.25 นำไอคอนที่จัด<mark>รู</mark>ปแบ<mark>บแล้</mark>วมาจั<mark>ด</mark>วาง<mark>ลงใน</mark>ภาพ 2 78 ก.26 ปรับแก้รูปแบบที่ 2 แ<mark>ล้วน</mark>ำไปใช้งาน 78 ก.27 นำไอคอนที่จัดรูปแบ<mark>บแล้</mark>วมาจัควาง<mark>ล</mark>งในภาพ <u>3 แล้</u>วนำไ<mark>ปใช้ง</mark>าน 79 ก.28 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัควางถงในภาพ 4 แ<mark>ต่</mark>ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน 80 ก.29 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัดวางลงในภาพ 5 81 ก.30 ปรับแก้รูปแบบที่ 5 ครั้งที่ 1 81 ก.31 ปรับแก้รูปแบบที่ 5 ครั้งที่ 2 แล้วนำไปใช้งาน 82 ก.32 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 6 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน 83

หน้า

ภาพที่

หน้า

	ก.33 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัดวางลงในภาพ 7 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน	83
	ก.34 นำไอคอนที่จัครูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 8 แต่ไม่ไค้ถูกนำไปใช้งาน	84
	ก.35 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัดวางลงในภาพ 9 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน	84
	ก.36 Presentation Board ที่ทำเสร็จแล้ว	85
	ก.37 แบบร่างไอเดียของงาน Twister ใหม่ คร่าวๆ แบบที่ 1 และ 2	86
	ก.38 แบบร่างไอเดียของงาน Twister ใหม่ คร่าวๆ แบบที่ 3 และ 4	86
	ก.39 แบบร่างไอเดียของงาน Twister ใหม่ คร่าวๆ แบบที่ 5	87
	ก.40 แบบร่างไอเดียของงาน Twister ใหม่ คร่าวๆ แบบที่ 6	87
	ก.41 Layout ที่ทำการตัดต่อเสร็จแล้ว	88
	ก.42 Layout ที่ทำการแก้ไขตามคำแนะนำของพี่รอบที่ 1 แต่ยังไม่ผ่าน	88
	ก.43 Layout ที่แก้ไขใหม่อีกครั้งเป็นรอบที่ 2 แต่ยังไม่ผ่าน	89
	ก.44 Layout ที่แก้ให <mark>ม</mark> ่อีกค <mark>รั้งเป็นรอบ</mark> ที่ 3 แต่ยังไม่ผ่าน	89
	ก.45 Layout ที่แก้ไขใหม่เป <mark>็นรอ</mark> บที่ 4 และ <mark>ผ่านแล้ว นำไป</mark> ใส่ Copy ต่อ	90
Y	n.46 Layout ที่ทำเสร็จแล้ว <mark>พร้อ</mark> มนำไปเส <mark>น</mark> อลูกค้า	91
	ก.47 งาน Backdrop เก่าที่ได้รับมอบหมายให้แก้	93
	ก.48 รูปภาพประกอบที่มีอยู่แล้ว จำนวนสามภาพ	93
	ก.49 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 1	94
	ก.50 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 2	94
	ก.51 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 3	95

	ภาพที่	หน้า	
	ก.52 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านกวามเห็นแบบที่ 4	95	
	ก.53 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านกวามเห็นแบบที่ 5	96	
	ก.54 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านกวามเห็นแบบที่ 6	96	
	ก.55 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 7	97	
	ก.56 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 8	97	
	ก.57 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 9	98	
	ก.58 รูปภาพที่ไปถ่ายรูปเพิ่มเพื่อนำมาใช้ทำงาน 1	98	
	ก.59 รูปภาพที่ไปถ่ายรูปเพิ่มเพื่อนำมาใช้ทำงาน 2	99	
C	ก.60 งานที่ได้รับการแก้ไขเสร็จเรียบร้อย	99	
	ก.61 Poster ที่ได้รับมอบหมายให้ทำ	100	
	ก.62 การจัควางภาพกิจกรรม Milo แบบที่ 1	102	
	ก.63 การจัควางภาพ <mark>กิจกรรม M</mark> ilo แบบที่ 2 ที่ถูกนำไปใช้จริง	103	

ົງ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

T

ชื่อสถานประกอบการ	บริษัท โอกิลวี่ แอนค์ เมเธอร์ แอ็คเวอร์ไทซิ่ง
	Ogilvy & Mather Advertising
ที่ตั้งสถานประกอบการ	อาคารสำนักงาน The Offices at Central World ชั้น 14
	เลขที่ 999/9 ถนนพระราม 1 แขวงปทุมวัน
	เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์	+66(0)2205 6000
โทรสาร	+66(0)2205 6007
เว็บไซต์	http://www.ogilvy.com



ภาพที่ 1.1 แผนที่ที่ตั้งสถานประกอบการ

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ

บริษัท โอกิลวี่ แอนด์ เมเธอร์ เป็นหนึ่งในบริษัทเอเจนซี่โฆษณา การตลาด การ ประชาสัมพันธ์ระดับนานาชาติชั้นนำของโลก มีสาขากว่า 500 สาขา ใน 126 ประเทศรวมถึง ประเทศไทย งานของบริษัทนี้มีทั้งงานด้านการโฆษณา งานประชาสัมพันธ์ การสร้างแบรนด์และ ภาพลักษณ์ของแบรนด์ ส่งเสริมแบรนด์ งานด้านการตลาด ทั้งในสื่อทางตรงและทางดิจิตอล รวม ใปถึงการสร้างและจัดแคมเปญต่างๆให้กับสินค้าและบริการของแบรนด์ต่างๆมากมาย ตัวอย่างของ แบรนด์ที่บริษัทนี้รับผิดชอบเช่น Coca-Cola, Amway, ไทยประกันชีวิต, KFC, โฆษณาของเครือ Central, ธนาการไทยพานิชย์, Truemove H เป็นต้น

1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารองค์กร

ไม่ได้รับอนุญาติให้นำมาเปิดเผย

🕞 1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน :	Trainee Graphic Designer
แผนก :	Graphic Design Department / Integrated Unit
ลักษณะงา <mark>น</mark> :	งานออ <mark>กแบบสื่อ</mark> สำหรับการโฆษ <mark>ณา ทั้</mark> งการช่วยเสนอไอเดีย ฝึกทำ
	Layout จัคร <mark>ูป</mark> วา <mark>งรูปแบบงา</mark> นพิม <mark>พ์ ช่ว</mark> ยหา reference เพื่อนำมาใช้ใน
	ง <mark>าน ช่วยตัดต่</mark> อตกแต่ <mark>งรูปภ</mark> าพเพื่อ <mark>นำไ</mark> ปใช้ในงาน ช่วยแก้ไข Layout

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา :

เมธินี จราญไพรี

ตำแหน่ง :

Group Head, Graphic Design Dept.

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มปฏิบัติงานสหกิจศึกษาตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ.2556 ถึงวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ.2556 รวมเวลาทั้งสิ้น 4 เดือน

1.7 จุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1.) เพื่อเรียนรู้ระบบและขั้นตอนวิธีการทำงาน Graphic สำหรับสายงานโฆษณา
- 2.) เพื่อให้สามารถใช้งานโปรแกรม Graphic ได้อย่างคล่องตัวมากขึ้น
- 3.) เพื่อรู้จักการสร้างไอเคียที่ดี มีคุณค่า และกล้าที่จะนำเสนอไอเดียนั้นออกไป
- 4.) เพื่อเรียนรู้วิชีการนำเสนอไอเดียให้ลูกค้าพึงพอใจและยอมรับกับไอเดียนั้นๆ
- 5.) เพื่อสร้างระเบียบและความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

1.8 ผลที่คาดว่าจะใด้รับจากการปฏิบัติงาน

- 1.) ได้เรียนรู้ระบบและขั้นตอนในการทำงานผลิตงานสื่อโฆษณาต่างๆ
- 2.) เข้าใจถึงการทำงานในแต่ละส่วนขององค์กร
- ได้สึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากความรู้พื้นฐานเดิมที่มี
- 4.) ได้เรีย<mark>นรู้วิธีการนำเสนอ</mark>งาน<mark>อย่าง</mark>ไรให้ลูก<mark>ก้</mark>ายอม<mark>รับใน</mark>ผลงานนั้นๆ
- 5.) สามารถใช้ง<mark>านโป</mark>รแกรม G<mark>raphic ได้อ</mark>ย่า<mark>ง</mark>คล่อง<mark>ตัวมา</mark>กขึ้นกว่าเดิม

1.9 นิยายมศัพท์เฉพาะ

Сору

Layout

ในที่นี้ Copy หมายถึงคำโฆษณาที่ถูกใส่ไว้ในสื่อต่าง เพื่อ เป็นการสื่อสารกับผู้ชมให้ได้รับสารที่ต้องการจะโฆษณา ได้อย่างถูกต้อง

กือการจัดวางภาพ ตัวอักษรตลอดจนสิ่งประกอบอื่นๆ เพื่อ

ประกอบกันเป็นหน้าแต่ละหน้าของงานพิมพ์อย่างกร่าวๆ เพื่อเป็นแนวในการจัดทำต้นฉบับงานพิมพ์ ใช้ทคสอบ ปฏิกิริยาต่อการดึงดูดและการนำสายตาของผู้ดูต่อสิ่งพิมพ์ ที่จะเตรียมจัดทำขึ้น

การรับพึงรายละเอียดต่างๆอาทิเช่น คอนเซ็ปต์ ไอเดีย อย่าง สั้นๆ ข้อสรุปเกี่ยวกับงานที่เราจะทำ หรือออกแบบ ความกิด แนวกิด

แนวกวามกิด จะมีกวามหมายใกล้เกียงกับไอเดียเพียงแต่
กอนเซ็ปต์จะเป็นแนวกวามกิดโดยรวมและมีเป้าหมาย
ชัดเจน ใช้วางรูปแบบของงานทั้งหมด สามารถมีหลาย
ไอเดียได้ภายใต้กอนเซ็ปต์เดียวกัน แต่ไม่สามารถจะมี
หลายกอนเซ็ปต์ภายใต้งานเดียวกันได้ เพราะจะทำให้งาน
สับสน ไม่มีเป้าหมายที่แน่นอน

บรีฟ หรือ บรีฟงาน

ไอเคีย (Idea) กอนเซ็ปต์ (Concept)

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีหลักการที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ (Composition) [1]

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) หรือเราอาจเรียกว่า ส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) ก็ได้ หมายถึงการนำสิ่งต่างๆมาบูรณาการเข้าด้วยกันตามสัดส่วนตรงตาม คุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ความเหมาะสม ส่วนจะเกิดความงดงาม มีประโยชน์ใช้ สอย น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับคุณภาพในการปฏิบัติงานการออกแบบของเรา โดยต้อง กำนึงถึงปัจจัย ดังต่อไปนี้

- รูปแบบที่สร้างสรรค์
- ความงามที่น่าสนใจ
- สัมพันธ์กับประ โยชน์ใช้สอย
- เหมาะสมกับวัสดุ
- สอดคล้องกับการผลิต

สิ่งต่างๆที่เราจะนำมาบูรณาการเข้าด้วยกันประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง-รูปทรง ลักษณะ ผิว สี เฉกเช่นร่างกายของเราประกอบด้วยส่วนประกอบย่อยๆคือ ศีรษะ จมูก ปาก ตา หู ลำตัว แขน ขา และอวัยวะน้อยใหญ่มากมาย หากอวัยวะส่วนหนึ่งส่วนใดมีความบกพร่องหรือขาดหายไป เรากี จะกลายเป็นคนพิการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากลำบากและไม่ได้รับความสุขสมบูรณ์เท่าที่ควร

ในงานศิลปะก็เช่นกัน จำเป็นต้องมีส่วนประกอบต่างๆของศิลปะที่นำมาจัคประสาน สัมพันธ์กันให้เกิดคุณค่าทางความงามเราเรียกว่า องก์ประกอบศิลป์ (Composition)

2.1.2 หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ (Principles of Composition) [2]

การจัดองค์ประกอบของศิลปะมีหลักที่ควรคำนึงอยู่ 5 ประการ คือ

2.1.2.1 สัดส่วน (Proportion)

หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความ สัมพันธ์กลมกลืนระหว่าง องค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่ นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่าสัดส่วนตามธรรมชาติจะมีความงามที่เหมาะสมที่สุดหรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ ของมนุษย์เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์ กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่างๆที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่ สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว

2) สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วยสัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึกให้เป็นไปตามเจตนารมณ์และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่นนี้ทำให้งานศิลปะ ของชนชาติต่างๆ มีลักษณะแตกต่างกันเนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และความรู้สึกที่ต้องการ แสดงออกต่างๆ กันไปเช่น กรีกนิยมในความงามตามธรรมชาติเป็นอุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจาก การประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือนจริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกัน ดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญานที่น่ากลัว ดังนั้นรูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจาก ธรรมชาติทั่วไป

2.1.2.2 ความสมดุล (Balance)

หรือ คุลยภาพหมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององก์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่างๆในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึง จุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาติ ทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าบางส่วนหนักไป แน่นไป หรือเบาบางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอน เอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะมี 2 ลักษณะ คือ

 1) ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะ มีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือในงานที่ต้องการ ดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ

2) ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่ เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจาการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทาง ซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันอาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักของ องค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตร อาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากว่า หรือเลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหา แกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับ รูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

2.1.2.3 จังหวะอีลา (Rhyth<mark>m)</mark>

หมายถึง การเคลื่อนใหวที่เกิดจาการซ้ำกันขององค์ปร<mark>ะกอ</mark>บเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จาก ระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆกัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็น รูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่อง ไฟ หรือเกิด จากการเลื่อนใหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก

2.1.2.4 การเน้น (Emphasis)

หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่ง

หรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่นๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆอยู่ปะปนกับส่วนอื่นๆ และมีลักษณะเหมือนๆกัน ก็อาจถูกกลืนหรือถูกส่วนอื่นๆที่มีความ สำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่ง ดวามสำคัญความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธานจะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับ ฉวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมายหรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้นส่วนนั้นจึงต้อง ถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธีคือ

 การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่าง ไปจากส่วนอื่นๆของงานจะเป็นจุดสนใจ ดังนั้นการใช้องก์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่าง หรือ ขัดแย้งกับส่วนอื่นก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาลักษณะความ แตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวมและทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไป หรือไม่ โดยต้องกำนึงว่า แม้มีความขัดแย้งแตกต่างกันในบางส่วนและในส่วนรวมยังมีความ กลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

 การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยก ออกไปจากส่วนอื่นๆของภาพหรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็ จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่อง ของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของ มันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา

10

 การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่นๆขึ้นำ มายังจุดใดๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมาและการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสมก็สามารถทำ ให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน

8

พึงเข้าใจว่า การเน้นไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้องระลึกถึง อยู่เสมอคือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้วจะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน การเน้นสามารถกระทำได้ด้วยองค์ประกอบต่างๆของศิลปะไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่ความต้องการในการนำเสนอของศิลปินผู้ สร้างสรรค์

2.1.2.5 เอกภาพ (Unity)

หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบสิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้าน เนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว เพื่อ ผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะคือ การสร้างเอกภาพขึ้นจาก ความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบและดุลยภาพให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกัน ได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่างๆให้สัมพันธ์กัน เอกภาพของงานศิลปะมีอยู่ 2 ประการ คือ

 เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาดเอกภาพและการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาตัวของศิลปินแต่ละคนก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพ แก่ผลงานได้

 2) เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบของ องค์ประกอบทางศิลปะเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของ ศิลปินออกมาได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์ ดังนั้นกฎเกณฑ์ ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ ซึ่งมีอยู่ 2 หัวข้อคือ
 2.1) กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะคือ
 - การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิดและรวมถึงการขัดแย้งกัน ขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย - การขัดแย้งของขนาด

การขัดแย้งของทิศทาง

- การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ

 2.2) กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่างๆเข้ากันได้อย่างสนิน เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การประสานมีอยู่ 2 วิธีคือ

> การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแข้งกันให้กลมกลินกันด้วย การใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาวกับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่างขัดแข้ง กันสามารถทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพด้วยการใช้สีเทาเข้าไป ประสานทำให้เกิดความกลมกลินกันมากขึ้น

> การซ้ำ (Repetition) คือ การจัควางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุดแต่ก็ทำให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด

2.1.3 เทคนิคการนำสีไปใช้งาน [3]

เทคนิกการนำสีไปใช้งานมีอยู่มากมายหลายวิธี แต่ทุกวิธีจะชี้ไปที่วัตถุประสงค์เดียวหลัก ๆ คือ ใช้สีเพิ่มความโค<mark>ค</mark>เค่นให้กับจุดเค่นในภาพ และใช้สีตกแต่งส่วนอื่นๆ ของภาพให้ได้ภาพรวม ออกมาในอารมณ์ที่ต้องการ

เทคนิคการเลือกสี<mark>จะมี</mark>สูตรสำเร็จให้เลือกใช้งานอยู่บ้าง คือ วิธีโยงความสัมพันธ์จากวงล้อสี ก่อนนะทำงานทุกครั้ง และนำว่าให้เปิดไฟล์วงล้อสีขึ้นมา แล้วเลือกสีหลักๆ สำหรับใช้ในการ ทำงานก่อน

เทคนิคการเลือกใช้สีแบบสูตรสำเร็จจะมีอยู่หลายรูปแบบ แต่แบบที่นิยมให้งานกันเป็น หลักจะมีอย่า 4 รูปแบบ คือ 2.1.3.1 Mono หรือ เอกรงก์ จะเป็นการใช้สีที่ไปในโทนเคียวกันทั้งหมด เช่น จุดเค่นเป็น สีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักกวามเข้มของสีแดงลงไป



ภาพที่ 2.1 Mono หรือเอกรงค์

2.1.3.2 Complement คือ สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีฟ้าจะตรงข้ามกับสีส้ม หรือสีแดงจะตรงข้ามกับสีเขียว สามารถนำมาใช้งานได้หลายอย่าง และก็สามารถส่งผลได้ทั้งดีและไม่ดี หากไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งาน การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัด กัน ไม่ควรใช้ในพื้นที่ปริมาณเท่ากันในงาน ควรใช้สีใดสีหนึ่งจำนวน 80% อีกฝ่ายหนึ่งต้องเป็น 20% หรือ 70-30 โดยประมาณ บนพื้นที่ของงานโดยรวม จะทำให้ความตรงข้ามกันของพื้นที่น้อย กลายเป็นจุดเด่นของภาพ



ภาพที่ 2.2 Complement

2.1.3.3 Triad คือ การเลือกสีสามสีที่ระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน



<mark>ภาพที่ 2.3</mark> Triad

2.1.3.4 Analogic หรือสีข้างเคียงกัน การเลือกสีใคสีหนึ่งขึ้นมาใช้งานพร้อมกับสีที่อยู่

ติดกันอีกข้างละสี หรือก็คือสีสามสีอยู่ติดกันในวงจรสีนั่นเอง

10



ภาพที่ 2.4 Analogic

2.1.4 สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ [4]

ถ้าจะรู้จักสีให้ลึกซึ้งถึงขั้นเลือกใช้ได้อารมณ์ที่ต้องการได้ ก็ต้องมาทำความเข้าใจกับ 3 เรื่องเหล่านี้ คือ สีเกิดจากอะไร แต่ละสีมีความหมายอย่างไร และเทคนิกการนำสีไปใช้ให้ได้อย่างใจ ต้องการทำอย่างไรกันก่อน

ในปัจจุบันแหล่งกำเนิคสีจะมีอยู่ 3 ชนิคคือ

10

 1) สีที่เกิดจากแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือ สีแดง (Red) สี เขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เรียกรวมกันว่า RGB นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีสันต่างๆมากมาย ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้<mark>แหล่งกำเนิ</mark>ดสีแบบนี้ เช่น โทรทัศน์หรือจอ<mark>กอม</mark>ฯ ของเรานั่นเอง





ภาพที่ 2.5 สีที่เกิดจากแสง RGB

2) สีเกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ เกิดจากการผสมหมึกพิมพ์ทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือ สีฟ้า สี ม่วงแดง สีเหลือง และสีดำ เรียกรวมกันว่า CMYK จนได้ออกมาเป็นสีสันต่างๆตามที่ต้องการ ใน การทำงานกราฟิก ถ้าหากว่าเป็นงานที่นำไปพิมพ์ตามแท่นพิมพ์แล้ว นักออกแบบก็ควรจะเลือกใช้ โหมดสีแบบนี้ทุกครั้ง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับที่เห็นในจอกอมพิวเตอร์ที่ทำงานอยู่



ภาพที่ 2.6 สีเกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ CMYK

3) สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ จากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและ สีน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบที่ เราเรียนกันมาในคลาสศิลปะตั้งแต่เด็กจนโต ที่เรียกกันว่าแม่สีก็คือสีแบบนี้นั่นเอง

การผสมสีไว้ใช้งานจะใช้งานจะใช้วิธีผสมจากสีที่เกิดจากสีที่เกิดธรรมชาติ โดยเริ่มผสม จากแม่สี หรือสีขั้นที่หนึ่งไปจนเป็นสีขั้นที่สองและขั้นที่สามตากลำดับภาพแต่ละสีมีความหมาย อย่างไร



ภาพที่ 2.7 สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ

หลังจากรู้จักการผสมสีกันไปแล้ว ต่อไปก็จะต้องมารู้จักกับจิตวิทยาของสีที่จะมีผลต่อ อารมณ์ของผู้พบเห็น<mark>กันสีอะไรให้ควา</mark>มรู้สึกอย่างไรบ้า<mark>งเ</mark>ราจะ<mark>มาดูกั</mark>นตามรายละเอียดต่อไปนี้

- สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร่าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- สีส้ม ให้ความรู<mark>้สึกส</mark>ว่าง เร่าร้อ<mark>น</mark> ฉูดฉาด
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สุดใส สุดชื่น ระวัง
- สีเขียว ให้กวามรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทึม
- สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเลศนัย
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ

- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน
- สีทองเงินและสีมันวาว แสดงถึงความรู้สึกมั่นคง
- สีดำกับสีขาว แสดงถึงความรู้สึกทางอารมณ์ที่ถูกกดดัน
- สีเทาปานกลาง แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ
- สีเขียวแก่ผสมสีเทา แสดงถึงความสลด รันทดใจ ชรา
- สีสดและสีบาง ๆ ทุกชนิด แสดงความรู้สึก กระชุ่มกระชวย แจ่มใส

ความรู้สึกเกี่ยวกับสีที่กล่าวมาจะเป็นความรู้สึกแบบกลาง ๆ ที่เป็นส่วนใหญ่ในโลก แต่ นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ในบางพื้นที่หรือบางวัฒนธรรม อิทธิพลของสีจะแตกต่างกันออกไปตาม ประสบการณ์ของแต่ละบุกกล วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม หรือก่านิยมของแต่ละกลุ่มชน



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างภาพที่ออกแบบ โดยการเลือกใช้สีต่างๆ

นอกจากแต่ละสี่จะสร้างความรู้สึกด้วยตนเองแล้ว เมื่อนำมาใช้ร่วมกันเรายังสามารถแบ่ง สีออกเป็น 2 วรรณะ เพื่อสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปเมื่อใช้งานร่วมกันได้อีกคือ

- สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color) ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง และสีม่วง
 แดง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน
- สีที่อยู่ในวรรณะ (Cool Tone Color) ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกลุ่มนี้เมื่อใช้งาน จะได้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย



ภาพที่ 2.9 การแบ่งสีออกเป็นสีโทนร้อนและสีโทนเย็น

10



ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างงานออกแบบสี โทนเย็น และสี โทนร้อน

2.1.5 Grid System [5]

การออกแบบโดยใช้ระบบ Grid design เป็นทักษะเบื้องต้นที่ Designer ทั่วไปควรจะต้องรู้ เพื่อที่จะสามารถเข้าใจองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของสัคส่วนในงาน design ต่างๆได้

หลายๆสิ่งรอบตัวเราถูกออกแบบด้วยระบบ Grid แม้กระทั่งงานทางสถาปัตยกรรมต่างๆ, ผังเมือง, ตบแต่งภายนอก/ใน, โปรแกรมพิมพ์งานต่างๆ, งานประเภทสิ่งพิมพ์ทุกชนิด และปัจจุบันที่ กำลังมีบทบาทมากนั้นคือเว็บไซต์ ก็ล้วนต้องใช้ Grid ทั้งนั้น

Grid system คือการกำนวนระยะของแนวตั้ง (แกน X) และแนวนอน (แกน Y) ซึ่งช่วย แบ่งพื้นที่ที่ใช้ทำงานออกเป็นส่วนๆให้แคบลงเพื่อง่ายต่อการทำงาน และเป็นระบบระเบียบยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การจัดหน้านิตยสาร เป็นต้น หากจะอธิบายอย่างง่ายก็กือ สมมุติว่ารูปด้านล่างนี้กือ แผนผังเมือง เส้นสีดำแนวตั้งและแนวนอนกือถนนสายหลัก

ภาพท<mark>ี่ 2.11</mark> Grid System 1

จะเห็นว่าเมืองนี้ได้แบ่งช่วงตึกเป็นกรอบอย่างมีระเบียบเท่าๆกัน ตึกแต่ละช่วงถูกแบ่งด้วย ถนนสายหลัก ถือว่าเป็นการสร้าง Grid ที่ดี แต่ต่อมาได้ตัดถนนเล็กๆ เช่น ตรอก ซอก ซอย เพื่อเพิ่ม พื้นที่ใช้สอยให้แก่เมืองนี้



ภาพที่ **2.12** Grid System 2

จากเมืองที่เคยแบ่งช่วงตึกอย่างมีระเบียบ แต่ตอนนี้กลับดูวุ่นวายไม่เป็นระเบียบ แต่หาก จัดวางแผน ทำ ตรอก ซอย ต่างๆ อย่างมีระบบ จะเห็นว่า ผังเมืองนี้ดูเป็นระเบียบมากขึ้น



(*

ภาพที่ 2.13 Grid System 3

การที่คนเรามองสิ่งๆหนึ่งด้วยตา แน่นอนเราเห็น แต่เราไม่รู้ว่ามันคืออะไรถ้าเราปราศจาก สมอง เพราะสิ่งที่เราเห็นจะถูกส่งไปยังสมองเพื่อประมวลผลออกมาว่าสิ่งนั้นคืออะไร ซึ่งระบบ Grid ช่วยในการมองเห็นและส่งข้อมูลที่ได้ให้สมองนำไปประมวลได้เร็วและดียิ่งขึ้น (สมองเราจะ มองเห็นสิ่งที่ซ้ำๆกันได้ดี) ยกตัวอย่างเช่น Billboard ริมทางค่วน รถส่วนใหญ่วิ่งด้วยความเร็ว 80-100 km/hr นั้นหมายความว่า มีเวลาไม่ถึง 3 วินาทีในการรับข้อมูลจาก Billboard นั้นก่อนที่จะ ขับเลยไป หรือแม้การอ่านหนังสือที่อยู่ในมือเรา

a

2



1

10

นี่คือตัวอย่างของการจัดหน้าหนังสือ รูปที่ 1 จะเห็นว่า Grid หลัก (เส้นสีคำ) จะแบ่ง หน้ากระดาษไว้เป็นช่วงๆเท่าๆกัน แต่ Grid ย่อย (เส้นสีฟ้า) กลับแบ่งแนวตั้งไม่เท่ากัน ซึ่งอาจจะ เป็น Design ที่นักออกแบบนั้นๆคิดขึ้นมาเพื่อความแปลกใหม่หรืออะไรก็ตาม แต่มันไม่ใช่สำหรับ คนอ่านทั่วไป รูปที่ 2 เป็นการจัดที่ถือว่าเป็นระบบ Grid ที่ดี ซึ่งในเรื่องของ Design อาจมีข้อจำกัด ไปบ้าง แต่สิ่งสำคัญกว่าการ Design คือช่วยให้อ่านได้ง่าย

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Adobe Photoshop CS5 EXTENDED [6]

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบกราฟิกเพื่อ นำไปใช้ร่วมกับงานในด้านต่างๆ เช่น งานกราฟิกที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท งานกราฟิกบน เว็บไซต์และการตกแต่งภาพถ่ายจากกล้องดิจิตอล ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นโปรแกรมที่มีผู้นิยมนำมา ใช้ในการออกแบบและตกแต่งภาพถ่ายกันมากที่สุด Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพ และ การตกแต่งภาพที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงสุดในปัจจุบันเนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานได้ อย่างมีประสิทธิภาพ และผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้กับงานสิ่งพิมพ์ นิตยสารงานมัลติมิเดียและสร้าง กราฟิกสำหรับเว็บที่นับวันกำลังพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง และถึงแม้ว่า Photoshop จะเป็นโปรแกรม ที่มีประสิทธิภาพสูง แต่การใช้งานกลับไม่ยากอย่างที่หลายคนคิด เราสามารถเรียนรู้การใช้งานใน โปรแกรม Photoshop ได้อย่างรวดเร็ว แม้ว่าเราจะมีพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ไม่มากก็ตาม



ภาพที่ <mark>2.15</mark> โปรแกรม Adobe Photoshop C<mark>S5 E</mark>XTENDED

2.2.2 Adobe Illustrator CS5 [7]

Adobe Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาคภาพโดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็น ลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานใน การออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆได้หลากหลายไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุ
ภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอคจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น



ภาพที่ 2.16 โปรแกรม Adobo Illustrator CS5

TC

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางเวลาในการปฏิบัติสหกิงศึกษา

รายการการปฏิบัติงาน	มิถุนายน			กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน					
ศึกษาทำความคุ้นเคยกับการใช้เครื่อง Mac ใน การทำงาน						/	/	7	Ð								
คิดหาไอเดียสำหรับงาน Truemove H												0) ,				
หา Reference สำหรับงาน Truemove H												6	/	-			
Sketch งาน Truemove H แบบคร่าวๆ													-	ر د			-
ทำงานตาม Sketch และปรับแก้ Design ต่างๆ																	
ทำ Presentation Board ของงาน Truemove H																	
คิดงานใหม่และ Ske <mark>tch Layout ของ KFC</mark>																	
ทำ Layout ของงาน KFC พ <mark>ร้อม</mark> ทั้งปรับแก้														ί	5		
ช่วยทำงานของ SCB													\sim	· ())			
ช่วยทำงานใหม่ของ KFC												Ć)				
งานโฆษณาของ Habu Cooling และ Milo							1	-	- \	Š							
รวบรวมข้อมูลทำรูปเล่มรายงาน					F	1	1										

3.2 รายละเอียดงานที่ได้รับมอบหมาย

งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายนั้น จะทำเป็นชิ้นๆไปและโดยส่วนใหญ่จะเป็นความลับ ของบริษัทเนื่องจากงานส่วนใหญ่ที่ทำจะเป็นการทำล่วงหน้าก่อนที่ตัวสินค้าหรือแคมเปญหรือ บริการนั้นๆจะถูกปล่อยออกมา แต่หลังจากถูกปล่อยออกมาแล้วก็สามารถที่จะนำมาเผยแพร่ได้ ซึ่ง ที่จะนำมาอธิบายนี้คือผลงานที่สามารถนำมาเผยแพร่ได้

งานทั้งหมดจะเป็นงานออกแบบสื่อภาพนิ่งสำหรับใช้ทั้งในการโฆษณา โปรโมต หรือ อื่นๆ โดยใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ในการสร้างผลงานขึ้นมา และตัวงานจะถูกแบ่งเป็นสองแบบ ตามลักษณะการนำไปใช้คือ แบบแรกนำไปใช้บนสิ่งพิมพ์ต่างๆ และแบบที่สองคือนำไปใช้แบบ ดิจิตอลหรือก็คือใช้บนเว็บหรือสื่อที่ไม่ได้มีการพิมพ์ ซึ่งรูปแบบของงานทั้งสองแบบนี้ขั้นตอนการ ทำงานจะเหมือนกันแต่จะต่างกันที่ระบบสีที่ใช้ทำงาน งานสิ่งพิมพ์จะใช้ระบบ CMYK ส่วนงาน ดิจิตอลจะใช้ระบบ RGB โดยตัวอย่างงานที่ได้รับมอบหมายเป็นดังนี้

งานของ Truemove H เป็นงานออกแบบ Corporate Identity โดยโจทซ์มีอยู่ว่า Truemove H ผู้ให้บริการสัญญาณโทรศัพท์มือถือกำลังจะพัฒนาเข้าสู่เทคโนโลยี 4G อย่างเด็มตัว จึงด้องการ ใอคอนใหม่ที่เป็นตัวแทนของสัญญาณ 4G เพื่อนำไปใช้ในงานโฆษณาต่อๆไปโดยให้อ้างอิงจาก ของเดิมที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมขอบมนแบบสองมิติที่ถูกใช้เป็นตัวแทนของสัญญาณโทรศัพท์ในยุกก่อน หน้า โดยให้แสดงให้เห็นถึงว่ามีการพัฒนาขึ้น จึงได้มีการออกแบบตัวไอคอนออกมาหลากหลาย รูปแบบ และแบบที่ผ่านก็คือกล่องรูปแบบสามมิติที่สื่อถึงการพัฒนาขึ้นและภายในมีตัวอักษร H เรื่องแสงที่สื่อถึงความเป็นแบรนด์ที่เป็นเทคโนโลยีแห่งอนาคต แล้วก็นำมาจัควางเป็นตัวอย่างการ ใช้งานภายใต้คอนเซ็ปต์ "สู่อิสระใหม่ที่เหนือกว่าเดิม" ซึ่งไอคอนนี้มีความโดดเด่นที่ความยืดหยุ่น ในการนำไปจัดวางเป็นรูปแบบต่างๆตามความเหมาะสมของภาพได้โดยไม่จำกัดรูปแบบและยัง สามารถทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในภาพที่ถูกนำไปใช้งานได้อีกด้วย

ภาพที่ 3.1 ใอคอนแบบเก่าของ Truemove H

T

นโล ฮั

ภาพที่ 3.2 ไอคอนที่ออกแบบใหม่



ภาพที่ 3.3 Presentation Board ของงาน Truemove H

10

งาน Backdrop ของ KFC เป็นส่วนหนึ่งของแกมเปญ ANYONE CAN BE A HERO โดย ได้มีการทำ Installation ขนาดใหญ่ นำไปตั้งไว้ที่ Digital Gateway ซึ่ง Backdrop นั้นก็คืองานพิมพ์ ขนาดสูง 2.8 เมตร กว้าง 3 เมตร ถูกติดไว้ด้านหลังของงาน Installation เพื่อโปรโมตแกมเปญให้กน ที่เดินมาเห็นจากข้างหลังสนใจไปดูที่ด้านหน้า โดยงานที่นักศึกษาได้รับก็คือแก้ไขตัวงานเก่าให้ดู น่าสนในขึ้นและเปลี่ยน copy บางส่วนเพื่อให้ข้อมูลที่มากขึ้น และแก้รูปแบบการจัดวางของโลโก้ และตัวอักษรต่างๆ



ภาพที่ 3.4 งานตัวเก่าที่ได้รับหน้าที่ให้แก้ไข



10

ภาพที่ 3.5 งานที่แก้ไขแล้วและผ่านความเห็นของลูกค้าแล้ว

งานของ Milo เป็นงานรูปแบบดิจิตอล ทำการรวบรวมภาพกิจกรรมและกัดแยกรูปออกมา เพื่อนำมาประกอบรวมกันเป็นรวมภาพกิจกรรม Milo Futsal Champions 2013 ในเว็บไซต์ของ Milo เอง โดยให้ออกแบบจัดวางรูปแบบได้ตามใจชอบของตัวนักศึกษาเอง





ภาพที่ 3.6 ผลงาน รวมภาพกิจกรรม Milo Futsal Champoins 2013

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

งั้นตอนในการคำเนินงานนั้น จะแบ่งเป็นสองรูปแบบซึ่งก็คืองั้นตอนการทำงานแบบ Graphic Design Dept. และ งั้นตอนการทำงานแบบ Integrated Unit ซึ่งโดยรวมแล้วจะมีความ คล้ายคลึงกัน แตกต่างกันเพียงเล็กน้อย เนื่องด้วยตัวนักศึกษาเองนั้นในช่วงสองเดือนแรกได้ ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาอยู่แผนก Graphic Design Department และช่วงสองเดือนหลังนั้นได้ย้ายไป ทำงานแผนก Integrated Unit ซึ่งอยู่ข้างๆกันดังนั้นขั้นตอนการทำงานจึงแตกต่างกันไปแต่รูปแบบ ของงานที่ได้ปฏิบัตินั้นก็ยังมีความคล้ายคลึงกันอยู่

3.3.1 ขั้นตอนในการดำเนินงานส่วนของ Graphic Design Department

งานในส่วนของ Graphic Design Department นั้นจะมีอยู่สองชิ้นซึ่งก็คืองานของ KFC และTruemove H ซึ่งในที่นี้จะเขียนถึงขั้นตอนของการทำงานของ Truemove H

3.3.1.1 รับบรีฟงานว่าสิ่งที่ต้องการมีอะไร ต้องการงานสไตล์ไหน
3.3.1.2 ทำ Mind map เกี่ยวกับงานที่จะทำ เพื่อจัดระเบียบความคิดและสร้างไอเดีย

ไม่ให้หลุดกรอบของงานที่ต้องการเกินไป

110

3.3.1.3 หา Reference เพื่อมาเป็น Inspiration ให้กับไอเดีย และเพื่อที่จะสามารถ นำไปใช้อ้างอิงเวลานำเสน<mark>อไอเ</mark>ดียได้





ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างภาพ Reference บางส่วนที่ก้นหามา

3.3.1.4 ร่าง Sketch ใอเดียของกล่องออกมาแบบคร่าวๆ หลายๆแบบ

10



ภาพที่ 3.8 ตัวอย่าง Sketch ร่างของงานแบบต่างๆ 1



ภาพที่ 3.9 ตัวอย่าง Sketch ร่างของงานแบบต่างๆ 2



ภาพที่ 3.10 ตัวอย่าง Sketch ร่างของงานแบบต่างๆ 3

3.3.1.5 นำแบบ Sketch ไปคุยกับหัวหน้างานพร้อมทั้งอธิบายไอเดียและแนวคิดว่า ทำไมถึงทำแบบนี้ พร้อมทั้งนำเสนอ Reference ที่ Inspire เราให้เกิดไอเดียนี้ขึ้นมา 3.3.1.6 เมื่อมีแบบไหนที่รู้สึกว่าน่าจะใช้ได้ก็เลือกแบบไปทำลงในคอมพิวเตอร์ตาม แบบที่ Sketch ไว้ด้วยโปรแกรม Photoshop กับ Illustrator ผสมผสานกัน



10

้ ภาพที่ 3.11 ไอ<mark>คอน</mark>กล่องรูปแ<mark>บบต่างๆ</mark> ที่น<mark>ำม</mark>าทำต<mark>ามรูป</mark>แบบที่ Sketch ไว้

3.3.1.7 เมื่อไอ<mark>คอน</mark>เสร็จแล้วจึ<mark>ง</mark>นำไปเสนอกับหัวห<mark>น้างา</mark>นเพื่อแชร์ความคิดเห็นกันว่า อันไหนน่าจะดีที่สุด

33

ภาพที่ 3.12 ไอคอนที่ถูกเลือกและจะนำมาใช้

n lu la a j

T

ภาพที่ 3.13 ไอคอนกล่องรูปแบบที่เลือกนำมาทำเป็นสีและมุมต่างๆ



ภาพที่ 3.15 ตัวอย่าง Sketch ร่างของรูปแบบการจัดวาง 2



36

ภาพที่ 3.16 ตัวอย่าง Sketch ร่างของรูปแบบการจัดวาง 3

รวบรวมภาพที่จะนำมาใช้ประกอบในการจัดวาง 3.3.1.9

TC



ภาพที่ 3.17 ตัวอย่างภาพบางส่วนที่รวบรวมมาเพื่อมาใช้ในการจัควาง

3.3.1.10 ทำการจัดวางไอคอนลงไปในรูปภาพเป็นรูปแบบต่างๆ หลายๆแบบตามที่
ออกแบบเอาไว้ด้วย Photoshop แล้วจึงนำไปเสนอหัวหน้างานพร้อมทั้งแชร์แนวกิดของงาน



ภาพที่ 3.18 ตัวอย่างรูปแบบการจัดวางบางส่วน 1

10



ภาพที่ **3.19** ตัวอย่างรูปแบบการจัดวางบางส่วน 2



ภาพที่ 3.20 ตัวอย่างรูปแบบการจัดวางบางส่วน 3



ภาพที่ 3.21 ตัวอย่างการจัดวางลงในรูปที่ค้นหามา

3.3.1.11 ปรับแก้งานทั้งรูปแบบตำแหน่งการวางไอคอน ปรับสีของภาพให้ดูมีมิติ ตาม คอมเม้นต์ของหัวหน้างาน จนกว่าจะเรียบร้อย



10

ภาพที่ 3.22 ภาพที่เลือกมาปรับแก้เสร็จแล้วนำไปใช้

3.3.1.12 ทำการจัด Presentation Board รวบรวมทั้งไอกอน รูปแบบการวาง ตัวอย่างการ
นำไปใช้กับรูป พร้อมทั้งเขียนแนวกิดของงาน และจัดรูปแบบให้เรียบร้อยตรง Grid



ภาพที่ 3.23 Presentation Board ที่ทำการจัดเสร็จแล้วเรียบร้อย

3.3.1.13 นำไปใ<mark>ห้หัว</mark>หน้างานต<mark>ร</mark>วจอีกครั้ง <mark>เมื่อ</mark>เรียบ<mark>ร้อยแ</mark>ล้วจึงปิดงาน

3.3.2 ขั้นตอนในการดำเนินงานส่วนของ Integrated Unit

งานในส่วนของ Integrated Unit นั้นจะเป็นงานอื่นๆนอกเหนือจากที่กล่าวไว้ข้างบน โดย ขั้นตอนที่จะเขียนนั้นจะเป็นขั้นตอนในการทำงาน Backdrop ของ KFC ซึ่งขั้นตอนนั้นก็จะไม่ค่อย แตกต่างจากงานอื่นๆในส่วนของ Integrated Unit นี้มากนัก

3.3.2.1 รับบริฟงานว่าต้องทำอะไรบ้าง รายละเอียคที่ต้องแก้มีอะไรบ้าง

3.3.2.2 รวมรวม Material ทั้งหมดทั้งโลโก้ ไฟล์งาน Artwork ของเก่าที่ยังไม่แก้ รูปภาพที่จะใช้งาน





ภาพที่ 3.26 โลโก้และภาพต่างๆที่จะนำมาใช้งานในการแก้ไข 2

3.3.2.3 ลองดีไซน์รูปแบบการจัดวางแบบใหม่ให้ดูน่าสนใจ
3.3.2.4 ทำการจัดวางลงไปให้ตรง Grid ตามแบบที่ดีไซน์ไว้พร้อมทั้งแก้ copy ตาม
บริฟที่ได้รับมา ซึ่งจะทำเอาไว้มากมายหลากหลายรูปแบบ



10

ภาพที่ 3.27 ตัวอย่างการดีไซน์การจัดวางรูปแบบใหม่ที่ทำขึ้นมา 1

42



ภาพที่ 3.28 ตัวอย่างการดีไซน์การจัดวางรูปแบบใหม่ที่ทำขึ้นมา 2



10

ภาพที่ 3.29 ตัวอย่างการดีไซน์การจัดวางรูปแบบใหม่ที่ทำขึ้นมา 3

3.3.2.5 ส่งแบบที่แก้ไขแล้วให้ฝ่าย Creative ดูเพื่อดูความเหมาะสมรอบที่ 1

3.3.2.6 เนื่องจากว่าต้องแก้ไขใหม่ตามความเห็นของฝ่าย Creative ซึ่งต้องการรูปเพิ่ม จึงต้องไปทำการถ่ายรูปมาเพิ่ม

3.3.2.7 นำรูปที่ถ่ายมาทำการตกแต่งปรับสี ปรับแสง ปรับความสว่างให้เหมาะสม



ุ ภาพ<mark>ที่ 3.30 รูปที่ไปท</mark>ำการถ่ายมาเพิ่มและปรับแต่งสีเรียบร้อยแล้ว 1

10







ภาพที่ 3.31 รูปที่ไปทำการถ่ายมาเพิ่มและปรับแต่งสีเรียบร้อยแล้ว 2

3.3.2.8 นำรูปถ่ายใหม่มาจัครูปแบบใหม่เป็นอีกรูปแบบ พร้อมทั้งแก้ไขโลโก้และ copy บางส่วนอีกครั้ง

3.3.2.9 ส่งแบบที่แก้ไขแล้วให้ฝ่าย Creative ดูเพื่อดูความเหมาะสมรอบที่ 2

3.3.2.10 ปรึกษาพี่พนักงานที่มีประสบการณ์ แล้วให้ฝ่าย Creative ลงมาดูเพื่อที่จะทำการ แก้ใจกันหน้างาน

3.3.2.11 ส่งแบ<mark>บที่แ</mark>ก้ไขสมบูร<mark>ณ์แล้วให้ลูกค้า</mark>ดู ว่าช<mark>อบห</mark>รือไม่



ภาพที่ 3.32 งานที่แก้ไขทุกอย่างเสร็จสมบูรณ์และส่งให้ลูกค้า

10

3.3.2.12 หลังจากลูกค้า Approve แล้วจึงทำการ Create Outline แล้วจึงนำไฟล์ Artwork ไปพิมพ์ แล้วจึงนำไปเปลี่ยนกับอันเก่า เป็นอันจบงาน



บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

การออกแบบและจัดทำสื่อหนึ่งชิ้นนั้น โดยรวมแล้วจะมีขั้นตอนอยู่ 4 ช่วงด้วยกันคือ

4.1.1 ขั้นตอนการวางแผน หาไอเดีย

(

ขั้นตอนการวางแผน หาไอเดีย จะเป็นช่วงที่เริ่มการทำงานทุกอย่างหลังจากรับบรีฟงานมา โดยจะเป็นการคำนวนวางแผนว่างานชิ้นนั้นๆจะใช้เวลาทำประมาณเท่าไหร่ แล้วหาไอเดียที่จะ นำไปใช้ ซึ่งสามารถหาได้รอบตัว ทำ Mind map เพื่อจัดระเบียบความคิด รวมถึงการหา Reference ซึ่งการหา Reference ส่วนใหญ่นั้นจะเป็นการค้นหาจากอินเตอร์เน็ตบนเว็บไซต์ ต่างๆ เป็นการทำให้นักศึกษาได้รู้จักกับเว็บไซต์ต่างๆที่ไม่รู้จักเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก แล้ว สามารถนำไปใช้ในการหา Inspiration ต่อไปในภายหน้าได้



ภาพที่ 4.1 Reference บางส่วนของงาน Truemove H ที่รวบรวมมา



ภาพที่ 4.2 Reference บางส่วนของงาน KFC ที่รวบรวมมา

4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบเบื้องต้น

ขั้นตอนการออกแบบเบื้องต้น เป็นช่วงที่เริ่มออกแบบงานอย่างจริงจัง ด้วยการ Sketch ด้วยดินสอหรือปากกาลงในกระดาษ พร้อมกับจดไอเดียกำกับเอาไว้ ซึ่งต้องทำไว้หลายๆแบบไว้ สำหรับกรณีที่เวลามาแชร์ มาเสนอไอเดียกันแล้วจะได้มีไอเดียบางตัวที่ผ่านความเห็นชอบอยู่บ้าง โดยตัวภาพที่ Sketch ออกมานั้นไม่จำเป็นต้องสวยแต่สามารถสื่อถึงความคิดของตัวเองออกมาได้ เป็นการทำให้ได้ร่วมงานกับผู้อื่นที่มาเซร์ความคิดหรือไอเดียด้วยกัน พร้อมทั้งได้รู้ถึงวิชีการ นำเสนอไอเดียยังไงให้ผ่านความเห็นชอบได้



ภาพที่ 4.3 Sketch บางส่วนของงาน KFC







ภ<mark>าพที่</mark> 4.4 Sketch บางส่วนของงาน Truemove H

4.1.3 ขั้นตอนการจัดทำสื่อ

ขั้นตอนการจัดทำสื่อ เป็นช่วงขั้นตอนที่ได้นำเอาความรู้ที่เรียนมา มาใช้งานในการสร้าง ชิ้นงานขึ้นมาตามแบบ Sketch ที่ออกแบบเอาไว้ด้วยโปรแกรม Photoshop และ Illustrator พร้อม ด้นคว้าหาวิธีการใช้งานและเทคนิดขั้นสูงด้วยตัวเอง และสามารถสอบถามเทคนิคต่างๆจากรุ่นพี่คน อื่นๆที่ทำงานจนชำนาญแล้วได้ ซึ่งได้ทำให้รู้ถึงเทคนิคการใช้งานโปรแกรมในการทำงานที่ไม่เคยรู้ มาก่อน และยังทำให้ความคุ้นชินในการใช้งานโปรแกรม และเกิดความชำนาญมากขึ้นในการ ทำงานประเภทนี้



ภาพที่ 4.5 งาน KFC ที่ได้ทำการจัดทำขึ้นมา



10



ภาพที่ 4.6 งาน Truemove H ที่ได้ทำการจัดทำขึ้นมา



ภาพที่ 4.7 งาน KFC The Box 2 ที่ได้ทำการจัดทำขึ้นมา

G

4.1.4 ขั้นตอนการนำเสนอและปรับแก้ไข

ขั้นตอนการนำเสนอและปรับแก้ไข เป็นช่วงขั้นตอนที่นำงานที่ทำเสร็จแล้วไปนำเสนอต่อ หัวหน้างานเพื่อมาแชร์ไอเดียและความคิดเห็นให้กันก่อนที่จะส่งให้ลูกค้าดู หรือเลือกแบบที่ชอบ ซึ่งในหลายๆครั้ง ก็ต้องมีการนำแบบที่ออกแบบไว้กลับไปแก้ไขต่างๆตามความคิดเห็นที่นำมาแชร์ กันเช่น ปรับตำแหน่งการจัดวาง ปรับสี ปรับความสว่างของภาพ เป็นต้น ทำให้ได้รู้ถึงเทคนิคการ นำเสนอถึงไอเดียที่ภาพนั้นจะสื่อออกมาให้ถูกต้อง พึงรู้เรื่องและอธิบายได้ตรงประเด็น ไม่หลุด กรอบที่ตั้งเอาไว้ และขอมรับกับการที่จำเป็นต้องแก้ไขงาน





ภาพที่ 4.8 งานที่ผ่านการนำเสนอและปรับแก้เสร็จเรียบร้อยแล้วของ Truemove H

(0



ภาพที่ 4.9 งานที่ผ่านการนำเสนอและปรับแก้เสร็จเรียบร้อยแล้วของ KFC



ภาพที่ 4.10 งานที่ผ่านการนำเสนอและปรับแก้เสร็จเรียบร้อยแล้วของ KFC The Box 2



ภาพที่ 4.11 งาน KFC The Box 2 ที่ได้ถูกนำไปใช้งานจริง





ภาพที่ 4.13 งาน Milo ที่ได้ถูกนำไปใช้งานจริง 1



0

ภาพที่ 4.14 งาน Milo ที่ได้ถูกนำไปใช้งานจริง 2

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

(

ผลที่ได้จากการจากการทำงาน การศึกษาหาข้อมูล การสอบถาม การนำเสนอนั้น ทำให้ได้ รู้ถึงเทคนิคการทำงาน การสร้างงาน ที่ไม่เคยรู้มาก่อน รวมทั้งขั้นตอนและวิธีการทำงานในสายงาน Graphic เกี่ยวกับการโฆษณา และวิธีการนำเสนองานที่ดี ทำให้ได้ความรู้และประสบการณ์ที่ กว้างไกลมากขึ้นซึ่งสามารถนำไปใช้ต่อในอนาคตได้

4.3 วิจารณ์ข้อมูลเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงาน ผลที่ได้รับจาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษานั้น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมายแล้ว ถือว่าได้บรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในทุกข้อ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ขั้นตอน วิธีการทำงานในสายงานนี้ การเพิ่มความคล่องในการใช้งานโปรแกรม หรืออื่นๆอีกมากมาย ซึ่งทำ ให้ได้รับประสบการณ์จากการทำงานจริงเพื่อเตรียมพร้อมไปสู่การทำงานในสายงานนี้ พร้อมทั้งยัง สามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ต่อในอนาคตได้

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

หลังจากการเข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายนั้น เป็นการ ให้โอกาสนักศึกษา ให้นักศึกษาได้ประสบการณ์และเรียนรู้ขั้นตอนในการทำงานจากการได้ทำงาน จริง และฝึกให้รู้จักมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายมาเป็นอย่างดี และฝึกระเบียบวินัยใน การทำงานตลอดจนการศึกษาก้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมผ่านวิธีการต่างๆ และจากผลการดำเนินงาน ที่ได้รับมอบหมายมานั้น ไม่ว่าจะเป็นงานชิ้นไหนก็สามารถทำให้นักศึกษามีผลงานที่สามารถนำไป นำเสนอในอนาคตได้อย่างภาคภูมิใจเพิ่มมากขึ้น และรับประกันได้ในคุณภาพของงานที่ออกมา เนื่องจากต้องผ่านความเห็นของผู้มีประสบการณ์ถึงสามารถออกมาเป็นผลงานที่สามารถนำไปใช้ งานได้

6

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ในการปฏิบัติงานทั้งหมดที่ได้รับมอบหมายมานั้น ได้เกิดปัญหาต่างๆขึ้นหลากหลาย รูปแบบในระหว่างการทำงาน แต่ปัญหาเหล่านั้นก็สามารถแก้ไขให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี ปัญหาโดย ส่วนใหญ่ที่พบเจอก็คือ ปัญหาการกิดงานไม่ออก ไม่สามารถกิดไอเดียดีๆออกมาได้ เนื่องจากงานที่ ได้รับมอบหมายนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นงานที่ต้องใช้ไอเดียกวามกิดสร้างสรรก์เป็นหลัก ซึ่งบางครั้งที่ เกิดปัญหาการกิดงานไม่ออกนั้นก็เป็นปัญหาสำคัญถำดับต้นๆ ซึ่งการแก้ไขนั้น ก็กือไปรับ คำแนะนำจากรุ่นพี่หลากหลายรูปแบบ ออกไปผ่อนกลายจากโต๊ะทำงาน เปิดเว็บไซต์ดูภาพต่างๆ เพื่อให้เกิดไอเดียดีๆขึ้นมา และวิธีอื่นๆอีกหลากหลายรูปแบบ ปัญหาต่อมานั้นก็กือ ปัญหาความไม่ เดยชินในการใช้งานเกรื่อง Macintosh ในการทำงาน เนื่องจากเครื่องกอมพิวเตอร์ในแผนกที่ นักศึกษาไปปฏิบัติงานนั้นใช้เป็นเครื่อง Macintosh ทั้งหมด และตัวนักศึกษานั้นไม่ก่อยจะมีโอกาส
ใด้ใช้เครื่อง Macintosh ในการทำงานเท่าใดนัก จึงทำให้เกิดปัญหาการใช้งานอย่างเก้ๆกังๆไม่ คล่องแคล่วเท่าที่ควร ซึ่งการแก้ปัญหานี้ไม่สามารถให้ใครมาช่วยได้นอกจากนักศึกษาจะต้องปรับ ดัวให้เคยชินไปเอง ซึ่งต้องใช้เวลาพอสมควรในการปรับตัวให้คุ้นชินกับการใช้งานเครื่อง Macintosh ในการทำงาน แต่ก็สามารถปรับตัวได้เป็นอย่างดี และอีกปัญหาหนึ่งที่พบเจอก็คือ ปัญหาเครื่องที่นักศึกษาใช้ทำงานในช่วงสองเดือนแรกนั้นเป็นเครื่องที่ก่อนข้างเก่า ประสิทธิภาพใน การประมวลผลก่อนข้างช้า จึงทำให้เกิดปัญหาในการทำงานที่ล่าช้าขึ้น ซึ่งปัญหานี้ไม่สามารถแก้ไข ได้ ทำได้เพียงแต่ต้องอดทนใช้งานไป จนถึงช่วงสองเดือนหลังที่ทำการย้ายไปทำงานอีกแผนกที่อยู่ ข้างกัน จึงได้ใช้งานเครื่องที่ประสิทธิภาพมากกว่า

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

นักศึกษาควรทำความกุ้นเดยกับการใช้เครื่อง Macintosh ในการทำงาน เนื่องจากงานสาย งานนี้ส่วนใหญ่จะใช้เครื่อง Macintosh ในการทำงานเป็นหลัก จึงควรศึกษาและทำความกุ้นเดย เอาไว้เพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่างคล่องแคล่ว และทำงานได้อย่างรวดเร็วอย่างที่ควรจะเป็น และ ควรศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเมื่อได้รับมอบหมายงานมาเพื่อที่จะสามารถทำงานได้รวดเร็วและมี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และสุดท้ายบริษัทควรจะเปลี่ยนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการทำงานให้มี มาตรฐานเดียวกัน มีประสิทธิภาพเท่าเทียมกันทุกเครื่องเพื่อที่จะสามารถทำให้ทำงานได้อย่าง รวดเร็วยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Point Studio, องค์ประกอบสิลป์(Composition) [Online], Available : http://www.pointstudio.net/wpoint/content/view/23/1/ [3 ตุลาคม พ.ศ. 2556]
- Kittipun Udomseth, 2002, หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ Principles of Composition
 [Online], Available : http://www.prc.ac.th/newart/webart/composition01.html [2013,
 October 3]
- jatuporn, 2011, เทคนิกการนำสีไปใช้งาน [Online], Available : http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=112 [3 ตุลาคม พ.ศ. 2556]
- jatuporn, 2011, สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ [Online], Available : http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=98 [3 ตุลาคม พ.ศ. 2556]
- 5. madball, 2008, Grid System [Online], Available :
 - http://madball.exteen.com/20081225/07-grid-system [3 ตุลาคม พ.ศ. 2556]
 - 6. ครูฟึ่ง, โปรแกรม Adobe Photoshop [Online], Available :

http://www.rayongwit.ac.th/graphicweb/page/unit4-1.html [3 ตุลาคม พ.ศ. 2556]

 panudet puttong, หน่วยที่ 1 Illustrator คืออะไร และทำอะไรได้บ้าง [Online], Available : http://hooml30.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%99%E0%B8%B7%E0%B9%89%E
 0%B8%AD%E0%B8%AB%E0%B8%B2/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B9%88%E0
 %B8%A7%E0%B8%A2%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%881/ [3 ตุลาคม พ.ศ. 2556]



ภาคผนวก ก. รวมภาพขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียดและงานที่เสร็จสมบูรณ์

T

กุคโนโลยั7_กะ

งาน Corporate Identity ของ Truemove H

งานชิ้นนี้เป็นโปรเจคสมมุติซึ่งคิดขึ้นมาเพื่อให้นักศึกษาฝึกทักษะในการคิดสร้างสรรค์ งานขึ้นมาหนึ่งชิ้น ซึ่งจะแบ่งการทำงานเป็นสองช่วง คือ ช่วงการออกแบบไอคอนเพื่อนำมาใช้แทน ของเก่า และช่วงการออกแบบการจัดวางเพื่อเป็นตัวอย่างในการนำไปใช้งาน

ช่วงการออกแบบไอคอนนั้นในขั้นแรกจะเป็นการร่างแบบคร่าวๆลงกระคาษ เป็นการร่าง แบบเอาไว้ตามไอเดียที่คิดออกมาเพื่อจะเลือกแบบที่เข้ากับคอนเซ็ปต์ที่สุดไปทำต่อในคอมพิวเตอร์ โดยคอนเซ็ปต์ของไอคอนคือ ไอคอนที่แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาขึ้นเป็นเทคโนโลยีแห่งอนาคต ซึ่งแบบที่ร่างทั้งหมดจะมีดังนี้



10

กล่อง2 ภายบนกล่องเป็นแบบน แต่ผู้มกล่องออย Xcleor ไม่อีกอันถึง



<mark>ภาพที่ ก.1 แ</mark>บบร่างรูปแบบไอคอน 1



ภาพที่ ก.2 แบบร่างรูปแบบไอคอน 2



TC

ภาพที่ ก.3 แบบร่างรูปแบบไอคอน 3



ภาพที่ ก.5 แบบร่างรูปแบบไอคอน 5

หลังจากร่างเสร็จแล้วเลือกแบบร่างแล้ว จะไปสร้างไอคอนนี้ตามรูปแบบที่ร่างเอาไว้ด้วย โปรแกรม Illustrator ผสานไปกับ Photoshop ซึ่งเบื้องต้นจะทำสีเพียงสีเดียวต่อแบบก่อนเพื่อนำมา เลือกแบบที่ดีที่สุด แล้วจึงนำไปทำเป็นสีอื่นๆตามที่กำหนดซึ่งมีสามสีคือ แดง เหลือง และส้ม ซึ่ง แบบทั้งหมดที่ออกแบบจะเป็นดังภาพ



ภาพที่ ก.6 ไอคอนรูปแบบต่างที่นำมาสร้างในคอมพิวเตอร์

จากรูปแบบทั้งหมดจะทำการเลือกออกมาหนึ่งรูปแบบ ซึ่งในการเลือกนั้นได้ทำการ ปรึกษาและขอคำแนะนำจากรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์ก่อน และนำแบบที่เลือกมาทำการแก้ไขอีก เล็กน้อยตามคำแนะนำของพี่ และทำแบบในมุมต่างของกล่องและเปลี่ยนสีให้ครบตามสีที่ตั้งไว้ซึ่งกี กือ แดง เหลือง และส้ม เพื่อนำไปใช้ในการจัดวางต่อไป

้<mark>ภาพที่ ก.7 แ</mark>บบของไอ<mark>คอนที่เลื</mark>อกมา<mark>แ</mark>ละทำ<mark>การป</mark>รับแต่งแล้ว

10



ภาพที่ ก.8 รูปแบบไอคอนทั้งหมดและสีทั้งหมดที่ต้องการ

10

หลังจากทำไอคอนเสร็จแล้ว จะเข้าสู่ช่วงการออกแบบการจัดวาง ซึ่งก็จะเริ่มต้นด้วยการ ร่างคร่าวๆลงกระดาษก่อน โดยมีคอนเซ็ปในการจัดวางกือ จัดวางให้สื่อถึงรูปแบบสัญลักษณ์ของ สัญญาณไม่ว่าจะสัญญาณโทรศัพท์หรือสัญญาณ Wi-Fi เป็นด้น โดยกล่องที่ถูกแรเงาจะแสดงถึง กล่องสีแดง กล่องที่ไม่ได้ลงอะไรจะแสดงถึงสีอื่นๆ





ภาพที่ ก.9 แบบร่างการจัดวางไอกอนเป็นรูปแบบต่างๆ 1

(1)



ภาพที่ **ก.10** แบบร่างการจัควางไอคอนเป็นรูปแบบต่างๆ 2



ภาพที่ **ก.11** แบบร่างการจัดวางไอคอนเป็นรูปแบบต่างๆ 3

ต่อมาจะเป็นขั้นตอนในการนำไอคอนมาจัควางจริงๆ ให้เป็นรูปแบบตามที่ร่างไว้ ซึ่งจะมี การเพิ่มเติมรูปแบบขึ้นมาจากแบบร่างบ้าง และแก้ไขต่างไปจากแบบที่ร่างออกมาบ้าง ซึ่งจะเลือก ออกมาหนึ่งแบบเพื่อใช้เป็นรูปแบบการจัควางที่ใช้เป็นหลัก พร้อมทั้งก้นหารูปภาพที่จะนำไอกอน ที่จัครูปแบบแล้วมาจัควางลงไป และสร้างการจัควางรูปแบบที่น่าจะเข้ากับภาพนั้นๆเพิ่มด้วย





ภาพที่ ก.12 การจัควางไอคอนรูปแบบที่ 1

E

10

ภาพที่ ก.13 การจัควางไอคอนรูปแบบที่ 2

70



ก โนโล*ฮ* ไ

00

10

ภาพที่ ก.16 การจัดวางไอคอนรูปแบบที่ 5

ภาพที่ ก.17 การจัควางไอคอนรูปแบบที่ 6

ภาพที่ ก.18 การจัดวางไอคอนรูปแบบที่ 7

70

<mark>ภา</mark>พที่ **ก.19** ก<mark>า</mark>รจัดวางไอ<mark>คอ</mark>นรูปแบบที่ 8

E



ซึ่งแบบที่ถูกเลือกมาใช้งานเป็นรูปแบบหลักคือ ภาพที่ ก.18 และทำการจัดวางรูปแบบ นั้นๆลงในภาพที่ก้นหาและเลือกมา พร้อมทั้งทำการปรับแต่งจนเหมาะสมแล้วจึงไปขอกำปรึกษา ความกิดเห็น และการปรับแก้จากพี่

ภาพที่ ก.22 นำไอคอนที่จัครูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 1

10



T

<mark>ภาพที่ ก.23 ป</mark>รับแก้รูปแบบที่ 1 ค<mark>รั้งที่</mark> 1

TITUTE O



T



ภาพที่ ก.25 นำไอคอนที่จัครูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 2



ภาพที่ ก.26 ปรับแก้รูปแบบที่ 2 แล้วนำไปใช้งาน



T

ภาพที่ ก.27 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัดวางลงในภาพ 3 แล้วนำไปใช้งาน

ภาพที่ ก.28 นำไอคอนที่จัครูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 4 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน

T

STITUTE OF



ภาพที่ ก.29 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 5

T



ภาพที่ **ก.30** ปรับแก้รูปแบบที่ 5 ครั้งที่ 1

81



ภาพท<mark>ี่ ก.3</mark>1 ปรับแก้รู<mark>ป</mark>แบบที<mark>่ 5 ครั้ง</mark>ที่ 2 แ<mark>ล้วน</mark>ำไปใช้งาน

T



ภาพที่ ก.32 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 6 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน

TC

ภาพที่ ก.33 นำไอคอนที่จัครูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 7 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน



ภาพที่ ก.34 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัควางลงในภาพ 8 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน

 \mathbb{C}

T



ภาพที่ ก.35 นำไอคอนที่จัดรูปแบบแล้วมาจัดวางลงในภาพ 9 แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้งาน

หลังจากปรับแก้รูปที่เลือกมาใช้งานทั้งหมด 4 รูปจนเรียบร้อยแล้ว จึงนำวัตถุดิบทั้งหมด ใม่ว่าจะเป็น ไอคอนทุกสีทุกรูปแบบ รูปแบบการจัดวางที่ถูกใช้เป็นหลัก ตัวอย่างการนำไปใช้จัด วางในภาพ ไปจัดทำเป็น Presentation Board เพื่อใช้นำเสนอ พร้อมทั้งเงียนเป้าหมายที่งานต้องการ และแนวกิดของงานว่าทำไมถึงออกแบบมาเป็นเช่นนี้ โดยในการจัดนั้นจะอาศัย Grid System เข้า ช่วยในการจัดตำแหน่งเพื่อให้อ่านง่ายและดูเป็นระเบียบเรียบร้อย และจบการทำงาน



ภาพที่ ก.36 Presentation Board ที่ทำเสร็จแล้ว

งาน Layout ของ KFC Twister Crispy Nacho

งานชิ้นนี้เป็นงานสำหรับโฆษณาสินค้ำตัวใหม่ของ KFC ซึ่งได้รับมอบหมายให้ทำ Layout ซึ่งไม่ได้นำไปใช้งานจริง แต่ได้รับมอบหมายให้ทำไว้เพื่อเก็บไว้เป็นผลงาน บริฟของงาน คือต้องการโฆษณาที่สื่อถึงเมนูที่มีความเป็น Mexican แต่มีสไตล์ที่เหมาะสำหรับคนเมืองที่ชีวิตเร่ง รีบ โดยขั้นตอนการทำงานจะเริ่มต้นที่การร่างภาพออกมาตามไอเดียที่คิดออกมาให้ได้หลากหลาย รูปแบบ ซึ่งงานนี้ได้ร่วมกันทำกับรุ่นพี่ที่เป็นคนรับผิดชอบโปรเจก





ภาพที่ ก.37 แบบร่างไอเดียของงาน Twister ใหม่ คร่าวๆ แบบที่ 1 และ 2



ภาพที่ ก.38 แบบร่างไอเดียของงาน Twister ใหม่ คร่าวๆ แบบที่ 3 และ 4



ภาพที่ ก.39 แบบร่างไอเดียของงาน Twister ใหม่ คร่าวๆ แบบที่ 5

10

ภาพที่ **ก.40** แบบร่างไอเดียของงาน Twister ใหม่ คร่าวๆ แบบที่ 6

NER BUT

ซึ่งเมื่อร่างเสร็จแล้วจึงนำเอาแบบร่างทั้งหมคมาพูดคุยกับพี่ผู้รับผิดชอบโปรเจคพร้อมกับ พี่พนักงานที่ปรึกษาเพื่อเลือกแบบที่น่าสนใจนำไปทำเป็น Layout ซึ่งไอเดียที่ถูกเลือกคือ แบบที่ 1 จึงได้ทำแบบร่างนี้ไปทำเป็น Layout โดยเริ่มโดยการหาภาพต่างๆเพื่อมาเป็นวัตถุดิบในการตัดต่อ ทำ Layout รวมถึงภาพบางส่วนที่นำมาจากงานเก่าที่ทางแผนกได้เคยทำไว้มาเป็นส่วนประกอบใน การทำด้วย แล้วจึงได้เริ่มการตัดต่อสร้าง Layout ขึ้นมา เมื่อเสร็จแล้วจึงนำตัว Layout นั้นไปใส่ Copy และจัดวางโลโก้สินค้าลงไป



ภาพที่ ก.41 Layout ที่ทำการตัดต่อเสร็จแล้ว

10



ภาพที่ ก.42 Layout ที่ทำการแก้ไขตามกำแนะนำของพี่รอบที่ 1 แต่ยังไม่ผ่าน



ภาพที่ ก.43 Layout ที่แก้ไขใหม่อีกครั้งเป็นรอบที่ 2 แต่ยังไม่ผ่าน

T



ภาพที่ **ก.44** Layout ที่แก้ใหม่อีกครั้งเป็นรอบที่ 3 แต่ยังไม่ผ่าน



้ ภาพที่ ก.45 Lay<mark>out</mark> ที่แก้ไขใหม่<mark>เ</mark>ป็นรอ<mark>บที่ 4 แ</mark>ละผ่า<mark>นแล้</mark>ว นำไปใส่ Copy ต่อ



้ ภาพท<mark>ี่ ก.46</mark> Layout ที่ทำเสร็จแ<mark>ล้ว พ</mark>ร้อมน<mark>ำไปเ</mark>สนอลูกค้า

เมื่อเสร็จขั้นตอนนี้แล้ว หากเป็นงานที่ใช้จริงจะถูกนำไปเสนอให้ลูกค้า ซึ่งหากลูกค้าชอบ และเลือกงาน Layout ที่ออกแบบมา ก็จะไปทำการถ่ายภาพสินค้าและวัตถุดิบต่างๆที่สตูดิโอ หรือ Production House เพื่อนำมาทำเป็น Artwork ตาม Layout ที่ออกแบบมา แล้วจึงจัดทำเป็นชิ้นงาน ออกสู่สายตาคนทั่วไปและจบงาน

งาน KFC The Box 2

เป็นหนึ่งในงานของนักศึกษาที่ได้ถูกนำไปใช้งานจริง ซึ่งในงานนี้ประกอบไปด้วยงาน สองชิ้นซึ่งก็คือ Backdrop และ Poster โดยในส่วนของงาน Backdrop นั้น นักศึกษาได้รับหน้าที่ให้ ทำการแก้ไข Layout ให้ดูน่าสนใจขึ้นโดยช่วยกันออกไอเดียการจัดรูปแบบ Layout กับพี่อีกคนหนึ่ง ซึ่งไอเดียการจัดของนักศึกษานั้นน่าสนใจจึงได้ถูกนำไปเสนอถูกค้าและถูกค้าชอบ จึงได้ถูกนำไป จัดพิมพ์และถูกนำไปติดใช้งานจริง

งั้นตอนในการทำงาน Backdrop ขึ้นนี้นั้น ในการแก้ไขครั้งแรกได้ทำการเพิ่มรูปภาพที่มี อยู่แล้ว 3 ภาพลงไป และปรับตำแหน่งของโลโก้และ Copy ต่างๆ หลายๆรูปแบบ แต่ว่าเมื่อนำไป พิจารณาร่วมกันกับแผนก Creative ที่รับผิดชอบงานนี้แล้วนั้น ไม่ผ่านความเห็นชอบจากคนส่วน ใหญ่ จึงต้องทำการแก้ไขใหม่อีกครั้ง ซึ่งการจะทำอีกแบบนั้น ต้องการรูปถ่ายเพิ่มขึ้นจึงได้ทำการ เกณฑ์พนักงาน ทั้งในแผนก Graphic Design และแผนก Integrated ซึ่งมีจำนวนคนไม่มากนักไป ช่วยเป็นแบบในการถ่ายรูป แล้วจึงนำภาพมาปรับแต่งสีเพื่อให้เข้ากับภาพ 3 ภาพแรกก่อนที่จะนำลง ไปจัดวางตามแบบแก้ไขที่วางเอาไว้ แล้วจึงให้พี่แผนก Creative มาช่วยดูพร้อมกับพี่ผู้มี ประสบการณ์อีกคนในแผนกมาช่วยกันดูและแก้ไข ปรับตำแหน่งการจัดวางเล็กๆน้อยกันหน้างาน



ภาพที่ ก.47 งาน Backdrop เก่าที่ได้รับมอบหมายให้แก้



10





ภาพที่ ก.48 รูปภาพประกอบที่มีอยู่แล้ว จำนวนสามภาพ


ภาพที่ **ก.49** งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 1

10



ภาพที่ ก.50 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 2



ภาพที่ ก.51 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 3

10



ภาพที่ ก.52 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 4



ภาพที่ ก.53 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 5



ภาพที่ ก.54 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 6



ภาพที่ ก.55 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 7

10



ภาพที่ ก.56 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 8



ภาพที่ ก.57 งานที่ได้รับการแก้ไขแต่ไม่ผ่านความเห็นแบบที่ 9

10



ภาพที่ ก.58 รูปภาพที่ไปถ่ายรูปเพิ่มเพื่อนำมาใช้ทำงาน 1





ภาพที่ ก.59 รูปภาพที่ไปถ่ายรูปเพิ่มเพื่อนำมาใช้ทำงาน 2



ภาพที่ ก.60 งานที่ได้รับการแก้ไขเสร็จเรียบร้อย

ในส่วนของงาน Poster นั้น นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ทำโปสเตอร์สำหรับไปติด เพื่อให้ข้อมูลผู้คนที่ผ่านไปมา ซึ่งตัวงานนั้นมีขั้นตอนตอนเพียงแค่การจัดวาง Copy และรูปภาพ ตามที่ได้รับมอบหมายมา ในพื้นที่ขนาด 35x80 cm และนำไปพิมพ์ไปติดในทันที

ANYONE CAN BE AHERO

ร่วมแสดงพลังยีโร่ แอ็คท่าถ่ายรูปแบบ "แมนๆมันส์ๆ" เพื่อช่วยเด็กน้อยให้ปลอดกัย

ลุ้นธับธางวัลเซอร์ไพรซ์จาก



ึกติกาการร่วมสนุก

- พู้โชคดีที่ร่วมแอ็คท่าถ่ายรูปตามลำดับของพู้เข้าร่วม ที่ถูกกำหนดไว้ จะได้รับบัติรกำนัลเพื่อแลกรับ KFC The Box ฟรี 1 ชุด
- สามารถร่วมเเอ็กท่าครั้งละที่ท่านก็ได้โดยพูโชคดี จะได้รางวัล 1 รางวัล ต่อการร่วมสนุก 1 ครั้ง
- ร่วมสนุกได้ระหว่างวันที่ 9 สิงหาคม
 8 กันยายน เวลา 11.00-20.00 น.
- คำตัดสินของทีมงาน ที่เป็นที่สิ้นสุด

FITUTE O

ภาพที่ ก.61 Poster ที่ได้รับมอบหมายให้ทำ

งาน Milo Futsal Champions 2013

(.

งานชิ้นนี้เป็นงานที่ทำให้กับ Milo เพื่อนำไปลงในเว็บไซต์ของทางไมโลเอง โดยจัดทำ เป็นภาพใหญ่ที่รวบรวมภาพกิจกรรมจากกิจกรรม Milo Futsal Champions 2013 ซึ่งการทำงานนั้น จะเริ่มด้วยการคัดเลือกรูปที่เหมาะสมมาจากรูปภาพทั้งหมดกว่า 800 รูปที่ถูกถ่ายโดยช่างภาพ โดย รับไฟล์ภาพถ่ายทั้งหมดมากจากลูกค้า เมื่อทำการคัดรูปเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงนำมาทำการจัดวางให้ เหมาะสม โดยตัวนักศึกษานั้นได้ทำการจัดวางไว้สองรูปแบบแล้วจึงส่งให้หัวหน้างานนำไปเสนอ ลูกค้า แล้วจึงนำไปขึ้นบนหน้าเว็บไซต์ของทางไมโล ซึ่งแบบที่ถูกนำไปใช้นั้นคือแบบที่ 2 นั่นเอง





ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ - นามสกุล

นายทศวรรษ ตันชัยสวัสดิ์

วัน เดือน ปีเกิด

3 มิถุนายน 2534

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

ระดับอุดมศึกษา

ทุนการศึกษา

ประวิติการฝึกอบรม

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546

โรงเรียนแสงทองวิทยา

มัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2549

โรงเรียนแสงทองวิทยา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2552

โรงเรียนมอ.วิทยานุสรณ์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2556

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

<mark>ทุนสถา</mark>บันเ<mark>ทคโน</mark>โลยีไทย<mark>-</mark>ญี่ปุ่น ประเภทที่ 3

1. Compute<mark>r</mark> Arts & Graphic D<mark>esign</mark> โรงเรียนอินเทอร์เน็ตและการ

ออกแบบ (NetDesign)

2. ABK-TNI Japanese Language Special Course 🛯

Asian Bunka Kaikan ประเทศญี่ปุ่น

Sliji-TLITE OV

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ -

104