



การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

กรณีศึกษา บริษัท อินทริก จำกัด พ.ศ.2556

PRINTING MEDIA DESIGN

A CASE STUDY OF INTRIGUE CO., LTD. 2013

นางสาวชลธิยา เกศกะงาม

TNI

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
กรณีศึกษา บริษัท อินทริก จำกัด พ.ศ.2556
PRINTING MEDIA DESIGN
A CASE STUDY OF INTRIGUE CO., LTD. 2013

นางสาวชลธิชา เกศกะงาม

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(ร.ต.ต.หญิง ดร.นิดาพรรณ สุริรัตน์)

.....กรรมการสอบ

(ผศ.ศิริรัตน์ เมตต์การุณจิต)

.....กรรมการสอบ

(อาจารย์รัชชัย แก้วกิริยา)

.....กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ชาติรี ทองวรรณ)

.....ประธานสหกิจของสาขา

(อาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กรณีศึกษา บริษัท อินทริก จำกัด พ.ศ.2556
ผู้เขียน	นางสาวชลธิชา เกศกะงาม
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชาตรี ทองวรรณ
พนักงานที่ปรึกษา	นายณที วงศ์เสงี่ยม
ชื่อบริษัท	บริษัท อินทริก จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	บริษัทเอเจนซี,ออกแบบเพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์

บทสรุป

บริษัท อินทริก จำกัด เป็นบริษัทเอเจนซีที่ทำงานด้านโฆษณาประชาสัมพันธ์ทั้ง Below the line และ Above the line มีรูปแบบการทำงานหลัก 4 ส่วน ได้แก่ Advertising Ideas, Print AD, Multimedia & Sound และ Event & Organize ซึ่งข้าพเจ้าได้ปฏิบัติงานในตำแหน่งของกราฟิกดีไซน์เนอร์ มีหน้าที่ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายหรือช่วยงานต่างๆทางด้านกราฟิกดีไซน์ เช่น การออกแบบสแตนด์ การ์ด เชิญ และ บุรุษกิจกรรม เป็นต้น ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นงานออกแบบสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์นำเสนอภาพลักษณ์ขององค์กรนั้นๆออกมาภายใต้ความต้องการขององค์กรนั้นๆ ทำให้ได้เรียนรู้กระบวนการผลิตงานตั้งแต่เริ่มจนจบงาน นอกจากนี้ยังได้ฝึกออกแบบงานทางด้านกราฟิกตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ปฏิบัติงานนั้นได้รับความรู้ใหม่ๆที่ไม่เคยทราบมาก่อน โดยเฉพาะการสร้างสร้งงานทางด้านการออกแบบต่างๆ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ในการสร้างสร้งงานออกมา

Project's name	Printing Media Design A case study of Intrigue Co., Ltd. 2013
Writer	Ms. Chonthiya Keskangam
Faculty	Faculty of Technology, Multimedia Technology
Faculty Supervisor	Mr. Chartree Tongwan
Job Supervisor	Mr. Natee Wongsangiem
Company's name	Intrigue Co., Ltd.
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	Agency company , Design for Advertising and Public Relations

Summary

Intrigue Co., Ltd. as an agency company that focus on advertising in Below the line and Above the line. There are four major duty in their company which is Advertising Ideas, Print AD, Multimedia & Sound and Event & Organize. My duty is a person who works on graphic designing, for instance; designing a standee, an invitation card and booth. We major focus on design an printing media to advertising and public relations their own identity of their company. Therefore there were opportunities to experience the production from beginning through finishing. Beside, there were also opportunities to practice designing graphic for printing media. Throughout the part 4 months, I have gained many knowledge which never knew before, especially in designing by using a computer programs such as Adobe Illustrator and Adobe Photoshop to create works.

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาศึกษา ณ บริษัท อินทริก จำกัด นับตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ถึง วันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆที่มีค่าอย่างมาก ส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำสิ่งต่างๆเหล่านั้น มาใช้พัฒนาทักษะของตนเอง สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

- 1) บิดาและมารดา บุคคลในครอบครัวและมิตรสหายของข้าพเจ้า
- 2) อาจารย์ในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศทุกท่าน
- 3) คุณพิเชษฐ พงษ์เสถียรศักดิ์
- 4) คุณตฤณ ไสอินทร์
- 5) คุณนที วงศ์เสงี่ยม
- 6) คุณจาริยา กันภัย

และบุคคลท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่คอยให้การดูแลและให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาให้ความช่วยเหลือต่างๆในการทำงานรวมถึงการจัดทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ทำให้ตลอด 4 เดือนที่ผ่านมาเป็นความทรงจำที่น่าประทับใจ และเป็นประสบการณ์ที่ไม่สามารถหาได้จากที่ไหน ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ ไว้ ณ ที่นี้

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพประกอบ	ซ

บทที่

1. บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	6
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	6
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	6
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	6
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	7
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการโครงการ	7
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	8
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	8

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	10
2.2 การใช้สีกับสื่อสิ่งพิมพ์	11

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.3	ข้อคิดในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	14
2.4	Adobe Illustrator	17
2.5	Adobe Photoshop	19
3.	แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	
3.1	แผนงานปฏิบัติงาน	21
3.2	รายละเอียดงานโครงการ	22
3.3	ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	27
3.4	การวิเคราะห์ข้อมูล	31
4.	ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	
4.1	ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	33
4.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	47
4.3	วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับ กับวัตถุประสงค์	47
5.	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1	สรุปผลการดำเนินงาน	48
5.2	แนวทางการแก้ไขปัญหา	48
5.3	ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	49

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

เอกสารอ้างอิง

50

ภาคผนวก

ก. งานอื่นๆที่ได้รับมอบหมาย

51

ข. ภาพการนำไปใช้งานจริงบางส่วน

57

ค. รายงานประจำสัปดาห์

61

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

80

TNI

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	21
5.1 แนวทางการแก้ไขปัญหา	48
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา (ต่อ)	49



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท อินทริก จำกัด	1
1.2 ตัวอย่างงานของ Tesco Lotus	2
1.3 ตัวอย่างงานของ Tesco Lotus	3
1.4 ตัวอย่างงานของ Salamander Energy	3
1.5 ตัวอย่างงานของ Salamander Energy	4
1.6 ตัวอย่างงานของ Q House	4
1.7 ตัวอย่างงานของ FB Battery	5
1.8 ตัวอย่างงานของ FB Battery	5
1.9 แผนผังองค์กร บริษัท อินทริก จำกัด	6
2.1 วงล้อสีธรรมชาติ	11
2.2 โทนสี	12
2.3 โหมดสี RGB	13
2.4 โหมดสี CMYK	14
2.5 โปรแกรม Adobe Illustrator	17
2.6 เปรียบเทียบภาพระหว่าง vector กับ pixel	18
2.7 โปรแกรม Adobe Photoshop	19
2.8 เปรียบเทียบภาพระหว่างการใช้ Photoshop และ ไม่ใช้ Photoshop	20
3.1 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 1	22
3.2 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 2	23
3.3 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 3	23
3.4 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 4	24
3.5 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 5	24

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.6 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 1	25
3.7 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 2	25
3.8 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 3	26
3.9 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 4	26
3.10 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 5	27
3.11 ตัวอย่างความต้องการของลูกค้า งานออกแบบ standee	28
3.12 ภาพตัวอย่างงาน standee	28
3.13 แบบ standee ที่ร่างไว้	29
3.14 ภาพ standee จำลองการใช้งาน	30
3.15 ภาพ standee แบบเสร็จสมบูรณ์	30
4.1 องค์ประกอบของชิ้นงาน 1	34
4.2 การนำองค์ประกอบมาจัดในชิ้นงาน 1	34
4.3 ชุมกิจกรรมสำหรับเด็กแบบเสร็จสมบูรณ์ 1	35
4.4 องค์ประกอบของชิ้นงาน 2	35
4.5 การนำองค์ประกอบมาจัดในชิ้นงาน 2	36
4.6 ชุมกิจกรรมสำหรับเด็กแบบเสร็จสมบูรณ์ 2	36
4.7 Layout ของงาน	37
4.8 Artwork ป้ายชื่อร้านงาน Happy Seafood Fair 2013	37
4.9 ป้ายชื่อร้านงาน Happy Seafood Fair 2013	38
4.10 ด้านหน้าของการ์ดเชิญ 1	38
4.11 ด้านนอกของการ์ดเชิญ 1	39
4.12 ด้านในของการ์ดเชิญ 1	39
4.13 ด้านหน้าและด้านหลังของการ์ดเชิญ 2	40

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.14 ด้านในของการ์ดเชิญ 2	40
4.15 เมื่อพับด้านในของการ์ดเชิญ 2	41
4.16 Back drop งาน Triple 5-555	41
4.17 งาน Back drop ของ Tesco Lotus 1	42
4.18 งาน Back drop ของ Tesco Lotus 2	42
4.19 งาน Back drop ของ Tesco Lotus 3	43
4.20 งาน Back drop ของ Tesco Lotus 4	43
4.21 งานออกแบบ Logo 1	44
4.22 งานออกแบบ Logo 2	44
4.23 งานออกแบบ Logo 3	45
4.24 งานออกแบบ Logo 4	45
4.25 บูธ Zero carbon ของ Tesco Lotus	46

TNI

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท อินทริก จำกัด
ที่ตั้งของสถานประกอบการ : 18/67 ซอยจุฬาเกษม (งามวงศ์วาน18)
ถนนงามวงศ์วาน บางเขน นนทบุรี 11000
โทรศัพท์ : 0-2580-9589
E-mail : intrigue@intrigue.co.th



บริษัท อินทริก จำกัด
18/67 ซ.จุฬาเกษม (งามวงศ์วาน18)
ถ.งามวงศ์วาน จ.นนทบุรี
Tel : 02-580-9589, 089-455-9700

ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท อินทริก จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท อินทริก จำกัด เป็นบริษัทเอเจนซี่ (Agency) ที่ทำงานด้านโฆษณาประชาสัมพันธ์ทั้ง

Below the line และ Above the line มีรูปแบบการทำงานหลัก 4 ส่วน

- 1) ADVERTISING IDEAS
- 2) PRINT AD
- 3) MULTIMEDIA & SOUND
- 4) EVENT & ORGANIZE

บริษัทฯ และองค์กรที่บริษัท อินทริก จำกัด ดูแลทั้งด้านกิจกรรมและงานด้านการตลาด ได้แก่

- **Tesco Lotus**



ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างงานของ Tesco Lotus 1



ภาพที่ 1.3 ตัวอย่างงานของ Tesco Lotus 2

Salamander Energy

มีสเตอร์ซาลาแมนเดอร์



Colour : มีสเตอร์ซาลาแมนเดอร์ มีคาแรกเตอร์สีประจำตัว ได้แก่

Profile : มีบุคลิกที่ซื่อสัตย์และลักษณะนิสัยที่เป็นมิตร โดยเฉพาะชอบเล่นสนุกสนานกับเด็ก รักการผจญภัย เนื่องจากเป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำในสายพันธุ์ Plethodontidae และที่สำคัญเป็นตัวแทนของพลังแห่งไฟ และความรักที่ไร้ขีดจำกัด เพราะมีตำนานเล่าว่า บรรพบุรุษของมร.ซาลาแมนเดอร์ เคยมีหน้าที่ปกป้องรักษาคุณธรรมให้กับเหล่าจักรวาลในแคว้นยุโรป จนเป็นที่มาของตราสัญลักษณ์แห่งความดีที่ชนะอุปสรรค มีชัยชนะเหนือไฟแห่งความมืดมน

Birth : นับเป็นน้องสุดท้อง จากตระกูล salamander มีถิ่นกำเนิดที่กรุงลอนดอน ประเทศสหราชอาณาจักร

Mission : ได้รับมอบหมาย 3 พันธกิจหลัก ที่ประเทศไทย เพื่อให้มาดูแลเด็กและเยาวชนไทยในเรื่อง

1. ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
2. สร้างความรักความสามัคคีในชุมชน
3. เรื่องการศึกษา

Favorites : ชอบทะเล กองทรายผจญภัย ชอบอ่านหนังสือและเรียนรู้วิทยาการใหม่ๆ ชอบเป็นหัวหน้าในการทำกิจกรรมที่สนุกสนานกับเด็กๆและชุมชน

ภาพที่ 1.4 ตัวอย่างงานของ Salamander Energy 1



ภาพที่ 1.5 ตัวอย่างงานของ Salamander Energy 2

- Q House



ภาพที่ 1.6 ตัวอย่างงานของ Q House

- FB Battery

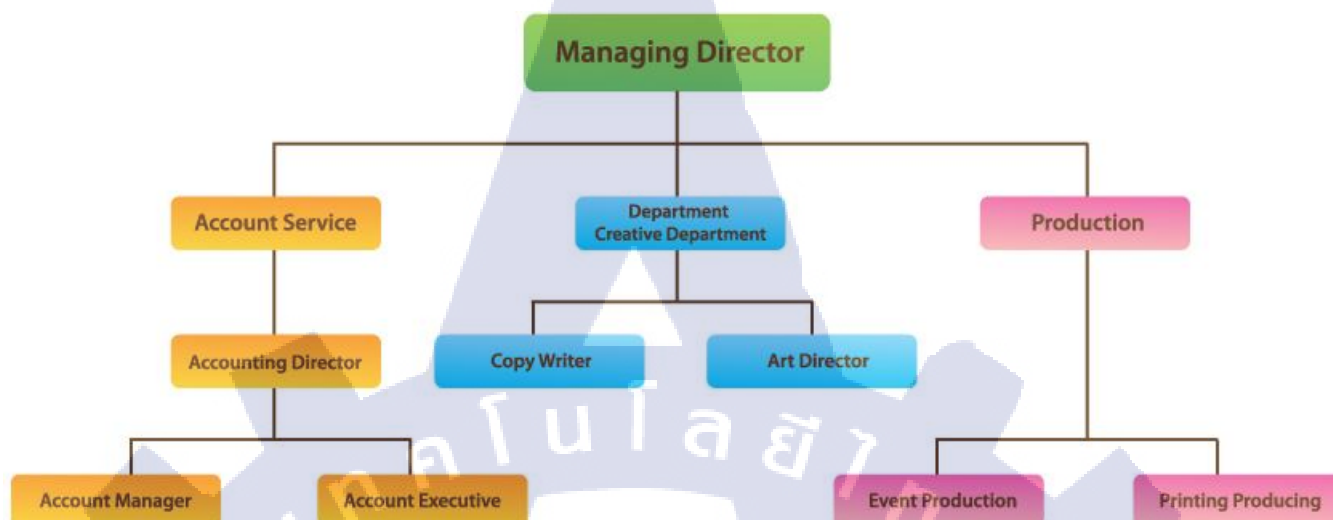


ภาพที่ 1.7 ตัวอย่างงานของ FB Battery 1



ภาพที่ 1.8 ตัวอย่างงานของ FB Battery 2

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.9 แผนผังองค์กร บริษัท อินทริก จำกัด

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้คือ Graphic Design โดยจะมีขอบเขตงานและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะเป็นงานออกแบบมากมายสามารถดูรายละเอียดได้ที่หัวข้อ 3.1

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นายนที วงศ์เสงี่ยม

ตำแหน่ง : Senior Art Director

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือน

นับตั้งแต่วันที่ 3 มิ.ย. 2556 - 4 ต.ค. 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

งานกราฟิกเป็นงานที่ถูกมองว่าเกี่ยวกับงานพิมพ์เท่านั้นแต่จริงๆแล้วงานกราฟิกยังเป็นงานที่มีความเกี่ยวข้องกับงานอื่นๆอีก ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ ถือได้ว่างานกราฟิกนี้เป็นงานที่ควบคู่ไปกับงานบริหาร เพราะเนื้อหาของการประชาสัมพันธ์ที่ออกไปนั้น หากไม่ดึงดูดความสนใจที่ดีแล้วย่อมไม่สามารถที่จะสื่อความหมายกันระหว่างผู้ชมกับฝ่ายองค์กรได้ นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ทางกราฟิกกันเพราะสัญลักษณ์เหล่านี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้วิวัฒนาการไปค่อนข้างรวดเร็ว การใช้ระบบการติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น มีการกระจายของข้อมูลไปอย่างรวดเร็ว โดยอาจเป็นการกระจายข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ดังนั้นการใช้งานกราฟิกที่ดีที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนถูกต้อง จะช่วยให้มนุษย์สามารถสื่อสารกันได้ เข้าใจกันได้ เกิดจินตนาการร่วมกัน อีกทั้งยังเกิดทัศนคติที่ดีต่อกันด้วย หรือถึงขั้นคล้อยตามให้ปฏิบัติตามได้

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

- 1) เพื่อให้ทราบกระบวนการคิดไปจนถึงการออกแบบงานตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้น
- 2) ศึกษาทักษะการใช้โปรแกรมกราฟิกต่างๆที่ใช้ในสร้างงานการออกแบบ และเลือกใช้โปรแกรมได้เหมาะสมกับประเภทของงาน
- 3) ศึกษาทักษะกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผลงาน
- 4) เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ให้เหมาะสมสำหรับองค์กรนั้นๆ
- 5) เพื่อสื่อความต้องการขององค์กรนั้นๆให้อยู่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1) มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) ได้ใช้ความรู้จากการศึกษาในการทำงานจริง
- 3) ได้เรียนรู้เทคนิคใหม่ๆเพื่อให้เกิดความชำนาญในการทำงานมากขึ้น
- 4) สามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถทำงานอยู่ภายใต้ความกดดันของสถานการณ์จริง
- 5) มีกระบวนการคิดและสร้างสรรค์งานอย่างเป็นระบบมีความคิดที่แปลกใหม่ รวมถึงมุมมองที่กว้างขวางขึ้นในการสร้างสรรค์งานต่างๆ
- 6) สามารถใช้โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานออกแบบได้ดีขึ้น และเลือกใช้โปรแกรมได้เหมาะสมกับประเภทของงาน

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Typography, Type	:	การจัดวางตัวอักษร ตัวหนังสือ การพิมพ์
Kerning	:	การจัดวางระยะห่างระหว่างตัวอักษรแต่ละตัว/ประโยค
Brief	:	สรุป ข้อสรุป ย่อความ กระชับ ในความหมายของการบริิพงาน นั่นก็คือการรับฟังรายละเอียดต่างๆ อาทิเช่น คอนเซ็ปต์ ไอเดีย อย่างสั้นๆ ข้อสรุปเกี่ยวกับงานที่เราจะทำการออกแบบ
ฝัน หรือ งานฝัน	:	ก็คืองานที่รับมาทำเพิ่ม นอกเหนือจากผลงานประจำ
Brainstorm	:	การระดมความคิด ไอเดีย หรือ พูดง่ายๆว่า ช่วยกันคิด
Pitch, Pitch work	:	คือการเสนอผลงานใน โปรเจกต์ที่ลูกค้าต้องการในขณะนั้น (ไม่ใช่ผลงานที่ผ่านมา แต่เป็นงานที่กำลังทำหรือกำลังจะทำในขณะนั้น) เพื่อให้ลูกค้าได้เห็น และพิจารณาตัดสินใจเลือกเราเข้าไปทำงานให้ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วเราจะไม่ได้รับค่า พิตซ์งาน คือเสนอแบบฟรีๆนั่นเอง

- Proof** : การที่เราตรวจสอบงานเพื่อความเรียบร้อย และป้องกันความผิดพลาด ก่อนการพิมพ์จริง ไม่ว่าจะเป็นลิ
ตัวหนังสือ รายละเอียดต่างๆ โดยส่วนมากแล้วโรงพิมพ์
จะส่งแบบปรู๊ฟ มาให้เราปรู๊ฟ หรือ ตรวจสอบก่อนที่
ทางโรงพิมพ์จะพิมพ์งานจริงออกมา ซึ่งเมื่องานจริงออก
มาแล้วจะไม่สามารถแก้ไขได้ หรือถ้าแก้ไขก็จะมี
ค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม
- Spot UV** : เป็นการเคลือบเงาเฉพาะบางบริเวณของแผ่นพิมพ์ เช่น
ตัวอักษรสำคัญ ภาพที่ต้องการเน้น ลูกค้าของโรงพิมพ์
มักให้เคลือบฟิวส์ด้านทั้งแผ่นก่อนเคลือบเฉพาะจุด ซึ่ง
ทำให้ชิ้นงานออกมาดูดี
- ตัดตก** : ในการออกแบบอาร์ตเวิร์ค จำเป็นต้องขยายพื้นที่ภาพ
พิมพ์ให้มากกว่าขนาดจริงเล็กน้อย เป็นการเพื่อความ
คลาดเคลื่อนในการทำงานภายในโรงพิมพ์ เช่น การจัด
เจียน จึงเรียกการเผื่อนี้ว่าเผื่อตัดตก
- ไดคัท** : เป็นการตัดขอบตามรูปทรงต่างๆ จะหยักจะโค้งอย่างไร
ก็ได้ ค่าใช้จ่ายจะสูงกว่าการเจียนความหมายที่สอง คือ
การลบฉาก หลังของภาพออก เช่น ถ่ายภาพบ้านจัดสร
มาแล้วฉากหลังไม่สวยงาม จึงลบฉากหลังออกเพื่อ
นำไปวางลงบนฉากหลังอื่น หรือไม่เช่นนั้นก็ปล่อยให้
เป็นฉากหลังขาว
- Perforate** : เป็นกรรมวิธีที่ทางโรงพิมพ์ทำเส้นปรุกึ่งขาดบน
กระดาษ แต่ยังไมขาดออกจากกัน เมื่อต้องการให้แยก
ออกใช้แรงดันเพียงเล็กน้อยก็จะหลุดออกจากกัน เพื่อ
สะดวกต่อการฉีกในแนวที่ต้องการ

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

หลักการออกแบบ หมายถึง การนำองค์ประกอบมูลฐานมาจัดหรือรวบรวมเข้าด้วยกันอย่างมีระบบในงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพ หรือพื้นที่ว่างๆ เพื่อให้การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ดังต่อไปนี้

2.1.1 หลักความสมดุล (balance)

หมายถึง การกำหนดและการจัดวางองค์ประกอบมูลฐานให้มีน้ำหนัก และขนาดในสัดส่วนที่เท่าๆกันทั้งสองข้างงานออกแบบขาดความสมดุลจะก่อให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงแก่ผู้พบเห็น

2.2.2 ความมีเอกภาพ (Unity)

หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบให้มีการรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันโดยไม่แตกแยก กระจัดกระจาย งานออกแบบขาดเป็นเอกภาพจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกแตกแยกและไม่น่าสนใจ

2.2.3 การเน้นจุดแห่งความสนใจ (Emphasis)

หมายถึง การสร้างจุดแห่งความสนใจให้เกิดขึ้นในงานออกแบบ โดยการกำหนดบริเวณใดบริเวณหนึ่งในภาพที่เหมาะสมให้มีลักษณะพิเศษกว่าบริเวณอื่น เพื่อให้ดึงดูดความสนใจแก่ผู้อ่าน

2.2.4 ความมีสัดส่วน (Proportion)

หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของขนาด รูปร่างขององค์ประกอบ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างด้านกว้างและด้านยาวของสิ่งพิมพ์

2.2.5 จังหวะ (Rhythm)

ได้แก่ การวางองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะให้มีระยะตำแหน่งขององค์ประกอบเป็นช่วงๆ ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อเนื่องและความมีทิศทางแก่ผู้อ่าน

2.2.6 ความเรียบง่าย (Simplicity)

การวางองค์ประกอบในการจัดภาพควรเน้นที่ความเรียบง่ายไม่รกรุงรัง เพราะแม้ว่านักออกแบบจะสามารถออกแบบให้ผลงานหรูหราแต่หากไม่สามารถสื่อความหมายได้ตามที่ต้องการก็สูญเปล่า ดังนั้น หลักความเรียบง่ายของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ก็เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ของผู้อ่าน

2.2 การใช้สีกับสื่อสิ่งพิมพ์

ความเข้าใจในเรื่องของสีเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้งานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ มีความสดใส สวยงาม น่าสนใจ และมีบทบาทในการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมีคุณภาพอีกด้วย ดังนั้น การเลือกใช้สีควรจะได้อะไรให้มีความรู้ความเข้าใจ เพื่อที่จะได้นำสีไปใช้ประกอบในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อให้งานนั้นสามารถตอบสนองได้ตรงตามจุดประสงค์มากที่สุด

2.2.1 ทฤษฎีของสี

อารมณ์และความรู้สึกจะเป็นตัวกำหนดความชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับสีของแต่ละคนแต่ละกลุ่มเป้าหมายมีส่วนที่จะชักจูงให้เกิดความรู้สึกสนใจ และเข้าใจถึงคุณค่าของภาพเหล่านั้นสามารถตอบสนองแรงกระตุ้นได้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งเป็นเป้าหมายที่สำคัญของงานออกแบบมีทฤษฎีหลายทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่องของสีที่จะช่วยให้เกิดความกระจ่างในเรื่องของความหมายและอิทธิพลของสีที่มีต่อการรับรู้ต่อการมองเห็นภาพที่ปรากฏเพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้เป็นอย่างดี และเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลาย

2.2.2 วงล้อสีธรรมชาติ



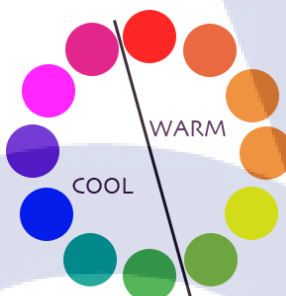
ภาพที่ 2.1 วงล้อสีธรรมชาติ

ในส่วนของวงล้อสีธรรมชาติมีรายละเอียด ดังนี้

- มีทุกสีในวงล้อสีเป็นสีแท้หรือฮิว เพราะทุกสีจะมีความเข้มหรือความสดในในตัวของมันเอง ซึ่งเกิดจากการผสมของแม่สี
- เมื่อนำสีทุกสีมาผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากันจะทำให้เกิดเป็นสีที่เป็นกลางหรือนิวทรัล
- สีที่อยู่ใกล้กันจะมีความกลมกลืนกันเพราะเป็นการผสมสีจากสีร่วมกัน
- สีที่ตรงกันข้ามกันในวงล้อจะมีลักษณะของสีที่ตัดกัน

2.2.3 โทนของสี

โทนสีหรือวรรณะของสี หมายถึง กลุ่มสีที่ปรากฏให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันสังเกตได้จากวงล้อสีธรรมชาติจะมีอยู่ 2 โทน หรือ 2 วรรณะ คือ โทนสีร้อน (warmtone) และ โทนสีเย็น (cooltone)



ภาพที่ 2.2 โทนสี

2.2.4 จิตวิทยาในการเลือกใช้สี

สีถึงแม้จะแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของการนำไปใช้งาน แต่ลักษณะเฉพาะหรือคุณค่าเฉพาะของสีแต่ละสีย่อมจะเป็นตัวแทนของอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ในวัตถุที่มีสีปรากฏขึ้นในตัว เมื่อสายตาได้พบเห็นวัตถุที่มีความแตกต่างหลากหลายของสีในวัตถุย่อมเกิดความรู้สึกต่างๆ

2.2.5 หลักการพิจารณาในการเลือกใช้สี

การใช้สีในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์มีวัตถุประสงค์ที่จะทำให้งานนั้นมีความสวยงาม น่าดู น่าชม หรือส่งเสริมให้เนื้อหาสาระที่น่าสนใจมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งคนแต่ละวัยจะมีความสนใจกลุ่มสีที่แตกต่างกัน

2.2.6 โหมดสี

โหมดสีมีด้วยกันหลายโหมดแต่ส่วนใหญ่ที่ใช้งานกันบ่อยๆแล้วจะมีอยู่ 4 โหมด ดังนี้

2.2.6.1 โหมด RGB (Red, Green, Blue) ประกอบด้วยสี 3 สี คือ สีแดง,สีเขียว และสีน้ำเงิน ซึ่งการสร้างงานกราฟฟิคนั้นเราจะใช้โหมด RGB นี้เป็นหลัก โหมด RGB นี้สีจะเกิดขึ้นจากการผสมแสงสามสีให้เกิดเป็นจุดสี ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง แสงสีทั้งหมดเกิดจาก แสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue)และสีเขียว (Green)ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจดน้ำ สีฟ้าไซแอน และสีเหลืองและถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาวจากคุณสมบัติของแสงนี้ เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพวิดีโอภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 โหมดสี RGB

2.2.6.2 โหมด CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, black) ประกอบด้วยสี 4 สี คือ สีเขียวปนน้ำเงิน,สีม่วงแดงเข้ม,สีเหลือง และสีดำ โหมดสีนี้จะใช้ในการเตรียมพิมพ์การพิมพ์สี่สี ระบบสี CMYK เป็นระบบสีชนิดที่เป็นวัตถุ คือสีแดง เหลือง น้ำเงินแต่ไม่ใช่สีน้ำเงิน ที่เป็นแม่สีวัตถุธาตุ แม่สีในระบบ CMYK เกิดจากการผสมกันของแม่สีของแสงหรือระบบสีRGB คือ

-แสงสีน้ำเงิน + แสงสีเขียว = สีฟ้า (Cyan)

-แสงสีน้ำเงิน + แสงสีแดง = สีแดง(Magenta)

-แสงสีแดง + แสงสีเขียว = สีเหลือง (Yellow)

สีฟ้า (Cyan) สีแดง (Magenta) สีเหลือง (Yellow) นี้นำมาใช้ในระบบการพิมพ์ และ มีการเพิ่มเติม สีดำเข้าไป เพื่อให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นอีก เมื่อรวมสีดำ (Black = K) เข้าไป จึงมีสี่สี โดยทั่วไปจึงเรียกระบบการพิมพ์นี้ว่าระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK) เป็นการพิมพ์ภาพในระบบที่ทันสมัยที่สุด และได้ภาพ ใกล้เคียงกับภาพถ่ายมากที่สุด



ภาพที่ 2.4 โหมดสี CMYK

2.3 ข้อคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์

2.3.1 ความละเอียดของ file ภาพ (File Resolution) ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ก่อนทำการพิมพ์งาน

ความละเอียดของ file ภาพ (File Resolution) ของการออกแบบสิ่งพิมพ์ มีหน่วยวัดเป็น dots per inch (DPI) หรือ pixels per inch (PPI) คือความหนาแน่นของเม็ดสีต่อความยาว 1 นิ้ว ในแนวตั้ง/แนวนอน ความหนาแน่น (DPI) ยิ่งมาก ความละเอียดและความคมชัดของภาพจะยิ่งสูงขึ้นความละเอียดของภาพที่แสดงบนจอ monitor จะอยู่ที่ 72 DPI ก็เพียงพอ แต่สำหรับงานพิมพ์ในระบบออฟเซตแล้ว การออกแบบสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องใช้ความละเอียดไม่น้อยกว่า 300 DPI ภาพพิมพ์ที่ได้จึงจะมีความคมชัดและให้รายละเอียดที่ดี และถ้าสามารถกำหนดให้การออกแบบสิ่งพิมพ์ละเอียดยิ่งขึ้นก็จะทำให้ภาพพิมพ์ออกมามีคุณภาพดียิ่งขึ้น

2.3.2 การเลือกใช้ Color Mode ในการออกแบบสิ่งพิมพ์

เนื่องจากระบบสีที่ใช้ในการพิมพ์ เป็นแบบ CMYK ในขณะที่ระบบที่ใช้บนจอ monitor เป็นแบบ RGB ในช่วงการจัดทำการออกแบบสิ่งพิมพ์ file งานเพื่อใช้ทำสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์นั้นสามารถทำงานใน RGB color mode ทุกครั้งที่ท่านต้องการตรวจสอบสีที่จะเกิดขึ้นเมื่อนำไปพิมพ์

สามารถทำได้โดยกด ปุ่ม 'Ctrl' กับ 'Y' ในโปรแกรม Photoshop เมื่อจัดทำ file งานจนเป็นที่เรียบร้อย พร้อมทั้งจะส่งมายังโรงพิมพ์ ก็แปลงภาพทั้งหมดให้อยู่ใน CMYK color mode แล้วจึงจัดส่ง file งานให้กับทางโรงพิมพ์ข้อควรระวังคือ ไม่ควรแปลง file ภาพกลับไปมา ระหว่าง RGB mode กับ CMYK mode เพราะการแปลงแต่ละครั้ง จะเกิดการเพี้ยนของสีเล็กน้อย การแปลงกลับไปมาหลายๆ ครั้ง ยิ่งทำให้ความเพี้ยนมากขึ้น

2.3.3 การเผื่อพื้นที่รอบขอบของงานออกแบบสิ่งพิมพ์

ในการจัดทำ อาร์ตเวิร์คสำหรับงานพิมพ์นั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงภาพหรือสีส่วนที่ปรากฏโดยรอบขอบของชิ้นงานพิมพ์ หากเราออกแบบสิ่งพิมพ์ให้ภาพ/สีบริเวณนั้นไปสิ้นสุดที่แนวขนาดของชิ้นงานพิมพ์ ชิ้นงานพิมพ์ที่ออกมาจะปรากฏขอบขาวได้ทั้งนี้เกิดจากความคลาดเคลื่อนช่วง ตัดเจียนขอบชิ้นงานพิมพ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในขบวนการผลิต การทำอาร์ตเวิร์คจึงต้องเผื่อพื้นที่ของภาพ/สีเกินออกนอกบริเวณขอบที่เป็นแนวของขนาดชิ้นงานพิมพ์ ดังนั้นจึงมีการกำหนดขอบเขตโดยรอบชิ้นงานดังนี้

- ขอบนอกสุดของการออกแบบสิ่งพิมพ์ คือแนวสิ้นสุดของภาพ/สีของชิ้นงาน พิมพ์นั้น แนวนี้จะห่างออกมาจากแนวตัดเจียน (แนวที่เป็นขนาดจริงของชิ้นงาน) อย่างต่ำ 0.125 นิ้ว บางครั้งเราเรียกบริเวณนี้ว่าบริเวณเผื่อตัดตก ในการจัดทำอาร์ตเวิร์คถ้ามีภาพ/สีไปถึงบริเวณแนวขอบตัดเจียน ให้ขยายพื้นที่ภาพ/สีเลยออกจากแนวตัดเจียนมาสิ้นสุดที่ขอบนอกสุดนี้

- ขอบตัดเจียน/ขอบขนาดของชิ้นงาน ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ คือแนวที่เป็นขนาดจริงของชิ้นงานพิมพ์/ขนาดที่ใช้อ้างอิงในการสั่งซื้อ

2.3.4 ปัญหาเรื่อง Fonts และ Transparency ของการออกแบบสิ่งพิมพ์

สำหรับ file งานที่ทำในโปรแกรม InDesign และ Illustrator หรือโปรแกรมที่เป็น vector format ก่อนที่จะทำการส่ง file งานให้โรงพิมพ์ ควรใช้คำสั่ง Flatten ส่วนที่เป็น transparency หรือ ส่วนที่เป็น effect ทั้งหมด อีกทั้งให้ทำ outline สำหรับ font ของตัวอักษรทั้งหลาย ทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงการตกหล่นของส่วนที่เป็น transparency หรือความคลาดเคลื่อนของ font ที่อาจเกิดขึ้นได้

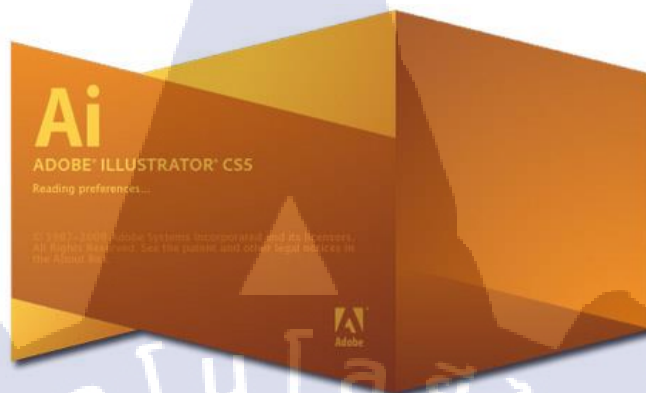
2.3.5 ตัวอักษรเจาะขาว

บ่อยครั้งที่นักออกแบบนิยมทำตัวอักษรเจาะขาวบนพื้นสีเข้มเพื่อดูสะอาดตา หากตัวอักษรดังกล่าวมีขนาดเล็กและบางมากจะสร้างปัญหาให้กับการพิมพ์ทำให้ตัว อักษรขาดหายอ่านไม่ออก สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เกิดได้จากการจ่ายหมึกมากเกินไป และหรือมีการเหลื่อมกันของสีแต่ละสีอัน เนื่องจากการพิมพ์ซ้อนทับของสีคลาด กันหรือเนื่องจากปัญหาจากกระดาษยืดหดในระหว่างพิมพ์ จึงทำให้พื้นที่ที่เจาะขาวมีสีเข้าไปทับเป็นเหตุให้ตัวอักษรขาดหายไป ดังนั้นการทำตัวอักษรเจาะขาวไม่ควรให้เส้นบางจนเกินไปเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา ดังกล่าว

2.3.6 สีสันจอกับสีในงานพิมพ์ของการออกแบบสิ่งพิมพ์

มักจะมีคำถามอยู่เสมอว่าทำไมภาพบนจอ monitor จึงดูสดใสกว่างานพิมพ์ที่พิมพ์ด้วยระบบออฟเซต ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจาก ภาพที่เห็นบนจอ monitor เกิดจากจุดกำเนิดแสงสี 3 สี (red, green, blue) ส่องทะลุผ่านจอเข้าตาของเรา ผิดกับภาพที่เห็นบนแผ่นกระดาษพิมพ์ซึ่งเกิดจาก แสงสีขาวสะท้อนผิวขาวของกระดาษผ่านชั้นหมึกพิมพ์ 4 สี (yellow, magenta, cyan, black) แล้วจึงเข้าสู่ตาของเรา หาก file งานเป็น RGB file สีบางเฉดสีที่เห็นบนจอซึ่งเกิดจากการผสมของแม่สี RGB (สีบางสีมีความสดมาก) ไม่สามารถแปลงค่ามาอยู่ในระบบแม่สีแบบ CMYK ได้ จึงทำให้สีเพี้ยนไปไม่เหมือนหน้าจอ เพื่อให้ดูใกล้เคียงกับงานพิมพ์ ให้กด ‘Ctrl’ กับ ‘Y’ เพื่อทดสอบดูสีในระบบ CMYK และก่อนส่ง file งานให้ทางโรงพิมพ์ ให้แปลง file งานให้อยู่ใน mode CMYK

2.4 Adobe Illustrator



ภาพที่ 2.5 โปรแกรม Adobe Illustrator

Adobe Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆได้หลากหลาย เช่น

- งานสิ่งพิมพ์: งานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ นิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ต้องการความคมชัด
- งานออกแบบทางกราฟิก: การสร้างภาพ 3 มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ
- งานทางด้านการ์ตูน: ในการสร้างโปรแกรมต่าง ๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้น
- งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต: ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น BG หรือ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่างๆที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

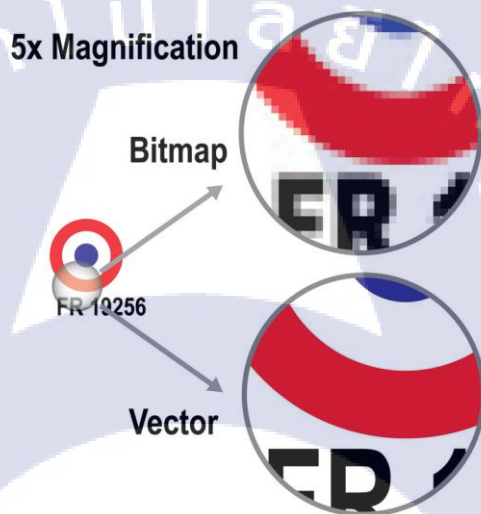
2.4.1 ภาพกราฟิก

ภาพกราฟิกสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

2.4.1.1 ภาพแบบพิกเซล (pixel) คือ ภาพที่เกิดจากจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความหนาแน่น

นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนว่าความละเอียด (ความคมชัด) ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของภาพ จอภาพ หรือ อุปกรณ์แสดงผลภาพได้

2.4.1.2 ภาพกราฟิกเวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ ข้อดีคือ ทำให้สามารถย่อขยายได้ โดยคุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง ข้อเสียคือภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียงภาพวาด หรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น



ภาพที่ 2.6 เปรียบเทียบภาพระหว่าง vector กับ pixel

2.5 Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.7 โปรแกรม Adobe Photoshop

Adobe Photoshop คือชื่อเต็มของโปรแกรมนี้ ที่ใช้สำหรับการตกแต่งภาพ แก้ไขภาพ ย่อขนาด เปลี่ยนประเภทไฟล์ หรือหลายๆ คนอาจจะได้ยินคำว่า Retouch ภาพซึ่งก็มีความหมายในแนวเดียวกัน โปรแกรม Photoshop นี้ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมที่ดีที่สุด และน่าใช้ที่สุดสำหรับการแก้ไขภาพก็ว่าได้ เรียกว่า ถ้าพูดถึงการแก้ไขรูปภาพดิจิทัล ต้องพูดถึงโปรแกรม Adobe Photoshop เลยทีเดียว

● ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มมิติข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้

นอกจากนี้ ยังมีโปรแกรมเสริมที่ช่วยให้การตกแต่งภาพด้วย Photoshop เป็นเรื่องง่ายๆ อีก นั่นคือ Plug-ins ของ Photoshop ซึ่งได้แก่ การปรับภาพจากภาพถ่าย มาเป็นภาพแบบวาดด้วยสีน้ำ ภาพลายการ์ตูน เป็นภาพลายเส้น เป็นต้น



ภาพที่ 2.8 เปรียบเทียบภาพระหว่างการใช้ Photoshop และ ไม่ใช้ Photoshop

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ศึกษางานจากพนักงานที่ปรึกษา	■			
ออกแบบ เกียรติบัตร , Advertorial	■			
ออกแบบ แพลนสถานที่งานอีเว้นท์		■		
ออกแบบ Standee		■		
ออกแบบ เบนเนอร์ , Retouch ภาพ		■		
ออกแบบ บูธกิจกรรม		■		
ออกแบบ การ์ดเชิญ		■		
ออกแบบ แบคดรอป งาน Triple5-555		■		
ออกแบบ ป้ายรับรางวัล,ป้ายหน้าโต๊ะ,ป้าย Lollipop		■		
ออกแบบ แบคดรอป ของ Tesco Lotus			■	
ออกแบบ บูธ Zero carbon ของ Tesco Lotus			■	
ออกแบบ โลโก้ Turning Point				■

3.2 รายละเอียดโครงการ

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1.1 บริษัท ซาลามานเดอร์ เอนเนอร์ยี จำกัด

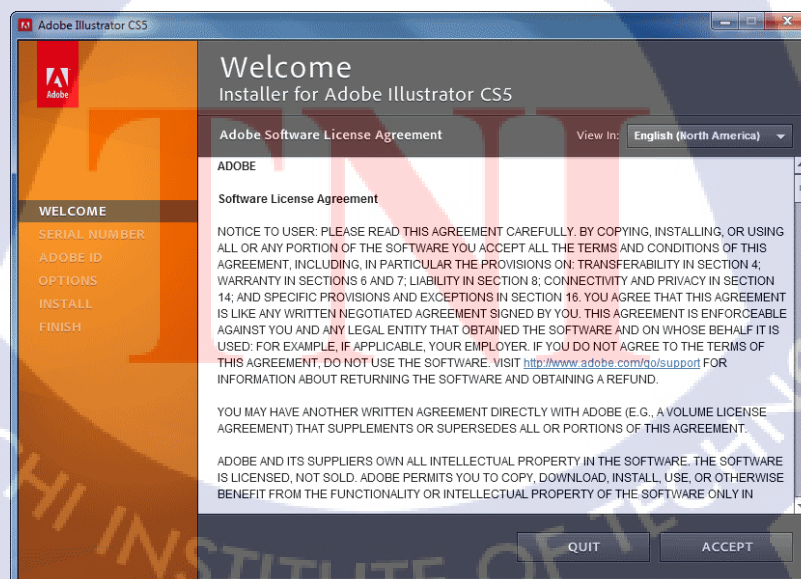
- 1.) กิจกรรมที่โรงเรียนในจังหวัดชุมพร กลุ่มเป้าหมายจะเป็นเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลไปจนถึงมัธยมต้น อายุไม่เกิน 15 ปี
- 2.) งานเลี้ยงขององค์กร กลุ่มเป้าหมายจะเป็นพนักงานภายในองค์กร เป็นวัยผู้ใหญ่ อายุประมาณ 30 ปี ขึ้นไป

3.2.1.2 Tesco Lotus

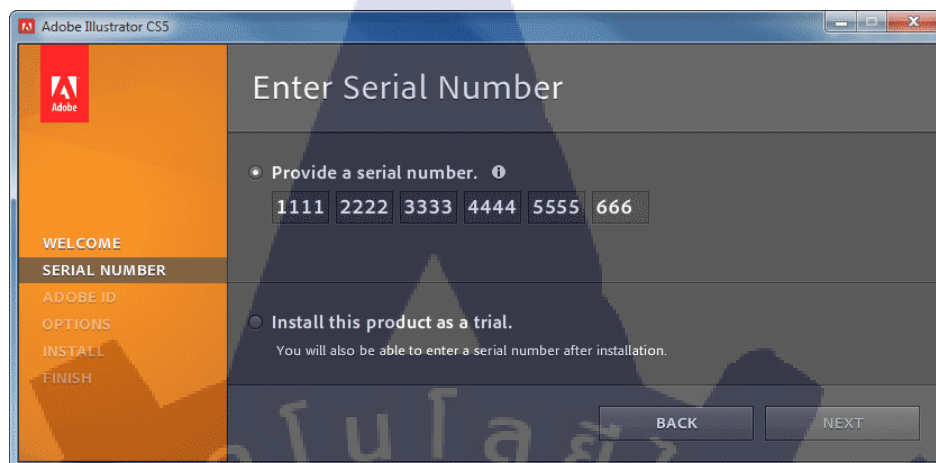
- 1.) งาน Campaign กิจกรรมต่างๆ กลุ่มเป้าหมายจะเป็นบุคคลทั่วไปที่เป็นลูกค้าของเทสโก้ โลตัส

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการ

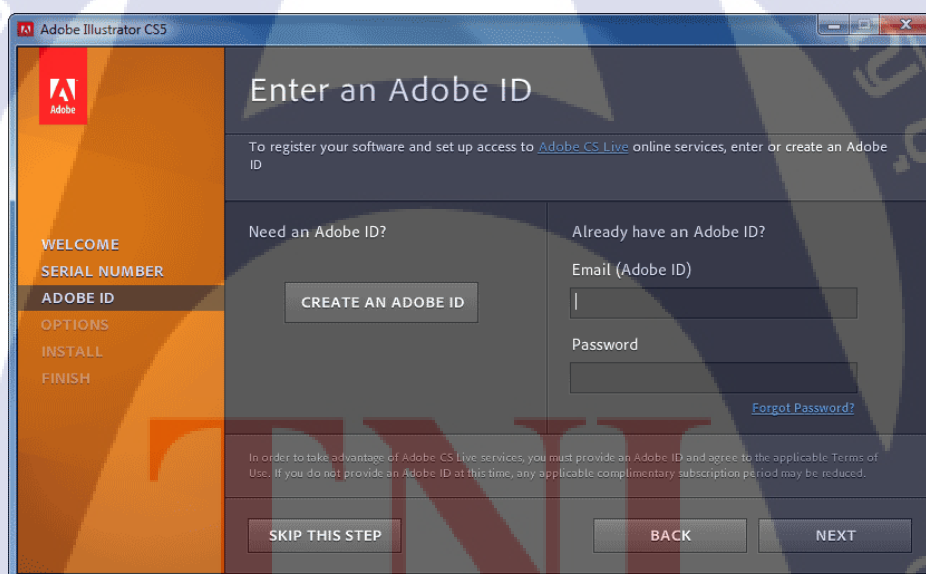
3.2.2.1 การลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5



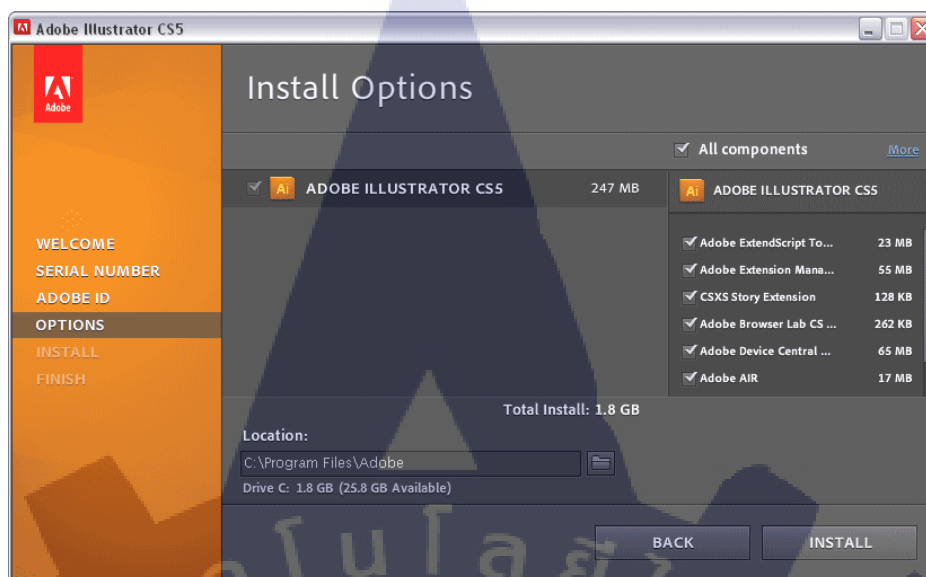
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 1



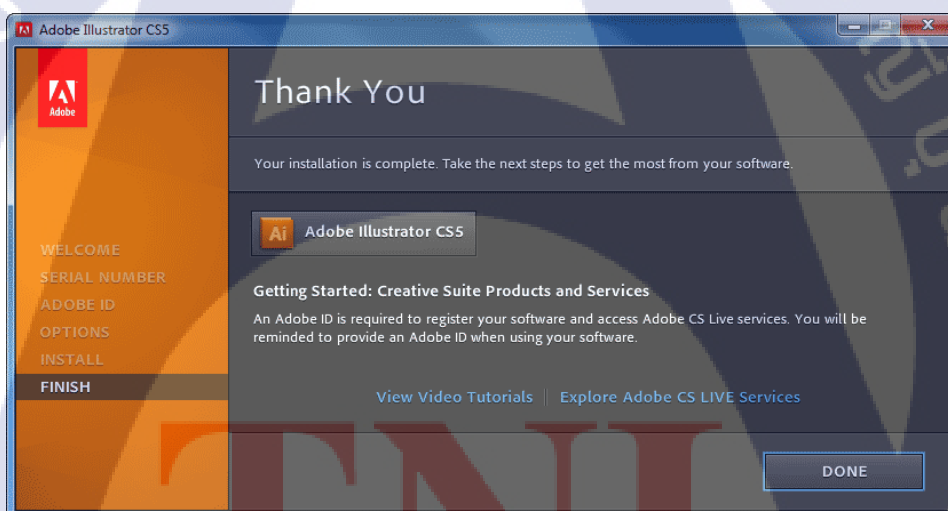
ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 2



ภาพที่ 3.3 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 3

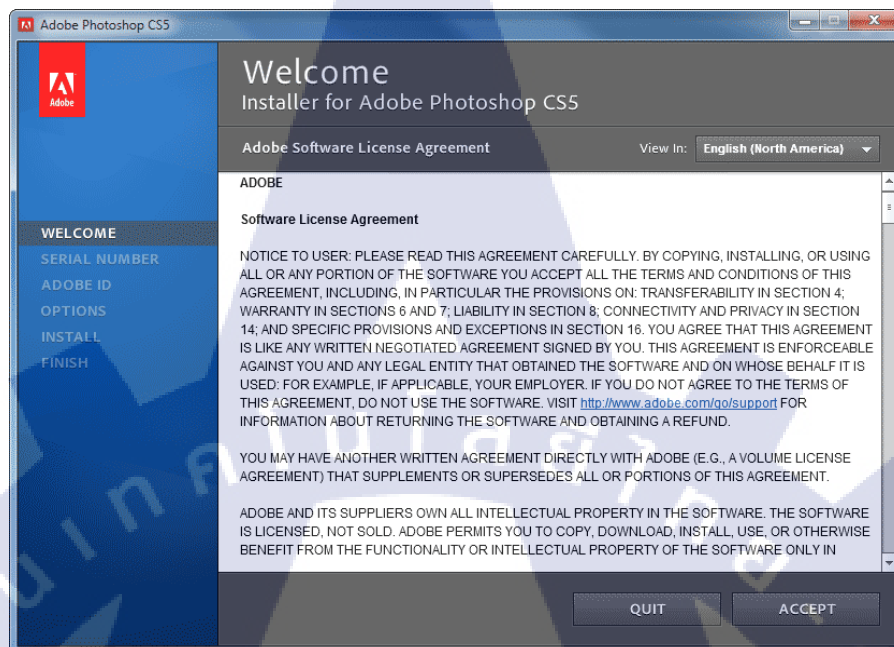


ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 4

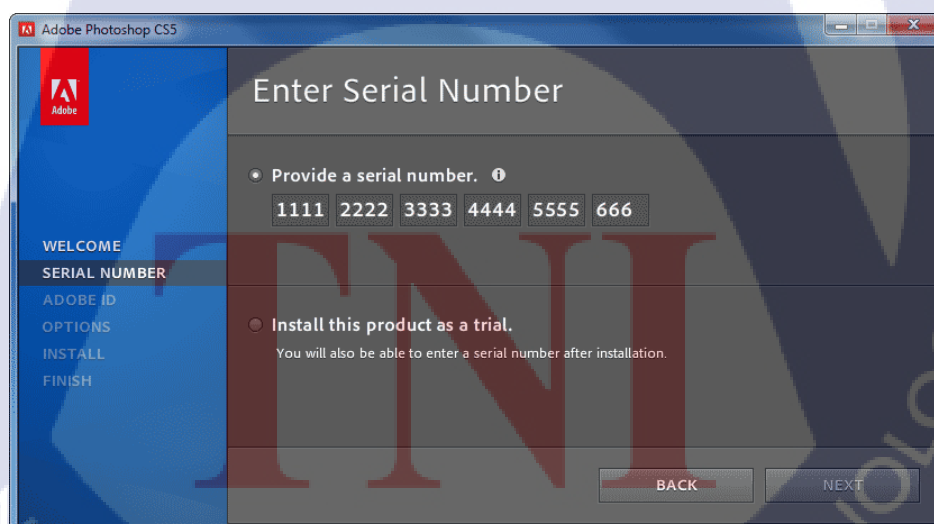


ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 5

3.2.2.1 การลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5



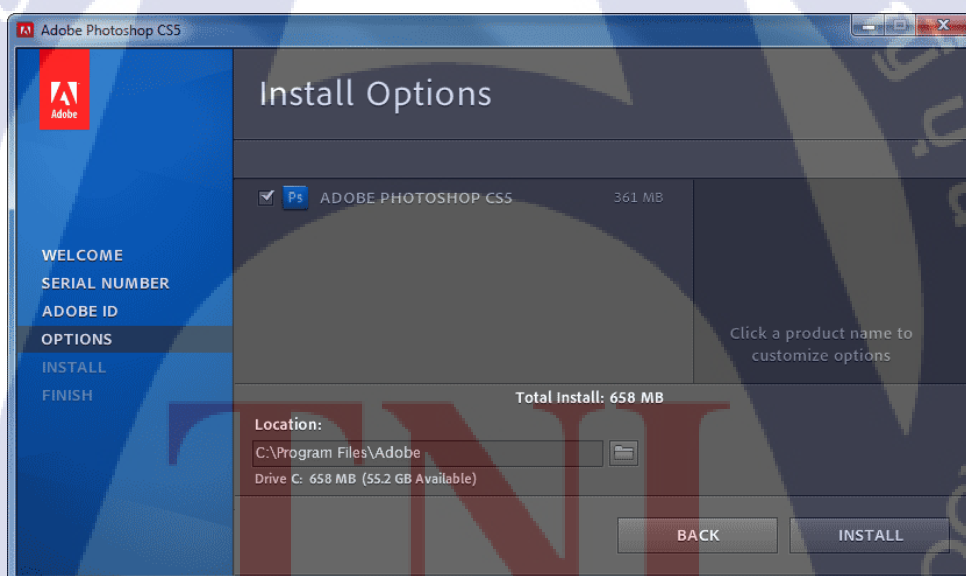
ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 1



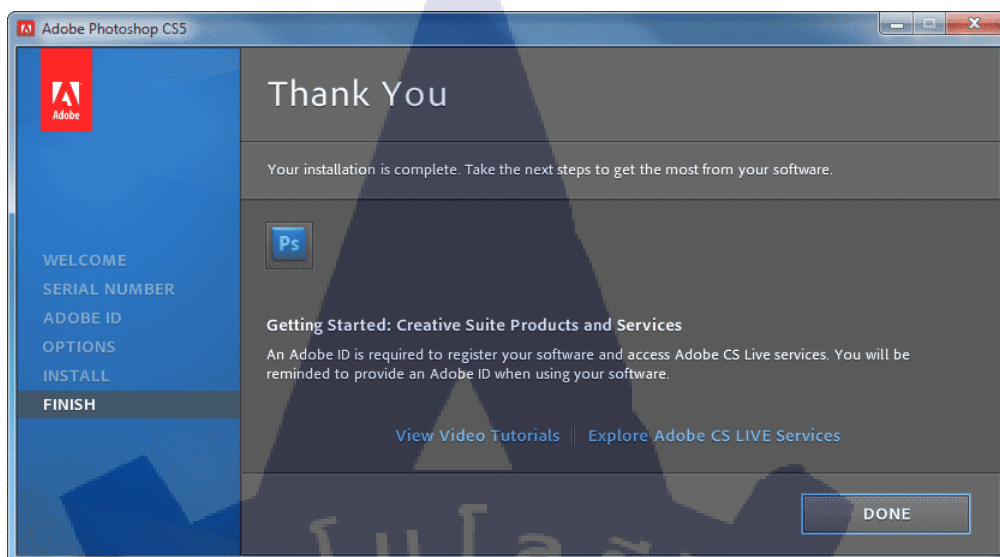
ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 2



ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 3



ภาพที่ 3.9 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 4



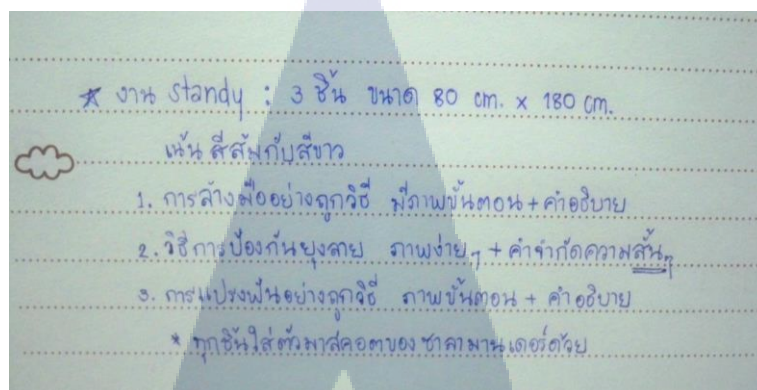
ภาพที่ 3.10 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Photoshop CS5 5

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1.) การสัมภาษณ์ จะเป็นในส่วนของผู้ที่บริษัทเป็นคนไปพูดคุยสอบถามความต้องการของลูกค้า จากนั้นจึงได้สรุปความต้องการของลูกค้ามาให้ข้าพเจ้าอีกทีหนึ่งเพื่อนำไปออกแบบงานได้
- 2.) การสังเกต จะเป็นการสังเกตจากผลงานที่ผ่านมาขององค์กรนั้นๆว่ามีลักษณะอย่างไรบ้างเพื่อจะสื่อความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละองค์กรออกมา ซึ่งในแต่ละงานก็จะมีแตกต่างกันออกไป

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

- 1.) สอบถามความต้องการของลูกค้า ซึ่งในการรับงานออกแบบนั้นควรบันทึกความต้องการให้ชัดเจน เช่น ขนาดของงาน โทนสีของงาน เป็นต้น เพื่อที่จะทำให้งานออกมาถูกต้องเหมาะสมและตรงตามความต้องการ สำหรับข้าพเจ้านั้นจะเป็นการรับงานผ่านพนักงานที่ปรึกษาอีกทีซึ่งจะได้เป็นข้อสรุปความต้องการจากลูกค้ามาแล้ว



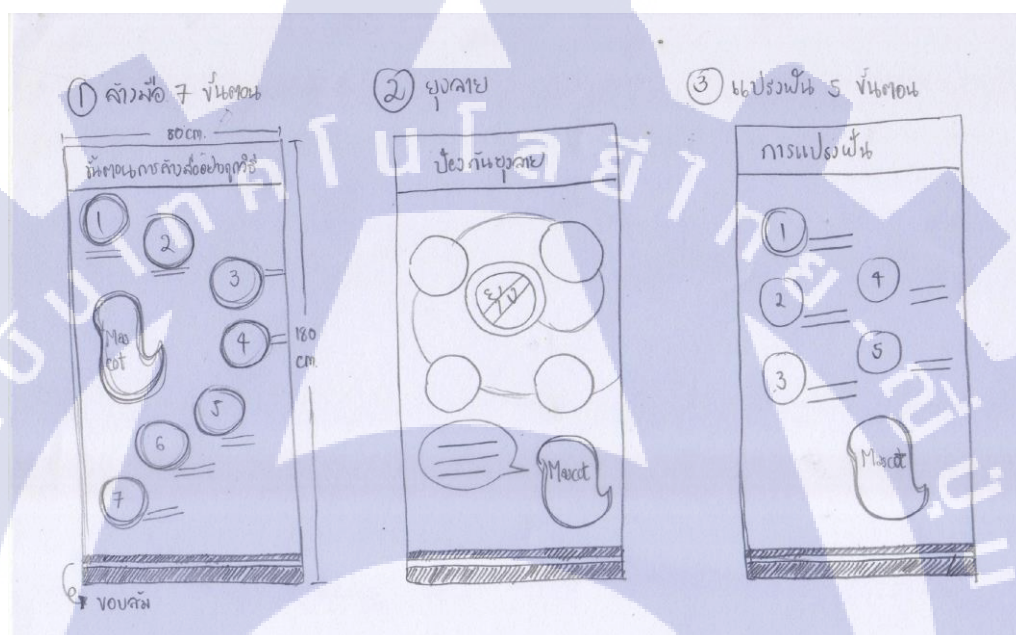
ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างความต้องการของลูกค้า งานออกแบบ standee

2.) หาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง หลังจากสรุปความต้องการของลูกค้าแล้ว ก็จะศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย โดยศึกษาจากการดูงานออกแบบต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต หรืองานเก่าๆ ของบริษัท ที่เรียกกันว่าการทำ Research ซึ่งเมื่อได้เห็นผลงานการออกแบบต่างๆ แล้ว จะทำให้สามารถออกแบบงานได้ง่ายมากขึ้น เพราะจะเกิดแนวคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ หรือนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับงานในแต่ละรูปแบบ



ภาพที่ 3.12 ภาพตัวอย่างงาน standee

3.) การออกแบบงาน ร่างงานบนกระดาษเพื่อให้ได้เห็นภาพรวมและองค์ประกอบของงานแบบคร่าวๆ ซึ่งเป็นการวางแผนก่อนการลงมือทำจริงๆ เพราะเราจะสามารถเพิ่มหรือลดได้สะดวกมากกว่า ซึ่งในการทำโครงงานนี้จะช่วยให้เราประหยัดเวลาในการทำงานมากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ในการออกแบบควรออกแบบงานมาหลายๆแบบ อย่างน้อย 3 แบบ เป็นอย่างต่ำ เพราะงานในแต่ละหัวข้อนั้น สามารถนำมาคิดต่อยอดได้อีกหลากหลายรูปแบบ ซึ่งก็จะเป็นการเปิดทางเลือกให้ลูกค้าอีกด้วย

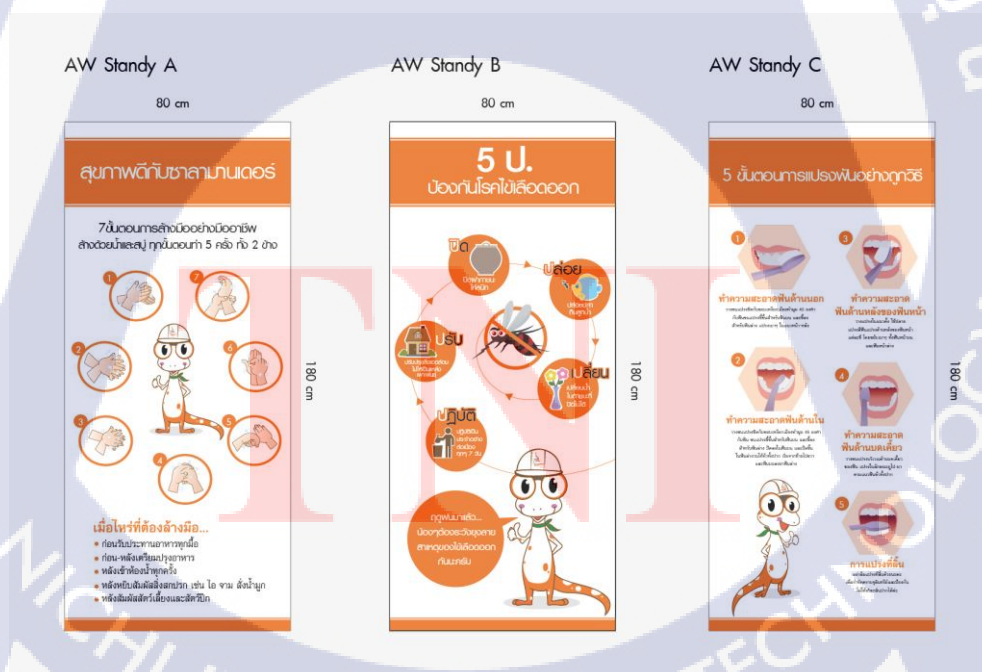


ภาพที่ 3.13 แบบ standee ที่ร่างไว้

4.) การลงมือทำ เมื่อลูกค้าเลือกรูปแบบงานที่ต้องการแล้ว จึงเริ่มทำการออกแบบงานจริง โดยสร้างตามรูปแบบที่เรานั้นได้ร่างแบบเอาไว้ ซึ่งอาจจะมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม เพราะเมื่อนำมาทำจริงๆบนคอมพิวเตอร์แล้ว ผลที่ออกมาอาจจะไม่เหมือนกับที่เราร่างงานเอาไว้ซะทีเดียว



ภาพที่ 3.14 ภาพ standee จำลองการใช้งาน



ภาพที่ 3.15 ภาพ standee แบบเสร็จสมบูรณ์

5.) การส่งมอบงาน ทำการส่งมอบผลงานตามวันและเวลาที่กำหนด ซึ่งก่อนการส่งมอบจะต้องทำการเช็กรงานอย่างละเอียด ไม่ว่าจะเป็นการจัดวาง สีที่ใช้ และข้อความต่างๆจะต้องไม่ผิด เมื่อส่งมอบงานให้ลูกค้าแล้ว ก็อาจจะมีการปรับเปลี่ยนแก้ไขเพิ่มเติมตามความที่ลูกค้าต้องการ

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

การวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลของกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดขอบเขตของงาน

3.3.1.1 บริษัท ชาลมานเดอร์ เอนเนอร์ยี จำกัด จะเน้นการใช้สี ส้ม - ขาว ซึ่งเป็นสีประจำขององค์กรนี้

1.) กิจกรรมที่โรงเรียนในจังหวัดชุมพร เป็นงานที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็ก การออกแบบจึงเน้นการใช้สีสดใสเพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มความน่าสนใจของชิ้นงานให้มากยิ่งขึ้น สามารถมีลูกเล่นต่างๆได้ การจัดวางองค์ประกอบค่อนข้างอิสระ แต่ในส่วนของคุณภาพที่ให้ความรู้จะเป็นข้อความที่กระชับอ่านแล้วสามารถเข้าใจได้โดยเร็ว เพราะพฤติกรรมของเด็กจะไม่ชอบอ่านข้อความที่เยิ่นเย้อจนเกินไปจะทำให้มีความเบื่อหน่าย จึงต้องมีภาพประกอบเพื่อเสริมให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

2.) กิจกรรมขององค์กร เป็นงานที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นผู้ใหญ่วัยกลางคน การออกแบบจึงมีลักษณะเรียบๆให้ดูแล้วมีความรู้สึกที่สบายตา ไม่เน้นลูกเล่นอะไรมากมาย การจัดวางองค์ประกอบเป็นระเบียบ

3.3.1.2 Tesco Lotus จะเน้นการใช้เขียว - ขาว ซึ่งเป็นสีประจำขององค์กรนี้

1.) งาน campaign ต่างๆ กลุ่มเป้าหมายหลักจะเป็นลูกค้าของเทสโก้ โลตัส งาน campaign จะเป็นกิจกรรมที่มีช่วงระยะเวลาที่แน่นอน ซึ่งในการออกแบบจะต้องสื่อถึงกิจกรรมนั้นๆออกมาผ่านทางรูปภาพหรือข้อความต่างๆ เพื่อให้ผู้คนรับรู้ที่กำลังมีกิจกรรมอะไรกันอยู่ในขณะนี้

3.4.2 วิเคราะห์งาน

3.3.2.1 บริษัท ซาลามานเดอร์ เอนเนอร์ยี จำกัด

- 1.) กิจกรรมที่โรงเรียนในจังหวัดชุมพร ใช้รูปภาพต่างๆเพื่อช่วยในการสื่อความหมาย และช่วยขยายความจากข้อความอีกที ใช้สีสันเข้ามาช่วยเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ
- 2.) กิจกรรมขององค์กร เน้นพื้นที่ว่างของชิ้นงาน เพื่อให้ดูแล้วสบายตา การจัดวางองค์ประกอบที่เป็นระเบียบ ภายในชิ้นงานมีรูปภาพกิจกรรมที่ผ่านมาขององค์กรเพื่อช่วยสื่ออารมณ์ และสื่อความหมายขององค์กร

3.3.2.2 Tesco Lotus

- 1.) งาน campaign ต่างๆ เน้นการเล่าเรื่องด้วยรูปภาพ หรือ สัญลักษณ์ ที่สื่อความหมาย และวัตถุประสงค์ของงานออกมา

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

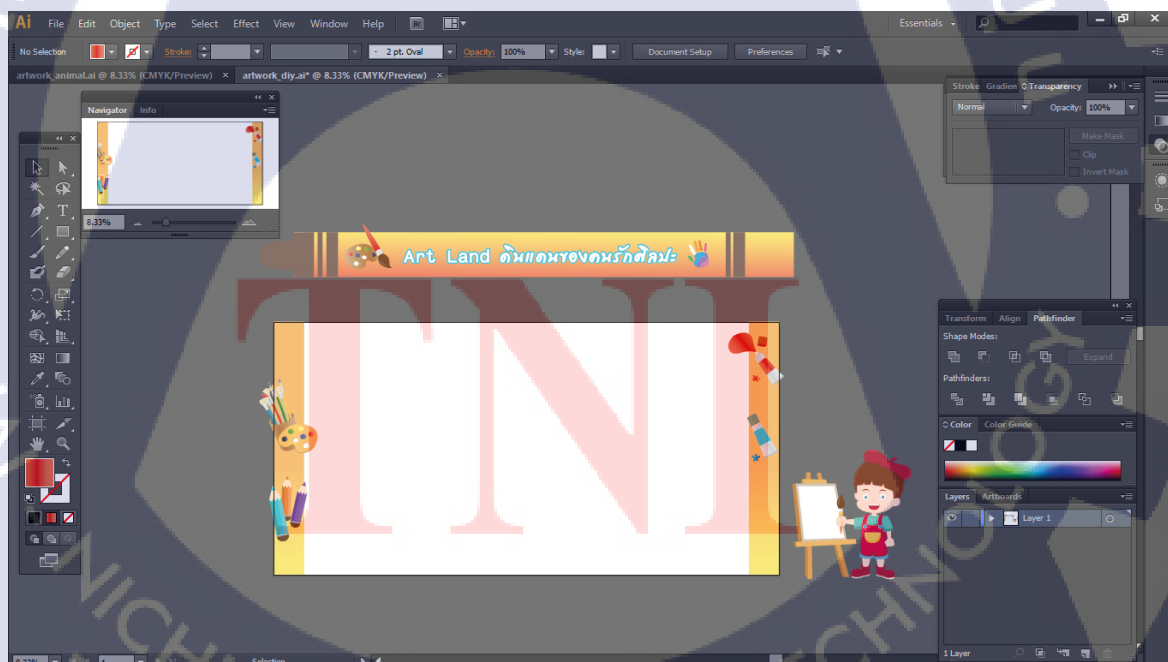
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

- 1.) สอบถามความต้องการของลูกค้า
- 2.) ค้นหาแบบตัวอย่างและนำมาประยุกต์ใช้กับงาน
- 3.) วาดแบบคร่าวๆและเลือกโทนสี
- 4.) ออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator , Adobe Photoshop
- 5.) เมื่อทำเสร็จ ตรวจสอบทั้งหมดอีกรอบแล้วเซฟงานออกมาในรูปแบบไฟล์ .ai, .jpeg
- 6.) ให้พนักงานที่ปริกษาตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- 7.) หากมีการแก้ไขงาน ต้องตรวจสอบชิ้นงานอีกครั้งอย่างละเอียดแล้วจึงเซฟงานออกมาในรูปแบบไฟล์ .ai, .jpeg

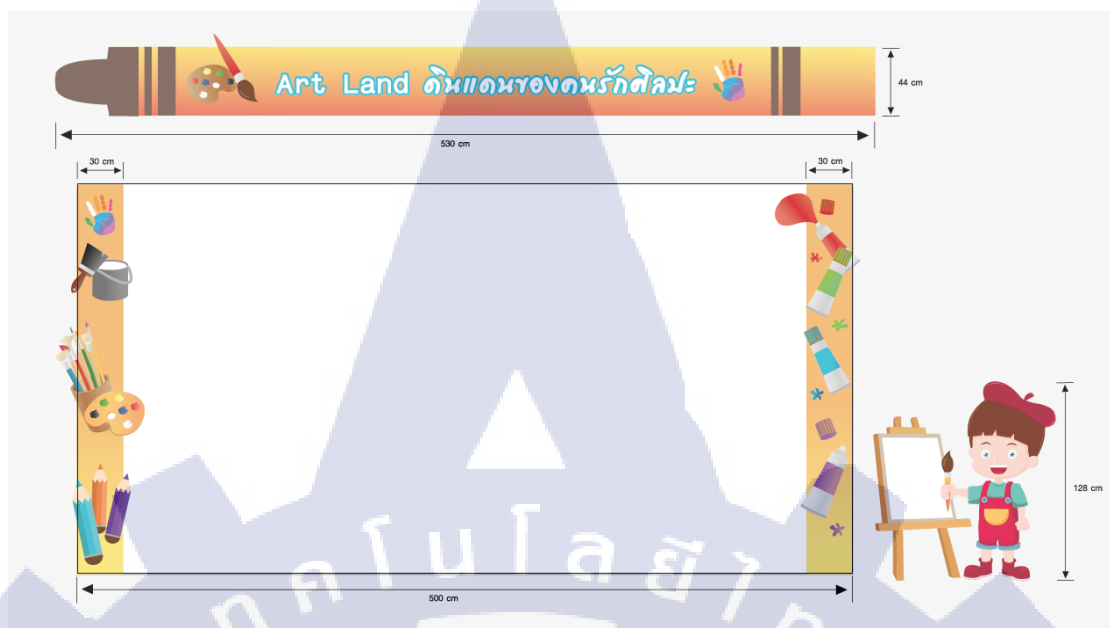
4.1.1 บุชกิจกรรมสำหรับเด็ก



ภาพที่ 4.1 องค์ประกอบของชิ้นงาน 1



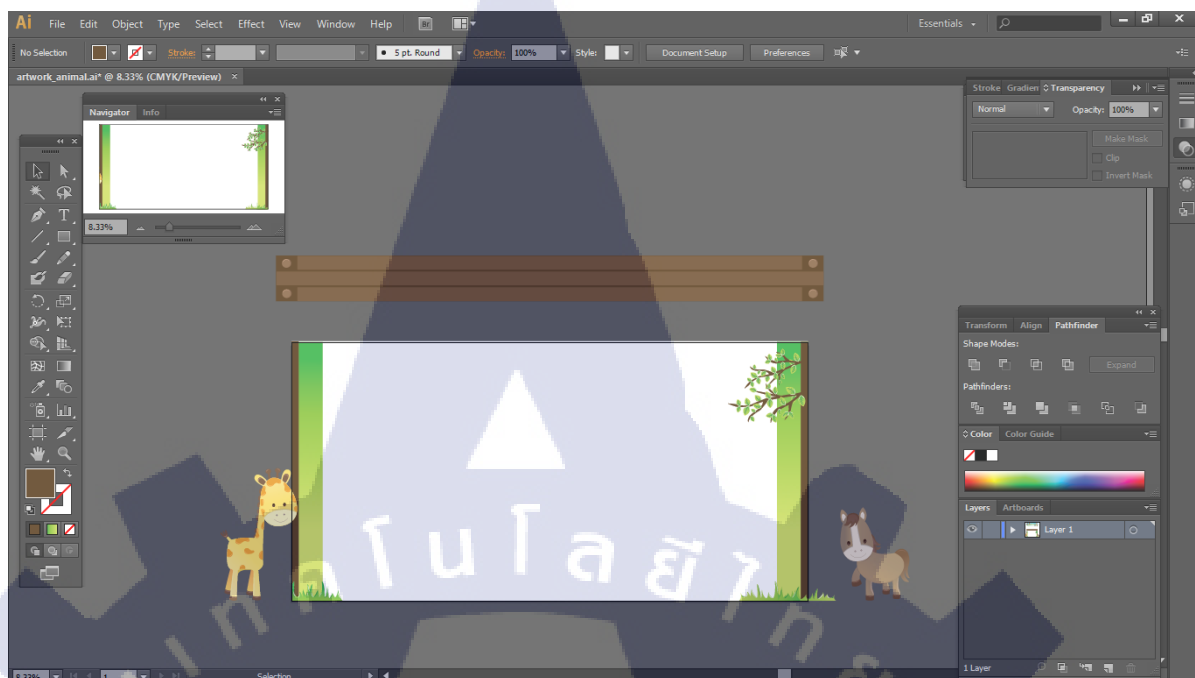
ภาพที่ 4.2 การนำองค์ประกอบมาจัดในชิ้นงาน 1



ภาพที่ 4.3 ชุมกิจกรรมสำหรับเด็กแบบเสร็จสมบูรณ์ 1



ภาพที่ 4.4 องค์ประกอบของชิ้นงาน 2



ภาพที่ 4.5 การนำองค์ประกอบมาจัดในชิ้นงาน 2



ภาพที่ 4.6 ชุมกิจกรรมสำหรับเด็กแบบเสร็จสมบูรณ์ 2



ภาพที่ 4.7 Layout ของงาน

4.1.2 ป้ายชื่อร้าน

Artwork ป้ายหน้าโต๊ะ งาน Happy Seafood Fair 2013

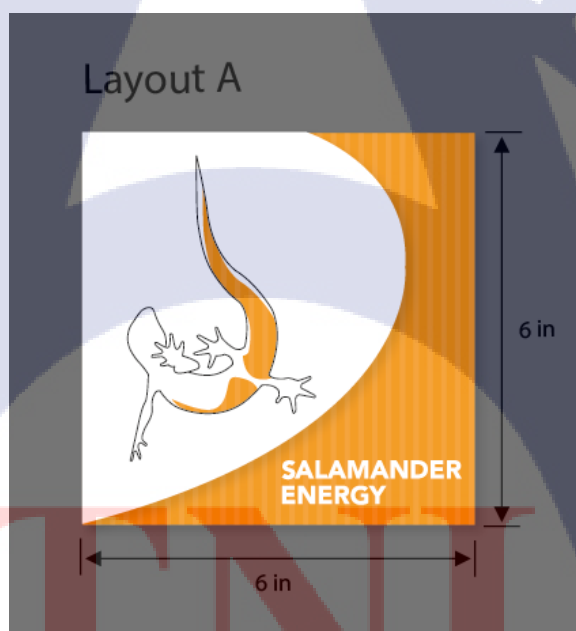


ภาพที่ 4.8 Artwork ป้ายชื่อร้านงาน Happy Seafood Fair 2013



ภาพที่ 4.9 ป้ายชื่อร้านงาน Happy Seafood Fair 2013

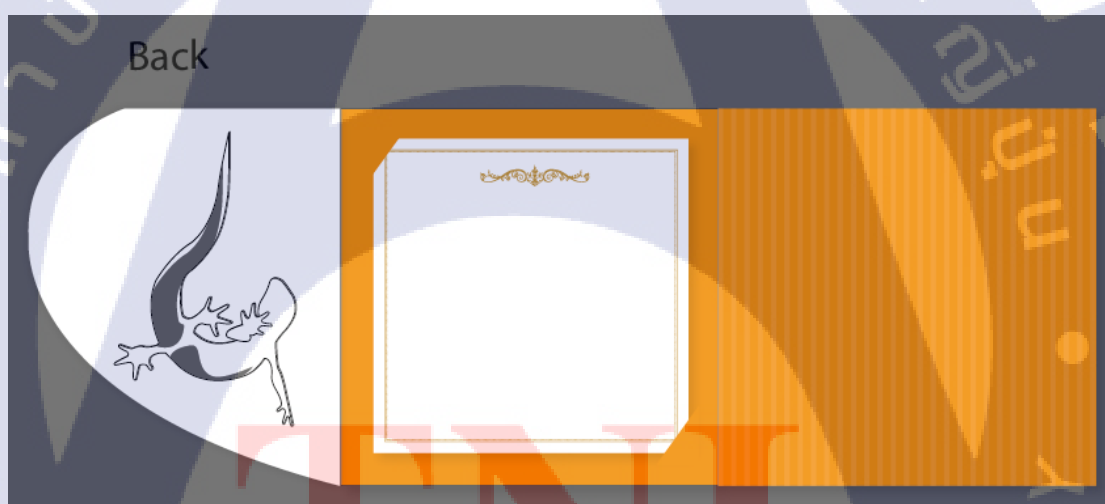
4.1.3 การ์ดเชิญ



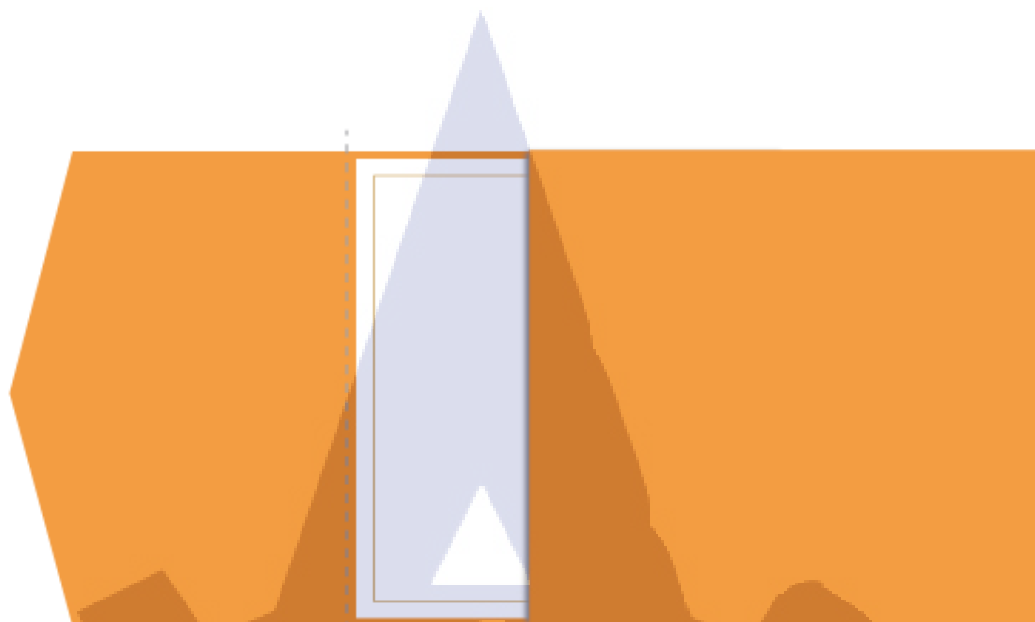
ภาพที่ 4.10 ด้านหน้าของการ์ดเชิญ 1



ภาพที่ 4.11 ด้านนอกของการ์ดเชิญ 1



ภาพที่ 4.12 ด้านในของการ์ดเชิญ 1



ภาพที่ 4.15 เมื่อพับด้านในของการ์ดเชิญ 2

4.1.4 Backdrop



ภาพที่ 4.16 Back drop งาน Triple 5-555



ภาพที่ 4.17 งาน Back drop ของ Tesco Lotus 1



ภาพที่ 4.18 งาน Back drop ของ Tesco Lotus 2

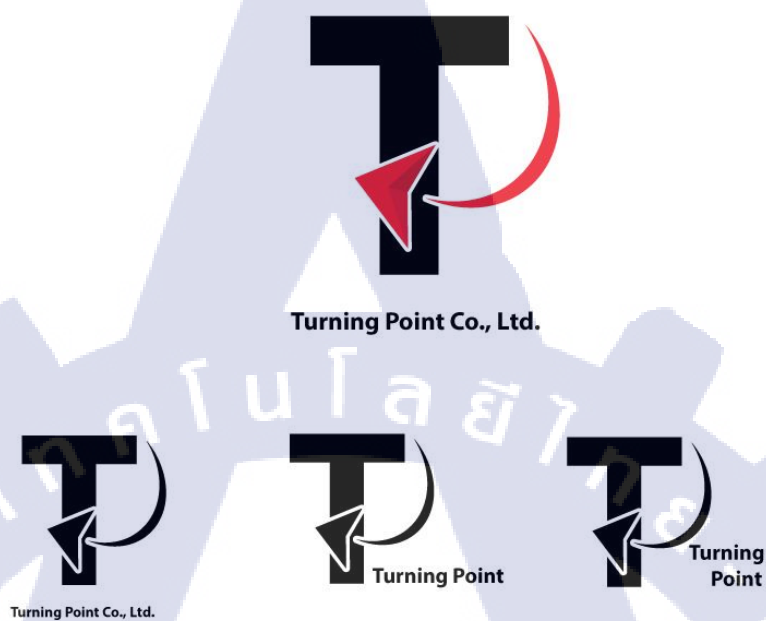


ภาพที่ 4.19 งาน Back drop ของ Tesco Lotus 3



ภาพที่ 4.20 งาน Back drop ของ Tesco Lotus 4

4.1.5 ออกแบบ Logo



ภาพที่ 4.21 งานออกแบบ Logo 1



ภาพที่ 4.22 งานออกแบบ Logo 2



Turning Point Co., Ltd.



Turning Point Co., Ltd.

ภาพที่ 4.23 งานออกแบบ Logo 3



Turning Point Co., Ltd.



Turning
Point



ภาพที่ 4.24 งานออกแบบ Logo 4

4.1.6 บูธกิจกรรม



ภาพที่ 4.25 บูธ Zero carbon ของ Tesco Lotus

TNI

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการที่ได้จัดทำโครงการ เป็นการออกแบบเพื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์องค์กร ทั้งนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำโครงการจะวิเคราะห์โดยใช้หลักการ PACT Analysis ซึ่งประกอบไปด้วย P = People , A = Activities , C = Context , T = Technologies และผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการมีดังนี้

- People: หากเป็นงานเกี่ยวกับเด็ก กลุ่มเป้าหมายจะอายุระหว่าง 4-10 ปี เน้นการใช้สีสดใสที่สดใสเพื่อดึงดูดความสนใจ ถ้าเป็นงานที่กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่วัยทำงานจะเน้นรูปแบบที่เรียบง่าย และมีความชัดเจน
- Activities: การนำผลงานไปใช้เพื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์องค์กรให้มีความน่าสนใจ เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรม
- Context: โดยส่วนใหญ่จะใช้เป็นการสื่อสารด้วยภาพ เพราะภาพจะสามารถสื่อความหมายและอารมณ์ออกมาได้ดีกว่าตัวอักษร
- Technologies: เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในโครงการ เป็น โปรแกรม Adobe Photoshop และ โปรแกรม Adobe Illustrator ที่ใช้ในด้านการกราฟิกและการทำงานทั้งหมดของโครงการ

4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานนี้คือ เพื่อฝึกฝนทักษะทางด้าน กราฟิกดีไซน์ และเพื่อเป็นการฝึกในการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเข้าทำงานในบริษัทจริงโดยที่สามารถนำความรู้ทักษะที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์ใช้กับงานที่ได้รับมอบหมายและเพิ่มความชำนาญในการใช้โปรแกรม เพิ่มความชำนาญในการออกแบบงานต่างๆเพื่อเป็นทักษะติดตัวไว้ใช้ในการทำงานหลังจากเรียนจบ และเมื่อเจอปัญหาที่สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ซึ่งจากวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานข้างต้นนี้จากการฝึกงานตลอด4 เดือนนับว่าประสบผลสำเร็จได้รับประโยชน์ที่คุ้มค่ามากๆ เพราะการได้รับมอบหมายงานต่างๆ ซึ่งเปรียบเสมือนกับเราเป็นพนักงานที่ทำงานในบริษัทนี้ การที่เราได้รับงานมาทำจะทำให้เราทราบได้ว่าถ้าเราได้เข้ามาทำงานจริงๆเราจะสามารถทำงานแบบนี้ได้หรือไม่หรือถ้าหากเรายังไม่ชำนาญเราก็ควรจะไปศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานในส่วนนี้ให้มากขึ้น ทำให้มีการพัฒนาตัวเองในด้านต่างๆ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การปฏิบัติงานที่บริษัท อินทริก จำกัด ตลอดระยะเวลา 4 เดือน ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ มากมายทั้งในด้านการคิด การออกแบบ การจัดองค์ประกอบและการออกแบบในแต่ละครั้งมักจะเกิดปัญหาที่แตกต่างกันทำให้ได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ มากขึ้น อย่างเช่นในบางงานต้องทำการแก้ไขเพื่อให้งานออกมาเป็นลักษณะเดียวกับงานอื่นๆภายใต้ขององค์กร เนื่องจากงานออกแบบนั้นจำเป็นต้องมีรูปเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ขององค์กรนั้นๆ เพื่อให้เป็นที่จดจำในกลุ่มของลูกค้า นอกจากนี้ในการปฏิบัติงานยังช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้าทั้งในด้านการทำงานและการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งก็คือการฝึกฝนให้ข้าพเจ้าเป็นบุคลากรที่ดีต่อไปในอนาคต

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ตารางที่ 5.1 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหา	การแก้ไข
1. คิดงานไม่ออกและการจัดวางองค์ประกอบของงานยังไม่ค่อยเหมาะสมลงตัว	ศึกษาและดูงานตัวอย่างการออกแบบจากอินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างแนวคิดและนำมาปรับใช้ให้มีความเหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย นอกจากนี้ในบางส่วนก็เรียนรู้จากการทำงานของพนักงานที่ปรึกษาเพื่อให้รู้ขั้นตอนและแนวคิดเพิ่มขึ้น
2. งานที่คิดออกมาไม่เหมาะกับองค์กรนั้นๆ เนื่องจากการใช้สีหรือรูปแบบการจัดการที่ยังไม่สื่อความเป็นตัวตนหรือเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละองค์กร	ศึกษาจากงานที่ผ่านมาขององค์กรนั้นๆว่ามีเอกลักษณ์เฉพาะอย่างไร หรือสอบถามจากพี่ๆว่าองค์กรนั้นมีลักษณะเฉพาะอย่างไรบ้าง

ตารางที่ 5.2 แนวทางการแก้ไขปัญา (ต่อ)

ปัญหา	การแก้ไข
3. งานที่ทำออกมามีข้อผิดพลาดเนื่องจากการพิมพ์ข้อความผิดหรือใช้สีผิด	ต้องทำการตรวจสอบงานก่อนนำไปผลิตจริงอย่างน้อย 3 รอบ โดยเฉพาะข้อความต่างๆต้องอ่านอย่างละเอียดว่าสะกดถูกต้องหรือไม่ ขนาดเท่ากันหรือไม่ และอีกอย่างก็คือเรื่องสี จะต้องเป็นสีที่มีรหัสสีถูกต้องตามที่ลูกค้าต้องการไม่ใช่เป็นสีที่เกิดจากการประมาณรหัสของสีด้วยตาของเรา
4. ทำงานล่าช้าเนื่องจากการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ยังไม่ค่อยคล่อง และยังไม่ชินกับการทำงานภายใต้การกดดันทำให้เกิดความตื่นเต้นอย่างมาก	ฝึกฝนการใช้เครื่องมือให้คล่องหรือหัดใช้คีย์ลัดต่างๆเพื่อลดเวลาในการทำงาน นอกจากนี้ต้องฝึกทำจิตใจให้สบายและพยายามปรับตัวให้คุ้นชินกับการทำงานภายใต้ความกดดันเช่นนี้

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการปฏิบัติงานนั้นควรมีการเตรียมพร้อมในเรื่องทักษะและความรู้เกี่ยวกับงานหรือองค์กรที่ได้เข้าไปปฏิบัติ อีกทั้งต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมหรือศึกษาจากงานออกแบบของท่านอื่นๆและควรหมั่นฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้เครื่องมือการออกแบบเพื่อให้เกิดการคิดที่มีความหลากหลายในการสร้างสรรค์และความรวดเร็วในการปฏิบัติงานมากยิ่งขึ้น เช่น การออกแบบชิ้นงานให้มีความเหมาะสมและแสดงเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละองค์ออกมา หรือควรมีความรู้ในเรื่องของการใช้สีและการจัดวางองค์ประกอบให้มีความเหมาะสม เป็นต้น

นอกจากเรื่องการปฏิบัติงานแล้ว ควรมีความพร้อมในเรื่องการปรับตัวและวางตัวที่เหมาะสมต่อสถานประกอบการ และเพื่อนร่วมงานเพื่อให้เกิดความราบรื่นตลอดการปฏิบัติงาน สหกิจศึกษา

เอกสารอ้างอิง

1. นางสาวสุวิมล ศรีประสม, 2551, **คู่มือการใช้งานโปรแกรม Illustrator** [Online], Available : <http://sriprasom.blogspot.com/> , [26/09/2013]
2. [ม.ป.ป]., **ประวัติ Adobe Photoshop** [Online], Available : <http://www.compact-dslr.com/index.php/adobe-photoshop-tutorial/199-adobe-photoshop-history>, [26/09/2013]
3. [ม.ป.ป]., **โปรแกรม Adobe Illustrator คืออะไร** [Online], Available : <http://jomthongprint.blogspot.com/2008/07/illustrator.html>, [26/09/2013]
4. [ม.ป.ป]., **หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์** [Online], Available : <http://bangkokprint.com/?p=866>, [26/9/2013]
5. [ม.ป.ป]., **การใช้สีกับสื่อสิ่งพิมพ์** [Online], Available : <http://bangkokprint.com/?p=880>, [26/9/2013]
6. [ม.ป.ป]., **ข้อคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์** [Online], Available : <http://bangkokprint.com/?p=892>, [26/9/2013]

TNI

ภาคผนวก ก
ผลงานอื่นๆ

TNI

ชาลามาเนเดอร์ปูงนันทน์เรื่องนวัตกรรม พร้อมยื่นหยักรับพิตรอบสัจคณอย่างยั่งยืน



ชาลามาเนเดอร์ เอ็นเนอจี เป็นบริษัทสำรวจและผลิตปิโตรเลียม สัญชาติอังกฤษขนาดเล็กที่มีความสำคัญกับการดำเนินธุรกิจในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ บริษัทฯ ก่อตั้งขึ้นในปี 2548 ที่ประเทศอังกฤษ และเริ่มประกอบกิจการในประเทศไทยในปีเดียวกัน ในปี 2549 บริษัทฯ ได้เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ลอนดอน สำหรับในประเทศไทย ชาลามาเนเดอร์ เอ็นเนอจี (กรุงเทพฯ) จำกัด เป็นผู้ถือหุ้นหลัก ผู้ดำเนินการสำรวจและผลิตปิโตรเลียมในแหล่งน้ำมันดิบบริเวณแปลงสำรวจปิโตรเลียมหมายเลข 88/38 และเป็นผู้สำรวจปิโตรเลียมในแปลงสำรวจปิโตรเลียมหมายเลข G4/50 ในทะเลอ่าวไทย โดยบริษัทฯ ปู่น้ำมันที่จะพัฒนาแหล่งปิโตรเลียมที่มีความปลอดภัยสูง ควบคู่ไปกับการดูแลรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมในทุกพื้นที่ที่เราปฏิบัติงาน



ชาลามาเนเดอร์มีการเป็นพันธมิตรที่ยั่งยืนของชุมชนท้องถิ่นโดยเป็นพันธมิตรที่ดีและยั่งยืนของชุมชนท้องถิ่นในทุกพื้นที่ที่เราปฏิบัติงาน บริษัทฯ มีนโยบายความรับผิดชอบต่อสังคมในสามประเด็นหลักคือ การส่งเสริมด้านการศึกษา การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และการพัฒนาคุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ บริษัทฯ ยังให้การสนับสนุนกิจกรรมเพื่อชุมชนผ่านหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และองค์กรอื่นๆ ที่ไม่หวังผลกำไรอย่างต่อเนื่องด้วย



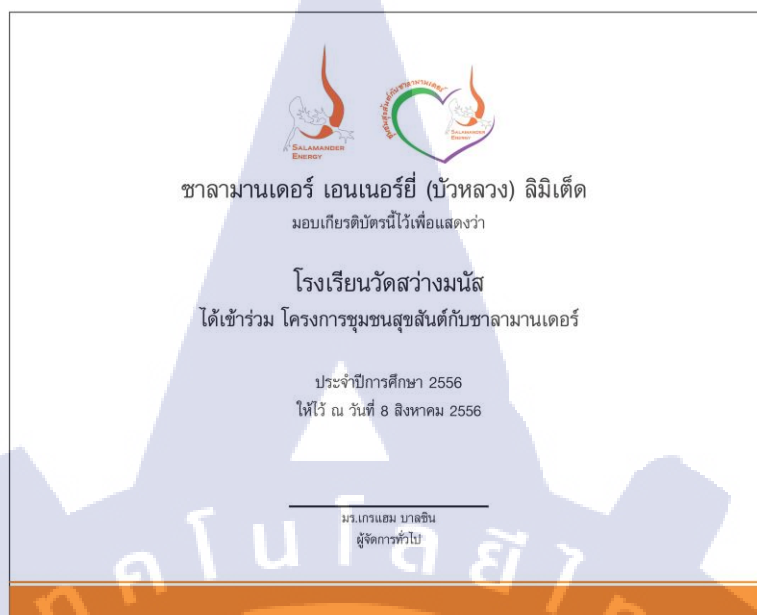
ชาลามาเนเดอร์ เอ็นเนอจี ได้จัดตั้งโครงการ "ชุมชนสุขสันต์กับชาลามาเนเดอร์" เพื่อออกค่าใช้จ่ายของ บริษัทฯ ในเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมในชุมชนท้องถิ่นจังหวัดชุมพรอย่างต่อเนื่อง โครงการ ยังมีส่วนช่วยในการสร้างความรัก ความผูกพัน และสร้างจิตสำนึกแก่เด็กและเยาวชนท้องถิ่นให้รู้จักการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน โดย โครงการฯ ได้ให้ความรู้และสร้างความเข้าใจให้ถูกต้องแก่เยาวชนท้องถิ่นผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์มากมาย โดยในปี 2556 นี้ โครงการ "ชุมชนสุขสันต์กับชาลามาเนเดอร์" มีกำหนดการที่จะจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์เคลื่อนที่อย่างน้อย 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านปากน้ำชุมพร (แตงโมจินนาห์สงเคราะห์) โรงเรียนบ้านท่าขอน ปากน้ำชุมพร โรงเรียนวัดหัวกุด และโรงเรียนวัดสว่างนัย หลังจาก กิจกรรมดังกล่าวจะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจำนวนกว่า 5,000 คน ซึ่งเป็นสมาชิกกลุ่มเป้าหมายโดยตรง คือ นักเรียน ครู และผู้ปกครองในโรงเรียนเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ บริษัทฯ จะยังคงมุ่งมั่นในแนวทางในการใช้โครงการฯ เพื่อมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน เพราะการศึกษาและเยาวชนล้วนแต่เป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญในการร่วมพัฒนาและผลักดันให้ท้องถิ่นเริ่มแข็งแกร่งไปในอนาคตอย่างยั่งยืน



ผลงานออกแบบ Advertorail

TNI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

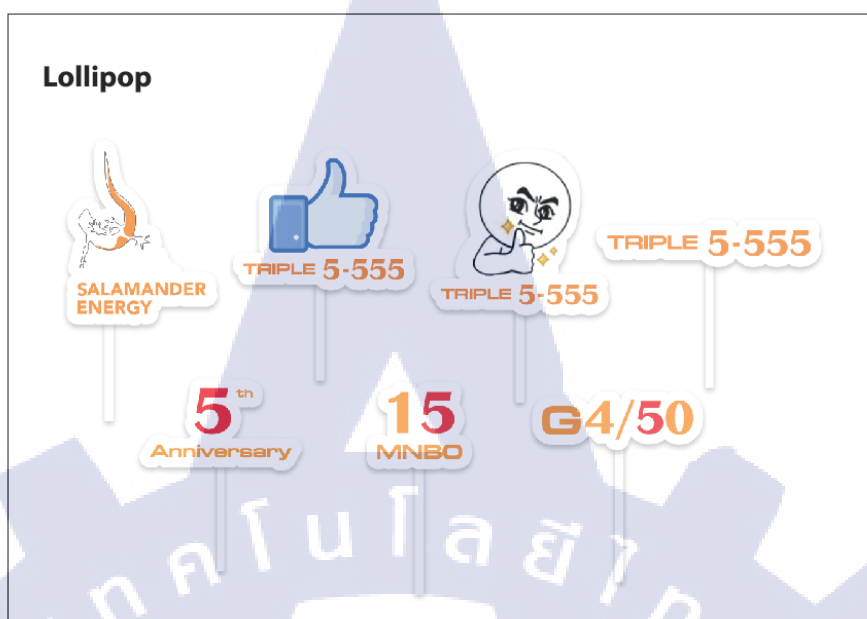


ผลงานออกแบบเกียรติบัตร

Layout ป้ายรางวัล

 TRIPLE 5-555 รางวัลที่ 1 : ตัวเครื่องโน้ตบุ๊กสับ พร้อมไฟฟ้ฯ กรุงทว-ธอองภา 2ฟ้บ่ง 33น 2ฟ้บ่ง มูลค่ากว่า 40,000 บาท 	 TRIPLE 5-555 รางวัลที่ 2 : โทรศัพท์มือถือ iPhone 5 	 TRIPLE 5-555 รางวัลที่ 3 : บัตรกำนัล เซ็นทรัล 10,000 บาท มูลค่า 15,000 บาท 
 TRIPLE 5-555 รางวัลเต่งกายยอดเยี่ยม ประเภทเดี่ยว จำนวน 3,000 บาท	 TRIPLE 5-555 รางวัลเต่งกายยอดเยี่ยม ประเภทกลุ่ม (ไม่เกิน 5 คน) จำนวน 10,000 บาท	 TRIPLE 5-555 เงินรางวัลสนับสนุนเต่งกายยอดเยี่ยม โรงเรียนวัดหัวกรุง จ.นนทบุรี จำนวน 25,000 บาท
 TRIPLE 5-555 รางวัลเต่งกายยอดเยี่ยม ประเภทกลุ่ม (1-3 คน) จำนวน 5,000 บาท		

ผลงานออกแบบป้ายมอบรางวัล



ผลงานออกแบบป้ายลollipop

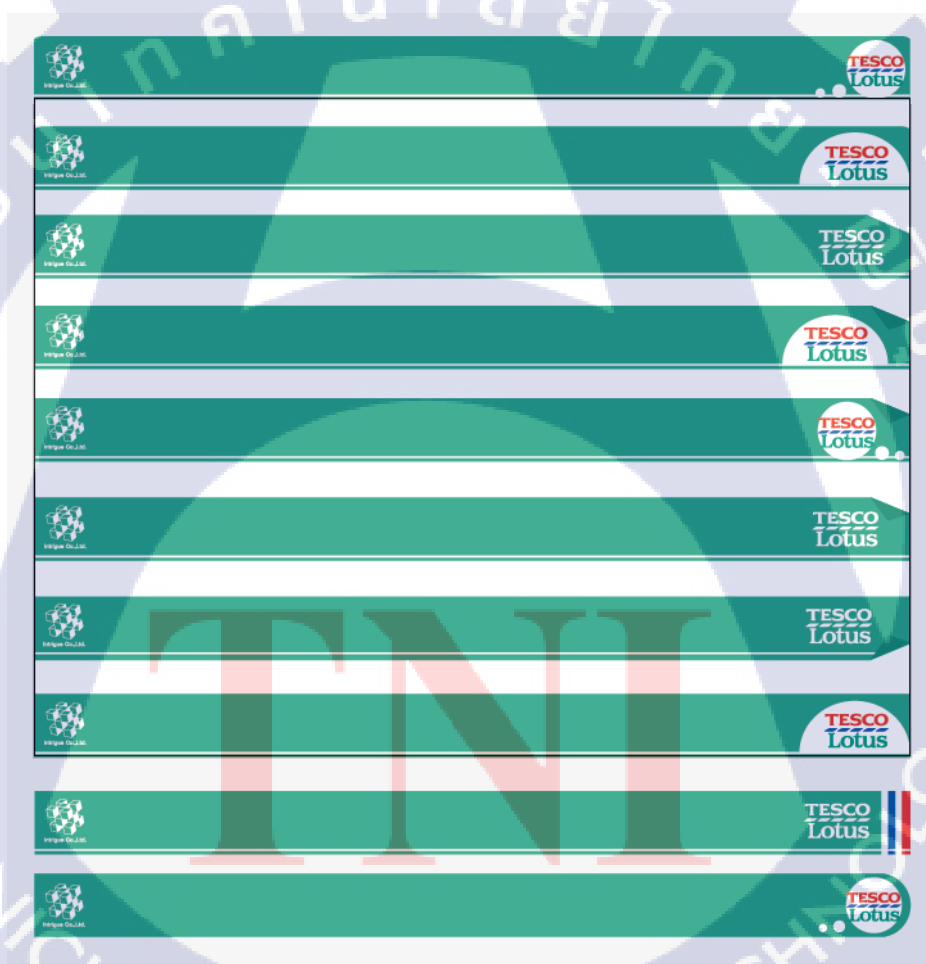


ผลงานออกแบบแปลนสถานที่

Salamander flag



ผลงานออกแบบธงราว



ผลงานออกแบบแบนเนอร์สำหรับใช้ในpresentation



ผลงาน Retouch ภาพ

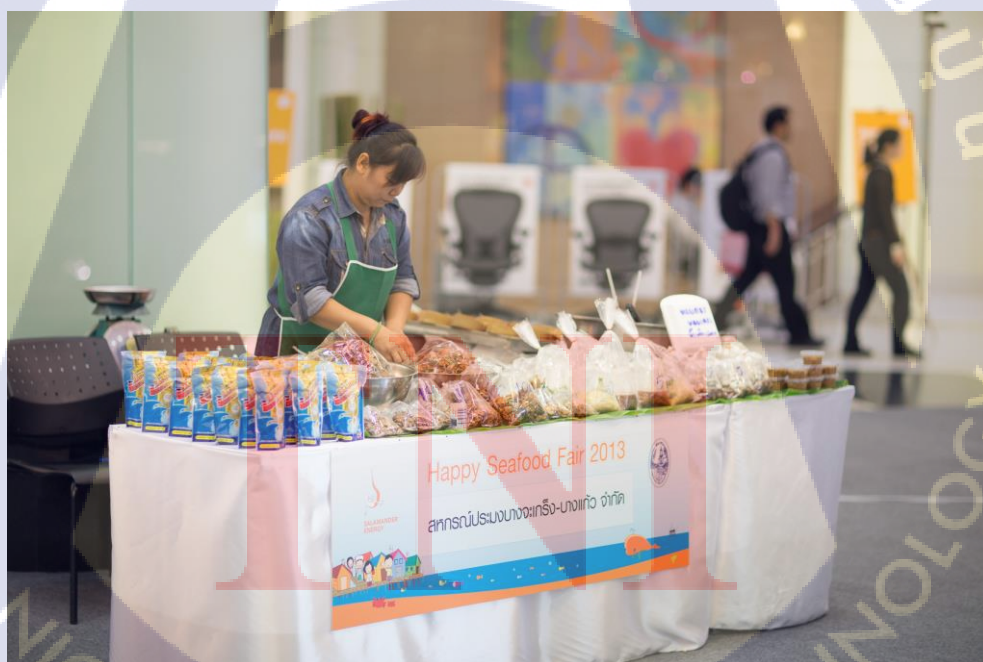


ภาคผนวก ข
ภาพการนำไปใช้งานจริงบางส่วน

TNI



ภาพงาน Standy



ภาพงานออกแบบป้ายชื่อร้าน



ภาพงานออกแบบป้ายถือ



ภาพงานออกแบบป้ายมอบรางวัล



ภาพงานออกแบบธงราว

TNI

THAI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ภาคผนวก ค
รายงานประจำสัปดาห์

TNI

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล

นางสาวชลธิชา เกศกะงาม

วัน-เดือน-ปี เกิด

06 ธันวาคม 2534

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546

โรงเรียนวิทยานนท์

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2553

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

TNI

สภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY