

การออกแบบสื่อการประชาสัมพันธ์ขององค์กร

Publicize Media Design

กุ กุ โนโล ฮั 1 ก

นายปาณสาร ปัทมาสวรรค์

10

โครงงานสหกิ<mark>จศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งข</mark>องก<mark>ารศึกษาตามหลักสูตร</mark> ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น พ.ศ. 2556 การออกแบบสื่อการประชาสัมพันธ์ขององค์กร กรณีศึกษา บริษัท ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์ พ.ศ 2556 PUBLICIZE MEDIA DESIGN A CASE STUDY OF Io-HOPE INTERPRISE A.D. 2013

นายปาณสาร ปัทมาสวรรค์

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น พ.ศ. 2556

M.FI. 233

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ (รตต.หญิง คร.นิคาพรรณ สุรีรัตนันท์)

.....กรรมการสอบ

(ผศ.ตรีรัตน์ เมตต์การุณ์จิต)

....<mark>.....กรรม</mark>การสอ<mark>บ</mark>

(<mark>อาจา</mark>รย์ธงชัย แ<mark>ก้</mark>วสิริ)

.....กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ชาตรี ทองวรรณ)

.....ประธานสหกิจของสาขา

(อาจารย์ภูวคล ศิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงงาน	การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขององค์กร						
	กรณีศึกษา บร <mark>ิษัท ไอโฮปอินเ</mark> ตอร์ไพรส์ พ.ศ 2556						
	Publicize Media Design						
	CASE STUDY : Io-hope Interprise A.D. 2013						
ผู้เขียน	นายปาณสาร ปัทมาสวรรค์						
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ						
สาขาวิชา	เทค โน โลยีมัลติมีเดีย						
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชาตรี ทองวรรณ						
พนักงานที่ปรึกษา	คุณบวรทิพย์กิตติพิพัฒน์ ชัยคุณธีระธาตรี						
ชื่อบริษัท	กรณิศึกษา บริษัท ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์ พ.ศ 2556 Publicize Media Design CASE STUDY : Io-hope Interprise A.D. 2013 นายปาณสาร ปัทมาสวรรค์ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีมัลติมีเดีย อาจารย์ชาตรี ทองวรรณ กุณบวรทิพย์กิตติพิพัฒน์ ชัยคุณธีระธาตรี ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์ (Io-Hope Interprise) รับผลิตสื่อต่างๆเช่น รายการทีวี วีดีโอพรีเซนเทชั่นต่างๆ โปสเตอร์ต่างๆ						
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	รับผลิตสื่อต่างๆเช่น รายการทีวี วีดีโอพรีเซนเทชั่นต่างๆ โปสเตอร์ต่างๆ						

บทสรุป

ข้าพเจ้าได้จัดทำ โปสเตอร์และสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆของทางองก์กร เพื่อให้สะดวกต่อ การประชาสัมพันธ์ เพราะโดยปกติทางองค์กรจะกระจายข่าวผ่านทาง fan page ซึ่งดูไม่สะดุดตา และมี ความสนใจน้อยกว่า ข้าพเจ้าจึงรวบรวมสื่อที่จัดทำไว้ในโครงงานฉบับนี้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาคือ ได้เรียนรู้การออกแบบโดยโปรแกรมต่างๆเช่น Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator โคยข้าพเจ้าได้ออกแบบโปสเตอร์และสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ ซึ่งทำ ้ให้การประชาสัมพันธ์สะควกมากขึ้น โคยนำกวามรู้ที่ได้ศึกษาในวิชาเรียนมาประยุกต์ใช้ อีกทั้งยังได้ฝึก ้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การ<mark>ทำงา</mark>นใน<mark>อ</mark>งค์ก<mark>รและต้</mark>องรับ<mark>ผิ</mark>คชอบ<mark>ต่อก</mark>ารทำงาน การสหกิจครั้งนี้ ถือว่า เป็นประสบการณ์ที่ดีในชีวิต <mark>ได้พ</mark>ัฒนาตนเอ<mark>ง</mark>มาก<mark>ขึ้น</mark>

ข

Project's name	Publicize Media Design								
	CASE STUDY : Io-hope Interprise A.D. 2013								
Writer	Mr. Panasan Pattamasawan								
Faculty	Information technology, Multimedia technology								
Faculty Advisors	Mr. Chatree Tongwan								
Job Supervisor	Mr. Borvornthipkittipipat Chaikhunteerathatree								
Company's name	Io-Hope Interprise								
Business Type / product	Media Production								

Summary

I have made Posters and Promotional activities of the organization. For easy publicity because the news spread through the Fan Page. Which look inconspicuous. And with less interest. So I gathered media prepared in this project.

Benefits of Apprenticeship education is. Learn to design programs such as Adobe Photoshop and Adobe Illustrator. I designed posters and signage. This makes the public more convenient by applying the knowledge gained. They are also trained to work with others. Working in the organization and be responsible for the work. The Apprenticeship this time. Considered to be a great experience in life. Has developed more and more.

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้ามีโอกาสได้มาสหกิจศึกษา ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ถึง วันที่ 5 ตุลาคมพ.ศ.2556 ข้าพเจ้าได้รับความรู้ และประสบการณ์มากมายในการทำงาน ซึ่งเป็น ประสบการณ์ที่ดี และมีค่าเป็นอย่างมาก และข้าพเจ้าสามารถนำประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจ ศึกษาครั้งนี้ มาพัฒนาทักษะการทำงานของตนเอง และการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ จากการสนับสนุนของฝ่างต่างๆดังนี้

 กุณบวรทิพย์กิตติพิพัฒน์ ชับกุณธีระชาตรี (ผู้จัดการ) ที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้มาสหกิจ ณ องค์กรนี้ และได้เรียนรู้สิ่งต่างๆมากมากในการทำงาน

 คุณผกาทิพย์ อินทร์แก้ว (เลขา) ที่คอยมอบหมายงาน และคอยสอนสิ่งต่างๆ ในการ ทำงานร่วมกับผู้อื่นให้กับข้าพเจ้า

 จุณกฤชศรุต ทรงศิริ (ฝ่ายตัดต่อ) ที่คอยให้คำแนะนำ คำปรึกษาต่างๆในการทำงาน
 คุณศิริลักษณ์ อนันโถ และ คุณหนึ่งฤทัย จันอิ (นักศึกษาฝึกงานรุ่นพี่) ที่คอยให้ความ ช่วยเหลือ และให้ข้อเสนอแนะเรื่องผลงาน คอยเสนอแนวคิดต่างๆ

5.) คุณณัฐวดี อโนดาษ (เพื่อนสนิท) ที่คอยให้กำปรึกษาการใช้โปรแกรมต่างๆ และการ ทำโปรเจค

ทุกๆคนในบริษัท ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์ รวมถึงบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มิได้กล่าวนาม ที่ให้การ สนับสนุนและช่วยเหลือ ให้การสหกิจศึกษาในครั้งนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณทุก ท่าน ที่มีส่วนร่วม และให้คำปรึกษาในการทำโครงงานนี้จนสำเร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแล และให้ความเข้าใจเกี่ยวกับ<mark>ชีวิต</mark>การทำงาน<mark>ข้</mark>าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ	
	หน้า
บทสรุป	ป
กิตติกรรมประกาศ	ମ
<u>สารบัญ</u>	1
สารบัญตาราง	จ
สารบัญรูปประกอบ	ิม
uni fulagy	
1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ และการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	3
 1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย 	C 3
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	4
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	4
1.8 วัตถุประสงค์ของโครงงาน	4
1.9 ผลที่คาดว่า <mark>จะได้รับจากการปฏิบัติหรือ</mark> โครงง <mark>าน</mark> ที่ได้รั <mark>บมอบ</mark> หมาย	5
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	5

7

7

15

19

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

- 2.1. Adobe Photoshop
- 2.2. Adobe Illustrator
- 2.3. ประเภทของกราฟฟิค STITUTE OF

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	
หน้า	
 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน 	21
3.1. แผนงานปฏิบัติงาน	21
3.2. รายละเอียด โครงงาน	21
3.3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	23
 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ 	32
4.1. ขั้นตอนและผลการคำเนินงาน	32
4.2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	36
4.3. วิจารณ์ข้อมูล โคยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุปประสงค์และจุคมุ่งหมายการปฏิบัติงา	าน
หรือ	
จัดทำโครงงาน	37
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	38
5.1. สรุปผลการคำเนินงาน	38
5.2. แนวทางแก้ไขปัญหา	40
5.3. ข้อเสนอแน <mark>ะจากการคำเนินง</mark> าน	40
เอกสารอ้างอิง	41
ภาคผนวก	
ก. งานออกกองและงานนอกสถานที่	43
INO ETE	
ประวัติผู้จัดทำโครงงาน	49

สารบัญตาราง

ตาราง

T

3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หน้า

21

nníulaðin.

VSTITUTE OF

สารบัญรูปประกอบ

รูป		หน้า
1.1	แผนที่ดังบริษัท ใอโฮปอินเตอร์ไพรสั	1
1.2	การถ่ายทำรายการ และแคสติง	2
1.3	กิจกรรมงานอีเว้นท์ (เดินแบบการกุศล ก.ศ.น.)	2
1.4	ผังองค์กร	3
2.1	ภาพโลโก้โปรแกรม Adobe Photoshop	8
2.2	ภาพส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Adobe Photoshop	9
2.3	ภาพ Toolbox ของโปรแกรม Adobe Photoshop	13
2.4	ภาพส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Illustrator	15
2.5	ภาพ Toolbox ของโปรแกรม Adobe Illustrator	17
2.6	ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง Vector และ Bitmap	20
3.1	ตัวอย่างโปสเตอร์จาก Internet	22
3.2	ตัวอย่างโปสเตอร์ใน Internet 2	22
3.3	ตัวอย่าง ป้าย Backdrop	23
3.4	โปสเตอร์ฉบับร่าง	23
3.5	ภาพการออกแบบโปสเตอร์ตามโครงร่าง	24
3.6	ภาพการวางตัวอักษร	24
3.7	ภาพการเพิ่มองค <mark>์ประกอบของโปสเตอร์</mark>	25
3.8	ภาพการออกแบบโปส <mark>เตอร์</mark> แบบที่ 2	26
3.9	ภาพการวางตัวอักษรล <mark>งใน</mark> โปสเตอร์ แ <mark>บ</mark> บที่ 2	26
3.10	ภาพการใส่รายละเอียด <mark>ลงใ</mark> นโปสเตอร์ <mark>แ</mark> บบที่ 2	27
3.11	ภาพการร่างแบบโปสเตอร์ชุดแต่งงาน	27
3.12	ภาพการออกแบบ โปสเตอร์ชุดแต่งงานตาม โกรงร่าง	28
3.13	ภาพการเพิ่มองค์ประกอบให้กับโปสเตอร์ชุดแต่งงาน	29
3.14	ภาพการออกแบบโปสเตอร์ชุดแต่งงาน 2	29
	สารบัญรูปประกอบ (ต่อ)	

ฐา	J
ขั	

T

		หน้า
3.15	ภาพการจัดวางองก์ประกอบโปสเตอร์ชุดแต่งงานแบบที่ 2	30
3.16	ภาพขั้นตอนการทำ Backdrop	31
3.15	ภาพโปสเตอร์แบบร่างแบบที่ 1	32
3.16	ภาพโปสเตอร์แบบร่างแบบที่ 2	33
3.17	ภาพโปสเตอร์แบบที่ 1	33
3.18	ภาพโปสเตอร์แบบที่ 2	34
3.19	โครงร่างโปสเตอร์ชุดแต่งงาน	35
3.20	ภาพป้าย Backdrop	36

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการณ์

ชื่อสถานประกอบการ	: Io – hope Interprise
	(บริษัท ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์)
ที่ตั้งสถานประกอบการ	: 2113/8 ซอย รามคำแหง แขวง หัวหมาก เขต บาง
กะปิ	
	กรุงเทพมหานคร 10240
โทรศัพท์	: 02-718-8307
โทรสาร	: 02-718-8725
	ich.
	คลองแสนแสบ
แแจอร์สอดีวา รามดำแหง 37 พ.รา ถนนรามคำแหง	Saundar No-HOPE INTERPRISE (ไอโชป อินเดอร์โพรส์) 2113/8 rakumhang 41/1 huamark bangkapi 10240 Tel 083-554-4048 086-361-5044 02-718-8725 Fax : 02-718-8307 Saundar พ.ราม41/1 กับบรามคำแหง ทั่วหมาก เมาานลอย มหานดอย มมากิกา มหาวิทยาลัยรามคำแหง
รูปที่	1.1 แผนที่ตั้งบริษัท ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์ TITUTE O

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

ใอ-โฮป อินเตอร์ไพรส์ (IO-HOPE INTERPRISE) ผู้ประกอบการผลิตสื่อมีเดียและสื่อ สร้างสรรค์ทุกชนิดตั้งขึ้นเพื่อคำเนินงานทั้งด้านธุรกิจและสังคมไปพร้อมกัน ผลกำไรที่มีขึ้นจะนำ กลับไปสนับสนุน ส่งเสริม องค์กรพัฒนาสังคมและชุมชนเป็นหลัก ด้วยค่านิยมที่มิได้มุ่งหวังกำไร เป็นที่ตั้ง

งานของบริษัทจะผลิตสื่อพวก รายการทีวี พรีเซนเทชั่นแต่งงาน หนังสั้นโปรโมทสถาบัน ต่างๆ รับจัดงานอีเว้นท์ ถ่ายภาพ ดัดต่อวีดีโอ และบริษัทยังทำงานทางด้านโมเดลลิ่งรับแคส นักแสดง พรีเซนเตอร์ รวมถึงสต๊าฟงานอีเว้นท์ต่างๆ และนอกจากนี้ ทางบริษัทยังเปิดสอนการ เรียนรู้เป็นพิธีกรรายการทีวีและ MC ต่างๆอีกด้วย



10

รูปที่ 1.2 การถ่ายทำรายการ และแคสติ้ง



ร**ูปที่ 1.3** กิจกรรมงานอีเว้นท์ (เดินแบบการกุศล ก.ศ.น.)

Manager Director ฝ่ายประสานงาน ฝ่ายผลิต Video Director Graphic design Photographer

รูปที่ 1.4 ผังองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

งานที่ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายในการสหกิจตำแหน่งหลักคือ Graphic design โดยจะทำ หน้าที่ออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์บริษัทต่าง แต่งภาพ และรวมถึงช่วยงานอื่นๆเช่น หา ข้อมูล กิครูปแบ<mark>บงาน บันทึกข้อ</mark>มูล <mark>และจั</mark>ดงานอีเว<mark>้น</mark>ท์ต่างๆ

1.5 พนักงานที่ปรึก<mark>ษา แ</mark>ละ ตำแห<mark>น่งของพนักง</mark>านท<mark>ี่ปรึก</mark>ษา

พนักงานที่ปรึกษา : <mark>คุ</mark>ณบวรทิพ<mark>ย์กิ</mark>ตติพิพั<mark>ฒน์</mark> ชัยคุณธีระธาตรี ตำแหน่ง : Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือน นับตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน 2556 - 5 ตุลากม 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์ เป็นองค์กรเล็กๆ พึ่งเปิดกิจการได้ไม่กี่ปี ยังไม่เป็นที่ รู้จักกันอย่างแพร่หลาย การกระจายข่าวหรือสื่อต่างๆก็ยังไม่โดดเด่น ข้าพเจ้าจึงจัดทำ โกรงงานนี้เพื่อประชาสัมพันธ์ และสะดวกต่อการกระจายข่าวให้เป็นที่แพร่หลายมากขึ้น

1.8 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

1.8.1 งานโปสเตอร์คอร์สเรียนพิธีกร

เพื่อให้การกระจายข่าวประชาสัมพันธ์กอร์สเรียนง่ายขึ้น สะดวกต่อการใช้งาน และ ทำให้ผู้ที่เห็นโปสเตอร์สนใจอยากมาสมักรเรียน

a

1.8.2 งานโปสเตอร์หาพรีเซนเตอร์ชุดแต่งงาน

เพื่อให้ง่ายต่อการประชาสัมพันธ์ และมีผู้สนใจอยากมาสมักรเป็นพรีเซนเตอร์ และทำ ให้คนสนใจจะมาใช้บริการถ่ายพรีเซนเทชั่นแต่งงาน และถ่ายภาพพรีเวคดิ้งกับทางบริษัท

1.8.3 ป้าย backdrop งานประกวดหนังสั้นสมาคมก้าวดี

เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของงาน และทำให้มีผู้สนใจมาร่วมโครงการมากขึ้น เพื่อฝึกทักษะ การออกแบบ

1.8.4 งานอื่น<mark>ๆ</mark>

110-

งานอื่นๆเช่น <mark>แต่ง</mark>รูปภาพ จั<mark>ด</mark>งานอีเวนท์ <mark>แ</mark>ละการ<mark>ลงพื้</mark>นที่อื่นๆ เพื่อฝึกประสบการณ์ การทำงานและพัฒนาตนเอง และบริษัท

4

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

เพื่อให้การประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆของบริษัทง่ายและสะควกมากขึ้น ทำให้ผู้คน สนใจกิจกรรมต่างๆ และทำให้บริษัทรู้จักกันอย่างแพร่หลายมากขึ้น

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการทำงานทางด้านกราฟฟิก มีศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับงานที่จำเป็นต้องรู้ เพื่อให้สะดวก ต่อการทำงาน

1.10.1 Graphic (กราฟฟิค)

กราฟิก หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ผู้ สื่อสารต้องการ

กราฟิกประกอบด้วย

 ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่า สี ดังนั้น ภาพหนึ่งๆ จึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน (คล้ายๆ กับการปักผ้าครอสติก) ทำ ให้รูปภาพแต่ละ รูป เก็บข้อมูลจำนวนมาก เมื่อจะนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล ฟอร์แมต ของภาพบิตแมพ ที่รู้จักกัน ดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF

2.) ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ และ กุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูก สร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของ เส้น โครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของ เส้น ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียด เมื่อมีการขยายภาพนั่นเอง ภาพแบบ Vector ที่หลายๆ ท่าน กุ้นเคยก็คือ ภาพ .wmf ซึ่งเป็น clipart ของ Microsoft Office นั่นเอง นอกจากนี้คุณจะสามารถพบ ภาพฟอร์แมตนี้ได้กับภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator หรือ Macromedia Freehand

3.) คลิปอาร์ต (Clipart) เป็นรูปแบบของการจัดเก็บภาพ จำนวนมากๆ ในลักษณะของ ตารางภาพ หรือห้องสมุดภาพ หรือคลังภาพ เพื่อให้เรียกใช้ สืบค้น ได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว

 HyperPicture มักจะเป็นภาพชนิดพิเศษ ที่พบได้บนสื่อมัลติมีเดีย มีความสามารถ เชื่อม โยงไปยังเนื้อหา หรือรายละเอียดอื่นๆ มีการกระทำ เช่น คลิก (Click) หรือเอาเมาส์มาวาง ไว้เหนือตำแหน่งที่ระบุ (Over)

1.10.2 Graphic design (กราฟฟิคดีไซน์)

กราฟิกดีไซน์คือกระบวนการสร้างสรรค์อันเกิดจากการผสมผสานศิลปะและเทคโนโลยี เพื่อใช้ในการสื่อสารความคิดออกไป (ในที่นี้น่าจะรวมถึงข้อมูล ข่าวสาร ความคิดทัศนคติ และ ความรู้สึก / ผู้แปล) นักออกแบบกราฟิกจะทำงานด้วยเครื่องมือในการสื่อสารที่หลากหลายเพื่อ นำเสนอสาร จากลูกค้าไปยังผู้รับสารที่เฉพาะเจาะจง เครื่องมือหรือองค์ประกอบหลักๆ ก็คือการใช้ ภาพและตัวอักษร

1.10.3 Poster (โปสเตอร์)

10

โปสเตอร์ (poster) คือ ภาพขนาดใหญ่พิมพ์บนกระดาษออกแบบเพื่อใช้ติดหรือแขวนบน ผนังหรือกำแพง จุดประสงคของposter คือ เพื่อทำให้เตะตาผู้ดูและสื่อสารข้อมูล โปสเตอร์ส่วน ใหญ่มักจะใช้ในการเผยแพร่เพื่อการประชาสัมพันธ์โดยเฉพาะการโฆษณางานแสดงศิลปะ, งาน ดนตรี หรือภาพยนตร์, โฆษณาชวนเชื่อ, หรือในการสื่อสารของผู้ประท้วงที่ต้องการสื่อสารความ เชื่อต่อคนกลุ่มใหญ่

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 Adobe Photoshop

2.1.1 โปรแกรม Adobe Photoshop

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบกราฟิก เพื่อนาไปใช้ ร่วมกับงานในด้านต่าง ๆ เช่น งานกราฟิกที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท งานกราฟิกบนเว็บไซต์ และการตกแต่งภาพถ่ายจากกล้องดิจิตอล ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นโปรแกรมที่มีผู้นิยมมาใช้ในการ ออกแบบและตกแต่งภาพ ถ่ายกันมากที่สุด Photoshopเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพและการ ตกแต่งภาพที่กาลังเป็นที่นิยมอย่างสูงสุด ในปัจจุบันเนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทางานได้อย่างมี ประสิทธิภาพ และผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้กับงานสิ่งพิมพ์ นิตยสารงานมัลติมิเดียและสร้างกราฟิก สาหรับเว็บที่นับวัน กาลังพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง และถึงแม้ว่า Photoshop จะเป็นโปรแกรมที่มี ประสิทธิภาพสูง แต่การใช้งานกลับไม่ยาก อย่างที่หลายคนคิด เราสามารถเรียนรู้การใช้งานใน โปรแกรม Photoshop ได้อย่างรวดเร็ว แม้ว่าเราจะมีพื้นฐานทางกอมพิวเตอร์ไม่มากก็ตาม

2.1.2 ประวัติความเป็นมาของ Adobe Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมของบริษัท Adobe (อ่านว่า อะ-โค-บี้) ซึ่งเป็นผู้พัฒนาโปรแกรมก ราฟิครายใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรม Illustrator, PageMaker และ Acrobat โปรแกรม Photoshop เวอร์ชั่นแรกนั้นเริ่มค้นสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1990 และได้รับการพัฒนามาเรื่อยๆจากเวอร์ชั่น 2, 2.5, 3, 4, 5, 5.5 เวอร์ชั่น 6, 7, CS จนถึงเวอร์ชั่นล่าสุดในปัจจุปัน ที่เรียกกันว่าเวอร์ชั่น CS3, CS4 โดยได้ ทำการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการกับภาพกราฟิคขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมที่เน้นใช้งานเพื่อการสร้างภาพ สิ่งพิมพ์ ก็หันมาเน้นเกี่ยวกับการจัดการภาพกราฟิคที่ใช้บนเว็บมากยิ่งขึ้น และนอกจากนี้แล้วยังได้ สร้างโปรแกรม ImageReady ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหวควบคู่มากับโปรแกรม Photoshop อีกด้วย เพื่อเพิ่มความสามารถเกี่ยวกับการทำภาพกราฟิคที่ใช้สำหรับการทำเว็บ โดยเฉพาะ ปัจจุบันโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้สร้างเว็บไซต์ ใม่ว่าจะเป็นการนำมาสร้างหรือตกแต่งภาพ เนื่องมาจากคุณสมบัติที่โดดเด่น ใช้งานง่าย มีเอฟเฟ กต่าง ๆ ให้เลือกใช้งานมากมาย

จุดกำเนิดจริงๆ ของ Photoshop

10

หลายคนคงคิดว่า Photoshop เกิดมาจากทีมโปรแกรมเมอร์ของ Adobe แต่จริงๆ มันถูก สร้างโดยสองพี่น้องนักศึกษาปริญญาเอก กับพนักงานของ ILM พี่น้องคู่นี้คือ Thomas Knoll นักศึกษาปริญญาเอกที่ University of Michigan ในขณะนั้น เขาทำโปรแกรมแสดงผลกราฟิกบน Mac Plus โดยใช้ชื่อว่า Display เมื่อน้องชายของเขา คือ John ซึ่งเป็นนักถ่ายภาพสมัครเล่น และ ทำงานที่ ILM มาเห็นโปรแกรมเข้า ก็บอกว่ามันเหมือนกับโปรแกรม Pixar Image Computers (สมัย ที่ Pixar ยังอยู่กับ LucasFilm และยังไม่หนัง) ทั้งสองคนจึงมองเห็นโอกาสธุรกิจ Display เพิ่ม ความสามารถในการแปลงภาพเข้ามาตามที่ John เห็นสมควรก่อนจะเปลี่ยนชื่อเป็น ImagePro และ ใปเร่ขายตามบริษัทซอฟต์แวร์ แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ สุดท้ายมาเจอกับ Adobe และก็กลายเป็น Photoshop ที่เรารู้จักกันจนทุกวันนี้

รูปที่ 2.1 ภาพโลโก้โปรแกรม Adobe Photoshop

2.1.4 ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม

เริ่มเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop ใค้ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

- 1. Click mouse ที่ปุ่ม Start
- 2. เลื่อนเมาส์เลือกคำสั่ง Programs --> Adobe Photoshop
- 3. Click mouse ที่ Adobe Photoshop จะปรากฏหน้าจอแรกของ Photoshop ขึ้น



- 2.1.4.1 เครื่องมือต่างๆของ Photoshop แบ่งได้ดังนี้
 - แถบเมนู (Menu Bar) คือแถบที่รวบรวมคาสั่งหลักทุกคาสั่งในการใช้งาน
 โปรแกรม เช่น เปิด ปิด บันทึกไฟล์
 - Option Bar คือแถบตัวเลือกของเครื่องมือ ซึ่งปรากฏขึ้นเมื่อเลือกใช้เครื่องมือใน กล่องเครื่องมือ (Toolbox) ใช้กาหนดคุณสมบัติของเครื่องมือที่เลือกทางานอยู่ใน ขณะนั้น
 - กล่องเครื่องมือ (Toolbox) คือกล่องเก็บเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการทางาน เช่น เครื่องมือเกี่ยวกับการเลือกและแก้ไข
 - พาเลท (Palette) คือกลุ่มของหน้าต่างที่รวบรวมคุณสมบัติการทางานของ เครื่องมือ ช่วยควบคุมรายละเอียดปลีกย่อยในขั้นตอนการทางาน
 - กระดานวาดภาพ (Canvas) เป็นพื้นที่สาหรับตกแต่งภาพ

<u>แถบเมนู (Menu Bar)</u>

เมนู File ได้แก่

- New เป็นคาสั่งสร้างไฟล์ใหม่
- Open เป็นกาสั่งเปิดไฟล์กราฟิกส์ที่มีอยู่แล้ว
- Close ปิดไฟล์ที่กาลังทางานอยู่
- Save บันทึกไฟล์ข้อมูลที่ทางานอยู่ในชื่อเดิม
- Save As บันทึกไฟล์ข้อมูลที่ทางานอยู่ในชื่ออื่นเพื่อไม่ให้ทับไฟล์เดิม
- Save a Copy บันทึกไฟล์ข้อมูลที่ทางานอยู่ในชื่ออื่น และ อาจเปลี่ยนแปลง คุณสมบัติ

เช่น ฟอร์<mark>แมท</mark>ของภาพ

- Revert เปลี่ยนไฟล์ที่กาลังทางานอยู่ให้กลับไปเป็นไฟล์เดิม โดยโปรแกรมจะใช้ ไฟล์ที่เราบันทึกไว้ล่าสุด กาสั่งนี้กล้ายๆ กับการทา Undo นั่นเอง
- Import ทาการอ่านข้อมูลจาก Scanner
- Export ส่งงานจาก Photoshop ไปให้โปรแกรมอื่น เช่น Illustrator หรือ อาจส่ง เป็นไฟล์แบบ GIF89A
- Preferences กาหนดรายละเอียดของโปรแกรมตามต้องการ

เมนู Edit ได้แก่

- Cut ทาการตัดเอาส่วนที่เลือกไว้ เก็บเข้าไปในหน่วยความจาที่เรียกว่า คลิปบอร์ด
- Copy ทาการคัดลอกส่วนที่เลือกไว้ เก็บเข้าไปใน คลิปบอร์ค
- Paste เอาภาพที่เก็บไว้คลิปบอร์ค ปะลงไปในภาพที่กาลังทางานอยู่
- Paste Into เอาภาพที่เก็บไว้คลิปบอร์ด ปะลงไปในส่วนของภาพที่เลือกไว้ (Selection)
- Clear ลบภาพในพื้นที่ที่เลือกไว้ (Selection)
- Fill เติมสีลงไปในพื้นที่ที่เลือกไว้
- Stroke เติมสีลงไปเฉพาะตรงขอบของพื้นที่ที่เลือกไว้
- Free Transform ทาการเปลี่ยนแปลงทิศทางและขนาดของภาพอย่างเสรี
- Transform ทาการเปลี่ยนแปลงทิศทางและขนาดของภาพเฉพาะอย่าง
- Purge ถ้างหน่วยความจาที่ใช้เก็บภาพในคลิปบอร์ค ประวัติการทางาน (history)
 เพื่อให้มีหน่วยความจาเหลือสาหรับพื้นที่ทางาน มากขึ้น

เมนู Image ได้แก่

- Mode กาหนดโหมดสีที่จะใช้สาหรับภาพกราฟิกส์ เช่น สีแบบไล่เทา (Grayscale)
 หรือ แดง-เขียว-น้ำเงิน (RGB)
- Adjust ปรับแต่งโทนสีของภาพ ความคมชัด ความเข้มของแสง ระดับของสี
- Duplicate ทาสาเนาภาพขึ้นใช้งานอีกภาพหนึ่ง
- Image Size ปรับแต่งขนาดและความละเอียดของภาพ
- Canvas Size ปรับแต่ง/เพิ่ม พื้นที่ทางานของภาพ
- Crop กา<mark>จัดพื้</mark>นที่ทางานนอกส่วนที่เลือก (Selection) ออกไป
- Rotate Canvas ปรับเปลี่ยนทิศทางของภาพ

เมนู Layer

เป็นคาสั่งที่เกี่ยวกับการปรับแต่งภาพในแต่ละเลเยอร์ และการเรียงลาคับก่อนหลังของเล เยอร์

เมนู Select ได้แก่

- All เลือกภาพทั้งหมด
- Deselect ยกเลิกการเลือก
- Inverse เลือกส่วนของภาพที่ไม่ได้ถูกเลือก พูดอีกแง่ก็คือ กลับส่วนที่เลือก/ไม่ เลือก
- Color Range ทาการเลือกส่วนของภาพตามสีที่ต้องการ
- Feather ทาให้ขอบของส่วนที่เลือก (Selection) ดูนุ่มขึ้น
- Similar เพิ่มขนาดของส่วนที่เลือก (Selection) จากสีที่ใกล้เคียงกัน
- Transform Selection ปรับทิศทางของเส้น Selection

เมนู Filter

เป็นแถบกาสั่งที่เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยน ภาพอัต โนมัติ รวมทั้งกาสั่งเกี่ยวกับ ค่าลายน้ำ (Digimarc) ซึ่งถือเป็นการจดลิขสิทธิ์แสดงกวามเป็นเจ้าของภาพ ก็เป็นฟิลเตอร์หนึ่งที่อยู่ในเมนูนี้ เช่นกัน

เมนู View

รวบรวมคาสั่งในการก<mark>าหน</mark>ุดมุมมองภ<mark>าพในรูปแบบต่างๆ การย่อ</mark>-ขยาย รวมทั้งเรื่องการวัด Grid, Guide และไม้บรรทัด<mark>ด้วย</mark>

เมนู Window

รวบรวมคาสั่งที่เกี่ยวกับการจัดการ หน้าต่างแต่ละหน้า ที่ปรากฏบนหน้าจอ รวมถึงหน้าต่าง palette, Toolbox ด้วย เช่น กาสั่งแสดง (Show..) กาสั่งซ่อน (Hide..)

TITUTE O

เมนู Help

รวบรวมคาสั่งที่เกี่ยวกับการแนะนาโปรแกรม Photoshop และการใช้งานโปรแกรม

เครื่องมือในกล่อง Toolbox

Go to Adobe Online			
Rectangular Marquee		N	Move Tool
Lasso Tool		×	Magic Wand Tool
Crop Tool		4.	Slice Tool
Healing Brush Tool	-9.	1.	Brush Tool
Clon Stimp Tool		3.	History Brush Tool
Eraser Tool	-3.		Dodge Tool
Blur Tool	-0.	•	Borizontat Tool
Path Selection Tool		T	Type ToolRe
Pen Tool			Rectangle Tool
Note Tool		9-	Evedropper Tool
Hand Tool		Q	Zoom Tool
Set Foreground Colors			สสังสีระสว่าง Foreground ส่งสีงจง Blackground
ปรีบส์ Foreground และลี่ Blackground เป็นลาเริ่มสน (มาง/ล่า)			Set Black Colors
Edit in Standard Mode			Edit in Quick Mask Mode
Standard Screen Mode		<u> </u>	Full Screen mode
Jump to ImageReady			
เพื่อเปิลโปรแกรม ImageReady	ขึ้นมาแก้ไขภาพปังจ	บัน	Full Screen Mode With Manu Bar

ร<mark>ูปที่ 2.3</mark> ภาพ Toolbox ของโปรแกรม Adobe Photoshop

<u>เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม</u>

การสร้าง File ใหม่

1.) Click mouse ที่ปุ่มเมนู Flie -- > New หรือ กด Ctrl + n จะปรากฎไดอะล็อกบ็อกซ์ New ขึ้นมา

2.) พิมพ์ชื่อ File ในช่อง Name

3.) กำหนดความกว้างและความยาวให้กับไฟล์ภาพใหม่ที่ช่อง Width และ Height ค่าปกติ

เป็น

Custom

4.) ช่อง Resolution กาหนดค่าความละเอียดของภาพ แนะนาให้ใช้เป็น 72 pixel/inch
 5.)ช่อง Mode เลือกกำหนด โหมดสีของไฟล์ภาพ

- Mode Bitmap เป็นการกาหนดให้มีการเก็บข้อมูลสีภาพ จะมีสีขาวและดา ไม่มี การไล่ระดับสี
- Mode Grayscale เป็น โหมดภาพขาวดาที่มีการ ไล่ระดับสี 256 ระดับ
- Mode RGB Color เป็นการกาหนดสีที่มีแม่สีหลัก 3 สี คือ แดง เขียว น้ำเงิน
- Mode CMYK Color เหมาะสาหรับจัดทาสิ่งพิมพ์
- Mode Lab Color สาหรับนาไปใช้งานกับอีกระบบ

6. ช่อง Contents เป็นการเลือกลักษณะของสีพื้นของภาพที่ต้องการ

- White : พื้นของรูปจะมีสีขาว
- Background Color : สีพื้นของรูปจะมีสีตามที่กาหนดไว้บน Tool box
- Transparent : เป็นพื้นที่โปร่งใสไม่มีเนื้อหาหรือสีปรากฏ

7. เสร็จแล้ว<mark>คลิกปุ่ม OK</mark>

2.2 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการออกแบบกราฟิก โดยที่ โปรแกรมนี้มักจะนาไปใช้สาหรับการวาดภาพ หรือการออกแบบสัญลักษณ์ เนื่องจากเป็นโปรมแก รมที่ทางานด้วยระบบ Vector ซึ่งเป็นการสร้างภาพกราฟิกจากการกานวณของโปรแกรม โดยไม่จา เป็นต้องกาหนดกวามละเอียดของภาพทาให้รูปภาพที่วาดจากโปรแกรมนี้มีความคมชัดสวยงาม และยังสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้หลายครั้ง โดยที่คุณภาพของภาพยังคงเดิม



รูปที<mark>่ 2.4</mark> ภาพส่วนป<mark>ระกอบขอ</mark>งโ<mark>ป</mark>รแกร<mark>ม Ad</mark>obe Illustrator

1.) แถบคาสั่ง (Menu Bar)
 2.) แถบควบคุม (Control Bar)
 3.) แถบเครื่องมือ (Tool Box)
 4.) จานเครื่องมือต่างๆ (Palette)

5.) พื้นที่ทางาน (Art Board)

<u>แถบคาสั่ง (Menu Bar)</u>

เป็นเมนูกาสั่งหลักโปรแกรม แบ่งออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ดังนี้

- File: เป็นหมวดของกาสั่งที่จัดการเกี่ยวกับ ใฟล์และ โปรแกรมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการ
 เปิด-ปิด ใฟล์ การ บันทึก ไฟล์ การนาภาพเข้ามาใช้ (Place) ตลอดจนการออกจาก
 โปรแกรม (Exit)
- Edit: เป็นหมวดของกาสั่งที่จัดการแก้ไข เช่น Undo Cut Copy Paste Select รวมทั้งการ กาหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่มีผลต่อการปรับแต่งภาพด้วย เช่นการสร้างรูปแบบ (Define Pattern) การกาหนดค่าสี (Color Setting) เป็นต้น
- **Type:** เป็นหมวดของคาสั่งที่ใช้จัดการตัวหนังสือ เช่น Fonts Paragraph เป็นต้น
- Select: เป็นหมวดของคาสั่งที่ใช้ในการเลือกวัตถุ สามารถเลือกด้วยคุณสมบัติได้ เช่น เลือกวัตถุที่มี Fill และ Stroke แบบเดียวกัน วัตถุที่อยู่บน Layer เดียวกัน เป็นต้น
- Filter: เป็นหมวดของกาสั่งที่ใช้สร้างเทกนิกพิเศษให้กับภาพ โดยจะมีผลต่อรูปร่างของ Path
- Effect: เป็นหมวดของคาสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพคล้าย Filter แต่จะไม่มีผล กับรูปร่างของ Path
- View: เป็นหมวดของคาสั่งเกี่ยวกับการมองทุกสิ่งในงาน เช่น Zoom Show/Hide Ruler
 Bounding Box Outline Mode/Preview Mode เป็นต้น
- Window: เป็นหมวดของกาสั่งเกี่ยวกับการเปิด-ปิดหน้าต่างเกรื่องมือต่างๆ เช่น Palette
 Tool Box เป็นต้น
- Help: เป็<mark>นหมวดที่รวบรว</mark>มวิ<mark>ธีการใ</mark>ช้งานแ<mark>ละกาแนะนาเพื</mark>่อช่วยเหลือผู้ใช้โปรแกรม

เครื่องมือในกล่อง Toolbox



รูปที<mark>่ 2.5</mark> ภาพ Toolb<mark>o</mark>x ของโปรแกรม Ad<mark>obe</mark> Illustrator

Hot Key for Adobe Illustrator

- สร้างงานใหม่ = Control + N
- เปิดชิ้นงาน = Control + O
- ปิดหน้าต่างงาน = Control + W
- ปิดโปรแกรม = Control + Q
- เซฟงานทับของเก่า = Control + S
- เซฟงานโดยเลือกที่เซฟใหม่ = Control + Shift + S
- > ก็อบปี้ = Control + C
- วางงานที่ก็อบปี้ = Control + V
- วางงานที่ก็อบปี้ไว้ด้านบน(ในตาแหน่งเดิม) = Control + F
- วางงานที่ก็อบปี้ไว้ด้านล่าง(ในตาแหน่งเดิม) = Control + B
- กรุ๊บงานรวมงานไว้ด้วยกัน = Control + G
- ยกเลิกกรุ๊บงาน = Control + Shift + G
- สั่งปริ้น = Control + P
- ซูมเข้าหน้าต่างงาน = Control + (+)
- ซูมออกหน้าต่างงาน= Control + (-)
- โลือกงานทั้งหมด = Control + A
- > ล็อคชิ้นงาน = Control + 2
- ปลดลี้อ<mark>ด</mark>ชื้นงาน = Control + Alt + 2
- ช่อนชิ้นงาน = Control + 3
- นาชิ้นงานที่ซ่อนกลับมา = Control + Alt + 3
- โอาชิ้นงานลงด้านล่าง = Control + [
- เอาชิ้นงานถงไว้ถ่างสุด = Control + Shift + [
- เอาชิ้นงานขึ้นบน = Control +]
- เอาชิ้นงานขึ้นบนสุด = Control + Shift + J
- เพิ่มเติม ทาตัวหนังสือ Outline = Control + Shift + O

2.3 ประเภทของภาพกราฟฟิค

 ภาพราสเตอร์ (Raster) หรือเรียกว่าภาพแบบ Bitmap ก็ได้ เป็นภาพที่เกิดจากการเรียงตัว กันของจุดสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ หลากหลายสี ซึ่งเรียกจุดสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ นี้ว่าพิกเซล (pixels) ถ้ากำหนด จำนวนพิกเซลให้กับภาพน้อย เวลาขยายภาพให้ใหญ่ขึ้น จะมองเห็นภาพเป็นจุดสี่เหลี่ยมเล็กๆ หรือ ถ้ากำหนดจำนวพิกเซลให้กับภาพมาก ก็จะทำให้แฟ้มภาพมีขนาดใหญ่ ดังนั้นการกำหนดจำนวน พิกเซลต้องให้เหมาะกับงานที่จะสร้าง

ตัวอย่าง

10

- ภาพใช้งานทั่ว ๆไป ให้กำหนดพิกเซล ประมาณ 100-150 Pixel
- ภาพที่ใช้บนเว็บไซต์ ให้กำหนดพิกเซล ประมาณ 72 Pixel
- ถ้าเป็นภาพแบบงานพิมพ์ เช่น นิตยสาร โปสเตอร์ขนาดใหญ่
 จะกำหนดพิกเซลประมาณ 300-350 Pixel

ข้อดีของภาพชนิด Raster

- สามารถแก้ไขปรับแต่งได้
- ตกแต่งภาพได้ง่ายและสวยงาม

2.) ภาพแบบ Vector เป็นภาพที่เกิดจากการอ้างอิงความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ หรือ การคำนวณ ซึ่งภาพจะมีความเป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง รูปทรง เมื่อมีการขยายภาพความละเอียดของภาพไม่ลดลง แฟ้มภาพมีขนาดเล็กกว่าภาพ แบบ Raster

<u>ข้อดีของภาพชนิด Vector</u>

 นิยมนำไปใช้ในด้านสถาบีตย์ตกแต่งภายในและการออกแบบต่าง ๆ เช่น การออกแบบอาคาร การออกแบบรถยนต์ การสร้างโลโก้ การสร้างการ์ตูน

<u>โปรแกรมที่นิยมนำมาสร้างภาพแบบ Vector</u>

- โปรแกรม Illustrator
- CorelDraw
- AutoCAD

10

• 3Ds max ๆถๆ



รูปที่ 2.6 ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างภาพ Vector และ Bitmap

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1		เดือนที่ 1		เดือนที่ 1		เดือนที่ 2			เดือนที่ 3				เดือนที่ 4		
ช่วยงานทั่วๆไป		ċ	1			7										
ออกแบบ backdrop		S	/	/		2										
ออกแบบโปสเตอร์ คอสเรียนพิธีกร						1	<	3								
แต่งรูปโปรไฟล์						١			1							
ลงพื้นที่ ออกกอง อีเว้นท์										1	2	1			_	

3.2 รายละเอียดโครงงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการปรับ<mark>ปรุงสื่อการประช</mark>าสัมพันธ์ขององก์กร กลุ่มเป้าหมายจะอยู่ที่วัยรุ่น – วัยทำงาน ซึ่งสนใจในกอสเรียน พิธีก<mark>รขอ</mark>งทางบริษัท แ<mark>ละ ส</mark>ใจที่จ<mark>ะ</mark>เป็นพร<mark>ีเซน</mark>เตอร์พรีเซนเทชั่นแต่งงาน

3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมู<mark>ล</mark>

ในการทำโครงงาน ต้องมีการเกี่บรวบรวมข้อมูล เพื่อใช้ประกอบกับการคำเดินการทำ โครงงานให้สมบูรณ์แบบ

3.2.2.1 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของ โปสเตอร์คอร์สเรียนพีธีกร

ผู้มอบหมายงานต้องการภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์คอร์สเรียนพิธีกรของทางบริษัท เพื่อ เพิ่มความน่าสนใจ และง่ายต่อการประชาสัมพันธ์ โดยผู้มอบหมายงานอยากได้โปสเตอร์ที่มีความ โดดเด่น สะดุดตา ข้าพเจ้าจึงศึกษาตัวอย่างโปสเตอร์จากผลงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งดู จาก Internet เพื่อศึกษารูปแบบการจัดวางของภาพและตัวอักษรต่างๆ



รูปที่ 3.1 ตัวอย่างโปสเตอร์จาก Internet

3.2.2.2 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของการออกแบบโปสเตอร์หาพรีเซนเตอร์ชุด

แต่งงาน

ศึกษาตัวอย่างโปสเตอร์และภาพถ่ายชุดแต่งงานต่างๆ จากผลงานทั้งในประเทศและ

ต่างประเทศ

ซึ่ง ดูจาก Internet เพื่อศึกษา เทคนิคการออกแบบ องค์ประกอบ และการจัควางภาพต่างๆ และทาง บริษัทมีบริการถ่ายภาพแต่งงาน จึงมีตัวอย่างให้ข้าพเจ้าศึกษา



ร**ูปที่ 3.2** ตัวอย่างโปสเตอร์ใน Internet 2

3.2.2.3 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของการออกแบบ Back drop สมาคมก้าวดี

ศึกษาจากตัวอย่างป้าย Back drop งานอีเว้นท์ต่างๆ และจากใน Internet เพื่อศึกษาการจัควาง ขนาด และองค์ประกอบที่เหมาะสม



รูปที่ 3.3 ตัวอย่างป้าย backdrop

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการสหกิจศึกษา4 เดือน ข้าพเจ้าได้รับตำแหน่ง Graphic Design ของบริษัท และงานที่ ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายก็คือ การทำสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมหรือโครงการต่างๆของบริษัท โดย ปกติการประชาสัมพันธ์ของทางบริษัทจะเป็นการกระจายข่าวลง Fanpage หรือทาง E-mail โดย ข้าพเจ้าได้ทำหน้าที่ผลิตสื่อต่างๆเหล่านี้ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

3.3.1 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของ โปสเตอร์คอร์สเรียนพิธีกร

3.3.1.1 ทำการอ<mark>อกแบบโปสเตอร์</mark>คร่าวๆ

หลังจากที่เราศึกษาตัวอย่า<mark>งจาก</mark> Internet เราก็ทำการออกแบบ โปส<mark>เตอร์</mark>คร่าวๆก่อน โดยการร่างแบบ คร่าวๆลงในกระดาษ



รูปที่ 3.4 โปสเตอร์ฉบับร่าง

3.3.1.2 ดำเนินการทำโปสเตอร์ตามโครงร่าง

ในการดำเนินการทำโปสเตอร์ ข้าพเจ้าเลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการทำ โดยเริ่มจากการเลือกขนาดของตัวโปสเตอร์ โดยเลือกขนาดเป็น 800*600 Pixel จากนั้นก็ออกแบบ ตามโครงร่างที่ออกแบบไว้ และนำมาปรับปรุงใหม่ให้เหมาะสม



รูปที่ 3.5 ภาพการออกแบบโปสเตอร์ตามโครงร่าง

3.3.1.3 ทำการจัดวางตัวอักษรของโปสเตอร์

การจัดวาง font ข้าพเจ้าเลือกที่จะใส่ effect ให้กับ font เพื่อเพิ่มความสะดุดตาและน่าสนใจ

ให้กับโปสเตอร์

10



ร**ูปที่ 3.6** ภาพการวางตัวอักษร

3.3.1.4 เพิ่มองค์ประกอบให้กับผลงาน

การเพิ่มองค์ประกอบให้กับโปสเตอร์ เป็นการทำให้ผลงานดูสวยงามและน่าสนใจมาก ขึ้น โดยข้าพเจ้านำรูปภาพผลงานของทางบริษัทมาประกอบในโปสเตอร์ เพื่อโชว์ผลงานของบริษัท และทำรูปภาพตกแต่งต่างๆจากโปรแกรม Adobe Illustrator มาตกแต่งเพื่อความสวยงาม



รูปที่ 3.7 ภาพการเพิ่มองค์ประกอบของโปสเตอร์

3.3.2 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของ โปสเตอร์คอร์สเรียนพิธีกร แบบที่ 2
3.3.2.1 ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม
โปสเตอร์แบบที่ 2 ข้าพเจ้าทำการศึกษาจากแบบแรก และหาข้อมูลเพิ่มเติมใน Internet และ
จากโปสเตอร์เรียนพิเศษต่างๆ เพื่อนำมาปรับใช้กับโปสเตอร์แบบที่ 2



3.3.2.2 ดำเนินการออกแบบโปสเตอร์ลงในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6



รูปที่ 3.8 ภาพการออกแบบโปสเตอร์แบบที่ 2

3.3.2.3 วางตัวอักษรลงในโปสเตอร์

10

ทำการใส่ตัวอักษรลงในโปสเตอร์ โดยจัดวางให้เหมาะสมกับองค์ประกอบ



รูปที่ 3.9 ภาพการวางตัวอักษรลงในโปสเตอร์แบบที่ 2

3.3.2.4 เพิ่มรายละเอียดและองค์ประกอบให้กับผลงาน

เพิ่มองค์ประกอบให้กับโปสเตอร์เพื่อให้โปสเตอร์สวยงามโดยข้าพเจ้านำภาพกิจกรรมของ ทางบริษัทมาตกแต่งเพื่อให้มีความน่าสนใจ และเป็นการประชาสัมพันธ์องค์กรไปด้วย



รูปที่ 3.10 ภาพการใส่รายละเอียดของโปสเตอร์แบบที่ 2

3.3.3 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของโปสเตอร์หาพรีเซนเตอร์ชุดแต่งงาน

3.3.3.1 ศึกษาหาข้อมูล

ศึกษาภาพถ่ายชุดแต่งงาน ดูตัวอย่างภาพพรีเวคดิ้งใน Internet และนำมาเป็นตัวอย่างใน การออกแบบของข้าพเจ้า

3.3.3.2 ท<mark>ำ</mark>การอ<mark>อกแ</mark>บบโ<mark>ป</mark>สเตอ<mark>ร์คร่าว</mark>ๆ

ทำการออกแบบก<mark>ร่าวๆ</mark>ลงในกระ<mark>ค</mark>าษ เพื่อวางต</mark>ำแหน่ง<mark>ของ</mark>รูปภาพและตัวอักษรให้

เหมาะสม

รูปที่ 3.11 ภาพการร่างแบบ โปสเตอร์ชุดแต่งงาน

3.3.3.3 ดำเนินการทำโปสเตอร์ตามโครงร่าง

ในการคำเนินการทำโปสเตอร์ ข้าพเจ้าเลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใน การทำ โดยเริ่มจากการเลือกขนาดของตัวโปสเตอร์ โดยเลือกขนาดเป็น 800*600 Pixel จากนั้นก็ ออกแบบตามโครงร่างที่ออกแบบไว้ และนำมาปรับปรุงใหม่ให้เหมาะสม โดยโปสเตอร์ชิ้นนี้ ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพถ่ายชุดแต่งงานของทางบริษัทมาใส่ effect แสงเพิ่มเติมให้สวยงาม



รูปที่ 3.12 ภาพการออกแบบ โปสเตอร์ชุดแต่งงานตาม โครงร่าง

3.3.3.4 ทำการจัดวางตัวอักษรของโปสเตอร์

ทำการจัดวางข้อกวามต่างๆและเพิ่มลูกเล่นด้วย effect ต่างๆให้ดูสวยงาม โดย ข้อกวามในโปสเตอร์นี้จะมีข้อกวามเชิญชวน และข้อมูลการติดต่อ

3.3.3.5 เพิ่ม<mark>รายถ</mark>ะเอียดและ<mark>อ</mark>งค์ปร<mark>ะกอบใ</mark>ห้กับผ<mark>ลงา</mark>น

ใส่แสงแล<mark>ะเงาต่างๆ</mark> ให้ภาพสวยงามและ โคคเค่นมากขึ้น ในส่วนของข้อมูลการ ติดต่อทาง facebook ข้าพเจ้าก็นำ Logo ของ facebook มาใส่เพื่อให้ดูง่าย



รูปที่ 3.13 ภาพการเพิ่มองค์ประกอบให้กับโปสเตอร์ชุดแต่งงาน

3.3.4 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของโปสเตอร์หาพรีเซนเตอร์ชุดแต่งงาน แบบที่ 2

3.3.4.1 ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม

ศึกษาจาก Internet และแบบแรก ว่ามีข้อดีข้อเสียอย่างไร และนำมาปรับใช้เพื่อให้โปสเตอร์แบบ ที่2 นี้สวยงามแตกต่างจากแบบแรก

3.3.4.2 ดำเนินการออกแบบ

ออกแบบโปสเตอร์ลงในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6



ร**ูปที่ 3.14** ภาพการออกแบบโปสเตอร์ชุดแต่งงานแบบที่ 2

3.3.4.3 ทำการจัดวางตัวอักษร รายละเอียด และองค์ประกอบของโปสเตอร์

โปสเตอร์แบบที่ 2 จะเน้นข้อความเป็นหลัก องค์ประกอบอื่นๆจึกน้อยกว่าแบบแรก โดย ข้าพเจ้าเลือกใส่ effect ให้กับข้อความ ใส่แสง และเส้นขอบ



ร**ูปที่ 3.15** ภาพการจัดวางองก์ประกอบของโปสเตอร์ชุดแต่งงานแบบที่ 2

3.3.4 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของป้าย Backdrop การประกวดหนังสั้น สมาคมก้าวดี

3.3.4.1 ศึกษาหาข้อมูล

10

ในการคำเนินการทำ backdrop นี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาข้อมูลตัวอย่างป้าย backdrop งานอีเว้นท์ ต่างๆ และตัวอย่างใน Internet ซึ่งงานชิ้นนี้ ผู้ที่มอบหมายงานได้กำหนดหัวข้อไว้ว่า Film Revolution Idea หรือ ภาพยนตร์ปฏิวัติความคิด ซึ่งผู้มอบหมายงานต้องการ theme งานที่แปลก มี ความเกี่ยวข้องกับเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ ข้าพเจ้าจึงทำการออกแบบมาใน รูปแบบของเด็ก กับควงคาว ซึ่งควงคาวกือเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ **3.3.4.2 ดำเนินการออกแบบ** ในช่วงแรกมีการออกแบบมาแล้วหลายแบบปละมีการแก้ไข งานอยู่เรื่อยๆ เพราะข้าพเจ้าไม่เคยออกแบบป้าย backdrop มาก่อน ข้าพเจ้าเลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นหลัก และ Adobe Illustrator ในการวาดภาพตกแต่งเพิ่มเติม



รูปที่ 3.16 ภาพขั้นตอนการทำ backdrop

10

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

ในช่วงที่ปฏิบัติงานสี่เดือน ข้าพเจ้าได้มีการเริ่มออกแบบโปสเตอร์กร่าวๆลงในกระดาษ ออกแบบการจัดวาง และใส่องก์ประกอบเพิ่มเติมตามลำดับ

4.1.1 ขั้นตอนการทำงาน

10

4.1.1.1 งานออกแบบโปสเตอร์คอร์สเรียนพิธีกร

- ออกแบบและจัควางรูปแบบ
- วาดโครงร่างลงในกระดาษแบบคร่าวๆ

รูปที่ 4.1 โปสเตอร์แบบร่าง แบบที่ 1



รูปที่ 4.2 โปสเตอร์แบบร่าง แบบที่ 2

• ออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop

10

ใส่รายละเอียด ปรับปรุง ปรับแต่งเพิ่มเติม และจัดวางข้อความลงใน
 โปสเตอร์



รูปที่ 4.3 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 1



รูปที่ 4.4 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 2

4.1.1.2 งานออกแบบโปสเตอร์หาพรีเซนเตอร์ชุดแต่งงาน

• ออกแบบและจัดวางรูปแบบ

10

วาดโครงร่างลงในกระดาษแบบคร่าวๆ

TITUTE C

รูปที่ 4.5 โครงร่างโปสเตอร์ชุดแต่งงาน

2:134

คาวายา พี่รี เคราะเคอร์

- ออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
- ใส่รายละเอียด ปรับปรุง ปรับแต่งเพิ่มเติม และจัดวางข้อความลงใน โปสเตอร์

4.1.1.3 งานออกแบบป้าย backdrop

10

- ศึ<mark>กษา</mark>หาข้อมูล ดูแบบป้าย backdrop แบบต่างๆ
- ท<mark>ำกา</mark>รออกแบบลงในโปรแกรม Adobe Photoshop



ກາພຍແຫຼຣ໌ ປກົວັຫຼີ ຄວາມ

<u>ผลการดำเนินงาน</u>

โปสเตอร์ทั้ง 2 แบบได้นำไปใช้ในแฟนเพจของบริษัท และส่งทางอีเมลล์ เพื่อประชาสัมพันธ์ ป้าย Backdrop จะนำไปใช้ในโครงการหนังสั้นสมาคมก้าวดีในอนาคต

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

FILM REVOLUTION (

จากการทำโครงงานเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์ งานทั้งหมด ได้นำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ในหลายๆช่องทาง เช่น face bookโดยจากการทำโครงงานจะวิ เคราห์ได้โดยใช้หลักการ PACT Analysis ซึ่งประกอบด้วย P = People, A = Activities, C = Context, T = Technology และผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงงาน

People : โครงงาน<mark>เป็น</mark>ประเภทสื่อ<mark>ป</mark>ระชาสัมพันธ์ เพื่อให้บุคุคลทั่วไปได้รับข้อมูลข่าวสาร กิจกรรมของทางบริษัท และสะควกต่อการกระจายข้อมูล

Activities : การนำผลงาน โดยการประชาสัมพันธ์ มีหลายทางเลือกเช่น ทาง fan page ทาง email และอื่นๆ และ โปสเตอร์ดังกล่าวก็ถูกนำไปใช้ประชาสัมพันก่อนถึงวันกิจกรรม Context : บริบทและความสัมพันธ์กับผู้ที่มาเข้าร่วมกิจกรรม โดยทางบริษัทยังไม่เป็นที่รู้จัก กันในจำนวนมาก การประชาสัมพันธ์ยังไม่ค่อยทั่วถึงในช่วงแรกๆ และในการลงพื้นที่ต่างๆมี อุปสรรคเรื่องการเดินทาง แต่ในช่วงหลังๆก็ได้มีการปรับปรุงการประชาสัมพันธ์มากขึ้น ทำให้มี ผู้กนได้รับข่าวสารมากขึ้น

Technology : เทคโนโลยีที่ใช้ในการคำเนินการทำโครงงานชิ้นนี้คือ โปรแกรม Adobe Photo ซึ่งใช้ในการแต่งภาพและออกแบบโปสเตอร์ และ โปรแกรม Adobe Illustrator ใช้ในการสร้าง องค์ประกอบตกแต่งโปสเตอร์

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการ ปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงงานเป็นการประชาสัมพันธ์ให้กับข่าวสารและกิจกรรมต่างๆเช่นคอร์ สเรียนพิธีกร หาพรีเซนเตอร์ชุดแต่งงาน เพื่อให้ผู้กนได้รับรู้ข่าวสารและมีส่วนร่วมในกิจกรรม

ผลที่ได้รับคือ มีผู้คนมาสมัครเรียนพิธีกรมากขึ้น มีคนมาสมัครเป็นพรีเซนเตอร์ชุด C แต่งงาน และทำให้การกระจายข่าวสารสะดวกขึ้น ซึ่งทั้งนี้จากวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมายมีผลตอบรับเป็นอย่างดีตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

จากการที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษาเป็นเวลา 4 เดือน ข้าพเจ้าได้จัดทำโครงงานที่ปรับปรุง สื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆของบริษัท และได้ร่วมทำงานในกิจกรรมต่างๆมากมาย โดยสรุป รายละเอียด และผลการดำเนินงานได้ดังนี้

5.1.1 งานออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์คอร์สเรียนพิธีกรของบริษัท

ผลงานชิ้งดังกล่าวได้นำไปลง Face book ของบริษัทเพื่อประชาสัมพันธ์ให้บุคคลทั่วไปที่ สนใจอยากฝึกฝนการเป็นพิธีกรได้รับรู้ข่าวสารและร่วมแชร์ให้บุคคลอื่นสนใจสมัครเรียน

5.1.2 งานออกแบบโปสเตอร์หาพรีเซนเตอร์ชุดแต่งงาน

ผลงานชิ้นดังกล่าวได้นำไปเผยแพร่ใน facebook ของบริษัท เพื่อให้ผู้ที่สนใจมาร่วม กิจกรรมได้รับรู้ข่าวสาร และสมัครเข้าร่วมกิจกรรม โดยกิจกรรมนี้ มีผู้สนใจมาสมัครมาเป็นพรีเซน เตอร์มากมาย

5.1.3 งานออกแบบป้าย <mark>Back</mark>drop งาน<mark>ห</mark>นังสั้<mark>นสมา</mark>คมก้าวดี

ผลงานชิ้นนี้สร้างขึ้นเพื่อเป็นสัญญู่ลักษณ์ของงานประกวดหนังสั้นเยาวชนตามโรงเรียน ต่างๆ โดยป้าย Backdrop นี้ จะถูกนำไปใช้ในงานครั้งต่อๆ ไปในอนาคต

5.1.4 จัดงานประกวดหนังสั้นสมาคมก้าวดี

ข้าพเจ้าได้มีโอกาสลงพื้นที่จัดงานการสอนทำหนังสั้นและประกวดหนังสั้นฝีมือเยาวชน สมาคมก้าวดี โดยได้ลงพื้นที่ ที่โรงเรียน เทพลีลา และข้าพเจ้าได้ช่วยงานเป็นสตาฟ จัดสถานที่ ช่วย ถ่ายทำหนังสั้นกับเด็กนักเรียน และ สร้างความบันเทิง ซึ่งข้าพเจ้าได้ประสบการณ์มากมายในการ ทำงานนอกสถานที่ และเด็กนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมก็ได้รับความรู้ และมีผลตอบรับที่ดี

5.1.5 งานอีเว้นท์ กิจกรรมเดินแบบการกุศลของ ก.ศ.น.

ในช่วงเดือนสิงหาคม ข้าพเจ้าได้ดงพื้นที่จัดกิจกรรมการเดินแบบการกุศลของ ก.ศ.น. ซึ่งเป็น กิจกรรมหนึ่งของงานสมาคมอาเซียนของ ก.ศ.น. โดยกิจกรรมนี้ ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในการจัดงาน การควบคุมคิวนางแบบและนางแบบ และเป็นสตาฟภายในงาน ซึ่งข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์ใน การจัดงานประเภทอีเว้นท์ และมีผลตอบรับที่ดี แม้จะมีอุปสรรคเรื่องคนเดินแบบขาดอยู่บ้าง

5.1.6 ถ่ายรายการ Perfect guide

ทางบริษัทได้มีการถ่ายทำรายการ Perfect guide ซึ่งเป็นรายการท่องเที่ยวประจำบริษัท ข้าพเจ้าได้เดินทางตามกองถ่ายไปช่วยเหลืองาน ได้รับประสบการณ์มากมาย

5.1.7 งานประกาศรางวัลผู้นำท้องถิ่นดีเด่น

งานนี้เป็นงานประกาศรางวัลข้าราชการ ผู้นำท้องถิ่นดีเด่น ในงานนี้ ข้าพเจ้าทำหน้าที่ เป็นสต๊าฟ ดูแลและจัดงาน ข้าพเจ้าได้ประสบการณ์ในการทำงานมา

5.1.8 ถ่ายพรีเวดดิ้ง

งานถ่ายทำพรีเวคคิ้ง เป็นอีกหนึ่งงานที่น่าสนใจของบริษัท ซึ่งบริษัทจะเป็นผู้ถ่ายภาพและ วิดีโอสำหรับงานแต่<mark>งงาน ในส่ว</mark>นนี้ <mark>ข้</mark>าพเจ้าได้เคินทางไปช่วยเห<mark>ลือง</mark>านถ่ายทำต่างๆ



5.2 แนวทางการแก้ปัญหา

จากการทำเนินการทำโครงงาน ปัญหาที่พบคือ งานในส่วนของโปสเตอร์ ต้องแก้ไขหลาย ครั้ง และการควบคุมงานต่างๆข้าพเจ้ายังทำได้ไม่ดีพอ แนวทางแก้ไขปัญหาก็คือ ศึกษาจากตัวอย่าง ต่างๆ ทั้งทาง Internet และ ตัวอย่างชิ้นงานจริง เพื่อนำมาแก้ไขและออกแบบให้ตรงเป้าหมาย และ สิ่งที่สำคัญในการแก้ปัญหาต่างๆก็คือ การถาม สิ่งใดที่ข้าพเจ้าไม่รู้ หรือไม่เคยทำ ข้าพเจ้าจะถามจาก พี่เลี้ยงของข้าพเจ้า ซึ่งทำให้แก้ไขปัญหาต่างๆ และดำเนินการทำโปรเจคสมบูรณ์

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการสหกิจศึกษา เป็นระยะเวลา 4 เดือน ข้าพเจ้าได้ประสบการณ์ในการทำสื่อ ประชาสัมพันธ์ และการทำงานนอกสถานที่มากมาย และข้าพเจ้าก็ได้เรียนรู้การทำงาน และเทคนิค ต่างๆจากพี่เลี้ยงของข้าพเจ้า รวมไปถึงพนักงานคนอื่นๆ ซึ่งให้กำปรึกษาและกำแนะนำที่เป็น ประโยชน์มากมาย

การมาปฏิบัติงานที่บริษัท ไอโฮปอินเตอร์ไพรส์ นั้นเหมาะกับผู้ที่สนใจการตัดต่อวีดีโอ และทำสื่อ ซึ่งข้าพเจ้าเองยังขาดทักษะในการตัดต่อ ข้าพเจ้าจึงมาฝึกในฝ่ายกราฟฟิค โดย โปรแกรมหลักๆก็ใช้ Adobe Photoshop ในการทำสื่อต่างๆ และนอกจากงานทำสื่อก็ยังมีกิจกรรม งานอีเว้นท์มากมาย ซึ่งเหมาะกับผู้ที่อยากฝึกฝนการทำงานจริง เพราะทางบริษัทมีงานประเภทนี่อยู่ เรื่อยๆ

เอกสารอ้างอิง

- นายไกรลาศ จับจันทร์, 2556, พื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop เบื้องต้น [Online], Available : http://www.slideshare.net/ssuserea215b/adobe-photoshop-cs-23895460, [4/7/2013]
- 2. คู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator [Online], Available

http://stang.sc.mahidol.ac.th/AIT/ITUserCl

ub/eHandout/AI.pdf

- ประเภทของภาพกราฟฟิค ,[Online], Available
 : http://group12lovely.blogspot.com/2011/10/blog-post_2810.html, [4/10/2012]
- นางสาวจุฑารัตน์ จอกสูงเนิน, การออกแบบกราฟฟิค, [Online], Available
 : http://bowtysnoo.blogspot.com/, [11/3/2013]
- 5. ประวัติความเป็นมาของ Adobe Photoshop [Online], Available
 : http://suphatsara365.wordpress.com/2010/10/12/adobe-photoshop/
- 6. กราฟฟิคคืออะไร เรามีคำตอบ [Online], Available

: http://iamthaigraphic.blogspot.com/2012/07/graphic-2-1.html

7. Poster ,[Online], Available

4

8. I am a Thai graphic designer, [Online], Available : thaigraphicdesigner.wordpress.com

41



ภาคผนวก ก งานออกกองถ่ายและงานนอกสถานที่

nnfulaain

T

งานออกกองถ่ายและงานนอกสถานที่

<u>งานถ่ายรายการ Perfect guide ของบริษัท</u>

70







<u>งานเดินแบบการกุศล ก.ศ.น.</u>

T









<u>สต๊าฟงานประกาศรางวัลผู้นำท้องถิ่นดีเด่น</u>



ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ-สกุล

นายปาณสาร ปัทมาสวรรค์

วัน-เดือน-ปี เกิด

14 มกราคม 2535

ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

ระดับอุดมศึกษา

10

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546 โรงเรียนมหาชัยกริสเตียนวิทยา มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552 โรงเรียนสมุทรสาครบูรณะ คณะเทกโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทกโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2553 สถาบันเทกโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

