

การจัดอาร์ตเวิร์คและวาดภาพประกอบลงในหนังสือ " คำโดนๆ จิกกัดมันฮา " กรณีศึกษา บริษัทเอฟโวลูชั่นอาร์ต จำกัด THE ARTWORK AND ILLUSTRATION INTO THE POCKET BOOK CASE STUDY : EVOLUTION ART CO.,LTD

นางสาวจริยา สีม่วง

(

รายงานฝึ<mark>กงาน</mark>นี้เป็นส่<mark>ว</mark>นหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น พ.ศ. 2558

การจัดอาร์ตเวิร์คและวาดภาพประกอบลงในหนังสือ " คำโดนๆ จิกกัดมันฮา " กรณีศึกษา บริษัทเอฟโวลูชั่นอาร์ต จำกัด THE ARTWORK AND ILLUSTRATION INTO THE POCKET BOOK **CASE STUDY : EVOLUTION ART CO., LTD**

นางสาวจริยา สีม่วง

ula

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

(

.....ประธานกรรมการสอบ)

<mark>ดร.ป</mark>ระจัก<mark>ย์</mark> เฉิ<mark>ดโฉม</mark>

<mark>ดร.ส</mark>รมย์พร เจร<mark>ิญ</mark>พิทย์

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น

ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

)

)

)

อาจารย์ชาญ จารุวงศ์รังสี

ชื่อโครงงาน การจัดอาร์ตเวิร์กและวาดภาพประกอบลงในหนังสือ " คำโดนๆ จิกกัดมันฮา " กรณีศึกษา บริษัทเอฟโวลูชั่นอาร์ต จำกัด

> THE ARTWORK AND ILLUSTRATION INTO THE POCKET BOOK CASE STUDY : EVOLUTION ART CO.,LTD

ผู้เขียน นางสาวจริยา สีม่วง

สำนักพิมพ์ต่างๆ

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
 อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น
 พนักงานที่ปรึกษา นายพลเดช ศิริมานะสุข
 ชื่อบริษัท Evolution Art Co.,Ltd.
 ประเภทธุรกิจ/สินค้า เป็นหน่วยงานที่รับออกแบบงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิด โดยเน้นรับงาน
 ออกแบบหนังสือเล่มเล็ก (Pocket book) เป็นหลัก และรับงานจาก

บทสรุป

ในการสหกิจศึกษา ฉ บริษัท Evolution Art Co.,Ltd. ในตำแหน่งกราฟิกดีไซเนอร์และแผนก ศิลปกรรมศาสตร์ได้รับมอบหมายงานให้จัดทำพ็อกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" เป็นการจัดทำโดยมีวัตถุประสงค์คือการวางจำหน่ายที่ร้านหนังสือชั้นนำ รวมถึงร้านสะดวกซื้อ เช่น เซเว่นอีเลฟเว่น ซึ่งกว่าจะได้พือกเก็ตบุ๊คเล่มนี้จะต้องมีการวางแผน และศึกษาทั้งกลุ่มเป้าหมาย ลูกค้า รวมถึง ตัวโปรแกรมที่จะใช้ทำอีกด้วย ซึ่งการออกแบบให้ตัวหนังสือมีความน่าดึงดูดใจนั้น ซึ่งหากคนออกแบบนั้น ไม่มีความกิดที่สร้างสรรค์ ออกแบบไม่มีความน่าดึงดูดใจ ผู้บริโภคก็อาจจะไม่ซื้อมาอ่าน จึงมีความจำเป็น อย่างมากที่จะต้องใช้ประสบการณ์ในการทำงาน ในการอ่านหนังสือ และในการออกแบบหนังสือ เพื่อเพิ่ม ความน่าสนใจให้แก่ผู้บริโภค

จากการค้นคว้า และการจัดทำ<mark>พ็อกเ</mark>ก็ตบุ๊คเล่มนี้ พบว่า ลูกค้า<mark>ชื่น</mark>ชอบใ<mark>นแน</mark>วกิดใหม่ๆ ในการ ออกแบบ ทำให้การออกแบบนั้นเป็นส่วนที่มีความสำคัญที่จะทำให้หนังสือเล่มนี้มีความโคดเด่น น่าดึงดูดใจ แก่ผู้บริโภค เพียงแค่นั้นก็นับว่าหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊คเล่มนี้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

กิตติกรรมประกาศ

การสหกิจศึกษาของข้าพเจ้า ณ บริษัท Evolution Art จำกัด ในครั้งนี้จะไม่สามารถลุล่วงไปได้เลย หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จากฝ่ายพี่ธงอินทร์ กิจโชติเลิศไพบูลย์ ที่มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมฝึก ปฏิบัติงานเป็นส่วนหนึ่งของบริษัท Evolution Art จำกัด และมอบประสบการณ์ต่างๆในการทำงานให้กับ ข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าต้องขอขอบพระคุณ คุณพลเดช สิริมานะสุข ผู้ให้กำปรึกษาในการทำงานสหกิจในครั้งนี้ รวมถึงกอยสอนและมอบหมายงานให้ข้าพเจ้าทำและขอขอบคุณพี่ๆ ทุกคนในบริษัท Evolution Art จำกัด ทุกท่าน ที่ได้ให้กำแนะนา การสนับสนุน และคอยให้ความช่วยเหลือตลอดการทำงาน ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2558 จนถึงวันที่ 30 กันยายน 2558 เป็นระยะเวลาทั้งสิ้นประมาณ 4 เดือน ในระยะเวลานี้ทำให้ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ประสบการณ์จากการทำงานจริงซึ่งไม่สามารถเรียนรู้ได้จากในห้องเรียน และถือว่ายังเป็น ประสบการณ์ที่มีค่าอย่างยิ่งซึ่งข้าพเจ้าสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะของตัวเองในอนาคต นอกจากนี้ข้าพเจ้า ขอขอบคุณผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือให้รายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ไปได้อย่างราบรื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งท่าน อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดทำรายงานฉบับนี้ที่คอย ชี้แนะและให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้า

10

		หน้า
บทสรุป		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญ		ค
สารบัญตาราง		ч
สารบัญภาพประกอบ	1 u la	മ

สารบัญ

ค

บทที่

1. ບກນຳ		1	
	1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1	
	1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	3	
	1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	C 5	
-	1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักสึกษาได้รับมอบหมาย	5	
	1.4.1 แผนกออกแบบกราฟิกดีไซน์เนอร์ 6		
	1.4.2 แผนกศิลปกรรมศาสตร์ (Art work)	6	
	1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	6	
	1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	6	
	1.7 ที่มาและควา <mark>มสำคัญของ</mark> ปัญหา	6	
	1.8 วัตถุประสงก์หรือจุ <mark>คมุ่งห</mark> มายของโ <mark>กร</mark> งงาน	07	
Y.	1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับ <mark>จาก</mark> การปฏิบัติง <mark>า</mark> นหรือ <mark>โครงงาน</mark> ที่ได้รั <mark>บมอ</mark> บหมาย	7	
	1.10นิยามศัพท์เฉพาะ	7	

STITUTE OV

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงานจริง	8
2.1 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงานจริง	8
2.1.1 กราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์	8
2.1.1.1 กราฟิกแบบ Bitmap	8
2.1.1.2 กราฟิกแบบ Vector	9
2.1.1.3 ความแตกต่างระหว่างกราฟิกแบบ Bitmap กับ กราฟิกแบร	U Vector 10
2.1.1.4 ลักษณะและความหมายของ pixel	11
2.1.2 คุณสมบัตินามสกุลของไฟล์ภาพ	11
2.1.3 โปรแกรม Adobe Illustrator	12
2.1.4 โปรแกรม Adobe Photoshop	20
2.1.5 โปรแกรม Adobe Indesign	29
2.1.5.1 แถบคำสั่ง (Menu bar)	30
2.1.5.2 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)	30
2.1.5.3 แถบการตั้งค่า (Option bar)	31
2.1.5.4 พาเนลควบคุม (Panel)	31
2.1.6 Mood board	32
2.1.6.1 ประ โยชน์ข <mark>อ</mark> ง Mo <mark>odbo</mark> ard	32
2.1.6.2 เทคนิคการทำ Mo <mark>odbo</mark> ard	32

J

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3. แต่ว	งงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	46
	3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	46
	3.2 ตัวอย่างงานอื่นๆ บางส่วนระหว่างการสหกิงศึกษา	47
	3.3 รายละเอียด โครงงาน	64
	3.3.1 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย	64
	3.3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	64
	3.3.2.1 หนังสือพ็อกเก็ตบุ๊คเรื่อง คำโดนๆ จิกกัดมันส์ฮา ฉบับ Thailand only	64
	3.4 ขั้นตอนการคำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน	67
4. ผลก	ารดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	68
	4.1 ขั้นตอนและผลการคำเนินงาน	68
	4.1.1 พี่อกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only"	68
10	4.1.1.1 จัดทำปกหนังสือให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ได้รับมา	68
	4.1.1.2 การทำหน้าเปิดและคำนำสำนักพิมพ์	69
	4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	75
	4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	
	และจุดมุ่งหมายกา <mark>รปฏิบัติงาน</mark> และการจัดทำโครงการ	75
		6
5. บทส	ารุปและข้อเสนอแนะ	76
	5.1 สรุปผลการคำเนินโคร <mark>งงาน</mark>	76
	5.1.1 โครงงาน พ็อกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโคนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only"	76
	5.1.2 ทักษะและเทคนิคที่ได้รับจากการปฏิบัติและจัดทำโครงงาน	76
	5.1.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop	76
	5.1.2.2 โปรแกรม Adobe Illustrator	77
	5.1.2.3 โปรแกรม Adobe Indesign	77
	5.1.2.4 ทักษะทางด้านการปรู๊ฟ การตรวจปรู๊ฟ	78

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	5 1 2 5 เรียบรับพิ่นเตินเอี่ยวอับอราฟิอที่ใช้ในออบพิวเตอร์	
	5.1.2.5 เวษนรูเพิ่มเพิ่มเพื่อ มาบาว พัทพารานกอม พระตอง และ ไฟล์นามสกลต่างๆ ที่ใช้ในงานพิมพ์	78
	5.1.2.6 การประสานงานการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น	79
	5.2 ปัจจัยที่ทำให้ผลงานส่งผลเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้	79
	5.3 แนวทางแก้ไขปัญหา	79
	5.4 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	80
	เอกสารอ้างอิง	81
	ประวัติผู้จัดทำโครงงาน	82
-		
		\odot
×,		
		\rightarrow \checkmark
	I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	
	VSTITUTE OF	

สารบัญตาราง

ตารางที่

3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานโครงงาน

หน้า

47

Ş

nníulaðins.

CAN INSTITUTE OF TECH

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1.1 ภาพ Logo ของบริษัท		1
1.2 ภาพแผนที่บริษัท		2
1.3 ภาพป้ายด้านหน้าบริษัท		3
1.4 ภาพตัวอย่างหนังสือที่ทางบริษัท EVOLUTION AR	RT จัดทำ	4
1.5 ภาพแผนผังโครงสร้างของบริษัท	้อสวับ	5
2.1 หน้าตาหลักของโปรแกรม Adobe Illustrator CS6		13
2.2 แถบ Menu Bar ของ Adobe Illustrator CS6		13
2.3 กล่อง Tool Box ของ Adobe Illustrator CS6		15
2.4 Palette UDI Adobe Illustrator CS6		16
2.5 swatch UON Adobe Illustrator CS6		17
2.6 gradient Palette VON Adobe Illustrator CS6		18
2.7 Character Palette VON Adobe Illustrator CS6		18
2.8 Paragraph Palette 101 Adobe Illustrator CS6		19
2.9 Layers Palette VOI Adobe Illustrator CS6		19
2.10 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6		21
2.11 Menu Bar ৩০৭ Adobe Photoshop CS6		21
2.12 Tools Bar থত। Adobe Photoshop CS6		23
2.13 หน้าที่ Tools Bar ของ Adobe <mark>Phot</mark> oshop CS6		24
2.14 Layer VOI Adobe Photoshop CS6		25
2.15 การ Duplicate Layer ของ Ad <mark>obe Photoshop C</mark> S6		26
2.16 การ เพิ่ม Layer ของ Adobe Photoshop CS6		26
2.17 การ ถี๊อค Layer ของ Adobe Photoshop CS6		27
2.18 การ ปลดล็อค Layer ของ Adobe Photoshop CS6		27
2.19 การ Clipping Layer ของ Adobe Photoshop CS6		28
2.20 หน้าตาโปรแกรม ของ Adobe Indesign CS6		29
2.21 Toolbox VOI Adobe Indesign CS6		30

ภาพที่	หน้า	
2.22 option bar VOI Adobe Indesign CS6	31	
2.23 panel VOI Adobe Indesign CS6	31	
2.24 ตัวอย่าง Moodboard	33	
2.25 ตัวอย่าง Moodboard	34	
2.26 Moodboard อันแรกที่คูสะอาด vintage-modern และใช้สีที่คูอบอุ่น	35	
2.27 Moodboard อันที่ 2 ที่ดูย้อนยุคมากขึ้นและใช้สีที่ดูสุดใสมากขึ้น	35	
2.28 Moodboard 3 ที่ใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมมากขึ้น ใช้รูปทรงของสถาปัตยกรรม	36	
2.29 Moodboard by William Yarbrough	37	
2.30 Moodboard by Carolyn Farino	38	
2.31 Moodboard by Matt Cole	39	
2.32 ตัวอย่าง Moodboard	40	
2.33 ตัวอย่าง Moodboard	41	
2.34 ตัวอย่าง Moodboard	42	
2.35 Moodboard by Ashley Bennett	43	
2.36 ตัวอย่าง Moodboard	44	
2.37 ตัวอย่าง Moodboard	45	
3.1 ออกแบบ Character ผู้ชายผู้หญ <mark>ิง พ</mark> นักงาน	47	
3.2 เปลี่ยนสีตัวหนังสือ ในหนังสือ <mark>เรื่อง</mark> เกรค 4 ชัวร์ภาษ <mark>าอังก</mark> ฤษ ม <mark>.</mark> ปลาย	48	
3.3 จัดอาร์ตเวิร์ก ในหนังสือเรื่องส <mark>ังคม</mark> ศึกษา ป.1- <mark>ป.</mark> 3	48	
3.4 จัดอาร์ตเวิร์ก ในหนังสือเรื่องแ <mark>บบฝึ</mark> กหัดภาษาไ <mark>ท</mark> ย	49	
3.5 จัดอาร์ตเวิร์ก ในหนังสือเรื่องเหตุการณ์สะท้านโลก	49	
3.6 จัดอาร์ตเวิร์ก และใส่ภาพประกอบ ในหนังสือเรื่องหล่อสะท้านโลก	50	
3.7 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง Get rich in estate	50	
3.8 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง คู่มือแนวทางปฏิบัติสำหรับประชาชน	51	
3.9 ทำเฉลย ในหนังสือเรื่อง เตรียมสอบ ป.1 ภาษาอังกฤษ	51	

ภาพที่	หน้า
3.10 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง แบบเ	ใกวิชาคณิตศาสตร์ 52
3.11 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง เล่าเท	าที่เห็น 52
	laaj ne e

VSTITUTE OF

ภาพที่	หน้า
3.12 จัดอาร์ต ตรวจปรีฟและแก้ปรีฟ ในหนังสือเรื่อง ลาว จากกรงศรีสัตนาคนหต	53
3.13 จัดอาร์ต ตรวจปรีฟและแก้ปรีฟ ในหนังสือเรื่อง พม่า ในหน้าประวัติศาสตร์	53
3.14 ออกแบบรูปภาพประกอบในหนังสือคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ป.6	54
3.15 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ หนังสือ เรื่อง มุกควายแป้กๆ	55
3.16 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ หนังสือ เรื่อง มาเลเซีย	55
3.17 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ หนังสือ เรื่อง ผูกไว้ด้วยใยรัก	56
3.18 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ ลงสึภาพประกอบ หนังสือ เรื่อง ตัวพ่อแห่งความฮา	56
3.19 จัดอาร์ต หนังสือ เรื่อง 999 คำถาม เร่งสนทนาภาษาอังกฤษให้เร็วทันใจ	57
3.20 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ วาคภาพประกอบ เรื่อง เตรียมอนุบาถ3 เล่ม2	57
3.21 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ หนังสือ เรื่อง สงคราสะท้านโลก	58
3.22 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ จัดอาร์ต หนังสือ เรื่อง 7 สยองในโรงเรียน	58
3.23 จัดอาร์ต โปรยเนื้อหา หนังสือ เรื่อง ฟิตภาษาอังกฤษ 50 ชั่วโมง	59
3.24 จัดอาร์ต โปรยเนื้อหา หนังสือ เรื่อง ข. เอ๋ย ข.ไข่	59
3.25 ออกแบบและวาคภาพประกอบหนังสือ เรื่อง ฮวงจุ้ย	60
3.26 ออกแบบและวาดภาพประกอบหนังสือ เรื่อง 21 สิ่งมหัสจรรย์ของโลก	61
3.27 โปรยเนื้อหา จัดอาร์ต ออกแบบเลย์เอาท์ หนังสือ เรื่อง 21 สิ่งมหัสจรรย์ของโลก	62
3.28 โปรยเนื้อหา จัดอาร์ต อ <mark>อ</mark> กแบ <mark>บเลย์</mark> เอาท์ <mark>ห</mark> นังสือ เรื่อง เล่าเรื่อ <mark>ง</mark> ผี สยอ <mark>งขวัญ</mark>	62
3.29 ออกแบบและวาคภาพประกอ <mark>บหน</mark> ังสือ เรื่อง เ <mark>ล่าเรื่องผี</mark> สของ <mark>ข</mark> วัญ	63
3.30 ออกแบบภาพ Vector ในโปร <mark>แกรม</mark> Adobe Ill <mark>u</mark> strator <mark>ไปใช้ใน</mark> พ็อกเ <mark>ก็ตบุ๊</mark> ค	65
3.31 ออกแบบภาพตัวการ์ตูนคาแร <mark>คเตอ</mark> ร์ต่างๆ ใน <mark>โ</mark> ปรแกรม Adobe Photoshop	
ไปใช้ในพือกเกีตบุ๊ค	65
3.32 ตัวอย่างการทำหน้าปกพ็อกเก็ตบุ๊คในโปรแกรม Adobe Photoshop	66
3.33 ตัวอย่างการทำพื่อกเก็ตบุ๊คใน โปรแกรม Adobe Indesign	66
3.34 ตัวอย่างเลย์เอาท์พีอกเก็ตบุ๊กที่ส่งไปให้ลูกก้าดู	67
VSTITUTE OF	

ภาพที่	หน้า
4.1 ปกหนังสือ	68
4.2 หน้าตาตัวโปรแกรมทำบาร์โค้ด	69
4.3 หน้าเปิดและคำนำสำนักพิมพ์	70
4.4 การทำหน้าคำนำนักเขียนและสารบัญ	70
4.5 ตัวอย่างออกแบบอาร์ตในเล่ม แบบที่ 1	
4.6 ตัวอย่างออกแบบอาร์ตในเล่ม แบบที่ 2	71
4.7 เนื้อหาค้านในของหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ก	72
4.8 เนื้อหาด้านในของหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ค	72
4.9 ตัวอย่างการออกแบบหัวข้อในหนังสือ	พื่อกเกีตบุ๊ค 73
4.10 ตัวอย่างการออกแบบเลงหน้า, ชื่อหน่	ังสือ และ ชื่อผู้แต่ง 74
5.1 ภาพผู้ที่ได้กะแนนมากที่สุดและคะแน	ม <i>น้อยที่สุดในกิจกรรม</i> 78

WSTITUTE OF TECH

 (\mathbf{r})

บทที่ 1 บทนำ

:

:

.

1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ (ที่ตั้งของสถานประกอบการ

โทรศัพท์

แฟกซ์

10

E-mail Website บริษัทเอฟโวลูชั่นอาร์ต จำกัด Evolution Art Co.,Ltd.) 37 ซอยลาดปลาเค้า 17 ถนนลาดปลาเค้า แขวงจรเข้บัว เขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานกร 10230 089-665-0456, 089-498-1756 0-2940-0492 evolution_art99@hotmail.com www.เอฟโวลูชั่นอาร์ต.com



ภาพที่ 1.1 ภาพ Logo ของบริษัท



ภาพที<mark>่ 1.2</mark> ภาพแผนที่บริษัท

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร

เทคโนโลยีทางด้านการพิมพ์ได้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องโดย ปัจจุบันได้มีเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดทำหนังสือ รวมทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดต่างๆ ออกมาจำนวนมาก โดยเทคโนโลยีเหล่านี้เองที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ อาทิการจัดหน้าหนังสือ การจัดหน้าเอกสาร การออกแบบ และการพิมพ์ ซึ่งขั้นตอนการทำงาน ทั้งหมดได้มีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความทันสมัยเข้ามารองรับ โดยเทคโนโลยีเหล่านี้นี่เองที่ ทำให้การทำงานทางด้านการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์สามารถทำได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และมีคุณภาพ เอฟโวลูชั่น อาร์ต (Evolution Art) เป็นหน่วยงานที่รับออกแบบงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิด โดย เน้นรับงานออกแบบหนังสือเล่มเล็ก (Pocket book) เป็นหลัก และรับงานจากสำนักพิมพ์ต่างๆ อาทิ

เช่น สำนักพิมพ์ไพลิน สำนักพิมพ์เพชรประกาย สำนักพิมพ์คอกหญ้า เป็นต้น ซึ่งงานสิ่งพิมพ์ทุก ชนิคที่ เอฟโวลูชั่น อาร์ต (Evolution Art) ออกแบบและจัคทำจะวางแผงขายตามร้านหนังสือชั้นนำ ทั่วไป และยังวางขายที่เซเว่น-อีเลฟเว่น (7-Eleven) อีกด้วย

10



ภาพที่ 1.3 ภาพป้ายด้านหน้าบริษัท

EVOLUTION ART



1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.5 ภาพแผนผังโครงสร้างของบริษัท

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่<mark>งาน</mark>ที่นักศึกษา<mark>ได้รับมอ</mark>บห<mark>ม</mark>าย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจกรั้งนี้กือ ทำหน้าที่ทั้งตำแหน่ง แผนกกราฟิกดีไซเนอร์ และตำแหน่งแผนกศิลปกรรมศาสตร์ เนื่องจากทางบริษัท เอฟโวลูชั่น อาร์ต ด้องการให้นักศึกษาสหกิจได้รับความรู้ และศึกษาการทำงานทั้งในส่วนแผนกกราฟิกดีไซเนอร์ และแผนกศิลปกรรมศาสตร์ควบคู่กันไปด้วย โดยบริษัท เอฟโวลูชั่น อาร์ต ได้ให้ความสำคัญในการ ได้เรียนรู้ทักษะที่หลากหลายด้าน และสิ่งนั้นเองที่จะทำให้นักศึกษานำไปพัฒนาการทำงานของตน ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมีดังนี้

1.4.1 แผนกออกแบบกราฟิกดีไซน์เนอร์

- 1) จัคหาภาพประกอบเนื้อเรื่องในหนังสือ
- 2) วาคภาพและลงสีให้สอคคล้องกับเนื้อเรื่อง
- 3) วาคภาพประกอบเนื้อเรื่องในหนังสือ หรือภาพประกอบบนปกหนังสือ
- 4) แกะลายด้วยคอมพิวเตอร์ (Draft) ภาพประกอบเนื้อหาในหนังสือ หรือภาพปกหนังสือ

1.4.2 แผนกศิลปกรรมศาสตร์ (Art work)

- 1) แก้คำและประโยคที่ผิดในเนื้อหาของหนังสือ
- 2) นำภาพประกอบมาใส่ในหนังสือให้สมบูรณ์สวยงาม
- 3) นำ Text จาก Word มาใส่ใน Adobe InDesign แล้วจัดหน้าหนังสือให้เหมาะสม
- 4) ปรู้ฟกำผิดในเนื้อหาของหนังสือ

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา	:	นายพลเคช ศิริมานะสุข
ตำแหน่ง	:	แผนกศิลปกรรมศาสตร์

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 4 เดือน (2 มิถุนายน 2558 ถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ.2558)

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากสำนักพิมพ์ หรือลูกก้ำมีกวามต้องการที่จะจัดทำหนังสือ เพื่อตีพิมพ์และจัด จำหน่ายหนังสือเล่มเล็ก (Pocket book) เกี่ยวกับ หนังสืออ่านก่าเวลา กำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา โดยพ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้จะเป็นหนังสือที่อ่านง่าย และยังมีมุกตลกสอดแทรกอีกมากมาย สามารถอ่าน เพื่อกวามบันเทิง กลายเกรียดได้เป็นอย่างดี ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของหนังสือเล่มนี้ไม่ได้มีเพียงแก่ ผู้หญิงแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังกรอบกลุมทุกกลุ่มเป้าหมายไม่ว่าจะเป็น ผู้ชาย ผู้หญิง ตุ๊ด ทอม กุณย่า กุณตา ฯลฯ สามารถอ่านได้ทุกเพศและทุกวัย และยังทุกช่วงเวลาอีกด้วย

WSTITUTE O

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน

- เพื่อ ออกแบบอาร์ตเวิร์กที่ใช้ในหนังสือ
 เพื่อวาดภาพประกอบให้ตรงกับเนื้อหาในหนังสือ
 เพื่อนำไปตีพิมพ์เป็นหนังสือให้แก่สำนักพิมพ์
 - 3. 800 k 18 L9 NA N8L k 1 k 16 0 8 188161 1 k 11 NA N

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1. สามารถเลย์เอาท์และอาร์ตเวิร์คตรงตามความต้องการของลูกค้า
- 2. ได้ภาพประกอบที่มีความน่าดึงดูด และตรงกับเนื้อหาของหนังสือเล่มนั้น

7

สำนักพิมพ์นำหนังสือไปตีพิมพ์และนำไปจำหน่ายให้แก่ร้านค้าทั่วไป

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

พิทช์งาน (Pitch) : การนำเสนอผลงานที่กำลังจะทำในโปรเจคของลูกค้า ซึ่งต้องเป็นไป ตามที่ลูกค้าต้องการเพื่อให้ลูกค้าได้พิจารณา และตัดสินใจว่าจะเลือกให้เราไปทำงานในโปรเจคนี้ ได้หรือไม่

บรีฟ หรือบรีฟงาน (Brief) : ข้อสรุป การย่อความให้กระชับ ดังนั้นการบรีฟงาน ก็คือการ รับรู้ถึงรายละเอียดต่างๆ ของงานที่จะทำ เช่นคอนเซ็ปต์ ไอเดียของงานแบบสั้นๆ ข้อสรุปเกี่ยวกับ งานที่จะทำ หรือที่จะออกแบบตัวงานนั้นๆ

ปรู๊ฟงาน (Proof) : การตรวจสอบความถูกต้อง ความเรียบร้อยของงานเพื่อป้องกันความ ผิดพลาดก่อนที่จะส่งไปโรงพิมพ์ เพื่อทำการพิมพ์งานจริงออกมา ไม่ว่าจะเป็นสี ตัวหนังสือ ภาพที่ ใช้และรายละเอียดต่างๆ โดยโรงพิมพ์จะส่งแบบปรู๊ฟ มาให้ตรวจสอบก่อนที่ทางโรงพิมพ์จะพิมพ์ งานจริงออกมาซึ่งเมื่องานจริงออกมาแล้วจะไม่สามารถแก้ไขได้

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงานจริง

2.1 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงานจริง

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางค้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ ในการปฏิบัติงานจริงทุกส่วนตลอคการออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้เก่าที่เคยได้ เรียนมาใช้ในการประยุกต์ใช้ปฏิบัติงานจริง รวมทั้งการได้รับความรู้และทักษะใหม่ๆ ที่ได้จากการ ปฏิบัติงาน

2.1.1 กราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์

กราฟิก หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ กราฟิก แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องต้องตามที่ผู้ สื่อสารต้องการ โดยกราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ bitmap และ vector

2.1.1.1 กราฟิกแบบ Bitmap

Bitmap เป็นภาพแบบ Resolution Dependent ประกอบขึ้นด้วยจุดสีต่างๆ ที่มีจำนวนคงที่ ตายตัวตามการสร้างภาพที่มี Resolution หรือความละเอียดของภาพต่างกันไป หากขยายภาพ Bitmap จะเห็นว่ามีลักษณะเป็นตารางเล็กๆ ซึ่งแต่ละบิตคือ ส่วนหนึ่งของข้อมูลคอมพิวเตอร์

เนื่องจาก Bitmap มีค่า Pixel จำนวนคงที่จึงทำให้มีข้อจำกัดในเรื่องการขยายขนาดภาพ การ เปลี่ยนขนาดภาพทำโดยเพิ่มหรือลด Pixel จากที่มีอยู่เดิม เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้น ความละเอียด ของภาพจึงลดลง และถ้าเพิ่มก่ากวามละเอียดมากขึ้นก็จะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่และเปลืองเนื้อที่ หน่วยความจำมากขึ้นตามไปด้วย ภาพที่ขยายโตขึ้นจะมองเห็นเป็นตารางสี่เหลี่ยมเรียงต่อกัน ทำให้ ขาดกวามสวยงาม

ภาพแบบ Bitmap จึงเหมาะสำหรับงานกราฟิกในแบบที่ต้องการให้แสงเงาในรายละเอียด เป็นไฟล์ที่เหมาะกับการทำงานกับภาพเหมือนจริงประเภทภาพถ่าย เพราะ Bitmap มี Channel พิเศษ เรียกว่า Alpha Channel ซึ่งเป็น 32 bit หรือ true color คือสีสมจริง เช่น ภาพที่นำมาใช้กับ PhotoShop จะเป็นภาพเหมือน ภาพถ่าย เพราะไฟล์ที่ได้จาก PhotoShop เป็น Bitmap ในขณะที่ไฟล์ ที่สร้างจาก Illustrator จะเหมือนการ์ตูนหรือภาพเขียน เพราะเป็นไฟล์แบบ Vector นอกจากนี้ยัง เหมาะสำหรับภาพที่ต้องการระบายสี สร้างสี หรือกำหนดสีที่ต้องการกวามละเอียดและสวยงาม ใฟล์ภาพแบบ Bitmap ในระบบวินโควส์คือ ไฟล์ที่มีนามสกุล . BMP, .PCX. , .TIF, .GIF, .JPG, .MSP, .PCD เป็นต้น สำหรับโปรแกรมที่ใช้สร้างกราฟิกแบบนี้คือ โปรแกรม Paint ต่างๆ เช่น Paintbrush, PhotoShop, Photostyler เป็นต้น

2.1.1.2 กราฟิกแบบ Vector

10

Vector เป็นภาพประเภท Resolution-Independent มีลักษณะของการสร้างให้แต่ละส่วน เป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรงหรือส่วนโด้ง โดย อ้างอิงตามความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรือการคำนวณเป็นตัวสร้างภาพ เป็นการรวมเอา Object (เช่น วงกลม เส้นตรง ทรงกลม ลูกบาศก์และอื่นๆ เรียกว่ารูปทรงพื้นฐาน) ต่างชนิดมาผสมกัน มีทิศ ทางการลากเส้นไปในแนวต่างๆ เพื่อสร้างภาพที่แตกต่างกัน โดยใช้กำสั่งง่ายๆ จึงเรียกภาพประเภท นี้ว่า Vector Graphic หรือ Object Oriented

ลักษณะเด่นของ Vector คือ สามารถยืดหรือหคภาพเท่าใดก็ได้ โดยที่ภาพจะ ไม่แตก ความ ละเอียดของภาพไม่เปลี่ยนแปลง คงคุณภาพของภาพไว้ได้เหมือนเดิม และยังสามารถขยายเฉพาะ ความกว้างหรือความสูง เพื่อให้มองเห็นเป็นภาพผอมหรืออ้วนกว่าภาพเดิมได้ด้วย และไฟล์มีขนาด เล็กกว่าภาพ Bitmap ภาพแบบ Vector จึงเหมาะสำหรับงานแบบวาง Layout งานพิมพ์ตัวอักษร Line Art หรือ Illustration

ใฟล์รูปภาพแบบ Vector ในระบบวินโดวส์คือ ไฟล์ที่มีนามสกุล . EPD, .WMF, .CDR, .AI, .CGM, .DRW, .PLT เป็นต้น โดยมีโปรแกรมประเภทวาครูป (Drawing Program) เช่น CorelDraw หรือ AutoCAD เป็นโปรแกรมสร้าง ขณะที่บนแมคอินทอชใช้ Illustrator และ Freehand

ในกรณีที่โปรแกรมที่ใช้งานอยู่ไม่สามารถอ่านไฟล์แบบ Vector ต้นฉบับได้ วิธีที่ดีที่สุดก็ กือ บันทึกไฟล์เป็นนามสกุล .EPS (Encapsulated Postscript) ไฟล์ประเภทนี้สร้างขึ้นจาก Vector ซึ่ง ทำให้มีคุณสมบัติเป็นแบบ Vector นอกจากนี้เราสามารถบันทึกไฟล์ Bitmap ให้เป็นแบบ EPS ได้ เนื่องจากโปรแกรมกราฟิก<mark>ทุกป</mark>ระเภทล้วนสนับสนุน ไฟล์แบบ EPS ทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตามอุปกรณ์แสดงผล ไม่ว่าจะเป็นเครื่องพิมพ์แบบ Dot Matrix หรือ Laser รวมทั้งจอภาพ จะแสดงผลแบบ Raster Devices หรือแสดงผลในรูปของ Bitmap โดยอาศัยการ รวมกันของ Pixel ออกมาเป็นรูป แม้ว่าภาพกราฟิกที่สร้างจะเป็นแบบ Vector เมื่อจะพิมพ์หรือ แสดงภาพบนหน้าจอจะมีการเปลี่ยนเป็นการแสดงผลแบบ Bitmap หรือเป็น Pixel

2.1.1.3 ความแตกต่างระหว่างกราฟิกแบบ Bitmap กับ กราฟิกแบบ Vector

กราฟิกแบบ Bitmap

1. ลักษณะภาพประกอบขึ้นด้วยจุดต่างๆ มากมาย

 ภาพมีจำนวนพิกเซลลงที่จึงต้องการค่าความละเอียดมากขึ้นเมื่อขยายภาพ โดยจะคำนวณ ค่าสีทีละ pixels ทำให้ภาพแตกเมื่อขยายภาพให้ใหญ่

3. เหมาะสำหรับงานกราฟิก ในแบบต้องการให้แสงเงาในรายละเอียด

 แสดงภาพบนจอทันที เมื่อรับคำสั่งย้ายข้อมูลจากหน่วยความจำที่เก็บภาพไปยัง หน่วยความจำของจอภาพ

กราฟิกแบบ Vector

1. ใช้สมการทางคณิตศาสตร์เป็นตัวสร้างภาพ โดยรวมเอา Object (เช่น วงกลม เส้นตรง) ต่างชนิดมาผสมกัน

 สามารถช่อและขยายขนาดได้มากกว่า โดยสัดส่วนและลักษณะของภาพยังเหมือนเดิม ความละเอียดของภาพไม่เปลี่ยนแปลง

3. เหมาะสำหรับงานแบบวาง Layout งานพิมพ์ตัวอักษร Line Art หรือ Illustration

 คอมพิวเตอร์จะใช้เวลาในการแสดงภาพมากกว่า เนื่องจากต้องทำตามกำสั่งที่มีจำนวน มากกว่า

2.1.1.4 ลักษณะและความหมายของ pixel

ในโลกของกราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์ Pixel ถือเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุดของรูปภาพ เป็นจุดเล็กๆ ที่รวมกันทำให้เกิดภาพขึ้น ภาพหนึ่งจะประกอบด้วย Pixel หรือจุดมากมาย ซึ่งแต่ละ ภาพที่สร้างขึ้นจะมีกวามหนาแน่นของจุดเหนือ Pixel เหล่านี้แตกต่างกันไป กวามหนาแน่นของจุด นี้เป็นตัวบอกถึงกวามละเอียดของภาพ โดยมีหน่วยเป็น ppi (Pixel Per Inch) คือ จำนวนจุดต่อนิ้ว Pixel มีกวามสำคัญต่อการสร้างภาพของกอมพิวเตอร์มาก เพราะทุกส่วนของกราฟิก เช่น จุด เส้น แบบลายและสีของภาพนั้นเริ่มจาก Pixel ทั้งสิ้น เมื่อเราขยายภาพจะเห็นเป็นภาพจุด

โดยปกติแล้ว ภาพที่มีความละเอียดสูงหรือคุณภาพคีควรจะมีค่าความละเอียด 300 X 300 ppi ขึ้นไป ยิ่งก่า ppi สูงขึ้นเท่าไร ภาพก็จะมีความละเอียดคมชัดขึ้นมากขึ้นเท่านั้น ขณะเดียวกันจุดหรือ Pixel แต่ละจุดก็จะแสดงกุณสมบัติทางสีให้แก่ภาพด้วย โดยแต่ละจุดจะเป็นตัวสร้างสีประกอบกัน เป็นภาพรวม ซึ่งอาจมีขนาดความเข้มและสีแตกต่างกันได้ ทำให้เกิดเป็นภาพที่มีสีสันต่างๆ การแสดงผลของอุปกรณ์แสดงผล (Output Devices) ไม่ว่าจะเป็นเครื่องพิมพ์แบบ Dot-matrix หรือแบบ Laser รวมทั้งจอภาพ จะเป็นการแสดงผลแบบ Raster Devices นั่นคือ อาศัยการรวมกัน ของ Pixel ออกมาเป็นรูป

2.1.2 คุณสมบัตินามสกุลของไฟล์ภาพ

การทำงานที่เกี่ยวกับใช้งาน ของรูปภาพ คุณเคยสงสัยไหมว่า แต่ละสกุลไฟล์นั้นเหมาะสม กับการใช้งานในด้านไหนจะเหมาะสมที่สุด และ แต่ละนามสกุลนั้นแตกต่างกันอย่างไร

1. JPEG, JPG (.jpg)

อันนี้เป็นไฟล์ยอดฮิตที่รู้จักกันดี มีคุณสมบัติในการบีบอัดขนาดไฟล์ได้ ทำให้ สามารถนำไปใช้งานบนเว็บไซท์ หรือ งานสิ่งพิมพ์ที่ไม่ได้เน้นคุณภาพของภาพมากนัก เป็นไฟล์ที่ เหมาะสำหรับใช้ในภาพประเภทภาพถ่าย

2. BMP (.bmp)

ใฟล์ชนิดไฟล์นี้แสดงผลได้ถึง 16.7 ล้านสี บันทึกได้ทั้งโหมด RGB, Index Color, Grayscale และ Bitmap เป็นมาตรฐานของ Microsoft windows สามารถเปิดใช้งานได้หลาย โปรแกรม แต่กุณภาพจะสู้รูปแบบ JPEG ไม่ได้ จึงเหมาะสำหรับงานกราฟิกในแบบที่ต้องการให้ แสงเงาในรายละเอียด เป็นไฟล์ที่เหมาะกับการทำงานกับภาพเหมือนจริงประเภทภาพถ่าย เพราะ Bitmap มี Channel พิเศษ เรียกว่า Alpha Channel ซึ่งเป็น 32 bit หรือ true color คือสีสมจริง

เป็นไฟล์ที่ถูกบีบอัดให้เล็กลง ใช้กับรูปภาพที่ไม่ได้เน้นรายละเอียดสีที่สมจริง ไม่ เหมาะกับภาพถ่าย จะเหมาะกับภาพการ์ตูน ภาพแนว vector มากกว่า เนื่องจากมีการไล่ระดับเฉดสี เพียง 256 สี ทำให้มีกวามละเอียดไม่เพียงพอ แต่มีกุณ-สมบัติพิเศษกือ สร้างภาพเกลื่อนไหวได้ด้วย หรือที่เรียกกันว่า Gif Animation สรุปว่าเป็นไฟล์ที่เหมาะมากบน<mark>เว็บไ</mark>ซต์

4. TIFF (.tif)

นามสกุล<mark>ที่มีค</mark>วามยืดหยุ่น<mark>และคุณภาพสูง</mark>สุดขีด บันทึกแบบ Cross-platform จัดเก็บภาพได้ทั้งโหมด Grayscale Index Color, RGB และ CMYK เปิดได้ทั้งบนเครื่อง Mac และ PC เหมาะสมเป็นอย่างยิ่งในวงการสื่อสิ่งพิมพ์

5. EPS (.eps)

นามสกุลที่ใช้เปิดในโปรแกรม Illustrator แต่สามารถบันทึกได้ในโปรแกรม Photoshop สนับสนุนการสร้าง Path หรือ Clipping Path บันทึกได้ทั้ง Vector และ Rastor

^{3.} GIF (.gif)

สนับสนุนโหมด Lab, CMYK, RGB, Index Color, Duotone และ Bitmap เหมาะสำหรับงานกราฟิก ที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Illustrator

6. PICT (.pic)

เป็นแบบมาตรฐานในการเซฟภาพแบบ 32 บิตของ Macintosh สามารถแสดงผลสี ได้16.7 ล้านสี สามารถบีบอัคภาพได้เช่นกัน แต่แก่ซัพพอร์ตโหมด RGB เท่านั้น

7. PNG (.png)

เป็นไฟล์ที่เหมาะสำหรับใช้ในเว็บไซท์ สามารถบีบอัดขนาดไฟล์ลงได้พอสมควร โดยที่ยังรักษาคุณภาพของภาพเอาไว้ได้ และที่สำคัญสามารถเลือกระดับสีใช้งานได้ถึง 16 ล้านสี มี การกาดกันว่าจะมาแทนที่ไฟล์ GIF ไม่ช้าก็เร็ว

8. RAW (.raw)

ใฟล์นามสกุลใหม่ ที่เหมาะสำหรับภาพถ่ายจริงๆ ไม่มีการบีบอัคข้อมูลภาพใดๆ เลยทั้งสิ้น รายละเอียคจึงยังครบถ้วน แต่ขนาคไฟล์ใหญ่มาก ปัจจุบันหาโปรแกรมมาเปิคไฟล์ชนิคนี้ ยากอยู่ เพราะส่วนใหญ่จะแถมโปรแกรมมากับกล้องคิจิตอลที่สามารถบันทึกไฟล์ในรูปแบบ RAW ได้เท่านั้น

2.1.3 โปรแกรม Adobe Illustrator

10

โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาคภาพ โดยจะสร้างภาพที่มี ลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็น มาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น สิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการ ทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

1. หน้าตาของโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 2.1 หน้าตาหลักของโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

2. แถบคำสั่ง (Menu Bar)

TC

Al File Edit Object Type Select Effect View Window Help

ภาพ<mark>ที่ 2.2</mark> แถบ M<mark>en</mark>u Bar ของ Adobe Illustra</mark>tor CS6

เป็นเมนูกำสั่งหลั<mark>กของ</mark>โปรแกรม <mark>แ</mark>บ่งออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ดังนี้ File: เป็นหมวดของกำสั่งที่จัดการเกี่ยวกับไฟล์และโปรแกรมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น การ เปิด-ปิดไฟล์ การบันทึกไฟล์ การนำภาพเข้ามาใช้ (Place) ตลอดจนการออกจากโปรแกรม (Exit) Edit: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการแก้ไข เช่น Undo Cut Copy Paste Select รวมทั้ง การกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่มีผลต่อการปรับแต่งภาพด้วย เช่นการสร้างรูปแบบ (Define Pattern) การกำหนดค่าสี (Color Setting) เป็นต้น

Type: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้จัดการตัวหนังสือ เช่น Fonts Paragraph เป็นด้น Select: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้ในการเลือกวัตถุ สามารถเลือกด้วยคุณสมบัติได้ เช่น เลือกวัตถุที่มี Fill และStroke แบบเดียวกัน วัตถุที่อยู่บน Layer เดียวกัน เป็นต้น Filter: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพ โดยจะมีผลต่อรูปร่าง ของ Path

Effect: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิกพิเศษให้กับภาพกล้าย Filter แต่จะไม่ มีผลกับรูปร่างของ Path

View: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการมองทุกสิ่งในงาน เช่น Zoom Show/Hide Ruler Bounding BoxOutline Mode/Preview Mode เป็นต้น

Window: เป็นหมวดของกำสั่งเกี่ยวกับการเปิด-ปิดหน้าต่างเกรื่องมือต่างๆ เช่น Palette Tool Box เป็นต้น

Help: เป็นหมวดที่รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเพื่อช่วยเหลือผู้ใช้

โปรแกรม

14

3. กล่องเครื่องมือ (Tool Box)

10

Tool Box เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในการทำงานเกี่ยวกับภาพทั้งหมด ซึ่งจะแบ่ง ออกเป็นช่วงๆ ตามกลุ่มการใช้งาน ดังนี้



ภาพที่ 2.3 กล่อง Tool Box ของ Adobe Illustrator CS6

- 1. กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการเลือกวัตถุ
- 2. กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการวาดและการสร้างตัวหนังสือ
- 3. กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการปรับแต่งวัตถุ
- 4. กลุ่มเครื่องมือในการสร้าง Symbol และ Graph

5. กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการกำหนดสี

6. กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการตัดแบ่งวัตถุ

7. กลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับพื้นที่ทำงาน

8. กรอบที่ใช้ระบุสีให้วัตถุและสีของเส้น

9. ปุ่มกำหนครูปแบบของมุมมองในหน้าจอโปแกรม

4. พื้นที่ทำงาน (Art board Area)

เป็นขอบเขตของพื้นที่การทำงาน ซึ่งมีจุดที่ต้องระวังคือ บริเวณที่อยู่ในเส้นประ เป็นพื้นที่ที่จะถูกพิมพ์ออกมา และส่วนของภาพที่อยู่นอกเส้นนี้จะถูกตัดขาดไปเวลาพิมพ์

5. จานเครื่องมือต่างๆ (palette)

10

เปรียบเสมือนแผ่นหรือจานผสมสีของจิตรกร ที่เป็นแหล่งกำเนิดของเส้นสายหรือ สีสันของภาพ จานเครื่องมือต่างๆ เหล่านี้เป็นหน้าต่างขนาดเล็กที่รวบรวมกำสั่งและคุณสมบัติของ เครื่องมือต่างๆ ไว้เป็นหมวดหมู่การเรียกใช้ Palette ให้กลิกที่เมนู Window จะเห็นรายชื่อ Palette ต่างๆ ให้เลือกตามค้องการ ซึ่ง Palette ที่ใช้บ่อยๆ มีดังนี้

5.1 Palette ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สีและเส้น ได้แก่



ภาพที่ 2.4 Palette ของ Adobe Illustrator CS6

Color Pa<mark>lette</mark>: เหมือนจานสีที่ใช้ผสมสีไว้ใช้เอง โคย</mark>ระบุค่าสีหรือสุ่มเลือกที่แถบสี ด้านถ่างก็ได้ เพื่อให้ได้สีใหม่ไม่จำกัดอยู่แต่สีที่ผสมไว้ให้ใน Swatch

16

Swatches Brushes Symbols >> [None] [Registration] [Registration] White Black CMYK Red CMYK Yellow CMYK Green CMYK Blue CMYK Blue CMYK Blue CMYK Blue CHYK Blue CHYK Blue CHYK Blue CHYK Blue C=15 M=100 Y=90 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=30 Y=95 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=20 M=0 Y=100 K C=20 M=30 Y=95 K C=20 M=30 Y=95 K <t< th=""><th></th></t<>	
✓ [None] ✓ [Registration] ④ White ✓ Black ✓ CMYK Red ✓ CMYK Yellow ✓ CMYK Green ✓ CMYK Blue ✓ CHYK Blue ✓ C=15 M=100 Y=90 ✓ C=0 M=90 Y=85 K=0 ✓ C=0 M=90 Y=85 K=0 ✓ C=0 M=30 Y=95 K=0 ✓ C=20 M=0 Y=100 K ✓ C=20 M=0 Y=100 K ✓ C=20 M=0 Y=100 K ✓ C=75 M=0 Y=100 K ✓ C=85 M=10 Y=100 K ✓ C=20 M=30 Y=95 K ✓ C=75 M=0 Y=100 K ✓ C=75 M=0 Y=75 K=0 ✓ <	
[Registration] White Black CMYK Red CMYK Yellow CMYK Green CMYK Green CMYK Blue CMYK Blue CMYK Blue CMYK Magenta CHYK Blue CMYK Magenta C=15 M=100 Y=90 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=30 Y=95 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=50 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=70 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	•
White Image: Second	
Black CMYK Red CMYK Yellow CMYK Green CMYK Green CMYK Blue CMYK Blue CMYK Blue CMYK Blue CMYK Magenta C=15 M=100 Y=90 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=50 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=70 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
CMYK Red CMYK Yellow CMYK Green CMYK Green CMYK Blue CHYK Blue C=0 M=90 Y=90 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=20 M=0 Y=90 K=0 C=20 M=0 Y=90 K=0 C=20 M=0 Y=90 K=0 C=20 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=76 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
CMYK Yellow CMYK Green CMYK Cyan CMYK Blue CMYK Blue CMYK Magenta CHYK Magenta C=15 M=100 Y=90 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=30 Y=95 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=50 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=70 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
CMYK Green CMYK Qyan CMYK Blue CMYK Blue CMYK Magenta C=15 M=100 Y=90 C=15 M=100 Y=90 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=50 Y=100 K C=0 M=35 Y=85 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=50 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=75 M=0 Y=95 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=76 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
CMYK Cyan CMYK Blue CMYK Magenta CHYK Magenta C=15 M=100 Y=90 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=50 Y=100 K C=0 M=35 Y=85 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=0 M=35 Y=85 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=50 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
CMYK Blue Image: CMYK Magenta CMYK Magenta Image: CmyK Magenta C=15 M=100 Y=90 Image: CmyK Magenta C=0 M=90 Y=85 K=0 Image: CmyK Magenta C=0 M=90 Y=95 K=0 Image: CmyK Magenta C=0 M=50 Y=95 K=0 Image: CmyK Magenta C=0 M=50 Y=95 K=0 Image: CmyK Magenta C=0 M=35 Y=85 K=0 Image: CmyK Magenta C=5 M=0 Y=90 K=0 Image: CmyK Magenta C=50 M=0 Y=90 K=0 Imagenta C=50 M=0 Y=100 K Imagenta C=75 M=0 Y=100 K Imagenta C=75 M=0 Y=100 K Imagenta C=75 M=0 Y=100 K Imagenta C=85 M=10 Y=100 K Imagenta C=75 M=0 Y=75 K=0 Imagenta C=75 M=0 Y=75 K=0 Imagenta C=70 M=10 Y=45 K Imagenta C=70 M=15 Y=0 K=0 Imagenta	
CMYK Magenta C=15 M=100 Y=90 C=0 M=90 Y=85 K=0 C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=50 Y=100 K C=0 M=35 Y=85 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=50 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=15 M=100 Y=90 X C=0 M=90 Y=85 K=0 X C=0 M=80 Y=95 K=0 X C=0 M=50 Y=100 K X C=0 M=35 Y=85 K=0 X C=0 M=35 Y=85 K=0 X C=5 M=0 Y=90 K=0 X C=50 M=0 Y=90 K=0 X C=50 M=0 Y=100 K X C=50 M=0 Y=100 K X C=75 M=0 Y=100 K X C=85 M=10 Y=100 K X C=85 M=10 Y=100 K X C=75 M=0 Y=75 K=0 X C=70 M=10 Y=45 K X C=70 M=15 Y=0 K=0 X	
C=0 M=90 Y=85 K=0 X C=0 M=80 Y=95 K=0 X C=0 M=50 Y=100 K X C=0 M=35 Y=85 K=0 X C=0 M=35 Y=85 K=0 X C=5 M=0 Y=90 K=0 X C=20 M=0 Y=100 K X C=50 M=0 Y=100 K X C=75 M=0 Y=100 K X C=85 M=10 Y=100 K X C=85 M=10 Y=100 K X C=90 M=30 Y=95 K X C=75 M=0 Y=75 K=0 X C=80 M=10 Y=45 K X C=70 M=15 Y=0 K=0 X	
C=0 M=80 Y=95 K=0 C=0 M=50 Y=100 K C=0 M=35 Y=85 K=0 C=5 M=0 Y=90 K=0 C=20 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=90 M=30 Y=95 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=0 M=50 Y=100 K ▲ C=0 M=35 Y=85 K=0 ▲ C=5 M=0 Y=90 K=0 ▲ C=20 M=0 Y=100 K ▲ C=50 M=0 Y=100 K ▲ C=75 M=0 Y=100 K ▲ C=85 M=10 Y=100 K ▲ C=90 M=30 Y=95 K ▲ C=75 M=0 Y=75 K=0 ▲ C=75 M=10 Y=75 K=0 ▲ C=70 M=10 Y=45 K ▲ C=70 M=15 Y=0 K=0 ▲	
C=0 M=35 Y=85 K=0 ▲ C=5 M=0 Y=90 K=0 ▲ C=20 M=0 Y=100 K ▲ C=50 M=0 Y=100 K ▲ C=75 M=0 Y=100 K ▲ C=85 M=10 Y=100 K ▲ C=90 M=30 Y=95 K ▲ C=75 M=0 Y=75 K=0 ▲ C=80 M=10 Y=45 K ▲ C=70 M=15 Y=0 K=0 ▲	
C=5 M=0 Y=90 K=0 C=20 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 C=90 M=30 Y=95 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=20 M=0 Y=100 K C=50 M=0 Y=100 K C=55 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 C=90 M=30 Y=95 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=50 M=0 Y=100 K C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 C=90 M=30 Y=95 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=75 M=0 Y=100 K C=85 M=10 Y=100 C=90 M=30 Y=95 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=85 M=10 Y=100 C=90 M=30 Y=95 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=90 M=30 Y=95 K C=75 M=0 Y=75 K=0 C=80 M=10 Y=45 K C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=75 M=0 Y=75 K=0	
C=80 M=10 Y=45 K	
C=70 M=15 Y=0 K=0	
C=85 M=50 Y=0 K=0	
C=100 M=95 Y=5 K	
C=100 M=100 Y=25	
C=75 M=100 Y=0 K	

ภาพที่ 2.5 swatch ของ Adobe Illustrator CS6

Swatch Palette: เหมือนกล่องเก็บสีที่ผสมสำเร็จรูปไว้ใช้ได้ทันที ทำให้ไม่ต้อง

ผสมใหม่ทุกครั้งที่จะใส่สี



ภาพที่ 2.6 gradient Palette ของ Adobe Illustrator CS6

Gradient Palette: ใช้กำหนดค่าการไถ่โทนสีให้วัตถุ ทั้งการกำหนดรูปแบบการไถ่ สีระหว่างแบบเส้นตรงหรือรัศมี และปรับแต่งโทนโดยใช้แทบ Gradient Bar ด้านถ่างทำให้รูปมีมิติ และกวามลึกมากขึ้น

5.2 Palette ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานตัวหนังสือ ได้แก่

10



<mark>ภาพที่ 2.7 Character Palette ขอ</mark>ง Adobe Illustrator CS6

Character Palette: ใช้กำหนดรูปแบบตัวหนังสือ โดยกำหนดได้ละเอียดมาก ทั้งชนิด ขนาด กวามสูง ความกว้าง ตัวยก ตัวห้อย ฯลฯ เพื่อทำให้ตัวอักษรดูหลากหลายและมีลูกเล่นต่าง ๆ



ภาพที่ 2.8 Paragraph Palette ของ Adobe Illustrator CS6

Paragraph Palette: ใช้กำหนดรูปแบบการจัดเรียงข้อความ โดยกำหนดได้ละเอียด มาก ทั้งการจัดชิดซ้าย ขวา กลาง ฯลฯ ตลอดจนระยะย่อหน้าต่างๆ ซึ่งสามารถระบุค่าเป็นตัวเลขได้ เพื่อทำให้ข้อความเป็นระเบียบเรียบร้อยสวยงาม

(

5.3 Palette ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและการจัดการในหน้ากระดาษ ได้แก่



ภาพที่ 2.9 Layers Palette ของ Adobe Illustrator CS6

Layers Palette: ใช้จัดการวัตถุที่บรรจุอยู่ในแต่ละเลเยอร์ ซึ่งทำงานเหมือนเป็น แผ่นใสที่ซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ใช้ควบคุมทั้งการมองเห็น การล็อควัตถุการจัดลำดับซ้อนทับกัน ฯลฯ

2.1.4 โปรแกรม Adobe Photoshop

โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและ ภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เรา สามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพ ต่าง ๆ

ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

1. ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ

2. ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ

3. เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้

4. สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สี่เหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพ

ได้อย่างอิสระ

10

5. มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน

6. การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน

7. เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้

8. Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และ อื่นๆ อีกมากมาย

1. โปรแกรม Adobe Photoshop

10



ภาพที่ 2.10 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

Panel (พาเนล) เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี , พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

เกรื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่อง เกรื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือ เหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเกรื่องมือที่ทำหน้าที่กล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมี ลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ ด้วย

สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar Option Bar (ออปชั่น บาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะ เปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง , โหมดในการ ระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

2. แถบคำสั่ง (Menu Bar)

PS File Edit Image Layer Type Select Filter View Window Help

ภาพที่ 2.11 Menu Bar ของ Adobe Photoshop CS6

เมนูของโปรแกรม Application menu หรือ Menu bar ประกอบด้วย File หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่ , เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์, นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์ Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของ ้โปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ Image หมายถึง รวมกำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี , แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ Layer หมายถึง รวมกำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์ , แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ select รวมคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อ ้นำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟ็กต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ View เป็<mark>นค</mark>ำสั่งเกี่ยวกับ<mark>มุมมอง</mark>ของภา<mark>พ</mark>และวัต<mark>ถุใน</mark>ลักษณะต่างๆ เช่น การขยาย ภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก Window <mark>เป็น</mark>ส่วนคำสั่งใ<mark>น</mark>การเลือ<mark>กใช้อุป</mark>กรณ์เ<mark>สริม</mark>ต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ

Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีลายละเอียดของ โปรแกรมอยู่ในนั้น
3. กล่องเครื่องมือ (Tools Bar)

10



ภาพที่ 2.12 Tools Bar ของ Adobe Photoshop CS6

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ใน การวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำ หน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยัง<mark>มีเครื่</mark>องมืออื่นอยู่ด้วย

STITUTE O

ทำการแบ่งกลุ่มเครื่องมือได้ดังภาพต่อไปนี้



10

กล่องเครื่องมือ (TOOL BOX)

กลุ่มคำสั่ง Selection เพื่อเลือกพื้นที่ในส่วนต่างๆ ของภาพ

กลุ่มคำสั่ง Edit สำหรับการปรับแต่ง ระบายสี การลบบางส่วน

กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษร วาดภาพ คำสั่ง View ย่อขยายภาพบนหน้าจอ คำสั่งเลือกสี Foreground หรือ Background คำสั่ง Quick mask, คำสั่งเกี่ยวกับหน้าจอ

ภาพที่ 2.13 หน้าที่ Tools Bar ของ Adobe Photoshop CS6

 ความหมายและความสำคัญของเลเยอร์ Layer เลเยอร์ Layer ชิ้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชั้นของชิ้นงานใหญ่ เป็น หลักการทำงานของโปรแกรม Photoshop นั่นคือการนำชั้นต่างๆ มาผสมกันเพื่อปรับแต่งให้เกิด ความสวยงามมากขึ้น



ภาพที่ 2.14 Layer ของ Adobe Photoshop CS6

5. สามารถทำอะไรกับเลเยอร์ได้บ้าง

แสดงหรือซ่อน (Show or Hide Layer) การคลิกที่รูปควงตาแต่ละครั้ง จะเป็นการ เปิดเพื่อแสดง หรือปิดเพื่อซ่อนสิ่งที่อยู่ในเลเยอร์ เช่น ถ้าเราไม่ต้องการให้แสดงภาพของเลเยอร์ใด ก็ทำการปิด หรือซ่อนไป คัดลอก และ ทำซ้ำเลเยอร์ (Copy and Duplicate Layer) การคัดลอกเลเยอร์ จากชิ้นงานหนึ่งไปยังอีกชิ้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี แบ่งเป็น

1. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือกด ปุ่ม Ctrl C

2. คลิก Tab ของชิ้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิก Edit เลือก Paste หรือกดปุ่ม Ctrl V

3. คลิกเล<mark>เยอร์</mark>ที่ต้องการทำการคัดลอ<mark>ก คลิ</mark>กขวา<mark>ที่เม้า</mark>ส์ เลือก Duplicate Layer จะ ได้หน้าต่างตามภาพด้านล่างใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชิ้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ไป ไว้

4. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัคลอกค้างไว้ แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชิ้น

หนึ่งโดยตรง

10

plicate Laye	er	×
Duplicate:	ศัดลอกเลเยอร์ ดัดออกเลเยอร์ conv	ОК
— Destination		Cancel
Document:	Untitled-1	

ภาพที่ 2.15 การ Duplicate Layer ของ Adobe Photoshop CS6

6. ย้ายตำแหน่งเลเยอร์ (Move Layer)

ขั้นตอนการทำคล้ายกับการคัดลอก เพียงเปลี่ยนคำสั่งจาก Edit - Copy เป็น Edit Cut หรือ Ctrl X ในกรณีที่ย้ายคนละชิ้นงาน แต่ถ้าชิ้นงานเดียวกันเพียงคลิกที่เลเยอร์ และทำการ เลื่อนไปยังตำแหน่งบน Panel ที่ต้องการเท่านัน

7. เพิ่มเลเยอร์ (Add Layer)

เพียงแก่กลิก ไอคอน Create a new Layer ซึ่งอยู่ด้านล่างของ Layer Panel ติดกับรูป ถัง ก็จะ ได้เลเยอร์เพิ่มแล้ว หรือถ้าต้องการใช้คำสั่งจากเมนูโปรแกรม เลือก Layer เลือก New เลือก Layer ตั้งชื่อ และ Enter ก็ได้เหมือนกัน



ภาพที่ 2.16 การ เพิ่ม Layer ของ Adobe Photoshop CS6

8. ถบเถเยอร์ (Delete Layer)

10

วิธีลบเลเยอร์ทำโดย คลิกที่เลเยอร์ที่ด้องการลบ กดปุ่ม Backspace หรือใช้ โปรแกรมเมนู Layer เลือก Delete เลือก Layer หรือโดยการคลิกที่เลเยอร์แล้วลากมาที่รูปถัง การ ล็อค และ ปลดล็อคเลเยอร์ (Lock and Unlock Layer)

การถ็อคเฉเยอร์ ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการถ็อค แล้วคลิกที่รูปกุญแจ ส่วน การปลดล็อคก็เพียงทำซ้ำขั้นตอนเดียวกัน

Layers (Channe	els Pa	ths			•=
₽ Kind	÷	•	Т	Ц	ß	-
Normal	J	¢ Of	oacity:	10	0%	2
Lock: 📓	1		Fill:	10	0%	-
•		Layer 1			ô	•

ภาพที่ 2.17 การ ล็อค Layer ของ Adobe Photoshop CS6

การปลดลีอคเลเยอร์ Background วิธีปลดลีอกทำได้โดย ดับเบิ้ลกลิกที่เลเยอร์ จะ มีหน้าต่างดังภาพขึ้นมา จะตั้งชื่อเลเยอร์ใหม่หรือไม่ก็ได้ เลเยอร์นั้นก็จะปลดลีอกเป็นเลเยอร์ ธรรมดา

ew Laye	er			
Nam <mark>e:</mark>	Layer 0 Use Previou	s Laver to Create (Clipping Mask	OK
Color:	× None	•		Cancer
Mode:	Normal	 Opacit 	y: 100 🕨 %	

ภาพที่ 2.18 การ ปลดล็อค Layer ของ Adobe Photoshop CS6

ตั้งชื่อเลเยอร์ (Name Layer)

วิธีตั้งชื่อให้กับเลเยอร์ ทำโดยดับเบิ้ลกลิกที่ชื่อบนเลเยอร์นั้น และพิมพ์ชื่อ เสร็จ แล้ว Enter สำหรับ Photoshop CS6 เมื่อพิมพ์ชื่อเลเยอร์หนึ่งเสร็จแล้ว สามารถกด Tab เพื่อเลื่อนไป ยังเลเยอร์อื่นเพื่อทำการพิมพ์ชื่อได้เลย ไม่ต้องมาทำซ้ำขั้นตอนเดิม ทำให้ประหยัดเวลาได้มาก

10. คลิปปิ้งเลเยอร์ (Clipping Layer)

หมายถึงการทำให้เลเยอร์หนึ่งมีผลกับอีกเลเยอร์หนึ่งเท่านั้น ไม่ไปกระทบเลเยอร์ อื่นซึ่งอยู่ถัดลงไป อ่านแล้วกงจะ งง ลองดูภาพด้านล่างนะครับ จากภาพจะเห็นเลเยอร์ Wood Gain ซึ่งเป็นลายไม้ ผมต้องการให้ลายไม้นี้มีผลกับกรอบภาพซึ่งเป็นเลเยอร์ Frame ที่อยู่ถัดลงไปด้านล่าง เท่านั้น ผมจึงใช้การ Clipping ซึ่งจะเห็นลูกศรอยู่ที่ด้านหน้านของเลเยอร์ Wood Gain การทำเช่นนี้ จะทำให้ได้กรอบภาพที่มีลายไม้สวยงามขึ้นมาแทนกรอบสีแดงเหลือง ในเลเยอร์ Frame การทำ Clipping โดยการใช้กีย์ลัด ให้กดปุ่ม Alt แล้ววางเมาส์ไว้ระหว่างทั้งสองเลเยอร์ จากนั้นคลิก หรือถ้าจะใช้กำสั่งโปรแกรมเมนู Layer เลือก Create Clipping Mask (คีย์ลัด Alt + Ctrl + G) ถ้าต้องการยกเลิกก็เพียงแค่ทำซ้ำวิธีเดิม โปรแกรมเมนู Layer เลือก Release Clipping Mask หรือ กดปุ่ม Alt แล้วคลิกเมาส์ที่เดิมอีกครั้ง



ภาพที่ 2.19 การ Clipping Layer ของ Adobe Photoshop CS6

9.

10

2.1.5 โปรแกรม Adobe Indesign

InDesign โปรแกรมที่ใช้สำหรับการออกแบบและ สร้างสรรค์งานโดยเฉพาะค้านสั่งพิมพ์ งานออกแบบเอกสาร ที่มีประสิทธิภาพสูง และได้รับความนิยมมากที่สุด ให้ ความถูกค้องแม่นยำ สามารถควบคุมคุณภาพของงานและมี เครื่องมือพร้อมสำหรับตกแต่งในตัวรับการใช้ฟอนต์ ภาษาไทย ซึ่งเวอร์ชั่นในปัจจุบันสามารถผสมผสานกับ ซอฟต์แวร์กราฟิกอื่นๆ ของ Adobe ได้ผู้ใช้ ควรจะต้องมีความรู้พื้นฐานของ Photoshop และ illustrator ด้วยเพราะขั้นตอนการทำงาน ต้องมีการ เตรียมรูปภาพจาก Photoshop และจาก illustrator



ภาพ<mark>ที่ 2.20</mark> หน้าตาโ<mark>ป</mark>รแกรม ของ Adobe Indes</mark>ign CS6

สำหรับการเริ่มต้นใช้โปรแกรม หน้าจอจะประกอบด้วยส่วนต่างๆ ที่จะต้องทำความเข้าใจ ก่อนใช้งาน เพื่อการใช้งานที่สะดวกรวดเร็ว โดยในโปรแกรม InDesign แบ่งส่วนประกอบตามการ ทำงานออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ แถบคำสั่ง (Menu bar)
 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

3. แถบการตั้งค่า (Option bar)

- 4. พาเนลควบคุม (Panel)
- 5. พื้นที่การทำงาน (Art board)

2.1.5.1 แถบคำสั่ง (Menu bar)

ส่วนด้านบนสุดของโปรแกรม InDesign จะเป็นแถบรวมคำสั่งหลักของโปรแกรม หรือที่ เรียกว่า Menu bar ซึ่งลักษณะการทำงานก็จะคล้ายๆ กับ Menu bar ของโปรแกรมอื่นๆ เช่น Photoshop, Illustrator เป็นต้น เมื่อคลิกที่หัวข้อที่ต้องการจะมี Dropdown Menu เปิดแสดงคำสั่งย่อย ขึ้นมาให้เลือกใช้งาน

R R

100

2.1.5.2 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

10

ภาพที่ 2.21 Toolbox ของ Adobe Indesign CS6

เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง ปรับเปลี่ยน โดยแบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม เครื่องมือ

- 1. กลุ่มคำสั่ง Selection tools เกี่ยวกับการเลือกวัตถุ
- 2. กลุ่มคำสั่ง Drawing and Type tools เกี่ยวกับการวาคภาพและใส่ตัวอักษร
- 3. กลุ่มคำสั่งพิเศษ Transform เกี่ยวกับการปรับแต่งรูปภาพ
- 4. กลุ่มคำสั่ง เกี่ยวกับการดูภาพ และปรับมุมมอง
- 5. กลุ่มคำสั่ง ในการเลือกสีและเส้นขอบ
- 6. กลุ่มคำสั่ง เกี่ยวกับการแสดงหน้าจอ

2.1.5.3 แถบการตั้งค่า (Option bar)



ภาพที่ 2.22 option bar ของ Adobe Indesign CS6

เป็นแถบตัวเลือกสำหรับกำหนดค่าต่างๆของวัตถุ ปรับเปลี่ยนไปตามการใช้งานระหว่าง การทำงานกับวัตถุ เช่นใช้กำหนดค่าสี ขนาด ตำแหน่ง และคุณสมบัติต่างๆของวัตถุ

2.1.5.4 พาเนลควบคุม (Panel)

16



ภาพที่ 2.23 panel ของ Adobe Indesign CS6

พาเนล เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงาน โดยแต่ละพาเนลจะมีเมนูคำสั่ง ของตัวเองเพื่อควบคุมการทำงาน โดยไม่ต้องไปเปิดเลือกที่แถบคำสั่ง

2.1.6 Mood Board

2.1.6.1 ประโยชน์ของ Moodboard

 Moodboard จะเป็นตัวรวบรวมความคิดและแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มต้นลงมือทำงาน ซึ่งมันจะประหยัดเวลา โดยเฉพาะเวลาที่คิดอะไรไม่ออก มองเพียงหน้าจออันว่างเปล่า

 ช่วยในการนำเสนอ Moodboard ช่วยในการนำเสนองานให้ลูกค้าดู ช่วยให้ลูกค้าของคุณ รับรู้ถึงอารมณ์ของงานและแนวทางที่ควรจะเป็น หลีกเลี่ยงการเข้าใจไม่ตรงกันระหว่างคนทำงาน กับลูกค้า บางทีการพยายามอธิบายแนวคิดการออกแบบด้วยคำพูด ลูกค้าอาจจะยังมองไม่ภาพไม่ ออกซึ่ง Moodboard จะช่วยคุณได้มาก

2.1.6.2 เทคนิคการทำ Moodboard

(0

 ทำด้วยตัวคุณเอง Moodboard เป็นสิ่งที่ไม่ได้นำไปใช้งานจริงเพียงแก่เอาไว้รวบรวมไอ เดีย แรงบันดาลใจ บางทีกุณอาจจะทำงาน Branding หรืออาจจะเป็นเว็บไซต์ ซึ่งองก์ประกอบใน งานออกแบบจะไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นองก์ประกอบใน Moodboard ก็จะไม่เหมือนกัน คุณ จะต้องใส่องก์ประกอบที่จะใช้ในงานออกแบบของกุณลงไปให้ได้ทั้งหมด เช่น ในการออกแบบ เว็บไซต์จะต้องประกอบไปด้วย สี, ตัวอักษร, รูปภาพ เมื่อกุณนำองก์ประกอบทุกส่วนลงไปใน Moodboard เรียบร้อยจะทำให้ลูกก้ามองเห็นภาพรวมของงานได้โดยง่าย

agencies relax. Every s about hours, scope imits—not your need move the needle. IMM you a highly motivated strategic partner focu on tangible results on and every project. We take the time to listen

U G G 7 PAY ONLY FOR RESU

Retainers often let agencies cower behind empty tasks. Driven by data, our model celebrates tran letting you know exactly what you're getting, eve no fluff, no BS and nowhere to hide.

ภาพที่ 2.24 ตัวอย่าง Moodboard

STRATEGIC

WE CREATE

ESTE IMM 2006

TC

2. ใส่บางอย่างลงไปเพิ่ม บางที Moodboard อาจจะมืองค์ประกอบของอะไรบางอย่างที่ ไม่ได้ใช้ในงานออกแบบของคุณ แต่เพียงมันสามารถสื่ออารมณ์ของงานออกแบบของคุณได้มาก ขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ถ้าคุณกำลังจะออกแบบงานเว็บไซต์ที่ดูอบอุ่น คุณก็ลองหาภาพที่ให้ความรู้สึก อบอุ่นอย่างภาพถ่ายในช่วงฤดูร้อน ภาพผู้คนในเทศกาลหน้าร้อน ภาพเบียร์ ซึ่งเมื่อเรามอง Moodboard โดยรวมเราจะรับรู้ถึงความรู้สึกของงานออกมาได้



34

ภาพที่ 2.25 ตัวอย่าง Moodboard

 ทำมากกว่าหนึ่ง หลายครั้งที่เราออกแบบงานแล้วมีแนวคิดอันหลากหลายออกมา เพราะ ฉะนั่นทำมันออกมาให้หมดก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้งานสำเร็จออกมาได้อย่างคี บางที Moodboard อันหนึ่งอาจจะเหมาะสมกับอีกงานหนึ่ง การทำออกมาหลายอันให้ลูกค้าได้เลือกก็เป็น วิธีที่ดีเยี่ยมอย่างหนึ่ง

T



ภาพที่ 2.26 Moodboard อันแรกที่ดูสะอาค vintage-modern และใช้สีที่ดูอบอุ่น



ภาพที่ 2.27 Moodboard อันที่ 2 ที่ดูย้อนยุคมากขึ้นและใช้สีที่ดูสุดใสมากขึ้น



ภาพที่ 2.28 Moodboard 3 ที่ใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมมากขึ้น ใช้รูปทรงของสถาปัตยกรรม

 4. สร้างจากของจริง บางที่เราอาจจะได้แรงบันดาลใจจากสิ่งของที่มีอยู่จริง อย่างตัวอย่าง William Yarbrough นักออกแบบคนหนึ่งสนใจงานออกแบบในช่วงยุค 1950 ถึง 60 ซึ่งเป็นยุคทอง ของการเดินทางทางอากาศ เขาจึงนำป้าย tags ติดกระเป๋าและ postcards ในช่วงเวลานั้นมาใช้ทำ Moodboard โดยได้ทั้งไอเดียตัวอักษรและคู่สีมาใช้งานจริง

TC

VSTITUTE O



ภาพที่ 2.29 Moodboard by William Yarbrough

TC

5. อย่าจำกัดตัวเราเอง การจะหาอะไรมาสื่ออารมณ์ของ Moodboard ไม่จำเป็นจะด้องมี กวามเกี่ยวข้องกับงานที่เราจะทำ อย่างเช่นนักออกแบบนามว่า Carolyn Farino กำลังออกแบบ UI ของงานงานหนึ่งโดยกำหนดไว้ว่ามันจะต้องดู fresh & light ซึ่ง Carolyn ก็ได้นำแรงบันดาลใจจาก บรรจุภัณฑ์อาหาร , งานศิลปะ ซึ่งเธอบอกว่าเราจะใช้อะไรมาทำ Moodboard ก็ได้ขอแค่ให้มันช่วย สร้างทิศทางของการออกแบบของคุณ ไม่มีอะไรที่เป็นข้อ

STITUTE OV



ภาพที่ 2.30 Moodboard by Carolyn Farino

10

6. นำสิ่งที่ออกแบบมาทำ Moodboard คือสิ่งที่คุณต้องการจะให้มันเป็น หลังจากที่เราผ่าน การ brainstorm กันมาแล้ว วิธีหนึ่งที่คุณจะสร้าง Moodboard ขึ้นมาคือการลองนำองค์ประกอบของ งานมาใส่ใน Moodboard ซึ่งคุณจะมองเห็นเลยว่าอะไรที่ดูแปลกแยกออกมา อะไรที่ดูไม่เข้ากัน อย่างในตัวอย่างเป็น Moodboard เกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ เขาก็ได้นำปุ่มต่างๆ ตัวอักษร รูปแบบข้อมูลต่างๆ มาลง



ภาพที่ 2.31 Moodboard by Matt Cole

T

7. ใส่องค์ประกอบให้ครอบคลุม วิธีที่ทำให้ Moodboard ของคุณสมบูรณ์แบบก็คือ ใส่ องค์ประกอบ ชิ้นส่วนทั้งหมดในงานออกแบบลงไปใน Moodboard เพื่อทำให้ลูกค้าของคุณคิดว่า คุณมีการวางแผนที่ดีต่องานในทุกจุด ถ้าสังเกตุในภาพตัวอย่างจะพบว่าใน Moodboard นี้มี องค์ประกอบของงานทั้งหมดเช่น ตัวอักษร, icon, UI, สี, ภาพ, เมนู และอีกหลายๆ อย่างในงาน เมื่อคุณนำ Moodboard นี้ให้ลูกค้าดู มันก็ง่ายที่จะบอกเล่าถึงวิธีการออกแบบที่เราได้ทำมา



8. ใช้ความคิดให้เยอะๆ อย่าปิดกันแนวคิดการออกแบบที่มีอยู่ในตัวเรา ลองแสดงมัน
 ออกมา บางที Moodboard ก็เป็นตัวช่วยให้งานของเราดูเด่นขึ้นมา อย่างเช่นงานออกแบบโลโก้ดัง
 ตัวอย่าง เพียงนำมาประกอบกับภาพถ่ายที่สื่อถึงอารมณ์ที่เราต้องการ หรือใส่ขั้นตอนวิธีการคิดเข้า
 ไปสักนิด ก็จะช่วยเพิ่มมูลก่างานได้อีกมากโข



<mark>ภาพที่ 2.33</mark> ตัวอย่าง Moodboard

9. การทคลอง Moodboard ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่เอาไว้สื่อถึงอารมณ์งาน แต่ก็เป็นเหมือน การทคลองแนวกิดของเรา ลองหยิบนู้น หยิบนี่มาใส่ใน Moodboard มันจะง่ายกว่าการทคลองใน งานจริงมาก เพราะเราจะมองเห็นภาพรวมของงานได้อย่างรวดเร็ว

41



ภาพที่ 2.34 ตัวอย่าง Moodboard

10. เพิ่มคำอธิบาย ถ้าคุณอยากจะนำ Moodboard ไปให้ถูกค้าดูในรูปแบบเต็ม ก็ควร ออกแบบ จัควางมันให้สวยงาม และสิ่งสำคัญคือคำอธิบายว่าทำไมถึงเลือกใช้อารมณ์งานแบบนี้ ลองเพิ่มประโยคอธิบายสั้นๆ ลงไป จัควาง Moodboard ให้สวยงาม

10

VSTITUTE C



มาวางเรียงเพื่อให้เกิด ไอเดีย ใหม่ๆ กุณจะมอง ได้ทันทีเลยว่า ไอเดียไหนเหมาะสม หรือ ไอเดียไหนดู
 ไม่เข้ากัน เพื่อให้เจอ ไอเดียที่กุณกำลังกันหา



ภาพที่ 2.36 ตัวอย่าง Moodboard

12. เลือกรูปแบบที่ชัดเจน ลองทำ Moodboard ของกุณให้มีรูปแบบที่ชัดเจนไปเลย เพราะ มันจะดูโดดเด่น เข้าใจได้ทันทีเลยว่างานกุณสไตล์ใหน อย่างในตัวอย่างที่เลือกสไตล์งานแบบ flat design

44





Lorem Pipsun dolor si amet, ad pri vocibus philosophia, paulo mentitum referientur ex um. Pipso ullum ad cum, eam eu persius accusam. Ad fabellas adolescens constituem mea, sit ne chois nearo conseteius Eu cum quem partiendo ocurreret, nec an mutat pono vituperatombus, veit argumentum usi cu.

Ω

H

ภาพที่ 2.37 ตัวอย่าง Moodboard

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานโครงงาน

หัวข้องาน		ນີ.ຍ	. 5	8	ก.ค. 58			8	ส.ค. 58				ก.ย. 58			
ศึกษาเกี่ยวกับงานที่จะต้องทำในสถาน ประกอบการ	ίδ	ī	2													
ฝึกการวาดภาพกาแรกเตอร์ประกอบหนังสือ			1	1	2				1							
ฝึกการลงสีแบบสีเดียวที่ใช้สำหรับประกอบ หนังสือส่งโรงพิมพ์																
ศึกษาเกี่ยวกับกราฟิกแบบเวคเตอร์ บิตแมพ และ นามสกุลต่างๆ ที่ใช้ในงานพิมพ์										2	~	•				
ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคใหม่ ๆ ในโปรแกรมAdobe Illustrator , Photoshop																
ศึกษาโปรแกรมAdobe Indesign																
นำเสนอหัวข้อโปรเจกและเตรียมความพร้อมที่จะ เริ่มทำ													•		5	
วางแผนขั้ <mark>นตอนการเริ่</mark> มทำโครงง <mark>าน</mark>										V						
จัดทำโครงงาน												1)			
ทำรูปเล่มโครงงา <mark>น</mark>											C)				>
จัดอาร์ตเวิร์คพร้อ <mark>มทั้ง</mark> ภาพประก <mark>อ</mark> บในหนังสือ									1	~	Y		<u></u>			
ส่งรูปเล่มที่สำเร็จแล้วให้ลูกค้าตรวจปรู๊ฟ						1			\leq							7
แก้ไขปรู๊ฟตามที่ถูกค้าสั่ง						C	X	1							/	
จัดพิมพ์หนังสือเพื่อออกวางจำหน่ายตามร้าน หนังสือ	D	۴		<	2									V		

3.2 ตัวอย่างงานอื่นๆ บางส่วนระหว่างการสหกิจศึกษา



ภาพที่ 3.1 ออกแบบ Character ผู้ชายผู้หญิง พนักงาน



ภาพที่ 3.2 เปลี่ยนสีตัวหนังสือ ในหนังสือเรื่องเกรด 4 ชัวร์ภาษาอังกฤษ ม. ปลาย



(

ภาพที่ 3.3 จัดอาร์ตเวิร์ก ในหนังสือเรื่องสังกมศึกษา ป.1-ป.3



ภาพที่ 3.4 จัดอาร์ตเวิร์ก ในหนังสือเรื่องแบบฝึกหัดภาษาไทย

ทะเลเพลิงกลางกรุง



เหตุก<mark>ารณ์รถ</mark>แก๊สระเบิด กลางถ<mark>นนเพช</mark>รบุรีตัดใหม่

พ.ศ. 2533 เกิดเหตุการณ์รถแก้สระเบิด กลางถนนเพชรบุรีตัดใหม่ จากการที่รถแก้ส เกิดพลิกคว่ำ หลังจากลงจากทางด่วนและชน กับรถที่จอดรอสัญญาณอยู่ก่อนแล้ว มีผู้เสีย ชีวิต 92 คน และบาดเจ็บ 100 กว่าคน นับเป็น โศกนาฏกรรมครั้งใหญ่ของไทย

B แหตุการณ์สารากโลก

สีนามิถล่มหาดป่าตอง



คลื่นสีนามิใน มหาสมุทรอินเดียชัดเข้าฝั่งไทย

พ.ศ. 2647 เกิดแผ่นดินไหวและคลื่นสี นามิในมหาสมุทรอินเดีย ส่งผลให้ประเทศ ร้างเดียงถูกใจมตีด้วยคลื่นยักษ์หรือที่เรียกกัน ว่า สีนามิ คร่าชีวิตยุ้คนไปเป็นจำนวนมากใน หลายประเทศ สำหรับประเทศไทยเรา จุดที่ได้ รับผลกระทบมากที่สุดคือ หาดปาตอง จังหวัด ภูเกิต ซึ่งขณะนั้นมีนักท่องเที่ยวอยู่เป็นจำนวน มาก หากน้องๆ จะไปเที่ยวทะแจที่ไหนควร สังเกตคลื่นที่ชายฝั่งให้ดี หากน้ำลดลงย่างผิด ปกติ ให้รับออกจากชายฝั่งให้ไวที่สุด เพราะนั่น หมายถึงคลื่นยักษ์กำลังจะมา

ดรีมพาธ สตุดิโอ 🏾 🛚

ภาพที่ 3.5 จัดอาร์ตเวิร์ค ในหนังสือเรื่องเหตุการณ์สะท้านโลก



ภาพที่ 3.6 จัดอาร์ตเวิร์ก และใส่ภาพประกอบ ในหนังสือเรื่องหล่อสะท้านโลก



 1.1 ความหมายและความเข้าใจ ເกี่ยวกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

รูงกิจอภังหาริมพรัพย์ในโลกนี้ คือรูงกิจอะไงก็ได้ที่เกี่ยวข้องกับ อดังหาริมทรัพย์ และคำว่าอดังหาริมทรัพย์ ตามความหมายแปลว่า ทรัพย์ที่เคลื่อนที่ไม่ได้ เช่น ที่ดิน บ้าน อาคาร สิ่งปลูกสร้าง ต่าง ๆ ที่ยืดดิดตรึงตราอยู่บนที่ดิน

และหากเรามองไปรอบ ๆ สำหร่านก็จะพบเห็นที่ดีมและสิ่ง ปลูกสร้างต่าง ๆ เช่น บ้าน อาคาสารเนียนี คอนไดมีเนียน ออกจะ สำนักงาน สูนอ์การค้า ตลาดสด สนามบิน สถานียถไฟฟ้า โรงแรม สิ่งสอ้าง ตารกันเกษ ที่ งำงลางส่ว แต่งสินค้า โรงงานอุตสาหกรรม ศาง ๆ และทรัพย์สินอื่น ๆ อีกมากมาย

ปั้นคือ สิ่งที่ท่านเงินอยู่ตั้งแต่เกิดมามันเป็นสิ่งสำคัญมีคุณค่า และมีมูลค่าในการสุขกิจหรือมีคุณประโยชน์สำหรับการใช้สอยเก่นวล มนูษชชาติทั้งสิ้น แล้วแต่โครมีวัตถุประสงค์จะใช้มันไปในแจโทนและ เพื่อการใดเป็นสำคัญ

ร.บุญชนะ บุญเลิศ 🤇 21

ภาพที่ 3.7 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง Get rich in estate

การดูและบบประดับประกอง (Palliative care) ในที่นี่ หมายถึง การได้ไจดูแลเพื่อให้ผู้ป่วยระยะสุดท้ายไม่ต้องทุกรัทรมาน เช่น การให้ยาระวันความเร็บปวดเรื่อขึ้นๆ เพื่อบรงเทาอาการที่เกิด-ขึ้น ลดอดจานการเชื้ออาทร ปลอยโยน แนะนำผู้ป่วยและลูกดิไห้เร็าใจ ถึงสภาพความเป็นจริงของไรเร โดยด้านถึงสัตภ์ตั้งชีรของความเป็น มนุษย์แบบองค์รวม ทั้งทำเราเกาย จิตใจ ลังตม และจิตวิญญาณ รวมถึงการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้ป่วยด้วย

ผู้ป**วยระยะสุดท้าย** ในที่นี้หมายดัว ผู้ป่วยที่ป่วยหนัก ไม่สามารถรักษาให้หายได้ อาการทรุดลงเรื่อยๆ และ เสียชีวิตในที่สุด เช่น ผู้ป่วยสมองเสื่อมระยะสุดท้าย ภาวะหัวใจล้มเหลว มะรี่วระยะสุดท้าย เป็นต้น

งปฏิบัติสำหรับประชาชน

+ 2

(

แนวทางในการดูแลผู้ป่วย เมื่อถึงวาระสุดท้าย

ภาพที่ 3.8 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง คู่มือแนวทางปฏิบัติสำหรับประชาชน



ภาพที่ 3.9 ทำเฉลย ในหนังสือเรื่อง เตรียมสอบ ป.1 ภาษาอังกฤษ

การเขียนตัวเลขแสด วจำนวนในรูปกระจาย
การเขียนตัวเลขแสดงจำนวนในรูปกระจาย คือ การเขียนตัวเลขในรูป
ของการบวกคำแต่ละหลักของจำนวนนั้น เช่น
$(114 = 100 + 10 + 4) \qquad (25 = 20 + 5)$
(90 = 30 + 6) (333 = 300 + 30 + 3)
เครื่องหมายการเปรียบเทียบจำนวน
เครื่องหมาะการปรียบเพียบจำนวน คือ เครื่องหมาะที่บอกว่าจำนวนต่างๆ
เท่ากับ ไม่เท่ากับ มากกว่า หรือน้อยกว่ากัน ดังนี้
เครื่องหมาย (=) คือ เครื่องหมาย (เท่ากับ)
เครื่องพมาย (>) คือ เครื่องพมาย (มากกว่า
เครื่องหมาย < คือ เครื่องหมาย (น้อยกว่า)
14 วิชาคณิตศาสตร์ ขั้น ประถมศึกษาตอนต้น

ภาพที่ 3.10 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง แบบฝึกวิชาคณิตศาสตร์



คะ พระสศาส์ แร่อมิเสียงมี สู่ทางสุญญริพิมาะ ระเทษสะกาลศร วง มกราคม 2667

<u>_1</u>

TC

วกันน่าเคร้าที่ไปปีที่อ่านอาและปีนี้ (567) น่าจะเป็นปีที่สาดร้าง ทางเศษฐริจได้อย่างเป็นองคลด เหาะว่า จันกับปุ๊ปุ๊นมีปัญหา

22 เล่าเก่าที่เห็น7

กับในการที่เลงเขาของคมของ เหมาะใ การการที่สูงของผู้สุดการทร เริ่มเช่า หารหมายใจของโปรงการทรงการได้ รับกินภาพ่ายได้ ไม่สารกำนั้นสารการที่มีสูงหนึ่งการการการการ สุดปนให้สารการการที่มีสารการที่มีสารการการการการการ สารการการที่สารการที่สารการสมสัตว์การการการการ สารการการที่สารการการการการการสารการการที่ไปสารการมีในสารการ สารการการที่สารการที่มีสารการครั้งสารการที่ไปสารการ

ιĒ

11_

hadrophann afarantistapassaataban karanta karantakan me ganakan alas haratistapassaataban karantakan karantakan ganakan alas haratista karatakan karantakan karantakan meladasaasaan karantakan karantakan karantakan dapatapat harantakan karantakan karatakan karantakan landad karantakan karantakan karatakan landad karantakan karantakan karatakan landad karantakan karantakan karatakan landad karantakan karatakan karatakan karatakan

ดระพงล์สิกด์ สวัสดิเกียรด์ 23

ภาพที่ 3.11 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง เล่าเท่าที่เห็น



สาธารณธิรัฐประชาธิบโตยประชาชนลาว (สปป.ลาว. - Lao Pooplo's Democratic Republic) ประเทศหนึ่งในเอเชื ตะวันออกเรียงได้ และเป็นหนึ่งในสมาชิสสมาคมธาเชียน ดัง อยู่บนใจกลางคาบสมุทรชินใดจีน ระหว่างละดิจูดที่ ๑๐- ๒๐ องสาหนัส ตะจัดจุดที่ ๑๐-๑๐ องศาตะวันออก มีพื้นที่โดย รวมประมาณ ๒๑๖.๙๐๐ ศารางกิโลเมคร แบ่งเป็นภาคพื้นดิน ๒๑๐.๙๐๐ ศารางกิโลเมคร ภาคพื้นน้ำ ๒.๐๐๐ ศารางกิโลเมคร ดังแต่เหนือจรดได้ชาวประมาณ ๑,๙๐๐ กาว่ากิโลเมคร ส่วนที่ การเพื่อจะกาง ๕๐๐ กิโลเมคร และที่แคบที่สุดวัดได้ ๑๐๐ กิโลเมคร

ลาวไม่มีพื้นที่สิดกับทะเล หากรายล้อมด้วยประเทศเพียนบ้าน ะ ประเทศ โดขทิศหนียสิดกับประเทศจีน ทิศตะวันออกสิดกับเวียนนาม ทิศใต้สิดกับบันซูชา ทิศตะวันตกศิดกับประเทศไทย และสิดกับเมีย นมาร์ทางทิศตะวันตกเรื่องเหนือ

ภาพที่ 3.12 จัดอาร์ต ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง ลาว จากกรุงศรีสัตนาคนหุต



10

USะเเกศเพม่า หรือสายรอมรัฐเพื่อสนภาพเมือนมาร์ Republic of The Union of Myanma: ที่ถูกต้อง คนไทย ควรเปลี่ยนการเรียกประเทศจิ้ารากหน่า เป็น "เมือนมาร์" ประเทศเพื่อนบ้าหรีมความรุ้นเลอกับไทแรกรามาานจัดแต่ครั ประเทศเพื่อนเป็นหรื่มในระเทศจิ้ารากการเกี่ยว ปลันดีสู้รบไทยอยู่บ่อยครั้ง ดังแต่ครั้งกรุงศรีอยู่อาทีไทยต้องคก เป็นประเทศราชหรือเมืองขึ้นของหม่าถึง ๒ ครั้ง แต่กระนั้น บุ งหาวัดศราชหรือเมืองขึ้นของหม่าถึง ๒ ครั้ง แต่กระนั้น บุ งหาวัดศราชโรงรไทยก็สามารถประกาศอิจสราทและกอบกู้บ้าน เมืองไหม่ใน

าน่า หรือเมือนมาร์ หนึ่งในผมจักปกประเทศผมาคมอาเรียนลำคับ ที่ ๑๐ แต่ดิมชาวตะวันคกไร้ยาประเทศนี้ว่า Burns จนกระทั่งเมื่อปี พ.ศ. และตล หน่าได้เปลี่ยนรัชประเทศเป็น Myannar จึงไหม่เป็นป ที่ขอมรับจากองศ์กรรมหประชาชาติ แต่บางชาติ เช่น ตหรัฐอเมลิกา และเหราชอาณาจำกับ ในชอมรับการปลียนชื่อนี้ เมื่องจากไม่ขอมรับ รัฐบาลทหารที่เป็นผู้เปลี่ยนชื่อ

เกริกฤทธิ์ เชื่อมงคล | 16

ภาพที่ 3.13 จัดอาร์ต ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง พม่า ในหน้าประวัติศาสตร์





ภาพที่ 3.15 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ หนังสือ เรื่อง มุกควายแป้กๆ

มะละกาเป็นรัฐเก่าแก่อีกรัฐหนึ่งของศหพันอรัฐมาเลเซีย มีประวัติความเป็นมาน่าสนใจและแทบจะเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่ม ดันของการสร้างเมือง ซึ่งภายหลังกลายเป็นส่วนหนึ่งของประเทศ

เกริกฤทธิ์ เชื้อมงเ



10

ภาพที่ 3.16 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ หนังสือ เรื่อง มาเลเซีย

Intro...

ດເ ຈານເເລີ້ຍອທາງກາງກາຍໃນທ້ອຍພອດຈູນຫອວໄປແຜນ ອິດ ກຸລຸເທດພາການຕາ ຫຜູ້ແກງໃນເຊທາງເດີດີ ເລີ້ຍມີກເລືອມແລງເດີນທາງເອົາທີ່ອົວກັບຊຸດ ສ່ອຈາກາຍປະກາງນະຍົບມະຍົມຍາມທ້ອຍແດງໄຟ ແມ່ນງາງເກີດຈູນ ແຈ່ນປອນເລີກ ປອນເພື່ອກູ່ແຕ່ງ ແຜ່ຈາກກາງການເອົາການເຮືອນເພື່ອນີ້ແມ່ນເຮືອນກາງແຜ່ງນູດ ໃຫ້ກອບເຜີຍການແຕ່ງ ແຜ່ງແຕງກາງການຍົນແທນການອຍູ່ກັນແທງກັນຄາດການຊຸດ ປີ້ນາແຜ່ນ້ຳແອການ ผ้าไหมดีน้ำตาลแก่ เจ้าหล่อนอยู่ในลายต่าของเขามาหลายนาทีแล้ว กระทั้งแขกคนไหม่

เดินเข้ามาร่วมวง ข^{้า}ยหนุ่มจึงสบโอกาสขอปลึกดัวจากคู่สนทนาเดิมแยกมาหา สตรีทั้งสอง

"สวัสดีครับ คุณหญิง" เจ้าของสรรพนาม "คณ

- เจ้าของรรรพมาม "คุณหญิง" ทัมมาตามเสียงทักแล้วเปิดขึ้มขิมดี "ช้าว คุณสิงหาลม์ ดวัดดีระบามามแล้วหรือ ดิฉัมก็บ้าแต่คุยกับหมูมายด์ เหลิน ไม่ทันได้มอง"
- ขายหนุ่มในชุดสูทสีดำสนิท เหลือบดู *'หนูมายด์'* ของคุณหญิงเลอลักษณ์

นิดหนึ่ง ก่อนคอยคำถามแก่หญิงสูงรับว่า "ลักครูไหญ่แล้วสะครับ เมื่อครู่อันคุยอยู่กับท่านอำรงทางด้านไน้น เห็นคุณหญิงเลยขอปลีกตัวมากราบตวัดดี ท่านวัดสภเป็นยังไงบ้างครับ น่าเดียดายก็ไปได้มาด้วย" "ก็ตามประสาคนสูงอายุแหละคุณ เพิ่งออกจากโรงพยาบาล หมอให้ ำมมาเยอะแยะ ตัวท่านเองก็บันเสียดาย นี่ถ้าร่างกายแข็งแรงคงไม่พลาด งานนี้" งานน์" ตายตาของขายหนุ่มข้าเลืองไปยังหญิงสาวไมซุดดีเพื่ออยู่ปอยครั้ง จดุตุณฑูปิเลออักษณ์สังเกตเห็นจึงทั่งเราะนาๆ "แน่ยะ ก็จันเนื่อเชีง มัวแต่ดูขอเอ็มแนะนำ...นี่ หมูกวัณหา ปกาพงศ์ ลูกสาวคนเล็กของดูณวิดไรตะดุณ" "ปกาพงศ์" ศาอกเดียงกุ่มด้านแนะน่าอีก ดำหว้าฉะหยิ่ง "หลามหาของอดีครัฐมนตรีกนา ปกาพงศ์ยังไงสะ" นวิวศามืองผู้ที่ยังคงมีวยอนจะผลาบกา หากเขาก็ตรบปากตะบศาโดย ไปต่อยาย ไม่เอียถ ไม่เอยกาม "ผื่อผู้ผลิสงหาคน ขะทักที่ จริงหมูมาะที" หญิงทวงหนมมือไหว้ขายหนุ่มเจ้าของหามติงหาตห้ด้วยก็วิยาละมุน คะม่อมงตงามุคมกันปรี้อตาย "ปกวหงท์" นามตกุลเท่นดังและได้ชื่อว่าเป็นผู้ที เก้ามาหลายชั่วอายุคน "บินดีที่ได้รู้จักนะครับ" ขายหนุ่มลดมือที่รับโหว้ลง ดวงตาจับจ้อง "ชิมพิสาษีผู้รู้สึกษะกรับ" รายานุ่นลดมิยก็รับไหว้อง ควงเกรียร้อง ควงเหม้าเรียวละมุพรองหล่อน หญิงกาวเพียงแข้มรอยขึ้มบางๆ ดีหม้าและ บราดเลาาหยัง กุณเพื่อหออภาษณ์ก่อยิ่งหอ รายว่อกลางกนมู่หนึ่งก็เงินเช้ามาทักทาย ดุณหญิงเออภาษณ์ก่อยิ่งหารณ์ แล้วกล่าวว่า "เธอเจ้าเงอร์หายหวัดกับ...หมูมายส์มาทางนี้กับอุงหน่อย" กุณที่เหลือของทายจะเคมืองหนึ่ง "ออกเอท ปกลงนี้ สายก็เป็นจะมาย "คุณกมุท ปกาพงศ์...ญาติสนิทสินะครับ" ขายหนุ่มปรารภ

ซูกไว้คิวยใยรัก

ภาพที่ 3.17 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ หนังสือ เรื่อง ผูกไว้ด้วยใยรัก

- ไปห้างกันดีกว่า แต่ต้อง ห้าง "เซนท่านชิดลม" นะตะเอง! แล้วทำไมจะต้อง "เชน จ๋ย ท่านชิดลม" ล่ะตะเอง! ತ ಇ೮ ก็ห้าง "เซนท่านชิดลม" อากาศมันเย็นนิ! ลุ๋ย
 - ชิดลม...อากาศเย็น โห... มุกนี้ขอซื้อเหอะ!



ชะชะช่า ปาปิยองตุ๊ด ๆ

นางสงก<mark>รานต์ปีนี้</mark>มีนามว่า นางกาลกิณี ศรีสะเดิด ทร<mark>งพาหุรัด</mark> ทัดดอกคาร์เนชั่น พระหัตถ์ขวาท<mark>รงถือกระ</mark>เป้าหลุยส์ พระหัตถ์ ข้ายทรงไอโฟน 6 <mark>พระโ</mark>อษฐ์ทรงคาบแท็บเล็ต เสด็จมาบนหลังคิตตี้

> 8 ตัวพ่อแห่งความฮา...ขอท้าให้กระทึบ!

ภาพที่ 3.18 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ ลงสีภาพประกอบ หนังสือ เรื่อง ตัวพ่อแห่งความฮา



ภาพที่ 3.19 จัคอาร์ต หนังสือ เรื่อง 999 คำถาม เร่งสนทนาภาษาอังกฤษให้เร็วทันใจ



10

ภาพที่ 3.20 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ วาคภาพประกอบ เรื่อง เตรียมอนุบาล3 เล่ม2

VSTITUTE OF

สงครามเพโลปอนเนเชี่ยน



การต่อสู้ของอาณาจักรกรีก และนครรัฐสปาร์ต้าร์

ช่วงปี 431- 404 ก่อนคริสตศักราช ทั้งสอง อาณาจักรต้องทำสงครามกันเพราะความขัดแย้ง ด้านผลประโยชน์การค้า การรบนี้กินเวลาหลาย ทศวรรษ ผลัดกันแพ้ ผลัดกันชนะ จนสุดท้ายการ ต่อสู้จบโดยทั้งสองฝ่ายถูกกองทัพมาชิโคเนียเข้า ยึดและล่มสลายไปในที่สุด

ชริสตะท้านโลก ชุด สงครามสะท้านโลก

สงครามพิวนิค



อาณาจักรโรมันกับคาร์เฮจ ต่อสู้กัน กินระยะเวลากว่าร้อยปี

ในช่วงปี 246-146 ก่อนคริสตศักราช เป็นสงครามที่โรมันกับคาร์เธจต่อสู้กัน เป็นมหา สงครามที่เดิมพันอาณาจักรกัน ใช้เวลากว่าร้อย ปี และเกิดขึ้นถึง 3 ครั้ง

ดรีมพาธ สดูดิโอ

° Itt

ภาพที่ 3.21 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ หนังสือ เรื่อง สงคราสะท้านโลก



ห้องน้ำสยอง

"จริงเหรอ ที่ห้อง<mark>น้ำหลังโรงเร</mark>ียนเรามีผี?" เด็กหญิงเซย์โกะดาลุกวาว "จริงเพรอ ที่ห้องสำหรังไรงเรียนการมีสิร" เด็กหญิงเขยไกะตาลุกวาว ขณะอามเพื่องมางสิ่งอกวามสงอัย เชนโกะขอบหลูงน์เรื่องราวเกี่ยวกับพวกมีสางมาแต่โหนเขไรแล้ว ดังนี้แวลาเพื่อหมุ มารามเขอออกไปสำรวจบ้านมี จะไม่เลยได้อนต้อยกำปฏิเตร พลุดออกจากปาทของเซยโกะเอย แม้ว่าจะจิตรูรรางนำเห็งรูกการไรงเรียนอู้ เขอกิจรที่หลุกอย่างไว้เปื้องหลังไปให้ไปของอิกกินตั้งได้มีบ ขณะเรียวกัน ในทั่วของเธอกิจก็เจ็กสาวนี้เหลวเป็นเรื่องเดียวลาหรือเปล่า เพราะที่ผ่านมาเขอ และเพื่อหมุ ไม่เดยเจอะไว้เห็งที่ผ่าจะเรียกว่าเป็น "หี" ได้เอย "ชริงเจน จะเปล่ายถึงการการการแก้งเข้าเข้าเป็น "หี" และเทอร์ และอองอะวงเหตุสาท แรงการและ ส่ง และการและ ส่ง "จริง รุษ. อยุ่มอยู่ใหญ่เป็นสาวเรื่องการกายของเด็กโลเลืองน้ำมาเนาแตรกอบ แล้ว" ยานะบอกกับเพื่อมผู้รักเรื่องมี แม้ร่าตัวยานะเองจะไปได้มีก่าที่ดิ่นเต้น อะไหมากกับ แต่เออก็หมายามเล่าและสร้างบรรยาการให้ดูฝากลัง "แม้มีมีเป็นไปอยู่ในห้องน้ำเส้าได้จริงไร่ ที่สามากกิดเป็นที่มีแต้เหลายครั้ง แต่ก็ไม่เห็นมีอะไรผิดปกติหรือร่ามีผืออกมาได้เห็นเลยนี้" เรยไกะนิ้วหน้า

Snake Russel

ภาพที่ 3.22 ตรวจปรู๊ฟ แก้ปรู๊ฟ จัดอาร์ต หนังสือ เรื่อง 7 สยองในโรงเรียน
59 37 English Words and Sentences: คำศัพท์และประโยค ้ THE STH HOUR: ชั่วโมงที่ ร See you again. Dialogue: Good bye. ลาก่อน (ซี ຍູ ອະເຄນ) พบกันใหม่ (เป็นทางการ) Suthat : Good morning, how are you today? (กุด มอนิง เฮา อา ยู ทุเด) อรุณสวัสดิ์ครับ คุณสบายดีหรือเปล่าครับ See you again tomorrow. (ซี ยู อะเกน หุมอโร) Sirisap : Good morning, very well, thank you. And เจอกันวันพรุ่งนี้ you? you? (กุด มอนิง เวริ เวล แธงคิว แอนตุ ยู) อรุณสวัสติ์ค่ะ ฉันสบายดี ขอบคุณ แล้วคุณ See you later/soon/then. (ซี ยู เลเทอะ/ซูน/เธน) Suthat : I'm fine, thanks. How's your family? (ไอมฺ ไฟนฺ แรงคุซฺ เฮาสฺ ฮัวรฺ แฟมอิสิ) ผมสบายที่ ขอบคุณ แล้วครอบครัวคุณล่ะ เดี๋ยวเจอกันนะ Have a nice day/time. Sirisap : They are fine. How's your work? (เธ อา ไฟนฺ เฮาสุ ชัวรุ เวิค) ครอบควัวสบายดี แล้วงานคุณเป็นอย่างไวบ้าง (แฮฟ อะ ไนซุ เต/ไหมฺ) โชคดีนะ/วันนี้ขอให้มีควา Suthat : Everything is O.K. I must go now. Bye. (เอฟวรีอิง อิส โอเค ไอ มัสทุ โก เนา ไบ) งานหมก็เรื่อยๆ ครับ แต่ผมต้องไปแล้วตอนนี้ ถาก่อน Have a nice holiday (แฮฟ อะ ไนช ฮอลิเค) ขอให้มีความสุขในวันหยุด ap : See you later, Good bye. (ซี ซู เลเทอะ กุศ ไบ) เดี๋ยวค่อยเจอกันค่ะ สาก่อน พิตภาษาอังกฤษ รง ชั่วโมง กับ 1,000 ประโยค ยอดฮิต สุทัศน์-ศิริทรัพย์ สังคะพันธ์ 📕 ภาพที่ 3.23 จัดอาร์ต โปรยเนื้อหา หนังสือ เรื่อง ฟิตภาษาอังกฤษ 50 ชั่วโมง 1. ทำไม...จึงต้องทินไข่? ไข่เป็นอาหารของผู้คนทั่วโลกมานานแล้ว นัก ประวัติศาสตร์ค้นพบว่า เมื่อประมาณ 7,500 กว่าปีมาแล้ว มนุษย์ยุคโบราณนำไก่มาเลี้ยงในบ้าน แล้วนำ "ไข่" มา รับประทานเป็นอาหารในครัวเรือนตั้งแต่นั้นมา "ไข่" อาหารยอดนิยมคู่บ้าน ไม่ว่าจะเป็นไข่พะโล้ ไข่ยัดไส้ ไข่ด้ม ไข่ลวก ไข่ตุ๋น ไข่เจียว ไข่ดาว และอีก สารพัดเมนูไข่ ที่ทุกคนคุ้นเป็นอย่างดี เพราะหาซื้อง่าย ราคาไม่สูง<mark>มาก มีรส</mark>ชาติอร่อย มีคุณค่าทางโภชนาการ สูง ปรุงเป็น<mark>อาหารได้</mark>หลากหลาย มีประโยชน์ต่อร่างกาย มนุษย์ทุกเพศทุกวัย ภาพที่ 3.24 จัดอาร์ต โปรยเนื้อหา หนังสือ เรื่อง ข. เอ๋ย ข.ไข่



้ ภ<mark>าพที่ 3<mark>.25 อ</mark>อกแบบแล<mark>ะวาดภ</mark>าพประก<mark>อบหนังสือ</mark> เรื่อง ฮวงจุ้ย</mark>

STITUTE OF



STITUTE C



"สิ่งมหัศจรรย์ของโลก" เกิดขึ้นจากการบันทึกเป็น หลักฐานครั้งแรกของโลก โดย เฮอรอโดทัส (Herodotos) โดย มีชีวิตอยู่ในข่องปี พ.ศ. 58-118 นักประวัติศาสตร์ขาวกรีก ได้ เดินทางไปชียิปต์เมื่อประมาณ 2 พันปีเศษมาแล้ว หลังจาก พีระมิดสร้างแสรัจ ซึ่งบันทึกมาจากคำบอกเล่านักบวชชาว ชียิปต์โบราณ

จากนั้น "เฮอรอโดทัส" เดินทางทั้งทางบกและทาง เรือไปยังดินแดนต่างๆ เป็นเวลาหลายปี รวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่พบเห็นเป็นจำนวนมาก ได้บันทึกการสำรวจดินแดนครั้ง แรกของโลก และยังเป็นผู้จัดลำดับเจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ของโลก โบราณครั้งแรก ต่อมา "ชิเชโร" ขนานนามเธอรอโดทัสว่า เป็น "ปิดาแห่งประวัติศาสตร์" การจัดอันดับสิ่งก่อสร้าง ครั้งแรกนี้ เรียกกันว่า "เจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ของโลกยุคโบราณ"

ภาพที่ 3.27 โปรยเนื้อหา จัดอาร์ต ออกแบบเลย์เอาท์ หนังสือ เรื่อง 21 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก



ผมมีเพื่อนคนหนึ่งสนิทกันมาก รักกันมาก บ้านเรา อยู่ใกล้กันตั้งแต่เด็ก เรียนสถาบันเดียวกัน ติดต่อไปมา หาสู่กันเสมอ ผมขอใช้ชื่อเพื่อนคนนี้ว่า "เชษ" แล้วกันนะ ครับ วันนั้นผมไม่สบายหยุดเรียน 1 วัน ส่วน "เชษ" เพื่อน สนิทผม เลิกเรียนในตอนเย็นจึงขับรถมอเตอร์ไซค์กลับบ้าน เพียงลำพัง

เย็นวันนั้นเกิดเหตุการณ์ระทึกขวัญ วัยรุ่นยิงกันตาย หน้าศูนย์การค้าแห่งหนึ่ง ในกรุงเทพฯ วัยรุ่นกลุ่มหนึ่งถือมีด ดาบยาวๆ วิ่งกรูไปจะปะทะกับวัยรุ่นที่นั่งข้อนห้ายบนรถ มอเตอร์ไซค์ที่กำลังดิดไฟแดง ทันใดนั้นวัยรุ่นคนหนึ่ง หยิบ ปืนถือปืนออกมาป้องกันตัว ยิงสวนไป 2 - 3 นัด ฝ่ายที่ถือ ดาบก็ถอยกรูหนึ่ไป แต่ปรากฏว่า กระสุนนัดหนึ่งพลาดไป โดน "เชษ" เพื่อนรักของผม ทนพิษบาดแผลไม่ไหวไปเสีย ชีวิตที่โรงพยาบาล

> 27 จิสมี่สวิชชาฉ

ภาพที่ 3.28 โปรยเนื้อหา จัคอาร์ต ออกแบบเลย์เอาท์ หนังสือ เรื่อง เล่าเรื่องผี สยองขวัญ

ภาพที่ 3.29 ออกแบบและวาคภาพประกอบหนังสือ เรื่อง เล่าเรื่องผี สยองขวัญ

7,8

HEIMANDI

MR.

TAT

3.3 รายละเอียดโครงงาน

3.3.1 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

บริษัท Evolution art นั้นแต่เดิมก็เป็นแบบโฮมออฟฟิสเล็กๆ ที่ ทำงานด้านการออกแบบ หนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ค ภายใต้ชื่อทีมงาน Evolution Art จนกิจการได้เติบโตขึ้นจากทีมงานเล็กๆ ก็ พัฒนาเป็นบริษัทเอฟโวลูชั่น อาร์ต จำกัด ขึ้นมา โดย Evolution art นั้นจะออกแบบหนังสือ ให้กับสำนักพิมพ์ต่างๆ หลากหลายสำนักพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็น สำนักพิมพ์ไพลิน สำนักพิมพ์ Think Beyond สำนักพิมพ์เพชรประกาย และสำนักพิมพ์ดอกหญ้า เป็นต้น

ซึ่งจากที่ได้กล่าวมาแล้ว ก็เป็นจุดเริ่มต้นของโครงงานที่ได้รับมอบหมายมาจากลูกค้า สำนักพิมพ์ไพลิน ให้ออกแบบหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ค (หรือหนังสือเล่มเล็ก) เพื่อจะนำไปวางจำหน่าย ตามร้านหนังสือชั้นนำทั่วประเทศ และร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น

3.3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

(0)

ในการจัดทำพ็อกเก็ตบุ๊กตามที่ถูกก้าออเดอร์มานั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ในเรื่องของ กลุ่มเป้าหมายของหนังสือเล่มนี้ ว่าหนังสือเล่มนี้มีกลุ่มเป้าหมายเป็นใคร เล่มละเท่าไหร่ วางขายที่ ไหน เนื้อหาหนังสือเป็นอย่างไร และถูกก้าต้องการอย่างไหนเป็นพิเศษหรือเปล่า ซึ่งเราก็มีหน้าที่ที่ จะต้องออกแบบให้ตอบสนองแก่กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาของหนังสือที่ได้รับมา เพื่อให้ตรงกับ ความต้องการของถูกก้านั่นเอง

3.3.2.1 หนังสือพ็อกเก็ตบุ๊คเรื่อง คำโคนๆ จิกกัดมันส์ฮา ฉบับ Thailand only

 ทึกษาเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของหนังสือพีอกเก็ตบุ๊คเล่มนี้มาก่อน ว่ากลุ่มเป้าหมายนี้เป็น วัยไหน ที่จะสนใจในพีอกเก็ตบุ๊คเล่มนี้ ซึ่งจากที่ได้สำรวจมา พีอกเก็ตบุ๊คเล่มนี้นั้นเหมาะกับ กลุ่มเป้าหมายแทบจะทุกวัย เนื่องจากเนื้อหานั้นจะออกไปทางเบาสมอง จำงัน และสามารถคลาย เครียดได้เป็นอย่างดี

2 . ค้นคว้าหาตัวอย่างการจัดอาร์ตเวิร์คสไตล์ขำขันของสำนักพิมพ์ไพลินขึ้นมา เนื่องจาก หนังสือพ็อกเก็ตบุ๊คเล่มนี้จำเป็นต้องนำไปเสนอลูกค้าก่อน เราจึงต้องหาตัวอย่างหรือแนวทางที่ ลูกค้าเคยใช้ไปก่อนหน้านี้แล้ว เพื่อเป็นการปรับปรุงจากของเดิมให้ดูดี น่าอ่านยิ่งขึ้น และยังใส่ ความเป็นสไตล์เราลงในพ็อกเก็ตบุ๊คเล่มนี้ร่วมด้วย

3 . ทำการศึกษาโปรแกรมที่เราด้องนำมาใช้ในงานหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊คเล่มนี้ โดยหนังสือ เล่มนี้เราจะใช้โปรแกรมทั้งหมด 3 โปรแกรม ซึ่งก็คือ

3.1 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

VINININI IIII

et Ce A

TC

โดยเราจะใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 นั้นใช้ในการออกแบบภาพ vector ที่เราจะนำมาใส่ในเล่มพ็อกเก็ตบุ๊คด้วยนั่นเอง ตัวอย่างเช่น

ภาพที่ 3.30 ออกแบบภาพ Vector ในโปรแกรม Adobe Illustrator ไปใช้ในพ็อกเก็ตบุ๊ค

3.2 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการออกแบบและวาดตัวการ์ตูน กาแรคเตอร์ต่างๆ ประกอบหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ค รวมทั้งใช้ในการออกแบบหน้าปกหนังสือร่วมด้วย ตัวอย่างเช่น

ภาพที่ 3.31 ออกแบบภาพตัวการ์ตูนกาแรกเตอร์ต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop ไปใช้ในพีอกเก็ดบุ๊ค



ภาพที่ 3.32 ตัวอย่างการทำหน้าปกพ็อกเก็ตบุ๊คในโปรแกรม Adobe Photoshop

3.3 โปรแกรม Adobe Indesign CS6

TC

ใช้โปรแกรม Adobe Indesign ในการจัดอาร์ตเวิร์ก โปรยเนื้อหาหนังสือ การใส่ รูปภาพประกอบต่างๆ จนได้หนังสือพ็อกเก็ตบุ๊กเล่มหนึ่งมา ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 3.33 ตัวอย่างการทำพ็อกเก็ตบุ๊กในโปรแกรม Adobe Indesign

3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

เริ่มลงมือปฏิบัติงาน โดยที่เราจะต้องออกแบบเลย์เอาท์และส่งตัวอย่างเลย์เอาท์ที่สมบูรณ์ แล้วจำนวน 14 หน้า ในรูปไฟล์ PDF ไปให้ลูกค้าเช็คและตรวจสอบก่อนว่าตกลงหรือเปล่า ถ้าลูกค้า พอใจเราจึงจะเริ่มทำต่อจนเสร็จทั้งเล่ม แต่หากลูกค้าต้องการที่จะแก้ไข เราต้องแก้ไขตามที่ลูกค้าออ เดอร์มาแล้วจึงส่งให้ลูกค้านั้นตรวจอีกรอบจนกว่าลูกค้าจะพอใจ จึงจะเริ่มงานต่อได้



ภาพที่ 3.34 ตัวอย่างเลย์เอาท์พ็อกเก็ตบุ๊กที่ส่งไปให้ลูกค้าดู

10

 เมื่อลูกค้าโอเคกับเลย์เอาท์จำนวน 14 หน้า ที่เราส่งให้ไปแล้ว เราก็จะเริ่มกลับมาทำให้ เสร็จตลอดทั้งเล่ม โดยใช้รูปแบบเดิมที่เราส่งเลย์เอาท์ไปให้ลูกค้าดู หากเราจัดการอาร์ตเวิร์คเสร็จ หมดทั้งเล่มแล้วจึงส่งไปให้ลูกค้านั้นดูอีกรอบ

 เมื่อลูกค้าดูเสร็จและตกลงกับหนังสือที่เราจัดอาร์ตเวิร์กส่งไปให้นั้น ลูกค้าก็จะทำการ ปรู๊ฟครั้งที่ 1 มาให้เราแก้ไขในส่วนที่อาจจะมีเนื้อหาพิมพ์ผิด หรือมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงเนื้อหา หรือแม้กระทั่งแก้ไขอาร์ตเวิร์กบางส่วนที่อาจจะผิดพลาด โดยข้อตกลงลูกค้าจะมีการปรู๊ฟทั้งหมด 3 ครั้งด้วยกัน จึงจะเสร็จสมบูรณ์

7. เมื่อเราส่งตัวแก้ปรู๊ฟรวมถึงตัวไฟล์งานให้ลูกค้าตรวจเช็กเรียบร้อยแล้ว ลูกค้า ก็จะส่งไปยังสำนักพิมพ์เพื่อนำไปตีพิมพ์เพื่อจัดจำหน่ายต่อไป

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

(

โครงงานที่ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นคือ การทำหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ก (หนังสือเล่มเล็ก) ในเรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" ของสำนักพิมพ์ไพลิน เพื่อนำไปใช้ในการพิมพ์ และจัดจำหน่ายต่อไป

4.1.1 พ็อกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only"

พ็อกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโคนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" เป็นพ็อกเก็ตบุ๊คเพื่อ ความบันเทิง อ่านสบายๆ คลายเครียด เหมาะสำหรับนักอ่านทุกเพศทุกวัย โดยราคาพ็อกเก็ตบุ๊คมี รากา 39 บาท มีจำนวน 96 หน้า โดยมีรายละเอียดที่จัดทำดังนี้

4.1.1.1 จัดทำปกหนังสือให้สอคกล้องกับเนื้อเรื่องที่ได้รับมา



ภาพที่ 4.1 ปกหนังสือ

4.1.1.2 การทำหน้าเปิดและคำนำสำนักพิมพ์

C

(

โดยสำนักพิมพ์แต่ละแห่งนั้นจะมีหน้าเปิดและกำนำสำนักพิมพ์ที่เป็นแบบฟอร์มของ ตนเอง โอยสำนักพิมพ์จะส่งตัวเนื้อหาหรือรายชื่อนักเขียนมาให้ แล้วเราจะต้องนำรายชื่อนักเขียนที่ ได้รับมาไปใส่ให้ถูกต้อง รวมถึงต้องทำบาร์โก้ดเองด้วย ซึ่งการทำบาร์โก้ดนั้นจะมีโปรแกรม สำหรับทำโดยเฉพาะ



ภาพที่ 4.2 หน้าตาตัวโปรแกรมทำบาร์โค้ด

STITUTE O

PAILIN คำโดน ๆ จิก กัด มัน ฮา ฉบับ Thailand only! . นายโก๋แก่ มันเต็มแม็กซ์ ສຳນັກພັນພໍໄພລົບ

ข้อมูลทางบรรณาบุลรัมของทองมุลแห่งชาติ นายไก้แก่ บันเส็มเนื้อร์. คำใหมา จิก กิก บัน ยา จบัน thatand a จิจ หน้า คำหม .1. ชื่อเรื่อง. อจิฉจาย เอลง 978-616-16-2604-1 only.--กรุงเทพฯ : ไพดิน. 2006 ອ ຄະນະຄືນຄືນນີ້ ທ້ານຄອກເດີຍນໄມ່ວ່າຄ່ານຫນຶ່ງຄ່ານໃດນອກເປັ ແຮວຈາກຈະໄດ້ກັບສະຫຼາກຈາກ ນໍາມີສິກ ໃຫຄືນນີ້ຄະນິດ ຈຳຄັດ (าหนังคือ

พล.อ.วิชา ศิริธรรม ประยานกรรมการ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ที่ปรึกษากฎหมาย ฉัตรเฉลิม เฉลิมขัยวัฒน์ อนันด์ แข้มเกษร น.บ., น.ม., นศ.ม. ผู้จัดการสำนักพิมพ์ บรรณาอิการบริหาร ดมบัติ ดุทธิจิตร วังไพร ลิลังข์ พิณิจ เล็กอุทัย ศิริพร พงศ์ดันด์วิภา นิติ ตรีเกษม บรรณาอิการต้นฉบับ กองบรรณาษิการ พิลูจน์อักษร ทีมวิชาการสำนักพิมพ์ ออกแบบปก evolution_art99@hotmail evolution_art99@hotmail.com บริษัท โรงพิมพ์มิตรลัมพันธ์กราฟฟิค 4ากัด ศิลปกรรม พิมพ์

จัดพิมพ์/จัดจำหน่าย บริษัท ไพลินบุ๊คเน็ต จำกัด (มหาชน) 81 ถนนเสรีไทย แขวงมีนบุรี เขตมีนบุรี กรุงเทพฯ 10610 โทรศัพท์ 0 2540 1919 โทร่การ 0 2540 1818 et.com E-mail : info@a

ราคา 39 บาท

หากท่านผู้อ่านพุมหนังสือไม่ได้มาตรฐาน หน้าสตับ หน้าขาดหาย สำนักพิมพ์ยินดีชัมผิดชอบ เปลี่ยนหนังสือเล่มไหมไห้แก่ท่าน โปรดติดต่อฝ่ายสำนักพิมพ์ (กองบรรณาชิการ) โทร.0 2540 1919 ต่อ 1233

คำนำสำนักพิมพ์

เจอกันอีกแล้วนะครับกับโปรแกรมความฮา กระจุยกระจายจากสำนักพิมพ์ไพลินของเรา แต่ ครั้งนี้ ขอรับประกันความสนุกสนานที่มีมากกว่า ความฮาเฮ เพราะงานนี้มีทั้งแสบทั้งคัน ทั้งมัน ชื้ดซ้าดกันเลยทีเดียว โดยเฉพาะใครที่ชอบการ จิกกัด (คนอื่น) ห้ามพลาดด้วยประการทั้งปวง เขียวล่ะ

นายใก๋แก่ผู้มีดีกรีจิกกัดเป็นเลิศเขารับอาสา ด้วยตัวเอง มุกตลกที่ผ่านมาว่าฮากระจายแล้ว ลองสัมผัสมุกจิกกัดของเขาดูบ้างว่าแสบสันมัน หยดสักเพียงใด เผลอ ๆ อาจเข้าตัวใครบางคนจน ต้องสะดุ้งใหยงก็เป็นได้!

> ปรารถนาดี บรรณาธิการ

ภาพที่ 4.3 หน้าเปิดและคำนำสำนักพิมพ์

คำนำ

ปกตินายใก๋แก่เป็นคนพับเพียบเรียบร้อย มากกก...แบบมีร้อยก็เรียบวุชหมดล่ะครับ อีก ทั้งยังเป็นคนไม่ค่อยชอบยุ่งเรื่องชาวบ้าน (ถ้า ไม่จำเป็น) นินทาใครก็ไม่เป็นอีกด้วย (ส่วน ใหญ่ถูกคนอื่นนินทา) นิสัยดี้ดี ชีวิตดี้ดีไปหมด แต่ด้วยความจำเป็นจริง ๆ เลยต้องเปิดปากจิก กัดคนชาติเดียวกันให้เลือดออกชิบ ๆ เล่น ๆ

งานน<mark>ี้ทำเพื่อคว</mark>ามบันเทิง<mark>เริงใจของคน</mark> หมู่มาก ผิด<mark>พลาดประ</mark>การใด จิกแรงไปนิด กั<mark>ด</mark> จมเขี้ยวไปห<mark>น่อย ก็ต้</mark>องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย แบบว่ามันช่<mark>วยไม่ได้จ</mark>ริง ๆ...และไหน ๆ ก็จิกกั<mark>ด</mark> แล้ว มาช่วย<mark>กันฮาอย่</mark>าให้เสียของเลย!

> รักน้อยแต่รักนา<mark>น</mark> นายโก๋แก่ มันเต็มแบ็ก<mark>ซ</mark>์

> > M. PA.

09 จิกกัด "สาวน้อย สาวใหญ่" แสบสันมันสุด ๆ 26

สารบัญ

ขบกัด "หนุ่ม ๆ" เอาฮา เอามัน ไม่เอาเผือก!

33 จิกตา <mark>เอีย! จิกกั</mark>ด "ตุ๊ดๆ" มันๆ <mark>ฮาๆ นะฮ้</mark>าด้วเอง!

40 จิกกั<mark>ด "ทอม</mark>ๆ เท่ๆ" ฮากัน<mark>ไปนะคร้า</mark>บสาว ๆ!

42 สรรเสริญ "มนุษย์ป้า" สุดแซบยิ่งกว่าส้มตำพริกร้อยเม็ดเ

ภาพที่ 4.4 การทำหน้าคำนำนักเขียนและสารบัญ







78 คำโดนๆ จัก กัด มัน ฮา Thailand orly!

บารไก้เก่ มีบเค็มเมิกซ์ 79

กุคโนโลยั/ /

ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างการออกแบบเลงหน้า, ชื่อหนังสือ และ ชื่อผู้แต่ง

STITUTE O

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

76

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทำพือกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" ให้กับสำนักพิมพ์ไพลิน โดยวัตถุประสงค์ของการจัดทำก็เพื่อการจัดจำหน่ายให้กับ ร้านหนังสือชั้นนำ และร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น โดยการทำเพื่อจัดจำหน่ายนั้นจำเป็นต้อง ศึกษากลุ่มเป้าหมายของลูกค้า สถานที่จัดจำหน่าย รวมถึงความต้องการของลูกค้าอีกด้วย จากการ วิเคราะห์พบว่า ลูกค้าหรือกลุ่มเป้าหมายนั้น ปัจจัยแรกของการเลือกซื้อหนังสือพีอกเก็ตบุ๊คก็คือ หน้าปกต้องมีความน่าดึงดูดใจตั้งแต่ครั้งแรกที่เห็น สีสันมีความสดใส และรูปภาพประกอบต้องมี ความสอดกล้องกับเนื้อเรื่อง แล้วจากนั้นกลุ่มเป้าหมายจึงค่อยมาสนใจทางด้านเนื้อหาว่าเนื้อหาอ่าน แล้วช่วยผ่อนคลาย หรือ จรรโลงใจหรือไม่เป็นอย่างต่อไป ดังนั้น การจัดอาร์ตเวิร์คนั้นจึงมี ความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะหากเราจัดหนังสือไม่ดี มีแต่ตัวหนังสือติดกันเยอะแยะไปหมด อ่าน แล้วไม่สบายตา กลุ่มเป้าหมายก็จะไม่สนใจหนังสือและไม่เลือกหนังสือของเรา

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติ งานและการจัดทำโครงงาน

หลังจากการส่งหนังสือทำพือกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" ของสำนักพิมพ์ไพลินไปยังสำนักพิมพ์แล้วได้วิเคราะห์และเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับ วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งถือว่าได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นที่น่าพึงพอใจเป็นอย่างมาก ลูกค้าพึงพอใจตั้งแต่ ตอนที่ส่งตัวอย่างเลย์เอาท์ 14 หน้า ตลอดจนการปรู๊ฟครั้งสุดท้าย และนำไปตีพิมพ์เพื่อการจัด จำหน่าย ซึ่งถือว่าเป็นผลตอบรับที่ดีเป็นอย่างมากและตรงตามที่เราได้ตั้งจุดประสงค์และ จุดมุ่งหมายเอาไว้

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัทเอฟโวลูชั่นอาร์ต จำกัด ในตำแหน่งกราฟิกดีไซ เนอร์และแผนกศิลปกรรมศาสตร์ เป็นระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน โดยงานที่ได้รับมอบหมายทั้ง แผนกกราฟฟิกดีไซเนอร์คือ วาดภาพประกอบหนังสือ ออกแบบคาแรกเตอร์การ์ตูน ดราฟภาพ ใดกัทภาพ ลงสีภาพ เป็นต้น และแผนกศิลปกรรมศาสตร์ งานที่ได้รับมอบหมายกีมีทั้งการออกแบบ เลย์เอาท์ของหนังสือ การออกแบบการจัดวางเนื้อในของหนังสือ การโปรยเนื้อหา การปรูฟ และการ แก้ปรูฟ เป็นต้น โดยทุกงานที่ได้จัดทำนั้นล้วนแล้วแต่เป็นงานที่จะต้องนำไปตีพิมพ์เป็นหนังสือเพื่อ การจัดจำหน่ายทั้งสิ้น ดังนั้นการปฏิบัติงานสหกิจในครั้งนี้ ถือว่าได้ประโยชน์และนำไปใช้ต่อยอด ในชีวิตจริงได้แทบทั้งสิ้น ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าเป็นอย่างมาก

5.1.1 โครงงาน พ็อกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only"

จากการได้สอบถามความคืบหน้าจากการตีพิมพ์หนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ค เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" ก็พบว่า ขณะนี้พ็อกเก็ตบุ๊คเล่มนี้ได้ทำการตีพิมพ์และมีการวาง จำหน่ายตามร้านหนังสือชั้นนำทั่วไปและร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว สามารถหาซื้อมาอ่านได้ง่ายและสะดวกสบาย

5.1.2 ทักษะและเทคนิคที่ได้รับจากการปฏิบัติและจัดทำโครงงาน

ในการสหกิจศึกษา ฉ บริษัทเอฟโวลูชั่นอาร์ต จำกัด ในตำแหน่งกราฟิกดีไซเนอร์และ แผนกศิลปกรรมศาสตร์ ทำให้ได้มีโอกาสนำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาใช้ในการทำงาน ทั้งทักษะ และเทคนิกต่างๆ ที่ทางมหาวิทยาลัยได้เปิดสอน ล้วนแล้วแต่เป็นพื้นฐานในการนำไปใช้ในการ ปฏิบัติงานจริงแทบทั้งสิ้น นอกจากนี้การออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษานั้นยังได้นำทักษะและความรู้ ใหม่ๆ ที่ในห้องเรียนไม่ได้สอนหรือสอนแล้วนำมาใช้ได้อย่างเชี่ยวชาญมากยิ่งขึ้น

5.1.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop

ในการปฏิบัติงานในตำแหน่งกราฟฟิกดีไซเนอร์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีพื้นฐานในการ วาดภาพด้วยเมาส์ปากกา ซึ่งวันแรกในการทำงานข้าพเจ้าได้มีโอกาสในการวาดรูปในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยใช้เมาส์ปากกาอย่างจริงจัง ซึ่งข้าพเจ้ายังไม่ค่อยถนัดและยังไม่ค่อยคุ้นชินใน การใช้เมาส์ปากกาดีพอ เนื่องจากยังไม่ค่อยมีพื้นฐานนั้น ทำให้ภาพที่ได้ออกมาลายเส้นมีความสั่น และขาดๆ หายๆ อย่างชัดเจน อีกทั้งข้าพเจ้าไม่ค่อยคุ้นชินกับการใช้คีย์ลัดต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งจะทำให้งานออกมาช้ามากขึ้นไปอีก ก็ได้พี่ๆ ที่บริษัทคอยสอนและคอยฝึกให้ ใช้จนข้าพเจ้าเริ่มมีความชำนาญมากขึ้นตามลำคับ จนสามารถที่จะใช้เมาส์ปากกาวาดรูปเพื่อ ประกอบหนังสือได้อย่างรวดเร็วและใช้ได้จริงๆ

5.1.2.2 โปรแกรม Adobe Illustrator

ในการปฏิบัติงานในตำแหน่งกราฟฟิกดีไซเนอร์โปรแกรม Adobe Illustrator ก็เป็นอีกหนึ่ง โปรแกรมที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากเช่นกัน เนื่องจากจะต้องใช้มาทำรูปเวกเตอร์ ตัวละครหรือคา แรกเตอร์การ์ตูนเล็กๆ น้อยๆ เพื่อมาประกอบหนังสือ ซึ่งก่อนที่จะออกมาปฏิบัติงานสหกิจ ข้าพเจ้า ก็พอมีพื้นฐานของโปรแกรมมาบ้างเล็กน้อย แต่อาจจะยังไม่ชำนาญมากนัก พอได้ออกมาปฏิบัติงาน สหกิจ ได้ใช้บ่อยๆ ทุกวันๆ ก็ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มมีความชำนาญในการใช้มากขึ้น อีกทั้งข้าพเจ้ายังได้ รู้จักทักษะการลงสีแบบสีเคียวที่เป็น Spot สำหรับใช้ในงานพิมพ์โดยเฉพาะมาอีกด้วย แถมยังได้ เรียนรู้เทคนิคใหม่ๆ ที่ไม่เคยเรียนเยอะมากขึ้น และสามารถใช้โปรแกรมได้อย่างคล่องแคล่วและ รวดเร็วมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

5.1.2.3 โปรแกรม Adobe Indesign

76

ในการปฏิบัติงานในตำแหน่งแผนกศิลปกรรมศาสตร์ โปรแกรมหลักที่ด้องใช้เลยก็คือ โปรแกรม Adobe Indesign ซึ่งโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมที่ข้าพเจ้าไม่มีพื้นฐานใดๆ เลยแม้แต่น้อย เนื่องจากข้าพเจ้าไม่ได้ลงเรียน ซึ่งก็ได้พี่บัดดี้ และ พี่ๆ คนอื่นๆ ในบริษัทช่วยแนะนำส่วนต่างๆของ โปรแกรม โดยให้เริ่มจากการทำงานจริงเลย แต่เริ่มแรกพี่ๆ จะมอบหมายงานที่ง่ายๆให้ก่อน เช่น การเปลี่ยนสีตัวหนังสือ เพื่อเป็นการเรียนรู้เครื่องมือในโปรแกรมไปในตัวด้วยนั่นเอง แล้วพอค่อยๆ มีความชำนาญและเริ่มรู้จักโปรแกรมมากขึ้น พี่ๆ ก็จะเริ่มมอบหมายงานที่มีความยากขึ้นตามลำดับ เรื่อยๆ ซึ่งจากการที่ข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรมนี้แทบจะทุกวัน ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มเข้าใจในการทำงาน ของโปรแกรม เริ่มประยุกต์ใช้โปรแกรมได้เอง และเริ่มใช้โปรแกรมนี้ในการจัดทำโครงงานพ็อก เก็ตบุ๊คเพื่อนำไปตีพิมพ์และจำหน่ายได้อีกด้วย 5.1.2.4 ทักษะทางด้านการปรู๊ฟ การตรวจปรู๊ฟ

10

เนื่องจากช่วงที่ข้าพเจ้าเข้าไปปฏิบัติงานสหกิจนั้น ทางบริษัทได้รับงานใหญ่มาพอดี ซึ่งงาน นั้นก็กือ การจัดทำหนังสือกู่มือกรู ของโรงเรียนวังไกลกังวล ซึ่งหนังสือเล่มนี้ทางพระบาทสมเด็จ พระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ท่านได้ทรงกำหนดหลักสูตรขึ้นมาเพื่อเป็นมาตรฐานสำหรับเด็กไทย ทุกๆ คน และสำหรับเด็กที่อยู่อาศัยบนเขา ซึ่งเวลาสอนก็จะใช้ดาวเทียมเป็นสื่อที่ช่วยในการเรียน การสอนอีกทีหนึ่ง เนื่องจากงานนี้เป็นงานที่ใหญ่ เยอะ และมีเวลาน้อยมาก ดังนั้นงานนี้ ข้าพเจ้าก็ ได้มีโอกาสช่วยเหลือพวกพี่ๆ ในการตรวจปรู๊ฟหาคำผิดและช่วยแก้เป็นคำที่ถูกต้อง ซึ่งงานนี้ได้ช่วย เพิ่มทักษะทางภาษาไทย และ การช่างสังเกต กวามละเอียดรอบคอบให้กับข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก

5.1.2.5 เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับกราฟิกที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ และ ไฟล์นามสกุลต่างๆที่ใช้ในงานพิมพ์ ระหว่างการปฏิบัติงานสหกิจ พี่ๆ ที่บริษัทก็จะมีเกมส์มาให้พนักงานในบริษัททุกคนนั้น เล่นโดยจะแจกชีทใบความรู้เกี่ยวกับเรื่องกราฟิกที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ และ ไฟล์นามสกุลต่างๆ ที่ใช้ ในงานพิมพ์ทำหนังสือ ให้พนักงานทุกคนนำกลับบ้านไปจำโดยให้เวลา 2-3 วัน แล้วพี่จะแจกบท ทดสอบให้ทำ โดยผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดก็จะได้รับรางวัลไป และผู้ที่มีคะแนนน้อยที่สุดก็จะต้อง ถูกลงโทษเล็กๆ น้อยด้วยนั่นเอง ซึ่งกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ทั้งสนุกสนาน และได้รับความรู้ที่ บางครั้งเราอาจจะลืมมันไปแล้วนั่นเอง ก็ถือว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างสีสรรค์ให้ออฟฟิศนั้นไม่ เคร่งเครียดและเงียบเหงาจนเกินไปด้วย



ภาพที่ 5.1 ภาพผู้ที่ได้กะแนนมากที่สุดและกะแนนน้อยที่สุดในกิจกรรม

5.1.2.6 การประสานงานการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น

ซึ่งทักษะนี้เป็นทักษะที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากที่สุดในทักษะหนึ่งเลยก็ว่าได้ สิ่งนี้อาจ เป็นความรู้และประสบการณ์ที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากในห้องเรียนและเป็นประสบการณ์ที่มีค่า ที่สุดจาการปฏิบัติงานครั้งนี้ นอกจากการทำงานนี้จะได้ความรู้ในเรื่องต่างๆ แล้วยังทำให้ได้รู้จักกับ บุคกลและเทคนิกการใช้ชีวิตในออฟฟิศเหมือนกับเราเป็นพนักงานส่วนหนึ่งของบริษัทนั้นอีกด้วย สิ่งที่ทำให้ประสบการณ์นี้มีค่าเหนือกว่าประสบการณ์อื่น คือ เป็นสิ่งที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ กับชีวิตประจำวันในอนากตได้ ไม่ใช่แก่กับคนที่ร่วมงานด้วยเท่านั้น แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ได้กับทุกสังคม

5.2 ปัจจัยที่ทำให้ผลงานส่งผลเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

ในการจัดทำหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊คนั้น สิ่งที่จะคึงดูดถูกก้าให้มีความสนใจในหนังสือที่เราทำ ขึ้น อย่างแรกเลยคือการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นหน้าปก สีสันที่ใช้ การออกแบบ การจัควาง หรือ แม้กระทั่งภาพประกอบ ซึ่งองก์ประกอบเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการที่จะจัดทำ หนังสือซักเล่มเพื่อออกว่างจำหน่ายตามท้องตลาดที่มีการแข่งขันกันอย่างสูงมากตามที่พบเห็นได้ ในปัจจุบัน ดังนั้น เราจึงจำเป็นต้องเพิ่มพูนทักษะใหม่ๆ หรือแม้กระทั่ง ความกิดสร้างสรรก์สิ่ง ใหม่ๆ ขึ้นมา เพื่อเป็นการเพิ่มความน่าสนใจและน่าคึงดูดใจของตัวหนังสือให้มากยิ่งขึ้นไปอีก

5.3 แนวทางแก้ไขปัญหา

10

จากปัญหาข้างต้นที่ได้กล่าวมาแล้วบ้าง หลักๆ ก็คือ การแข่งขันทางการตลาดที่มากขึ้น ดังนั้น การแก้ไขปัญหานั้น จึงจำเป็นที่จะต้องหาความคิดใหม่ๆ ในการทำงาน ซึ่งแนวคิดนั้นต้องมี กวามใหม่แต่ใช้ได้จริงๆ ซึ่งเราอาจจะหาแรงบันดาลใจจากหนังสืออื่นๆ หรือแรงบันดาลใจบน เว็บไซต์ หรือแม้แต่ แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในการทำงานที่เราเกยได้ทำมา เป็นต้น ซึ่งแรง บันดาลใจเหล่านี้ อาจจะเป็นตัวแปลสำคัญในการออกแบบหนังสือซักเล่มให้มีความน่าสนใจมาก ขึ้นที่สามารถนำมาแข่งขันกันบนการตลาดได้อย่างดี

5.4 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

TC

 กอมพิวเตอร์ที่บริษัทได้จัดหามานั้นสเป็คค่อนข้างจะต่ำ หากทำหนังสือหลายๆ หน้าและ ภาพประกอบเยอะขึ้นมาหน่อย จะทำให้เครื่องกระตุก และ อาจจะก้างได้เลย จึงมีข้อเสนอแนะให้ เพิ่มสเป็คคอมพิวเตอร์ให้ดีมากขึ้นกว่านี้หน่อย การทำงานจะได้มีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

2. ด้วยทางย่านลาคปลาเก้านั้นการไฟฟ้าก่อนข้างจะมีปัญหา ทำให้เกิดการไฟตกบ่อยครั้ง จึงมีข้อเสนอแนะให้บริษัทนั้นจัดซื้อเครื่องสำรองไฟให้กรบทุกเครื่อง เพราะหากเกิดการไฟตก เกิดขึ้นกอมพิวเตอร์จะได้ไม่ดับซึ่งอาจจะกลายเป็นสาเหตุให้กอมพิวเตอร์เสียไวมากยิ่งขึ้น และจะ ช่วยให้งานนั้นไม่หายเนื่องจากเซฟไม่ทันเพราะไฟดับ

เอกสารอ้างอิง

จเร หัตถภูมิเกษตร, 2557, **ง.22201 การตกแต่งภาพเบื้องต้น,** [Online],Available : http://teacherjaray.blogspot.com/2014/05/blog-post.html [26 กันยายน 2558]

บริษัท เจเนซิส มีเดียคอม จำกัด, 2556, <mark>กราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์,</mark> [Online],Available : http://www.yupparaj.ac.th/CAI/graphic/graphic.html [26 กันยายน 2558]

อดิศักดิ์ คงศัตย์, 2554, **คู่มือ Adobe Indesign,** [Online],Available : http://itc.nida.ac.th/main/images/manualbyitc/01-InDesign.pdf [26 กันยายน 2558]

อุไรวรรณ โสภา, 2556, <u>บทเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิก ILLUSTRATOR,</u> [Online],Available : https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1[26 กันยายน 2558]

<u>TOEY WITHWEE</u>, 2558, **Moodboard คืออะไร ทำไมนักออกแบบควรต้องทำมัน**, [Online],Available : http://grappik.com/moodboard/ [25 กรกฎาคม 2558]

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

สีม่วง

ชื่อ – สกุล นางสาวจริยา วัน เดือน ปีเกิด 1 กันยายน 2536 ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา ประถมศึกษาตอนปลาย ระดับมัธยมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอุคมศึกษา

พ.ศ. 2548 โรงเรียนณัฏฐเวศม์ พ.ศ. 2554 โรงเรียนสมุทรปราการ คณะเทกโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทกโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2558 สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา ประวัติการฝึกอบรม -ไม่มี -ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ พ็อกเก็ตบุ๊คเรื่อง เรื่อง

TC

"คำโคนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ

Thailand Only"