



การจัดอาร์ตเวิร์คและวาดภาพประกอบลงในหนังสือ " คำโดนๆ จิกกัดมันฮา "

กรณีศึกษา บริษัทเอฟโวลูชันอาร์ต จำกัด

THE ARTWORK AND ILLUSTRATION INTO THE POCKET BOOK

CASE STUDY : EVOLUTION ART CO.,LTD

นางสาวจริยา สีม่วง

รายงานฝึกงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

การจัดอาร์ตเวิร์คและวาดภาพประกอบลงในหนังสือ " คำโดนๆ จิกกัดมันฮา "

กรณีศึกษา บริษัทออฟไวร์ชันอาร์ต จำกัด

THE ARTWORK AND ILLUSTRATION INTO THE POCKET BOOK

CASE STUDY : EVOLUTION ART CO.,LTD

นางสาวจริยา สีม่วง

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ
(**ดร.ประจักษ์ เจ็ดโถม**)

..... กรรมการสอบ
(**ดร.สรมย์พร เจริญพิทย์**)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(**อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น**)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา
(**อาจารย์ชาญ จารุงศรี**)

ชื่อโครงการ การจัดอาร์ตเวิร์คและวาดภาพประกอบลงในหนังสือ " คำโดนๆ จิกกัดมันฮา "

กรณีศึกษา บริษัทเอฟโวลูชั่นอาร์ต จำกัด

THE ARTWORK AND ILLUSTRATION INTO THE POCKET BOOK

CASE STUDY : EVOLUTION ART CO.,LTD

ผู้เขียน นางสาวจริยา สีม่วง

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น

พนักงานที่ปรึกษา นายพลเดช ศิริมานะสุข

ชื่อบริษัท Evolution Art Co.,Ltd.

ประเภทธุรกิจ/สินค้า เป็นหน่วยงานที่รับออกแบบงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิด โดยเน้นรับงาน

ออกแบบหนังสือเล่มเล็ก

(Pocket book) เป็นหลัก และรับงานจาก

สำนักพิมพ์ต่างๆ

บทสรุป

ในการสหกิจศึกษา ณ บริษัท Evolution Art Co.,Ltd. ในตำแหน่งกราฟิกดีไซน์เนอร์และแผนกศิลปกรรมศาสตร์ได้รับมอบหมายงานให้จัดทำพ็อกเก็ตบุ๊ก เรื่อง "คำโดนๆ จิกกัดมันฮา ฉบับ Thailand Only" เป็นการจัดทำโดยมีวัตถุประสงค์คือการวางจำหน่ายที่ร้านหนังสือชั้นนำ รวมถึงร้านสะดวกซื้อ เช่น เซเว่นอีเลฟเว่น ซึ่งกว่าจะได้พ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้จะต้องมีการวางแผน และศึกษาทั้งกลุ่มเป้าหมาย ลูกค้า รวมถึงตัวโปรแกรมที่จะใช้ทำอีกด้วย ซึ่งการออกแบบให้ตัวหนังสือมีความน่าดึงดูดใจนั้น ซึ่งหากคนออกแบบนั้นไม่มีความคิดที่สร้างสรรค์ ออกแบบไม่มีความน่าดึงดูดใจ ผู้บริโภคก็อาจจะไม่ซื้อมาอ่าน จึงมีความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องใช้ประสบการณ์ในการทำงาน ในการอ่านหนังสือ และในการออกแบบหนังสือ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ผู้บริโภค

จากการค้นคว้า และการจัดทำพ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้ พบว่า ลูกค้าชื่นชอบในแนวคิดใหม่ๆ ในการออกแบบ ทำให้การออกแบบนั้นเป็นส่วนที่มีความสำคัญที่จะทำให้หนังสือเล่มนี้มีความโดดเด่น น่าดึงดูดใจแก่ผู้บริโภค เพียงแค่นั้นก็นับว่าหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

กิตติกรรมประกาศ

การสหกิจศึกษาของข้าพเจ้า ณ บริษัท Evolution Art จำกัด ในครั้งนี้จะไม่สามารถล่องลอยไปได้เลย หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จากฝ่ายพี่ชองอินทร์ กิจโชติเลิศไพบุลย์ ที่มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมฝึกปฏิบัติงานเป็นส่วนหนึ่งของบริษัท Evolution Art จำกัด และมอบประสบการณ์ต่างๆในการทำงานให้กับข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าต้องขอขอบพระคุณ คุณพลเดช ศิริมานะสุข ผู้ให้คำปรึกษาในการทำงานสหกิจในครั้งนี้ รวมถึงคอยสอนและมอบหมายงานให้ข้าพเจ้าทำและขอขอบคุณทุกๆ ทุกคนในบริษัท Evolution Art จำกัด ทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำ การสนับสนุน และคอยให้ความช่วยเหลือตลอดการทำงาน ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2558 จนถึงวันที่ 30 กันยายน 2558 เป็นระยะเวลาทั้งสิ้นประมาณ 4 เดือน ในระยะเวลานี้ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ประสบการณ์จากการทำงานจริงซึ่งไม่สามารถเรียนรู้ได้จากในห้องเรียน และถือว่าเป็นประสบการณ์ที่มีค่าอย่างยิ่งซึ่งข้าพเจ้าสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะของตนเองในอนาคต นอกจากนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือให้รายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ไปได้อย่างราบรื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งท่าน อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดทำรายงานฉบับนี้ที่คอยชี้แนะและให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้า

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ก

กิตติกรรมประกาศ

ข

สารบัญ

ค

สารบัญตาราง

ช

สารบัญภาพประกอบ

ฅ

บทที่

1. บทนำ

1

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

3

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

5

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

5

1.4.1 แผนกออกแบบกราฟิกดีไซน์เนอร์ 6

1.4.2 แผนกศิลปกรรมศาสตร์ (Art work)

6

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

6

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

6

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

6

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

7

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

7

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

7

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 กราฟิกแบบ 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 ประโยชน์ของ Moodboard	32
2.1.6.2 เทคนิคการทำ Moodboard	32

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	46
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	46
3.2 ตัวอย่างงานอื่นๆ บางส่วนระหว่างการศึกษา	47
3.3 รายละเอียดโครงการ	64
3.3.1 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย	64
3.3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	64
3.3.2.1 หนังสือพ็อกเก็ตบุ๊กเรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มั่นสั ฮา ฉบับ Thailand only"	64
3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	67
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	68
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	68
4.1.1 พ็อกเก็ตบุ๊ก เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มั่นสั ฮา ฉบับ Thailand Only"	68
4.1.1.1 จัดทำปกหนังสือให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ได้รับมา	68
4.1.1.2 การทำหน้าเปิดและคำนำสำนักพิมพ์	69
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	75
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานและการจัดทำโครงการ	75
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	76
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ	76
5.1.1 โครงการ พ็อกเก็ตบุ๊ก เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มั่นสั ฮา ฉบับ Thailand Only"	76
5.1.2 ทักษะและเทคนิคที่ได้รับจากการปฏิบัติและจัดทำโครงการ	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 ทักษะทางด้านการพิมพ์ การตรวจรูป	78

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

5.1.2.5 เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับกราฟิกที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ และไฟล์นามสกุลต่างๆที่ใช้ในงานพิมพ์	78
5.1.2.6 การประสานงานการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น	79
5.2 ปัจจัยที่ทำให้ผลงานส่งผลเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้	79
5.3 แนวทางแก้ไขปัญหา	79
5.4 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	80
เอกสารอ้างอิง	81
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	82

TNI

TAHT - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงาน โครงการงาน

47



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพ Logo ของบริษัท	1
1.2 ภาพแผนที่บริษัท	2
1.3 ภาพป้ายด้านหน้าบริษัท	3
1.4 ภาพตัวอย่างหนังสือที่ทางบริษัท EVOLUTION ART จัดทำ	4
1.5 ภาพแผนผังโครงสร้างของบริษัท	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 ของ Adobe Illustrator CS6	16
2.5 swatch ของ Adobe Illustrator CS6	17
2.6 gradient Palette ของ Adobe Illustrator CS6	18
2.7 Character Palette ของ Adobe Illustrator CS6	18
2.8 Paragraph Palette ของ Adobe Illustrator CS6	19
2.9 Layers Palette ของ Adobe Illustrator CS6	19
2.10 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	21
2.11 Menu Bar ของ Adobe Photoshop CS6	21
2.12 Tools Bar ของ Adobe Photoshop CS6	23
2.13 หน้าที Tools Bar ของ Adobe Photoshop CS6	24
2.14 Layer ของ Adobe Photoshop CS6	25
2.15 การ Duplicate Layer ของ Adobe Photoshop CS6	26
2.16 การ เพิ่ม Layer ของ Adobe Photoshop CS6	26
2.17 การ ล็อค 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 ของ Adobe Indesign CS6	30

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.22 option bar ของ Adobe Indesign CS6	31
2.23 panel ของ Adobe Indesign CS6	31
2.24 ตัวอย่าง Moodboard	33
2.25 ตัวอย่าง Moodboard	34
2.26 Moodboard อันแรกที่คุณจะหา vintage-modern และใช้สีที่คุณชอบ	35
2.27 Moodboard อันที่ 2 ที่ดูย้อนยุคมากขึ้นและใช้สีที่คุณสนใจมากขึ้น	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 ผู้ชายผู้หญิง พนักงาน	47
3.2 เปลี่ยนสีตัวหนังสือ ในหนังสือเรื่องเกรด 4 ชั่วร้ายภาษาอังกฤษ ม. ปลาย	48
3.3 จัดอาร์ตเวิร์ค ในหนังสือเรื่องสังคมศึกษา ป.1-ป.3	48
3.4 จัดอาร์ตเวิร์ค ในหนังสือเรื่องแบบฝึกหัดภาษาไทย	49
3.5 จัดอาร์ตเวิร์ค ในหนังสือเรื่องเหตุการณ์สะเทือนโลก	49
3.6 จัดอาร์ตเวิร์ค และใส่ภาพประกอบ ในหนังสือเรื่องหล่อสะเทือนโลก	50
3.7 ตรวจสอบและแก้ไขรูป ในหนังสือเรื่อง Get rich in estate	50
3.8 ตรวจสอบและแก้ไขรูป ในหนังสือเรื่อง คู่มือแนวทางปฏิบัติสำหรับประชาชน	51
3.9 ทำเฉลย ในหนังสือเรื่อง เตรียมสอบ ป.1 ภาษาอังกฤษ	51

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่

หน้า

3.10 ตรวจสอบและแก้ปัญา ในหนังสือเรื่อง แบบฝึกวิชาคณิตศาสตร์

52

3.11 ตรวจสอบและแก้ปัญา ในหนังสือเรื่อง เล่าเท่าที่เห็น

52



สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.12 จัดอาร์ต ตรวจสอบรูปและแก้รูป ในหนังสือเรื่อง ลาว จากกรุงศรีสัตนาคนหุต	53
3.13 จัดอาร์ต ตรวจสอบรูปและแก้รูป ในหนังสือเรื่อง พม่า ในหน้าประวัติศาสตร์	53
3.14 ออกแบบรูปภาพประกอบในหนังสือคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ป.6	54
3.15 ตรวจสอบรูป แก้รูป หนังสือ เรื่อง มุกควายเป๊กๆ	55
3.16 ตรวจสอบรูป แก้รูป หนังสือ เรื่อง มาเลเซีย	55
3.17 ตรวจสอบรูป แก้รูป หนังสือ เรื่อง ผูกไว้ด้วยใยรัก	56
3.18 ตรวจสอบรูป แก้รูป ลงสีภาพประกอบ หนังสือ เรื่อง ตัวพ่อแห่งความฮา	56
3.19 จัดอาร์ต หนังสือ เรื่อง 999 คำถาม เร่งสนทนาภาษาอังกฤษให้เร็วทันใจ	57
3.20 ตรวจสอบรูป แก้รูป วาดภาพประกอบ เรื่อง เตรียมอนุบาล3 เล่ม2	57
3.21 ตรวจสอบรูป แก้รูป หนังสือ เรื่อง สงครามสะท้านโลก	58
3.22 ตรวจสอบรูป แก้รูป จัดอาร์ต หนังสือ เรื่อง 7 สยองในโรงเรียน	58
3.23 จัดอาร์ต โปรยเนื้อหา หนังสือ เรื่อง ฟิตภาษาอังกฤษ 50 ชั่วโมง	59
3.24 จัดอาร์ต โปรยเนื้อหา หนังสือ เรื่อง ข. เอ๊ย ข.ไข่	59
3.25 ออกแบบและวาดภาพประกอบหนังสือ เรื่อง สวงจ๊วย	60
3.26 ออกแบบและวาดภาพประกอบหนังสือ เรื่อง 21 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก	61
3.27 โปรยเนื้อหา จัดอาร์ต ออกแบบเลย์เอ๊าท์ หนังสือ เรื่อง 21 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก	62
3.28 โปรยเนื้อหา จัดอาร์ต ออกแบบเลย์เอ๊าท์ หนังสือ เรื่อง เล่าเรื่องผี สยองขวัญ	62
3.29 ออกแบบและวาดภาพประกอบหนังสือ เรื่อง เล่าเรื่องผี สยองขวัญ	63
3.30 ออกแบบภาพ Vector ในโปรแกรม Adobe Illustrator ไปใช้ในฟ็อกเก็ตบุ๊ก	65
3.31 ออกแบบภาพตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์ต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop ไปใช้ในฟ็อกเก็ตบุ๊ก	65
3.32 ตัวอย่างการทำหน้าปกฟ็อกเก็ตบุ๊กในโปรแกรม Adobe Photoshop	66
3.33 ตัวอย่างการทำฟ็อกเก็ตบุ๊กในโปรแกรม Adobe Indesign	66
3.34 ตัวอย่างเลย์เอ๊าท์ฟ็อกเก็ตบุ๊กที่ส่งไปให้ลูกค้าดู	67

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.1 ปกหนังสือ	68
4.2 หน้าตาตัวโปรแกรมทำบาร์โค้ด	69
4.3 หน้าเปิดและคำนำสำนักพิมพ์	70
4.4 การทำหน้าคำนำนักเขียนและสารบัญ	70
4.5 ตัวอย่างออกแบบบาร์โค้ดในเล่ม แบบที่ 1	71
4.6 ตัวอย่างออกแบบบาร์โค้ดในเล่ม แบบที่ 2	71
4.7 เนื้อหาด้านในของหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊ก	72
4.8 เนื้อหาด้านในของหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊ก	72
4.9 ตัวอย่างการออกแบบหัวข้อในหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊ก	73
4.10 ตัวอย่างการออกแบบเลขหน้า, ชื่อหนังสือ และ ชื่อผู้แต่ง	74
5.1 ภาพผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดและคะแนนน้อยที่สุดในกิจกรรม	78

บทที่ 1

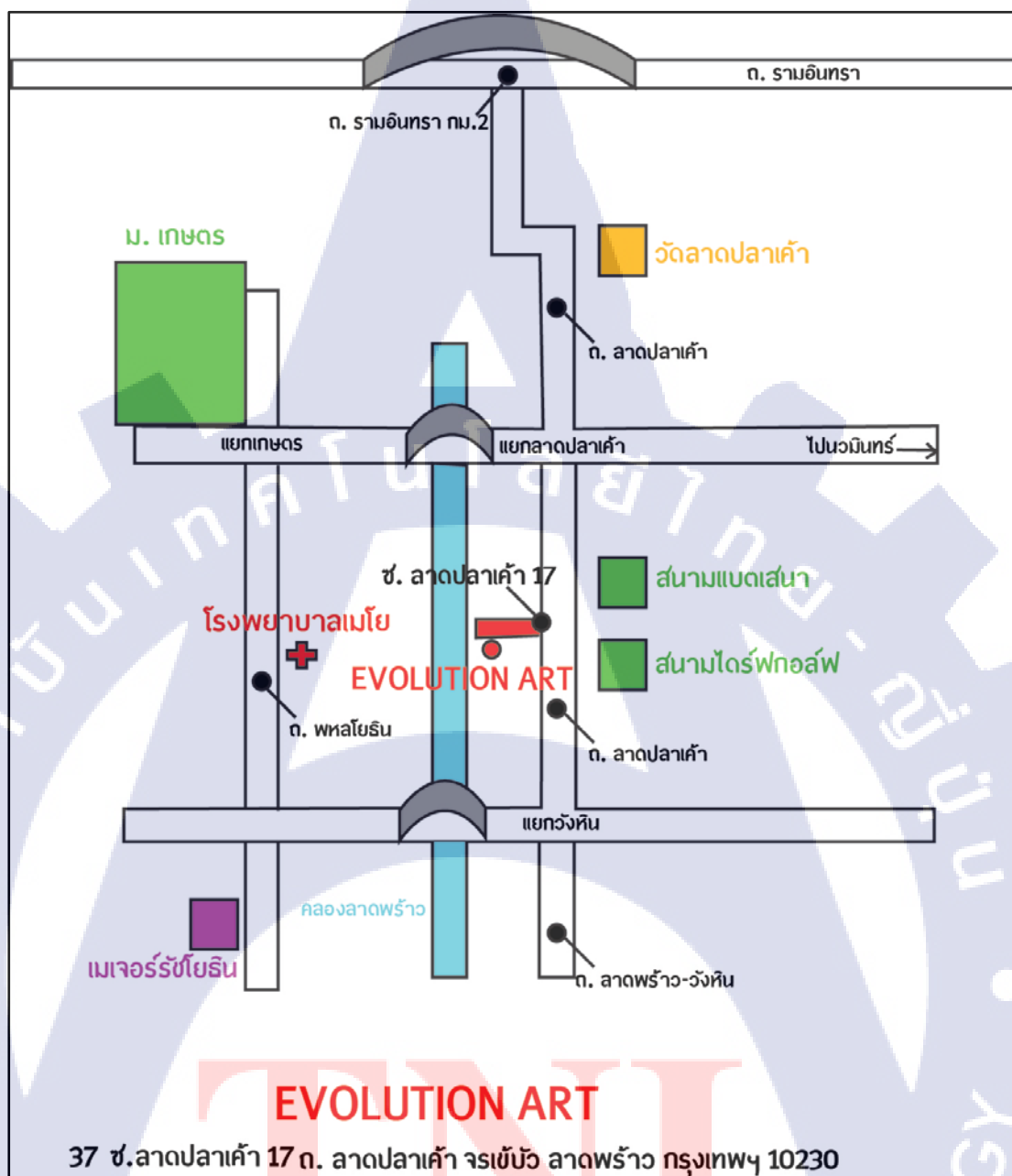
บทนำ

1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	:	บริษัทเอฟวิลูชันอาร์ต จำกัด
(	:	Evolution Art Co.,Ltd.)
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	:	37 ซอยลาดปลาเค้า 17 ถนนลาดปลาเค้า แขวงจรเขี้ยว เขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร 10230
โทรศัพท์	:	089-665-0456, 089-498-1756
แฟกซ์	:	0-2940-0492
E-mail	:	evolution_art99@hotmail.com
Website	:	www.เอฟวิลูชันอาร์ต.com



ภาพที่ 1.1 ภาพ Logo ของบริษัท



ภาพที่ 1.2 ภาพแผนที่บริษัท

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร

เทคโนโลยีทางการพิมพ์ได้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยปัจจุบันได้มีเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดทำหนังสือ รวมทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดต่างๆ ออกมาจำนวนมาก โดยเทคโนโลยีเหล่านี้เองที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ อาทิการจัดหน้าหนังสือ การจัดหน้าเอกสาร การออกแบบ และการพิมพ์ ซึ่งขั้นตอนการทำงานทั้งหมดได้มีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความทันสมัยเข้ามารองรับ โดยเทคโนโลยีเหล่านี้เองที่ทำให้การทำงานทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์สามารถทำได้อย่างรวดเร็ว และมีคุณภาพ

เอฟโวลูชัน อาร์ต (Evolution Art) เป็นหน่วยงานที่รับออกแบบงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิด โดยเน้นรับงานออกแบบหนังสือเล่มเล็ก (Pocket book) เป็นหลัก และรับงานจากสำนักพิมพ์ต่างๆ อาทิ เช่น สำนักพิมพ์ไพลิน สำนักพิมพ์เพชรประกาย สำนักพิมพ์ดอกหญ้า เป็นต้น ซึ่งงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิดที่ เอฟโวลูชัน อาร์ต (Evolution Art) ออกแบบและจัดทำจะวางแผงขายตามร้านหนังสือชั้นนำทั่วไป และยังวางขายที่เซเว่น-อีเลฟเว่น (7-Eleven) อีกด้วย



ภาพที่ 1.3 ภาพป้ายด้านหน้าบริษัท

EVOLUTION ART



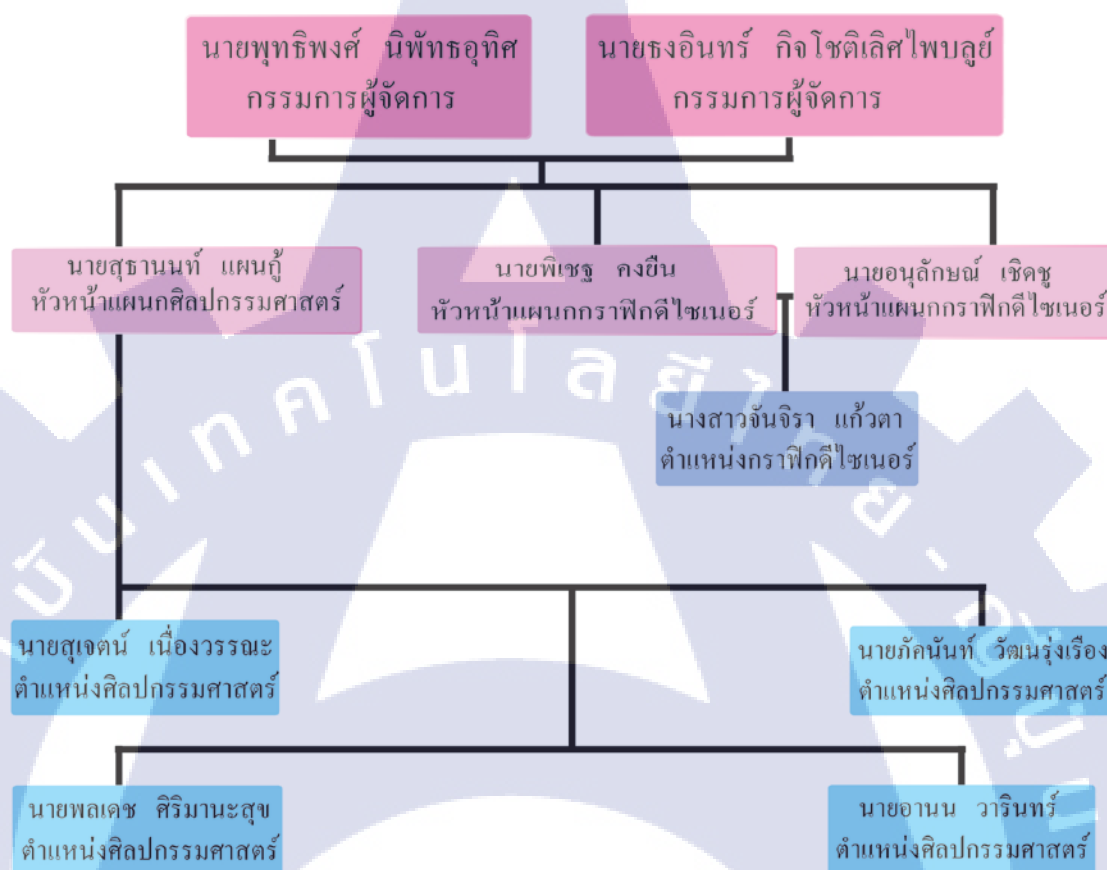
facebook.com/evolutionartpage

08.1423.2910
08.9665.0456

evolution_art99@hotmail.com
evolutionart999@gmail.com

ภาพที่ 1.4 ภาพตัวอย่างหนังสือที่ทางบริษัท EVOLUTION ART จัดทำ

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.5 ภาพแผนผังโครงสร้างของบริษัท

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้คือ ทำหน้าที่ทั้งตำแหน่งแผนกกราฟิกดีไซน์เนอร์ และตำแหน่งแผนกศิลปกรรมศาสตร์ เนื่องจากทางบริษัท เอฟโวลูชั่น อาร์ต ต้องการให้นักศึกษาสหกิจได้รับความรู้ และศึกษาการทำงานทั้งในส่วนแผนกกราฟิกดีไซน์เนอร์ และแผนกศิลปกรรมศาสตร์ควบคู่กันไปด้วย โดยบริษัท เอฟโวลูชั่น อาร์ต ได้ให้ความสำคัญในการได้เรียนรู้ทักษะที่หลากหลายด้าน และสิ่งนั้นเองที่จะทำให้นักศึกษานำไปพัฒนาการทำงานของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมีดังนี้

1.4.1 แผนกออกแบบกราฟิกดีไซน์เนอร์

- 1) จัดหาภาพประกอบเนื้อเรื่องในหนังสือ
- 2) วาดภาพและลงสีให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
- 3) วาดภาพประกอบเนื้อเรื่องในหนังสือ หรือภาพประกอบบนปกหนังสือ
- 4) แกะลายด้วยคอมพิวเตอร์ (Draft) ภาพประกอบเนื้อหาในหนังสือ หรือภาพปกหนังสือ

1.4.2 แผนกศิลปกรรมศาสตร์ (Art work)

- 1) แก่คำและประโยคที่ผิดในเนื้อหาของหนังสือ
- 2) นำภาพประกอบมาใส่ในหนังสือให้สมบูรณ์สวยงาม
- 3) นำ Text จาก Word มาใส่ใน Adobe InDesign แล้วจัดหน้าหนังสือให้เหมาะสม
- 4) ปรับคำผิดในเนื้อหาของหนังสือ

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นายพลเดช สิริมานะสุข
ตำแหน่ง : แผนกศิลปกรรมศาสตร์

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

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

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากสำนักพิมพ์ หรือลูกค้ามีความต้องการที่จะจัดทำหนังสือ เพื่อตีพิมพ์และจัดจำหน่ายหนังสือเล่มเล็ก (Pocket book) เกี่ยวกับ หนังสืออ่านค่าเวลา คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา โดยพ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้จะเป็นหนังสือที่อ่านง่าย และยังมีมุกตลกสอดแทรกอีกมากมาย สามารถอ่านเพื่อความบันเทิง คลายเครียดได้เป็นอย่างดี ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของหนังสือเล่มนี้ไม่ได้มีเพียงแค่ผู้หญิงแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายไม่ว่าจะเป็น ผู้ชาย ผู้หญิง ผู้ด ผู้ทุพพิกาล ฯลฯ สามารถอ่านได้ทุกเพศและทุกวัย และยังทุกช่วงเวลาอีกด้วย

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อ ออกแบบอาร์ตเวิร์คที่ใช้ในหนังสือ
2. เพื่อวาดภาพประกอบให้ตรงกับเนื้อหาในหนังสือ
3. เพื่อนำไปตีพิมพ์เป็นหนังสือให้แก่สำนักพิมพ์

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. สามารถเลย์เอาต์และอาร์ตเวิร์คตรงตามความต้องการของลูกค้า
2. ได้ภาพประกอบที่มีความน่าดึงดูด และตรงกับเนื้อหาของหนังสือเล่มนั้น
3. สำนักพิมพ์นำหนังสือไปตีพิมพ์และนำไปจำหน่ายให้แก่ร้านค้าทั่วไป

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

พิตช์งาน (Pitch) : การนำเสนอผลงานที่กำลังจะทำในโปรเจกต์ของลูกค้า ซึ่งต้องเป็นไปตามที่ลูกค้าต้องการเพื่อให้ลูกค้าได้พิจารณา และตัดสินใจว่าจะเลือกให้เราไปทำงานในโปรเจกต์นี้ได้หรือไม่

บริฟ หรือบริฟงาน (Brief) : ข้อสรุป การย่อความให้กระชับ ดังนั้นการบริฟงาน ก็คือการรับรู้ถึงรายละเอียดต่างๆ ของงานที่จะทำ เช่นคอนเซ็ปต์ ไอเดียของงานแบบสั้นๆ ข้อสรุปเกี่ยวกับงานที่จะทำ หรือที่จะออกแบบตัวงานนั้นๆ

ปรั้งงาน (Proof) : การตรวจสอบความถูกต้อง ความเรียบร้อยของงานเพื่อป้องกันความผิดพลาดก่อนที่จะส่งไปโรงพิมพ์ เพื่อทำการพิมพ์งานจริงออกมา ไม่ว่าจะเป็นสี ตัวหนังสือ ภาพที่ใช้และรายละเอียดต่างๆ โดยโรงพิมพ์จะส่งแบบปรั้ง มาให้ตรวจสอบก่อนที่จะทางโรงพิมพ์จะพิมพ์งานจริงออกมาซึ่งเมื่องานจริงออกมาแล้วจะไม่สามารถแก้ไขได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงานจริง

2.1 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงานจริง

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงานจริงทุกส่วนตลอดการออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้เก่าที่เคยได้เรียนมาใช้ในการประยุกต์ใช้ปฏิบัติงานจริง รวมทั้งการได้รับความรู้และทักษะใหม่ๆ ที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1.1 กราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์

กราฟิก หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปร่าง ภาพถ่าย กราฟ กราฟิก แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องดังตามที่ผู้สื่อสารต้องการ โดยกราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ bitmap และ vector

2.1.1.1 กราฟิกแบบ Bitmap

Bitmap เป็นภาพแบบ Resolution Dependent ประกอบขึ้นด้วยจุดสีต่างๆ ที่มีจำนวนคงที่ตายตัวตามการสร้างภาพที่มี Resolution หรือความละเอียดของภาพต่างกันไป หากขยายภาพ Bitmap จะเห็นว่ามีลักษณะเป็นตารางเล็กๆ ซึ่งแต่ละบิตคือ ส่วนหนึ่งของข้อมูลคอมพิวเตอร์

เนื่องจาก Bitmap มีค่า Pixel จำนวนคงที่จึงทำให้มีข้อจำกัดในเรื่องการขยายขนาดภาพ การเปลี่ยนขนาดภาพทำได้โดยเพิ่มหรือลด Pixel จากที่มีอยู่เดิม เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้น ความละเอียดของภาพจึงลดลง และถ้าเพิ่มความละเอียดมากขึ้นก็จะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่และเปลืองเนื้อที่หน่วยความจำมากขึ้นตามไปด้วย ภาพที่ขยายโตขึ้นจะมองเห็นเป็นตารางสี่เหลี่ยมเรียงต่อกัน ทำให้ขาดความสวยงาม

ภาพแบบ Bitmap จึงเหมาะสำหรับงานกราฟิกในแบบที่ต้องการให้แสงเงาในรายละเอียดเป็นไฟล์ที่เหมาะสมกับการทำงานกับภาพเหมือนจริงประเภทภาพถ่าย เพราะ Bitmap มี Channel พิเศษเรียกว่า Alpha Channel ซึ่งเป็น 32 bit หรือ true color คือสีสมจริง เช่น ภาพที่นำมาใช้กับ PhotoShop จะเป็นภาพเหมือน ภาพถ่าย เพราะไฟล์ที่ได้จาก PhotoShop เป็น Bitmap ในขณะที่ไฟล์ที่สร้างจาก Illustrator จะเหมือนการ์ตูนหรือภาพเขียน เพราะเป็นไฟล์แบบ Vector นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับภาพที่ต้องการระบายสี สร้างสี หรือกำหนดสีที่ต้องการความละเอียดและสวยงาม

ไฟล์ภาพแบบ Bitmap ในระบบวินโดวส์คือ ไฟล์ที่มีนามสกุล . BMP, .PCX, .TIF, .GIF, .JPG, .MSP, .PCD เป็นต้น สำหรับโปรแกรมที่ใช้สร้างกราฟิกแบบนี้คือ โปรแกรม Paint ต่างๆ เช่น Paintbrush, PhotoShop, Photostyler เป็นต้น

2.1.1.2 กราฟิกแบบ Vector

Vector เป็นภาพประเภท Resolution-Independent มีลักษณะของการสร้างให้แต่ละส่วนเป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรงหรือส่วนโค้ง โดยอ้างอิงตามความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรือการคำนวณเป็นตัวสร้างภาพ เป็นการรวมเอา Object (เช่น วงกลม เส้นตรง ทรงกลม ลูกบาศก์และอื่นๆ เรียกว่ารูปทรงพื้นฐาน) ต่างชนิดมาผสมกัน มีทิศทางการลากเส้นไปในแนวต่างๆ เพื่อสร้างภาพที่แตกต่างกันโดยใช้คำสั่งง่ายๆ จึงเรียกภาพประเภทนี้ว่า Vector Graphic หรือ Object Oriented

ลักษณะเด่นของ Vector คือ สามารถยืดหรือหดภาพเท่าใดก็ได้ โดยที่ภาพจะไม่แตก ความละเอียดของภาพไม่เปลี่ยนแปลง คงคุณภาพของภาพไว้ได้เหมือนเดิม และยังสามารถขยายเฉพาะความกว้างหรือความสูง เพื่อให้มองเห็นเป็นภาพพอมหรืออ้วนกว่าภาพเดิมได้ด้วย และไฟล์มีขนาดเล็กกว่าภาพ Bitmap ภาพแบบ Vector จึงเหมาะสำหรับงานแบบวาง Layout งานพิมพ์ตัวอักษร Line Art หรือ Illustration

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

ในกรณีที่โปรแกรมที่ใช้งานอยู่ไม่สามารถอ่านไฟล์แบบ Vector ต้นฉบับได้ วิธีที่ดีที่สุดคือ บันทึกไฟล์เป็นนามสกุล .EPS (Encapsulated Postscript) ไฟล์ประเภทนี้สร้างขึ้นจาก Vector ซึ่งทำให้มีคุณสมบัติเป็นแบบ Vector นอกจากนี้เราสามารถบันทึกไฟล์ Bitmap ให้เป็นแบบ EPS ได้ เนื่องจากโปรแกรมกราฟิกทุกประเภทล้วนสนับสนุน ไฟล์แบบ EPS ทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตามอุปกรณ์แสดงผล ไม่ว่าจะเป็นเครื่องพิมพ์แบบ Dot Matrix หรือ Laser รวมทั้งจอภาพ จะแสดงผลแบบ Raster Devices หรือแสดงผลในรูปของ Bitmap โดยอาศัยการรวมกันของ Pixel ออกมาเป็นรูป แม้ว่าภาพกราฟิกที่สร้างจะเป็นแบบ Vector เมื่อจะพิมพ์หรือแสดงภาพบนหน้าจอจะมีการเปลี่ยนเป็นการแสดงผลแบบ Bitmap หรือเป็น Pixel

2.1.1.3 ความแตกต่างระหว่างกราฟิกแบบ Bitmap กับ กราฟิกแบบ Vector

กราฟิกแบบ Bitmap

1. ลักษณะภาพประกอบขึ้นด้วยจุดต่างๆ มากมาย
2. ภาพมีจำนวนพิกเซลสูงที่จึงต้องการค่าความละเอียดมากขึ้นเมื่อขยายภาพ โดยจะคำนวณค่าสีทีละ pixels ทำให้ภาพแตกเมื่อขยายภาพให้ใหญ่
3. เหมาะสำหรับงานกราฟิก ในแบบต้องการให้แสงเงาในรายละเอียด
4. แสดงภาพบนจอทันที เมื่อรับคำสั่งย้ายข้อมูลจากหน่วยความจำที่เก็บภาพไปยังหน่วยความจำของจอภาพ

กราฟิกแบบ Vector

1. ใช้สมการทางคณิตศาสตร์เป็นตัวสร้างภาพ โดยรวมเอา Object (เช่น วงกลม เส้นตรง) ต่างชนิดมาผสมกัน
2. สามารถย่อและขยายขนาดได้มากกว่า โดยสัดส่วนและลักษณะของภาพยังเหมือนเดิม ความละเอียดของภาพไม่เปลี่ยนแปลง
3. เหมาะสำหรับงานแบบวาง Layout งานพิมพ์ตัวอักษร Line Art หรือ Illustration
4. คอมพิวเตอร์จะใช้เวลาในการแสดงภาพมากกว่า เนื่องจากต้องทำตามคำสั่งที่มีจำนวนมาก

2.1.1.4 ลักษณะและความหมายของ pixel

ในโลกของกราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์ Pixel ถือเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุดของรูปภาพ เป็นจุดเล็กๆ ที่รวมกันทำให้เกิดภาพขึ้น ภาพหนึ่งจะประกอบด้วย Pixel หรือจุดมากมาย ซึ่งแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความหนาแน่นของจุดเหนือ Pixel เหล่านี้แตกต่างกันไป ความหนาแน่นของจุดนี้เป็นตัวบอกถึงความละเอียดของภาพ โดยมีหน่วยเป็น ppi (Pixel Per Inch) คือ จำนวนจุดต่อนิ้ว Pixel มีความสำคัญต่อการสร้างภาพของคอมพิวเตอร์มาก เพราะทุกส่วนของกราฟิก เช่น จุด เส้น แบบลายและสีของภาพนั้นเริ่มจาก Pixel ทั้งสิ้น เมื่อเราขยายภาพจะเห็นเป็นภาพจุด

โดยปกติแล้ว ภาพที่มีความละเอียดสูงหรือคุณภาพดีควรมีค่าความละเอียด 300 X 300 ppi ขึ้นไป ยิ่งค่า ppi สูงขึ้นเท่าไร ภาพก็จะมีรายละเอียดคมชัดขึ้นมากขึ้นเท่านั้น ขณะเดียวกันจุดหรือ Pixel แต่ละจุดก็จะแสดงคุณสมบัติทางสีให้แก่ภาพด้วย โดยแต่ละจุดจะเป็นตัวสร้างสีประกอบกันเป็นภาพรวม ซึ่งอาจมีขนาดความเข้มและสีแตกต่างกันได้ ทำให้เกิดเป็นภาพที่มีสีสันทันต่างๆ

การแสดงผลของอุปกรณ์แสดงผล (Output Devices) ไม่ว่าจะเป็นเครื่องพิมพ์แบบ Dot-matrix หรือแบบ Laser รวมทั้งจอภาพ จะเป็นการแสดงผลแบบ Raster Devices นั่นคือ อาศัยการรวมกันของ Pixel ออกมาเป็นรูป

2.1.2 คุณสมบัตินามสกุลของไฟล์ภาพ

การทำงานที่เกี่ยวกับใช้งาน ของรูปภาพ คุณสมบัติของไฟล์นั้นเหมาะสมกับการใช้งานในด้านไหนจะเหมาะสมที่สุด และ แต่ละนามสกุลนั้นแตกต่างกันอย่างไร

1. JPEG , JPG (.jpg)

อันนี้เป็นไฟล์ยัดอัดที่รู้จักกันดี มีคุณสมบัติในการบีบอัดขนาดไฟล์ได้ ทำให้สามารถนำไปใช้งานบนเว็บไซต์ หรือ งานสิ่งพิมพ์ที่ไม่ได้เน้นคุณภาพของภาพมากนัก เป็นไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับใช้ในภาพประเภทภาพถ่าย

2. BMP (.bmp)

ไฟล์ชนิดไฟล์นี้แสดงผลได้ถึง 16.7 ล้านสี บันทึกได้ทั้งโหมด RGB, Index Color, Grayscale และ Bitmap เป็นมาตรฐานของ Microsoft windows สามารถเปิดใช้งานได้หลายโปรแกรม แต่คุณภาพจะสู้รูปแบบ JPEG ไม่ได้ จึงเหมาะสำหรับงานกราฟิกในแบบที่ต้องการให้แสงเงาในรายละเอียด เป็นไฟล์ที่เหมาะสมกับการทำงานกับภาพเหมือนจริงประเภทภาพถ่าย เพราะ Bitmap มี Channel พิเศษ เรียกว่า Alpha Channel ซึ่งเป็น 32 bit หรือ true color คือสีสมจริง

3. GIF (.gif)

เป็นไฟล์ที่ถูกบีบอัดให้เล็กลง ใช้กับรูปภาพที่ไม่ได้เน้นรายละเอียดสีที่สมจริง ไม่เหมาะกับภาพถ่าย จะเหมาะกับภาพการ์ตูน ภาพแนว vector มากกว่า เนื่องจากมีการไล่ระดับเฉดสีเพียง 256 สี ทำให้มีความละเอียดไม่เพียงพอ แต่มีคุณสมบัติพิเศษคือ สร้างภาพเคลื่อนไหวได้ด้วย หรือที่เรียกกันว่า Gif Animation สรุปว่าเป็นไฟล์ที่เหมาะสมมากบนเว็บไซต์

4. TIFF (.tif)

นามสกุลที่มีความยืดหยุ่นและคุณภาพสูงสุดขีด 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 Raster

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

6. PICT (.pic)

เป็นแบบมาตรฐานในการเซฟภาพแบบ 32 บิตของ Macintosh สามารถแสดงผลสีได้ 16.7 ล้านสี สามารถบีบอัดภาพได้เช่นกัน แต่แค่ซัพพอร์ตโหมด RGB เท่านั้น

7. PNG (.png)

เป็นไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับใช้ในเว็บไซท์ สามารถบีบอัดขนาดไฟล์ลงได้พอสมควร โดยที่ยังรักษาคุณภาพของภาพเอาไว้ได้ และที่สำคัญสามารถเลือกระดับสีใช้งานได้ถึง 16 ล้านสี มีการคาดกันว่าจะมาแทนที่ไฟล์ GIF ไม่ช้าก็เร็ว

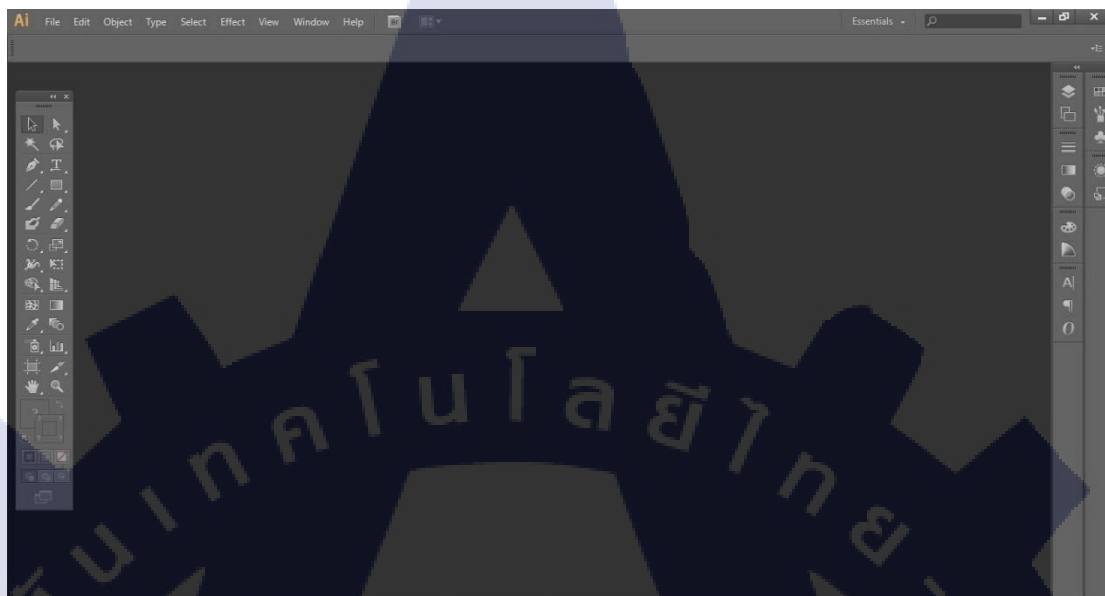
8. RAW (.raw)

ไฟล์นามสกุลใหม่ ที่เหมาะสำหรับภาพถ่ายจริงๆ ไม่มีการบีบอัดข้อมูลภาพใดๆ เลยทั้งสิ้น รายละเอียดจึงยังครบถ้วน แต่ขนาดไฟล์ใหญ่มาก ปัจจุบันหาโปรแกรมมาเปิดไฟล์ชนิดนี้ยากอยู่ เพราะส่วนใหญ่จะแถมโปรแกรมมากับกล้องดิจิทัลที่สามารถบันทึกไฟล์ในรูปแบบ RAW ได้เท่านั้น

2.1.3 โปรแกรม Adobe Illustrator

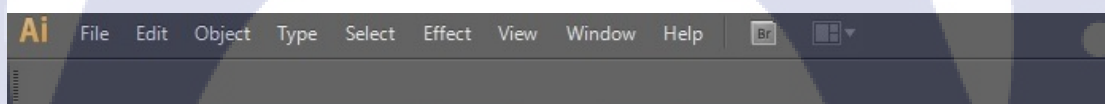
โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

1. หน้าตาของโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 2.1 หน้าตาหลักของโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

2. แถบคำสั่ง (Menu Bar)



ภาพที่ 2.2 แถบ Menu Bar ของ Adobe Illustrator CS6

เป็นเมนูคำสั่งหลักของโปรแกรม แบ่งออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ดังนี้

File: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการเกี่ยวกับไฟล์และโปรแกรมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการเปิด-ปิดไฟล์ การบันทึกไฟล์ การนำภาพเข้ามาใช้ (Place) ตลอดจนการออกจากโปรแกรม (Exit)

Edit: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการแก้ไข เช่น Undo Cut Copy Paste Select รวมทั้งการกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่มีผลต่อการปรับแต่งภาพด้วย เช่นการสร้างรูปแบบ (Define Pattern) การกำหนดค่าสี (Color Setting) เป็นต้น

Type: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้จัดการตัวหนังสือ เช่น Fonts Paragraph เป็นต้น

Select: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้ในการเลือกวัตถุ สามารถเลือกด้วยคุณสมบัติได้ เช่น เลือกวัตถุที่มี Fill และStroke แบบเดียวกัน วัตถุที่อยู่บน Layer เดียวกัน เป็นต้น

Filter: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพ โดยจะมีผลต่อรูปร่างของ Path

Effect: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพคล้าย Filter แต่จะไม่มีผลกับรูปร่างของ Path

View: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการมองเห็นทุกอย่างในงาน เช่น Zoom Show/Hide Ruler Bounding Box Outline Mode/Preview Mode เป็นต้น

Window: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการเปิด-ปิดหน้าต่างเครื่องมือต่างๆ เช่น Palette Tool Box เป็นต้น

Help: เป็นหมวดที่รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเพื่อช่วยเหลือผู้ใช้โปรแกรม

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3. กล่องเครื่องมือ (Tool Box)

Tool Box เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในการทำงานเกี่ยวกับภาพทั้งหมด ซึ่งจะแบ่งออกเป็นช่วงๆ 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. ปุ่มกำหนดรูปแบบของมุมมองในหน้าจอโปรแกรม

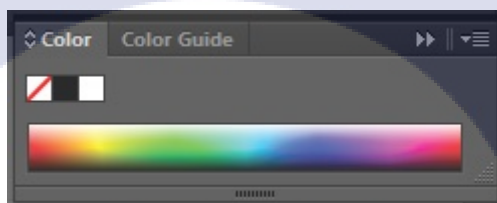
4. พื้นที่ทำงาน (Art board Area)

เป็นขอบเขตของพื้นที่การทำงาน ซึ่งมีจุดที่ต้องระวังคือ บริเวณที่อยู่ในเส้นประ เป็นพื้นที่ที่จะถูกพิมพ์ออกมา และส่วนของภาพที่อยู่นอกเส้นนี้จะถูกตัดขาดไปเวลาพิมพ์

5. งานเครื่องมือต่างๆ (palette)

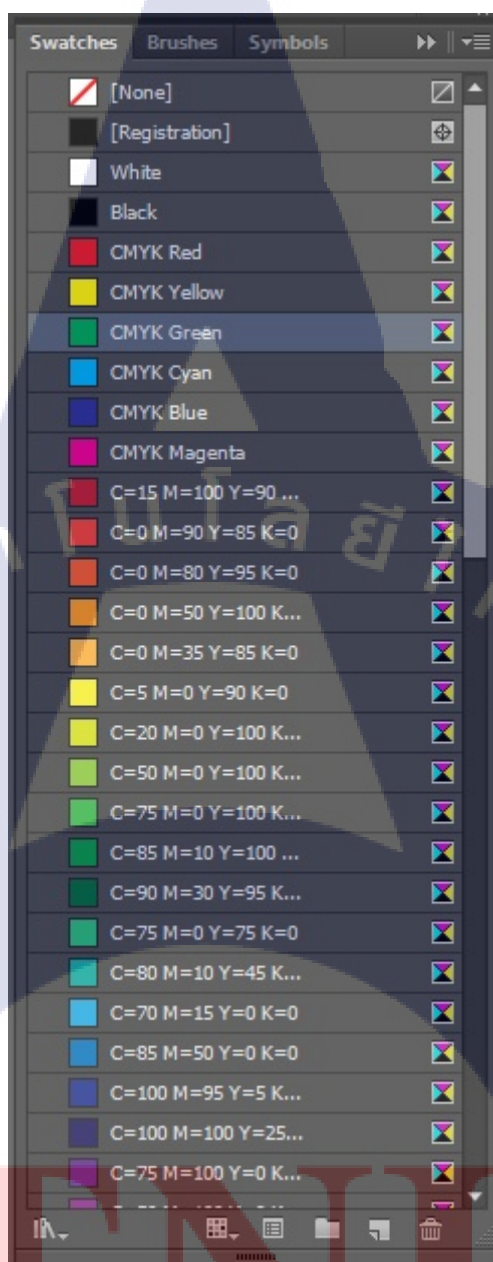
เปรียบเสมือนแผ่นหรืองานผสมสีของจิตรกร ที่เป็นแหล่งกำเนิดของเส้นสายหรือสีต้นของภาพ งานเครื่องมือต่างๆ เหล่านี้เป็นหน้าต่างขนาดเล็กที่รวบรวมคำสั่งและคุณสมบัติของเครื่องมือต่างๆ ไว้เป็นหมวดหมู่การเรียกใช้ Palette ให้คลิกที่เมนู Window จะเห็นรายชื่อ Palette ต่างๆ ให้เลือกตามต้องการ ซึ่ง Palette ที่ใช้บ่อยๆ มีดังนี้

5.1 Palette ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สีและเส้น ได้แก่



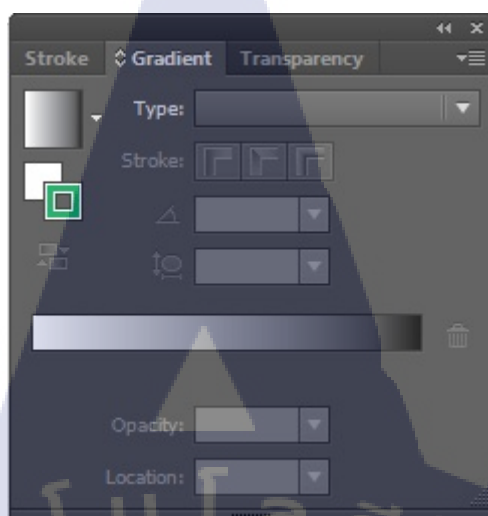
ภาพที่ 2.4 Palette ของ Adobe Illustrator CS6

Color Palette: เหมือนงานสีที่ใช้ผสมสีไว้ใช้เอง โดยระบุค่าสีหรือสุ่มเลือกที่แถบสีด้านล่างก็ได้ เพื่อให้ได้สีใหม่ไม่จำกัดอยู่แต่สีที่ผสมไว้ให้ใน Swatch



ภาพที่ 2.5 swatch ของ Adobe Illustrator CS6

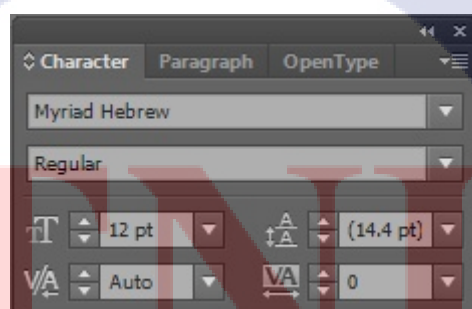
Swatch Palette: เหมือนกล่องเก็บสีที่ผสมสำเร็จรูปไว้ใช้ได้ทันที ทำให้ไม่ต้องผสมใหม่ทุกครั้งที่จะใส่สี



ภาพที่ 2.6 gradient Palette ของ Adobe Illustrator CS6

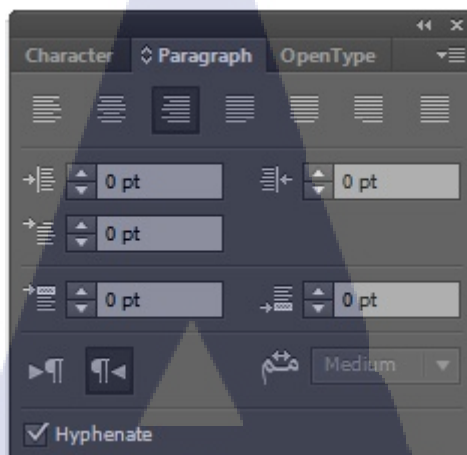
Gradient Palette: ใช้กำหนดค่าการไล่โทนสีให้วัตถุ ทั้งการกำหนดรูปแบบการไล่สีระหว่างแบบเส้นตรงหรือรัศมี และปรับแต่งโทนโดยใช้แท็บ Gradient Bar ด้านล่างทำให้รูปมีมิติและความลึกมากขึ้น

5.2 Palette ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานตัวหนังสือ ได้แก่



ภาพที่ 2.7 Character Palette ของ Adobe Illustrator CS6

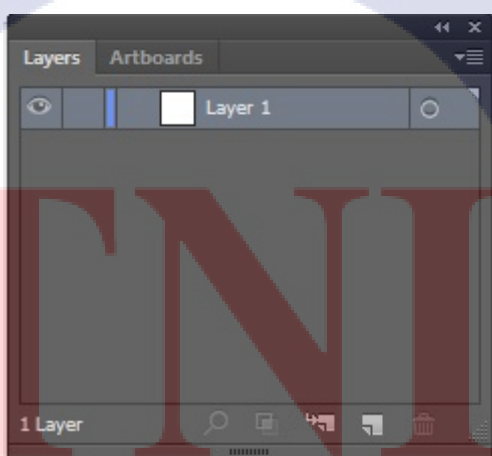
Character Palette: ใช้กำหนดรูปแบบตัวหนังสือ โดยกำหนดได้ละเอียดมาก ทั้งชนิด ขนาด ความสูง ความกว้าง ด้วย ตัวห้อย ฯลฯ เพื่อให้ตัวอักษรดูหลากหลายและมีลูกเล่นต่าง ๆ



ภาพที่ 2.8 Paragraph Palette ของ Adobe Illustrator CS6

Paragraph Palette: ใช้กำหนดรูปแบบการจัดเรียงข้อความ โดยกำหนดได้ละเอียดมาก ทั้งการจัดชิดซ้าย ขวา กลาง ฯลฯ ตลอดจนระยะย่อหน้าต่างๆ ซึ่งสามารถระบุค่าเป็นตัวเลขได้ เพื่อให้ข้อความเป็นระเบียบเรียบร้อยสวยงาม

5.3 Palette ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและการจัดการในหน้ากระดาษ ได้แก่



ภาพที่ 2.9 Layers Palette ของ Adobe Illustrator CS6

Layers Palette: ใช้จัดการวัตถุที่บรรจุอยู่ในแต่ละเลเยอร์ ซึ่งทำงานเหมือนเป็นแผ่นใสที่ซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ใช้ควบคุมทั้งการมองเห็น การล๊อควัตถุการจัดลำดับซ้อนทับกัน ฯลฯ

2.1.4 โปรแกรม Adobe Photoshop

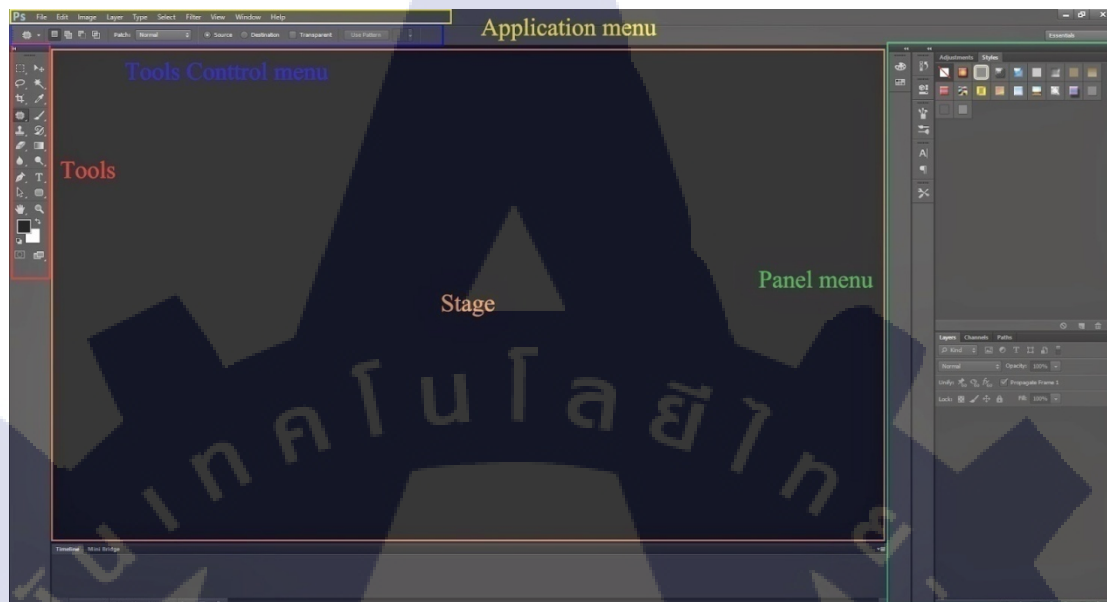
โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง ๆ

ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

1. ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
2. ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
3. เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
4. สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
5. มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
6. การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
7. เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
8. Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีกมากมาย

TNI

1. โปรแกรม Adobe Photoshop



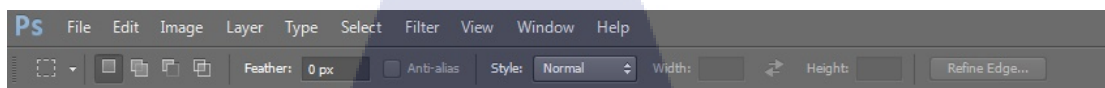
ภาพที่ 2.10 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

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

เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar Option Bar (อปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในอปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนอปชั่นบาร์จะปรากฏอปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง , โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

2. แถบคำสั่ง (Menu Bar)



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 และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ

Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี , แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ

Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์ , แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ

select รวมคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟกต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ

Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ

View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก

Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ

Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ในนั้น

3. กล่องเครื่องมือ (Tools Bar)



ภาพที่ 2.12 Tools Bar ของ Adobe Photoshop CS6

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกรู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

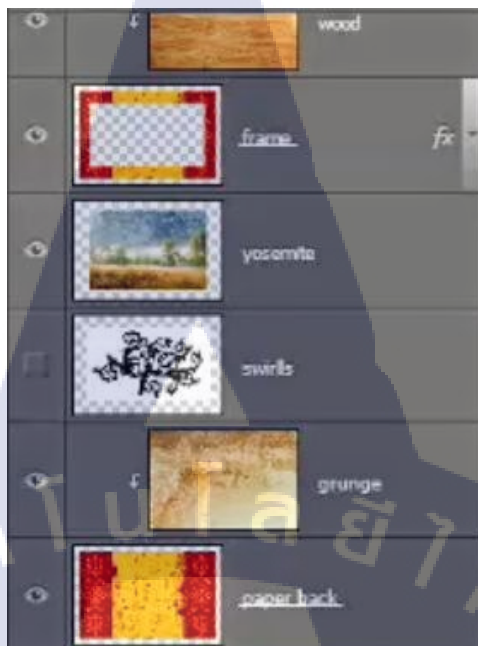
ทำการแบ่งกลุ่มเครื่องมือ ได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.13 หน้าที Tools Bar ของ Adobe Photoshop CS6

4. ความหมายและความสำคัญของเลเยอร์ Layer

เลเยอร์ Layer ชิ้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชั้นของชิ้นงานใหญ่ เป็นหลักการทำงานของโปรแกรม Photoshop นั่นคือการนำชั้นต่างๆ มาผสมกันเพื่อปรับแต่งให้เกิดความสวยงามมากขึ้น

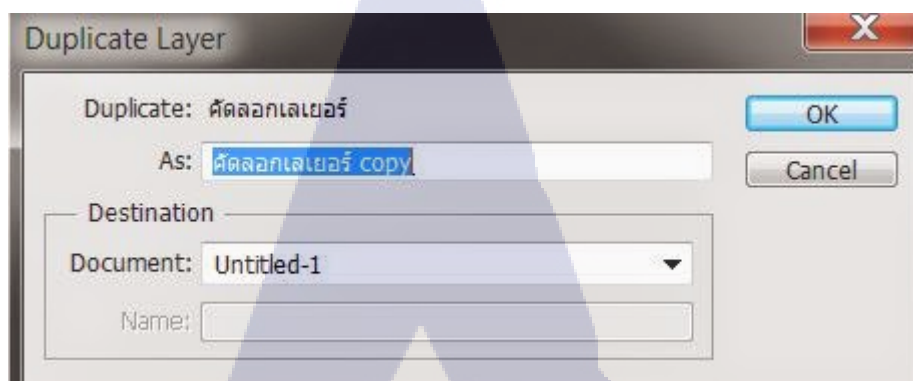


ภาพที่ 2.14 Layer ของ Adobe Photoshop CS6

5. สามารถทำอะไรกับเลเยอร์ได้บ้าง

แสดงหรือซ่อน (Show or Hide Layer) การคลิกที่รูปดวงตาแต่ละครั้ง จะเป็นการเปิดเพื่อแสดง หรือปิดเพื่อซ่อนสิ่งที่อยู่ในเลเยอร์ เช่น ถ้าเราไม่ต้องการให้แสดงภาพของเลเยอร์ใด ก็ทำการปิด หรือซ่อนไป คัดลอก และ ทำซ้ำเลเยอร์ (Copy and Duplicate Layer) การคัดลอกเลเยอร์จากชิ้นงานหนึ่งไปยังอีกชิ้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี แบ่งเป็น

1. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือกดปุ่ม Ctrl C
2. คลิก Tab ของชิ้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิก Edit เลือก Paste หรือกดปุ่ม Ctrl V
3. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก คลิกขวาที่เมาส์ เลือก Duplicate Layer จะได้นหน้าต่างตามภาพด้านล่างใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชิ้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ไปไว้
4. คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกค้างไว้แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชิ้นงานหนึ่งโดยตรง



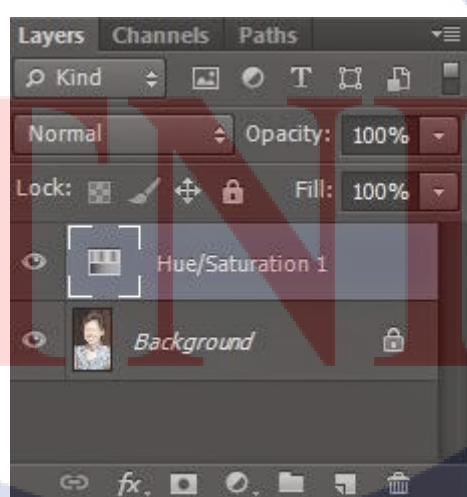
ภาพที่ 2.15 การ Duplicate Layer ของ Adobe Photoshop CS6

6. ย้ายตำแหน่งเลเยอร์ (Move Layer)

ขั้นตอนการทำการย้ายกับการคัดลอก เพียงเปลี่ยนคำสั่งจาก Edit - Copy เป็น Edit Cut หรือ Ctrl X ในกรณีที่ย้ายคนละชิ้นงาน แต่ถ้าชิ้นงานเดียวกันเพียงคลิกที่เลเยอร์ และทำการเลื่อนไปยังตำแหน่งบน Panel ที่ต้องการเท่านั้น

7. เพิ่มเลเยอร์ (Add Layer)

เพียงแค่คลิกไอคอน Create a new Layer ซึ่งอยู่ด้านล่างของ Layer Panel ติดกับรูปถัง ก็จะได้เลเยอร์เพิ่มแล้ว หรือถ้าต้องการใช้คำสั่งจากเมนูโปรแกรม เลือก Layer เลือก New เลือก Layer ตั้งชื่อ และ Enter ก็ได้เหมือนกัน

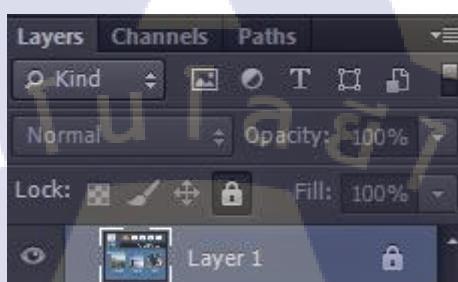


ภาพที่ 2.16 การ เพิ่ม Layer ของ Adobe Photoshop CS6

8. ลบเลเยอร์ (Delete Layer)

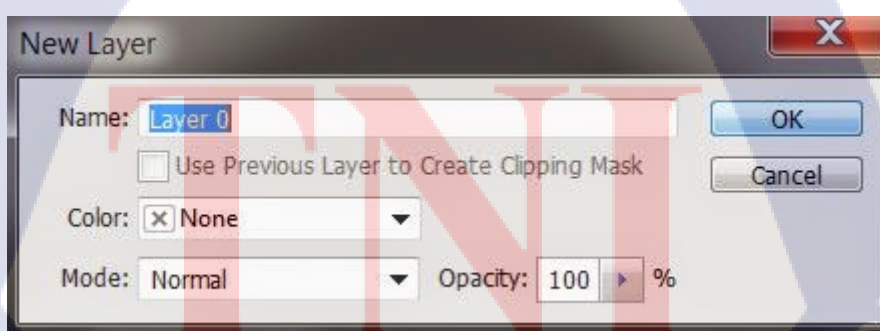
วิธีลบเลเยอร์ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการลบ กดปุ่ม Backspace หรือใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Delete เลือก Layer หรือโดยการคลิกที่เลเยอร์แล้วลากมาที่รูปถัง การ ล็อค และ ปลดล็อคเลเยอร์ (Lock and Unlock Layer)

การล็อคเลเยอร์ ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการล็อค แล้วคลิกที่รูปกุญแจ ส่วน การปลดล็อคก็เพียงทำซ้ำขั้นตอนเดียวกัน



ภาพที่ 2.17 การ ล็อค Layer ของ Adobe Photoshop CS6

การปลดล็อคเลเยอร์ Background วิธีปลดล็อคทำได้โดย ดับเบิ้ลคลิกที่เลเยอร์ จะมีหน้าต่างดังภาพขึ้นมา จะตั้งชื่อเลเยอร์ใหม่หรือไม่ก็ได้ เลเยอร์นั้นก็จะปลดล็อคเป็นเลเยอร์ธรรมดา



ภาพที่ 2.18 การ ปลดล็อค Layer ของ Adobe Photoshop CS6

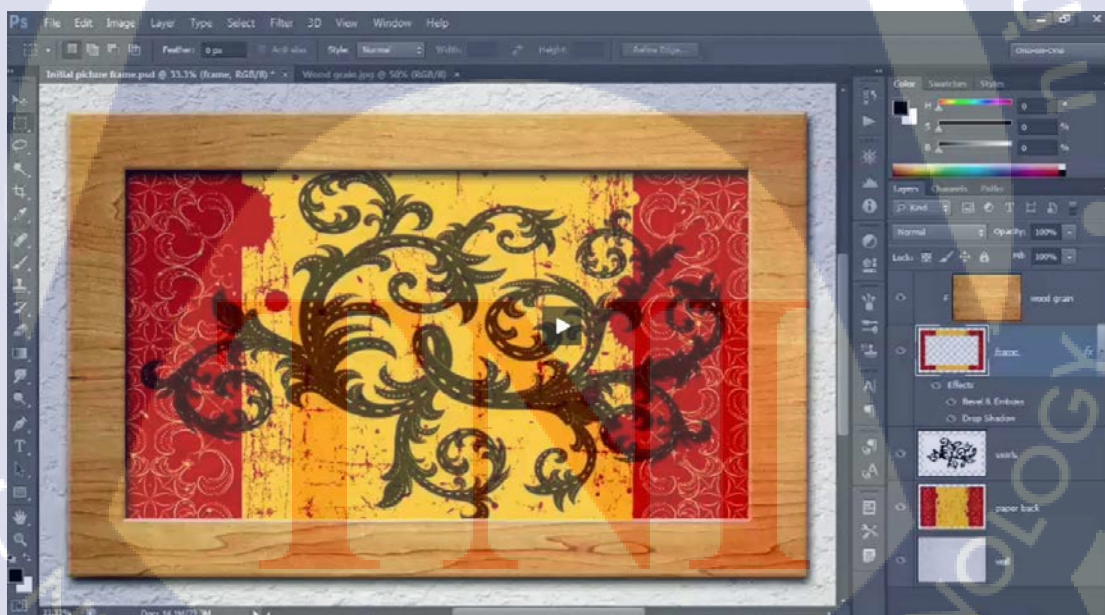
9. ตั้งชื่อเลเยอร์ (Name Layer)

วิธีตั้งชื่อให้กับเลเยอร์ ทำโดยดับเบิลคลิกที่ชื่อบนเลเยอร์นั้น และพิมพ์ชื่อ เสร็จแล้ว Enter สำหรับ Photoshop CS6 เมื่อพิมพ์ชื่อเลเยอร์หนึ่งเสร็จแล้ว สามารถกด Tab เพื่อเลื่อนไปยังเลเยอร์อื่นเพื่อทำการพิมพ์ชื่อได้เลย ไม่ต้องมาทำซ้ำขั้นตอนเดิม ทำให้ประหยัดเวลาได้มาก

10. คลิปปีงเลเยอร์ (Clipping Layer)

หมายถึงการทำให้เลเยอร์หนึ่งมีผลกับอีกเลเยอร์หนึ่งเท่านั้น ไม่ไปกระทบเลเยอร์อื่นซึ่งอยู่ถัดลงไป อ่านแล้วคงจะ งง ลองดูภาพด้านล่างจะครับ จากภาพจะเห็นเลเยอร์ Wood Grain ซึ่งเป็นลายไม้ ผมต้องการให้ลายไม้นี้มีผลกับกรอบภาพซึ่งเป็นเลเยอร์ Frame ที่อยู่ถัดลงไปด้านล่างเท่านั้น ผมจึงใช้การ Clipping ซึ่งจะเห็นลูกศรอยู่ที่ด้านหน้าของเลเยอร์ Wood Grain การทำเช่นนี้จะทำให้ได้กรอบภาพที่มีลายไม้สวยงามขึ้นมาแทนกรอบสีแดงเหลือง ในเลเยอร์ Frame

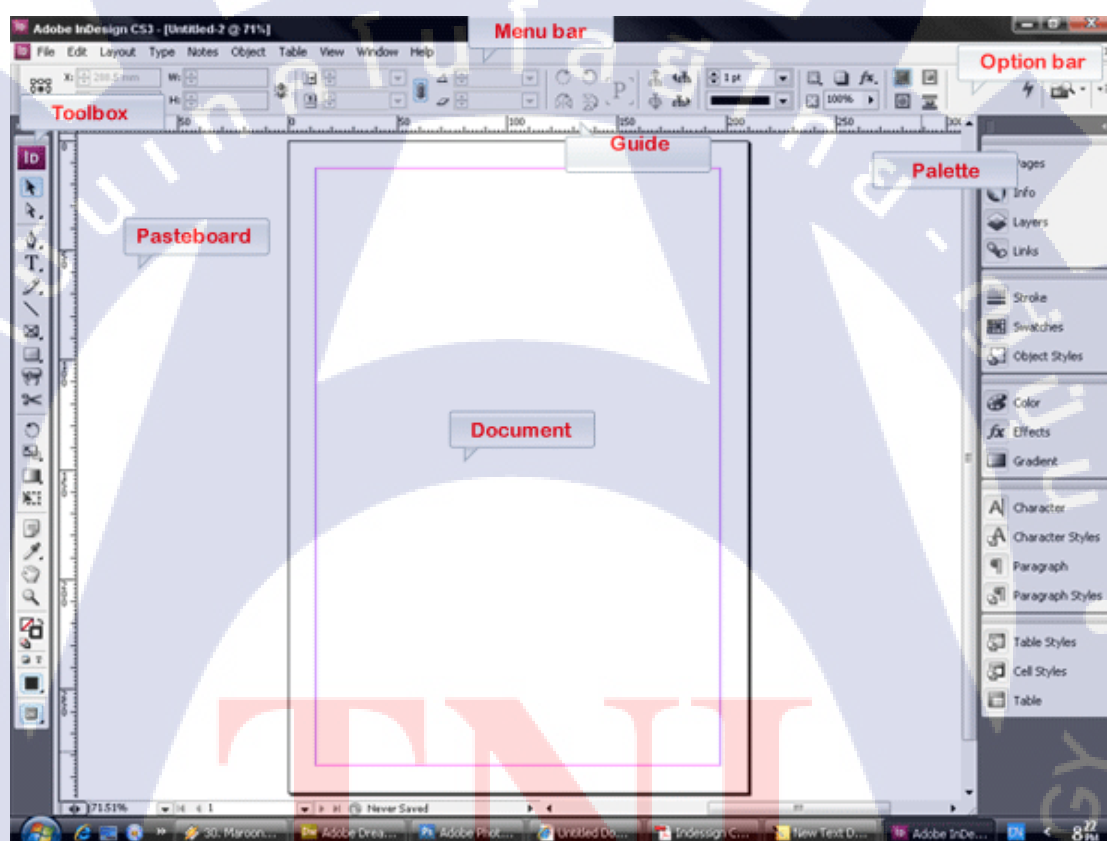
การทำ Clipping โดยการใช้คีย์ลัด ให้กดปุ่ม Alt แล้ววางเมาส์ไว้ระหว่างทั้งสองเลเยอร์ จากนั้นคลิก หรือถ้าจะใช้คำสั่งโปรแกรมเมนู Layer เลือก Create Clipping Mask (คีย์ลัด Alt + Ctrl + G) ถ้าต้องการยกเลิกก็เพียงแต่ทำซ้ำวิธีเดิม โปรแกรมเมนู Layer เลือก Release Clipping Mask หรือ กดปุ่ม Alt แล้วคลิกเมาส์ที่เดิมอีกครั้ง



ภาพที่ 2.19 การ Clipping Layer ของ Adobe Photoshop CS6

2.1.5 โปรแกรม Adobe Indesign

InDesign โปรแกรมที่ใช้สำหรับการออกแบบและ สร้างสรรค์งานโดยเฉพาะด้านสิ่งพิมพ์ งานออกแบบเอกสาร ที่มีประสิทธิภาพสูง และได้รับความนิยมมากที่สุด ให้ ความถูกต้องแม่นยำ สามารถควบคุมคุณภาพของงานและมี เครื่องมือพร้อมสำหรับตกแต่งในตัวรับการใช้ฟอนต์ ภาษาไทย ซึ่งเวอร์ชันในปัจจุบันสามารถผสมผสานกับ ซอฟต์แวร์กราฟิกอื่นๆ ของ Adobe ได้ผู้ใช้ ควรจะต้องมีความรู้พื้นฐานของ Photoshop และ illustrator ด้วยเพราะขั้นตอนการทำงาน ต้องมีการ เตรียมรูปภาพจาก Photoshop และจาก illustrator



ภาพที่ 2.20 หน้าตาโปรแกรม ของ Adobe Indesign CS6

สำหรับการเริ่มต้นใช้โปรแกรม หน้าจอจะประกอบด้วยส่วนต่างๆ ที่จะต้องทำความเข้าใจ ก่อนใช้งาน เพื่อการใช้งานที่สะดวกรวดเร็ว โดยในโปรแกรม InDesign แบ่งส่วนประกอบตามการทำงานออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่

1. แถบคำสั่ง (Menu bar)
2. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
3. แถบการตั้งค่า (Option bar)
4. พาเนลควบคุม (Panel)
5. พื้นที่การทำงาน (Art board)

2.1.5.1 แถบคำสั่ง (Menu bar)

ส่วนด้านบนสุดของโปรแกรม InDesign จะเป็นแถบรวมคำสั่งหลักของโปรแกรม หรือที่เรียกว่า Menu bar ซึ่งลักษณะการทำงานก็จะคล้ายๆ กับ Menu bar ของโปรแกรมอื่นๆ เช่น Photoshop, Illustrator เป็นต้น เมื่อคลิกที่หัวข้อที่ต้องการจะมี Dropdown Menu เปิดแสดงคำสั่งย่อยขึ้นมาให้เลือกใช้งาน

2.1.5.2 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)



ภาพที่ 2.21 Toolbox ของ Adobe Indesign CS6

เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง
เครื่องมือ

ปรับเปลี่ยน โดยแบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม

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

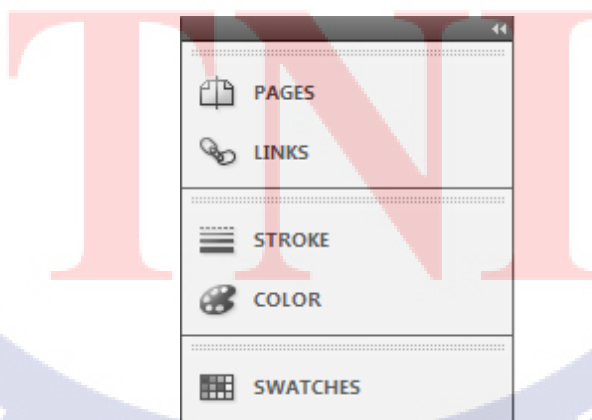
2.1.5.3 แถบการตั้งค่า (Option bar)



ภาพที่ 2.22 option bar ของ Adobe Indesign CS6

เป็นแถบตัวเลือกสำหรับกำหนดค่าต่างๆของวัตถุ ปรับเปลี่ยนไปตามการใช้งานระหว่าง
การทำงานกับวัตถุ เช่น ใช้กำหนดค่าสี ขนาด ตำแหน่ง และคุณสมบัติต่างๆของวัตถุ

2.1.5.4 พาเนลควบคุม (Panel)



ภาพที่ 2.23 panel ของ Adobe Indesign CS6

พาดน เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงาน โดยแต่ละพาดนจะมีเมนูคำสั่งของตัวเองเพื่อควบคุมการทำงาน โดยไม่ต้องไปเปิดเลือกที่แถบคำสั่ง

2.1.6 Mood Board

2.1.6.1 ประโยชน์ของ Moodboard

1. Moodboard จะเป็นตัวรวบรวมความคิดและแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มต้นลงมือทำงาน ซึ่งมันจะประหยัดเวลา โดยเฉพาะเวลาที่คิดอะไรไม่ออก มองเพียงหน้าจออันว่างเปล่า
2. ช่วยในการนำเสนอ Moodboard ช่วยในการนำเสนองานให้ลูกค้าดู ช่วยให้ลูกค้าของคุณรับรู้ถึงอารมณ์ของงานและแนวทางที่ควรจะเป็น หลีกเลี่ยงการเข้าใจไม่ตรงกันระหว่างคนทำงานกับลูกค้า บางทีการพยายามอธิบายแนวคิดการออกแบบด้วยคำพูด ลูกค้าอาจจะยังไม่ภาพไม่ออกซึ่ง Moodboard จะช่วยคุณได้มาก

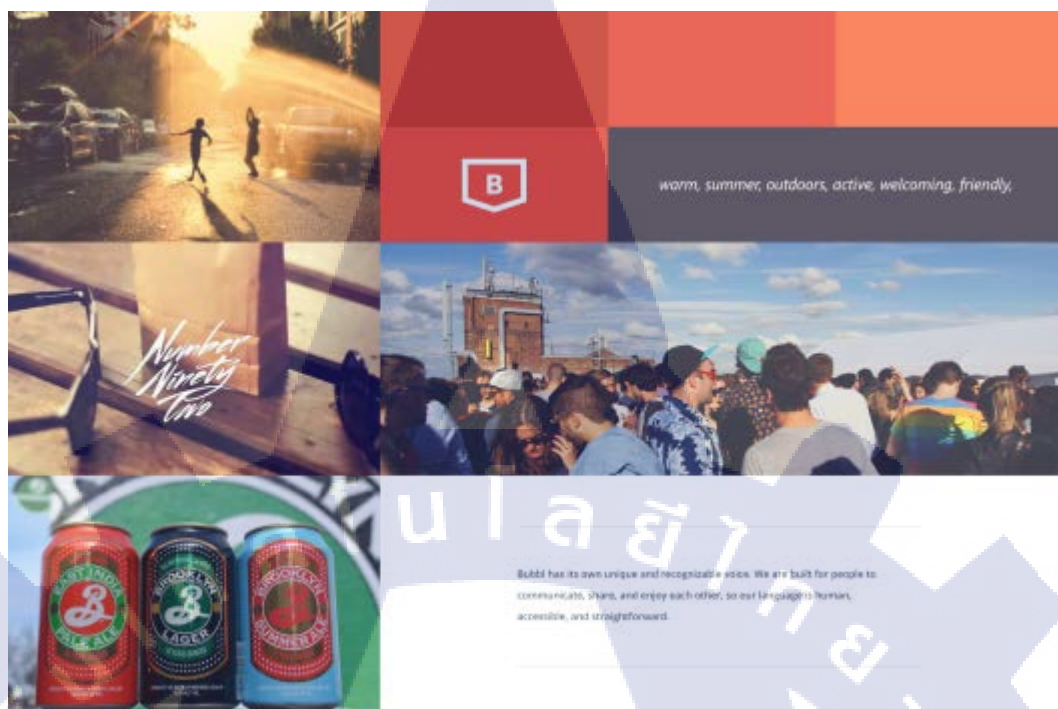
2.1.6.2 เทคนิคการทำ Moodboard

1. ทำด้วยตัวเอง Moodboard เป็นสิ่งที่ไม่ได้นำไปใช้งานจริงเพียงแค่เอาไว้รวบรวมไอเดียแรงบันดาลใจ บางทีคุณอาจจะทำงาน Branding หรืออาจจะเป็นเว็บไซต์ ซึ่งองค์ประกอบในงานออกแบบจะไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นองค์ประกอบใน Moodboard ก็จะไม่เหมือนกัน คุณจะต้องใส่องค์ประกอบที่จะใช้ในงานออกแบบของคุณลงไปให้ได้ทั้งหมด เช่น ในการออกแบบเว็บไซต์จะต้องประกอบไปด้วย สี , ตัวอักษร , รูปภาพ เมื่อคุณนำองค์ประกอบทุกส่วนลงไป ใน Moodboard เรียบร้อยจะทำให้ลูกค้ามองเห็นภาพรวมของงานได้โดยง่าย



ภาพที่ 2.24 ตัวอย่าง Moodboard

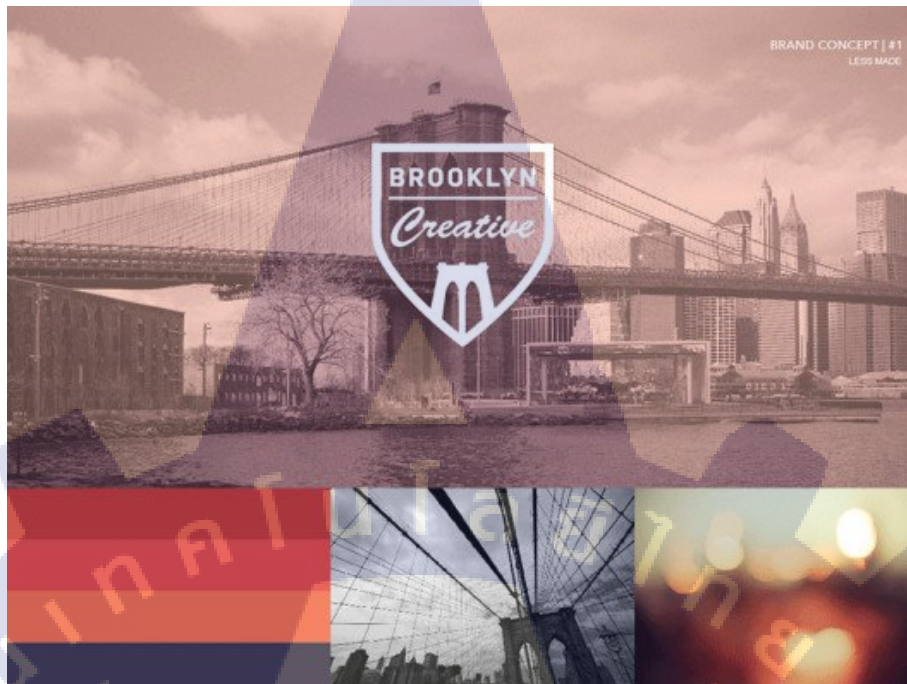
2. ใส่บางอย่างลงไปเพิ่ม บางที Moodboard อาจจะมียอดประกอบของอะไรบางอย่างที่ไม่ได้ใช้ในงานออกแบบของคุณ แต่เพียงมันสามารถสื่ออารมณ์ของงานออกแบบของคุณได้มากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ถ้าคุณกำลังจะออกแบบงานเว็บไซต์ที่ดูอบอุ่น คุณก็ลองหาภาพที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นอย่างภาพถ่ายในช่วงฤดูร้อน ภาพผู้คนในเทศกาลหน้าร้อน ภาพเบียร์ ซึ่งเมื่อเรามอง Moodboard โดยรวมเราจะรับรู้ถึงความรู้สึกของงานออกมาได้



ภาพที่ 2.25 ตัวอย่าง Moodboard

3. ทำมากกว่าหนึ่ง หลายครั้งที่เราออกแบบงานแล้วมีแนวคิดอันหลากหลายออกมา เพราะฉะนั้นทำมันออกมาให้หมดก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้งานสำเร็จออกมาได้อย่างดี บางที Moodboard อันหนึ่งอาจจะเหมาะสมกับอีกงานหนึ่ง การทำออกมาหลายอันให้ลูกค้าได้เลือกก็เป็นวิธีที่ดีเชื่อมโยงอย่างหนึ่ง

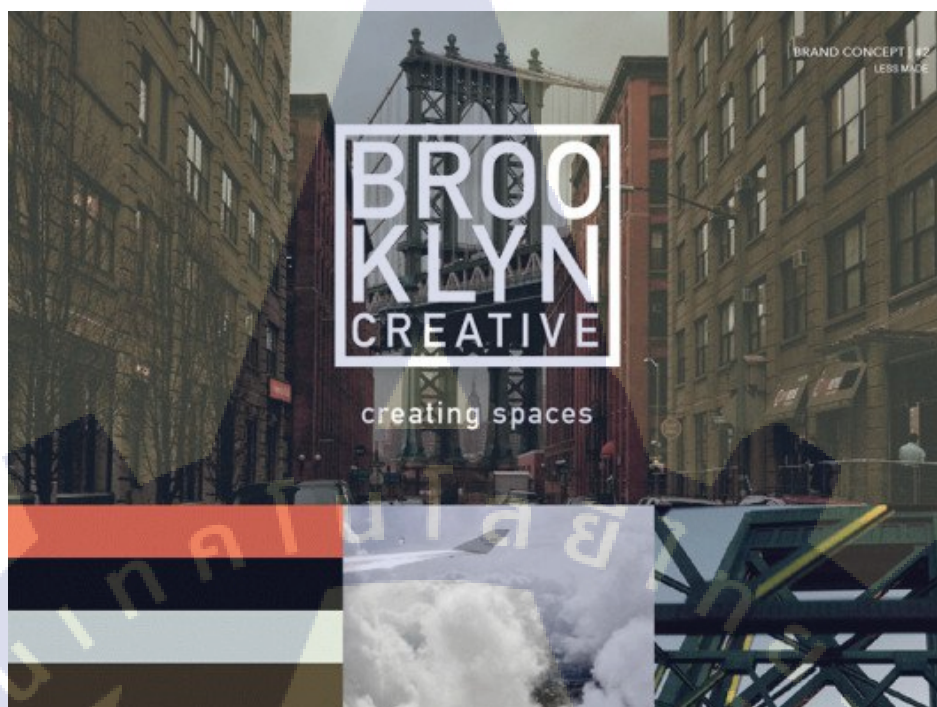
TNI



ภาพที่ 2.26 Moodboard อันแรกที่ดูสะอาด vintage-modern และใช้สีที่ดูอบอุ่น



ภาพที่ 2.27 Moodboard อันที่ 2 ที่ดูย้อนยุคมากขึ้นและใช้สีที่ดูสดใสมากขึ้น



ภาพที่ 2.28 Moodboard 3 ที่ใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมมากขึ้น ใช้รูปทรงของสถาปัตยกรรม

4. สร้างจากของจริง บางที่เราอาจจะได้แรงบันดาลใจจากสิ่งของที่มีอยู่จริง อย่างตัวอย่าง William Yarbrough นักออกแบบคนหนึ่งสนใจงานออกแบบในช่วงยุค 1950 ถึง 60 ซึ่งเป็นยุคทองของการเดินทางทางอากาศ เขาจึงนำป้าย tags ตicker tape และ postcards ในช่วงเวลานั้นมาจัดทำ Moodboard โดยได้ทั้งไอเดียตัวอักษรและคู่สีมาใช้งานจริง

TNI



ภาพที่ 2.29 Moodboard by William Yarbrough

5. อย่าจำกัดตัวเอง การจะหาอะไรมาสื่ออารมณ์ของ Moodboard ไม่จำเป็นจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับงานที่เราจะทำ อย่างเช่นนักออกแบบนามว่า Carolyn Farino ทำถึงออกแบบ UI ของงานงานหนึ่งโดยกำหนดไว้ว่ามันจะต้องดู fresh & light ซึ่ง Carolyn ก็ได้้นำแรงบันดาลใจจากบรรจุภัณฑ์อาหาร , งานศิลปะ ซึ่งเธอบอกว่าเราจะใช้อะไรมาทำ Moodboard ก็ได้ขอแค่ให้มันช่วยสร้างทิศทางของการออกแบบของคุณ ไม่มีอะไรที่เป็นข้อ



ภาพที่ 2.30 Moodboard by Carolyn Farino

6. นำสิ่งที่ออกแบบมาทำ Moodboard คือสิ่งที่คุณต้องการจะให้มันเป็น หลังจากที่เราผ่านการ brainstorm กันมาแล้ว วิธีหนึ่งที่คุณจะสร้าง Moodboard ขึ้นมาคือการลองนำองค์ประกอบของงานมาใส่ใน Moodboard ซึ่งคุณจะมองเห็นเลยว่าอะไรที่คุณแปลกแยกออกมา อะไรที่คุณไม่เข้ากัน อย่างในตัวอย่างเป็น Moodboard เกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ เขาก็ได้นำปุ่มต่างๆ ตัวอักษร รูปแบบข้อมูลต่างๆ มาลง



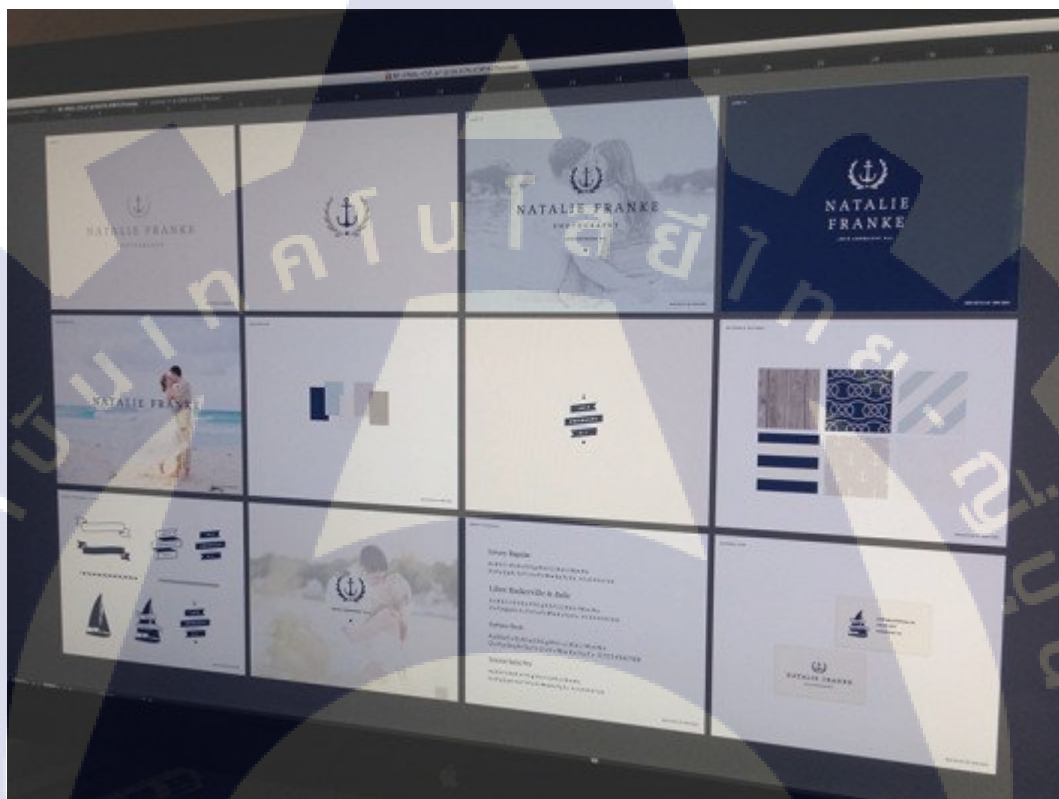
ภาพที่ 2.31 Moodboard by Matt Cole

7. ใส่องค์ประกอบให้ครอบคลุม วิธีที่ทำให้ Moodboard ของคุณสมบูรณ์แบบก็คือ ใส่องค์ประกอบ ชิ้นส่วนทั้งหมดในงานออกแบบลงไปใน Moodboard เพื่อให้ลูกค้าของคุณคิดว่า คุณมีการวางแผนที่ดีต่องานในทุกจุด ถ้าสังเกตในภาพตัวอย่างจะพบว่าใน Moodboard นี้มีองค์ประกอบของงานทั้งหมดเช่น ตัวอักษร , icon , UI , สี , ภาพ , เมนู และอีกหลายๆ อย่างในงาน เมื่อคุณนำ Moodboard นี้ให้ลูกค้าดู มันก็ง่ายที่จะบอกเล่าถึงวิธีการออกแบบที่เราได้ทำมา



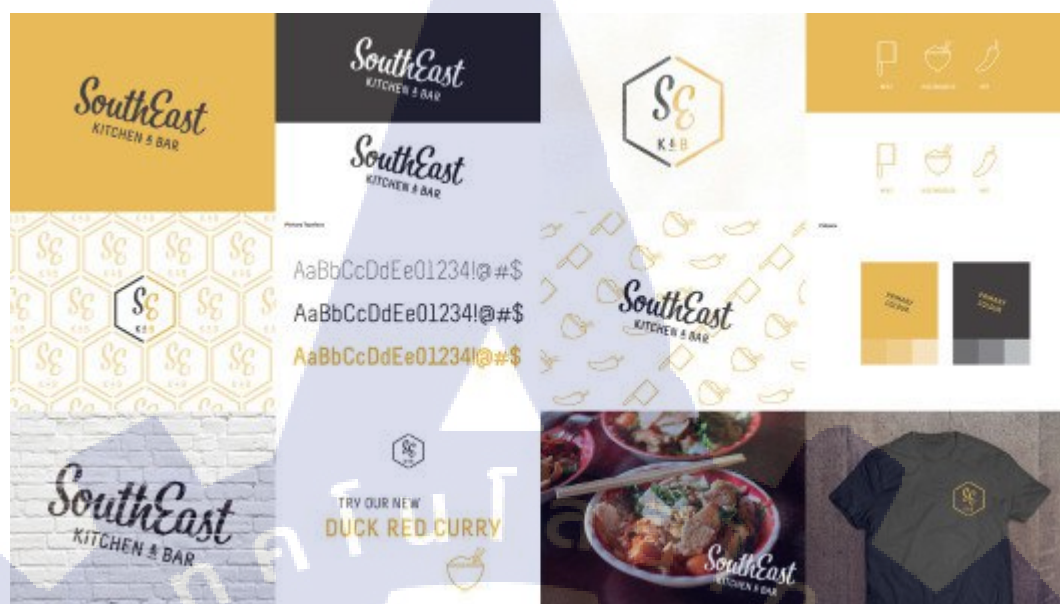
ภาพที่ 2.32 ตัวอย่าง Moodboard

8. ใช้ความคิดให้เยอะๆ อย่าปิดกั้นแนวความคิดการออกแบบที่มีอยู่ในตัวเรา ลองแสดงมันออกมา บางที Moodboard ก็เป็นตัวช่วยให้งานของเราดูเด่นขึ้นมา อย่างเช่นงานออกแบบโลโก้ดังตัวอย่าง เพียงนำมาประกอบกับภาพถ่ายที่สื่อถึงอารมณ์ที่เราต้องการ หรือใส่ขั้นตอนวิธีการคิดเข้าไปสักนิด ก็จะช่วยเพิ่มมูลค่างานได้อีกมากโข



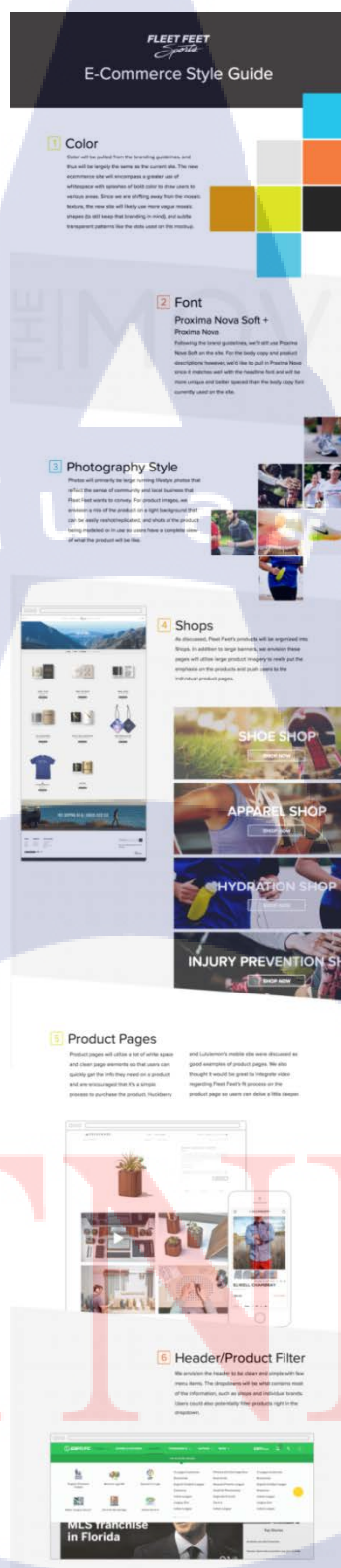
ภาพที่ 2.33 ตัวอย่าง Moodboard

9. การทดลอง Moodboard ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่เอาไว้อ้างอิงอารมณ์งาน แต่ก็เหมือนการทดลองแนวคิดของเรา ลองหยิบชิ้น หยิบนี้มาใส่ใน Moodboard มันจะง่ายกว่าการทดลองในงานจริงมาก เพราะเราจะมองเห็นภาพรวมของงานได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2.34 ตัวอย่าง Moodboard

10. เพิ่มคำอธิบาย ถ้าคุณอยากจะนำ Moodboard ไปให้ลูกค้าดูในรูปแบบเต็ม ก็ควรออกแบบ จัดวางมันให้สวยงาม และสิ่งสำคัญคือคำอธิบายว่าทำไมถึงเลือกใช้อารมณ์งานแบบนี้ ลองเพิ่มประโยคอธิบายสั้นๆ ลงไป จัดวาง Moodboard ให้สวยงาม



ภาพที่ 2.35 Moodboard by Ashley Bennett

11. ผสมผสานไอเดีย ลองนำไอเดีย ผลงานอื่นที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบของคุณ มาวางเรียงเพื่อให้เกิดไอเดียใหม่ๆ คุณจะมองได้ทันทีเลยว่า ไอเดียไหนเหมาะสม หรือไอเดียไหนดูไม่เข้ากัน เพื่อให้เจอไอเดียที่คุณกำลังค้นหา



ภาพที่ 2.36 ตัวอย่าง Moodboard

12. เลือกรูปแบบที่ชัดเจน ลองทำ Moodboard ของคุณให้มีรูปแบบที่ชัดเจนไปเลย เพราะมันจะดูโดดเด่น เข้าใจได้ทันทีเลยว่างานคุณสไตล์ไหน อย่างในตัวอย่างที่เลือกสไตล์งานแบบ flat design



ภาพที่ 2.37 ตัวอย่าง Moodboard

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

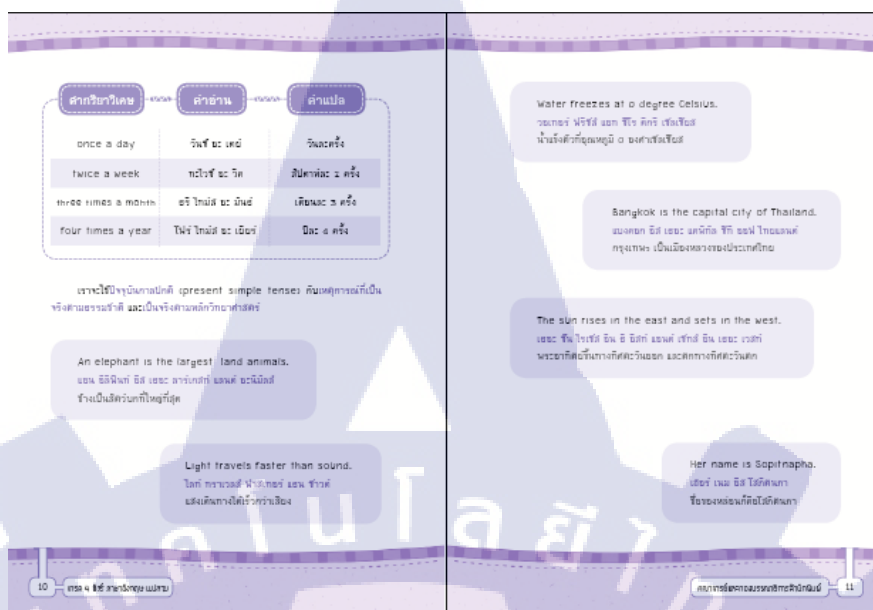
ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานโครงการ

หัวข้องาน	มิ.ย. 58				ก.ค. 58				ส.ค. 58				ก.ย. 58			
ศึกษาเกี่ยวกับงานที่จะต้องทำในสถานประกอบการ																
ฝึกการวาดภาพคาแรคเตอร์ประกอบหนังสือ																
ฝึกการลงสีแบบสีเดียวที่ใช้สำหรับประกอบหนังสือส่งโรงพิมพ์																
ศึกษาเกี่ยวกับกราฟิกแบบเวกเตอร์ บิตแมพ และนามสกุลต่างๆ ที่ใช้ในงานพิมพ์																
ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคใหม่ ๆ ในโปรแกรมAdobe Illustrator , Photoshop																
ศึกษาโปรแกรมAdobe Indesign																
นำเสนอหัวข้อโปรเจกและเตรียมความพร้อมที่จะเริ่มทำ																
วางแผนขั้นตอนการเริ่มทำโครงการ																
จัดทำโครงการ																
ทำรูปเล่มโครงการ																
จัดอาร์ตเวิร์คพร้อมทั้งภาพประกอบในหนังสือ																
ส่งรูปเล่มที่สำเร็จแล้วให้ลูกค้าตรวจรูป																
แก้ไขรูปตามที่ถูกคำสั่ง																
จัดพิมพ์หนังสือเพื่อออกวางจำหน่ายตามร้านหนังสือ																

3.2 ตัวอย่างงานอื่นๆ บางส่วนระหว่างการสหกิจศึกษา



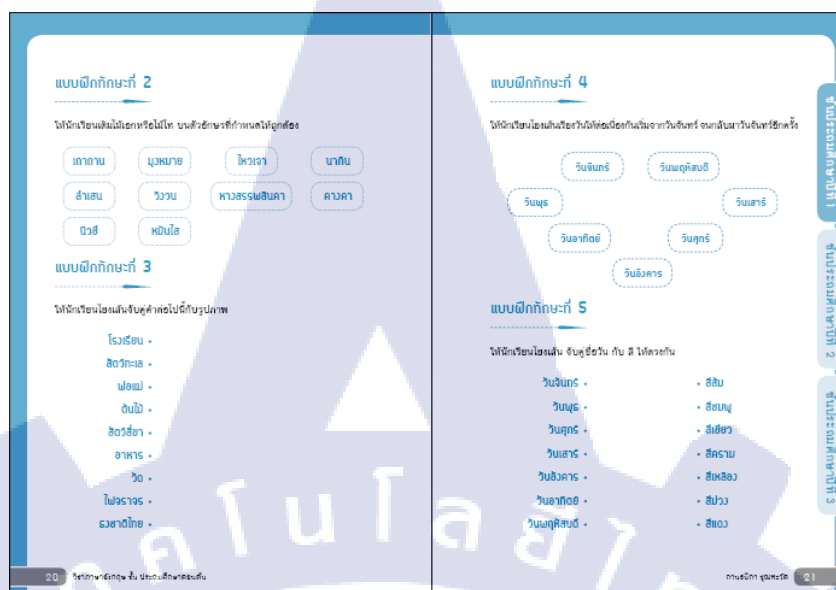
ภาพที่ 3.1 ออกแบบ Character ผู้ชายผู้หญิง พนักงาน



ภาพที่ 3.2 เปลี่ยนสัตว์หนังสือ ในหนังสือเรื่องเกรด 4 ชั่วรัชภาษาอังกฤษ ม. ปลาย



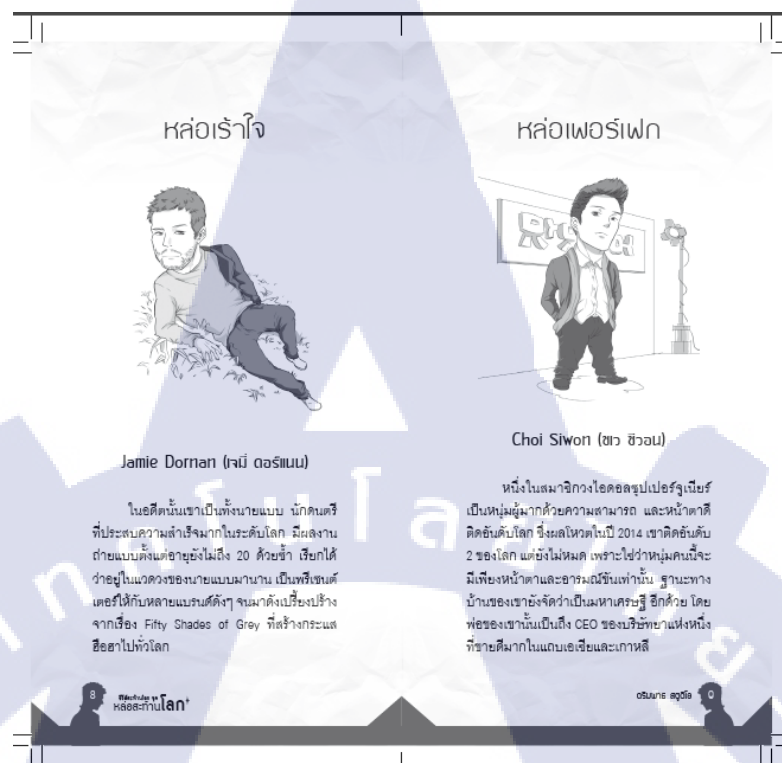
ภาพที่ 3.3 จัดอาร์ตเวิร์ค ในหนังสือเรื่องสังคมศึกษา ป.1-ป.3



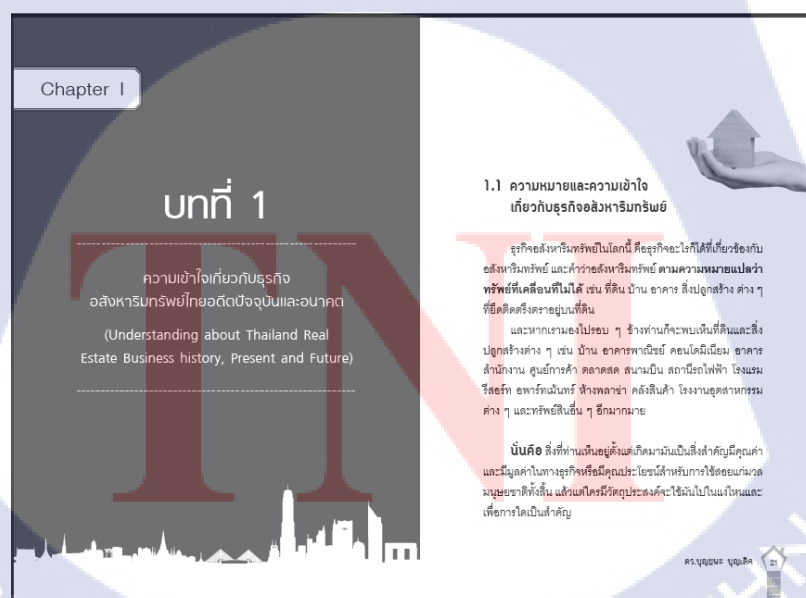
ภาพที่ 3.4 จัดอาร์ตเวิร์ค ในหนังสือเรื่องแบบฝึกหัดภาษาไทย



ภาพที่ 3.5 จัดอาร์ตเวิร์ค ในหนังสือเรื่องเหตุการณ์สะท้านโลก



ภาพที่ 3.6 จัคอาร์ตเวิร์ค และใส่ภาพประกอบ ในหนังสือเรื่องหล่อสะท้านโลก



ภาพที่ 3.7 ตรวจสอบรูปและแก้รูป ในหนังสือเรื่อง Get rich in estate

การดูแลแบบประคับประคอง (Palliative care) ในที่นี้หมายถึง การใส่ใจดูแลเพื่อให้ผู้ป่วยระยะสุดท้ายไม่ต้องทรมาน เช่น การให้ยาบรรเทาความเจ็บปวดหรืออื่นๆ เพื่อบรรเทาอาการที่เกิดขึ้น ตลอดจนการสื่อสาร ปลอบโยน แนะนำผู้ป่วยและญาติให้เข้าใจถึงสภาพความเป็นจริงของโรค โดยคำนึงถึงศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์แบบองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ รวมถึงการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้ป่วยด้วย

ผู้ป่วยระยะสุดท้าย ในที่นี้นายกวี ผู้ป่วยที่ป่วยหนัก ไม่สามารถรักษาให้หายได้ อาการทรุดลงเรื่อยๆ และเสียชีวิตในที่สุด เช่น ผู้ป่วยสมองเสื่อมระยะสุดท้าย ก้าวหัวโตนไหว มาระยะสุดท้าย เป็นต้น

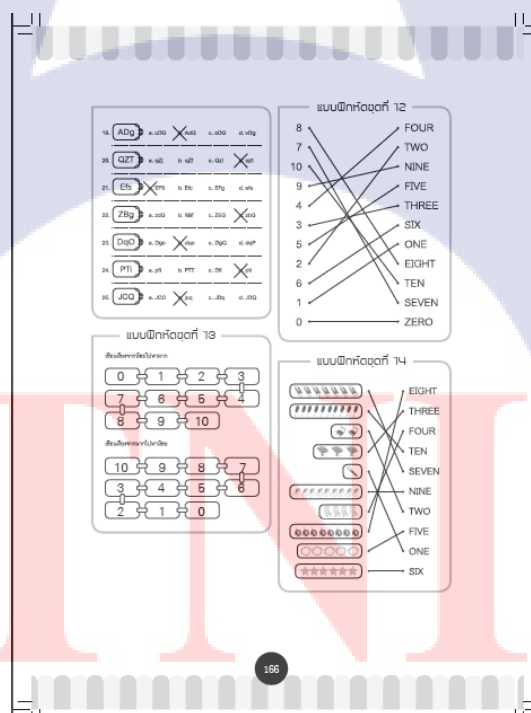
คู่มือแนวทางปฏิบัติสำหรับประชาชน ในการดูแลแบบประคับประคอง



แนวทางในการดูแลผู้ป่วย
เมื่อถึงวาระสุดท้าย

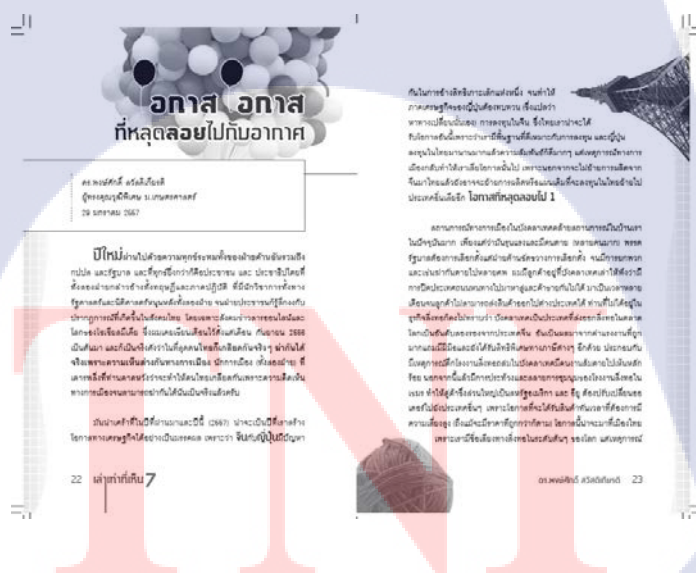


ภาพที่ 3.8 ตรวจสอบและแก้ข้อผิดพลาด ในหนังสือเรื่อง คู่มือแนวทางปฏิบัติสำหรับประชาชน

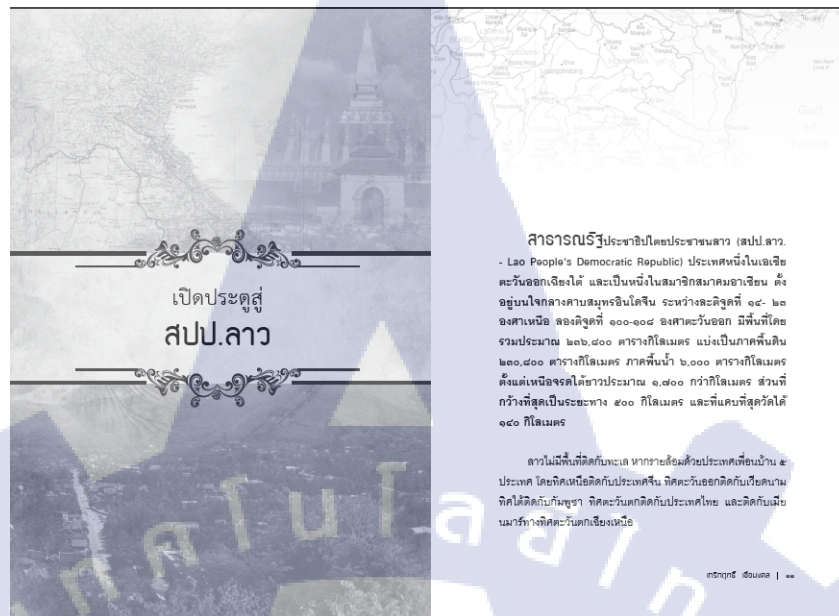


ภาพที่ 3.9 ทำเฉลย ในหนังสือเรื่อง เตรียมสอบ ป.1 ภาษาอังกฤษ

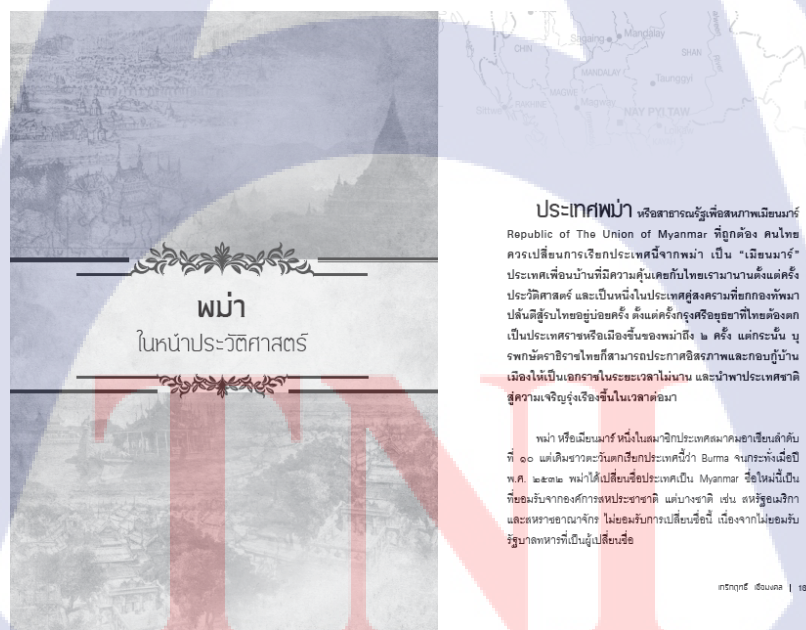
ภาพที่ 3.10 ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดในหนังสือแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์



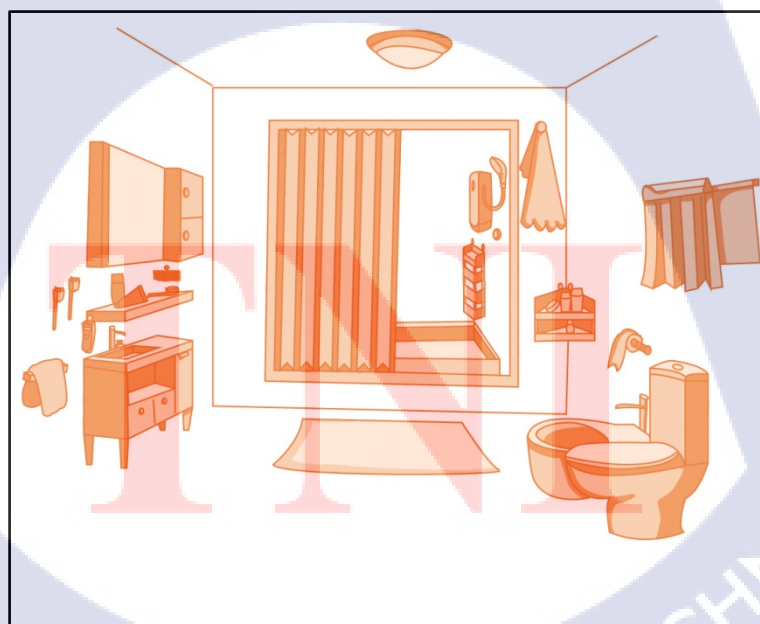
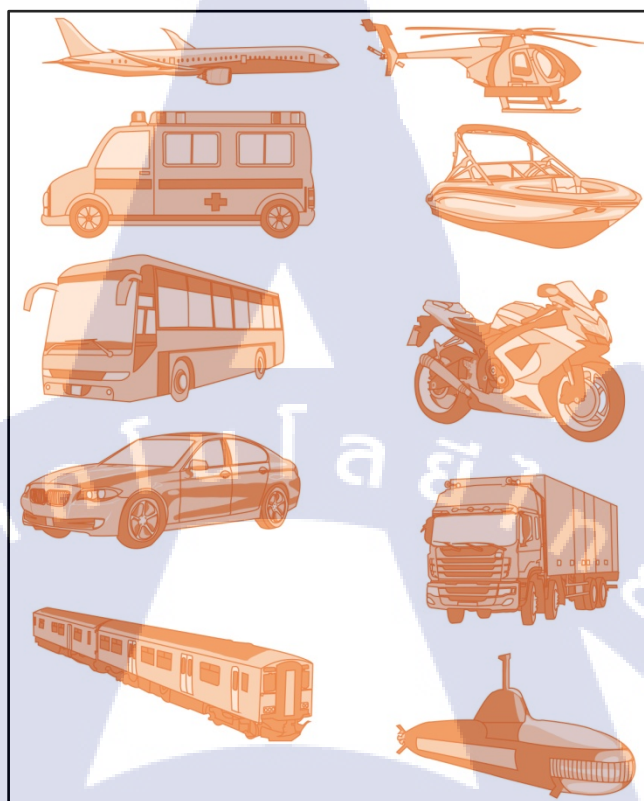
ภาพที่ 3.11 ตรวจปรู๊ฟและแก้ปรู๊ฟ ในหนังสือเรื่อง เล่าเท่าที่เห็น



ภาพที่ 3.12 จัดอาร์ต ตรวจสอบรูปและแก้รูป ในหนังสือเรื่อง ลาว จากกรุงศรีรัตนคนहुต



ภาพที่ 3.13 จัดอาร์ต ตรวจสอบรูปและแก้รูป ในหนังสือเรื่อง พม่า ในหน้าประวัติศาสตร์



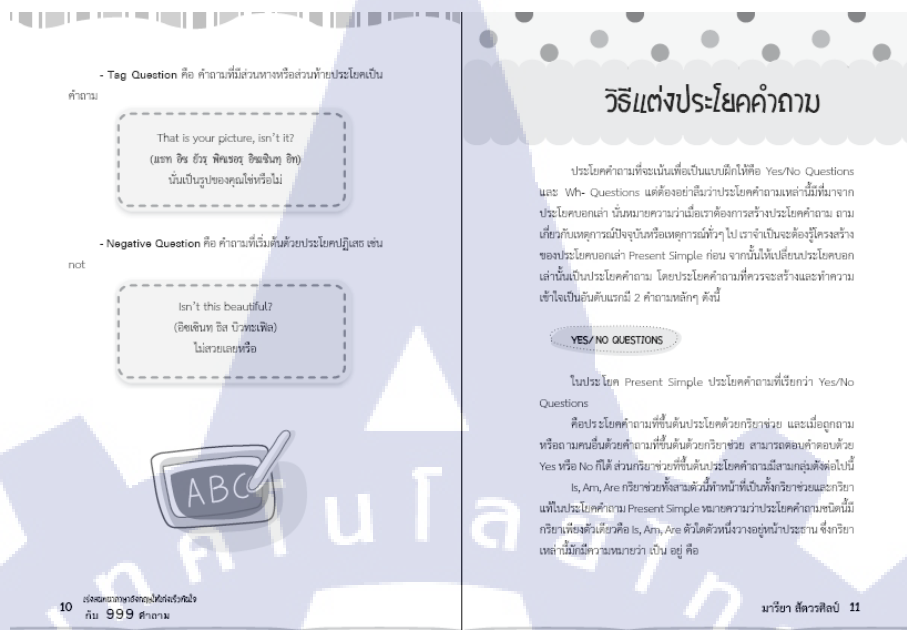
ภาพที่ 3.14 ออกแบบรูปภาพประกอบในหนังสือคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ป.6



ภาพที่ 3.15 ตรวจสอบรูปแบบหนังสือ เรื่อง มุกควายเป็กฯ



ภาพที่ 3.16 ตรวจสอบรูปแบบหนังสือ เรื่อง มาเลเซีย

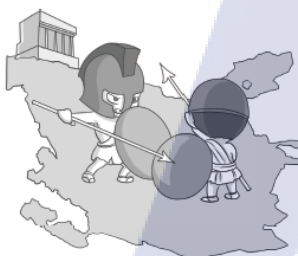


ภาพที่ 3.19 จัดอาร์ต หนังสือ เรื่อง 999 คำถาม เร่งสนทนาภาษาอังกฤษให้เร็วทันใจ



ภาพที่ 3.20 ตรวจปฐพี แก้วปฐพี วาดภาพประกอบ เรื่อง เตรียมอนุบาล3 เล่ม2

สงครามเพลปอนเนเซียน



การต่อสู้ของอาณาจักรกรีก
และนครรัฐสปาร์ตาร์

ช่วงปี 431-404 ก่อนคริสตกาล ทั้งสองอาณาจักรต้องพึ่งพิงความมั่นคงและความช่วยเหลือด้านผลประโยชน์จากข้า การร่วมมือกันเหล่านี้ ทศวรรษ ผลักดันให้ ผลักดันระบบ จนสุดท้ายการต่อสู้กันโดยทั้งสองฝ่ายถูกกองทัพมาซิโดเนียเข้ายึดและล่มสลายไปในที่สุด

8 อธิษฐานต่อโลก ชุติ
สงครามสะท้านโลก

สงครามพิวนิค



อาณาจักรโรมันกับคาร์เธจ
ต่อสู้กัน ถึงระยะเวลากว่าร้อยปี

ในช่วงปี 248-148 ก่อนคริสตกาล
เป็นสงครามที่โรมันกับคาร์เธจต่อสู้กัน เป็นมหา
สงครามที่เดิมพันอาณาจักกัน ใช้เวลากว่าร้อย
ปี และเกิดขึ้นถึง 3 ครั้ง

ตรีวิพาธ สดดีโอ 9

ภาพที่ 3.21 ตรวจพิสูจน์ แก้วรูป หนังสือ เรื่อง สงครามผ่านโลก



ภาพที่ 3.22 ตรวจปรู๊ฟ แก่ปรู๊ฟ จัดอาร์ต หนังสือ เรื่อง 7 สยองในโรงเรียน

36

 **THE 5TH HOUR: ชั่วโมงที่ 5**

Dialogue: Good bye. ลาก่อน

Suthat : Good morning, how are you today?
(สัท มอญ ซา ฮา ฮู ทูเด)
อรุณสวัสดิ์ครับ คุณสบายดีหรือเปล่าครับ

Sirisap : Good morning, very well, thank you. And you?
(สิริสาป มอญ เหวี เวล แอ้วดีว แอนท ฮู)
อรุณสวัสดิ์ค่ะ ฉันสบายดี ชอบคุณ แล้วคุณล่ะ

Suthat : I'm fine, thanks. How's your family?
(โสม โฟน แวงซุ ซาสุ ฮีวรุ แพ้มิลลิ)
ผมสบายดี ชอบคุณ แล้วครอบครัวคุณล่ะ

Sirisap : They are fine. How's your work?
(เฮ ฮา โฟน ซาสุ ฮีวรุ เวค)
ครอบครัวสบายดี แล้วงานคุณเป็นอย่างไรบ้าง

Suthat : Everything is O.K. I must go now. Bye.
(เฮฟฟวี่อิง คิง โอมท โด มิงท โท เวา ไบ)
งานผมเรียบร้อยครับ แต่ผมต้องไปแล้วตอนนี้ ลาก่อน

Sirisap : See you later, Good bye.
(ซี ฮู แลเจออะ กูด ไบ)
เจอกันวันพรุ่งนี้

 **พิกษานอังกฤษ**
รออีโง่ กับ 1,000 ปอนด์ บอกลา

English Words and Sentences: คำศัพท์และประโยค

See you again.

(ซี ฮู อะแกน)

พบกันใหม่ (เป็นทางการ)

See you again tomorrow.

(ซี ฮู อะแกน ทูมอร์โ)

เจอกันวันพรุ่งนี้

See you later/soon/then.

(ซี ฮู เลตเตอร์/ซูน/เอน)

เจอกันอีกทีนะ

Have a nice day/time.

(แฮฟ อะ ไนซ เด/ไทม)

โชคดีนะ/วันนี้จะมีความสุขนะ

Have a nice holiday.

(แฮฟ อะ ไนซ ฮอลิเด)

ขอให้มีความสุขในวันหยุดนะ



 **ศัพท์ศัพท์ศัพท์ ศัพท์ศัพท์**

ภาพที่ 3.23 จัดอาร์ต โปรยเนื้อหา หนังสือ เรื่อง พิกษานอังกฤษ 50 ชั่วโมง

1. ทำไม...จึงต้องกินไข่?

ไข่เป็นอาหารของผู้คนทั่วโลกมานานแล้ว นักประวัติศาสตร์ค้นพบว่า เมื่อประมาณ 7,500 กว่าปีมาแล้ว มนุษย์ยุคโบราณนำไข่มาเลี้ยงไม้น้ำ แล้วนำ “ไข่” มารับประทานเป็นอาหารในครัวเรือนตั้งแต่นั้นมา

“ไข่” อาหารยอดนิยมคู่บ้าน ไม่ว่าจะเป็นไข่พะโล้ ไข่ต้ม ไข่ลวก ไข่ตุ๋น ไข่เจียว ไข่ดาว และซีกสารพัดเมนูไข่ ที่ทุกคนคุ้นเป็นอย่างดี เพราะหาซื้อได้ง่าย ราคาไม่สูงมาก มีรสชาติอร่อย มีคุณค่าทางโภชนาการสูง ปรุงเป็นอาหารได้หลากหลาย มีประโยชน์ต่อร่างกายมนุษย์ทุกเพศทุกวัย



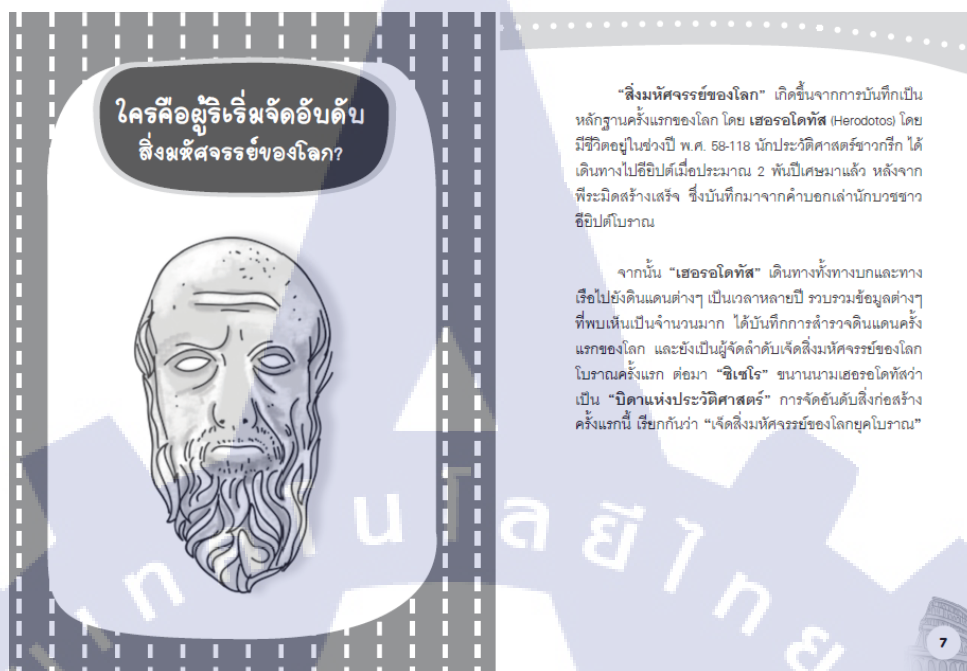
ภาพที่ 3.24 จัดอาร์ต โปรยเนื้อหา หนังสือ เรื่อง ข. เอ๊ย ข.ไข่



ภาพที่ 3.25 ออกแบบและวาดภาพประกอบหนังสือ เรื่อง สวงจู้ย



ภาพที่ 3.26 ออกแบบและวาดภาพประกอบหนังสือ เรื่อง 21 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก



ภาพที่ 3.27 โปรยเนื้อหา จัดอาร์ต ออกแบบเลย์เอาต์ หนังสือ เรื่อง 21 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก



ภาพที่ 3.28 โปรยเนื้อหา จัดอาร์ต ออกแบบเลย์เอาต์ หนังสือ เรื่อง เล่าเรื่องผี สยองขวัญ



ภาพที่ 3.29 ออกแบบและวาดภาพประกอบหนังสือ เรื่อง เล่าเรื่องผี ของขวัญ

3.3 รายละเอียดโครงการ

3.3.1 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

บริษัท Evolution art นั้นแต่เดิมก็เป็นแบบโฮมออฟฟิศเล็กๆ ที่ทำงานด้านการออกแบบหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊ก ภายใต้ชื่อทีมงาน Evolution Art จนกิจการได้เติบโตขึ้นจากทีมงานเล็กๆ ก็พัฒนาเป็นบริษัทเอฟโวลูชัน อาร์ต จำกัด ขึ้นมา โดย Evolution art นั้นจะออกแบบหนังสือให้กับสำนักพิมพ์ต่างๆ หลากหลายสำนักพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็น สำนักพิมพ์ไพลิน สำนักพิมพ์ Think Beyond สำนักพิมพ์เพชรประกาย และสำนักพิมพ์ดอกหญ้า เป็นต้น

ซึ่งจากที่ได้กล่าวมาแล้ว ก็เป็นจุดเริ่มต้นของโครงการที่ได้รับมอบหมายมาจากลูกค้าสำนักพิมพ์ไพลิน ให้ออกแบบหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊ก (หรือหนังสือเล่มเล็ก) เพื่อจะนำไปวางจำหน่ายตามร้านหนังสือชั้นนำทั่วประเทศ และร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น

3.3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการจัดทำฟ็อกเก็ตบุ๊กตามที่ลูกค้าออเดอร์มานั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ในเรื่องของกลุ่มเป้าหมายของหนังสือเล่มนี้ ว่าหนังสือเล่มนี้มีกลุ่มเป้าหมายเป็นใคร เล่มละเท่าไร วางขายที่ไหน เนื้อหาหนังสือเป็นอย่างไร และลูกค้าต้องการอย่างไรเป็นพิเศษหรือเปล่า ซึ่งเราก็มีหน้าที่ที่จะต้องออกแบบให้ตอบสนองแก่กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาของหนังสือที่ได้รับมา เพื่อให้ตรงกับความต้องการของลูกค้านั่นเอง

3.3.2.1 หนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊กเรื่อง คำโดนๆ จิกกัดมันส์ฮา ฉบับ Thailand only

1. ศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้มาก่อน ว่ากลุ่มเป้าหมายนี้เป็นวัยไหน ที่จะสนใจในฟ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้ ซึ่งจากที่ได้สำรวจมา ฟ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้นั้นเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายแทบจะทุกวัย เนื่องจากเนื้อหานี้จะออกไปทางเบาสบาย ขำขัน และสามารถคลายเครียดได้เป็นอย่างดี

2 . ค้นคว้าหาตัวอย่างการจัดอาร์ตเวิร์คสไตล์ขำขันของสำนักพิมพ์ไพลินขึ้นมา เนื่องจากหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้จำเป็นต้องนำไปเสนอลูกค้าก่อน เราจึงต้องหาตัวอย่างหรือแนวทางที่ลูกค้าเคยใช้ไปก่อนหน้านี้แล้ว เพื่อเป็นการปรับปรุงจากของเดิมให้ดูดี น่าอ่านยิ่งขึ้น และยังใส่ความเป็นสไตล์เราลงในฟ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้ร่วมด้วย

3 . ทำการศึกษาโปรแกรมที่เราต้องนำมาใช้ในงานหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้ โดยหนังสือเล่มนี้เราจะใช้โปรแกรมทั้งหมด 3 โปรแกรม ซึ่งก็คือ

3.1 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

โดยเราจะใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 นั้นใช้ในการออกแบบภาพ vector ที่เราจะนำมาใส่ในเล่มฟ็อกเก็ตบุ๊กด้วยนั่นเอง ตัวอย่างเช่น



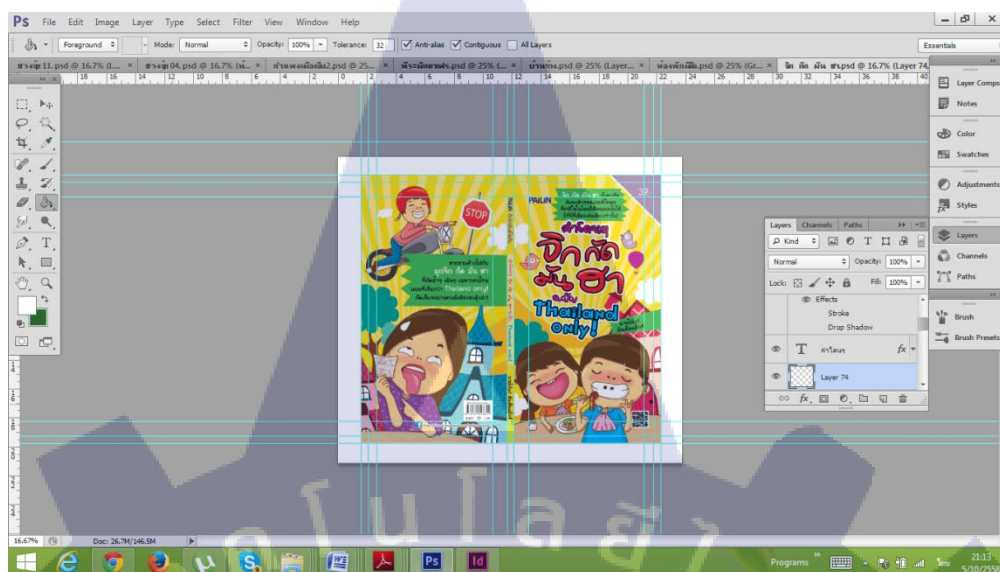
ภาพที่ 3.30 ออกแบบภาพ Vector ในโปรแกรม Adobe Illustrator ไปใช้ในฟ็อกเก็ตบุ๊ก

3.2 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการออกแบบและวาดตัวการ์ตูน คาแรคเตอร์ต่างๆ ประกอบหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊ก รวมทั้งใช้ในการออกแบบหน้าปกหนังสือร่วมกับตัวอย่างเช่น



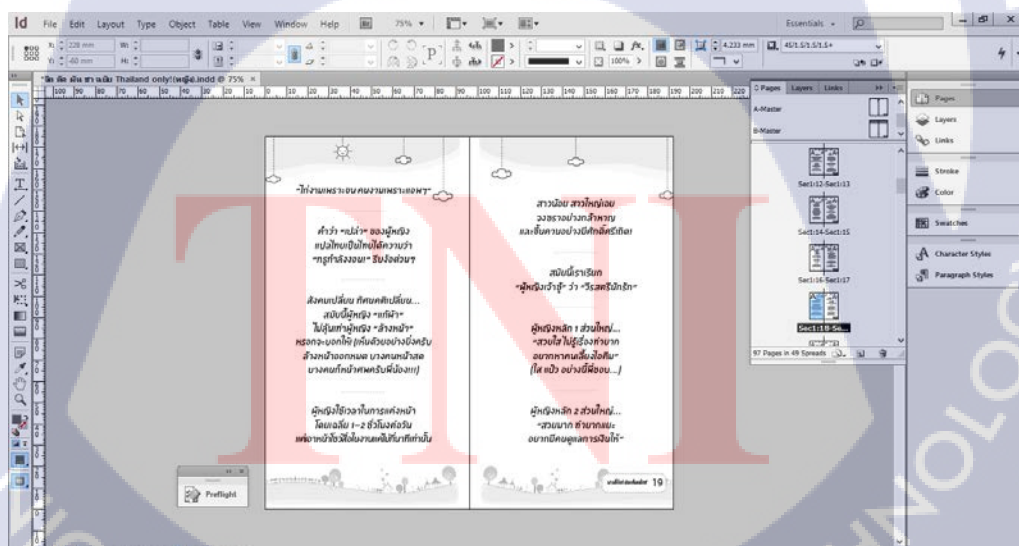
ภาพที่ 3.31 ออกแบบภาพตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์ต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop ไปใช้ในฟ็อกเก็ตบุ๊ก



ภาพที่ 3.32 ตัวอย่างการทำหน้าปกฟ็อกเก็ตบุ๊กในโปรแกรม Adobe Photoshop

3.3 โปรแกรม Adobe Indesign CS6

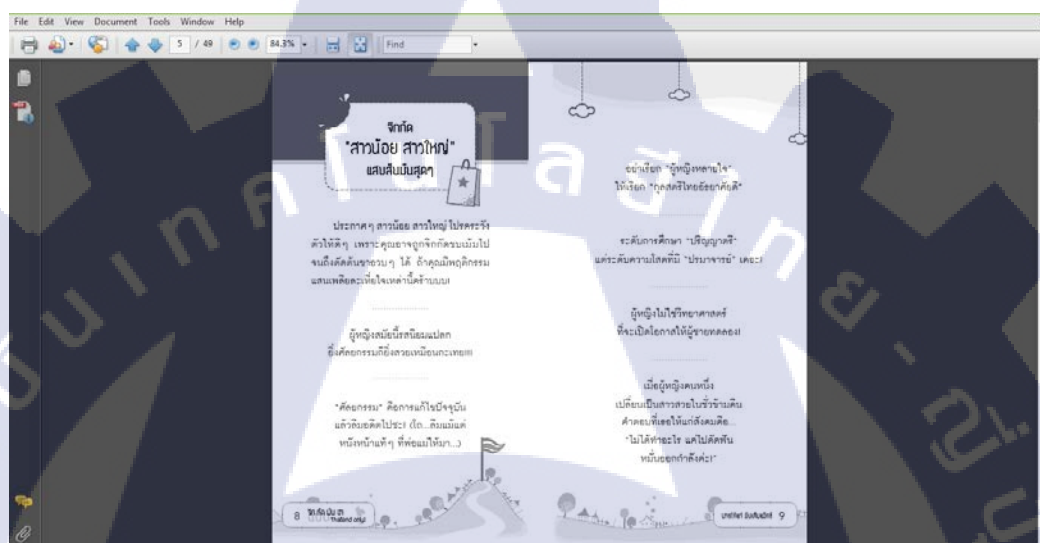
ใช้โปรแกรม Adobe Indesign ในการจัดอาร์ตเวิร์ค โปรยเนื้อหาหนังสือ การใส่รูปภาพประกอบต่างๆ จนได้หนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊กเล่มหนึ่งมา ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 3.33 ตัวอย่างการทำฟ็อกเก็ตบุ๊กในโปรแกรม Adobe Indesign

3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโรงงาน

เริ่มลงมือปฏิบัติงาน โดยที่เราจะต้องออกแบบเลย์เอาต์และส่งตัวอย่างเลย์เอาต์ที่สมบูรณ์แล้วจำนวน 14 หน้า ในรูปไฟล์ PDF ไปให้ลูกค้าเช็คและตรวจสอบก่อนว่าตกลงหรือเปล่า ถ้าลูกค้าพอใจเราจึงจะเริ่มทำต่อจนเสร็จทั้งเล่ม แต่หากลูกค้าต้องการที่จะแก้ไข เราต้องแก้ไขตามที่ลูกค้าขอเดอรามาแล้วจึงส่งให้ลูกค้านั้นตรวจสอบอีกรอบจนกว่าลูกค้าจะพอใจ จึงจะเริ่มงานต่อได้



ภาพที่ 3.34 ตัวอย่างเลย์เอาต์ที่ออกแบบที่ส่งไปให้ลูกค้าดู

5. เมื่อลูกค้าโอเคกับเลย์เอาต์จำนวน 14 หน้า ที่เราส่งให้ไปแล้ว เราก็จะเริ่มกลับมาทำให้เสร็จตลอดทั้งเล่ม โดยใช้รูปแบบเดิมที่เราส่งเลย์เอาต์ไปให้ลูกค้าดู หากเราจัดการอาร์ตเวิร์คเสร็จหมดทั้งเล่มแล้วจึงส่งไปให้ลูกค้านั้นดูอีกรอบ

6. เมื่อลูกค้าดูเสร็จและตกลงกับหนังสือที่เราจัดอาร์ตเวิร์คส่งไปให้นั้น ลูกค้าก็จะทำการปรับครั้งที่ 1 มาให้เราแก้ไขในส่วนที่อาจจะมีความผิดพลาด หรือมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงเนื้อหา หรือแม้กระทั่งแก้ไขอาร์ตเวิร์คบางส่วนที่อาจจะผิดพลาด โดยข้อตกลงลูกค้าจะมีการปรับทั้งหมด 3 ครั้งด้วยกัน จึงจะเสร็จสมบูรณ์

7. เมื่อเราส่งตัวแก้ไขปรับรวมถึงตัวไฟล์งานให้ลูกค้าตรวจเช็คเรียบร้อยแล้ว ลูกค้าก็จะส่งไปยังสำนักพิมพ์เพื่อนำไปตีพิมพ์เพื่อจัดจำหน่ายต่อไป

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

โครงการที่ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นคือ การทำหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ก (หนังสือเล่มเล็ก) ในเรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" ของสำนักพิมพ์ไพลิน เพื่อนำไปใช้ในการพิมพ์และจัดจำหน่ายต่อไป

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

พ็อกเก็ตบุ๊ก เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" เป็นพ็อกเก็ตบุ๊กเพื่อความบันเทิง อ่านสบายๆ คลายเครียด เหมาะสำหรับนักอ่านทุกเพศทุกวัย โดยราคาพ็อกเก็ตบุ๊กมีราคา 39 บาท มีจำนวน 96 หน้า โดยมีรายละเอียดที่จัดทำดังนี้

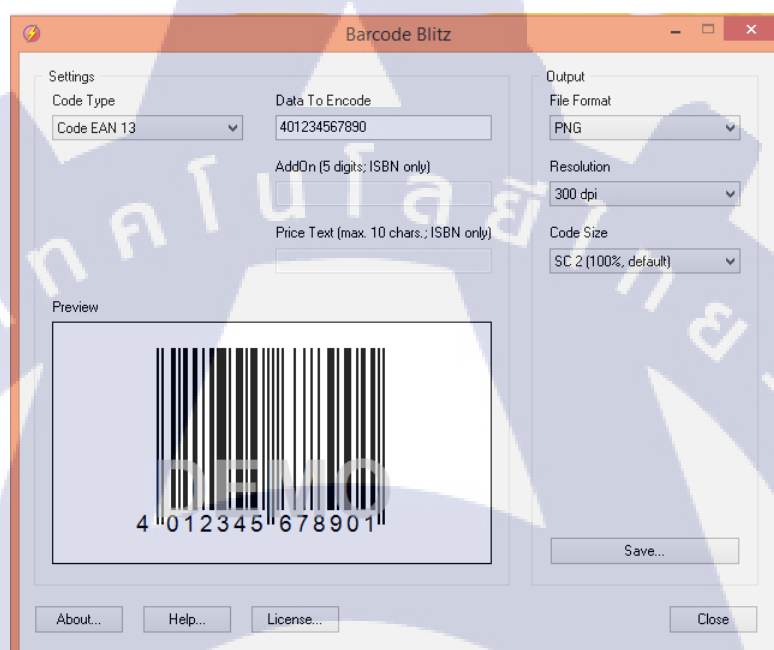
4.1.1.1 จัดทำปกหนังสือให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ได้รับมา



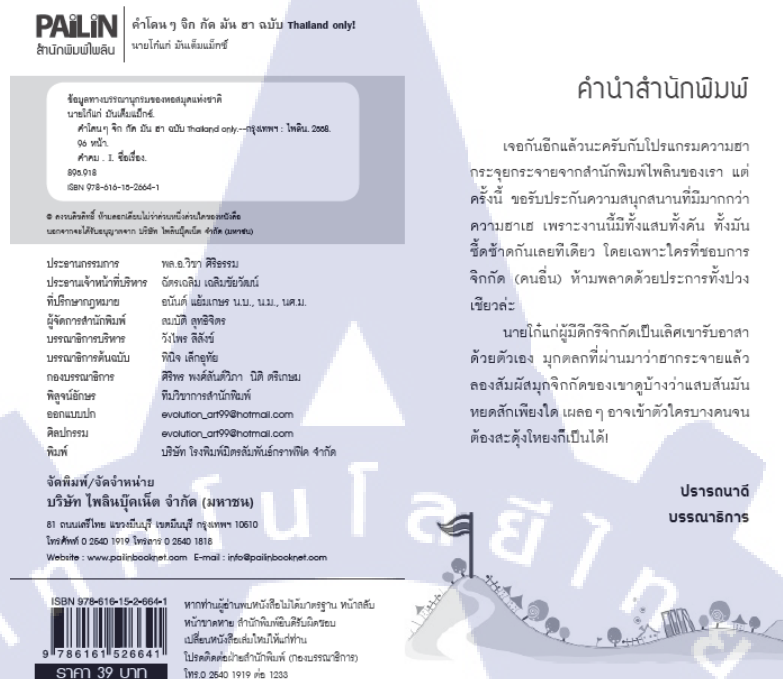
ภาพที่ 4.1 ปกหนังสือ

4.1.1.2 การทำหน้าเปิดและค่านำสำนักพิมพ์

โดยสำนักพิมพ์แต่ละแห่งนั้นจะมีหน้าเปิดและค่านำสำนักพิมพ์ที่เป็นแบบฟอร์มของตนเอง โดยสำนักพิมพ์จะส่งตัวเนื้อหาหรือรายชื่อนักเขียนมาให้ แล้วเราจะต้องนำรายชื่อนักเขียนที่ได้รับมาไปใส่ให้ถูกต้อง รวมถึงต้องทำบาร์โค้ดเองด้วย ซึ่งการทำบาร์โค้ดนั้นจะมีโปรแกรมสำหรับทำโดยเฉพาะ



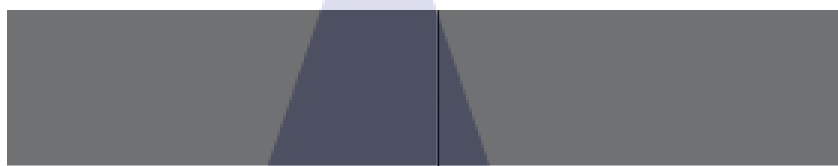
ภาพที่ 4.2 หน้าตาตัวโปรแกรมทำบาร์โค้ด



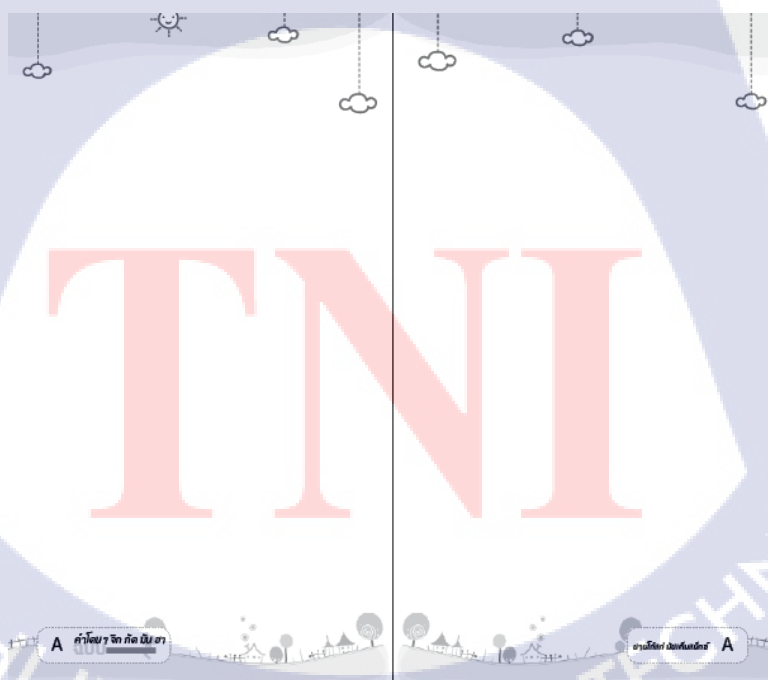
ภาพที่ 4.3 หน้าเปิดและคำนำสำนักพิมพ์



ภาพที่ 4.4 การทำหน้าคำนำนักเขียนและสารบัญ



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างออกแบบอาร์ตในเล่ม แบบที่ 1



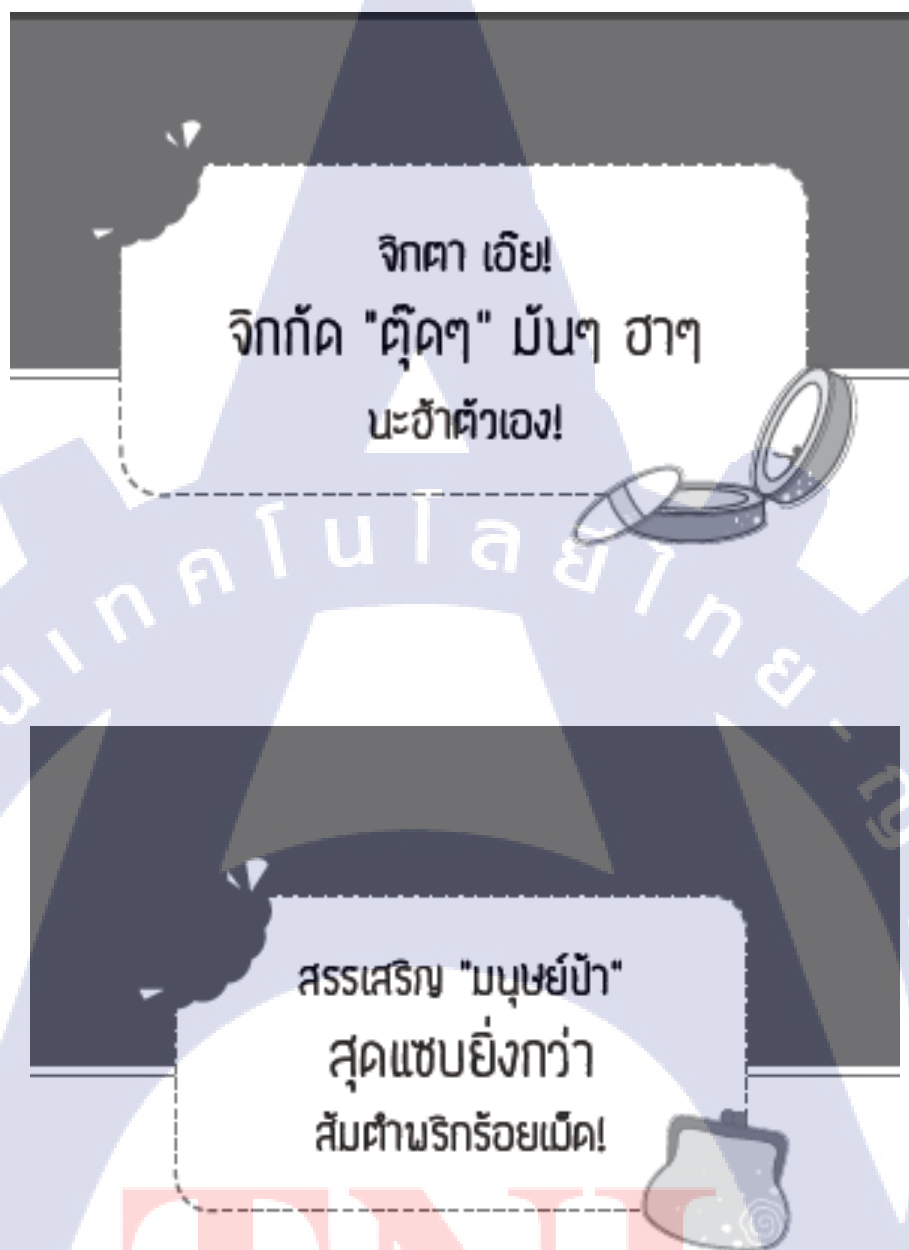
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างออกแบบอาร์ตในเล่ม แบบที่ 2



ภาพที่ 4.7 เนื้อหาด้านในของหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊ก



ภาพที่ 4.8 เนื้อหาด้านในของหนังสือฟ็อกเก็ตบุ๊ก



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างการออกแบบหัวข้อในหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ก

78 ค่ำไดนาฯ รึก กัด บับ ฮา
Thailand only!

นายไคเก้ บับเค็มเคิร์ธ 79

ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างการออกแบบเลขหน้า, ชื่อหนังสือ และ ชื่อผู้แต่ง

TNI

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทำพ็อกเก็ตบุ๊ก เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" ให้กับสำนักพิมพ์ไพลิน โดยวัตถุประสงค์ของการจัดทำก็เพื่อการจัดจำหน่ายให้กับร้านหนังสือชั้นนำ และร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น โดยการทำเพื่อจัดจำหน่ายนั้นจำเป็นต้องศึกษากลุ่มเป้าหมายของลูกค้า สถานที่จัดจำหน่าย รวมถึงความต้องการของลูกค้าอีกด้วย จากการวิเคราะห์พบว่า ลูกค้าหรือกลุ่มเป้าหมายนั้น ปัจจัยแรกของการเลือกซื้อหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊กก็คือหน้าปกต้องมีความน่าดึงดูดใจตั้งแต่ครั้งแรกที่เห็น สีสันมีความสดใส และรูปภาพประกอบต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง แล้วจากนั้นก็กลุ่มเป้าหมายจึงค่อยมาสนใจทางด้านเนื้อหาว่าเนื้อหาอ่านแล้วช่วยผ่อนคลาย หรือ จรรโลงใจหรือไม่เป็นอย่างต่อไป ดังนั้น การจัดอาร์ตเวิร์คนั้นจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะหากเราจัดหนังสือไม่ดี มีแต่ตัวหนังสือติดกันเยอะเยอะไปหมด อ่านแล้วไม่สบายตา กลุ่มเป้าหมายก็จะไม่สนใจหนังสือและไม่เลือกหนังสือของเรา

4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานและการจัดทำโครงการ

หลังจากการส่งหนังสือทำพ็อกเก็ตบุ๊ก เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" ของสำนักพิมพ์ไพลินไปยังสำนักพิมพ์แล้วได้วิเคราะห์และเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งถือว่าได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นที่น่าพึงพอใจเป็นอย่างมาก ลูกค้าพึงพอใจตั้งแต่ตอนที่ส่งตัวอย่างเลย์เอาต์ 14 หน้า ตลอดจนการปรัฟครั้งสุดท้าย และนำไปตีพิมพ์เพื่อการจัดจำหน่าย ซึ่งถือว่าเป็นผลตอบรับที่ดีเป็นอย่างมากและตรงตามที่เราได้ตั้งจุดประสงค์และจุดมุ่งหมายเอาไว้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัทเอฟโวลูชันอาร์ต จำกัด ในตำแหน่งกราฟิกดีไซเนอร์และแผนกศิลปกรรมศาสตร์ เป็นระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน โดยงานที่ได้รับมอบหมายทั้งแผนกกราฟิกดีไซเนอร์คือ วาดภาพประกอบหนังสือ ออกแบบคาแรกเตอร์การ์ตูน ดราฟภาพไคคัทภาพ ลงสีภาพ เป็นต้น และแผนกศิลปกรรมศาสตร์ งานที่ได้รับมอบหมายก็มีทั้งการออกแบบเลย์เอาต์ของหนังสือ การออกแบบการจัดวางเนื้อในของหนังสือ การโปรยเนื้อหา การปริ๊ฟ และการแก้ปริ๊ฟ เป็นต้น โดยทุกงานที่ได้จัดทำนั้นล้วนแล้วแต่เป็นงานที่จะต้องนำไปตีพิมพ์เป็นหนังสือเพื่อการจัดจำหน่ายทั้งสิ้น ดังนั้นการปฏิบัติงานสหกิจในครั้งนี้ ถือว่าได้ประโยชน์และนำไปใช้ต่อยอดในชีวิตจริงได้แทบทั้งสิ้น ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าเป็นอย่างมาก

5.1.1 โครงการ พ็อกเก็ตบุ๊ก เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only"

จากการได้สอบถามความคืบหน้าจากการตีพิมพ์หนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ก เรื่อง "คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ Thailand Only" ก็พบว่า ขณะนี้พ็อกเก็ตบุ๊กเล่มนี้ได้ทำการตีพิมพ์และมีการวางจำหน่ายตามร้านหนังสือชั้นนำทั่วไปและร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว สามารถหาซื้ออ่านได้ง่ายและสะดวกสบาย

5.1.2 ทักษะและเทคนิคที่ได้รับจากการปฏิบัติและจัดทำโครงการ

ในการสหกิจศึกษา ณ บริษัทเอฟโวลูชันอาร์ต จำกัด ในตำแหน่งกราฟิกดีไซเนอร์และแผนกศิลปกรรมศาสตร์ ทำให้ได้มีโอกาสนำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาใช้ในการทำงาน ทั้งทักษะและเทคนิคต่างๆที่ทางมหาวิทยาลัยได้เปิดสอน ล้วนแล้วแต่เป็นพื้นฐานในการนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริงแทบทั้งสิ้น นอกจากนี้การออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษานั้นยังได้นำทักษะและความรู้ใหม่ๆ ที่ในห้องเรียนไม่ได้สอนหรือสอนแล้วนำมาใช้ได้อย่างเชี่ยวชาญมากยิ่งขึ้น

5.1.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop

ในการปฏิบัติงานในตำแหน่งกราฟิกดีไซเนอร์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้พื้นฐานในการวาดภาพด้วยเมาส์ปากกา ซึ่งวันแรกในการทำงานข้าพเจ้าได้มีโอกาสในการวาดรูปในโปรแกรม

Adobe Photoshop โดยใช้เมาส์ปากกาอย่างจริงจัง ซึ่งข้าพเจ้ายังไม่ค่อยถนัดและยังไม่ค่อยคุ้นชินในการใช้เมาส์ปากกาดีพอ เนื่องจากยังไม่ค่อยมีพื้นฐานนั้น ทำให้ภาพที่ได้ออกมามีลายเส้นมีความสั่นและขาดๆ หายๆ อย่างชัดเจน อีกทั้งข้าพเจ้าไม่คุ้นชินกับการใช้คีย์ลัดต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งจะทำให้งานออกมาช้ามากขึ้นไปอีก ก็ได้พี่ๆ ที่บริษัทคอยสอนและคอยฝึกให้ใช้จนข้าพเจ้าเริ่มมีความชำนาญมากขึ้นตามลำดับ จนสามารถที่จะใช้เมาส์ปากกาวาดรูปเพื่อประกอบหนังสือได้อย่างรวดเร็วและใช้ได้จริงๆ

5.1.2.2 โปรแกรม Adobe Illustrator

ในการปฏิบัติงานในตำแหน่งกราฟฟิคดีไซน์เนอร์โปรแกรม Adobe Illustrator ก็เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากเช่นกัน เนื่องจากจะต้องใช้มาทำรูปเวกเตอร์ ตัวละครหรือคาแรกเตอร์การ์ตูนเล็กๆ น้อยๆ เพื่อมาประกอบหนังสือ ซึ่งก่อนที่จะออกมาปฏิบัติงานสหกิจ ข้าพเจ้าก็พอมีพื้นฐานของโปรแกรมมาบ้างเล็กน้อย แต่อาจจะยังไม่ชำนาญมากนัก พอได้ออกมาปฏิบัติงานสหกิจ ได้ใช้บ่อยๆ ทุกวันๆ ก็ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มมีความชำนาญในการใช้มากขึ้น อีกทั้งข้าพเจ้ายังได้รู้จักทักษะการลงสีแบบสี่เหลี่ยมที่เป็น Spot สำหรับใช้ในงานพิมพ์โดยเฉพาะมาอีกด้วย แล้วยังได้เรียนรู้เทคนิคใหม่ๆ ที่ไม่เคยเรียนเยอะมากขึ้น และสามารถใช้งานโปรแกรมได้อย่างคล่องแคล่วและรวดเร็วมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

5.1.2.3 โปรแกรม Adobe Indesign

ในการปฏิบัติงานในตำแหน่งแผนกศิลปกรรมศาสตร์ โปรแกรมหลักที่ต้องใช้เลยก็คือโปรแกรม Adobe Indesign ซึ่งโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมที่ข้าพเจ้าไม่มีพื้นฐานใดๆ เลยแม้แต่อย่างใด เนื่องจากข้าพเจ้าไม่ได้ลงเรียน ซึ่งก็ได้พี่บ๊อดี้ และ พี่ๆ คนอื่นๆ ในบริษัทช่วยแนะนำส่วนต่างๆ ของโปรแกรม โดยให้เริ่มจากการทำงานจริงเลย แต่เริ่มแรกพี่ๆ จะมอบหมายงานที่ง่ายๆ ให้ก่อน เช่น การเปลี่ยนสีตัวหนังสือ เพื่อเป็นการเรียนรู้เครื่องมือในโปรแกรมไปในตัวด้วยนั่นเอง แล้วพอค่อยๆ มีความชำนาญและเริ่มรู้จักโปรแกรมมากขึ้น พี่ๆ ก็จะเริ่มมอบหมายงานที่มีความยากขึ้นตามลำดับเรื่อยๆ ซึ่งจากการที่ข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรมนี้แทบจะทุกวัน ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มเข้าใจในการทำงานของโปรแกรม เริ่มประยุกต์ใช้โปรแกรมได้เอง และเริ่มใช้โปรแกรมนี้ในการจัดทำโครงงานฟ็อกเก็ตบุ๊กเพื่อนำไปตีพิมพ์และจำหน่ายได้อีกด้วย

5.1.2.4 ทักษะทางการปูฟ การตรวจปูฟ

เนื่องจากช่วงที่ข้าพเจ้าเข้าไปปฏิบัติงานสหกิจนั้น ทางบริษัทได้รับงานใหญ่มาพอดี ซึ่งงานนั้นก็คือ การจัดทำหนังสือคู่มือครู ของโรงเรียนวังไกลกังวล ซึ่งหนังสือเล่มนี้ทางพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ท่านได้ทรงกำหนดหลักสูตรขึ้นมาเพื่อเป็นมาตรฐานสำหรับเด็กไทยทุกๆ คน และสำหรับเด็กที่อยู่อาศัยบนเขา ซึ่งเวลาสอนก็จะใช้ดาวเทียมเป็นสื่อที่ช่วยในการเรียนการสอนอีกทีหนึ่ง เนื่องจากงานนี้เป็นงานที่ใหญ่ เยอะ และมีเวลาน้อยมาก ดังนั้นงานนี้ ข้าพเจ้าก็ได้มีโอกาสช่วยเหลือพวกพี่ๆ ในการตรวจปูฟหาคำผิดและช่วยแก้เป็นคำที่ถูกต้อง ซึ่งงานนี้ได้ช่วยเพิ่มทักษะทางภาษาไทย และ การช่างสังเกต ความละเอียดรอบคอบให้กับข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก

5.1.2.5 เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับกราฟิกที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ และ ไฟล์นามสกุลต่างๆ ที่ใช้งานพิมพ์

ระหว่างการปฏิบัติงานสหกิจ พี่ๆ ที่บริษัทก็จะมีเกมส์มาให้พนักงานในบริษัททุกคนนั้นเล่น โดยจะแจกชิทใบความรู้เกี่ยวกับเรื่องกราฟิกที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ และ ไฟล์นามสกุลต่างๆ ที่ใช้งานพิมพ์ทำหนังสือ ให้พนักงานทุกคนนำกลับบ้านไปจำโดยใช้เวลา 2-3 วัน แล้วพี่จะแจกบททดสอบให้ทำ โดยผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดก็จะได้รับรางวัลไป และผู้ที่มีคะแนนน้อยที่สุดก็ต้องถูกลงโทษเล็กๆ น้อยด้วยนั่นเอง ซึ่งกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ทั้งสนุกสนาน และได้รับความรู้ที่บางครั้งเราอาจจะลืมมันไปแล้วนั่นเอง ก็ถือว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างสีสันให้ออฟฟิศนั้นไม่เคร่งเครียดและเจียบเหงาจนเกินไปด้วย



ภาพที่ 5.1 ภาพผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดและคะแนนน้อยที่สุดในกิจกรรม

5.1.2.6 การประสานงานการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น

ซึ่งทักษะนี้เป็นทักษะที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากที่สุดในทักษะหนึ่งเลยก็ว่าได้ สิ่งนี้อาจเป็นความรู้และประสบการณ์ที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากในห้องเรียนและเป็นประสบการณ์ที่มีค่าที่สุดจากการปฏิบัติงานครั้งนี้ นอกจากการทำงานนี้จะได้ความรู้ในเรื่องต่างๆ แล้วยังทำให้ได้รู้จักกับบุคคลและเทคนิคการใช้ชีวิตในออฟฟิศเหมือนกับเราเป็นพนักงานส่วนหนึ่งของบริษัทนั้นอีกด้วย สิ่งที่ทำให้ประสบการณ์นี้มีค่าเหนือกว่าประสบการณ์อื่น คือ เป็นสิ่งที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับชีวิตประจำวันในอนาคตได้ ไม่ใช่แค่กับคนที่ร่วมงานด้วยเท่านั้น แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับทุกสังคม

5.2 ปัจจัยที่ทำให้ผลงานส่งผลเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

ในการจัดทำหนังสือเพื่อกระตุ้น สิ่งที่จะดึงดูดลูกค้าให้มีความสนใจในหนังสือที่เราทำขึ้น อย่างแรกเลยคือการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นหน้าปก สีสันทึที่ใช้ การออกแบบ การจัดวาง หรือแม้กระทั่งภาพประกอบ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการที่จะจัดทำหนังสือชักเล่มเพื่อออกวางจำหน่ายตามท้องตลาดที่มีการแข่งขันกันอย่างสูงมากตามที่เราพบเห็นได้ ในปัจจุบัน ดังนั้น เราจึงจำเป็นต้องเพิ่มพูนทักษะใหม่ๆ หรือแม้กระทั่ง ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา เพื่อเป็นการเพิ่มความน่าสนใจและน่าดึงดูดใจของตัวหนังสือให้มากยิ่งขึ้นไปอีก

5.3 แนวทางแก้ไขปัญหา

จากปัญหาข้างต้นที่ได้กล่าวมาแล้วบ้าง หลักๆ ก็คือ การแข่งขันทางการตลาดที่มากขึ้น ดังนั้น การแก้ไขปัญหานี้ จึงจำเป็นที่จะต้องหาความคิดใหม่ๆ ในการทำงาน ซึ่งแนวคิดนั้นต้องมีความใหม่แต่ใช้ได้จริงๆ ซึ่งเราอาจจะหาแรงบันดาลใจจากหนังสืออื่นๆ หรือแรงบันดาลใจบนเว็บไซต์ หรือแม้แต่ แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในการทำงานที่เราเคยได้ทำมา เป็นต้น ซึ่งแรงบันดาลใจเหล่านี้ อาจจะเป็นตัวแปรสำคัญในการออกแบบหนังสือชักเล่มให้มีความน่าสนใจมากขึ้นที่สามารถนำมาแข่งขันกันบนการตลาดได้อย่างดี

5.4 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

1. คอมพิวเตอร์ที่บริษัทได้จัดหามานั้นสเป็คค่อนข้างจะต่ำ หากทำหนังสือหลายๆ หน้าและภาพประกอบเยอะขึ้นมาหน่อย จะทำให้เครื่องกระตุก และ อาจจะค้างได้เลย จึงมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มสเป็คคอมพิวเตอร์ให้ดีขึ้นกว่านี้หน่อย การทำงานจะได้มีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

2. ด้วยทางย่านลาดปลาเค้านั้นการไฟฟ้าค่อนข้างจะมีปัญหา ทำให้เกิดการไฟดับบ่อยครั้ง จึงมีข้อเสนอแนะให้บริษัทนั้นจัดซื้อเครื่องสำรองไฟให้ครบทุกเครื่อง เพราะหากเกิดการไฟตกเกิดขึ้นคอมพิวเตอร์จะได้ไม่ดับซึ่งอาจจะกลายเป็นสาเหตุให้คอมพิวเตอร์เสียไว้มากยิ่งขึ้น และจะช่วยให้งานนั้นไม่หายเนื่องจากเซฟไม่ทันเพราะไฟดับ



TNI

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, **กราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์**,

[Online],Available : <http://www.yupparaj.ac.th/CAI/graphic/graphic.html> [26 กันยายน 2558]

อดิศักดิ์ คงสัตรู, 2554, **คู่มือ Adobe Indesign**,

[Online],Available : <http://itc.nida.ac.th/main/images/manualbyitc/01-InDesign.pdf> [26 กันยายน 2558]

อุไรวรรณ โสภา, 2556, **บทเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิก ILLUSTRATOR**,

[Online],Available : <https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1> [26 กันยายน 2558]

TOEY WITHWEE, 2558, **Moodboard คืออะไร ทำไมนักออกแบบควรต้องทำมัน**,

[Online],Available : <http://grappik.com/moodboard/> [25 กรกฎาคม 2558]

TNI

TAHITI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล นางสาวจริยา

สีม่วง

วัน เดือน ปีเกิด

1 กันยายน 2536

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา ประถมศึกษาตอนปลาย

พ.ศ. 2548 โรงเรียนณัฏฐเวศม์

ระดับมัธยมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย

พ.ศ. 2554 โรงเรียนสมุทรปราการ

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

พ.ศ. 2558 สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

-

ประวัติการฝึกอบรม

-ไม่มี-

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ พ็อกเก็ตบุ๊กเรื่อง เรื่อง

"คำโดนๆ จิก กัด มันส์ ฮา ฉบับ

Thailand Only"

TNI