



การออกแบบกราฟิกและผลิตสื่อประจำบูธสำหรับงาน
The Champions ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์
GRAPHIC DESIGN AND DEVELOPMENT FOR
"THE CHAMPIONS" EXHIBITION BOOTH,
A CASE STUDY OF SIAM COMMERCIAL BANK
AT AVANI REVERSIDE BANGKOK HOTEL

นางสาววรลักษณ์ มานพจันทโรจน์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ.2559

การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมประจำบูธสำหรับงาน
“The Champions” ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์
GRAPHIC DESIGN AND DEVELOPMENT FOR "THE CHAMPIONS" EXHIBITION
BOOTH, A CASE STUDY OF SIAM COMMERCIAL BANK
AT AVANI REVERSIDE BANGKOK HOTEL

นางสาวบรรลักษ์ณ์ มานพจันทโรจน์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ.2559

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(ดร.ฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล)

..... กรรมการสอบ

(ดร.ประมุข บุญเลี้ยง)

..... กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์เชิษฐาศ ประพุดิชอบ)

..... ประธานสหกิจศึกษา สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

(อาจารย์ชาญ จารูวงศ์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบกราฟิกและผลิตสื่อประจําบุรสำหรับงาน “The Champions” ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์	
ผู้เขียน	นางสาวบรรลักษ์ณ์ มานพจันทโรจน์	
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ	สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เชิรทศ ประพุดติชอบ	
พนักงานที่ปรึกษา	คุณรัชดา รัตนแสงทอง	
ชื่อบริษัท	โปร-อีเว้นท์ จำกัด	
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ออแกไนซ์เซอร์ อีเว้นท์	

บทสรุป

จากการที่ได้รับคำแนะนำจากหัวหน้างานให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน การออกแบบกราฟิกและผลิตสื่อประจําบุรสำหรับงาน “The Champions” ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์ โดยในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำ คือ Backdrop Pull Frame , Standee , Signage และ Backdrop ถ่ายรูป รูปแบบของงานคือ ทำการออกแบบกราฟิกจากข้อมูลที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้างาน ทำการปรับปรุงแก้ไขให้ตรงตามข้อมูลของงาน และเข้ากับธีมของงาน ผลตอบรับที่ได้จากการออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมประจําบุรครั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมภายในบุรจำนวนมาก

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ นั้น ได้นำวิชาที่ได้เรียนมาใช้ในการทำงานจริง เช่น หลักการออกแบบ องค์ประกอบในการออกแบบ เป็นต้น ถึงแม้ว่าจะเคยเรียนมาแล้วแต่เมื่อทำงานจริงก็ต้องศึกษาเพิ่มเติม และสภาพชีวิตในการดำเนินชีวิตที่ทำงานจริงและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง นับว่าเป็นประสบการณ์ที่สำคัญในการพัฒนาตนเอง

Project's name	Graphic Design and Development for "The Champions" Exhibition Booth, A Case Study of Siam Commercial Bank at Avani Riverside Bangkok hotel	
Writer	Miss Bawornlak Manopjantaroch	
Faculty	Information Technology	Major Multimedia Technology
Faculty Advisor	Mr. Theantot Prapuetchob	
Job Supervisor	Miss Ratchada Rattanaseangtong	
Company's name	Pro-event Co., Ltd	
Business Type/ Product	Organizer Event	

Summary

According to advisor staff in creativity of product design department for Graphic Design and Development for "The Champions" Exhibition Booth, A Case Study of Siam Commercial Bank at Avani Riverside Bangkok hotel. The responsibilities are handled to create the design of Backdrop Pull Frame, Standee, Signage, Photogenic Backdrop. The graphic design for event theme must match to information requirements. The event was very achievement ,most people interested and cooperate every activity in this event.

This benefit from cooperative education bring us to show what we have learned in class like Principle of Design, Component of design even we've learn but we need to learn and bring new experience of real work, real situation and team working with more responsibility to developing by myself.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษา ณ Pro-event.co.Lte ตั้งแต่วันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ.2559 จนถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ.2559 เป็นเวลา 4 เดือน ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ จากการทำงานจริง ซึ่งมีค่าอย่างมากมายและส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น มาใช้พัฒนาทักษะของตนเอง

สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1. คุณวรรณวิภา บรรดาศักดิ์ (ผู้อำนวยการบริษัทโปร-อีเว้นท์ หรือ Pro-event.co.Ltd) ที่เห็นความสำคัญของการสหกิจศึกษาและได้ให้โอกาสที่มีคุณค่ายิ่งแก่ข้าพเจ้าในการเข้ามาสหกิจครั้งนี้
2. คุณรัชดา รัตนแสงทอง (พนักงานที่ปรึกษา) ที่ได้ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการทำโครงการและงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายตลอดเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
3. คุณสิรินัจ นิลหุต (หัวหน้างาน) ที่ให้คำแนะนำ ความรู้และคำปรึกษาต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา
4. อาจารย์เชียรทศ ประพุดิชอบ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาทุกเรื่องตลอดระยะเวลาที่ทำการสหกิจศึกษา
5. คุณพรรณมัย แซ่โจ้ว (เพื่อน) ที่คอยช่วยเหลือคอยให้กำลังใจกัน ทั้งในการปฏิบัติสหกิจศึกษา และการทำโครงการเล่มนี้

ทุกคนในโปรอีเว้นท์ รวมถึงบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มีได้กล่าวนามที่ได้ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จได้ด้วยดี ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่	
1.บทนำ	
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	4
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	
2.1 ทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบ	6
2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก	11
2.3 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา	24
2.3.1 Adobe Illustrator	24
2.3.2 Adobe Photoshop	26

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน	28
3.1.2 ตัวอย่างงานบางส่วนระหว่างการศึกษา	28
3.2 รายละเอียดโครงการ	34
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	35
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	48

4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	49
4.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล	54
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ	55

5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	57
5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา	57
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	58

เอกสารอ้างอิง

59

ภาคผนวก

60

ประวัติผู้จัดทำโครงการสหกิจ

80

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

2.1 จิตวิทยาการใช้สี

23

3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

28



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ตั้ง Pro-event	1
1.2 โลโก้บริษัท Pro-event	2
1.3 วิสัยทัศน์ของบริษัท Pro-event	2
2.1 การออกแบบตกแต่งภายใน	8
2.2 การออกแบบตกแต่งภายนอก	8
2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	9
2.4 องค์ประกอบงานกราฟิก	11
2.5 ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่างๆ	12
2.6 รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form) ,น้ำหนัก (Value)	13
2.7 พื้นผิว	13
2.8 การเว้นที่ว่างในงานกราฟิก	14
2.9 วงล้อของสี	15
2.10 ตัวอักษร	15
2.11 ภาพทึบซ้อน	17
2.12 ภาพวาดรูปแบบจังหวะ	17
2.13 ความขัดแย้งในทิศทางของเส้น	18
2.14 วงล้อสีวรรณะร้อน – วรรณะเย็น	21
2.15 วงล้อคู่สีตรงกันข้าม	22
2.16 ภาพที่ใช้สีใกล้เคียง	23
2.17 โปรแกรม Adobe Illustrator	24
2.18 ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel	25
2.19 โปรแกรม Adobe Photoshop	26
3.1 Logo งาน 2016 TOYOTA Mid Year Dealer Conference	28
3.2 Logo งาน 2016 TOYOTA Mid Year Dealer Conference	29
3.3 Logo และ Banner งาน Idea Creative Day 2016	39
3.4 เปลี่ยนสีชุด Costume	30

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

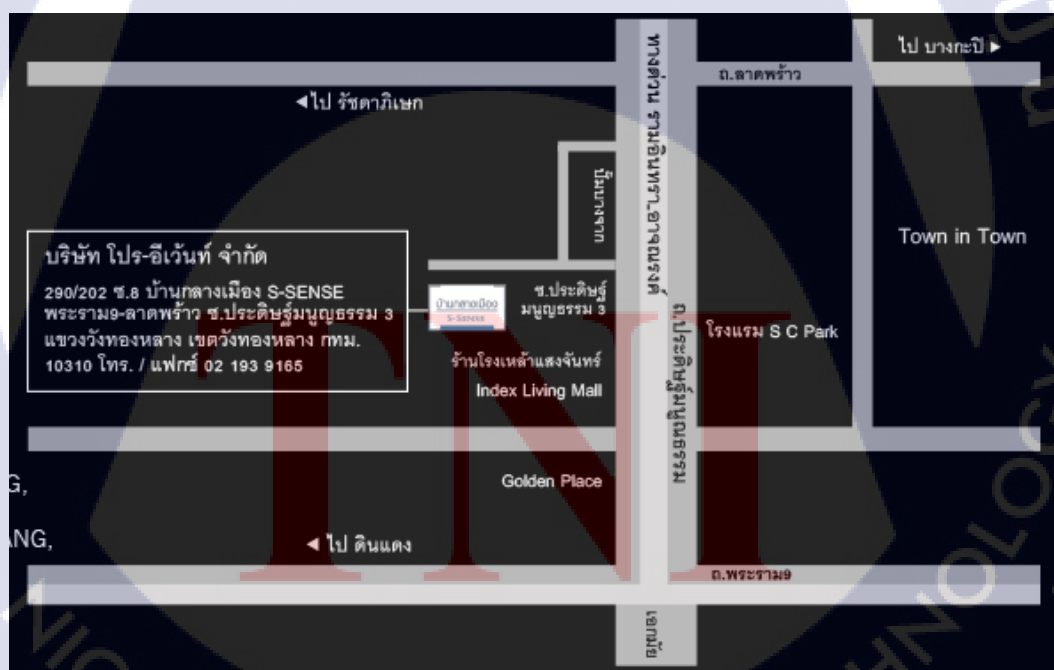
	หน้า
3.5 ออกแบบ Key visual งาน Forest-Forest for your rest	30
3.6 ออกแบบ Poster งาน Forest-Forest for your rest	31
3.7 Story Board สื่อ Interactive หัวข้อ Gas ของกระทรวงพลังงาน (ได้ใช้งานจริง)	32
3.8 ออกแบบ Key Visual งาน Exclusive Trip in Korea	33
3.9 ออกแบบไวนิลงาน Exclusive Trip in Korea ของ Oshopping (ได้ใช้งานจริง)	33
3.10 เป็น Staff ในงานอีเวนต์	34
3.11 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	35
3.12 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	36
3.13 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	36
3.14 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	37
3.15 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	37
3.16 Backdrop Pull Frame	39
3.17 Standee ประจำฐานกิจกรรม ฐานที่ 1	42
3.18 Standee ประจำฐานกิจกรรม ฐานที่ 2	42
3.19 Standee ประจำฐานกิจกรรม ฐานที่ 3	42
3.20 Standee ประจำฐานกิจกรรม ฐานที่ 4	42
3.21 Signage	45
3.22 Backdrop ถ่ายรูป	48
4.1 Backdrop Pull Frame	49
4.2 Standee ฐานที่ 1 และ 2	51
4.3 Standee ฐานที่ 3 และ 4	51
4.4 Signage	52
4.5 Backdrop ถ่ายรูป	54
4.6 ภาพบรรยากาศการถ่ายรูปกับ Backdrop Pull Frame	56
4.7 ภาพบรรยากาศการถ่ายรูปกับ Backdrop Pull Frame	56

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	:	Pro-event.co.,Ltd.
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	:	290/202 ถนนพระรามเก้า-ลาดพร้าว ซอยประดิษฐ์นิมมธรรม3 แขวงวังทองหลาง เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ 10310
โทรศัพท์	:	085-485-2088
โทรสาร	:	02-193-9165
E-mail	:	proeventproduction@gmail.com
Website	:	www.pro-event.co.th/



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง Pro-event

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท pro-event เป็นบริษัท Event และ Organizer ที่ดำเนินธุรกิจด้านการรับจัดงาน สัมมนา ประชาสัมพันธ์ โฆษณาสินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือรับจัดงานสังสรรค์ขององค์กรทั่ว ๆ ไป โดยจุดมุ่งหมายของบริษัทคือ การวางแผน การจัดงาน การบริหาร ของงานต่าง ๆ ที่ทางลูกค้าได้มอบหมายมา โดยทางบริษัทจะนำเสนอ Idea จัดการโครงสร้างของงานที่ใช้ทั้งความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ นำเสนอกลับไปให้ลูกค้าได้ตัดสินใจ



ภาพที่ 1.2 โลโก้บริษัท Pro-event

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารองค์กร

ทำงานกันเป็นทีม โดยมีการแบ่งทีมงานในแต่ละฝ่าย ซึ่งจะมีการประชุมร่วมกันก่อนออกไปทำงานนอกสถานที่ทุกครั้ง เป็นการประชุมเพื่อแจกแจงงานให้แต่ละฝ่าย และให้ทุกฝ่ายได้รับรู้ถึงลำดับการทำงานทุกขั้นตอน นอกจากนั้นทางบริษัทยังมีเป้าหมายหลักคือการสนับสนุนงานอย่างมืออาชีพเพื่อให้ลูกค้าได้เกิดความพึงพอใจและความสำเร็จ



ภาพที่ 1.3 วิสัยทัศน์ของบริษัท Pro-event

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้คือ Graphic Design โดยหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะเป็นงานออกแบบ โดยจะใช้ Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ในการทำงานเป็นหลัก เช่น การออกแบบ LOGO, การออกแบบ Poster, การออกแบบงานเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรม เป็นต้น และบางครั้งได้มีโอกาสเป็น Staff ของงานต่าง ๆ เมื่อออกไปจัดงานนอกสถานที่

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา :	นางสาวรัชดา รัตนแสงทอง
ตำแหน่ง :	Account Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือน
นับตั้งแต่วันที่ 30 พ.ค. 2559 - 30 ก.ย. 2559

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากทางธนาคารไทยพาณิชย์ได้จัดงานสำหรับมอบรางวัลให้แก่พนักงานดีเด่นจากแต่ละสาขาทั่วประเทศ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์ กรุงเทพฯ จึงได้มีการจัดกิจกรรมภายในงานสำหรับพนักงานเพื่อได้มาร่วมสนุก และรับของรางวัลจากทางบูธ ภายในบูธมีกิจกรรมให้ร่วมเล่นทั้งหมด 4 ฐานด้วยกัน ซึ่งพนักงานที่มาร่วมสนุกจะต้องร่วมเล่นเกมให้ครบ 3 ฐาน เพื่อรับ Sticker ทั้ง 3 ดวงก่อนจะมาถ่ายรูปที่ฐานสุดท้าย และรับรางวัลเป็นกระปุกออมสินของทางธนาคารไทยพาณิชย์ไปฟรีๆ

จากรูปแบบงาน นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ออกแบบกราฟิกภายในบูธ ซึ่งมีทั้ง Backdrop Pull Frame , Standee , Signage และ Backdrop ถ่ายรูป

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้มีขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติงานในสถานประกอบการจริง ซึ่งทางบริษัท โปรอีเว้นท์ มีความประสงค์ที่จะรับนักศึกษาสหกิจในโครงการสหกิจศึกษา เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของบริษัท เพื่อที่จะได้มีการพัฒนาศักยภาพของตนเอง

ทั้งนี้ดิฉันเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในตำแหน่ง Graphic design ในการออกแบบชิ้นงาน เพื่อให้ทางบริษัทนำไปใช้ในงานต่าง ๆ เช่น การออกแบบ Interactive game ,การเปลี่ยนสีชุดเพื่อนำไปใช้เสนองานให้กับลูกค้า เป็นต้น ทั้งนี้ทำให้ได้พัฒนาด้านทักษะการออกแบบ ได้เรียนรู้การปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้ระบบการทำงานกันเป็นทีม และนอกจากนี้ ดิฉันยังได้รับประสบการณ์และเรียนรู้งานในหน้าที่Staff ของบริษัท เมื่อได้มีโอกาสออกไปปฏิบัติงานต่าง ๆ นอกสถานที่ ซึ่งได้พัฒนาด้านการสื่อสารร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- นักศึกษาได้ฝึกฝนการทำงานจากสถานการณ์จริง
- นักศึกษาได้นำความรู้ในห้องเรียนมาใช้ในการทำงานจริง
- นักศึกษาได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานทั้งภายในบริษัทและนอกสถานที่
- นักศึกษาได้ทักษะและประสบการณ์จากการทำงาน
- นักศึกษามีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- นักศึกษาสามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นและเป็นทีมได้
- นักศึกษาสามารถทำงานอยู่ภายใต้ความกดดันของสถานการณ์จริง

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Di-cut ,Die cut

คือ การตัดกระดาษ ให้งานเป็นรูปที่เราต้องการ เช่น วงกลม วงรี ฯลฯ โดยต้องทำแม่พิมพ์ให้เป็นรูปที่เราต้องการที่เรียกว่า "บล็อกปั๊ม หรือ แบบมิดไดคัท" นำมาเข้าเครื่องปั๊มกระดาษให้ออกมาตามรูปร่างที่เราต้องการ เช่น รูปดาว, ดอกไม้, ลายไทย, เจาะรูรูปทรงขนาดต่าง ๆ , กล่องบรรจุภัณฑ์ต่าง ๆ , กระดาษโน้ต และอื่น ๆ

Backdrop

คือ ฉากที่ใช้ประกอบการถ่ายรูป ในการจัดงานแสดงสินค้า ฉากนิทรรศการ ฉากงานแต่งงาน หรืองาน Event ต่าง ๆ ได้อย่างโดดเด่นด้วยภาพกราฟิกแบบต่อเนื่องขนาดใหญ่ที่ใช้งานง่าย

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบ

ความสำคัญของการออกแบบ

มนุษย์เริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการทางด้านประโยชน์ใช้สอย และความงามควบคู่กันไป อันเป็นปัจจัยสำคัญที่พัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ดีขึ้นดังนี้

1. การออกแบบเพื่อเสริมสร้างพัฒนาวิถีชีวิตให้ดีขึ้น เป็นการออกแบบโครงสร้างทางสังคม ค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ศาสนา สิ่งเหล่านี้มนุษย์จะต้องเป็นผู้กำหนดหรือออกแบบให้เหมาะสม ตามสภาพแวดล้อมของธรรมชาติ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านจิตใจ
2. การออกแบบเพื่อสนองความต้องการในเรื่องของความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต ทางด้านวัตถุ มนุษย์รู้จักคิดประดิษฐ์ดัดแปลงธรรมชาติ หรือสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ มีการปรับปรุงพัฒนาเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ทำให้ชีวิตสะดวกสบายยิ่งขึ้น และเป็นการตอบสนองทางด้านร่างกายของมนุษย์

งานออกแบบ เป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยมีความงามเป็นส่วนรอง การออกแบบจึงมีความสำคัญ มีความเป็นต่อชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเห็นว่าได้ว่า ผลกระทบต่าง ๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่สิ่งที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ล้วนแต่ใช้กระบวนการออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นทั้งสิ้น

ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบมีความหมายกว้างขวาง และแตกต่างกันไปตามบริบทของลักษณะงานนั้น ๆ หรืออาชีพนั้น ๆ เช่น จิตรกร ก็ให้ความหมายของการออกแบบ ที่เกี่ยวกับ การนำองค์ประกอบศิลป์ มาสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อความงามเป็นหลัก ต่างจากสถาปนิก ซึ่งการออกแบบที่เกี่ยวกับโครงสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักเป็นต้น มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบมากมายพอสรุปได้ดังนี้

1. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือการปรับปรุงดัดแปลงของเก่าที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่ง มีรูปแบบที่แปลกไปจากเดิม โดยมีการวางแผนอย่างเป็นกระบวนการก่อนลงมือปฏิบัติ

เลือกวัสดุ โครงสร้างและวิธีการที่เหมาะสมตลอดจนคำนึงถึงความงามและประโยชน์ใช้สอย

2. การออกแบบคือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูป 2 มิติ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงามและสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่าง ๆ
3. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่โดยไม่ลอกเลียนแบบของเดิม ที่มีมาก่อน เพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยหรือความต้องการด้านอื่น
4. การออกแบบคือ การแก้ปัญหาและรู้หลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงาม

ประเภทของการออกแบบ

การแสดงออกทางด้านการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมานั้น มีความแตกต่างกันตามกระบวนการคิด และสติปัญญาของแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความประทับใจที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ออกแบบ โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสวยงาม ความกลมกลืนของรูปทรง สี รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมอันทันสมัย และความก้าวหน้า ในเรื่องนี้จะกล่าวถึงการออกแบบทางประยุกต์ศิลป์ ซึ่งสำคัญที่จะเน้นหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก ส่วนความงามจะตามมาเป็นอันดับรอง หรือถ้าได้ทั้งประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามได้ก็จะเป็นการดียิ่งขึ้น ดังนั้นงานออกแบบจึงเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ และหลักการออกมาพิจารณาออกแบบชิ้นงานขึ้นตามประเภทของการใช้สอยต่าง ๆ กัน ซึ่งพอจะแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

- การออกแบบตกแต่ง (Decorative designs)
- การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial designs)
- การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Productive designs)
- การออกแบบสื่อสาร (Communicative designs)

1. การออกแบบตกแต่ง (Decorative designs)

การออกแบบตกแต่ง เป็นการออกแบบเพื่อช่วยเสริมเติมแต่ง รูปลักษณ์ของโครงสร้างให้งดงามน่าดูยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยโดยคำนึงถึง วัสดุรูปแบบ สัดส่วน และสีสันทัน เป็นสำคัญ เป็นงานตกแต่งที่มีขนาดเล็ก ๆ จนถึงมีโครงสร้างขนาดใหญ่ๆ ประเภทของงานออกแบบตกแต่งมีดังนี้

1.1 การออกแบบตกแต่งภายใน หมายถึง การสร้างสภาพแวดล้อมภายในอาคาร บ้านเรือน หรือสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งสัมพันธ์กับการใช้สอยในชีวิตประจำวัน ให้เกิดความสะดวกสบายเหมาะสม ต่อการใช้สอย และความงามในรูปแบบ โดยการจัดวางกลุ่มของเครื่องเรือน เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ชั้นวาง ของ ตู้ เตียง โคมไฟ ม่าน เป็นต้น



ภาพที่ 2.1 การออกแบบตกแต่งภายใน

1.2 การตกแต่งภายนอก หมายถึง การจัดตกแต่งบริเวณภายนอกอาคาร สถานที่ เป็นการ จัดสภาพแวดล้อมให้สัมพันธ์กับอาคารรวมทั้งการจัดถนน ทางเดินสัญจร กลุ่มของต้นไม้ และการดูแล รักษา รูปแบบของการจัดเช่นเดียวกันกับการตกแต่งภายใน



ภาพที่ 2.2 การออกแบบตกแต่งภายนอก

2. การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial designs)

การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ เป็นการออกแบบที่มีลักษณะคล้ายกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และการออกแบบตกแต่ง แต่เน้นหนักไปทางด้านการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ การจัดแสดงสินค้าในร้านค้าและตู้โชว์สินค้า และป้ายประกาศ การออกแบบลักษณะนี้ผู้ออกแบบจะต้องออกแบบให้ดูเด่นชัดสะดุดตา การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ แบ่งออกเป็นลักษณะต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

2.1 การออกแบบเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า ถุงเท้า เครื่องประดับต่าง ๆ รวมทั้งแฟชั่นการแต่งกายทั้งหลาย ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ผู้ออกแบบจะต้องออกแบบให้ทันสมัยตามความนิยมของสังคมเสมอ



ภาพที่ 2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.2 การออกแบบตกแต่งหน้าร้านค้าและเวที เป็นการแสดงผลงานด้านการค้า รวมถึงการจัดตู้โชว์เพื่อให้ดึงดูดความสนใจผู้พบเห็น

2.3 การออกแบบโฆษณา เป็นการออกแบบเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้พบเห็น มีลักษณะที่สะดุดตา ทั้งภาพและตัวอักษร ให้เข้าใจได้ง่าย และจดจำได้รวดเร็ว เช่น การโฆษณาทางโทรทัศน์ ทางหนังสือพิมพ์ ไปสเตอร์ ป้ายประกาศ เป็นต้น

2.4 การออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพิมพ์ จะเป็นงานพิมพ์ด้วยวิธีใดก็ตาม ที่มีความชัดเจน ประณีต งดงาม ทั้งข้อความและเส้นขอบงาน เช่น งานออกแบบตัวอักษร งานออกแบบจัดหน้าหนังสือและปก การออกแบบบัตรชนิดต่าง ๆ เป็นต้น

2.5 การออกแบบสัญลักษณ์สื่อความหมาย เป็นการออกแบบที่สื่อความหมาย เป็นรูปแบบต่าง ๆ ให้ผู้พบเห็นได้ เข้าใจโดยไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยายประกอบ เช่น เครื่องหมายจราจร เครื่องหมายสินค้าผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ และรูปลักษณะของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น

3. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Productive designs)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง การออกแบบอุปกรณ์เครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม และผู้บริโภค เป็นการผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการในจำนวนมาก จึงผลิตโดยระบบอุตสาหกรรมซึ่งหลักของการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ความสวยงาม ความปลอดภัย โครงสร้างความสะดวกสบายในการใช้งาน วัสดุ กรรมวิธีการผลิต การซ่อมบำรุงรักษา และราคาด้วย

หลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทอาจแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้งานของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์นั้นเด่นขึ้นมาและน่าสนใจต่อผู้บริโภค โดยการออกแบบประเภทของผลิตภัณฑ์สามารถแยกได้ 4 ประเภท ดังนี้

3.1 ผลิตภัณฑ์อุปโภค เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในบ้าน เช่น เฟอร์นิเจอร์ เครื่องใช้ไฟฟ้า และสิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน งานหัตถกรรม เป็นต้น

3.2 ผลิตภัณฑ์บริการ เช่น เครื่องใช้สำนักงานเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ โทรศัพท์ หรือเครื่องใช้ที่มีลักษณะการให้บริการ เป็นต้น

3.3 ผลิตภัณฑ์เครื่องจักรกล เช่น เครื่องมือกล เครื่องยนต์ ลิฟต์ เครื่องจักร เป็นต้น

3.4 ผลิตภัณฑ์ขนส่ง เช่น รถยนต์ รถไฟ เรือ เครื่องบิน เป็นต้น

4. การออกแบบสื่อสาร (Communicative designs)

การออกแบบสื่อสาร เป็นการออกแบบที่มุ่งสร้างความเข้าใจระหว่างบุคคล ซึ่งอาจสื่อความเข้าใจกันด้วยตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ การสื่อความหมายนี้จะปรับปรุงรูปแบบมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว นอกจากนี้การออกแบบสื่อสารยังเป็นการออกแบบที่มุ่งให้สื่อส่งไปนั้น เข้าใจง่าย จดจำง่าย ดึงดูดความสนใจด้วยวิธีการจัดทำเป็นตัวอักษร ภาพสัญลักษณ์ สื่อสิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา แค็ตตาล็อก โบชัวร์ และการแพร่ภาพทางสื่อต่าง ๆ เป็นต้น

การสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ มีทั้งหลักการและกฎเกณฑ์ ดังนั้นหลักในการออกแบบแต่ละประเภทอาจจะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับประเภทของงาน อย่างไรก็ตามการออกแบบ จะต้องไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ เนื่องจากความต้องการของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุดและมักต้องการสิ่งที่ดีขึ้นอยู่เรื่อย ๆ ดังนั้น

การออกแบบประเภทต่าง ๆ จำเป็นต้องมีการพัฒนาอยู่เสมอ หรือไม่ก็ต้องถูกคิดค้นขึ้นใหม่ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์นั่นเอง

2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก

องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)

องค์ประกอบหลัก ๆ ในงานกราฟิกจะแบ่งออกเป็น 8 ชนิดคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร



ภาพที่ 2.4 องค์ประกอบงานกราฟิก

เส้น (Line)

ตามตารางมาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้เป็นเรื่องของจุด เส้น ระบาย แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจง่าย ๆ ก็เพียงแค่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลาย ๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องจนกลายเป็นเส้นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้นมา รูปทรงของเส้นที่จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ

- เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง

- เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว
- เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม
- เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้
- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด
- เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างนิ่มนวล
- เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย
- ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุก ๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่าง ๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก



ภาพที่ 2.5 ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่าง ๆ

รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form) ,น้ำหนัก (Value)

รูปร่าง : เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่าง ๆ มาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่างที่คุ้นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่นดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบฟรีฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้

รูปทรง : เป็นรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นมากลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก : เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหนเบา หรือน้ำหนัก ทึบ หรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงแรเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัด ๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปแล้วจะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือ

ในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 2.6 รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนัก (Value)

พื้นผิว (Texture)

ในงานออกแบบกราฟิก พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า “หรู มีระดับ” หรือ ถ้าเราใช้สวัสดียืดหยุ่นที่ดูคล้าย ๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง “ความเก่า”

ดังนั้นในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใส่ลงไปในงาน รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 2.7 พื้นผิว

ที่ว่าง (Space)

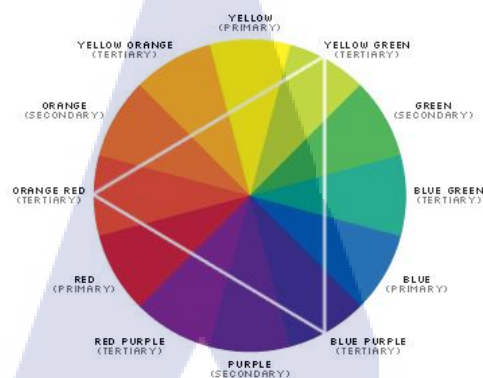
อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความว่าพื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย ในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 2.8 การเว้นที่ว่างในงานกราฟิก

สี (Color)

สีของงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยก็ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการ ได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ทำลาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุภาพ สบาย ๆ สำหรับเรื่องสีเป็นเรื่องที่ต้องพูดถึงละเอียดมากกว่าหัวข้ออื่น ๆ



ภาพที่ 2.9 วงล้อของสี

ตัวอักษร (Type)

ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญไม่เป็นรองใคร เมื่อต้องทำงานกราฟิกดีไซน์ ในเรื่องงานกราฟิกที่ดี บางงาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม ดังนั้น เรื่องนี้จะต้องยกไปอธิบายให้ละเอียดมากขึ้นในหัวข้อใหญ่ๆ ต่อไปจากเรื่องสี



ภาพที่ 2.10 ตัวอักษร

หลักการออกแบบประกอบด้วย

- ดุลยภาพ หรือความสมดุล (Balance)
- เอกภาพ (Unity)
- จังหวะ (Rhythm)
- ความกลมกลืน (Harmony)

- ความขัดแย้ง (Contrast)
- จุดเด่น (Interesting Point)

1. ดุลยภาพหรือความสมดุล (Balance)

ความสมดุลเป็นหลักแรกที่มนุษย์รู้จักเพราะตั้งแต่เกิด ก็พบว่าตัวเรามีด้านซ้ายและด้านขวาเหมือนกัน ดังนั้นมนุษย์จึงนิยามว่าอะไรที่มีเหมือนกัน 2 ข้าง นั้นเป็นสิ่งที่สวยงาม ดุลยภาพ หรือความสมดุล แบ่งออกเป็น

1.1 สมดุลแบ่งออกเป็น เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง (Symmetrical Balance) คือ ทั้งซ้ายและขวาเท่ากัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคง หนักแน่น ยุติธรรม เป็นการเป็นงาน เช่น เสื้อของสตรีที่มีแขนเสื้อทั้ง 2 ข้างมีความยาวและขนาดใหญ่เท่ากัน

1.2 สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical Balance) ทั้งซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่ดูแล้วเกิดสมดุลหรือความถ่วงสมดุล (ดูแลกเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา) เช่น

- สมดุลด้วยน้ำหนัก และขนาดของรูปร่างรูปทรง
- สมดุลด้วยค่าน้ำหนักความแก่อ่อนของสี

2.เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือการจับวางองค์ประกอบทั้งหมด เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อนกลมกลืนกัน อาจจะกระจายกระจัดกระจายบ้างแต่ก็ยังคงให้ความรู้สึกว่ายังเชื่อมโยงสัมพันธ์กันเป็นเรื่องราวเดียวกัน การสร้างเอกภาพ สามารถสร้างได้หลายวิธีดังนี้

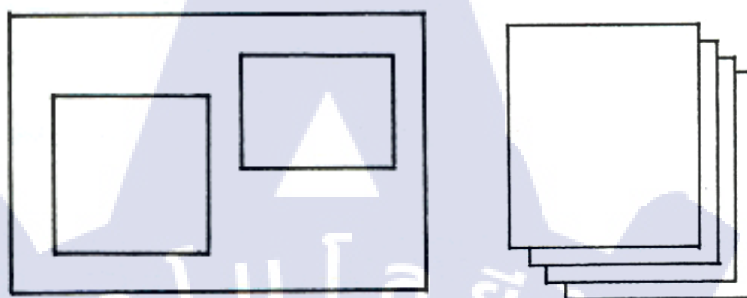
2.1 วิธีสัมผัส คือการนำรูปร่างรูปทรง มาสัมผัสกันในลักษณะต่าง ๆ เช่น

- การสัมผัสด้านต่อต้าน
- การสัมผัสมุมต่อมุม
- การสัมผัสมุมต่อต้าน

2.2 วิธีทับซ้อน คือการนำรูปร่างรูปทรง มาทับซ้อนกันในลักษณะต่าง ๆ เช่น

- การทับซ้อนแบบบางส่วน
- การทับซ้อนแบบเต็มรูป
- การทับซ้อนแบบคาบเกี่ยว
- การทับซ้อนแบบลูกโซ่
- การทับซ้อนแบบสาน
- การทับซ้อนแบบหลายชั้น

2.3 วิธีการจัดกลุ่ม คือการทับซ้อนที่นำรูปร่างรูปทรง มาจัดวางให้ทับซ้อน ซึ่งกันและกัน อย่างอิสระ เมื่อมองในภาพรวมๆ แล้วจะเห็นภาพของรูปร่างรูปทรงนั้นอยู่ในกรอบรูปทรง เรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระในลักษณะต่าง ๆ



ภาพที่ 2.11 ภาพทับซ้อน

3. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องหรือซ้ำซ้อน กัน จังหวะที่ดีจะทำให้ภาพดูสนุกสนานเปรียบได้ กับเพลง ในด้านการออกแบบแบ่งจังหวะออกเป็น 3 แบบคือ

3.1 จังหวะแบบเหมือนซ้ำกัน (Repetition) เป็นการนำเอาองค์ประกอบ หรือรูปที่เหมือน ๆ กัน มาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (Order) แต่ถ้ามากเกินไปก็น่าเบื่อ

3.2 จังหวะแบบสลับกันไป (Alternation) เป็นการนำเอาองค์ประกอบที่ต่างกันมาสลับกัน อย่างต่อเนื่อง ทำให้สนุก มีรสชาติกว่าแบบแรก

3.3 จังหวะซ้ำจากเล็กไปใหญ่หรือใหญ่ไปเล็ก (Gradation) เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือ รูปที่เหมือนกันมาเรียงต่อกัน อาจเรียงจากใหญ่มาเล็ก หรือจากเล็กไปหาใหญ่ ทำให้ภาพดูมีมิติขึ้น



ภาพที่ 2.12 ภาพวาดรูปแบบจังหวะ

4. ความกลมกลืน (Harmony)

คือนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดให้ประสานกลมกลืน สอดคล้องกัน ไม่ขัดแย้ง แดกแยก เกิดความนุ่มนวล เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ความกลมกลืนกันเกิดขึ้นได้จากหลายลักษณะได้แก่

- กลมกลืนด้วยทิศทางของเส้น
- กลมกลืนด้วยขนาดและสัดส่วน
- กลมกลืนด้วยรูปทรง และรูปร่าง
- กลมกลืนด้วยวัสดุ และพื้นผิว
- กลมกลืนด้วยน้ำหนักอ่อนแก่
- กลมกลืนด้วยสี
- กลมกลืนด้วยเนื้อหา

5. การขัดแย้ง (Contrast)

ความขัดแย้ง คือการจัดองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือ เพื่อให้เกิดความสนุกตื่นเต้น ลดความเรียบ น่าเบื่อ แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพ คือต้องไปได้ทั้งภาพ ดูไม่ขัดตา ความขัดแย้ง แบ่งไว้ดังนี้

- ขัดแย้งกันด้วยทิศทางของเส้น
- ขัดแย้งด้วยขนาดและสัดส่วน
- ขัดแย้งกันด้วยรูปทรงและรูปร่าง
- ขัดแย้งกันด้วยวัสดุ และพื้นผิว
- ขัดแย้งกันด้วยน้ำหนัก อ่อนแก่
- ขัดแย้งด้วยสี
- ขัดแย้งด้วยเนื้อหา



ภาพที่ 2.13 ความขัดแย้งในทิศทางของเส้น

6.จุดเด่น (Interesting Point)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ เป็นการจับวางองค์ประกอบหลักของภาพ เน้นให้ภาพน่าสนใจ สะดุดตามากขึ้น ประกอบด้วย

- 6.1 ส่วนประธานของภาพ (Dominance) จุดสำคัญที่สุด
- 6.2 ส่วนรองประธาน (Subordination) จุดสำคัญรองลงมา
- 6.3 ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดย่อย (Detail)

การเน้นให้เกิดจุดเด่นในการออกแบบมีหลักและวิธีการเน้นดังนี้

- เน้นเรื่องความขัดแย้งด้วยหลักการ
- เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
- เน้นด้วยการประดับตกแต่งหรือช่วยในการตกต่าง
- เน้นด้วยการใช้สี เช่น สีสด สีเข้ม สีอ่อน สีจาง
- เน้นด้วยความแตกต่างของเนื้อหา
- เน้นด้วยขนาดรูปทรง รูปร่าง สัดส่วน น้ำหนัก วัสดุ พื้นผิว และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่แตกต่างกัน

เทคนิคการใช้สี

สี (Color) นับว่ามีความสำคัญยิ่งต่องานศิลปะ เพราะวัสดุประเภทสีที่สัมผัสด้วยตาสามารถบันทึกลงให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ได้ตามสี ดังคำนิยามที่กล่าวไว้ดังนี้

สีย่อมมีอิทธิพลเหนือมนุษย์ทุกขณะ คำกล่าวถึงคุณสมบัติของสีของนักวิชาการของนักวิชาการของนักทฤษฎีสีทุกคนย่อมเข้าใจกันดีว่า สีเป็นสิ่งที่จำเป็นในชีวิตประจำวันของคนเราสัมพันธ์กับชีวิต คุณเสน่ห์น่ารัก สีทุกสีมีความหมายทั้งสิ้น มีประโยชน์ในการใช้สอย มีความแตกต่างกันในการให้บรรยากาศแวดล้อมตัวเรา ผู้ที่ศึกษาทฤษฎีสี จำเป็นต้องรู้วิธีการใช้สีอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อประสพผลสำเร็จในการนำมาใช้ สีมีหลายประเภทด้วยกัน สีเหล่านั้นเกิดจากแม่สีต่างๆ ที่ยึดถือเป็นหลักโดยทั่วไป สีเปรียบเหมือนสื่อกลางที่ผู้ประกอบงาน นำมาใช้แสดงหรือถ่ายทอดความรู้สึกที่ต้องการจะระบายให้ผู้อื่นรับรู้ โดยผ่านมาในสื่อของสี ดังนั้นการใช้สีจะมีประสิทธิภาพเพียงใดนั้นย่อมต้องการเรียนรู้และทำความเข้าใจในแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตัวสีนั้นๆ ด้วย

ในวัสดุประเภทสีก็เช่นกัน การนำมาใช้ย่อมสามารถแยกแยะวิธีออกได้หลายวิธีด้วยกัน ประการแรก คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ทางกายภาพของสีแต่ละประเภท ว่าเป็นอย่างไร เช่น

ขั้น ขั้น ไส ทิป บางเป็นต้น ทั้งนี้เพื่อนำมาประกอบกับการใช้เทคนิควิธีการที่จะนำสีในแต่ละประเภทมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด และเหมาะสมกับวัสดุที่นำมาใช้ประกอบกับสีประเภทนั้น ๆ ประการที่สองคือการเรียนรู้คุณสมบัติของสีทางความรู้สึกที่ปรากฏในระบายสี เช่น เมื่อนำสีหลายๆสีมาใช้ประกอบกันนั้น จะให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นอย่างไร หลักการใช้สีควรคำนึงถึงหลักการดังนี้

- การใช้สีประกอบแบบรวมวรรณะ (Tone)
- การใช้สีคู่ประกอบหรือตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrasts)
- การใช้สีโดยการกำหนดโครงสร้าง (Color Scheme)
- การใช้สีในลักษณะค่าของสี (Value of Colors)
- จิตวิทยาในการใช้สี

1. การใช้สีประกอบแบบรวมวรรณะ (Tone)

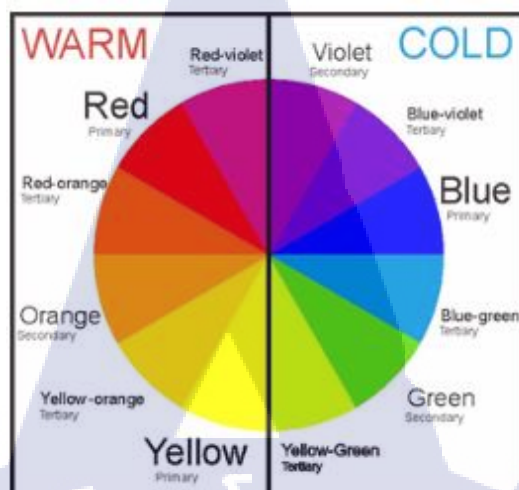
สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color): ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง และสีม่วงแดง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

สีที่อยู่ในวรรณะเย็น (Cool Tone Color): ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม

สีกลุ่มนี้เมื่อใช้งานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย

สีที่นำมาระบายนั้น มักจะใช้สีประกอบรวมแบบวรรณะใดวรรณะหนึ่ง สุดแต่แต่จุดประสงค์ของผู้ประกอบงาน ที่มุ่งหมายให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกไปในทางร้อนหรือเย็น นั้นประการหนึ่ง ส่วนอีกประการหนึ่ง การใช้สีประกอบแบบวรรณะนี้ สามารถใช้ให้เกิดผสมผสานกลมกลืนกันได้อย่างดี เนื่องจากสีวรรณะนั้น ๆ มีอิทธิพลของเนื้อสีผสมปนอยู่ในตัวซึ่งกันและกัน เช่น ในสีส้มย่อมมีเนื้อเหลืองและสีแดงผสมอยู่ ดังนั้นเมื่อนำมาระบายในโครงการจึงแลดูว่ากลมกลืนกันดี

การใช้สีประกอบรวมวรรณะ จะไม่ใช้วรรณะใดวรรณะหนึ่งโดดเดี่ยว โดยจะทำให้แลดูแล้วเกิดความรู้สึกกลมกลืนไปหมด หลักองค์ประกอบนั้นได้ระบุถึงเกณฑ์หนึ่งที่จะต้องมีในภาพคือ “จุดสนใจ” ถ้าทั้งภาพดูกลมกลืนไปหมด ก็อาจนับได้ว่าไม่มีอะไรเป็นจุดสนใจดังนั้นการใช้สีแบบวรรณะนี้มักจะนำสีอีกวรรณะหนึ่งมาประกอบเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกัน สีร้อนเมื่อมีสีเย็นเข้ามาประกอบย่อมเกิดความรู้สึกขัดแย้งหรือตัดกัน



ภาพที่ 2.14 วงล้อสีวรรณะร้อน – วรรณะเย็น

2. การใช้สีคู่ประกอบหรือตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrasts)

สีทุกสีย่อมมีสีคู่ของมันเอง และสีคู่ของมันเมื่อนำมาใช้คู่กันหรือเรียงกัน อำนาจของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกตัดกันอย่างรุนแรง มองดูบาดตา คุณสมบัติของสีคู่ประกอบนี้จะทำให้ความรู้สึกตัดกันอย่างแท้จริงสีคู่หรือสีตัดกัน

นอกจากสีคู่ที่ตัดกันอย่างแท้จริงแล้ว ยังมีสีคู่ที่ตัดกันเนื่องจากความแตกต่างในค่านำหนักของสีอีก แต่การตัดของคู่เหล่านี้มิใช่เกิดจากอำนาจของคลื่นสี ที่ทำให้ดูแล้วรู้สึกตัดกันอย่างรุนแรง เช่น สีดำ ตัดกับ สีขาว – สีเหลือง ตัดกับ สีน้ำเงิน – สีเหลือง ตัดกับ สีม่วง หรือ สีดำ ตัดกับ สีแดง เป็นต้น

แต่การใช้สีตัดกันนั้นมีความยากในการจัด โครงสีหรือใช้ประกอบกันแล้วดูให้มีความกลมกลืนไม่ขัดตา เมื่อผลรวมปรากฏออกมาอำนาจของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกตัดกันรุนแรงหากนำมาด้วยกัน ดังนั้นเทคนิคการใช้สีตรงข้ามกันก็คือ

ในโครงสีส่วนรวมมักจะออกมาในลักษณะของสีวรรณะใดวรรณะหนึ่ง ซึ่งจะทำให้ดูภาพรวม ๆ แล้วทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืนไปกันได้ และจะแทรกสีตรงข้ามหรือคู่สีใดคู่สีหนึ่งลงไปในพื้นที่ไม่เกิน 10-20 เปอร์เซ็นต์ ของภาพ ในกรณีที่จะให้โครงสีของภาพนั้นดูแล้วไม่ขัดตา

ในกรณีที่ใช้สีคู่ที่มีอัตราเท่ากัน ให้ลดความสดใสสีใดสีหนึ่งลง โดยการนำสีตรงกันข้ามกับสีนั้นมาผสมเข้าไป ก็จะลดความสดใสลง เราเรียกวิธีการนี้ว่าการฆ่าสี หรือหากเราใช้สีตรงกันข้ามโดยไม่ใช้วิธีการฆ่าสี สามารถทำได้โดยการใช้สีในอัตราส่วนที่ไม่เท่ากันดังนี้ การใช้สีตรงกันข้าม ในอัตราส่วน 70/30, 80/20, 90/10 เช่น ใช้สีแดง 70% ใช้สีเขียว 30 % เป็นต้น



ภาพที่ 2.15 วงล้อคู่สีตรงกันข้าม

3. การใช้สีโดยการกำหนดโครงสี (Color Scheme)

โครงสี คือ การกำหนดสีหรือจัดสีลงในที่ใดที่หนึ่งเพื่อให้บรรดาสีต่าง ๆ เหล่านั้นรวมเป็นหมู่เดียวกัน เกิดความสัมพันธ์ระหว่างสีต่อสีขึ้น มีความงามน่าดูหรือเรียกได้ว่าสีเหล่านั้นมีคุณสมบัติกลมกลืนประสานกัน

การกำหนดโครงสี มีลักษณะเกี่ยวกับการใช้สีประกอบรวมวรรณะ ต่างกันก็แต่เพียงการกำหนดโครงสีจะละเอียดประณีตกว่าเพราะนอกจากจะแสดงออกมาในวรรณะใดแล้ว ยังต้องแสดงโครงสีที่เด่นให้ออกมาเพียงสีเดียวเท่านั้น เช่นเรากำหนดโครงสีแดง สีที่นำมาประกอบเป็นโครงสีแดงได้แก่ ส้ม แสด ม่วง เหลือง เป็นต้น

4. การใช้สีในลักษณะค่าของสี (Value of Colors)

การใช้สีระบายลงในภาพ พื้นที่สถานที่ใด ๆ ก็ตาม ผู้ฝึกหัดหรือบุคคลทั่วไป มักชอบใช้สีมากสี ด้วยกลัวว่าถ้าใช้สีน้อยจะทำให้ดูจืดจาง ไม่สวยงาม อาจนับได้ว่าเป็นความเข้าใจผิดก็ได้ ด้วยการใช้สีมากสีหากไม่รู้จักจัดโครงสี หรือลดทอนความสดใสของแต่ละสีให้เกิดความกลมกลืนกันแล้ว แทนที่จะทำให้หน้าดู ตรงกันข้ามยังทำให้ดูเปรอะเลอะเทอะ เสียอีกในแนวทางการใช้สี ที่ใช้น้อยสีแต่สามารถระบายให้หน้าดูได้ โดยวิธีไล่ค่าน้ำหนักของสี มีหลายวิธีคือ

4.1 ค่าในน้ำหนักของสี สีเดียว (values of Single color) คือ นำสี สีเดียวมาไล่ค่าน้ำหนักให้อ่อนโดยใช้สีขาวมาผสม หรือหากต้องการเข้มขึ้น ก็ผสมด้วยสีดำด้วยสีดำ โดยปกติการไล่ค่าน้ำหนักของสี สามารถกระจายค่าได้ 7-9 ระยะด้วย

4.2 ค่าในน้ำหนักรหัสสีหลายสี (values of different colors) คือ นำสีหลายสีมาไล่ค่าน้ำหนักของสี เรียงจากอ่อนไปหาแก่ ในวงสีธรรมชาติ เช่น สีเหลือง ส้ม แสด แดง และม่วงแดง หรือสีเขียว เหลือง เขียว น้ำเงิน ฟ้า และม่วงน้ำเงิน

4.3. การใช้สีโดดเด่น (Intensity) เป็นการใช้อย่างดึงดูดความสนใจ สร้างจุดเด่น ให้กับภาพ ให้รู้สึกแตกต่าง จากภาพรวมๆทั่วไป ส่วนมากจะเน้นส่วนที่เป็นประธานของภาพ

4.4 การใช้สีใกล้เคียง (Adjacent color) คือการใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงจรสี มาสร้างสรรค์งานศิลปะ ก็จะได้งานที่มีมีความกลมกลืนกัน



ภาพที่ 2.16 ภาพที่ใช้สีใกล้เคียง

5.จิตวิทยาการใช้สี

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สีมักมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ เป็นอย่างมากดูได้จาก มนุษย์นำสีมาผูกโยงกับความเชื่อในเรื่องต่าง ๆ มีผลต่อการดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชน เช่น ชาวจีนชอบสีแดง เพราะเชื่อว่าสีแดงเป็นสีแห่งความยิ่งใหญ่ เจริญงอกงาม ชาวตะวันตกชอบสีแดงเลือดนก เพราะเชื่อว่าสีแดงเลือดนกเป็นสี สื่อถึงความเป็นผู้ดีสูงศักดิ์ มีอารยธรรม กลุ่มคนในเขตร้อนนิยมใช้เสื้อผ้าสีสด การใช้สีเป็นความเชื่อส่วนหนึ่งและเป็นรสนิยมตามยุคสมัยส่วนหนึ่ง เมื่อสีมีอิทธิพลมากเช่นนี้ ฉะนั้นในการสร้างสรรค์งานศิลปะต้องคำนึงถึงจิตวิทยาในการใช้สีดังนี้

ตารางที่ 2.1 จิตวิทยาการใช้สี

สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก	สงบ หนักแน่น เยือกเย็น
สีเขียว	ให้ความรู้สึก	สดชื่น มีชีวิตชีวา ร่มเย็น

สีแดง	ให้ความรู้สึก	ตื่นเต้น โอ้อ่า มั่งคั่ง ร้อน รุนแรง
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก	ร่าเริง สดใส น่าหล่อมใส ศรัทธา
สีส้ม	ให้ความรู้สึก	สนุกสนาน เบิกบาน อบอุ่น
สีม่วง	ให้ความรู้สึก	ความเร้นลับ มีเสน่ห์
สีดำ	ให้ความรู้สึก	ลึกลับ น่ากลัว โศกเศร้า
สีขาว	ให้ความรู้สึก	บริสุทธิ์ สะอาด
สีชมพู	ให้ความรู้สึก	อ่อนโยน อ่อนหวาน บางเบา
สีเทา	ให้ความรู้สึก	อ่อนเพลีย ห่อเหี่ยว ไม่มีพลัง
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก	อบอ้าว แห้งแล้ง ทрудโทรม
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก	สดใส อิสระ สดชื่น

2.3 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.3.1 Adobe illustrator CS4



ภาพที่ 2.17 โปรแกรม Adobe Illustrator

โปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างภาพลายเส้นที่มีความคมชัดสูง งานภาพประกอบและงานกราฟิกแบบ 2 มิติต่างๆ เช่น การสร้างโลโก้สินค้า จนไปถึงการจัดเลย์เอาต์งานสิ่งพิมพ์ และมีเครื่องมือที่ช่วยเหลือในงานเว็บไซต์อีกด้วย

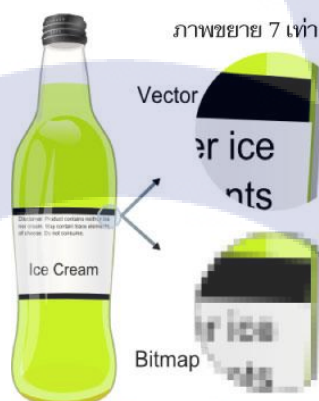
ภาพกราฟิกสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

1.ภาพแบบพิกเซล (pixel) คือ ภาพที่เกิดจากจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความหนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนว่าความละเอียด (ความคมชัด) ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอก

คุณสมบัติของภาพ จอภาพ หรือ อุปกรณ์แสดงผลภาพได้

2.ภาพกราฟิกส์เวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ

ข้อดีคือ ทำให้สามารถย่อขยายได้ โดยคุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง ข้อเสียคือภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียงภาพวาด หรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น ข้อมูลภาพพวกนี้ได้แก่ไฟล์สกุล eps, ai (adobe illustrator) เป็นต้น



ภาพที่ 2.18 ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel

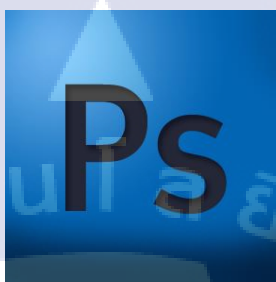
ความสามารถที่โปรแกรม Illustrator ทำได้

- งานสิ่งพิมพ์
งานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ นิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ต้องการความคมชัด
- งานออกแบบทางกราฟฟิก
การสร้างภาพ3มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ

- งานทางด้านการ์ตูน

ในการสร้างโปรแกรมต่าง ๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็น โปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้น

2.3.2 Adobe Photoshop CS4



ภาพที่ 2.19 โปรแกรม Adobe Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถนำโปรแกรม Photoshop ในการแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่างๆ มารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพ เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ โดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการยอมรับว่าโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิดิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุดโปรแกรม Adobe Photoshop จะประกอบด้วยโปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ ImageReady การที่จะใช้งาน โปรแกรม Photoshop คุณต้องมีเครื่องที่มีความสามารถสูงพอควร มีความเร็วในการประมวลผล และมีหน่วยความจำที่เพียงพอ ไม่เช่นนั้นการสร้างงานของคุณคงไม่สนุกแน่

ลักษณะงานที่เหมาะสมกับโปรแกรม Photoshop

งานที่เหมาะสมกับการใช้งาน โปรแกรม Photoshop CS6 มีหลากหลายมา แล้วแต่ความต้องการของผู้ออกแบบเช่น งานรีทัชภาพ งานอาร์ตเวิร์ค งานโปสเตอร์ โปรชาร์ต แบนเนอร์ เป็นต้น

ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม Photoshop

- ตกแต่งและจัดการรูปภาพ แปลงภาพในฟอร์แมตต่างๆ
- ปรับแต่งสี แสงในรูปแบบต่างๆ
- ซ้อนภาพ รีทัชภาพ
- รองรับการทำงานในระบบสี RGB, CMYK, LAB และ Gray Scale
- รองรับการใช้งานภาพหลากหลายรูปแบบ
- มีฟิลเตอร์ เครื่องมือเสริมในการปรับแต่งภาพ
- รองรับการสร้างภาพสำหรับบนเว็บเพจ สำหรับส่งร้านอัดรูป
- มีเครื่องมือแปรง (brush) สำหรับการขีดเขียนโดยตรง
- ระบบปฏิบัติการที่สามารถใช้ได้ Windows / Mac OS

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

3.1.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือน1	เดือน2	เดือน3	เดือน4
1.ศึกษาระบบการทำงานภายใน	■			
2.ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย	■	■	■	■
3.พิจารณาเขียนโครงการและนำเสนอ			■	
4.ดำเนินโครงการที่ได้รับมอบหมาย			■	■
5.สรุปจัดทำรูปเล่มรายงาน				■

3.1.2 ตัวอย่างงานอื่น ๆ บางส่วนระหว่างการสหกิจศึกษา



ภาพที่ 3.1 Logo งาน 2016 TOYOTA Mid Year Dealer Conference

245K RISE OF THE CHAMPION

2016 Toyota Mid Year Dealer Conference

ภาพที่ 3.2 Logo งาน 2016 TOYOTA Mid Year Dealer Conference



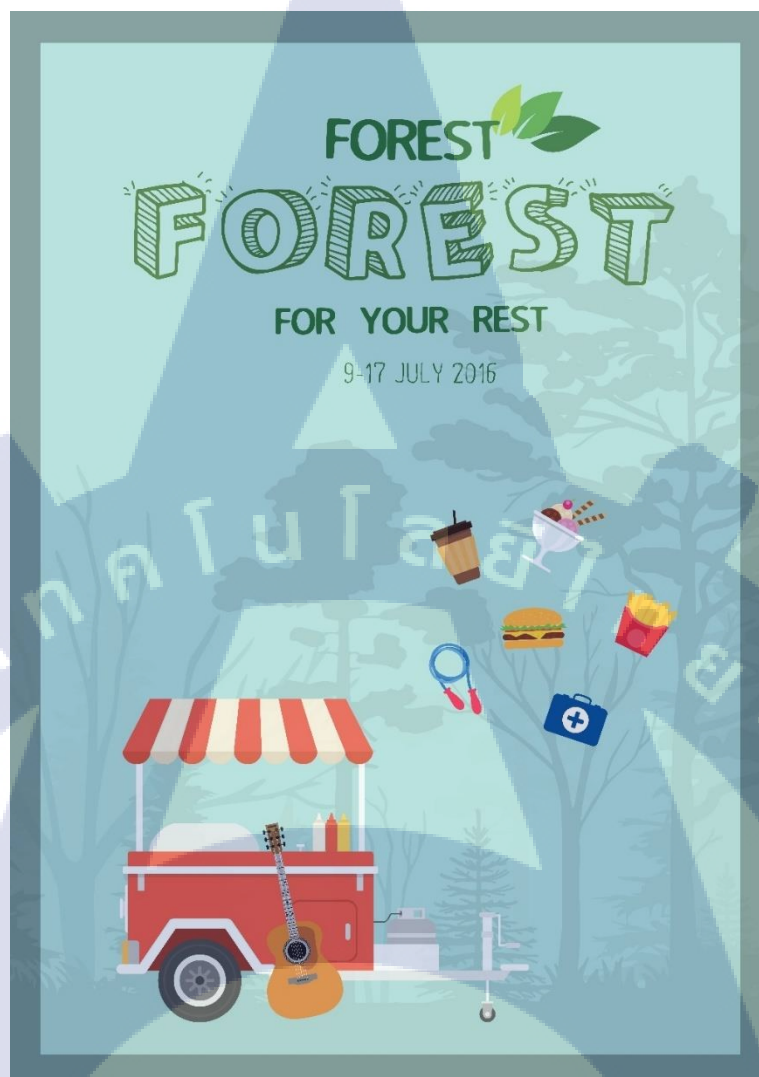
ภาพที่ 3.3 Logo และ Banner งาน Idea Creative Day 2016



ภาพที่ 3.4 เปลี่ยนสีชุด Costume



ภาพที่ 3.5 ออกแบบ Key visual งาน Forest – Forest for your rest



ภาพที่ 3.6 ออกแบบ Poster งาน Forest – Forest for your rest



ภาพที่ 3.7 Storyboard สื่อ Interactive หัวข้อ Oil ของกระทรวงพลังงาน
(ได้ใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.8 ออกแบบ Key visual พาเที่ยวเกาหลี ของ Oshopping

SHOPPING
โอ ช้อปปิ้ง

KOREA

มอบของขวัญสุดพิเศษ
พาผู้ใช้คดีท่องเที่ยวเกาหลี สุด Exclusive

ฉลองปีใหม่ ขิมลัดฟ้า ทำสมหมาย
ซอล แท็ว กิม Check in เกาหลี
8 - 12 มกราคม 2560

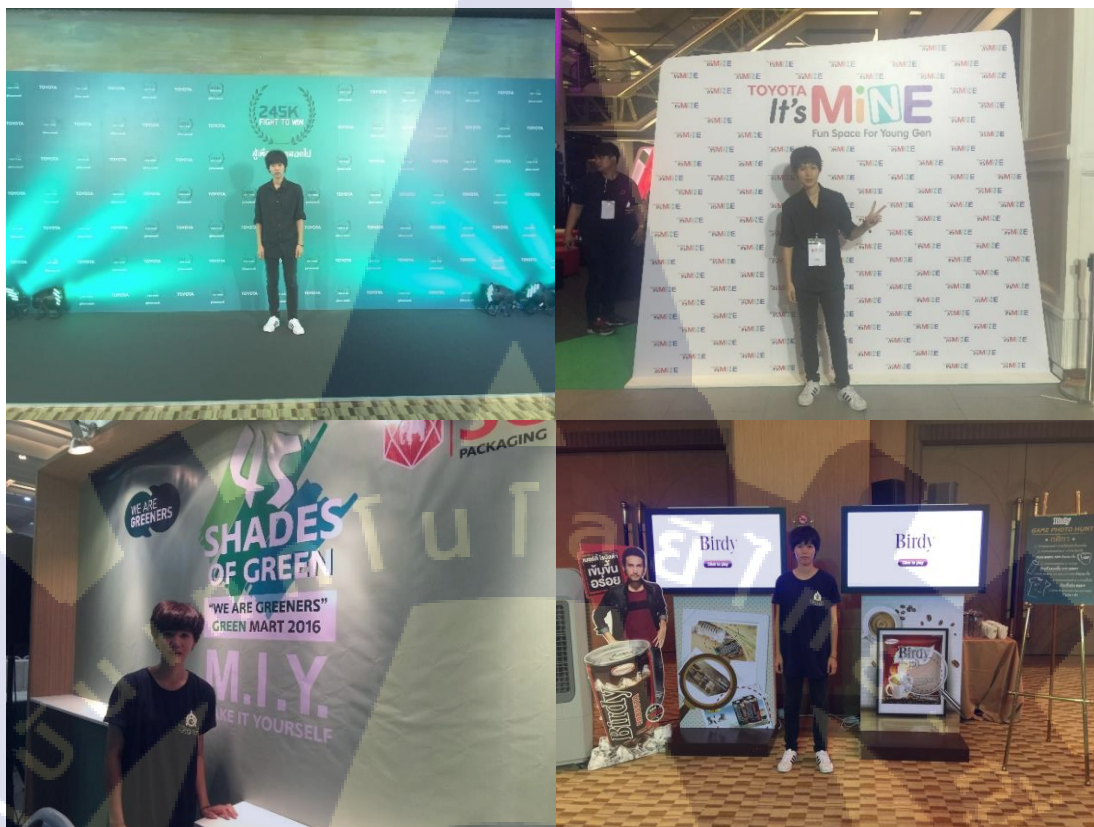
www.oshoppingtv.com
02-817-9999

• รับของก่อนจ่าย • ส่งฟรีทั่วไทย • เปลี่ยนคืนได้ไม่ยุ่งยาก

รับชมได้ทางเคเบิลทีวีทั่วประเทศ

24 ชั่วโมง

ภาพที่ 3.9 ออกแบบไวเนลพาเที่ยวเกาหลี ของ Oshopping



ภาพที่ 3.10 เป็น Staff ในงาน event ต่าง ๆ

3.2 รายละเอียดโครงการงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การออกแบบกราฟิกและผลิตสื่อประจำบูธสำหรับงาน The Champions ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์ มีกลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง คือ กลุ่มพนักงานที่มาเข้าร่วมงานมอบรางวัลของธนาคารไทยพาณิชย์

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการงาน

3.2.2.1 Adobe Illustrator

เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาโครงการงาน เป็นเทคนิคพื้นฐานทั่วไปของโปรแกรม โดยหลักๆจะเป็นการใช้รูปทรงต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้ตัวอักษร การเพิ่ม-ลดขนาดของตัวอักษร และการเพิ่มลวดลาย เพื่อให้ผลงานออกมาตามความต้องการ

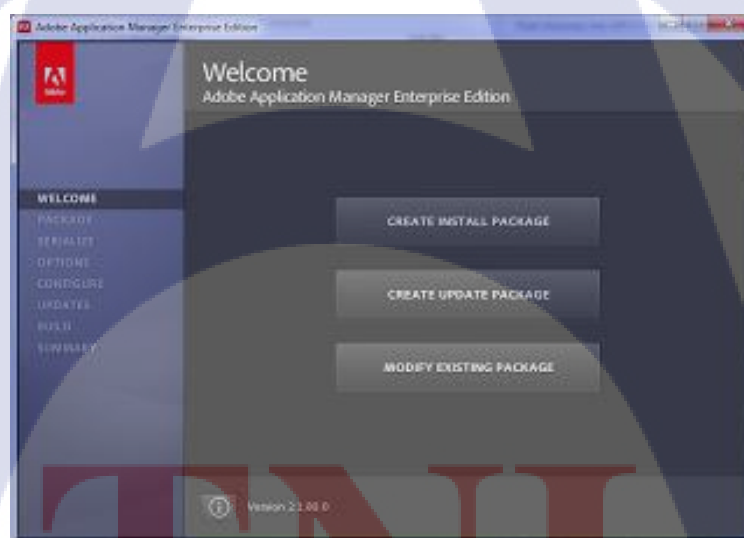
3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากความต้องการของลูกค้า และขอคำแนะนำเกี่ยวกับการทำงานจากหัวหน้างาน เพื่อให้ผลลัพธ์ของงานไปในทิศทางเดียวกัน สอดคล้องกัน และค้นคว้า รวบรวมข้อมูลในการจัดทำกราฟรูปแบบต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต และนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในโครงการชิ้นนี้

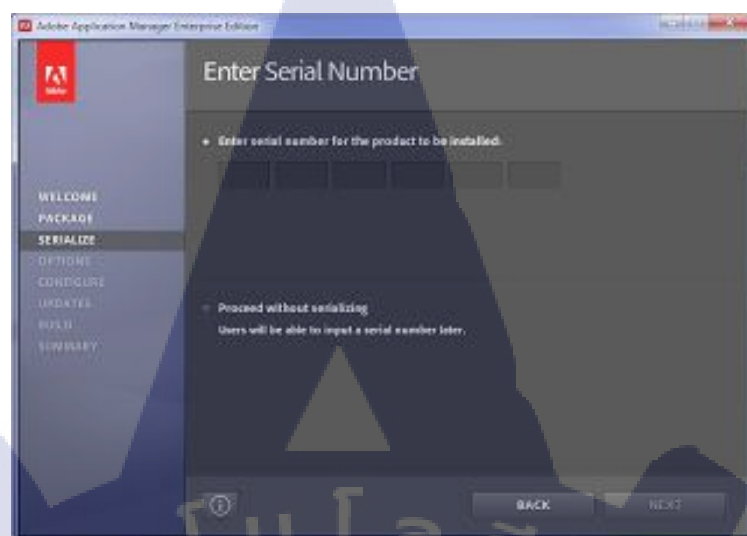
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 วิธีติดตั้งโปรแกรม

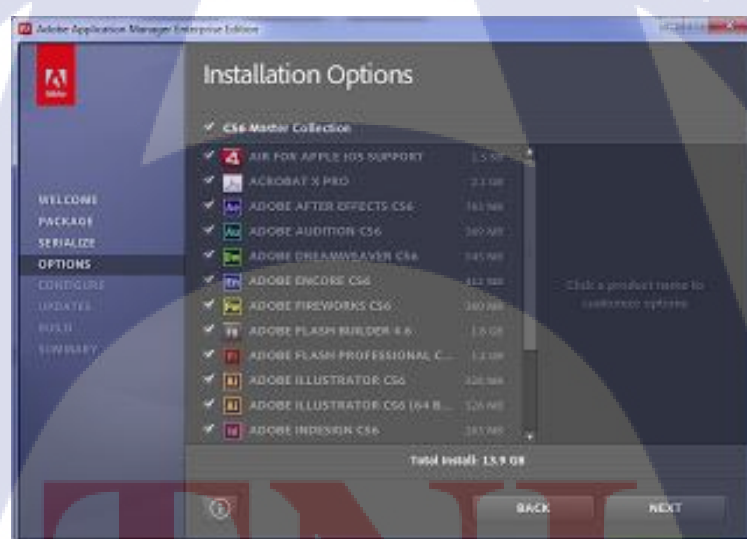
3.3.1.1 โปรแกรม Adobe Master Collection CS6 สามารถ Download Adobe CS6 ได้ที่ <http://www.adobe.com/downloads/>



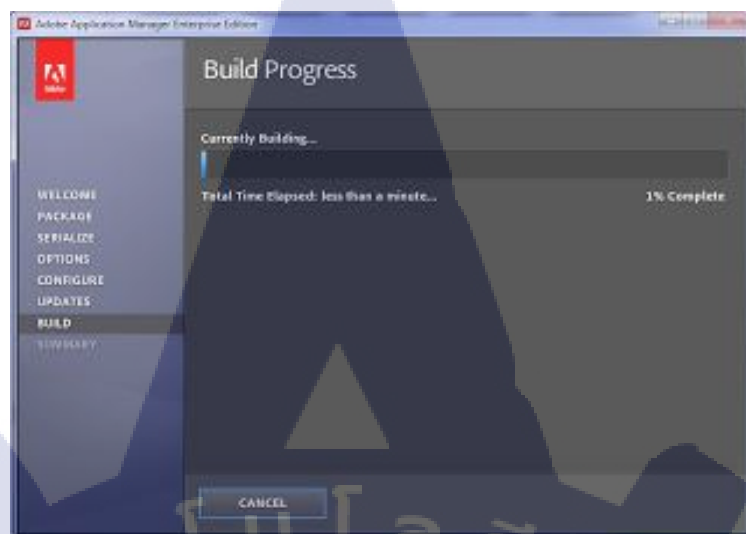
ภาพที่ 3.11 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



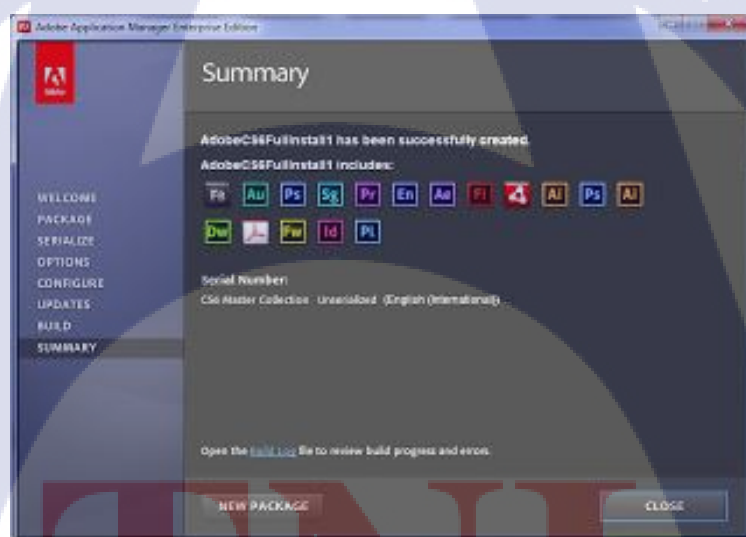
ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.14 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.15 ขั้นตอนการลงโปรแกรม

3.3.2 การออกแบบ Backdrop Pull Frame เพื่อประกอบบูธกิจกรรมงาน “The Champion” ของธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับประกอบบูธกิจกรรม

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

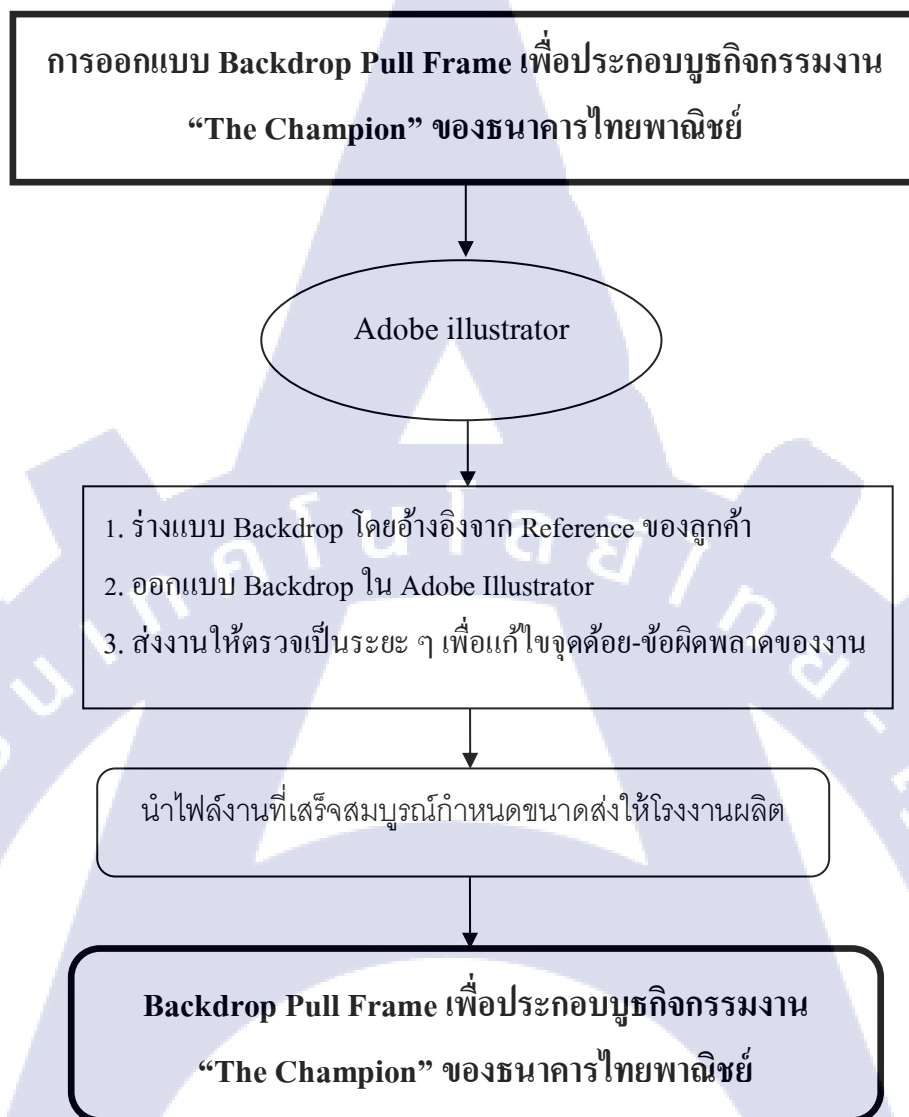
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่าง ๆ ในผลงาน



ภาพที่ 3.16 Backdrop Pull Frame

3.3.3 การออกแบบ Standee เพื่อประกอบบูธกิจกรรมงาน “The Champion” ของ ธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับประกอบบูธกิจกรรม และให้ข้อมูลฐานกิจกรรมนั้น ๆ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

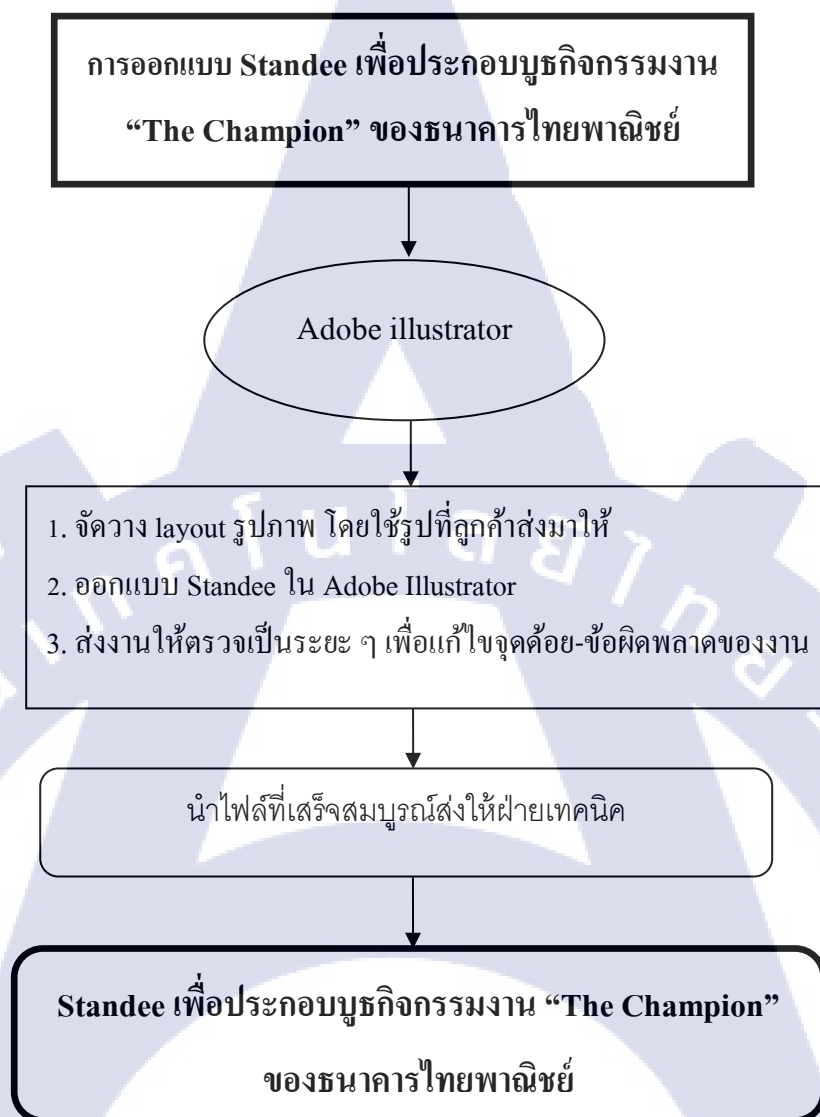
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai ,jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์Ai ให้ฝ่ายเทคนิคทำเกม

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่าง ๆ ในผลงาน





ภาพที่3.17 Standee ประจำฐานกิจกรรม ฐานที่ 1 ภาพที่3.18 Standee ประจำฐานกิจกรรม ฐานที่ 2



ภาพที่3.19 Standee ประจำฐานกิจกรรม ฐานที่ 3 ภาพที่3.20 Standee ประจำฐานกิจกรรม ฐานที่ 4

3.3.4 การออกแบบ Signage เพื่อประกอบบูรณาการงาน “The Champion” ของธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับประกอบบูรณาการ และให้ข้อมูลฐานกิจกรรมนั้น ๆ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

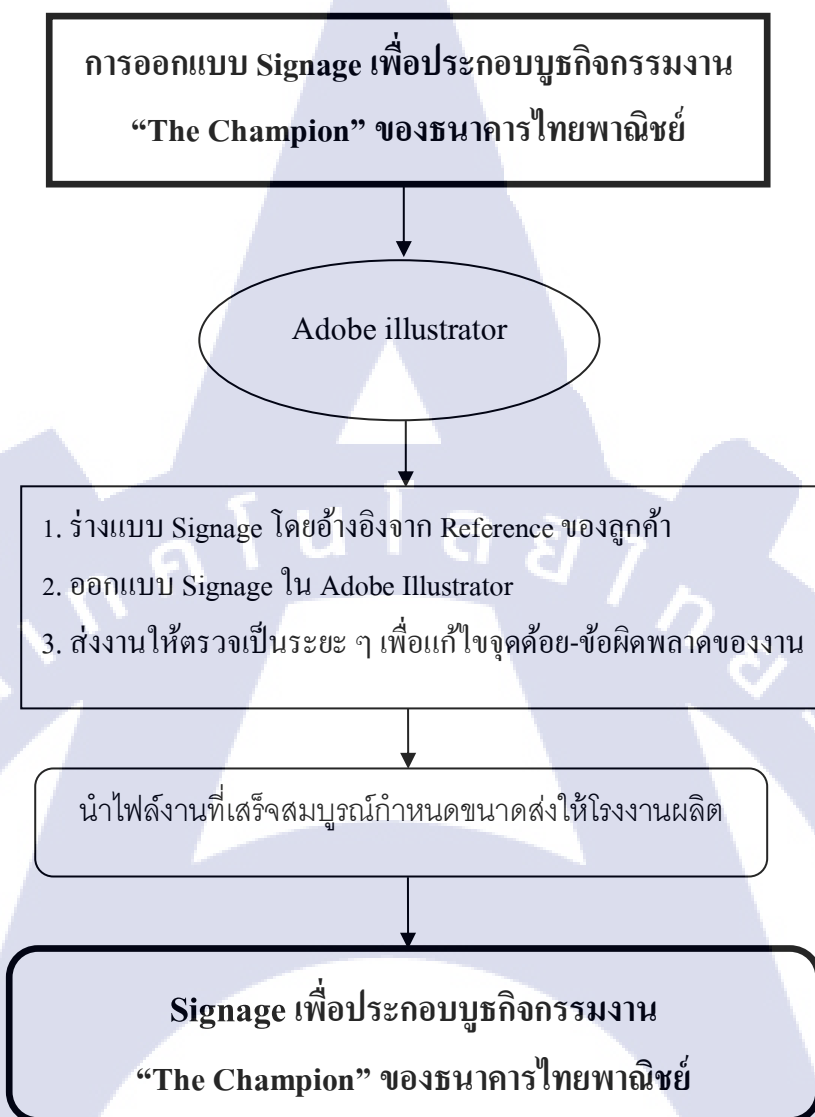
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่าง ๆ ในผลงาน





TNI

ภาพที่ 3.21 Signage

3.3.5 การออกแบบ Backdrop ถ่ายรูป เพื่อประกอบบูธกิจกรรมงาน “The Champion” ของธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับทำกิจกรรมภายในบูธ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

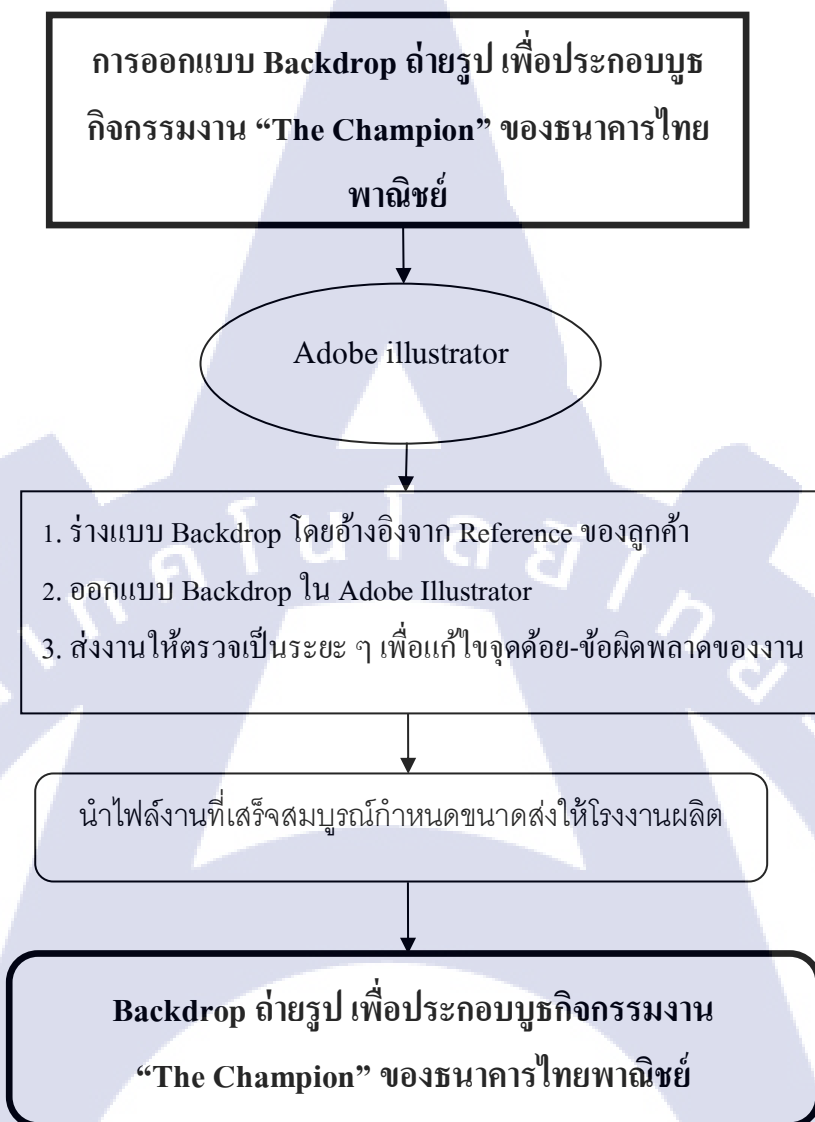
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

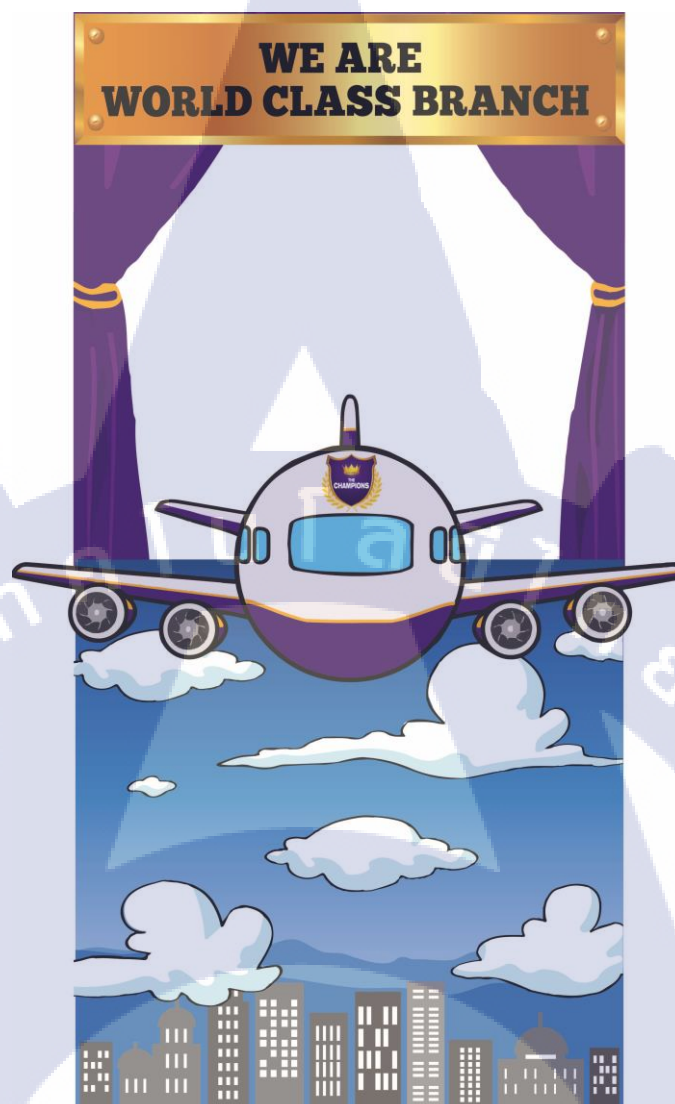
ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่าง ๆ ในผลงาน





ภาพที่ 3.22 Backdrop ถ่ายรูป

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากชิ้นงานทั้งหมดที่ได้ทำการออกแบบ เมื่อวิเคราะห์แล้ว สามารถสรุปได้ว่า การออกแบบสามารถออกแบบได้ในหลายแนวทาง หลายรูปแบบ แม้ว่าจะเป็นข้อมูลเดียวกัน หรือโจทย์เดียวกันก็ตาม เพราะการออกแบบขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอข้อมูล โดยการนำเสนอ นั้นสามารถทำได้ในแบบแตกต่างกันไปตามแต่ละวิธีการนำเสนอ และตัวบุคคลนั่นเอง

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ขั้นตอนการออกแบบ Backdrop Pull Frame

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator และวัดขนาดของตัว Backdrop ตามที่ต้องการ
- หา reference ตามแบบที่ลูกค้าต้องการ
- ออกแบบ Backdrop ในโปรแกรม Adobe Illustrator
- ปรับขนาดและจัดวาง Logo งานให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Backdrop Pull Frame ที่ได้จากโรงพิมพ์มาประกอบและจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงาน



ภาพที่ 4.1 Backdrop Pull Frame

4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบ Standee ชื่อฐานกิจกรรม เพื่อบอกชื่อฐานและวิธีการร่วม

กิจกรรม

ขั้นตอนการทำงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator และวัดขนาดของตัว Standee ตามที่ต้องการ
- ออกแบบ Standee บอกฐาน โดยให้เข้า Theme ของงาน ซึ่งในที่นี้คือ The Champions
- ใส่ชื่อฐานกิจกรรม ทั้ง 4 ฐาน ลงใน Standee ทั้ง 4 ตัว
- ใส่ข้อความบอกวิธีการเข้าร่วมฐานกิจกรรมนั้น ๆ
- ใส่กล่องข้อความเพื่อให้ตัวหนังสืออ่านง่าย
- เลือกสีและตัวอักษรให้เหมาะสม
- ตกแต่งตัว Standee ให้สวยงาม เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- ทำ di-cut เพื่อนำไปให้ร้านตัดตามรอยที่เราต้องการ
- ทำแถบบอกขนาดของ Standee เพื่อส่งให้ร้านเป็นลำดับต่อไป
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Standee ที่ได้จากโรงพิมพ์มาประกอบและจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงานตามตำแหน่งของฐานกิจกรรม เพื่อบอกถึงชื่อฐานและวิธีการเข้าร่วมฐานกิจกรรมนั้น ๆ



ภาพที่ 4.2 Standee ฐานที่ 1 และ 2



ภาพที่ 4.3 Standee ฐานที่ 3 และ 4

4.1.3 ขั้นตอนการออกแบบป้าย Signage

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator และวัดขนาดของตัว Signage ตามที่ต้องการ
- หา reference ตามแบบที่ลูกค้าต้องการ
- ออกแบบ Signage ในโปรแกรม Adobe Illustrator
- ปรับขนาดและจัดวางข้อความให้เหมาะสม
- เลือกสีและตัวอักษรให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- ทำ di-cut เพื่อนำไปให้ร้านตัดตามรอยที่เราต้องการ
- ทำแถบบอกขนาดของ Signage เพื่อส่งให้ร้านเป็นลำดับต่อไป
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Signage ที่ได้จากโรงพิมพ์มาประกอบและจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงาน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของบูธกิจกรรม ให้ดูมีสีสันมากขึ้น



ภาพที่ 4.4 Signage

4.1.4 ขั้นตอนการออกแบบ Backdrop เพื่อเอาไว้อัฒยรูป

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator และวัดขนาดของตัว Backdrop ตามที่ต้องการ
- หา reference ตามแบบที่ลูกค้าต้องการ
- ออกแบบ Backdrop ในโปรแกรม Adobe Illustrator
- ปรับขนาดและจัดวาง Logo งานให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- ทำ di-cut เพื่อนำไปให้ร้านตัดตามรอยที่เราต้องการ
- ทำแถบบอกขนาดของ Backdrop เพื่อส่งให้ร้านเป็นลำดับต่อไป
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Backdrop ที่ได้จากโรงงานมาประกอบเพื่อติดตั้ง เนื่องด้วยพื้นที่ที่จัดงานมีขนาดจำกัด เมื่อนำมาวางแล้วทำให้บูธมีพื้นที่ไม่เพียงพอ ไม่สามารถนำมาตั้งไว้ได้ จึงได้ยกเลิกการติดตั้ง Backdrop ขึ้นนี้ภายในบูธกิจกรรม



ภาพที่ 4.5 Backdrop ถ่ายรูป

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการที่ได้จัดทำโครงการ โดยงานที่ได้รับทั้งหมดเป็นงานที่นำไปใช้เพื่อสร้างบรรยากาศภายในบูธกิจกรรม ทั้งนี้การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำโครงการจะวิเคราะห์โดยใช้หลักการ PACT Analysis ซึ่งประกอบไปด้วย P = People , A = Activities , C = Context , T = Technologies และผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการมีดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการ

- People : ลักษณะของงานเป็นงานเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ยกตัวอย่าง เช่น ป้าย Signage ทำขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์ให้แขกผู้มาร่วมงานรู้ว่าภายในงานมีรางวัลอะไรบ้าง
- Activities : การนำผลงานไปใช้ในงานกิจกรรมและจัดตั้งบูธกิจกรรม เพื่อใช้ในงาน The Champions เพื่อสร้างบรรยากาศให้การเข้าร่วมกิจกรรมมีความสนุกสนาน สนุกไปกับบรรยากาศของงาน
- Context : บริบทและความสัมพันธ์กับผู้ที่มาเข้าร่วมกิจกรรมมีผู้ที่สนใจในบูธกิจกรรมเป็นอย่างมาก มีความตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรมทุกฐาน ทำให้พื้นที่ในงานแน่นขนัดไปด้วยผู้คนที่เข้าร่วมงาน
- Technologies : เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในโครงการ เป็นโปรแกรม Adobe Illustrator ใช้ในการทำงานด้านกราฟิกต่าง ๆ ตลอดทั้งโครงการ

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบจากผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงการเป็นการประชาสัมพันธ์ให้กับงานกิจกรรมเพื่อผู้ร่วมงานได้มีส่วนร่วมในงานกิจกรรม

ส่วนของผู้เข้าร่วมงาน The Champions ในวันศุกร์ที่ 19 สิงหาคม 2559 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก และในส่วนของกิจกรรมในบูธ ผู้มาร่วมงานร้อยละ 80 ได้เข้าร่วมกิจกรรมครบทุกฐานกิจกรรม ซึ่งทั้งนี้จากวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายมีผลตอบรับเป็นไปอย่างดีตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้



ภาพที่ 4.6 ภาพบรรยากาศภายในบูธกับ Standee ในฐานกิจกรรม



ภาพที่ 4.7 ภาพบรรยากาศการถ่ายรูปกับ Backdrop Pull Frame

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานจัดทำสื่อกราฟิกเพื่อจัดบูธกิจกรรม สำหรับงาน The Champions ของ ธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานีรีเวอร์ไซด์ วัตถุประสงค์ของโครงการ คือ การเชิญชวนให้พนักงานธนาคารไทยพาณิชย์ที่มาร่วมงาน เข้ามาร่วมเล่นเกมกิจกรรมภายในบูธ รายละเอียดผลการดำเนินงานของแต่ละขั้นมีดังนี้

1. การออกแบบ Backdrop Pull Frame : ออกแบบ Backdrop เมื่อตีพิมพ์แล้ว ได้เอามาใช้เป็นฐานกิจกรรมที่ 4 คือการถ่ายรูปกับตัว Backdrop และตัวป้าย Props
2. การออกแบบ Standee : เมื่อประกอบ Standee เสร็จ ก็นำไปวางในบูธกิจกรรม เพื่อบอกถึงชื่อกิจกรรมและวิธีการเล่นเกมในแต่ละฐาน
3. การออกแบบ Signage : เมื่อประกอบ Signage เสร็จก็นำเอาไปวางหน้าบูธกิจกรรมเพื่อบอกถึงรางวัลภายในงาน The Champions
4. การออกแบบ Backdrop ถ่ายรูป : เมื่อตีพิมพ์ออกมาแล้ว ได้ประกอบแล้วนำไปวางภายในบูธ แต่เนื่องจากบูธมีขนาดเล็กมาก จึงได้นำออกจากบูธกิจกรรม

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญห

จากการทำโครงการได้พบปัญหาระหว่างการทำงานในบางช่วง บางตอน มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลการทำงานได้ตลอดเวลา จึงต้องมีการแก้ไขงานอยู่เรื่อย ๆ เพราะต้องรอ Feedback จากทางฝ่ายลูกค้า แล้วเมื่อนำมาแก้ไขงานเรียบร้อย ก็ได้ส่งมอบให้หัวหน้างานตรวจสอบผลงาน และได้คำแนะนำในการแก้ไขผลงานให้ดีขึ้นกว่าเดิม ทำให้ผลงานเป็นที่น่าพอใจ

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมา พบว่าการทำงานที่เกี่ยวกับการทำสื่อในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์หรืองานที่ได้รับมอบหมายให้ทำอื่น ๆ นั้น ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงานมากมายพนักงานที่ปรึกษาช่วยสอน และช่วยให้คำแนะนำในการทำงาน ทั้งในส่วนของโครงการและในส่วนของงานที่ได้รับมอบหมายอื่น ๆ

จากการออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในงาน The Champions ครั้งนี้พบว่าการทำงานนั้นเหมาะกับผู้ที่สนใจในด้านการออกแบบในงานด้านต่าง ๆ โปรแกรมที่ใช้ในการทำงานหลักๆ คือ โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ใช้ในการทำงานกราฟิกประกอบงานอีเว้นท์ต่าง ๆ ของบริษัท โดยทีมงานและรูปแบบของงานแต่ละครั้งจะเปลี่ยนแปลงไป

เอกสารอ้างอิง

1. เบญจสิริยา ปานบุญเดช, องค์ประกอบงานกราฟิก [Online], Available : <http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=64>
2. สยามไดคัท .คอม , คำศัพท์โรงพิมพ์ โรงปั๊ม [Online] , Available : <http://www.siamdiecut.com/index.php/articles/11-word-print-afterprint>, [12/09/2559]
3. สมใจ ภัทติศิริ , 2553 , พื้นฐานการออกแบบ [Online] , Available : http://www.trangis.com/somjaiart/e1_2.php, [15/09/2559]
4. , [15/09/2559]
Available : <http://www.hellomyweb.com/index.php/main/content/41>, [02/10/2559]
5. อติเทพ แจ่มนาลาว, เทคโนโลยีด้านสื่อปฏิสัมพันธ์ [Online], Available : <http://www.spu.ac.th/sdm/project/%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%A2%E0%B8%B5%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%9B%E0%B8%8F%E0%B8%B4%E0%B8%AA%E0%B8%B1>, [12/09/2559]
6. สัลโลมายเว็บ.คอม, 2553, แนะนำ **illustrator** [Online],
7. ไอทีจีเนียส.ซีไอ.ทีเฮช, 2557, โปรแกรม **photoshop** คืออะไร [Online], Available : <http://www.itgenius.co.th/article/%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%20Photoshop%20%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3.html>, [02/10/2559]

ภาคผนวก

1.ประมวลภาพบรรยากาศในกิจกรรมงาน “The Champions”



ของรางวัลประจำบูธ กระปุกออมสินน้องลิงอีซี่



พิธีตัดประจำบูธกิจกรรม



Backdrop งาน 2016 The Champions Half Year



ภาพพนักงานดีเด่นประจำปี

2.รายงานประจำสัปดาห์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่.....1.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... น.ส. นริศรัตน์ มานพสันโท..... รหัสนักศึกษา..... 5102065-9
คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 30/5/16	8	ออกแบบ logo SCG-IDEA roadshow	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
อังคาร 31/5/16	8	ศึกษางานเก่าของบริษัท		
พุธ 1/6/16	8	ศึกษางานเก่าของบริษัท, ออกแบบ logo Toyota mid year	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
พฤหัสบดี 2/6/16	8	ออกแบบ logo Toyota mid year dealer conference	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
ศุกร์ 3/6/16	8	ออกแบบงาน SCG-IDEA roadshow	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	-	ลงชื่อ..... นริศรัตน์ มานพสันโท..... (..... นริศรัตน์ มานพสันโท.....)	ลงชื่อ..... นริศรัตน์ มานพสันโท..... (..... นริศรัตน์ มานพสันโท.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	40	วัน/เดือน/ปี..... 3 มิ.ย. 59..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... AE..... วัน/เดือน/ปี..... 3 มิ.ย. 59..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 1



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 2

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ขวดีภรณ์ มานะพันธุ์พร รหัสนักศึกษา 56122055-1

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 6/6/59	8	present logo toyota mid year, ภาคกลาง sca	ความรู้ สร้งรริรต์	
อังคาร 7/6/59	8	แก้ไข logo toyota mid year	กร	
พุธ 8/6/59	8	ส่ง logo toyota mid year แก้ไข, สคสจากงานนักเรียนวิชา		
พฤหัสบดี 9/6/59	8	ค้นหา symbolid ของ rise of the champion, ศึกษาเมื่อไปโศ จากงานของวิชา		
ศุกร์ 10/6/59	8	หาองค์ประกอบเพื่อมาใช้ในงานโปรเจกต์		
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ ขวดีภรณ์ มานะพันธุ์พร (น.ส. ขวดีภรณ์ มานะพันธุ์พร)	ลงชื่อ ชีวันดี นอสง 9	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	80	วัน/เดือน/ปี 10 มิถุนายน 2559 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 10/6/2559	
		ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน		

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 2



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 3

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นววิศักษณ์ มานพจน์โรจน์ รหัสนักศึกษา SL1220559-9

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 13 / 6 / 59	8	ทำ logo + poster งาน forest - forest for your rest.	AI , ตามหลักวงจรชีวิต	
อังคาร 14 / 6 / 59	8	ทำ logo + poster งาน forest - forest for your rest.	AI , ตามหลักวงจรชีวิต	
พุธ 15 / 6 / 59	8	ทำ logo + poster งาน forest - forest for your rest.	AI , ตามหลักวงจรชีวิต	
พฤหัสบดี 16 / 6 / 59	8	ทำ logo + poster งาน forest - forest for your rest. ทำคอมพิวเตอร์ light box และ check box.	AI , ตามหลักวงจรชีวิต	
ศุกร์ 19 / 6 / 59	8	ส่งงาน logo + poster งาน forest - forest for your rest ส่งงานคอมพิวเตอร์ light box และ check box		
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	80	ลงชื่อ นววิศักษณ์ มานพจน์โรจน์ (นววิศักษณ์ มานพจน์โรจน์)	ลงชื่อ สิริลักษณ์ งามสง่า (สิริลักษณ์ งามสง่า)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	120	วัน/เดือน/ปี 19 มิ.ย. 2559 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 17 / มิ.ย / 59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมจ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 3



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 4

ชื่อ-สกุลนักศึกษา บวรลักษณ์ มานพรัตน์โรจน์ รหัสนักศึกษา 56122055-9
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีวิศวกรรมไฟฟ้า

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 20/06/16	8	Design งานแผนบูรณาการในสัปดาห์แรก เรื่อง oil & gas rally for product	AI, ความคิดสร้างสรรค์	
อังคาร 21/06/16	8	Design งานแผนบูรณาการสัปดาห์ที่สอง เรื่อง video motion เนื้อหาเกี่ยวกับสื่อ	AI, เทคนิคการสร้างสรรค์	
พุธ 22/06/16	8	Design งานแผนบูรณาการสัปดาห์ที่สาม เรื่อง ทำเอกสารงานของ บริษัท	AI, ความคิดสร้างสรรค์	
พฤหัสบดี 23/06/16	8	Design งานแผนบูรณาการสัปดาห์ที่สี่ เรื่อง ทำเอกสารงานของ บริษัท	AI, ความคิดสร้างสรรค์	
ศุกร์ 24/06/16	8	Design งานแผนบูรณาการสัปดาห์ที่ห้า เรื่อง ทำเอกสารงานของ บริษัท	AI, ความคิดสร้างสรรค์	
เสาร์/...../.....				
อาทิตย์/...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	120	ลงชื่อ <u>บวรลักษณ์ มานพรัตน์โรจน์</u> (<u>บวรลักษณ์ มานพรัตน์โรจน์</u>)	ลงชื่อ <u>ศิริโชค นิลสุภา</u> (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	160	วัน/เดือน/ปี <u>24 มิถุนายน 2016</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>AE</u> วัน/เดือน/ปี <u>24 June 2016</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 4



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....5.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา...ชาวสิทธิ์... นานจินทร... รหัสนักศึกษา... 56122055-9
คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ...

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 29/6/59	8	ส่งงาน 44 ชิ้นงานมาที่สำนักงานระยอง กระทรวงสาธารณสุข		
อังคาร 30/6/59	8:30	รับชิ้นงานที่ SCG บางซื่อ, แก้ไขงานของกระทรวงสาธารณสุข		
พุธ 1/7/59	8	ส่งชิ้นงานที่ SCG บางซื่อ	วิเคราะห์ข้อมูล, ออกสื่อ	
พฤหัสบดี 2/7/59	11	ออกสื่องานที่ SCG บางซื่อ	การทำงานในสัปดาห์	
ศุกร์ 3/7/59	8	ทำงานออฟฟิศต่อไป		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	43.50 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	160	ลงชื่อ...ชาวสิทธิ์... นานจินทร... (...../...../.....)	ลงชื่อ...ชาวสิทธิ์... นานจินทร... (...../...../.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	203.50 ชม.	วัน/เดือน/ปี... 1 กรกฎาคม 2559 นักศึกษา	ตำแหน่ง... AE วัน/เดือน/ปี... 1 กค. 59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 5



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่..... 6

ชื่อ-สกุลนักศึกษา บวรลักษณ์ มานะจันทร์ รหัสนักศึกษา 56129055-9
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ <u>4/7/59</u>	8	ใช้ ps แต่งงานคู่รัก costume, ธีมร้านช็อคโกแลต (จนท.บาง)	photoshop	
อังคาร <u>5/7/59</u>	8	ใช้ ps แต่งงานคู่รัก costume, จัดเอกสาร (จนท.บาง)	photoshop	
พุธ <u>6/7/59</u>	8	ทำสายสัญญาณ เน็ตไอในโรงงานต่างของ SCG		
พฤหัสบดี <u>7/7/59</u>	8	งานออฟฟิศทั่วไป		
ศุกร์ <u>8/7/59</u>	8	ทำสายสัญญาณ เน็ตไอในโรงงานต่างของ SCG		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	203:30 น.	ลงชื่อ.....บวรลักษณ์ มานะจันทร์..... (บวรลักษณ์ มานะจันทร์)	ลงชื่อ.....ศิริศักดิ์ นิลสุชาติ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	243 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี <u>8 กรกฎาคม 2559</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>AT</u> วัน/เดือน/ปี <u>8 กค 59</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 6



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....7.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา บรรณิกชน บานพจน์โรจน์ รหัสนักศึกษา 56122055-9
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 11/3/59	8	งานออฟฟิศทั่วไป		
อังคาร 12/3/59	8	งานออฟฟิศทั่วไป		
พุธ 13/3/59	8	ทำรายงานข้อสงสัยส่งอาจารย์ร่วมต่าง SGD		
พฤหัสบดี 14/3/59	9	ติดต่อ ประสานงานผู้เข้าร่วมต่าง SGD		
ศุกร์ 15/3/59	7	งานออฟฟิศทั่วไป		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	243 ชม. 30 นาที	ลงชื่อ <u>บรรณิกชน บานพจน์โรจน์</u> (<u>บรรณิกชน บานพจน์โรจน์</u>)	ลงชื่อ <u>ศิริศักดิ์ นิลอภัย</u> (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	283 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี <u>15 กรกฎาคม 2559</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>AE</u> วัน/เดือน/ปี <u>15/07/2016</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 7



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....๙.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.ศ. นวรัตน์ มานพรัตน์... รหัสนักศึกษา... 51122055-9
คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 18/7/59				
อังคาร 19/7/59				
พุธ 20/7/59	8	ทำงาน office ทั่วไป		
พฤหัสบดี 21/7/59	8	งานของพี่ระกัล้านรับกิจกรรมในงาน		
ศุกร์ 22/7/59	8	จัดเอกสาร, ประชุมงาน TOYOTA MIDYEAR, AS ตาม logo		
เสาร์ 23/7/59				
อาทิตย์ 24/7/59	11	SET UP งาน TOYOTA MIDYEAR ที่ Plaza Athenee		
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	35	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	283 ชม. 30 นาที	ลงชื่อ... นวรัตน์ มานพรัตน์... (... นวรัตน์ มานพรัตน์...)	ลงชื่อ... นวรัตน์ มานพรัตน์... (... นวรัตน์ มานพรัตน์...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	318 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี... 24/07/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง... AE วัน/เดือน/ปี... 24/07/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่ง
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 8



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... ปวีร์ศักดิ์ วัฒนพจน์ ... รหัสนักศึกษา... 51122055-9
 คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีสังคม

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 25/2/59	15	staff งาน TOYOTA MID YEAR		
อังคาร 26/2/59	8	หา reference งาน Healthy day 2016		
พุธ 27/2/59	8.30 ชม.	เตรียมของเพื่อใช้สำหรับจัดต่าง SCG		
พฤหัสบดี 28/2/59	8.	หาภาพสำหรับงาน Healthy day 2016		
ศุกร์ 29/2/59	8	ทำช่วงซื้อต่าง SCG		
เสาร์ 30/2/59				
อาทิตย์ 21/3/59	6	staff ประจำงาน Photo Hunt Birdy.		
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	53 ชม. 30 นาที	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	318 ชม. 30 นาที	ลงชื่อ... <u>ปวีร์ศักดิ์ วัฒนพจน์</u> ... (<u>ปวีร์ศักดิ์ วัฒนพจน์</u>)	ลงชื่อ... <u>จิรัช วัฒนพจน์</u> ... (<u>จิรัช วัฒนพจน์</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	372 ชม.	วัน/เดือน/ปี... <u>31 กรกฎาคม 2559</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง... <u>AE</u> วัน/เดือน/ปี... <u>31/07/59</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 9



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 10

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นริศลักษณ์ มานพจันทร์ รหัสนักศึกษา 56122055-9
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีวิศวกรรม

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 1/8/59	8	ทำ ref. สำหรับงาน Healthy day		
อังคาร 2/8/59	8	set up งานประกวดสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน		
พุธ 3/8/59	8	จัดอุปกรณ์งานประกวดสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน		
พฤหัสบดี 4/8/59	8	ทำงาน office ทั่วไป		
ศุกร์ 5/8/59	8	ทำงาน office ทั่วไป		
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	392 ชม.	ลงชื่อ <u>นริศลักษณ์ มานพจันทร์</u> (นริศลักษณ์ มานพจันทร์)	ลงชื่อ <u>ศิริชัย นิลพงศ์</u> (.....)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	412 ชม.	วัน/เดือน/ปี 5/8/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>AE</u> วัน/เดือน/ปี 5/8/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่งมาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 10



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 11

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นายสมศักดิ์ มานพจันทร์ รหัสนักศึกษา 56122055-9
คณะวิชา เทคโนโลยีการเกษตร สาขาวิชา เทคโนโลยีการสัตวบาล

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 8/8/59	8	ทำงาน office ห้าง		
อังคาร 9/8/59	8	รักษาความปลอดภัย		
พุธ 10/8/59	8	ทำงานสำนักงาน SCB		
พฤหัสบดี 11/8/59	8	staff งาน chic chic Marketing Contest ทำงานสำนักงาน SCB		
ศุกร์ 12/8/59				
เสาร์ 13/8/59				
อาทิตย์ 14/8/59				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	412 ชม.	ลงชื่อ...นายสมศักดิ์ มานพจันทร์... (นายสมศักดิ์ มานพจันทร์...)	ลงชื่อ...ผู้วิจัย 96 หจก... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	444 ชม.	วัน/เดือน/ปี 11/8/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 11/08/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่ง
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 11



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 12

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นวพลักษณ์ มานะรัตนโองษ์ รหัสนักศึกษา 561220555-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอุตสาหกรรม

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 15/8/59	16 ชม. 30 นาที	ทำกราฟิกงาน SCB		
อังคาร 16/8/59	16 ชม.	set up งาน Food A จั Plaza Attitude. จัดการฝึกงาน SCB		
พุธ 18/8/59	11 ชม.	staff งาน Food A จั Plaza Attitude. ทำกราฟิกงาน SCB		
พฤหัสบดี 19/8/59				
ศุกร์ 19/8/59				
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	43.30 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	444 ชม.	ลงชื่อ... นวพลักษณ์ มานะรัตนโองษ์ (นวพลักษณ์ มานะรัตนโองษ์)	ลงชื่อ... ธีรวิวัฒน์ นิลทอง ()	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	487.30 ชม.	วัน/เดือน/ปี 19/8/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 19/08/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 12



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tnialac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....13.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... นววิมล ชัยภักดิ์..... รหัสนักศึกษา..... 561220559.....
คณะวิชา..... เทคโนโลยีการเกษตร..... สาขาวิชา..... เทคโนโลยีการผลิตพืช.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 22/8/59	8	นำใบ logo Alpha. ทำ Rov up + vinyl ของ os shopping		
อังคาร 23/8/59	13	นำใบ Rov up + vinyl ของ os shopping Toyota จักรเย็บผ้า (เวลาเครื่อง)		
พุธ 24/8/59	8	งานคอมพิวเตอร์		
พฤหัสบดี 25/8/59	8	งานคอมพิวเตอร์		
ศุกร์ 26/8/59	8	งานคอมพิวเตอร์		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	487.30 น.	ลงชื่อ..... นววิมล ชัยภักดิ์..... (..... นววิมล ชัยภักดิ์.....)	ลงชื่อ..... นววิมล ชัยภักดิ์..... (..... นววิมล ชัยภักดิ์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	532.30 น.	วัน/เดือน/ปี..... 26 สิงหาคม 2559..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... AE..... วัน/เดือน/ปี..... 26/08/59..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 13



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 14

ชื่อ-สกุลนักศึกษา รหัสนักศึกษา
คณะวิชา สาขาวิชา

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 29/8/59	5	เปลี่ยนสี costume	photoshop	
อังคาร 30/8/59	8	งานออกแบบสีหน้า		
พุธ 31/8/59				
พฤหัสบดี 1/9/59	8	งานออกแบบสีหน้า		
ศุกร์ 2/9/59	8	ออกแบบ key visual งาน shopping	AI	
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	29	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	532.30 น.	ลงชื่อ (.....)	ลงชื่อ (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	561.30 น.	วัน/เดือน/ปี นักศึกษา	ตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 14



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 15

ชื่อ-สกุลนักศึกษา พ.ช.บวรลักษณ์ มานะจันทรโรจน์ รหัสนักศึกษา S61220559
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีการพิมพ์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 5/9/99	8	พิมพ์ป้ายชื่อสำนักงาน SCG		
อังคาร 6/9/99	8	แก้ข้อสงสัยเรื่องงาน SCG		
พุธ 7/9/99	8	เปลี่ยนสี costume	photoshop	
พฤหัสบดี 8/9/99	8	งานออกแบบสื่อ		
ศุกร์ 9/9/99	8	เปลี่ยนสี costume	photoshop	
เสาร์ 10/9/99				
อาทิตย์ 11/9/99				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	561.30 น.	ลงชื่อ บวรลักษณ์ มานะจันทรโรจน์ (พ.ช.บวรลักษณ์ มานะจันทรโรจน์)	ลงชื่อ สุวิมล นิลพิศ (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	601.30 น.	วัน/เดือน/ปี 9/9/99 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 09/09/99 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 15



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 16

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... นวรัตน์ มานะจินตโรจน์... รหัสนักศึกษา... 51122055-9
คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 11/9/59	8	เตรียมอุปกรณ์งานเครื่อง / ทำใบขึ้นชื่อ		
อังคาร 12/9/59	8	ทำใบขึ้นชื่อ staff งานเครื่อง		
พุธ 14/9/59	8	เตรียมอุปกรณ์งานเครื่อง		
พฤหัสบดี 15/9/59	8	ทำทะเบียนนักเรียนรุ่น SCG		
ศุกร์ 16/9/59	8	ทำทะเบียนนักเรียนรุ่น SCG		
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	601.30 น.	ลงชื่อ นวรัตน์ มานะจินตโรจน์ (นวรัตน์ มานะจินตโรจน์)	ลงชื่อ ชูวิทย์ ชื่นพนา	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	641.30 น.	วัน/เดือน/ปี 16 / 09 / 59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 16 / 09 / 59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่ง
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 16



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2758 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 19

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ขวรงค์ วัฒนจิตโรจน์ รหัสนักศึกษา 56122055-9
คณะวิชา เทคโนโลยีการเกษตร สาขาวิชา เทคโนโลยีการผลิตพืช

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 19/9/59	8	งานซ่อมพืชหัวไร่		
อังคาร 20/9/59	8	ทำแปลงปลูกพืชสวน		
พุธ 21/9/59	8	ป้อนอาหารและน้ำไก่, ปลูกพืชในแปลง SCG 50ย 2		
พฤหัสบดี 22/9/59	8	ทำแปลงปลูกพืชสวน SCG 50ย 2		
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	641.30 น	ลงชื่อ ขวรงค์ วัฒนจิตโรจน์ (ขวรงค์ วัฒนจิตโรจน์)	ลงชื่อ ชิวดี วัฒนจิตโรจน์ (ชิวดี วัฒนจิตโรจน์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	673.30 น	วัน/เดือน/ปี 22/9/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 22/09/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tnilac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส.จณิศาภรณ์ มาณจันทรโรจน์ รหัสนักศึกษา 5612055-9
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 26/9/59	8	แต่งโปสเตอร์ Online Shopping		
อังคาร 27/9/59	9	แต่งโปสเตอร์ Online Shopping , เตรียมงาน กรังด์ปาส , เตรียมเอกสารงานในครัว		
พุธ 28/9/59	8	เตรียมเอกสารงานในครัว		
พฤหัสบดี 29/9/59	10.30	ออกงาน Greenmart ที่ 3CG.		
ศุกร์ 30/9/59	4	ออกงาน Mette ที่ สวนดินดอนมั่งง		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	39.30 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	673.30 ชม.	ลงชื่อ <u>จณิศาภรณ์ มาณจันทรโรจน์</u> (<u>จณิศาภรณ์ มาณจันทรโรจน์</u>)	ลงชื่อ <u>ธีรวิทย์ ชื่นชื่น</u> (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	713 ชม.	วัน/เดือน/ปี <u>30/09/59</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>AF</u> วัน/เดือน/ปี <u>30/09/59</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล

นางสาววรลักษณ์ มานพจันทโรจน์

วัน-เดือน-ปี เกิด

15 มีนาคม 2538

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2550

โรงเรียนวรรัตน์ศึกษา นนทบุรี

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2556

โรงเรียนเทพศิรินทร์ นนทบุรี

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย พ.ศ.2560

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

กองทุนให้กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา (กรอ.)

ประวัติการฝึกอบรม

-ไม่มี-

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

-ไม่มี-



TNI

TAI - NICHII INSTITUTE OF TECHNOLOGY