



การออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย
บริษัท อะโบฟแอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด

Social Media Design at
Above and Beyond Service and Supply Co., Ltd.

นางสาว เบญจพร เขียวประเสริฐ

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2559

การออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย
บริษัท อะโบฟแอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด

Social Media Design at
Above and Beyond Service and Supply Co., Ltd.

นางสาว เบญจพร เขียวประเสริฐ

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ ภัทมะ เจริญพงษ์)

.....กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ดร.ประจักษ์ เฉิดโฉม)

.....ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ ชาญ จารุงศรีรังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย
ผู้เขียน	นางสาว เบญจพร เจียวประเสริฐ
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. ประจักษ์ เนิตโคม
พนักงานที่ปรึกษา	นางสาว อรรวรรณ เกษมพิมลพร
ชื่อบริษัท	อะโอฟแอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด
ประเภทธุรกิจ / สินค้า	การตลาดออนไลน์

บทสรุป

จากการฝึกงานในโครงการสหกิจครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสทำงานกราฟิกในหลายส่วน ได้แก่ การทำ Genuine การทำภาพเคลื่อนไหว และโปสเตอร์ ซึ่งข้าพเจ้าได้รับโอกาสในการเพิ่มทักษะ ตาม ทฤษฎีในการจัดองค์ประกอบทางกราฟิก ได้ฝึกฝนการจัดวางเพื่อนำเสนอให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจ และสามารถสื่อสารถึงเนื้อหาที่ต้องการให้แก่ผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ยังได้รับโอกาสในการสร้างงานกราฟิก ซึ่งเป็นผลงานที่ใช้จริงกับลูกค้าของบริษัท อะโอฟแอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด โดยร่วมทำงานกับฝ่าย Graphic Designer , ฝ่าย Administrator , ฝ่าย Business Development และฝ่าย Sale หลายประการ ได้แก่ ทำแบนเนอร์ การเขียน Content การออกแบบ Tray การทำภาพเคลื่อนไหว และการทำ Genuine ซึ่งจากประสบการณ์ทั้งหมดนี้ ช่วยให้ข้าพเจ้า ได้รับความรู้และทักษะที่ดียิ่งขึ้น

Project's name	Social Media Design
Writer	Ms. Benjaporn Kiewprasert
Faculty	Faculty of Information Technology , Multimedia Technology
Faculty Advisor	Dr. Prajak Chertchom
Job Supervisor	Ms. Orawan Kasempimolporn
Company's Name	Above and beyond Service and Supply Co.Ltd
Bussiness Type / Product	Online Marketing

Summary

According to my cooperative Education program in graphic design at Above and beyond Service and Supply Co., Ltd. I have gained a lot of knowledge and experience. I got a chance in practicing several graphical application and techniques for example developing Genuine, motion graphic, and Poster for a real customer. From this tasks, I can increase my skill not only theory but I can manage my plan to make all artworks to be more interesting and I can present the content in artwork that meet customer's requirements. In addition, I have created many artworks for customers of Above and beyond service and supply Co., Ltd. by working with Graphic designer department, Administrator department, Business development department and Sale Department, for example, Banner, Content writing, Tray designing, Motion graphic and Genuine that help me understand the concept of team management in graphic design industry.

กิตติกรรมประกาศ

ในการปฏิบัติงานสหกิจที่บริษัท อะโอฟเอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัดเป็นระยะเวลา 4 เดือนนั้น ได้รับความกรุณาและการดูแลจากบุคคลหลายๆท่าน ทำให้การปฏิบัติงานสหกิจสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณ นางสาว อรพรรณ เกษมพิมลพร พนักงานที่ปรึกษา ซึ่งให้การดูแลและให้คำปรึกษาต่างๆ ในการทำงาน รวมถึงตอบข้อสงสัยต่างๆอย่างกระจ่าง พร้อมทั้งแนะนำเทคนิคในการทำงานในองค์กร ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริง รวมไปถึงพนักงานท่านอื่นๆ และอาจารย์ที่ปรึกษา ดร.ประจักษ์ เนิตโณม ที่ให้การดูแลและตอบข้อสงสัยรวมถึงเป็นที่ปรึกษาและคอยให้ข้อมูลในด้านต่างๆในการทำงาน ทำให้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ตลอด 4 เดือนที่ผ่านมาเป็นความทรงจำที่น่าประทับใจ ขอขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

เบญจพร เขียวประเสริฐ

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ก

Summary

ข

กิตติกรรมประกาศ

ค

สารบัญ

ง

สารบัญตาราง

ช

สารบัญภาพประกอบ

ซ

บทที่

1. บทนำ

1

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

2

1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารองค์กร

3

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

3

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

4

1.8วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่
ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

4

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

4

1.10 นิยามคำศัพท์เฉพาะ

5

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

6

2.1.1 องค์ประกอบหลัก ๆ ในงานกราฟิก	6
2.1.2 รูปแบบการนำเสนอ งานกราฟิก	11
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	16
2.2.1 Adobe Photoshop CS6	16
2.2.2 Adobe Illustrator CS6	16
2.2.3 Adobe After Effect CS6	17
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	18
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	18
3.2 รายละเอียดโครงการ	19
3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	19
3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการ	19
3.2.2.1 วิธีการติดตั้งโปรแกรม Adobe Master Collection CS6	19
3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	23
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	23
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	24
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	
4.1.1 งานที่ปฏิบัติ	24
4.1.1.1 ทำแบนเนอร์	24
4.1.1.2 Content สำหรับโปสเตอร์	25
4.1.1.3 ออกแบบการ์ด สำหรับแจกชม	26
4.1.1.4 ทำ GIF	28
4.1.1.5 ผลงาน Genuine	29
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	32
4.2.1) จากการวิเคราะห์ข้อมูลและระบบในการทำงานของบริษัท	32
4.2.2) จากการวิเคราะห์การเขียน Content	33
4.2.3) จากการวิเคราะห์การทำ Genuine	33

4.2.4) จากการวิเคราะห์การทำ GIF	34
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน	35
4.3.1) จุดมุ่งหมายที่ 1	35
4.3.2) จุดมุ่งหมายที่ 2	35
4.3.3) จุดมุ่งหมายที่ 3	35
5.บทสรุปและข้อเสนอแนะ	36
5.1 สรุปผลการดำเนินงานโครงการ	36
5.1.1 ศึกษากระบวนการ	36
5.1.2 การเขียน Content	36
5.1.3 การทำ Genuine	37
5.1.4 การทำ GIF	37
5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา	37
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	38
เอกสารอ้างอิง	39
ภาคผนวก	40
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	58

TNI

สารบัญตาราง

1.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

18



สารบัญภาพประกอบ

1.1 แผนทีบริษัท อะ โปฟแอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด	1
1.2 แผนผังองค์กร	2
2.1 ลักษณะของเส้นต่างๆที่ใช้ในงานกราฟิก	6
2.2 ลักษณะของวัตถุในแบบสองมิติ และสามมิติ	7
2.3 ลักษณะของพื้นผิว	8
2.4 พื้นที่ว่างในงานกราฟิก	9
2.5 รูปแบบของสีที่บอกถึงอารมณ์ของชิ้นงาน	9
2.6 รูปแบบของตัวอักษรที่เลือกใช้งานกราฟิก	10
2.7 การจัดวางเนื้อหาแบบ Visualized Article	11
2.8 การจัดวางเนื้อหาแบบ Listed	11
2.9 การจัดวางเนื้อหาแบบ Comparison	12
2.10 การจัดวางเนื้อหาแบบ Structure	12
2.11 การจัดวางเนื้อหาแบบ Timeline	13
2.12 การจัดวางเนื้อหาแบบ Flowchart	14
2.13 การจัดวางเนื้อหาแบบ Road map	14
2.14 การจัดวางเนื้อหาแบบ Useful bait	15
2.15 การจัดวางเนื้อหาแบบ Numberporn	15
2.16 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	16
2.17 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6	16
2.18 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6	17
3.1 Shortcut สำหรับการติดตั้ง Adobe Master Collection CS6	19
3.2 หน้าต่างแสดงผลของ Adobe Master Collection CS6	20
3.3 หน้าต่างตกลงเงื่อนไขในการใช้งาน	20
3.4 หน้าต่างสำหรับกรอก Serial Number	21

3.5 หน้าต่างสำหรับกรอก Serial Number	21
3.6 ระบบทำการติดตั้งโปรแกรมลงในคอมพิวเตอร์	22
3.7 เมื่อโปรแกรมทั้งหมดถูกติดตั้งเสร็จสมบูรณ์แล้ว	22
3.8 Mind Map ขั้นตอนในการดำเนินงาน	23
4.1 ชิ้นงาน GIF ของ Accu-Chek	24
4.2 ชิ้นงาน GIF ของ SET ทั้ง 4 ขนาด	25
4.3 ตัวอย่างการเขียน Content ของ Dance Girly Gang	26
4.4 ตัวอย่างของการวัดขนาดของชิ้นงานซึ่งเป็นส่วนประกอบของตัวถาด	27
4.5 Templateสำหรับออกแบบ Tray Peckish	27
4.6 ผลงานการออกแบบ Tray Peckish	28
4.7 ตัวอย่างชิ้นงานGIF SCG	29
4.8 ตัวอย่างชิ้นงาน GIF Ootoya	29
4.9 ตัวอย่างชิ้นงาน GIF Set Inventory	30
4.10 ตัวอย่างผลงาน Genuine Kyochon Thailand	31
4.11 ตัวอย่างผลงาน Genuine Dance Girly Gang	31
4.12 ตัวอย่างผลงาน Genuine Cook healthy family	31
4.13 ตัวอย่างผลงาน Genuine Domino pizza Thailand	32
4.14 ตัวอย่างผลงาน Genuine Coffee bean & Tea leaf Thailand	32
4.15 ตัวอย่างผลงาน Yum Saap	32
4.16 ตัวอย่างผลงาน Cooking club of Lamsoon	33
4.17 ตัวอย่างผลงาน Naturel living	33
4.18 ตารางตรวจเช็คข้อความ 20 เปอร์เซนต์	34

บทที่ 1

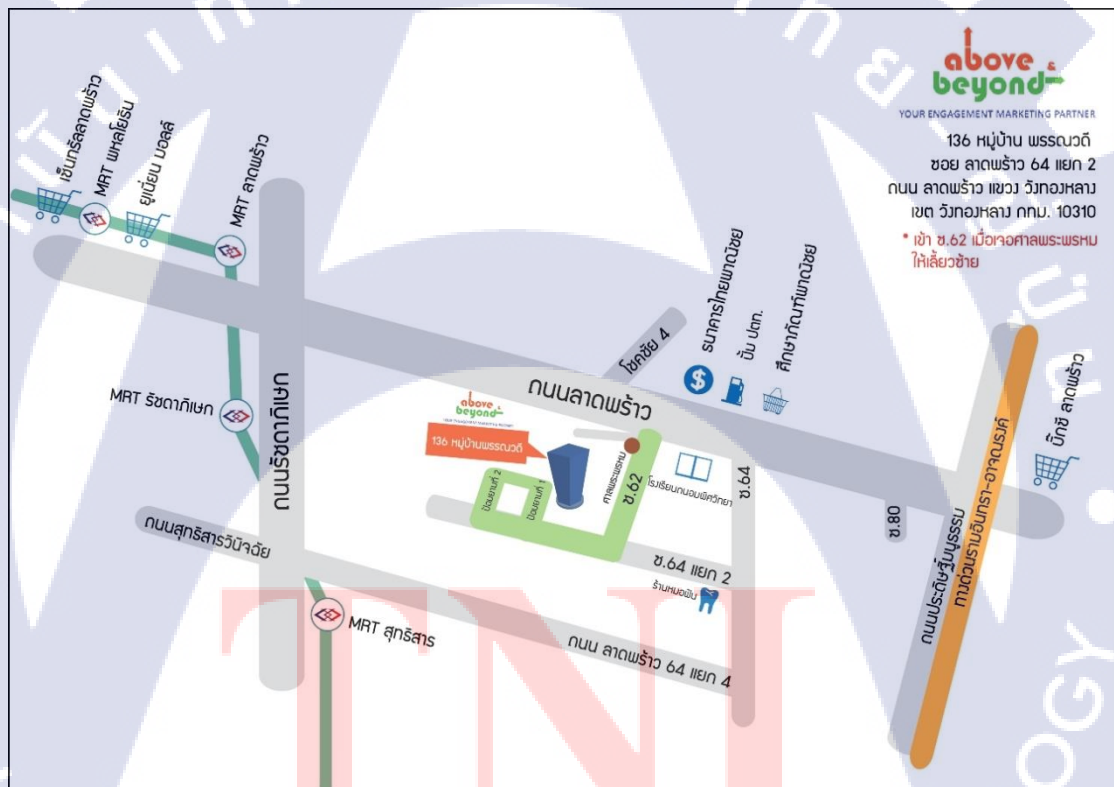
บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท อะ โบฟแอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด

ที่อยู่ 258/7 ซอยลาดพร้าว 64 แขวง 2 ถนนลาดพร้าว แขวงทองหลาง เขตวังทองหลาง

กรุงเทพมหานคร 10310



ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท อะ โบฟแอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด

ที่มา : ฝ่าย Senior Account Manager

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

ลักษณะการประกอบการ ผลิตภัณฑ์/ผลิตผล หรือการให้บริการหลักของสถานประกอบการ บริษัทอะโบลฟแอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด ทำหน้าที่ เสมือนเป็นแผนการตลาดเฉพาะกิจให้กับหน่วยงาน หรือสินค้าแต่ละบริษัทต่างๆ โดยทำหน้าที่เสมือนเป็นคู่ค้าที่ดี ให้บริการครบวงจร ทั้งในด้านการวางแผน และเสนอแผนงานเชิงกลยุทธ์ ทางการตลาดเพื่อตอบสนองแผนการตลาดหลักที่ทางลูกค้าได้วางนโยบายและจุดมุ่งหมายในแต่ละปีไว้ โดยลักษณะการทำงานของบริษัทฯ คือเริ่มจากการวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันทั้งจากภายในองค์กรและสถานการณ์ตลาด นำเสนอแนวทางการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ (Strategic Communication) ผ่านช่องทางการสื่อสารหลากหลายรูปแบบตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ ตลอดจนให้บริการงานปฏิบัติการเชิงกลยุทธ์ (Implementation Service) เพื่อตอบโจทย์และควบคุมคุณภาพจากแผนงานที่นำเสนอ ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลบรรลุตามวัตถุประสงค์หลัก

คุณ อรวรรณ เกษมพิมลพร ตำแหน่ง Senior Marketing Idea Inspirer เป็นผู้ให้ข้อมูล

วันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2559

TNI

TAHT - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารองค์กร

ข้อมูลโดย



ภาพที่ 1.2 แผนผังองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : Marketing Idea Inspirer หาข้อมูลและช่วยผลิตเนื้อหาที่ใช้ประชาสัมพันธ์แบรนด์สินค้าต่างๆ

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

นางสาว อรพรรณ เกษมพิมลพร ตำแหน่ง : Senior marketing Idea Inspirer

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

4 เดือน (30 พฤษภาคม พ.ศ. 2558 – 7 ตุลาคม พ.ศ. 2558)

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมาจากบริษัทมาจากประเด็น

บริษัทเห็นความถนัดในตัวของผู้ศึกษาในด้านการออกแบบและดีไซน์ จึงได้มอบหมายงานที่เหมาะสมกับตัวนักศึกษา เพื่อส่งเสริมความถนัด ให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์การทำงานจริง และต่อยอดเพื่อใช้ในอนาคตต่อไป

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1.7.1 เพื่อฝึกฝนพื้นฐานการเขียนคำโปรย ทั้งหัวข้อในการโฆษณา และคำเชิญชวนที่น่าสนใจ
- 1.7.2 เพื่อฝึกการจัดทำ infographic ให้สวยงาม
- 1.7.3 เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการทำวิดีโอ สำหรับ ธุรกิจจริง

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1.8.1 ได้ทักษะ และความชำนาญจากการการปฏิบัติงานจริงในการจัดทำ infographic และ Video สำหรับ ธุรกิจ
- 1.8.2 ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวางแผน ระบบงานของบริษัท และสามารถนำมาปรับใช้ได้
- 1.8.3 ได้ความรู้ใหม่ๆ จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่น่าสนใจมาใช้ในการปฏิบัติงานในบริษัท

1.10 นิยามคำศัพท์เฉพาะ

Infographic คือการทำข้อมูลที่มีเนื้อหามากมายสื่อออกมาเป็น รูปภาพหรือ graphic ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ ได้ง่ายขึ้น

Genuine คือภาพกราฟฟิคของบริษัทที่ออกแบบให้กับแบรนด์สินค้าต่างๆ เพื่อใช้ในการสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย

Curated คือ ภาพ หรือรูปถ่ายที่ไม่ได้จัดทำขึ้นเอง ซึ่งรวบรวมมาจากแหล่งอื่น โดยนำมาประกอบกับเนื้อหา และใส่เครดิตให้เจ้าของภาพ เพื่อใช้ในการสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย

Content คือ เนื้อหาที่ใช้ในการสื่อสารทางการตลาด ตามแนวคิดของสินค้าแต่ละแบรนด์

Engagement คือ การมีส่วนร่วม เช่น การกดถูกใจ การแสดงความคิดเห็น การแชร์ บน Facebook

GIF ย่อมาจาก **Graphic Interchange Format** เป็นไฟล์ภาพที่เว็บสามารถแสดงผลได้ เช่นเดียวกับ JPEG แต่ที่แตกต่างคือ GIF เป็นไฟล์ภาพแบบ **Lossless Compression** หรือ ไม่มีการสูญเสียข้อมูลเมื่อเกิดการเซฟหรือบีบอัดไฟล์ภาพ

GDN ย่อมาจาก **Google Display Network** เป็นการโฆษณาของ Google สามารถทำโฆษณาได้ 2 รูปแบบ คือ 1.แสดงผลบนเว็บไซต์ที่ใกล้เคียงจากคีย์เวิร์ดที่เกี่ยวข้องกับตัวสินค้าที่เราต้องการโฆษณา 2.กำหนดเลือกเว็บไซต์ที่ต้องการลงพื้นที่โฆษณาเองได้

Texture คือ พื้นผิว หรือ ลวดลายที่ปรากฏอยู่บนวัตถุ วัตถุหนึ่ง ซึ่งสามารถสื่ออารมณ์ และ ข้อมูลต่างๆ ไปยังผู้รับสารได้

Template คือ รูปแบบ หรือ แบบฟอร์มที่ยังไม่ได้ถูกป้อนเนื้อหาเข้าไป ถูกเตรียมไว้เพื่อความสะดวกสบายในการนำไปประยุกต์ใช้งานในชิ้นงานถัดไป

Story board คือ การลำดับการแสดงผลของเนื้อเรื่อง หรือชิ้นงาน ลำดับของการปรากฏว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน หรือมีการเคลื่อนไหวอย่างไร

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

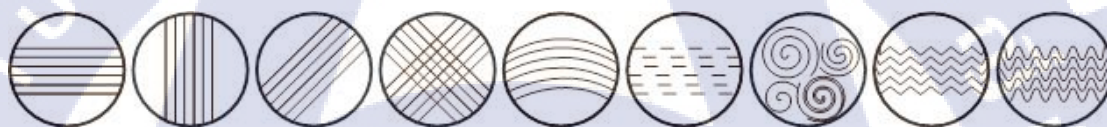
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ใช้ทฤษฎีการออกแบบงานกราฟิกมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 องค์ประกอบหลัก ๆ ในงานกราฟิก

องค์ประกอบของงานกราฟิก จะแบ่งออกเป็น 8 ชนิดคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร (เบญจสิริยา ปานบุญเดช, 2559)

เส้น (Line)



ภาพที่ 2.1 ลักษณะของเส้นต่างๆที่ใช้ในงานกราฟิก

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

1. เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ
2. เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง
3. เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว
4. เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น
5. เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม

6. เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้

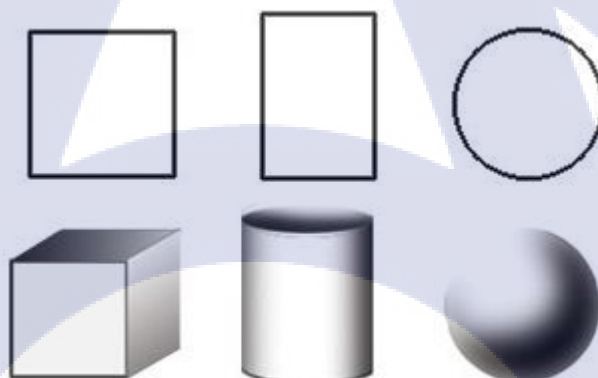
7. เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด

8. เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างนุ่มนวล

9. เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย

ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

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



ภาพที่ 2.2 ลักษณะของวัตถุในแบบสองมิติ และสามมิติ

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

รูปทรง : เป็นรูปร่างที่มิติเพิ่มขึ้นมากลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก : เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหนเบา หรือนัก ทึบ หรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงแรเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัด ๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นมาอีกด้วย

พื้นผิว (Texture)



ภาพที่ 2.3 ลักษณะของพื้นผิว

ในงานออกแบบกราฟิก พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า “หรู มีระดับ” หรือ ถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูคล้าย ๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง “ความเก่า” ดังนั้นในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใส่ลงไปในภาพ รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม

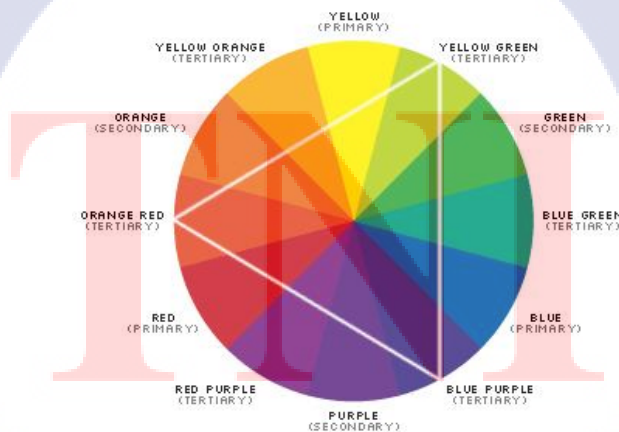
ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 2.4 พื้นที่ว่างในงานกราฟิก

อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความว่าพื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย ในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น

สี (Color)



ภาพที่ 2.5 รูปแบบของสีที่บอกถึงอารมณ์ของชิ้นงาน

สีของงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยทีเดียวได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ทำลาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุภาพ สบาย ๆ สำหรับเรื่องสีเป็นเรื่องที่ต้องพูดถึงละเอียดมากกว่าหัวข้ออื่น ๆ ดังนั้นจึงขอออกไปอธิบายไว้เป็นเรื่องใหญ่ ๆ ในหัวข้อต่อไป

ตัวอักษร (Type)

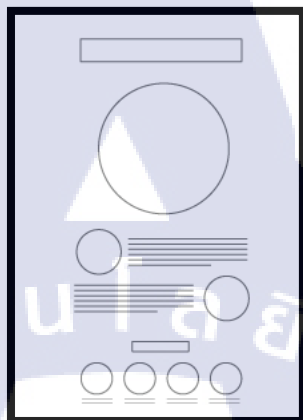


ภาพที่ 2.6 รูปแบบของตัวอักษรที่เลือกใช้งานกราฟิก

ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญไม่เป็นรองใคร เมื่อต้องทำงานกราฟิกดีไซน์ ในเรื่องงานกราฟิกที่ดีบางงาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม ดังนั้น เรื่องนี้จะต้องยกไปอธิบายให้ละเอียดมากขึ้นในหัวข้อใหญ่ ๆ ต่อไปจากเรื่องสี

2.1.2 ออกแบบ Infographic ด้วย 9 Layout (Infographic Thailand,2559)

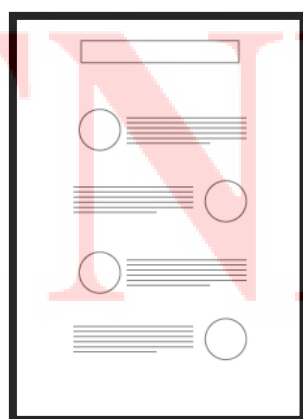
Visualized Article



ภาพที่ 2.7 การจัดวางเนื้อหาแบบ Visualized Article

เหมาะสำหรับการนำบทความ งานเขียน มาเล่าผ่าน Infographic เพราะฉะนั้น Infographic แบบนี้จึงต้อง ใช้การนำเสนอที่เหมาะสมกับข้อมูลแต่ละชนิด เช่น ถ้ามีตัวเลขก็ควรนำเสนอผ่านกราฟแบบต่างๆ หรือตัวหนังสือก็ สามารถสื่อสารด้วยภาพประกอบ หรือ icon

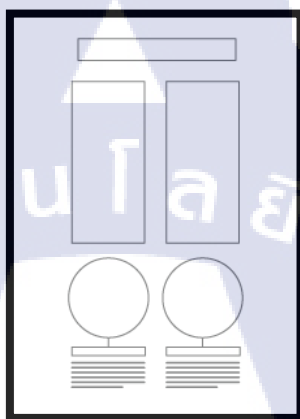
Listed



ภาพที่ 2.8 การจัดวางเนื้อหาแบบ Listed

มักจะใช้ตัวเลขนำใน Headline เช่น “5 วิธีดูแลหุ่นสวย” , “4 เทคนิค” พิชิตใจนายจ้าง การนำเสนอแบบเป็นข้อๆแบบนี้ เหมาะกับ เรื่องที่ไม่ยาวนาน และไม่ควรเป็นเรื่องที่ เครียดมากเกินไป

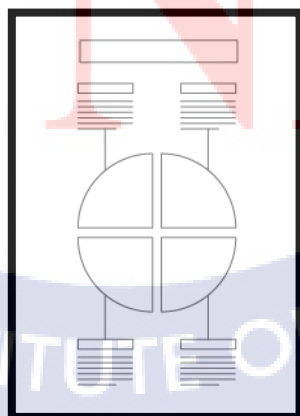
Comparison



ภาพที่ 2.9 การจัดวางเนื้อหาแบบ Comparison

เหมาะสำหรับใช้เปรียบเทียบของสิ่งหนึ่ง กับอีกสิ่งหนึ่ง โดยการนำเสนอคู่กันแบบนี้ทำให้เห็นภาพได้ ชัดเจนว่าแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

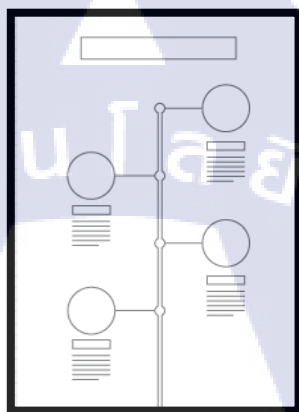
Structure



ภาพที่ 2.10 การจัดวางเนื้อหาแบบ Structure

เหมาะกับการใช้อธิบายส่วนประกอบของบางสิ่ง

TimeLine

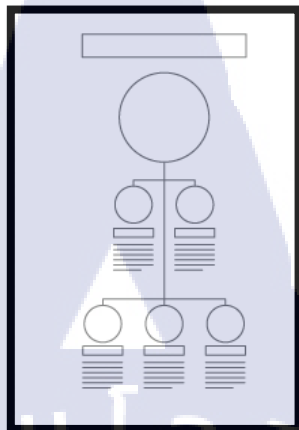


ภาพที่ 2.11 การจัดวางเนื้อหาแบบ Timeline

เหมาะสำหรับใช้เล่าประวัติความเป็นมาของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยใช้เส้นแทนระยะเวลา
สามารถใช้ได้กับทุกอย่างเช่น ประวัติน ประวัตองค์กร ประวัตสถานที่

TNI

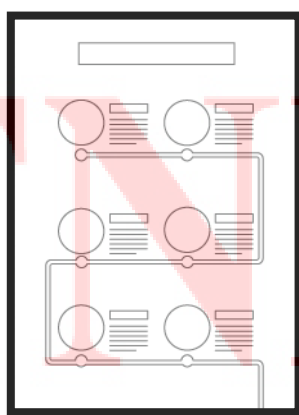
Flowchart



ภาพที่ 2.12 การจัดวางเนื้อหาแบบ Flowchart

เป็นการเสนอแบบเป็นลำดับชั้นเหมาะกับการเสนอเป็น วิชาให้ผู้อ่านได้ทราบคำตอบที่ต้องการ โดยการอ่านไล่ลงไปตามเส้นจนถึงด้านล่างสุด

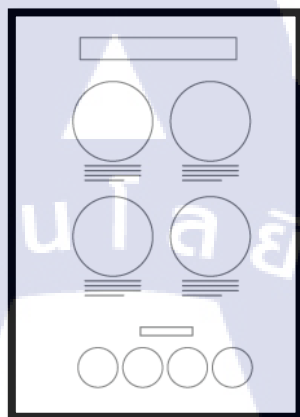
Road Map



ภาพที่ 2.13 การจัดวางเนื้อหาแบบ Road map

เป็นการอธิบายทีละขั้นตอน เหมาะกับการอธิบายขั้นตอนการทำงาน หรือการเดินทาง เช่น ขั้นตอนการ ทำงานขององค์กร ขั้นตอนการรับสมัครงานเข้าทำงาน การเดินทางของเด็กนักเรียนสู่ การเป็นนิสิต

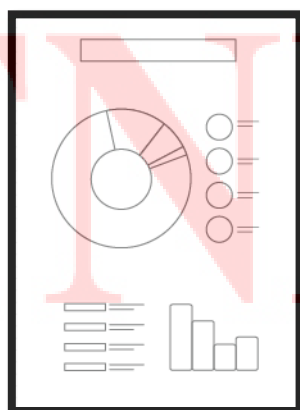
Useful Bait



ภาพที่ 2.14 การจัดวางเนื้อหาแบบ Useful bait

เป็น Infographic ที่ทำให้เราเห็นวิธีทำบางอย่าง โดยที่เราเห็นแล้วสามารถนำไปใช้ได้ทันที

NumberPorn



ภาพที่ 2.15 การจัดวางเนื้อหาแบบ Numberporn

คือ Infographic ที่เต็มไปด้วยตัวเลข และกราฟ หากมีตัวเลขที่น่าสนใจมากเพียงพอ ก็สามารถนำเสนอในรูปแบบนี้ได้

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Adobe Photoshop CS6



ภาพที่ 2.16 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบกราฟิก เพื่อนำไปใช้ร่วมกับงานในด้านต่าง ๆ เช่น งานกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท งานกราฟิกบนเว็บไซต์ และการตกแต่งภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัลซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นโปรแกรมที่มีผู้นิยมนำมาใช้ในการออกแบบและตกแต่งภาพถ่ายกันมาก เนื่องจากมีเครื่องมือที่ใช้งานได้ง่ายและสะดวก รวมไปถึง Effect ต่างๆ ที่มีอยู่มากมายให้เลือกใช้ประยุกต์กับชิ้นงาน (pumpum2539,2013)

2.2.2 Adobe Illustrator CS6



ภาพที่ 2.17 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์ และ

ภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น (Panudet puttong,-)

2.2.3 Adobe After Effect CS6



ภาพที่ 2.18 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects อย่างสมบูรณ์

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 1.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน
1. ศึกษาเกี่ยวกับการทำงานในบริษัท แบรนค์ กลุ่มเป้าหมาย การคัดเลือกรายชื่อผู้โชคดี Brainstorms				
2. ทำแบบเนอรั Accu Chek				
3. เขียน Content ข้อมูลสำหรับโพสลง facebook page ได้แก่ Kyochon Thailand, Dance Girly Gang, Cook healthy family				
4. ออกแบบ Tray Peckish ,Voiz				
5. ทำแบบเนอรั Set Inventory				
6. ทำ GIF SCG, Ootoya Japanese Home Cooking Style Restaurant, Set Inventory				
7. ทำ Genuine Kyochon Thailand, Dance Girly Gang, Cook healthy family, Dominos Pizza Thailand, Coffee bean & Tea leaf Thailand, Yum Saap, Cooking Club of Lamsoon				

3.2 รายละเอียดโครงการงาน

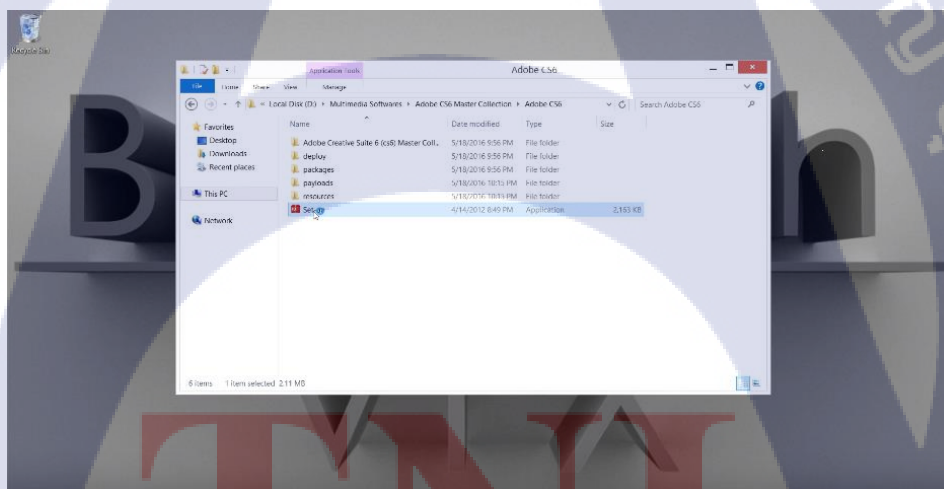
3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

บริษัท อะโอฟเอนด์บียอนด์เซอร์วิสแอนด์ซัพพลาย จำกัด มีกลุ่มเป้าหมาย คือ บริษัทต่างๆ ที่มีความต้องการสื่อสารเนื้อหาต่างๆ ทั้งโปรโมชั่นสินค้า หรือ การทำประโยชน์เพื่อสังคม ไปถึงลูกค้าที่เล่น Social Media หรือผ่านทางการจัด Event ต่างๆ เป็นต้น

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการงาน

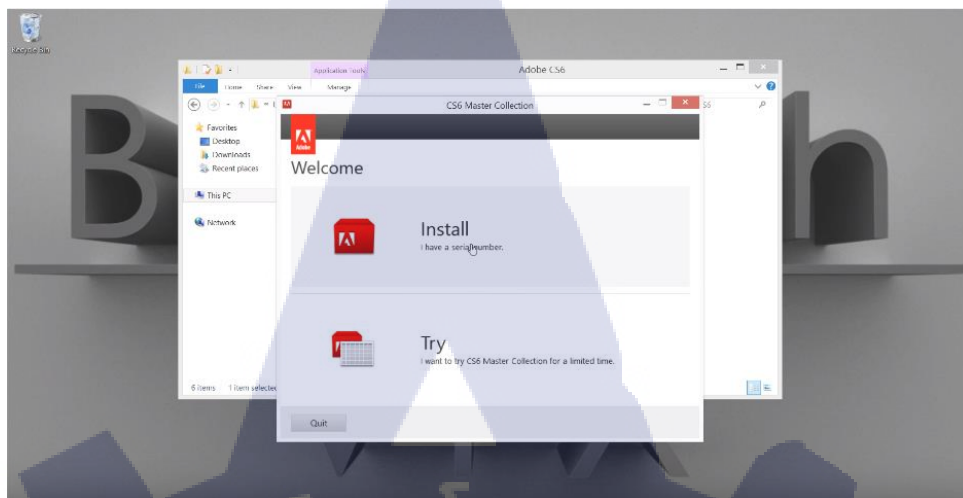
3.2.2.1 วิธีการติดตั้งโปรแกรม Adobe Master Collection CS6

1) ดาวน์โหลด Adobe CS6 ที่ <http://www.adobe.com/downloads> เมื่อดาวน์โหลดโปรแกรมเสร็จแล้ว ให้ทำการเปิดไฟล์สำหรับติดตั้งขึ้นมา



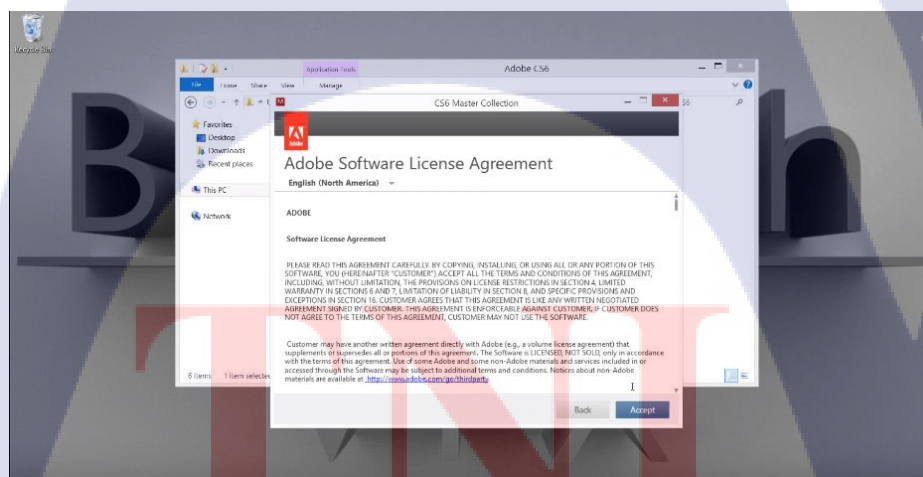
ภาพที่ 3.1 Shortcut สำหรับการติดตั้ง Adobe Master Collection CS6

2) หลังจากเปิดตัวติดตั้งโปรแกรมขึ้นมาได้แล้ว หน้าต่างแสดงผลจะให้เลือกระหว่างลองใช้งาน และ ติดตั้ง ให้กดเลือก ติดตั้ง



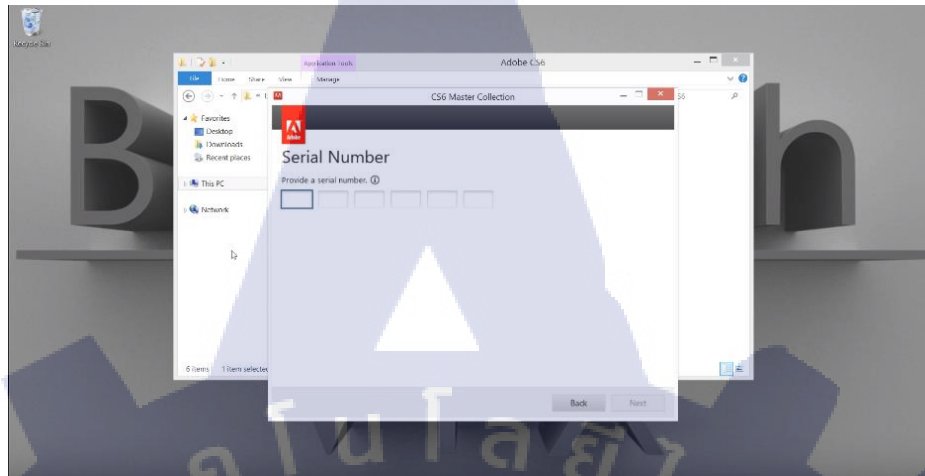
ภาพที่ 3.2 หน้าต่างแสดงผลของ Adobe Master Collection CS6

3) หลังจากกด install แล้วจะปรากฏหน้า License ข้อตกลงสำหรับการใช้งาน กด Accept เพื่อดำเนินการต่อ



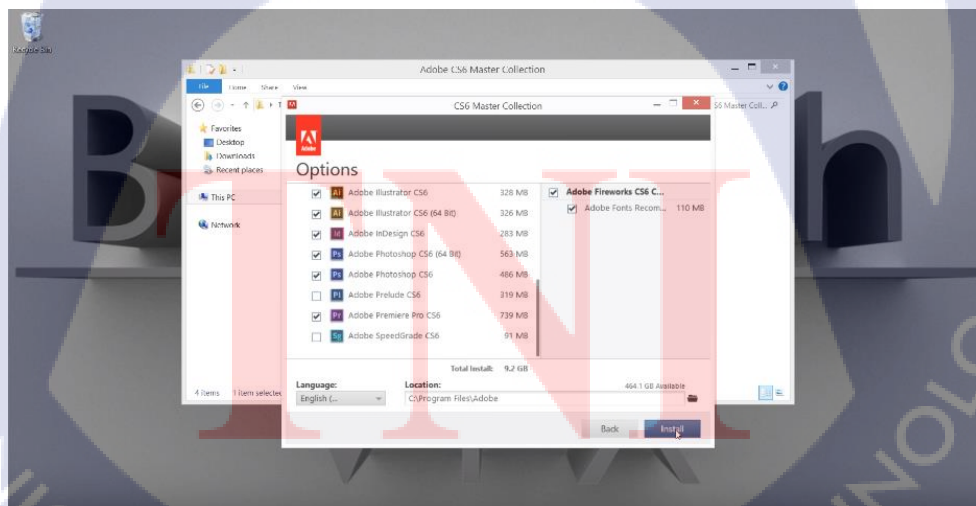
ภาพที่ 3.3 หน้าต่างตกลงเงื่อนไขในการใช้งาน

4) กรอก Serial Number ของโปรแกรม



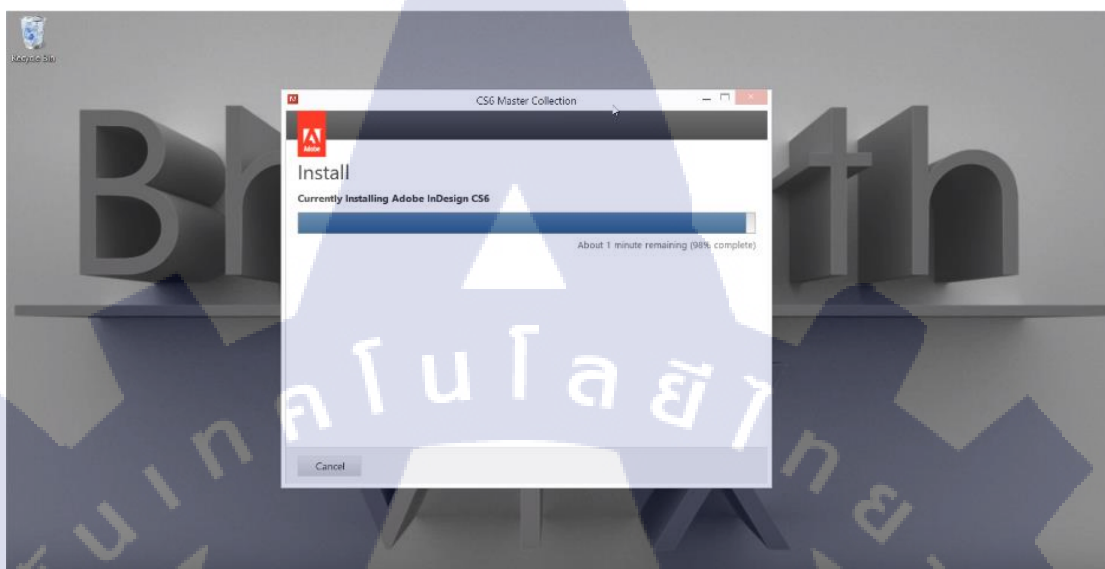
ภาพที่ 3.4 หน้าต่างสำหรับกรอก Serial Number

5) เลือกโปรแกรมที่ต้องการติดตั้ง โดยคลิกถูกหน้าโปรแกรมที่ต้องการ สำหรับในการทำงานนี้เลือก Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator และ Adobe After Effect เมื่อเลือกโปรแกรมที่ต้องการเสร็จแล้ว ให้กด install

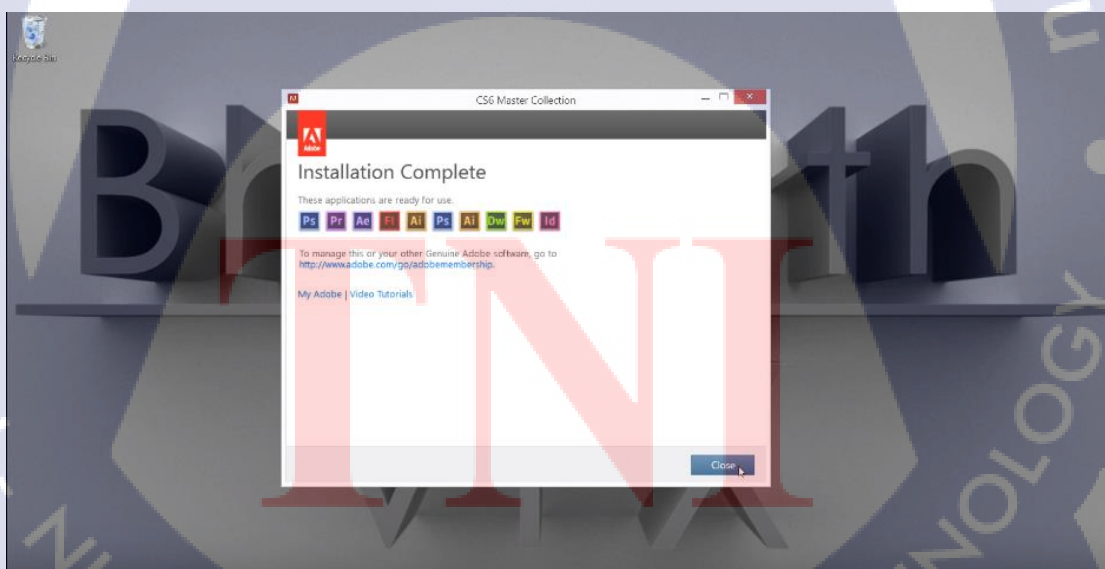


ภาพที่ 3.5 หน้าต่างสำหรับกรอก Serial Number

6) ระบบจะทำการติดตั้งโปรแกรมลงในคอมพิวเตอร์ หากโปรแกรมทั้งหมดถูก ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์แล้วจะปรากฏดังภาพที่ 3.7 จากนั้นให้กดปุ่ม Close เพื่อเริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม



ภาพที่ 3.6 ระบบทำการติดตั้งโปรแกรมลงในคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.7 เมื่อโปรแกรมทั้งหมดถูกติดตั้งเสร็จสมบูรณ์แล้ว

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

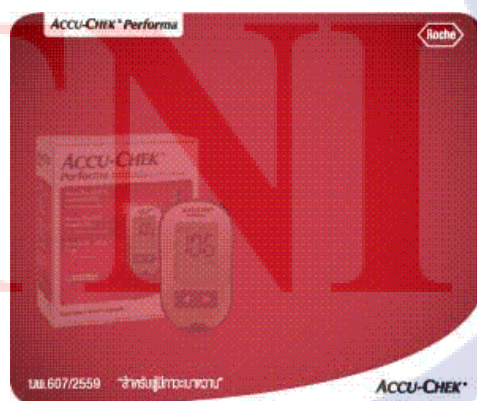
4.1.1 งานที่ปฏิบัติ

งานที่ปฏิบัติทุกชิ้น ถูกนำไปใช้จริงและบางชิ้นอยู่ในระหว่างการนำเสนอในการสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์ เพื่อสื่อสารเนื้อหาในแต่ละ Topic ออกไปให้เกิด Engagement หรือ การมีส่วนร่วมต่างๆผ่านทางเพจ ซึ่งได้แก่ การกด Like, Comment และ Share โพสต์เหล่านั้น ซึ่งชิ้นงานเหล่านี้ได้รับการมอบหมายจาก ฝ่าย Business Development พี่ที่ปรึกษา และ ฝ่าย Graphic Design

4.1.1.1 ทำแบนเนอร์

ในการทำแบนเนอร์จะมีการรับไฟล์ข้อมูลและ Artwork จากลูกค้ามาเพื่อนำมาทำภาพเคลื่อนไหว

1. **Accu Chek** เป็นการทำให้ไฟล์ GIF หรือไฟล์ SWF ที่มีขนาดไม่เกิน 100 KB ขนาด 300 X 250 เพื่อใช้สำหรับการทำ GDN ของแบรนด์ Roche หัวใจสำคัญในการสื่อสารคือ การสื่อสารผลิตภัณฑ์ในการตรวจระดับน้ำตาลในเลือด



ภาพที่ 4.1 ชิ้นงาน GIF ของ Accu-Chek

2. **SET Investory** แบนเนอร์สำหรับทำGDN ซึ่งมีทั้งหมด 4 ขนาด ได้แก่ ขนาด 330 X 250 , 468 X60 , 728 X 90 , 1500 X 800 ทั้ง 4 ขนาด ถูกนำมาใช้เพื่อโปรโมทเพื่อให้คนเข้าร่วมเล่นกิจกรรมชิงรางวัลร่วมทีมกับเหล่านักแสดงชื่อดัง โดยมีเป้าหมายหลักคือ การถ่ายทำวิดีโอในการร่วมกิจกรรมของนักแสดง และทำการเผยแพร่ให้คนได้รู้จักกับฟิฟิธกันท์เรียนรู้การลงทุน และเพื่อให้เกิดผลการตอบรับคือ การให้คนเข้ามาเรียนรู้ในฟิฟิธกันท์มากขึ้น ตามเป้าหมายของลูกค้าที่ได้กำหนดไว้

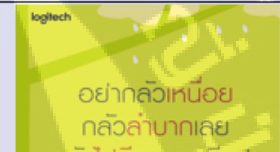


ภาพที่ 4.2 ชิ้นงาน GIF ของ SET ทั้ง 4 ขนาด

4.1.1.2 Content สำหรับโปสเตอร์เพลง(Dance Girly Gang , Kyochon Thailand , Cook Healthy family , Naturel Living)

เป็นการเตรียมเนื้อหาและรูปภาพที่ต้องการจะสื่อสารไปยังผู้รับสาร หรือ ผู้ชมทางเพจให้รับรู้ถึงสิ่งที่แบรนด์ต้องการจะสื่อ หรือผลิตภัณฑ์ที่แบรนด์สร้าง และรับรู้ถึงลักษณะ

คาแรคเตอร์ที่แอดมินทางเพจสวมบทบาทไว้ ซึ่งในแต่ละเพจของแบรนด์จะมีการสื่อสารที่แตกต่างกันไปตามลักษณะช่วงอายุวัยหรือ เพศของกลุ่มเป้าหมาย

Date to Post	Day	Topic	Content	Picture
1	Thu	Study Tips	จุดที่สำคัญที่สุด พี่สาวแดนซ์คิดว่า เราต้อง ประมาณตัวเองในการรับงานมาทำ และ จัดลำดับความสำคัญของงานให้ดีขึ้น Cr.heartza1709.wordpress.com	
2	Fri	เคล็ดลับ/ความงาม	ไม่ใช่เพียงแค่การล้างหน้าล้างมือเท่านั้นที่ เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการดูแลผิวหน้า ของใช้ แต่ละอย่างในบ้าน ควรเอามาซักล้างบ่อยๆ จะช่วยลดการเกิดสิวได้ http://www.sirashop2u.com	
3	Sat	เพื่อน/สังคมโดนๆ	ส่ายากตอนนี้ สบายในขนาดคนจะใส่วาง คิด ว่าเงินมีอยู่	

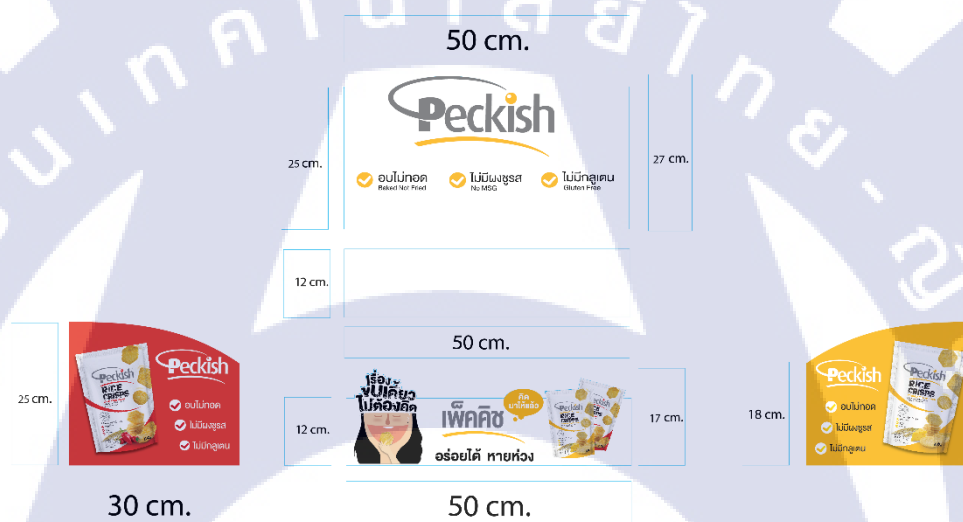
ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างการเขียน Content ของ Dance Girly Gang

4.1.1.3 ออกแบบถาด สำหรับแจกขนม(tray Peckish , Voiz)

ชิ้นงานออกแบบ Texture ถาดขนมสำหรับแจก มีอยู่สองชิ้นงาน คือ Peckish และ Voiz โดยมีไฟล์ต่างๆจากลูกค้าเพื่อนำมาใช้ในการจัดวางและออกแบบถาด รวมถึง Template แยกแต่ละส่วนของถาดก่อนที่จะนำไปประกอบเอาไว้ และทำตัววัดความกว้าง ความยาว ในแต่ละส่วนของถาด โดยทำเป็นกรอบสี่เหลี่ยมเอาไว้ โดยในการทำแบบวัดนี้ ต้องวัดความสูงสองระดับคือ ความสูงระดับปกติ และความสูงรวมของส่วนที่เกินออกมา ดังภาพที่ 3.11 ซึ่งมีความสูงปกติ คือ 12 เซนติเมตร และความสูงรวมของส่วนเกินคือ 17 เซนติเมตร



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างของการวัดขนาดของชิ้นงานซึ่งเป็นส่วนประกอบของตัวถาด



ภาพที่ 4.5 Template สำหรับออกแบบ Tray Peckish



ภาพที่ 4.6 ผลงานการออกแบบ Tray Peckish

4.1.1.4 ทำ GIF แปรนต์ SCG ,Ootoya Japanese Home Cooking Style Restaurant,Set Inventory

งานทำ Animation ก่อนจะถูก Export งานออกมาทำเป็นไฟล์ GIF เพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจในการเข้าถึงข้อมูลของผู้รับสาร ซึ่งต้องมีการวางแผน Story board คร่าวๆ เพื่อวางแผนการเคลื่อนไหว ก่อนที่จะนำไปทำในโปรแกรมจริง โดยบางแบรนด์นั้นมีการนำไฟล์ Artwork จากลูกค้ามาเพื่อใช้ในการทำภาพเคลื่อนไหว

ข้อดี : ไฟล์มีขนาดเล็ก สามารถแสดงผลได้ใกล้เคียงกับวิดีโอ

ข้อเสีย : ขนาดไฟล์ที่นำแสดงผลบน Facebook มีจำกัด และชิ้นงานไม่มีเสียงประกอบ

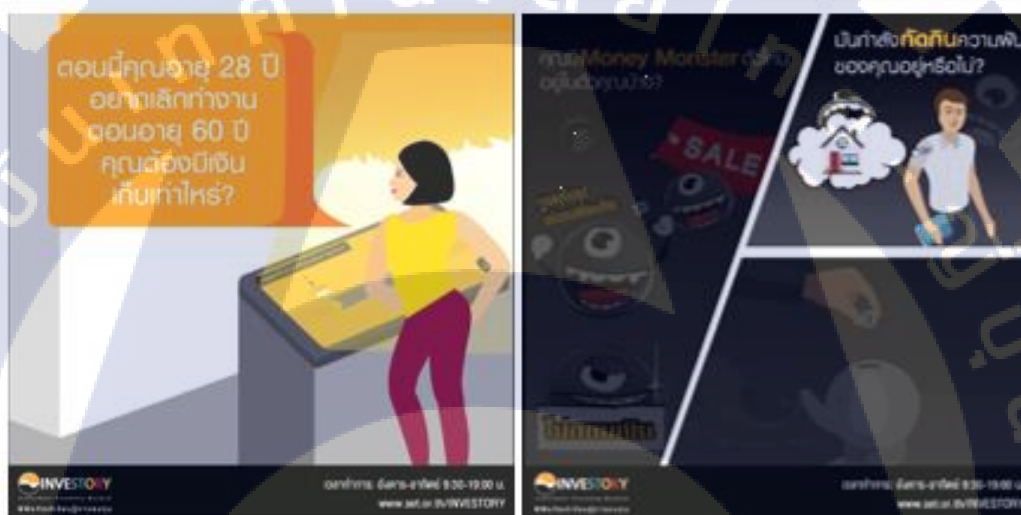
ชิ้นงานถูกกำหนดขนาด ความยาวราวๆ 15 วินาที โดยมีเฟรมเรตอยู่ที่ 24 ความกว้างและความสูงโดยมาก อยู่ที่ 800 X 800 pixels และบางชิ้นงานกำหนดโดยขนาดของรูปภาพที่มีอยู่แล้ว



ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างชิ้นงานGIF SCG



ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างชิ้นงาน GIF Ootoya



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างชิ้นงาน GIF Set Investory

4.1.1.5 ผลงาน Genuine หรือ Infographic (Kyochon Thailand, Dance Girly Gang, Cook healthy family, Domino Pizza Thailand, Coffee bean & Tea leaf Thailand, Yum Saap, Cooking Club of Lamsoon , Naturel living)

Genuine คือ ชิ้นงานที่ทางบริษัท ผลิตขึ้นให้กับแบรนด์ ซึ่งในการทำ Genuine จะต้องมียี่สิบสี่ที่เรียกว่า CI หรือ กรอบ และ โลโก้ของแบรนด์อยู่ด้วย ขนาดของ Genuine จะต้องเป็นรูปแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มากกว่า 500 pixels ขึ้นไป แต่ไม่เกินขนาด 800 pixels ในตัวของชิ้นงาน ต้องมีการสื่อสารด้วยรูปภาพ ที่มีข้อความเพียงเล็กน้อย แต่สามารถอ่านแล้วเข้าใจในสิ่งที่ทางแบรนด์ต้องการสื่อสารได้ในทันที



ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างผลงาน Genuine Kyochon Thailand



ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างผลงาน Genuine Dance Girly Gang



ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างผลงาน Genuine Cook healthy family



ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างผลงาน Genuine Domino pizza Thailand



ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างผลงาน Genuine Coffee bean & Tea leaf Thailand



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างผลงาน Yum Saap



ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างผลงาน Cooking club of Lamsoon



ภาพที่ 4.17 ตัวอย่างผลงาน Naturel living

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1) จากการวิเคราะห์ข้อมูลและระบบในการทำงานของบริษัท

ในกระบวนการทำงานของบริษัทเอเจนซี่ คือการที่ฝ่าย Sale ทำการหาลูกค้าที่เป็นเจ้าของแบรนด์ และนำเสนอผลงานของแบรนด์แต่ละชิ้นที่ทางบริษัทเคยทำไว้ จากนั้นจึงรับโจทย์ของลูกค้ากลับมา เพื่อนำกลับมาคิดไอเดียและนำเสนอแนวทางในการทำงานที่สามารถตอบโจทย์นั้นๆ ซึ่งไอเดียต่างๆเกิดจากการ Brainstorm กันของทุกฝ่าย โดยค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ

และนำเสนอผ่าน Microsoft Powerpoint และจัดบันทึกถึงสิ่งที่ได้มีการตกลงกันไว้ และนำความคิดเห็นที่ดีที่สุดมาต่อ ยอดจนกลายเป็น ไอเดียที่สร้างสรรค์ และนำไปเสนอแก่ลูกค้า เมื่อได้รับผลการตอบรับที่ดีจากลูกค้า จึงนำสิ่งที่ลูกค้าต้องการสื่อสารมาส่งต่อกับฝ่าย Business Development เพื่อประสานงานกับ ฝ่ายทำ Graphic และฝ่าย Admin เพื่อดำเนินการดำเนินงานต่อไป

4.2.2) จากการวิเคราะห์การเขียน Content

การเขียน Content ต้องมีหัวข้อที่จะสื่อสารที่ชัดเจน การสื่อสารหัวข้อ ต้องไม่ใช่คำพูดแบบปกติ การเขียนหัวข้อจะต้องมีการเล่นคำ และเชิญชวนผู้รับสารให้เกิดความสนใจในเนื้อหา ก่อนเป็นอันดับแรก จึงจะทำให้ผู้รับสารอ่านเนื้อหาที่อยู่ถัดไป

การเขียน Content ส่วนเนื้อหา ต้องไม่เขียนยาวมากจนเกินไป มากจนทำให้ผู้รับสารรู้สึกอ่านแล้วเบื่อหน่าย หากเนื้อหาของข้อมูลนั้นมีความยาวมากเกินไป จะมีการแนบลิงก์เข้าไป เพื่อให้ ผู้รับสารเข้าไปกดอ่านต่อ

4.2.3) จากการวิเคราะห์การทำ Genuine

การทำ Genuine ต้องนำข้อมูลมากรองเฉพาะส่วนสำคัญในการนำเสนอ การเน้นภาพ และ กราฟิกมาเป็นส่วนประกอบหลักในงาน การจัดวางของ Genuine และ สี สามารถสื่อสารถึง Mood and Tone ของชิ้นงานได้ สิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้เช่นกันคือ หัวข้อที่ไม่ใช่เพียงแค่การเขียนให้น่าสนใจ แต่ความเด่นในงานจะทำให้ผู้รับสารเข้าใจถึงสิ่งที่ทางแบรนด์ต้องการจะสื่อสารได้ หัวใจสำคัญของ Genuine คือ การสื่อสารเนื้อหาที่มีข้อความเพียงเล็กน้อย แต่มีความเข้าใจในเนื้อหาที่ค่อนข้างมากได้ในทันที โดยการทำ Genuine จะแบ่งออกเป็นสองลักษณะคือ แบบที่ใช้โพสต์ลงใน facebook ปกติ และแบบที่เอาไว้สำหรับซื้อ Advertisement บน facebook

แบบที่เอาไว้สำหรับซื้อ Advertisement บน facebook มีความแตกต่างจากแบบปกติ คือ ต้องมีข้อความปรากฏอยู่บนชิ้นงานไม่เกิน 20 เปอร์เซ็นต์ ดังภาพที่ 4.1 ซึ่งคิดเป็นช่องแล้วไม่เกิน 5 ช่องของตาราง



ภาพที่ 4.18 ตารางตรวจเช็คข้อความ 20 เปอร์เซนต์

4.2.4) จากการวิเคราะห์การทำ GIF

จากการวิเคราะห์การทำ GIF เป็นชิ้นงานที่ต้องอาศัยความละเอียดมากกว่าการทำ Genuine เนื่องจากมีขั้นตอนที่มากกว่าอย่างเช่น การ Animate ซึ่งต้องเน้นทั้งหัวข้อและตัวส่วนรูปภาพให้มีความเด่นชัดคนและแบบ และไม่แย่ง Scene กัน จนเกิดเป็นความไม่สบายตาของผู้ชม การทำ GIF สามารถสร้างการเล่าเรื่องได้เป็นสองแบบ แบบแรก คือการเล่าเรื่องแล้วจบไป และแบบที่สอง คือการสร้างให้เกิดการวนลูปไปมาต่อเนื่องกัน แต่จุดสำคัญของทั้งสองสิ่งคือ สดอริบอร์ด์ การร่างโครงในการนำเสนอเนื้อเรื่อง เพื่อง่ายต่อการกำหนดการแสดงเนื้อหาในระยะเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด สำคัญไปกว่านั้นคือ การควบคุมโทนสีเพื่อนำสิ่งที่ต้องการแสดงให้ชัดเจนขึ้น เป็นส่วนที่ค่อนข้างสำคัญมาก จึงต้องมีการวางแผนก่อนจะลงมือปฏิบัติชิ้นงาน

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน

4.3.1) จุดมุ่งหมายที่ 1: เพื่อฝึกฝนพื้นฐานการเขียนคำโปรย ทั้งหัวข้อในการโฆษณา และคำเชิญชวนที่น่าสนใจ

ในการปฏิบัติงานทำให้รู้ว่า ต้องมองมุมมองทั้งสองแบบ คือ การเป็นผู้สื่อสาร และ การเป็นผู้รับสาร เมื่อมองในมุมมองของการเป็นผู้รับสาร จะทำให้เกิดมุมมองที่แตกต่างออกไปว่าเนื้อหาที่ได้หามา นั้น หรือเขียนมานั้นน่าสนใจหรือไม่ และการสะกดคำให้ถูกต้องเพื่อแสดงถึงความเป็นมืออาชีพในการทำงาน เป็นปัจจัยสำคัญที่ขาดไม่ได้ในตัวของผู้ประกอบอาชีพ

4.3.2) จุดมุ่งหมายที่ 2: เพื่อฝึกการจัดทำ infographic ให้สวยงาม

จากการทำชิ้นงาน infographic หรือ Genuine ทำให้รู้ว่าความสวยงามเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้นในการสื่อสาร หัวใจสำคัญของการทำชิ้นงานเหล่านี้คือ การสื่อสารสิ่งที่แบรนด์ต้องการไปยังผู้รับสารว่า ผู้รับสารเข้าใจหรือไม่ หากสื่อสารไปไม่เข้าใจ ถึงชิ้นงานจะมีความสวยงามเพียงใด ก็ไม่มีความหมาย

4.3.3) จุดมุ่งหมายที่ 3: เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการทำวิดีโอ สำหรับ ธุรกิจจริง

จากการทำวิดีโอหรือ Animation ทำให้รู้ว่า มีเครื่องมือต่างๆอีกมากมายที่ยังไม่เคยใช้งาน ต้องศึกษาวิธีการ และการขวนขวายในสิ่งที่ไม่เคยทำเพื่อสร้างประสบการณ์ให้แก่ตนเอง และปรับเปลี่ยนการใช้เครื่องมือต่างๆไปตามความเหมาะสมและตามกาลเวลา ความสำคัญในการทำงานไม่ใช่การไม่ป็นงาน หรือไม่เคยใช้เครื่องมือเหล่านั้น แต่เป็นการที่ไม่รู้หรือทำไม่เป็นแล้วจะแก้ปัญหาได้อย่างไร

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงานโครงการ

จากการปฏิบัติงานทั้งการเขียน Content และการทำ Genuine รวมไปถึงการทำ GIF ของบริษัทที่ต้องอาศัยการวางแผน ความรวดเร็ว และความรอบคอบในชิ้นงานนี้ ทำให้ได้รับ ความรู้ และประสบการณ์เป็นอย่างมาก และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคตได้

นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้การร่วมปฏิบัติงานกับฝ่ายอื่นๆ ได้เรียนรู้ระบบวิธีการทำงาน การร่วม Brainstorm แสดงความคิดเห็น ได้ฝึกการนำเสนอแผนงาน และการบุคลิกในการพูดมากขึ้น

5.1.1 ศึกษากระบวนการ

เก็บข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับแบรนด์ที่ต้องทำ แบรนด์ที่บริษัทเคยทำ ศึกษา กลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ และระบบในการทำงานของฝ่ายต่างๆที่อยู่ในบริษัท

เทคนิค : ในการศึกษา มีการจดบันทึกและทำสรุปเนื้อหาเพื่อให้เข้าใจใน โครงสร้างโดยรวมของสิ่งที่กำลังศึกษาได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

5.1.2 การเขียน Content

การเขียน Content เพื่อให้เข้าใจในบทบาทของแอดมินเพจที่กำลังเป็น และเพื่อให้ เข้าใจใน Mood and tone ของเพจตามที่ต้องการสื่อสารไปหากลุ่มเป้าหมาย

ปัญหา: การหาข้อมูลในการทำ Content ต้องใช้เวลาานพอสมควร เพื่อนำเนื้อหา ดังกล่าวมาสรุปและแสดงความคิดเห็น เพื่อให้การอ่านดูไม่น่าเบื่อ จึงต้องมีการอ่านกลั่นกรอง และ วิเคราะห์ข้อเท็จจริง เพื่อนำมาใช้ในการเขียนให้มีประสิทธิภาพ

เทคนิค: บันทึกถึงข้อมูลเก็บไว้เมื่อมีเนื้อหาหรือข้อมูลที่น่าสนใจเป็นพิเศษเก็บไว้ เพื่อใช้ประโยชน์ในภายภาคหน้า เนื่องจากข้อมูลบางอย่างสามารถนำมาเขียนได้ในส่วนละเอียด เป็นต้น หรือบันทึกถึงข้อมูลเก็บไว้ทันทีที่เจอเนื้อหาที่น่าสนใจในช่วงเวลาที่ไม่ใช่เวลาทำงานก็ ตาม

5.1.3 การทำ Genuine

จากการเขียน Content ทำให้ชิ้นงานที่ต้องทำใน Genuine สามารถทำได้ง่ายยิ่งขึ้น เนื่องจาก ู้ Mood and tone ของรูปแบบชิ้นงาน การเลือกใช้รูปแบบการจัดวาง และสีที่ใช้จะแตกต่างกันไปในแต่ละชิ้นงาน

ปัญหา: ใน Genuine แต่ละชิ้นการมีการสื่อสาร Topic ที่แตกต่างกันออกไป ความพร้อมในการเตรียมเนื้อหาของ Genuine จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ทำงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

เทคนิค: มีการวางแผน และกำหนด Topic ออกมาให้แน่ชัด และคิดเนื้อหาเตรียมไว้ก่อนการเริ่มทำงาน

5.1.4 การทำ GIF

เป็นชิ้นงานที่ต้องใช้มีการวางแผนวางโครงให้เรียบร้อยก่อนเริ่มทำงาน ไม่เช่นนั้นอาจทำให้งานล่าช้าได้

ปัญหา: การแบ่งชิ้นส่วนก่อนที่จะนำไป Animate มีความซับซ้อนอยู่ในระดับหนึ่ง หากแบ่งชิ้นส่วนผิดไปจะต้องมาแบ่งชิ้นส่วนใหม่และจะทำให้การทำงานล่าช้า

เทคนิค: การแบ่ง Layer ของชิ้นงานให้เป็นสัดส่วน ทำให้เราสามารถมองชิ้นงานต่างๆแยกออกจากกัน และทำให้ Export ชิ้นส่วนได้ง่ายยิ่งขึ้น

5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา

ปัญหาโดยรวมที่เกิดขึ้นในที่สถานประกอบการมีอยู่ 2 แบบ

1. ปัญหาจากการเกิดผิดพลาดของโปรแกรม หรือปัจจัยภายนอก
2. ปัญหาจากการดำเนินงานล่าช้า

แนวทางการแก้ไข

1.เมื่อเกิดปัญหาจากปัจจัยภายนอกขึ้น ลองหาทางแก้ไขด้วยตนเองเป็นอันดับแรก
ไม่ว่าจะเป็นการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต หรือการทดลองแก้ปัญหาด้วยตัวเองก่อน หากปัญหา
ดังกล่าวไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยตนเอง ควรปรึกษาพี่เลี้ยงในภายหลัง

2.ในการทำงานเริ่มแรกอาจต้องใช้เวลาในการศึกษาลักษณะการสื่อสารของแต่ละ
แบรนด์ทำให้เกิดความล่าช้าในการทำชิ้นงานบ้างในช่วงแรก เมื่อปรับตัวได้แล้ว การทำงานก็จะเร็ว
ขึ้นตามลำดับ

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

เปลี่ยนอุปกรณ์ให้มีความทันสมัยขึ้น เช่น โนตบุ๊ก เป็นต้น จะช่วยให้ทำงานได้รวดเร็วมาก
ยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

1. เบญจสิริยา ปานบุญเดช,-, องค์ประกอบงานกราฟิก **Element of Design** [Online] ,Available:
<http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=64> [2016, August 8]
2. Infographic Thailand , 2014 , **ออกแบบ Infographic ด้วย 9 Layout** [Online],Available:
<http://bit.ly/1pVQFtF> [2016, August 8]
3. Bharath VFX , 2016 , **How to Install Adobe Master collection CS6 Windows | Photoshop CS6 Tutorial** [Online] , Available:
<https://www.youtube.com/watch?v=PgpdlGBBVBY> [2016, August 13]
4. Rattana prasrida ,2013,องค์ประกอบกราฟิก [Online],Available:
<http://rattanatechno.blogspot.com/2013/03/blog-post.html> [2 October 2016]
5. pumpum2539,2013, Adobe Photoshop CS6 [Online],Available:
<http://pumbank.blogspot.com/2013/09/adobe-photoshop-cs6.html> [2 October 2016]
6. Panudet puttong,-, หน่วยที่1 Illustrator คืออะไร และทำอะไรได้บ้าง [Online],Available:
<https://goo.gl/APIrVe> [2 October 2016]
7. Returnwind,2011, มารู้จักกับ โปรแกรม After Effects [Online],Available:
<http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects> [2 October 2016]
8. รศ. สมชาย พรหมสุวรรณ,2006,หลักการทัศนศิลป์,1,สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ,315

ภาคผนวก

ภาพถ่ายขณะปฏิบัติงานสหกิจ ณ ชั้นใต้ดิน อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย



ภาพที่ ก.1 จุดถ่ายรูปรวมหลังจบอีเว้นท์



ภาพที่ ก.2 บริเวณจุดซื้อขายหุ้นเสมือนจริง

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ – สกุล

นางสาวเบญจพร เจียวประเสริฐ

วัน เดือน ปีเกิด

25 เมษายน 2538

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2549

โรงเรียนสมิทธิโชติ

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมตอนปลาย พ.ศ. 2555

โรงเรียนสตรีวิทยา ๒

ระดับอุดมศึกษา

คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2559

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

1. Network Security สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน)

2. ศึกษาพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

3. ThairathTV ณ บริษัทไทยรัฐ

4. J-T Tech Innovation Seminar ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -