



การออกแบบกราฟิกสำหรับงานกิจกรรม
กรณีศึกษา “NEW DNA MOVING TOGETHER!!”

โรงงานระยอง บริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน)

Graphic Design for Event Decoration,
A Case Study of "NEW DNA MOVING TOGETHER!!" Event
Rayong Office, IRPC Public Company Limited

นายอนันตชัย เทียมทอง

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ.2560

การออกแบบกราฟิกสำหรับงานกิจกรรม
กรณีศึกษา “NEW DNA MOVING TOGETHER!!”

โรงงานระยอง บริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน)

Graphic Design for Event Decoration,

A Case Study of "NEW DNA MOVING TOGETHER!!" Event

Rayong Office, IRPC Public Company Limited

นายอนันต์ชัย เทียมทอง

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ.2560

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ
(ดร.ประมุข บุญเสียง)

..... กรรมการสอบ
(อาจารย์ณิกานต์ ไชยจักร์)

..... กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์เชิธรทศ ประพุดิชอบ)

..... ประธานสหกิจศึกษา สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
(อาจารย์ชาญ จารูวงศ์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบงานกราฟิกสำหรับงานกิจกรรม กรณีศึกษา “NEW DNA MOVING TOGETHER!!” โรงงานระยอง บริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน)	
ผู้เขียน	นายอนันชัย เทียมทอง	
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ	สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เชิรทศ ประพุดิชอบ	
พนักงานที่ปรึกษา	คุณนิลนัฏดา บุญเฉลียว	
ชื่อบริษัท	เช็ค แอนด์ โซว์ จำกัด	
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	อแกไนซ์เซอร์ อีเว้นท์	

บทสรุป

จากการที่ได้รับคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษาให้จัดทำเกี่ยวกับการออกแบบผลงาน การออกแบบกราฟิกงาน “NEW DNA MOVING TIGETHER!!” โรงงานระยอง บริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) โดยในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำ คือ ป้ายบูธ, Tag Staff, Standee, Plate Script, Power Point และ ปก DVD สรุปงาน รูปแบบของงานคือ ทำการออกแบบกราฟิกจากข้อมูลที่ได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษา ทำการปรับปรุงแก้ไขให้ตรงตามข้อมูลของงาน และเข้ากับธีมของงาน ผลตอบรับที่ได้จากการออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมครั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมภายในงานจำนวนมาก

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ได้ นำวิชาที่ได้เรียนมาใช้ในการทำงานจริง เช่น หลักการออกแบบ องค์ประกอบในการออกแบบ เป็นต้น ถึงแม้ว่าจะเคยเรียนมาแล้วแต่เมื่อทำงานจริงก็ต้องศึกษาเพิ่มเติม และสภาพชีวิตในการดำเนินชีวิตที่ทำงานจริง และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง นับว่าเป็นประสบการณ์ที่สำคัญในการพัฒนาตนเอง

Project's name GRAPHIC DESIGN FOR EVENT DECORATION,
A CASA STUDY OF "NEW DNA MOVING TOGETHER!!" EVENT
RAYONG OFFICE, IRPC PUBLIC COMPANY LIMITED

Writer Mister Anantachai Theamthong

Faculty Information Technology **Major** Multimedia Technology

Faculty Advisor Mr. Theantot Prapuetchob

Job Supervisor Miss Ninnadda Bunchaliew

Company's name Check and Show Co. Ltd

Business Type/ Product Organizer Event

Summary

According to advisor staff assignment on Graphic Design for Event Decoration, A Case of "NEW DNA MOVING TOGETHER!!" Rayong Office, IRPC Public Company Limited. The responsibilities are handled to create the design of Booth Label, Tag Staff, Standee, Plate Script, Power Point and DVD Cover. 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.

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษา ณ บริษัท เช็ค แอนด์ โชว์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ถึง วันที่ 13 กันยายน พ.ศ. 2560 ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ จากการทำงานจริงที่สำคัญต่อการพัฒนาตัวเองในอนาคต ส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้ มาใช้พัฒนาทักษะของตนเอง สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณฤชณะ บุญญภัทร (ผู้อำนวยการบริษัท) ผู้ที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้มาสหกิจที่บริษัท เช็ค แอนด์ โชว์ จำกัด และยังได้ให้ความรู้ความเข้าใจในการทำงานกับข้าพเจ้าอีกทั้งยังคอยดูแลข้าพเจ้าเหมือนเป็นหนึ่งในครอบครัว
2. คุณนิลนัฏดา บุญเฉลียว (นักออกแบบกราฟิกและพนักงานที่ปรึกษา) ผู้ที่ช่วยสอนงานและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโครงการและงานอื่นๆ อีกทั้งยังไว้วางใจให้โอกาสข้าพเจ้าทำงานต่างๆตลอดระยะเวลาสหกิจ
3. คุณอัศรพล วงแก้วเจริญ (ผู้จัดการฝ่ายผลิต) ผู้ที่ให้โอกาสข้าพเจ้าในการทำงาน ให้คำแนะนำและประสบการณ์ดีๆ ในช่วงระยะเวลาที่ข้าพเจ้าอีกด้วย
4. คุณเชียรทศ พระพุฒิชอบ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาดูแลทุกเรื่องตลอดระยะเวลาที่ทำการสหกิจศึกษา

ทุกคนใน เช็ค แอนด์ โชว์ รวมถึงบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มิได้กล่าวถึงที่ได้ให้คำแนะนำให้ความช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จได้ด้วยดีข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพประกอบ	ช

บทที่

1. บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ปรึกษา	2
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	2
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	3
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	3
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	4

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบ	5
2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก	10
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	20
2.4 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา	23

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน	25
3.1.2 ตัวอย่างงานบางส่วนระหว่างการศึกษา	25
3.2 รายละเอียดโครงการ	30
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	31
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	45

4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	46
4.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล	51
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ	51

5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	53
5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา	53
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	54

เอกสารอ้างอิง

55

ภาคผนวก

56

ประวัติผู้จัดทำโครงการสหกิจ

75

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

25



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท เช็ค แอนด์ โซว์ จำกัด	1
2.1 การออกแบบตกแต่งภายใน	7
2.2 การออกแบบตกแต่งภายนอก	7
2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	8
2.4 ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่าง ๆ	10
2.5 รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form) ,น้ำหนัก (Value	11
2.6 พื้นผิว	12
2.7 การเว้นที่ว่างในงานกราฟิก	12
2.8 วงล้อของสี	13
2.9 ตัวอักษร	13
2.10 ความขัดแย้งในทิศทางของเส้น	16
2.11 วงล้อสีวรรณะร้อน – วรรณะเย็น	18
2.12 โปรแกรม Adobe Illustrator	23
2.13 โปรแกรม Adobe Photoshop	24
3.1 เปลี่ยน Texture ชุดมาสคอต งาน My Daddy My Hero	25
3.2 ออกแบบ PowerPoint งาน SCB มี Yeah	26
3.3 ออกแบบป้าย Troop งาน Running IS Medicine	26
3.4 ออกแบบปก DVD งาน Thailand Signature Night Cocktail Party	27
3.5 ออกแบบ Tag Staff งาน Young Makers 2	27
3.6 ออกแบบปกเพลง งาน My Daddy May Hero	28
3.7 ออกแบบเสื้อ งาน My Daddy My Hero	28
3.8 ออกแบบแผนที่ งาน SCG Debenture	29
3.9 ออกแบบบอร์ด งาน วพม.	29
3.10 เป็น Staff ในงานอีเวนต์	29
3.11 Tag Staff	32
3.12 Plate Script	34

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	หน้า
3.13 ป้ายจุดลงทะเบียน	36
3.14 Power Point	38
3.15 ICON กล้องโหวดรายชื่อ	40
3.16 Standee	42
3.17 ปกสรุปงาน DVD	44
4.1 Tag Staff	46
4.2 Standee The Mark	47
4.3 ป้ายจุดลงทะเบียน	48
4.4 Power Point	49
4.5 กล้องโหวดรายชื่อ	50
4.6 ภาพบรรยากาศภายในบูธกับ Standee ในฐาน	52
4.7 ภาพบรรยากาศกิจกรรมการประกวดโหวดรายชื่อ	52

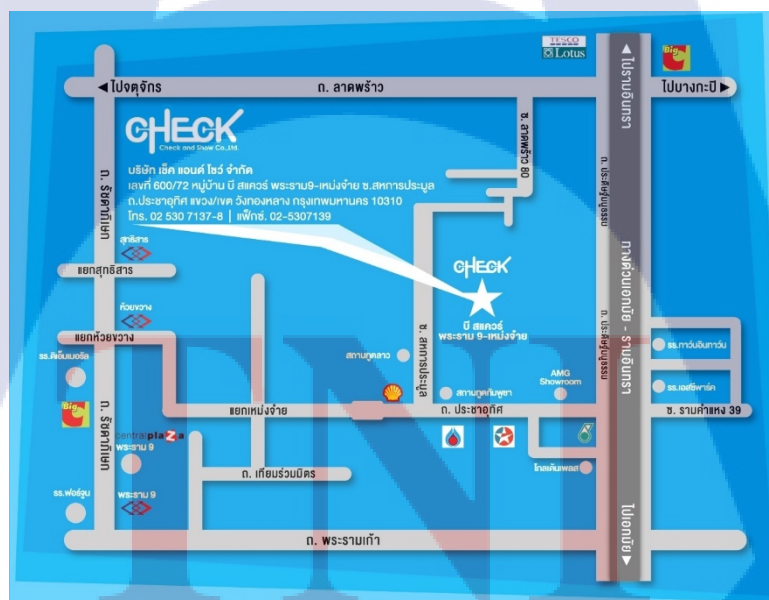
TNI

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	:	บริษัท เช็ค แอนด์ โชว์ จำกัด
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	:	600/72 บี สแควร์ พระราม 9 เหม่งจ้าย ซอย รามคำแหง 39 วังทองหลาง, กทม 10310
โทรศัพท์	:	02-158-9292
โทรสาร	:	02-530-7139
Website	:	http://www.facebook.com/CheckandSHow



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท เช็ค แอนด์ โชว์ จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท Check and Show จำกัด เป็นบริษัท Organizer ขนาดกลาง จุดมุ่งหมายของบริษัทคือ การจัดงาน บริหารงาน หรือ event ต่างๆ ทางลูกค้าได้มอบหมายมา โดยนำเสนอ idea และ จัด โครงร่างของงาน และนำเสนอกลับไปให้ลูกค้าได้ตัดสินใจ

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

ทำงานเป็นทีม แบบออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆคือ Production และ Graphic และใน 2 ส่วนนี้ก็จะแบ่งเป็นทีมย่อยๆในบางงาน

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้คือ Graphic Design โดยหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะเป็นงานออกแบบ โดยจะใช้ Adobe Illustrator ในการทำงาน เป็นหลัก เช่น ออกแบบป้ายสตาฟ , ออกแบบป้ายบูธ , ออกแบบปก CD-DVD เป็นต้น และ บางครั้งได้มีโอกาสเป็น Staff ของงานต่างๆเมื่อออกไปจัดงานนอกสถานที่

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณนิลนัฏดา บุญเฉลี่ย
ตำแหน่ง : Graphic Designer

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือน นับตั้งแต่วันที่
12 มิถุนายน 2557 – 13 กันยายน 2557

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากทางบริษัท IRPC ได้จัดงานนำเสนอการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์องค์กรให้แก่พนักงาน ในบริษัท ณ ห้องออডিทอเรียม อาคาร 10 ปี โรงงานระยอง บริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) จึงได้มีการจัดบูธกิจกรรมภายในงานสำหรับพนักงานเพื่อให้ได้ร่วมสนุกภายในงาน โดยการจัดควบคุมการเดินของผู้คนในงานนั้นมีความสำคัญมาก เพราะความถี่ไหลของงานและความ เป็นระเบียบของงานนั้นสำคัญ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับกรออกแบบป้ายภายในซุ้มหรือ Standee ในงานว่าควรจะทำออกแบบให้ผู้คนเห็นว่าซุ้มในแต่ละจุดมีหน้าที่ไว้ทำอะไร เพื่อความสะดวก และเป็นระเบียบของงาน

จากรูปแบบงาน นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ออกแบบกราฟิกภายในงาน ซึ่งมีทั้ง ป้ายบูธ , Tag Stuff , Standee , Plate Script , ปก DVD สรุปลงาน , PowerPoint

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

- เพื่อจัดระเบียบของงานทั้งผู้ชมและซุ้มต่างๆในงานให้เป็นไปด้วยความราบรื่น
- เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการดำเนินงาน

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- รู้จักกระบวนการออกแบบกราฟิก
- ฝึกฝนการทำงานในสถานที่จริง
- ได้นำความรู้จากที่เรียนมาไปใช้ในการทำงานจริง
- ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- สามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับคนอื่นและเป็นทีมได้
- ได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานภายในบริษัทและนอกสถานที่

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Gimmick ในด้านงาน Event นั้นจะมีความหมายว่ากลไกของงาน ซึ่งมักจะสื่อความหมายไปในทางว่า งานจะต้องออกมาเป็นหน้าตาเช่นไร ควรมีอะไรอยู่ตรงไหนเพื่อที่จะให้จุดใดของงานเดินได้อย่างราบรื่น

Key Visual เป็น Core idea หลักของ Campaign หรือ Project ต่างๆที่จะเกิดขึ้น

Di-Cut คือการตัดหรือเลือกวัตถุ/สิ่งของที่ต้องการจากฉากหลังของภาพ จุดประสงค์ก็เพื่อนำภาพนั้นไปทำต่อ เช่น เอาไปตัดต่อกับภาพอื่น หรือ เอาไปทำกับภาพพื้นหลังขาว

Retouch คือการตกแต่งภาพให้ดูดีกว่าภาพต้นฉบับ หรือเพิ่มกราฟิกตกแต่งที่ใช้ร่วมกันกับภาพเพื่อให้ดูดีกว่าภาพต้นฉบับและนำไปใช้ในงานตามความต้องการในการตกแต่งภาพ ใช้งานมากที่สุดโปรแกรม Photoshop เป็นส่วนใหญ่ แล้วก็มีโปรแกรมมากมายหลากหลายสำหรับเป็นตัวเลือกให้กับผู้ที่ต้องการใช้งาน ทั้งนี้สามารถทำได้ทั้งหมดกับทุกๆ รูปภาพ ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่ายบุคคล สถานที่ต่างๆ หรือสิ่งของ

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบ

ความสำคัญของการออกแบบ

มนุษย์เริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการทางด้านประโยชน์ใช้สอยและความงามควบคู่กันไป อันเป็นปัจจัยสำคัญที่พัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ดีขึ้นดังนี้

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

งานออกแบบ เป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยมีความงามเป็นส่วนรอง การออกแบบจึงมีความสำคัญ มีความเป็นต่อชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเห็นว่าได้ว่า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่สิ่งที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ล้วนแต่ใช้กระบวนการออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นทั้งสิ้น

ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบมีความหมายกว้างขวาง และแตกต่างกันไปตามบริบทของลักษณะงานนั้นๆ หรืออาชีพนั้นๆ เช่น จิตรกร ก็ให้ความหมายของการออกแบบ ที่เกี่ยวกับ การนำองค์ประกอบศิลป์มาสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อความงามเป็นหลัก ต่างจากสถาปนิก ซึ่งการออกแบบที่เกี่ยวกับโครงสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักเป็นต้น มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบมากมายพอสรุปได้ดังนี้

1. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือการปรับปรุงดัดแปลงของเก่าที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่ง มีรูปแบบที่แปลกไปจากเดิม โดยมีการวางแผนอย่างเป็นกระบวนการก่อนลงมือปฏิบัติเลือกวัสดุ โครงสร้างและวิธีการที่เหมาะสมตลอดจนคำนึงถึงความงามและประโยชน์ใช้สอย
2. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงามและสามารถ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ
3. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่โดยไม่ลอกเลียนแบบของเดิม ที่มีมาก่อน เพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยหรือความต้องการด้านอื่น
4. การออกแบบ คือการแก้ปัญหาและรู้หลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงาม

ประเภทของการออกแบบ

การแสดงออกทางด้านการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมานั้น มีความแตกต่างกันตามกระบวนการคิด และสติปัญญาของแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความประทับใจ ที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ออกแบบ โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสวยงาม ความกลมกลืน ของรูปทรง สี รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมอันทันสมัย และความก้าวหน้า ในเรื่องนี้จะกล่าวถึงการออกแบบทางประยุกต์ศิลป์ ซึ่งสำคัญที่จะเน้นหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก ส่วน ความงามจะตามมาเป็นอันดับรอง หรือถ้าได้ทั้งประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามได้ก็จะเป็นการ ดีอย่างยิ่ง ดังนั้นงานออกแบบจึงเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ และหลักการออกมาพิจารณา ออกแบบชิ้นงานขึ้นตามประเภทของการใช้สอยต่างๆ กัน ซึ่งพอจะแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

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

1. การออกแบบตกแต่ง (Decorative designs)

การออกแบบตกแต่ง เป็นการออกแบบเพื่อช่วยเสริมเติมแต่ง รูปลักษณะของโครงสร้างให้ สงดงามน่าดูยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยโดยคำนึงถึง วัสดุรูปแบบ สัดส่วน และสีสันท เป็น สำคัญ เป็นงานตกแต่งที่มีขนาดเล็กๆ จนถึงมีโครงสร้างขนาดใหญ่ๆ ประเภทของงานออกแบบ ตกแต่งมีดังนี้

1.1 ออกแบบตกแต่งภายใน คือ การสร้างสภาพแวดล้อมภายในอาคารที่เกี่ยวข้องกับความ เป็นอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ให้เกิดความสะดวกสบายในด้านประโยชน์ใช้สอยและความงาม ในรูปแบบโดยอาศัยเหตุผลทางพฤติกรรมและข้อมูลต่างๆ ของมนุษย์เป็นหลัก



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 การจัดแสดงสินค้าในร้านค้า ตู้โชว์สินค้า และป้ายประกาศ การออกแบบลักษณะนี้ผู้ออกแบบจะต้องออกแบบให้ดูเด่นชัด สะดุดตา การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ แบ่งออกเป็นลักษณะต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

2.1 การออกแบบเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า ถุงเท้า เครื่องประดับต่างๆ รวมทั้งแฟชั่นการแต่งกายทั้งหลาย ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ผู้ออกแบบจะต้องออกแบบให้ทันสมัยตามความนิยมของสังคมเสมอ



ภาพที่ 2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.2 การออกแบบตกแต่งหน้าร้านค้าและเวที เป็นการแสดงผลงานด้านการค้า รวมถึงการจัดตู้โชว์ เพื่อให้ดึงดูดความสนใจผู้พบเห็น

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

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

2.5 การออกแบบสัญลักษณ์สื่อความหมาย เป็นการออกแบบที่สื่อความหมาย เป็นรูปแบบต่างๆ ให้ผู้พบเห็นได้ เข้าใจโดยไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยายประกอบ เช่น เครื่องหมาย จราจร เครื่องหมายสินค้าผลิตภัณฑ์ต่างๆ และรูปลักษณะของสิ่งต่างๆ 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 เครื่องใช้สำนักงาน เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ 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 โดยจะออกแบบสื่อสารยังเป็นการออกแบบที่มุ่งให้สื่อส่งไปนั้น เข้าใจง่าย จดจำง่าย ดึงดูดความสนใจด้วยวิธีการจัดทำเป็นตัวอักษร ภาพสัญลักษณ์ สื่อสิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา แค็ตตาล็อก โบชัวร์ และการแพร่ภาพทางสื่อต่างๆ เป็นต้น

การสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ มีทั้งหลักการและกฎเกณฑ์ ดังนั้นหลักในการออกแบบแต่ละประเภทอาจจะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับประเภทของงาน อย่างไรก็ตามการออกแบบ จะต้องไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ เนื่องจากความต้องการของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุดและมักต้องการสิ่งที่ดีขึ้นอยู่เรื่อยๆ ดังนั้นการออกแบบประเภทต่างๆ จำเป็นต้องมีการพัฒนาอยู่เสมอ หรือไม่ก็ต้องถูกคิดค้นขึ้นใหม่ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์นั่นเอง

2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก

องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)

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

เส้น (Line)

ตามตารางมาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้เป็นเรื่องของจุด เส้น ระบาย แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจง่าย ๆ ก็เพียงแค่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลาย ๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องจนกลายเป็นเส้นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้นมา รูปทรงของเส้นที่สื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ

- เส้นแนวนอน สงบ ราบเรียบ
- เส้นแนวตั้ง มั่นคง
- เส้นทแยง ไม่มั่นคง
- เส้นตัดกัน แข็งแกร่ง หนาแน่น
- เส้นโค้ง อ่อนนุ่ม
- เส้นประ ไม่สมบูรณ์
- เส้นโค้งแบบคลื่น นุ่มนวล
- เส้นโค้งกันหอย ไม่มีที่สิ้นสุด
- เส้นซิกแซก อันตราย

ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก



ภาพที่ 2.4 ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่าง ๆ

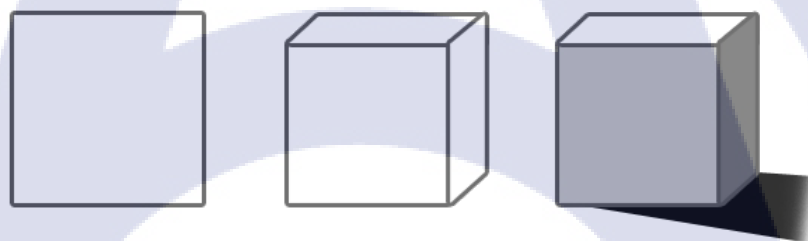
รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form) ,น้ำหนัก (Value)

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

รูปทรง : เป็นรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นกลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก : เกิดจากการเติมสี เบาลงไปที่ตัวรูปทรง ทำให้เกิดความรู้สึกมีมวล ความหนาแน่นทำให้รู้สึกถึงความหนัก เบา ทึบหรือโปร่งแสง

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัด ๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเลือกรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นมาอีกด้วย



ภาพที่ 2.5 รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form) ,น้ำหนัก (Value)

พื้นผิว (Texture)

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

ดังนั้นในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใส่ลงไป
ในภาพ รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่าง
เหมาะสม



ภาพที่ 2.6 พื้นผิว

ที่ว่าง (Space)

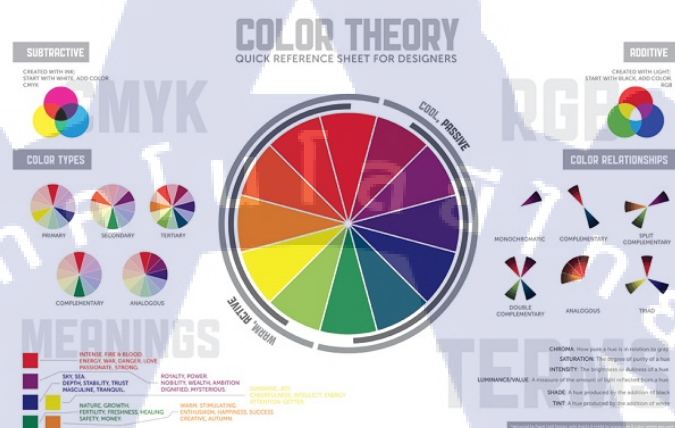
อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความว่าพื้นที่
ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย ในการ
ออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ
ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 2.7 การเว้นที่ว่างในงานกราฟิก

สี (Color)

สีของงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยก็ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ทำทาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุขภาพ สบาย ๆ สำหรับเรื่องสีเป็นเรื่องที่ต้องพุดถึงละเอียดมากกว่าหัวข้ออื่น ๆ



ภาพที่ 2.8 วงล้อของสี

ตัวอักษร (Type)

ส่วนที่สื่อความหมายของงาน ซึ่งในงานกราฟิกที่ดีบาง งาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสอง อย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม ดังนั้น เรื่องนี้จะต้องยกไปอธิบายให้ละเอียดมากขึ้นในหัวข้อใหญ่ ๆ ต่อไปจากเรื่องสี



ภาพที่ 2.9 ตัวอักษร

หลักการออกแบบประกอบด้วย

- เอกภาพ (Unity)
- ความสมดุล หรือความสมดุล (Balance)
- การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis)
- เส้นแย้ง (Opposition)
- ความกลมกลืน (Harmony)
- จังหวะ (Rhythm)
- ความลึก / ระยะ (Perspective)
- ความขัดแย้ง (Contrast)
- การซ้ำ

1. ความเป็นหน่วย / เอกภาพ (Unity)

ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้น ๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆ ก็จะต้องถือหลักการนี้เช่นกัน

การสร้างเอกภาพในทางปฏิบัติมี 2 แบบคือ

- Static unity การจัดกลุ่มของ form และ shape ที่แข็ง เช่น รูปทรงเรขาคณิต จะให้ผลทรงพลัง เด็ดขาด แข็งแรง และ แน่นอน
- Dynamic unity เป็นการเน้นไปทางอ่อนไหวการเคลื่อนไหว ซึ่งอยู่รูปในลักษณะ gradation or harmony or contrast อย่างใดอย่างหนึ่งให้แสดงออกมาจากงานชิ้นนั้นด้วยจะทำให้งานสมบูรณ์ขึ้น การจัดองค์ประกอบที่ดีนั้นควรให้ส่วนประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกกระจาย การรวมตัวกันจะทำให้เกิดหน่วย หรือเอกภาพ จะได้ส่วนประฐานเป็นจุดสนใจ และมีส่วนประกอบต่างๆ ให้น่าสนใจ

2. ความสมดุล (Balance)

ความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง แบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

2.1 สมดุลแบบทั้ง 2 ข้างเหมือนกัน (Symmetrical Balance) ทั้งซ้ายขวาเหมือนกัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคงหนักแน่น ยุติธรรม เช่น งานราชการ ไขว่ฉัตร ประกาศนียบัตร การถ่ายรูปติดบัตร เป็นต้น

2.2 สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical Balance) ด้านซ้ายขวาจะไม่เหมือนกันแต่ มองดูเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา เช่น สมดุลด้วยน้ำหนักและขนาดของรูปทรง ด้วยจุดสนใจ ด้วย จำนวนความแตกต่างของรายละเอียด ค่าความเข้ม – จางของสี เป็นต้น

3. การเน้นให้เกิดจุดสนใจ (Emphasis)

ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วนประธานในภาพ จุตรงลงมาหรือส่วนรอง ประธาน ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ หลักและวิธีในการใช้นั้น

- เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง contrast
- เน้นด้วยการประดับ
- เน้นด้วยการใช้สี
- เน้นด้วยขนาด

4. เส้นแย้ง (Opposition)

เป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำเอาเส้นในลักษณะแนวนอนและแนวตั้งจากมาประกอบกัน ให้เป็นเนื้อหาที่ต้องการ มีลักษณะของภาพแบบเส้นแย้งในธรรมชาติรอบๆ ตัวเรา อยู่มามาย นับว่าเป็นรากฐานของการจัดองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุก ตื่นเต้น น่าสนใจ ลดความเรียบ น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกรื่นใจ ชัดใจ แต่ชวนมอง

5. ความกลมกลืน (Harmony)

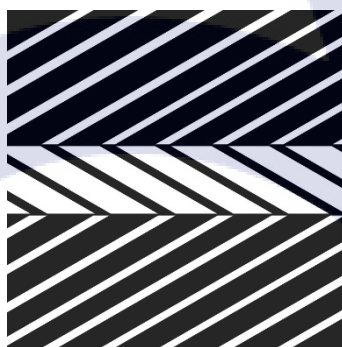
คือนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดให้ประสานกลมกลืน สอดคล้องกัน ไม่ขัดแย้ง แดกแยก เกิดความนุ่มนวล เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ความกลมกลืนกันเกิดขึ้นได้จากหลายลักษณะได้แก่

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

6. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับเสียงเพลงอันไพเราะในด้านการออกแบบ แบ่งจังหวะ เป็น 4 แบบคือ

- จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกัน เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนกันมาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กคัต ลายกระเบื้องปูพื้นหรือผนัง ลายผ้า เป็นต้น
- จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง เป็นชุด เป็นช่วง ให้ความรู้สึกเป็นระบบ สม่าเสมอ ความแน่นอน
- จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างอิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน
- จังหวะจากเล็กไปใหญ่ หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกันมาเรียงต่อกันแต่มีขนาดต่างกัน โดยเรียงจากเล็กไปใหญ่ หรือ จากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีความลึก มีมิติ



ภาพที่ 2.10 ความจัดแย้งในทิศทางของเส้น

7. ความลึก / ระยะ (Perspective)

ให้ภาพดูสมจริง คือ ภาพวัตถุใดอยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าอยู่ไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับ จนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลักๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับตาวัตถุอยู่ในระดับสายตา และวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา

8. ความขัดแย้ง (contrast)

ความขัดแย้ง หมายถึง ความไม่ลงรอยกันเข้ากันไม่ได้ ไม่ประสานสัมพันธ์กัน ขององค์ประกอบศิลป์ ทำให้ขาดความกลมกลืน ในเรื่องรูปทรง สี ขนาดลักษณะผิวที่แตกต่างกัน ดังนั้นนักออกแบบที่ดี จะต้องลดความขัดแย้งดังกล่าว ให้เป็นความกลมกลืน จึงจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่า ลักษณะของความขัดแย้ง เช่น ความขัดแย้งของรูปร่าง ความขัดแย้งของขนาดต่างๆ เป็นต้น

9. การซ้ำ (Repetition)

การปรากฏตัวของหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปเป็นการรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่ฝ่ายเดียวเข้าด้วยกัน เช่น การซ้ำของน้ำหนักรัด การซ้ำของเส้นตั้ง การซ้ำของน้ำหนักเทา การซ้ำของรูปทรงที่เหมือนกัน เป็นต้น

การซ้ำสามารถใช้ประกอบโครงสร้างสิ่งต่างๆ ให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น เช่น กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ลวดลายผ้า เป็นต้น สิ่งสำคัญของการซ้ำ คือ ส่วนประกอบของการซ้ำและหลักการจัดองค์ประกอบของการซ้ำ เพื่อใช้เป็นข้อมูล ในการสร้างและต้องเข้าใจในหลักการประกอบส่วนย่อยนั้นเข้าด้วยกัน ซึ่งการซ้ำสามารถแบ่งออกเป็นทั้งหมด 8 รูปแบบ

- การเรียงลำดับ (Translation in step)
- การสลับซ้าย – ขวา (Reflection about line)
- การหมุนรอบจุด (Rotation about a point)
- การสลับซ้าย – ขวา และหมุนรอบจุด (Reflection and rotation)
- การสลับซ้ายขวา และเรียงลำดับ (Reflection and translation)
- การหมุนรอบจุด และเรียงลำดับ (Rotation and translation)
- การเรียงลำดับสลับจังหวะ (Reflection and alternate translation)
- การผสมระหว่างเรียงลำดับ สลับจังหวะและหมุนรอบจุด (Reflection, rotation and translation)

เทคนิคการใช้สีและแสง

1. สี (Hue)

เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการออกแบบ สีมียุทธศิลป์ในเรื่องของอารมณ์การสื่อความหมายที่เด่นชัด และกระตุ้นต่อการรับรู้ของคนเราได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เรื่องของสียังเป็นเรื่องสำคัญในการออกแบบ เพื่อความสวยงาม สื่อความหมาย

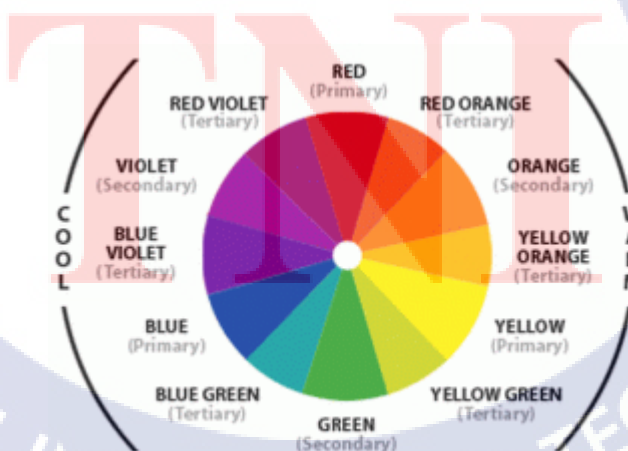
องค์ประกอบของสีในงานออกแบบนั้น มีคุณสมบัติอยู่ 3 ประการคือ

1. สี, เนื้อสี (Hue)
2. น้ำหนักสี (Value / Brightness)
3. ความสดของสี (Intensity / Saturation)

2. การใช้สีประกอบแบบรวมวรรณะ (Tone)

วรรณะร้อน หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลังอบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี โครงสีร้อนนี้สภาพโดยรวมจะมีความกลมกลืนของสีมากควรมีสีเย็นมาประกอบบ้างทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น

วรรณะเย็น หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน และสีม่วงน้ำเงิน โครงสีเย็นให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกถ้ำ เยือกเย็น ในทางจิตวิทยาสีเย็นมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกหดหู่ เศร้า โครงสีเย็นควรมีสีร้อนแทรกบ้างจะทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 2.11 วงล้อสีวรรณะร้อน – วรรณะเย็น

3. การใช้สีคู่ประกอบหรือตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrasts)

สีทุกสีย่อมมีสีคู่ของมันเอง และสีคู่ของมันเมื่อนำมาใช้คู่กันหรือเรียงกัน อำนาจของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกตัดกันอย่างรุนแรง มองดูบาดตา คุณสมบัติของสีคู่ประกอบนี้จะทำให้ความรู้สึกตัดกันอย่างแท้จริงสีคู่หรือสีตัดกัน

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

4. แสง (Light)

1. สีของแสง (Coloured Light) สีของแสง คือความแตกต่างสั้นยาวของคลื่นแสงที่เรามองเห็น เริ่มจากสีม่วงไปสีแดง

2. สีของสาร (Coloured Pigment) สีของสาร คือสีที่เรามองเห็นบนวัตถุต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากการดูดซึมและสะท้อนของความยาวคลื่นแสง

5. การผสมสี

1.การผสมสีแบบบวก (Additive Color Mixing) เป็นการ ผสมสีของ “แสง” ซึ่งอาจเข้าใจยากสักหน่อย เพราะแตกต่าง จากความคุ้นเคยที่เราเคยรู้กันมา แสงสีขาวที่เห็นทั่วไปนั้นประกอบด้วยแสงที่มีความยาวคลื่น ต่าง ๆ กันซ้อนทับรวมตัวกันเกิดเป็นสีสันต่าง ๆ จึงเรียกว่า “สีแบบบวก” โดยมีแม่สีพื้นฐานคือ สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน (Red Green and Blue) เมื่อสามสีนี้ผสมกันจะได้สีขาว (สังเกต ว่าจะต่างจากที่เคยเรียนมาตอนเด็ก ๆ ที่มีแม่สีคือ สีแดง เหลือง น้ำเงิน ผสมกันได้สีดำ) หลักการนี้นำไปใช้กับการมองเห็นสีที่เกิดจากการผสมกันของแสง เช่น จอมอนิเตอร์ จอโทรทัศน์ ที่เรียกว่า RGB Mode

2.การผสมสีแบบลบ (Subtractive Color Mixing) เป็นสีที่เกิดจากการดูดกลืนแสงสะท้อนจากวัตถุ คือเมื่อมีลำแสงสีขาวตกกระทบวัตถุสีต่าง ๆ คลื่นแสงบางส่วนจะถูกดูดกลืนไว้และสะท้อนเพียงบางสีออกมา จึงเป็นที่มาของชื่อ “สีแบบลบ” มีแม่สีคือ สีฟ้าแกมเขียว (Cyan) สีม่วงแดง

(Magenta) และสีเหลือง (Yellow) เมื่อสามสีผสมกันจะเป็นสีดำเพราะแสงถูกดูดกลืนไว้หมด ไม่มีแสงสะท้อนมาเข้าตา หลักการนี้ได้นำไปใช้กับการผสมสี เพื่อใช้ในการพิมพ์ โดยใช้แม่สี แต่เพิ่มสีดำขึ้นมาอีกสีหนึ่งผสมกันเป็นโทนต่าง ๆ ด้วยใช้เม็ดสกรีน ทำให้ได้ภาพสีต้นสมจริง ดังนั้น หากต้องทำงานเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ ต้องเตรียมภาพด้วยระบบสีนี้ ในโปรแกรมเรียกว่า CMYK Mode

4. การใช้สีในลักษณะค่าของสี (Value of Colors)

การใช้สีระบายลงในภาพ พื้นที่สถานที่ใด ๆ ก็ตาม ผู้ฝึกหัดหรือบุคคลทั่วไป มักชอบใช้สีมาก สีด้วยคิดว่าถ้าใช้สีน้อยจะทำให้ดูจิตตา ไม่สวยงาม อาจนับได้ว่าเป็นความเข้าใจผิดก็ได้ ด้วยการใช้สีมากสีหากไม่รู้จักจัดโครงสร้าง หรือลดทอนความสดใสของแต่ละสีให้เกิดความกลมกลืนกันแล้ว แทนที่จะทำให้น่าดู ตรงกันข้ามยังทำให้ดูเปรอะเลอะเทอะ เสียอีกในแนวทางการใช้สี ที่ใช้น้อยสีแต่สามารถระบายให้น่าดูได้ โดยวิธีไล่ค่าน้ำหนักของสี มีหลายวิธีคือ

4.1 ค่าในน้ำหนักของสี สีเดียว (values of Single color) คือ นำสี สีเดียวมาไล่ค่าน้ำหนักให้อ่อน โดยใช้สีขาวมาผสม หรือหากต้องการเข้มขึ้น ก็ผสมด้วยสีดำด้วยสีดำ โดยปกติการไล่ค่าน้ำหนักของสีสามารถกระจายค่าได้ 7-9 ระยะด้วย

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

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

4.4 การใช้สีใกล้เคียง (Adjacent color) คือการใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงจรสี มาสร้างสรรค์งานศิลปะ ก็จะได้อันที่สีมีความกลมกลืนกัน

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก

คอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การสร้าง การตกแต่งแก้ไข หรือการจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ยกตัวอย่างเช่น การทำ Image retouching ภาพคนแก่ให้มีวัยที่เด็กขึ้น การสร้างภาพตามจินตนาการและการใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการและน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วยกราฟ แผนภูมิ แผนภาพ เป็นต้น

ภาพกราฟิก

แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ และแบบ 3 มิติ

1. ภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ เป็นภาพที่พบเห็นโดยทั่วไป เช่น ภาพถ่าย รูปวาด ภาพลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ รวมถึงการ์ตูนต่าง ๆ ในโทรทัศน์ ยกตัวอย่างเช่น การ์ตูนเรื่องพิภพยมราช ชินจัง และโดราเอมอน เป็นต้น ซึ่งการ์ตูนจะเป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Animation) โดยจะมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนกว่าภาพวาดปกติ
2. ภาพกราฟิกแบบ 3 มิติ เป็นภาพกราฟิกที่ใช้โปรแกรมสร้างภาพ 3 มิติโดยเฉพาะ เช่น โปรแกรม 3Ds max โปรแกรม Maya เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ได้ภาพมีสีและแสงเงาเหมือนจริงเหมาะกับ งานด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบต่างๆ รวมถึงการสร้างเป็นภาพยนตร์ การ์ตูนหรือโฆษณาสินค้าต่างๆ เช่น การ์ตูน เรื่อง Nemo The Bug และป๊อปปอนด์แอนิเมชัน เป็นต้น

ประเภทของกราฟิก

การสร้างภาพกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ มีวิธีการสร้าง 2 แบบ คือ แบบบิตแมป (Bit Mapped) และแบบเวกเตอร์ (Vector) หรือสโตรก (Stroked) แต่ละแบบวิธีการสร้างภาพดังต่อไปนี้

- **บิตแมป (Bit Mapped)** กราฟิกแบบบิตแมปความหมายที่ค่อนข้างจะตรงไปตรงมา คือ มีลักษณะเป็นช่องๆ เหมือนตาราง แต่ละบิตก็คือส่วนหนึ่งของข้อมูลคอมพิวเตอร์ (ซึ่งก็คือสวิตช์ปิดเปิดในหน่วยความจำ "1" หมายถึงเปิด และ "0" หมายถึงปิด) และสวิตช์ปิดเปิดนี้ก็ยังหมายถึงสีดำและสีขาวอีกด้วย ดังนั้น ถ้าเราเอาบิตที่แตกต่างกันในแต่ละตารางมารวมกันเข้า เราจะสามารถสร้างภาพจากจุดดำและขาวเหล่านี้ได้ กราฟิกแบบบิตแมปทุกชนิดมีลักษณะที่เหมือนกันอยู่บางประการ ถ้าทำความเข้าใจ เราสามารถที่จะหลีกเลี่ยงหรือป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้
- **เวกเตอร์ (Vector) หรือสโตรก (Stroked)** กราฟิกแบบเวกเตอร์ต่างจากบิตแมปตรงที่บิตแมปนั้นประกอบไปด้วย จุดต่างๆ มากมาย แต่กราฟิกแบบเวกเตอร์ใช้สมการทางคณิตศาสตร์เป็นตัวสร้างภาพ เช่น วงกลม หรือเส้นตรง เป็นต้น ถึงแม้ว่าอาจจะฟังดูซับซ้อนสักเล็กน้อยแต่ภาพบางชนิดก็ถูกสร้างได้ง่าย หลักที่จะนำไปสู่กราฟิกแบบเวกเตอร์ก็คือ การรวมเอาคำสั่งทางคอมพิวเตอร์และสูตรทางคณิตศาสตร์เพื่ออธิบายเกี่ยวกับ

ออกแบบเจ็ท ซึ่งจะปล่อยให้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เช่น จอภาพ หรือเครื่องพิมพ์เป็นตัวกำหนดเองว่าจะวางจุดจริงๆ ไว้ที่ตำแหน่งใดในการสร้างภาพ คุณลักษณะเด่นเหล่านี้ทำให้กราฟิกแบบเวกเตอร์มีข้อได้เปรียบ และข้อเสียเปรียบมากมายกับกราฟิกแบบบิตแมป

ความรู้เรื่องความละเอียด (กราฟิก)

- พิกเซล (Pixel) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของภาพบิตแมป ซึ่งองค์ประกอบย่อยๆ เหล่านี้ถูกรวมกันเข้าทำให้เกิดภาพ เราคงคุ้นเคยกับการที่ส่วนประกอบย่อยๆ มารวมกันเพื่อประกอบเป็นรายการสิ่งของต่างๆ เป็นต้นว่า เอาแต่ละชิ้นของบล็อกกระจุมาประกอบกันเป็นหน้าต่าง แต่ละชิ้นของการเย็บปักถักร้อยประกอบกันกลายเป็นผลงานทางด้านเย็บปักถักร้อย 1 ชิ้นหรือแต่ละจุดของโลหะเงินประกอบกันเป็นรูปภาพ 1 รูป นั่นคือองค์ประกอบอาจจะเป็นแก้วชิ้นใหญ่บนหน้าต่าง หรือจุดโลหะเงินเล็กๆ บนแผ่นฟิล์มก็ได้ โดยแต่ละชิ้นเป็นองค์ประกอบที่แยกจากกันเปรียบเทียบได้กับพิกเซลซึ่งถือเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุดของรูปภาพ พิกเซลมีความสำคัญต่อการสร้างกราฟิกของคอมพิวเตอร์มาก เพราะทุกๆ ส่วนของกราฟิก เช่น จุด เส้น แบบลายและสีของภาพ ล้วนเริ่มจากพิกเซลทั้งสิ้น พิกเซลหนึ่งๆ อาจจะมีขนาดความเข้มและสีแตกต่างกันได้ ในโลกแห่งดิจิทัลของรูปภาพคอมพิวเตอร์ พิกเซล ได้ถูกใช้สำหรับสิ่งต่างๆ เป็นต้นว่าจุดแต่ละจุดบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จุดแสดงความละเอียดของเครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์ หรืออุปกรณ์แสดงผลประเภทกราฟิกอื่นๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เราสับสนได้เพื่อให้เกิดความชัดเจน ขอให้คำจำกัดความดังต่อไปนี้พิกเซล หมายถึง องค์ประกอบย่อยในไฟล์กราฟิกแบบบิตแมป วิดีโอพิกเซล หมายถึง องค์ประกอบย่อยของภาพในหน้าจอคอมพิวเตอร์ จุดหรือดอต หมายถึง ความละเอียดของภาพที่พิมพ์โดยเครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์
- เอสเป็กเรโซของภาพ (Image Aspect Ratio) คือ อัตราส่วนระหว่างจำนวนพิกเซลทางแนวนาง และจำนวนพิกเซลทางแนวดิ่งที่ใช้ในการสร้างภาพ หากจะยกตัวอย่างเปรียบเทียบกับกระดาษกราฟ จะเห็นได้ว่าภาพบิตแมปใดๆ ก็ตามจะมีจำนวนพิกเซลคงที่ในมิติแนวนางและแนวดิ่ง ซึ่งอัตราส่วนมีไว้อ้างอิงขนาดของภาพและมักจะเขียนในรูปของ 800 x 600 (ซึ่งหมายถึงรูปภาพที่มี 800 พิกเซลในแนวนางและ 600 บรรทัดของพิกเซลด้วยกัน นั่นคือรูปภาพที่มีเอสเป็กเรโซ 800 x 600 จะมีทั้งหมด 480,000 พิกเซล ซึ่งจำนวนดังกล่าวไม่ได้หมายถึงขนาดของไฟล์ของภาพนั้นๆ

- ความละเอียดในการแสดงผล (Resolution) คำนี้อาจใช้ได้กับสถานการณ์ที่แตกต่างกัน เช่น ความละเอียดของการแสดงผลของเครื่องพิมพ์ หรือความละเอียดในการแสดงผลของจอภาพ ดังนั้นความละเอียดในการแสดงผลจึงหมายถึงจำนวนหน่วยต่อพื้นที่

2.4 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.4.1. โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 2.12 โปรแกรม Illustrator

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Adobe System รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมาให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความนิยมสูง และการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็นจำนวนมาก

Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือ เวกเตอร์ และยังสามารถรวมภาพกราฟิกทั้งแบบเวกเตอร์ (Vector) และบิตแมพ (Bitmap) เข้าด้วยกัน ให้เป็นงานกราฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้น ที่คมชัดและมีเอฟเฟ็กต์ที่สวยงาม

Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ โดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และ อุปกรณ์การวาดภาพอื่นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการทำบนเครื่อง คอมพิวเตอร์ ที่เราสามารถนำมาสร้างงานได้หลายรูปแบบ เช่น

- งานสิ่งพิมพ์ งานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ นิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ต้องการความคมชัด

- งานออกแบบทางกราฟฟิก การสร้างภาพ3มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ
- งานทางด้านการ์ตูน ในการสร้างโปรแกรมต่าง ๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้น
- งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น BG หรือ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่างๆที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

2.4.2. โปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.13 โปรแกรม Photoshop

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้ โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และ ตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การ ทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

3.1.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือน1	เดือน2	เดือน3	เดือน4
1.ศึกษาระบบการทำงานภายใน				
2.ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย				
3.พิจารณาเขียน โครงงานและนำเสนอ				
4.ดำเนิน โครงงานที่ได้รับมอบหมาย				
5.สรุปจัดทำรูปเล่มรายงาน				

3.1.2 ตัวอย่างงานอื่นๆ บางส่วนระหว่างการสหกิจศึกษา



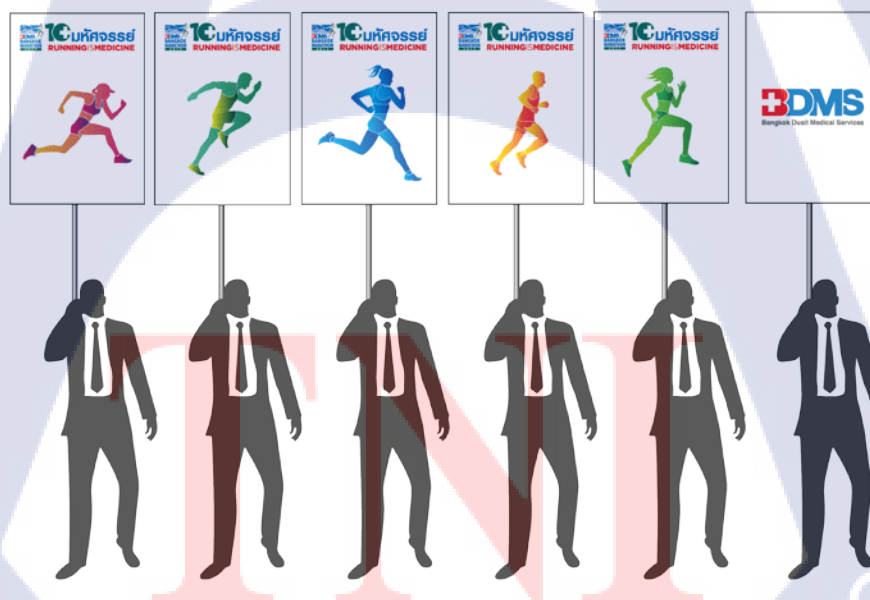
ก่อน

หลัง

ภาพที่ 3.1 เปลี่ยน Texture ชุดมาสคอต งาน My Daddy My Hero (ได้ใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.2 ออกแบบ PowerPoint งาน SCB มี Yeah (ได้ใช้งานจริง)



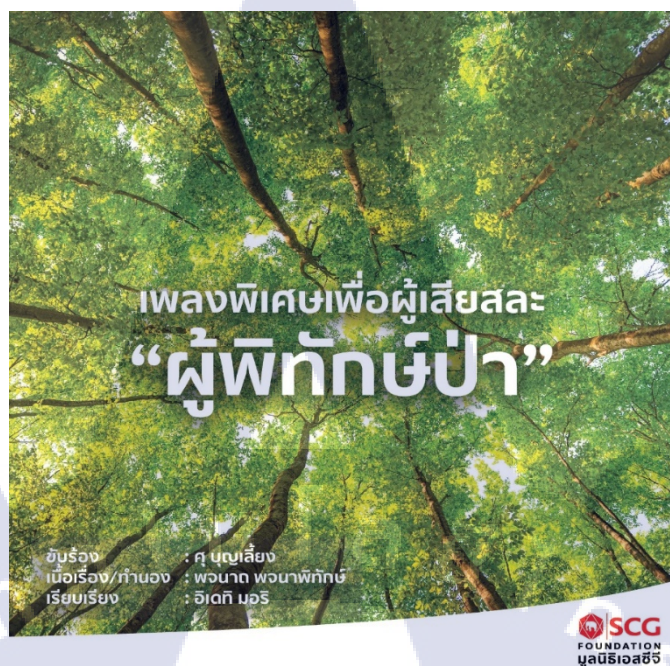
ภาพที่ 3.3 ออกแบบป้าย Troop งาน Running IS Medicine (ได้ใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.4 ออกแบบปก DVD งาน Thailand Signature Night Cocktail Party (ได้ใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.5 ออกแบบTag Staff งาน Young Makers 2 (ได้ใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.6 ออกแบบปกเพลง งาน My Daddy May Hero



ภาพที่ 3.7 ออกแบบเสื้อ งาน My Daddy My Hero

3.2 รายละเอียดโครงการงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โครงการงานการออกแบบกราฟิกสำหรับงานกิจกรรม ทัศนศึกษางาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!" ของบริษัท "ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) ณ ห้องออคิดทอเรียม อาคาร 10 ปี โรงงานระยอง มีกลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง คือ กลุ่มพนักงานที่มาร่วมงานนำเสนอการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์องค์กร

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการงาน

3.2.2.1 Adobe Illustrator

เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาโครงการงาน เป็นเทคนิคพื้นฐานทั่วไปของโปรแกรม โดยหลักๆจะเป็นการใช้รูปทรงต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้ตัวอักษร การเพิ่ม-ลดขนาดของตัวอักษร และการเพิ่มลวดลาย เพื่อให้ผลงานออกมาตามความต้องการ

3.2.2.1 Adobe Photoshop

เทคนิคในที่ใช้ในโครงการงานนี้เป็นพื้นฐานทั่วไปของโปรแกรม โดยหลักๆจะเป็นการ “Retouch” และ “Di-cut” รูปภาพให้สามารถนำมาใช้ตรงตามความต้องการ

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากความต้องการของลูกค้า และขอคำแนะนำเกี่ยวกับการทำงานจากหัวหน้างาน เพื่อให้ผลลัพธ์ของงานไปในทิศทางเดียวกัน สอดคล้องกัน และค้นคว้า รวบรวมข้อมูลในการจัดทำกราฟิกรูปแบบต่างๆจากอินเทอร์เน็ต และนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในโครงการงานขึ้นนี้

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 การออกแบบ Tag Staff สำหรับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!!"

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. อุปสรรค : ต้องออกแบบมาให้เห็นได้ง่ายขึ้น เนื่องจากขนาดงานเล็ก

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

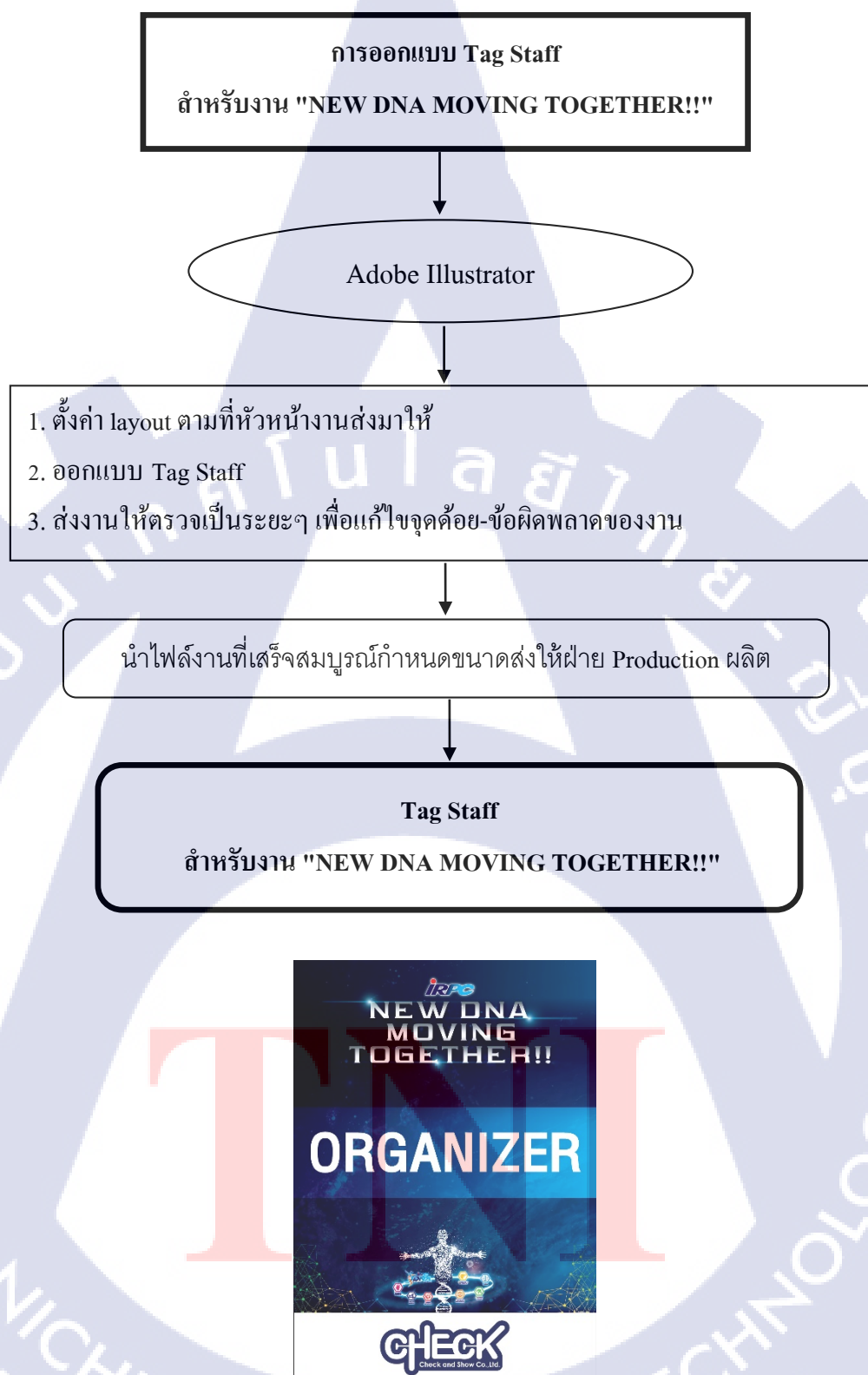
- พนักงานที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ถูกคำต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai , jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้ฝ่าย Production



ภาพที่ 3.11 Tag Staff

3.3.2 การออกแบบ Plate Script สำหรับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!!"

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. ขนาดค่อนข้างเล็กต้องทำให้โลโก้งานเด่น

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

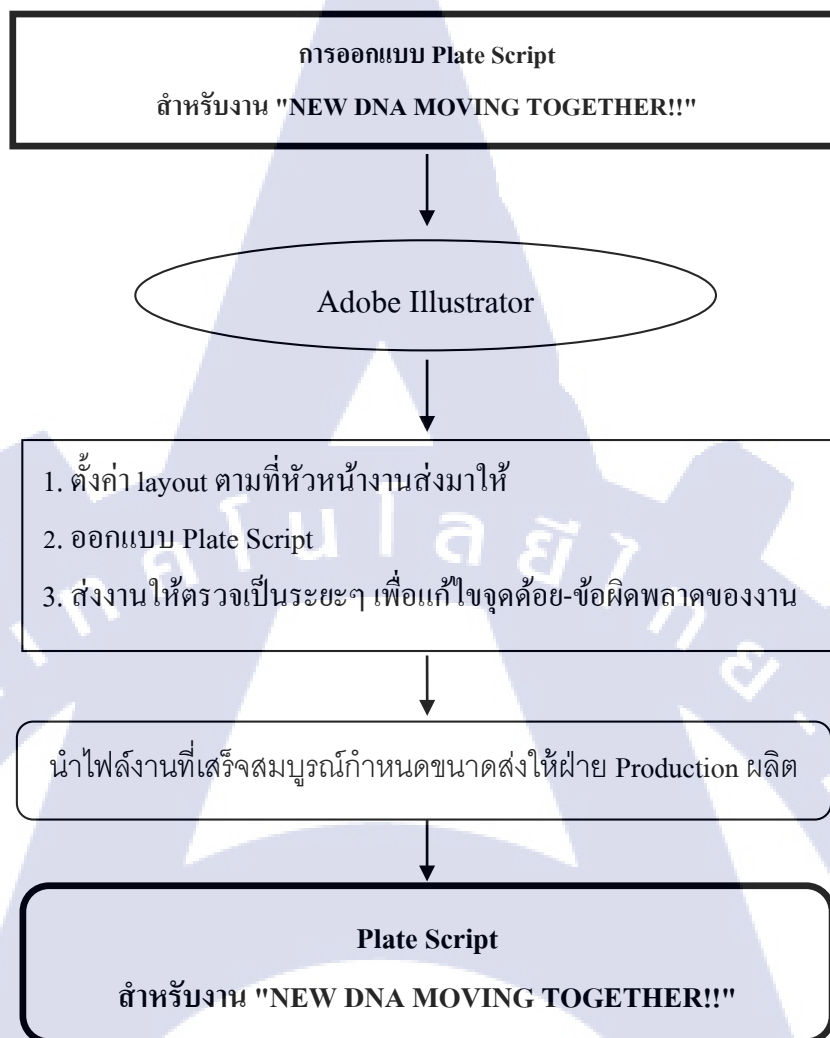
- พนักงานที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai , jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้ฝ่าย Production



ภาพที่ 3.12 Plate Script

3.3.3 การออกแบบ ป้ายจุดลงทะเบียน สำหรับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!!"

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. อุปสรรค : ต้องออกแบบมาให้เห็นได้ง่ายขึ้น

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

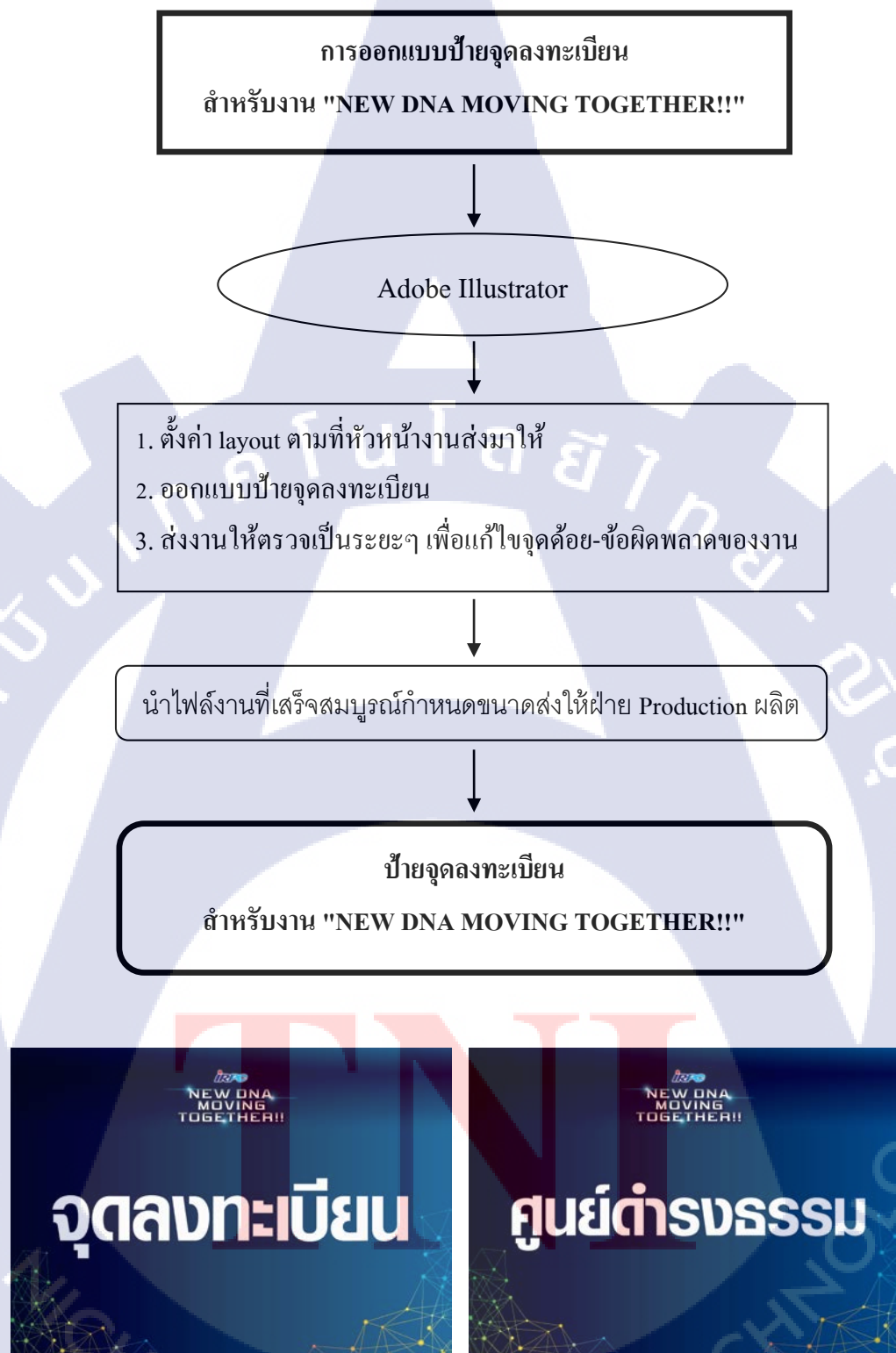
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai , jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้ฝ่าย Production



ภาพที่ 3.13 ป้ายจุดลงทะเบียน

3.3.4 การออกแบบ Power Point สำหรับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!"

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. อุปสรรค : ขนาดงานค่อนข้างใหญ่ต้องคำนึงถึงเนื้อหาที่ต้องใส่ไปด้วย

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

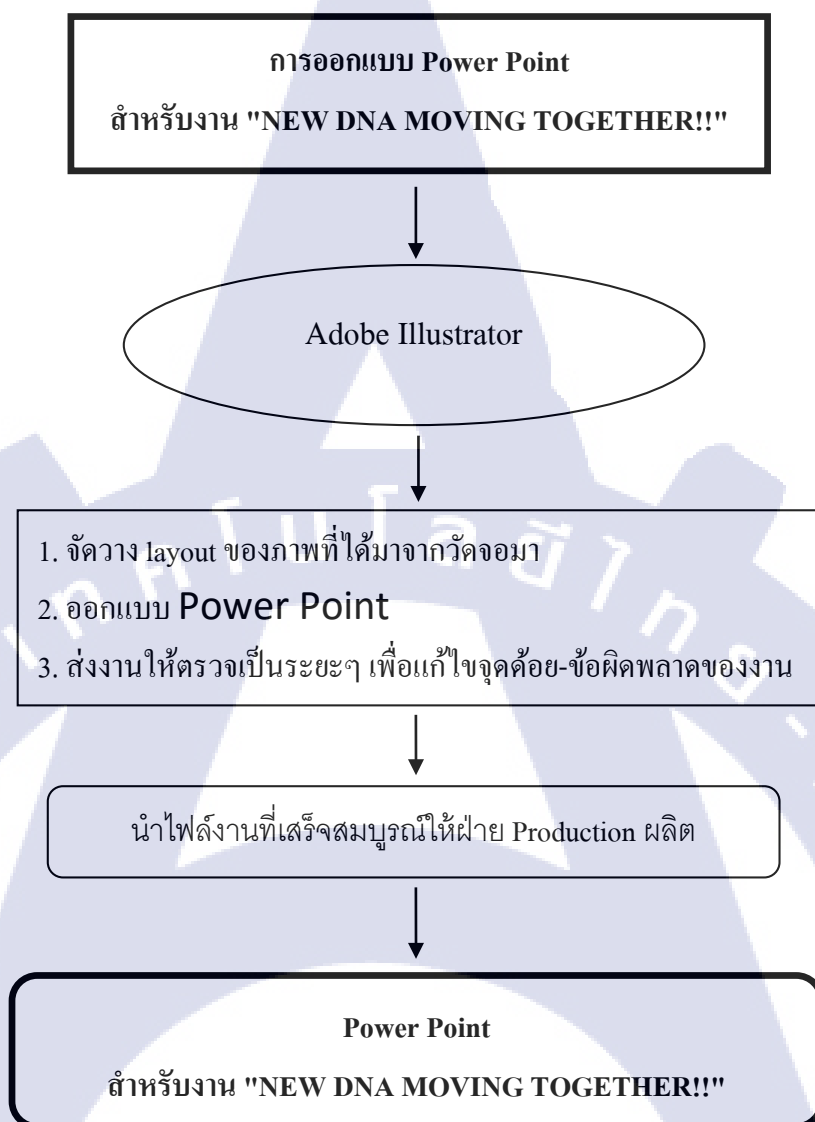
- พนักงานที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ถูกคัดต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai ,jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้ฝ่าย Production



ภาพที่ 3.14 Power Point

3.3.5 การออกแบบสตีกเกอร์ติดกล่องโหวตรายชื่อ สำหรับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!!"

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

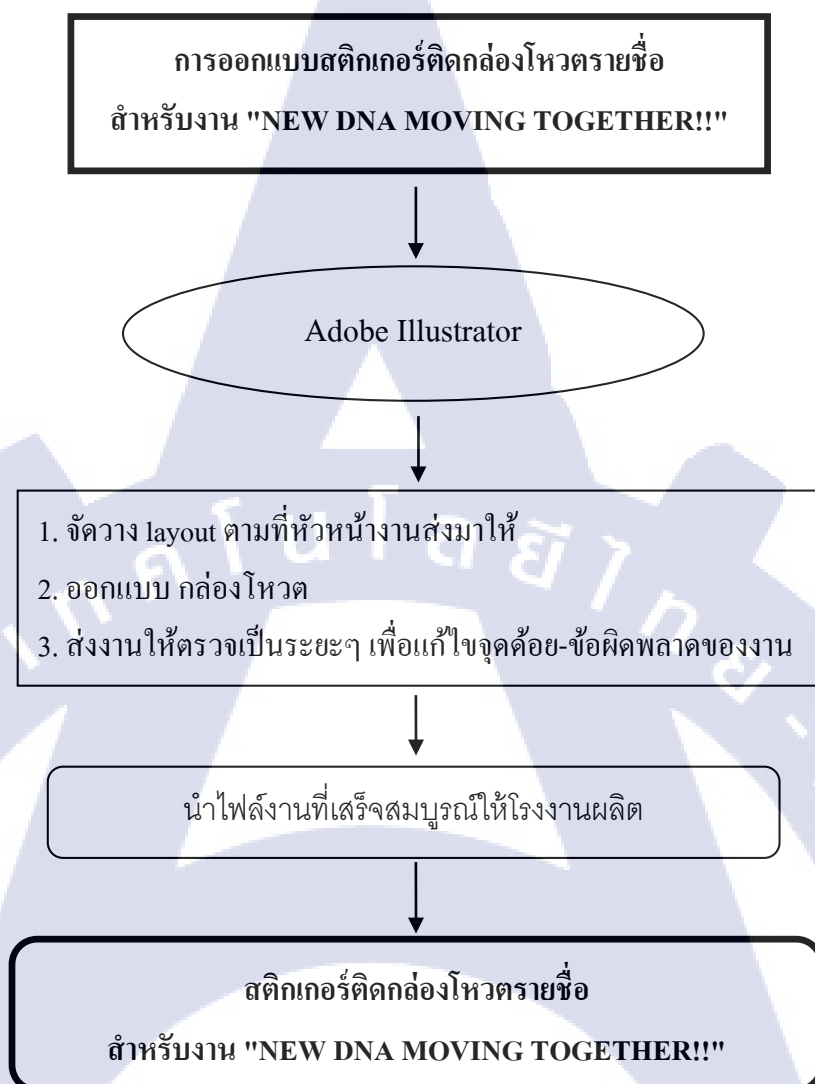
- พนักงานที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai ,jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน



ภาพที่ 3.15 ICON กล่องโหวตรายชื่อ

3.3.6 การออกแบบ Standee สำหรับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!"

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

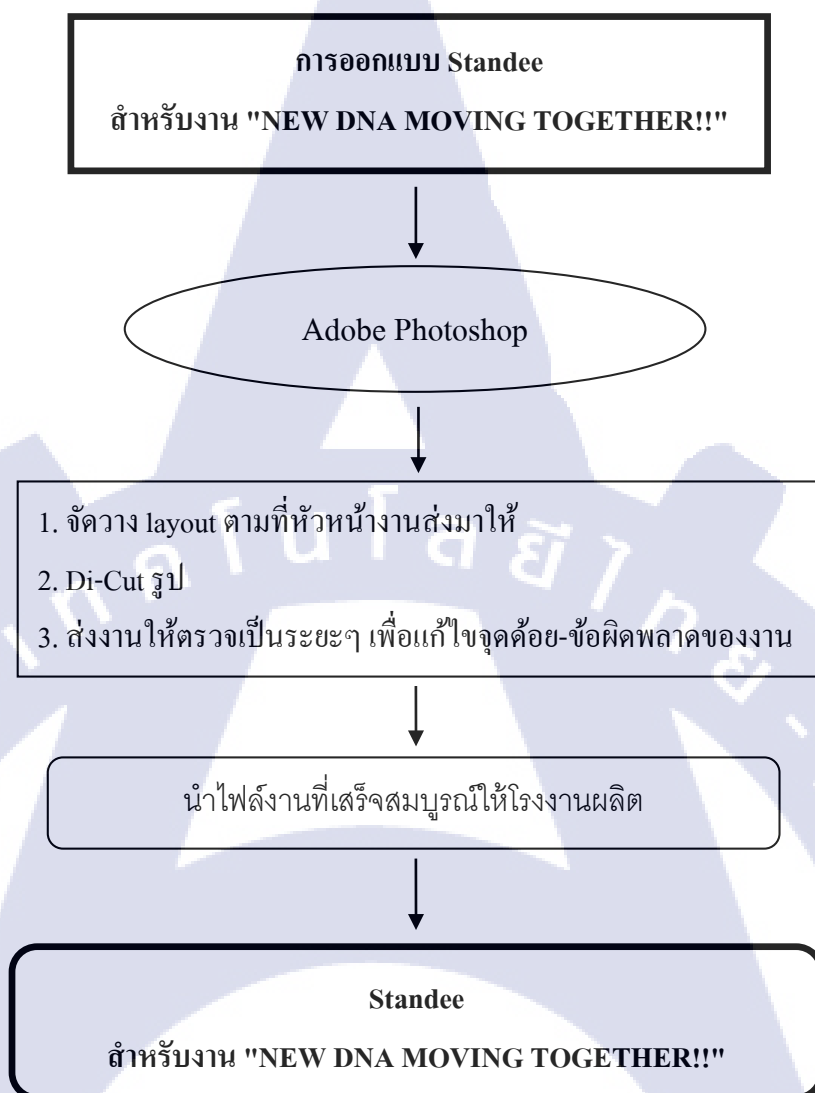
- พนักงานที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai , jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน



ภาพที่ 3.16 Standee

3.3.7 การออกแบบ ปกสื่อบน DVD สำหรับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!!"

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. อุปสรรค : พื้นที่วาง Key Visual, ข้อความและรูปค่อนข้างจำกัดต้องวางให้ถูกต้องตำแหน่งและกราฟิกกับข้อความบางอย่างต้องไม่เด่นกว่าชื่องาน

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

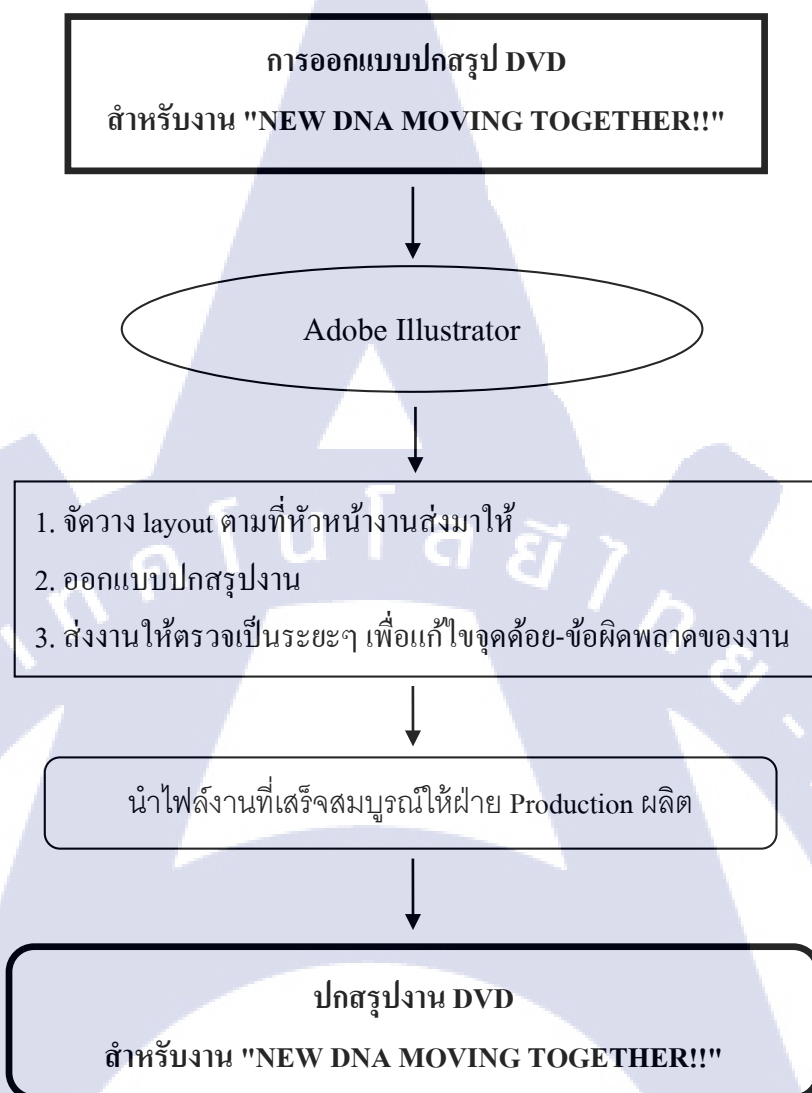
- พนักงานที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ลูกค้าต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai ,jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้ฝ่าย Production



ภาพที่ 3.17 ปกสรุปงาน DVD

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 Tag Staff ให้กับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!!"

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- รับ Key Visual จากหัวหน้างานและวัดขนาดของตัวช่องใส่ Tag Staff
- หา reference ตามแบบที่ลูกค้าต้องการ
- ออกแบบ Tag Staff ในโปรแกรม Adobe Illustrator ตามขนาดที่วัดมา
- ปรับขนาดและจัดวาง Logo บริษัทและชื่องานให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Tag Staff ที่ได้จากการผลิตมาให้ Staff ในงาน



ภาพที่ 4.1 Tag Staff

4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบ Standee ให้กับงาน "NEW DNA MOVING TOGETHER!!"

ขั้นตอนการทำงาน

- รับรูป The Mark จากลูกค้า
- Di-cut รูป The Mark ในโปรแกรม Adobe Photoshop
- ปรับขนาดรูปที่ Di-cut มาปรับขนาดตามขนาดคน (170เซนติเมตร)
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- ส่งไฟล์ให้โรงงานผลิต

ผลการดำเนินงาน

- นำ Standee ที่ได้จากการโรงงานมาจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงาน



ภาพที่ 4.2 Standee The Mark

4.1.3 ขั้นตอนการออกแบบ ป้ายจุดลงทะเบียน สำหรับให้พนักงานลงทะเบียน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- รับ Key Visual และขนาดงานจากหัวหน้างาน
- ออกแบบ ป้ายจุดลงทะเบียน ในโปรแกรม Adobe Illustrator ตามขนาดที่ได้รับ
- ปรับขนาดและจัดวาง Key Visual ให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำป้ายจุดลงทะเบียนที่ได้จากการผลิตมาจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงาน



ภาพที่ 4.3 ป้ายจุดลงทะเบียน

4.1.4 ขั้นตอนการออกแบบ Power Point

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- รับ Key Visual และขนาดงานจากหัวหน้างาน
- ออกแบบ Power Point ในโปรแกรม Adobe Illustrator ตามขนาดที่ได้รับ
- ปรับขนาด จัดวาง Logo และจัดวางพื้นที่สำหรับใส่ข้อมูลให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- ส่งไฟล์ให้ฝ่าย Production ต่อ

ผลการดำเนินงาน

- นำไฟล์ไปให้ฝ่าย Production และฝ่าย Production จะเอาไฟล์ไปให้ฝ่ายเครื่องเสียงเพื่อ
ขึ้นโชว์สไลด์งาน



ภาพที่ 4.4 Power Point

4.1.5 ขั้นตอนการออกแบบ สติ๊กเกอร์ติดกล่องโหวตรายชื่อ เพื่อจัดกิจกรรมโหวตชื่อ The Mark

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- รับ Key Visual และขนาดงานจากหัวหน้างาน
- ออกแบบ สติ๊กเกอร์ ในโปรแกรม Adobe Illustrator ตามขนาดที่ได้รับ
- ปรับขนาด Icon ให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- ส่งไฟล์ให้โรงงานผลิต

ผลการดำเนินงาน

- นำ สติ๊กเกอร์ติดกล่องจับโหวตรายชื่อ ที่ได้จากโรงงานมาประกอบกับกล่อง และนำไปวางเตรียมไว้สำหรับกิจกรรมโหวตรายชื่อ The Mark



ภาพที่ 4.5 กล่องโหวตรายชื่อ

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

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

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการ

- People : ลักษณะของงานเป็นงานเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ยกตัวอย่าง เช่น ป้าย Signage ทำขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์ให้แขกผู้ร่วมงานรู้ว่าภายในงานมีรางวัลอะไรบ้าง
- Activities : การนำผลงานไปใช้ในงานกิจกรรมและจัดตั้งบูชกิจกรรม เพื่อใช้ในงาน NEW DNA MOVING TOGETHER!! เพื่อสร้างบรรยากาศให้การเข้าร่วมกิจกรรมมีความสนุกสนาน สนุกไปกับบรรยากาศของงาน
- Context : บริบทและความสัมพันธ์กับผู้ที่มาเข้าร่วมกิจกรรมมีผู้ที่สนใจในบูชกิจกรรมเป็นอย่างมาก มีความตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรมทุกฐาน ทำให้พื้นที่ในงานแน่นขนัดไปด้วยผู้คนเข้าร่วมงาน
- Technologies : เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในโครงการ เป็นโปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ใช้ในการทำงานด้านกราฟิกต่าง ๆ ตลอดทั้งโครงการ

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบจากผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงการเป็นการประชาสัมพันธ์ให้กับงานกิจกรรมเพื่อผู้ร่วมงานได้มีส่วนร่วมกับงานกิจกรรม

ส่วนของผู้เข้าร่วม NEW DNA MOVING TOGETHER ในวันอังคารที่ 20 มิถุนายน 2560 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก และในส่วนของกิจกรรมภายในงาน ผู้มาร่วมงานร้อยละ 80 ได้เข้าร่วมกิจกรรมจนสิ้นสุดงาน ซึ่งทั้งนี้จากวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายมีผลตอบรับเป็นไปอย่างดีตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้



ภาพที่ 4.6 ภาพบรรยากาศภายในบูธกับ Standee ในฐาน



ภาพที่ 4.7 ภาพบรรยากาศกิจกรรมการประกวดโหวตรายชื่อ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานจัดทำสื่อกราฟิก สำหรับงาน NEW DNA MOVING TOGETHER!! ของบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) ณ ห้องออติทอเรียม อาคาร 10 ปี โรงงานระยอง วัตถุประสงค์ของโครงการ คือ การเชิญชวนให้พนักงานไออาร์พีซีที่มาร่วมงาน ได้รับความสนุก และปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การทำงานของบริษัทใหม่ รายละเอียดผลการดำเนินงานของแต่ละขั้นมีดังนี้

1. การออกแบบ Tag Staff : ออกแบบ Tag Staff 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 แนวทางการแก้ไขปัญหา

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

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมา พบว่าการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการทำสื่อในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์หรืองานที่ได้รับมอบหมายให้ทำอื่น ๆ นั้น ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงานมากมาย พนักงานที่ปรึกษาช่วยสอนและช่วยให้คำแนะนำในการทำงาน ทั้งในส่วนของโครงการและในส่วนของงานที่ได้รับมอบหมายอื่น ๆ

จากการออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในงาน NEW DNA MOVING TOGETHER!! ครั้งนี้พบว่าการทำงานนั้นเหมาะกับผู้ที่สนใจในด้านการออกแบบในงานด้านต่าง ๆ โปรแกรมที่ใช้ในการทำงานหลักๆ คือ โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ใช้ในการทำงานกราฟิกประกอบงานอีเว้นท์ต่าง ๆ ของบริษัท โดยทีมงานและรูปแบบของงานแต่ละครั้งจะเปลี่ยนแปลงไป

เอกสารอ้างอิง

1. เสรี สาขรวมญาติ, **ประเภทการออกแบบ** [Online], สืบค้นจาก sites.google.com/site/jay2befree2/prapheth-khxng-kar-xxkbaeb
2. ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก [Online] , สืบค้นจาก www2.yothinburana.ac.th/yothin/doc_news/docnews772.pdf
3. **หลักการออกแบบ** [Online] , สืบค้นจาก www4.eduzones.com/67321/ศิลปะ%20ดนตรี/หลักการออกแบบ
4. **องค์ประกอบงานกราฟิก** [Online] , สืบค้นจาก <http://photoloose.com/พื้นฐานออกแบบกราฟิก-1/>
5. **โปรแกรม Adobe Illustrator** [Online] , สืบค้นจาก thunpitcha.blogspot.com/p/blog-page_4541.html
6. **โปรแกรม Adobe Photoshop** [Online] , สืบค้นจาก thunpitcha.blogspot.com/p/blog-page_4541.html

ภาคผนวก

TNI

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล

นายอนันตชัย เทียมทอง

วัน-เดือน-ปี เกิด

7 กรกฎาคม 2539

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2551

โรงเรียนชุมชนวัดศีลขันธาราม (วิทยาคม) อ่างทอง

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2557

โรงเรียนสตรีอ่างทอง อ่างทอง

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย พ.ศ.2560

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

-ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบรม

-ไม่มี-

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

-ไม่มี-



TNI

TAHITI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY