



สื่อกราฟิกสำหรับประชาสัมพันธ์บริษัท มายนิวเอเชีย จำกัด
Graphics for Public Relations of the Mynewasia Company

นางสาว ดลรวีร์ ศิริวิษฐ์วัฒนา

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2560

สื่อกราฟิกสำหรับประชาสัมพันธ์บริษัท มายนิวเอเชีย จำกัด
Graphics for Public Relations of the Mynewasia Company

นางสาว ดลรวีร์ สิริวิชญ์วัฒนา

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(ผศ.เกษม ทิพย์ธารจันทร์)

..... กรรมการสอบ

(ดร.คณาภาณุจน์ รักไพฑูรย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผศ.ดร. จูติพร เลิศรัตน์เดชากุล)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ชาญ จารุงศรีรังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	สื่อกราฟิกสำหรับประชาสัมพันธ์บริษัท มายนิวเอเชีย จำกัด Graphics for Public Relations of the Mynewasia Company
ผู้เขียน	นางสาว คลรวิทย์ ศิริวิชญวัฒนา
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร. จูติพร เลิศรัตนเดชากุล
พนักงานที่ปรึกษา	คุณโอฬาร กลองจิต
ชื่อบริษัท	บริษัท อีสท์อิน โนเวชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	GPS ตีครถยนต์

บทสรุป

ในการการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในตำแหน่งกราฟิกดีไซน์เนอร์เป็นระยะเวลาทั้งหมด 4 เดือนได้รับมอบหมายงานให้ทำภาพสื่อโฆษณาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ของบริษัท มายนิวเอเชีย จำกัด ประกอบด้วย โลโก้ ตราขาย นามบัตร แผ่นพับ Company Profile Banner สื่อยึดโปสเตอร์สำหรับแจกพนักงาน ซึ่งในการออกแบบต้องเน้นการออกแบบสื่อให้มีความเรียบ หู ดูดี ตามคอนเซ็ปต์ที่ทางบริษัทต้องการ โดยมีเทคนิคการออกแบบที่สำคัญคือ การใช้สี และการวางเนื้อหาให้อ่านง่ายโดยที่เนื้อหาจะต้องครบถ้วนสมบูรณ์

ประโยชน์คือในการออกแบบสื่อโฆษณาออนไลน์และสื่อสิ่งพิมพ์ ได้พัฒนาทักษะในการใช้โปรแกรม เรียนรู้ธุรกิจการตลาดออนไลน์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ในด้านการขาย ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ และการทำงานเป็นทีม

Project's name	Graphics for Public Relations of the Mynewasia Company
Writer	Dolrawee Siriwichwattana
Faculty	Information Technology , Major in Multimedia Technology
Faculty Advisor	Asst. Prof. Dr. Thitiporn Lertrusdachakul
Job Supervisor	Oran Klongchit
Company's name	East Innovation Company Limited
Business Type / Product	GPS Tracking for Car

Summary

I was assigned as a graphic designer during the 4-month cooperative education at Eastinnovation Co., Ltd. The project is about design advertisement for product of Mynewasia Co., Ltd. in luxury concept. I have improved my skills in using graphic program, learned online marketing business for product development, knowledge of corporate culture, working with others, responsibility and teamwork.

กิตติกรรมประกาศ

ในการที่ข้าพเจ้าได้มาศึกษา ณ บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด ตั้งแต่วันที่ 29 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ถึงวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2560 ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ ความรู้จากการทำงานจริง ซึ่งมีค่าอย่างยิ่งเป็นอย่างมาก และส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำสิ่งต่างๆที่ได้จากการมาศึกษาเหล่านั้นมาใช้พัฒนาทักษะของตนเอง สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณ โอพาร กลองชิต ที่เห็นความสำคัญของการสหกิจศึกษา และได้ให้โอกาสที่มีคุณค่ายิ่งแก่ข้าพเจ้าในการเข้ามาศึกษาที่บริษัทแห่งนี้ และให้คำแนะนำในด้านกราฟิก
2. คุณบุษราคัม คงจินดา ที่ดูแลเป็นอย่างดีและช่วยเหลือสิ่งต่างๆในบริษัทให้ปรับตัวเข้ากับบริษัทได้เป็นอย่างดี
3. คุณนิรัชพร กลองชิต ที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำเกี่ยวกับความรู้หรือการทำงานต่างๆในเชิงของธุรกิจ
4. คุณบุหงา ทองดิวงษ์ ที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการทำงานต่างๆและสร้างบรรยากาศภายในบริษัทให้สนุกสนาน

และทุกคนในบริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด รวมถึงบุคคลท่านอื่นๆ ที่มิได้กล่าวนามที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

นางสาว ดลวิทย์ ศิริวิญญ์วัฒนา
ผู้จัดทำ

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทสรุป.....	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	2
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ.....	3
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	3
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบ	4
2.1.1 ภาพกราฟฟิก (Graphic)	4
2.1.1.1 กราฟิกแบบบิตแมพ (Bitmap Graphics)	4
2.1.1.2 กราฟิกแบบเวกเตอร์ (Vector Graphics).....	5
2.1.1.3 ความแตกต่างระหว่างกราฟิกแบบ Bitmap และ Vector.....	6
2.1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)	7
2.1.2.1 องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ	7
2.1.2.2 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์.....	7

2.1.3 ทฤษฎีการใช้สี.....	12
2.1.3.1 สี (Colour) หมายถึง	12
2.1.3.2 แม่สี (PRIMARIES).....	12
2.1.3.3 วรรณะสี (Tone).....	13
2.1.3.4 ระบบ RGB	14
2.1.3.5 ระบบ CMYK	16
2.1.3.6 เทคนิคการใช้สีในวงจรสี	18
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	20
2.2.1 Adobe Illustrator.....	20
2.2.1.1 โปรแกรม Adobe Illustrator คือ.....	20
2.2.1.2 หลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Illustrator	20
2.2.2 Adobe Photoshop.....	21
2.2.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop คือ.....	21
2.2.2.2 หลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop	21
2.2.3 Adobe Indesign.....	22
2.2.3.1 โปรแกรม Adobe Indesign คือ.....	22
2.2.4 Adobe Flash.....	23
2.2.4.1 โปรแกรม Adobe Flash คือ.....	23
บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	25
3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน	25
3.2 แผนงานการปฏิบัติงานทั่วไป.....	26
3.3 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	26
3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	26
3.4.1 LOGO MYNEWASIA	27
3.4.1.1 รับมอบหมายงาน	27
3.4.1.2 ศึกษาโลโก้ต้นฉบับและจัดหาไฟล์.....	27
3.4.1.3 จัดทำงานในโปรแกรม.....	28
3.4.1.4 วิธีการทำคำว่า Asia.....	28

3.4.1.5 จัดเรียงคำ	30
3.4.2 ตรายาง (Rubber Stamp).....	30
3.4.2.1 ศึกษาแบบของตรายาง.....	30
3.4.2.2 การออกแบบตรายาง	30
3.4.2.3 การทำคำว่า Co.,Ltd	30
3.4.2.4 จัดส่งให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจและเลือกแบบ	33
3.4.3 นามบัตร (Business Card)	34
3.4.3.1 ศึกษาหาขนาดของนามบัตรและLayout.....	34
3.4.3.2 ออกแบบและจัด Layout.....	34
3.4.3.3 ออกแบบเสร็จส่งตรวจและแก้ไข	35
3.4.4 แผ่นพับ (Brochure).....	36
3.4.4.1 รับมอบหมายงานสอบถามข้อมูล	36
3.4.4.2 ศึกษาภาพผลิตภัณฑ์และข้อมูลที่ได้รับมา	36
3.4.4.3 การออกแบบ ตัดภาพ วางLayout	36
3.4.5 Company Profile.....	38
3.4.5.1 ศึกษารูปแบบและการจัดวางเนื้อหาข้อมูลของ Company Profile	38
3.4.5.2 จัดวาง Layout.....	38
3.4.6 Banner.....	41
3.4.6.1 รับมอบหมายให้จัดทำ Banner	41
3.4.6.2 ออกแบบภาพนิ่ง.....	41
3.4.6.3 ส่งตรวจแบบ Layout.....	41
3.4.6.4 นำไฟล์ที่ออกแบบเสร็จแล้วมาทำภาพเคลื่อนไหว	42
3.4.7 สื่อโปสเตอร์สำหรับแจกพนักงาน.....	43
3.4.7.1 วาดแบบสื่อ	43
3.4.7.2 ไล่สีและรูปแบบลายของสื่อ.....	44
3.4.7.3 ไล่โลโก้และตัวอักษรเพื่อให้บ่งบอกผลิตภัณฑ์.....	44
3.4.7.3 เปลี่ยนสีสื่อเพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจและเลือก	45
3.4.7.3 เมื่อเลือกแบบเรียบร้อยแล้วส่งตัดสื่อและนำแจกพนักงาน	45

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่าง ๆ	46
4.1 ผลการดำเนินงาน	46
4.1.1 LOGO Mynewasia.....	46
4.1.2 ตรายาง (Rubber Stamp).....	47
4.1.3 นามบัตร (Business Card)	48
4.1.4 แผ่นพับ (Brochure).....	49
4.1.5 Company Profile.....	50
4.1.6 Banner.....	54
4.1.7 สื่อสำหรับพนักงาน.....	56
4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	56
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	57
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	57
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	57
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	57
เอกสารอ้างอิง.....	58
ภาคผนวก.....	59
ภาคผนวก ก. แบบฟอร์มรายงานสหกิจประจำสัปดาห์	60
● ภาคผนวก ข. งานที่ปฏิบัติทั่วไป	79
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	84

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่บริษัท อีสท์อิน โนเวชั่น จำกัด.....	1
1.2 แผนผังองค์กร.....	2
2.1 ภาพแสดงรูปร่างและรูปทรง.....	11
2.2 แสดงวรรณะสี.....	14
2.3 แสดงวงจรสี.....	19
2.4 แสดงสัญลักษณ์ Adobe Illustrator.....	20
2.5 แสดงสัญลักษณ์ Adobe Photoshop.....	21
2.6 แสดงสัญลักษณ์ Adobe Indesign.....	22
2.7 แสดงสัญลักษณ์ Adobe Flash.....	23
3.1 ภาพแสดงโลโก้ต้นฉบับ 1.....	27
3.2 ภาพแสดงโลโก้ต้นฉบับ 2.....	27
3.3 ภาพแสดงโลโก้กราฟ.....	28
3.4 ภาพแสดงโลโก้กราฟสร้างอักษรตัว A.....	28
3.5 ภาพแสดงโลโก้กราฟสร้างอักษรตัว S.....	29
3.6 ภาพแสดงโลโก้กราฟสร้างอักษรตัว I.....	29
3.7 ภาพจัดเรียงโลโก้ Mynewasia.....	30
3.8 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว C.....	31
3.9 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว O.....	31
3.10 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว L.....	32
3.11 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว T.....	32
3.12 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว D.....	33
3.13 ภาพตราขาย 3 แบบ.....	33
3.14 ภาพนามบัตรแบบที่ 1.....	34
3.15 ภาพนามบัตรแบบที่ 2.....	35

ภาพที่

หน้า

3.16 ภาพนามบัตรที่ถูกแก้ไขแล้ว.....	36
3.17 ภาพโบชัวร์ก่อนการแก้ไขหน้าแรก.....	37
3.18 ภาพโบชัวร์ก่อนการแก้ไขหน้าหลัง.....	37
3.19 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (1).....	38
3.20 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (2).....	39
3.21 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (3).....	39
3.22 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (4).....	40
3.23 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (5).....	40
3.24 การแยกเลเยอร์ภาพ.....	42
3.25 การเลื่อนตำแหน่งภาพ.....	43
3.26 ภาพสื่อโปโล.....	43
3.27 ภาพลงสีและแบบสื่อโปโล.....	44
3.28 ภาพสื่อพร้อมลาย.....	44
3.29 ภาพสื่อพร้อมลาย 3 ลาย.....	45
4.1 ภาพ LOGO Mynewasia.....	46
4.2 ภาพ LOGO Mynewasia บนผลิตภัณฑ์.....	46
4.3 ภาพแบบตราช่างที่ได้รับเลือก.....	47
4.4 ภาพตราช่างใช้จริง.....	47
4.5 แบบนามบัตร.....	48
4.6 นามบัตรที่ใช้จริง.....	48
4.7 ภาพแผ่นพับ.....	49
4.8 ภาพ Company Profile (1).....	50
4.9 ภาพ Company Profile (2).....	51
4.10 ภาพ Company Profile (3).....	51
4.11 ภาพ Company Profile (4).....	52
4.12 ภาพ Company Profile (5).....	52

ภาพที่	หน้า
4.13 ภาพ Company Profile (6).....	53
4.14 ภาพ Company Profile (7).....	53
4.15 ภาพ Banner ขนาด 300 x 250.....	54
4.16 ภาพ Banner ขนาด 336 x 220.....	54
4.17 ภาพ Banner ขนาด 320 x 100.....	55
4.18 ภาพ Banner ขนาด 300 x 600.....	55
4.19 ภาพ Banner ขนาด 732 x 90.....	55
4.20 ภาพเสื้อ.....	56



สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงความหมายของสี.....	17
ตารางที่ 2.2 รูปแบบไฟล์ Flash.....	24
ตารางที่ 2.3 ไฟล์ Flash สามารถใช้ได้.....	24
ตารางที่ 3.1 ตารางปฏิบัติงานในโรงงาน.....	25
ตารางที่ 3.2 ตารางปฏิบัติงานทั่วไป.....	26

TAHT

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานที่ประกอบการ : บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด

East Innovation Co.,Ltd.

ที่ตั้งสถานที่ประกอบการ : เลขที่ 6 ซ.อ่อนนุช 74/1 แขวง 1

แขวงประเวศ เขตประเวศ กทม. 10250

โทรศัพท์ : 02-052-4466

โทรสาร : 02-322-3926

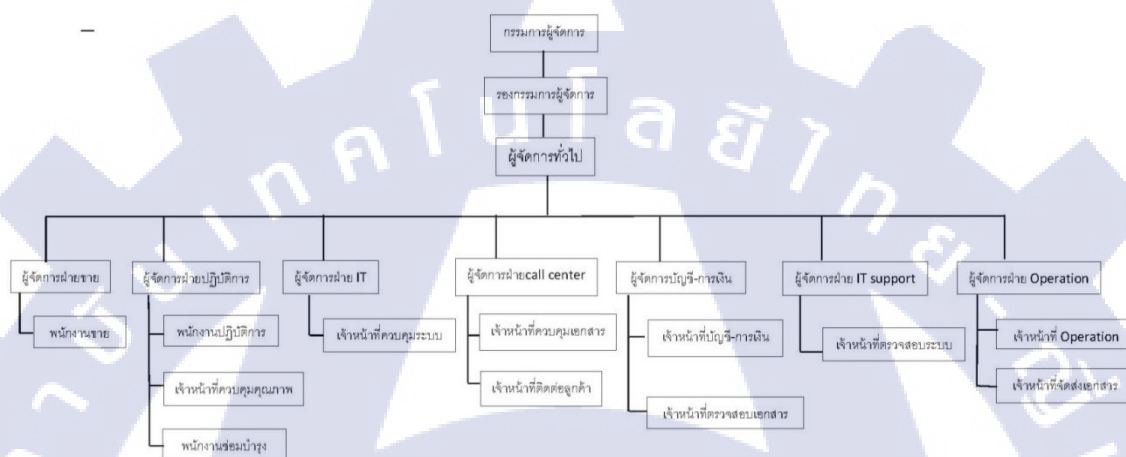


ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด เป็นบริษัทที่จำหน่ายและติดตั้ง จีพีเอสติดตามรถเมื่อติดตั้งอุปกรณ์แล้วสามารถจอด หรือต่อทะเบียนกับกรมขนส่งได้ทันที สามารถเช็ครถผ่านทางโปรแกรมออนไลน์ได้แบบเรียลไทม์ (Real-Time) และสามารถใช้ได้กับทุกยานพาหนะ

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 แผนผังองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมายในปฏิบัติงานสหกิจ คือ Graphic Design ขอบเขตของงาน คือ รับข้อมูลของผลิตภัณฑ์ชิ้นใหม่มา ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อโฆษณาเพื่อที่จะเสนอให้แก่ลูกค้า

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณ โอฬาร กลองจิต

ตำแหน่ง : Business Development Director

โทรศัพท์ : 087-483-4444

E-mail : Oran@eastinnovation.com

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ปฏิบัติงานสหกิจเป็นเวลา 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 29 มิถุนายน 2560 ถึง วันที่ 29 กันยายน 2560

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันในการที่จะทำผลิตภัณฑ์ หรือการนำสินค้าเข้ามาจากต่างประเทศ การที่เราจะเริ่มธุรกิจอย่างหนึ่ง จะต้องทำให้เป็นที่สนใจ หรือการสร้างแบรนด์ (Brand) ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นเราจึงต้องออกแบบสื่อและสิ่งพิมพ์ หรือ สื่อโฆษณา เพื่อเป็นการกระจายข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1.8.1 ทำให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

1.8.2 ฝึกฝนทักษะในการทำงาน

1.8.3 นำความรู้ที่ได้รับมาปรับใช้

1.8.4 พัฒนาการใช้โปรแกรม

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1.9.1 สามารถนำความรู้ที่จากการปฏิบัติงานสหกิจไปใช้ประกอบอาชีพในอนาคต

1.9.2 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

1.9.3 นักศึกษามีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน

1.9.4 นักศึกษาสามารถทำงานภายใต้สถานการณ์จริง

1.9.5 มีความรู้และทักษะในสาขางานมากยิ่งขึ้น

1.9.6 ผลงานที่ทำขึ้นสามารถนำไปขายให้กับลูกค้าได้จริง

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Graphic Design : การออกแบบภาพบนคอมพิวเตอร์

Brand : ตราสินค้า

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ได้นำทฤษฎีและเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการพัฒนางานในด้านการออกแบบสื่อโฆษณาสินค้าที่พ่วงนำเข้ามาให้เป็นที่รู้จักและเป็นที่สนใจมากขึ้น เพื่อส่งผลให้กับยอดขายที่ดี ภายใต้คอนเซ็ป (Concept) เรียบ หรือ เพื่อให้สินค้ามีมูลค่าที่สูงขึ้น

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบ

2.1.1 ภาพกราฟิก (Graphic)

กราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์ มี 2 ชนิด คือ Bitmap และ Vector

2.1.1.1 กราฟิกแบบบิตแมพ (Bitmap Graphics)

Bitmap เป็นภาพแบบ Resolution Dependent เกิดจากจุดสีต่างๆ ที่มีจำนวนคงที่ตายตัวตามการสร้างภาพ ที่มี Resolution หรือความละเอียดของภาพต่างกันไป ถ้าย้ายภาพ Bitmap จะเห็นว่าในภาพจะเป็นตารางเล็กๆ ซึ่งแต่ละช่องเล็กๆก็คือ บิต และ บิตก็คือ ส่วนหนึ่งของข้อมูลคอมพิวเตอร์

ภาพ Bitmap มีค่า Pixel จำนวนคงที่จึงทำให้มีข้อจำกัดในเรื่องการขยายขนาดภาพการเปลี่ยนขนาดภาพเมื่อย่อหรือขยายภาพ Pixel จากที่มีอยู่เดิม เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้น ความละเอียดของภาพจึงลดลง และถ้าเพิ่มความละเอียดมากขึ้นก็จะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่และเปลืองเนื้อที่หน่วยความจำมากขึ้นตามไปด้วย ภาพที่ขยายใหญ่มากขึ้นจะมองเห็นเป็นตารางสี่เหลี่ยมเรียงต่อกัน ทำให้งานไม่สวยงาม

ภาพแบบ Bitmap จึงเหมาะสำหรับงานกราฟิกในแบบที่ต้องการให้แสงเงาในรายละเอียดเป็นไฟล์ที่เหมาะสมกับการทำงานกับภาพเหมือนจริงประเภทภาพถ่าย เพราะ Bitmap มี Channel พิเศษ เรียกว่า Alpha

Channel ซึ่งเป็น 32 bit หรือ true color คือสีสมจริง เช่น ภาพที่นำมาใช้กับ Adobe Photoshop จะเป็นภาพเหมือน ภาพถ่าย เพราะไฟล์ที่ได้จาก Photoshop เป็น Bitmap ในขณะที่ไฟล์ที่สร้างจาก Illustrator จะเหมือนการ์ตูนหรือภาพเขียน เพราะเป็นไฟล์แบบ Vector นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับภาพที่ต้องการระบายสี สร้างสี หรือกำหนดสีที่ต้องการความละเอียดและสวยงาม

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

2.1.1.2 กราฟิกแบบเวกเตอร์ (Vector Graphics)

Vector เป็นภาพประเภท Resolution-Independent มีลักษณะของการสร้างให้แต่ละส่วนเป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรงหรือส่วนโค้ง โดยใช้ความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรือการคำนวณเป็นตัวสร้างภาพ เป็นการรวมเอาวัตถุรูปทรงพื้นฐาน เช่น วงกลม เส้นตรง ทรงกลม ลูกบาศก์และอื่นๆ ต่างชนิดมาออกแบบผสมกัน เพื่อสร้างภาพที่แตกต่างกัน ภาพ Vector Graphic สามารถเรียกอีกอย่างได้ว่าภาพ Object Oriented

ลักษณะเด่นของ Vector คือ สามารถยืดหรือหดภาพเท่าใดก็ได้ โดยที่ภาพจะไม่แตก ความละเอียดของภาพไม่เปลี่ยนแปลง คุณภาพของภาพไว้ได้เหมือนเดิม และยังสามารถขยายเฉพาะความกว้างหรือความสูง เพื่อให้มองเห็นเป็นภาพคมหรืออ้วนกว่าภาพเดิมได้ด้วย และไฟล์มีขนาดเล็กกว่าภาพ Bitmap ภาพแบบ Vector จึงเหมาะสำหรับงานแบบวาง Layout งานพิมพ์ตัวอักษร Line Art ออกแบบการ์ตูนเรคเตอร์ หรือ Illustration

ไฟล์รูปภาพแบบ Vector คือ ไฟล์ที่มีนามสกุล .EPD, .WMF, .CDR, .AI, .CGM, .DRW, .PLT เป็นต้น โดยมีโปรแกรมประเภทวาดรูป (Drawing Program) เช่น CorelDraw หรือ AutoCAD เป็นโปรแกรมสร้าง

2.1.1.3 ความแตกต่างระหว่างกราฟิกแบบ Bitmap และ Vector

Bitmap

1. ลักษณะภาพประกอบขึ้นด้วยจุดต่างๆ มากมาย
2. ภาพมีจำนวนพิกเซลคงที่จึงต้องการค่าความละเอียดมากขึ้นเมื่อขยายภาพ โดยจะคำนวณค่าสีทีละ pixel ทำให้ภาพแตกเมื่อขยายภาพให้ใหญ่
3. เหมาะสำหรับงานกราฟิก ในแบบต้องการให้แสงเงาในรายละเอียด
4. แสดงภาพบนจอทันที เมื่อรับคำสั่งย้ายข้อมูลจากหน่วยความจำที่เก็บภาพไปยังหน่วยความจำของจอภาพ

Vector

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

ลักษณะและความหมายของ Pixel

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

โดยปกติแล้ว ภาพที่มีความละเอียดสูงหรือคุณภาพดีควรมีค่าความละเอียด 300 X 300 ppi ขึ้นไป ยิ่งค่า ppi สูงขึ้นเท่าไร ภาพก็จะมีรายละเอียดคมชัดขึ้นมากขึ้นเท่านั้น ขณะเดียวกันจุดหรือ Pixel แต่ละจุดก็

จะแสดงคุณสมบัติทางสีให้แก่ภาพด้วย โดยแต่ละจุดจะเป็นตัวสร้างสีประกอบกันเป็นภาพรวม ซึ่งอาจมีขนาดความเข้มและสีแตกต่างกันได้ ทำให้เกิดเป็นภาพที่มีสีสันต่างๆ

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

2.1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

2.1.2.1 องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ

การนำสิ่งต่างๆที่มีประยุคต์ ดัดแปลง สร้างเข้าด้วยกันตามรูปทรงเพื่อให้เกิดผลงานต่างๆซึ่งในแต่ละส่วนจะมีความเหมาะสมและมีความหมายในตัวของมันขึ้นอยู่กับการออกแบบผู้ออกแบบเองว่าต้องการจะสื่องานออกมาอย่างไร โดยคำนึงถึงปัจจัยการออกแบบ ดังนี้

1. สัดส่วนของภาพ (Proportion)
2. ความสมดุลของภาพ (Balance)
3. จังหวะลีลาของภาพ (Rhythm)
4. การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis)
5. เอกภาพ (Unity)
6. ความขัดแย้ง (Contrast)
7. ความกลมกลืน (Harmony)

2.1.2.2 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์

ประกอบไปด้วย ประกอบด้วยจุด (Point) เส้น (line) รูปร่างรูปทรง (shape and form) ลักษณะผิว (texture) ลวดลาย (pattern) และ สี (colors)

- **จุด (Point)** คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว

และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจได้จากจุดหนึ่งถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบ เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบๆ ตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่างมีจังหวะและมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่างๆ สิ่งต่างๆ เหล่านี้เกิดจากจุดทั้งหมด

- **เส้น (Line)** เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่างๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เอียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อกันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไป

ลักษณะของเส้น

เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่างๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน ซึ่งเส้นแต่ละแบบก็จะมีความหมายที่ต่างกันออกไป

- **เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง** ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
- **เส้นนอน** ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
- **เส้นเอียง หรือ เส้นทะแยงมุม** ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
- **เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก** แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง

- เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
- เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นกลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
- เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
- เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

- ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักรองแถม ของแสงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
- ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และ โครงสร้างของภาพ

• รูปร่างและรูปทรง (shape and form)

รูปร่าง (shape) เกิดจากการนำเส้นตรง และเส้นโค้งมาประกอบเข้าด้วยกันจนเป็นรูป รูปร่างประกอบด้วยด้าน 2 ด้าน คือ ด้านกว้างและด้านยาว เรียกว่ารูป 2 มิติ รูปร่างมีเฉพาะพื้นผิวหน้าของรูปเท่านั้น ไม่มีส่วนลึกส่วนหนาและมีรูปร่างลักษณะแตกต่างกันออกไป

รูปทรง (form) หมายถึง โครงสร้างของสิ่งต่าง ๆ ประกอบด้วยด้าน 3 ด้าน คือด้านกว้าง ด้านยาว และด้านหนา เป็นรูป 3 มิติ รูปทรงสามารถวัดขนาดและปริมาตรได้

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

- **รูปร่างเรขาคณิต (Geometric Form)** มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น ซึ่งรูปร่างเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่างๆ

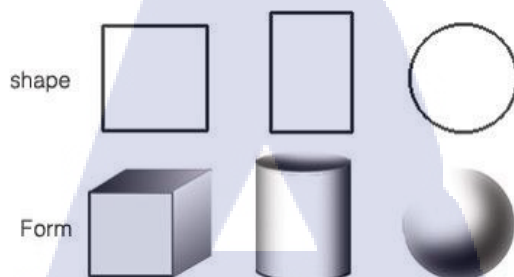
- **รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form)** เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่างๆ , สัตว์น้ำ, แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วนผลงานบางชิ้นที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรง เช่น ตึกดาหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติ ให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย, กิ่งไม้, ขนนก ฯลฯ นำมาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน แต่รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนไปมาก
- **รูปทรงอิสระ (Free Form)** เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ลื่นไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม

ความรู้สึกต่อรูปทรงต่าง ๆ

- **รูปทรงกลม (Sphere)**
เป็นรูปทรงที่เป็นศูนย์กลางของตนเอง มองดูเสถียร เมื่อวางบนพื้นลาดเอียงจะเกิดการเคลื่อนที่แบบหมุน ทำให้รู้สึกเป็นมิตร
- **รูปทรงกระบอก (Cylinder)**
มีแกนเป็นศูนย์กลางถ้าตั้งบนผิวหน้าจะรู้สึกเสถียร และจะไม่เสถียรเมื่อแกนกลางเอียงไป
- **รูปทรงกรวย (Cone)**
เมื่อตั้งบนฐานวงกลมจะเสถียรมาก หากแกนตั้งเอียงหรือล้มจะไม่เสถียรแต่ถ้าตั้งบนจุดยอดจะมีสถานะสมดุลได้
- **รูปทรงปิระมิด (Pyramid)**
มีคุณสมบัติคล้ายรูปทรงกรวย โดยที่รูปทรงกรวยจะมีลักษณะนุ่มนวล (soft) แต่รูปทรงปิระมิดมีลักษณะที่กระด้าง (hard) และเป็นเหลี่ยมมุม

- **รูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ (Cube)**

เป็นรูปทรงที่มีสี่เหลี่ยมจัตุรัสเท่ากันหกหน้า มีขอบยาวเท่ากัน 12 ขอบ รูปทรงลูกบาศก์เป็นรูปทรงที่เสถียร ไร้ทิศทางและการเคลื่อนไหว



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงรูปร่างและรูปทรง

- **ลักษณะผิว (texture)** หมายถึง ลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ เมื่อสัมผัสจับต้องหรือมองเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด เป็นมัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็นกำมะหยี่ เป็นต้น ลักษณะผิวของวัสดุที่ใช้ในงานศิลปะมีความสำคัญต่อความงามในด้านสุนทรีภาพ ลักษณะผิวจะมีความหมายทั้งในด้านการสัมผัสโดยตรงและจากการมองเห็น ทำให้เกิดความสุขทั้งทางกายและทางใจ ลักษณะผิวของงานศิลปะ อาจจะเป็นลักษณะผิวตามธรรมชาติ สามารถจับต้องได้ เช่น ลักษณะผิวของกระดาศทราย ผิวส้ม หรือลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น ซึ่งเมื่อมองดูจะรู้สึกได้ว่าหยาบหรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจับต้องกลับกลายเป็นพื้นผิวเรียบ ๆ เช่น วัสดุสังเคราะห์ที่ทำลักษณะพื้นผิวเป็นลายไม้ ลายหิน เป็นต้น ความรู้สึกต่อลักษณะผิว ลักษณะผิวที่เรียบและขรุขระจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ลักษณะผิวที่เรียบจะให้ความรู้สึกลื่น คล่องตัว รวดเร็ว ส่วนลักษณะผิวที่ขรุขระ หยาบ หรือเน้นเส้น สูงต่ำ จะให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง
- **ลวดลาย (pattern)** ลวดลายในแต่ละสิ่งล้วนแตกต่างกันมากมาย มีทั้งลวดลายที่เกิดจาก ธรรมชาติ เช่น ลายไม้ หรือลายที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น เช่น ลวดลายบนผ้าบนกระดาศ หรือลวดลายในการปรุง แต่งจัดลักษณะพื้นผิวให้เกิดความสวยงามบนทางเท้า เหล่านี้เป็นต้น ซึ่งการสร้างลวดลายจะสร้าง ผิวพื้นให้เป็นรูปต่าง ๆ ตามความนิยม โดยที่การจัดลวดลายนี้ ถ้าหากวัสดุนั้นมีลวดลายน้อยเกินไป ก็จะดูไม่น่าสนใจ แต่ถ้ามีมากเกินไปก็จะดูยุ่งเหยิง วุ่นวาย

2.1.3 ทฤษฎีการใช้สี

2.1.3.1 สี (Color) หมายถึง

สี (Color) หมายถึง ลักษณะที่กระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า

สีมีความสำคัญอย่างมากในการออกแบบที่จะทำให้ผู้ที่เห็นนั้นมีความรู้สึกเช่นไรกับสินค้าถ้ารู้จักการใช้สีจะทำให้สามารถออกแบบได้ง่ายและงานก็จะประสบความสำเร็จ

2.1.3.2 แม่สี (PRIMARIES)

สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สีที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิมแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่เกิดจากธรรมชาติหรือการสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในวงการศิลปะ วงการพิมพ์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงินสามานำมาระบาย ทา ย้อม และผสมได้เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเอง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่างๆจะเกิดขึ้นมาอีกมากมาย ด้วยการผสมของแม่สีซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 สีคือ

- สีแดง (CRIMSON LAKE) สะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสีเหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดง
- สีเหลือง (GAMBOGE YELLOW) สะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีน้ำเงินซึ่งผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลือง
- สีน้ำเงิน (PRESSION BLUE) สะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีเหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นคู่สีของสีน้ำเงิน

2. **แม่สีแสง** เป็นสีที่เกิดจากแสงสามารถเห็นได้เมื่อนำแท่งแก้วปริซึมมาส่องกับแสงแดดหรือ อาจหาดูได้จากสีรุ้ง สีกุุ่มนี้นำมาใช้ประโยชน์ เช่น ผลิจอภาพโทรทัศน์ มอนิเตอร์ และใช้ในงานออกแบบเว็บไซต์หรือภาพยนตร์เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่สี แดง เขียว น้ำเงิน

วงจรัส (Color Circle)

- สีขั้นที่ 1 แม่สีวัตถุธาตุ (Primary Colors)

คือ แม่สีเป็นสีชุดแรกที่เมื่อนำมาผสมกันจะได้สีอีกมากมายสีกลุ่มนี้ได้แก่สีเหลือง แดงและน้ำเงิน

- สีขั้นที่ 2 (Secondary Colors)

เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีขั้นที่ 1 ซึ่งจะได้สี ดังต่อไปนี้

สีส้ม = สีแดง + เหลือง

สีเขียว = สีเหลือง + สีน้ำเงิน

สีม่วง = สีน้ำเงิน + แดง

- สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colors)

สีขั้นที่ 3 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันระหว่างสีขั้นที่ 1 กับสีขั้นที่ 2 ซึ่งจะมีชื่อเรียกตามคู่ที่ผสมกัน เป็นสีใหม่ขึ้นมา 6 สีดังนี้

สีเหลือง – ส้ม, แดง – ส้ม, แดง – ม่วง, น้ำเงิน – ม่วง, น้ำเงิน – เขียว และ เหลือง – เขียว

2.1.3.3 วรรณะสี (Tone)

วรรณะสีแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะสีเย็น และวรรณะสีร้อน จะมีบางสีเท่านั้นที่จะอยู่ในสองวรรณะ

- วรรณะสีเย็น (Cold Tone)

วรรณะสีเย็นมีอยู่ 7 สี ได้แก่สีเหลือง เหลืองเขียว เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง ม่วง สีกุุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย เป็นต้น

- วรรณะสีร้อน (Warm Tone)

วรรณะสีร้อนมีอยู่ 7 สี ได้แก่ ม่วง ม่วงแดง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน เป็นต้น

- สีที่เป็นทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีเหลืองและม่วงจะอยู่ได้ทั้งสองวรรณะขึ้นอยู่กับสีแวดล้อม เช่น หากนำสีเหลืองไปไว้กับสีแดงและส้มก็กลายเป็นสีโทนร้อน แต่หากนำมาไว้กับสีเขียวก็จะเป็นสีโทนเย็นทันที

- สีกลาง (Muddy Colors)

ในความหมายนี้เป็นสีที่เข้ากับสีได้ทุกสี ได้แก่ สีนํ้าตาล สีขาว สีเทาและดำ สีเหล่านี้เมื่อนำไปใช้งานลดความรุนแรงของสีอื่นและจะเสริมให้งานดูเด่นยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.2 แสดงวรรณะสี

2.1.3.4 ระบบ RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสีที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสามารถมองเห็นได้แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงที่สุดคลื่นแสง

ที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า อุลตราไวโอเลต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดงมีความถี่คลื่นต่ำที่สุดคลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (Infrared) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วงและต่ำกว่าสีแดงนั้นสายตาศของมนุษย์ไม่สามารถรับได้และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจ้น้ำเงิน สีฟ้าไซแอนและสีเหลืองและถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาวจากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไปในการฉายภาพยนตร์การบันทึกภาพวิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น



เป็นระบบสีที่ประกอบด้วยแม่สี 3 สีคือ แดง (Red) , เขียว (Green) และ น้ำเงิน (Blue) ในสัดส่วนความเข้มขึ้นที่แตกต่างกันเมื่อนำมาผสมกันทำให้เกิดสีต่างๆบนจอคอมพิวเตอร์ได้มากถึง 16.7 ล้านสี ซึ่งใกล้เคียงกับสีที่ตาเรามองเห็นได้โดยปกติและจุดที่สีทั้งสามสีรวมกันจะกลายเป็นสีขาวนิยมเรียกการผสมสีแบบนี้ว่าแบบ “Additive” หรือการผสมสีแบบบวก ซึ่งเป็นการผสมสีขั้นที่ 1 หรือถ้านำเอา Red Green Blue มาผสมครั้งละ 2 สี ก็จะทำให้เกิดสีใหม่ เช่น

Blue + Green = Cyan

Red + Blue = Magenta

Red + Green = Yellow

แสงสี RGB มักจะถูกใช้สำหรับการส่องสว่างทั้งบนจอทีวีและจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งสร้างจากการให้กำเนิดแสงสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน ทำให้สีดูสว่างกว่าความเป็นจริง

2.1.3.5 ระบบ CMYK

ระบบสี CMYK เป็นระบบสีชนิดที่เป็นวัตถุ คือ สีแดง เหลือง น้ำเงิน แต่ไม่ใช่สีน้ำเงิน ที่เป็นแม่สีวัตถุธาตุ แม่สีในระบบ CMYK เกิดจากการผสมกันของแม่สีของแสง หรือ ระบบสี RGB คือ

แสงสีน้ำเงิน + แสงสีเขียว = สีฟ้า (Cyan)

แสงสีน้ำเงิน + แสงสีแดง = สีแดง (Magenta)

แสงสีแดง + แสงสีเขียว = สีเหลือง (Yellow)

สีฟ้า (Cyan) สีแดง (Magenta) สีเหลือง (Yellow) นี้นำมาใช้ในระบบการพิมพ์ และ มีการเพิ่มเติม สีดำเข้าไป เพื่อให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นอีก เมื่อรวมสีดำ (Black = K) เข้าไปจึงมี 4 สีโดยทั่วไปจึงเรียกระบบการพิมพ์นี้ว่า ระบบการพิมพ์ 4 สี (CMYK) ระบบการพิมพ์ 4 สี (CMYK) เป็นการพิมพ์ภาพในระบบที่ทันสมัยที่สุดและได้ภาพใกล้เคียงกับภาพถ่ายมากที่สุดโดยทำการพิมพ์ทีละสีจากสีเหลือง สีแดง สีน้ำเงิน และสีดำ ถ้าลองใช้แว่นขยายส่องดูผลงานพิมพ์ชนิดนี้จะพบว่าเกิดจากจุดสีเล็กๆ 4 สีอยู่เต็มไปหมดการที่เรามองเห็นภาพมีสีต่างๆนอกเหนือจากสีนี้เกิดจากการผสมของเม็ดสีเหล่านี้ในปริมาณต่าง ๆ คิดเป็น % ของปริมาณเม็ดสี ซึ่งกำหนดเป็น 10-20-30-40-50-60-70-80-90 จนถึง 100 %



ระบบสี CMYK เป็นระบบสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ที่พิมพ์ออกทางกระดาษ ซึ่งประกอบด้วยสีพื้นฐาน คือ สีฟ้า (Cyan), สีม่วงแดง (Magenta), สีเหลือง (Yellow), และเมื่อนำสีทั้ง 3 สีมาผสมกันจะเกิดสีเป็น สีดำ (Black) แต่จะไม่ดำสนิทเนื่องจากหมึกพิมพ์มีความไม่บริสุทธิ์ โดยเรียกระบบสีทั้ง 3 สีข้างต้นว่า “Subtractive Color” หรือการผสมสีแบบลบ หลักการเกิดสีของระบบนี้คือ หมึกสีหนึ่งจะดูดกลืนสีจากสีหนึ่งแล้วสะท้อนกลับออกมาเป็นสีต่างๆ เช่น สีฟ้าดูดกลืนสีม่วงแล้วสะท้อนออกมาเป็นสีน้ำเงิน ซึ่งจะสังเกตได้ว่าสีที่สะท้อนออกมาจะเป็นสีหลักของระบบ RGB การเกิดสีนี้ในระบบนี้จึงตรงข้ามกับการเกิดสีในระบบ RGB

ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงความหมายของสี

ชื่อสี	อารมณ์
Yellow Green	การเจ็บป่วย ความอิจฉา จี้ขลาด การแตกแยก
Yellow	ความสุข พลังงาน ความเจริญ การเรียนรู้การสร้างสรรค์
White	ความบริสุทธิ์ ความดี ความดีพร้อม ความเยียบสงบ ความยุติธรรม ความสะอาด และความเรียบง่าย ความสมบูรณ์แบบ
Red	พลัง อันตราย สงคราม อำนาจ
Purple	ความหยิ่งรู้ ความทะเยอทะยาน ความก้าวหน้า ความสง่างาม อำนาจ
Pink	เป็นมิตร ความรัก ความโรแมนติก ความเคารพ
Orange	กำลัง ความมีโชค พลังชีวิต การให้กำลังใจ ความสุข
Light Yellow	ปัญญา ความฉลาด
Light Red	ความรู้สึกดีใจ เรื่องทางเพศ ความรู้สึกของความรัก
Light Purple	รื่องรักใคร่ ความสงบ
Light Green	ความกลมกลืน ความสงบ สันติภาพ
Light Blue	การหยิ่งรู้ โอกาส ความเข้าใจ ความอดทน ความอ่อนโยน
Green	ความอุดมสมบูรณ์ การเติบโต การกลับมาของมิตรภาพ
Gold	สติปัญญา ความร่ำรวย ความสว่าง ความสำเร็จ โชคลาภ

Dark Yellow	การดักเตือน การเจ็บป่วย ความเสื่อม ความอิจฉา
Dark Red	ความโกรธ ความรุนแรง ความกล้าหาญ กำลั้งใจ
Dark Purple	ความสูงส่ง ความปรารถนาอันแรงกล้า ความหุหุหุ
Dark Green	ความทะเยอทะยาน ความโลภ ความริษยา
Dark Blue	ความจริง ศัจธรรม อำนาจ ความรู้ ความซื่อสัตย์ การป้องกัน
Brown	ความอดทน ความมั่นคง
Blue	สุขภาพ ความเชื่อถือ ไหวพริบ จงรักภักดี ความเลื่อมใส ความถูกต้อง
Black	ความความทันสมัย หุหุหุ ความซับซ้อน ความลึกกลับ ความตาย อำนาจ พลัง ความแรง สิ่งชั่วร้าย ความปราณีต
Aqua	การป้องกัน สุขภาพ

2.1.3.6 เทคนิคการใช้สีในวงจรสี

การใช้สีในวงจรสีมีหลายวิธีนอกจากการใช้วรรณะสีแล้ว ยังมีเทคนิคการใช้สีแบบอื่นที่น่าสนใจอีก ดังนี้

- **การใช้สีที่ใกล้เคียงกัน (Analog Colors)**

สีใกล้เคียงในวงจรสี เป็นสีที่อยู่ติดกันในช่วง 3 สี ซึ่งอาจจะใช้ถึง 5 แต่ต้องใช้สีนั้นในปริมาณเล็กน้อย เช่น เมื่อเลือกใช้สีม่วงก็จะเลือกสีในโทนเดียวกัน ได้แก่ สีม่วงแดง กับ น้ำเงินม่วง เป็นต้น

- **การใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors)**

เป็นคู่สีต้องห้ามแต่ถ้าใช้ให้ถูกวิธีจะทำให้งานดูโดดเด่นทันที สมมติว่าเลือกใช้สีแดงกับสีเขียว ก็ให้ใช้วิธีที่แนะนำดังนี้

1. เลือกสีแรก (สมมติเป็นสีแดง) ในปริมาณมากกว่า 80% ของพื้นที่ แต่สีที่สอง (สมมติเป็นสีเขียว) ต้องใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า 20%
2. ผสมหรือใส่สีกลางลงในงานที่ใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อลดความรุนแรงของสี
3. ผสมสีคู่ตรงข้ามลงไปลดทอนความเข้มข้นของกันและกัน

- **การใช้สีใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้าม (Split Complementary)**

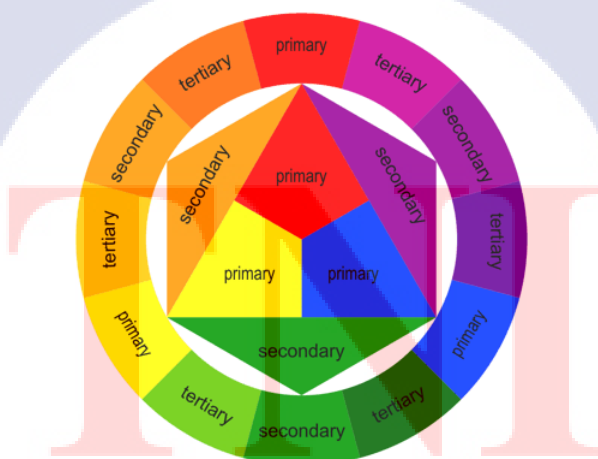
เป็นการใช้สีที่หลีกเลี่ยงการใช้สีคู่ตรงข้ามโดยตรง เทคนิคนี้ทำให้งานดูนุ่มนวลขึ้นมีลูกเล่นสร้างจุดสนใจได้ดี สืบเนื่องจากภาพตัวอย่างด้านล่างสีม่วงที่มีพื้นที่น้อยแต่กลับดูโดดเด่นขึ้นมา ได้

- **การใช้โครงสร้างสีสามเหลี่ยมในวงจรสี (Triad Colors)**

เทคนิคการใช้โครงสร้างสีสามเหลี่ยม คือ ให้อาสาสมัครเลือกสีขึ้นมาแล้วใช้สีที่อยู่บน โครงสร้างสามเหลี่ยม เทคนิคนี้สีที่ได้จะดูสนุกสนานและหลากหลายกว่าแบบอื่น

- **การใช้สีเดียว (Mono Tone)**

เทคนิคสีเดียวเป็นอีกเทคนิคที่นิยม การใช้จะอาศัยค่าความอ่อนแก่ของสีแทนการใช้ค่าสีอื่น ส่วนมากจะนำสีที่เลือกมาผสมกับสีกลางให้ได้ค่าที่ต้องการ



ภาพที่ 2.3 แสดงวงจรสี

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Adobe Illustrator

2.2.1.1 โปรแกรม Adobe Illustrator คือ

โปรแกรมที่สร้างภาพกราฟิกเป็นภาพลายเส้น (Vector Graphic) ที่มีความชัดสูง งานภาพประกอบและงานกราฟิกแบบ 2 มิติต่างๆ สามารถออกแบบงานต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหว การดุนภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

2.2.1.2 หลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Illustrator

Adobe Illustrator ประมวลผลแบบ Vector แยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรง หรือส่วนโค้ง โดยอ้างอิงตามความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ หรืออาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ โดยมีสีและตำแหน่งของสีที่แน่นอน ดังนั้นหากมีการเคลื่อนย้ายหรือย่อขยายขนาดของ ก็จะไม่เสียรูปทรง และความละเอียดของภาพก็จะไม่ลดลงไม่ว่าภาพเล็กหรือภาพใหญ่



ภาพที่ 2.4 แสดงสัญลักษณ์ Adobe Illustrator

2.2.2 Adobe Photoshop

2.2.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop คือ

โปรแกรมที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ไม่ว่าจะเป็นงานด้านการพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย สามารถ Retouching ตกแต่งภาพ สร้างภาพ และการใส่ Effect ต่างๆให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายให้เป็นภาพเขียน เป็นต้น

2.2.2.2 หลักการทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop

โปรแกรม Adobe Photoshop ประมวลผลแบบ Raster หรือ Bitmap โดยหลักการทำงาน คือ ประมวลผลโดยอาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซลจะมีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่งซึ่งจะเก็บค่าข้อมูลเป็น 0 และ 1 เหมาะสำหรับภาพที่ต้องการระบายสี สร้างสี หรือ กำหนดสีที่ต้องการความละเอียดและสวยงาม ข้อจำกัดคือ เมื่อมีพิกเซลคงนำภาพมาขยายให้ใหญ่ขึ้นความละเอียดก็จะเล็กลงจะทำให้เห็นภาพเป็นจุดและถ้าเพิ่มความละเอียดก็จะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่และเปลืองหน่วยความมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.5 แสดงสัญลักษณ์ Adobe Photoshop

2.2.3 Adobe Indesign

2.2.3.1 โปรแกรม Adobe Indesign คือ

โปรแกรมที่ใช้สำหรับออกแบบและสร้างสรรค์งาน ในด้านสื่อสิ่งพิมพ์ งานออกแบบเอกสารมีเครื่องมือตกแต่งภายในโปรแกรม สามารถรองรับ software ของ Adobe โปรแกรม Adobe Indesign ไม่สามารถใช้ได้เดี่ยวๆจะต้องใช้ความรู้ของ Adobe Illustrator และ โปรแกรม Adobe Photoshop ช่วยด้วย

ลักษณะเด่นของโปรแกรม Adobe Indesign คือ สามารถจัดหน้ากระดาษได้เป็นอย่างดีซึ่งทำให้ต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น โปรเตอร์ ใบปลิว โบชัวร์ นิตยสาร หนังสือ การ์ดต่างๆ เป็นต้น



ภาพที่ 2.6 แสดงสัญลักษณ์ Adobe Indesign

TNI

2.2.4 Adobe Flash

2.2.4.1 โปรแกรม Adobe Flash คือ

โปรแกรม Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย, ภาพเคลื่อนไหว (Animation), ภาพกราฟิกที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็น กราฟิกแบบเวกเตอร์(Vector), สามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสตรีมโอได้, สามารถสร้างงานให้โต้ตอบกับผู้ใช้(Interactive Multimedia) มีฟังก์ชันสำหรับการเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังทำงานในลักษณะ CGI โดยเชื่อมต่อการเขียนโปรแกรมภาษาอื่นๆ ได้หลายภาษา เช่น ภาษา PHP, JSP, ASP, ASP.NET, C/C++, C#, C#.NET, VB, VB.NET, JAVA และอื่นๆ โดยเฉพาะข้อดีของโปรแกรม Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่น



ภาพที่ 2.7 แสดงสัญลักษณ์ Adobe Flash

TNI

ตารางที่ 2.1 รูปแบบไฟล์ Flash

swf	ไฟล์ .swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled และ published ไฟล์แล้ว ซึ่งไม่สามารถแก้ไขด้วย Macromedia Flash ได้อีกต่อไป. ยังมีโปรแกรม '.swf decompiles' อยู่ด้วย.
fla	ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม Flash. โปรแกรมที่ใช้เขียน Flash สามารถแก้ไขไฟล์ FLA และ compile มันให้เป็นไฟล์ .swf ได้. อย่างไรก็ตาม รูปแบบไฟล์ FLA ยังคงไม่กำหนดเป็นแบบ "เปิด"
flv	ไฟล์ .flv เป็นไฟล์วิดีโอ Flash, ซึ่งสร้างโดย Macromedia Flash, Sorenson Squeeze, หรือ On2 Flix.
avi	ไฟล์ AVI เป็นไฟล์วิดีโอ, เป็นคำย่อของ Audio Video Interleave. ซึ่ง Flash สามารถสร้างไฟล์ในรูปแบบนี้ได้.
spa	ไฟล์ .spa คือไฟล์เอกสารของ Future Splash.
xml	ไฟล์ .xml คือไฟล์ configuration ของ flash ซึ่งใช้เก็บข้อมูลที่ไม่ต้องการคอมไพล์ใหม่ เช่น link เป็นต้น.

ตารางที่ 2.3 ไฟล์ Flash สามารถใช้ได้

avi	ไฟล์ AVI เป็นไฟล์วิดีโอ, เป็นคำย่อของ Audio Video Interleave.
gif	ภาพเคลื่อนไหว GIF
png	ไฟล์ .png คือ ไฟล์ PNG ซึ่งสามารถมาแก้ไขได้ภายหลัง (ซึ่งยังมีการแบ่งเลเยอร์ไว้) หลังจากที่บ้านทึบไว้
ssk	ไฟล์ .ssk คือไฟล์ Smart Sketch.
piv	ไฟล์ .piv คือไฟล์คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน Pivot Stick Figure.

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางปฏิบัติงานในโครงการ

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ได้ตัดภาพ	■		■	
ออกแบบและจัดทำ LOGO MYNEWASIA	■		■	
ออกแบบและจัดทำโบว์ชัวร์ผลิตภัณฑ์ MYNEWASIA		■		■
ออกแบบและจัดทำ Banner สำหรับโฆษณา ลงเว็บ		■		
ออกแบบและจัดทำนามบัตร		■		
ศึกษา wordpress		■		
จัดทำเว็บ โดย wordpress		■	■	
ออกแบบและจัดทำ Company Profile		■	■	■
ทำภาพลง Social Media			■	■
ถ่าย VDO			■	
ออกแบบและจัดทำสื่อโปสเตอร์				■

3.2 แผนงานการปฏิบัติงานทั่วไป

ตารางที่ 3.2 ตารางปฏิบัติงานทั่วไป

หัวข้องาน	เดือนที่ 1				เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
ออกแบบและจัดทำป้ายประกาศรางวัล																
ออกแบบและจัดทำแผ่นพับ eye fleet																
ออกแบบและจัดทำรูปโปรไฟล์บน Social																
ออกแบบและจัดทำรูป Cover บน Social																
หา Sound วิดีโอ																

3.3 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ข้าพเจ้าได้อยู่ตำแหน่ง Graphic design ซึ่งสินค้า Mynewasia เพิ่งได้นำเข้ามาสู่ท้องตลาด เพื่อที่ความต้องการให้สินค้าเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นจึงต้องอาศัยสื่อโฆษณาต่างๆที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโฆษณาออนไลน์โดยจุดมุ่งหมายของผลิตภัณฑ์ต้องการที่จะมุ่งเน้นให้ผลิตภัณฑ์ เรียบ หู ดูดี เพื่อเพิ่มมูลค่าให้สินค้าดูมีราคาและน่าสนใจเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจซื้อสินค้าของลูกค้า

3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

ในระยะเวลา 4 เดือน ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้ทำสื่อโฆษณาให้กับผลิตภัณฑ์ Mynewasia ให้เป็นที่รู้จักซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่เพิ่งนำเข้ามา จึงต้องทำสื่อโฆษณาที่เป็นทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโฆษณาออนไลน์ ซึ่งสื่อที่ข้าพเจ้าทำเพื่อโฆษณามีดังนี้

3.4.1 LOGO MYNEWASIA

3.4.1.1 รับมอบหมายงาน

งานโลโก้ชั้นทางบริษัทต้องการโลโก้ที่ยังคงเดิมเหมือนกับต้นฉบับของทางโรงงานซึ่งในตัวผลิตภัณฑ์ของไทยจะเดิมคำว่า Asia เข้าไปด้วย ข้าพเจ้าจึงได้รับมอบหมายให้ทำโลโก้ Mynewasia

3.4.1.2 ศึกษาโลโก้ต้นฉบับและจัดหาไฟล์

Logo ที่ค้นคว้าหามาได้นั้นเป็นโลโก้ที่เป็นภาพ Bitmap ซึ่งการที่จะนำโลโก้ไปใช้ในการออกแบบนั้นจะต้องเป็นแบบ vector เพื่อได้งานที่ละเอียดและคมชัดมากกว่าเลยเข้าสู่กระบวนการกราฟภาพ



ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงโลโก้ต้นฉบับ 1



ภาพที่ 3.2 ภาพแสดงโลโก้ต้นฉบับ 2

3.4.1.3 จัดทำงานในโปรแกรม

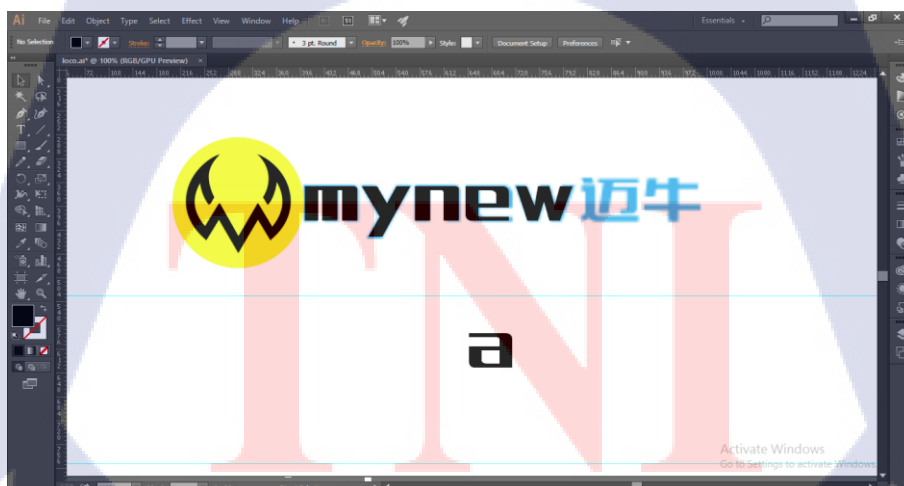
โปรแกรมที่จัดทำคือ โปรแกรม Adobe Illustrator นำรูปเข้าโปรแกรมจัดทำกราฟในส่วนของคำว่า mynew ซึ่งโลโก้ที่ทางบริษัทต้องการเป็นโลโก้ mynewasia จึงทำการสร้างคำว่า asia ขึ้นมา



ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงโลโก้กราฟ

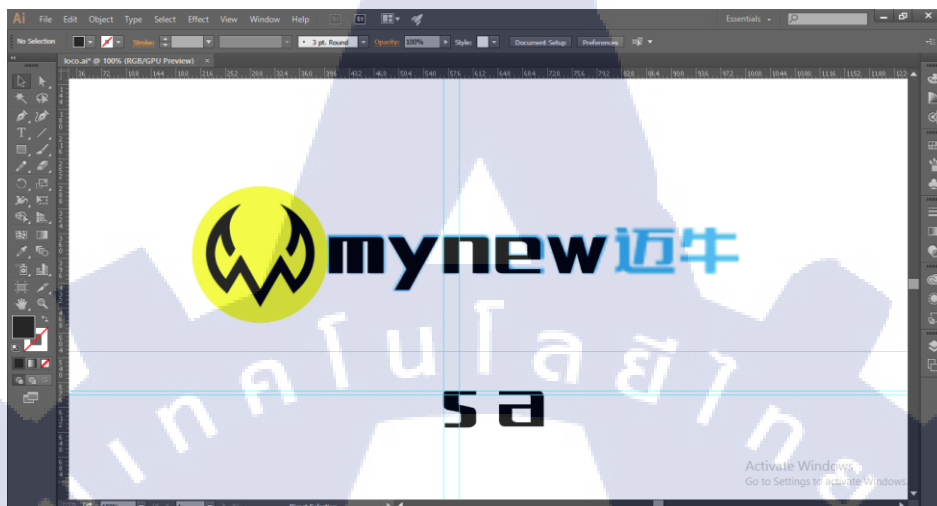
3.4.1.4 วิธีการทำคำว่า Asia

ตัวแรกที่เราต้องการคือ A จะสังเกตว่าตัว E นั้นถ้าเรานำมากลับหัวจะได้เป็นตัวเอ A



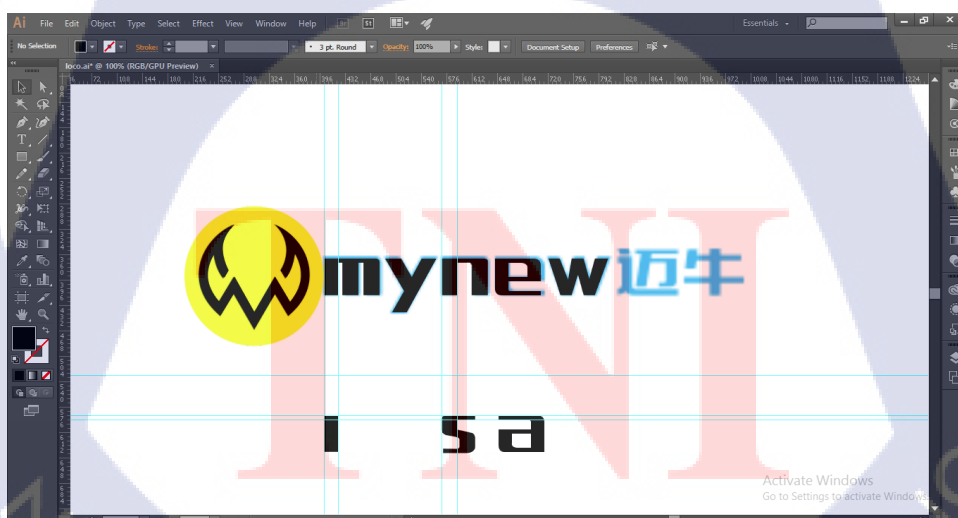
ภาพที่ 3.4 ภาพแสดงโลโก้กราฟสร้างอักษรตัว A

ตัวที่สองคือ S เทียบความหนาจากเส้นด้านข้างของตัวอักษร M สังเกตได้ว่าด้านบนของทุกตัวอักษรจะเส้นเท่ากันหมดด้านบนของตัวจึงเท่ากับด้านบนด้วย



ภาพที่ 3.5 ภาพแสดงโลโก้กราฟสร้างอักษรตัว S

ตัวที่สามคือ I เทียบความหนาจากเส้นด้านข้างของตัวอักษร M



ภาพที่ 3.6 ภาพแสดงโลโก้กราฟสร้างอักษรตัว I

3.4.1.5 จัดเรียงคำ

หลังจากที่ทำการกราฟฟอนต์ต่างๆแล้วเรียบรื้อนำอักษรที่เราทำมาเรียงให้เป็นคำที่เราต้องการ



ภาพที่ 3.7 ภาพจัดเรียงเรียงโลโก้ Mynewasia

3.4.2 ตรายาง (Rubber Stamp)

3.4.2.1 ศึกษาแบบของตรายาง

เนื่องจากตรายางนั้นมีแบบที่หลากหลายข้าพเจ้าจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับตราที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ซึ่งตรายางจะมีรูปทรง ได้แก่ สี่เหลี่ยม วงกลม และวงรี เมื่อศึกษาเสร็จเรียบรื้อจึงเริ่มทำตรายาง

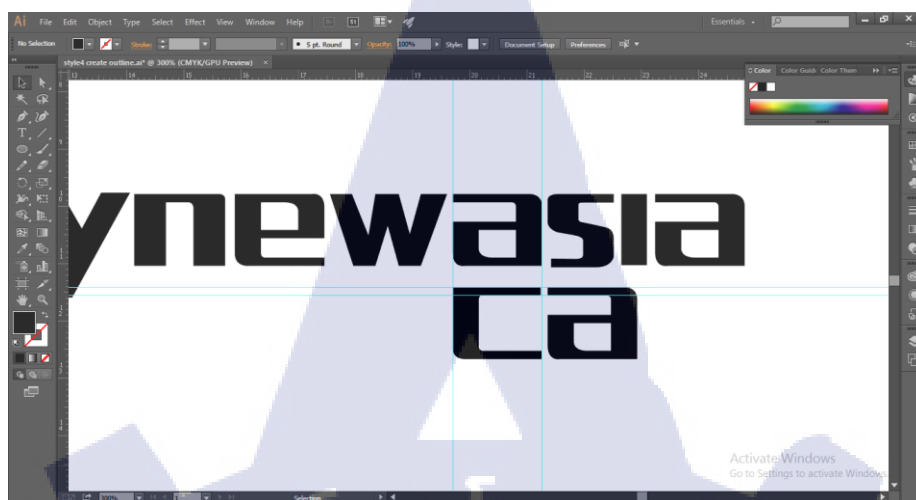
3.4.2.2 การออกแบบตรายาง

อย่างแรกเลยคือเราต้องออกแบบว่าเราต้องการตรายางแบบไหน ซึ่งตรายางที่ข้าพเจ้าเลือกคือตรายางแบบสี่เหลี่ยมและวงกลม เพราะทั้งสองแบบนี้เหมาะกับแบบของโลโก้ผลิตภัณฑ์ของเรา

หลังจากนั้นนำไฟล์โลโก้ที่เราได้มาจากการกราฟมาจัดวาง Layout ให้สวยงามโดยในส่วนของสี่เหลี่ยมทางบริษัทต้องการให้มีทั้งภาษาไทยคำว่า “ บริษัท มายนิวเอเชีย จำกัด ” และภาษาอังกฤษคำว่า “Mynewasia Co.,Ltd.” อยู่ในตรายาง แต่ว่าคำว่า Co., Ltd. ตัวอักษรจะต้องเหมือนกับคำว่า Mynewasia เลยทำการกราฟฟอนต์เหมือนกับคำว่า Asia

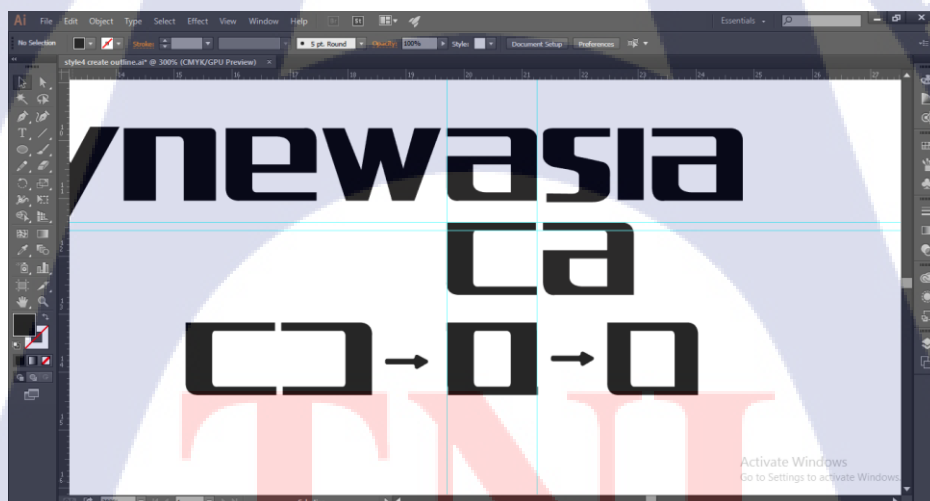
3.4.2.3 การทำคำว่า Co., Ltd.

อย่างแรกเลยเปิดโลโก้ขึ้นมาเพื่อเป็นตัววัดตัวอักษรตัวแรกที่ต้องคือตัว C ซึ่งตัว C สามารถเทียบกับตัว A ได้ จะเห็นได้ว่าในส่วนของตัวเองจะโค้งพอดีตัดคำได้เป็นตัว C พอดี



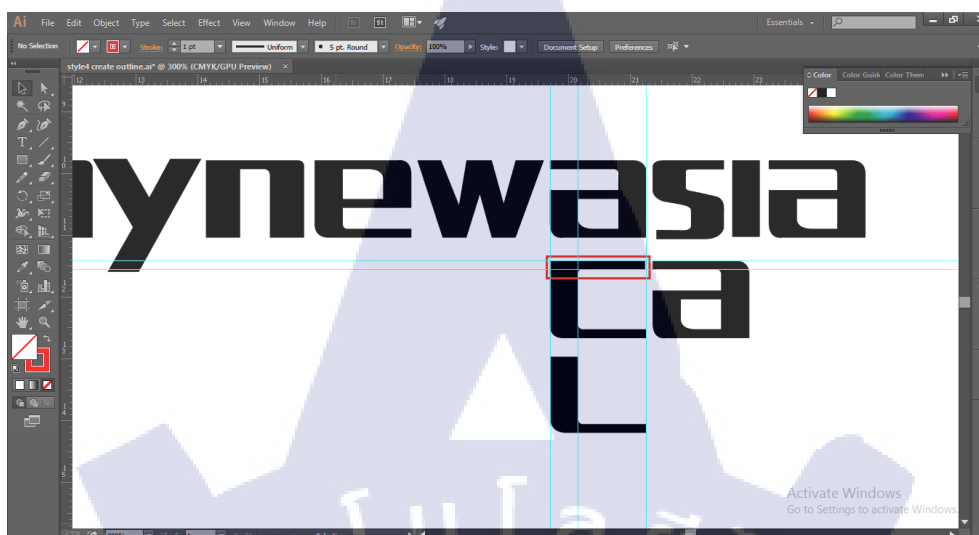
ภาพที่ 3.8 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว C

ตัวที่สองคือ O ตัวเป็นการนำเอาตัว C อีกตัวมาหมุนกลับด้านและทับกันปรับส่วนเกินให้โค้งตามรูป



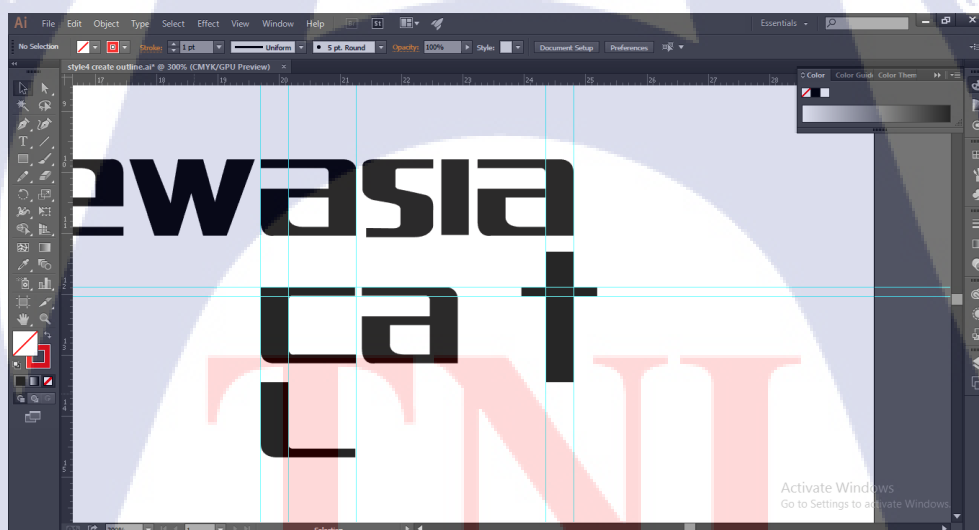
ภาพที่ 3.9 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว O

ตัวที่สามจุดซึ่งเป็นการนำตัวโอมาปรับให้ทึบแล้วย่อลงในส่วนของลูกน้ำก็แค่นำจุดที่เราได้มาเติมหางเท่านั้นเองในส่วนของตัว L นำตัวมาลบด้านบนออกก็ได้ตัว L เป็นที่เรียบร้อย



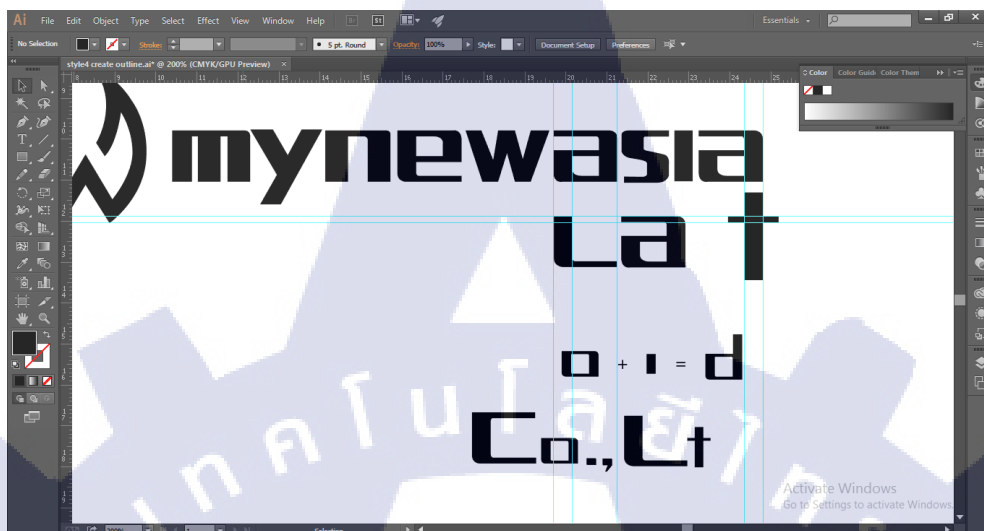
ภาพที่ 3.10 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว L

ตัวต่อมตัว T เทียบกับเส้นแนวนอนและความหนาของแนวตั้งตัวอักษร



ภาพที่ 3.11 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว T

ตัวสุดท้ายคือตัว D เป็นการนำตัว O มาเติมหางข้างบนให้ได้ตัว D



ภาพที่ 3.12 ภาพแสดงการทำตัวอักษรตัว D

3.4.2.4 จัดส่งให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบและเลือกแบบ

หลังจากที่ออกแบบจัดวางแบบตราขายเพื่อส่งให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบแบบและเลือกตราขายที่เหมาะสมกับการนำมาใช้กับบริษัทมากที่สุด



ภาพที่ 3.13 ภาพตราขาย 3 แบบ

3.4.3 นามบัตร (Business Card)

3.4.3.1 ศึกษาหาขนาดของนามบัตรและLayout

หลังจากที่ได้รับมอบหมายงานให้นามบัตรอย่างแรกคือ ศึกษาค้นหาว่าขนาดของนามบัตร และคูเบบนามบัตรตามเว็บไซต์เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบให้มีความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

3.4.3.2 ออกแบบและจัด Layout

การออกแบบนามยังคงใช้คอนเซ็ปเดิมอยู่คือ เรียบ หู และดูดี เน้นไปทางสีขาว สีเทา และสีดำ ทางบริษัทต้องการให้ผู้รับนามบัตรนั้นเห็นนามบัตรปุ๊บก็รู้เลยว่าอันนี้เป็นนามบัตรจากบริษัทเรา และบริษัทของเราเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อะไร เลยวางLayout ชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง เบอร์โทรเป็นอย่างแรก เพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบ



ภาพที่ 3.14 ภาพนามบัตรแบบที่ 1



ภาพที่ 3.15 ภาพนามบัตรแบบที่ 2

ในการออกแบบนามบัตรนั้นสามารถออกแบบได้ทั้งแนวนอนและแนวตั้งสามารถเลือกได้ตามใจของผู้ใช้ในกรณีของงานที่รับงานไม่มีกำหนดว่าต้องการนามบัตรแบบแนวตั้งหรือแนวนอนจึงทำการออกแบบทั้งสองรูปแบบให้พนักงานที่ปรึกษาพิจารณา

3.4.3.3 ออกแบบเสร็จส่งตรวจและแก้ไข

หลังจากออกแบบและวาง Layout เสร็จเรียบร้อยแล้วทำการส่ง ตรวจแบบ เลือกแบบและแก้ไขแบบให้ตรงตามต้องการมากยิ่งขึ้นจากนั้นทางบริษัทก็ส่งไฟล์นำไปปริ้นออกมาเป็นนามบัตร



ภาพที่ 3.16 ภาพนามบัตรที่ถูกแก้ไขแล้ว

3.4.4 แผ่นพับ (Brochure)

3.4.4.1 รับมอบหมายงานสอบถามข้อมูล

รับมอบหมายงานที่ลูกค้าต้องการ โดยจะต้องสอบถามข้อมูลอย่างละเอียดเพื่อให้ได้อย่างที่ลูกค้าต้องการ โดยสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ขนาดของกระดาษ รูปแบบในการพับ สี จำนวนหน้า และความสำคัญของเนื้อหาว่าส่วนไหนที่ลูกค้าอยากจะมีมุงเน้น ในงานส่วนนี้ควรให้ความสำคัญอย่างมากเพราะว่าเป็นการเริ่มต้นในการทำงาน

3.4.4.2 ศึกษาภาพผลิตภัณฑ์และข้อมูลที่ได้รับมา

ศึกษาภาพผลิตภัณฑ์ที่มาเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบว่าเราควรจะทำแบบอย่างไรให้โดดเด่นและตรงตามที่ลูกค้าต้องการ จากนั้นศึกษาข้อมูลที่มีมาให้จากลูกค้าเพื่อเรียงลำดับความสำคัญและย่อเนื้อหาในแต่ละส่วนเพื่อให้แผ่นพับดูอ่านง่ายและเข้าถึงผู้รับได้ง่ายขึ้น

3.4.4.3 4 การออกแบบ ตัดภาพ วาง Layout

เมื่อเราศึกษาภาพผลิตภัณฑ์แล้วก็นำมาออกแบบโดยโจทย์คือ ต้องการแผ่นพับหกหน้า หลังจากดูภาพและเลือกภาพแล้วจึงนำกระดาษ A4 มาพับและดูลำดับของหน้ากระดาษและวาง Layout หลังจากที่เราได้ Layout และภาพแล้วเราทำการใส่เนื้อหาและดูว่าตรงไหนควรจะใส่สีอย่างไรให้ในแต่ละจุดโดดเด่นและน่าสนใจ



ภาพที่ 3.17 ภาพโบชัวร์ก่อนการแก้ไขหน้าแรก



ภาพที่ 3.18 ภาพโบชัวร์ก่อนการแก้ไขหน้าหลัง

3.4.5 Company Profile

3.4.5.1 ศึกษาารูปแบบและการจัดวางเนื้อหาข้อมูลของ Company Profile

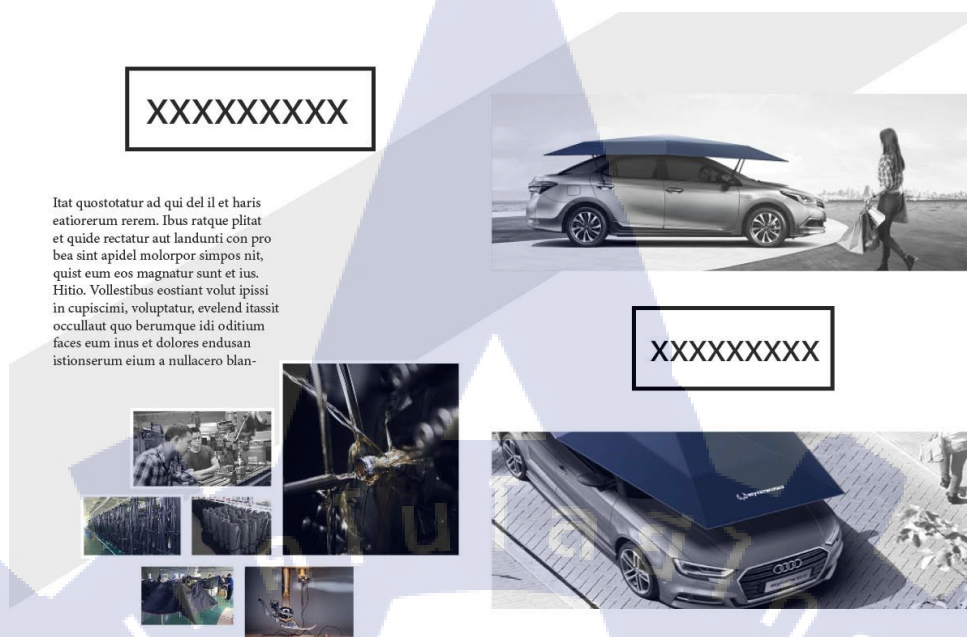
เนื่องจาก Company Profile เป็นสื่อที่จะส่งให้กับทางลูกค้าเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับบริษัท และส่งผลให้ลูกค้าตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของจึงจำเป็นต้องศึกษาหารูปแบบของ Company Profile การจัดเรียงเนื้อหาข้อมูลหัวข้อที่ควรจะมีอยู่ใน Company Profile เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนอยู่ใน Company Profile

3.4.5.2 จัดวาง Layout

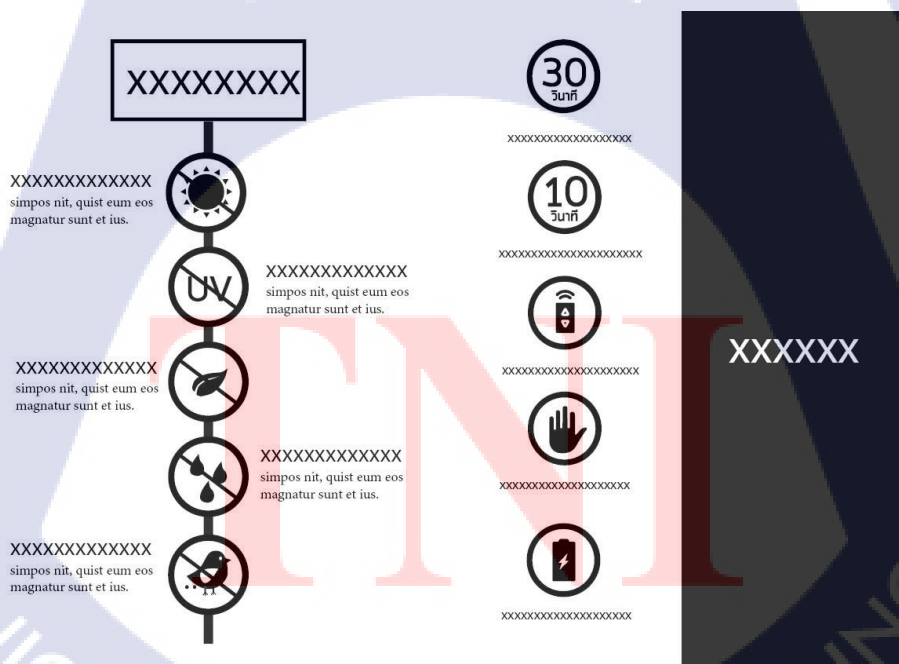
นำรูปมาวางและจัดวาง Layout ของภาพพร้อมกับจัดวาง Layout ของ Text ด้วยเพื่อความสะดวกในการจัดแต่งสีและการใส่ข้อความ



ภาพที่ 3.19 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (1)



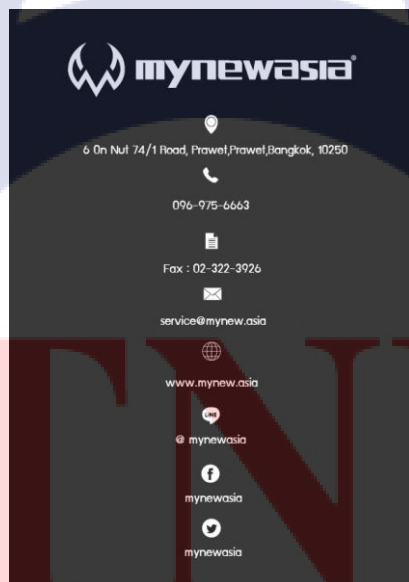
ภาพที่ 3.20 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (2)



ภาพที่ 3.21 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (3)



ภาพที่ 3.22 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (4)



ภาพที่ 3.23 ภาพวาง Layout ภาพและ Text Company Profile (5)

3.4.5.3 นำหัวข้อต่างๆและข้อมูลมาใส่

หลังจากที่วาง Layout แล้วนำหัวข้อต่างๆและเนื้อหาที่มีใส่ในแต่ละส่วนที่ได้ทำการจัดวาง Layout เอาไว้แล้ว

3.4.5.4 ส่งตรวจและแก้ไขคำผิด

Company Profile จะต้องนำส่งออกไปให้ผู้ค้าจึงจำเป็นที่จะต้องมีความถูกต้องและการสะกดคำที่ถูกต้องหลังจากที่ทำเสร็จแล้วส่งมอบให้พนักงานที่ปรึกษาตัวคำผิดและจัดการแก้ไขให้เรียบร้อย

3.4.6 Banner

3.4.6.1 รับมอบหมายให้จัดทำ Banner

ผลิตภัณฑ์ของเราต้องการทำให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น Banner เลยเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการโฆษณาผลิตภัณฑ์เพราะเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้บริโภคได้ง่ายทางบริษัทจึงมอบหมายให้จัดทำโดยเน้นคอนเซ็ปต์เดิมเรียบ หู และคูติและเน้นให้คนเห็นแล้วดึงดูดทำให้คนอยากกดเข้ามาดูผลิตภัณฑ์ของเรา มีทั้งหมด 5 ขนาด ขนาดของแบนเนอร์ที่ต้องการคือ 300x250 300x600 320x100 336x280 732x90

3.4.6.2 ออกแบบภาพนิ่ง

ออกแบบตำแหน่งการวางข้อมูลโดยเน้นว่าให้ผู้บริโภคเห็นคุณสมบัติได้ง่ายและสนใจในผลิตภัณฑ์ของเรา จึงออกแบบให้มีปุ่มคลิกเพื่อที่จะให้ผู้ค้าสนใจ

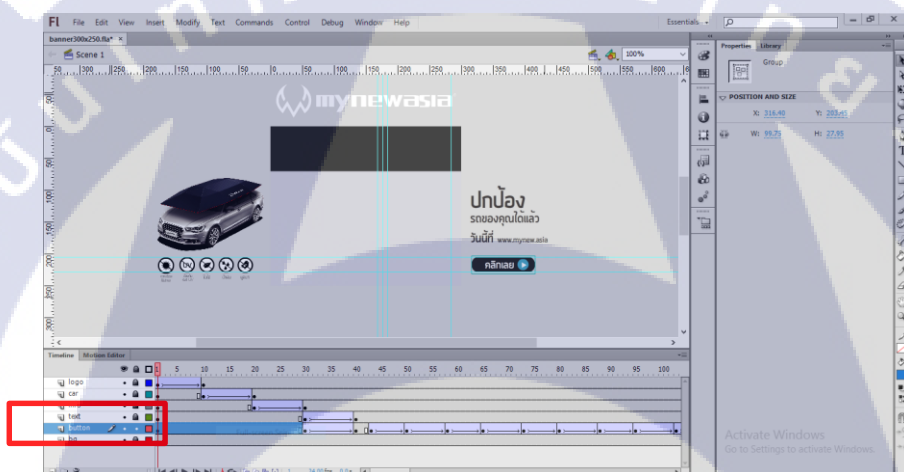
3.4.6.3 ส่งตรวจแบบ Layout

นำไฟล์ที่ออกแบบเสร็จส่งตรวจให้พนักงานที่ปรึกษาเพื่อเช็ค Layout ถูกใจหรือไม่เมื่อพนักงานที่ปรึกษาเห็นชอบด้วยแล้วก็ทำการออกแบบ Banner ทั้งหมด

3.4.6.4 นำไฟล์ที่ออกแบบเสร็จแล้วมาทำภาพเคลื่อนไหว

เมื่อออกแบบรูปทั้งหมด นำรูปเข้าโปรแกรม Adobe Flash Professional เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวให้ดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค

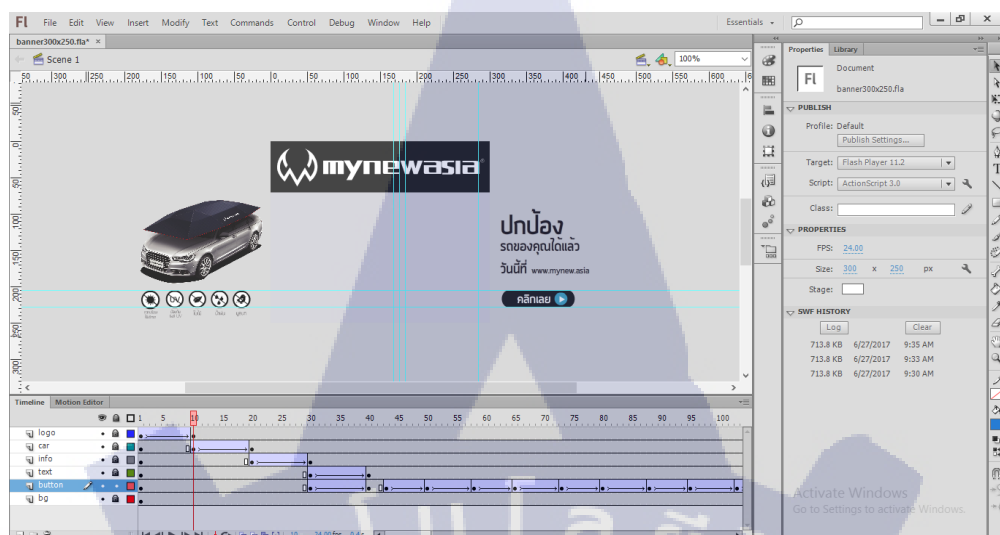
1.นำไฟล์เข้าโปรแกรมและทำการนำชิ้นส่วนของรูปภาพแยกเป็นแต่ละเลเยอร์ โดยการคลิกขวาที่ชิ้นส่วน > เลือก Distribute to Layer > เปลี่ยนชื่อไฟล์



เปลี่ยนชื่อ Layer

ภาพที่ 3.24 การแยกเลเยอร์ภาพ

2.เลือกแท่งตามไลน์สีแดงให้ตรงกับช่วงระยะที่เราต้องการจากนั้นกด F6 จะมีจุดขึ้นมา > คลิกขวาที่ช่วงเวลาเลือก Classic Tween เพื่อให้ภาพเคลื่อนไหวอย่างขึ้น > เลื่อนตำแหน่งภาพมายังจุดที่ต้องการ

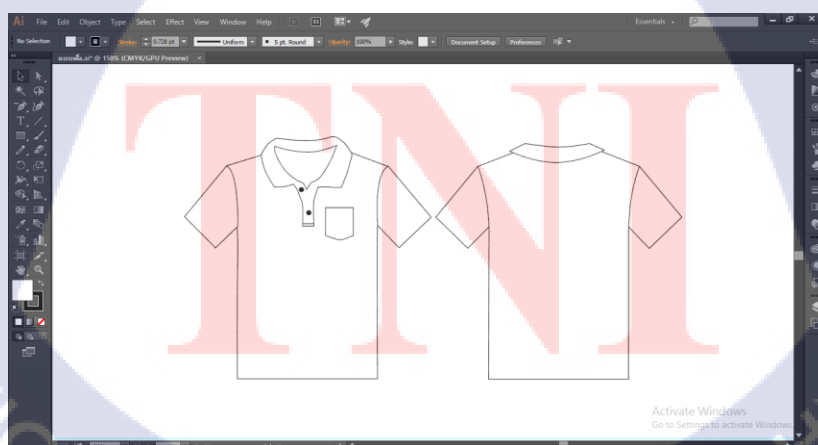


ภาพที่ 3.25 การเลื่อนตำแหน่งภาพ

3.ทำตามขั้นตอนที่ 2 ไปเรื่อยๆตามเลขเรียงกันนั้นเซฟและส่งตรวจให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจและกลับมาแล้วแบบเดิมซ้ำอีกทุกจนครบทั้ง 5 ภาพ

3.4.7 เสื้อโปโลสำหรับแจกพนักงาน

3.4.7.1 วาดแบบเสื้อ



ภาพที่ 3.26 ภาพเสื้อโปโล

3.4.7.2 ใส่สีและรูปแบบลายของเสื้อ

โดยใช้ Pen Tool การวาดช่วงโค้งตัวเสื้อเพื่อใส่สีและแบบลำตัวของเสื้อ



ภาพที่ 3.27 ภาพลงสีและแบบเสื้อโปโล

3.4.7.3 ใส่โลโก้และตัวอักษรเพื่อให้บ่งบอกผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 3.28 ภาพเสื้อพร้อมลาย

3.4.7.3 เปลี่ยนสีเสื้อเพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบและเลือก



ภาพที่ 3.29 ภาพเสื้อพร้อมลาย 3 ลาย

3.4.7.3 เมื่อเลือกแบบเรียบร้อยแล้วสั่งตัดเสื้อและนำแจกพนักงาน

TNI

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ผลการดำเนินงาน

ในการสร้างสื่อต่างๆเพื่อให้สินค้าของบริษัทเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นมีขั้นตอนและการดำเนินงานคต่างๆดังนี้

4.1.1 LOGO Mynewasia

โลโก้ที่ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นได้นำไปใช้ในงานออกแบบต่างๆ และยังนำโลโก้นี้สกรีนลงผ้าใบร่มรถยนต์ Mynewasia เพื่อแสดงความเป็นแบรนด์ของสินค้า



ภาพที่ 4.1 ภาพ LOGO Mynewasia



ภาพที่ 4.2 ภาพ LOGO Mynewasia บนผลิตภัณฑ์

4.1.2 ตรายาง (Rubber Stamp)

ข้าพเจ้าได้จัดทำ Layout ตรายางเพื่อใช้ในการทำธุรกิจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ หลังจากที่ข้าพเจ้าออกแบบเรียบร้อยทางบริษัทได้ทำเลือกแบบและจัดทำตรายางตัวจริงออกมา



ภาพที่ 4.3 ภาพแบบตรายางที่ได้รับเลือก



ภาพที่ 4.4 ภาพตรายางใช้จริง

4.1.3 นามบัตร (Business Card)

นามบัตรข้าพเจ้าจัดวาง Layout เพื่อที่จะสามารถใช้นามบัตรในรูปแบบเดียวกันหลังจากที่แก้ไขปรับปรุงตามที่พนักงานที่ปรึกษาให้คำปรึกษาแล้วดังภาพที่ 3.13 แล้วได้มีการแก้ไขผลงานอยู่เรื่อยๆ จึงได้รูปแบบนามบัตรดังนี้



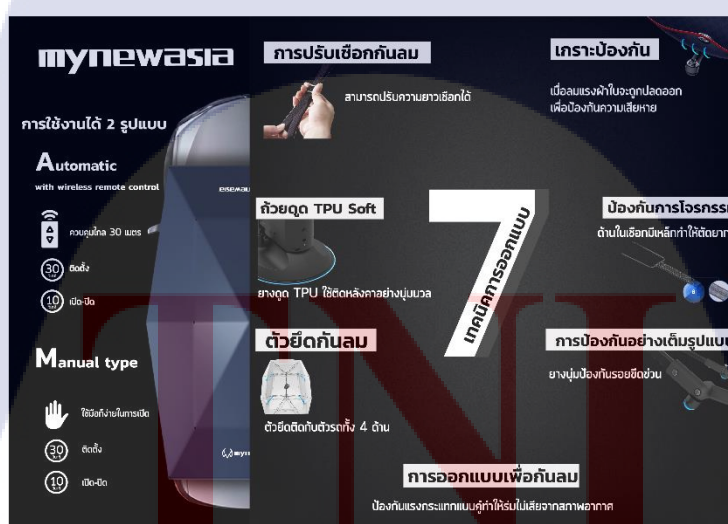
ภาพที่ 4.5 แบบนามบัตร



ภาพที่ 4.6 นามบัตรที่ใช้จริง

4.1.4 แผ่นพับ (Brochure)

แผ่นพับมีลูกเล่นคือถ้าเปิดหน้าแรกออกมาจะมีรูปรถที่เป็นคันเดียวกันอยู่ แต่พอเปิดออกมาทั้งหมดก็เป็นข้อมูล และข้าพเจ้าได้นำอินโฟกราฟิกเข้ามาช่วยในการกระชับเนื้อหาข้อมูลให้ดูง่ายต่ออ่านด้วย



ภาพที่ 4.7 ภาพแผ่นพับ

4.1.5 Company Profile

เน้นออกแบบให้สอดคล้องกับแผ่นพับมาที่สุดและเนื้อหาไปในทางเดียวกันแต่ Company Profile จะให้มีเนื้อหาเยอะกว่าและไม่จำกัดจำนวนหน้าหลังจากที่ออกแบบมีการแก้ไขและเพิ่มหน้า



ภาพที่ 4.8 ภาพ Company Profile (1)



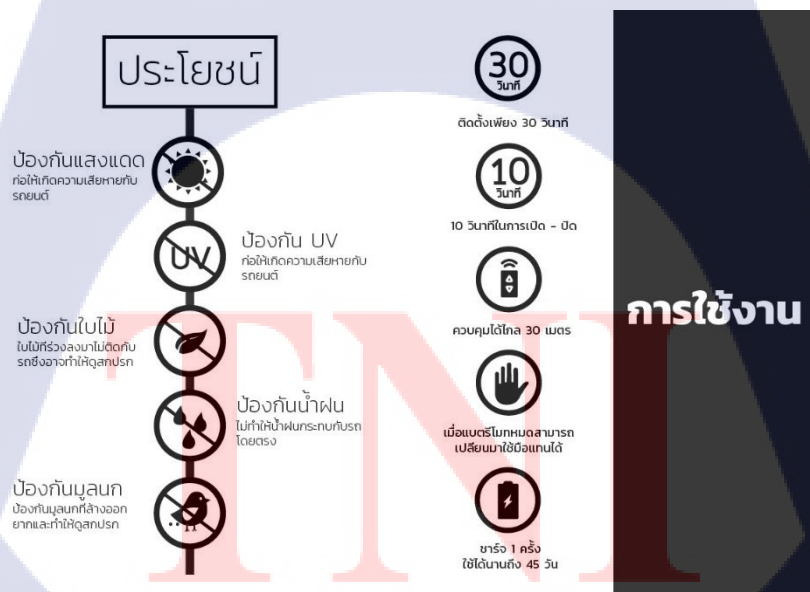
ภาพที่ 4.9 ภาพ Company Profile (2)



ภาพที่ 4.10 ภาพ Company Profile (3)



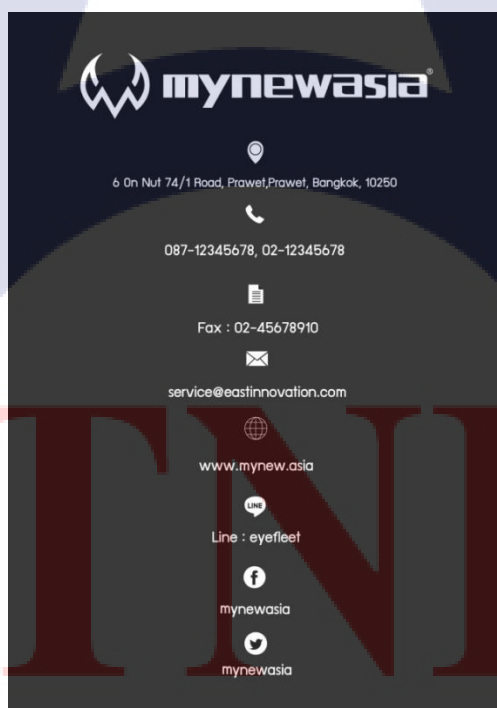
ภาพที่ 4.11 ภาพ Company Profile (4)



ภาพที่ 4.12 ภาพ Company Profile (5)



ภาพที่ 4.13 ภาพ Company Profile (6)



ภาพที่ 4.14 ภาพ Company Profile (7)

4.1.6 Banner

แบนเนอร์เน้นให้คนสะดุดเห็นแล้วอยากกดเข้ามาชมผลิตภัณฑ์และภาพทั้งเซตจะต้องมีความคล้ายคลึงกันเพื่อให้เห็นแล้วรู้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์ของเราและลงโฆษณาของกูเกิ้ล



ภาพที่ 4.15 ภาพ Banner ขนาด 300 x 250



ภาพที่ 4.16 ภาพ Banner ขนาด 336 x 220



ภาพที่ 4.17 ภาพ Banner ขนาด 320 x 100



ภาพที่ 4.18 ภาพ Banner ขนาด 300 x 600



ภาพที่ 4.19 ภาพ Banner ขนาด 732 x 90

4.1.7 เสื้อสำหรับพนักงาน

เนื่องจากผลิตภัณฑ์ Mynewasia ยังไม่เป็นที่รู้จักจึงต้องทำให้คนเห็นเสื้อแล้วคุ้นหูมากยิ่งขึ้น
ขณะนี้เสื้อกำลังเตรียมส่งและแจกพนักงาน



ภาพที่ 4.20 ภาพเสื้อ

4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

หลังจากที่สร้างสื่อโฆษณาแล้วผลที่ได้ก็นั่นค่อนข้างที่จะตรงกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน การออกแบบทำให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นและข้าพเจ้าเองได้ฝึกการใช้โปรแกรมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อีกทั้งความรู้ทั้งหมดที่เล่าเรียนมาเป็นตัวช่วยสนับสนุนในการทำโครงการครั้งนี้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ในด้านการตลาด การวางแผน รวมไปถึงการตลาดออนไลน์ การใช้สีในการออกแบบ การจัดวาง Layout ให้สวยงามเพื่อให้ผู้บริโภคเห็นแล้วอ่านเข้าใจง่าย อยากที่จะซื้อสินค้า เพื่อเพิ่มมูลค่าของสินค้าอีกด้วย และข้าพเจ้ายังพัฒนาการใช้โปรแกรมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังทำให้มานิวเอเซียเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นผ่านสื่อต่างๆ และทำให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการดำเนินงานร่วมกับผู้อื่น

5.2 แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

ปัญหาคือการออกแบบไม่ค่อยตรงตามที่ต้องการจึงทำให้มีการแก้ไข้หลายครั้ง แนวทางการแก้ไข้คือสังเกตความต้องการในการออกแบบว่าต้องการรูปแบบการจัดวาง Layout และรูปภาพอย่างไร

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

5.3.1 ต้องขยันและหาแนวทางใหม่ในการคิดไอเดียเพื่อออกแบบ

5.3.2 ตรวจสอบคำผิดในการพิมพ์เพราะว่าถ้าสั่งแล้วจะทำให้เกิดความเสียหายได้

5.3.3 ฝึกการใช้คีย์ลัดของโปรแกรมเพื่อให้ทำงานรวดเร็วยิ่งขึ้นตัวอย่างที่จำเป็นคือ

การคัดลอก	= Ctrl + C
Undo	= Ctrl + Z
Redo	= Shift + Ctrl + Z
ซูมเข้า	= Ctrl + =
ซูมออก	= Ctrl + -
การวาง	= Ctrl + V
ลูกศรดำสำหรับเลือก	= V
Pen Tool	= P
เครื่องมือคูดสี	= I
Save File	= Ctrl + S

เอกสารอ้างอิง

PARMPUTTIPONGBLOG , 2016 , วิธีการเลือกใช้สีในการออกแบบ [Online],

Available : <https://puttipongportfolio.wordpress.com/2016/10/20/the-meaning-of-color-in-graphic-design/>
[22 สิงหาคม 2560].

SARA DEE, ทฤษฎีสีของระบบ RGB [Online],

Available : <https://xn--12cf0dj0aaufkr9l0ai2m6ab4p.blogspot.com/2014/06/rgb.html>
[22 สิงหาคม 2560].

ปัทมพร คำธรรมบุญ, วิธีการเลือกใช้สีในการออกแบบ [Online],

Available : <https://sites.google.com/site/punpundddd/wngcr>
[22 สิงหาคม 2560].

jaruwan wan suttimusig , 2012 , องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ? [Online],

Available : <https://www.gotoknow.org/posts/417795>
[27 สิงหาคม 2560].

ATL FORUM 2008, กราฟิกที่ใช้ในงานคอมพิวเตอร์ มี 2 ชนิด คือ Bitmap และ Vector [Online],

Available : <http://www.at-length.com/forum/index.php?topic=83.0>
[28 สิงหาคม 2560].

นายวิระ พูนปาน, 2016 , ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Flash [Online],

Available : http://animationwira.blogspot.com/p/blog-page_22.html [28 สิงหาคม 2560].

ANUSAK SANGKUBON , 2014 , ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash [Online],

Available : <http://teacher.rts.ac.th/anusuk/212/> [28 สิงหาคม 2560].

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.

แบบฟอร์มรายงานสหกิจประจำสัปดาห์

TNI





































ภาคผนวก ข.
งานที่ปฏิบัติทั่วไป

TNI



EastInnovation

“โปรแกรมขายพลัส”

เป็นเครื่องมือที่จะช่วยคุณลดความเสี่ยงทางธุรกิจ
 ด้านการขนส่งและควบคุมต้นทุนการดำเนินงานได้
 อย่างมีประสิทธิภาพใช้สิริมากกว่า 60,000 คน

- ครอบคลุมทุก 1 นาที หรือ มีจุด 5 วินาที
- 3G+ ครอบคลุมทุกย่านความถี่
- รองรับได้ทุกแพลตฟอร์ม
- ลดต้นทุนเฉลี่ย 10 - 30 %

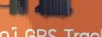


อุปกรณ์ GPS Tracking

เป็นเครื่องมือที่จะช่วยคุณลดความเสี่ยงทางธุรกิจ

ด้านการขนส่งและควบคุมต้นทุนการดำเนินงานได้

อย่างมีประสิทธิภาพใช้สิริมากกว่า 60,000 คน



รับฟรี!

อุปกรณ์ GPS Tracking

เมื่อใช้บริการร่วมกับเราเกิน 3 เดือน

* ใช้งานได้ทั้งระบบและมือถือ

ระบบ GPS

สำหรับบริหารรถที่ดีที่สุด







ระบบ GPS Tracking



ใช้งานได้บนมือถือ

สนับสนุนลูกค้า 24 ชม.
24/7 Customer Support

ติดตามได้ตลอดเวลา
Real-time Tracking

ใช้บนมือถือได้ทุกที่
Available on iOS/Android

ใช้งานได้ทุกประเภทรถ
All Vehicle Types Supported

รองรับการใช้งาน
Scalable Solution

รายงานเชิงลึก
Detailed Reporting

เชื่อถือได้
Reliable & Secure

บริการฟรี
Free Service

ไม่มีค่าใช้จ่าย
No Cost

รับประกัน
Warranty

บริการ
Service

Start your trial

ฟรี 30 วัน ไม่มีค่าใช้จ่าย

ไม่มีสัญญาผูกมัด

สามารถใช้งานได้ทุกที่

รองรับการใช้งานบนมือถือ

บริการลูกค้า 24 ชม.

ไม่มีค่าใช้จ่าย

โบว์ร้อยฟลิต



ป้ายมอบของให้โรงพยาบาล

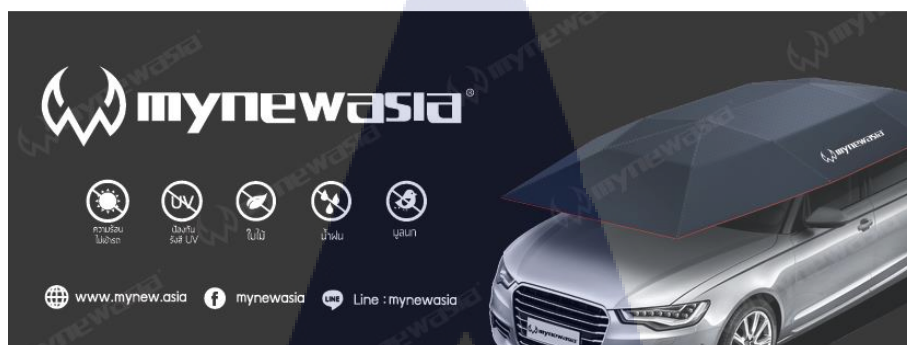
TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



TNI

ภาพโปรไฟล์ใน Social



ภาพหน้าปก Facebook

mynewasia VS ยี่ห้ออื่น			
คุณสมบัติ	MYNEWASIA	ยี่ห้ออื่น	
รุ่น	GEN 2	GEN 1	semi auto
น้ำหนัก	4 กิโล	5.5 กิโล	6 กิโล
ขนาด	2.2 x 3.5	2.25 x 4.1	2.25 x 4.5
ตะขอก่ยวไม่ทำเกิดรอยขีดข่วน	✓	✗	✗
สายนิรภัยป้องกันโจรกรรม	✓	✓	✓
ผลิตตรงจากโรงงาน	✓	✗	✗
อุปกรณ์รีโมทสำรอง	✓	✗	✗
ที่ชาร์จไฟบ้าน	✓	✗	✗
ที่ชาร์จไฟรถ	✓	✓	✓
รับประกัน 1 ปี	✓	✓	✗
ราคา	7,900	7,450	6,900

ตารางเปรียบเทียบยี่ห้อ

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล นางสาวดลวิทย์ ศิริวิชญ์วัฒนา

วัน เดือน ปีเกิด 1 พฤษภาคม 2539



ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา โรงเรียนเซนต์เทเรซา

ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนมาเรียลัย

ระดับอุดมศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา ทุนการศึกษา กยศ.

ประวัติการฝึกอบรม

Seminar at The Monk Studios

Rabbit Character Design Contest

Roleplay Workshop

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -