

โครงงานเว็บไซต์สำหรับการนำเสนอผลิตภัณฑ์ Website project for product presentation

นางสาวจิรัชยา ธนะเกียรติไกร

TC

โครงงานสหกิ<mark>จศึก</mark>ษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตา</mark>มหลักสูตร ปริญญาวิ<mark>ทยาศา</mark>สตรบัณฑิต สาขาวิชาเท</mark>คโนโ<mark>ลยีมั</mark>ลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

> W.M. 2560 WSTITUTE O

โครงงานเว็บไซต์สำหรับการนำเสนอผลิตภัณฑ์ Website project for product presentation

นางสาวจิรัชยา ธนะเกียรติไกร

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ (ผศ.เกษม ทิพย์ธาราจันทร์)<mark>.</mark> กรรม<mark>การส</mark>อบ (ดร.คณาก<mark>าญจ</mark>น์ รักไพฑูร<mark>ย์</mark>) (ผศ.ดร. ฐ<mark>ิติพร</mark> เถิศรัตน์เด<mark>ช</mark>ากุล)

.....ปร<mark>ะชานสหกิ</mark>จศึกษาสาขาวิชา (อาจารย์ชาญ จารุวงศ์รังสี)

WSTITUTE C

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ชื่อโครงงาน

ผู้เขียน คณะวิชา อาจารย์ที่ปรึกษา พนักงานที่ปรึกษา ชื่อบริษัท ประเภทธุรกิจ/สินค้า โครงงานเว็บไซต์สำหรับการนำเสนอผลิตภัณฑ์ Website project for product presentation นางสาวจิรัชยา ธนะเกียรติไกร เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย ผศ.คร. ฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล คุณโอพาร กลองชิต บริษัท อีสท์ อินโนเวชั่น จำกัด GPS ติครถ, ร่มกันแคครถยนต์อัตโนมัติ

บทสรุป

ในการปฏิบัติงานสหกิจ ณ บริษัท อีสท์ อินโนเวชั่น จำกัด เป็นเวลา 4 เดือน ข้าพเจ้าได้รับ มอบหมายให้ทำเว็บไซต์เพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์และสามารถซื้อสินค้าได้ ซึ่งรูปแบบของเว็บไซต์เป็นแบบ หน้าเดียวและมีหน้าซื้อผลิตภัณฑ์ ข้าพเจ้าจึงทำการศึกษาการทำเว็บไซต์และทำการศึกษาการทำให้เว็บไซต์มี ความน่าสนใจและสามารถใช้งานได้จริง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกสหกิจครั้งนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้นำความรู้จากการที่เรียนมาได้มาใช้งาน จริง ได้เรียนรู้ศึกษาความรู้ด้านใหม่ ๆ ของการทำกราฟิกและอีกหลาย ๆ เรื่องที่ข้าพเจ้าไม่เคยรู้มาก่อน ได้ พบเจอกับปัญหาจากการทำงานที่แท้จริง ได้ฝึกความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่ง นับเป็นประโยชน์อย่างมากในการพัฒนาตนเองเพื่อการทำงานจริงในอนากต

STITUTE O

Project's name	Website project for product presentation
Writer	Jiratchaya Thanakietkrai
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology
Faculty Advisor	Asst. Prof. Dr. Thitiporn Lertrusdachakul
Job Supervisor	Mr. Oran Krongchit
Company's name	East innovation Co., Ltd
Business Type / Product	GPS Car, Portable car umbrella

9

Summary

In co-operation at East Innovation Co., Ltd. for 4 months, I was assigned to create a website to offer and to buy products. The template of the site is one-page and there is a purchase page. I learn the site and learn to create the site interesting and practical.

The benefit of this training is that I can apply the knowledge of my study to work. I brought the knowledge from the study use for work. I learned new knowledge of graphics and many things that I did not know before. I have encountered problems with the actual work. This is very useful for self-development in the future.

ข

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานนี้สำเร็จฉุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ ผศ.คร. ฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล อาจารย์ที่ ปรึกษาโครงงานที่ได้ให้กำเสนอแนะ แนวคิดจนแก้ไขข้อบกพกร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด จนโครงงานเล่มนี้ เสร็จสมบูรณ์ ผู้จัดทำจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระกุณกุณพ่อ กุณแม่ และผู้ปกครอง ที่ให้กำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งเป็นกำลังใจที่ ดีเสมอมา ขอขอบกุณกุณ โอฬาร กลองชิต กุณบุษรากัม กงจินดา กุณบุหงา ทองดีวงษ์ และพนักงานบริษัท อีสท์ อิน โนเวชั่น จำกัด ที่ช่วยให้กำปรึกษาเกี่ยวกับ โครงงานเล่มนี้ ขอบกุณเพื่อน ๆ ที่ช่วยให้ โครงงานเล่มนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

10

นางสาวจิรัชยา ธนะเกียรติไกร ผู้จัดทำ

สารบัญ

บทสรุปก		
Summary		
กิตติกรรมประกาศค		
สารบัญง		
สารบัญรูปช		
สารบัญตาราง		
บทที่ 1 บทนำ		
1.1	ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ1	
1.2	ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	
1.3	รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร2	
1.4	ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย2	
1.5	พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา2	
1.6	ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	
1.7	ที่มาและความสำคัญของปัญหา3	
1.8	วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน	
1.9	ผลที่กาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย	
1.10	นิยามศัพท์เฉพาะ	
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน		
2.1 เ	ทคโนโลยีที่ใช้ในก <mark>า</mark> รปฏิบ <mark>ัติงา</mark> น	
🥵 🥵 2.1.1 โปรแกรม Adobe Ill <mark>ustrat</mark> or		
2.1.2 โปรแกรม Adobe ph <mark>otosh</mark> op		
	2.1.3 โปรแกรม Adobe Pr <mark>emie</mark> re Pro9	
	2.1.4 โปรแกรม Adobe Audition	
2.2 1	าฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคลังข้อมูล14	
	2.2.1 การประมวลผลภาพ	
	2.2.1.1 การประมวลผลภาพแบบ Raster หรือ Bitmap14	

1

2.2.1.2 การประมวลผลภาพแบบVector	14
2.2.2 ชนิคของไฟล์เสียง	15
2.2.3 ชนิดของ Video	17
2.2.4 ชนิดของไฟล์ Video	
2.2.5 เทคนิคการเลือกใช้สี สำหรับการออกแบบ Presentation	19
2.2.5.1 เลือกใช้สีตามทฤษฎีสี	19
2.2.5.2 เลือกใช้สีตามความแตกต่างของสี	20
2.2.5.3 เลือกใช้สีเพียง 3-4 สี	21
2.2.5.4 ใช้ทฤษฎี 60-30-10	21
2.2.6 การออกแบบกราฟิก	22
2.2.7 รูปแบบการออกแบบ Website	
2.2.8 การออกแบบ โครงสร้าง Website	30
2.2.9 Flat Design	32
2.2.10 Material Design	32
บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	37
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน 3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน	
 3.1 แผนงานปฏิบัติงาน 3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน 	
 3.1 แผนงานปฏิบัติงาน 3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน 3.3.1 ศึกษาการใช้ Wordpress 	
 3.1 แผนงานปฏิบัติงาน 3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน 3.3.1 ศึกษาการ ใช้ Wordpress 3.3.2 วางแผนแบ่งสัดส่วน Layout 	
 3.1 แผนงานปฏิบัติงาน 3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	
 3.1 แผนงานปฏิบัติงาน 3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน	
 3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	

4.1.1.3 ประ โยชน์ของร่มรถยนต์	
4.1.1.4 การใช้งานร่มรถยนต์	
4.1.1.5 สีร่มรถยนต์	
4.1.1.6 เมนู	
4.1.1.7 หน้าสั่งซื้อสินค้า	
4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัต	ถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการ
ปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงงาน	
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการคำเนินงาน	61
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	
5.3 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	
เอกสารอ้างอิง	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก. แบบฟอร์มรายงานสหกิจประจำสัปดาห์	
ภาคผนวก ข. งานปฏิบัติทั่วไป	
ประวัติผู้จัดทำโครงงาน	

STITUTE OF

สารบัญรูป

ภาพท 2.1 ภาพแสดง เปรแกรม Adobe Illustrator	4
ภาพท 2.2 ภาพแสดงเครองมอ โปรแกรม Adobe Illustrator	5
ภาพท 2.3 ภาพแสดง โปรแกรม Adobe Photoshop	
ภาพที่ 2.4 ภาพแสดงโปรแกรม Adobe Premiere Pro	
ภาพที่ 2.5 ภาพแสดงโปรแกรม Adobe Audition	12
ภาพที่ 2.6 ภาพแสดงความแตกต่างระหว่างภาพ Vector และ Bitmap	15
ภาพที่ 2.7 ภาพแสคงกล้องวิคีโอแบบคิจิตอล	17
ภาพที่ 2.8 ภาพแสดงทฤษฎีสี	20
ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงความแตกต่างของสี	20
ภาพที่ 2.10 ภาพแสดงการใช้สีแค่เล็กน้อย	21
ภาพที่ 2.11 ภาพแสดงทฤษฎี 60-30-10	21
ภาพที่ 2.12 ภาพแสดง Windows 8	
ภาพที่ 2.13 ภาพแสดงตัวอย่าง Flat Design	
ภาพที่ 2.14 ภาพแสดงตัวอย่าง Material Design	
ภาพที่ 3.1 ภาพแสดง Theme TheGem ของ Wordpress	
ภาพที่ 3.2 ภาพแสดงขั้นตอนการติดตั้ง Theme	
ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงขั้นตอ <mark>นการติ<mark>ดตั้ง</mark> Theme</mark> 2	
ภาพที่ 3.4 ภาพแสดงการใช้งาน Sl <mark>ider R</mark> evolution	40
ภาพที่ 3.5 ภาพแสดงส่วนประกอบ <mark>ของ</mark> Slider Revolution	41
ภาพที่ 3.6 ภาพแสดงขั้นตอนการเข <mark>้ำเมน</mark> ู	
ภาพที่ 3.7 ภาพแสดงการตั้งค่าเมน	
ภาพที่ 3.8 ภาพแสดงขั้นตอนการตั้งหน้าหลักของเว็บ	
ภาพที่ 3.9 ภาพแสดงขั้นตอนการตั้งหน้าหลักของเว็บ 2	
ภาพที่ 3.10 ภาพแสดงส่วนประกอบต่าง ๆ ของ BACKEND MODE	44

ภาพ

หน้า

ภาพที่ 3.11 ภาพแสดง Element ต่าง ๆ ของ Wordpress44
ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง Element ต่าง ๆ ของ TheGem
ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง Element ต่าง ๆ ของ TheGem46
ภาพที่ 3.13 ภาพแสดง Plug-in Woocommerce
ภาพที่ 3.14 ภาพแสดง หน้ำ Coupon ของ Woocommerce47
ภาพที่ 3.15 ภาพแสดง หน้าสถานะการชำระเงินของ Woocommerce
ภาพที่ 3.16 ภาพแสดงการตั้งค่าหน้า My Shop48
ภาพที่ 4.1 ภาพแสดง Header 1
ภาพที่ 4.2 ภาพแสดง Header 2
ภาพที่ 4.3 ภาพแสดง Header 3
ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงคุณสมบัติของร่ม 151
ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงคุณสมบัติของร่ม 2
ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงคุณสมบัติของร่ม 353
ภาพที่ 4.7 ภาพแสดประโยชน์ของร่ม
ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงการใช้งานของร่ม55
ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงสีของร่ม
ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงเมนู
ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงเว็บไซต์ผ่านการใช้งานทางโทรศัพท์
ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงหน้าสั่งซื้อสินค้า
ภาพที่ 4.13ภาพแสดงหน้า log-in และลงทะเบียนสมาชิก

Ա

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานสหกิจ	าษา37
ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงแผบปกิบัติงาบที่ได้รั	าดาเหมาย 37

nníulaðin.

STITUTE OF

Ş

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานที่ประกอบการ : บริษัท อีสท์ อินโนเวชั่น จำกัด

East Innovation Co., Ltd.

ที่ตั้งสถานประกอบการ : เลขที่ 6 ซ.อ่อนนุช 74/1 แยก 1 แขวงประเวศ เขตประเวศ กทม. 10250

โทรศัพท์ : 02-052 4466

โทรสาร : 02-322 3926



ภาพที่ 1.1 ภาพแสดงสถานที่ตั้ง บริษัท <mark>อีสท์</mark> อินโนเวชั่น <mark>จำกัด</mark>



ี ภา<mark>พ</mark>ที่ 1.2 ภ<mark>าพแส</mark>ดงบริษัท อีสท์ อินโนเวชั่น จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานป<mark>ระก</mark>อบการ หร<mark>ือ</mark>การให<mark>้บริกา</mark>รหลัก<mark>ของ</mark>องค์กร

บริษัท อีสท์ อินโนเวชั่น จ<mark>ำกัด</mark> เป็นบริษัทเกี่ยวกับ GPS <mark>ติด</mark>รถยน<mark>ต์อีก</mark>ทั้งยังจัดจำหน่ายเกรื่องรูด บัตรติดรถยนต์ สำหรับการเช็คชื่อคนขับ ในขณะที่ข้าพเจ้าเข้าไปทำงาน ทางบริษัท อีสท์ อินโนเวชั่น จำกัด ได้ทำการเปิดบริษัท มายนิวเอเชีย จำกัด ขึ้น ซึ่งทำการขายร่มกันแดดรถยนต์อัตโนมัติ และข้าพเจ้า ได้ทำกราฟิกให้กับบริษัท มายนิวเอเชีย จำกัดนี้

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.3 ภาพแสดงแผนผังองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจกือ ตำแหน่ง Graphic Design ซึ่งทำงานใน ส่วนของการออกแบบกราฟิกต่าง ๆ เช่น แบนเนอร์สินค้า ทำรูปภาพและวิดีโอลง Social หรือการทำเว็บไซต์ เป็นต้น

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณ โอฬาร กลองชิต ตำแหน่ง : Business Development Director

โทรศัพท์ : 087 483 4444

E - Mail: Oran@eastinnovation.com

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ปฏิบัติสหกิจเป็นเวลา 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 29 มิถุนายน 2560 ถึงวันที่ 29 กันยายน 2560

2

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากในปัจจุบัน การที่เราจะทำสินค้าใคสินค้าหนึ่ง ก็ต้องใช้สื่อเข้ามาเพื่อทำให้สินค้าของเรา เป็นที่รู้จักมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแบนเนอร์ โปสเตอร์ หรือสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ก็ล้วนแล้วแต่สำคัญต่อการ โฆษณาสินค้าทั้งนั้น อีกทั้งเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าขึ้นเรื่อย ๆ การซื้อสินค้าก็ทำได้สะดวกมากขึ้น และเว็บไซต์ ก็เป็นตัวเลือกหนึ่งในเลือกซื้อสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้สินค้าเป็นที่ รู้จักมากยิ่งขึ้น และเป็นช่องทางหนึ่งในการนำเสนอรวมถึงการซื้อสินค้าด้วย

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน

- เพื่อให้สินค้าเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น
- 2. เพื่อให้สามารถนำเสนอสินค้าผ่านทางเว็บไซต์ได้
- 3. เพื่อพัฒนาและได้แสดงออกซึ่งกวามกิดสร้างสรรค์
- 4. เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษา ค้นคว้า และแก้ปัญหาจากการทำงาน
- 5. เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ประสบการณ์ทำงานที่แท้จริง
- เพื่อรู้จักการวางแผนทำงานอย่างเป็นระบบ และฝึกความรับผิดชอบมากยิ่งขึ้น
- เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานของนักศึกษา

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- สินค้าเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นโดยผ่านทางเว็บไซด์
- สามารถพัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาได้
- นักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาจากการทำงานได้
- 4. นักศึกษาสามารถ<mark>น</mark>ำทักษ<mark>ะที่ไ</mark>ด้รับจ<mark>า</mark>กกา<mark>รฝึกสห</mark>กิจไปป<mark>ร</mark>ับใช้ใ<mark>นงาน</mark>ต่อ ๆ ไปได้

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Portable car umbrella = ร่<mark>มกัน</mark>เดครถยนต<mark>์อ</mark>ัตโนมัติ

STITUTE OF

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางค้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ใน การปฏิบัติงานทุกส่วนตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้ทั้งที่เคยเรียนมาประยุกต์ใช้ และเป็นการศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 โปรแกรม Adobe Illustrator

โปรแกรมพื้นฐานในการออกแบบที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ในการสร้างงานกราฟิกมี 2 ชนิด คือโปรแกรมประเภทวาดภาพ และโปรแกรมประเภทตกแต่งภาพ

ulas

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาคภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถ ทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการ สร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงเครื่องมือโปรแกรม Adobe Illustrator

Selection tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยเรื่องการเลือกวัตถุ ประกอบไปด้วย
 Selection tool ใช้เลือกวัตถุทั้งชิ้น

(

Direct-selection tool ใช้เลือก points หรือ path ของวัตถุ (กคคีย์ Alt)

Magic wand tool เป็นเครื่องมือใหม่ ใช้เลือกวัตถุที่มีสีเดียวกัน การใช้งานเหมือนใน Photoshop (กดคีย์ Alt และ Shift)

Lasso tool ใช้เลือกโดยการคลิกเมาส์ Drag การใช้งานเหมือนใน Photoshop (กด ดีย์ Alt และ Shift)

 Create tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยการสร้าง objects ไม่ว่าจะเป็นเส้น รูปทรงต่างๆ และ ตัวหนังสือ

Pen tool สร้างเส้น path อย่างแม่นยำ โดยการใช้แขน มีผลทำให้ object มีจุดน้อย-น้อยมาก ส่วนเครื่<mark>องมื</mark>อย่อยจะเอาไว้ใช้ปรับแต่ง curved ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มจุด ลบจุด หัก แขนขอ<mark>งแกน</mark>เส้นสัมผัส (กดคีย์ Alt)

Type tool ใช้พิมพ์ตัวหนังสือ ข้อความต่างๆ ส่วนเครื่องมือย่อย ก็ง่ายๆตามรูป ใช้พิมพ์ ตัวหนังสือให้อยู่ในกรอบหรือ ทำตัวอักษรวิ่งตาม paths Line segment tool ไว้ลากเส้นตรง ในรายละเอียดของเครื่องมือย่อย เช่นไว้ทำขดก้นหอย

ทำ grid ของตารางหมากรุก grid แบบใยแมงมุม

Basic shape tool เอาไว้วาดรูปทรงพื้นฐาน 3-4-หลายเหลี่ยม แลวงกลม shape รูปคาว แต่ ที่เด่นที่สุดคือ flare tool ใช้สร้างเอฟเฟค lens-flare (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt + Shift)

Paintbrush tool แปรงที่เอาไว้สร้างเส้น path โดยการ drag เมาส์ลากอย่างอิสสระ สามารถ ใช้ brush แบบพิเศษ (กดคีย์ Alt)

Pencil tool จะกล้ายๆ paintbrush tool แต่จะมีเครื่องมือย่อยให้เรียกใช้ในการแก้ไขเส้น ซึ่ง จะช่วยในการปรับแต่งแก้ไข และทำให้งานดูดี+เร็วขึ้น (กดกีย์ Alt)

 Transform tool เครื่องมือกลุ่มนี้ใช้ในการปรับแต่งรูปทรงของวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นหมุน เอียง บิด กลับด้าน ย่อ ขยาย นอกจากนี้ยังมีเอฟเฟคต่างๆด้วย

Rotate tool ใช้ในการหมุนวัตถุ โดยการกำหนดจุดหมุนก่อนแล้วจึงทำการหมุน ซึ่ง สามารถกำหนดได้ว่าต้องการหมุนกี่องศา (กดกีย์ Alt) Reflect tool ใช้ในการกลับด้านของวัตถุ (กดกีย์ Alt)

Twist tool ใช้ในการบิควัตถุ โดยการกำหนดจุดก่อนแล้วจึงทำการบิด ซึ่งสามารถกำหนด ได้ว่าต้องการบิดมากน้อย (กดกีย์ Alt)

Scale tool ปรับย่องยายวัตถุ (กคคีย์ Alt และ Shift)

Shear tool ใช้เอียงวัตถุ (กคคีย์ Alt)

Reshape tool ใช้เพิ่มจุด และดึงยืดวัตถุ

The warp tool ใช้โน้มวัตถุให้บิดเบี้ยว (กดคีย์ Alt หรือ Shift และAlt + Shift) Twirl tool ทำให้วัตถุบิดตามจุดที่กำหนด (กดคีย์ Alt หรือ Shift และAlt + Shift) Pucker tool ดึงดูดจุดให้เข้าสู่จุดสูนย์กลาง (กดคีย์ Alt หรือ Shift และAlt + Shift) Bloat tool ทำให้วัตถุแบออก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt + Shift) Scallop tool ดึงวัตถุให้เข้าสูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก (กดคีย์ Alt หรือShift และ Alt + Shift)

Crystallize tool <mark>ขยาย</mark>วัตถุให้ออกจากศูนย์กลางพ</mark>ร้อมกับสร้างรอยหยัก (กด ดีย์ Alt หรือ Shift และ Alt + Shift) Wrinkle tool สร้างคลื่นให้วัตถุ (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt + Shift) Free transform tool ย่อ ขยาย หมุน เอียง วัตถุ โดยอิสระ 4) Special tool เป็นเครื่องมือใหม่ที่จัดการเกี่ยวกะ Symbol และ graph Symbol tool ใช้จัดการเกี่ยวกับ symbol ซึ่งมีเครื่องมือย่อย (กดคีย์ Alt) Graph tool ใช้สร้าง graph ในรูปแบบต่างๆ (กุดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt + Shift) 5) Paint color tool เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้จัดการเรื่องของสี Mesh tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้าง point และมีแกนในการควบคม (กคคีย์ Alt และ Shift) Gradient tool เครื่องมือไล่ระดับสี ซึ่งมีการไล่ระดับอยู่ด้วยกัน 2 แบบ คือ Linear และ Radial ใช้การลากจากจดเริ่มต้น และ สิ้นสดที่จดปล่อยเมาส์ ในการ ควบคมการไล่ระดับของสี (กดคีย์ Shift) Eyedropper tool หลอคดูคสี ใช้ copy สีของวัตถุ สามารกำหนดได้ด้วยว่า จะ copy ลักษณะอย่างไร อะไรบ้าง (กคคีย์ Alt และ Alt + Shift) Paint bucket tool ส่วนใหญ่จะใช้ควบคู่กับ evedropper tool โดยใช้เทสีลงบนวัตถุ (กด คีย์ Alt) Measure tool เครื่องมือวัดขนาด (กคคีย์ Shift) Blend tool เครื่องมือไล่ระดับการเปลี่ยนรูปร่างและสี่ สามารถควบคุมการไล่ระดับ ได้ 3 ชนิด Auto trace tool ใช้ในการ trace จากภาพต้นฉบับที่เป็น bitmap ไปเป็นVector 6) View tool กลุ่มเครื่องมือกลุ่มนี้จะเน้นที่มุมมองเป็นหลัก Slice tool ใช้เกี่ยวกับการตัดแบ่งภาพออกเป็นส่วนๆ ใช้ในงานเว็บไซต์ Scissors tool ใช้กลิกบริเวณ outline ของวัตถูเพื่อกำหนดจุดตัด 2 จุดเพื่อแยกวัตถุออกจาก กัน (กคคีย์ Alt) Knife tool ใช้ drag ถากผ่านวัตถุเพื่อแยกวัตถุออกจากกั<mark>นเป็น</mark> 2 ส่วน โดยจะทำการ close path ให้เ<mark>ราโด</mark>ยอัตโนมัติ (กค<mark>คีย์ Alt</mark>) Hand tool ใช้เลื่อ<mark>นดูบ</mark>ริเวณพื้นที่<mark>ก</mark>ารทำง<mark>านบนห</mark>น้าจอ (กคคีย์ Spacebar) Page tool ใช้กำหนด print size Zoom tool ใช้ย่อ และ ขยายพื้นที่การทำงาน (กคคีย์ Ctrl + Spacebar และ

Ctrl + Alt + Spacebar)

2.1.2 โปรแกรม Adobe Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟัก ได้อย่างมี ประสิทธิ์ภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ เราสามารถนำโปรแกรม Photoshop ในการแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆให้กับ ภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวคำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่างๆ มารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพ เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพ อย่างมืออาชีพโดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Photoshop เป็น โปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิดีทัศน์ งานนำเสนอ งาน มัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุคโปรแกรม Adobe Photoshopจะประกอบด้วย โปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ Image Ready การที่จะใช้งานโปรแกรม Photoshop คุณต้องมีเครื่อง

งานที่เหมาะสมกับการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 มีหลากหลายมา แล้วแต่ความต้องการของ ผู้ออกแบบเช่น งานรีทัชภาพ งานอาร์ทเวิรค์ งานโปสเตอร์ โปรชัวร์ แบนเนอร์ เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 ภาพแสดง โปรแกรม Adobe Photoshop

VSTITUTE OF

2.1.3 โปรแกรม Adobe Premiere Pro

เป็นซอฟแวร์ โปรแกรมที่ใช้ในงานตัดต่อวิดีโอและบันทึกตัดต่อเสียงที่แพร่หลายที่สุด สามารถผลิตผล งานได้ในระดับมืออาชีพ จนถึงการนำไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ (Broadcasting System) มีการ ทำงานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก สามารถจับภาพและเสียงมาวาง (Drag & Drop) ลงบนไทม์ไลน์ (Time line) เคลื่อนย้ายได้อิสระ โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง และไม่มีการสูญเสียของสัญญาณภาพและเสียง เพียงผู้ผลิต รายการ ต้องมีทักษะที่ดีในการใช้โปรแกรมกับความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเกลื่อนไหว ซึ่งเป็น รวมไปถึง วิดีโอ แม้กระทั่งการทำงาน เกี่ยวกับเสียง ข้อความ หรือหากมีข้อมูลรูปภาพจากกล้อง ดิจิตอลอยู่แล้วกี สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัดต่อ เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับส่วนตัวได้ ความสามารถในการปรับ และตรวจสอบก่าสี โทนสี ความสว่างและแสงเงา ของไฟล์วีดิโอได้มากขึ้น โดยสามารถแทนที่ก่าสีแล้ว เปรียบเทียบกับไฟล์เดิมได้ในหน้าต่างเดียวกัน และยังสามารถตัดต่อเกี่ยวกับระบบเสียงได้มากขึ้นAdobe Premiere Pro เพิ่มขีดความสามารถในการสร้างเอฟเฟกรูปแบบต่าง ๆให้กับเสียง อีกทั้งยังเพิ่มการปรับแต่ง เสียง ในระบบ 5.1 Channel นอกจากนั้นยังสามารถสร้างเสียงกุณภาพสูงได้ด้วย Audio Mixer สนับสนุนการทำงานบนมาตรฐานอุตสาหกรรมอื่น ๆ Adobe Premiere Pro สามารถผลิตงานกุณภาพสูงได้ดี ใม่ว่าจะเป็นการสร้างไฟล์กุณภาพ เช่น MPEG2 หรือแปลงไฟล์ให้ได้รูปแบบสื่อวีดิโอที่ หลากหลาย กุณสมบัติต่างๆ

การทำงานแบบ Real-Time Adobe Premiere Pro ได้เพิ่มความสามารถในการตัดต่อแบบReal-Time กล่าวคือ สามารถตัดต่อ ตกแต่งและดูผลงานที่สร้าง ได้ทันทีโดยที่ไม่ต้องทำการ Render ก่อน ไม่ว่าจะ ใส่ Transition การทำ Motion Path หรือการทำเอฟเฟคต่างๆ ก็ตามเราสามารถดูผลการปรับแต่งได้ที่หน้าจอ แสดงผลควบคู่กับการตัดต่อพร้อมกันได้ และสามารถทำงานได้หลาย Sequence บน หน้าต่าง Timeline เดียว Adobe Premiere Pro เปิดโอกาสให้เราตัดต่องานที่ซับซ้อนได้มากขึ้น โดยสามารถ เพิ่ม Sequence และยังทำงานได้อย่างไม่จำกัดบนหน้าต่าง Timeline เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบรูปแบบของ งานตัดต่อแต่ละชิ้นงานได้ทันที โดยไม่ต้องสร้าง Project ใหม่หรือเปิด Project อื่น ๆ ขึ้นมาให้ยุ่งยาก มี ระบบปรับแต่งสีสันของไฟล์วิดีโออย่างมือโปร Adobe Premiere Pro ขยายเช่น การแปลงไฟล์ ให้ได้รูปแบบ สื่อวิดิโอที่หลากหลาย เช่น การแปลงไฟล์เป็น DV, DVD, CD, VCD, SVCD เป็นต้น นอกจากนั้นยัง สามารถทำงานกับไฟล์ภาพนิ่งและภาพต่อเนื่องได้ เช่น TIFF , TIFF Sequence, PCX,AI Sequence เป็นต้น

Adobe Premiere Pro จะประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้ ส่วนแรก คือ ส่วนที่ใช้ในการแสดงไฟล์วีดีโอต่างๆ ที่เราทำการ Import เข้ามา เพื่อใช้ในการตัดต่อ ส่วนที่สองคือ หน้าจอ Monitor

ส่วนที่สามคือ หน้าจอ แสดงสถานะของคลิปวีดีโอ

ส่วนที่สี่ คือ Time Line ใช้สำหรับการตัดต่อ แก้ไข คัดแปลงวีดีโอของเรา โดยเราต้องนำคลิปลงไป ใส่ใน Time Line เพื่อทำการแก้ไข

ส่วนที่ห้า คือ หน้าจอแสดงระดับเสียงและเครื่องมือที่ใช้ในการตัดต่อวีดีโอ



ภาพที่ 2.4 ภาพแสดงโปรแกรม Adobe Premiere Pro

การนำคลิปวีดีโอเข้ามาเพื่อการใช้งาน

โปรแกรม Adobe Premiere Pro สาม<mark>า</mark>รถร<mark>องรับก</mark>ารใช้งานของฟอร์แม</mark>ตวีดีโอได้หลากหลาย ประเภทของคลิป ประกอบไปด้วย

่ 1. คลิปวีดีโอ เป็นคลิปที่มี<mark>การเ</mark>คลื่อนไหวแ<mark>ล</mark>ะเสีย<mark>งรวมกัน</mark>

2. คลิปเสียง เป็นคลิปที่มีเ<mark>เต่เสี</mark>ยงอย่างเดีย<mark>ว</mark>

 คลิปภาพ หรือเป็นรูปภาพนิ่งที่เราต้องการนำมาใช้ในการตัดต่อเพื่อเพิ่มสีสันให้ชิ้นงานของเรา การนำคลิปวีดี โอเข้ามาใช้ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro สามารถทำได้โดยการ Import File เข้ามา โดย ที่เราสามารถนำคลิปวีดี โอ, คลิปเสียง, คลิปรูปภาพก็ได้

การแทรกคลิปต่าง ๆ ลงบน Time line

เมื่อเราได้ทำการ Capture VDO เสร็จเรียบร้อยแล้ว หรือว่า เราได้เครียมคลิปวีดีโอไว้เรียบร้อยแล้ว จึงจำเป็นต้องมีการนำคลิปเหล่านั้นมาทำการตัดต่อเรียบเรียงให้ได้ผลลัพธ์ที่เราต้องการ การนำคลิปมาใช้ตัด ต่อนั้นเราจำเป็นต้องทำการตัดต่อบน Time Line การนำคลิปวีดีโอเข้ามาใช้งานเราสามารถทำได้โดย ไป ที่Panel Project ให้กลิกเมาส์ที่กลิปก้างไว้ แล้วลากคลิปไปปล่อยยัง Panel Time Line ดังรูป

การสร้างไตเติ้ล (Title)

ใตเติ้ล (Title) เป็นตัวอักษรที่ใช้ประกอบในภาพยนตร์ เพื่อสื่อถึงรายละเอียดของภาพยนตร์นั้นๆ เช่น ชื่อเรื่องผู้สร้าง นักแสดง เป็นต้น ไตเติ้ลเป็นเหมือนกลิปวีดีโอกลิปหนึ่ง ซึ่งเมื่อการสร้างไตเติ้ลขึ้น มาแล้วการใช้งานกล้ายกันกับการใช้งานกลิปวีดีโอ

การ Export เพื่อเผยแพร่ไฟล์วีดีโอ

เมื่อเราทำการตัดต่อทั้งหมดใน Project เรียบร้อยแล้วนั้น เราจะยังไม่ได้ไฟล์วีดีโอที่สมบูรณ์แบบ กือ ยังไม่สามารถนำออกไปเผยแพร่หรือใช้แสดงด้วยโปรแกรมเล่นภาพยนตร์ต่างๆ ได้ ดังนั้นเราจึงต้องทำ การ Export งานของเราเสียก่อน เพื่อให้โปรแกรม Premiere Pro แปลงไฟล์ Project งานเป็นไฟล์วีดีโอที่ สามารถนำไปเผยแพร่ได้จริง

ในโปรแกรม Premiere Pro เราสามารถ Export งานได้หลายรูปแบบและหลายวิธีดังนี้

- Movie Export Project เป็นไฟล์วีดีโอ

- Audio Export Project เป็นไฟล์เสียง

- Frame Export Projectเป็นไฟล์ภาพ

โดยแต่ละรูปแบบนั้นจะมีลักษณะของไฟล์ที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป สาเหตุที่ต้องมีการ Export เป็นไฟล์หลายรูปแบบวีดีโอนั้น เนื่องจากจุดประสงค์ของการทำงานของแต่ล่ะคนแตกต่างกัน ออกไป บางคนอาจต้องการ<mark>ไฟล์งานเป็นไฟล์วี</mark>ดีโอ<mark>บางค</mark>นต้องกา<mark>ร</mark>เพียงภ<mark>าพบ</mark>างภาพจากวีดีโอ

การ Export ไฟล์วีดีโอ

10

โดยปกติแล้วโปรแกรม Premiere Pro จะตั้งค่าไฟล์มาตรฐานของการ Export วีดีโอไว้ให้เป็น Microsoft DV AVI ไว้เรียบร้อยแล้ว ดังนั้นเราจะสามารถทำการ Export ไฟล์วีดีโอได้เลย

2.1.4 โปรแกรม Adobe Audition

โปรแกรม Audition เป็นโปรแกรมที่ใช้ สำหรับการแก้ไขไฟล์เสียงที่มีประสิทธิภาพสูง มา พร้อม กับเครื่องมือที่ให้ความถูกต้องแม่นยำสามารถความคุมคุณภาพเสียงที่ออกมา และสามารถ ทำงานร่วมกับ ซอฟท์แวร์ระดับมืออำชีพอื่น ๆ ของ Adobe ได้อย่างลงตัว ไม่ว่าเป็นโปรแกรม Adobe Premiere Pro และ Adobe Affects เป็นต้น



ภาพที่ 2.5 ภาพแสดงโปรแกรม Adobe Audition

Adobe Audition สำมารถสร้างสรรค์ผลงานเป็นไฟล์ เสียงที่มีคุณภาพในระดับมืออำชีพด้วยตนเอง เมื่อทำเสร็จแล้วยังสำมารถบันทึกลงแผ่นซีดี หรือแผ่นดีวี ดีและสื่ออื่นได้อย่างมากมาย โปรแกรม Adobe Audition มีหน้าต่างหลัก ๆ 3 หน้าต่างด้วยกันคือ Edit View, Multitrack View, CD View

Edit View ใช้ในการปรับแต่งแก้ใจรูปคลื่นเสียงที่มีลักษณะเป็นรูปคลื่นเดียว เช่น จะใช้ Edit View ใน ขั้นตอนการใส่เอฟเฟค หรือการถบบางส่วนของคลิปทิ้งไป ซึ่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ของไฟล์เสียงใน Edit View จะทำให้ไฟล์เสียงคลิปต้นฉบับเปลี่ยนไปด้วย เรียกว่า Destructive ไม่ว่าจะเป็นการ ใส่เอฟเฟค เพื่อการตัด ก็เป็นการเปลี่ยนแปลงไฟล์ด้นฉบับทันที ถ้ำมีการบันทึกไฟล์เกิดขึ้น

Multitrack View เป็นการปรับแต่งไฟล์เสียงแบบ Non-Destructive คือไฟล์เสียงต้นฉบับจะคงเคิม เป็น หน้าต่างที่ทำการจัคการไฟล์เสียงแบบทีละไฟล์หรือหลาย ๆ ไฟล์เสียงพร้อมกัน CD View เป็นหน้าต่างที่ทำหน้าที่นำไฟล์เสียงใด ๆ ก็ได้ที่ Windows รองรับนำเข้ามา ใน CD View สิ่งหนึ่งที่ควรต้องจำ คือรูปแบบไฟล์เสียงมาตรฐานสำหรับ Audio CD ไม่ถูกบีบอัด Sampling Rate 44.1 KHz , 16Bit เมื่อนำไฟล์เสียงที่มีรูปแบบอื่นเข้ามาใน Tracklist CD View โปรแกรมจะจัดการ แปลงไฟล์ให้ โดยอัตโนมัติ และสามารถเขียนไฟล์นั้นให้อยู่ในรูปแบบมาตรฐานของ Audio CD

การนำใฟล์เสียงเข้า (Import File)

โปรแกรม Adobe Audition 2 สามารถ Import File เสียงได้หลาย ฟอร์แมต อย่างเช่น CD Digital Audio (*.cda), *.aiff , *.Mp3, * .Wav, *.ogg ,*wma ๆลๆ ส่วน การ Import File วิดีโอนั้นได้หลายฟอร์แมต เช่น ไฟล์ *.avi, *.wmv, *.mov ในหน้าต่าง Multitrack View และ ในหน้าต่าง Edit View สำมารถเลือก Import Fileได้เฉพาะส่วนที่เป็นเสียงเท่านั้น

การเปิดไฟล์เสียง มุมมอง Multitrack View

Multitrack View มีไว้เปิดไฟล์เสียงเข้ามามิกส์ หรือผสมเสียงเข้าด้วยกัน คือ ทำงานทีเดียวพร้อมกัน หลาย ๆ ไฟล์เสียง ฉะนั้นการเปิดไฟล์เสียงเข้ามา อยู่ที่เมนู File และ เมนู Insert มี ดังนี้ สร้าง Session ใหม่ ในมุมของ Edit View การทำงานกับไฟล์เสียงทีละแทร์ก หรือ ทีละไฟล์เสียง เมื่อเราตัด แต่งหรือใส่เอฟ เฟคอะไร การปรับแต่ง จะส่งผลต่อไฟล์นั้นโดยตรง และเมื่อสั่งบันทึกไฟล์ จะได้ไฟล์ เลียงผลลัพธ์ตามที่ กำหนดไว้ แต่ในมุนมอง Multitrack View ทำงานกับไฟล์เสียงครั้งละหลายแทร์ก หรือ ไฟล์เสียง บางครั้งมี ไฟล์วิดีโอเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เวลาบันทึกไฟล์ โปรแกรม Adobe Audition จะบันทึกในลักษณะ Session ไม่ใช่บันทึกออกไปเป็นไฟล์เสียงเหมือนในมุมมอง Edit View Session ไม่ใช่ไฟล์เสียง แต่เป็นไฟล์เฉพาะ ของ Adobe Audition ซึ่งทำหน้าที่เก็บข้อมูล กำสั่งทั้งหมดของไฟล์ทุกแทร์กใน Multitrack View ไม่ว่าการ ตัดไฟล์บางแทร์ก, การใส่เอฟเฟลให้ เสียง หรือการทำรูปแบบอื่นๆ การปรับตั้งก่าเหล่านี้จะถูกเก็บบันทึกไว้ ในรูปไฟล์ Session (.SES)

ข้อควรระวังในการทำงานกับไฟล์ Session (.ses) คือ ถ้ำไฟล์เสียงค้นฉบับถูกลบทิ้ง หรือ ถูกย้าย ใดเรกทอรี ไฟล์ Session ซึ่งเชื่อมโยงกับไฟล์เสียงค้นฉบับนั้นก็จะมีปัญหาไปด้วย คือเมื่อสั่ง เปิด Session โปรแกรมจะถามหาไฟล์เสียงค้นฉบับซึ่งหำไม่พบ ถ้าหาไฟล์เสียงคังกล่าวไม่เจอ ไฟล์ Session ก็จะไม่ สมบูรณ์ ฉะนั้นเมื่อนำไฟล์ Session ย้ายไปผสมที่คอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ต้องสำเนาไฟล์ด้นฉบับทุกไฟล์ไป ด้วย

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคลังข้อมูล

2.2.1 การประมวลผลภาพ

คอมพิวเตอร์จะมีการประมวลผลภาพอยู่ด้วยกัน 2 รูปแบบ คือ การประมวลผลแบบ Raster หรือ Bitmap และการประมวลผลแบบ Vector

2.2.1.1 การประมวลผลแบบ Raster หรือ Bitmap

การประมวลผลแบบ Raster หรือแบบ บิตแมป (Bitmap) หรือเรียกว่าเป็นภาพแบบ Resolution Dependent โดยหลักการทำงาน คือ จะเป็นการประมวลแบบอาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซล ซึ่งมีชื่อเรียก อีกอย่างหนึ่งว่า Bitmap ซึ่งจะเก็บค่าของข้อมูลเป็นค่า 0 และ 1 และในแต่ละพิกเซลจะมีการเก็บค่าสีที่ เจาะจงในแต่ละตำแหน่ง ลักษณะสำคัญของภาพประเภทนี้ คือ จะประกอบขึ้นด้วยจุดสีต่างๆที่มีจำนวนคงที่ ตายตัว ตามการสร้างภาพที่มีความละเอียดแตกต่างกันไป ภาพแบบ Bitmap นี้ มีข้อดี คือ เหมาะสำหรับภาพ ที่ต้องการระบายสี สร้างสี หรือกำหนดสีที่ต้องละเอียดและสวยงามได้ง่าย ข้อจำกัดคือ เมื่อมีพิกเซลจำนวน คงที่ นำภาพมางยายให้ใหญ่ขึ้น ความละเอียดก็จะลดลง มองเห็นภาพเป็นแบบจุด และถ้าเพิ่มความละเอียด ให้แก่ภาพ จะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่ และเปลืองเนื้อที่หน่วยความจำมาก

ใฟล์ของรูปภาพที่เกิดจากการประมวลผลแบบ Raster คือ ไฟล์พวกที่มี นามสกุล เป็น .BMP .PCX .TIF .JPG .GIF .MSP .PNG .PCT โดยโปรแกรมที่ใช้จัดการกับภาพประเภทนี้ คือ โปรแกรมประเภทจัดการ ภาพ ตกแต่งภาพ ซึ่งปัจจุบันนี้มีโปรแกรมมากมายให้เราได้ใช้กัน เช่น PhotoScape, Paintbrush, Photoshop, Photos Tyler และอีกมากมาย

2.2.1.2 การประมวลผลแบบ Vector

ภาพแบบเวกเตอร์ หรือ Object-Oriented Graphics หรือ เรียกว่า เป็นรูปภาพ Resolution-Independent เป็นภาพที่มีลักษณะของการสร้างจากคอมพิวเตอร์ที่มีการสร้างให้แต่ละส่วนของภาพเป็น อิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรง หรือ ส่วนโค้ง โดยอ้างอิงตาม กวามสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ หรืออาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ โดยมีสีและตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าจะมีการเคลื่อนย้าย หรือย่อขยายขนาดของภาพ ก็จะไม่เสียรูปทรง และความละเอียดของภาพจะ ไม่ลดลง จึงทำให้ภาพยังคงชัดเจนเหมือนเดิม แม้ขนาดของภาพจะมีขนาดใหญ่ขึ้นหรือเล็กลงก็ตาม แต่มี ข้อเสียที่ไม่สามารถใช้เอฟเฟกในการปรับแต่งภาพได้เหมือนกับภาพแบบ Raster

การประมวลผลภาพแบบ Vector ได้แก่ภาพที่มี นามสกุล .AI, .DRW, .CDR , .EPS, .PS ซึ่ง โปรแกรมที่ใช้ในการวาคภาพก็มีมากมายหลายโปรแกรม เช่น Illustrator, CorelDraw และ ภาพ .WMF ซึ่ง เป็นภาพคลิปอาร์ตในโปรแกรม Microsoft Word และภาพ .DWG ในโปรแกรมการออกแบบ AutoCAD เป็นต้น

ตัวอย่างของ การประมวลผลแบบ Vector และ การประมวลผลแบบ Raster (Bitmap)



ภาพที่ 2.6 ภาพแสดงความแตกต่างระหว่างภาพ Vector และ Bitmap

2.2.2 ชนิดของไฟล์เสียง

โดยทั่วไปแล้วประเภทของไฟล์เสียงแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ LOSSY Audio และ LOSSLESS Audio

2.2.2.1 LOSSY Audio

Lossy Audio คือไฟล์ที่มีการบีบอัดแล้วเสียข้อมูลไปบ้าง ยิ่งบีบอัคให้จำนวน Bitrate น้อยลงเท่าไหร่ คุณภาพเสียงก็จะลดทอนลงไปเท่านั้น เสียงเพลงจากที่ได้ยินรายละเอียดครบถ้วนก็อาจจะลดน้อยถอยลงไป ตามลำคับ กลุ่มนี้จะก่อนข้าง<mark>พบเห็นได้ทั่วไป ไ</mark>ด้แก่ ไฟล์ประเภท MP3, AAC, OGG, WMA เป็นต้น

ไฟล์ MP3: ไฟล์เสียงที่ได้รับความนิยมที่สุดในปัจจุบัน MP3 เป็นไฟล์ที่ถูกบีบอัดข้อมูลทำให้ไฟล์ ประเภทนี้มีขนาดเล็กลงมาก ลดลงประมาณ 10 เท่าเมื่อเทียบกับไฟล์ wave อีกทั้งยังให้คุณภาพเสียงที่ดีและ รองรับได้หลายอุปกรณ์อีกด้วย ปัจจุบันมีการพัฒนาขึ้นมาเป็น .mp4 ซึ่งมีขนาดเล็กลงอีก แต่ได้คุณภาพเสียง ที่ดีขึ้น โดยยังไม่เป็นที่นิยมมากนัก

ไฟล์ WMA: ย่อมาจาก Windows Media Audio เป็นไฟล์เฉพาะของทางไมโครซอฟต์ ถือเป็นคู่แข่ง โดยตรงกับไฟล์ .mp3 เลยทีเดียว เนื่องจากมีคุณสมบัติใกล้เคียงกันแต่มีขนาดไฟล์ที่เล็กกว่านั่นเอง ทั้งนี้ .wma ยังรองรับการ Streaming ผ่านอินเทอร์เน็ตด้วย เนื่องจากขนาดไฟล์เล็ก ทำให้ผู้ใช้บริการ โหลด ก่อนข้างไว ถือว่าได้รับความนิยมในมุมของการเล่นเพลงผ่านอินเทอร์เน็ตพอสมควร

ใฟล์ AAC: ถูกพัฒนามาจากไฟล์ประเภท MPEG-2 ซึ่งจุดเด่นของ .aac จะมีขนาดไฟล์ที่เล็กมาก อีก ทั้งยังได้คุณภาพที่ดีสูงกว่า .mp3 อีกด้วย รองรับอัตราการเล่นไฟล์ที่สูงถึง 576 Kbps นอกจากนี้ยังสามารถ แยกเสียงได้ถึงระบบ Dolby Digital 5.1 ด้วยเช่นกัน

ใฟล์ OGG: รูปแบบไฟล์เสียงใหม่ล่าสุด ย่อมาจาก Ogg Vorbis ที่ใช้เทคโนโลยีการบีบอัดไฟล์แบบ ใหม่ มีขนาดเล็กกว่า .mp3 แต่ให้คุณภาพเสียงที่ดีมาก รองรับ Steaming ผ่านอินเทอร์เน็ต อีกด้วย สามารถ เข้ารหัสเสียงได้ตั้งแต่แบบ Mono, Stereo ไปจนถึง ระบบ 5.1 Surround Sound

2.2.2.2 LOSSLESS Audio

สำหรับ Lossless Audio หมายถึง ไฟล์ที่ปราศจากการสูญเสีย ซึ่งจุดเด่นของไฟล์ประเภทนี้อยู่ที่ กุณภาพของเสียงที่ก่อนข้างทัดเทียมกับแผ่น CD เลยก็ว่าได้ จะสังเกตได้ว่าขนาดของไฟล์ก่อนข้างใหญ่ กลุ่ม นี้จะตามหากันยากหน่อย แต่หากพบไฟล์นามสกุลจำพวกนี้รับรองได้ในระดับหนึ่งเลยว่าเป็น Lossless แน่นอน ได้แก่ FLAC, M4A, Wav, Cda, THM, Aiff, APE, TTA, WavPack เป็นต้น

ใฟล์ FLAC: ย่อมาจาก Free Lossless Audio Codec เป็นรูปแบบการบันทึกเสียงชนิดหนึ่ง ที่ถือได้ ว่าเป็นมาตรฐานการบีบอัดข้อมูล แบบไม่สูญเสียของไฟล์เสียงดิจิตอล โดยขั้นตอนวิธีของไฟล์ FLAC จะ สามารถประหยัดพื้นที่ขึ้น 50-60% ของไฟล์ต้นฉบับ แต่ถ้าหากเปรียบเทียบในกับไฟล์ประเภท LOSSY Audio จะพบว่า FLAC ที่เป็น LOSSLESS จะมีขนาดใหญ่กว่ามาก เช่นจากเดิมไฟล์ขนาด 5mb อาจเพิ่มเป็น 10mb

ไฟล์ M4A: พัฒนามาจาก AAC เดิม ซึ่งผู้ผลิต .m4a คือบริษัท Apple นั่นเอง หลายๆคนที่เคยใช้ iTune จะคุ้นเคยกันดีกับไฟล์ประเภทนี้ เมื่อเทียบกับ .aac เดิมจะพบว่าคุณภาพการบีบอัดของ .m4a จะมี ประสิทธิภาพมากกว่า อีกทั้งยังรองรับ Tagging Standard ซึ่งสามารถเก็บได้ทั้งชื่อเพลงและอัลบั้ม (สังเกตได้ จากไฟล์ที่โหลดจาก iTune เป็นต้น โดยความสามารถนี้ไฟล์ .aac จะไม่รองรับ ถือเป็นอีกจุดเดนที่ Apple ได้ พัฒนาขึ้นมาใช้เลยทีเดียว

ไฟล์ Wav: ถือเป็นไฟล์ Lossless ที่กุ้นเคยกันมากที่สุด สังเกตได้จากไฟล์ที่มีนามสกุล .wav จัดเป็น ไฟล์เสียงมาตรฐานที่ใช้กับ Windows เป็นหลัก จุดเด่นของไฟล์ประเภทนี้ คือสามารถครอบคลุมความถี่เสียง ได้ทั้งหมด ทำให้กุณภาพเสียงดีมากถึงมากที่สุด และยังให้เสียงในรูปแบบ Stereo ได้อีกด้วย แต่ข้อเสียคือ ไฟล์ .wav มีขนาดใหญ่ทำให้สิ้นเปลืองพื้นที่ในการเก็บข้อมูลมากเช่นกัน ใฟล์ Cda : CDA ย่อมากจาก CD Audio เป็นไฟล์ที่อยู่ในแผ่น CD ซึ่งถูกจัดเก็บในรูปแบบดิจิตอล เหมือนกับไฟล์ Wave แต่ถูกบรรจุไว้ในแผ่นซีดีเพลงด้วยรูปแบบพิเศษ มีขนาดไฟล์ก่อนข้างใหญ่ ถ้าลองซื้อ แผ่นซีดีเพลงมาหนึ่งแผ่นจะพบว่ามีเพลงประมาณ 10-12 เพลง แต่เนื้อที่ซีดีถูกใช้จนเกือบหมด (500-800mb) แสดงให้เห็นว่าขนาดไฟล์ก่อนข้างใหญ่ ถูกบีบอัดชนิดที่ว่าไม่สูญเสียเลยก็ว่าได้กรับ แต่ข้อเสียคือไฟล์นี้จะ ถูกบรรจุในแผ่น CD ไม่สามารถนำลงเครื่องได้เหมือนไฟล์ทั่วๆไป ต้องใช้โปรแกรมพิเศษ

2.2.3 ชนิดของ Video

วิดี โอที่ใช้งานอยู่ในปัจจุบันสามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิดคือ

2.2.3.1 วิดีโออะนาลอก (Analog Video) เป็นวีดี โอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูป ของสัญญาณอนาลอก (รูปของคลื่น) สำหรับวีดีโอประเภทนี้ เช่น VHS (Video Home System) ซึ่งเป็นม้วน เทปวีดี โอที่ใช้ดูกันตามบ้าน เมื่อทำการตัดต่อข้อมูลของวีดี โอชนิดนี้ อาจจะทำให้กุณภาพลดน้อยลง

2.2.3.2 วีดีโอดิจิตอล (Digital Video) เป็นวีคีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงที่ได้มาจากกล้อง ดิจิตอล ให้อยู่ในรูปของสัญญาณดิจิตอล คือ 0 กับ 1 ส่วนการตัดต่อข้อมูลของภาพและเสียงที่ได้มาจาก วีคีโอดิจิตอลนั้น จะแตกต่างจากวีดีโออนาลอก เพราะข้อมูลที่ได้จะยังคงคุณภาพความคมชัดเหมือนกับ ข้อมูลต้นฉบับ การพัฒนาของวีดีโอดิจิตอลส่งผลให้วีดีโออนาลอกหายไปจากวงการมัลติมีเดีย เนื่องจาก สัญญาณดิจิตอลสามารถที่จะบันทึกข้อมูลลงบนฮาร์ดดิสก์ ซีดีรอม ดีวีดี หรืออุปกรณ์บันทึกข้อมูลอื่น ๆ และสามารถแสดงผลบนคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการผลิตมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์ สามารถ เปลี่ยนรูปแบบของสัญญาณอนาลอกเป็นสัญญาณดิจิตอลได้ เพียงแต่ผู้ผลิตมีทรัพยากรทางด้านฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมเท่านั้น



ภาพที่ 2.7 ภาพแสดงกล้องวิดีโอแบบดิจิตอล

2.2.4 ชนิดของไฟล์ Video

ใฟล์วิดีโอที่จะนำมาใช้งานกับเครื่องคอมพิวเตอร์จะมีด้วยกันหลายแบบ ซึ่งแต่ละแบบจะมีความ แตกต่างกันทั้งขนาดไฟล์และคุณภาพของภาพและเสียง ไฟล์วิดีโอแบบต่าง ๆ ที่นิยมใช้กันในปัจจุบัน

2.2.4.1 MPEG (Motion Picture Exports Group) เป็นไฟล์มาตรฐานในการบีบอัคไฟล์วิคีโอซึ่งเป็น รูปแบบของวิคีโอที่มีคุณภาพสูงและนิยมนำมาใช้กับงานวิคีโอหลายประเภท ไฟล์ MPEG ยังสามารถแบ่ง ออกตามคุณสมบัติต่าง ๆ ได้ดังนี้

MPEG-1 เป็นรูปแบบไฟล์ที่เข้ารหัสด้วยการบีบอัคไฟล์ให้มีขนาคเล็ก เพื่อสร้างไฟล์วิคีโอในรูปแบบ VCD ซึ่งจะมีขนาคสูงสุดอยู่ที่ 352 X 288 และมีการบีบอัคที่สูง มีค่าบิตเรทอยู่ที่ 1.5 Mb/s 2 ช่องสัญญาณ เสียง

MPEG-2 เป็นรูปแบบการเข้ารหัสไฟล์ที่สร้างมาเพื่อภาพยนตร์ โดยเฉพาะ โดยจะสร้างเป็น SVCD หรือ DVD ซึ่งจะมีขนาดสูงสุดอยู่ที่ 1920X1080 ซึ่งอัตราการบิบอัดจะน้อยกว่ารูปแบบ MPEG-1 ไฟล์ที่ได้ จึงมีขนาดใหญ่กว่าและมีคุณภาพที่ดีกว่า ซึ่งรูปแบบ MPEG-2 สามารถที่จะบีบอัดข้อมูลตามที่ต้องการเองได้

MPEG-4 เป็นรูปแบบการเข้ารหัสไฟล์ที่ดีกว่า MPEG-1 และ MPEG-2 เป็นไฟล์วิดีโอบีบอัดที่มี กุณภาพสูง ซึ่งมีขนาดสูงสุดอยู่ที่ 720×576 รองรับสื่อวิดีโอดิจิตอลในปัจจุบัน เช่น Mobile Phone,PSP, PDA และ iPod

2.2.4.2 AVI (Audio Video Interleaved) เป็นรูปแบบของไฟล์มัลติมีเดียบน Windows สำหรับเสียง และภาพเคลื่อนไหวที่ใช้คุณสมบัติของ RIFF (Resource Interchange File Format) ของ Windows เป็นไฟล์ วิดีโอที่มีความละเอียดสูง เหมาะสมกับการนำมาใช้ในงานตัดต่อวิดีโอ แต่ไม่นิยมนำมาใช้ในสื่อดิจิตอลอื่น ๆ เพราะไฟล์มีขนาดใหญ่มาก

2.2.4.3 DAT เป็นระบบของไฟล์ภาพยนตร์หรือไฟล์คาราโอเกะจากแผ่น VCD ที่อยู่ในรูปแบบไฟล์ MPEG-1 สามารถเปิดเล่นด้<mark>วยโปรแกรมดูหนัง</mark> เช่น Power DVD หรือ โปรแกรม Windows Media Player มี การเข้ารหัสบีบอัดไฟล์คล้ายกับไฟ<mark>ล์ M</mark>PEG สามารถเล่<mark>นได้บ</mark>นเค<mark>รื่</mark>องเล่น VCD หรือ DVD ทั่วไป

2.2.4.4 WMV (Windows Media Video) เป็นไฟล์วิดีโอของบริษัทไมโครซอฟท์ สร้างขึ้นมาจาก โปรแกรม Windows Movie Maker เป็น ไฟล์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันจากสื่ออินเทอร์เน็ต มีจุดประสงค์ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อการชมวิดี โอแบบ Movie on Demand ด้วยคุณภาพที่ดีและมีขนาดไฟล์ที่เล็ก สามารถที่จะ Upload ขึ้นเว็บไซต์ได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว

18

2.2.4.5 MOV (QuickTime Movie) เป็นไฟล์ของโปรแกรม QuickTime จากบริษัท Apple ซึ่งมีความ นิยมสูงในเครื่องตระกูล Macintosh สามารถใช้ได้กับเครื่องที่ใช้ระบบ Windows แต่จำเป็นต้องติดตั้ง โปรแกรม QuickTime ก่อน

2.2.4.6 VOB (Voice of Barbados) เป็นไฟล์ของ ซึ่งใช้การเข้ารหัสหรือการบีบอัคในรูปแบบซึ่งมี กุณภาพสูงทั้งระบบภาพและเสียง สามารถเล่นได้จากเครื่องเล่น DVD หรือไคร์ฟ DVD ในเครื่อง กอมพิวเตอร์

2.2.4.7 DV (Digital Video) ไฟล์เป็นประเภท AVI เช่นเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ มีการกำหนดขนาด กวามละเอียดของภาพ ที่ต่างกัน และอัตราการส่งข้อมูลต่างกัน ไฟล์ประเภทนี้เหมาะสำหรับใช้เป็นไฟล์ ต้นฉบับ ในการนำไปแปลงเป็น VCD/DVD ที่เรารู้จักกันดี ไฟล์ประเภทนี้มักถ่ายมาจากกล้องดิจิตอลที่ บันทึกลงเทป DV, miniDV

2.2.4.8 RM (Streaming RealVideo) พัฒนาโดยบริษัท Real Network ที่เคยโค่งคังมานาน เป็นไฟล์ วีดีโออีกรูปแบบหนึ่งที่นิยมใช้สำหรับการเผยแพร่ทางอินเตอร์เน็ต ในรูปแบบ "Streaming" ซึ่งมีความคมชัค ของภาพและเสียงค่อนข้างต่ำ แต่เหมาะสำหรับการเผยแพร่ทางอินเตอร์เน็ต ปัจจุบันไฟล์ FLV เป็นอีกหนึ่งที่ นิยมใช้เผยแพร่ทางอินเตอร์เน็ต

2.2.4.9 DixV ไฟล์วิดี โครูปแบบใหม่ที่นิยมใช้งานกันมาก เนื่องจากมีคุณภาพสูงในขณะที่ไฟล์มี ขนาดเล็กลง เรียกว่าคุณภาพระดับ DVD เลย เป็นไฟล์ประเภทเดียวกับ MPEG-4

2.2.4.10 XviD ไฟล์วีดีโอมีความใกล้เคียงกับ DixV แต่เนื่องจากเป็นไฟล์ประเภท Open Source (ฟรี ในการใช้งาน และพัฒนาต่อ)

2.2.5 เทคนิคการเลือกใช้สี สำหรับการออกแบบ Presentation

2.2.5.1 เลือกใช้สีตาม<mark>ท</mark>ฤษฎ<mark>ีสี</mark>

แบบแรกคือการใช้สีที่มีเฉค<mark>สีแต</mark>กต่างกัน อย่างเช่น แม่สี (แคง เหลื<mark>อง น้ำ</mark>เงิน) เป็นต้น วิธีการนี้จะทำ ให้รู้ว่า สีทั้ง 3 มีความสคที่เท่ากัน

แบบที่สองคือการเลือกใช้สี<mark>กู่ตรง</mark>ข้ามกัน เช่<mark>น</mark> สีน้ำเงิน <mark>สีน้ำเ</mark>งินอ่อ<mark>น กับ</mark> สีเหลือง สีเหลืองอ่อน เป็น ต้น

์ แบบที่สามคือการเลือกใช้สีที่เรียงเป็นโทนเดียวกัน เช่น การเลือกใช้สีเขียว และสีเขียวอ่อน

"เลือกใช้สีตามทฤษฎีสี"



ภาพที่ 2.8 ภาพแสดงทฤษฎีสี

2.2.5.2 เลือกใช้ความแตกต่างของสี

เมื่อพูดถึงเรื่องการใช้ตัวหนังสือในงานออกแบบ Presentation การเลือกใช้สีที่ถูกต้องถือเป็นสิ่งที่ สำคัญมากในการเลือกให้เข้ากับ Background ถ้าสีตัวอักษรเป็นสีอ่อน ควรเลือก Background เป็นสีเข้ม และ ถ้าเป็น Background สีอ่อน ควรเลือกตัวอักษรเป็นสีเข้ม เพื่อสร้างความแตกต่างของสีให้กับผู้ชมสามารถ อ่านข้อความได้ง่ายขึ้น

"สร้างความแตกต่างของสี"





X PresentationX

ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงความแตกต่างของสี

2.2.5.3 เลือกใช้สีเพียง 3 – 4 สี

การเลือกใช้สีเพียง 3-4 สีก็เพียงพอที่จะทำให้ผู้ชมสนใจที่จะอ่านและมองสไลค์ที่คุณออกแบบ เพราะ การเลือกใช้สีที่เยอะมักจะทำให้ผู้ชมรู้สึกสับสนในสิ่งที่คุณต้องการสื่อสาร



ภาพที่ 2.10 ภาพแสดงการใช้สีแค่เล็กน้อย

2.2.5.4 ใช้ทฤษฎี 60-30-10

ถ้าเลือกใช้สีในงานแค่ 3 สี จะทำให้สามารถ balance สีในสไลด์ได้ ลองนำทฤษฎี 60-30-10 โดยการ แบ่งการออกแบบสไลด์ของคุณเป็นหน่วยแบบเปอร์เซ็นต์ 60% แรกคือการใช้สีพื้นของสไลด์ และ 30% ต่อมาสำหรับสีที่ 2 ที่ใช้ในสไลด์ และ 10% สุดท้ายคือการนำสีไปใช้ในการเน้นหรือไฮไลท์ส่วนที่สำคัญ ของสไลด์ วิธีนี้จะช่วยให้ balance สีให้เข้ากันและเป็นไปนิศทางเดียวกัน



PresentationX ภาพที่ 2.11 ภาพแสดงทฤษฎี 60-30-10

2.2.6 การออกแบบกราฟิก

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้ายบรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โทรทัศน์ โฆษณา ภาพยนต์ ฯลฯ นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและวิธีการทางการออกแบบร่วมกัน สร้างรูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุดในการที่จะเป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร

วิธีการออกแบบและวิธีแก้ปัญหาการออกแบบ โดยการนำเอารูปภาพประกอบ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ รูปแบบ ขนาดตัวอักษร มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการสื่อความหมาย

ความหมายของการออกแบบกราฟิก

เป็นลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึก กิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้ เป็นส่วนใหญ่ งานกราฟิกมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก สิ่งที่เรามองเห็นด้วยตาจะโน้ม น้าวจิตใจได้ดีกว่าการรับรู้ประเภทอื่น งานกราฟิกที่ดีต้องขึ้นอยู่กับการออกแบบที่ดีด้วย นับตั้งแต่หลักการ เบื้องต้นของศิลปะ รวมถึงการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตวัสดุกราฟิก นอกจากนี้ยังต้อง มีความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งจะสามารถนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิกด้วย เพื่อที่จะสามารถพัฒนา งานออกแบบให้ทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

🕼 คุณค่าของงานกราฟิก

งานกราฟิกชิ้นที่ดีจะทำให้เห็นถึงความกิดในการออกแบบเป็นเถิศ จะมีอิทธิพลโดยตรงที่จะโน้มน้ำว ผู้รับข้อมูลให้เกิดความสนใจและยอมรับ และในขณะเดียวกันก็ยังแสดงถึง

 เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่าง ถูกต้องและชัดเจน

- ่ 2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อ <mark>เพื่อ</mark>ให้เกิดการเร<mark>ี</mark>ยนรู้ เกิดการศึกษากับ<mark>กลุ่ม</mark>เป้าหมายได้เป็นอย่างดี
- ่ 3. ช่วยทำให้เกิดความน่าสน<mark>ใจ ป</mark>ระทับใจ แ<mark>ล</mark>ะน่าเชื่<mark>อถือแก่ผู้</mark>พบเห<mark>็น</mark>
- 4. ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทา<mark>งกวา</mark>มกิด และก<mark>า</mark>รตัดสินใ<mark>จอย่า</mark>งรวดเร<mark>็ว</mark>
- ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- 6. ทำให้ผู้พบเห็นเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทั้งทางด้านการกระทำและความกิด

ความสำคัญของการออกแบบงานกราฟิก

 การออกแบบที่ดีทำให้ข้อมูลที่กระจัดกระจายมีระเบียบมากขึ้น ก่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและ ถูกต้อง

- 2. ช่วยให้ระบบการถ่ายทอดข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็วและชัดเจน
- 3. ช่วยสร้างสรรค์สัญลักษณ์ทางสังคม เพื่อการสื่อความหมายร่วมกัน
- 4. ช่วยพัฒนาระบบการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 5. ช่วยให้เกิดจินตภาพ เกิดมีแนวกิดสิ่งใหม่ๆอยู่เสมอๆ
- 6. ส่งเสริมให้เกิดค่านิยมทางความงาม
- 7. ส่งเสริมความก้าวหน้าทางธุรกิจและการพัฒนาประเทศ
- 8. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก

องก์ประกอบสำคัญที่จะช่วยทำให้งานกราฟิกมีความโคดเด่นน่าสนใจ นักออกแบบจึงใช้หลักและ วิธีการทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยพิจารณาดังนี้

1.รูปแบบตัวอักษรและขนาด

การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบแปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งเร้าความรู้สึกตอบสนองได้เป็น อย่างดี โดยเน้นความชัดเจนสวยงาม สอดกล้องกับจุดประสงค์ สำหรับข้อความนำเรื่องและข้อความ รายละเอียด นอกจากนั้นขนาดของตัวอักษรก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ขนาดของตัวอักษรทุกตัว บนชิ้นงานต้องมีความพอดี อ่านได้ง่าย สื่อความหมายได้ดีไม่ต้องกิดมาก นอกจากนั้นแล้วการจัดวาง รูปแบบข้อความที่ดีก็จะช่วยให้การสื่อความหมายเป็น ไปอย่างมีประสิทธิภาพด้วย

2.การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง

การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความ เป็นระเบียบและความชัดเจน ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้าง จังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพใ<mark>ห้เหม</mark>าะสมและสวยงาม

3.การกำหนดสี

สีมีบทบาทอย่างมากที่ช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดสี ใดๆ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานนั้นๆ ข้อสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ สีบนตัวภาพ พื้นภาพและตัวอักษร ต้องมี กวามโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งมีความชอบที่แตกต่างกัน นักออกแบบจะพยายามใช้สี เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงก์มากที่สุด

4.การจัดวางตำแหน่ง

เป็นการจัดวางโครงร่างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความ ทั้งหมด และส่วนประกอบอื่นๆที่ปรากฏ ซึ่งต้องกำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมคุลต่างๆ ความสบายตา ในการมอง นักออกแบบต้องให้ความสำคัญต่อทุกๆส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันทั้งหมด ความพอเหมาะ พอดีช่วยให้งานออกแบบมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจ

ส่วนประกอบของการออกแบบ

 จุด เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของส่วนประกอบต่างๆ โดยอางเรียงเป็นเส้น หรือรวมเป็นภาพ

เส้น เป็นส่วนประกอบของจุดหลาย ๆ จุดต่อเนื่องกันจนกลายเป็นเส้น อาจเป็นเส้นตรง เส้นโค้งก็
 ได้ รวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นแนวเส้น

 รูปร่าง เมื่อนำเส้นมาบรรจบกันจะเป็นภาพรูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ กว้าง และยาว ซึ่งมี ลักษณะ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปกลม รูปหลายเหลี่ยม รูปอิสระ ไม่แน่นอน

 รูปทรง เป็นลักษณะของรูป 3 มิติ ซึ่งนอกจากจะมีความกว้างความยาวแล้ว ยังเพิ่มความหนาขึ้นอีก ด้วย ทำให้เราทราบถึงรูปร่างสัณฐานของวัตถุต่างๆ ได้

5. แสงและเงา เราสามารถเห็นวัตถุต่างๆ ได้ก็ต่อเมื่อมีแสงไปกระทบวัตถุนั้น แล้วแสงจากวัตถุนั้น สะท้อนเข้าตาเรา จึงทำให้เราเห็นภาพขึ้น ส่วนเงานั้นจะทำให้เราเห็นภาพนั้นเด่นขึ้น หรือเห็น รายละเอียดชัดเจนขึ้นว่าวัตถุนั้นมีรูปร่างเป็นอย่างไร

6. สี มีอิทธิพลอย่างมากต่อมนุษย์เรา สีที่ปรากฏนั้นอาจเกิดจากการมองเห็นของสายตา จากการที่แสง

- ส่องมากระทบวัตถุ เกิดจากสีที่มีอยู่ในตัวของวัตถุเอง เราอาจแยกสีเป็น 2 ประเภท คือ
- สิที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น สีของใบไม้ ดอกไม้ ท้องฟ้า สีผิว และอื่น ๆ อีกมากมาย
- สีที่เกิดจากการผลิต<mark>ขึ</mark>้นมาโ<mark>ดยม</mark>นุษย์ อ</mark>าจใ<mark>ห้สีเหม</mark>ือนธรร<mark>ม</mark>ชาติหรื<mark>อสร้</mark>างขึ้นมาใหม่ก็ได้
- 7. **ลักษณะพื้นผิว** ในการออ<mark>กแบ</mark>บกราฟิก พื้<mark>น</mark>ผิว<mark>มี 2 ลั</mark>กษณ<mark>ะ</mark>คือ
- พื้นผิวที่สามารถสัมผัสได้ <mark>อาจเ</mark>รียบหรือขรุ<mark>ข</mark>ระ
- พื้นผิวที่สื่อออกมาด้วยลาย<mark>เส้น</mark> หรือวิธีการ<mark>ใ</mark>ด ๆ ทางก<mark>ราฟ</mark>ิก

 8. สัดส่วน สัดส่วนทั้งในส่วนของวัตถุ และความเหมาะสมระหว่างวัตถุและบริเวณภาพ ซึ่งเรื่องนี้ เกี่ยวข้องกับเรื่องขนาด ปริมาณ และบริเวณว่าง จะต้องพิจารณาให้ละเอียดไม่ควรละเลย ซึ่งจะมีผล ต่อการสื่อความหมายได้

9. ทิศทาง เป็นการนำสายตา จูงใจ และแสดงความเคลื่อนใหว อาจแสดงด้วยเส้น ลูกศร สายตา การ

เดินทาง ถนน ฯลฯ

 10. จังหวะ ลีลา การจัดวางเส้น รูปร่าง รูปทรงที่มีความต่อเนื่อง มีลีลาที่เคลื่อนที่แสดงความถี่หรือ ใกล้ชิด ความห่างหรือไกลกัน และอาจมีความพอเหมาะพอดีที่เรียกว่า "ลงตัว"

 บริเวณว่าง ควรจะคำนึงถึงและใช้ให้ถูกต้อง มิเช่นนั้นแล้วจะมีผลต่อการสื่อความหมายให้ ผิดพลาดกลาดเกลื่อนได้ การใช้บริเวณว่างที่เหมาะสมจะทำให้ได้ภาพชัดเจน ง่ายต่อการรับรู้และ เข้าใจรวมไปถึงความงามอีกด้วย

12. ระยะของภาพ สายตาของมนุษย์เราจะมองเห็นภาพที่อยู่ใกล้ชัดเจนที่สุด และมองเห็นภาพที่อยู่ ใกลเลือนราง ให้รายละเอียดไม่ชัดเจน การรับรู้ของสายตาและการถ่ายทอดเพื่อสื่อความหมายในเรื่อง ระยะของภาพนี้ ทำให้เกิดความถูกต้อง สมจริง บอกได้ถึงขนาด สัดส่วน ระยะทาง ความลึก ฯลฯ การจัดองค์ประกอบของงานกราฟิก

 จัดให้เป็นเอกภาพ ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่ช่วยทำให้ชิ้นงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับ วัตถุประสงค์นั้น ๆ ความเป็นเอกภาพจะครอบคลุมถึงเรื่องของความคิดและการออกแบบ
 ความสมดุล ในงานกราฟิกเป็นเรื่องของความงาม ความน่าสนใจ เป็นการจัดสมดุลกันทั้งในด้าน รูปแบบและสี มีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญ คือ

 ความสมคุลในรูปทรงหรือความเหมือนกันทั้ง 2 ด้าน คือเมื่อมองดูภาพแล้วเห็นได้ทันทีว่าภาพที่ ปรากฏนั้นเท่ากัน ลักษณะภาพแบบนี้จะทำให้ความรู้สึกที่มั่นคง เป็นทางการ แต่อาจทำให้ดูน่าเบื่อได้ ง่าย

ความสมดุลในความรู้สึก หรือความสมดุลที่สองข้างไม่เหมือนกัน เป็นความแตกต่างกันทั้งในด้าน รูปแบบ สี หรือพื้นผิว แต่เมื่อมองดูโดยรวม จะเห็นว่าเท่ากัน ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ความ สมดุลในลักษณะนี้ ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว แปรเปลี่ยน ไม่เป็นทางการ และไม่น่าเบื่อ
3. การจัดให้มีจุดสนใจ ภายในเนื้อหาที่จำกัดจะต้องมีการเน้น การเน้นจะเป็น ณ จุดใดจุดหนึ่งที่เห็นว่า มีความสำคัญ อาจทำได้ด้วยภาพหรือข้อความก็ได้ โดยมีหลักว่า "ความกิดเดียวและจุดสนใจ เดียว" การ มีหลายความกิด หรือมีจุดสนใจหลายจุด จะทำให้การออกแบบเกิดความส้มเหลวเพราะหา จุดเด่นชัดไม่ได้ ภาพรวมจะไม่ชัดเจน จาดเอกลักษณ์ของความเป็นผู้นำในด้วชิ้นงาน สำหรับวิธีการที่จะทำให้มีจุดสนใจอาจเน้นด้วย สี จนาด สัดส่วน และรูปร่างที่แปลกไปกว่าส่วนอื่นๆ ในภาพ ส่วนตำแหน่งที่เหมาะสมในการวางจุดสนใจนั้นสามารถกระทำได้ดังนี้
อ่านหนังสือนั้น เรามักอ่านจากมุมซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง ฉะนั้น ตำแหน่งนี้จะเป็นจุดแรกที่ สายตาเรามอง เพื่ออ่านหรือดูภาพบนแผ่นภาพนั้นเอง

แนวสร้างสรรค์งานกราฟิก

งานกราฟิกที่น่าสนใจจะต้องมีเอกลักษณ์ของตัวเองชัดเจน การออกแบบจะเป็นตัวสนับสนุนให้งาน น่าสนใจ การออกแบบจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากที่จะทำให้งานน่าสนใจ และการสร้างสรรค์งาน ออกแบบกราฟิกทั่วไป จะมีรูปแบบองก์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกเพื่อการพิจารณา ดังนี้

แบบแถบตรง เป็นองค์ประกอบที่กำหนดเพื่อหาสาระรายละเอียดที่ด้องการนำเสนอเข้าด้วยกันให้
 อยู่ในขอบเขตแนวดิ่งตรง

2 .แบบแกน เป็นลักษณะที่มีแกนกลาง และมีสาขาแยกย่อยออกไป โดยเน้นจุดเด่นที่แกน กิ่งก้านสาขาจะช่วยเป็นองค์ประกอบเสริมให้จุดเด่นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

 แบบตาราง เป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเป็นตารางเล็กใหญ่สลับกับภาพในเนื้อหาที่ที่กำหนด
 แบบกลุ่ม เป็นลักษณะการจัดรวมเป็นกลุ่มไม่เกิน 3 กลุ่มในชิ้นงาน และมีขนาดแตกต่างกัน โดย คำนึงถึงเรื่องการกำหนดพื้นที่ว่างด้วย

5. แบบต่อเนื่อง คือ องค์ประกอบที่จัดวางให้มีลักษณะที่ต่อเนื่องกัน โดยคำนึงถึงจังหวะสีลาของ รูปทรงรวมกับพื้นที่ว่างด้วย

6. <mark>แบบอักษร</mark> อาจจัดเป็นแบบรูปทรงตัวอักษรอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีรูปร่างสวยงาม เช่น จัดแบบ ตัว T แบบตัว H แบบตัว S แบบตัว I หรือแบบตัว Z ก็ได้

วงล้อสีธรรมชาติ

 สีทุกสี ในวงล้อเป็นสีแท้ เพราะทุกสีมีความเข้มหรือความสดใสในตัวของมันเองซึ่งเกิดจากการ ผสมของแม่สี

2. เมื่อนำสีทุกสีมาผส<mark>ม</mark>กันใ<mark>นอัต</mark>ราส่วนที่เท่<mark>ากันจะ</mark>ทำให้เกิ<mark>ด</mark>สีเป็น<mark>กลาง</mark>

 สิที่อยู่ใกล้กันจะมีความก<mark>ลมกลินกัน เพราะเป็นการผสมสีจากสีร่วมกัน เช่น ม่วงแดง แดง และ แสดแดง
</mark>

4. สีตรงข้ามกันในวงล้อสีจะมีลักษณะสีที่ตัดกัน หรือเป็นปฏิบักษ์ต่อกัน เช่น สีแดง กับสีเขียว ฉะนั้น ในวงล้อสีจึงมีสีที่ตัดกันอย่างแท้จริง อยู่ 6 กู่ การนำสีตรงข้ามมาใช้ในการออกแบบ จะช่วยทำให้ภาพ น่าสนใจมากขึ้น แต่ต้องใช้ให้ถูกหลักการ คือไม่ควรใช้สีที่ตัดกันอย่างแท้จริงสัดส่วนที่เท่ากัน ถ้าจะ ใช้ควรจะมีสัดส่วนประมาณ 80 : 20 หรือมิฉะนั้นก็ต้องทำให้สีใดสีหนึ่งหรือทั้งกู่ ลดความสดใส รุนแรงลงไป ที่เรียกว่า การเบรกสี หรือ ฆ่าสี ซึ่งอาจทำได้โดย - การทำให้สีจางลง โดยการเติมสีขาวลงไปในสีแท้

การทำให้สีเข้มหรือมืด โดยการเติมสีดำลงไป

การใช้วิธีการใช้สีเทา ผสมลงเล็กน้อย จะทำให้สีหม่นลง หรืออาจใช้สีตรงข้ามเพียงเล็กน้อย ก็จะทำ
 ให้สีนั้นลดความสดใสไปได้

วรรณะของสี

วรรณะของสี หมายถึง กลุ่มสีที่ปรากฏให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน สังเกตจากวงถ้อสีจะปรากฏ เป็น 2 วรรณะ คือ

 - วรรณะสีร้อน ลักษณะของสีจะให้ความรู้สึกสดใส ร้อนแรง ฉูดฉาด หรือรื่นเริง สีในกลุ่มนี้ได้แก่ สี เหลือง สีแดง สีแสด และสีที่ใกล้เกียง

- <mark>วรรณะสีเย็น</mark> ความรู้สึกที่ปรากฎในภาพจะแสดงความสงบ เยือกเย็นจนถึงความเศร้า ได้แก่ สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว และสีที่ใกล้เกียง

หลักการพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี

การใช้สีในงานออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์ที่จะทำให้งานนั้นน่าดู สวยงาม และตื่นตา หรือส่งเสริมให้เนื้อหาสาระที่นำเสนอมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น คนแต่ละวัยมีความสนใจกลุ่มสีแตกต่าง กัน เด็กเล็กๆจะสนใจสีสด เข้ม สะดุดตา ไม่ชอบสีอ่อน และจะสังเกตได้ว่าเมื่อมีอายุมากขึ้นก็ยิ่งไม่ ชอบสีสดใสมากๆ กลับนิยมสีอ่อนหวาน นุ่มนวล การวางโครงสีในงานออกแบบกราฟิกในเชิง พาณิชย์ จึงต้องเน้นเรื่องวัยของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ

เด็กเล็กๆ ควรใช้สีประเภทปฐมภูมิ หรือสีทุติยภูมิ ส่วนผู้ใหญ่อาจต้องใช้สีแท้ ผสมกลุ่มสีขาวหรือสี นวลหรือสีดำ การใช้สีขาวหรือสีดำมาผสมกับสีแท้ ก็จะช่วยลดความสดใสของสีเดิมลงตามขนาด สัดส่วนมากน้อยตามต้องการ ดังนั้น ก่อนจะวางโครงสีในการทำงาน จึงควรพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี ในทางจิตวิทยาด้วย ด<mark>ังนี้</mark>

 ใช้สีสดสำหรับกระตุ้นให้เห็นเด่นชัด เพื่อการมองในระยะเวลาสั้นๆ เหมาะอย่างยิ่ง สำหรับการทำสื่อเพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์

2. พึงระถึกไว้เสม<mark>อว่า</mark>การใช้สีมีวั<mark>ต</mark>ถุประสงค์<mark>เพื่อ</mark>ต้องกา<mark>รเน้น</mark>ให้เห็นเด่นชัด มุ่งส่งเสริม เนื้อหาสาระมีความชัดเจนขึ้น ถูกต้องขึ้น บางครั้งการใช้สีของนักออกแบบ จะสามารถใช้สีได้อย่าง อิสระเพื่อความสวยงาม บางครั้งก็ต้องจำเป็นนึกถึงหลักความจริง และความถูกต้องอย่างเหมาะสม ด้วย

3. การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ งานกราฟิกต่างๆ อาจจะ ไม่จำเป็นต้องใช้สีเสมอไป

ผู้ออกแบบจึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสมด้วยว่าควรใช้อย่างไร เพียงใด การกำหนดว่าจะใช้สีเพิ่ม ขึ้นมา 1 สีนั้น หมายความว่าจะต้องเพิ่มงบประมาณตามมาอีกจำนวนหนึ่งเสมอ

4. ควรใช้สีให้เหมาะสมกับวัยผู้บริโภค

5. การใช้สีมากเกินไปไม่เกิดผลดีกับงานออกแบบอย่างแท้งริง เพราะสีในหลายๆสีอาจทำ ให้ลดกวามเด่นชัดของงานและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

6. เมื่อใช้สีสด เข้มจัด กู่กับสีอ่อนมากๆ จะทำให้ดูเด่นชัดและมีชีวิตชีวาน่าสนใจ

7. การใช้สีพื้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีพื้นที่ว่างมากๆ ไม่ทำให้เกิดผลในการเร้าใจ เท่าที่ควรจึงควรหลีกเลี่ยง

8. ข้อพิจารณาสำหรับการใช้สีบนตัวอักษร ข้อความ คือ จะต้องให้ชัดเจน อ่านง่าย ควรงด เว้นการใช้สีตรงข้ามในปริมาณที่เท่าๆกัน บนพื้นที่เดียวกันหรือใกล้เคียง เพราะจะทำให้ผู้ดูต้องแพ่ง มองอย่างมาก ทำให้เกิดภาพซ้อนพร่ามัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระ เช่น ตัวอักษรสี แดงบนพื้นสีเขียว ความเด่นชัดของข้อความที่ต้องการเน้นด้วยความแตกต่างกันของสี ก็จะลดความ เด่นชัดลงอีกด้วย

การจัดองค์ประกอบภาพในงานกราฟิก

การจัดองก์ประกอบภาพในงานกราฟิก ในงานศิลปะ หรือการออกแบบ มีแนวคิดไม่แตกต่างกัน เท่าใดนัก นักสร้างสรรค์จะต้องหาแนวทางที่จะทำให้งานกราฟิกที่กิดขึ้นมีความน่าสนใจ เร้าใจให้มากที่สุด เท่าที่จะทำได้ และการนำเสนอกวรจะต้องกำนึงถึง

การใช้เส้น เส้นเป็นตัวกำหนดรูปร่างและเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานกราฟิก ซึ่ง
 อาจจะแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ 5 ชนิด คือ

- 1.1 เส้นโค้ง (Curved)
- 1.2 เส้นหมุน (Spir<mark>al</mark>)
- 1.3 เส้นวนไปมา (Meandering)
- 1.4 เส้นซิกแซก (Zigzag)

1.5 เส้นตรง (Straight)

การเขียนเส้นด้วยวัสดุที่แ<mark>ตกต่า</mark>งกัน ย่อม<mark>ทำให้</mark>ลักษณะของเส้นมีความ</mark>แตกต่างกันไป และแนวการ เขียนด้วยเส้นวัสดุประเภทเดียวกันของศิลปิน ก็สามารถแสดงลีลาของการเขียนได้หลายแบบหลายวิชี ล้วน น่าสนใจทั้งสิ้นซึ่งสามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม

2. การกำหนดรูปร่าง

รูปร่างเกิดจากการใช้เส้นลักษณะต่าง ๆ กัน ลากมาต่อกันเกิดเป็นรูปร่างหลัก (Basic shape) ใน ศิลปะ หรือที่เรียกว่า รูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิต และรูปทรงอิสระซึ่งมีรูปร่างที่ไม่แน่นอน ลักษณะที่ ชัดเจนของรูปร่างต่าง ๆ จะเน้นความรู้สึกของการมองเห็นเป็น 2 มิติ คือ แสดงให้เห็นส่วนกว้างและยาว หรือกว้างและสูงเท่านั้น ถ้าเป็นการเน้นส่วนหนาหรือส่วนลึกขึ้นมาก็จะทำให้รูปร่างต่าง ๆ แสดงความ เป็น 3 มิติเพิ่มขึ้น ทำให้การมองเห็นเปลี่ยนแปลงไปเป็นรูปทรงต่าง ๆ และถ้าเพิ่มรายละเอียดสีสัน แสงเงา ลงไป ก็ยิ่งจะเพิ่มความมีมิติมากยิ่งขึ้น

3. มุมมองทัศนียภาพ

การนำเสนอรูปภาพงานสิ่งพิมพ์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เร้าใจ สามารถสร้างได้โดยง่ายด้วยการ เสนอมุมมองของภาพที่จะนำเสนอ มุมมองที่แปลกตาสามารถสร้างสรรค์ขึ้นได้โดยง่าย อาจจะด้วยการ ถ่ายภาพ หรือใช้เทคนิคพิเศษในห้องมืด หรือจากการเขียนภาพ และการเลือกมุมภาพในการนำเสนอก็ได้ จะ เห็นว่ามุมมองต่าง ๆ ที่ต่างกันไป ย่อมให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างชัดเจน

4. จังหวะและลีลา

การกำหนดจังหวะของแต่ละส่วนหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพ จำเป็นที่จะต้องอาศัยหลักการ ทางศิลปะ การสร้างจังหวะหรือลีลาของส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ ภาพประกอบ หรือสัญลักษณ์ จะทำหน้าที่ 2 ทาง คือ เป็นการชี้นำให้ผู้ดูภาพ และสาระข้อมูลตามต้องการ และเป็นการเน้นให้เกิดความ สวยงามแปลกตา วิธีการสร้างองค์ประกอบให้เกิดจังหวะลีลากระทำได้หลายแบบ ได้แก่

4.1 แบบจัคระเบียบ เป็นการจัดที่ก่อนข้างเน้นรูปแบบอย่างเป็นทางการ เช่น การจัคให้เกิดกวาม สมคุลแบบสมมาตร การแบ่งแยกตัวอักษรและภาพไว้เป็นกนละส่วนกัน การแบ่งระยะพื้นที่ว่างเป็นระยะ ๆ เท่ากัน

 4.2 การจัดแบบสลับ การสร้างจังหวะลีลาแบบสลับเป็นการสลับเนื้อหาสาระรูปภาพ การสลับ รูปแบบรูปทรง เพื่อเน้นความตื่นตาตื่นใจไม่น่าเบื่อหน่าย นิยมใช้จัดออกแบบกราฟิกหน้าเอกสาร
 4.3 การจัดแบบศูนย์กลาง เป็นการเน้นรูปภาพอยู่ตรงกลางภาพ และให้ตัวอักษรข้อความอยู่ ล้อมรอบหรือกระจายเป็นรัศมี นิยมใช้จัดในงานออกแบบสื่อโฆษณา

 4.4 การจัดแบบกระจาย เป็นการจัดแบบอิสระ โดยไม่เน้นถักษณะองค์ประกอบแบบใด การจัดภาพ แบบนี้จะมีจังหวะลีลาไม่แน่นอน แล้วแต่โอกาสและถักษณะงานนั้น ๆ นิยมใช้ในงานออกแบบสื่อโฆษณา
 4.5 การจัดแบบผสมผสาน เป็นการนำเอาหลาย ๆ วิธีการจัดออกแบบร่วมกัน ทำให้เกิดเป็นรูปแบบ ใหม่ขึ้นมา การจัดวิธีการนี้จะต้องกำนึงถึงกวามสอดกล้องสัมพันธ์กันมากที่สุด

5. เทคนิคเกี่ยวกับภาพ

ที่มาของภาพที่นำมาใช้ในงานกราฟิกอาจได้จากภาพถ่าย การเขียนภาพ หรือการพิมพ์ภาพ การใช้ กอมพิวเตอร์ ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์อื่น ๆ อีกมากมาย แต่ละแบบแต่ละวิธีการสามารถสร้างสรรค์ภาพ ให้น่าสนใจได้อย่างอิสระ บางแบบอย่างอาจจะเหมาะกับการใช้งานเฉพาะอย่าง บางแบบอาจใช้ได้ทั่วไป การสร้างสรรค์อย่างอิสระนี้เองทำให้นักออกแบบสามารถนำเอาเทคนิคเกี่ยวกับภาพมาใช้ในงานกราฟิกได้ อย่างกว้างขวาง เทคนิคต่าง ๆ จะทำให้รูปแบบของงานสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไป เช่น

- การใช้ภาพที่มีรายละเอียดมาก ๆ ในการนำเสนอ
- การใช้ภาพที่มีความต่อเนื่องกันเพื่อการนำเสนอ
- การใช้ภาพเล็ก ๆ หลาย ๆ แบบรวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ในการนำเสนอ

2.2.7 รูปแบบการออกแบบ Website

เว็บไซต์ในปัจจุบันจะมีการออกแบบที่แตกต่างกันไม่มากนัก ซึ่งการออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ส่วน ใหญ่จะมองดูองก์ประกอบขององก์กร หน่วยงาน หรือเนื้อหาเรื่องที่นำเสนอเป็นหลัก ซึ่งการออกแบบหน้า ของเว็บไซต์มีอยู่ 3 แบบ คือ

1. การออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นการนำเสนอเนื้อหา

เป็นการออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นการนำเสนอเนื้อหามากกว่ารูปภาพ โดยโครงสร้างใช้รูปแบบตาราง เป็นหลัก มีการออกแบบหน้าตารูปแบบง่าย เช่น มีเมนูสารบัญ และเนื้อหา

2. การออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นภาพกราฟิก

เป็นการออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นภาพกราฟิกที่สวยงาม ซึ่งอาจจะใช้โปรแกรม Photoshop สำหรับ การตกแต่งภาพ <u>ข้อดี</u> สวยงาม น่าสนใจ <u>ข้อเสีย</u>อาจจะใช้เวลาในการโหลดเว็บนาน

3.การออกแบบเว็บไซต์ที่มีทั้งภาพและเนื้อหา

เป็นการออกแบบเว<mark>็บ</mark>ที่นิย<mark>มในปัจจุบัน</mark>ซึ่งประกอบด้วยข้อความ รูปภาพ โดยมีการจัดองค์ประกอบ ต่าง ๆ เพื่อให้เว็บน่าสนใจ

2.2.8 การออกแบบโครงสร้าง Web<mark>site</mark>

การออกแบบ โครงสร้างเว็บไซต์ คือ การวางแผนการจัดลำดับ เนื้อหาสาระของเว็บไซต์ ออกเป็น หมวดหมู่ เพื่อจัดทำเป็น โครงสร้างในการจัดวางหน้าเว็บเพจทั้งหมด เปรียบเสมือนแผนที่ ที่ทำให้เห็น โครงสร้างทั้งหมดของเว็บไซต์ ช่วยในนักออกแบบเว็บไซต์ไม่ให้หลงทาง การจัดโครงสร้างของเว็บไซต์ มี จุดมุ่งหมายสำคัญคือ การที่จะทำให้ผู้เข้าเยี่ยมชม สามารถค้นหาข้อมูลในเว็บเพจได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งถือว่า เป็นขั้นตอนที่สำคัญ ที่สามารถสร้างความสำเร็จให้กับผู้ที่ทำหน้าที่ในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (Webmaster) การออกแบบโครงสร้างหรือจัดระเบียบของข้อมูลที่ชัดเจน แยกย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันและให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน จะช่วยให้น่าใช้งานและง่าย ต่อการเข้าอ่านเนื้อหาของผู้ใช้ เว็บไซต์

หลักในการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ ควรพิจารณาดังนี้

- กำหนดวัตถุประสงค์ โดยพิจารณาว่าเป้าหมายของการสร้างเว็บไซต์นี้ทำเพื่ออะไร
- ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่เข้ามาใช้ว่ากลุ่มเป้าหมายใดที่ผู้สร้างต้องการสื่อสาร ข้อมูลอะไรที่พวกเขา ต้องการโดยขั้นตอนนี้ควรปฏิบัติกวบคู่ไปกับขั้นตอนที่หนึ่ง
- 3. วางแผนเกี่ยวกับการจัดรูปแบบโครงสร้างเนื้อหาสาระ การออกแบบเว็บไซต์ต้องมีการจัดโครงสร้าง หรือจัดระเบียบข้อมูลที่ชัคเจน การที่เนื้อหามี ความต่อเนื่องไปไม่สิ้นสุดหรือกระจายมากเกินไป อาจ ทำให้เกิดความสับสนต่อผู้ใช้ได้ ฉะนั้นจึงควรออกแบบให้มีลักษณะที่ชัดเจนแยกย่อยออกเป็นส่วน ต่าง ๆ จัดหมวดหมู่ในเรื่องที่สัมพันธ์กัน รวมทั้งอาจมีการแสดงให้ผู้ใช้เห็นแผนที่โครงสร้างเพื่อ ป้องกันความสับสนได้
- กำหนดรายละเอียดให้กับโครงสร้าง ซึ่งพิจารณาจากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยตั้งเกณฑ์ในการใช้ เช่น ผู้ใช้ควรทำอะไรบ้าง จำนวนหน้าควรมีเท่าใด มีการเชื่อมโยง มากน้อยเพียงใด
- หลังจากนั้น จึงทำการสร้างเว็บไซต์แล้วนำไปทคลองเพื่อหาข้อผิคพลาดและทำการแก้ไขปรับปรุง แล้วจึงนำเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นขั้นสุดท้าย

องค์ประกอบที่ดีของการออกแบบเว็บไซต์

 โครงสร้างที่ชัดเจน ผู้ออกแบบเว็บไซต์ควรจัดโครงสร้างหรือจัดระเบียบของข้อมูลที่ชัดเจน แยก ย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันและให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน จะช่วยให้น่าใช้งานและง่าย ต่อ การอ่านเนื้อหาของผู้ใช้

2. การใช้งานที่ง่าย ลักษณะของเว็บที่มีการใช้งานง่ายจะช่วยให้ผู้ใช้รู้สึกสบายใจต่อการอ่านและ สามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องมาเสียเวลาอยู่กับการทำความเข้าใจ การใช้งานที่ สับสนด้วยเหตุนี้ผู้ออกแบบจึงควรกำหนดปุ่มการใช้งานที่ชัดเจน เหมาะสม โดยเฉพาะปุ่มควบคุมเส้นทาง การเข้าสู่เนื้อหา (Navigation) ไม่ว่าจะเป็นเดินหน้า ถอยหลัง หากเป็นเว็บไซต์ที่มีเว็บเพจจำนวนมาก ควรจะ จัดทำแผนผังของเว็บไซต์ (Site Map) ที่ช่วยให้ผู้ใช้ทราบว่า ตอนนี้อยู่ ณ จุดใด หรือเครื่องมือสืบค้น (Search Engine) ที่ช่วยในการก้นหาหน้าที่ที่ต้องการ 3. การเชื่อมโยงที่ดี ลักษณะ ไฮเปอร์เท็กซ์ที่ใช้ในการเชื่อมโยง ควรอยู่ในรูปแบบที่เป็นมาตรฐาน ทั่วไปและต้องระวังเรื่องของตำแหน่งในการเชื่อมโยง การที่งำนวนการเชื่อมโยงมากและกระจัดกระจายอยู่ ทั่วไปในหน้าอาจก่อให้เกิดความสับสน นอกจากนี้กำที่ใช้สำหรับการเชื่อมโยงจะต้องเข้าใจง่ายมีความ ชัดเจนและ ไม่สั้นจนเกินไป นอกจากนี้ในแต่ละเว็บเพจที่สร้างขึ้นมาควรมี จุดเชื่อมโยงกลับมายังหน้าแรก ของเว็บไซต์ที่กำลังใช้งานอยู่ด้วย ทั้งนี้เผื่อว่าผู้ใช้เกิดหลงทาง และ ไม่ทราบว่าจะทำอย่างต่อไปดีจะได้มี หนทางกลับมาสู่จุดเริ่มต้นใหม่ ระวังอย่าให้มีหน้าที่ไม่มีการเชื่อมโยง (Orphan Page) เพราะจะทำให้ผู้ใช้ไม่ รู้จะทำอย่างไรต่อไป

4. ความเหมาะสมในหน้าจอ เนื้อหาที่นำเสนอในแต่ละหน้าจอควรสั้น กระชับ และทันสมัย หลีกเลี่ยงการใช้หน้าจอที่มีลักษณะการเลื่อนขึ้นลง (Scrolling) แต่ถ้าจำเป็นต้องมี ควรจะให้ข้อมูลที่มี ความสำคัญอยู่บริเวณด้านบนสุดของหน้าจอ หลีกเลี่ยงการใช้กราฟิกด้านบนของหน้าจอ เพราะถึงแม้จะดู สวยงาม แต่จะทำให้ผู้ใช้เสียเวลาในการได้รับข้อมูลที่ต้องการ แต่หากต้องมีการใช้ภาพประกอบก็ควรใช้ เฉพาะที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาเท่านั้น นอกจากนี้การใช้รูปภาพเพื่อเป็นพื้นหลัง (Background) ไม่ควร เน้นสีสันที่ฉูดฉาดมากนัก เพราะอาจจะไปลดความเด่นชัดของเนื้อหาลง ควรใช้ภาพที่มีสีอ่อน ๆ ไม่สว่าง จนเกินไปรวมไปถึงการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น ภาพเคลื่อนไหว หรือตัวอักษรวิ่ง (Marquees) ซึ่งอาจจะเกิดการ รบกวนการอ่านได้ ควรใช้เฉพาะที่จำเป็นจริง ๆ เท่านั้นตัวอักษรที่นำมาแสดงบนจอภาพกวรเลือกขนาดที่

5. ความรวดเร็ว ความรวดเร็วเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ผู้ใช้จะเกิดอาการเบื่อ หน่ายและหมดความสนใจกับเว็บที่ใช้เวลาในการแสดงผลนาน สาเหตุสำคัญที่จะทำให้การแสดงผลนานคือ การใช้ภาพกราฟิกหรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแม้ว่าจะช่วยดึงดูดความสนใจได้ดี ฉะนั้นในการออกแบบจึงควร หลีกเลี่ยงการใช้ภาพขนาดใหญ่ หรือภาพเคลื่อนไหวที่ไม่จำเป็น และพยายามใช้กราฟิกแทนตัวอักษร ธรรมดาให้น้อยที่สุด โดยไม่กวรใช้มากเกินกว่า 2 – 3 บรรทัดในแต่ละหน้าจอ

2.2.9 Flat Design

้ความเป็นมาของ Flat Des<mark>ign</mark>

การออกแบบต่างๆ ไม่ว่า<mark>จะเป็นเ</mark>ว็บไซต์หรื<mark>อ</mark>แอปพลิเกชัน มักจะใช้แนวกิดที่เรียกว่า "<u>Skeuomorphism</u>" แต่ในปัจจุบัน นักออกแบบเริ่มมองว่าเรากำลังออกแบบงานที่เป็นดิจิตอลอยู่ ซึ่งเราไม่ จำเป็นต้องไปเลียนแบบสิ่งของที่มีอยู่ในชีวิตจริงแต่อย่างใด เพราะบางกนอาจจะไม่เกยเจอหรือเกยใช้สิ่งนั้น เลยด้วยซ้ำ การออกแบบโดยเน้นไปที่ฟังก์ชั่นการใช้งานดูจะเหมาะสมกว่า หลังจากที่ Microsoft ได้เปิดตัว Windows Phone 7 และ Windows 8 ผู้คนก็เริ่มรู้จัก flat design มาก ขึ้น ด้วย UI (User Interface) ที่ดูทันสมัย แปลกตา สีสันสดใส ในขณะเดียวกันก็ดูเรียบง่าย ทำให้ flat design ได้รับความนิยมในเวลาอันรวดเร็วและถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในงานออกแบบไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์หรือ แอปพลิเกชัน เรื่องนี้อาจสะท้อนให้เห็นว่า บางทีคนเราก็ไม่ได้ต้องการ UI ที่หวือหวา น่าตื่นตาตื่นใจเสมอ ไป ขอแค่ UI ที่เรียบง่าย และสามารถตอบสนองความต้องการได้ก็เพียงพอแล้ว



ภาพที่ 2.12 ภาพแสคง Windows 8

แนวคิดของ flat design ก็คือ การออกแบบทุกอย่างให้ดูแบนราบ โดยจะลดการใช้อะไรก็ตาม ที่จะ ทำให้ดูมีมิติออกไป ไม่ว่าจะเป็น การให้แสงและเงา การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ การไล่สี รวมไปถึงสิ่งอื่น ๆ ที่ จะทำให้วัตถุนั้นลอยออกมา ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะว่า flat design ต้องการให้ users โฟกัสไปที่ตัว content จริง ๆ มากกว่าที่จะไปสนใจสิ่งอื่น ๆ ค<mark>วามท้าทายของการใช้ flat design ก็คือ เราจะอ</mark>อกแบบอย่างไร ให้ users ยังกงรู้ว่า element นี้มีไว้ทำอะไร ทั้งๆ ที่มันดูแบนราบไปแล้ว

ลักษณะของ Flat Design

1. เรียบง่าย

1C

ลักษณะที่เห็นได้ชัดที่สุดของ flat design คือความเรียบง่าย เรามักจะเห็นว่า elements ต่างๆ ใน flat design จะดูแบนราบ ไม่มีการให้แสงและเงา การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ การไล่สี รวมไปถึงเทคนิคอื่นๆ ที่จะ ทำให้ดูลอยออกมานอกจอ

2. สีสันสดใส

Flat design จะใช้สีที่หลากหลายมากขึ้น ปกติเราอาจจะใช้สีเพียงแก่ 2 – 3 สี แต่ flat design อาจ ใช้ได้มากถึง 6 – 8 สีเลยทีเดียว โดยสีที่นิยมเลือกมาใช้นั้น มักจะเป็นสีที่สดใส หรือ ฉูดฉาด เนื่องจากการทำ ให้ทุกอย่างดูแบนราบ อาจทำให้ Users จดจำและแยกแยะออกได้ลำบากว่า elements ต่างๆ มีไว้ทำอะไร เรา เลยจำเป็นต้องใช้สีเข้ามาช่วย

3. ตัวหนังสือใหญ่

Typography หรือการใช้ตัวหนังสือ กลายเป็นสิ่งสำคัญสำหรับ flat design การเลือกใช้ typeface จะต้องสื่อถึงอารมณ์ของเว็บหรือแอปพลิเคชัน ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ สนุกสนาน ตื่นเต้น ลึกลับ หรือทางการ typeface ที่ใช้จะต้องสะท้อนความรู้สึกนั้นออกมาได้ นอกจากนี้ การเลือกใช้คำจะต้องกระชับ ตรงประเด็น เพื่อให้สามารถเข้าใจได้ง่าย อย่าลืมว่า elements ต่างๆ นั้นดูแบนราบไปแล้ว เท่ากับว่ามันจะช่วย "ส่งเสริม" ให้ typography ของเราเด่นมากขึ้น

ข้อดีของ Flat Design

สาเหตุที่ flat design ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ไม่ได้เป็นเพียงเพราะหน้าตาที่สวยงามอย่าง แน่นอน แต่เป็นเพราะความเรียบง่ายของมัน ซึ่งจะส่งผลดีในหลายๆ เรื่องด้วยกัน ดังนี้

1. ใช้งานง่าย

ข้อแรกเลยก็คือ ความเรียบง่ายและตรงไปตรงมาของ elements ต่างๆ ส่งผลให้ UI นั้นดูเข้าใจง่าย ตามไปด้วย การที่ไม่มีอะไรมารบกวนสายตา ทำให้ users สามารถหาของที่ต้องการได้เร็วขึ้น นอกจากนั้น การวางตำแหน่งของ elements ต่างๆ ที่ดี จะช่วยให้ users โฟกัสไปที่ content ที่เราอยากจะนำเสนอ นั่น หมายความว่า users จะเข้าใจสิ่งที่เราต้องการจะสื่อได้ง่ายขึ้น

2. สวย

การใช้สีที่สดใส รวมไปถึงตัวหนังสือของ flat design ทำให้เว็บหรือแอปพลิเคชันดูทันสมัย สนุกสนาน น่าตื่นตาตื่นใจ ยิ่งถ้ามันตรงกับสิ่งที่เราต้องการจะนำเสนอด้วยแล้วล่ะก็ flat design จะสามารถ ดึงดูดความสนใจของ users ได้เป็น<mark>อย่า</mark>งดี

3. Responsive

Flat design เหมาะอย่างยิ่ง<mark>กับก</mark>ารทำ responsive web <mark>เนื่อง</mark>จากมั<mark>นมีแก่</mark>สีพื้นหลังที่สุดใส ตัวหนังสือ ตัวโตๆ แล้วก็รูปไอกอนแบนๆ แต่สื่อกวามหมายได้ดีเท่านั้นเอง ซึ่งองก์ประกอบเหล่านี้ สามารถจัดรูปแบบ ให้เข้ากับหน้าจอในขนาดต่างๆ ได้ไม่ยากเหมือนกับ design แบบ skeuomorphism



ภาพที่ 2.13 ภาพแสดงตัวอย่าง Flat Design

2.2.10 Material Design

Material Design ทาง Google ซึ่งเป็นผู้พัฒนาได้นำเสนอว่าเป็นการสร้างภาษาสำหรับการ ออกแบบใหม่ (Design Language) โดยลักษณะการออกแบบจะอาศัยกระดาษเป็นแม่แบบ

Material Design ไม่ใช่เป็นแค่ธีม (Theme) แต่มันลงลึกไปถึงการวางโครงสร้างของวัตถุ วัตถุ พื้นฐานของ Material Design คือ "กระคาษและหมึก" ที่ลอกแบบมาจากสิ่งพิมพ์ของจริง "แผ่นงาน" ใน ระบบของ Material Design จึงเป็นเหมือนกระคาษขาว ที่วัตถุหรือข้อความสามารถมาวางไว้บนนั้นได้

หลักการออกแบบ (Design Principle) ของ Material Design

- ใช้หลักการเลียนแบบ "วัสดุ" (Material) ในโลกความเป็นจริง เน้นการใช้พื้นผิว (Surface) และขอบ (Edge) ใช้แสงเงา-ภาพเคลื่อนไหวเหมือนกับแสงเงา-การเคลื่อนไหวของวัตถุเชิงกายภาพ
- เป็นการออกแบบที่ "ตั้งใจนำเสนอ" (Intentional) ใช้วิธีการนำเสนอแบบเดียวกับสิ่งพิมพ์กระดาษ เช่น ฟอนต์ ที่ว่าง สีสัน ภาพประกอบ
- 3. แสดงการเคลื่อนใหว (Motio<mark>n) เพื่</mark>อบอกความ<mark>หมาย (Meanin</mark>g) ของ<mark>การก</mark>ระทำ

แนวคิดของ Material Design เชื่อว่า "ขอบ" และ "พื้นผิว" เป็นสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตจริง และมีการเรียน รู้อยู่ในสมองมนุษย์อยู่แล้ว จึงควรจะใช้ขอบเพื่อให้มนุษย์สามารถแยกแยะวัตถุ ได้โดยอัตโนมัติ ถึงแม้จอจะ เป็น 2 มิติ แต่ Material Design มองว่าโลกแห่งความจริงมันเป็น 3 มิติ มีแสงเงา และการเคลื่อนไหว เพื่อ สร้างการรับรู้ ฉะนั้นใน ภาษาดีไซน์ตัวนี้จึงมี "ความลึก" ของวัตถุมาด้วย วัตถุต้องไม่เนียนเรียบไปกับอัน อื่นๆ แต่ต้องถูกแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ใช้สีที่ตัดกัน ไอคอนที่สื่อความหมายชัดเจน Animation และ Transition ต้องมีความลื่นไหล การเปลี่ยนจากหน้าหนึ่งไปอีกหน้าหนึ่งไม่ควรเปลี่ยนไปแบบกะทันหัน ควร ใช้ Transition ค่อย ๆ เปลี่ยนไปอย่างเนียน ๆ ดังนั้นเราอาจนิยามให้มันเป็น "หลักการ" หรือ "แนวทาง" การ ออกแบบ UI น่าจะตรงกว่า การวางวัตถุต่างๆ บนหน้าจอจึงมีแนวกิดของ "เลเยอร์" เข้ามา ตัวอย่างตามภาพ ข้างล่างกือ เลเยอร์ของระบบ (เช่น ภาพพื้นหลัง) จะอยู่หลังสุด ทับด้วยเลเยอร์ของแอพ และทับด้วยเลเยอร์ ของระบบ (เช่น ไดอะล็อกแจ้งเตือน) อีกชั้นหนึ่ง

Material Design ใช้ความเป็นเหตุเป็นผล ใช้ตรรกะ (Rational) กับความเป็นธรรมชาติ (Natural) เพื่อให้ผู้ใช้งานไม่ต้องเปลืองแรงสมองในการคิดว่าจะทำอะไร เนื่องจากรูปแบบลักษณะรูปร่าง เค้าโครง ออกแบบมาสอคกล้องกับวิธีคิดของมนุษย์อยู่แล้ว และการใช้ระบบกริดเพื่อกำหนดขนาดของวัตถุ (ทุกอย่าง ใน Material Design จะใช้ตัวคูณ 8 พิกเซลเสมอ เช่น 8, 16, 32)

 $\leftarrow \rightarrow$



STITUTE O

28

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน		เคือา	มที่ 1		เดือา	เที่ 2			เคือา	มที่ 3			เคือเ	เที่ 4	
รับมอบหมายงานเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ MynewAsia	u			C	Ð		7								
ศึกษาการใช้ Wordpress							1	5							
ทำรูปภาพใช้สำหรับเว็บไซต์									60	•					
ทำ Website <u>www.mynew.asia</u>								1		-					
ทำหน้าซื้อสินค้าใน Website											1	2			
แก้ไข Website เพิ่มเติม											2		÷		

ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงแผนปฏิบัติที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน		เคือ	นที่ 1		เดือา	นที่ 2		เดือเ	เที่ 3		เคือา	เที่ 4	
ทำรูปภาพกราฟิก ตัดต่อรูปต่าง ๆ													
ทำ PowerPoint Presentation MynewAsia				1	-								
ทำ PowerPoint Presentation EyeFleet											ン		
ถ่ายทำวีคีโอสำหรับลง Social											G		
ตัดต่อวีดี โอสำหรับถง Social										()		

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน

โครงงานเว็บไซต์นำเสนอสินค้า MynewAsia เป็นโครงงานที่จัดทำเพื่อนำเสนอสินค้า MynewAsia และสามารถสั่งซื้อได้ทางเว็บไซต์ โดยถูกมอบหมายงานให้เว็บไซต์ออกมาในลักษณะเรียบหรู และดูสบาย ตา เว็บไซต์มีหน้าหลักเพียงหน้าเดียว และมีหน้าซื้อสินค้าเป็นหน้ารอง โดยเว็บไซต์ที่เลือกใช้คือ Wordpress เนื่องจากว่าได้รับมอบหมายให้ใช้

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

ภายในระยะเวลา 4 เดือนในการปฏิบัติงานสหกิจ ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายงานให้ทำงานภาพกราฟิก เว็บไซต์ และสื่อวิดีโอต่าง ๆ เพื่อสำหรับการโปรโมทและนำเสนอสินค้าร่มรถยนต์ลงสื่อต่าง ๆ เพื่อทำให้ สินค้าเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

3.3.1 ศึกษาการใช้ Wordpress

เนื่องจากข้าพเจ้าไม่เคยใช้ Wordpress มาก่อน จึงต้องทำการศึกษาการใช้งานของ Wordpress Wordpress สามารถเลือก Theme ที่ใช้ในการทำได้ ข้าพเจ้าจึงเลือก Theme ของ TheGem เนื่องจากเหมาะกับ งานที่ได้รับมอบหมาย และมีลูกเล่นที่หลากหลาย



ภาพที่ 3.1 ภาพแสดง Theme TheGem ของ Wordpress

ขั้นตอนการติดตั้ง Theme ของ Wordpress

1. เข้าไปที่หน้าของ admin เลือกรูปแบบเว็บ และเลือกรีม



ภาพที่ 3.2 ภาพแสดงขั้นตอนการติดตั้ง Theme

2. เลือก Theme ที่ต้องการและกด ใช้งาน สามารถปรับแต่งชีมได้ตามที่ต้องการ



ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงขั้นตอนการติดตั้ง Theme 2

3.3.2 วางแผนแบ่งสัดส่วน Layout

เนื่องจากเว็บไซต์ของข้าพเจ้ามีหน้าห<mark>ลักเพียงหน้าเคียว</mark> จึงทำให้ต้องใส่เนื้อหาข้อมูลของสินค้า ทั้งหมดลงภายในหน้าแรก ข้าพเจ้าได้ทำการแบ่งสัคส่วนของเว็บไซต์ดังนี้

1. ส่วน Header ใช้ Slider Revolution

Slider Revolution เป็น Plug-in ชนิดหนึ่งของ Wordpress ซึ่งติดมากับ Theme TheGem ที่ข้าพเจ้า เถือกใช้ ข้าพเจ้าจึงเถือกใช้ Plug-in ชนิดนี้

Slider Revolution สามารถตกแต่งการใช้งานได้โดยการเข้าไปที่ Slider Revolution และเลือก Slide ที่เราจะตกแต่ง และกดกลิกตามภาพด้านล่าง

		All the Theorem Continues					
World Automatic Car Umbrella	O 7 ♥ 0 + ashatuni Th	egem Theme Options	a	57	>	_	
SLIDER RE	VOLUTION						
					1 Ar		
Revolution Slide	rs					=	Sorr
						-	
		Pa College da	Di Galera 🗘	Ed College	• • •		
	3			ter a		8	
				113		8 -	-
				M		8	
#1 Agency Bright	#2 TheGem Agenc	#3 mynewSlider	V C 🖊 #6 Online Sho	ab de	#7 test	New Slider	
<u>ځ</u>							
<u>ځ</u>							
er Import Slider							
ser Inport Silder							
ter							
eer Plugin Activati	ion Ø	Not Activated Plugin	Updates	() Update Available	System Requ	irements	
eer Plugin Activati	ion Ø	Not Activated Plugin	Updates	() Update Available	System Requ	irements	
ver Injust Silder	ion Ø	Not Astivated Plugin I	Updates	C) Update Available	System Requ	irements able	
wer Insport tilder et WP Plugin Activati Plugin Activati	ion Ø	Net Activated Plugin I Installed V 3.5.5.1	Updates ersion	() Update Available	System Requi	irements able Curre	✓ No I
er Ingert Silver	on Ø directly to your admin t our qualified support team	Not Activated Plugin 1 5.43.1 Latest Ava 3.4.5	Updates ersion	() Update Available	System Required System Required System Required System Required System Systems	irements able V Curre e V Curre	• Not
ever Prepart Store et Wor 100 100 100 100 100 100 100 10	on Ø	Not Activated Plugin 1 Installed V S-4.5 Check for	Updates ersion Itable Version Updates	() Update Available	System Requ Uploads folder wirt Memory Limit Upload Max, Filesis Max, Post Sta	irements able Curre e Curre Curre	No 1 ently: 256M ently: 50M
er Plugin Activati NY Plugin Activati VY Plugin Activati C Direct Nay for Direct Nay for C Ticket Suppor Direct Nay for Exclusive new	ton () the type of the type of	Not Activated Plugin I 5.43.1 Latest Ava 3.45 mers	Updates ension liable Version Updates	() Update Available	System Requ Uploads folder writ Wemory Limit Upload Max. Filesiz Max. Post Size Contact ThemeRum Upload Harry	lirements able 2 Curre e 2 Curre ch Server 2 Cur	No P ently: 256M ently: 50M ently: 50M ext Now

ภาพที่ 3.4 ภาพแสดงการใช้งาน Slider Revolution

Slider Revolution มีส่วน<mark>ประก</mark>อบต่าง ๆ คั<mark>ง</mark>นี้

ส่วนที่ 1 คือจำนวนหน้า S<mark>lide</mark> เราสามารถ<mark>ใ</mark>ส่หน้า <mark>Slide กี่</mark>หน้าก็ไ<mark>ด้ โด</mark>ยที่ Slide สามารถวนลูปได้ ไปเรื่อย ๆ

ส่วนที่ 2 คือการตั้งก่า Slid<mark>e ใน</mark>แต่ละหน้า <mark>เร</mark>าสามารถตั้ง<mark>ก่า</mark> ได้ว่า<mark>จะให้</mark> Slide เปลี่ยนหน้าด้วย Animation อย่างไร และสามารถใส่ Filter ให้กับ Slide ได้อีกด้วย

ส่วนที่ 3 คือ พื้นที่ในการตกแต่ง Slide สามารถเพิ่ม Text Button และตั้งก่า Animation ของ Object ต่าง ๆ ได้อีกด้วย ส่วนที่ 4 คือ Timeline ของ Object ต่าง ๆ ใน Slide นั้น ๆ เราสามารถตั้งค่าได้ว่า Object แต่ละตัว สามารถโชว์หน้า Slide ได้กี่วิ



ภาพที่ 3.6 ภาพแสดงขั้นตอนการเข้าเมนู

เลือกเมนูที่ต้องการใช้ หรือสร้างเมนูขึ้นมาใหม่ก็ได้ เราสามารถทำเมนูลิงค์กับหน้าอื่น ๆ หรือจะให้ ลิงค์อยู่ในหน้าเดียวกันก็ได้

ภาพที่ 3.7 ภาพแสดงการตั้งค่าเมนู

3.3.3 ตั้งหน้าหลักของเว็บ

TC

แก้ไขเมนู จัดการที่อยู่

1. ไปที่รูปแบบเว็บ เลือก ปรับแต่ง (Customize)

	สัปเหต 👔	It locks like you've been using Easy Forms for MaliChil grow and improve upon. If you're really enjoying the p intervence of the second seco	np for 2 weeks now. We hope you're enjoying the features included with the lugin, consider buying an add-on or developer license for some really aweson miss	free version. If so, please consider leaving us a review. Revi ne features and premium support.
	Portfolios	1		
	🤧 ไฟล์สื่อ			
	@ Bon	หนาควบคุม		
	ั หน้า	Important: Please configure the Automatic Updates Settings in Mons	terInsights.	
4	🔎 ดวามเห็น	DHD Security Warning Your version of DHD is 5.5.38 which is outdate	of and incerure. Eiv This Now	
	🖈 News	The second warning four version of the sission which is detailed		
	Portfolios	WooCommerce data update – We need to update your store databa	se to the latest version.	
	📌 Quickfinders	ไข้งานเครื่องมีอย่ายอัปเดท		
	🖈 Clients			
	📌 Galleries	Your theme (TheGem Child) contains outdated copies of some Woo updating to ensure they are compatible with the current version of W	Commerce template files. These files may need looCommerce. You can see which files are affected	
	🖈 Teams	from the system status page. If in doubt, check with the author of the	theme.	
	* Testimonials	Learn more about templates		
	A NEw Clider			
	The Contract	ในพริมดา 🍝	ฉบับร่างอย่างเร็ว	
	Contact	🖈 115 เรื่อง 📗 321 พบ้า	dialo.	
	WooCommerce	\$u	8750	
	📦 สินคำ	ปรับแต่ง โงานอื่ม TheGem Child อัปเคตเป็น 4.8.1	ตุณฑ่าลังคิดถึงอะไรอยู่?	
	🔊 รูปแบบเว็บ	30140		
	9 YITH Plugins	ส้านหลัง		
	🖆 ปลักลิน	Theme options	นันทึกฉนันร่าง	
	3. 17.1	Fonts Manager Hello world!		L
	and the second s	simple blog post	ข่าวสารเวิร์ดเพรส 🔹	
3	eranng	R.R. 6th 2016, 12:29 u. simple blog post	The Month in WordPress: August 2017 1 กับชายน 2017	

ภาพที่ 3.8 ภาพแสคงขั้นตอนการตั้งหน้าหลักของเว็บ

เลือกหน้าแรกปักหมุด จะสามารถเลือกได้ว่าเราจะใช้หน้าไหนเป็นหน้าหลัก โดยที่ข้าพเจ้าได้รับ
 เว็บไซต์มาเป็นชื่อ www.mynew.asia และข้าพเจ้าเลือกหน้า TheGem Agency(One Page) เป็นหน้าหลัก



ภาพที่ 3.9 ภาพแสดงขั้นตอนการตั้งหน้าหลักของเว็บ 2

3.3.4 ตกแต่งหน้าเว็บไซต์หลัก

ในส่วนของการแก้ไขหน้าเว็บไซต์ เราสามารถเลือกการแก้ไขเว็บได้หลายรูปแบบ จะเป็นแบบ CLASSIC MODE ก็จะเป็นการตกแต่งเว็บโดยการเขียนโค้ด HTML แบบ FRONTED MODE จะเป็นการ แก้ไขที่หน้าเว็บไซต์เลย และแบบสุดท้ายที่ข้าพเจ้าเลือกใช้คือ BACKEND MODE

BACKEND MODE

ในส่วนของโหมดนี้จะแก้ไขเว็บไซต์จากด้านหลังของเว็บ โดยการแบ่งเป็น Row ต่าง ๆ และ สามารถเลือก Element มาใช้งานได้ โดยส่วนประก<mark>อบของโหมดมีดังนี้</mark>

ส่วนที่ 1 ส่วนของ Row โ<mark>คย R</mark>ow สามารถ<mark>แบ่งเป็น Colum</mark>n ได้หลาย ๆ Column ส่วนที่ 2 ส่วนของเมนูแก้ไ<mark>ข Ro</mark>w สามารถ<mark>แ</mark>ก้ไข Row <mark>ตั้งก่</mark>า Margin ต่าง ๆ ได้ และ Duplicate Row

หรือถบ Row ได้

ส่วนที่ 3 ส่วนของเมนูแก้ไขภายใน Row สามารถแก้ไข Element ต่าง ๆ ได้



ภาพที่ 3.10 ภาพแสดงส่วนประกอบต่าง ๆ ของ BACKEND MODE

Element

Wordpress มี Element ให้เลือกใช้ต่าง ๆ มากมาย และเนื่องจากข้าพเจ้าได้ใช้ธีม TheGem จึงทำให้มี Element ในการใช้เพิ่มขึ้น

7 Contact Form 7 Place Contact Form7	Place content element inside the row	ts Transformed and the second	Eve catching icons from libraries	Separator Horizontal separator line	CigZag Separator Horizontal zigzag separator line	- Y - 5
-T- Separator with Text Horizontal separator line with heading	Message Box Notification box	Animated flip box with image and text	Facebook Like Facebook "Like" button	Tweetmeme Button Tweet button	8 Google+ Button Recommend on Google	1
Pinterest Pinterest button	Toggle element for Q8	A Single Image Simple image with CSS animation	Responsive image gallery	Animated carousel with images	Tabbed content	
Tour Vertical tabbed conter	Accordion Collapsible content panels	Pageable Container Pageable content container	Custom Heading Text with Google fonts	GO Button Eye catching button	Widgetised Sidebar WordPress widgetised sidebar	
Posts Slider Slider with WP Posts	Google Maps Map block	Raw HTML Output raw HTML code on your page	Raw JS Output raw JavaScript code on your page	Progress Bar Animated progress bar	Pie Chart Animated pie chart	
CO Round Chart Pie and Doughnat charts	Line Chart Line and Bar charts	Blank space with custom height	Post Grid Posts, pages or custom posts in grid	Media Grid Media grid from Media Library	Post Masonry Grid Posts, pages or custom posts, in masonry grid	\mathbf{x}
Masonry Media Grid Masonry media grid from Media Library	E Layer Slider Place LayerSlider	Place Revolution Slider	Cart Displays the cart contents	Checkout Displays the checkout	Order Tracking Form Lets a user see the status of an order	
My Account		Featured	Product	Producte	Add to cart	



ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง Element ต่าง ๆ ของ TheGem

Element ที่ข้าพเจ้าใช้มีดังต่อไปนี้

Text Block A block of text with WYSIWYG editor

Google Maps

Button Styled but

Divider

Styled Textbox Customizable block o

Contact Form 7

(*

Text Block คือกล่องข้อความ สามารถใส่ลูกเล่น Animation ได้

Google Maps สามารถใส่ แผนที่ของ Google Maps ลงในเว็บได้

Contact Form 7 สามารถกรอกแบบฟอร์มได้

Button สร้างปุ่ม เพื่อถิงค์ไปหน้าอื่น ๆ

Divider <mark>สามา</mark>รถตั้งก่า M<mark>argin เพื่อ</mark>จัด L<mark>a</mark>yout ได้

WSTITUTE O

Styled T<mark>extbo</mark>x เป็น Blo<mark>ck</mark> สามารถ<mark>ใส่ได้</mark>ทั้งข้อ<mark>ความ</mark>และรูปภาพได้ รวมทั้งใส่ Background ใด้อีกด้วย

Single Image Simple image with CS

Single Image สามารถใส่รูปภาพและใส่ลูกเล่น Animation ได้

ส่วนที่ 4 ส่วนของการตั้งค่าหน้าหลักต่าง ๆ ทั้ง Header



3.3.5 ตั้งค่าหน้าซื้อขายสินค้า

โดยข้าพเจ้าได้เลือก Plug-in WooCommerce สำหรับการเลือกขายสินค้า

ขั้นตอนการติดตั้ง Plug-in WooCommerce

เข้า Plug-in และเลือก เพิ่มปลั๊กอินใหม่ หลังจากนั้น Search ปลั๊กอินใหม่ WooCommerce ติดตั้ง Plug-in หลังจากนั้นก็เลือกใช้งาน Plug-in

WooCommerce สามารถตั้งค่าได้หลายอย่าง ทั้งข้อมูลเกี่ยวกับสินค้า ช่องทางการชำระเงิน และ Email สำหรับติดต่อ

) 😤 Number 1 World	I Automatic Car Umbrella 🔿 9 📮 0 🕂 สร้างใหม่ TheGem Theme Options	នាว័តអឺ jann 📃
*	Portfolios	ทั่วไป อินค้า การจัดส่ง สั่งชื้อและช่าระเงิน บัญชี E-mail เอพีไอ (API)	
Ą;) ไฟล์สือ		
Ð	ิลิงก์	Important: Please configure the Automatic Updates Settings in Monsterinsights.	0
J	หน้า	There is an update available for: MailChimp for WordPress,	0
. 🕈	ความเห็น	Begin updating plugin Dismiss this notice	
*	News		
*	Portfolios	WooCommerce data update – We need to update your store database to the latest version.	
*	Quickfinders	ใช้งานเครื่องมือข่วยยัปเตท	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
*	Clients	Your theme (The Care Child) centere outdated canics of some WeeCommone template files. These files may	C roilin
*	Galleries	need updating to ensure they are compatible with the current version of WooCommerce. You can see which files	
*	Teams	are affected from the <u>system status page</u> . If in doubt, check with the author of the theme.	
*	Testimonials	Learn more about templates	
*	NivoSlider	General options	
	Contact		
WDO	WooCommerce	base location	
	าสังพื้ก	Solling location(c)	
- 91	164	Sen to specific coultilles	

ภาพที่ 3.13 ภาพแสดง Plug-in Woocommerce

สามารถสร้าง Coupon สำหรับลคราคาสินค้าได้

10



ภาพที่ 3.14 ภาพแสดง หน้า Coupon ของ Woocommerce

สามารถดูสถานะการสั่งซื้อของลูกค้าได้ ถ้าชำระเงินเรียบร้อยแล้วจะขึ้น เครื่องหมายถูกค้านหน้า

🕅 😤 Number 1 World Automatic Car Umbrella I 😳 9 📕 0 🕂 #τηλφ TheGem Theme Options	สวัสดี jann 🔃
WooCommerce 4 Learn more about templates	
ทำสังชื่อ ชูปโดง ทั้งหมด (3) มีเรียน(5) On hold (2) (1) เรียนที่ออนตัว	Search orders
ราธงรน คำสั่งจำนวนมาก 🗘 ทำงาน วันที่ทั้งหมด 💠 ดันหาข้อมูลลูกด้า 🔻 ดัวกรอง	3 รายการ
การสังคำ สถานะ อี่ค่าสั่งชื่อ ส่งไปยัง 🔳 วันที่ รวมกั้งหมด จัดกา	15
afatasana	v (*
2017 2017	
2 ງ ນແກນເວັ້ນ y VITH Plugins ∠ ນຄໍ້ກອິມ @ ▲ ຄູ່ໃຫ້	*
/* urfastila ? Visual Composer E Åuin ② TheGem Import	
MailChimp for WP P คำส์เรื่อ ส่งไปยัง Insights กระจำสำนักและ จัดกา	าร 3 รายการ

ภาพที่ 3.15 ภาพแสดง หน้าสถานะการชำระเงินของ Woocommerce

ข้าพเจ้าตั้งหน้า myshop ให้เป็นหน้าสั่งซื้อสินค้า และเลือกใช้ Element ของ WooCommerce สำหรับการแสดงสินค้า



ภาพที่ 3.16 ภาพแสดงการตั้งค่าหน้า My Shop

บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

โนโล ฮั 7

(,) mynewasia

Q☆:

QR

4.1 ผลการดำเนินงาน

จากการทำ Website www.mynew.asia มีผลการคำเนินงานดังนี้

4.1.1 หน้า Website หลัก

C 🟠 B Secure | https://www.mynew.asia

4.1.1.1 Header

T

MYNEWASIA Number 1 Automatic Car Umbrella ร่มรถยนต์อัตโนมัติ

ซื้อเลย

<mark>ภาพที่ 4.1</mark> ภ<mark>า</mark>พแ<mark>สดง H</mark>eade</mark>r 1

STITUTE O



4.1.1.2 คุณสมบัติของร่มรถยนต์







ຄ້ວຍດູດ TPU

ยางดูด TPU ใช้ติดหลังคาเพื่อช่วยยึด ตัวยางมีลักษณะอ่อนนุ่มไม่ทำให้รถเสียหาย

ที่ปรับเชือกกันลม

-

70

สามารถปรับความยาว เชือกได้เพื่อช่วยกันลมให้ดีขึ้น

้ป<mark>้องก</mark>ันการโจรกรรม

เช<mark>ือกที่ใ</mark>ส่ไว้กั<mark>บประตูรถ จ</mark>ะมีเหล็กอยู่ด้านใน <mark>ทำใ</mark>ห้ยากต่อการขโมย

ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงคุณสมบัติของร่ม 2

 \leftarrow \rightarrow C \triangle \triangleq Secure | https://www.mynew.asia ର ☆ : ประโยชน์ ติดตั้ง สีร่มรถยนต์ (,) mynewasia[,] สั่งซื้อ с Ë เข้าสู่ระบบ เทคนิค

4

เกราะป้องกัน

เมื่อลมแรงผ้าใบที่ยึดอยู่ตรงมุมต่างๆ จะถูกปลดออกเพื่อไม่ให้เกิดความเสียหาย













ตัวยึดกันลม

จะมีตัวยึดซึ่งเป็นตะขอยึดกับตัวรถ ทั้ง 4 ด้าน

ปัญหาขีดข่ว<mark>น</mark>

TC

ช่วงข้อต่อของโครงเห<mark>ล็กจ</mark>ะมียางที่นุ่<mark>ม</mark> เพื่อป้องกันการเกิดร<mark>อยข</mark>ึดข่วน

ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงคุณสมบัติของร่ม 3

4.1.1.3 ประโยชน์ของร่มรถยนต์



4.1.1.4 การใช้งานร่มรถยนต์



4.1.1.5 สีร่มรถยนต์



4.1.1.6 เมนู





4.1.1.7 หน้าสั่งซื้อสินค้า

สินค้าสามารถซื้อได้จริง และสามารถ<mark>สมัครสมาชิก log-in</mark> ได้อีกด้วย



4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายใน การปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงงาน

60

ข้าพเจ้าสามารถปฏิบัติได้ตามวัตถุประสงค์ก่อนข้างมาก ข้าพเจ้าได้พัฒนาฝีมือและได้เพิ่มทักษะใน การทำงาน และได้พบเจอกับปัญหาจากการทำงาน และสามารถแก้ไขปัญหาได้ อีกทั้งยังสามารถพัฒนา เว็บไซต์ จากที่ไม่เคยใช้ Wordpress มาก่อน ก็สามารถศึกษาและพัฒนาจนเว็บไซต์สามารถใช้งานได้จริง

> กุ ก โ น โ ล ฮั ๅ ฦ ๙

IC

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท อีสท์ อินโนเวชั่นจำกัด ในตำแหน่ง Graphic Design ระยะ รวมทั้งสิ้น 4 เดือน ข้าพเจ้าได้ทำ Website เพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์และซื้อขายสินค้าใน Website ที่มีชื่อว่า www.mynew.asia Website สามารถนำไปใช้เพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์และสามารถซื้อสินค้าได้จริง จุดเด่นของ เว็บไซต์คือเว็บไซต์เป็นแบบเรียบหรู มีการจัดวาง Layout ที่ก่อนข้างสบายตา อ่านข้อมูลได้ง่ายและครบถ้วน ในอนากตเว็บไซต์อาจจะมีการพัฒนาลูกเล่นมากยิ่งขึ้น หรืออาจจะใส่เนื้อหาข่าว วิดีโอ เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับ สินค้ามายนิวเอเชียมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะการทำงานของข้าพเจ้าได้อีกด้วย

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

้ศึกษาการทำเว็บไซต์จากเว็บไซต์ดัง ๆ เพื่อนำมาศึกษาและปรับใช้กับโครงงานมากยิ่งขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

5.3.1 ควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทำงานอยู่เสมอ 5.3.2 ควรติดตามข่าวสารและศึกษาเทคโนโลยีเพิ่มเติมเสมอ 5.3.3 เว็บไซต์ควรเพิ่มเติมการเปลี่ยนรถและเปลี่ยนสีร่ม

STITUTE O
เอกสารอ้างอิง

พีคนกมิว มิวนกพีค, 2013, **โปรแกรมสร้างงานกราฟิก** [Online], Available: http://pycknokmiu.blogspot.com/2013/09/adobe-illustrator.html [7 กันยายน 2560]

บริษัท ไอทีจีเนียส เอ็นจิเนียริ่ง จำกัด, 2014, **โปรแกรม Adobe Photoshop** [Online], Available: https://www.itgenius.co.th/article/โปรแกรม%20Photoshop%20คืออะไร.html [7 กันยายน 2560]

สิทธิชัย นามอาษา, 2014, โปรแกรม Adobe Premiere Pro [Online], Available: http://sittichai25351991.blogspot.com/2014/03/adobe-premiere-pro.html [7 กันยายน 2560]

Adisak, 2015, โปรแกรม Adobe Audition [Online], Available: http://www.lib.ubu.ac.th/libblog/wp-content/2015/06/AdobeAudition-adisak.pdf [7 กันยายน 2560]

iamthaigraphic, 2012, การประมวลผลภาพ [Online], Available: http://iamthaigraphic.blogspot.com/2012/07/raster-vector.html [9 กันยายน 2560]

Mercular, 2014, ชนิดของไฟล์เสียง [Online], Available: https://www.mercular.com/review-article/audio-file-type/ [9 กันยายน 2560] อาทิพงศ์ แสนสิทธิ์, 2013, **ชนิดของVideo** [Online], Available: https://sites.google.com/site/artipongseansitvdo/home/chnid-khxng-wi [9 กันยายน 2560]

Kruuthit, 2013, ชนิดของไฟล์ Video [Online], Available: https://kruuthit.wordpress.com/2013/09/30/รูปแบบของไฟล์วีคีโอ [9 กันยายน 2560]

<u>PresentationX</u>, 2014, **เทคนิคการเลือกใช้สีสำหรับการออกแบบ Presentation** [Online], Available: http://infographic.in.th/infographic/เทคนิคการใช้สีแบบเบสิค [10 กันยายน 2560].

จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน, 2013, **การออกแบบกราฟิก** [Online], Available: http://bowtysnoo.blogspot.com/ [10 กันยายน 2560]

กรูปียะคนัย, 2015, ห**ลักการออกแบบ Website** [Online], Available: https://krupiyadanai.wordpress.com/บทเรียน-html/การออกแบบเว็บไซต์/ [10 กันยายน 2560]

SURANART NIACOME, 2013, Flat Design [Online], Available: http://www.siamhtml.com/what-is-flat-design-how-to-resources/ [10 กันยายน 2560]

มนัสวิน แสนคำ, 2015, **Material Design** [Online], Available: http://www.siamhttp.com/site/article/google-material-design.html [10 กันยายน 2560]



รับโลสั ภาคผนวก ก. แบบฟอร์มรายงานสหกิจประจำสัปดาห์

CAN INSTITUTE OF TECH



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่.....<u>1</u>

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 กณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>29.705</u> 760	.9	รับฟังรายละเอียดงาน / หา font งาน	โปรแกรมที่ใช้หา font	-
อังการ <u>30/05/60</u>	9	ตัดต่อรูป / ทำงาน Graphic	เทคนิคการตัดต่อภาพ	-
<u> щв.31/05/60</u>	9	ทำ Banner 5 ขนาด	การออกแบบ banner	-
พฤหัสบด <u>ี 1 /06 / 60</u>	9	ทำ Powerpoint Presentation / แก้ไข Banner / ตัดต่อรูปเพิ่มเติม	การแต่งภาพ	C
ศุกร <u>์2./06./60</u>	9 ~~~	แก้ไข Banner / ตัดต่อรูป / ทำ Powerpoint Presentation	การทำ movement Presentation	u U
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบัญลี	มีนความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน		ล <mark>งชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร</mark> (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	45	วัน/เดือน/ปี2. มี.ย. 2560 นักศึกษา	คำแหน่ง วัน/เดือน/ปี	
1			ผู้กวบกุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหต</u>ุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

1771/1 ฉพมพัฒนาการ แขวงสวนพลวง เขตสวนพลวง กรงเทพ 1 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762. 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ที่อ 2788 www.tnl.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....2

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>5,6</u> 60	9	แก้ไข Power Point Presentation	การทำ movement ให้ smooth ยิ่งขึ้น	
อังคาร <u>6/ 5760</u>	4	ออกแบบ Banner อันใหม่	เทคนิคออกแบบ	-
ψ <u>π. 7, 6, 6</u> 0	9	ทำ Banner อันใหม่	ใต้รู้จักโปรแกรม Google Web Design ใช้สำหรับออกแบบ Banner	-
พฤหัสบด <u>ี 8/6/6</u> 0	9	ทำนามบัตร	การออกแบบโดย ใช้แค่สองสี	
ŋ n <u>f. 9, 6,60</u>	9	แก้ไข Banner / แก้ไขนามบัตร	เทคนิคการออกแบบ	
เสาร์	-			5
อาทิตย์ <i>]</i>				
จำนวนชั่วโมงรวม	10	ขอรับรองว่าราชงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	งอรับรองว่าราชงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
ในราชงานฉบับนี้	40			,
จำนวนชั่วไมง ในราชงานฉบับก่อน	45	ลงรือ ขี้สัชเภ ธินะเกียรอาโกร (ลิรีเยา ธินะเกียรอาโกร)	ลงรือ นวพร นิริปมา (นวพร นิริปญา	<u>งาวงส์ (แทน)</u> มาวงส์)
จำนวนชั่วโมง		วัน/เดือน/ปี	ดำแหน่ง	<u> </u>
รวมทั้งหมด	85	นักศึกษา	วัน/เพื่อน/ปี	
			ตู้กวบ กุมการป	ฏิบัติงาน

<u>ทมายเทต</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่.....<u>3</u>

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 กณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>12 / 6 / 60</u>	9	ทำเว็บไซต์ แก้ไขเว็บไซต์ ทำรูปภาพGIF	การใช้wordpress	-
อังการ <u>13 / 6 / 60</u>	9	เปลี่ยนสีรูปโดยใช้โปรแกรม Photoshop/ รับงานใหม่	วิธีการใช้ Hue	
щ<u>в. 14</u>/. 6/60	9	แก้ไขนามบัตร / ทำป้ายรางวัล	การวาง Layout	J
พฤหัสบด <u>ี15/6</u> /60	9	ตัดต่อรูป / วางLogo	การลบรูปให้เนียน	C
ศุกร <u>์ 16/ 6 / 60</u>	9 ,	ตกแต่งPower Point เพิ่มเติม	เทคนิค Movement เพิ่มเติม	5.
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้ 	เป็นความพริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	85	ล <mark>งชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร</mark> (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	130	วัน/เดือน/ปี16.มิถุนายน 2560 นักศึกษา	ตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี	<u> </u>
1			ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปคาห์อย่างเคร่งครัค อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุ<mark>งเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-</mark>2763-2762. 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่.....4

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>.19/.6./60</u>	9	แก้ไขเว็บไซต์ ทำภาพกราฟฟิค	การแก้code ใน wordpress	-
อังการ <u>20,/6./6</u> 0	9	ทำเอกสารบัญชี ตรวจสอบใบกำกับภาษี	ได้เรียนรู้การ ตรวจสอบเอกสาร	-
<u> щъ.21./.6./60</u>	9	แก้ไข power point แปลคู่มือสินค้า	การทำงานให้ ละเอียดมากขึ้น	
พฤหัสบด <u>ี 22</u> /6./.60	9	แปลคู่มือการใช้สินค้าเพิ่มเติม	การทำคู่มือสินค้า	
ศุกร <u>์ 23 / 6 / 60</u>	9 ~~	ทำรูปกราฟฟิคลงเว็บไซต์	เทคนิคการแต่งภาพ	5
เสาร์/				
อาทิตย์//	8.1			
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	130	ลงชื่อจรชยา ธนะเกยรตเกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร	avite Ceuro	22 DT)
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	175	วัน/เดือน/ปี23 มิถุนายน 2560 นักศึกษา	คำแหน่ง	(- 60 ฏิบัติงาน

<u>หมายเหต</u>ู นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัค อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......5........

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>267 6760</u>	9	วาง Layout Banner	การวาง Layout	<u> </u>
อังการ. <u>27/.6/60</u>	9	ทำ Banner เป็นภาพ Gif	การทำ Banner เป็น Gif	-
<u> </u>	9	วาง Layout Website	การใช้ Theme นี้	
พฤหัสบด <u>ี29/6/60</u>	9	ແก้ Website ເพิ່มເติม	การจัดเรียง Layout	0.
ศุกร <u>์ 30/. 6760</u>	9	ทำหน้าขายของในเว็บ	การใช้ plug-in	
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	งอ รับรองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นกามจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	175	ลงชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ	<u> </u>
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	220	วัน/เดือน/ปี <u>30 มิ.ย. 60</u> นัก สึก ษา	<mark>ต</mark> ำแหน่ง วัน/เดือน/ปี	
11			ผู้ควบกุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่.....6......

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>3./.7./.60</u>	9	แก้ไขเว็บไซต์ เพิ่มข้อมูลมากขึ้น	การใช้ wordpress	<u>.</u>
ยังการ. <u>4. / 7. /60</u>	9	จัด Layout ของเว็บไซต์เพิ่ม	การวาง Layout	-
<u> </u>	9	แก้ไขรูปภาพให้เล็กลง สำหรับใส่ในเว็บไซต์	การเซ็คการใช้งานเว็บ PageSpeed Insight	<u></u>
พฤหัสบด <u>ี.6./7/.6</u> 0	9	แก้ไข Slider เพิ่มเติม	การเลือก Movement	0
ศุกร <u>์ 7.77</u>	9 ~~~	เขียนบท Video Marketing	การเขียนบท	L.
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความจังทองไระการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	220	ลงชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร	ลงชื่อ	, ,
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	265	วัน/เดือน/ปี7 กรกฎาคม 2560 นักสึกษา	ดำแหน่ง วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......7

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 กณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์//		หยุดชดเชยวันอาสาฬหบูชา	
อังการ <u>11/ 7 /60</u>	9	ทำ Powerpoint Presentation	การทำ Graphic ใส่ใน Presentation
<u> </u>	9	ทำ Powerpoint Presentation ต่อ	การวาง Layout -
พฤหัสบด <u>ี13/7./60</u>	9	ตกแต่ง Powerpoint Presentation	การทำภาพ Graphic -
ศุกร <u>์ 14/ 7 /60</u>	9	ตกแต่ง Powerpoint Presentation เพิ่มเติม	ได้เทคนิคเพิ่มเติม -
เสาร์/			
อาทิคย์//			
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานสมับนี้เป็นความสริมทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	265	ลงชื่อจิรัชยา ธนะเกี <mark>ยรติไกร</mark>	ถงชื่อ
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	301	วัน/เดือน/ปี14 มิถุนายน 2560 นักสึกษา	ิ ตำแหน่ง
1			ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักสึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......8

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 กณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>.17/.07/60</u>	9	ทำ Movement Powerpoint	การทำMovement ให้เหมาะกับงาน	
อังการ <u>.18/.07/60</u>	9	แก้ไข Movement Powerpoint	5	-
щ<u>т.19/.07/60</u>	9	ฟัง comment งาน	วิธีแก้ไขการทำงาน	1
พฤหัสบด <u>ี20/.07/.60</u>	9	แก้ Powerpoint ใหม่ทั้งหมด	การวาง Layout	<u></u>
ศุกร <u>์ 21/ 07/60</u>	9	ทำ Powerpoint ต่อ	การทำ Graphic	L L
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	<u>งอรับรองว่ารายงานฉบันนี้</u>	เป็นความจริงทุกประการ •
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	301	ลงชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ. ()รางวิน	,
จำนวนชั่วโมง		วัน/เดือน/ปี21 กรุกฏาคม 2560	ตำแหน่ง	
รวมทั้งหมด	346	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี	a 10a
			ผู้ควบคุมการป	ฎบตงาน

<u>หมายเหตุ</u>. นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......9

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์	1.1	ลาหยุด	5	
อังคาร. <u>25/.07/60</u>	9	แก้ไขเว็บไซต์	รู้จักปลั๊กอินของ wordpress มากขึ้น	-
щ<u>в.26/.07/60</u>	9	แก้ไขเมนูเว็บไซต์		1
พฤหัสบด <u>ี.27/07</u> /.60	9	ใส่ข้อมูลเว็บไซต์เพิ่มเติม	การวาง Layout	C: 1
ศุกร <u>์.28/.07/60</u>	to m	หยุดเนื่องในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา รัชกาลที่10		5
เสาร์/				
อาทิตย์//				0
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	27	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ง อรับรองว่ารายงานุญบับนี้	เข้าสวามจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	346	a <mark>งชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร</mark> (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ	<u> </u>
จำนวนชั่วโมง		วั <mark>น/เดือน</mark> /ปี27 ก <mark>ร</mark> กฎาคม 2560	<mark>ต</mark> ำแหน่ง	<u> </u>
รวมทั้งหมด	373	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี	
1			ผู้ควบกุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

1771/1 อนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กร**งเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2**763-2762. 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่.....<u>10</u>

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 กณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>31,07</u> ,60	9	ตัดต่อรูปโดยใช้ Photoshop	การใช้ Clone Stamp	<u>-</u>
อังการ. <u>01/08./60</u>		ลาหยุด	N.	
<u> </u>	9	ทำ Power Point เพิ่มเติม	การทำ Graph	1
พฤหัสบด <u>ี03/ 08/60</u>	9	ทำ Video สำหรับลง Youtube	-	C 1
ศุกร <u>์ 04/ 08/60</u>	-	ลาหยุด		5
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	27	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ง อรับรองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	373	ลงชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ	,
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	400	วัน/เดือน/ปี4 สิงหาคม 2560 นักศึกษา	ตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี	
1		,	ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักศึกษาด้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปคาห์อย่างเคร่งครัค อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......1.1......

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 กณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>7./08./60</u>	11	ลาหยุด	2	-
อังคาร <u>. 8 /08 /60</u>	>>	ลาหยุด	<u> </u>	-
щ<u>в. 9./08./60</u>	9	ถ่ายและตัดต่อวีดีโอลง Youtube	มุมกล้องใหม่ๆ	1
พฤหัสบดี10./.08/60	9	ถ่ายและตัดต่อวีดีโอลง Youtube 2 ตัว	เทคนิคการตัดต่อ	C
ศุกร <u>์ 117.08/60</u>	9	ตัดต่อวีดีโอลง Youtube	เทคนิคการตัดต่อ วีดีโอ	5
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	27	ขอรับรองว่าราชงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	งอ รับรองว่าราชงานฉบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ () ()
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	400	ลงชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	427	วัน/เดือน/ปี11.สิงหาคม.2560 นัก ศึก ษา	ิตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี	
11			ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>พมายเหตุ</u> นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......12......

ชื่อ-สกุลนักศึกษา...จิรัชยา ธนะเกียรติไกร คณะวิชา...เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา..เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ใด้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
	หยุดวันแม่	1,	
9	แก้ไขวีดีโอ	÷.	-
9	แก้ไขเว็บไซต์	การใส่add line ในเว็บไซต์	
9	ทำ backdrop	การจัด layout backdrop	
9	แก้ไข backdrop	การตกแต่งรูป	
36	ขอรับรองว่าราขงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่สรายงานฉบับ	นี้เป็นการมจริงทุกประการ
427	ล _{งชื่อ} จิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	avio	<u> </u>
463	วัน/เดือ <mark>น/ปี18 สิงหาคม 2560</mark> นักศึกษา	<mark>คำแห</mark> น่ง วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการบ	ปฏิบัติงาน
	<u>จำนวนชั่วโมง</u> 9 9 9 9 36 427 463	งำนวนชั่วโมง งานที่ปฏิบัติโดยย่อ หยุดวันแม่ 9 9 แก้ไขวีดีโอ 9 แก้ไขวีดีโอ 9 แก้ไขวีดีโอ 9 แก้ไขเว็บไซต์ 9 ทำ backdrop 9 แก้ไข backdrop 9 แก้ไข backdrop 36 งอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ 36 วัน/เดือน/วี โร้ชยา ธนะเกียรติไกร	จำนวนชั่วโมง งานที่ปฏิบัติโดยช่อ ความรู้/ทักษะที่ได้รับ 9 แก้ไขวีดีโอ 9 9 แก้ไขวีดีโอ การใส่add line 9 แก้ไขเว็บไซต์ การใส่add line 9 แก้ไขเว็บไซต์ การใส่add line 9 แก้ไขเว็บไซต์ การใส่add line 9 แก้ไขเว็บไซต์ การใส่add line 9 เก้ไขเว็บไซต์ การจัด layout 9 แก้ไข backdrop การตกแต่งรูป 36 งข้ะบรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ เอะบรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ 36 งข้ะบรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ เอะบรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ 427 ลงชื่อ เก็สีรัชยา ธนะเกียรติไกร เดงชื่อ วัน/เดือน/ปี 18 สิงหาคม 2560 วัน/เดือน/ปี 463 นักศึกษา รัน/เดือน/ปี รัน/เดือน/ปี

<u>พมายเหต</u> นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....13

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ใด้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>21/08/60</u>	9	ตัดต่อและแก้ไขวีดีโอ	การตัดต่อให้ วีดีโอ smooth	-
อังการ <u>22/08/60</u>	9	ใส่ sound ลงวีดีโอ	การเลือก sound ให้เข้ากับงาน	-
щ <u>т.23/.08/.6</u> 0	9	หา sound ไว้ใช้กับวีดีโอ	เว็บหา sound	-
พฤหัสบด <u>ี24/08/60</u>	9	หา footage ใช้กับวีดีโอ	เว็บหา footage	<u> </u>
ศุกร <u>์ 25/08/60</u>	9	แก้ไขวีดีโอ	-	1.5
เสาร์/				
อาทิตย์//				• 1
จำนวนชั่วไมงรวม ในรายงานถบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานกมับนี้	มปันญามุจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	463	_{ลงชื่อ.} จิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร	ลงชื่อ	
จำนวนชั่วไมง รวมทั้งหมด	508	วัน/เดือน/ปี25 สิงหาคม 2560 นักศึกษา	<mark>ตำแห</mark> น่ง วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการบ	Iฏิบัติงาน

<u>พมายเทต</u>ุ นักสึกษาต้องส่งราชงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่.....<u>14</u>......

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>.28/08/60</u>	9	ปริ้นงานตรวจสอบความเรียบร้อย		<u>···</u>
อังการ. <u>29/08/60</u>	9	แก้ไข power point	<u>_</u> &_	-
щ<u>т. 30/08 / 60</u>	9	Export power point เป็น Video	-	2.
พฤหัสบด <u>ี 31/08</u> /60	9	ตัดต่อ Video เพิ่มเติม	เทคนิคการตัดต่อ Video	G
ศุกร <u>์ 01/09 / 60</u>	9	ประชุมเกี่ยวกับงาน	-	с –
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วไมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่าราขงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้	มีป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	508	_{ลงชื่อ} จิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	avio ([Swis a	N 1800000
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	553	วัน/เดื <mark>อน/ปี1 กันยายน</mark> 2560 นักศึกษา	<mark>ดำแ</mark> หน่ง	2 (0
			ผู้ควบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักสึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัค อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......15......

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>04/08/60</u>	9	ถ่ายรูปงาน	การจัดแสง	-
อังการ <u>05/08/60</u>	9	แก้ไขวีดีโอ	เทคนิคการเบลอ วิดีโอ	-
<u> </u>	9	ตัดต่อและปรับเสียงวีดีโอ	เทคนิคการตัดต่อ	2
พฤหัสบด <u>ี07/08/60</u>	9	ตัดต่อและปรับเสียงวีดีโอต่อ	-	
ศุกร <u>์08/08/60</u>	9	ทำภาพเทียบตารางสินค้า	การวาง Layout	è
เสาร์/				
อาทิตย์//				•
จำนวนชั่วไมงรวม ในรายงานถบับนี้	45	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	ขอรับรองว่ารวองวนกบับนี้	เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	533	ล _{งชื่อ} จิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	avio. Ovs~00)
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	578	วัน/เดือ <mark>น/ปี8.สิงหาคม 2560</mark> นักศึกษา	<mark>คำแหน่ง วัน/เดือ</mark> น/ปี ผู้กวบคุมการป	ฏิบัติงาน

<u>หมายเหต</u> นักสึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจสึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์่มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่.....<u>16</u>......

ชื่อ-สกุลนักศึกษา งิริัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 57122063-1 กณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ ปัญหา/อุปสรรค
ขันทร์ <u>.11,09./60</u>	9	แก้ไขวีดีโอ ทำให้วีดีโอสั้นลง	การทำวีดีโอให้ น่าสนใจมากขึ้น
อังคาร <u>12/09 / 60</u>	9	แก้ไขวีดีโอ ทำ intro เพิ่มเติม	- & -
พุ <u>ธ.13/09/60</u>	9	ทำ Powerpoint เป็นภาษาอังกฤษ	- 2
พฤหัสบด <u>ี14/09</u> /60	9	ทำ Video ลง Social เพิ่มเติม	เทคนิคการตัดต่อวีดีโอ -
ศุกร <u>์ 15.09./60</u>	9	ท้ำรูปภาพกราฟิก ลง Social	การท้ำให้ภาพน่าสนใจ -
เสาร์/			
อาทิตย์//			
จำนวนชั่วโมงรวม ในราชงานฉบับนี้	45	ง อรับรองว่าราซงานฉบับนี้เป็นกวามจริงทุกประการ	<mark>ขอรับรอง</mark> ว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในราชงานฉบับก่อน	578	ลงชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ มีเส้มงง กิลลวส์ศา (พาวสาว น์เส้มงง กิลลวส์ศา)
จ้ำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	623	วัน/เดือน/ปี15 ก็นี่ยัวยัน 2560 นักศึกษา	<mark>ด้าแหน่ง Bosiness Oevelopment Manager วัน/เดื</mark> อน/ปี ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน

<u>หมายเหต</u>ุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......1.7......

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ใด้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>18/09/60</u>	9	แก้ไขเว็บไซต์	การทำแบบฟอร์ม	-
อังการ <u>19/09/60</u>	9	ตัดต่อโลโก้แบรนด์ต่าง ๆ ลงสินค้า	เทคนิคการตัดต่อรูป	-
<u> พุธ20/09/60</u>	9	แก้ไขแบบฟอร์มเว็บไซต์	การเพิ่มเติม แบบฟอร์ม	2.
พฤหัสบด <u>ี21/.09</u> /.60		ลาหยุด		
ศุกร <u>์ 22/09/60</u>	9	แก้ไขเว็บไซต์เพิ่มเติม	Plug-in ต่าง ๆ	ie i
เสาร์/				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานถบับนี้	36	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้</u>	เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	623	ล _{งชื่อ} จิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ. มิไม่พง กามว (นาวสาว นิไม่พง	ส่งา กอล ะสังา)
จำนวนชั่วไมง รวมทั้งหมด	659	วัน/เดือ <mark>น/ปี22 กันยายน 2560</mark> นักศึกษา	<mark>ทำแหน่ง . ไว้อร่เกess Ocor วัน/เลือน/ปี ใ2 Scot</mark> ผู้ควบคุมการป	rbpment Manager pmberzoเ7 ฏิบัติงาน

<u>หมายเหต</u> นักสึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจสึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัค อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่......18......

ชื่อ-สกุลนักศึกษา จิรัชยา ธนะเกียรติไกร รหัสนักศึกษา 571220.63-1 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>25/09/60</u>	9	หน้ากรอกใบรับประกัน บนเว็บไซต์	การฝังGoogle Form ลงเว็บไซต์
อังการ <u>26/09/60</u>	9	ตัดต่อรูปรถ	เทคนิคการตัดต่อ -
<u> </u>	9	ถ่ายทำคลิปเพิ่มเติม	เทคนิคการถ่ายทำวิดีโอ
พฤหัสบด <u>ี28/09</u> /60	9	ตัดต่อคลิปวิดีโอ	
ศุกร <u>์ 29/09/60</u>	9	แก้ไขเว็บไซต์เพิ่มเติม	- 5
เสาร์/			
อาทิตย์//			
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่าราชงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	<mark>ขอรับร</mark> องว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	659	ลงชื่อจิรัชยา ธนะเกียรติไกร (จิรัชยา ธนะเกียรติไกร)	ลงชื่อ. ห็มีผม ก <i>จ</i> จวส์ท (หาวล้าวนิรัสพร กุลฉวรส์ท)
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	704	วัน/เดือ <mark>น/ปี29 กันยายน 2560</mark> บักซึกมา	ทำแหน่ง Business Oevelopment Manager
	704		ผู้กวบกุมการปฏิบัติงาน

<u>หมายเหตุ</u> นักสึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจสึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์



VSTITUTE OF

ตัดต่อ Video ลง YouTube



Link YouTube: https://youtu.be/CAEy3PRqaag



Link YouTube: https://youtu.be/8Utgm2_oVqY

TITUTE O



Link YouTube: https://youtu.be/WBwlv1h7rmw



YouTube

(

Link YouTube: https://youtu.be/WBwlv1h7rmw

ทำ PowerPoint Presentation MynewAsia



ทำ PowerPoint Presentation EYEFLEET



Leader Innovation GPS Tracking & Fleet Management System

88

ABOUT US

บริษัท อีสท์ อินโนเวชั่น จำกัด เป็นผู้เชี่ยวชาญ ระบบ GPS Tracking System & Fleet Management และ IT Solution มากกว่า 10 ปี โดยมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาและให้บริการที่ เหนือกว่า จากนวัตกรรมที่กันสมัยอย่างไม่หยุดยั้ง

<mark>ปัจจุบั</mark>นบริษัทได้อยู่ใน<mark>ก</mark>ลุ่มอุตสาห<mark>กรรมซอ</mark>ฟต์แวร์ ประเทศไทย (Software Park Thailand) เป็น พันธมิตรกับ Microsoft Thailand, Intel Software, Nectec, SIPA

Best Coverage 3G Network

ใช้งานบนเครือข่าย 3G ที่ดีที่สุด เร็ว ที่สุด Bandwidth กว้างที่สุด ครอบคลุมทุกพื้นที่ทั่วไทย

สินค้าเดิม ลูกค้าใหม่

)

6

ออกแบบ Backdrop 3 ส่วน EYEFLEET



0



STITUTE O

Draft LOGO East innovation

Eastinnovation Eastinnovation

แปลคู่มือการใช้งาน



แก้แบบกล่องผลิตภัณฑ์ร่มรถยนต์



ตัดต่อ ใส่ Logo ให้ลูกค้าดูเป็นตัวอย่าง



ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ – สกุล

นางสาวจิรัชยา ธนะเกียรติไกร

วัน เดือน ปีเกิด

28 มกราคม พ**.ศ.**2539

โรงเรียนอัสสัมชัญศึกษา

ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

โรงเรียนอัสสัมชัญศึกษา

ลยังก

ระดับอุดมศึกษา

สถาบันเทคโนโลยีไทย- ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี –

ประวัติการฝึกอบรม

Rabbit Character Design Contest Seminar at The Monk Studios Roleplay Workshop

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -

