



การออกแบบวิดีโอหัวข้อ “ 130 ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น ”
“130th ANNIVERSARY OF THAILAND-JAPAN DIPLOMATIC
RELATIONS” VIDEO DESIGN

นางสาวณัฐกมล วงษ์ศรี

โครงการสหกิจศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2560

การออกแบบวิดีโอหัวข้อ “130 ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น”
 “130th ANNIVERSARY OF THAILAND-JAPAN DIPLOMATIC
 RELATIONS” VIDEO DESIGN

นางสาวณัฐกมล วงษ์ศรี

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
 วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
 สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ ดร. คณากาญจน์ รักไพฑูรย์)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ ดร. สะพรั่งสิทธิ์ มฤตสาธร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ชาญ จารวงศ์รังสี)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ ชาญ จารวงศ์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ

การออกแบบวิดีโอหัวข้อ “130ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น”
 “130th Anniversary of Thailand-Japan Diplomatic Relations”

Video Design

ผู้เขียน

นางสาวณัฐกมล วงษ์ศรี

คณะวิชา

เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ชาญ จารวงศ์รังสี

พนักงานที่ปรึกษา

นายศักดิ์สิทธิ์ เล้าอรุณ

ชื่อบริษัท

บริษัท สลัด จำกัด

ประเภทธุรกิจ/สินค้า

กราฟิกเพื่อการสื่อสารและการออกแบบ

บทสรุป

จากการศึกษาการทำงานที่บริษัท สลัด จำกัด ในตำแหน่ง Graphic Design โดยแบ่งเป็นแผนกออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (เดือนที่หนึ่งและสอง) และ สื่อออนไลน์ (เดือนที่สามและสี่) โดยมีหน้าที่ในการออกแบบสื่อต่าง ๆ ตามความต้องการของลูกค้าแต่ละบริษัท งานของสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ งาน นิตยสาร, ป้ายโฆษณา, กล่องบรรจุภัณฑ์, ผลิตภัณฑ์, การ์ดวันเกิดของคนในบริษัท เป็นต้น ส่วนงานของสื่อออนไลน์ คือ การออกแบบภาพสำหรับลงสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น Line, Facebook, Instagram, เว็บไซต์ เป็นต้น โดยมีพี่ที่ดูแลหัวข้อนั้น ๆ เป็นคนนำบริพที่ได้จากลูกค้ามาอธิบาย และชี้แนะให้ว่าควรออกแบบมาประมาณใด หลังจากทีออกแบบเสร็จจะต้องให้พี่พนักงานที่ดูแลเป็นคนตรวจสอบให้ หลังจากทีผ่านจึงจะส่งต่อให้ลูกค้าเป็นคนตรวจสอบอีกครั้ง ถ้ายังมีส่วนใดที่ต้องปรับแก้ ก็ต้องนำกลับมาปรับปรุง และส่งให้ลูกค้าตรวจสอบจนกว่าจะอนุมัติ

ในส่วนโครงการสหกิจได้ทำการออกแบบวิดีโอหัวข้อ “130 ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น” ซึ่งในการทำงานแต่ละขั้นตอนต้องอาศัยทักษะในด้านความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการใช้โปรแกรมเพื่อใช้ในการเขียนเนื้อเรื่อง การออกแบบประกอบ รวมถึงการทำภาพเคลื่อนไหว จากการฝึกสหกิจศึกษา จึงทำให้ได้รับความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ได้ในการทำงาน

ตัวอย่างงานสหกิจ



ภาพที่ ก. ผลงานระหว่างการฝึกสหกิจ

ภาพชวนเล่นเกมกิจกรรม “พี่ก็อดจี้ชวนตอบคำถามกวน ๆ” สำหรับลง Line ของบริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน)



ภาพที่ ข. ผลงานระหว่างการฝึกสหกิจ

งานปรับขนาดบรรจุภัณฑ์แผ่นเจลระบายความร้อน Nexcare ของบริษัท 3M (ประเทศไทย) จำกัด

Project's name	“130 th Anniversary of Thailand-Japan Diplomatic Relations” Video Design
Writer	Ms. Nutkamon Wongsri
Faculty	Faculty of Information Technology, Multimedia Technology Program
Faculty Advisor	Mr.Chan Jaruvongrangsee
Job Supervisor	Mr.Saksit Lowarun
Company's name	Salad Co., Ltd
Business Type / Product	Communication Graphic and Visual Design

Summary

From training at Salad Co., Ltd. In the position of graphic designer. Divided by Graphic design (first month and second month) and Digital design (third month and fourth month). It is responsible to meet the requirements of the customer for each company. Print media such as magazines, packaging, product and company's birthday cards, etc. Digital design is designed for multimedia such as Line, Facebook, Instagram and website, etc. By employee who response for the task to brief the work from the customer to explain and guide about how to design it. After I had finished them, I must show them to a responsible man to check my work. If my work is passed, then sent it to the customer to check it again. If they need to edit, I have to take them back and edit again. And sent it to the customer until permission.

In the project, I had designed the video on the topic of “130th Anniversary of Thailand-Japan Diplomatic Relations”. The process works in each step require creative skills and software skills for writing the story, Illustration design including animation process. From I trained, I got a new knowledge, skills and experiences to apply in the works.

กิตติกรรมประกาศ

จากการที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท สลัด จำกัด ตั้งแต่วันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2560 ถึง วันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2560 ซึ่งเป็นระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน (18 สัปดาห์) ส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับการดูแล ความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มีคุณค่ามากมาย สำหรับรายงานวิชาสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่าย

ขอขอบคุณ นายศักดิ์สิทธิ์ เล้าอรุณ(พนักงานที่ปรึกษา) อาจารย์ชาญ จารุงศรีรังสี (อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจ) รวมถึงบุคลากรท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ รวมถึงให้การดูแลและให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานในสถานประกอบการจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นางสาวณัฐกมล วงษ์ศรี
ผู้จัดทำ

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ก

Summary

ค

กิตติกรรมประกาศ

ง

สารบัญ

จ

สารบัญภาพประกอบ

ช

สารบัญตาราง

ฎ

บทที่

1. บทนำ

1

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ

2

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

2

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

3

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

3

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

4

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

4

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

4

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

5

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

6

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

6

2.1.1 ทิศนาธาดู (Visual Elements)

6

2.1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

8

2.1.3 ข้อควรระวังในการออกแบบ

10

2.1.4 อาร์มณซ์ของสีในงานออกแบบ

11

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	13
2.2.1 สีและการนำไปใช้	13
2.2.2 Golden Ratio (สัดส่วนทองคำ)	15
2.2.3 การสร้างงานกราฟิกบน Social media	17
2.2.4 white space	18
2.2.5 การเน้นจุดเด่นหรือจุดสนใจในภาพ	20
2.2.6 ทฤษฎีการทำภาพเคลื่อนไหว (Animation)	22
2.2.7 ทฤษฎีหลักการพื้นฐาน 12 ข้อ ของการทำแอนิเมชัน	22
2.2.8 ทฤษฎีการเขียนสตอรี่บอร์ด	29
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	34
3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน	34
3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน	35
3.2.1 การปรับขนาดบรรจุภัณฑ์	35
3.2.2 การออกแบบและจัดหน้าในนิตยสาร	35
3.2.3 ป้ายโฆษณา	36
3.2.4 การออกแบบขวดลาบบนผลิตภัณฑ์	36
3.2.5 ออกแบบการ์ดวันเกิดของบริษัท	37
3.2.6 ทำภาพประกอบลงสื่อมัลติมีเดีย	37
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	38
3.3.1 กำหนดหัวข้อของโครงการ	38
3.3.2 ศึกษาประวัติความเป็นมา	38
3.3.3 เนื้อเรื่องสรุป	39
3.3.4 วาด Storyboard	39
3.3.5 ออกแบบภาพประกอบสำหรับทำภาพเคลื่อนไหว	40
3.3.6 การทำภาพเคลื่อนไหว	41
3.3.7 แก้ไขภาพประกอบและภาพเคลื่อนไหว	42

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	49
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	49
4.1.1 การศึกษาและเตรียมเนื้อเรื่อง	49
4.1.2 การวาด Storyboard	49
4.1.3 การเตรียมภาพประกอบ	50
4.1.4 การทำภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อ	50
4.1.5 การแก้ไขงานใหม่	50
4.1.6 การตัดต่อรวมงาน	50
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	52
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	53
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	53
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	53
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	54
เอกสารอ้างอิง	55
ภาคผนวก	57
ก. กิจกรรมภายในบริษัท	78
ข. ผลงานจากการฝึกงานบริษัท สลัด จำกัด	81
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	85

สารบัญรูป

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่บริษัท สดัด จำกัด	1
1.2 แผนภาพเครือข่ายย่อยขององค์กร	2
2.1 แผนภาพแสดงอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำ	15
2.2 แผนภาพแสดงอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำในรูปแบบสามเหลี่ยม	15
2.3 Logo บริษัท Apple	16
2.4 Logo บริษัท Google	16
2.5 สัดส่วนทองคำในภาพถ่าย	17
2.6 การใช้งาน white space โดยการใช้พื้นที่ว่าง	18
2.7 การใช้งาน white space โดยการลบเส้นขอบทิ้ง	19
2.8 การใช้งาน white space โดยการใช้สีเป็นพื้นหลัง	19
2.9 การใช้งาน white space โดยการใช้ระยะห่างของตัวอักษร	20
2.10 การใช้งาน white space โดยการใช้องค์ประกอบให้น้อยลง	20
2.11 กฎสามส่วน หรือจุดตัดเก้าช่อง	21
2.12 ภาพแสดงอัตราเร็ว, อัตราเร่ง	23
2.13 การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง	24
2.14 การกระทำท่าทาง หรือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นล่วงหน้า	24
2.15 การกระทำที่เกินจริง	25
2.16 การหดตัว-การยืดตัว	25
2.17 การกระทำรอง	26
2.18 Follow Through	28
2.19 Overlapping action	27
2.20 Straight Ahead และ Pose to Pose	27
2.21 Staging	28
2.22 ลักษณะบุคลิก	29
2.23 ตัวอย่างการเขียน Storyboard	29

3.1 การออกแบบและปรับขนาดบรรจุภัณฑ์	35
3.2 การออกแบบและจัดหน้าในนิตยสาร	36
3.3 ป้ายโฆษณาของ เชื้อเป้ บิวตี้ ครีจค์	36
3.4 พลาสเตอร์ปิดแผล รุ่น Pokemon	37
3.5 การ์ดวันเกิดของบริษัท	37
3.6 ภาพประกอบลงสื่อมัลติมีเดีย	38
3.7 Storyboard หน้า ที่ 1	39
3.8 Storyboard หน้า ที่ 2	40
3.9 ต้นราชพฤกษ์	40
3.10 ต้นชากระบะ	41
3.11 ต้นราชพฤกษ์และต้นชากระบะในแต่ละช่วง	41
3.12 ผลลัพธ์วิดีโอครั้งที่ 1	42
3.13 แก้ไข Storyboard หน้า ที่ 1	42
3.14 แก้ไข Storyboard หน้า ที่ 2	43
3.15 แก้ไข Storyboard หน้า ที่ 3	43
3.16 Mood board ของตัวละครไทย	44
3.17 Mood board ของตัวละครญี่ปุ่น	44
3.18 ภาพแก้ไขต้นราชพฤกษ์	45
3.19 ภาพแก้ไขต้นชากระบะ	45
3.20 ภาพแก้ไขต้นราชพฤกษ์และต้นชากระบะในแต่ละช่วง	46
3.21 ภาพแก้ไขฉากปรากฏชื่อเรื่อง	46
3.22 ภาพแก้ไขฉากปลูกต้นไม้	47
3.23 ภาพแก้ไขฉากต้นไม้เริ่มโต	47
3.24 ภาพแก้ไขฉากต้นไม้ช่วยเหลือกันและกัน	48
3.25 ภาพแก้ไขฉากเจริญเติบโต	48
4.1 ผลลัพธ์งานวิดีโอ	57
ก.1 ภายในบริษัท สลัด จำกัด	79
ก.2 งานวันเกิดของพนักงานในบริษัท	79
ก.3 กิจกรรมฉลองทุกกลางปีของบริษัท	80
ข.1 งานของบริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน)	82

ข.2 งานของบริษัท ปตท. จำกัด (Blue Society)	82
ข.3 งานของบริษัท Ayudhya Allianz	83
ข.4 งานของบริษัทกรุงเทพประกันชีวิต	83
ข.5 งานของบริษัท FWD	84
ข.6 การ์ดวันเกิดของบริษัท	84



สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

40



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อของสถานประกอบการ : บริษัท สลัด จำกัด (Salad Co., Ltd)

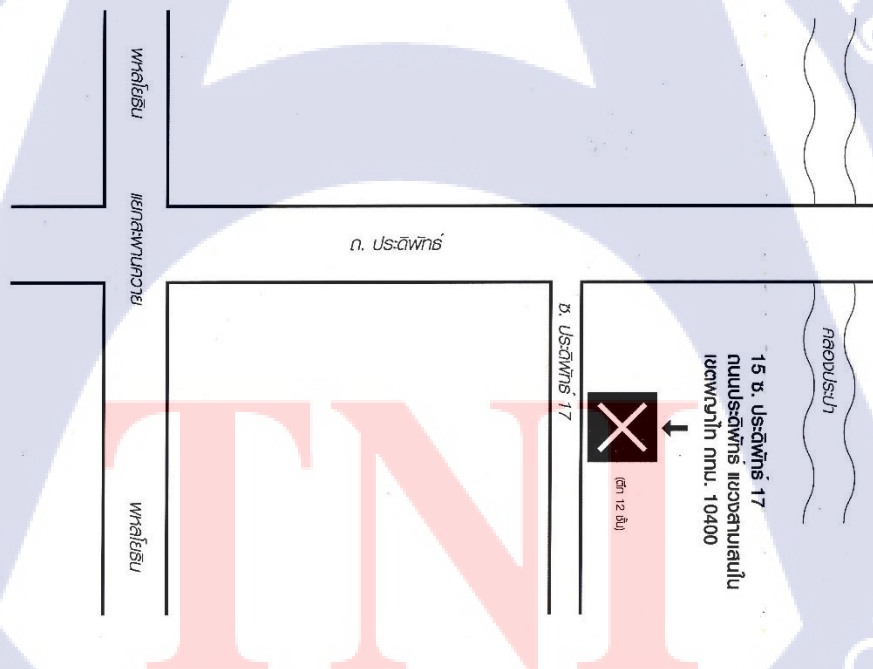
ที่ตั้งของสถานประกอบการ : 15 ซอยประดิพัทธ์ 17 ถนนประดิพัทธ์ แขวงสามเสนใน

เขตพญาไท กรุงเทพฯ 10400

เบอร์โทรศัพท์ : 026183155, 026183166

โทรสาร : 026183177

เว็บไซต์ : <http://www.salad.co.th>



ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท สลัด จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท สลัด จำกัด เป็นบริษัทที่เครือข่ายจาก กลุ่ม Neumerlin โดย Neumerlin คือ เครือข่ายบริการด้านการสื่อสารในเอเชียแปซิฟิก โดยกำหนดให้บริษัทย่อยของ Neumerlin มีหน้าที่ในการสร้างตราสินค้าการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่การวางแผนเชิงกลยุทธ์การวางแผนสื่อการออกแบบโฆษณาเชิงสร้างสรรค์การโฆษณาทางทีวีการสื่อสารในห้างการค้าโดยตรงและการส่งเสริมการขายรวมถึงบริการการสื่อสารแบบดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตให้กับลูกค้าทั่วภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกในอุตสาหกรรมต่าง ๆ

โดย บริษัท สลัด จำกัด เป็นบริษัทที่ทำการผลิตและออกแบบงานกราฟิก ดีไซน์ อาร์ตเวิร์คและงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิด โดยมีการแบ่งแผนกกราฟิกออกเป็น 2 แผนก ดังนี้

1) แผนกออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (Offline) เช่น

- ปรับขนาดบรรจุภัณฑ์
- ออกแบบและจัดหน้าในนิตยสาร
- ป้ายโฆษณา
- ออกแบบขวดฉลากบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น พลาสติกปิดแผล เครื่องสำอาง เสื้อผ้า ฯลฯ
- ออกแบบการ์ดวันเกิดของบริษัทในแต่ละเดือน
- แผ่นพับ

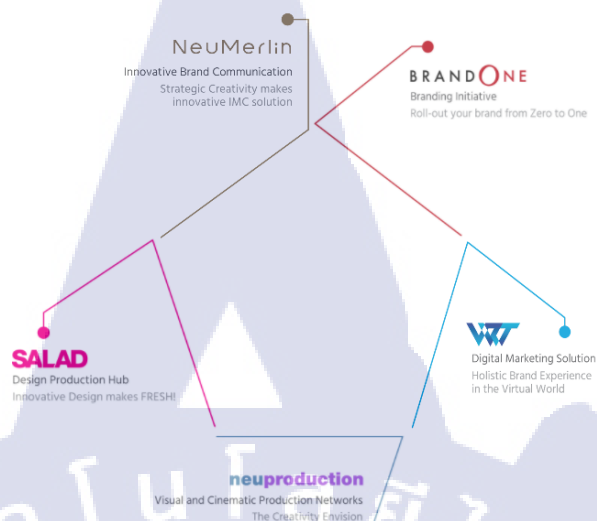
2) แผนกสื่อออนไลน์ (Online)

- การทำภาพประกอบลงสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น Line, Instagram, Facebook, เว็บไซต์ ฯ

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

หัวใจหลักสำคัญของบริษัท คือ “การสร้างสรรคงานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพสูงสุด” ซึ่งเป็นปรัชญาการทำงานและวิสัยทัศน์ของแบรนด์ ซึ่งคำนี้ประกอบมาจากการทำงานที่มีคุณภาพเพิ่มขึ้นจากการสร้างทีมสหสาขาวิชาชีพ โดยบริษัทจะคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ในมุมมองแบบองค์รวมและคำนึงถึงความสมดุลระหว่างเหตุผลและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความคิดสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพที่โดดเด่นที่สุดในงาน ถึงแม้จะเป็นองค์กรขนาดเล็ก แต่ก็มุ่งมั่นที่ต้องการส่งมอบผลลัพธ์ที่ดีให้กับลูกค้า โดยมีเป้าหมายคือการแปลงความคิดไปสู่การปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ทั้งหมด เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ได้รับมาจากการบวนการคิดที่มีการคิดอย่างถ่องแท้และสามารถนำไปใช้งานได้จริง โดยกลุ่ม Neumerlin จะแบ่งเครือข่ายออกเป็น 5 กลุ่ม คือ Neumerlin, Salad

Brand one, VIRT และ Neu production



ภาพที่ 1.2 แผนภาพเครือข่ายย่อยขององค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน : แผนกออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และออนไลน์

หน้าที่ : Graphic Design

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นายศักดิ์สิทธิ์ เถ้าอรุณ

ตำแหน่ง : Design Group head

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

วันที่ 29 พฤษภาคม ถึงวันที่ 29 กันยายน 2559 รวมระยะเวลาทั้งหมด 4 เดือน

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากการเข้าร่วมโครงการเยาวชนเฉพาะด้านแอนิเมชัน ของสำนักงานต่างประเทศกรุงเทพฯ ในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 60 และได้มีการจับคู่การทำงานระหว่างคนไทยและญี่ปุ่น โดยได้รับมอบหมายให้ผลิตผลงานวิดีโอ 1 ชิ้น ภายใต้หัวข้อ “130 ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น” เพื่อเป็นการฉลองเนื่องในโอกาสครบรอบ 130 ปี การสถาปนาความสัมพันธ์ทางการทูตไทย-ญี่ปุ่น

เนื่องจากความสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นกับไทย มีประวัติยาวนานนับร้อยปี และมีการสถาปนาความสัมพันธ์ทางการทูตอย่างเป็นทางการโดยการลงนามในปฏิญญาทางไมตรี และการพาณิชย์ เมื่อวันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2430 ที่ผ่านมามีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดและราบรื่น ด้วยความร่วมมือของทั้งสองประเทศครอบคลุมทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของประเทศ ประเทศไทยจึงได้มุ่งกระชับความสัมพันธ์ และความร่วมมือกับประเทศญี่ปุ่นให้พัฒนาไปสู่ความเป็นหุ้นส่วนทางยุทธศาสตร์และเศรษฐกิจ (strategic and economic partnership) และความสัมพันธ์ระดับประชาชนของทั้งสองประเทศก็มีความใกล้ชิดแนบแน่นด้วยเช่นกัน

ด้วยเหตุผลนี้เพื่อเป็นการกระชับความสัมพันธ์อันดีระหว่างสองประเทศ จึงอยากนำเสนอเรื่องราวที่กล่าวถึงความสัมพันธ์อันมีค่าของประเทศไทยและญี่ปุ่นผ่านผลงานวิดีโอชิ้นนี้

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อฉลองครบรอบ 130 ปี ความสัมพันธ์ที่ผ่านมา ของประเทศไทยและญี่ปุ่น
2. เพื่อฝึกฝนการทำงานร่วมกับเพื่อนต่างชาติ
3. เพื่อเรียนรู้ถึงประวัติความเป็นมาของความสัมพันธ์ระหว่างไทยและญี่ปุ่น
4. เพื่อฝึกทักษะการใช้โปรแกรมให้มากขึ้น

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ได้พัฒนาทักษะทางการใช้โปรแกรมต่าง ๆ เช่น Illustrator, Photoshop, Animate CC, After Effect, Sony Vegas
2. ได้รู้วิธีการปรับตัวกับการทำงานในสถานการณ์จริง
3. ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
4. ได้เรียนรู้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ เพื่อทำให้งานสะดวกยิ่งขึ้น
5. ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์ต่าง ๆ จากคนทำงาน

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Brief คือ การสรุปความต้องการของลูกค้าและปัญหาของลูกค้า รวมทั้งข้อมูลต่าง ๆ ที่จำเป็น ต้องใช้ในการให้ทีมงานใน Agency นั้นคิดงานต่อไปได้

Social Media คือ สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ผ่านทาง Social Network

Template คือ โครงสร้าง หรือแบบฟอร์มเว็บไซต์ทั้งหมด แต่ยังไม่มีการใส่เนื้อหาเข้าไป ผู้ใช้ เพียงแค่ใส่ข้อมูลรายละเอียดเข้าไป แก้ไข Logo รูปภาพเพียงเล็กน้อยก็สามารถใช้งานได้

Layout คือ การออกแบบหน้ากระดาษ โดยเป็นการกำหนดและจัดเรียงข้อความ ภาพประกอบ ต่าง ๆ ในแต่ละหน้าให้สวยงาม ตั้งแต่การกำหนดขอบหน้ากระดาษ (margin) จำนวนบรรทัด การ แบ่งคอลัมน์ ๆ

Shot คือ ช่วงเวลาตั้งแต่การเริ่มบันทึกภาพจนกระทั่งการหยุดบันทึกภาพ 1 ครั้ง ถือเป็น 1 ช็อต

Storyboard คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการถ่ายทำหรือผลิต ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการ เล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุมกล้อง กำหนดเวลา ซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แคบอ กองค์ประกอบสำคัญๆ ได้ มีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละคร อื่น ๆ กรอบแสดงภาพและมุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเก็ตช์ภาพของเฟรม (Shot) ต่าง ๆ จากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่อง

Animate คือ กระบวนการในการทำภาพเคลื่อนไหวของ 2D แอนิเมชัน

Fade in คือ หนึ่งในเทคนิคในการทำภาพวิดีโอ โดยเปลี่ยนจากภาพสีดำภาพสีดำน้อย ๆ เลื่อน เห็นภาพวิดีโอ นิยมใช้ตอนเริ่มต้นเข้าหนัง หรือเปลี่ยนจากรูปใหม่

Fade out คือ หนึ่งในเทคนิคในการทำภาพวิดีโอ โดยเปลี่ยนจากภาพวิดีโอจะค่อย ๆ เลื่อนไป จนเป็นภาพดำในที่สุด นิยมใช้ตอนจบฉากหรือตอนนั้น ๆ หรือจบหนัง

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงานทุกส่วนตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้ทั้งที่เคยเรียนมาประยุกต์ใช้และเป็นการศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการทำงาน

2.1.1 ทักษะ (Visual Elements)

ทัศนธาตุ คือ ส่วนประกอบของศิลปะที่รวมกันเป็นรูปร่าง ซึ่งประกอบไปด้วย

1) จุด (Dot) หมายถึง รอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลมที่ปรากฏบนพื้นผิว ไม่มีขนาด ความกว้าง ความหนา ซึ่งเป็นสิ่งที่เล็กที่สุด และเป็นธาตุเริ่มแรกที่ทำให้เกิดธาตุอื่น ๆ ขึ้น อาจเกิดจากการจิ้ม กด กระแทก ด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ปากกา ดินสอ พู่กัน ซึ่งจุดก็คือต้นกำเนิดของ เส้น รูปร่าง รูปทรง แสงเงา เป็นต้น

2) เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดหลายจุด มาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง เป็นทางยาว ทำให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เช่น

- เส้นนอน คือ เส้นตรงที่นอนราบไปกับพื้นระดับ ให้ความรู้สึก กว้างขวาง เนิบสงบบ ผ่อนคลายสบายตา นิ่ง ราบเรียบ

- เส้นตั้ง คือ เส้นตรงที่ตั้งฉากกับพื้นระดับ ให้ความรู้สึก มั่นคง สูงสง่า รุ่งเรือง แข็งแรง

- เส้นเฉียง คือ เส้นตรงเอนไม่ตั้งฉากกับพื้นระดับ ให้ความรู้สึก รวดเร็ว ไม่มั่นคง เคลื่อนไหวแปรปรวน

- เส้นโค้ง คือ เส้นที่เป็นท้องกระทะคล้ายเชือกหย่อน ให้ความรู้สึก นุ่มนวล สบาย อ่อนไหวเข้ายวน

- เส้นโค้งก้นหอย คือ เส้นโค้งต่อเนื่องกันวนเข้าเล็กลงเป็นจุดคล้ายก้นหอย ให้ความรู้สึก ขยายตัว มึนงง เคลื่อนไหว คลี่คลาย

- เส้นซิกแซก คือ เส้นตรงหลายเส้นต่อกันสลับขึ้นลงระยะเท่ากัน ให้ความรู้สึก รุนแรง ตื่นเต้น สับสนวุ่นวาย และการขัดแย้ง

- เส้นประ คือ เส้นตรงที่ขาดเป็นช่วง ๆ มีระยะเท่ากัน ให้ความรู้สึก ไม่แน่นอน ไม่มั่นคง ไม่ต่อเนื่อง

เส้นเป็นพื้นฐานอันสำคัญที่ใช้ในการร่างภาพ เพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เห็นและสิ่งที่จินตนาการให้ปรากฏออกมาเป็นรูปภาพ

3) รูปร่างและรูปทรง

รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุสิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้าง และความยาว ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

- รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น
- รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มีโครงสร้างที่แน่นอน
- รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่ทำให้เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้ที่สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนเป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และก้อน เป็นต้น

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏให้เห็นแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือ มีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก ให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก

4) น้ำหนักอ่อน – แก่ (Value) หมายถึง จำนวนของความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกล เมื่อแสงส่องกระทบไปยังวัตถุก็จะทำให้เงาเกิดขึ้น โดยแสงและเงานั้นจะเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนักของสี

5) สี (Color) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งสีจะทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น

6) บริเวณว่าง (Space) หมายถึง บริเวณที่เป็นพื้นที่ว่าง ซึ่งไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบ ถ้าปล่อยให้มีพื้นที่ว่างเปล่าจำนวนมากและให้มีรูปทรงจำนวนน้อย ก็จะทำให้การจัดนั้น ว่างเปล่ารู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว

7) พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุต่าง ๆ ที่มองเห็นและสัมผัสได้ ซึ่งเกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยพื้นผิวของวัตถุที่แตกต่างกัน จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น หินจะให้ความรู้สึกที่ขรุขระ, กระดาษจะให้ความรู้สึกที่เรียบ

2.1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำส่วนประกอบต่าง ๆ ของทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ช่องว่าง และลักษณะผิวมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน การเรียนรู้ องค์ประกอบศิลป์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกแขนง เพื่อทำให้เกิดความงามหรือการสื่อความหมายทางศิลปะ โดยยึดหลักการดังนี้

1) เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียว ความสอดคล้องกลมกลืนที่เป็นหน่วยเดียวกัน ซึ่งเกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ ในทางศิลปะ การจัดองค์ประกอบให้มีความเกี่ยวข้องเป็นกลุ่มก้อน ไม่กระจัดกระจายจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

การออกแบบเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะจะต้องคำนึงถึงเอกภาพ เพื่อให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ มีชีวิต มีอารมณ์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเอกภาพประกอบด้วยกฎหลัก 2 ประการ คือ

- การขัดแย้ง (Opposition) การขัดแย้งกันของขนาด ทิศทาง ที่ว่าง
- การประสาน (Transition) การทำให้เกิดความกลมกลืน เป็นการช่วยลดความขัดแย้ง

2) ความสมดุลหรือดุลยภาพ (Balance) คือ ความเท่ากัน เสมอกัน ความพอดี ความลงตัวของส่วนต่าง ๆ โดยจะมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ซ้าย ขวา บน ล่างเท่ากัน ซึ่งการเท่ากันนั้นอาจจะไม่ได้เท่ากันจริง ๆ ก็ได้ แต่จะเท่ากันในความรู้สึกตามที่ตาของเรามองเห็น โดยความสมดุลมีอยู่ 2 แบบคือ

- ความสมดุลแบบสมมาตร เป็นการสมดุลแบบ 2 ข้างเหมือนกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะให้ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติ มีขนาด สัดส่วน และน้ำหนักเท่ากัน หรือให้มีรูปแบบที่คล้ายกัน
- ความสมดุลแบบอสมมาตร เป็นการสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบของศิลปะทั้ง 2 ข้างแกนสมมติ มีขนาด สัดส่วน น้ำหนักที่ไม่เท่ากัน ไม่เหมือนกัน ไม่เสมอกัน แต่สมดุลกันในความรู้สึก

3) จังหวะ จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ หมายถึง ส่วนสำคัญที่ปรากฏชัดเจนที่สุดในงานศิลปะ จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจในงาน ให้ภาพเขียนมีความสวยงาม มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น ซึ่งจุดเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสมและรู้จักการเน้นภาพ โดยจุดเด่นนั้นแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

- จุดเด่นหลัก เป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุด ใช้แสดงถึงเรื่องราวที่ชัดเจนเด่นชัดที่สุดในภาพ

- จุดเด่นรอง เป็นภาพประกอบของจุดเด่นหลัก ทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลักให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น

จังหวะ ในทางศิลปะ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพที่มีความเท่ากันขององค์ประกอบในภาพ เช่น กลีบของดอกไม้ มีการจัดวางตามธรรมชาติที่เท่ากัน

4) ความกลมกลืน (Harmony) คือ การรวมกันของหน่วยย่อยต่าง ๆ อันได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบ เช่น จังหวะ ช่องว่าง ทำให้เกิดเป็นการประสานเข้ากันได้อย่างกลมกลืน ไม่มีความขัดแย้ง ทำให้ผลงานการออกแบบทัศนศิลป์มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความมีเอกภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไปก็จะทำให้ผลงานนั้นดูน่าเบื่อ จึงต้องมีการเพิ่มความขัดแย้งหรือความแตกต่างเข้าไปร่วมบ้างเพียงเล็กน้อย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจขึ้น

5) ความขัดแย้ง (Contrast) หมายถึง ความขัดแย้งของส่วนประกอบมูลฐานต่าง ๆ ที่อยู่ร่วมกัน ตัวอย่างเช่น ขนาดใหญ่ / เล็ก, รูปร่างเหลี่ยม / มน, พื้นผิวหยาบ / ละเอียด, น้ำหนักอ่อน / แก่, ทิศทางของเส้นตั้ง / นอน, สีที่แตกต่างในวงล้อสี เช่น เขียว / แดง, น้ำเงิน / ส้ม เป็นต้น รวมทั้งความแตกต่างระหว่างส่วนประกอบมูลฐานกับหลักการทัศนศิลป์ เพื่อสร้างให้ผลงานนั้น มีความงามเด่นชัด ช่วยเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่งในจุดสำคัญของการออกแบบให้เป็นจุดสนใจขึ้น ทำให้งานออกแบบไม่น่าเบื่อ ไม่ซ้ำซาก ไม่จำเจ ทำให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

6) ขนาด และสัดส่วน (Size & Proportion)

เป็นคำที่มีความหมายคล้ายกัน มีความสัมพันธ์กันตลอดเวลา คือเป็นความสัมพันธ์ของส่วนย่อยกับส่วนรวม กล่าวคือ

- ขนาด เป็นส่วนย่อย (Detail) หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาวหรือความลึกของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตราหน่วยวัดที่มนุษย์ได้กำหนดขึ้นมา เพื่อเป็นมาตรฐานใช้เรียกกัน

- สัดส่วน เป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึง การนำเอาส่วนประกอบต่าง ๆ มาจัดให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่ต่างต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลาย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน

ผู้ที่สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ และวิเคราะห์การใช้หลักการ หรือหลักเกณฑ์ต่าง ๆ เหล่านี้ เนื่องจากเป็นเสมือนเครื่องมือที่จะสามารถนำไปสู่กระบวนการออกแบบ และสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ให้เกิดความสมบูรณ์

2.1.3 ข้อควรระวังในการออกแบบ

อาชีพนักออกแบบก็เหมือนกับอาชีพอื่น ๆ ทั่วไป ที่มาพร้อมกับกฎและวินัยบางอย่างที่ไม่ควรฝ่าฝืน ตั้งแต่เรื่องการใช้ตัวอักษร การจัดวาง Layout รวมไปถึงเทคนิค Effect ต่าง ๆ ล้วนมีกฎพื้นฐาน ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1) ระยะห่างของช่องไฟ โดยการจัดช่องไฟที่ไม่ดีก็สามารถทำให้งานขาดความสวยงามได้ โดยเฉพาะงานที่มีปริมาณข้อมูล (Text) มาก การเว้นช่องไฟให้เหมาะสมถือเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะจะทำให้งานดูสวยงามและอ่านได้ง่ายมากขึ้น การอ่านที่สบายตาและดูไม่รกไม่ขัดจนเกินไปคือเหตุผลของการเว้นช่องไฟให้เหมาะสมนั่นเอง

2) ความคมชัดและความชัดเจน ในการจัดความคมชัดของงาน ขนาด หรือ การปรับความโปร่งใส (Transparency) การมองเห็นของมนุษย์นั้นอาจจะไม่เท่ากัน เพราะฉะนั้นการออกแบบจะต้องคำนึงถึงการมองเห็นของทุกคนบนโลก ตัวหนังสือกราฟิกไม่ควรเล็กไปหรือใหญ่เกินไป และความโปร่งใสไม่ควรปรับจนทำให้คนที่มาอ่านต้องเพ่งตา เพราะอาจจะทำให้คนที่มาชมงานนั้นเลิกสนใจในงานได้

3) ต้องจัด Layout ให้เหมาะสมมีลำดับชั้นการจัดลำดับชั้นให้เหมาะสมจะสามารถสร้างจุดสนใจของงานได้ดีกว่า เราสามารถจัดลำดับชั้นความน่าสนใจของงานด้วยการใช้สี หรือ ขนาด ก็ได้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของงานนั้น ๆ สิ่งไหนที่สำคัญก็ควรเน้นให้เด่นหรือใหญ่ สิ่งไหนสำคัญรองลงมาก็ปรับให้เล็กลงตามลำดับชั้น

4) การใช้ Grid ถือเป็นขั้นตอนแรกๆของการทำงานออกแบบ ก่อนที่จะเริ่มทำงานชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ควรจะทำ Grid ให้เรียบร้อยเสียก่อน เพื่อให้การวางข้อมูล การจัดหน้ากระดาษมีระเบียบมากขึ้น การใช้ Grid จะทำให้งานธรรมดาๆดูมีประสิทธิภาพ สะอาดและดูเป็นระเบียบ

5) ไม่ควรฝ่าฝืนโจทย์ หรือบริบทที่ได้รับนักออกแบบที่ดีควรจะทำตามโจทย์ที่ได้รับมา เพื่อไม่ให้หลุดจากเป้าหมายที่วางเอาไว้

6) อย่าใช้ฟอนต์หลายตัว โดยในการเลือกใช้ฟอนต์ในงานออกแบบควรมีการระมัดระวังอย่างมาก เพราะฟอนต์นั้นคือสิ่งสำคัญที่สุดในงานออกแบบ เป็นตัวบอกข้อมูลและดึงความสนใจของคน ซึ่งการออกแบบงานควรเลือกใช้ฟอนต์เพียง 2 – 3 ตระกูลเท่านั้น ไม่ควรใช้ฟอนต์ที่หลากหลายจนเกินไป และควรเลือกฟอนต์ที่มีรูปลักษณ์ใกล้เคียงกัน ส่งเสริมซึ่งกันและกัน ที่สำคัญต้องอ่านง่ายไม่ลายตา

7) เลือกใช้ฟอนต์ในส่วนของข้อมูลให้อ่านง่าย ในส่วนของ Text Body หรือ ข้อมูลควรเลือกฟอนต์ที่สามารถอ่านได้ง่าย เพราะทักษะการอ่านและการมองเห็นของแต่ละคนไม่เท่ากัน เราควรเลือกฟอนต์ที่ได้มาตรฐานมากที่สุดมาใช้งาน

8) สร้างเทรนด์หรือสไตล์ของตัวเอง ต้องสร้างสไตล์ของเราขึ้นมาให้เป็นเอกลักษณ์ อย่าไปยึดติดกับเทรนด์มาก หรือบางครั้งอาจจะใช้เทรนด์ในช่วงมาผสมกับงานสไตล์ของเราที่สามารถทำงานของเรานั้นมีเอกลักษณ์และสามารถตามเทรนด์ได้อีกด้วย

9) อย่าใส่ Effect มากเกินไป บางครั้งอาจจะต้องตัด Effect หรือเทคนิคต่าง ๆ ออกไปบ้างหรือออกแบบงานให้เป็นกลาง เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและเข้าใจได้ง่าย

10) อย่ายืดวัตถุนั้นเสียขนาด ถ้ายืดขยายแบบไม่อิงวัตถุนั้นเดิมจะทำให้งานออกแบบเสียรูปทรงและความสมดุล

2.1.4 อารมณ์ของสีในงานออกแบบ

การใช้สีในงานออกแบบ คือ การสื่อสารที่สามารถบ่งบอกอารมณ์ของงานได้มากที่สุด สีเป็นองค์ประกอบสำคัญและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากที่สุด ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงความรู้สึก อารมณ์และการรับรู้ของผู้คนได้ ซึ่งการใช้สีในงานออกแบบต่าง ๆ นั้นจะต้องเข้าใจถึงหลักจิตวิทยา ความหมายและสัญลักษณ์ของสี แต่คนทุกคนไม่ได้มองความหมายของสีได้เหมือนกัน ความหมายของสีในมุมมองของแต่ละคนนั้นมักจะได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมสังคมที่แตกต่างกัน ซึ่งสีแต่ละสีนั้นมีความหมาย และสามารถเชื่อมโยงกับความรู้สึกของผู้คนในงานออกแบบได้ดังต่อไปนี้

1) สีแดง หมายถึง อบอุ่นและมีพลัง โดยมีความหมายทางการสื่อสารที่หลากหลายมากที่สุด เพราะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับไฟ สามารถเป็นตัวแทนของความอบอุ่น หรืออันตรายได้ในเวลาเดียวกัน แต่ในอีกแง่มุมสีแดงก็บ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่มีพลังมีชีวิตชีวา และนอกเหนือจากนั้นก็ยังมีความหมายไปในทางลบนั้นก็คือการใช้ความรุนแรง

2) สีส้ม หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสีที่สื่อถึงความอบอุ่นได้อีก 1 สี และความหมายในแง่อื่น ๆ คือ ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นมิตร และอารมณ์ความรู้สึกที่ทำให้ผู้คนที่มีมองเห็นแล้วรู้สึกสบายตาสบายใจ

3) สีเหลือง หมายถึง ความสุข สดใสร่าเริง โดยความหมายขั้นต้นคนมักจะถึงนึกแสงแดด แต่ความหมายของการสื่อสารที่ลึกซึ้งกว่านั้นก็คือ ความสุข ความปิติ ความสดใสร่าเริง และความสดใหม่ ในแง่ของงานออกแบบสีเหลืองจะเป็นสีที่ดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดีมากและความรู้สึกที่ได้พบเห็นจะรู้สึกเป็นมิตรและความสนุก

4) สีเขียว หมายถึง ธรรมชาติและการเติบโต เป็นสีที่บ่งบอกถึงธรรมชาติที่ทุกคนเข้าใจเหมือนกัน ในอีกความหมายก็คือ การเจริญเติบโต ความสดใหม่ มีคุณภาพ และสิ่งที่ดี หรือถ้าใช้ในสินค้าก็จะสามารถบ่งบอกได้ว่าสินค้านั้นมาจากธรรมชาติ นอกจากนี้ยังเป็นตัวแทนของความมั่ง

คั่งหรือเกี่ยวกับการเงินและความมั่นคง สีเขียวที่ใช้ในงานออกแบบส่วนมากจะเป็นโลโก้ธนาคาร และสินค้าอเนกนิค สินค้าเพื่อสุขภาพ หรือธุรกิจทางการเงิน

5) สีฟ้า หมายถึง ความสงบเงียบและน่าเชื่อถือ เมื่อนึกถึงสีฟ้าเราก็มักจะนึกถึงท้องฟ้าและท้องทะเล แต่ถ้ามองความหมายที่ลึกซึ้งกว่านั้น จะเปรียบได้กับความสงบ สะอาด และทำให้มีพลังมากขึ้น ในแง่ของการออกแบบ สีฟ้า เป็นสีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด เพราะความหมายทางการสื่อสารจะหมายถึง ความมั่นคง ความปลอดภัย และ ภาพลักษณ์ที่ดีเป็นมืออาชีพ

6) สีม่วง หมายถึง หูหระ นำพิศวง และเป็นสีแห่งความมั่งคั่งมีเกียรติ บางประเทศจะใช้สีม่วงเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับพระบรมวงศานุวงศ์ นอกจากนี้ยังมีความหมายเกี่ยวกับความเชื่อทางจิตวิญญาณ ความลึกลับและศาสนา สีม่วงในการออกแบบส่วนมากจะเป็นเกี่ยวกับเรื่องแฟชั่น ผู้หญิง และสินค้าที่ต้องการความหรูหรา น่าเชื่อถือ

7) สีดำ หมายถึง ทนสมัยและลึกลับ และความซับซ้อน ในทางกลับกันความหมายในทางลบก็คือ ความตาย ความชั่วร้าย หรือความลึกลับ แต่ที่แปลกก็คือในแง่ของการออกแบบมีตราสินค้ามากมายที่ใช้สีนี้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งถ้ามองลึกลงไปสีดำอีกแง่มุมหนึ่งก็คือความมั่นคงความเป็นกลางและเป็นสีที่สามารถสื่อสารได้ง่าย

8) สีขาว หมายถึง สะอาด เรียบง่าย และเป็นสีที่บ่งบอกถึงความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา ความสะอาด และความเรียบง่าย ในปัจจุบันสีขาวถูกมาใช้ในงานออกแบบสไตล์ Minimal อย่างแพร่หลาย เพราะสามารถสื่อสารถึงความเรียบง่ายได้ดี หรือร้านกาแฟที่ทำให้บริเวณร้านเป็นสีขาวเพื่อให้ลูกค้าได้รู้สึกถึงความโปร่งและความสะอาดถ้าเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับงานออกแบบ ก็จะสามารถทำให้งานมีพลังทางการสื่อสารได้ และไม่ใช่ว่าในแง่ของการออกแบบอย่างเดียว การตลาด หรือ ภาพลักษณ์ขององค์กรก็ควรที่จะต้องคำนึงถึงเรื่องนี้ด้วย

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 สีและการนำไปใช้

สีในวงจรสีนั้นมีคุณลักษณะต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรคงานด้านศิลปะ ออกแบบ การใช้สี หรือการนำสีไปใช้ในลักษณะต่าง ๆ เป็นการประยุกต์หรือดัดแปลงไปจากการจัดระบบสี การที่จะสร้างสรรค์สิ่งใด ๆ ควรคำนึงถึงความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ เช่น ความสวยงาม ความกลมกลืน ความน่าสนใจ และความสอดคล้องกับเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของงานนั้น ๆ เพราะสีนั้นสามารถทำให้ผลงานดูมีคุณค่าและด้อยค่าลงได้ ขึ้นอยู่กับการใช้งานและความชำนาญ

ดังนั้นการเลือกใช้สีจึงมีความจำเป็นที่ต้องคำนึงถึงหลักการของสี เพื่อให้ได้ผลงานที่สวยงาม ซึ่งหลักการใช้นั้นมีอยู่หลายประการดังนี้

2.2.1.1 วรรณะของสี (Tone) ในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะ คือ

1) สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น ร้อน ก้าวร้าว มีอิทธิพลต่อการดึงดูดและกระตุ้นอารมณ์ได้มากกว่าโทนสีอื่น ๆ ซึ่งสีเหล่านี้มักนิยมใช้กับงานประเภทหัวหนังสือ นิตยสาร ตลอดจนป้ายโฆษณาต่าง ๆ ซึ่งจะกระตุ้นความสนใจต่อผู้พบเห็นได้เร็ว เช่น

- สีแดง กล้าหาญ อันตราย เร้าใจ สะดุดตา
- สีเหลือง บริสุทธิ์ แจ่มใส เลื่อมใส
- สีส้ม ร้อนแรง สนุกสนาน รื่นเริง

2) สีวรรณะเย็น (Cold Tone) ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย สะอาด เช่น

- สีน้ำเงิน สงบ สุขุม สันติภาพ ภูมิฐาน
- สีเขียว ความหวัง สดชื่น ชุ่มชื้น ร่มเย็น
- สีม่วง ร่ำรวย โอ่อ่า อองกาม

2.2.1.2 ค่าของสี (Value of color) หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่นำมาทำให้ค่อย ๆ จางลงจนขาวหรือสว่าง และทำให้ค่อย ๆ เข้มขึ้นจนมืด

2.2.1.3 สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือใช้สีไปในโทนเดียวกันทั้งหมดในการเขียนภาพ โดยให้ค่าของสีอ่อน สีกาง สีแก่ คล้ายกับภาพถ่ายขาวดำ หรือมีการลดหลั่นกันในเรื่องน้ำหนักสี เพื่อให้เกิดความแตกต่าง เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักความเข้มของสีแดงลงไป

2.2.1.4 สีส่วนรวม (Tonality) หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่ให้อิทธิพลเหนือสีอื่นทั้งหมด ถึงแม้ว่าในรายละเอียดส่วนอื่นอาจมีสีอื่น ๆ ปะปนอยู่ก็ตาม แต่ก็ไม่ทำให้ภาพสีโดยรวมขัดแย้งกันเกินไป การใช้สีส่วนรวมช่วยให้ภาพมีความกลมกลืนและมีเอกภาพ เช่น การเขียนภาพวิวทิวทัศน์ ในภาพอาจประกอบไปด้วยท้องฟ้า ภูเขา ต้นไม้ ดอกไม้ พื้นดิน พื้นหญ้า ซึ่งมองดูแล้วปรากฏสีส่วนรวมเป็นสีเขียว สีน้ำเงิน เป็นต้น

2.2.1.5 สีที่ปรากฏเด่น (Intensity) หมายถึง วิธีการเขียนภาพที่ใช้สีสดใสให้ปรากฏเด่นขึ้นมาบนโครงสีส่วนรวมที่เป็นสีกลางหรือสีหม่น

2.2.1.6 สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีธรรมชาติ ถ้านำมาใช้คู่กันจะทำให้เกิดความรู้สึกตัดกันอย่างรุนแรง สามารถนำมาใช้งานได้หลากหลาย และสามารถส่งผลได้ทั้งดีและไม่ดี หากไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งานสีตรงข้ามหรือสีตัดกันก็ไม่ควรใช้ในพื้นที่ที่ปริมาณเท่ากันในงาน ควรใช้สีใดสีหนึ่งจำนวน 80% อีกสีหนึ่งต้องเป็น 20% หรือ 70-30% โดยประมาณ บนพื้นที่ของงาน เช่น สีเขียวกับสีแดง สีเหลืองกับสีม่วง สีส้มกับสีน้ำเงิน เป็นต้น

2.2.1.7 ระยะของสี (Perspective of Color) การใช้สีมีผลต่อความรู้สึกเรื่องระยะใกล้ไกลของภาพ โดยทั่วไปแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะใกล้ (Foreground) ระยะกลาง (Middle ground) และระยะไกล (Background) โดยมีหลักการใช้สีคือ ระยะใกล้จะใช้สีสดหรือเข้มกว่าระยะที่ไกลออกไป ยิ่งไกลออกไปมากเท่าใด ค่าน้ำหนักสีก็จะอ่อนและเป็นสีกลางมากยิ่งขึ้น เช่น ภาพทิวทัศน์ ที่บ่งบอกถึงระยะใกล้ไกล และช่วงเวลา ซึ่งสีจะเป็นตัวช่วยสร้างบรรยากาศให้ภาพได้เป็นอย่างดี

2.2.1.8 จุดเด่น (Dominance) หมายถึง การใช้สีที่ทำให้ส่วนสำคัญมีความเด่นชัดสะดุดตาหรือเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมมากที่สุดในงานนั้น การทำให้เกิดจุดเด่นหรือจุดสนใจขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้สี โดยอาจเลือกใช้สีที่ส่งเสริมให้เด่น ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนพื้นและส่วนเด่นหรือจุดสนใจ ซึ่งมีหลายเทคนิควิธี เช่น การใช้สีตัดกัน หรือคู่ตรงข้ามกัน เช่น พื้นสีน้ำเงิน จุดเด่นสีเหลือง

ในงานออกแบบ หากเรารู้จักวิธีการใช้สีโดยรวมเป็นวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น เราก็จะสามารถควบคุม และสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความประสานกลมกลืนงดงามได้ง่ายขึ้น เพราะสีมีอิทธิพลต่อ มวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งกันได้ สีสามารถที่จะเน้นให้ให้เกิดจุดเด่นได้ ดังนั้นการใช้สีต้องจะนำหลักการต่าง ๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานนั้น ๆ ซึ่งสีนั้นมีผลต่อการออกแบบ ดังนี้

- 1) สร้างความรู้สึก โดยสีจะให้ความรู้สึกต่อผู้ที่พบเห็นแตกต่างกันไป เช่น การใช้สีภายในหรือภายนอก

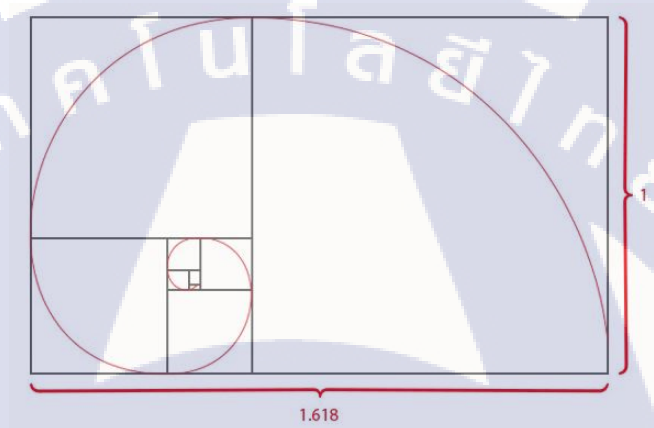
อาคาร จะมีผลต่อการสัมผัส และสร้างบรรยากาศได้

- 2) สร้างความน่าสนใจ สีนั้นมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบ ซึ่งจะช่วยสร้างความประทับใจ และความน่าสนใจเป็นอันดับแรกเมื่อได้พบเห็น
- 3) สืบบอกสัญลักษณ์ของวัตถุ โดยเกิดจากประสบการณ์หรือภูมิหลัง เช่น สีแดง คือ สัญลักษณ์แทนไฟหรืออันตราย สีเขียว คือ สัญลักษณ์แทนพืชหรือความปลอดภัย เป็นต้น

4) สีช่วยให้เกิดการรับรู้และจดจำ งานออกแบบนั้นควรทำผลงานออกมาให้ผู้ชมเกิดการจดจำในรูปแบบและผลงาน หรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสะดุดตา และมีเอกภาพ

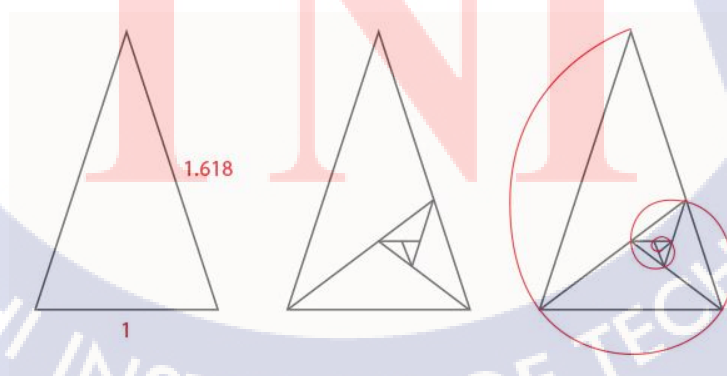
2.2.2 Golden Ratio (สัดส่วนทองคำ)

มีที่มาจากคณิตศาสตร์ เป็นวิธีการคำนวณเพื่อหาสัดส่วนที่สวยงามที่สุดในโลก ทำให้งานออกแบบมีสัดส่วนที่งดงามตามสูตรคำนวณ โดยใช้ตัวเลขทางคณิตศาสตร์มาอธิบายความงดงามของธรรมชาติ ซึ่งอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำจะเท่ากับ $1 : 1.618$



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำ

สัดส่วนทองคำนั้นไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียวนั้น แต่ยังมีหลากหลายรูปแบบเช่น รูปสามเหลี่ยมหน้าจั่วที่มีด้านเท่าสองข้างเท่ากันซึ่งจะตรงกับอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำ

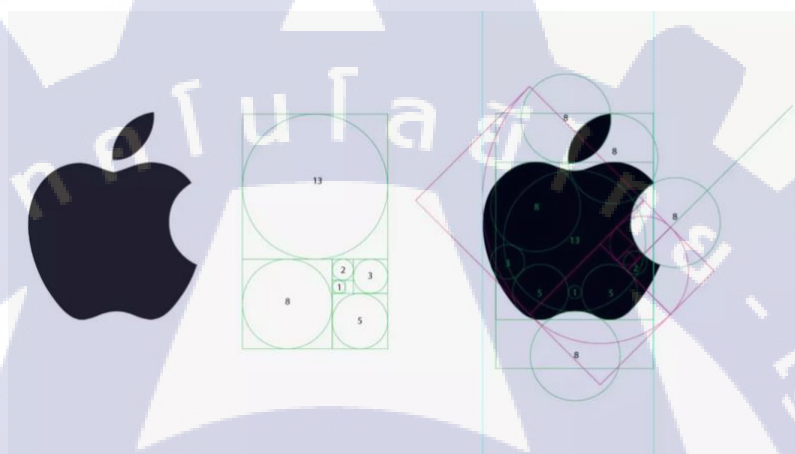


ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำในรูปแบบสามเหลี่ยม

2.2.2.1 หลักการของสัดส่วนทองคำ คือส่วนของเส้นที่ถูกแบ่งให้ตรงตำแหน่งที่ก่อให้เกิดสัดส่วนที่ยอดเยียมที่สุดคือ 1 : 1.618 หรือถ้าจะเทียบอย่างง่ายก็คือ ถ้ามีรูปยาว 1000 pixel อีกฝั่งหนึ่งของรูปก็จะยาว 1618 pixel โดยสัดส่วนทองคำจะถูกนำไปใช้ในการออกแบบต่าง ๆ มากมาย โดยที่เราไม่ได้สังเกต แต่องค์ประกอบทุกอย่างลงตัวและสามารถรับรู้ได้ถึงความสวยงาม

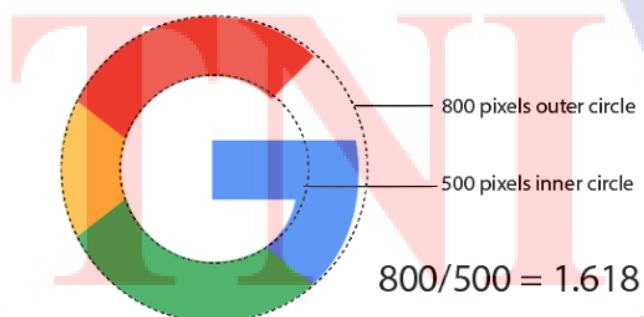
ตัวอย่างการใช้สัดส่วนทองคำในการออกแบบ

- 1) Logo บริษัท apple



ภาพที่ 2.3 Logo บริษัท apple

- 2) Logo บริษัท Google



ภาพที่ 2.4 Logo บริษัท Google

3) การใช้สัดส่วนทองคำในรูปแบบภาพถ่าย



ภาพที่ 2.5 สัดส่วนทองคำในภาพถ่าย

สัดส่วนทองคำนั้นไม่ได้ช่วยให้งานออกแบบสวยขึ้นทันทีที่ได้ใช้งาน เพราะความสวยงามนั้นจะต้องมีหลายองค์ประกอบที่จะมาช่วยสร้างให้งานออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนจนมองเห็นถึงความงามของงานชิ้นนั้น ๆ แต่ถ้าจะเริ่ม Design จากความว่างเปล่าอย่างน้อยก็จะเป็นทางเลือกในการเริ่มต้นที่ดีที่ช่วยในเรื่องของการประหยัดเวลา

2.2.3 การสร้างงานกราฟิกบน Social media

Social media เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมาก และได้รับความนิยมจากทุกเพศทุกวัย โดยผู้ใช้งานเป็นผู้สื่อสารเขียนเล่าเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอที่ผู้ใช้เขียน จัดทำ หรือพบเจอจากสื่ออื่น ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน

Social media ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และมีบทบาทอย่างมากในการทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการ เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย สามารถดูได้บนอุปกรณ์สื่อสารที่ทุกคนมี ดังนั้น Social media จึงเป็นช่องทางหนึ่งที่สำคัญในการทำธุรกิจ และได้รับความนิยมสูง

ปัจจุบันงาน Graphic Design ถูกนำมาใช้บน Social media อย่างแพร่หลาย เพราะงาน Graphic สามารถดึงดูดความสนใจของลูกค้ามายังแบรนด์ของตนเองได้ โดยมีหลักการดังนี้

1) สร้าง Template ที่เหมาะกับแบรนด์ของตนเอง

งานกราฟิกที่นำมาเผยแพร่ควรมี Template ที่เป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงแบรนด์ของตนเอง อาจจะใช้รูปแบบคล้ายโลโก้หรือบรรจุภัณฑ์สินค้า เพื่อให้ผู้พบเห็นรู้สึกคุ้นเคยและชินตา

2) ปรับขนาดให้เหมาะสมกับการใช้งาน

เนื่องจากปัจจุบันมี Social Media มากมายให้เลือกใช้ ภาพกราฟิกแต่ละภาพก็ต้องแตกต่างกันไปตามประเภทของ Social Media ที่เลือกใช้งาน ดังนั้นควรมีการกำหนดขนาดให้เหมาะสมเพื่อให้ได้ผลงานที่สวยงาม ถูกต้อง อันจะช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลงานนั้น ๆ เช่น ภาพหน้าปก Facebook หรือภาพหน้าปก YouTube ก็มีขนาดความกว้าง-ยาวที่ต่างกัน ซึ่งไม่สามารถใช้แทนกันได้

3) Template สามารถรองรับ Content ได้ทุกประเภท

Template ที่กำหนดขึ้นไว้ใช้งานจะต้องนำมาปรับแก้ไขได้ เพื่อรองรับ Content ที่มีรูปแบบ ขนาด และจำนวนของตัวอักษรที่แตกต่างกันออกไป

2.2.4 white space

white space หมายถึง พื้นที่ว่างที่ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเพียงสีขาวเสมอไป กล่าวคือพื้นที่ในการออกแบบที่เป็นอิสระจากรูปภาพหรือข้อความ สามารถช่วยสร้างกลุ่มก้อนของงานออกแบบ และเน้นความสำคัญของรูปทรงรูปร่างได้ และยังช่วยให้การออกแบบภาพมีความพอดี ไม่ดูอัดอั้นเกินไป

วิธีการใช้งาน white space มีดังนี้

1. ใช้พื้นที่ว่าง

ตัวอย่างจากรูปด้านล่าง จะเห็นพื้นที่ว่างเปล่าทั้งด้านบนและด้านล่างของตัวหนังสือ WHITESPACE ซึ่งเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุดในการใช้งาน white space

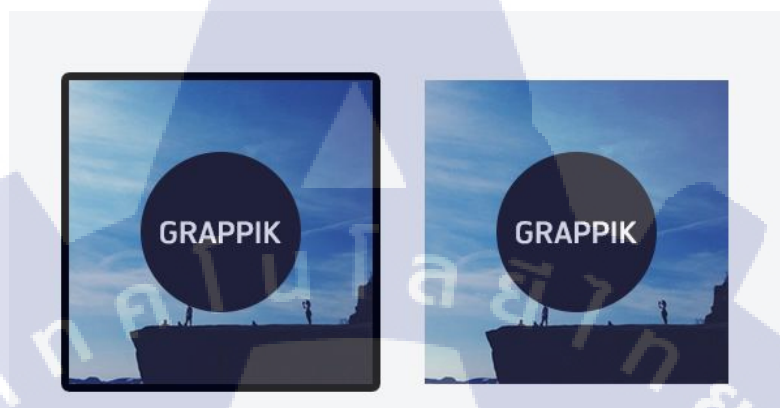


Canva

ภาพที่ 2.6 การใช้งาน white space โดยการใช้พื้นที่ว่าง

2) ลบเส้นขอบทิ้ง

เส้นขอบเป็นเหมือนตัวปิดกั้นไม่ให้เกิด white space หรือถ้าต้องการใช้ควรเลือกใช้เส้นขอบที่บางและสีที่อ่อน



ภาพที่ 2.7 การใช้งาน white space โดยการลบเส้นขอบทิ้ง

3) ใช้สีเป็นพื้นหลัง

ใช้สีเป็นพื้นหลังเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ง่ายที่สุดในการสร้าง white space ให้กับงาน



ภาพที่ 2.8 การใช้งาน white space โดยใช้สีเป็นพื้นหลัง

4) ใช้ระยะห่างของตัวอักษร

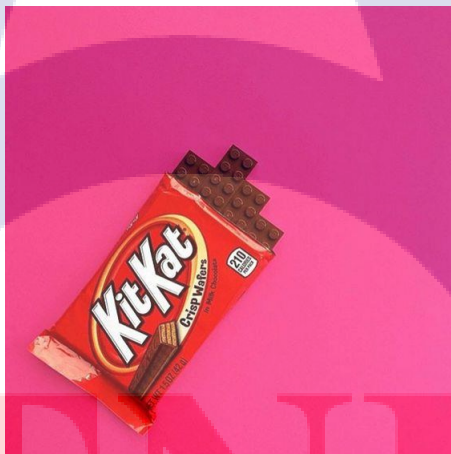
ระยะห่างตัวอักษรเป็นวิธีที่ดีในการจัดข้อความในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้การสร้างพื้นที่ white space ได้



ภาพที่ 2.9 การใช้งาน white space โดยการใช้ระยะห่างของตัวอักษร

5) ใช้ช่องว่างประกอบให้น้อยลง

white space สามารถสร้างได้โดยการลบองค์ประกอบต่าง ๆ ให้ลดน้อยลง ลดความยุ่งเหยิงในงานทิ้งไป ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการสร้าง white space ในส่วนนี้จะช่วยทำให้วัตถุในภาพมีความเด่นมากยิ่งขึ้นได้

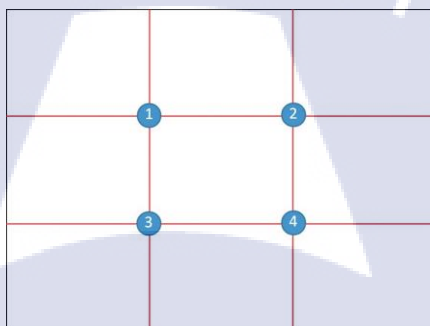


ภาพที่ 2.10 การใช้งาน white space โดยการใช้ช่องว่างประกอบให้น้อยลง

2.2.5 การเน้นจุดเด่นหรือจุดสนใจในภาพ

หลักการจัดองค์ประกอบภาพ นอกจากการใช้เส้นนำสายตา การเน้นสี การเน้นรูปร่าง การเน้นรูปทรง การเน้นพื้นผิว และการใช้ความซ้ำซ้อนแล้วนั้น ยังมีอีกสิ่งหนึ่งสิ่งสำคัญที่ในการจัดองค์ประกอบภาพ คือ การเน้นจุดเด่นในภาพ โดยในภาพหนึ่งภาพนั้น ควรให้มีจุดสนใจเพียงจุดเดียว อย่าให้ในภาพมีจุดสนใจหรือจุดเด่นหลายจุด เพราะจะทำให้เรื่องราวในภาพขาดความเป็นเอกภาพ (Unity) ดูไม่น่าสนใจ

การวางตำแหน่งจุดสนใจในภาพจะมีหลักการว่า ไม่ควรที่จะวางไว้ตรงกลางภาพ เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกสงบนิ่ง ไม่น่าสนใจ วัตถุรอบข้างที่เหลือในภาพจะขาดความน่าสนใจ และไม่เกิดเรื่องราวที่ต่อเนื่องในภาพ ดังนั้นการวางตำแหน่งเพื่อเน้นจุดเด่นหรือจุดสนใจในภาพ (Point of Interest) จึงนิยมใช้การลากเส้นสมมติขึ้นในภาพ โดยการแบ่งพื้นที่ออกเป็นสามส่วนเท่าๆ กันทั้งในแนวนตั้ง และแนวนอน ซึ่งจะทำให้เราได้ตารางเก้าช่องที่มีขนาดพื้นที่เท่ากันทั้งหมดในภาพ จึงเป็นที่มาของการเรียกชื่อ “กฎสามส่วน หรือจุดตัดเก้าช่อง (Rule of Thirds)” ซึ่งวิธีการนี้สามารถใช้ได้กับทั้งภาพแนวนอนและภาพแนวตั้ง



ภาพที่ 2.11 กฎสามส่วน หรือจุดตัดเก้าช่อง

จุดตัดที่เกิดขึ้นจากการแบ่งพื้นที่นี้จะมีทั้งหมด 4 จุด ซึ่งนิยมใช้ในการวางตำแหน่งของวัตถุหลักเพื่อให้เป็นจุดเด่นหรือจุดสนใจในภาพนั่นเอง พื้นที่ที่เหลือในภาพ เราสามารถหาจุดสนใจรอง หรือสร้างกิจกรรมให้เกิดขึ้นจากการกระทำของวัตถุหลักในภาพ เพื่อให้เกิดเรื่องราวที่สอดคล้องกับสถานที่ ช่วงเวลา ทิศทางของแสง และองค์ประกอบอื่น ๆ ในภาพ ซึ่งภาพที่ได้ก็จะมี ความสวยงามทั้งในแง่ขององค์ประกอบภาพ และเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพ

การจัดองค์ประกอบภาพในลักษณะนี้เป็นที่นิยมมากในการถ่ายภาพแนววิจิตรศิลป์ (Pictorial Art) ซึ่งอาจจะเป็นเพราะภาพที่เกิดขึ้นมักจะมีองค์ประกอบภาพที่สวยงาม มีจุดสนใจหลัก จุดสนใจรองในภาพ สมบูรณ์ด้วยเรื่องราวที่สอดคล้องกันทั้งภาพ

สำหรับภาพที่มีจุดเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง หรือมีความสำคัญเท่าๆ กัน ภาพที่เห็นจะ ส่งผลให้ขาดเอกภาพ แต่ถ้าเพิ่มหรือลดความสำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงก็จะสามารถสร้างเอกภาพของภาพให้สมบูรณ์ขึ้นได้

ภาพที่มีลวดลาย พื้นผิว หรือความซ้ำซ้อนที่เหมือนหรือเท่า ๆ กันจะทำให้ภาพไม่น่าสนใจ การเพิ่มความขัดแย้งและความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพสามารถทำได้ โดยการใช้สีให้เด่นเป็นพิเศษกับสิ่งที่ต้องการให้เป็นจุดสนใจในภาพ หรืออาจใช้เส้น รูปร่าง และ ขนาดให้ตัดกัน เพื่อส่งเสริมให้เกิดจุดเด่น โดยอาจมีการสร้างพื้นที่ว่าง (Space) ให้กับภาพเพื่อทำให้จุดสนใจโดดเด่นขึ้น

การเน้นจุดสนใจโดยใช้ความชัด (In Focus) ให้กับจุดสนใจในภาพ โดยปล่อยให้ส่วนที่เหลือในภาพเบลอ ขาดรายละเอียด ก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่ช่วยสร้างจุดสนใจในภาพได้เช่นกัน

ทั้งนี้ การวางจุดสนใจในภาพยังสามารถนำหลักการเบื้องต้น ได้แก่ การใช้เส้นนำสายตา การเน้นสี การเน้นรูปร่าง การเน้นรูปทรง การเน้นพื้นผิว และการใช้ความซ้ำซ้อน อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างผสมกันมาช่วยในการจัดองค์ประกอบภาพให้จุดเด่นในภาพดูสวยงามมากยิ่งขึ้นได้

2.2.6 ทฤษฎีการทำภาพเคลื่อนไหว (Animation)

คำว่า แอนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มาจากรากศัพท์ละติน “animare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้

โดยแอนิเมชันเกิดจากกระบวนการ ที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ถูกผลิตขึ้น แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพ รูปวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวกำลังเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้ เนื่องจากการเห็นภาพติดตาจากการที่มีการเปลี่ยนภาพอย่างรวดเร็ว โดยระบบคอมพิวเตอร์จะมีการ จัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต โดยเก็บในรูปแบบ GIF, PNG, SVG และ SWF

2.2.7 ทฤษฎีหลักการพื้นฐาน 12 ข้อ ของการทำแอนิเมชัน (12 Basic principle of Animation)

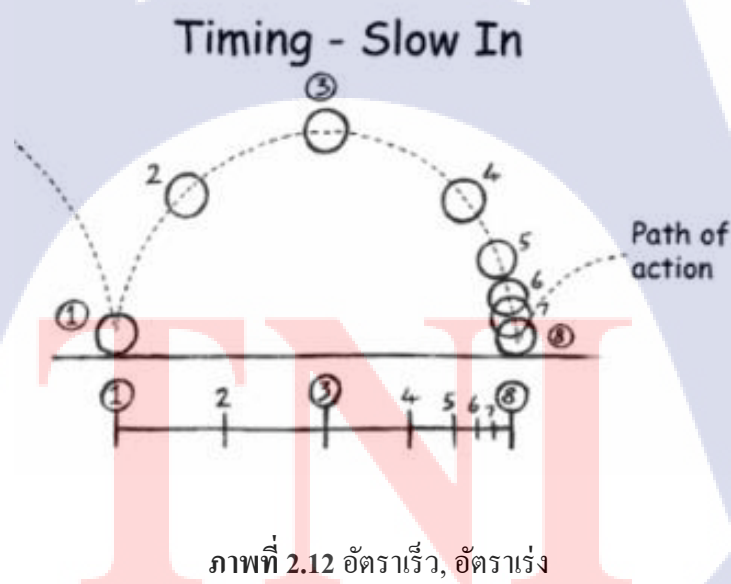
2.2.8.1 เวลา (Timing)

ในการกระทำหรือการเคลื่อนไหวต่าง ๆ จะมีระยะเวลาหรือความเร็วของตัวเอง เช่น การยกแขน กับ การเหวี่ยงแขน ระยะเวลาของการยกแขนปกติ กับ การเหวี่ยงแขนด้วยความเร็ว นั้น จะใช้ระยะเวลาที่แตกต่างกัน หรือขณะที่กำลังเดิน ในการก้าวเท้าแต่ละก้าว ด้วยความเร็วที่ต่างกัน จะให้ความรู้สึกที่ต่างกัน ด้วยเหตุผลนี้ ทำให้การ Animate ในแต่ละครั้งนั้น เราจำเป็นต้องรู้

ระยะเวลาของแต่ละท่าทางว่าต้องใช้เวลากี่วินาที หรือกี่เฟรม ซึ่งเรื่องนี้สามารถรู้ได้ด้วยการหมั่นสังเกต และอาจใช้อุปกรณ์เสริม เช่น นาฬิกาจับเวลา

2.2.7.2 อัตราเร็ว, อัตราเร่ง (Slow-In Slow-Out)

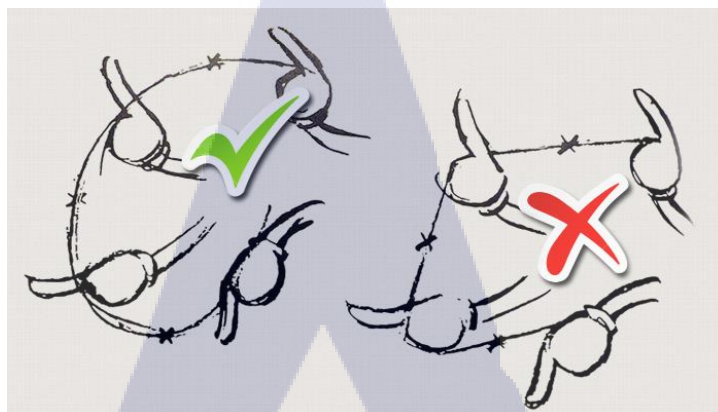
อัตราเร็ว อัตราเร่ง จะเกี่ยวข้องกับกฎของฟิสิกส์ เช่น หากเราโยนลูกบอลขึ้นไปในอากาศ ช่วงจังหวะแรกที่ปล่อยลูกบอลขึ้นไป ลูกบอลจะมีอัตราเร็วสูงสุด (ซึ่งลูกบอลนั้นยังไม่ขึ้นถึงตำแหน่งสูงสุดที่ลูกบอลขึ้นไปได้) หลังจากนั้นลูกบอลจะค่อย ๆ ลดความเร็ว จนเหลืออัตราเร็วเป็นศูนย์ (ในจังหวะนี้ลูกบอลนั้นอยู่ในจุดสูงสุดแล้ว) จากนั้นลูกบอลก็จะตกลงมาโดยแรงโน้มถ่วง ซึ่งจากตัวอย่างนี้จะเห็นได้ว่า ช่วงจังหวะที่ลูกบอลลอยขึ้นไปบนอากาศ แต่ละวินาทีที่ผ่านไปในเวลาเท่ากัน แต่ลูกบอลจะเดินทางไปในระยะทางที่ไม่เท่ากัน หรือเราสามารถสังเกตได้จากการเหวี่ยงแขนของคนที่เดินไปมา ในจังหวะที่แขนเคลื่อนที่ไปข้างหน้าสุด และข้างหลังสุด แขนจะเคลื่อนที่ช้าลง โดยทฤษฎี Slow-in Slow-out จะช่วยในเรื่องการบอกน้ำหนักของส่วนต่าง ๆ เช่น ความเร็วในการเคลื่อนไหว และแรงเหวี่ยง



ภาพที่ 2.12 อัตราเร็ว, อัตราเร่ง

2.2.7.3 การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง (Arcs)

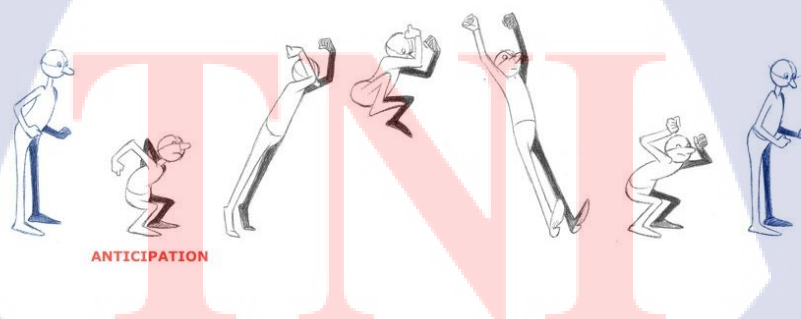
การเคลื่อนไหวของร่างกาย หรือวัตถุต่าง ๆ ส่วนใหญ่นั้นจะเป็นการเคลื่อนที่แบบเส้นโค้ง เช่น การเดิน, การเหวี่ยงแขน โดยเราสามารถสังเกตได้โดย การถ่ายวิดีโอ และนำมาเปิดดูจุดตำแหน่งปลายมือที่ละเฟรม จะเห็นได้ว่าเส้นทางการเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง



ภาพที่ 2.13 การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง

2.2.7.4 การกระทำ ท่าทาง หรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นล่วงหน้า (Anticipation)

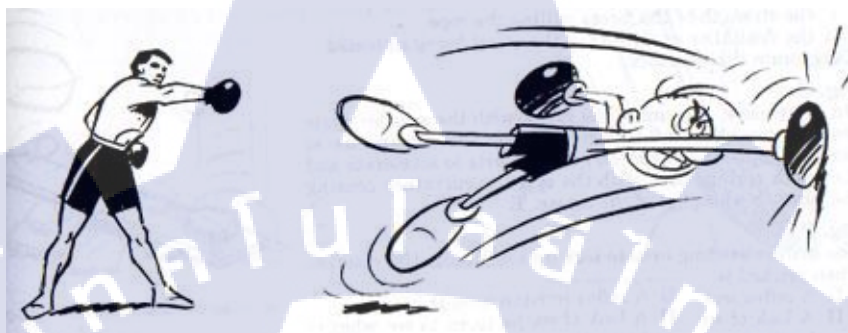
การเตรียมตัวก่อนที่จะเริ่มการกระทำต่าง ๆ เช่น การกระโดด ก่อนที่เราจะกระโดดนั้น เราจำเป็นต้องมีการงอเข้าเพื่อออกแรงถีบส่งตัวเองขึ้นไป ในการทำ Animate นั้นก็เช่นกัน ถ้าเราต้องการจะ Animate ตัวละครให้วิ่งของไปให้ไกล ๆ นั้น เราก็ไม่สามารถที่จะ Animate ตัวละครแค่หยิบสิ่งของขึ้นมาแล้วปล่อยมือเลย หรือแค่ยื่นแขนไปข้างหน้าแล้วปล่อยมือ แต่เราควรที่จะต้อง Animate ตัวละครให้มีการเหยียดแขน หรือเหวี่ยงแขนไปข้างหลังก่อนเพื่อรวบรวมแรงก่อนที่จะเหวี่ยงสิ่งของออกไป หากลองสังเกตจากการเคลื่อนไหวของนักกีฬา นั้นจะสามารถสังเกตได้ชัดเจน



ภาพที่ 2.14 การกระทำ ท่าทาง หรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นล่วงหน้า

2.2.7.5 การกระทำที่เกินจริง (Exaggeration)

การกระทำที่เกินจริง หรือ Overacting คือ เป็นการกระทำอะไรแบบเกินจริง เพื่อบ่งบอก และแสดงถึงอาการของตัวละคร ซึ่งตรงนี้การ์ตูนจะนิยมใช้บ่อยเพราะจะสร้างความรู้สึกร่วมให้กับ ผู้ชม ได้ดี และสามารถสื่อสาร ได้ชัดเจน

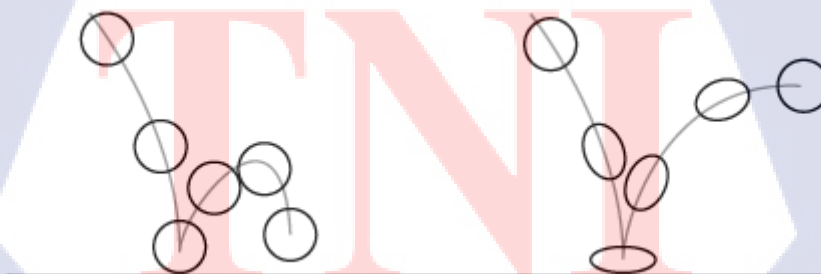


ภาพที่ 2.15 การกระทำที่เกินจริง

2.2.7.6 การหดตัว-การยืดตัว (Squash and Stretch)

- Squash หมายถึง การบีบ ชุบ หรือการบีบแบนของวัตถุ
- Stretch หมายถึง การยืดออก แผล่อก ยื่นออก เกินขอบเขตของวัตถุ

ตัวอย่าง เช่น ลูกบอลกระเด็น เมื่อลูกบอลกระทบลงพื้น ลูกบอลจะบี้ลง (Squash) เพราะ แรงอัด และเมื่อลูกบอลเด้งจากพื้นลอยขึ้นไปในอากาศ ลูกบอลจะยืด (Stretch)



ภาพที่ 2.16 การหดตัว-การยืดตัว

2.2.8.7 การกระทำรอง (Secondary Action)

การกระทำรอง หรือการเคลื่อนที่รอง เช่น การ Animate ตัวละครเคลื่อนไหว ขาที่ก้าว และ แขนที่ขยับก็คือการเคลื่อนที่หลัก ส่วนเสื้อผ้า หรือผม ที่ปลิวตามแรงเหวี่ยงของการเคลื่อนที่คือการเคลื่อนที่รอง โดยการกระทำรองต่าง ๆ จะช่วยทำให้งานดูสมจริงขึ้น

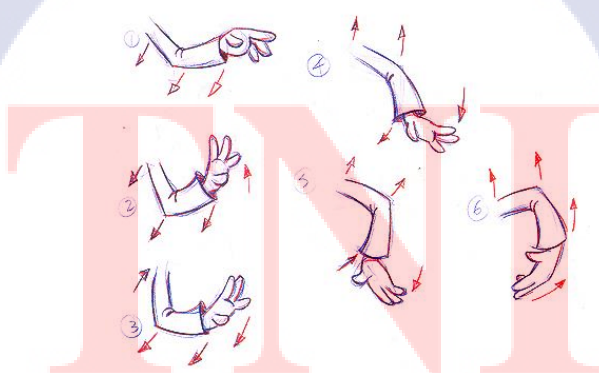


ภาพที่ 2.17 การกระทำรอง

2.2.7.8 Follow through และ Overlapping action

ในหลักการข้อนี้จะมีความคล้าย/ใกล้เคียงกับ Secondary Action แต่แตกต่างกันที่

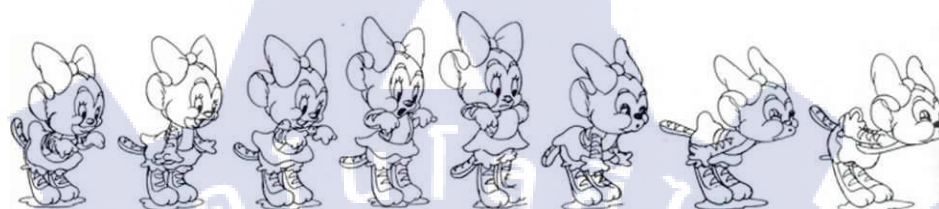
1) Follow through คือ การกระทำที่เป็นผลมาจากการกระทำหลัก เช่น หากเราขว้างบอลไป เมื่อมือเราปล่อยลูกบอลออกไปแล้ว มือจะไม่หยุดค้างในท่าที่ลูกบอลออกจากมือไป แต่ข้อมือจะพับลง และจะกระดกกลับขึ้นมาเล็กน้อย ซึ่งเป็นผลจากแรงที่ส่งออกไปในตอนแรก



ภาพที่ 2.18 Follow through

2) Overlapping action นั้นจะคล้ายกับการส่งทอดของแรง เช่น การสะบัดเชือก จังหวะที่สะบัดหรือเหวี่ยงออก เส้นเชือกทั้งหมดจะยังไม่เคลื่อนที่ไปพร้อมกัน โดยส่วนที่จะเริ่มเคลื่อนที่

ก่อน คือ ส่วนที่อยู่ใกล้กับจุดที่ออกแรงมากที่สุด จากนั้นก็จะส่งต่อแรงไปเรื่อย ๆ จนถึงปลาย ตัวอย่างเช่น เวลา Animate ผู้หญิงใส่กระโปรงเดิน จังหวะที่ขาข้างใดข้างหนึ่งยืดไปข้างหน้าสุด ปลายกระโปรงจะยังไม่กระดกหรือยื่นไปข้างหน้าสูงสุด แต่จะทิ้งช่วงประมาณ 2-5 เฟรม ซึ่งเป็นจังหวะที่ขาเริ่มถอย ขณะขากระโปรงที่ได้รับอิทธิพลจากแรงส่งในตอนแรกอยู่นั้น ก็จะสามารถเคลื่อนที่ต่อไปข้างหน้าได้อีก



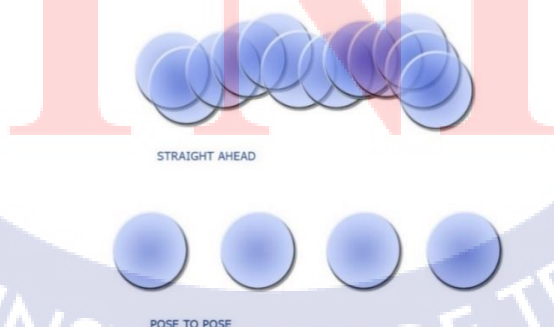
ภาพที่ 2.19 Overlapping action

2.2.7.9 Straight Ahead Action และ Pose-To-Pose Action

หลักข้อนี้แบ่งออกเป็น 2 เทคนิคย่อย คือ Straight Ahead Action และ Pose-To-Pose Action ซึ่งมีความแตกต่างกัน คือ

1) เทคนิค Straight Ahead Animation เป็นการทำ Animate แบบทำทีละเฟรม ซึ่งในการ Animate รูปแบบนี้จะเหมาะกับการทำแอนิเมชัน ที่เกี่ยวกับการเคลื่อนที่ของธรรมชาติ เช่น น้ำ, ไฟ, ลม เพราะการเคลื่อนที่ที่เกิดขึ้นจากธรรมชาตินั้น จะมีการเคลื่อนไหวที่ไม่แน่นอน จึงทำให้ในแต่ละเฟรมจะแตกต่างกันออกไป

2) เทคนิค Pose-to-Pose Action เป็นการทำ animation แบบใช้ keyframe คือกำหนดท่าทางหลัก และตำแหน่งเฟรมที่เกิดขึ้น แล้วจึง animate in between ระหว่างคีย์หลักนั้น



ภาพที่ 2.20 Straight Ahead และ Pose to Pose

2.2.7.10 ทำทางการแสดง (Staging)

Staging หรือทำทางการแสดงนั้น จะออกมาดีหรือไม่ดีนั้น มีหลักการง่ายๆ คือให้เรามองภาพเป็นภาพแบบ Silhouette (ภาพเงาดำ) โดยเราจะสังเกตเห็นว่าตัวละครของเราเป็นเงาดำเรียบ ๆ ไม่เห็นรายละเอียดอะไร ถ้าเราสามารถอ่านท่าทางของเงาดำนั้นออกได้ว่ากำลังทำอะไร แสดงว่า Staging ของตัวละครนั้นค่อนข้างชัดเจน สามารถที่จะสื่อสารกับคนดูรู้เรื่อง



ภาพที่ 2.21 Staging

2.2.7.11 เสน่ห์ดึงดูด (Appeal)

เสน่ห์ดึงดูด คือ เสน่ห์ของตัวตัวละคร ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดคนดู สร้างความประทับใจให้กับคนดู หรืออาจจะเป็นสิ่งที่คนดูอยากเห็นได้

2.2.7.12 ลักษณะบุคลิก (Personality)

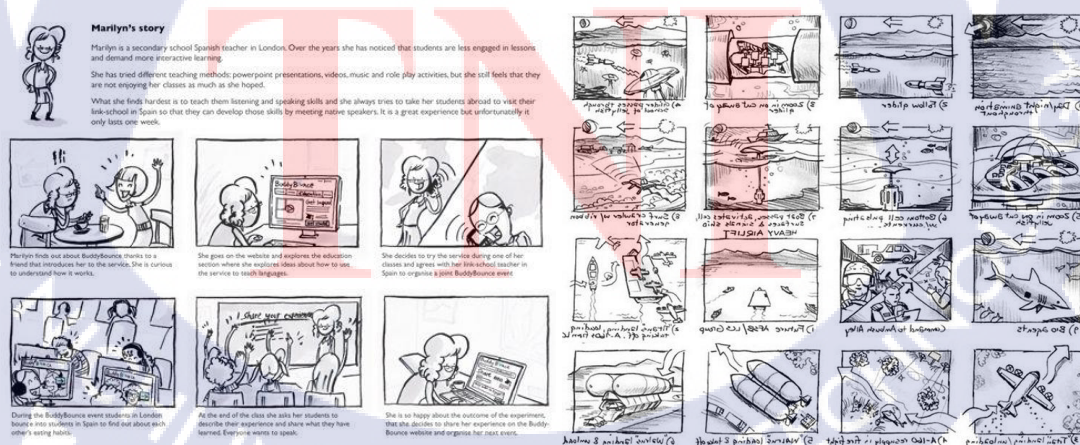
คนแต่ละคนนั้นจะมีลักษณะที่ไม่เหมือนกัน ตัวละครเองก็เช่นกัน ซึ่งแต่ละตัวย่อมมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป การสร้างบุคลิกและนิสัยจึงเป็นการช่วยสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับตัวละครและยังช่วยทำให้ตัวละครนั้น ๆ ดูมีชีวิตมากขึ้น



ภาพที่ 2.22 ลักษณะบุคคลิก

2.2.8 ทฤษฎีการเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

Storyboard คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการถ่ายทำหรือผลิตภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุมกล้อง กำหนดเวลา ซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แต่บอกองค์ประกอบสำคัญ ๆ ได้ และมีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่น ๆ รวมไปถึงมีการออกแบบภาพและมุมกล้อง แสงเงาที่เป็นการสเก็ชภาพของเฟรม (Shot) ต่าง ๆ จากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่อง



ภาพที่ 2.23 ตัวอย่างการเขียน Storyboard

2.2.8.1 ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ดจะประกอบไปด้วยชุดของภาพ Sketches ของ shot ต่าง ๆ พร้อมคำบรรยายหรือบทสนทนาในเรื่อง ซึ่งอาจจะทำการเขียนเรื่องย่อและบทก่อน หรือ Sketches ภาพก่อนก็ได้ แล้วจึงค่อยใส่คำบรรยายลงไป อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทาก็ได้ และสำหรับการกำหนดเสียงในแต่ละภาพจะต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงดนตรี เสียงธรรมชาติ หรือเสียงอื่น ๆ

2.2.8.2 แนวทางการเขียนสตอรี่บอร์ด

ควรศึกษาหลักการเขียนเนื้อเรื่อง บทบรรยาย การกำหนดมุมกล้อง ศิลปะในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย ละครหรือภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีลักษณะการเล่าเรื่องคล้ายๆ กัน คือ การเล่าเรื่องราวของธรรมชาติ มนุษย์หรือสัตว์ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่งเสมอ ดังนั้นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะขาดไปไม่ได้ คือ ตัวละคร สถานที่และเวลา ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดในการเขียนบท คือ การเริ่มต้นหาวัดจุดจบหรือแรงบันดาลใจให้ได้ว่า เราอยากจะพูด จะนำเสนออะไร และตัวเรามีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ อย่างไร ซึ่งแรงบันดาลใจเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ในการกำหนด สถานการณ์ ตัวละคร สถานที่และเวลา ของเรื่องราวได้เช่นกัน

2.2.8.3 เทคนิคในการเขียนบทหรือเนื้อเรื่อง

- 1) ต้องมีการบรรยายสภาพและบรรยากาศของสถานที่ หรือการพรรณนาภาพอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อนำความคิดของผู้อ่านให้สามารถเข้าถึงเนื้อเรื่อง และทำให้เห็นภาพฉากที่เราวาดด้วยตัวอักษรนั้นให้ชัดเจน
- 2) การวางโครงเรื่องมีการดำเนินเรื่องตั้งแต่เริ่มนำเรื่องจนถึงปลายยอดเรื่อง หรือที่เรียกว่าไคลแมกซ์ (Climax) และจบเรื่องลงโดยให้ผู้อ่านเข้าใจและมีความรู้สึกตามเนื้อเรื่อง
- 3) การจัดตัวละคร และให้บทบาทแก่ตัวละครที่สำคัญในเรื่อง เพื่อแสดงลักษณะนิสัยอย่างหนึ่งอย่างใด ที่ก่อให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้น
- 4) การบรรยายเรื่อง ควรมีการบรรยายเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องไว้อย่างชัดเจน ให้เหมือนกับว่าผู้เขียนคือบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์นั้น ๆ ด้วยเช่นกัน
- 5) การเปิดเรื่อง อาจใช้วิธีการให้ตัวละครสนทนากัน การบรรยายตัวละคร การวางฉากและการบรรยายตัวละครประกอบ การบรรยายพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัวละครก็ได้

2.2.8.4 การจัดทำสตอรี่บอร์ด

การทำสตอรี่บอร์ดเป็นการสร้างตารางขึ้นมาเพื่อร่างภาพลงไปตามลำดับขั้นตอนของเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อให้มองเห็นภาพรวมของงานที่จะลงมือทำ และหากมีสิ่งที่จะต้องแก้ไขเกิดขึ้น ก็จะสามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงปรับปรุงได้ หรือทำสตอรี่บอร์ดใหม่ได้ การทำสตอรี่บอร์ดนั้นโดยหลักแล้ว จะเป็นต้นแบบของการนำไปสร้างเป็นภาพจริง เหตุการณ์จริง และจะเป็นตัวกำหนดการทำงานในขั้นตอนอื่น ๆ ไปในตัวด้วย เช่น การใส่เสียงพากย์ การใส่เสียงดนตรี และเสียงประกอบอื่น ๆ หรือเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ซึ่งการทำสตอรี่บอร์ดจะเป็นการร่างภาพ พร้อมกับการบรรยายละเอียดต่าง ๆ ที่จำเป็นที่จะต้องทำลงไป

2.2.8.5 หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ดจะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียง ซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่าง ๆ

2.2.8.6 สิ่งสำคัญภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย

- 1) ตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน จะต้องมีการกำหนดให้รู้เสมอว่า พวกเขากำลังทำอะไร และเคลื่อนไหวอย่างไร
- 2) มุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง
- 3) เสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

2.2.8.7 วิธีการเขียนสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด (Story Board) คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูด และมีการกำหนดลำดับของแต่ละอย่าง ว่าให้มีการปรากฏอะไร และจะปรากฏอะไรขึ้นก่อน-หลัง หรืออะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมา

2.2.8.8 ข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด

- 1) ช่วยให้เนื้อเรื่องลื่นไหล เพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบ ก่อนจะลงมือวาดจริง

- 2) ช่วยให้เนื้อเรื่องมีขอบเขตกำหนด เพราะมีแผนการวาดกำกับไว้หมดแล้ว
- 3) ช่วยกำหนดปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลูนนั้น ๆ

2.2.8.9 ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด

1) การวางโครงเรื่องหลัก ซึ่งประกอบด้วย

1.1) แนวเรื่อง คือ การกำหนดแนวทางหรือรูปแบบของภาพยนตร์ แอนิเมชัน หรือนิยายเรื่องนั้น ๆ ซึ่งเป็นตัวบ่งบอกเอกลักษณ์ที่ทำให้ผู้อ่าน ผู้ชม สามารถรับรู้ได้ ซึ่งในปัจจุบันแนวเรื่องถูกแบ่งออกเป็นหลายแนว เช่น

- ผจญภัย (Adventure) คือ เนื้อเรื่องมีการไปยังสถานที่ต่าง ๆ และได้พบเจอสิ่งแปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา

- ต่อสู้ (Adventure) คือ เนื้อเรื่องที่มีการต่อสู้เพื่อแข่งขัน รอคพัน หรือเอาชีวิตรอด

- กีฬา (Adventure) คือ เนื้อเรื่องเน้นไปในด้านการแข่งขัน และการกีฬาเป็นหลัก

- โรแมนติก (Adventure) คือ เนื้อเรื่องเน้นไปในทางความรัก

- ละครมา หรือ โศกนาฏกรรม (Adventure) คือ มีเนื้อหาที่สะท้อนใจผู้รับชมด้วยเนื้อเรื่องที่เศร้าสลด หดหู่

- ตลก (Comedy) คือ เนื้อเรื่องส่วนใหญ่แฝงไปด้วยฉาก และมุขตลก

- บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ หรือ Sci-Fi (Science Fiction) คือ ดำเนินอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงหรือโลกสมมติ โดยที่โลกนั้นมีเทคโนโลยีที่ล้ำหน้าและทันสมัยมากกว่าที่เทคโนโลยีของโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบัน

- สงคราม (War) คือ เนื้อเรื่องเน้นไปที่การประหัตประหารและทำสงครามต่อกันหรือดำเนินเรื่องอยู่ในภาวะสงคราม

- เหนือธรรมชาติ (Supernatural) คือ เนื้อเรื่องมีปรากฏการณ์ที่ทางวิทยาศาสตร์ไม่สามารถพิสูจน์ได้ มักมีโครงเรื่องมาจากประวัติศาสตร์, หลักฐานโบราณ, บันทึก, จารึก, ตำนาน โดยการ์ตูนประเภทนี้มักมีแกนเรื่องเกี่ยวกับเทพเจ้า, ภูติผี, ไสยศาสตร์ เป็นต้น

- แฟนตาซี หรือ จินตมิตติ (Fantasy) คือ เนื้อเรื่องดำเนินอยู่ในโลกสมมติ โดยที่ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ประหลาดในโลกสมมตินี้เป็นที่ยอมรับเสมือนเป็นเรื่องปกติของธรรมชาติ ในเนื้อเรื่องมักมี เวทมนตร์, คาถา, อาคม ตลอดจนสิ่งอื่น ๆ ที่เป็นไปไม่ได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ของโลกแห่งความเป็นจริง เข้ามาเกี่ยวข้อง

- ปริศนา หรือ ลึกลับ (Mystery) คือ เนื้อเรื่องมีปมหลักที่จะต้องถูกพิสูจน์หรือแก้ไข ซึ่งการจะแก้ปมหลักอาจจะต้องแก้ปมอื่น ๆ ให้ได้ก่อน

- สืบสวนสอบสวน (Detective) คือ เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการสืบสวนหาต้นตอและผู้ร้ายในคดีตลอดจนเหตุการณ์ร้ายต่าง ๆ

1.2) ฉาก คือ สถานที่ เวลา และบรรยากาศในเรื่องที่ผู้แต่งสร้างขึ้นเพื่อบอกให้รู้ว่าเหตุการณ์นั้น ๆ เกิดขึ้นเมื่อไหร่ ที่ไหน และอย่างไร ฉากยังเป็นส่วนที่ทำให้ผู้อ่านทราบถึงบรรยากาศในท้องเรื่องอีกด้วย

1.3) เนื้อเรื่องย่อ คือ การเขียนนิยายฉบับย่อ ที่จะต้องเขียนอธิบายเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ โดยผู้เขียนจะต้องใส่รายละเอียดที่ทำให้คนอ่านเข้าใจว่านิยายเรื่องนั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และตอนจบอย่างไร

1.4) Theme/แก่น คือ ข้อคิดหรือสาระสำคัญที่ต้องการนำเสนอ

1.5) ตัวละคร โดยต้องมีการกำหนดบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบบุคลิกของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที

2) การลำดับเหตุการณ์เบื้องต้น

จุดสำคัญ คือ ทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เหตุการณ์ก่อนหน้าจะทำให้เหตุการณ์ต่อมามีน้ำหนักมากขึ้น และต้องหา จุด Climax ของเรื่องให้ได้ จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าตื่นเต้นที่สุดก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่อง การสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญในการสร้างเรื่องปมจะทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามในใจและคาดเดาเนื้อเรื่องรวมถึงตอนจบไปในทางต่าง ๆ

3) กำหนดหน้า

การกำหนดจำนวนของช่องเฟรม และแผ่นกระดาษที่ใช้ในการเขียนสตอรี่บอร์ดในแต่ละครั้ง

4) แต่งบท

เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาดสตอรี่บอร์ด ควรเขียนบทพูดและบทความคิดที่จะใช้เขียนลงในหน้าออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จะได้กำหนดขนาดของบอลูนและจัดวางลงบนหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสม

5) ลงมือเขียน Storyboard

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการฝึกงาน

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ฝึกงานแผนกออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์				
ฝึกงานแผนกออนไลน์				
รับหัวข้องานวิดีโอ				
การเตรียมเนื้อเรื่อง				
ศึกษาประวัติความเป็นมาของประเทศไทย-ญี่ปุ่น				
เขียนและเรียบเรียงเนื้อเรื่อง				
วาด Storyboard				
การเตรียมภาพวัตถุต่าง ๆ				
ตัวละคร, ต้นไม้				
การทำภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อ				
การทำภาพแอนิเมชัน				
หาเสียงประกอบ				
ตัดต่อรวมงาน				
ส่งให้พี่ที่ปรึกษาและอาจารย์ตรวจสอบ				
การปรับแก้ไขงาน				
ปรับภาพแอนิเมชันใหม่				
ตัดต่อรวมงาน				

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน

3.2.1 การปรับขนาดบรรจุภัณฑ์

การนำบรรจุภัณฑ์ขนาดเดิมมาปรับให้เป็นอีกขนาดของแผ่นเจลระบายความร้อน และพลาสติกปิดแผล ของ Nexcare (บริษัท 3M จำกัด) โดยนำคำอธิบายและภาพประกอบการใช้งานต่าง ๆ ที่เคยอยู่บนบรรจุภัณฑ์เดิม มาใส่ในบรรจุภัณฑ์ขนาดใหม่ ซึ่งข้อสำคัญในการปรับขนาดบรรจุภัณฑ์ คือ ต้องไม่ให้ขนาดของตัวอักษรเล็กเกินกว่าค่าน้อยที่สุดของขนาดตัวอักษรนั้น และเพื่อให้ส่วนสำคัญต่าง ๆ ของภาพประกอบนั้นถูกตัดออก เราจึงต้องคำนึงถึงเส้นปะ มุมพับ และมุมขอบตัดตกต่าง ๆ บนบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 3.1 การออกแบบและปรับขนาดบรรจุภัณฑ์

3.2.2 การออกแบบและจัดหน้าในนิตยสาร

ออกแบบและจัด layout ทำภาพประกอบสำหรับคอลัมน์ Money plan 360° ในนิตยสาร Happy Life ของบริษัท กรุงเทพประกันชีวิต จำกัด (มหาชน) ที่กล่าวถึงหลักการวางแผนการเงินเพื่อเตรียมพร้อมก่อนเข้าสู่วัยเกษียณ โดยคอลัมน์นี้ จะเน้นภาพประกอบเป็นแบบกราฟิก เมื่อลูกค้าอนุมัติเรียบร้อยแล้ว จะส่งต่อให้พนักงานพิสูจน์อักษรเป็นคนที่ตรวจคำต่าง ๆ หลังจากนั้นจะส่งต่อให้พนักงานที่ทำหน้าที่รับผิดชอบนิตยสารฉบับนี้ เป็นคนรวบรวมไฟล์ทั้งหมด



ภาพที่ 3.2 การออกแบบและจัดหน้าในนิตยสาร

3.2.3 ប៉ាយឈ្មោង

ออกแบบสื่อโฆษณาเครื่องดื่ม เชื้อเป๊ บิวตี้ ครึ่ง สตร 8 รสชาติ ให้ลูกค้า 1 แบบ (จาก
ทั้งหมด 3 แบบ) ภายใต้แนวคิด “อยากสวยแบบไหน...เลือกเลย” ของบริษัท เชื้อเป๊ จำกัด(มหาชน)



ภาพที่ 3.3 ป้ายโฆษณาของ เชื้อเปื้อ บิวติ ตรังค์

3.2.4 การออกแบบลดทลายบนผลิตภัณฑ์

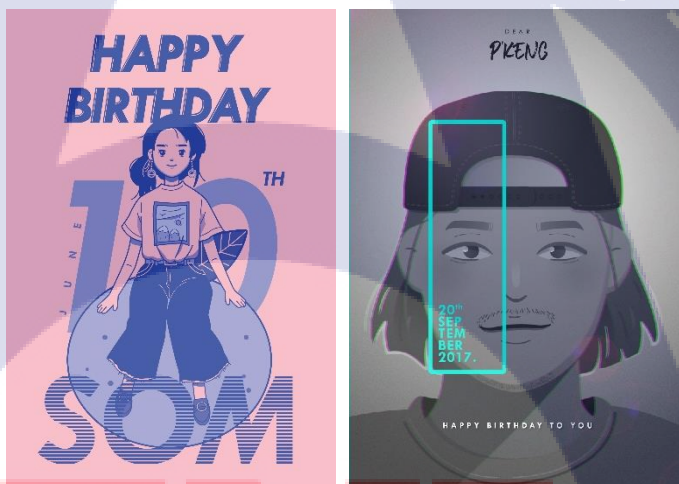
ออกแบบลายบนพลาสติกปิดแพ็คเกจ Pokémon ของ Nexcare (บริษัท 3M จำกัด) ทั้งหมด 3 ลาย 2 แบบ คือ แบบพื้นสีและแบบพื้นใส โดยทำการเลือกตัวละครที่สนใจ จากตัวละครที่ถูกกำหนดมาให้ในตอนต้น ซึ่งมีข้อกำหนด คือ ต้องมีตัวละคร Pikachu อย่างน้อย 1 ลาย และต้องเลือกใช้สีและท่าทางต่าง ๆ ของตัวละครแต่ละตัวจากที่มีให้เท่านั้น



ภาพที่ 3.4 พลาสเตอร์ปิดแผล รุ่น Pokémon

3.2.5 ออกแบบการ์ดวันเกิดของบริษัท

ออกแบบการ์ดวันเกิดของพนักงานในบริษัทของแต่ละเดือน ในแต่ละเดือนจะมีจำนวนของการ์ดที่ออกแบบต่างกัน ขึ้นอยู่กับจำนวนคนที่เกิดในเดือนนั้น และสามารถเลือกออกแบบการ์ดได้ทุกแบบ โดยให้มีขนาดกระดาษ A4



ภาพที่ 3.5 การ์ดวันเกิดของบริษัท

3.2.6 ทำภาพประกอบลงสื่อโซเชียลมีเดีย

การทำภาพประกอบสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น Line, Instagram, Facebook, Website ฯ ซึ่งการออกแบบภาพประกอบลงสื่อออนไลน์นั้นจะมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้และข้อจำกัดต่าง ๆ ของแต่ละองค์กร



ภาพที่ 3.6 ภาพประกอบลงสื่อมัลติมีเดีย

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

3.3.1 กำหนดหัวข้อของโครงการ

ปรึกษากับพนักงานที่ปรึกษาเรื่องหัวข้อโครงการ ซึ่งได้ผลสรุป คือ โครงการสหกิจเรื่องการออกแบบวิดีโอหัวข้อ “130 ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น” จากการเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนเยาวชนเฉพาะด้าน Animation และได้รับมอบหมายให้ผลิตผลงานวิดีโอ 1 ชิ้นงาน โดยวิดีโอเน้นไม่จำกัดรูปแบบในการทำงาน และมีการพูดถึงเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างไทยและญี่ปุ่นเป็นหลักสำคัญ

3.3.2 ศึกษาประวัติความเป็นมา

หลังจากได้รับหัวข้อวิดีโอ จึงได้ทำการศึกษาประวัติความเป็นมาเรื่อง “130 ปี ความสัมพันธ์ทางการทูตไทย-ญี่ปุ่น” เนื่องจากเป็นหัวข้อที่กล่าวถึงเรื่องความสัมพันธ์ จึงได้เลือกนำเรื่องราวตั้งแต่การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และเรื่องการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มาดำเนินเรื่องในงานวิดีโอ โดยมีการเลือกใช้สัญลักษณ์และเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ เพื่อใช้ในการเล่าเรื่องความสัมพันธ์ ดังนี้

1) สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมาย ได้แก่

- ต้นไม้ หมายถึง ความสัมพันธ์ เนื่องจากต้นไม้คือสิ่งมีชีวิตที่ต้องใช้ระยะเวลาและความดูแลเอาใจใส่ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเติบโตเป็นต้นไม้ที่ยิ่งใหญ่ได้ ดังนั้นระยะเวลาในการเติบโตของต้นไม้จึงเปรียบเสมือนช่วงเวลาความสัมพันธ์ที่ผ่านมามีด้วยกันของประเทศไทยและญี่ปุ่นด้วยเช่นกัน

- ธง หมายถึง ตัวแทนของประเทศไทยและญี่ปุ่น

2) เหตุการณ์สำคัญ ได้แก่

- คนไทยช่วยเหลือคนญี่ปุ่น หลังจากที่ประเทศญี่ปุ่นประสบภัยจากเหตุการณ์สึนามิ ในปี พ.ศ. 2554

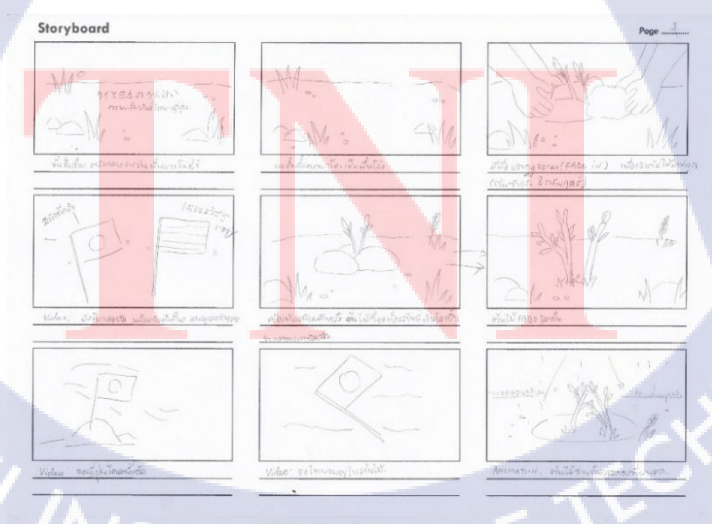
- คนญี่ปุ่นได้ช่วยเหลือคนไทย หลังจากประเทศไทยประสบภัยจากเหตุการณ์อุทกภัย ในปี พ.ศ. 2554

3.3.3 เนื้อเรื่องสรุป

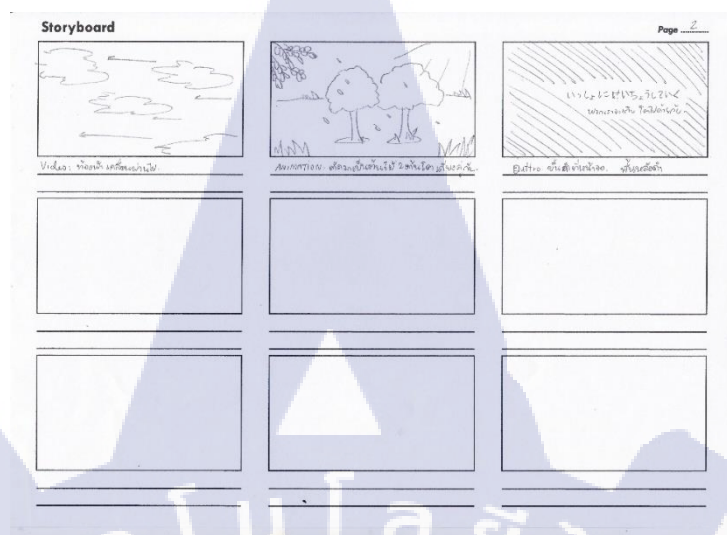
การเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ของประเทศไทยและญี่ปุ่นผ่านการที่ทั้ง 2 ประเทศนั้นได้ปลูกต้นไม้ร่วมกัน ซึ่งช่วงระยะเวลาที่ต้นไม้ได้เติบโตจะมีการเล่าถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้วัฒนธรรม การพบเจอเหตุการณ์ที่น่าเศร้า การช่วยเหลือกัน เมื่อทั้ง 2 ประเทศได้ผ่านช่วงเวลาต่าง ๆ มาด้วยกัน จึงทำให้ในตอนสุดท้าย ต้นไม้ที่เปรียบเสมือนความสัมพันธ์ของทั้ง 2 ประเทศ ก็จะเติบโตอยู่เคียงข้างกัน โดยมีแก่นสำคัญที่ต้องการนำเสนอ คือ การเติบโตไปด้วยกัน

3.3.4 วาด Storyboard

กำหนดภาพ มุม ฉาก โทนสี และเสียงประกอบต่าง ๆ จากเนื้อเรื่องที่เขียนไว้ และมีการเขียนรายละเอียดกำหนดไว้ว่าในแต่ละฉากจะมีการทำภาพแอนิเมชันให้เคลื่อนไหวอย่างไร โดยในขั้นตอนการวาด Storyboard จะมีการหา Reference ประกอบการทำงานในเรื่องของมุกกล้อง เพื่อนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับบางฉากที่ต้องการจะถ่ายทอดอารมณ์ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.7 Storyboard หน้า ที่ 1



ภาพที่ 3.8 Storyboard หน้าที่ 2

3.3.5 ออกแบบภาพประกอบสำหรับทำภาพเคลื่อนไหว

ทำการวาดภาพประกอบที่ต้องใช้ในกระดาษคร่าว ๆ หลังจากนั้นจึงนำมาตัดเส้น และลงสี และเก็บรายละเอียดอีกครั้ง ในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยมีการอ้างอิงสีต้นไม้นี้ต่าง ๆ จากภาพอ้างอิงที่ค้นหา

1) ต้นราชพฤกษ์



ภาพที่ 3.9 ต้นราชพฤกษ์

2) ต้นชากุระ



ภาพที่ 3.10 ต้นชากุระ

3) ต้นราชพฤกษ์และชากุระในแต่ละช่วง

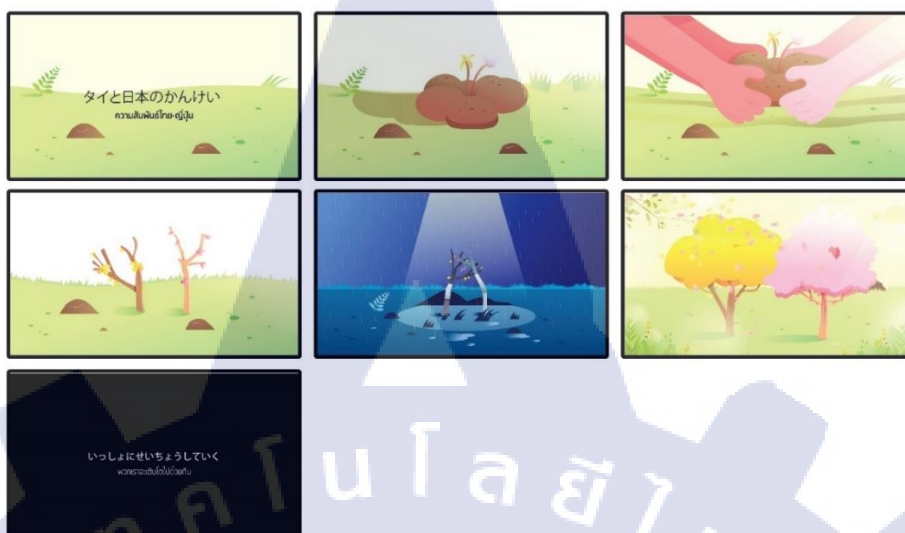


ภาพที่ 3.11 ต้นราชพฤกษ์และต้นชากุระในแต่ละช่วง

3.3.6 การทำภาพเคลื่อนไหว

เมื่อทำภาพประกอบครบตามที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว จึงนำมาทำภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Animate CC โดยจะทำการแยกภาพเคลื่อนไหวให้เสร็จออกเป็นแต่ละฉาก เมื่อได้ภาพเคลื่อนไหวครบทุกฉาก จึงนำไปแปลงไฟล์วิดีโอจาก .swf ให้เป็น .avi ในโปรแกรม Adobe After Effect หลังจากนั้นจึงนำไปตัดต่อรวมใส่เสียง และเอฟเฟกต์บางอย่างในโปรแกรม Sony Vegas ในส่วนของการวางลำดับภาพของวิดีโอจะเรียงตาม Storyboard ที่วาดไว้

Final Video Storyboard 1

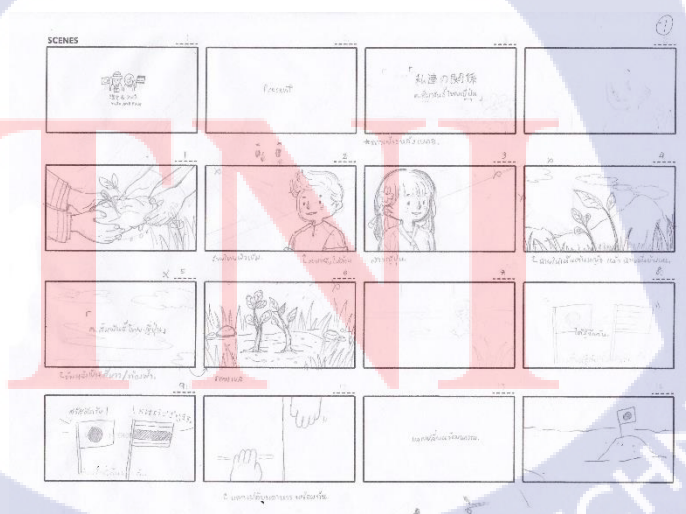


ภาพที่ 3.12 ผลลัพธ์วิดีโอครั้งที่ 1

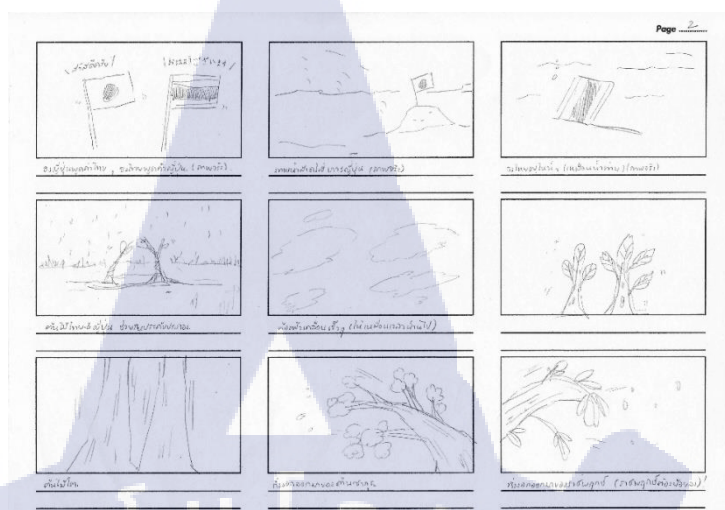
3.3.7 แก้ไขภาพประกอบและภาพเคลื่อนไหว

หลังจากได้ผลลัพธ์งานวิดีโอครั้งที่ 1 จึงนำให้พี่ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาช่วยดู และได้รับคำแนะนำเพื่อนำมาปรับแก้ไขงาน โดยได้ทำการปรับแก้ไขใหม่ ดังนี้

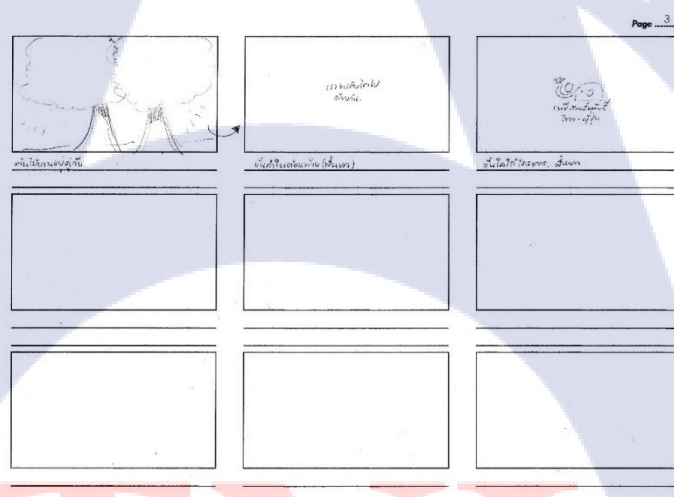
1) วาด Storyboard ใหม่



ภาพที่ 3.13 ภาพแก้ไข Storyboard หน้าที่ 1



ภาพที่ 3.14 ภาพแก้ไข Storyboard หน้าที่ 2



ภาพที่ 3.15 ภาพแก้ไข Storyboard หน้าที่ 3

ผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไข คือ เปลี่ยนวิธีการดำเนินเรื่องของตอนต้นใหม่ และมีการเพิ่มตัวละครเข้าไป และเพิ่มฉากระหว่างฉากในตอนท้ายที่เป็นต้นไม้เติบโต เพื่อให้ภาพแอนิเมชันมีความต่อเนื่องกันมากขึ้น โดยคงเนื้อเรื่องไว้ตามเดิม

2) ปรับภาพประกอบที่ใช้สำหรับในการทำภาพเคลื่อนไหว

2.1) เพิ่มตัวละครคนไทยและคนญี่ปุ่น

Thai man



References



Color



ภาพที่ 3.16 Mood board ของตัวละครไทย

Japanese woman



References



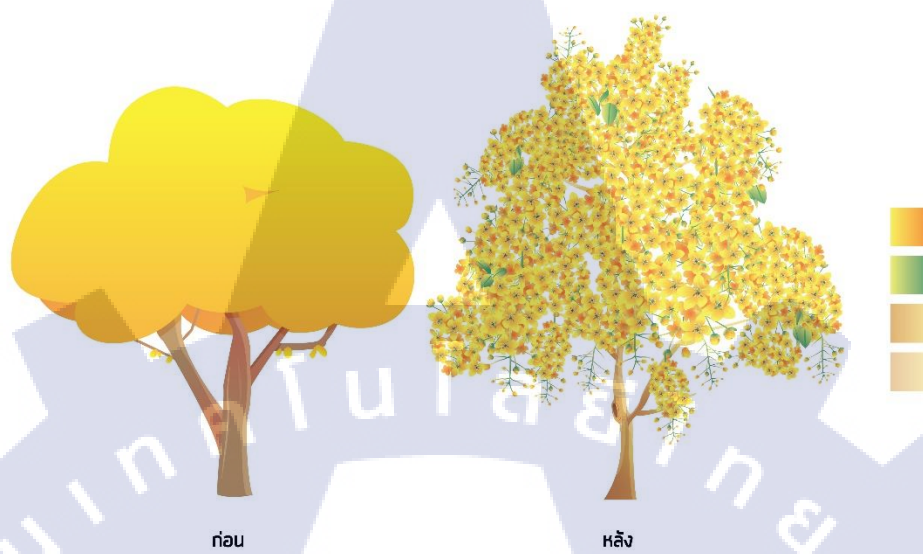
Color



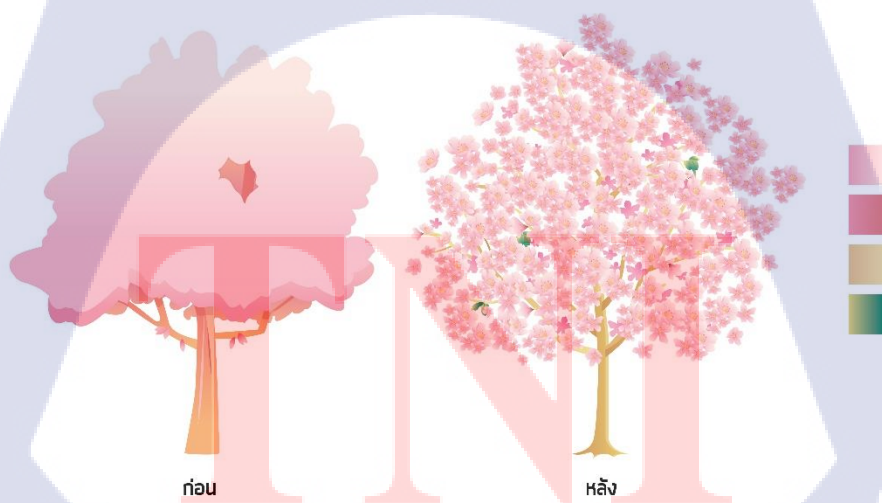
ภาพที่ 3.17 Mood board ของตัวละครญี่ปุ่น

ผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไข คือ การเพิ่มตัวละครคนไทยและญี่ปุ่น โดยออกแบบให้ตัวละครทั้ง 2 ประเทศนั้น เป็นคนในยุคสมัยก่อน เพื่อดึงเอกลักษณ์เฉพาะของเสื้อผ้าออกมาได้ง่าย และเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ของทั้งคู่ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ในสมัยก่อน

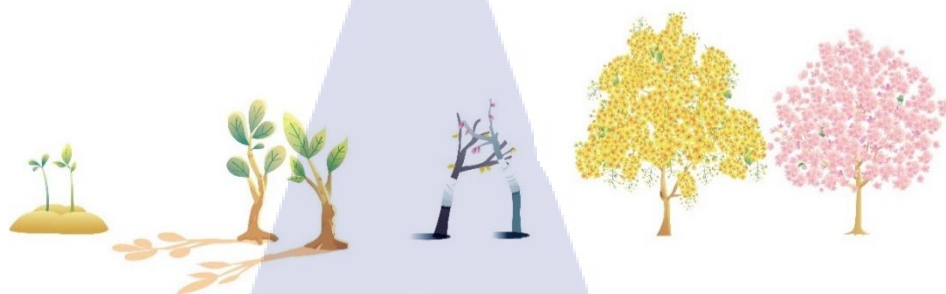
2.2) ปรับแก้ไขภาพต้นไม้



ภาพที่ 3.18 ภาพแก้ไขต้นไม้ราชพฤกษ์



ภาพที่ 3.19 ภาพแก้ไขต้นไม้ชากรุงระ



ภาพที่ 3.20 ภาพแก้ไขต้นชากระและราชพฤกษ์ในแต่ละช่วง

ผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไข คือ จากผลลัพธ์ของต้นราชพฤกษ์ในครั้งที่ 1 ที่ทำให้ไม่สามารถสื่อถึงต้นราชพฤกษ์ได้ เพราะยังขาดเอกลักษณ์ของต้นราชพฤกษ์ จึงได้ทำการปรับปรุงทรง สี และเพิ่มรายละเอียดต่าง ๆ ให้มีความสมจริงมากขึ้น รวมถึงได้ทำการปรับต้นชากระใหม่เพื่อให้เข้ากับต้นราชพฤกษ์ที่ปรับใหม่

2.3) ปรับแก้ไขส่วนแอนิเมชัน



ก่อน

หลัง

ภาพที่ 3.21 ภาพแก้ไขจากปรากฏชื่อเรื่อง

ผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไข คือ เปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร สีตัวอักษร และฉากหลัง พร้อมกับเพิ่มแสงเข้าไปในฉาก เพื่อให้ภาพดูน่าสนใจไป และการเลือกใช้ฉากหลังเป็นท้องฟ้าเพื่อใช้ในการสื่อถึงช่วงเวลา



ก่อน



หลัง

ภาพที่ 3.22 ภาพแก้ไขจากปลูกลงต้นไม้

ผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไข คือ การเปลี่ยนภาพประกอบต่าง ๆ มีการเปลี่ยนภาพแอนิเมชันจากการใช้เทคนิค Fade In และ Fade Out ในตอนแรก มาเป็นการขยับแบบภาพเคลื่อนไหวแทน และมีการใส่แสงเงาในงาน เพื่อให้ภาพดูมีมิติมากขึ้น



ก่อน



หลัง

ภาพที่ 3.23 ภาพแก้ไขจากต้นไม้เริ่มโต

ผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไข คือ การเปลี่ยนรูปทรงของต้นไม้ให้มีความสมจริงกับช่วงการเจริญเติบโตของต้นไม้ในแต่ละช่วง และเพิ่มพื้นหลังเพื่อให้ภาพไม่โล่งจนเกินไป พร้อมกับการใส่ค่าเบลอให้กับพื้นหลัง เพื่อให้ภาพมีระยะใกล้ไกล



ก่อน



หลัง

ภาพที่ 3.24 ภาพแก้ไขจากต้นไม้ช่วยเหลือกันและกัน

ผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไข คือ การเปลี่ยนสี ฉากพื้นหลัง ฝน เพื่อเน้นถึงช่วงเวลาที่เศร้า และปรับภาพเคลื่อนไหวให้สื่อถึงการช่วยกันประคับประคองกันของต้นไม้ทั้ง 2 ต้น ให้ชัดเจนมากขึ้น



ก่อน



หลัง

ภาพที่ 3.25 ภาพแก้ไขจากต้นไม้เจริญเติบโต

ผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ไข คือ การเพิ่มฉากต้นไม้ที่ค่อย ๆ เติบโตของต้นราชพฤกษ์และต้นซากุระ เพื่อให้สื่อถึงต้นไม้ที่กำลังเจริญเติบโตมากขึ้น และมีการสลับด้านต้นไม้ของทั้ง 2 ต้น ให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกันในทุกฉาก เพื่อให้คนดูสามารถจดจำตำแหน่งของต้นไม้ได้

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

ในช่วงระยะเวลาของเดือนที่หนึ่งและสองของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา จะได้เรียนรู้การทำงานในแผนกสื่อสิ่งพิมพ์ ในช่วงสัปดาห์แรกจะได้ทำงานภาพประกอบลงสื่อออนไลน์ก่อน แล้วจึงจะได้รับงานที่เกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น การออกแบบลายสินค้า ปรับขนาดบรรจุภัณฑ์ ป้ายโฆษณา ออกแบบและจัดหน้าในนิตยสารให้กับลูกค้า โดยพี่ในบริษัทจะคอยสอนวิธีการเก็บไฟล์งาน การตั้งชื่อเอกสารสำหรับใส่ไฟล์งานในเซิร์ฟเวอร์ของบริษัท และสอนขั้นตอนในการส่งพิมพ์งาน ตั้งแต่การตั้งค่าคำสั่งพิมพ์ในคอมพิวเตอร์ และการตั้งค่าเครื่องพิมพ์งานของบริษัท ซึ่งในเดือนที่สามและสี่ จะได้ฝึกงานแผนกสื่อออนไลน์ ซึ่งจะเป็นการทำงานออกแบบภาพสำหรับลงสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น Line, Facebook, Instagram, เว็บไซต์ ฯ โดยระหว่างการฝึกปฏิบัติสหกิจศึกษา ได้มีโอกาสเข้าร่วมโครงการเยาวชนเฉพาะด้าน Animation ของสำนักงานต่างประเทศ กรุงเทพฯ ฯ และได้รับมอบหมายให้ทำงานภายใต้ หัวข้อ “130 ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น” ซึ่งเป็นหัวข้อที่สำคัญที่กล่าวถึงเรื่องของความสัมพันธ์ จึงได้นำทักษะที่ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติสหกิจศึกษามาใช้ในการออกแบบผลงาน โดยมี

ขั้นตอนการทำวิดีโอหัวข้อ “130 ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น” มีดังต่อไปนี้

4.1.1 การศึกษาและเตรียมเนื้อเรื่อง

เมื่อได้รับหัวข้อของวิดีโอมา จึงได้ทำการศึกษาประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับหัวข้อความสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น และเขียนเป็นเนื้อเรื่องที่กล่าวถึงเรื่องความสัมพันธ์ต่าง ๆ ที่ทำร่วมกันมาของทั้ง 2 ประเทศ

4.1.2 การวาด Storyboard

นำเนื้อเรื่องที่เขียนมาวาดเป็น Storyboard ในกระดาษโดยมีการเขียนรายละเอียดต่าง ๆ ของภาพ เพื่อกำหนดแนวทางในการทำภาพเคลื่อนไหว

4.1.3 การเตรียมภาพประกอบ

ทำภาพประกอบต่าง ๆ โดยวาดในกระดาษก่อนแล้วจึงนำมาตัดเส้น ลงสีในโปรแกรม Adobe Illustrator โดยภาพที่ออกแบบมีการปรับและเพิ่มรายละเอียดบางส่วนเพื่อความเหมาะสม

4.1.4 การทำภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อ

นำภาพประกอบที่ได้จากหัวข้อ 4.1.3 มาขยับเป็นภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe Animate CC เมื่อทำภาพเคลื่อนไหวจนครบทุกฉาก จึงทำการแปลงนามสกุลในโปรแกรม Adobe After Effect ต่อ แล้วจึงนำไปรวมในโปรแกรม Sony Vegas Pro

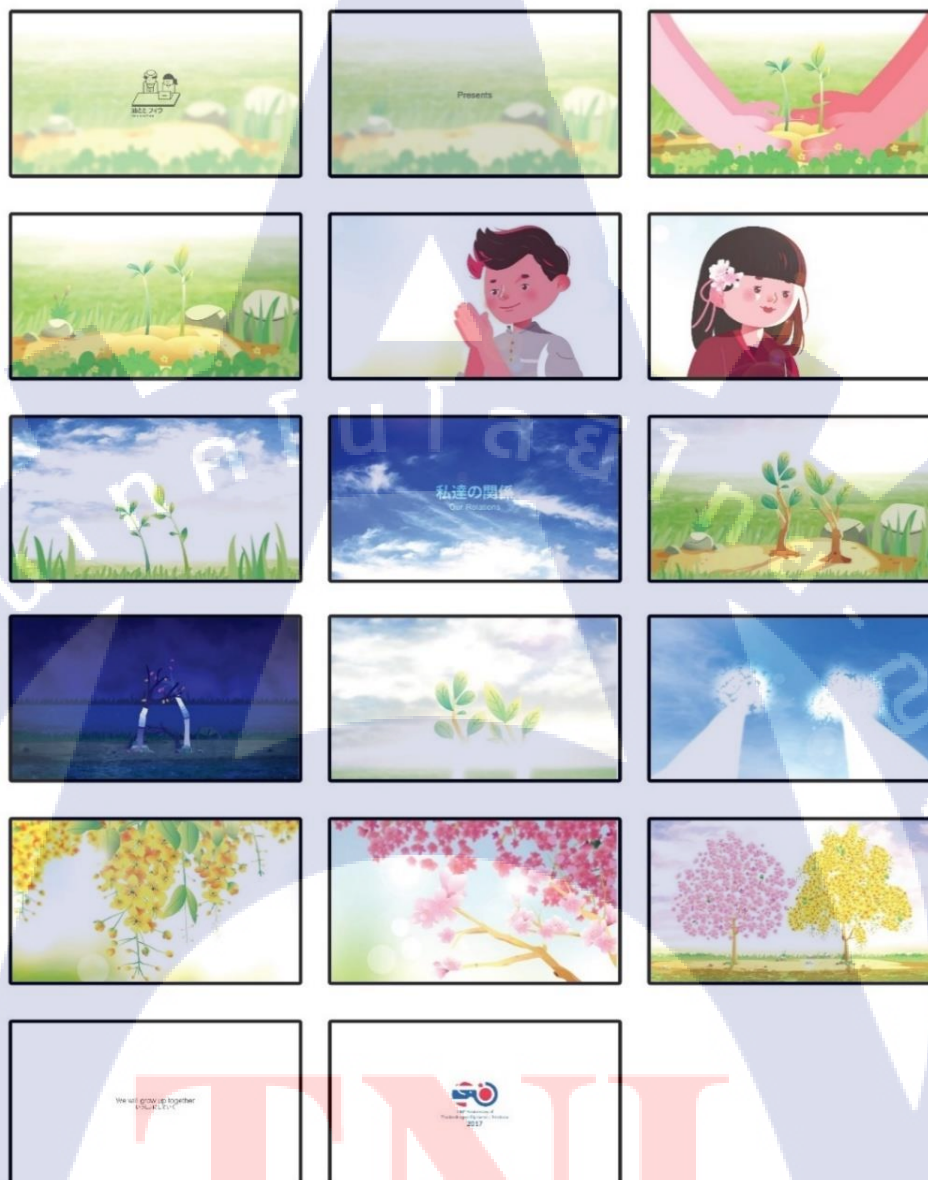
4.1.5 การแก้ไขงานใหม่

นำผลลัพธ์วิดีโอจากหัวข้อ 3.3.5 มาปรับแก้ไขใหม่ ตามคำแนะนำของพี่ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษา

4.1.6 การตัดต่อรวมผลงานและใส่เสียงประกอบ

เมื่อทำการแก้ไขภาพประกอบ ภาพเคลื่อนไหวครบเรียบร้อยแล้ว จึงนำภาพแอนิเมชันที่ได้ในแต่ละฉากมารวมกันในโปรแกรม Sony Vegas Pro โดยเรียงลำดับภาพตาม Storyboard ที่วาดไว้ในหัวข้อ 3.3.6 และมีการนำเสียงประกอบต่าง ๆ ที่ดาวน์โหลดไว้ มาใส่เปรียบเทียบกับ เพื่อหาเสียงที่เข้ากับงานมากที่สุด

Final Video Storyboard 2



ภาพที่ 4.1 ผลลัพธ์งานวิดีโอ

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการดำเนินการจัดทำโครงงานออกแบบวีดีโอภายใต้หัวข้อ “ 130 ปี สานสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฉลองครบรอบ 130 ปี และฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น การฝึกเขียนเนื้อเรื่องที่ดี การเลือกใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อแทนความหมาย ทักษะการออกแบบภาพที่เพิ่มมากขึ้น และการฝึกใช้เทคนิคพิเศษในโปรแกรมที่หลากหลาย ซึ่งในขณะนี้โครงงานได้ดำเนินการเสร็จตามวัตถุประสงค์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยสามารถวิเคราะห์การทำงาน ได้ผลดังนี้

4.2.1 การออกแบบภาพโดยการเลือกใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง ต้องคำนึงถึงความหมายของสัญลักษณ์นั้น ๆ ด้วย และต้องให้ดูสามารถเข้าใจได้ว่าเราต้องการสื่อถึงความหมายใด

4.2.2 การถ่ายทอดอารมณ์ในแต่ละฉากจะดียิ่งขึ้นได้ ถ้าเลือกใช้เสียงประกอบที่เหมาะสมกับงาน

4.2.3 การจะทำแอนิเมชัน หรือภาพยนตร์ให้ดี นอกจากการเขียนเนื้อเรื่องให้ดีแล้วนั้น ต้องวาด Storyboard ให้ดีด้วยเช่นกัน เพราะถ้าวาด Storyboard ออกมาได้ไม่ดี ไม่มีรายละเอียดที่แน่ชัด จะส่งผลให้เวลาปฏิบัติงานจริง งานจะไม่มีขอบเขต เสียเวลา และไม่ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงงาน

จากการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษานี้ได้ให้ผลตรงตามวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน คือ ทำให้ได้ฝึกการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในทุกกระบวนการทำงาน ตั้งแต่การเขียนเนื้อเรื่อง ออกแบบภาพ ภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ และได้พัฒนาทักษะความสามารถในการใช้โปรแกรมในการทำงานจากความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์การปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการที่ได้ศึกษาปฏิบัติงานที่บริษัท สลัด จำกัด และได้จัดทำโครงการออกแบบวีดิโอแอนิเมชันที่กล่าวถึงเรื่องความสัมพันธ์อันมีค่า ทำให้ได้พัฒนาทักษะความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการใช้โปรแกรม ที่ทำให้สามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ และยังสามารถใช้กระบวนการคิด วิธีการแก้ไขปัญหา เพื่อใช้ในการทำงานในแต่ละกระบวนการ ตั้งแต่การศึกษาประวัติความเป็นมา เรียบเรียงและเขียนเนื้อเรื่อง ทำภาพเคลื่อนไหว และตัดต่อ และจากการทำโครงการ จึงทำให้ทราบว่า การออกแบบเนื้อเรื่องที่ดี ต้องสามารถสื่อสารให้คนดูเข้าใจถึงแก่นสาระสำคัญที่ต้องการนำเสนอได้ รวมถึงการเลือกใช้ภาพประกอบ สี เสียง ก็เป็นสิ่งที่สำคัญที่จะช่วยส่งเสริมความรู้สึกรักของงานที่ต้องการจะถ่ายทอดได้มากขึ้น

นอกเหนือจากนี้ในเรื่องการที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท สรุปได้ว่า ปฏิบัติงานได้ด้วยดี สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์การทำงาน และสภาพแวดล้อมใหม่ได้ และสามารถทำโครงการสหกิจศึกษาได้สำเร็จ โดยได้รับความช่วยเหลือจากพี่ ๆ ในบริษัท และอาจารย์ที่ปรึกษา จึงทำให้ได้รับความรู้ ในด้านการคิด การใช้งานโปรแกรม การแก้ไขปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และรู้จักสังเกตถึงกลุ่มเป้าหมายหลัก และเอกลักษณ์ของแต่ละองค์กร จากประสบการณ์การทำงานให้กับองค์กรต่าง ๆ ทำให้ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้รับมานั้น มาใช้พัฒนาทักษะของตนเองให้เพิ่มมากขึ้นต่อไปในอนาคต

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาหลักจากการไปฝึกสหกิจศึกษาครั้งนี้ คือ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานให้ตอบโจทย์ลูกค้า และทักษะการใช้โปรแกรมที่ยังน้อยเกินไป เนื่องจากทั้งงานออกแบบในแผนกสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์ที่ได้ไปฝึกนั้น ต้องใช้โปรแกรม Photoshop ในการทำงาน นอกเหนือจากโปรแกรม Adobe Illustrator ดังนั้นจึงมีแนวทางในการแก้ไขปัญหา ดังนี้

- 1) หากคลิปวีดิโอที่สอนการใช้เทคนิคของโปรแกรมนั้น ๆ ตามอินเทอร์เน็ต เช่น Youtube ทำให้เมื่อมีข้อสงสัยหรือติดขัดตรงส่วนใด ก็สามารถย้อนกลับมาดูได้ตลอดเวลา และยังสามารถหาคลิปที่สอนเทคนิคเดียวกันแต่มีวิธีการทำงานได้หลายวิธีเช่นกัน

- 2) ฝึกฝนการใช้โปรแกรมต่าง ๆ เป็นประจำ โดยเฉพาะโปรแกรมที่ไม่ถนัด เมื่อหมั่นฝึกฝนเป็นประจำจะทำให้สามารถจดจำการใช้งาน เทคนิคพิเศษ และยังสามารถลดระยะเวลาในการทำงานลงได้
- 3) หา Reference ให้มากกว่าแบบเดียว จะทำให้เห็นแนวความคิดสร้างสรรค์ได้หลากหลาย เพิ่มมากขึ้น และยังสามารถนำ Reference ที่หามา ไปปรับใช้ให้เหมาะกับงานในแต่ละงานได้
- 4) คอยตั้งข้อสงสัยและลองฝึกทำตามด้วยตัวเองจาก Reference ที่ศึกษามา ไม่จำเป็นต้องทำให้ผลลัพธ์ออกมาเหมือนกับ Reference ที่หามาตั้งแต่ครั้งแรก แต่ให้หมั่นฝึกฝนทำตามบ่อย ๆ จนเกิดความชำนาญ
- 5) เมื่อมีปัญหาให้ปรึกษาและขอคำแนะนำต่าง ๆ จากพี่ในบริษัท จะทำให้ได้เรียนรู้เทคนิค และแนวคิดในการออกแบบเพื่อตอบโจทย์ลูกค้ามากขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

การออกแบบภาพกราฟิก ทั้งสำหรับสื่อออนไลน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ ต้องอาศัยกระบวนการคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ตอบโจทย์ลูกค้า และต้องคำนึงถึงการนำไปใช้งานต่อ รวมถึงเรื่องทักษะในการใช้งานโปรแกรมที่หลากหลายก็เป็นสิ่งสำคัญด้วยเช่นกัน จะขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปไม่ได้ เพราะถ้ามีความคิดสร้างสรรค์ แต่ขาดทักษะการทำงาน ก็จะทำให้ไม่สามารถได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการได้

ดังนั้นต้องคอยหมั่นฝึกฝนจากการทดลองปฏิบัติ ทำซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ จึงจะทำให้สามารถเข้าใจถึงกระบวนการทำงาน และช่วยลดระยะเวลาในการทำงานลงได้

เอกสารอ้างอิง

1. Staffnut, 2010, **หลักการออกแบบ** [Online], Available : <http://goo.gl/Mz15Uq> [วันที่สืบค้น : 18 ตุลาคม 2560].
2. I love arts, 2011, **องค์ประกอบศิลป์** [Online], Available : <https://preede.wordpress.com/2011/09/18องค์ประกอบศิลป์/> [วันที่สืบค้น : 18 ตุลาคม 2560].
3. Krishdiphong Krz, 2017, **Golden Ratio how to be graphic designer?** [Online], Available : goo.gl/HoLCoz [วันที่สืบค้น : 25 ตุลาคม 2560].
4. Zidan.Rider, 2012, **Infographic คืออะไร และนำไปใช้อย่างไร** [Online], Available : <https://oknation.nationtv.tv/blog/digitalmarketing/2013/01/01/entry-2> [วันที่สืบค้น : 25 ตุลาคม 2560].
5. Content_Editor, 2016, **หลักการทำให้ Infographic ให้โดดเด่นและน่าสนใจ** [Online], Available : <https://www.motiongraphicplus.com/archives/2133> [วันที่สืบค้น : 4 พฤศจิกายน 2560].
6. Playmak3r, 2016, **อารมณ์ของสีในงานออกแบบ** [Online], Available : <https://grappik.com/color-mood-of-design/> [วันที่สืบค้น : 4 พฤศจิกายน 2560].
7. Worrapob, 2015, **WHITE SPACE** [Online], Available : <https://grappik.com/white-space/> [วันที่สืบค้น : 5 พฤศจิกายน 2560].
8. สุรพล บุญลือ, 2013, **หลักพื้นฐาน 12 ข้อสำหรับสร้างแอนิเมชัน** [Online], Available : <https://www.slideshare.net/SuraponBoonlue/12-23365083> [วันที่สืบค้น : 18 พฤศจิกายน 2560].
9. Xerxes0, 2013, **หลักการพื้นฐาน 12 ข้อ ของการทำ Animation แอนิเมชัน** [Online], Available : <https://xerxes0.wordpress.com/2013/04/05/หลักการพื้นฐาน-12-ข้อ-ของก/> [วันที่สืบค้น : 13 พฤศจิกายน 2560].

10. อุทิศ แจ่มถิ่นป่า, 2013, การเขียน **Storyboard** [Online], Available : <https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/การเขียน-story-board/> [วันที่สืบค้น : 18 พฤศจิกายน 2560].
11. พันธุ์, 2011, 10 เทคนิคการเขียนเรื่องสั้นมัดใจคนอ่าน [Online], Available : <https://www.dek-d.com/writer/23381/> [วันที่สืบค้น : 18 พฤศจิกายน 2560].



ภาคผนวก

TNI



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....1.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....ณัฐกมล วงษ์ศิริ.....รหัสนักศึกษา.....57122 124 -1
 คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์... <u>29</u> .../ <u>5</u> .../ <u>60</u>	9	ออกแบบหน้าเกมหน้าค่าของกรุงเทพประกันชีวิต ที่ใช้สำหรับลง FACEBOOK	ทำให้เรารู้ถึงถึงผู้ใช้ว่าอะไรเห็นตัวอักษรใหม่.	มีตัวอักษรเบรจ จึงยากต่อการออกแบบ
อังคาร... <u>30</u> .../ <u>5</u> .../ <u>60</u>	9	ออกแบบหน้าเกมหน้าค่าของกรุงเทพประกันชีวิตจากของเดิม.	ทำให้เราเข้าใจในเนื้อหาของหน้าค่ามากขึ้น.	ต้องออกแบบให้ถึงตัวอักษรว่ามองเห็นไหม.
พุธ... <u>31</u> .../ <u>5</u> .../ <u>60</u>	9	ออกแบบอินโฟกราฟิกของกรุงเทพประกันชีวิต ที่ใช้สำหรับลง FACEBOOK.	ได้รู้ถึงลักษณะของโปรแกรมเพิ่มขึ้น.	ต้องออกแบบให้ทั้งรูปภาพและตัวอักษรพอดีกรอบ.
พฤหัสบดี...../...../.....				
ศุกร์... <u>2</u> .../ <u>5</u> .../ <u>60</u>	9	แก้ไขงาน INFOGRAPHIC ของกรุงเทพประกันชีวิต ให้เรียบร้อย ,ทำงานของ INNER CIRCLE.	ความสำคัญของแต่ละคำที่ต้องใช้.	เรื่องการจัดการตัวอักษรและมุมของวัตถุในภาพ.
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน		ลงชื่อ..... <u>ณัฐกมล วงษ์ศิริ</u> (..... <u>ณัฐกมล วงษ์ศิริ</u>)	ลงชื่อ..... <u>พัชร์กมล วงษ์ศิริ</u> (..... <u>พัชร์กมล วงษ์ศิริ</u>)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	36	วัน/เดือน/ปี..... <u>2</u> .../ <u>5</u> .../ <u>60</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <u>Design Develop Head</u> วัน/เดือน/ปี..... <u>2</u> .../ <u>5</u> .../ <u>60</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 2

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.จิรกมล วงษ์ศรี รหัสนักศึกษา 57122124-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 5./6./60	9	ทำกราฟโซเชียลมีเดียทางของ AYUDHYA ALLIANZ.	การโน้มน้าวใจด้วยกับกลุ่มเป้าหมาย	การหากราฟที่ในเข้ากับ
อังคาร 6./6./60	10	แก้ไขงาน ALLIANZ AYUDHYA ให้เรียบร้อย และทำ INFOGRAPHIC งาน HAPPY RUN, HAPPY HEALTH	การสนใจในสื่อออนไลน์ให้ดูแล้วปรับใช้กับงาน	การหากราฟในเข้ากับโครงงานอื่นๆ, อื่นๆที่เจอ
พุธ 7./6./60	9	แก้ไขงาน INFOGRAPHIC ของกรุงเทพมหานคร - ชีวจิต (งาน HAPPY RUN, HAPPY HEALTH)	วิธีลดทอน เพื่อให้งานดูไม่แออัดเกินไป	การหากราฟที่เข้ากับโครงงานอื่นๆ, อื่นๆที่เจอ
พฤหัสบดี 8./6./60	9	คิดงานออกแบบแบรนด์ของ SAPPE BEAUTI DRINK. ที่ยังทำ	ได้เรียนรู้ตัวอย่างของงานที่ลูกค้าชอบ	คิดไม่ออกว่าจะควรทำออกแบบใน
ศุกร์ 9./6./60	9	คิดงานออกแบบแบรนด์ของ SAPPE BEAUTI DRINK.	ได้พบขบวนการใช้โปรแกรมที่ตัวเองไม่ถนัด	ไม่รู้ว่าควรออกแบบอย่างไรจึงจะดูสวย
เสาร์/...../.....				
อาทิตย์/...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	46	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	36	ลงชื่อ..... น.จิรกมล วงษ์ศรี (น.จิรกมล วงษ์ศรี)	ลงชื่อ..... น.จิรกมล วงษ์ศรี (น.จิรกมล วงษ์ศรี)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	82	วัน/เดือน/ปี 9 ธ.ค. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง Design Group Head (น.จิรกมล วงษ์ศรี)	วัน/เดือน/ปี 9 ธ.ค. 60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....3.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... ณัฐกมล วงษ์ศิริ.....รหัสนักศึกษา..... 57.122.124-1
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 12/1/60	9	ตัดต่อภาพแอนิเมชันให้ออกมาในรูปเป็น ตัวอักษรของ SAPPE' BEAUTI DRINK.	ได้ฝึกใช้โปรแกรม PHOTOSHOPมากขึ้น	ยังไม่ใช้โปรแกรมได้คล่อง หาจุดผิดพลาดที่เจอใช้ไม่ได้ ต้องได้
อังคาร 13/1/60	9	แก้ไขงานภาพตัดต่อแอนิเมชันของ SAPPE' BEAUTI DRINK ใหม่.	ได้ฝึกใช้เครื่องมือต่าง ใน PHOTOSHOP มากขึ้น	เพราะยังไม่ใช้เครื่องมือ ไม่เก่งจึงทำให้ช้า
พุธ 14/1/60	9	แก้ไข ตัวอักษรของ HEAD COPY กับ SUB HEAD งาน SAPPE' BEAUTI DRINK.	รู้จักกับ HEAD COPY กับ SUB HEAD.	เมื่อฝึกเพิ่มขึ้นจะไม่ จำควรจำไว้ว่า อย่างไรดี
พฤหัสบดี 15/1/60	9	ทำกราฟฟิคสื่อ SOCIAL MEDIA ต่างๆ ของ AYUDHAYA ALLIANZ หรือ "CITIZEN HEALTH"	หาไอเดียสื่อต่างๆ ทำให้เราสะดวกขึ้น	การออกแบบ HOOK ไม่ ออกมามีจุด
ศุกร์ 16/1/60	10	ออกแบบพลาสด์บอร์ดร้านไปรษณีย์ 3 ลาย ขนาด 25x65 CM. ของ 3M.	วิธีการทำภาพ pattern ด้วยเทคนิคต่างๆ	ทำไปรษณีย์มีข้อจำกัดที่ นำมาทำบอร์ด, การออกแบบในไม่ รัก.
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	46	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	82	ลงชื่อ..... ณัฐกมล วงษ์ศิริ (..... ณัฐกมล วงษ์ศิริ.....)	ลงชื่อ..... ศักดิ์สิทธิ์ เล้าอรุณ (..... ศักดิ์สิทธิ์ เล้าอรุณ.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	128	วัน/เดือน/ปี..... 16 มิ.ย. 60 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... Design Group Head. วัน/เดือน/ปี..... 16 มิ.ย. 60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....4.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... น.ส.ณัฐกมล วงษ์ศิริ.....รหัสนักศึกษา..... 57122124-1
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีระบบอัตโนมัติ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 19/6/60	9	ทำภาพ CONTENT จากในนิตยสารให้เป็นหน้าสำหรับ FACE BOOK ของ HAPPY LIFE CLUB.	ได้ประยุกต์ใช้ภาพที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์	การวาง TEXT ไม่สวยงาม
อังคาร 20/6/60	9	จัดวาง LAYOUT ในนิตยสาร ของ HAPPY LIFE 3 หน้า.	ฝึกใช้โปรแกรม IN-DESIGN มากขึ้น	สรุปและตัวอักษรเยอะ ทำให้จัดลำบาก
พุธ 21/6/60	10	แก้ไขงานภาพลวดลายของ 3M. , ทำ INFO นิตยสาร RAW FOOD ของ HAPPY LIFE CLUB ใหม่.	ความรู้เรื่อง SPOT COLOR ในโปรแกรม Ai	สีในการใช้สีจำกัด, ทำโป่งโป้งหรือจึงจะนำเสนองาน
พฤหัสบดี 22/6/60	9	ออกแบบ INFOGRAPHIC ของ BLA HAPPY LIFE นิตยสาร "วันสุนทรภู่" ใช้ลง FACEBOOK.	ต้องใช้เครื่องมือต่างๆ ที่ยังไม่เคยใช้ใน AI	ออกแบบในโปรแกรมแต่ต้องไม่ล้ำขอบ
ศุกร์ 23/6/60	9	แก้ไขงาน INFOGRAPHIC นิตยสาร "วันสุนทรภู่" และ INFO LAYOUT ของนิตยสาร HAPPY LIFE	ฝึกออกแบบการจัด LAYOUT มากขึ้น	ไม่รู้ว่าจะควรจัดวาง LAYOUT อย่างไรดี
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	46	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	128	ลงชื่อ..... น.ส.ณัฐกมล วงษ์ศิริ..... (..... น.ส.ณัฐกมล วงษ์ศิริ.....)	ลงชื่อ..... (..... ศาสตราจารย์.....)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	174	วัน/เดือน/ปี..... 23 มิ.ย. 60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... Design Group Head..... วัน/เดือน/ปี..... 23 มิ.ย. 60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 6

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ร. ภูมิพล วงษ์ศรี รหัสนักศึกษา 57122124-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 3/7/60	9	แก้ไขงานใบปลิวราคา ของ 3M ที่ร้าน WATSON.	บางครั้งต้องคิดเรื่องความสงบที่เดินซื้อสินค้ากว่าจะมาถึงปลายทาง.	ถ้าว่า "1 แรป 1" บังดูไม่เด่น.
อังคาร 4/7/60	9	งาน RESIZE PACKAGING ของ NEXCARE (พลาสติกเคอร์รี่แปด)	—	สู้รบกับกับตัวหนังสือเยอะ แต่ขั้นที่ส่งจกดี.
พุธ 5/7/60	9	งาน RESIZE PACKAGING ของ NEXCARE (พลาสติกเคอร์รี่แปด)	เวลาเดินขึ้นกับงานหนักใช้จะมีขนาดเล็กทำให้อึดควรเปลี่ยนที่วางเพื่อไม่ให้	หนังสือเล็กเกินมองไม่เห็น.
พฤหัสบดี 6/7/60	10	งาน RESIZE PACKAGING ของ NEXCARE (พลาสติกเคอร์รี่แปด)	พยายามนึกถึง การรับใช้ต่อของผลิตภัณฑ์	มีความหนักถึงกล่องที่ต่อต่อเป็นสองชั้น
ศุกร์ 7/7/60	9	งาน RESIZE PACKAGING ของ NEXCARE (พลาสติกเคอร์รี่แปด) , ประกอบ mock up ของเจลดูดซับ (3M).	ต้องออกแบบจากทุกข้อที่สั่งการให้ทำ, ง่ายต่อการประกอบ	งานที่ทำดูดีก่อน ลืมคิดเรื่องขนาดอาจมีการลดขนาดให้, ต่อมาแล้วอีกวัน จึงได้ทำ
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	4-6	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	219	ลงชื่อ น.ร. ภูมิพล วงษ์ศรี (..... น.ร. ภูมิพล วงษ์ศรี)	ลงชื่อ น.ร. ภูมิพล วงษ์ศรี (..... น.ร. ภูมิพล วงษ์ศรี)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	26.5	วัน/เดือน/ปี 7.ก.ค. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง Design Group Head วัน/เดือน/ปี 7/ก.ค. 60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 5

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.จิรภมร วงษ์ไกร รหัสนักศึกษา 57122124-1
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีบัณฑิตมีเดีย
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีบัณฑิตมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 26/6/60	9	ทำกราฟวันเกิดของบริษัท 1 ใบ.	—	ตอนแรกทำหน้ายังไม่ค่อยเหมือนจริง.
อังคาร 27/6/60	9	RESIZE PACKAGING COOLING PATCH ของ 3M.	เน้นวิธีทำ mock up ที่ละเอียดขึ้นจริง ๆ.	—
พุธ 28/6/60	9	RESIZE PACKAGING COOLING PATCH ของ 3M. และทำ mock up.	รู้วิธีทำ mock up ของร่าง และรวดเร็ว.	ไม่สามารถทำ mock up ใน Photoshop ได้เอง.
พฤหัสบดี 29/6/60	9	ทำภาพที่ใช้สำหรับลง social media ต่างๆ ของ AYUDHYA AWANZE สำหรับเดือนกรกฎาคม.	—	หารูปภาพที่จะใช้ได้ยาก.
ศุกร์ 30/6/60	9	ทำภาพที่ใช้สำหรับลงโซเชียลมีเดียของ WATSON ของ NEXCARE (แผ่นซับสิว).	—	จะออกแบบอย่างไรในดูสนุกมากขึ้น.
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	174	ลงชื่อ น.จิรภมร วงษ์ไกร (..... น.จิรภมร วงษ์ไกร)	ลงชื่อ ศักดิ์สิทธิ์ เลี้ยวผด (..... ศักดิ์สิทธิ์ เลี้ยวผด)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	219	วัน/เดือน/ปี 30 มิ.ย. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง Design Group Head วัน/เดือน/ปี 30 JUN 17 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่..... 7

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... ณัฐกมล วงษ์ศิริ..... รหัสนักศึกษา..... 57122124-1
คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา..... เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 10/7/60	9	ทำ REFERENCES งาน	-	-
อังคาร 11/7/60	9	ทำ REFERENCES งาน	-	-
พุธ 12/7/60	9	ทำ REFERENCES งาน	-	-
พฤหัสบดี 13/7/60	9	ทำ REFERENCES งาน	-	-
ศุกร์ 14/7/60	9	ทำ REFERENCES งาน	-	-
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ใบรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	265	ลงชื่อ..... ณัฐกมล วงษ์ศิริ..... (..... ณัฐกมล วงษ์ศิริ.....)	ลงชื่อ..... ศักดิ์สิทธิ์ เล้าอาณ..... (..... ศักดิ์สิทธิ์ เล้าอาณ.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	310	วัน/เดือน/ปี..... 14 ก.ค. 60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... Design group head..... วัน/เดือน/ปี..... 17/ก.ค. 60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....๕.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กิจกมล วงษ์ศรี..... รหัสนักศึกษา..... 57122124-1
คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา..... เทคโนโลยีมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 13/7/60	9	ทำงานจัด LAYOUT นิตยสาร BLA HAPPY LIFE	—	ไม่รู้จัดวางจัดแบบไหน จึงจะสวย.
อังคาร 18/7/60	9	ทำงานจัด LAYOUT นิตยสาร BLA HAPPY LIFE	ฝึกจัดหน้า นิตยสาร แบบใหม่ ๆ.	—
พุธ 19/7/60	9	ทำงานจัด LAYOUT นิตยสาร BLA HAPPY LIFE.	ฝึกใช้โปรแกรม INDESIGN มากขึ้น.	การเว้นวรรคคำ ใน บทความให้ถูกต้อง.
พฤหัสบดี 20/7/60	9	ช่วยประกอบ PACKAGING.	—	—
ศุกร์ 21/7/60	9	ช่วยประกอบ PACKAGING.	—	—
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	310	ลงชื่อ..... กิจกมล วงษ์ศรี..... (..... กิจกมล วงษ์ศรี.....)	ลงชื่อ..... กิจกมล วงษ์ศรี..... (..... design group head.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	355	วัน/เดือน/ปี..... 21 ก.ค. 60 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... 21/กค/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....9.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....ณัฐกมล วงษ์ศรี.....รหัสนักศึกษา.....57122124-1
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีมีัลคอมพิวเตอร์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 24/7/60	9	ปรับขนาดภาพ จากขนาดดิบเป็นขนาดที่ใช้สำหรับ FACEBOOK	—	—
อังคาร 25/7/60	9	ทำภาพทดลองวันเกิดของ ร.10 (AYUDHAYA ALLIANCE)	—	ภาพตัวอักษรมีแต่แบบคล้ายๆกัน
พุธ 26/7/60	9	ทำภาพทดลองวันเกิดของ ร.10 (AYUDHAYA ALLIANCE)	ใส่ใจเรื่องสีที่ถูกต้องของกราฟิกในภาพ	ภาพกราฟิกที่เราใส่ต้องดูด้วยว่ามีความเหมาะสม
พฤหัสบดี 27/7/60	8	หา References สำหรับทำภาพการ์ดวันเกิด	—	ไม่รู้ว่าควรทำแบบไหนดี ให้อัปเดต
ศุกร์ 28/7/60	—	—	—	—
เสาร์ / /	—	—	—	—
อาทิตย์ / /	—	—	—	—
จำนวนชั่วโมงรวม ใบรายงานฉบับนี้	35	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	400	ลงชื่อ..... <u>ณัฐกมล วงษ์ศรี</u> (..... <u>ณัฐกมล วงษ์ศรี</u>)	ลงชื่อ..... <u>กนกศักดิ์ เจริญ</u> (..... <u>กนกศักดิ์ เจริญ</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	435	วัน/เดือน/ปี..... <u>31 ก.ค. 60</u> นักศึกษา..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	ตำแหน่ง..... <u>Design Group Head</u> วัน/เดือน/ปี..... <u>31 ก.ค. 60</u>	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....10.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....ณัฏฐกมล วงษ์ศิริ.....รหัสนักศึกษา.....57122124-1
 คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>31/7/60</u>	9	ทำงานกรรด์วันเกิดของบริษัท	—	—
อังคาร <u>1/8/60</u>	9	ทำงานกรรด์วันเกิดของบริษัท	—	—
พุธ <u>2/8/60</u>	9	ทำงานกรรด์วันเกิดของบริษัท	—	—
พฤหัสบดี <u>3/8/60</u>	9	ทำงานกรรด์วันเกิดของบริษัท	—	—
ศุกร์ <u>4/8/60</u>	9	ทำงานกรรด์วันเกิดของบริษัท	—	—
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ใบรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	355	ลงชื่อ..... <u>ณัฏฐกมล วงษ์ศิริ</u> (..... <u>ณัฏฐกมล วงษ์ศิริ</u>)	ลงชื่อ..... <u>พริ้งพวง พ.</u> (..... <u>พริ้งพวง พ.</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	400	วัน/เดือน/ปี..... <u>4 ส.ค. 60</u> นักศึกษา..... <u> </u>	ตำแหน่ง..... <u>Design group head</u> วัน/เดือน/ปี..... <u> </u>	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัดอย่าลืมนำส่ง
 สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 11

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ณัฐกมล วงษ์ศิริ รหัสนักศึกษา 57122124-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 30/8/50	9	ทำงานกรังวันเกิดของบริษัท.	-	-
อังคาร 31/8/50	8	ทำงานกรังวันเกิดของบริษัท.	-	ไม่รู้ว่าควรจะจับคู่สื่ออะไรดี.
พุธ 9/9/50	9	ออกแบบแคตตาล็อก 1 ตัว และออกแบบภาพ CONTENTS ลง LINE.	ได้ฝึกทำภาพ CONTENT การ์ตูนมากขึ้น.	คิดไม่ออกค่าครอออกแบบภาพอย่างไร.
พฤหัสบดี 10/9/50	-	-	-	-
ศุกร์ 11/9/50	9	ทำภาพลง LINE ของ GODVI (ปตท.)	ฝึกทำภาพให้มีสีสันให้มากขึ้น.	ภาพสถานที่ที่เขาอาจจะทำละเอียดยังไม่เหมาะสมจนพอที่จะให้ใช้.
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	35	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	435	ลงชื่อ <u>ณัฐกมล วงษ์ศิริ</u> (<u>ณัฐกมล วงษ์ศิริ</u>)	ลงชื่อ <u>ณัฐกมล วงษ์ศิริ</u>	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	470	วัน/เดือน/ปี <u>11 ส.ค. 50</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>Design Group Head</u> วัน/เดือน/ปี	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....12.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ณัฐกมล วงษ์ศิริ รหัสนักศึกษา 57122124-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีจรวดขีปนาวุธ
.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 14/8/60	—	—	—	—
อังคาร 15/8/60	9	ทำงานออกแบบภาพ CONTENT ลง LINE ของ GODJI (SEA YOU SEA GAME)	ทำภาพต่อท่อน เมื่อมาถึงการนำไปใช้ต่อในมือถือ	ภาพและตัวหนังสือเยอะมาก
พุธ 16/8/60	9	ทำงานออกแบบภาพ CONTENT ลง LINE ของ GODJI (หัวข้อ CHEER AND SHARE)	ฝึกลองทำงานที่ดูสนุกๆ ในมือถือ	ไม่รู้ว่าจะจัดภาพแบบไหนดี
พฤหัสบดี 17/8/60	9	ทำงานออกแบบภาพ CONTENT ลง LINE ของ GODJI (หัวข้อ CHEER AND SHARE)	รู้เรื่องการใส่ EFFECTS มากขึ้น	FONT ที่ INSTALL เครื่องแล้วใช้ไม่ได้เลย
ศุกร์ 18/8/60	9	ทำงานออกแบบภาพ CONTENT ลง LINE ของ GODJI (หัวข้อ CHEER AND SHARE)	รู้ขีดจำกัด และ เทคนิคในการทำงานของโปรแกรม	ตรงพื้นที่สำหรับของรางวัลต้องเยอะ
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	470	ลงชื่อ..... ณัฐกมล วงษ์ศิริ (..... ณัฐกมล วงษ์ศิริ)	ลงชื่อ..... ศักดิ์สินธุ์ เจริญ (..... ศักดิ์สินธุ์ เจริญ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	506	วัน/เดือน/ปี 18 ส.ค. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง Design Group Head วัน/เดือน/ปี	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....13.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....นัจอมล วงษ์ศรี.....รหัสนักศึกษา.....57122124-1
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 21/8/60	—	—	—	—
อังคาร 22/8/60	—	—	—	—
พุธ 23/8/60	—	—	—	—
พฤหัสบดี 24/8/60	—	—	—	—
ศุกร์ 25/8/60	—	—	—	—
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	0	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	506	ลงชื่อ..... <u>นัจอมล วงษ์ศรี</u> (..... <u>นัจอมล วงษ์ศรี</u>)	ลงชื่อ..... <u>สกลสิทธิ์ ล้ออรณ</u> (..... <u>สกลสิทธิ์ ล้ออรณ</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	506	วัน/เดือน/ปี..... <u>1 ก.ย. 60</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <u>Design Group Head</u> วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...14.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ณัฐกมล วงษ์ศรี รหัสนักศึกษา 57122124-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 28/8/60	—	—	—	—
อังคาร 29/8/60	9	ทำภาพลง แอปพลิเคชั่น LINE ของ ก๊อดจิ (PTT)	—	ไม่รู้จะรับภาพอย่างไรดี
พุธ 30/8/60	9	ทำภาพลง FACEBOOK ของ PTT BLUE SOCIETY	ฝึกใช้ PHOTOSHOP	ภาพที่จะใช้จากเว็บตามที่เราจ้างภาพไว้ไม่ได้
พฤหัสบดี 31/8/60	9	ทำภาพลง FACEBOOK ของ PTT BLUE SOCIETY	ฝึกใช้ PHOTOSHOP	ภาพที่เราทำออกมาดูไม่น่าสนใจเกินไป
ศุกร์ 1/9/60	9	ทำภาพลง FACEBOOK ของ GODJI ADVENTURE	ฝึกใช้ PHOTOSHOP มากขึ้น	การตัดภาพใน PHOTOSHOP ยังไม่ค่อยถนัด
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	506	ลงชื่อ..... ณัฐกมล วงษ์ศรี (..... ณัฐกมล วงษ์ศรี)	ลงชื่อ..... ศักดิ์สิทธิ์ เล้าอรณ (..... ศักดิ์สิทธิ์ เล้าอรณ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	542	วัน/เดือน/ปี 1 ก.ย. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง Design Group Head วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....16.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... น.ร.กมล วงษ์ศรี..... รหัสนักศึกษา..... 57122124-1.....
คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา..... เทคโนโลยีมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 11 / 9 / 60	9	ทำภาพพิกัดหน้าจอ ของก๊อดจิ (PTT) นื่องชื่อ "Give love to the world"	—	ไม่รู้ว่าจะทำภาพออกมาประมาณไหนดี.
อังคาร 22 / 9 / 60	9	ทำภาพพิกัดหน้าจอของก๊อดจิ (PTT) และ ใส่คำบรรยายภาพวิดีโอของ FWD.	ฝึกทำภาพในโปรแกรม FONT, INSTA และเครื่องอื่นไปขึ้นทำในเครื่องแก้ไข	—
พุธ 23 / 9 / 60	9	ทำงานก๊อดจิ (PTT) นื่องชื่อ "นักก๊อดจิ ส่วนตอบคำถามกวนๆ."	สั่งผลิตโปรแกรมและ การให้คำปรึกษาด้วยตัวโปรแกรม	เรื่องสี และ ภาพ ที่ดูเน้นจนเกินไป.
พฤหัสบดี 24 / 9 / 60	—	—	—	—
ศุกร์ 25 / 9 / 60	—	—	—	—
เสาร์...../...../.....	—	—	—	—
อาทิตย์...../...../.....	—	—	—	—
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	27	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	—
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	584	ลงชื่อ..... น.ร.กมล วงษ์ศรี..... (..... น.ร.กมล วงษ์ศรี.....)	ลงชื่อ..... น.ร.กมล วงษ์ศรี..... (..... น.ร.กมล วงษ์ศรี.....)	—
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	611	วัน/เดือน/ปี..... 15 ก.ย. 60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... Design group head..... วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	—

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....15.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา ณัฐกมล วงษ์ศรี รหัสนักศึกษา 57122124-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีข้อมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 4./1./60	9	ทำภาพลง FACEBOOK ของ GODJI ADVENTURE 2 ภาพ	ฝึกใช้ PHOTO SHOP	เราเล่นทำสื่ออีกริชอร์เบอร์เกินไป
อังคาร 5./1./60	6	—	—	—
พุธ 6./1./60	9	ทำภาพลง แอปพลิเคชัน LINE ของ GODJI (ปตท.)	ฝึกใช้ภาพจากรูปในโทรศัพท์เพื่อลดเวลาการทำงานของเรา	คิดภาพที่ใจทำไม่ออก
พฤหัสบดี 3./1./60	9	ทำภาพลง แอปพลิเคชัน LINE ของ GODJI (ปตท.)	วิธีการใช้ TEXTURE และการแปลงไฟล์ให้มันไม่นูน	คิดเรื่องสื่อว่าควรใช้สื่ออะไรดี
ศุกร์ 8./1./60	9	ทำภาพลง แอปพลิเคชัน LINE ของ GODJI (ปตท.), แกรัง ปตท. BLUE CARD.	ดึงเรื่อความหมายของเนื้อหาแล้วต้องทำภาพประกอบ	การจัดวาง LAYOUT เพราะมีทั้งตัวอักษร และภาพเคลื่อนไหว
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	42	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	542	ลงชื่อ..... ณัฐกมล วงษ์ศรี (..... ณัฐกมล วงษ์ศรี)	ลงชื่อ..... ณัฐกมล ก. (.....)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	584	วัน/เดือน/ปี..... 8 ก.พ. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... Design group head วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...17.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นริศมล วงษ์ศรี รหัสนักศึกษา 57122124-1
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีบัณฑิต

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 18/9/60	9	ทำภาพใช้ลงแอปพลิเคชัน LINE ของ GODJI (PTT) ในกิจกรรม PTT SEEDING THE FUTURE ASEAN CAMP 2017	ได้ใช้แอปพลิเคชันในโปรแกรม	การเลือกใช้สี
อังคาร 19/9/60	9	ทำงานภาพ CONTENT ของ GODJI (PTT) ในงาน "PTT SEEDING THE FUTURE ASEAN CAMP 2017" ในงาน	—	ต้องคิด CONCEPT ของงาน เผื่อต้องทำให้สื่อ
พุธ 20/9/60	9	ทำภาพให้ลงเพจของ PTT BLUE CARD หัวข้อ "วิธีการขึ้นรถขนส่งรถคันใหม่" ในรถอีวี	ได้ใช้เทคนิคใน PHOTOSHOP, ได้ใช้แอปพลิเคชันใน Ai	ตัวหนังสือเบลอ
พฤหัสบดี 21/9/60	9	ทำงาน "การขึ้นรถขนส่งรถคันใหม่" , งาน "PTT seeding the future Asean", ทำงานการต้อนรับ	ได้ใช้ PHOTOSHOP, ได้ใช้ TEXTURE ใน Ai แบบอื่น	ต้องนั่งสื่อเอง, ได้ใช้ ออกว่า จะทำกริดแบบไหนดี
ศุกร์ 22/9/60	8	ทำงานกริดต้อนรับ 2 คน	ได้เล่น EFFECT อื่นๆ ใน PHOTOSHOP, ได้ EFFECT ใน Ai	ยังไม่ค่อยรู้เรื่อง EFFECT เท่าไร
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	44	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	611	ลงชื่อ..... นริศมล วงษ์ศรี (..... นริศมล วงษ์ศรี)	ลงชื่อ..... นริศมล ค.	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	655	วัน/เดือน/ปี..... 22 ก.ย. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... Design Group Head วัน/เดือน/ปี.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....18.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....ณัฐกมล วงษ์ศิริ.....รหัสนักศึกษา.....57422124-1
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 25/9./50	9	ออกแบบicon สำหรับใส่ลงเว็บไซต์ของFWD 3 ความหมาย อย่างละ 3 แบบ.	ฝึกทำภาพICONหลายแบบ	เราต้องตัดทอนรายละเอียด, ดีไซน์การใช้
อังคาร 26/9./50	9	ทำภาพ EDM CONTENT สำหรับ ของผู้ขาย แลร์ของญี่ปุ่น	ฝึกใช้PHOTOSHOPมากขึ้น	หารูป/ทำรูปใส่ไม่ค่อยได้.
พุธ 27/9./50	—	—	—	—
พฤหัสบดี 28/9./50	9	ทำภาพ INFOGRAPHIC สำหรับลง Website ของ FWD (Me to We)	ฝึกทำภาพ INFOGRAPHIC หลายๆแบบ.	ไม่รู้ว่าจะออกแบบ แบบไหนดี.
ศุกร์ 29/9./50	8	หาภาพสำหรับลง Website ของFWD 4 แบบ หลายๆoptions.	—	หาภาพไม่ค่อยได้, มีข้อจำกัดการใช้ภาพ.
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	35	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	655	ลงชื่อ..... <u>ณัฐกมล วงษ์ศิริ</u> (..... <u>ณัฐกมล วงษ์ศิริ</u>)	ลงชื่อ..... <u>พิชญ์สิทธิ์ ก.</u> (..... <u>Design Group Head</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	690	วัน/เดือน/ปี..... <u>29.9.50</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <u>Design Group Head</u> วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....19.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....ณัฐกมล.....วงษ์ไธโร.....รหัสนักศึกษา.....53122124-1.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสิ่งประดิษฐ์ขั้นสูง.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 21/10/50	8	ทำงานกรรไกรของบริษัท	-	-
อังคาร 22/10/50	8	ทำงานกรรไกรเก็บขยะของบริษัท	-	ไม่รู้จำชื่อคนแบบ แบบไหนดี
พุธ 23/10/50	9	ทำงานการตัดรับของเดือนค.ค. 1 อัน, จัดกฟงาน TMB FOUNDATION.	ฝึกหาแบบใหม่ๆ, ฝึกจัดกฟ.	ไม่รู้จำชื่อคนแบบ แบบไหนดี, จัดกฟไม่เก่ง
พฤหัสบดี 24/10/50	7	ทำงานการตัดรับจากบริษัท, จัดกฟที่ไ้ของ INSTAGRAM ของ TMB FOUNDATION.	ฝึกใช้โปรแกรม PHOTO-SHOP.	ยังไม่ใช้โปรแกรมไม่เก่ง
ศุกร์ 25/10/50	9	จัดกฟที่ไ้ของ INSTAGRAM ของ TMB FOUNDATION.	ฝึกใช้โปรแกรม PHOTO-SHOPมากขึ้น.	-
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	41	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	690	ลงชื่อ.....ณัฐกมล.....วงษ์ไธโร..... (.....ณัฐกมล.....วงษ์ไธโร.....)	ลงชื่อ.....ณัฐกมล.....วงษ์ไธโร..... (.....ณัฐกมล.....วงษ์ไธโร.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	731	วัน/เดือน/ปี.....5.....ค.ค. 50..... นักศึกษา	ตำแหน่ง.....Design group Head..... วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่ง
สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....20.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....ณัฐกมล วงษ์ศรี.....รหัสนักศึกษา.....571221 24-1
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีจัดพิมพ์

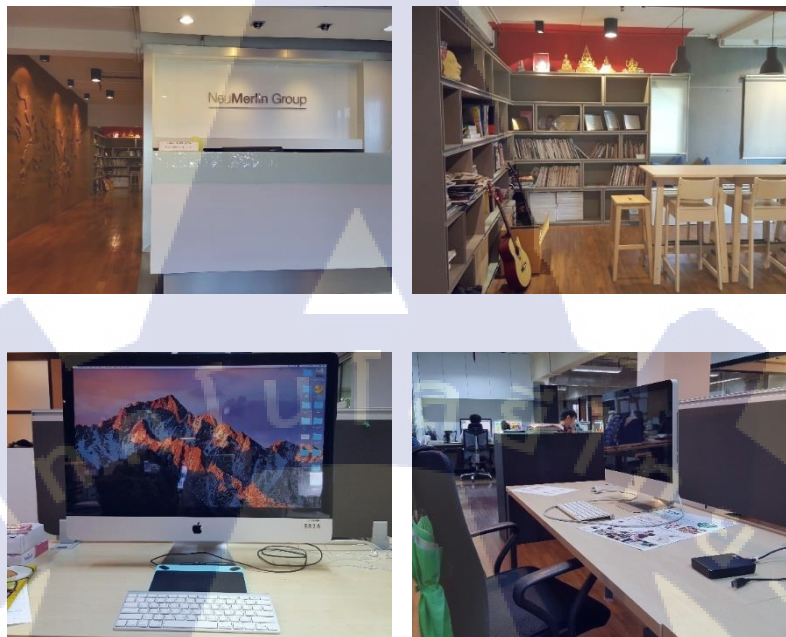
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ <u>9/10/60</u>	8	งานการเริ่มต้นเกิดของเดือน ต.ค.	-	-
อังคาร <u>10/10/60</u>	7	งานการเริ่มต้นเกิดบริษัท.	-	-
พุธ...../...../.....				
พฤหัสบดี...../...../.....				
ศุกร์...../...../.....				
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	15	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	731	ลงชื่อ..... <u>ณัฐกมล วงษ์ศรี</u> (..... <u>ณัฐกมล วงษ์ศรี</u>)	ลงชื่อ..... <u>ศ.ดร. นิตยาพร ค.</u> (..... <u>ศ.ดร. นิตยาพร ค.</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	746	วัน/เดือน/ปี..... <u>10 ต.ค. 60</u> นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... <u>Design Group Head</u> วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาคงส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

ภาคผนวก ก.
กิจกรรมภายในบริษัท สลัด จำกัด

TNI

ก. ภาพสถานที่ทำงานและกิจกรรมในบริษัท สลัด จำกัด



ภาพที่ ก.1 ภายในบริษัท สลัด จำกัด



ภาพที่ ก.2 งานวันเกิดของพนักงานในบริษัท



ภาพที่ ก.3 กิจกรรมฉลองทุกกลางปีของบริษัท

TNI

ภาคผนวก ข.

ผลงานจากการฝึกงานบริษัท สลัด จำกัด

TNI



ภาพที่ ข.1 งานของบริษัท ปตท. จำกัด (ก๊อดจิ)



ภาพที่ ข.2 งานของบริษัท ปตท. จำกัด (Blue Society)



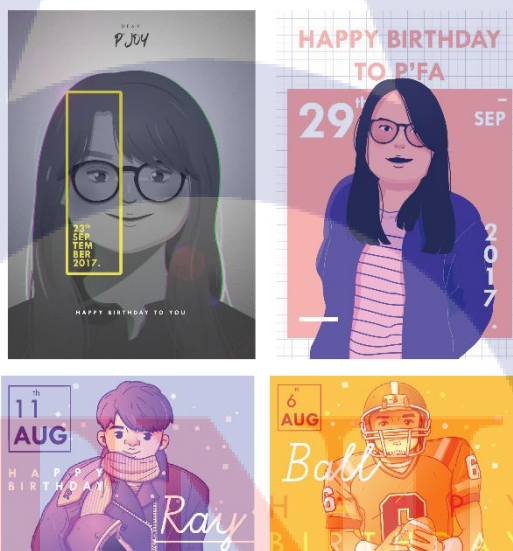
ภาพที่ ข.3 งานของบริษัท Ayudhya Allianz



ภาพที่ ข.4 งานของบริษัทกรุงเทพประกันชีวิต



ภาพที่ ข.5 งานของบริษัท FWD



ภาพที่ ข.6 การ์์วันเกิดของบริษัท

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นางสาวณัฐกมล วงษ์ศรี



วัน เดือน ปีเกิด

1 กันยายน 2539

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2550

โรงเรียนพระหฤทัยคอนวन्द

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2556

โรงเรียนสารสาสน์วิเทศสายไหม

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2560

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- การพัฒนาสื่อแอนิเมชันสำหรับเด็ก ครั้งที่ 2 ของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส

- การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การผลิตแอนิเมชันหัวข้อ Information for All” ของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส

- เข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนเยาวชนเฉพาะด้านแอนิเมชัน 2 ครั้ง ที่ประเทศไทยและจังหวัดฟูกูโอกะ ประเทศญี่ปุ่น ของสำนักงานการต่างประเทศกรุงเทพมหานคร

- การศึกษาดูงานการผลิตสื่อที่ ไทยรัฐทีวี

- การศึกษาดูงานการผลิตสื่อที่ บริษัท G Village Bangkok

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ1 การประกวดออกแบบโมชันกราฟิก หัวข้อ “รู้ทันกลลวง ห่วงไกลโฆษณาปลอม” ของสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา

- ราชวิทยาลัย การประกวดออกแบบโมชันกราฟิก งานวิจัยแปลงร่าง 2 ตอน “กินอยู่” ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย
- ราชวิทยาลัย การประกวดแอนิเมชัน หัวข้อ “Information for All” ของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส
- ราชวิทยาลัย การประกวดแอนิเมชัน หัวข้อ “We ASEAN” ของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส

