

โครงงานการออกแบบคาร์แรคเตอร์เพื่อสมนาคุณลูกค้า

Character design for reward customers

นางสาว สสิวรา ธีรกุล

TC

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น พ.ศ. 2560 โครงงานการออกแบบคาร์แรคเตอร์เพื่อสมนาคุณลูกค้า

Character design for reward customers

นางสาว สสิวรา ชีรกุล

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการสอบ

......ประธานกรรมการสอบ

(ผศ.เกษม ทิพย์ธาราจันทร์)

......กรรมการสอบ

(ดร.คณากาญจน<mark>์ รักไ</mark>พฑูรย์่)

......อาจา<mark>ร</mark>ย์ที่ปรึ<mark>กษา</mark>

(ผศ.ดร. ฐิติพร เ<mark>ลิศรัต</mark>น์เดชากุล)

.....ประ<mark>ช</mark>านสห<mark>กิจศึก</mark>ษาสาขาวิชา

(ชาญ จารุวงศ์รังสี)

ชื่อโครงงาน ผู้เขียน คณะวิชา อาจารย์ที่ปรึกษา พนักงานที่ปรึกษา ชื่อบริษัท ประเภทธุรกิจ/สินค้า ออกแบบคาร์แรคเตอร์เพื่อสมนาคุณลูกค้า นางสาว สสิวรา ชีรกุล เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย ผศ.คร. ฐิติพร เลิศรัตน์เคชากุล นาย โอฬาร กลองชิต บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด ทำเกี่ยวกับระบบ GPS Tracking System & Fleet Management

บทสรุป

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด บริษัทได้มีการนำสินค้าเข้ามาใหม่ เป็นร่มสำหรับรถยนต์ ซึ่งสินค้ายังไม่เป็นที่รู้จักมากนักเนื่องจากสินค้าชนิดนี้นำเข้ามาใหม่ ในทางการตลาด ถือว่าไม่เป็นผลดีมากนัก เพราะอาจมีผลเกี่ยวเนื่องกับยอดขายได้ ดังนั้นข้าพเจ้าจึงเข้ามามีส่วนร่วมในการ ออกแบบการ์แรกเตอร์ Sticker Line mynewasia และสื่อกราฟิกอื่นๆให้กับบริษัท ถือเป็นการประชาสัมพันธ์ สินค้าร่มรถยนต์และเป็นการสมนาคุณลูกค้าตอบแทนที่ซื้อผลิตภัณฑ์ของบริษัท นอกจากนั้นข้าพเจ้ายังได้มี โอกาสออกแบบการ์แรกเตอร์ Sticker Line Eyefleet ซึ่งเป็นสินค้ากล่อง GPS ของบริษัทอีกชิ้นหนึ่ง เช่นเดียวกัน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา คือ การได้ฝึกฝนการออกแบบกราฟิกในหลายๆ อย่าง ได้นำความรู้ที่ได้ร่ำเรียนมาเพื่อใช้จริงในการทำงาน เรียนรู้กระบวนการทำงานเพื่อช่วยประชาสัมพันธ์ สินค้าของบริษัท เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้เทคนิคการใช้โปรแกรมหรือการฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ การบริหารเวลา ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา การเข้าสังคม ทั้งหมดเป็นประสบการณ์ที่มีก่าและหาจากที่ ไหนไม่ได้ ทำให้เรารู้จักที่จะพัฒน<mark>าตัวเอ</mark>งให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเองสูงสุด

Project's name	Character design for reward customers					
Writer	Sasivara Dheerakul					
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology					
Faculty Advisor	Asst. Prof. Dr. Thitiporn Lertrusdachakul					
Job Supervisor	Mr. Oran Klongchit					
Company's name	East innovation Co.,Ltd.					
Business Type / Product	GPS Tracking System & Fleet Management					

Summary

I apprentice at East innovation Co.,Ltd. in the company import new product from international This is Car Umbrella but new product hasn't well known. The marketing is not very well because it may affect sales in the future,so I have drawing and design character sticker line for reward customers about mynewasia (Car Umbrella) and another product GPS Box Eyefleet moreover I have design the other graphics media for the company but all character design the same company as well.

The benefit of cooperative education are the practice of graphic design in many ways, for example The knowledge that has been learned for practical use in the work, learn the workflow to help promote the company's products. Also learn the techniques of using the program or the creative exercise and Time management responsibility Being punctual about all social encounters is a worthwhile experience and I can not find it anywhere at last Let us know to develop ourselves to the maximum benefit by yourself.

4

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานสหกิจศึกษานี้จะไม่มีโอกาสสำเร็จอุถ่วงไปได้ด้วยดี หากไม่ได้รับความกรุณาจากคุณ โอฬาร กลองชิต พนักงานที่ปรึกษา ที่ทำให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสได้ใช้ความรู้ที่เรียนมาใช้ในการออกแบบ ชิ้นงานในโครงงานสหกิจนี้ และทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เรื่องของกระบวนการทำงาน การออกแบบ รวมถึง เรื่องการเข้าสังคมให้นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันจนถึงการทำงานในอนาคตด้วย

อีกทั้งข้าพเจ้าขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล อาจารย์ที่ปรึกษาของ ข้าพเจ้าที่ให้กำปรึกษาเรื่องของโครงงาน ให้กำแนะนำในเรื่องต่างๆ รวมถึงกำลังใจ ที่ขาดไม่ได้เลยคือ พนักงานทุกคนในบริษัทอีสท์ อินโนเวชั่น จำกัด และครอบครัว ทำให้ผลงานโครงงานสหกิจของข้าพเจ้า สามารถทำสำเร็จลุล่วงเป้าหมายไปได้ด้วยดี และสุดท้ายที่ขาดมิได้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ ณ สถาบันเทคโนโลยีทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ข้าพเจ้าได้นำมาปรับใช้ในการทำงานทั้งหมดทั้ง มวลจนโครงงานแล้วเสร็จไปได้ด้วยดี

16

นางสาว สสิวรา ธีรกุล ผู้จัดทำ

บทสรุป	3
Summary	4
กิตติกรรมประกาศ	5
สารบัญ	6
สารบัญรูป	9
สารบัญรูป(ต่อ) ปปลิส ัก	10
สารบัญตาราง	11
บทที่ 1 บทนำ	12
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	12
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	13
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	13
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	13
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	14
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	14
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	14
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน	14
1.9 ผลที่กาดว่าจะได้รับจากกา <mark>รปฏ</mark> ิบัติงานหรือโกรงงา <mark>นที่ได้รั</mark> บมอบ <mark>หมา</mark> ย	15
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	15

STITUTE OF

	7
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	17
2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator	17
2.2 โปรแกรม Photoshop	19
2.2.2 วิวัฒนาการของโปรแกรม Adobe Photoshop	21
2.3 การออกแบบตัวละคร	22
2.3.1 หลักการออกแบบตัวละครให้น่าสนใจ	23
2.3.2 ส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบตัวละคร	23
2.3.3 การสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงเรขาคณิต	24
2.4 ภาพกราฟิก	25
2.5 องค์ประกอบพื้นฐานของภาพ	28
บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	35
3.1 แผนงานการฝึกงาน	35
3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน	36
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	37
บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	57
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	57
4.1.1.1 รับคอนเซปต์การ์แรกเตอร์ Sticker Line	57
4.1.1.2 ทำการศึกษาขั้ <mark>นตอน</mark> การทำ Sticker Line	57
4.1.1.3 ทำการศึกษาแน <mark>วโน้</mark> มเทรนด์ Sticker Line ที่ได้รับควา <mark>มนิย</mark> ม	58
4.1.1.4 ร่างรูปการ์แรก <mark>เตอร์</mark> กร่าวๆ เพื่ <mark>อ</mark> นำเสนอพนักงานปรึกษา	58
4.1.1.5 ศึกษาข้อมูลจากที่มีอยู่ในผลิตภัณฑ์	59
4.1.1.6 ลงมือทำจริงในโปรแกรม Illustrator และ Photoshop	59
4.1.1.7 นำผลงานส่งมอบให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบก่อนนำไปใช้จริง	59

4.1.2.1 รับคอนเซปต์การ์แรกเตอร์ Sticker Line	63
4.1.2.2 ค้นหารูปกล่อง GPS จากเว็บไซต์ เพื่อมาวาค Sticker Line	64
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	71
5.1 สรุปผลการคำเนินงาน	71
5.2 ทักษะที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	72
5.2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator	72
5.2.2 โปรแกรม Adobe Photoshop	73
5.2.3 การวาครูป Ula a	73
5.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหา	74
5.4 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	75
เอกสารอ้างอิง	76
ภาคผนวก	77
	83
ประวัติผู้จัดทำโครงงาน	86

8

STITUTE O

สารบัญรูป

รูปภาพ	หน้า
รูปที่ 1.1 ภาพแสดงที่ตั้งสถานประกอบการ	11
รูปที่ 1.3 ภาพรูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	12
รูปที่ 2.3 ภาพรูปทรงแบบ simple shapes	21
รูปที่ 2.4 ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างของภาพ bitmap และ vector	24

G

E

ภาพเกี่ยวกับขั้นตอนการทำ Sticker Line mynewasia

รูปที่ 3.4 ภาพเปรียบเทียบดีไซน์ตั้งต้นกับดีไซน์ที่ขึ้นรายละเอียด	34
รูปที่ 3.5 ภาพตั้งต้นเปรียบเทียบกับภาพที่ขยับท่าทางตัวละคร	35
รูปที่ 3.6 ภาพสิ่งของที่นำมาทำเป็นพรีอบใน Sticker Line	36
รูปที่ 3.7 Text ที่วาดจาก Brush ในโปรแกรม illustrator	38
รูปที่ 3.9 ภาพขั้นตอนการ import file ในโปรแกรม illustrator	38
รูปที่ 3.10 ภาพการเปิดรูปเข้ามาในโปรแกรม Photoshop	39
รูปที่ 3.11 ภาพการวาง Text ของ Sticker Line	40
รูปที่ 3.12 ภาพขั้นตอนการ export ภาพ	41
รูปที่ 3.13 ภาพเว็บไซต์จำล <mark>องการ<mark>ทดส</mark>อบ Sti</mark> cker Line	42
	5
ภาพเกี่ยวกับขั้นตอนการทำ Sticke <mark>r Li</mark> ne Eyefleet	
รปที่ 4.1 ภาพต้นแบบการ์แรกเตอร์	45
รปที่ 4.2 ภาพการ์แรกเตอร์ที่ทำท่าทางแตกต่างกันตามกำพด	46
รูปที่ 4.3 ภาพขั้นตอนการ import file ในโปรแกรม illustrator	47
รงให้ 4.4 อาพที่ import เข้างเวในโปรแอรม Photoshop	18
	0

	10
รูปที่ 4.6 ภาพการวาง Text ของ Sticker Line	49
รูปที่ 4.7 ภาพขั้นตอนการ export ภาพ	50
รูปที่ 4.8 ภาพเว็บไซต์จำลองการทดสอบ Sticker Line	51
สารบัญรูป(ต่อ)	
รูปภาพ	หน้า
รูปที่ 4.1 คาร์แรคเตอร์แบบที่ 1	54
รูปที่ 4.2 คาร์แรคเตอร์แบบที่ 2	55
รูปที่ 4.3 คาร์แรคเตอร์แบบปัจจุบัน	56
รูปที่ 4.4 คาร์แรคเตอร์ที่ไม่ได้ใช้	57
รูปที่ 4.5 ภาพคาร์แรคเตอร์ดีไซน์ Sticker Line Eyefleet	59

S

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 3.1.1 ตารางแสดงเกี่ยวกับโครงงานแผนปฏิบัติสหกิจ	31
ตารางที่ 3.1.2 ตารางแสดงเกี่ยวกับงานที่ได้รับมอบหมายประจำ	วัน 32

nn fu la ăj ne

11

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

IC

ชื่อสถานประกอบการ:บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด (East innovation Limited)ที่ตั้งของสถานประกอบการ:เลขที่ 6 ซอย อ่อนนุช 74/1 แยก 1 แขวงประเวศ เขตประเวศกรุงเทพมหานกร รหัสไปรษณีย์ 10250เบอร์โทรศัพท์:02-052-4466Fax:02-322-3926E-mail:service@eastinnovation.comCall-Center:02-052-4466



รูปที่ 1.1 รูปแผนที่สถานที่ตั้งสถานที่ประกอบการ

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

เป็นบริษัทเกี่ยวกับติดตั้งอุปกรณ์ติดตามรถ (GPS) อายฟลีตระบบ GPS ติดตามรถยนต์ ประสิทธิภาพสูง คัดสรรเฉพาะอุปกรณ์ติดตามรถเกรดพรีเมี่ยมผลิตใหม่ส่งตรงจากโรงงานที่ผ่านการ รับรองมาตรฐาน ISO และโปรแกรมติดตามรถยนต์แบบออนไลน์ได้

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



รูป 1.3 ภาพแผนผังรูปแบบการจัดองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่<mark>งานที่นักสึ</mark>กษาไ<mark>ด้</mark>รับ<mark>มอบห</mark>มาย

Graphic Desig<mark>n เป็</mark>นตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย งานที่ได้ทำส่วนมากจะเป็นการตัด ต่อรูปภาพ แต่งรูปภาพ ออกแบบสื่อตามที่ได้รับกำสั่ง เช่น แบนเนอร์ , โปสเตอร์ , นามบัตร , ตรายาง เป็นต้น

13

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ : นาย โอฬาร กลองชิต ตำแหน่ง : Business Development Director บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด เบอร์ โทรศัพท์ : 087-483-4444 E-mail : oran@eastinnovation.com

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

4 เดือน หรือระยะเวลาประมาณ 18 สัปดาห์ เริ่มปฏิบัติงานตั้งแต่วันจันทร์ที่ 29 พฤษภาคมถึงวันศุกร์ที่ 29 กันยายน 2560

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากสินค้าร่มรถยนต์อัตโนมัติ mynewasia เป็นสินค้าที่นำเข้ามาใหม่ของบริษัท จึงอาจ ไม่เป็นที่รู้จักมากนักในวงกว้าง ซึ่งจะทำให้เกิดผลเสียตามมา ยกตัวอย่างเช่น เรื่องของยอดขายการ สั่งซื้อร่มรถยนต์ ข้าพเจ้าเล็งเห็นว่าการสร้างการ์แรกเตอร์หรือที่เรียกกันว่ามาสกอสมีความสำคัญมาก เพื่อให้คนทั่วไปได้เห็นและมีการจดจำจากมาสกอส เพื่อที่จะทำให้สามารถประชาสัมพันธ์สินค้าไป พร้อมกับการ์แรกเตอร์ได้ดี จึงเป็นที่มาของโกรงงานชิ้นนี้

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุ<mark>ดมุ่งหมายข</mark>องโ<mark>ค</mark>รงง<mark>าน</mark>

- 1. เพื่อสมนาคุณให้กับลูกค้<mark>าที่ชื</mark>้อผลิตภัณฑ<mark>์ข</mark>องบร<mark>ิษัท</mark>
- เพื่อนำข้อมูลจากผลิตภัณฑ์มาสร้างเป็นคาร์แรกเตอร์เพื่อสื่อถึงสินค้าให้เป็นที่จดจำได้ง่าย
- 3. สร้างเอกลักษณ์ให้กับสินค้าด้วยการ์แรกเตอร์

STITLITE O

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้อโครงงานที่ได้รับมอบหมาย	ผลที่คาดว่าจะได้รับ					
	ประชาสัมพันธ์สินค้าของบริษัทให้มีคนรู้จักมาก ยิ่งขึ้น					
ออกแบบและจัดทำ Sticker Line สินค้าของ mynewasia และ GPS eyefleet	ฝึกฝนการออกแบบคาร์แรกเตอร์ของสิ่งที่ต้องการ โดยใช้กอนเซปต์ที่มีอยู่					
	พัฒนาการใช้เครื่องมือของโปรแกรม Adobe Photoshop ให้คล่องขึ้น					
	พัฒนาการใช้เครื่องมือของโปรแกรม Adobe Illustrator ให้คล่องขึ้น					
5	พัฒนาการวาครูปให้มากขึ้นจากเคิมที่วาดได้เพียง แก่กนเปลี่ยนเป็นวาดสิ่งของต่างๆตามโจทย์ที่ได้					

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการ<mark>คำเนินงานสหกิจ</mark>สึกษา ข้าพเจ้าได้รวบรวมนิยามศัพท์เฉพาะ ที่อยู่ในผลงาน โครงงานสหกิจของข้าพเจ้าไว้ทั้งห<mark>มด 4</mark> คำศัพท์เฉ<mark>พาะ ดังนี้</mark>

> 1.10.1 ตัวละคร (Character) คือ ผู้ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง และผู้ถูกกระทำที่ต้องรับผลจาก เหตุการณ์นั้น ลักษณะนิสัยของตัวละครมักเป็นเนื้อหาสำคัญของเรื่อง แต่บางครั้งหาก ตัวละครนั้นไม่มีบทบาทมากนักในเนื้อเรื่อง ส่วนมากมักจะเรียกว่าตัวประกอบหรือตัว ละครสมทบก็ได้

1.10.2 สื่อ (media) คือ สิ่งที่ใช้ติดต่อเชื่อม โยงถึงกัน หรือเป็นการถ่ายทอดข้อเท็จจริง ความรู้สึก และทัศนคติ หรือทักษะความรู้ของผู้ที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้รับข่าวสาร โดยผ่าน เทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่ทันสมัย สื่อจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็น ซึ่งต้องมี ความน่าเชื่อถือทั้งเนื้อหาสาระและความถูกต้อง

1.10.3 กราฟิก (Graphic) คือ ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้การสื่อความหมายด้วยการใช้เส้น ภาพวาด สัญลักษณ์ ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายของ ข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ผู้รับสารต้องการ

1.10.4 คอนเซปต์ (Concept) คือ เป้าหมายของการออกแบบของผลงาน อีกทั้งเป็นความคิด นามธรรมที่จำกัดด้วยการใช้ประโยชน์หรือกุณค่าในตัวของมันเอข ทำให้เรามีทางเลือก ในการออกแบบในการทำผลงานออกมาได้มากยิ่งขึ้น สำหรับในทางออกแบบคือการ นำเสนอคอนเซปต์ที่ได้รับเป็นโจทย์ออกมาเพื่อนำเสนอให้เป็นรูปเป็นร่างหรืออาจแปล ได้ว่า คอนเซ็ปต์ คือ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานที่ทำให้เกิดความคิดแล่น มี ทางเลือกและมีเป้าหมายชัดเจน

10

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator

เป็นโปรแกรมในตระกูลของ Adobe ที่มีความสามารถในการวาดภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่รู้จักกันในชื่อของเวกเตอร์กราฟิก (Vector Graphic) พัฒนาโดยบริษัท Adobe System ซึ่งเดิมที โปรแกรมรุ่นแรกจัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้ทำงานกับเครื่อง macintosh ต่อมาพัฒนารุ่นที่ 2 เพื่อใช้ งานระบบ window ได้

เนื่องจากโปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมที่วาคภาพในลักษณะลายเส้น จึงเหมาะสำหรับ งานที่ต้องการภาพที่คมชัค อีกทั้งปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ตามความเหมาะสมตามความต้องการของผู้ใช้ ตัว โปรแกรม Illustrator จึงจัคเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากล ดังนี้

งานสิ่งพิมพ์

 งานโฆษณา โบร์ชัวร์ นามบัตร หนังสือ หรือนิตยสาร เรียกได้ว่าครอบคลุมเกือบทุกสิ่งพิมพ์ที่ ต้องการความคมชัดมากเป็นพิเศษ โปรแกรม Illustrator สามารถออกแบบได้หมด

งานออกแบบทางกราฟฟิก

- การสร้างภาพสามมิติ การ<mark>ออก</mark>แบบปกหนั<mark>งสือ ที่คั่น</mark>หนัง<mark>สื</mark>อ การ<mark>ออก</mark>แบบสกรีน CD-ROM ลายเสื้อ
 - 🚽 โลโก้ และการออกแบบก<mark>าร์ดอ</mark>วยพร เป็นต**้**น

งานทางด้านการ์ตูน

 การสร้างภาพการ์ตูนต่างๆนั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการ วาดรูปได้เป็นอย่างดี สามารถใช้เครื่องมือสร้างภาพการ์ตูน

งานเว็บไซต์บนอินเตอร์เน็ต

 ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ไม่ว่าจะเป็น Background ปุ่มตอบโต้ แบนเนอร์ โฆษณา แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่างๆ ที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

2.1.1 รุ่นของโปรแกรม Adobe Illustrator มีดังนี้

- Adobe Illustrator 1.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac OS มกราคม ค.ศ. 1987
- Adobe Illustrator 1.1 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac OS มีนาคม ค.ศ. 1997
- Adobe Illustrator 88 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac OS มีนาคม ค.ศ. 1988
- Adobe Illustrator 2.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Windows เป็นครั้งแรก มกราคม ค.ศ. 1989
- Adobe Illustrator 3.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac OS ตุลาคม ค.ศ. 1990
- Adobe Illustrator 3.5 Solaris, Silicon Graphics ค.ศ. 1990
- Adobe Illustrator 4.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Windows พฤษภาคม ค.ศ. 1992
- Adobe Illustrator 5.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac OS มิถุนายน ค.ศ. 1993
- Adobe Illustrator 5.5 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac OS มิถุนายน ค.ศ. 1994
- Adobe Illustrator 4.1 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Windows ค.ศ. 1995
- Adobe Illustrator 6.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac OS กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1996
- Adobe Illustrator 7.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac และ Windows พฤษภาคม ค.ศ. 1997
- Adobe Illustrator 8.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac และ Windows กันยายน ค.ศ. 1998
- Adobe Illustrator 9.0 ใช้สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac และ Windows มิถุนายน ค.ศ. 2000
- Adobe Illustrator 10.0 ใช<mark>้สำหร</mark>ับระบ<mark>บปฏิบัติการ</mark> Mac แ<mark>ล</mark>ะ Windows พฤศจิกายน ค.ศ. 2001
- Adobe Illustrator CS ใช<mark>้สำหร</mark>ับระบบปฏ<mark>ิบัติการ Mac แล</mark>ะ Windows 11.0 ตุลาคม ค.ศ. 2003
- Adobe Illustrator CS2 ใช้<mark>สำหร</mark>ับระบบปฏิ<mark>บ</mark>ัติการ <mark>Mac แล</mark>ะ Window</mark>s 12.0 เมษายน ค.ศ. 2005
- Adobe Illustrator CS3 ใช้<mark>สำหร</mark>ับระบบปฏ<mark>ิบั</mark>ติการ Ma<mark>c แล</mark>ะ Wi<mark>ndow</mark>s 13.0 มีนาคม ค.ศ. 2007



รูปที่ 2.1 ใอคอนโปรแกรม Adobe Illustrator

ula

E I

2.2 โปรแกรม Photoshop

เป็นโปรแกรมในตระกูลของ Adobe เช่นเดียวกับ illustrator มีความสามารถในการสร้าง และแก้ไขรูปภาพ เหมาะสำหรับการแก้ไขภาพ ใส่เอฟเฟคให้กับภาพ นอกจากนี้ยังสามารถตกแต่งภาพตาม ความต้องการได้อีกด้วย Photoshop ถือเป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนงานในรูปแบบ ต่างๆตามความต้องการของผู้ใช้ เช่น การสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิดีทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

10

โปรแกรม Photoshop พัฒนาโดยบริษัท Adobe System รุ่นแรกนั้นเริ่มค้นสร้างขึ้นในปี ก.ศ. 1990 และ ได้รับการพัฒนาเรื่อยมาจากรุ่นที่ 2, 2.5, 3, 4, 5, 5.5, 6, 7, CS จนถึงเวอร์ชันล่าสุดในปัจจุปัน ที่เรียกกันว่าเวอร์ชัน CC (Creative Cloud) โดยได้ทำการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการกับภาพกราฟิกขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมที่เน้นใช้งานเพื่อการสร้างภาพสิ่งพิมพ์ได้หันมาเน้นเกี่ยวกับการจัดการภาพกราฟิกที่ใช้บนเว็บมาก ยิ่งขึ้นนอกจากนี้แล้ว Adobe System ยังได้สร้างโปรแกรม ImageReady ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้าง ภาพเคลื่อนไหวควบกู่มากับโปรแกรม Photoshop อีกด้วยเพื่อเพิ่มความสามารถเกี่ยวกับการทำภาพกราฟิกที่ ใช้สำหรับการทำเว็บโดยเฉพาะ

ปัจจุบันโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้สร้างเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นการนำมาสร้างหรือตกแต่งภาพ เนื่องมาจากคุณสมบัติที่โคคเค่น ใช้งานง่าย มีเอฟเฟกต่าง ๆ ให้ เลือกใช้งานมากมาย เมื่อนึกถึงโปรแกรมที่ใช้ตกแต่งภาพแล้ว โปรแกรม Photoshop ถือเป็นตัวเลือกแรกๆที่ เหล่ากราฟิกดีไซน์เลือกใช้เลยทีเดียว

2.2.1 ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม Adobe Photoshop

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สี่เหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้

โปรแกรม Photoshop ถือเป็นโปรแกรมที่มีความสามารถเย็บได้หลายรอบในการจัดการ ไฟล์ข้อมูลรูปภาพที่มีประสิทธิภาพ การทำงานกับไฟล์ข้อมูลรูปภาพของ Photoshop นั้น ส่วนใหญ่จะทำงาน กับไฟล์ข้อมูลรูปภาพที่จัดเก็บข้อมูลรูปภาพแบบ Raster Photoshop สามารถใช้ในการตกแต่งภาพได้ หลากหลาย เช่น ลบตาแดง, ลบรอยแตกของภาพ, ปรับแก้สี, เพิ่มสีและแสง หรือการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูป เช่น ทำภาพสีซีเปียการทำภาพโมเซก, การสร้างภาพพาโนรามาจากภาพหลายภาพต่อกัน นอกจากนี้ยังใช้ได้ ในการตัดต่อภาพ และการซ้อนฉากหลังเข้ากับภาพได้อีกด้วย

Photoshop สามารถทำงานกับระบบสี RGB, CMYK, Lab และ Grayscale และสามารถ จัดการกับไฟล์รูปภาพที่สำคัญได้ เช่น ไฟล์นามสกุล JPG, GIF, PNG, TIF, TGA โดยไฟล์ที่ Photoshop จัดเก็บในรูปแบบเฉพาะของตัวโปรแกรมเอง จะใช้นามสกุลของไฟล์ว่า PSD จะสามารถจัดเก็บคุณลักษณะ พิเศษของไฟล์ที่เป็นของ Photoshop เช่น เลเยอร์, ชาแนล, โหมดสี ได้อย่างสมบูรณ์

VSTITUTE O



รูปที่ 2.2 ไอคอน โปรแกรม Adobe Photoshop

2.2.2 วิวัฒนาการของโปรแกรม Adobe Photoshop

โปรแกรม Photoshop นั้นสามารถนับได้ทั้งหมด 2 รุ่นใหญ่ๆ โดยรุ่นแรก จะลงท้ายด้วย ทศนิยม ต่อมาในภายหลังจึงเปลี่ยนเป็นชื่อรุ่นที่ลงท้ายด้วยด้วย CS ซึ่งมีกำเต็มว่า Creative Suite นับเป็นรุ่น ที่ 8.0 ที่เปลี่ยนมาใช้กำว่า CS

หลังจากที่โปรแกรม Photoshop ได้พัฒนามาถึง CS6 ทางบริษัทได้ออกโปรแกรม Photoshop รุ่นใหม่ ชื่อ Adobe Photoshop Creative Cloud หรือ Adobe Photoshop CC ซึ่งมีรูปแบบการ ให้บริการต่างกับรุ่นของ CS6 อย่างสิ้นเชิง ยกตัวอย่างเช่น

- Adobe Photoshop <mark>C</mark>S6 จ่า<mark>ยเงิน</mark>ซื้อเพ<mark>ีย</mark>งครั้<mark>งเดียว</mark>
- Adobe Photoshop CC จ่า<mark>ยเงิน</mark>ค่าบริการเป<mark>็นรายเคือน</mark>
- Adobe Photoshop CS6 ถ้า<mark>มีกา</mark>รอัพเกรคเว<mark>อ</mark>ร์ชั่นจะต้องจ่ายเงินเพิ่ม รูปแบบ ลบของเดิมทิ้งแล้ว ติดตั้งใหม่
- Adobe Photoshop CC อัพเกรดฟรีตลอดอายุการใช้งาน รูปแบบ อัพเกรดต่อจากของเก่าได้เลยใน
 Patch
- Adobe Photoshop CS6 ไม่มีเนื้อที่ออนไลน์ให้

- Adobe Photoshop CC มีบริการจัดสรรเนื้อที่ออนไลฟรีสูงสุด 100GB เพื่อให้สะดวกต่อการส่งงาน ให้กับผู้ร่วมงานอื่นที่อยู่ต่างสถานที่
- Adobe Photoshop CS6 ไม่มีทีมงานคอยให้คำปรึกษา
- Adobe Photoshop CC มีทีมงานกอยให้กำปรึกษาตลอดเวลา ตั้งแต่การใช้เครื่องมือไปจนถึงวิธี ติดตั้งโปรแกรม

โปรแกรมของ Adobe จะมีชื่อรุ่นของโปรแกรมอยู่ทั้งหมด 2 ชื่อ คือ Element และ Extended Elements หมายถึงรุ่นที่ถูกตัดความสามารถบางอย่างในโปรแกรมออกไปจึงทำให้ราคาถูกยิ่งขึ้น และเหมาะสำหรับมือใหม่ที่ต้องการเรียนรู้การเครื่องมือเพื่อใช้งานโปรแกรม Photoshop ส่วนรุ่นที่มีคำว่า Extended หมายถึง รุ่นที่สามารถทำงานร่วมกับภาพ 3 มิติได้ด้วย

2.3 การออกแบบตัวละคร

เป็นการสร้างตัวละครขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายสิ่งที่ต้องการจะสื่อให้เป็นนามธรรมทำให้ เกิดความเข้าใจ ซึ่งในปัจจุบันภาพตัวละครได้เข้ามามีบทบาทความสำคัญในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้นไม่ว่า จะเป็นการนำมาใช้ในโฆษณา หนังสือสำหรับเด็ก วิดิโอสื่อการสอน เป็นต้น สาเหตุอันเนื่องมาจากภาพตัว ละครที่เป็นการ์ตูนทำให้ผู้รับสารสามารถทำความเข้าใจกับเรื่องที่ต้องการสื่อได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยัง เสริมสร้างจินตนาการ ช่วยให้เกิดความผ่อนคลายและทำให้ผู้คนไม่ยึดติดกับภาพตามความเป็นจริงอีกด้วย จนทำให้เกิดเป็นเรื่องราวในการบอกเล่าต่อยอดมากมาย

การออกแบบตัวละครไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์เพียงอย่างเดียว สามารถ ออกแบบเป็นสัตว์ สิ่งของ แต่อาจใช้วิธีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดให้ต่างไปจากความเป็นจริง เช่น หูใหญ่ ตาโต แขนขายาวเป็นต้น สิ่งสำคัญของการออกแบบตัวละครอยู่ที่คุณลักษณะและเอกลักษณ์ของตัวละคร เป็นหลัก ความพิเศษ และการนำเสนอให้ออกมาเป็นรูปแบบผลลัพธ์ของงาน โดนสามารถหำหนดหลักการ ออกแบบตัวละครให้น่าสนใจได้ ดังนี้

2.3.1 หลักการออกแบบตัวละครให้น่าสนใจ

- 1. มีเอกลักษณ์ มีรูปแบบลักษณะเฉพาะ มีความแตกต่าง เป็นที่น่าสนใจและน่างคจำ
- 2. มีบุคลิก ท่าทางการเคลื่อนใหวที่โคดเค่น มีลักษณะเฉพาะตัว
- 3. มีรูปร่าง สีสัน และมีสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย
- 4. มีการแสดงอารมณ์ชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ

2.3.2 ส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร คือ การจัดองก์ประกอบเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นบุคลิกต่าง ๆ ที่ สามารถสื่อบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน การแบ่งสัดส่วนของตัวละครจะแยกออกเป็นส่วน หัว ตัวแขน ขา และอื่น ๆ ไม่ควรมีสัดส่วนเท่ากันเพราะจะทำให้ดูน่าเบื่อ ตรงกันข้ามยิ่งสัดส่วนมีความแตกต่างกันเท่าไร ตัว ละครจะยิ่งดูเตะตามากขึ้น เช่น ตัวใหญ่มากแต่หัวเล็ก หรือตัวผอมแต่หัวโต เป็นต้น การสร้างจุดสนใจ ให้กับตัวละครควรเน้นที่จุดใดจุดหนึ่งเพียงจุดเดียว เพราะหากวางจุดสนใจไวหลายจุดจะเกิดการแขงกันเอง ทำใหบุคลิกตัวละครดูไมโดดเด่นเท่าที่ควร ซึ่งการออกแบบตัวละครขึ้นอยู่กับส่วนประกอบหลัก 3 อย่างคือ ขนาด(size) รูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion) ดังนี้

2.3.2.1 ขนาด (size) เป็นเรื่องของการเปรียบเทียบ ใหญ่กว่าหรือเล็กกว่า ขนาดมีความสำคัญ ในแง่ของการสร้าง ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่าแข็งแรงกว่า มั่นคง กว่าและมีอำนางเหนือกว่า ในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่าอ่อนแรงกว่าคล่องแคล่ว ว่องไวกว่าและมีลักษณะตกเป็นเบี้ยล่าง

2.3.2.2 รูปทรง (shape) รูปทรงหลัก ๆ มีอยู่ 2 แบบ คือ Free Shape กับ Simple Shape โดย Free Shape คือ รูปทรงซึ่งไมมีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน เปลี่ยนรูปร่างได้ตลอดเวลา เช่น ควันไฟ ก้อนเมฆ รอยหมึกซึมบนผ้า หรือแผนที่ประเทศต่างๆ ส่วน Simple Shape คือรูปทรงแบบง่ายๆ ไม่ยุ่งยากไม่ สลับซับซ้อน มีโครงสร้างที่แน่นอน เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ในการออกแบบตัวละครศิลปินนัก ออกแบบจะให้ความสำคัญกับ Simple Shape มากกว่า Free Shape เพราะ Simple Shape เป็นรูปทรงที่ สะควกต่อการใช้งาน เตะตาผู้ชมได้มากกว่าจดจำง่ายและสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน



รูปที่ 2.3 รูปทรงแบบ simple shapes

2.3.2.3 สัดส่วน (proportion) ตัวละครที่มีรูปทรง (shape) และสัคส่วน (proportion) ผิดเพี้ยน ไปจากความจริงมากเท่าไรก็จะยิ่งมีความเป็นการ์ตูนมากขึ้นเท่านั้น การสร้างการ์ตูนจะต้องเขียนให้เกินจริง หรือน้อยกว่าความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีทั้งขยายให้ใหญ่ขึ้น ยึดให้ยาวออก บีบให้เล็กลงหรือ หดหายไปเลยการเพิ่ม ลด ตัดเน้น เกี่ยวข้องกับสัดส่วนอย่างมาก

2.3.3 การสร้างสรรค์ด้<mark>วยรู</mark>ปทรงเรขาค<mark>ณ</mark>ิต

ในการออกแบบ<mark>ตัวถ</mark>ะครผู้สร้างสรรค์ต้องเริ่มจากการมอ</mark>งภาพต่าง ๆ เช่น บุคคล สัตว์ สิ่งของ พืช หรือสิ่งปลูกสร้างในลักษณะเรขาคณิต และลองแยกองค์ประกอบโดยใช้การเพิ่ม ลดสัดส่วน จากนั้นนำองค์ประกอบพื้นฐานที่ได้มาผสมผสานเข้ากับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เพื่อให้เกิดมาเป็น รูปร่าง การนำรูปทรงเรขาคณิตมาเป็นเค้าโครงและกำหนดรูปแบบลักษณะตัวละครว่า ประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิตอะไรบ้างเช่น ส่วนของหัวและส่วนของถำตัวเป็นรูปวงกลมหรือวงรีรูปทรง เรขาคณิตเปรียบเสมือนกรอบโครงร่างของวัตถุเปนตัวกำหนดรูปทรงของตัวละครไม่ให้บิดเบี้ยวจนขาด ความสวยงาม

2.4 ภาพกราฟิก

ภาพกราฟิกในคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.4.1. ภาพเวคเตอร์ (Vector) จะเป็นภาพที่ประกอบด้วยเส้นลักษณะต่างๆ เช่น เส้นตรง โค้ง และ รูปทรงของเลขาคณิต จะถูกจัดเก็บในคำสั่งของโปรแกรมและค่าตัวเลข ซึ่งเวลาทำการแสดงผลจะมีการ กำนวณทุกๆ ครั้ง ส่งผลให้ภาพลักษณะเช่นนี้มีความคมชัดและไม่แตกเมื่อมีการขยายให้ภาพมีขนาดใหญ่ขึ้น

ออบเจ็กต์ (Object)

เป็นลักษณะรูปทรงวัตถุง่ายๆ ยกตัวอย่างเช่น วงกลม เส้นตรง ทรงกลม ลูกบาศก์ และอื่นๆ เรียกว่ารูปทรงพื้นฐาน สามารถใช้ในการสร้างออบเจ็กต์ที่ซับซ้อนขึ้น กราฟิกแบบเวกเตอร์สามารถสร้าง รูปภาพโดยการรวมเอาออบเจ็กต์หลายๆชนิดมาผสมกันเราสามารถผสมออบเจ็กต์ต่างชนิดกัน เช่น วงกลม และเส้นตรงเพื่อสร้างภาพที่มีลักษณะแตกต่างกัน กราฟิกแบบเวกเตอร์ใช้กำสั่งง่ายๆ เพื่อสร้างออบเจ็กต์ พื้นฐาน ถ้าเขียนเป็นภาษากำพูดแบบธรรมดา กำสั่งอาจจะอ่านได้ว่า "ลากเส้นตรงจากจุด A ไปยังจุด B" หรือ "ลากวงกลมรัศมี R โดยมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่จุด P"

2.4.2. ภาพบิตแมป (Bitmap) จะเป็นภาพที่ประกอบจากจุดสีขนาด<mark>เล็กๆ</mark>จำนวนมากเรียงเรียงตัวกันใน ลักษณะรูปแบบตาราง เรียกว่า <u>พิกเซล</u> (pixel) โดยในแต่ละภาพจะมีก่า<u>และขน</u>าดที่แน่นอน ถ้ามีการขยาย เพิ่มมากขึ้นจากขนาดเดิมจะทำให้มองเห็นเป็นภาพหยาบหรือรูปภาพแตกอย่างชัดเจน

พิกเซล (Pixel)

เป็นองก์ประกอบพื้นฐานของภาพบิตแมป อธิบายง่ายๆคือ การเอาองก์ประกอบย่อย รวมกันเข้าทำให้เกิดภาพ เพื่อประกอบเป็นรายการสิ่งของต่างๆ ตัวพิกเซลนั้นจะเป็นลักษณะช่องๆเป็น บล็อกๆ เป็นต้นว่า เอาแต่ละชิ้นของบล็อกกระจกมาประกอบกันเป็นหน้าต่าง แต่ละเข็มของการเย็บปักลัก ร้อยประกอบกันกลายเป็นผลงานทางด้านเย็บปักลักร้อย 1 ชิ้น หรือแต่ละจุดของโลหะเงินประกอบกันเป็น รูปภาพ 1 รูป นั้นคือองก์ประกอบอาจจะเป็นแก้วชิ้นใหญ่บนหน้าต่าง หรือจุดโลหะเงินเล็กๆ บนแผ่นฟิล์มก็ ได้ โดยแต่ละชิ้นเป็นองก์ประกอบที่แยกจากกัน เปรียบเทียบได้กับพิกเซลซึ่งถือเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด ของรูปภาพ พิกเซลมีความสำคัญต่อการสร้างกราฟิกของกอมพิวเตอร์มาก เพราะทุกๆ ส่วนของกราฟิก เช่น จุด เส้น แบบลายและสีของภาพ ล้วนเริ่มจากพิกเซลทั้งสิ้น พิกเซลหนึ่งๆ อาจจะมีขนาดความเข้มและสี แตกต่างกันได้

ในโลกแห่งดิจิตอลของรูปภาพกอมพิวเตอร์ พิกเซล ได้ถูกใช้สำหรับสิ่งต่างๆ เป็นต้นว่าจุด แต่ละจุดบนหน้าจอกอมพิวเตอร์ จุดแสดงกวามละเอียดของเกรื่องพิมพ์แบบเลเซอร์ หรืออุปกรณ์แสดงผล ประเภทกราฟิกอื่นๆ ของระบบกอมพิวเตอร์ ซึ่งบางกรั้งอาจทำให้เราสับสนได้เพื่อให้เกิดกวามชัดเจน ขอให้ กำจำกัดกวามดังต่อไปนี้ พิกเซล หมายถึง องก์ประกอบย่อยในไฟล์กราฟิกแบบบิตแมป วิดีโอพิกเซล หมายถึง องก์ประกอบย่อยของภาพในหน้าจอกอมพิวเตอร์ จุดหรือดอต หมายถึง กวามละเอียดของภาพที่ พิมพ์โดยเกรื่องพิมพ์แบบเลเซอร์

รีโซลูชัน (Resolution)

รีโซลูชัน (Resolution) หรือค่าความละเอียดของภาพ หมายถึง รายละเอียดที่อุปกรณ์แสดง กราฟิกชนิดหนึ่งมีอยู่ ค่ารีโซลูชันมักระบุเป็นจำนวนพิกเซลในแนวนอนกือแนวแกน X และจำนวนพิกเซล ในแนวตั้งคือแนวแกน Y ดังนั้นรีโซลูชัน 720 x 348 จึงหมายความว่า อุปกรณ์แสดงกราฟิกชนิดนี้สามารถ แสดงพิเซลในแนวนอนได้ไม่เกิน 720 พิกเซล และแสดงพิกเซลในแนวตั้งได้ไม่เกิน 348 พิกเซล ผู้ผลิต อุปกรณ์แสดงกราฟิกบางรายจะระบุค่ารีโซลูชันเป็นระดับสูง (High Resolution) ปานกลาง (Medium Resolution) และระดับต่ำ (Low Resolution) โดยพิจารณาจากจำนวนพิกเซลในแนวนอนเพียงอย่างเดียว ซึ่ง มีหลักว่า ถ้าค่าน้อยกว่า 128 เป็นระดับต่ำ ค่าระหว่าง 128 ถึง 512 เป็นระดับกลาง ค่าสูงกว่า 512 เป็น ระดับสูง สำหรับจอภาพขนาคปกติ ถ้ามีค่ารี โซลูชันมากกว่า 1500 ตาจะมองไม่เห็นแต่ละพิกเซลคือจะ มองเห็นเป็นภาพที่มีความละเอียดคมชัดสูงมาก คอมพิวเตอร์กราฟิกที่ใช้กับฟิล์มถ่ายรูปในระดับมืออาชีพ จะต้องใช้ก่ารี โซลูชันสูงถึง 3000



รูปที่ 2.4 ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างของภาพ bitmap และ vector

ความแตกต่างระหว่างภาพเวคเตอร์ และภาพบิตแมป

ภาพ บิตแมป (Bitmap)

- 1. ลักษณะภาพประกอบขึ้นด้วยจุดต่างๆ มากมาย
- ภาพมีจำนวนพิกเซลคงที่จึงต้องการค่าความละเอียดมากขึ้นเมื่อขยายภาพ โดยจะคำนวณค่าสีทีละ pixels ทำให้ภาพแตกเมื่อขยายภาพให้ใหญ่
- 3. เหมาะสำหรับงานกราฟิก ในแบบต้องการให้แสงเงาในรายละเอียด
- แสดงภาพบนจอทันที เมื่อรับคำสั่งข้ายข้อมูลจากหน่วยความจำที่เก็บภาพไปยังหน่วยความจำของจอภาพ

ภาพเวคเตอร์ (Vector) หรือสโตร<mark>ก (Str</mark>oked)

- 1. ใช้สมการทางกณิตศาสตร์เป็นตั<mark>วสร้า</mark>งภาพ โดยร<mark>ว</mark>มเอา Object (เช่น วงกลม</mark> เส้นตรง) ต่างชนิดมาผสม กัน
- สามารถย่อและขยายขนาดได้มากกว่า โดยสัดส่วนและลักษณะของภาพยังเหมือนเดิม ความละเอียดของ ภาพไม่เปลี่ยนแปลง
- 3. เหมาะสำหรับงานแบบวาง Layout งานพิมพ์ตัวอักษร Line Art หรือ Illustration

4. คอมพิวเตอร์จะใช้เวลาในการแสดงภาพมากกว่า เนื่องจากต้องทำตามกำสั่งที่มีจำนวนมากกว่า

2.5 องค์ประกอบพื้นฐานของภาพ

องค์ประกอบพื้นฐานของภาพแบ่งออกเป็น 8 ชนิดคือ จุด, เส้น, รูปร่างหรือรูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, พื้นที่ว่าง, สี และตัวอักษร

2.5.1 จุด (Point,Dot)

- จุดเป็นพื้นฐานในทางศิลปะทุกสาขา ถือเป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุดขององค์ประกอบของภาพ
- หากนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว
- นำสายตาได้ดี อยู่ในส่วนประกอบของภาพในธรรมชาติแทบทั้งสิ้น
- จุดจะเป็นตัวบอกและกำหนดตำแหน่งในภาพ

2.5.2 เส้น (Line)

- เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการถากเส้นไปยังทิศทางต่างๆ อีกทั้งเส้นยังเกิดจากเคลื่อนที่ ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น
- เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โก้ง เป็นต้น ให้ อารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกัน
- ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของ รูปร่างรูปทรงต่างๆ

STITUTE O

2.5.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

 รูปร่าง คือ พื้นที่ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติต่างจาก รูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมีความ ชัดเจนและสมบูรณ์ในตัว

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ประเภท

- รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวนได้ มี กฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม,รูปวงกลม,รูปวงรี,ห้าเหลี่ยม,หกเหลี่ยม,พีระมิด เป็นต้น รูปเรขาคณิต เป็น โครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่างๆ ดังนั้นหากต้องการสร้างสรรค์รูปอื่นๆ ควรศึกษารูป เรขาคณิตให้เข้าใจในระดับนึงเพื่อการต่อยอดไปสร้างรูปภาพแบบอื่นได้
- 2. รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ หมายถึงการนำรูปทรงที่มีอยู่ตาม ธรรมชาติ เช่น ดอกไม้,ใบไม้,สัตว์,แมลง,มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและ สร้างสรรค์ผลงาน โดยยังคงให้กวามรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ ซึ่งมีส่วนผลงานบางชิ้น ที่ ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตุ๊กตาหมี,อวัยวะของร่างกาย เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตาม ธรรมชาติให้เห็นอยู่ บางกรั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย,กิ่งไม้,ขนนก มา ออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากนัก
- รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ลื่นไหล ให้ความอิสระและได้อารมณ์ความเคลื่อนใหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูป ธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม

2.5.4 น้ำหนัก (Value)

- เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดใหนเบา หรือหนัก ทึบ หรือโปร่งแสง
- น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงแรงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ
- ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิง เพียงแค่ใส่รูปของคอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจนหรือในงานที่ต้องการให้มี มิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของคอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการ ออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นมาอีกด้วย

CĨ

2.5.5 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่มีความเงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า "หรูหรา มีระดับ" หรือ ถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูกล้าย ๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง "ความเก่า"

ดังนั้นในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใส่ลง ไปในภาพ รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่าง เหมาะสม

2.5.6 พื้นที่ว่าง (Space)

อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบ ที่ว่างไม่ได้หมายความถึงพื้นที่ว่าง เปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย ในการออกแบบ งานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างก็จะเป็นตัว ที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น และพื้นที่ว่างยังสามารถทำให้เป็นพื้นที่พักสายตาจากผลงานได้ อีกด้วย

2.5.7 तें (Color)

สีในงานกราฟิกแต่ละชิ้นถือเป็นหัวใจหลักสำคัญ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่นๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ท้าทาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานต้องการให้ดูสุภาพ สบายๆ เป็นต้น

จิตวิทยาของสี (Psychology of color) เพราะสีนั้นมีอิทธิพลต่อผู้ชมในการค้านการสื่อถึง อารมณ์และความรู้สึก ความรู้สึกเกี่ยวกับสีจะมีหลากหลายความรู้สึก โดยมากแล้วในการออกแบบภาพตัว ละครนั้นมักจะใช้ Background เป็นตัวสื่อความหมายมากกว่า

สี (color) เป็นส่วนประกอบของศิลปะที่มีความสำคัญและค่อนข้างจะมีบทบาทโคคเค่น กว่า ส่วนประกอบอื่น ๆ สามารถรับรู้ได้รวดเร็วและสีเพียงอย่างเดียวสามารถทำให้เกิดส่วนประกอบของ ศิลปะได้อีกหลายอย่าง เช่น การป้ายสีเป็นเส้น สลัคสีเป็นจุดการใช้สีเป็นพื้นผิว น้ำหนักและบริเวณว่าง นอกจากนี้สียังสามารถทำให้ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ เช่น

2.5.7.1 สีแดง ให้ความรู้สึก ตื่นเต้น รุนแรงกล้าหาญ มีอำนาจ สีแคงจะช่วยกระตุ้นการตอบสนองต่างๆ ใน ร่างกายได้ดี เป็นสีที่จะช่วยเพิ่มอัตราการเต้นของหัวใจ ทำให้หายใจเร็วขึ้น

2.5.7.2 **สีเขียว** ให้ความรู้สึก สดชื่<mark>น มีพ</mark>ลัง สบาย มีชีวิตชีวา แต่การเลือกใช้สีเขียวนั้น ต้องคำนึงถึงเฉดสีอีก ด้วย เพราะยังมีสีเขียวเข้ม ที่แสดงถึ<mark>งกว</mark>ามสมบูรณ์ <mark>มั่งกั่ง และ</mark>สีเขี<mark>ย</mark>วอ่อน<mark>ที่แส</mark>ดงถึงความเงียบสงบ

2.5.7.3 **สีเหลือง** คือ สีของควงอ<mark>าทิตย์ ที่แ</mark>สดงถึง<mark>คว</mark>ามหวัง และการมอ<mark>งในแง่คี ใ</mark>ห้ความรู้สึก ร่าเริง สดใส กระชุ่มกระชวย 2.5.7.4 สีสัม ให้ความรู้สึก สนุกสนาน ร่าเริงอบอุ่น เต็มไปด้วยความสว่าง พลังงานที่ดี ความตื่นเต้น และ ความกล้าหาญ

2.5.7.5 **สีม่วง** เป็นสีที่แสดงถึงความซับซ้อน แบรนด์ที่เลือกใช้สีนี้แสดงให้เห็นถึงความสง่างาม ความลึกลับ ที่ซ่อนอยู่ภายใน อีกทั้งให้ความรู้สึก เศร้าผิดหวัง

2.5.7.6 สีฟ้า ให้ความรู้สึก สดใส สะอาด เรียบร้อย

2.5.7.7 สีชมพู ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน นุ่มนวล น่ารัก

2.5.7.8 สีน้ำเงิน เป็นสีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เพราะสีน้ำเงิน จะแสดงออกถึงความเชื่อมั่น ความ
 ไว้วางใจ และความปลอดภัยได้เป็นอย่างดี ให้ความรู้สึก สุขุม เยือกเย็น สงบ

2.5.7.9 <mark>สีน้ำตาล</mark> ให้ความรู้สึก เก่าแห้งแล้ง ทรุดโทรม แบรนด์ที่เลือกใช้สีนี้จะแสดงให้เห็นถึง ความเป็น ธรรมชาติ เรียบง่าย แต่คงทน

2.5.7.10 **สีเทา** ให้ความรู้สึก เศร้า สงบ สุขุม เรียบร้อย สุภาพ

2.5.7.11 <mark>สีดำ</mark> ให้ความรู้สึก หดหู่ เ<mark>ศร้าลึ</mark>กลับ หนักแน่น สีขาว ให้ความรู้สึ<mark>ก บริ</mark>สุทธิ์ ใหม่สะอาด แบรนด์ที่ เลือกใช้สีนี้แสดงให้เห็นถึงความค<mark>ลาสสิ</mark>ก หรูหรา เป็นอม<mark>ตะ และลึ</mark>กลับ

2.5.8 ตัวอักษรหรือฟอนต์ (Type/Font)

ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญเมื่อต้องทำงานกราฟิกดีไซน์ ในเรื่องงานกราฟิกที่ดีบางงาน นัก ออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อ ความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม การเลือกตัวอักษรหรือฟอนต์นั้นต้องกำนึงถึงความเข้ากันของงาน ด้วย

ประเภทและลักษณะของ font

- Serif เป็นฟอนต์ที่มีลักษณะเป็นทางการ ได้รับการพัฒนามาจากรูปแบบตัวอักษรที่เขียนด้วยมือ ลักษณะเด่นอยู่ที่หาง)serif) จึงเป็นที่มาของชื่อประเภทฟอนต์นี้
- San serif พัฒนาจาก serif ให้มีการลดทอนตัดส่วน serif ออกจนดูทันสมัย เรียบง่าย เหมาะสำหรับ การใช้งานในแบบไม่เป็นทางการมากเกินไป
- Script ตัวอักษรที่มีลักษณะเหมือนเขียนค้วยลายมือ ซึ่งตัวฟอนต์นี้จะเป็นลายมือลักษณะต่างๆกัน ไป ส่วนมากนิยมออกแบบให้ตัวอักษรมีลักษณะเอียงเล็กน้อย ไม่ตรงเป๊ะมากนักสื่อถึงความไม่ ตั้งใจ
- Display ตัวอักษรที่ออกแบบเฉพาะให้มีลักษณะแปลกตาเพื่อใช้ในการสร้างหัวโฆษณา ประกาศ ไม่เน้นนำไปใช้ในการพิมพ์บทความ หรือเนื้อหาจำนวนมาก เพราะความลักษณะเฉพาะของ ตัวอักษร

นอกเหนือจากการมีฟอนต์หรือตัวอักษรที่ใส่ในชิ้นงานหรือภาพแล้ว เพื่อความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ของชิ้นงานอาจมีการเพิ่มเติม Typeface ลงไปในตัวอักษรของฟอนต์ด้วยตามความเหมาะสมของชิ้นงาน แต่ ไม่ควรใช้กับงานมากเกินไป งานบางประเภทอาจต้องหลีกเลี่ยง เพราะจะทำให้เกิดความสับสน ลายตามาก เกินไปได้

Typeface คือแบบของตัวอักษรที่ออกแบบหรือกิดก้นขึ้นมาโดยนักออกแบบตัวอักษร ซึ่งในแต่ละ typeface จะมี shape ที่แตกต่างกันออกไป ส่วน Font นั้นเป็นเพียงรูปแบบหรือลักษณะหนึ่งของ typeface ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นชุดของรูปแบบตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมาย สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ได้ออกแบบไว้ให้มี รูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะตัว ยกตัวอย่างเช่น ขนาด ความหนา ความกว้าง และความเอียงเท่ากัน ตัวอย่างของ TYPEFACE ที่มีรูปแบตัวอักษรไทย เช่น Angsana, Browallia, Cordia เป็นต้น

ลักษณะของ type face

- Normal/regular
- Bold
- Italic
- Extra
- Light
- Extended
- Narrow
- Outline

TC

ประเภทตัวเอียง ประเภทตัวหนาพิเศษ ประเภทตัวบางพิเศษ ประเภทตัวกว้างพิเศษ

โลยักะ

ประเภทตัวธรรมดา

ประเภทตัวหน่า

- ow ประเภทตัวแคบพิเศษ
- - ประเภทตัวอักษรแบบมีขอบ

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการฝึกงาน

เขียนคำพูดลงในโปรแกรม AI

Export งานเข้าโปรแกรม Ps

คำพูด

จัควางภาพคีไซน์ ในโปรแกรม Ps พร้อ<mark>มใส่</mark>

ตรวจเช็กกวามเรียบร้อยของงานที่ทำเส<mark>ร็จ</mark>

แก้ไขรายละเอียดของภาพเรื่องกำพู<mark>ดและดีไซน์</mark>

หัวข้องาน เดือนที่ 1 เดือนที่ 2 เดือนที่ 3 รับกอนเซปต์งานจากพนักงานที่ปรึกษา </t

ตารางที่ 3.1.1 ตารางแสดงเกี่ยวกับโครงงานแผนปฏิบัติงานสหกิจ

STITUTE O

เดือนที่ 4

ตารางที่ 3.1.2 ตารางแสดงเกี่ยวกับงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

หัวข้องาน	เดือนที่ 1		เดือนที่ 2			เดือนที่ 3				เดือนที่ 4						
ตัดต่อรูปที่เตรียมใช้ในเว็บไซต์																
แก้ไขพรีเซนเทชัน																
แปลภาษาในพรีเซนเทชัน			•									<				
งานดีไซน์					3							Æ				
- ทำ Banner								/								
- ทำนามบัตร											ų					
 ทำป้ายรางวัล 											2					
- ออกแบบตรายาง													1	١.		
- ทำ icon													~			
- ทำรูปปกใส่เว็บไซต์														2		
คิดกำบรรยายข้อมูลใส่ในเว็บไซต์															5	
แก้ไขโบรชัวล์								1								

3.2 รายละเอียดที่นักศึ<mark>ก</mark>ษาป<mark>ฏิบัติ</mark>ในกา<mark>ร</mark>ฝึก<mark>งาน</mark>

3.2.1 สำรวจกลุ่มเป้าหมายของลูกค้<mark>า</mark>

ในการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้ออกแบบและจัดทำ Sticker Line เพื่อสมนาคุณถูกค้าร่มรถยนต์ mynewasia และออกแบบคาร์แรคเตอร์เพื่อจัดทำ Sticker Line ของกล่อง GPS Eyefleet ซึ่งกลุ่มถูกค้าของ Sticker Line คือ ถูกค้าที่ซื้อสินค้าร่มรถยนต์ของ mynewasia
ส่วนมากจะเป็นวัยทำงานและเป็นบุคคลที่มีอุปนิสัยรักรถยนต์หรือชอบแต่งรถยนต์ ส่วนของกล่อง GPS จะ เป็นหน่วยงานหรือบริษัทที่ต้องการเช็คความเคลื่อนไหวของรถยนต์

3.2.2 ค้นหาข้อมูลผลิตภัณฑ์

ถึงแม้จะได้รับคอนเซปต์สำหรับการสร้างการ์แรคเตอร์ Sticker Line มาแล้วก็ตาม แต่การ ก้นหาข้อมูลผลิตภัณฑ์เพื่อมาเชื่อมโยงกับการ์แรกเตอร์ Sticker Line จะทำให้เกิดผลดีกับผลิตภัณฑ์มากกว่า เหมือนเป็นการประชาสัมพันธ์บอกข้อดีของสินก้ำได้ไปในตัว

3.2.3 ค้นหา Reference เพิ่มแรงบันดาลใจ

เมื่อเรามีแบบอยู่ในหัว สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเราจะนำเสนองานออกมาอย่างไรให้ตรงใจ กลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ซึ่งเราอาจจะค้นหาแบบที่คล้ายคลึงกันดูเพื่อเก็บเป็นคลังข้อมูลในสมอง แล้วเลือกที่ จะนำออกมานำเสนอให้เป็นแบบฉบับของเรา สมัยนี้ถือเป็นเรื่องที่ควรทำมากถ้าต้องการให้งานออกมาดี แต่ อย่าลืมว่าต้องนำไปปรับใช้มิใช่อาศัยทำตามแบบ

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

ภายในระยะเวลาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาทั้งหมดเป็นระยะเวลา 4 เดือน หรือ 18 สัปดาห์ ข้าพเจ้าได้รับการมอบหมายงานเกี่ยวกับการออกแบบ Sticker Line เพื่อสมนาคุณลูกค้าและออกแบบคาร์ แรกเตอร์กล่อง GPS ซึ่งผล<mark>งานการออกแบบ Sticker Line ทั้ง 2 ชุด มีขั้นตอน</mark>การดำเนินงานที่คล้ายกลึงกัน มีเพียงบางขั้นตอนเท่านั้นที่แตกต่า<mark>งกัน</mark>

3.3.1 ในส่วนของโครง<mark>งานที่</mark>ได้รับมอบ<mark>ห</mark>มายงาน<mark>สหกิจ</mark>ศึกษา <mark>Stic</mark>ker Line mynewasia

3.3.1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทำ Sticker Line

ศึกษาข้อจำกัดเกี่ยวกับการทำ Sticker Line เพื่อให้รูปที่ทำออกมาถูกต้องและ ไม่ถูก reject ผลงาน ซึ่งการศึกษาข้อจำกัดที่ทาง Line Creator กำหนดก่อนลงมือทำผลงาน ทำให้ทราบถึงกวาม เป็นไปและสิ่งที่ต้องทำ เช่น รูปแบบของภาพ, ก่ากวามละเอียดของภาพ,ขนาดของภาพในแต่ละรูป เป็นต้น เพื่อให้เป็นไปตามแนวทางที่ Line Creator กำหนด

3.3.1.2 ศึกษา Reference

ในความคิดของข้าพเจ้าการที่เราจะออกแบบอะไรสักอย่างหนึ่งได้บางครั้งการศึกษา แบบอ้างอิงหรือ Reference เยอะๆ เพราะจะทำให้เรามีแบบอยู่ในหัว ข้าพเจ้าจึงใช้เวลาสักระยะในการศึกษา แบบ และจดข้อมูลว่าอะไรที่เราสามารถนำมาปรับใช้และทำให้งานของเราน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สำหรับ ข้าพเจ้าการออกแบบงานนี้ถือว่ามีความท้าทายเพราะไม่ใช่การวาดรูปในแบบที่ข้าพเจ้าถนัด การศึกษา Reference จึงมีประโยชน์มากในการออกแบบการ์แรกเตอร์

3.3.1.3 ร่างรูปที่จะทำ Sticker Line และคิดคำพูดคร่าวๆ

ร่างรูปที่จะทำลงในกระคาษก่อน จากนั้นนำไปลงมือวาคจริงในโปรแกรม Illustrator เพื่อดูภาพรวมของภาพ จากนั้นนำดีไซน์ทั้งหมดไปเสนอพนักงานที่ปรึกษาพิจารณาเพื่อให้ผ่านความ เห็นชอบ เมื่อดีไซน์ผ่านแล้วจึงจัดทำในโปรแกรม Illustrator ต่อไป โดยเน้นทำท่าบังคับให้เสร็จก่อนท่าฟรี สไตล์

3.3.1.4 ลงมือวาดส่วนประกอบขอ<mark>งคาร์</mark>แรคเตอร์

เมื่อสแกนรูป<mark>ที่วาด</mark>เข้ามาในก<mark>อ</mark>มพิวเตอร์แล้<mark>ว</mark>จากนั้<mark>นจึงทำ</mark>การคราฟรูปตามดีไซน์ที่ลง มือวาดไว้ โดยการออกแบบ Sticker Line ชุดนี้ ข้าพเจ้าเน้นโชว์รูป Sticker Line ทางด้านหน้ารถ เพื่อแสดง ให้เห็นท่าทาง สีหน้าของตัวละกร และเน้นจุดเด่นให้เป็นไปตามกอนเซปต์ที่กำหนด สำหรับเทคนิคในการออกแบบคาร์แรคเตอร์ชิ้นนี้ ข้าพเจ้าเลือกในรูปทรงกลมและมี ความมนมากกว่าปกติ การใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมเข้ามาในผลงาน เพื่อทำให้เกิคความรู้สึกเป็นมิตร มีความ อ่อนโยน ส่วนการเลือกสีหลักของรถเป็นสีเทา คือเพื่อให้เข้ากับคอนเซปต์สีของ mynewasia และมีความ เรียบหรูอยู่ในตัว



รูปที่ 3.4 ภาพเปรียบเทียบดีไซน์ตั้งต้นกับดีไซน์ที่ขึ้นรายละเอียดเรียบร้อยแล้ว

3.3.1.5 ใส่รายละเอียดในงาน

หลังจากที่ได้ว<mark>าคส่</mark>วนลำตัวของรถแล้วจึงลองใส่รายละเอียคให้รูปสมบูรณ์ เช่น ตา ปาก แก้ม เพื่อดูท่าทางการขยับของตัวละครว่าสามารถทำท่าทางได้แบบไหนบ้าง เช่น ยกล้อ ขยับกระจกรถ ขยับ ร่ม เป็นต้น การที่จะเติมรายละเอียดให้มีความแตกต่างและมีเอกลักษณ์ สามารถศึกษาได้จากการหนังสือ การ์ตูนหรือดู Reference ประกอบจะให้เราได้แนวทางการออกแบบเยอะมากขึ้น



รูปที่ 3.5 ภาพตั้งต้นเปรียบเทียบกับภาพที่ขยับท่าทางตัวละคร

T

3.3.1.6 ดราฟรูปสิ่งของที่ใช้ในงาน Sticker Line ให้เป็นสไตล์ของตัวเอง

เมื่อได้ท่าทางของตัว Sticker ตามที่ต้องการแล้ว ขั้นต่อมา คือ การหาพร็อบสิ่งของมา ประกอบรูปเพื่อทำให้รูปมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เทคนิกการทำงานในส่วนตรงนี้ คือ หาสิ่งของที่เข้ากับ ท่าทางตัวละครเข้ามาประกอบฉาก จะทำให้ดูมีความเข้ากันและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ประกอบกับการ เลือกใช้สีสดใส มีความทันสมัย จะ<mark>ทำใ</mark>ห้ดึงดูดสายตาของผู้ที่พบเห็นด้วย

STITUTE OV



รูปที่ 3.6 รูปสิ่งของบางส่วนที่นำมาทำเป็นพร็อบใน Sticker Line

3.3.1.7 เขียน Text ที่ใช้ใส่ตัว Sticker Line

สิ่งสำคัญที่สุดเมื่อ ได้ท่าทางตัวละครที่ต้องการทำเรียบร้อยแล้ว ต้องมี Text ที่ใช้ในการ นำเสนอด้วย ข้าพเจ้าจึงสร้าง Text ขึ้นมาโดยการใช้ลายมือของตัวเองจาก Brush ในโปรแกรม Illustrator แล้วใช้เครื่องมือ Direct Selection Tool ดัดมุมตัวอักษร จากนั้นใช้เครื่องมือ Smooth Tool ลากผ่านมุมทำให้ ตัวอักษรมีความนุ่มนวลมากยิ่งขึ้น <mark>เมื่อเ</mark>ขียน Text เ<mark>สร็จแล้วจึงนำตัว</mark>อักษรมาประกอบเป็นกำพูด

การเขียน Te<mark>xt ใส่</mark>ลงไปใน <mark>S</mark>ticker Line T</mark>ext ไม่<mark>จำเป็</mark>นจะต้องมีขนาดเท่ากันทุก ตัวอักษรมิฉะนั้นอาจเป็นความตั้งใจมากเกินไป ควรมีตัวเล็กตัวใหญ่สลับกันบ้างให้เหมือนฟอนต์ในการ์ตูน มีการคัดตัวอักษรให้ตวัดขึ้นลง

Ai 🖻 🎟				Essentials 👻	
No Selection 🛛 🔽 👻 🖬 Stroke:	Spt. Round - Opacity: 100%	▼ Style: ▼ Document Setup Preferences			
**	Untitle	d-1* @ 100% (CMYK/Preview)		× »	
Image: Book of the state of the s	t.al @ 150% (CMYK/Preview) × Untitled-1* @ 100% (CMYK/Preview) 36 0 36 72 108 144 180 216 252 288 324 3			9 A Character	🏗 Transform 🖽
* #				() OpenType	🖹 Align 🍟
<i>b</i> . 1.				Paragraph	Pathfinder 🌧
					🕭 Color 🛛 🗮
<i>ú .</i>					Color Gul
_, 년, 16 ₩					⊙
	กขดงลอง ขายยา	alei			
	10013476074760	00			
<u>1,6</u>					
<u>□, □</u> , ≒ <i>∡</i>					F_
₩. €.					board
	4 al a				iClin
		พยายามเข้าหะ			
	01	and a solution			
2	ປງຄຽງຄ	อรุณสวสด			
9 4 3		1100	1 St. 1		
2 4					
			1 1		
4					
4					
			C		
612	2	_	V		
					-

รูปที่ 3.7 Text ที่วาดจาก Brush ในโปรแกรม illustrator

3.3.1.8 เก็บรายละเอียดตัวการ์แรกเตอร์ Sticker Line

เมื่อทำเสร็จสิ้นครบทุกกระบวนการในโปรแกรม Illustrator แล้ว จึงทำการเก็บรายละเอียด ตัวละครให้เรียบร้อย โดยตรวจสอบมุม Object ให้พอคีขอบ การลงแสงสีเงา และรายละเอียดยิบย่อยของ ผลงาน เช่น ใส่โลโก้

3.3.1.9 import ไฟล์ที่ทำเสร็จแล้วเ<mark>พื่อน</mark>ำไปทำต่อใ<mark>น</mark>โปรแก<mark>รม Pho</mark>toshop

เตรียมไฟล์ที่ต้องการจะนำไปใช้ทำภาพต่อในโปรแกรม Photoshop โดยกดเลือกกำสั่ง File > Save for web จากนั้นกด Save โดยดูขนาดไฟล์แต่ละรูปไม่ให้เกิน 1 MB ตามคู่มือที่ไลน์กำหนด



ร**ูปที่ 3.9** ภาพขั้นตอนการ import file ในโปรแกรม illustrator

3.3.1.10 นำรูปที่ต้องการใส่ Text ไปเปิดในโปรแกรม Photoshop

โดยเปิดหน้ากระคาษในโปรแกรม Photoshop ขนาด 370x320 px และเว้นขอบภาพด้าน ละ 10 px เพื่อความสมดุลของภาพในเวลาส่งในหน้าแชท ให้มีพื้นที่ว่างที่เหมาะสมระหว่างตัวภาพที่ตัดขอบ แล้วกับเนื้อหา ซึ่งไฟล์ที่ได้จะเหมือนมีขอบสี่เหลี่ยมเป็นกรอบเวลาใช้



รูปที่ 3.10 ภาพการเปิดรูปเข้ามาในโปรแกรม Photoshop

3.3.1.11 ลาก Text เข้ามาในโปรแกรม Photoshop เพื่อจัดวางข้อความ

หลังจากที่จัดวางภาพที่ต้องการทำ Sticker Line เสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้นำไฟล์ Text ที่เป็น ลายมือของเราเข้ามาใส่ในโปรแกรม Photoshop โดยใช้เครื่องมือ Rectangular Marquee Tool ลากครอบส่วน ที่ต้องการ แล้วเลือก Menu Edit > Copy merged เพื่อกัดลอกส่วนข้อความไปวางในหน้าไฟล์ Sticker ที่ทำ โดยระวังไม่ให้ข้อความตกขอบเส้<mark>น Gr</mark>id



รูปที่ 3.11 ภาพการวาง Text ของ Sticker Line

3.3.1.12 Export ใฟล์เพื่อเตรียมนำไปใช้งาน

เมื่อใส่ข้อความและจัควาง Layout ไฟล์ทั้งหมดเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการ export ไฟล์งานออกไปใช้ โดยอย่าลืมเช็กค่าความละเอียดของภาพ ไปที่ menu image > image size แล้วหาคำว่า resolution โดยทางไลน์ครีเอเตอร์ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับค่าความละเอียดมากกว่า 72 dpi ยิ่งค่าความละเอียด มากเท่าไหร่จะทำให้ไฟล์ภาพใหญ่เกินไป ควรระวังในจุดนี้ด้วย



รูปที่ 3.12 ภาพขั้นตอนการ export ภาพ

3.3.1.13 นำไฟล์ภาพ Sticker Line ที่ export จากโปรแกรม Photoshop มาทดสอบเมื่อส่งในหน้าแชท

10

หลังจากที่ export ภาพอย่างเสร็จสมบูรณ์ เราอาจจะต้องการดูภาพ Sticker Line ที่เราทำ เสร็จเมื่อส่งเข้าไปในหน้าแชทขณะสนทนา ดังนั้นข้าพเจ้าจึงหาเว็บไซต์ Simulation จำลองการทดสอบส่ง ภาพ Sticker Line ขณะสนทนาในหน้าแชท เพื่อดูว่าภาพที่เราทำต้องแก้ไขส่วนใดส่วนนึงเป็นพิเศษหรือไม่ โดยเข้าไปที่ http://www.stampers.me/simulation/ ตัวเว็บไซต์จะจำลองเหมือนเรากำลังใช้งานหน้าแชทอยู่



รูปที่ 3.13 ภาพเว็บไซต์จำลองการทคสอบ Sticker Line

ความพิเศษของกา<mark>ร</mark>ออกแ<mark>บบก</mark>าร์แร<mark>กเตอร์ myn</mark>ewasia คือ จะมี<mark>ตัวกา</mark>ร์แรกเตอร์บางตัวที่เชื่อมโยง กับข้อดีของผลิตภัณฑ์ร่มรถยนต์ m<mark>yne</mark>wasia ตามภาพประกอบด้านล่างนี้

STITUTE OV



จากรูปแรกซ้ายไปขวา

- รูปที่เขียนข้อความ "ดูแลตัวเองด้วยนะ" สื่อถึงว่าร่มกันแดดรถยนต์ mynewasia ของเราสามารถ ป้องกันแดดได้ ทำให้รถของกุณอุณหภูมิลดลง
- ข้อความเขียนไว้ว่า "ไปเที่ยวกัน" ต้องการจะสื่อว่าร่มกันแคครถยนต์กันพวกใบไม้ได้ต่างๆได้ และ ไม่ทำให้รถยนต์ของคุณส<mark>กปรก</mark>ด้วย เหมือนเกราะป้องกันรถของคุณ
- 3. สองรูปสุดท้ายเป็นรูปเปร<mark>ียบเท</mark>ียบความแต<mark>ก</mark>ต่าง <mark>เมื่อใช้ผล</mark>ิตภัณฑ<mark>์และ</mark>ไม่ได้ใช้ผลิตภัณฑ์

3.3.2 ในส่วนของโครงงานที่ได้รับมอบหมายงานสหกิจศึกษา Sticker Line Eyefleet

3.3.2.1 ค้นหารูปกล่อง GPS เพื่อมาเป็นแบบในการวาดรูป

สำหรับการวาค Sticker Line ของกล่อง GPS Eyefleet ค่อนข้างง่ายกว่าของ mynewasia เพราะมีสินค้าที่เป็นต้นแบบให้นำมาวาคและออกแบบได้เลย ที่เหลือขึ้นอยู่กับการนำเสนอให้ออกมาให้แบบ ของเราเอง ข้าพเจ้าจึงค้นหารูปที่เป็นกล่อง GPS จริงๆแล้วนำมาวาคเป็นแบบฉบับของตนเอง ให้คง เอกลักษณ์ของสินค้าเอาไว้ให้มากที่สุด

3.3.2.2 ออกแบบคาร์แรคเตอร์ตามคอนเซปต์ที่ได้รับลงในกระดาษ

เมื่อได้รูปต้นแบบของกล่อง GPS แล้ว หลังจากนั้นจึงได้คอนเซปต์ Sticker Line เพื่อมา ออกแบบต่อ ซึ่งคราวนี้คอนเซปต์ที่ได้รับ คือ เป็นตัวกล่องสีดำ มีโลโก้ติดอยู่ที่กล่อง GPS ท่าทางใน Sticker เป็นแบบฟรีสไตล์แต่ขอให้นำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เมื่อข้าพเจ้าได้โจทย์มาแล้วจึงนำไปคิดต่อยอด ต่อไป

3.3.2.3 ลงมือวาดรูปในโปรแกรม Illustrator

ข้าพเจ้าได้ออกแบบภาพตัวกล่อง GPS ลงในกระคาษโดยอาศัยรูปตัวกล่อง GPS จริงๆ เป็นต้นแบบ โดยใช้วิธีคราฟรูป ตัวแรกที่ภาพข้าพเจ้าออกแบบจะเป็นกล่องที่มีลักษณะลำตัวสั้น ตัวเป็น เหลี่ยม แต่ข้าพเจ้าเปลี่ยนแบบให้มีความใกล้เคียงกับกล่องจริง แต่เดิมข้าพเจ้าทำเป็นตัวสีเทา หลังจากที่ได้ กอนเซปต์จึงเปลี่ยนเป็นสีคำให้เห<mark>มือนกั</mark>บกล่องขอ<mark>งจ</mark>ริงแล้วเติมรายละเอียดบนหน้าการ์แรกเตอร์ลงไป



ร**ูปที่ 4.1 ซ้าย** ภาพสินค้าจริง

ขวา ภาพด้นแบบการ์แรกเตอร์เปรียบเทียบแต่ละเวอร์ชันที่ได้รับการกัดเลือก

3.3.2.4 เพิ่มท่าทางให้กับตัวคาร์แรคเตอร์เพื่อทำ Sticker Line

10

เมื่อดีไซน์ผ่านการพิจารณาจากพนักงานที่ปรึกษาแล้ว ข้าพเจ้าจึงยึดดีไซน์นั้นมาทำ Sticker Line จึงต้องลงมือทำตัวตั้ง<mark>ต้นเพื่อต่อยอดทำตัวอื่นต่อไป</mark>ท่าทางตัว Sticker Line ต่อๆมาข้าพเจ้าจึง ใส่รายละเอียดเล็กๆน้อยให้มีความแตกต่างแต่ยังคงเอกลักษณ์ของตัวกล่อง GPS Eyefleet เหมือนเดิมอยู่ เช่น ตาเป็นประกายดาวหรือหัวใจ เปลี่ยนรูปแบบแก้ม หรือขยับท่าทางแขนขา เป็นต้น

STITUTE OV



รูปที่ 4.2 ภาพการ์แรกเตอร์ที่ทำท่าทางแตกต่างกันตามกำพูด

3.3.2.5 export file Sticker Line เพื่อนำไปใช้ต่อในโปรแกรม Photoshop

เมื่อเสร็จสิ้นขั้นตอนการออกแบบตามที่กำหนดไว้แล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการนำไฟล์ไปทำ ต่อในโปรแกรม Photoshop ซึ่งการ save for web อย่าลืมเลือกประเภทของไฟล์เป็น png24 ซึ่งมีคุณภาพไฟล์ ที่ชัดที่สุด ภาพที่ได้ออกมาจ<mark>ะ</mark>เป็นรูปๆตามที่เร<mark>า export ออกมาใช้ ที่สำคัญต้องกำหนดรูปแบบสีของภาพเป็น RGB ไม่ใช่ CMYK</mark>



ภาพที่ 4.3 ภาพขั้นตอนการ export file ในโปรแกรม illustrator

3.3.2.6 เปิดโปรแกรม Photoshop เพื่อดึงไฟล์ที่ต้องการทำต่อเข้ามา

โดยทำการลากไฟล์ที่จะทำต่อเข้ามาในโปรแกรม ซึ่งสามารถตัดไฟล์โดยใช้เครื่องมือ Crop Tool หรือ Rectangular Marquee Tool ก็ได้ขึ้นอยู่กับความถนัด ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนทำตัว Sticker Line ให้ เป็นรูปๆเพื่อให้ตรงตามข้อกำหนดที่ทาง Line Creator กำหนดไว้ จากรูปด้านล่างจะเห็นเส้นไกด์สีฟ้าตาม ขอบนั้น คือ การเว้นขอบรูปโดยประมาณ 10 px เพื่อให้เวลาส่ง Sticker ไปบนหน้าแชทไม่ติดขอบกับ บอลลูนข้อความนั้นเอง

STITUTE OV



ภาพที่ 4.4 ภาพที่ import เข้ามาในโปรแกรม Photoshop

3.3.2.7 ลาก Text เข้ามาในโปรแกรม Photoshop เพื่อจัดวางข้อความ

หลังจากที่จัดวางภาพที่ต้องการทำ Sticker Line เสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้นำไฟล์ Text ที่เป็น ลายมือของเราเข้ามาใส่ในโปรแกรม Photoshop โดยใช้เครื่องมือ Rectangular Marquee Tool ลากครอบส่วน ที่ต้องการ แล้วเลือก Menu Edit > Copy merged เพื่อกัดลอกส่วนข้อความไปวางในหน้าไฟล์ Sticker ที่ทำ โดยระวังไม่ให้ข้อความตกขอบเส้น Grid การวางข้อความสามารถวางได้อิสระเพียงแค่คำนึงถึงเส้นขอบ เท่านั้น



ภาพที่ 4.5 ภาพการวาง Text ของ Sticker Line

3.3.1.8 Export ไฟล์เพื่อเตรียมนำไปใช้งาน

เมื่อใส่ข้อความและจัควาง Layout ไฟล์ทั้งหมดเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการ export ไฟล์งานออกไปใช้ โดยอย่าลืมเช็คค่าความละเอียดของภาพ ไปที่ menu image > image size แล้วหาคำว่า resolution โดยทางไลน์ครีเอเตอร์ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับค่าความละเอียดมากกว่า 72 dpi ยิ่งค่าความละเอียด มากเท่าไหร่จะทำให้ไฟล์ภาพใหญ่เกินไป ควรระวังในจุดนี้ด้วย



ภาพที่ 4.6 ภาพขั้นตอนการ export ภาพ

3.3.1.9 นำไฟล์ภาพ Sticker Line ที่ export จากโปรแกรม Photoshop มาทดสอบเมื่อส่งในหน้าแชท

หลังจากที่ export ภาพอย่างเสร็จสมบูรณ์ เราอาจจะต้องการดูภาพ Sticker Line ที่เราทำ เสร็จเมื่อส่งเข้าไปในหน้าแชทขณะสนทนา ดังนั้นข้าพเจ้าจึงหาเว็บไซต์ Simulation จำลองการทดสอบส่ง ภาพ Sticker Line ขณะสนทนาในหน้าแชท เพื่อดูว่าภาพที่เราทำด้องแก้ไขส่วนใดส่วนนึงเป็นพิเศษหรือไม่ โดยเข้าไปที่ http://www.stampers.me/simulation/ ทางเว็บไซต์จะมีพื้นหลังให้เลือก 3 ธีมซึ่งทั้งหมด เป็นธีมหลัก (Default) และธีมที่ไล<mark>น์ให้</mark>ใช้ฟรี 2 ธีม



บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

16

โครงงานเกี่ยวกับการออกแบบคาร์แรกเตอร์สินก้าเพื่อสมนาคุณถูกก้ามีขั้นตอนและรายละเอียดการ ดำเนินงานดังนี้

4.1.1 ภาพคาร์แรคเตอร์ Sticker Line mynewasia

4.1.1.1 รับคอนเซปต์คาร์แรคเตอร์ Sticker Line

โดยได้คอนเซปต์จากพนักงานที่ปรึกษาเบื้องต้นเพื่อนำมาออกแบบเป็นการ์แรกเตอร์ของ Sticker Line ซึ่งกอนเซปต์ที่ได้รับ คือ เป็นรถยนต์ที่มีร่มอยู่บนหัว ตาโต มีความน่ารักอยู่ในตัว สำหรับเรื่อง สีของการ์แรกเตอร์นั้นเป็นทำเป็นสีใดก็ได้ และตัว Sticker Line ต้องเป็น Sticker ที่สามารถใช้สื่อสารได้ใน ชีวิตประจำวัน

4.1.1.2 ทำการศึกษาขั้นตอนการทำ Sticker Line

เนื่องจากเป็นครั้งแรกที่ได้รับมอบหมายให้ทำ Sticker Line จึงจำเป็นต้องศึกษาขั้นตอน การทำและขนาดของภาพที่ใช้ใน Sticker Line เสียก่อน โดยข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ https://creator.line.me/th/guideline/sticker/ ซึ่งเป็นเว็บไซต์หลักสำหรับเหล่ากรีเอเตอร์ที่ต้องการทำ Sticker Line ขายเป็นของตนเอง เมื่อได้ทำการศึกษาแล้วทำให้ได้รู้ถึงขนาดภาพที่เหมาะสม รูปแบบของภาพที่ต้อง ทำ รวมทั้งความละเอียดและข้อบัง<mark>กับต่</mark>างๆที่ทาง Creator Line กำหนดไว้<mark>ดังนี้</mark>

4.1.1.2.1 รูปแบบของภาพด้องเป็นไฟล์ png เท่านั้น ไม่สามารถใช้เป็นไฟล์ jpeg ได้ 4.1.1.2.2 ใช้ความละเอียด 72dpi หรือสูงกว่าและโหมดสี RGB 4.1.1.2.3 ขนาดสูงสุดของภาพละไฟล์คือ 1 MB 4.1.1.2.4 ในกรณีที่บีบอัครูปทั้งหมดเป็นไฟล์ ZIP แล้วอัพโหลด ไฟล์ ZIP ต้องมีขนาดไม่เกิน 20 MB

- 4.1.1.2.5 พื้นหลังของรูปต้องโปร่งใสทั้งหมด
- 4.1.1.2.6 ขนาคของรูปมีหน่วยเป็นพิกเซลทั้งหมด

4.1.1.2.7 สติกเกอร์จะถูกลดขนาดโดยอัตโ<mark>นมัติ กรุณาตรวจสอบให้</mark>แน่ใจว่ารูปมีความสูงและความกว้างเป็น เลขกู่

4.1.1.3 ทำการศึกษาแนวโน้มเทรนด์ Sticker Line ที่ได้รับความนิยม

สำหรับขุกที่อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างมาก การสื่อสารถือเป็นเรื่องสำคัญ โดยเฉพาะผู้คนในขุคปัจจุบันนี้เน้นการสื่อสารผ่านทางแอพพลิเคชันไลน์ ปฏิเสธไม่ได้ว่า 1 ในความนิยมบน แอพพลิเคชันไลน์ คือ Sticker Line ที่สามารถบ่งบอกอารมณ์ผู้ใช้ในช่วงเวลานั้นได้เป็นอย่างดี ทำให้การ สื่อสารง่ายขึ้น ดังนั้นการศึกษาเทรนด์ของ Sticker Line ถือเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งจะทำให้เรารู้ว่าความนิยมของ Sticker Line ในปัจจุบันเป็นอย่างไร แล้วนำมาปรับมาใช้กับ Sticker Line ที่เราออกแบบได้ โดยตัวข้าพเจ้า ได้สรุปเทรนด์กวามนิยมของ Sticker Line กร่าวๆ ดังนี้

4.1.1.3.1 คาร์แรคเตอร์มีความน่ารัก คึงดูดใจ
4.1.1.3.2 ตัวหนังสือสามารถใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้ ครอบคลุมทุกอิริยาบท
4.1.1.3.3 มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร

4.1.1.4 ร่างรูปคาร์แรกเตอร์คร่าวๆ เพื่อนำเสนอพนักงานปรึกษา

เมื่อได้คอนเซปต์เป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงร่างการ์แรกเต<mark>อร์ดี</mark>ไซน์เป็นลำดับถัดมา ซึ่งร่าง ทั้งหมด 4 แบบ แต่เลือกมานำเสน<mark>อที่ป</mark>รึกษาเพียง 2 แบบ โดยทั้ง 2 การ์แรกเตอร์ดีไซน์ที่ออกแบบ มีกวาม แตกต่างกันที่สี รูปร่าง และพร็อบที่ประดับบนตัวรถยนต์ จากนั้นเมื่อผ่านการเห็นชอบจากพนักงานที่ปรึกษา จึงจัดทำผลงานในขั้นตอนต่อไป

4.1.1.5 ศึกษาข้อมูลจากที่มีอยู่ในผลิตภัณฑ์

เมื่อได้ดีไซน์ที่เลือกได้แล้ว ต้องศึกษาข้อมูลเพื่อดึงประโยชน์หรือข้อดีของสินค้าเอามา ออกแบบเป็น 1 ในท่าทาง Sticker Line ซึ่งทำการศึกษาหาข้อมูลจากพรีเซนต์เทชัน เว็บไซต์ ข้อดีจาก การศึกษาข้อมูลประโยชน์ของตัวผลิตภัณฑ์ คือ เป็นการประชาสัมพันธ์ข้อดีของสินค้าไปในตัว

59

4.1.1.6 ลงมือทำจริงในโปรแกรม Illustrator และ Photoshop

เมื่อได้รับความเห็นชอบจากพนักงานที่ปรึกษาแล้ว จึงนำรูปที่เป็นภาพคาร์แรคเตอร์ ดีไซน์มาจัดทำจริงในโปรแกรม Illustrator และ Photoshop โดยปรับเปลี่ยนรายละเอียดบางส่วนตามความ เหมาะสม

4.1.1.7 นำผลงานส่งมอบให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบก่อนนำไปใช้จริง

หลังจากที่เสร็จสิ้นกระบวนการทำงานในโปรแกรมทั้งหมดแล้วจึงรวบรวมไฟล์ภาพ Sticker Line ทั้งหมด ส่งมอบให้ที่ปรึกษาเพื่อนำไปพิจารณา ตรวจสอบและเผยแพร่ผลงานต่อไป

10

วิวัฒนาการการออกแบบคาร์แรคเตอร์ Sticker Line

TC



60

ภาพที่ 5.1 คาร์แรคเตอร์แบบที่ 1

เป็นดีไซน์ที่ออกแบบมาแล้วไม่ได้ใช้เนื่องจากเมื่อนำไปทำ Sticker Line อาจทำให้ไม่เห็น รายละเอียดหน้าเล็กๆบนร่ม เพราะภาพเมื่อถูกอัพโหลดขึ้นไปจะถูกลดขนาดโดยอัตโนมัติ เป็นตัวการ์แรก เตอร์เริ่มแรกที่ลงมือออกแบบพร้อมกับการ์แรกเตอร์แบบที่ 2 โดยการเลือกใส่รายละเอียดเพื่อให้เกิดกวาม น่าสนใจ ซึ่งจะมีตัวการ์แรกเตอร์บางตัวที่ไม่ได้นำมาใช้ในเป็น 1 ในท่าทาง Sticker Line ทั้ง 40 ตัว จึงมีการ โยกย้ายบางตัวนำไปใช้ในงานอื่นๆ เช่น งาน Online เป็นต้น



ภาพที่ 5.2 คาร์แรคเตอร์แบบที่ 2

เป็นดีไซน์ที่ออกแบบไว้ไม่ได้ใช้เช่นเดียวกับแบบด้านบนแบบแรก ซึ่งภาพนี้ถือเป็น ดีไซน์แรกเริ่มของการ์แรกเตอร์ รายละเอียดที่ไส่ในภาพ คือ มีทะเบียนรถ และเงาบนร่ม สาเหตุที่เปลี่ยน ดีไซน์เนื่องจากป้ายทะเบียนรถจะซ้อนทับกับรูปปากของรถ เช่นเดียวกับเงาร่มที่เปลี่ยนมุมให้เห็นเป็นเงา มากขึ้น และเปลี่ยนภาษากำพูดให้เป็นไทยสลับอังกฤษตามกวามเหมาะสม และมีการ์แรกเตอร์บางตัวที่ ออกแบบไว้ไม่ได้ใช้ มีการโยกย้าย<mark>บางตัวนำไปใช้ในงาน</mark>อื่นๆ เช่<mark>น</mark> งาน Online เป็นต้น



ภาพที่ 5.3 คาร์แรคเตอร์แบบปัจจุบัน

เป็นภาพดีไซน์ที่เลือกใช้ในปัจจุบัน ยกเว้นตัวอักษรที่ไม่ได้ใช้เพราะเปลี่ยนมาใช้เป็น Text วาดมือแทนเพื่อป้องกันปัญหาทางด้านลิขสิทธิ์ที่จะเกิดตามมาในภายหลังได้ สำหรับข้าพเจ้าๆคิดว่า การ์แรกเตอร์ดีไซน์ชุดนี้มีความลงตัวที่สุดแล้ว เพียงแก่เติมโลโก้ของบริษัทเข้าไป ที่เหลือปรับรายละเอียด ให้เข้ากับธีมที่จะนำเสนอ



ภาพที่ 5.4 คาร์แรคเตอร์ดีไซน์ Sticker Line mynewasia ที่ไม่ได้นำไปใช้

คอนเซปต์การ์แรกเตอร์ Sticker Line ชุดนี้ กือ การออกแบบการ์แรกเตอร์ให้มีความ แตกต่างจากการ์แรกเตอร์แบบเดิม ตัวกระจกหน้ารถดีไซน์ให้ออกมาเป็นเหมือนแว่นตา ร่มเปลี่ยนจากสีน้ำ เงินเป็นสีดำ ซึ่งร่มรถยนต์ mynewasia มีทั้งหมด 3 สี ได้แก่ สีน้ำเงิน สีดำ สีขาวเทา สาเหตุที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ สีน้ำเงินและดำเนื่องจากอยากให้ร่มสีสันตัดกับสีตัวรถเพื่อทำให้โดดเด่นมากยิ่งขึ้น การ์แรกเตอร์ตัวนี้จะมี กวามสดใส ร่าเริง ยียวนมากกว่าตัวการ์แรกเตอร์สีเทา ถือเป็นการออกแบบการ์แรกเตอร์กู่ตรงข้ามกันเพื่อให้ เกิดกวามแตกต่าง

4.1.2 ภาพคาร์แรคเต<mark>อร์</mark> Sticker L<mark>in</mark>e eye<mark>fleet</mark>

4.1.2.1 รับคอนเซปต์คาร์แรกเตอร์ Sticker Line

สำหรับคอนเซปต์ Sticker Line ของ eyefleet นั้นจะเป็นกล่อง GPS สีดำ มีตราโล โก้ของ บริษัทอยู่บนตัว ที่เหลือเน้นความเป็นฟรีสไตล์ ตัว Sticker Line จะต้องสื่อสารในชีวิตประจำวันได้

4.1.2.2 ค้นหารูปกล่อง GPS จากเว็บไซต์ เพื่อมาวาด Sticker Line

เมื่อได้รับคอนเซปต์คร่าวๆจากพนักงานที่ปรึกษา ขั้นตอนต่อมาคือการร่างรูปเพื่อมาทำ Sticker Line จริงๆ โดยร่างรูปแบบที่จะทำใส่กระดาษไว้ก่อน 3 แบบ แล้วเทียบกับรูปกล่อง GPS จริงๆ

4.1.2.3 เลือกแบบที่ใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด

เมื่อลงมือวาคแบบที่จะทำไว้แล้ว จึงเลือกแบบที่ใกล้เคียงกล่อง GPS มากที่สุดออกมา แบบนึงเพื่อลงมือวาดจริงในโปรแกรม Illustrator จากนั้นจึงนำแบบที่วาดส่งให้พนักงานที่ปรึกษาดู เมื่อ ผ่านการเห็นชอบแล้วจึงยึดดีไซน์รูปแบบนั้นออกมาใช้จริง

4.1.2.4 ลงมือทำงานจริงในโปรแกรม Illustrator และ Photoshop

ดังที่กล่าวไปเบื้องต้น เมื่อได้ดีไซน์หลักที่ผ่านการอนุมัติจากพนักงานที่ปรึกษาแล้วจึงได้ จัดการลงมือทำจริงในโปรแกรม Illustrator และ Photoshop ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงแบบดีไซน์เล็กน้อยตาม กวามเหมาะสม โดยกงเอกลักษณ์ของกล่อง GPS ของ Eyefleet เอาไว้ให้มากที่สุด แต่เปลี่ยนการนำเสนอ เป็นรูปแบบการ์แรกเตอร์การ์ตูนเท่านั้น

4.1.2.5 เขียนฟอนต์ด้วยลายมือตัวเองในโปรแกรม illustrator

อีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดของการทำ Sticker Line คือ ข้อความที่ต้องใส่ใน Sticker Line เพื่อสื่อสารกับผู้รับสารที่เป็นฝ่ายตรงข้าม ตัวข้าพเจ้ามีปัญหากับการเลือกฟอนต์ที่เอามาใส่ใน Sticker Line เนื่องจากฟอนต์เดิมที่มีไม่เข้ากัน จึงได้แก้ปัญหาด้วยการเขียนฟอนต์ด้วยมือโดยใช้ Brush แล้วคัดให้ ใกล้เกียงลายมือข้าพเจ้าเพื่อป้องกันปัญหาทางด้านลิขสิทธิ์ที่จะเกิดตามมาที่หลังได้ จากนั้นนำมาใส่ใน Sticker Line

4.1.2.6 นำผลงานที่เสร็จแล้วส่งมอบให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบก่อนนำไปใช้จริง

65

หลังจากที่เสร็จสิ้นกระบวนการทำงานในโปรแกรมทั้งหมดแล้วจึงรวบรวมไฟล์ภาพ Sticker Line ทั้งหมด ส่งมอบให้ที่ปรึกษาเพื่อนำไปพิจารณา ตรวจสอบและเผยแพร่ผลงานต่อไป

ผลงานการออกแบบ Sticker Line ทั้งหมด ชุดแรก Sticker Line Eyefleet

Concept การออกแบบ : กล่อง GPS สีคำ ที่ท้องมีโลโก้ของบริษัทอยู่ แสคงท่าทางได้ หลายอารมณ์ สิ่งของที่กล่องนี้ใช้สอคแทรกด้วยสีของบริษัท คือ ม่วงและส้มภายในรูป มีจำนวนทั้งหมด 40 ตัว แบ่งออกเป็นสีของบริษัท 8 ตัว อีก 32 ตัวเป็นท่าทางฟรีสไตล์

(0





ผลงานการออกแบบ Sticker Line ทั้งหมด ชุดที่ 2 Sticker Line Mynewasia

Concept การออกแบบ : รถยนต์สีเทาที่มีร่มรถสีน้ำเงินอยู่บนหลังคา เอกลักษณ์ คือ ตาโตสีดำ แก้มเป็นไฟหน้ารถสามารถเปลี่ยนสีได้ตามอารมณ์ เช่น สีชมพู สีแดง สีเหลือง เป็นต้น ล้อเป็นเท้า และมือได้ มีจำนวนทั้งหมด 40 ตัว แบ่งออกเป็นท่าบังกับ 6 ตัว อีก 34 ตัวเป็นท่าฟรีสไตล์ที่ผ่านการ พิจารณาแล้วเรียบร้อย







บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท อีสท์อินโนเวชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติงานในตำแหน่ง Graphic Design รวมเป็นระยะเวลาทั้งหมด 4 เดือน หรือ 18 สัปดาห์ สามารถสรุปผลการคำเนินงานสหกิจศึกษา ทั้งหมดได้ ดังนี้

5.1.1 โครงงานเกี่ยวกับการออกแบบคาร์แรคเตอร์สินค้าเพื่อสมนาคุณลูกค้าร่มรถยนต์ mynewasia

5.1.1.1 คาร์แรคเตอร์ Sticker Line mynewasia

จากการคำเนินงานในการออกแบบและจัดทำ Sticker Line เพื่อสมนาคุณลูกค้าสำหรับสินค้าร่ม รถยนต์ mynewasia ซึ่งได้จัดทำและออกแบบจำนวนทั้งสิ้น 1 ชุด รวมทั้งหมด 40 ตัว โดยมีท่าบังคับใน Sticker Line ทั้งหมด 6 ตัว คือ ท่าสวัสดี ขอบคุณ ขอโทษ ร้อน เย็นและลาก่อน ที่เหลือทั้งหมด 34 ตัว เป็น ท่าฟรีสไตล์มีกำพูดที่พื้นฐานที่สามารถใช้สื่อสารได้ในชีวิตประจำวันได้ ขนาดรูปแต่ละรูป คือ 370 x 320 ขนาดรูปนี้เป็นขนาดใหญ่ที่สุดที่ไลน์กำหนดไว้ ทั้งหมดอยู่ในขั้นตอนส่งผลงานพิจารณา จากการส่งผลงาน ให้พนักงานที่ปรึกษาพิจารณาได้รับกอมเมนต์ว่า ตัวการ์แรกเตอร์มีความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์ และตรงตาม กอนเซปต์ที่ได้วางไว้

5.1.2 โครงงานเกี่ยวกับการออกแ<mark>บบคา</mark>ร์แรคเตอร์<mark>สินค้ากล่อง</mark> GPS Eyef<mark>leet</mark>

5.1.1.2 คาร์แรคเตอร์ Stick<mark>er Li</mark>ne GPS Ey<mark>e</mark>fleet

จากการดำเนินงานในการออกแบบและจัดทำ Sticker Line สำหรับสินค้ากล่อง GPS Eyefleet ซึ่งได้ ออกแบบและจัดทำจำนวนทั้งสิ้น 1 ชุด 40 ตัวเช่นเดียวกับของ mynewasia โดย Sticker Line GPS Eyefleet ไม่ได้มีท่าบังกับเหมือน Sticker Line mynewasia แต่ท่าทางใน Sticker Line จะต้องสามารถใช้สื่อสารใน ชีวิตประจำวันได้ ตัวกล่อง GPS จะต้องเป็นสีดำและมีตราโลโก้บริษัทอยู่ในตัว ผลการดำเนินการออกแบบ และจัดทำ Sticker ชุดนี้ก่อนข้างรวดเร็วมากกว่าชุดก่อน เนื่องจากมีประสบการณ์การทำ Sticker Line ชุด ก่อนทำให้สามารถเรียนรู้ข้อจำกัดและข้อผิดพลาดได้ ดังนั้นผลการดำเนินงานจึงเป็นไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้ง มีดีไซน์สินค้าจริงให้ออกแบบแล้วปรับใช้งานตามความเหมาะสมได้อีกด้วย

5.1.3 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

สำหรับงานในส่วนที่ได้รับมอบหมายในชีวิตประจำวัน ข้าพเจ้ามีส่วนช่วยในเรื่องงานเกี่ยวกับการ ทำกราฟิกอยู่บ้าง เช่น การแปลภาษาในพรีเซนเทชัน การตัดต่อรูปตามที่ได้รับมอบหมาย ทำงานเอกสาร ออกแบบตรายาง ออกแบบนามบัตร และการออกแบบสื่อกราฟิกอื่นๆ เป็นต้น ซึ่งก็มีงานที่ได้นำไปใช้จริง และ ไม่ได้นำไปใช้จริงบ้าง หรือสต์อกงานไว้ใช้ในอนาคต ซึ่งที่ได้นำไปใช้จริงส่วนมากจะเป็นรูป ภาพกราฟิกที่นำไปใช้ในเว็บไซต์ พรีเซนเทชัน และตัว Sticker Line ทั้ง 2 ชุด

5.2 ทักษะที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

สำหรับทักษะที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัทอีสท์อินโนเวชัน จำกัด ข้าพเจ้าได้ เรียนรู้ทักษะเกี่ยวกับงานในด้านต่างๆที่ไม่เคยได้ทำมาก่อนอีกทั้งยังได้รับประสบการณ์การทำงานเพื่อนำมา ปรับใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคตอีกด้วย ซึ่งการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาทำให้ข้าพเจ้าได้ เรียนรู้การทำงานจริง รวมไปถึงกระบวนการการทำงานในด้านต่างๆ จากบริษัท ยกตัวอย่างเช่น การใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับก<mark>ารทำ</mark>งานกราฟิก<mark>เป็นต้น</mark>

5.2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator

ในการทำงานเกี่ยวกับกราฟิกตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ทำให้ข้าพเจ้าได้มี โอกาสฝึกฝนฝีมือในการทำงานจากโปรแกรมมากยิ่งขึ้น ซึ่งสิ่งที่ได้ใช้งานโปรแกรมนี้มากที่สุด คือ Sticker Line ทั้ง 2 ชุด ตั้งแต่กระบวนการออกแบบคาร์แรคเตอร์ การทำ Text ที่ใช้ใน Sticker Line จนถึงการ
นำไปใช้จริง เช่น การทำไอคอนที่ใช้ใส่ในเว็บไซต์ การทำแผ่นพับ การทำโปสเตอร์ การออกแบบตรายาง การออกแบบป้ายรางวัล การทำ roll up เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้เทคนิคการออกแบบสื่อบน Social Network ในแบบต่างๆ รวมการค้นหาข้อมูล

5.2.2 โปรแกรม Adobe Photoshop

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เครื่องมือใหม่ๆ ที่ไม่เคยได้ลองใช้ในโปรแกรม Photoshop มาก่อน ไม่ว่า จะเป็นการทำสีพื้นหลังให้กลมกลืน การทำภาพให้ชัดขึ้น การย้อมสีภาพ การใส่ขอบให้ภาพ การตัดต่อรูป เป็นต้น ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาขั้นต้นทั้งหมด จำเป็นต้องใช้โปรแกรม Photoshop ในการทำภาพให้ตรงตาม ข้อกำหนด อีกทั้งโปรแกรม

5.2.3 การวาดรูป

ถึงแม้ข้าพเจ้าจะไม่ได้ใช้ทักษะการวาครูปโดยตรงกับชิ้นงานนี้แต่ก็มีส่วนที่ได้พัฒนาการ วาครูปจากโปรแกรม Illustrator มากขึ้น ถือเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์จากการต่อยอคจากโจทย์ที่ได้รับ ทำให้เกิดความท้าทายที่จะทำผลงานให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งโครงงานของข้าพเจ้าทั้งหมด 2 ชิ้นนี้ใช้การ วาครูปขั้นพื้นฐานจากรูปทรงเรขาคณิตทั้งนั้น ผสมผสานกับการใช้เครื่องมือในโปรแกรม และยังมีโอกาส ได้ใช้เม้าส์ปากกาในการเขียน Text เป็นลายมือของเราเองด้วย

5.2.4 การใช้ความสร้างส<mark>รรค์ในการออกแบบ</mark>

เนื่องจากการออก<mark>แบบ</mark>คาร์แรกเตอร์ Sticker Line ทั้งสองชุด</mark>ที่ได้รับมอบหมายงาน ถึงแม้ จะได้รับคอนเซปต์ที่กำหนดไว้คร่าวๆ ขั้นตอนต่อมาเป็นหน้าที่ของเราที่ต้องนำคอนเซปต์ที่ได้รับมา ถ่ายทอดให้ได้ครบถ้วนสมบูรณ์ การใช้ความกิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบงานชิ้นนี้ว่าจะ ทำอย่างไรให้งานออกมาดี ตรงตามคอนเซปต์ที่ให้ไว้ และคงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ของเรา นอกจากจะ ใช้ความกิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแล้วยังต้องรู้จักประยุกต์ใช้ให้เข้ากับข้อมูลที่เรามีด้วย

5.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหา

้จากการดำเนินงานสหกิจศึกษา ข้าพเจ้าได้สรุปปัญหาที่พบในการทำโครงงานสหกิจดังนี้

- เรื่องของความขาดประสบการณ์ เป็นเรื่องสำคัญมากที่ประสบพบเจอในการทำโครงงาน เนื่องจากว่าข้าพเจ้ายังไม่มีประสบการณ์ในการทำงานชิ้นนี้เพราะพึ่งได้ลองทำเป็นครั้งแรก ทำให้ ข้าพเจ้าต้องศึกษาและเรียนรู้อีกมากเพื่อทำให้ผลงานชิ้นนี้ออกมีดีที่สุด มีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด
- เรื่องของการสื่อสาร บางครั้งข้อมูลข่าวสารที่ได้รับอาจมีมากเกินไปทำให้การรับสารส่งสารเกิดการ ตกหล่น ผิดพลาด ทำให้งานออกมาไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จึงเป็นหน้าที่ของเราที่ต้อง แก้ไขความผิดพลาด แล้วทำให้งานออกมาตรงใจกลุ่มเป้าหมาย

วิธีการแก้ไขปัญหา

- เปิดใจเรียนรู้ให้มากๆ เมื่อทำผิดพลาดควรรู้จักแก้ไขไม่ให้ผิดเป็นครั้งที่สอง เรียนรู้จากความ ผิดพลาด จะทำให้เรามีประสบการณ์ในการทำงานมากขึ้น
 - รู้จักก้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ทั้งจากผู้มีประสบการณ์ในเรื่องที่เราทำอยู่ หรือก้นหาข้อมูลจากสื่อเพื่อให้ เราเกิดการเรียนรู้ ซึ่งผู้ที่มีประสบการณ์จริงจะทำให้เราเกิดกวามเข้าใจในเรื่องที่เราประสบอยู่ ส่วน การก้นหาข้อมูลจะทำให้เรารู้ว่ากวรทำอย่างไร เริ่มต้นอย่างไร เป็นต้น

5.4 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

- ต้องมีพื้นฐานในการวาดรูปพอสมควร รวมถึงมีพื้นฐานในการใช้โปรแกรมทั้ง Illustrator และ Photoshop เบื้องต้น หรืออาจจะเป็นโปรแกรมอื่นนอกเหนือจากนี้ก็ได้
- รู้จักเปิดกว้างในการรับข่าวสารข้อมูล รู้จักคิดอะไรนอกกรอบ เพราะข้อมูลรอบตัวสามารถนำมา ปรับเปลี่ยนใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบได้
- รู้จักประยุกต์โดยการนำข้อมูลที่ศึกษาจากผลิตภัณฑ์มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอ Sticker Line เช่น กำพูด ท่าทาง และองค์ประกอบอื่นๆ เป็นต้น
- ควรดีไซน์งานในหลายๆรูปแบบเผื่อไว้ใช้งานและควรดีไซน์งานให้มีความแตกต่างกัน มีเอกลักษณ์ อยู่ในตัวนั้นๆ ด้วย
- หมั่นศึกษาเทรนด์อยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นเทรนด์สี เทรนด์ Sticker มาแรง หรือเทรนด์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง จะทำให้เรารู้แนวโน้มสิ่งที่ควรทำ
- 6. มีความรู้เรื่องแสง เงา พื้นฐานศิลปะ เล็กน้อย จะทำให้งานมีมิติ มีความสวยงามมากยิ่งขึ้น
- รู้จักศึกษะและดูงานดีไซน์บ่อยๆ จะทำให้เราเกิดการใช้ความคิดสร้างสรรค์ สามารถต่อยอดและคิด งานออกได้ง่ายขึ้น
 - 8. ศึกษาเรียนรู้เรื่องแสงเงาและเส้น Stroke จะทำให้ชิ้นงานมีความสวยงาม แตกต่างมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ทิพยสุคนธ เพชร โอภาส, 2560, **การออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็ก** [Online] Available : http://www.east.spu.ac.th/journal/booksearch/upload/1539-03-content_20.pdf [27 สิงหาคม 2560]

สุทัศศา นารอด, 2560, **การออกแบบตัวละคร** [Online] Available : https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animationkruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction [27 สิงหาคม 2560]

Jaruwan Suttimusig, 2011, องค์ประกอบศิลป์ (Composition) [Online], Available : https://www.gotoknow.org/posts/417795 [2 กันยายน 2560]

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภวรรณ พันธุ์จันทร์ 2560, <mark>สีกับอารมณ์ความรู้สึก</mark> [Online], Available : http://www.nanabio.com/image%20web2/nana%20story/color.html [5 กันยายน 2560]

ชลลี ตะพัง 2015, **ดอนเซ็ปต์ (Concept) คืออะไ**ร [Online], Available : http://printexpressthai.com/blog_detail.php?ID=29 [7 กันยายน 2560]

Suranart Niamcome 2011, Typeface vs Font ต่างกันตรงไหน [Online], Available : https://goo.gl/hsgZ78 [10 กันยายน 2560]

STITUTE O



รับโลสั ภาคผนวก ก. รายงานประจำสัปคาห์

R

 \mathbb{S}

รับโลสัว ภาคผนวก ข.

ผลงานที่ทำระหว่างปฏิบัติงานสหกิจ

WSTITUTE OF TECH







ออกแบบไอคอนใช้บนเว็บไซต์



ออ<mark>กแบบ</mark>หน้าปกที่ใช้บนเว็บไซต์ kaidee.com

STITUTE OF



STITUTE O





STITUTE OF



ออกแบบ templete rich message ทักทาย

WSTITUTE OF TECH

TC

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ นางสาว สสิวรา ธีรกุล – สกุล

เดือน ปีเกิด 28 กันยายน 2538 วัน

ประวัติการศึกษา

นโลยั1ุก ระดับประถมศึกษา โรงเรียนเซนต์โยเซฟทิพวัล

- ไม่มี -

ระดับมัธยมศึกษา

โรงเรียนเซนต์โยเซฟทิพวัล

ระดับอุดมศึกษา

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

ประวัติการฝึกอบรม

Rabbit Character Design Contest

Field trips at The monk studio

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -

