



การออกแบบภาพกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์เกมออนไลน์ บริษัท โมโน เพลย์ จำกัด

**CREATIVE GRAPHIC DESIGN FOR ONLINE GAME OF
MONO PLAY COMPANY LIMITED.**

นางสาวอาทิตา ม่วงกล้า

โครงการสหกิจศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2561

การออกแบบภาพกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์สื่อบนออนไลน์ บริษัท โมโน เพลย์ จำกัด

CREATIVE GRAPHIC DESIGN FOR ONLINE GAME OF
MONO PLAY COMPANY LIMITED.

นางสาวอาทิมา ม่วงกล้า

โครงงานสหกิจศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ปีการศึกษา 2561

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(ผศ.ดร.นรังสรรค์ วิไลสกุลยง)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ อติศักดิ์ เสือสมิง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผศ.ดร.ประจักษ์ เจริญ)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ สติลา ชีวกิตาการ)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบภาพกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์ บริษัท โมโน เพลย์ จำกัด CREATIVE GRAPHIC DESIGN FOR ONLINE GAME OF MONO PLAY COMPANY LIMITED.
ผู้เขียน	นางสาวอาทิตยา ม่วงกล่ำ
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร.ประจักษ์ เนิด โนม
พนักงานที่ปรึกษา	นางสาวนิธิตา เบญจนาภาสกูล
ชื่อบริษัท	โมโน เพลย์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	สร้างสรรค์สื่อข้อมูลความบันเทิงของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือและเว็บไซต์

บทสรุป

บริษัท โมโน เพลย์ จำกัด ดำเนินธุรกิจทางด้านความบันเทิงของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ สนุกกับเกมประเภทต่างๆ จากการศึกษาการทำงานจากบริษัททำให้ทราบว่าบริษัทเพียงจะก่อตั้งได้ไม่นานจึงทำให้ยังไม่เป็นที่รู้จักของคนหมู่มาก ข้าพเจ้าจึงได้รับมอบหมายให้จัดทำเกี่ยวกับการออกแบบภาพกราฟิกบนเว็บไซต์ที่เป็นสื่อเกมออนไลน์ของทางบริษัท โดยจะนำตัวเกมเดิมมาออกแบบภาพกราฟิกให้เกิดเป็นเกมใหม่ ซึ่งเกมที่ออกแบบจะถูกอัปโหลดขึ้นไปบนเว็บไซต์เกมออนไลน์ที่ให้ผู้บริโภคได้เข้ามาร่วมสนุก ซึ่งสามารถทำให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

นอกจากนี้ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสทำงานกราฟิกในหลายส่วน ได้แก่ การถ่ายภาพโปรโมท การทำสตูดิโอ แฟนอาร์ต โปสเตอร์และใบปลิว ซึ่งข้าพเจ้าได้รับโอกาสในการเพิ่มทักษะตามทฤษฎีในการจัดองค์ประกอบทางกราฟิกได้ฝึกฝนการจัดวางเพื่อนำเสนอให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจ และสามารถสื่อสารถึงเนื้อหาที่ต้องการให้แก่ผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Project's name	CREATIVE GRAPHIC DESIGN FOR ONLINE GAME OF MONO PLAY COMPANY LIMITED.
Writer	Miss. Arthima Muangklam
Faculty	Information Technology, Information Technology
Faculty Advisor	Asst. Prof. Dr. Prajak Chertchom
Job Supervisor	Ms. Nithima Benjanakaskul
Company's name	Mono play co., ltd.
Business Type / Product	Media and entertainment. Game MOBA and website.

Summary

Mono Play Co., Ltd aims to be digital gaming playground for mobile users and enjoy games. Mono Play currently launches Boxing Angel, Light Shadow and much more to attraction. Mono Play Co., Ltd. company research and investing information. Find executives and the latest company news. So maybe everyone don't knows about it. The responsibilities are handled to creative graphic design for online game on websites. Where can play free online games. Creative graphic design is a process where take a premade source code of a game and change its design completely, to give it a brand new look for update on websites. Make it easier and faster to reach your target audience.

In addition, I have gained a lot of knowledge and experience. I got a chance in practicing several graphical and techniques for example banner, stickers, fan art, poster and leaflet for used in the open house of company. From this tasks, I can increase my skill not only theory but I can manage my plan to make all artworks to be more interesting and I can present the content in artwork that meet customer's requirements.

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาตามหลักสูตรสหกิจศึกษาในครั้งนี้สามารถประสบความสำเร็จไปอย่างลุล่วงด้วยความเมตตา กรุณาจากบริษัทโมโนเพลย์ จำกัด และหากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จากคุณพัทธิดา คงสาหร่าย ที่มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าได้เข้ามาปฏิบัติงาน เป็นส่วนหนึ่งในทีม BUSINESS GAME ซึ่งการปฏิบัติงานในครั้งนี้ทำให้ได้ความรู้มากมายและได้มอบประสบการณ์ดีๆ ให้แก่ข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ คุณนิรมา เบญจนาภาสกูล ที่เป็นพนักงานที่ปรึกษา และพี่ๆทุกท่านในบริษัทโมโนเพลย์จำกัดที่คอยให้ความช่วยเหลือและให้คำปรึกษากับข้าพเจ้าในทุกด้าน ทั้งความรู้ ด้านกราฟิกความรู้ในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นและทักษะในการทำงานจากการปฏิบัติงานจริง ตลอดระยะเวลาสหกิจศึกษา นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังขอขอบคุณคณาจารย์ของสถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่นที่ได้ให้ความรู้ต่างๆที่เป็นพื้นฐานในการทำงานและการปฏิบัติตนภายในองค์กร ขอขอบคุณ ผศ.ดร.ประจักษ์ เจ็ดโหม อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ที่คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำ คำปรึกษาในการทำงานและเรื่องการจัดทำรูปเล่ม ทำให้งานทุกอย่างผ่านลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจและทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือข้าพเจ้าในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการทำสหกิจ

นางสาวอาทิมา ม่วงกล้า
ผู้จัดทำ

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป.....	ก
Summary.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ

บทที่

บทที่ 1 บทนำ

1

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร.....	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร.....	3
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	4
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ.....	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	4
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

6

2.1 ทฤษฎีหลักการที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	6
2.1.1 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก.....	6
2.1.2 หลักการทำงานของภาพกราฟิก.....	7

สารบัญ (ต่อ)

2.1.3	องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานงานศิลปะ.....	9
2.1.4	ทฤษฎีสี.....	12
2.1.5	แนวคิดในการออกแบบ.....	14
บทที่ 3	แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	19
3.1	แผนงานปฏิบัติงาน.....	19
3.2	รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาหรือรายละเอียด โครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	19
3.2.1	การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์.....	20
3.2.2	การออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อโฆษณาและสนับสนุนองค์กร.....	20
3.3	โปรแกรมที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	21
2.3.1	Adobe Photoshop CS6.....	21
2.3.2	Adobe Illustrator CS6.....	22
2.3.3	Paint Tool SAI.....	23
บทที่ 4	ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	24
4.1	ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน.....	24
4.1.1	การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์.....	24
4.1.2	ออกแบบกราฟิกเพื่อโปรโมทสื่อโฆษณาต่างๆ.....	39
4.1.3	ออกแบบแฟนอาร์ตกิจกรรมวันแม่ เกม Light Shadow Thailand บริษัท Mono Play.....	40
4.1.4	ออกแบบสตickerเกอร์ของเกม Light Shadow Thailand บริษัท Mono Play.....	41
4.1.5	ออกแบบ Leaflet งาน Open House ของเกม Light Shadow Thailand.....	42
4.1.6	ออกแบบสื่อกิจกรรมชวนเชิญพนักงานบริษัท ร่วมเล่นเกม Light Shadow Thailand.....	43

สารบัญ (ต่อ)

4.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
4.2.1	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการออกแบบกราฟิก เพื่อสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์.....	44
4.2.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน.....	44
4.3	วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ.....	45
บทที่ 5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	46
5.1	สรุปผลการดำเนินโครงการ.....	46
5.1.1	โครงการออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์.....	46
5.1.2	งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน.....	46
5.2	แนวทางแก้ไขปัญหา.....	47
5.3	ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน.....	48
	เอกสารอ้างอิง.....	49
	ภาคผนวก	51
	ภาคผนวก ก. รายงานประจำสัปดาห์.....	52
	ประวัติผู้จัดทำโครงการ	70

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1	แผนที่ตั้ง บริษัท โมโน เพลซ์ จำกัด..... 1
1.2	สัญลักษณ์ของบริษัท โมโน เพลซ์ จำกัด..... 2
1.3	สัญลักษณ์ โมโนเกม ที่อยู่ในเครือบริษัท โมโน เพลซ์ จำกัด..... 2
1.4	แผนผังโครงสร้าง..... 3
2.1	แสดงหลักสำคัญในการคิดเพื่อการออกแบบภาพให้สื่อความหมาย..... 16
2.2	ภาพงานออกแบบ logo เกม MAD SHARK ที่จัดทำเป็นภาษาไทย..... 17
3.1	โปรแกรม Adobe Photoshop CS6..... 20
3.2	หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop CS6..... 21
3.3	โปรแกรม Adobe Illustrator CS6..... 22
3.4	หน้าต่างโปรแกรม Adobe Illustrator CS6..... 22
3.5	โปรแกรม Paint Tool SAI..... 23
3.6	หน้าต่างโปรแกรม Paint Tool SAI..... 23
4.1	การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็น Logo เกม Halloween เรียงสีปาร์ตี้..... 25
4.2	การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็นตัวอย่างเกม Halloween เรียงสีปาร์ตี้..... 25
4.3	การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็น Object เกม Halloween เรียงสีปาร์ตี้..... 25
4.4	ออกแบบภาพร่าง Logo เกม Halloween เรียงสีปาร์ตี้..... 26
4.5	ออกแบบภาพร่าง Background เกม Halloween เรียงสีปาร์ตี้..... 26
4.6	Logo ที่ถูกออกแบบ..... 27
4.7	Background ที่ถูกออกแบบ (1) 27
4.8	Background ที่ถูกออกแบบ (2)..... 28
4.9	Object ที่ถูกออกแบบ (1)..... 28
4.10	Object ที่ถูกออกแบบ (2)..... 28
4.11	ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา (1) 29
4.12	ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา (2) 29

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.13	ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา (3) 30
4.14	ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา (4)..... 30
4.15	การแก้ไขและส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา..... 31
4.16	การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็น Logo เกม SUPER LINES เพื่อนซี้ซ่า..... 32
4.17	การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็นตัวอย่างเกม SUPER LINES เพื่อนซี้ซ่า.....32
4.18	การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็น Object เกม SUPER LINES เพื่อนซี้ซ่า..... 32
4.19	ออกแบบภาพร่าง Logo เกม SUPER LINES เพื่อนซี้ซ่า..... 33
4.20	ออกแบบภาพร่าง Background เกม SUPER LINES เพื่อนซี้ซ่า..... 33
4.21	Logo ที่ถูกออกแบบ..... 34
4.22	Background ที่ถูกออกแบบ (1)..... 34
4.23	Background ที่ถูกออกแบบ (2)..... 34
4.24	Object ที่ถูกออกแบบ (1)..... 35
4.25	Object ที่ถูกออกแบบ (2)..... 35
4.26	Object ที่ถูกออกแบบ (3)..... 35
4.27	ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา (1) 36
4.28	ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา (2) 36
4.29	การแก้ไขและส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา..... 37
4.30	เกมที่ถูกอัปขึ้นบนเว็บไซต์ playplay.in.th (1)..... 38
4.31	เกมที่ถูกอัปขึ้นบนเว็บไซต์ playplay.in.th (2)..... 38
4.32	ออกแบบแบนเนอร์ กิจกรรมแจกของรางวัล (1)..... 39
4.33	ออกแบบแบนเนอร์ กิจกรรมแจกของรางวัล (2) 39
4.34	ออกแบบแผ่นอาร์ตในกิจกรรมวันแม่..... 40
4.35	พี่ที่บริษัทนำภาพไปต่อยอดในกิจกรรมวันแม่..... 40
4.36	ออกแบบสติ๊กเกอร์ของเกม Light Shadow Thailand..... 41

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่

หน้า

4.37	ออกแบบ Leaflet งาน Open House เกม Light Shadow Thailand.....	42
4.38	ออกแบบป้าย งาน Open House เกม Light Shadow Thailand.....	42
4.39	ออกแบบสื่อกิจกรรมชวนเชิญพนักงานบริษัท.....	43



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ความแตกต่างของกราฟิกแบบ 2 มิติ ระหว่าง Raster กับ Vector.....	8
2.2 ความรู้สึกและความหมายของเส้น.....	10
3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	19
5.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในการปฏิบัติงาน.....	47

THAI

TNI

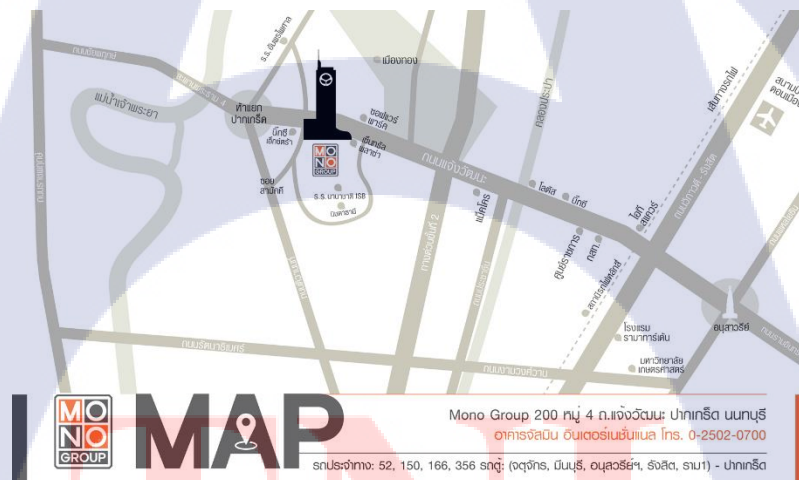
NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานที่ประกอบการ : บริษัท โมโน เฟลย์ จำกัด
ที่ตั้งของสถานที่ประกอบการ : เลขที่ 200 ถนนแจ้งวัฒนะ อาคารจัสมิน
อินเทอร์เน็ตชั้นแนล ตำบล/แขวง ปากเกร็ด
อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี รหัสไปรษณีย์ 11120
โทรศัพท์ : 0-2502-0700 ต่อ 7834
โทรสาร : 0-2100-8148



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท โมโน เฟลย์ จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท โมโน เพลย์ จำกัด ดำเนินธุรกิจทางด้านการสร้างสรรค์สื่อและข้อมูลความบันเทิง มุ่งเน้นธุรกิจสื่อและการให้บริการข้อมูล และธุรกิจบริการด้านความบันเทิง Mono Play ยังเป็นสนามเด็กเล่นของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ สนุกกับเกมประเภทต่างๆ ทั้งเกมแชนเซล เกมแอคชั่น RPG รวมถึงการจัดการแข่งขันกีฬา eSports ปัจจุบัน Mono Play เปิดตัวเกม Boxing Angel ซึ่งเป็นเกมแนวแอคชั่น RPG ที่นำตัวละครหญิงมาสวมบทบาทเป็นนักมวยสาว และ เกม Light Shadow ที่เป็นเกม MOBA สายพันธุ์ใหม่ เกมมือถือ MOBA สไตล์อนิเมะที่พร้อมจะพาคุณไปสัมผัสความมันที่แตกต่างอย่างเต็มพิกัด นอกจากนี้ยังมีเกมอื่นๆ ที่น่าสนใจอีกมากมายที่กำลังจะเปิดตัวเร็วๆ นี้



ภาพที่ 1.2 สัญลักษณ์ของบริษัท โมโน เพลย์ จำกัด



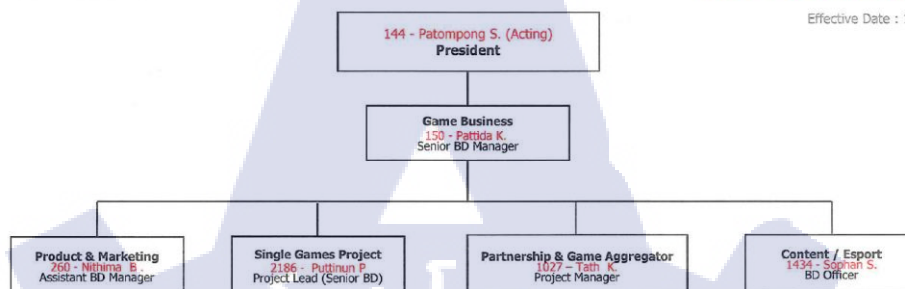
ภาพที่ 1.3 สัญลักษณ์ โมโนเกม ที่อยู่ในเครือบริษัท โมโนเพลย์ จำกัด

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

Organization Chart

Mono Play Company Limited

Effective Date : 1 May 2018



ภาพที่ 1.4 แผนผังโครงสร้าง

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : Graphic Design
หน้าที่ : งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเป็นงานออกแบบกราฟิกในรูปแบบต่างๆ เช่น ออกแบบกราฟิกเกม แบนเนอร์เพื่อใช้สำหรับโปรโมท ฯลฯ

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณ นิธิมา เบญจนากาสกุล
ตำแหน่ง : Assistant Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มการปฏิบัติงาน : วันที่ 4 มิถุนาคม 2561
สิ้นสุดการปฏิบัติงาน : วันที่ 28 กันยายน 2561
รวมระยะเวลาทั้งสิ้น : 17 สัปดาห์

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมเกมที่บริษัทจัดทำนั้นเพิ่งจะเปิดตัวได้ไม่นาน จึงทำให้ยังไม่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย อีกทั้งตัวเกมยังมีลักษณะกราฟิกค่อนข้างเก่า เข้าใจยาก อาจจะส่งผลให้ทางบริษัทฯ ทรายได้ในส่วนนี้ ทางบริษัทได้เล็งเห็นถึงความเหมาะสมและความสามารถของนักศึกษาจึงได้มอบหมายให้ออกแบบภาพกราฟิกเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์เพื่อให้ตัวเกมนั้นมีภาพกราฟิกที่ต่างจากเดิม เพิ่มความหลากหลายให้ตัวเกมของเว็บไซต์

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. ศึกษาทฤษฎีแนวทางการออกแบบกราฟิกเกมออนไลน์จากงานวิชาการและฝึกปฏิบัติงานจากสถานที่จริง
2. ออกแบบภาพกราฟิกที่สามารถเพิ่มจำนวนกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น
3. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกเพื่อเพิ่มความหลากหลายให้กับตัวเกม

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ/การปฏิบัติงาน

1. สามารถปรับตัวให้เข้ากับองค์กรและทำงานอย่างเป็นระบบ
2. สามารถออกแบบกราฟิกใหม่ ให้เหมาะกับจุดประสงค์ของงานที่ได้รับมอบหมายเพื่อเพิ่มผู้เล่นให้กับทางเว็บไซต์ของบริษัทได้มากขึ้น
3. ได้รับความรู้ในการออกแบบกราฟิกที่หลากหลายและนำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม
4. ได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริงและสามารถนำไปต่อยอดในชีวิตประจำวันได้

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. Facebook ads คำว่า ads เป็นคำที่ย่อมาจาก advertise ซึ่งหมายถึงการโฆษณา เมื่อนำมารวมกับสื่อสังคมออนไลน์อย่าง Facebook จึงหมายความว่า เป็นการโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์โดยใช้ Facebook เป็นตัวกลาง โดยหลักๆจะมีด้วยกันอยู่ 3 แบบ

1.1 โปรโมทเพจ หมายถึงการโฆษณาของผู้ที่เปิดแฟนเพจอย่างเช่น ร้านค้าขายของออนไลน์ สื่อโฆษณาต่างๆ หรือเป็นแหล่งรวมของผู้คนที่มีความชอบในลักษณะเดียวกับโปรโมทเพจจะเป็นการประกาศลงบน Facebook เมื่อคนเห็นจะสามารถคลิกข้อความโฆษณานั้นเพื่อเข้าสู่หน้า Facebook Page ถ้าหากมีการไลค์และติดตามมากเท่าไรก็เหมือนกับการสร้างความน่าเชื่อถือต่อผู้คนที่สนใจมากขึ้น

1.2 โปรโมทโพสต์ เป็นการโฆษณาบนเฟซบุ๊กเช่นกัน โดยปกติเมื่อเจ้าของเพจโพสต์ข้อความ ข่าวสารสำคัญเนื้อหาใหม่ๆ โพสต์ดังกล่าวจะไปปรากฏเป็นสาธารณะในฟีดข่าวน้อยมาก แม้แต่คนที่ติดตามเป็นแฟนเพจก็อาจจะไม่เห็นโพสต์ใหม่ๆ การโปรโมทโพสต์แต่ละโพสต์จึงเป็นการยิงตรงเป้าให้คนที่เราต้องการให้เห็นได้เห็นข่าวที่ร้านสื่อสารอย่างแน่นอน เช่น ข่าวโปรโมชันพิเศษเพื่อกระตุ้นยอดขายหรือมีข่าวเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ

1.3 การคลิกเว็บไซต์โฆษณาจะอยู่บริเวณตรงกลางเพจหน้า Facebook ซึ่งจะแสดงตามกลุ่มเป้าหมายหรือประเภทที่มีแนวโน้มสนใจกิจกรรมที่ได้โฆษณา เมื่อเวลาเรากลิกก็จะเข้าไปหน้าแฟนเพจของร้านค้าหรือเว็บไซต์ การโฆษณาประเภทนี้เป็นการเน้นเป็นวงกว้างและมีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายยิ่งขึ้น

2. Reskin game ซึ่งการรีสกินเกมจะเป็นลักษณะที่มีตัวเกมนั้นยังมีการทำงานเอนจินตัวเดิมหรือคล้ายๆกันแต่เพียงแค่รูปร่างหน้าตาที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะเป็น background, object หรือแม้แต่ Logo บางครั้ง อาจจะมี UI ในตัวเกมที่เปลี่ยนไปจากเดิม เพื่อให้ผู้บริโภครู้สึกแปลกใหม่ มีความรู้สึกที่หลากหลายไม่เหมือนเดิมจนเกินไป

3. Brief (บริฟ) หมายถึง ขอบเขตงาน รับซื้อสรุปที่ต้องทำ การที่เราทำตามที่มีการบริหารงานจากลูกค้าสามารถช่วยให้เราจับจุดมุ่งหมายที่ลูกค้าต้องการจะสื่อจนไม่หลุดกรอบมากเกินไป ทางที่ดีในการทำตามบริฟที่ได้รับ ควรทำงานในลักษณะที่ลูกค้าต้องการโดยมีให้ลูกค้าเลือกสัก 2-3 แบบ เพื่อสามารถทำให้เราและลูกค้าเข้าใจตรงกันได้มากขึ้น

4. Concept (คอนเซ็ปต์) หมายถึง แนวคิด โดยจะมีอีกลักษณะคล้ายกับคำว่า ไอเดีย หรือคือเป้าหมายในการออกแบบ แต่คอนเซ็ปต์จะหมายถึงความคิดโดยรวมในงานนั้นๆ ซึ่งในหนึ่งคอนเซ็ปต์ที่ต้องการอาจจะมีหลายไอเดียได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้เป็นการนำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงานทุกส่วนตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้ทั้งที่เคยเรียนมาประยุกต์ใช้และเป็นการศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีหลักการที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก (Kru suwanna, 2018)

ในปัจจุบันภาพกราฟิกมีบทบาทกับงานด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของ เส้นกราฟ กราฟแท่ง แผนภูมิ การใช้ภาพกราฟิกประกอบการโฆษณาต่าง ๆ การสร้างเว็บเพจ การสร้างสื่อการสอน การสร้างการ์ตูน การสร้างโลโก้ แบนเนอร์ และงานออกแบบต่าง ๆ โดยภาพกราฟิกนั้นมีอิทธิพลที่ทำให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

กราฟิก หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งที่สามารถสื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปร่าง ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลและเข้าใจได้ถูกต้องตรงตามที่คุณผู้อ่านต้องการที่จะสื่อ

คอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การสร้างสรรค์และจัดการออกแบบภาพกราฟิกโดยใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเพื่อตกแต่งแก้ไขภาพ หรือการจัดการเกี่ยวกับภาพ เช่น การสร้างภาพยนตร์ การตกแต่งภาพถ่าย การใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอไอเดียหรือเพื่อนสื่อความหมายให้ชัดเจนและทำความเข้าใจได้ง่ายกว่าเดิม เช่น การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภาพหรือกราฟ แทนที่จะเป็นตารางของตัวเลข การนำเสนอโดยใช้รูปภาพแทนการจำด้วยตัวอักษร ซึ่งในปัจจุบันมีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกกับงานหลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นงานด้านการศึกษางานด้านธุรกิจ งานด้านการออกแบบ งานด้านบันเทิง เป็นต้น

คุณสมบัติของงานกราฟิก เนื่องจากสังคมในปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเพื่อใช้สื่อความหมาย ถ่ายทอดความรู้ ความคิด และสร้างสมความรู้ใหม่ ๆ การอธิบายด้วยคำพูด จึงไม่เพียงพอและไม่รวดเร็วทันต่อการถ่ายทอดสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วดังนั้นจึงได้มีความจำเป็นที่จะต้องใช้งานกราฟิกเข้ามาช่วย เพราะงานกราฟิกมีคุณสมบัติที่ดีหลายประการ ดังนี้

1) งานกราฟิกเข้าใจได้ง่าย ภาพกราฟิกจะต้องเข้าใจและสื่อถึงเรื่องที่ต้องการจะสื่อ ความหมายที่ง่ายกว่าการอธิบายด้วยภาษาพูด ภาพกราฟิกนั้นจะต้องมีความชัดเจน เรียบง่าย และสามารถเน้นจุดที่ต้องการได้ เช่น การใช้ภาพ แผนที่บอกสถานที่ การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม แผนภูมิต่าง ๆ

2) งานกราฟิกดึงดูดความสนใจ งานกราฟิกมีความสะดุดตา น่าเชื่อถือ สามารถใช้สร้างความสำคัญ จึงใช้ดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าการบอกเล่า เช่น ในการโฆษณาสินค้าจะใช้งานกราฟิกที่มีสีสันสะดุดตาและการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม จะสามารถเป็นแรงจูงใจให้ลูกค้าเกิดความสนใจ หรือการนำเสนอผลงานโดยใช้ภาพกราฟิกประกอบการช่วยให้ผู้ฟังไม่เบื่อ เกิดความเข้าใจ ได้ดีมากกว่าตัวอักษร

3) งานกราฟิกช่วยให้จดจำได้มากขึ้นและเร็วกว่าเดิม เนื่องจากมนุษย์จะจำข้อมูลในลักษณะที่เป็นภาพได้ดีกว่าตัวเลขหรือข้อความ ดังนั้นการประยุกต์ใช้งานกราฟิกในการเรียนรู้หรือการศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนสรุปความรู้ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนจึงสามารถจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้มากและเร็วกว่า เช่น การใช้ภาพอธิบายโครงงานแผนงาน การใช้ภาพอธิบายโครงสร้างของระบบ การใช้ภาพกราฟิกอธิบายคู่มือการใช้งานของสินค้าต่าง ๆ

2.1.2 หลักการทำงานของภาพกราฟิก (Kru suwanna, 2018)

ภาพที่เกิดบนจอคอมพิวเตอร์ เกิดจากการทำงานของโหมดสี RGB ซึ่งประกอบด้วยสีแดง (Red) สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) โดยใช้หลักการยิงประจุไฟฟ้าให้เกิดการเปล่งแสงของสีทั้ง 3 สีมาผสมกันทำให้เกิดเป็นจุดสีที่เล็ขมเล็ก ๆ ที่เรียกว่า พิกเซล (Pixel) โดยพิกเซลจะมีหลากหลายสี เมื่อนำมาวางต่อกันจะเกิดเป็นรูปภาพ ซึ่งภาพที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์มี 2 ประเภท คือ แบบ Raster และแบบ Vector

ภาพกราฟิกแบบราสเตอร์ (Raster) ภาพกราฟิกแบบราสเตอร์ หรือก็คือ บิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพ กราฟิกที่เกิดจากการเรียงตัวของจุดสีที่เล็ขมเล็ก ๆ ที่เรียกว่า พิกเซล (Pixel) มีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่งจนเกิดเป็นภาพในลักษณะต่าง ๆ เช่น ภาพถ่าย ข้อดี คือ เหมาะสำหรับภาพที่ต้องการสร้างสีหรือกำหนดสีที่ต้องการความละเอียดและสวยงาม ข้อเสีย คือ หากมีการขยายขนาดภาพซึ่งจะเป็นการเพิ่มจำนวนจุดสีให้กับภาพ ส่งผลให้ คุณภาพของภาพนั้นสูญเสียไปความละเอียดของภาพจะลดลงมองเห็นภาพ

ภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ (Vector) ภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ เป็นภาพกราฟิกที่เกิดจากการประมวลผลโดยอาศัยหลักการ คำนวณทางคณิตศาสตร์ มีสีและตำแหน่งที่แน่นอน ภาพจะมีความเป็นอิสระแยกออกต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง หรือรูปทรง เมื่อมีการขยายภาพความละเอียดของภาพ จะ ไม่ลดลง เช่น เมื่อภาพถูกขยาย ภาพนั้นก็ยังคงรายละเอียดและความชัดเจนไว้เหมือนเดิม และขนาดของไฟล์ภาพจะมีขนาดเล็กกว่าภาพแบบราสเตอร์

ตารางที่ 2.1 ความแตกต่างของกราฟิกแบบ 2 มิติ ระหว่าง Raster กับ Vector

ภาพกราฟิกแบบ Raster	ภาพกราฟิกแบบ Vector
1. ภาพกราฟิกเกิดจากจุดสีเหลี่ยมเล็ก ๆ หลากหลายสี (Pixels) มาเรียงต่อกันจนกลายเป็นรูปภาพ	1. ภาพเกิดจากการอ้างอิงความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรือการคำนวณ โดยองค์ประกอบของภาพมีอิสระต่อกัน
2. การขยายภาพกราฟิกให้มีขนาดใหญ่ขึ้น จะทำให้ความละเอียดของภาพลดลง ทำให้มองเห็นภาพเป็นจุดสีเหลี่ยมเล็ก ๆ	2. การขยายภาพกราฟิกให้มีขนาดใหญ่ขึ้น ภาพยังคงความละเอียดคมชัดเหมือนเดิม
3. การตกแต่งและแก้ไขภาพ สามารถทำได้ง่ายและสวยงาม เช่น การ Retouching ภาพคนแก้ไขให้หนุ่มขึ้น การปรับสีผิวขาวเนียนขึ้น เป็นต้น	3. เหมาะกับงานออกแบบต่าง ๆ เช่น งานสถาปัตย์ออกแบบ Logo เป็นต้น
4. การประมวลผลภาพสามารถทำได้รวดเร็ว	4. การประมวลผลภาพจะใช้เวลาานเนื่องจากใช้คำสั่งในการทำงานมาก

หลักการออกแบบกราฟิก ก่อนที่จะทำงานออกแบบกราฟิกสิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงคือ การกำหนดจุดประสงค์ที่ชัดเจนของงาน เพราะรูปแบบและวิธีการนำเสนอมีหลากหลาย ทั้งความเร็ว ไร้ขอบเขต อย่าง เว็บไซต์ เครื่องขายอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ จะต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงให้ทันเหตุการณ์ เพราะไม่เช่นนั้นอาจจะทำให้เกิดความสับสน ยุ่งยากและผลกระทบต่อการทำงาน การสูญเสียและสิ้นเปลืองโดยไม่จำเป็น ดังนั้นผู้ออกแบบจึงควรมีหลักการและข้อควรคำนึงก่อน

การเริ่มงานเพื่อการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง รัดกุมและวางแผนการดำเนินงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยไม่มีปัญหาและอุปสรรคหลักการดำเนินงานและการวางแผนขั้นต้นของการออกแบบกราฟิก

1. วัตถุประสงค์เพื่ออะไร ผู้ออกแบบต้องรู้ว่าเรื่องราวข่าวสารทฤษฎีหรือหลักการ การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ผู้ออกแบบต้องรู้วิธีการนำเสนอ (Presentation) ที่ดี มีเป้าหมาย ออกแบบเพื่อวัตถุประสงค์ใด เช่น เพื่อแนะนำ เผยแพร่ โปรมโหม เพื่อให้ความรู้ หรือความบันเทิงในการร่วมกิจกรรม

2. กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร แบ่งเป็นเพศชายหรือเพศหญิง มีช่วงอายุเท่าใด นิสิตนักศึกษา หรือเฉพาะกลุ่มสนใจ ข่าวสารที่ทำให้มีระดับความยาก-ง่าย คนในประเทศหรือชาวต่างชาติ ซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นต้องรู้และเข้าใจเพื่อวางแผนดำเนินการกับข่าวสาร ออกแบบ และการนำเสนอให้ตรงจุดกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ถูกต้อง

3. สิ่งที่ต้องการบอกคืออะไร หมายถึง วิธีการที่จะสื่อความหมายกับกลุ่มเป้าหมาย ชัดเจนก็จะทำให้ผู้ออกแบบมีความสะดวกในการที่จะสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น เช่น การเลือกใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และภาพประกอบต่าง ๆ สื่อแทนคำศัพท์ ข้อความที่เป็นนามธรรม ได้ตรงตามระดับความสามารถในการรับรู้ของผู้รับ จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในความหมายของข่าวสารนั้น ๆ จำได้ในเวลาอันรวดเร็ว

4. นำเสนอข่าวสารด้วยสื่อใด ผู้ออกแบบต้องมีความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อ ศักยภาพของสื่อชนิดต่างๆ คำนึงถึงการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอ และผู้ออกแบบควรจะใช้วิธีการจัดการกับข่าวสารนั้น อย่างไร จึงจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น โปสเตอร์ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต โบรชัวร์ ฯลฯ

2.1.3 องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานงานศิลปะ (นัฐประชา หงษ์สุวรรณ, 2016)

1. จุด(Point) เป็นส่วนประกอบพื้นฐานเบื้องต้นของงานศิลปะที่มีขนาดเล็กที่สุด จุดไม่มีความกว้าง ไม่มีความยาว ไม่มีความสูง ไม่มีความลึกและความหนา เมื่อนำจุดมาเรียงต่อกันเป็นจำนวนมากและซ้ำๆกันจะทำให้เกิดเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว ฯลฯ

2. เส้น (Line) นิยามของเส้นคือ การเดินของจุดที่มีลักษณะแตกต่างกันเช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นตั้ง เส้นซิกแซก ตามหลักการออกแบบนั้นเส้นมีหน้าที่สำคัญคือ

2.1 เป็นเส้นแกนสำคัญของรูปภาพหรือภาพ

2.2 แสดงรูปภายนอก คือ แสดงให้เห็นถึงอาณาเขตภายนอกของรูปแบบ

2.3 แสดงรายละเอียด

2.4 แสดงการเคลื่อนไหว

คุณลักษณะของเส้น เส้นมีมิติเดียวคือความยาวและมีลักษณะต่างๆเช่น เส้นตรง โค้ง คด ฟันปลา เป็นคลื่นเป็นเกล็ด ก้นหอย เป็นต้น ทิศทางของเส้นมีทั้งแนวราบ แนวตั้ง แนวเฉียง แนวทแยง ขนาดของเส้นไม่มีความกว้างมีแต่เส้นหนา เส้นบาง เส้นใหญ่

ตารางที่ 2.2 ความรู้สึกและความหมายของเส้น

เส้น	ความรู้สึกและความหมาย
เส้นตั้ง	แสดงออกถึงความยุติธรรม สื่อความหมายถึงความแข็งแรง ชัดตรง มีระเบียบ สง่าและมั่นคง
เส้นนอน	แสดงออกถึงความสงบนิ่ง เชือกเย็น สื่อความหมายถึงความกว้างใหญ่ไพศาลที่ไม่มีขอบเขตจำกัดและปราศจากชีวิตชีวา
เส้นทแยง	แสดงออกถึงความเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง ความมีชีวิต กระตือรือร้น
เส้นขาด	แสดงออกถึงความตื้นตันไม่เป็นระเบียบ ความแตกแยก
เส้นโค้ง	แสดงออกถึงความมีชีวิตชีวา อ่อนช้อย อ่อนโยน ร่าเริงและมีลีลาที่เคลื่อนไหว
เส้นแย้ง	หมายถึงทิศทางของเส้นที่อยู่ตรงกันข้ามไม่เป็นไปตามแนวทางเดียวกัน ระบบของเส้นแย้งจะทำให้เส้นมีพลังปรากฏเพิ่มขึ้นมากกว่าเส้นที่อยู่ในทิศทางเดียวกันและสามารถนำไปแก้ปัญหาในเรื่องความสมดุลได้อย่างดี
เส้นผ่าน	หมายถึงเส้นทแยงมุมเป็นเส้นที่ใช้ในการลดค่าความแข็งแกร่งและความขัดแย้งกันระหว่างเส้นตั้งกับเส้นนอนทำให้เกิดความนุ่มนวลและมีความเป็นเอกภาพ
เส้นซิกแซก	เป็นเส้นที่แสดงถึงความรู้สึกตื้นตันเป็นจังหวะ

3. รูปร่าง (Shape) : เกิดจากการนำเส้น มาปะติดปะต่อกันตามทิศทางต่างๆ จนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่างที่คุ้นตา ที่เวลารามองเราจะทราบว่ามันคืออะไร เช่นดอกไม้ คน บ้าน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบฟรีฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อ

4. รูปทรง (Form) : โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก คือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก

5. ระนาบ (Plane): หมายถึงผิวที่มีลักษณะแบนราบมี 2 มิติ ระนาบมีรูปทรงต่างๆ มีลักษณะทึบตัน และยังเป็นตัวกำหนดขอบเขตของปริมาตร

6. พื้นผิว (Texture) หมายถึง สภาพของวัตถุที่สามารถกระตุ้นให้ผู้พบเห็นและสัมผัสได้ด้วยการมองเห็นหรือสัมผัสได้โดยใช้มือลูบ ดังนั้นลักษณะพื้นผิวจึงมีความหลากหลายต่างกัน เช่นผิวเรียบมัน ขรุขระ หยาบหรือละเอียดเป็นต้น

ความรู้สึกต่อผิว

1. พื้นผิวที่ขรุขระไม่ราบเรียบ หยาบ ก่อให้เกิดความรู้สึกพิถีพิถันเข้ายศจ้างอย่างมีระเบียบแบบแผน
2. พื้นผิวลักษณะเรียบและง่าย (หนักแน่น) ก่อให้เกิดความรู้สึกธรรมดา ไม่พิสดาร เป็นกันเอง
3. เมื่อทาสีหรือพ่นสีลงบนผนังที่เรียบ จะทำให้สีที่พ่นนั้นดูอ่อน จางลงกว่าปกติ
4. เมื่อทาสีหรือพ่นสีลงบนพื้นผนังที่ไม่เรียบ จะก่อให้เกิดความรู้สึกว่าสีจะเข้มกว่าความเป็นจริง

7. สัดส่วน (Proportion) สัดส่วนหรือขนาดของรูปร่างรูปทรงที่สัมพันธ์ต่อเนื่องกันจนถึงภาพรวมทั้งหมด สัดส่วนที่ดีจะต้องมีความประสานกลมกลืนของส่วนรวมทั้งหมด รวมถึงความเหมาะสมกลมกลืนกันทั้งสี น้ำหนัก แสงเงาด้วย

8. ที่ว่าง (Space) เป็นสิ่งที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ด้วยความรู้สึกและการเห็น บริเวณว่างในความรู้สึกหมายถึง ที่ใดที่หนึ่งหรือบริเวณที่ไม่มีอะไรเลย ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก หายขอบเขตไม่ได้ แต่ในสาขาทัศนศิลป์มีบริเวณว่าง 3 มิติและ 2 มิติ จะเป็นความว่างที่เกิดขึ้นด้วยความกว้างความยาวและความลึกเป็นบริเวณว่างที่มีเนื้อที่ที่สามารถสัมผัสได้

2.1.4 ทฤษฎีสี (ชิดาร์ตน์ แซ่ตั้ง, 2009)

1. วงจรสี เป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานสำหรับการเลือกสี โดยจะแบ่งสีจากการวิธีสังเกต

1.1 สีไหนใกล้กับสีไหน นั่นคือความเข้ากัน กลมกลืน เช่น สีแดงใกล้กับม่วงแดง ส้มใกล้กับเหลือง แสดงว่าสีเหล่านี้กลมกลืนเข้ากันได้ และสีที่กลมกลืนกันนั้นถ้านำมาเกลี่ยเชื่อมกันจะผสมกันอย่างลงตัวทำให้สีเชื่อมกันได้

1.2 สีที่อยู่ตรงข้ามกัน ก็จะแสดงถึง ความตัดกัน ซึ่งสีที่ตัดกันมี ดังนี้ แดง/เขียว , ส้ม/น้ำเงิน , เหลือง/ม่วงแก่ , เขียวอ่อน/ม่วงแดง เป็นต้น

2. ความเป็นสีแท้ คือ สีแท้ที่นำมาเป็นแม่สีหรือจุดกำเนิดสี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน

3. ค่าน้ำหนักของสี หมายถึง สีซึ่งสัมพันธ์กับความเบา-หนัก หรือ อ่อน-แก่ หรือ ความสว่าง-ความมืด ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไป สีนั้นจะสว่างขึ้นหรือมีน้ำหนักอ่อนลงที่เรียกว่า สีค่าอ่อน และ หากเราผสมสีดำเข้าไป สีนั้นจะมีค่าน้ำหนักเข้มขึ้นมีน้ำหนักเข้มขึ้นที่เรียกว่า สีสาแก่

4. การวางโครงสี คือ การจับคู่สีหรือการเลือกสีมาใช้ตามหลักทฤษฎีสี เพื่อเลือกสีมาใช้ร่วมกันในภาพได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะทำให้ภาพมาดูดีและน่าสนใจ

4.1 การวางโครงสีแบบต่างๆ

Analogous คือการเลือกสีใกล้เคียงกันในวงจรสี สามารถเลือกได้ 2-4 สี แต่ไม่ควรมากเกินไป เพราะจะหลุดจากโทนที่ได้กำหนดไว้

Dyads การเลือกใช้คู่สีตรงข้ามของวงจรสี ใช้เพื่อให้เกิดความสะดุดตา แต่หาก 2 สีที่เป็นคู่ตรงข้ามถูกดึงมาใช้ในภาพเดียวกันโดยมีน้ำหนักเท่าๆกัน อาจจะทำให้ภาพขาดเอกภาพ เราจึงควรกำหนดสัดส่วนในภาพด้วยว่าจะใช้สีใดมีน้ำหนักมากกว่าอีกสีหนึ่งเพื่อให้ดูลงตัวขึ้น

5. เทคนิคการใช้คู่สีที่แตกต่างกัน

ภาพที่มีสีกลมกลืนกันไปหมดอาจจะดูสบายตา แต่บางทีก็ขาดเสน่ห์ดึงดูด ภาพที่สีตัดกันมากไปก็ขาดตา ดูยากแต่ก็สะดุดตาดังนั้นเราต้องทำให้เกิดความกลมกลืนด้วยการใช้สีตรงข้ามกัน เพราะสีที่ตรงข้ามกันนั้นต่างก็ผลัดกันความเข้มของกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น เช่น คู่สีที่ตัดกันระหว่างสีส้มกับสีน้ำเงิน สีน้ำเงินจะผลัดให้สีส้มเด่นชัด และสีส้มก็จะผลัดกันให้สีน้ำเงินเด่นชัดเช่นกัน

6. จิตวิทยาของสี

สีแดง : ให้ความรู้สึกรุ่งโรจน์ อำนาจ ความรัก ความโกรธ ความรุนแรง เร้าใจ มีพลัง อันตราย

สีส้ม : ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความคึกคะนอง

สีเหลือง : ให้ความรู้สึกสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใส ร่าเริง

สีเขียว : ให้ความรู้สึกปลอดภัย สงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน ธรรมชาติ สุขภาพ

สีน้ำเงิน : ให้ความรู้สึกสงบ ดูจริงจัง สุขุม ความลึกซึ้งหนักแน่น เครื่องดื่ม ละเอียด รอบคอบ

สีม่วง : ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ ลึกลับ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ ความเศร้า ปริศนา

สีฟ้า : ให้ความรู้สึกใสสะอาด ปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส ความสว่าง อิสระเสรีภาพ

สีขาว : ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาดความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ว่างเปล่า

สีดำ : ให้ความรู้สึกลึกลับ ความสิ้นหวัง จุดจบ ความเศร้า อดทน มีพลัง เข้มแข็ง เป็นอมตะ

สีชมพู : ให้ความรู้สึกอ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก น่ารัก ความสดใส อ่อนแอ หวาน

สีเทา : ให้ความรู้สึกเหนื่อยหน่าย เศร้า ท้อแท้ ความหดหู่ ความขร่า ความสงบ จืดจาง

สีทอง : ให้ความรู้สึกความมั่งคั่ง หรูหรา มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญ ความร่ำรวย

ปกติแล้วการใช้สีที่เกี่ยวกับการออกแบบด้านกราฟิก สีที่ใช้งานทั่วไปมี 4 ระบบ คือ

1. RGB เป็นระบบสีที่ประกอบด้วยแม่สี 3 สีคือ แดง (Red), เขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เมื่อนำมาผสมกันทำให้เกิดสีต่าง ๆ การแสดงผลบนจอคอมพิวเตอร์สีจะมากถึง 16.7 ล้านสี ซึ่งมันเป็นค่าที่ใกล้เคียงกับสีที่ตาเราเห็น สีที่ได้จากการผสมสีนั้นก็ขึ้นอยู่กับความเข้มของสีด้วย โดยถ้าสีมีความเข้มมาก เมื่อนำมาผสมกันจะทำให้เกิดเป็นสีขาว จึงเรียกระบบสีนี้ว่าแบบ Additive หรือการผสมสีแบบบวก

2. CMYK เป็นระบบสีที่ต้องใช้เครื่องพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์ออกทางกระดาษหรือวัสดุผิวเรียบอื่น ๆ ซึ่งประกอบด้วยสีหลัก 4 สีคือ สีฟ้า (Cyan), สีม่วงแดง (Magenta), สีเหลือง (Yellow) และสีดำ (Black) เมื่อนำมาผสมกันจะเกิดสีเป็นสีดำแต่จะไม่ดำสนิทเนื่องจากหมึกพิมพ์มีการผสมสีแบบลบ (Subtractive) หลักการเกิดสีของระบบนี้คือ หมึกสีหนึ่งจะถูกกลืนแสงจากสีหนึ่งแล้วสะท้อนกลับออกมาเป็นสีต่าง ๆ ซึ่งจะสังเกตได้ว่าสีที่สะท้อนออกมาจะเป็นสีหลักของระบบ RGB

3. HSB เป็นระบบสีแบบการมองเห็นของสายตามนุษย์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

Hue คือสีต่าง ๆ ที่สะท้อนออกมาจากวัตถุแล้วเข้าสู่สายตาของเรา ซึ่งมักเรียกสีตามชื่อสี เช่น สีเขียว สีเหลือง สีแดง ฯลฯ

4. LAB เป็นระบบสีที่ไม่ขึ้นกับอุปกรณ์ใด ๆ (Device Independent) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน
- “L” หรือ Luminance เป็นการกำหนดความสว่างซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 100 ถ้ากำหนดที่ 0 จะกลายเป็นสีดำ แต่ถ้ากำหนดที่ 100 จะเป็นสีขาว
 - “A” เป็นค่าของสีที่ไล่จากสีเขียวไปสีแดง
 - “B” เป็นค่าของสีที่ไล่จากสีน้ำเงินไปเหลือง

2.1.5 แนวคิดในการออกแบบ (นางสาวชลธิชา เพ็ชแพง, 2007, Clickingme art, 2009)

2.1.5.1 ลักษณะการออกแบบ การออกแบบโดยทั่วไป จะมีการออกแบบอยู่เพียง 2 ลักษณะ

1. การออกแบบสองมิติ (two – dimensional design) เป็นการออกแบบบนระนาบรองรับ เช่น กระดาษ แผ่นไม้ ผ้าใบ เป็นต้น การออกแบบมิตินี้มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนา
2. การออกแบบสามมิติ (Three-dimensional design) เป็นการออกแบบรูปทรงซึ่งมีมิติทั้งสาม คือ ความกว้าง ความยาว และความสูง มีลักษณะทางกายภาพเป็นตัวเป็นตน สามารถสัมผัสได้ เช่น งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม ฯลฯ โดยขั้นตอนในการออกแบบงานสามมิติ จะเริ่มจากการร่างแบบ กำหนดรูปทรงอย่างคร่าว ๆ ขึ้นต่อไปเขียนแบบรูปทรงตามภาพร่าง โดยกำหนดสัดส่วนและรายละเอียดประกอบแบบให้ชัดเจน ขึ้นสุดท้ายสร้างรูปทรงตามแบบที่เขียนไว้ ในการสร้างบางครั้งอาจจะสร้างหุ่นจำลอง (model) ขึ้นก่อนการสร้างจริง เพื่อนำมาพิจารณาครั้งสุดท้ายก่อนตัดสินใจสร้าง

2.1.5.2 การแบ่งขั้นตอนกระบวนการออกแบบ ลักษณะเฉพาะที่สำคัญของการออกแบบอย่างเป็นระบบคือ การแบ่งกระจายการทำงานออกจากกันเป็น ขั้นตอนย่อย ๆ เพื่อช่วยให้ผู้ร่วมงานสามารถมุ่งความสนใจกับงานแต่ละขั้นตอนได้อย่างเต็มที่ เพื่อให้ทันออกแบบและเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ ปฏิบัติเป็นขั้นตอนมีการกำหนดอย่างชัดเจนและดำเนินไปเป็นลำดับ มีส่วนช่วยให้การออกแบบประสบผลสำเร็จได้เป็นอย่างดี ซึ่งวิธีการแบ่งมีการกระจายการทำงานนั้นก็ขึ้นอยู่กับวิธีการทำงานตามความถนัดและความเคยชินของนักออกแบบเป็นสำคัญ โดยสามารถ แบ่งออกเป็น 8 ขั้นตอนได้ดังนี้

1. **การกำหนดขอบเขตของปัญหา (Identification of the Problem)** คือการนำโจทย์หรือปัญหาที่ได้รับเกี่ยวกับงานออกแบบมาพิจารณาศึกษาเพิ่มเติมให้เข้าใจถึงเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องและทำการกำหนดขอบเขตของการทำงานเพื่อให้ได้รูปแบบการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมโดยที่ไม่ให้ขอบเขตกว้างหรือแคบจนเกินไป

2. **การค้นคว้าหาข้อมูล (Information)** คือการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ นำมาจัดจำแนกอย่างเป็นระบบตามหัวข้อที่มีความสัมพันธ์กับปัญหา ข้อมูลที่ช่วยให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและยังสามารถช่วยเสนอแนะ แนวทางวิธีการแก้ปัญหาในรูปแบบต่างๆ
3. **การวิเคราะห์ (Analysis)** คือการนำข้อมูลที่เรามีมาจำแนกแล้วเปรียบเทียบผลของข้อมูลเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กัน ผลจากการวิเคราะห์นั้นจะสามารถช่วยทำให้มีข้อเสนอแนะตั้งแต่ทางเลือก จนถึงเกณฑ์ เพื่อสำหรับการพิจารณาทางเลือกในการแก้ปัญหา
4. **การสร้างแนวความคิดหลัก (Conceptual Design)** แนวความคิดหลักควรมีลักษณะที่สามารถ แก้ปัญหาสำคัญได้อย่างตรงประเด็น ครอบคลุมการแก้ปัญหาย่อย และยังมีลักษณะเป็นความคิด หรือสมมุติฐานที่อาจจะยังเป็นนามธรรม นอกจากนี้แนวความคิดในการออกแบบไม่ได้มีอยู่เพียง ครั้งเดียว เมื่อทำการออกแบบก็จะมีการสร้างแนว ความคิดเสริมตามไปแต่ละขั้นตอนหรือทุก ๆ ระดับของการแก้ปัญหาทั้งนี้ เพื่อให้การออกแบบลึกลงไปทุกขั้นตอนสามารถ ทำได้อย่าง สร้างสรรค์มากขึ้น
5. **การออกแบบร่าง (Preliminary Design)** คือ การนำแนวความคิดหลักมาตีความแปรรูปหรือ ประยุกต์ สร้างขึ้นให้มีตัวตนมองเห็นและจับต้องได้ ด้วยการร่างเป็นภาพ 2 มิติ หรือสร้างเป็น หุ่นจำลอง 3 มิติ แบบร่างควรจำนวนมาก มีความแตกต่างหลากหลายทางด้านรูปร่างหน้าตา ขนาด ส่วนประกอบ ตั้งแต่โครงสร้างจนถึงส่วนประกอบย่อย พร้อมทั้งให้คำอธิบายหรือกราฟิกแสดง หลักการ วิธีการและความคิดเห็นของผู้ออกแบบต่อแบบเหล่านั้น
6. **การคัดเลือก (Selection)** คือการนำร่างที่สร้างขึ้นมาเปรียบเทียบโดยใช้หลักเกณฑ์ ที่ได้จากการ วิเคราะห์ เพื่อคัดเลือกแบบที่เหมาะสมสูงสุดและสามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วยวิธีการที่ง่าย
7. **การออกแบบรายละเอียด (Detail Design)** คือการนำแบบที่ผ่านการพิจารณาแล้วมาพัฒนาต่อไป จนถึงขั้นรายละเอียดของส่วนประกอบย่อยต่างๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น การ ออกแบบ รายละเอียดจะ เกิดขึ้นขณะเขียนแบบ นับเป็นขั้นตอนสำคัญที่มีส่วนช่วยเปลี่ยนแปลง ให้ ได้แบบที่น่าสนใจและใช้งานได้ดี หรือทางตรงกันข้ามคือ มีส่วนทำลายแนวความคิดที่ดีให้ด้อย คุณค่าลงจากความหยาบ หรือการ ขาดความเอาใจใส่ในรายละเอียดของงาน
8. **การประเมินผล (Evaluation)** คือ การนำแบบที่สำเร็จทั้งในลักษณะงาน 2 มิติ และ 3 มิติมาทำการ ประเมินผลว่ามีความถูกต้องและครบถ้วนตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้เพียงใด การประเมินผลนั้นช่วยให้ รู้ คุณภาพของงานออกแบบและเป็นการตรวจสอบขั้นสุดท้ายก่อนการลงทุนผลิต

2.1.5.3 บรรทัดฐานการออกแบบ

สำหรับงานออกแบบกราฟิกจะต้องมีเกณฑ์ในงานออกแบบขึ้นมาเพื่อเป็นตัววัดและตัดสินใจว่างานไหนเป็นงานที่ดีหรือไม่ดี ซึ่งบรรทัดฐานในงานออกแบบมีหลักอยู่ 3 ข้อ ได้แก่

1. การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function) เป็นข้อสำคัญมาก เพราะประโยชน์ใช้สอยมีอิทธิพลกับงานที่เราออกแบบ เช่น งานออกแบบหนังสือ ต้องอ่านง่าย ตัวหนังสือชัดเจนไม่วาง หรือแม้แต่ภาพไม่อัดแน่นจนรู้สึกอึดอัดไปหมด การจัดวางปุ่มที่สำหรับกดไปยังส่วนต่างๆ ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรก ในการออกแบบเสมอ
2. ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic) ในงานที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีแล้วยังต้องมีความงาม ที่ใช้เป็นเกณฑ์ตัดสิน คุณค่าของงาน อย่างเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบแบนเนอร์ ความสวยงามจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีอิทธิพลในงาน
3. การสื่อความหมาย (Meaning) เนื่องจากทุกชิ้นงานจำเป็นที่จะต้องสื่อความหมายออกมาได้ และมันจึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบขาดไม่ได้เลย ต่อให้งานที่ได้สวยแต่ไม่สามารถตอบโจทย์ของงานออกแบบ หรือสื่อสิ่งที่ผู้ออกแบบคิดเอาไว้ได้ งานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดน้อยลงไป

หลักสำคัญในการออกแบบภาพให้สื่อความหมาย จะต้องจับประเด็นสำคัญของโจทย์ที่และตีออกมาให้ได้ก่อน อาจจะจากคำสำคัญอย่าง Keyword เป็นจุดเริ่มต้นแล้วลองคิดไปเรื่อยๆ ในจังหวะนั้นเราก็จะค้นพบที่เอาไว้แล้วค่อยนำมาลองพิจารณาสร้างความคิดใหม่ ซึ่งอาจทำให้มองเห็นภาพ ได้หลากหลายที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไปได้ ซึ่งเราจะมองเห็นภาพรวมของงานและการถามตัวเองอยู่เสมอว่า “เมื่อเราพูดถึงสิ่งนี้แล้วเราคิดถึงอะไรเป็นอย่างแรก?”

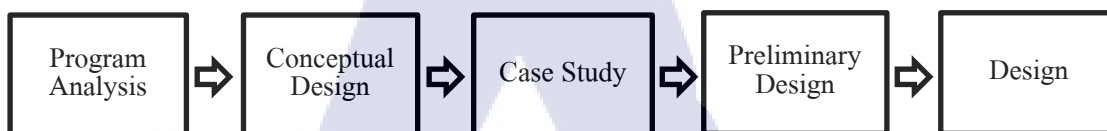


ภาพที่ 2.1 แสดงหลักสำคัญในการคิดเพื่อการออกแบบภาพให้สื่อความหมาย

ดังนั้น ในการออกแบบกราฟิกการสื่อความหมายเป็นเรื่องสำคัญที่ไม่ควรข้ามไป การสื่อความหมายที่ดีต้องตอบสนอง แนวความคิดที่วางไว้ตั้งแต่ต้น ถ้าออกแบบให้คนเห็นแล้วนึกถึงรับรองว่างานออกแบบชิ้นนั้นประสบความสำเร็จไปครึ่งแล้ว ถึงแม้จะไม่สวยเท่าไรนั้นก็ตาม

2.1.5.4 ขบวนการทำงานออกแบบกราฟิก

ขบวนการทำงานในการออกแบบนั้นครอบคลุมตั้งแต่เริ่มมีโจทย์ มีปัญหาให้ได้รับรู้ แก้ไขจนไปถึงขั้นตอนส่งงาน ซึ่งขบวนการในการออกแบบกราฟิก มีดังนี้



ภาพที่ 2.2 แสดงขบวนการทำงานในการออกแบบกราฟิก

1. วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis) จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ ปัญหา เมื่อมีปัญหาก็มีโจทย์ออกแบบแก้ไขซึ่งโจทย์ที่ว่ามันมีความยากง่าย ต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์หลักๆ

1.1 การกำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการออกแบบที่เราจะต้องกำหนดว่างานของเราจะบอกอะไร (Inform) เช่นเผยแพร่โครงการ บอกทฤษฎี เพื่อความบันเทิง

1.2 สถานที่ที่จะใช้ เพราะงานที่ออกแบบจะต้องดูสถานที่สิ่งแวดล้อมเพื่อดึงศักยภาพสูงสุดออกมาใช้งาน เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้า แหล่งวัยรุ่น คงต้องมีสีสันดูน่าสนใจมากกว่าร้านแถวสี่ลมซึ่งสถานที่ในเขตคนทำงาน ซึ่งมีอายุมากขึ้น

1.3 กลุ่มเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการ วิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะกลุ่มเป้าหมายอาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิดของงานออกแบบได้ เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับเด็ก เราต้องออกแบบโดยใช้สีสันสดใส ตัวอักษรน่ารัก ขนาดใหญ่ อ่านง่าย ฯลฯ

1.4 แล้วจะทำงานชิ้นนี้อย่างไร ? การคิดวิเคราะห์ในขั้นสุดท้ายนี้อาจจะยาก แต่เป็นการคิดที่รวบรวม การวิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมดกลั่นออกมาเป็นแนวทาง

2. สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบให้ได้ (Conceptual Design) งานที่คืนนี้อาจมาจากการที่มีแนวคิด (Concept) หรือไม่มีแนวคิดก็ได้ แต่งานนั้นต้องเป็นงานออกแบบที่ตอบสนองต่อเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) เพียงแต่ถ้าลองเอางานที่ดีมาวางเทียบกัน 2 ชิ้น อาจจะรู้สึกถึงความแตกต่างอะไรมากมายนัก ในตอนแรก แต่เมื่อเรารู้ว่างานชิ้นที่หนึ่งมีแนวคิดที่ดี ในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มี งานชิ้นที่มีแนวคิดจะดูมีคุณค่า สูงขึ้นจนเรารู้สึกแตกต่าง

3. ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study) การศึกษากรณีตัวอย่าง เป็นการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงานต่อไป ดังนั้นการทำการศึกษานับเป็นเรื่องสำคัญมากทีเดียวในงานออกแบบ

4. งานออกแบบร่าง (Preliminary Design) การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญที่หลายคนมักมองข้าม การออกแบบร่าง คือ การออกแบบร่างเอาแนวคิดที่มี เอาออกมาตีความเป็นแบบ ซึ่งส่วนใหญ่เวลาทำงานมักจะต้องร่างภาพด้วยมือออกมาเป็นแบบร่างก่อน จึงทำให้สามารถเข้าใจได้ซึ่งสิ่งนี้ถือว่าแบบร่างที่จะนำไปทำต่อไป

5. ออกแบบจริง (Design) การออกแบบจริงนั้นเป็นการพัฒนาจากแบบร่างที่ผ่านการคัดเลือกแล้ว และเป็นแบบร่างที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ ไม่ว่าจะเป็นการร่างภาพ การออกแบบในโปรแกรม เช่น Photoshop, Illustrator, CorelDraw หรือแล้วแต่ตามถนัดของผู้ออกแบบแต่ละคนไป

TNI

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	พ.ศ. 2561															
	มิ.ย.				ก.ค.				ส.ค.				ก.ย.			
1. ศึกษาการทำงานและภาพรวมขององค์กร																
2. ออกแบบกราฟิกสื่อเกมออนไลน์																
3. ออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อโฆษณา																
3.1 ออกแบบสื่อโฆษณาบน Facebook																
3.2 ออกแบบสื่อโฆษณาบน Website																
4. ออกแบบกราฟิกเพื่อสนับสนุนองค์กร																
4.1 ออกแบบสติ๊กเกอร์																
4.2 ออกแบบ Artwork																
5. จัดทำรูปเล่มรายงาน																

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาหรือรายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

3.2.1 การออกแบบกราฟิกสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์

เป็นการออกแบบภาพกราฟิกของตัวเกมใหม่เพื่อใช้จัดทำสื่อเกมออนไลน์บนเว็บไซต์ playplay.in.th ให้มีความแปลกใหม่ต่างไปจากเดิม เช่น Backgrounds , Logo หรือ Object ส่วนต่างๆ

1. ขั้นตอนการศึกษางาน

1.1 ศึกษาการทำงานภายในบริษัทและศึกษาทำความเข้าใจในรูปแบบของตัวเกมบนเว็บไซต์ของบริษัท

1.2 ศึกษาวิธีการเล่นของตัวเกม เพื่อทำความเข้าใจการทำงานของฟังก์ชันต่างๆ

1.3 ศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ต่องานที่ได้รับมอบหมาย

1.4 ศึกษาลักษณะภาพกราฟิกของตัวเกม เพื่อปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมและให้เข้ากับโครงการที่ได้จัดทำ

2. ขั้นตอนการดำเนินและปฏิบัติงาน

การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์ โดยตัวเกมที่จะถูกให้ออกแบบกราฟิกใหม่ พนักงานที่ปรึกษาจะเป็นคนเลือกจากเกมที่บริษัทมี ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นการนำความรู้จากที่ได้ศึกษางานในตอนต้นมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน ปฏิบัติงานตามขั้นตอน พร้อมทั้งศึกษางานเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ

3. ขั้นตอนการตรวจสอบและแก้ไขงาน

หลังจากดำเนินการออกแบบได้ทำการส่งงานให้พี่ที่ปรึกษาตรวจสอบและได้รับคำแนะนำ หากมีพบข้อบกพร่องก็จะทำการแก้ไขปรับปรุงผลงานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายและผลงานเป็นที่น่าพอใจ

3.2.2 การออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อโฆษณาและสนับสนุนองค์กร

การออกแบบนี้เป็นการนำความรู้ที่ได้จากการศึกษางานในตอนต้นมาประยุกต์ใช้ โดยเริ่มจากการศึกษางานที่มีอยู่ จัดทำโบรชัวร์ การออกแบบสติ๊กเกอร์ จัดทำสื่อที่ใช้โฆษณาโปรโมทกิจกรรมลงใน Facebook Page และ Website

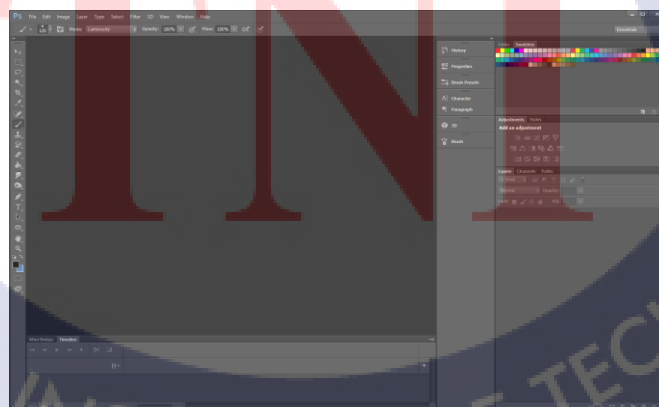
3.3 โปรแกรมที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

3.3.1 Adobe Photoshop CS6



ภาพที่ 3.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 นั้นเป็นโปรแกรมที่เราสามารถสร้างออกแบบกราฟิกได้ ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขตกแต่งภาพ งานรีทัชต่างๆ ทำภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายและรวมไปถึงการออกแบบหน้าเว็บไซต์หรือเพจได้หลากหลายรูปแบบ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีเครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อใช้สนับสนุนในการออกแบบและสร้างชิ้นงานหลากหลายประเภทต่างๆ เพราะเป็นโปรแกรมที่สะดวกและเหมาะสมและใช้งานสะดวก มันจึงเป็นโปรแกรมที่เป็นที่นิยมสูงกับการสร้างสรรค์งานด้านกราฟิก



ภาพที่ 3.3 หน้าตาโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

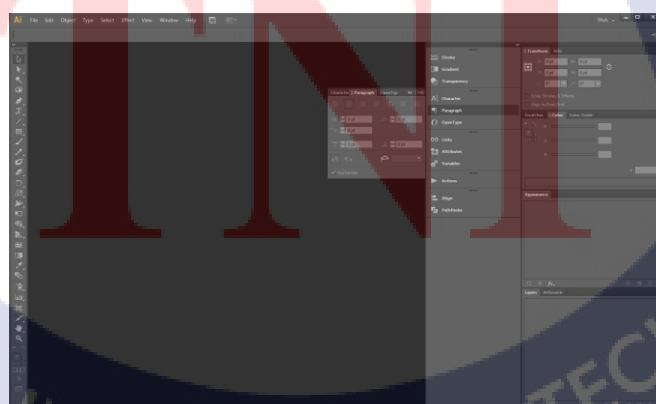
3.3.2 Adobe Illustrator CS6



ภาพที่ 3.3 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

Illustrator คือ โปรแกรมพื้นฐานที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ในการสร้างงานกราฟิกมี 2 ชนิด คือ โปรแกรมประเภทวาดภาพ และโปรแกรมประเภทตกแต่งภาพ และเป็นโปรแกรมที่มีลักษณะรูปร่างที่คล้ายๆกับโปรแกรม Photoshop CS6

โปรแกรม **Illustrator** คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ สามารถสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น โดยจะถูกเรียกว่า Vector Graphic ซึ่งโปรแกรมนี้จัดเป็นโปรแกรมที่คนนิยมใช้และยังเป็นระดับมืออาชีพ โดยเป็นโปรแกรมที่ใช้เป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลที่สามารถทำงานออกแบบต่างๆมากมายและหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ แบนเนอร์ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น หนังสือภาพ



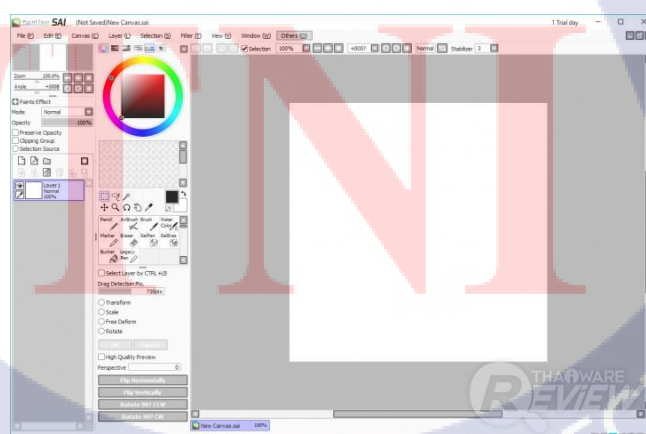
ภาพที่ 3.4 หน้าตาโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

3.3.3 Paint Tool SAI



ภาพที่ 3.5 โปรแกรม Paint Tool SAI

Paint Tool SAI เป็นโปรแกรมวาดรูปดิจิทัลอีกตัวหนึ่ง ด้วยจุดเด่นหลักๆ ของ Paint Tool SAI คือ โปรแกรมมีขนาดเล็กไม่หนักเครื่อง รวมทั้งราคาซื้อขาดที่ไม่แพงนัก โดยโปรแกรมมีขนาดเล็ก ใช้งานง่าย มีเครื่องมือการวาดภาพที่หลากหลาย หน้าตา UI สะอาดตาเป็นระเบียบ เครื่องมือที่ใช้สำหรับวาดรูป เป็นธรรมชาติ เลือกสีได้และปรับได้หลากหลายตามใจ แต่ข้อเสียคือใช้งานได้เฉพาะทางสำหรับวาดรูปเท่านั้น ลูกเล่น จำพวก effect มีน้อยมากไม่เหมาะกับการตกแต่งภาพ



ภาพที่ 3.6 หน้าตาโปรแกรม Paint Tool SAI

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

1. การสอบถามความต้องการของลูกค้า ก่อนจะเริ่มปฏิบัติงานจริง สิ่งที่สำคัญคือต้องสอบถามความต้องการเพื่อให้ทราบถึงขอบเขตและจุดมุ่งหมายของการออกแบบ และตอบโจทย์ที่ลูกค้าต้องการได้มากที่สุด ซึ่งความต้องการของออกแบบกราฟิกในครั้งนี้คือการคิด Creative ใหม่ โดยภาพกราฟิกในตัวละครมีความแปลกใหม่ต่างจากตัวละครเดิม เพิ่มความหลากหลายและกระตุ้นผู้บริโภคให้เข้ามาร่วมสนุกกับเกมและกิจกรรมของบริษัท จากการสอบถามความต้องการจึงได้ข้อสรุปรูปแบบและขอบเขตของการออกแบบ โดยจะจัดทำทั้งหมด สองเกม คือ เกม Halloween เรียงสีปาร์ตี้ และ เกม SUPER LINES เพื่อนชีชีซ่า

2. การค้นคว้าหาข้อมูลและตัวอย่างข้อมูลเพื่อใช้เป็นความคิดในการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลของแบบงานหรือภาพงานต่างๆ ทางอินเทอร์เน็ต วิดีโอและตามสถานที่ต่างๆ เพื่อให้เป็นความคิดริเริ่มในการออกแบบและสามารถนำงานเหล่านั้น มาพัฒนาให้ดีขึ้นและความแปลกใหม่มากขึ้น

3. การออกแบบ สิ่งที่สำคัญที่สุดในการออกแบบ อันดับแรกคือการร่างภาพ จะร่างภาพโดยใช้โปรแกรมหรือร่างภาพลงกระดาษก็ได้แล้วแต่ตามที่ถนัดของผู้ออกแบบ ซึ่งการร่างภาพนั้นทำให้มองเห็นภาพรวมของชิ้นงาน เพื่อไม่ให้เสียเวลาในการลงมือทำจริง

4. การลงมือปฏิบัติ จะเป็นการนำแบบร่างที่ลูกค้าถูกใจมาลงมือทำในโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเช่น โปรแกรม Illustrator, Photoshop เป็นต้น ซึ่งความเร็วในการทำงานนั้นจะต้องอาศัยความชำนาญของการใช้โปรแกรมอย่างพวก เครื่องมือ ใช้คีย์ลัดต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลมากในการทำงาน โดยการทำงานต้องคำนึงถึงระยะเวลาของงานและงานที่ต้องออกมาตรงตามแบบที่ได้ร่างเอาไว้

5. การส่งงานให้พิจารณา การออกแบบไม่ใช่แค่ให้ตรงตามความต้องการเพียงอย่างเดียว แต่ควรคำนึงถึงความเหมาะสมด้วย และทำการส่งภาพตัวอย่างให้ลูกค้าตรวจสอบว่าถูกต้องตามที่ลูกค้าต้องการหรือไม่

6. การแก้ไขงาน ซึ่งงานบางชิ้นที่ส่งให้ลูกค้าตรวจสอบ อาจจะไม่ตรงตามความต้องการของลูกค้า ดังนั้นจึงมีงานบางชิ้นที่ต้องนำกลับมาแก้ไข หรืออีกกรณีหนึ่งคืออาจจะต้องกลับมาเริ่มสร้างงานใหม่ตั้งแต่ต้น

1. การสอบถามความต้องการ โดยเกมที่ต้องการจะเป็น รีมฮาโลวีน
2. ค้นหาตัวอย่างเพื่อเป็นความคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 4.1 การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็น Logo เกม Halloween เรียงสีปาร์ตี้



ภาพที่ 4.2 การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็นตัวอย่างเกม Halloween เรียงสีปาร์ตี้



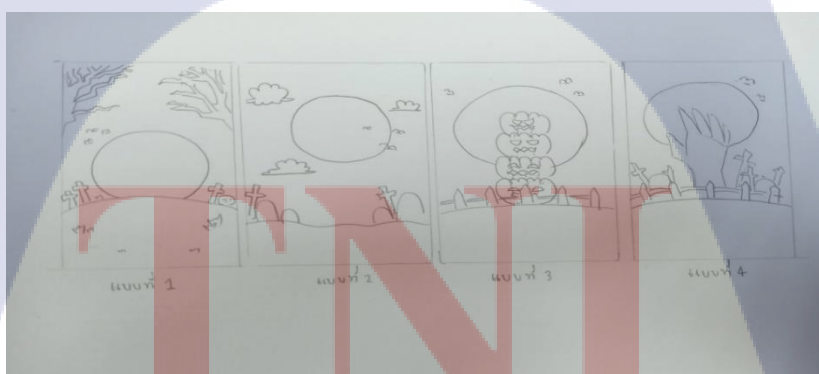
ภาพที่ 4.3 การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็น Object เกม Halloween เรื่องสปีปาร์ตตี้

3. ออกแบบภาพร่าง เพื่อให้เห็นภาพรวมหลายๆรูปแบบ

การร่างภาพนั้นทำให้เห็นรูปแบบของชิ้นงาน ประหยัดเวลาในการลงมือทำจริง การนำตัวอย่างงานไปเสนอเพื่อให้รู้ถึงขอบเขตความต้องการของตัวงาน



ภาพที่ 4.4 ออกแบบภาพร่าง Logo เกม Halloween เวียตีสปาร์ต



ภาพที่ 4.5 ออกแบบภาพร่าง Background เกม Halloween เวียตีสปาร์ต

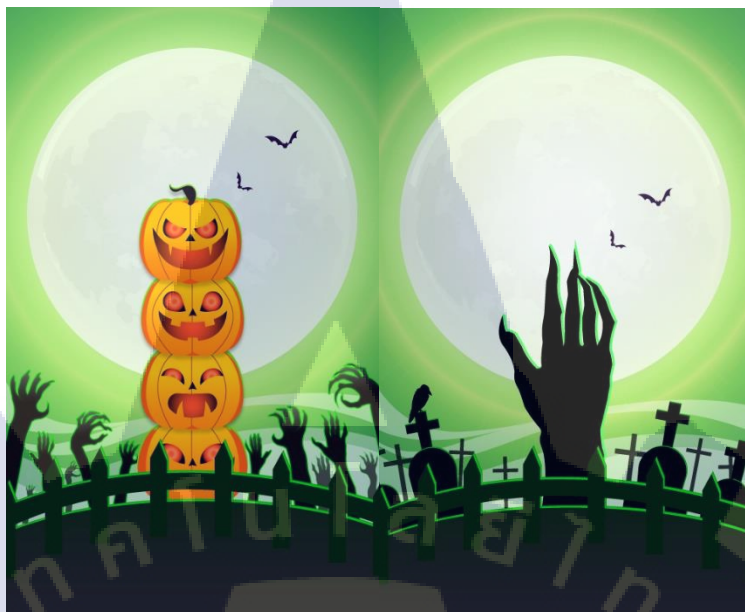
4. ลงมือออกแบบ โดยใช้โปรแกรม Illustrator



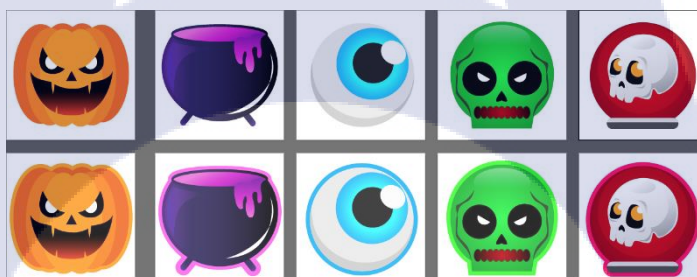
ภาพที่ 4.6 Logo ที่ถูกออกแบบ



ภาพที่ 4.7 Background ที่ถูกออกแบบ(1)



ภาพที่ 4.8 Background ที่ถูกออกแบบ(2)



ภาพที่ 4.9 Object ที่ถูกออกแบบ(1)



ภาพที่ 4.10 Object ที่ถูกออกแบบ(2)

5. ส่งภาพที่ออกแบบให้พิจารณา โดยจะจัดวางตำแหน่งให้เห็นภาพรวมของตัวเกม

การส่งงานที่ออกแบบให้พิจารณา ทำให้เห็นภาพที่ต้องการจะสื่อชัดเจนขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี เพราะจะได้รับความคิดเห็นและสามารถแก้ไขเพื่อให้ชิ้นงานนั้นตรงกับความต้องการ



ภาพที่ 4.11 ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา(1)



ภาพที่ 4.12 ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา(2)



ภาพที่ 4.13 ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา(3)



ภาพที่ 4.14 ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา(4)

6. แก้ไขงานเพื่อให้ชิ้นงานตอบโจทย์มากขึ้น

เนื่องจาก Background ที่เหมาะสมที่สุด คือ พื้นหลังสีฟ้า เพราะภาพพื้นหลังอื่นๆดูน่ากลัวเกินไปจึงไม่ตอบโจทย์เท่าที่ควร ส่วนตัวของ Object อยากให้ทำให้อยู่ในรูปลักษณะที่คล้ายกัน ไม่กลืนไปกับพื้นหลังและต้องเป็นสีที่แตกต่างกันเพื่อให้ผู้เล่นเห็นถึงความต่างชัดเจนและแก้ไขตามคำแนะนำได้รับและส่งงานให้พิจารณาจนกว่าจะตอบโจทย์และเป็นที่น่าพอใจ



ภาพที่ 4.15 การแก้ไขและส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

4.1.1.2 ขั้นตอนการทำงานสำหรับการออกแบบภาพกราฟิก เกม SUPER LINES เพื่อนจี๊ดซ่า

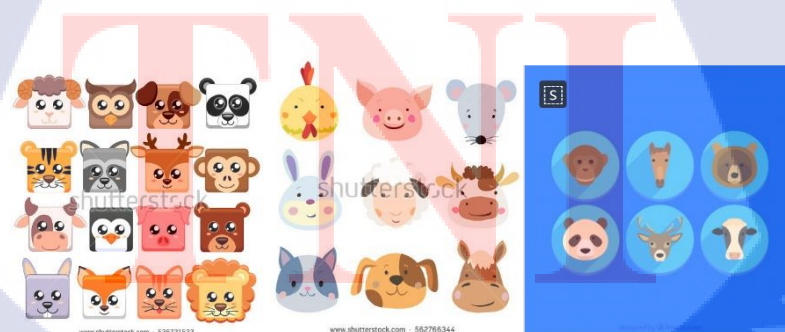
1. การสอบถามความต้องการ โดยเกมที่ต้องการจะเป็น ชิมฟาร์มสัตว์เลี้ยง
2. ค้นคว้าหาตัวอย่างเพื่อเป็นความคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 4.16 การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็น Logo เกม SUPER LINES เพื่อนจี๊ดซ่า

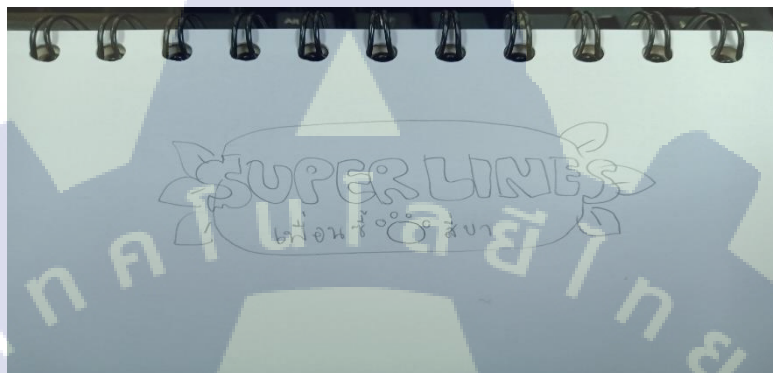


ภาพที่ 4.17 การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็นตัวอย่างเกม SUPER LINES เพื่อนจี๊ดซ่า

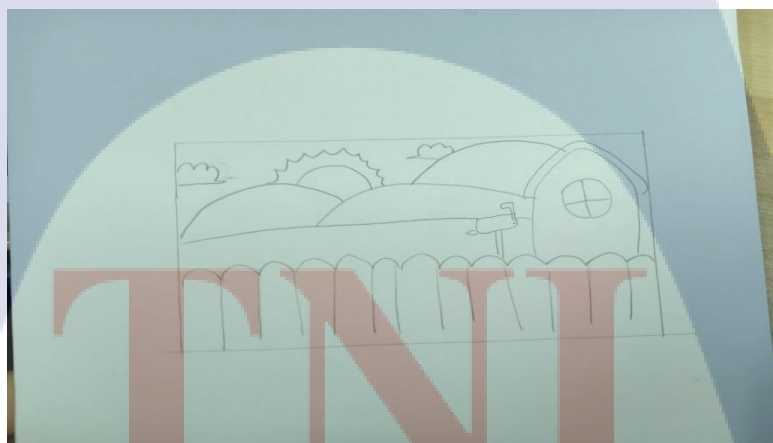


ภาพที่ 4.18 การค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์เพื่อเป็น Object เกม SUPER LINES เพื่อนจี๊ดซ่า

3. ออกแบบภาพร่าง เพื่อให้เห็นภาพรวมของตัวเกม การร่างภาพนั้นทำให้เห็นรูปแบบของชิ้นงาน ประหยัดเวลาในการลงมือทำจริง การนำตัวอย่างงานไปเสนอเพื่อให้รู้ถึงขอบเขตความต้องการของตัวงาน



ภาพที่ 4.19 ออกแบบภาพร่าง Logo เกม SUPER LINES เพื่อนซี้สี่ขา



ภาพที่ 4.20 ออกแบบภาพร่าง Background เกม SUPER LINES เพื่อนซี้สี่ขา

4. ลงมือออกแบบ โดยใช้โปรแกรม Illustrator



ภาพที่ 4.21 Logo ที่ถูกออกแบบ



ภาพที่ 4.22 Background ที่ถูกออกแบบ(1)



ภาพที่ 4.23 Background ที่ถูกออกแบบ(2)



ภาพที่ 4.24 Object ที่ถูกออกแบบ(1)



ภาพที่ 4.25 Object ที่ถูกออกแบบ(2)



ภาพที่ 4.26 Object ที่ถูกออกแบบ(3)

5. ส่งภาพที่ออกแบบให้พิจารณา โดยจะจัดวางตำแหน่งให้เห็นภาพรวมของตัวเกม



ภาพที่ 4.27 ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา(1)



ภาพที่ 4.28 ส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา(2)

6. แก้ไขงานเพื่อให้ชิ้นงานตอบโจทย์มากขึ้น องค์ประกอบโดยรวมเป็นที่น่าสนใจ แต่มีเพียงตัวอักษรเท่านั้นที่ยังอ่านยาก และดำเนินการแก้ไขตามที่ได้รับคำแนะนำและส่งงานให้พิจารณาจนกว่าจะตอบโจทย์และเป็นที่น่าพอใจ



ภาพที่ 4.29 การแก้ไขและส่งตัวอย่างให้พี่ที่ปรึกษาพิจารณา

4.1.1.3 ผลการดำเนินงานสำหรับการออกแบบภาพกราฟิก



ภาพที่ 4.30 เกมที่ถูกอัปขึ้นบนเว็บไซต์ playplay.in.th (1)



ภาพที่ 4.31 เกมที่ถูกอัปขึ้นบนเว็บไซต์ playplay.in.th (2)

4.1.2 ออกแบบกราฟิกเพื่อโปรโมทสื่อโฆษณาต่างๆ

ขั้นตอนการทำงาน

1. สอบถามความต้องการ

- ต้องการขนาดของภาพอยู่ที่ 960x960 เพื่อใช้บนเพจ
- เน้นสีสดใสสไตล์เกม
- ลงมือปฏิบัติโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

2. ลงมือปฏิบัติโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

ผลการดำเนินงาน



ภาพที่ 4.32 ออกแบบแบนเนอร์ กิจกรรมแจกของรางวัล (1)



ภาพที่ 4.33 ออกแบบแบนเนอร์ กิจกรรมแจกของรางวัล (2)

ออกแบบสื่อโฆษณาแบนเนอร์ ของเพจ Playplay เล่นง่าย ได้รางวัล เช่นการจัดทำการโปรโมทกิจกรรมต่างๆ แจกของรางวัล กิจกรรมเคาท์ดาวน์ ฯลฯ

4.1.3 ออกแบบเฟ้นอาร์ตกิจกรรมวันแม่ เกม Light Shadow Thailand บริษัท Mono Play

ขั้นตอนการทำงาน

1. สอบถามความต้องการ

- ต้องการภาพตัวละครที่มีขนาดใหญ่เพื่อสามารถนำไปต่อยอดในอนาคต
- ตัวละคร 3 ตัว ที่ทำทำสื่อถึงกิจกรรมวันแม่

2. ลงมือปฏิบัติโดยใช้โปรแกรม Paint Tool SAI

ผลการดำเนินงาน



ภาพที่ 4.34 ออกแบบเฟ้นอาร์ตในกิจกรรมวันแม่



ภาพที่ 4.35 พี่ที่บริษัทนำภาพไปต่อยอดในกิจกรรมวันแม่

4.1.4 ออกแบบสติกเกอร์ของเกม Light Shadow Thailand บริษัท Mono Play

ขั้นตอนการทำงาน

1. สอบถามความต้องการ

- ต้องการภาพตัวละครที่มีขนาดใหญ่เพื่อสามารถนำไปต่อยอดในอนาคต
- ตัวละครที่แสดงท่าทางหรือคำพูดเพื่อสื่ออารมณ์ในลักษณะต่างๆ เช่น ถั่วต้ม เกลือ เจ้าขอโทษ สติคะสติ ประเจ้า! ฯลฯ

2. ลงมือปฏิบัติโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

ผลการดำเนินงาน



ภาพที่ 4.36 ออกแบบสติกเกอร์ของเกม Light Shadow Thailand

4.1.5 ออกแบบ Leaflet งาน Open House ของเกม Light Shadow Thailand

ขั้นตอนการทำงาน

1. สอบถามความต้องการ

- ต้องไปปฐพีที่รวมรูปแบบการเล่นของตัวเกม Light Shadow Thailand
- ตอนการโทนเย็นเพื่อให้เข้ากับงานที่นำมาต่อยอด
- ป้าย 6 แบบ

2. ลงมือปฏิบัติโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

ผลการดำเนินงาน



ภาพที่ 4.37 ออกแบบ Leaflet งาน Open House เกม Light Shadow Thailand



ภาพที่ 4.38 ออกแบบป้าย งาน Open House เกม Light Shadow Thailand

4.1.6 ออกแบบสื่อกิจกรรมชวนเชิญพนักงานบริษัทร่วมเล่นเกม Light Shadow Thailand

ขั้นตอนการทำงาน

1. สอบถามความต้องการ

- ต้องการ อาร์ตเวิร์ค ที่เชิญชวนพนักงานในบริษัทร่วมเล่นเกม เกม Light Shadow Thailand
- ต้องการ โทนเย็นให้เหมาะกับตัวเกม

2. ลงมือปฏิบัติโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

ผลงานดำเนินงาน



ภาพที่ 4.39 ออกแบบสื่อกิจกรรมชวนเชิญพนักงานบริษัท

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวกับเว็บไซต์ที่ให้บริการเกมของทางบริษัท ทั้งประเภทของเกม รูปแบบการเล่น วิธีการเล่นของแต่ละเกม กฎของเกมต่างๆ ป้ายโฆษณา และป้ายจ๊วส่วนตัว สามารถส่งผลกระทบต่อธุรกิจและความคงอยู่ของเว็บไซต์ เพราะเหตุนี้จึงทำให้ทราบถึงสาเหตุและที่มาในการเล่นเกมนั้นส่วนใหญ่เกิดจากความชอบ เกิดจากความสนุกที่ได้ร่วมกิจกรรมและยังมีความต้องการที่จะพักผ่อนจากปัญหาหรือจากสภาวะเครียดต่างๆ ซึ่งป้ายจ๊วเหล่านี้สามารถนำมาใช้ในการออกแบบได้ โดยงานที่ได้รับจะถูกอัปขึ้นเว็บไซต์เพื่อเป็นประโยชน์ต่อบริษัททั้งในด้านการเงินและการตลาดอีกด้วย

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

งานที่ได้รับมอบหมายแต่ละงานมีความหลากหลายและแตกต่างกัน ทำให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองในด้านการทำงานอย่างมาก เพราะการทำงานจริงและมีความหลากหลายเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ในการทำงานที่จะต้องพบเจอในอนาคตข้างหน้า ซึ่งบางงานจะได้รับการอนุมัติในการผลิตและถูกจำหน่าย หรือนำไปใช้เพื่อส่งเสริมการขายและกิจกรรมให้กับบริษัท

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย การปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการงาน

ผลที่ได้รับจากการทำงานเป็นไปตามจุดประสงค์และจุดมุ่งหมาย ดังนี้

1. การปรับตัวให้เข้ากับองค์กรนั้นเป็นไปได้ด้วยดี ตลอดระยะเวลาที่สหกิจศึกษา ได้ทำงานร่วมกับบุคคลภายในองค์กร ทำให้รู้จักการวางตัวและปรับตัวให้เข้ากับการทำงานและปรับตัวในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
2. เรียนรู้การทำงานที่หลากหลายอีกทั้งยังเรียนรู้การทำงานอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวางแผน ค้นหาข้อมูล การออกแบบ ลงมือทำ การปรับปรุงแก้ไขให้ทันเวลา จนสามารถนำไปต่อยอดและพัฒนาได้
3. เพื่อฝึกฝนพัฒนาทักษะด้านการออกแบบกราฟิกที่ได้รับมอบหมายอย่างเป็นขั้นเป็นตอน อย่างเหมาะสมและถูกต้องโดยอาศัยปัจจัยต่างๆ ในการทำงานนั้นต้องศึกษาเทคนิคและเครื่องมือของโปรแกรม จึงต้องมันฝึกฝนการใช้คีย์ลัดเพื่อประหยัดเวลา และรวดเร็วในการแก้ไขและสามารถนำไปต่อยอดได้ในอนาคต
4. การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์ได้รับผลตอบรับเป็นไปในทางที่ดี สามารถเพิ่มจำนวนกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น คนเล่นมากขึ้นเนื่องจากปัจจัยหลายๆอย่าง เช่น การจัดกิจกรรมให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับทางเพจเพื่อลุ้นของรางวัล รูปแบบหน้าตาของตัวเกมมีแปลกใหม่ ภาษาที่ใช้ก็เข้าใจง่ายขึ้น ฯลฯ
5. ได้ศึกษาแนวคิดการออกแบบกราฟิกต่างๆ การปฏิบัติงานที่มีความหลากหลาย เช่น สื่อโฆษณา การโปรโมทกิจกรรม การจัดทำงานประเภท Artwork ซึ่งสามารถเพิ่มกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการที่ได้ปฏิบัติสหกิจศึกษา ตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ 2561 ถึง วันที่ 28 กันยายน พ.ศ. 2561 ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจที่ทางบริษัทได้เปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้มีประสบการณ์และเรียนรู้ขั้นตอนการทำงานจากการทำงานและปฏิบัติจริง ทำให้ตัวข้าพเจ้าได้รับความรู้ในการทำงานด้านการออกแบบ ได้ฝึกพัฒนาทักษะด้านการออกแบบได้ดียิ่งขึ้นและได้รับประสบการณ์มากมายที่เป็นตัวช่วยส่งผลที่ดีแก่ข้าพเจ้า ทั้งในเรื่องการทำงานและปฏิสัมพันธ์เพื่อให้ข้าพเจ้าเป็นบุคลากรที่ดีต่อไป ซึ่งการมาสหกิจในครั้งนี้ถือเป็นสิ่งที่คุ้มค่าและประทับใจอย่างมาก หวังว่านักศึกษารุ่นต่อไปจะได้มีโอกาสร่วมสหกิจกับทางบริษัท โมโนเพลย์ จำกัด ที่ทำให้ได้ประสบการณ์ที่ดีดังเช่นข้าพเจ้า

5.1.1 โครงการการออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์สื่อเกมออนไลน์

งานที่ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้จัดทำจะเป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อนำไปใช้งานจริง ผลงานที่ได้จัดทำขึ้นมีทั้งหมด 2 เกม โดยเป็นการนำออกแบบภาพกราฟิกใหม่ให้มีรูปลักษณะที่หลากหลายและต่างจากเดิม เกมที่ถูกออกแบบภาพกราฟิกใหม่ถูกอัปโหลดขึ้น ไปบนเว็บไซต์ playplay.in.th ที่เป็นเว็บสื่อเกมออนไลน์ที่เผยแพร่ให้ผู้บริโภคได้เข้ามาร่วมสนุกและร่วมกิจกรรม

ผลตอบรับหลังจากจัดทำโครงการ

1. ตัวเกมบนเว็บไซต์มีภาพกราฟิกที่หลากหลายต่างจากตัวเกมเดิม
2. ภาพกราฟิกที่ออกแบบสามารถเพิ่มจำนวนผู้เล่นเกมบนเว็บไซต์ได้มากขึ้น
3. สามารถเพิ่มจำนวนกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมกับเพจของทางบริษัทได้

ประสบการณ์ที่ผู้ทำโครงการได้รับ

1. ได้เรียนรู้ขั้นตอนการออกแบบภาพกราฟิกจากการปฏิบัติงานจริง
2. ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตามทฤษฎีและองค์ประกอบศิลป์พื้นฐานงานศิลปะ
3. ได้เรียนรู้เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบของโปรแกรม Photoshop และ Illustrator
4. ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม

5.1.2 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

ในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน ข้าพเจ้าได้ร่วมงานในตำแหน่งกราฟิก แพนก Business game เช่น Fanart, Stickers และ Banner ให้กับเพจ Playplay เล่นง่าย ได้รางวัลกับเพจ Light Shadow Thailand ซึ่งผลงานต่างๆที่ได้จัดทำขึ้นถูกนำไปใช้ ได้ผลลัพธ์ที่ดีและเป็นที่น่าพอใจ

5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา

ตารางที่ 5.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในการปฏิบัติงาน

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ไม่มีประสบการณ์ทำงานจริง	ศึกษาข้อมูลและลักษณะงานที่ทางบริษัทได้จัดทำขึ้น เพื่อนำไปต่อยอดแล้วพัฒนาในรูปแบบที่ทางบริษัทต้องการ
ความรู้ด้านการออกแบบยังน้อย	ศึกษาเพิ่มเติมทางอินเทอร์เน็ต เพื่อศึกษารูปแบบ การจัดวาง การใช้ องค์ประกอบต่างๆเพื่อให้งานออกมาดูดีแล้วสวย โดยต้องอาศัยการหมั่นฝึกฝนและต้องดูงานให้มาก เพราะการที่เรายังมีประสบการณ์และยังมีความคิดสร้างสรรค์ไม่มากพอ อาจเป็นเพราะเรายังเรียนรู้ได้ไม่เต็มที่ เราสามารถเรียนรู้จากการทำงานโดยปรึกษาหรือขอความคิดเห็นกับผู้มีประสบการณ์โดยตรง
ความล่าช้าของงาน	หมั่นฝึกฝนและศึกษาเครื่องมือที่ใช้ให้ละเอียด เพราะบางครั้งการที่เราทำงานล่าช้าอาจมาจากเรายังขาดความชำนาญของเครื่องมือหรือโปรแกรมนั้นๆ เพราะฉะนั้นควรฝึกและหัดใช้ให้เกิดความเคยชินพร้อมศึกษาโปรแกรมนั้นๆเพื่อเวลาทำงานจริงจะได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น
การสื่อสาร	หากมีข้อสงสัยหรือเกิดความไม่เข้าใจ ควรสื่อสารกันโดยตรงไปตรงมา ถาม-ตอบอย่างละเอียด และในระหว่างนั้นควรจดบันทึกเพื่อให้เกิดความชัดเจนและไม่เกิดข้อผิดพลาดที่จะเกิดผลตามมาในภายหลัง

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

การทำงานด้านการออกแบบนั้นต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์และความชำนาญ หมดันฝึกฝนการใช้โปรแกรมที่สามารถใช้ในการออกแบบและทำการสื่อความหมายออกมาให้ได้มากและเหมาะสมที่สุด ศึกษาความรู้รอบตัวแนวคิดใหม่ๆ เช่น ตัวอย่างบนอินเทอร์เน็ต บนเว็บที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อนำมาประยุกต์และต่อยอดในการออกแบบกราฟิก ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการทำงานจริง อีกทั้งเมื่อเวลาที่เราปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายมาจำนวนมาก เราควรจัดเวลาตารางงานให้ดีเพื่อจะได้ปฏิบัติให้เหมาะสมกับการทำงาน สะดวกรวดเร็วและเข้าใจง่าย นอกจากเรื่องงานแล้ว ควรคำนึงถึงความพร้อมในเรื่องการปรับตัวและวางตัวให้เหมาะสมต่อองค์กรและเพื่อนร่วมงาน เพราะการทำงานที่ดีนั้น ต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายๆฝ่ายเพื่อให้งานสำเร็จและบรรลุเป้าหมาย

TNI

เอกสารอ้างอิง

ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง, 2009, “ทฤษฎีสี่”, Comic & CG Painting คัมภีร์วาดการ์ตูนและลงสีด้วย Photoshop, ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง, 1, บริษัท โปรวิชั่น จำกัด, 408/75 ชั้น 17 อาคารพหลโยธินเพลส ถ.พหลโยธิน สามเสนใน พญาไท กรุงเทพฯ 10400, P.222

นัฐประชา หงษ์สุวรรณ, 2016, “องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานงานศิลปะ”, วาดเส้นสถาปัตย์, นัฐประชา หงษ์สุวรรณ, 3, บริษัท สำนักพิมพ์วาดศิลป์ จำกัด, 43/421 หมู่ 9 ถ.กาญจนาภิเษก แขวงบางแค เขต บางแค กรุงเทพฯ, P. 25 - 31

นางสาวชลธิชา เพ็ชแพง, 2007, แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ [Online],
Available: http://kanunn.blogspot.com/2007/08/blog-post_20.html [21 กันยายน 2018]

นาย กฤษฎา ดาวสันเทียะ, ไม่ทราบปี, Infinity Basics [Online],
Available: <https://sites.google.com/site/kitsadadao3742/> [17 กันยายน 2018]

สุระ นวลประดิษฐ์, 2016, องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design) [Online],
Available: <http://www.stockphotothailand.com> [24 กันยายน 2018]

Clickingme art, 2009, บรรทัดฐานการออกแบบกราฟิก [Online],
Available: http://phaegraphicdesign.blogspot.com/2009/12/blog-post_1.html [25 กันยายน 2018]

Brotherpong, 2015, โปรแกรม Illustrator [Online],
Available: <http://www.vdoschool.com/vdo/index.php/2015-06-22-08-04-22/176--illustrator-.html>
[20 กันยายน 2018]

Kru suwanna, 2018, ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก [Online],
Available: <https://sites.google.com/a/hatyaiwit.ac.th/kru-suwanna/graphic/p1> [17 กันยายน 2018]

Print Media Design CA 519, ไม่ทราบปี, แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ [Online],
Available: <http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning49/ca519/Chapter1/chapter1.htm>
[25 กันยายน 2561]



สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ภาคผนวก

TNI

THAI - JAPANESE INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ภาคผนวก ก.

รายงานประจำสัปดาห์

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-สกุลนักศึกษานางสาว อทิมา ม่วงกล้า..... รหัสนักศึกษา.....53121093-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 04./06./61	8	ออกแบบ logo และ Icon ของกรม		ยังไม่ชำนาญโปรแกรม illustrator
อังคาร 05./06./61	8	แก้ไข ลายละเอียดเพิ่มเติม ของ logo และ Icon		ยังไม่โปรแกรม ข้อจำกัด
พุธ 06./06./61	8	ออกแบบ logo และ Icon กรม	เรียนรู้เทคนิคเล็กๆน้อยๆ เพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้นตามข้อคิด	โปรแกรม Error ขวดย
พฤหัสบดี 07./06./61	8	แก้ไข / ปรับ ลายละเอียดของ logo และ Icon	เข้าใจการใช้โปรแกรม เพิ่มเติม	โปรแกรม Error ขวดย
ศุกร์ 08./06./61	8	ออกแบบ / จัดทำโปสเตอร์วัน	การ เลิกใช้สี	ภาพยังไม่ชัด ไม่สดใส/เล่น
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	-	ลงชื่อ..... อทิมา ม่วงกล้า..... (.....นางสาว อทิมา ม่วงกล้า.....)	ลงชื่อ..... Withum..... (.....จิ๊ตภา วัฒนานาตกุล.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	40	วัน/เดือน/ปี..... 08./06./61..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... Assistant Manager..... วัน/เดือน/ปี..... 11/06/2018..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



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.....นางสาว อัทธมา ม่วงกล้า.....รหัสนักศึกษา.....58121093-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์...11/06/61	8	ทำ Banner โปรแกรมขึ้น จอเพชร playplay		
อังคาร...12/06/61	8	-แก้ไข/ปรับ Banner โปรแกรมขึ้น -ออกแบบ logo และ Icon เกม	การจัดข้อประกอบภาพ	
พุธ...13/06/61	8	-ออกแบบ logo และ Icon เกม -edit VDO		การตั้งค่าหน้า VDO ซอฟต์แวร์โปรแกรม Premiere Pro
พฤหัสบดี...14/06/61	8	-แก้ไข logo และ Icon, วัสดุหน้าจอ -edit VDO		
ศุกร์...15/06/61	8	- ปรับ/แก้ไข logo และ Icon - ร่างภาพ สไลด์สรุปของกิจกรรมวันแม่		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ.....อัทธมา ม่วงกล้า..... (.....นางสาว อัทธมา ม่วงกล้า.....)	ลงชื่อ..... <u>ณัทธมา</u> (..... <u>ณัทธมา</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	80	วัน/เดือน/ปี.....15/06/61..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <u>Assistant Manager</u> วัน/เดือน/ปี.....15-06-2019..... 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.....3.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....นางสาว อภิมา พ่วงกล้า.....รหัสนักศึกษา.....58121093-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 18./06./61	8	แก้ไข logo และ Icon ศึกษาเรื่อง การใส่โปรแกรม PS, AI, Pr	เทคโนโลยีการทำตัวอักษร	
อังคาร 19./06./61	8	ออกแบบ logo และ reskin งาน character ของ งานโปรแกรมกราฟิก		
พุธ 20./06./61	8	แก้ไข logo และ reskin แก้ไขและเปลี่ยนของ character		
พฤหัสบดี 21./06./61	8	ศึกษาข้อมูล เรื่องเทคนิค กราฟฟิก แก้ไข reskin ลอโก้ character ของ กราฟิก	เทคนิคกราฟฟิกและ ความรู้ในงานกราฟฟิก	โปรแกรม Error
ศุกร์ 22./06./61	8	ตัดเส้น ลาย Character ของงานโปรแกรมกราฟิก และ ลอโก้ character		โปรแกรม Error
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	80	ลงชื่อ.....อภิมา พ่วงกล้า..... (.....นางสาว อภิมา พ่วงกล้า.....)	ลงชื่อ.....Nithin..... (.....นิธิน นวนงนตพงศ์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	120	วัน/เดือน/ปี.....22/06/61..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง.....As..... วัน/เดือน/ปี.....22 Jun 2018..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



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.....4.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....นางสาว อติภา ฝรั่งกล้า.....รหัสนักศึกษา.....58121092-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 25/06/18	8	ศึกษา ซ้อมโปรแกรมเพิ่มเติม ใช้เส้น character โปรแกรมจิกรวม		
อังคาร 26/06/18	8	แก้ไข และลงสี character ของรวม โปรแกรมจิกรวม		
พุธ 27/06/18	8	ออกแบบ Reskin เกม		
พฤหัสบดี 28/06/18	8	ออกแบบ Reskin เกม วาดโครงร่าง character สำหรับจิกรวม		
ศุกร์ 29/06/18	8	ออกแบบ Reskin เกม วาดโครงร่าง character สำหรับจิกรวม		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	120	ลงชื่อ.....นางสาว อติภา ฝรั่งกล้า..... (.....นางสาว อติภา ฝรั่งกล้า.....)	ลงชื่อ.....อนันต์..... (.....อนันต์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	160	วัน/เดือน/ปี.....29/06/2018..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง.....AM..... วัน/เดือน/ปี.....29/06/2018..... 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.....5.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....นางสาว อทิมา พ่วงกล้า.....รหัสนักศึกษา.....58121093-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 02/07/18	8	วาดโครงร่าง character กิจกรรม สีกรีน background		
อังคาร 03/07/18	8	แก้สีกรีน background ออกแบบ object ที่ใช้สีกรีนเกม		
พุธ 04/07/18	8	แก้ object เกม และ ตัวอักษร ออกแบบ logo ตัวเกมที่ใช้สีกรีน	การแก้ปัญหา และ การใช้ ใช้ดู ไม่ น่าเบื่อ	
พฤหัสบดี 05/07/18	8	แก้ logo เกม, Reskin เกม วาดโครงร่าง character กิจกรรม		
ศุกร์ 06/07/18	8	สีกรีน เกม		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	160	ลงชื่อ.....อทิมา พ่วงกล้า..... (.....นางสาว อทิมา พ่วงกล้า.....) วัน/เดือน/ปี.....06/07/2018.....	ลงชื่อ.....Orithim B..... (.....พี่อ้อk มณจนาภักตกุล.....) ตำแหน่ง.....Assistant Manager..... วัน/เดือน/ปี.....04-07-2018.....	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	200	นักศึกษา	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.....6.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นวรวาท อภิทักษ์ พ่วงกล้า รหัสนักศึกษา 58121093-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 09/07/18	?	ออกแบบ Reskin background		
อังคาร 10/07/18	8	แก้ Reskin background		
พุธ 11/07/18	8	Reskin แถว ตัวโลโก้ ออกแบบ ตึกเก่า		
พฤหัสบดี 12/07/18	8	ศึกษาเรื่อง เทคนิค ออกแบบ Text ออกแบบ Banner แจกของทวงเฉง	เทคนิคการใช้เครื่องมือ และกราฟ ออกแบบ Text	
ศุกร์ 13/07/18	8	ออกแบบ Banner กิจกรรมแจกราววัล แก้ไข Banner เล่นกิจกรรม	ข้อข้อ เทคนิคการทำ ภาพกราฟิกกับคอมพิวเตอร์	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	200	ลงชื่อ..... นวรวาท พ่วงกล้า (นวรวาท อภิทักษ์ พ่วงกล้า)	ลงชื่อ..... นวรวาท พ่วงกล้า (นวรวาท อภิทักษ์ พ่วงกล้า)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	240	วัน/เดือน/ปี..... 13 / 07 / 2018 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... 13/07/2018 / Assistant Manager 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.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นพาวรา อภิธนา นววงศ์ รหัสนักศึกษา 58121093-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 16/07/18	2	ออกแบบ ตัวละคร character (ด้านหน้า) ให้ Reskin game	ทำ save ไฟล์ของ RSD และ AI ในคอมพิวเตอร์	ขนาดของภาพที่ RSD ไม่เท่ากับขนาดภาพที่ส่งออก
อังคาร 17/07/18	2	ออกแบบ Banner กิจกรรม playplay ให้ ตัวละคร character	ได้ detail ของ ตัวละคร ไม่ค่อยละเอียดเท่าที่ควร	พื้นที่ภาพเยอะเกินไป ต้องลดลง
พุธ 18/07/18	2	แก้ไข Banner กิจกรรม playplay ออกแบบ ตัวละคร character (ด้านหลัง)	งานละเอียด	
พฤหัสบดี 19/07/18	2	แก้ไข Banner กิจกรรม playplay ออกแบบ ตัวละคร character (ด้านข้าง)		
ศุกร์ 20/07/18	2	ออกแบบ Banner กิจกรรม playplay		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	240	ลงชื่อ..... อภิธนา นววงศ์ (นพาวรา อภิธนา นววงศ์)	ลงชื่อ..... Orithim (นพาวรา อภิธนา นววงศ์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	280	วัน/เดือน/ปี..... 20/07/2018 นักศึกษา	ตำแหน่ง Assistant Manager วัน/เดือน/ปี..... 23/07/2018 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.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ว.ล.ก. อ.ก.ก.ก. น.ว.ล.ก. รหัสนักศึกษา 58121099-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 23/07/18	8	แก้ไขงานเลขที่ ๕๖๓ Character ออกแบบ emotion stickers ตัวละครในเกม (สัปดาห์ที่ 1)		
อังคาร 24/07/18	8	ออกแบบ emotion stickers ตัวละครในเกม (สัปดาห์ที่ 2)		
พุธ 25/07/18	8	skin game (logo game), icon		
พฤหัสบดี 26/07/18	8	skin game (logo game), icon	การใส่ การแก้ไขงาน	การออกแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิก
ศุกร์ 27/07/18		รับชุด (วันอาสาฬหบูชา)		
เสาร์/...../.....				
อาทิตย์/...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	280	ลงชื่อ..... น.ว.ล.ก. น.ว.ล.ก. (..... น.ว.ล.ก. น.ว.ล.ก.)	ลงชื่อ..... Nitin (..... น.ว.ล.ก. น.ว.ล.ก.)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	312	วัน/เดือน/ปี..... 26/07/2018 นักศึกษา	ตำแหน่ง AM วัน/เดือน/ปี..... 26 Jul 2018 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาคือต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
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.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นามสกุล อภิมา นามสกุล รหัสนักศึกษา 58121093-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 30/07/18		งานชุดชุดเบ รัน อาสาสมัคร		
อังคาร 31/07/18	8	ฝึกกรีนเกม ออกแบบ emotion ตัวละครในเกม (สัปดาห์ 3)	การออกแบบ Text	
พุธ 01/08/18	8	ออกแบบ emotion ตัวละครในเกม (สัปดาห์ 4,5)		
พฤหัสบดี 02/08/18	8	แก้ไข emotion ตัวละครในเกม (สัปดาห์ 5) ออกแบบ banner กิจกรรม โลกแห่งเรา	ความรู้ลึกของสี	
ศุกร์ 03/08/18	8	ออกแบบ emotion ตัวละครในเกม (สัปดาห์ 6) แก้ไข banner กิจกรรม โลกแห่งเรา		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	312	ลงชื่อ..... อภิมา นามสกุล (นามสกุล อภิมา นามสกุล)	ลงชื่อ..... Orithim (นามสกุล อภิมา นามสกุล)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	344	วัน/เดือน/ปี 03/08/18 นักศึกษา	ตำแหน่ง Assistant Manager วัน/เดือน/ปี 03-08-2561 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
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.....10.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นาวสาว อัททมา พ่วงกล้า รหัสนักศึกษา 57121093-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 6/8/18	8	ออกแบบ Banner ของเวท PlayPlay เว็บไซต์ Banner 1hr Playplay		
อังคาร 7/8/18	8	ออกแบบ Banner 1hr Playplay ช่วยงานของ ทาวันรัช		
พุธ 8/8/18	8	ออกแบบ Banner 6hr Playplay		
พฤหัสบดี 9/8/18	8	ออกแบบ/แก้ไข Banner 1hr Playplay ออกแบบ ตัวละคร SD , Gift Voucher		
ศุกร์ 10/8/18	8	แก้ไข Gift Voucher ออกแบบ/แก้ไข ตัวละคร SD		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	344	ลงชื่อ..... อัททมา พ่วงกล้า (..... นาวสาว อัททมา พ่วงกล้า)	ลงชื่อ..... Crithim. (..... นาวสาว อัททมา พ่วงกล้า)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	384	วัน/เดือน/ปี 10-08-2018 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... AM วัน/เดือน/ปี 10-08-2018 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

177/1 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 นวรัตน์ อภิชาติกุล รหัสนักศึกษา 59121093-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 12/08/18		ประชุม 10.00 น. เริ่ม		
อังคาร 14/08/18	8	ออกแบบ banner กิจกรรมทว.พร Playplay แก้ไข banner กิจกรรม / ค้นหา ทว.พร Playplay		
พุธ 15/08/18	8	ออกแบบ emotion ตัวละครในเกม (ตัวที่ 7) ออกแบบ banner กิจกรรม ทว.พร		
พฤหัสบดี 16/08/18	6	แก้ไข emotion ตัวละครในเกม (ตัวที่ 7) ออกแบบ emotion ตัวละครในเกม (ตัวที่ 8)		
ศุกร์ 17/08/18	8	แก้ไข emotion ตัวละครในเกม (ตัวที่ 8) ทำ Artwork กิจกรรม เกม Light shadow thailand		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	30	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	384	ลงชื่อ..... นวรัตน์ อภิชาติกุล (..... นวรัตน์ อภิชาติกุล)	ลงชื่อ..... Nithin (..... นวรัตน์ อภิชาติกุล)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	414	วัน/เดือน/ปี 17-08-2018 นักศึกษา	ตำแหน่ง AM วัน/เดือน/ปี 17 Aug 2018 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.....12.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษานางสาว อุกทิมา ม่วงกล้า.....รหัสนักศึกษา.....58121093-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 28/07/18	8	แก้ไข emotion ตัวละคร เกม (ตัวที่ 8) แก้ไข emotion ตัวละคร เกม (ตัวที่ 9)		
อังคาร 29/07/18	-	- ลาป่วย -		
พุธ 30/07/18	8	Resize Banner เกม Light Shadow สำหรับเว็บไซต์ MThai		
พฤหัสบดี 31/07/18	8	Resize Banner เกม Light Shadow		
ศุกร์ 01/08/18	8	ออกแบบ Banner กิจกรรมห้องจอยเนอร์ Play Play Resize Banner เกม Light Shadow, ออกแบบ Banner	การได้ดูแลเพิ่มเติมเนื้อหา และเพิ่มมิติเนื้อหา	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	414	ลงชื่อ.....อุกทิมา ม่วงกล้า..... (.....นางสาว อุกทิมา ม่วงกล้า.....)	ลงชื่อ.....Orithim..... (.....นัธยา เบญจนาถกุล.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	446	วัน/เดือน/ปี.....24-08-2018..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง.....AM..... วัน/เดือน/ปี.....24-08-2018..... 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.....¹³.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษานางสาว อภิวภา พ่วงกล้า.....รหัสนักศึกษา.....58121093-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ : 27 / 09 / 18	8	ออกแบบ Banner Light Shadow Thailand เว็บไซต์ Banner 4 size		
อังคาร : 28 / 09 / 18	8	ออกแบบ Banner Light Shadow Thailand เว็บไซต์ Banner 4 size		
พุธ : 29 / 09 / 18	8	ออกแบบ Banner เกม play play , เว็บไซต์ Banner ออกแบบ emotion ตัวละครเกม (ตัวที่ 10)		
พฤหัสบดี : 30 / 09 / 18	8	ออกแบบ / เว็บไซต์ Banner Light Shadow Thailand แต่ง emotion ตัวละครเกม (ตัวที่ 10)		
ศุกร์ : 01 / 10 / 18	8	ออกแบบ / แต่ง / เว็บไซต์ Banner Light Shadow TH ออกแบบ banner play play		
เสาร์ :				
อาทิตย์ :				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	446	ลงชื่อ.....อภิวภา พ่วงกล้า..... (.....นางสาว อภิวภา พ่วงกล้า.....)	ลงชื่อ.....Nithin..... (.....นิตินา เบนจนาภักตกุล.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	486	วัน/เดือน/ปี.....31 / 09 / 2018..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง.....AM..... วัน/เดือน/ปี.....31 - 09 - 2561..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ : นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



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.....¹⁴.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษานางสาว อากิมา ม่วงกล้า.....รหัสนักศึกษา.....58121093-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์...3.../...9.../...13...	8	ออกแบบ Banner และ ไรต์ Banner		
อังคาร...4.../...9.../...13...	8	ไรต์ Banner เกม light Shadow Thailand กราฟ ตัวการ์ตูน ส่วนใน ทานมอนด์	การตกแต่งเส้นตลับ โปรแกรม AI	
พุธ...5.../...9.../...13...	8	ใช้กัน logo เกม กราฟ ตัวการ์ตูน ส่วนใน ทานมอนด์		
พฤหัสบดี...6.../...9.../...13...	8	ไรต์ Banner เกม light Shadow Thailand ทำ Banner Countdown เกม play play		
ศุกร์...7.../...9.../...13...	8	ออกแบบ Banner สัปดาห์เปิด Vegas light Shadow TH & Rabbit Live Play		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	486	ลงชื่อ.....อากิมา ม่วงกล้า..... (.....นางสาว อากิมา ม่วงกล้า.....)	ลงชื่อ.....Orithim..... (.....นันทิยา เสงี่ยมพงศ์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	526	วัน/เดือน/ปี.....10 / 09 / 2019..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง.....10-09-2019 (AM)..... 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 15

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นวรัตน์ อภิรักษ์ รหัสนักศึกษา 58121093-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 10/9/19	8	แก้ไข Banner กิจกรรม lightShadow & Rabbit Line Up		
อังคาร 11/9/19	8	ออกแบบ Banner ของงาน Play Play ออกแบบ emotion สำหรับกราฟิก (สัปดาห์ 11)		
พุธ 12/9/19	8	แก้ไข Banner งาน Play Play, emotion (สัปดาห์ 12) แก้ไข/ออกแบบ ตัวอักษร สำหรับงานงาน		
พฤหัสบดี 13/9/19	8	ออกแบบโปสเตอร์ สำหรับงาน LightShadow Thailand แก้ไข Banner กิจกรรม lightShadow & Rabbit Line Up		
ศุกร์ 14/9/19	8	แก้ไขโปสเตอร์ สำหรับงาน LightShadow Thailand		
เสาร์/...../.....				
อาทิตย์/...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	526	ลงชื่อ..... นวรัตน์ อภิรักษ์ (นวรัตน์ อภิรักษ์ นวรัตน์)	ลงชื่อ..... Ntthim (นวรัตน์ อภิรักษ์ นวรัตน์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	566	วัน/เดือน/ปี..... 14/09/2019 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... AM วัน/เดือน/ปี..... 17 - sep 2019 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.....นางสาว อุกัทภา ม่วงกล้า.....รหัสนักศึกษา.....58121093-7.....
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 13/09/18	8	แก้ไขเว็บไซต์ สำหรับเกม Light shadow Thailand	การจัดหน้า - Layout	
อังคาร 18/09/18	8	แก้ไขเว็บไซต์ สำหรับเกม Light shadow Thailand	การจัดวางและรูปแบบ Text ที่เหมาะสม	
พุธ 19/09/18	8	ออกแบบป้ายพร้อม หรือโอเพนเฮาส์ Open House		
พฤหัสบดี 20/09/18	8	ออกแบบแก้ไข ป้ายพร้อม งาน Open House ออกแบบสติกเกอร์ emotion สัปดาห์ที่ 13, 14		
ศุกร์ 21/09/18	8	แก้ไขภาพโฆษณา อุกัทภา เกม Light shadow Thailand ออกแบบสติกเกอร์ emotion สัปดาห์ที่ 15, 16		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	566	ลงชื่อ.....อุกัทภา ม่วงกล้า..... (นางสาว อุกัทภา ม่วงกล้า.....)	ลงชื่อ.....Oritthim..... (.....นิธิตา อมรชลาภ.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	606	วัน/เดือน/ปี.....21 / 09 / 2018..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง.....Am..... วัน/เดือน/ปี.....21 / 09 / 2018..... 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.....17.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษานางสาว อาทิตยา พ่วงกล้า รหัสนักศึกษา 59121093-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 24/09/18	8	ออกแบบสติกเกอร์ emotion สัปดาห์ที่ 18, 19, 19		
อังคาร 25/09/18	8	แก้ไขสติกเกอร์ emotion สัปดาห์ที่ 18, 19 ออกแบบสติกเกอร์ emotion สัปดาห์ที่ 20	การแก้ข้อสงสัยของ และสื่อบริษัท	
พุธ 26/09/18	8	ออกแบบ Banner เหนือ Play play เล่นง่ายใช้สะดวก		
พฤหัสบดี 27/09/18	8	ออกแบบและ Resize Banner เหนือ play play แก้ไขข้อบกพร่องใน Manga ของบริษัท		
ศุกร์ 28/09/18	8	ออกแบบ และ แก้ไข Banner เหนือ play play ใส่ Text และ สติกเกอร์, ใส่ข้อบกพร่อง Manga ของบริษัท		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	606	ลงชื่อ..... อาทิตยา พ่วงกล้า (.....นางสาว อาทิตยา พ่วงกล้า.....)	ลงชื่อ..... นีธวิภา (.....นีธวิภา บุญงามเทศ.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	646	วัน/เดือน/ปี..... 28/09/2018 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... นีธวิภา วัน/เดือน/ปี..... 28-09-2018 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นางสาวอาทิตยา ม่วงกล้า

วัน เดือน ปีเกิด

25 มิถุนายน 2539

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

โรงเรียนมินประสาธวิทยา

ระดับมัธยมศึกษา

โรงเรียนมินประสาธวิทยา

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2558
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

TNI

TAHTI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY