



การออกแบบภาพ 2 มิติ และ 3 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’

The 2D and 3D designing by computer's program

for event: Ran-Ded-Fair

ธัญภา รัตนาคณหุตานนท์

TNI

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2561

การออกแบบภาพ 2 มิติ และ 3 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’

The 2D and 3D designing by computer's program
for event: Ran-Ded-Fair

ัญญา รัตนาคณหุตานนท์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ปีการศึกษา 2561

คณะกรรมการสอบ

.....

ประธานกรรมการสอบ

(ผศ.ดร.จิตติพร เลิศรัตน์เดชากุล)

.....

กรรมการสอบ

(ผศ.ดร.ชลฤทธิ เหลืองจินดา)

.....

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.คณาภรณ์ รักไพฑูรย์)

.....

ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการ	การออกแบบภาพ 2 มิติ และ 3 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’		
ผู้เขียน	นางสาวรัชฎา รัตนาคณหุตานนท์		
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ	สาขาวิชา	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.คณากาญจน์ รักไพฑูรย์		
พนักงานที่ปรึกษา	นายภูริวัจน์ รันทกิจ		
ชื่อบริษัท	บริษัท กรุงเทพ เอ็กซิбиชั่น จำกัด		
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ธุรกิจการรับจ้างจัดงานอีเว้นท์		

บทสรุป

จากการได้จัดทำโครงการการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’ ตั้งแต่กระบวนการคิด การออกแบบ การทำงานด้านอีเว้นท์ เพื่อใช้ในการสร้างสื่อในงานอีเว้นท์ จนเกิดเป็นชิ้นงานที่สามารถใช้เผยแพร่ได้ ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้ทำงานในส่วนของการกราฟิก รับผิดชอบงานออกแบบกราฟิกต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ออกแบบภาพประกอบ , การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ตกแต่งรูปภาพประกอบ รวมไปถึงการจัดวางพื้นที่ในงานจริง เป็นต้น

การลงมือการทำงานออกแบบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์นี้ ชิ้นงานออกแบบได้ถูกนำไปใช้ เช่น การออกแบบ gift voucher เพื่อเป็นรางวัลแจกภายในงานอีเว้นท์ , การออกแบบภาพโปรโมทพองานอีเว้นท์ ทำให้ได้ใช้ทักษะที่ได้เรียนมาอย่างเต็มที่ นอกเหนือจากนั้นยังเป็นการได้เรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ และประสบการณ์ที่หลากหลายจากการทำงานอีเว้นท์ ช่วยลดการเกิดปัญหาและทำให้งานเสร็จเร็วขึ้น สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์นั้นได้ง่ายขึ้น ซึ่งสามารถนำความรู้ที่ได้มาปรับใช้และพัฒนาในการต่อยอดการทำงานในอนาคต

Abstract

Project's name	The 2D and 3D designing by computer's program for event: Ran-Ded-Fair
Writer	Miss Tanyapa Rattanakanahutanon
Faculty	Bachelor of Science (Multimedia Technology)
Faculty Advisor	Dr. Kanakarn Ruxpaitoon
Job Supervisor	Mr. Puriwad Rantakit
Company's name	Bangkok Exhibition Company Limited
Business Type / Product	Event Organizer

Summary

I was assigned to responsible for graphic designing, including used Adobe Illustrator to design the illustration, used Adobe Photoshop to decorative the pictures and created layout for the event. The project 2D and 3D designing by computer's program for event 'Ran-Ded-Fair' has been manage from brainstorming, designing and organization to final product that can be published.

This project has produced a gift voucher as a reward for the event, an illustration for promoting the event. As I have forced to use all skills, I have learned new skill and got variety of experiences which reduce the obstacle and help get the job done faster. Along with the ability to adapt to the situation which can be acquired and deployed to further work in the future.

กิตติกรรมประกาศ

จากการที่ข้าพเจ้าได้มาฝึกงานที่บริษัท กรุงเทพ เอ็กซิбиชั่น จำกัด ข้าพเจ้าได้รับทั้งความรู้ และประสบการณ์มากมายที่สามารถนำไปต่อยอดได้ในอนาคต ต้องขอขอบคุณ คุณกวีวิจิตร รัตนกิจ ที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้เข้ามาฝึกงานและเรียนรู้ประสบการณ์จากที่นี่ ขอขอบคุณพี่ ๆ ใน แผนก กิจกรรมพิเศษ (Business Development) ที่ให้การต้อนรับอย่างอบอุ่นตั้งแต่วันแรกจนถึง วันสุดท้าย คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจกันเสมอมา

นอกจากนี้ขอขอบคุณบิดามารดาและครอบครัวของข้าพเจ้า ขอขอบคุณ ดร.กนกกาญจน์ รักไพฑูรย์ อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาของข้าพเจ้า ที่คอยให้คำปรึกษาและช่วยข้าพเจ้าแก้ไข ปัญหาตลอดเวลาที่ข้าพเจ้าได้เป็นนักศึกษาในความดูแลของท่าน สุดท้ายขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านจากสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นทุกท่านที่ได้ให้ความรู้กับข้าพเจ้าเพื่อนำมาใช้ในการ ปฏิบัติงานสหกิจจนทำให้การสหกิจครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ธัญภา รัตนาคณหุตานนท์

ผู้จัดทำ

TNI

THAI - JAPAN INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญรูป.....	ญ

บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	5
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	5
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	5
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	5
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	6
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	6
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.1.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสาร	7

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.1.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบงานสิ่งพิมพ์	10
2.1.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ exhibition stand.....	16
2.1.4 ทฤษฎีการออกแบบภาพ 3 มิติสำหรับ Exhibition	18
2.1.5 ทฤษฎีสี (color).....	21
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	23
2.2.1 Adobe Illustrator	23
2.2.2 Adobe Photoshop	24
2.2.3 Autodesk Maya	25
บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	26
3.1 แผนงานการฝึกงาน.....	26
3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน.....	27
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	27
3.3.1 การขึ้นโครงสร้าง Model 3D (เวที,บุธ,ประตูทางเข้า) เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’	27
3.3.2 การออกแบบ Facebook Advertising เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’	29
3.3.3 การออกแบบ Gift voucher เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’	29
3.3.4 การ Retouch ภาพประกอบสื่อนำเสนอ	30
3.3.5 การ Insert ข้อมูลองค์กรภายนอกเพื่อติดต่อประสานงาน และการรวบรวมข้อมูล	32

สารบัญ (ต่อ)

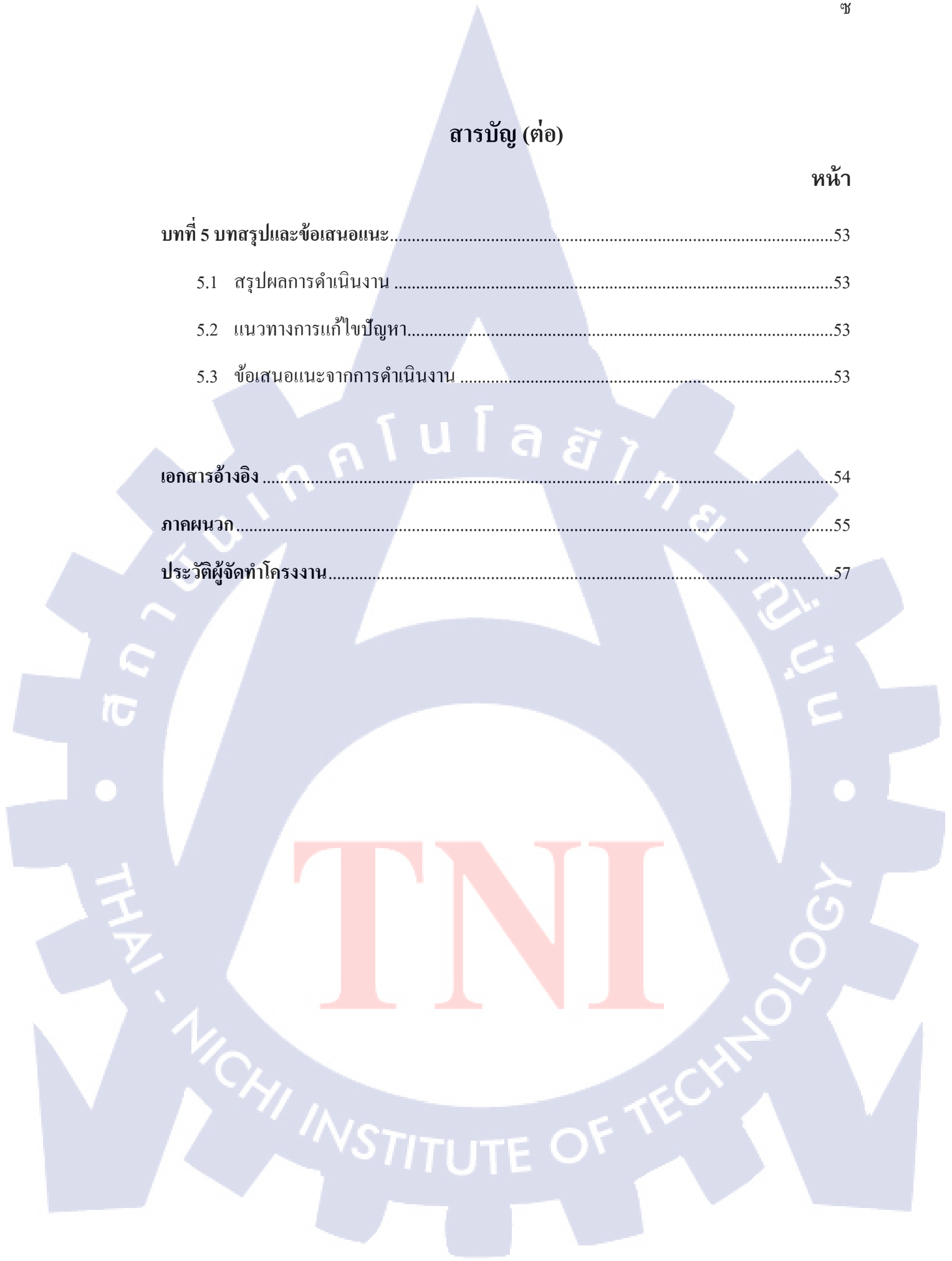
หน้า

3.3.6 การขึ้นโครงสร้าง Model 3D เพื่องานอีเว้นท์ ‘Siam Street’	32
3.3.7 การออกแบบ Text photoshop ประกอบสื่อนำเสนอ	34
3.3.8 การออกแบบเส้นทางการเดินทางเคลื่อนขบวน และ แผนผังภายในของสถานที่เพื่อ งานอีเว้นท์ ‘พระบรมธาตุพุทธศิลป์ แผ่นดินพระทรงธรรม’	35
3.3.9 การออกแบบ Exhibition Stand เป็น Inkjet คลุมพื้นที่ขนาด 10 นิ้ว เพื่องานกาชาด ประจำปี 2561 ณ สวนลุมพินี.....	36
3.3.10 การออกแบบฉากเครื่องดัดงูกำลัง และ ฉากบนฝา เพื่อ ‘งานแถลงการณ์ ไบค์แมน ศักรินทร์ตุ๊ดหมึก’	38
3.3.11 การออกแบบบัตรทีมงาน เพื่องานอีเว้นท์ ‘The rapper concert’	39
3.3.12 การออกแบบ Illustrator แผนที่เส้นทางปั่นจักรยานเพื่องานอีเว้นท์ ‘PRUcycle Thailand’	40
บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	41
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	41
4.1.1 การออกแบบงาน 2 มิติ เพื่อใช้งาน ‘ร้านเด็ดแฟร์’	41
4.1.2 การออกแบบงาน 3 มิติ เพื่อใช้งาน ‘ร้านเด็ดแฟร์’	44
4.1.3 การลงพื้นที่จริง ในงาน ‘ร้านเด็ดแฟร์’	49
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายใน การปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	52

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	53
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	53
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา.....	53
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	53
เอกสารอ้างอิง	54
ภาคผนวก.....	55
ประวัติผู้จัดทำโครงการ.....	57



TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	26
--	----



สารบัญรูป

รูป	หน้า
ภาพที่ 1. 1 แผนที่ตั้ง บริษัท กรุงเทพ เอ็กซ์บิชั่น จำกัด.....	1
ภาพที่ 1. 2 โลโก้ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน).....	3
ภาพที่ 1. 3 โลโก้ บริษัท กรุงเทพ เอ็กซ์บิชั่น จำกัด	3
ภาพที่ 1. 4 แผนผังองค์กรของ บริษัท กรุงเทพ เอ็กซ์บิชั่น จำกัด.....	4
ภาพที่ 2. 1 ตัวอย่างภาพองค์ประกอบของภาพ.....	9
ภาพที่ 2. 2 ตัวอย่างการใช้ความสมดุลในการจัดองค์ประกอบ.....	10
ภาพที่ 2. 3 ตัวอย่างการใช้จังหวะในงานออกแบบ	11
ภาพที่ 2. 4 ตัวอย่างการใช้การเน้นในงานออกแบบ.....	12
ภาพที่ 2. 5 ตัวอย่างการใช้ความเป็นเอกภาพในงานออกแบบ	13
ภาพที่ 2. 6 ตัวอย่างภาพของการใช้ ‘เส้น’	14
ภาพที่ 2. 7 ตัวอย่างภาพรูปทรงเลขาคณิต.....	14
ภาพที่ 2. 8 ตัวอย่างภาพพื้นผิว.....	15
ภาพที่ 2. 9 ตัวอย่างภาพการใช้ช่องไฟ.....	15
ภาพที่ 2. 10 ตัวอย่างการใช้ขนาดเพื่อให้ภาพดูน่าสนใจ.....	16
ภาพที่ 2. 11 ตัวอย่างภาพค่าความดำ.....	16
ภาพที่ 2. 12 ตัวอย่างการขึ้นโมเดล Exhibition จากภาพวาด.....	19
ภาพที่ 2. 13 ตัวอย่างการขึ้นโมเดลจากวัตถุจริง.....	20
ภาพที่ 2. 14 ตัวอย่าง ก่อน-หลัง การประมวลผลภาพ 3 มิติ.....	20
ภาพที่ 2. 15 สีโทนร้อน	21
ภาพที่ 2. 16 สีโทนเย็น	22
ภาพที่ 2. 17 สีโทนอ่อน.....	22
ภาพที่ 2. 18 สีโทนสดใส.....	22
ภาพที่ 2. 19 สีโทนเรียบ	22
ภาพที่ 2. 20 Logo โปรแกรม Adobe Illustrator CS6.....	23

สารบัญรูป (ต่อ)

รูป	หน้า
ภาพที่ 2. 21 Logo โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	24
ภาพที่ 2. 22 Logo โปรแกรม Autodesk Maya	25
ภาพที่ 3. 1 ตัวอย่าง โครงสร้าง Model 3D เวที เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’	27
ภาพที่ 3. 2 ตัวอย่าง โครงสร้าง Model 3D Archway เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’	28
ภาพที่ 3. 3 ตัวอย่าง โครงสร้าง Model 3D บูธอาหาร เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’	28
ภาพที่ 3. 4 ตัวอย่าง โครงสร้าง Model 3D ภาพรวม เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’	28
ภาพที่ 3. 5 การออกแบบโปร โหมชั่น Facebook	29
ภาพที่ 3. 6 การออกแบบสโลโปร โหมททาง Facebook	29
ภาพที่ 3. 7 ตัวอย่างงานออกแบบ Gift voucher	29
ภาพที่ 3. 8 ตัวอย่างภาพที่นำมาเป็น reference ในการ Retouch.....	30
ภาพที่ 3. 9 ตัวอย่างภาพการใช้งานเครื่องมือ Patch tool	30
ภาพที่ 3. 10 ตัวอย่างภาพหลังจากเกลี่ยสีเรียบร้อยแล้ว.....	31
ภาพที่ 3. 11 ตัวอย่างภาพหลังการ Retouch เรียบร้อยแล้ว	31
ภาพที่ 3. 12 ตัวอย่างภาพที่นำมาเป็น reference เพื่องานอีเว้นท์ ‘Siam Street’	32
ภาพที่ 3. 13 ตัวอย่างการขึ้นโครงสร้าง Model	33
ภาพที่ 3. 14 ตัวอย่างภาพที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว	33
ภาพที่ 3. 15 ตัวอย่างภาพเสร็จสมบูรณ์ของ Text photoshop คำว่า คือ ‘2 Gether’ และ ‘4 Ever’	34
ภาพที่ 3. 16 ตัวอย่างการออกแบบ การออกแบบเส้นทางการเดินทาง	35
ภาพที่ 3. 17 ตัวอย่างการออกแบบแผนผังภายในของสถานที่จัดงานแบบเข้าใจง่าย	36
ภาพที่ 3. 18 ตัวอย่าง reference ของกรมแผนที่ทหาร	36
ภาพที่ 3. 19 ตัวอย่างภาพหลังจาก Draft ดันฉบับเรียบร้อยแล้ว	37
ภาพที่ 3. 20 ตัวอย่างการจัดเรียงให้ตรงตามขนาดของเต็นท์	37
ภาพที่ 3. 21 ตัวอย่างการปรับสีให้ตรงตามที่โจทย์กำหนด.....	38
ภาพที่ 3. 22 ตัวอย่างภาพเสร็จสมบูรณ์ หลังจากได้ Scale เรียบร้อยแล้ว.....	38

สารบัญรูป (ต่อ)

รูป	หน้า
ภาพที่ 3. 23 ภาพตอนใช้งาน ในงาน งานแถลงการณ์ ไบค์แมน ศักรินทร์คูดหมึก	39
ภาพที่ 3. 24 ตัวอย่างบัตรทีมงานที่เสร็จสมบูรณ์	39
ภาพที่ 3. 25 ตัวอย่างแผนที่เส้นทางปั่นจักรยาน ในอีเว้นท์ ‘PRUcycle Thailand’	40
ภาพที่ 4. 1 ตัวอย่างโจทย์งานที่ได้รับในการออกแบบ Gift voucher	41
ภาพที่ 4. 2 ตัวอย่างโจทย์ที่ได้รับในการออกแบบ Ads โฆษณา.....	42
ภาพที่ 4. 3 ตัวอย่างงาน Gift voucher	42
ภาพที่ 4. 4 ตัวอย่างงาน Gift voucher ที่นำออกไปใช้จริง	43
ภาพที่ 4. 5 ตัวอย่าง Ads โฆษณาที่ได้นำไปใช้จริง.....	43
ภาพที่ 4. 6 ตัวอย่าง Ads โฆษณาเมื่อโพสต์ลงเพจ Facebook.....	44
ภาพที่ 4. 7 ตัวอย่าง Ads โฆษณาเมื่อนำไปปรับแต่งเป็นวิดีโอพื้นหลังบนเวที.....	44
ภาพที่ 4. 8 ตัวอย่างโจทย์งานที่ได้รับในการออกแบบภาพ 3 มิติ.....	45
ภาพที่ 4. 9 ตัวอย่างการวาดภาพร่างในการออกแบบภาพ 3 มิติ.....	45
ภาพที่ 4. 10 ตัวอย่างการขึ้นโมเดลเวทีเพื่องาน ‘ร้านเด็ดแฟร์’	46
ภาพที่ 4. 11 ก่อน - หลัง การใส่พื้นผิว.....	46
ภาพที่ 4. 12 ตัวอย่างการจัดแสงและกล้องในโปรแกรม.....	47
ภาพที่ 4. 13 ตัวอย่างภาพที่ใช้มุมกล้องอื่นในการประมวลผลภาพ.....	47
ภาพที่ 4. 14 ตัวอย่างภาพทั้งหมดที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	48
ภาพที่ 4. 15 ตัวอย่างการจัดพื้นที่ในงานให้เห็นภาพรวมของอีเว้นท์.....	49
ภาพที่ 4. 16 ตัวอย่างภาพรวมในงาน ‘ร้านเด็ดแฟร์’.....	50
ภาพที่ 4. 17 ตัวอย่างภาพที่นำมาทำกราฟิกในงานเพื่อโปรโมทเพจ Facebook.....	51
ภาพที่ 4. 18 ตัวอย่างภาพที่กราฟิกเพื่อโปรโมทเพจ ‘ร้านเด็ดแฟร์’	51

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

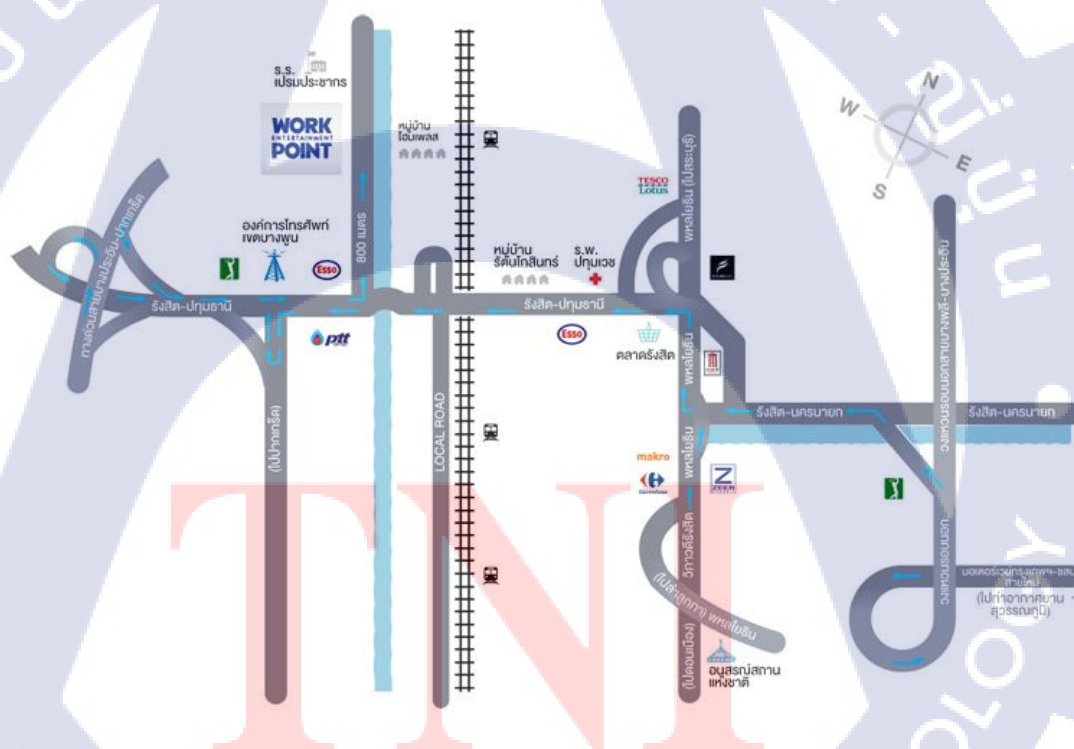
1.1.1 ชื่อสถานที่ตั้งประกอบการ: บริษัท กรุงเทพ เอ็กซิปปัน จำกัด

1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ: 99 หมู่ 2 ตำบลบางขุน อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

1.1.3 โทรศัพท์: +66 (0) 2833 2000

1.1.4 Website: <http://www.bex.co.th/th/services>

1.1.5 แผนที่สถานประกอบการ:



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง บริษัท กรุงเทพ เอ็กซิปปัน จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท กรุงเทพ เอ็กซิบีชัน จำกัด เป็นหนึ่งในผู้จัดเตรียมแผนกิจกรรมขนาดใหญ่ ไม่ว่าจะเป็น งานเทศกาล งานสัมมนา งานพิธีการ งานแต่งงาน งานเลี้ยงสังสรรค์ คอนเสิร์ต หรือการประชุมต่าง ๆ รวมถึงยังต้องศึกษาแบรนด์ วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ออกแบบแนวคิดของกิจกรรม และประสานงานด้านเทคนิคต่าง ๆ ก่อนที่งานอีเวนต์จะจัดขึ้นจริง เพื่อให้ลูกค้าในสิ่งที่ดีที่สุด ตามสโลแกน “Never say Never”

วิสัยทัศน์

เราจะสร้างแรงบันดาลใจจากความคิดสร้างสรรค์ ศิลธรรม ไปพร้อมกับสมาชิกที่ดี เพื่อสร้างรอยยิ้มและความสุขให้กับลูกค้า รวมทั้งเป็นผู้นำในการจัดงานอีเวนต์ของประเทศไทย

พันธกิจ

- ผลิตผลงานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม
- ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่างพัฒนาองค์กรสู่ความเป็นเลิศอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
- ให้บริการด้านบันเทิงและส่งเสริมการเรียนรู้แก่สังคม
- พัฒนาบุคลากรด้วยวัฒนธรรมองค์กรที่เต็มเปี่ยมด้วยความมุ่งมั่นและพลังความคิดสร้างสรรค์ที่ยึดมั่นในคุณธรรม

ภาพรวมธุรกิจบริษัท กรุงเทพ เอ็กซิบีชัน จำกัด

บริษัท กรุงเทพ เอ็กซิบีชัน จำกัด (บริษัทในเครือเวิร์คพอยท์กรุ๊ป) เป็นธุรกิจรับจ้างจัดงาน เป็นธุรกิจที่ให้บริการด้านการจัดงานกิจกรรมแบบครบวงจร เพื่อตอบสนองความต้องการและจุดมุ่งหมายของลูกค้า โดยที่ผ่านมามีบริษัทได้รับความไว้วางใจให้จัดงานสำคัญ ๆ ต่าง ๆ มากมายให้แก่ทั้งภาครัฐและเอกชน อาทิเช่น ขบวนพาเหรดงานเปิดปีการท่องเที่ยววิถีไทย ๒๕๕๘, งานสงกรานต์เมษาผ้าขาวม้าครองโลก สนุกลือต้น สนั่นอาเซียน ที่สยามสแควร์ และงาน ๖๐พรรษา เจ้าฟ้ามหาดัชนีสิรินธร ชลประทานทั่วไทย น้อมถวายพระพรชัยมงคล รวมถึงบริษัทได้รับการแต่งตั้งจาก กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ให้เป็นผู้บริหารจัดการงานบริหารจัดการอาคารแสดงประเทศไทยในงานมหกรรมโลก (The Universal Exhibition Milano 2015 ITALY) ซึ่งถือได้ว่า เป็นงานกิจกรรมที่มีความสำคัญระดับนานาชาติ

นอกจากการรับจ้างจัดงานในรูปแบบดังกล่าวแล้ว บริษัทยังรับจ้างผลิตรายการโทรทัศน์
ประเภทต่าง ๆ ให้แก่ทั้งภาครัฐและเอกชน ได้แก่ Thailand got Talent

**WORK
ENTERTAINMENT
POINT**

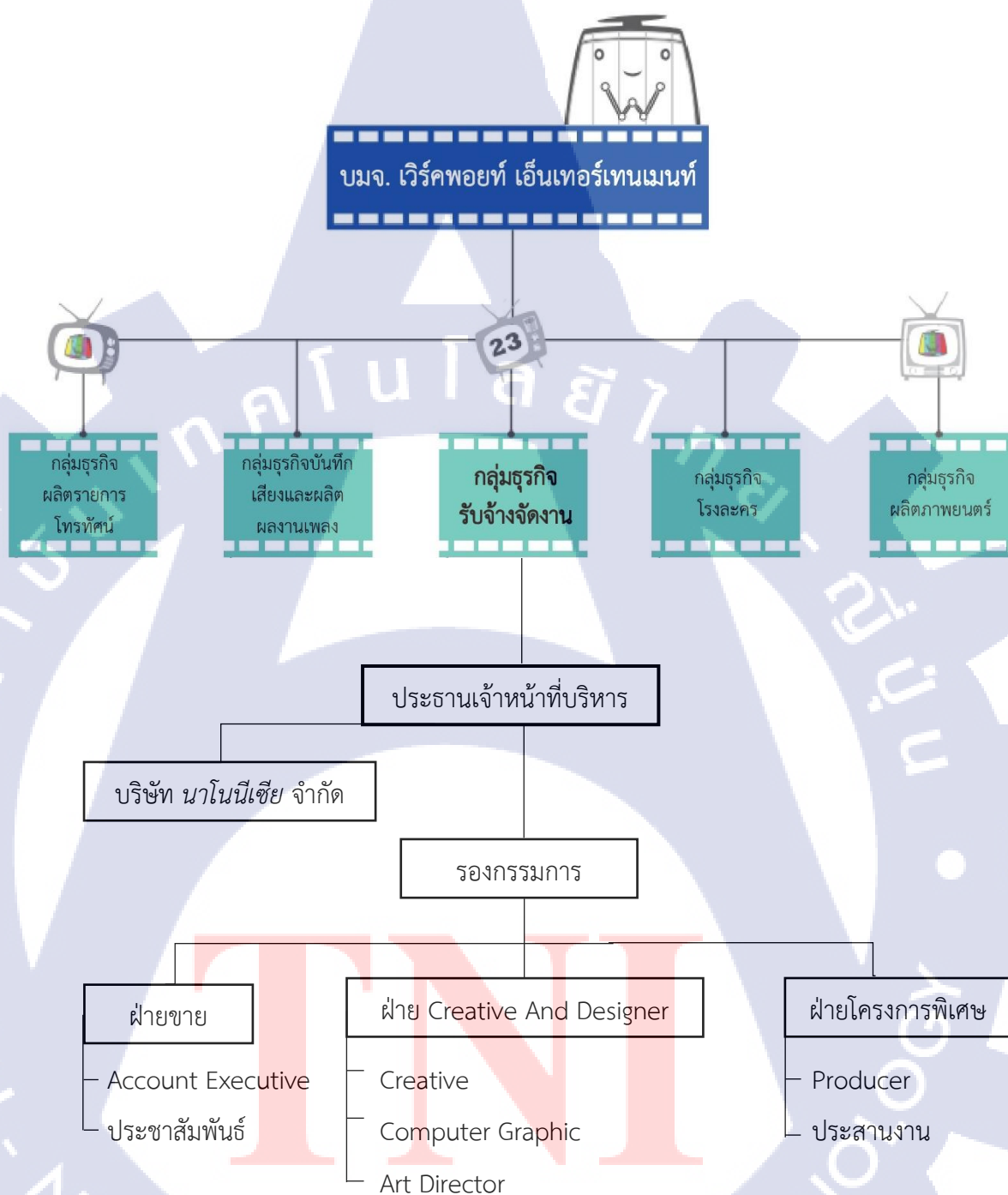
ภาพที่ 1.2 โลโก้ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)

BEX

ภาพที่ 1.3 โลโก้ บริษัท กรุงเทพ เอ็กซิбиชั่น จำกัด

TNI

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.4 แผนผังองค์กรของ บริษัท กรุงเทพ เอ็กซีบีชั่น จำกัด

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

แผนก กิจกรรมพิเศษ (Business Development) เป็นผู้รับผิดชอบงานการออกแบบงาน Art 2D&3D ในงานอีเวนต์ และ CG ประกอบการใช้งานต่าง ๆ รวมทั้งการออกแบบเพื่อให้บุคลากรในองค์กรภายนอกได้รับทราบข้อมูลทั่วไปของบริษัท

ในการสหกิจครั้งนี้ได้รับมอบหมายให้ทำงานในส่วนของการกราฟิก รับผิดชอบงานออกแบบกราฟิกต่าง ๆ อาทิเช่น การ Dicut รูปภาพเพื่อนำไปใช้ในงานโปสเตอร์, งานออกแบบโปสเตอร์, งานออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ บูธร้านค้า เวที และ Archway event , ออกแบบ Art โฆษณาโปรโมทเพจ Facebook เป็นต้น

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นายภูริวัจน์ รันทกิจ

ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา : Group Head Business Development

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2561 ถึง 30 กันยายน พ.ศ. 2561

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ที่มาของโครงการมาจากทางบริษัท กรุงเทพ เอ็กซิปปัน จำกัด และ Workpoint Entertainment ร่วมกันจัดงานอีเวนต์ภายใต้ชื่องาน ‘ร้านเด็ดแฟร์’ ซึ่งเป็นการจัดงานอีเวนต์รวมสุดยอดร้านอาหารจากรายการ “ร้านเด็ดประเทศไทย” เป็นงานที่รวบรวมร้านอาหาร ร้านแฟชั่น ของตกแต่งบ้าน และร้านค้าดารานักแสดง ในวันที่ 27-30 กันยายน พ.ศ. 2561 ที่เอ็กซิปปันฮอลล์ 7-8 อิมแพ็ค เมืองทองธานี ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานอีเวนต์ที่ใหญ่มาก จึงต้องการบุคลากรเข้าไปช่วยเหลืองานและมีส่วนร่วมในการดำเนินการ

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. ผู้จัดทำได้รับความรู้และความเข้าใจการจัดวางตำแหน่งหน้างานต่าง ๆ และการออกแบบตามพื้นที่จริง
2. ผู้จัดทำพัฒนาการออกแบบที่สามารถใช้งานได้จริง ตามงบประมาณและวัสดุที่ใช้
3. ผู้จัดทำได้พัฒนาการใช้โปรแกรมในการออกแบบ Art 2D และ 3D

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ผู้จัดทำมีความเข้าใจ การจัดวางตำแหน่งหน้างานต่าง ๆ ให้เป็นระเบียบ
2. ผู้จัดทำสามารถใช้โปรแกรมได้คล่องแคล่วได้ดียิ่งขึ้น
3. ผู้จัดทำได้รับความรู้ในการทำสร้างแบบจำลอง 3D เพิ่มขึ้น
4. ผู้จัดทำสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้
5. ผู้จัดทำสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในการทำงานจริงที่นอกเหนือจากความรู้ที่มี
6. ผู้จัดทำได้เรียนรู้การทำงานด้านการจัดอีเวนต์
7. ผู้จัดทำได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับบุคคลอื่น ๆ

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Archway event = ชุมประตูกว้างเข้าทรงโค้ง

Dicut = การตัดหรือเลือกวัตถุ/สิ่งของที่ต้องการออกจากฉากหลังของภาพ เพื่อนำภาพไปทำงานต่อ

Mock up = โครงสร้างโมเดล

Exhibition = นิทรรศการ

Ads (Advertise) = โฆษณา

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิต มนุษย์จำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกันอยู่ตลอดเวลา การสื่อสารจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งนอกเหนือจากปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์มาก มีประโยชน์ทั้งในแง่บุคคลและสังคม การสื่อสารยังทำให้คนมีความรู้และโลกทัศน์ที่กว้างขวางขึ้น

การสื่อสารเป็นกระบวนการที่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้มนุษย์สามารถสืบทอดพัฒนา เรียนรู้ และรับรู้วัฒนธรรมของตนเองและสังคมได้

การสื่อสารจะประสบความสำเร็จหรือไม่ผู้ส่งสารควรคำนึงถึงหลักการสื่อสาร ดังนี้

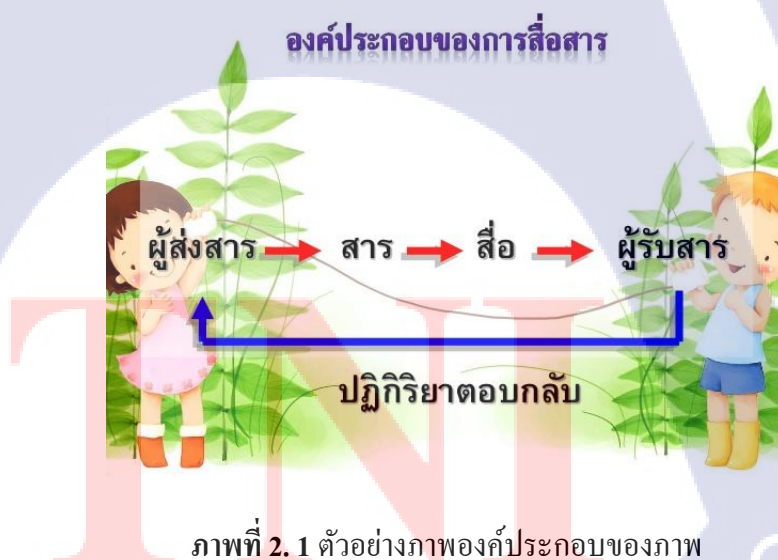
1. ผู้ที่จะสื่อสารให้ได้ผลและเกิดประโยชน์ จะต้องทำความเข้าใจเรื่ององค์ประกอบในการสื่อสาร และปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับระบบการรับรู้ การคิด การเรียนรู้ การจำ ซึ่งมีผลต่อประสิทธิภาพ ในการสื่อสาร
2. ผู้ที่จะสื่อสารต้องคำนึงถึงบริบทในการสื่อสาร บริบทในการสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่อยู่แวดล้อมที่มีส่วนในการกำหนดรู้ความหมายหรือความเข้าใจในการสื่อสาร
3. คำนึงถึงกรอบแห่งการอ้างอิง (frame of reference) มนุษย์ทุกคนจะมีพื้นความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม สังคม ประสบการณ์ ฯลฯ เรียกว่าภูมิหลังแตกต่างกัน ถ้าผู้สื่อสารใดมีกรอบแห่ง การอ้างอิงคล้ายกัน ใกล้เคียงกัน จะทำให้การสื่อสารง่ายขึ้น
4. การสื่อสารจะมีประสิทธิผล เมื่อผู้ส่งสารส่งสารอย่างมีวัตถุประสงค์ชัดเจน ผ่านสื่อหรือช่องทาง ที่เหมาะสม ถึงผู้รับสารที่มีทักษะในการสื่อสารและมีวัตถุประสงค์สอดคล้องกัน

5. ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ควรเตรียมตัวและเตรียมการล่วงหน้า เพราะจะทำให้การสื่อสารราบรื่น สะดวก รวดเร็ว เป็นไปตามวัตถุประสงค์และสามารถแก้ไขได้ทันที หากจะเกิดอุปสรรค ที่จุดใดจุดหนึ่ง
6. คำนึงถึงการใช้ทักษะ เพราะภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่มนุษย์ตกลงใช้ร่วมกันในการสื่อความหมาย ซึ่งถือได้ว่าเป็นหัวใจในการสื่อสาร คู่สื่อสารต้องศึกษาเรื่องการใช้ภาษา และสามารถใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกาลเทศะ บุคคล เนื้อหาของสาร และช่องทางหรือสื่อ ที่ใช้ในการสื่อสาร
7. คำนึงถึงปฏิกิริยาตอบกลับตลอดเวลา ถือเป็นการประเมินผลการสื่อสาร ที่จะทำให้อู่สื่อสารรับรู้ผลของการสื่อสารว่าประสบผลดีตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ควรปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขข้อบกพร่องใด เพื่อที่จะทำให้การสื่อสารเกิดผลตามที่ต้องการ

วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

1. เพื่อแจ้งให้ทราบ (inform) ในการทำการสื่อสาร ผู้ทำการสื่อสารควรมีความต้องการที่จะบอกกล่าวหรือชี้แจงข่าวสาร เรื่องราว เหตุการณ์ หรือสิ่งอื่นใดให้ผู้รับสารได้รับรู้
2. เพื่อสอนหรือให้การศึกษา (teach or education) ผู้ทำการสื่อสารอาจมีวัตถุประสงค์เพื่อจะ ถ่ายทอดวิชาความรู้ หรือเรื่องราวเชิงวิชาการ เพื่อให้ผู้รับสารได้มีโอกาสพัฒนาความรู้ให้เพิ่มพูนยิ่งขึ้น
3. เพื่อสร้างความพอใจหรือให้ความบันเทิง (please or entertain) ผู้ทำการสื่อสารอาจใช้วัตถุประสงค์ในการสื่อสารเพื่อสร้างความพอใจ หรือให้ความบันเทิงแก่ผู้รับสาร โดยอาศัยสารที่ตนเองส่งออกไป ไม่ว่าจะเป็นอยู่ในรูปของการพูด การเขียน หรือการแสดงกิริยาต่าง ๆ

4. เพื่อเสนอหรือชักจูงใจ (Propose or persuade) ผู้ทำการสื่อสารอาจใช้วัตถุประสงค์ในการสื่อสารเพื่อให้ข้อเสนอแนะ หรือชักจูงใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งต่อผู้รับสาร และอาจชักจูงใจให้ผู้รับสารมีความคิดคล้อยตาม หรือยอมปฏิบัติตามการเสนอแนะของตน
5. เพื่อเรียนรู้ (learn) วัตถุประสงค์นี้มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับผู้รับสาร การแสวงหาความรู้ของผู้รับสาร โดยอาศัยลักษณะของสาร ในกรณีนี้มักจะเป็นสารที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับวิชาความรู้ เป็นการหาความรู้เพิ่มเติมและเป็นการทำความเข้าใจกับเนื้อหาของสารที่ผู้ทำการสื่อสารถ่ายทอดมาถึงตน
6. กระทำหรือตัดสินใจ (dispose or decide) ในการดำเนินชีวิตของคนเรามี สิ่งหนึ่งที่ต้องกระทำ อยู่เสมออีกคือ การตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งการตัดสินใจ นั้นอาจได้รับการเสนอแนะ หรือชักจูงใจให้กระทำอย่างนั้นอย่างนี้จากบุคคลอื่นอยู่เสมอ ทางเลือกในการ ตัดสินใจจึงขึ้นอยู่กับข้อเสนอแนะ



2.1.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบงานสิ่งพิมพ์

สิ่งพิมพ์ที่พบเห็นโดยทั่วไปประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญหลายอย่าง ได้แก่ ตัวอักษร หรือข้อความ ภาพประกอบ เนื้อที่ว่างและส่วนประกอบอื่น การออกแบบสิ่งพิมพ์ต้องคำนึงถึง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าวเข้าด้วยกันโดยใช้หลักการดังนี้

1. **ความสมดุล (Balance)** สมดุลคือการกระจายอย่างทั่วถึงของน้ำหนัก ในงานออกแบบ สิ่งพิมพ์ น้ำหนักของส่วนประกอบต่าง ๆ เป็นน้ำหนักที่สายตารู้สึกเมื่อมอง ส่วนประกอบนั้น ๆ ทุกส่วนบนเลย์เอ๊าท์ มีน้ำหนักซึ่งรู้สึกได้จากขนาด ความมืดหรือความสว่าง สีและความเข้มของสี ความหนาและบางของเส้น ความสมดุล



ภาพที่ 2. 2 ตัวอย่างการใช้ความสมดุลในการจัดองค์ประกอบ

การสร้างสมดุล

- กำหนดจุดศูนย์กลางของชิ้นงาน
- ส่วนประกอบเล็ก ๆ หลายชิ้นสามารถสมดุลกับส่วนประกอบใหญ่หนึ่งชิ้น
- ใช้รูปร่างที่แปลกออกไปหนึ่งหรือสองชิ้นร่วมกับรูปร่างทั่ว ๆ ไป
- เว้นช่องว่างสีขาวให้มากรอบ ๆ คอลัมน์สีเข้ม หรือรูปภาพมืด ๆ
- ตัวอักษรที่หนาหนัก ควรมีภาพสีขาว สดใสมาช่วยให้สว่างขึ้น

2. **จังหวะ (Rhythm)** จังหวะคือรูปแบบที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบต่าง ๆ ในลักษณะที่สม่ำเสมอ และแตกต่าง เช่น การเปลี่ยนรูปร่าง ขนาด หรือตำแหน่งขององค์ประกอบ เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการมองเห็นจังหวะในงานออกแบบ การวางองค์ประกอบซ้ำ ๆ กันที่ระยะห่างเท่า ๆ กันทำให้เกิดความรู้สึกราบเรียบ และเกิดจังหวะที่เท่า ๆ กัน , การเปลี่ยนขนาดและช่องไฟของส่วนประกอบอย่างฉับพลันจะทำให้เกิดจังหวะเร็วและสร้างความรู้สึกน่าสนใจ



ภาพที่ 2. 3 ตัวอย่างการใช้จังหวะในงานออกแบบ

การสร้างจังหวะในงานออกแบบ

- วางองค์ประกอบเดิมซ้ำกันและให้มีช่องไฟเท่ากัน
- วางองค์ประกอบเดิมในขนาดที่ใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ และขยายช่องไฟขึ้นให้รับกัน
- มีการกลับความหมายบางของตัวอักษร เช่น ให้มีตัวอักษรบางเบา สลับกับตัวทึบ
- วางองค์ประกอบเดิมในหลาย ๆ จุดบนเลย์เอ๊าท์
- ถ้ามีหลายหน้าอาจวางองค์ประกอบเดิมที่จุดเดียวกันบนทุก ๆ หน้า

3. **การเน้น (Emphasis)** การเน้นคือการทำให้องค์ประกอบหนึ่งเป็นที่สังเกตเห็นก่อนส่วนอื่น ๆ จะเกิดขึ้นเมื่อองค์ประกอบนั้นแตกต่างจากองค์ประกอบอื่น บนงานออกแบบทุกชิ้นควรมีจุดเด่นนี้เพื่อดึงดูดสายตาของผู้ดูไปสู่ส่วนสำคัญของงาน แต่ถ้ามีจุดเด่นมากเกินไปก็อาจไม่เกิดผลตามที่ต้องการ



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการใช้การเน้นในงานออกแบบ

การทำให้เกิดจุดสนใจ

- วางรูปภาพที่ต้องการเน้นให้กรอบภาพมีรูปทรงแปลกออกไปท่ามกลางรูปที่มีกรอบสี่เหลี่ยม และมีช่องไฟ
- ใช้เส้นโค้งเป็นรูปร่างของตัวอักษรที่จะเน้นท่ามกลางตัวอักษรตรง ๆ
- ใช้ตัวอักษรสีหรือรูปแบบตัวอักษรที่ต่างออกไปเมื่อต้องการเน้น
- ใช้ตัวอักษรขาวบนพื้นสีสำหรับสิ่งที่จะเน้น
- ใช้ตัวหนาสำหรับหัวข้อและตัวอักษรที่บางลงสำหรับเนื้อหา

4. **เอกภาพ (Unity)** เอกภาพทำให้งานออกแบบดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจะช่วยผู้อ่านรู้ว่าเป็นงานชิ้นเดียวกัน ใช้กริด (Grid) เพื่อวางกรอบโครงร่างของงาน ให้เป็นระบบระเบียบ การจัดกลุ่มให้องค์ประกอบเป็นอันหนึ่งอันเดียวให้ดูเรื่องการซ้ำกันของสี รูปร่างและพื้นผิว เพื่อให้ผู้อ่านเห็นตัวอักษร หัวเรื่อง รูปภาพ ภาพถ่าย เป็นงานเดียวกัน



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการใช้ความเป็นเอกภาพในงานออกแบบ

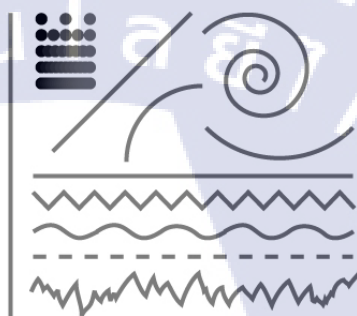
การสร้างเอกภาพ

- ใช้ตัวอักษรเพียงหนึ่งหรือสองแบบตลอดชิ้นงาน
- ให้ความสม่ำเสมอในเรื่องแบบตัวอักษร ขนาดของหัวข้อ และข้อความ
- เลือกภาพที่มีโครงสร้างคล้ายคลึงกัน
- วางรูปภาพและคอลัมน์ในเส้นเดียวกัน
- เลือกใช้สีจากชุดสีเดียวกันตลอดทั้งงาน
- ให้มีการซ้ำกันของสี รูปร่างและพื้นผิวในที่ต่าง ๆ ตลอดทั้งงาน

องค์ประกอบศิลป์ของการออกแบบ

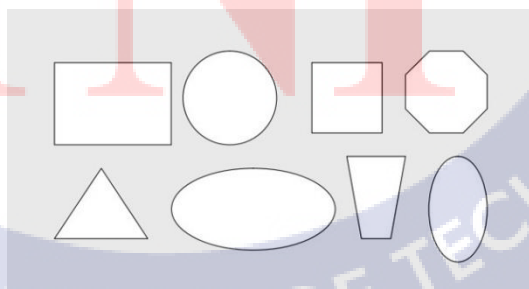
องค์ประกอบต่าง ๆ ของการออกแบบสามารถนำมาใช้ประกอบกันเมื่อเริ่มคิดแบบและวางเลย์เอ๊าท์ เป็นสิ่งที่ช่วยให้มีจุดยืนในการเริ่มต้นออกแบบ และเพิ่มความหลากหลายของงาน องค์ประกอบของการออกแบบได้แก่

- เส้น (Line) เส้นคือการเชื่อมต่อของจุดสองจุดด้วยจุดหรือเครื่องหมายใด ๆ อย่างต่อเนื่องกัน ซึ่งเส้นมีหลายลักษณะ เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหนา เส้นบาง เป็นต้น



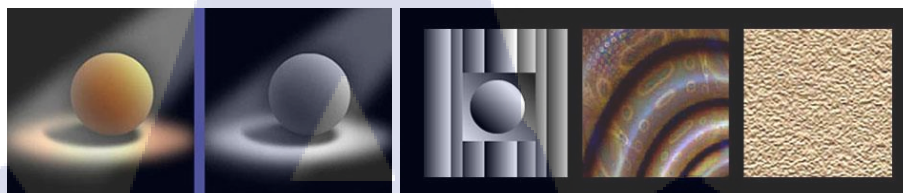
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างภาพของการใช้ 'เส้น'

- รูปทรง (Shape) รูปทรงคือสิ่งที่มีความกว้างและความสูง มี 3 แบบคือ
 1. รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เป็นต้น
 2. รูปทรงตามธรรมชาติ เช่น ภูเขา รูปร่างของคนและสัตว์ต่าง ๆ
 3. รูปทรงดัดแปลงซึ่งได้มาจากการนำรูปร่างธรรมชาติมาทำให้เรียบง่ายขึ้น



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างภาพรูปทรงเรขาคณิต

- พื้นผิว (Texture) พื้นผิวคือสิ่งที่มองเห็นหรือสัมผัสได้บนผิวหน้าของงาน พื้นผิวที่ไม่เหมือนกันทำให้งานออกแบบเดียวกันดูแตกต่างกัน พื้นผิวจะเพิ่มมิติให้กับงาน และผู้ดูสามารถสัมผัสกับพื้นผิวที่ใช้กับงานได้



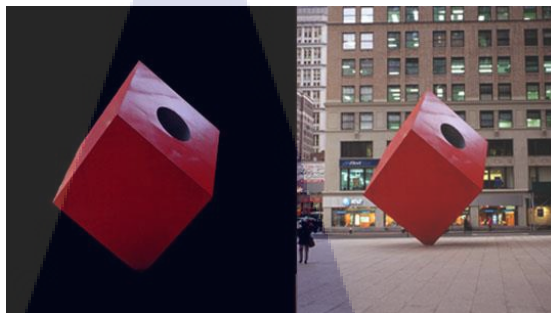
ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างภาพพื้นผิว

- ช่องไฟ (Space) ช่องไฟคือพื้นที่ว่างที่อยู่ระหว่างหรือโดยรอบวัตถุ หรือตัวอักษร ช่องไฟทำให้สิ่งที่นำมาใส่ไว้ในหน้างานแยกออกจากกัน หรือดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เกิดการเน้น และเป็นจุดพักสายตา



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างภาพการใช้ช่องไฟ

- ขนาด (Size) ขนาดของวัตถุทั้งใหญ่หรือเล็กเป็นส่วนประกอบกันที่ทำให้เลย์เอ๊าท์มีรูปแบบขึ้นมา การจัดขนาดส่วนประกอบต่าง ๆ ได้ดีจะทำให้เลย์เอ๊าท์น่าสนใจยิ่งขึ้น และดูเป็นระเบียบขึ้น ขนาดจะทำให้เห็นความสำคัญของสิ่งที่ต้องการเน้น ช่วยดึงดูดความสนใจ และช่วยให้เลย์เอ๊าท์ประกอบเข้าด้วยกันได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 2. 10 ตัวอย่างการใช้ขนาดเพื่อให้ภาพดูน่าสนใจ

- ค่าความดำ (Value) ค่าความดำคือ ความมืดหรือความสว่างของพื้นที่หนึ่ง ๆ ซึ่งเกิดจากการไล่ค่าระดับความสว่างหรือความมืดที่อยู่ระหว่างขาวไปจนถึงดำ ค่าความดำนี้จะแสดงเฉดของสีต่าง ๆ เป็นเฉดของสีเทา เฉดสีเทาเหล่านี้จะมีค่าความดำจากอ่อนที่สุดไปถึงเข้มที่สุด ค่าความดำทำให้เกิดอารมณ์ ความหม่นมัวและความลึก



ภาพที่ 2. 11 ตัวอย่างภาพค่าความดำ

2.1.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ exhibition stand

นิทรรศการ หรือ Exhibition หมายถึง การนำวัตถุซึ่งเป็นหลักฐานของมนุษย์ และสิ่งแวดล้อม หรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอ มาจัดตั้งวางหรือแขวนให้สาธารณชน เข้าชม ด้วยการนำเสนออย่างเป็นศิลปะในลักษณะที่สวยงาม แปลกตา น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจ เพื่อให้ผู้เข้าชมเกิดประสบการณ์ มีรายละเอียด แตกต่างไปจากชีวิตประจำวัน หรือเกิดความคิดความรู้ใหม่และรู้สึกดีหลังจากการเข้าชมนิทรรศการ

หลักการจัดนิทรรศการ มีดังนี้

1. **ความเด่น** เช่นทิศทางของเส้น ความเด่นของแบบ หรือรูปร่าง ขนาดและสี สิ่งเหล่านี้จะ
ทำให้นิทรรศการดึงดูดความสนใจและสะดุดสายตาของผู้ชม ไม่ควรใช้สีเกินกว่า 2-3 สี โดยใช้
สีที่เป็นกลางเป็นพื้นหลัง และใช้สีที่เข้มเพื่อเน้นจุดสนใจ

2. **ความไม่ซ้ำซาก** ทำให้เกิดความสนใจของผู้ดูได้นาน

3. **ความสมดุล (BALANCING)** ทำให้ความสนใจของผู้ดูไม่หันเหออกจาก เนื้อเรื่อนั้น

4. **ความต่อเนื่อง การใช้เส้น สี และแบบ** จะช่วยแนะให้ผู้ดูสามารถดูและเข้าใจเนื้อหาได้
ตามช่วงและจังหวะที่จัดไว้

5. **การเน้นจุดสนใจ (EMPHASIS)** ในป้ายนิทรรศการ เป็นการจัดให้ภาพ และข้อความที่มี
ความสำคัญเด่นชัดขึ้นซึ่งอาจทำได้โดยยึดหลัก

5.1 ภาพที่แยกจากภาพอื่น จะทำให้ดูว่ามีความสำคัญ

5.2 ภาพที่มีขนาดใหญ่กว่าภาพอื่นทั้งหมดย่อมดึงดูดความสนใจ

5.3 สีและรูปทรงของภาพสามารถแข่งกับขนาดได้ หลักสำคัญในการวางจุดสนใจ
คือ วางไว้ในระดับสายตาสูงจากพื้นขึ้นประมาณ 5 ฟุต ระดับ ที่อยู่เหนือ 7 ฟุต ขึ้นไป และต่ำ
กว่า 3 ฟุต ลงมา จะไม่อยู่ในระดับที่ผู้ดูให้ความสนใจ

6. การจัดให้มีเอกภาพ (UNITY)

6.1 จัดภาพที่มีความเกี่ยวพันเด่นชัดมาอยู่รวมกัน อาจใช้วัสดุขนาด และรูปร่างซ้ำ ๆ กัน

6.2 จัดวัสดุที่มีลวดลายแปลก ซ้ำ ๆ กัน ทำให้เป็นหมวดหมู่และเรื่องราวที่สัมพันธ์กัน

7. **ความแตกต่าง (CONTRAST)** เป็นการจัดที่มีความประสงค์ให้มีการขัดแย้งเพื่อ
แก้ปัญหา ความซ้ำซากจำเจ หรือเบื่อบ่อยจากการจัดลักษณะในทำนองเดียวกันหมดไม่มี
ลักษณะเด่นเด่นแอบแฝงอยู่ ดังนั้น การออกแบบโดยอาศัยหลักความแตกต่าง โดยการทำให้มี
บางส่วน หรือหลายส่วนทำให้เกิดการขัดแย้งกัน จะเป็นเส้นที่ตัดกัน ผิดเรียบ นุ่มนวล ตัดด้วย
ผิวขรุขระ หรือการใช้สีตรงกันข้าม เพื่อให้รู้สึกขัดแย้ง
กันบ้างในส่วนเล็ก ๆ น้อย ๆ อันจะช่วยให้มีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้น เพิ่มรสชาติแตกต่างกันออกไป

8. **ความกลมกลืน (HARMONY)** หมายถึง การพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมี
บางอย่างที่แตกต่างกันก็ตาม แต่เมื่อมองดูแล้วให้ความรู้สึกผสมผสานกลมกลืนเข้ากันได้

9. ความเรียบง่าย (SIMPLICITY) เป็นสิ่งสำคัญในการจัดนิทรรศการ เพราะสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพตัวอักษรที่สื่อความหมายชัดเจนจะช่วยให้ผู้ชมเกิดการเข้าใจได้เร็วขึ้น ควรระลึกเสมอว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดนิทรรศการ เพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวที่แสดง ซึ่งการใช้วัสดุหรือสิ่งที่แสดงเกินความจำเป็น หรือมีลักษณะแปลกพิสดารไม่ตรงกับเนื้อหาข้อม ไม่เกิดผลดี ดังนั้นการประหยัดและความชัดเจนเรียบง่ายจะทำให้การนิทรรศการนั้นน่าสนใจมีใช้น้อย

10. ความสมบูรณ์ขั้นสำเร็จ (FINISH) เป็นการสำรวจขั้นสุดท้าย ที่จะสรุปผลการออกแบบอันมีผลโดยตรงต่อส่วนรวมทั้งหมด มีส่วนใดบกพร่องไม่เหมาะสมต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แก้ไข โดยใช้ความคิด หรือถ้ายังไม่พอใจ อาจต้องมีการทดลองจัดตามที่คิดว่าถูกต้องเหมาะสมแล้ว ก็พิจารณาเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่เคยจัดมาแล้ว เมื่อรู้สึกว่ามีดีเท่าที่โยกย้ายกลับที่เดิมถือว่าเป็นการประลองความคิดเมื่อได้ทดลองเช่นนี้ ก็จะช่วยให้การตัดสินใจที่ถูกต้องยิ่งขึ้นอันเป็นผลดีแก่การจัดนิทรรศการ

ปัญหาที่พบสาเหตุที่ทำให้การจัดนิทรรศการไม่ได้ผล หรือจัดแสดงแล้วไม่ได้ผลตามจุดมุ่งหมาย

1. ไม่มีงบประมาณเพียงพอ
2. ไม่มีสถานที่ที่จะจัดแสดง หรือสถานที่ที่ไม่เหมาะสม
3. มีอุปกรณ์ไม่เพียงพอต่อการจัดนิทรรศการ
4. ผู้จัดนิทรรศการยังไม่เข้าใจวิธีการ
5. เรื่องที่จัดไม่อยู่ในความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

2.1.4 ทฤษฎีการออกแบบภาพ 3 มิติสำหรับ Exhibition

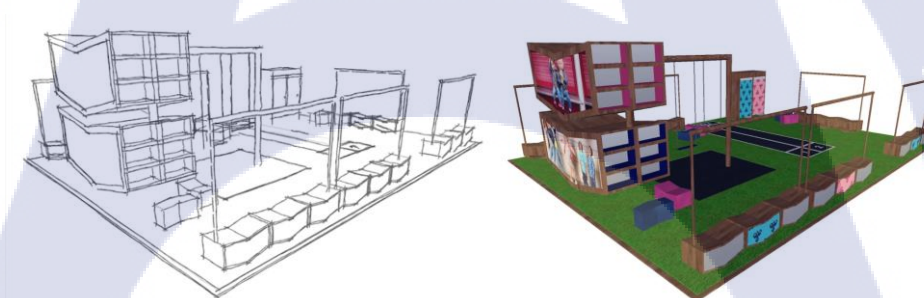
การสร้างโมเดล 3 มิติ

ในการสร้างภาพ 3 มิตินั้น จำเป็นต้องมีต้นแบบจากภาพ 2 มิติ เพื่อความถูกต้องของรูปร่างลักษณะและอัตราส่วนของโมเดล 3 มิติที่จะสร้างขึ้น โดยวิธีที่นิยมใช้คือการนำรูปด้านตรงและด้านข้างในขนาดที่อัตราส่วนของวัตถุที่เท่ากันนั้นมาทำเป็นเครื่องมือขึ้น โมเดลในเบื้องต้น

ซึ่งรูปที่นำมาใช้ที่นิยมมี 2 แบบ คือ

- รูปวาดจากการออกแบบเป็นลักษณะภาพวาดที่เกิดจากการออกแบบของผู้ออกแบบ โดย
 ทั้งนี้ ลักษณะที่ดีคือทำให้ผู้ออกแบบภาพโมเดลนั้นสามารถทำ เข้าใจรายละเอียดของวัตถุได้ทั้งหมด
 ตามที่ผู้ออกแบบนั้นต้องการ แต่ข้อเสียคือ ทำให้คาดการณ์ลักษณะพื้นผิวของวัตถุได้ลำบากทำให้
 เกิดอาจเกิดปัญหาเมื่อประมวลผลภาพมาแล้วไม่ได้ตามที่ผู้ออกแบบต้องการ แต่สิ่งที่สำคัญเพื่อ
 ความถูกต้องของโมเดล ต้องให้รายละเอียดกับผู้ถ่ายภาพ 3 มิติมากที่สุด เท่าที่จะเป็นไปได้ เช่น ความ
 กว้าง ความยาว ความสูง ของวัตถุภาพถ่ายจากหลายมุมของวัตถุ วัตถุที่ใช้ทำวัตถุเป็นต้น และผู้สร้าง
 ภาพ ถ้ามีโอกาสที่ได้เห็นวัตถุของจริงนั้น จะทำให้เข้าใจในสิ่งที่จะ สร้างเป็นภาพ 3 มิติได้

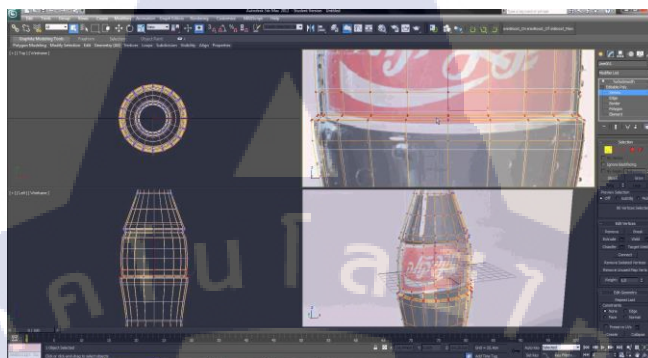
โดยวิธีนี้ จะถูกนำไปใช้เป็นหลักในงาน Exhibition เกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่หลัก เช่น เวที
 บูธ และประตูทางเข้า ที่จำเป็นจะต้องวาดภาพองค์ประกอบภาพรวม โดยอ้างอิงจากความกว้าง
 ความยาว ความสูงจริงของพื้นที่งาน รวมถึง ต้องคำนึงถึงอุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ด้วย เช่น ลำโพง ,
 หน้าจอ LED เป็นต้น เพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบและจัดวางให้เหมาะสมที่สุด โดยไม่ผิดเพี้ยนจาก
 Scale จริง



ภาพที่ 2. 12 ตัวอย่างการขึ้น โมเดล Exhibition จากภาพวาด

- รูปถ่ายจากวัตถุจริง เป็นลักษณะภาพถ่ายจากวัตถุจริง นำมาเป็นแบบในการทำภาพ 3 มิติ
 โดยมีลักษณะที่ผู้ถ่ายภาพ 3 มิติสามารถเห็นพื้นผิวของวัตถุได้ สามารถทำให้จัดการลักษณะพื้นผิวที่
 ชัดเจนในแต่ละวัตถุ แต่ข้อเสียคือ หากรูปถ่ายไม่มีรายละเอียดชัดเจนหรือวัตถุชิ้นนั้นมีรายละเอียด
 มากเกินไป อาจทำให้ผู้ถ่ายภาพ 3 มิติชิ้นนั้นไม่สามารถสร้างภาพ 3 มิติที่เหมือนวัตถุนั้นได้

โดยวิธีนี้ จะถูกนำไปใช้ในงาน Exhibition เกี่ยวกับการขึ้นโมเดลส่วนประกอบตกแต่งเวที หรือ ตกแต่งรอบ ๆ พื้นที่ในงาน ซึ่งบางทีต้องอ้างอิงจากวัตถุจริงเพื่อให้เข้ากับโทนของงาน เช่น การสร้างโมเดลจักรยานให้จู่ด่ารูป ในงานแข่งขันปั่นจักรยาน , การสร้างโมเดลอาหาร ในงานอีเวนต์เกี่ยวกับอาหาร



ภาพที่ 2. 13 ตัวอย่างการขึ้นโมเดลจากวัตถุจริง

การประมวลผลภาพ 3 มิติ

คือการนำวัตถุในโปรแกรม 3 มิติที่ผู้สร้างภาพ 3 มิติได้สร้างขึ้นมา ไปเข้ากระบวนการของโปรแกรมเพื่อการประมวลผลภาพ ทำการคำนวณเรื่องค่าของแสงที่ตกกระทบกับวัตถุที่ทำในขั้นตอนทำพื้นผิว หรือคำนวณค่าแสงในบรรยากาศของโปรแกรม 3 มิติที่ได้ตั้งค่าไว้ เป็นต้น ซึ่งโปรแกรมจะทำการประมวลผลค่าแสงที่ตกกระทบต่อวัตถุนั้น ๆ เพื่อออกมาให้ได้ภาพตามที่คุณสร้างภาพ 3 มิติ ได้สร้างโมเดลและให้ค่าน้ำหนักของพื้นผิว แสงที่ได้กำหนดไว้ออกมาเป็นภาพที่โปรแกรมคำนวณไว้



ภาพที่ 2. 14 ตัวอย่าง ก่อน-หลัง การประมวลผลภาพ 3 มิติ

2.1.5 ทฤษฎีสี (color)

เป็นส่วนประกอบของศิลปะที่มีความสำคัญและค่อนข้างจะมีบทบาทโดดเด่นกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ สามารถรับรู้ได้รวดเร็ว และสีเพียงอย่างเดียวสามารถทำให้เกิดส่วนประกอบของศิลปะได้อีกหลายอย่าง เช่น การป้ายสีเป็นเส้น สดสีเป็นจุด การใช้สีเป็นพื้นผิว น้ำหนักและบริเวณว่างนอกจากนี้สียังสามารถทำให้ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น

สีแดง	ให้ความรู้สึก	ตื่นเต้น รุนแรง กล้าหาญ มีอำนาจ
สีเขียว	ให้ความรู้สึก	สดชื่น มีพลัง สบาย มีชีวิตชีวา
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก	ร่าเริง สดใส กระชุ่มกระชวย
สีส้ม	ให้ความรู้สึก	สนุกสนาน ร่าเริง อบอุ่น
สีม่วง	ให้ความรู้สึก	เศร้า ผิดหวัง ร่ำรวย เกียรติยศ
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก	สดใส สะอาด เรียบร้อย
สีชมพู	ให้ความรู้สึก	อ่อนหวาน นุ่มนวล น่ารัก
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก	สุขุม เยือกเย็น สงบ
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก	เก่า แข็งแกร่ง ทрудโทรม
สีเทา	ให้ความรู้สึก	เศร้า สงบ สุขุม เรียบร้อย สุภาพ
สีดำ	ให้ความรู้สึก	หดหู่ เศร้า ลึกลับหนักแน่น
สีขาว	ให้ความรู้สึก	บริสุทธิ์ ใหม่ สะอาด

สีที่มีลักษณะแตกต่างกันย่อมให้อารมณ์ความรู้สึกที่ต่างกัน ก่อนที่จะจับคู่สีควรเลือกตัวสีที่เหมาะสม โดยกำหนดอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอด หลังจากนั้นจึงเลือกค่าของสีและความเข้มของสีเนื่องจากการสร้างบรรยากาศที่ต้องการสร้างขึ้นบนภาพ การจับคู่โทนสีมีดังนี้

1. สีโทนร้อนหรือสีโทนอบอุ่น ประกอบด้วย สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีชมพู และสีม่วง ให้ความรู้สึกอบอุ่นราวกับแสงอาทิตย์ ให้ความรู้สึกแสวงหาความก้าวหน้า



ภาพที่ 2. 15 สีโทนร้อน

2) สีโทนเย็น ประกอบด้วย สีเหลือง สีนํ้าเงิน สีฟ้า สีเขียว และสีม่วง ให้ความรู้สึกเยือกเย็น ให้ความรู้สึกสบายใจ



ภาพที่ 2. 16 สีโทนเย็น

3) สีโทนอ่อน ประกอบด้วย สีชมพูอ่อน สีเหลืองอ่อน สีม่วงอ่อน สีฟ้าอ่อน เป็นต้น ให้ความรู้สึกอิสระสบาย ๆ และละเอียดอ่อน



ภาพที่ 2. 17 สีโทนอ่อน

4) สีโทนสดใส โดยปกติจะมีระดับความเข้มของสีค่อนข้างสูง จัดอยู่ในกลุ่มสีโทนสว่าง เช่น สีเหลืองสด สีแดงสด สีส้มสด เป็นต้น ให้ความรู้สึกกระปรี้กระเปร่า คึกคัก มีชีวิตชีวา



ภาพที่ 2. 18 สีโทนสดใส

5) สีโทนเรียบ เป็นโทนสีในกลุ่มโทนสีเทา เช่น สีเทาอ่อน สีนํ้าตาลอ่อน สีเทาอมฟ้า เป็นต้น ให้ความรู้สึกเงียบ เรียบง่าย ผ่อนคลายสบาย ๆ



ภาพที่ 2. 19 สีโทนเรียบ

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Adobe Illustrator



ภาพที่ 2. 20 Logo โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่าง ๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่น ๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

พื้นฐานของ Adobe Illustrator

- งานสิ่งพิมพ์ : ไม่ว่าจะเป็นงานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ หรือนิตยสาร เรียกว่าเกือบทุกสิ่งพิมพ์ที่ต้องการความคมชัด
- งานออกแบบทางกราฟฟิก : การสร้างภาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM และการออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ
- งานทางด้านการ์ตูน : ในการสร้างภาพการ์ตูนต่าง ๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี
- งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต : ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ไม่ว่าจะเป็น Background หรือปุ่มควบคุม รวมถึงแถบหัวเรื่องตลอดจนภาพประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

2.2.2 Adobe Photoshop



ภาพที่ 2. 21 Logo โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ โดยสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

พื้นฐานของ Adobe Photoshop

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่น ๆ

2.2.3 Autodesk Maya



ภาพที่ 2. 22 Logo โปรแกรม Autodesk Maya

โปรแกรม Maya เป็นของที่สร้างขึ้นโดยบริษัท AutoDesk, Lnc. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้จำลองการออกแบบทางด้านกราฟิกและอนิเมชันและการจำลองหุ่นโมเดลรวมถึงการใช้ในการสร้างเกมและใช้สร้างเทคนิคพิเศษด้านภาพยนตร์ ในรูปแบบ 3 มิติ แต่ส่วนมานิยมใช้กับ Animation 3D

โปรแกรม Autodesk Maya ถือเป็นโปรแกรมที่โดดเด่นมากในขณะนี้ ทั้งด้านการขึ้นโมเดลด้านการทำอนิเมชันให้กับตัวละครและด้านเทคนิคพิเศษที่มีมาให้พร้อมในโปรแกรม Maya ซึ่งได้รับการใช้งานอย่างแพร่หลายในประเทศไทยและนอกประเทศ ด้วยการทำงานที่เรียบง่ายและข้อผิดพลาดน้อย สามารถส่งต่อให้โปรแกรมอื่นทำงานต่อได้ ทำให้เป็นที่นิยมใช้กันมากขึ้น

คุณสมบัติ ของโปรแกรม Maya

- รูปแบบ Interface ที่ใช้งานง่าย มีการจัดแยกอย่างเป็นระเบียบและเข้าใจง่าย
- สามารถสร้างโมเดลจำลองได้ละเอียดดูสมจริงตามที่ต้องการ
เช่น ใบหน้า ทรงผม ผิวหนัง และยังสามารถจำลองจากได้สมจริงอีกด้วย
- มีอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบไม่ว่าจะยากแค่ไหนก็สามารถสร้างขึ้นได้ด้วย
- Maya มีปลั๊กอินส่วนเสริมรองรับมากมาย เช่นการขึ้นโครงกระดูก การสร้างพื้นน้ำ การจำลองพื้นผิว

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการฝึกงาน

ตารางที่ 3. 1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้อ	พฤษภาคม	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน
การ Retouch ภาพประกอบสื่อแนะนำเสนอ				
การ Insert ข้อมูล องค์การภายนอกเพื่อติดต่อประสานงาน				
การ Insert รวบรวมข้อมูลเพื่อใช้อ้างอิงในอีเวนต์				
การขึ้นโครงสร้าง Model 3D เพื่องานอีเวนต์ 'Siam Street'				
การออกแบบ Text photoshop ประกอบสื่อแนะนำเสนอ				
การออกแบบเส้นทางการเดินทาง และ แผนผังภายในของสถานที่เพื่องานอีเวนต์ 'พระบรมธาตุพุทธศิลป์ แผ่นดินพระทรงธรรม'				
การออกแบบ Exhibition Stand เป็น Inkjet คลุมพื้นที่ขนาด 10 นิ้ว เพื่องานกาชาด ประจำปี 2561 ณ สวนลุมพินี				
การขึ้นโครงสร้าง Model 3D (เวที,บุธ,ประตูทางเข้า) เพื่องานอีเวนต์ 'ร้านเด็ดแฟร์'				
การออกแบบ Facebook Advertising เพื่องานอีเวนต์ 'ร้านเด็ดแฟร์'				
การออกแบบ Gift voucher เพื่องานอีเวนต์ 'ร้านเด็ดแฟร์'				
การออกแบบฉากเครื่องดื่มชูกำลัง และ ฉากบนฝาเพื่ออีเวนต์ 'งานแถลงการณ์ ไบค์แมน ศักรินทร์ทูตหมึก'				
การออกแบบบัตรสต๊าฟ เพื่องานอีเวนต์ 'The rapper concert'				
การออกแบบ Illustrator แผนที่เส้นทางปั่นจักรยานเพื่องานอีเวนต์ 'PRUcycle Thailand'				

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน

ในการปฏิบัติสหกิจศึกษา ได้รับมอบหมายงานทำงานในส่วนของงานกราฟิก รับผิดชอบงานออกแบบกราฟิกต่าง ๆ ทั้งการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

สำหรับโครงการที่ได้รับมอบหมายคือ การออกแบบเพื่อใช้ในงานอีเว้นท์ร้านเด็ดแฟร์ ไม่ว่าจะเป็น การออกแบบโครงสร้าง 3 มิติ , การทำ Illustrator โปรโมทเพจ , การทำ Illustrator โปรโมชันให้ร้านอาหาร และ การทำ Gift voucher

นอกจากนี้ในส่วนของการงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย คือ การหาข้อมูลองค์กรอื่น ๆ ที่จะมาร่วมงานด้วย , การหาข้อมูลเพื่อนำมาประกอบงานอีเว้นท์ , การออกแบบเส้นทางแผนที่ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

3.3.1 การขึ้นโครงสร้าง Model 3D (เวที,บุธ,ประตูทางเข้า) เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’

งานชิ้นนี้เป็นการขึ้นโครงสร้างด้วยโปรแกรม Maya 2018 โดยให้เข้ากับธีมหลักที่เกี่ยวกับงานแฟร์อาหารและแฟชั่น โดยมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

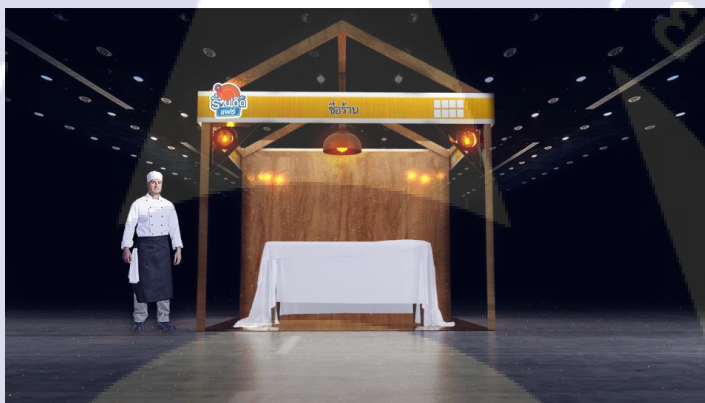
1. สเก็ตช์โครงสร้างคร่าว ๆ โดยให้ตรงกับธีมหลักของงาน
2. จัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ บนเวที ปรับและตกแต่งจนให้ได้ตามภาพ
3. ส่งความคิดหน้า และปรับปรุงแก้ไข จัดแสง สี และ texture ให้พร้อม render
4. เมื่อผ่านจนได้โมเดลที่สมบูรณ์ จึงนำไป Retouch ใส่พื้นหลังและใส่ผู้คนเพื่อเทียบ Scale



ภาพที่ 3. 1 ตัวอย่าง โครงสร้าง Model 3D เวที เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่าง โครงสร้าง Model 3D Archway เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่าง โครงสร้าง Model 3D บูธอาหาร เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’

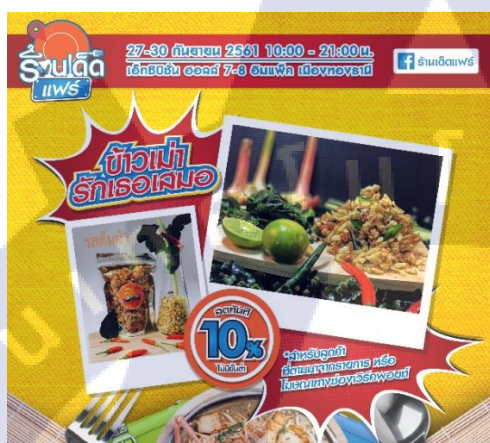


ภาพที่ 3.4 ตัวอย่าง โครงสร้าง Model 3D ภาพรวม เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’

3.3.2 การออกแบบ Facebook Advertising เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’

งานชิ้นนี้ได้ใช้โปรแกรม Illustrator เป็นงานออกแบบโปรโมชันต่าง ๆ จากทางร้านอาหาร และ โปรโมทเพจ ผ่านทางโฆษณา Facebook มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. วางแผนงานว่าจะนำเสนอออกมาในรูปแบบไหน
2. นำข้อมูลมาจัดเรียงตามที่วางแผนงานไว้



ภาพที่ 3.5 การออกแบบโปรโมชัน Facebook ภาพที่ 3.6 การออกแบบสื่อโปรโมททาง Facebook

3.3.3 การออกแบบ Gift voucher เพื่องานอีเว้นท์ ‘ร้านเด็ดแฟร์’

งานชิ้นนี้ได้ใช้โปรแกรม Illustrator ในการออกแบบ Gift voucher เพื่อให้เข้ากับธีมงาน และใช้งานได้จริงในงาน ซึ่งต้องคำนึงถึงการวางองค์ประกอบต่าง ๆ และสื่อสารให้เข้าใจง่าย ๆ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. วางแผนงานว่าจะจัดวางอย่างไร
2. จัดวางตามที่วางแผน ข้อความไหนที่เน้น เน้นให้ชัดเจน



ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างงานออกแบบ Gift voucher

3.3.4 การ Retouch ภาพประกอบสื่อนำเสนอ

ในการ Retouch ภาพได้ใช้โปรแกรม Photoshop ในการทำงาน ส่วนมากจะเป็นการ Retouch เพื่อนำไปประกอบสื่อนำเสนอ อย่าง Proposal event

ดังนั้นส่วนมากจึงเป็นการ Retouch พื้นที่จริงเพื่อให้ได้ภาพอ้างอิง เช่น การ Retouch ภาพจาก google map กลางวัน ให้กลายเป็นกลางคืน แล้วใส่ไฟ LED ประดับ โดยมีขั้นตอนการทำงานมีดังนี้

1. หา reference เพื่อนำมาประกอบการ Retouch

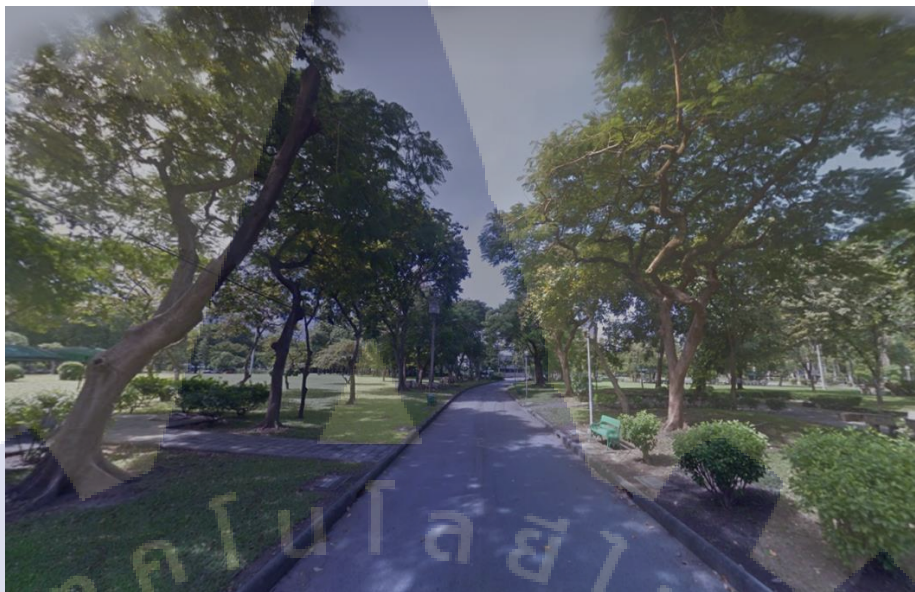


ภาพที่ 3. 8 ตัวอย่างภาพที่นำมาเป็น reference ในการ Retouch

2. นำภาพจาก google map มาตัดองค์ประกอบอื่นที่ไม่จำเป็นออกด้วยเครื่องมือ Patch tool และใช้ Brush tool เกลี่ยสีให้ดูเนียนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3. 9 ตัวอย่างภาพการใช้งานเครื่องมือ Patch tool



ภาพที่ 3. 10 ตัวอย่างภาพหลังจากเกลี่ยสีเรียบร้อยแล้ว

3. Duplicate Layer ด้วยโหมด overlay 2 เลเยอร์ และ Hard light 1 เลเยอร์ จากนั้นใช้ Brush tool แต้มจุดไฟ LED ใส่เอกเฟด Outer Glow ให้ดูเหมือนแสงสว่าง โดยอ้างอิงจาก Reference



ภาพที่ 3. 11 ตัวอย่างภาพหลังการ Retouch เรียบร้อยแล้ว

3.3.5 การ Insert ข้อมูล องค์กรภายนอกเพื่อติดต่อประสานงาน และการรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลองค์กรขนาดย่อม จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ที่จะสามารถติดต่อขอ connection ได้ด้วยข้อมูลที่เป็นจริง และ update เป็นปัจจุบันที่สุด โดยเช็คจากแหล่งอ้างอิงต่าง ๆ ที่เชื่อถือได้ ซึ่งขั้นตอนการทำงานมีดังนี้

1. เลือกหาข้อมูลที่เป็นปัจจุบันที่สุด
2. คัดเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโจทย์ และสามารถที่จะขอ connection ได้มากที่สุด
3. นำมาจัดเรียงเพื่อนำเสนอ

3.3.6 การขึ้นโครงสร้าง Model 3D เพื่องานอีเว้นท์ ‘Siam Street’

งานชิ้นนี้เป็นการขึ้นโครงสร้างด้วยโปรแกรม Maya 2018 โดยขึ้นโครงสร้างให้ตรงกับ concept ‘The Magic book’ ซึ่งจะนำไปจัดวางไว้ที่ siam square one ช่วงเทศกาลคริสมาส โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. หา reference เพื่อนำมาประกอบการขึ้น Model



ภาพที่ 3. 12 ตัวอย่างภาพที่นำมาเป็น reference เพื่องานอีเว้นท์ ‘Siam Street’

2. ร่างภาพ และขึ้น Model ตามแบบที่คิดไว้



ภาพที่ 3. 13 ตัวอย่างการขึ้นโครงสร้าง Model

3. ส่งความคืบหน้าและปรับปรุง
4. เมื่อผ่านจนได้โมเดลที่สมบูรณ์ จึงนำไป Retouch ใส่พื้นหลังและใส่ผู้คนเพื่อเทียบ Scale



ภาพที่ 3. 14 ตัวอย่างภาพที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

3.3.7 การออกแบบ Text photoshop ประกอบสื่อนำเสนอ

งานชิ้นนี้ได้ใช้โปรแกรม Photoshop ในการออกแบบ Text ทั้งหมด 2 คำ คือ '2 Gether' และ '4 Ever' โดยแสดงถึงอารมณ์หนักแน่นดั่งหินผา โดยให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับ Logo ภาพยนตร์เรื่อง Fantastic 4 ซึ่งมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เลือกฟอนตัวอักษรที่สามารถนำมาใส่ Text Photoshop ตรงกับโจทย์ได้
2. นำมาตกแต่ง ใช้เอกเฟค ทำให้ตัวอักษรดูหนักและกระชับขึ้น
3. ปรับแต่งและเกลี่ยสีตามลำดับ ก่อนจะ render ออกมาให้เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 3. 15 ตัวอย่างภาพเสร็จสมบูรณ์ของ Text photoshop คำว่า คือ '2 Gether' และ '4 Ever'

3.3.8 การออกแบบเส้นทางการเดินทางเคลื่อนขบวน และ แผนผังภายในของสถานที่เพื่องาน อีเว้นท์ ‘พระบรมธาตุพุทธศิลป์ แผ่นดินพระทรงธรรม’

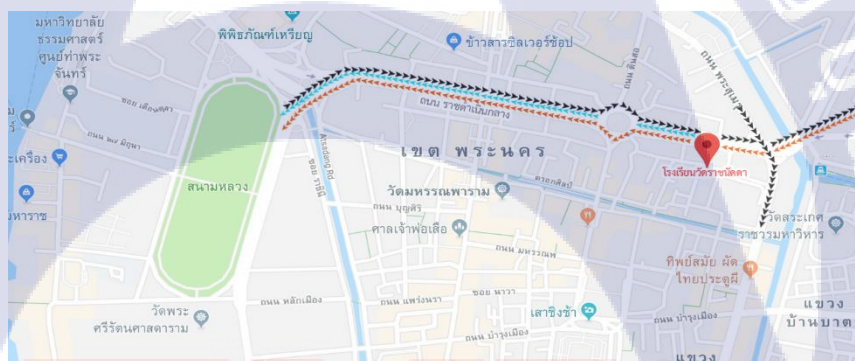
งานชิ้นนี้ได้ใช้โปรแกรม Photoshop ในการออกแบบเส้นทางการเดินทาง และแผนผังภายในของสถานที่ให้เข้าใจง่าย โดยไม่จำเป็นต้องใส่กราฟิกมากมาย เน้นความเรียบง่าย และง่ายต่อการนำเสนอ

สำหรับการออกแบบเส้นทางการเดินทาง จะมีขั้นตอนดังนี้

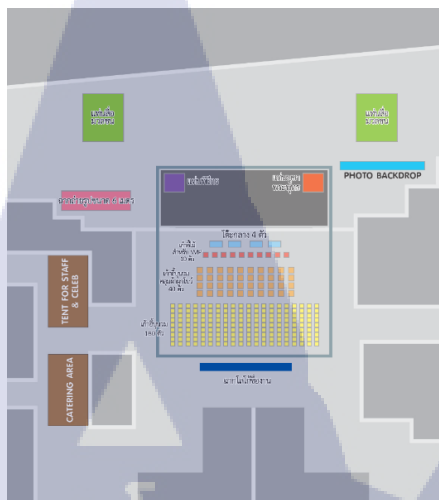
1. รับโจทย์เกี่ยวกับเส้นทางการเดินทาง
2. ลากเส้นทางตามกำหนด โดยเลือกสีของเส้นทางให้แตกต่างกันในแต่ละประเภทของการเดินทาง

สำหรับการออกแบบแผนผังภายในของสถานที่ จะมีขั้นตอนดังนี้

1. รับข้อมูลจำนวนโต๊ะ เก้าอี้ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่จะนำมาจัดวางในสถานที่งาน
2. ออกแบบแผนผังคร่าวๆตามความเหมาะสม



ภาพที่ 3. 16 ตัวอย่างการออกแบบ การออกแบบเส้นทางการเดินทาง
(สีส้มคือเส้นทางเคลื่อนขบวน , สีเขียวคือการปรับเส้นทางจราจร , สีดำคือเส้นทางปกติ)

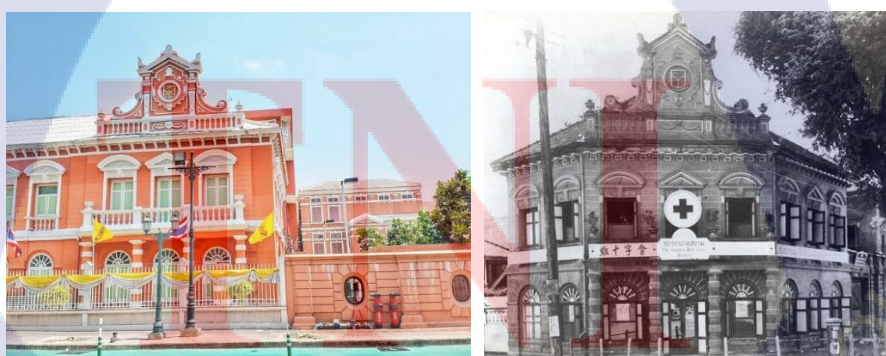


ภาพที่ 3. 17 ตัวอย่างการออกแบบแผนผังภายในของสถานที่จัดงานแบบเข้าใจง่าย

3.3.9 การออกแบบ Exhibition Stand เป็น Inkjet คลุมเต็นท์ขนาด 10 นิ้ว เพื่องานกาชาด ประจำปี 2561 ณ สวนลุมพินี

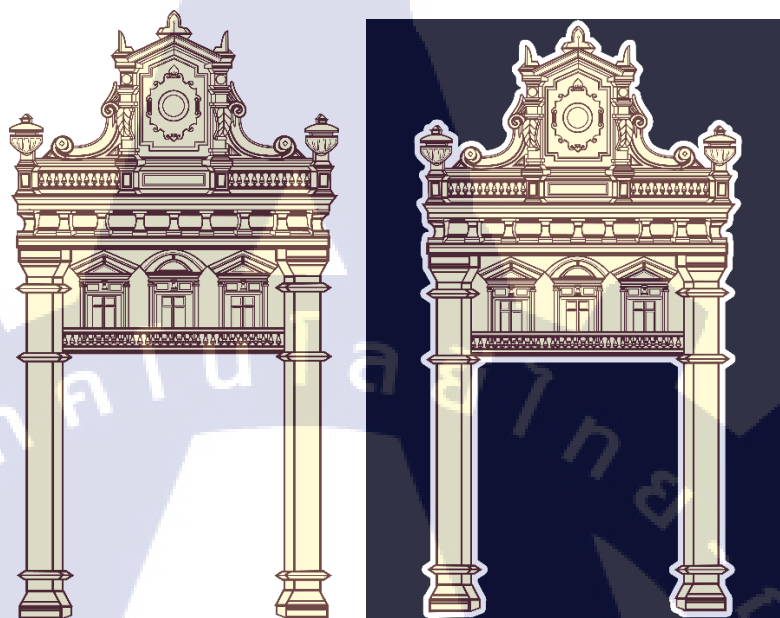
งานชิ้นนี้ได้ใช้โปรแกรม Illustrator ในการออกแบบ Inkjet คลุมเต็นท์ขนาด 10 นิ้ว โดยมีโจทย์ว่า ให้ทำภาพ Perspective 2D ด้วยเส้นเพียงอย่างเดียว โดยมี reference คือตึกของกรมแผนที่ทหาร โดยมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. หา reference ของกรมแผนที่ทหาร



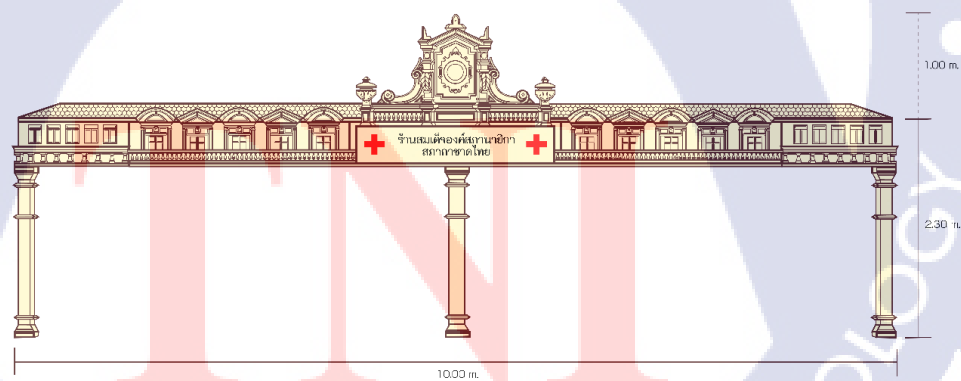
ภาพที่ 3. 18 ตัวอย่าง reference ของกรมแผนที่ทหาร

2. Draft เส้นและมุมสูงมุมลึกของภาพออกมา โดยกำหนดจุด Perspective จุดกึ่งกลางเพียงจุดเดียว

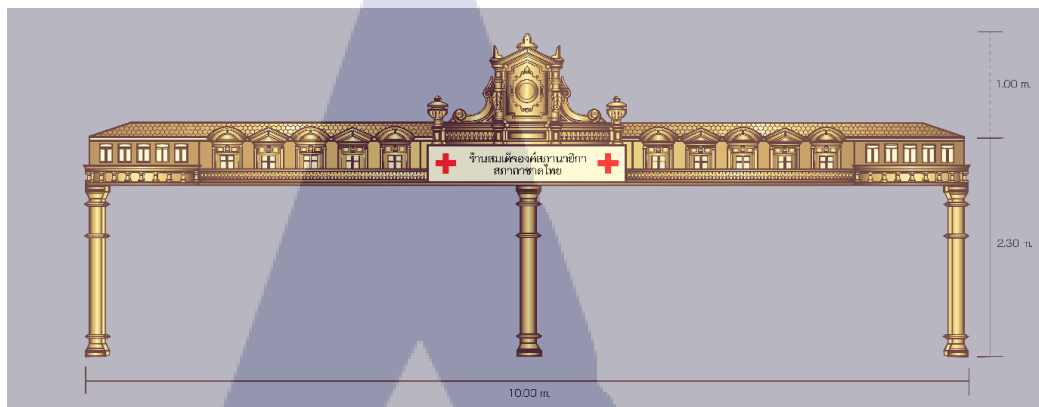


ภาพที่ 3. 19 ตัวอย่างภาพหลังจาก Draft ดัชนีแบบเรียบร้อยแล้ว

3. นำมาจัดเรียงให้ตรงตามขนาดของเด้นท์ และปรับแต่งสีให้เรียบร้อย



ภาพที่ 3. 20 ตัวอย่างการจัดเรียงให้ตรงตามขนาดของเด้นท์



ภาพที่ 3. 21 ตัวอย่างการปรับสีให้ตรงตามที่โจทย์กำหนด

3.3.10 การออกแบบฉลากเครื่องดื่มชูกำลัง และ ฉลากบนฝา เพื่อ ‘งานแถลงการณ์ ไบค์แมน ตักรินทร์ทูตหมึก’

งานชิ้นนี้ใช้โปรแกรม Photoshop ในการทำงาน เป็นการออกแบบเพื่อติดฉลากลงบนอาหาร และเครื่องดื่มชูกำลังที่ไม่ใช่สปอนเซอร์ การออกแบบจึงเป็นแบบเรียบง่าย เน้นให้เห็น Logo ชัดๆ มีขั้นตอนดังนี้

1. วัดขนาดฉลากและฝาของยาชูกำลัง
2. ออกแบบพื้นหลังโดยเอาสีธีมงานมาใช้
3. นำ Logo มาวางไว้ตรงกลาง
4. นำมาใส่ Scale เพื่อนำไปปริ้นแปะบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 3. 22 ตัวอย่างภาพเสร็จสมบูรณ์ หลังจากใส่ Scale เรียบร้อยแล้ว

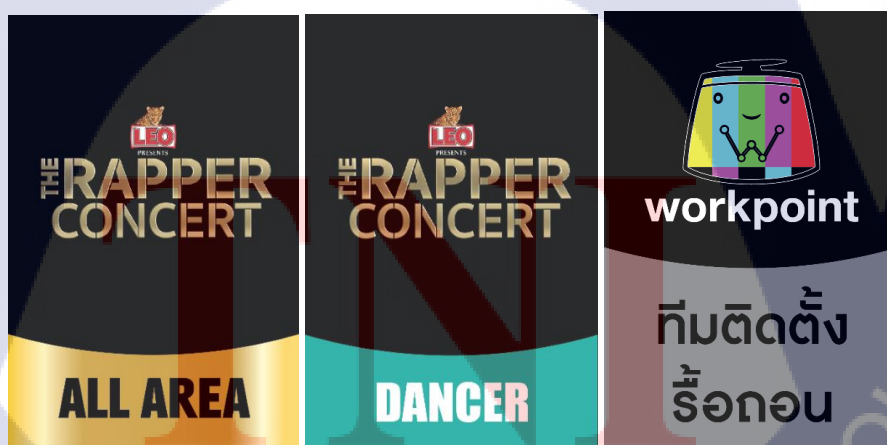


ภาพที่ 3. 23 ภาพตอนใช้งาน ในงาน งานแถลงการณ์ ไบค์แมน ศักรินทร์ตุตหมัก

3.3.11 การออกแบบบัตรทีมงาน เพื่องานอีเวนต์ 'The rapper concert'

งานชิ้นนี้ได้ใช้โปรแกรม Illustrator ในการออกแบบบัตรทีมงาน จำเป็นอย่างมากในการจำแนกคนและหน้าที่ของบุคคลในงานอีเวนต์ ดังนั้นจึงเน้นที่ Text ของฝ่ายต่าง ๆ มากกว่า โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดขนาดของบัตรทีมงาน
2. ใส่พื้นหลังสีดำ วาง Logo และใส่ Text หน้าที่เอาไว้ที่ส่วนล่างของบัตร



ภาพที่ 3. 24 ตัวอย่างบัตรทีมงานที่เสร็จสมบูรณ์

3.3.12 การออกแบบ Illustrator แผนที่เส้นทางปั่นจักรยานเพื่องานอีเวนต์ ‘PRUcycle Thailand’

งานชิ้นนี้ได้ใช้โปรแกรม Illustrator ในการออกแบบแผนที่เป็นเชิง infographic ที่เข้าใจง่าย เน้นทางด้านสีสัน เนื่องจากงานอีเวนต์นี้ กลุ่มลูกค้าจะเป็นแนวครอบครัว ครอบคลุมทุกวัย โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. รับข้อมูลเกี่ยวกับเส้นทาง และจุดสังเกตง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เข้าช้สนใจมากขึ้น
2. เริ่มออกแบบโดยเลือกโทนสีน้ำทะเล เพราะสถานที่คือ หาดบางแสน ชลบุรี
3. ส่งความคืบหน้า และปรับปรุงแก้ไข
4. เมื่อเสร็จสมบูรณ์ ก็ทำการแปลสองภาษา ทั้งไทย และ อังกฤษ



ภาพที่ 3. 25 ตัวอย่างแผนที่เส้นทางปั่นจักรยาน ในอีเวนต์ ‘PRUcycle Thailand’

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

อ้างอิงจากส่วนของ 3.3.1 , 3.3.2 และ 3.3.3 ซึ่งเป็นงานออกแบบงานออกแบบเพื่ออีเว้นท์ 'ร้านเด็ดแฟร์' จึงได้ปรึกษากับทางอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจว่าจะจัดทำโครงการที่เกี่ยวกับการออกแบบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อประโยชน์กับอีเว้นท์ใหญ่ของบริษัท ดังต่อไปนี้

4.1.1 การออกแบบงาน 2 มิติ เพื่อใช้ในงาน 'ร้านเด็ดแฟร์'

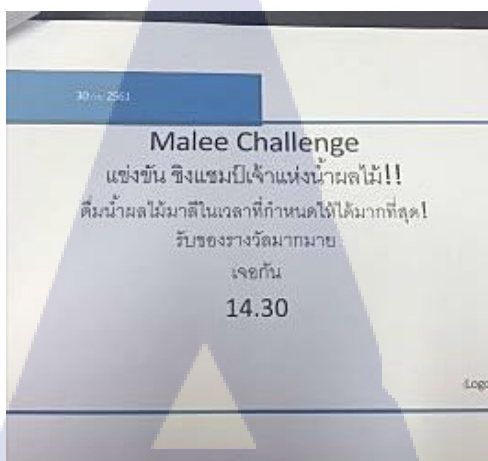
- รับโจทย์งาน และหาข้อมูลต่าง ๆ

เริ่มต้นจากการรับโจทย์งานที่กำหนดมาก่อนว่า ธีมงานหลัก ขนาดไซด์ที่ต้องการ การจัดวางต่าง ๆ เป็นอย่างไร เพื่อให้ตรงกับสิ่งที่ผู้ให้โจทย์งานต้องการ โดยอาจจะขึ้นโครงร่างคร่าว ๆ พร้อมกันในเวลาที่รับโจทย์งานเลยในครั้งเดียวเพื่อให้รวดเร็วในการทำงาน นอกจากนี้ ในส่วนของ Ads โฆษณา จำเป็นต้องมีรูปภาพ และ ชื่อร้านค้า รวมถึงรูปดาราที่ใช้อ้างอิง จึงต้องใช้เวลาค้นหาข้อมูลเพื่อนำมาใช้งาน



บัตรมูลค่า 20 บาท จำนวน 500 ใบ
บัตรมูลค่า 50 บาท จำนวน 200 ใบ
บัตรมูลค่า 100 บาท จำนวน 200 ใบ

ภาพที่ 4. 1 ตัวอย่างโจทย์งานที่ได้รับในการออกแบบ Gift voucher



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่าง โททซ์ที่ได้รับในการออกแบบ Ads โฆษณา

- ออกแบบจากโททซ์งานที่ได้รับ

เมื่อคุยกตกลงขนาด และออกแบบโครงคร่าวๆไว้เรียบร้อยแล้ว จึงลงมือออกแบบ โดยอ้างอิงจาก Logo งานที่มีอยู่แล้ว เป็นการเล่นตัวหนา เน้นมิติเพื่อเน้นคำ ในกรณีของ Ads โฆษณานั้น จำเป็นต้องเห็นเน้นวันและเวลาให้ชัด และให้เห็นภาพแล้วเข้าใจในครู่เดียว ส่วนกรณีของ Gift voucher ต้องให้เห็นเลขในบัตรชัดเจน และต้องมีการจำแนกแบ่งสีราคาให้แตกต่างกันโดยไม่หลุดออกจากธีมสีของงาน



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างงาน Gift voucher



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างงาน Gift voucher ที่นำออกไปใช้จริง



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่าง Ads โฆษณาที่ได้นำไปใช้จริง



ภาพที่ 4. 6 ตัวอย่าง Ads โฆษณาเมื่อโพสลงเพจ Facebook

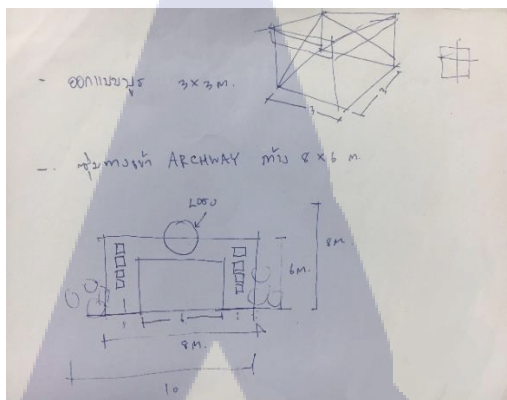


ภาพที่ 4. 7 ตัวอย่าง Ads โฆษณาเมื่อนำไปปรับแต่งเป็นวิดีโอพื้นหลังบนเวที

4.1.2 การออกแบบงาน 3 มิติ เพื่อใช้ในงาน 'ร้านเด็ดแฟร์'

- รับโจทย์งาน ตั้งค่าโปรแกรม และหาข้อมูลต่าง ๆ

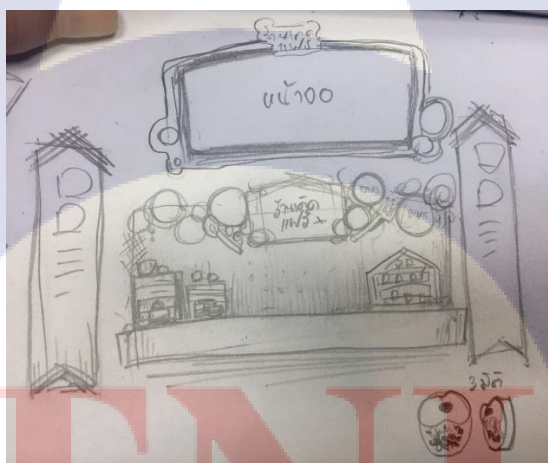
เช่นเดียวกับขั้นตอนการออกแบบภาพ 2 มิติ ต้องเริ่มจากการรับโจทย์มาก่อนว่า โจทย์ต้องการอะไร กำหนดขนาดเท่าไร ความกว้าง ความยาว ความสูงเป็นอย่างไร ใช้สีใช้โทนแบบไหน มีอะไรเป็นองค์ประกอบบ้าง พร้อมทั้งหาข้อมูลประกอบเพื่อให้เห็นภาพชัดเจน เช่น reference หลังจากนั้น เมื่อตกลงกันเรียบร้อยแล้ว ก็ตั้งค่าโปรแกรมให้เท่ากับ Scale งานที่ต้องการจะทำ เพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาด



ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างโจทย์งานที่ได้รับในการออกแบบภาพ 3 มิติ

- ออกแบบภาพร่างคร่าว ๆ ตามที่คิดไว้

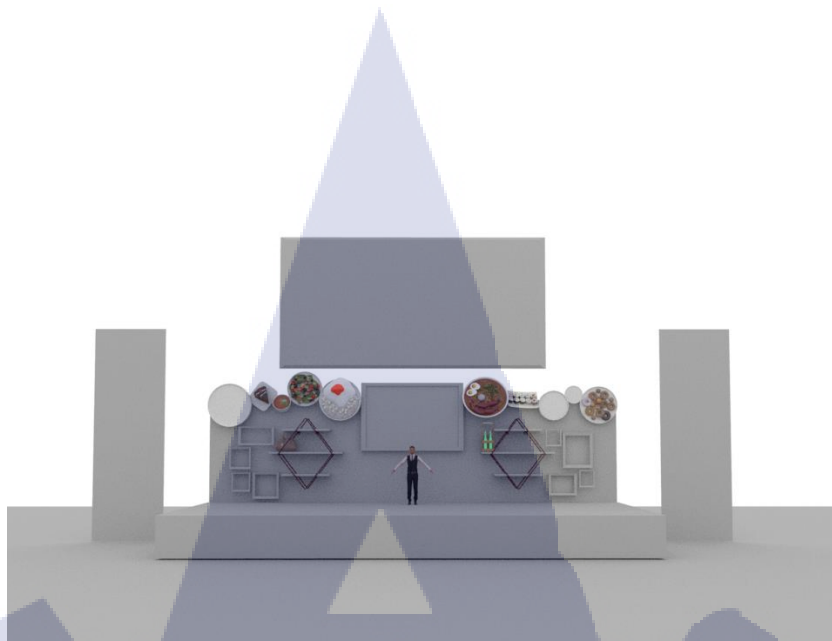
หลังจากตกลงกันเรียบร้อยแล้ว ก็เริ่มร่างโครงสร้างคร่าว ๆ ลงกระดาษ โดยอาจอ้างอิงจาก reference ที่ได้หาข้อมูลมา แล้วมาปรับประยุกต์ใช้



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างการวาดภาพร่างในการออกแบบภาพ 3 มิติ

- ขั้นตอนการขึ้นโมเดล และการจัดองค์ประกอบ

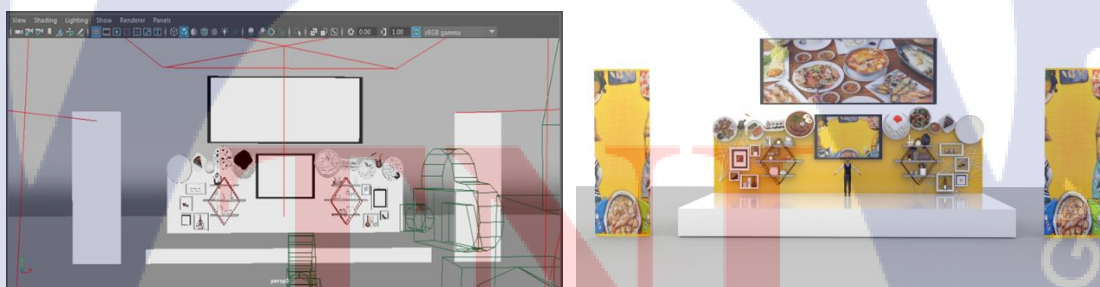
เมื่อถึงขั้นตอนนี้ ก็จะเริ่มขึ้นโมเดลตามแบบที่คิดไว้ โดยอาจมีการค้นหา Model mock up เพื่อนำมาใช้ในงานบางส่วน เช่น โคมไฟ, ต้นไม้ เพื่อจะได้ประหยัดเวลาในการทำงาน หลังจากนั้น ก็จัดองค์ประกอบให้เป็นแบบที่ร่างภาพเอาไว้



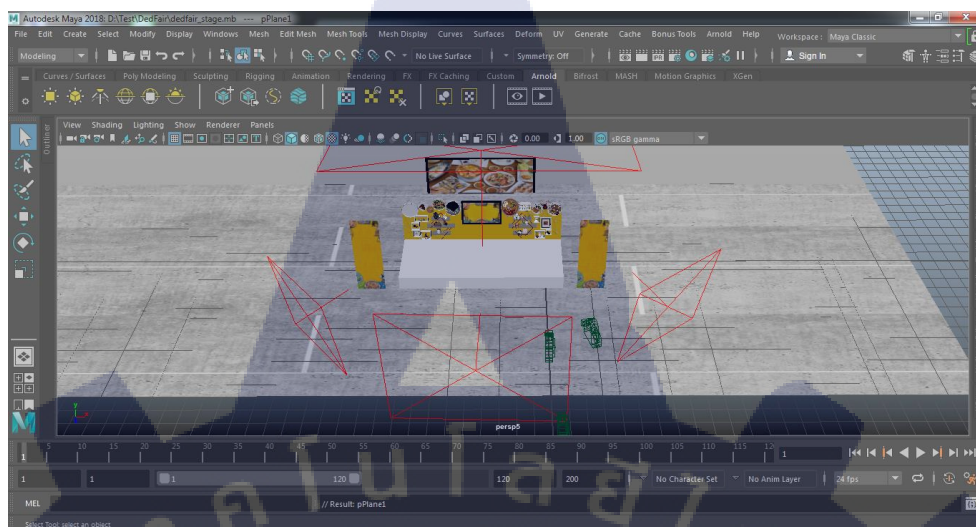
ภาพที่ 4. 10 ตัวอย่างการขึ้นโมเดลเวทีเพื่องาน ‘ร้านเด็ดแฟร์’

- การสร้างพื้นผิว แสงตกกระทบ และการจัดมุมกล้อง

คือการใส่ Texture ให้ตัวงาน เพื่อให้มองภาพอย่างสมจริงมากขึ้น พร้อมทั้งกำหนดแสงและทิศทางของแสงที่จะตกกระทบ เพื่อให้ภาพสวยงามสมจริง มองเห็นมองกว้างมุมลึกได้ดี ทั้งนี้รวมถึงต้องจัดมุมกล้องเพื่อให้ได้มุมที่ทำให้งานดูโดดเด่นมากขึ้น ซึ่งบางครั้ง ไม่จำเป็นต้องเป็นหน้าตรงเสมอไป



ภาพที่ 4. 11 ก่อน - หลัง การใส่พื้นผิว



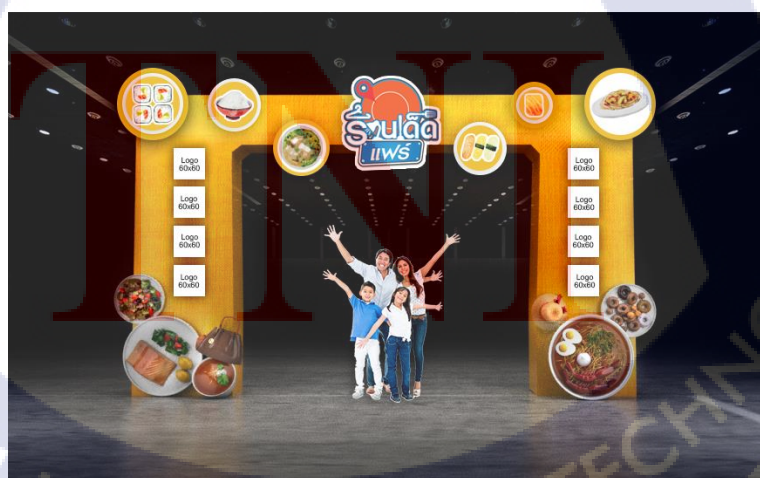
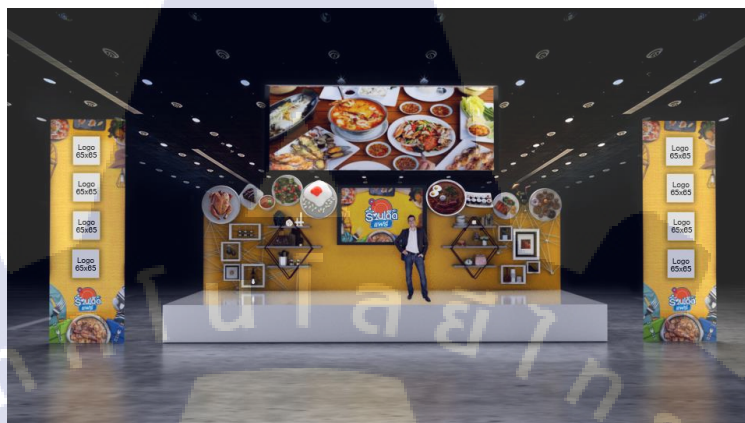
ภาพที่ 4. 12 ตัวอย่างการจัดแสงและกล้องในโปรแกรม



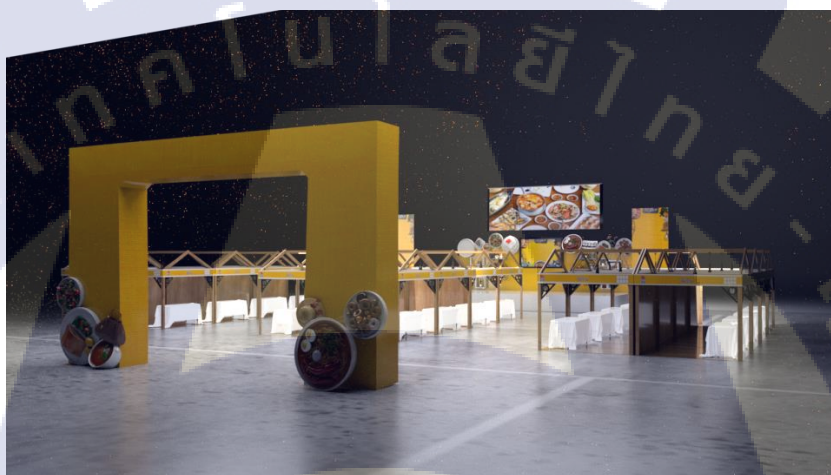
ภาพที่ 4. 13 ตัวอย่างภาพที่ใช้มุมกล้องอื่นในการประมวลผลภาพ

- นำไป Retouch เพื่อให้เห็น Scale จริง และได้ภาพที่สมบูรณ์

เพื่อให้ภาพดูสวยโดดเด่นและนำไปใช้งานได้จริง ต้องมีการปรับสีเล็กน้อย พร้อมทั้งนำไป Retouch ใส่ผู้คน เพื่อเทียบ Scale จริงอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 4. 14 ตัวอย่างภาพทั้งหมดที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว



ภาพที่ 4. 15 ตัวอย่างการจัดพื้นที่ในงานให้เห็นภาพรวมของอีเว้นท์

4.1.3 การลงพื้นที่จริงในงาน 'ร้านเด็ดแฟร์'

สำหรับการลงพื้นที่จริง เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการทำงาน เพื่อสรุปการดำเนินงานทั้งหมดว่าอยู่ในพื้นที่จริงแล้ว ผลงานที่ได้ออกแบบเป็นอย่างไรบ้าง และครั้งต่อไปควรแก้ไขปรับปรุงอย่างไรให้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 4. 16 ตัวอย่างภาพรวมในงาน ‘ร้านเด็ดแฟร์’

ในส่วนของ Ads โฆษณานั้น เมื่อถึงหน้างาน จำเป็นต้องเดินถ่ายภาพ นำมาทำกราฟิก เพื่ออัปเดตสถานการณ์ในงาน โปรโมทเพจเรียกให้ผู้ชมเพจเข้าร่วมงานอยู่เป็นระยะ รวมถึงทำกราฟิกตามสถานการณ์ตามการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมของแผนงานปัจจุบัน เช่น การเพิ่มกิจกรรมแจกของเมื่อกดติดตามข่าวสารในเพจ ต้องทำกราฟิกประกาศผู้โชคดี



ภาพที่ 4. 17 ตัวอย่างภาพที่นำมาทำกราฟฟิกในงานเพื่อโปรโมทเพจ Facebook



ภาพที่ 4. 18 ตัวอย่างภาพที่กราฟิกเพื่อโปรโมทเพจ 'ร้านเด็ดแพร่'

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการนี้ เป็นไปตามกำหนดการที่ได้วางแผนเอาไว้ แม้จะมีอุปสรรค ทำให้ต้องเลื่อนกำหนดการบ้าง แต่ก็ทำให้สามารถทำงานได้อย่างเสร็จสมบูรณ์ เริ่มแรกข้าพเจ้าไม่ค่อยได้ใช้โปรแกรม Illustrator ในด้านการออกแบบมาก่อน รวมถึงความรู้เรื่องการออกแบบ exhibition ก็มีอยู่น้อยมาก ทำให้การทำงานค่อนข้างติดขัด แต่ทางพี่เลี้ยงก็ได้ช่วยสอนในการใช้โปรแกรม และเทคนิคการใช้โปรแกรม รวมถึงบอกเล่าความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ทำให้ข้าพเจ้าจึงทำงานผ่านไปได้ด้วยดี และสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากการปฏิบัติโครงการเป็นเวลาสี่เดือน เมื่อนำมาวิเคราะห์วิจารณ์แล้ว ข้าพเจ้าก็เห็นว่าการทำงานด้านการออกแบบนั้น แม้ว่าจะดูเป็นงานที่ง่าย ๆ แต่จริง ๆ แล้วต้องผ่านการตรวจสอบเช็คหลายขั้นตอน ด้วยการฝึกฝนในการทำงานด้วย Illustrator หลายงาน ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มมีความชำนาญมากขึ้น ทั้งด้านการคิดงานคร่าว ๆ ตั้งแต่ได้รับโจทย์ และการลงมือทำงานในทันทีตามที่คิด แล้วก็มีความรวดเร็วในการเลือกสีและจัดองค์ประกอบมากขึ้นอีกด้วย แต่จุดที่ยังยากที่สุดของโครงการคือเรื่องการออกแบบ 3 มิติ โดยต้องอ้างอิงหลักความเป็นจริง ต้องรู้จักวัสดุที่จะใช้งาน วัสดุประมาณที่จะใช้สร้างงาน กรอบจำกัดหลายอย่างทำให้ยากต่อการออกแบบ ส่วนความยุ่งยากของงาน 2 มิติ คือ การสร้างมิติของภาพให้ดูโดดเด่น และไม่รกตา สีไม่แย่งกันเด่นมากเกินไป ซึ่งผลลัพธ์ในตอนท้ายนั้น เหมือนกับจุดประสงค์ที่ข้าพเจ้าได้ตั้งความคาดหวังไว้ว่าจะได้รับการพัฒนาศักยภาพ ได้เรียนรู้ถึงกระบวนการทำงานที่ถูกต้อง และได้เริ่มทำงานใหม่ๆที่ไม่เคยปฏิบัติมาก่อน ซึ่งตรงกับจุดประสงค์และจุดมุ่งหมายทุกประการ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการที่ข้าพเจ้าได้ออกแบบภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ ผลคือประสบความสำเร็จด้วยดี แม้บางครั้งจะมีอุปสรรคบ้าง เช่น การทำความเข้าใจกับโจทย์ที่ได้รับ , การใช้งานโปรแกรมที่ไม่คล่องมือ , ระยะเวลาในการออกแบบที่ถูกจำกัดในเรื่องของเวลา เป็นต้น

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาเกิดจากการที่ไม่เข้าใจโจทย์ว่าผู้มอบหมายงานต้องการอะไร แต่ก็ประสบความสำเร็จได้ เนื่องจาก ได้หาข้อมูลเพิ่ม สอบถามจากบุคคลอื่น ๆ ปรับปรุงแก้ไขงานได้ดียิ่งขึ้น วิธีการแก้ไขคือ ค่อยๆ ฟังรายละเอียด และจดลงสมุดหรือกระดาษทุกครั้งที่ได้รับมอบหมายงาน หากมีอะไรสงสัยถามผู้มอบหมายงานทันที เพื่อให้เข้าใจตรงกัน

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการทำงานในครั้งนี้ สิ่งที่ได้รับความคิดสร้างสรรค์ ได้ความรู้เกี่ยวกับวัสดุต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการสร้างงานให้เกิดขึ้นจริง การเก็บข้อมูลในหน้างานจริง และความสามารถในการสื่อสารออกมาเป็นภาพได้ ให้คนเห็นแล้วเข้าใจตรงกัน มีทักษะในการใช้โปรแกรมมากขึ้น และมีทักษะในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ให้ตรงความต้องการของบริษัท รวมถึงได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม ได้ตามความคิดเห็นต่าง ๆ จนเกิดเป็นงานที่สมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

พีคนกมิว มิวณกพิค, 24 กันยายน 2556 ,โปรแกรม Adobe Illustrator [Online],

<http://pycknokmiu.blogspot.com/2013/09/adobe-illustrator.html> [22 ตุลาคม 2561]

naneur,12 ธันวาคม 2553 ,ความหมายของสี[Online],

<http://oknation.nationtv.tv/blog/webmasterbangkok/2010/12/12/entry-1> [22 ตุลาคม 2561]

นางสุปรีย์ สุวรรณบุรณ์, 2 ธันวาคม 2553 , ความหมายของการสื่อสาร[Online],

<http://www.ipesp.ac.th/learning/thai/chapter1-1.html> [22 ตุลาคม 2561]

สุพรีมพริ้นท์, 17 พฤษภาคม 2553 ,องค์ประกอบและหลักการออกแบบสิ่งพิมพ์ [Online],

<http://www.supremeprint.net/index.php?lay=show&ac=article&Id=538976245> [23 ตุลาคม 2561]

หอจดหมายเหตุ, 30 กันยายน 2558 ,ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ [Online],

<http://www.catholichaab.com/main/index.php/abouthaab/history4> [23 ตุลาคม 2561]

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.

ตารางปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

TNI

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

ธัญภา รัตนาคณหุตานนท์

วัน เดือน ปีเกิด

24 พฤษภาคม 2540

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนสุทธรัตน์ ชลบุรี

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนชลกันยานุกูล

ระดับอุดมศึกษา

คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขามัลติมีเดีย

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -