รายงานผลการปฏิบัติงานโครงงานสหกิจศึกษา

ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop โดยบริษัท Outlet 108 จำกัดปี 2018

The Graphic Design Process of Adobe Photoshop at Outlet 108 company L+d.

โดย

นางสาว นิศา ประจวบโชค 5804600219

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 143-491

ภาควิชาการโฆษณา

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2561

รายงานผลการปฏิบัติงานโครงงานสหกิจศึกษา

ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop โดยบริษัท Outlet 108 จำกัดปี 2018

The Graphic Design Process of Adobe Photoshop at Outlet 108 company L+d.

โดย

นางสาว นิศา ประจวบโชค 5804600219

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 143-491

ภาควิชาการโฆษณา

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2561

หัวข้อรายงาน ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรมAdobe Photoshop โดยบริษัท Outlet 108 จำกัด ปี 2018

รายชื่อผู้จัดทำ นางสาวนิศา ประจวบโชค รหัส 5804600219

ภาควิชา การโฆษณา

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์

อนุมัติให้รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาการโฆษณา ประจำภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการการสอบรายงาน

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์)

.....พนักงานที่ปรึกษา
(นางสาวณัฐิมา อ่องวุฒิ)

.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์ฐานทัศน์ ชมภูพล)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิมปะวัฒนะ)

ชื่อรายงาน : ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop โดยบริษัท Outlet 108 จำกัดปี 2018

ชื่อนักศึกษา : นางสาวนิศา ประจวบโชค

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

ภาควิชา : การโฆษณา

คณะ : นิเทศศาสตร์

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 3/2560

บทคัดย่อ

การจัดทำโครงงานสหกิจศึกษาเรื่อง “ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop โดยบริษัท Outlet 108 จำกัดปี 2018” โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบกราฟิกสื่อออนไลน์ สื่อโฆษณาเพื่อลงสื่อออนไลน์ของบริษัท Outlet 108 จำกัด

2. เพื่อศึกษาเทคนิคการทำภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานในแผนก กราฟิก ตำแหน่ง ผู้ช่วยกราฟิก โดยมีหน้าที่รับผิดชอบหลักเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกและตกแต่งภาพ จัดวางองค์ประกอบของรูปภาพให้เหมาะสมและสวยงามตามแบบที่บริษัทต้องการให้ลูกค้าเข้าใจ

ผลจากการศึกษา ตลอดระยะเวลาของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเป็นเวลา 16 สัปดาห์นั้น ได้ฝึกพัฒนาการด้านทักษะในทางวิชาชีพตามสภาพจริง เช่น เครื่องมือในการทำงาน เทคนิคต่างๆ ได้ฝึกได้เรียนรู้งานในด้านที่ไม่เคยรู้มาก่อน การอยู่ร่วมกันกับเพื่อนร่วมงานในการทำงานเป็นทีม ทำให้เรามีประสบการณ์ และพร้อมที่จะก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมืออาชีพในอนาคต

จากการไปฝึกสหกิจศึกษาได้ฝึกความสามารถในการแก้ปัญหาทำให้เกิดความรอบคอบกับทุกสถานการณ์ เพราะทำงานในสถานที่จริงทุกอย่างต้องถูกต้องและเป็นระบบระเบียบ

คำสำคัญ : กราฟิก / ออกแบบ / ผลิตภัณฑ์ / สื่อออนไลน์

Project Title : The Graphic Design Process of Adobe Photoshop at Outlet 108 Company Ltd.

Credits By : Ms.Nisa Prajuabchok

Advisor : Mr.Ekkasit Auychaiwat

Degree : Bachelor of Communication Art

Major : Advertising

Faculty : Communication Art

Semester / Academic year: 3/2017

Abstract

This study examines the Graphic Design Process of Adobe Photoshop at Outlet 108 Company Ltd., aiming to study the design process of the company's online content, and to comprehend the technique Power by the Adobe Illustrator and Adobe Photoshop programs. The student was assigned to work in the department of graphic design as a graphic designer assistant. Responsibilities were to do graphic design and arrange the layout to meet with the demands from customers. The study found that all working tools are crucial to get the tasks done. At the end, student can learn more and have greater knowledge that is very helpful For future career development.

Keywords: Graphic, Design, Online media

Approved by

.....

Scanned with CamScanner

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงาน สหกิจศึกษา ณ บริษัทOutlet108จำกัด ระหว่างวันที่ 15พฤษภาคม 2560 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2560 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการ์ณต่างๆที่มีค่ามากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณสิทธิชัย	เฉลิมธนาคม	ประธานกรรมการบริษัท
2. คุณน้ำใส	เฉลิมธนาคม	กรรมการบริษัท
3. คุณณัฐิมา	อ่องวุฒิ	ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่าย Graphic/พนักงานที่ปรึกษา
4. คุณวิศิฎญ์	บุญญ์วศิฎ	Graphic
5. คุณกุลธิดา	เลิศสถิตตระกูล	Graphic
6. อาจารย์เอกสิทธิ์	อวยชัยวัฒน์	อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ไดก้ล่าวนามทุกท่านที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงานผู้จัดทำ

ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำรายงาน

นางสาวนิศา ประจวบโชค

31 สิงหาคม 2561

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน…… ก

กิตติกรรมประกาศ…… ข

บทคัดย่อ…… ค

Abstract…… ง

บทที่ 1 บทนำ

1.1ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา…… 1

1.2วัตถุประสงค์…… 2

1.3ขอบเขตของรายงาน…… 2

1.4ประโยชน์ที่ได้รับ…… 2

บทที่ 2 การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1แนวคิดด้านการออกแบบกราฟิก…… 3

2.2แนวคิดด้านการวางแผนการออกแบบกราฟิก…… 8

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ…… 10

3.2ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กรณ์…… 12

3.3รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กรบริษัท…… 16

3.4ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย…… 17

3.5ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา…… 17

3.6ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน…… 17

3.7ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน…… 18

3.8อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้…… 20

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

4.1 ขั้นตอนก่อนการทำออกแบบสื่อออนไลน์เพื่อลงโฆษณา……..... 21

4.2 ขั้นตอนระหว่างการผลิตภาพเพื่อการทำสื่อโฆษณาออนไลน์……..... 22

4.3 ขั้นตอนการเริ่มออกแบบสื่อโฆษณา……..... 22

4.4 ขั้นตอนการออกแบบโดยใช้โปรแกรม Photoshop……..... 24

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา……..... 31

5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกจิศึกษา……..... 31

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

ประวัติผู้จัดทำ

สารบัญตาราง

เรื่อง หน้า

ตารางที่ 3.7.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานของสหิจศึกษา..... 18
ตารางที่ 3.7.2 การเขียนขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา..... 19

สารบัญรูปภาพ

เรื่อง หน้า

รูปที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด..... 10

รูปที่ 3.2 แผนที่ บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด..... 11

รูปที่ 3.2 บริษัทที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด..... 11

รูปภาพที่ 3.3 ช่องทางการติดต่อผ่านแฟนเพจ Facebook..... 12

รูปที่ 3.4 ตราสัญลักษณ์ (Logo) Duchess..... 13

รูปที่ 3.5 รูปสินค้าตัวอย่าง ของแบรน์ Duchess บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด..... 14

รูปที่ 3.6 ตราสัญลักษณ์ (Logo) Provision..... 15

รูปที่ 3.7 รูปสินค้าตัวอย่าง ของแบรน์ Provision บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด..... 15

รูปที่ 3.8 พนักงานที่ปรึกษา..... 17

รูปที่ 4.1 พนักงานที่ปรึกษา ทำการบรีฟงาน และให้ดูคอนเซ็ปต์..... 21

รูปที่ 4.2 ค้นหาภาพที่เหมาะกับการจัดองค์ประกอบ..... 23

รูปที่ 4.3 รูปภาพกวาง เป็นองค์ประกอบในภาพนำไปสร้างผลงาน..... 23

รูปที่ 4.4 การเลือกขนานของงาน ให้เป็น Pixels เพื่อให้ได้คุณภาพรูปที่คมชัด..... 24

รูปที่ 4.5 การเปิดหน้ากระดาษ เพื่อสร้างผลงาน..... 25

รูปที่ 4.6 ลากภาพลงในโปรแกรมที่เปิดเตรียมไว้..... 25

รูปที่ 4.7 ภาพพื้นหลังในการสร้างผลงานผลิตภัณฑ์ทีวี ของ Provision..... 26

รูปที่ 4.8 ใส่แสงให้ดูแตกต่างเพื่อการโฆษณา ผลิตภัณฑ์ Provision..... 26

รูปที่ 4.9 นำภาพกวางให้เข้ากับบรรยากาศป่า..... 27

รูปที่ 4.10 นำภาพผลิตภัณฑ์ มาไว้ตรงกลาง ให้เป็นจุดเด่น เพื่อนำเสนอสินค้า ให้เกิดความน่ามอง..... 27

รูปที่ 4.11 นำข้อมูลที่เป็นจริงมาโฆษณา สร้างเงาให้ดูเด่นขึ้น..... 28

รูปที่ 4.12 รูปภาพผลงานกราฟิก ทีวีรุ่น LT-55G6 Provision..... 28

รูปที่ 4.13 บันทึกรูปภาพ..... 29

รูปที่ 4.14 ภาพที่พร้อมใช้งาน สามารถลงสื่อออนไลน์ได้ทันที..... 29

รูปที่ 4.15 รูปภาพที่ทำการออกแบบ นำลงสื่อเฟซบุ๊ก..... 30

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการโฆษณาสินค้าผ่านสื่อสิ่งออนไลน์ต่างๆ เข้ามามีความสำคัญและมีบทบาทอย่างมากต่อ การซื้อ ขายสินค้า และมีอิทธิพลในการตัดสินใจของผู้บริโภคมากขึ้น โดยการโฆษณาสามารถ สอดแทรกข้อมูลข่าวสารต่างๆ เพื่อให้ผู้ซื้อเกิดความรู้ความเข้าใจการออกแบบและสร้างสื่อโฆษณาที่ดี จะทำให้เป็นที่สะดุดตาของผู้บริโภค ซึ่งบุคคลที่สรรค์สร้างสื่อสิ่งพิมพ์คือ ช่างกราฟิกโดยช่างกราฟิก ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่สะดุดตาและน่า จดจำแก่ผู้พบเห็น โดยสื่อสิ่ง ที่ใช้ในการโฆษณานั้น เป็นสื่อที่เรียกได้ว่าช่วยในการจรรโลงใจได้ เป็นอย่างดีและแต่ละภาพที่นำเสนอออกไปนั้นสามารถสื่อสารให้รู้ถึงความรู้สึกหรือความเข้าใจซึ่งทำ ให้ เกิดการตอบสนองทั้งในด้านบวกและลบแก่ผู้ที่ได้พบเห็น

การทำกราฟิกนั้น เป็นการนำสื่อชนิดหนึ่งที่นำมาใช้ในงานธุรกิจการทำ ภาพกราฟิกเพื่อการโฆษณาสร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของสินค้าหรือแจ้งให้บุคคลต่างๆ ได้รับรู้ข่าวสาร ความเคลื่อนไหวใน เรื่องที่สนใจ โดยการบริการแนวคิดหรือภาพลักษณ์ออกไปสู่สายตาผู้บริโภคถือได้ว่า เป็นกระบวนการ สื่อสารรูปแบบหนึ่งโดยมีบริษัทหรือเจ้าของสินค้าเป็นผู้ส่งสารโดยใช้สื่อโฆษณาเป็นตัวกลาง นำสารไปสู่ ผู้บริโภค

ดังนั้นการทำกราฟิกจึงเป็นสิ่งสำคัญ ต่อการสร้างสรรค์งานโฆษณาเป็นอย่างมาก ทั้งยังช่วยให้ งานโฆษณาเกิดความน่าสนใจ เป็นที่จดจำ ของผู้พบเห็น ซึ่งเป็นการใช้กราฟิกเป็นสื่อกลางระหว่าง ผู้ผลิต เจ้าของกิจการ สื่อสารไปยังผู้บริโภคโดยการโฆษณา ประชาสัมพันธ์และแจ้งข่าวสาร

1.2วัตถุประสงค์ของโครงงาน

1.เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบงานกราฟิกและสื่ออินโฟกราฟิก

2. เพื่อศึกษาเทคนิคการทำภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop และโปรแกรม Adobe Illustrator

1.3 ขอบเขตของโครงงาน

เพื่อศึกษาขั้นตอนในการออกแบบสินค้าสร้างสรรค์สื่อต่างๆ การทำ ภาพกราฟิกในโปรแกรม Adobe Photoshopและโปรแกรม Adobe Illustrator ขั้นตอนการนำเสนอ ติดต่อประสานงานต่างๆ ในช่วงระยะเวลาการฝึกงานตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง วันที่ 31 สิงหาคม 2561

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. สามารถใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop และโปรแกรม Adobe Illustrator ได้

2. สามารถทำให้รู้จักการใช้เครื่องมือและเทคนิคในโปรแกรม Adobe Photoshop และโปรแกรม Adobe Illustrator ได้เป็นอย่างดี

บทที่ 2

การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานผลการดำเนินรายงานสหกิจศึกษาเรื่อง“ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรมAdobe *Photoshop และโปรแกรมAdobe Illustrator*”

ในการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องผู้ศึกษาได้นำเสนอตามหัวข้อ ต่างๆดังนี้ ที่มา :จงกล แก่นเพิ่ม .2543. FONT&WEB สำหรับนักเทคโนฯ . กรุงเทพมหานคร : .....โสตฯ-เทคโนฯสัมพันธ์ แห่งประเทศไทย, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ . นิพนธ์ ทวีกาญจน์.2530.การเขียนตัวอักษรและภาพประกอบตัวอักษร..... กรุงเทพมหานคร:โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮาส์ จำกัด.ถาวร สายสืบ.การประกอบภาพ. พิษณุโลก:ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา..... คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2546.

2.1 แนวคิดด้านการออกแบบกราฟิก

2.1.1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก

2.1.2 ประเภทของงานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

2.1.3 หลักการออกแบบกราฟิก

2.2 แนวคิดด้านการวางแผนการออกแบบกราฟิก

2.1แนวคิดด้านการออกแบบกราฟิก

2.1.1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก

คำว่า "กราฟิก" มาจากภาษากรีก2คำ คือ Graphikos กับ Graphein Graphikos หมายถึงการเขียนภาพทั้งที่เป็นภาพสีและภาพขาวดำ Graphein หมายถึง การเขียนตัวหนังสือและการใช้เส้นในการสื่อสาร ดังนั้น "Graphic" จึงหมายถึงการเขียนทั้งภาพสีและภาพขาวดา ตลอดจนการเขียนตัวหนังสือและ การใช้เส้นเพื่อสื่อความหมาย

กราฟิก หมายถึง วัสดุต่างๆ ที่ประกอบด้วยภาพถ่าย ภาพวาด สัญลักษณ์คำ บรรยาย สามารถใช้เป็นสื่อถ่ายทอด ข้อเท็จจริง และแนวความคิดบางประการได้กราฟิกเป็นศิลป์หรือศาสตร์ทางการ วาดภาพ เขียนภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่ง งานสำหรับช่างเขียน งานกราฟิกมีความสัมพันธ์กับการออกแบบซึ่งถ้ามีการออกแบบที่ดีงานกราฟิกจะมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นก่อนอื่นเราควรจะทราบความหมายของการออกแบบก่อนว่า การออกแบบ หมายถึงอะไร ซึ่งมีผู้ให้คำนิยามความหมายของการออกแบบ

การออกแบบหมายถึงการปรับปรุงแบบผลงานหรือสิ่งต่างๆที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น เก้าอี้เราทำขึ้นมาใช้ซึ่งเมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการ ใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นตน ด้วยเหตุนี้การออกแบบกราฟิกจึงควรหมายถึงการสร้างสรรค์ลักษณะส่วนประกอบภายนอก ของโครงสร้าง ให้สามารถสื่อสาร สื่อความหมาย ความเข้าใจในอันที่จะให้ผลในการดึงดูดความน่าสนใจ การให้มโนภาพ ด้วยการใช้วิธีการออกแบบ การจัดวางรูป ตัวอักษร ถ้อยคำ โฆษณา เครื่องหมาย และสัญลักษณ์และอาศัยหลักศิลปะ การจัดภาพ ให้เกิดการประสานกลมกลืนกันอย่างสวยงาม ตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้

สำหรับการออกแบบด้านกราฟิกนั้นมุ่งที่จะวางแผน ออกแบบ สื่อด้านกราฟิกไม่ว่าจะเป็นแผนภูมิแผนภาพ สถิติภาพโฆษณา ฯลฯ ตลอดจนงานกราฟิกอื่นๆ

2.1.2 ประเภทของงานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

คอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การสร้าง การตกแต่งแก้ไข หรือการจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ยกตัวอย่างเช่น การทำ Image Retouching ภาพคนแก่ให้มีวัยที่เด็กขึ้น การสร้างภาพตามจินตนาการและการใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่างๆเพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ผู้สื่อสารต้องการและน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วยกราฟแผนภูมิแผนภาพเป็นต้น

ภาพกราฟิกแบ่งเป็น2ประเภทคือภาพกราฟิกแบบ2มิติและแบบ3มิติภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ เป็นภาพที่พบเห็นโดยทั่วไป เช่น ภาพถ่าย รูปวาด ภาพลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ รวมถึงการ์ตูนต่าง ๆ ในโทรทัศน์ ยกตัวอย่างเช่น การ์ตูนเรื่องพิภพยมราช ชินจัง และโดเรมอน เป็นต้นซึ่งการ์ตูนจะเป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหวโดยจะมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนกว่าภาพวาดปกติ ภาพกราฟิกแบบ 3 มิติเป็นภาพกราฟิกที่ใช้โปรแกรมสร้างภาพ 3 มิติโดยเฉพาะ เช่น โปรแกรม 3 Ds max โปรแกรม Maya เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ได้ภาพมีสีและแสงเงาเหมือนจริง เหมาะกับงานด้านสถาปัตย์และการออกแบบต่าง

ๆ รวมถึงการสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนหรือโฆษณาสินค้าต่าง ๆ เช่น การ์ตูน เรื่อง Nemo The Bug และปังปอนด์แอนิเมชัน เป็นต้น

ประเภทของภาพกราฟิกการสร้างภาพกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ มีวิธีการสร้าง 2 แบบ คือ แบบบิตแมพ (Bit Mapped) และแบบเวกเตอร์ (Vector) หรือสโตรก (Stroked) แต่ละแบบวิธีการรสร้างภาพดังต่อไปนี้

1. กราฟิกแบบบิตแมพความหมายที่ค่อนข้างจะตรงไปตรงมา คือ มีลักษณะเป็นช่องๆ เหมือนตาราง แต่ละบิตก็คือส่วนหนึ่งของข้อมูลคอมพิวเตอร์ (ซึ่งก็คือสวิตซ์ปิดเปิดในหน่วยความจำ "1" หมายถึงเปิด และ "0" หมายถึงปิด) และสวิตซ์ปิดเปิดนี้ก็ยังหมายถึงสีดำและสีขาวอีกด้วย ดังนั้น ถ้าเราเอาบิตที่แตกต่างกันในแต่ละตารางมารวมกันเข้า เราจะสามารถสร้างภาพจากจุดดำและขาวเหล่านี้ได้ กราฟิกแบบบิตแมปทุกชนิดมีลักษณะที่เหมือนกันอยู่บางประการ ถ้าทำความเข้าใจส่วนต่างๆ เหล่านี้ เราสามารถที่จะหลีกเลี่ยงหรือป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้

พิกเซล(Pixel)(เป็นคำที่ใช้แทนองค์ประกอบของภาพ)เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของภาพบิตแมป ซึ่งองค์ประกอบย่อยๆ เหล่านี้ถูกรวมกันเข้าทำให้เกิดภาพ เราคงคุ้นเคยกับการที่ส่วนประกอบย่อยๆ มารวมกันเพื่อประกอบเป็นรายการสิ่งของต่างๆ เป็นต้นว่า เอาแต่ละชิ้นของบล็อกกระจกมาประกอบกันเป็นหน้าต่าง แต่ละเข็มของการเย็บปักถักร้อยประกอบกันกลายเป็นผลงานทางด้านเย็บปักถักร้อย 1 ชิ้น หรือแต่ละจุดของโลหะเงินประกอบกันเป็นรูปภาพ 1 รูป นั้นคือองค์ประกอบอาจจะเป็นแก้วชิ้นใหญ่บนหน้าต่าง หรือจุดโลหะเงินเล็กๆ บนแผ่นฟิล์มก็ได้ โดยแต่ละชิ้นเป็นองค์ประกอบที่แยกจากกัน เปรียบเทียบได้กับพิกเซลซึ่งถือเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุดของรูปภาพ พิกเซลมีความสำคัญต่อการสร้างกราฟิกของคอมพิวเตอร์มาก เพราะทุกๆ ส่วนของกราฟิก เช่น จุด เส้น แบบลายและสีของภาพล้วนเริ่มจากพิกเซลทั้งสิ้นพิกเซลหนึ่งๆอาจจะมีขนาดความเข้มและสีแตกต่างกันได้

ในโลกแห่งดิจิตอลของรูปภาพคอมพิวเตอร์ พิกเซล ได้ถูกใช้สำหรับสิ่งต่างๆ เป็นต้นว่าจุดแต่ละจุดบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จุดแสดงความละเอียดของเครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์ หรืออุปกรณ์แสดงผลประเภทกราฟิกอื่นๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เราสับสนได้เพื่อให้เกิดความชัดเจนขอให้คำจำกัดความดังต่อไปนี้ พิกเซล หมายถึง องค์ประกอบย่อยในไฟล์กราฟิกแบบบิตแมป วิดีโอพิกเซล หมายถึง องค์ประกอบย่อยของภาพในหน้าจอคอมพิวเตอร์ จุดหรือดอต หมายถึง ความละเอียดของภาพที่พิมพ์โดยเครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์

เอสเป็กเรโชของภาพ (Image Aspect Ratio) แอสเป็กเรโชของภาพ คือ อัตราส่วนระหว่างจำนวนพิกเซลทางแนวขวาง และจำนวนพิกเซลทางแนวดิ่งที่ใช้ในการสร้างภาพ หากจะยกตัวอย่างเปรียบเทียบกับกระดาษกราฟ จะเห็นได้ว่าภาพบิตแมปใดๆ ก็ตามจะมีจำนวนพิกเซลคงที่ในมิติแนวขวางและ

แนวดิ่ง ซึ่งอัตราส่วนมีไว้อ้างถึงขนาดของภาพและมักจะเขียนในรูปของ 800 x 600 (ซึ่งหมายถึงรูปภาพที่มี 800 พิกเซลในแนวขวาง และ 600 บรรทัดของพิกเซลในแนวดิ่ง) เราสามารถคำนวณหาจำนวนพิกเซลทั้งหมดในรูปภาพได้โดยการคูณตัวเลขทั้งสองนี้เข้าด้วยกัน นั่นคือรูปภาพที่มีแอสเป็กเรโช 800 x 600 จะมีทั้งหมด 480,000 พิกเซล ซึ่งจำนวนดังกล่าวไม่ได้หมายถึงขนาดของไฟล์ของภาพนั้นๆ

รีโซลูชัน (Resolution) หมายถึง รายละเอียดที่อุปกรณ์แสดงกราฟิกชนิดหนึ่งมีอยู่ ค่ารีโซลูชันมักระบุเป็นจำนวนพิกเซลในแนวนอนคือแนวแกน X และจำนวนพิกเซลในแนวตั้งคือแนวแกน Y ดังนั้นรีโซลูชัน 720 x 348 จึงหมายความว่า อุปกรณ์แสดงกราฟิกชนิดนี้สามารถแสดงพิเซลในแนวนอนได้ไม่เกิน 720 พิกเซล และแสดงพิกเซลในแนวตั้งได้ไม่เกิน 348 พิกเซล ผู้ผลิตอุปกรณ์แสดงกราฟิกบางรายจะระบุค่ารีโซลูชันเป็นระดับสูง (High Resolution) ปานกลาง (Medium Resolution) และระดับต่ำ (Low Resolution) โดยพิจารณาจากจำนวนพิกเซลในแนวนอนเพียงอย่างเดียว ซึ่งมีหลักว่า ถ้าค่าน้อยกว่า 128 เป็นระดับต่ำ ค่าระหว่าง 128 ถึง 512 เป็นระดับกลาง ค่าสูงกว่า 512 เป็นระดับสูง สำหรับจอภาพขนาดปกติ ถ้ามีค่ารีโซลูชันมากกว่า 1500 ตาจะมองไม่เห็นแต่ละพิกเซลคือจะมองเห็นเป็นภาพที่มีความละเอียดคมชัดสูงมากคอมพิวเตอร์กราฟิกที่ใช้กับฟิล์มถ่ายรูปในระดับมืออาชีพจะต้องใช้ค่ารีโซลูชันสูงถึง3000

2.กราฟิกแบบเวกเตอร์ กราฟิกแบบเวกเตอร์ต่างจากบิตแมปตรงที่บิตแมปนั้นประกอบไปด้วยจุดต่างๆ มากมาย แต่กราฟิกแบบเวกเตอร์ใช้สมการทางคณิตศาสตร์เป็นตัวสร้างภาพ เช่น วงกลม หรือเส้นตรง เป็นต้น ถึงแม้ว่าอาจจะฟังดูซับซ้อนสักเล็กน้อยแต่ภาพบางชนิดก็ถูกสร้างได้ง่าย หลักที่จะนำไปสู่กราฟิกแบบเวกเตอร์ก็คือ การรวมเอาคำสั่งทางคอมพิวเตอร์และสูตรทางคณิตศาสตร์เพื่ออธิบายเกี่ยวกับออบเจ็กต์ ซึ่งจะปล่อยให้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เช่น จอภาพ หรือเครื่องพิมพ์เป็นตัวกำหนดเองว่าจะวางจุดจริงๆ ไว้ที่ตำแหน่งใดในการสร้างภาพคุณลักษณะเด่นเหล่านี้ทำให้กราฟิกแบบเวกเตอร์มีข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบมากกับกราฟิกแบบบิตแมป

ออบเจ็กต์ (Object) ออบเจ็กต์ง่ายๆ (เช่น วงกลม เส้นตรง ทรงกลม ลูกบาศก์ และอื่นๆ เรียกว่ารูปทรงพื้นฐาน) สามารถใช้ในการสร้างออบเจ็กต์ที่ซับซ้อนขึ้น กราฟิกแบบเวกเตอร์สามารถสร้างรูปภาพโดยการรวมเอาออบเจ็กต์หลายๆ ชนิดมาผสมกันเราสามารถผสมออบเจ็กต์ต่างชนิดกัน (เช่น วงกลมและเส้นตรง) เพื่อสร้างภาพที่แตกต่างกัน กราฟิกแบบเวกเตอร์ใช้คำสั่งง่ายๆ เพื่อสร้างออบเจ็กต์พื้นฐาน ถ้าเขียนเป็นภาษาคำพูดแบบธรรมดา คำสั่งอาจจะอ่านได้ว่า "ลากเส้นตรงจากจุด A ไปยังจุด B" หรือ"ลากวงกลมรัศมีRโดยมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่จุดP"เปรียบเทียบคุณสมบัติของกราฟิกแบบบิตแมปและภาพแบบเวกเตอร์ในด้านความเร็วของการแสดงภาพที่จอภาพและความสามารถในการเปลี่ยนขนาดภาพจะได้ผลดังนี้

1. กราฟิกแบบบิตแมปสามารถแสดงให้เห็นที่จอภาพได้เร็วกว่าภาพแบบเวกเตอร์ เช่น การแสดงภาพแบบบิตแมปขนาด 1000 ไบต์ จะทำโดยการใช้คำสั่งย้ายข้อมูลขนาด 1000 ไบต์ จากหน่วยความจำที่เก็บภาพไปยังหน่วยความจำของจอภาพ (คือ Video Display Buffer) ภาพนั้นก็จะปรากฏบนจอภาพทันที การแสดงภาพแบบเวกเตอร์คอมพิวเตอร์จะใช้เวลามากกว่า เนื่องจากคอมพิวเตอร์ต้องทำตามคำสั่งที่มีจำนวนมากกว่า
2. การเปลี่ยนแปลงขนาดภาพให้โตขึ้นหรือเล็กลงกว่าภาพเดิม กรณีภาพแบบบิตแมปจะทำได้ไม่มากนอกจากนั้นยังอาจจะทำให้ลักษณะของภาพผิดเพี้ยนไปจากเดิมด้วยเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงขนาดภาพทำโดยวิธีการเพิ่มหรือลดพิกเซลจากที่มีอยู่เดิมภาพที่ขยายโตขึ้นจะมองเห็นเป็นตารางสี่เหลี่ยมเรียงต่อกัน ทำให้ขาดความสวยงาม แต่ภาพแบบเวกเตอร์จะสามารถย่อและขยายขนาดได้มากกว่า โดยสัดส่วนและลักษณะของภาพยังคล้ายเดิม ยิ่งกว่านั้นเราสามารถขยายเฉพาะความกว้างหรือความสูง เพื่อให้มองเห็นเป็นภาพผอมหรืออ้วนกว่าภาพเดิมได้

ประเภทของระบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ในกลุ่ม IBM PC XT AT หรือเครื่องที่ทำงานเหมือนกันจะแบ่งการแสดงผลที่จอภาพเป็น 2 แบบ หรือ 2 โหมด (Mode) คือ เท็กซ์โหมด (Text Mode) และกราฟิกโหมด(GraphicMode)แต่ละโหมดมีรายละเอียดดังนี้

เท็กซ์โหมด (Text Mode) คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องจะแสดงผลในโหมดนี้ได้ โดยการนำตัวอักษร ตัวเลข และเครื่องหมายต่างๆ ที่มีอยู่ในหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์มาแสดงที่จอภาพตามคำสั่ง แต่เนื่องจากตัวอักษร ตัวเลขและเครื่องหมายที่มีอยู่ ถูกกำหนดรูปร่างไว้แน่นอนแล้ว และมีจำนวนจำกัด จึงไม่สามารถนำมาประกอบกันให้เกิดเป็นภาพต่างๆ ที่ถูกต้องสวยงามได้เท่าที่ควร โดยผลลัพธ์ที่แสดงออกมาทางจอภาพนั้น จะมีลักษณะเป็นแถวของตัวอักษรจำนวน 25 แถว แต่ละแถวมีข้อความไม่เกิน 80 ตัวอักษร

กราฟิกโหมด (Graphic Mode) เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถแสดงผลเป็นพิกเซลได้จำนวนมาก จึงได้มีการสร้างวงจรอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้สำหรับควบคุมการแสดงผลที่จอภาพ ซึ่งนิยมเรียกกันว่า ระบบกราฟิก ระบบกราฟิกมีหลายชนิด เช่น ซีจีเอ (CGA) อีจีเอ (EGA) วีจีเอ (VGA) เฮอร์คิวลีส (Hercules) ซึ่งแต่ละชนิดจะมีคุณสมบัติในการแสดงพิกเซลได้แตกต่างกันคือตั้งแต่ขนาด 320 x 200 พิกเซล ถึง 1024 x 786 พิกเซล ระบบกราฟิกสามารถแสดงสีได้ตั้งแต่ 2 สีจนถึง 256 สี สำหรับจอภาพที่แสดงได้ 2 สี จะประกอบด้วยสีพื้นซึ่งเป็นสีมืดและสีสว่าง ซึ่งเป็นสีเขียว สีขาว หรือสีเหลืองอำพัน ดังนั้นสีที่เรามองเห็นจากจอภาพชนิดนี้จึงมีเพียงสีเดียวเท่านั้น จึงนิยมเรียกชื่อจอภาพและระบบกราฟิกชนิดนี้ว่า จอภาพโมโนโครม (Monochrome) ส่วนจอภาพที่สามารถแสดงได้หลายสี เราเรียกว่า จอภาพ

สี (Color) ไม่ว่าคอมพิวเตอร์จะมีระบบกราฟิกเป็นชนิดใดก็ตาม ถ้าเปิดเครื่องด้วย DOS คอมพิวเตอร์จะเริ่มแสดงผลด้วยเท็กซ์โหมดเสมอ การเปลี่ยนโหมดให้เป็นกราฟิกจะทำได้ก็โดยการใช้คำสั่งเฉพาะสำหรับระบบกราฟิกชนิดนั้น

2.1.3 หลักการออกแบบกราฟิก (THE PRINCIPLE OF GRAPHIC DESIGN)

ก่อนที่จะทำงานออกแบบกราฟิกประเภทใดก็ตามสิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงคือการกำหนดจุดประสงค์ที่ชัดเจนของงาน เพราะช่องทาง รูปแบบและวิธีการของการนำ เสนอมีมาก มีความ รวดเร็ว ไร้ขอบเขต เช่นใน เว็บไซต์เครือข่ายอินเตอร์เน็ตต่างๆ ซึ่งต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง ให้ทันเหตุการณ์อาจจะทา ให้เกิดความสับสน ยุ่งยากในการดำเนินงาน มีผลกระทบต่อการทำงาน เกิดความไม่เป็นระบบ มีการสูญเสียและสิ้นเปลืองโดยไม่

2.2 แนวคิดด้านการวางแผนและการออกแบบกราฟิก

1)วัตถุประสงค์เพื่ออะไร ผู้ออกแบบต้องรู้ว่า จะบอกกล่าว เรื่องราวข่าวสารอะไรแก่ผู้รับรู้ บ้าง เช่น ทฤษฎีหรือหลักการการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ฯลฯ ผู้ออกแบบต้องรู้วิธีการนำเสนอ (Presentation) ที่ดีและเหมาะสมกับ เรื่องราวเหล่านั้นว่ามีเป้าหมายของการออกแบบเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ได้ เช่น เพื่อแนะนำ เผยแพร่ เพื่อให้ความรู้หรือความบันเทิงเป็นต้น

2)กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร แบ่งเป็นเพศ ชาย หญิงหรือบุคคลทั่วไป มีช่วงอายุเท่าใด นิสิตนักศึกษาหรือเฉพาะกลุ่มสนใจข่าวสารที่ให้มีระดับความยาก-ง่าย หรือมีความเป็นสากลหรือไม่ เฉพาะคนในประเทศหรือชาวต่างชาติซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องรู้และเข้าใจเพื่อวางแผน ดำเนินการกับข่าวสารออกแบบ และการนำเสนอให้ตรงจุดกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ถูกต้อง

3) สิ่งที่ต้องการบอกคืออะไร หมายถึง วิธีการที่จะสื่อความหมายกับผู้รับรู้หรือ กลุ่มเป้าหมาย และถ้าที่มีการกา หนดกลุ่มเป้าหมายไว้ล่วงหน้า ชัดเจนแล้วก็จะทำให้ผู้ออกแบบมีความสะดวกในการที่จะบอกหรือสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น เช่น การเลือกใช้สัญลักษณ์เครื่องหมาย และภาพประกอบต่างๆ สื่อแทนคำศัพท์ข้อความที่เป็นนามธรรม ได้ตรงตามระดับความสามารถ ในการรับรู้ของผู้รับ จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในความหมายของข่าวสารนั้นๆ จำได้ในเวลาอันรวดเร็วและจดจำไว้ตลอดไป

4) นำเสนอข่าวสารด้วยสื่อใด แบบใด ผู้ออกแบบต้องมีความรู้เกี่ยวกับ ประเภทของสื่อศักยภาพของสื่อชนิดต่างๆ คำนึงถึงการเลือกใช้สื่อในการนา เสนอข่าวสารเป็นรูปแบบใด จึงจะได้ผลดีมีความเหมาะสมกับข่าวสารและผู้ออกแบบควรจะใช้วิธีการจัดการกับข่าวสารนั้น อย่างไร จึงจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น โปสเตอร์ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเตอร์เน็ต ฯลฯ

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ : เอ้าท์เลท 108 จำกัด

*Outlet108*Co.,Ltd.

3.2.1 ที่ตั้งสถานประกอบการ : 155/2 ถนน รัชดาภิเษก แขวง บุคคโล

เขต ธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

โทรศัพท์ 02 878 8000

โทรสาร 02 878 8044

รูปที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด

รูปที่ 3.2 แผนที่ บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด

รูปที่ 3.2 บริษัทที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด

รูปภาพที่ 3.3 ช่องทางการติดต่อผ่านแฟนเพจ Facebook

https://web.facebook.com/outlet108

3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กรณ์

บริษัทเอ้าท์เลท108 จำกัด ได้ก่อตั้งเมื่อปี 2557 โดยมีบริษัทในเครือได้แก่แบรนด์ Provision จำหน่ายสินค้าอีเล็กทรอนิคประเภททีวี และอุปกรณ์สำหรับทีวีทุกประเภท และ Duchess จำหน่ายเครื่องใช้ไฟฟ้าในครัวขนาดเล็ก ประเภท เครื่องชงกาแฟ เครื่องบดเมล็ดกาแฟ หรือสินค้าประเภทอุปโภคบริโภคต่างๆ เช่น กาแฟ ทั้งเมล็ดคั่วและแคปซูล เป็นบริษัทดำเนินกิจการประเภทผลิต ขายปลีก ขายส่งสินค้าประเภท ทีวี,อุปกรณ์ขาแขวนทีวี และเครื่องชงกาแฟ ปัจจุบันบริษัทกำลังขยายตัวอย่างมากในธุรกิจ เพราะเป็นสินค้าที่มีคุณภาพ แต่ราคาเพื่อคนไทย จึงทำให้สินค้าที่จัดจำหน่ายจากแบรนด์ในเครือ เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับต่อเนื่องเสมอมา

บริษัท เอ้าท์เลท108 จำกัด เป็นบริษัทประเภทการขายส่งเครื่องใช้ไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ ชนิดใช้ในครัวเรือน เป็นธุรกิจที่มีการแข่งขันในการขายสูง และการสื่อสารการให้บริการแก่ลูกค้า และทำให้ลูกค้าได้ประโยชน์สูงสุด

สินค้าทุกชิ้นต้องมีคุณภาพก่อนส่งถึงมือลูกค้า การบริการอย่างเต็มที่ และการทำงานของพนักงานทุกคนได้ตรงตามหน้าที่ และตามความชำนาญของบุคลากรทุกคนในบริษัท ส่วนใหญ่บริษัทจะเน้นการขายผ่านช่องทางออนไลน์ ภายใต้องค์กรใหญ่ ที่มีมาตรฐานที่ลูกค้า

สามารถไว้วางใจได้ เช่น Lazada และ Shopee โดยทางบริษัทได้มีการบริการหลังการขายให้เป็นอย่างดี และดูแลโดยช่างที่มาฝีมือ ผลิตภัณฑ์ทางบริษัทที่เป็นทีวี เป็นการนำเข้าอะไหล่จากประเทศจีน และนำมาทำการประกอบที่ประเทศไทย โดยมีโรงงานประกอบเป็นของบริษัทเองอยู่ที่ จังหวัด สมุทรปราการ ส่วนตัวเครื่องชงนั้นเป็นการนำเข้าทั้งเซ็ตจากประเทศจีน แต่อย่างไรก็ตาม สินค้าเครื่องชงกาแฟในนาม แบรนด์ Duchess ถือว่าเป็นเครื่องชงกาแฟ อันดับ1 ในไทย

1.Duchess ผลิตเครื่องชงกาแฟและอุปกรณ์ต่างๆ

Duchess

รูปที่ 3.4 ตราสัญลักษณ์ (Logo) Duchess

รูปที่ 3.5 รูปสินค้าตัวอย่าง ของแบรน์ Duchess บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด

2.Provision ผลิตสินค้าอิเล็คทรอนิคประเภท ทีวี และ อุปกรณ์สำหรับทีวี

รูปที่ 3.6 ตราสัญลักษณ์ (Logo) Provision

รูปที่ 3.7 รูปสินค้าตัวอย่าง ของแบรน์ Provision บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กรบริษัท บริษัท เอาท์เล็ท 108 จำกัด

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นางสาว นิศา ประจวบโชค ตำแหน่งผู้ช่วยกราฟิก

3.4.2ลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายดำเนินโครงงานนอกเหนือจากโครงงาน คือ ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยพี่เลี้ยงในการสร้างผลงานเพื่อผลิตสื่อในด้านต่างๆ และยังช่วยในด้านการตัดต่อ เพื่อนำ มาใช้ในการลงสื่อออนไลน์ ตกแต่งภาพ โดยใช้โปรแกรมAdobe *Photoshop และ โปรแกรม Adobe Illustrator* เพื่อนำภาพที่ตกแต่งแล้วมาโฆษณาลงสื่อต่างๆ เพื่อใช้ในงานโฆษณา

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3.5.1 ชื่อ-สกุลพนักงานที่ปรึกษา คุณณัฐิมา อ่องวุฒิ

3.5.2 ตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา Graphic Design

รูปที่ 3.8 พนักงานที่ปรึกษา

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3.6.1 ระยะเวลาในการดา เนินงาน วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 - 18 สิงหาคม 2561

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจ วันจันทร์-วันศุกร์ เวลา 8.00 น.-18.00 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน และพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโดยบ่งตามประเภทของรายงานที่นักศึกษาดำเนินงานดังนี้

3.7.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานของสหิจศึกษา

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	ประชุมกับนาย และ นายพาเดินดูการทำงานของบริษัท เรียนรู้งานเบื้องต้น
สัปดาห์ที่ 2	ฝึกการทำงานจากพี่เลี้ยง เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน
สัปดาห์ที่ 3	เรียนรู้พื้นฐานของการทำงานของทุกสายงาน
สัปดาห์ที่ 4	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง perfect shot Coffee
สัปดาห์ที่ 5	สร้างผลงานแผนที่ บริษัท เอาท์เลท 108 จำกัด
สัปดาห์ที่ 6	สร้างผลงานแผนที่ แบนรด์ สินค้า Provision
สัปดาห์ที่ 7	ตัดต่อ Wall Mount ทุกรุ่น ใส่หรัสและราคาสินค้า
สัปดาห์ที่ 8	ตัดต่อและตกแต่งภาพ TV รุ่น TV-32G33
สัปดาห์ที่ 9	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง การเดินทางของกาแฟ
สัปดาห์ที่ 10	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง การจัดส่งสินค้า ของ Lazada
สัปดาห์ที่ 11	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง การจัดส่งสินค้า ของ Shopee
สัปดาห์ที่ 12	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง การจูนสัญญาณทีวี แบบดิจิตอลทีวี
สัปดาห์ที่ 13	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง การจูนสัญญาณทีวี แบบสมาท์ทีวี
สัปดาห์ที่ 14	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง สเปคสินค้า ของผลิตภัณฑ์ Duchess และ Provision
สัปดาห์ที่ 15	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง เลือกในแบบที่เป็นคุณ
สัปดาห์ที่ 16	สร้างผลงานสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง สมาท์ทีวี TV-55G6 การคมชัดและสว่างโดดเด่น

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

3.7.2 การเขียนขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ค. 2561				มิ.ย. 2561				ก.ค. 2561				ส.ค. 2561			
การนำเสนอหัวข้อรายงาน			X	X												
การรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น			X	X	X	X	X	X	X	X						
เสนอโครงร่างการทำงานแก่พนักงานที่ปรึกษา					X	X										
การปฏิบัติงานออกแบบงาน					X	X	X	X	X	X	X	X	X			X
สรุปการปฏิบัติงานทั้งหมด									X	X	X	X	X			
นำมาเขียนเป็นเล่มรายงาน													X	X	X	X

ตารางที่ 3.2 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของตัวรายงาน

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

3.8.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง

3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

3.8.2.1 โปรแกรม Adobe *Photoshop*

3.8.2.2 *โปรแกรม Adobe Illustrator*

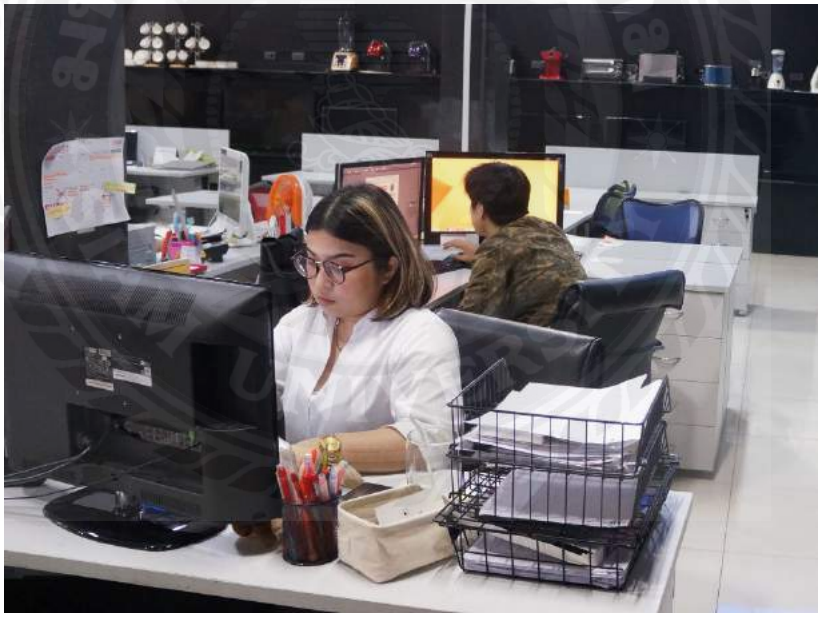
บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

จากการศึกษาเรื่องขั้นตอนการออกแบบงานกราฟฟิกของบริษัท เอ้าท์เลท 108 จำกัด แบรนด์ Duchess และ Provision ผลิตภัณฑ์เครื่องชงกาแฟกับผลิตภัณฑ์ทีวีและอุปกรณ์ต่างๆ การออกแบบงานกราฟฟิกต้องมีขั้นตอนและกระบวนการที่ถูกวิธี เป็นไปตามอัตราส่วนและความสมดุลในการวัดขนานให้สอดคล้องกับงานที่ได้รับมอบหมาย การออกแบบสื่อ Duchess และ Provision ผลปฏิบัติงานในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงกระบวนการทำงาน ดังนี้

4.1 ขั้นตอนก่อนการทำออกแบบสื่อออนไลน์เพื่อลงโฆษณา

4.1.1 ประชุมเพื่อรับงานจากพนักงานที่ปรึกษา คุณณัฐิมา อ่องวุฒิ ตำแหน่งGraphic Design มีการสั่งงานให้ผู้จัดทำวางแผนการ



รูปที่ 4.1 พนักงานที่ปรึกษา ทำการบรีฟงาน และให้ดูคอนเซ็ปต์

4.1.2 ศึกษาข้อมูลของสินค้า หลังจากได้ทราบความต้องการจากพนักงานที่ปรึกษา คุณณัฐิมา อ่องวุฒิ ตำแหน่ง Graphic Design ผู้จัดทำจึงเริ่มทำการศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลของ สินค้า Duchess และ Provision โดยจากสื่อ เก่าๆที่เคยลงไปแล้วของสินค้าเพื่อศึกษาว่าสินค้า Duchess และ Provision นี้ที่มีการลงสื่ออย่างไรช่วงเวลาไหนที่กลุ่มลูกค้าสนใจเพื่อทำการวางแผนการผลิตสื่อและการจัดองค์ประกอบของสินค้าใน การทำสื่อโฆษณาสินค้า

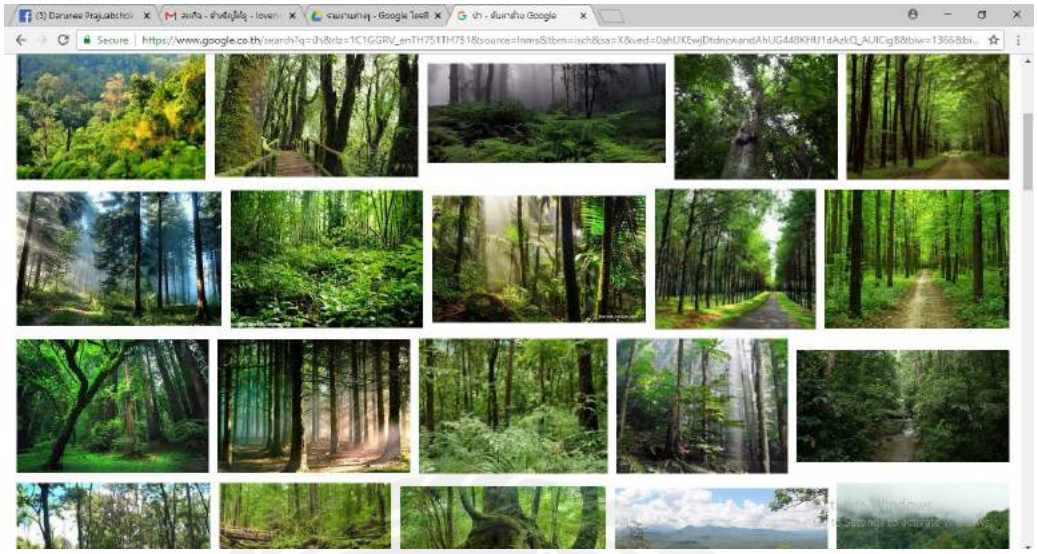
4.2 ขั้นตอนระหว่างการผลิตภาพเพื่อการทำสื่อโฆษณาออนไลน์

4.2.1 การหาแนวทางในการสร้างผลงาน ต้องสะดุดใจ การโฆษณาที่ดีต้องสามารถดึงดูดความสนใจ เป็นสิ่งแรกที่งานโฆษณาควรมี เป็นการวัดความรู้สึกครั้งแรกในการเห็นงานโฆษณา หาแรงบันดาลใจ

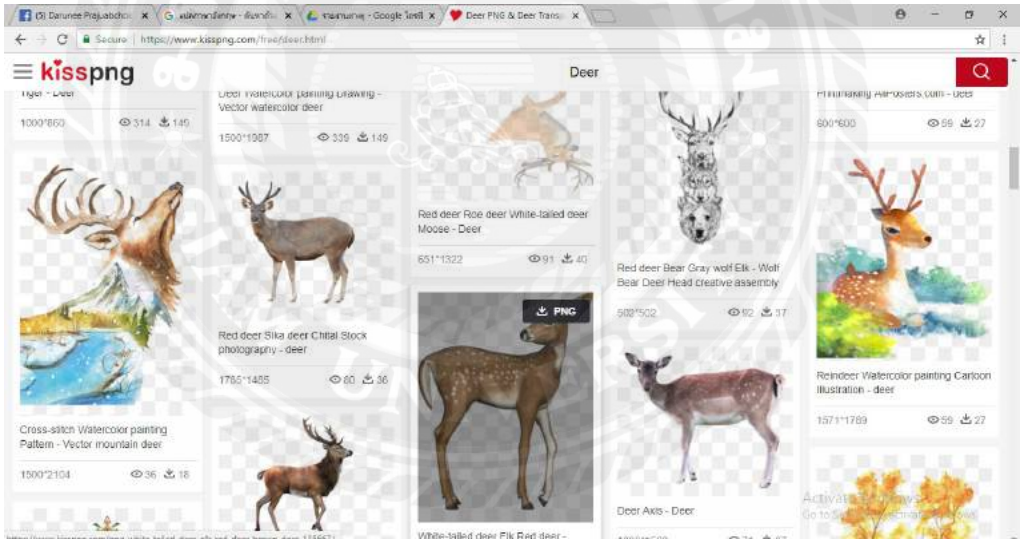
4.2.2 หาความสมจริง เพื่อให้เป็นการเสนอจุดขายที่ชัดเจน แสดงให้เห็นความ แตกต่าง ของการมีสินค้ากับการไม่มีสินค้า หรือความแตกต่าง จากสินค้าประเภทเดียว กัน ทำให้ผู้บริโภคเกิด ความต้องการใน สินค้าหรือบริการนั้น จากที่ได้รับบรีฟงาน ผลงานชิ้นนี้ จะให้อารมณ์ความรู้สึกถึงการมองเห็นที่สว่างและชัดเจนขึ้น จากการที่ลูกค้าได้มองสมาท์ทีวี รุ่น LT- 55G6 จะเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก นั้นคือสิ่งที่ พนักงานที่ปรึกษาบรีฟงาน

4.3 ขั้นตอนการเริ่มออกแบบสื่อโฆษณา

4.3.1 สร้างแนวทางในการ ผลิตผลงาน ตามคอนเซ็ปต์ที่ได้รับมอบหมาย และทำการหาองค์ประกอบของภาพ จากแหล่งข้อมูล www.google.com รวบรวมและนำมาผลิตเป็นชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย



รูปที่ 4.2 ค้นหาภาพที่เหมาะกับการจัดองค์ประกอบ



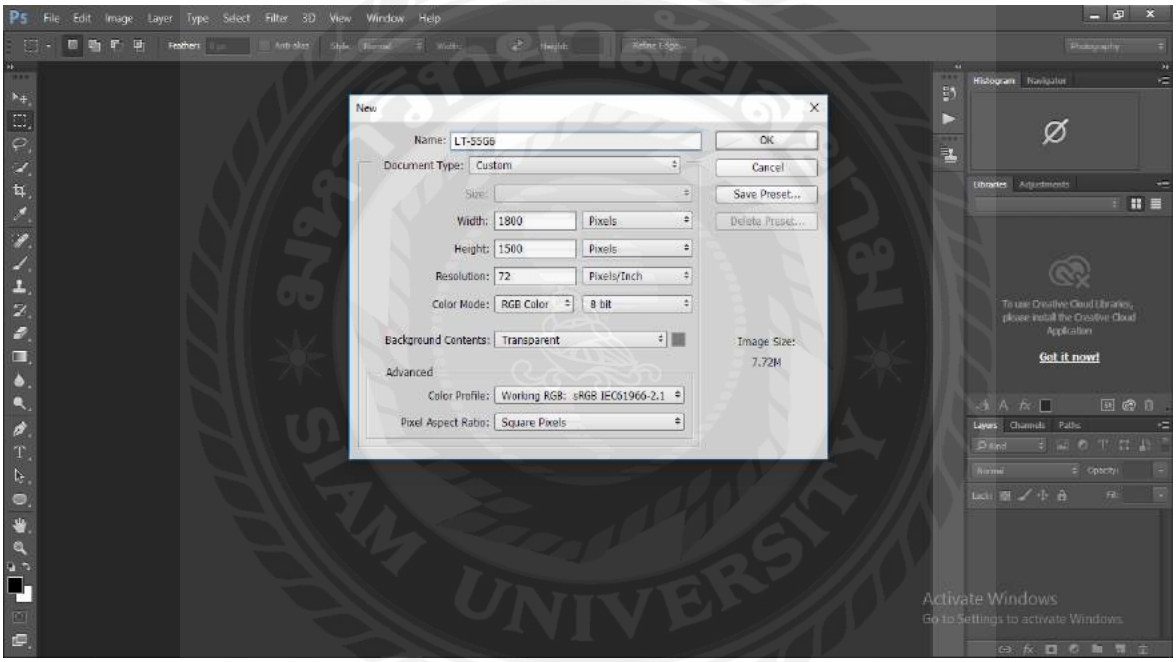
รูปที่ 4.3 รูปภาพกวาง เป็นองค์ประกอบในภาพนำไปสร้างผลงาน

4.3.2 การตกแต่งภาพ ตกแต่งภาพก่อนนำไปใช้ผลิตสื่อโฆษณา เพื่อให้ภาพออกมาในแบบที่สวยงาม น่าสนใจ

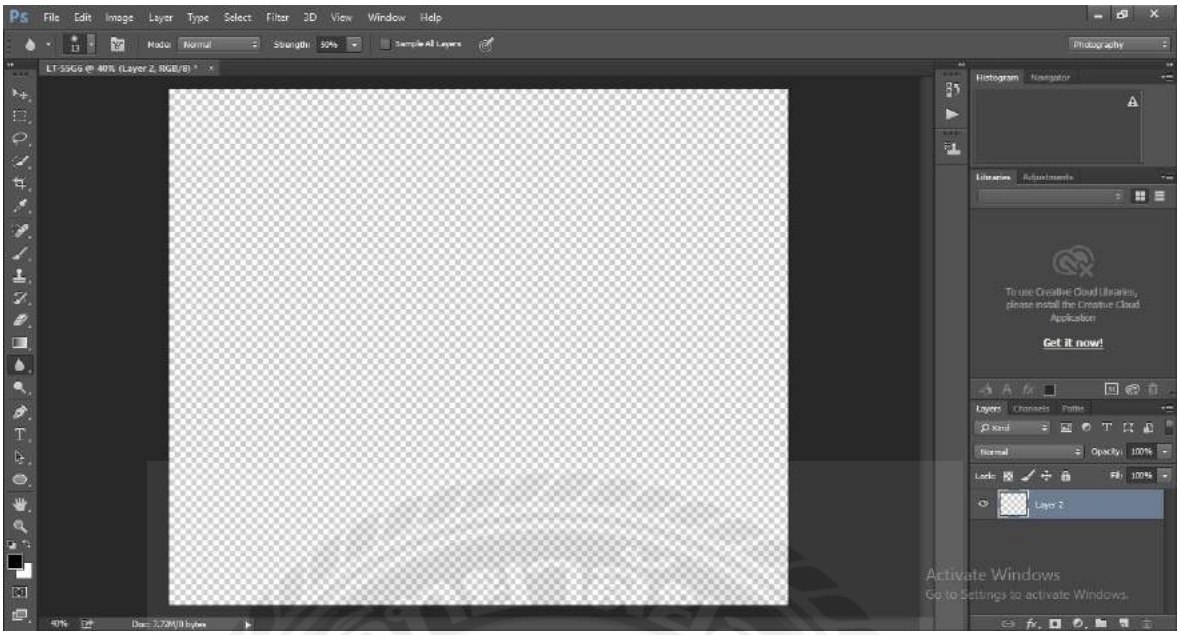
4.4 ขั้นตอนการออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop

4.4.1 การวางภาพหลังจากเลือกภาพตามความเหมาะสมในการจะทำ สื่อโฆษณาแล้ว เปิด ไฟล์ภาพที่ต้องการ และลากภาพลงในโปรแกรมที่เปิดเตรียมไว้

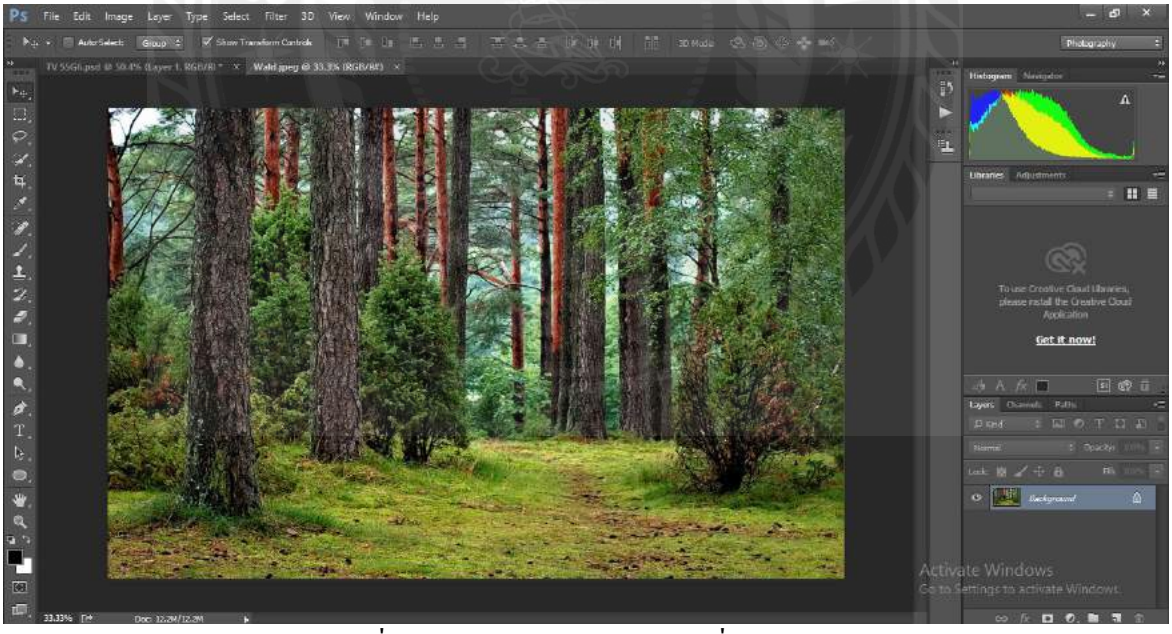
4.4.2ปรับโทนสีของภาพเมื่อตกแต่งภาพเสร็จสมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว ก็ทำการปรับโทนสี ของภาพตามความเหมาะสม โดยอาจจะใช้วิธีการได้หลากหลายในช่องเมนู ตามความถนัดของแต่ ละบุคคล



รูปที่ 4.4 การเลือกขนานของงาน ให้เป็น Pixels เพื่อให้ได้คุณภาพรูปที่คมชัด

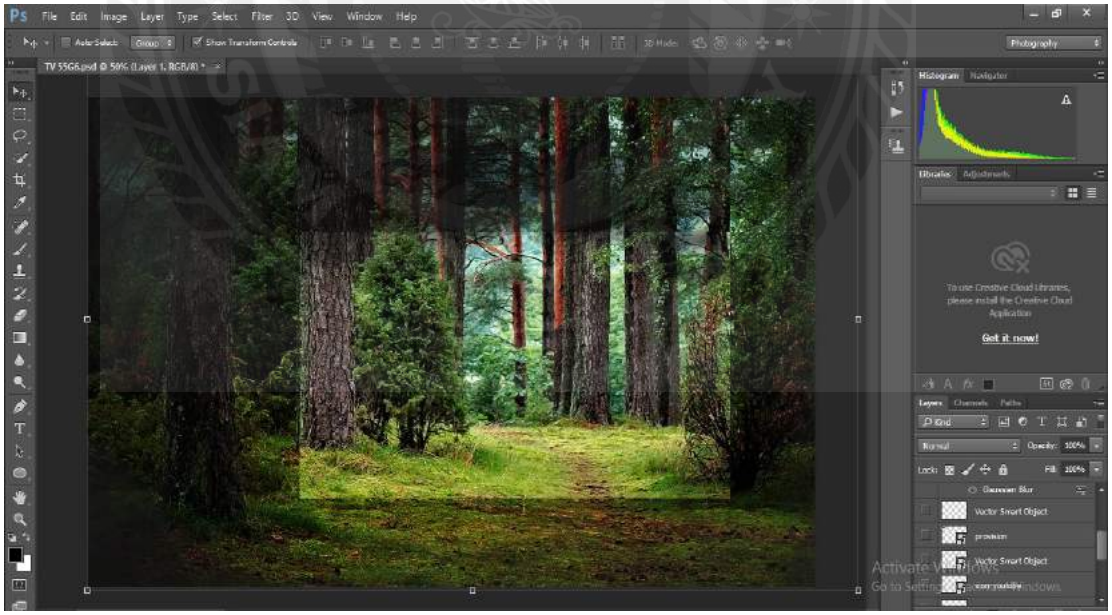


รูปที่ 4.5 การเปิดหน้ากระดาษ เพื่อสร้างผลงาน

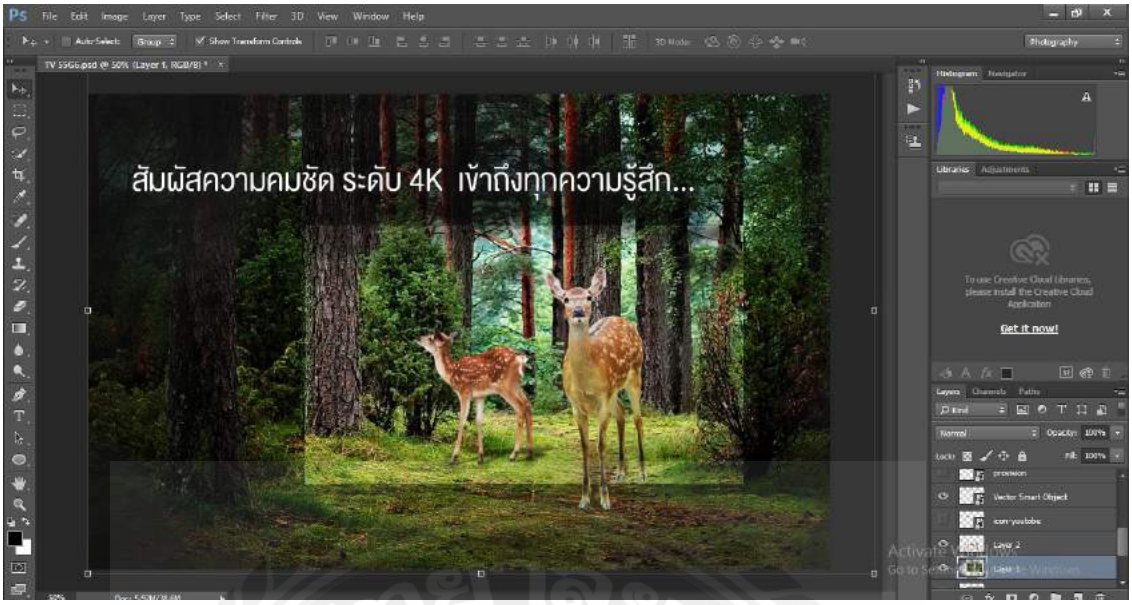


รูปที่ 4.6 ลากภาพลงในโปรแกรมที่เปิดเตรียมไว้

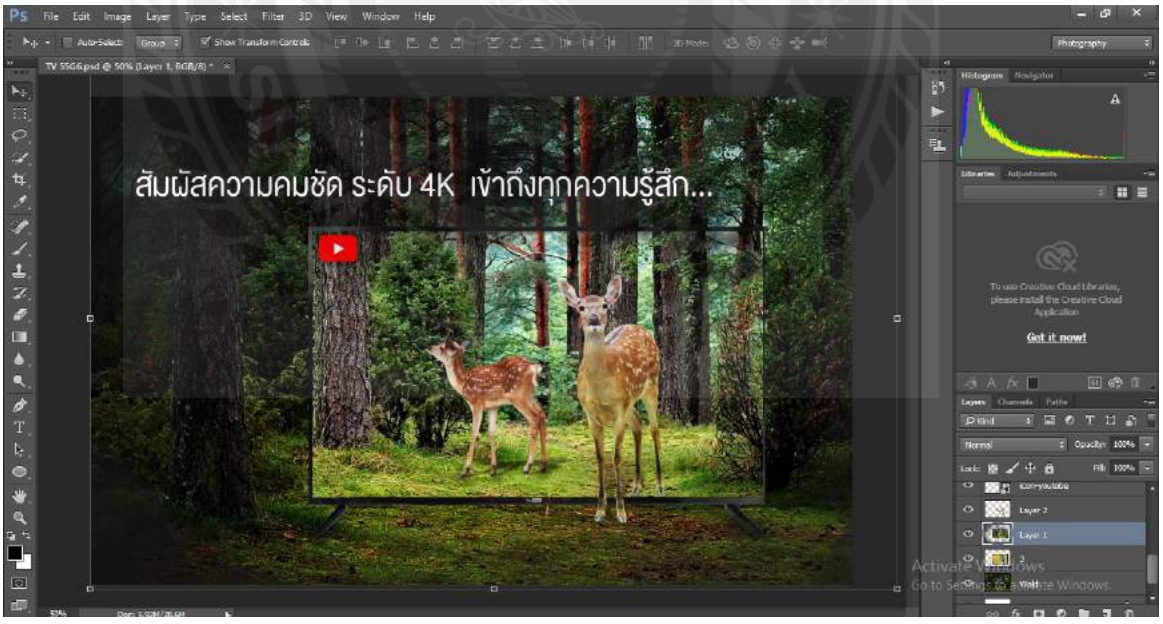
รูปที่ 4.7 ภาพพื้นหลังในการสร้างผลงานผลิตภัณฑ์ทีวี ของ Provision



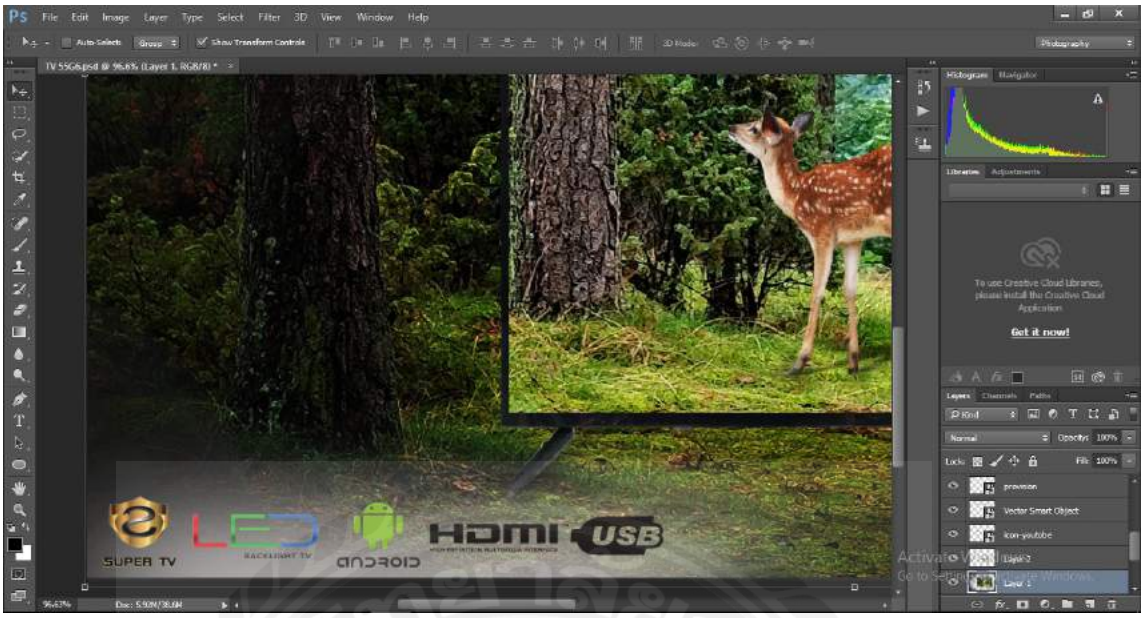
รูปที่ 4.8 ใส่แสงให้ดูแตกต่างเพื่อการโฆษณา ผลิตภัณฑ์ Provision



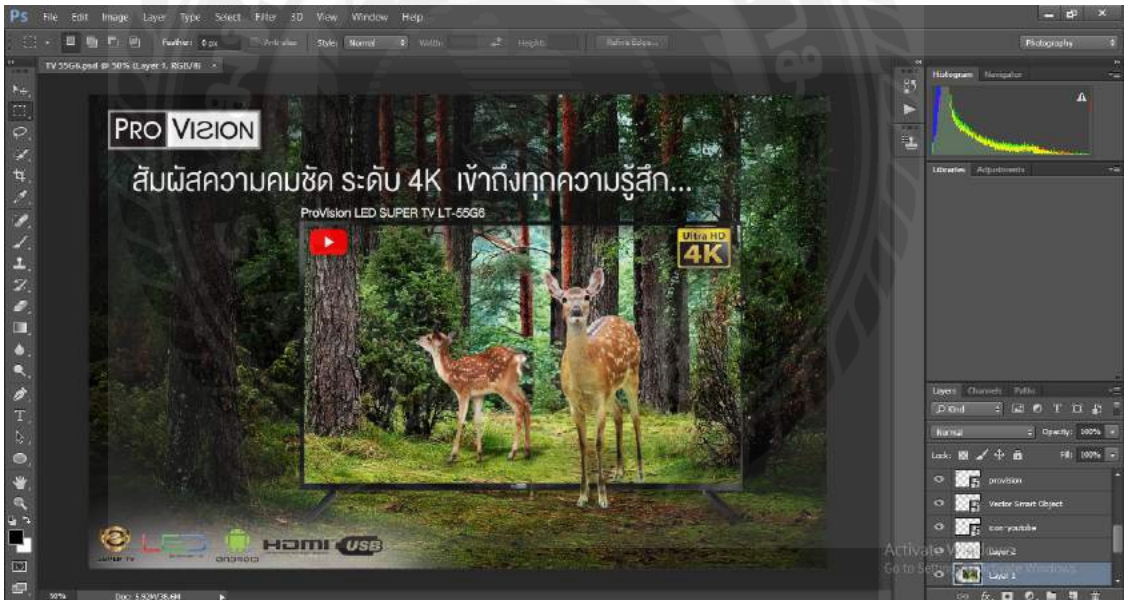
รูปที่ 4.9 นำภาพกวางให้เข้ากับบรรยากาศป่า



รูปที่ 4.10 นำภาพผลิตภัณฑ์ ทีวี Provision มาไว้ตรงกลาง ให้เป็นจุดเด่น เพื่อนำเสนอสินค้า ให้เกิดความน่ามอง

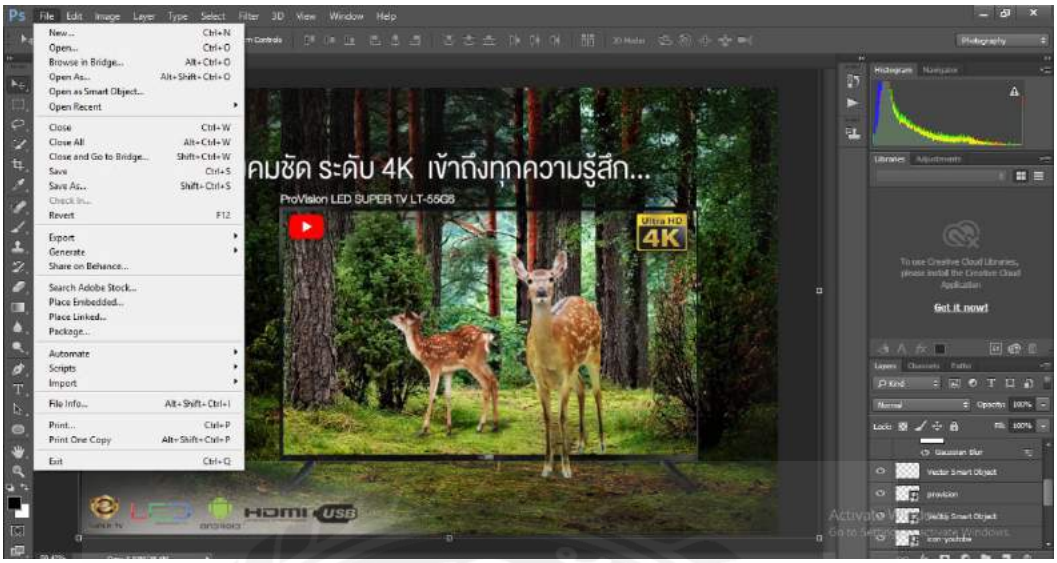


รูปที่ 4.11 นำข้อมูลที่เป็นจริงมาโฆษณา สร้างเงาให้ดูเด่นขึ้น



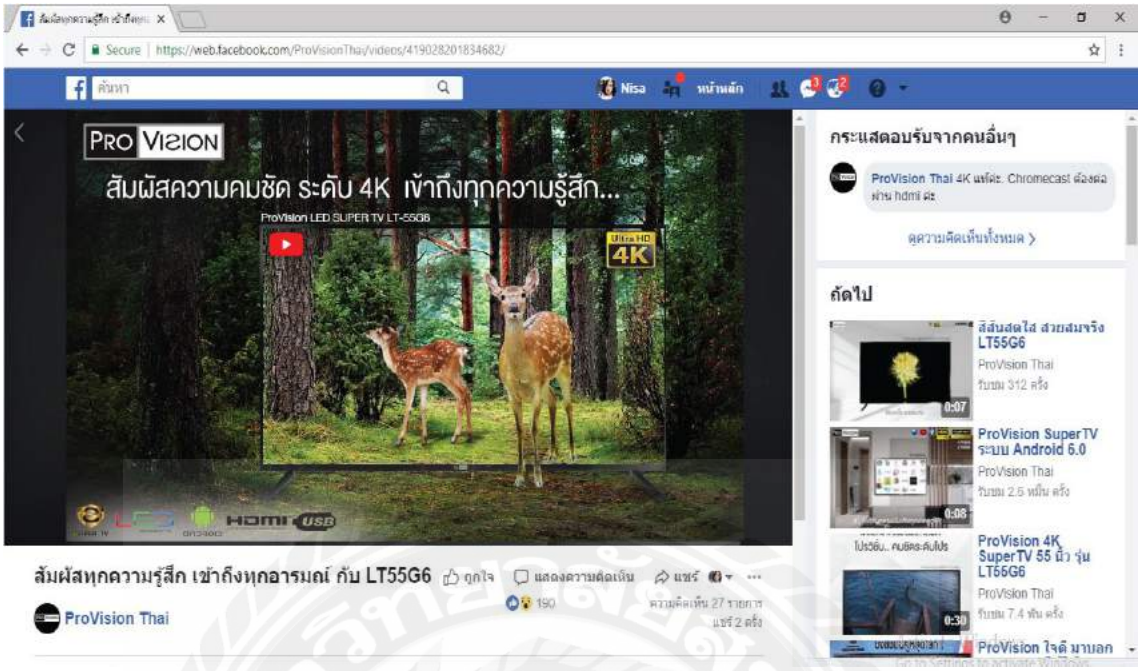
รูปที่ 4.12 รูปภาพผลงานกราฟิก ทีวีรุ่น LT-55G6 Provision

4 .4.3 บันทึกภาพ เป็น JPEG ทำให้ภาพคมชัด เมื่อตกแต่งภาพ ปรับโทนสีเรียบร้อยแล้วจึงจะบันทึกภาพและสามารถนำ รูปที่ผ่านกระบวนการตกแต่งแล้วไปใช้ทำสื่อโฆษณาต่อไป



รูปที่ 4.13 บันทึกรูปภาพ

รูปที่ 4.14 ภาพที่พร้อมใช้งาน สามารถลงสื่อออนไลน์ได้ทันที



รูปที่ 4.15 รูปภาพที่ทำการออกแบบ นำลงสื่อเฟซบุ๊ก

4.4.4 การลงสื่อโฆษณา หลังจากได้ทำการตรวจสอบภาพและดูองค์ประกอบว่าสมบูรณ์ถูกต้องแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการลงภาพโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆการใช้ประโยชน์จากสื่อต่างๆที่มีอยู่หลายช่องทางในปัจจุบัน ในการประชาสัมพันธ์และนำเสนอข้อมูลข่าวสารของสินค้าและบริการต่อสาธารณชน โดยการโฆษณาสินค้าผู้ประกอบการจะต้องทำการระบุชื่อสินค้าและบริการ รวมทั้งชื่อของบริษัทหรือองค์กรเจ้าของผลิตภัณฑ์ให้ชัดเจน เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องให้แก่ผู้บริโภค และทำการประเมินผล

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานสหกิจที่บริษัท Outlet 108 จำกัด เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 15 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2561 ได้รับมอบหมายงานในส่วนของฝ่ายผู้ช่วยกราฟิก ณ บริษัท Outlet 108 จำกัด คอยทำหน้าที่ในการออกแบบและตกแต่งภาพและจัดองค์ประกอบและออกแบบภาพเพื่อนำมาลงสื่อออนไลน์ Facebook Instagram Website เรียนรู้ระบบต่างๆในการทำงานขององค์กร ได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้นำความสามารถ และความรู้ที่ได้มีการศึกษา มาใช้งานจริงและได้ลงมือทำและคิดขึ้นเอง เพื่อสร้างผลงานขึ้นมาใหม่

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถในด้านกราฟิก และการออกแบบสื่อต่างๆ อย่างเต็มที่ โดยใช้ความรู้พื้นฐานจากประสบการณ์ในการศึกษามาใช้ปฏิบัติงานจริง รวมถึงคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำ และให้คำปรึกษาอย่างถูกวิธี และได้เห็นการอยู่รวมกันขององค์กร การทำงานที่เป็นระบบระเบียบ มีแบบการวางแผน ในการทำงานที่แตกต่างตามวัตถุประสงค์ของงาน และการบรีฟงานของฝ่ายกราฟิก ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก จึงต้องคิดและค้นหาสิ่งใหม่ๆตลอดเวลา การฝึกสหกิจครั้งนี้ ได้รับความรู้ ด้านการออกแบบกราฟิก และการจัดวางภาพองค์ประกอบของภาพ และการเข้าถึง เว็บไซต์ต่างๆในการผลิตสื่อ ในการหาภาพประกอบ ทำให้การทำงานดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ให้เข้ากับการผลิตสื่อในยุคปัจจุบัน ที่ทำการโฆษณาสื่อ อย่างสื่อออนไลน์ จึงออกมาเป็นผลงานแบบสมบูรณ์แบบและได้ประสบการ์ณการทำงานที่ถูกหลักการ

5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกจิศึกษา

5.2.1 งานที่ได้รับมอบหมาย ต้องคิดค้นสิ่งใหม่และไม่เหมือนเดิม เพื่อให้งานออกมาในรูปแบบใหม่และไม่เป็นแบบเดิมๆ ในปัจจุบันมีกระแสเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

5.2.2 ต้องมีความรับผิดชอบ ทั้งเรื่องเวลา และการอยู่ร่วมกันแบบองค์กร ต่องานที่ได้รับมอบหมายจากพี่เลี้ยงจึงต้องหมั่นพัฒนาตัวเองอย่างสม่ำเสมอ

5.2.3 งานที่ได้รับมอบหมายมีกำหนดการโฆษณา ระยะเวลาในการทำงานจึงมีเวลากำหนดให้ทันการเผยแพร่ สู่สื่อออนไลน์

5.2.4 สื่อออนไลน์ มีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าสื่ออื่นๆ ตามกระแสของแต่ละยุคแต่ละสมัย ซึ่งในยุค 4G สื่อออนไลน์จึงมีบทบาทมากกว่าสื่ออื่นๆ

บรรณานุกรม

กัญจณิพัฐ วงษ์สุเมธรต์. (2549). *กระบวนการดำเนินงานโฆษณา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

กัลยกร วรกุลลัฏฐานีย์ และ พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช. (2551). *การโฆษณาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สิปปณัฐ สำเริง. (2545). *กลยุทธ์สารและการตอบสนองของผู้บริโภคต่อภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมสังคม*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สาขาวิชาการโฆษณา ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สื่อโฆษณาออนไลน์ อรนุช ศศิลาวณัย์. (2552). *ปัจจัยในการเปิดรับโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ นางสาวนิศา ประจวบโชค

รหัสนักศึกษา 5804600219

เบอร์ติดต่อ 091-7195337

E-mail lovenisa5555@gmail.com

ที่อยู่ปัจจุบัน 10/6 หมู่ 7 ถนนเพชรเกษม 52 แขวง บางด้วน เขต ภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160

ประวัติการศึกษา 2549 สำเร็จการศึกษาชั้นประถมศึกษาโรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม

2552 สำเร็จการศึกษามัธยมต้นโรงเรียนจันทร์ประดิษฐารามวิทยาคม

2555 สำเร็จการศึกษามัธยมปลายโรงเรียนจันทร์ประดิษฐารามวิทยาคม

ปัจจุบัน กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาการโฆษณา มหาวิทยาลัยสยาม

ความสนใจทางด้านวิชาการ

การทำงานทางด้านต่างๆของ Graphic

ประสบการณ์ด้านสหกิจศึกษา

ตำแหน่ง ผู้ช่วย Graphic

สถานประกอบการ บริษัทเอ้าท์เลท 108 จำกัด

ทักษะและความสามารถพิเศษ

- สามารถใช้โปรแกรม Photoshop และ Adobe Illustrator
- มีความอดทนในการทำงานสูง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน และตรงต่อเวลา