



รายงานผลการปฏิบัติงานโครงการสหกิจศึกษา

การออกแบบป้ายไว้นิลเพื่อใช้ในการโปรโมทองค์กร
ในส่วนราชการของการท่าเรือแห่งประเทศไทย

โดย

นางสาวญาดา เทียนศิริ

5804600239

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 143-491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาการโฆษณา

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

หัวข้อรายงาน

การออกแบบป้ายไวเนลเพื่อใช้ในการโปรโมทองค์กร
ในส่วนราชการของการท่าเรือแห่งประเทศไทย

รายชื่อผู้จัดทำ

นางสาว ญาดา เทียนศิริ

ภาควิชา

การโฆษณา

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ปวรรศ จันทรเพ็ญ

อนุมัติให้รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศ
ศาสตร์ ประจำปีการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

.....คณะกรรมการสอบรายงาน

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ปวรรศ จันทรเพ็ญ)

.....พนักงานที่ปรึกษา

(นางสาว มนัสนันท์ วงษ์สวัสดิ์)

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒนะ)

ชื่อโครงการ : การออกแบบป้ายไวเนลเพื่อใช้ในการโปรโมท ในส่วนราชการของการท่าเรือ
แห่งประเทศไทย
ชื่อนักศึกษา : นางสาวณดา เทียนศิริ
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ปวรรศ จันทรเพ็ญ
ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี
ภาควิชา : การโฆษณา
คณะ : นิเทศศาสตร์ภาควิชาการโฆษณา ภาควิชาการศึกษา/ปีการศึกษา: 3/2560

บทคัดย่อ

รายงานปฏิบัติการสหกิจศึกษาเรื่อง “การออกแบบป้ายไวเนลเพื่อใช้ในการโปรโมท ในส่วน ราชการของการท่าเรือแห่งประเทศไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อเรียนรู้การออกแบบป้ายไวเนล และเพื่อศึกษาข้อจำกัดในการออกแบบป้ายไวเนล

องค์กรการท่าเรือแห่งประเทศไทย ประกอบการด้านการขนส่งสินค้าทั้งในประเทศ และต่างประเทศ จากที่ได้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ได้รับมอบหมายงานให้ออกแบบสื่อประเภทต่างๆที่ใช้ในองค์กร

จากการศึกษาขั้นตอนการใช้โปรแกรมการออกแบบ ซึ่งมีขั้นตอนการตกแต่งทั้งสิ้น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1)ขั้นตอนการรับรายละเอียดงานจากผู้อำนวยกาการกองประชาสัมพันธ์สั่งงานยังฝ่ายผลิตสื่อ 2)ขั้นตอนการผลิตป้ายไวเนลเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ 3)ขั้นตอนการบันทึกและจัดเก็บภาพ

ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติการสหกิจศึกษาเป็นเวลา 16 สัปดาห์ นอกจากจะได้พัฒนาทักษะทางวิชาชีพแล้วยังได้พัฒนาทักษะการปฏิบัติงานตามสภาพจริง และนำมาปรับใช้กับการทำงานจริง และก้าวเข้าสู่อาชีพในอนาคต

คำสำคัญ : การโฆษณา / ขั้นตอนการตกแต่งภาพ / การท่าเรือแห่งประเทศไทย

ผู้ตรวจ

Project Title : Vinyl and Banner Designs to Promote Port Authority of Thailand

By : Ms. Yada Theansiri

Advisor : Mr. Pawat Chanpen

Degree : Bachelor of Advertising.

Major : Advertising.

Faculty : Communication Arts.

Semester / Academic year : 3/2017

Abstract

This study examines "Vinyl and Banner Designs to Promote Port Authority of Thailand." It has objectives to study the working process on how these vinyl and banner are designed and investigate the limitations of work at the Port Authority of Thailand and how it operates goods transportation both inbound and out bound. Therefore, design media is very important.

The study found that this design procedure comprises of 3 main processes: (1) receiving commands from the director of public relations before production. (2) Vinyl and banner productions together with image edition could take place, and (3) recording and filing is conducted for future reference. Upon the completion of this cooperative project, student could enhance many working skills and learn how to work effectively in real life. All is beneficial for student before stepping into the professional career industry in the future.

Keywords: Advertising, Image Edition, Port Authority of Thailand



กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ การท่าเรือแห่งประเทศไทย ระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2561 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ สำหรับรายงานสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

- 1.คุณ นายสุรงค์ บุรกุล ผู้อำนวยการ กทท.
- 2.คุณ อุบลศิริ ศรีทองสุข หัวหน้ากองประชาสัมพันธ์
- 3.คุณ ศานิต วิชพันธุ์ หัวหน้า แผนกผลิตสื่อ
- 4.คุณ มนัสนันท์ วงษ์สวัสดิ์ พนักงานที่ปรึกษา แผนกผลิตสื่อ
- 5.อาจารย์ปวรรศ จันทรเพ็ญ อาจารย์ที่ปรึกษา, อาจารย์ปวรรศ จันทรเพ็ญ อาจารย์ที่ปรึกษา และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งข้าพเจ้าขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นางสาวญาดา เทียนศิริ

31 สิงหาคม 2561

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	1
1.3 ขอบเขตของการศึกษา	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	1
บทที่ 2 ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการออกแบบป้ายไวนิล.....	2
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟฟิก	5
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อ	7
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	9
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร	9
3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร	11
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	11
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา	11
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	11
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน	12
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	12
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
4.1 รายละเอียดของงาน	14
4.2 ขั้นตอนการผลิต	23
4.3 ขั้นตอนการบันทึกและจัดเก็บ	26

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	หน้า
5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	34
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	34
5.3 สรุปผลรายงานการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา	35
5.4 ข้อเสนอแนะการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา	35
 บรรณานุกรม	 37
 ภาคผนวก	 38
 ประวัติผู้จัดทำ	 45



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) การทำเรือแห่งประเทศไทย	9
รูปที่ 3.2 สถานที่ตั้งการทำเรือแห่งประเทศไทย	9
รูปที่ 3.3 แผนที่ตั้งการทำแห่งประเทศไทย	10
รูปที่ 3.4 พนักงานที่ปรึกษา	10
รูปที่ 3.5 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6	10
รูปที่ 3.6 โลโก้การทำเรือแห่งประเทศไทย	12
รูปที่ 3.7 รูปคนปลูกต้นไม้	13
รูปที่ 4.1 รูปคนเก็บขยะ	14
รูปที่ 4.2 รูปเรือขนาดใหญ่	15
รูปที่ 4.3 รูปเข้าประชุม เพื่อทราบถึงการดำเนินงาน	16
รูปที่ 4.4 รูปเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ	17
รูปที่ 4.5 รูปชิ้นงานที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว	18
รูปที่ 4.6 รูปเริ่มดำเนินการจัดทำชิ้นงาน	19
รูปที่ 4.7 โปรแกรม Adobe illustrator cs6	20
รูปที่ 4.8 รูปหน้ากระดาษที่กำหนดค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว	21
รูปที่ 4.9 รูปใส่พื้นหลังที่มีความละเอียดสูง	22
รูปที่ 4.10 รูปเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ	22
รูปที่ 4.11 ใส่รูปภาพบังคับ	23
รูปที่ 4.12 การสร้างกรอบข้อความ และพิมพ์ตัวหนังสือ	24
รูปที่ 4.13 รูปชิ้นงานที่สำเร็จแล้ว และนำไปใช้จริง.....	24
รูปที่ 4.14 รูปงาน Big Cleaning	25
รูปที่ 4.15 จัดทำแผ่นป้ายมอบเงิน	25
รูปที่ 4.16 งาน Pat way Innovation Award 2018 จัดทำ Roll up	26
รูปที่ 4.17 รูปชิ้นงานผ่านสื่อออนไลน์ประเภท Line Facebook	26
รูปที่ 4.18 รูปชิ้นงานผ่านสื่อสิ่งพิมพ์	27
รูปที่ 4.19 จัดทำสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ งาน She Festival 2018	27
รูปที่ 4.20 วนิล งาน Pat Healthy 4.0 สัปดาห์รักษาสุภาพ ครั้งที่ 10	28
รูปที่ 4.21 จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทใบปลิว	28
รูปที่ 4.22 เป็นผู้ช่วยช่างภาพ จัดฉาก เตรียมนางแบบ	28

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องด้วยผู้จัดทำได้เข้าร่วมการปฏิบัติงานที่การทำเรือแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นหน่วยงานราชการโดยผู้จัดทำได้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ช่วยแผนกผลิตสื่อของกองประชาสัมพันธ์ฝ่ายอำนวยการ มีหน้าที่ในการออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ด้วยโปรแกรมการออกแบบตกแต่งภาพ โดยปฏิบัติหน้าที่ออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ ที่ใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ระหว่างการทำเรือแห่งประเทศไทย และชุมชนโดยรอบ รวมทั้งออกแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ภายในองค์กร

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำจึงสนใจที่จะทำรายงานเรื่อง การออกแบบป้ายไว้นิลเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์โดยใช้โปรแกรมการออกแบบตกแต่งภาพ ในงานราชการของการทำเรือแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพผู้จัดทำจึงได้ศึกษารวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้ที่เกี่ยวข้องให้ทราบถึงวิธีการใช้โปรแกรมการออกแบบได้อย่างเหมาะสม

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาการออกแบบป้ายไว้นิลเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์โดยใช้โปรแกรมการออกแบบตกแต่งภาพ ในงานราชการของการทำเรือแห่งประเทศไทย

1.2.2 เพื่อศึกษาข้อจำกัดในการออกแบบป้ายไว้นิล เพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ในหน่วยงานราชการของการทำเรือแห่งประเทศไทย

1.3 ขอบเขตของรายงาน

1.3.1 เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบป้ายไว้นิลเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์โดยใช้โปรแกรมการออกแบบตกแต่งภาพ ในงานราชการของการทำเรือแห่งประเทศไทยและข้อจำกัดในการออกแบบป้ายไว้นิล เพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์งานราชการ ของการทำเรือแห่งประเทศไทย

1.3.2 ขอบเขตของการศึกษาเริ่มตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง 31 สิงหาคม 2561 (16 สัปดาห์)

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ทราบขั้นตอนการออกแบบป้ายไว้นิลเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์โดยใช้โปรแกรมการออกแบบตกแต่งภาพ ในงานราชการของการทำเรือแห่งประเทศไทย

1.4.2 ทราบข้อจำกัดในการออกแบบป้ายไว้นิล เพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ในหน่วยงานราชการของการทำเรือแห่งประเทศไทย

บทที่ 2

ทบทวนเอกสาร และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการเลือกศึกษาการทำไวนิลเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ และการใช้โปรแกรมแต่งภาพด้วยโปรแกรมการออกแบบ สามารถรวบรวมเนื้อหาและเอกสารที่สามารถนำเอาแนวคิดและทฤษฎี มาสรุปเป็นหัวข้อในการเรียบเรียงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบป้ายไวนิล

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกราฟิก

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบสื่อ

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบป้ายไวนิล

สิ่งแรกที่ผู้ออกแบบคำนึงถึงก็คือการกำหนดจุดประสงค์ที่แน่นอนของงานแต่ละชิ้นลงไป เพราะคู่ทางการนำเสนอข่าวสารมีมากมายซึ่งทำให้เกิดความสับสนในการดำเนินงานที่อาจจะมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงอยู่เรื่อยๆ ทำให้เกิดการทำงานที่ไม่เป็นระบบและสิ้นเปลือง งบประมาณต่างๆโดยใช่เหตุ ดังนั้นผู้ออกแบบจึงควรมีหลักการและข้อควรคำนึงก่อนเริ่มงานว่าต้องการรูปแบบไหนควรใส่อะไรลงไปบ้างโดยการวางแผนให้รัดกุมงานจะได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จนจบสิ้นกระบวนการการออกแบบป้ายไวนิล โดยการใช้โปรแกรมแต่งภาพต่างๆ การออกแบบป้ายไวนิลมีส่วนสำคัญอยู่ด้วยกัน 4 ส่วนหลักคือ

1. พื้นหลัง พื้นหลังได้แก่ ส่วนที่เป็นพื้นหลังทั้งหมด

2. รูปภาพ ได้แก่ ภาพถ่ายและภาพกราฟิก

3. อักษร เป็นส่วนของข้อความต่างๆ เช่นหัวข้อเรื่องเด่น บอกชื่องานบอกสถานที่ บอกวันเวลาและชื่อหน่วยงานที่จัดทำหรือดำเนินการ

4. สีการออกแบบสีควรมีความรู้เรื่องของคู่สีในการออกแบบเพื่อแบบที่ ออกจะได้สวยงามในที่นี้จะขอแนะนำให้ไปดูได้ที่ www.google.com

สีพื้น (Fill) เป็นเหมือนกับตัวแทนการทำงานของพื้นผิวของวัตถุที่ทำงานทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นพื้นเฟรมของงาน เป็นต้น

รูปภาพ (Pictures) แบ่งได้เป็น 2 แบบคือ ภาพบิตแมพ(Bitmap)ถ่ายทั่วไป ส่วนภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่วาดขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์นั่นเอง รูปภาพเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอันดับที่สองในการออกแบบเพื่อดึงดูดความสนใจแสดงประกอบเรื่องราว ให้เกิดความรู้สึกความเข้าใจคอยตามวัตถุประสงค์ ภาพบิตแมพ(Bitmapped graphics) เป็นภาพกราฟิกที่สร้างขึ้นจากการนำจุดเล็กๆ จำนวนมากมารวมกัน จะสิ้นเปลืองเนื้อที่ในการจัดเก็บมาก และการขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นจะปรากฏรอยหยัก

ภาพเวกเตอร์ (Vector Graphics) เป็นภาพกราฟิกที่สร้างขึ้นจากสมการทางคณิตศาสตร์ แบบต่างๆ ทำให้ใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บน้อย และสามารถย่อหรือขยายภาพโดยที่คุณภาพของภาพไม่เปลี่ยนแปลง ข้อเสียคือเครื่องต้องมีการคำนวณที่ซับซ้อนจึงมีการทำงานช้ากว่าแบบบิตแมพมาก

อักษร (Text) เป็นข้อความออบเจกต์ชนิดหนึ่ง ตัวอักษรหรือตัวหนังสือคือเครื่องหมายที่ใช้ แสดงความรู้สึกนึกคิดเป็นการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจ ในความหมายได้อย่างชัดเจนตัวอักษรหรือตัวพิมพ์ จึงจัดว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญอันดับแรกของการออกแบบการจัดวาง (Layout Design) การออกแบบจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เช่นขนาด (Type size) รูปร่างลักษณะ (Character) ส่วนประกอบตลอดจนกรรมวิธีการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัด และการผลิตตัวอักษรเพื่อความเข้าใจและการนำมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม

รูปแบบตัวอักษร การสร้างสรรค์รูปแบบตัวอักษรให้สวยงามแปลกตาสอดคล้องกับลักษณะของข้อความมีความชัดเจนทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น การสร้างรูปแบบตัวอักษรทำได้ 2 ทางคือการจินตนาการรูปแบบใหม่สำหรับงานนั้นๆ โดยเฉพาะกับการเลือกใช้อักษรสำเร็จที่ออกแบบไว้เป็นมาตรฐานทั่วไปสีของตัวอักษรในการกำหนดสีให้ยึดหลัก 3 ประการคือ

1. ค่าน้ำหนักของสี Tone of Color
2. สีของตัวอักษรต้องไม่ใช่หลายสีจนเกินไป
3. ควรใช้สีให้เหมาะสมกับคำหรือข้อความนั้นๆ

สี (Color) สิ่งแรกที่เราควรรู้เกี่ยวกับเรื่องสี ก็คือการเลือกใช้โหมดสีให้เหมาะกับประเภทของงาน โดยจะต้องมีหลักการเลือกใช้โหมดสีอย่างถูกต้อง ตลอดจนรู้ข้อจำกัดของสีแต่ละโหมดอีกด้วยซึ่งรายละเอียดของโหมดสีมีดังนี้

1. โหมด Bitmap คือโหมดสีที่มีการเก็บข้อมูลของสี 1 บิตต่อพิกเซล ซึ่งจะแสดงผลได้เพียงสีขาวและสีดำเท่านั้นและไม่มีการไล่โทนสีลักษณะภาพที่ได้จึงมีความหยาบเหมาะสำหรับภาพลายเส้น
2. โหมด Grayscale คือเป็นโหมดสีขาวดำที่สามารถไล่โทนได้ 256 ระดับ

3. โหมด Duotone คือโหมดสีสำหรับภาพแบบโมโนโทน โดยรูปภาพจะแสดงแบบ grayscale เพียง Channel เดียวมีค่า 8 บิตต่อพิกเซล
4. โหมด RGB Color (Red Green Blue) คือโหมดสีที่มีแม่สี 3 สี ได้แก่ แดง เขียว น้ำเงิน แต่ละสีสามารถได้เฉดสีได้ 256 ระดับ และเมื่อรวมกันทั้ง 3 สี จากสามารถแสดงสีได้ถึง 16.7 ล้านสี โหมดนี้จะเหมาะกับงานประเภทตกแต่งมากที่สุด
5. โหมด CMYK Color คือโหมดสีที่มีแม่สี 4 สี ได้แก่ Cyan (ฟ้า),Magenta (บานเย็น),Yellow (เหลือง), Black (ดำ) แต่ละสีเก็บข้อมูล 8 Bit เป็นโหมดที่เหมาะสมสำหรับงานพิมพ์มากที่สุด
6. โหมด Lab Color คือโหมดสีเสมือนจริงใช้ค่า Lightness แทนความสว่าง มีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 100 โดยค่า a แทนสีเขียวถึงสีแดง และค่า b แทนสีน้ำเงินซึ่งมีค่า +120 ถึง -120 ใช้ในงานพิมพ์ระดับสูง

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกราฟิก

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อโดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้ายบรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โพรทส์ โฆษณา ภาพยนต์ ฯลฯ นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและวิธีการทางการออกแบบร่วมกันสร้างรูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุดในการที่จะเป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารวิธีการออกแบบและวิธีแก้ปัญหาการออกแบบ โดยการนำเอารูปภาพประกอบ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ รูปแบบ ขนาดตัวอักษร มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจนเกิดผลดีต่อกระบวนการสื่อความหมาย

กราฟิก (Graphic) หมายถึง ศิลปะหรือศาสตร์แขนงหนึ่งที่สื่อความหมายโดยใช้ เส้น ภาพเขียน สัญลักษณ์ ภาพถ่าย ซึ่งมีลักษณะเห็นได้ชัดเจนเข้าใจความหมายได้ทันทีและถูกต้องตามที่ผู้ใช้ต้องการ

คอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics) หมายถึง การสร้างและการจัดการภาพกราฟิกโดยใช้คอมพิวเตอร์การใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพ การตกแต่งแก้ไขภาพ หรือการจัดการเกี่ยวกับภาพ เช่น ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ การตกแต่งภาพถ่าย การสร้างภาพตามจินตนาการ และการใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายให้ชัดเจนและทำความเข้าใจได้ง่ายกว่าเดิม เช่น การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภาพหรือกราฟ แทนที่จะเป็นตารางของตัวเลข ซึ่งในปัจจุบันมีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกกับงานหลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นงานด้านการศึกษา งานด้านธุรกิจ งานด้านการออกแบบ งานด้านบันเทิง หรืองานด้านการแพทย์ เป็นต้น

การออกแบบ (Design) คือศาสตร์แห่งความคิดเพื่อให้เกิดความพอใจในด้านต่างๆ เช่น ความสวยงาม, ตัวหนังสือต้องอ่านง่าย, มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี ตลอดจนการเลือกใช้โทนสีที่เหมาะสมกับงานจะส่งผลให้งานออกมาสมบูรณ์แบบชนิดลืบลึกว่าไม่เท่าตาเห็นซึ่งเป็นสำนวนไทย หมายถึง 'ได้ยินได้ฟังมาก็รู้เห็นด้วยตาตนเองไม่ได้'

ภาพกราฟิกแบ่งเป็น 2 ประเภท

1. ภาพเวกเตอร์ (Vector) จะเป็นภาพที่ประกอบด้วยเส้นลักษณะต่างๆ เช่น เส้นตรง โค้ง และรูปทรงของเลขาคณิต จะถูกจัดเก็บในคำสั่งของโปรแกรมและค่าตัวเลข ซึ่งเวลาทำการแสดงผลจะมีการคำนวณทุกครั้งส่งผลให้ภาพลักษณะเช่นนี้มีความคมชัดและไม่แตกเมื่อมีการขยายให้ภาพมีขนาดใหญ่ขึ้น
2. ภาพบิตแมป (Bitmap) จะเป็นภาพที่ประกอบจากจุดสีขนาดเล็กๆจำนวนมากเรียงเรียงตัวกันในลักษณะรูปแบบตาราง เรียกว่า พิกเซล(pixel) โดยในแต่ละภาพจะมีค่าและขนาดที่แน่นอน ถ้ามีการขยายเพิ่มมากขึ้นจากขนาดเดิมจะทำให้มองเห็นเป็นภาพหยابหรือรูปภาพแตกอย่างชัดเจน

ประเภทของไฟล์ภาพกราฟิก

JPEG JPG (JoinPhotographicExportGroup)

เป็นรูปแบบไฟล์ที่เก็บภาพแบบราสเตอร์ที่ไม่ต้องการคุณภาพสูงมากนัก เช่น ภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัลถ่ายจากโทรศัพท์มือถือและภาพกราฟิกสำหรับแสดงบนอินเทอร์เน็ตสามารถแสดง สีได้ถึง 16.7 ล้านสี เป็นไฟล์ภาพชนิดหนึ่งที่มีความนิยม เพราะไฟล์มีขนาดเล็ก สามารถบีบอัดข้อมูลได้หลายระดับ

GIF (GraphicInterchangeFormat)

เป็นไฟล์ภาพที่สามารถบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กได้ส่วนมากจะนำไปใช้บันทึกเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวและนิยมมากในการใช้งานบนเว็บเพจ

PNG (PortableNetworkGraphics)

เป็นชนิดของไฟล์ภาพที่นำจุดเด่นของไฟล์ภาพแบบ GIF และแบบ JPG มาพัฒนาร่วมกัน ทำให้ไฟล์ภาพชนิดนี้แสดงสีได้มากกว่า 256 สี และยังสามารถทำพื้นหลังภาพให้โปร่งใสได้ จึงเป็นไฟล์ภาพที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน

BMP (Bitmap)

เป็นรูปแบบของไฟล์ภาพมาตรฐานที่ใช้ได้ในระบบปฏิบัติการวินโดวส์โดยมีลักษณะการจัดเก็บไฟล์ภาพเป็นจุดสีทีละจุดจึงทำให้ภาพดูเสมือนจริง

TIF หรือ TIFF (Tagged Image File)

เป็นไฟล์ที่ใช้เก็บภาพแบบราสเตอร์คุณภาพสูง เช่น ภาพกราฟิกที่นำไปทำงานในด้านสิ่งพิมพ์ (Artwork) สามารถเก็บข้อมูลของภาพไว้ได้ครบถ้วน ทำให้คุณภาพของสีเหมือนต้นฉบับ PSD (Photoshop Document)

เป็นไฟล์ภาพเฉพาะ โปรแกรม Adobe Photoshop จะทำการบันทึกแบบแยกเลเยอร์ (Layer) โดยเก็บประวัติการทำงานและรายละเอียดการตกแต่งภาพ เอาไว้เพื่อง่ายต่อการแก้ไขในภายหลัง

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบสื่อ

ปัจจุบันโลกได้เข้าสู่ยุคเศรษฐกิจฐานความรู้งานต่างๆ จำเป็นต้องใช้ความรู้มาสร้างผลผลิตให้เกิดมูลค่าเพิ่มมากยิ่งขึ้น การจัดการความรู้เป็นค่ากว้างๆ ที่มีความหมายครอบคลุมถึงเทคนิค กลไกต่างๆ มากมาย เพื่อสนับสนุนให้การทำงานในองค์กร มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ในการรวบรวมความรู้ที่กระจัดกระจายอยู่ที่ต่างๆ มารวมไว้ที่เดียวกัน ซึ่งช่องทางบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนับเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สามารถตอบสนองในการเป็นเวที แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปัน นำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

หลักการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วย 9 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ได้รับความสนใจ (Gain Attention)

ขั้นตอนที่ 2 บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objectives)

ขั้นตอนที่ 3 ทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)

ขั้นตอนที่ 4 การเสนอเนื้อหา (Present New Information)

ขั้นตอนที่ 5 ชี้แนะทางการเรียนรู้ (Guide Learning)

ขั้นตอนที่ 6 กระตุ้นการตอบสนอง (Elicit Responses)

ขั้นตอนที่ 7 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)

ขั้นตอนที่ 8 ทดสอบความรู้ (Access Performance)

ขั้นตอนที่ 9 การจำและนำไปใช้ (Promote Retention and Transfer)

1. ได้รับความสนใจ (Gain Attention)

สื่อการเรียนรู้ ต้องมีลักษณะที่ได้รับความสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียนสิ่งที่ต้องพิจารณาเพื่อได้รับความสนใจของผู้เรียน

2. บอกรวัตถุประสงค์ (Specify Objectives)

การบอกรวัตถุประสงค์แก่ผู้เรียนเพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้ทราบถึงเป้าหมายในการเรียนหรือสิ่งที่ผู้เรียนสามารถทำได้หลังจากที่เรียนจบบทเรียนสิ่งที่ต้องพิจารณาในการบอกรวัตถุประสงค์

3. ทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)

ลักษณะของการทวนความรู้เดิมของผู้เรียน เป็นการทบทวนหรือการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมเพื่อเชื่อมกับความรู้ใหม่ สิ่งที่จะต้องพิจารณาในการทบทวนความรู้เดิม

4. การเสนอเนื้อหา (Present New Information)

การเสนอเนื้อหาใหม่เป็นการนำเสนอเนื้อหาโดยใช้ตัวกระตุ้นที่เหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่จะต้องพิจารณาในการนำเสนอเนื้อหาใหม่

5. ชี้แนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)

การชี้แนวทางการเรียนรู้เป็นการใช้ในชั้นเรียนตามปกติ ซึ่งผู้สอนจะยกตัวอย่างหรือตั้งคำถามชี้แนะแบบกว้าง ๆ ให้แฉก เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์เพื่อ ค้นหาตอบ สิ่งที่จะต้องพิจารณาในการชี้แนวทางการเรียนรู้

6. กระตุ้นการตอบสนอง (Elicit Responses)

การกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองจากผู้เรียน เมื่อผู้เรียนได้รับการชี้แนวทางการเรียนรู้แล้ว ต้องมีการกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองโดยกิจกรรมต่าง ๆ สิ่งที่ต้องพิจารณาในการกระตุ้นการตอบสนอง

7. ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)

หลังจากที่ผู้เรียนได้รับการทดสอบความเข้าใจของตนในเนื้อหา รวมทั้งการกระตุ้นการตอบสนองแล้ว จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้ข้อมูลย้อนกลับหรือการให้ผลกลับไปยังผู้เรียนเกี่ยวกับความถูกต้อง การให้ผลย้อนกลับถือเป็นการเสริมแรงอย่างหนึ่ง การให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถแบ่งขั้นตอนได้เป็น 4 ประเภทตามลักษณะที่ปรากฏได้

8. ทดสอบความรู้ (Assess Performance)

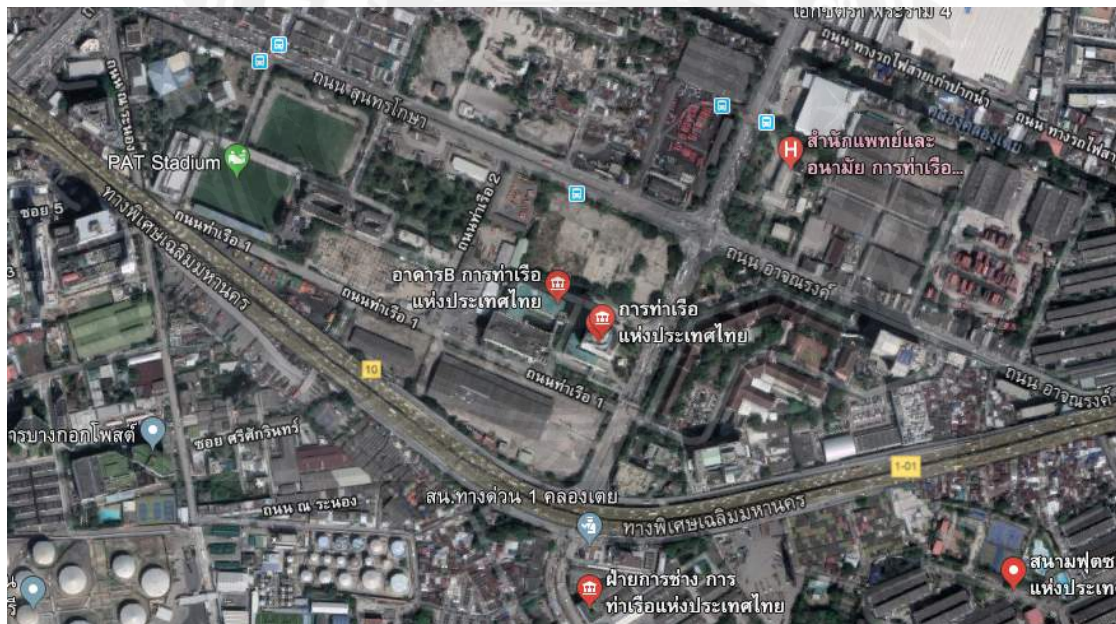
การทดสอบความรู้หลังเรียนเพื่อเป็นการประเมินผลว่าผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายหรือไม่อย่างไร สิ่งที่ต้องพิจารณาในการออกแบบทดสอบหลังบทเรียน

9. การจำและนำไปใช้ (Promote Retention and Transfer)

สิ่งสุดท้ายสำหรับการสอน การจำและนำไปใช้สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนในการจำข้อมูลความรู้ ต้องทำให้ผู้เรียนตระหนักว่าข้อมูลความรู้ใหม่ที่ได้เรียนรู้ไปนั้นมีความสัมพันธ์กับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม



รูปที่ 3.1.2 สถานที่ตั้งการทำเรือแห่งประเทศไทย



รูปที่ 3.1.3 แผนที่ตั้งการทำแห่งประเทศไทย

3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

การทำเรือแห่งประเทศไทย (กทท.) เป็นรัฐวิสาหกิจสาธารณูปการในสังกัดกระทรวงคมนาคม จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติการทำเรือแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2494 มีฐานะเป็นนิติบุคคลโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการดำเนินการและนำมาซึ่งความเจริญของกิจการทำเรือฯ เพื่อประโยชน์แห่งรัฐและประชาชน โดยกระทรวงคมนาคมเป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ควบคุมนโยบายการทำเรือฯ และแผนพัฒนาธุรกิจของการทำเรือฯ ให้เป็นไปตามนโยบายของรัฐบาล พร้อมทั้งทำหน้าที่คัดเลือกคณะกรรมการบริหารการทำเรือฯ

การทำเรือมีหน้าที่หลักในการรับเรือและสินค้า ขุดลอก บำรุงรักษาร่องน้ำทางเดินเรือและแต่งจอด เรือควบคุมการขนถ่ายและบรรทุกสินค้าและผู้สินค้า ยกขนเคลื่อนย้าย เก็บรักษา และส่งมอบให้แก่เจ้าของสินค้าหรือเจ้าของผู้สินค้าตลอดจนร่วมมือประสานงานกับส่วนราชการและท่าเรือต่างประเทศ รวมทั้งพัฒนาและปรับปรุงกิจการทำเรือให้เจริญก้าวหน้าทันสมัยตามสภาวะเศรษฐกิจ

วิสัยทัศน์

" การทำเรือแห่งประเทศไทย มุ่งสู่การเป็นประตูการค้าหลักของประเทศที่ให้บริการเป็นเลิศ และปลอดภัย เพื่อสนับสนุนระบบเศรษฐกิจ และสามารถแข่งขันในระดับสากล"

กองประชาสัมพันธ์

มีหน้าที่ดำเนินงานประชาสัมพันธ์ ติดต่อประสานงานกับสื่อมวลชน ถ่ายภาพและภาพยนตร์ ตรวจสอบข่าวสารและบทความที่เกี่ยวกับการทำเรือแห่งประเทศไทย ซึ่งเผยแพร่ทางสื่อมวลชน แก่ข่าวที่สื่อมวลชนเผยแพร่ผิดไปจากนโยบายและข้อเท็จจริง ต้อนรับและให้คำชี้แจงแก่บุคคลภายนอกที่สนใจมาเยี่ยมชมกิจการของการทำเรือแห่งประเทศไทย รวบรวมสารคดีและข่าวสารที่เกี่ยวกับกิจการการทำเรือแห่งประเทศไทย ออกเผยแพร่เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ทราบทั่วกัน ประสานกับหน่วยงานและองค์กรนานาชาติที่การทำเรือแห่งประเทศไทยเป็นสมาชิก ผลิตสื่อต่าง ๆ เพื่อการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่กิจการของการทำเรือแห่งประเทศไทย

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กร



3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

- นางสาวณัฏฐา เทียนศิริ ตำแหน่ง ผู้ช่วยแผนกผลิตสื่อ

3.4.2 ลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายดำเนินโครงการนอกเหนือจากโครงการ

คือ การถ่ายภาพงานทั้งภายใน และภายนอกองค์กร และออกแบบสื่อประเภทต่างๆ เขียนข่าว เพื่อลงทางเว็บไซต์ และทางเพจเฟสบุ๊คหลักของการท่าเรือแห่งประเทศไทย และจัดกิจกรรมพิเศษต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทำ Spot เสียงตามสาย หาดูข่าว หาเพลงที่ตามกระแสเข้ากับสถานการณ์ช่วงนั้นๆ และอัดเสียงเพื่อเปิดภายในองค์กร และจัดทำสไลด์ Power point เพื่อนำเสนองาน

3.5 ชื่อ-สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

3.5.1 ชื่อ-สกุลของพนักงานที่ปรึกษา : นางสาวมนัสนันท์ วงษ์สวัสดิ์ (อัน)

3.5.2 ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา : เจ้าหน้าที่แผนกผลิตสื่อ



รูปที่ 3.5.3 พนักงานที่ปรึกษา

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 - 31 สิงหาคม 2561 (16 สัปดาห์)

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจ วันจันทร์-วันศุกร์ เวลา 8.30 น.- 16.30 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	ฟังคำอธิบายงาน การทำงานต่างๆ ของแผนกผลิตสื่อ จากพี่เลี้ยงว่ามีหน้าที่ทำงานอย่างไรบ้าง ตลอดการฝึกงานนี้
สัปดาห์ที่ 2	ถ่ายภาพ และแต่งภาพ ลงสื่อออนไลน์ Facebook , Website “ งานสถาปนาการทำเรือ ครบรอบ 67 ปี ”
สัปดาห์ที่ 3	จัดกิจกรรมพิเศษ “ Pat Network ” ทำ Presentation เพื่อเปิดในงาน
สัปดาห์ที่ 4	ติดต่อประสานงาน โรงแรม สถานที่ต่างๆ เพื่อจัดสัมมนา
สัปดาห์ที่ 5	ออกแบบป้ายโฆษณาประชาสัมพันธ์ “ Pat Innovation Award ” เพื่อแจกและติดบริเวณโดยรอบ
สัปดาห์ที่ 6	ออกแบบงานเชิญชวนลงนามถวายพระพร พระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 10 เพื่อลงสื่อออนไลน์ Facebook , Website ของการทำเรือฯ
สัปดาห์ที่ 7	ออกแบบป้ายไว้นิลขนาดใหญ่ โครงการ CSR ของการทำเรือฯ “ Big Cleaning ร่วมใจชาวท่า อาสาทำดี ”
สัปดาห์ที่ 8	ออกแบบป้ายไว้นิลขนาดใหญ่ โครงการ CSR ของการทำเรือฯ “ Big Cleaning ร่วมใจชาวท่า อาสาทำดี ” (แก้ไขงาน)
สัปดาห์ที่ 9	ออกแบบใบปลิว โครงการ CSR ของการทำเรือฯ “ Big Cleaning ร่วมใจชาวท่า อาสาทำดี ”
สัปดาห์ที่ 10	ออกแบบป้ายไว้นิล และใบปลิว งาน “ CG Day ”
สัปดาห์ที่ 11	ถ่ายภาพงาน “ Big Cleaning ร่วมใจชาวท่า อาสาทำดี ”
สัปดาห์ที่ 12	ออกแบบป้ายโฆษณาประชาสัมพันธ์งาน “ สัปดาห์รักษาสภาพ ”
สัปดาห์ที่ 13	ออกแบบรูปงานเฉลิมพระชนมพรรษา 84 พรรษา ของพระนางเจ้าสิริกิติ์ เพื่อลงสื่อออนไลน์ Facebook , Website ของการทำเรือฯ
สัปดาห์ที่ 14	ออกแบบ Presentation เพื่อนำเสนอการไปจัดกิจกรรมพิเศษภายในองค์กร ที่จังหวัดจันทบุรี
สัปดาห์ที่ 15	เดินทางไปจัดกิจกรรมพิเศษภายในองค์กรที่จังหวัดจันทบุรี เป็นเวลา 2 วัน 1 คืน และดูแลความเรียบร้อย ประสานงานตลอดทั้งงาน
สัปดาห์ที่ 16	ออกแบบป้ายโฆษณาประชาสัมพันธ์ “ เชิญชวนร่วมประกวดผลงาน Recycle ”

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

-โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

3.8.2 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

- Notebook DELL Inspiron-2017

-กล้อง Canon EOS 80D



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามรายงาน

4.1 รายละเอียดของรายงาน

ผู้จัดทำได้อธิบายขั้นตอนการปฏิบัติงานเพื่อใช้ในการผลิตป้ายไว้นิลเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ โดยแบ่งเนื้อหาตามขั้นตอนการปฏิบัติงานเพื่อให้เข้าใจง่ายและสะดวกต่อการเปิดค้นหาข้อมูลได้ง่าย ซึ่งในแต่ละขั้นตอนจะอธิบายวิธีการทำงานของโปรแกรม โดยยกตัวอย่างชิ้นงานที่ได้ปฏิบัติงานจริงส่วนหนึ่งเป็นรูปภาพเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้นโดยผู้จัดทำขอเสนอผลงานโดยการยกตัวอย่างของชิ้นงานบางส่วนที่ได้ทำในการฝึกงานสหกิจศึกษา

สำหรับการศึกษาขั้นตอนการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 กับงานผลิตสื่อป้ายไว้นิลเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ประเภทสิ่งพิมพ์ กรณีศึกษางาน “Big Cleaning” ของการทำเรือแห่งประเทศไทยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



รูปที่ 4.1 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

4.2 ขั้นตอนการผลิตสื่อ

การผลิตสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ภายในหน่วยงานราชการมีความสำคัญอย่างมากในการสื่อสารและให้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ต้องผลิตสื่อโดยผ่านทางหน่วยงานราชการ จึงต้องมีการใช้ภาษาอย่างถูกต้องและระมัดระวังการใช้ภาษาเป็นอย่างมาก รวมทั้งต้องใช้รูปภาพที่สวยงามเพื่อที่จะดึงดูดให้ผู้พบเห็นเกิดความสนใจ และในบางงานเป็นการให้ข้อมูลข่าวสารจากหน่วยงานราชการถึงประชาชน ยังต้องให้ความสำคัญในการใช้ภาษาและรูปภาพมากขึ้น เพราะประชาชนในพื้นที่นั้นยังขาดความรู้ความเข้าใจในข่าวสาร หรือสาระสำคัญที่หน่วยงานราชการต้องการส่งถึงประชาชน เช่น การรณรงค์ที่หน่วยงานราชการจัดทำให้ประชาชน, สิทธิประโยชน์ต่างๆ การเลือกตั้ง หรือข้อมูลต่างๆ ที่น่าสนใจ ณ ขณะนั้นๆ เช่น โรคต่างๆ ที่ควรระวัง, ภัยอันตรายใกล้ตัว

4.2.1 ขั้นตอนการรับรายละเอียดงานจากหัวหน้ากองประชาสัมพันธ์ และแผนงานที่จะจัดทำ

ขั้นตอนการปฏิบัติงานขั้นตอนที่หนึ่ง ผู้จัดทำต้องถามถึงข้อบังคับต่างๆ และข้อจำกัดของการทำงานขึ้นนั้นๆ และต้องการเผยแพร่ถึงใคร และสถานที่ที่ต้องการเผยแพร่ขึ้นงาน

งานที่ยกมาประกอบคือ หัวข้องาน “Big cleaning จัดกิจกรรมเนื่องในวันเฉลิมพระชนมพรรษา สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว 66 พรรษา” เป็น โครงการ CSR (แนวคิดที่องค์กรผสานความห่วงใยต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมไว้ในกระบวนการดำเนินธุรกิจและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้มีส่วนได้เสียภายใต้พื้นฐานการกระทำด้วยความสมัครใจ) ทำขึ้นงานรวมทั้งหมด 12 ชิ้น แบ่งเป็น ดิถุภายในองค์กรที่ทำการ 8 ชิ้น และบริเวณชุมชนโดยรอบ 4 ชิ้น

ขอเสนอขั้นตอนผลิตสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์โดยจากสิ่งที่ยังบังคับจะต้องมีในงานขึ้น คือ โลโก้การทำเรือแห่งประเทศไทย (รูปที่ 4.2.1.1) รูปคนปลูกต้นไม้ (รูปที่ 4.2.1.2) รูปคนเก็บขยะ (รูปที่ 4.2.1.3) และรูปเรือขนาดใหญ่ (รูปที่ 4.2.1.4)



รูปที่ 4.2.1.1 โลโก้การทำเรือแห่งประเทศไทย



รูปที่ 4.2.1.2 รูปคนปลูกต้นไม้



รูปที่ 4.2.1.3 รูปคนเก็บขยะ



รูปที่ 4.2.1.4 รูปเรือขนาดใหญ่

4.2.2 ขั้นตอนการผลิตสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์

เข้าร่วมประชุมกับพี่พนักงานที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าแผนก (รูปที่ 4.2.2.1) เพื่อรับทราบถึงการดำเนินการจัดทำ วนิดขนาดใหญ่นี้ ว่าต้องการที่จะมีรูปแบบใด และต้องการอะไรในชิ้นงานบ้าง รวมทั้งจะนำไปโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่ไหน และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารถึงเป็นกลุ่มใดบ้าง เพื่อที่จะทำชิ้นงานให้เหมาะสม กับสถานที่ และกลุ่มเป้าหมายนั้นๆ



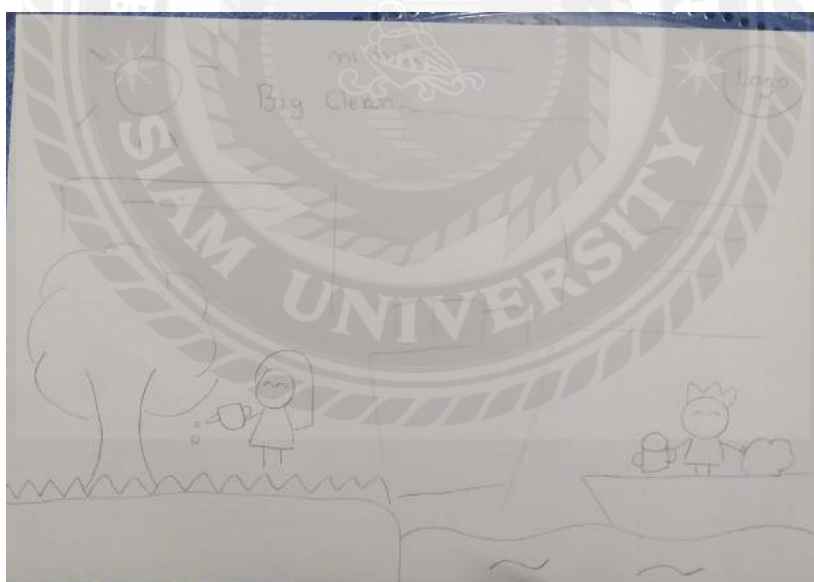
รูปที่ 4.2.2.1 เข้าประชุม เพื่อทราบถึงการดำเนินการจัดทำชิ้นงาน

จากนั้นก็นำไปคุยกับพี่เลี้ยงที่ปรึกษา เพื่อให้ช่วยคิดแนวทางในการจัดทำ ก่อนที่จะเริ่มดำเนินการจัดทำวนิดขนาดใหญ่นี้ เพื่อที่จะได้แนวคิดเพิ่มเติมในการสร้างสรรค์ผลงาน และทราบถึงข้อจำกัดของชิ้นงาน เพราะเป็นหน่วยงานราชการ จะมีข้อบังคับ หรือข้อที่จะต้องนำลงชิ้นงานที่เราอาจจะยังไม่ทราบอีกด้วย (รูปที่ 4.2.2.2)



รูปที่ 4.2.2.2 ปรัชญาพี่เลี้ยงเพิ่มเติม

และเมื่อประชุมกับพี่พนักงานที่มอบหมายงาน และปรึกษากับพี่เลี้ยงเพิ่มเติม ก็ดำเนินการร่างแบบออกมาก่อนที่จะลงมือทำจริงๆ (รูปที่ 4.2.2.3) เพื่อให้การทำงาน มีการจัดระเบียบที่ง่ายขึ้น และเสร็จรวดเร็วขึ้น



รูปที่ 4.2.2.3 ตัวอย่างที่ร่างไว้ก่อนลงมือทำ

เริ่มลงมือออกแบบไวณิขนาดใหญ่ (รูปที่ 4.2.2.4) โดยเปิดโปรแกรม Adobe illustrator cs6 ขึ้นมา (รูปที่ 4.2.2.5) และเริ่มดำเนินการดังตัวอย่างชิ้นงานที่จะอธิบายขั้นตอนเป็นขั้นตอน ดังต่อไปนี้

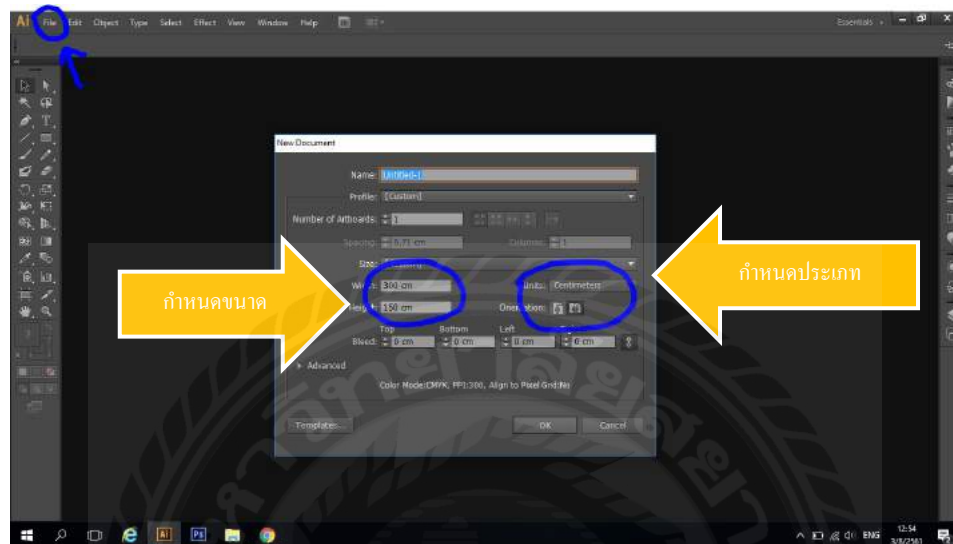


รูปที่ 4.2.2.4 เริ่มดำเนินการจัดทำชิ้นงาน

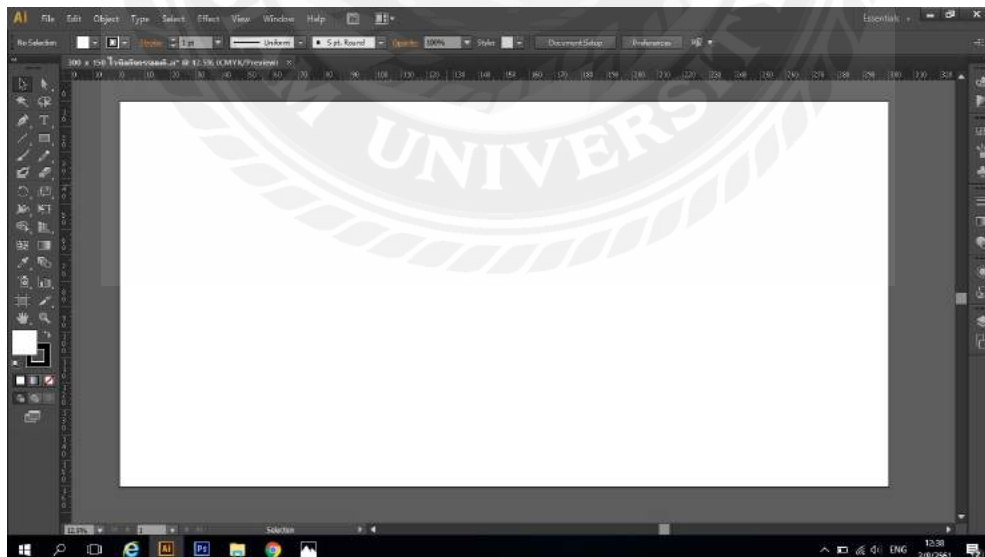


รูปที่ 4.2.2.5 โปรแกรม Adobe illustrator cs6

เมื่อเปิดเข้าหน้าโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 จะพบหน้าต่างเปล่าๆขึ้นมา ให้คลิก File > New เพื่อกำหนดขนาดของชิ้นงาน และประเภทของงาน กำหนดขนาด กว้าง 300 ซม. และยาว 150 ซม. เลือกรูปเป็นแนวนอน กำหนดค่าสีเป็น CMYK (รูปที่ 4.2.2.6) หลังจากนั้นจะได้ขนาดของกระดาษชิ้นงานที่กำหนดไว้ (รูปที่ 4.2.2.7)

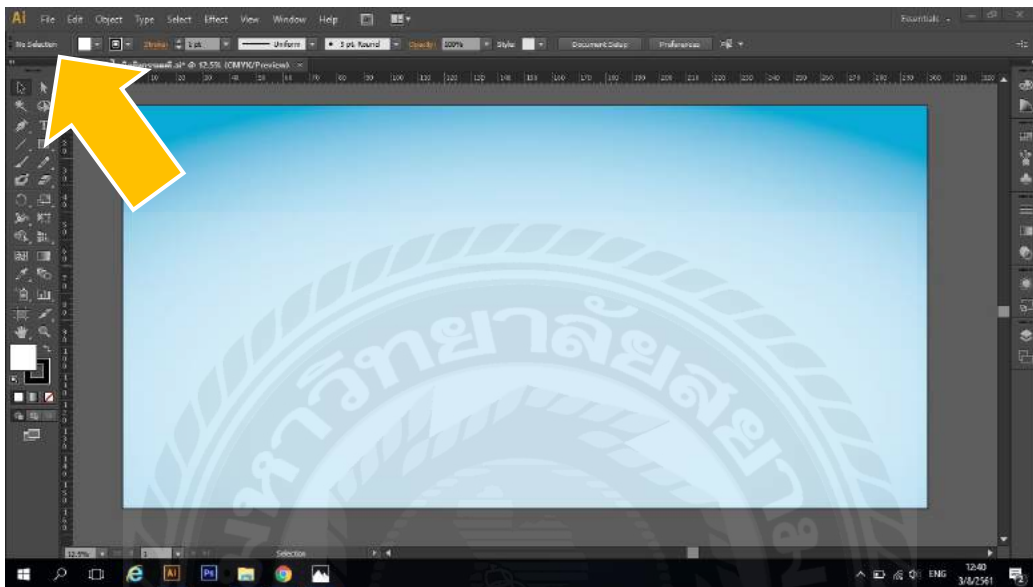


รูปที่ 4.2.2.6 หลังจากคลิก File > New มีช่องให้กำหนดขนาด และประเภทของชิ้นงาน



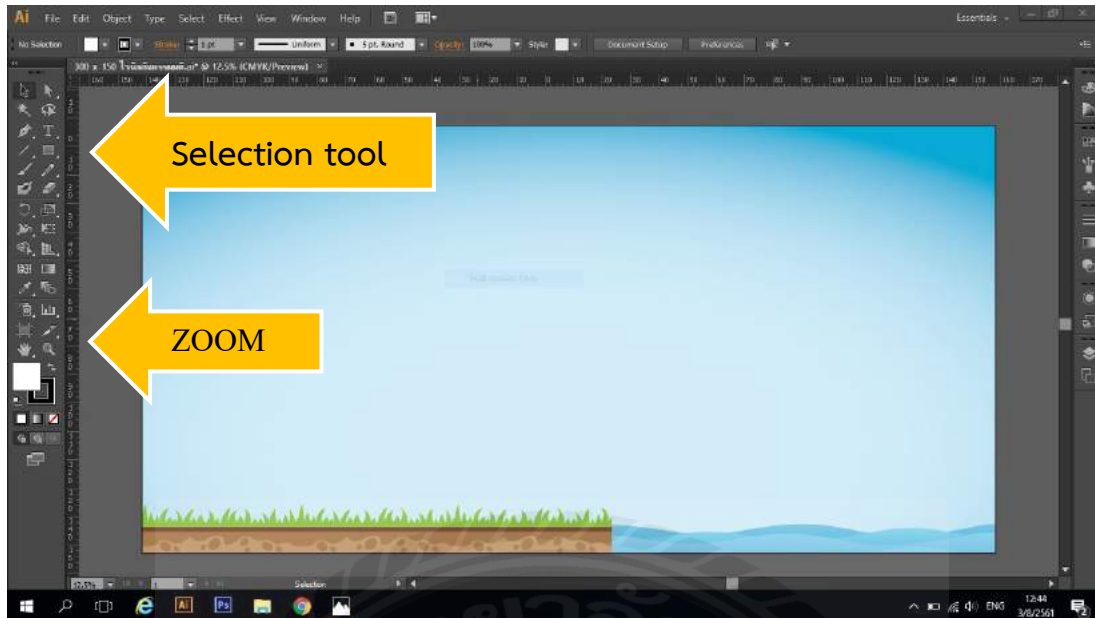
รูปที่ 4.2.2.7 หน้ากระดาษที่กำหนดค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว

จากนั้นเริ่มทำในส่วนของพื้นหลัง ชิ้นงานต้องการความดึงดูดน่าสนใจและเข้าใจง่าย จึงจะทำชิ้นงานให้มีสีสันและมีความน่ารักสดใส จึงเลือกสีพื้นหลังสีฟ้า โดยไปที่ File > Open แล้วเลือกภาพที่ต้องการนำมาวางแล้วจัดหน้าให้พอดี (รูปที่ 4.2.2.8) แต่การทำไวน์ลมีขนาดใหญ่มากจึงต้องใช้พื้นหลังที่มีความละเอียดสูงมาก เพราะชิ้นงานมีขนาดใหญ่ ไม่เช่นนั้นชิ้นงานจะมีความแตกเพราะภาพไม่คมชัด และจะทำให้ชิ้นงานไม่สวยงาม



รูปที่ 4.2.2.8 ใส่พื้นหลังที่มีความละเอียดสูง

ต่อไปเป็นขั้นตอนของการออกแบบ ได้ดูจากตัวอย่างที่ได้ร่างแบบไว้ ต้องการให้มีทั้งพื้นดินและน้ำ จึงนำรูปมาจากเว็บที่ทำการโหลดออนไลน์ นำมาดัดแปลงและใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตขึ้นมา โดยกดนำไฟล์ภาพที่ได้โหลดไว้ โดยไปที่ File > Open แล้วเลือกภาพที่ต้องการนำมาวาง และส่วนของการปรับแต่งย่อขยายภาพ ใช้เครื่องมือลูกศรสีดำ(Selection tool) ทางด้านซ้ายมือ (รูปที่ 4.2.2.9)

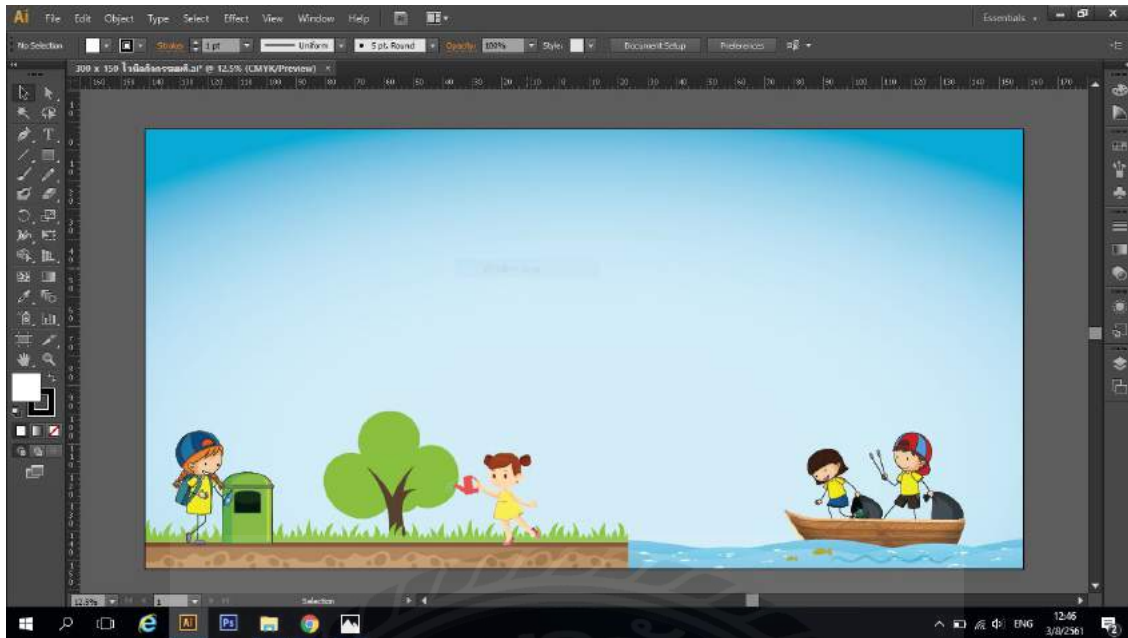


รูปที่ 4.2.2.9 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ

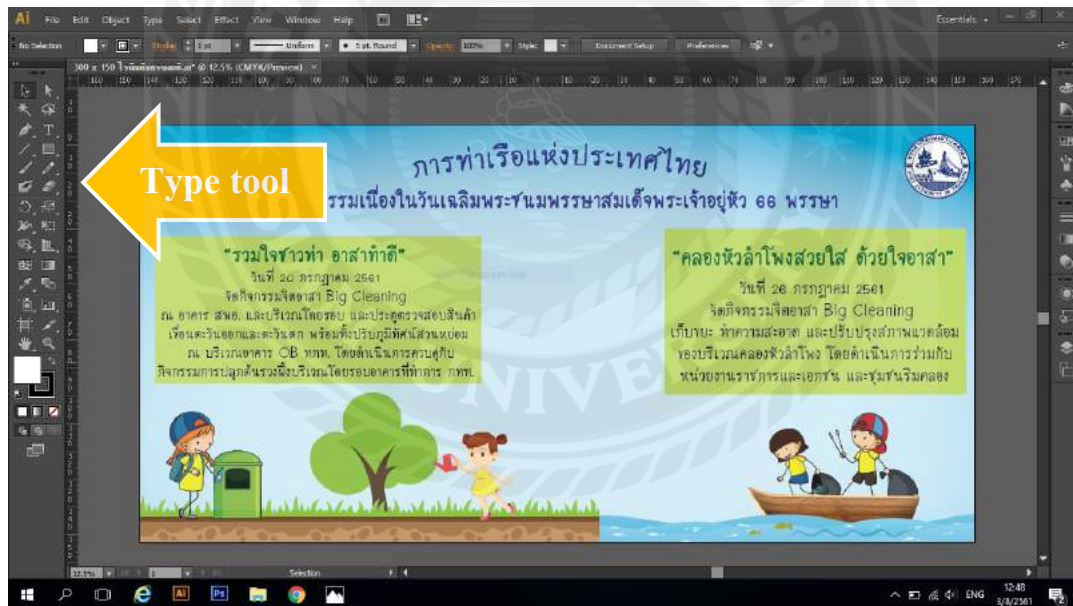
**** ทุกครั้งที่ทำการย่อขยาย จะต้องกด Shift พร้อมลากเมาส์
เพื่อเป็นการรักษาสัดส่วนของภาพไม่ให้เสียรูปทรง ****

เริ่มทำการใส่ภาพตกแต่งวัตถุที่ต้องการลงไปในงาน ใส่ส่วนที่บังคับที่จะต้องมีในงาน คนปลูกต้นไม้ และคนเก็บขยะ (รูปที่ 4.2.2.10) หลังจากนั้นใส่คำเชิญชวนที่ได้เตรียมไว้ลงไป โดยใช้เครื่องมือสร้างกรอบข้อความ **Basic shape tool** (เอาไว้วาดรูปทรงพื้นฐาน) และเครื่องมือ **Type tool** เอาไว้พิมพ์ข้อความ (รูปที่ 4.2.2.11)

**** หากต้องการให้วัตถุไปอยู่ด้านหลัง ให้คลิกขวาวัตถุที่ต้องการ > Arrange > Send to Back ****



รูปที่ 4.2.2.10 ใส่รูปภาพบังคับ



รูปที่ 4.2.2.11 การสร้างกรอบข้อความ และพิมพ์ตัวหนังสือ

ชิ้นงานมีความโล่งตรงกลางเลยใส่รูปภาพเรือขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการทำเรือแห่งประเทศไทย เป็นรูปภาพบังคับ แต่รูปภาพมีความสับสน จึงปรับให้ภาพจางลงเพื่อให้มีความเหมือนจริงมากขึ้น (รูปที่ 4.2.2.12) แล้วก็ตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อให้ชิ้นงานมีความสดใส น่ารัก และน่าอ่านมากขึ้นด้วยการเพิ่ม ก้อนเมฆ นก ปลา ลงไปในชิ้นงาน

ตรวจสอบความเรียบร้อยของชิ้นงาน ให้พี่เลี้ยงและผู้อำนวยการกอง ที่เป็นผู้สั่งทำตรวจสอบในขั้นตอนสุดท้าย (รูปที่ 4.2.2.13) และหากมีการแก้ไข ก็แก้ไขให้เรียบร้อย หากผ่านการตรวจชิ้นงานแล้ว ก็จะเซฟเพื่อส่งทำป้ายไว้นิเทศน์ในขั้นตอนถัดไป(รูปที่ 4.2.2.14)

**** วิธีทำให้ภาพมีสีจางลง ให้คลิกที่ภาพที่ต้องการและปรับ Opacity ให้เหลือ 50%
ปรับได้ที่แถบเครื่องมือด้านขวา ****



รูปที่ 4.2.2.12 ปรับแสงที่เรือขนาดใหญ่ให้จางลงเหลือ 50%



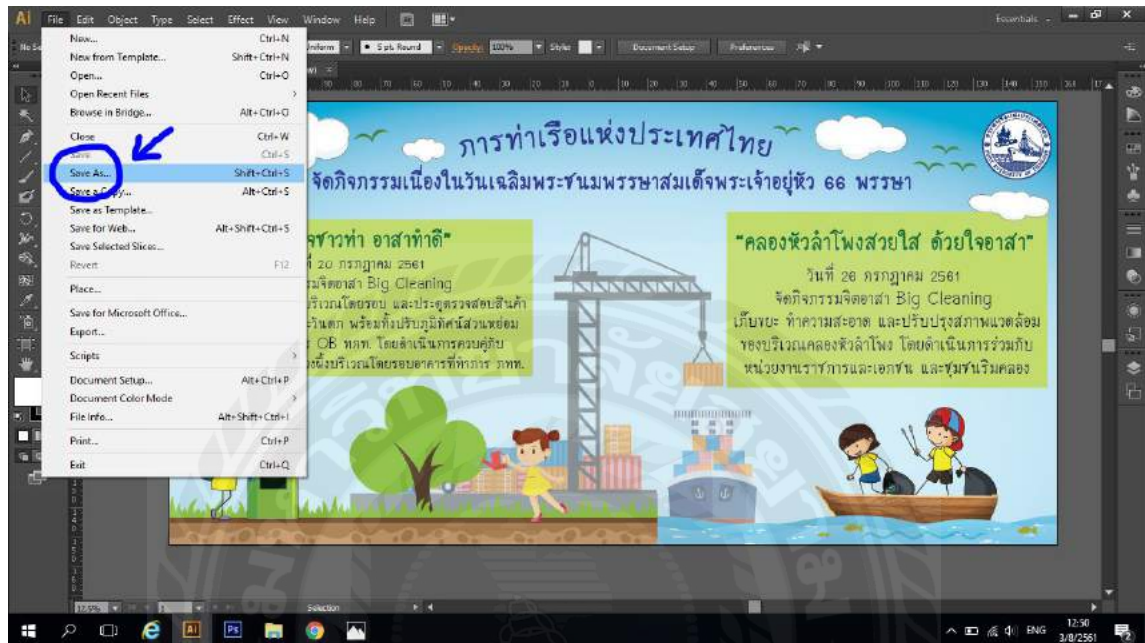
รูปที่ 4.2.2.13 นำไปให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ



รูปที่ 4.2.2.14 ชิ้นงานที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว

4.2.3 ขั้นตอนการบันทึกและจัดเก็บภาพ

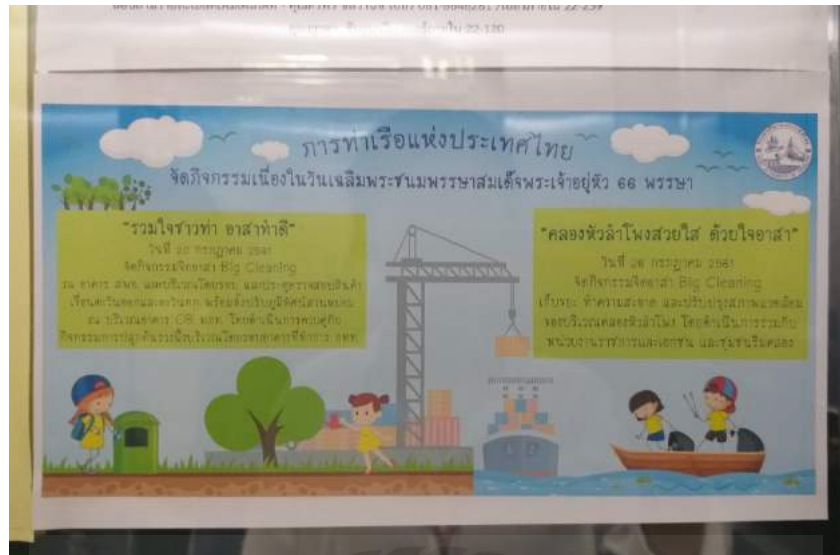
การเซฟชิ้นงานมี ให้คลิกไปที่คำสั่ง File > Save As และตั้งชื่อไฟล์ พร้อมกด Save (สกุลไฟล์ AI) แต่หากต้องการเซฟเป็นรูปภาพ ต้องใช้คำสั่ง File > Export > เลือกสกุลไฟล์



รูปที่ 4.2.3.1 เซฟงานเป็นไฟล์ AI



รูปที่ 4.2.3.2 ชิ้นงานที่สำเร็จแล้ว และนำไปใช้จริง ถูกติดตามอาคารสำนักงานที่ทำการ และบริเวณโดยรอบ



รูปที่ 4.2.3.3 ชิ้นงานถูกนำไปโฆษณาประชาสัมพันธ์ในลิฟท์ทุกตัวในองค์กร



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติหน้าที่ผู้ช่วยแผนกผลิตสื่อ ที่การทำเรือแห่งประเทศไทยเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2561 ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่ตกแต่งและออกแบบ รวมถึงถ่ายภาพงานที่เกี่ยวข้องในการทำเรือแห่งประเทศไทย เพื่อนำมาลง สื่อออนไลน์ Facebook Website และสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ในการใช้โปรแกรมแต่งภาพและตัดต่อภาพ และได้เรียนรู้ระบบการทำงานของหน่วยงานราชการ ได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น และได้ใช้ศักยภาพในการที่ได้เล่าเรียนมาใช้ได้อย่างเต็มที่ ทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น และมีความรับผิดชอบในหน้าที่มากขึ้น และฝึกให้เป็นคนที่มีความรับผิดชอบตรงต่อเวลา เพราะว่างานราชการมีการเข้าออกอย่างเป็นระบบ

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถในด้านการถ่ายภาพตกแต่งภาพ และออกแบบสื่ออย่างเต็มที่ โดยใช้ความรู้พื้นฐานจากประสบการณ์ในการศึกษามาใช้ปฏิบัติงานจริง รวมถึงคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำในการถ่ายภาพและการออกแบบตกแต่ง เพื่อลงสื่อโฆษณาออนไลน์ ซึ่งในการปฏิบัติ ได้รับคำติชมจากผู้มีประสบการณ์ทางด้านการกราฟิก ภายในองค์กร และได้รับคำแนะนำดีๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าภูมิใจอย่างมาก และสามารถนำเอาคำติชมมาปรับปรุงและพัฒนาความรู้ความสามารถให้ผู้ที่จัดทำมีประสิทธิภาพในด้านการถ่ายภาพและตกแต่งภาพเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีอุปสรรคในการปฏิบัติงานคือ การที่เราต้องทำงานร่วมกับคนหมู่มากทั้งภายในองค์กรและนอกองค์กร รวมถึงต้องประสานงานกับส่วนอื่นๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร ทำให้เราต้องมีความเป็นมืออาชีพ มีความรับผิดชอบ และมีความอดทนอย่างสูงในการทำงาน เพราะเราไปทำงานในฐานะฝ่ายผลิตสื่อ ซึ่งถือเป็นตัวแทนขององค์กร ซึ่งการทำงานอย่างมืออาชีพจะส่งผลต่อภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กรด้วย

5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 งานที่ได้รับมอบหมายเป็นการดำเนินงานจริงนำไปใช้จริง และต้องทำงานร่วมกับคนหมู่มาก จึงจะต้องดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบมีแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน ต้องมีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจากพี่เลี้ยงจึงต้องหมั่นพัฒนาตัวเองอย่างสม่ำเสมอ

5.2.2 ความสำเร็จรอบคอบในการทำงานด้านการออกแบบตกแต่งภาพ เราต้องมีความรอบคอบในการตรวจสอบและเช็คคุณภาพของงานทุกครั้ง เพราะการที่ผลงานได้แสดงออกไปทางสื่อออนไลน์ แล้วถ้ามีความผิดพลาดเกิดขึ้นจากการขาดความรอบคอบก็อาจส่งผลต่อความเชื่อมั่นของบริษัทได้

5.3 สรุปผลรายงานการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา

5.3.1 เพื่อการศึกษาขั้นตอนการออกแบบสื่อผ่านสื่อออนไลน์ Facebook Website โดยใช้โปรแกรม illustrator และโปรแกรม Photoshop

5.3.2 เพื่อลงมือปฏิบัติงานจริง งานจะเริ่มจากการประชุมเพื่อรับโจทย์ จากพนักงานที่ปรึกษา ศึกษา ข้อมูล และลงมือปฏิบัติ

5.3.3 เพื่อให้ทราบถึงปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติงานและสามารถแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น โดยสรุปผลว่า ปัญหาจากการปฏิบัติงานในครั้งนี้คือการตรวจงานแต่ละครั้ง ใช้เวลานานในการตรวจสอบ เพราะเป็นหน่วยงานราชการ จึงมีข้อบังคับในการทำงานอยู่ด้วย

5.4 ข้อเสนอแนะการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา

5.4.1 ในการทำเล่มโครงงานสหกิจศึกษามักจะประสบปัญหาในเรื่องของรูปแบบและการจัดหน้าของรายงาน ทำให้เกิดปัญหาที่ต้องคอยแก้ไขอยู่ตลอด ดังนั้นเราต้องใช้ความละเอียดอย่างมากในการตรวจสอบรูปแบบของเล่มโครงงานสหกิจศึกษาให้ถูกต้องตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด



บรรณานุกรม

เสรี วงษ์มณฑา. (2540). *การโฆษณาเชิงปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: เอเอเอ็น การพิมพ์.

นภัสวรรณ คำทรงธรรม. (2558). *หลักการออกแบบกราฟิก*.

เข้าถึงได้จาก <http://anachan2533.blogspot.com/2016/07/5-5.html>



ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ – นามสกุล:

นางสาวญาดา เทียนศิริ

รหัสนักศึกษา:

5804600239

Email:

yadamo22@gmail.com

เบอร์ติดต่อ:

095-5517059

ที่อยู่:

100/430 ซอย 18 ชุมชน 70 ไร่ เขต/แขวง คลองเตย กทม. 10110

ประวัติการศึกษา:

สำเร็จการศึกษาระดับมัธยม โรงเรียนนนทรีวิทยา

ปัจจุบัน:

กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ วิชาเอก การ

โฆษณา

ความสนใจทางด้านวิชาการ:

การเขียนการออกแบบ ตกแต่งภาพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์,
การคิดข้อความโฆษณา, การถ่ายภาพ

ประสบการณ์ด้านสหกิจศึกษา: ตำแหน่ง Graphic design

ทักษะและความสามารถ:

ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop