



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เพื่อเสริมสร้างความ
สนใจและให้ความรู้เกี่ยวกับสินค้าของบริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด

**The production of Graphic design and Public Relations for
promote interesting of product Talent Technology Co., Ltd.**

โดย

นาย ธนาธร อุดมเจริญสุข 5906400023

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานวิชา สหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2561

หัวข้อโครงการ

การออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เพื่อเสริมสร้างความ
สนใจให้กับสินค้าและผลิตภัณฑ์ของ บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด
The production of Graphic design and Public Relations for promote
interesting of product Talent Technology Co., Ltd

รายชื่อผู้จัดทำ

นาย ธนาธร อุดมเจริญสุข

ภาควิชา

แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ปิญจเวช บุญรอด

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศ ประจำปีการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2561

คณะกรรมการการสอบโครงการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ปิญจเวช บุญรอด)

.....พนักงานที่ปรึกษา

(นางสาวมนธิรา เทียนเสมอ)

.....กรรมการกลาง

(อาจารย์ ทศพร เทียนศรี)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผศ.ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

หัวข้อโครงการ : การออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เพื่อ
เสริมสร้างความสนใจให้กับสินค้าและผลิตภัณฑ์ของ บริษัท
ทาร์เลนท์ เทคโนโลยี จำกัด

หน่วยกิตของโครงการ : 5 หน่วยกิต

รายชื่อผู้จัดทำ : นาย ธนาธร อุดมเจริญสุข

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด

วุฒิการศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคการศึกษา / ปีการศึกษา : 3/2561

บทคัดย่อ

รายงานสหกิจฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรในการปฏิบัติงานรายงานสหกิจศึกษาประจำปีการศึกษา 2561 ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสยาม โครงการออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เพื่อเสริมสร้างความสนใจและให้ความรู้เกี่ยวกับสินค้าของ บริษัท ทาร์เลนท์ เทคโนโลยี จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำงานกราฟิก และการออกแบบสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ โดยการออกแบบสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์สินค้าของทางบริษัท

ผลจากการศึกษาและปฏิบัติงานทำให้ผู้จัดทำมีประสบการณ์จากการทำงานจริงได้รับความรู้และเทคนิคใหม่ๆ ทั้งในด้านกระบวนการคิด การวิเคราะห์ รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการจัดสรรเวลาเพื่อให้งานที่มอบหมายมีประสิทธิภาพสูงสุดซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมืออาชีพต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: กราฟิก / ดีไซน์ / เทคนิค

ผู้อนุมัติ

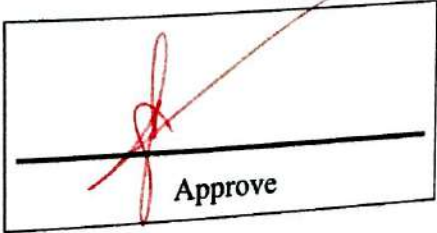
Project Title : The Production of Graphic Design and Public Relations to
Promote Interesting Products for Talent Technology Co Ltd.
Credits : 5 Credits
By : Mr. Thanathorn Udomcharoensuk
Advisor : Mr. Panjawetch Boonroad
Degree : Bachelor of Science
Major : Animation and Creative Media
Faculty : Information Technology
Semester / Academic year : 3/2018

Abstract

This Cooperative Education Report was part of the study program, the Cooperative Education Report for academic year 2018, Bachelor Degree, Siam University. The project of Graphic Design Advertising Media was intended to reinforce attention and disseminate knowledge of the company's products. The purpose was to study how to process graphic work and advertising media. The project team was assigned to perform in the position of Graphic Designer and design advertising media and public relations for the company's products.

The performance of the study and practice made the project team to gain real experience of work, innovation knowledge and new techniques in the process of thinking, analysis, the problems solving, including working with people, and time management for efficiency. These are great ways to prepare for advanced professional work in the future.

Keywords : Graphics / Design / Technique



Approve

กิตติกรรมประกาศ

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท ทาร์เล้นท์เทคโนโลยี จำกัด ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 30 สิงหาคม 2561 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับรายงานสหกิจศึกษานับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือ และสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด
2. คุณมณธิรา เทียนเสมอ (กราฟิกดีไซน์/พนักงานที่ปรึกษา)
3. อาจารย์ปัญญาเวช บุญรอด (อาจารย์ที่ปรึกษา)

และบุคคลท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ผู้จัดทำขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ปัญญาเวช บุญรอด ที่ชี้แนะการวางตัวและมารยาทในการปฏิบัติงานสหกิจให้เหมาะสมกับสถานที่ปฏิบัติสหกิจ ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นาย ธนาธร อุดมเจริญสุข

18 กันยายน 2561

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ	2
บทที่ 2 การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีหลักการออกแบบ	3
2.2 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ	7
2.3 ทฤษฎีสีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก	10
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	15
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร	15
3.3 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานขององค์กร	16
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	16
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา	16
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	16
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ	17
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	18

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
4.1 สัปดาห์ที่ 1	20
4.2 สัปดาห์ที่ 2	21
4.3 สัปดาห์ที่ 3 ถึง สัปดาห์ที่ 4	22
4.4 สัปดาห์ที่ 5	23
4.5 สัปดาห์ที่ 6	27
4.6 สัปดาห์ที่ 7	29
4.7 สัปดาห์ที่ 8	32
4.8 สัปดาห์ที่ 9	32
4.9 สัปดาห์ที่ 10	33
4.10 สัปดาห์ที่ 11	34
4.11 สัปดาห์ที่ 12	36
4.11 สัปดาห์ที่ 13	39
4.11 สัปดาห์ที่ 14	40
4.11 สัปดาห์ที่ 15	41
4.11 สัปดาห์ที่ 16	41
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	43
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	43
บรรณานุกรม	44
ภาคผนวก	45
ประวัติผู้จัดทำ	49

ตารางที่ 3.1 ตารางการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลาสหกิจ

44



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพสมมูลแบบสมมาตร	5
ภาพที่ 2.2 ภาพสมมูลแบบถ่วงน้ำหนัก	5
ภาพที่ 2.3 ภาพเสริมจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ	8
ภาพที่ 3.1 ภาพโลโก้ บริษัท ทาร์เลนต์ เทคโนโลยี จำกัด	15
ภาพที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารงานองค์กร	16
ภาพที่ 4.1 รูปถอดแบบสินค้า Easy frame เค้าน์เตอร์ขายของ	20
ภาพที่ 4.2 รูป Template สำหรับออกแบบ Easy frame เค้าน์เตอร์ขายของ	20
ภาพที่ 4.3 รูปคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยที่ยังไม่แก้ไข	21
ภาพที่ 4.4 รูปคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยที่ได้รับการแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษา	21
ภาพที่ 4.5 รูปไฟล์และรูปภาพที่เตรียมไว้เพื่อการทำโมชันกราฟิก	22
ภาพที่ 4.6 รูปภาพขั้นตอนทางทำโมชันกราฟิก	22
ภาพที่ 4.7 รูปภาพโมชันกราฟิกที่ได้นำเสนอผ่านเว็บไซต์ Youtube	23
ภาพที่ 4.8 รูปภาพกล่อง Nebulaz	23
ภาพที่ 4.9 รูปภาพเว็บไซต์ Nebulaz	24
ภาพที่ 4.10 รูปภาพขั้นตอนการเตรียมไฟล์ผ่าน AI	24
ภาพที่ 4.11 รูปภาพขั้นตอนการเตรียมไฟล์ผ่าน AE	25
ภาพที่ 4.12 รูปภาพพื้นที่ Layout ในการออกแบบ Digital signage	25
ภาพที่ 4.13 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?	27
ภาพที่ 4.14 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?	27
ภาพที่ 4.15 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?	28
ภาพที่ 4.16 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?	28
ภาพที่ 4.17 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?	29
ภาพที่ 4.18 รูปภาพการออกสื่อแบบผ่าน AI	29
ภาพที่ 4.19 รูปสื่อที่ออกแบบเสร็จแล้ว	30
ภาพที่ 4.20 รูปภาพเสาโฆษณาของร้านกัปตันสาหร่าย	30
ภาพที่ 4.21 รูปสื่อที่ทำเสร็จแล้ว	31
ภาพที่ 4.22 รูปภาพคอนเทนต์สำหรับการขายแฟรนไชส์ของร้านกัปตันสาหร่าย	31
ภาพที่ 4.23 รูปภาพเฉลิมวันคล้ายวันประสูติ สมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมศรีสวางควัฒน	32

ภาพที่ 4.24	รูปภาพโลโก้บริษัท CHIAOPAO	32
ภาพที่ 4.25	รูปภาพห้าง DON DON DONKI ที่นำไปทำ Digital signage	33
ภาพที่ 4.26	รูปภาพคอนเทนต	33
ภาพที่ 4.27	รูปภาพใบรับสมัครงาน	34
ภาพที่ 4.28	รูปภาพใบประกาศรับสมัครงานที่ผู้จัดทำได้ไปติด	34
ภาพที่ 4.29	รูปภาพใบประกาศรับสมัครงานที่ผู้จัดทำได้ไปติด	35
ภาพที่ 4.30	รูปภาพคอนเทนตคอนเทนตในวันคล้ายวันประสูติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร	35
ภาพที่ 4.31	รูปภาพคอนเทนตคอนเทนตในวันคล้ายวันประสูติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร	36
ภาพที่ 4.32	รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของโรงแรมต่างๆ	36
ภาพที่ 4.33	รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของโรงแรมต่างๆ	37
ภาพที่ 4.34	รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของโรงแรมต่างๆ	37
ภาพที่ 4.35	รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของโรงแรมต่างๆ	38
ภาพที่ 4.36	รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของร้านคาราโอเกะต่างๆ	38
ภาพที่ 4.37	รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของร้านอาหารต่างๆ	39
ภาพที่ 4.38	รูปภาพคอนเทนตเนื่องในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษาสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ	39
ภาพที่ 4.39	รูปภาพคืออส	40
ภาพที่ 4.40	รูปภาพคอนเทนตในการรับสมัครงาน	40
ภาพที่ 4.41	รูปภาพโลโก้ Oakley	41
ภาพที่ 4.42	รูปภาพเมตลชีทร้านแจก๊วยบ้านเพื่อน	41
ภาพที่ 4.43	รูปภาพไฟล์ภาพพร้อมรายละเอียด	42
ภาพที่ 4.44	รูปภาพที่หาให้บริษัท	42

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันงานทางด้านกราฟิกได้รับความนิยมและมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว โดยในปัจจุบันการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างความน่าสนใจของสินค้า ในการโฆษณาสินค้าเพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย โดยปัจจุบันผู้คนเราต้องพึ่งพาสื่อทางออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการค้นหาข้อมูลที่สนใจ และสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่แพร่กระจายไปได้อย่างรวดเร็ว

เนื่องจากบริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด เป็นบริษัทที่ดำเนินธุรกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศครบวงจร โดยเป็นตัวแทนจำหน่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ที่มีคุณภาพและได้รับมาตรฐานและมี บริษัท ทาร์เล้นท์ อินดัสเทรียล จำกัด ที่ดำเนินธุรกิจด้านอุปกรณ์อำนวยความสะดวกภายในโรงงานอุตสาหกรรม และเป็นบริษัทนำเข้าและจัดจำหน่ายอุปกรณ์เครื่องมือช่างชั้นนำ โดยที่มีงานทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก เข้ามา เพื่อสร้างสรรค์สื่อโฆษณาสินค้าภายในบริษัท และ ประชาสัมพันธ์ถึงความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับขั้นตอนและกระบวนการทำงานของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง โดยลักษณะงานที่กล่าวมานั้นจำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาเพื่อสร้างความน่าสนใจและประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ในรูปแบบของ โฆษณากราฟิกโดยงานที่ผู้จัดทำได้รับมอบหมายคือการผลิตโฆษณากราฟิก (Motion Graphic) และ แอดโฆษณา ให้กับบริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด และ บริษัท ทาร์เล้นท์ อินดัส เทรียล จำกัด

ปัจจุบันประชาชนให้ความสนใจกับสื่อทางออนไลน์ และการใช้กราฟิกเป็นภาพในการสื่อสารที่เข้าใจง่ายและการโฆษณาสินค้าจึงจำเป็นต้องใช้กราฟิกเข้ามาเพื่อช่วยชักจูง ดึงดูดและน่าสนใจผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ทำแอดโฆษณาสินค้า ของ บริษัท ทาร์เล้นท์ อินดัสเทรียล จำกัด และ ทำโฆษณากราฟิกให้ บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและให้ความรู้กับ ลูกค้าและการผลิตผลงานขึ้นมา จะต้องได้รับการพิจารณาและตรวจสอบเนื้อหาข้อมูลจากที่ปรึกษา ก่อน ที่จะเผยแพร่ข้อมูลทางสื่อออนไลน์ ซึ่งผู้จัดทำจึงได้รับความรู้ที่ศึกษามาพร้อมทั้งข้อเสนอที่พิจารณาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสมบูรณ์

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและขั้นตอนการทำงานสื่อโฆษณาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อประชาสัมพันธ์

1.2.2 เพื่อเป็นการผลิตงานโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ในการประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์

1.2.3 เพื่อศึกษาการผลิตสื่อโฆษณา

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 การผลิตสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าของ บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด และ บริษัท ทาร์เล้นท์ อินดัสเทรียล จำกัด

1.3.2 ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2561

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ได้ศึกษากระบวนการทำโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) ในการประชาสัมพันธ์ให้กับลูกค้าบริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด และ บริษัท ทาร์เล้นท์ อินดัสเทรียล จำกัด ออกอากาศทางสื่อออนไลน์

1.4.2 ได้ผลิตงานแอดโฆษณาสินค้า ตัดต่อวิดีโอ และ มอนชันกราฟิก (Motion Graphic)

บทที่ 2

การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานสหกิจเรื่อง “ การออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เพื่อเสริมสร้างความสนใจและให้ความรู้เกี่ยวกับสินค้า ของ บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด ”

2.1 ทฤษฎีหลักการออกแบบ และ องค์ประกอบศิลป์

2.2 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ

2.4 ทฤษฎีสีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

2.1 ทฤษฎีหลักการออกแบบ

ความสำคัญของการออกแบบ

การออกแบบ มีอิทธิพลและความสำคัญต่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของคนเราในปัจจุบัน ปัจจุบันนี้ทุกเพศ ทุกระดับวัยอายุ ทุกอาชีพ ทุกคนล้วนมีความรักสวยรักงามเปรียบเหมือนการแต่งกายที่แต่ละคนจะเลือกสรรและเลือกอย่างรอบคอบให้เข้ากับบุคลิกและสรีระของตน รวมไปถึงเครื่องประดับต่างๆ เช่น แหวน สร้อย นาฬิกา เป็นต้น ต้องมีการออกแบบเพื่อให้ถูกใจและเหมาะสมกับผู้ใช้งานทั้งสิ้น จึงเห็นได้ว่า มนุษย์เราให้ความสำคัญและสนใจในด้านการออกแบบมาก การออกแบบศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่ควบคู่อยู่กับความสุนทรีย์ของมนุษย์ตลอดมา

การออกแบบ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งของมนุษย์โดยมีทัศนธาตุและลักษณะของทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบ ใช้ทฤษฎีต่างๆ เป็นแนวทางและใช้วัสดุนานาชนิดเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ โดยที่นักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานหลายขั้นตอนในกระบวนการสร้างสรรค์นั้นๆ (มาโนช กงกะนันท์ :2538)

หลักการออกแบบกราฟิก

การออกแบบประเภทใดก็ตามก่อนที่จะทำการออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์อย่างชัดเจนของงาน เพราะการออกแบบจำเป็นต้องเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ตรงตามช่วงวัย เพศดังนั้นจึงจำเป็นต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของงานอย่างชัดเจนจะได้เข้าถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

หลักการดำเนินงานและวางแผนขั้นตอนของการออกแบบกราฟิก

1. วัตถุประสงค์เพื่ออะไร การออกแบบจะต้องรู้ว่า ตั้งใจจะบอกกล่าว เรื่องราวข่าวสารอะไรให้แก่ผู้รับสารบ้าง เช่น ต้องการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ต้องการโฆษณาเพื่อชักจูงให้สนใจในสินค้า ผู้ออกแบบจะต้องรู้วิธีการนำเสนอในการออกแบบว่าเพื่อวัตถุประสงค์อะไร เช่น เพื่อแนะนำ เผยแพร่ ให้ความรู้ หรือความบันเทิง

2. กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร แบ่งออกเป็น เพศ ชาย – หญิง มีช่วงวัยอายุเท่าไร ลักษณะเนื้อหาข่าวสารที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายว่าช่วงไหนให้ความสนใจเรื่องอะไร ผู้ออกแบบจำเป็นต้องรู้และเข้าใจเพื่อวางแผน และ นำเสนอได้ตรงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ถูกต้อง

3. เนื้อหาที่ต้องการจะบอกคืออะไร วิธีการที่สื่อความหมายกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อจะได้เตรียมการนำเสนอและการออกแบบให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย จะทำให้เกิดความสนใจและเข้าใจในข่าวสารนั้นๆ ได้อย่างรวดเร็วและจดจำได้ตลอด

4. นำเสนอข่าวสารด้วยสื่อชนิดใด ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้กับประเภทของสื่อ และต้องคำนึงถึงการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอข่าวสารว่ารูปแบบใดเหมาะสมกับเนื้อหาข่าวสาร เพื่อที่จะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น โปสเตอร์ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเตอร์เน็ต

องค์ประกอบในการออกแบบ

1. จุด (Point) จะเป็นจุดที่ชี้ให้เห็นถึงตำแหน่งในที่ว่าง ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก จุดให้ความรู้สึกคงที่ ไม่มีทิศทาง

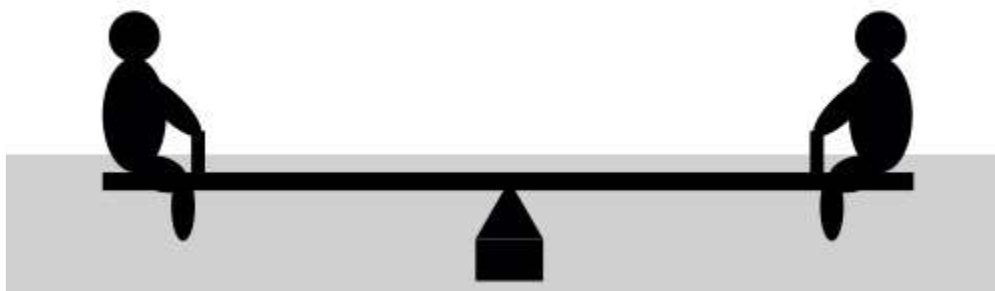
2. เส้น (Line) เส้นเกิดจากจุดหลายๆจุดเรียงต่อกัน เส้นจะมีความยาว ไม่มีความกว้างหรือความหนา ทิศทางของเส้น จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น เส้นแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง แข็งแรง มั่นคง เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ นุ่มนวล มั่นคงปลอดภัย เส้นแนวเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคงไม่ปลอดภัย ตื่นเต้น สนุกสนานแสดงการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง

3. รูปร่าง รูปทรง (Shape , Form) รูปร่าง มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้าง และความยาว รูปทรง คือ โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตา ลักษณะ 2 มิติ คือ มีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก คือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภาพใน มีปริมาตร

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition)

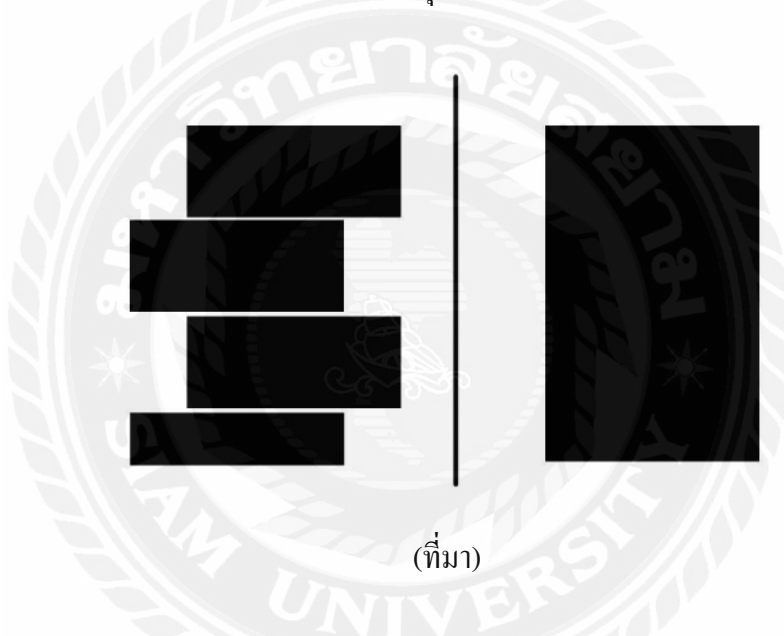
1. ความสมดุล (Balance) คำว่าสมดุลในที่นี้ มีความหมายคนละอย่างกับการวางตำแหน่งวัตถุสำคัญไว้ตรงกลางภาพพอดี แต่ สมดุลในที่นี้หมายถึง ความลงตัวของการวางตำแหน่งวัตถุให้สัมพันธ์กับตำแหน่งวัตถุด้วยกัน การวางองค์ประกอบแบบสมดุลมีแยกย่อยลงไปได้ 2 แบบ

1.1 สมดุลแบบสมมาตร คือสมดุลที่วัตถุหรือรูปแบบ รูปทรงของวัตถุมีน้ำหนักหรือขนาดหรือรูปร่าง ที่เท่ากันหรือเหมือนกันทั้งสองข้าง



(ที่มา <https://www.smashingmagazine.com/2015/06/design-principles-compositional-balance-symmetry-asymmetry/>)(วันที่ค้นข้อมูล : 24 สิงหาคม 2562)

1.2 สมดุลแบบถ่วงน้ำหนัก คือสมดุลที่วัตถุอย่างหนึ่งไม่เหมือนกับวัตถุอีกอย่างหนึ่งในภาพ หรือมีวัตถุอย่างเดียวกันส่วนหนึ่งกับพื้นที่ว่างๆ



2. การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis) ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วนประธานในภาพ จุตรงลงมาหรือส่วนรองประธาน และ ส่วนประกอบหรือพวก รายละเอียดปลีกย่อย

หลักและวิธีในการใช้การเน้น

- เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง Contrast
- เน้นด้วยการประดับ
- เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
- เน้นด้วยการใช้สี
- เน้นด้วยขนาด

• เน้นด้วยการทำจุดรวมสายตา

3. เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นกลุ่มเป็นก้อน โดยที่องค์ประกอบภายในต้องกลมกลืนกันมี 2 แบบ

3.1 เอกภาพแบบหยุดนิ่ง (Static unity) โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตทำให้เกิดลักษณะรู้สึกหนักแน่น

3.2 เอกภาพแบบเคลื่อนไหว (Dynamic unity) ใช้รูปทรงหรือรูปร่างแบบธรรมชาติทำให้เคลื่อนไหวสนุกสนาน

4. ความกลมกลืน (Harmony) การจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันหรือคล้าย ๆ กัน มาจัดภาพทำให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืนกันมี 3 แบบ

4.1 กลมกลืนในด้านประโยชน์ใช้สอย คือ ทำให้เป็นชุดเดียวกัน

4.2 กลมกลืนในความหมาย เช่น การออกแบบเครื่องหมายการค้าและโลโก้

4.3 กลมกลืนในองค์ประกอบ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง สี

5. ความขัดแย้ง (Contrast) การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุกตื่นเต้น น่าสนใจ ให้ความรู้สึกฝืนใจ ขัดใจ แต่ชวนมอง

6. จังหวะ (Rhythm) เกิดจากการต่อเนื่องหรือทำซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับเสียงเพลง ในด้านการออกแบบแบ่งเป็น 3 แบบ

6.1 จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกัน เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือน ๆ กัน มาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ เช่น ลายเหล็กคัต ลายกระเบื้องปูพื้นหรือผนัง

6.2 จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกัน มาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง

6.3 จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกัน อย่างอิสระ

7. ความเรียบง่าย (Simplicity) เป็นการจัดให้ดูโล่ง สบายตา ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ลดการมีฉากหลังหรือภาพประกอบ นิยมใช้ในการถ่ายภาพที่ปรับฉากหลังให้เบลอ เช่น การถ่ายภาพ แมลง สัตว์

8. ความลึก (Perspective) ให้ภาพดูสมจริง คือ วัตถุใดอยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าอยู่ไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับ

(ที่มา <http://mr-designss.blogspot.com/2009/08/principle-of-graphic-design.html>) (วันที่ค้นข้อมูล : 24 สิงหาคม 2562)

2.2 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ

การจัดองค์ประกอบภาพ คือ การนำองค์ประกอบต่างๆ มารวบรวมกัน ทำให้ได้ผลลัพธ์ ที่เกิดความสวยงาม และสามารถสื่อความหมายได้ดี หรือพูดอีกนัยหนึ่งว่า การจัดองค์ประกอบภาพ คือ การจัดวางองค์ประกอบที่มีอยู่ในภาพให้ได้ภาพรวมของงานที่มีความสวยงาม และ สื่อความหมายได้ ถือว่าเป็นหัวใจหลักของการออกแบบ

หลักการจัดองค์ประกอบภาพ

1 . เอกภาพ (Unity)

เป็นจุดมุ่งหมายในการสร้างภาพรวมของงานให้ผู้ชมสามารถ รับรู้และเข้าใจในงานออกแบบ โดยธรรมชาติเวลาดูงานออกแบบจะเกิด กระบวนการจัดระบบความสัมพันธ์ของภาพโดยอัตโนมัติ กล่าวคือ สมองจะสร้างภาพที่มีเอกภาพอยู่ในใจอยู่แล้ว ดังนั้น องค์ประกอบจะต้องมีความกลมกลืนกัน (Harmony) เป็น พวกพ้องเดียวกัน เพื่อไม่ให้ขัดกับภาพที่อยู่ในใจ แต่เมื่อใดที่องค์ประกอบ ของงานไม่มีเอกภาพ การรับรู้ในใจจะปฏิเสธงานชิ้นนั้นโดยปริยายวิธีสร้างความเป็นเอกภาพ

1.1 สร้างความใกล้ชิดให้กับองค์ประกอบ (Proximity)

การจัดองค์ประกอบที่มี อยู่ให้สอดคล้องกันและแต่ละองค์ประกอบจะขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไปไม่ได้ และ การวางองค์ประกอบให้ใกล้ชิดกันจะทำให้ผู้ชมงานรู้สึกได้ว่า องค์ประกอบ ต่างๆ เป็นพวกพ้องเดียวกัน เป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการสร้างความ เป็นเอกภาพให้กับงานออกแบบ

1.2 สร้างความซ้ำกันขององค์ประกอบ (Repetition)

การจัดองค์ประกอบให้เกิดการซ้ำกันเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็น เส้น จุด สี ฯลฯ ทำให้ผู้ชมงานรู้สึกถึงความ เป็นพวกพ้องเดียวกัน และ เกิดความเป็นเอกภาพในงาน

1.3 สร้างความต่อเนื่องขององค์ประกอบ (Continuation)

ความต่อเนื่องเกิดจากเส้น หรือทิศทางขององค์ประกอบที่อยู่ในภาพซึ่งนำสายตาของผู้ชมให้เดินทางตามที่อยู่ออกแบบกำหนดไว้ เมื่อมองภาพที่มีองค์ประกอบต่อเนื่องกันทำให้กระบวนการรับรู้ ของผู้ชมสร้างเรื่องราวอย่างต่อเนื่องเป็นเรื่องเดียวกันอย่างเป็นลำดับขั้น ทำให้เกิดภาพรวมที่มีเอกภาพขึ้นในใจ

2 . เสริมจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ (Emphasize)

การสร้างหรือเน้นจุดเด่นให้กับงาน นอกจากจะสร้างความน่าสนใจกับงานแล้ว จุดเด่นจะทำให้ผู้ชมจับประเด็นความหมายของงานและสามารถเข้าใจใน ความหมายที่นักออกแบบตั้งใจที่จะสื่อความหมาย

วิธีการสร้างจุดสนใจมี 3 วิธี

1.2 การวางจุดสนใจในงาน (Focus Point)

เมื่อเริ่มวางองค์ประกอบในงาน มักจะคิดปัญหาว่า จะเริ่มจากตรงไหน จะวางอย่างไรให้องค์ประกอบนั้นเป็นจุดสนใจในงาน มี 2 ขั้นตอนดังนี้

1.2.1 ต้องรู้ว่าจะเน้นอะไรในงาน สิ่งที่ต้องการนำเสนอสิ่งที่ต้องการสร้างให้เด่นที่สุด

1.2.2 มองงานที่กำลังออกแบบเป็นตาราง 9 ช่อง



1	0	2
0	4	0
2	0	3

(ที่มา <http://phaegraphicdesign.blogspot.com/>)(วันที่ค้นข้อมูล : 24 สิงหาคม 2562)

ตำแหน่งหมายเลข 0

เป็นตำแหน่งที่ไม่ควรจัดวางองค์ประกอบที่ต้องการจะเน้น เพราะเป็นตำแหน่งที่สายตาคนส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความสำคัญนัก อาจเป็นเพราะอยู่ ช่วงกลางของภาพ ซึ่งลดแรงดึงดูด

ตำแหน่งหมายเลข 1

เป็นตำแหน่งที่คุ้นเคยกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือที่ต้องกวาด สายตาจากมุมซ้ายบนไปมุมขวาล่าง ตำแหน่งนี้จะเป็นตำแหน่งที่คน ส่วนใหญ่มองเห็นเป็นอันดับแรกในหน้าหนังสือ หรือ ภาพ

ตำแหน่งหมายเลข 2

เป็นตำแหน่งที่มีพลังในการดึงดูดสายตา มีความเฉียบ จึงเหมาะกับการจัดวางองค์ประกอบที่ต้องการเน้น เนื่องจาก ตำแหน่งมุมของภาพนั้นเรียกร่องความสนใจจากสายตาผู้ชมได้ดี

ตำแหน่งหมายเลข 3

เป็นตำแหน่งที่สำคัญอีกหนึ่งตำแหน่งสืบเนื่องมาจากตำแหน่งที่ 1 เพราะเป็นตำแหน่งสุดท้ายที่คนส่วนใหญ่กวาดสายตาตามอง

ตำแหน่งหมายเลข 4

ความรู้สึกทั่วไปของคนส่วนใหญ่ มักให้ตำแหน่งกลางภาพเป็น ตำแหน่งที่มีความสำคัญที่สุดถึงแม้จะไม่เป็นจุดเรียกร่อง สายตามากเท่ากับจุด 1, 2, และ 3 แต่เป็นจุดรวมสายตาของผู้ชมที่มีต่องาน

2 . การสร้างความแตกต่างในงาน (Contrast)

ความแตกต่างเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจและสร้างความโดดเด่นให้งานได้ดีที่สุด แต่ในการ ออกแบบโดยใช้ความแตกต่างนั้น ควรระวัง เพราะการสร้างให้องค์ประกอบมีความแตกต่างมากเกินไป จะทำให้องค์ประกอบนั้นหลุดออกจากกรอบของงานทำให้งานไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือขาดความมีเอกภาพวิธีการจัดวางภาพให้เกิดความแตกต่าง

- การสร้างขนาดที่แตกต่างของ องค์ประกอบภาพในภาพ
- รูปร่างที่แตกต่างกันขององค์ประกอบ ภายในภาพ
- รูปลักษณ์หรือลักษณะที่แตกต่างของ องค์ประกอบภาพในภาพ

3 . การวางแยกองค์ประกอบให้โดดเด่น (Isolation)

การวางองค์ประกอบที่ ต้องการให้แยกออกมาจากองค์ประกอบอื่นๆเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้ชมสังเกตเห็นองค์ประกอบนั้นได้ง่าย ทำให้ องค์ประกอบนั้นมีความสำคัญดึงดูดสายตาของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

3 . ขนาดและสัดส่วน (Scale & Proportion)

ขนาดขององค์ประกอบมีบทบาทในการกำหนดความสำคัญ กล่าวคือ องค์ประกอบขนาดใหญ่จะสื่อความหมายว่า ตนเองสำคัญกว่าองค์ประกอบที่มีขนาดเล็ก ในการจัดองค์ประกอบนั้น การใช้ขนาดและสัดส่วนที่เหมาะสมของ องค์ประกอบขององค์ประกอบจะช่วยให้งานออกแบบสื่อความหมายได้เด่นชัดและตรงประเด็นนักออกแบบจะต้องเลือกใช้ขนาดขององค์ประกอบให้เหมาะสม เพื่อทำให้ภาพรวมของงาน ออกมาได้สัดส่วน สวยงาม และสื่อความหมาย

4 . ที่ว่างในงานออกแบบ (Spacing)

ในงานออกแบบกราฟิก หรืองานออกแบบ 2 มิติ นอกจากองค์ประกอบหลัก ที่พยายามจัดให้ลงตัวแล้ว ยังมีอีกสิ่งหนึ่งที่มีอิทธิพลอย่างมากกับงานออกแบบ คือ ที่ว่างองค์ประกอบจะสอดคล้องประสานกับองค์ประกอบที่อยู่ภายในภาพ ทำให้เกิดเป็นภาพ และความเป็นพื้นภาพ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสื่อ ความหมายของการออกแบบได้

4.1 ภาพและพื้นภาพ (Figure & Background)

การมองภาพๆ หนึ่ง นอกจากจะมององค์ประกอบต่างๆ ที่อยู่ในภาพแล้ว สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่ง ที่มีอิทธิพลต่องานคือ ความสัมพันธ์ของภาพและพื้นภาพในการมองภาพ สมองของคนเราจะรับรู้ความสำคัญขององค์ประกอบในภาพต่างกัน องค์ประกอบหลักที่

ถูกเน้นให้เด่นกว่าเป็นตัวงานหรือ เป็นตัวภาพ (Figure) ส่วนที่ ว้างรอบๆ ภาพ หรือ องค์ประกอบที่เหลือนั้นจะกลายเป็นพื้นภาพ (Background)

4.2 พื้นที่ของภาพและพื้นที่ของพื้นภาพ (Positive & Negative Space)

งานออกแบบกราฟิกที่ดี ต้องมีความสัมพันธ์ของภาพและพื้นภาพที่ดี พื้นภาพในงานจะส่งเสริม ตัวภาพให้โดดเด่นการส่งเสริมกันนั้นขึ้นอยู่กับขนาดและรูปร่างของพื้นที่ ว้างรอบๆ ภาพ หรือที่เรียกว่า Positive & Negative Space เป็นสำคัญ ในงานออกแบบบางงาน ไม่จำเป็นต้องว่าตัวภาพ ต้องเด่นกว่าพื้นภาพเสมอไป การให้น้ำหนักที่ เท่าๆ กันก็อาจสร้างความน่าสนใจให้กับงานได้ เช่นกัน

5 . สมดุลในงานออกแบบ (Balance)

ในการจัดองค์ประกอบของงานออกแบบ การสร้างความสมดุลของ องค์ประกอบช่วยให้ภาพรวมของงานออกมาดูดี

5.1 สมดุลแบบแนวแกน 2 ข้างเหมือนกัน (Symmetry Balance)

สมดุลแบบสมมาตร คือสมดุลมีความเท่ากัน ซ้ายเท่ากับขวา หรือ บนเท่ากับล่าง ให้ความรู้สึกที่เป็นทางการ แต่อาจสร้างความน่าเบื่อให้กับผู้ชมงานได้ เพราะความซ้ำท่ายในการจัดวางองค์ประกอบมีน้อย

5.2 สมดุลแบบแนวแกน 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetry Balance)

สมดุลแบบอสมมาตรจะให้ความรู้สึกซ้ำท่าย และน่าสนใจมากกว่าสมดุลแบบสมมาตรเพราะผู้ออกแบบสามารถวางลูกเล่นต่างๆ ในภาพได้มากกว่า

6 . จังหวะขององค์ประกอบ (Rhythm)

องค์ประกอบที่ถูกจัดวางอย่างซ้ำไปซ้ำมาสม่ำเสมอ กล่าวคือเวลาที่ผู้ชมกวาดตามองงานแล้วรับรู้ได้ถึงการคาดเดาองค์ประกอบที่เป็นช่วงๆ จะทำให้ติดอยู่กับงาน เกิดความรู้สึกว่างานชิ้นนี้น่าสนใจ

(ที่มา <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0B4zPgPM3tZRQWHVmsU1HdjhGTGs>) (วันที่ค้นข้อมูล : 24 สิงหาคม 2562)

2.3 ทฤษฎีสีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

องค์ประกอบสี

สีเป็นลักษณะขององค์ประกอบที่มีบทบาทที่สามารถสร้างปฏิกิริยาให้กับอารมณ์ และความรู้สึกได้อย่างมหาศาลกระตุ้นต่อการรับรู้ของคนเราได้เป็นอย่างดี ในสมัยเริ่มแรกมนุษย์รู้จักใช้สีเพียงไม่กี่สี สีเหล่านั้นได้มาจากพืชสัตว์ดินแร่ธาตุต่างๆ ในสมัย

ต่อมาเมื่อนุชย์มีวิวัฒนาการมากขึ้นเกิดคตินิยมในการรับรู้และชื่นชมในความงามทางสุนทรียศาสตร์(Aesthetics)สีได้ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวาง ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เทคนิควิทยาและอุตสาหกรรมการผลิตสี ได้สร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสีเป็นอย่างมาก จนถึงกับจำเป็นจะต้องมีการศึกษาเรื่องทฤษฎีของสีเพื่อให้การสร้างสรรค์ใช้สีมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ระบบสี RGB

RGB ย่อมาจาก red, green และ blue คือระบบสีของแสงที่เกิดจากการหักเหของแสงกลายเป็นสีรุ้ง ด้วยกัน 7 สี ซึ่งเป็นช่วงแสงที่ตาของคนเราสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงจะมีความถี่สูงสุดเรียกว่า อัลตราไวโอเลต และแสงสีแดงจะมีความถี่ต่ำสุด เรียกว่า อินฟราเรด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำ กว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ แสงสีทั้งหมดเกิดจาก แสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง และแต่ละแม่สีเมื่อรวมกันก็จะได้สีดังนี้

- สีเขียว+น้ำเงิน ได้ สีฟ้า Cyan
- สีแดง+สีน้ำเงิน ได้ สีแดงอมชมพู Magenta
- สีแดง+สีเขียว ได้ สีเหลือง Yellow

เมื่อนำแม่สีของแสงทั้ง 3 มาผสมกัน ในปริมาณแสงสว่างเท่ากันก็จะได้เป็นแสงที่สีขาว แต่ถ้าผสมกันระหว่างแสงระดับความสว่างต่างกัน ก็จะได้ผลที่เป็นแสงสีๆ มากมายเป็นล้านสีทีเดียว ส่วนใหญ่การใช้สีลักษณะนี้จะใช้ในอุปกรณ์เกี่ยวกับแสง เช่น จอภาพ กล้องดิจิทัล สแกนเนอร์ เป็นต้น

ระบบสี RGB จะการแสดงผลออกมา เป็นรูปแบบการรับแสงแสดงผลด้วยแสงที่เป็นแม่สีได้แก่ สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน ซึ่งอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น จอภาพ, สแกนเนอร์, กล้องดิจิทัลหรือดวงตาคนเราล้วนแต่รับและแปลผลเป็นสีต่างๆ ด้วยแสงเหล่านี้ ตัวอย่างการทำงานที่เหมาะสมกับการใช้ระบบสี RGB ก็เช่น ในการออกแบบ web site , Graphic จะใช้ระบบสี RGB เพื่อให้ได้ภาพที่เมื่อแสดงผลบนหน้าจอแล้วมีความสวยงามใกล้เคียงกับสีที่ตาเรามองเห็นปกติ ส่วนในงานสิ่งพิมพ์จะนิยมใช้ระบบสี CMYK เพราะเป็นระบบสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ ดังนั้นเมื่อเราต้องการพิมพ์ภาพ จึงควรตั้งค่าภาพนั้นให้เป็นระบบสี CMYK ก่อนพิมพ์เพื่อให้ภาพที่ได้สีไม่ผิดเพี้ยนไป เพราะหากเรานำภาพที่เป็นระบบสี RGB ไปพิมพ์ปกติ โดยไม่มีการแปลงให้เป็นระบบสี CMYK เสียก่อน ภาพที่ได้จะมีสีที่ผิดเพี้ยนไป

ระบบสี CMYK

เป็นสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ CMYK ย่อมาจาก Cyan (ฟ้า) , Magenta (แดงอมม่วง) , Yellow (เหลือง) , Key (สีดำ ไม่ได้ใช้ B Black นะ) ระบบสี CMYK นั้นเหมาะสำหรับงานพิมพ์ เช่น หนังสือ โปสเตอร์ แผ่นพับ หรืองานไวนิลทั่วไป ง่ายๆ ว่า งานทุกอย่างที่ต้องพิมพ์ออกมาเราจะใช้ระบบสีเป็น CMYK เป็นการพิมพ์โดยการนำสีทั้ง 4 สี มารวมกันแล้วเกิดภาพต้นฉบับที่เราต้องการ ระบบการพิมพ์ 4 สีเป็นระบบที่นิยมใช้กันมากโดยทั่วไป ทั้งงานโปสเตอร์ แผ่นพับ หรืองานไวนิล แต่งานหนังสือบางครั้งก็จะพิมพ์ 4 สี แค่ปกหนังสือเนื่อนั้น จะพิมพ์เพียงแค่สีดำ หรือ พิมพ์ 2 สีเป็นอีก 1 สีที่ผสมระหว่าง K+กับอีก 1 สี (CMY) นั่นเอง

การกำหนดค่าสีงานสื่อสิ่งพิมพ์

การกำหนดค่าสีในงานที่จะทำการส่งโรงพิมพ์ เราจะเรียงจากค่าสี CMKY เท่านั้น เพราะถ้าเราเลือกค่าจาก RGB ที่เป็น #CCC สีที่ออกมานั้นจะผิดเพี้ยนไปจากหน้าจอที่เราเห็น เราจึงต้องกำหนดแบบ CMYK เช่น C = 100 M = 0 Y = 100 K = 0 เราก็จะได้ค่าสีที่แน่นอนสำหรับงานพิมพ์

แม่สี (PRIMARIES)

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิมแม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง

เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสี ในการแสดงต่างๆ เป็นต้น (ดูเรื่อง แสงสี)

2. แม่สีวัตถุ

เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯแม่สีวัตถุเมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Color Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากันจะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สี ม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สี เขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สี เขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สี ม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มเหลือง

วรรณะของสี

วรรณะของสี หมายถึง กลุ่มสีที่ปรากฏให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันสังเกตจากวงล้อสีจะปรากฏเป็น 2 วรรณะ คือ

1. วรรณะสีร้อน ลักษณะของสีจะให้ความรู้สึกสดใส ร้อนแรง อบอุ่น หรือรื่นเริง สีในกลุ่มนี้ได้แก่ สีเหลือง สีแดง สีแสด และสีที่ใกล้เคียง
2. วรรณะสีเย็น ให้ความรู้สึกที่ปรากฏในภาพจะแสดงความสงบ เยือกเย็น จนถึงความเศร้า ได้แก่ สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว และสีที่ใกล้เคียง

สีแดงอารมณ์

สีแดง

เป็นสีของไฟ การปฏิบัติ ให้ความรู้สึทางอารมณ์ ความปรารถนา สีของความอ่อนเยาว์ ดังนั้นจึงเป็นที่ชอบมากสำหรับเด็กเล็กๆ สีแดงเป็นสีที่มีพลังมากสามารถบดบังสีอื่นๆ จึงไม่เหมาะที่จะใช้เป็นสีพื้นหรือฉากหลัง

สีเหลือง

เป็นสีที่มีพลังในด้านความสว่างอย่างมาก ให้ความรู้สึเย็นมากกว่าสีเหลืองอมส้ม แต่ก็อุ่นกว่าสีเหลืองอมเขียว สีเหลืองสะท้อนถึงสติปัญญามากกว่าจิตใจ คุณลักษณะของสีเหลือง จะรู้สึกได้เมื่อมีสีที่สองปรากฏอยู่ด้วย เช่น เมื่ออยู่กับสีเขียวจะทำให้รู้สึมันคง และจับต้องได้มากขึ้น

สีเขียว

เป็นสีทางชีววิทยาซึ่งใกล้เคียงกับธรรมชาติ และช่วยให้ความคิดพลุ่มพผ่านสงบลง เป็นสีกลางๆ ไม่เย็นและก็ไม่ร้อน แต่ถ้าเข้มข้นไปในทางสีน้ำเงินจะดูเป็นน้ำ สีเขียวอม

ฟ้า สีฟ้าพลอย เป็นสัญลักษณ์ของน้ำ และอาการเคลื่อนไหว โดยปกติแล้วสีเขียวอมฟ้าเป็นสีตรงข้ามกับสีฟ้า

สีน้ำเงิน

เป็นสีที่เก็บกด ช่างฝัน เปลาเปลี้ยว ถึงแม้จะทำให้สับสน โดยการผสมสีขาวเข้าไปก็ตาม สีน้ำเงินให้ความประทับใจเกี่ยวกับความสะอาด บริสุทธิ์ จึงมักใช้ในที่ต้องการแสดงสุขอนามัย

สีม่วง

แสดงถึงความใคร่ครวญ การทำสมาธิ ความลึกลับ เวทมนต์คาถา และความเก่าแก่โบราณ แม้ว่าจะผสมสีขาวให้เป็นสีม่วงโลแลค ก็ยังทำให้คนที่มองเห็นไม่กล้าเข้าใกล้ ไม่รู้สึกเป็นมิตร สีม่วงครามซึ่งใกล้สีน้ำเงินมาก จะดูเกี่ยวข้องกับโลกมากกว่าสีม่วงแดง แต่ยังให้ความเป็นเจ้านายและเต็มไปด้วยเกียรติยศอยู่นั่นเอง

สีทอง

มีตำแหน่งใกล้สีส้ม และนับว่าเป็นสีอ่อนสีหนึ่ง ในขณะที่สีเงินถูกจัดให้เป็นสีเย็น และมีความคล้ายคลึงกับสีเทากลาง การใช้สีเงินออกยากกว่าเนื่องจากต้องมีสีอ่อนมาใช้ร่วมด้วยหากว่าต้องการผลของความรู้สึกในทางบวก

สีเทา

สำหรับสีเทาซึ่งมีระดับสีอ่อนแก่แตกต่างกันมากหลายระดับ อาจจะเป็นที่คุ้นเคยกันดีจากการดูภาพขาวดำ การอ่านหนังสือพิมพ์และหนังสือทั่วไป

สีดำ

สีดำ ซึ่งเรียกว่า อรงค์ คือ ถือว่าไม่ใช่สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของความมืด ความว่าง ในการตีพิมพ์สีดำมีค่าในทางบวกมาก เนื่องจากเมื่อเราไม่ใช่สีอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพหรืออักษรวางลงไป ก็จะทำให้สีเหล่านั้นเจิดจ้าสะดุดตาขึ้น

สีขาว

สีขาวก็เช่นกัน ไม่เป็นทั้งสีอ่อนและเย็น ยกเว้นเมื่ออยู่กับสีเหลือง จะทำให้สีเหลืองจืดจาง เราสามารถวางภาพหรืออักษรสีต่างๆ ลงบนพื้นขาวได้ผลดีเช่นเดียวกับสีดำ

(ที่มา http://lprusofteng.blogspot.com/2012/04/blog-post_04.html) (วันที่ค้นข้อมูล : 24 สิงหาคม 2562)

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อบริษัท : บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด (TALENT TECHNOLOGY Co.,Ltd.)

ที่อยู่ : 40/61 ซอยเพชรเกษม 77/4 หนองค้างพลู หนองแขม กทม. 10160

โทรศัพท์ : Tel : 02-809-7017

E-mail : info@tl.co.th



รูปที่ 3.1 โลโก้ (logo) บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด

3.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด ดำเนินธุรกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศครบวงจร โดยเป็นตัวแทนจำหน่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐาน ภายใต้ตราสินค้าของผู้ผลิต ชื่อนำในอุตสาหกรรมด้านไอที พร้อมทั้งบริการให้คำปรึกษาด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย ผนวกกับการสะสมประสบการณ์ ของผู้บริหารและทีมงานมืออาชีพ โดยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีส่วนร่วมในการ พัฒนารัฐกิจและองค์กรให้บรรลุเป้าหมายและเกิดประโยชน์สูงสุดอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันสินค้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของคนในสังคมมากยิ่งขึ้น ด้วยเทคโนโลยี ที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว บริษัทฯ จึงคัดสรรเทคโนโลยีที่ทันสมัย อีกทั้งสามารถตอบโจทย์ผู้บริโภคให้เกิดความพึงพอใจสูงสุด พร้อมนำเสนอทางเลือกใหม่และความหลากหลายแก่ผู้ใช้งานอย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นการต่อยอดการเป็นองค์กรไอที เซอร์วิสอย่างเต็มตัว ก่อตั้ง เมื่อวันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2553

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานองค์กร



3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ชื่อ: นาย ธนาธร อุดมเจริญสุข ตำแหน่ง Graphic Design

คณะ/ภาควิชา : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาแอนิเมชันสื่อสร้างสรรค์

3.4.2 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1) ออกแบบกราฟิก (Graphic)
- 2) คิดวางแผนการออกแบบงานกราฟิก(Graphic)
- 3) ทำ Motion Graphic

3.5 ชื่อตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นางสาว มนนิรา เทียนเสมอ (ซอป) ตำแหน่ง Graphic Design

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลา 1 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 1 พฤษภาคม 2562 ถึง 30 สิงหาคม 2562

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษา

วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08:00 น. – 17:00 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการเพื่อนำเสนอผลงานและพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โดย แบ่งตามประเภทของรายงานที่นักศึกษาดำเนินดังนี้

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	เรียนรู้ผลิตภัณฑ์ของบริษัท ออกแบบคอนเทนต์
สัปดาห์ที่ 2	ออกแบบคอนเทนต์ ออกแบบโมชันกราฟิก
สัปดาห์ที่ 3	ออกแบบคอนเทนต์ ออกแบบโมชันกราฟิก
สัปดาห์ที่ 4	ออกแบบคอนเทนต์ ออกแบบโมชันกราฟิก
สัปดาห์ที่ 5	เรียนรู้และศึกษาการทำงานและโปรแกรมของกล่อง Android Box หรือ Nebula สำหรับการทำ Digital signage
สัปดาห์ที่ 6	ทำคอนเทนต์
สัปดาห์ที่ 7	ออกแบบคีย์ออส
สัปดาห์ที่ 8	ทำคอนเทนต์
สัปดาห์ที่ 9	ทำ Digital signage
สัปดาห์ที่ 10	ทำคอนเทนต์
สัปดาห์ที่ 11	ทำคอนเทนต์
สัปดาห์ที่ 12	ทำคอนเทนต์ และหาข้อมูลให้บริษัท
สัปดาห์ที่ 13	ทำคอนเทนต์
สัปดาห์ที่ 14	ทำคอนเทนต์
สัปดาห์ที่ 15	ออกแบบคีย์ออส
สัปดาห์ที่ 16	ออกแบบคีย์ออส และหาข้อมูลให้บริษัท

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

Computer PC 1 เครื่อง

3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

โปรแกรม Adobe After Effect CC 2018



โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018



โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018



โปรแกรม Adobe Photoshop CC 2018



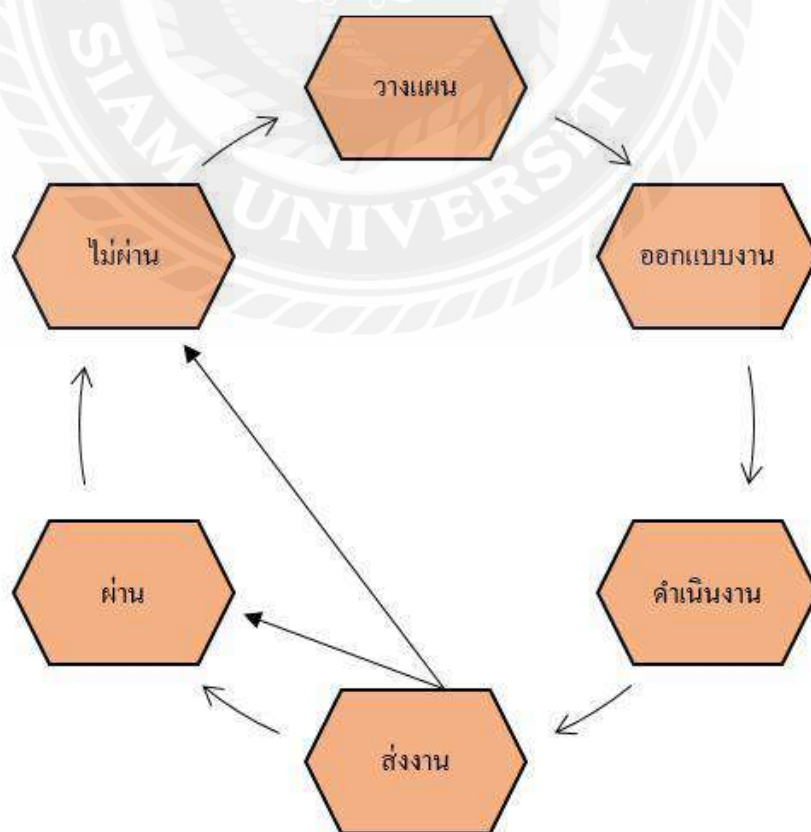
บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

ผลจากการปฏิบัติงานในครั้งนี้เป็นการออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณา และประชาสัมพันธ์สินค้า ของ บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด ผู้จัดทำได้รู้จักวิธีการใช้โปรแกรมต่างๆ และเครื่องมือใหม่ ในการออกแบบ โดยการเรียนรู้ถึงหลักการทำงานการออกแบบกราฟิก(Graphic) ที่ดีว่าการทำงานการออกแบบกราฟิก(Graphic) ที่ดีควรคำนึงถึงอะไรบ้าง รู้จักวางแผนเป็นขั้นตอน และได้พัฒนาทักษะรวมถึงการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่น และได้รู้จักวิธีการออกแบบกราฟิก(Graphic) การจัดวางองค์ประกอบ การเพิ่มจุดสนใจให้กับสินค้า การใช้เครื่องมือต่างๆ ทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจมากขึ้น ผู้จัดทำได้นำผลงานของการปฏิบัติงานข้อมูลมาเป็นช่วงของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

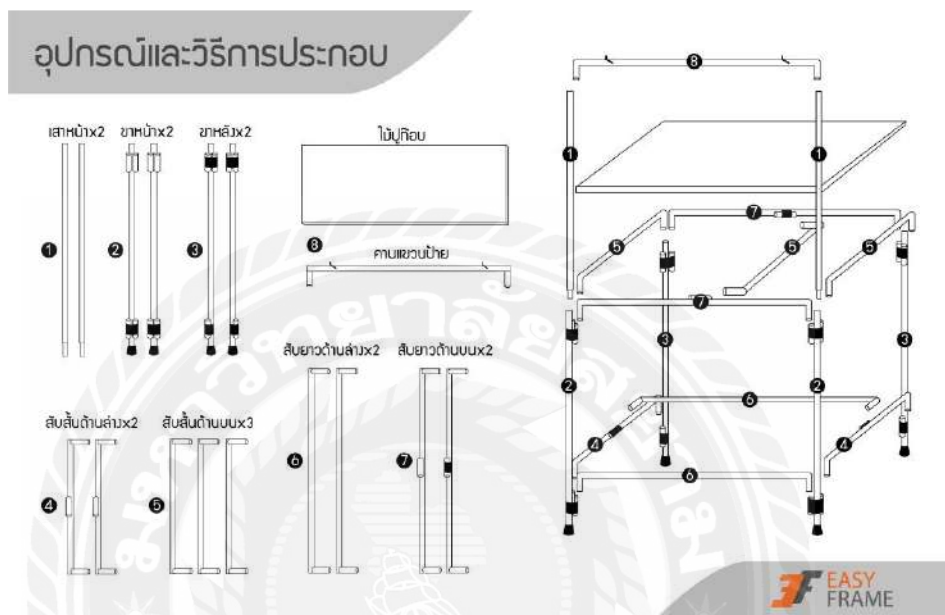
4.1 ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน

มีการวางแผนการดำเนินงาน โดยสรุปข้อมูลขอบเขตและความต้องการของชิ้นงานนั้น ๆ และรับงานจากพี่เลี้ยงที่ปรึกษามาดำเนินการต่อ เมื่องานเสร็จจึงส่งงานให้กับพี่เลี้ยงที่ปรึกษาตรวจสอบความเรียบร้อยแล้วหากมีข้อบกพร่องในชิ้นงาน นักศึกษาจะนำกลับมาแก้ไขและส่งให้พี่เลี้ยงที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้งจนกว่าจะเรียบร้อย



4.2 สัปดาห์ที่ 1 เรียนรู้ผลิตภัณฑ์ของบริษัท ออกแบบคอนเทนต์

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ศึกษาผลิตภัณฑ์ของ บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด และรูปแบบของผลิตภัณฑ์ของบริษัท การศึกษาผลิตภัณฑ์ ก่อนปฏิบัติงานจริงเป็นหน้าที่สำคัญและมีความจำเป็นมากเพราะผู้จัดทำกราฟิก(Graphic) จะต้องทำความเข้าใจกับคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ ผู้จัดทำกราฟิก(Graphic) จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้จัดทำกราฟิก(Graphic)



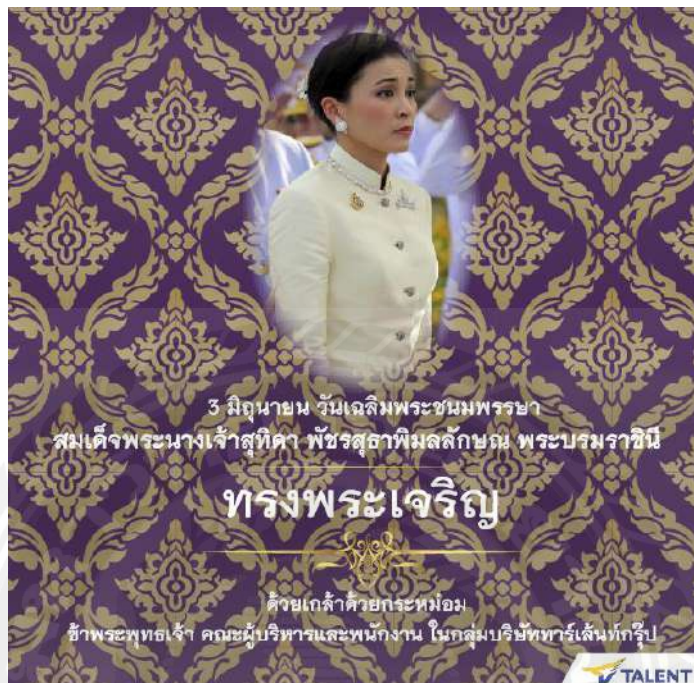
รูปภาพที่4.1 รูปถอดแบบสินค้า Easy frame เค้าน์เตอร์ขายของ



รูปภาพที่4.2 รูป Template สำหรับออกแบบ Easy frame เค้าน์เตอร์ขายของ

4.3 สัปดาห์ที่ 2 ออกแบบคอนเทนต์ ออกแบบโมชันกราฟิก

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ทำคอนเทนต์เฉลิมพระชนมพรรษา สมเด็จพระนางเจ้าสุทิดา พัชรสุธาพิมลลักษณ พระบรมราชินี ให้กับทางบริษัท และออกแบบ โมชันกราฟิก ที่ได้รับมอบหมาย และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของพนักงานที่ปรึกษา



รูปภาพที่4.3 รูปคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยที่ยังไม่แก้ไข



รูปภาพที่4.4 รูปคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยที่ได้รับการแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษา

4.3 สไลด์ที่ 3 – สไลด์ที่ 4 ออกแบบคอนเทนต์ ออกแบบโมชันกราฟิก

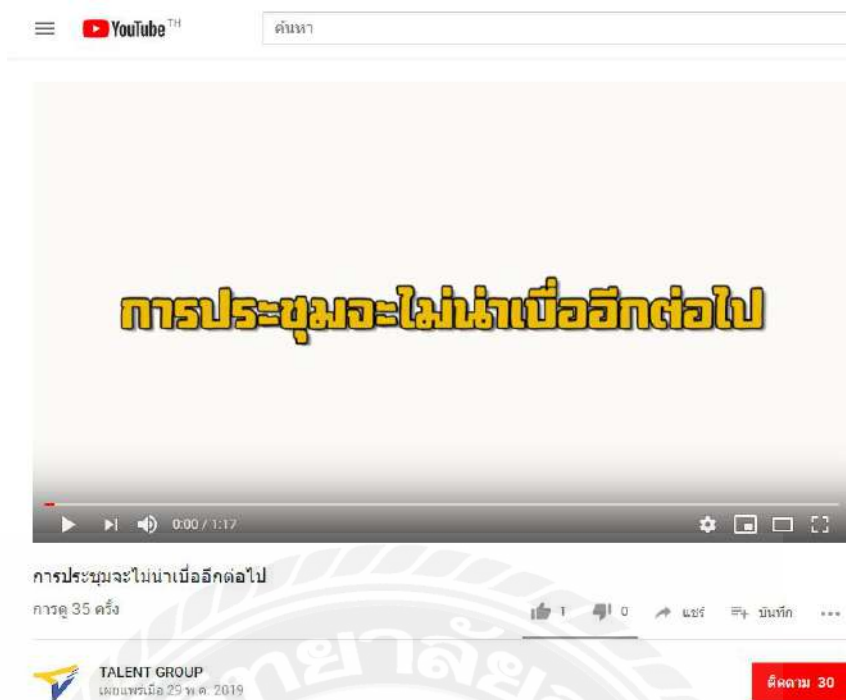
ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ทำคอนเทนต์กับทำโมชันกราฟิก ผู้จัดทำจึงได้ทำการเตรียมไฟล์และไดคัทรูปเป็นไฟล์ AI และ PNG เพื่อเตรียมการทำโมชันกราฟิก และทำการจัดทำโมชันกราฟิกตามที่บริษัทต้องการ และนำเสนอผ่านเว็บไซต์ Youtube



รูปภาพที่ 4.5 รูปไฟล์และรูปภาพที่เตรียมไว้เพื่อการทำโมชันกราฟิก



รูปภาพที่ 4.6 รูปภาพขั้นตอนทางทำโมชันกราฟิก



รูปภาพที่ 4.7 รูปภาพโมชันกราฟิกที่ได้นำเสนอผ่านเว็บไซต์ Youtube

4.4 สัปดาห์ที่ 5 เรียนรู้และศึกษาการทำงานและโปรแกรมของกล่อง Android Box หรือ Nebula สำหรับการทำให้ Digital signage

ผู้จัดทำได้ทำการเรียนรู้การใช้กล่อง Nebulaz เพื่อใช้ในการทำให้ Digital signage ผ่านเว็บไซต์ของกล่อง Nebulaz โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ทำการเตรียมไฟล์รูปภาพ หรือวิดีโอที่ต้องการทำให้ Digital signage โดยการปรับขนาดเป็น 1920 x 1080 Pixel และถ้าไฟล์เป็นวิดีโอต้องทำการแปลงไฟล์เป็น H264
2. นำรูปหรือไฟล์ที่เตรียมไว้มาทำลงในเว็บไซต์ Nebulaz และทำการจัด Layout
3. นำกล่องที่ต้องการใช้มาเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่ออัปโหลดไฟล์



Nebula Light

เริ่มต้นมีขายโฆษณาดีต่อใจง่ายๆ "กับแพ็คเกจ Light สุดคุ้ม"

- รองรับจอแนวตั้ง และแนวนอน
- รองรับไฟล์ภาพ เสียง วิดีโอ และข้อความวิ่ง
- จัดการอุปกรณ์ผ่าน Cloud
- เชื่อมสถานะการออนไลน์ของอุปกรณ์ได้
- พื้นที่บน Cloud 2 GB
- เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วย Lan / WiFi

เพิ่มเงิน

ติดต่อเรา

รูปภาพ 4.8 รูปภาพกล่อง Nebulaz

NEBULA  DASHBOARD **DISPLAY** DESIGN SCHEDULE LIBRARY

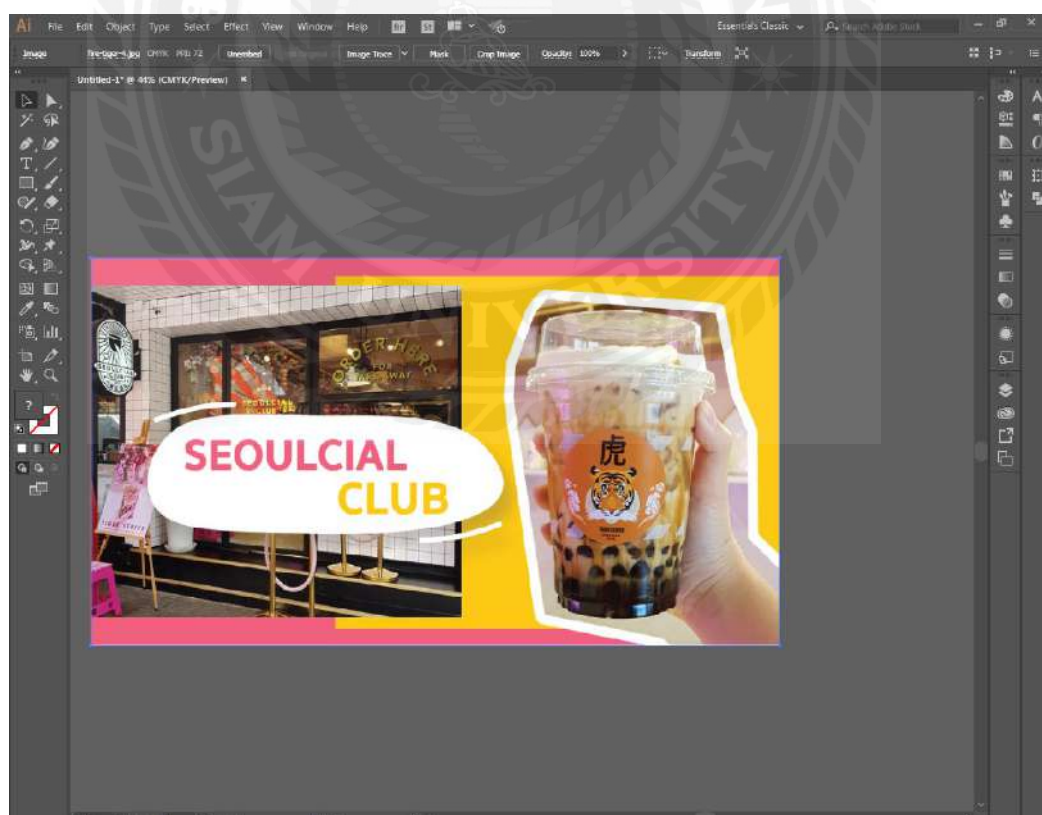
Displays Display Groups ช้อมูลทางสถิติ

Search by Name Group All

STATUS	SCREEN	DISPLAY	DEFAULT PLAYLIST	SPACE	LAST ACCESSED	EXPIRED	
Online	On	A01E080E2CE4	owndays	1%	2019-08-07 14:11:04	2019-06-22	
Offline	-	koithe รางน้ำ	koithe without video	1%	2019-07-30 00:00:02	2019-04-17	
Offline	-	ชุมชนบางกอก	ชุมชนบางกอก	1%	2019-07-25 11:48:57	2019-02-10	
Offline	-	A01E080C435E	Romrawin Test 02	0%	2019-07-08 18:05:39	2019-03-06	
Offline	-	Sukishi	sukishi2	0%	2019-07-10 15:20:55	2019-03-22	
Offline	-	A01E080BACD8	villadebear	18%	2019-07-18 17:13:44	2019-03-27	
Offline	-	A01E080BAE69	Alayoshi	4%	2019-03-01 16:51:47	2019-03-31	

1 to 7 of 7 rows 10

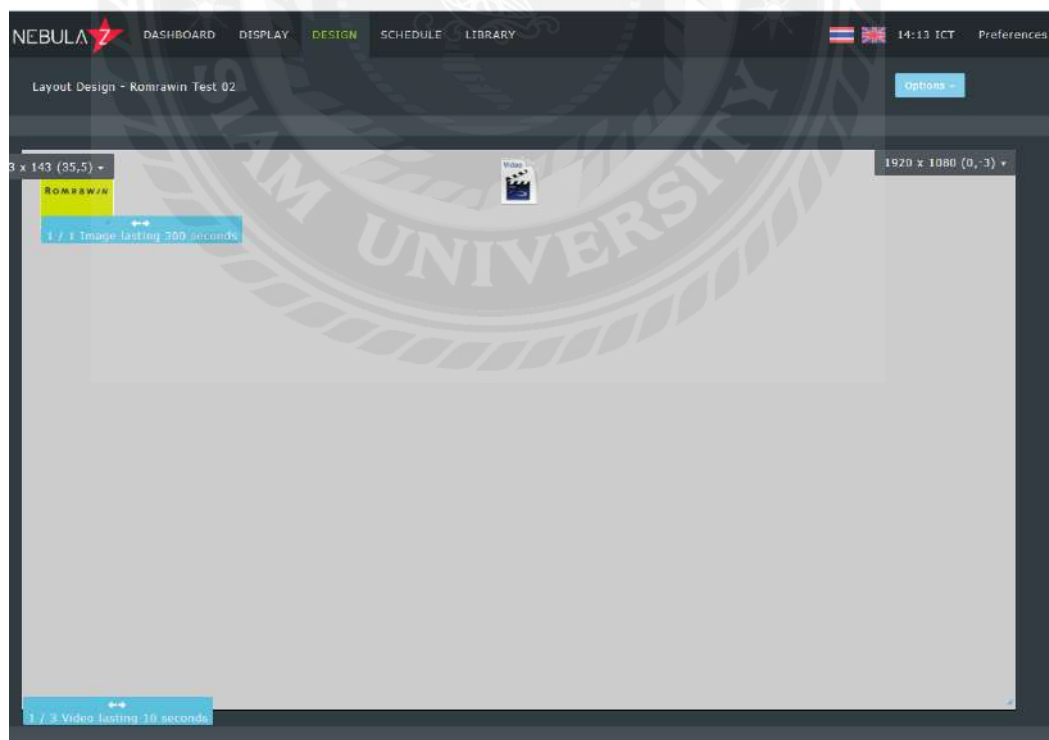
รูปภาพ4.9 รูปภาพเว็บไซต์ Nebulaz



รูปภาพที่4.10 รูปภาพขั้นตอนการเตรียมไฟล์ผ่าน AI



รูปภาพที่ 4.11 รูปภาพขั้นตอนการเตรียมไฟล์ผ่าน AE



รูปภาพ 4.12 รูปภาพพื้นที่ Layout ในการออกแบบ Digital signage

รายชื่อร้านค้าที่ผู้จัดทำได้รับหน้าที่จัดทำ Digital signage

1.Baskin robbin



2.Fire Tiger By Seoulcial Club



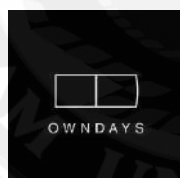
3.Kin



4.Koi The



5.Ownday



6.Pacifica



7.Pomelo

Pomelo.

8.Romrawin Clinic



4.5 สไลด์ที่ 6 ทำคอนเทนต์

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้จัดทำคอนเทนต์เพื่อเป็นสื่อในการนำเสนอเพื่อการส่งเสริมการขายในบริษัท โดยให้จัดทำสื่อที่ทำให้คนรู้จัก Digital signage ในหัวข้อ What is Digital signage?



รูปภาพที่ 4.13 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?



รูปภาพที่ 4.14 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?

Check List

1. คุณสมบัติของ Hardware

- Chipset/processor (CPU) Octa-Core Cortex A53 Processor
- Chipset/processor/Whiten (GPU) PowerVR G6110 GPU
- หน่วยความจำ RAM ไม่น้อยกว่า 2 GB หน่วยความจำอยู่ในหน่วย 16 GB
- สนับสนุนเครือข่าย LAN และ WiFi Dual Band (2.4 GHz/5.0 GHz)
- สนับสนุน Bluetooth 4.1
- สนับสนุน Android 5.1.1
- Video Output: HDMI 2.0
- Audio Output: HDMI 2.0, 3.5mm stereo jack, optical SPDIF
- มีพอร์ตสัญญาณ Network และ USB อย่างน้อย 3 พอร์ต
- รองรับระบบล็อก Kensington lock ready
- ใช้ไฟเลี้ยง 5V

2. สามารถกำหนดให้แสดงไฟล์ได้ทั้ง แนวตั้ง แนวนอน และ รูปแนวพิเศษ เช่น จอโค้ง จอโค้ง หรือ จอแบน เป็นต้น

3. สนับสนุนการแสดงผลไฟล์รูปแบบต่างๆ ดังนี้

- Video Support : เป็นไฟล์ MP4, MOV รองรับ MPEG, MPEG, AVI
- Auto Resize keep aspect ratio: สามารถปรับขนาดให้เหมาะสมกับจอแสดงผลได้โดยไม่ต้องปรับขนาดไฟล์
- Transparent Overflow : กรณีที่ขนาดของ Video ไม่พอดีกับจอแสดงผลทำให้ส่วนเกินของวิดีโอจะซ่อนตามจอแสดงผล
- Image Support : เป็นไฟล์ PNG, JPG, JPEG รองรับ BMP, GIF, TIF
- Auto Resize keep aspect ratio: สามารถปรับขนาดให้เหมาะสมกับจอแสดงผลได้โดยไม่ต้องปรับขนาดไฟล์
- รองรับพื้นหลังโปร่งใส (Transparent Background)
- Audio Support : เป็นไฟล์ MP3 รองรับ WAV
- Text Support : สามารถปรับแก้ไข ตกแต่งข้อความได้ตามต้องการ CMS (Content Management System)
- RSS Feed : รองรับการแสดงผลในรูปแบบ RSS
- Streaming : รองรับ RTMP, HTTP
- Embedded : สามารถแสดงผลข้อมูลตามจอได้ เช่น การแสดงเมนู, การแสดงภาพโฆษณา หรือการแสดงผลข้อมูลในรูปแบบ Web Server หรือ HTML5 Application
- Direct Input : รองรับการรับสัญญาณจากอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อได้เช่น Input S-Video และ HDMI เข้ามาแสดงที่จอได้ เป็นสัญญาณจากกล้องทีวี สัญญาณจากกล้องวงจรปิด เป็นต้น (รองรับการรับสัญญาณภาพพื้นหลัง)
- สามารถรองรับรูปแบบการแสดงผลแบบใดก็ได้ทั้งในรูปแบบ Web Server หรือ HTML5 Application

www.tl.co.th

TALENT GROUP

รูปภาพที่ 4.15 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?

Check List

4. การจัดการเนื้อหาข้อมูล

- สามารถจัดการเนื้อหา Upload / Download ได้ตามต้องการ
- สามารถจัดการเนื้อหา content แบบเป็นบล็อก (Partial Download)
- เพื่อสามารถปรับเนื้อหาบน Server ได้ตลอดเวลา
- กรณีที่เนื้อหาข้อมูลมีขนาดใหญ่เกินไป สามารถปรับเนื้อหาเป็นบล็อก (Presumable Download)
- สามารถกำหนดเวลาในการแสดงผลได้ตามต้องการ
- สามารถจัดการเนื้อหาข้อมูล รองรับการใช้งานแสดงผลได้พร้อมกัน 1 ชั่วโมง
- มีหลักในการแสดงผลที่ง่ายและสะดวกในการใช้งาน

5. การทำงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

- รองรับระบบเครือข่าย LAN
- รองรับระบบเครือข่าย WiFi Dual Band (2.4GHz/5.0GHz)
- รองรับระบบเครือข่าย 3G/4G (รองรับการเชื่อมต่อ)
- สามารถเลือก Content ได้ตามความต้องการโดยไม่ต้องปรับขนาดไฟล์

6. การจัดการหน้าจอ (Dashboard)

- สามารถใช้งาน CMS ผ่าน Web Browser ได้โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติม
- รองรับการใช้งาน 2 ภาษา คือ ไทย/ENG
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลแบบเป็นบล็อก
- มี Timeline แสดงข้อมูลของ Player ที่ Online และ Offline อย่างชัดเจน 24 ชม.
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลแบบเป็นบล็อก Server Util CPU usage, FreeSpace, RAM

7. การจัดการเครื่องเล่น (Display Management)

- สามารถจัดการหน้าจอ Player ที่รองรับการแสดงผลได้
- สามารถเพิ่ม Player ได้ตาม MAC Address
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลของ Player เป็นดังนี้
 - Online : มีการเชื่อมต่ออย่างต่อเนื่อง
 - Offline : ไม่มีการเชื่อมต่อ 5 นาที
 - Download : มีการเชื่อมต่อเนื้อหาข้อมูล
- สามารถจัดการหน้าจอ Player อย่างชัดเจน 24 ชม.
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลของ Player ได้ และสามารถปรับขนาดหน้าจอได้
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลของ Player รองรับการใช้งานแบบเป็นบล็อก
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลของ Player รองรับการใช้งานแบบเป็นบล็อก
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลของ Player รองรับการใช้งานแบบเป็นบล็อก
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลของ Player รองรับการใช้งานแบบเป็นบล็อก
- สามารถจัดการหน้าจอแสดงผลของ Player รองรับการใช้งานแบบเป็นบล็อก

www.tl.co.th

TALENT GROUP

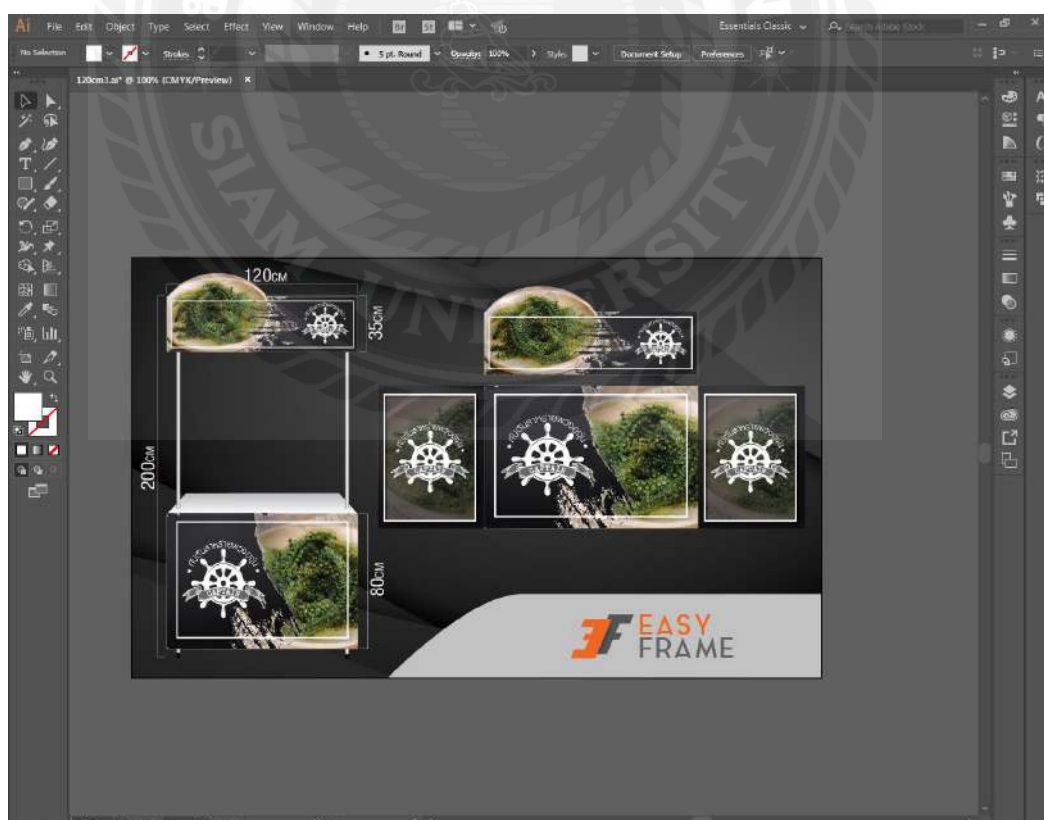
รูปภาพที่ 4.16 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?



รูปภาพที่ 4.17 รูปภาพคอนเทนต์ What is Digital signage?

4.5 สัปดาห์ที่ 7 ออกแบบคีย์บอร์ด

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบคีย์บอร์ดและคอนเทนต์อุปกรณ์อื่นๆสำหรับร้านค้าปลีกขนาดเล็ก ให้ร้านกับต้นสาหร่าย



รูปภาพที่ 4.18 รูปภาพการออกแบบคีย์บอร์ดแบบผ่าน AI



รูปภาพที่4.18 รูปคีโอสที่ออกแบบเสร็จแล้ว



รูปภาพที่4.19 รูปภาพเสาโฆษณาของร้านกัปตันสาหร่าย



รูปภาพที่ 4.20 รูปคือออสที่ทำได้เสร็จแล้ว

แฟรนไชส์ กัปตันสาหร่ายพวงองุ่น

200 ซม. 120 ซม. 35 ซม. 40 ซม. 150 ซม. 80 ซม.

ราคา 14,900 บาท
ได้อะไรบ้าง!

- โต๊ะออส ป้ายธงญี่ปุ่น
- สาหร่ายพวงองุ่น 10 โล
- สูตรน้ำจิ้ม
- กล่องแพ็คเกจสาหร่าย 100 ใบ
- กล่องน้ำจิ้ม 100 ใบ
- กล่องห่อเมี่ยง 100 ใบ
- ห่อเมี่ยง 2 คู่ใหญ่
- กังไส้น้ำจิ้ม 1 ใบ
- กระบวยตักน้ำจิ้ม 1 อัน
- เครื่องปั่นออนกประสงค์ 1 เครื่อง
- แมกเย็บ 1 ชุด
- สติกเกอร์ 100 ดวง
- ตะขิง มีน 1 อัน

รูปภาพที่ 4.21 รูปภาพคอนเทนต์สำหรับการขายแฟรนไชส์ของร้านกัปตันสาหร่าย

4.6 สัปดาห์ที่ 8 ทำคอนเทนต์

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้จัดทำคอนเทนต์เฉลิมวันคล้ายวันประสูติ สมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมศรีสวางควัฒน วรขัตติยราชนารี



รูปภาพที่ 4.22 รูปภาพเฉลิมวันคล้ายวันประสูติ สมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมศรีสวางควัฒน วรขัตติยราชนารี

4.7 สัปดาห์ที่ 9 ทำ Digital signage

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ทำ Digital signage ให้กับบริษัท CHIAOPAO และห้าง DON DON DONKI



รูปภาพที่ 4.23 รูปภาพโลโก้บริษัท CHIAOPAO



รูปภาพที่ 4.24 รูปภาพห้าง DON DON DONKI ที่นำไปทำ Digital signage

4.8 สัปดาห์ที่ 10 ทำคอนเทนต์

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ทำคอนเทนต์เพื่อการโฆษณาออนไลน์ของบริษัทในการจัดโปรโมชันเพื่อการขายสินค้า

Wow!
โปรโมชัน

คิวอส 3 ชั้น ขนาด 1 เมตร
ราคาปกติ 3,290.-
ลดเหลือ 2,790.-
และรับส่วนลดค่าขนส่งอีก 300 บาท

FRONT SIDE BACK

mini kiosk
เมนู food
Tel. 02-809-8670

100cm 200cm

EASY FRAME

รูปภาพที่ 4.25 รูปภาพคอนเทนต์

4.9 สัปดาห์ที่ 11 ทำคอนเทนต์

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ไปติดประกาศรับสมัครงานให้บริษัทสำหรับการรับสมัครงาน และไปติดใบประกาศรับสมัครงานตามซอยต่างๆ ละทำคอนเทนต์ในวันคล้ายวันประสูติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร

รับสมัคร พนักงานวางบิล

และจัดส่งสินค้า 1 ตำแหน่ง

เพศชาย มีใบขับขี่รถยนต์ และมอเตอร์ไซค์
ไม่จำกัดอายุ และวุฒิการศึกษา รายได้ดี มีOT
และประกันสังคมให้

สนใจติดต่อ 02-809-7017 หรือสมัครได้ด้วยตนเองที่
บริษัทการ์เลนส์เทคโนโลยีจำกัด
(เพชรเกษม77/4 สุขขวยตัน หน้าศาลเจ้า)

รูปภาพที่4.26 รูปภาพใบรับสมัครงาน



รูปภาพที่4.27 รูปภาพใบประกาศรับสมัครงานที่ผู้จัดทำได้ไปติด



รูปภาพที่ 4.28 รูปภาพใบประกาศรับสมัครงานที่ผู้จัดทำได้ไปติด



รูปภาพที่ 4.29 รูปภาพคอนเทนต์คอนเทนต์ในวันคล้ายวันประสูติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร



รูปภาพที่ 4.30 รูปภาพคอนเทนต์คอนเทนต์ในวันคล้ายวันประสูติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร

4.10 สัปดาห์ที่ 12 ทำคอนเทนต์ และหาข้อมูลให้กับบริษัท

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้หารายชื่อโรงแรม,ร้านอาหารโอเค,ร้านอาหารพร้อมเบอร์โทรศัพท์ ให้กับบริษัท

โรงแรมย่านรัชดา	เบอร์โทรศัพท์
1. Granddus Place	02 641 0790
2. new life apartment	02 246 0133
3. B.B.Garden Resort	02 246 0575
4. sea of new mansion	02 247 7733
5. S.U. Place Hotel	02 641 7979
6. The Emerald Hotel	02 641 7777
7. The Emerald Hotel	02 276 4567
8. Hilton hotel bangkok	02 257 0883
9. Meyerside Hotel	062 224 5520
10. โรงแรมริเวอร์ไซด์ กรุงเทพมหานคร	02 694 2222
11. Hotel Grand Mercure Bangkok Fortune	02 641 1500
12. OKO Inn Ratchada	097 232 0019
13. โรงแรมริเวอร์ไซด์ กรุงเทพมหานคร	02 692 4242
14. Resort V - MRT Hua Kwan	062 819 9481
15. Amara Hotel	02 691 1688
16. Resort M - MRT Hua Kwan	099 154 8620
17. STAY Hotel Bangkok	02 275 8696
18. Ratchada Boutique Hotel	02 274 6449
19. the travellers hotel	085 934 8448
20. the travellers hotel	085 934 8246
21. Heven Premier Residence : Ratchada	081 705 7858
22. My Hotel Ratchada CMV	02 692 8899
23. โรงแรมบางกอก	02 299 0170
24. Wave Residence	099 185 1111
25. โรงแรมบางกอก	02 290 0125
26. chapter one eco hotel รัชดา	02 442 0601
27. Hengo 16 House	081 989 2211
28. Popcorn House Ratchada	063 412 7112
29. ดี เซ็นเตอร์	02 690 0315
30. central place hotel	02 246 0409
31. Q Space Residence	02 101 0697
32. Sini Ratchada Bangkok	02 117 2800
33. โรงแรมริเวอร์ไซด์ กรุงเทพมหานคร	02 975 9975
34. Sleep One @ Bangkok Residence	02 276 7519
35. 42 Guest House	097 230 7990
36. pastel house	083 815 0615
37. The Neighbor Host House&Cafe	081 172 7597
38. Diamond Residence Ratchada	02 693 0077
39. Bangkok bed place	061 773 0165
40. Wake up hostel bangkok	097 230 3837
41. Roseate Ratchada	02 642 1470
42. BCD T.O. Bangkok	02 070 1318

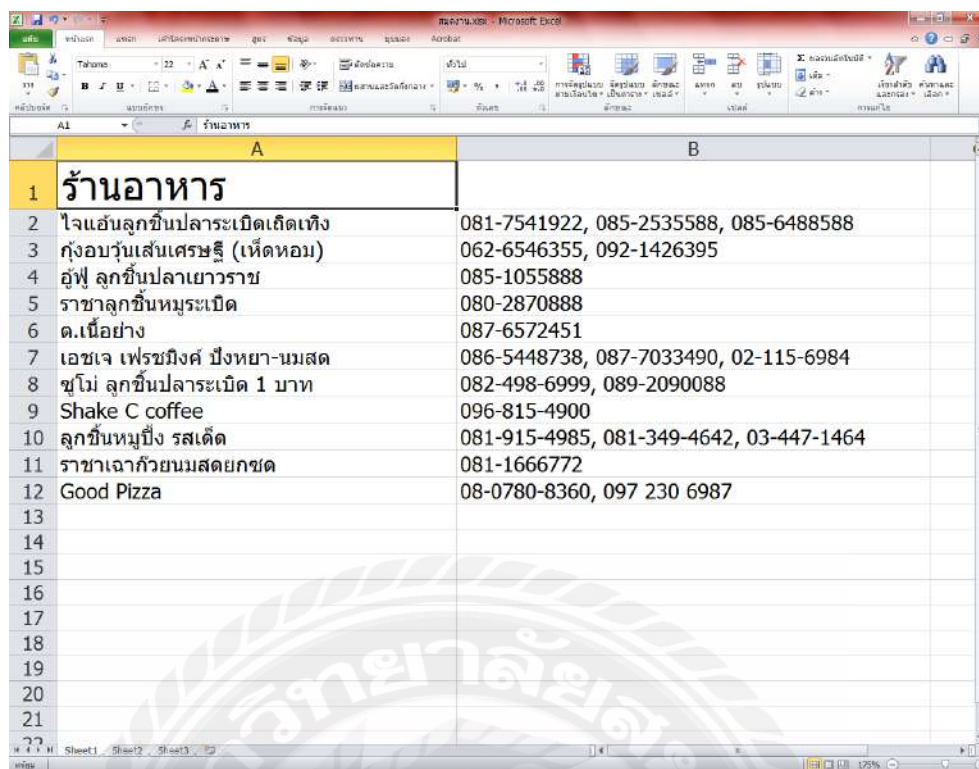
รูปภาพที่ 4.31 รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของโรงแรมต่างๆ

Row	Hotel/Resort Name	Phone Number	Address
64	โรงแรมดิเอ็มโพเรียม กรุงเทพฯ ชั้น 11	02 119 4777	
65	โรงแรมดิเอ็มโพเรียม กรุงเทพฯ ชั้น 11	02 217 7555	
66	โรงแรมดิเอ็มโพเรียม กรุงเทพฯ ชั้น 11	02 660 2800	
67	Kempinski		
68	Sum Kempinski	02 162 9000	
69	Handara		
70	Mandarin Oriental Bangkok	02 659 9000	
71	Shangri-La		
72	Shangri-La Hotels and Resorts กรุงเทพฯ	03 256 7777	
73	Marriott Bangkok Sukhumvit 12		02 664 7000
74	โรงแรมแมนดาริน กรุงเทพฯ	02 688 1000	
75	โรงแรมแมนดาริน กรุงเทพฯ	02 650 0288	
76	Marriott		
77	COURTYARD BANGKOK	+66 2 691 1888	
78	Bangkok Marriott Hotel The Surawongse	0 2 388 5666	
79	Bangkok Marriott Hotel Sukhumvit	0 2 797 0600	
80	Four Points by Sheraton Bangkok, Sukhumvit	+66 2 399 3806	
81	Aloft Bangkok Sukhumvit 11	02 207 7000	
82	W HARRIOTT HOTEL BANGKOK	+66 2 636 7708	
83	Le Meridien Bangkok	+66 2 232 8886	
84	Mayfair, Bangkok - Marriott Executive Apartment	+66 2 672 1234	
85	Sathorn Vika, Bangkok - Marriott Executive Apartment	+66 2 343 6789	
86	Marriott Executive Apartments Bangkok, Suk	+66 2 797 0355	
87	Sukhumvit Park Bangkok - Marriott Executive	+66 2 202 5555	
88	RENAISSANCE BANGKOK RATCHAPRASONG	+66 2 125 5806	
89	Royal Orchid Sheraton Hotel & Towers	+66 2 286 0123	
90	The Athenee Hotel, a Luxury Collection Hotel	+66 2 630 2800	
91	The Usher Grande Sukhumvit, Bangkok	+66 2 232 8886	
92	W BANGKOK	+66 2 344 4800	
93	central		
94	Centara Grand at Central World		02 100 1234
95	Centara Vibe Hotel Bangkok		02 625 1234
96	โรงแรมริมน้ำ กรุงเทพฯ อาคารและสวนสาธารณะ		02 143 1234
97	โรงแรมริมน้ำ กรุงเทพฯ อาคารและสวนสาธารณะ		02 541 1234

รูปภาพที่ 4.34 รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของโรงแรมต่างๆ

Row	Restaurant/Karaoke Name	Phone Number	Address
1	ร้านKaraoke		
2	Karaoke City	02 935 4960	
3	Yes R&B Karaoke	02 395 3774	
4	Sea Time Bar-Restaurant & Karaoke	02 868 6996-8	
5	Loft to bar	084 333 7744	
6	Alphabet Café&bar	099 759 9599	
7	ครัวพศุภาคาราโอเกะ	02 553 1244	
8	R&B karaoke	02 675 4224	
9	monte carlo club	02 538 8000	
10	Alpaca view	081 406 6400	
11	ใบไม้เรใจ สาขาสุขุมวิท	02 229 5900-1,089 501 2288	
12	Waterside Restaurant	02 018 9200	
13	บ้านก๊กโก	02-501-7963,084-385-4222	
14	สวนอาหารปิ่นแก้ว	02 740 1118	
15	Thai terrace karaoke	092 458 6633,02 719 2514	
16	เด็กเลี้ยงแกะ	083 888 8765	
17	กระเทียม(ไกลอยฟ้า)	02 399 5202,02 399 3557	
18	Blu o rhythm karaoke	02 354 2126	
19	jing jok	099-953-7973	
20	Shakariki	02-381-8432	
21	tuba	02-711-5500, 086-994-4448	
22	Woodball	02-662-4549	

รูปภาพที่ 4.35 รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของร้านอาหารคาราโอเกะต่างๆ



	A	B
1	ร้านอาหาร	
2	ใจแฮนลูกชิ้นปลาระเบิดเกิดเทิง	081-7541922, 085-2535588, 085-6488588
3	กุ้งอบวุ้นเส้นเศรษฐี (เห็ดหอม)	062-6546355, 092-1426395
4	อูฟู ลูกชิ้นปลาเยวราช	085-1055888
5	ราชาลูกชิ้นหมูระเบิด	080-2870888
6	ด.เนืออย่าง	087-6572451
7	เอชเจ เฟรชมิงค์ บึงหยง-นมสด	086-5448738, 087-7033490, 02-115-6984
8	ซูโม่ ลูกชิ้นปลาระเบิด 1 นาที	082-498-6999, 089-2090088
9	Shake C coffee	096-815-4900
10	ลูกชิ้นหมูขี้ รสเด็ด	081-915-4985, 081-349-4642, 03-447-1464
11	ราชาเจ้าก๊วยนมสดยกชด	081-1666772
12	Good Pizza	08-0780-8360, 097 230 6987
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		

รูปภาพที่4.36 รูปภาพข้อมูลรายชื่อพร้อมเบอร์ของร้านอาหารต่างๆ

4.11 สัปดาห์ที่ 13 ทำคอนเทนต์

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ทำคอนเทนต์เนื่องในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ กับออกแบบคืออส



รูปภาพที่4.37 รูปภาพคอนเทนต์เนื่องในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ



รูปภาพที่ 4.38 รูปภาพสื่อ

4.12 สัปดาห์ที่ 14 ทำคอนเทนต์ และทำ Digital signage

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ทำคอนเทนต์ในการรับสมัครงานของบริษัท และทำ Digital signage ให้กับ Oakley



รูปภาพที่ 4.39 รูปภาพคอนเทนต์ในการรับสมัครงาน



รูปภาพที่ 4.40 รูปภาพ โลโก้ Oakley

4.13 สัปดาห์ที่ 15 ออกแบบคิออส

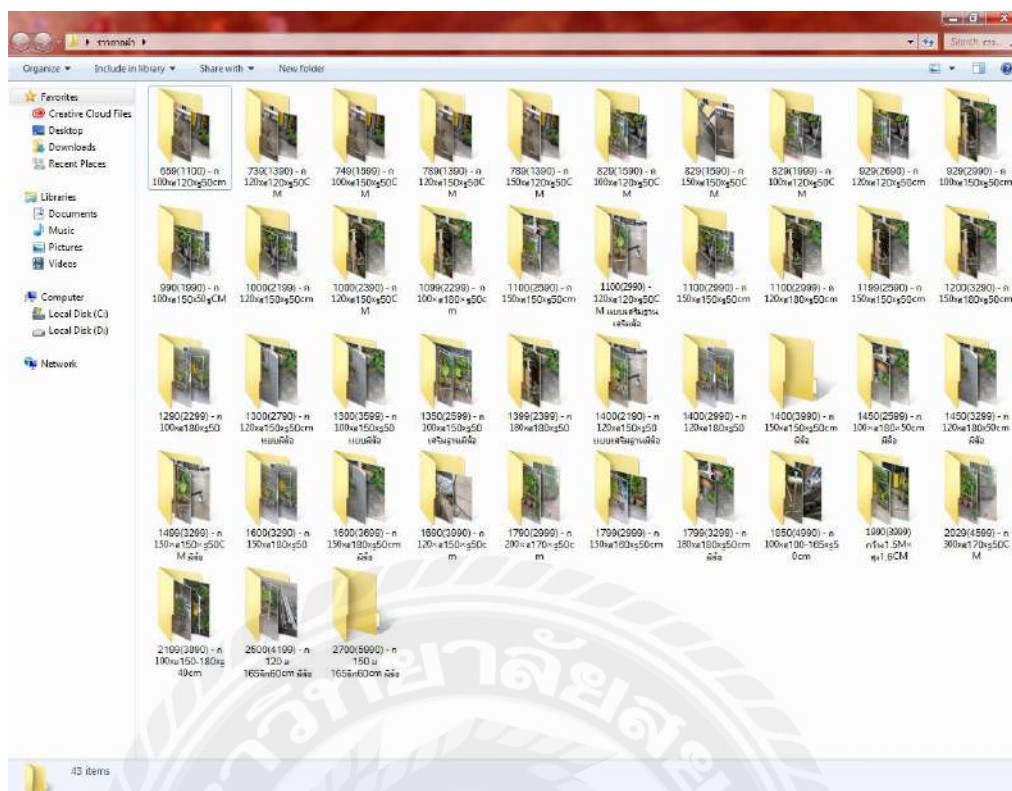
ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ออกแบบคิออสในรูปแบบเมทัลชีท ให้กับร้านเจาก๊วยบ้านเพื่อน



รูปภาพที่ 4.41 รูปภาพเมทัลชีทร้านเจาก๊วยบ้านเพื่อน

4.13 สัปดาห์ที่ 16 หาข้อมูลให้บริษัท

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้หาข้อมูลบริษัทให้บริษัท รายละเอียดพร้อมรูปภาพ



รูปภาพที่ 4.42 รูปภาพไฟล์ภาพพร้อมรายละเอียด



รูปภาพที่ 4.43 รูปภาพที่หาให้บริษัท

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการหรืองานวิจัย

จากที่นักศึกษาได้รับมอบหมายปฏิบัติงาน โครงการสหกิจศึกษาเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2562 ถึง 30 สิงหาคม 2562 เสร็จสิ้นแล้วนั้น ทำให้นักศึกษาได้รู้จักการทำงานกราฟิก ความมีระเบียบวินัย และการที่ต้องตรงต่อเวลามากยิ่งขึ้น ทำให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการทำงาน ได้เรียนรู้เทคนิคใหม่ๆ งานที่ไม่เคยปฏิบัติ จากการปฏิบัติงานจริง และได้เรียนรู้การทำงานแบบมีระบบ การทำงาน ร่วมกับผู้อื่น การทำงานสอนให้รู้ว่า ต้องมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง ต้องอาศัยประสบการณ์ การฝึกฝน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และ ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานเพื่อให้งานออกมาถูกต้อง ในขั้นตอนก่อนการผลิตจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลและการวางแผน

ในการเตรียมงาน เช่น การคิดเนื้อเรื่อง การนำเสนอข้อมูล และในกระบวนการผลิตได้มีการออกปฏิบัติงานจริงร่วมกับมืออาชีพ เพื่อเป็นการศึกษาการทำงาน และหลังจากการผลิตยังได้ศึกษาวิธีการเผยแพร่ผลงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ในการทำกราฟิก(Graphic) การออกแบบสื่อต่างๆ โดยนำความรู้พื้นฐานที่ได้ศึกษามาปรับใช้กับความรู้ใหม่ๆ ที่ออกฝึกสหกิจ ให้เข้าทำงานโดยการทำโมชันกราฟิก (Graphic) และ การออกแบบสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ให้กับสถานประกอบการ

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ในการทำกราฟิก(Graphic) ผู้จัดทำจำเป็นต้องมีการศึกษาข้อมูลและการวางแผนก่อนการทำงานเพื่อให้งานที่ทำออกมามีประสิทธิภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานในรูปแบบใหม่ๆ โดยจำเป็นต้องมีการสื่อสารกับองค์กรเพื่อให้สอดคล้องการทำงาน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับองค์กรด้วยการสร้าง กรู๊ปไลน์ เพื่อใช้เป็นพื้นที่สำหรับแจกจ่ายงานและพูดคุยติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกยิ่งขึ้น และยังใช้ในการสอบถามข้อมูลต่างๆ รวมไปถึงการแก้ปัญหาต่างๆ ได้

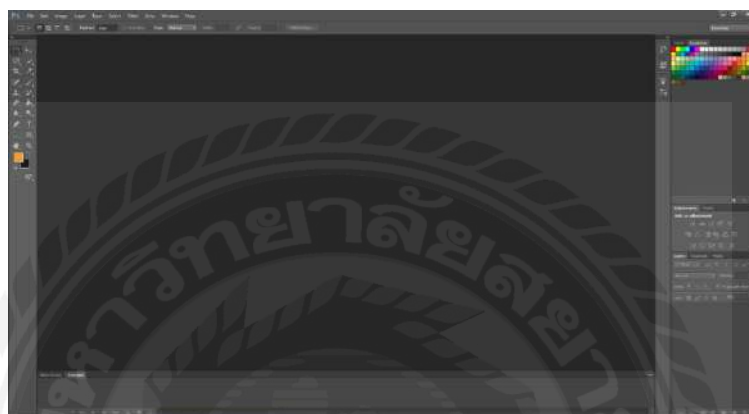
บรรณานุกรม

- ทฤษฎีการสร้างงานกราฟิก. (2551). เข้าถึงได้จาก [https://jokung.wordpress.com/2008/12/14/jaruwan wan suttimusig](https://jokung.wordpress.com/2008/12/14/jaruwan-wan-suttimusig). (2553). ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์. เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/417795>
- Mr.k. (2552). หลักการออกแบบงานกราฟิก. เข้าถึงได้จาก <http://mr-designss.blogspot.com/2009/08/principle-of-graphic-design.html>
- Nathamon Noochai. (2558). อินโฟกราฟิก. เข้าถึงได้จาก <https://prezi.com/mk35v2cpxriw/infographics> VUTTIPONG และ PICHIT. Preede. (2554). ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพและองค์ประกอบศิลป์. เข้าถึงได้จาก <https://preede.wordpress.com/2011/09/18/องค์ประกอบศิลป์/>

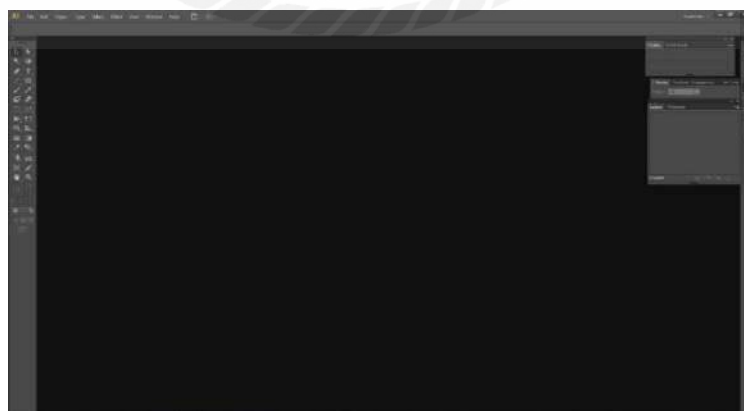


ภาคผนวก

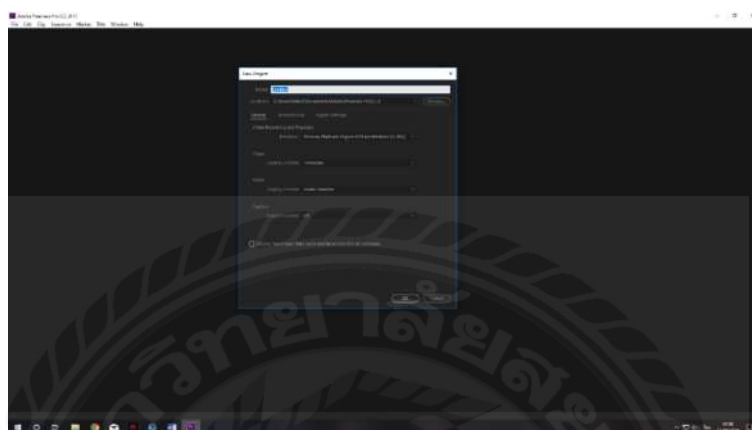
โปรแกรมที่ใช้ในการทำงาน



โปรแกรม Adobe Photoshop CS6



โปรแกรม Adobe Illustrator CS6



โปรแกรม Adobe Premiere Pro

รูปภาพจะเปลี่ยนสีและรูปภาพประกอบ









ประวัติผู้จัดทำ/คณะผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา : 5906400023
 ชื่อ – นามสกุล : นาย ธนาธร อุดมเจริญสุข
 คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ
 สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
 ที่อยู่ : 69 ซอยตากสิน 41 แขวงบางปะกอก
 เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร
 10140

ผลงาน : การออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณาและ
 ประชาสัมพันธ์ เพื่อเสริมสร้างความ
 สนใจให้กับสินค้าและผลิตภัณฑ์ของ
 บริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด

ประวัติการศึกษา
 ประถมศึกษา : โรงเรียนหอแซฟอุปถัมภ์
 มัธยมศึกษา : โรงเรียนหอแซฟอุปถัมภ์
 สาขา ศิลป์-ภาษา
 ปริญญาตรี : มหาวิทยาลัยสยาม
 คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ
 สาขา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์