

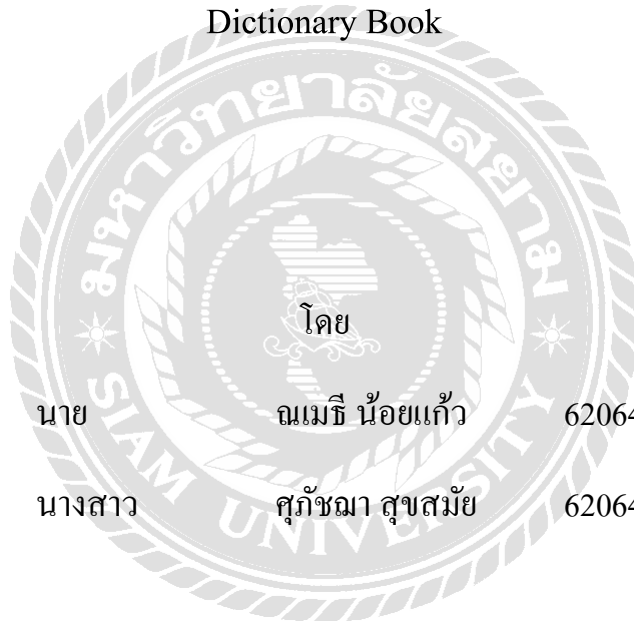


รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบหนังสือพจนานุกรม How to Speak

English Dictionary Design of a How to speak English

Dictionary Book



นาย ฌเมธี น้อยแก้ว 6206400011

นางสาว ศุภิษณา สุขสมัย 6206400024

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 143 – 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปี การศึกษา 2565

หัวข้อโครงการ การออกแบบหนังสือทงานุกรม How to speak English
Design of a How to Speak English Dictionary Book

รายชื่อผู้จัดทำ นาย ณเมธี น้อยแก้ว 6206400011

นางสาว ฤกษ์ฉัตร สุขสมัย 6206400024

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์


อนุมัติโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565



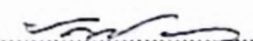
คณะกรรมการสอบโครงการ

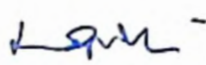

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

พนักงานที่ปรึกษา


.....พนักงานที่ปรึกษา
(นางสาวยุพา แจ่มสุข)

กรรมการกลาง


.....กรรมการกลาง
(อาจารย์บุญเวช บุญรอด)


.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มประวัฒนา)

ชื่อหัวข้อโครงการ	การออกแบบหนังสือพจนานุกรม How to Speak English Dictionary
หน่วยกิตของโครงการ	5 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	นายณเมธี น้อยแก้ว นางสาวศุภัชมา สุขสมัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
ภาควิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา / ปี การศึกษา	3/2565

บทคัดย่อ

รายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษาเรื่องการออกแบบหนังสือ How to Speak English Dictionary บริษัท บู้ค ไทม์ จำกัด มีวัตถุประสงค์ ศึกษากระบวนการทำงานออกแบบหนังสือ การจัดทำหนังสือ การทำงานในองค์กร และเพิ่มพูนความรู้และทักษะในการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop CC , Adobe illustrator , Adobe Premiere Pro CC และ Adobe InDesign

บริษัท บู้ค ไทม์ จำกัด เป็นบริษัทรับออกแบบและจัดทำหนังสือในรูปแบบต่างๆมากมาย ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานในตำแหน่ง กราฟิ ดีไซน์ มีหน้าที่ ออกแบบสื่อโฆษณาเพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เฟสบุ๊ค แฟนเพจของบริษัท

ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 16 สัปดาห์ ภายในบริษัท บู้ค ไทม์ จำกัด ได้พัฒนาทักษะทางวิชาชีพ และได้พัฒนาทักษะปฏิบัติงานตามสภาพจริง โดยได้บูรณาการองค์ความรู้จากการศึกษาเข้ากับการทำงานในสถานประกอบการ องค์ความรู้จากการศึกษาเข้ากับการทำงานในสถานประกอบการ

คำสำคัญ : การออกแบบ / สื่อโฆษณา / ออนไลน์

Project Title : Design of a How to Speak English Dictionary

Credits : 5

By : Mr. Nametee Noikaew
Miss Suphatcha Suksamai

Advisor : Mr. Auttasead Preedakorn

Degree : Bachelor of Science

Major : Animation and Creative Media

Faculty : Information Technology

Semester/Academic year : 3/2022


Abstract

The report on the design and production of online advertising media, a case study of Book Time Company Limited. Studied the process of book design, book layout working in an organization and increase knowledge and skills using Adobe Photoshop CC, Adobe illustrator, Adobe Premiere Pro CC and Adobe InDesign.

Book Time Co., Ltd. is a company that designs and produces books in many different formats. The student was assigned to work in the position of Graphic Design, and was responsible for designing advertising materials for dissemination through online media and Facebook.

Throughout the period of 16 weeks with Booktime Company Limited, professional skills were developed according to actual conditions by integrating knowledge from education into working in the workplace.

Keywords: design, advertising media, online



A red signature is written over a horizontal blue line, all contained within a blue rectangular box.

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท บิ๊ก ทีวี จำกัด ตั้งแต่วันที่ 23 พฤษภาคม 2565 ถึงวันที่ 2 กันยายน 2565 ส่งผลให้คณะผู้จัดทำได้รับความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและการปฏิบัติงานในอนาคต เกี่ยวกับตำแหน่งงาน Graphic Designer ณ บริษัท บิ๊ก ทีวี จำกัด สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตโดยได้รับความร่วมมือจาก บริษัท บิ๊ก ทีวี จำกัด ได้สอน ได้เรียนรู้งาน จึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้สำหรับรายงานสหกิจฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีจากความร่วมมือและความสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1. อาจารย์ที่ปรึกษา (อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)
2. กรรมการ (อาจารย์ ปัญญา เวช บุญรอด)
3. พนักงานที่ปรึกษา (นางสาวยุพา แจ่มสุข)

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

นายณเมธี น้อยแก้ว

นางสาวศุภัชฌา สุขสมัย

สารบัญ

	หน้า	
จดหมายนำส่ง	ก	
กิตกรรมประกาศ	ข	
บทคัดย่อ	ค	
Abstact	ง	
บทที่ 1 บทนำ		
1.1	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	9
1.2	วัตถุประสงค์	9
1.3	ขอบเขตของโครงการ	9
1.4	ประโยชน์ที่ได้รับ	10
บทที่ 2 การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง		
2.1	ความหมายและความสำคัญของพจนานุกรม	11-12
2.2	ขั้นตอนการทำหนังสือ	13-15
2.3	“หน้ายก” หนังสือคืออะไร	15-16
2.4	แนวคิดทฤษฎีสี่	16-24
2.5	แนวคิดหลักการออกแบบ	24-31
2.6	ทฤษฎีการสร้างวิดีโอและเสียง	31-33
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน		
3.1	ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	34
3.2	ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร	35
3.3	ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	35
3.4	ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	35

3.5	ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	35
3.6	ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อนำเสนอและพัฒนาการของ การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโดยแบ่งตามประเภท	36-38
3.7	ระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ	39
3.8	อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	39
บทที่ 4 ผลงานปฏิบัติงานตามโครงการ		
4.1	การรับบริฟจากบริษัท	40
4.2	การสังเกตภาพ	40-42
4.3	การทำเนื้อใน	42
4.4	การรวมเล่ม	43
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ		
5.1	บรรณานุกรม	63
5.2	ภาพแต่ละสัปดาห์	64-67



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท บิ๊ก ไทม์ จำกัด เป็นบริษัทที่ประกอบกิจการ ขายหนังสือ ตำรา นิตยสาร นวนิยาย และการขายส่ง หนังสือหนังสือพิมพ์และเครื่องเขียน โดยมีสำนักพิมพ์หลายสำนักในเครือ ได้แก่ สำนักพิมพ์สุขภาพใจ สำนักพิมพ์ไคฟูกู สำนักพิมพ์สายรุ้ง สำนักพิมพ์ทฤษฎี สำนักพิมพ์อิมอ่าน สำนักพิมพ์วายโอเล็ด

ทางบริษัท บิ๊ก ไท้ม จำกัด เป็นบริษัทที่มีหลายสำนักพิมพ์ หนึ่งในนั้นคือหนังสือพจนานุกรม ไม่ว่าจะเป็น พจนานุกรมชุดญี่ปุ่นลัดทันใจ เยอรมันลัดทันใจ อังกฤษลัดทันใจ และ หนังสือ How to speak English ที่ทางบริษัทมีความต้องการนำหนังสือมาตีพิมพ์ใหม่ทั้งหมด ทั้งออกแบบปกและออกแบบเนื้อหา เพราะหนังสือ How to speak English เป็นหนังสือที่ผลิตมาอย่างยาวนาน ดีไซน์ปกของหนังสือมีความล้าสมัยไม่มีความน่าสนใจ จึงต้องการนำมาออกแบบให้เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นยุคใหม่ที่ต้องการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เข้าใจง่าย

ด้วยเหตุนี้ทางผู้จัดทำจึงต้องการที่จะพัฒนาหนังสือพจนานุกรมภาษาอังกฤษ How to speak English ที่ทางบริษัทเคยจัดพิมพ์มาแล้ว ทำให้มีความทันสมัย และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษที่น้อยมาก ที่ศึกษาหนังสือเล่มนี้ไม่ก็ประโยชน์ก็สามารถสื่อสารและเข้าใจ

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาหนังสือให้ทันสมัยมากขึ้น

1.2.2 เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบปกหนังสือและการวางแผนในการทำงาน

1.2.3 เพื่อศึกษาขั้นตอนการผลิตหนังสือ

1.3 ขอบเขตของรายงาน

1.3.1 การผลิตหนังสือในรูปแบบพจนานุกรมเพื่อจัดจำหน่าย

1.3.2 เพื่อศึกษากระบวนการผลิตหนังสือ การวางแผนการทำงาน

และขั้นตอนการผลิตหนังสือตามส โคปงานของบริษัทที่ได้รับมอบหมาย

1.3.3 ขอบเขตการศึกษาอยู่ระหว่าง 23 พฤษภาคม 2565 – 2 กันยายน 2565

1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 สามารถนำประสบการณ์ที่ได้จากสถานประกอบการมาเพิ่มพูนความรู้ความสามารถได้

1.4.2 สินค้ามีความน่าสนใจ สวยงาม และน่าซื้อ

1.4.3 หนังสือได้รับการตอบรับที่ดี



บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

โครงการสหกิจศึกษาเรื่อง “การออกแบบหนังสือพจนานุกรม How to speak English ” โดยมีจุดประสงค์ในการแก้ไขปกหนังสือและเนื้อหาใหม่ให้มีความน่าสนใจ ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้ ในการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องผู้ศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

2.1 ความหมายและความสำคัญของพจนานุกรม

2.2 ขั้นตอนการทำหนังสือ

2.3 เนื้อในคืออะไร

2.4 แนวคิดทฤษฎีดี

2.5 แนวคิดหลักการออกแบบ

2.6 แนวคิดทฤษฎีการสร้างวิดีโอและเสียง

2.1 ความหมายและความสำคัญของพจนานุกรม

พจนานุกรมเป็นประเภทหนึ่งของหนังสืออ้างอิงซึ่งให้ความช่วยเหลือเกี่ยวกับภาษา : ความหมายของคำ นิรุกติศาสตร์คำพ้องความหมายและคำตรงข้ามการเทียบเท่าในภาษาอื่น ๆ ความหมายเฉพาะบางอย่างของสาขาเทคนิคหรือเฉพาะทางและอื่น ๆ อีกมากมายไม่มีใครรู้แน่ชัดว่าพจนานุกรมถูกคิดค้นขึ้นเมื่อใด แต่มีเหตุผลที่จะเชื่อเช่นนั้น ครั้งแรกเกิดขึ้นในเมโสโปเตเมียโบราณประมาณ 2,300 ปีก่อนคริสตกาล ค. ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของห้องสมุด Ashurbanipal ที่มีชื่อเสียง เป็นชุดของข้อความรูปคูนiformที่อธิบายความหมายของคำบางคำ ต่อมาในกรีกโบราณในศตวรรษที่ 4 ก่อนคริสต์ศักราช C. เป็นที่ทราบกันว่ากวี Philetas ได้รวบรวมคำศัพท์ที่ซับซ้อนที่สุดในงานของโฮเมอร์เพื่อช่วยในการศึกษาและทำความเข้าใจซึ่งเป็นบรรพบุรุษของ พจนานุกรมศัพท์ Homeric แต่งโดย Apollonius ในศตวรรษแรกของยุคของเรา

อย่างไรก็ตาม พจนานุกรมคำนี้ถือกำเนิดขึ้นในปี 1220 โดยมีหนังสือช่วยเหลือสำหรับพจนานุกรมภาษาละติน แต่งโดยภาษาอังกฤษ John de Garland และในไม่ช้ามันก็เกิดขึ้นเพื่อแทนที่คำที่ใช้จนถึงตอนนั้น: อภิธานศัพท์ สิ่งที่น่าสงสัยคืองานในยุคกลางประเภทนี้โดยทั่วไปเป็นสองภาษา (ละตินและภาษาหยาบคาย) ไม่ใช่

พจนานุกรมอย่างถูกต้องอย่างน้อยที่สุดเท่าที่เราเข้าใจในปัจจุบัน แต่เป็นรุ่นก่อนหน้าของหนังสือประเภทนี้โดยตรง

พจนานุกรมเป็นหนังสือที่ใช้ได้จริงซึ่ง **สามารถมีได้ทั้งในรูปแบบทางกายภาพและทางอิเล็กทรอนิกส์** และนั่นเป็นผลมาจากความพยายามของทีมนักภาษาศาสตร์พจนานุกรมหรือผู้เชี่ยวชาญที่คล้ายคลึงกัน พวกเขาจะอยู่ในสถาบันการศึกษาและโรงเรียนเช่นเดียวกับในการเรียนรู้ภาษาใหม่ ๆ และเป็นเครื่องมือทั่วไปในอาชีพของมืออาชีพเช่นนักเขียนนักข่าวและทนายความเป็นต้น

พจนานุกรมแม้ว่าจะมีเนื้อหาที่หลากหลายมาก แต่โดยทั่วไปจะประกอบด้วยองค์ประกอบต่อไปนี้ :

1. **ดึงออกจากกัน.** ส่วนของพจนานุกรมประกอบด้วยชุดบทความที่นำเสนอหัวข้อหรือตัวอักษรทั่วไป
2. **บทความ.** แต่ละแผนกตามลำดับของเนื้อหาของพจนานุกรมนั้นคือหน่วยการทำงานขั้นต่ำ
3. **รายการ.** เขียนเป็นตัวหนาในตอนต้นของแต่ละบทความประกอบด้วยคำศัพท์ (นั่นคือคำหรือศัพท์) ซึ่งมีคำอธิบายต่อไปนี้ตลอดทั้งบทความ
4. **การออกเสียง.** โดยปกติแล้วจะเขียนด้วยภาษาสัทอักษรสากลซึ่งจะสร้างเสียงที่จำเป็นในการออกเสียงรายการให้ถูกต้อง
5. **นิรุกติศาสตร์.** ในบางกรณีจะปรากฏขึ้นหลังรายการในวงเล็บและตัวเอียงโดยอธิบายสั้น ๆ เกี่ยวกับที่มาทางประวัติศาสตร์ของคำศัพท์นั้น ๆ
6. **คำจำกัดความ.** บทความจำนวนมากซึ่งมีการอธิบายความหมายของข้อความค้นหาหรือข้อมูลที่ผู้อ่านกำลังมองหาไม่ว่าจะเป็นอะไรก็ตาม
7. **คำนำและข้อบ่งชี้ในการใช้งาน.** โดยปกติจะอยู่ที่ตอนต้นของหนังสือ โดยให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับวิธีการใช้งานองค์ประกอบของหนังสือ ฯลฯ
8. **ภาคผนวก** พจนานุกรมหลายฉบับมักลงท้ายด้วยส่วนที่มีไว้เพื่อรวบรวมข้อมูลเสริมโดยเฉพาะเช่นการผันคำศัพท์เฉพาะทางและอื่น ๆ

ประเภทของพจนานุกรม

พจนานุกรมสามารถมีได้หลายประเภทซึ่งแต่ละประเภทมีการใช้งานเฉพาะในภาษาและให้ข้อมูลเฉพาะและข้อมูลเฉพาะบางประเภทแก่เรา พจนานุกรมประเภทหลัก ได้แก่ :

พจนานุกรมภาษา. พวกเขาเป็นพจนานุกรมภาษาเดียวที่พูดถึงภาษาโดยทั่วไปอธิบายความหมายและความหมายของคำศัพท์และรวมถึงข้อมูลทางไวยากรณ์ที่มีค่า สามารถแบ่งออกเป็น

1. พวกเขาเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามการใช้ภาษาที่ "ถูกต้อง" กล่าวคือพวกเขาอยู่ภายใต้บรรทัดฐานของการศึกษา เช่นในกรณีของพจนานุกรมภาษาของ Royal Spanish Academy เป็นต้น
2. **การใช้งานจริง. กฎเกณฑ์.** แทนที่จะถูกควบคุมโดยบรรทัดฐานวัฒนธรรมของภาษาเหล่านี้เป็นพจนานุกรมที่เผชิญกับภาษาจากมุมมองของการใช้งานนั่นคือจากมุมมองที่เป็นประโยชน์มากขึ้น ในกรณีนี้ตัวอย่างเช่นพจนานุกรมการใช้ภาษาสเปน (DUE) ของ María Moliner
3. **จากข้อสงสัย.** ในกรณีนี้เป็นพจนานุกรมที่พยายามจัดการและแก้ไขข้อสงสัยที่อาจเกิดขึ้นเกี่ยวกับการใช้ภาษารูปแบบและความซับซ้อนของภาษาทั้งสำหรับเจ้าของภาษาและเจ้าของภาษาต่างประเทศ ตัวอย่างคือพจนานุกรมข้อสงสัย Pan-Hispanic ของ Royal Spanish Academy
4. **ของคำพ้องความหมายและคำตรงข้าม.** ตามความหมายของชื่อพวกเขามีแทนคำจำกัดความของคำ (หรือนอกเหนือจากนั้น) ชุดของคำพ้องความหมายและคำตรงข้ามที่เป็นไปได้

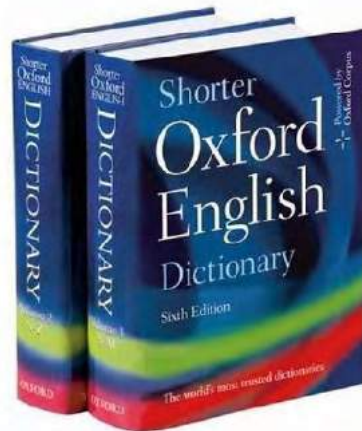
พจนานุกรมสองภาษา. หนังสือเหล่านี้เป็นหนังสือที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างสองภาษาสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์เดียวกันในภาษาหนึ่งและอีกภาษาหนึ่งเพื่อให้สามารถใช้ประกอบการแปลหรือคำพูดของชาวต่างชาติของสองภาษาใดภาษาหนึ่ง ตัวอย่างเช่นพจนานุกรมอังกฤษ - สเปน / สเปน - อังกฤษ

พจนานุกรมนิรุกติศาสตร์. ในกรณีนี้รายการพจนานุกรมไม่จำเป็นต้องให้คำจำกัดความ แต่เป็นประวัติความเป็นมาของคำศัพท์: ที่มาความหมายดั้งเดิมและการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์คืออะไรและคำที่เราใช้ในปัจจุบันเป็นอย่างไร พจนานุกรมที่มีชื่อเสียงที่สุดในภาษาสเปนประเภทนี้คือ *คลังของภาษาคาสติเลียนหรือภาษาสเปน* (1611) โดย Sebastián de Covarrubias y Orozco

พจนานุกรมเฉพาะ. พจนานุกรมเหล่านี้เป็นพจนานุกรมที่มีความเชี่ยวชาญสูงมากกล่าวคือสำหรับผู้ชมที่มีความรู้ด้านเทคนิคหรือวิชาการ แม้ว่าจะยังคงเป็นพจนานุกรมภาษาเดียว แต่เนื้อหาของพวกเขาไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ผู้พูดภาษาทั่วไป แต่มุ่งเน้นไปที่ผู้ที่เรียนรู้หรือฝึกฝนความรู้เฉพาะด้าน ตัวอย่างเช่นพจนานุกรมศัพท์ทางการแพทย์หรือพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์

พจนานุกรมสารานุกรม. ด้วยการผสมระหว่างพจนานุกรมและสารานุกรมพจนานุกรมเหล่านี้ให้ผู้อ่านได้มากกว่าคำจำกัดความสั้น ๆ ของคำซึ่งรวมถึงบริบททางประวัติศาสตร์วิทยาศาสตร์การปฏิบัติและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับคำนี้ กล่าวอีกนัยหนึ่งแต่ละรายการจะนำเสนอชุดความรู้ที่ให้ข้อมูล (หรือทางเทคนิคในกรณีของพจนานุกรมสารานุกรมเฉพาะ) ซึ่งอยู่เหนือภาษาศาสตร์ที่เคร่งครัด

(พจนานุกรมในพจนานุกรมภาษาของราชบัณฑิตยสภา,ต้นกำเนิดของพจนานุกรม ใน Uvejota อภิธาน ศัพท์ของห้องสมุด, สืบค้น 21 กันยายน 2565)



รูปภาพ 2.1.1 หนังสือพจนานุกรมภาษาอังกฤษ Oxford

2.2 ขั้นตอนการทำหนังสือ

1. ต้นฉบับ

เป็นผลงานของนักเขียน ซึ่งระยะเวลาของต้นฉบับ เป็นอะไรที่ไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับฟิลลิ่ง ความสุนทรีย์ ความอิสระ และความมุมานะของตัวนักเขียน

โดยขั้นตอนการเขียนต้นฉบับมี ดังนี้

โครงเรื่อง เป็นหัวใจหลักของงานทุกชนิด เพื่อกำหนดจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดหมายเราต้องรู้ว่าเรื่องของเราจะเริ่มยังไง ? จบยังไง ? คิดไว้ก่อนคร่าว ๆ ซึ่งนักเขียนส่วนใหญ่เนื้อเรื่องอยู่ในหัวหมดแล้ว วิธีการก็คือเขียนออกมาแบบคร่าว ๆ ให้พอรู้ว่าประมาณไหน

การเขียนเนื้อเรื่อง คือการเอาโครงเรื่องที่มีอยู่มาเพิ่มเติมให้กลายเป็นนิยาย นอกจากนี้ในการเขียนเนื้อเรื่องบางครั้งอาจจะรู้สึกเขียนไม่ออก ให้คุณหยุดการเขียนไว้ก่อน แล้วออกไปพักผ่อนหรือออกไปทำกิจกรรมที่อยากทำ แล้วค่อยกลับมาเขียนใหม่

2. Re Write

เป็นการ Re Write โดยนักเขียน หลังจากพิมพ์ที่ทุกอย่างเสร็จแล้ว ให้พักหรือทำกิจกรรมอื่นก่อน ค่อยกลับไปอ่านเรื่องที่เขียนไปตั้งแต่หน้าแรกจนถึงหน้าสุดท้าย เพื่อหาว่ามีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง เช่น ลำนวน การสะกด วรรคตอน ย่อหน้า เป็นต้น เมื่อรู้ว่ามีข้อผิดพลาดตรงไหนบ้างก็ค่อย ๆ แก้ไข แต่การ Re Write รอบเดียวอาจจะไม่ครบถ้วน ดังนั้นจึงควรอ่านอย่างน้อย 3-5 รอบ เพื่อให้ไม่เจอข้อผิดพลาดอีก

3. ส่งงานให้บรรณาธิการ

บรรณาธิการ คือผู้ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบต้นฉบับของนักเขียน ซึ่งบรรณาธิการจะทำหน้าที่แก้ไข แนะนำสิ่งที่สมควรต่าง ๆ จากนั้นต้นฉบับที่ถูกแก้ไขแล้วจะถูกปริ้นท์ใส่กระดาษ A4 เพื่อส่งกลับมาที่นักเขียนอีกครั้ง โดยระยะเวลาที่บรรณาธิการตรวจสอบประมาณ 1-2 สัปดาห์ แต่สำหรับนักเขียนที่ส่งครั้ง การพิจารณาต้นฉบับจะใช้เวลาตั้งแต่ 1 สัปดาห์ – 6 เดือนขึ้นไป

4. Edit

เป็นการ Re Write โดยนักเขียน ซึ่งตรงกระบวนการนี้ต้นฉบับของนักเขียนจะเหลือข้อผิดพลาดน้อยมาก นักเขียนจะได้ต้นฉบับมาดูอีกครั้งเพื่อตรวจว่ามีอะไรตกหล่นหรือไม่? และตรงนี้บรรณาธิการส่วนใหญ่จะแจ้งมาว่า ขอแก้ตรงนี้ ขอแนะนำตรงนี้ มีข้อสงสัยตรงนี้ นักเขียนก็ปรับตามความเหมาะสม นอกจากการตรวจตรา และแก้ไขแล้ว นักเขียนยังสามารถเพิ่มเติมความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่องได้ด้วย โดยใช้ระยะเวลาตรงส่วนนี้มากจะ 1 สัปดาห์

5. ส่งกลับไปให้บรรณาธิการ

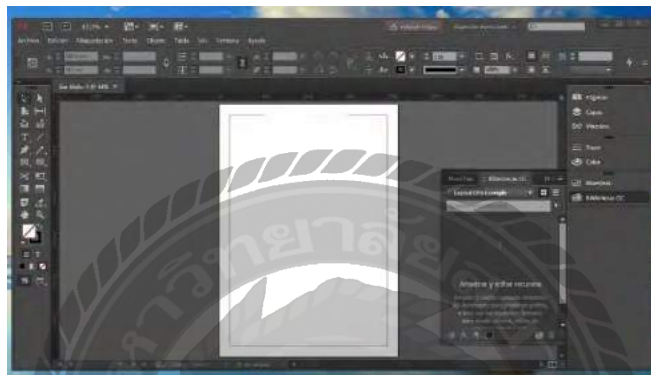
การส่งกลับไปให้บรรณาธิการครั้งนี้ เพื่อตรวจดูสิ่งที่เราแก้ไขอีกครั้ง ว่าถูกต้องหรือต้องแก้ไขอะไรเพิ่มเติมอีกหรือเปล่า

6. ส่งกลับไปยังนักเขียน

การส่งกลับไปยังนักเขียนครั้งนี้ เพื่อเป็นตรวจสอบความถูกต้องครั้งสุดท้าย ซึ่งตรงนี้จะไม่ค่อยมีการแก้ไขอะไรแล้ว โดยผลงานจะสมบูรณ์ไปแล้ว 95% ดังนั้นนักเขียนแค่ตรวจดูความละเอียดของเนื้อเรื่องเท่านั้น เมื่อตรวจเสร็จก็ส่งต้นฉบับกลับไปให้บรรณาธิการ ก็จะกลายเป็น ต้นฉบับ 100%

7. จัดหน้ากระดาษ

หลังจากที่ ต้นฉบับ A4 ถูกตรวจสอบครบถ้วนแล้ว จะมีทีมงานฝ่ายบรรณาธิการต้องทำหน้าที่จัดการกับหน้ากระดาษให้ออกมาเป็นแบบ A5 ซึ่งก็คือขนาดมาตรฐานของพ็อกเก็ตบุ๊กทั่วไป ตรงนี้จะมีการกำหนดรูปแบบของหนังสือด้วยว่า ขอบบน ขอบล่าง ด้านข้างทั้งสอง เว้นเท่าไร ? ตัวหนังสือแบบไหน ? ไซส์อะไร ? ขนาดช่องไฟ ช่องว่างการเว้นบรรทัดเท่าไร ? การย่อหน้าเท่าไร ? หลังจากจัดหน้ากระดาษแล้ว ส่วนมากนักเขียนจะได้คู่มือรอบ เพื่อตรวจว่าเขาจัดการถูกต้องไหม ? แล้วแก้ไขส่งกลับไป



รูปภาพ 2.2.1 จัดหน้ากระดาษในโปรแกรม Indesign

8. ยิงแผ่นเพลท

หลังจากที่จัดหน้ากระดาษเสร็จสิ้นสมบูรณ์เขาจะยิงทุกสิ่งทุกอย่างที่จัดไว้ลงในแผ่นเพลท ซึ่งเพลทจะมีลักษณะเหมือนแผ่นใสแต่หนากว่า และแผ่นเพลทตัวนี้จะไม่สามารถแก้ไขได้แล้ว ดังนั้นเขาจะนำไปใช้เพื่อการพิมพ์รูปเล่มต่อไป



รูปภาพ 2.2.2 เครื่องยิงเพลท

9. เข้ารูปเล่ม

หลังจากที่ต้นฉบับถูกพิมพ์พรตออกมาเรียบร้อยแล้ว ก็จะเอาต้นฉบับพวกนี้ไปเข้ารูปเล่มแบบไสกาว หรือ เข้ารูปเล่มแบบเย็บกึ่ง ซึ่งเป็นการเย็บที่ทนทานมาก และจะคงสภาพหนังสือไว้ได้ค่อนข้างนาน และเมื่อเสร็จการเข้ารูปเล่มต้นฉบับของนักเขียนก็จะกลายเป็นผลงาน

(Riccoprint,<https://riccoprint.com/than-a-writer-has-his-own-book/>, สืบค้น 16 กันยายน 2565)



รูปภาพ 2.2.3 การเข้ารูปเล่ม

2.3 “หน้ายก” หนังสือคืออะไร?

หน้ายก คือ ภาษารัฐกิจการพิมพ์เพื่อแสดงขนาดของหนังสือ และความหนาของหนังสือตามปริมาณกระดาษ โดยการพิมพ์หนังสือเล่ม จะพิมพ์ลงกระดาษแผ่นใหญ่ในแม่พิมพ์หรือเพลทที่ล้อมรอบ ซึ่งกระดาษแต่ละแผ่นจัดหน้าจำนวนกี่หน้า ก็นับจำนวนหน้าใน 1 เพลทเป็น 1 ยก ทั้งนี้หน้ายก อาจจะต้องมีตัวเลขนำหน้าเสมอ เพื่อแสดงว่าหนังสือเล่มนั้นมีขนาดเท่าใด เช่น 8 หน้ายก, 16 หน้ายก, 32 หน้ายก, 64 หน้ายก แต่ก็ขึ้นอยู่กับขนาดกระดาษ และการพับด้วย

การพิมพ์หนังสือในโรงพิมพ์ หน้ายกคือจำนวนหน้าที่ได้จากการพับแผ่นพิมพ์ 1 แผ่น ซึ่งมีขนาด 15.5 x 21.5 นิ้ว หรือ 17.5 x 24 นิ้ว หากพับ 1 ครั้งได้ 4 หน้าเรียก 4 หน้ายก, หากพับ 2 ครั้งได้ 8 หน้าเรียก 8 หน้ายก, หากพับ 3 ครั้งได้ 16 หน้าเรียก 16 หน้ายก และหากพับ 4 ครั้งได้ 32 หน้า เรียก 32 หน้ายก

ทั้งนี้ภายใน 1 ขก หรือ 1 กระดาษแผ่นใหญ่มาก ๆ จะสามารถแบ่งพื้นที่ให้กับหน้าหนังสือได้มากมาย เช่น ถ้าใช้กระดาษแผ่นเล็ก คือ A5 หรือเทียบเท่ากับขนาด 16 หน้ายกพิเศษ (14.5 x 21 cm) แล้วใน 1 ขกที่ถูกพิมพ์ออกมา จะได้หนังสือ 16 หน้าเล็ก ๆ ในแผ่นเดียวกัน

โดยขนาดหน้ายกของหนังสือทั่วไป มีดังนี้

1 หน้ายก	ขนาดประมาณ	31" X 43"
4 หน้ายก	ขนาดประมาณ	5" X 22.5"
8 หน้ายก	ขนาดประมาณ	5" X 10.25"
16 หน้ายก	ขนาดประมาณ	5" X 25"
32 หน้ายก	ขนาดประมาณ	3" X 5"

หน้ายก มีความสำคัญต่องานพิมพ์เป็นอย่างมาก ยิ่งถ้าเราใช้กระดาษที่ถูกขนาด ก็จะทำให้ใช้กระดาษได้คุ้มค่าที่สุด และยังเป็น การช่วยลดการสิ้นเปลืองของกระดาษ แต่ทั้งนี้ในการเลือกโรงพิมพ์ก็มีความสำคัญเช่นเดียว ที่จะทำให้งานพิมพ์ต่าง ๆ ของคุณออกมาดี มีคุณภาพ และตรงความต้องการอีกด้วย

(<https://bookplus.co.th/หน้ายก-ของหนังสือ-คือ/,สืบค้น 16 กันยายน 2565>)

2.4 แนวคิดทฤษฎีสี

สี(COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีที่ต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
2. แม่สีที่เป็นวัตถุ (PIGMENTARY PRIMARY) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน
3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี



2.4.1 วงล้อสี

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพูซีด (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน บนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ (ROCK PAINTING) เริ่ม ทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศ

2.4.2 สีจากธรรมชาติ

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่



2.4.3 สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

แม่สี (PRIMARIES)

สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น

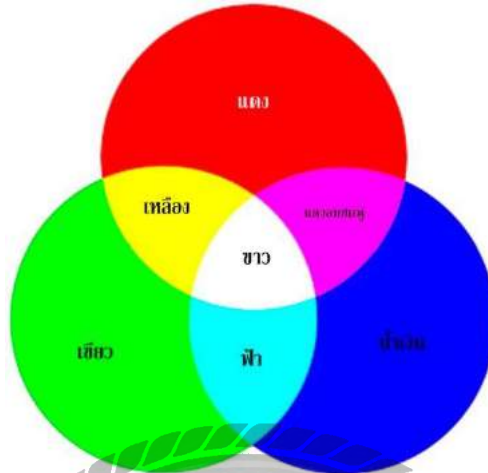
แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม

แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสี ในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น (ดูเรื่อง แสงสี)

2. แม่สีวัตถุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการ

ทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้ งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่ง เป็นวงสี



2.4.4 แม่สี

ธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

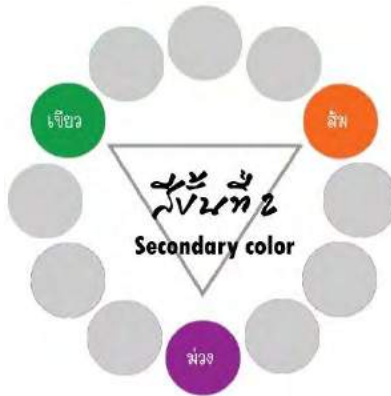
วงจรสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



2.4.5 สีขั้นที่ 1

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้



2.4.5 สีขั้นที่ 2

เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สี ม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สี เขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ



2.4.5 สีขั้นที่ 3

อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และ

สีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้อดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา

สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมี

คุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยน

แปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล

สีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติ

ที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีค ्ह่ม่น ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนัก

อ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา

ความหมาย-อารมณ์ของสี

Yellow-Green การเจ็บป่วย – ความอิจฉา – ขี้ขลาด – การแตกแยก

Yellow ความสุข – พลังงาน – ความเจริญ – การเรียนรู้ – การสร้างสรรค์

White ความบริสุทธิ์ – ความดี – ความดีพร้อม – ความเยียบสงบ – ความยุติธรรม

Red พลัง – อันตราย – สงคราม – อำนาจ

Purple ความหยิ่งรู้ – ความทะเยอทะยาน – ความก้าวหน้า – ความสง่างาม – อำนาจ

Pink เป็นมิตร – ความรัก – ความโรแมนติก – ความเคารพ

Orange กำลัง – ความมีโชค – พลังชีวิต – การให้กำลังใจ – ความสุข

Light Yellow ปัญญา – ความฉลาด

Light Red ความรู้สึกดีใจ – เรื่องทางเพศรส – ความรู้สึกของความรัก

Light Purple เรื่องรักใคร่ – ความสงบ –

Light Green ความกลมกลืน – ความสงบ – สันติภาพ

Light Blue การหยิ่งรู้ – โอกาส – ความเข้าใจ – ความอดทน – ความอ่อนโยน

Green ความอุดมสมบูรณ์ – การเติบโต – การกลับมาของมิตรภาพ

Gold สติปัญญา – ความร่ำรวย – ความสว่าง – ความสำเร็จ – โชคลาภ

Dark Yellow: การตักเตือน – การเจ็บป่วย – ความเสื่อม – ความอิจฉา

Dark Red ความโกรธ – ความรุนแรง – ความกล้าหาญ – กำลังใจ

Dark Purple ความสูงส่ง – ความปรารถนาอันแรงกล้า – ความหรรษา

Dark Green ความทะเยอทะยาน – ความโลภ – ความริษยา

Dark Blue ความจริง – ศักดิ์ธรรม – อำนาจ – ความรู้ – ความซื่อสัตย์ – การป้องกัน

Brown ความอดทน – ความมั่นคง

Blue สุขภาพ – ความเชื่อถือ – ไหวพริบ – จงรักภักดี – ความเลื่อมใส – ความถูกต้อง

Black ความลึกลับ – ความตาย – อำนาจ – พลัง – ความแรง – สิ่งชั่วร้าย – ความปราณีต

Aqua การป้องกัน – สุขภาพ

(ทฤษฎีสี <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>, สืบค้น 16 กันยายน 2565)



2.4.6 อารมณ์ของสีต่างๆ

2.5 แนวคิดหลักการออกแบบ

งานกราฟิก เป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้ายบรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โทรทัศน์ โฆษณา ภาพยนตร์ ฯลฯ นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและวิธีการทางการออกแบบร่วมกันสร้างรูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุดในการที่จะเป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร วิธีการออกแบบและวิธีแก้ปัญหาการออกแบบ โดยการนำเอารูปภาพประกอบ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ รูปแบบ ขนาด ตัวอักษร มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการสื่อความหมาย องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยทำให้งานกราฟิกมีความโดดเด่นน่าสนใจ นักออกแบบจึงใช้หลักและวิธีการทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยพิจารณา ดังนี้

1. รูปแบบตัวอักษรและขนาด

การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบแปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งเร้าความรู้สึกตอบสนองได้เป็นอย่างดี โดยเน้นความชัดเจนสวยงาม สอดคล้องกับจุดประสงค์ สำหรับข้อความนำเรื่องและข้อความรายละเอียด นอกจากนั้นขนาดของตัวอักษรก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ขนาดของตัวอักษรทุกตัวบนชิ้นงานต้องมีความพอดี อ่านได้ง่าย สื่อความหมายได้ดีไม่ต้องคิดมาก นอกจากนั้นแล้วการจัดวางรูปแบบข้อความที่ดีก็จะช่วยให้การสื่อความหมายเป็น ไปอย่างมีประสิทธิภาพด้วย



รูปภาพ 2.5.1 รูปแบบตัวอักษรที่ 1



รูปภาพ 2.5.2 รูปแบบตัวอักษรที่ 2

2. การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง

การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความเป็นระเบียบและความชัดเจน ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม



รูปภาพ 2.5.3 การกำหนดระยะห่าง

3. การกำหนดสี

สีมีบทบาทอย่างมากที่ช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดวกตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดสีใดๆ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานนั้นๆ ข้อสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ สีบนตัวภาพ พื้นภาพและตัวอักษร ต้องมีความโดดเด่นชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งมีความชอบที่แตกต่างกัน นักออกแบบจะพยายามใช้สีเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์มากที่สุด

4. การจัดวางตำแหน่ง

เป็นการจัดวางโครงร่างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมด และ ส่วนประกอบอื่นๆที่ปรากฏ ซึ่งต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ความสบายตาในการมอง นัก ออกแบบต้องให้ความสำคัญต่อทุกๆส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันทั้งหมด ความเหมาะสมพอดีช่วยให้งาน ออกแบบมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจ

กราฟิก(Graphic)

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะที่ต้องการการ สัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นพับแผ่นป้ายโฆษณา บรรจุภัณฑ์ แผ่นปลิว โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ

นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและหลักการทางการออกแบบร่วมกันสร้างสรรค์รูปแบบสื่อเพื่อให้เกิด ศักยภาพในการที่จะเป็นตัวกลางของกระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร นักออกแบบ กราฟิกจะต้องค้นหา รวบรวมข้อมูลต่างๆขบคิดแนวทางและวางรูปแบบที่ดีที่สุดใอันที่จะทำให้สื่อ่นั้นสามารถ ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เกิดการรับรู้ ยอมรับ และมีทัศนคติที่ดีต่อการตอบสนองสื่อที่มองเห็น

ประวัติของงานกราฟิก

งานกราฟิกมีประวัติความเป็นมาตามหลักฐานในอดีตเมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักการขีดเขียน จุด จารึกเป็นร่องรอย ให้ปรากฏเป็นหลักฐานในปัจจุบัน การออกแบบกราฟิกสมัยก่อนประวัติศาสตร์จึงเป็นการเริ่มต้นการสื่อ ความหมายด้วยการวาดเขียน ต่อมาประมาณ 9000 ปี ก่อนคริสตกาล ชาว Sumerien ในแคว้นเมโสโปเตเมีย ได้ เริ่มเขียนตัวอักษรรูปลิ่ม และตัวอักษร Hieroglyphic ของชาวอียิปต์ งานกราฟิกเริ่มได้รับการยอมรับมากขึ้นเมื่อ ได้คิดค้นกระดาษและวิธีการพิมพ์ ในปี.ศ.1950 การออกแบบได้ชื่อว่า Typographical Style เป็นการพัฒนาโดย นักออกแบบชาวสวิส ตั้งแต่สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา

การออกแบบกราฟิก ได้พัฒนาและขยายขอบเขตงานออกไปอย่างกว้างขวาง ไม่จำกัดอยู่แต่ในสิ่งพิมพ์ เท่านั้น โดยเข้าไปอยู่ในกระบวนการสื่อสารอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ การถ่ายภาพ โปสเตอร์ การ โฆษณา ฯลฯ

การออกแบบกราฟิก ในปัจจุบันเป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ นวัตกรรมและเทคโนโลยีได้นำเครื่องมือ เครื่องใช้ วัสดุอุปกรณ์ มาช่วยในการออกแบบกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์มี

โปรแกรมด้านการจัดพิมพ์ตัวอักษร ที่นิยมกันมากคือ Microsoft Word และยังมีโปรแกรมอื่นๆที่สนับสนุนงานกราฟิกอีกมากมาย เช่น Adobe Photoshop , Illustrator , PageMaker , CorelDraw , 3D studio , LightWave 3D , AutoCad ฯลฯ

ความหมายของกราฟิก

กราฟิก หมายถึง ภาพลายเส้นหรือภาพที่เกิดจากการวัด จากการขีดเขียนที่แสดงด้วยตารางหรือแผนภาพ การวาดเขียนหรือการระบายสี การสร้างงานศิลปะบนพื้นระนาบหรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่างาน

กราฟิก หมายถึง กระบวนการออกแบบต่างๆในสิ่งที่เป็นวัสดุ 2 มิติ คือมีความกว้างและความยาวเท่านั้น เช่น งานออกแบบบ้านของสถาปนิกในการเขียนแบบ ตัวภาพและรายละเอียดบนแปลนบ้านเรียกว่าเป็นงานกราฟิก การเขียนภาพเหมือนจริงของจิตรกร การออกแบบภาพโฆษณาของนักออกแบบ การออกแบบฉลากหรือขวดลายหรือภาพประกอบหรือตัวอักษรที่ปรากฏบนฉลากสินค้า บนตัวสินค้าหรือบนภาชนะบรรจุภัณฑ์สินค้า ฯลฯ เหล่านี้จัดว่าเป็นงานกราฟิกทั้งสิ้น



รูปภาพ 2.5.4 การทำงานกราฟิกและโปรแกรมต่างๆ

การออกแบบกราฟิก หมายถึง

1. การใช้ความคิดและสามัญสำนึกในการทำงานที่ได้วางแผนไว้ให้ได้ตามความคาดหมายอย่างสมบูรณ์
2. การถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นโครงสร้างระเบียบแบบแผนต่างๆทางทัศนศาสตร์ลักษณะ
3. เป็นการออกแบบเพื่อให้อ่าน เช่น ออกแบบหนังสือ นิตยสาร โฆษณา หีบห่อ แผ่นพับ ป้าย ภาพยนตร์ โทรทัศน์ โปสเตอร์ นิทรรศการ

การออกแบบ หมายถึง

1. โครงการหรือแผนงานที่กำหนดไว้ในสมอง ซึ่งประกอบด้วยวิธีการและจุดหมายปลายทางไว้เรียบร้อยแล้ว
2. จุดหมายที่กำหนดไว้ในการทำงานเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม
3. การร่างแบบงานจะเป็นโดยวิธีการสเกตช์บนกระดาษหรือปั้นด้วยดินเหนียว
4. การจัดส่วนข้อมูลต่างๆ ซึ่งจะทำให้เกิดงานศิลปะ การออกแบบ

คือการวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผนจัดสัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น ซึ่งเป็นองค์ประกอบทางความงามและพิจารณาถึงประโยชน์ใช้สอย การออกแบบที่ดีนั้นควรจะคำนึงถึงปัจจัยต่อไปนี้

- 1.รูปแบบที่สร้างสรรค์
- 2.มีความงามที่น่าสนใจ
- 3.สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย
- 4.เหมาะสมกับวัสดุ
- 5.สอดคล้องกับการผลิต

การออกแบบในสังคม

งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย

เช่น การออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องครัว เครื่องเรือน เครื่องสุขภัณฑ์ ของใช้ในบ้าน ของใช้ในสำนักงาน ซึ่งการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอยนี้คือการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเน้นประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ทางกายเป็นหลัก การออกแบบเช่นนี้ต้องศึกษาและออกแบบให้สัมพันธ์กับกลไกต่างๆซึ่งเป็นเรื่องที่คุณผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้านอีกด้วย

งานออกแบบเพื่อการติดต่อสื่อสาร

เป็นงานที่เน้นการสื่อสารถึงกันด้วยภาษาและภาพที่รับรู้ร่วมกันได้ เช่น การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณา



รูปภาพ 2.5.5 ภาพโปสเตอร์

งานออกแบบเพื่อคุณค่าทางความงาม

เป็นงานออกแบบทางทัศนศิลป์ ที่มีเป้าหมายเฉพาะตัว เช่น การได้พบภาพเขียนที่มีสีสันสวยงาม

การออกแบบกราฟิก

ส่วนใหญ่เป็นวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกถึงการสื่อความหมายในลักษณะของตัวอักษรและภาพในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นการสื่อสารทางทัศนสัญลักษณ์ (Visual form) ดังนั้นในการออกแบบจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับ การมองเห็นและจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง เป็นลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติ เพื่อ

เป็นสื่อกลางสำหรับการถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด จากบุคคลหนึ่ง ไปยังบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้เป็นส่วนใหญ่

ในการออกแบบจึงควรพิจารณาสิ่งต่อไปนี้

1.ความง่าย

-ง่ายต่อการนำไปใช้

-ง่ายต่อการผลิต

-ง่ายต่อการสื่อความหมาย

2.ความเป็นเอกภาพ

3.การเน้น

4.ความสมดุล

หลักการออกแบบกราฟิก (The Principles of Graphic Design)

ก่อนที่จะทำงานออกแบบกราฟิกประเภทใดก็ตาม สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึง คือ การกำหนดจุดประสงค์ที่ชัดเจนของงาน เพราะช่องทาง รูปแบบและวิธีการ ของการนำเสนอมีมาก มีความรวดเร็ว ไร้ขอบเขต เช่น ในเว็บไซต์ เครื่องข่ายอินเทอร์เน็ตต่างๆ ซึ่งต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงให้ทันเหตุการณ์ อาจจะทำให้เกิดความสับสน ยุ่งยากในการดำเนินงาน มีผลกระทบต่อการทำงาน เกิดความไม่เป็นระบบ มีการสูญเสียและสิ้นเปลืองโดยไม่จำเป็น

ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงควรมีหลักการและข้อควรคำนึงก่อนการเริ่มงานเพื่อการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง รัดกุม และวางแผนการดำเนินงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีตลอดจนจบกระบวนการ ไม่มีปัญหาและอุปสรรค

หลักการดำเนินงานออกแบบกราฟิก

หลักการดำเนินงานและการวางแผนขั้นต้นของการออกแบบกราฟิกมีดังนี้

1. วัตถุประสงค์เพื่ออะไร

ผู้ออกแบบต้องรู้ว่า จะบอกกล่าว เรื่องราวข่าวสารอะไรแก่ผู้รับรู้อย่าง เช่น ทฤษฎีหรือหลักการ การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ผู้ออกแบบต้องรู้วิธีการนำเสนอ (Presentation) ที่ดีและเหมาะสมกับเรื่องราวเหล่านั้นว่ามีเป้าหมายของการออกแบบเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด เช่น เพื่อแนะนำ เผยแพร่ เพื่อให้ความรู้ หรือความบันเทิง เป็นต้น

2. กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร

แบ่งเป็นเพศ ชาย หญิง หรือบุคคลทั่วไป มีช่วงอายุเท่าใด นิสิตนักศึกษาหรือเฉพาะกลุ่มสนใจ ข่าวสารที่ให้มีระดับความยาก-ง่าย หรือมีความเป็นสากลหรือไม่ เฉพาะคนในประเทศหรือชาวต่างชาติ ซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นต้องรู้และเข้าใจเพื่อวางแผน ดำเนินการกับข่าวสาร ออกแบบ และการนำเสนอให้ตรงจุดกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ถูกต้อง

3. สิ่งที่ต้องการบอกคืออะไร

หมายถึง วิธีการที่จะสื่อความหมายกับผู้รับหรือกลุ่มเป้าหมาย และถ้าที่มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายไว้ล่วงหน้า ชัดเจนแล้วก็จะทำให้ผู้ออกแบบมีความสะดวกในการที่จะบอกหรือสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น เช่น การเลือกใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และภาพประกอบต่าง ๆ สื่อแทนคำศัพท์ ข้อความที่เป็นนามธรรม ได้ตรงตามระดับความสามารถในการรับรู้ของผู้รับ จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในความหมายของข่าวสารนั้น ๆ จำได้ในเวลาอันรวดเร็วและจดจำไว้ตลอดไป



รูปภาพ 2.5.5 กลุ่มเป้าหมาย

4. นำเสนอข่าวสารด้วยสื่อใด แบบใด

ผู้ออกแบบต้องมีความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อ ศักยภาพของสื่อชนิดต่างๆ คำนึงถึงการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอข่าวสารเป็นรูปแบบใด จึงจะได้ผลดีมีความเหมาะสมกับข่าวสาร และผู้ออกแบบควรจะใช้วิธีการจัดการกับข่าวสารนั้น อย่างไร จึงจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น โปสเตอร์ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ

ที่มา : ฉาวร สายสืบ.การประกอบภาพ.พิษณุโลก:ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา...คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2546.http://202.29.7.2/teacher/sudatip/Elearning_files/DATA6.HTML (ข้อมูลเว็บไซต์ อ้างอิงเมื่อ 07/11/06)

การออกแบบที่ดี

การออกแบบที่นั้นต้องมีหลักเกณฑ์ในการยึดถือปฏิบัติที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักออกแบบพอจะแบ่งออกได้ดังต่อไปนี้ คือ

- 1.หน้าที่ของการนำไปใช้ เป็นสิ่งแรกที่นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงเป็นอย่างยิ่ง
- 2.การประหยัด หมายถึง การประหยัดวัสดุและเงินทองที่จะนำมาลงทุน
- 3.ความทนทาน คือ ถ้าขาดความทนทานคุณค่าของสิ่งนั้นก็จะต้องลงไป
- 4.วัสดุ ต้องเลือกให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย
- 5.โครงสร้าง ผู้ออกแบบจะต้องศึกษาโครงสร้างหรือธรรมชาติของสิ่งเหล่านั้นให้เข้าใจเป็นอย่างดีเสียก่อน จึงจะเป็นนักออกแบบที่ดีได้ (หลักการออกแบบตอนที่ 1 <https://www.beeacrylic.com/หลักการออกแบบ-ตอน1/>, สืบค้น 16 กันยายน 2565)

2.6 ทฤษฎีการสร้างวิดีโอและเสียง

ในปัจจุบันงานวิดีโอได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของเรามากขึ้น ด้วยความสามารถของงานทางด้านมัลติมีเดีย ที่ทำให้การนำเสนอของเราน่าสนใจแล้ว ราคาของวิดีโอก็ราคาถูกลงมาและหาซื้อได้ไม่ยาก พร้อมกับโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อวิดีโอก็มีให้เลือกใช้มากมายและก็ไม่ยากจนเกินไปที่จะเรียนรู้แนวคิดในการสร้างวิดีโอ

ก่อนที่ลงมือสร้างผลงานวิดีโอสักเรื่อง จะต้องผ่านกระบวนการคิด วางแผนมาอย่างรอบครอบ ไม่ใช่ไปถ่ายวิดีโอแล้วก็นำมาตัดต่อเลย

เพราะปัญหาที่มักเกิดขึ้นเสมอก็คือการที่ไม่ได้ภาพตามที่ต้องการ เนื้อหาที่ถ่ายมาไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ในที่นี้ขอแนะนำแนวคิดในการทำงาน วิดีโออย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามความต้องการ โดยมีลำดับแนวคิดของงานสร้างวิดีโอเบื้องต้น ดังนี้

1. เขียน Storyboard

สิ่งแรกที่เราควรเรียนรู้ก่อนสร้างงานวิดีโอ ก็คือ

การเขียน Storyboard คือ การจินตนาการจากต่างๆ ก่อนที่จะถ่ายทำจริง เพียงเขียนวัตถุประสงค์ของงานให้ชัดเจนว่าต้องการสื่ออะไรหรืองานประเภทไหน เขียนออกมาเป็นฉาก เรียงลำดับ 1, 2, 3,.....

2. เตรียมองค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องใช้

ในการทำงานวิดีโอ เราจะต้องเตรียมองค์ประกอบต่างๆ

ให้ครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นไฟล์วิดีโอ ไฟล์ภาพนิ่ง ไฟล์เสียง หรือไฟล์ดนตรี

3. ตัดต่องานวิดีโอ

การตัดต่อคือการนำองค์ประกอบต่างๆ ที่เตรียมไว้มาตัดต่อเป็นงานวิดีโอ งานวิดีโอจะออกมาดีน่าสนใจเพียงใดขึ้นอยู่กับ การตัดต่อเป็นสำคัญ ซึ่งเราจะต้องเรียนรู้การตัดต่อในบทต่อไปก่อน

4. ใส่เอฟเฟกต์/ตัดต่อใส่เสียง

ในขั้นตอนการตัดต่อ เราจะต้องตกแต่งงานวิดีโอด้วยเทคนิคพิเศษต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสี การใส่ข้อความ หรือเสียงดนตรี ซึ่งจะช่วยให้งานของเรามีสีสัน และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (ความรู้เบื้องต้นในการตัดต่อวิดีโอ

https://docs.google.com/document/d/1Y2ivGHwD5Ic_oYOHrvIonxgHy4B2wfkak8uAw6n06N4/mobilebasic สืบค้น 16 กันยายน 2565)

แนวคิดการสร้างวิดีโอ <https://sites.google.com/site/vdoclassroom/unit1/i1-2-naewkhid-kar-srang-widixo> สืบค้น 16 กันยายน 2565)



2.6.1 ตัดต่อวิดีโอ

เสียง Text to speech

text to speech คือการให้ AI สร้างเสียงพูดขึ้นมาจากตัวหนังสือ ทุกคนคงเคยใช้ google translate ใช้ไหมครับ ใน google จะมีปุ่มที่เมื่อกดแล้วมันจะอ่านคำที่เราพิมพ์ลงไป ซึ่งตัว text to speech แต่ละตัวนั้นก็เหมือนคนเรา คือไม่สามารถอ่านได้ทุกภาษา(แต่บางตัวก็อ่านหลายภาษา) แล้วแต่วิธีการสร้าง ซึ่งภาษาไทยเองก็มีนักพัฒนาไทยสร้างขึ้นมาเหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น

1. VAJA เป็น text to speech บนระบบแอนดรอยด์ สามารถสร้างเสียงได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
2. Botnoi เป็น text to speech ที่ค่อนข้างคล้ายมนุษย์มีโทนเสียง(ไม่ใช่แบบสิริ หรือ google)เป็นเสียงผู้หญิง
3. iapp เป็น text to speech ที่คล้ายมนุษย์เหมือน Botmoi แต่เป็นเสียงเด็กผู้ชาย สามารถพูดวันที่ เวลา ค่าเงิน หน่วยวัดได้อย่างถูกต้อง

ซึ่งสามารถเข้าไปลองเล่นหรืออ่านข้อมูลเพิ่มเติมได้ตามลิงก์ที่แนบไว้ของแต่ละอัน แล้วมันมีประโยชน์อย่างไร?

ถ้าจะให้ตอบแบบเร็วๆก็คือ ทุกงานบริการที่ต้องมีเสียงมนุษย์พูด โดยที่เนื้อหาการพูดเป็นไปตลอดเวลา

อย่างที่เห็นง่ายๆเลยเช่น เสียงประกาศใน BTS เสียงมันเหมือนเดิมตลอดเปลี่ยนแค่ชื่อสถานีซึ่งสถานีก็มีอยู่ไม่กี่ที่ เราจะใช้ text to speech ก็ได้ แต่ก็มีทางเลือกอื่นเช่น อัปเดตเสียงและเปิดเสียงเมื่อต้องการ

(text to speech คืออะไร <https://medium.com/super-ai-engineer/text-to-speech-คืออะไร-b0db41e38598>, สืบค้น 16 กันยายน 2565)

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ

บริษัท นึกไทม์ จำกัด

ที่ตั้งสถานประกอบการ

เลขที่ 214 ซอยพระรามที่ 2 ซอย 38 ถนนพระราม 2

แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพฯ 10150

เบอร์โทรศัพท์

02 415 2621, 02 415 6507

เว็บไซต์

<https://www.booktime.co.th>

แผนที่



รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้งบริษัท

3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท บิ๊กไทม์ จำกัด เป็นบริษัทที่ประกอบกิจการ ขายหนังสือ ตำรา นิตยสาร นวนิยาย และการขายส่ง หนังสือหนังสือพิมพ์และเครื่องเขียน โดยมีสำนักพิมพ์หลายสำนักในเครือ ได้แก่ สำนักพิมพ์สุขภาพใจ สำนักพิมพ์ไคฟูกู สำนักพิมพ์สายรุ้ง สำนักพิมพ์ทฤษฎี สำนักพิมพ์อิมอ่าน สำนักพิมพ์วายโอเล็ด

3.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นาย ฌเมธี น้อยแก้ว

นางสาว ศุภัชฌา สุขสมัย

ฝ่ายออกแบบ กราฟฟิคดีไซน์

ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกงาน

ลักษณะงานที่ได้รับ การออกแบบป้ายโปสเตอร์ลงเพจ

3.4 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3.4.1 ชื่อ-สกุลพนักงานที่ปรึกษา คุณยุพา แจ่มสุข

3.4.2 ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา ฝ่ายอาร์ต

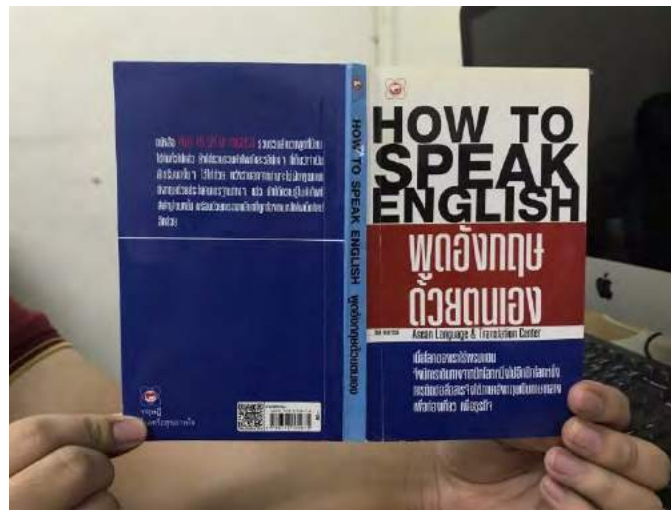
3.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3.5.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 23 พฤษภาคม – 2 กันยายน 2565

3.5.2 ปฏิบัติงาน วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 8.30 – 17.00 น.

3.6 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการเพื่อนำเสนอผลงานและพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโดยแบ่งตามประเภทดังนี้

3.6.1 ได้รับมอบหมายจากเจ้าของบริษัทให้ทำการออกแบบปกหนังสือ How to speak English เพื่อนำหนังสือมาทำใหม่



3.6.1 ปกหนังสือ How to speak English เล่มเก่า

1.6.2 ค้นหารูปแบบและแนวทางในการทำงาน หลังจากที่ได้รับมอบหมายงานแล้วได้มีการหาข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ



3.6.2 ค้นหาหาข้อมูล

1.6.3 ลงมือออกแบบและนำเสนอชิ้นงานให้แก่เจ้าของบริษัทเพื่อแก้ไขงาน



3.6.3 ลงมือทำ

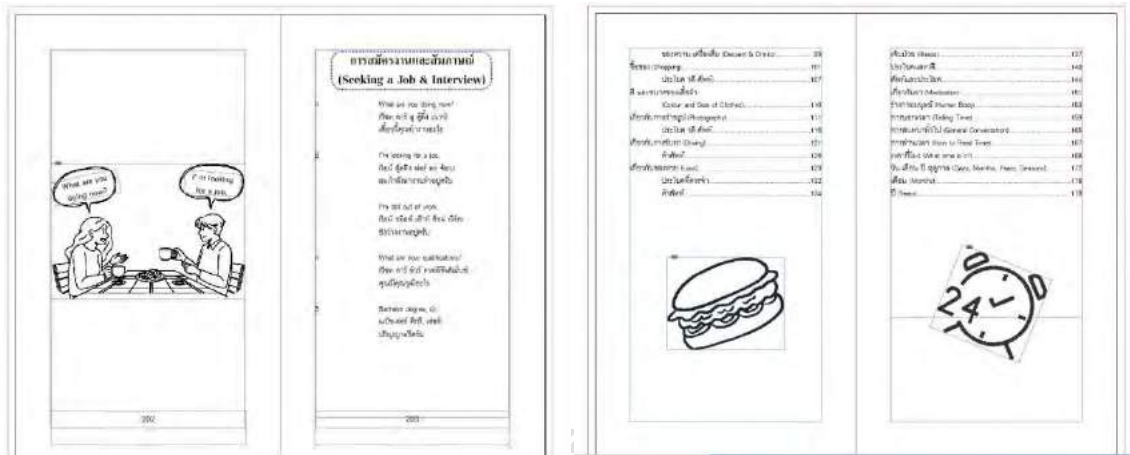
3.6.4 เมื่อสรุปแล้ว จากนั้นจึงได้มีการวางแผนงานในส่วนการจัดหน้าหนังสือ

3.6.5 ได้สแกนเนื้อหาในหนังสือทั้งหมดจากนั้นนำเข้า Google Document เพื่อสแกนเอาแค่ตัวอักษร



3.6.5 ทำการสแกนเนื้อหาทั้งหมดในหนังสือ

3.6.6 นำเนื้อหามาจัดในโปรแกรม Indesign



3.6.6.1 ตัวอย่างการออกแบบเนื้อหาใน

3.6.7 นำเสนอพนักงานที่ปรึกษาเพื่อตรวจเช็คความเรียบร้อย

3.6.8 นำมาปรับปรุงแก้ไข หลังมีการส่งผลงาน ไปตรวจสอบความเรียบร้อย จึงมีการแก้ไขตามคำแนะนำของพนักงานที่ปรึกษา

3.6.9 นำผลงานส่งตรวจอีกครั้ง เพื่อความถูกต้องและเสร็จสมบูรณ์

3.7 ระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ศ.65	มิ.ย.65	ก.ค.62	ต.ค.65	ก.ย.65
1.รับงานออกแบบหนังสือhow to speak english			→		
2.เริ่มทำการพิมพ์ข้อมูลต่างๆในหนังสือ			→		
3.ออกแบบหน้าปก				→	
4.ส่งผลงานรอบแรกและแก้ไข				→	
5.แก้ไขและส่งงาน					→

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 ฮาร์ดแวร์

1.IMAC

2.เมาส์และKeyboard Intel

3.8.2 ซอฟต์แวร์

1. โปรแกรม photoshop cc

2. โปรแกรม illustrator cc

3. โปรแกรม microsoft word

4. โปรแกรม Indesign

บทที่ 4

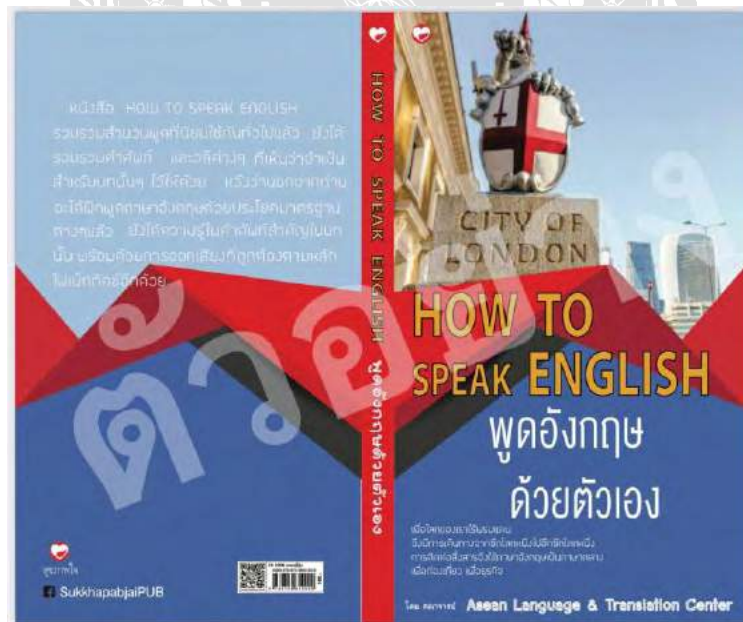
ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

4.1 การรับ brief จากบริษัท

คณะผู้จัดทำได้เดินทางไปห้องประชุมเพื่อพูดคุยกับทางเจ้าของบริษัท และได้มีการถามถึงสิ่งที่ได้ความรู้ที่ได้จากการฝึกงานสหกิจ ทางเจ้าของได้นำหนังสือ How to speak English ออกมาเพื่อต้องการให้ทำหนังสือเล่มนี้ใหม่ แต่คงเนื้อหาไว้เหมือนเดิม ต้องการเปลี่ยน design หน้าปกให้มีความทันสมัยมากขึ้น เพื่อตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ ได้จัดทำหน้าปกมาเป็นจำนวน 3-4 แบบ

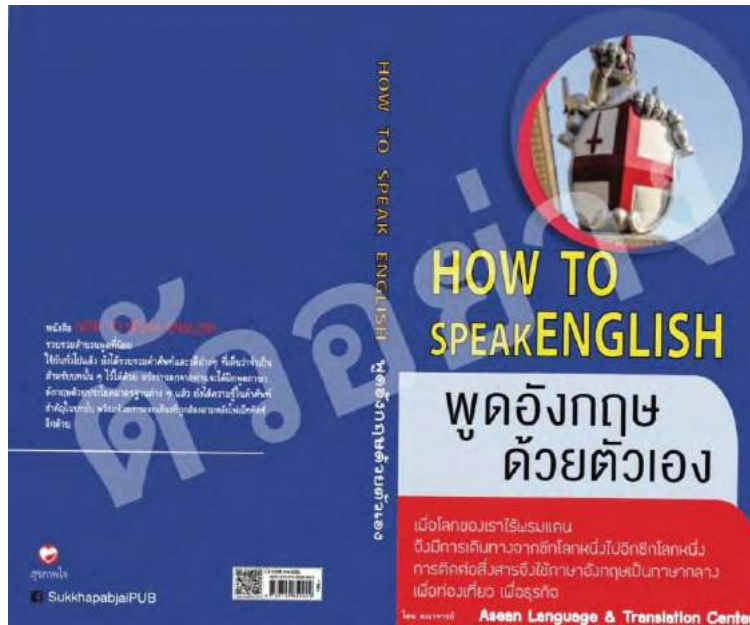
4.2 การสังเกตภาพ

จากโจทย์นั้นการทำให้ทันสมัยนั้นค่อนข้างกว้างมาก จึงได้ออกแบบ ปกหนังสือมาทั้งหมด 3-4 แบบ โดยการหาปกหนังสือ ต่างๆ ที่เป็นหนังสือสมัยใหม่ มาผสมกัน โดยต้นแบบส่วนใหญ่ได้นำมาจากเว็บ freepik



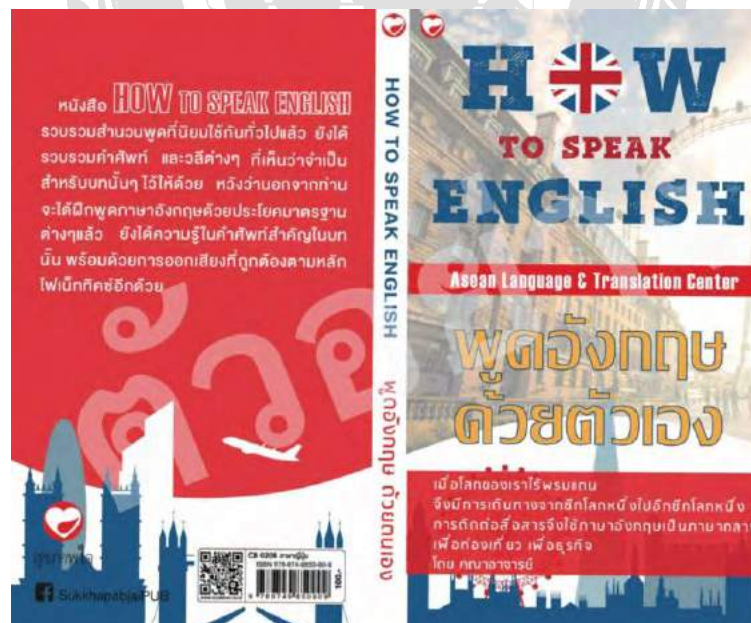
4.2.1 รูปแบบหน้าปกแบบที่ 1 ออกแบบรอบที่ 1

ออกแบบโดยอิงมาจากหนังสือ How to speak English เล่มเก่า ใช้สีจากธงอังกฤษ น้ำเงิน แดง ขาว

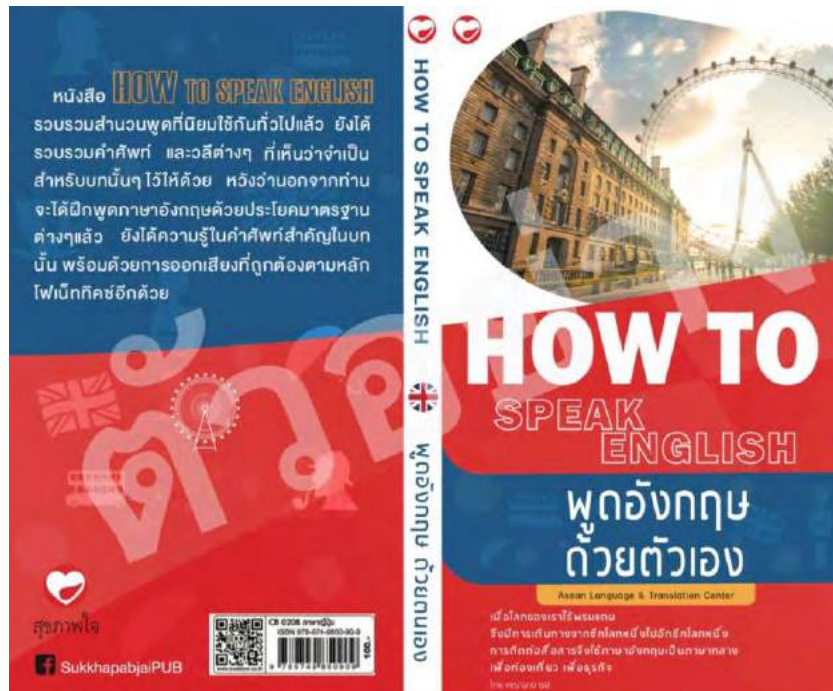


4.2.2 รูปแบบหน้าปกแบบที่ 2 ออกแบบรอบที่ 1

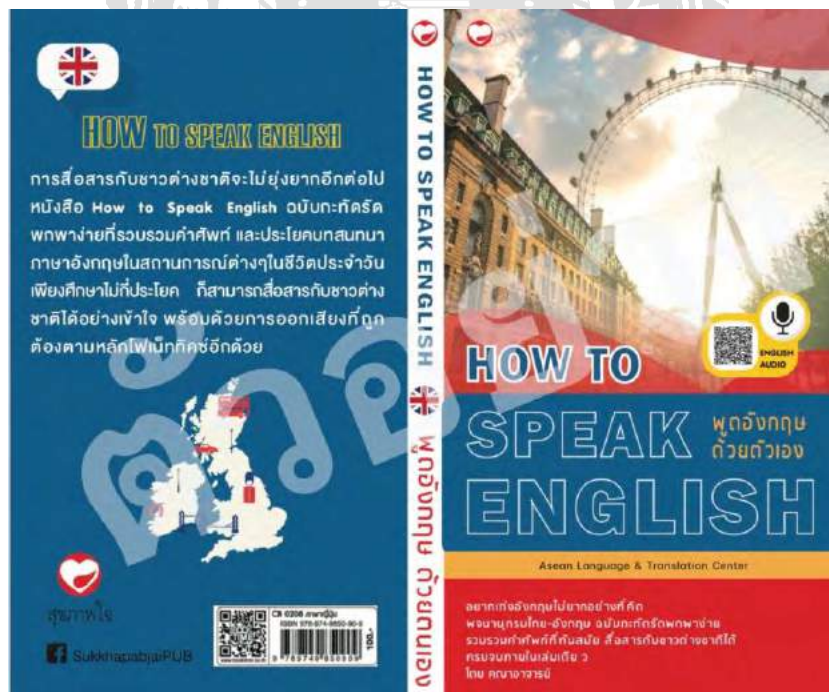
ออกแบบโดยอิงมาจากหนังสือ How to speak English เล่มเก่า ใช้สีจากธงอังกฤษ น้ำเงิน แดง ขาว



4.2.3 รูปแบบหน้าปกแบบที่ 3 ออกแบบรอบที่ 1 ออกแบบโดยอิงมาจากหนังสือ How to speak English เล่มเก่า ใช้สีจากธงอังกฤษ น้ำเงิน แดง ขาว ใส่ภาพ London eyes



4.2.4 รูปแบบหน้าปกแบบที่ 4 ออกแบบรอบที่ 2 ที่ต้องแก้เพราะแบบแรกดูล้ำสมัยเกินไป ต้องการดีไซน์ให้ดูสมัยใหม่มากขึ้น



4.2.5 รูปแบบหน้าปกแบบที่ 5 ออกแบบรอบที่ 3 ปรับหน้าปกทั้งหมด และเส้นพ็อน ให้ดูสมัยใหม่ และใส่ Icon แพนที่อังกฤษ

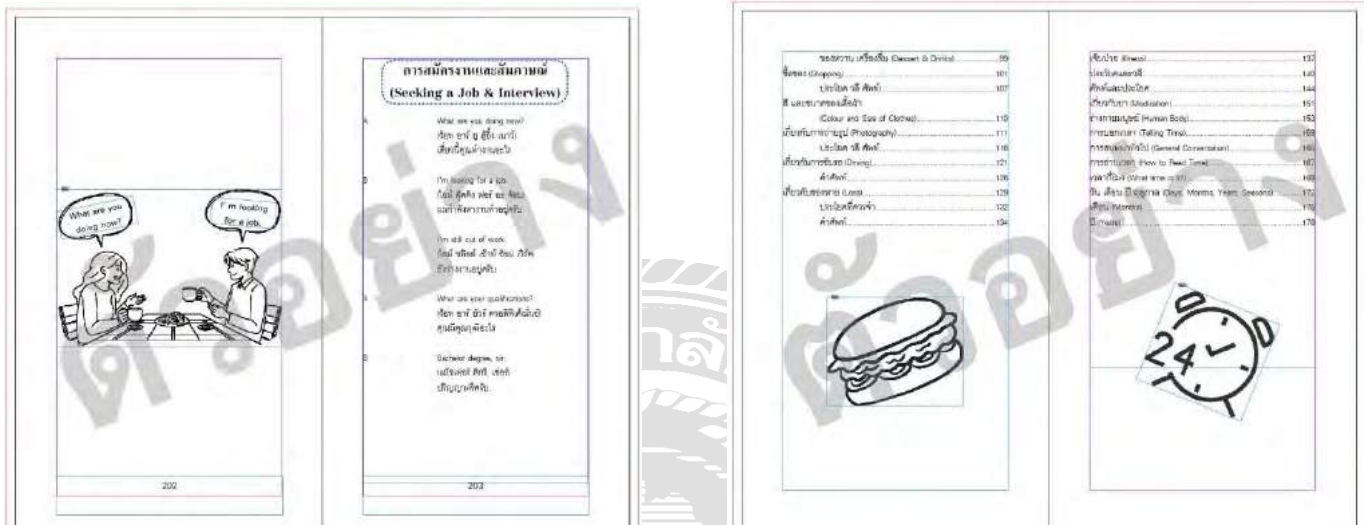


4.2.6 รูปแบบหน้าปกแบบที่ 6 ออกแบบรอบที่ 4

งานออกแบบปกหนังสือ เลือกใช้สีของธงอังกฤษ น้ำเงิน แดง ขาว และรูปเป็น Landmark ของอังกฤษ คือ London eyes ที่เลือกรูปนี้เพราะดูแล้วมีอนาคต น่าซื้อ ต้องการออกแบบให้หนังสือเข้าถึงคนรุ่นใหม่ เพราะปัจจุบันคนรุ่นใหม่ต้องการ ไปเรียนต่างประเทศมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจากสื่อ โซเชียลต่างๆ เลย ออกแบบให้หนังสือเล่มนี้ดูมีความเฟรนด์ลี่ โดยใส่เป็นภาพการ์ตูนน่ารักๆเข้าไป ใช้ฟ้อนที่กลมมนดูแล้วสบายตาน่าอ่าน

4.3 การทำเนื้อใน

เนื่องด้วยการหนังสือ how to speak English เป็นหนังสือที่เก่ามากจึงไม่สามารถ หามาใช้ได้ จึงได้ทำการพิมพ์ขึ้นมาใหม่ และทำการจัดหน้าใหม่ ผ่านทางโปรแกรม indesign โดยอ้างอิงจากหนังสือเก่าบางส่วนและได้แก้ไขในบางส่วน



4.3.1 ตัวอย่างเนื้อหาเนื้อใน

4.4 การรวมเล่ม

ได้ทำการรวบรวมไฟล์งานต่างๆลงแฟลชไดรฟ์ให้ทางบริษัทเพื่อที่จะได้ทำการตรวจทาน และสามารถนำไปจัดพิมพ์ได้

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปโครงการงานสหกิจศึกษา

ณเมธิ น้อยแก้ว รหัส 6206400024 รับผิดชอบในส่วนของงานกราฟฟิกและตัดต่อวิดีโอ

Week 1



5.1.1 ป้าย china town ทำการออกแบบให้ตรงกับหนังสือให้คล้ายๆหนังสือ ใช้สีแดงเป็นหลักทำให้งานออกมาทำจีน ทำการสีเหลืองเป็นแสงเพื่อให้ หนังสือมีความเด่นมากขึ้น การใช้ตัวอักษรต่างๆ ใช้สีขาวเพื่อให้ ตัดกับสีแดงและ มีความคล้ายกับปกหนังสือ

Week 3



5.1.2 บ้ายสถาปัตยกรรม เป็นกรสรอกรบแบบให้สบบยตลและตรงกบปกขวค้ ทำกรใช้ตัวอักษรในกรสื่อ
ควมหมยออกมมาใช้รูปแบบเรียบง่ยทำให้ไม่รู้สีกค้จนเกินไป

Week 5



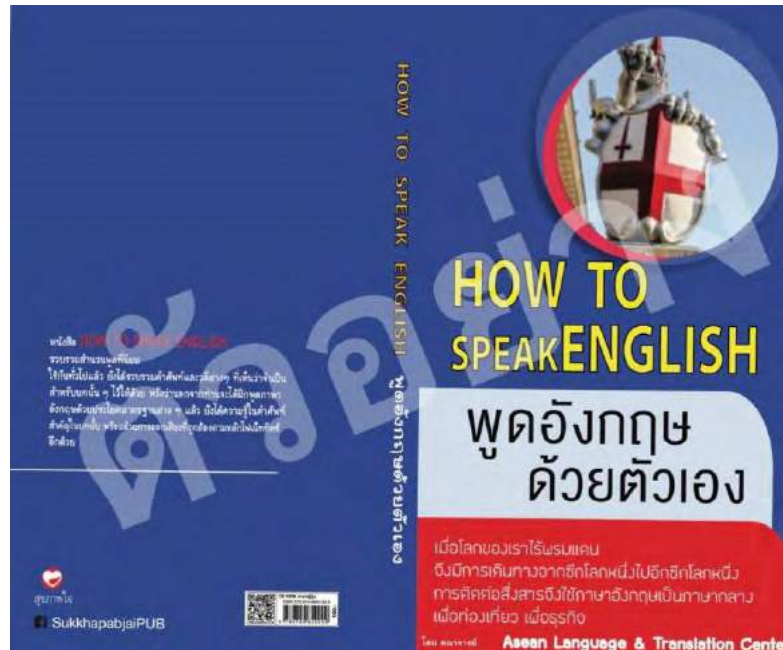
5.1.3 Logo ร้ันหม้อไฟหนังสือ เป็นการออกแบบ Logo page facebook แนวค้คือหนังสือหม้อไฟที่
มีควมเผ็ดและเปรี้ยว โดยการให้สีที่มีควมร้อน ความเป็นเปรี้ยว มีสีที่มีเอกลักษณะ คือสีโทนร้อน
พื้นหลังสีด้ทำให้สัญญลัษณ์

Week 7



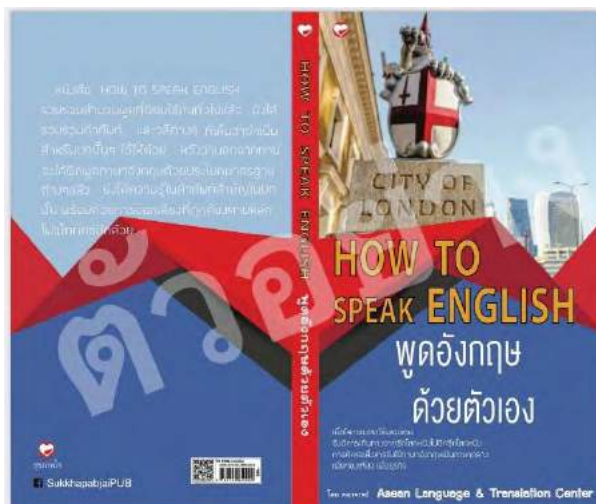
5.1.4 พื้นหลังปกเพจเฟซบุ๊กร้านหม้อไฟหนังสือ เป็นการออกแบบต่อของจาก Logo เป็นการออกแบบ background ของ page facebook โดยออกแบบออกมาให้เข้ากับโลโกขอ facebook

Week 8



5.1.5 ปก How to speak English การออกแบบ หนังสือให้มีความทันสมัย แบบที่ 1 เป็นการออกแบบให้มีความคล้ายปกเก่า แต่มีก็แก้ไข ให้มีความทันสมัยมากขึ้น

Week 10



5.1.6 ปก How to speak English การออกแบบ หนังสือให้มีความทันสมัย แบบที่ 2

เป็นการเอารูปแบบโดยออกแบบออกมาให้เหมือนมีปก ใช้สีแดงและสีน้ำเงิน เป็นสีหลัง จะได้แสดงถึง
สีธงของอังกฤษ และได้นำรูปสถานที่สำคัญของอังกฤษมาใช้

The advertisement for Book Time features a central graphic with a book cover on the left and a red vertical banner on the right. The banner contains the text 'อยากดู เรื่อง รักรื่น นึกถึง สุขภาพใจ' and a red heart icon. Below the book cover are four smaller book covers. The main text reads 'Shop online at www.booktime.co.th'. At the bottom, there is a QR code and the text '@booktime' and 'อ่านหนังสือวันนี้ ชีวิตดีขึ้นทุกวัน'. The background has a faint circular watermark with Thai text.

BOOK TIME

Shop online at
www.booktime.co.th

อยากดู เรื่อง รักรื่น นึกถึง สุขภาพใจ

ช่องทางสั่งซื้อได้ที่

BOOK TIME Lazada Shopee

THAI BOOK FAIR.COM

ยังรับโค้ดส่วนลดทันที

@booktime

อ่านหนังสือวันนี้ ชีวิตดีขึ้นทุกวัน

5.1.7 ใบนั่นหนังสือ

ศุภิษณา สุขสมัย รหัส 6206400024 รับผิดชอบในส่วนของงานกราฟิกทั้งหมด ส่วนใหญ่จะเป็นงาน
โปรโมทหนังสือ ป้ายบูธ งานโฆษณา ถ่ายภาพ งานแคมเปญ

Week 1



5.1.8 งานป้ายโฆษณาไดฟูกุ เป็นชุดหนังสือเคโงะทิมูชิบุ่น พื้นหลังปั้น โดยโปรแกรม Blender เป็น
รูปพัดญี่ปุ่น ส่วนฐานวางปั้นเป็นฐานวงกลมที่กำลังลอยอยู่ การจัดแสงข้างบนจะใส่ไฟ Spotlight เพื่อ
เน้นหนังสือสีแดง เพราะขายดีที่สุด แคมด้วยไฟสีแดงนิดหน่อย ส่วนหนังสือมาจาก Mockup

Week 2



5.1.9 งานโปรโมทลงเพจเฟซบุ๊ก แนวคิดการออกแบบคือต้องการเน้นกลุ่มคุณแม่ที่มีลูกในช่วงอายุ 0-6 ปี
โทนสีใช้เป็นสีเดียวกับหนังสือ พื้นสีขาวลายตาราง Week 3



5.2.0 งานป้ายโฆษณาไคฟูกู ทางพีทีบีรฟงานอยากได้เป็นติ่ม Vs หรือปะทะกันระหว่างหนังสือ 2 เล่ม หัวข้อว่าศึกแดงเดือด เห็นว่าเนื้อหาหนังสือเกี่ยวกับฆาตกรรมเลขนำเคือครูปร่างเหมือน โคนจะสาดออกมา ไม้ และอีกเล่มไม้เป็นดอกไม้กระจาย เสมือนว่ากำลังปะทะกัน

Week 4



5.2.1 งานป้ายโฆษณาไคฟูกู เป็นหนังสือที่ชื่อว่าวินัสสวายชอนร๊วย เลขนำปกมาใส่พื้นหลังและตั้งใจ ออกแบบให้ข้างหน้าเป็นสีขาวดำ ส่วนตาผู้หญิงมีสีให้เหมือนว่ากำลังชอนอะไรอยู่ ข้างหน้าตกแต่งเป็น ดอกไม้

Week 5



- 5.2.2 งานป้ายโฆษณาไคฟูถูก เป็นงานที่จะนำไปโปรโมทลงไอจี ซึ่งพื้นหลังอิงมาจากอุลัมเกียวที่เป็นรูปภาพลึนทรงกันหอยมาใส่เพื่อให้เข้ากับตัวเนื้อหา และใส่เลือดที่แห้งแล้วกับดอกไม้ข้างหลัง ส่วน Text หัวข้อ คำว่าซ่อนร้ายเป็นอักษรสีแดงให้มีความแตกต่าง พันด้วยหนามให้ดูร้ายๆ

Week 6



5.2.3 งานป้ายโฆษณาไคฟูกู ต้องการออกแบบให้มีความมินิมอล ตีมญี่ปุ่น ใต้เป็นดวงอาทิตย์สีแดง ตรงกลางและได้ Gradient

Week 7



5.2.4 งานป้ายโฆษณาไคฟูกู เป็นป้ายแนะนำหนังสือ อิงมาจางาน Papercut ที่ซ้อนกันเป็น

เลขอร์ๆ และใส่หนังสือตามเลขอร์ต่างๆ แซมด้วยดอกไม้ ส่วนสีใช้เป็นขาวดำเพื่อนั้นตัววัตถุที่เป็นหนังสือ

Week 8



5.2.5 งานป้ายนุทวายุโอเล็ด ออกแบบป้ายนุท ใช้เป็นสีม่วงที่เป็นสีสัญลักษณ์โลโก้และแทนกลุ่มชายรักชาย มีการไล่ Gradient ให้งานไม่ดูเรียบจนเกินไป ใส่วงกลมสีเหลืองนิดหน่อยตัดกับสีม่วง

Week 9



5.2.6 งานป้ายโฆษณาไดฟูกู ภาพหนังสือเป็นภาพที่ถ่ายขึ้นมาเอง และนำไปตกแต่งสีใน Lightroom



5.2.7 งานแคมเปญ shoppee 6.6

งานนี้ทำพ็อน 6.6 สีทองใน AI และเพิ่ม Wink เข้าไปตรงฐานของ 6.6

Week 10



5.2.8 งานแคมเปญ shopee 7.7 วางหนังสือที่จะ sale ใน shopee ทั้งหมด เลือกเล่มที่ขายดีที่สุดอยู่หน้าสุดและขยายขนาดใหญ่ โหล่งไปเล็กเพื่อให้มีระดับ



“มาเลิกเป็นเด็กจบใหม่ที่ไร้ประสบการณ์
แล้วเปลี่ยนตัวเองมาเป็นเด็กจบใหม่ที่เปี่ยมประสบการณ์”

[Sukkhapabja PUB](#) [@booktime](#) [www.booktime.co.th](#)

5.2.8 งานป้ายโฆษณาสุขภาพใจ งานนี้เน้นกลุ่มเด็กจบใหม่ เลือกใช้สีจากหนังสือที่เป็นสีน้ำเงินละทอง พื้นหลังเป็นภาพบัณฑิตที่เรียนจบแล้ว

Week 11

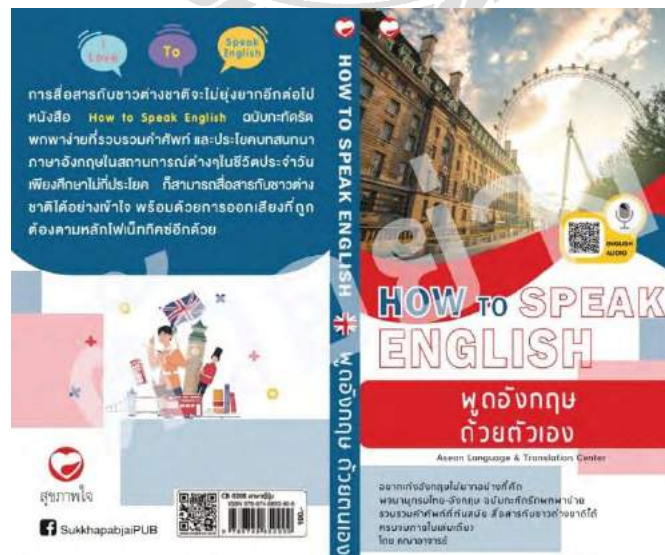


5.2.9 งานป้ายโฆษณาไคฟูกุ เป็นป้ายคำถาม ให้คนในเพจทายว่าจิ้งจอกอยู่ไหน งานนี้ออกแบบพื้นหลังให้ดูเหมือนมีเวทย์มนต์ โดยใส่ icon wink



5.3.0 งานป้ายถ่ายภาพและรีทัช ถ่ายในห้องสตูดิโอแต่พื้นหลังไม่สวยเลยนำไปรีทัชเอาพื้นหลังออกและใส่เป็นภาพต้นไม้ และปรับสีให้เข้ากัน

Week 12



5.3.1 งานออกแบบปกหนังสือ เลือกใช้สีของธงอังกฤษ น้ำเงิน แดง ขาว และรูปเป็น Landmark ของอังกฤษ คือ London eyes ที่เลือกรูปนี้เพราะดูแล้วมีอนาคต น่าซื้อ ต้องการออกแบบให้หนังสือเข้าถึงคนรุ่นใหม่เพราะปัจจุบันคนรุ่นใหม่ต้องการไปเรียนต่างประเทศมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจากสื่อโซเชียลต่างๆ เลยออกแบบให้หนังสือเล่มนี้ดูมีความเฟรนด์ลี่ โดยใส่เป็นภาพการ์ตูนน่ารักๆ เข้าไป ใช้ฟ้อนที่กลมมนดูแล้วสบายตาน่าอ่าน



5.3.1 งานป้ายโฆษณาสุขภาพใจ พื้นหลังใช้เป็นสีชมพูหวานๆ ให้เหมาะกับเด็ก ใส่เป็นภาพการ์ตูนแพนด้าน่ารักๆ ใช้ฟ้อนตัวเขียน



5.3.2 งานป้ายโฆษณาสุขภาพใจ ออกแบบโดยพื้นหลังใช้ไอคอนที่เกี่ยวกับการทำงาน ดูแล้วสบายตา

ข้างล่างใต้เป็นคำขายที่นำมาจากหนังสือ

Week 13



5.3.3 งานป้ายโฆษณาสุขภาพใจ พื้นหลังออกแบบเป็นสีน้ำตาลดูเก่าๆ เป็นลายพื้นหิน ให้เข้ากับหนังสือ และใส่เป็นกรอบเงินสีแดง

Week 14



5.3.4 งานป้ายโฆษณาสุขภาพใจ งานนี้พื้นหลังเป็นสีขาวออกเทา ไล่ลายเส้นงานสถาปัตยกรรม และมีการเล่นสีฟ่อนสีส้มสลับดำ



บรรณานุกรม

เข้ารูปเล่มต้นฉบับของนักเขียนก็จะกลายเป็นผลงาน. (ม.ป.ป.).

<https://riccoprint.com/than-a-writer-has-his-own-book>

ความรู้เบื้องต้นในการตัดต่อวิดีโอ. (ม.ป.ป.).

https://docs.google.com/document/d/1Y2ivGHwD5Ic_oYOHrvIonxgHy4B2wfkak8uAw6n06N4/mobilebasic

ทฤษฎีสี. (ม.ป.ป.). <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี>

แนวคิดการสร้างวิดีโอ. (ม.ป.ป.). <https://sites.google.com/site/vdoclassroom/unit1/i1-2-naewkhid-kar-srang-widixo>

หลักการออกแบบตอนที่ 1. (ม.ป.ป.). <https://www.beeacrylic.com/หลักการออกแบบ-ตอน1/>



ภาพแต่ละสัปดาห์



สัปดาห์ที่ 1 ลงมหาสารเพอเรนที่ชั้นหนังสือเพื่อนำไอเดียไปสร้างผลงานที่ได้รับมอบหมาย



สัปดาห์ที่ 2 เริ่มฝึกการใช้โปรแกรมต่างๆ



สัปดาห์ที่ 3 ทำที่ที่ค้นหนังสือ

สัปดาห์ที่ 4 นำหนังสือที่เลือกมาทำการถ่ายจัดเป็น โปรโมชั่น

สัปดาห์ที่ 5 ออกแบบโลโก้ของทาง facebook page

สัปดาห์ที่ 6 ออกแบบพื้นหลังของ facebook page



สัปดาห์ที่ 7 ออกแบบโฆษณาหนังสือเล่มใหม่



สัปดาห์ที่ 8 ทำการถ่ายเอกสารหนังสือเพื่อเก็บข้อมูลต่างๆ

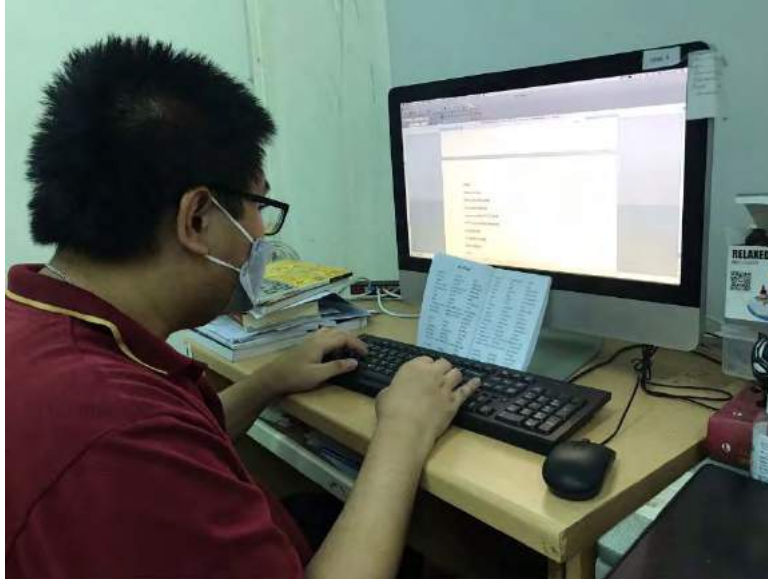
สัปดาห์ที่ 9 ออกแบบโปสเตอร์หนังสือเก่าที่ขายดี ให้มียอดขายมากขึ้น



สัปดาห์ที่ 10 ทำการถ่ายภาพหนังสือเพื่อนำมาทำเป็นวิดีโอลง page facebook

สัปดาห์ที่ 11 เริ่มรับงานทำหนังสือจากทางเจ้าของ Booktime

ให้ทำหนังสือ How to speak English



สัปดาห์ที่ 12 ทำการพิมพ์เนื้อหาหนังสือและจัดหน้าหนังสือ How to speak English

สัปดาห์ที่ 13 ออกแบบหน้าปก หนังสือ How to speak English



สัปดาห์ที่ 14 ทำการตรวจสอบข้อมูลต่างๆ ของหนังสือ How to speak English