



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ กรณีศึกษา

บริษัท อินโนแวลู จำกัด

The Design and Production of Public Relations Materials for

Innovalue Co., Ltd.

โดย

นายสิริวิชญ์ ภูตยานนท์ 6206400009

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 143 - 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปี การศึกษา 2564

หัวข้อโครงการ การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ทัศนศึกษาบริษัท อินโนแวลู จำกัด
The Design and Production of Public Relations Materials for Innovalue
Co., Ltd.

รายชื่อผู้จัดทำ นายสิริวิชญ์ ภูตยานนท์

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยสยาม ประจำปีการศึกษา 2564

คณะกรรมการการสอบโครงการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา


(ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

.....พนักงานที่ปรึกษา

(นายอุดมศักดิ์ สถาวร)

.....กรรมการกลาง

(อ.ปัญญาเวช บุญรอด)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผศ.ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

ที่ มส ๐๓๑๓/ว ๒๑๓



มหาวิทยาลัยสยาม
๓๘ ถนนเพชรเกษม
แขวงบางหว้า เขตภาษีเจริญ
กรุงเทพฯ ๑๐๑๖๐

๑๖ มิถุนายน ๒๕๖๕

เรื่อง ส่งตัวนักศึกษาเข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาคการศึกษาที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

เรียน คุณณิรัตน์ คำแสน
บริษัท อินโนเวลลู จำกัด

ตามที่สำนักสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม ได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านในการรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ เข้าปฏิบัติงานในภาคการศึกษาที่ ๓/๒๕๖๔ จำนวน ๑ คน คือ

๑. นายสิริวิชญ์ ภูตยานนท์

ในการนี้ สำนักสหกิจศึกษา ใคร่ขอส่งตัวนักศึกษาตามรายชื่อดังกล่าวข้างต้น เข้าปฏิบัติงานในหน่วยงานของท่าน ตั้งแต่ วันพุธที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๖๕ ถึงวันพุธที่ ๒๑ กันยายน ๒๕๖๕ รวมทั้งสิ้น ๑๖ สัปดาห์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัตนะ)
ผู้ช่วยอธิการบดี
และผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา บริษัท อินโนแวลู จำกัด ตั้งแต่วันที่ 8 มิถุนายน 2565 ถึงวันที่ 21 สิงหาคม 2565 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้ความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากสำหรับรายงานสหกิจฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีจากความร่วมมือและความสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1. ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี อาจารย์ที่ปรึกษา

2. อ.ปัญญเวช บุญรอด กรรมการ

3. นายอุดมศักดิ์ สถาวร พนักงานที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ผู้จัดทำขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นายสิริวิชญ์ ภูตยานนท์

23 กันยายน 2565

ชื่อหัวข้อโครงการ	การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ทัศนศึกษา
	บริษัท อินโนแวลู จำกัด
หน่วยกิตของโครงการ	5 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	นายสิริวิชญ์ ภูตยานนท์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา / ปี การศึกษา	3/2564

บทคัดย่อ

รายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษาเรื่อง การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ทัศนศึกษา บริษัท อินโนแวลู จำกัด มีวัตถุประสงค์ ศึกษากระบวนการทำงานออกแบบและเพิ่มพูน ความรู้และทักษะในการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop 2022 Adobe illustrator 2022 Adobe Premiere Procc 2020 บริษัท อินโนแวลู จำกัด เป็น บริษัทที่ดำเนินธุรกิจด้านการบริการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และโฆษณาทุกชนิดแบบครบวงจร การบริหารจัดการ การบริการด้านการขาย การออกแบบและครีเอทีฟ การพิมพ์และการผลิต การขนส่ง ตลอดจนการติดตั้งงานด้วยช่างที่มีฝีมือคุณภาพ ผลิตสิ่งพิมพ์ ชิ้นงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานในตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ มีหน้าที่ ออกแบบและทำไฟล์พิมพ์ เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่มีคุณภาพ ตรงต่อความต้องการของลูกค้า ของ บริษัท ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 16 สัปดาห์ ภายในบริษัทบริษัท อินโนแวลู จำกัด ได้พัฒนา ทักษะทางวิชาชีพและได้พัฒนาทักษะปฏิบัติงานตามสภาพจริง โดยได้บูรณาการ องค์ความรู้จากการศึกษาเข้ากับการทำงานในสถานประกอบการ

คำสำคัญ : การออกแบบ / สื่อสิ่งพิมพ์ / ประชาสัมพันธ์

Project Title	The Design and Production of Public Relations Materials for Innovalue Co., Ltd.
Credits	5 credits
By	Mr. Sirawit Putayanon
Advisors	Dr. Wichet Sangduangdee
Degree	Bachelor of Science
Major	Animation and Creative Media
Faculty	Information Technology
Semester / Academic Year	3/2021

Abstract

This report on the design and production of public relations media for Innovalue Co., Ltd. aims to study the process of designing and enhancing knowledge and skills using Adobe Photoshop 2022, Adobe Illustrator 2022 and Adobe Premiere Pro 2020. Innovalue Co., Ltd. is in the business of producing all types of print media and advertisements, management, sales, service, design and creativity printing and production, transportation, as well as installation work with quality skilled technicians. The student was assigned to work in graphic design and responsible for designing and making print files. Throughout the period of 16 weeks of cooperative education at Innovalue Co., Ltd., the student developed professional and practical skills in actual conditions and integrated knowledge from education and work in the workplace.

Keywords: design, print media, public relations


Approved

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงานตัว.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง

บทที่1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2

บทที่2 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายและความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์.....	3
2.2 หลักองค์ประกอบศิลป์.....	4

บทที่3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	18
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	19
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	19
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	20
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	20
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	20

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการเพื่อนำเสนอผลงาน.....	20
3.8 ระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ.....	21
3.9 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	22
บทที่4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
4.1 ขั้นตอนการจัดทำโครงการ.....	23
4.2 ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน.....	23
4.3 ขั้นตอนการออกแบบ.....	26
บทที่5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปโครงการสหกิจศึกษา	43
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	43
บรรณานุกรม	58
ภาคผนวก	59
ภาคผนวก ก. ผลงานที่จัดทำ	60
ภาคผนวก ข. ภาพขณะปฏิบัติงาน	71
ประวัติผู้จัดทำ	72
QR code เอกสาร.....	73

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ	21
รูปที่ 4.1 งานออกแบบมาสคอตของบริษัทที่ใช้สีและตัวละครหลัก โดย มีประธานบริษัทเป็นต้นแบบ.....	23
รูปที่ 4.2 ภาพ Silhouette จากเว็บไซต์ Free pik.....	24
รูปที่ 4.3 ภาพมาสคอต สไตล้จิบิจากเว็บไซต์ Free pik.....	24
รูปที่ 4.3 โทนสีหลักที่จะใช้ในงานออกแบบมาสคอตประชาสัมพันธ์บริษัทอินโนแวลู.....	25
รูปที่ 4.4 ภาพการออกแบบ Silhouette ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด.....	26
รูปที่ 4.5 ภาพการออกแบบเสก้ต ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด.....	27
รูปที่ 4.6 ภาพการออกแบบเสก้ตแบบสมบรณ์ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลังของมาสคอตบริษัท อินโนแวลู จำกัด.....	27
รูปที่ 4.7 ภาพการลงสีแบบสมบรณ์ ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด.....	28
รูปที่ 4.8 ภาพการออกแบบท่าทางต่างๆ ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด.....	28
รูปที่ 4.9 ภาพ Emojis จากเว็บไซต์ Free pik.....	29
รูปที่ 4.10 ภาพการออกแบบ Emojis อารมณ์ โกรธ ตกใจ เศร้า มึนงง รัก ผ่อนคลาย.....	29
รูปที่ 4.11 ภาพการออกแบบ Emojis แบบตัดเส้น อารมณ์ โกรธ ตกใจ เศร้า มึนงง รัก ผ่อนคลาย.....	30
รูปที่ 4.12 ภาพการออกแบบ Emojis แบบตัดเส้น อารมณ์ โกรธ ตกใจ เศร้า มึนงง รัก ผ่อนคลาย.....	30
รูปที่ 4.13 ภาพ logo AKN กะเพราซิ่งแบบเก่า.....	31
รูปที่ 4.14 ภาพการออกแบบเสก้ต logo AKN กะเพราซิ่ง.....	31
รูปที่ 4.15 โทนสีหลักที่จะใช้ในงานออกแบบ logo AKN กะเพราซิ่ง.....	32
รูปที่ 4.16 ภาพ logo AKN กระเพราซิ่งสมบรณ์.....	32
รูปที่ 4.17 ภาพ อาหาร เมนูกะเพราของร้าน กะเพราซิ่ง.....	33

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.18 ภาพสเก็ต อาหาร เมนูกะเพราของร้าน กะเพราชิง.....	33
รูปที่ 4.19 ภาพโปสเตอร์เมนูกะเพราของร้าน กะเพราชิง.....	34
รูปที่ 4.20 ภาพ Logo AKN Bikers อันเก่า.....	35
รูปที่ 4.21 ภาพสเก็ต Logo AKN Bikers อันใหม่.....	35
รูปที่ 4.22 ภาพ ทะเลที่ ภูเก็ต.....	36
รูปที่ 4.23 ภาพ Logo AKN Bikers แบบที่ 1.....	36
รูปที่ 4.24 ภาพ Logo AKN Bikers แบบที่ 2.....	37
รูปที่ 4.25 ภาพ ป้ายร้านอาหารสไตล์ตะวันตก.....	37
รูปที่ 4.26 ภาพสเก็ตที่วางแก้วน้ำ AKN กะเพราชิง.....	38
รูปที่ 4.27 ภาพที่วางแก้วน้ำ AKN กะเพราชิง แบบสมบูรณ์.....	38
รูปที่ 4.28 ภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club.....	39
รูปที่ 4.29 ภาพไคคัทและปรับสีภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club.....	39
รูปที่ 4.30 ภาพตึกแดง ที่รวมตัวของกลุ่ม AKN Bikers Club.....	40
รูปที่ 4.31 ภาพ ประธานกลุ่ม AKN Bikers Club.....	40
รูปที่ 4.32 ภาพ Logo ที่ใช้อย่างอิงในการออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club.....	40
รูปที่ 4.33 ภาพสเก็ตลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club.....	41
รูปที่ 4.34 ภาพสเก็ตลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบตัดเส้นเสร็จ.....	41
รูปที่ 4.35 ภาพลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบสมบูรณ์.....	42
รูปที่ 4.36 ภาพลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบใส่ลงบน Mock up.....	42

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.37 ภาพริบบิ้นก่อนไดคัท.....	45
รูปที่ 4.38 ภาพริบบิ้นหลังไดคัท.....	45
รูปที่ 4.39 ภาพไฟก่อนไดคัท.....	46
รูปที่ 4.40 ภาพไฟหลังไดคัท.....	46
รูปที่ 4.41 ภาพกะเพราก่อนไดคัท.....	47
รูปที่ 4.42 ภาพกะเพราหลังไดคัท.....	47
รูปที่ 4.43 ภาพไอคอนก่อนไดคัท.....	48
รูปที่ 4.44 ภาพไอคอนหลังไดคัท.....	48
รูปที่ 4.45 ภาพโลโก้ ISO ก่อนไดคัท.....	49
รูปที่ 4.46 ภาพโลโก้ ISO หลังไดคัท.....	49
รูปที่ 4.47 ภาพเสื้อสีขาวก่อนไดคัท.....	50
รูปที่ 4.48 ภาพเสื้อสีขาวหลังไดคัท.....	50
รูปที่ 4.49 ภาพเสื้อสีดำก่อนไดคัท.....	51
รูปที่ 4.50 ภาพเสื้อสีดำหลังไดคัท.....	51
รูปที่ 4.51 ภาพเอฟเฟคก่อนไดคัท.....	52
รูปที่ 4.52 ภาพเอฟเฟคหลังไดคัท.....	52
รูปที่ 4.53 ภาพกระดาษชาดก่อนไดคัท.....	53
รูปที่ 4.54 ภาพกระดาษชาดหลังไดคัท.....	53
รูปที่ 4.55 ภาพการตัดต่อวิดีโอ AKN BIKERS Tirp Phuket.....	54

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.56 ภาพการปรับแต่งโทนสีวิดีโอ AKN BIKERS Tirp Phuket.....	54
รูปที่ 4.57 ภาพก่อนปรับแต่งโทนสีวิดีโอ AKN BIKERS Dino.....	55
รูปที่ 4.58 ภาพหลังปรับแต่งโทนสีวิดีโอ AKN BIKERS Dino.....	55
รูปที่ ก. 1 ออกแบบมาสคอต บริษัท อินโนแวลู.....	60
รูปที่ ก. 2 ออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์Emojis มาสคอต บริษัท อินโนแวลู.....	60
รูปที่ ก. 3 ออกแบบ logo AKN กระเพาะซิ่งสมบูรณ์.....	61
รูปที่ ก. 4 ออกแบบโปสเตอร์เมนูกระเพาะของร้าน กระเพาะซิ่ง.....	61
รูปที่ ก. 5 การออกแบบ Logo AKN Bikers เพื่อใช้ในวิดีโอ Trips Phuket แบบที่ 1.....	62
รูปที่ ก. 6 การออกแบบ Logo AKN Bikers เพื่อใช้ในวิดีโอ Trips Phuket แบบที่ 2.....	62
รูปที่ ก. 7 การออกแบบที่วางแก้วน้ำ AKN กระเพาะซิ่ง.....	63
รูปที่ ก. 8 ใต้คัทและปรับสีภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club.....	63
รูปที่ ก. 9 การออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบที่ 1.....	64
รูปที่ ก. 10 การออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบที่ 2.....	64
รูปที่ ก. 11 ภาพริบบิ้นหลังใต้คัท.....	65
รูปที่ ก. 12 ภาพไฟหลังใต้คัท.....	65
รูปที่ ก. 13 ภาพกระเพาะหลังใต้คัท.....	66
รูปที่ ก. 14 ภาพไอคอนหลังใต้คัท.....	66
รูปที่ ก. 15 ภาพโลโก้ ISO หลังใต้คัท.....	67
รูปที่ ก. 16 ภาพเสื้อสีขาวหลังใต้คัท.....	67

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ ก. 17 ภาพเสื้อสีดำหลังไคคัท.....	68
รูปที่ ก. 18 ภาพเอฟเฟคหลังไคคัท.....	68
รูปที่ ก. 19 ภาพกระดาดขาหลังไคคัท.....	69
รูปที่ ก. 20 ภาพการตัดต่อวิดีโอ AKN BIKERS Tirp Phuket.....	69
รูปที่ ก. 21 ภาพหลังปรับแต่งโทนสีวิดีโอ AKN BIKERS Dino.....	70
รูปที่ ข. 1 สถานที่ปฏิบัติงาน.....	52
รูปที่ ข. 2 ออกแบบมาสคอตองค์กร.....	52



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสื่อสิ่งพิมพ์ ได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก นับเป็นสื่อแสดงเนื้อหาที่อยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาอย่างยาวนาน แม้ว่าในปัจจุบันนี้จะมีสื่อในรูปแบบใหม่อย่างสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลเข้ามาสร้างความสะดวกสบายให้อ่านเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าสื่อสิ่งพิมพ์ยังคงมีอิทธิพลต่อชีวิตเรามาก่อนข้างมาก ซึ่งเห็นได้จากประเภทสื่อสิ่งพิมพ์มากมายที่เรานิยมใช้งานอยู่บ่อยครั้ง เช่น นามบัตร ใบปลิว แผ่นพับ สมุด หนังสือ ปฏิทิน การ์ดเชิญตามวาระสำคัญ เป็นต้น

บริษัท อินโนแวลู จำกัด เป็นบริษัทที่ดำเนินธุรกิจด้านการบริการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และโฆษณาทุกชนิดแบบครบวงจร การบริหารจัดการ การบริการด้านการขาย การออกแบบและครีเอทีฟ การพิมพ์และการผลิต การขนส่ง ตลอดจนการติดตั้งงานด้วยช่างที่มีฝีมือคุณภาพ ผลิตสิ่งพิมพ์ ชิ้นงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ บริษัท อินโนแวลู จำกัด จึงมอบหมายหน้าที่ในการออกแบบมาสคอตของบริษัท เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ โดยใช้โปรแกรม Adobe photoshop CC 2022, Adobe illustrator cc2022, Adobe Premiere Pro cc 2022 ในการพัฒนา

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อประชาสัมพันธ์องค์กร
- 1.2.2 เพื่อศึกษาระบบการทำงานจริงภายในองค์กร
- 1.2.3 เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบมาสคอตองค์กร

1.3 ขอบเขตของรายงาน

- 1.3.1 การออกแบบมาสคอตประชาสัมพันธ์ บริษัทอินโนแวลู จำกัด
- 1.3.2 เพื่อศึกษากระบวนการผลิตสื่อ การวางแผนการทำงาน และขั้นตอนการผลิตสื่อ ตามโครงสร้างของบริษัท

1.3.3 ขอบเขตการศึกษาอยู่ระหว่าง เดือนมิถุนายน 2565 – กันยายน 2565

1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 สามารถนำประสบการณ์ที่ได้จากสถานประกอบการมาเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถได้

1.4.2 กลุ่มเป้าหมายสามารถรับข้อมูลข่าวสารจากทางบริษัท อินโนเวต

1.4.3 บริษัทเป็นที่รู้จักมากขึ้น



บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การปฏิบัติโครงการสหกิจศึกษาเรื่อง การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ กรณีศึกษา

บริษัท อินโนแวลู จำกัด ผู้จัดทำได้ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 ความหมายและความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง คำว่า สิ่งพิมพ์ หมายถึงสมุด แผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผ่นผังภาพ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน

ดังนั้น สื่อสิ่งพิมพ์ จึงหมายถึงสิ่งที่พิมพ์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ด้วยวิธีการต่าง ๆ อันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือน ต้นฉบับขึ้นหลายสำเนาในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อ หรือชักนำให้บุคคลอื่นได้เห็นหรือทราบ ข้อความต่างๆ

สื่อสิ่งพิมพ์มีลักษณะพิเศษหลายประการทำให้สื่อสิ่งพิมพ์ยังคงเป็นสื่อที่มีความสำคัญอย่างมากในปัจจุบันแม้มีผู้ตั้งข้อสังเกตว่าการใช้สื่อสิ่งพิมพ์จะลดน้อยลง และจะหายไปจากบรรณพิภพเนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะ สื่ออินเทอร์เน็ตจะเข้ามาแทนที่ อย่างไรก็ตาม ข้อสังเกตข้างต้นยังไม่เป็นความจริงในเวลา นี้เพราะข้อจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ของสังคมไทย ในที่นี้จะขอกกล่าวถึงลักษณะพิเศษของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ทำให้สื่อสิ่งพิมพ์ยังมีความสำคัญอยู่เวลานี้ ดังนี้

1. เป็นสิ่งที่มีราคาถูก เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อมวลชนประเภทอื่นๆสื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อมวลชนที่มีราคาถูกที่สุด
2. สื่อสิ่งพิมพ์เสนอเรื่องราวที่สามารถเก็บรักษาไว้เป็นหลักฐานได้คงสภาพนานเมื่อประสงค์อ่านหรืออ้างอิงก็สามารถทำได้
3. สื่อสิ่งพิมพ์เมื่อซื้อมาแล้วจะเปิดอ่านเมื่อใดก็ได้แล้วแต่อารมณ์ เรื่องอารมณ์ เรื่องที่ลงในหนังสือพิมพ์มีหลายรส

4. สื่อสิ่งพิมพ์เสนอเรื่องราวที่สามารถเก็บรักษาไว้เป็นหลักฐานได้คงสภาพนานเมื่อประสงค์อ่านหรืออ้างอิงก็สามารถทำได้
5. สื่อสิ่งพิมพ์ให้ข่าวสารและรายละเอียดได้อย่างลึกซึ้งมากกว่าวิทยุโทรทัศน์
6. สื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อมวลชนที่แตกต่างไปจากสิ่งพิมพ์ประเภทอื่น ข่าวสารต่างๆเป็นเรื่องใหม่น่าสนใจชักจูงให้อยากอ่าน อ่านแล้วเกิดความรู้และเข้าใจ เหตุการณ์ต่างๆ มีข้อมูลในการตัดสินใจบางกรณี ทำให้มองเหตุการณ์ต่างๆด้วยทัศนะอันกว้าง และพัฒนา ความรู้สึกนึกคิดเป็นอย่างดี (บริษัทนี้ดี จำกัด ซี.ม. ขับเคลื่อนโดย Blogger.)

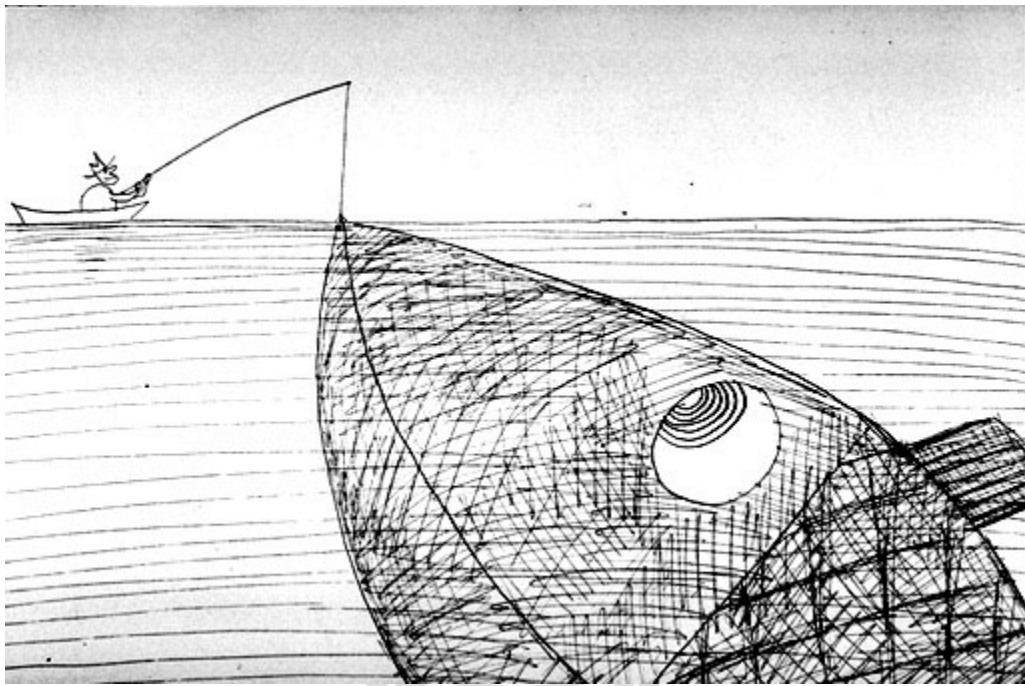
2.2 หลักองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงาน ศิลปะใด ๆ ก็ตามล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรงและคุณค่าทางด้านเรื่องราว คุณค่าทางด้านรูปทรงเกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะอันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวมาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความงามซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบ ต่าง ๆ มาจัดรวมกันนั้นเรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) โดยมีหลักการจัด ตามที่จะกล่าวต่อไป อีกคุณค่าหนึ่งของงานศิลป์ คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราวหรือสาระของผลงาน ที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสรับรู้โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ นั้นเองหรืออาจกล่าวได้ว่าศิลปินนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่ เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลป์จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลป์ เป็นอย่างยิ่งเพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์ (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2550)

2.2.1 การจัดองค์ประกอบของศิลปะ

เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ที่ศึกษางานศิลปะ งานศิลปะมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือคุณค่าทางด้านรูปทรงและคุณค่าทางด้านเรื่องราวการจัดองค์ประกอบของศิลปะ มีหลักที่ควร คำนึงอยู่ 5 ประการคือ

1. สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง สัดส่วนที่เป็น มาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ คน สัตว์ สัตว์ส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามเหมาะสมที่สุด



รูปที่ 2.1 สัดส่วน

2. ดุลยภาพ (Balance) ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึง ความเท่ากันเสมอกันมี น้ำหนัก หรือความกลมกลืนพอเหมาะพอดีโดยมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ซ้ายขวา บน ล่าง ให้เท่ากันการเท่ากันอาจไม่เท่ากันจริง ๆ ก็ได้ แต่จะเท่ากันในความรู้สึกตามที่ตามองเห็นความสมดุลแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 ความสมดุล 2 ข้างเท่ากัน (Symmetrical Balance) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบ ต่าง ๆ ของศิลปะให้ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาด สัดส่วน และน้ำหนักเท่ากัน หรือ มีรูปแบบ เหมือนกันคล้ายกัน



รูปที่ 2.2 ความสมดุล 2 ข้างเท่ากัน

2.2 ความ สมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) หมายถึง การจัด องค์ประกอบของศิลปะ ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาดสัดส่วนน้ำหนักไม่เท่ากัน ไม่เหมือนกัน ไม่เสมอกัน แต่สมดุลกันในความรู้สึก ความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน คือภาพมีความสมดุลของเนื้อหาและเรื่องราวแต่ไม่เท่ากันในเรื่องขนาด น้ำหนัก



รูปที่ 2.3 ความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน

3. จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง น้ำหนัก



รูปที่ 2.4 จังหวะลีลา

4. จุดเด่น (Dominance) หมายถึง ส่วนสำคัญที่ปรากฏชัด สะดุดตาที่สุดในงาน ศิลปะ จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจในผลงานให้ภาพเขียนมีความสวยงาม มีชีวิตชีวา ยิ่งขึ้น จุดเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสม และรู้จักการเน้นภาพ (Emphasis) ที่ดีจุดเด่นมี 2 แบบ

4.1 จุดเด่นหลัก เป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุดในเรื่องที่จะเขียน แสดงออกถึงเรื่องราวที่ชัดเจนเด่นชัดที่สุดในภาพ



รูปที่ 2.5 ภาพที่มีจุดเด่นหลัก

4.2 จุดเด่นรอง เป็นภาพประกอบของจุดเด่นหลัก ทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลัก ให้ภาพมีความสวยงามยิ่งขึ้น เช่น ในภาพจุดเด่นรองได้แก่ รูปเรือ



รูปที่ 2.6 ภาพที่มีจุดเด่นรอง

5. เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่ม ก้อนไม่กระจัดกระจายโดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้ สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว



รูปที่ 2.7 ภาพที่มีเอกภาพจากความประสานกันของเส้น รูปทรง พื้นผิวและวัสดุ

6. ความขัดแย้ง (Contrast) ขัดแย้งด้วยรูปทรงขัดแย้งด้วยขนาด ขัดแย้งด้วย เส้น ขัดแย้งด้วยผิว ขัดแย้งด้วยสี ความขัดแย้งที่กล่าวมาถูกจัดวางเพื่อให้เกิดความงามทางศิลปะ



รูปที่ 2.8 ภาพที่มีความขัดแย้งกันด้านผิว

7. ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การรวมกันของ หน่วย ย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ คือได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างไรก็ดี อย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบ เช่นจังหวะ ช่องว่าง

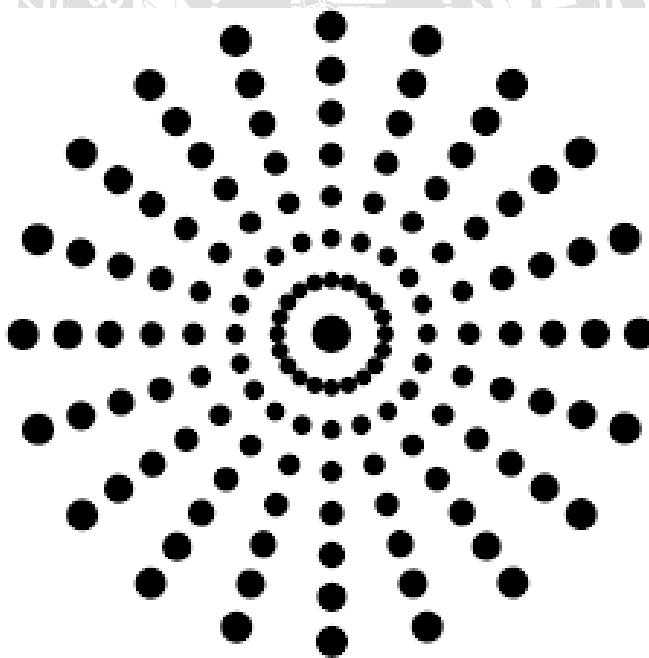


รูปที่ 2.9ความกลมกลืนด้วยเส้น

2.2.2 ทักษะที่สำคัญขององค์ประกอบของศิลป์

ทักษะ หมายถึง ทัศนะแห่งการมองเห็นส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญของงานศิลปะหรือ ทักษะศิลป์ ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบของแต่ละอย่างมาสร้างสรรค์ในงานได้หลายหลาย รูปแบบ ซึ่งจะมีส่วนประกอบ ดังนี้

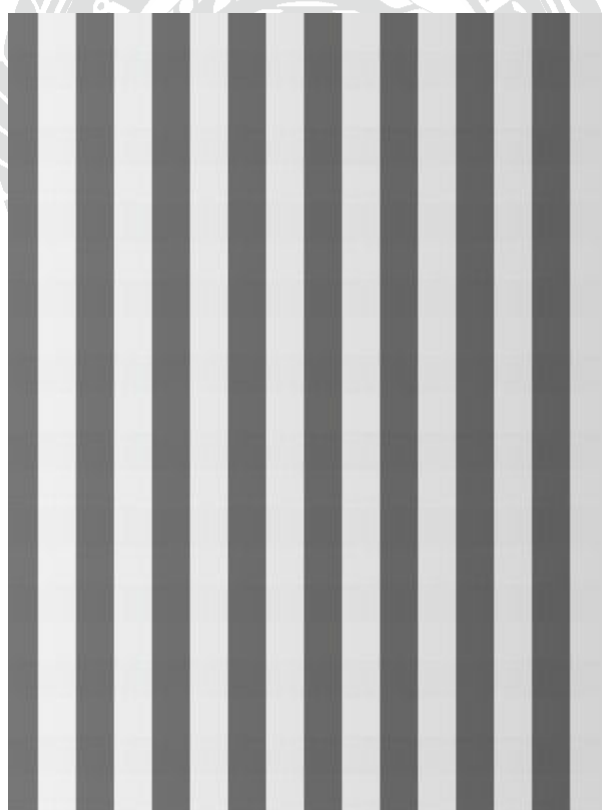
1. จุด (Point, Dot) ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่น ๆ เช่น การนำจุด มาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำ ๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา ได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำ กันอย่าง มีจังหวะ และมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ เกิดมาจากจุด ทั้งสิ้น



รูปที่ 2.10จุด

2. เส้น (Line) เกิดจากจุดที่เรียงต่อกันหรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่าง ๆ มีหลาย ลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โค้ง เส้น เกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กัน ก็จะเกิดเป็น เส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาวไม่มีความกว้างทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สีน้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ เส้นเป็นพื้นฐาน ที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิดเส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การ สร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วยลักษณะของเส้น เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรง ต่าง ๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

2.1 เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่นเป็น สัญลักษณ์ของความซื่อตรง



รูปที่ 2.11 ลักษณะของเส้นโค้งแบบตั้ง

2.2 เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



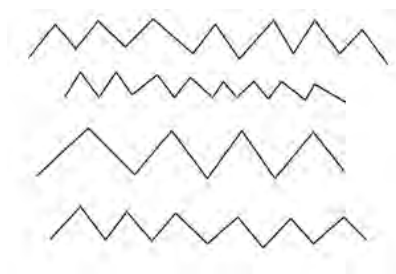
รูปที่ 2.12 ลักษณะของเส้นโค้งแบบนอน

2.3 เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง



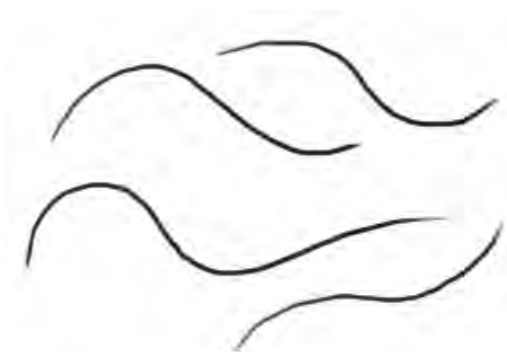
รูปที่ 2.13 ลักษณะของเส้นโค้งแบบเฉียง

2.4 เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะมี ระเบียบ ไม่
ราบเรียบ น่ากลัวอันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง



รูปที่ 2.14 ลักษณะของเส้นโค้งแบบหยัก

2.5 เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล



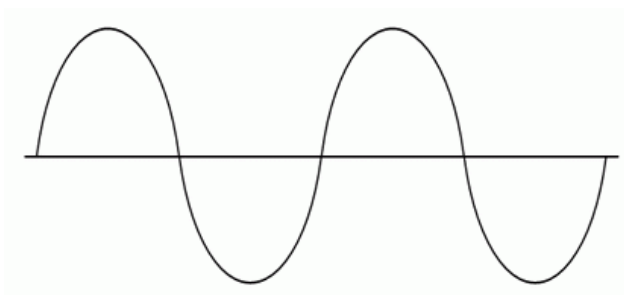
รูปที่ 2.15 ลักษณะของเส้นโค้งแบบคลื่น

2.6 เส้นโค้งแบบกนหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวน ถ้า มองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด



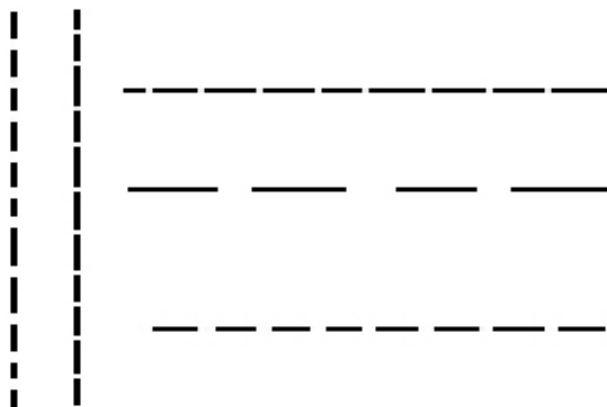
รูปที่ 2.16 ลักษณะของเส้นโค้งแบบกนหอย

2.7 เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่ รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง



รูปที่ 2.17 ลักษณะของเส้นโค้งวงแคบ

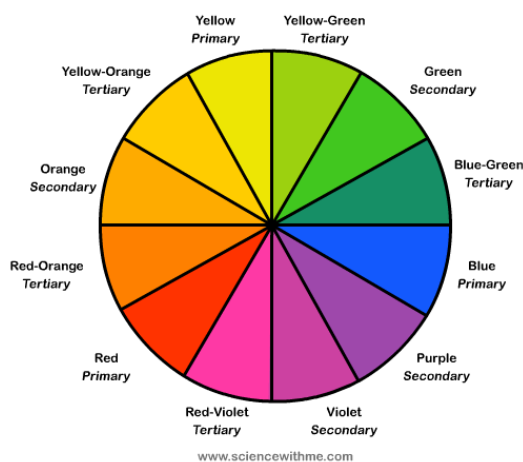
2.8 เส้นประให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่องขาดหาย ไม่ชัดเจนทำให้เกิดความเครียด



รูปที่ 2.18 ลักษณะของเส้นประ

ความสำคัญของเส้นใช้ในการแบ่งที่วางออกเป็นส่วน ๆ กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมากำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น ให้ความรู้สึก ด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

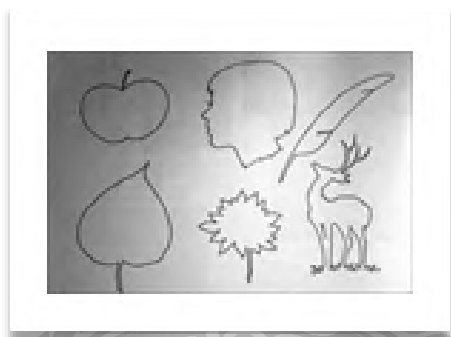
3. สี(Color) คือลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสีโดยผ่าน กระบวนการรับรู้ด้วยตา สีเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานศิลปะ สีจะช่วยให้เกิดความ น่าสนใจ และมีชีวิตชีวาแก่ ผู้ที่ได้พบเห็น อีกทั้งยังให้ความรู้สึกต่าง ๆ และ สียังมีอิทธิพลต่อจิตใจ ของมนุษย์



รูปที่ 2.19 วงจรสี

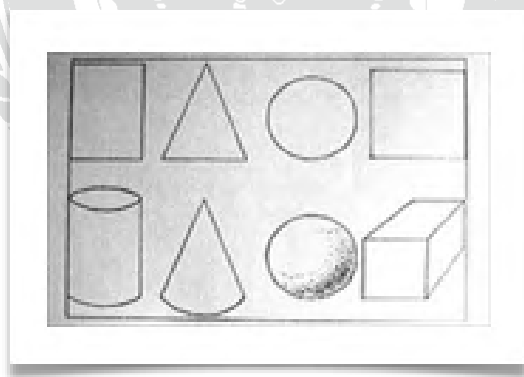
4.รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้างและความยาว รูปร่างและรูปทรง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

4.1 รูปร่างธรรมชาติ(Natural Shape) หมายถึงรูปร่างที่เกิดขึ้นเองตาม ธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช



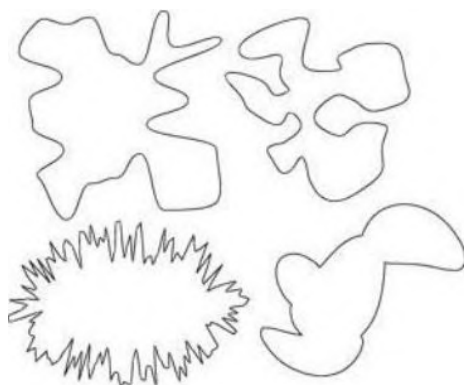
รูปที่ 2.20รูปร่างธรรมชาติ

4.2 รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มี โครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น



รูปที่ 2.21รูปทรงเรขาคณิต

4.3 รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้ สร้างสรรค์ ให้ ความรู้สึกที่เป็นเสรีไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของ สิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่าง ของหยดน้ำ เมฆ และควีน



รูปที่ 2.22 รูปร่างอิสระ

5. รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่ สายตาใน ลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้ง ส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก คือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก



รูปที่ 2.23 รูปทรง

6. ค่าน้ำหนักคือค่าความอ่อนแก่ ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value) หมายถึง จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงา ตามที่ ประสาทตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิด ระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง



รูปที่ 2.24 น้ำหนักอ่อน-แก่

ความสำคัญของค่าน้ำหนักให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติแก่รูปร่างและความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง ทำให้เกิดระยะความตื้น-ลึก และ ระยะใกล้-ไกลของภาพ และทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

7. พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะผิว หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุที่มองเห็นและ สัมผัสพื้นผิว ได้แสดงความรู้สึกหยาบ ละเอียด ขรุขระ มั่น ด้านเป็นเส้น เป็นจุดจับดูแล้วสะดุดมือ หรือสัมผัสได้จากความรู้สึก ผิวเป็นทัศนธาตุที่นำมาประกอบในการสร้างงานศิลปะ ลักษณะผิวที่ แตกต่างกันจะทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างกัน

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

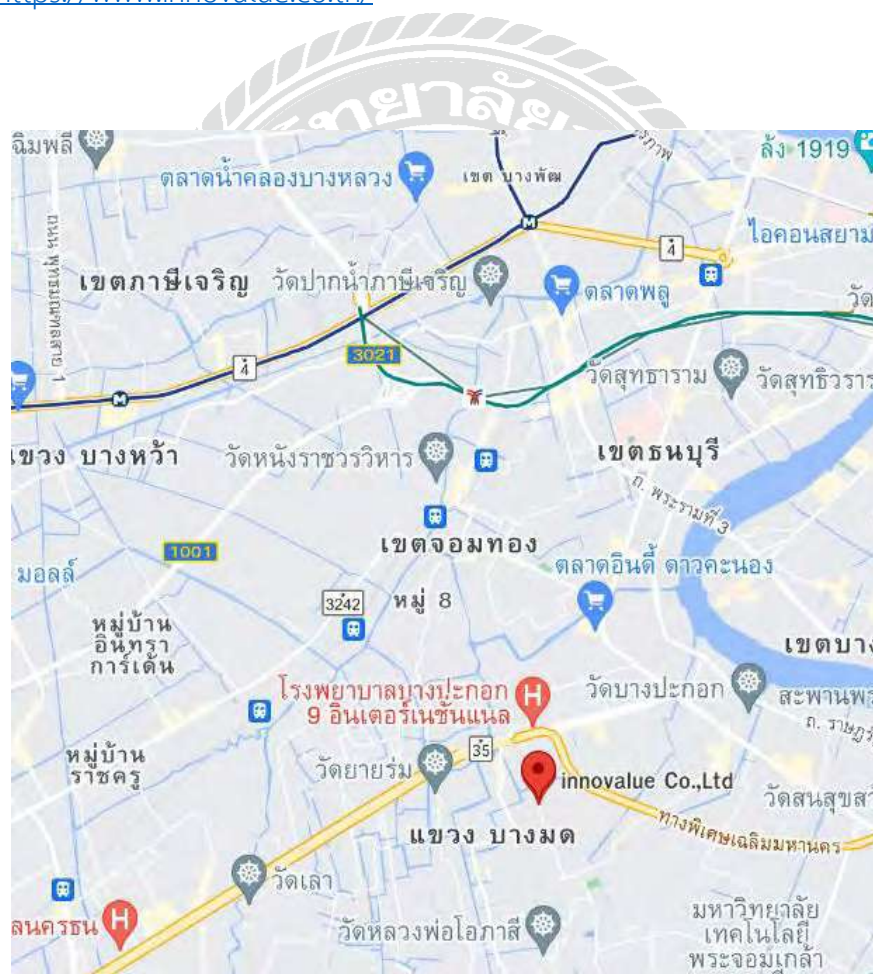
ชื่อสถานประกอบการ บริษัท อินโนแวลู จำกัด

ที่ตั้งสถานประกอบการ 255/1 พระรามที่ 2 ซอย 25 แขวง บางมด เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร 10150

เบอร์โทรศัพท์ 02429121

เว็บไซต์ <https://www.innovalue.co.th/>

แผนที่



รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้งบริษัท

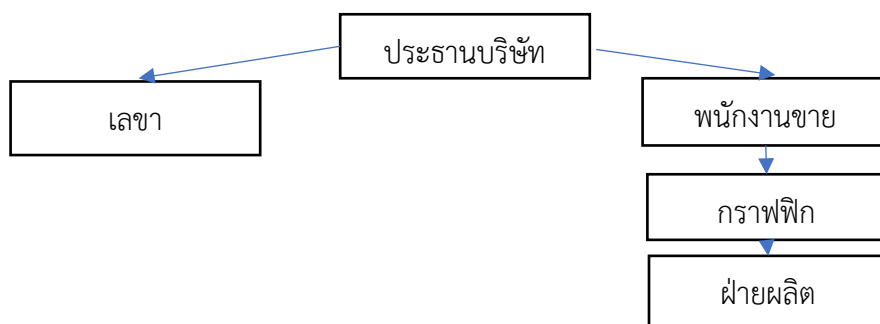
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท อินโนแวลู จำกัด ประกอบกิจการ รั้บออกแบบ บริการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และโฆษณาทุกชนิดแบบ ครบวงจร การบริหารจัดการ การบริการด้านการขาย การออกแบบและครีเอทีฟ การพิมพ์และการผลิต การขนส่ง ตลอดจนการติดตั้งงานทุกประเภท



รูปที่ 3.2 ตราสัญลักษณ์ของบริษัท อินโนแวลู จำกัด

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กรบริษัท อินโนแวลู จำกัด



รูปที่ 3.3 แผนผังโครงสร้างองค์กร

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นายสิริวิชัย ภูตยานนท์

ฝ่ายออกแบบ กราฟฟิคดีไซน์

ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกงาน

ลักษณะงานที่ได้รับ การออกแบบและทำไฟล์พิมพ์

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3.5.1 ชื่อ-สกุลพนักงานที่ปรึกษา นายอุดมศักดิ์ สถาวร

3.5.2 ตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา กราฟฟิคดีไซน์

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 8 มิถุนายน 2565 –21 กันยายน 2565

3.6.2 ปฏิบัติงาน วันจันทร์ –วันศุกร์ เวลา 8.30 น.–17.30 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการเพื่อนำเสนอผลงานและพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจ ศึกษาโดยแบ่งตามประเภทดังนี้

3.7.1 ได้รับมอบหมายงานจากประธานบริษัทให้ทำการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยคำนึงถึงเรื่องการใช้สีการใช้เส้น และลักษณะชิ้นของงาน

3.7.2 ค้นหารูปแบบเพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน หลังจากที่ได้รับมอบหมายงานแล้ว ได้มีการหาข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการผลิตผลงานออกแบบมาสอดคล้องของ บริษัทอินโนแวลู จำกัด

3.7.3 ค้นหาสิ่งที่น่าสนใจในปัจจุบัน โดยคำนึงถึงสิ่งที่ได้รับมอบหมายและผู้พบเห็น สามารถเข้าใจได้ทันที

3.7.4ลงมือออกแบบและลงสี ก่อนส่งให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบ ความสวยงามของตัวชิ้นงาน เพื่อที่จะนำไปพัฒนาต่อไป

3.7.5 เริ่มผลิตผลงาน โดยคำนึงรูปแบบการเผยแพร่ เช่น โทนสี แสงเงา เสียง ข้อความ

3.7.6 นำเสนอประธานบริษัทเพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย

3.7.7 นำมาปรับปรุงแก้ไข หลังจากมีการส่งผลงานไปตรวจสอบความเรียบร้อย จึงมีการ แก้ไขตาม คำแนะนำของพนักงานที่ปรึกษา

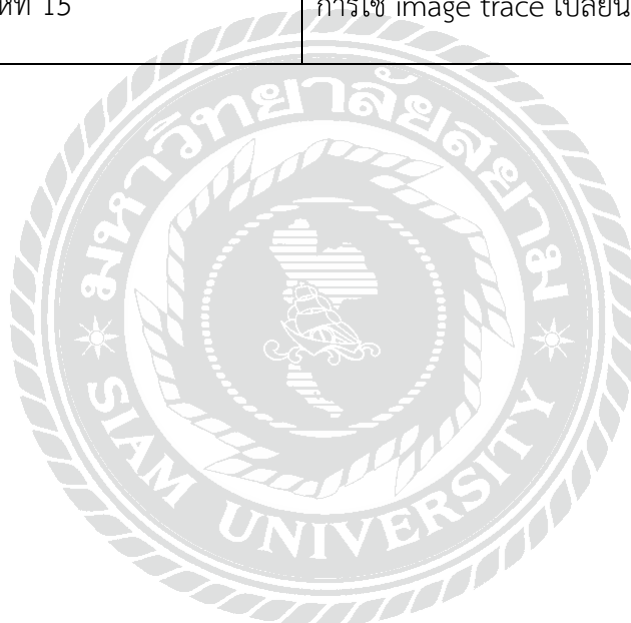
3.7.8 นำผลงานส่งตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความถูกต้องและเสร็จสมบูรณ์จึงจะเผยแพร่สื่อ โฆษณานบน เฟซบุ๊ก แฟนเพจ youtube line

3.8 ระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ ตารางที่

3.1แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
สัปดาห์ที่ 1	การออกแบบมาสคอตของบริษัท อินโนแวลู จำกัด
สัปดาห์ที่ 2	การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Emojis โดย ใช้มาสคอตของบริษัท อินโนแวลู จำกัด
สัปดาห์ที่ 3	การออกแบบพัฒนา โลโก้ Akn กระเพาะซิ่ง
สัปดาห์ที่ 4	การออกแบบพัฒนาโปสเตอร์ โฆษณาขาย กระเพาะซิ่ง
สัปดาห์ที่ 5	การออกแบบโปสเตอร์ โฆษณาขาย กระเพาะซิ่ง ต่อ
สัปดาห์ที่ 6	การออกแบบ Logo AKN Bikers เพื่อใช้ในวิดีโอ Trips Phuket
สัปดาห์ที่ 7	การออกแบบที่วางแก้วน้ำ AKN กระเพาะซิ่ง
สัปดาห์ที่ 8	ไต่คัทและปรับสีภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club
สัปดาห์ที่ 9	การออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club
สัปดาห์ที่ 10	ไต่คัทรูปภาพที่ใช้ในงาน AKN กระเพาะซิ่ง 1.ภาพรึบบิ้น 2.ภาพไฟ 3.ภาพกระเพาะ

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
สัปดาห์ที่ 11	ไดค์ทรูปที่ใช้ในงานออกแบบ Banner Innovalue 1.ภาพไอคอน 2.ภาพโลโก้ ISO
สัปดาห์ที่ 12	ไดค์ทรูปที่ใช้ในการออกแบบลายเสื้อAKN BIKERS 1.ภาพเสื้อสีขาว 2.ภาพเสื้อสีดำ
สัปดาห์ที่ 13	ไดค์ทรูปเพื่อใช้ในสื่อโฆษณาออนไลน์ 1.ภาพเอฟเฟค 2.ภาพกระดาษขาด
สัปดาห์ที่ 14	งานตัดต่อวิดีโอ AKN BIKERS Tirp Phuket
สัปดาห์ที่ 15	การใช้ image trace เปลี่ยนภาพให้เป็น vector



3.9 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.9.1 ฮาร์ดแวร์

1. Notebook
- 2.Processor Intel(R) Core(TM) i7-7700HQ CPU @ 2.80GHz 2.80 GHz
- 3.Installed RAM 12.0 GB
- 4.System type 64-bit operating system, x64-based processor
- 5.Pen and touch Pen support

3.9.1 ซอฟต์แวร์

1. window 10
2. โปรแกรม Adobe illustrator 2022
3. โปรแกรม Adobe illustrator 2022
4. โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2022



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

สัปดาห์ที่ 1

4.1 ขั้นตอนการจัดทำโครงการ

จากการศึกษาขั้นตอนการทำงานของบริษัท อินโนแวลู จำกัด ผู้จัดทำได้เรียนรู้ระบบการทำงาน โดยเริ่มจากความต้องการของทางบริษัทที่ต้องการประชาสัมพันธ์องค์กรในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อดำเนินธุรกิจด้านการบริการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และโฆษณาทุกชนิดแบบครบวงจร จากนั้นจึงรับขอบเขตงาน จากพนักงานที่ปรึกษา ลงมือหาข้อมูลตัวอย่างงานในรูปแบบต่าง ๆ แล้วนำมาออกแบบมาสคอต เมื่อได้ทุกอย่างครบแล้ว เริ่มต้นการออกแบบผลงาน และนำผลงานที่ได้ ส่งให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจ หากมีข้อเสนอแนะทางผู้จัดทำจะนำมาปรับปรุงแก้ไขและสร้างตรวจสอบอีกครั้งเพื่อเผยแพร่ลงใน สื่อต่างๆ ของบริษัท

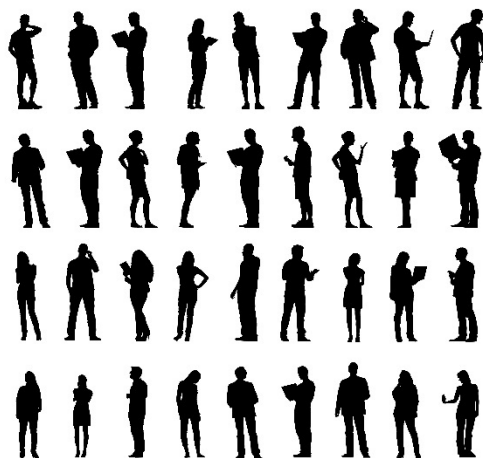
4.2 ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน

4.2.1 ขั้นตอนในการวางแผนการดำเนินงาน อย่างแรกคือตัวละครหลักของบริษัท โดย บริษัทที่ต้องการที่จะมีมาสคอตเป็นของตนเอง และใช้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์องค์กร



รูปที่ 4.1 งานออกแบบมาสคอตของบริษัทที่ใช้สีและตัวละครหลัก โดย มีประธานบริษัทเป็นต้นแบบ

เริ่มต้นหาข้อมูลในเว็บไซต์ Free pik เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่สามารถหารูปภาพต่าง ๆ จากทางเว็บไซต์นี้ได้ จากนั้นเลือกเฉพาะรูปที่เป็นแบบขาวดำ ผู้จัดทำจะหาเฉพาะภาพเงาที่เป็นของมนุษย์ เพื่อเอามาใช้อ้างอิงในการออกแบบมาสคอต



รูปที่ 4.2 ภาพ Silhouette จากเว็บไซต์ Free pik

เมื่อได้รูปภาพที่ต้องการแล้วจากนั้นหาข้อมูลลายเส้น รูปแบบของมาสคอตที่ต้องการจะออกแบบ โดย ผู้จัดทำได้ใช้ลายเส้น น่ารัก สไตล์ จิบิ เพราะ มีความน่ารัก ใช้งานง่าย และยังเหมาะกับการดัดแปลง ทำเป็นสติ๊กเกอร์ไลน์



รูปที่ 4.3 ภาพมาสคอต สไตล์จิบิ จากเว็บไซต์ Free pik

4.2.2 การวางแผนในการทำงาน การวางแผนนั้นจะเป็นตัวกำหนดว่างานจะออกมาในรูปแบบลักษณะไหน และการใช้สี ตัวอักษรควรจะเป็นอย่างไร จะต้องมีความชัดเจนเห็นแล้วสามารถเข้าใจได้ทันที และเพื่อให้ชิ้นงานที่ออกแบบเป็นไปตามความต้องการของบริษัท

4.2.3 การออกแบบจะต้องเริ่มคิดตามโจทย์และร่างภาพออกมาว่าเราต้องการลักษณะอย่างไร รวมถึงการใช้เส้นและสีให้มีความน่าสนใจ โดยองค์ประกอบและสไตล์ของมาสคอตจะมาจาก การหาข้อมูลความนิยมในปัจจุบันว่าตอนนี้มีอะไรที่คนกำลังให้ความสนใจ

4.2.4 การลงมือปฏิบัติชิ้นงาน เมื่อทำความเข้าใจในงานที่ได้รับมอบหมายแล้วจำเป็นต้องศึกษาสิ่งในกลุ่มเป้าหมายให้มีความสนใจในปัจจุบันว่ามีอะไรบ้าง เพื่อให้คนที่มาพบเห็นสามารถเข้าใจในตัวงานได้ง่ายขึ้น และยังคงคำนึงถึงความเหมาะสมของ เส้น และสีที่ใช้



รูปที่ 4.3 โทนสีหลักที่จะใช้ในงานออกแบบมาสคอตประชาสัมพันธ์ บริษัทอินโนแวลู

สีน้ำเงิน (#053379) สีดำ (#25304C) สีน้ำตาลอ่อน (#8F5D42) สีเนื้ออ่อน (#FCDFB9)

4.3 ขั้นตอนการออกแบบ

4.3.1 การออกแบบมาสคอตของบริษัท อินโนแวลู จำกัด

เริ่มต้นด้วยการวาด silhouette จากข้อมูลอ้างอิงที่หามาได้ เพื่อให้เห็นรูปแบบของไอเดีย รูปร่าง และรูปทรงที่น่าสนใจ โดดเด่น



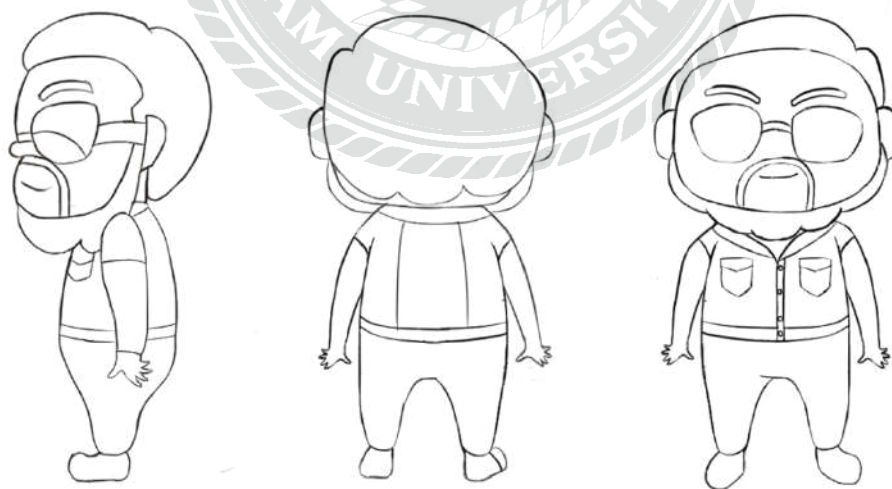
รูปที่ 4.4 ภาพการออกแบบ Silhouette ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด

เมื่อได้รูปแบบของ Silhouette ที่ต้องการแล้วจากนั้นนำมาออกแบบสเก็ทเป็นลายเส้นในแบบสไตล์ จิบิ ทำการออกแบบมาหลายแบบ และส่งให้พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความเรียบร้อยของงานและนำมาปรับปรุงแก้ไข



รูปที่ 4.5 ภาพการออกแบบสเก็ท ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด

เมื่อพนักงานที่ปรึกษาให้คำแนะนำ ก็นำคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน จนเสร็จ ได้รูปแบบ สัดส่วน สไตล์ ลายเส้นที่ต้องการ พร้อมทั้งทำออกแบบในส่วนของ ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง



รูปที่ 4.6 ภาพการออกแบบสเก็ทแบบสมบูรณ์ ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด

นำสเก็ตทั้งสามด้านมาลงสีในโปรแกรม Clip Studio Paint โดยใช้ค่าสีที่อ้างอิงมาจากภาพถ่ายของ
ประธานบริษัทในการลงสีตัวมาสคอต



รูปที่ 4.7 ภาพการลงสีแบบสมบรณ์ ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด

จากนั้นเมื่อได้ตัวมาสคอตที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ได้ทำการออกแบบในส่วนของท่าโพสท์ ในรูปแบบต่างๆ เพื่อ
สะท้อนให้เห็นถึงตัวคาแรคเตอร์ของมาสคอต



รูปที่ 4.8 ภาพการออกแบบท่าทางต่างๆ ของมาสคอต บริษัท อินโนแวลู จำกัด

สัปดาห์ที่ 2

4.3.2 การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Emojis โดย ใช้มาสคอตของบริษัท อินโนแวลู จำกัด

เริ่มต้นหาข้อมูลในเว็บไซต์ Free pik เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่สามารถหารูปภาพต่าง ๆ จากทางเว็บไซต์นี้ได้ จากนั้นเลือกเฉพาะรูปEmojis ผู้จัดทำจะหาเฉพาะภาพที่เป็นการแสดงอารมณ์ของมนุษย์ เพื่อเอามาใช้อ้างอิงในการออกแบบสติ๊กเกอร์ Emojis ของบริษัทอินโนแวลู



รูปที่ 4.9 ภาพ Emojis จากเว็บไซต์ Free pik

เมื่อได้ข้อมูลที่ต้องการแล้ว ได้เริ่มทำการออกแบบ Emojis หลายๆแบบ มี ทั้ง อารมณ์ โกรธ ตกใจ เศร้า มีนงง รัก ผ่อนคลาย



รูปที่ 4.10 ภาพการออกแบบ Emojis อารมณ์ โกรธ ตกใจ เศร้า มีนงง รัก ผ่อนคลาย

นำสเก็ตที่ได้ออกแบบให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบ และเมื่อผ่านทำการตัดเส้น ปรับให้เข้ากับแบบมาสคอตของบริษัท



รูปที่ 4.11 ภาพการออกแบบ Emojis แบบตัดเส้น อารมณ์ โกรธ ตกใจ เศร้า มึนงง รัก ผ่อนคลาย

เมื่อรูปร่าง สไตล်ลายเส้น ผ่านแล้ว ทำการลงสี โดย อ้างอิงจากมาสคอตของบริษัท อินโนแวลู จำกัด แล้ว นำให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบ เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์ของตัวชิ้นงาน ก่อนนำไปใช้ทำเป็นสติ๊กเกอร์ไลน์



รูปที่ 4.12 ภาพการออกแบบ Emojis แบบตัดเส้น อารมณ์ โกรธ ตกใจ เศร้า มึนงง รัก ผ่อนคลาย

สัปดาห์ที่ 3

4.3.3 การออกแบบพัฒนา โลโก้ AKN กระเพราชิง

เริ่มต้นวิเคราะห์โลโก้เก่าของ AKN กระเพราชิง นำรูปแบบของโลโก้เก่ามาออกแบบใหม่ที่น่าสนใจมากขึ้น โดย ทำการสกัดออกมาหลายๆ แบบ เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบ



รูปที่ 4.13 ภาพ logo AKN กระเพราชิงแบบเก่า

เมื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบแล้ว ก็ได้รับคำแนะนำและได้เริ่มนำเอารูปแบบที่น่าสนใจมาออกแบบต่อ เพื่อให้ได้ตัวโลโก้ที่เสร็จพร้อมลงสี



รูปที่ 4.14 ภาพการออกแบบสเก็ต logo AKN กระเพราชิง

สีที่ใช้มาจากการนำสีจากโลโก้อันเก่ามาวิเคราะห์ ทำการหาค่าสีที่จะใช้เพื่อให้เข้ากับโลโก้ที่ออกแบบใหม่ โดยสีมีใช้จะเป็นสีที่ใช้กระตุ้นความอยากอาหาร สีที่ทำให้นึกถึงอาหารที่จำหน่าย คือ กะเพราหมูสับ



รูปที่ 4.15 โทนสีหลักที่จะใช้ในงานออกแบบ logo AKN กะเพราชิง

สีเหลืองอ่อน (#FEF85C) สีส้ม (#F1B70C) สีแดง (#E9514C) สีเขียว (#29BA25)

นำสีที่สรุปจากการวิเคราะห์มาใช้ในโลโก้ที่ออกแบบ ได้ใช้ลักษณะของการถมดำเพื่อให้ดูสนุกสนานเหมือนคอมมิคตะวันตกที่เป็นแรงบันดาลใจในการก่อตั้งกลุ่ม AKN BIKER CUBE



รูปที่ 4.16 ภาพ logo AKN กะเพราชิงสมบูรณ์

สัปดาห์ที่ 4

4.3.4 การออกแบบพัฒนาโปสเตอร์ โฆษณาขาย กะเพรา ซึ่ง

เริ่มต้นหาข้อมูลของโปสเตอร์ขายเมนูอาหาร ผู้มอบหมายอยากให้ตัวโปสเตอร์มีลักษณะ คล้ายโปสเตอร์ ตะวันยุคเก่า



รูปที่ 4.17 ภาพ อาหาร เมนูกะเพราของร้าน กะเพราซึ่ง

นำหัวข้อที่ได้มาออกแบบโปสเตอร์เมนูอาหาร ที่มีสไตล์ของตนเอง ผสมกับสไตล์คอมมิคตะวันตก แล้วนำเสนอต่อพนักงานที่ปรึกษา



รูปที่ 4.18 ภาพสเก็ต อาหาร เมนูกะเพราของร้าน กะเพราซึ่ง

สัปดาห์ที่ 5

เมื่อตรวจสอบเสร็จก็เริ่มทำการออกแบบต่อในส่วนของ ตัวโปสเตอร์ ขนาด A 3 จัดวางองค์ประกอบของภาพและนำเสนอต่อพนักงานที่ปรึกษาจนเสร็จ



รูปที่ 4.19 ภาพโปสเตอร์ เมนูกะเพราของร้าน กะเพราซิ่ง

สัปดาห์ที่ 6

4.3.5 การออกแบบ Logo AKN Bikers เพื่อใช้ในวิดีโอ Trips Phuket

เริ่มต้นวิเคราะห์โลโก้เก่าของ AKN Bikers นำรูปแบบของโลโก้เก่ามาออกแบบใหม่ให้น่าสนใจมากขึ้น โดยทำการสกัดออกแบบ เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบ



รูปที่ 4.20 ภาพ Logo AKN Bikers อันเก่า

โดยทำการสกัดออกแบบ เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบ



รูปที่ 4.21 ภาพสกัด Logo AKN Bikers อันใหม่

หลังจากแบบสเก็ตผ่าน ได้เริ่มวิเคราะห์สีที่ใช้ใน Logo เพื่อความสอดคล้องกับบรรยากาศที่ภูเก็ต โดยอ้างอิงจากภาพธรรมชาติ ทะเล ที่ภูเก็ต นำมาใช้ในการลงสี



รูปที่ 4.22 ภาพ ทะเลที่ ภูเก็ต



รูปที่ 4.23 ภาพ Logo AKN Bikers แบบที่ 1



รูปที่ 4.24 ภาพ Logo AKN Bikers แบบที่ 2

สัปดาห์ที่ 7

4.3.6 การออกแบบที่วางแก้วน้ำ AKN กะเพราซิ่ง

เริ่มต้นหาข้อมูลของที่วางแก้วน้ำ ผู้มอบหมายอยากให้ตัวที่วางแก้วน้ำ มีลักษณะ คล้ายป้ายร้านอาหาร ตะวันยุคเก่า



รูปที่ 4.25 ภาพ ป้ายร้านอาหารสไตล์ตะวันตก

ผู้จัดทำได้ทำการออกแบบลาย และรูปทรงของที่วางแก้วน้ำ แล้วนำไปพิกษางานที่ปรึกษาตรวจสอบ



รูปที่ 4.26 ภาพสเก็ตที่วางแก้วน้ำ AKN กะเพราซิ่ง

ทำการวิเคราะห์สีของป้ายร้านอาหาร สไตล์ตะวันตก แล้วทำการลงสี ที่วางแก้วน้ำ นำเสนอต่อพนักงานที่
ปรึกษา เสร็จสิ้นกระบวนการ



รูปที่ 4.27 ภาพที่วางแก้วน้ำ AKN กะเพราซิ่ง แบบสมบูรณ์



สัปดาห์ที่ 8

4.3.7 ใดคัทและปรับสีภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club

ได้รับมอบหมายให้ทำการใดคัทและปรับสีภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club เพื่อนำไปใช้ในงานอื่นๆต่อไป



รูปที่ 4.28 ภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club

เมื่อใดคัทเสร็จ ได้ทำการลงสีให้ดูเหมือนภาพคอมมิคตะวันตก และส่งให้พนักงานที่ปรึกษา เพื่อใช้ในงานต่อไป



รูปที่ 4.29 ภาพใดคัทและปรับสีภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club

สัปดาห์ที่ 9

4.3.8 การออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club

ได้รับมอบหมายให้ทำการออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club โดยมีหัวข้อว่าใช้สไตล์ตะวันตก มีบรรยากาศของยุคเก่า (retro) องค์ประกอบของภาพต้องมี ประธานกลุ่ม AKN Bikers Club และ ตึกแดงที่เป็นที่รวมตัวของกลุ่ม



รูปที่ 4.30 ภาพตึกแดง ที่รวมตัวของกลุ่ม AKN Bikers Club



รูปที่ 4.31 ภาพ ประธานกลุ่ม AKN Bikers Club



รูปที่ 4.32 ภาพ Logo ที่ใช้อ้างอิงในการออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club

ทำการสเก็ตภาพลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club นำไปให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบ



รูปที่ 4.33 ภาพสเก็ตลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club

เมื่อพนักงานที่ปรึกษาให้คำแนะนำ ก็นำคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน จนเสร็จ ได้รูปแบบ สัดส่วน สไตล်ลายเส้นที่ต้องการ



รูปที่ 4.34 ภาพสเก็ตลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบตัดเส้นเสร็จ

นำภาพสเก็ตที่ได้มาลงสีโดย อ้างอิงจากข้อมูลที่หามาได้ช่วงต้น



รูปที่ 4.35 ภาพลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบสมบูรณ์

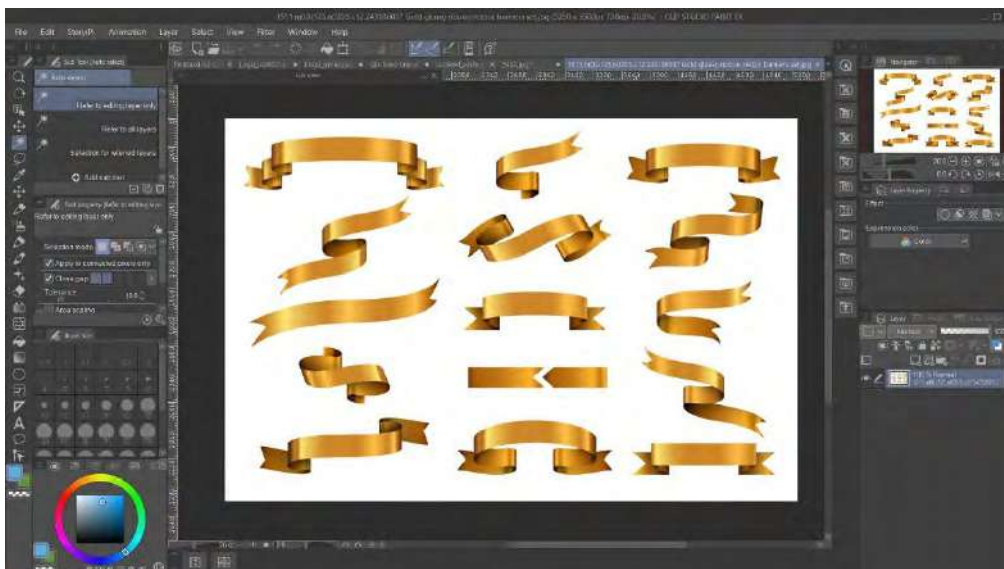
นำลายเสื้อผ้าที่ออกแบบมาจัดวางลงบน Mock up เสื้อผ้าที่จัดเตรียมไว้



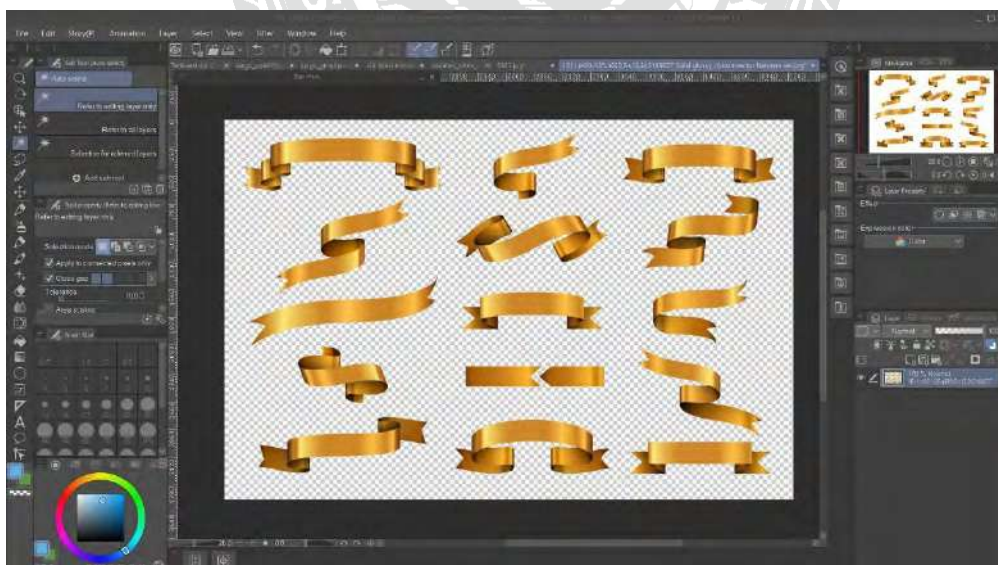
รูปที่ 4.36 ภาพลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบใส่ลงบน Mock up

สัปดาห์ที่ 10

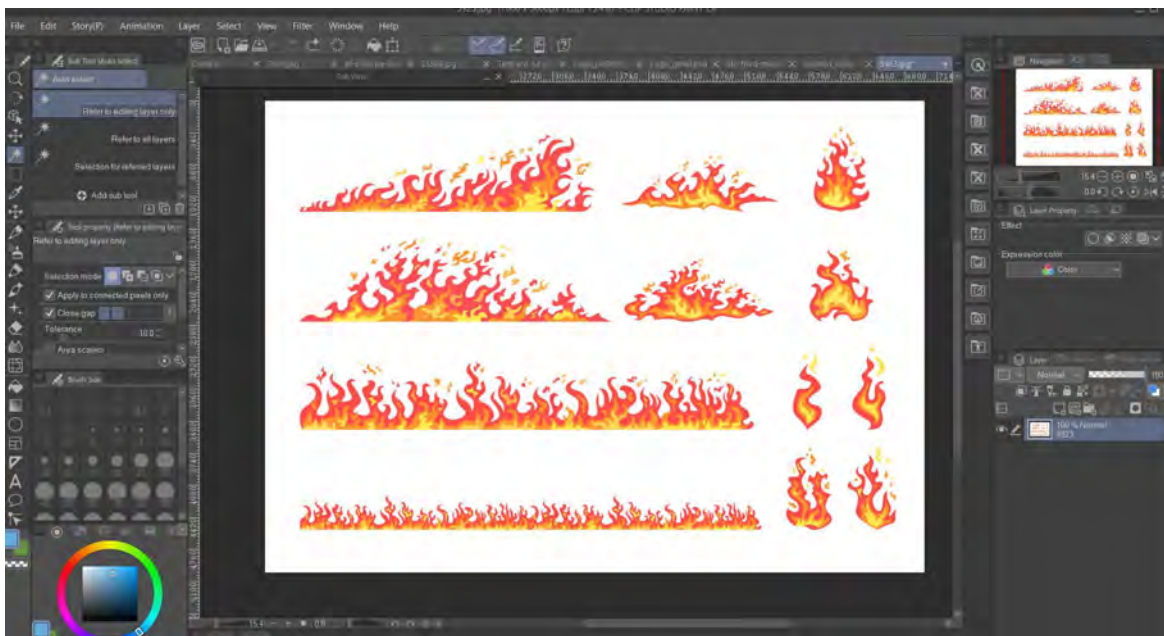
4.3.9 ไดคัทรูปภาพที่ใช้ในงาน AKN กะเพชรชิง



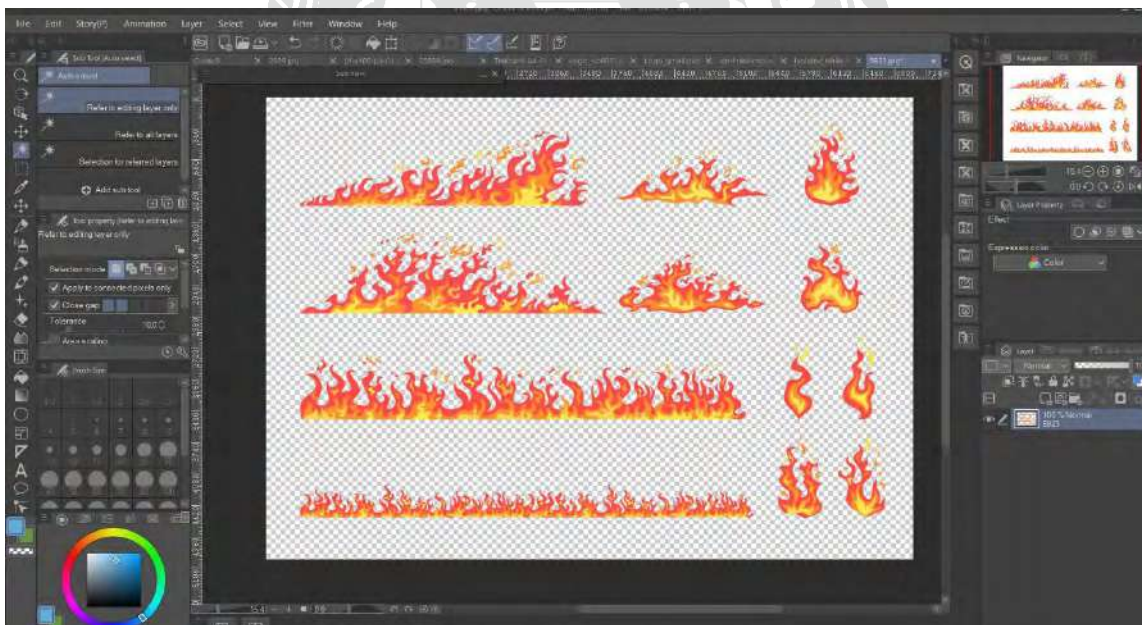
รูปที่ 4.37 ภาพริบบิ้นก่อนไดคัท



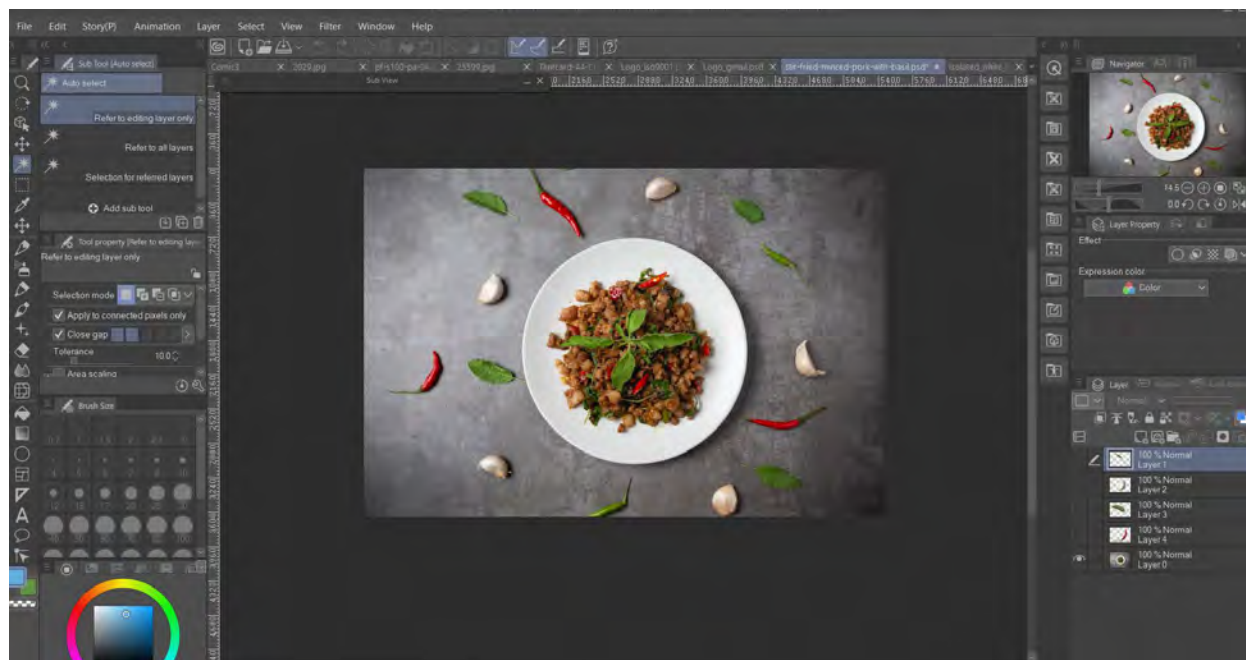
รูปที่ 4.38 ภาพริบบิ้นหลังไดคัท



รูปที่ 4.39 ภาพไฟก่อนได้คัท



รูปที่ 4.40 ภาพไฟหลังได้คัท



รูปที่ 4.41 ภาพกะเพราก่อนตัดคัท



รูปที่ 4.42 ภาพกะเพร่าหลังตัดคัท

สัปดาห์ที่ 11

4.3.10 ไดคัทรูปที่ใช้ในงานออกแบบ Banner Innovalue



รูปที่ 4.43 ภาพไอคอนก่อนไดคัท



รูปที่ 4.44 ภาพไอคอนหลังไดคัท



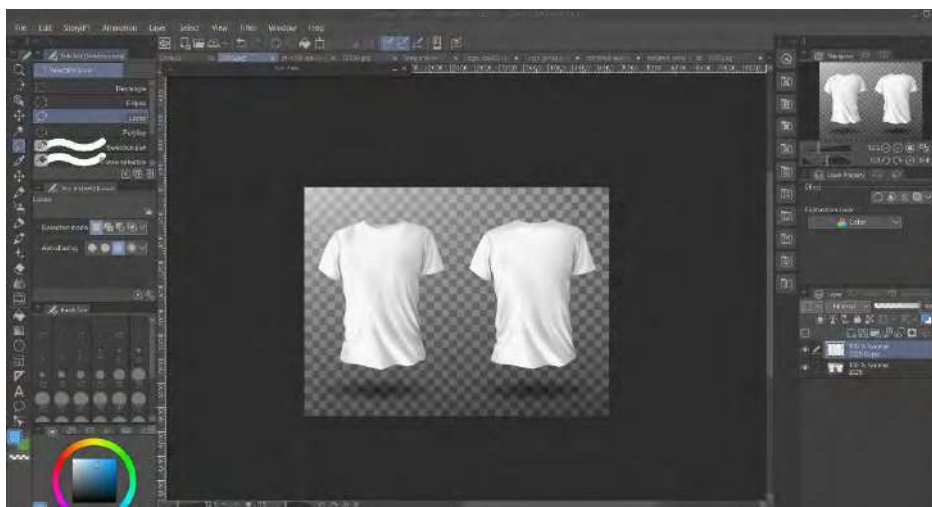
รูปที่ 4.45 ภาพโลโก้ ISO ก่อนดัดคัท



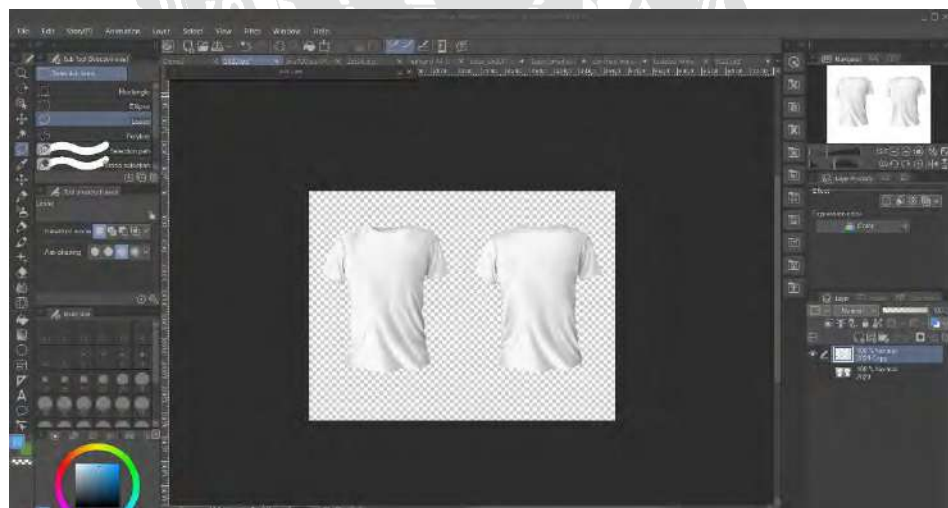
รูปที่ 4.46 ภาพโลโก้ ISO หลังดัดคัท

สัปดาห์ที่ 12

4.3.11 ไดคัทรูปที่ใช้ในการออกแบบลายเสื้อ AKN BIKERS



รูปที่ 4.47 ภาพเสื้อสีขาวก่อนไดคัท



รูปที่ 4.48 ภาพเสื้อสีขาวหลังไดคัท



รูปที่ 4.49 ภาพเสื้อสีดำก่อนไดคัท



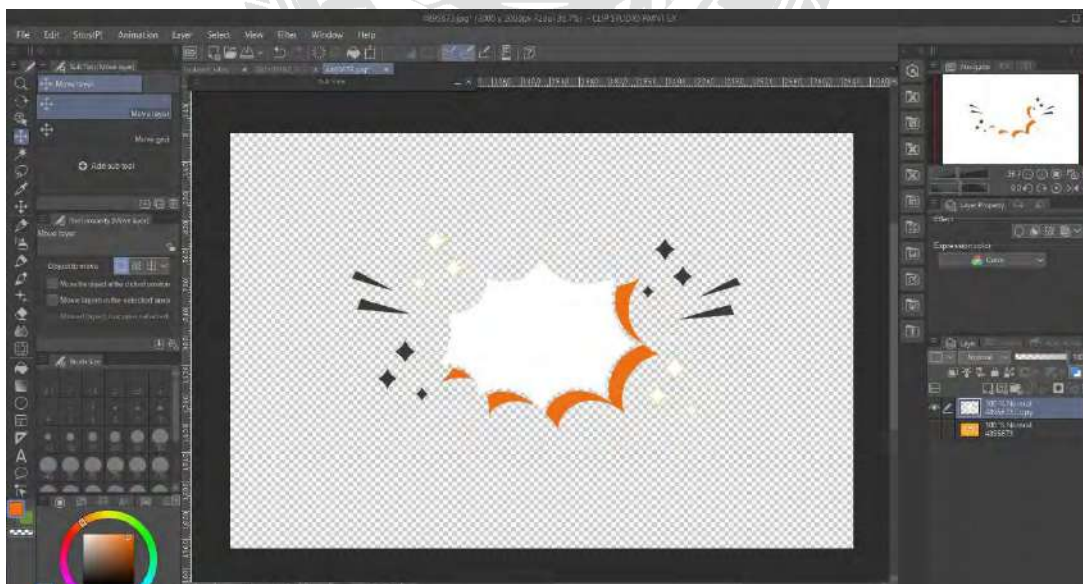
รูปที่ 4.50 ภาพเสื้อสีดำหลังไดคัท

สัปดาห์ที่ 13

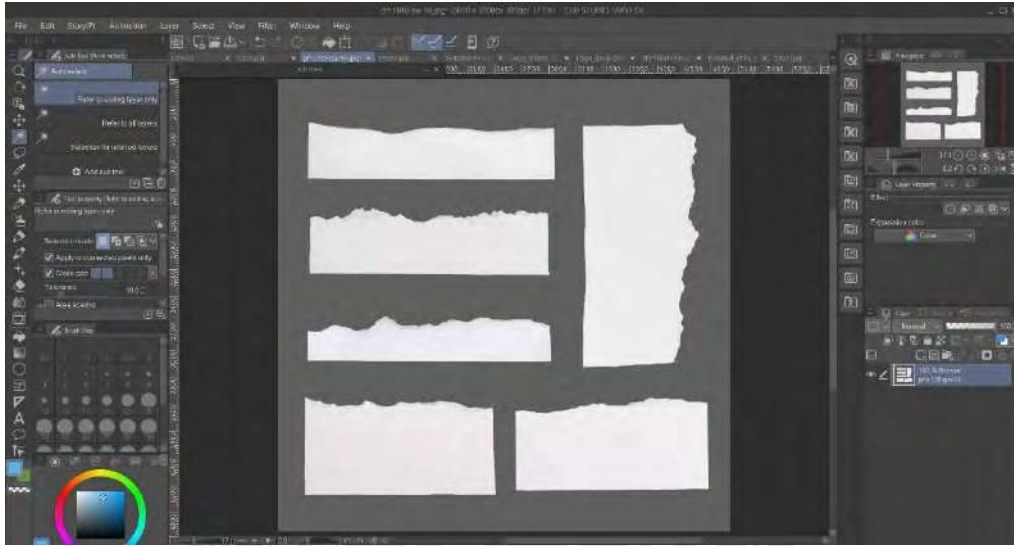
4.3.12 ไดคัทรูปเพื่อใช้ในสื่อโฆษณาออนไลน์



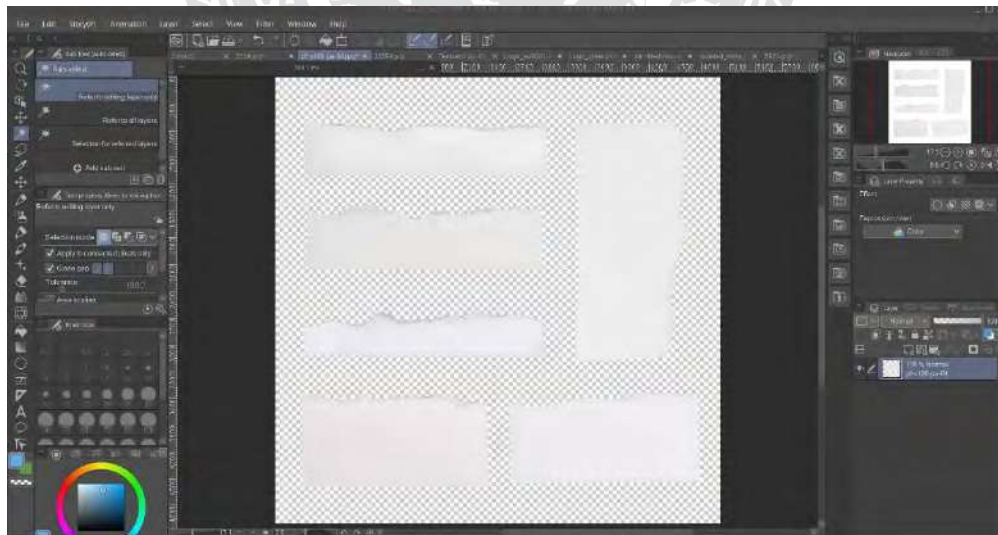
รูปที่ 4.51 ภาพเอฟเฟคก่อนไดคัท



รูปที่ 4.52 ภาพเอฟเฟคหลังไดคัท



รูปที่ 4.53 ภาพกระดาษขาดก่อนได้คัท



รูปที่ 4.54 ภาพกระดาษขาดหลังได้คัท

สัปดาห์ที่ 14

4.3.13 งานตัดต่อวิดีโอ AKN BIKERS Timp Phuket



รูปที่ 4.55 ภาพการตัดต่อวิดีโอ AKN BIKERS Timp Phuket



รูปที่ 4.56 ภาพการปรับแต่งโทนสีวิดีโอ AKN BIKERS Timp Phuket

สัปดาห์ที่ 15

4.3.14 การใช้ image trace เปลี่ยนภาพให้เป็น vector

เริ่ม ใช้โปรแกรม illustrator โดย ใช้คำสั่ง image trace ในการเปลี่ยนภาพให้เป็น vector เพื่อนำไปเปลี่ยนสีต่อไปในโปรแกรม Photoshop



รูปที่ 4.57 ภาพก่อนปรับแต่งโทนสีวิดีโอ AKN BIKERS Dino



รูปที่ 4.58 ภาพหลังปรับแต่งโทนสีวิดีโอ AKN BIKERS Dino

บทที่ 5 สรุป

ผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปโครงงานสหกิจศึกษา

5.1.1 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท อินโนแวลู จำกัด ตั้งแต่วันที่ 8 มิถุนายน 2565 ถึง 21 กันยายน 2565 เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ งานที่ได้รับมอบหมายออกแบบมาสคอต เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ต่างๆของบริษัท ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงาน การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ความชำนาญในการใช้โปรแกรม และได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานต่าง ๆ ของบริษัท ตามระยะเวลาที่กำหนด ความตรงต่อเวลาในการทำงาน รวมถึงการเข้ารับข้อมูลงานจากพนักงานที่ปรึกษาเพื่อผลิตงานออกมาให้มีคุณภาพและความพึงพอใจต่อชิ้นงาน ทั้งนี้จากการที่ได้จัดทำมาสคอตประชาสัมพันธ์พบว่า การออกแบบมาสคอตต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ สัดส่วน เส้น สีที่ใช้ รวมไปถึงการแสดงผลท่าทางของคาแรกเตอร์นั้นออกมา ให้ผู้พบเห็นเข้าใจความหมายของท่าทางและนิสัยของตัวมาสคอตที่จะสื่อถึงเอกลักษณ์ของแบรนด์หรือบริษัท เนื่องจากมาสคอตที่ผู้จัดทำได้เผยแพร่ออกไปต้องเป็นประโยชน์ต่อบริษัทในการดึงดูดผู้ที่มาพบเห็นให้สนใจ สามารถจดจำรู้ว่าเป็นมาสคอตของบริษัทของเรา อาจมีการดัดแปลงตัวมาสคอตให้กลุ่มเป้าหมายที่เข้ามาเห็นสามารถเข้าใจได้มากขึ้น และไม่เกิดปัญหาของการลอกเลียนแบบงานในภายหลัง เนื่องจากมีหลายที่จัดทำมาสคอตในลักษณะเดียวกันอยู่มาก ทำให้ทางผู้จัดทำต้องตรวจสอบว่าตัวมาสคอตซ้ำกับ ที่อื่น ๆ หรือไม่ ทั้งนี้การจัดทำสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ ชนิดนี้มีความจำเป็นต่อบริษัทอย่างมากเพราะสามารถเพิ่มลูกค้าจากการพบเห็นผ่าน facebook หรือทาง youtube ให้เข้ามาติดต่อกับ บริษัทผ่านช่องทางการติดต่อออนไลน์ จึงทำให้บริษัทมีคนภายนอกเข้ามาพบเห็นและรู้จักกว่าที่ผ่านมา

5.1.2 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงงาน

1. รูปแบบของสื่อที่จะนำไปใช้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ขององค์กร
2. ข้อมูลที่นำมาใช้ในการออกแบบมาสคอตสื่อถึงองค์กร

5.1.3 ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำมาประยุกต์ใช้ เป็นสื่อเคลื่อนไหวได้

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. ได้เรียนรู้การทำงานภายในองค์กรที่มีระเบียบแบบแผน
2. เรียนรู้ระบบระเบียบงานขององค์กรและงานที่จัดทำ
3. เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้มากขึ้นและเรียนรู้ที่จะกล้าพูดกล้าถามมากขึ้น
4. รู้จักการบริหารเวลามากขึ้นทำให้สามารถกำหนดงานได้ตรงตามเวลา

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. อุปกรณ์ที่ใช้มีการขัดข้อง ทำให้ชิ้นงานสูญหาย
2. โปรแกรมที่นำมาสร้างชิ้นงานเกิดการค้างจึงทำให้เกิดปัญหา

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

1. ออกแบบให้ตรงต่อความต้องการขององค์กร
2. จัดทำชิ้นงานให้เกิดความผิดพลาดน้อยที่สุด
3. มีการกำหนดเวลาในการส่งงาน

บรรณานุกรม

กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2550). *องค์ประกอบศิลป์ (COMPOSITION ART)*. สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.

ชัชวาลย์ สมทรัพย์และวัลภา นิมานนท์. (2524). *วิชาการโฆษณา*.

บริษัท ศูนย์ หนังสือ ดร.ศรีสง่า จำกัด.

ฐิติรัตน์ แก้วพณีกรัษี. (2556). *การโฆษณาผ่านสื่อที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค*.

มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ธวัชรัตน์ อินทนนชัย. (2552). *การโฆษณาเครื่องมือช่างและการบริโภคมายาคติของผู้บริโภค*

รับจ้างสี่ล้อในจังหวัดเชียงใหม่. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิไลลักษณ์ช่อนกลิ่น และศิริชัย สุวรรณประภา. (2551) *การโฆษณา*. เจริญรุ่งเรืองการ.

เสรี วงษ์มณฑา. (2529). *กว่าจะเห็นโฆษณา*. มณีพฤษ์.

Sissors, Jack Z. & Bumba, Lincoln. (1989). *Advertising Media Planning* (4th ed.). Illinois



ภาคผนวก ก. ผลงานที่จัดทำ



รูปที่ ก. 1 ออกแบบมาสคอต บริษัท อินโนแวลู



รูปที่ ก. 2 ออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Emojis มาสคอต บริษัท อินโนแวลู



รูปที่ ก. 3 ออกแบบ logo AKN กระเพราซิ่งสมบูรณ์



รูปที่ ก. 4 ออกแบบโปสเตอร์ เมนูกะเพราของร้าน กะเพราซิ่ง



รูปที่ ก. 5 การออกแบบ Logo AKN Bikers เพื่อใช้ในวิดีโอ Trips Phuket แบบที่ 1



รูปที่ ก. 6 การออกแบบ Logo AKN Bikers เพื่อใช้ในวิดีโอ Trips Phuket แบบที่ 2



รูปที่ ก. 7 การออกแบบที่วางแก่น้ำ AKN กะเพราซิ่ง



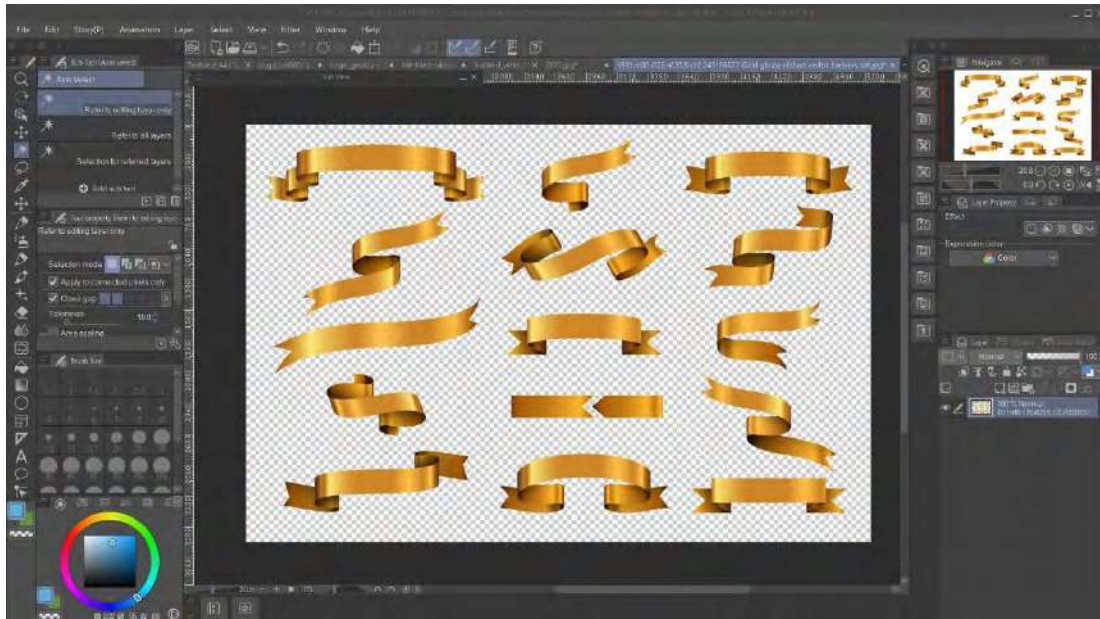
รูปที่ ก. 8 ไคคัทและปรับสีภาพประธานกลุ่ม AKN Bikers Club



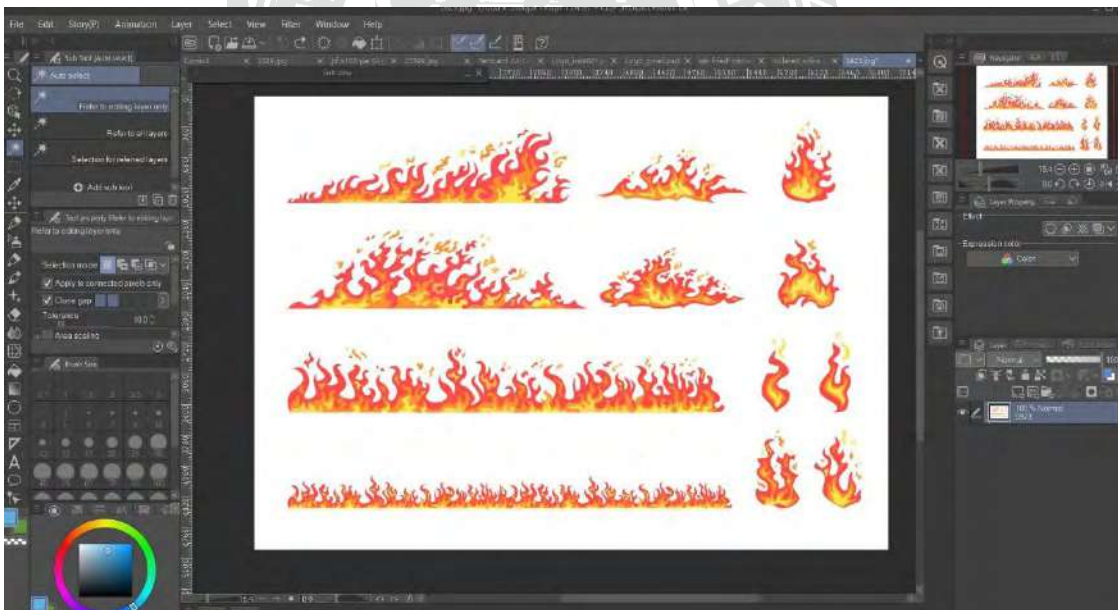
รูปที่ ก. 9 การออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบที่ 1



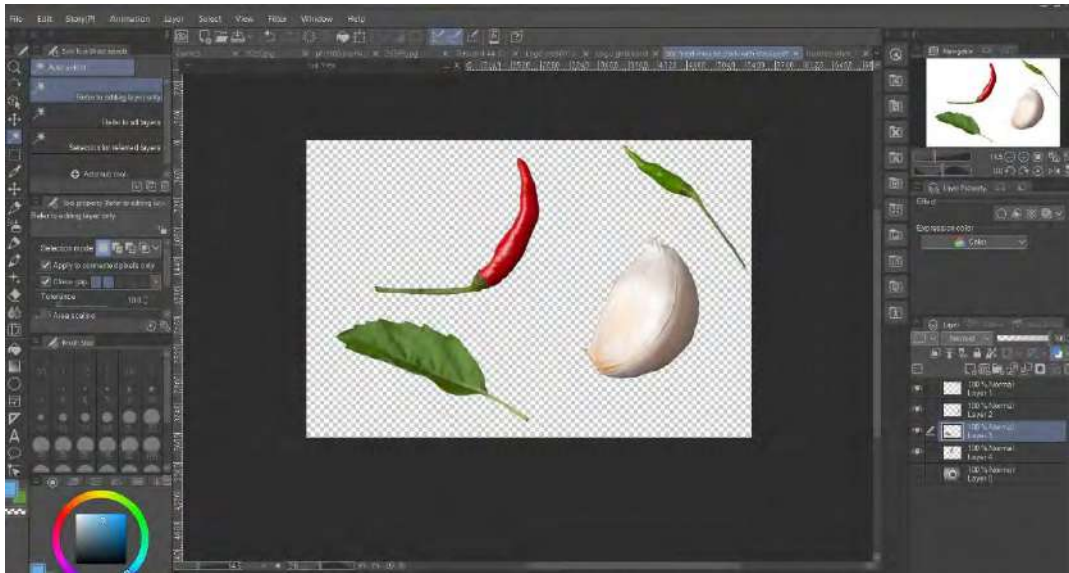
รูปที่ ก. 10 การออกแบบลายเสื้อผ้าของกลุ่ม AKN Bikers Club แบบที่ 2



รูปที่ ก. 11 ภาพริบบิ้นหลังได้คัท



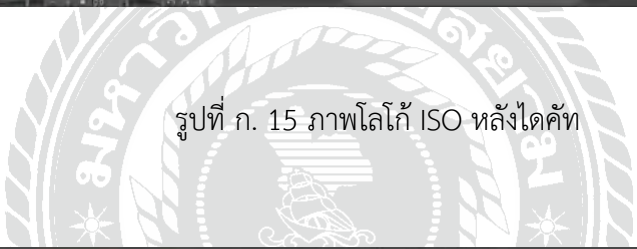
รูปที่ ก. 12 ภาพไฟหลังได้คัท



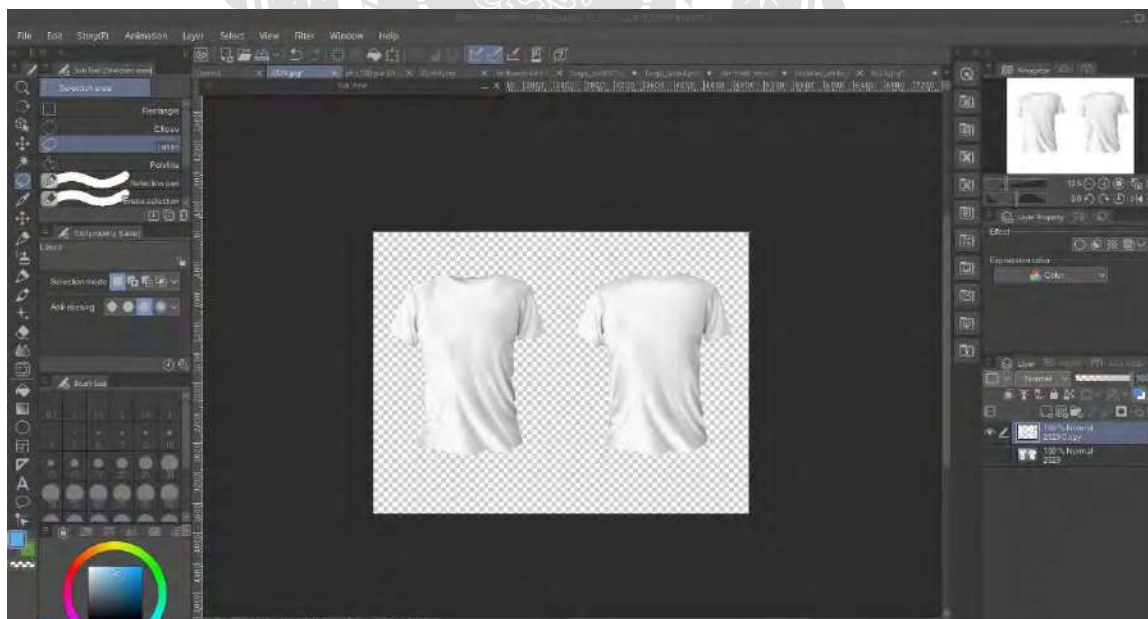
รูปที่ ก. 13 ภาพกะเพราหลังได้คัท



รูปที่ ก. 14 ภาพไอคอนหลังได้คัท



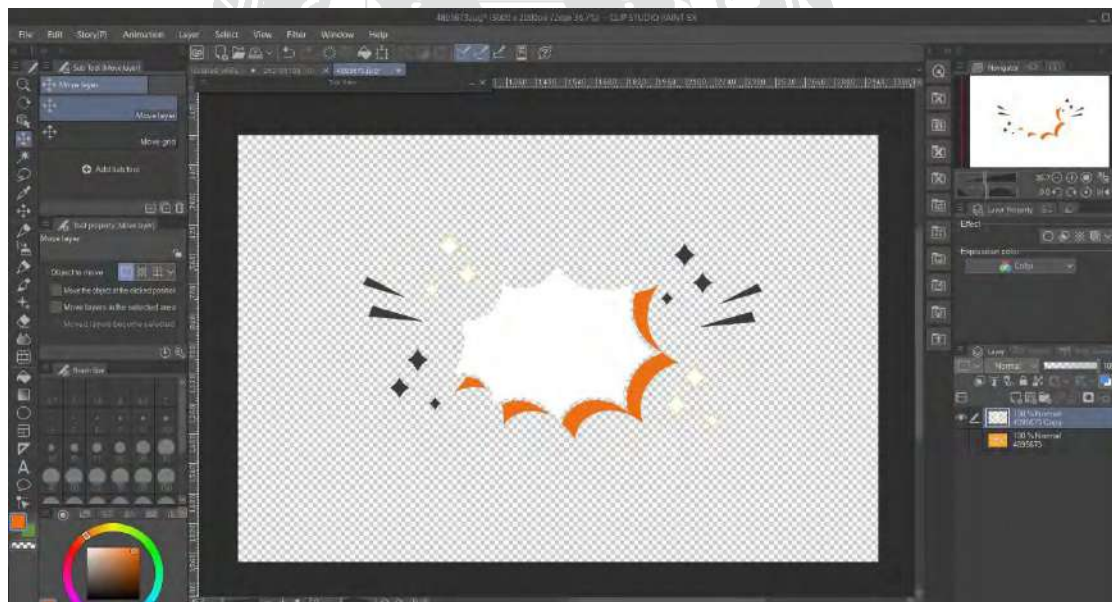
รูปที่ ก. 15 ภาพโลโก้ ISO หลังได้คัท



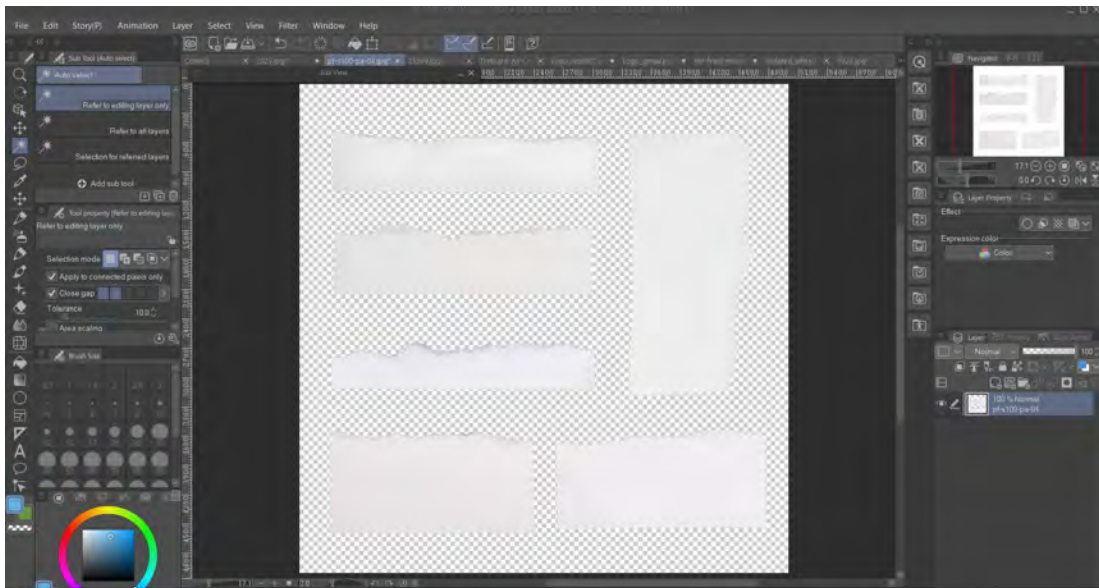
รูปที่ ก. 16 ภาพเสื้อสีขาวหลังได้คัท



รูปที่ ก. 17 ภาพเสื้อสีดำหลังได้คัท



รูปที่ ก. 18 ภาพเอฟเฟคหลังได้คัท



รูปที่ ก. 19 ภาพกระดาษขาดหลังได้คัท



รูปที่ ก. 20 ภาพการตัดต่อวิดีโอ AKN BIKERS Tirp Phuket



รูปที่ ก. 21 ภาพหลังปรับแต่งโทนสีวิดีโอ AKN BIKERS Dino



ภาคผนวก ข. ภาพขณะปฏิบัติงาน



รูปที่ ข. 1 สถานที่ปฏิบัติงาน



รูปที่ ข. 2 ออกแบบมาสคอตองค์กร

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6206400009
 ชื่อ - นามสกุล : นายสิริวิชญ์ ภูตยานนท์
 คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ
 สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
 ที่อยู่ : 99 2212 ถนนพระราม 2 ซอยท่าข้าม 30 แยก 2
 แขวงแสมดำ
 เขตบางขุนเทียน จังหวัด กรุงเทพมหานคร
 รหัสไปรษณีย์ 10150
 ผลงาน : การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์
 กรณีศึกษาบริษัท อินโนแวลู จำกัด



QR code เอกสาร

