

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ สำหรับบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด

The Project to Design of Motion Graphics Media for Public Relations and Education on Solar Energy Systems for Bangkok Sunshine Co., Ltd.

โดย

นางสาวรสิตา น่วมปฐม รหัส 6606400021

รายงานเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193 - 491 สหกิจศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568

หัวข้อโครงงาน	โครงการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับ ระบบโซล่าเซลล์ สำหรับบริษัท บางกอก ซันชายน์ จำกัด The Project to Design of Motion Graphics Media for Public Relations and Education on Solar Energy Systems for Bangkok Sunshine Co., Ltd.
รายชื่อผู้จัดทำ	นางสาวรสิตา น่วมปฐม
หลักสูตร	วิทยาศาตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
อาจารย์นิเทศ	อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร

อนุมัติให้โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน หลักสูตรวิทยาศาตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2568

คณะกรรมการสอบโครงงาน

..... อาจารย์นิเทศ

(อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร)

.....พนักงานที่ปรึกษา

(คุณรณัฐ ปาริฉัตรกานนท์)

..... กรรมการกลาง

(ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

..... รองอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิมปะวัฒนะ)

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ ผู้จัดทำได้มา ได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษา ในตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ ณ บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด ตั้งแต่ วันที่ 18 พฤษภาคม 2569 ถึง 28 สิงหาคม 2569 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดี ส่งผลให้ผู้จัดทำ ได้รับความรู้ ประสบการณ์ทำงานต่างๆและความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริงที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด ที่ให้โอกาส ผู้จัดทำ เข้ามาปฏิบัติสหกิจศึกษา กรุณาเสียสละเวลาอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่างๆตลอดระยะเวลาใน การปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

คุณรณัฐ ปาริฉัตรกานนท์ (กรรมการผู้จัด)

อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร (อาจารย์นิเทศ)

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำในการจักทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด และผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงงานต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

รสิตา น่วมปฐม

ผู้จัดทำ

29 / สิงหาคม / 2569

ชื่อโครงงาน : โครงการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ สำหรับ บริษัทบางกอกซันชายน์ จำกัด

หน่วยกิต : 5

ผู้จัดทำ : นางสาวรสิตา น่วมปฐม

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

หลักสูตร : วิทยาศาตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 3/2568

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการประชาสัมพันธ์และการนำเสนอข้อมูล โดยเฉพาะข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ ซึ่งมีรายละเอียดและคำศัพท์ทางเทคนิคที่อาจจะทำให้ผู้ที่ไม่มีพื้นฐานด้านระบบไฟฟ้าเข้าใจได้ยาก การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิกจึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่ช่วยทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนให้ผู้ที่ชมเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้ในหัวข้อ โครงการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ สำหรับบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและผลิตสื่อโมชันกราฟิกสำหรับนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์และให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมายในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ โดยผู้จัดทำได้นำความรู้และทักษะจากการศึกษาและการปฏิบัติงานสหกิจศึกษามาประยุกต์ใช้ในกระบวนการผลิตสื่อ ตั้งแต่การศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์เนื้อหา การกำหนดแนวคิดและรูปแบบการนำเสนอ การจัดทำสตอรี่บอร์ด การออกแบบภาพกราฟิกและตัวละคร รวมถึงการตัดต่อและเรียบเรียงเป็นสื่อโมชันกราฟิก ซึ่งสื่อที่จัดทำขึ้นสามารถช่วยให้ผู้ชมมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์มากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ของบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัดได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ : สื่อโมชันกราฟิกส์ , สื่อประชาสัมพันธ์ , ระบบโซลาเซลล์

Project Title : The Project to Design of Motion Graphic Media for Public Relations and Education on Solar Energy Systems for Bangkok Sunshine Co., Ltd.

Credits : 5

By : Miss Rasita Nuampathom

Advisor : Miss Monruedee Mitcharoenthavorn

Degree : Bachelor of science

Major : Animation and Creative Media

Faculty : Information Technolcgy

Semester / Academic year : 3/2568

Abstract

Nowadays, digital media plays an important role in public relations and information presentation, particularly information about solar energy systems. Such information often contains technical terms that may be difficult for people without electrical knowledge to understand. Therefore, motion graphics are an effective way to present complex information in a more engaging and easy-to-understand format.

This cooperative education report, entitled Motion Graphics Design Project for Public Relations and Education about Solar Cell Systems for Bangkok Sunshine Co., Ltd., aims to design and produce motion graphics that communicate information about solar cell systems clearly and engagingly. The author applied knowledge and skills gained from academic studies and cooperative education experience throughout the production process, including information research, content analysis, concept development, storyboard creation, graphic and character design, and video editing. The completed media helps improve viewers' understanding of solar cell systems and supports the public relations objectives of Bangkok Sunshine Co., Ltd.

Keywords : Motion Graphics, Public Relations Media, Solar Energy Systems

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่ง ก

กิตติกรรมประกาศ ข

บทคัดย่อ ค

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ง

ตารางสารบัญ จ

สารบัญรูปภาพ ฉ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ข้อมูลของสถานประกอบการและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย 1

1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ 1

1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ 1

1.1.3 ลักษณะการประกอบการ การให้บริการของหลักองค์กร 2

1.1.4 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารงานขององค์กร 2

1.1.5 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย 2

1.1.6 ชื่อ-สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา 3

1.1.7 ระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา 3

1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงงาน 3

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงงาน 4

1.4 ขอบเขตโครงงาน 4

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 4

บทที่ 2 การทบทวนเอกสารงานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักการออกแบบกราฟิก 7

2.1.1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก 7

2.1.2 องค์ประกอบงานกราฟิก 7

สารบัญ (ต่อ)

2.1.2.1 เส้น (Line) 7
2.1.2.2 รูปร่าง (Shape) 8
2.1.2.3 รูปทรง (Form) 9
2.1.2.4 น้ำหนัก (Value) 10
2.1.2.5 ตัวอักษร (Type) 10
2.2 หลักการออกแบบโมชันกราฟิก 11
2.2.1 ความหมายของโมชันกราฟิก 11
2.2.2 รูปแบบการออกแบบโมชันกราฟิก 11
2.2.2.1 2D Motion Graphics 11
2.2.2.2 3D Motion Graphics 12
2.2.2.3 Stop Motion 13
2.2.2.4 Kinetic Typography 13
2.2.2.5 Icon Animation 14
2.2.3 กระบวนการผลิตโมชันกราฟิก 14
2.2.3.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) 14
2.2.3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production) 15
2.2.3.3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) 16
2.2.3.4. ตรวจสอบและแก้ไข (Revision) 16
2.2.3.5. ส่งมอบผลงาน (Delivery) 16
2.3 อัตลักษณ์ขององค์กร 16
2.3.1 ความหมายของอัตลักษณ์องค์กร 16
2.3.2 องค์ประกอบของอัตลักษณ์องค์กร 16

สารบัญ (ต่อ)

2.3.2.1 โลโก้ (Loco) 16
2.3.2.2 ฟอนต์ (Font) 17
2.3.2.3 สี (Color) 18
2.4 ทฤษฎีสี 18
2.4.1 ความหมายของสี 20
2.4.2 แหล่งกำเนิดของสี 19
2.4.2.1 สีจากธรรมชาติ 19
2.4.2.2 สีจากวัตถุ 19
2.4.2.2 สีจากวัตถุ 19
2.4.3 รูปแบบการใช้งานสีในงานกราฟิก 22
2.4.3.1 ระบบสี RGB 22
2.4.3.2 ระบบสี CMYK 23
2.4.3.3 ระบบสี LAB 25
2.4.3.4 ระบบสี HSV/HSB 24
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 26

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามโครงการ 28
3.1.1 ขั้นตอนการวางแผนงาน 28
3.1.1.1 การกำหนดแนวทางการนำเสนอ 28
3.1.1.2 การวางแผนขั้นตอนการดำเนินงาน 28
3.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูล 29
3.1.2.1 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ 29
3.1.2.2 การวิเคราะห์และจัดลำดับเนื้อหา 29

สารบัญ (ต่อ)

3.1.3 การออกแบบสตอรี่บอร์ด 29
3.1.4 ขั้นตอนการออกแบบ Character Draft 1 30
3.1.5 ขั้นตอนการตัดคลิปโมชันกราฟิก Draft 1 30
3.1.6 ขั้นตอนการนำเสนอและฟังการปรับแก้ 31
3.1.7 ขั้นตอนการออกแบบ Character Draft 2 31
3.1.8 ขั้นตอนการออกแบบ Prop 32
3.1.9 ขั้นตอนการตัดคลิปโมชันกราฟิก Draft 2 35
3.1.10 ขั้นตอนการใส่ภาพในคลิปโมชันกราฟิก 35
3.1.11 ขั้นตอนการใส่เสียงในคลิปโมชันกราฟิก 36
3.1.12 ขั้นตอนการใส่ข้อความในคลิปโมชันกราฟิก 36
3.1.13 ขั้นตอนการใส่สติ๊กเกอร์ในคลิปโมชันกราฟิก 37
3.1.14 ขั้นตอนการจัดทำภาพดวงอาทิตย์สำหรับโมชันกราฟิก 37
3.1.15 ขั้นตอนการออกแบบภาพบ้าน 38
3.1.16 ขั้นตอนการลงสีภาพบ้าน 38
3.1.17 ขั้นตอนการออกแบบตัวละครนก 39
3.1.18 ขั้นตอนการลงสีตัวละครนก 39
3.1.19 ขั้นตอนการออกแบบภาพแผงโซล่าเซลล์ 40
3.1.20 ขั้นตอนการออกแบบภาพเครื่องปรับอากาศ 40
3.1.21 ขั้นตอนการออกแบบภาพพัดลม 41
3.1.22 ขั้นตอนการออกแบบภาพทีวี 41
3.2 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ 42
3.2.1 Procreate 42
3.2.2 CapCut 42

สารบัญ (ต่อ)

3.3 ขั้นตอนการปฏิบัติงานระหว่างฝึกสหกิจ....43

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลสรุปการสำรวจความคิดเห็น....49

4.2 ผลงานที่ได้จัดทำตลอดระยะเวลาการฝึกสหกิจศึกษา....49

4.2.1 ออกแบบนามบัตร....49

4.2.6 ออกแบบ Artwork สำหรับลงใน Shopee....50

4.2.7 นำสินค้าลงขายใน Shopee....51

4.2.8 ถ่ายภาพสินค้าเพื่อนนำลง Shopee....52

4.2.9 ถ่ายภาพสินค้าเพื่อนนำลง Shopee....53

4.3 ผลงานที่ได้จัดทำโครงงาน....54

4.3.1 ภาพผลงานตัวอย่างโครงงาน....54

4.3.2 ภาพผลงานตัวอย่างโครงงาน....55

4.3.3 ภาพผลงานตัวอย่างโครงงาน....56

บทที่ 5 อภิปรายผลข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ....54

5.2 ผลที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา....54

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา....54

5.2.1.1 ได้รับประสบการณ์และความรู้จากการปฏิบัติงานจริง....54

5.2.1.2 ได้เรียนรู้เทคนิคการใช้โปรแกรมที่ใช้ในการทำงาน....54

5.2.1.3 ได้ฝึกทักษะการพูดคุย การสื่อสาร และการประสานงานกับผู้อื่น....54

5.2.2 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา....54

5.2.2.1 ขาดประสบการณ์ในการใช้โปรแกรมหรือเทคนิคที่ไม่คุ้นเคย....54

5.2.2.2 บริหารเวลาเมื่อต้องทำงานที่มีรายละเอียดและปริมาณมากภายในเวลาที่กำหนด..54

สารบัญ (ต่อ)

5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา.....54

บรรณานุกรรม.....55

ภาคผนวก ก.....57

ภาคผนวก ข.....60

แบบสรุปโครงงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE).....64

สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 1.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด 1
รูปที่ 1.2 แผนที่ บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด 1
รูปที่ 1.3 รูปแบบโครงสร้างของ บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด 2
รูปที่ 2.1 ภาพตัวอย่างของเส้นในแบบต่างๆ ที่ใช้ในงาน 8
รูปที่ 2.2 ภาพตัวอย่างรูปทรงในลักษณะต่างๆ 9
รูปที่ 2.3 ภาพตัวอย่างที่มีน้ำหนักและไม่มีน้ำหนัก 10
รูปที่ 2.4 ภาพตัวอย่างรูปทรงในลักษณะต่างๆ 11
รูปที่ 2.5 ภาพตัวอย่าง 2D Motion Graphics 12
รูปที่ 2.6 ภาพตัวอย่าง 3D Motion Graphics 12
รูปที่ 2.7 ภาพตัวอย่าง Stop Motion 13
รูปที่ 2.8 ภาพตัวอย่าง Kinetic Typography 13
รูปที่ 2.9 ภาพตัวอย่าง Icon Animation 14
รูปที่ 2.4 ภาพตัวอย่างโลโก้ชองแบรนด์วินค้า 17
รูปที่ 2.5 ภาพตัวอย่างฟอนต์ของแบรนด์สินค้า 17
รูปที่ 2.6 ภาพตัวอย่างสีของแบรนด์สินค้า 18
รูปที่ 2.7 ภาพตัวอย่างแม่สีของแสง 19
รูปที่ 2.7 ภาพตัวอย่างแม่สีวัตถุธาตุ 19
รูปที่ 2.8 ภาพตัวอย่างวรรณะของสี 21
รูปที่ 2.9 ภาพตัวอย่างสีRGB 22
รูปที่ 2.10 ภาพตัวอย่างสีCMYK 23
รูปที่ 2.11 ภาพตัวอย่างสีHSB 24

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูปที่ 2.12 ภาพตัวอย่างสีLAB 25
รูปที่ 3.1 Storyboard Draft 1 29
รูปที่ 3.2 ภาพตัวละครนกสีแดง Draft 1 30
รูปที่ 3.3 ภาพการตัดคลิปโมชันกราฟิก Draft 1 30
รูปที่ 3.4 ภาพการนำเสนอและฟังการปรับแก้ 31
รูปที่ 3.5 ภาพตัวละครนกสีม่วง Draft 2 31
รูปที่ 3.6 ภาพProp ตู้เย็น 32
รูปที่ 3.7 ภาพProp ทีวี 32
รูปที่ 3.8 ภาพProp พัดลม 33
รูปที่ 3.9 ภาพProp แอร์ 33
รูปที่ 3.10 ภาพProp บ้าน 34
รูปที่ 3.11 ภาพProp โซล่าเซลล์ 34
รูปที่ 3.12 ภาพขั้นตอนการตัดคลิปโมชันกราฟิก Draft 2 35
รูปที่ 3.13 ภาพขั้นตอนการใส่ภาพ 35
รูปที่ 3.14 ภาพขั้นตอนการใส่เสียง **36**
รูปที่ 3.15 ภาพขั้นตอนการใส่ข้อความ 36
รูปที่ 3.16 ภาพขั้นตอนการใส่สติ๊กเกอร์ 37
รูปที่ 3.17 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ 37
รูปที่ 3.18 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ 38
รูปที่ 3.19 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ 38
รูปที่ 3.20 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ 39
รูปที่ 3.21 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ 39
รูปที่ 3.22 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ 40

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูปที่ 3.23 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ....40
รูปที่ 3.24 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ....41
รูปที่ 3.25 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ....41
รูปที่ 3.26 ภาพโปรแกรม Procreate....42
รูปที่ 3.27 ภาพโปรแกรม CapCut....42
รูปที่ 3.28 ภาพกล่องเครื่องมือ Illustrator....43
รูปที่ 3.29 ภาพออกแบบนามบัตร....43
รูปที่ 3.30 ภาพออกแบบนามบัตร....44
รูปที่ 3.32 ภาพถ่ายสินค้า....44
รูปที่ 3.33 ภาพศึกษาการใช้แพลตฟอร์ม Shopee....45
รูปที่ 3.34 ภาพออกแบบอาร์ตเวิร์ค....45
รูปที่ 3.35 ภาพลงขายสินค้าบนแพลตฟอร์ม Shopee....46
รูปที่ 3.36 ภาพออกแบบอาร์ตเวิร์ค....47
รูปที่ 3.37 ภาพลงขายสินค้าบนแพลตฟอร์ม Shopee....47
รูปที่ 4.3 ภาพการออกแบบนามบัตร Final....49
รูปที่ 4.6 Artwork สำหรับลงในแพลตฟอร์ม Shopee Final....50
รูปที่ 4.3 ภาพตัวอย่างสินค้าที่ลงขายจริงในแพลตฟอร์ม Shopee....51
รูปที่ 4.4 ภาพตัวอย่างสินค้าที่ถ่ายลงในแพลตฟอร์ม Shopee....52
รูปที่ 4.5 ภาพตัวอย่างสินค้าที่ถ่ายลงในแพลตฟอร์ม Shopee....53
รูปที่ 4.6 ภาพตัวอย่างผลงานโครงงาน....54
รูปที่ 4.7 ภาพตัวอย่างผลงานโครงงาน....55
รูปที่ 4.8 ภาพตัวอย่างผลงานโครงงาน....56
รูปที่ ก. 1 การนิเทศงาน 1....58
รูปที่ ก. 1 การนิเทศงาน 2....58

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูปที่ ข. 1 ภาพขณะปฏิบัติงาน.....60
รูปที่ ข. 2 ภาพขณะปฏิบัติงาน.....60
รูปที่ ข. 3 ภาพขณะปฏิบัติงาน.....61
รูปที่ ข. 4 ภาพขณะปฏิบัติงาน.....61
รูปที่ ข. 5 ภาพขณะปฏิบัติงาน.....62

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ข้อมูลของสถานประกอบการและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด

1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ : 481/175 ซ จรัญสนิทวงศ์ 37 ถ.จรัญสนิทวงศ์ บางขุนศรี บางกอกน้อย กรุงเทพฯ 10700



รูปที่ 1.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด

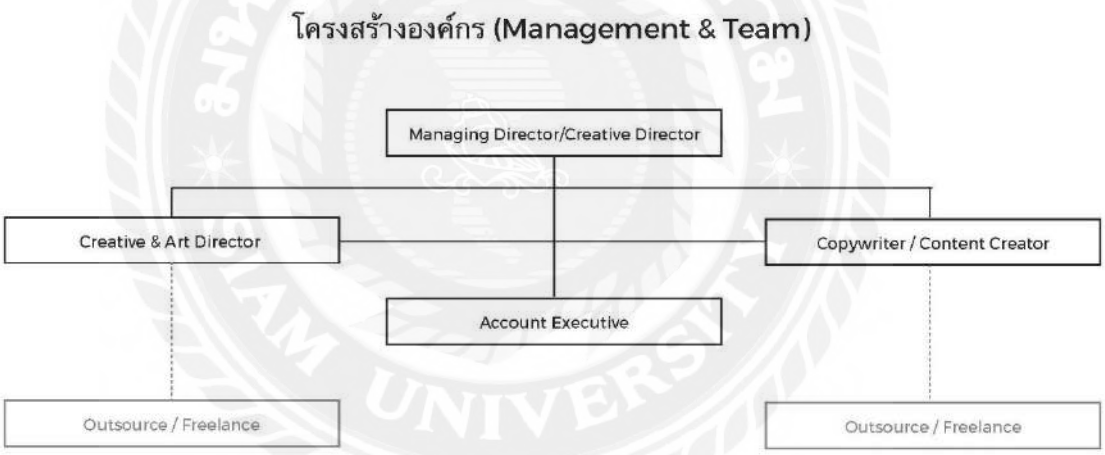


รูปที่ 1.2 แผนที่ บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด

1.1.3 ลักษณะการประกอบการ การให้บริการของหลักองค์กร

บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด ดำเนินธุรกิจบูรณาการด้านการบริการและการพาณิชย์ครบวงจร โดยมีธุรกิจหลักครอบคลุมด้านกิจกรรมโฆษณาและสื่อสร้างสรรค์ ซึ่งให้บริการเป็นตัวแทนโฆษณา วางแผนกลยุทธ์การสื่อสาร และผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างภาพลักษณ์และการรับรู้ที่ดีให้แก่แบรนด์สินค้าและองค์กรพันธมิตร ควบคู่กับด้านการค้าปลีกหนังสือและสิ่งพิมพ์ โดยดำเนินการจัดหาคัดสรร และจัดจำหน่ายหนังสือและสื่อสิ่งพิมพ์เฉพาะทางผ่านช่องทางการค้าปลีกที่มีประสิทธิภาพ การผสานธุรกิจด้านโฆษณา การตลาด และสิ่งพิมพ์เข้าด้วยกัน ช่วยให้องค์กรสามารถบริหารจัดการทรัพยากรและต้นทุนได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมตอบสนองความต้องการของตลาดและผู้บริโภคในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

1.1.4 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



1.3 รูปแบบโครงสร้างของ บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด

1.1.5 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

การฝึกงานตำแหน่ง Graphic Design มีลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายหลัก ได้แก่ การออกแบบนามบัตร การออกแบบปกสินค้าสำหรับ Shopee และการจัดทำภาพสินค้าให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นหลักในการออกแบบและจัดทำเทมเพลตต่างๆ และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการภาพ ตกแต่ง และปรับแก้ภาพสินค้าให้มีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้งาน

1.1.6 ชื่อ-สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

คุณรณัฐ ปาริฉัตรกานนท์ (ตำแหน่ง : กรรมการผู้จัด)

1.1.7 ระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา

ระยะเวลาในการดำเนินงาน 18 พฤษภาคม – 28 สิงหาคม 2569
วันเวลาในการปฏิบัติงาน วันจันทร์ - ศุกร์ เวลา 09:30 – 17:30 น.

1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงงาน

ปัจจุบันพลังงานไฟฟ้าเป็นสิ่งสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงการทำงานของธุรกิจและอุตสาหกรรมต่างๆ เนื่องจากอุปกรณ์ เครื่องใช้ไฟฟ้าล้วนต้องอาศัยพลังงานไฟฟ้าในการทำงาน ทำให้ความต้องการใช้ไฟฟ้ามีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง หลายครัวเรือนและหลายสถานประกอบการจึงเริ่มหันมาสนใจการใช้พลังงานแสงอาทิตย์มาเป็นพลังงานทดแทน เพราะสามารถนำมาใช้ผลิตกระแสไฟฟ้าและช่วยลดการพึ่งพาพลังงานจากเชื้อเพลิง ส่งผลให้ระบบโซล่าเซลล์ได้รับความนิยมและถูกนำมาใช้งานมากขึ้น อย่างไรก็ผู้ที่สนใจบางส่วนยังขาดความรู้และความเข้าใจดังกล่าว ทั้งในเรื่องหลักการทำงาน ประเภทของระบบและอุปกรณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากข้อมูลส่วนใหญ่มีรายละเอียดและคำศัพท์เฉพาะทาง เช่น แผงโซล่าเซลล์ อินเวอร์เตอร์ ระบบไฟฟ้ากระแสตรงและระบบไฟฟ้ากระแสสลับ ซึ่งอาจทำให้ผู้ที่ไม่มีพื้นฐานด้านนี้เข้าใจได้ยาก ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ เพื่อช่วยให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลและทำความเข้าใจได้มากขึ้น

จากปัญหาดังกล่าว การนำสื่อ Motion Graphics มาใช้จึงเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถช่วยให้ข้อมูลที่มีรายละเอียดหรือเข้าใจยากสามารถนำเสนอออกมาได้ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น เนื่องจาก Motion Graphics สามารถนำภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร เสียงบรรยาย และดนตรี มาประกอบกันเพื่อช่วยอธิบายเนื้อหาให้ผู้ชมเข้าใจได้เป็นลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางจากงานวิจัยเรื่อง การผลิตสื่อวิดีโอโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างรายได้จากแคคตัส ของนริศรา ไม้เรียง และอุไรวรรณ ชาญชลยุทธ (2568) ที่นำสื่อวิดีโอโมชันกราฟิกมาใช้ในการถ่ายทอดความรู้โดยใช้ภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวเพื่อช่วยให้เนื้อหามีความน่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายขึ้น แนวทางดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการทำงานและอุปกรณ์หลายส่วน เช่น การรับพลังงานจากแสงอาทิตย์ การเปลี่ยนพลังงานเป็นกระแสไฟฟ้า และการนำพลังงานไปใช้งาน การใช้ภาพเคลื่อนไหวจึงสามารถ

ช่วยอธิบายขั้นตอนต่างๆ ให้ผู้ชมเห็นภาพและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยจัดลำดับข้อมูลและเน้นประเด็นสำคัญ ทำให้เนื้อหาดูน่าสนใจมากขึ้น

ดังนั้น จากปัญหาและแนวคิดดังกล่าว จึงมีการจัดทำโครงงานการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ สำหรับบริษัทบางกอกซันชายน์ จำกัด โดยนำแนวทางการใช้ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียง มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ เนื้อหาของสื่อจะเน้นการอธิบายหลักการทำงาน ประโยชน์ ประเภทของระบบที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยให้ผู้ที่ไม่มีพื้นฐานด้านระบบไฟฟ้าหรือโซล่าเซลล์ทำให้เข้าใจได้มากขึ้น สื่อนี้จัดทำขึ้นยังสามารถนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ รวมถึงบริการของบริษัทผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อช่วยเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและทำให้ข้อมูลมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยโครงงานนี้เป็นการนำความรู้ด้านการออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อMotion Graphics มาประยุกต์ใช้ในการสื่อสารข้อมูลที่มีรายละเอียดเข้าใจยาก ให้สามารถนำเสนอออกมาได้อย่างเข้าใจง่ายและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อ Motion Graphics สำหรับประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์

1.4 ขอบเขตโครงงาน

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับระบบโซล่าเซลล์
2. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้ที่ต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับโซล่าเซลล์และผู้ที่สนใจโซล่าเซลล์
3. ออกแบบองค์ประกอบกราฟิกสื่อ Motion Graphics ความยาว 01:30 – 03:00 นาที

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้กลุ่มเป้าหมายรู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์
2. ช่วยเพิ่มโอกาสในการสร้างยอดขายโซล่าเซลล์ให้กับบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด

บทที่ 2

การทบทวนเอกสารงานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานสหกิจศึกษาเรื่อง โครงการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ สำหรับบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด ได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีดังต่อไปนี้

2.1 หลักการออกแบบกราฟิก

2.1.1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก

2.1.2 องค์ประกอบงานกราฟิก

2.1.2.1 เส้น (Line)

2.1.2.2 รูปร่าง (Shape)

2.1.2.3 รูปทรง (Form)

2.1.2.4 น้ำหนัก (Value)

2.1.2.5 ตัวอักษร (Type)

2.2 หลักการออกแบบโมชันกราฟิก

2.2.1 ความหมายของโมชันกราฟิก

2.2.2 รูปแบบการออกแบบโมชันกราฟิก

2.2.2.1 2D Motion Graphics

2.2.2.2 3D Motion Graphics

2.2.2.3 Stop Motion

2.2.2.4 Kinetic Typography

2.2.2.5 Icon Animation

2.2.3 กระบวนการผลิตโมชันกราฟิก

2.2.3.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

2.2.3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

2.2.3.3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

2.2.3.4. ตรวจสอบและแก้ไข (Revision)

2.2.3.5. ส่งมอบผลงาน (Delivery)

2.3 อัตลักษณ์ขององค์กร

2.3.1 ความหมายของอัตลักษณ์องค์กร

2.3.2 องค์ประกอบของอัตลักษณ์องค์กร

2.3.2.1 โลโก้ (Loco)

2.3.2.2 ฟอนต์ (Font)

2.3.2.3 สี (Color)

2.4 ทฤษฎีสี

2.4.1 ความหมายของสี

2.4.2 แหล่งกำเนิดของสี

2.4.2.1 สีจากธรรมชาติ

2.4.2.2 สีจากวัตถุ

2.4.3 รูปแบบการใช้งานสีในงานกราฟิก

2.4.3.1 ระบบสี RGB

2.4.3.2 ระบบสี CMYK

2.4.3.3 ระบบสี LAB

2.4.3.4 ระบบสี HSV/HSB

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักการออกแบบกราฟิก

2.1.1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก

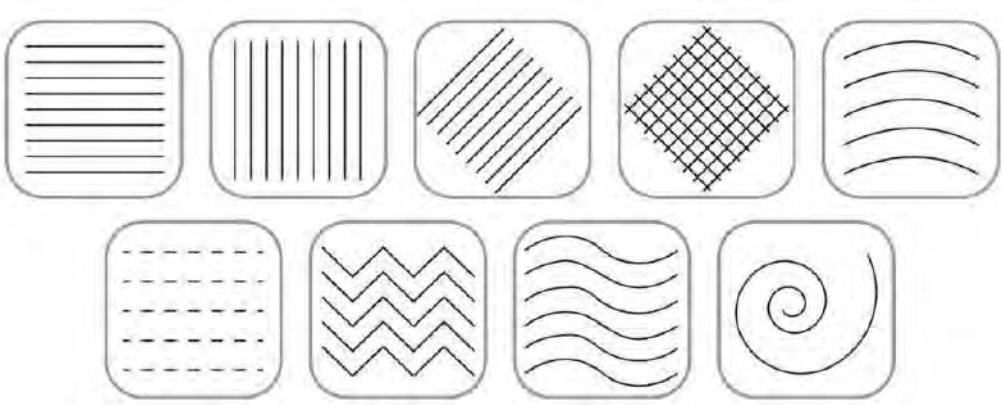
กราฟิก (Graphic Design) คือ ศิลปะและกระบวนการออกแบบที่นำองค์ประกอบต่างๆ เช่น ภาพ ตัวอักษร สี รูปร่าง และสัญลักษณ์ มาจัดวางและประยุกต์ใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสม เพื่อสื่อสารข้อมูล แนวคิด หรือความหมายไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ โดยการออกแบบกราฟิกไม่ได้มุ่งเน้นเพียงความสวยงามของผลงานเท่านั้น แต่ยังคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และความเข้าใจของผู้รับสาร กราฟิกสามารถพบได้ในชีวิตประจำวันหลากหลายรูปแบบ เช่น หนังสือ โปสเตอร์ แอปพลิเคชัน บรรจุภัณฑ์ และสื่อดิจิทัลต่างๆ ซึ่งผู้ออกแบบจะนำหลักการทางศิลปะและการออกแบบมาช่วยจัดระเบียบข้อมูลให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย ดังนั้น กราฟิกจึงเป็นการนำความคิดหรือข้อมูลมาถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของภาพ เพื่อให้ผู้รับสารสามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสื่อได้อย่างรวดเร็วและตรงตามวัตถุประสงค์ (ชินกฤต อุดมลาภไพศาล และ อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว, 2025)

2.1.2 องค์ประกอบงานกราฟิก

องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบกราฟิก โดยนำองค์ประกอบพื้นฐานทางทัศนศิลป์มาจัดวางและผสมผสานร่วมกัน เพื่อให้ผลงานมีความสวยงาม น่าสนใจ และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน โดยมีองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ เส้น สี รูปร่างและรูปทรง พื้นที่ว่าง พื้นผิว และตัวอักษร แต่ละองค์ประกอบมีหน้าที่และความสำคัญแตกต่างกัน การเลือกใช้และจัดวางองค์ประกอบอย่างเหมาะสมจะช่วยให้งานกราฟิกมีความสมดุล เข้าใจง่ายและสามารถสื่อความหมายไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธนพล บุญแจน, 2561)

2.1.2.1 เส้น (Line)

เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของงานกราฟิกที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด สามารถนำมาใช้เพื่อกำหนดขอบเขต แบ่งพื้นที่ เชื่อมโยงองค์ประกอบ และนำสายตาของผู้ชมไปยังส่วนต่าง ๆ ของงาน นอกจากนี้ ลักษณะของเส้นยังสามารถช่วยสื่ออารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น เส้นตรงอาจสื่อถึงความแข็งแรงและความมั่นคง เส้นโค้งสามารถสื่อถึงความอ่อนโยนและความเป็นธรรมชาติ ส่วนเส้นเฉียงสามารถสร้างความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและความไม่หยุดนิ่ง การเลือกใช้เส้นที่เหมาะสมจึงช่วยสร้างความเป็นระเบียบ เพิ่มความน่าสนใจ และทำให้งานออกแบบสามารถสื่อสารแนวคิดและความหมายได้อย่างชัดเจน (ธนพล บุญแจน, 2561)



รูปที่ 2.1 ภาพตัวอย่างของเส้นในแบบต่างๆ ที่ใช้ในงาน

ที่มา : https://library.wu.ac.th/km/สีกับอารมณ์/

เส้นแนวนอน = สงบ ราบเรียบ

เส้นแนวตั้ง = มั่นคง แข็งแรง

เส้นทแยง = ไม่มั่นคง

เส้นตัดกัน = แข็งแกร่ง หนาแน่น

รูปทรง = รูปร่าง 3 มิติ เพิ่มความลึกเข้ามาเส้นโค้ง = อ่อนช้อย นุ่มนวล

เส้นประ = ไม่สมบูรณ์ โปร่ง

เส้นโค้งแบบคลื่น = นิ่มนวล ต่อเนื่อง เคลื่อนไหว

เส้นโค้งก้นหอย = ไม่มีที่สิ้นสุด เคลื่อนไหว

เส้นซิกแซ็ก = อันตราย พลัง

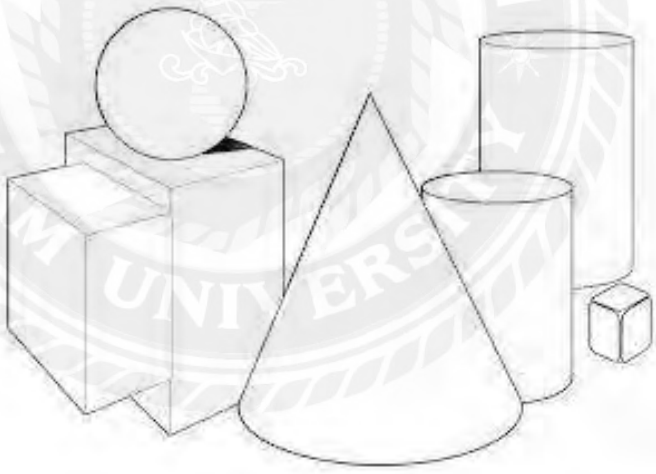
2.1.2.2 รูปร่าง (Shape)

รูปร่างเป็นองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ ประกอบด้วยความกว้างและความยาว สามารถเกิดจากเส้น สี หรือการกำหนดขอบเขตของพื้นที่ โดยรูปร่างสามารถแบ่งออกได้หลายลักษณะ เช่น รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างธรรมชาติ และรูปร่างอิสระ ซึ่งแต่ละรูปแบบสามารถสร้างความรู้สึกและสื่อความหมายที่แตกต่างกัน การใช้รูปร่างที่เหมาะสมช่วยสร้างความน่าสนใจและทำให้งานกราฟิกสามารถสื่อสารแนวคิดไปยังผู้รับสารได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ รูปร่างยังสามารถนำมาใช้เป็นส่วนประกอบในการสร้างไอคอน สัญลักษณ์ ภาพประกอบ และองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในงาน เพื่อช่วยจัดระเบียบพื้นที่และสร้างความสมดุลให้กับงานออกแบบ การเลือกใช้

ขนาด รูปแบบ และตำแหน่งของรูปร่างที่แตกต่างกัน ยังสามารถช่วยกำหนดจุดเด่นและลำดับการมองเห็นของผู้ชม ทำให้งานมีความเป็นระเบียบและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (ธนพล บุญแจน, 2561)

2.1.2.3 รูปทรง (Form)

รูปทรงเป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ ประกอบด้วยความกว้าง ความยาว และความลึก ทำให้เกิดความรู้สึกถึงปริมาตรและมิติของวัตถุ รูปทรงสามารถเกิดขึ้นได้จากการนำรูปร่างมาพัฒนาให้เกิดความลึก หรือการใช้แสง เงา น้ำหนัก และมุมมองเพื่อสร้างความรู้สึกถึงความเป็นสามมิติ โดยรูปทรงสามารถแบ่งได้ทั้งรูปทรงเรขาคณิต เช่น ลูกบาศก์ ทรงกลม และทรงกระบอก รวมถึงรูปทรงธรรมชาติที่มีลักษณะคล้ายสิ่งที่พบในธรรมชาติ การนำรูปทรงมาใช้ในงานกราฟิกช่วยให้องค์ประกอบต่าง ๆ ดูมีความสมจริง มีความลึก และสามารถสร้างความโดดเด่นให้กับผลงานได้ นอกจากนี้ รูปทรงยังสามารถช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของงาน รวมถึงช่วยให้ผู้ชมสามารถจินตนาการถึงลักษณะของวัตถุได้ง่ายขึ้น การเลือกใช้รูปทรงที่สอดคล้องกับแนวคิดและเนื้อหาของงานจึงเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้งานออกแบบมีความน่าสนใจ มีมิติ และสามารถสื่อสาร ความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธนพล บุญแจน, 2561)

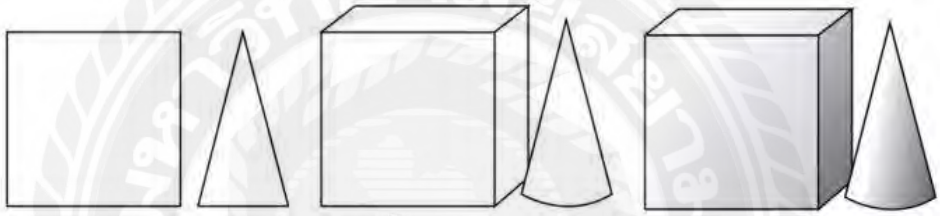


รูปที่ 2.2 ภาพตัวอย่างรูปทรงในลักษณะต่างๆ

ที่มา : https://theeranan501.blogspot.com/2011/05/shape-form.html

2.1.2.4 น้ำหนัก (Value)

น้ำหนักเป็นองค์ประกอบที่แสดงระดับความอ่อนและความเข้มของสี รวมถึงความแตกต่างของแสงและเงา ซึ่งช่วยสร้างมิติและความโดดเด่นให้กับองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในงานกราฟิก นอกจากนี้ น้ำหนักยังช่วยสร้างความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบ ทำให้สามารถกำหนดจุดเด่นและลำดับความสำคัญของเนื้อหาได้อย่างชัดเจน การเลือกใช้น้ำหนักที่เหมาะสมยังช่วยสร้างความสมดุลและความน่าสนใจให้กับงาน รวมถึงช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ที่แตกต่างกัน เช่น โทนเข้มให้ความรู้สึกหนักแน่นและจริงจัง ส่วนโทนอ่อนให้ความรู้สึกเบาและเรียบง่าย ดังนั้น การใช้น้ำหนักที่เหมาะสมจึงช่วยให้งานออกแบบมีความชัดเจน สวยงาม และสามารถสื่อสารข้อมูลไปยังผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธนพล บุญแจน, 2561)



รูปที่ 2.3 ภาพตัวอย่างที่มีน้ำหนักและไม่มีน้ำหนัก

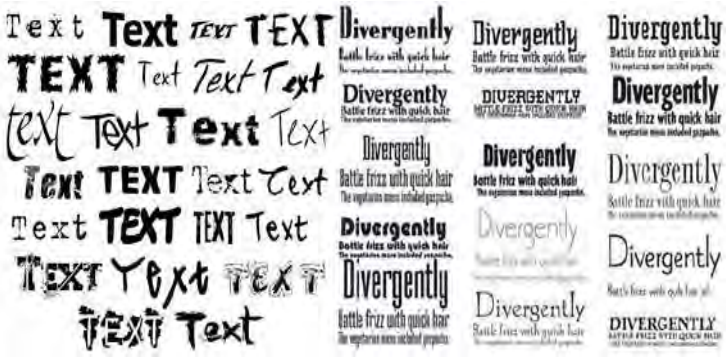
ที่มา : https://library.wu.ac.th/km/สีกับอารมณ์/

รูปร่าง = องค์ประกอบต่อจากเส้น รูปร่าง 2 มิติ กว้าง ยาว สูง

น้ำหนัก = ทำให้รู้ว่ารูปทรงจะมีขนาดหนักเบา หรือโปร่ง

2.1.2.5 ตัวอักษร (Type)

ตัวอักษร (Type) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบกราฟิก เนื่องจากมีหน้าที่ในการสื่อสารข้อมูล ความหมาย และข้อความไปยังผู้รับสาร โดยการเลือกใช้รูปแบบตัวอักษร ขนาด น้ำหนัก ระยะห่าง และการจัดวางที่เหมาะสม จะช่วยให้เนื้อหาสามารถอ่านและเข้าใจได้ง่าย รวมถึงช่วยสร้างความสวยงามและความน่าสนใจให้กับงานออกแบบ นอกจากนี้ ตัวอักษรยังสามารถใช้เพื่อสร้างอารมณ์และบุคลิกของงาน เช่น ตัวอักษรที่มีรูปแบบเรียบง่ายเหมาะกับงานที่ต้องการความทันสมัย ส่วนตัวอักษรที่มีลวดลายหรือรูปแบบเฉพาะตัวสามารถช่วยสร้างความโดดเด่นและสื่อถึงเอกลักษณ์ของงานได้ ดังนั้น การเลือกใช้ตัวอักษรจึงควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับเนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย และรูปแบบของงาน เพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นไปในทิศทางเดียวกับองค์ประกอบอื่นๆ ของงานกราฟิก (ธนพล บุญแจน, 2561)



รูปที่ 2.4 ภาพตัวอย่างรูปทรงในลักษณะต่างๆ

ที่มา : https://theeranan501.blogspot.com/2011/05/shape-form.html

สรุปในการปฏิบัติงานสหกิจ ผู้ออกแบบได้นำความรู้เรื่ององค์ประกอบงานกราฟิกไปใช้ในการออกแบบกราฟิกให้กับบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด เพื่อให้งานออกแบบกราฟิกออกมาสวยงาม โดยการสร้างวัตถุต่างๆ ที่มีองค์ประกอบ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก และ ตัวอักษร

2.2 หลักการออกแบบโมชันกราฟิก

2.2.1 ความหมายของโมชันกราฟิก

โมชันกราฟิก (Motion Graphics) คือ การออกแบบกราฟิกที่นำองค์ประกอบต่างๆ เช่น รูปร่าง สี ตัวอักษร ไอคอน และภาพประกอบ มาผสมผสานกับการเคลื่อนไหวและเสียงเพื่อสื่อสารข้อมูล แนวคิด หรือเรื่องราวให้มีความน่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายกว่าการนำเสนอด้วยภาพนิ่ง โดยเน้นการจัดวางองค์ประกอบและลำดับการเคลื่อนไหวอย่างเหมาะสม เพื่อดึงดูดความสนใจและช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้เนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว โมชันกราฟิกสามารถนำไปใช้ได้หลากหลาย เช่น สื่อโฆษณา วิดีโอประชาสัมพันธ์ สื่อการเรียนรู้ และคอนเทนต์บนสื่อดิจิทัลต่างๆ (นริศรา ไม้เรียง และอุไรวรรณ ชาญชลยุทธ, 2025)

2.2.2 รูปแบบการออกแบบโมชันกราฟิก

แบ่งออกเป็น 5 รูปแบบหลักตามลักษณะของภาพและเทคนิคที่ใช้ในการเคลื่อนไหว

2.2.2.1 2D Motion Graphics

เป็นเทคนิคพื้นฐานการใช้ภาพสองมิติมาทำให้เกิดการเคลื่อนไหว เหมาะสมกับงานที่ต้องการความเรียบง่าย โดยเดิมทีเป็นรูปแบบเดียวกันกับแอนิเมชันที่ถูกสร้างขึ้นมานานมากแล้ว ซึ่ง 2D Animation จะถูกวาดบนแนวตั้งและแนวนอน รวมกันเป็นภาพ 2 มิติ (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)



รูปที่ 2.5 ภาพตัวอย่าง 2D Motion Graphics

ที่มา : https://endingscene.com/2d-animation-video/

2.2.2.2 3D Motion Graphics

เป็นการสร้างโมเดลสามมิติให้เคลื่อนไหว ดูสมจริง เหมาะกับงานที่ต้องการความซับซ้อนของโมชันกราฟิกที่จะแสดงให้เห็นถึงมิติ ความนุ่มลึกของชิ้นงาน ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างที่มักทำขึ้นในโปรแกรมเฉพาะ ไม่ต่างจากการ์ตูนในปัจจุบัน (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)



รูปที่ 2.6 ภาพตัวอย่าง 3D Motion Graphics

ที่มา : https://blog.adobe.com/en/publish/2025/02/11/motion-design-made-faster-the-impact-of-native-3d-in-after-effects

2.2.2.3 Stop Motion

เป็นเทคนิคการสร้างโมชันกราฟิกด้วยการจัดวางวัตถุจริงมาขยับทีละนิดแล้วถ่ายภาพต่อเนื่องไว้ทีละเฟรม เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวสะดุดตา ซึ่งผู้ทำต้องการสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่น นอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษ หรือโปรแกรม (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)



รูปที่ 2.7 ภาพตัวอย่าง Stop Motion

ที่มา : https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html

2.2.2.4 Kinetic Typography

เทคนิครูปแบบหนึ่งของงานโมชันกราฟิกในการใช้ตัวอักษรเคลื่อนไหวแทนการบรรยาย อาจใช้เพื่อการนำเสนองาน (Presentation) หรือทำ Lyrics Video (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)



รูปที่ 2.8 ภาพตัวอย่าง Kinetic Typography

ที่มา : https://tympanus.net/codrops/2020/06/02/kinetic-typography-with-three-js/

2.2.2.5 Icon Animation

Icon Animation จะเน้นไปที่การทำให้ Icon และสัญลักษณ์ที่ดูแข็งทื่อให้มีชีวิตชีวาขึ้นมา ผ่านโมชันกราฟิก (Motion Graphics) ด้วยเทคนิคการเพิ่ม Movement ใส่ Transformation และ Effect เล็กน้อย ให้เข้ากับ Personality ของตัวเองและทำให้งานโฆษณาดูน่าสนใจ (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)



รูปที่ 2.9 ภาพตัวอย่าง Icon Animation

ที่มา : https://stock.adobe.com/th/search?k=animated+icon

2.2.3 กระบวนการผลิตโมชันกราฟิก

2.2.3.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1.กำหนดกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์

2.กำหนดกรอบแนวคิด

3.อารมณ์ของงาน

4.บทพูด

เป็นการนำแนวคิดของหรือคอนเซปต์มาเขียนเป็นบทพูด โดยหัวใจสำคัญจะต้องวางโครงสร้างเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การเกริ่นนำ ใจความหลัก และสรุป ด้วยความยาวที่เหมาะสม ไม่เกิน 15 นาทีตามสคริปต์ (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)

4.1 Introduction คือส่วนเริ่มแรกที่ต้องเล่าเรื่องให้น่าสนใจ และน่าติดตามมากที่สุดเพื่อเชื่อมโยงต่อไปที่ Main Idea

4.2 Main Idea คือใจความหลักของเนื้อเรื่อง ใช้ในการขายประโยชน์ของ Product

4.3 Ending คือการสรุปเรื่องราวทั้งหมดผ่าน Keyword สั้นๆ เพื่อที่จะบอกอะไรกับคนดู หรือให้คนดูรู้สึกอะไร

5.บทภาพ

การเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นการกำหนดรายละเอียดและนำมาสร้างไอเดียหลักในการเล่าเรื่องผ่านภาพร่าง คำบรรยาย และกำหนดทิศทางของภาพเคลื่อนไหว โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

5.1 Storyboard คือการสเก็ตภาพง่าย ๆ คู่กับสคริปต์เพื่อเล่าเรื่องราวให้เห็นภาพมากขึ้น โดยการเขียนจะเล่าประมาณว่า ภาพนี้สื่ออะไร มีการเคลื่อนไหวแบบไหน เพื่อง่ายต่อการแก้ไขในอนาคต

5.2 Storyboard AI เมื่อสเก็ตภาพ Storyboard แล้ว ก็ต้องนำแต่ละฉากไปขึ้นใน Adobe illustrator เพื่อทำเป็นฉากพร้อม Animate แล้วนำมาเรียงเป็น Storyboard ตาม Mood board ที่ลูกค้าเลือก

6.เลือกซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์

เลือกเครื่องมือที่เหมาะสมกับความซับซ้อนของงาน เช่น Adobe Illustrator (AI), Adobe After Effects (AE), Adobe Photoshop (PS)

2.2.3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

1.สร้างภาพกราฟิก (Graphic Creation)

สร้างภาพนิ่ง (Artwork) แอนิเมชัน ตัวละคร ตามที่ออกแบบไว้ด้วยการจัดและองค์ประกอบของงานภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของ Visual Content ซึ่งผู้ผลิตสามารถออกแบบได้จากโปรแกรม เช่น Adobe Illustrator หรือ Adobe Photoshop โดยต้องคำนึงถึงขนาดเฟรม และอัตราส่วนภาพ **(ดร. กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)**

1.1 ขนาดเฟรม (Frame Size) การเตรียมอาร์ตเวิร์คสำหรับงานภาพเคลื่อนไหวจะต้องเข้าใจเรื่องขนาดเฟรม และเลือกใช้ให้เหมาะสม

1.2 อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio) เป็นอัตราส่วนความกว้างและความสูงของภาพ เช่น 1:1, 3:2, 4:3 และ 16:9 เป็นต้น โดยการเลือกใช้อัตราส่วนขึ้นอยู่กับลักษณะงานที่ต้องการนำเสนอ

2. ทำแอนิเมชั่น (Animation)

เป็นการนำอาร์ตเวิร์คมาเคลื่อนไหวตามสตอรี่บอร์ดด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

2.2.3.3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

1. การลำดับภาพ (Sequencing)

เป็นการนำฉากแต่ละฉากที่สร้างขึ้นมาทำการเรียงลำดับภาพให้เป็นเรื่องราว

2. การผสมเสียง (Mix Sound)

คือขั้นตอนหลังจาก Animate เสร็จแล้ว นั้นก็คือการอัดเสียงที่ใช้บรรยาย Motion Graphics โดยการอัดเสียงต้องทำที่ห้องอัดเพื่อทำให้ได้เสียงออกมามีคุณภาพมากที่สุด

3. การตัดต่อ (Video Editing)

เป็นขั้นตอนประกอบชิ้นส่วนต่างๆ เข้าด้วยกัน ปรับแต่งจังหวะและความยาว พร้อมใส่ลูกเล่น เทคนิคพิเศษให้ภาพดูน่าสนใจ รวมไปถึงปรับโทนสีและแสงให้สวยงาม สื่ออารมณ์ตามต้องการ

2.2.3.4. ตรวจสอบและแก้ไข (Revision)

เป็นกระบวนการทำงานของทีมงานผู้ผลิตและลูกค้าร่วมกันตรวจสอบแก้ไขจุดบกพร่องของชิ้นงาน เพื่อทำความเข้าใจร่วมกันครั้งสุดท้ายก่อนปรับเปลี่ยนตามความต้องการหรือความพึงพอใจ

2.2.3.5. ส่งมอบผลงาน (Delivery)

ส่งมอบชิ้นงานและอาจรวมถึงไฟล์ต้นฉบับเพื่อการใช้งานต่อตามรูปแบบที่ตกลงกัน

2.3 อัตลักษณ์ขององค์กร

2.3.1 ความหมายของอัตลักษณ์องค์กร

อัตลักษณ์ขององค์กร (Corporate Identity) คือ ภาพลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นตัวตนขององค์กร เพื่อสร้างการจดจำและทำให้องค์กรมีความแตกต่างจากองค์กรอื่น โดยสามารถถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบต่างๆ เช่น ชื่อองค์กร โลโก้ สี ตัวอักษร และรูปแบบการออกแบบ การสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนและมีความสอดคล้องกัน จะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำองค์กรและเข้าใจภาพลักษณ์ขององค์กรได้ง่ายขึ้น (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)

2.3.2 องค์ประกอบของอัตลักษณ์องค์กร

2.3.2.1 โลโก้ (Logo)

โลโก้เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงถึงตัวตนและอัตลักษณ์ขององค์กร แบรนด์ หรือผลิตภัณฑ์ สามารถออกแบบได้ในรูปแบบของตัวอักษร สัญลักษณ์ รูปภาพ หรือการผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อช่วยสร้างความแตกต่างและทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำ

องค์กรหรือแบรนด์ได้ง่าย การออกแบบโลโก้ที่เหมาะสมควรมีความชัดเจน สื่อถึงภาพลักษณ์ และสอดคล้องกับแนวคิดขององค์กร รวมถึงควรคำนึงถึงรูปแบบ สี และองค์ประกอบที่สามารถนำไปใช้งานได้อย่างเหมาะสมในสื่อต่าง ๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล นอกจากนี้ โลโก้ยังมีส่วนช่วยสร้างความน่าเชื่อถือและความเป็นเอกลักษณ์ให้กับแบรนด์ ทำให้ผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงโลโก้กับองค์กรหรือผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)



รูปที่ 2.4 ภาพตัวอย่างโลโก้ของแบรนด์วินค้า

ที่มา : https://number24.co.th/blog/types-of-logos

2.3.2.2 ฟอนต์ (Font)

ฟอนต์เป็นรูปแบบและลักษณะของตัวอักษรที่นำมาใช้ในการสื่อสารและออกแบบ การเลือกใช้ฟอนต์ที่เหมาะสมจะช่วยให้ข้อความอ่านง่าย มีความสวยงาม และสามารถสื่อถึงบุคลิกหรือภาพลักษณ์ขององค์กรได้ และการใช้ฟอนต์อย่างสม่ำเสมอยังช่วยสร้างความเป็นเอกลักษณ์และทำให้งานออกแบบมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)



รูปที่ 2.5 ภาพตัวอย่างฟอนต์ของแบรนด์สินค้า

ที่มา : https://number24.co.th/blog/types-of-logos

2.3.2.3 สี (Color)

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบที่ช่วยสร้างความสวยงาม ดึงดูดความสนใจและสื่อสารอารมณ์หรือความรู้สึกที่แตกต่างกัน การเลือกใช้สีที่เหมาะสมและสอดคล้องกับภาพลักษณ์ขององค์กรจะช่วยสร้างความเป็นเอกลักษณ์และทำให้งานออกแบบมีความชัดเจนและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)



รูปที่ 2.6 ภาพตัวอย่างสีของแบรนด์สินค้า

ที่มา : https://www.tumtook.com/content/sme/

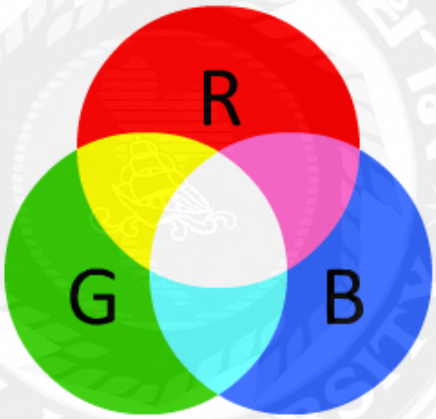
2.4 ทฤษฎีการใช้สีและการสื่อความหมาย

ทฤษฎีการใช้สีเป็นหลักการในการเลือกและจัดความสัมพันธ์ของสี เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบให้เกิดความสวยงาม ความสมดุล และเหมาะสมกับงาน โดยอาศัยหลักการของวงล้อสี ซึ่งประกอบด้วย สีขั้นที่ 1 หรือแม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ซึ่งเป็นสีพื้นฐาน สีขั้นที่ 2 เกิดจากการนำแม่สีมาผสมกัน ได้แก่ สีส้ม สีเขียว และสีม่วง ส่วน สีขั้นที่ 3 เกิดจากการผสมระหว่างแม่สีกับสีขั้นที่ 2 ทำให้เกิดเฉดสีที่มีความหลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งสีออกเป็นสีโทนร้อน เช่น สีแดง สีส้ม และสีเหลือง ซึ่งให้ความรู้สึกอบอุ่นและมีพลัง และสีโทนเย็น เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน และสีม่วง ซึ่งให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย ดังนั้น การเลือกใช้สีอย่างเหมาะสมจึงช่วยให้งานออกแบบมีความกลมกลืน น่าสนใจ และสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (นิลยา มีศรี และ คณะ, 2024)

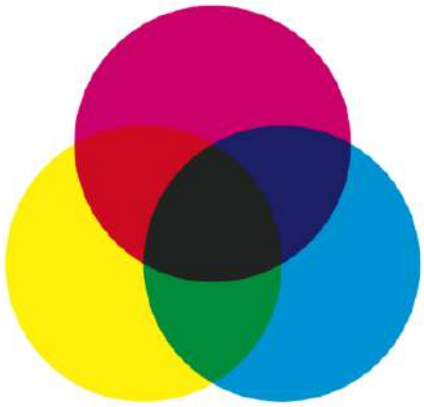
2.4.1 แหล่งกำเนิดสีหลักๆ แบ่งออกเป็น 2 จากแหล่งธรรมชาติและจากวัตถุ

1.สีที่เกิดจากแสง (Light) สีที่เกิดจากแสงเป็นสีที่เกิดจากพลังงานของแสง และสามารถมองเห็นได้จากแหล่งกำเนิดแสง เช่น แสงอาทิตย์หรือแสงจากหน้าจออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้ระบบแม่สีของแสง หรือระบบ RGB ได้แก่ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) ซึ่งสามารถผสมกันเพื่อให้เกิดสีต่างๆ และนิยมใช้ในการออกแบบสื่อดิจิทัล

2.สีที่อยู่ในวัตถุหรือเนื้อสี (Pigment / Substance) สีที่อยู่ในวัตถุหรือเนื้อสี ทั้งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติและสีที่มนุษย์สังเคราะห์ขึ้น โดยเกิดจากการดูดกลืนและสะท้อนแสงของพื้นผิววัตถุ สีจากธรรมชาติสามารถพบได้จากพืช สัตว์ ดิน และแร่ธาตุต่าง ๆ ส่วนสีจากการสังเคราะห์เป็นสีที่มนุษย์ผลิตขึ้นด้วยกระบวนการต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในงานศิลปะ การออกแบบ และอุตสาหกรรม (นิลยา มีศรี และ คณะ, 2024)



รูปที่ 2.7 ภาพตัวอย่างแม่สีของแสง



รูปที่ 2.7 ภาพตัวอย่างแม่สีวัตถุธาตุ

2.4.2 ความหมายของสี

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบที่สามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก และความหมายที่แตกต่างกัน สีแต่ละสีมีความหมายและสามารถสร้างการรับรู้ให้กับคนดู เช่น สีแดงสื่อถึงพลังและความตื่นเต้น สีน้ำเงินสื่อถึงความสงบและความน่าเชื่อถือ สีเขียวสื่อถึงธรรมชาติและความสดชื่น ส่วนสีเหลืองสื่อถึงความสดใสและพลังงาน ดังนั้น การเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับเนื้อหาและแนวคิดของงาน จะช่วยให้งานออกแบบสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (นิลยา มีศรี และ คณะ, 2024)

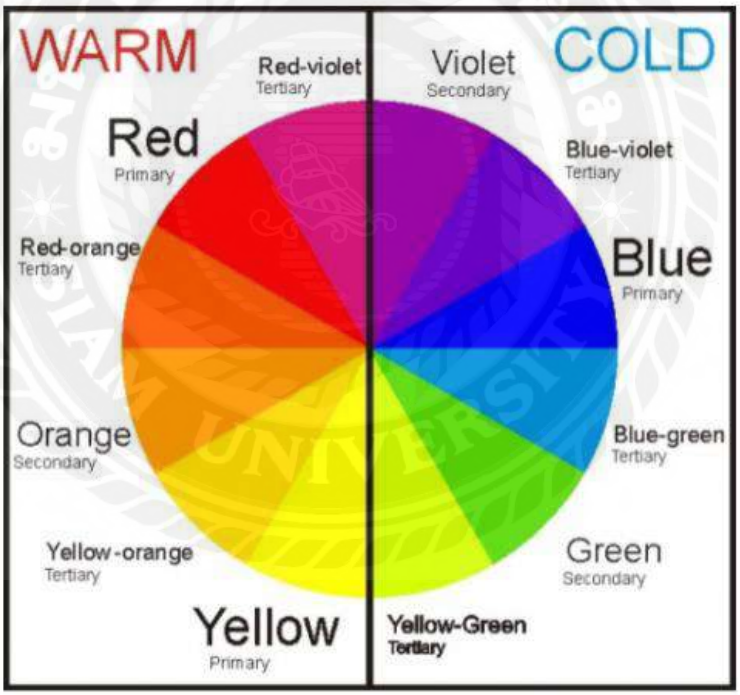
- **สีแดง**: สื่อถึงความรัก พลัง ความตื่นเต้น ความเร่งด่วน และความกล้าหาญ
- **สีส้ม**: สื่อถึงความร่าเริง พลังงาน ความมีชีวิตชีวา และความเป็นมิตร
- **สีเหลือง**: สื่อถึงความสุข ความสดใส ความคิดสร้างสรรค์ และการมองโลกในแง่ดี
- **สีเขียว**: สื่อถึงธรรมชาติ ความสมดุล การเติบโต และความผ่อนคลาย
- **สีฟ้า / น้ำเงิน**: สื่อถึงความสงบ ความน่าเชื่อถือ สติปัญญา และความปลอดภัย
- **สีม่วง**: สื่อถึงความลึกลับ ความหรูหรา ความคิดสร้างสรรค์ และสง่างาม
- **สีชมพู**: สื่อถึงความอ่อนโยน ความรัก ความน่ารัก และความอบอุ่น
- **สีน้ำตาล**: สื่อถึงความมั่นคง ความเรียบง่าย ความอบอุ่น และความเป็นธรรมชาติ
- **สีขาว**: สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความปลอดภัย และการเริ่มต้นใหม่
- **สีดำ**: สื่อถึงอำนาจ ความลึกลับ ความหรูหรา และความเข้มแข็ง
- **สีเทา**: สื่อถึงความสุขุม ความเป็นกลาง และความสมดุล

สีแบ่งออกได้เป็น 2 วรรณะได้แก่

1. วรรณะสีร้อน (Warm Tone) ได้แก่ สีแดง สีส้ม และสีเหลือง รวมถึงสีที่เกิดจากการผสมของสีเหล่านี้ เป็นกลุ่มสีที่มีลักษณะโดดเด่นและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี โดยให้ความรู้สึกอบอุ่น สดใส ตื่นเต้น กระตือรือร้น มีพลัง และมีชีวิตชีวา สีแดงมักสื่อถึงความเข้มแข็ง ความเร่งเร้า หรือความโดดเด่น สีส้มให้ความรู้สึกสนุกสนาน เป็นมิตร และสร้างความกระตือรือร้น ส่วนสีเหลืองให้ความรู้สึกสดใส ร่าเริง และมีพลัง การนำวรรณะสีร้อนมาใช้ในงานออกแบบจึงเหมาะกับงานที่ต้องการสร้างความสนใจหรือเน้นองค์ประกอบบางส่วนให้มีความโดดเด่น เช่น งานโฆษณา สื่อประชาสัมพันธ์ โปสเตอร์ และงานกราฟิกที่ต้องการสื่อถึงความสนุกสนานและความมีชีวิตชีวา

อย่างไรก็ตาม การใช้สีร้อนในปริมาณมากควรมีการจัดสัดส่วนอย่างเหมาะสม เพื่อไม่ให้ภาพรวมของงานดูรุนแรงหรือสร้างความรู้สึกอึดอัดจนเกินไป

2. วรรณะสีเย็น (Cool Tone) ได้แก่ สีเขียว สีน้ำเงิน และสีม่วง รวมถึงสีที่เกิดจากการผสมของสีเหล่านี้ เป็นกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น สบาย ผ่อนคลาย และสบายตา โดยสีน้ำเงินมักสื่อถึงความน่าเชื่อถือ ความสงบ และความมั่นคง สีเขียวให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ สดชื่น และผ่อนคลาย ส่วนสีม่วงสามารถสื่อถึงความนุ่มนวล ความสร้างสรรค์ และความลึกลับได้ การนำวรรณะสีเย็นมาใช้ในงานออกแบบจึงเหมาะกับงานที่ต้องการสร้างบรรยากาศที่สงบ เป็นระเบียบ และดูสบายตา เช่น งานเกี่ยวกับธรรมชาติ สุขภาพ เทคโนโลยี หรือสื่อที่ต้องการสร้างความรู้สึกน่าเชื่อถือและผ่อนคลาย นอกจากนี้ วรรณะสีเย็นยังสามารถนำมาใช้ร่วมกับสีวรรณะร้อนเพื่อสร้างความแตกต่างและความสมดุล ทำให้งานออกแบบมีมิติและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากขึ้น



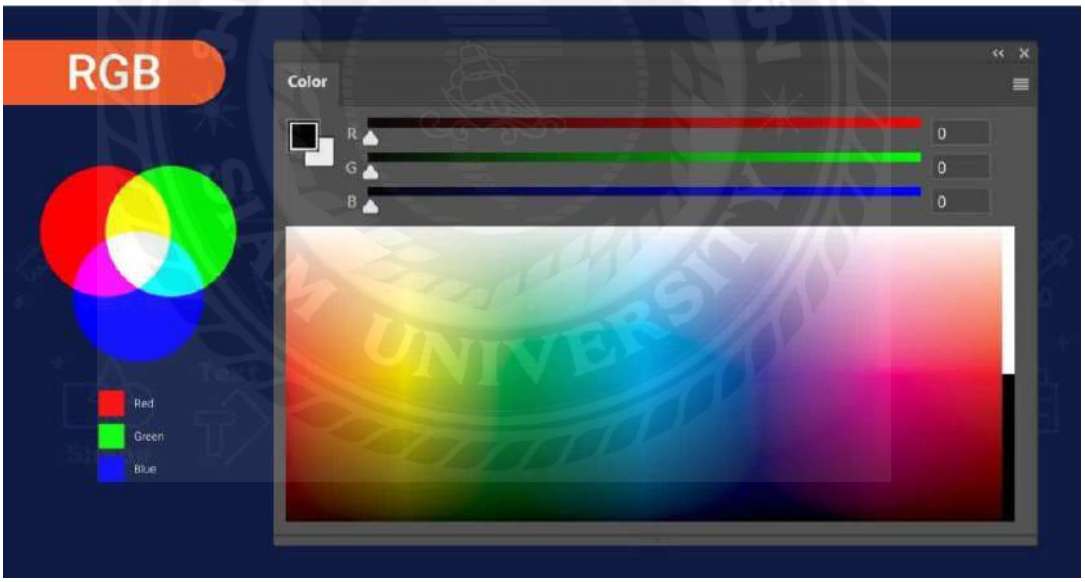
รูปที่ 2.8 ภาพตัวอย่างวรรณะของสี

ที่มา : http://hellostickme.wixsite.com/hellostick

2.4.3 รูปแบบการใช้งานสี

ในงานกราฟิกมีทั้งหมด 4 รูปแบบหลักตามระบบสีใน งานกราฟิก ซึ่งแต่ละรูปแบบมีลักษณะและการใช้งานที่แตกต่างกัน ดังนี้

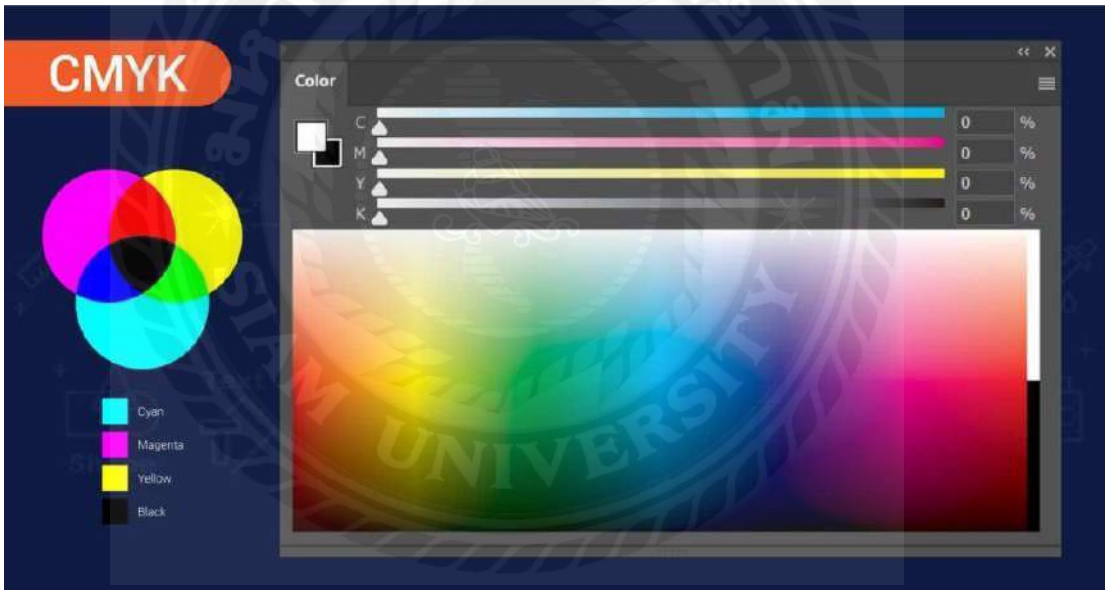
1. RGB (Red, Green, Blue) เป็นระบบสีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีแสง 3 สี ได้แก่ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) โดยการปรับระดับความเข้มของแต่ละสีสามารถสร้างสีได้หลากหลายรูปแบบ เหมาะสำหรับใช้ในงานดิจิทัลและการแสดงผลบนหน้าจอ เช่น เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย หน้าจอคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เนื่องจากสามารถแสดงสีได้อย่างสดใสและมีความหลากหลาย จึงเหมาะกับงานที่ต้องการนำเสนอภาพและกราฟิกบนหน้าจอ อย่างไรก็ตาม ระบบสี RGB ไม่เหมาะสำหรับงานพิมพ์โดยตรง เนื่องจากสีที่แสดงบนหน้าจออาจมีความแตกต่างจากสีที่พิมพ์ออกมา ดังนั้น ก่อนนำไฟล์ไปใช้ในงานพิมพ์ควรมีการเปลี่ยนระบบสีให้เหมาะสมกับกระบวนการพิมพ์ เพื่อให้สีของผลงานมีความใกล้เคียงกับสีที่ออกแบบไว้มากที่สุด (สรญา แสงเย็นพันธ์, 2560)



รูปที่ 2.9 ภาพตัวอย่างสีRGB

ที่มา : https://foretoday.asia/articles/color-system/

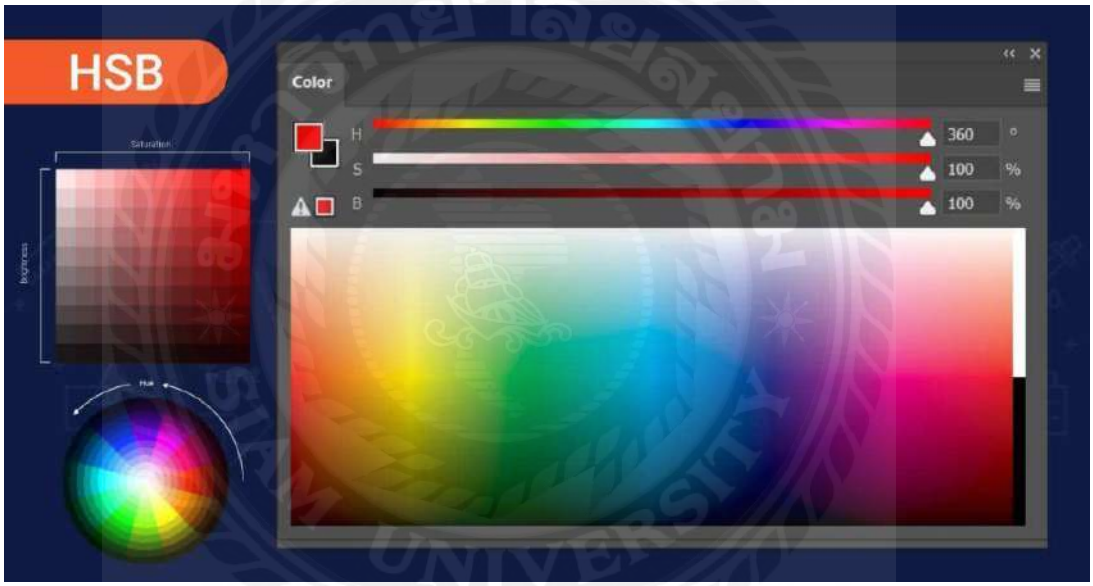
2. CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) เป็นระบบสีที่ใช้สำหรับงานพิมพ์ ประกอบด้วยแม่สี 4 สี ได้แก่ สีฟ้าอมเขียว (Cyan) สีแดงอมม่วง (Magenta) สีเหลือง (Yellow) และสีดำ (Key/Black) โดยเป็นการผสมสีในลักษณะของการดูดกลืนแสง ซึ่งแตกต่างจากระบบสี RGB ที่ใช้แสงในการแสดงผล เหมาะสำหรับงานพิมพ์ประเภทต่าง ๆ เช่น หนังสือ นิตยสาร โบรชัวร์ โปสเตอร์ ใบปลิว และบรรจุภัณฑ์ การเลือกใช้ระบบสี CMYK สำหรับงานพิมพ์จะช่วยให้สามารถกำหนดค่าสีให้เหมาะสมกับกระบวนการพิมพ์ และช่วยให้สีของชิ้นงานมีความใกล้เคียงกับผลลัพธ์ที่ออกแบบไว้มากขึ้น นอกจากนี้ การกำหนดระบบสี CMYK ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบยังช่วยลดความแตกต่างของสีที่อาจเกิดขึ้นเมื่อนำไฟล์ไปผลิตจริง ทำให้ผลงานมีความสม่ำเสมอและเหมาะสมกับการนำไปใช้งานในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (สรญา แสงเย็นพันธ์, 2560)



รูปที่ 2.10 ภาพตัวอย่างสีCMYK

ที่มา : https://foretoday.asia/articles/color-system/

3. HSB (Hue, Saturation, Brightness) เป็นระบบสีที่อ้างอิงตามการมองเห็นและการรับรู้สีของมนุษย์ ประกอบด้วย Hue คือ ค่าหรือเฉดของสี Saturation คือ ระดับความสดหรือความอิ่มตัวของสี และ Brightness คือ ระดับความสว่างของสี ระบบสี HSB นิยมใช้ในโปรแกรมกราฟิกและงานออกแบบ เนื่องจากช่วยให้สามารถเลือกและปรับแต่งสีได้ง่าย โดยผู้ใช้งานสามารถปรับเฉดสี ความสด และความสว่างของสีได้อย่างอิสระ ทำให้สะดวกต่อการกำหนดโทนสีให้เหมาะสมกับลักษณะและแนวคิดของงาน นอกจากนี้ ระบบ HSB ยังช่วยให้สามารถควบคุมความแตกต่างของสีและสร้างโทนสีที่หลากหลายได้ง่าย จึงเหมาะสำหรับการปรับแต่งสีของภาพประกอบ กราฟิก และองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในงานออกแบบ เพื่อให้เกิดความสวยงามและสอดคล้องกับรูปแบบของผลงาน (สรญา แสงเย็นพันธ์, 2560)



รูปที่ 2.11 ภาพตัวอย่างสีHSB

ที่มา : https://foretoday.asia/articles/color-system/

4. LAB (Luminance, A, B) เป็นระบบสีที่ใช้เป็นมาตรฐานในการกำหนดและจัดการค่าสี โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ L (Luminance) ซึ่งแสดงค่าความสว่างของสี ตั้งแต่ระดับมืดไปจนถึงสว่าง A ซึ่งแสดงค่าสีในช่วงระหว่างสีเขียวและสีแดง และ B ซึ่งแสดงค่าสีในช่วงระหว่างสีน้ำเงินและสีเหลือง ระบบสี LAB มีความสามารถในการแสดงช่วงสีที่กว้างและมีความเป็นอิสระจากอุปกรณ์ที่ใช้แสดงผล จึงสามารถนำมาใช้ในการปรับแต่ง แปลง และจัดการค่าสีได้อย่างละเอียด เหมาะสำหรับงานที่ต้องการความแม่นยำของสี เช่น การปรับแต่งภาพ การแก้ไขสี และการจัดการสีระหว่างอุปกรณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ ระบบสี LAB ยังช่วยให้สามารถควบคุมความสว่างและค่าสีแยกออกจากกันได้ ทำให้การปรับสีมีความสะดวกและแม่นยำมากขึ้น และช่วยให้สีมีความใกล้เคียงกันเมื่อมีการนำไฟล์ไปใช้งานหรือแปลงรูปแบบระหว่างอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน (สรญา แสงเย็นพันธ์, 2560)



รูปที่ 2.12 ภาพตัวอย่างสีLAB

ที่มา : https://foretoday.asia/articles/color-system/

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. Casper Schools (2568) เรื่อง Graphic Design คืออะไร? คำคำนี้มาจากไหน? บทความกล่าวถึงความหมายและที่มาของคำว่า Graphic Design โดย William Addison Dwiggins ซึ่งเป็นหนึ่งในนักออกแบบยุคแรกที่ใช้คำว่า “Graphic Design” ในปี ค.ศ. 1922 เพื่ออธิบายงานออกแบบที่ผสมผสานตัวอักษร ภาพ สี และการจัดวางเข้าด้วยกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการสื่อสารและการถ่ายทอดความคิด ไม่ได้เน้นเพียงความสวยงามหรือการตกแต่งเท่านั้น แนวคิดดังกล่าวได้กลายเป็นพื้นฐานสำคัญของงานออกแบบกราฟิกในปัจจุบัน ซึ่งถูกนำไปใช้กับสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น โปสเตอร์ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน บรรจุภัณฑ์ และสื่อโฆษณา

2. EXVENTION (2567) เรื่อง Motion Graphic คืออะไรและกระบวนการสร้างโมชันกราฟิก บทความกล่าวถึงโมชันกราฟิกว่าเป็นการนำองค์ประกอบกราฟิก เช่น รูปร่าง ไอคอน ภาพประกอบ และตัวอักษร มาผสมผสานกับการเคลื่อนไหวและเสียง เพื่อสื่อสารข้อมูลหรือเรื่องราวให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ โดยกระบวนการผลิตประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต ขั้นตอนหลังการผลิต การตรวจสอบและแก้ไข และการส่งมอบผลงาน นอกจากนี้ยังกล่าวถึงรูปแบบของโมชันกราฟิกเช่น 2D Animation, 3D Animation, Stop Motion, Kinetic Typography และ Icon Animation ซึ่งสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายได้

3. นริศรา ไม้เรียง และอุไรวรรณ ชาญชลยุทธ (2568) เรื่อง การผลิตสื่อวิดีโอโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างรายได้จากแคคตัส งานวิจัยนี้ศึกษาและผลิตสื่อวิดีโอโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างรายได้จากแคคตัส โดยนำเสนอข้อมูลผ่านภาพกราฟิกและการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น การผลิตสื่อดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการนำโมชันกราฟิกมาประยุกต์ใช้ในการถ่ายทอดข้อมูลและความรู้ที่มีเนื้อหาค่อนข้างเฉพาะให้สามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย เหมาะสำหรับนำแนวคิดมาใช้ในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์

4. FORETODAY (2567) เรื่อง เพิ่มสีสันให้กับงาน กับ 4 ระบบสีในงานกราฟิก รู้ไว้ก็ดีนะ บทความกล่าวถึงระบบสีที่ใช้ในงานกราฟิก 4 รูปแบบ ได้แก่ RGB, CMYK, HSB และ LAB โดยแต่ละระบบมีลักษณะและการใช้งานที่แตกต่างกัน ระบบ RGB เป็นระบบสีของแสง เหมาะสำหรับงานที่แสดงผลบนหน้าจอ เช่น เว็บไซต์ งานนำเสนอ และสื่อดิจิทัล ส่วนระบบ CMYK เหมาะสำหรับงานพิมพ์ ขณะที่ระบบ HSB แบ่งการกำหนดสีออกเป็นค่าสี ความสด และความสว่าง ช่วยให้สามารถปรับสีได้ง่าย และระบบ LAB เป็นระบบสีมาตรฐานที่ใช้สำหรับการวัดสีและครอบคลุมช่วงสีของ RGB และ

CMYK ความรู้เกี่ยวกับระบบสีจึงมีความสำคัญต่อการเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับประเภทของงานกราฟิก

จากการศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้ง 4 เรื่อง พบว่า โมชันกราฟิกเป็นสื่อที่สามารถนำมาใช้ในการสื่อสารข้อมูลและถ่ายทอดเนื้อหาที่มีรายละเอียดหรือความเข้าใจค่อนข้างยากให้สามารถเข้าใจได้ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น โดยเป็นการนำองค์ประกอบของงานกราฟิก เช่น ภาพประกอบ รูปร่าง ไอคอน ตัวอักษร และสี มาผสมผสานกับการเคลื่อนไหวและเสียง เพื่อสร้างความน่าสนใจและช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามเนื้อหาได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบโมชันกราฟิกควรคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ของสื่อ เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และรูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสม รวมถึงการเลือกใช้สีและการจัดวางองค์ประกอบให้สอดคล้องกับเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้สื่อสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งกระบวนการผลิตโมชันกราฟิกควรมีการวางแผนอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การกำหนดแนวทางและเนื้อหา การออกแบบ การจัดทำกราฟิกและการเคลื่อนไหว การใส่เสียงและตัดต่อ ไปจนถึงการตรวจสอบและแก้ไขผลงานก่อนนำไปใช้งาน

ดังนั้น งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้ง 4 เรื่องจึงสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบโมชันกราฟิกสำหรับบริษัท บางกอก ซันชายน์ จำกัด โดยนำแนวคิดด้านการออกแบบกราฟิก การเลือกใช้สี การจัดวางองค์ประกอบ การใช้ภาพประกอบ ตัวอักษร การเคลื่อนไหว และเสียง มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ รวมถึงนำกระบวนการผลิตโมชันกราฟิกมาใช้ในการวางแผนและพัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้สามารถนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และน่าสนใจ โดยมุ่งเน้นให้ผู้ชมที่ไม่มีพื้นฐานด้านระบบไฟฟ้าสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ รวมถึงประชาสัมพันธ์บริษัท บางกอก ซันชายน์ จำกัด ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามโครงการ

โครงการออกแบบสื่อโมชันการฟิก เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ สำหรับ บริษัทบางกอกซันชายน์ จำกัด ประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้

3.1.1 ขั้นตอนการวางแผนงาน

เริ่มต้นด้วยการปรึกษาและพูดคุยกับทางบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด และ บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด เพื่อสอบถามความต้องการและกำหนดแนวทางในการจัดทำสื่อโมชันกราฟิก โดยพูดคุยเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของคลิป เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ กลุ่มเป้าหมาย และรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม รวมถึงสอบถามลักษณะของคลิปว่าต้องการให้มีความเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ โทนและบรรยากาศของสื่อ ระยะเวลาของคลิป และช่องทางในการเผยแพร่ เพื่อให้สามารถออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและภาพลักษณ์ของบริษัท

3.1.1.1 การกำหนดแนวทางการนำเสนอ

หลังจากได้รับข้อมูลและความต้องการจากทางบริษัทแล้ว ผู้จัดทำได้นำข้อมูลดังกล่าวมาพิจารณาเพื่อกำหนดแนวทางในการนำเสนอ โดยคำนึงถึงรูปแบบของสื่อที่เหมาะสมกับเนื้อหาเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ รวมถึงกำหนดแนวทางด้านกราฟิก สี ตัวอักษร ตัวละคร และรูปแบบการเคลื่อนไหว เพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจและสามารถถ่ายทอดข้อมูลที่มีรายละเอียดและคำศัพท์เฉพาะทางให้ผู้ชมทั่วไปเข้าใจได้ง่าย

3.1.1.2 การวางแผนขั้นตอนการดำเนินงาน

ผู้จัดทำได้วางแผนลำดับขั้นตอนการดำเนินงานของโครงการ ตั้งแต่การศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์เนื้อหา การจัดทำแนวคิด การเขียนบทและออกแบบสตอรี่บอร์ด การออกแบบกราฟิกและตัวละคร การจัดทำโมชันกราฟิก ไปจนถึงการตัดต่อและปรับแก้ผลงานตามข้อเสนอแนะของทางบริษัท เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างเป็นระบบและสามารถจัดทำสื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

3.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ที่ได้รับจากบริษัทมาศึกษาและวิเคราะห์ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาและเลือกข้อมูลที่มีความสำคัญต่อการนำเสนอ โดยเน้นการเรียบเรียงข้อมูลทางเทคนิคให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และสามารถนำเสนอผ่านรูปแบบโมชันกราฟิกได้อย่างเข้าใจง่าย

3.1.2.1 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์

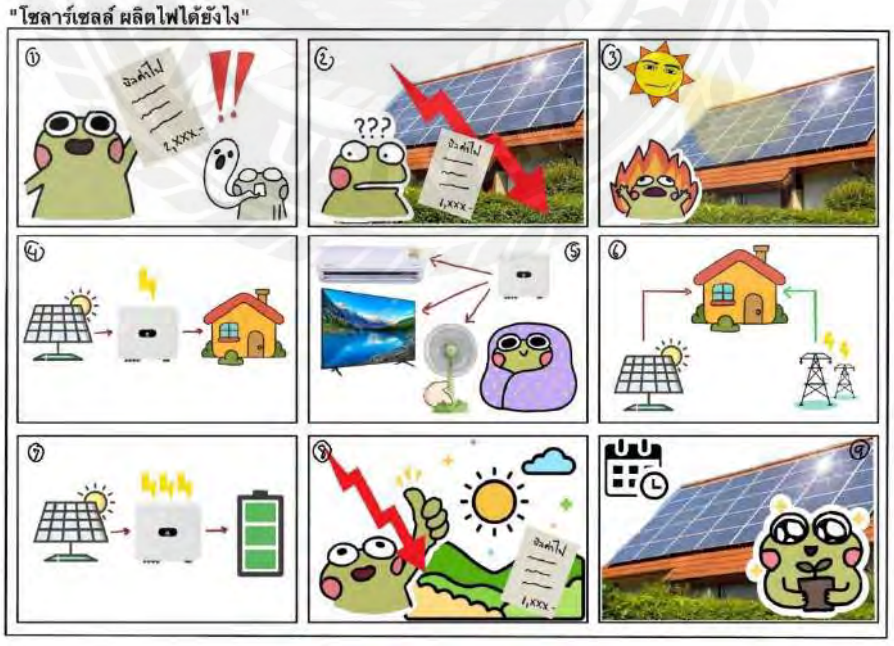
ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับระบบโซลาเซลล์ หลักการทำงาน อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการจัดทำสื่อ เพื่อให้เนื้อหาที่นำเสนอมีความถูกต้องและเหมาะสม

3.1.2.2 การวิเคราะห์และจัดลำดับเนื้อหา

วิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้และคัดเลือกเนื้อหาที่สำคัญ จากนั้นจัดลำดับการนำเสนอให้มีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย โดยปรับคำศัพท์หรือข้อมูลที่มีความซับซ้อนให้เหมาะสมกับผู้ชมทั่วไป

3.1.3 การออกแบบสตอรี่บอร์ด

หลังจากได้รับข้อมูลและรายละเอียดจากทางบริษัทแล้ว ผู้จัดทำได้เริ่มดำเนินการออกแบบ Storyboard Draft แรก โดยนำข้อมูลที่ได้รับมาจัดลำดับเนื้อหาและวางแนวทางการนำเสนอในแต่ละฉาก เพื่อใช้เป็นแบบร่างสำหรับการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกในขั้นตอนต่อไป



รูปที่ 3.1 Storyboard Draft 1

3.1.4 ขั้นตอนการออกแบบ Character Draft 1

ออกแบบตัวละครรูปแบบ นกสีแดง ตามเอกลักษณ์ของโลโก้บริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด โดยออกแบบเป็นตัวละคร เพศชายและเพศหญิง เพื่อใช้ประกอบสื่อโมชันกราฟิก



รูปที่ 3.2 ภาพตัวละครนกสีแดง Draft 1

3.1.5 ขั้นตอนการตัดคลิปโมชันกราฟิก Draft 1

นำภาพกราฟิก ตัวละคร และเสียงประกอบมาประกอบและตัดต่อเป็นคลิปโมชันกราฟิก โดยจัดลำดับเนื้อหาตามสตอรี่บอร์ด



รูปที่ 3.3 ภาพการตัดคลิปโมชันกราฟิก Draft 1

3.1.6 ขั้นตอนการนำเสนอและฟังการปรับแก้

หลังจากจัดทำโมชันกราฟิกเสร็จ ผู้จัดทำได้นำผลงานไปนำเสนอให้ทางบริษัทตรวจสอบ พร้อมรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปปรับแก้รายละเอียดของงานให้เหมาะสมและตรงตามความต้องการของบริษัทมากที่สุด



รูปที่ 3.4 ภาพการนำเสนอและฟังการปรับแก้

3.1.7 ขั้นตอนการออกแบบ Character Draft 2

หลังจากได้รับข้อเสนอแนะ ผู้จัดทำได้ปรับแก้สีของตัวละครนกให้แตกต่างจากแบบเดิม เพื่อให้ตัวละครแต่ละตัวมีความโดดเด่นและแยกความแตกต่างได้ชัดเจนมากขึ้น



รูปที่ 3.5 ภาพตัวละครนกสีม่วง Draft 2

3.1.8 ขั้นตอนการออกแบบ Prop

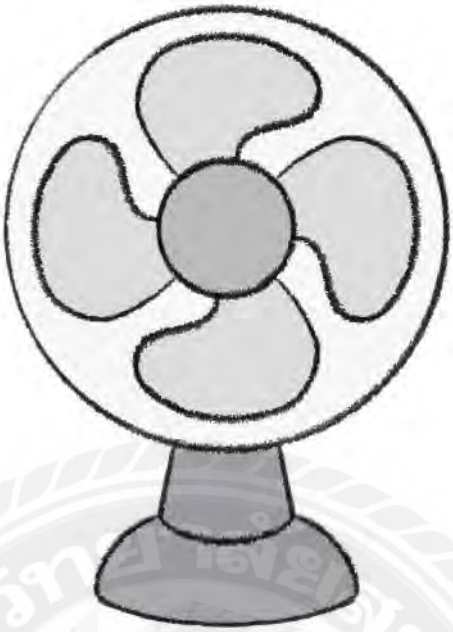
ผู้จัดทำได้ออกแบบ Prop หรือองค์ประกอบประกอบฉากให้สอดคล้องกับเนื้อหาและธีมของโมชันกราฟิก โดยเน้นรูปแบบที่เรียบง่าย เข้าใจง่าย และเข้ากับสไตล์ของตัวละครและภาพรวมของงาน เพื่อช่วยให้การนำเสนอเนื้อหามีความน่าสนใจมากขึ้น



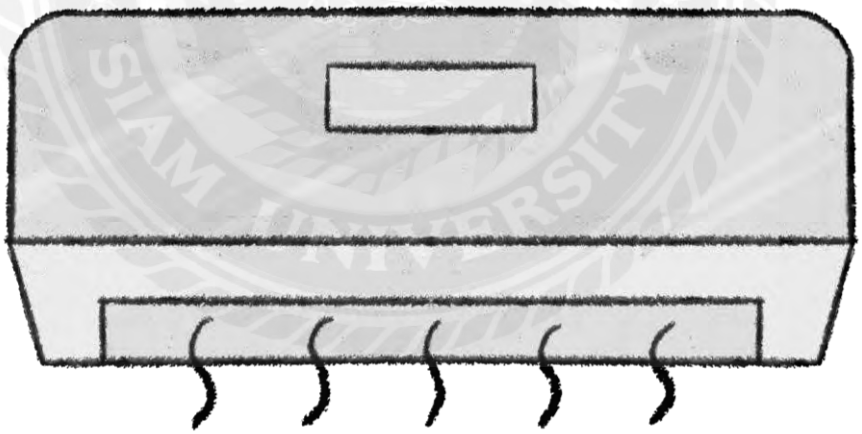
รูปที่ 3.6 ภาพProp ตู้เย็น



รูปที่ 3.7 ภาพProp ทีวี



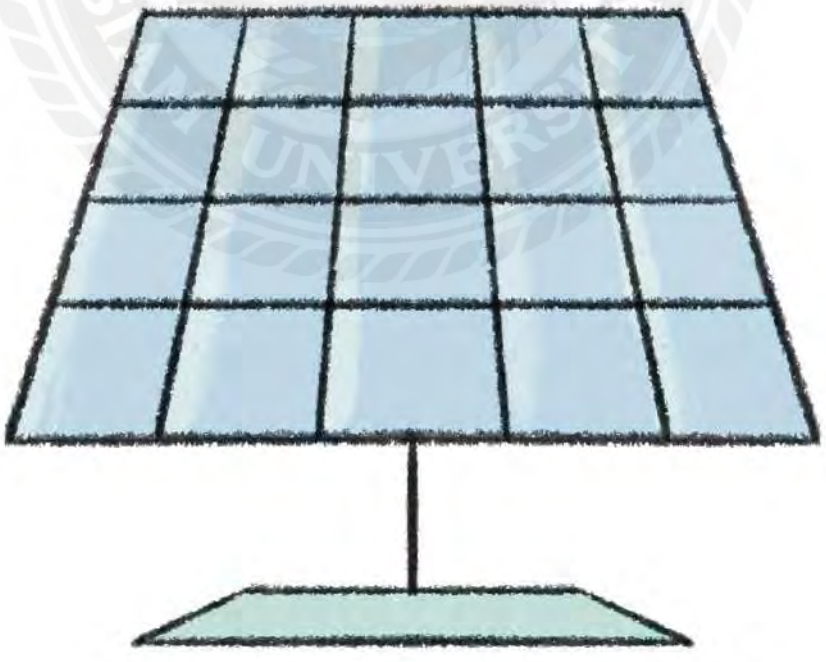
รูปที่ 3.8 ภาพProp พัดลม



รูปที่ 3.9 ภาพProp แอร์



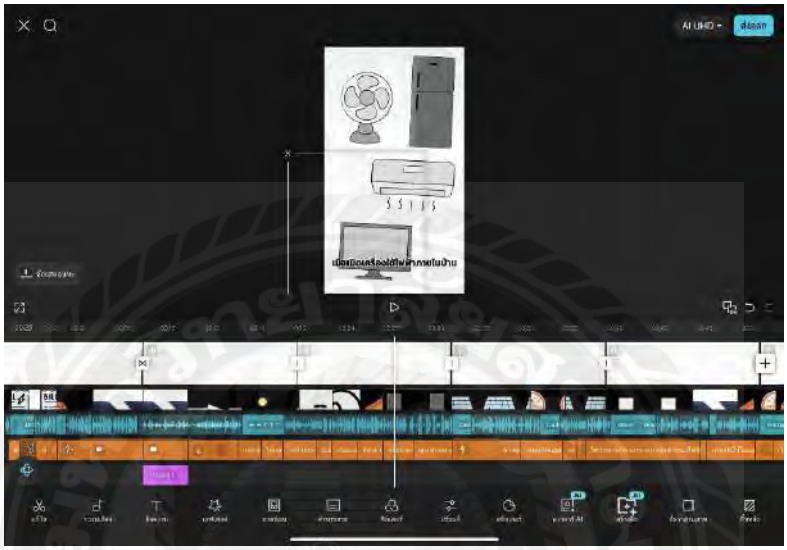
รูปที่ 3.10 ภาพProp บ้าน



รูปที่ 3.11 ภาพProp โซล่าเซลล์

3.1.9 ขั้นตอนการตัดคลิปโมชันกราฟิก Draft 2

หลังจากได้รับข้อเสนอแนะจากทางบริษัท ผู้จัดทำได้นำคลิปโมชันกราฟิกมาปรับแก้ในส่วนของจังหวะการตัดต่อ การเคลื่อนไหว และรายละเอียดต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมและต่อเนื่องมากขึ้น เพื่อให้ผลงานตรงตามความต้องการของบริษัท



รูปที่ 3.12 ภาพขั้นตอนการตัดคลิปโมชันกราฟิก Draft 2

3.1.10 ขั้นตอนการใส่ภาพในคลิปโมชันกราฟิก

ผู้จัดทำได้นำภาพและองค์ประกอบกราฟิกที่ออกแบบไว้มาใส่ในคลิปโมชันกราฟิก พร้อมจัดวางตำแหน่งและขนาดให้เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้ภาพมีความต่อเนื่องและสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



รูปที่ 3.13 ภาพขั้นตอนการใส่ภาพ

3.1.11 ขั้นตอนการใส่เสียงในคลิปโมชันกราฟิก

ผู้จัดทำได้ใส่เสียงประกอบและเสียงบรรยายลงในคลิปโมชันกราฟิก พร้อมปรับระดับเสียงและจังหวะให้เหมาะสมกับภาพและเนื้อหา เพื่อให้คลิปมีความน่าสนใจและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น



รูปที่ 3.14 ภาพขั้นตอนการใส่เสียง

3.1.12 ขั้นตอนการใส่ข้อความในคลิปโมชันกราฟิก

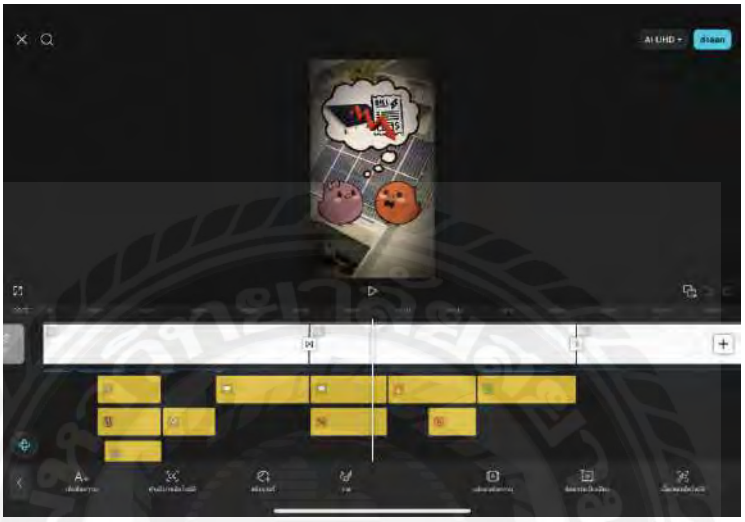
ผู้จัดทำได้นำข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหามาใส่ในคลิป พร้อมจัดรูปแบบ ขนาด และตำแหน่งของข้อความให้เหมาะสมกับภาพและอ่านได้ง่าย เพื่อช่วยสื่อสารข้อมูลให้ผู้ชมเข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



รูปที่ 3.15 ภาพขั้นตอนการใส่ข้อความ

3.1.13 ขั้นตอนการใส่สติ๊กเกอร์ในคลิปโมชันกราฟิก

ผู้จัดทำได้นำสติ๊กเกอร์ที่เหมาะสมกับเนื้อหามาใช้ประกอบในคลิปโมชันกราฟิก โดยเลือกและจัดวางให้เข้ากับภาพและจังหวะของคลิป เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและทำให้การนำเสนอมีความหลากหลายมากขึ้น



รูปที่ 3.16 ภาพขั้นตอนการใส่สติ๊กเกอร์

3.1.14 ขั้นตอนการจัดทำภาพดวงอาทิตย์สำหรับโมชันกราฟิก

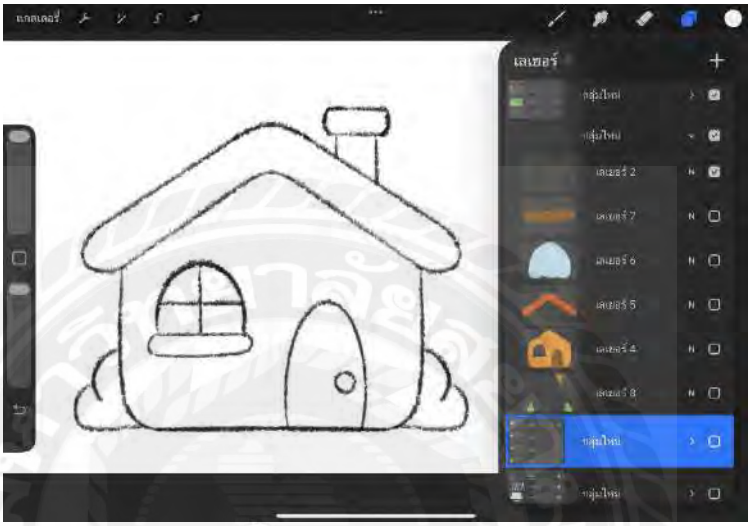
ผู้จัดทำได้วาดภาพดวงอาทิตย์สำหรับนำไปใช้ในคลิปโมชันกราฟิก โดยแยกส่วนของดวงอาทิตย์และแสงรอบๆ ออกเป็นเลเยอร์ เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปปรับขนาด จัดวาง และสร้างการเคลื่อนไหวในขั้นตอนการตัดต่อ



รูปที่ 3.17 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.1.15 ขั้นตอนการออกแบบภาพบ้าน

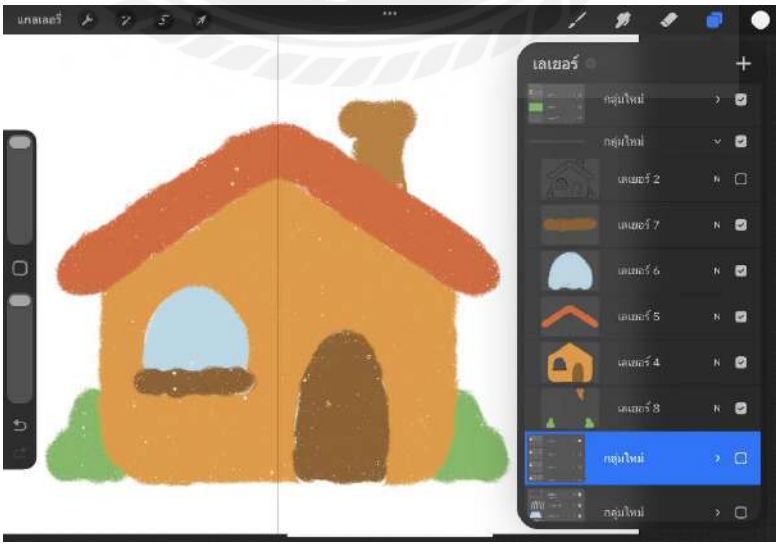
ผู้จัดทำได้วาดภาพบ้านสำหรับใช้เป็นภาพประกอบในคลิปโมชันกราฟิก โดยออกแบบโครงสร้างและองค์ประกอบต่าง ๆ ของบ้าน และแยกส่วนของภาพเป็นเลเยอร์ เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปจัดวางและสร้างการเคลื่อนไหว



รูปที่ 3.18 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.1.16 ขั้นตอนการลงสีภาพบ้าน

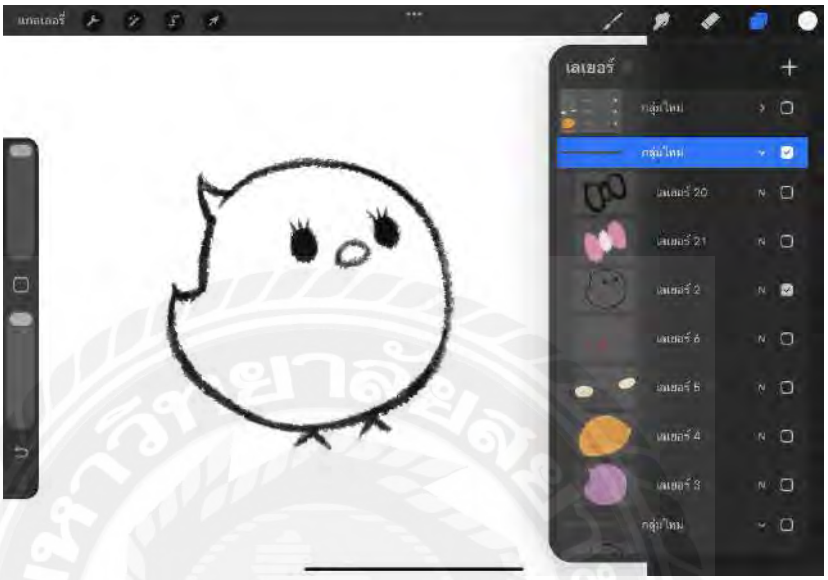
ผู้จัดทำได้นำภาพบ้านที่ออกแบบไว้มาลงสี โดยเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับรูปแบบของคลิป และแยกองค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวบ้าน หลังคา หน้าต่าง ประตู และต้นไม้ เพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้งาน



รูปที่ 3.19 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.1.17 ขั้นตอนการออกแบบตัวละครนก

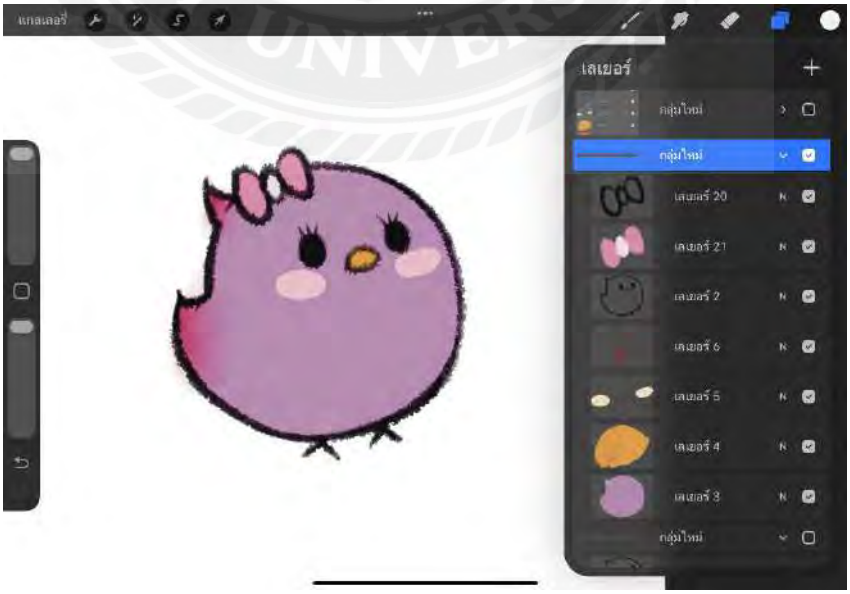
ผู้จัดทำได้วาดตัวละครนกสำหรับใช้ประกอบในคลิปโมชันกราฟิก โดยออกแบบรูปร่างและรายละเอียดของตัวละครให้มีลักษณะเรียบง่ายและเหมาะสมกับเนื้อหา



รูปที่ 3.20 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.1.18 ขั้นตอนการลงสีตัวละครนก

ผู้จัดทำได้นำตัวละครนกที่ออกแบบไว้มาลงสีและเพิ่มรายละเอียด เช่น สีตัวละคร ดวงตา แก้ม และโบว์ เพื่อให้ตัวละครมีความน่าสนใจและเหมาะกับการนำไปใช้ในคลิป



รูปที่ 3.21 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.1.19 ขั้นตอนการออกแบบภาพแผงโซล่าเซลล์

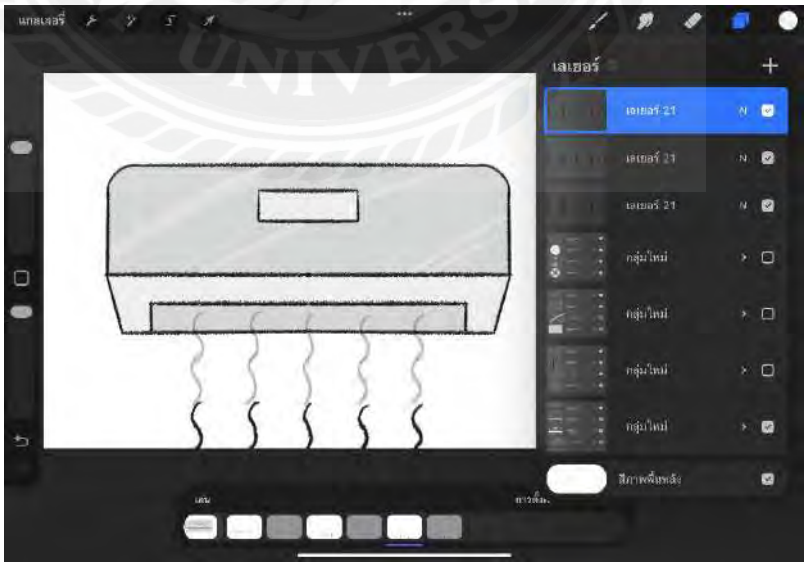
ผู้จัดทำได้วาดภาพแผงโซล่าเซลล์สำหรับใช้ประกอบเนื้อหาเกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ โดยออกแบบโครงสร้างของแผงและแยกส่วนประกอบเป็นเลเยอร์ เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปจัดวางและสร้างการเคลื่อนไหวในคลิป



รูปที่ 3.22 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.1.20 ขั้นตอนการออกแบบภาพเครื่องปรับอากาศ

ผู้จัดทำได้วาดภาพเครื่องปรับอากาศสำหรับใช้ประกอบเนื้อหาในคลิป โดยแยกส่วนของตัวเครื่องและลมที่ออกจากเครื่องเป็นเลเยอร์ เพื่อให้สามารถนำไปสร้างภาพเคลื่อนไหวได้สะดวก



รูปที่ 3.23 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.1.21 ขั้นตอนการออกแบบภาพพัดลม

ผู้จัดทำได้วาดภาพพัดลมสำหรับใช้เป็นภาพประกอบในคลิปโมชันกราฟิก โดยแยกส่วนของตัวพัดลม ใบพัด และส่วนประกอบต่างๆ เป็นเลเยอร์ เพื่อรองรับการนำไปสร้างภาพเคลื่อนไหว



รูปที่ 3.24 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.1.22 ขั้นตอนการออกแบบภาพทีวี

ผู้จัดทำได้วาดภาพทีวีสำหรับใช้ประกอบเนื้อหาในคลิป โดยออกแบบให้มีรูปแบบเรียบง่าย และแยกส่วนของหน้าจอ ตัวเครื่อง และฐานออกเป็นเลเยอร์ เพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้งาน



รูปที่ 3.25 ภาพขั้นตอนการจัดทำภาพประกอบ

3.2 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.2.1 Procreate



รูปที่ 3.26 ภาพโปรแกรม Procreate

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Procreate_

3.2.2 CapCut



รูปที่ 3.27 ภาพโปรแกรม CapCut

ที่มา : https://www.thailibrary.in.th/2025/09/16/face-anonymization-tracking/

3.3 ขั้นตอนการปฏิบัติงานระหว่างฝึกสหกิจ

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 1-2



รูปที่ 3.28 ภาพกล่องเครื่องมือ Illustrator

ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม Illustrator (Adobe Illustrator) รวมถึงเรียนรู้เครื่องมือ ฟังก์ชัน และวิธีการใช้งานพื้นฐานต่างๆ เพื่อให้สามารถนำโปรแกรมมาใช้ในการออกแบบและแก้ไขงานได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับลักษณะของงานที่ได้รับมอบหมาย

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 3



รูปที่ 3.29 ภาพออกแบบนามบัตร

ดำเนินการออกแบบอาร์ตเวิร์คในรูปแบบแรกตามรายละเอียดและความต้องการของลูกค้า โดยเน้นการออกแบบให้มีความทันสมัย น่าสนใจ และสามารถนำไปใช้งานได้จริง พร้อมจัดทำรูปแบบทั้งแนวนอนและแนวตั้ง เพื่อรองรับการนำไปใช้กับสื่อหรือช่องทางที่มีขนาดแตกต่างกัน

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 4



รูปที่ 3.30 ภาพออกแบบนามบัตร

นำอาร์ตเวิร์ครอบแรกมาปรับปรุงและแก้ไขตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของลูกค้า โดยปรับองค์ประกอบต่างๆ ให้มีความเรียบง่ายและเป็นมินิมอลมากขึ้น เน้นการจัดวางข้อมูลให้เป็นระเบียบ อ่านง่าย และมีพื้นที่ที่เหมาะสม เพื่อให้ผลงานมีความสะอาดตาและสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน

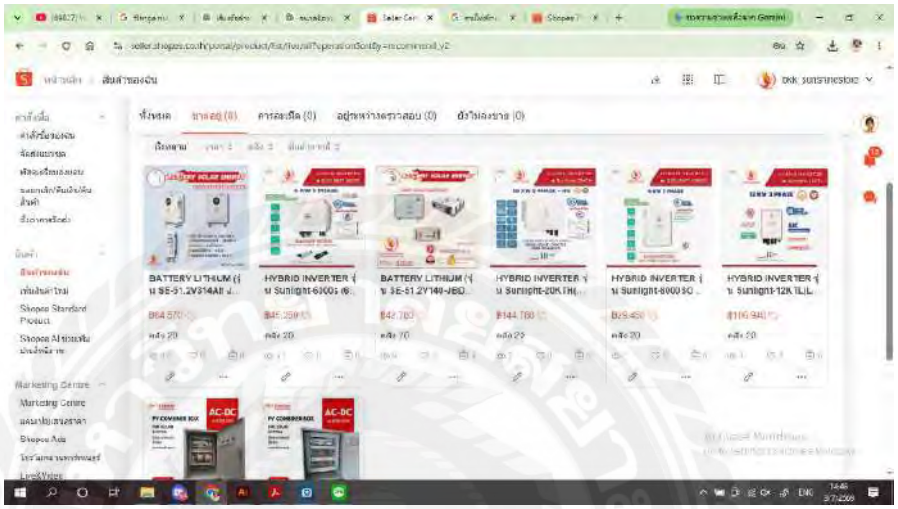
งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 5



รูปที่ 3.32 ภาพถ่ายสินค้า

ดำเนินการถ่ายภาพสินค้าสำหรับใช้เป็นสื่อประกอบการขายบนแพลตฟอร์ม Shopee โดยจัดเตรียมสินค้าและมุมถ่ายภาพให้เหมาะสม เน้นให้เห็นรูปลักษณ์และรายละเอียดของสินค้าอย่างชัดเจน เพื่อนำภาพที่ได้ไปใช้ประกอบข้อมูลสินค้าและช่วยให้ลูกค้าสามารถพิจารณาสินค้าได้ง่ายขึ้น

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 6-7



รูปที่ 3.33 ภาพศึกษาการใช้แพลตฟอร์ม Shopee

ศึกษาวิธีการและขั้นตอนการลงขายสินค้าบนแพลตฟอร์ม Shopee ตั้งแต่การเตรียมข้อมูลสินค้า การจัดเตรียมรูปภาพ การตั้งชื่อสินค้า การใส่รายละเอียดและคุณสมบัติของสินค้า รวมถึงการกรอกข้อมูลเกี่ยวกับราคา น้ำหนัก ขนาดสินค้า และข้อมูลการจัดส่ง เพื่อให้สามารถลงข้อมูลสินค้าได้อย่างครบถ้วนและถูกต้อง

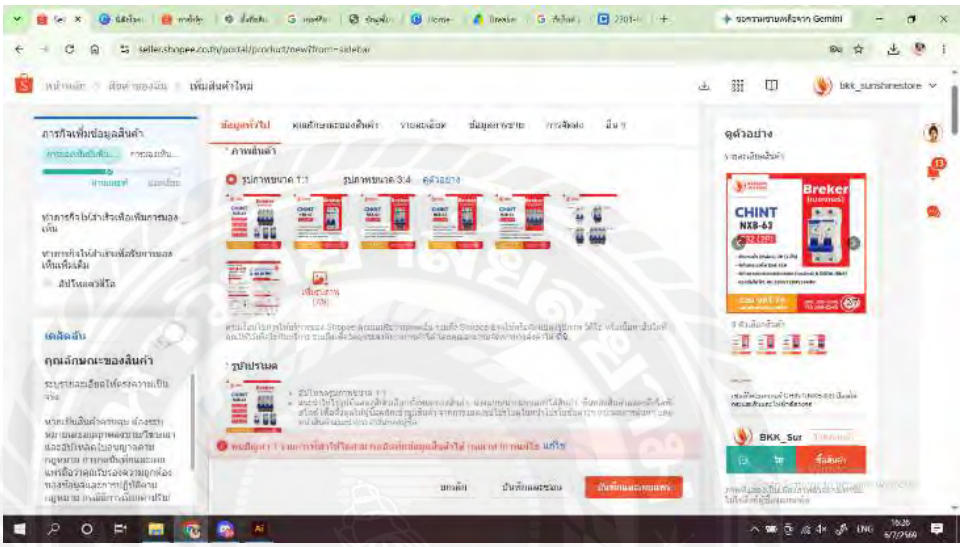
งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 8-10



รูปที่ 3.34 ภาพออกแบบอาร์ตเวิร์ค

ดำเนินการออกแบบอาร์ตเวิร์คสำหรับสินค้าชุดแรกจำนวนมากกว่า 20 รายการ โดยจัดทำภาพและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสินค้าแต่ละรายการให้มีความชัดเจนและน่าสนใจ พร้อมควบคุมรูปแบบการออกแบบให้มีความสอดคล้องกัน เพื่อให้ภาพรวมของสินค้ามีรูปแบบที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันและเหมาะสำหรับนำไปใช้บน Shopee

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 11



รูปที่ 3.35 ภาพลงขายสินค้าบนแพลตฟอร์ม Shopee

นำอาร์ตเวิร์ค รูปภาพ และข้อมูลของสินค้าที่จัดเตรียมไว้มาดำเนินการลงขายบนแพลตฟอร์ม Shopee โดยกรอกข้อมูลที่จำเป็น เช่น ชื่อสินค้า รายละเอียด คุณสมบัติ ราคา น้ำหนัก ขนาด และข้อมูลการจัดส่ง พร้อมตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและรูปภาพก่อนเผยแพร่ เพื่อป้องกันข้อผิดพลาดในการแสดงข้อมูลสินค้า

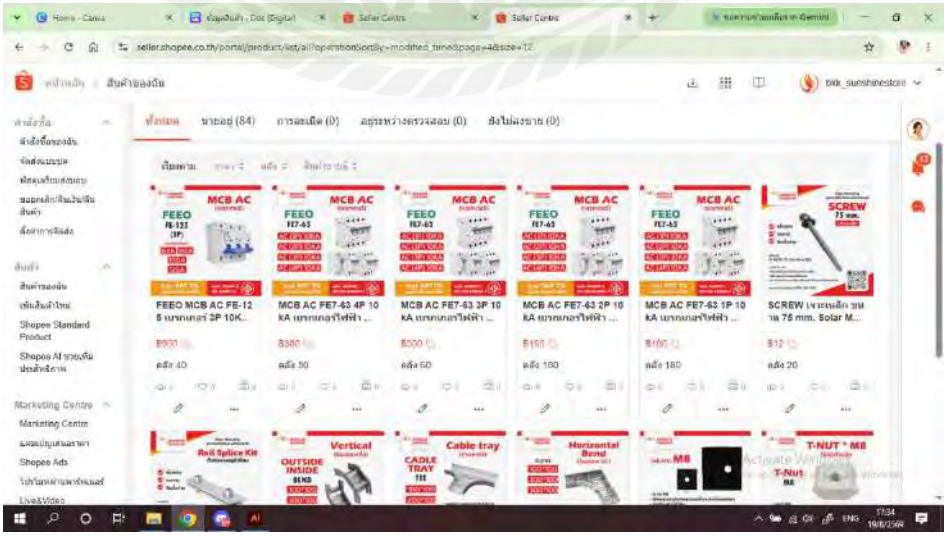
งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 12-14



รูปที่ 3.36 ภาพออกแบบอาร์ตเวิร์ค

ดำเนินการออกแบบอาร์ตเวิร์คสำหรับสินค้าชุดที่สองจำนวนมากกว่า 40 รายการ โดยนำรูปแบบและแนวทางจากงานชุดแรกมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสินค้าแต่ละประเภท พร้อมจัดวางข้อมูลและภาพสินค้าให้มีความชัดเจน อ่านง่าย และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการขายบนแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 15



รูปที่ 3.37 ภาพลงขายสินค้าบนแพลตฟอร์ม Shopee

ดำเนินการนำสินค้าชุดที่สองที่ออกแบบอาร์ตเวิร์คเรียบร้อยแล้วมาลงขายบนแพลตฟอร์ม Shopee โดยจัดเตรียมและกรอกข้อมูลสินค้าให้ครบถ้วน ทั้งรูปภาพ ชื่อสินค้า รายละเอียด คุณสมบัติ ราคา น้ำหนัก ขนาด และข้อมูลการจัดส่ง จากนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลทั้งหมดก่อนเผยแพร่ เพื่อให้หน้าสินค้ามีข้อมูลที่ครบถ้วนและพร้อมสำหรับการใช้งานจริง

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลสรุปการสำรวจความคิดเห็น

จากความคิดเห็นของพนักงานที่ปรึกษาบริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด ร่วมกับทีมงานของบริษัท บางกอก ซันชายน์ จำกัด ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อโมชันกราฟิก เพื่อใช้ในการปรับปรุงรายละเอียดของผลงานให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและตรงตามวัตถุประสงค์ของบริษัท โดยได้รับข้อเสนอแนะให้ปรับแก้ในส่วนของการตัดภาพและพื้นหลัง เนื่องจากบางฉากมีสีและองค์ประกอบที่ไม่ค่อยมีความแตกต่างกัน ทำให้ภาพดูไม่ค่อยมีความต่อเนื่องและไม่เชื่อมโยงกัน นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้ภาพประกอบในการอธิบายเนื้อหาบางส่วนที่อาจทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ยาก จึงควรเพิ่มรายละเอียดของภาพและวิธีการนำเสนอให้ชัดเจนมากขึ้น เพื่อช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตาม เนื้อหาและลำดับเรื่องโดยรวมมีความเหมาะสมและสามารถสื่อสารได้เข้าใจ จึงนำข้อเสนอแนะดังกล่าวไปปรับปรุงในขั้นตอนต่อไป

4.2 ผลงานที่ได้จัดทำตลอดระยะเวลาการฝึกสหกิจศึกษา

4.2.1 ออกแบบนามบัตร



รูปที่ 4.1 ภาพการออกแบบนามบัตร Final

ที่มา : ผู้จัดทำ, 2569

หลังจากปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ บริษัทได้เลือกและยืนยันรูปแบบนามบัตรที่ต้องการเพื่อนำไปใช้เป็นรูปแบบสุดท้าย

4.2.2 ออกแบบ Artwork สำหรับลงใน Shopee



รูปที่ 4.2 Artwork สำหรับลงในแพลตฟอร์ม Shopee Final

ที่มา : ผู้จัดทำ, 2569

หลังจากได้รับคำแนะนำจากทางบริษัท ผู้จัดทำได้นำข้อเสนอแนะมาปรับแก้รูปแบบและรายละเอียดของ Artwork จนได้รูปแบบที่บริษัทพึงพอใจและยืนยันให้เป็นแบบสุดท้าย

4.2.7 นำสินค้าลงขายใน Shopee



รูปที่ 4.3 ภาพตัวอย่างสินค้าที่ลงขายจริงในแพลตฟอร์ม Shopee

ที่มา : ผู้จัดทำ, 2569

ผู้จัดทำได้นำสินค้าที่ผ่านการออกแบบ Artwork และถ่ายภาพสินค้าเรียบร้อยแล้ว ลงขายผ่านแพลตฟอร์ม Shopee โดยจัดเตรียมรูปภาพ รายละเอียดสินค้า และข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้ครบถ้วน เพื่อให้ลูกค้าสามารถดูข้อมูลและเลือกซื้อสินค้าได้ง่ายขึ้น

4.2.8 ถ่ายภาพสินค้าเพื่อนำลง Shopee



รูปที่ 4.4 ภาพตัวอย่างสินค้าที่ถ่ายลงในแพลตฟอร์ม Shopee

ที่มา : ผู้จัดทำ, 2569

ทางบริษัทได้นำสินค้ามาให้ผู้จัดทำถ่ายภาพ เพื่อนำภาพไปใช้ประกอบการจัดทำ Artwork และลงใน Shopee

4.2.9 ถ่ายภาพสินค้าเพื่อนำลง Shopee



รูปที่ 4.5 ภาพตัวอย่างสินค้าที่ถ่ายลงในแพลตฟอร์ม Shopee

ที่มา : ผู้จัดทำ, 2569

ทางบริษัทได้นำสินค้ามาให้ผู้จัดทำถ่ายภาพ เพื่อนำภาพไปใช้ประกอบการจัดทำ Artwork และลงใน Shopee

4.3 ผลงานที่ได้จัดทำโครงงาน

4.3.1 ภาพผลงานตัวอย่างโครงงาน

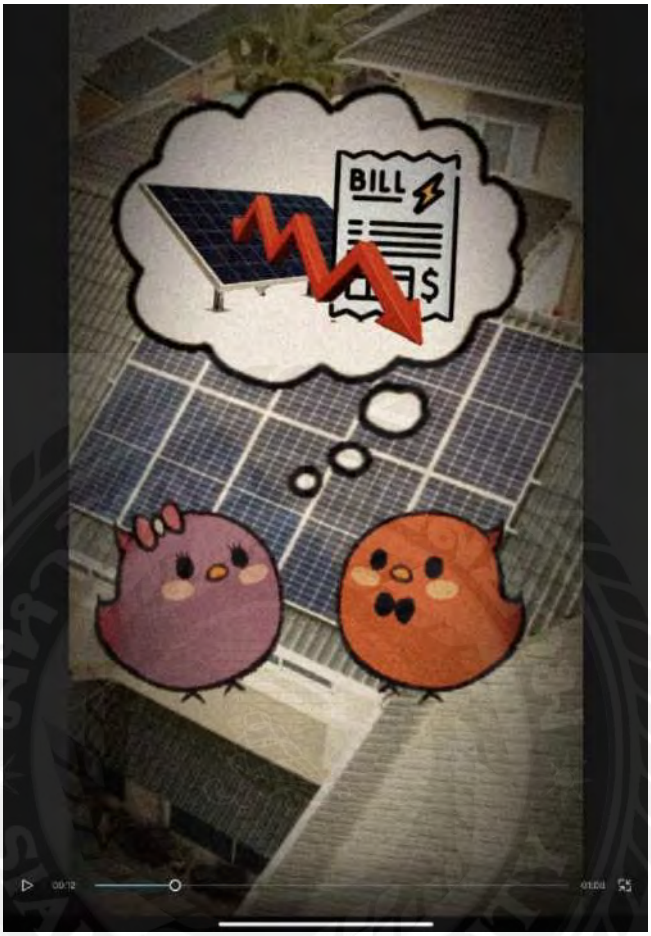


รูปที่ 4.6 ภาพตัวอย่างผลงานโครงงาน

ที่มา : ผู้จัดทำ, 2569

ดำเนินการออกแบบภาพประกอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ โดยใช้ตัวละครและกราฟิกเป็นองค์ประกอบหลัก เพื่อสร้างความน่าสนใจและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น พร้อมจัดลำดับเรื่องราวจากปัญหาค่าไฟฟ้าที่เพิ่มสูงขึ้น ไปสู่แนวทางการลดค่าใช้จ่ายด้วยการติดตั้งระบบโซล่าเซลล์

4.3.2 ภาพผลงานตัวอย่างโครงงาน



รูปที่ 4.7 ภาพตัวอย่างผลงานโครงงาน

ที่มา : ผู้จัดทำ, 2569

ดำเนินการออกแบบภาพประกอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ โดยใช้ตัวละครและกราฟิกเป็นองค์ประกอบหลัก เพื่อสร้างความน่าสนใจและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น พร้อมจัดลำดับเรื่องราวจากปัญหาค่าไฟฟ้าที่เพิ่มสูงขึ้น ไปสู่แนวทางการลดค่าใช้จ่ายด้วยการติดตั้งระบบโซล่าเซลล์

4.3.3 ภาพผลงานตัวอย่างโครงงาน



รูปที่ 4.8 ภาพตัวอย่างผลงานโครงงาน

ที่มา : ผู้จัดทำ, 2569

ดำเนินการออกแบบภาพประกอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ โดยใช้ตัวละครและกราฟิกเป็นองค์ประกอบหลัก เพื่อสร้างความน่าสนใจและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น พร้อมจัดลำดับเรื่องราวจากปัญหาค่าไฟฟ้าที่เพิ่มสูงขึ้น ไปสู่แนวทางการลดค่าใช้จ่ายด้วยการติดตั้งระบบโซล่าเซลล์

บทที่ 5

อภิปรายผลข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการดำเนินงานและวางแผนงานในโครงการนี้ ผู้จัดทำได้รับประสบการณ์ที่มีค่าอย่างมาก แม้เส้นทางการดำเนินงานจะมีความยากลำบากผ่านอุปสรรค แต่ก็ช่วยพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงการไต่ตรองและจัดการวางแผนได้อย่างมีประสิทธิภาพและการเก็บลายเอียดผลลัพธ์ที่ได้คือผลงานชิ้นนี้ ซึ่งจะนำเสนอให้ บริษัท บางกอก ซันชายน์ จำกัด เพื่อนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะต่อไป

5.2 ผลที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1.1 ได้รับประสบการณ์และความรู้จากการปฏิบัติงานจริง

5.2.1.2 ได้เรียนรู้เทคนิคการใช้โปรแกรมที่ใช้ในการทำงาน

5.2.1.3 ได้ฝึกทักษะการพูดคุย การสื่อสาร และการประสานงานกับผู้อื่น

5.2.2 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.2.1 ขาดประสบการณ์ในการใช้โปรแกรมหรือเทคนิคที่ไม่คุ้นเคย

5.2.2.2 การบริหารเวลาเมื่อต้องทำงานที่มีรายละเอียดและปริมาณมากภายในเวลาที่กำหนด

5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด ตั้งแต่วันที่ 18 พฤษภาคม 2569 ถึงวันที่ 28 สิงหาคม 2569 เป็นระยะเวลา 4 เดือน ผู้จัดทำได้รับบทเรียนและประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการออกแบบงานกราฟิก ทำให้เข้าใจในความ รับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและออกแบบสื่อต่างๆ รวมถึงงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานทางการออกแบบและได้จัดทำผลงาน สื่อโมชันกราฟิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ สำหรับบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด นำไปใช้พัฒนาผลงานและจะนำความรู้ที่ ได้รับไปปรับใช้ในการพัฒนาทักษะการทำงานของตัวเองต่อไป

บรรณานุกรม

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2022). การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) . Touch Point. https://touchpoint.in.th/motion-graphic/

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2022). อัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity: C.I.). Touch Point. https://touchpoint.in.th/corporate-identity/

นริศรา ไม้เรียง และ อุไรวรรณ ชาญชลยุทธ. (2025). การผลิตสื่อวิดีโอโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างรายได้จากแคคตัส. วารสารศิลปการจัดการ, 9(3), 304–320. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jam/article/view/278221

นิลยา มีศรี, วารินทร์ เงินลาด, วรวิทย์ แก้วศรีนวม และ อัษฎเชษฐ์ เตชะวระนนท์. (2024). การเปรียบเทียบอารมณ์ของสี ที่มีอิทธิพลส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ ในงานจิตรกรรม. วารสารมนุษยสังคมศาสตร์. https://he04.tcithaijo.org/index.php/MSKJ/article/view/876

ชินกฤต อุดมลาภไพศาล และ อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2025). การสื่อความหมายผ่านกราฟิกอิมเมอร์ซีฟในรายการข่าวโทรทัศน์ไทย. วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร, 10(2), 45–62. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/279308

ธนพล บุญแจน. (2561). องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design). Github.io. https://jacktnp.github.io/webtech/category/theory/5.html

สรญา แสงเย็นพันธ์. (2560). CMYK กับ RGB แตกต่างกันอย่างไร. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร https://www.nupress.grad.nu.ac.th/cmyk-and-rgb

Adobe. (n.d.). 3D Motion Graphics, Stop Motion. https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html

Adobe Stock. (n.d.). Icon Animation. https://stock.adobe.com/th/search?k=animated+icon

ECT3503. (2559). วงล้อสี และ คู่สี. http://ect3503colors.blogspot.com/2016/10/colour-wheel-and-opposite-colour.html

Endingscene. (n.d.). 2D Animation. https://endingscene.com/motion-graphics-explainer-video/

ForeToday. (2022). 4 ระบบสีในงานกราฟิก.
https://foretoday.asia/articles/color-system/
Nmber24. (n.d.). Loco.
https://number24.co.th/blog/types-of-logos
Wu Library. (n.d.). เส้น (Line), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form).
https://library.wu.ac.th/km/สีกับอารมณ์/

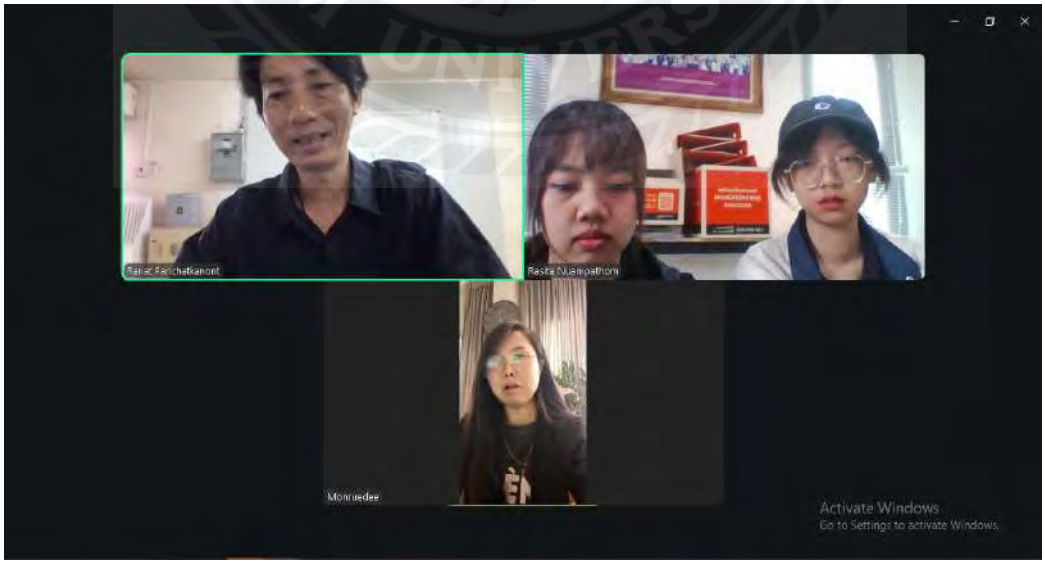
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ภาพการนิเทศงานของอาจารย์

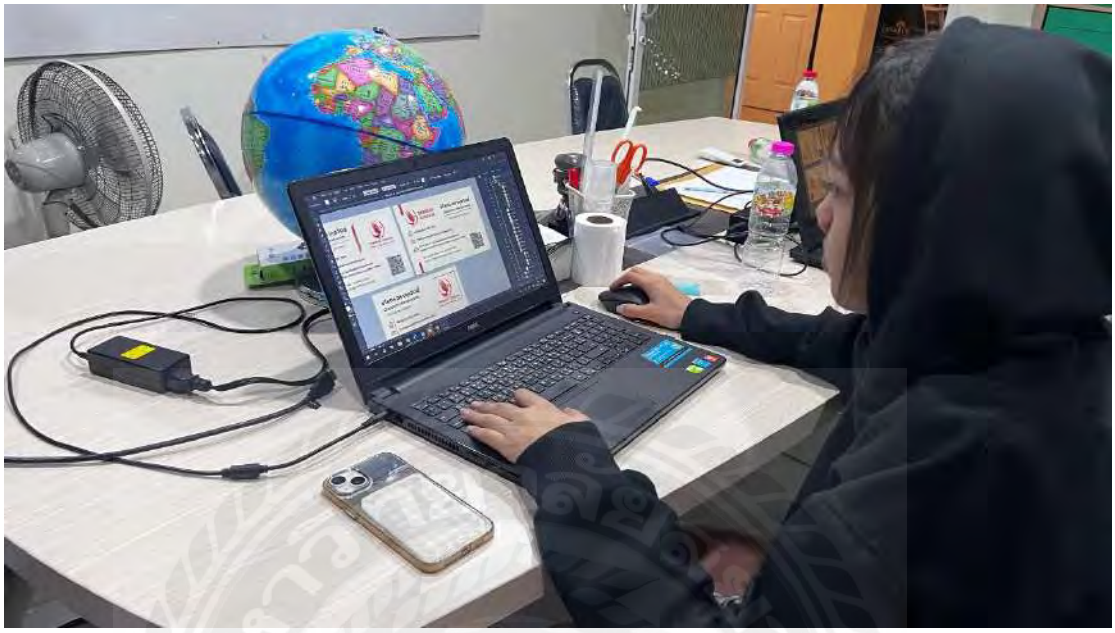


รูปที่ ก. 1 การนิเทศงาน ครั้งที่ 1



รูปที่ ก. 1 การนิเทศงาน ครั้งที่ 2

ภาคผนวก ข
บรรยากาศการทำงาน



รูปที่ ข. 1 ภาพขณะปฏิบัติงาน



รูปที่ ข. 2 ภาพขณะปฏิบัติงาน



รูปที่ ข. 3 ภาพขณะปฏิบัติงาน



รูปที่ ข. 4 ภาพขณะปฏิบัติงาน



รูปที่ ข. 5 ภาพขณะปฏิบัติงาน

แบบสรุปโครงงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE)

มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อมูลของนักศึกษา

1. ชื่อ-สกุล : นางสาวรสิตา น่วมปฐม

2. สาขาวิชา/คณะ : สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ

3. E-mail นักศึกษา : rasitaaeon@gmail.com

4. ชื่อโครงการ/ผลงาน : โครงการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้ เกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ สำหรับบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด

5. ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท เรกูล่าร์พลัส จำกัด

6. ที่อยู่สถานประกอบการ : 481/175 ซ.จรัญสนิทวงศ์ 37 ถ.จรัญสนิทวงศ์ บางขุนศรี บางกอกน้อย กรุงเทพฯ 10700

7. ระยะเวลาปฏิบัติงาน : 18 พฤษภาคม 2569 – 28 สิงหาคม 2569

8. ผู้นิเทศงานในสถานประกอบการ (พนักงานพี่เลี้ยง)

ชื่อ – สกุล : คุณรณัฐ ปาริฉัตรกานนท์

ตำแหน่ง : กรรมการผู้จัดการ

<u>ข้อมูลโครงงาน / ผลงาน</u>

1. **โครงงาน/ผลงาน/งานประจำ ได้รับการจัดระบบการทำงานที่เหมาะสมจากสถานประกอบการ ทั้งลักษณะ งานและระยะเวลา มีการจัดระบบพี่เลี้ยงสอนงาน**

สถานประกอบการมีการจัดระบบการทำงานอย่างเหมาะสม โดยมอบหมายงานออกแบบกราฟิกและสื่อโมชันกราฟิกให้สอดคล้องกับระยะเวลาและวัตถุประสงค์ของงาน มีพี่เลี้ยงคอยให้คำแนะนำ อธิบายขั้นตอนการทำงาน และตรวจสอบผลงานในแต่ละขั้นตอน รวมถึงให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข ทำให้สามารถเรียนรู้กระบวนการทำงานจริงและพัฒนาทักษะการทำงานได้อย่างต่อเนื่อง

2. **การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผนและทำ ให้นักศึกษามีโอกาสประยุกต์ใช้วิชาความรู้/ทักษะ ตามที่ได้เรียนมา โดยใช้ความ รู้ทักษะในการศึกษากระบวนการการวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา หรือสร้างแนวทางใหม่**

การปฏิบัติงานได้นำความรู้ด้านการออกแบบกราฟิกและแอนิเมชันที่ได้เรียนมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อโมชันกราฟิก โดยมีการศึกษาข้อมูล วิเคราะห์เนื้อหา วางแผนงาน ออกแบบตัวละครและองค์ประกอบกราฟิก จัดทำสตอรี่บอร์ด และตัดต่อวิดีโอด้วยโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ยังได้นำความคิดเห็นจากพี่เลี้ยงและบริษัทมาปรับปรุงผลงานให้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย และตรงตามวัตถุประสงค์ของงาน

3. **เป็นโครงงาน/ผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในสถานประกอบการ**
หมายเหตุ: - หากเป็นงานประจำต้องสามารถนำไปพัฒนาองค์กร/หน่วยงานได้อย่างชัดเจน อาทิ ลดเวลาในการทำงาน ประจำ/ลดต้นทุนค่าใช้จ่าย

- โครงงานมีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับสถานประกอบการในระหว่างปฏิบัติสหกิจศึกษาและ การศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน หรือมีการยื่นจดคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาหรือไม่ ถ้ามีโปรดอธิบาย

ผลงานโมชันกราฟิกสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ของบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด ช่วยนำเสนอข้อมูลทางเทคนิคให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจมากขึ้น รวมถึงช่วยให้กลุ่มเป้าหมายรู้จักบริษัทและเข้าใจเกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผลงานยังสามารถนำไปใช้ประกอบการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์ของบริษัท เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงลูกค้าและสนับสนุนการนำเสนอสินค้าและบริการของบริษัท

https://drive.google.com/drive/folders/1U8G7BNHau4OjpIf4_Y631jLuvoJW1Zxj?usp=drive_link

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์และให้ความรู้เกี่ยวกับระบบโซล่าเซลล์ สำหรับบริษัท บางกอกซันชายน์ จำกัด

The Project to Design of Motion Graphics Media for Public Relations and Education on Solar Energy Systems for Bangkok Sunshine Co., Ltd.

โดย

นางสาวรสิตา น่วมปฐม รหัส 6606400021

รายงานเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193 - 491 สหกิจศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568