



รายงานวิจัยสหกิจศึกษา

เรื่อง การออกแบบสื่อโฆษณาสินค้าของบริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด

ปฏิบัติงาน ณ บริษัท เค.วี.เทเลคอม จำกัด

โดย

นางสาวอรรวรรณ นวลกิ่ง

6040207108

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชาสหกิจศึกษา  
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

รายงานวิจัยสหกิจศึกษา  
การออกแบบสื่อโฆษณาสินค้าของบริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด

โดย  
นางสาวอรรรณ นวลกิ่ง  
6040207108

ปฏิบัติงาน ณ บริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด  
โทรศัพท์ 0953603998

สถานที่ตั้ง 553/13 ถ.มิตรภาพ ต.ในเมือง  
อ.เมือง จ.นครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 3000

## กิตติกรรมประกาศ

ตามที่ข้าพเจ้านางสาวอรรวรรณ นวลกิ่ง ได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท เค.วี.เทเลคอม จำกัด ในตำแหน่ง Graphic Design ระหว่างวันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 19 มีนาคม พ.ศ. 2564 ในระหว่างการปฏิบัติงานข้าพเจ้าได้รับความรู้ ประสบการณ์ต่างๆ ในการทำงานจริงอันหามิได้ จากมหาวิทยาลัย ทั้งการทำงานและการจัดทำรายงานฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือ สนับสนุน ให้คำปรึกษาในปัญหาต่างๆ จากบุคลากรหลายฝ่าย ดังนี้

1. คุณธนภฤต ขจรโกวิทย์ ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการบริษัท
2. คุณปัทมา แคพิมาย ตำแหน่ง ผู้จัดการ
3. คุณสุกัญญา รอดชีวา ตำแหน่ง พนักงานกราฟิก
4. คุณอุไรวรรณ สมคำตีก ตำแหน่ง พนักงานธุรการ/คลังสินค้า

นอกจากนี้ยังมีบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวไว้ ณ ที่นี้ ซึ่งได้อบรมสั่งสอน ให้คำแนะนำที่ดี ในการทำงานและการจัดทำรายงานฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงและหากเนื้อหารายงานฉบับนี้มีความผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้ากราบขออภัย มา ณ โอกาสนี้

นางสาวอรรวรรณ นวลกิ่ง

ผู้จัดทำรายงาน

วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2564



ชื่อรายงาน การออกแบบสื่อโฆษณาสินค้าของบริษัท เค.วี.เทลคอมจำกัด  
ชื่อนักศึกษา นางสาวอรรณ นวลกิ่ง  
รหัสนักศึกษา 6040207108  
สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์  
อาจารย์ที่ปรึกษา นางวันเพ็ญ โพธิ์เกษม  
ปีการศึกษา 2563

### บทคัดย่อ

ในยุคสมัยใหม่ตอนนี้โฆษณามีอิทธิพลต่อมนุษย์มากในการซื้อสินค้าหรือชักชวนใจให้เชื่ออะไรซักอย่าง โฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ยังคงได้รับความสนใจอยู่ปัจจุบันโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์นั้นคือภาพที่มาจากเทคนิคการตกแต่งของช่างกราฟิกให้ออกมาสมจริงหรือเหนือความจริงออกแบบรูปแบบสีสันดึงดูดความสนใจผู้ที่พบเห็นใหม่มีความเชื่อหรือติดตามข่าวสารนั้นๆ

วัตถุประสงค์โครงการนี้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่อง มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ 2. เพื่อศึกษาการกระบวนการออกแบบงาน Artwork เพื่อใช้ในการโฆษณาสินค้า โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Photoshop ในการแก้ไขปรับปรุงชิ้นงานเพื่อออกแบบสื่อโฆษณาสินค้า ซึ่งมีแนวทางคือลงมือปฏิบัติงานจริงด้านการออกแบบเพื่อทำการศึกษาศึกษาหน้าที่ของเครื่องมือในโปรแกรมอย่างเข้าใจองแทสามารถเข้าใจถึงวิธีการใช้โปรแกรมเพื่อออกแบบงานกราฟิกงานที่ได้ผลสำเร็จที่ทำให้บริษัทมีความพึงพอใจในการทำงานของการตกแต่งภาพกราฟิก

ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 16 สัปดาห์นี้ นอกจากจะได้รับประสบการณ์ในการทำงานด้านวิชาชีพยังได้ความรู้เพิ่มเติมนอกจากสิ่งที่เรียนมา และพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานตามสภาพจริง และยังได้ความรู้จากการทำงานในสถานประกอบการ ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมืออาชีพต่อไป

คำสำคัญ : สื่อโฆษณา / การออกแบบ/ Xiaomi/กราฟิก

## ABSTRACT

In the modern age, advertisements are now very influential in the purchase of goods or persuade them to believe something. Print advertising is still gaining attention. Today, print advertising is the image of a graphic artist's decoration technique. To come out realistic or surreal, design patterns, colors, attract the attention of those who see them to believe or follow the news

Objectives of this project are working cooperative studies on The objectives are as follows: 1. To study the working process of the graphic design position. 2. To study the artwork design process for use in advertising products. By using Adobe Photoshop Adobe Illustrator to edit and improve the design of advertising media. The approach is to do real-world design work to conduct a comprehensive study of the functions of the program tools. I am satisfied with the performance of graphic retouching.

Throughout this 16-week co-operation, in addition to gaining professional experience, you will also gain additional knowledge in addition to what you have learned. And develop operational skills according to real conditions and also gain knowledge from working in the workplace This is the preparation before the glue goes into work Professionally.

Keywords: advertising / design / Xiaomi / graphics

## สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ.....	ก
บทคัดย่อ.....	ข
Abstract.....	ค
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ความเป้นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	1
<b>บทที่ 2 เอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 หลักการการออกแบบกราฟิก.....	2
2.2 องค์ประกอบในการออกแบบ.....	2
2.3 แนวคิดทั่วไปเกี่ยวกับการโฆษณา.....	5
2.4 องค์ประกอบของการโฆษณา.....	7
2.5 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6.....	8
2.6 การใช้โปรแกรม Illustrator CC.....	17
<b>บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน</b>	
3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ.....	21
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	21
3.3 ขั้นตอนในการปฏิบัติงาน.....	22
3.4 อุปกรณ์เครื่องมือและโปรแกรมที่ใช้.....	22
3.5 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	22
3.6 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งพนักงานงานที่ปรึกษา.....	22
3.7 ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน.....	22

## สารบัญ (ต่อ)

3.8 วันในการปฏิบัติงาน.....	23
3.9 เล่าในการปฏิบัติงาน.....	23
3.10 ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามคำสั่งงานที่ได้รับมอบหมาย.....	23
<b>บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน</b>	
4.1 ผลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบกราฟิก.....	33
<b>บทที่ 5 สรุปผลการปฏิบัติงานและข้อเสนอแนะ</b>	
5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	48
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจ.....	48
5.3 สรุปผลรายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา.....	49
5.4 ข้อเสนอแนะโครงการสหกิจศึกษา.....	49
5.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	49
บรรณานุกรม.....	52
ภาคผนวก.....	53
ประวัติผู้จัดทำ.....	57

## สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6.....	8
ภาพที่ 2.2 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6.....	9
ภาพที่ 2.3 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Tools.....	10
ภาพที่ 2.4 การทำงานของเลเยอร์ Layer.....	11
ภาพที่ 2.5 การคัดลอกเลเยอร์.....	11
ภาพที่ 2.6 เพิ่มเลเยอร์ (Add Layer).....	12
ภาพที่ 2.7 การปลดล๊อคเลเยอร์ Background.....	13
ภาพที่ 2.8 การทำคลิปปีงเลเยอร์ (Clipping Layer).....	13
ภาพที่ 2.9 การเปิดพื้นที่การใช้งานใหม่.....	14
ภาพที่ 2.10 การนำภาพเข้าใช้งาน.....	15
ภาพที่ 2.11 การนำภาพเข้าใช้งาน.....	15
ภาพที่ 2.12 การบันทึกงาน.....	16
ภาพที่ 2.13 การบันทึกงาน.....	16
รูปที่ 2.14 ภาพโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....	17
ภาพที่ 2.15 หน้าจอโปรแกรม.....	18
ภาพที่ 2.16 แถบเมนูคำสั่ง (Menu bar).....	18
ภาพที่ 2.17 กล่องเครื่องมือ (Toolbox).....	19
ภาพที่ 2.18 คอนโทรลพาเนล (Control Panel).....	19
ภาพที่ 2.19 พื้นที่การทำงาน (Artboard).....	20
ภาพที่ 2.20 พาเนลควบคุมการทำงาน (Panel).....	20
ภาพที่ 3.1 ที่ตั้งสถานประกอบการ.....	21
ภาพที่ 3.2 การสืบค้นข้อมูลรองเท้าจากอินเทอร์เน็ต.....	23
ภาพที่ 3.3 การออกแบบโครงร่างโปสเตอร์.....	24
ภาพที่ 3.4 การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต.....	25



สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 3.5 การออกแบบโครงร่างโปสเตอร์นาฬิกา Xiaomi Mi Watch Fit.....25

ภาพที่ 3.6 การใช้ข้อมูลรูปภาพจากพนักงานที่ปรึกษา.....25

ภาพที่ 3.7 การออกแบบโครงร่างโปสเตอร์.....26

ภาพที่ 3.8 การออกแบบโครงร่างโปสเตอร์.....27

ภาพที่ 3.9 การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต.....28

ภาพที่ 3.10 การออกแบบโครงร่างแบนเนอร์.....28

ภาพที่ 3.11 ข้อมูลจากพนักงาน ชื่อรายการสินค้า และราคา.....29

ภาพที่ 3.12 การออกแบบโครงร่างภาพสินค้า Xiaomi.....29

ภาพที่ 3.13 การออกแบบโครงร่างโลโก้ Super Phone.....30

ภาพที่ 3.14 การออกแบบโครงร่าง Rich Menu LINE Official Account.....31

ภาพที่ 3.15 การออกแบบโครงร่างแยกสินค้าตามประเภท (สินค้าขายดี).....32

ภาพที่ 3.16 การออกแบบโครงร่างแยกสินค้าตามประเภท (สินค้าโปรโมชัน).....32

ภาพที่ 3.17 การออกแบบโครงร่างภาพช่องทางติดต่อ (contact us).....33

ภาพที่ 4.1 การออกแบบโปสเตอร์ รองเท้า Xiaomi ในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....33

ภาพที่ 4.2 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....34

ภาพที่ 4.3 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....34

ภาพที่ 4.4 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....35

ภาพที่ 4.5 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6.....35

ภาพที่ 4.6 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....36

ภาพที่ 4.7 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6.....36

ภาพที่ 4.8 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....37

ภาพที่ 4.9 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....37

ภาพที่ 4.10 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....38

## สารบัญรูปรภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 4.11 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....	38
ภาพที่ 4.12 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	39
ภาพที่ 4.13 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....	40
ภาพที่ 4.14 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	40
ภาพที่ 4.15 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....	41
ภาพที่ 4.16 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	41
ภาพที่ 4.17 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....	42
ภาพที่ 4.18 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	42
ภาพที่ 4.19 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6.....	43
ภาพที่ 4.20 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	43
ภาพที่ 4.21 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....	44
ภาพที่ 4.22 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	44
ภาพที่ 4.23 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....	45
ภาพที่ 4.24 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	45
ภาพที่ 4.25 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC.....	46
ภาพที่ 4.26 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	46
ภาพที่ 4.27 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6.....	47
ภาพที่ 4.28 ชิ้นงานจากการพัฒนา.....	47

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) หมายถึงผู้สร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกต่างๆ เพื่อใช้ในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบภาพ โดยนำไปใช้กับงานด้านต่างๆ อาทิเช่น งานสิ่งพิมพ์ งานโฆษณาออกแบบ เป็นต้น โดยภาพกราฟิกจะทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจและมีจุดเด่นมากยิ่งขึ้น

ปัจจุบันประชาชนให้ความสนใจกับสื่อทางออนไลน์ และการใช้กราฟิกเป็นภาพในการสื่อสารที่เข้าใจง่ายและการโฆษณาสินค้าจึงจำเป็นต้องใช้กราฟิกเข้ามาเพื่อช่วยชักจูง ดึงดูดและน่าสนใจผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานให้ออกแบบภาพกราฟิกเพื่อโฆษณาสินค้าของบริษัท เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและให้ความรู้กับลูกค้าและการผลิตผลงานขึ้นมา จะต้องได้รับการพิจารณาและตรวจสอบเนื้อหาข้อมูลจากที่ปรึกษาก่อน ที่จะเผยแพร่ข้อมูลทางสื่อออนไลน์ ซึ่งผู้จัดทำจึงได้รับความรู้ที่ศึกษามาพร้อมทั้งข้อเสนอที่พิจารณามาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสมบูรณ์

แม้ว่าการเป็น กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) ควรมีทักษะเยอะๆ มีความสามารถหลากหลาย ใช้งานเครื่องมือออกแบบต่างๆได้อย่างคล่องแคล่วเชี่ยวชาญ แต่ในการทำงานจริงๆ เราก็พบข้อจำกัดมากมายที่ไม่เอื้อให้เราได้ใช้เครื่องมือต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด หลายๆครั้งเราจำเป็นต้องใช้ทักษะเดิมๆ วิธีการเดิมๆ ในการสร้างงานให้สำเร็จให้ได้และต้องดีด้วยอย่างไรก็ตามไม่ใช่เรื่องเลวร้ายถ้าเราจะใช้เครื่องมือเดิมๆเพื่อออกแบบให้งานออกมาได้ทันกำหนดส่ง และมันก็เป็นงานที่ดีได้หากเราเพิ่มพูนความชำนาญในทักษะนั้นๆได้อย่างเชี่ยวชาญจริงๆ

### 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของตำแหน่งกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design)

1.2.2 เพื่อศึกษากระบวนการผลิตงานกราฟิกสื่อโฆษณาสินค้าในการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์

1.2.3 เพื่อศึกษาวิธีการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และโปรแกรม Adobe Photoshop

### 1.3 ขอบเขตของรายงาน

การศึกษาขั้นตอนการออกแบบสื่อ เพื่อใช้ในการโฆษณา โดยใช้โปรแกรมตัดต่อ Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator ของ บริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด โดยขอบเขตของการศึกษาอยู่ในช่วงระยะเวลา 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 30 พฤศจิกายน 2563 – 19 มีนาคม 2564

### 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ได้ทราบถึงขั้นตอนกระบวนการทำงานของตำแหน่งกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design)

- 1.4.2 ได้เรียนรู้การออกแบบสื่อเพื่อใช้ในการโฆษณาของบริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด
- 1.4.3 ได้เรียนรู้ช่องทางการซื้อ-ขายสินค้าผ่านออนไลน์ ในระบบ Shopee Lazada เป็นต้น
- 1.4.4 ได้เรียนรู้ทักษะปฏิบัติงานในด้านต่างๆในองค์กรอย่างแท้จริง

## บทที่ 2

### เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1 หลักการการออกแบบกราฟิก

1.รูปแบบ/ขนาดตัวอักษร การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งความรู้สึกตอบสนองได้อย่างดี โดยจะเน้นเรื่องความชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และสอดคล้องกับการ ออกแบบนั้น ๆ ด้วย นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลยขนาดตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานต้องมีขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่จะทำให้อ่านง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความหมายที่ดี ความกว้างและความสูงพอเหมาะก็จะช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้นไม่ควรใช้ตัวอักษรมากกว่า 2 รูปแบบในส่วนของพื้นที่เดียวกัน หรือหน้าจอเดียวกัน

2.ระยะห่างและพื้นที่ว่าง การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยการเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม การจัดตำแหน่งของตัวอักษร เช่น ซิดซ้าย ซิดขวา กึ่งกลาง หรือซิดซ้ายและขวา ควรพิจารณาการวางข้อความ ความสมดุล และวัตถุประสงค์ในการเน้น

3.การกำหนดโครงสร้างสี สีมืดทึบอย่างยิ่งที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างสีจะใช้วิธีการใดก็ตามต้องขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของงานนั้น ๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพพื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและความชอบที่แตกต่างกันไป นักออกแบบอาจใช้หลักการทางทฤษฎีผสมผสานกับหลัก จิตวิทยาการใช้สีในการจัดโครงสร้างชิ้นงาน เพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุด

4.การจัดวางตำแหน่ง หมายถึง การออกแบบจัดโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏ ควรคำนึงจุดเด่นที่ควรเน้นความสมดุลต่าง ๆ ตลอดจนความสบายตาในการมอง และให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความเหมาะสมพอดีขององค์ประกอบตำแหน่งต่าง ๆ จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

##### 2.2 องค์ประกอบในการออกแบบ

1.ความง่าย (Simplicity) การออกแบบกราฟิกในการใช้เพื่อจุดประสงค์ต่างๆ กัน ควรจะคำนึงถึง

การนำไปใช้ ในกรณีนี้กราฟิก ประเภทแผนภูมิ แผนภาพ หรือแผนสถิติ ที่ใช้สำหรับประกอบในเอกสารสิ่งพิมพ์ อาจไม่เหมาะต่อการนำไปใช้กับเครื่องฉาย เพราะอาจมีข้อความมากเกินไป จนทำให้เกิดความสับสน แต่อาจเหมาะต่อการออกแบบหน้าจอคอมพิวเตอร์เพราะช่วยทำให้ข้อมูลให้เป็นรูปธรรมและง่ายต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นควรพิจารณาองค์ประกอบภายในแต่ละภาพว่า ควรจะมีความคิดเพียงความคิดเดียว โดยมีสิ่งสนับสนุนลักษณะที่เป็นความง่าย ดังนี้

1.1 ง่ายต่อการนำไปใช้ คือให้มีขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปหรือเล็กเกินไป ทำด้วยวัสดุคงทน ไม่เปราะเปื้อนง่าย หรือง่ายต่อการเรียกภาพมาแสดงหน้าจอ

1.2 ง่ายต่อการนำไปทำวัสดุฉาย คือให้มีสัดส่วนต่อการนำไปตัดแปลงใช้ในการทำเป็นงานศิลป์ (art work ) เพื่อการจัดทำแม่แบบสำหรับการผลิตสื่อรูปแบบอื่นๆ

1.3 ง่ายต่อการอ่าน เน้นลักษณะขององค์ประกอบในด้านการใช้ตัวหนังสือ จะต้องมียูนิฟอร์มที่อ่านง่าย ขนาดใหญ่พอเหมาะกับเนื้อที่ และระยะการอ่าน

1.4 ง่ายต่อความเข้าใจ เป็นการใช้ข้อความสั้นๆ กระชับรัด ความยาวไม่ควรเกินกว่า 20 คำ อ่านและเข้าใจได้ทันที ส่วนภาพประกอบ ควรเน้นภาพที่มีลักษณะที่ชัดเจน เหมาะสมกับวัยผู้เรียนดูแล้วเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีข้อความอธิบายมากนัก

2. ความเป็นเอกภาพ (Unity) ลักษณะที่เป็นเอกภาพ ก็คือ การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในภาพที่แสดงออกเป็นหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างความเป็นเอกภาพอาจใช้เครื่องช่วย โดยการ

- ช้อนภาพ
- ใช้ลูกศรชี้เชื่อมโยง หรือเครื่องชี้ภาพ
- ใช้องค์ประกอบอื่นๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง ช่องว่างและพื้นผิว

ลักษณะของความเป็นเอกภาพ ก็คือ การผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ของงานกราฟิกเข้าด้วยกันในรูปแบบของภาพ 2 มิติ องค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้จะต้องมีความหมายรวมกันเพียง “หนึ่งอย่าง” เท่านั้น หรือมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การจัดภาพและข้อความประกอบจะต้องมีความสัมพันธ์กัน และมีลำดับต่อเนื่องที่จะอยู่ภายในองค์ประกอบเดียวเท่านั้น

3. การเน้น ( Emphasis ) การเน้นเป็นเรื่องจำเป็นในการออกแบบ เพื่อช่วยเป็นจุดสนใจของภาพ การเน้นอาจทำโดยใช้ขนาดความใกล้ไกลของวัสดุและความลึกของภาพหรือทัศนมิติ (perspective) นอกจากนี้ก็ยังสามารถใช้สี หรือระยะห่างเพื่อช่วยในการเน้นก็ได้

4. ความสมดุล (Balance) การจัดภาพหรือการออกแบบเพื่อให้เกิดความสมดุล ก็คือ จัดให้น้ำหนักของภาพทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวาเท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับการจัดภาพ ทำได้ 2 ลักษณะคือ

4.1 สมดุลแบบเท่ากัน (formal balance) คือการวางภาพโดยให้เกิดที่วางเท่ากันทั้งสองด้าน โดยองค์ประกอบทั้ง 2 ด้าน มีลักษณะเหมือนกัน

4.2 สมดุลแบบไม่เท่ากัน (informal balance) เป็นความสมดุลที่เกิดจากการให้น้ำหนักทางสายตา ส่วนประกอบในภาพของทั้งสองด้านซ้ายและขวาของภาพไม่จำเป็นต้องมีขนาดเหมือนกันและเท่ากันด้วยน้ำหนัก

5.รูปร่าง (Shapes) รูปร่างที่ผิดปกติหรือแปลกไปจากที่เป็นจะช่วยทำให้ภาพน่าสนใจ

6. ช่องว่าง (Space) การเว้นที่ว่างรอบๆ ภาพและคำที่ปรากฏในงานออกแบบจะช่วยทำให้ผู้ดูรู้สึกผ่อนคลายความอึดอัดและความแน่นในภาพให้ลดลง อันจะเป็นผลดีต่องาน

7. เส้น (Lines) การใช้เส้นจะช่วยเชื่อมต่อองค์ประกอบภายในภาพ และกำหนดทิศทางเพื่อให้ผู้ดูลำดับความคิดและเนื้อหาได้

8. พื้นผิว (Texture) เป็นส่วนที่ให้ความรู้สึกในด้านการสัมผัส เช่นเดียวกับการใช้สี ลักษณะของพื้นผิว เช่นผิวเปลือกไม้ การดาษหนังช้าง กระจาดตะกวด หรือเยื่อบุชั้นในของกระจาดลึง เป็นต้น พื้นผิวจะช่วยให้การเน้นหรือแยกแยะหรือช่วยเสริมความเป็นเอกภาพได้ดีขึ้น

9. สี (Color) สีเป็นส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับการผลิตงานกราฟิกทุกประเภท แต่ก็ควรระวังจึ้นนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด เนื่องจากการใช้สีจะช่วยในเรื่องการเน้น การแยกแยะหรือเสริมความเป็นเอกภาพของกราฟิกนั้นๆ ได้เป็นอย่างดีการออกแบบกราฟิกโดยใช้คุณสมบัติของสี พิจารณาได้จากวงล้อสีเพื่อเลือกใช้และนำมาช่วยให้ผู้ดูเกิดการรับรู้เนื้อหาหรือสารได้อย่างถูกต้อง

9.1 ความหมายของสี(Meanings of color)สีแต่ละสีสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกหรือสีสันของเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ซึ่งถ้าพิจารณาความหมายของสีแต่ละสีตามลักษณะของสีก็พอแยกแยะออกได้ดังนี้

สีแดง = ความรัก ความเกลียด โกรธ อันตราย

สีเหลือง = ความอบอุ่น ความสงบ ความเจริญเต็มที่ (สุก)

สีน้ำเงิน = เยือกเย็น จิตใจเหี่ยวแห้ง เศร้าซึม

สีดำ = แข็งแรง ประณีต รวย เป็นการเป็นงาน

สีเขียว = หนุ่ม อ่อนวัย สดชื่น ความเจริญเติบโต

สีขาว = สะอาด ประณีต ความบริสุทธิ์

สีส้ม = พลังงาน ร่าเริง สดใส สนุกสนาน

สีม่วง = สูงศักดิ์ ร่ำรวย หูหรา

ความรู้ในเรื่องความหมายของสี และการใช้สีเป็นสัญลักษณ์นี้ ส่วนใหญ่จะเห็นได้จากการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

9.2 การผสมผสานสี (color combination) การผลิตภาพโฆษณา ป้าย หรือ วัสดุกราฟิก ป้าย ประกาศการใช้สีที่มีความสัมพันธ์กันหลายสีจะทำให้น่าสนใจขึ้น วิธีการใช้สีอย่างผสมผสานกัน มีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ดังต่อไปนี้

9.2.1 สีอ่อนกับแก่ จะมีความตัดกันดีมาก

9.2.2 ตัวหนังสือสีขาวบนพื้นหนังสือเข้ม จะมองเห็นได้ชัด แม้การนำเสนอจะอยู่ในระยะไกลๆ

9.2.3 สีแก่หรือสีมืด ไม่ควรใช้กับสีที่มีความหนักมืดเหมือนกัน

9.2.4 อย่าใช้สีมากกว่า 2 หรือ 3 สี และจะต้องมีสีเด่นอยู่ 1 สีเท่านั้น การใช้สีหลายๆ สีในเวลาเดียวกัน ในยึดหลักที่ว่า ใช้สีสว่างพื้นที่เล็กๆ และใช้สีเข้มกับพื้นที่ขนาดใหญ่

10. สัดส่วน (proportion) การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงการใช้สัดส่วนของวัสดุกราฟิกของแต่ละชนิดอย่างเหมาะสมเนื่องจากขนาดของงาน' ที่ผลิตจะแตกต่างกันทั้งนี้เพื่อให้การนำไปใช้งานง่ายขึ้นนอกจากนี้ในการจัดองค์ประกอบภายในการทำเลย์เอาต์ หรือการออกแบบ ก็จะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวของงานกราฟิกแต่ละชนิดหรือที่เรียกว่า Aspect Ratio ซึ่งสัดส่วนระหว่างความสูงและความกว้างของกรอบชิ้นงานที่นำไปใช้เพื่องานถ่ายทำ

11. การรวบรวมจัดวาง (organize) การวางภาพและข้อความควรเรียงลำดับเพื่อไม่ให้ผู้ดูเกิดความสับสน ซึ่งในบางครั้งต้องคำนึงถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมของผู้ดูด้วยเช่น การดูภาพจากซ้ายไปขวา การอ่านตัวหนังสือเป็นคอลัมน์ หรืออ่านจากด้านหลังมาด้านหน้า เป็นต้น

12. การอ่านได้ง่าย (legibility) องค์ประกอบต่างๆในเนื้อหาการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นภาพ ตัว อักษร ควรเป็นแบบง่าย อ่านง่าย และมีขนาดใหญ่เห็นได้ชัดเจน การทำให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน การทำการใช้ขนาดของให้กราฟิก กมองเห็นได้ชัดเจน เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากจะคำนึงถึงลักษณะง่าย ๆ ของภาพและตัวอักษรแล้ว การใช้ขนาดของตัวอักษรและการวางลงบนพื้นผิวที่มีสีต่างๆ กัน ก็มีผลต่อความง่ายในการอ่านด้วยเหมือนกัน นอกจากนี้การจัดช่องไฟของตัวอักษร และการเว้นบรรทัดก็มีผลในด้านการอ่านได้ง่ายเช่นกัน หลักการใช้สีเพื่อช่วยให้อ่านง่าย มีดังนี้

12.1 สีพื้นหลังกับสีตัวอักษรควรมีสีเข้มอ่อนตัดกันคือ พื้นสีเข้มด้วยอักษรควรมีสีอ่อน และถ้าพื้นหลังสีอ่อนตัวอักษรควรมีสีเข้ม เช่น ตัวอักษรสีขาว/เหลืองบนพื้นสีน้ำเงิน อักษรดำ บนพื้นสีเหลือง เป็นต้น

12.2 หลีกเลี่ยงการจับคู่สีข้อความ/ภาพที่ตัดหรือกลมกลืนกันมาก เช่น แดงกับเขียว น้ำเงินกับเขียว

12.3 ในกรณีที่มีสีพื้นและตัวอักษรใกล้เคียงกัน อาจเพิ่มเส้นขอบตัวอักษร ทำเงา หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษร (Shadow) หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษรก็ได้

12.4 ไม่ควรใช้สีหลายสีในคำ/ประโยคเดียวกัน ยกเว้นต้องการเน้นให้สนใจ และไม่ควรรู้เกินกว่า 3 สี (รวมสีพื้น) อ้างอิงจาก คุณนภัสวรรณ ดำรงธรรม, คุณสุโรชา อินทรากอง, คุณอนุสรณ์ มงคลาง เรื่อง หลักการการออกแบบกราฟิก

สรุปได้ว่า การออกแบบกราฟิก คือ การนำทักษะของศิลปะและองค์ประกอบ มาใช้สร้างชิ้นงานที่มีความน่าสนใจและน่าดึงดูดเพื่อให้ผู้บริโภคจดจำชิ้นงานได้ การทำโฆษณาออนไลน์ จึงจำเป็นที่จะต้องใช้กราฟิกที่สวยงาม

## 2.3 แนวคิดทั่วไปเกี่ยวกับการโฆษณา

สมาคมการตลาดแห่งสหรัฐอเมริกา (The American Marketing Association หรือ AMA) ให้คำจำกัดความโฆษณาว่า “การโฆษณา คือ รูปแบบของการเสนอใดๆ ซึ่งต้องชำระเงินและผ่านสื่อที่มีใช้ตัวบุคคล การเสนอนี้เป็นการส่งเสริม และเผยแพร่ความคิดเห็นเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการต่างๆ โดยมีผู้อุปถัมภ์ที่ระบุไว้” (เน่งน้อย บุญเนตร 2539)

การโฆษณา เป็นกิจกรรมสื่อสารมวลชนที่เกิดขึ้นเพื่อจูงใจให้ผู้บริโภคมีพฤติกรรมอันเอื้ออำนวยต่อการเจริญเติบโตของธุรกิจ การขายสินค้าหรือบริการโดยอาศัยจากเหตุผลซึ่งมีทั้งกลยุทธ์จริงและผลสมมุติผ่านสื่อ

โฆษณา (เสรี วงศ์มณฑา 2535) การโฆษณา เป็นการสื่อสารผ่านสื่อโฆษณาเพื่อกระตุ้น ให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการจะซื้อสินค้าหรือบริการโดยต้องเสียค่าใช้จ่ายให้กับ สื่อและระบุตัวผู้โฆษณาด้วย (ศิริพรรณวดี รุ่งวณิชจร 2541)

ความหมายของการโฆษณา (Advertising) เป็นสิ่งที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้บริโภคอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เพราะการโฆษณาเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญทางการตลาด เป็นกระบวนการทางด้านสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นเพื่อจูงใจให้มีความต้องการในการซื้อสินค้าหรือบริการ (ธวัชรัตน์ อินทนนชัย 2552)

โฆษณา หมายถึง รูปแบบการใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารโดยไม่ใช้บุคคลเกี่ยวข้องกับองค์การผลิตภัณฑ์ บริการ หรือความคิดโดยผู้อุปถัมภ์รายการจากความหมายนี้จะเห็นได้ว่า การโฆษณามีความหมายดังนี้ (1) เป็นการติดต่อสื่อสารโดยไม่ใช้บุคคล (Nonpersonal communication of information) กล่าวคือเป็นการติดต่อสื่อสารโดยใช้สื่อ เช่น หนังสือพิมพ์ (2) โดยทั่วไปต้องเสียค่าใช้จ่ายในการโฆษณา (Usually paid for advertising) (3) โดยทั่วไปจะจูงใจ

เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือคว'คิด (Usually persuasive about products, services or ideas) (4) สามารถระบุผู้อุปถัมภ์รายการได้ (By identifies sponsor) กล่าวคือ สามารถระบุผู้เป็นเจ้าของสินค้าและเสียค่าใช้จ่ายในการโฆษณานั้น (5) โดยอาศัยสิ่งต่างๆ (Through various medias) สื่อที่ใช้เรียกว่าสื่อมวลชน (Mass media) ติดต่อโดยตรงกับลูกค้าเพื่อให้ลูกค้าจอบกลับอย่างใดอย่างหนึ่งเครื่องมือนี้เราเรียกว่าการตลาดทางตรง (Direct marketing) ความหมายของการโฆษณา (Advertising) เป็นสิ่งที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้บริโภคอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะการโฆษณาเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญทางการตลาด เป็นกระบวนการทางด้านสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นเพื่อจูงใจให้มีความต้องการในการซื้อสินค้าหรือบริการ (ธวัชรัตน์ อินทนนชัย 2552) โดยสรุปแล้ว การโฆษณา หมายถึง การให้ข้อมูลข่าวสารแก่ผู้บริโภคเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการต่างๆ หรือเป็นตัวช่วยในการพิจารณาก่อนการตัดสินใจซื้อ โดยอาศัยเทคนิคการจูงใจผ่านสื่อในรูปแบบต่าง เพื่อกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการสินค้าและพยายามให้ผู้บริโภครู้จักสินค้าเพิ่มมากขึ้น



เสรี วงษ์มณฑ 2535:140) ได้เสนอเป้าหมายของการโฆษณาเพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนและการปฏิบัติงานของการโฆษณาเป็น 4 ประเด็นคือ เป้าหมายทางจิตวิทยา เป็นเป้าหมายที่จะให้โฆษณามีผลต่อความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้บริโภคเช่น ให้จำได้ ให้เปลี่ยนใจ ประเด็นที่สองเป้าหมายทางการกระทำคือ เป้าหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของผู้บริโภค เช่น ให้ลองใช้ ให้รีบซื้อและซื้อทีละหลายๆ ประเด็นที่สามเป้าหมายทางภาพลักษณ์ คือ เป้าหมายที่ต้องการให้คนรู้จักและยอมรับผิตชอบต่อสังคม และประเด็นสุดท้ายคือ เป้าหมายทางธุรกิจเป็นเป้าหมายเกี่ยวข้องกับองค์กร บุคลากรโดยตรงเพื่อต้องการสร้างการยอมรับและความมั่นใจต่อผู้จำหน่ายเป็น

การตั้งเป้าหมายของการโฆษณามีเป้าหมายหลักก็คือ ต้องการให้สื่อไปยังผู้บริโภค และนำไปสู่การวางกลยุทธ์ในการผลิตโฆษณาออกมาเพื่อสร้างภาพแทนที่ในสมองของผู้บริโภคเป็นจุดเริ่มต้นของข่าวสารที่จะสื่อกับผู้บริโภค

## 2.4 องค์ประกอบของการโฆษณา

การโฆษณาเป็นการสร้างสรรค์งานโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์นิตยสารวิทยุโทรทัศน์อินเตอร์เน็ตหรือประเภทอื่นๆจะมียุคประกอบที่ประกอบด้วยภาพ (Picture) ข้อความ (Words) และเสียง (Sound) เพื่อให้งานโฆษณามีความน่าสนใจและดึงดูดใจ เป็นการสร้างสรรค์ด้านภาพสำหรับการโฆษณามีความแตกต่างกันระหว่าง การสร้างสรรค์ภาพทางสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อโทรทัศน์ โดยที่สื่อสิ่งพิมพ์ จะเป็นภาพที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์หรือภาพวาดด้วยมือก็ได้ ในขณะที่โทรทัศน์อาจนภาพเคลื่อนไหวสมจริง (Live Action) หรือเป็นภาพอนิเมชั่น (Animation) ที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์หรือวาดขึ้นได้เช่นกัน ตัวอักษร การออกแบบลักษณะตัวอักษร ลักษณะตัวอักษรที่ต้องการก็สามารถถึงอารมณ์ที่ต่างกันได้เช่นการออกแบบลักษณะตัวอักษรนั้นต้องให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของภาพโฆษณา และยังมีมีความเกี่ยวข้องกันทางด้านโฆษณาดังนี้คือ

ผู้โฆษณา(Advertiser)คือเจ้าของผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการมีประสงค์ที่จะทำการโฆษณาประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการ โดยยินยอมที่จะรับผิดชอบกับค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากกระบวนการทำโฆษณาประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการทั้งหมดบริษัทตัวแทนโฆษณา(Advertising Agency) เป็นด้านองค์กรหรือบริษัทที่ได้รับการว่าจ้างจากผู้โฆษณาประชาสัมพันธ์ ทางด้านผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการ ได้ให้ทำการออกแบบและผลิตโฆษณาต่างๆ

สื่อโฆษณา (advertising media) เป็นการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารหรือคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการไปยังกลุ่มผู้บริโภคหรือลูกค้าเป้าหมาย เช่น โทรทัศน์ วิทยุ

ผู้บริโภค (consumer) เป็นผู้ที่ยินดีที่จะจ่ายเงินเพื่อซื้อผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการ ต่างๆซึ่งเลือกจากความต้องการและความพึงพอใจของผู้บริโภคหรือลูกค้าโดยอาศัยทางการรับรู้ข่าวสารสินค้าผ่านสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในตัวผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการในการช่วยตัดสินใจอีกทางหนึ่ง (อนุพงษ์ พูลพร 2552)

## 2.5 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6



ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

เราสามารถเรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop นี้ได้ด้วยตัวเอง คุณสามารถที่จะทำการแก้ไขภาพ ตกแต่งภาพ ซ้อนภาพในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย และสิ่งที่คุณขาดไม่ได้ก็คือ การใส่ข้อความประกอบลงในภาพด้วย และเนื่องด้วย Adobe Photoshop มีการพัฒนาโปรแกรมมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เราจำเป็นต้องศึกษาคำสั่งต่างๆ ให้เข้าใจ แต่ที่สำคัญ เมื่อคุณเรียนรู้การใช้คำสั่งในเวอร์ชันเก่า คุณก็ยังคงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเวอร์ชันใหม่ๆ ได้ด้วยครับ

### 2.5.1 ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
  - ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
  - เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
  - สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
  - มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
  - การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
  - เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
  - Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีกมากมาย
- โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เมื่อทำการเปิดโปรแกรมแล้ว จะพบหน้าต่างของโปรแกรมดัง รูป



ภาพที่ 2.2 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

## 1. เมนูของโปรแกรม Application menu หรือ Menu bar ประกอบด้วย

1. File หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์, นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์
2. Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ
3. Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ
4. Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ
5. select รวม คำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟกต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ
6. Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ
7. View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก
8. Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ
9. Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ในนั้น

## 2. เมนูของพื้นที่ทำงาน Panel menu

Panel (พาเนล) เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers

ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

3. พื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่

4. เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

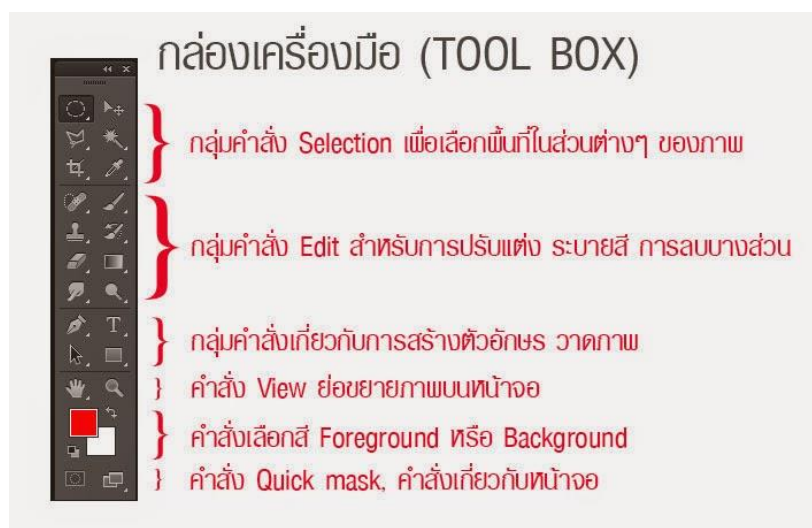
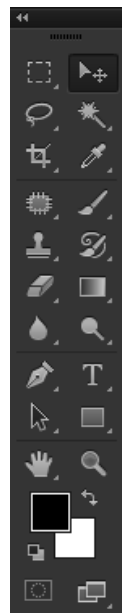
Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

5. สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบาย ความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

## 2.5.2 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Tools

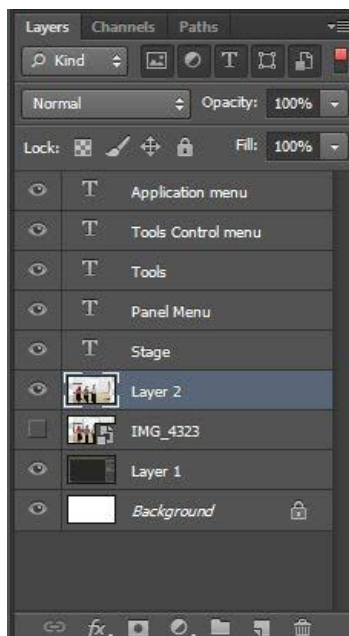
Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย



ภาพที่ 2.3 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Tools

### 2.5.3 ความหมายและความสำคัญของเลเยอร์

เลเยอร์ Layer ชั้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชั้นของชั้นงานใหญ่ เป็นหลักการทำงานของโปรแกรม Photoshop นั่นคือการนำชั้นต่างๆ มาผสมกันเพื่อปรับแต่งให้เกิดความสวยงามมากขึ้น

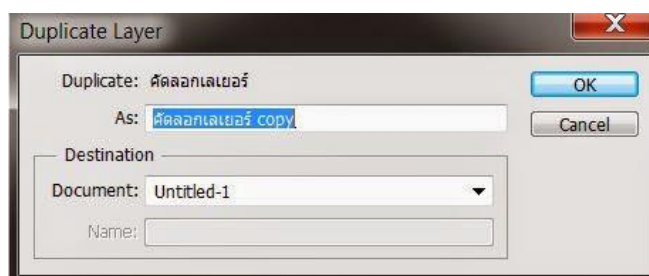


ภาพที่ 2.4 การทำงานของเลเยอร์ Layer

### 2.5.4 การทำงานของเลเยอร์ Layer

-แสดงหรือซ่อน (Show or Hide Layer) การคลิกที่รูปดวงตาแต่ละครั้ง จะเป็นการเปิดเพื่อแสดง หรือปิดเพื่อซ่อนสิ่งที่อยู่ในเลเยอร์ เช่น ถ้าเราไม่ต้องการให้แสดงภาพของเลเยอร์ใด ก็ทำการปิด หรือซ่อนไป คัดลอก และ ทำซ้ำเลเยอร์ (Copy and Duplicate Layer) แบ่งเป็นการคัดลอกเลเยอร์จากชั้นงานหนึ่งไปยังอีกชั้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี

- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก ใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือกดปุ่ม Ctrl C คลิก Tab ของชั้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิก Edit เลือก Paste หรือกดปุ่ม Ctrl V
- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก คลิกขวาที่เมาส์ เลือก Duplicate Layer จะได้หน้าต่างตามภาพด้านล่าง ใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชั้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ไปไว้
- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกค้างไว้ แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชั้นหนึ่งโดยตรง



ภาพที่ 2.5 การคัดลอกเลเยอร์

### 2.5.5 การคัดลอกเลเยอร์ในชั้นงานเดียวกัน

คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Duplicate Layer จะมีหน้าต่างเหมือนภาพที่ด้านบนเช่นกัน แต่ช่อง Destination ไม่ต้องกำหนดชื่อชั้นงานอื่น

คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก New เลือก Layer via Copy (คีย์ลัด Ctrl + J)

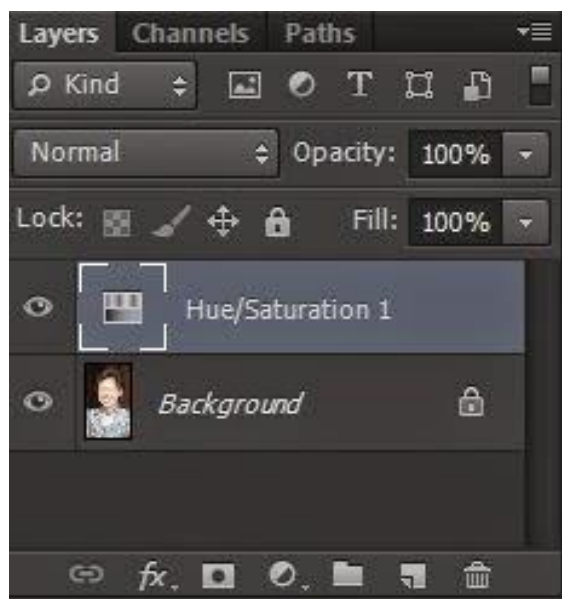
คลิกที่เลเยอร์นั้น และกดคีย์ Alt พร้อมกับลากเลเยอร์ไปยังตำแหน่งใน Panel ที่ต้องการวาง ปล่อยเมาส์

### 2.5.6 ย้ายตำแหน่งเลเยอร์ (Move Layer)

ขั้นตอนการทำคล้ายกับการคัดลอก เพียงเปลี่ยนคำสั่งจาก Edit - Copy เป็น Edit Cut หรือ Ctrl X ในกรณีที่ย้ายคนละชั้นงาน แต่ถ้าชั้นงานเดียวกันเพียงคลิกที่เลเยอร์ และทำการเลื่อนไปยังตำแหน่งบน Panel ที่ต้องการเท่านั้น

### 2.5.7 เพิ่มเลเยอร์ (Add Layer)

เพียงแค่คลิกไอคอน Create a new Layer ซึ่งอยู่ด้านล่างของ Layer Panel ติดกับรูปถัง ก็จะได้เลเยอร์เพิ่มแล้ว หรือถ้าต้องการใช้คำสั่งจากเมนูโปรแกรม เลือก Layer เลือก New เลือก Layer ตั้งชื่อ และ Enter ก็ได้เหมือนกัน



ภาพที่ 2.6 เพิ่มเลเยอร์ (Add Layer)

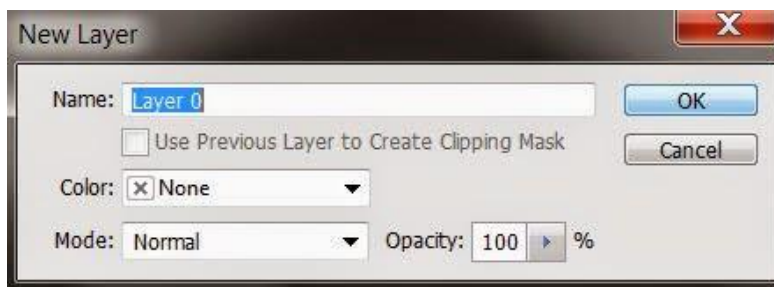
### 2.5.8 ลบเลเยอร์ (Delete Layer)

วิธีลบเลเยอร์ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการลบ กดปุ่ม Backspace หรือใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Delete เลือก Layer หรือโดยการคลิกที่เลเยอร์แล้วลากมาที่รูปถัง

การล็อก และ ปลดล็อก เลเยอร์ (Lock and Unlock Layer) การล็อกเลเยอร์ ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการล็อก แล้วคลิกที่รูปกุญแจ ส่วนการปลดล็อกก็เพียงทำซ้ำขั้นตอนเดียวกัน

### 2.5.9 การปลดล๊อคเลเยอร์ Background

วิธีปลดล๊อคทำได้โดย ดับเบิ้ลคลิกที่เลเยอร์ จะมีหน้าต่างดังภาพขึ้นมา จะตั้งชื่อเลเยอร์ใหม่หรือไม่ก็ได้ เลเยอร์นั้นก็จะปลดล๊อคเป็นเลเยอร์ธรรมดา



ภาพที่ 2.7 การปลดล๊อคเลเยอร์ Background

### 2.5.10 ตั้งชื่อเลเยอร์ (Name Layer)

วิธีตั้งชื่อให้กับเลเยอร์ ทำโดยดับเบิ้ลคลิกที่ชื่อบนเลเยอร์นั้น และพิมพ์ชื่อ เสร็จแล้ว Enter สำหรับ Photoshop CS6 เมื่อพิมพ์ชื่อเลเยอร์หนึ่งเสร็จแล้ว สามารถกด Tab เพื่อเลื่อนไปยังเลเยอร์อื่นเพื่อทำการพิมพ์ชื่อได้เลย ไม่ต้องมาทำซ้ำขั้นตอนเดิม ทำให้ประหยัดเวลาได้มาก

### 2.5.11 คลิปป์เลเยอร์ (Clipping Layer)

หมายถึงการทำให้เลเยอร์หนึ่งมีผลกับอีกเลเยอร์หนึ่งเท่านั้น ไม่ไปกระทบเลเยอร์อื่นซึ่งอยู่ถัดลงไป อ่านแล้วคงจะ งง ลองดูภาพด้านล่างนะครับ จากภาพจะเห็นเลเยอร์ Wood Grain ซึ่งเป็นลายไม้ ผมต้องการให้ลายไม้นี้มีผลกับรูปภาพซึ่งเป็นเลเยอร์ Frame ที่อยู่ถัดลงไปด้านล่างเท่านั้น ผมจึงใช้การ Clipping ซึ่งจะเห็นลูกศรอยู่ที่ด้านบนของเลเยอร์ Wood Grain การทำเช่นนี้ จะทำให้ได้กรอบภาพที่มีลายไม้สวยงามขึ้นมา แทนกรอบสี่แดงเหลือง ในเลเยอร์ Frame

การทำ Clipping โดยการใช้คีย์ลัด ให้กดปุ่ม Alt แล้ววางเมาส์ไว้ระหว่างทั้งสองเลเยอร์ จากนั้นคลิก หรือถ้าจะใช้คำสั่งโปรแกรมเมนู Layer เลือก Create Clipping Mask (คีย์ลัด Alt + Ctrl + G) ถ้าต้องการยกเลิกก็เพียงแค่ทำซ้ำวิธีเดิม โปรแกรมเมนู Layer เลือก Release Clipping Mask หรือ กดปุ่ม Alt แล้วคลิกเมาส์ที่เดิมอีกครั้ง

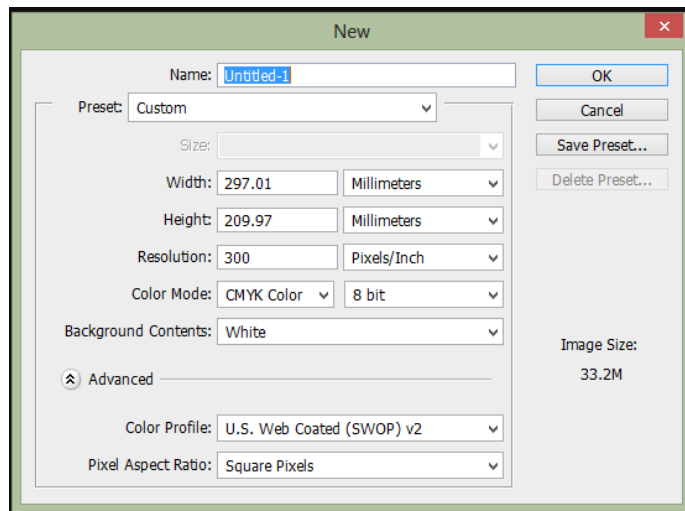


ภาพที่ 2.8 การทำคลิปป์เลเยอร์ (Clipping Layer)

## 2.5.12 การเปิดพื้นที่การใช้งาน การนำภาพเข้าใช้งาน และการบันทึกงาน

### การเปิดพื้นที่การใช้งานใหม่

1. ไปที่ Application menu เลือก File > New จะปรากฏหน้าต่างดังรูปด้านล่าง



ภาพที่ 2.9 การเปิดพื้นที่การใช้งานใหม่

2. จากรูปมีการกำหนดค่าต่างๆมากมาย

-ช่อง Name คือการกำหนดชื่อของชิ้นงาน

-ช่อง Preset คือ ชนิดของงานต่างๆ ที่กำหนดไว้ให้แล้ว มีให้เลือกมากมาย เช่น Web , Photo ,U.S.paper , international paper

-ช่อง size จะสัมพันธ์กับช่อง Preset คือ ขนาดของงานแต่ละชนิด เช่น ค่า Preset เป็น International paper ช่อง Size ก็จะมีตัวเลือก คือ A4 , A3 , A2 ,A1 และอื่นๆ

-ช่อง width คือขนาดความกว้างของชิ้นงาน หากต้องการกำหนดเอง มีหน่วยให้เลือก 7 ชนิด

-ช่อง Hight คือขนาดความสูงของชิ้นงาน

-ช่อง Resolution คือ ความละเอียดของงาน มีหน่วยเป็น Pixelต่อนิ้ว และ Pixel ต่อเซนติเมตร

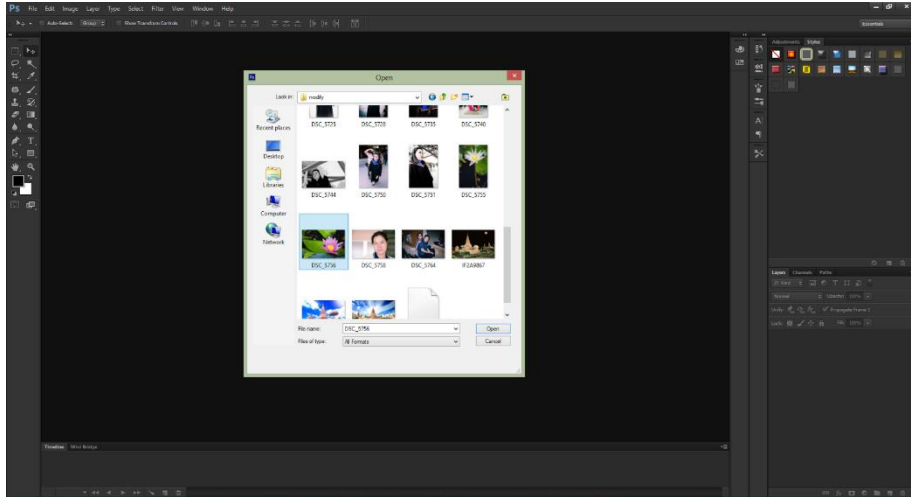
-ช่อง Color mode คือชนิดของพื้นที่สีในการทำงาน มีให้เลือกหลากหลาย เช่น RGB , CMYK และมีค่าความละเอียดให้เลือกเป็น bit

-ช่อง Background Contents คือเลือกชนิดของ พื้นหลังงาน มี 3 แบบ คือ แบบขาว แบบสี และแบบโปร่งใส เมื่อทำการกำหนดขนาดของงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อทำการเปิดพื้นที่การทำงานดังตัวอย่างภาพ เปิดพื้นที่งานขนาด A4 พื้นหลัง สีขาว



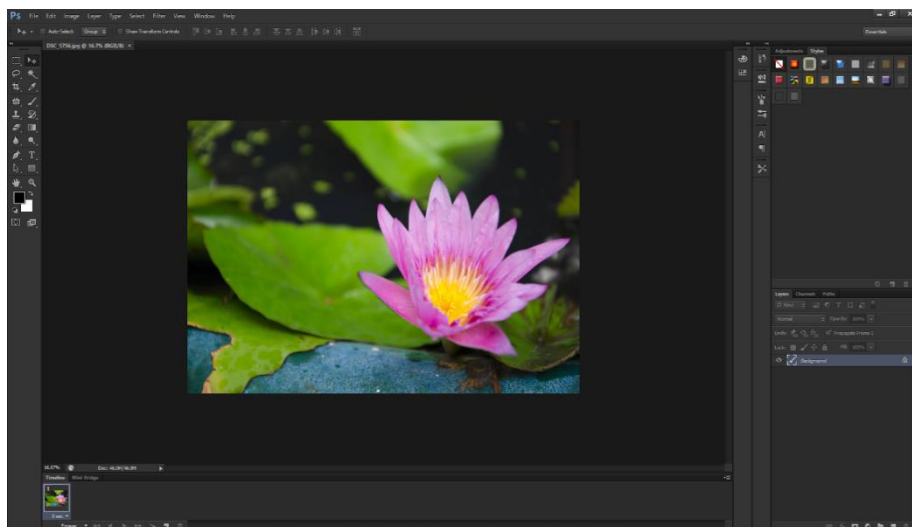
### 2.5.13 การนำภาพเข้าใช้งาน

หากเรามีภาพที่ต้องการเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม ในทำการ ตามขั้นตอนต่อไปนี้  
ไปที่ File > open เลือก Folder ที่มีรูปที่เราต้องการ เลือกรูปนั้นแล้วกด Open



ภาพที่ 2.10 การนำภาพเข้าใช้งาน

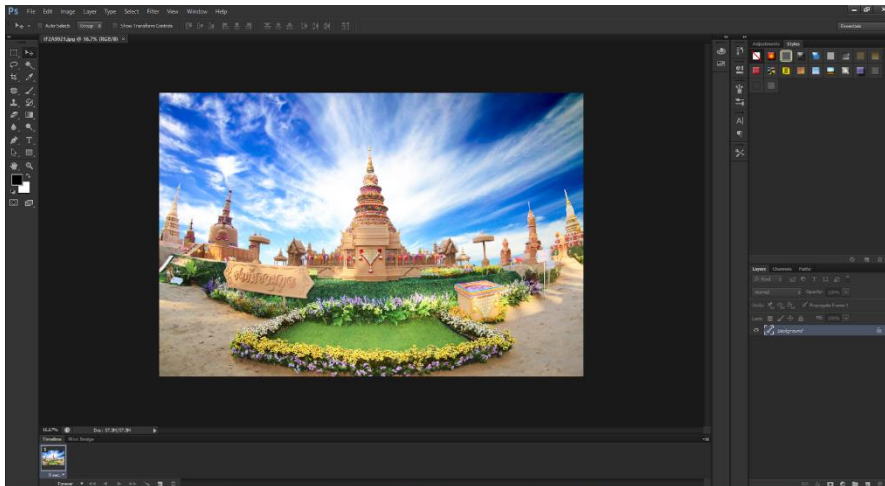
จะได้รูปมาปรากฏอยู่ที่ Stage หรือพื้นที่การทำงานดังรูป ตามตัวอย่างด้านล่าง ใช้รูปดอกบัว



ภาพที่ 2.11 การนำภาพเข้าใช้งาน

### 2.5.14 การบันทึกงาน

สมมุติว่า เราได้แต่งรูป พระทราย ดังตัวอย่างภาพด้านล่าง เสร็จเรียบร้อยแล้ว เราต้องการบันทึกการทำงาน ทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้



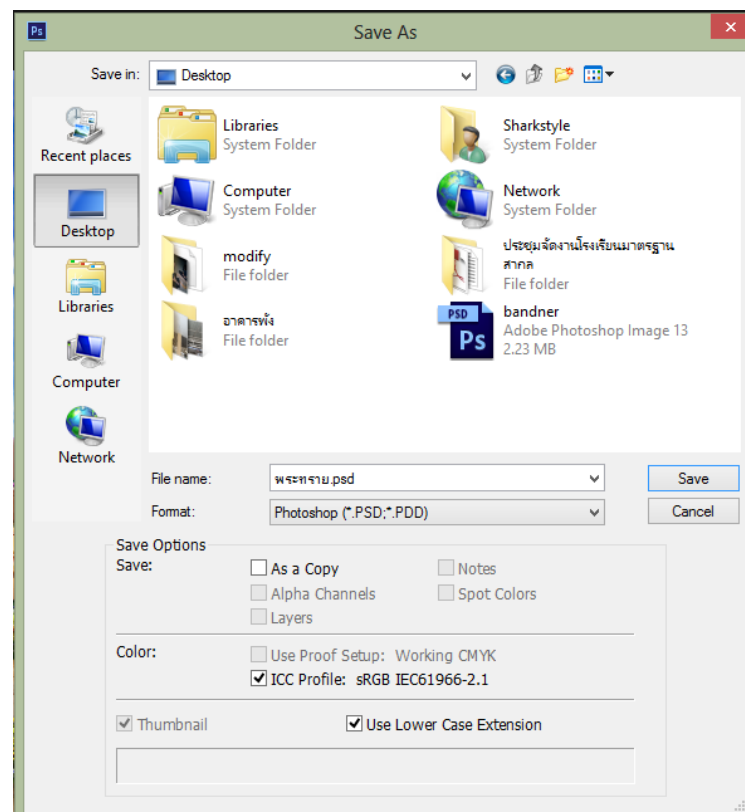
ภาพที่ 2.12 การบันทึกงาน

1. ไปที่ File > Save as จะปรากฏหน้าต่างดังรูปด้านล่าง

-ช่อง File name คือให้เราตั้งชื่องาน

-ช่อง Format คือ การบันทึกไฟล์งานประเภทต่างๆ เช่น PSD , JPEG , TIFF และอื่นๆ

-เมื่อเลือกเสร็จเรียบร้อยแล้ว กด Save ก็จะทำให้การบันทึกสำเร็จ



ภาพที่ 2.13 การบันทึกงาน

## 2.6 การใช้โปรแกรม Illustrator CC



รูปที่ 2.14 ภาพโปรแกรม Adobe Illustrator CC

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการออกแบบกราฟิกโดยที่โปรแกรมมักจะนำไปใช้สำหรับการวาดภาพ หรือการออกแบบสัญลักษณ์เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานด้วยระบบ Vector ซึ่งเป็นการสร้างภาพกราฟิกจากการคำนวณของโปรแกรม โดยไม่จำเป็นต้องกำหนดความละเอียดของภาพทำให้รูปภาพที่วาดจากโปรแกรมนี้มีความคมชัดสวยงามและยังสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้หลายครั้ง โดยที่คุณภาพของภาพยังคงเดิม

จุดเด่นของโปรแกรม Illustrator ภาพที่ได้จากการ วาดภาพ โดยใช้ โปรแกรม Illustrator จะมีลักษณะเป็นภาพกราฟิกประเภทเวกเตอร์ ซึ่งจะมีความคมชัดอย่างมากเนื่องจากลายเส้นของภาพประเภทเวกเตอร์จะไม่แตกเหมือนกับภาพบิตแมพ โดยไฟล์ภาพที่ได้จากโปรแกรม Illustrator จะได้ภาพที่มีความคมชัด ไฟล์ที่ได้จะมีนามสกุลเป็น .ai, .pdf, .eps ที่สามารถนำไปใช้กับโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบกราฟิกอื่นๆ ได้อีกด้วยไม่ว่า จะเป็นโปรแกรม Photoshop, Flash,

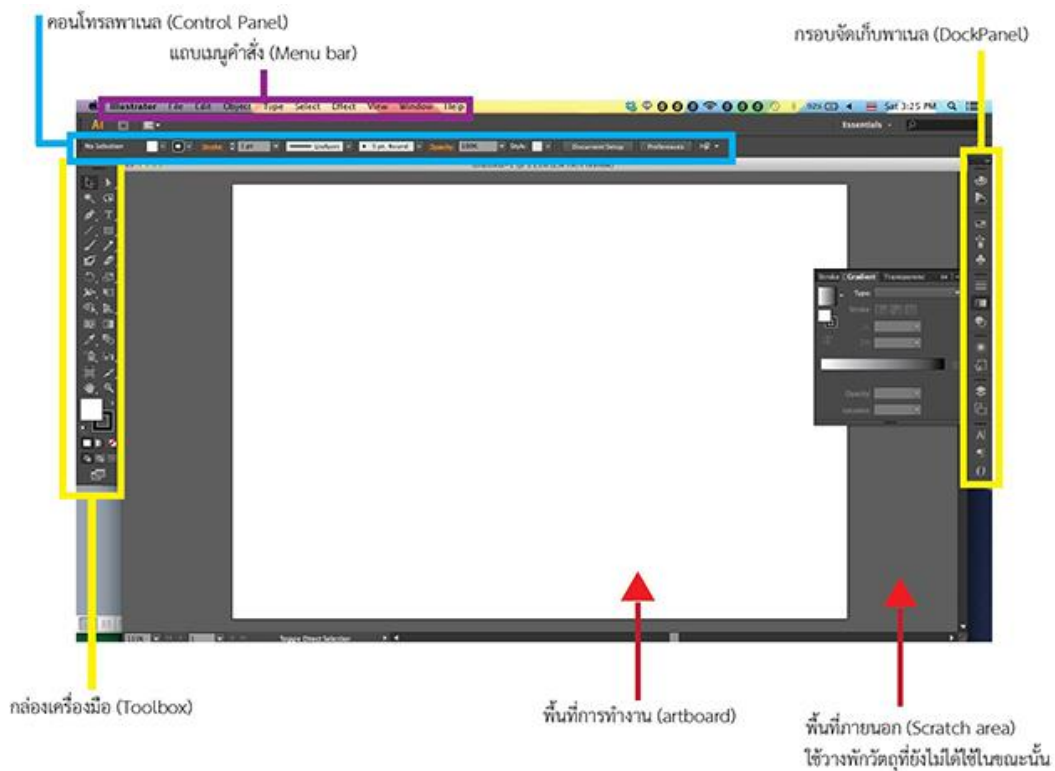
InDesign ฯลฯ ภาพบนคอมพิวเตอร์นั้น มีวิธีการประมวลผล 2 แบบแตกต่างกันดังนี้การประมวลแบบเวกเตอร์ (vector) เป็นการประมวลผลแบบอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ โดยมีสีและตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าเราจะเคลื่อนย้าย ย่อ หรือ ขยาย ภาพก็จะไม่เสียรูปทรงทางเรขาคณิตโปรแกรม illustrator เป็นโปรแกรมที่ประมวลผลภาพแบบเวกเตอร์การประมวลผลแบบบิตแมพ(Bitmap) เป็นการประมวลผลแบบอาศัยค่าสีในแต่ละพิกเซล โดยแต่ละพิกเซลจะมีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่ง ซึ่งเหมาะกับภาพที่มีลักษณะแบบภาพถ่าย โปรแกรมที่ประมวลผลภาพแบบบิตแมพ ได้แก่ Photoshop , Paint เป็นต้น

โปรแกรม ทำอะไรได้บ้าง

โปรแกรม Illustrators ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มจากหน้ากระดาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้า โดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และอุปกรณ์การวาดภาพอื่นๆซึ่งเราสามารถ

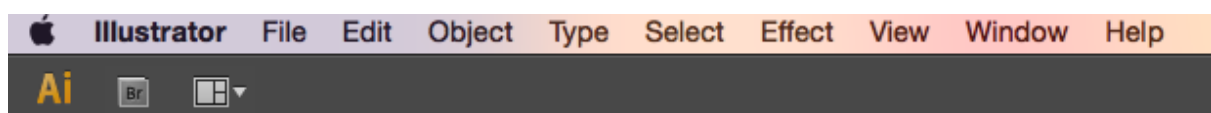
นำมาใช้สร้างงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์ โบชัวร์ นามบัตรหนังสือ งานออกแบบทางกราฟิก โลโก้ งานค้าปลีก งานค้าปลีก

หน้าจอโปรแกรม จะประกอบด้วยส่วนต่างๆ ซึ่งมีหน้าที่การใช้งานแตกต่างกันออกไปดังนี้



ภาพที่ 2.15 หน้าจอโปรแกรม

### 2.6.1 แถบเมนูคำสั่ง (Menu bar)



ภาพที่ 2.16 แถบเมนูคำสั่ง (Menu bar)

แถบเมนูคำสั่ง (Menu bar) เป็นเมนูคำสั่งหลักของโปรแกรม Illustrator แบ่งออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ดังนี้

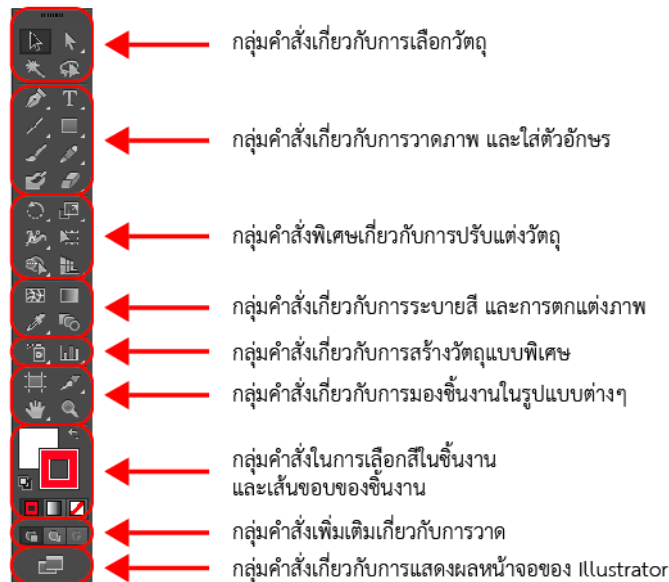
-File: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการเกี่ยวกับไฟล์และโปรแกรมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการ เปิด-ปิดไฟล์ การบันทึกไฟล์ การนำภาพเข้ามาใช้ (Place) ตลอดจนการออกจากโปรแกรม (Exit)

-Edit: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการแก้ไข เช่น Undo Cut Copy Paste Select รวมทั้งการกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่มีผลต่อการปรับแต่งภาพด้วย เช่นการสร้างรูปแบบ (Define Pattern) การกำหนดค่าสี (Color Setting) เป็นต้น

-Type: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้จัดการตัวหนังสือ เช่น Fonts Paragraph เป็นต้น

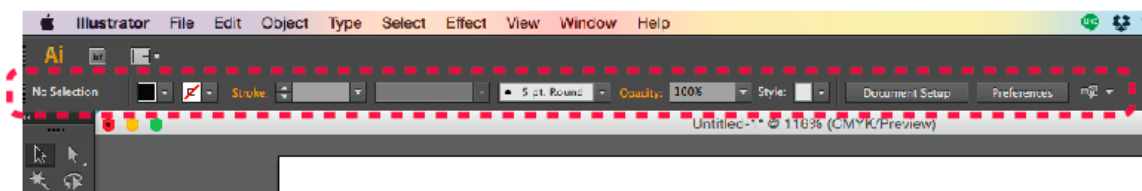
- Select: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้ในการเลือกวัตถุ สามารถเลือกด้วยคุณสมบัติได้ เช่น เลือกวัตถุที่มี Fill และ Stroke แบบเดียวกันวัตถุที่อยู่บน Layer เดียวกัน เป็นต้น
- Filter: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพ โดยจะมีผลต่อรูปร่างของ Path
- Effect: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพคล้าย Filter แต่จะไม่มีผลกับรูปร่างของ
- PathView: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการมองทุกสิ่งในงาน เช่น Zoom Show/Hide Ruler Bounding Box Outline Mode/Preview Mode เป็นต้น
- Window: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการเปิด-ปิดหน้าต่างเครื่องมือต่างๆ เช่น Palette Tool Box เป็นต้น
- Help: เป็นหมวดที่รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเพื่อช่วยเหลือผู้ใช้โปรแกรม

## 2.6.2 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)



ภาพที่ 2.17 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

## 2.6.3 คอนโทรลพาเนล (Control Panel)

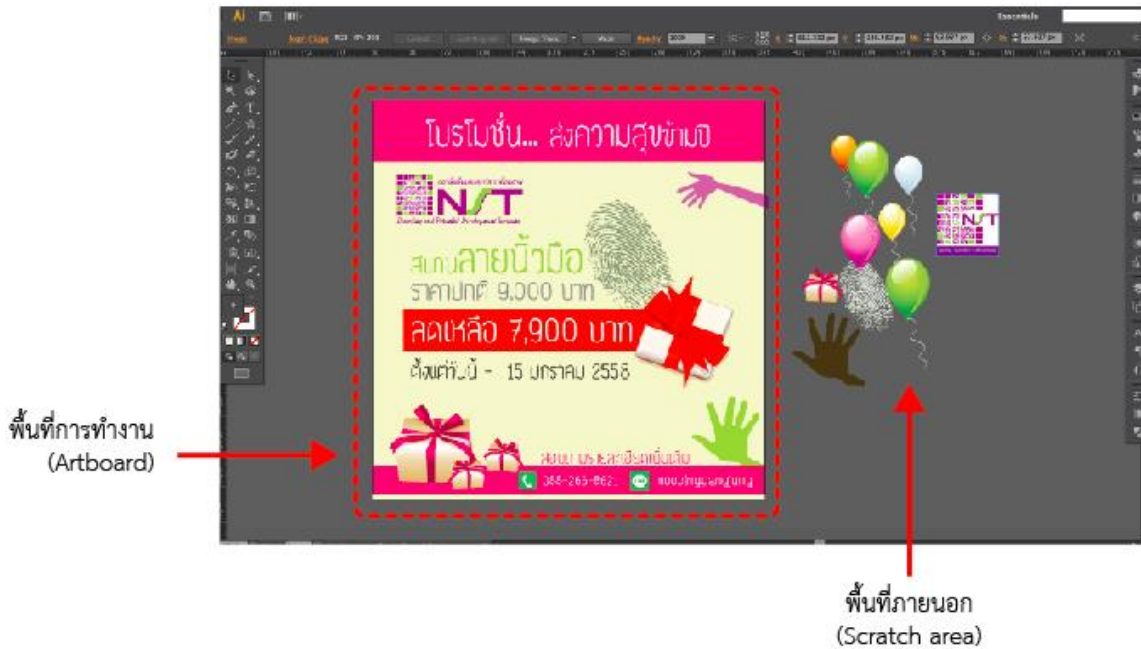


ภาพที่ 2.18 คอนโทรลพาเนล (Control Panel)

เป็นแถบตัวเลือกสำหรับกำหนดค่าต่างๆ ของวัตถุ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ให้สามารถกำหนดค่าสี ขนาด ตำแหน่งและคุณสมบัติต่างๆ ของวัตถุที่เลือกได้ง่ายขึ้น

## 2.6.4 พื้นที่การทำงาน (Artboard)

เป็นบริเวณที่เราใช้วางวัตถุเพื่อสร้างชิ้นงาน ส่วนพื้นที่นอกเหนือจากนั้น (Scratch area) เป็นบริเวณที่เราวางวัตถุแต่ไม่ต้องการให้แสดงในชิ้นงานใช้เพื่อพักวัตถุ หรือเผื่อไว้ใช้ในภายหลัง



ภาพที่ 2.19 พื้นที่การทำงาน (Artboard)

## 2.6.5 พาเนลควบคุมการทำงาน (Panel)

เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ให้เราเลือกปรับแต่งการใช้งานได้ง่ายๆ ไม่ต้องเปิดหาแถบคำสั่งซึ่งพาเนลจะถูกจัดเก็บไว้ในกรอบจัดเก็บพาเนลด้านขวาของหน้าจอ



ภาพที่ 2.20 พาเนลควบคุมการทำงาน (Panel)

### บทที่ 3

#### รายละเอียดการปฏิบัติงาน

การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท บริษัท เค.วี.เทลคอม จำกัด ระหว่างวันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 19 มีนาคม พ.ศ. 2564 มีรายละเอียด ดังนี้

#### 3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

##### 3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ

บริษัท เค.วี.เทลคอม จำกัด

K.V.TELECOM CO., LTD.

##### 3.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ

553/13 ถ.มิตรภาพ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.นครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30000



ภาพที่ 3.1 ที่ตั้งสถานประกอบการ

#### 3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท เค.วี.เทลคอม จำกัด ก่อตั้งโดย คุณธนภฤติ ขจรโกวิทย์ เมื่อวันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2543 เป็นบริษัทที่ทำธุรกิจขายสินค้าของแบรนด์ xiaomi เครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้าน โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ อุปกรณ์เอกประสงค์ต่างๆ ก่อนที่จะมีการเพิ่มช่องทางการขายสินค้าในช่องทางออนไลน์ บริษัทประกอบธุรกิจ ขายปลีก-ส่งสินค้าให้กับลูกค้าตามพื้นที่ต่างๆโดยมีรถขนส่งของทางบริษัททำการจัดส่งสินค้าให้กับลูกค้าตามร้านค้าต่างๆหรือบางกรณีก็จะมีลูกค้าเข้ามารับสินค้าด้วยตนเอง

ต่อมาจึงมองเห็นความสำคัญของการทำการตลาดในรูปแบบออนไลน์ เพราะปัจจุบันการทำการตลาดรูปแบบของ Social Network สามารถทำให้เข้าถึงผู้คนได้หลากหลาย Social Network ก็คือ สังคมออนไลน์ เช่น Line, Facebook, WebSite, เว็บไซต์สินค้า Shopee Lazada และอื่นๆ โดยทั่วไปแล้ว การทำโฆษณาลักษณะนี้นิยมใช้ในการสร้างช่องทางในการขายสินค้า เพราะอิทธิพลของ Social Network จะทำให้เกิดการบอกกันปากต่อปาก เราเรียกว่า Viral Marketing หรือ การตลาดที่แพร่หลายเหมือนไวรัส ซึ่งจะทำให้มีใครรู้จักหรือพบเห็นบริการของเราได้หลายๆ ครั้ง

### 3.3 ขั้นตอนในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาการทำงานของกรออกแบบสื่อโฆษณาสินค้าในใช้ในการลง Social Network ในรูปแบบต่างๆ และจากพี่พนักงาน
2. เก็บรวบรวมข้อมูลเนื้อหาที่ใช้ในงานโฆษณาและกิจกรรมออนไลน์
3. วางแผนการออกแบบชิ้นงานเพื่อให้ชิ้นงานเสร็จตามเป้าหมาย
4. ลงมือปฏิบัติตามคำสั่งงานที่ได้รับมอบหมาย
5. ติดตามผลการทำงาน แก้ไขเมื่อเกิดข้อผิดพลาด

### 3.4 อุปกรณ์เครื่องมือและโปรแกรมที่ใช้

#### 3.1.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง

#### 3.1.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

โปรแกรม Adobe Illustrator CC

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

### 3.5 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง Graphic Design

ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษาออกแบบงานกราฟิก พัฒนา Content เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์และให้เป็นที่ไปตามกลยุทธ์ ของแบรนด์ผ่านช่องทางออนไลน์ต่างๆ จัดทำจัดเตรียมเนื้อหาและออกแบบชิ้นงาน ที่ใช้ในการโฆษณาและกิจกรรมออนไลน์ เพื่อโฆษณาสินค้าของบริษัท

### 3.6 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นางสาวสุกัญญา รอดชีวา

ตำแหน่ง Graphic Design

### 3.7 ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน



วันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 19 มีนาคม พ.ศ. 2564

### 3.8 วันในการปฏิบัติงาน

วันจันทร์ – วันเสาร์

### 3.9 เวลาในการปฏิบัติงาน

08:30 – 17:30 น.

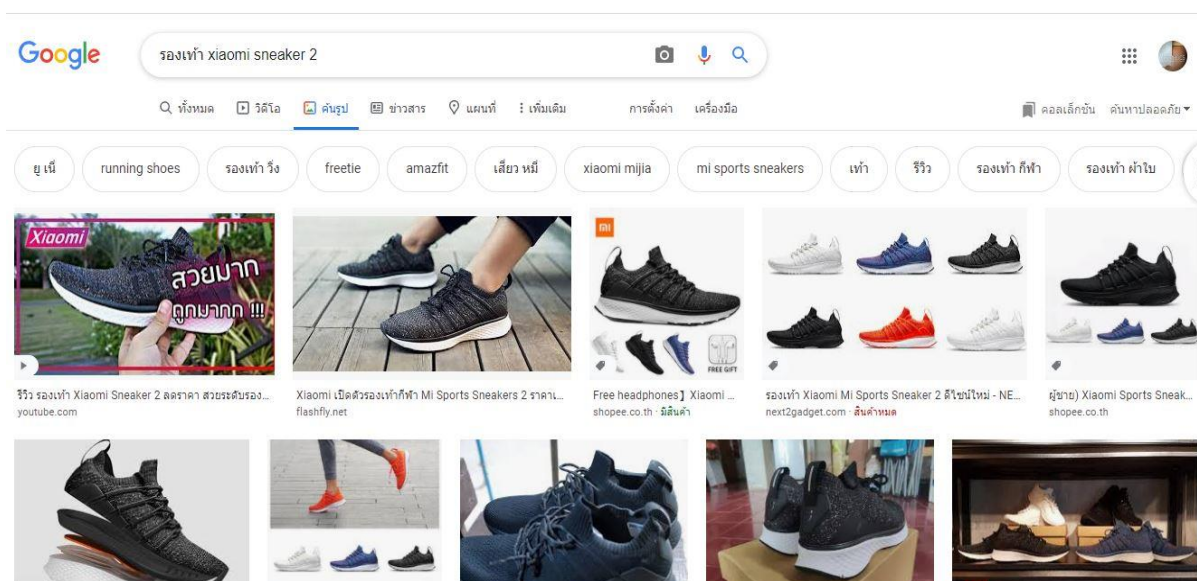
### 3.10 ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติตามคำสั่งงานที่ได้รับมอบหมาย

#### 1. ขั้นตอนการออกแบบโปสเตอร์ ร้องเท้า Xiaomi

1. ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบโปสเตอร์ ร้องเท้า Xiaomi เพื่อใช้สำหรับโฆษณา

2. ค้นหาหาข้อมูลรูปภาพรองเท้าเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูลรองเท้า Xiaomi

3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



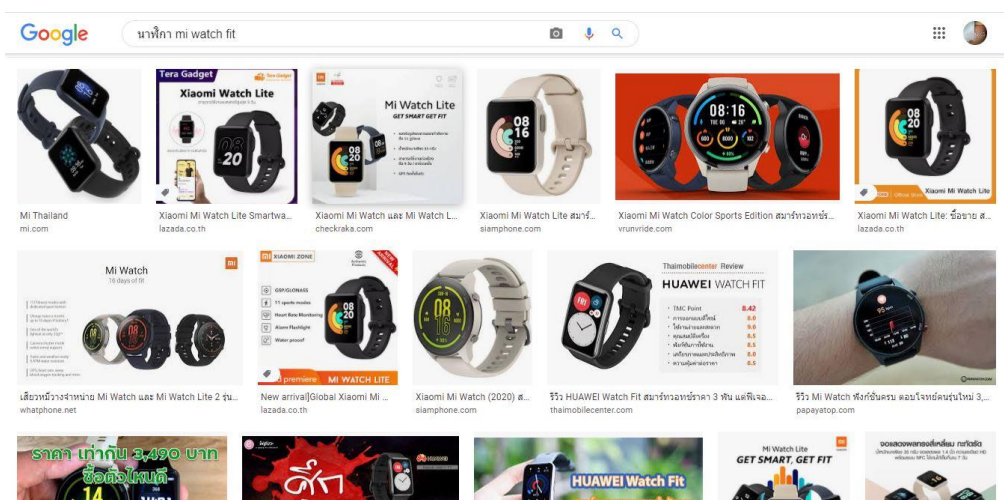
ภาพที่ 3.2 การสืบค้นข้อมูลรองเท้าจากอินเทอร์เน็ต



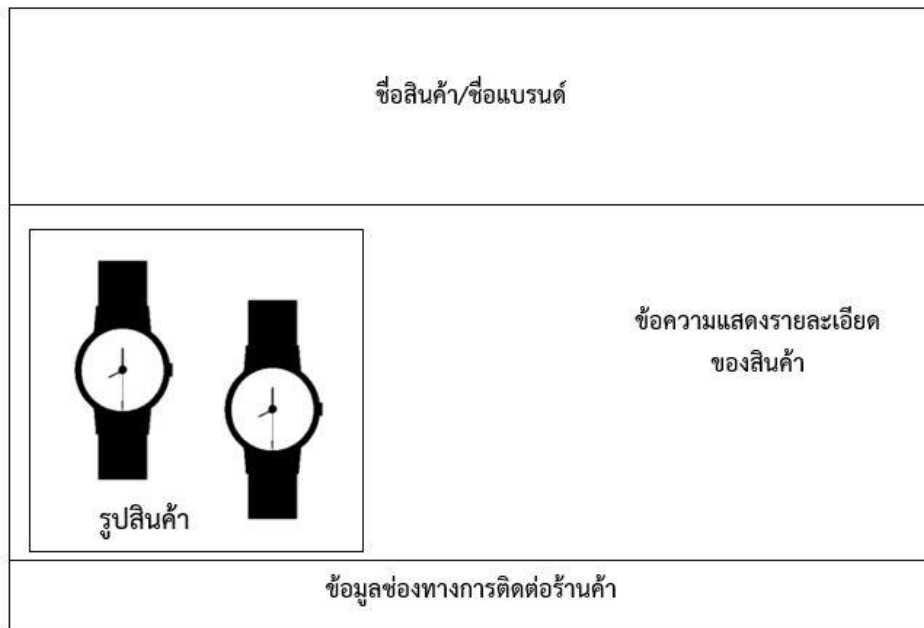
ภาพที่ 3.3 การออกแบบโครงร่างโปสเตอร์

## 2. ขั้นตอนการออกแบบโปสเตอร์ นาฬิกา Xiaomi Mi Watch Fit

1. ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบโปสเตอร์ นาฬิกาXiaomi Mi Watch Fit เพื่อใช้สำหรับโฆษณาข้อมูลแก่ลูกค้า
2. ค้นหาหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล นาฬิกาXiaomi Mi Watch Fit
3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



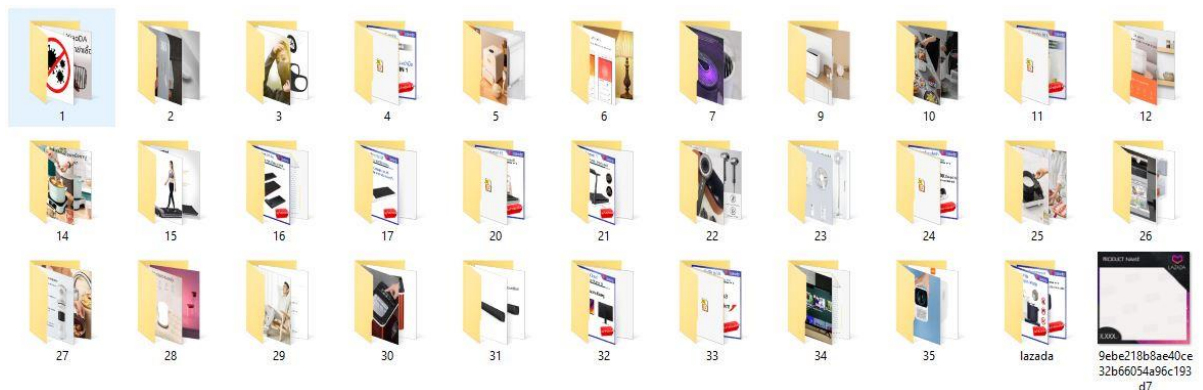
ภาพที่ 3.4 การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต



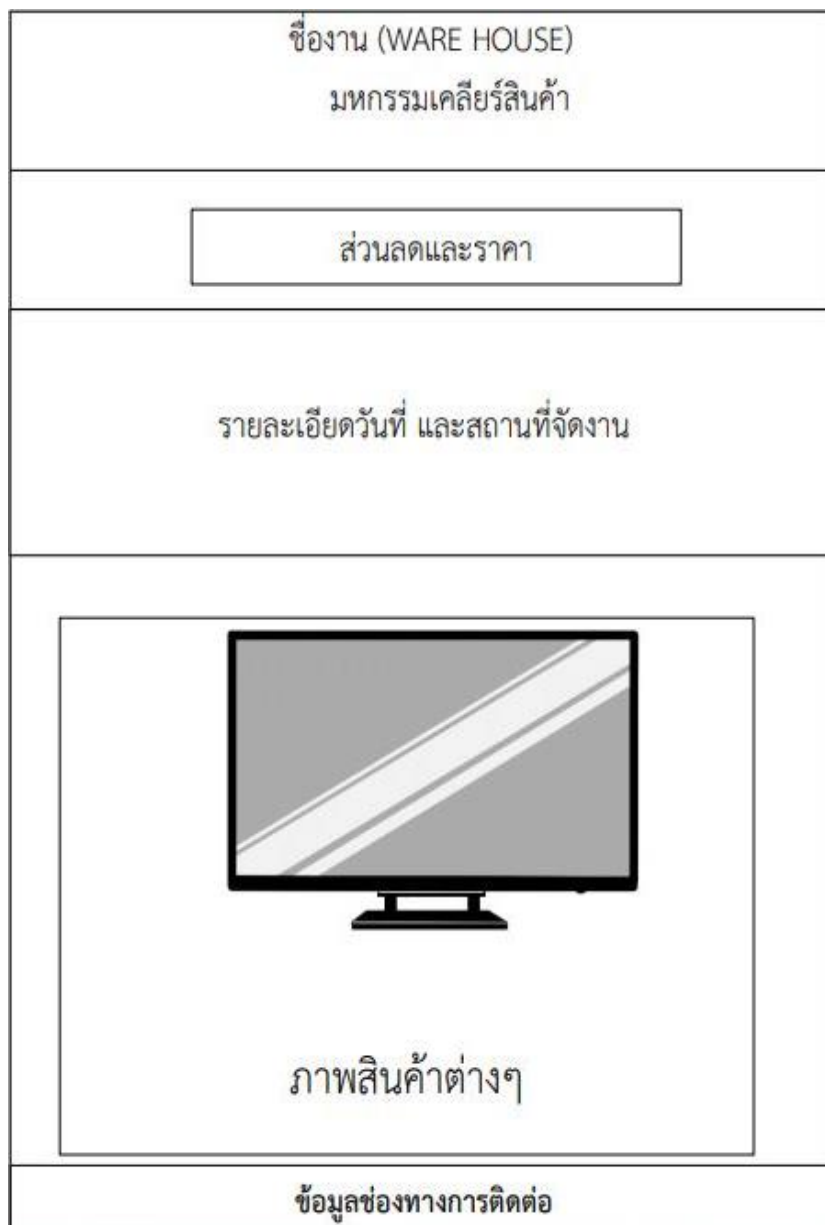
ภาพที่ 3.5 การออกแบบโครงร่างโปสเตอร์นาฬิกา Xiaomi Mi Watch Fit

### 3. ขั้นตอนการออกแบบโปสเตอร์สินค้า งานมหกรรมเคลียร์สินค้า

1. ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบโปสเตอร์ งานมหกรรมเคลียร์สินค้า เพื่อใช้สำหรับให้ข้อมูลแก่ลูกค้า
2. ค้นหาหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล งานมหกรรมเคลียร์สินค้า
3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.6 การใช้ข้อมูลรูปภาพจากพนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 3.7 การออกแบบโครงร่างโปสเตอร์

#### 4. ขั้นตอนการออกแบบโปสเตอร์ ป้ายประกาศวันหยุดเทศกาลปีใหม่

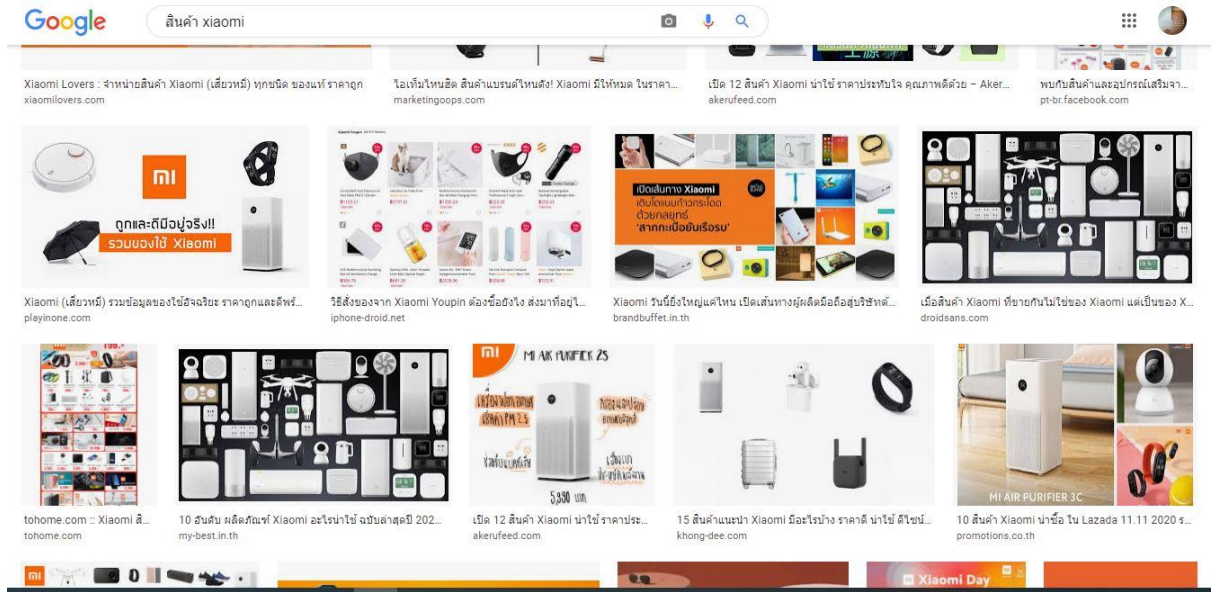
1. ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบโปสเตอร์ ป้ายประกาศวันหยุดเทศกาลปีใหม่ เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ให้กับลูกค้า และพนักงานของบริษัท
2. สอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใส่เข้าไปในโปสเตอร์
3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



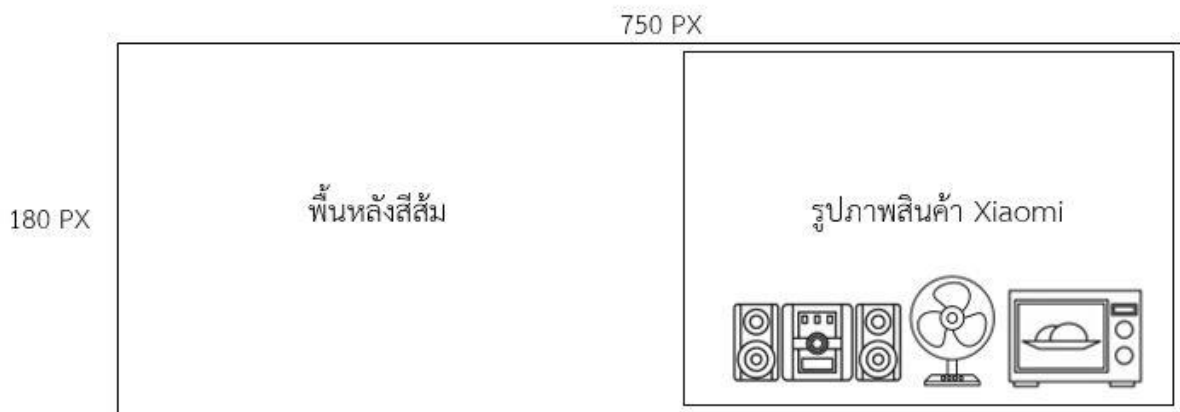
ภาพที่ 3.8 การออกแบบโครงร่างโปสเตอร์

#### 5. ขั้นตอนการออกแบบภาพแบนเนอร์ สินค้า Xiaomi

1. ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบภาพแบนเนอร์ สินค้า Xiaomi เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ร้านค้าในระบบ LAZADA
2. ค้นหาหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล
3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.9 การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 3.10 การออกแบบโครงร่างแบนเนอร์

6.ขั้นตอนการออกแบบ ภาพสินค้าXiaomi ลงขายในระบบ LAZADA

- 1 ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบภาพสินค้าXiaomi ลงขายในระบบ LAZADA และเพื่อใช้สำหรับให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกดูสินค้า
- 2 ค้นหาหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล

3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ลำดับที่	CODE	ชื่อสินค้า	ราคาตั้ง	Last Price	Flash sale / Discount Code	Last Price / Flash sale	จำนวน	สถานะ	วันที่	เวลา
1	MK-0001	ไมโครโฟนไร้สาย	580.00	399.00	399.00	3%	999.00	26	5	21
2	MK-0002	เครื่องดูดฝุ่น Xiaomi Youpin	2,400.00	949.00	999.00	3%	2,999.00	231		
3	MK-0003	นาฬิกา Smartwatch Xiaomi Mi Watch	150.00	115.00	158.00	10%	199.00	761	14	30
4	MK-0004	โคมไฟตั้งโต๊ะ Xiaomi Mi Desk Lamp	2,400.00				2,999.00	0		
5	MK-0005	เครื่องดูดฝุ่น Xiaomi Mi Robot Vacuum	4,899.00	4,654.00	4,899.00	5%	6,999.00	47		
6	MK-0006	เครื่องปรับอากาศ Xiaomi Mi Air Conditioner	3,190.00	3,030.00	3,190.00	5%	3,999.00	28		
7	MK-0007	เครื่องซักผ้า Xiaomi Mi Washing Machine	580.00	569.00	599.00	5%	999.00	110		
8	MK-0008	หม้อหุงข้าว Xiaomi Mi Rice Cooker	18,299.00	18,299.00	11,999.00	14.17%	16,999.00	440		
9	MK-0009	เครื่องปรับอากาศ Xiaomi Mi Air Conditioner	7,899.00	7,199.00	7,999.00	5%	8,999.00	15		
10	MK-0010	เครื่องดูดฝุ่น Xiaomi Mi Robot Vacuum	2,130.00	2,130.00	2,499.00	23.08%	4,999.00	288		
11	MK-0011	หม้อหุงข้าว Xiaomi Mi Rice Cooker	990.00	949.00	999.00	5%	1,999.00	0		
12	MK-0012	หม้อหุงข้าว Xiaomi Mi Rice Cooker	1,990.00	1,899.00	1,999.00	5%	2,999.00	1		
13	MK-0013	หม้อหุงข้าว Xiaomi Mi Rice Cooker	1,699.00	1,613.00	1,699.00	5%	2,999.00	0		
14	MK-0014	หม้อหุงข้าว Xiaomi Mi Rice Cooker	1,899.00	1,813.00	1,899.00	5%	2,999.00	39		
15	MK-0015	Walking Pad A1	9,999.00	9,999.00	12,999.00	23.08%	16,999.00	30		
16	MK-0016	Walking Pad A1F Pro	11,499.00	11,499.00	16,999.00	23.37%	13,999.00	10		
17	MK-0017	Walking Pad S1	12,999.00	12,999.00	15,999.00	7.14%	12,999.00	9		
18	MK-0018	เครื่องซักผ้า Xiaomi Mi Washing Machine	18,499.00	9,999.00	12,999.00	25.08%	17,500.00	8		
19	MK-0019	ตู้เย็น Xiaomi Mi Refrigerator	13,500.00				24,999.00	20		
20	MK-0020	ตู้เย็น Xiaomi Mi Refrigerator	16,500.00	16,300.00	17,500.00	6.06%	24,999.00	43		
21	MK-0021	ตู้เย็น Xiaomi Mi Refrigerator	17,500.00	17,300.00	18,500.00	5.71%	25,999.00	9		
22	MK-0022	โคมไฟตั้งโต๊ะ Xiaomi Mi Desk Lamp	4,999.00	4,749.00	4,999.00	5%	5,999.00	39		
23	MK-0023	หม้อหุงข้าว Xiaomi Mi Rice Cooker	2,190.00	2,190.00	2,999.00	26.98%	3,999.00	0		
24	MK-0024	หม้อหุงข้าว Xiaomi Mi Rice Cooker	34,900.00	34,900.00	51,800.00	32.62%	51,800.00	0		
25	MK-0025	เตาทำไอศกรีม Xiaomi Mi Ice Cream Maker	1,490.00	1,490.00	1,999.00	25.46%	1,999.00	46		
26	MK-0026	Zheumi	3,490.00	1,490.00	3,999.00	12.73%	3,990.00	47		
27	MK-0027	Mijia พัดลม Xiaomi Mi Fan	880.00	880.00	999.00	19.91%	1,999.00	2		
28	MK-0028	Mijia โคมไฟตั้งโต๊ะ Xiaomi Mi Desk Lamp	1,490.00	1,490.00	1,999.00	25.46%	1,999.00	8		
29	MK-0029	หม้อหุงข้าว Xiaomi Mi Rice Cooker	1,490.00	1,490.00	1,999.00	25.46%	1,999.00	35		
30	MK-0030	เครื่องทำน้ำแข็ง Xiaomi Mi Ice Maker	2,800.00	2,790.00	2,999.00	6.97%	3,999.00	56		
31	MK-0031	Sound Bar	420.00	420.00	999.00	17.91%	1,999.00	0		
32	MK-0032	Redmi Display 1A 23.8	3,499.00	3,499.00	3,999.00	12.50%	3,999.00	0		
33	MK-0033	Xiaomi Scooter Pro รุ่นใหม่ล่าสุด	17,500.00	17,500.00	24,999.00	30%	24,999.00	1		
34	MK-0034	Xiaomi MI TV 55 นิ้ว	13,800.00	13,800.00	14,999.00	9%	15,999.00	0		
35	MK-0035	Xiaomi Projector T2 Pro	3,599.00	3,599.00	3,999.00	12.73%	3,999.00	100		

ภาพที่ 3.11 ข้อมูลจากพนักงาน ชื่อรายการสินค้า และราคา

ชื่อสินค้า

รูปสินค้า และคุณสมบัติของสินค้าแต่ละชนิด

พร้อมส่ง

สินค้าดี การันตีของแท้

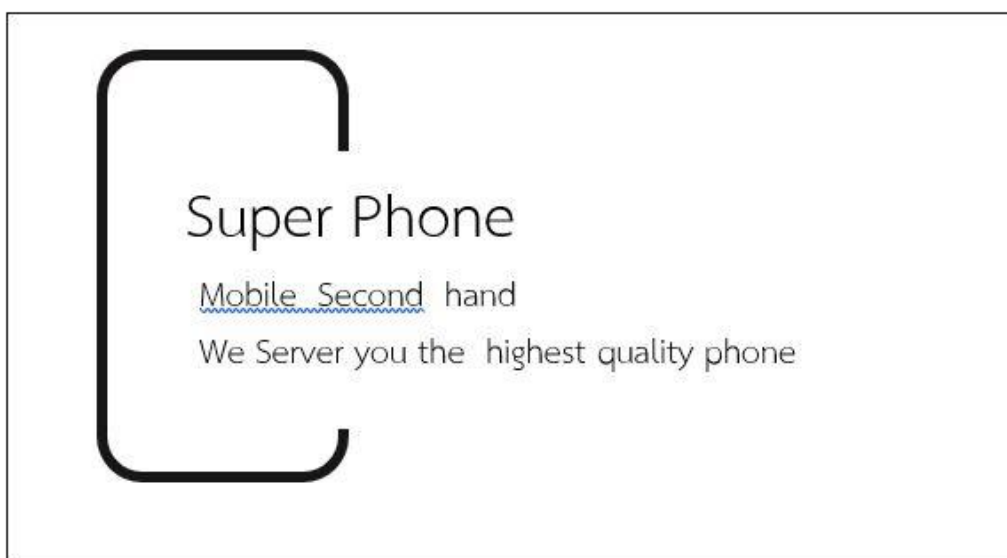
ภาพที่ 3.12 การออกแบบโครงสร้างภาพสินค้า Xiaomi

## 7. ขั้นตอนการออกแบบ โลโก้ Super Phone ร้านขายโทรศัพท์

1 ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบภาพโลโก้ขายโทรศัพท์ เพื่อใช้เป็นเอกลักษณ์ประจำร้าน

2 ค้นคว้าหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล

3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.13 การออกแบบโครงสร้างโลโก้ Super Phone

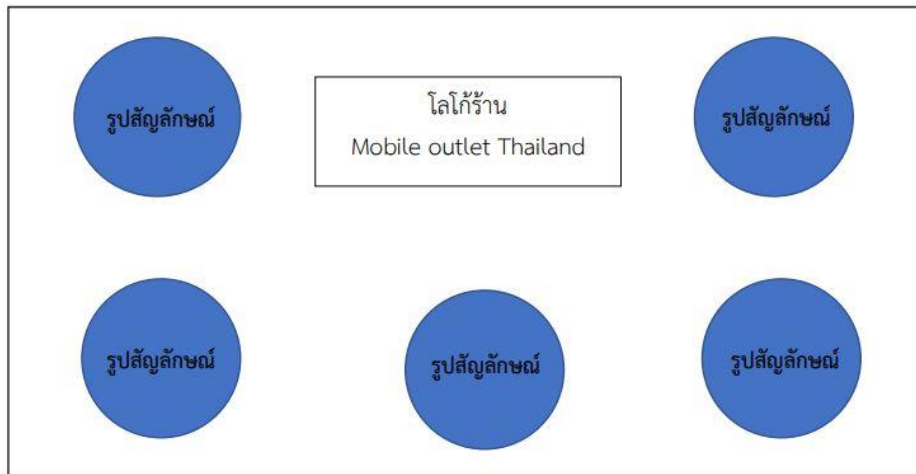
## 8. ขั้นตอนการออกแบบภาพ Rich Menu LINE Official Account

1 ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบภาพ Rich Menu LINE เพื่อใช้สำหรับให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกดูสินค้า

2 ค้นคว้าหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล

3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

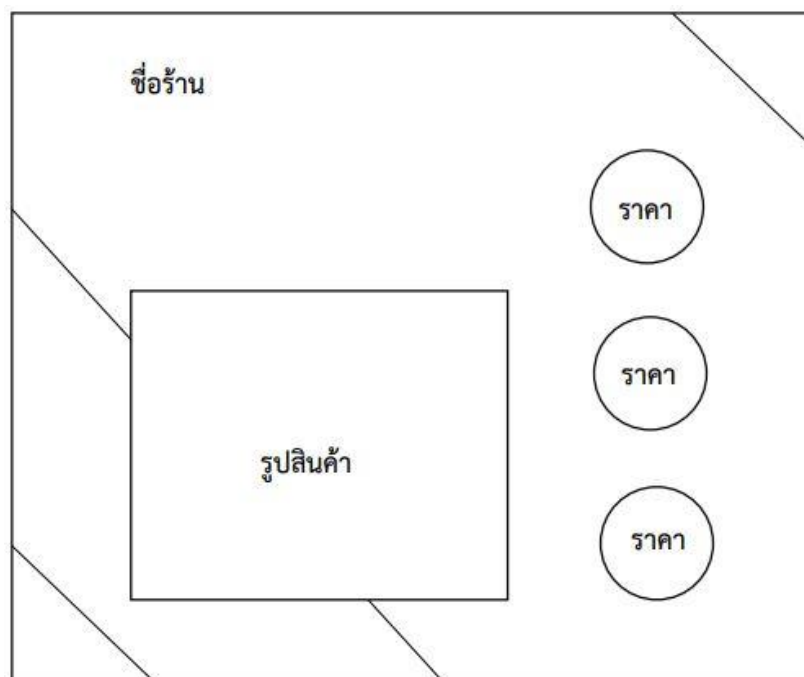




ภาพที่ 3.14 การออกแบบโครงร่าง Rich Menu LINE Official Account

### 9. ขั้นตอนการออกแบบภาพสินค้าแยกตามหมวดหมู่ Rich Menu

- 1 ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบภาพสินค้าแยกตามหมวดหมู่ Rich Menu เพื่อใช้สำหรับให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกดูสินค้า
- 2 ค้นหาหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล
3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.15 การออกแบบโครงร่างแยกสินค้าตามประเภท (สินค้าขายดี)

## 10. ขั้นตอนการออกแบบภาพสินค้าแยกตามหมวดหมู่ Rich Menu

1. ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบภาพสินค้าแยกตามหมวดหมู่ Rich Menu เพื่อใช้สำหรับให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกดูสินค้า

2. ค้นหาหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล

3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



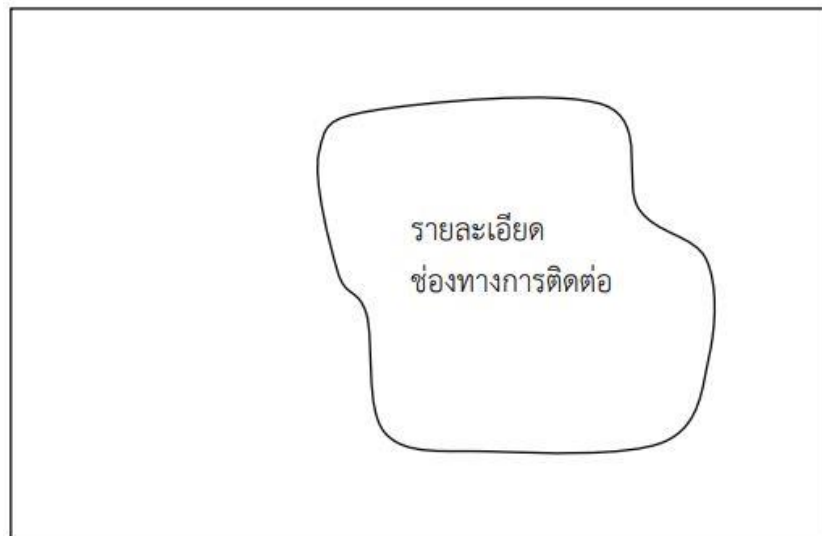
ภาพที่ 3.16 การออกแบบโครงร่างแยกสินค้าตามประเภท (สินค้าโปรโมชัน)

## 11. ขั้นตอนการออกแบบภาพ ช่องทางการติดต่อ (contact us)

1. ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ออกแบบภาพ ช่องทางการติดต่อ (contact us) เพื่อใช้สำหรับให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกดูสินค้า

2. ค้นหาหาข้อมูลรูปภาพเพื่อประกอบการผลิตสื่อโดยการหาข้อมูลต่างๆ จากทางอินเทอร์เน็ต และสอบถามพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูล

3. การออกแบบโปสเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.17 การออกแบบโครงร่างภาพช่องทางการติดต่อ (contact us)

## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงาน

ผลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล เรื่องการออกแบบสื่อโฆษณาสินค้าของบริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด มีรายละเอียด ดังนี้

#### 1.ออกแบบโปสเตอร์ รองเท้า Xiaomi ลดราคาตามโปรโมชั่น



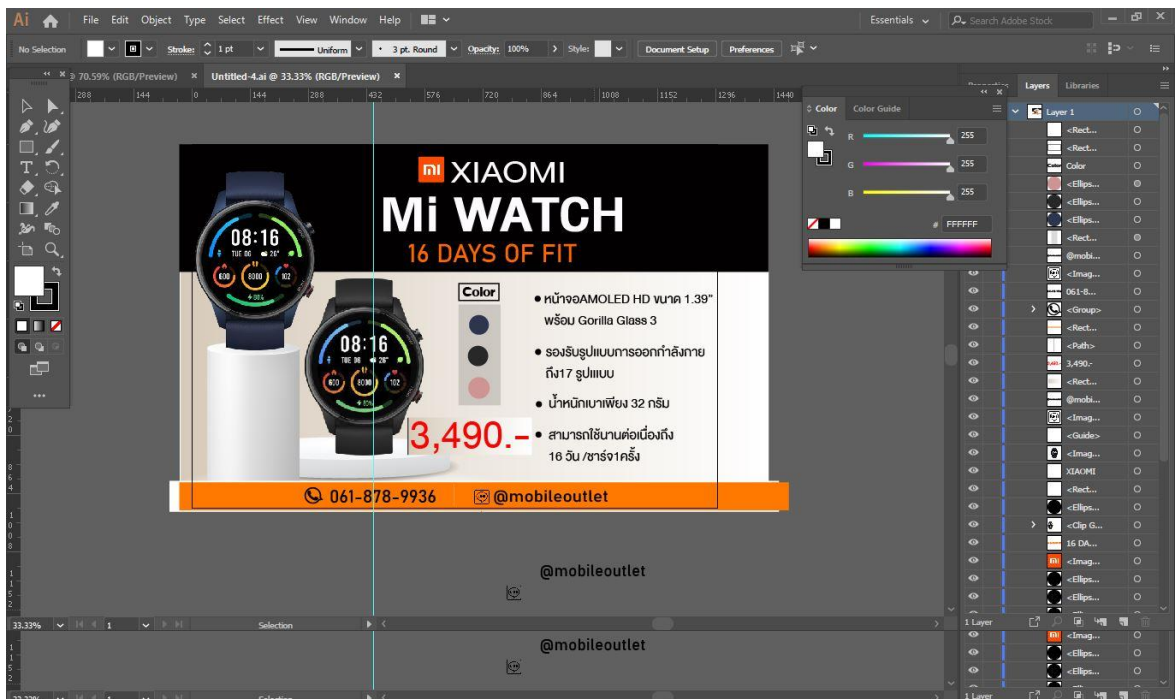
ภาพที่ 4.1 การออกแบบโปสเตอร์รองเท้า Xiaomi ในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

การออกแบบภาพโปสเตอร์สินค้ารองเท้าของแบรนด์ Xiaomi เพื่อใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลแก่ลูกค้า เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา โปรแกรม Adobe Illustrator CC



ภาพที่ 4.2 ชิ้นงานจากการพัฒนา

## 2.ออกแบบโปสเตอร์ นาฬิกา Xiaomi Mi Watch Fit



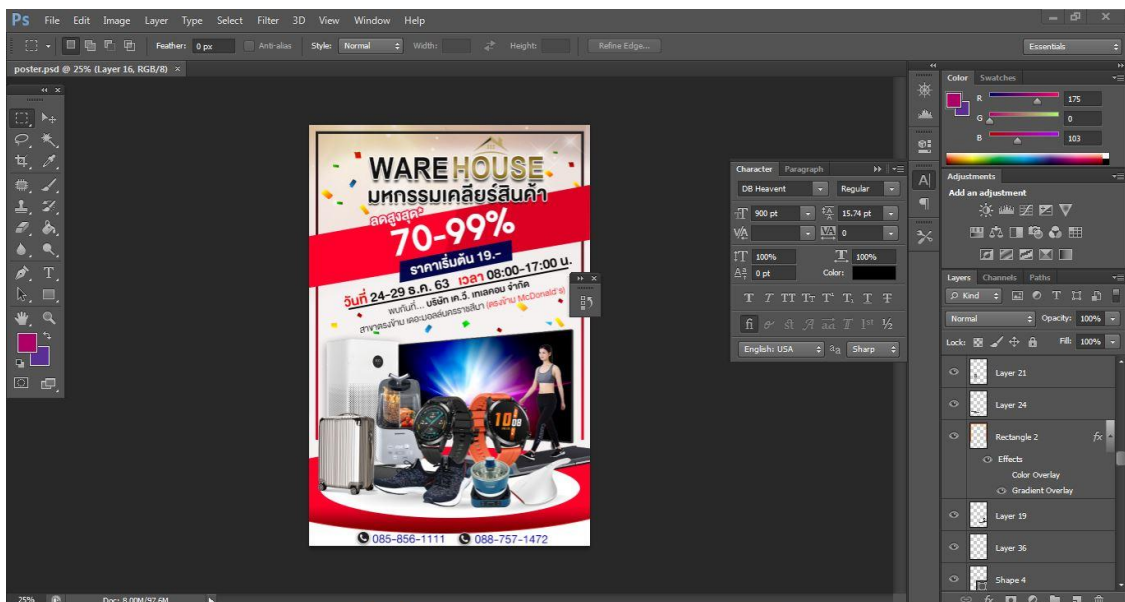
ภาพที่ 4.3 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

การออกแบบภาพโปสเตอร์สินค้านาฬิกา Xiaomi Mi Watch Fit เพื่อใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลแก่ลูกค้า เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา โปรแกรม Adobe Illustrator CC



ภาพที่ 4.4 ชิ้นงานจากการพัฒนา

### 3.ออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์สินค้า งานมหกรรมเคลียร์สินค้า



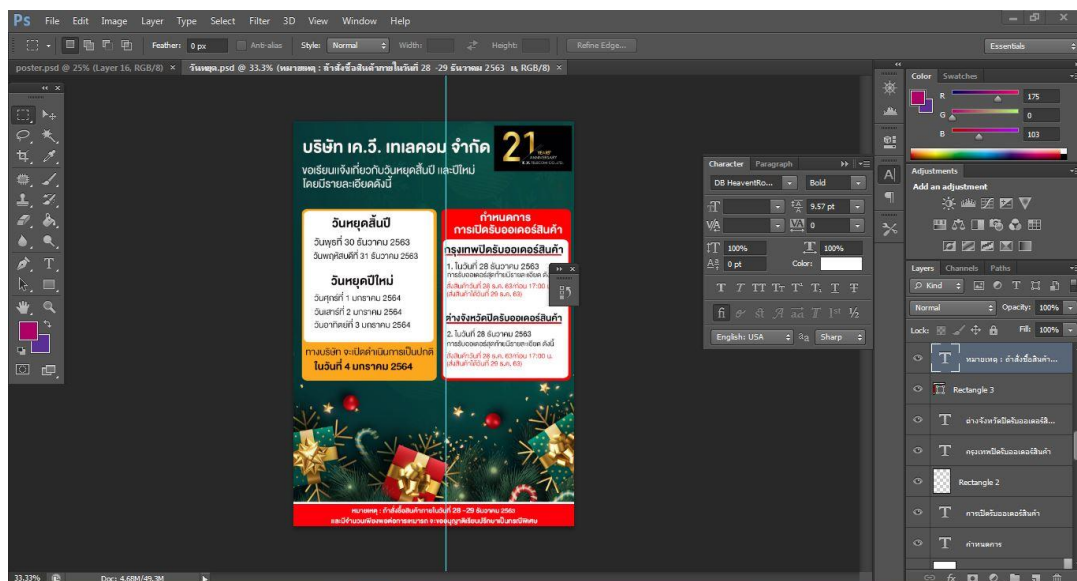
ภาพที่ 4.5 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

การออกแบบภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์สินค้า งานมหกรรมเคลียร์สินค้าเพื่อใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลแก่ลูกค้า เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา โปรแกรม Adobe Photoshop CS6



ภาพที่ 4.6 ชิ้นงานจากการพัฒนา

#### 4.ออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์วันหยุดเทศกาลปีใหม่ และวันเปิดทำการ



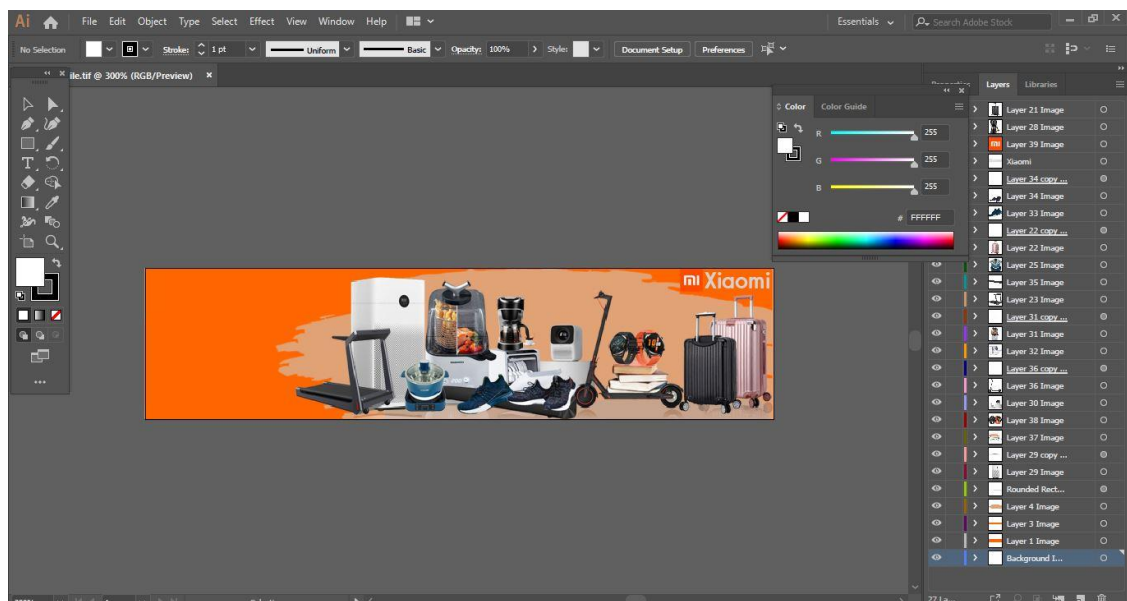
ภาพที่ 4.7 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

การออกแบบภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์วันหยุดเทศกาลปีใหม่ และวันเปิดทำการของบริษัท เพื่อใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์แจ้งข่าวสารให้แก่ลูกค้าและพนักงานในบริษัท



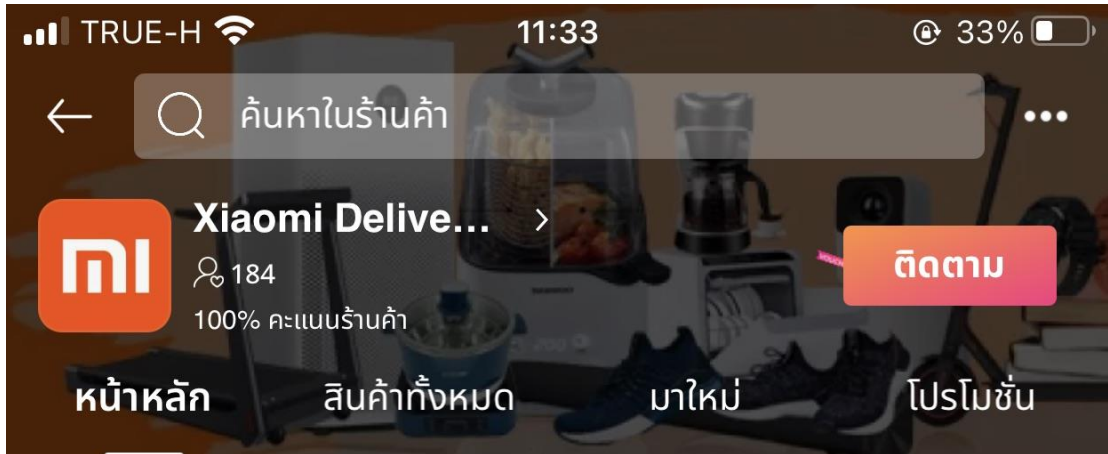
ภาพที่ 4.8 ชิ้นงานจากการพัฒนา

## 5.ออกแบบภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้า Xiaomi



ภาพที่ 4.9 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

การออกแบบภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้า Xiaomi เพื่อใช้เป็นสื่อเพื่อดึงดูดความสนใจกับร้านค้าและเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกซื้อสินค้าในร้านค้าออนไลน์(LAZADA)ที่ทางบริษัทเพิ่มช่องทางการขายสินค้าขึ้นมา



ภาพที่ 4.10 ชิ้นงานจากการพัฒนา

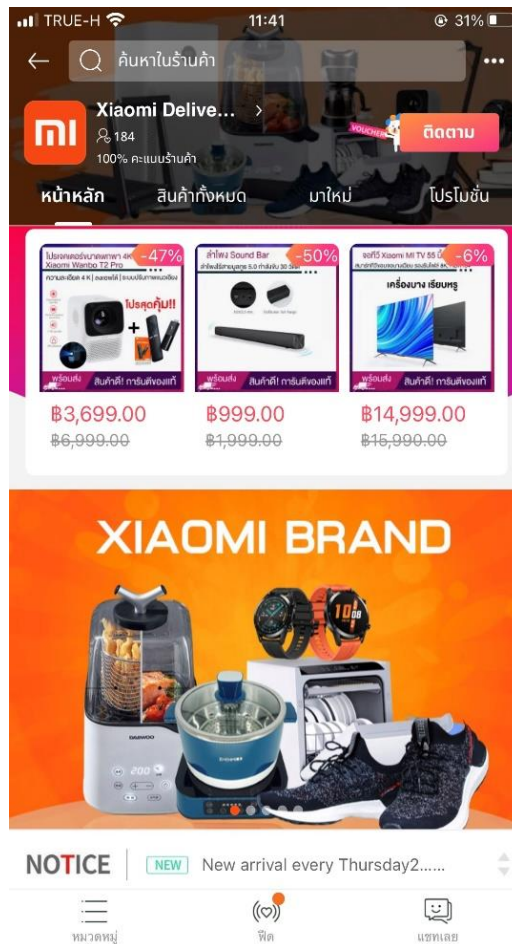
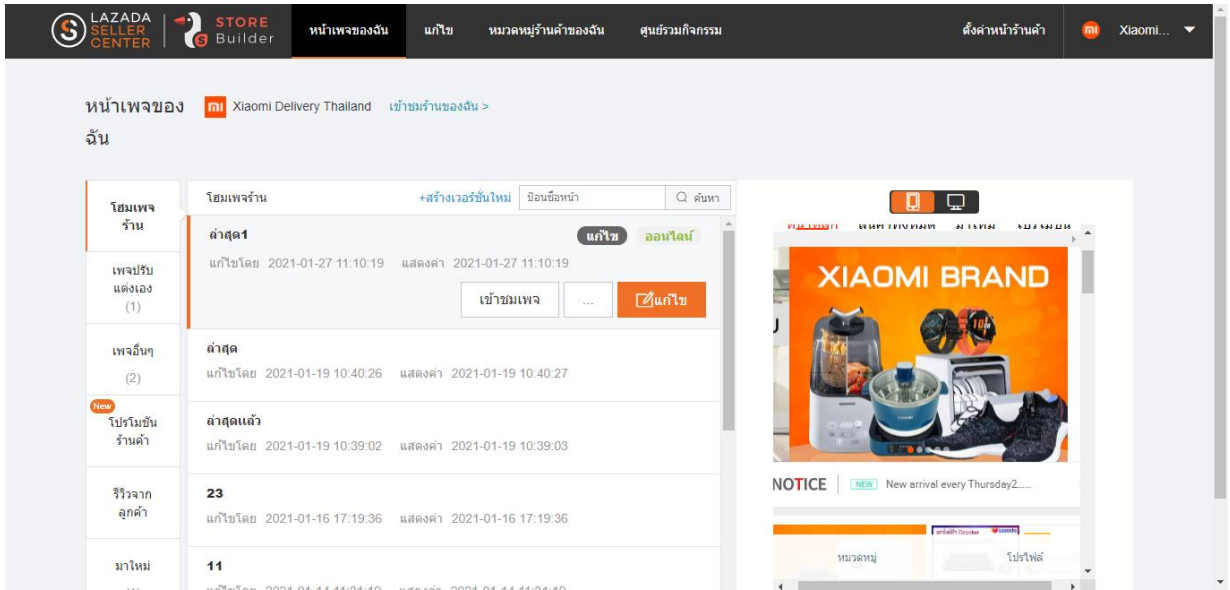
## 6.ออกแบบภาพแบนเนอร์สไลด์ประชาสัมพันธ์สินค้า Xiaomi



ภาพที่ 4.11 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

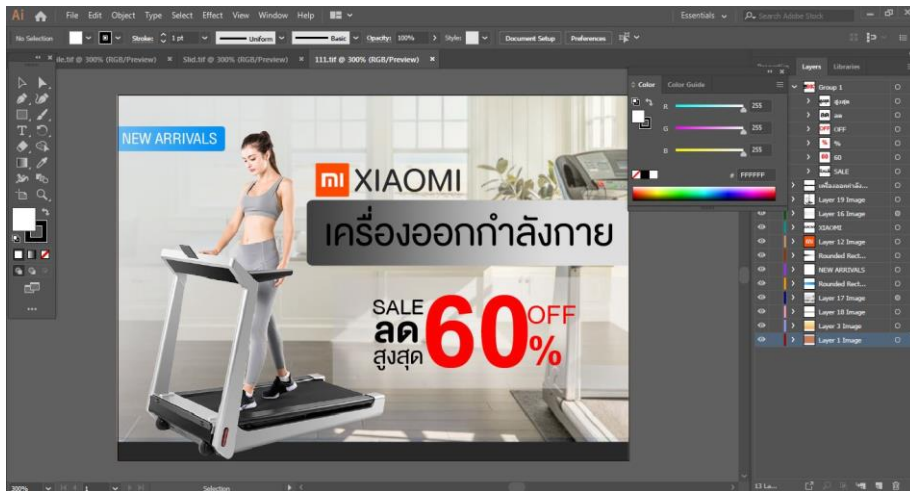
การออกแบบภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้า Xiaomi เพื่อใช้เป็นสื่อเพื่อดึงดูดความสนใจกับร้านค้าและเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกซื้อสินค้าในร้านค้าออนไลน์ (LAZADA) ที่ทางบริษัทเพิ่มช่องทางการขายสินค้าขึ้นมา





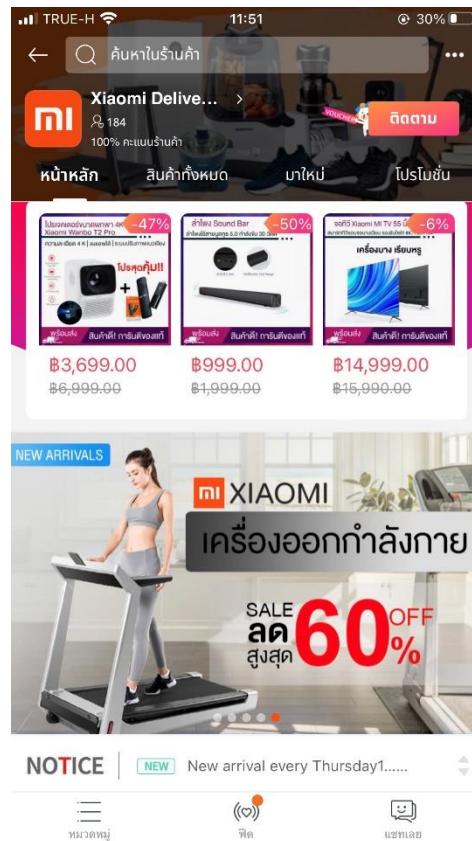
ภาพที่ 4.12 ชิ้นงานจากการพัฒนา

## 7.ออกแบบภาพแบนเนอร์สไลด์ประชาสัมพันธ์สินค้า Xiaomi



ภาพที่ 4.13 ภาพการออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

การออกแบบภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้า Xiaomi เพื่อใช้เป็นสื่อเพื่อดึงดูดความสนใจกับร้านค้าและเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกซื้อสินค้าในร้านค้าออนไลน์ (LAZADA) ที่ทางบริษัทเพิ่มช่องทางการขายสินค้าขึ้นมา



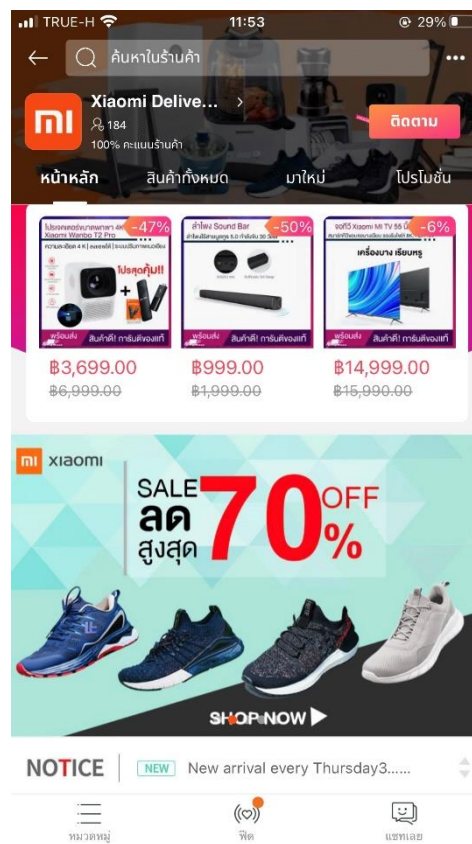
ภาพที่ 4.14 ชิ้นงานจากการพัฒนา

## 8. ออกแบบภาพแบนเนอร์สไลด์ประชาสัมพันธ์สินค้า Xiaomi



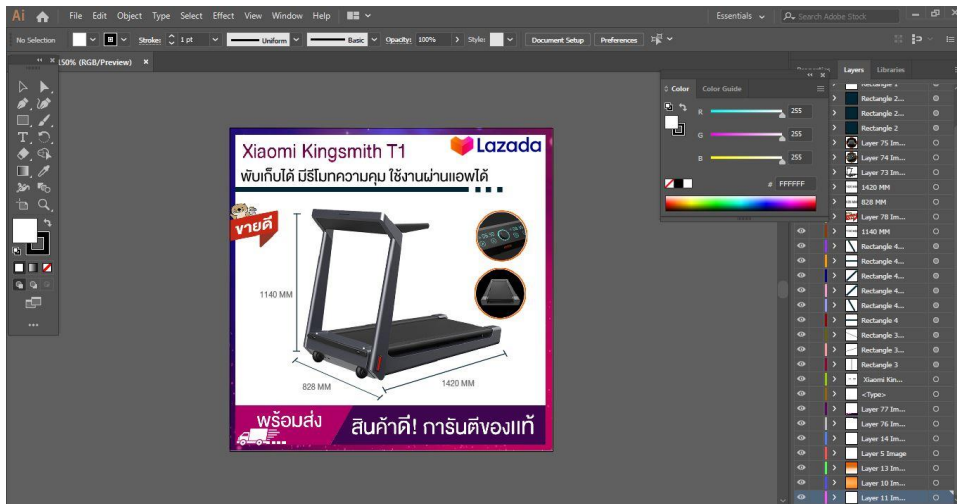
ภาพที่ 4.15 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

การออกแบบภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้า Xiaomi เพื่อใช้เป็นสื่อเพื่อดึงดูดความสนใจกับร้านค้าและเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกซื้อสินค้าในร้านค้าออนไลน์ (LAZADA) ที่ทางบริษัทเพิ่มช่องทางการขายสินค้าขึ้นมา



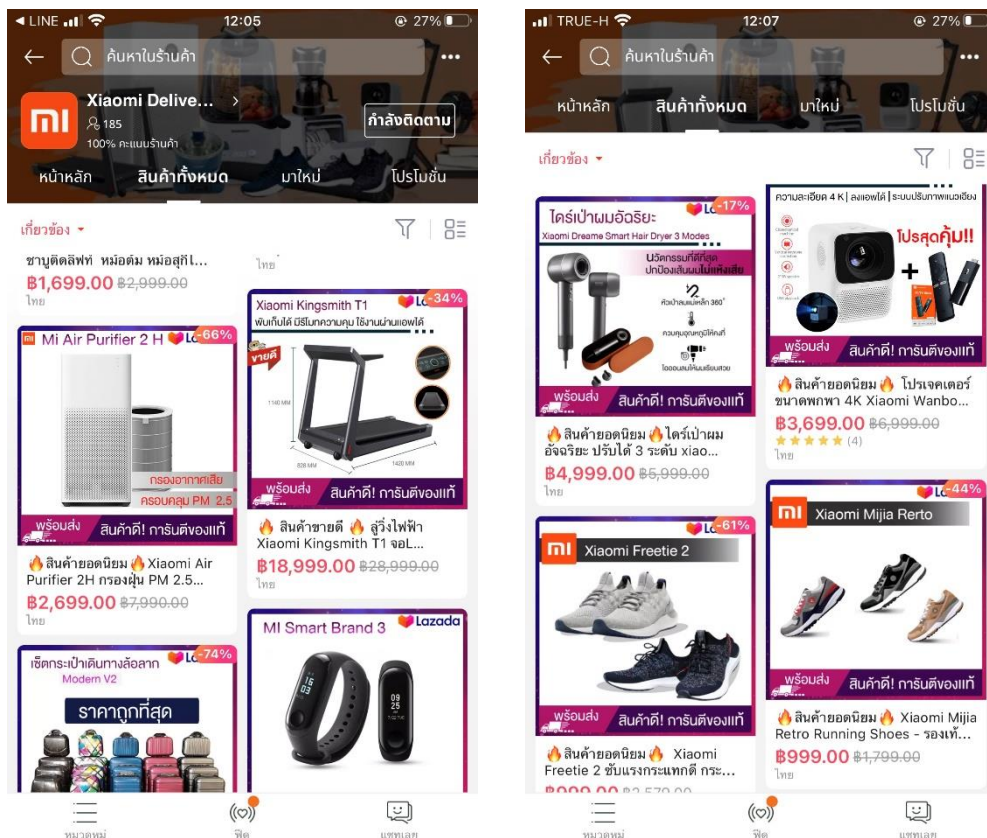
ภาพที่ 4.16 ชิ้นงานจากการพัฒนา

## 9.ออกแบบภาพสินค้า Xiaomi ในระบบ LAZADA



ภาพที่ 4.17 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

การออกแบบภาพสินค้า Xiaomi เพื่อใช้ให้ข้อมูลสินค้าแก่ลูกค้าที่เข้ามาเลือกซื้อสินค้าในร้านค้าออนไลน์ (LAZADA) ที่ทางบริษัทเพิ่มช่องทางการขายสินค้าขึ้นมา



ภาพที่ 4.18 ชิ้นงานจากการพัฒนา

## 10. ออกแบบโลโก้ ร้านขายโทรศัพท์ของบริษัทเค.วี.เทลคอมจำกัด



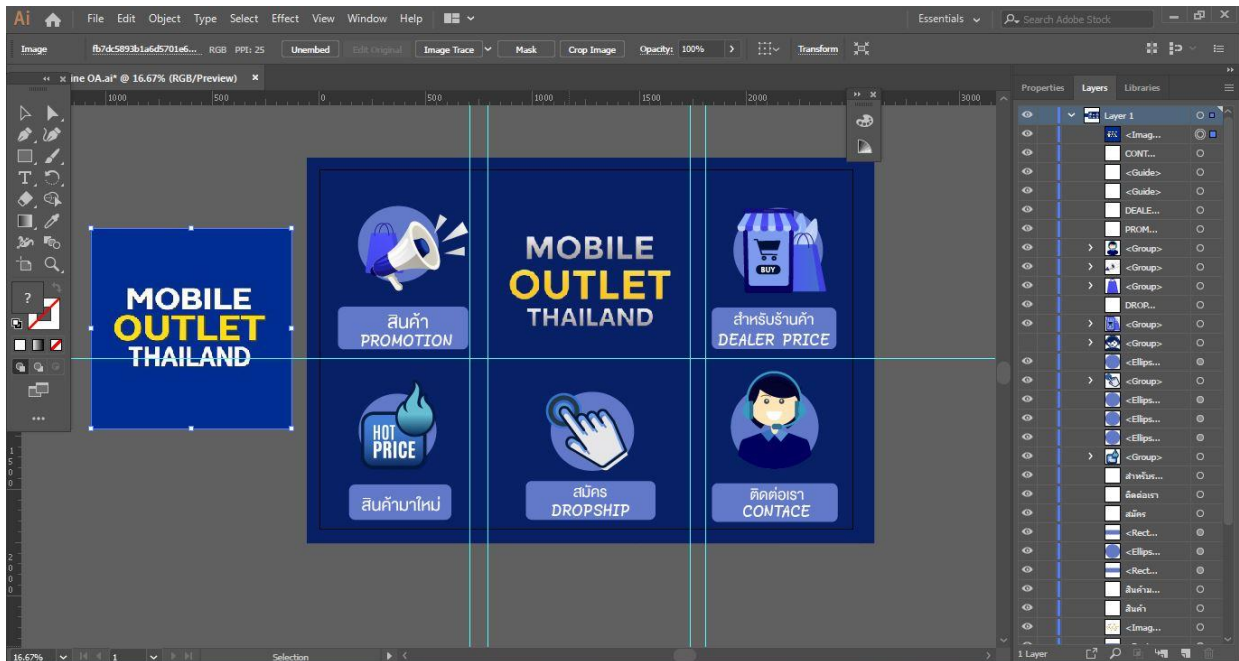
ภาพที่ 4.19 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

การออกแบบโลโก้ ร้านขายโทรศัพท์ของบริษัทเค.วี.เทลคอมจำกัด เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ประจำร้านของทางบริษัทที่ได้มีการเปิดร้านขายโทรศัพท์



ภาพที่ 4.20 ชิ้นงานจากการพัฒนา

## 11. ออกแบบภาพ Rich Menu LINE Official Account



ภาพที่ 4.21 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

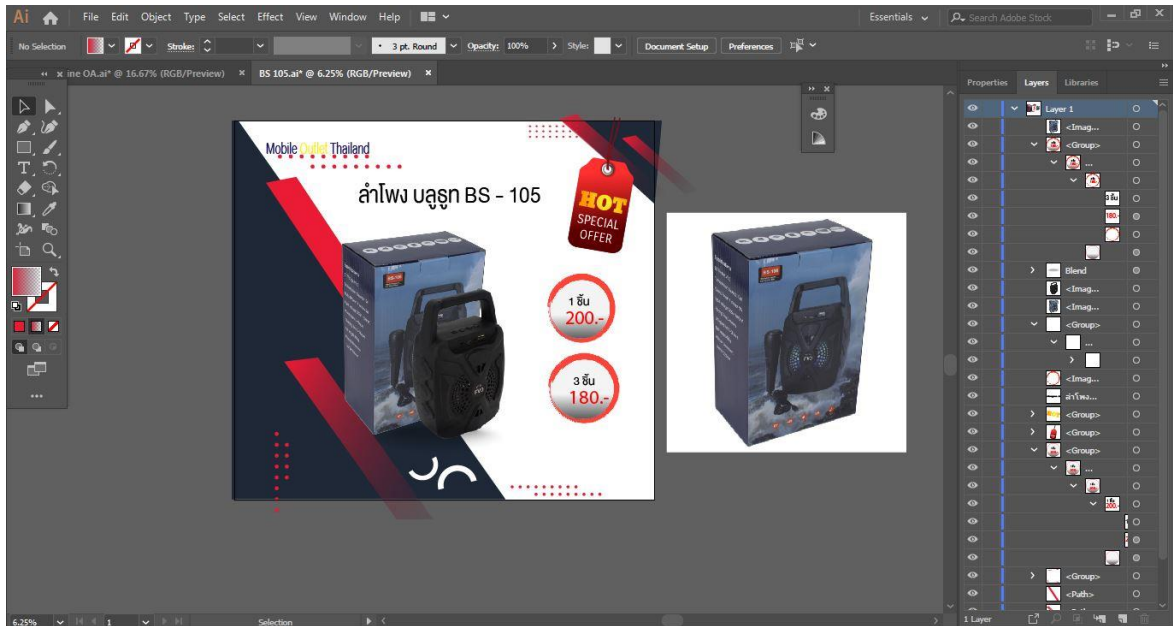
การออกแบบภาพ Rich Menu LINE Official Account เพื่อใช้เป็นการเปิดร้านค้าใน LINE Official Account และให้ข้อมูลแก่ลูกค้า เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทางบริษัทสร้างขึ้นมาในการขายสินค้า



ภาพที่ 4.22 ชิ้นงานจากการพัฒนา

## 12.ออกแบบภาพสินค้าแยกตามหมวดหมู่ Rich Menu (LINE Official Account)

-ประเภทสินค้าขายดี



ภาพที่ 4.23 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

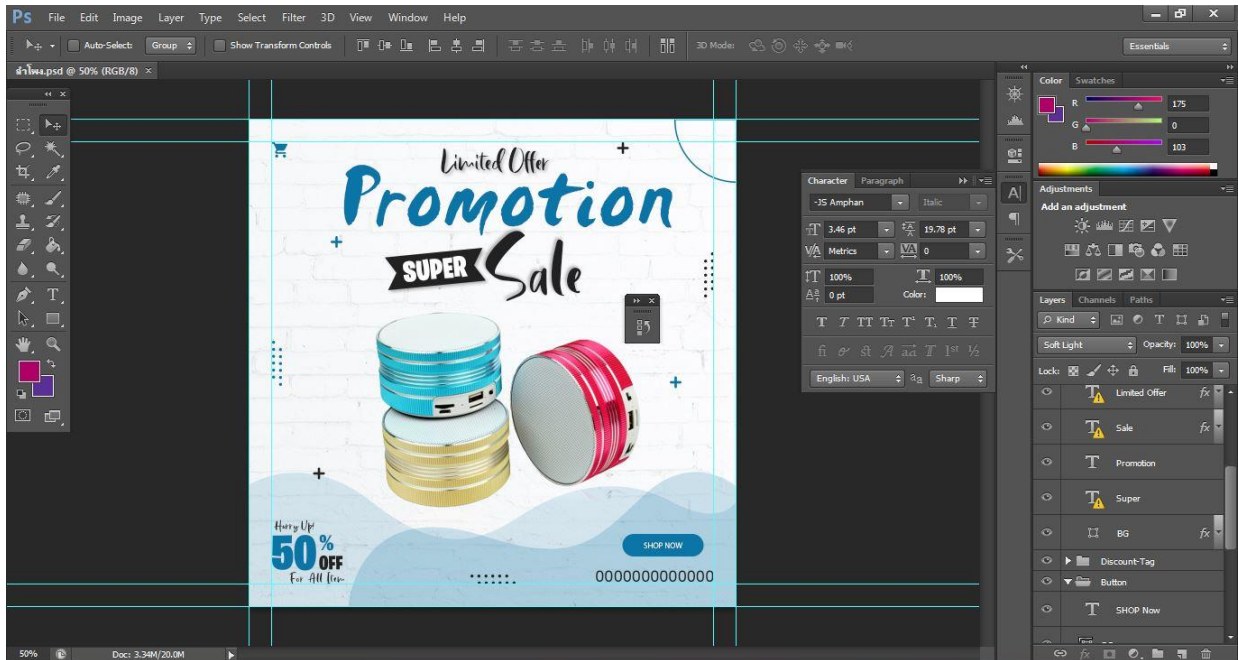
การออกแบบภาพ Rich Menu LINE Official Account เพื่อใช้เป็นการเปิดร้านค้าใน LINE Official Account และให้ข้อมูลแก่ลูกค้า เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทางบริษัทสร้างขึ้นมาในการขายสินค้า



ภาพที่ 4.24 ชิ้นงานจากการพัฒนา

### 13. ออกแบบภาพสินค้าแยกตามหมวดหมู่ Rich Menu (LINE Official Account)

-ประเภทสินค้าโปรโมชั่น



ภาพที่ 4.25 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator CC

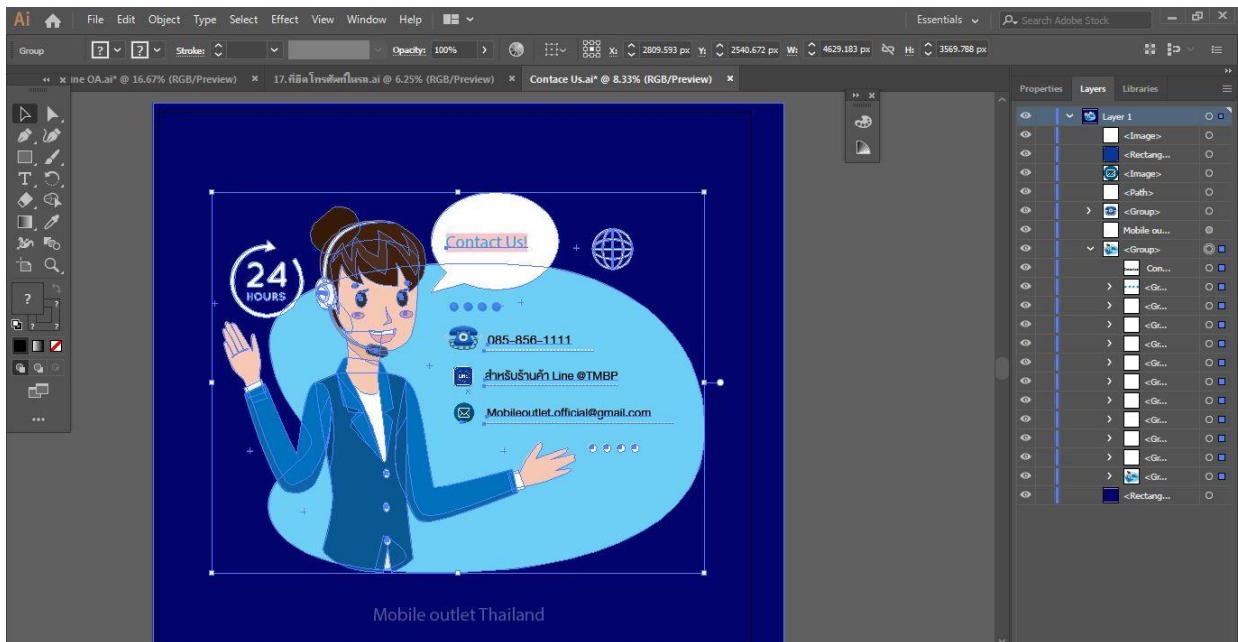
การออกแบบภาพ Rich Menu LINE Official Account เพื่อใช้ในการเปิดร้านค้าใน LINE Official Account และให้ข้อมูลแก่ลูกค้า เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทางบริษัทสร้างขึ้นมาในการขายสินค้า เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา โปรแกรม Adobe Illustrator CC



ภาพที่ 4.26 ชิ้นงานจากการพัฒนา

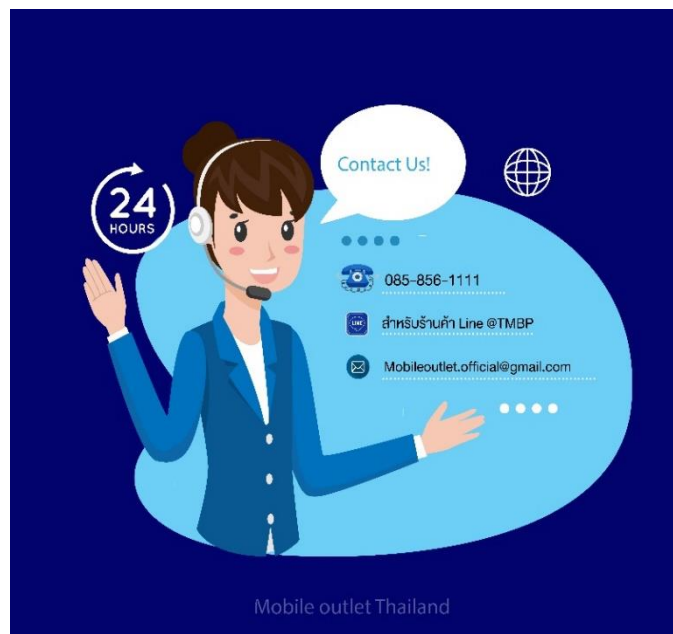


## 14. ออกแบบภาพติดต่อเรา (Contact us.)



ภาพที่ 4.27 การออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

การออกแบบภาพ ติดต่อเรา (Contact us.) เพื่อใช้เป็นช่องทางให้กับลูกค้าในการติดต่อร้านค้าใน LINE Official Account ข้อมูลที่ใช้ในการติดต่อดังภาพนี้



ภาพที่ 4.28 ภาพชิ้นงานจากการพัฒนา

## บทที่ 5

### สรุปผลการปฏิบัติงานและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการที่ผู้ศึกษาได้รับมอบหมายปฏิบัติงานโครงการสหกิจศึกษาที่บริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ตั้งแต่วันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ถึง วันที่ 19 มีนาคม พ.ศ. 2564 เสร็จสิ้นแล้วนั้น ทำให้รู้จักการใช้ชีวิตในการทำงานและมีระเบียบ การตรงต่อเวลามากยิ่งขึ้น ได้เรียนรู้กับประสบการณ์จริง ทั้งในบริษัทและนอกบริษัท ได้มีการทำงานอย่างเป็นระบบ และทำงานกันอย่างเต็มที่ ได้แก้ไขเหตุการณ์เฉพาะ หนาได้พบเจอสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้นมากมาย จึงทำให้เรียนรู้ว่าการทำงานจริงไม่ได้แค่เหมือน ในห้องเรียนที่มีมาอาจที่จะต้องแก้ไขต่างๆในสถานการณ์นั้นทันที ทำให้มีความรับผิดชอบ ทำงานได้อย่างรอบครอบ และมีความตรง ต่อเวลาต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมากยิ่งขึ้น

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การออกแบบสื่อโฆษณาสินค้าของ บริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัดได้เรียนรู้ถึงขั้นตอนการออกแบบ Artwork Design ออกแบบภาพชิ้นงานต่างๆ และการคิด Content ต่างๆเพื่อใช้ประกอบในการขายสินค้าในช่องทางออนไลน์ สำหรับงาน e-commerce รวมไปถึงเครื่องโปรแกรมต่างๆใช้ในการทำของบริษัท และได้ใช้ความรู้ในการออกแบบ ได้ฝึกทักษะการตัดต่อโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ฯลฯ ได้อย่างเต็มที่ โดยใช้ความรู้จากประสบการณ์ที่ได้ศึกษามา นำมาใช้ปฏิบัติงานจริง ซึ่งในการปฏิบัติงานนั้นอาจจะมีบางครั้งที่การออกแบบงานไม่ตรงกับความต้องการของพนักงานที่ปรึกษา จึงทำให้เราต้องนำชิ้นงานมาแก้ไขและปรับปรุงเพื่อพัฒนาทักษะ ในการออกแบบต่อไป และได้มีการประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เคยเรียนรู้มาจากมหาวิทยาลัย การเรียนรู้จากพนักงานที่ปรึกษาและเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

#### 5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจ

5.2.1 อุปกรณ์ของหน่วยงานบางอย่างไม่มีในการเรียนการสอนจากมหาวิทยาลัย จึงทำให้เป็นปัญหาต่อการใช้งาน จึงควรที่จะเรียนรู้อุปกรณ์ใหม่ๆจากพนักงานรุ่นพี่ เพื่อให้การทำงานราบรื่นไม่มีปัญหา

5.2.2 ในการใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆในบริษัท คอนข้างประหยัดมากทำให้การใช้งานบางครั้งต้องลดจำนวนลงคุณภาพของงานจึงไม่ดีเท่าที่ควร

5.2.3 ในบางครั้งมีการเรียกใช้งานซ้ำซ้อนกันจึงทำให้สับสนในการออกปฏิบัติงาน จึงควรที่จะจัดเวลาในการทำงานให้ดีและปรึกษากับหัวหน้าเพื่อจะให้ไม่โดนเรียกตัวซ้ำซ้อนกันอีก

5.2.4 ในสังคมการทำงาน พนักงานรุ่นพี่ บางคนก็ไม่ค่อยมีความอภัยเลย ทำให้การทำงานด้วยคอนข้างยาก จึงควรปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากพนักงานที่ปรึกษา และเข้าหาและพูดคุยกับพนักงานรุ่นพี่ใหม่มากขึ้น

### 5.3 สรุปผลรายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา

โครงการสหกิจศึกษาเรื่อง “การออกแบบกราฟิกเพื่อการโฆษณาสินค้าของบริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด”

มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคือ

- 1 เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของตำแหน่งกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) ของบริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด
- 2 เพื่อเป็นการผลิตงานกราฟิกสื่อโฆษณาสินค้าในการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์
3. เพื่อศึกษาวิธีการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อใช้ในการออกแบบภาพกราฟิกเพื่อการโฆษณาซึ่งผลของการจัดทำโครงการได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีสามารถที่จะผลิต โปสเตอร์ และป้ายโฆษณา เป็นต้นและนำไปใช้ได้จริงซึ่งนับได้ว่าเป็นการสร้างประโยชน์ให้แก่สถานประกอบการ

### 5.4 ข้อเสนอแนะโครงการสหกิจศึกษา

ผู้จัดทำยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของวิธีการในการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา ซึ่งควรที่จะต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อที่จะทำให้การจัดทำโครงการนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งควรที่จะเตรียมความพร้อมในการจัดทำโครงการให้มากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะทำให้การจัดทำโครงการเสร็จสิ้นลงตามกำหนดเวลา

### 5.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

#### 5.5.1. ประโยชน์ต่อตนเอง

- 1.1 ประสบการณ์วิชาชีพตามสาขาวิชาที่เรียนเพิ่มเติมจากห้องเรียน
- 1.2 เรียนรู้และพัฒนาตนเอง ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น รับผิดชอบ และมั่นใจในตนเองมากขึ้น ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่พึงประสงค์ของสถานประกอบการ
- 1.3 เรียนรู้และมีทักษะต่างๆ ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน
- 1.4 เกิดทักษะการสื่อสารข้อมูล (Communication Skill)
- 1.5 ได้รับค่าตอบแทนการปฏิบัติงาน (ตามความเหมาะสมและตามเกณฑ์ที่สถานประกอบการกำหนด)
- 1.6 สามารถเลือกสายอาชีพได้ถูกต้องตรงตามความถนัดของตนเอง
- 1.7 เป็นบัณฑิตที่มีศักยภาพในการทำงานมากขึ้นและมีโอกาสได้รับการเสนองานก่อนสำเร็จการศึกษา

#### 5.5.2. ประโยชน์ต่อสถานประกอบการ

2.1 เป็นการเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีโดยการแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร (Corporate Social Responsibility : CSR)

2.2 เป็นวิธีการหนึ่งในการสรรหาพนักงานประจำที่มีความรู้ความสามารถตรงกับตำแหน่งงานโดยอาจลดเวลาในการสอนงานและการทดลองงานลงได้

2.3 ลดการจ้างงาน โดยสามารถให้นักศึกษาสหกิจศึกษาซึ่งเป็นนักศึกษาที่มีความรู้ทางวิชาการเพียงพอระดับหนึ่งเข้าปฏิบัติงานทดแทนพนักงานที่ขาดไปหรือเป็นผู้ช่วยพนักงานและให้ค่าตอบแทนที่พอเหมาะกับลักษณะงาน โดยเป็นไปตามนโยบายของสถานประกอบการนั้นๆ

2.4 มีนักศึกษาที่มีความกระตือรือร้นและมีความพร้อมทางวิชาการช่วยปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา

2.5 พนักงานประจำมีเวลามากขึ้นที่จะปฏิบัติงานในหน้าที่อื่นที่มีความยากและสำคัญมากกว่า

2.6 คณาจารย์กับนักศึกษาได้มีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาให้กับสถานประกอบการซึ่งเป็นการลดภาระงานภายในขององค์กร

2.7 เกิดความร่วมมือทางวิชาการระหว่างผู้บริหารสถานประกอบการกับคณาจารย์ของมหาวิทยาลัยอย่างต่อเนื่อง

2.8 เกิดความสัมพันธ์อันดีและความร่วมมือทางวิชาการกับสถานศึกษา ซึ่งจะเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กรในด้านของการส่งเสริมสนับสนุนทางการศึกษา

2.9 สถานประกอบการที่รับนักศึกษาสหกิจศึกษาจะได้รับสิทธิประโยชน์ทางภาษีโดยตรง (หักค่าใช้จ่าย 2 เท่า) ภายใต้กฎหมายได้แก่

มาตรา 33 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาฝีมือแรงงาน พ.ศ. 2545 มาตรา 5 แห่งพระราชกฤษฎีกาออกตามความในประมวลรัษฎากรว่าด้วยการยกเว้นรัษฎากร (ฉบับที่ 437) พ.ศ. 2548 (ซึ่งออกเพื่อรองรับมาตรา 33 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาฝีมือแรงงาน พ.ศ. 2545) ซึ่งได้แก่ค่าใช้จ่ายดังต่อไปนี้

- 1) ค่าเบี้ยประกันอุบัติเหตุ
- 2) ค่าตอบแทนที่จ่ายให้แก่นักศึกษาสหกิจศึกษาตามที่กำหนดไว้ในสัญญาแต่ไม่ต่ำกว่าครึ่งหนึ่งของอัตราค่าจ้างขั้นต่ำสูงสุด
- 3) ค่าสวัสดิการ เช่น เงินรางวัล ค่าอาหาร ค่าที่พัก ค่าเดินทางระหว่างจังหวัดค่าเครื่องแบบ เป็นต้น ทั้งต้องระบุรายการเหล่านี้ไว้ในแบบเสนองานสหกิจศึกษา (สก.ค 01)
- 4) ค่าวัสดุอุปกรณ์เฉพาะที่ใช้ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและไม่รวมกับที่ใช้ในการประกอบกิจการปกติของสถานประกอบการโดยจะต้องระบุรายการ จำนวนและราคาของวัสดุอุปกรณ์นั้นให้ชัดเจน

5) ค่าวิทยากรภายนอกที่จ้างมาเฉพาะเพื่อฝึกอบรมนักศึกษาสหกิจศึกษาและนอ กจากนั้น สถานประกอบการจะได้รับสิทธิประโยชน์จากทางภาษี (หักค่าใช้จ่าย 2 เท่า) ด้วยการบริจาคเงินหรือทรัพย์สินให้แก่สถานประกอบการของรัฐภายใต้กฎหมาย 2 ฉบับ ได้แก่

- พระราชกฤษฎีกาออกตามความในประมวลรัษฎากรว่าด้วยการยกเว้นรัษฎากร (ฉบับที่ 420) พ.ศ. 2547

- พระราชกฤษฎีกาออกตามความในประมวลรัษฎากรว่าด้วยการยกเว้นรัษฎากร (ฉบับที่ 476) พ.ศ. 2551

### 5.5.3. ประโยชน์ต่อมหาวิทยาลัย

3.1 คณาจารย์และผู้บริหารของคณะสามารถกำหนด หรือพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยและสอดคล้องตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบัน

3.2 เป็นการเพิ่มศักยภาพของอาจารย์และเพิ่มประสบการณ์ในภาคปฏิบัติและสามารถนำปัญหาที่เกิดขึ้นมาประยุกต์ พัฒนา กับการเรียนการสอนภายในห้องเรียนได้

3.3 อาจารย์สามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับมาบูรณาการกับการทำงานวิจัยได้

### บรรณานุกรม

นภัสวรรณ คำ รงธรรม, สโรชา อินชากองและอนุสรณ์ มนกลาง. (2558). **หลักการออกแบบกราฟิก**. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/karxxkbaebkra/hlak-kar-karxxkbaeb-krafik>

รัตนา สายคณิต. (2562). **การบริหารโครงการ : แนวทางสู่ความสำเร็จ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

**ทฤษฎีการสร้างงานกราฟิก. (2551)**. เข้าถึงได้จาก <https://jokung.wordpress.com/2008/12/14/jaruwan-wan-suttimusig>. (2553). **ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์** เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/417795>

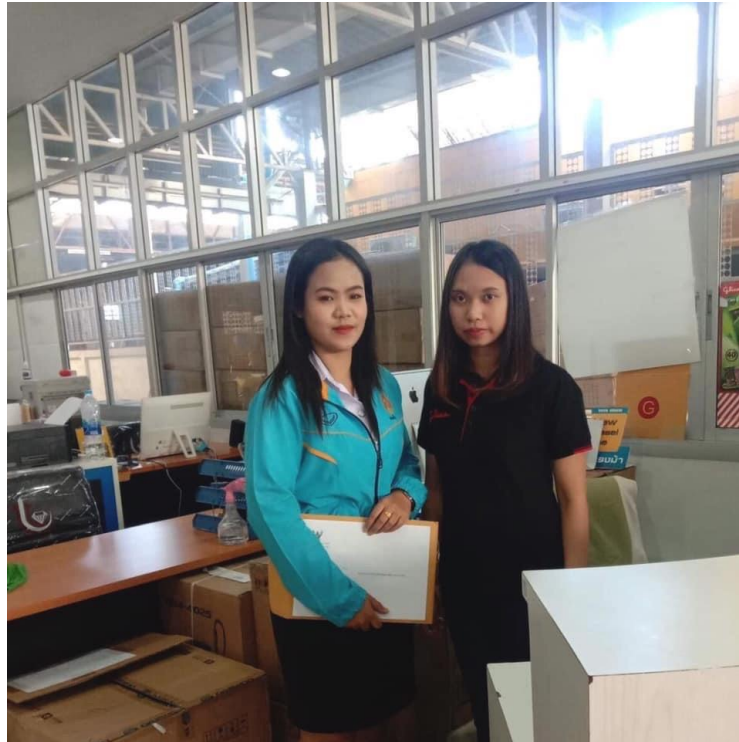
**การสร้างสรรค์สื่อ (Creative Media)**. ในการสร้างสรรค์หรือการเลือกสื่อโฆษณาในทุก ๆ ขอความที่นำเสนอต้องเลือกช่องทางสื่อที่มีความเหมาะสมกับข้อความที่ต้องการจะนำเสนอ (William, Sandra, John & May, 2007, p. 6)

ชัยรัตน์อัศวางกูร. (2548). **ออกแบบให้โดนใจ**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่ : สำนักพิมพ์วิฑูริย์บุ๊คส์. ปาพจน์ หนูนกั๊กดี. (2553). **Graphic design principles second edition : หลักการและกระบวนการออกแบบงาน**

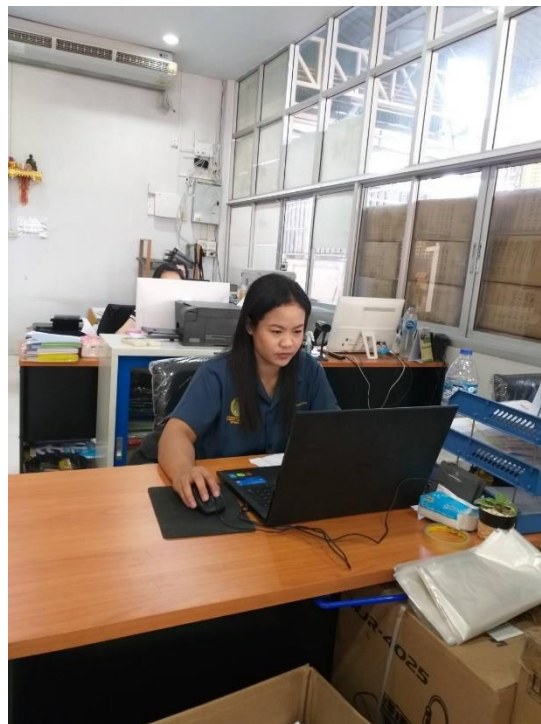
**กราฟิกดีไซน์**. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ไอดีซีพีริเมียร์.

พรเทพ เลิศเทวศิริ. (2545). **Design education 1 : รวมบทความและรายงานการวิจัยศาสตร์แห่งการออกแบบ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาคผนวก

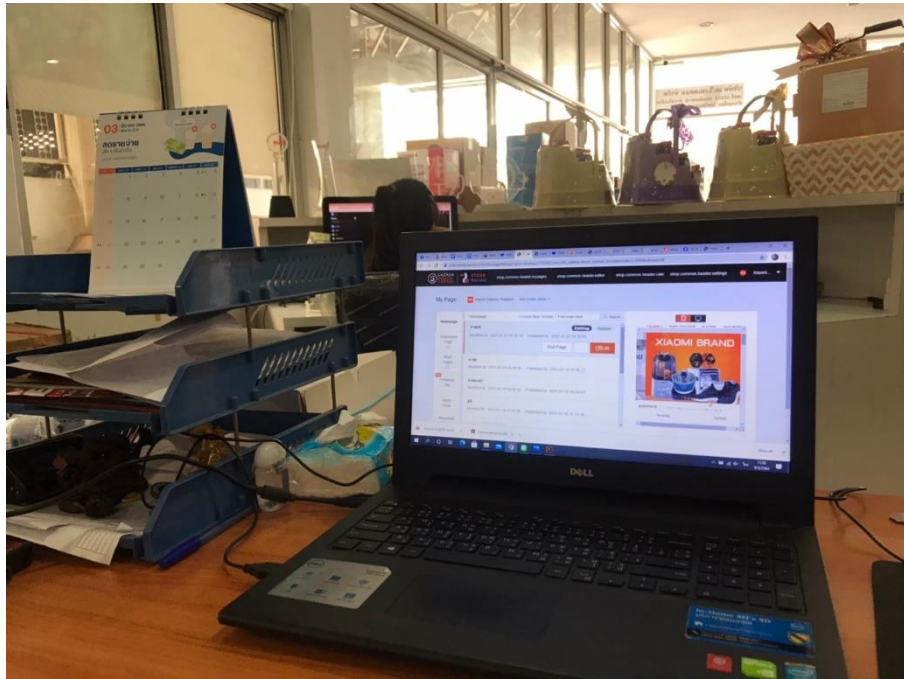


พนักงานที่ปรึกษา



ทำงานหลังจากที่ได้รับมอบหมายงาน





การทำงานที่ได้ออกแบบไว้ทั้งหมดเข้ามาจัดตกแต่งหน้าร้าน  
ในระบบ LAZADA



ภาพภายในห้องทำงาน



รถส่งสินค้าของบริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด



คลังสินค้าของบริษัท เค.วี. เทเลคอม จำกัด

## ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ - นามสกุล นางสาวอรรวรรณ นวลกิ่ง

สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านใหญ่

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านใหญ่พิทยาคม

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบ้านใหญ่พิทยาคม

ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

สถานที่ติดต่อ บ้านเลขที่ 424 หมู่ 8 บ้านใหญ่ ต.ครบุรี อ.ครบุรี จ.นครราชสีมา 30250

โทรศัพท์ 0641033247

E-mail 6040207108@nrru.ac.th หรือ Ployorawun@gmail.com

