ชื่อหัวข้อ การออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัท เอพลัส ไซน์เทค กรุ๊ป จำกัดชื่อ
นักศึกษา นายพงษ์ศักดิ์ ยิ้มเนียม
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์วราพร ดำจับ
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ออกแบบสื่อสาร
พ.ศ. 2563

บทคัดย่อ

จากการจัดทำโครงงานเรื่องการออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัท เอพลัส ไซน์เทค กรุ๊ป จำกัด มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ของ บริษัท เอพลัส ไซน์เทคกรุ๊ป จำกัด 2. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัท เอพลัส ไซน์เทคกรุ๊ปทำให้มีชิ้นงานที่ได้นำไปใช้จริง 8 ชิ้นงาน

ขั้นตอนการดำเนินงานคือ 1. ขั้นตอนการวางแผน (Plan) เริ่มตั้งแต่การรับงานที่ได้รับมอบหมายจากพี่เลี้ยงโดยพี่เลี้ยงจะบอกรายละเอียดงานของ ให้เราทราบว่าลูกค้าต้องการงานแบบไหนรูปแบบใด เมื่อได้ข้อมูลครบแล้วเราจึงนำมาเขียนลงใบ รับงานของบริษัท เอพลัส ไซน์เทค กรุ๊ป จำกัด หรือสมุดบันทึกของเรา พร้อมทั้งบอก รายละเอียดข้อมูลของลูกค้า เช่น เบอร์โทรศัพท์ อีเมล์ เพื่อสะดวกในการติดต่อกับลูกค้าภายหลังเมื่อ ผ่านไปสักระยะเราจะได้รับงานกับลูกค้าโดยตรง 2. ขั้นตอนการออกแบบ (Do) 2.1 การจัดเรียงรูปแบบ ขั้นตอนการนำข้อมูลที่ได้รับจากลูกค้าหรือพี่เลี้ยงข้างต้นใน ขั้นตอนการวางแผนนั้นมาจัดเรียงรูปแบบ โดยกำหนดตำแหน่งของส่วนต่าง ๆของชิ้นงานไว้อย่าง ชัดเจนภายในโปรแกรม Adobe Illustrator CC ว่าข้อความและภาพควรอยู่ตรงไหน ก่อนการลงมือ ทำชิ้นงานจริงเพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบต่อไป 2.2 การคัดเลือกรูปภาพและข้อความประกอบ ขั้นตอนการจัดเตรียมรูปภาพและ ข้อความที่จะนำมาใส่ไว้ในผลงานโดยภาพและข้อความต้องมีความเกี่ยวข้องกับชิ้นงานนั้น ๆ และ สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน 2.3 การออกแบบกราฟิก ขั้นตอนการนำภาพและข้อความทั้งหมดที่เตรียมไว้มาทำการ คัดเลือกอีกครั้งก่อนจะนำมาจัดเรียงไว้ในโปรแกรม Adobe Illustrator CC ตามรูปแบบที่วางไว้ โดยเมื่อจัดเรียงเสร็จแล้วทำการตกแต่งแก้ไขภาพบางส่วนเพื่อความสมบูรณ์และสวยงามของ ชิ้นงานภายใต้ความต้องการของลูกค้า 3. ขั้นตอนการตรวจสอบ (Check) หลังจากที่ออกแบบเรียบร้อยแล้ว จึงส่งแบบให้ลูกค้าตรวจสอบความถูกต้อง ถ้ามีการ แก้ไขผู้ปฏิบัติงานต้องดำเนินการแก้ไขแล้วส่งแบบให้ลูกค้าตรวจอีกครั้งเพื่อยืนยันแบบในการ จัดพิมพ์ในขั้นตอนต่อไป 4. ขั้นตอนการผลิตและจัดพิมพ์

SPU CHONBURI

(Action) การปริ้นหรือพิมพ์โดยการส่งไฟล์งานไปให้ฝ่ายปริ้นและผลิตชิ้นงานให้ออกมาในรูปแบบต่างๆ ต่อไป โดยส่วนใหญ่งานที่ออกแบบจะเป็นงานจำพวกป้ายไวนิล ร้านอาหาร โทนสีที่ใช้จะไปทางโทนอ่อน เช่น เขียวตอง ชมพู เป็นต้นเพื่อดึงดูดให้อาหารดูน่ารับประทาน ดูสดใส กระตุ้นให้เกิดการอยากกินอาหารในป้าย

ปัญหาและอุปสรรค ผู้ศึกษามีความชำนาญน้อยในการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และยังไม่สามารถ แก้ไขปัญหาได้ดีเท่าที่ควรทำให้ผลงานล่าช้า ผู้ศึกษายังขาดประสบการณ์ในออกแบบและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ทำให้ต้องปรับแก้ผลงานหลายครั้งวิธีแก้ไขคือทำการศึกษาการใช้โปรแกรมการออกแบบต่างๆ ให้ชำนาญมากยิ่งขึ้น สอบถามข้อมูลจากลูกค้าให้แน่นอน และ หมั่นตรวจทานงานให้เรียบร้อยเพื่อที่จะได้ไม่ ต้องทำการแก้ไขงานหลายๆครั้ง

SPU CHONBURI