

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงนำเสนอแนวความคิดและทฤษฎี วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมถึงนิยามศัพท์ ไว้ในเนื้อหาบทนี้ ตามลำดับ

2.1 แนวคิดในการพัฒนาสื่อ

แนวคิดที่ใช้สำหรับในการศึกษาเพื่อการพัฒนาคู่มือการเรียนการสอน : กรณีศึกษาวิชาการจัดทำแผนธุรกิจ มีดังนี้

ลำดับกระบวนการในการออกแบบ (วิรุณ ตั้งเจริญ 2545) ประกอบด้วย

1) **ขั้นแยกปัญหา (Identify)** ขั้นนี้จำเป็นต้องแยกปัญหาต่าง ๆ พิจารณาปัญหาให้กระจ่างชัด กำหนดเกณฑ์ และข้อจำกัดต่าง ๆ พร้อมกันนั้น ก็ต้องการข้อมูลที่กระจับ

2) **ขั้นเริ่มต้น (Preliminary)** เป็นขั้นการค้นหาความคิดที่มองเห็นได้เป็นรูปธรรมหลาย ๆ รูปแบบสเก็ตซ์หายาบ (Thumbnails) เพื่อระดมและขยายความคิดในวงกว้าง

3) **ขั้นกระจ่างชัด (Refinement)** ขั้นนี้เป็นการคัดเข้ากลุ่ม (Sort) เลือก (Cull) ค้น (Explore) ย้ำ (Redesign) ตรวจสอบ (Examine) และขยาย (Enlarge) เป็นขั้นของการแสดงศักยภาพที่ชัดเจน ขึ้น เป็นการรวบรวมความคิดและรูปแบบอย่างหายาบ ๆ

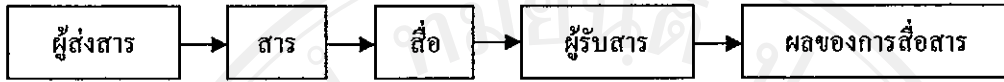
4) **ขั้นวิเคราะห์ (Analyze)** ขั้นนี้เป็นการคิดประเมินผล (Evaluate) ตำรวจ (Observe) ทดสอบ (Test) ตรวจสอบ ทบทวน (Reexamine)

5) **ขั้นตอนตัดสินใจ (Decide)** ขั้นสรุปตัวเลือกที่ดีที่สุด มีการเปรียบเทียบ (Compare) หาข้อแตกต่าง (Contrast) และเลือก (Select) หลังจากนั้นก็กำหนดองค์ประกอบให้ชัดเจนและทำการผลิต

6) **ขั้นผลผลิต (Implement)** ขั้นสุดท้ายคือขั้นของการผลิตและการตลาด หลังจากขั้นของผลผลิตผ่านไปแล้ว ควรมีการประเมินผลในลักษณะกระบวนการย้อนกลับ (Feedback Process) พิจารณาจากขั้นสุดท้าย คือ ผลผลิต การตัดสินใจ การวิเคราะห์ การทำให้กระจ่างชัด การเริ่มต้น จนถึง ขั้นแรกคือการแยกปัญหา การพิจารณาย้อนกลับในงานแต่ละโครงการดังกล่าว จะช่วยให้มองเห็นปัญหาก่อนการผลักดันโครงการต่อไป

2.2 การสื่อสาร

แบบจำลองของลาสเวลล์ (Lasswell Model) ประกอบด้วย 5 ส่วน คือ ผู้ส่งสาร สาร สื่อ ผู้รับสาร และผลของการสื่อสาร



เป็นการสื่อสารแบบทางเดียว (One Way Communication) นั่นก็คือ กระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นโดยเริ่มต้นจากผู้ส่งสาร นำสิ่งที่คิดหรือที่เห็นและต้องการสื่อมาเข้ารหัส หรือตีความ หรือถอดรหัส เพื่อให้เป็นข้อมูลสำหรับการสื่อสาร จากนั้นจะทำการส่งสารไม่ว่าจะส่งในลักษณะของคำพูด หรือตัวอักษร ไปยังผู้รับสาร โดยอาศัยสื่อชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางจดหมาย หรืออื่น ๆ หลังจากนั้น จะเรียกว่า ผลของการสื่อสาร ซึ่งผลนั้นจะเป็นไปตามที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อได้มากน้อยเพียงใดนั้น ผู้ส่งสารไม่อาจรู้ได้ เนื่องจากผู้รับสารไม่ได้ส่งสารตอบ หรือไม่ได้ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ด้วยเหตุนี้ ผู้ส่งสารจึงต้องเข้าใจลักษณะของกลุ่มผู้รับสารเพื่อทำให้บรรลุเป้าหมายของการสื่อสาร

สาร และ ช่องทางการสื่อสาร ก็เป็นอีกปัจจัยที่มีความสำคัญ ซึ่งมีผลต่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ สาร และ ช่องทางการสื่อสาร จะเกิดขึ้นได้ ต้องอาศัยองค์ความรู้ที่หลากหลาย และองค์ความรู้ประการหนึ่งคือ องค์ความรู้ทางด้านศิลปะ ที่จะสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เป็นเครื่องมือในการนำสารสู่ช่องทางการสื่อสาร เพื่อทำให้เกิดกระบวนการสื่อสารที่บรรลุผลในที่สุด

องค์ความรู้ทางศิลปะที่สำคัญประการหนึ่งก็คือ การนำศิลปะประเภทพาณิชศิลป์ มาเป็นเครื่องมือในกระบวนการสื่อสาร โดยนำวิธีการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะ สาขาจิตรกรรม (Painting) และการวาดเขียน (Drawing) มาเป็นหลักสำหรับงานพาณิชศิลป์และนำไปสู่การสร้างช่องทางการสื่อสารสู่ผู้รับสารอย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 เทคโนโลยีการออกแบบกับข้อมูลข่าวสาร

นับเป็นการยาก ที่จะอธิบายความเป็นไปของ สังคมข้อมูลข่าวสาร จากจุดยืนของการวางแผนออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่เมื่อพิจารณาถึง เค้าโครงความคิดและวัตถุประสงค์ของ ย่อมเป็นการเผยให้เห็นถึงความสัมพันธ์ลึกซึ้ง ระหว่าง นามธรรมและรูปธรรม อันเกิดจาก เทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร ไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือการวางแผนธุรกิจ ในสภาพที่ไม่มีการเสนอข้อมูลข่าวสารย่อมไม่มีการออกแบบ และในที่ไม่มีการออกแบบ ย่อมไม่สามารถวางแผนการผลิต จึงนับว่าข้อมูลสัมพันธ์กับการออกแบบ เป็นปัจจัยที่จำเป็นต่อการวางแผนการผลิต ข้อมูลข่าวสารจึงเปรียบได้กับ ภูเขาไฟที่ไปประทุไปสู่ความสำเร็จ ดังจะได้กล่าวต่อไป ซึ่งประกอบไปด้วย

- 1) ความสำคัญของข้อมูลต่อการออกแบบการผลิต
- 2) ความต้องการข้อมูลข่าวสารเพื่อไปสู่การปฏิบัติ
- 3) รูปแบบสนามข้อมูลข่าวสาร
- 4) การสร้างสนามข้อมูลข่าวสาร
- 5) การสร้างวัฒนธรรมใหม่
- และ 6) การเสนอวิสัยทัศน์

ทั้งยังมีแนวคิดด้านการประมวลผลข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Model) มาเสริมซึ่งแนวคิดนี้เป็นแนวคิดล่าสุดของจิตวิทยา ที่มีการศึกษาค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง และได้รับความสนใจจากบุคคลในหลากหลายสาขาอาชีพ องค์ความรู้ของแนวคิดนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ สำหรับยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การจัดระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การจัดระบบระเบียบข้อมูลข่าวสาร การสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การโฆษณา เป็นต้น รวมทั้งแนวคิดนี้ยังมีความสัมพันธ์อย่างมากกับแนวคิดจิตวิทยาเชิงรู้คิด

แนวคิดหลัก สำหรับแนวคิดด้านการประมวลผลข้อมูลข่าวสารอันนี้ จะได้นั้นที่กระบวนการความคิดเป็นผลลัพธ์ ของกระบวนการทำงานภายในมนุษย์ที่เริ่มจากวัยต้น ๆ ของชีวิต กระบวนการทำงานที่ว่านี้ เช่น การรับรู้ การเรียนรู้ การตั้งใจ ความสนใจ การจำ การกวาดสายตาศึกษาถึงรอบตัว และในการสังเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ที่สัมผัสได้ การทำงานอย่างต่อเนื่องของกระบวนการต่าง ๆ เหล่านี้ จะทำให้มนุษย์สามารถประมวลผลข้อมูล และนำออกมาใช้ได้ทั้งในแง่ปริมาณและคุณภาพที่ขึ้นอยู่กับวัยและประสบการณ์ของแต่ละคน

การพัฒนาสมรรถภาพในการประมวลผลข้อมูลข่าวสารของมนุษย์นั้น มีลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยมนุษย์จะสามารถจัดข้อมูลผ่านเข้าไปไว้ในส่วนของความจำขั้นต้น (Working Memory) ซึ่งจะจัดข้อมูลได้มากขึ้นตามวัย ทั้งนี้ เด็กเล็กจะมีวิธีจัดเก็บและเรียกข้อมูลข่าวสารไม่มากนัก ในขณะที่เด็กโตและผู้ใหญ่จะมีวิธีที่ซับซ้อนขึ้น เช่น สามารถกำหนดช่วงเวลาของความสนใจให้แน่นอนและยาวนานขึ้น รู้จักวางแผนเพื่อการจดจำสิ่งที่ต้องการ ได้ล่วงหน้า เป็นต้น

การพัฒนาประสิทธิภาพในการประมวลผลข้อมูลข่าวสาร ในแต่ละบุคคลจะมีวิธีที่แตกต่างไป และวิธีที่รู้จักกันดี คือ วิธีการปรับตัว (Self-modification) หรือวิธีการอัตโนมัติ (Automatization) ซึ่งหมายถึงการฝึกฝนให้จดจำข้อมูลและเรียกออกมาใช้ได้โดยอัตโนมัติ เช่น การคิดเลข การอ่านหนังสือ การขับรถ เป็นต้น

ความสำคัญของการออกแบบ คือ ช่วยให้ระบบการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารมีความรัดกุมตรงเป้าหมาย และจับใจ เนื่องจากในกระบวนการการออกแบบนั้น จะต้องศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของสื่อที่มีความเหมาะสม ลักษณะและศักยภาพของกลุ่มเป้าหมาย และกลวิธีการนำเสนอ

เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติการในการออกแบบ ดังนั้น หากเป็นผลงานออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์และมีคุณภาพแล้ว ก็จะเป็นสื่อที่มีความครอบคลุมข้อความที่ต้องการสื่อสารอย่างรัดกุมชัดเจน รวมทั้งตรงกลุ่มเป้าหมาย และถูกนำเสนอสู่สายตาของกลุ่มเป้าหมายอย่างรวดเร็ว

ทั้งยังช่วยพัฒนาระบบสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากในระบบการสื่อสารนั้น จะต้องมีสื่อกลาง ที่นำเสนอข้อมูลข่าวสารไปสู่ผู้ชม ผู้ฟัง หรือผู้บริโภค และการออกแบบนี้เอง ก็จะเป็นกลวิธีหนึ่งที่ทำให้สื่อดังกล่าวมีความสมบูรณ์และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้ผู้รับข่าวสารข้อมูลเกิดจินตภาพได้ดี และมีผลต่อการพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งใหม่อยู่เสมอ เนื่องจาก การออกแบบนั้น จะนำแนวคิดเกี่ยวกับ ความงาม ตามแนวทางสุนทรียศาสตร์ และองค์ความรู้ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะเข้าไปผนวกกับวิธีการออกแบบ ดังนั้น ผลงานที่เกิดขึ้น นอกจากจะสามารถทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพแล้ว ยังทำให้ผู้ชม เกิดจินตนาการเกี่ยวกับสิ่งที่นำเสนอ บนงานออกแบบและทำให้รับรู้ได้ลึกซึ้ง ถึงความคิดทางการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อันเกิดจากการใช้ องค์ความรู้มาประสานกันจนเกิดผลงานการออกแบบที่ดี

2.4 องค์ประกอบของหนังสือ

หนังสือประกอบด้วยเรื่องที่สำคัญ ๆ 5 เรื่อง คือ

1) ปก (Covers) ปกหนังสือ นับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก เนื่องจากเป็นองค์ประกอบแรก ที่ถือได้ว่าเป็นชนวน ให้ผู้อ่านจะหยิบหนังสือเล่มนั้น ปกจึงนับเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดของหนังสือ จะต้องคำนึงถึงเป็นเรื่องใหญ่ในการออกแบบ ทั้งนี้ จะต้องขึ้นอยู่กับข้อมูลความชอบแบบปก จากผู้อ่านด้วย องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดก็คือ รูปภาพ และการออกแบบตัวอักษรบนปกนั้น อนึ่ง การพิมพ์ปกหนังสือที่มี สี เป็นองค์ประกอบสำคัญนั้น ผู้ออกแบบในการใช้สี จะต้องคำนึงถึง สีแดง น้ำเงิน ดำ เป็นสีแม่บท หรือมีสีที่มองเห็นได้ชัดเจนในระยะไกล

2) หน้าสารบัญ (Content pages) หน้าสารบัญหนังสือ นั้น เป็นหน้าที่มีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ เช่น ชื่อหนังสือ ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ตัวเลขหน้า รายการหนังสือ (บรรณาธิการ คณะผู้จัดทำ ผู้พิมพ์ โทรศัพท พิมพ์ครั้งที่) การวางองค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าวลงไป ในหน้าสารบัญนั้น มีหลักที่ต้องคำนึงว่า ต้องให้เกิดสิ่งต่อไปนี้คือ

1) Clarity: ความแจ่มชัด สะอาด อย่างวางองค์ประกอบให้สับสนวุ่นวาย สกปรก

2) Lucidity: ความกระจ่างแจ้ง เค้น มองเห็นได้ง่าย

3) White space: ความมีที่ว่าง เกิดที่ว่างสีขาว เพื่อเป็นบริเวณพักสายตาบ้าง ไม่วางองค์ประกอบให้แน่นทึบเกินไป

3) ลำดับหน้า (Sequences of pages) การจัดลำดับหน้า เพื่อเสนอเรื่องให้ผู้อ่านตลอดจนตัวอักษร (text) และการอธิบายโดยใช้ภาพประกอบเรื่อง (illustrations) การออกแบบหัวเรื่อง (Captions) การจัดหน้า (layout) การออกแบบตัวอักษรของหัวเรื่องในหน้าก็ไม่จำเป็นจะต้องเป็นลักษณะหรือลีลา (Style) เดียวกันเสียทุกหน้า สำหรับการจัดหน้าให้เป็นเนื้อหาเดียวกันทั้ง 2 หน้า หรือที่เรียกว่า Double Spread ทำให้หน้าทั้งสองติดกันเหมือนหน้าเดียว จะก่อให้เกิดความรู้สึกที่มองภาพได้ใจ ใหญ่ขึ้น และติดต่อกันไป

4) สี (Colour) สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดทำหนังสือ ผู้ออกแบบ (designer) มักประสบปัญหา ในกรณีพิมพ์หลายสี Multi-Color Printing คือ พิมพ์มากกว่า 1 สี ผู้ออกแบบสี มักได้สีหลังจากการพิมพ์หนังสือสำเร็จแล้วไม่ตรงตามที่กำหนด และบ่อยครั้งพิมพ์สีเลอะเทอะหรือแยกสีปนกันไป

และ 5) เรื่องพิเศษ (Special cases)

2.5 ประเภทสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา

สิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา ซึ่งอาจจะเป็นตัวหนังสือหรือรูปภาพก็ได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อบรรจุเนื้อหาสาระประโยชน์ที่ให้ความรู้แก่ผู้อ่าน สิ่งพิมพ์เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ใช้ในการถ่ายทอดความรู้จากจุดเริ่มต้นและแพร่กระจายออกไปสู่คนจำนวนมาก เป็นระยะเวลายาวนานก่อนการใช้สื่อทางด้านโสตทัศนูปกรณ์หรือสื่อมวลชนชนิดอื่น ๆ นอกจากนั้นสิ่งพิมพ์ยังเป็นสื่อที่เก็บไว้ได้นาน สามารถถ่ายทอดได้ทุกโอกาส โดยไม่จำกัดเวลาและมีราคาที่ถูกอีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อการศึกษาชนิดอื่น สิ่งพิมพ์จึงเป็นสื่อที่เหมาะสมที่จะใช้เพื่อการศึกษาอย่างแท้จริง ความรู้และวิทยาการต่าง ๆ จะหยุดไม่สามารถวิวัฒนาการต่อไปได้ หากปราศจากหลักฐาน ความรู้แลวิทยาการต่าง ๆ ในอดีตที่ได้บันทึกไว้ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา บรรดาสิ่งพิมพ์เพื่อศึกษานั้นได้แก่ ตำรา วารสาร จุลสาร พจนานุกรม และหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

คุณลักษณะของสิ่งพิมพ์ที่ดี

เอ็ดการ์ บรูซ เวสเลย์ (Edgar Bruce Wesley) ได้กล่าวถึงสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษาที่ดีไว้ว่า

- 1) ควรมีเนื้อหา คำอธิบาย รูปภาพ แบบฝึกหัด สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของวิชานั้น ๆ
- 2) ควรมีเนื้อเรื่องครบถ้วนตามหลักสูตร ข้อความกะทัดรัด คำอธิบายชัดเจน เข้าใจง่าย

3) ส่วนภาษาที่ใช้สละสลวยเหมาะสมกับบุคลิกภาวะของผู้เรียน มีการจัดระเบียบวางลำดับบทเรียนก่อนหลังตามหลักวิชา เพื่อสะดวกต่อการเรียนการสอน ควรแบ่งบทเรียนออกเป็นหน่วย มีเนื้อหาเหมาะสมที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจในแต่ละหน่วยได้ในเวลาอันสมควร ต้องมีเวลาทบทวนและหาความรู้เพิ่มเติมได้

รัฐจวน อินทรกำแหง ได้ให้หลักเกณฑ์การเลือกสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษาโดยพิจารณาถึงสิ่งต่อไปนี้

- 1) เนื้อหาวิชาและสาระของหนังสือ ว่ามีสาระเป็นแก่นสารที่แน่นอน มีความสมบูรณ์และสมควรเหมาะสำหรับผู้อ่านระดับใด เช่น บุคคลทั่วไป นักศึกษา ครู-อาจารย์ หรือผู้เชี่ยวชาญ
- 2) วิธีเสนอหนังสือ ชวนให้อ่าน เข้าใจง่าย สำนวนภาษาสละสลวย ความยากง่ายเหมาะสมกับผู้อ่านในระดับที่ผู้เขียนตั้งใจเขียนให้อ่าน
- 3) การวางเค้าโครงลำดับเรื่อง ไม่ซับซ้อนจนจับเรื่องหรือใจความไม่ได้ เรียงลำดับความยากง่ายที่ชวนให้เกิดความเข้าใจและความคิดติดต่อเนื่องเป็นอันดี
- 4) คุณวุฒิและประสบการณ์ของผู้เขียนเป็นที่เชื่อถือได้
- 5) ส่วนประกอบต่าง ๆ ของหนังสือซึ่งเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านให้สามารถเข้าใจสาระของเรื่องได้เร็ว ค้นคว้าเรื่องที่ต้องการจากหนังสือเล่มนี้ได้รวดเร็วขึ้นและกว้างขวางขึ้น ส่วนประกอบดังกล่าวได้แก่ สารบัญญ ุครรชนี บรรณานุกรม ฯลฯ เป็นต้น
- 6) ลักษณะรูปเล่ม และคุณภาพของการพิมพ์ หมายถึง ความถูกต้องชัดเจนในการพิมพ์ทั้งตัวหนังสือและภาพประกอบ
- 7) สำหรับบทหนังสือประเภทนี้ ความถูกต้องแม่นยำของเนื้อหาสาระของหนังสือเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ถ้าหากสาระของหนังสือคลาดเคลื่อนข้อเท็จจริง หนังสือตำราวิชาการ เล่มนั้นก็หมดความหมาย

ซึ่งในปัจจุบัน สิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา มีอิทธิพลมาก นอกจากจะช่วยพัฒนาในการอ่านแล้ว ยังเป็นที่ยอมรับในทางวิชาการ (Academic Acceptance) มากกว่าสื่อมวลชนชนิดอื่น ๆ เพราะจะอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนในการที่จะทบทวนหรืออ้างอิงได้ตลอดเวลา เนื่องจากสิ่งพิมพ์เป็นสื่อที่ผู้เรียนแสวงหามาเป็นสมบัติของคนได้ง่าย ทั้งยังเก็บรักษาง่ายและสามารถนำติดตัวไปได้สะดวก นอกจากนั้นยังมีแหล่งของสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา คือห้องสมุดมากมายกระจายอยู่ทั่วไป ที่จะเข้าไปอ่านหรือค้นคว้าได้

2.6 การออกแบบสิ่งพิมพ์

สิ่งพิมพ์ในปัจจุบัน หมายถึง สื่อสารที่ผ่านการผลิตด้วยเครื่องพิมพ์ ซึ่งสื่อชิ้นส่วนใหญ่อีกเกี่ยวข้องกับตัวหนังสือ และจะมีภาพประกอบด้วยหรือไม่ก็ได้ เช่น หนังสือ ใบปลิว ไปสเตอร์ ก่อองบรรจุสินค้า ฯลฯ สิ่งพิมพ์ได้กลายเป็นสิ่งสำคัญสำหรับสังคมปัจจุบัน เพราะคนเราต่างมีความต้องการที่จะศึกษาหาความรู้ ต้องการจะเผยแพร่ความรู้ ความคิดและผลงานของตน

หนังสือที่ดี จึงควรพร้อมด้วยคุณค่าทางรูปแบบและเนื้อหา รูปแบบที่มีความประณีตงดงาม ทันสมัย กระตุ้นให้น่าซื้ออ่าน และเนื้อหาที่ดีย่อมผลักดันให้เกิดความรู้ความคิด และทัศนคติที่ดี ก่อนที่จะพิจารณาถึงการออกแบบสิ่งพิมพ์ จึงควรจะได้ทำความเข้าใจถึงระบบการพิมพ์ในปัจจุบัน เสียก่อน เป็นเรื่องที่จะต้องเฝ้าระวังยากพอสมควร เพราะการพิมพ์นอกจากจะต้องผ่านกระบวนการหลาย ขั้นตอนแล้ว การพิมพ์ยังเกี่ยวข้องกับเครื่องจักรกล และเลยไปถึงขั้นตอนการนำระบบคอมพิวเตอร์ มาเกี่ยวข้องอีกด้วย แต่อย่างไรก็ตาม การจะออกแบบสิ่งพิมพ์ แม้แต่เพียงปกหนังสือหรือหัวของจดหมาย ผู้ออกแบบก็ควรจะรู้ระบบการพิมพ์ไว้บ้างไม่มากก็น้อย เพื่อให้สามารถที่จะออกแบบได้ สอดคล้องกับการพิมพ์และใช้งานได้จริง

การพิมพ์ในปัจจุบันใช้กันอยู่ 4 ระบบคือ

- 1) การพิมพ์ระบบตัวนูน (Relief Printing)
- 2) การพิมพ์ระบบออฟเซต (Offset Printing)
- 3) การพิมพ์ระบบกราวัวร์ (Gravure Printing)
- และ 4) การพิมพ์ระบบซิลค์สกรีน (Silk Screen Printing)

การจัดต้นแบบหรืออาร์ตเวิร์ก ก็จะต้องทำต้นฉบับจากคอมพิวเตอร์หรือนำตัวแบบหนังสือ และภาพมาจัดประกอบกันบนกระดาษ ทำการออกแบบให้น่าสนใจตามที่ต้องการ หลังจากนั้นจึงส่งต้นแบบไปยังร้านทำแม่พิมพ์ เพื่อผ่านกระบวนการถ่ายเป็นฟิล์ม อัดภาพลงบนแผ่นโลหะ และผ่านกรด ต่อจากนั้นจึงจะได้เพลตสังกะสี เพื่อนำไปเป็นแม่พิมพ์ต่อไป

2.7 หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์

ต้องพิจารณาองค์ประกอบของสิ่งพิมพ์ ดังนี้

1) วัตถุประสงค์ของงานพิมพ์ โดยการพิจารณาว่า สิ่งพิมพ์นั้นมีกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลใด เพศ วัย ระดับการศึกษา หรืออาชีพใด ซึ่งคุณสมบัติของกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวนี้ ผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์ จะต้องรับทราบ

2) รูปร่างของงานพิมพ์ ซึ่งโดยปกติทั่วไปรูปร่างของกระดาษที่เป็นมาตรฐานในการพิมพ์ วัสดุสิ่งพิมพ์ทั่วไป คือ รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าทั้งแนวตั้ง (Uplong) และแนวนอน (Oblong) ในปัจจุบันมีการออกแบบรูปร่างงานพิมพ์ที่แปลกและหลากหลาย เพื่อหลีกเลี่ยงความจำเจและดึงดูดความสนใจ เช่น การตัดหรือปับให้เกิดรูปร่าง โค้งเว้า หรือยื่นออกนอก ขอบกระดาษ เป็นต้น

3) จุดสนใจของงานพิมพ์ โดยทั่วไปการออกแบบสิ่งพิมพ์ มักจะมุ่งความสำคัญไปที่ปกของสิ่งพิมพ์ในกรณีที่มีลักษณะเป็นเล่ม หรือ หน้าแรกในกรณีที่เป็นแผ่นพับหรืออื่น ๆ ที่มีลักษณะเดียวกัน ดังนั้น การสร้างจุดสนใจจุดแรก จึงเกิดขึ้นในบริเวณดังกล่าว ตัวอย่างการสร้างจุดสนใจ เช่น การจัดขอบในแคบกว่าขอบนอกสำหรับในสิ่งพิมพ์สองหน้า การสร้างจุดสนใจบริเวณด้านบนมากกว่าด้านล่างของสิ่งพิมพ์หน้าเดียว หรือการจัดวางข้อความที่ต้องการเน้นบนตำแหน่งที่เรียกว่า Golden Proportion คือ บริเวณเหนือเส้นศูนย์เล็กน้อย ซึ่งการวางข้อความในบริเวณนี้ จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้ดี เป็นต้น

4) ขนาดของกระดาษและสิ่งพิมพ์ องค์ประกอบนี้จะขึ้นอยู่กับขนาดของกระดาษ เช่น กระดาษขนาด 31×43 นิ้ว ที่ในประเทศไทยนิยมใช้ และเมื่อนำมาตัดครึ่งหนึ่งก็จะได้กระดาษขนาดตัด 2 สำหรับใช้การพิมพ์ภาพโฆษณาหรือในการพิมพ์หนังสือ ก็จะนิยมใช้กระดาษตัด 4 หรือขนาด 25×21 นิ้ว ซึ่งเรียกว่า กระดาษ 1 ยก เป็นต้น ตัวอย่างการตัดกระดาษ เช่น

ขนาดโดยประมาณ	ชื่อขนาด
21×31	ตัด 2
25×21	ตัด 4
31×43	ตัด 1

5) ศักยภาพของระบบการพิมพ์ ระบบการพิมพ์แต่ละระบบทั้งนี้จะมีข้อดีข้อด้อยต่างกัน ซึ่งการทำความรู้จักกับการพิมพ์แต่ละระบบอย่างถ่องแท้ จะทำให้เป็นผลดีต่อการจัดสรรค่าใช้จ่าย และสอดคล้องกับลักษณะของการพิมพ์และสิ่งพิมพ์ที่ออกแบบไว้

6) การนำหลักพื้นฐานของการออกแบบสองมิติมาประยุกต์ใช้ ไม่ว่าจะเป็น การใช้รูปทรง การเลือกใช้โครงสร้าง การสร้างการรวมตัวสภาพการซ้ำ การแผ่ขยาย การลดหลั่น หรือการสร้างความคิดแปลก ในกระบวนการออกแบบ

เมื่อนำแนวคิดข้างต้นที่ได้กล่าวมาแล้ว มาผนวกกับพื้นฐานการรับรู้สื่อที่มองเห็น (Visual Message) ซึ่งจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของสื่อที่จะพัฒนายิ่งขึ้น โดยจะกล่าวต่อจากนี้ ก่อนที่จะนำไปสู่ทฤษฎีการออกแบบหน้า

มนุษย์มีการรับรู้ต่อธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม หรือประสบการณ์ซึ่งแตกต่างกันไปตามภูมิหลัง การรับรู้ของมนุษย์เกิดจากพื้นฐานของความไม่เข้าใจ ถึงสาเหตุของการเกิดภัยธรรมชาติเหล่านั้น สัญชาตญาณของความกลัว ส่งผลให้พวกเขาคิดหาทางออกที่เหมาะสม เช่น การสวดมนต์อ่อนนออน ต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือ การทำรูปเคารพเพื่อกราบไหว้ บูชา เป็นต้น

การรับรู้ของมนุษย์มีมาแต่กำเนิด เป็นพฤติกรรมที่ได้มาจากกรรมพันธุ์โดยไม่จำเป็นต้องเรียนรู้มาก่อน เช่น เมื่อมีสิ่งของเข้ามาใกล้ตา ตาจะกริม เมื่อถูกของร้อน จะชักมือออก ซึ่งการรับรู้ทางการเห็นมนุษย์สามารถมองเห็นและสังเกตสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติด้วยตา มีสมองและจิตใจเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความเห็นจากภาพที่ปรากฏ การรับรู้ทางการเห็นจึงเป็นกระบวนการทางธรรมชาติของจักขุสัมผัส และประสบการณ์ของมนุษย์ต่อสิ่งเร้าภายนอก ก่อให้เกิดการรับรู้ภาพที่ปรากฏในลักษณะต่าง ๆ กันไป มีทฤษฎีของการมองเห็น (Visual theory) ที่สำคัญ 4 ประการคือ

1) การมองเห็นรูปและพื้น เป็นองค์ประกอบแรกที่มนุษย์มองเห็นภาพจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เมื่อเรามองเห็นวัตถุเราจะรับรู้พร้อม ๆ กันทั้งรูปและพื้น วัตถุเป็นรูปและบริเวณรอบ ๆ เป็นพื้น แต่ในบางกรณี เช่น เมื่อเราเห็นม้าลาย เราจะเห็นภาพรวม ๆ กันทั้งภาพลายคำและลายขาว เราไม่สามารถตอบได้ว่าม้าลายนั้นมีลายคำหรือลายขาว เมื่อเรามองลายคำเป็นรูปและพื้นเป็นสีขาว เราก็เห็นลายคำ ในทางกลับกัน เมื่อเราเห็นลายขาวเป็นรูป และพื้นเป็นสีคำเราก็เห็นลายขาว เป็นต้น การรับรู้ทางการเห็นจะมีปัญหาที่ดูได้หลายแง่ ขึ้นอยู่กับว่าเราจะได้ฟังหรือให้ความสำคัญบริเวณส่วนใด แต่เรื่องรูปและพื้น ในส่วนของภาพเหมือนจริงมักจะไม่เป็นปัญหา เพราะว่ารูปของความ เป็นจริงมักจะแสดงความเด่นชัดของตัวเอง

2) การเห็นแสงและเงา เป็นการรับรู้หรือมองเห็นเพราะมีแสงสว่าง บริเวณที่วัตถุนั้นตั้งอยู่ ถ้าไม่มีแสงสว่างก็จะมีหน้าหนักของวัตถุ หรือถ้ามีแสงสว่างก็จะมีน้ำหนักของวัตถุ หรือถ้ามีแสงสว่างเท่ากันเงาจะไม่เกิดขึ้น หรือถ้ามีแสงสว่างเท่ากันเงาจะไม่เกิดขึ้น คุณค่า (Value) ของแสงและเงา มีอิทธิพลต่อรูปร่างของวัตถุ ขนาดของวัตถุจะเปลี่ยนแปลงไปตามคุณค่าของแสงและเงา วัตถุโปร่งแสงมีพื้นผิวขรุขระ ถ้าแสงส่องเป็นมุมตรงก็อาจจะทะลุไปทำให้ดูราบเรียบ แต่ถ้าแสงส่องเป็นมุมเอียงก็จะแลเห็นพื้นผิวนั้นแลดูขรุขระ แสงและเงามีผลต่อความรู้สึก และมีผลต่อการรับรู้อิทธิพลของแสงซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องศึกษาและเข้าใจ ทั้งในด้านความของงามจากธรรมชาติและ การสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น สงบเรียบ นุ่มนวล เร้าใจ ตื่นเต้น ฯลฯ

3) การเห็นตำแหน่งและสัดส่วน เป็นการรับรู้หรือมองเห็นโดยตำแหน่งของเรา สัมพันธ์ตำแหน่งของวัตถุ ถ้าเราเข้าใกล้วัตถุ ก็จะมองเห็นได้ชัด เห็นส่วนละเอียดมาก แต่ถ้าอยู่ไกลก็จะมองเห็นไม่ชัดเจน และวัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดใหญ่ วัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็กเป็นสัดส่วนกัน ปัญหาเรื่องตำแหน่งและสัดส่วนที่เกี่ยวข้องกับความใกล้ไกล ความชัดเจนและความพรมัว

4) การเห็นความเคลื่อนไหว เป็นการรับรู้หรือมองเห็นเพราะความเคลื่อนไหวของวัตถุ หรือเพราะตัวเราเคลื่อนไหวเอง ทำให้สามารถเข้าใจถึงการเคลื่อนที่ไปอย่างรวดเร็วเชิงซ้ำ ทิศทาง จังหวะ เป็นต้น องค์ประกอบส่วนนี้ถ้ามีการบันทึกเป็นภาพถ่าย รูปทรง และจังหวะลีลาของการเคลื่อนไหวของวัตถุได้ชัดเจนขึ้น

2.8 ทฤษฎีการออกแบบหน้า

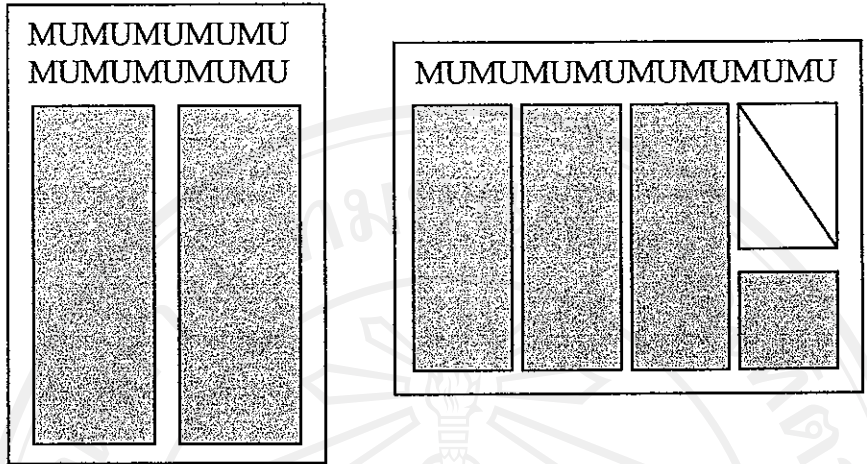
หลักการทางศิลปะที่ใช้ในการออกแบบหน้าหนังสือ ผู้ออกแบบมักใช้หลักที่สำคัญ ๆ ดังนี้

1) หลักในการกวาดสายตาของผู้อ่าน (Gaze) 2) หลักแห่งความสมดุล (Balance) 3) หลักแห่งความแตกต่าง หรือความตรงกันข้าม (Contrast) 4) หลักแห่งความเป็นสัดส่วน (Proportion) 5) หลักแห่งความเป็นเอกภาพ (Unity) และ 6) หลักแห่งความกลมกลืน (Harmony) ซึ่ง ได้เลือกใช้หลักในการกวาดสายตาของผู้อ่านมาใช้ จากหลักการที่ว่า ธรรมชาติของคนเราโดยทั่ว ๆ ไป เมื่อหยิบหนังสือมาอ่าน มักจะกวาดสายตาไปทั่วหน้าหนังสือก่อน แล้วจึงหยุดสายตาลงตรงเนื้อหาที่ตนสนใจที่สุด หรือไม่ก็ตกอยู่ภายใต้การจูงใจของผู้ออกแบบที่ใช้ศิลปะในการตกแต่งหน้าให้สะดุดความสนใจ เช่น พาดหัวขนาดใหญ่ หรือภาพถ่ายขนาดใหญ่ ซึ่งสามารถเชื้อเชิญให้คนอ่านหยุดสายตาลงบนพื้นที่นั้น ๆ ได้อย่างทันที

ซึ่งหลักในการกวาดสายตา ยังมีบัสเวลล์ (Buswell) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของสายตาขณะอ่าน โดยใช้วิธีถ่ายภาพจากการเคลื่อนไหวของจุดแสงที่ติดไว้กับคอนแทคเลนส์ของผู้อ่าน และพบว่า ขณะอ่านนิยายตาจะเคลื่อนอย่างรวดเร็วต่อเนื่อง มีจุดหยุดซึ่งแต่ละจุดกินระยะเวลาสั้น ๆ สำหรับคนอ่านช้าในแต่ละบรรทัดจะหยุดหลายครั้ง และมีการหวนกลับ (จากขวาไปซ้าย) ไปอ่านสิ่งที่ผ่านมาแล้ว ซึ่งเรียกว่า การย้อนกลับ ส่วนคนอ่านเร็วจะมีจุดหยุดเพียง 3 หรือ 4 ครั้งต่อบรรทัด และมีการย้อนกลับเพียงเล็กน้อย แสดงว่าคนอ่านเร็วสามารถเคลื่อนสายตาและการรับข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าคนอ่านช้า (อ้างถึงจิราภา เต็งไทรรัตน์ และคณะผู้เขียน, 2544)

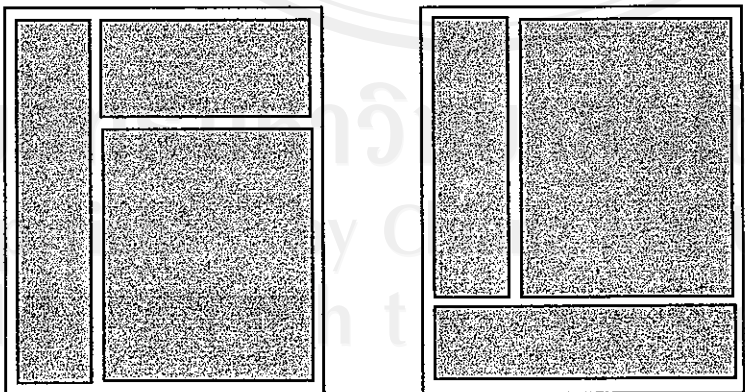
และนอกจากนี้ สำหรับการออกแบบหน้ายังเลือกใช้ ในแบบ Contemporary ซึ่ง นักวิชาการด้านวารสารศาสตร์ของอเมริกา 3 ท่าน ได้แก่ Floydk. Baskette, Jack Z. Sissors และ Brian S.Brooks ผู้แต่งหนังสือเรื่อง The Art of Editing กล่าวว่า การออกแบบหน้า Contemporary รวมแนวคิด 3 อย่างเข้าไว้ด้วยกัน ได้แก่ แนวคิดแบบโมดูลาร์ (The Modular Concept) แบบกริด (The Grid Concept) และแบบโทเทิล (The Total Concept) ทั้งสามแนวคิดนี้จะผสมผสานกลมกลืนกันเป็น Contemporary แต่ละแนวคิดมีลักษณะดังนี้

The Modular Concept การออกแบบหน้าจะนำ Module ซึ่งคือเรื่องแต่ละเรื่องหรือหลาย ๆ เรื่องนำมาจัดกลุ่มเข้ารวมกัน ให้อยู่ในรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า อาจวางอยู่ในแนวตั้ง (Vertical) และวางในแนวนอน (Horizontal) แต่ละ Module จะมีขนาดที่พอดีกันก็ได้ แต่ต้องวางให้ทุกแนวคอลัมน์ (leg) และพื้นที่ว่างของสี่เหลี่ยมในระนาบเดียวกัน



แต่ละ Module ผู้ออกแบบอาจล้อมกรอบด้วยกล่อง (Box) ซึ่งถือเป็นศิลปะในการตกแต่งหน้าให้ดึงดูดความสนใจได้คืออย่างหนึ่ง หนังสือพิมพ์ต่างประเทศบางฉบับใช้ Box ใ้ในททุก Module เพื่อเป็นบุคลิกเฉพาะ อาจทำให้ผู้อ่านบางคนชื่นชอบ เพราะดูเด่นสะดุดตา แต่บางคนอาจไม่ชอบ เพราะอ่านแล้วรู้สึกอึดอัดไม่สบายตา แนวคิดแบบ Modular นี้มีลักษณะเด่นคือ ทำให้เรื่องแต่ละเรื่องแยกออกจากกันอย่างชัดเจน ทำให้อ่านง่าย (Readable) ไม่สับสน

The Grid Concept แนวคิดนี้พัฒนามาจากแนวคิดแบบ Modular อีกขั้นหนึ่งโดยที่ Grid คือการแบ่งหน้าด้วยเส้นตรงออกเป็น ส่วน ๆ หรือเป็นชั้น แต่ละส่วนประกอบไปด้วย Module (เรื่องแต่ละเรื่องในรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า) ที่มีความหลากหลายหรือแตกต่างกัน เช่น บาง Module วางในแนวตั้ง บาง Module วางในแนวนอน ดูตัวอย่างการแบ่งส่วนในแนวคิดแบบ Grid





The Total Concept แนวคิดนี้มุ่งให้ภาพรวมของหน้าหนังสือ ทั้งหน้ามีความน่าสนใจทั้งหมด ไม่เน้นความสำคัญที่บริเวณใดบริเวณหนึ่งของหน้า แต่จะพยายามให้การออกแบบที่ใช้แนวคิดแบบ Modular และ Grid กระจายองค์ประกอบต่าง ๆ ไปทั่วน้ำหนักภาพรวมออกมาดูดี สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ตามจุดมุ่งหมาย

2.9 องค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิกก็เหมือนกับการออกแบบทั่วไป คือต้องประกอบด้วยส่วนย่อยต่าง ๆ ที่เรียกว่าองค์ประกอบ (Elements) แล้วนำมาจัดเรียงวางเข้าด้วยกัน ด้วยการนำหลักการออกแบบซึ่งโดยทั่วไปองค์ประกอบที่ใช้ในการออกแบบกราฟิกมีดังต่อไปนี้ (อ้างถึงประจิต ทินบุตร, 2531 และศักดา บุญยี่ด, 2545)

2.2.1 ตัวอักษร

ตัวอักษรคือเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อความหมาย ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์เราโดยมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามภาษาต่าง ๆ การออกแบบกราฟิกโดยทั่วไป มีการนำตัวอักษรมาใช้เพื่อการออกแบบอยู่ 2 ลักษณะคือ

1) ใช้ตัวอักษรเป็นส่วนดึงดูดสายตา คือ มีลักษณะของตัวอักษรแบบ Display face เพื่อการตกแต่ง หรือเน้นข้อความข่าวสาร ให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดู ผู้อ่านด้วยการใช้ขนาด รูปแบบ ที่มีลักษณะเด่นเป็นพิเศษ เช่น การพาดหัวเรื่อง เป็นต้น

2) ใช้ตัวอักษรเป็นส่วนบรรยายหรืออธิบายเนื้อหา คือ การใช้ลักษณะตัวอักษรเป็น book face หรือเป็นตัว text ที่มีขนาดเล็กในลักษณะของการเรียงพิมพ์ข้อความเพื่อการบรรยายหรืออธิบายส่วนประกอบปลีกย่อย

รูปแบบอักษรตัวพิมพ์อาจจะแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ ดังนี้

1) ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) ซึ่งเป็นแบบตัวอักษรที่มีเส้นยื่นของฐานและปลายตัวอักษรในทางราบที่เรียกว่า Serif ลักษณะของตัวอักษรจะมีเส้นตัวอักษรเป็นแบบหนาบางอาจจะไม่เท่ากันเหมือนการเขียนประดิษฐ์ด้วยขนนกหรือปากกาปากแบน โดยที่มีหลายรูปแบบและตั้งชื่อรูปแบบแตกต่างกันออกไป

2) ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) เป็นลักษณะของตัวอักษรอีกแบบหนึ่งที่มีรูปแบบเรียบง่าย ดูเป็นทางการ ต่างจากแบบแรกคือ ไม่มีเชิง หมายถึงไม่มีเส้นยื่นของฐานและปลายของตัวอักษรในทางราบ Sans เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลว่า ปราศจากรูปแบบของตัวอักษรประเภทนี้ นิยมใช้อย่างกว้างขวางทั้งในงานสิ่งพิมพ์ทั่วไปและงานโฆษณาประชาสัมพันธ์

3) ตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script) ตัวอักษรแบบนี้เป็นแบบที่แตกต่างไปจากอักษร 2 แบบแรก การออกแบบจะเน้นให้รูปแบบตัวอักษรมีลักษณะเป็นเหมือนตัวลายมือเขียน ซึ่งมีลักษณะหางโยงต่อเนื่องกัน ระหว่างตัวอักษรต่อตัวอักษรและมีขนาดเส้นอักษรหนาและบางต่างกัน ส่วนมากนิยมออกแบบเป็นตัวลักษณะเอียงเล็กน้อย

4) ตัวอักษรแบบตัวอาลักษณ์ (Text Letters) ซึ่งเป็นตัวอักษรโรมันแบบตัวเขียน อีกลักษณะหนึ่ง มีลักษณะเป็นแบบประดิษฐ์ตัวอักษรมีเส้นตั้งค้ำหนา ภายในตัวอักษรมีเส้นหนาและบางคล้ายกับการเขียนอักษรด้วยพู่กันแบนหรือปากกาปลายตัด ซึ่งเป็นที่นิยมใช้ในการจารึกบนเอกสารตำราสมัยโบราณ

5) ตัวอักษรแบบประดิษฐ์ (Display Type) หรืออักษรแบบตัวพิมพ์ขนาดใหญ่ ซึ่งมีลักษณะเด่นของตัวอักษร คือการออกแบบตกแต่งตัวอักษรให้วิจิตรพิสดารสวยงามเพื่อดึงดูดสายตา ผู้ดูหรือผู้อ่าน ส่วนใหญ่จะมีขนาดความหนาของเส้นอักษรที่หนากว่าแบบอื่น ๆ จึงได้นิยมนำมาใช้เน้นหรือตกแต่งในงานโฆษณา หรือหัวเรื่องโฆษณา ประกาศนียบัตร ฯลฯ

6) ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ (Modern Type) เป็นตัวอักษรที่มีการคิดประดิษฐ์ขึ้นในระยะหลัง ๆ มีลักษณะของแบบตัวอักษรที่เรียบง่ายมีหลายแบบหลายสไตล์ เป็นที่นิยมนำมาใช้ในงานประชาสัมพันธ์

ลักษณะของตัวอักษร (Type Character) นอกจากรูปแบบของตัวอักษรที่มีลักษณะแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเจน และในการสร้างแบบตัวอักษรยังมีแนวคิดให้เกิดความแตกต่างอย่างหลากหลายทำให้มีลักษณะเฉพาะของตัวอักษรที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น

- 1) ประเภทตัวเอน (Italic)
- 2) ประเภทตัวธรรมดา (Normal)
- 3) ประเภทตัวบางพิเศษ (Extra Light)
- 4) ประเภทตัวแคบ (Condensed)
- 5) ประเภทตัวบาง (Light)
- 6) ประเภทตัวหนา (Bold)
- 7) ประเภทตัวเส้นขอบ (Outline)
- 8) ประเภทตัวหนาพิเศษ (Extra Bold)
- และ 9) ประเภทตัวดำ (Black)

ขนาดของตัวอักษร (Size Type) สำหรับขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในงานออกแบบกราฟิกเป็นสิ่งจำเป็นมากเพราะต้องใช้ในการสื่อสาร การใช้หน่วยกำหนดขนาดตัวอักษรเป็นสากลจึงเป็นที่แพร่หลาย นักออกแบบจึงต้องทำความเข้าใจกับเรื่องนี้ด้วย

ขนาดของตัวอักษร เป็นการกำหนดตามขนาดที่เป็นสัดส่วนของขนาดความกว้างกับความสูงและรูปร่างของตัวอักษร โดยถือเอาความสูงเป็นหลักในการจัดขนาดที่เรียกว่า “พอยท์” (Point) ขนาดของตัวอักษรหัวเรื่องมักจะใช้ขนาดตั้งแต่ 16 พอยท์ขึ้นไป ส่วนขนาดของเนื้อความก็จะใช้ขนาดตัวอักษรประมาณ 6 พอยท์ ถึง 16 พอยท์ แล้วแต่ลักษณะงานนั้น

- 12 พอยท์ = 1 ไพกา
 6 พอยท์ = 1 นิ้ว (2.5 ซม.)
 และ 72 พอยท์ = 1 นิ้ว

ขนาดในทางราบหรือทางกว้างของตัวอักษร เมื่อเรียงกันไปเป็นคำหรือความยาวใน 1 บรรทัด หรือที่เรียกว่าเป็น “ความยาวคอลัมน์” ก็กำหนดเป็น ไพกา (Pica)

ระยะช่องไฟของตัวอักษร (Spacing) สำหรับการจัดระยะช่องไฟของตัวอักษรนั้นเป็นเรื่องสำคัญมาก ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าตัวอักษรข้อความที่ถูกออกแบบจัดวางอย่างพอเหมาะพองามอ่านง่าย ดูสบายตา จะทำให้ชวนดู ชวนอ่าน การจัดช่องไฟของตัว อักษรมีแนวคิด 3 ประการ คือ

1) ระยะช่องไฟระหว่างตัวอักษร (Letter Spacing) เป็นการกำหนดระยะช่องไฟระหว่างตัวอักษรแต่ละตัว ที่จะต้องมีระยะห่างกันพองาม ไม่ติดกันหรือมีระยะห่างกันจนเกินไป การเว้นระยะช่องไฟแต่ละตัว ไม่ควรกำหนดว่าจะต้องห่างกันเป็นระยะเท่าใดเสมอเพราะตัวอักษร

แต่ละตัวทั้งภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ จะมีลักษณะที่แตกต่างกันเสมอ ควรมีการจัดระยะช่องไฟ โดยคำนึงถึงปริมาตรที่มีความสมดุล โดยประมาณในระหว่างของตัวอักษร หรือที่เรียกว่าปริมาตรความสมดุลทางสายตา

2) ระยะช่องไฟระหว่างคำ (Word Spacing) ส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ เสียมากกว่า ระยะระหว่างคำโดยทั่วไปจะเว้นระยะระหว่างคำประมาณ 1 ตัวอักษรปกติ ถ้าระยะระหว่างคำชิดเกินไปจะทำให้อ่านยาก และถ้าเว้นระยะห่างเกินไปจะทำให้ขาดความงามลงไป

3) ระยะช่องไฟระหว่างบรรทัด (Line Spacing) แนวคิดของการเว้นระยะระหว่างบรรทัดมีจุดประสงค์เพื่อให้อ่านง่าย และดูสวยงาม โดยปกติในการจัดเรียงพิมพ์จะใช้ระยะห่างระหว่างบรรทัดตั้งแต่ 0-3 พอยท์ หลักสำคัญในการกำหนดระยะระหว่างบรรทัดให้วัดส่วนสูงสุดและส่วนต่ำสุดของตัวอักษร เมื่อจัดวางบนบรรทัดแล้วต้องไม่ทับซ้อนกัน

แบบการจัดตัวอักษร (Type Composition) สำหรับแบบการจัดตัวอักษร หัวเรื่องหรือการจัดเนื้อความย่อมมีวิธีการจัดไว้หลายลักษณะ ซึ่งในการเรียงพิมพ์ตัวอักษรสำเร็จจะสามารถจัดเรียงได้ตามความต้องการ ตามที่ออกแบบไว้ ซึ่งเป็นความสะดวกในการทำอาร์ตเวิร์คอย่างยิ่ง การจัดตัวอักษรอาจจะกระทำได้หลายลักษณะดังนี้

1) แบบชิดซ้าย (Flush Left) เป็นการจัดให้ตัวอักษร ในแต่ละบรรทัดชิดแนวทางด้านซ้ายมือทั้งหมด และปล่อยให้ตัวอักษรทางด้านขวามือเป็นอิสระ ไม่จำเป็นต้องเสมอกัน

2) แบบชิดขวา (Flush Right) เป็นการจัดให้ตัวอักษร ของทุกบรรทัดอยู่ชิดขอบทางด้านขวามือทั้งหมด และปล่อยให้ส่วนทางด้านซ้ายมือเป็นอิสระ การจัดแบบนี้เป็นที่นิยมจัดสำหรับงานออกแบบสื่อโฆษณา หรือข้อความที่ต้องการจัดหน้าให้ดูแปลกตา

3) แบบซ้ายขวาตรงกัน (Justified) คือ การจัดระเบียบข้อความให้อยู่ภายในกรอบตัวอักษรทุกบรรทัดจะอยู่ตรงกันทั้งขอบซ้ายและขอบขวาทั้งหมด ซึ่งในการจัดแบบนี้จะมองดูเป็นระเบียบ เป็นทางการนิยมใช้ในการจัดหน้าหนังสือ และวารสารทั่วไป

4) แบบศูนย์กลาง (Centered) คือ เป็นลักษณะการจัดตำแหน่งตัวอักษรข้อความทั้งหมด เป็นลักษณะการยึดจุดศูนย์กลางเป็นหลัก หรือเป็นการจัดแบบสมดุลซ้าย-ขวา หมายถึงขนาดของข้อความด้านซ้ายและด้านขวาจะอยู่แบบสมดุลเท่ากัน

5) แบบรอบขอบภาพ (Contour) เป็นการจัดอักษร ข้อความให้สัมพันธ์สอดคล้องกับรูปลักษณะของภาพ ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกดูสบายตาในขณะที่อ่าน หากทั้งนี้ยังจะทำให้ภาพและข้อความจะดูเป็นเอกภาพมากยิ่งขึ้น

6) แบบไม่สมดุล (Asymmetrical) เป็นการจัดวางข้อความในลักษณะแบบอิสระภายในแต่ละบรรทัด มักนิยมใช้ในงานสร้างสรรค์โฆษณาและการจัดหน้า สำหรับข้อความที่ไม่มาก และให้ดูส่วนรวมแล้วมีความสมดุลทางความรู้สึก

7) แบบรูปธรรม (Concrete) เป็นการจัดข้อความเป็นรูปร่างลักษณะตามต้องการ ส่วนมากจะให้ เป็นรูปร่างง่าย ๆ ไม่มีลักษณะซับซ้อน

8) แบบแนวตั้ง (Vertical Type) เป็นการจัดข้อความ เน้นจัดให้อยู่ในแนวเส้นตั้ง สำหรับคำหรือความสั้น ๆ จะใช้ในกรณีบางกรณีเท่านั้น เพราะค่อนข้างอ่านยาก

9) แบบเอียง (Inclined Type) เป็นลักษณะการจัดให้ข้อความเอียงหรือเฉียงไปทางใดทางหนึ่ง นิยมใช้ในงานโฆษณา เพราะจะดูตื่นตาตื่นใจ แปลกไปจากการเห็นปกติ แต่ต้องเป็นข้อความไม่มากจนเกินไป (อ้างถึงวรพงษ์ วิชาติอุดมพงศ์, 2538)

การเลือกใช้ตัวอักษร ซึ่งหลักการเลือกใช้ตัวอักษรในงานออกแบบกราฟิกจะต้องพิจารณาถึงสำคัญดังต่อไปนี้

- 1) อ่านได้ง่ายและชัดเจน
- 2) ไม่ควรใช้ตัวอักษรหลายรูปแบบร่วมกัน
- 3) หลีกเลี่ยงการใช้ตัวอักษรหลายรูปแบบร่วมกัน
- 4) ถ้าเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษไม่ควรพิมพ์ตัวอักษรแบบพิมพ์ใหญ่ทั้งหมดทุกตัว ควรพิมพ์ตัวพิมพ์ใหญ่ร่วมกับตัวพิมพ์เล็ก จะช่วยให้อ่านได้ง่าย ยกตัวอย่างเช่น

THIS IS MY FAVORITE MOVIE.

This is my favorite movie.

- 5) เลือกขนาดของตัวอักษรที่สอดคล้องกับระยะในการอ่าน
- 6) หลีกเลี่ยงการใช้อักษรทึบ หรืออักษรพอมบางจนเกินไป
- 7) หลีกเลี่ยงการใช้อักษรบีบ หรืออักษรพอมบางจนเกินไป
- 8) อย่าพิมพ์ข้อความหนึ่งบรรทัดยาวจนสุดหน้ากระดาษ ถ้ากระดาษมีขนาดใหญ่ จะทำให้ผู้อ่านไม่สามารถจับใจความสำคัญได้หมด
- 9) กำหนดช่องไฟ และระยะห่างในการเว้นวรรคอย่างเหมาะสมกับการอ่าน
- 10) ควรพิมพ์ขีดซ้ายให้เท่ากันจะอ่านได้ง่ายและรวดเร็วกว่า
- 11) ควรเว้นวรรคตามจังหวะของการอ่าน อย่าให้คำขาดหรือแยกจากกัน
- 12) กำหนดย่อหน้าเพื่อขึ้นให้ชัดเจน

13) พิจารณาคู่สี่ ระหว่างตัวอักษรและพื้นของตัวอักษรอย่างรอบคอบระมัดระวัง เพื่อความสบายตาในการอ่าน

14) กำหนดขนาดของตัวอักษรและรูปแบบของตัวอักษรให้สอดคล้องและสะดวกตามเทคโนโลยีการผลิตกราฟิก (อ้างถึงศิริพรณ์ ปีเตอร์, 2549)

2.2.2 ภาพประกอบ

ภาพประกอบในการออกแบบกราฟิก นับว่ามีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าตัวอักษร บางครั้งภาพอาจจะให้ความรู้ ความหมายได้ดี หรือชัดเจนกว่าข้อความก็ได้ซึ่งกลุ่มเป้าหมายบางคนอาจจะชอบดูภาพมากกว่า หรือบางคนอาจจะอ่านหนังสือไม่ออก จึงจำเป็นที่จะต้องดูภาพประกอบ ภาพประกอบในการออกแบบกราฟิกมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ

1) ภาพประกอบแบบภาพจริง หรือภาพเหมือนจริง เป็นภาพที่แสดงรายละเอียดตามความเป็นจริงเหมือนของจริงมากที่สุด ภาพลักษณะนี้อาจแสดงด้วยวิธีการวาด การเขียน หรือการถ่ายก็ได้

2) ภาพการ์ตูน เป็นภาพประกอบที่ได้มีการออกแบบขึ้นเพื่อแสดงสาระของภาพในลักษณะของภาพประติมากรรม เพื่อเน้นให้รูปแบบภาพน่าสนใจมากขึ้น ทั้งนี้ภาพการ์ตูนอาจมีหลายลักษณะ เช่น คล้ายของจริง ตลกขบขัน ล้อเลียน และการ์ตูนประติมากรรม เป็นต้น

3) ภาพนามธรรม ภาพลักษณะนี้ค่อนข้างจะแสดงสาระในตัวภาพในการสื่อสารความหมายได้ยาก แต่อาจเหมาะสำหรับการนำมาตกแต่ง การออกแบบกราฟิกในส่วนของการช่วยเน้นข้อความให้เด่นชัด บางครั้งก็สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาเรื่องพื้นที่ว่างได้ หรือช่วยสร้างดุลยภาพในการจัดหน้าได้

การเลือกใช้ภาพ

การออกแบบรูปภาพในสื่อใด ๆ ก็ตามจะสร้างความน่าสนใจได้คือน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับรูปแบบของภาพ รายละเอียดของภาพตลอดไปจนถึงเทคนิควิธีการในการสร้างของภาพ ความสมบูรณ์ของภาพที่นำมาใช้จะต้องทำหน้าที่สื่อความหมาย บรรยายเนื้อหาและมีความสวยงามองค์ประกอบที่จะสนับสนุนให้ภาพมีความโดดเด่น จะต้องประกอบด้วย

1) ลักษณะของภาพ ที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

2) รูปแบบของภาพ มีความสัมพันธ์กับรูปแบบของสื่อ และต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของงานนั้น ๆ

3) สีของภาพ ต้องชัดเจน

4) ขนาดของภาพ ซึ่งจากการศึกษาวิจัยพบว่า ภาพที่มีขนาดใหญ่ได้รับความสนใจมากที่สุด การสร้างแรงจูงใจเกี่ยวกับขนาดของภาพ สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การกำหนดสัดส่วน

ในทางกว้างและความยาวของภาพ ควรเลือกใช้ขนาดภาพที่มีลักษณะแปลกตา หรืออาจเป็นภาพเล็ก ๆ หลาย ๆ ขนาด หลาย ๆ รูปร่างมารวมกันเป็นรูปใหญ่

2.2.3 สี

สีมีความสำคัญต่องานออกแบบกราฟิก เนื่องจากสีช่วยเกิดการรับรู้ได้อย่างรวดเร็ว และสีที่ถูกต้องใจของกลุ่มเป้าหมาย จะช่วยให้กลุ่มเป้าหมาย เกิดความมั่นใจกับงานออกแบบกราฟิกมากยิ่งขึ้น นักออกแบบจึงควรมีความรู้ และความเข้าใจในความสำคัญของสีดังนี้ คือ

- 1) สีช่วยให้อ่านได้ง่าย
- 2) สีช่วยเน้นจุดสำคัญของข้อมูลสำคัญได้ดี
- 3) สีช่วยเชื่อมโยงความหมายกับประสบการณ์เดิมของกลุ่มเป้าหมายได้ดี และเพื่อช่วยในการตีความหมายได้

- 4) สีช่วยให้ระลึกถึงได้ง่าย

- 5) สีช่วยจัดหมวดหมู่ภาพในการรับรู้ได้

- 6) สีช่วยเพิ่มมิติให้กับงานกราฟิกได้

- 7) สีสร้างความประทับใจแก่กลุ่มเป้าหมายได้

- 8) สีช่วยสร้างความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ได้

(อ้างอิงศิริพรณ์ ปีเตอร์, 2549)

สี มีทฤษฎีที่เกี่ยวกับสีอยู่อย่างมากมาย แตกต่างกันตามลักษณะของการนำไปใช้ แต่ลักษณะเฉพาะ หรือคุณค่าเฉพาะของสีแต่ละสีย่อมจะเป็นตัวแทนของอารมณ์ต่าง ๆ ในวัตถุที่มีสีที่ปรากฏขึ้นในตัว ยกตัวอย่างเช่น

สีแดง เป็นสีของไฟ สีของการปฏิบัติ ความรู้สึกทางอารมณ์ สีของความอ่อนเยาว์ สีของความปรารถนา ดังนั้นจึงเป็นที่ชอบมากสำหรับเด็กเล็ก ๆ สีแดงเป็นสีที่มีพลังมากที่สุดที่สามารถบดบังสีอื่น ๆ จึงไม่เหมาะที่จะใช้เป็นสีพื้นหรือฉากหลัง (Back ground)

สีเหลือง เขียว และม่วงทุกระดับสี (Shades) มีค่าสีที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ยังขึ้นอยู่กับการนำสีที่มาผสม สีดังกล่าวอาจทำให้เกิดความรู้สึกในทางบวก การแสดงออกเต็มไปด้วยความรู้สึกซาบซึ้งลึกลับ หรือให้ความรู้สึกในทางลบและเก็บกดก็เป็นได้

เมื่อนำสีแดงมาผสมกับสีขาวจะเป็นสีชมพู สีแดงจะลดพลังลง และทำให้รู้สึกถึงความอ่อนหวาน นุ่มนวลและความเป็นกวีขึ้นมาแทน แต่ถ้าสีแดงและเหลืองถูกผสมให้เข้ม ผลลัพธ์ก็คือสีน้ำตาล ซึ่งมีความอ่อนแก่ที่ต่างกัน แต่ไม่ว่าจะอ่อนหรือแก่เพียงใด สีประเภทน้ำตาลนี้จะให้ความรู้สึกเกี่ยวกับพื้นดิน ความมั่นคง เข้มแข็ง ความเป็นจริงและอบอุ่น

สำหรับสีเหลือง เป็นสีที่มีพลังในด้านความสว่างอย่างมาก ซึ่งได้ให้ความรู้สึกเย็นมากกว่าสีเหลืองอมส้ม แต่ก็ยังอุ่นกว่าสีเหลืองอมเขียว สีเหลืองสะท้อนถึงสติปัญญามากกว่าจิตใจ คุณลักษณะของสีเหลืองจะรู้สึกได้เมื่อมีสีที่สองมาปรากฏอยู่ด้วย เช่นเมื่ออยู่กับสีเขียวจะทำให้รู้สึกมั่นคงและจับต้องได้มากขึ้น

สีเขียวเป็นสีทางชีววิทยา ซึ่งใกล้เคียงกับธรรมชาติ และช่วยให้ความคิดพุ่งพล่านสงบลง เป็นสีกลาง ๆ ไม่เย็นและไม่ร้อน แต่ถ้าเข้มข้นไปทางสีน้ำเงินจะดูเป็นน้ำ สีฟ้าพลอย (turquoise) สีเขียวอมฟ้า เป็นสัญลักษณ์ของน้ำ และอาการเคลื่อนไหว โดยปกติแล้วสีเขียวอมฟ้าเป็นสีตรงข้ามกับสีฟ้า (fire)

สีน้ำเงิน เป็นสีที่เก็บกด ช่างฝัน เป่ล่าเปลี่ยว ถึงแม้ว่าจะทำให้ใสขึ้นโดยการผสมสีขาวเข้าไปก็ตาม สีน้ำเงินให้ความประทับใจเกี่ยวกับความสะอาด บริสุทธิ์ จึงมักจะใช้ในที่ที่ต้องการแสดงสุขอนามัย

สีม่วง แสดงความรู้สึกใคร่ครวญการทำสมาธิ ความลึกซึ้ง เวทย์มนต์คาถาและความเก่าแก่โบราณ แม้ว่าจะผสมสีขาวให้เป็นสีม่วงไลแลค (lilac) ก็ยังทำให้คนที่มองเห็นไม่กล้าเข้าใกล้ ไม่รู้สึกเป็นมิตร สีม่วงครามซึ่งใกล้เคียงสีน้ำเงินมาก จะดูว่าเกี่ยวข้องกับโลกมากกว่าสีม่วงแดง แต่ก็ยังคงความเป็นเจ้านายและเต็มไปด้วยเกียรติยศอยู่นั่นเอง

สีทอง มีตำแหน่งใกล้เคียงสีส้มและนับว่าเป็นสีอุ่นสีหนึ่ง ในขณะที่สีเงินถูกจัดให้เป็นสีเขียวและมีความคล้ายคลึงกับสีเทากลาง การใช้สีเงินออกจะยากกว่าเนื่องจากต้องมีสีอุ่นมาใช้ร่วมด้วยหากว่าต้องการผลของความรู้สึกในทางบวก

สำหรับสีเทา ซึ่งจะมีระดับสีอ่อนแก่ต่างกันมากมายหลายระดับนั้น ดูออกจะเป็นที่คุ้นเคยกันดีจากการดูภาพขาวดำ การอ่านหนังสือพิมพ์และหนังสือทั่วไปอยู่แล้ว

สีดำ ซึ่งเรียกว่า “ออร์ค” คือถือว่าไม่ใช่สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของความมืด ความว่างในการตีพิมพ์สีดำมีค่าในทางบวกมาก เนื่องจากเมื่อเราใช้สีอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็ภาพหรือตัวอักษรวางลงไป ก็จะทำให้สีเหล่านั้นเจิดจ้าสะดุดตาขึ้น

สีขาวก็เช่นกัน ไม่เป็นทั้งสีอุ่นและเย็น ยกเว้นเมื่ออยู่กับสีเหลืองจะทำให้สีเหลืองจ้าขึ้น เราสามารถวางภาพหรืออักษรสีต่าง ๆ ลงบนพื้นสีขาวได้ผลดีเช่นเดียวกับสีดำ

ยังมีคำกล่าวของ วรพงษ์ (2538:125) กล่าวไว้ดีกว่า นักจิตวิทยามีความเชื่อมั่นว่า แรงจูงใจ (Motivation) เป็นแรงผลักดัน ช่วยในการกระตุ้นความคิดของมนุษย์ ในอันที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในกระบวนการสื่อสาร เมื่อผู้รับสารมีทัศนคติคล้อยตามก็จะแสดงออกทางพฤติกรรม ซึ่งมีการตรวจสอบว่าสื่อที่นำเสนอให้ผู้ชมหรือผู้รับสารนั้น มีแรงจูงใจให้ผู้รับสารมีทัศนคติคล้อยตามมากน้อยเพียงใด จึงดูที่พฤติกรรมการแสดงออก เช่น การให้ความสนใจมากขึ้น

หรืออาจจะกระทำตามข้อมูล สาระนั้น ๆ ในการสร้างรูปแบบของงาน สื่อสิ่งพิมพ์ใด ๆ ตลอดจนสื่อการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ทุกประเภท นักออกแบบควรได้ตระหนักถึงแนวคิดเชิงจิตวิทยาด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเอกสารต่าง ๆ ที่สื่อความหมายด้วยการมองเห็นหรือการรับรู้ด้วยตา (Visual Communication Media) งานออกแบบที่ให้ความสำคัญต่อหลักการทางจิตวิทยาการมองเห็นและการรับรู้ จึงเป็นหนทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จอย่างแท้จริงของการสื่อความหมายและเป็นเรื่องที่จะมองข้ามไปเสียมิได้ ซึ่งมีทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่องสีที่จะช่วยให้ความกระจ่างในเรื่องของความหมายและอิทธิพลของสีที่มีต่อการรับรู้ต่อทัศนภาพที่ปรากฏ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายกันได้เป็นอย่างดี เป็นที่ยอมรับและนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายมีอยู่ 4 ทฤษฎี คือ

- 1) ทฤษฎีสีตามหลักวิชาฟิสิกส์
- 2) ทฤษฎีสีตามหลักวิชาเคมี
- 3) ทฤษฎีสีตามหลักจิตวิทยา
- 4) ทฤษฎีสีของมันเชลล์ (Munsell) (สีที่ใช้ในชีวิตประจำวัน)

หลักพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี การใช้สีในงานออกแบบกราฟิกมีวัตถุประสงค์ที่จะทำให้งานนั้นนำดูสวยงามและยังต้นตา หรือส่งเสริมให้เนื้อหาสาระที่น่าเสนอมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น คนแต่ละวัยมีความสนใจในกลุ่มสีที่แตกต่างกัน เช่น เด็กเล็ก ๆ จะสนใจในสีสดเข้ม ทำให้สะดุดตาไม่ชอบสีอ่อน และจะสังเกตได้ว่าเมื่อมีอายุมากขึ้น ก็ยังไม่ชอบสีที่มีความสดใสมาก ๆ กลับนิยมกลุ่มสีอ่อนหวานนุ่มนวล ซึ่งการวางโครงสร้างในงานออกแบบพาณิชย์ศิลป์ จึงต้องเน้นในเรื่องวัยของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ เด็กเล็ก ๆ ควรใช้สีประเภท Primary หรือ Secondary ส่วนผู้ใหญ่อาจใช้สีแท้ (Hue) ผสมกลุ่มสีขาวหรือสีคำที่เรียกว่า Tint and Shade การใช้สีขาวหรือสีคำมาผสมกับสีแท้ก็จะช่วยลดความสดใสของสีเดิมลงตามขนาดสัดส่วนมากน้อยตามความต้องการ ดังนั้นก่อนจะวางโครงสร้างในการทำงานจึงควรได้พิจารณาเกี่ยวกับการใช้ในทางจิตวิทยาดังนี้

- 1) ใช้สีสดใสสำหรับกระตุ้นให้เห็นเด่นชัด เพื่อการมองในระยะเวลาดั้งนั้น ๆ เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการทำสื่อเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์
- 2) พึงระลึกรู้ไว้เสมอว่าในการใช้สีมีวัตถุประสงค์ เพื่อต้องการเน้นให้เห็นเด่นชัด มุ่งส่งเสริมให้เนื้อหาสาระมีความชัดเจนมากขึ้น ถูกต้องเพิ่มขึ้น บางครั้งการใช้สีของนักออกแบบจะสามารถใช้สีได้อย่างอิสระเพื่อความสวยงาม บางครั้งก็จำเป็นต้องนึกถึงหลักของความจริงและความถูกต้องอย่างเหมาะสมด้วย

- 3) การออกแบบงานพาณิชย์ศิลป์ งานกราฟิกต่าง ๆ ซึ่งอาจจะไม่จำเป็นต้องใช้สีเสมอไป ผู้ออกแบบจึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสมด้วยว่าควรใช้อย่างไร เพียงใด การกำหนดว่าจะใช้สีเพิ่มขึ้นมา 1 สี นั้นหมายความว่า จะต้องเพิ่มงบประมาณตามมากอีก จำนวนหนึ่งต่อไป

4) การใช้สีให้เหมาะสมกับวัยของผู้บริโภค

5) การใช้สีมากเกินไปไม่เกิดผลดีกับงานออกแบบอย่างแท้จริง เพราะสีหลาย ๆ สี อาจทำให้ลดความเด่นชัดของงานและเนื้อหาสาระที่ต้องการเสนอ

6) เมื่อใช้สีสดเข้มจัดคู่กับสีอ่อนมาก ๆ จะทำให้ดูชัดเจน และมีชีวิตชีวา น่าสนใจ

7) การใช้สีพื้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีพื้นที่ว่างมาก ๆ ไม่ทำให้เกิดผลในการ เร้าใจเท่าที่ควร ควรหลีกเลี่ยง

8) ข้อพิจารณาสำหรับการใช้สีบนตัวอักษร ข้อความ คือ จะต้องให้ชัดเจน อ่านง่าย ควรเว้นการใช้สีตรงข้ามในปริมาณเท่า ๆ กัน บนพื้นที่เดียวกันหรือใกล้เคียง เพราะจะทำให้ผู้ดู ต้องเพ่งมองมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดภาพซ้อนพร่ามัว โดยเฉพาะส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระ เช่น ตัวอักษรที่มีสีแดงบนพื้นสีเขียว ความเด่นชัดของข้อความที่ต้องการจะเน้นด้วยความต่างของสีจึงควรคำนึง เรื่องค่าน้ำหนักของสี (Tone of Color) ให้มากที่สุด

2.2.4 การจัดองค์ประกอบ

การออกแบบจัดหน้ากระดาษ เป็นการนำเอาองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ มาจัดรวมไว้ด้วยกันอย่างมีระเบียบวิธีการ องค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ ภาพประกอบ หัวเรื่อง เนื้อหา พื้นที่ว่าง ขอบเขตของตัวสื่อ เครื่องหมายสัญลักษณ์ การออกแบบจัดหน้าจะต้องให้เกิดความกลมกลืนกันในทุก ๆ ส่วนและมีความสวยงาม

ส่วนประกอบที่ปรากฏซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการจัดหน้ากระดาษ ที่จะต้อง คำนึงถึง ได้แก่

1) ส่วนข้อความพาดหัว (Head Line) ได้แก่ หัวเรื่อง ส่วนที่เป็นหัวเรื่องรองและ ข้อความ ให้เขียนร่างลักษณะตัวอักษรอย่างหยาบ ๆ โดยมีการกำหนดขนาดความสูงของตัวอักษร แบบตัวอักษร ตลอดจนการกำหนดขนาด น้ำหนักความเข้มอ่อนของตัวอักษร พิจารณาคำแหน่งของการจัดวาง การแบ่งพื้นที่ส่วนที่ใช้นำเสนอข้อมูลและการเว้นพื้นที่ว่าง

2) ก๊อปปี้บล็อก (Copy Block or Column) การกำหนดขนาดของคอลัมน์จะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสองส่วนคือ ส่วนแรกได้แก่ การพิจารณาถึงขนาดของพื้นที่ทั้งหมดว่ามีมากน้อยเพียงใด และส่วนที่สองพิจารณาถึงขนาดของข้อความมีมากน้อยหรือไม่ ในการออกแบบจะกำหนดขนาดของคอลัมน์ในเป็นอย่างไร จึงต้องพิจารณาถึงความสะดวกในการอ่าน ความสวยงามของการ ออกแบบนำเสนอ

3) งานศิลปะ (Art work) เป็นลักษณะของงานศิลปะหรือเรียกอีกอย่างว่า ต้นฉบับ อาร์ตเวิร์คจะครอบคลุมงานตั้งแต่เริ่มทำการออกแบบ การกำหนดให้ส่วนประกอบต่าง ๆ ลงไปใน พื้นที่ที่กำหนดและการดำเนินการจัดทำต้นฉบับเพื่อส่งพิมพ์ต่อไป

4) ภาพเครื่องหมาย (Logo or Trade Marks) เป็นลักษณะในการออกแบบจัดหน้าบนสื่อโฆษณา หรืองานประชาสัมพันธ์บางโอกาสจะมีข้อมูลส่วนที่เป็นภาพเครื่องหมายของสินค้าอยู่ด้วยเสมอ จะเห็นได้ว่าในบางกรณีส่วนของภาพเครื่องหมาย จะเป็นองค์ประกอบสำคัญสิ่งหนึ่งของการสร้างความเชื่อมั่นและการโน้มน้าวให้เกิดการยอมรับ สำหรับการจัดวางตำแหน่ง การเน้นหรือความชัดเจนด้วยขนาดหรือสีตัน จึงต้องนำมาพิจารณาอย่างรอบคอบด้วยเสมอ ในงานโฆษณาบางชิ้นอาจจะเน้นรูปแบบของภาพเครื่องหมาย เป็นส่วนเน้นแทนการใช้ภาพหรือการเสนอข้อความยาว ๆ ด้วยแนวคิดดังกล่าว ตำแหน่งของการจัดวางภาพเครื่องหมาย จึงขึ้นอยู่กับความแนวคิดของการนำเสนอแต่ละรูปแบบไป

5) เส้นและพื้นผิว (Lines & Textures) อาจจะมีลักษณะเป็นเส้นขอบหรือเป็นกรอบภาพ หรือเป็นลักษณะเส้นเพื่อการตกแต่งงานออกแบบจัดหน้า การแสดงลักษณะของเส้น การกำหนดขนาด หรือความเข้มและการใช้สีตันที่เหมาะสมจะช่วยสนับสนุนให้งานจัดหน้ามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การใช้เส้นในการแบ่งคอลัมน์เนื้อหาจะช่วยทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านข้อความนั้นได้สบายตามากยิ่งขึ้น หรือจะใช้เส้นแสดงหน้าที่ในการชี้หน้าที่จะนำไปสู่เนื้อหาหลักได้เป็นอย่างดี ส่วนการกำหนดเกี่ยวกับพื้นผิว หรือผิวสัมผัสก็จะสามารถนำมาใช้ในการเน้นภาพหรือเน้นข้อความสาระได้อย่างดี พื้นผิวจะเป็นลักษณะอย่างไร ผู้ออกแบบอาจจะสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวิธีการเทคนิคทางศิลปะหรืออาจจะเป็นการกำหนดด้วยวิธีการคัดเลือกวัสดุต้นแบบ (Original Material) อย่างเช่นพื้นผิวของกระดาษต้นแบบที่มีให้เลือกใช้อย่างมากมาย นอกจากนี้การใช้เส้น ในการออกแบบและพื้นผิวยังสามารถที่จะนำมาช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหน้าต่อหน้าในการออกแบบงานเอกสารเป็นเล่มได้เป็นอย่างดี

6) ความต่อเนื่อง (Continuity) ได้แก่ การสร้างความต่อเนื่องให้เกิดขึ้นภายในชิ้นงาน การสร้างความต่อเนื่องระหว่างหน้าหรือการออกแบบหน้าคู่ (Double truck) สำหรับในการออกแบบหน้าคู่ (หน้าซ้าย-ขวา) ผู้ออกแบบจะต้องสร้างความต่อเนื่องให้ดูเสมือนว่าเป็นหน้าเดียว หมายถึงการสร้างความมีเอกภาพให้เกิดขึ้น ความต่อเนื่องจะสร้างขึ้น โดยวิธีการออกแบบ ตลอดจนการตกแต่งอาร์ตเวิร์ค การใช้เส้น องค์ประกอบศิลป์ หรือการกำหนดโครงสร้าง และอื่น ๆ

การวางแผนการออกแบบจัดหน้าให้เกิดผลดียิ่ง ผู้ออกแบบจะต้องดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน และปรับแก้ไขให้งานออกแบบมีความสมบูรณ์ โดยปราศจากข้อบกพร่องใด ๆ สำหรับงานออกแบบจัดหน้าจะเริ่มตั้งแต่การเริ่มทำแบบสเก็ชขนาดเล็ก ๆ ขึ้นมาเพื่อหาแนวคิดขั้นต้นแล้วนำมาทำการเขียนรายละเอียดของส่วนประกอบต่าง ๆ อย่างหยาบ ๆ เพื่อดูความเหมาะสมพอดีขององค์ประกอบต่าง ๆ ทำการปรับแต่งแก้ไขแล้วจึงนำมาทำเป็นแบบร่างอย่างละเอียด โดยมีการ

กำหนดรายละเอียดของส่วนต่าง ๆ ทั้งหมด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำต้นฉบับอาร์ตเวิร์คจริงในขั้นต่อไป โดยปราศจากข้อบกพร่อง

แบบที่ใช้ในการเลย์เอาต์ในการจัดหน้ามีขั้นตอน ดังนี้

1) แบบจิว (Thumbnail Sketches) คือ แบบของการเขียนเป็นลักษณะสเก็ตช์ขนาดเล็ก ๆ เพื่อหาแนวคิดที่เหมาะสมและจะเลือกใช้ดำเนินการต่อไป การเขียนสเก็ตช์ลักษณะนี้ควรมีขนาดสัดส่วนที่สอดคล้องกันกับขนาดของจริงด้วย เพราะเมื่อขยายแบบจริงในขั้นต่อไปจะได้ไม่ขัดแย้งกัน

2) แบบหยาบ (Rough Layouts) การสร้างสรรค์ในขั้นตอนนี้จะเป็นการเลือกสรรแบบที่ดีที่สุดจากขั้นตอนแรก โดยขยายแบบให้เท่ากับขนาดของจริง ซึ่งเขียนรายละเอียดให้ชัดเจนมากขึ้น แต่ยังไม่ได้สรุปรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ให้ชัดเจนลงไป

3) แบบรวมยอด (Comprehensive Layouts) เป็นการนำเอางานเลย์เอาต์อย่างหยาบที่ตกลงใจแล้วมาเขียนรายละเอียดที่ชัดเจน กำหนดรูปแบบตัวอักษร ปรับองค์ประกอบให้แน่นอน กำหนดรายละเอียดภาพ เทคนิคในการสร้างภาพและในส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อนำเสนอและใช้เป็นต้นแบบของการจัดทำต้นฉบับอาร์ตเวิร์คต่อไป

รูปแบบของการจัดหน้า

ในการออกแบบจัดหน้าในแต่ละหน้าไม่ว่าจะเริ่ม ณ จุดใด จะต้องคำนึงถึงการจัดให้มองดูราบรื่น และมีความน่าสนใจ ซึ่งวิธีการกำหนดรูปแบบการจัดกระทำได้มากมายหลายแบบ แต่ที่นิยมกันในการออกแบบนิยมใช้เพื่อการนำเสนอมี 10 รูปแบบด้วยกันคือ

1) แบบมองเดรียน (Mondrain Layout) เป็นแบบการมองที่ศิลปินชาวคัชชื่อ PIET MONDRAIN ได้ออกแบบโดยใช้เส้นหรือบริเวณทึบเป็นลักษณะแท่งสี่ แล้วแบ่งพื้นที่สำหรับบรรจุภาพออกเป็น 4 ส่วน ทั้งแนวตั้งและแนวนอน จะได้พื้นที่เป็นรูปช่องตารางเล็ก ๆ แล้วบรรจุภาพและข้อความลงไปโดยแยกออกจากกันอย่างเป็นระเบียบ

2) แบบหน้าต่างภาพ (Picture Window Layout) แบบนี้ ได้รับความนิยมมากกว่าแบบมองเดรียน เป็นลักษณะที่เหมาะสมกับการออกแบบจัดหน้าในนิตยสาร ลักษณะพิเศษ คือจะทำเป็นช่องภาพขนาดใหญ่และมีข้อความได้ภาพเล็กน้อย ซึ่งถ้ามีข้อความมาก มักจะแบ่งข้อความเป็นคอลัมน์ ย่อๆ ลักษณะการจัดแบบนี้ผู้ดูจะดูภาพ อันโดดเด่นแล้วจะอ่านข้อความที่เสนอตามมา

3) แบบเน้นบท (Copy Heave Layout) ในรูปแบบนี้จะใช้ก็ต่อเมื่อลักษณะต้นฉบับต้องการเน้นที่ข้อความเนื้อหา สารจะข้อความมีความสำคัญมาก ๆ เพราะเป็นจุดสำคัญมากและเป็นจุดสำคัญของการนำเสนอ ที่ในการออกแบบจัดหน้าอาจสร้างสรรค์ให้มีความแปลกแตกต่างไปจากคู่แข่งรายอื่น ๆ

4) แบบกรอบ (Frame Layout) แบบล้อมกรอบเป็นที่นิยมใช้มากที่สุดสำหรับการออกแบบจัดหน้าหนังสือพิมพ์ โดยการนำเอาศิลปะการออกแบบกรอบมาตกแต่งรูปแบบ และจัดวางตำแหน่งของภาพประกอบและข้อความทั้งหมดไว้ให้อยู่ในกรอบ

5) แบบละครสัตว์ (Circus Layout) เป็นการจัดแบบที่ข้อมูลมีภาพประกอบมาก ๆ มีความหลากหลาย และข้อความยาวแบ่งเป็นส่วนเป็นตอนอย่างอิสระ ลักษณะการจัดจะกระจายไปโดยรอบเป็นวงกลมบนพื้นที่และจัดให้ข้อความอยู่ใต้ภาพ

6) แบบแถบซ้อน (Multipanel Layout) เป็นแบบที่นิยมใช้จัดเพื่อสร้างความดึงดูดให้ผู้ดู ตามทีละช่อง ภาพคล้ายการ์ตูน ช่องการจัดแบบนี้ต้องระวังไม่ให้สับสนเกินไป ซึ่งจะทำให้ดูยาก ผู้ออกแบบจึงต้องเน้นถึงความสะดวกในการอ่านและความสวยงามของรูปแบบ

7) แบบภาพเงา (Silhouette Layout) เป็นการนำเสนอที่เน้นความโดดเด่นของภาพที่มีลักษณะ เป็นภาพโครงสร้างภายนอก ไม่ได้เน้นรายละเอียดบนภาพ มีลักษณะเหมือนเป็นภาพเงาที่ปรากฏบนพื้น ที่นิยมมากมักจะทำเป็นภาพเงาดำบนพื้นขาว และภาพลายเส้นขาวบนพื้นดำ

8) แบบตัวอักษรใหญ่ (Big-Type Layout) ได้แก่ การออกแบบที่นำเสนอ โดยการเน้นตัวอักษรมากกว่ารูปภาพ ดังนั้นการจัดแบบนี้จึงต้องพิจารณารูปแบบของลักษณะของตัวอักษร และขนาดของตัวอักษรให้เหมาะกับคำหรือเนื้อหาเป็นพิเศษ รูปภาพจะทำหน้าที่เป็นส่วนประกอบรองลงไป

9) แบบภาพปริศนา (Rebus Layout) คือ การใช้ภาพแทนคำบางคำ หรือใช้แทนข้อความบางข้อความ โดยเฉพาะที่มีข้อความมาก ๆ ดังนั้น ภาพจะกระจายอยู่โดยทั่วไปบนแผ่นภาพ อาจมีขนาดใหญ่บ้างเล็กบ้างเพื่อดึงดูดความสนใจ

10) แบบแรงคลใจจากตัวอักษร (Alphabet – Inspired Layout) เป็นการเน้นในส่วนเรื่องของความสวยงามของตัวอักษร อาจใส่ลวดลายอื่น ๆ ประกอบ รูปแบบตัวอักษร จะเน้นให้มีความแปลกตา บางครั้งอาจจะดูยากตึกนึกแต่เรียกได้ว่าเป็นกลยุทธ์สำหรับการสร้างความสนใจในขั้นเริ่มต้น การนำเสนอแบบนี้ไม่นิยมใช้ข้อความมากมายนัก และอาจมีภาพมาประกอบบ้างก็ได้

หลักของการจัดหน้า

การจัดหน้า สำหรับงานออกแบบเอกสารสิ่งพิมพ์ ย่อมจะมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะ เฉพาะของสื่อแต่ละประเภท ตลอดจนข้อมูลที่ต้องการนำเสนอก็จะมีหลากหลายกันไป การกำหนดรูปแบบอย่างชัดเจนจึงเป็นไปได้ยาก เช่น การจัดหน้าสำหรับนิตยสารวารสารย่อมไม่เหมือนกัน การจัดหน้าหนังสือพิมพ์ก็จะมีลักษณะ โดยเฉพาะของหนังสือพิมพ์ การจัดหน้าโฆษณาสำหรับงานไปสเตอร์กับแผ่นปลิวก็แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด จึงเป็นเรื่องยากที่จะระบุไว้

ว่าต้องมีหลักเกณฑ์อย่างไรบ้าง ในองค์ประกอบอันหลากหลาย แม้ว่าจะมีความแตกต่างกันอย่างมากตามลักษณะของสิ่งหรือลักษณะของข้อมูล แต่พอจะสรุปเป็นหลักการอย่างกว้าง ๆ ไว้ดังนี้

1) การจัดทำโครงร่างของหน้า (Dummy) ในหน้าแต่ละหน้าจะต้องจัดวางโครงร่างคร่าว ๆ ขึ้น โดยกำหนดว่ามีข้อความอย่างไร จะวางอย่างไร ขนาดภาพเป็นอย่างไร มีรายละเอียดอะไรบ้าง ใน Dummy จะทำให้เห็นลักษณะหน้าแต่ละหน้าอย่างคร่าว ๆ

2) การกำหนดตำแหน่ง (Positioning) เมื่อวางโครงร่างหน้าแล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็นกำหนดตำแหน่งของสาระและภาพประกอบ ตลอดจนรายละเอียดอื่น ๆ การกำหนดขนาดและสัดส่วนของตัวอักษรและภาพ

3) การกำหนดสาระทั้งในแนวดิ่งและแนวนอน ในส่วนที่เป็นสาระเนื้อหาจะต้องพิจารณาว่าจะกำหนดของคอลัมน์อย่างไร และจะจัดวางรูปแบบของสาระเนื้อหาอย่างไร โดยเน้นความสะดวก ชัดเจนในการอ่าน

4) ความต่อเนื่องของคอลัมน์ ในขณะที่คอลัมน์เนื้อหา มีหลายช่อง หลายตอน หรือหลายลักษณะ การวางคอลัมน์ในแต่ละส่วนควรมีความต่อเนื่องกันอย่างชัดเจน และมีความสะดวกต่อการสื่อความหมาย ในส่วนของการสร้างความต่อเนื่องอาจใช้หลักศิลปะเป็นส่วนช่วยตกแต่งให้น่าดูยิ่งขึ้น

5) ความยืดหยุ่นของการจัดหน้า ในการจัดหน้าแต่ละครั้งนั้น การออกแบบร่างหรือการทำโครงร่างหน้าไว้ ควรเป็นการออกแบบที่สามารถปรับขยายพื้นที่ หรือปรับปรุงสัดส่วนและพื้นที่ว่าง ในการปรับขยายเรื่องสัดส่วนและช่องไฟอาจกระทำในขณะที่ทำอาร์ตเวิร์ค เพื่อลดรายละเอียดเมื่อเห็นว่ามีรายละเอียดมากเกินไปหรือนั่นเกินไป หรือเพิ่มเติมส่วนตกแต่งอาร์ตเวิร์คได้บ้างเพื่อให้ดูสวยงามยิ่งขึ้น

ข้อพิจารณาเพื่อการจัดหน้า

1) ความถูกต้อง (Accuracy) ได้แก่ ความถูกต้องของเนื้อหาที่จะนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นภาพหรือถ้อยคำ ตัวสะกด การันต์ การเว้นวรรค หรือรายละเอียดต่าง ๆ บนพื้นภาพ สื่อที่ตีพิมพ์ต้องมีข้อมูลที่ถูกต้องเสมอ

2) ความสมดุล (Balance) ได้แก่ ความสมดุลระหว่างภาพกับเนื้อหา ความสมดุลระหว่างการจัดองค์ประกอบของแต่ละหน้า ความสมดุลระหว่างหน้าด้านซ้ายและด้านขวา ตลอดจนความสมดุลในเรื่องของสีด้วย

3) ความเป็นกลาง (Objectivity) ข้อมูลที่นำเสนอทุกครั้งจะต้องไม่โน้มไปทางใดทางหนึ่ง หรือทำให้เกิดผลกระทบในทางเสียหายแก่ผู้แข่งขัน การสร้างความเป็นกลางจัดว่าเป็นการปฏิบัติอยู่ในจรรยาบรรณของการทำงานที่น่ายกย่องที่สุด

4) กะทัดรัด ชัดเจน (Concise & clear) ซึ่งในการเสนอข้อมูลจะต้องมีความพอดี กะทัดรัด ไม่เยิ่นเย้อ การเสนอข้อมูลรายละเอียดมากเกินไปทำให้น่าเบื่อและไม่น่าสนใจเท่าที่ควร เมื่อข้อมูลกะทัดรัดชัดเจนดีแล้ว อาจใช้หลักการทางศิลปะช่วยการตกแต่งให้โดดเด่นขึ้นได้

5) ฉับไว (Recentness) ความฉับไวในที่นี้เป็นจุดมุ่งหมายหลักของการจัดหน้าที่ต้องการ ให้ผู้รับข่าวสารสามารถเข้าใจ รับรู้ข้อมูล ข่าวสารนั้นให้กระชับที่สุดและเข้าใจ ประทับใจได้ในทันทีทันใด

ซึ่งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเพื่อการจัดหน้า มีดังนี้

- 1) ต้องสะอาด
- 2) ต้องเด่นและชัดเจนไม่ว่าจะเป็นสีเดียวหรือหลายสี และต้องเด่นกว่าหน้าอื่น ๆ ที่อยู่ข้างเคียง โดยเฉพาะสำหรับการจัดหน้าโฆษณา
- 3) มีความชัดเจนพอที่จะทำให้ผู้อ่านเกิดความพึงพอใจทั้งภาพและเนื้อหา
- 4) ต้องสามารถถ่ายทอดข่าวสาร – สารได้รวดเร็วและน่าสนใจ
- 5) ต้องสนองต่อการสนับสนุนงานตามที่มุ่งหวัง
- 6) ต้องไม่นำไปสู่ผลเสียของเป้าหมาย
- 7) สามารถถ่ายทอดความประทับใจได้อย่างครบถ้วน
- และ 8) ต้องเป็นผลงานที่ดีที่สุด สามารถเรียกร้องความสนใจได้มากที่สุด

และ วิธีสร้างความสนใจ มีรายละเอียดตามเนื้อหาด้านล่างนี้

การออกแบบจัดหน้ากระดาษทุกครั้งต้องมีการวางแผนงาน การจัดทำล่วงหน้าต้องมีการออกแบบ ร่างแบบหลาย ๆ รูปแบบเพื่อจะได้แนวทางที่ดีที่สุด มีผลให้งานที่จัดทำขึ้น มีความน่าสนใจ น่าพึงพอใจ เกิดความประทับใจแก่ผู้ดู แนวคิดการสร้างความสำเร็จ ทำได้หลายวิธี ได้แก่

- 1) การสร้างความน่าสนใจด้วยขนาด การกำหนดขนาดที่แปลกตาออกไปจากปกติ จะช่วยให้เกิดความรู้สึกใหม่ ได้แก่ ใหญ่พิเศษ เล็กเป็นพิเศษ แคบกว่าปกติ ยาวกว่าปกติ เป็นต้น
- 2) การสร้างความน่าสนใจด้วยวิธีการออกแบบ รูปแบบที่สวยงาม ดูเด่น แปลกตา การออกแบบด้วยการใช้วิธีการใหม่ ๆ คลอดไปจนถึงการใช้เทคนิคแปลก ๆ หรือการใช้วิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้น่าสนใจ
- 3) การปล่อยเนื้อที่ว่าง เป็นอีกวิธีการหนึ่งของการออกแบบการจัดองค์ประกอบ การเว้นพื้นที่ว่าง จะต้องสัมพันธ์สอดคล้องกับวิธีการจัดวางเพื่อนำเสนอเนื้อหาและภาพประกอบ
- 4) การสร้างความสนใจโดยการใช้ภาพประกอบ อาจเป็นการเน้นด้วยรูปแบบหรือเทคนิคการสร้างภาพ แล้วนำมาสร้างองค์ประกอบในงาน

5) การเน้นส่วนหนึ่งส่วนใดเป็นพิเศษคือให้แตกต่างกันออกไปจากส่วนอื่น ๆ เพื่อเน้นความสนใจ และโน้มน้าวให้ผู้ดูให้ความสนใจเป็นพิเศษในส่วนนั้น ๆ

6) การสร้างความสนใจโดยการเลือกใช้สี สีที่สดใสม่คึงดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า การเลือกใช้สีน้มนวล สีสดเข้มย้อมเด่นชัดกว่าสีอ่อนหวาน สีหนักย้อมเห็นได้ชัดเจนกว่าสีอ่อนเบา

7) การนำเทคนิคใหม่ ๆ มาผสมผสานในงานออกแบบ

2.2.5 การออกแบบ (Design)

การออกแบบ จะต้องมาจากรากฐานทางด้านเทคนิค ความคิด และพื้นฐานทางด้านทัศนสื่อสาร (Visual Communication) เพราะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะผู้วิพากษ์วิจารณ์หรือผู้สร้างสรรค์งานออกแบบโดยตรง ความรู้ ความสามารถในระดับพื้นฐานซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับกระบวนการศึกษาทางด้านนี้ และจะต้องเป็นไปในลักษณะเข้มข้น

การออกแบบทัศนสื่อสาร (Visual Communication Design)

1) การออกแบบกราฟิก (Graphic Design) เป็นการออกแบบเพื่อให้อ่าน อาทิเช่น ออกแบบหนังสือ นิตยสาร โฆษณา บรรจุภัณฑ์ ป้าย ภาพยนตร์ โทรทัศน์ โปสเตอร์ แผ่นพับ นิทรรศการ เป็นต้น

2) การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อให้ได้เกิดการใช้ประโยชน์ เช่น ออกแบบเครื่องมือ เครื่องจักรกล ยานพาหนะ โครงสร้าง เป็นต้น

3) การออกแบบสิ่งแวดล้อม (Environmental Design) เป็นการออกแบบเพื่อการอยู่อาศัย เช่น ออกแบบตกแต่ง โครงสร้างอาคาร สวน สวนสาธารณะ เมือง เป็นต้น (วิรุณ ตั้งเจริญ ออกแบบกราฟิก, สำนักพิมพ์อีแอนดีไอคิว, 2545)

2.2.6 การถ่ายทอดสารสนเทศ

- องค์ประกอบสารสนเทศ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีผู้สร้างหรือผู้ผลิตที่เป็นแหล่งข่าวหรือแหล่งสารสนเทศ การสื่อสารสารสนเทศเป็นกิจกรรมของมนุษย์เท่านั้น ดังนั้นแหล่งสารสนเทศในกระบวนการถ่ายทอดสารสนเทศ จึงจะเน้นเฉพาะแหล่งสารสนเทศที่เป็นแหล่งบุคคลเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งในกระบวนการถ่ายทอดสารสนเทศนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1) แหล่งข่าว หรือผู้ส่งสารสนเทศ (Source / Sender) เช่น นักเขียน นักบรรยาย นักหนังสือพิมพ์ นักปาฐกถา นักอภิปราย ปราชญ์ชาวบ้าน เป็นต้น

2) สารสนเทศหรือข่าวสาร (Information / Messages) ได้แก่ เนื้อหาสาระ ข้อความ บทความ คำบรรยาย ซึ่งก็คือใจความที่แหล่งข่าว หรือแหล่งสารสนเทศเป็นผู้ส่งออกไป

3) สื่อ (Medium) ได้แก่ ตัวกลางที่ได้ใช้ภายในการถ่ายทอดสารสนเทศ อาทิเช่น การถ่ายทอดด้วยตัวอักษร เป็นบทความในวารสารหรือนิตยสาร หนังสือ หรือเป็นทั้งภาพและเสียง เช่น เป็นการแสดงทางรายการโทรทัศน์

4) ผู้รับสารสนเทศ (Receiver) ได้แก่ ผู้ที่รับสารสนเทศนั้น โดยผ่านสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง เช่น ผู้ชมรายการโทรทัศน์ ผู้อ่านหนังสือ วารสารหรือนิตยสาร

- กระบวนการการถ่ายทอดสารสนเทศ สารสนเทศจะเคลื่อนไปสู่ผู้รับสารสนเทศ จากแหล่งผลิตสารสนเทศไปยังผู้รับสารสนเทศ เรียกกระบวนการนี้ว่า การถ่ายทอดสารสนเทศ กระบวนการถ่ายทอดสารสนเทศจะสิ้นสุดก็ต่อเมื่อผู้รับได้รับสารสนเทศนั้นแล้วก็จะทำความเข้าใจหรือตีความสารสนเทศที่ได้รับ อาจจะเหมือนหรือแตกต่างกันขึ้นอยู่กับภูมิหลังและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ดังนั้นความคิดเห็นของคนที่ได้เกิดจากการตีความสารสนเทศที่ไม่เหมือนกันนั้นเป็นเรื่องปกติ นอกจากการตีความที่แตกต่างกันนั้นแล้ว อาจจะมีปัญหาภายในกระบวนการถ่ายทอดสารสนเทศก็ได้ เช่น อาจเกิดจากภาวะรบกวน (noise) ภายในกระบวนการสื่อสาร ยกตัวอย่างเช่น ตัวหนังสือเลอะเลือน โดยเฉพาะการส่งเอกสารทางโทรสาร ตัวอักษรมีขนาดเล็กจนเกินไป มีการใช้ศัพท์ที่ยากเกินไป หรือเป็นศัพท์เฉพาะทางยิ่งทำให้ผู้รับสารสนเทศเกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหาของสารสนเทศ ดังนั้นการถ่ายทอดสารสนเทศจำเป็นต้องทำความเข้าใจกลุ่ม ที่เป็นผู้รับสารสนเทศนั้นเป็นอย่างดี การสื่อสารนั้นจึงจะมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้รับสารสนเทศสามารถทำความเข้าใจ และสามารถตีความในเนื้อหาของสารสนเทศที่ส่งไป ทำให้เกิดความรู้หรือความคิดใหม่ ซึ่งเท่ากับว่าได้เกิดการสื่อสารระหว่างแหล่งข่าว หรือแหล่งสารสนเทศกับผู้รับสารสนเทศนั้นแล้ว

สื่อการเรียนการสอน ได้แก่ เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะนำพาเนื้อหาวิชาจากผู้สอน ไปสู่ผู้เรียน โดยผ่านช่องทางการรับรู้ต่าง ๆ

การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการตีความต่อสิ่งที่รู้สึกได้จากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ด้วยอวัยวะรับการสัมผัส (Sensory Organ) หรือที่เรียกว่าเครื่องรับ (Receptors) ซึ่งได้แก่ อวัยวะรับการสัมผัสภายในและอวัยวะรับการสัมผัสภายนอก ซึ่งประกอบด้วย ตา หู จมูก ลิ้น กาย ในปริมาณร้อยละของการรับรู้จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ 75, 13, 3, 3 และ 6 ตามลำดับ สำหรับการเรียนรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่องเชื่อมโยงจากการรับรู้ เมื่อประสาทสัมผัสกระทบสิ่งเร้า และเกิดความรู้สึก ถ้าความรู้สึกนั้นผ่านไป โดยที่สมองมิได้มีการบันทึกความรู้สึกนั้นไว้ ความรู้สึกนั้นก็มิถือว่าเป็นประสบการณ์ (Experience) แต่ถ้าสมองได้บันทึกประสบการณ์นั้นไว้และเมื่ออวัยวะสัมผัสกระทบต่อสิ่งเร้าเดิมอีก ทำให้เกิดการระลึกได้ (Recognition) ก็ถือได้ว่าเกิดการเรียนรู้ขึ้น

2.10 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันติ คุณประเสริฐ (2544) ได้ทำการวิจัยเรื่อง กระบวนการศิลปะและการออกแบบ (Art and Design Process) 4R ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ประกอบด้วยกันทั้งหมด 4 ขั้นตอน คือ 1) การเสาะแสวงหา (Research) เป็นการสืบค้นข้อมูลเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในตัวปัญหาที่ถูกต้องชัดเจน 2) การสังเคราะห์ (Refine) เป็นการพิจารณาไตร่ตรองร่วมกันเพื่อนำไปสู่การค้นพบองค์ความรู้เชิงประจักษ์ด้วยตนเอง 3) การสร้างผลงาน (Reflect) เป็นการสะท้อนประสบการณ์ ทางด้านทฤษฎีทักษะและเจตคติให้เป็นประโยชน์ และเพื่อนำไปสู่การผลิตตัวผลงาน 4) การทดสอบผล (Review) ตรวจสอบความคิดเพื่อนำไปสู่การยอมรับองค์ความรู้ในภาพรวมนั้นอย่างมีเหตุผล ซึ่งทำการศึกษาที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เชื่อกันว่าการเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงและสร้างความคิดที่มีอยู่แล้วของผู้เรียน ด้วยการสังเคราะห์ข้อมูลใหม่ที่ได้รับ และปรับขยายขอบเขตความเข้าใจเดิมให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่ นอกจากนี้ผู้เรียนทุกคนสามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวได้ด้วยตนเอง โดยอาศัยพื้นฐานประสบการณ์ของคนที่มืออยู่ก่อน ทำให้สามารถค้นหาข้อความรู้ใหม่และเชื่อมโยง ให้สมมูลเกิดเป็นประสบการณ์ใหม่ ขณะที่ผู้สอนควรปรับเปลี่ยนวิธีการสอนจากรูปแบบเดิมที่มุ่งเน้นตัวเนื้อหาวิชาและตัวผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ไปสู่การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเสาะแสวงหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ รวมทั้งการเลือกใช้แหล่งสืบค้นความรู้ข่าวสารข้อมูลที่อยู่ในโลกภายนอกที่มีความเจริญก้าวหน้า ยกตัวอย่างเช่น อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อประสม และวิทยุ ที่มีส่วนสนับสนุน และอำนวยความสะดวก ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาวิธีการเรียนไปในแนวทางที่ต้องการ

ภูงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2544) ได้วิจัยเรื่อง ผลการบูรณาการการสอนโครงการออกแบบในวิชาออกแบบพาณิชย์ศิลป์ โดยอินเทอร์เน็ตที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต วิชาเอกศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองซึ่งมีวัตถุประสงค์ นั่นก็คือ เพื่อศึกษาผลการบูรณาการการสอนโครงการออกแบบในวิชาออกแบบพาณิชย์ศิลป์ โดยอินเทอร์เน็ตที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิต ด้วยลักษณะของเนื้อหาวิชา ว่าด้วยหลักการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ และวิธีการออกแบบสิ่งพิมพ์และงานโฆษณาประเภทต่าง ๆ ซึ่งเป็นวิชาที่มีความสำคัญ ดังนั้นการเรียนการสอนออกแบบพาณิชย์ศิลป์ที่ดี จะต้องทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ที่จะสามารถนำไปคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องต่อความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัย ทั้งนี้รูปแบบการสอนที่ผู้สอนจะนำมาใช้จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่สิ่งเหล่านั้น ผู้สอนจำเป็นต้องวิเคราะห์เกี่ยวกับ

วิธีการต่าง ๆ ที่จะนำมาสอนการออกแบบ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนเข้าใจแง่มุมปัญหา และใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการสอน อินเทอร์เน็ต มีความสำคัญอย่างยิ่งในโลกแห่งข้อมูลข่าวสารและเป็นสื่อที่ช่วยสอนศิลปะที่ทำให้ผู้เรียนได้เปิดโลกกว้าง ที่เป็นตัวชี้้นำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ง่าย และเพิ่มประสบการณ์ การเรียนรู้ ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ได้มีการนำเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกันอย่างกว้างขวาง แต่อย่างไรก็ตาม อินเทอร์เน็ตในศิลปศึกษานั้น ไม่สามารถเข้ามาแทนครูได้อย่างแท้จริง เทคโนโลยีเป็นเพียงแค่เครื่องมือของครูผู้สอนเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องนำเอาเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ในการปรับปรุง เรื่องการเรียนการสอนให้เกิดรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมลักษณะการบูรณาการเป็นการนำวิธีการหรือศาสตร์ ที่มีความหลากหลายมาจัดการสอนให้สัมพันธ์เป็นหนึ่งเดียวกัน งานวิจัยนี้จึงเป็นการบูรณาการระหว่างสิ่งที่เป็นประสบการณ์ที่อยู่ภายในห้องเรียนกับสิ่งที่เป็นประสบการณ์นอกห้องเรียนแต่ทั้งนี้การที่ให้นิสิตศิลปศึกษาซึ่งเป็นผู้เรียนที่อยู่ในระดับปริญญาบัณฑิตได้เรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตยังคงไม่เหมาะสมนัก เนื่องจากในงานวิจัยที่ผ่านมาไม่ว่าจะเป็นของบุญเรือง นิยมหอม ที่น่า จอย แพทและแอน คลาก ได้เสนอแนะว่าผลการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต ไม่อาจสรุปได้อย่างชัดเจนและผู้เรียนควรมีวุฒิภาวะในด้านความพร้อม ทั้งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เพราะผู้เรียนในระดับปริญญาบัณฑิตยังไม่สามารถควบคุมการเรียนของตนเองในงานวิจัยของ แคทเธอริน นอรา แบลร์ พอสรุปได้ว่าเทคโนโลยียังคงเป็นเพียงเครื่องมือช่วยในการเตรียมความพร้อมที่จะนำมาใช้ในการเรียนสำหรับการค้นคว้าในศิลปศึกษาและอาจเป็นแนวทางในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้ดีขึ้นต่อไป

ศักดา บุญยี่ ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยด้านกราฟิกบนซองบรรจุภัณฑ์ที่ส่งผลต่อความเข้าใจในรสชาติของเบหมิ่กึ่งสำเร็จรูป ผู้วิจัยได้มีความสนใจที่จะศึกษาว่าปัจจัยทางด้านกราฟิกบนซองบรรจุภัณฑ์ ซึ่งจะส่งผลต่อความเข้าใจในรสชาติของเบหมิ่กึ่งสำเร็จรูปได้เพียงใด โดยจะศึกษาปัจจัยทางด้านกราฟิกต่าง ๆ ดังนี้ 1) ตัวอักษรและคำอธิบาย (Alphabet) ถ้อยคำสั้น ๆ (Slogan) 2) ภาพประกอบ (Illustration) 3) การจัดวาง (Lay Out) 4) สี และพื้นหลัง (Color & Background) งานวิจัยนี้ยังชี้ให้เห็นอีกว่าการนำเสนอภาพรวมขององค์กร ส่วนใหญ่แล้วจะใช้งานด้านกราฟิกและองค์ประกอบทางกราฟิก เพื่อสร้างความเข้าใจ ทั้งยังสามารถสื่อสาร สื่อความหมาย และความเข้าใจในอันที่จะให้ผลทางจิตวิทยาต่อผู้บริโภคในการดึงดูดความสนใจ การให้มโนภาพ ทำให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดความทรงจำบุคลิกลักษณะของผลิตภัณฑ์ ยี่ห้อ และผู้ผลิตนั้น ๆ ได้ ฉะนั้น กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่จะสามารถสร้างสรรค์และสื่อความหมายความเข้าใจได้ง่าย จำเป็นที่จะต้องใช้หลักการทางด้านกรอกแบบ (Design) การจัดวาง (Lay Out) ตัวอักษร (Alphabet) ถ้อยคำสั้น ๆ (Slogan) เครื่องหมาย สัญลักษณ์ (Marks, Symbol) สี (Color) และภาพประกอบ (Illustration) มาอาศัย

หลักการทางศิลปะมาจัดวางรวมกันให้เกิดความประสานกลมกลืนอย่างสวยงาม แล้วนำมาจัดพิมพ์ลงบนบรรจุภัณฑ์ต่อไป การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ มีบทบาทเป็นอย่างมากในการสร้างภาพลักษณ์ และเอกลักษณ์ของผู้ผลิตแต่ละราย และของบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปแต่ละรสชาติ ให้ดูดีในเชิงจิตวิทยาต่อการรับรู้ ง่ายที่สุด และจากผลการศึกษสามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกที่ส่งผลต่อความเข้าใจ ในรสชาติของบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปของกลุ่มตัวอย่างเพศชายมากที่สุด นั้นก็คือ ปัจจัยด้านภาพประกอบ ส่งผลต่อความเข้าใจมากขึ้น ส่วนกลุ่มตัวอย่างหญิง พบว่าปัจจัยด้านพื้นหลังจะส่งผลต่อความเข้าใจในรสชาติของบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปมากที่สุด โดยเป็นพื้นหลังที่ใช้เทคนิค Gradient (การไล่ค่าน้ำหนักสี) ส่วนปัจจัยที่มีผลรองลงมาซึ่งมีความใกล้เคียงกันคือ ปัจจัยด้านภาพประกอบ ถ้าสรุปทั้ง 2 กลุ่มตัวอย่างแล้ว จะพบว่าค่าคะแนนความเข้าใจ ด้านภาพประกอบ จะเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความเข้าใจสูงสุด ส่วนปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิกที่มีผลต่อความเข้าใจ ในรสชาติของบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปรองลงมา ก็คือรูปแบบของการจัดหน้าและตัวอักษรบอกชื่อรสและการจัดวางตามลำดับ