

อภินันทนาการ



การออกแบบคู่มือเสริมการเรียนรู้ สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร

สำนักหอสมุด

๒๔ มี.ค. ๒๕๕๗

ภัทรวัตร ไตส้ม

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันลงทะเบียน.....๒๔ มี.ค. ๒๕๕๗.....

เลขทะเบียน.....1.6๗340๘x 0.2.....

เลขเรียกหนังสือ.....

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**GUIDE BOOK DESIGN FOR INNOVATIVE MEDIA DESIGN PROGRAM,
NARESUAN UNIVERSITY**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts
in Innovative Media Design**

May 2014

Copyright 2014 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาการศึกษาอิสระของ นายภัทรวัตร โตสัม "การออกแบบหนังสือคู่มือการเรียนรู้สำหรับสาขาออกแบบสื่อนวัตกรรม" แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกการออกแบบสื่อนวัตกรรมของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์ มยุรี สุภังคณาช)

อาจารย์ที่ปรึกษา

พฤษภาคม 2557

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. ศุภรักษ์ สุวรรณวัฒน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2557

ชื่อเรื่อง	การออกแบบหนังสือคู่มือการเรียนรู้สำหรับสาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ
ผู้วิจัย	นายภัทรวัตร ไตส้ม
อาจารย์ที่ปรึกษา	มยุรี สุภังคนาช
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาดุษฎี ศป.บ. (การออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ)
	มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ทำเพื่อทำหนังสือแนะนำการเรียนและการใช้ชีวิตของนิสิตสาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ ซึ่งเนื้อหาจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1. Guide to learn จะเป็นส่วนที่เปิดจากด้านหน้าของหนังสือ ซึ่งเนื้อหาแนะนำเกี่ยวกับการเรียนในสาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ โดยบอกเล่าสิ่งที่จำเป็นสำหรับการเรียน โดยแบ่งออกเป็น 6 บท ดังนี้

บทที่ 1 พื้นฐาน จะเป็นการบอกเล่าข้อมูลเบื้องต้นในของภาควิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ

บทที่ 2 อุปกรณ์ จะเป็นการบอกเล่าเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียน ทั้งการเลือกซื้อ และวิธีการใช้อย่างถูกต้อง

บทที่ 3 อาจารย์ จะบอกเล่าเกี่ยวกับอาจารย์ประจำสาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ ซึ่งจะบอกถึงวิชาที่อาจารย์สอน เอกที่อาจารย์ประจำอยู่ และอุปนิสัยส่วนตัว

บทที่ 4 วิชาเรียน จะบอกเล่าถึงเนื้อหาวิชาที่ต้องเรียนตลอด 4 ปีของภาควิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ ที่รวมถึงการเลือกเอก วิชาเลือกต่างๆ เป็นต้น

บทที่ 5 การค้นคว้า จะบอกเล่าถึงแหล่งค้นคว้านอกห้องเรียนในสื่อต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับหาแรงบันดาลใจในการทำงานออกแบบ

บทที่ 6 ช่วยเหลือ จะบอกเล่าถึงแหล่งช่วยเหลือยามฉุกเฉินที่จะเกิดในเวลาทำงาน เช่น ร้านซ่อมคอมพิวเตอร์ ร้านซ่อมมอเตอร์ไซค์ ร้านพริ้นท์ ร้านเครื่องเขียน

2. Guide to life จะเป็นเนื้อหาที่เปิดจากด้านหลังหนังสือ ซึ่งจะเป็นเนื้อหาที่แนะนำเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในการเรียนในสาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ โดยเนื้อหาอิงมาจากรูปแบบปัจจัย 4 แต่มีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมที่สุดสำหรับกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาส่วนนี้แบ่งเป็น 4 บท ดังนี้

บทที่ 1 มื้อดึก จะเป็นการบอกเล่าเกี่ยวกับมื้ออาหารในยามดึกซึ่งเป็นเวลาที่กลุ่มเป้าหมายใช้ในการทำงานที่สุด โดยจะเป็นอาหารที่ขายเฉพาะตอนกลางคืน ซึ่งเมนูอาหารเหล่านี้จะสดใหม่และเหมาะสมกับการรับประทานในยามค่ำคืนที่สุด

บทที่ 2 ท่องเที่ยว จะบอกเล่าถึงการท่องเที่ยวรอบบริเวณไม่ไกลจากมหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งเนื้อหาจะเป็นการนำเที่ยวในแบบบอกเป็นช่วงเวลา เช้า สาย ปาย เย็น ค่ำ

บทที่ 3 สุขภาพ จะเป็นการบอกเล่าถึงวิธีการรับมือกับการป่วยไข้ทั้ง 3 ชั้น คือ ป่วยเบา
ป่วยหนัก ป่วยหนักและฉุกเฉิน

บทที่ 4 หอพัก จะเป็นการบอกเล่าถึงการเลือกหอพักในบริเวณมหาวิทยาลัยนเรศวร



สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	2
1.4 ระยะเวลาการทำงาน.....	3
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
1.6 คำสำคัญและคำจำกัดความ.....	3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	
สาขาออกแบบสิ่งแวดล้อม.....	7
ประวัติความเป็นมา.....	7
รายละเอียดหลักสูตร.....	8
รายวิชาในหลักสูตร.....	9
แผนการศึกษา.....	17
รายละเอียดรายวิชา.....	25
การดำเนินการหลักสูตร.....	49
อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา.....	49
2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกราฟิกดีไซน์.....	51
ความหมายของการออกแบบ.....	51
จุดมุ่งหมายของการออกแบบ.....	52
หลักการออกแบบ.....	52
นิยามของกราฟิกดีไซน์.....	54
หน้าที่ของกราฟิกดีไซน์.....	55
ภาษากราฟิก.....	56
องค์ประกอบของงานกราฟิก.....	56
สีในการออกแบบกราฟิก.....	58

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

การจัดองค์ประกอบของกราฟิกดีไซน์.....	61
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสิ่งพิมพ์.....	64
ความหมายของสิ่งพิมพ์.....	64
สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบสิ่งพิมพ์.....	65
การจัดเลย์เอาต์และระบบกริด.....	65
ตัวอักษรและตัวพิมพ์.....	69
2.4 การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์.....	71
กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์.....	71
ประเภทสิ่งพิมพ์.....	73
ระบบการพิมพ์.....	75
กระดาษ.....	76
2.5 กรณีศึกษา.....	84
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	90
3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	90
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	91
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ.....	98
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์.....	99
4.1 แนวคิดในการออกแบบ.....	99
4.2 พัฒนาแบบ/ภาพประกอบของผลงาน.....	99
4.3 ผลงานขั้นสุดท้าย.....	103
5 บทสรุป.....	137
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	137
5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	138
5.3 แนวทางการแก้ไข.....	138
เอกสารอ้างอิง.....	139

ประวัติผู้วิจัย.....140



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1 โปสเตอร์เสียดสีองค์การสหประชาชาติ.....	53
ภาพที่ 2 โปสเตอร์ต่อต้านโรคเอดส์.....	53
ภาพที่ 3 งานโฆษณาชื่อ Women's Day Magazine 1963.....	54
ภาพที่ 4 Dracula poster.....	58
ภาพที่ 5 wedding daze poster.....	59
ภาพที่ 6 Blue hawaii poster.....	59
ภาพที่ 7 Green Volvo Poster.....	60
ภาพที่ 8 The Devil Wears Prada poster.....	60
ภาพที่ 9 The load of the ring poster.....	60
ภาพที่ 10 องค์ประกอบของกริด.....	66
ภาพที่ 11 โรทันดา ตัวอักษรที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้เป็นทางการในยุคกลางของยุโรป.....	69
ภาพที่ 12 โคโรเนต ตัวพิมพ์แบบตัวเขียน	69
ภาพที่ 13 'โทมัสโรแมน ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ.....	69
ภาพที่ 14 ยูนิเวิร์ส ตัวพิมพ์แบบเซนส์ เซอริฟ	70
ภาพที่ 15 อัตราส่วนขนาดกระดาษตามมาตรฐาน	78
ภาพที่ 16 Arts magazine.....	82
ภาพที่ 17 Arts magazine	82
ภาพที่ 18 a day magazine.....	83
ภาพที่ 19 a day magazine	83
ภาพที่ 20 หนังสือ นิยายภาพ ของ ทรงศีล ทิวสมบุญ.....	84
ภาพที่ 21 หนังสือ นิยายภาพ ของ ทรงศีล ทิวสมบุญ.....	84
ภาพที่ 22 หนังสือ นิยายภาพ ของ ทรงศีล ทิวสมบุญ.....	85
ภาพที่ 23 หนังสือ ต้นไม้ได้ดวงอาทิตย์	86
ภาพที่ 24 หนังสือ ต้นไม้ได้ดวงอาทิตย์	86
ภาพที่ 25 หนังสือ ต้นไม้ได้ดวงอาทิตย์.....	86
ภาพที่ 26 หนังสือ ต้นไม้ได้ดวงอาทิตย์	86
ภาพที่ 27 หนังสือ CREATIVE MARKETING	87
ภาพที่ 28 Saskatchewan jazz festival 2011.....	88

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 29 a day magazine.....	93
ภาพที่ 30 Arts magazine	93
ภาพที่ 31 Arts magazine	94
ภาพที่ 32 a day magazine	94
ภาพที่ 33 Saskatchewan jazz festival 2011.....	95
ภาพที่ 34 Arts magazine	95
ภาพที่ 35 หนังสือ CREATIVE MARKETING	96
ภาพที่ 36 a day magazine	96
แบบร่างผลงาน	
ภาพที่ 37 ระบบกริด	99
ภาพที่ 38 ระบบกริด	99
ภาพที่ 39 Sketch Lay out	99
ภาพที่ 40 Sketch Lay out.....	99
ภาพที่ 41 Lay out	99
ภาพที่ 42 Lay out	99
ภาพที่ 43 Sketch logo.....	100
ภาพที่ 44 Sketch logo	100
ภาพที่ 45 แนวคิด logo	100
ภาพที่ 46 แนวคิด logo	101
ผลงานขั้นสุดท้าย	
ภาพที่ 47 ปกหน้า ปกหลัง และสันปก.....	103
ภาพที่ 48 ปกหน้า (ด้านของ Guide to Learn).....	104
ภาพที่ 49 สารบัญ ของ Guide to learn.....	105
ภาพที่ 50 หน้าเปิด บทที่ 1 พื้นฐาน... ..	105
ภาพที่ 51 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 1.....	106
ภาพที่ 52 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 1.....	106
ภาพที่ 53 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 1.....	107
ภาพที่ 54 หน้าเปิด บทที่ 2 เครื่องมือ.....	108
ภาพที่ 55 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2.....	109

ภาพที่ 56 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2.....	109
ภาพที่ 57 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2.....	110
ภาพที่ 58 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2.....	110
ภาพที่ 59 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2.....	111
ภาพที่ 60 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2.....	111
ภาพที่ 61 หน้าเปิด บทที่ 3 อาจารย์.....	112
ภาพที่ 62 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 3.....	112
ภาพที่ 63 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 3.....	113
ภาพที่ 64 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 3.....	113
ภาพที่ 65 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 3.....	114
ภาพที่ 66 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 3.....	114
ภาพที่ 67 หน้าเปิด บทที่ 4 วิชาเรียน.....	115
ภาพที่ 68 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4.....	115
ภาพที่ 69 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4.....	116
ภาพที่ 70 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4.....	116
ภาพที่ 71 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4.....	117
ภาพที่ 72 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4.....	117
ภาพที่ 73 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4.....	118
ภาพที่ 74 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4.....	118
ภาพที่ 75 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4.....	119
ภาพที่ 76 หน้าเปิด บทที่ 5 การค้นคว้า.....	120
ภาพที่ 77 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 5.....	120
ภาพที่ 78 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 5.....	121
ภาพที่ 79 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 5.....	121
ภาพที่ 80 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 5.....	122
ภาพที่ 81 หน้าเปิด บทที่ 6 ช่วยเหลือ.....	123
ภาพที่ 82 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 6.....	123
ภาพที่ 83 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 6.....	124
ภาพที่ 84 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 6.....	124
ภาพที่ 85 ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 6.....	125
ภาพที่ 86 ปกของเนื้อหาส่วนที่ 2 Guide to life.....	126

ภาพที่ 87 สารบัญของ Guide to life.....	127
ภาพที่ 88 หน้าเปิด Guide to life บทที่ 1 มื้อดีก.....	127
ภาพที่ 89 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 1.....	128
ภาพที่ 90 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 1.....	128
ภาพที่ 91 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 1.....	129
ภาพที่ 92 หน้าเปิด Guide to life บทที่ 2 ท้องเที่ยว.....	130
ภาพที่ 93 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 2.....	130
ภาพที่ 94 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 2.....	131
ภาพที่ 95 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 2.....	131
ภาพที่ 96 หน้าเปิด Guide to life บทที่ 3 สุขภาพ.....	132
ภาพที่ 97 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 3.....	132
ภาพที่ 98 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 3.....	133
ภาพที่ 99 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 3.....	133
ภาพที่ 100 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 3.....	134
ภาพที่ 101 หน้าเปิด Guide to life บทที่ 4 หอพัก.....	135
ภาพที่ 102 ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 4.....	135
ภาพที่ 103 บัตรจัดแสดงผลงาน.....	136
ภาพที่ 104 บัตรจัดแสดงผลงาน.....	136

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหา

การปรับตัวจากชั้นมัธยมศึกษาไปสู่ระดับมหาวิทยาลัยนั้นเป็นเรื่องที่ยาก มีเหล่านิสิตนักศึกษามากมายต้องลาออกกลางคันจากปัญหาต่างๆ ที่รู้มเร้าจนท้อไม่สามารถทำการเรียนต่อได้ ปัญหาข้อนี้ อาจเป็นเพียงปัญหาที่ตัวบุคคลและต้องใช้ความสามารถของคนเหล่านั้นเองที่จะแก้ปัญหานี้ได้ แต่ไม่ใช่ว่าคนภายนอกจะช่วยอะไรนักศึกษเหล่านั้นไม่ได้เลย บางครั้งพวกเขาเหล่านั้นก็เพียงต้องการคำแนะนำที่ดีจากผู้ที่มีประสบการณ์ตรงจากชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย

ในปีที่ผ่านมา มีรุ่นน้องคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ลาออกกลางคันตั้งแต่ปี 1 หรือโดนรีไทร์ในปีต่อๆ มาสาเหตุหลักๆ เกิดจากเด็กที่เข้ามาสู่รั้วมหาลัยปรับตัวไม่ทัน ไม่มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่จะเรียน คือ ศิลปะและการออกแบบ นั่นเป็นเพราะการศึกษาไทยในระดับชั้นมัธยมให้ความสำคัญในวิชาศิลปะน้อยมากเมื่อเทียบกับวิชาอื่นๆ (โดยเฉพาะโรงเรียนต่างจังหวัด) เมื่อไม่มีความรู้ความเข้าใจ และไม่กล้าที่จะถามอาจารย์หรือรุ่นพี่เพราะไม่รู้จะตั้งคำถามอย่างไร อาจารย์อยู่ห้องไหน ปัญหามากมายส่งผลกระทบต่อจิตใจของเด็กก็คิดไม่ออกส่งเลยมาวันสุดท้ายก่อนส่ง และเผงาน(ทำงานก่อนกำหนดส่งเพียงวันเดียว เป็นงานที่ทำเพียงเพื่อส่งโดยไม่หวังคะแนน)อย่างไม่มีทางเลือก จากจุดนี้เราจึงอยากทำหนังสือแนะนำเส้นทางการเรียนที่เราผ่านมากับรุ่นพี่ไม่ใช่หลักการที่ต้องยึดถือ แต่เป็นการแนะนำอย่างเป็นกันเองแบบที่สอนน้อง และเนื้อหาที่มันไม่ได้ลงลึกถึงขนาดสอนทำทั้งหมดในรายวิชา เพียงจะบอกเคล็ดลับ หรือเส้นทางการต่อยอดความคิดเท่านั้น

หนังสือเล่มนี้ไม่เพียงแต่นำเสนอเกี่ยวกับการเรียนเท่านั้น แต่จะครอบคลุมไปถึงการใช้ชีวิตของเด็กสถาปัตย์สาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรม บัณฑิต 4 ที่จำเป็นเมื่ออยู่ที่นี้ สุดท้ายใน 4 ปีที่ผ่านมาเราได้เรียนรู้อะไรมามากมายจนบางครั้งก็คิดว่าถ้าย้อนเวลากลับไปบอกตัวเองในตอนปี 1 ได้นั้นว่าต้องเจออะไรบ้าง ชีวิตคงสบายกว่านี้ แต่เราทำแบบนั้นไม่ได้ ผมทำได้แค่ถ่ายทอดสิ่งที่รู้คนอื่นๆ เท่านั้น หนังสือเล่มนี้จึงเกิดขึ้น จากรุ่นพี่เพื่อรุ่นน้อง

ในช่วงแรกของการจัดทำจะทำเพียงแค่สาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรมที่ผู้จัดทำศึกษาอยู่จึงมีความมั่นใจในความรู้ของสาขาวิชานี้ โดยผู้จัดทำหวังว่าการจัดทำหนังสือคู่มือเสริมการเรียนในภาควิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรม จะประสบผลสำเร็จและสามารถต่อยอดโครงการนี้ให้เป็นประเพณีในอนาคตได้ ประเพณีที่รุ่นพี่จะมาทำหนังสือให้รุ่นๆ ปีไม่เพียงในสาขาวิชานี้เท่านั้น แต่ตัวผู้จัดทำอยากให้ประเพณีนี้ดำเนินไปในทุกๆ คณะของมหาวิทยาลัย

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้จัดทำทราบว่า การปรับตัวเป็นส่วนสำคัญในการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัยอย่างมีความสุข ของเหล่านักศึกษาปี 1 ที่ต้องการคำแนะนำ ผู้จัดทำจึงเกิดความคิดที่จะผลิตหนังสือที่ไม่เพียงแต่ให้ความแนะนำเท่านั้น แต่ยังสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง

1.2 จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อออกแบบคู่มือเสริมการเรียนรู้ในภาควิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม
2. เพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์จริงของรุ่นพี่ให้แก่รุ่นน้อง
3. เพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการศึกษาเพื่อนำไปใช้กับคณะหรือภาควิชาอื่นๆ ในอนาคต

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา คือนิสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรมปี 1

1.3.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาดำเนินการตั้งแต่เดือน ตุลาคม 2556 – มีนาคม 2557

1.3.3 ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบหนังสือขนาด A5 จำนวน 160 หน้า

1.3.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศิลปะนิพนธ์เล่มนี้จะเน้นเนื้อหาเพื่อประโยชน์ต่อนิสิตภาควิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรมเป็นหลักจะครอบคลุมเนื้อหาในส่วนข้อมูลรายละเอียดของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ภาควิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม หลักสูตรของภาควิชา และเทคนิคการใช้ชีวิตของนิสิตภาควิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรมโดยจะเน้นเพียงส่วนของปัจจัย 4 เท่านั้น

1.4 ระยะเวลาการทำงาน

หัวข้องาน	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	ม.ย.
Preproduction								
หาหัวข้อที่สนใจ	x							
บทที่ 1		x						
บทที่ 2			x					
บทที่ 3				x				
Production								
หาข้อมูล				x	x			
เนื้อหา					x	x		
ออกแบบรูปเล่ม						x		
ตรวจสอบ							x	
การผลิต							x	
รูปเล่มวิทยานิพนธ์								x

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

1.เน้นคุณภาพงานไปที่การพิมพ์

ต้องการคุณค่าทางจิตใจ จากการให้หนังสือซึ่งเป็นรูปธรรมที่สามารถจับต้องได้ จะมีคุณค่ากว่าการให้เพียงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ แม้จะต้องเสียต้นทุนการผลิตจำนวนมากก็ตาม

2.การจะแก้ปัญหาเนื้อหาหลักสูตรที่เปลี่ยนไปทุกปี

จะอิงเนื้อหาหลักสูตรของรุ่นปัจจุบันเป็นหลัก เพื่อประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายสูงสุดแต่ในบางส่วนจะมีการเพิ่มเติมเนื้อหาหลักสูตรเก่าที่มีผู้จัดทำคาดว่าจะมีความจำเป็นต่อกลุ่มเป้าหมายใส่เพิ่มเติมลงไป

1.6 คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

Guidebook หมายถึง หนังสือแนะนำ (ที่ใช้เอื้อประโยชน์ในการท่องเที่ยวเป็นส่วนใหญ่และในปัจจุบัน Guidebook ถูกเข้าใจว่าเป็นหนังสือท่องเที่ยว) ซึ่งในศิลปะนิพนธ์จะใช้รูปแบบการนำเสนอของ

หนังสือท่องเที่ยวมาใช้ในการดำเนินเรื่อง เน้นภาพประกอบที่มีอัตราส่วนมากกว่าหนังสือตำราทั่วไป การจัดบทและภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจเหมือนหนังสือท่องเที่ยวสักเล่ม

IMD หมายถึง Innovative Media Design หรือ ภาควิชาออกแบบสื่อนวัตกรรม ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

Graphic design หมายถึง การออกแบบภาษาชนิดหนึ่งที่มีพื้นฐานมาจากองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งสามารถบอกเล่าแนวความคิดของเราต่อสิ่งต่างๆ โดยมันจะต้องน่าสนใจทั้งในแง่ของภาษาและเนื้อหาที่พูดถึงมัน (ในภาษาไทยคำว่า Graphic design ถูกแทนด้วยการออกแบบเรขศิลป์ หรือการออกแบบเลขศิลป์ ซึ่งยังไม่เป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ดังนั้นภายในเล่มนี้จะใช้การทับศัพท์แทน Graphic design เป็น กราฟิกดีไซน์ เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจในเนื้อหา)

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพิ่มทักษะการออกแบบและผลิตหนังสือ งานสิ่งพิมพ์ ความเชี่ยวชาญด้านวัสดุที่ใช้พิมพ์และเทคนิคการพิมพ์ต่างๆ

2. เนื้อหาเป็นประสบการณ์ตรงจากรุ่นพี่ที่มีประโยชน์โดยตรงต่อรุ่นน้องในรุ่นต่อไป

3. สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง

4. สามารถนำไปต่อยอดใช้กับคณะหรือภาควิชาอื่นๆ ในการทำหนังสือ Guidebook จากรุ่นพี่สู่รุ่น

น้อง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาคำคว่ำถึงการออกแบบ IMD Guidebook เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานศึกษาค้นคว้า แบ่งออกเป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบสิ่งแวดล้อม

- 2.1.1 ประวัติความเป็นมา
- 2.1.2 รายละเอียดหลักสูตร
- 2.1.3 รายวิชาในหลักสูตร
- 2.1.4 แผนการศึกษา
- 2.1.5 รายละเอียดรายวิชา
- 2.1.5 การดำเนินการหลักสูตร
- 2.1.6 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกราฟิกดีไซน์

- 2.2.1 ความหมายของการออกแบบ
- 2.2.2 จุดมุ่งหมายของการออกแบบ
- 2.2.3 หลักการออกแบบ
- 2.2.4 นิยามของกราฟิกดีไซน์
- 2.2.5 หน้าที่ของกราฟิกดีไซน์
- 2.2.6 ภาษากราฟิก
- 2.2.7 องค์ประกอบของงานกราฟิก
- 2.2.8 สีในการออกแบบกราฟิก
- 2.2.9 การจัดองค์ประกอบของกราฟิกดีไซน์

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสิ่งพิมพ์

- 2.3.1 ความหมายของสิ่งพิมพ์
- 2.3.2 ประวัติความเป็นมาของสิ่งพิมพ์

2.3.3 สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบสิ่งพิมพ์

2.3.4 การจัดเลย์เอ๊าท์และระบบกริด

2.3.5 ตัวอักษรและตัวพิมพ์

2.4.การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

2.4.1 กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

2.4.2 ประเภทสิ่งพิมพ์

2.4.3 ระบบการพิมพ์

2.4.4 กระดาษ

2.5 กรณีศึกษา



2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรม

2.2.1 ประวัติความเป็นมา

วันที่ 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2538

มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ตระหนักถึงความสำคัญและบทบาทหน้าที่ของสถาปนิกต่อชุมชนและท้องถิ่นจึงได้ดำริที่จะผลิตบัณฑิตสาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ ซึ่งเป็นสาขาวิชาที่ขาดแคลน เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของสังคมทั้งภาครัฐและเอกชน จึงแต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต เพื่อทำหน้าที่ยกร่างหลักสูตร จัดทำแผนการสอน ตลอดจนให้หัวข้อเสนอแนะมหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน

วันที่ 7 ธันวาคม พ.ศ. 2538

มหาวิทยาลัยนเรศวรได้เสนออนุมัติหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิตเพิ่มเติมไว้ในแผนการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 7 (2535-2539)

วันที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2539

สำนักนโยบายและแผนอุดมศึกษาได้พิจารณาเห็นสมควรให้ความเห็นชอบบรรจุหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต ของมหาวิทยาลัยนเรศวรเพิ่มเติมไว้ในแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 7 (2535-2539) พร้อมกันนี้สภามหาวิทยาลัยได้รับทราบและให้ความเห็นชอบแล้ว โดยในระยะเริ่มต้นให้สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์อยู่ในความดูแลของวิศวกรรมโยธา คณะวิศวกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2539

คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวรได้เปิดการเรียนการสอนในหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์ตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต พ.ศ. 2539

วันที่ 1 ตุลาคม 2545

มหาวิทยาลัยนเรศวรได้มีการอนุมัติให้โอนย้ายสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ จากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มาสังกัดอยู่กับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2552

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ได้เปิดการเรียนการสอนในระดับบัณฑิตศึกษา 2 หลักสูตร ได้แก่

- 1) หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปะและการออกแบบ
- 2) หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

ศูนย์บริการวิชาชีพ ได้เปลี่ยนชื่อเป็น สถานศิลปะสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นทางภาคเหนือตอนล่าง

Art and Architecture Design Center) เป็นหน่วยงานที่ให้บริการด้านสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมสู่สังคมภายใต้การดูแลของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยให้บริการงานออกแบบวางผังให้คำปรึกษาด้านสถาปัตยกรรมและศิลปกรรม จัดฝึกอบรมสัมมนาและสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพด้านวิชาการและสังคมปัจจุบัน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ได้เปิดการเรียนการสอนทั้งสิ้น 4 หลักสูตร 6 สาขาวิชา

- 1) หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
- 2) หลักสูตรศิลปะและการออกแบบ
 - สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
 - สาขาออกแบบสื่อนวัตกรรม
 - สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์
- 3) หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
- 4) หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

2.1.2 รายละเอียดหลักสูตร

รหัสและชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Innovative Media Design

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การออกแบบสื่อนวัตกรรม)

ชื่อย่อ : ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Fine and Applied Arts (Innovative Media Design)

ชื่อย่อ : B.F.A. (Innovative Media Design, IMD)

รูปแบบของหลักสูตร

- 1) รูปแบบ เป็นหลักสูตรระดับ 2 ปริญญาตรี (หลักสูตร 4 ปี) ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552
- 2) ภาษาที่ใช้ การจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทย
- 3) การรับเข้าศึกษา รับนิสิตไทยและนิสิตต่างประเทศ

4) ความร่วมมือกับสถาบันอื่น เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5) การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

1. หลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร 134 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

รายการ	เกณฑ์กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2548 (หน่วยกิต)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555 (หน่วยกิต)
1.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	31
2. วิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต	97
2.1 วิชาพื้นฐาน		21
2.2 วิชาเฉพาะด้าน		76
2.2.1 วิชาบังคับ		64
2.2.2 วิชาเลือก		12
3. หน่วยวิชาเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	6
หน่วยกิตรวมตลอด หลักสูตร	ไม่น้อยกว่า 120	134

1.3 รายวิชาในหลักสูตร

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	จำนวน	31	หน่วยกิต
กำหนดให้นักศึกษาเรียนตามกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้			
1. กลุ่มวิชาภาษา ไม่น้อยกว่า	จำนวน	12	หน่วยกิต
001201 ทักษะภาษาไทย			3(2-2-5)
Thai Language Skills			
001211 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน			3(2-2-5)
Fundamental English			

001212	ภาษาอังกฤษพัฒนา Developmental English	3(2-2-5)
001213	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ English for Academic Purposes	3(2-2-5)

2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ไม่น้อยกว่า	จำนวน	6	หน่วยกิต
001222	ภาษา สังคม และวัฒนธรรม Language, Society and Culture	3(3-0-6)	
001223	ดุริยางควิจารณ์ Music Appreciation	3(2-2-5)	

3. กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ไม่น้อยกว่า จำนวน 7 หน่วยกิต

001231	ปรัชญาเพื่อชีวิต Philosophy for Life	3(3-0-6)
001232	กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต Fundamental Laws for Quality of Life	3(3-0-6)

และเลือกรายวิชาพลานามัย จำนวน 1 หน่วยกิต โดยให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้
วิชาพลานามัย

001250	กอล์ฟ Golf	1(0-2-1)
001251	เกม Game	1(0-2-1)
001252	บริหารกาย Body Conditioning	1(0-2-1)
001253	กิจกรรมเข้าจังหวะ Rhythmic Activities	1(0-2-1)
001254	ว่ายน้ำ Swimming	1(0-2-1)
001255	ลีลาศ Social Dance	1(0-2-1)
001256	ตะกร้อ	1(0-2-1)

	Takraw	
001257	นันทนาการ Recreation	1(0-2-1)
001258	ซอฟท์บอล Softball	1(0-2-1)
001259	เทนนิส Tennis	1(0-2-1)
001260	เทเบิลเทนนิส Table Tennis	1(0-2-1)
001261	บาสเกตบอล Basketball	1(0-2-1)
001262	แบดมินตัน Badminton	1(0-2-1)
001263	ฟุตบอล Football	1(0-2-1)
001264	วอลเลย์บอล Volleyball	1(0-2-1)
001265	ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว Art of Self – Defense	1(0-2-1)

4. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ ไม่น้อยกว่า จำนวน 6 หน่วยกิต

001275	อาหารและวิถีชีวิต Food and Life Style	3(3-0-6)
001279	วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน Science in Everyday Life	3(3-0-6)

หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 97 หน่วยกิต

1 วิชาพื้นฐาน จำนวน 21 หน่วยกิต

703121	ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ Theory of Art and Design	3(2-2-5)
--------	--	----------

703122	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(1-4-4)
703123	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(2-2-5)
703223	ศิลปะปฏิบัติ Arts Workshop	3(2-2-5)
704122	วาดเส้น Drawing	3(1-4-4)
704213	สุนทรียศาสตร์ Aesthetics	3(2-2-5)
704224	ศิลปะภาพถ่าย Art of Photography	3(1-4-4)
2. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 97 หน่วยกิต		
2.1 วิชาพื้นฐาน จำนวน 21 หน่วยกิต		
703121	ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ Theory of Art and Design	3(2-2-5)
703122	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(1-4-4)
703123	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(2-2-5)
703223	ศิลปะปฏิบัติ 3 Arts Workshop	(2-2-5)
704122	วาดเส้น Drawing	3(1-4-4)
704213	สุนทรียศาสตร์ Aesthetics	3(2-2-5)
704224	ศิลปะภาพถ่าย Art of Photography	3(1-4-4)

2.2	วิชาเฉพาะด้าน	จำนวน	76	หน่วยกิต
2.2.1	วิชาบังคับ	จำนวน	64	หน่วยกิต
2.2.1.1	ให้เรียนวิชาดังต่อไปนี้	จำนวน	43	หน่วยกิต
205200	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes		1(0-2-1)	
205201	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis		1(0-2-1)	
205202	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Research Presentation		1(0-2-1)	
703111	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Sketch Design and Presentation		3(1-4-4)	
703112	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสองมิติ Two Dimensional Computer Graphic		3(2-2-5)	
703213	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ Three Dimensional Computer Graphic		3(2-2-5)	
703214	การออกแบบกราฟิก Graphic Design		3(2-2-5)	
703215	คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Computer Programming for Design		3(2-2-5)	
703224	ศิลปะไทยและภูมิปัญญาพื้นถิ่น Art and Local Wisdom		3(2-2-5)	
703314	การออกแบบมัลติมีเดีย Multimedia Design		3(2-2-5)	
703323	วัฒนธรรมสื่อ Media Culture		3(2-2-5)	
703391	ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design		3(2-2-5)	
703493	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design		1(0-3-1)	
703494	ศิลปนิพนธ์		6	หน่วยกิต

	Art Thesis	
704238	การตลาดสำหรับการออกแบบ Marketing for Design	3(2-2-5)
704347	ภาพประกอบสำหรับการออกแบบ Illustration Design	3(2-2-5)
2.2.1.2 ให้เลือกเรียนกลุ่มวิชาใดกลุ่มวิชาหนึ่งดังต่อไปนี้ (บังคับเลือก)		
จำนวนไม่น้อยกว่า	21	หน่วยกิต
1. กลุ่มวิชาการออกแบบกราฟิก		
703231	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร Lettering and Typography	3(2-2-5)
703232	การออกแบบสิ่งพิมพ์ Publishing Design	3(2-2-5)
703333	กระบวนการออกแบบกราฟิก Graphic Design Processes	3(2-2-5)
703334	การออกแบบเอกลักษณ์องค์กร Corporate Identity Design	3(2-2-5)
703335	การออกแบบข้อมูลสารสนเทศ Information Design	3(2-2-5)
703336	ออกแบบระบบสัญลักษณ์ Signage Systems	3(2-2-5)
703337	ออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม Environmental Graphic Design	3(2-2-5)
2. กลุ่มวิชาการออกแบบภาพเคลื่อนไหว		
703241	พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว Basic Animation	3(2-2-5)
703242	การออกแบบและนำเสนอสื่อภาพเคลื่อนไหว Animated Media and Presentation	3(2-2-5)
703343	ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ Two Dimensional Animation	3(2-2-5)
703344	การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)

	Character Animation Design	
703345	การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว	3(1-4-4)
	Drawing for Animation	
703346	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ	3(2-2-5)
	Three Dimensional Animation	
703347	เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
	Visual Effects for Animation	

3. กลุ่มวิชาการออกแบบมัลติมีเดีย

703251	การออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ	3(2-2-5)
	Interactive Media Design	
703252	การออกแบบกราฟิกบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)
	Graphic Interface Design	
703353	การออกแบบสื่อสมัยใหม่	3(2-2-5)
	New Media	
703354	การออกแบบภาพและเสียง	3(2-2-5)
	Visual and Audio Design	
703355	การออกแบบกราฟิกเชิงอนุรักษ์	3(2-2-5)
	Greening Graphic Design	
703356	การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
	Computer Game Design	
703357	การออกแบบเว็บ	3(2-2-5)
	Web Design	

2.2 วิชาเลือก จำนวน 12 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้ จำนวนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

703361	การสร้างภาพสามมิติ	3(2-2-5)
	Three Dimensional Modeling	
703362	ออกแบบจัดแสง	3(2-2-5)
	Lighting Design	

ปี ที่ 1 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต)	บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
001201	ทักษะภาษาไทย Thai Language Skills	3(2-2-5)
001211	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English	3(2-2-5)
001231	ปรัชญาเพื่อชีวิต Philosophy for Life	3(3-0-6)
001XXX	กลุ่มวิชาพลานามัย Personal Hygiene Courses	1(0-2-1)
703121	ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ Theory of Art and Design	3(2-2-5)
703122	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(1-4-4)
704122	วาดเส้น Drawing	3(1-4-4)
	รวม	19 หน่วยกิต

ปี ที่ 1 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต)	บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง
001212	ภาษาอังกฤษพัฒนา Developmental English	3(2-2-5)
001223	ดุริยางควิจารณ์ Music Appreciation	3(2-2-5)
001279	วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน Science in Everyday Life	3(3-0-6)
703111	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Sketch Design and Presentation	3(1-4-4)
703112	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสองมิติ Two Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)
703123	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(2-2-5)
703223	ศิลปะปฏิบัติ Arts workshop	3(2-2-5)
รวม		21 หน่วยกิต

ปี ที่ 2 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต)	บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
001232	กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต Fundamental Laws for Quality of Life	3(3-0-6)
001213	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ English for Academic Purposes	3(2-2-5)
703213	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ Three Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)
703214	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)
703224	ศิลปะไทยและภูมิปัญญาพื้นถิ่น Art and Local Wisdom	3(2-2-5)
703314	การออกแบบมัลติมีเดีย Multimedia Design	3(2-2-5)
704224	ศิลปะภาพถ่าย Art of Photography	3(1-4-4)
	รวม	21 หน่วยกิต

ปี ที่ 2 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต)	บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
001222	ภาษา สังคมและวัฒนธรรม Language, Society and Culture	3(3-0-6)
001275	อาหารและวิถีชีวิต Food and Life Style	3(3-0-6)
205200	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes	1(0-2-1)
703215	คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Computer Programming for Design	3(2-2-5)
704347	ภาพประกอบสำหรับการออกแบบ Illustration Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Major Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Major Elective Course	3(2-2-5)
	รวม	19 หน่วยกิต

ปี ที่ 3 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต)	บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
205201	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis	1(0-2-1)
703323	วัฒนธรรมสื่อ Media Culture	3(2-2-5)
704238	การตลาดสำหรับการออกแบบ Marketing for Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Major Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Elective Course	3(2-2-5)
	รวม	16 หน่วยกิต

ปี ที่ 3 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต)	บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง
205202	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Research Presentation	1(0-2-1)
703391	ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาเลือก Elective Course	3(2-2-5)
XXXXXX	วิชาเลือกเสรี Free Elective Course	3(X-X-X)
รวม		16 หน่วยกิต

ปี ที่ 3 ภาคการศึกษาฤดูร้อน

703491 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) 6 หน่วยกิต

Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชม).

รวม

6 หน่วยกิต

ปี ที่ 4 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต)	บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
703494	ศิลปะนิพนธ์ Art Thesis	6 หน่วยกิต
704213	สุนทรียศาสตร์ Aesthetics	3(2-2-5)
703493	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)
703XXX	วิชาเลือก Elective Course	3(2-2-5)
XXXXXX	วิชาเลือกเสรี Free Elective Course	3(X-X-X)
	รวม	16 หน่วยกิต

ปี ที่ 4 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต)	บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง
703495	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต หรือ
703496	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต หรือ
703497	การศึกษาอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต
	รวม	6 หน่วยกิต





สำนักงานอุดมศึกษา

๒๔ มี.ค. ๒๕๕๗

2.1.5 คำอธิบายรายวิชา

001201

ทักษะภาษาไทย

3(2-2-5)

Thai Language Skills

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาทั้งในด้านการฟัง การอ่าน การพูดและการเขียนเพื่อการสื่อสารโดยเน้นทักษะการเขียนเป็นสำคัญ

Development of communicative language skills including listening, reading, speaking, and writing with an emphasis on writing skill.

001211 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

3(2-2-5)

Fundamental English

พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน ภาษาอังกฤษและไวยากรณ์ระดับพื้นฐานเพื่อการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ

Development of fundamental English listening, speaking, reading skills, and grammar for communicative purposes in various contexts.

001212 ภาษาอังกฤษพัฒนา

3(2-2-5)

Developmental English

พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน ภาษาอังกฤษและไวยากรณ์ เพื่อการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ

Development of English listening, speaking, reading skills, and grammar for communicative purposes in various contexts.

001213 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ

3(2-2-5)

English for Academic Purposes

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยเน้นทักษะการอ่าน การเขียนงานและการศึกษาค้นคว้าเชิงวิชาการ

Development of English skills with an emphasis on academic reading, writing and researching.

001222 ภาษา สังคม และวัฒนธรรม

3(3-0-6)

Language, Society and Culture

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาษา สังคม และวัฒนธรรมไทยและสากล ความสัมพันธ์

1.613408X C.2

ระหว่างภาษาที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรม โลกทัศน์สังคมในภาษา โครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมไทยกับการใช้ภาษาไทย ตลอดจนการแปรเปลี่ยนของภาษาอันเนื่องมาจากปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม

A study of the relationship between language and society and language and culture in terms of the ways in which language reflects society and culture. The study includes the interaction between the Thai language usage and Thai social and cultural structure. The study also includes language change caused by social and cultural factors.

001223

ดุริยางควิจารณ์

3(2-2-5)

Music Appreciation

ศึกษาลักษณะ ความสำคัญ พัฒนาการ องค์ประกอบทางด้านดนตรี บทเพลง คีตกวีสุนทรียศาสตร์ทางด้านดนตรีไทย และตะวันตก ลักษณะและบทเพลงที่ใช้ในการแสดงดนตรี มารยาทในการเข้าฟังดนตรี การวิจารณ์และอภิปรายจากการฟังและชมการแสดงดนตรี รวมทั้ง บทบาทของดนตรีไทย และตะวันตกในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

A study of musical characteristics, importance of music development, musical components, lyrics, music composers, aesthetics of Thai and Western music, the characteristics and repertoire for musical performance, music etiquette, criticism and discussion on the musical performance including the roles of Thai and Western music in Thai society from the past to the present.

001231

ปรัชญาเพื่อชีวิต

3(3-0-6)

Philosophy for Life

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับปรัชญาและแนวคิด โลกทัศน์ ชีวทัศน์ ปรัชญาชีวิต และวิถีการดำเนินชีวิต ประสบการณ์อันทรงคุณค่า ตลอดจนปัจจัยหรือเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในชีวิตและงานในทุกมิติของผู้มีชื่อเสียง เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ พัฒนาชีวิตที่มีคุณภาพ มีประโยชน์และคุณค่าต่อสังคม

Basic philosophical and conceptual knowledge on worldview, attitude, philosophy for life, lifestyle, valuable experience and factors or conditions which influence success in all aspects of life and profession of respected people.

- 001232 กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต 3(3-0-6)
 Fundamental Laws for Quality of Life
 ศึกษาถึงวิวัฒนาการของกฎหมาย สิทธิมนุษยชนและสิทธิขั้นพื้นฐานตามรัฐธรรมนูญรวมทั้ง ศึกษาถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของนิสิต เช่น กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายสิ่งแวดล้อม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการปกครองท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่นรวมทั้งกฎหมายอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา
 The evolution of the law and human rights under the constitution including laws concerning the quality of the students' life such as intellectual property law, environmental law, laws concerning local administration, traditional knowledge, and the development of the quality of life.
- 001250 กอล์ฟ 1(0-2-1)
 Golf
 ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา กอล์ฟการฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬา กอล์ฟ
 History, definition, importance, and physical fitness for golf; basic skill training, rules, and etiquette of golf.
- 001251 เกม 1(0-2-1)
 Game
 ประวัติ ปรัชญา ความหมาย ความสำคัญ ลักษณะของเกมชนิดต่างๆ การเป็นผู้นำเกมเบื้องต้น และการเข้าร่วมเกม
 History, philosophy, definition, and importance of games; type of games, basic game leadership, and games participation.
- 001252 บริหารกาย 1(0-2-1)
 Body Conditioning
 ประวัติ ความหมาย ความสำคัญของการบริหารกาย หลักการออกกำลังกาย กิจกรรมการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย และการทดสอบสมรรถภาพทางกาย
 History, definition, and importance of body conditioning; principle of exercises, physical fitness activities, and physical fitness test.

- 001253 กิจกรรมเข้าจังหวะ 1(0-2-1)
 Rhythmic Activities
 ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น ท่าเต้นรำพื้นเมือง และ
 วัฒนธรรมการเต้นรำของนานาชาติ
 History, definition, importance, and basic movements of folk dances and
 international folk dances.
- 001254 ว่ายน้ำ 1(0-2-1)
 Swimming
 ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา
 ว่ายน้ำ การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาว่ายน้ำ
 History, definition, importance, physical fitness, basic skill training, rules, and
 etiquette of swimming.
- 001255 ลีลาศ 1(0-2-1)
 Social Dance
 ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น รูปแบบการเต้นรำสากล
 และมารยาทของการเต้นรำสากล
 History, definition, importance, basic movement, types, and etiquette of social
 dances.
- 001256 ตะกร้อ 1(0-2-1)
 Takraw
 ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา
 ตะกร้อ การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาตะกร้อ
 History, definition, importance, physical fitness, basic, skill training, rules and
 etiquette of takraw.
- 001257 นันทนาการ 1(0-2-1)
 Recreation
 ประวัติ ปรัชญา ความหมาย และความสำคัญของนันทนาการ ลักษณะของกิจกรรม
 นันทนาการ และการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ
 History, philosophy, definition and importance of recreation; nature of activities
 and recreation participation.

- 001258 ซอฟท์บอล 1(0-2-1)
Softball
ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาซอฟท์บอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาซอฟท์บอล
History, definition, importance, and physical fitness for softball; basic skill training, rules, and etiquette of softball.
- 001259 เทนนิส 1(0-2-1)
Tennis
ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาเทนนิส การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาเทนนิส
History, definition, importance, and physical fitness for tennis; basic skill training, rules, and etiquette of tennis.
- 001260 เทเบิลเทนนิส 1(0-2-1)
Table Tennis
ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาเทเบิลเทนนิส การฝึกทักษะเบื้องต้นและกฎกติกา มารยาทของกีฬาเทเบิลเทนนิส
History, definition, importance, and physical fitness for table tennis; basic skill training, rules, and etiquette of table tennis.
- 001261 บาสเกตบอล 1(0-2-1)
Basketball
ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาบาสเกตบอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาบาสเกตบอล
History, definition, importance, and physical fitness for basketball; basic skill training, rules, and etiquette of basketball.
- 001262 แบดมินตัน 1(0-2-1)
Badminton
ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาแบดมินตัน การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาแบดมินตัน
History, definition, importance, and physical fitness for badminton; basic skill training, rules, and etiquette of badminton.

- 001263 ฟุตบอล 1(0-2-1)
Football
ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาฟุตบอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาฟุตบอล
History, definition, importance, and physical fitness for football; basic skill training, rules, and etiquette of football.
- 001264 วอลเลย์บอล 1(0-2-1)
Volleyball
ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา วอลเลย์บอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาวอลเลย์บอล
History, definition, importance, and physical fitness for volleyball; basic skill training, rules, and etiquette of volleyball.
- 001265 ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว 1(0-2-1)
Art of Self – Defense
ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ทักษะเบื้องต้นของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว กฎหมายสำหรับการป้องกันตัว และกฎกติกา มารยาทของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว
History, definition, importance, and physical fitness for the art of self-defense; basic skill of the art of self-defense, laws for self-defense, rules and etiquette of the art of self-defense.
- 001275 อาหารและวิถีชีวิต 3(3-0-6)
Food and Life Style
บทบาทและความสำคัญของอาหารในชีวิตประจำวัน วัฒนธรรมและพฤติกรรม การบริโภคอาหาร ในภูมิภาคต่างๆของโลกและในประเทศไทย รวมถึงอิทธิพลของอารยธรรมต่างประเทศต่อพฤติกรรม การบริโภคของไทย เอกลักษณะและภูมิปัญญาด้านอาหารของไทย การเลือกอาหารที่เหมาะสมต่อความต้องการของร่างกาย อาหารทางเลือก ข้อมูลประกอบการพิจารณาเลือกซื้ออาหาร และอาหารและวิถีชีวิตกับการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์
Roles and importance of food in daily life, cultures and consumption behavior around the world including the influence of foreign cultures on Thai consumption

behavior, identity and wisdom of food in Thailand, proper food selections according to basic needs, food choices, information for purchasing food, and food and life style according in the age of globalization.

- 001279 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
 Science in Everyday Life
 บทบาทของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทางด้านชีวภาพ กายภาพ และบูรณาการ
 ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ของโลกทั้งระบบที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ได้แก่
 สิ่งมีชีวิตและสิ่งแวดล้อม พลังงานและไฟฟ้า การสื่อสารและโทรคมนาคม
 อุตุนิยมนิเวศวิทยา โลกและอวกาศ
 The role of science and technology with concentration on both biological and
 physical sciences and integration of earth science in everyday life, including
 organisms and environments, chemical, energy and electricity,
 telecommunications, meteorology, earth and space.
- 205200 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ 1(0-2-1)
 Communicative English for Specific Purposes
 ฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการออกเสียง การใช้คำศัพท์ สำนวน และรูป
 ประโยคเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการและวิชาชีพ
 Practice listening and speaking English with emphasis on pronunciation,
 vocabulary, expressions, and sentence structures for academic and
 professional
 purposes.
- 205201 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ 1(0-2-1)
 Communicative English for Academic Analysis
 ฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการสรุปความ การวิเคราะห์ การตีความ และการ
 แสดงความคิดเห็น เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการตามสาขาของผู้เรียน
 Practice listening and speaking English with emphasis on summarizing,
 analyzing, interpreting, and expressing opinions for academic purposes
 applicable to students' educational fields.
- 205202 การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอผลงาน 1(0-2-1)
 Communicative English for Research Presentation

ฝึกนำเสนอผลงานการค้นคว้า หรือผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสาขาของผู้เรียนเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Practice giving oral presentations on academic research related to students' educational fields with effective delivery in English.

703111

การออกแบบและนำเสนอผลงาน

3(1-4-4)

Sketch Design and Presentation

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการนำเสนองานออกแบบ การประยุกต์ใช้ ความรู้พื้นฐานที่สำคัญทางศิลปะและการออกแบบ การสื่อความหมาย รวมทั้งทักษะพื้นฐานการเขียนแบบร่างวิธีการเขียนรูปแบบเรขาคณิต มุมทัศนียภาพและแสงเงาโดยใช้

เครื่องมือเขียนแบบ ด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น ดินสอ สี และการใช้เทคนิคสื่อผสม เพื่อให้ประกอบการนำเสนอผลงานปฏิบัติการออกแบบ

Acquire general knowledge of presentations and applications in design. Gain fundamental knowledge of art, design and conveyance. Learn basic skills of sketching and drawing geometric pictures, perspective angles, shade and shadow by using design equipments such as pencil, color and mixed media along with several techniques to consolidate operational presentations of

design.

703112

คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสองมิติ

3(2-2-5)

Two Dimensional Computer Graphic

ปฏิบัติงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยฝึกฝนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานจากคอมพิวเตอร์กราฟิกสองมิติขั้นพื้นฐาน การสร้างภาพดิจิทัล การสร้างรูปทรงสองมิติ การจัดวางสื่อทางด้านภาพ โดยประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกสองมิติสำหรับแก้ปัญหาการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ

Practise computer graphics through creative design of fundamental 2D computer

graphic, digital image, 2D form and photo installation. Apply 2D computer graphic for solving problems on various media designs.

703121

ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ

3(2-2-5)

Theory of Art and Design

ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบกราฟิกสามมิติ การสร้างสภาพจำลองและโมเดลสามมิติ เพื่อตอบสนองความต้องการ และนำไปประยุกต์ใช้งานการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ

Practise computer graphics related to 3D graphic design. Learn to create computer aided design (CAD) and 3D model to serve the need and to be applied with other kinds of media designs.

703214

การออกแบบกราฟิก

3(2-2-5)

Graphic Design

ทฤษฎีด้านการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบพื้นฐานของงานกราฟิก เนื้อหา การสื่อความหมายด้วยภาษาภาพ การจัดพื้นที่การทำงาน ระบบกริดและตาราง สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ ตัวอักษร ปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกในรูปแบบต่างๆ ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบและสื่อความหมาย

Study theories of graphic design and basic elements of graphic work. Learn graphic content, expression of visual language, work-space management, including grid and table systems, symbols, semiotics, typographies and other forms of graphic operations to achieve result of design and conveyance of meaning.

703215

คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ

3(2-2-5)

Computer Programming for Design

ฝึกทักษะการปฏิบัติงานเขียนโปรแกรมเบื้องต้น โครงสร้างพื้นฐานของการเขียนสคริปต์ต่างๆ เช่น HTML, Flash, ActionScripting, Javascript, XML, PHP, และ MySQL server-side scripting และภาษาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

Practise operational skills in basic computer programming. Learn fundamental structures of computer scripting such as HTML, Flash, ActionScripting, Javascript, XML, PHP, MySQL server-side scripting and other related scripting language.

703223

ศิลปะปฏิบัติ

3(2-2-5)

Art Workshop

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสร้างงานจากเทคนิคการใช้สีชนิดต่างๆ โดยเน้นกระบวนการศิลปะปฏิบัติ 2 มิติ และ 3 มิติ ได้แก่ การระบายสี ศิลปะภาพพิมพ์ และ

ประติมากรรมถ่ายทอดรูปแบบการจินตนาการและสื่อความหมายของอารมณ์
ความรู้สึกผ่านงานศิลปะ

Study and practise how to create artwork with different techniques of using colors. Emphasise on 2D and 3D art-workshop processes as painting, printmaking and sculpture. Learn how to convey imagination and emotion through artwork.

703224 ศิลปะไทยและภูมิปัญญาพื้นถิ่น 3(2-2-5)

Art and Local Wisdom

ลักษณะของศิลปะไทยร่วมสมัยและประเพณี ภูมิปัญญาไทย แนวคิด และความงาม เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ มีการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากองค์ความรู้ของไทย วิเคราะห์ผลงานในปัจจุบันและอดีตจากพิพิธภัณฑ์สถานและโบราณสถาน มีการศึกษานอกสถานที่

Look at characteristics of contemporary Thai art, tradition, wisdom, concept and beauty as basis for design application. Study information acquired from Thai body of knowledge. Analyse past and present artwork from museums and historical sites along with study tours.

703231 การออกแบบและจัดวางตัวอักษร 3(2-2-5)

Lettering and Typography

ประวัติและวิวัฒนาการของตัวอักษรไทยและโรมัน ศึกษารูปแบบของตัวอักษรต่างๆ ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปประกอบการออกแบบตัวอักษรให้มีรูปลักษณะเฉพาะ โดยคำนึงถึงความชัดเจนในการสื่อความหมายที่จะนำไปใช้งานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

A study of the history and evolution of Thai and Roman letters and their present forms, in order to design them to be unique by considering clear communication in expressing meanings to be effectively applied in design.

703232 การออกแบบสิ่งพิมพ์ 3(2-2-5)

Publishing Design

กระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ ในด้านเนื้อหา องค์ประกอบ การจัดรูปแบบนิตยสาร หนังสือ และแผ่นพับ ระบบการพิมพ์หนังสือ ความรู้เรื่องกระดาษกับ

หนังสือ และองค์ความรู้ทางวิชาการที่เกี่ยวข้องต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในปัจจุบัน รวมถึงฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบที่แตกต่างกันได้

Learn various publishing-design processes in terms of content and element.

Study how to create layouts for magazines, books and brochures. Look at publishing systems, including types of papers and books. Gain body of academic knowledge related to current publishing design. Practise designing several kinds of publishing media.

703241

พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว 3

(2-2-5)

Basic Animation

ศึกษาและปฏิบัติงานการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น ด้วยเทคนิคและวิธีการต่างๆ โดยเน้นการปฏิบัติงานโดยใช้เครื่องมือการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบพื้นฐาน และประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับงานออกแบบภาพเคลื่อนไหว

Study and practise how to create basic animation with several techniques and methods. Emphasise on using tools in designing basic animation. Apply computer graphic programs for animated design.

703242

การออกแบบและนำเสนอสื่อภาพเคลื่อนไหว

3(2-2-5)

Animated Media and Presentation

ศึกษาประวัติศาสตร์ ทฤษฎี ปรัชญา และแนวความคิดเรื่องศาสตร์และศิลป์ทางการออกแบบภาพเคลื่อนไหว กระบวนการทำงาน ขั้นตอนสำหรับนำเสนองาน สำหรับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

Study history, theory, philosophy and concept on science and art, related to animated design. Examine working processes and procedures for animated-media presentation.

703251

การออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ

3(2-2-5)

Interactive Media Design

ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบแบบ 2 ทาง โดยคำนึงถึงพฤติกรรม การเรียนรู้และการใช้งานของผู้ใช้กับสื่อสมัยใหม่ ผ่านงานออกแบบระบบนำร่องเพื่อการสื่อสารกับผู้ใช้ปลายทาง และฝึกเทคนิคการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ

Study and practice of interactive media design that involve with user behavior

and cognitive process through new media. Creating navigation system for communication with end users and examine techniques of computer programs related.

- 703252 การออกแบบกราฟิกบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5)
Graphic Interface Design
งานออกแบบที่อยู่บนพื้นฐานการออกแบบหน้าจอบนสื่อสมัยใหม่ ที่เน้นการถึงการใช้งานของผู้เข้าใช้ ปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ระบบนำร่อง การจัดระเบียบโครงสร้างของเนื้อหาการเข้าถึง เทคนิควิธีการที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างงานการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้งานและวัตถุประสงค์ของโครงการ
Study graphic interface design on new media by emphasising on users' operational applications. Investigate two-way interactions, navigation systems, managements of content structure and related technical approaches, creating design that suitable for users and project objectives.
- 703314 การออกแบบมัลติมีเดีย 3(2-2-5)
Multimedia Design
ศึกษาประวัติและทฤษฎีการออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ เว็บไซต์ ซีดีรอม ดีวีดี วิเคราะห์และค้นหาแนวคิดหลักในการออกแบบที่เหมาะสม ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อการออกแบบ
Study history and theory of designing interactive media, Websites, CD-ROM and DVD. Analyse and investigate appropriate principles of design. Practise using package computer programs for designing.
- 703323 วัฒนธรรมสื่อ 3(2-2-5)
Media Culture
ศึกษาประวัติศาสตร์ของการเกิดสื่อ ผลกระทบและแนวโน้มของสื่อต่อบริบทของสังคมและวัฒนธรรม การวิเคราะห์หาความหมาย การวิจารณ์รูปแบบของสื่อในด้านภาพและเสียงรวมถึงสื่อรูปแบบอื่นๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้รับข่าวสาร
Study history of media, its effects and trends to social contexts and cultures. Analyse meaning of media and criticise its forms in terms of image and sound, including other kinds of media affecting receivers' perception.
- 703333 กระบวนการออกแบบกราฟิก 3(2-2-5)

Graphic Design Processes

การประยุกต์ใช้แนวคิด ในงานออกแบบกราฟิกภายใต้กรอบการผลิตเชิงพาณิชย์ ออกแบบและผลิตสื่อต่างๆ ด้วยการทำมือและการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เน้นความคิดสร้างสรรค์สุนทรียภาพ และความคล่องแคล่วชำนาญการในงานฝีมือ

Concepts and applications of graphic design through commercial production formats. Design and produce hand and computer mechanicals for various processes, emphasizing creativity, visual aesthetics, skill and craftsmanship.

703334

การออกแบบเอกลักษณ์องค์กร

3(2-2-5)

Corporate Identity Design

ออกแบบภาพของภาพลักษณ์ขององค์กร เรียนรู้และฝึกปฏิบัติโปรแกรมการพัฒนาเอกลักษณ์องค์กร โดยคำนึงถึงการสื่อสารผ่านการประยุกต์ใช้ตราสัญลักษณ์

Learn how to design corporate identity. Practise using programs in developing corporate identity by considering communication through logo applications.

703335

การออกแบบข้อมูลสารสนเทศ

3(2-2-5)

Information Design

ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบที่เน้นการสื่อสารด้วยภาพแทนการรับรู้จากตัวหนังสือหรือคำพูด เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้และตีความเนื้อหาของสารสนเทศ โดยศึกษาหลักการจัดโครงสร้างของเนื้อหาแบบต่างๆที่เหมาะสมกับสื่อทั้ง ในรูปของสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของกลุ่มผู้รับสารเป็นสำคัญ

Study and practice the presentation of visual messages and combined verbal and visual messages in information and learning contexts in order to gain a better understanding of the conditions related to the design, use and interpretation of such information. Study principles and theories of content that are suitable media choices, including the cognitive and perception of end users.

703336

ออกแบบระบบสัญลักษณ์

3(2-2-5)

Signage Systems

ปฏิบัติงานการออกแบบระบบสัญลักษณ์ ที่เกี่ยวกับการสื่อความหมายที่ใช้ในการนำทางอ้างอิงตำแหน่งแห่งที่ ความรู้เกี่ยวกับปฏิกริยาที่มนุษย์มีต่อองค์ประกอบของ รูปทรงตัวหนังสือ เส้น และสี ที่ใช้ในการออกแบบชุดสื่อสัญลักษณ์

Practise designing signage systems related to conveyance of meaning in terms of leading ways and positioning places. Acquire knowledge of human interactions with elements of forms, letters, lines and colors, used in signage media design.

- | | | |
|--------|--|----------|
| 703337 | <p>ออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม</p> <p>Environmental Graphic Design</p> <p>ออกแบบและวางแผนงานกราฟิกในลักษณะสองมิติ และสามมิติ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมได้แก่ ออกแบบระบบการค้นหาทางออก แบบป้าย กราฟิก สำหรับงานสถาปัตยกรรมออกแบบนิทรรศการ ออกแบบเอกลักษณ์ ออกแบบร้านค้าปลีก ออกแบบแผนที่ และวางแผนแนวคิดสำหรับสิ่งแวดลอม</p> <p>The design and planning of two- and three-dimensional sign items that appear within the built environment. Such as, way finding systems, signage and architectural graphics, exhibit design, identity graphics, retail and store design, mapping, and themed environments.</p> | 3(2-2-5) |
| 703343 | <p>ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ</p> <p>Two Dimension Animation</p> <p>ศึกษา ทดลองและปฏิบัติงานหลักการเบื้องต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติด้วยเทคนิคและวิธีการพื้นฐานทางศิลปะพร้อมประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิก</p> <p>Study, experiment and operate basic principles of creating 2-dimension animation with several artistic techniques and methods along with computer graphic equipments.</p> | 3(2-2-5) |
| 703344 | <p>การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว</p> <p>Character Animation Design</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติงานการออกแบบจากและตัวละครสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะให้ตัวละครให้สอดคล้องกับการเขียนเรื่อง บทภาพเคลื่อนไหวโดยประยุกต์ใช้เครื่องมือด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกสองมิติและสามมิติ</p> <p>Study and practise how to design settings and characters for animation. Learn how to create characteristics suitable for story-writing and animated scripting by</p> | 3(2-2-5) |

applying 2D and 3D computer graphic equipments.

- 703345 การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(1-4-4)
 Drawing for Animation
 ปฏิบัติงานการวาดเส้นเพื่องานออกแบบภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคนิคการวาดเส้น การวาดภาพคน สัตว์ โครงสร้างของสิ่งมีชีวิต กล้ามเนื้อและกระดูก การวาด อิริยาบถ การเคลื่อนไหวในท่าทางต่างๆของสิ่งมีชีวิต และนำไปประยุกต์ใช้งาน สำหรับสื่อภาพเคลื่อนไหวทั้ง สองมิติและสามมิติ
 Practise drawing for animation with drawing techniques. Study how to draw human beings, animals, living structures, muscles, bones, manners and movements, and apply it in designing 2D and 3D animated media.
- 703346 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ 3(2-2-5)
 Three Dimensional Animation
 ปฏิบัติงานหลักการของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ ด้วยเทคนิคการปั้น การสร้างโมเดลสามมิติ การกำหนดการเคลื่อนไหวด้วยเครื่องมือคอมพิวเตอร์ กราฟิกสามมิติ
 Operate principles of creating 3-dimensional animation with casting techniques, 3D-model designs and movement sets with 3D computer graphic equipments.
- 703347 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)
 Visual Effects for Animation
 ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างเทคนิคพิเศษ โดยการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สมัยใหม่ในกระบวนการถ่ายทำ รวมถึงหลังการถ่ายทำ เพื่อเพิ่มความสมจริงและเป็นธรรมชาติ สร้างความแปลกใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ให้กับผลงานการออกแบบ ภาพเคลื่อนไหว
 Study how to create visual effects by using computer and modern technology during pre- and post-production process in order to make them look real and natural, creating innovations for animation design.
- 703353 การออกแบบสื่อสมัยใหม่ 3(2-2-5)
 New Media

ศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของสื่อสมัยใหม่โดยเน้นสื่อดิจิทัล รูปแบบและประเภทของสื่อสมัยใหม่ต่างๆ ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน อีกทั้ง สามารถวิเคราะห์รูปแบบสื่อที่จะมีในอนาคตฝึกทักษะในการวิเคราะห์และนำเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่มาใช้ในการออกแบบอย่างสร้างสรรค์

Look at history of new media by emphasising on digital media. Study and analyse forms and types of new media, both at present and in the future.

Practise skills on analysing and applying new media creatively.

703354

การออกแบบภาพและเสียง

3(2-2-5)

Visual and Audio Design

ศึกษาถึงความสำคัญของแสงและเสียง ระบบการจัดแสงและเสียงในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ รวมถึงการออกแบบแสงและเสียงด้วยเครื่องมือดิจิทัล และโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างแสงให้เกิดแสงเงา และตัดต่อเสียง เพื่อสามารถปรับใช้งานออกแบบเสมือนจริงได้

Study the importance of light and sound. Look at systems of arranging light and sound in different environments. Design light and sound with digital equipment and package software for creating shade and shadow. Learn how to do postproduction of sound to be applied with visual design.

703355

การออกแบบกราฟิกเชิงอนุรักษ์

3(2-2-5)

Greening Graphic Design

การออกแบบกราฟิก เพื่อสิ่งแวดล้อม ศึกษาและปฏิบัติการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในกระบวนการออกแบบกราฟิก เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ตั้งแต่กระบวนการทางความคิด จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ ตลอดจนเรียนรู้เทคนิคการผลิต และเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เช่น มีระบบการย่อยสลายที่ดี หรือการเลือกใช้วัสดุธรรมชาติประกอบกับการออกแบบกราฟิก และสารสนเทศที่สื่อสารด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

Study eco-graphic design for environmental studies. Analyse possibilities of design processes for conserving environments, starting from thinking processes to final products, including techniques of production. Learn how to choose ecofriendly materials such as easily degradable or natural substances, to be complied with graphic and IT (information technology) eco-friendly design.

- 703356 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)
 Computer Game Design
 ศึกษาและเรียนรู้แนวทางการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อนำศาสตร์
 ความรู้แขนงต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกมได้อย่างสร้างสรรค์ การใช้
 เครื่องมือและเทคโนโลยีในการออกแบบ การลำดับชั้น ในการออกแบบ การวาง
 โครงเรื่อง การออกแบบการทำงานและการทำงานจริงของเกมคอมพิวเตอร์
 Study basic approaches of designing computer games by applying other fields
 of knowledge to produce computer games creatively. Use equipment and
 technology in design in terms of ordering design, plot-making, designing
 functions and operating actual systems in computer games.
- 703357 การออกแบบเว็บ 3(2-2-5)
 Web Design
 ศึกษาพื้นฐานการออกแบบและโครงสร้างกระบวนการผลิตสร้างงาน พัฒนา
 แนวคิดและปฏิบัติเพื่อให้ได้งานที่มีมาตรฐานแบบมืออาชีพ โดยใช้เครื่องมือช่วย
 ในการออกแบบที่มีอยู่เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เรียนรู้ประวัติความ
 เป็นมาของงานออกแบบเว็บผลกระทบต่อผู้ใช้งานกลุ่มเป้าหมายทั้ง ในแบบเฉพาะ
 กลุ่มและกลุ่มทั่วไป
 Look at foundation of design and structure of production process. Develop
 concepts and practise to acquire standard works professionally. Apply
 equipments helpful in design to achieve set objectives. Study history of web
 design effective to target users, both select and general.
- 703361 การสร้างภาพสามมิติ 3(2-2-5)
 Three Dimensional Modeling
 ศึกษาและปฏิบัติการเขียนภาพร่างในลักษณะสองมิติและสามมิติ ศึกษาเทคนิคและ
 วัสดุอุปกรณ์ชนิดต่างๆ การถ่ายทอดโครงสร้าง แสงเงา สี พื้นผิว และคุณลักษณะ
 ของวัตถุชนิดต่างๆ การสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การกำหนดแสงและ
 ปริมาณของแสง หลักการแสดงภาพ การกระจายการประมวลผล การจัดการและ
 การแสดงผลแบบสามมิติ

A study of and practice on sketching 2D and 3D images along with techniques and materials. Transition of structure, shade and shadow, color, texture and object characteristics. Creation of visual reality environment, light determination and its amount, rendering, network rendering, management results, and 3D presentation.

- | | | |
|--------|---|----------|
| 703362 | <p>ออกแบบจัดแสง</p> <p>Lighting Design</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบโดยใช้ทฤษฎีและเทคนิคการใช้แสงในงานออกแบบของสื่อต่างๆทั้ง ในระบบกายภาพ หรือในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงโดยคำนึงถึงการมองเห็นความสว่าง แสงและสี ค่าใช้จ่าย และการเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในงานออกแบบทั้ง ในเชิงพาณิชย์และการแสดงทางศิลปะ</p> <p>Study and practice design by using theories and techniques of applying light in various media design, both physically and virtually. Consider sight, brightness, light-and-color relation and expense, as an important part in commercial and artistic design.</p> | 3(2-2-5) |
| 703363 | <p>การถ่ายภาพในสภาพแวดล้อม</p> <p>Environmental Photography</p> <p>การถ่ายภาพในสภาพแวดล้อม และภาพบุคคลในสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ และสังคมเมืองโดยใช้เทคนิคและวิธีการต่างๆทางการถ่ายภาพ เพื่อถ่ายทอดสภาวะเหตุการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก อย่างมีศิลปะ</p> <p>Learn how to take photos of environments and people in natural surroundings and urban societies by applying several photographic techniques and methods to convey situations, events, emotions and feelings artistically.</p> | 3(2-2-5) |
| 703364 | <p>การถ่ายภาพสตูดิโอ</p> <p>Studio Photo</p> <p>เทคนิคและใช้งานอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในสตูดิโอถ่ายภาพ รวมถึงการจัดแสงแบบต่างๆ เพื่อการถ่ายภาพบุคคล วัตถุ และการถ่ายภาพในเชิงแฟชั่น</p> <p>Study techniques and ways of using equipments in photo studio. Learn various lighting techniques for taking photos of people and objects, including fashion photography.</p> | 3(2-2-5) |

- 703365 การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง 3(2-2-5)
 Photo Manipulation and Enhancement
 ศึกษาและปฏิบัติการการปรับเปลี่ยนและตกแต่งภาพดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ปรับแต่งภาพ ให้ได้ตามแนวคิดการออกแบบ สื่อ ความหมาย และสนองตอบความสวยงามในแบบเสมือนจริง
 Study and practise how to manipulate and enhance digital photos with computer graphic equipments, according to design concepts, conveyances and responses to virtual beauty.
- 703366 การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร 3(2-2-5)
 Writing Scripts for Communication Design
 หลักการเขียนบทสำหรับงานสื่อประเภทต่างๆ เช่น บทภาพยนตร์ บทสารคดี บท ภาพเคลื่อนไหว และบทสำหรับงานออกแบบสื่อที่เกี่ยวข้อง เช่น โทรทัศน์ งาน ออกแบบมัลติมีเดียอื่นๆ
 Study principles of writing scripts for several kinds of media such as film, documentary, animation, including media design related, such as television or other multi-media design.
- 703391 ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม 3(2-2-5)
 Research Methodology on Innovative Media Design
 ประเด็นปัญหา การกำหนดสมมุติฐาน การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี แนวคิดรูปแบบเนื้อหา และกลวิธีจากอดีตถึงปัจจุบัน ศึกษาจากงานสร้างสรรค์ของ นักออกแบบที่สัมพันธ์กับเป้าหมายการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูล สรุปประเด็นเพื่อการ สร้างสรรค์ และวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานที่ตั้งไว้
 Look at research questions and hypotheses, including ways of gathering information related to theories, concepts, forms, contents and approaches from the past up to present. Study several designers' creative works involving research objectives, data analysis and conclusion for creativity. Analyse creative works in order to prove formulated hypotheses.
- 703467 การออกแบบสื่อแนวทดลอง 3(2-2-5)
 Experimental Media Design

รูปแบบและความเป็นไปได้ของการออกแบบและนำเสนอสื่อผสมผสานรูปแบบ
ต่างๆ ของสื่อร่วมสมัย ศึกษากรณีตัวอย่าง และปฏิบัติการทดลองสร้างงาน โดยใช้
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ระบบเซนเซอร์ต่างๆ และเครื่องมืออื่นๆ ทั้งรูปแบบเก่าและใหม่
เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การออกแบบ และเกิดการนำเสนอสื่อในรูปแบบใหม่

Presentation in contemporary age. Look at case studies and practise creating
works by using electronic media. Learn how to use sensor systems and other
equipments, both old and new, to achieve aims of design and create new forms
of media presentation.

- | | | |
|--------|---|------------|
| 703468 | <p>การถ่ายภาพสร้างสรรค์
Creative Photo</p> <p>เทคนิคพิเศษในการถ่ายภาพ และประยุกต์เทคนิคในการถ่ายภาพกับเทคนิคทาง
ศิลปะแขนงอื่นๆ เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์แบบใหม่ๆ</p> | 3(2-2-5) |
| | <p>Learn special techniques of photography and apply them with those of other
artistic fields to generate creative photography.</p> | |
| 703469 | <p>ภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง
Experimental Film and Animation Design</p> <p>ปฏิบัติงานการออกแบบสื่อภาพยนตร์และเคลื่อนไหว ด้วยวิธีการทดลองเทคนิค
และเครื่องมือใหม่ๆ พร้อมประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิก และ
เครื่องมืออื่นที่เกี่ยวข้อง</p> | 3(2-2-5) |
| | <p>Practise making experimental film and animation with alternative methods,
techniques and equipments along with computer graphic tools and those
related.</p> | |
| 703491 | <p>การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต)
Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)</p> <p>ฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมหรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ใน
หน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน อย่างน้อย 200 ชั่วโมง</p> | 6 หน่วยกิต |
| | <p>Practicing on innovative media design or other related jobs in government's
organizations or public companies, at least 200 hours.</p> | |
| 703493 | <p>สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม
Seminar in Innovative Media Design</p> | 1(0-3-1) |

ขั้นตอนการค้นคว้า และวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการออกแบบ โดยเริ่มจาก
ค้นคว้าเพื่อสรุปเป็นหัวข้อวิจัย ขั้นตอนในการวิจัย การนำเสนอผลงาน และมีการ
สัมมนาตามหัวข้อที่นำเสนอ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานในการทำวิจัยประกอบงาน
ออกแบบสื่อและการออกแบบต่อไป

Study processes of conducting research to gain data information for design.

Learn approaches in getting a research proposal, look at research procedures,
do presentations and have seminars according to the proposed topic, as a basis
for doing further research studies in media design.

703494

ศิลปนิพนธ์

6 หน่วยกิต

Art Thesis

กำหนดหัวข้อศิลปนิพนธ์ เพื่อค้นคว้า วิเคราะห์ สร้างสรรค์ อย่างมีระบบและ
สามารถแสดงบุคลิกภาพในการสร้างสรรค์อันเป็นรูปแบบเฉพาะของตน

Determination of art thesis topic in order to search, analyze and create an
individual work systematically, including representing one's own personality of
creation.

703495

สหกิจศึกษา

6 หน่วยกิต

Co-operative Education

การฝึกปฏิบัติงานด้านศิลปะและการออกแบบในหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อ
เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจโดยตรงจากสถานประกอบการจริง นักศึกษาจะต้อง
ทำโครงการและนำเสนอโครงการต่อกรรมการประจำหลักสูตร และมีการ
ประเมินผลการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ

Practices on operating art and design in governmental and private sectors to
directly enhance knowledge and understanding from real experiences; writing a
project and presenting it to the curriculum committee; a systematic evaluation of
the operation

703496

การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ

6 หน่วยกิต

International Academic or Professional Training

การฝึกอบรมหรือปฏิบัติงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางศิลปะและการออกแบบ
ในต่างประเทศ โดยได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย

International Academic or Professional Training in Arts and design sectors

703497	approved by the university. การศึกษาอิสระ	6 หน่วยกิต
	Independent Study ดำเนินการต่อเนื่องจากวิชาศิลปนิพนธ์เพื่อปูพื้นฐานต่อการศึกษาในระดับ บัณฑิตศึกษานิสิตเป็นผู้กำหนดหัวข้อวัตถุประสงค์ วิธีการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัยดำเนินการปฏิบัติการออกแบบผลงานทัศนศิลป์ให้สมบูรณ์ โดยการเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจจากคณะกรรมการ ตลอดจนนำ ผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่สาธารณชน	
	Continuous work after the course 'Art Thesis' for extending to the Graduate level. Student determine the topic, objective, procedures and analysis, and completes the visual art designed project, present to the committee and finalized it in the form of exhibition to public.	
704122	วาดเส้น	3(1-4-4)
	Drawing หลักการและการปฏิบัติการวาดเส้นด้วยวัสดุและวิธีการหลากหลาย ได้แก่ การให้ น้ำหนัก ความเข้มของแสงและเงา ลักษณะผิวของระยะใกล้-ไกล ของวัตถุจาก รูปทรงเรขาคณิตพัฒนาไปสู่รูปทรงที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น	
	Practices of drawing with various materials and approaches: weight and darkness of light and shadow, characteristic of far and near object from geometric forms developed into complicated ones.	
704213	สุนทรียศาสตร์	3(2-2-5)
	Aesthetics ขอบเขตและความหมายของสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีว่าด้วยความหมาย ประวัติ แนวคิดและทัศนคติของมนุษย์ที่มีต่อความหมายแต่ละยุคสมัย เพื่อเป็นพื้นฐาน ความคิด และความเข้าใจด้านความหมายอันจะนำไปสู่การพัฒนาารสนิยม และ วิจารณ์ญาณในการประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์	
	Limitation and meaning of aesthetics, theories of definition, history, concept and attitudes of humans towards meanings in each period, in order to gain basic thoughts and understanding of meaning which leads to the development of tastes and common senses in evaluating the value of aesthetics.	

- 704224 ศิลปะภาพถ่าย 3(1-4-4)
Arts of Photography
ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของการถ่ายภาพ ศึกษาและฝึกปฏิบัติ
ถ่ายภาพเบื้องต้น เช่น ชนิดของกล้อง อุปกรณ์ประกอบต่างๆในการถ่ายภาพ การ
ผสมน้ำยาล้างฟิล์มและรูปกระบวนการล้างฟิล์มและล้างภาพ การอัดและการขยาย
เพื่อผลทางการจัดภาพเชิงวิจิตรศิลป์ และประยุกต์ศิลป์ เช่น ภาพถ่ายทางศิลปะ
และภาพถ่ายโฆษณาเบื้องต้น รวมทั้งศึกษาความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์
วิจารณ์ผลงานจากฟิล์ม และภาพถ่าย
Knowledge, history and background of photography. Study and practice
photography at a basic level such as types of cameras, photographic
equipment, mixture of photographic chemicals, including film and paper
processing, in order to gain effects in fine and applied art composition, for
example, the basic of taking artistic or advertising photos. Study basic
knowledge of analysing and criticizing works from films and photos.
- 704238 การตลาดสำหรับการออกแบบ 3(2-2-5)
Marketing for Design
ความหมายและความสำคัญของการตลาดซึ่งเกี่ยวข้องกับนโยบายผลิตภัณฑ์ การ
กำหนดราคา การส่งเสริมการขาย และการโฆษณา ตลอดจนช่องทางการจัด
จำหน่าย ทั้งนี้โดยสัมพันธ์กับการพิจารณาวางแผนออกแบบ และวิเคราะห์ทดสอบ
ตลอดจนประเมินผลงานออกแบบ
Meaning and importance of marketing which involves policy, product, price
determination, sale promotion and advertisement, including opportunity of
distribution, related to the consideration of planning, analysing and evaluating
designed works.
- 704347 ภาพประกอบสำหรับการออกแบบ 3(2-2-5)
Illustration Design
ปฏิบัติงานการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อ
พัฒนาทักษะในการสื่อความหมายด้วยภาพจากเรื่องราวและบทความที่กำหนด
รวมทั้งฝึกหัดเขียนภาพประกอบประเภทต่างๆ เพื่อความเหมาะสมกับงาน
Work on illustration design with different techniques and materials, in order to

develop skills in communicating assigned stories and articles through pictures.

Practice drawing several kinds of illustrations to suit the usage.

2.1.6 การดำเนินการหลักสูตร

1.) วัน-เวลา ในการดำเนินการเรียนการสอน

วิชาภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เรียนวันจันทร์ ถึงวันศุกร์ ระหว่างเวลา 08.00 – 17.00 น.

2.) คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

2.1 สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

2.2 ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาและหรือ เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับการคัดเลือกนิสิตของมหาวิทยาลัยนเรศวร

3.) ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

ปัญหาการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษา มาเป็นการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่มีรูปแบบการเรียนและสังคมที่แตกต่างไปจากเดิม ยกตัวอย่างเช่น มีสังคมกว้างขึ้น ต้องดูแลตนเอง

มากขึ้นมีกิจกรรมทั้งการเรียนในห้องและกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่นักศึกษาต้องสามารถจัดแบ่งเวลาให้เหมาะสม

4.) กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 3

4.1 จัดการประชุมนิเทศนักศึกษาใหม่ แนะนำการวางแผนเป้าหมายชีวิต เทคนิคการเรียนในสถาบันฯ และการแบ่งเวลา

4.2 มอบหมายหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้แก่อาจารย์ทุกคน ทำหน้าที่ให้คำแนะนำและดูแลตักเตือนแก่นิสิต

4.3 จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ของนักศึกษาและการดูแลนักศึกษา เช่น วันแรกพบระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ วันพบผู้ปกครอง การติดตามการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จากอาจารย์ผู้สอน และจัดกิจกรรมสอนเสริมถ้าจำเป็น เป็นต้น

2.1.7 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

(1) นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

(2) นักออกแบบเว็บไซต์

(3) นักออกแบบสื่อการเรียนการสอน และสื่อสมัยใหม่

- (4) นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว
- (5) ผู้กำกับศิลป์
- (6) นักออกแบบและตัดต่อภาพยนตร์
- (7) นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
- (8) นักออกแบบโฆษณา
- (9) นักออกแบบตราสัญลักษณ์และรูปแบบองค์กร



2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

2.2.1 นิยามของการออกแบบ

การออกแบบคือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการใช่วัสดุและวิธีการที่เหมาะสมตามแบบแผน และจุดมุ่งหมายที่ต้องการตั้งนั้นเมื่อก้าวถึงวิธีการทำงานออกแบบในอดีตที่ผ่านมา จึงอาจจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ

(1) วิธีการของช่างฝีมือ หรือ Unselfconscious process เป็นวิธีการทำงานโดยการลองผิด - ลองถูกของช่างฝีมือด้วยความคุ้นเคยกับปัญหาในงานของตน ช่างฝีมือจะจัดการแก้ไขปัญหาอย่างได้ผลตรงจุดนั้น โดยการค่อยปรับเปลี่ยนช่างฝีมือได้รับการฝึกฝนขณะทำงานเป็นลูกมือมาก่อน จึงมีข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการวัสดุและกรรมวิธีการผลิตสะสมไว้อยู่ในความทรงจำ เนื่องจากไม่มีการบันทึกและการวาดภาพเก็บไว้เป็นหลักฐาน ดังนั้นการพัฒนาในงานออกแบบจึงกินเวลานานและทำให้ยากที่จะเปลี่ยนแปลงทั้งหมดมักเป็นการค่อยปรับเปลี่ยนไปที่ละน้อยในระหว่างการทำงาน ข้อดีของวิธีการทำงานออกแบบในลักษณะนี้คือช่วยให้ช่างสามารถจดจำและยากแก่การลืมเลือน

(2) วิธีการของช่างเขียนแบบหรือ Self-conscious process เป็นวิธีการทำงานที่ใช้แบบ Drawing เป็นศูนย์กลางในการคิดการปรับปรุงและการพัฒนาแบบเนื่องจากในการทำงานออกแบบที่มีความซับซ้อนและมีขนาดใหญ่มากขึ้น จำเป็นต้องมีการแบ่งงานออกเป็นแผนกตามความถนัดของแรงงาน เพื่อช่วยให้ทำงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้นวิธีการของช่างเขียนแบบต่างจากการทำงานของช่างฝีมือตรงที่ต้องใช้การวาดภาพสำเร็จขึ้นก่อนการลงมือทำ และใช้การคาดคิดล่วงหน้าไปอนาคต Perceptual span วิธีการออกแบบในลักษณะนี้ช่วยให้มีอิสระในการเปลี่ยนแปลงและสามารถแก้ไขแบบได้ง่ายขึ้น

วิธีการทำงานออกแบบทั้ง 2 ลักษณะดังกล่าวเป็นที่เข้าใจกันอย่างชัดเจนแล้วว่ามีแนวทางการเข้าสู่ปัญหาของงานออกแบบด้วยการใช้สัญชาตญาณและความชาญฉลาดเฉพาะตัวของช่างซึ่งไม่เหมาะสมและไม่เพียงพอในการแก้ปัญหางานออกแบบในปัจจุบัน เนื่องจากสภาพความต้องการที่มากขึ้นและความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบในงานออกแบบตั้งแต่มนุษย์ผู้ใช้งานตลอดจนสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบซึ่งกันและกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งงานออกแบบสมัยใหม่มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มมากขึ้น ทำให้ปริมาณข้อมูลที่เป็นมีเพิ่มขึ้นอย่างมาก วิธีการทำงานออกแบบลักษณะเดิมไม่สามารถจัดการกับข้อมูลเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้พัฒนาการทางเทคโนโลยีทำให้เกิดอุปกรณ์เครื่องมือช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานดีขึ้นแต่อุปกรณ์ดังกล่าวจะทำงานได้จำเป็นต้องใช้วิธีการทำงานอย่างเป็นระบบ

ดังนั้นจึงทำให้เกิดความพยายามในหมู่ผู้ประกอบวิชาชีพออกแบบเพื่อหาการพัฒนาด้านกระบวนการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอนผู้ริเริ่มคนสำคัญในเรื่องนี้คือ J.Christopher Jones และ C.Alexander โดยได้เสนอบทความในการประชุมเกี่ยวกับวิธีการออกแบบ (Conference on Design

Methods) ที่กรุงลอนดอนเมื่อปี ค.ศ.1960 วิธีการออกแบบอย่างเป็นทางการเป็นระบบนี้ได้แบ่งการออกแบบออกเป็นขั้นตอนย่อยต่อเนื่องกัน มีการร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญฝ่ายต่างๆและพยายามผสมผสานร่วมกันระหว่างวิธีการออกแบบลักษณะดั้งเดิม ซึ่งใช้จินตนาการความชาญฉลาดและประสบการณ์ของนักออกแบบ ดังนั้นกระบวนการออกแบบใหม่จึงมีลักษณะที่สนับสนุนให้ผู้ออกแบบมีการคิดทั้ง 2 ลักษณะเกิดขึ้นด้วยกันคือการปล่อยให้จิตใจผู้ออกแบบมีอิสระในการสร้างความคิดจินตนาการการคาดเดาและการเห็นแจ้งสำหรับทางเลือกต่างๆในเวลาใดก็ได้โดยไม่ถูกยึดติดหรือครอบงำด้วยข้อจำกัดใดๆการใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการแยกแยะหาความเกี่ยวข้องเป็นเหตุเป็นผลตลอดจนการนำข้อมูลมาใช้อธิบายและเปรียบเทียบแนวความคิดเพื่อหาคำตอบหรือทางออกที่ถูกต้องเหมาะสมที่สุด

2.2.2. จุดมุ่งหมายของการออกแบบ

ในการออกแบบแต่ละชนิดนั้นผู้ออกแบบจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ก่อนแล้วว่าจะออกแบบไปทำไม ดังนั้นจุดมุ่งหมายที่กล่าวถึงนี้จะต้องมีความสำคัญซึ่งพอจะสรุปอย่างกว้างๆได้ดังนี้

- (1) การออกแบบเพื่อประโยชน์ผู้ออกแบบโดยมากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอยและประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารการออกแบบเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญเป็นต้น ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรงสำหรับประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือโปสเตอร์ งานโฆษณาส่วนใหญ่มักจะเน้นการสื่อสารถึงกันด้วยภาษาและภาพสามารถรับรู้ร่วมกันได้อย่างดี ผู้ออกแบบจาเป็นจะต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบโดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชนประโยชน์ด้านนี้จะเน้นทางด้านความศรัทธาเชื่อถือและการยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้
- (2) การออกแบบเพื่อความงามจุดมุ่งหมายในการออกแบบเพื่อให้เกิดความงามจะเน้นประโยชน์ทางด้านจิตใจเป็นหลัก ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุขเกิดความพึงพอใจการออกแบบประเภทนี้ ได้แก่ การออกแบบด้านจิตรกรรมประติมากรรม ตลอดจนงานออกแบบตกแต่งต่างๆ เช่น งานออกแบบตกแต่งภายในอาคารงานออกแบบตกแต่งสนามเป็นต้น

2.2.3 หลักการออกแบบ

ความลงตัวและการแสดงออกที่สวยงามคือ หัวใจสำคัญประการหนึ่งของการออกแบบเบื้องต้นความลงตัวมีหลายรูปแบบแต่โดยเบื้องต้นจะกล่าวถึง 2 รูปแบบคือ

2.2.3.1 ความลงตัวของเหตุผล

เนื่องจากมนุษย์เป็นผู้ที่มีนิสัยพึงพอใจกับเหตุผลที่ลงตัว รวมถึงการเปรียบเทียบ ความต่อเนื่อง กลมกลืนของเหตุผล เพราะฉะนั้นถ้าการออกแบบมีเหตุผลมารองรับได้หนักแน่นก็จะทำให้เกิดความพึงพอใจในการใช้งาน สำหรับงานออกแบบกราฟิกความลงตัวในเหตุผลหมายถึงการใช้ตรรกะที่สมเหตุสมผลตามบริบทที่ควรจะเป็น(graphic design principles, ปาพจน์ นุชนภักดิ์ 2553 หน้า 36)

ตัวอย่างที่ 1

การออกแบบโปสเตอร์เสียดสีองค์การสหประชาชาติของ Yossi Lemel นักออกแบบชาวอิสราเอล ชื่อ Unable โดยใช้ตัวแสดงออกคือ UN ที่แปลงง่ายๆว่า "ไม่" ซึ่งตรงกับเครื่องหมายย่อขององค์การสหประชาชาติที่ใช้คำว่า UN แต่เติม able ทำให้ได้ความหมายว่า "ไม่สามารถ" ซึ่งตรงกับเหตุผลในเชิงคุณสมบัติที่ไม่มีประสิทธิภาพและความเชื่อซ้าขององค์การสหประชาชาติเหมือนกับเหตุผลของเต่าที่เชื่องช้าและหงายท้อง คือช่วยตัวเองไม่ได้นั่นเอง



Unable poster, Yossi Lemel, Israel, 1995

(ภาพที่ 1)

ตัวอย่างที่ 2

อีกงานหนึ่งเป็นโปสเตอร์ต่อต้านโรคเอดส์ของ Yossi Lemel อีกเช่นกันใช้ตัวแสดงออก 2 ตัวซ้อนกันระหว่างห่วงยางกับถุงยางซึ่งหมายถึงการรักษาชีวิต และฟอร์มก็ลงตัวเช่นกัน

Life
Saver



International AIDS Day
December 1

Aids Day poster, Yossi Lemel - 1993

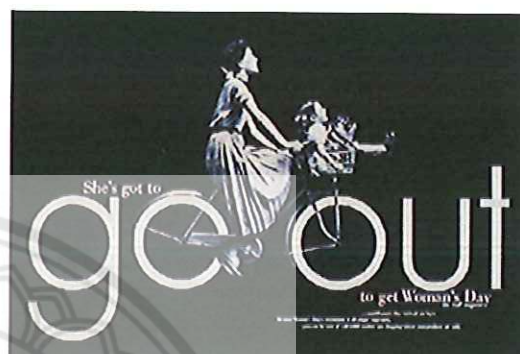
(ภาพที่ 2)

2.2.3.2 ความลงตัวของฟอรัม

ความหมายของมันคือการที่มีฟอรัมลักษณะร่วมกันบางอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

งานโฆษณาชื่อ Women's Day Magazine 1963 ของ
นักออกแบบชื่อ Gene Federico นักออกแบบชาวอเมริกัน
ที่ใช้ตัวแสดงออกคือ อักษร Go out กับฟอรัมของจักรยาน
ที่มีลักษณะร่วมกันของวงกลมที่เป็น ล้อกับอักษร O ทั้ง 2



Women's Day Magazine, gene federico 1963

(ภาพที่ 3)

2.2.4 นิยามของกราฟิกดีไซน์

ความจริงแล้วเป็นเรื่องยากที่เราจะจำกัดนิยามความหมายของกราฟิกดีไซน์ได้อย่างกระชับด้วย
ข้อความสั้นๆ เพราะกราฟิกดีไซน์เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์อีกหลายแขนงและกิจกรรมอีกหลาย
อย่าง แต่ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างนิยามที่น่าสนใจจากหลายมุมมองต่อความหมายของคำว่ากราฟิกดีไซน์
มาให้ทำความเข้าใจไว้ก่อน

นิยามของกราฟิกดีไซน์ที่บันทึกโดยสถาบัน AIGA (1914) โดย Jessica Helfand นิยามเอาไว้ว่า
“กราฟิกดีไซน์ คือการรวมกันของคำหลายๆ คำ, ภาพหลายๆ ภาพ โดยอาจเป็นภาพชนิดต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น
ตัวเลข แผ่นผัง ภาพถ่าย หรือภาพประกอบ สิ่งต่างๆ เหล่านี้จะเกิดเป็นผลสำเร็จหรือผลงานที่ดีได้ก็ด้วย
ความชัดเจน, มีเอกลักษณ์หรือมีความเฉพาะตัวของผู้ออกแบบ ซึ่งเหมือนทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์ดนตรี
ขึ้นมาโดยใช้อุปกรณ์ประกอบต่างๆ ทางศิลปะเป็นส่วนผสม ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบจะมีหน้าที่นำสิ่งต่างๆ
ที่กล่าวมาจัดรวมไว้ด้วยกันด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง เพื่อให้ผลลัพธ์ที่ออกมาเป็นงานที่ดูสนุกสนาน, ดูน่าแปลกใจ
หรือสร้างความจดจำให้ผู้พบเห็น”

Tibor Kalman นักออกแบบกราฟิกชาวฮังการีแห่งค่าย Color Magazine ได้ให้สัมภาษณ์กับ
Moira Cullen นักเขียนทางด้านการออกแบบชั้นนำไว้ว่า “กราฟิกดีไซน์คือภาษาอย่างหนึ่ง แต่นักออกแบบ

กราฟิกไม่ต้องยุ่งยากหรือกังวลเกี่ยวกับหลักในการใช้ภาษา เช่นพยางค์หรือการเว้นวรรคมากนัก แต่นักออกแบบควรใช้เวลาที่มีไปสนใจในการสื่อสารออกไปในทิศทางที่มันควรจะเป็นให้ได้เสียมากกว่า”

Bob Gill กราฟิกดีไซเนอร์และนักเขียนภาพประกอบชาวอเมริกันให้ความเห็นสั้นๆว่า “กราฟิกดีไซน์เปรียบดั่งภาษาชั้นที่สอง”

Massimo Vignelli นักออกแบบหลายสาขาชาวอิตาลีให้ความเห็นว่า “กราฟิกดีไซน์เปรียบเหมือนกับการจัดข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยประกอบไปด้วยเรื่องต่างๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงความหมายที่ถูกต้อง, การจัดการกับประโยค หรือข้อความที่สอดคล้องกัน และ การจัดการกับส่วนที่มีความยุ่งยากต่อการทำความเข้าใจ ให้เข้าใจได้อย่างง่ายดาย

สามารถสรุปคำจำกัดความหมายภาพรวมของกราฟิกดีไซน์ได้ว่า กราฟิกดีไซน์ คือ การออกแบบภาษาชนิดหนึ่งที่มีพื้นฐานมาจากองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งสามารถบอกเล่าแนวคิดของเราต่อสิ่งต่างๆ โดยน่าสนใจทั้งในแง่ของตัวภาษาและเนื้อหาที่พูดถึง

2.2.5 หน้าที่ของกราฟิกดีไซน์

ALLEN HURLBURT Designer และสมาชิกของ The Art Directors Club ได้จำแนกหน้าที่หลักๆ ของงานออกแบบกราฟิกดีไซน์ไว้ในหนังสือ The Design Concept โดยแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะได้แก่

1. เพื่อบอกเล่าเรื่องราวหรือให้รายละเอียดสิ่งต่างๆ (To Inform) เช่น สัญลักษณ์บอกทางในโรงพยาบาลที่ต้องเข้าถึงแผนกต่างๆ อย่างรวดเร็วและชัดเจน โดยมีมักจะเป็นตัวช่วยลดความสับสนต่อการหาตำแหน่งของแผนกต่างๆ
2. เพื่อแสดงถึงลักษณะของบุคคลหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (To Identify) กราฟิกดีไซน์เกี่ยวข้องกับการสื่อสารบุคลิกของสิ่งนั้นๆ ออกมาอย่างมีเอกลักษณ์ เช่นโปสเตอร์ต่อต้านสงครามอาจมีสีที่ให้อารมณ์สะเทือนใจ
3. เพื่อการโน้มน้าวหรือชักจูง (To Persuade) กราฟิกมีหน้าที่ขบเน้นข้อดีของสิ่งที่เราพูดถึง เช่นเราออกแบบโลโก้ของธนาคารแห่งหนึ่ง เราควรใช้องค์ประกอบศิลปะที่สื่อถึงความมั่นคง ชื่อสัตย์ น่าเชื่อถือ

2.2.6 ภาษากราฟิก

เนื่องจากกราฟิกดีไซน์เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะของการใช้และสร้างภาษาอย่างหนึ่ง โดยความเกี่ยวข้องไม่ได้หมายความว่าเขียนเท่านั้น แต่จะเกี่ยวเนื่องไปถึงภาษาภาพ รวมทั้งความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดจาก “ภาษากราฟิก”

ภาษากราฟิกคือ ภาษาที่จะถูกแสดงออกมาด้วยทัศนธาตุ หรือที่เรียกว่าองค์ประกอบศิลป์ เช่น จุด เส้น และระนาบที่จะได้กล่าวถึงในข้อ 2.8

ตัวอย่างภาษากราฟิก เช่น เราต้องการออกแบบโลโก้ให้กับองค์กรทางอิสลาม เราจะใช้เส้นเดี่ยวของวงกลมในลักษณะเกลียวแทนความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียว โดยใช้สีประจำองค์กร และสัญลักษณ์ของชาวตะวันออกกลางเป็นสีเขียวพระจันทร์ ซึ่งเมื่อมาประกอบกันอาจเห็นเป็นหมวกที่สวมศีรษะของชาวอิสลาม เป็นต้น

2.2.7 องค์ประกอบของงานกราฟิก

องค์ประกอบในการออกแบบกราฟิกคือองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะที่จะถูกนำไปใช้ในการออกแบบ โดยองค์ประกอบจะเหล่านั้นจะแบ่งออกได้ ดังนี้

1. จุด เส้น ระนาบ

จุด เส้น ระนาบ เป็นส่วนประกอบพื้นฐานสำคัญของการออกแบบกราฟิกโดยใช้องค์ประกอบในการสร้างภาพ พื้นผิว แพทเทิร์นต่างๆ ไดอะแกรมที่ หลากหลาย ภาพเคลื่อนไหวในระบบ โทรกราฟฟี ดังนั้น อาจจะสรุปได้ว่างาน กราฟิกดีไซน์นั้นเกิดจากจุด เส้น ระนาบ เป็นหลัก

2. รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร

วัตถุทางกราฟิกตั้งอยู่ในระนาบ 3 มิติซึ่งมีปริมาตรคือ มีทั้งความกว้าง ความยาว และความลึก กระดาษหนึ่งใบสามารถบันทึกภาพที่มีลักษณะของ ทัศนียภาพ (Perspective) ซึ่งปรากฏว่ามีความลึก และแน่นอนว่ามีปริมาตรอยู่ในนั้น

1) รูปร่าง

เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่างๆมาต่อกันจนได้รูป 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว(หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างเป็น 2 แบบคือ รูปร่างที่คั่นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่น ดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบฟรี ฟอรั่ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมาไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อได้

2) รูปทรง

เป็นรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นมากลายเป็นงาน 3 มิติ คือมีความลึกเข้าไปด้วย

3) ปริมาตร

เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหน เบา หรือน้ำหนัก หนัก หรือโปร่งใส น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงเงาลงไปในรูปทรงจะได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ

ในแง่ของการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่นถ้าต้องการอารมณ์ของผู้หญิงจัดๆ เพียงใส่รูปร่างของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถ แสดงถึงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน

3. Perspective

Perspective เกิดจากการพยายามที่จะเลียนแบบสิ่งที่ตาเห็นคือ มีการเห็น ระยะสิ่งที่อยู่ข้างหน้า และข้างหลัง โดยสิ่งที่อยู่ด้านหน้าจะมีขนาดใหญ่กว่าสิ่งที่ อยู่ด้านหลัง

4. พื้นผิว(Texture)

พื้นผิวคือ การถักทอลายบนพื้นหน้าสสาร พื้นผิวในสิ่งแวดล้อมช่วยให้เราเข้าใจในธรรมชาติของสรรพสิ่ง เช่น หนามเป็นระบบช่วยป้องกันกลีบดอกกุหลาบ เป็นต้น พื้นผิวเป็นองค์ประกอบสำคัญในงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบภายในไปจนถึงใบปลิวสำหรับการขายทางการตลาด พื้นผิวเป็นลักษณะทางกายภาพหรือความรู้สึกก็ได้ พื้นผิวนั้นสร้างอารมณ์และนำพาเรา เชื้อ อ ม โย ง ไป ยัง ประสบการณ์ต่างๆเช่นเดียวกับความแตกต่างระหว่างภาพถ่าย กับภาพเขียนที่อาจจะดูคล้ายของจริง แต่ก็รู้สึกต่างจากภาพถ่ายอยู่ดี

5. ขนาด (Scale)

สเกลคือความสัมพันธ์ องค์ประกอบในงานกราฟิกจะมีขนาดใหญ่หรือเล็กขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างขนาด ที่ตั้ง และสีขององค์ประกอบที่อยู่รอบๆ มันเมื่อองค์ประกอบมีลักษณะเหมือนกันจะทำให้เกิดความรู้สึกเฉยๆ แต่เมื่อมีขนาดที่ขัดแย้งกันมากๆจะทำให้เกิดความประหลาดใจ

สเกลสามารถเป็นได้ทั้งตัวกระทำ (Subjective) หรือตัวถูกกระทำ (Objective) ในเชิงตัวถูกกระทำมักมีข้อตกลงร่วมกันระหว่างการอ่าน เช่น แผนที่ซึ่งมีสเกล มาตราส่วนเท่าใด มันทำให้เราจินตนาการต่อขนาดจริงของสถานที่นั้นๆได้

ในขณะที่เชิงตัวกระทำ สเกลจะเป็นตัวการอ้างอิงขณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ห้องๆ หนึ่งมีขนาดเท่าไร เมื่อเทียบกับสเกลมนุษย์คือ สเกลเป็นตัวกระทำการ วัดสิ่งต่างๆ เพื่อช่วยให้เราสามารถออกแบบให้เข้ากับขนาดร่างกายของเรา

6. สี (color)

สีเป็นตัวแสดงอารมณ์ได้ดีไม่ว่าจะเป็นอารมณ์แบบจิตซืด เศร้าหมอง หรือ อารมณ์ที่เกิดจากฤดูกาลต่างๆ สามารถที่จะใช้สีแสดงอารมณ์ได้ทั้งสิ้น นัก ออกแบบจะใช้สีในการสื่อความรู้สึกออกมา โดยอาจไม่ได้เปิดเผยชัดเจนตรงๆ แต่ซ่อนไว้ในสี ในอดีตกราฟิกดีไซน์นั้นมีสีดำกับขาวเป็นพื้นฐาน ต่อมาก็มีสีอื่นๆมาสร้างความสมบูรณ์ให้กับกระบวนการออกแบบ นำมาซึ่งสื่อสมัยใหม่ในยุค ปัจจุบัน

1)คุณลักษณะของสี

"สีคือแสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่มนุษย์สัมผัสได้" ความเป็นสี (hue) หมายความว่า เป็นสีอะไร เช่น สีแดง สีเหลือง สีม่วง สีเขียว หรือสีอื่นๆ ตามธรรมชาติ สีมีอยู่ 2 ชนิดคือ สีที่เป็นแสงได้แก่สีที่

เกิดจากการหักเหของแสงกับสีที่เป็นสีของวัตถุแม่สีเป็นวัตถุ ได้แก่ สีเหลือง แดง น้ำเงิน และสีใดที่เกิดจากการผสมกันของแม่สี

น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี เช่นถ้านำสีขาวไปผสมกับอีกสีหนึ่ง สีนั้นจะดูสว่างขึ้น

ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีๆ หนึ่งเช่น สีที่ถูกสีดำไปผสมเข้าไปจะดูหม่นหมอง

2)การผสมสี

การผสมสีสำหรับนักออกแบบกราฟิกมีอยู่ 2 แบบคือ

CMYK มีแนวคิดมาจากระบบการพิมพ์ โดยภาพจะถูกแยกออกเป็นแม่พิมพ์ของสีหลักเพียง 4 สี คือ ฟ้า (CYAN) ม่วงแดง (MAGENTA) เหลือง (YELLOW) ดำ (BLACK) ซึ่งเมื่อนำมารวมกันแล้วจะได้สีดำ

RGB มีแนวคิดมาจากการผสมแสงสีหลัก 3 สีเข้าด้วยกัน คือ แดง (RED) เขียว (GREEN) และ น้ำเงิน (BLUE) ซึ่งเมื่อผสมกันจะทำให้เกิดสีจำนวนมากและเมื่อนำมารวมกันที่ความเข้มสูงสุด จะได้สีขาว ส่วนใหญ่การใช้สีลักษณะนี้จะใช้ในอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับแสง เช่นจอภาพ กล้องดิจิทัล เป็นต้น

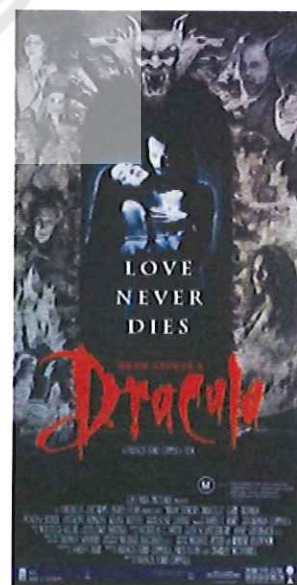
2.2.8 สีในการออกแบบกราฟิก

การเลือกใช้สีตามหลักจิตวิทยาและความหมาย

Max Luscher นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์ได้ยกตัวอย่างจิตวิทยาในการใช้สี ดังนี้

-สีดำแทนการตายในหลายวัฒนธรรม

(The color of Death)



โปสเตอร์หนัง Dracula

(ภาพที่ 4)

bram stoker's dracula poster >

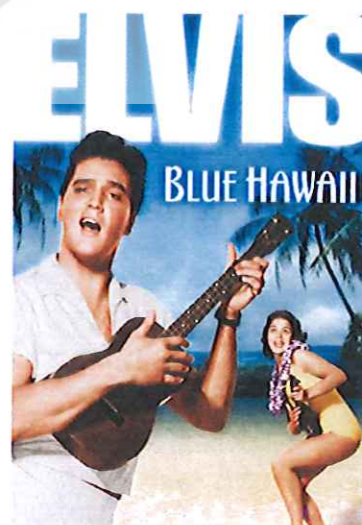
-สีขาวแทนความบริสุทธิ์ หรือการแต่งงาน



wedding daze poster

(ภาพที่ 5)

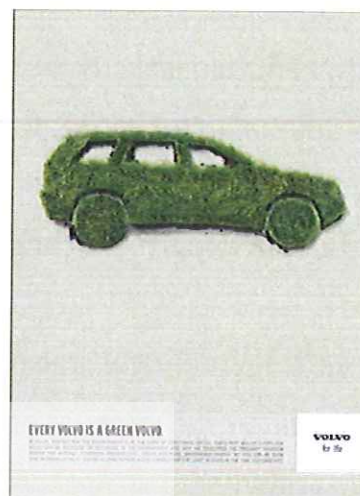
-สีน้ำเงินแทนความพอใจ ความรู้สึกเป็นเจ้าของ
ความอิสระ ความสัมพันธ์กับเพื่อน และเป็นสีที่ใช้แทน
ท้องฟ้าและทะเล สีน้ำเงินได้รับความนิยมในหมู่คนทั่วไป
อาจจะให้ความรู้สึกเย็นและสดชื่นในบางโอกาส



Blue hawaii poster

(ภาพที่ 6)

-สีเขียวแทนความเคารพตนเอง สามารถควบคุมเจตจำนงและความสามารถในความเพลิดเพลิน นอกจากนี้สีเขียวยังให้แทนธรรมชาติ ครั้งหนึ่งโรงพยาบาลถูกทาด้วยสีเขียวเพราะมันทำให้รู้สึกผ่อนคลาย



Green Volvo Poster
(ภาพที่ 7)

-สีแดงแทนความเชื่อมั่นในตัวเองการมีกิจกรรมความสามารถในการตอบสนองต่อสิ่งท้าทาย



The Devil Wears Prada poster
(ภาพที่ 8)

-สีเหลืองแทนการพัฒนา ทักษะคติเกี่ยวกับการคาดหวัง หรือทัศนคติที่พร้อมจะพัฒนาต่อสิ่งใหม่ๆ



The load of the ring poster
(ภาพที่ 9)

2.9 การจัดองค์ประกอบของกราฟิกดีไซน์

แนวทางหลักสำหรับการออกแบบหัวใจสำคัญของแนวทางหลักสำหรับการออกแบบคือการนำองค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบมาร้อยต่อ และจัดวางในลักษณะต่างๆ อย่างประสานกลมกลืน จนเกิดเป็นผลงานการออกแบบที่สวยงาม น่าสนใจ และสอดคล้องกับเป้าหมายด้านประโยชน์ใช้สอยได้ต่อไป แนวทางหลักสำหรับการออกแบบประกอบด้วย ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ การใช้สัดส่วนการสร้างจังหวะลีลา การใช้การตัดกัน การใช้การรวมตัว รายละเอียดมีดังนี้

1) ความสมดุล (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งทุกอย่างที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าจะบางส่วนหนักไป แขนงไป หรือเบา บางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียงและเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม

1.1 ความสมดุลที่เหมือนกัน (symmetrical Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุลเป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือในงานที่ต้องการดูเรียบร้อยที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ

1.2 ความสมดุลที่ต่างกัน (Asymmetrical Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้ องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือ สมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลที่ต่างกัน อาจทำได้โดยเลื่อนแกน สมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกนจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

2) ความเป็นเอกภาพ (Unity) หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลปะทั้งด้าน ลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราวเป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจาก ความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบ และดูยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน เอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

2.1 เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่แน่นอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิดหลายอารมณ์ไม่ได้จะทำให้สับสนขาดเอกภาพ และการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้

2.2 เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปินออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราวความคิดและอารมณ์ ดังนั้นกฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ

3) สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกันทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

3.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของคน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว

3.2 สัดส่วนจากความรู้สึกโดยที่ศิลปินนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่นนี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป เช่น กรีก นิยมในความงามตามธรรมชาติเป็นอุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืน ของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือนจริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้นรูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป

4) จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนักรูปแบบๆ หนึ่ง อาจเรียกว่าแม่ลาย การนำแม่ลายมาจัดวางซ้ำๆ กันทำให้เกิดจังหวะและถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไป ด้วยการเว้นช่วงหรือสลับช่วง ก็เกิดลวดลายที่แตกต่างกันออกไป ได้อย่างมากมาย แต่จังหวะของลายเป็นจังหวะอย่างง่าย ๆ ให้

ความรู้สึกเพียงผิวเผิน และเบื่อง่ายเนื่องจากขาดความหมาย เป็นการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกัน แต่ไม่มี ความหมายในตัวเอง

จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของ คน สัตว์ การเติบโตของพืช การเดินรา เป็น การเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันเทิงใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมายเนื่องจากจังหวะของ ลายนั้น ข้าตัวเองอยู่ตลอดไปไม่มีวันจบ และมีแบบรูปของการซ้ำที่ตายตัว แต่งานศิลปะแต่ละชิ้นจะต้องจบ ลงอย่างสมบูรณ์และมีความหมายในตัว งานศิลปะทุกชิ้นมีกฎเกณฑ์และระเบียบที่ซ่อนลึกอยู่ภายใน ไม่ สามารถมองเห็นได้ชัดเจน งานชิ้นใดที่แสดงระเบียบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนเกินไป งานชิ้นนั้นก็จักกัดตัวเอง ไม่ต่างอะไรกับลวดลายที่มองเห็นได้ง่าย ไม่มีความหมาย ให้ผลเพียงความเพลิดเพลินสบายตาแก่ผู้ชม

5) ลักษณะพื้นผิว (Texture) พื้นผิว หมายถึง ลักษณะของบริเวณผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ ที่เมื่อสัมผัส แล้ว สามารถรับรู้ได้ว่ามีลักษณะอย่างไร คือรู้ว่ามี หยาบ ขรุขระ เรียบ มัน ด้าน เนียน สาก เป็นต้น ลักษณะ ที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี 2 ประเภท คือ

5.1 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือหรือกายสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงๆ ของผิวหน้าของวัสดุ นั้นๆซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรมงานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ

5.2 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา จากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้น ๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษจะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหินแต่เมื่อสัมผัสเป็นกระดาษ หรือใช้กระดาษพิมพ์ ลายไม้หรือลายหินอ่อนเพื่อปะทับบนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่าเป็น การสร้างพื้นผิว ลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น พื้นผิวลักษณะต่าง ๆ จะให้ความรู้สึกต่องาน ศิลปะที่แตกต่าง กัน พื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกกระด้างประสาธ หนักแน่น มั่นคง แข็งแรงถาวร ในขณะที่ผิวเรียบ จะให้ ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกัน เห็นได้ชัดเจนจากงานประติมากรรม และมาก ที่สุดในงานสถาปัตยกรรมซึ่งมีการรวมเอาลักษณะต่าง ๆ กันของพื้นผิววัสดุหลาย ๆ อย่าง เช่น อิฐ ไม้ โลหะ กระจก คอนกรีต หิน ซึ่งมีความขัดแย้งกันแต่สถาปนิกได้นำมาผสมกลมกลืนได้อย่างเหมาะสม ลงตัว จนเกิดความสวยงาม

6) ความตัดกัน (Contrast) คือความขัดแย้งพุดกันตามธรรมชาติความขัดกันก็หมายความว่าไม่ตกลงกัน คือ ขาดความประสานกัน แต่ความขัดกันทางศิลปะเขาถือว่าเป็นหลักใหญ่ซึ่งเกี่ยวกับการสร้าง องค์ประกอบเพราะฉะนั้นความขัดกันจึงเป็นส่วนหนึ่งของความประสานกันคือ การตัดหรือขัดแย้งของเส้น สี ช่องว่าง พื้นผิว แสงและเงา ความตัดกันจะต้องมี ความประสาน สัมพันธ์กับความกลมกลืนความสำคัญ ของความขัดกันในองค์ประกอบความขัดกันย่อมทำให้มวลสิ่งมีความถ่วงเท่ากันหรือ ไม่เช่นนั้นก็ใช้สำหรับ ตัดความซ้ำซาก จืดตาของความประสานกันซึ่งเรียบจนเกินไป เช่นละครมีตลก แทรกหรือใช้เพื่อให้อ้อ เท็จจริงในสิ่งของรูปหรือสิ่งใด ให้เด่นยิ่งขึ้น หรือ ใช้เพื่อทาสีให้ดูเป็นชีวิตจิตใจ หรือคึกคักยิ่งขึ้น

ความตัดกัน(Contrast) ในทางทัศนศิลป์ คือ การประกอบกันของทัศนธาตุ (Art Element) ต่างๆ ที่ขัดแย้งหรือตัดกัน ทั้งนี้จะต้องประสานสัมพันธ์กับความกลมกลืนด้วยในงานศิลปะแต่ละชิ้น ควรจะมีองค์ประกอบของศิลปะให้กลมกลืนเป็นส่วนใหญ่ และให้มีความตัดกันในส่วนน้อย เช่นการตกแต่งสีบ้าน ควรใช้สีที่ประสานกลมกลืนกันประมาณ 80% ของเนื้อที่และอีก 20%ของเนื้อที่ควรมีสีที่มีความตัดกัน ความตัดกันนี้จะช่วยให้เกิดความเด่นและช่วย ให้งานศิลปะนั้นแลดูมีจุดสนใจ

7) รวมตัว (Combination) การใช้การรวมตัวในการออกแบบ คือการจัดรวมองค์ประกอบต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยและคุณค่าทางความงามโดยเน้นความกลมกลืนกัน (Hamony) เป็นหลัก

2.3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

2.3.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับ "สื่อสิ่งพิมพ์" ไว้ดังนี้ คำว่า "สิ่งพิมพ์" หมายถึงสมุด แผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผนที่ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน

"สิ่งพิมพ์" หมายถึง ข้อความ ข้อเขียน หรือภาพที่เกี่ยวกับแนวความคิด ข้อมูล สารคดีบันเทิง ซึ่งถ่ายทอดด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษ ฟิล์ม หรือวัสดุพื้นเรียบ

"สื่อ" หมายถึง การติดต่อให้ถึงกันชักนำให้รู้จักกัน หรือตัวกลางที่ทำการติดต่อให้ถึงกัน

"พิมพ์" หมายถึง ถ่ายแบบ ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพ ให้ติดบนวัตถุ เช่นแผ่นกระดาษ ผ้า ทำให้เป็นตัวหนังสือ หรือรูปอย่างใด ๆ โดยการกดหรือการใช้พิมพ์ หินเครื่องกลวิธีเคมีหรือวิธีอื่นใด อันอาจให้เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ขึ้นหลายสำเนา รูปร่าง ร่างกาย แบบ

ดังนั้น " สื่อสิ่งพิมพ์" จึงมีความหมายว่าจะจะเป็นแผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ด้วยวิธีต่าง ๆ อันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือนต้นฉบับขึ้นหลายสำเนา ในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อหรือชักนำให้บุคคลอื่นให้เห็นหรือ ทราบข้อมูลต่าง ๆ" สิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสารหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกรายงาน ฯลฯ

2.3.2 สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบสิ่งพิมพ์

1) รูปแบบแสดงตัวตน (Representational Form) หมายถึงรูปแบบที่แสดงสภาพแวดล้อมหรือรูปแบบที่บันทึกภาพสิ่งแวดล้อม เช่น ภาพถ่ายภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะบันทึกภาพสิ่งแวดล้อมในลักษณะเหมือนจริงส่วนการออกแบบรูปเขียนรูปปั้นรูปสลักและเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น เช่นอาคารยานพาหนะสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ รูปแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Form) หมายถึงรูปแบบที่เป็นสื่อให้เข้าใจความหมายร่วมกันได้อาจจะสื่อให้เข้าใจได้เฉพาะกลุ่มเล็กๆ หรืออาจจะสื่อให้เข้าใจกันได้ในระดับสากลตัวอย่างสื่อเฉพาะกลุ่ม เช่น รูปพานรัฐธรรมนูญเป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับประชาธิปไตยสำหรับประชาชนเฉพาะในประเทศไทย ส่วนสัญลักษณ์ที่สื่อได้ทั่วโลกเป็นสากล เช่น รูปห้าห่วงคล้องเข้าด้วยกันเป็นสัญลักษณ์ของกีฬาโอลิมปิก สัญลักษณ์ของการจราจร เช่น รูปห้วงวงกลมและมีเส้นผ่าศูนย์กลางในแนวเฉียงหมายถึงป้ายห้ามจอดสัญลักษณ์เหล่านี้เข้าใจกันได้ทุกชาติทุกภาษาโดยอาศัยประสบการณ์ร่วมกัน

2) รูปแบบนามธรรม (Abstract Form) หมายถึงรูปแบบที่ตัดทอนดัดแปลงมาจากรูปแบบสิ่งแวดล้อมต่างๆ ซึ่งจะมีลักษณะผิดแปลกไปจากรูปแบบตามความเป็นจริง แต่อาจจะสะท้อนเพียงความรู้สึกบางอย่างได้อย่างหนึ่งที่ประทับใจออกมา เช่น ความสวยงามความน่าเกลียดความเคลื่อนไหวความสงบความสง่างามความแข็งแรงความอ่อนโยน เป็นต้น การแสดงรูปแบบอาจจะแสดงได้ทั้งรูปทรงอิสระ (freeform) และรูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) โดยการออกแบบรูปแบบนามธรรมมีแนวโน้มในการแสดงออกทางความรู้สึกมากกว่าการบอกกล่าวถึงสิ่งใดโดยตรง สำหรับความรู้สึกที่แสดงอยู่ในรูปแบบอื่นๆ ด้วยเช่นกัน

2.3.3 การจัดเลย์เอ๊าท์และระบบกริด

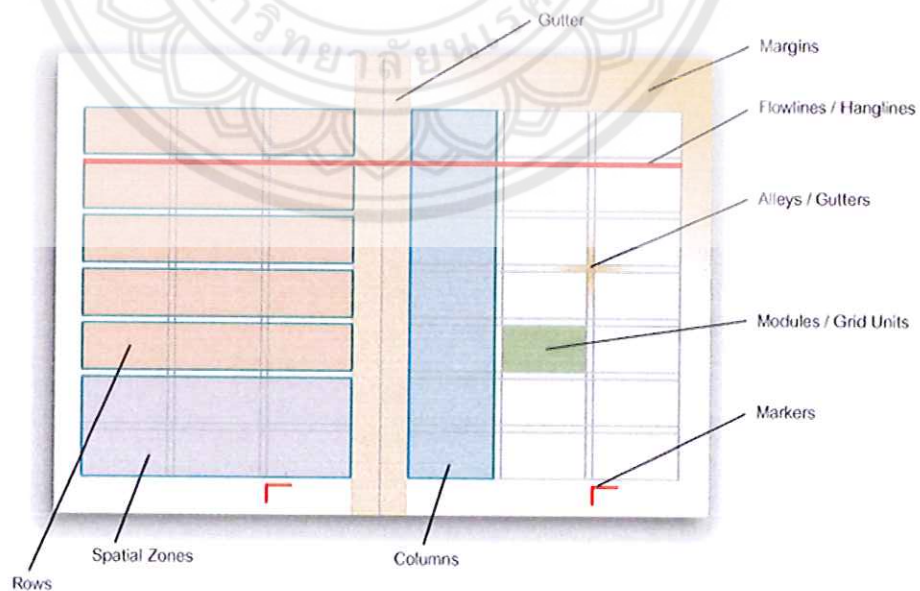
2.3.3.1 เลย์เอ๊าท์ (Layout) คือการจัดวางภาพ ตัวอักษรตลอดจนถึงประกอบอื่น ๆ เพื่อประกอบกันเป็นหน้าแต่ละหน้าของงานพิมพ์อย่างคร่าว ๆ เพื่อเป็นแนวในการจัดทำต้นฉบับงานพิมพ์ ใช้ทดสอบปฏิบัติการต่อการดึงดูดและการนำสายตาของผู้ดูต่อสิ่งพิมพ์ที่จะ เตรียมจัดทำขึ้น ไม่มีกฎตายตัวในการจัดทำเลย์-เอ๊าท์ สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือ เลย์เอ๊าท์ที่ดีจะช่วยให้ผู้ดูผ่านสายตาไปบนงานพิมพ์ได้อย่างง่ายดาย มีความน่าสนใจ น่าติดตาม แต่ถ้าเป็นไปในทางตรงข้ามคือผู้ดูต้องประสบกับความยากลำบากในการดูงานพิมพ์ นั้น ก็อาจลงท้ายด้วยการเลิกดูไปเลย ในการทำเลย์เอ๊าท์นั้น ควรจัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่จะนำเสนอ ควรทำให้สิ่งที่จะนำเสนอมีความชัดเจนและเรียงตามลำดับความสำคัญ

2.3.3.2 กริด (Grid) คือตารางของเส้น (โดยส่วนใหญ่เส้นเหล่านี้จะไม่ปรากฏให้เห็นในชิ้นงานพิมพ์จริง) ที่จัดอย่างเป็นแบบแผนใช้เพื่อเป็นโครงในการกำหนดตำแหน่ง ขอบเขตบริเวณสำหรับบรรจุภาพ เนื้อหา ช่องว่างเปล่าและส่วนประกอบต่าง ๆ ในการจัดรูปแบบแต่ละหน้าของงานพิมพ์ การสร้างกริดเป็น

พื้นฐานของสื่อสิ่งพิมพ์แทบทุกรูปแบบเพื่อจัดรูปร่างของ เนื้อหาให้อยู่ในสัดส่วนที่สวยงาม แม้ว่าจะมีผู้กล่าวว่า การใช้กริดทำให้จำกัดความอิสระในการออกแบบ แต่การใช้กริดเป็นการวางโครงแบบหลวม ๆ เป็นเครื่องมือในการทำงานโดยเฉพาะงานออกแบบเป็นชุดเป็นเล่มที่ต้องการความ ต่อเนื่อง ความเป็นเอกภาพ ผู้ใช้สามารถพลิกแพลงแบบได้ตลอดเวลา ไม่มีกฎบังคับให้องค์ประกอบต่าง ๆ อยู่แต่เพียงภายในกรอบที่จัดไว้ แต่ให้ดูผลงานสุดท้ายเป็นหลัก การใช้กริดไม่ใช่สิ่งใหม่ นักออกแบบและศิลปินได้ใช้โครงสร้างกริดกันมานานนับศตวรรษแล้ว

ระบบ กริด คือรูปแบบของกริดที่ใช้เป็นแม่แบบในการจัดทำจัดเลย์เอาต์ที่สามารถตกแต่ง ดัดแปลงเพิ่มเติมจนได้แบบหลาย ๆ แบบที่ดูแตกต่างกันแต่ยังคงเค้าโครงของกริดต้นแบบไว้ได้ ซึ่ง ยังผลให้แบบต่าง ๆ ที่ได้มีความเป็นเอกภาพ มีความเกี่ยวเนื่องกัน มีความสอดคล้องกัน มีความเหมือนใน บางประการสิ่งพิมพ์ประเภท โบรชัวร์ นิตยสาร รายงานประจำปี หนังสือ มักจะมีแบบจัดหน้าแต่ละหน้าที่ดู มีความคล้ายกัน เช่น มีจำนวนคอลัมน์เท่ากัน หัวเรื่อง ภาพประกอบ ตำแหน่งเลขหน้า แบบเดียวกันหรือ คล้ายกัน ด้วยการสร้างระบบกริดทำให้สะดวกสำหรับผู้ออกแบบในการจัดหน้าต่าง ๆ ในเล่มได้รวดเร็วขึ้น อนึ่งการออกแบบระบบกริดที่สามารถใช้พลิกแพลงเป็นแบบต่าง ๆ ได้เป็นศิลปะอันหนึ่ง ระบบกริดที่ดีทำให้ งานออกมาดูดีมีรูปแบบที่หลากหลาย ในขณะที่เดียวกันระบบกริดที่ไม่ดีหรือซับซ้อนเกินไปทำให้ใช้ยากและ จำกัดการ เสนอรูปแบบที่ต่างออกไป ทำให้รู้สึกขาดความอิสระได้

1) องค์ประกอบของกริด



องค์ประกอบของกริด

(ภาพที่ 10)

มาร์จิ้น/ช่องว่างรอบขอบกระดาษ (margins) มาร์จิ้นคือช่องว่างที่อยู่ระหว่างขอบของพื้นที่ทำงานซึ่งมีตัวอักษรหรือภาพ ปรากฏอยู่กับขอบของกระดาษทั้งสิ้นด้าน ความกว้างจากขอบกระดาษของช่องว่างนี้ไม่จำเป็นต้องเท่ากันทั้งสี่ด้านแต่ควร เป็นแบบแผนเดียวกันทุก ๆ หน้าในเล่มเพื่อความต่อเนื่อง มาร์จิ้นเป็นจุดพักสายตา แต่สามารถใช้เป็นที่ใส่เลขหน้า หัวเรื่อง คำอธิบายต่าง ๆ หรือบทความขยายสั้น ๆ และอาจใช้เป็นที่ดึงดูดความสนใจ

โมดูล/หน่วยกริด (Module/Grid Units) โมดูลคือช่องที่เกิดจากการแบ่งหน้าออกแบบด้วยเส้นกริดตามแนวตั้งและแนว นอนออกเป็น ส่วน ๆ สำหรับกำหนดใช้เป็นพื้นที่ใส่ตัวอักษรหรือภาพ การแบ่งส่วนระหว่างโมดูลจะมีการเว้นช่องว่างไว้ไม่ให้โมดูลติดชิดกัน อนึ่งการใช้พื้นที่ในการวางตัวอักษรหรือภาพไม่จำเป็นต้องถูกจำกัดอยู่ภายใน แต่ละโมดูล แต่สามารถกินพื้นที่หลาย ๆ โมดูลอาลีสีย์/ช่องว่างระหว่างโมดูล (Alleys) อาลีสีย์คือช่องว่างระหว่างโมดูลที่ติดกัน ช่องว่างดังกล่าวอาจทอดยาวเป็นแนวตั้ง หรือแนวนอน หรืออาจเป็นทั้งแนวตั้งและแนวนอนก็ได้ ช่องว่างนี้มีผู้เรียกอีกชื่อว่า "กัตเตอร์ (Gutter)" อาลีสีย์แต่ละแนวอาจมีความกว้างที่ต่างกันในหน้าหนึ่งๆก็ได้แล้วแต่ผู้ออกแบบ

อาลีสีย์/ช่องว่างระหว่างโมดูล (Alleys) อาลีสีย์คือช่องว่างระหว่างโมดูลที่ติดกัน ช่องว่างดังกล่าวอาจทอดยาวเป็นแนวตั้ง หรือแนวนอน หรืออาจเป็นทั้งแนวตั้งและแนวนอนก็ได้ ช่องว่างนี้มีผู้เรียกอีกชื่อว่า "กัตเตอร์ (Gutter)" อาลีสีย์แต่ละแนวอาจมีความกว้างที่ต่างกันในหน้าหนึ่งๆก็ได้แล้วแต่ผู้ออกแบบ

กัตเตอร์/ช่องว่างระหว่างหน้าตามแนวพับ (Gutters) กัตเตอร์ คือช่องว่างระหว่างโมดูลของหน้าสองหน้าที่ต่อกันโดยมีแนวพับอยู่ตรงกลาง ในการออกแบบหน้าหนังสือ ให้ระวังอย่าให้ความกว้างของกัตเตอร์แคบเกินไปจนทำให้ข้อความตามแนวสันหนังสือขาดหายหรืออ่านลำบากคอลัมน์/แถวในแนวตั้ง (Columns) คอลัมน์คือโมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวตั้ง ซึ่งช่องว่างระหว่างคอลัมน์ก็คืออาลีสีย์/กัตเตอร์ ในหน้าออกแบบหนึ่งหน้าสามารถแบ่งคอลัมน์ได้กี่แถวก็ได้ และความกว้างของแต่ละคอลัมน์ก็ไม่จำเป็นต้องเท่ากันแล้วแต่ผู้ออกแบบ

คอลัมน์/แถวในแนวตั้ง (Columns) คอลัมน์คือโมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวตั้ง ซึ่งช่องว่างระหว่างคอลัมน์ก็คืออาลีสีย์/กัตเตอร์นั่นเอง ในหน้าออกแบบหนึ่งหน้าสามารถแบ่งคอลัมน์ได้กี่แถวก็ได้ และความกว้างของแต่ละคอลัมน์ก็ไม่จำเป็นต้องเท่ากันแล้วแต่ผู้ออกแบบ

โรว์/แถวในแนวนอน (Rows) โรว์คือโมดูลที่ต่อ ๆ กันในแนวนอนซึ่งต่างจากคอลัมน์ที่ต่อกันในแนวตั้งและถูกแบ่งแยกจากกันด้วยอาลีสีย์/กัตเตอร์เช่นกัน

สเปซเซียวโซน/พื้นที่ครอบคลุม (Spatial Zones) สเปซเซียวโซนคือกลุ่มของโมดูลที่ต่อติดกันทั้งแนวตั้งและแนวนอนทำให้เกิด พื้นที่ที่ใหญ่ขึ้น ถูกนำไปใช้ในการแสดงข้อมูลโดยใส่เป็นข้อความตัวอักษรหรือภาพก็ได้

โฟลว์ไลน์/แสงไลน์/เส้นขวาง (Flowlines/Hanglines) โฟลว์ไลน์คือเส้นแบ่งในแนวนอน ใช้เหนี่ยวนำสายตาจากส่วนหนึ่งไปอีกส่วนหนึ่ง หรือเป็นตัวคั่นเมื่อจบเรื่องราว/ภาพหนึ่งและกำลังขึ้นต้นเรื่องราว/ภาพอีก ชุดหนึ่ง

มาร์คเกอร์/ตัวชี้ตำแหน่ง (Markers) มาร์คเกอร์คือเครื่องหมายที่กำหนดตำแหน่งบริเวณไว้สำหรับใส่ข้อความสั้น ๆ ที่ระบุหมวดหมู่ หัวเรื่องที่เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ มักมีตำแหน่งเดียวในแต่ละหน้า

2) รูปแบบของกริด

1. **เมนุสคริปต์กริด (Manuscript Grid)** เป็นกริดที่มีโครงสร้างเรียบง่ายเป็นบล็อกใหญ่บล็อกเดียวหรือคอลัมน์เดียว มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า บล็อกกริด (Block Grid) โดยทั่วไป รูปแบบกริดประเภทนี้ใช้กับสิ่งพิมพ์ที่มีแต่เนื้อหาเป็นหลัก เช่น หนังสือนวนิยาย ตำรา จดหมายข่าว ฯลฯ แต่ก็สามารถนำภาพมาวางประกอบ แม้จะเป็นรูปแบบที่เรียบง่ายแต่ก็สามารถปรับแต่งเลย์เอาต์ให้ดูน่าสนใจได้ และไม่จำเจเมื่อเปิดหน้าต่อหน้า

2. **คอลัมน์กริด (Column Grid)** เป็นรูปแบบกริดที่มีคอลัมน์มากกว่าหนึ่งคอลัมน์ในหนึ่งหน้าของแบบ มักมีความสูงเกือบสุดขอบของชิ้นงาน ความกว้างของแต่ละคอลัมน์ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน กริดในรูปแบบนี้มักถูกนำไปใช้ใน นิตยสาร แคตตาล็อก โบรชัวร์ การวางภาพในรูปแบบกริดประเภทนี้อาจจะจัดวางให้มีความกว้างเท่ากับหนึ่ง คอลัมน์หรือมากกว่าก็ได้

3. **โมดูลาร์กริด (Modular Grid)** เป็นรูปแบบกริดที่ประกอบด้วยโมดูลหลาย ๆ โมดูลซึ่งเกิดจากการตีเส้นตามแนวตั้งและแนวนอน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือรูปแบบที่เกิดจากการแบ่งคอลัมน์ในคอลัมน์กริดตามแนว นอนทำให้เกิดเป็นโมดูลย่อย โมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปจัดเลย์เอาต์ได้หลากหลาย สามารถประสมประสานภาพกับข้อความเป็นชุด ๆ จัดแบ่งเรื่องราวหลาย ๆ เรื่องมาอยู่ในหน้าเดียวกัน จัดภาพประกอบพร้อมคำบรรยายหลาย ๆ ชุดในหนึ่งหน้า เหมาะสำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนง่ายเมื่อมีการจัดทำ เป็นประจำอย่างต่อเนื่องอย่างเช่น หนังสือพิมพ์ และยังเหมาะกับงานพิมพ์ประเภท แคตตาล็อกสินค้าหรือบริการ แผ่นพิมพ์โฆษณาที่ต้องแสดงรายการสินค้าเป็นจำนวนมาก เนื่องจากโมดูลาร์กริดเป็นรูปแบบที่ประกอบด้วยโมดูลย่อยที่มีความอิสระในการปรับแต่งเลย์เอาต์ได้สูง จึงมีการนำมาใช้ในการออกแบบหน้าโบรชัวร์ แคตตาล็อก นิตยสารและหนังสือประเภทต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน

4. **ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid)** เป็นรูปแบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อน ประกอบด้วยโมดูลได้ทั้งที่มีขนาดเท่ากันหรือแตกต่างกันมาจัดวางในหน้าเดียวกัน และอาจมีการเกยกันของโมดูลบางชิ้น ไฮราซิคัลกริดเป็นรูปแบบที่ยากต่อการใช้งานในการที่จะทำให้เลย์เอาต์ที่ออกมาดูดีและลงตัว มักใช้ต่อเมื่อไม่สามารถใช้กริดรูปแบบอื่น ส่วนหนึ่ง之所以เลือกใช้เนื่องจากขององค์ประกอบต่าง ๆ ของเลย์เอาต์มีความแตกต่างกันมาก เช่น อัตราส่วนของด้านกว้างกับด้านยาวของภาพประกอบแต่ละภาพมีความแตกต่างกันมาก ข้อเสนอแนะในการจัดทำรูปแบบไฮราซิคัลกริดวิธีหนึ่งคือ นำองค์ประกอบต่าง ๆ ของแบบ

ทั้งหมด เช่น ภาพประกอบ เนื้อหา หัวเรื่อง ฯลฯ มากองไว้ พิจารณาภาพรวม ค่อย ๆ ทดลองจัดวางโดย ขยับปรับขนาดแต่ละองค์ประกอบจนดูแล้วลงตัว พอมีแนวเป็นหลักในการสร้างกริดใช้ร่วมกันทั้งชุด/เล่ม ของงานพิมพ์ แล้วจึงลงมือทำงาน รูปแบบกริดประเภทนี้มีใช้ในการออกแบบหน้าหนังสือ ไปสเตอร์ และ ฉลากผลิตภัณฑ์ เป็นต้น

2.3.4 ตัวอักษรและตัวพิมพ์

ประเภทตัวพิมพ์ในภาษาอังกฤษตัวพิมพ์ แบ่งออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ๆคือ

1. แบบตัวคัดลายมือ (Blackletter typefaces) หรือที่เรียกกันว่าตัวอาลักษณ์ มีรูปแบบเหมือนเวลา คัดลายมือหรือเขียนด้วยปากกาคอแร้ง มักมีความหนาบางของเส้นตัวอักษรไม่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร เหมาะสำหรับการพิมพ์หัวข้อ หรือข้อความที่ไม่ยาวนัก ให้ภาพลักษณ์โบราณแบบคลาสสิก ตัวพิมพ์ที่สำคัญของประเภทนี้ เช่น โรทันดา (Rotunda)



Rotunda

โรทันดา ตัวอักษรที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้เป็นทางการในยุคกลางของยุโรป

(ภาพที่ 11)

2. ตัวพิมพ์แบบตัวเขียน (Cursive typefaces) มีรูปแบบเหมือนเวลาเขียนด้วยลายมือ ภาษาอังกฤษคือเป็นเส้นที่ต่อเนื่องไปแต่ละตัว มักมีความหนาของเส้นอักษรไม่เท่ากันตลอดทั้งอักษร เหมาะสำหรับการพิมพ์ข้อความสั้นๆ ตัวพิมพ์สำคัญประเภทนี้ เช่น โคโรเน็ต (Coronet)



Coronet

ออกแบบโดย Robert Hunter Middleton, 1937

(ภาพที่ 12)

3. ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ (Serif typefaces) หรือมักถูกเรียกว่า "ตัวเชิงมีก" มีความหนาบางของเส้น ไม่เท่ากันตลอดตัวอักษรในอดีตนิยมใช้พิมพ์ข้อความยาวๆ เนื่องจากอ่านง่ายกว่าตัวอักษรไม่มีฐานหรือตั้ง ตัวพิมพ์ที่สำคัญประเภทนี้คือ ไทม์นิวโรแมน (time roman)

Times New Roman

Serif
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

ออกแบบโดย Stanley Morison และ Victor Lardent, 1931

(ภาพที่ 13)

4. ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ เซอริฟ (Sans-Serif typefaces) จุดเด่นของตัวพิมพ์ประเภทนี้คือ การเป็นตัวพิมพ์ที่ไม่มีฐานหรือติ่ง บางครั้งถูกเรียกว่าตัวไม่มีเชิงส่วนใหญ่มักมีลักษณะความหนาบางเท่ากันทั้งตัวอักษร ตัวพิมพ์ชนิดนี้เป็นตัวพิมพ์ที่อ่านยากกว่าตัวพิมพ์ที่มีฐานหรือติ่งในอดีตจึงนิยมใช้เฉพาะการพาดหัวโดยหลีกเลี่ยงการใช้ในข้อความต่อเนื่องยาวๆ แต่ในปัจจุบันการพิมพ์ การแสดงผลมีความแม่นยำจนสามารถอ่านได้ปกติโดยไม่บิดเบือน ทำให้ถูกใช้ได้ในทุกโอกาส ตัวพิมพ์สำคัญของประเภทนี้ได้แก่ ยูนิเวิร์ส (Univers)

Univers Light Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 . , ! ? - _ : ;

ออกแบบโดย Adrian Frutiger, 1954

(ภาพที่ 14)

ข้อความหรือตัวอักษรที่ใช้ในงานพิมพ์ ทั้งงานโฆษณาประชาสัมพันธ์จะได้รับการกลั่นกรองจากนักคิดคา โฆษณา ผู้กา กับศิลปิน ลูกค้า ก่อนออกสู่สายตาสาธารณชน นับเป็นกระบวนการสร้างสรรค์และยิ่งใหญ่ไม่แพ้งานเขียนอื่นๆ สิ่งพิมพ์ที่เราพบเห็นกันในปัจจุบัน จะมีตัวอักษรเป็นองค์ประกอบที่สำคัญพอๆ กับองค์ประกอบอื่นๆ เมื่อพิจารณาดูแล้วจะเห็นว่าเราใช้ตัวอักษรในกรณีต่อไปนี้

(1) ใช้ตัวอักษรเพื่อการอธิบาย หรือบรรยายเนื้อหา (Book Face) หรือที่เรียกว่าตัวพื้นซึ่งนัก ออกแบบจะต้องออกแบบให้สอดคล้องกับประเภทของสิ่งพิมพ์และการรับรู้ของประชาชน เช่นถ้าเป็น หนังสือ โดยทั่วไปแล้วจะมีข้อกำหนดตามวัยต่างๆดังนี้

ระดับอนุบาล ควรใช้ตัวขนาด 30 พ้อยท์ขึ้นไป

ระดับประถมปีที่ 1-2 ควรใช้ขนาด 24-32 พ้อยท์

ระดับประถมปีที่ 3-4 ควรใช้ตัวขนาด 18-24 พ้อยท์

ระดับประถมปีที่ 5-6 ควรใช้ตัวขนาด 16-18 พ้อยท์

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ควรใช้ตัวขนาด 16 พ้อยท์

ระดับอุดมศึกษาและประชาชนทั่วไป ควรใช้ตัวขนาด 14-16 พ้อยท์

นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับระยะในการมองเห็นด้วย เช่น ถ้าเป็นหนังสือ เอกสาร ระยะการมองปกติ ขนาดของตัวอักษรไม่เป็นปัญหา แต่ถ้าเป็นสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ ป้ายโฆษณากลางแจ้งผู้ออกแบบควรพิจารณาเรื่องขนาดของตัวอักษรด้วย

2) ใช้ตัวอักษรเพื่อเป็นจุดเด่น ในการดึงดูดสายตา (Display Face) ส่วนใหญ่จะใช้เป็นชื่อเรื่อง หัวข้อเรื่อง หรือหน้าปกหนังสือ ซึ่งมักจะมีขนาดใหญ่อาจจะเป็นตัวเรียง อักษรลอก หรืออักษรประดิษฐ์ก็ได้ ตัวอักษรที่ใช้ในการออกแบบและจัดทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์มี 3 ลักษณะคือ

- ตัวพื้นหรือตัวกลาง (Bass Line) เป็นตัวอักษรที่ใช้เป็นส่วนใหญ่ในสิ่งพิมพ์ เช่นการจัดทาหนังสือ ตัวพื้นจะเป็นตัวเดินเรื่อง หรือตัวพรรณานับว่าเป็นตัวที่สำคัญมากเพราะผู้อ่านต้องมอง ต้องอ่าน ตลอดทั้งเรื่อง และใช้เวลาในการอ่านส่วนใหญ่ออกอยู่กับตัวพื้น

- ตัวเน้น (Emphasis) เป็นตัวที่มีขนาดเท่ากับตัวพื้น แต่มีแบบหรือมีลักษณะที่แตกต่างออกไปเช่น ตัวเอน ตัวหนา หรือตัวที่มีช่องไฟห่างมากกว่าตัวพื้น เพื่อเน้นข้อความสำคัญหรือต้องการจะตอกย้ำความเข้าใจบางครั้งใช้ตัวเน้นอธิบายซึ่งมีส่วนทำให้ผู้อ่านตื่นเต้นและตั้งใจได้ดีกว่าตัวกลาง

- ตัวหัวเรื่อง (Head Line) เป็นตัวหนาและใหญ่ขนาดประมาณ 40-72 พ้อยท์ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ตัวอักษรป้ายแสดงซึ่งอาจจะเป็นตัวเรียงตัวประดิษฐ์ที่แสดงอารมณ์ต่างๆ หรืออักษรลอกก็ได้ (Letter Press) ตัวหัวเรื่องทาหน้าที่ สร้างความน่าสนใจ สะดุดตา ชักจูงให้อยากอ่านรายละเอียดต่อไป ปัจจุบันมีการทำตัวซ้อน ตัวห่าง ตัวอิสระที่หันไปตามทิศทางต่างๆ (ตัวเรียงจากเครื่องคอมพิวเตอร์) หัวเรื่องที่ดีมักจะบอกถึงประโยชน์ที่ผู้บริโภคจะได้รับ การนำเสนอข่าวใหม่ หรือข้อความที่เป็นจริง ฯลฯ ในการเลือกตัวอักษร สำหรับการทาต้นฉบับสิ่งพิมพ์ จุดสำคัญคือควรอ่านได้ง่าย (Legibility) เข้าใจง่าย (Readability) และมีความงาม น่าสนใจ (Beautifullity) นอกจากนี้ควรคำนึงถึงข้อต่างๆต่อไปนี้

-รูปแบบตัวอักษร (Type Face) อักษรไทยมีหลายรูปแบบสามารถจัดเป็นกลุ่มได้เช่น ตัวแบบราชการ ตัวแบบอาร์กซ์ ตัวแบบหัวกลมตัวแบบหัวตัด (ตัวลิปบีน) ตัวแบบไม่มีหัว (ตัวหัวบอด) และตัวประดิษฐ์ ควรเลือกตัวให้เหมาะสมกับงานเช่น งานเอกสารตำราควรใช้ตัวอักษรในกลุ่มตัวแบบราชการ บัตรเชิญสำหรับผู้ใหญ่ควรใช้ตัวแบบอาร์กซ์ การ์ดเชิญสำหรับวัยรุ่นควรมีลักษณะที่กันเอง เก๋ แปลกตา เป็นต้น อักษรภาษาอังกฤษ จะแบ่งเป็นกลุ่มๆ มีโค้ตหรือรหัสกำกับไว้ให้เลือกใช้ได้มากมาย

4. การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

4.1 กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

กระบวนการผลิตสิ่งพิมพ์มีดังนี้

1) การจัดหาต้นฉบับ การหาผลงานที่เป็นเนื้อหา เช่น สารคดี วิชาการ นวนิยาย และอื่นๆ

2) งานบรรณาธิการ ในขั้นนี้ผู้ทำงานในกองบรรณาธิการของสิ่งจะตรวจสอบต้นฉบับ

3) ขั้นตอนก่อนการพิมพ์ บรรณาธิการฝ่ายศิลป์จะทำงานเกี่ยวข้องกับการออกแบบ เพื่อเสนอภาพรวมของเลย์เอาต์ให้แก่เจ้าหน้าที่สิ่งพิมพ์ และบรรณาธิการได้แนะนำและปรับแก้ ขั้นตอนนี้เป็นส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางการงานพิมพ์จำเป็นต้องมีศาสตร์ที่มีกระบวนการชัดเจน

3.1 กระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์

กระบวนการออกแบบแนวคิดจะแบ่งเป็น 2 แบบดังนี้

3.1.1 การเตรียมการก่อนการออกแบบ

(1) การรับทราบความคิด ความต้องการ และนโยบายต่างๆ ของผู้บริหารหรือผู้เป็นเจ้าของสิ่งพิมพ์

(2) การค้นคว้าเพิ่มเติมและนำมาวิเคราะห์

(3) การเขียนโจทย์ของการออกแบบ

(4) กำหนดรูปแบบของสิ่งพิมพ์

3.2.2 การปฏิบัติการออกแบบ

(1) การเลือกและสร้างองค์ประกอบและหลักการจัดองค์ประกอบ

(2) การจัดทำเลย์เอ๊าท์ ขั้นตอนการจัดเลย์เอ๊าท์มีวิธีการดังนี้

2.1 ศึกษาภาพรวมของงาน สิ่งพิมพ์ที่กำลังจัดทำขึ้น อาจเป็นส่วนหนึ่งของงานทั้งหมด เช่น แผ่นพับโฆษณาสินค้าชิ้นหนึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการโฆษณาอื่น ๆ อาทิเช่น สื่อทีวี หนังสือพิมพ์ วิทยุ ฯลฯ ดังนั้นการออกแบบสิ่งพิมพ์จึงควรดูภาพรวมของงานทั้งหมด เพื่อให้ชิ้นงานพิมพ์ออกมาสอดคล้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสื่ออื่น ๆ รวมทั้งให้คำนึงถึงภาพลักษณ์ และวัตถุประสงค์ของการ จัดทำ

2.2 จัดหมวดหมู่ของเนื้อหาสิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่ม เช่น หนังสือ โบรชัวร์ แคตตาล็อก จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำการแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา แยกเป็นบท ๆ แต่ละบทจัดส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหา ภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อน คำนวณจำนวนหน้าสำหรับแต่ละบท รวมจำนวนหน้าทั้งหมดประกอบกันเป็นเล่มสำหรับงานพิมพ์ที่เป็นชิ้น เช่น แผ่นพับ โบปลิว โปสเตอร์ ก็ต้องจัดกลุ่มเนื้อหา ภาพประกอบ ให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มเป็นก้อนเช่นกัน

2.3 สร้างโครงแบบหรือกริด (Grid) หนึ่งในวิธีการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่นิยมใช้กันคือใช้กริดช่วยในการออกแบบ เริ่มจากการจัดทำโครงแบบซึ่งประกอบด้วยเส้นในแนวตั้งและแนวนอนเป็น

ผังสำหรับ วางเนื้อหา ภาพประกอบและองค์ประกอบอื่น ๆ ของแบบ (รายละเอียดของกริดจะกล่าวในหัวเรื่องถัดไป)

2.4 ลงรายละเอียดแต่ละหน้า เมื่อได้โครงแบบก็สามารถทำการออกแบบแต่ละหน้า

2.4.2 ประเภทของสิ่งพิมพ์

ในปัจจุบันสามารถแบ่งประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้มากมายหลายประเภท โดยทั้งสิ่งพิมพ์ 2 มิติ และสิ่งพิมพ์ 3 มิติ คือ สิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นแผ่นเรียบ ใช้วัสดุจำพวกกระดาษและมีเป้าหมายเพื่อนำเสนอเนื้อหาข่าวสารต่าง ๆ เช่น หนังสือ นิตยสาร จุลสาร หนังสือพิมพ์ แผ่นพับ โบชัวร์ โบปลิว นามบัตร แมกกาซีน พ็อกเก็ตบุ๊ก เป็นต้น ส่วนสิ่งพิมพ์ 3 มิติ คือ สิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะพิเศษที่ต้องอาศัยระบบการพิมพ์แบบพิเศษ และส่วนใหญ่จะเป็นการพิมพ์โดยตรงลงบนผลิตภัณฑ์ที่สร้างรูปทรงมาแล้ว สำหรับตัวอย่างการพิมพ์แบบ 3 มิติได้แก่ การพิมพ์สกินบนภาชนะต่าง ๆ เช่น แก้ว กระจก พลาสติก การพิมพ์ระบบแพดบนภาชนะที่มีผิวต่างระดับ เช่น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องใช้ไฟฟ้า การพิมพ์ระบบพันหมึก เช่น การพิมพ์วันหมดอายุของอาหารกระป๋องต่าง ๆ โดยสามารถจำแนกประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้ ดังนี้

1) สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ หนังสือสารคดีตำราแบบเรียน เป็นหนังสือสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายด้านความรู้ที่เป็นจริงจึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง

หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋าก หรือ PocketBook ได้

2) สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราวข่าวสารภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์ แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกับซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะหนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือน

3) วารสาร นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอ สารข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้น มีการกำหนดระยะเวลาการออกแบบเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และรายเดือน

4) จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านศึกษาหาความรู้ ที่กำหนดออกแบบเผยแพร่เป็นครั้ง ๆ หรือลำดับต่าง ๆ ในวาระพิเศษ

5) สิ่งพิมพ์โฆษณา โบชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็ก ๆ เย็บติดกัน เป็นเล่มจำนวน 8 หน้า เป็นอย่างน้อยมีปกหน้า และปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณา สินค้า

-ใบปลิว (Leaflet, Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศ มักมีขนาด A4 เพื่อง่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงผลเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่านแล้วเข้าใจง่าย

-แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการผลิตโดยเน้นการเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอ นั้นเป็นเนื้อหาที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะเป็นการพับเป็นรูปเล่มต่าง ๆ

-ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่าง ๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่นดึงดูดความสนใจ

6) สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

เป็นสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่าง ๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือกระป๋องผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุหรือฉลาก

7) สิ่งพิมพ์มีค่า

เป็นสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งกำหนดตามกฎหมาย เช่น ธนาณัติ บัตรเครดิต เช็คธนาคาร ตั๋วแลกเงิน หนังสือเดินทาง โฉนด เป็นต้น

8) สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ

เป็นสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่นามบัตร บัตรอวยพร ปฏิทิน ใบส่งของ ใบเสร็จรับเงิน สิ่งพิมพ์บนแก้ว สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

9) สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

เป็นสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเมื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Document Formats, E-book for Palm/PDA เป็นต้น

2.4.3 ระบบการพิมพ์

4.3.1 การพิมพ์ Inkjet

เครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึก หรือ เครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ต (Inkjet Printer) เป็นเครื่องพิมพ์ที่ทำงานโดยการพ่นหมึกออกมาเป็นหยดเล็กๆ ลงบนกระดาษ เมื่อต้องการพิมพ์รูปทรงหรือรูปภาพใดๆ เครื่องพิมพ์จะทำการพ่นหมึกออกตามแต่ละจุดในตำแหน่งที่เครื่องประมวลผลไว้ อย่างแม่นยำตามความต้องการซึ่งเครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึกจะมีคุณภาพดีกว่าเครื่องพิมพ์ดอตเมทริกซ์ โดยรูปที่มีความซับซ้อนมากๆ เครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึกจะได้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า ชัดเจนและคมชัดกว่าแบบดอตเมทริกซ์

1) Inkjet Indoor เป็นงานติดตั้งภายในอาคารหรือที่ที่แดดไม่ส่อง เน้นรายละเอียดความคมชัดของงาน ความละเอียดสูงถึง 1200 Dpi เป็นงานใกล้สายตา เหมาะสำหรับงานโฆษณา โปรโมชัน งานตกแต่งหน้าร้าน นิทรรศการ หรือ เปิดตัวสินค้า

- 2) Inkjet Outdoor เป็นงานติดตั้งภายนอกอาคาร มีความละเอียด 720 Dpi – 1400 Dpi
- 700 Dpi เหมาะกับงานลักษณะเป็นตัวหนังสือและขนาดใหญ่ตั้งแต่ 1 ตารางเมตร สำหรับระยะการมองที่ 2 เมตรเป็นต้นไป
 - 1400 Dpi เหมาะกับงานที่ต้องการความคมชัดสูงมองในระยะใกล้ได้อย่างคมชัด
 - Inkjet Outdoor เหมาะสำหรับงานป้ายภายนอกอาคาร ที่มีความคงทน เช่น ป้าย Billboard ขนาดใหญ่ และ โฆษณาติดข้างรถต่างๆ

3) การพิมพ์ Digital แต่เดิมเราจะทำสื่อสิ่งพิมพ์ หรือพิมพ์หนังสือที่ เป็นเรื่องใหญ่ ไหนจะต้องหาโรงพิมพ์ หากคนจัดทำหน้า หอบไฟล์งานไปโรงพิมพ์ นั่งรอเป็นวันกว่าจะได้แผ่นงานออกมาพิสูจน์ความถูกต้อง รวดผลิตงานเป็นอาทิตย์ และที่สำคัญเราไม่สามารถพิมพ์หนังสือจำนวนน้อย หรือตามจำนวนที่เราต้องการจริงได้ บางทีพิมพ์งานออกมาจำนวนมหาศาลทำลายกระดาษมากมายแล้วก็เอามาทิ้งเพราะไม่ได้ ใช้งาน

ปัจจุบันปัญหาต่างๆเหล่านี้ได้หมดไป โดยระบบการพิมพ์แบบดิจิทัล การพิมพ์แบบดิจิทัล คือ การพิมพ์จากไฟล์งานโดยตรงผ่านเครื่องพิมพ์ที่ทันสมัย ไม่ต้องมานั่งสร้างเพลทแยกสีในการพิมพ์เหมือน การพิมพ์แบบออฟเซต ดังนั้นการพิมพ์แบบดิจิทัลจึงลดขบวนการทำที่ยุ่งยากไปได้มาก

-ประหยัดเวลา

แค่นำไฟล์งานไปเข้าเครื่องพิมพ์ ระบบก็จะทำการพ่นออกมาให้เห็นทางหน้าจอ และรอที่จะผลิตได้เลย ขบวนการทั้งหมดในการพิมพ์ใช้เวลาไม่กี่วัน

-ประหยัดทรัพยากร

ต้องการ 100 เล่ม ก็พิมพ์แค่ 100 เล่ม ไม่ต้องพิมพ์มากกว่าจำนวนที่ต้องการ

4) สิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมกับ Offset

ระบบออฟเซต เป็นระบบการพิมพ์ที่ใช้กันมากที่สุดในโลกในปัจจุบันเพราะให้งานพิมพ์ที่สวยงาม มีความคล่องตัวในการจัดอาร์ตเวิร์ค และไม่ว่าจะออกแบบอย่างไรการพิมพ์ก็ไม่ยุ่งยากมากจนเกินไป ประกอบกับ ความก้าวหน้าในการทำฟิล์มและการแยกสีในปัจจุบัน ทำให้สิ่งพิมพ์จำนวนมากเท่าไรก็จะยิ่งถูกลง สิ่งพิมพ์ที่จะพิมพ์ด้วยระบบออฟเซตควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

สิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมกับการพิมพ์ Offset

1. มีจำนวนพิมพ์ตั้งแต่ 3,000 ชุด ขึ้นไป
2. มีภาพประกอบหรืองานประเภท กราฟ มาก
3. ต้องการความเร็วในการจัดพิมพ์
4. ต้องการความประณีต สวยงาม
5. เป็นการพิมพ์ หลายสี หรือภาพ สีสีที่ต้องการความสวยงามมากๆ
6. มีงานอาร์ตเวิร์คที่มีความยุ่งยากสลับซับซ้อนมาก
7. มีงบประมาณในการจัดพิมพ์เพียงพอ

2.4.4 กระดาษ

2.4.4.1 นิยามกระดาษสำหรับพิมพ์

กระดาษ เป็นวัสดุที่ผลิตขึ้นมาสำหรับการจดบันทึก มีประวัติศาสตร์ยาวนาน เชื่อกันว่ามีการใช้กระดาษครั้งแรกๆ โดยชาวอียิปต์และชาวจีนโบราณ แต่กระดาษในยุคแรกๆ ล้วนผลิตขึ้นเพื่อการจดบันทึกด้วยกันทั้งสิ้น จึงกล่าวได้ว่าระบบการเขียนคือแรงผลักดันให้เกิดการผลิตกระดาษขึ้นในโลกปัจจุบัน กระดาษไม่ได้มีประโยชน์ในการใช้จดบันทึกตัวหนังสือ หรือข้อความ เท่านั้น ยังใช้ประโยชน์อื่นๆ ได้มากมาย เช่น กระดาษชำระ กระดาษห่อของขวัญ กระดาษลูกฟูกสำหรับทำกล่อง เป็นต้น แต่ในที่นี้จะพูดถึงกระดาษสำหรับการผลิตสิ่งพิมพ์

กระดาษมาตรฐานขนาด A4 นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งขนาด A เป็นขนาดมาตรฐานของ ISO ใกล้เคียงของการออกแบบเริ่มต้นมีดังนี้ ในระบบมาตรฐาน ISO นั้น ขนาดกระดาษที่เรียกว่าได้มาตรฐาน จะมีอัตราส่วน ด้านยาว : ด้านกว้าง เป็น 1 : 1.4142 หรือ 1 ต่อ square-root 2 ด้วยอัตราส่วนนี้ จะทำให้การ

คำนวณขนาดกระดาษ size ต่างๆ เป็นไปได้ด้วยความสะดวก เพราะว่าถ้านำกระดาษที่มีอัตราส่วนนี้สองแผ่นมาวางต่อกันในด้านยาวแล้ว ก็จะได้กระดาษแผ่นใหม่ที่มีขนาดใหญ่ขึ้น แต่ยังคงอัตราส่วนเดิมอยู่คือ 1 ต่อ 1.4142 ชนิดของกระดาษเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่แปรผันตรงกับต้นทุนการพิมพ์ กระดาษที่ดีมีคุณภาพสูง จะให้งานที่ออกมาดูดี สวยงามและคงทน แต่ก็จะทำให้ต้นทุนสูงตามไปด้วยเหมาะกับการงานที่ต้องการความประณีตสูง เก็บไว้ใช้งานได้นาน กระดาษคุณภาพรองลงมาอาจจะใช้สำหรับงานที่ไม่ต้องการความสวยงามมากหรือไม่ ต้องการเก็บไว้นาน เช่น ใบปลิว หนังสือพิมพ์ ฯลฯ

2.4.4.2 ขนาดกระดาษ

มาตรฐาน A

2A 1189 x 1682 มม 46.81 x 66.22 นิ้ว

A0 841 x 1189 มม 33.11 x 46.81 นิ้ว

A1 594 x 841 มม 23.39 x 33.11 นิ้ว

A2 420 x 594 มม 16.54 x 23.39 นิ้ว

A3 297 x 420 มม 11.69 x 16.54 นิ้ว

A4 210 x 297 มม 8.27 x 11.69 นิ้ว

A5 148 x 210 มม 5.83 x 8.27 นิ้ว

A6 105 x 148 มม 4.13 x 5.83 นิ้ว

A7 74 x 105 มม 2.91 x 4.13 นิ้ว

A8 52 x 74 มม 2.05 x 2.91 นิ้ว

A9 37 x 52 มม 1.46 x 2.05 นิ้ว

A10 26 x 37 มม 1.02 x 1.46 นิ้ว

มาตรฐาน B

B0 1000 x 1414 มม 39.37 x 55.67 นิ้ว

B1 707 x 1000 มม 27.83 x 39.37 นิ้ว

B2 500 x 707 มม 19.68 x 27.83 นิ้ว

B3 353 x 500 มม 13.90 x 19.68 นิ้ว

B4 250 x 353 มม 9.8 x 13.90 นิ้ว

B5 176 x 250 มม 6.93 x 9.84 นิ้ว

B6 125 x 176 มม 4.92 x 6.93 นิ้ว

B7 88 x 125 มม 3.46 x 4.92 นิ้ว

B8 62 x 88 มม 2.44 x 3.46 นิ้ว

B9 44 x 62 มม 1.73 x 2.44 นิ้ว

B10 31 x 44 มม 1.22 x 1.73 นิ้ว

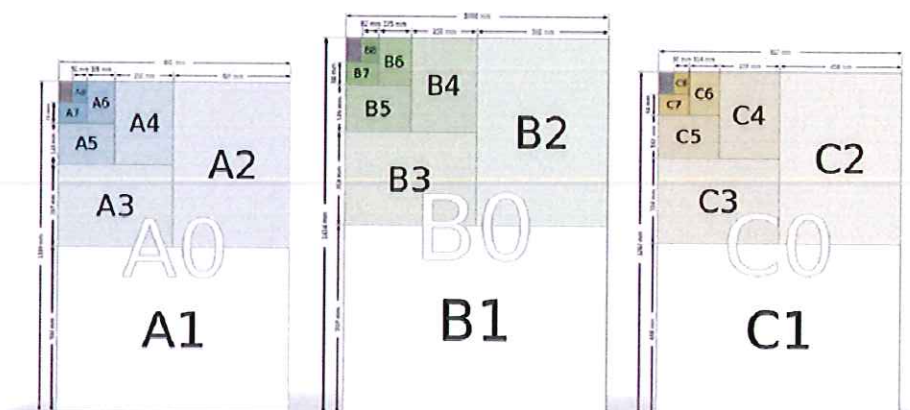
มาตรฐาน C

C3 324 x 458 มม 12.76 x 18.03 นิ้ว

C4 229 x 324 มม 9.02 x 12.76 นิ้ว

C5 162 x 229 มม 6.38 x 9.02 นิ้ว

C6 114 x 162 มม 4.49 x 6.38 นิ้ว



อัตราส่วนขนาดกระดาษตามมาตรฐาน A B C

(ภาพที่ 15)

2.4.4.3 ความหนา

ความหนาในภาษาการพิมพ์ใช้คำว่า แกรม(gram) เป็นค่าที่ใช้วัดค่าความหนาของกระดาษแต่ละชนิด เป็นหน่วยที่ใช้วัดมวลกระดาษเมื่อนำกระดาษชนิดหนึ่งๆ ที่มีพื้นที่ 1×1 ตารางเมตร มาชั่งน้ำหนัก ฉะนั้น กระดาษขนาด 120 แกรม จึงหมายถึง กระดาษที่มีน้ำหนัก 120 กรัม / ตารางเมตร ในทางกระบวนการพิมพ์แล้ว กระดาษที่มีจำนวนแกรมน้อย (บาง) จะทำให้แสงส่องผ่าน ได้มากกว่า เมื่อทำการพิมพ์ไปแล้วจึงมีโอกาสเป็นไปได้มากที่จะมองทะลุไปเห็นหน้าตรงข้าม ทำให้ดูแล้วไม่สวยงามแล้วยังรบกวนการอ่านด้วย แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็จะต้อง balance เรื่องของความหนาให้เหมาะสมกับจำนวนหน้าและประเภทของหนังสือที่พิมพ์ให้ดี ด้วย หนังสือที่หนามากไม่ควรจะใช้กระดาษที่หนาเกินไป เพราะจะทำให้หนักและหนาไม่น่าอ่าน อีกทั้งยังส่งผลโดยตรงต่อราคาต้นทุนด้วย ส่วนหนังสือที่มีจำนวนหน้าน้อย การใช้กระดาษที่หนาขึ้นมานิดหนึ่ง อาจจะทำให้ต้นทุนสูงขึ้นนิดหนึ่ง แต่ก็ทำให้หนังสือไม่บางจนเกินไปดูแล้วสวยงาม แกรมที่เหมาะสมสำหรับพิมพ์เนื้อหาด้านในคือ 70 – 80 แกรม

ส่วนการพิมพ์หน้าปกนั้น ต่างจากการพิมพ์เนื้อหาด้านในอยู่ เพราะปกเป็นสิ่งที่ห่อหุ้มใส่ในไว้จึงจำเป็นจะต้องแข็งแรงและปกป้องอายุของ หนังสือไว้ได้นานระดับหนึ่ง อีกทั้งเป็นสิ่งแรกสุดที่ผู้อ่านเห็น หน้าปกที่สวยงามดึงดูดตาจึงเป็นสิ่งจำ เป็น กระดาษที่ใช้จึงจะต้องหนาและเหมาะสมแก่การพิมพ์ปก ทางโรงพิมพ์แนะนำให้ใช้ 120 แกรมขึ้นไปสำหรับการพิมพ์ปก จำนวนแกรมที่นิยมใช้ในงานต่างๆ

จำนวนแกรมที่นิยมใช้ในงานต่างๆ

-ใบเสร็จ สิ่งพิมพ์ที่ต้องมีสำเนา หรือหน้าในของ dictionary 40 - 60 แกรม

-กระดาษหัตถ์จดหมาย หน้าเนื้อในของหนังสือ นิตยสาร เนื้อในของสมุด 70 - 80 แกรม

-โบรชัวร์สี่สี หน้าสี่สีของนิตยสาร โปสเตอร์ 120 - 160 แกรม

-ปกหนังสือ นิตยสาร สมุด แฟ้มนำเสนองาน กล่องสินค้า 210 - 300 แกรม

2.4.4.5 ชนิดของกระดาษ

1) กระดาษอาร์ต

กระดาษชนิดนี้เนื้อจะแน่น ผิวเรียบ เหมาะสำหรับงานพิมพ์สี่สี เช่น โปสเตอร์ โบรชัวร์ ปกวารสาร ฯลฯ กระดาษชนิดนี้ราคาค่อนข้างสูง คุณภาพกระดาษก็แตกต่างกันไป แล้วแต่มาตรฐานของผู้ผลิตด้วย มีให้เลือกหลายแบบ ได้แก่

-กระดาษอาร์ตมัน

กระดาษเนื้อเรียบ เป็นมันเงา พิมพ์งานได้ใกล้เคียงกับสีจริง สามารถเคลือบเงาได้ดี ความหนาของกระดาษมีดังนี้ 85 แกรม , 90 แกรม , 100 แกรม , 105 แกรม , 120 แกรม , 130 แกรม , 140 แกรม , 160 แกรม

-กระดาษอาร์ตมันด้าน

กระดาษเนื้อเรียบ แต่เนื้อไม่มัน พิมพ์งานสีจะซีดลงเล็กน้อย แต่ดูหรู ความหนาของกระดาษมีดังนี้ 85 แกรม , 90 แกรม , 100 แกรม , 105 แกรม , 120 แกรม , 130 แกรม , 140 แกรม , 160 แกรม

-กระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า

เป็นกระดาษอาร์ตที่มีขนาดหนาตั้งแต่ 100 แกรมขึ้นไปเหมาะสำหรับพิมพ์งานโปสเตอร์ โปสการ์ด ปกหนังสือ หรืองานต่างๆ ที่ต้องการความหนา

-กระดาษอาร์ตการ์ด 1 หน้า

เป็นกระดาษอาร์ตที่มีความแกร่งกว่ากระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า หนาตั้งแต่ 190 แกรมขึ้นไป เหมาะสำหรับพิมพ์งานที่ต้องการพิมพ์แค่หน้าเดียว เช่น กล่องบรรจุสินค้าต่างๆ โปสเตอร์ โปสการ์ด ปกหนังสือ เป็นต้น

2) กระดาษปอนด์

กระดาษปอนด์จะนิยมใช้ในงานหนังสือโดยเฉพาะเนื้อใน เหมาะสำหรับงานที่ผู้ผลิตมีงบประมาณจำกัด (กระดาษอาร์ตมีราคาแพงกว่ามาก) และต้องการผลิตหนังสือราคาไม่แพง เนื้อกระดาษมีคุณสมบัติรองรับน้ำหนักได้ในระดับปานกลางตามความหนา ในกระดาษที่ต่ำกว่าปอนด์ 80 หากใช้สีมากหมึกจะซึมทะลุด้านหลังได้ ดังนั้นถ้าหากมีภาพควรใช้กระดาษปอนด์ 80 ขึ้นไป เพื่อหลีกเลี่ยงความเสียหาย

3) กระดาษถนอมสายตา (Green Read)

เป็นกระดาษที่ผลิตขึ้นสำหรับงานหนังสือโดยเฉพาะ เนื้อกระดาษเป็นสีเหลืองนวลช่วยลดแสงสะท้อนสู่ดวงตา ทำให้อ่านหนังสือได้สบายสายตา กระดาษถนอมสายตามีน้ำหนักเบา และเมื่อทำเป็นเล่มขึ้นมาจะมีความหนา ดูคุ้มค่า คุณสมบัติเนื้อกระดาษรองรับสีได้ดีเมื่อพิมพ์ภาพลงไปแล้วสีจะดูสดใสและนวล มีราคาแพงกว่ากระดาษปอนด์ไม่มากเกินไป เหมาะกับการใช้พิมพ์งานหนังสือที่มีเนื้อหามาก เช่น หนังสือประเภทวรรณกรรม

4.) กระดาษปรีฟ กระดาษปรีฟเป็นกระดาษที่มีราคาถูก เนื้อกระดาษบางมีสีเหลืองอ่อนๆ เหมาะกับการใช้ในงานพิมพ์ที่มีอายุการใช้งานสั้น เน้นจำนวนการผลิตมาก ซึ่งหนังสือพิมพ์รายวันเป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด เพราะคุณสมบัติของกระดาษตรงกับลักษณะการใช้งาน

5) กระดาษคาร์บอนเลส

เป็นกระดาษที่มีการเคลือบเคมี เมื่อเขียนด้านบนแล้วข้อความก็จะติดไปในกระดาษแผ่นล่างด้วย เพื่อทำเป็นสำเนา กระดาษชนิดนี้เหมาะกับการทำเป็นใบกำกับภาษี ใบเสร็จรับเงิน หรือเอกสารด้านการเงินขององค์กรที่ต้องการสำเนาหลักฐาน

6) กระดาษกล่อง และกระดาษลูกฟูก

กระดาษสองชนิดนี้เป็นกระดาษที่นำมาขึ้นรูปเป็นบรรจุภัณฑ์ได้ เนื้อกระดาษมีความแข็งแรงตามชนิดของกระดาษ เนื้อกระดาษปกติมีอยู่สองสี ถ้าเป็นหน้าขาวจะพิมพ์ได้สวยงามทำให้สินค้าดูมีคุณค่า แต่ถ้าเป็นสีน้ำตาลก็มักจะใช้กับสินค้าบางประเภท

7) กระดาษแอร์เมล์

เป็นกระดาษที่มีเนื้อบางมาก ปัจจุบันไม่นิยมใช้กันแล้ว

8) กระดาษพีวีซี

กระดาษชนิดนี้มีความทนทาน เนื้อเหนียว ส่วนมากนำมาใช้ทำนามบัตร และปกรายงาน

2.5 กรณีศึกษา

กรณีศึกษาที่ 1

Arts magazine

ประเภท : นิตยสาร

นิตยสารที่มีเนื้อหาในการนำเสนอเกี่ยวกับการออกแบบ มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายไปที่นักออกแบบรุ่นใหม่ครอบคลุมทั้งสิ่งพิมพ์ งานโฆษณาและอนิเมชัน

สิ่งที่ได้ศึกษาจากผลงานนี้

1. การจัดวางกริด และ เลเอาท์ในรูปแบบของหน้าคู่

การจัดวางองค์ประกอบที่ลงตัว สามารถเชื่อมต่อระหว่างหน้าหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่งได้เช่น การวางภาพเชื่อมต่อระหว่างกลาง การใช้สีพื้นหลังเป็นโทนเดียวกันทั้งหน้า เป็นต้น



Arts magazine

(ภาพที่ 16)

2. ภาพประกอบ เทคนิคการวางภาพและเทคนิคการถ่ายภาพที่น่าสนใจ

ในส่วนที่เป็นการใช้สิ่งของก็จะใช้การจัดเรียงแล้วถ่ายแบบเรียบง่ายและบางสิ่งก็มีมือมนุษย์ไปจับต้องด้วยเพื่อให้ผู้อ่านสัมผัสและเข้าถึงของเหล่านั้นได้มากกว่าการดูรูปทั่วไป



Arts magazine

(ภาพที่ 17)

กรณีศึกษาที่ 2

a Day magazine

ประเภท : นิตยสาร

นิตยสารที่นำเสนอวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ ที่มีความหลงใหลในแบบของตัวเองให้ทัศนคติที่ดีแก่ผู้อ่านในการใช้ชีวิต รวมไปถึงทัศนคติในด้านการออกแบบด้วย และแต่ละเล่มจะกำหนดธีมหลักที่จะนำเสนอไว้

สิ่งที่ได้ศึกษาจากผลงานนี้

1. การใช้พื้นที่ว่าง ช่องไฟ ที่น่าสนใจ

ในบางคอลัมน์จะมีการเว้นระยะหน้า การแบ่งโซนเนื้อหาที่น่าสนใจมาก



a day magazine

(ภาพที่ 18)

2. อัตราส่วนของภาพและเนื้อหา

นิตยสาร a day จะเน้นการแสดงผลภาพประกอบควบคู่ไปกับเนื้อหาที่ไม่มากนัก เพื่อเปิดโอกาสให้คนทั่วไปซึมซับข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว



a day magazine

(ภาพที่ 19)

3. ปกบางเล่มมีการพิมพ์ที่พิเศษตามแต่โอกาสต่างๆ ทำให้ดูน่าสะสม
กรณีศึกษาที่ 3

หนังสือ นิยายภาพ ของ ทรงศีล ทิวสมบุญ

ประเภท : หนังสือภาพ ,pocket book

เป็นงานเขียนที่เชิงนวนิยายที่ให้ความสำคัญกับภาพประกอบการพิมพ์จะเจาะกลุ่มเป้าหมายไปที่
เหล่านักสะสม การสร้างเอกลักษณ์ให้หนังสือมีความโดดเด่นกว่าหนังสือต่างท้องตลาด

สิ่งที่ได้ศึกษาจากผลงานนี้

1. การสร้างแนวคิดประจำหนังสือ

การคุมแนวคิดให้หนังสือไปในทางเดียวกันทั้งหมด ทั้งสีสัน ภาพประกอบ ตัวหนังสือ การจัด
องค์ประกอบ



หนังสือ นิยายภาพ ของ ทรงศีล ทิวสมบุญ

(ภาพที่ 20)

2.รูปแบบการเย็บเล่ม

การเย็บที่ขึ้นชื่อเรื่องความทนทาน และสามารถเปิดอ่านได้อย่างอิสระหากมองไปในด้านของ
คุณค่า การเย็บที่มีจุดเริ่มต้นทำให้เป็นการเย็บที่ดูมีความใส่ใจมีคุณค่า ต้นทุนสูง จึงเหมาะแก่การสะสม



หนังสือ นิยายภาพ ของ ทรงศีล ทิวสมบุญ
(ภาพที่ 21)

3.อุปกรณ์เสริม

3.1) บรรจุภัณฑ์

ในบางเล่มจะมีบรรจุภัณฑ์ด้านนอกเพื่อเพิ่มคุณค่า สร้างเอกลักษณ์ และยังเอื้อประโยชน์ในด้าน
การ เก็บรักษา ซึ่งจะทำบรรจุภัณฑ์ดังตัวอย่างได้นั้น ต้องเป็นหนังสือที่เย็บที่แบบไม่มีสันหนังสือ คือ
เปลือยให้เห็นด้ายนั่นเอง



หนังสือ นิยายภาพ ของ ทรงศีล ทิวสมบุญ
(ภาพที่ 22)

3.2) ที่ขึ้นหนังสือ

ผ้าคั่นหนังสือเหมือนเป็นเอกลักษณ์ของหนังสือชุดนี้ แสดงถึงความใส่ใจต่อผู้อ่านอีกทั้งยังเสริม
ภาพลักษณ์ในความเรียบหรูเพิ่มเข้าไปในสิ่งพิมพ์ได้

กรณีศึกษาที่ 4

หนังสือ ต้นไม้ใต้ดวงอาทิตย์ โดย ทรงกลด บางยี่ขัน

ประเภท: pocket book สำหรับพิมพ์ a book

รายละเอียด : หนังสือที่รวบรวมแนวคิดที่สร้างสรรค์ในเรื่องของสิ่งประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์จากประเทศญี่ปุ่น ทั้งนี้ผู้เขียนมีความสนใจในเรื่องการออกแบบของญี่ปุ่นด้วย หนังสือจึงมีอิทธิพลไปทางประเทศญี่ปุ่นอย่างมาก

สิ่งที่ได้ศึกษาจากผลงานนี้

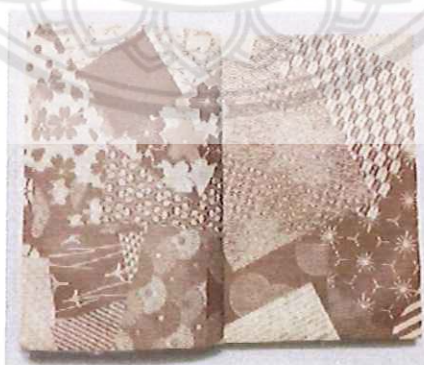
การสร้างแนวคิดประจำหนังสือ การคุมแนวคิดให้หนังสือไปในทางเดียวกันทั้งหมด ทั้งสีสันภาพประกอบ ตัวหนังสือ การจัดองค์ประกอบ



หนังสือ ต้นไม้ใต้ดวงอาทิตย์

(ภาพที่ 23)

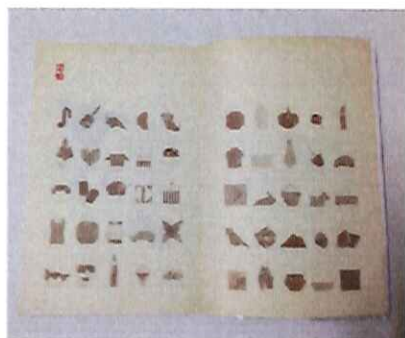
สีสื่อถึงญี่ปุ่นอย่างชัดเจนคือสีขาว และ สีแดง



หนังสือ ต้นไม้ใต้ดวงอาทิตย์

(ภาพที่ 24)

ใช้ลวดลายจากญี่ปุ่นตกแต่งเป็นกราฟิกหลักในหนังสือ



หนังสือ ดันไม้ได้ดวงอาทิตย์
(ภาพที่ 25)



หนังสือ ดันไม้ได้ดวงอาทิตย์
(ภาพที่ 26)

การจัดกริตและเลเอาท์อยู่ในรูปแบบของการเน้นพื้นที่ว่าง
ดั่งศาสตร์การออกแบบของเซ็น อีกทั้งบางส่วนมีการใช้ภาษาญี่ปุ่นในเนื้อหาด้วย

กรณีศึกษาที่ 5

หนังสือ CREATIVE MARKETING ของ ดำรงค์ พิณคุณ

ประเภท: pocket book สำหรับพิมพ์ a book

รายละเอียด : หนังสือที่ให้ความรู้เรื่องกระบวนการคิดและแผนการตลาดรูปแบบใหม่ซึ่งแตกต่างจากหนังสือประเภทเดียวกันอย่างมากเพราะเล่มนี้ใช้การนำเสนอข้อมูลในเทคนิค Info graphic

ทั้งเล่ม

สิ่งที่ได้ศึกษาจากผลงานนี้

การนำเสนอข้อมูลด้วย Info graphic ทั้งเล่ม การย่อข้อมูลเป็นจุดขายสำคัญของหนังสือเล่มนี้ ทำให้ง่ายต่อการรับข้อมูล จากเรื่องที่ยากและเป็นเรื่องเฉพาะกลุ่ม กลายเป็นสิ่งที่คนทั่วไปจำเป็นต้องได้แตกต่างจากหนังสือทฤษฎีการตลาดเล่มอื่นๆ ที่เสนอเพียงทฤษฎีที่ยืดยาวและหนักแน่นไปที่เนื้อหา เท่านั้น



หนังสือ CREATIVE MARKETING

(ภาพที่ 27)

กรณีศึกษาที่ 6

Saskatchewan jazz festival 2011งานออกแบบกราฟิกให้เทศกาลดนตรีโดย Darren McPheson

ประเภท: งานโฆษณา

รายละเอียด : การออกแบบที่ครอบคลุมตั้งแต่ โปสเตอร์ สติ๊กเกอร์ บ้ายพีอาร์ เว็บไซต์

แอปพลิเคชัน และโฆษณาทางทีวี

สิ่งที่ได้ศึกษาจากผลงานนี้

การใช้คุมสี และ อารมณ์โดยรวมของงาน การจะกำหนดงานให้อยู่ในรูปแบบเดียวกันสีจะมีความสำคัญมาก โดยงานออกแบบชิ้นนี้มีการเลือกใช้สีที่น้อย ตัดกันอย่างชัดเจนทุกอย่าง ประกอบด้วยเพียง 3 สีเท่านั้นคือ สีเหลืองสว่าง สีดำ และสีขาว นอกจากสีแล้วยังมีการใช้ภาพวาดดำที่มีการสื่อที่ชัดเจน หนักแน่นตัวอักษรที่ให้อารมณ์ซึ่งซึ้ง ชัดเจนอารมณ์ของงานจึงเป็นในทิศทาง เดียวกัน เป็นเอกลักษณ์ที่แปลกใหม่



Saskatchewan jazz festival 2011
(ภาพที่ 28)



บทที่ 3

วิธีดำเนินงาน

การวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการศึกษา IMD guild book วัตถุประสงค์หลักก็คือเพื่อส่งเสริมการเรียนในหลักสูตรของออกแบบสื่ออนวัตกรรม เนื่องจากปัจจุบันพบปัญหาในสปี 1 ที่ไม่เข้าใจในบทเรียน มีปัญหาด้านการปรับตัว อีกทั้งมีพื้นฐานมาน้อยทำให้ตามการสอนของหลักสูตรไม่ทัน หนังสือเล่มนี้จึงทำมาเพื่อเพิ่มช่องทางการหาความรู้เพิ่มเติมที่เฉพาะเจาะจงไปยังหลักสูตรโดยตรงทำให้เข้าใจได้ง่าย และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

การวิจัยดำเนินการไปตาม 5 ขั้นตอนนี้คือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาการอ่านหรือการรับข้อมูลสื่อสิ่งพิมพ์ของกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบันนี้ รวมถึง ศึกษาถึงกราฟิกหรือรูปแบบลายเส้นที่ปรากฏในปัจจุบันที่สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจได้โดยง่ายและใช้ประโยชน์ได้จริง

- ศึกษาข้อมูลจากธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ในปัจจุบันของเมืองไทยจากการติดตามการเปลี่ยนแปลงของแผงหนังสือในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาและจากอันดับหนังสือยอดนิยม
- ศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรมการอ่าน ความชอบ หลักสูตร และค่านิยมของกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาเอกสาร บทความ หนังสือ นิตยสาร ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในหนังสือ โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลใกล้ตัวภายในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และ จากประสบการณ์ตรง

- ศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรใหม่ของภาควิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรม
- ศึกษาเกี่ยวกับค่านิยมการอ่านหนังสือของกลุ่มเป้าหมาย
- ศึกษา แนวคิดของวัยรุ่นสมัยใหม่

ขั้นตอนที่ 3 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อสร้างแนวทางในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์ผลการออกแบบ Guildbook ของภาควิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรม และนำเสนอต่ออาจารย์ทั้งคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและพิจารณา

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

ศึกษากลุ่มเป้าหมายถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ IMD guild book เป็นการแนะแนวทางการเรียนให้ในสปี 1

กลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

- กลุ่มเป้าหมายหลักคือนิสิต ภาควิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม
- กลุ่มเป้าหมายรองคือนิสิต อายุ 18 – 20 ปีที่มีความสนใจในภาควิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรมหรือสนใจการทำหนังสือ Guildbook ให้แก่ภาควิชาหรือคณะของตนเองได้มาศึกษา

จากกลุ่มเป้าหมายหลักมีอายุที่ 17 – 19 จึงจัดอยู่ใน Gen-M หรือ Millennial Generation คือกลุ่มคนที่เกิดมาระหว่างปี พ.ศ. 2534 – 2539 เราเรียกกลุ่มนี้ว่า “เด็กแนว” เป็นสมาชิกครอบครัวที่โตมากับการดูแลสั่งสอนเป็นพิเศษ เพื่อให้ชีวิตเกิดความผิดพลาด และตกอยู่ในอำนาจสิ่งอบายมุข สิ่งยั่วต่างๆ จัดได้ว่าเป็นกลุ่มคนแห่งความหวังของผู้ใหญ่ใน Gen ผ่านๆมา มาหวังว่าคนกลุ่มนี้จะมีชีวิตอยู่และแก้ไขความผิดพลาดที่ตนเคยทำไว้ในอดีต

Gen-M ให้ความสำคัญกับคอมพิวเตอร์ ภาษาอังกฤษ ไม่ชอบเป็นลูกจ้าง มีความเป็นอิสระในตัวเองค่อนข้างสูง มีแนวทางเป็นตัวเองชัดเจน ไม่เหมือนใคร และไม่ยอมให้ใครเหมือน ดังนั้นการทำการตลาดกับลูกค้า Gen นอกจากจะต้องเป็นสินค้าที่มีคุณภาพแล้วยังต้องมีความแปลกใหม่ มีความโดดเด่นในตัวเองสูง การเข้าถึงคนกลุ่มนี้ด้วยวิธีเดิมๆ นั้นไม่เพียงพอ เพราะ กลุ่มเป้าหมายมีการอัปเดตข่าวสารที่รวดเร็วผ่านสื่อดิจิทัล การจะดึงดูดจึงต้องทำอะไรที่แปลกใหม่ ใช้งานง่ายด้วยเหตุที่ Gen นี้เกิดในยุคดิจิทัลจึงได้รับการปลูกฝังความประพฤติกความสะอาดกสบายที่ได้จากเทคโนโลยี

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น สามารถหาได้จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ รวมทั้งมหาวิทยลัยนเรศวร ซึ่งเป็นสถานที่ที่กลุ่มเป้าหมายใช้ชีวิตกันอยู่แล้ว

การศึกษาภาคข้อมูลปฐมภูมิ

1). ศึกษาข้อมูลในการใช้เทคนิคสร้างสรรค์ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายได้ดีและครอบคลุมไปจนถึงแนวทางในการออกแบบทั้งหมดของหนังสือ IMD guild book

2). ศึกษาจากสถานที่จริงที่เป้าหมายดำรงชีวิตอยู่เพื่อให้ได้ข้อมูลถูกต้องและได้รายละเอียดเพิ่มเติมอีกมาก

3). ในส่วนของเนื้อหาในเล่มที่จะกล่าวถึงการเรียน เนื่องจากการเปลี่ยนหลักสูตรใหม่ในปี การศึกษาหน้าทำให้ต้องศึกษาข้อมูลใหม่ และไม่สามารถศึกษาจากประสบการณ์จริงได้เพราะหลักสูตรนี้ยังไม่เปิดสอน การหาข้อมูลจึงทำได้โดยการสอบถามอาจารย์และอ่านในคู่มือหลักสูตร ปี 2555

การศึกษาข้อมูลภาคทุติยภูมิ

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายมีความเฉพาะเจาะจงมาก จึงสามารถศึกษาจากกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง ซึ่งสามารถลงไปศึกษาและสังเกตพฤติกรรมจากสถานที่จริงและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลกับทฤษฎีในเชิงการตลาด ค่านิยมของอ่าน ค่านิยมทางศิลปะ เป็นต้น ซึ่งหลายๆ บริษัทที่ทำกิจการด้านหนังสือก็ออกมาสำรวจและใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้นี้เช่นกัน ดังนั้นบางส่วนจึงขออ้างอิงจากผลสำรวจเหล่านั้น

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลจากบทที่ 2.2 คือกรณีศึกษาสามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับบทที่ 3.1 ที่ว่าด้วยการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เมื่อนำทั้ง 2 ส่วนมาวิเคราะห์ต่อเนื่องกันจะเกิดแนวคิดเพื่อรองรับการใช้งานต่อกลุ่มเป้าหมายโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากมีกลุ่มเป้าหมายในวงแคบ การวิเคราะห์ยิ่งมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งจากบทที่ 2.2 เป็นนำกรณีศึกษาของแหล่งข้อมูลเป็นแหล่งมาวิเคราะห์สิ่งที่สามารถนำมาประยุกต์กับการวิจัยเรื่อง IMD guild book ซึ่งในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์ที่ละด้านดังนี้

3.3.1 การออกแบบภายนอกหนังสือ

1) แนวคิดของหนังสือ

เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้หนังสือมีเอกลักษณ์โดดเด่น อยู่ในทำนองเดียวกันทั้งหมดเล่ม ทั้งเนื้อหา ภาพประกอบ ปก วิธีผลิต ปัจจุบันหนังสือไม่ได้ขายเพียงแค่เนื้อหาภายใน แต่การจะขายได้นั้นต้องเพิ่มการออกแบบเข้าไป การสร้างแนวคิดจึงเป็นส่วนสำคัญมากในการพัฒนาการออกแบบในขั้นต่อไป หนังสือที่ทำเช่นนี้ได้ก็มักประสบความสำเร็จเสมอในด้านยอดขายและเป็นที่จดจำในที่นี้ขอยกตัวอย่างจาก Case study ที่ 4 หนังสือ ต้นไม้ได้ดวงอาทิตย์ ของทรงกลด บางยี่ขัน

2) ขนาด

เนื่องในปัจจุบัน Tablet ได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นสำหรับการอ่านของมนุษย์ แต่สำหรับเมืองไทย ในตอนนี้ระบบอินเทอร์เน็ตยังไม่สมบูรณ์ การเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูลที่ประโยชน์แล้วเป็นภาษาไทยยังมีช่องโหว่อีกมาก หนังสือจึงมีบทบาทสำคัญอยู่ อีกทั้งการเดินทางเป็นส่วนประกอบสำคัญของชีวิตในปัจจุบัน การรอคอยระหว่างเดินทางนั้นเป็นสิ่งที่ยาวนานน่าเบื่อหน่าย การหากิจกรรมบางอย่างมาแก้เบื่อซึ่งง่ายและได้ประโยชน์คงไม่พ้นการหยิบหนังสือสักเล่มขึ้นมาอ่าน หนังสือที่สามารถพกพาไปได้ทุกการเดินทางและทุกโอกาส นี่คือนักปราชญ์ของ หนังสือสำหรับพกพา หรือ Pocket book สำนักพิมพ์ที่ครองตลาด Pocket book ในหมู่วัยรุ่นและวัยทำงานขณะนี้คือนักพิมพ์ a book ซึ่งเนื้อหาในส่วนนี้จะกล่าวถึงขนาดหนังสือที่สำนักพิมพ์นี้ใช้ออกแบบหนังสือสำหรับพกพา (Pocket book) จากความคุ้นเคยใน

กลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นและวัยทำงาน การบรรยายถึงชีวิตการทำงาน ศิลปะ และการเดินทางใน a day นิติสารชื่อดังซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของสำนักพิมพ์ a book หนังสือแต่ละเล่มจึงออกแบบได้ลงตัวกับกลุ่มเป้าหมายขนาดที่สำนักพิมพ์นี้ออกแบบสำหรับหนังสือ Pocket book ซึ่งอยู่ในขนาดระหว่าง A5 – A4 ความหนาจะไม่เกิน 5 เซนติเมตร ทำให้สะดวกอย่างมากในการพกพา ขนาดพอดีมือสำหรับการอ่านนอกสถานที่ที่สามารถถืออ่านได้ด้วยมือข้างเดียว

3) กระดาษ

ปัจจุบันการพิมพ์ Pocket book นิยมใช้กระดาษพิเศษตามแนวคิดหลักของหนังสือ เช่นหนังสือมีเนื้อหาบอกเล่าเรื่องราวที่เก่าแก่ ก็จะใช้กระดาษสีเหลืองเนื้อหนาเพื่อให้ดูเก่า เป็นต้น แต่ส่วนใหญ่หนังสือพกพา (pocket book) ในรูปแบบปกติจะใช้กระดาษถนอมสายตาเพื่อตอบรับการอ่านในที่พื้นที่ต่างๆ ซึ่งมีแสงไม่แน่นอน ซึ่งกระดาษจะมีความหนากว่าปกติเพื่อทนความชื้นและประโยชน์ต่อการเก็บรักษา ทนทานสำหรับการเปิดอ่านที่บ่อยครั้ง

4) ปก

ในส่วนนี้จะกล่าวถึงการออกแบบปกในส่วนของการผลิต ปกเป็นส่วนสำคัญอันดับต้นๆ ของการออกแบบหนังสือ แนวคิดการออกแบบและเนื้อหาควรสื่อได้ในปกเดียว เพียงมองปกก็สามารถคาดเดาเนื้อหาภายในได้อย่างคร่าวๆ ยังมีหน้าที่อีกหลายอย่างที่ปกมีความสามารถในการสื่อสารออกมาได้ ในเชิงการผลิตปกสามารถแสดงถึงความล้ำค่า หูหรร่า น่าสะสม ความแปลกใหม่ สำหรับ IMD guild book นั้นจะขอพูดถึงเทคนิคพื้นท์ทองและการปั๊มนูน ซึ่งสามารถแสดงออกทางความรู้สึกข้างต้น และง่ายต่อการผลิต

3.3.1 การออกแบบภายในหนังสือ

1.) grid and lay out

การออกแบบ Grid and lay out จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ หน้าเดียวกับหน้าคู่ ซึ่งในที่นี้การออกแบบทั้งสองส่วนนี้มีความแตกต่างกันในด้านทฤษฎีจึงขอหยิบยกข้อมูลจาก case study มากล่าวถึง -การออกแบบหน้าเดียว

การออกแบบหน้าเดียวจะขอยกตัวอย่างใน Case study ที่ 2 ในหนังสือ a day magazine



a day magazine

(ภาพที่ 29)

ในบางคอลัมน์จะมีการเว้นระยะหน้า การเน้นหัวข้อ การจัดช่องไฟที่เน้นการใช้ระยะห่างพอเหมาะ รวมถึงการแบ่งเนื้อหาเป็นส่วนๆ เพื่อให้ข้อมูลดูน้อยลง สามารถอ่านได้ง่ายขึ้น

-การออกแบบหน้าคู่

การออกแบบหน้าคู่จะขอยกตัวอย่างใน Case study ที่ 1 ในหนังสือ Arts magazine



Arts magazine

(ภาพที่ 30)

การออกแบบหน้าคู่เป็นการออกแบบ Grid and lay out ที่สามารถจุข้อมูลได้จำนวนมากในเนื้อที่จำกัด ง่ายสำหรับการออกแบบและวางภาพประกอบ แต่การออกแบบให้ลงตัวเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก ทั้งภาพที่ต้องรับกับการแบ่งครึ่งหน้าแล้วไม่ทำให้ภาพเสียความงามไป การใช้สีของพื้นหลังและสีที่ใช้ขับเน้นตัวหนังสือ การเชื่อมโยงระหว่างทั้งสองหน้า ในนิตยสาร Arst magazine ทำได้ดีสำหรับการออกแบบหน้าคู่ ความลงตัวที่กล่าวมาข้างต้นถูกนำมาใช้ในนิตยสารเล่มนี้ที่มีเนื้อหากล่าวถึงการออกแบบ การออกแบบ Grid and lay out ที่ลงตัวจึงเป็นการแสดงออกที่สำคัญของเนื้อหาในเล่ม

2.) ภาพประกอบ

การใช้ภาพประกอบเป็นอีกส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งในการทำหนังสือ ในที่นี้จะขอกล่าวถึงในรูปแบบของภาพถ่ายเทคนิคการถ่ายภาพที่น่าสนใจมาประกอบในหนังสือ

- ภาพถ่ายในสตูดิโอ การถ่ายภาพสิ่งของให้ดูน่าสนใจจับต้องได้ จะขอหยิบยกตัวอย่างจาก case study ที่ 1 จากหนังสือ Arts magazine



Arts magazine

(ภาพที่ 31)

จากภาพจะเห็นว่าการจัดวางสิ่งของในองค์ประกอบที่เรียบง่าย สื่อถึงบุคลิกของสิ่งของออกมาได้ดีมาก และการจัดเรียงดังกล่าวยังช่วยให้ผู้อ่านรู้สึกจับต้องสิ่งของเหล่านั้นได้ราวกับวางอยู่ตรงหน้า และในส่วนที่เป็นการแนะนำหนังสือก็ใช้ภาพที่มีมือเปิดหนังสืออยู่ด้วยแทนที่จะแสดงภาพหน้าเหล่านั้นเข้าไปเพียงอย่างเดียว เพื่อให้รู้สึกว่าคุณสามารถจับต้องได้ รู้สึกถึงความเป็นกันเองมากขึ้น

- การถ่ายภาพนอกสถานที่ โดยทั่วไปหนังสือแนะนำการท่องเที่ยวมีการถ่ายภาพเหล่านี้ที่ดีมากกันเป็นส่วนใหญ่อยู่แล้ว ด้านเทคนิคจึงไม่ขอพูดถึง แต่ส่วนสำคัญที่ควรมุ่งเน้นคือความหมายของภาพที่สื่อผ่านสถานที่ให้รู้สึกออกมาผ่านภาพเพียงภาพเดียว ในส่วนนี้จะขอยกตัวอย่างนิตยสาร a day ในเล่มของ Human ride



a day magazine

(ภาพที่ 32)

3) Mood and tone

การเลือกใช้สีมีส่วนสำคัญที่จะทำให้งานดูโดดเด่น และเป็นไปตามแนวคิดเบื้องต้น การเลือกใช้สีมีทฤษฎีมากมายไม่รู้จบในปัจจุบันแต่ในที่นี้เราจะเลือกตัวอย่างงานที่มีการใช้สีที่น้อยแต่มีประสิทธิภาพในการแสดงออกสูง ขอยกตัวอย่างจาก case study ที่ 6 saskatchewan jazz festival 2011งานออกแบบกราฟิกให้เทศกาลดนตรีโดย Darren McPheson



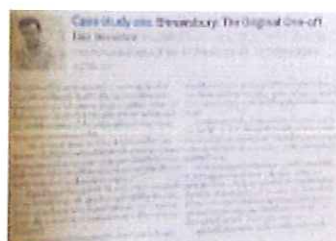
Saskatchewan jazz festival 2011

(ภาพที่ 33)

จะเห็นได้ว่างานชิ้นนี้มีการควบคุม Mood and tone ที่ชัดเจน คือในตัวเองงานจะประกอบด้วย 3 สีเท่านั้น คือ สีดำ สีเหลือง และสีขาว แต่ละสีสามารถเป็นสีคู่ต่างกันได้อย่างชัดเจน ในที่นี้การคุม Mood and tone รวมไปถึงภาพประกอบด้วยที่จัดอารมณ์ภาพให้เป็นสีขาวดำ ทำให้งานดูน่าสนใจโดดเด่น ในยุคปัจจุบันที่ผู้คนสับสนในการใช้สีการกลับมาใช้สีที่น้อยมีพลังก็สร้างความแปลกใหม่และมีเอกลักษณ์มากทีเดียว

4) Font

การเลือกใช้ตัวอักษรที่ดีไม่ควรยึดเอาความสวยงามของงานเป็นที่ตั้งเพียงอย่างเดียว แต่ต้องคำนึงถึงผู้อ่านด้วยว่าผู้อ่านสามารถอ่านได้สะดวกสบายหรือไม่ ขอยกตัวอย่างจาก Case study ที่ 1 Arts magazine ที่สามารถทำให้ความงามของอักษร แนวคิดของหน้ากระดาษ และง่ายต่อการอ่าน สามารถไปด้วยกันได้



Arts magazine

(ภาพที่ 34)

จากภาพจะเห็นว่ารูปแบบอักษรมีอยู่ 2 อย่างคืออักษรที่มีไว้สำหรับการพาดหัว จะใช้อักษรที่มีการออก-

แบบเรียบง่าย ไม่มีหัวหรือหางเพื่อให้สามารถเข้ากับภาพประกอบและการจัดหน้าใส่สี ดัดแปลงตัวอักษรได้ง่าย ส่วนอักษรแบบที่สอง คืออักษรสำหรับไว้ใส่เป็นข้อมูลรายละเอียด จะเลือกใส่เป็นตัวอักษรมีหัว ง่ายต่อการอ่าน

5) infographic

ข้อมูลใส่ผ่านการสรุปคัดกรองแล้วบวกเข้ากับการใช้ภาพประกอบบรรยายข้อมูลใส่ใส่ขอยกตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลใส่ผ่านการสรุปแล้วบวกเข้ากับการใช้ภาพประกอบสื่อข้อมูล จาก case study ที่ 5 หนังสือ CREATIVE MARKETING โดย ดำรงค์ พิณคุณ



หนังสือ CREATIVE MARKETING

(ภาพที่ 35)

การย่อข้อมูลเป็นจุดขายสำคัญของหนังสือเล่มนี้ทำใส่ง่ายต่อการรับข้อมูล จากเรื่องใส่ยากและเป็นเรื่องเฉพาะกลุ่ม กลายเป็นสิ่งที่คนทั่วไปจำเป็นต้องได้แตกต่างจากหนังสือทฤษฎีการตลาดเล่มอื่นๆ ที่เสนอเพียงทฤษฎีใส่ยืดยาวและหนักแน่นไปใส่เนื้อหาเท่านั้น

6.) อัตราส่วนตัวหนังสือ

อัตราส่วนของภาพใส่มีปริมาณมากต่อพื้นที่หนึ่งหน้าใส่เพื่อดึงดูดความสนใจในการอ่านมากขึ้น และรู้สึกถึงตัวอักษรใส่ไม่เยอะจนเกินไป ในส่วนนี้ขอยกตัวอย่างการแบ่งอัตราส่วนระหว่างเนื้อกับภาพใส่ลงตัว และมีประสิทธิภาพ ขอยกตัวอย่างจาก Case study ที่ 2 หนังสือนิตยสาร a day ฉบับใส่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวใส่อย่าง Human ride



a day magazine

(ภาพที่ 36)

จะเห็นว่าจำนวนภาพใส่มากสามารถลดความแออัดของตัวอักษรทำใส่งานดูน่าอ่าน อีกทั้งภาพสามารถสื่อ

ความหมายได้ง่ายกว่าตัวอักษรมากแต่ไม่ลึกซึ้งและละเอียดเท่าตัวอักษรจึงต้องได้รับข้อมูลทั้งภาพและอักษรควบคู่กันไป การจัดภาพให้มีปริมาณที่มากกว่าทำให้กลุ่มเป้าหมายถูกดึงดูดความสนใจตั้งแต่แรกเห็นด้วยภาพและอยากรู้รายละเอียดภาพจากตัวอักษร

3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

3.4.1 แนวคิด

ใช้ชื่อแนวคิดว่า Guide book ในที่นี้คือ หนังสือคู่มือการท่องเที่ยวในสถานที่ต่างๆ ที่จัดทำมาสำหรับนักเดินทางที่ต้องการอิสระในการเดินทาง โดยหนังสือจะเพียงแนะนำเส้นทางที่มีทั้งหมดให้นักเดินทางเป็นผู้เลือกด้วยตนเอง ข้อดีของหนังสือประเภทนี้คือการนำข้อมูลมาย่อให้เข้าใจง่ายที่สุด อีกทั้งเป็นหนังสือที่มีข้อมูลหลายประเภทในเล่มเดียวจึงจำเป็นการแบ่งประเภทข้อมูลเป็นสัดส่วน

3.4.2 รูปเล่ม

หนังสือมีขนาด A 5 (14.8 x 21 c.m.)

3.4.3 ตัวอักษร

ตัวอักษรที่ใช้พาดหัวคือ WDB bungna ขนาด 24 และในส่วนของเนื้อหาจะใช้ฟอนต์ Quark ขนาด 10 ในการใส่เนื้อหาบรรยาย

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ของบทที่ 2.2 กรณีศึกษา และ บทที่ 3 วิธีดำเนินงาน ทำให้ได้แนวทางในการออกแบบในที่สุด และสามารถดำเนินกระบวนการต่อเนื่อง จนได้ข้อสรุปของแนวคิดในการออกแบบดังนี้

- 1) ชื่อแนวคิด : Guide Book (หนังสือท่องเที่ยว)
- 2) ที่มาของแนวคิด : หนังสือท่องเที่ยวมีความโดดเด่นในด้านการจัดเรียงข้อมูลที่เข้าใจง่าย มีความสนุกในการอ่าน ซึ่งตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (จากบทวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายในบทที่ 3.1)
- 3) การพัฒนาแนวคิด : เมื่อได้แนวคิดที่ชัดเจนคือ Guide Book ทำให้สามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Guide Book หัวข้อหลักในการสืบค้นคือ
 - 3.1 วิธีการแบ่งข้อมูลของ Guide Book ที่น่าสนใจมี 2 รูปแบบคือ การแบ่งบทแต่ละบท ด้วยสี ทำให้ผู้อ่านสามารถแยกแยะบทได้ง่าย และการโลโก้ กำกับแต่ละบท ทำให้ผู้อ่านง่ายต่อการจัดจำ สามารถคาดเดาเนื้อหาได้
 - 3.2 การแต่งเนื้อหา การวางตัวอักษรให้ดูน่าอ่าน ซึ่งได้วิเคราะห์ไปแล้วในบทที่ 3.2 บทวิเคราะห์กรณีศึกษา

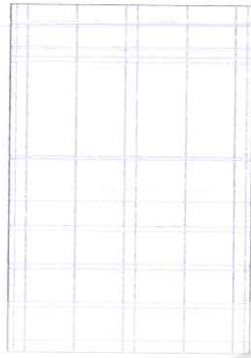
4.2 แบบร่างของผลงานและการพัฒนาแบบ

เมื่อได้แนวทางของการออกแบบรวมถึงแนวคิดในการออกแบบ ขั้นตอนต่อไปคือการนำแนวทางการออกแบบมาสร้างเป็นแบบร่าง(Sketch) โดยผลงานชิ้นนี้ประกอบด้วยส่วนใหญ่ที่ต้องสร้างแบบร่างก่อนขึ้นแบบจริงอยู่ 2 ส่วนคือ

1) Lay out

การที่จะออกแบบหนังสือหนึ่งเล่มจำเป็นอย่างมากที่ต้องสร้างรูปแบบ lay out ให้เป็นไปตามแนวทางการออกแบบ โดยจากที่ได้ทำการวิเคราะห์มาในบทที่ 3.1 จะเห็นว่าแนวทางของ lay out จะได้รับอิทธิพลจากนิตยสาร a day และ arts magazine ซึ่งจะเน้นไปในการวางตัวอักษรที่อ่านง่าย อัตราส่วนปริมาณระหว่างตัวหนังสือกับรูปภาพนั้นมีความเทียบเท่ากัน ซึ่งขั้นตอนการสร้างแบบร่าง lay out มีขั้นตอนดังนี้

1.1) สร้างระบบกริด (Grid System) เพื่อถ่ายทอดการจัดวางองค์ประกอบ



แบบร่างระบบกริด
(ภาพที่ 37)



แบบร่างระบบกริด
(ภาพที่ 38)

1.2) กำหนดทิศทางของ Lay out โดยใช้ระบบกริดที่ได้สร้างช่องรูปภาพ และ ช่องอักษร



แบบร่าง Lay out
(ภาพที่ 39)



แบบร่าง Lay out
(ภาพที่ 40)

1.3) ทดลองวางเนื้อหาจริง นำภาพจริงและเนื้อหาบางส่วนที่ใกล้เคียงการงานออกแบบใส่ลงแบบร่าง เพื่อกำหนดโทนสี



แบบร่าง การจัดวางเนื้อหา
(ภาพที่ 41)

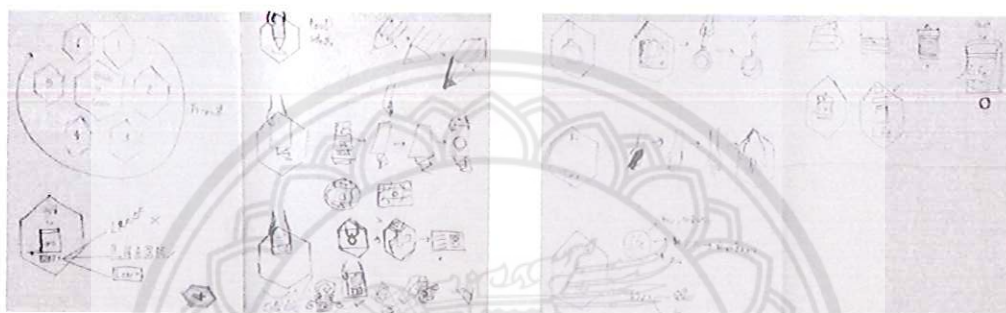


แบบร่าง การจัดวางเนื้อหา
(ภาพที่ 42)

2) Graphic

ผลงานชิ้นนี้ใช้การออกแบบ Graphic ในการออกแบบสร้างสัญลักษณ์ประจำบท เป็นการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อจำแนกบทหรือหัวข้อเนื้อหาต่างๆ ให้แตกต่างกันเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจและจดจำ โดยมีขั้นตอนการพัฒนาแบบดังนี้

2.1.1) สร้างแบบร่าง ซึ่งขั้นแรกจะสร้างแบบร่างด้วยมือ เพื่อหาแนวคิด รูปทรง และรูปแบบต่างๆ



แบบร่างโลโก้ประจำบท

(ภาพที่ 43)

แบบร่างโลโก้ประจำบท

(ภาพที่ 44)

2.1.2) นำแบบร่างด้วยมือ ใส่ลงในโปรแกรมสำเร็จรูป

2.1.3) นำแนวคิดที่ได้จากขั้นตอนแรกมารูปเป็นรูปแบบ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

เนื่องจากเนื้อหามีการแบ่งส่วนอย่างชัดเจนเป็น 2 ส่วนคือ Guide to learn และ Guide to life ดังนั้นจึงจำเป็นต้องแบ่งการออกแบบตราสัญลักษณ์เป็น 2 ส่วนเช่นกัน เพื่อสร้างความแตกต่าง ทำให้ผู้อ่านสามารถจำแนกเนื้อหาออกจากกัน

แนวคิดตราสัญลักษณ์ ของ Guide to learn



แบบร่างโลโก้ประจำบท

(ภาพที่ 45)

- 1) ใช้รูปทรงเป็นรูป 6 เหลี่ยมตามจำนวนหัวข้อหรือบท ของเนื้อหาในส่วน Guide to learn โดยเพื่อนำตราสัญลักษณ์มาเชื่อมต่อกันได้ เพื่อแสดงถึงความต่อเนื่องกันของเนื้อหา
- 2) รูปแบบของภาพในตราสัญลักษณ์มาจากการส่งของให้กัน การช่วยเหลือกันแทน ความช่วยเหลือของรุ่นพี่ที่มีต่อรุ่นน้อง แต่ตัดทอนออกเหลือเพียงรูปทรงที่อยู่ในรูปแบบ กลับหัว
- 3) ใช้รูปทรงที่สื่อถึงเนื้อหาในบทนั้นๆ อย่างเรียบง่าย เช่น ในบทของอุปกรณ์ จะใช้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของดินสอเท่านั้น นอกจากนี้ยังใช้เป็นสีเดียวเพื่อให้เกิดความเรียบง่ายที่สุด

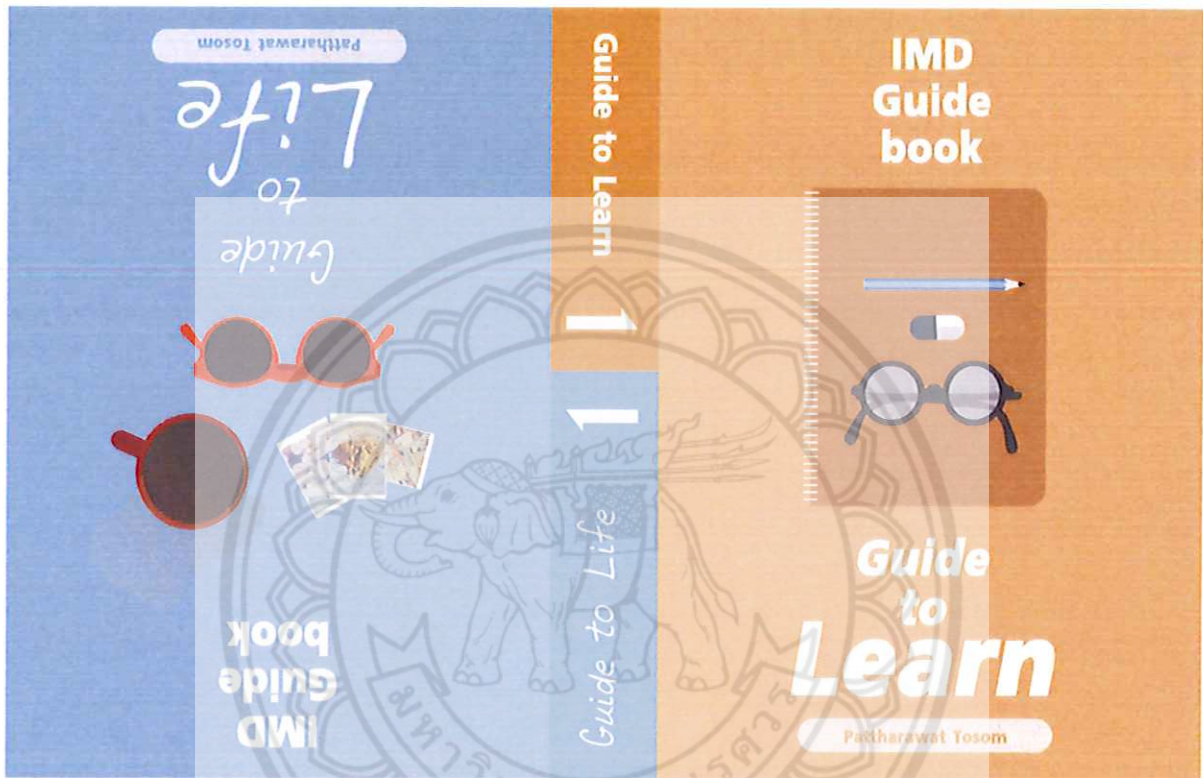
แนวคิดตราสัญลักษณ์ ของ Guide to life



- 1) ใช้รูปทรงเป็นวงกลมเพื่อสื่อถึงความเรียบง่ายของเนื้อหา ดูสบายตา
- 2) รูปแบบภาพในตราสัญลักษณ์จะเป็นการสื่อสัญลักษณ์ออกมาให้ชัดเจนและง่ายที่สุด โดยขึ้นรูปจากวัตถุจริง
- 3) ใช้สีที่ต่างกันในการแบ่งเนื้อหา เนื่องด้วยบทนี้มีเนื้อหาที่แยกออกจากกันจึงจำเป็นที่จะต้องใช้สีเป็นตัวแบ่งแยก เพื่อถ่ายต่อความเข้าใจและจดจำ โดยการเลือกใช้สีจะเลือกให้เหมาะสมกับบทเนื้อหานั้นๆ มากที่สุด เช่น สุขภาพจะใช้เป็นสีเขียว ซึ่งเป็นสีที่ใช้บ่อยในการบริการด้านสุขภาพ เป็นต้น

2.1.4) นำตราสัญลักษณ์ไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหา

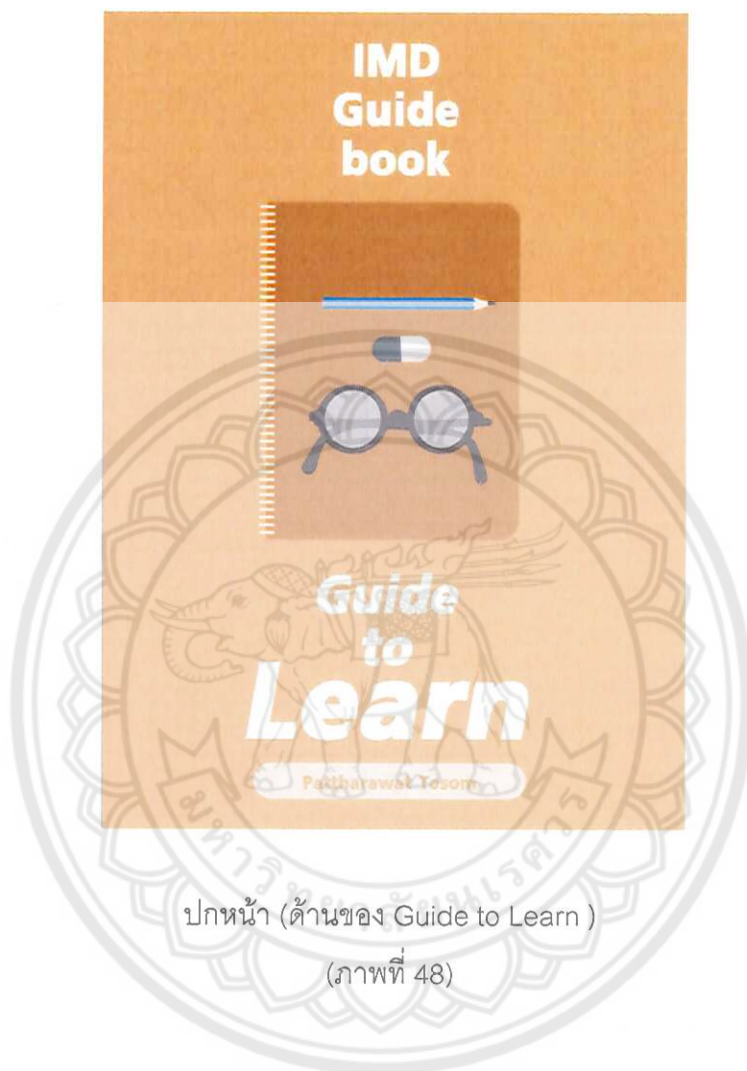
4.3 ผลงานขั้นสุดท้าย

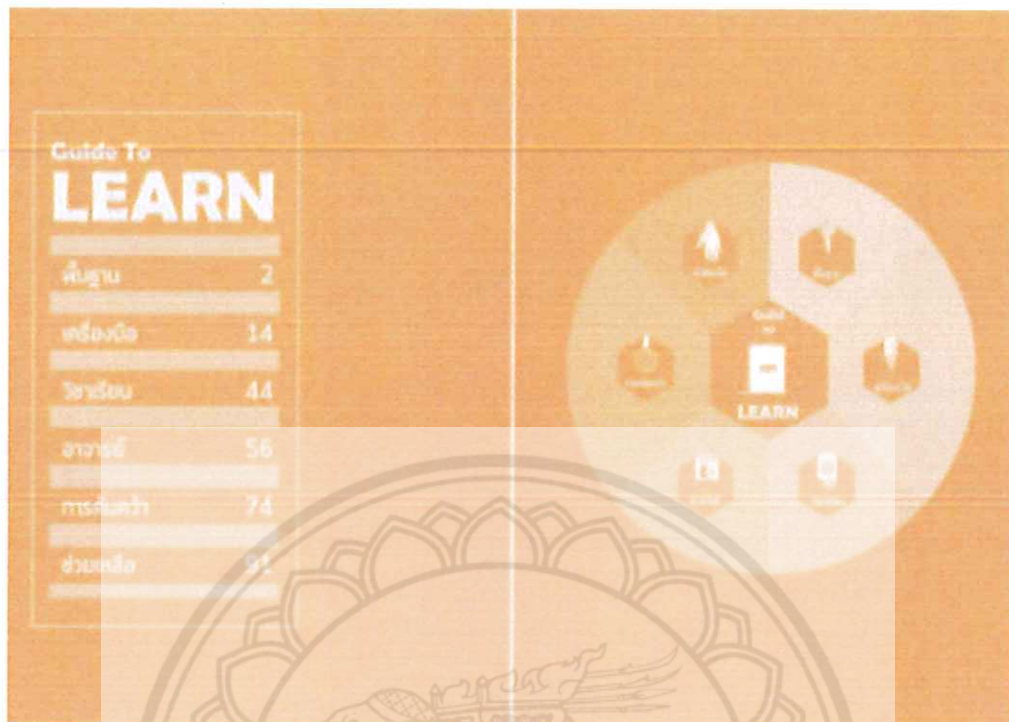


ปกหน้า ปกหลัง และสันปก
(ภาพที่ 47)

เนื้อหาของ IMD Guide Book แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. Guide to learn ซึ่งบอกเล่าเกี่ยวกับการเรียนในภาควิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม





สารบัญ ของ Guide to learn
(ภาพที่ 49)



หน้าเปิด บทที่ 1 พื้นฐาน
(ภาพที่ 50)

บอกเล่าข้อมูลพื้นฐานของสาขาออกแบบสื่อนวัตกรรมที่ควรรู้

การเรียนในสาขา IMD

Innovative Media Design

งานที่ถนัดเป็นพิเศษ

ปี 1: พื้นฐานกราฟิก (Graphic Design)

ปี 2: เลือกสาย (เลือกสาขา)

ปี 2: Graphic, 3D Media, Animation

ปี 3: summer

ปี 4: 5

Graphic Design: เรียนรู้หลักการออกแบบกราฟิก, การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign

3D Media: เรียนรู้หลักการออกแบบ 3D, การใช้โปรแกรม Maya, 3ds Max, Houdini

Animation: เรียนรู้หลักการออกแบบแอนิเมชัน, การใช้โปรแกรม Maya, After Effects, Blender

งานที่ถนัดเป็นพิเศษ: Logo, Font, Layout, Publication, Infographic, Corporate

วิทยากรจากคณะ 2.00

“น้อยแต่มาก ยากแต่ง่าย”
พื้นฐานของทุกการออกแบบ ที่เรียนง่ายและใช้ได้จริง

ภาพที่ 1 เป็นภาพที่แสดงกระบวนการเรียนการสอนในสาขา IMD ซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยมีการเรียนการสอนทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยเน้นการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง และมีการเรียนการสอนที่เน้นการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

ความสนใจเป็นพิเศษในการออกแบบ 2.00

1. เรียนรู้หลักการออกแบบกราฟิก และการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign

2. เรียนรู้หลักการออกแบบ 3D และการใช้โปรแกรม Maya, 3ds Max, Houdini

3. เรียนรู้หลักการออกแบบแอนิเมชัน และการใช้โปรแกรม Maya, After Effects, Blender

4. เรียนรู้หลักการออกแบบเว็บไซต์ และการใช้โปรแกรม WordPress, Joomla, Drupal

5. เรียนรู้หลักการออกแบบแอปพลิเคชัน และการใช้โปรแกรม Xcode, Android Studio

6

ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 1 (ภาพที่ 51)

Innovative Media Design

งานที่ถนัดเป็นพิเศษ

MULTIMEDIA มัลติมีเดีย

Motion graphic, Application, Web, Game

ANIMATION อนิเมชัน

Character Design, CG, 2D Anima, 3D Anima

วิทยากรจากคณะ 2.00

“ออกแบบอย่างไร ให้ผู้ใช้ไม่มีเบื่อ”
การออกแบบแขนงใหม่ที่โลกกำลังจับตามอง

“ทำให้ความฝัน มีชีวิต”
ผู้สร้างสรรค์จินตนาการและสละสลวยให้เหล่าตัวละคร

ภาพที่ 2 เป็นภาพที่แสดงเนื้อหาของบทเรียนในสาขา IMD ซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยมีการเรียนการสอนทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยเน้นการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง และมีการเรียนการสอนที่เน้นการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

ความสนใจเป็นพิเศษในการออกแบบ 2.00

1. เรียนรู้หลักการออกแบบกราฟิก และการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign

2. เรียนรู้หลักการออกแบบ 3D และการใช้โปรแกรม Maya, 3ds Max, Houdini

3. เรียนรู้หลักการออกแบบแอนิเมชัน และการใช้โปรแกรม Maya, After Effects, Blender

4. เรียนรู้หลักการออกแบบเว็บไซต์ และการใช้โปรแกรม WordPress, Joomla, Drupal

5. เรียนรู้หลักการออกแบบแอปพลิเคชัน และการใช้โปรแกรม Xcode, Android Studio

7

ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 1 (ภาพที่ 52)

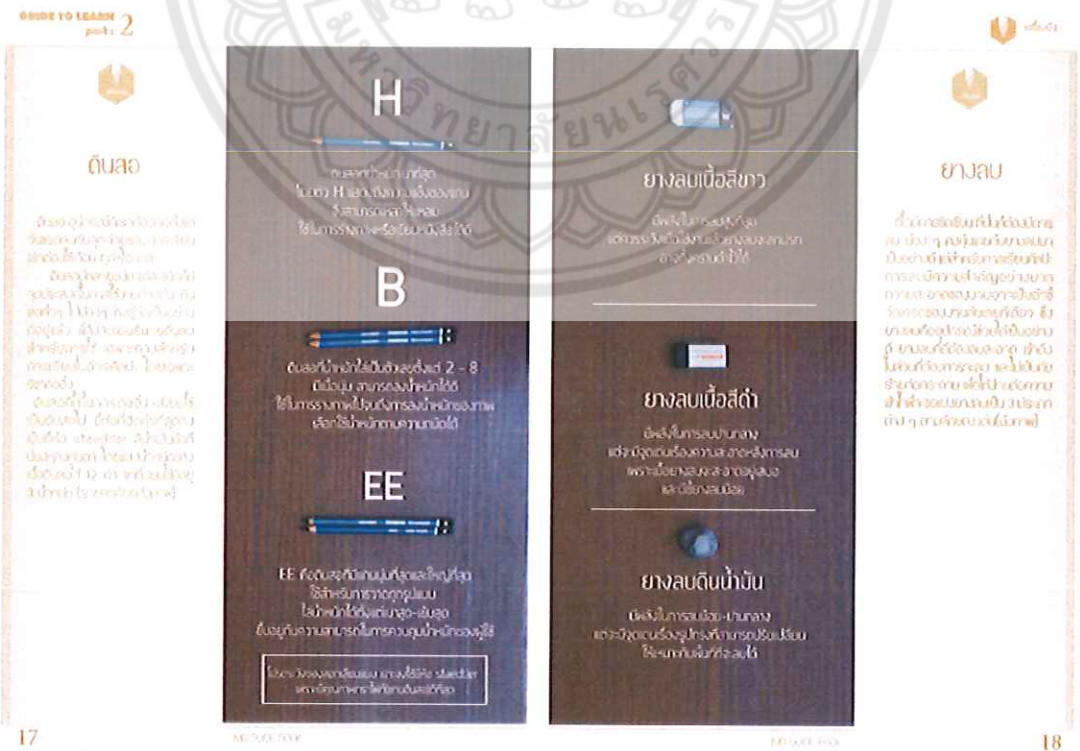


หน้าเปิด บทที่ 2 เครื่องมือ
(ภาพที่ 54)

บอกเล่ารายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องมือ ซึ่งประกอบด้วย วิธีใช้เครื่องมือเบื้องต้น จำแนกประเภทอุปกรณ์
ต่างๆ รวมถึงข้อแตกต่างของอุปกรณ์แต่ละชนิด



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2 (ภาพที่ 55)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2 (ภาพที่ 56)

GUIDE TO LEARN part 2

คอมพิวเตอร์


คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้สำหรับประมวลผลข้อมูลและทำงานตามคำสั่งที่ได้รับมอบหมาย

คอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้โดยอัตโนมัติโดยไม่ต้องอาศัยการควบคุมโดยมนุษย์

1. คอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเครื่องจักรกลที่มีขนาดเล็กและทำงานได้รวดเร็ว
2. สามารถทำงานได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องหยุดพัก
3. สามารถทำงานได้โดยอัตโนมัติโดยไม่ต้องอาศัยการควบคุมโดยมนุษย์
4. สามารถทำงานได้โดยอัตโนมัติโดยไม่ต้องอาศัยการควบคุมโดยมนุษย์


Flash Drive



แฟลชไดรฟ์เป็นอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลแบบพกพาที่มีขนาดเล็กและใช้งานง่าย



อุปกรณ์เก็บไฟล์

อุปกรณ์เก็บไฟล์เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเก็บไฟล์ข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล



31 32

ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2
(ภาพที่ 59)

GUIDE TO LEARN part 2

illustration program

โปรแกรมวาดภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างภาพกราฟิกในรูปแบบดิจิทัล

1. โปรแกรมวาดภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างภาพกราฟิกในรูปแบบดิจิทัล
2. โปรแกรมวาดภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างภาพกราฟิกในรูปแบบดิจิทัล
3. โปรแกรมวาดภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างภาพกราฟิกในรูปแบบดิจิทัล
4. โปรแกรมวาดภาพเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างภาพกราฟิกในรูปแบบดิจิทัล

Page design program

โปรแกรมออกแบบหน้าเว็บเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับออกแบบหน้าเว็บในรูปแบบดิจิทัล






39 40

ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 2
(ภาพที่ 60)



อาจารย์

หน้าเปิด บทที่ 3 อาจารย์ (ภาพที่ 61)

GUIDE TO LEARN part 3

graphic teacher

อาจารย์

ดนัย เรียบสกุล



อดกลี

ดิฉันได้มีโอกาสได้ทำงานร่วมกับคุณดนัย เรียบสกุล ซึ่งเป็นคนที่มีใจรักในงานออกแบบเป็นอย่างมาก เขาได้ให้คำแนะนำที่ถูกต้องและละเอียดเกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกดีไซน์ ซึ่งผมเองก็สนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกดีไซน์เป็นอย่างมาก ผมจึงได้มีโอกาสได้ทำงานร่วมกับคุณดนัย เรียบสกุล และได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกดีไซน์จากคุณดนัย เรียบสกุล ซึ่งผมเองก็สนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกดีไซน์เป็นอย่างมาก ผมจึงได้มีโอกาสได้ทำงานร่วมกับคุณดนัย เรียบสกุล และได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกดีไซน์จากคุณดนัย เรียบสกุล

TEL : 081-636-4870
E-mail : www.danai.design@gmail.com

facebook : Danai Reibsakul



graphic teacher

อาจารย์

มยรี สุกังคนาช



อดกลี

ดิฉันได้มีโอกาสได้ทำงานร่วมกับคุณมยรี สุกังคนาช ซึ่งเป็นคนที่มีใจรักในงานออกแบบเป็นอย่างมาก เธอได้ให้คำแนะนำที่ถูกต้องและละเอียดเกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกดีไซน์ ซึ่งผมเองก็สนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกดีไซน์เป็นอย่างมาก ผมจึงได้มีโอกาสได้ทำงานร่วมกับคุณมยรี สุกังคนาช และได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกดีไซน์จากคุณมยรี สุกังคนาช

TEL : 081-583-8722
E-mail : myriko@msn.com

facebook : มยรีอึ้งม

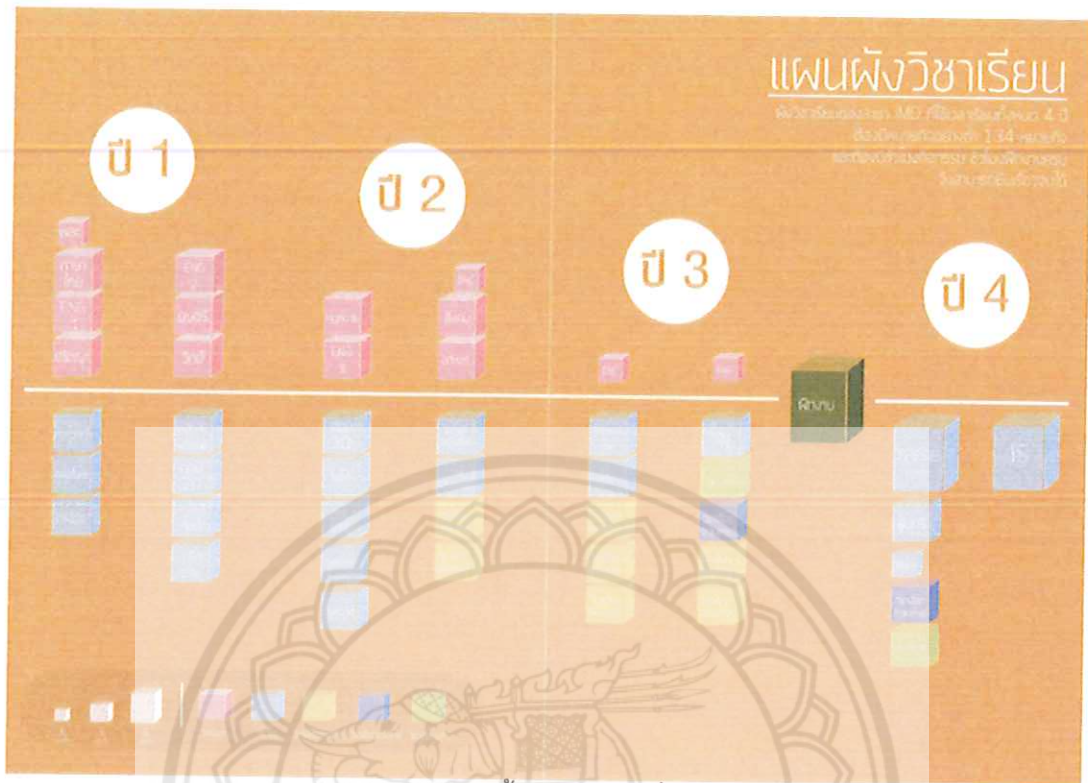
ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 3 (ภาพที่ 62)



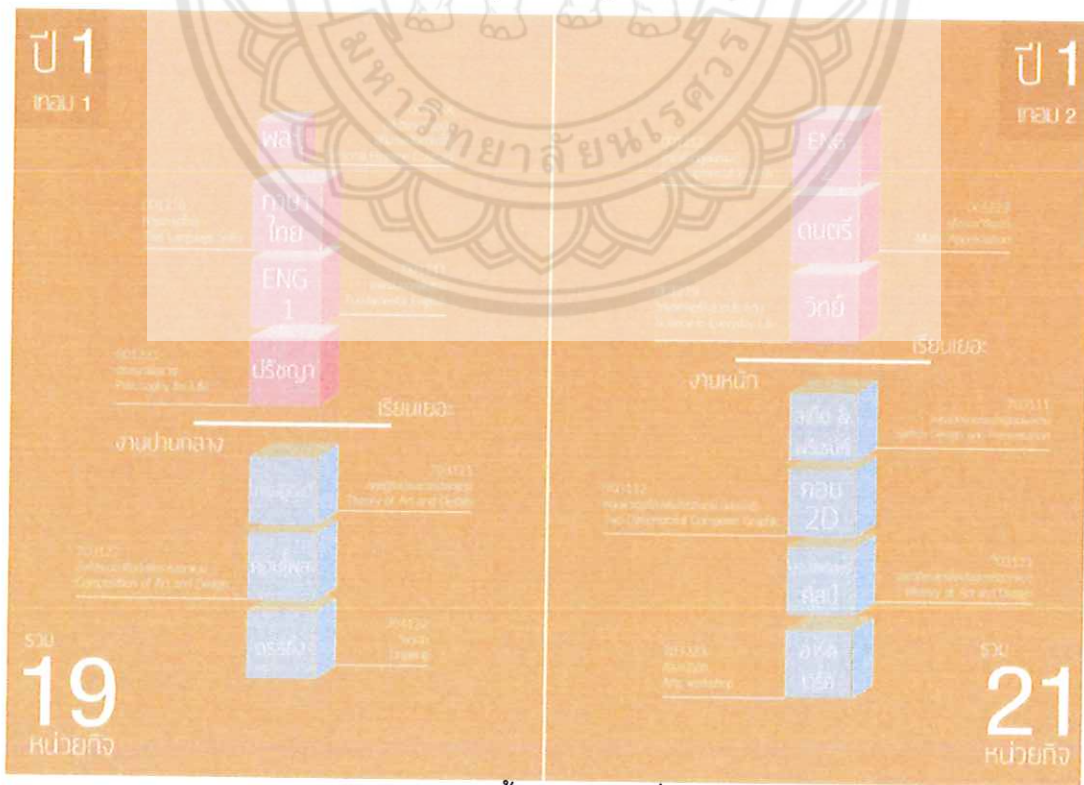
หน้าเปิด บทที่ 4 วิชาเรียน (ภาพที่ 67)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4 (ภาพที่ 68)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4
 (ภาพที่ 69)



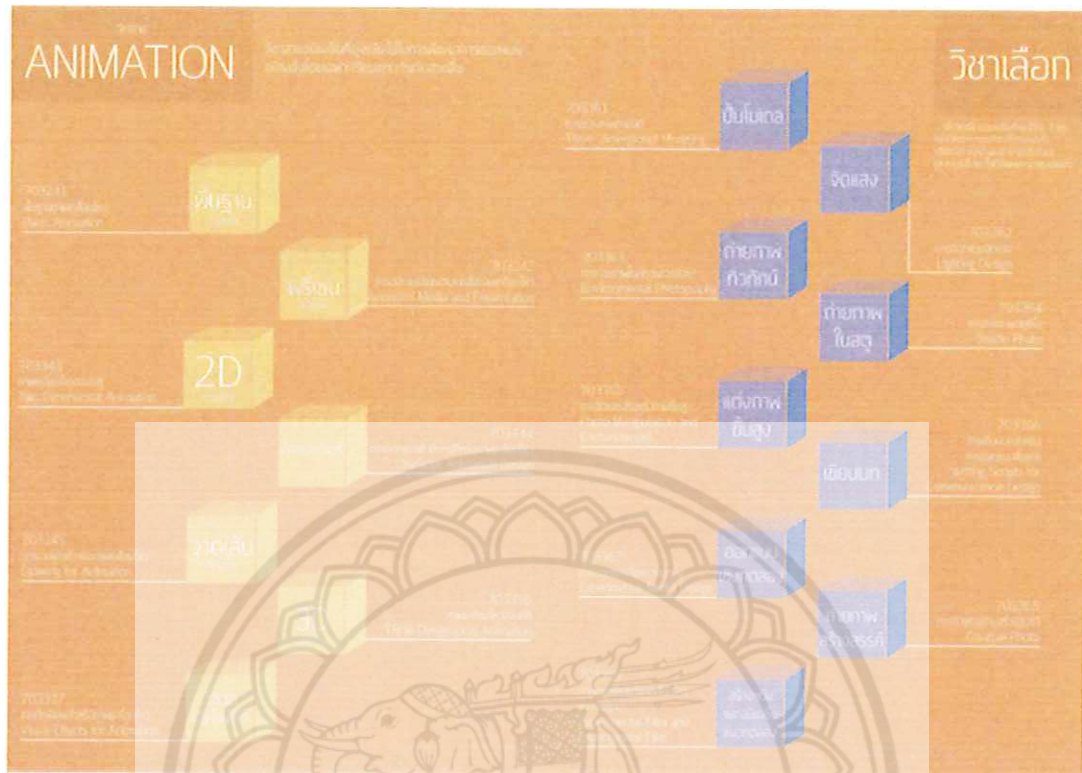
ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4
 (ภาพที่ 70)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4 (ภาพที่ 71)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4 (ภาพที่ 72)

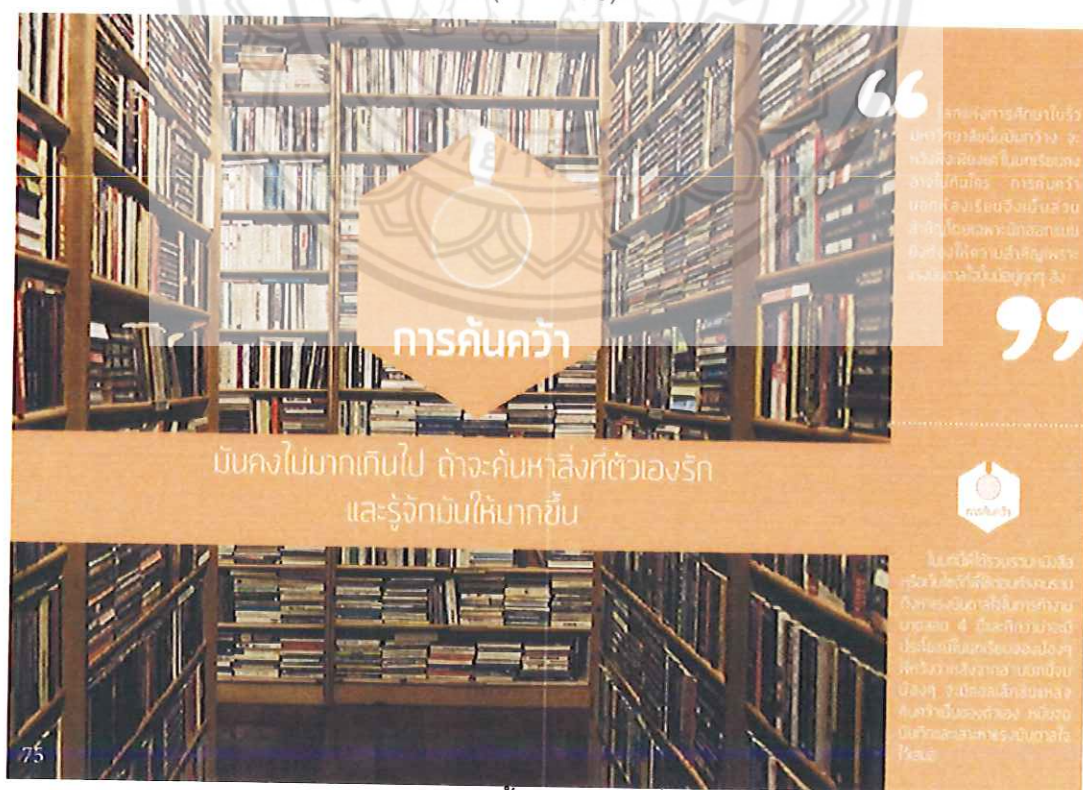


ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 4
(ภาพที่ 75)





หน้าเปิด บทที่ 5 การค้นคว้า
(ภาพที่ 76)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 5
(ภาพที่ 77)

GUIDE TO LEARN part 5

Drawing

Composition

82

83

Drawing

Composition



งานศิลปะที่จัดขึ้นโดยศิลปินไทยที่มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น อนุสรณ์ ธรรมใจ และ อธิวัฒน์ ธรรมใจ เป็นงานที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัดของศิลปินไทย ซึ่งงานศิลปะเหล่านี้ได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปินรุ่นใหม่และผู้ที่สนใจในศิลปะ

งานศิลปะที่จัดขึ้นโดยศิลปินไทยที่มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น อนุสรณ์ ธรรมใจ และ อธิวัฒน์ ธรรมใจ เป็นงานที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัดของศิลปินไทย ซึ่งงานศิลปะเหล่านี้ได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปินรุ่นใหม่และผู้ที่สนใจในศิลปะ

งานศิลปะที่จัดขึ้นโดยศิลปินไทยที่มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น อนุสรณ์ ธรรมใจ และ อธิวัฒน์ ธรรมใจ เป็นงานที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัดของศิลปินไทย ซึ่งงานศิลปะเหล่านี้ได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปินรุ่นใหม่และผู้ที่สนใจในศิลปะ

งานศิลปะที่จัดขึ้นโดยศิลปินไทยที่มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น อนุสรณ์ ธรรมใจ และ อธิวัฒน์ ธรรมใจ เป็นงานที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัดของศิลปินไทย ซึ่งงานศิลปะเหล่านี้ได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปินรุ่นใหม่และผู้ที่สนใจในศิลปะ

ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 5 (ภาพที่ 78)

GUIDE TO LEARN part 5

คิด

www.Pinterest.com

82

83

ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 5 (ภาพที่ 79)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 5
(ภาพที่ 80)

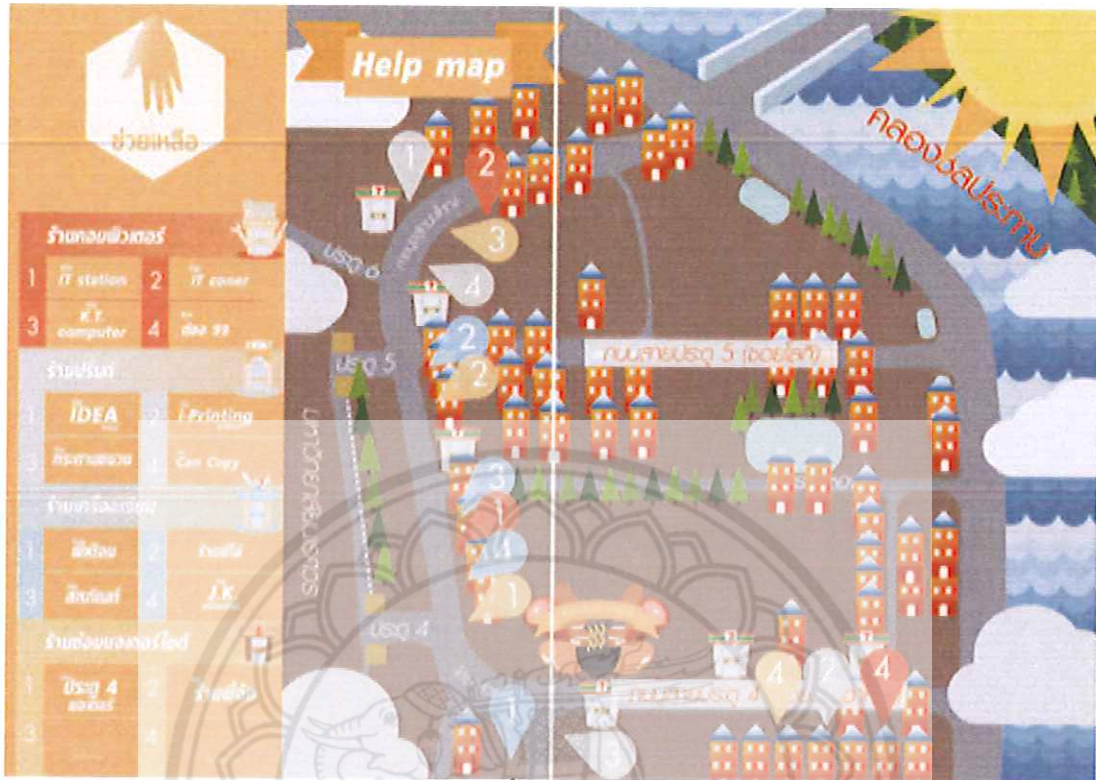




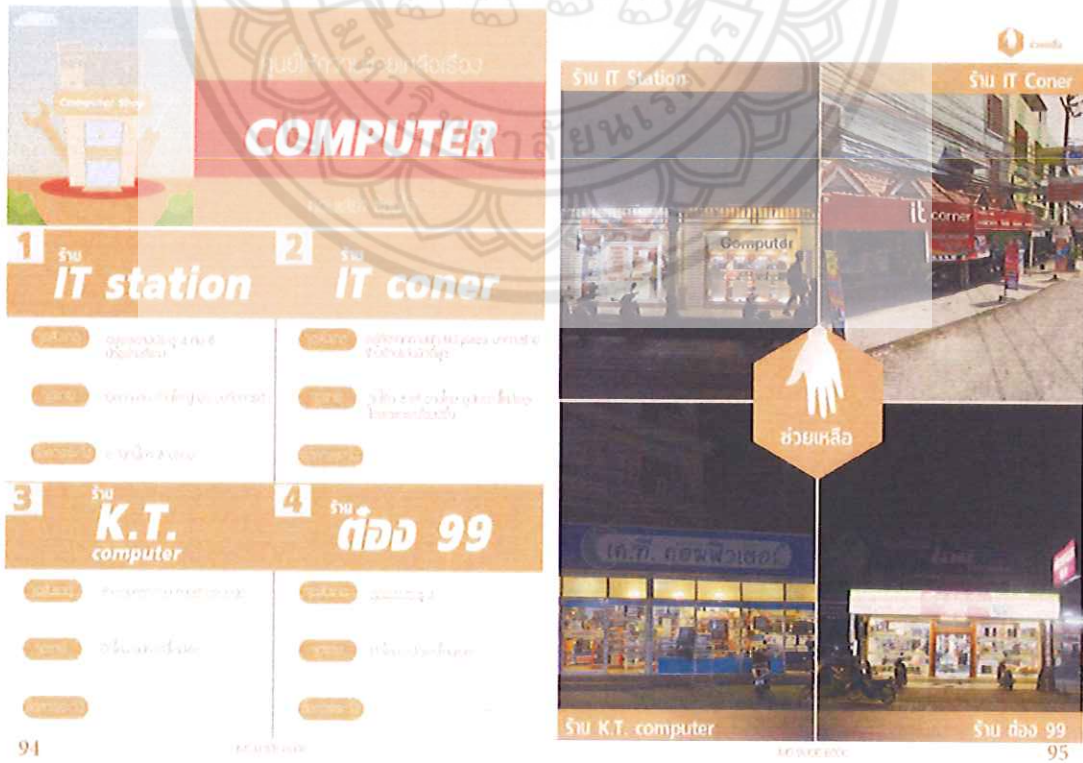
หน้าเปิด บทที่ 6 ช่วยเหลือ (ภาพที่ 81)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 6 (ภาพที่ 82)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 6
(ภาพที่ 83)



ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 6
(ภาพที่ 84)

ศูนย์ให้ความช่วยเหลือเรื่อง

STATIONARY

บริการช่วยเหลือผู้พิการ

1 ร้าน พีทีเอ

- ที่ตั้ง: อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
- บริการ: บริการช่วยเหลือผู้พิการในการใช้บริการ
- เวลา: ทุกวัน เวลา 08.00 - 18.00 น.
- เบอร์โทร: 053-251111

2 ร้าน พีไอ

- ที่ตั้ง: อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
- บริการ: บริการช่วยเหลือผู้พิการในการใช้บริการ
- เวลา: ทุกวัน เวลา 08.00 - 18.00 น.
- เบอร์โทร: 053-251111

3 ร้าน สหกรณ์

- ที่ตั้ง: อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
- บริการ: บริการช่วยเหลือผู้พิการในการใช้บริการ
- เวลา: ทุกวัน เวลา 08.00 - 18.00 น.
- เบอร์โทร: 053-251111

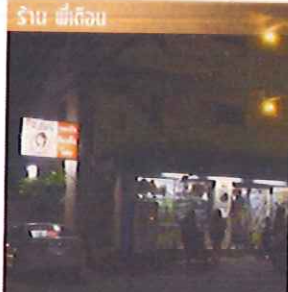
4 ร้าน J.K. เครื่องเขียน

- ที่ตั้ง: อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
- บริการ: บริการช่วยเหลือผู้พิการในการใช้บริการ
- เวลา: ทุกวัน เวลา 08.00 - 18.00 น.
- เบอร์โทร: 053-251111


98


1 ศูนย์

ร้าน พีทีเอ




ร้าน พีไอ






ช่วยเหลือ

ร้าน เลกไนท์



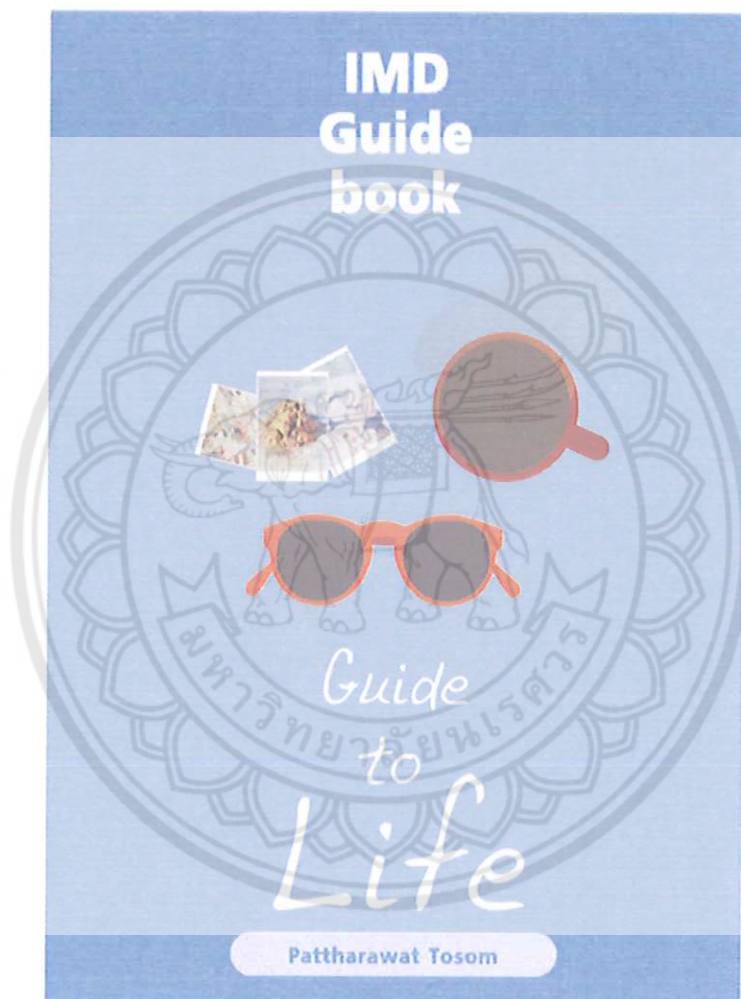
ร้าน J.K. เครื่องเขียน



99

ตัวอย่างเนื้อหาของบทที่ 6
(ภาพที่ 85)

2. Guide to life ซึ่งบอกเล่าเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในภาควิชาออกแบบสื่อนวัตกรรม



ปกของเนื้อหาส่วนที่ 2 Guide to life
(ภาพที่ 86)



สารบัญของ Guide to life
(ภาพที่ 87)



หน้าเปิด Guide to life บทที่ 1 มื่อดึก
(ภาพที่ 88)



ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 1 (ภาพที่ 89)



ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 1 (ภาพที่ 90)

GUIDE TO LIFE part 1

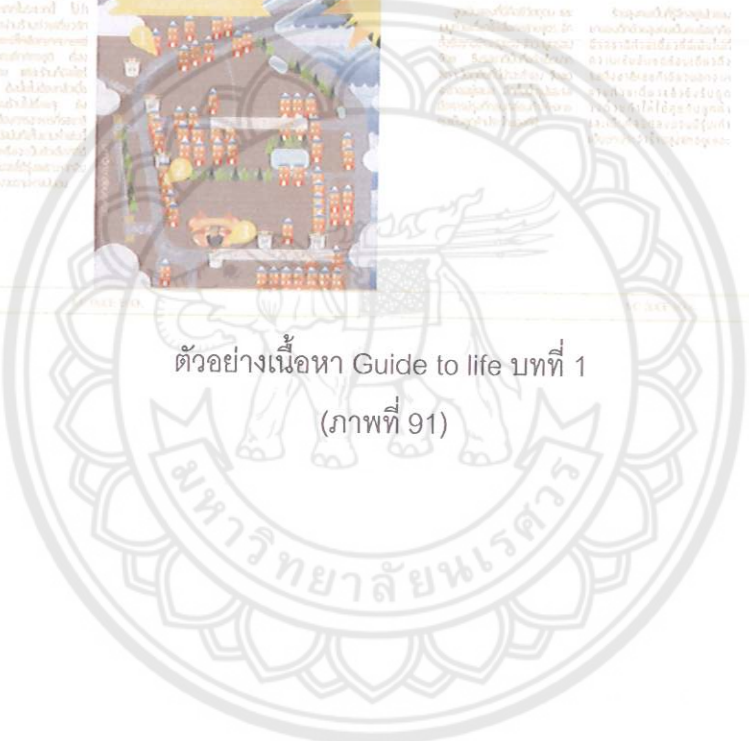
3 ก๋วยเตี๋ยว

ร้านอาหารที่แนะนำ

12:00 น. - 13:00 น. 14:00 น. - 15:30 น. 15:00 น. - 18:00 น.

9 10

ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 1 (ภาพที่ 91)

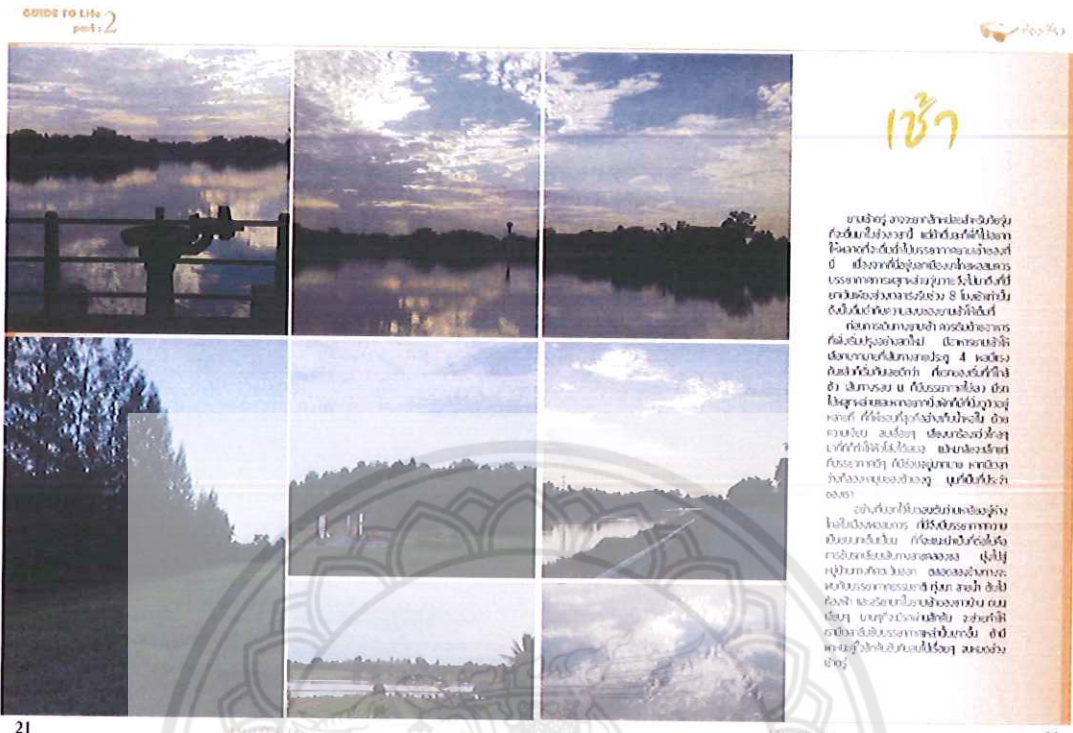




หน้าเปิด Guide to life บทที่ 2 ท่องเที่ยว (ภาพที่ 92)



ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 2 (ภาพที่ 93)



21

22

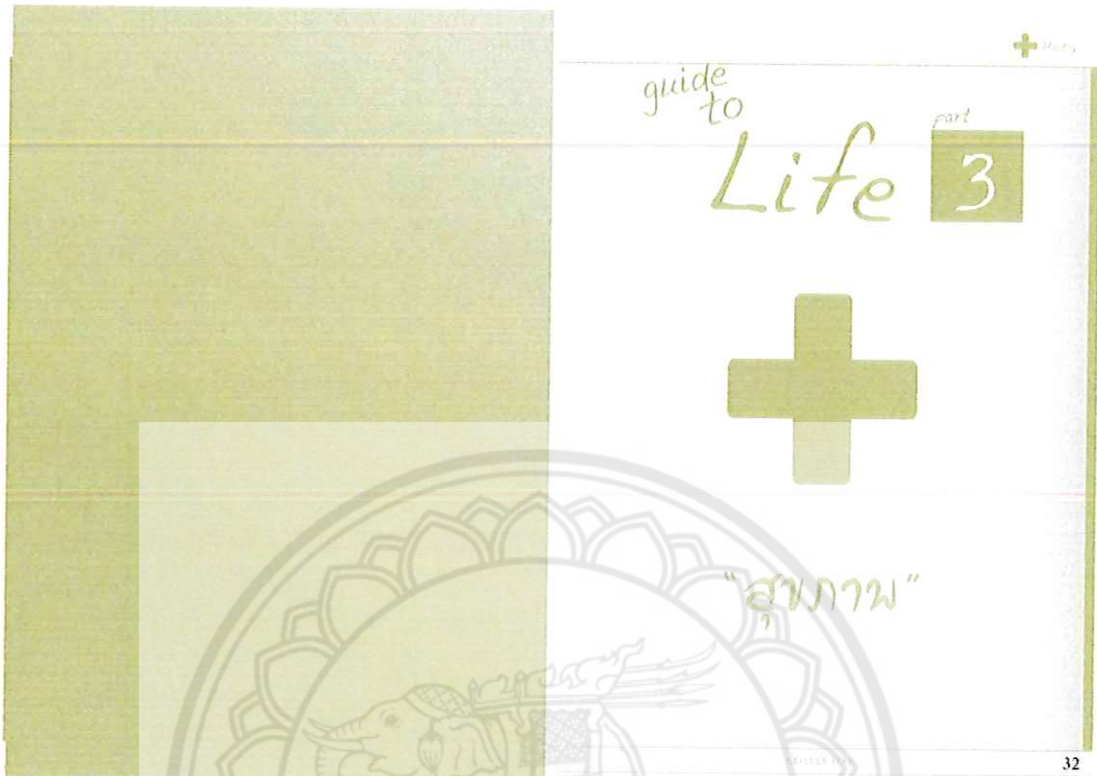
ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 2 (ภาพที่ 94)



23

24

ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 2 (ภาพที่ 95)



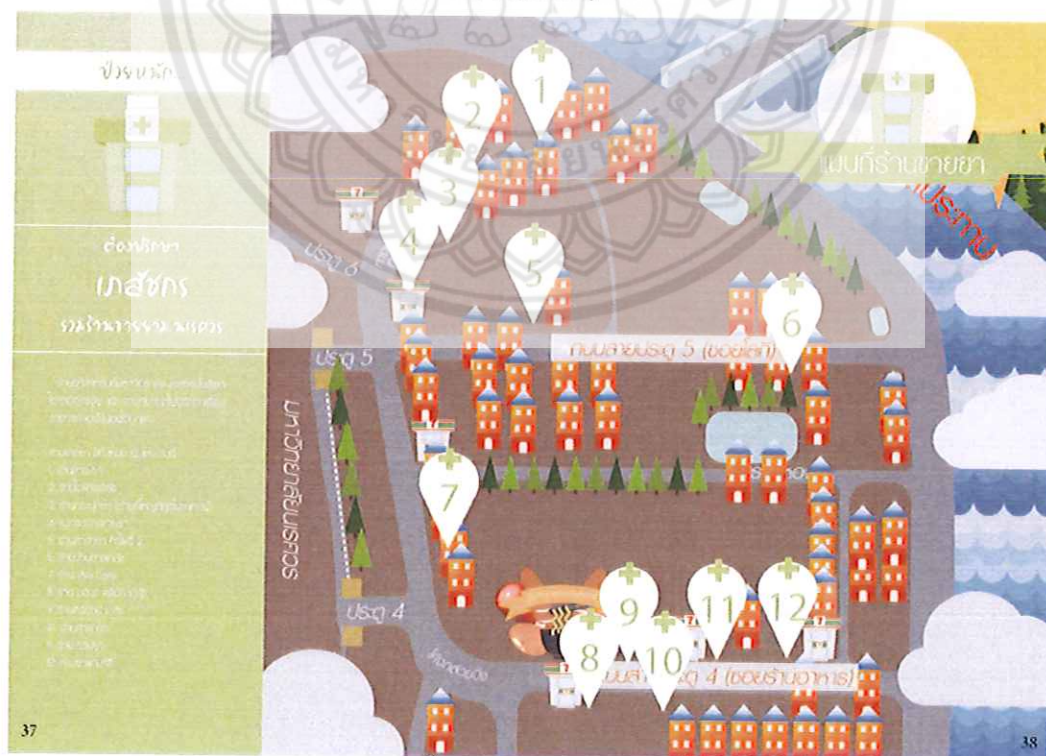
หน้าเปิด Guide to life บทที่ 3 สุขภาพ (ภาพที่ 96)



ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 3 (ภาพที่ 97)



ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 3 (ภาพที่ 98)



ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 3 (ภาพที่ 99)

ทำอะไรและดูอะไร...

H

คู่มือแนะนำ
โรงพยาบาล
ไอเอ็มทีเอส

โรงพยาบาลไอเอ็มทีเอส (IMT) เป็นโรงพยาบาลเอกชนที่ให้บริการทางการแพทย์และสุขภาพในระดับสากล มีมาตรฐานการบริการที่เทียบเท่าโรงพยาบาลชั้นนำระดับโลก มีทีมแพทย์และบุคลากรทางการแพทย์ที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์สูง มีบริการทางการแพทย์ที่หลากหลาย ทั้งการตรวจวินิจฉัย การผ่าตัด และการรักษาพยาบาล มีบริการพิเศษสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงบริการทางการแพทย์ได้อย่างเต็มที่

39

โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนเรศวร

RATING

★★★★☆ 3.9

(RATING By Google)

โรงพยาบาลนเรศวรตั้งอยู่ในเขตเทศบาลนครพิษณุโลก มีเทคโนโลยีทางการแพทย์ที่ทันสมัย แต่เนื่องจากเป็นโรงพยาบาลรัฐจึงมีผู้ใช้บริการในเขตพิษณุโลกเป็นหลัก อาคารต้องรอตรอก่อนเข้าบ้าน ที่พิเศษของที่นี่ คือ บ่อยครั้งมีการจัดกิจกรรมในนิทรรศการเพื่อการศึกษา ซึ่งบริการโดยในเขตเทศบาลฯ ได้ฟรี



โรงพยาบาลพิษณุเวช

RATING

★★★★☆ 4.2

(RATING By Google)

โรงพยาบาลพิษณุเวชเป็นโรงพยาบาลเอกชนที่ทันสมัยที่สุดในพิษณุโลก มีบริการทางการแพทย์ที่ครอบคลุมทั้งการตรวจวินิจฉัย การผ่าตัด และการรักษาพยาบาล มีบริการพิเศษสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงบริการทางการแพทย์ได้อย่างเต็มที่



40

ตัวอย่างเนื้อหา Guide to life บทที่ 3
(ภาพที่ 100)



รูปภาพการจัดแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ครั้งที่12 ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ภายใต้ชื่อนิทรรศการว่า SAY PLAY การเล่นนั้นคือการเรียนรู้



ภาพที่ 103 บูธจัดแสดงผลงาน



ภาพที่ 104 บูธจัดแสดงผลงาน

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

5.1. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการศึกษา IMD guild book วัตถุประสงค์หลักก็คือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหลักสูตรของออกแบบสื่อวัฒนธรรม เนื่องจากปัจจุบันพบปัญหาสถิติปี 1 ที่ไม่เข้าใจในบทเรียน มีปัญหาด้านการปรับตัว อีกทั้งมีพื้นฐานด้านศิลปะมาน้อยทำให้ตามการสอนของหลักสูตรไม่ทัน หนังสือเล่มนี้จึงทำมาเพื่อเพิ่มช่องทางการหาความรู้เพิ่มเติมที่เฉพาะเจาะจงไปยังหลักสูตรโดยตรงทำให้เข้าใจได้ง่าย และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

ขอบเขตของเนื้อหา

จากการวิจัยได้สรุปแนวทางของเนื้อหาจากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายในบทที่ 3 ทำให้สามารถสรุปเนื้อหาที่จำเป็นกับกลุ่มเป้าหมายได้ดังนี้

1) Guide to learn เนื้อหาบอกเล่าเกี่ยวกับการเรียนในสาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรม ประกอบด้วย 6 บท ดังนี้

- 1.1) พื้นฐาน
- 1.2) เครื่องมือ
- 1.3) วิชาเรียน
- 1.4) อาจารย์
- 1.5) การค้นคว้า
- 1.6) การช่วยเหลือ

2) Guide to life เนื้อหาบอกเล่าเกี่ยวกับการใช้ชีวิตระหว่างเรียนอยู่ในสาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรม ซึ่งอิงจากข้อมูลข้อวิจัย 4 ของเป้าหมายจึงแบ่งได้ 4 บท ดังนี้

- 2.1) มื้อดีก
- 2.2) ท่องเที่ยว
- 2.3) สุขภาพ
- 2.4) หอพัก

ขอบเขตของการออกแบบ

เรื่องเนื้อหาแบ่งเป็น 2 ส่วนที่ต่างกันคนละทาง คือ การเรียน กับ ชีวิต ถึงต้องแบ่งการออกแบบเป็น 2 ทาง และแยกหนังสือออกจากกันดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงสรุปผลงานออกมาเป็นหนังสือ 1 เล่ม แบ่งเป็น 2 ส่วนเนื้อหา ส่วนแรกเปิดจากด้านหน้า ส่วนที่สองเปิดจากด้านหลัง

- 1) IMD Guide Book: Guide to learn จำนวนหน้า 100 หน้า
- 2) IMD Guide Book: Guide to life จำนวนหน้า 60 หน้า

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

- ปัญหาด้านการสืบค้นข้อมูล

เนื่องจากเนื้อหา มีความเฉพาะต่อกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่จำเป็นต้องค้นคว้าจากแหล่งพื้นที่จริง จากนั้นก็จำเป็นต้องมาประเมินผลออกแบบให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และบางเนื้อหาจำเป็นต้องใช้ความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง ทำให้การหาข้อมูลเป็นสิ่งที่ต้องใช้เวลาอย่างมาก

- ปัญหาด้านปริมาณเนื้อหา

เนื้อหา มีปริมาณมากกว่าที่ขอบเขตได้กำหนดไว้ เนื่องจากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายทำให้เห็นถึงสิ่งจำเป็นต่างๆ ที่จำเป็นต้องมีในเนื้อหา

- ปัญหาด้านงบประมาณ

งานวิจัยครั้งนี้มีหัวข้อหลักคือการออกแบบด้านสิ่งพิมพ์ ดังนั้นการศึกษาค้นคว้าถึงมีความจำเป็นต้องพินิจออกมาทดลองในหลายๆรูปแบบ ทำให้มีงบประมาณในการทำงานที่สูง

5.3 แนวทางแก้ไข

- การแก้ไขปัญหาด้านการสืบค้นข้อมูล

วางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบตามหลักของการทำวิจัยและตามคำปรึกษาของอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้เข้าใจรูปแบบของเนื้อหาทั้งหมด อีกทั้งสามารถวางแผนต่อยอดไปสู่กระบวนการของการทำงานได้

- การแก้ไขปัญหาด้านปริมาณเนื้อหา

จากการพินิจออกมาหลายครั้งและได้อ่านบททวนเนื้อหาอยู่เสมอทำให้สามารถตัดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นออกไปได้หรือสามารถย่อเนื้อหาให้มีความเรียบง่ายขึ้น

- การแก้ไขปัญหาด้านงบประมาณ

จำแนกประเภทการพิมพ์ตามจุดประสงค์ของการใช้งาน เช่น เมื่อต้องการพิมพ์เอกสาร
สำหรับนำเสนองานวิจัย จะไม่ต้องใช้คุณภาพที่สูงมากจึงสามารถพิมพ์ในเครื่องส่วนตัวได้ เป็นต้น เมื่อ
จำแนกประเภทการพิมพ์และจุดประสงค์ชัดเจนแล้วก็สามารถลดต้นทุนการพิมพ์ได้อย่างม

บรรณานุกรม

- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร. หลักสูตรสาขาออกแบบสื่อนวัตกรรม. สืบค้นเมื่อ 23
ธันวาคม 2556, จาก www.arch.nu.ac.th/2013/TQF/bachelor/B_IMD_R55.pdf
- ชลูด นิยมเสมอ. (2544) . องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- ชนเมศ มีทองหลาว. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2557
จาก chonamat.wordpress.com/หน่วยที่-1-ความรู้เบื้องต้น-2/
- ดำรงค์ พิณคุณ. (25446). CREATIVE MARKETING. กรุงเทพฯ : RETERBOOK
- ปาพจน์ หนูนักดี.(2553) . Graphic design principles. นนทบุรี: โอดีซีฯ
- ระบบการพิมพ์. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2557, จาก <http://www.triple-group.co.th/knowledge/>
- รูปแบบของอักษรไทย. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2556, จาก <http://krupiyarerik.wordpress.com>
- สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์. ศิลปะการออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์. สืบค้นมี 10 มกราคม 2557,
จาก <http://olearning.siam.edu/-4-4/2011-11-29-04-11-28/192-100-101->

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	นายภัทรวัตร ไตส้ม
วัน เดือน ปี เกิด	28 กรกฎาคม 2534
ที่อยู่ปัจจุบัน	225/1 ถนนวงศาโรจน์ ต.อุทัยใหม่ อ.เมือง จ.อุทัยธานี 61000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2557	ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร
พ.ศ. 2552	ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จ.อุทัยธานี
พ.ศ. 2546	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดหลวงราชาวาส

