

๕๖๖๖  
๖๖๖๖

ออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อการรักษาสุขภาพในของหนังสือสารานุกรม

สาวิตรี อิศรางกูร ๆ

15 ส.ย. 2538

เค้าโครงศิลปนิพนธ์

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

เส้นตอคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร

2537

87430

193841

## สารบัญ

หน้า

- บทที่ 1 บทนำ
- บทที่ 2 ความสำคัญของภาวะออกแบบ  
กระบวนการออกแบบ  
เครื่องหมาย  
เอกลักษณ์  
การถ่ายทอด  
ตารางหน้าที่
- บทที่ 3 กระบวนการศึกษาค้นคว้า
- บทที่ 4 ยธิปราชและสรุป

บรรณานุกรม

## ภูมิหลัง

ทุกท่านเคยมีปัญหากับช่องปากมาบ้างแล้ว ไม่ว่าจะเกิดเป็นแผล ปวดฟัน ฟันปลอมหลุด หรือปากมีกลิ่น ก็ตาม ทำให้เป็นอุปสรรคต่อการเคี้ยว การกลืน การพูด หรือความเจ็บปวดรำคาญใจบ้างไม่มากก็น้อย นั่นทอนสุขภาพทางกายและจิตใจ บางครั้งอาจเกิดความไม่มั่นใจในบุคลิกภาพของตนเองด้วยซ้ำ

ช่องปากมีอวัยวะที่สำคัญหลายอย่าง เริ่มตั้งแต่ ริมฝีปาก กระพุ้งแก้ม เหงือก ฟัน ลิ้น เพดาน และมีต่อมต่าง ๆ อยู่มากมาย ต่อมน้ำเมือก ต่อมน้ำลาย และรูเปิด เส้นประสาท ต่อมรับรส ถูกยึดให้เป็นรูปร่างด้วยผังผืดให้ติดอยู่กับกระดูก ใบหน้า อวัยวะเหล่านี้ทำหน้าที่แตกต่างกัน แต่ก็สัมพันธ์กัน ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษา เอาใจใส่ให้ดี เมื่อเกิดความผิดปกติขึ้นกับอวัยวะใดก็ตาม ก็จะทำให้หน้าที่ของอวัยวะ อื่นปรวนแปรไปด้วย เป็นผลให้กระทบกระเทือนต่อสุขภาพ หรือเกิดปัญหาด้านจิตใจได้

การระมัดระวังสุขภาพของช่องปาก จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องดูแลอย่าง ใกล้ชิดตั้งแต่แรกเกิดหรือก่อนเกิด จนถึงวาระสุดท้ายของชีวิตก็ว่าได้ เพราะนอกจาก เพื่อผลดีต่อสุขภาพทั้งกายและจิตใจดังกล่าวแล้ว ยังจะมีผลดีต่ออารมณ์และหน้าที่การงาน อีกด้วย

เหตุผลที่ทำให้โครงการเพราะสุขภาพในช่องปากมีความสำคัญดังนี้

1. ช่องปาก และอวัยวะของช่องปากทำหน้าที่หลายอย่าง ตั้งแต่การออกเสียง การพูด การกัด ตัดบดเคี้ยวอาหาร อมและกลืน รวมทั้งเป็นช่องหายใจแทนจมูก นอกจากนี้ ยังทำให้มีรูปใบหน้าที่ได้สัดส่วน สวยงาม เป็นเสน่ห์แก่ผู้พบเห็น
2. การย่อยการดูดซึมจะเกิดขึ้นได้ดี ได้ประโยชน์เต็มที่ต่อเมื่อการทำงานในช่องปาก เป็นไปอย่างถูกต้อง คือ มีการกัด ตัด บด เคี้ยว อย่างถูกต้องและละเอียดพอ ให้โอกาสได้คลุกเคล้ากับน้ำลายอย่างเต็มที่ เพราะจะมีการย่อยบางส่วนเกิดขึ้นที่นี่ และเมื่อกลิ้งลงไปก็จะเป็นหน้าที่ของทางเดินอาหารส่วนอื่นต่อไป

3. ผู้ที่มีความผิดปกติของอวัยวะในช่องปาก เช่น ฟันโยกคลอน ปวดเจ็บ เหงือกอักเสบ ลื่นเป็นแผล กระทบแก้มเป็นแผล ฟันปลอมหลวม คลอน ก็จะทำให้หน้าที่ดังกล่าวผิดปกติหรือไม่สมบูรณ์ก็ได้ ก่อให้เกิดปัญหาต่อการย่อยอาหารต่อไป อาหารบางส่วนอาจย่อยไม่ทันเพราะชิ้นใหญ่ หรือถูกบดไม่ละเอียดพอ จึงไม่เกิดประโยชน์ต่อร่างกาย บางครั้งอาจทำให้เกิดท้องผูก หรืออืดเพื่อเสียด้วยซ้ำ ความผิดปกติของช่องปาก อังกล่าวอาจเกิดเพราะไม่เอาใจใส่ดูแลให้ดี หรือใช้อวัยวะเหล่านี้ให้ถูกต้อง เช่น ใช้ฟันเปิดขวดโซดาหรือน้ำอัดลม ขบเคี้ยวอาหารหรือสิ่งของที่แข็งเกินไป จนฟันบิ่น หรือช่องปากเป็นแผล เป็นต้น
4. การมีฟันเก บิดเบี้ยว ริมฝีปากปิดไม่มีติหรือลิ้นอักเสบเป็นแผล จะทำให้การเปล่งเสียงหรือออกเสียงพูดผิดเพี้ยนไปจากธรรมชาติ ออกเสียงควบกล้ำไม่ได้ ดังนั้น จึงต้องให้ความสนใจในเรื่องนี้อย่างถูกต้อง บำบัดหรือแก้ไขความผิดปกติเสียแต่เนิ่น ๆ
5. ปกติในช่องปาก จะมีน้ำลายและน้ำเมือกหลั่งออกมาอยู่เสมอ เพื่อเคลือบลิ้น ฟัน และกระทบแก้มให้ชุ่มอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้เคลื่อนไหวได้สะดวก กลืนอาหารหรือพูดได้คล่องแคล่ว ราบรื่น แต่ถ้าหากช่องปากอักเสบ หรือหายใจทางปากอยู่นาน ๆ หรือเพราะความเคยชินก็จะทำให้ช่องปากแห้งผาก หน้าที่จะเสียไปด้วย บางคน อาจจะมีการอักเสบของอวัยวะในช่องปากเป็นแผล ต้องคอยบ่มทิ้งอยู่ตลอดเวลา
6. การมีกลิ่นปากหรือปากมีกลิ่น นอกจากเกิดเพราะอาหารที่กลิ่นแรงหลายชนิด เช่น หอม กระเทียม สะตอ กระถิน หูเรี่ยน แล้วก็มีสาเหตุมาจากฟันผุ เหงือกอักเสบหรืออวัยวะในช่องปากอักเสบด้วย เป็นต้น เหล่านี้ก่อให้เกิดความไม่สะดวก ในการปฏิบัติหน้าที่และการสมาคมกับคนอื่น จึงต้องดูแลสุขภาพให้ดีเพื่อรักษาให้ถูกต้อง
7. รูปร่าง หน้าตาเป็นสิ่งเสริมบุคลิกของตน บางครั้งก็มีความจำเป็นในการประกอบอาชีพหรือเพิ่มเสน่ห์ และให้ความประทับใจแก่ผู้พบเห็น
8. ฟันน้ำนมหรือฟันชุดแรกมีอยู่ 20 ซี่ ซี่แรกจะขึ้นเมื่ออายุ 6 เดือน และซี่สุดท้าย เมื่ออายุ 6 เดือน จะร่วงหลุดหมดและแทนที่ด้วยฟันแท้ อีก 32 ซี่ เมื่อถึงกำหนดเวลา คือ ตั้งแต่อายุ 6 ปี เป็นต้นไปจนถึงอายุ 18 ปี ในช่วงผลัดเปลี่ยนฟันนี้

หากไม่ดูแลให้ดี จะทำให้มีปัญหาเรื่องฟันแท้บด เก หรือไม่เข้าแถวให้เป็นระเบียบ ทำให้รักษาความสะอาดได้ยากลำบาก ก่อปัญหาฟันผุต่อไปอีก หรือไม่ก็ฟันแถวบนและแถวล่างก็ไม่สบกันพอดี เป็นปัญหาต่อการบดเคี้ยวได้เช่นกัน

9. วิถีชีวิตของคนเรา ทำให้ลักษณะนิสัยการบริโภคต้องเปลี่ยนไปอย่างมาก กรามซี่สุดท้ายของชีวิตจะพลอยงอกไม่ขึ้น หรือหลุดไปด้วย เกิดความเจ็บปวด หรือผุกร่อนของซี่ข้างเคียง การบริโภคของเย็นจัด ร้อนจัด เช่น น้ำชา กาแฟ การสูบบุหรี่ ก็มีผลต่อความสวยงามและสุขภาพของช่องปากด้วยเช่นกัน

### ที่มาของปัญหา

สภาพเศรษฐกิจและสังคมที่เจริญขึ้น ย่อมมีผลทำให้วิถีชีวิตคนเปลี่ยนไป เป็นธรรมดา อาหารการกินที่เคยเป็นมื้อเป็นเวลา เมื่อมีของกินหลากหลายจ่ายสะดวก คนก็เริ่มกินพร่ำเพรื่อจุกจิกขึ้น การจะแปรงฟันหลังการกินทุกครั้งจึงเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยาก ยิ่งมีโอกาสกินอาหารนอกบ้านมากกว่าที่บ้านด้วยแล้ว โอกาสที่จะแปรงฟันหลังการกินเป็นประจำก็ยิ่งเป็นไปได้ยาก คนยุคใหม่โดยเฉพาะเด็ก ๆ จึงเป็นโรคฟันผุกันมาก การที่จะแก้ไขเรื่องนี้ให้ได้ผลอย่างจริงจังจึงต้องให้ความรู้ ความเข้าใจแก่เด็ก ๆ ซึ่ให้เห็นโทษภัยของโรคในช่องปากจนเกิดความตระหนักและคอยดูแลให้เด็ก ๆ แปรงฟันหลังอาหารทุกครั้งอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ก็จะสามารถสร้างสุขอนามัยให้แก่เด็กได้

หลักการดังกล่าวเป็นเรื่องพื้น ๆ ที่ไม่สลับซับซ้อนอะไรเลย แต่ในทางปฏิบัติการเปลี่ยนพฤติกรรมของคนไม่ใช่เรื่องที่ย่างยาก เพราะเกี่ยวข้องกับค่านิยมของคนในสังคม พ่อแม่ผู้ปกครองมีส่วนเกี่ยวข้องกับสุขภาพฟันของลูกมาก คุณเคยสังเกตหรือไม่ว่า เวลาคนเป็นพ่อแม่คุยกัน เรื่องความเจ็บปวดของลูก เกือบทุกคนต่างมีประสบการณ์ในเรื่องลูกฟันผุ พ่อแม่จำนวนมากคิดว่าการเป็นเรื่องฟันผุเป็นเรื่องธรรมชาติ เด็กคนไหนก็ต้องเป็นเหมือนการเป็นหวัด ไม่ทราบจะจัดการอย่างไรลูกจึงจะไม่ปวดฟัน พ่อแม่บางคนอาจจะมีความรู้ แต่พอถึงการปฏิบัติก็รู้สึกท้อถอยและเบื่อหน่าย คุณครูท่านหนึ่งที่ดูแลสุขภาพเด็กถึงกับรำพึงว่า โรคฟันผุแข่งหน้าโรคเทาไปซะแล้ว

จากข้อมูลการสำรวจทัศนสุขภาพของกองทันตสาธารณสุข กรมอนามัยยืนยัน  
ได้ว่าปัญหาโรคฟันผุในเด็ก ๆ โดยเฉพาะเด็กเล็กก่อนเข้าโรงเรียนประถมเป็นปัญหาใหญ่  
ที่รบกวนการแก้ไข ขณะนี้เด็กอายุ 6 ปี มีฟันน้ำนมผุเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 74 เป็น 82  
เมื่อเปรียบเทียบกับ 5 ปีที่ผ่านมา และกว่าร้อยละ 70 ของเด็กมีฟันผุตั้งแต่อายุ 3 ปี  
การที่เด็กเป็นโรคฟันผุกันมากเกิดจากได้รับขนมหวานมากเกินไป และการดูแลรักษาทำ  
ความสะอาดไม่เพียงพอ พ่อแม่และผู้ใหญ่ในบ้านเป็นผู้หยิบยื่นอันตรายให้เด็กโดยความรู้  
เท่าไม่ถึงการณ์ และเด็กได้รับการเอาใจใส่ในเรื่องปากและฟันจากพ่อน้อยมาก

#### จุดมุ่งหมาย

1. ช่วยสนับสนุนให้เด็ก ๆ มีสุขภาพช่องปากดีขึ้น
2. เพื่อการประชาสัมพันธ์ เรื่องสุขภาพฟันโดยผ่านสื่อต่าง ๆ

#### ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาคุณสมบัติของฟันน้ำนม ฟันแท้ และฟันเทียม (ฟันปลอม) ว่ามีกี่ชนิด อะไรบ้าง  
และการพัฒนาการของฟันแต่ละชนิดตามช่วงอายุ สาเหตุที่ต้องใส่ฟันปลอม วิธีการ  
ใส่ และศึกษาโรคที่เกี่ยวข้องกับฟันแต่ละชนิด
2. ศึกษาเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้บำรุงรักษาฟัน เช่น แปรงสีฟัน ยาสีฟัน ข้อดีข้อเสียของ  
การใช้ยาสีฟันที่ไม่ถูกต้อง และการแปรงฟันที่ไม่ถูกวิธีมีผลอย่างไรต่อสุขภาพเหงือก  
และฟัน
3. ศึกษาการรับประทานอาหารที่ถูกโภชนาการที่มีประโยชน์ต่อการบำรุงรักษาฟัน ว่ามี  
อาหารประเภทไหนบ้าง อาหารที่เคี้ยว กลืน ได้ง่ายที่จะไม่ทำให้ฟันต้องถูกใช้งาน  
มากเกินไป
4. ศึกษากลุ่มเป้าหมาย กลุ่มใดที่จะได้รับอันตรายจากโรคฟันผุ ฟันเก มากที่สุด เรา  
พบว่าจะเป็นมากในเด็กก่อนวัยเรียน การรักษาตามแพทย์สั่ง ตลอดจนวิธีรักษาด้วย  
ตนเอง

5. ศึกษาข้อมูลที่ใช้เกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์รณรงค์เรื่องสุขภาพฟันจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งของรัฐบาลและเอกชน อาทิเช่น กองทันตสาธารณสุข กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย กรุงเทพมหานคร และหน่วยงานเอกชน ผู้ผลิตผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับฟัน การโฆษณาผลิตภัณฑ์ของเขา สื่อต่าง ๆ เช่น คอลเกต เบ็บโซเดนท์ และสื่อประชาสัมพันธ์ของหน่วยงานทันตสาธารณสุข ทั้งโปสเตอร์ แผ่นพับ ปฏิทิน หนังสือของหน่วยงาน ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการนำเสนอต่อไป

#### ความสำคัญของโครงการและผลที่คาดว่าจะได้รับ

กระทรวงสาธารณสุข กองทันตสาธารณสุขเป็นหน่วยงานหลักในการดูแลรับผิดชอบการใช้บริการในเรื่องที่เกี่ยวกับสุขภาพฟันของประเทศไทย โดยได้จัดเก็บข้อมูลในทางสถิติต่าง ๆ และจัดทำสื่อสำหรับเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวกับการบำรุงรักษาฟัน กระจายไปทั่วทุกจังหวัดทั้งในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัดใกล้เคียง ส่วนภูมิภาค การประชาสัมพันธ์ของหน่วยงานนี้มีทั้งโปสเตอร์ แผ่นพับ โฆษณาในนิตยสาร สื่อทางโทรทัศน์ วิทยุ และหน่วยเคลื่อนที่ไปตามจังหวัดต่าง ๆ ในอดีตที่ผ่านมา

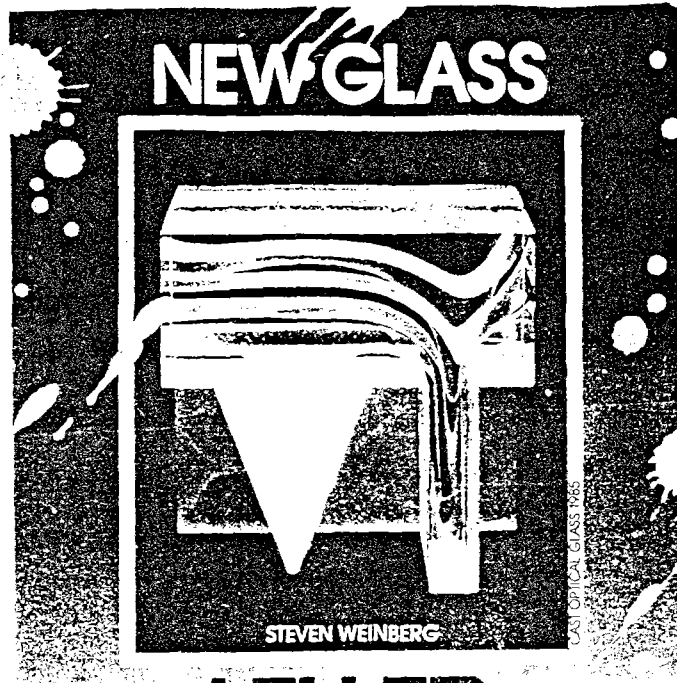
การประชาสัมพันธ์ในอดีตยังไม่เห็นผลเท่าที่ควร เพราะคนไม่ตื่นตัวและเข้ามาปรึกษาทันตแพทย์มีสถิติน้อยมาก จำนวนผู้ที่มีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพฟันมีเพิ่มมากขึ้น เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการพัฒนาในรูปแบบของการประชาสัมพันธ์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ประชาชนได้รับข่าวสาร มีความรู้ เห็นความสำคัญของเหงือกและฟันที่ดี จะทำให้ร่างกายมีสุขภาพแข็งแรง
2. แปรุงฟันถูกวิธี รู้จักลักษณะของโรคฟันผุ ยามเกิดปวดเหงือกปวดฟัน สามารถใช้ยาบรรเทาปวดได้อย่างถูกต้อง

3. ไปพบแพทย์เพื่อตรวจฟันเป็นประจำทุก 6 เดือน และสร้างค่านิยมใหม่ให้เห็นความสำคัญของสุขภาพฟันนั้นเป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นจริง ๆ
4. สถิติจำนวนผู้เป็นโรคเกี่ยวกับฟันลดลง โดยเฉพาะในเด็ก เพราะพ่อแม่เห็นความสำคัญของการรักษาสุขภาพฟันของเด็ก

## กระบวนการ PROCESS



**HELLER**  
GALLERY

A DECADE OF SERVICE TO  
MUSEUMS AND COLLECTORS  
OF THE GLASS ARTS

71 Greene St.  
New York City 10012  
212-966-5948

กระบวนการออกแบบ อาจจะง่ายตายเพียงการเลือกสี หรือซับซ้อนเช่น การกำหนดรูปแบบหนังสือตำราชุดที่อยู่ยากเป็นแบบแผน มันอาจจะเริ่มต้นเพียงการเลือกแบบตัวอักษรที่จะใช้เลยไปจนถึงงานสำเร็จ ปัญหาเด่นของการออกแบบกราฟิกคือ ในกำรออกแบบจะมีปัญหาแตกต่างกันออกไปแต่ละจุด ซึ่งเป็นปัญหาที่จะต้องควบคุมปัญหาปลีกย่อยทั้งหมดให้เป็นเอกภาพ ประสบการณ์จะช่วยนักออกแบบสะสางปัญหาเหล่านั้น

### ทางเลือกในการแก้ปัญหา

Alternate Solutions

ปัญหาใดก็ตามย่อมมีทางแก้หลายทาง ถ้าเรายอมรับความจริงนี้ได้ ก็พร้อมที่จะค้นหาทางเลือกในปัญหาเหล่านั้น ก้าวลงไปสู่ตัวเลือกหลายๆ ตัว แล้วจะได้ตัวเลือกที่ดีที่สุด

## ลำดับกระบวนการ

### 1. ชั้นแยกปัญหา

(Identify)

ขั้นนี้จำเป็นต้องแยกปัญหาต่าง ๆ พิจารณาปัญหาให้กระจ่างชัด กำหนดเกณฑ์และข้อจำกัดต่าง ๆ พร้อมกันนั้นก็ต้องการข้อมูลที่กระชับ

### 2. ชั้นเริ่มต้น

(Preliminary)

เป็นขั้นค้นหาความคิดที่มองเห็นได้เป็นรูปธรรมหลาย ๆ รูปแบบ สเก็ตซ์หยาบ ๆ (Thumbnails) เพื่อระดมและขยายความคิดในวงกว้าง

### 3. ชั้นกระจ่างชัด

(Refinement)

ขั้นนี้เป็นการคัดเข้ากลุ่ม (Sort) เลือก (Cull) ค้นหา (Explore) ย้ำ (Redesign) ตรวจสอบ (Examine) และขยาย (Enlarge) เป็นขั้นของการแสดงศักยภาพที่ชัดเจนขึ้น เป็นการระดมความคิดและรูปแบบอย่างหยาบ ๆ

### 4. ชั้นวิเคราะห์

(Analyze)

เป็นขั้นของการคิดประเมินผล (Evaluate) สืบหา (Observe) ทดสอบ (Test) ตรวจสอบทบทวนแบบ (Reexamine Model)

### 5. ชั้นตัดสินใจ

(Decide)

ขั้นสรุปตัวเลือกที่ดีที่สุด มีการเปรียบเทียบ (Compare) หาข้อแตกต่าง (Contrast) และเลือก (Select) หลังจากนั้นก็กำหนดองค์ประกอบให้ชัดเจนและผลิต

### 6. ชั้นผลผลิต

(Implement)

ขั้นสุดท้ายคือขั้นของการพิมพ์ ผลิต และการตลาด

หลังจากขั้นผลิตผ่านไปแล้ว ควรจะได้มีการประเมินผลในลักษณะกระบวนการย้อนกลับ (Feedback Process) พิจารณาจากขั้นสุดท้ายคือ ผลผลิต การตัดสินใจ การวิเคราะห์ การทำให้กระจ่างชัด การเริ่มต้นจนถึงขั้นแรกคือ การแยกปัญหา การพิจารณาย้อนกลับ ในงานแต่ละโครงการเช่นนี้ จะช่วยให้มองเห็นปัญหา และผลักดันโครงการต่อไป

## กระบวนการก่อนหลัง

ในการออกแบบกราฟิค กระบวนการทำงานก่อนหลังในการออกแบบนับเป็นสิ่งสำคัญมากประการหนึ่ง นักออกแบบจะต้องมองเห็นและตัดสินใจในแต่ละขั้นตอน เล็งเห็นความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ขั้นตอนเสนอแนะก็คือ สี ตัวอักษร ภาพ เสียง รวบรวม และแบบ (Color Type — Image — Voice — Stock — Format)

# กลุ่มประชากร AUDIENCE

FINE ARTS INSURANCE SPECIALISTS  
FINE ARTS INSURANCE SPECIALISTS  
FINE ARTS INSURANCE SPECIALISTS  
FINE ARTS INSURANCE SPECIALISTS  
FINE ARTS INSURANCE SPECIALISTS

COLLECTORS  
DEALERS  
MUSEUMS  
CORPORATE COLLECTIONS

## HUNTINGTON T. BLOCK INSURANCE

การสร้างสรรค้งานกราฟิกให้มีคุณภาพ จำเป็นที่นักออกแบบจะต้องรู้ซึ่ช้กับปริมาณความสามารถในการรับรู้ (Perceptual Capabilities) ของกลุ่มประชากรเป้าหมาย (Target Audience) ปัญหาจึงพุ่งไปสู่ข้อคำถามที่ว่า ปัจเจกที่หลากหลายในกลุ่มประชากรเป้าหมายนั้นจะรับรู้ข้อมูลของเราได้อย่างไร กับพื้นที่แคบ ๆ บนหน้าหนังสือหนึ่งสองสามฟุต บนบรรจุภัณฑ์ แผ่นภาพโฆษณาฝั่งตรงข้ามถนน หรือแผ่นภาพโฆษณาออกอาคาร (Outdoor Advertising) โกลโฟน ผู้ดูจะเห็นได้ชัดเจนเพียงใด แน่แน่นอนว่า เราคงไม่เ้ซึ่งที่จะออกแบบให้มองเห็นได้นับสิบระยะหรือนับสิบทิศ

ส่วนหนึ่งในกลุ่มประชากรเป้าหมายของเราคาดสี่เช่นนั้นหรือ สี่ใด ๆ หรือกลุ่มสี่ที่นำมาวมกันไว้มีคุณค่าพอแล้วหรือ ผู้บริโภคมองอย่างดาซ ๆ เหมือนกับมองไปในร้านขายของชำ หรือว่ามองอย่างสะดุดความรู้สึกท่ามกลางสื่อโฆษณามากมาย

ข้อมูลต่าง ๆ บนสื่อโฆษณาอาจจะเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของกลุ่มประชากรบนยานพาหนะต่าง ๆ ถ้าเป็นเช่นนั้น ควรจะออกแบบข้อมูลให้แตกต่างเห็นและเข้าใจได้ ท่ามกลางอาคารเคลื่อนไหวนั้นหรือไม่

## การปรับสภาพ

### Accommodation

เป้าหมายสูงสุดของการออกแบบก็คือ แสวงหาความเหมาะสม การก้าวเข้าไปสู่ความเหมาะสม และปรับสภาพให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับกลุ่มประชากรเป้าหมายทั้งหมด ไม่เพียงแต่เท่านั้น มีข้อมูลว่างานกราฟิกที่มีคุณภาพจะมีผลต่อผู้ดูถึง 90%+ อย่างน้อยก็ควรจะต้องดึงความสนใจของผู้ดูไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่ง ซึ่งคงจะไม่ถึงกับป่วยจรรยาจรต่าง ๆ ที่ต้องมีเป้าหมาย 100% เต็ม

## ขนาดของตัวอักษร

### Type Size

มีข้อมูลว่าตัวหนังสือที่สูงเพียง 1" ผู้ดูสามารถมองเห็นได้ในระยะถึง 50 ฟุต (ตัวหนาและเรียบ) ซึ่งแบบของตัวอักษรนั้นจะต้องตัดเด่นชัดจากพื้นภาพหลัง ดังนั้น ในเหตุผลเดียวกัน ตัวอักษรที่เรียบง่ายเข้าใจง่ายสูง 2" ย่อมมองเห็นได้ในระยะ 100 ฟุต หรือถ้าตัวอักษรสูง 6" ก็มีระยะไกลได้ถึง 300 ฟุต

## ตัวอักษรกลับรูปและพื้น

### Reverse Type

ตัวหนังสือและสัญลักษณ์ซึ่งกลับจากพื้นขาวตัดตัวดำไปสู่พื้นดำตัวขาว จะดูรู้สึกว่ายากใหญ่ขึ้นกว่าปกติประมาณ 10% ซึ่งการรับรู้เช่นนี้เกิดจากปรากฏการณ์ของการกระจายแสง (Irradiation) ท่ามกลางคูสีที่ตัดกันอย่างสุดขั้วระหว่างขาวและดำ

## อ่านสะดวกสบาย

### Reading Flow

ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เราอ่านจากซ้ายไปขวา จากบรรทัดบนลงสู่บรรทัดล่าง นักออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงความเคยชินและการอ่านหรือการดูอย่างสะดวกสบายในแง่นี้ ไม่ว่าจะเป็นการจัดวางตัวอักษร หรือรูปทรงลงบนหน้ากระดาษ บรรจุภัณฑ์ หรือจาก

## การสำรวจของสายตา

### Eye Scan

มีข้อมูลเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางว่า ตามมนุษย์ชื่นชอบอยู่ที่บริเวณล่างซ้ายมือของทุกสนามภาพ มากกว่าบริเวณกลางภาพ เมื่อมีการมองสำรวจไปทั่วสนาม ก็มีแนวโน้มว่าจะมาเกิดความรู้สึกสบายใจอยู่ตรงนั้น นอกจากสายตาจะพักอยู่บริเวณด้านล่างซ้ายมือแล้ว ไป ๆ มา ๆ ก็ยังมีมกลลับมาพักผ่อนสายตาอยู่ตรงนั้นด้วย

## การมองเห็น

### Vision

มีข้อมูลว่าในกลุ่มประชากร จำนวนหนึ่ง มีปัญหาทางด้านสายตาสำหรับการรับรู้ ทั้งผู้สวมแว่นและใส่คอนแทคท์เลนส์ นับเป็นปัญหาส่วนหนึ่ง ประมาณ

กับการตอบสนองของมนุษย์ (Human Response) ซึ่งเป็นกิจกรรมทางการมองเห็น ที่เป็นธรรมชาติ (Natural Visual Activity) ในอินทรีย์

หลักการทางการมองเห็นของเกสโตลท์ได้มีผลต่อการออกแบบมาเป็นเวลานาน ทางด้านศิลปกรรม (Fine Arts) ก็ได้นำหลักการนี้ไปวิเคราะห์คุณค่าทาง "สุนทรียะ" (Esthetic) ด้วย หลักการของเกสโตลท์เปิดโอกาสให้เราประเมินผลคุณภาพของทัศนจินตภาพได้ นักออกแบบควรจะได้ศึกษาจิตวิทยาการรับรู้เกสโตลท์ และฝึกปฏิบัติให้เป็นรูปธรรม

ภาพตัวอย่างชิ้นนี้ สามารถที่จะทดสอบแนวโน้มตามธรรมชาติ (Natural Tendency) ของเราเองว่าสามารถจัดระบบกลุ่มรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสเรียง สามารถมองเห็นแนวกากบาทหรือเครื่องหมายบวกได้หรือไม่



จุดสิบสองจุดนี้ได้จัดขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์แสดงทิศทาง เราสามารถที่จะมองเห็นแยกแต่ละจุดได้ แต่ว่าการรวมตัวกันเป็นลูกศรย่อมมีความสำคัญกว่า จุดแต่ละจุดนั้นนั่นคือ เกสโตลท์

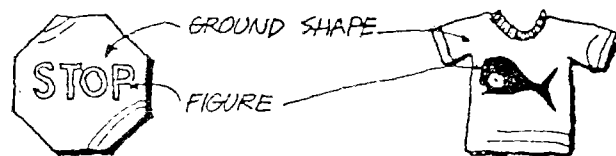
## 1. รูปและพื้น

### Figure and Ground

กฎของการรับรู้ (Law of Perception) ช่วยให้เราสามารถอ่านหรือเข้าใจ จินตภาพได้ การรับรู้เป็นไปได้เพราะสภาพที่ตัดกัน (Contrast)

รูป (Figure) ส่วนประกอบบวก (Positive Elements) ที่ทำให้มองเห็นได้ โดยความสัมพันธ์กับบริเวณว่าง (Spatial Relationships) ซึ่งปรากฏอยู่ท่ามกลาง ส่วนประกอบ ปรากฏขึ้นบนพื้นภาพหรือพื้น

พื้น (Ground) อาจจะเป็นพื้นหลัง (Background) พื้นภาพ (Field) บริเวณว่างขาว (White Space) บริเวณว่างลบ (Negative Space) เป็นบริเวณที่ปรากฏภาพ ที่มองเห็นได้

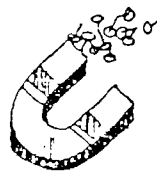


## 2. ดุลยภาพ

### Equilibrium

ทุกความคิดในเชิงจิตวิทยาจะโยงไปสู่ความเป็นระเบียบ (Order) ความสมดุล (Balance) และผลสูงสุด (Maximum Efficiency) ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติมีผลต่อวัตถุและอินทรีย์ แรงดึงดูดของโลก ความร้อน และความกดดัน การศึกษาธรรมชาติมิใช่เพียงศึกษารูปทรง แต่ต้องศึกษาพฤติกรรมและปฏิกิริยาของธรรมชาติด้วย

- น้ำบนพื้นผิวเป็นมันจะกระจายเป็นกลุ่ม
- ดอกไม้บานและหุบจากศูนย์กลาง
- โลหะเมื่อหลอมละลายจะมีสภาพเป็นรูปทรงกลม

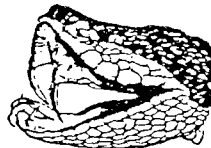
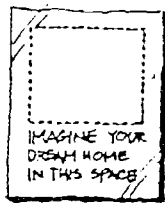
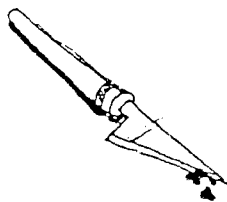


## 3. ความสัมพันธ์ด้วยรูปทรงที่เหมือนกัน

### Isomorphic Correspondence

ความสัมพันธ์ในที่นี้ขึ้นอยู่กับลักษณะโครงสร้างของรูปทรงที่มองเห็นได้และลักษณะพฤติกรรมของคนเรา ประสบการณ์ของมนุษย์ทั้งทางด้านกายภาพและจิตวิทยาจะถูกรื้อฟื้นหรือจุดชนวนให้เกิดความรู้สึกนึกคิดขึ้นมาอีกโดยภาพที่มองเห็นได้และ โยงไปสู่ประสบการณ์

- ภาพจุดความรู้สึกให้เกิดความกลัว
- โฆษณาอาหารในโทรทัศน์เราให้เกิดความหิว
- แผ่นภาพโฆษณาต่อต้านสงครามส่งเสริมการต่อต้าน



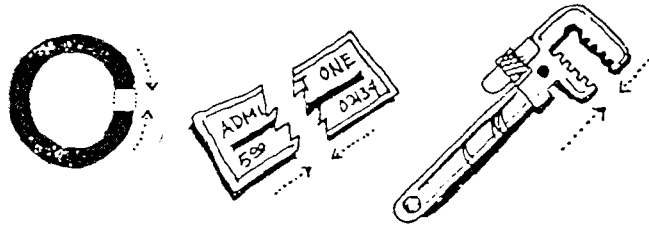
## ความรู้สึกปิด

### Closure

รูปร่างปิด (Closed Shapes) จะให้ความรู้สึกที่มั่นคงกว่ารูปร่างเปิด (Open Shapes) เราต่างมีแนวโน้มตามธรรมชาติที่จะปิดบริเวณช่องว่าง และ

ต่อเติมรูปทรงที่ไม่เสร็จให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น

- เราจินตนาการว่าคิมที่อ้าอยู่จะปิดปากอย่างไร
- เรารู้สึกปิดประตูที่เปิดอ้าอยู่
- เรารู้สึกว่าเส้นรอบวงที่ขาดอยู่มีความสมบูรณ์



## 5. ประมาณการณ์

Proximity

กลุ่มที่รับรู้เกิดจากส่วนที่อยู่ใกล้ หรืออาจกล่าวได้ว่า ส่วนที่อยู่ใกล้กว่าก่อให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวกับกลุ่ม กลุ่มเกิดจากการรวมตัวของสิ่งที่มองเห็นได้

- ห่านสี่ตัวในสระดึงความสนใจจากฝูงใหญ่
- กลุ่มแท็กซี่ข้างโรงแรม
- กลุ่มดอกไม้ดึงความสนใจมากกว่าดอกไม้ดอกเดียว

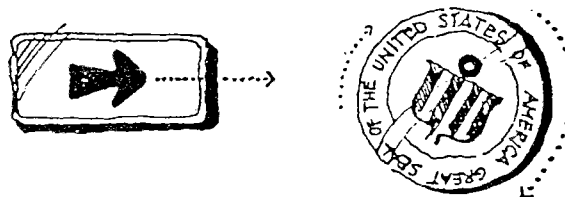


IN THIS ARRANGEMENT THE EYE GOES FIRST TO THE GROUP

## 6. ความต่อเนื่อง

Continuation

การจัดระบบภายในของเราทางด้านการรับรู้ นำการเห็นให้สืบต่อออกไปหรือเลยออกไป ในลักษณะเส้นตรงหรือเส้นโค้ง ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับลักษณะรูปทรงที่มองเห็นได้นั้น

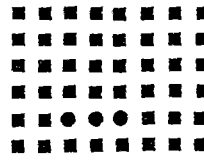
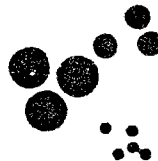
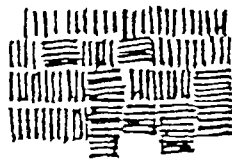


## 7. ความคล้ายกัน

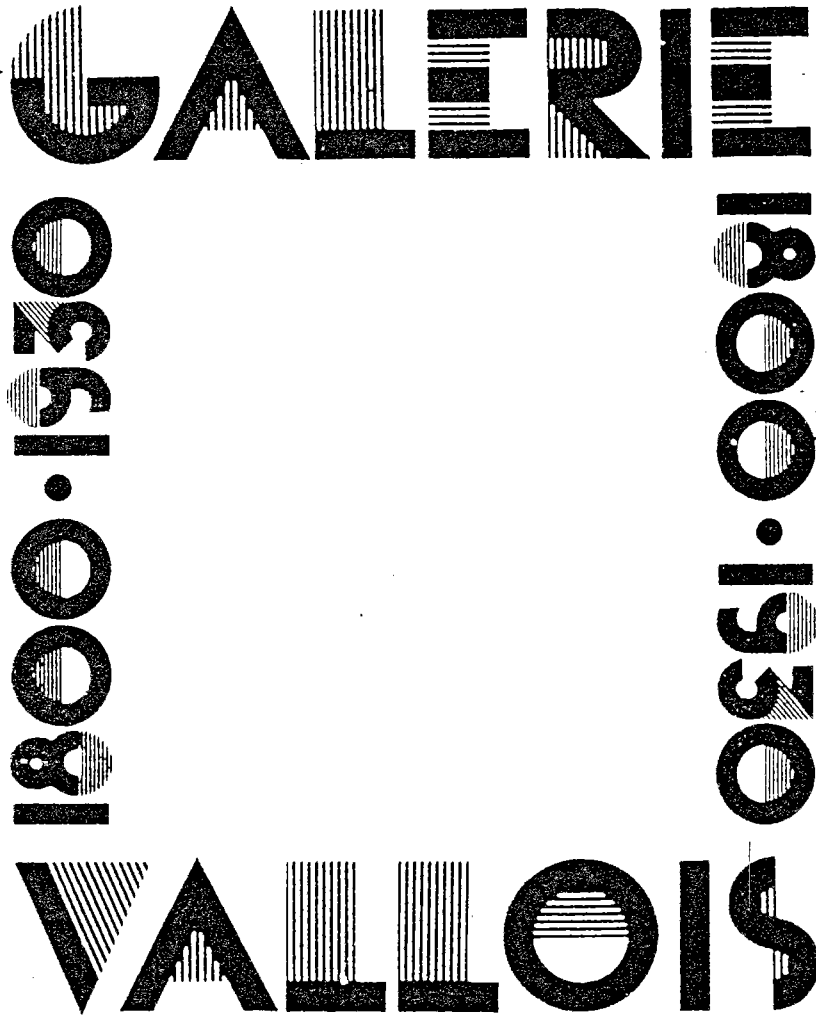
### Similarity

สิ่งที่คล้ายกัน การมองเห็นจะจัดรวมเข้าด้วยกันในลักษณะของกลุ่ม  
รูปทรงหรือวัตถุที่คล้ายกันจะพิจารณาในแง่ของรูปร่าง ขนาด สี และทิศทาง

- เรามองแยกแยะวัตถุต่างพันธุ์ในแก้วเดียวกัน
- กลุ่มบ้านที่คล้ายกัน
- วงกลมเล็กใหญ่ที่รวมกลุ่มกันอยู่



เครื่องหมาย  
MARKS



นักออกแบบกราฟิกจำเป็นต้องเข้าใจ เรียนรู้ และสามารถที่จะนำเครื่องหมายไปใช้ให้ได้ประโยชน์สูงสุด เครื่องหมายเป็นงานที่เกี่ยวข้องทั้งในแง่การออกแบบ มนุษยวิทยา และจิตวิทยา เครื่องหมายถูกแยกออกเป็นหลายลักษณะ แม้จะมีความซ้ำซ้อนกันอยู่ ก็พอจะแยกเพื่อความเข้าใจร่วมกันได้ดังนี้

1. เครื่องหมายสัญลักษณ์

Symbol

สัญลักษณ์เป็นเครื่องหมายที่ไม่มีตัวอักษร ใช้แสดงบริษัท ห้างร้าน สถาบัน ควรมีลักษณะที่กลมกลืนเป็นเอกภาพ เกสตอลท์ที่เรียบง่าย และมีผลกระทบอย่างรวดเร็วทันที่ทันใด



## 2. เครื่องหมายภาพ

### Pictograph

ภาพแสดงใช้เป็นสัญลักษณ์ทางสาธารณประโยชน์ใช้แก้ปัญหาอุปสรรคในด้านสื่อความเข้าใจทางภาษาหรือตัวอักษร ในด้านบอกทิศทาง ความปลอดภัย ยานพาหนะ ควรมีลักษณะเป็นสากล เข้าใจง่าย และไม่สับสนทางด้านวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน



## 3. เครื่องหมายอักษร

### Lettermark

เครื่องหมายอักษรจะแสดงตัวอักษรย่อ ในลักษณะรูปแบบเฉพาะของตัวอักษร เป็นตัวย่อที่ไม่อ่านออกเสียงเป็นคำ ส่วนมากจะใช้เป็นเครื่องหมายของบริษัทห้างร้าน นิยมออกแบบให้เป็นตัวอักษรที่เด่นชัด



## 4. เครื่องหมายภาษา

### Logo

เครื่องหมายภาษาแสดงภาษาตัวอักษรที่เป็นคำอ่านออกเสียงเป็นคำ ตามความต้องการของผู้ถือลิขสิทธิ์ ใช้แสดงบริษัทห้างร้านหรือเป็นตรา (Brand) ลักษณะสำคัญคือ อ่านได้ เอกภาพเด่นชัด

# EXON Tonio's ๐๓๓๖

## 5. เครื่องหมายผสม

Combination Mark

เมื่อออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมายภาษา (Logo) เข้าไว้ด้วยกัน เรียกว่า เครื่องหมายผสม หรือบางครั้งก็เรียกว่า Signature มีความสัมพันธ์ระหว่างภาพและตัวอักษร



## 6. เครื่องหมายการค้า

Trademark

เครื่องหมายข้างบนทั้งหมดนั้น สามารถที่จะจดทะเบียนถือลิขสิทธิ์ เป็นเครื่องหมายการค้าได้ตามกฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์

### การเลือกใช้เครื่องหมาย

Selecting an Effective Mark

บ่อยครั้งที่นักออกแบบกราฟิกทำผิดพลาดในการออกแบบเครื่องหมายต่าง ๆ ในการเสนอเครื่องหมายหรือเครื่องหมายการค้าไปสู่ประชากร โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับธุรกิจระดับเล็ก ก่อนอื่นนักออกแบบจะต้องรู้ถึงปริมาณของการลงทุนและทุนในการโฆษณาบริษัทใหม่ ถ้ามีทุนในการโฆษณาสูง การออกแบบเครื่องหมายในลักษณะนามธรรมสุดขีด (High Abstract) ก็จะไม่มีปัญหาอะไร เมื่อเงินหนาการเปิดเผยตัวเองก็กว้างและนาน ซึ่งสามารถเอื้อมไปสู่การยอมรับได้อย่างดี ถ้าทุนต่ำ การเปิดเผยก็แคบ และช่วงสั้นเป็นเงาตามตัว ความจำเป็นก็คือรับรู้เร็ว เข้าใจง่าย จดจำง่าย รูปแบบในลักษณะนามธรรมต่ำ (Low Abstraction) จึงเหมาะสมกว่า นามธรรมสูงน่าจะสอดคล้องกับกลุ่มประชากรระดับที่ตอบรับกับมันได้

ลักษณะของสัญลักษณ์ที่ดี ย่อมมีเหตุผลอยู่ในตัวของมันเอง และสามารถพิจารณาได้หลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็น พิจารณาในแง่ความคิด พัฒนาการ หรือวิเคราะห์บุคลิกของสัญลักษณ์

### 1. สื่อในทางบวก

Positive Association

สัญลักษณ์ควรจะได้แสดงภาพพจน์ของบริษัทห้างร้านหรือผลิตภัณฑ์อย่างดีที่สุดหรือดึงดูดใจที่สุด

### 2. แสดงความแตกต่าง

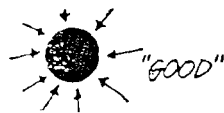
Easy Identification

สัญลักษณ์ควรจะรู้จักได้รวดเร็วและชัดเจน จดจำได้อย่างดี ระลึกถึงมันได้อย่างดี

### 3. เกสตอลท์ที่ชัดเจน

Close Gestalt

เราอาจจะคิดว่าง่าย ๆ ว่า เมื่อเรากำมือก็จะได้ความรู้สึกของเกสตอลท์ปิด (Close Gestalt) หรือเกสตอลท์ที่ชัดเจน แต่เมื่อกำมือออกนิ้วแต่ละนิ้วขึ้นไปในทิศทางต่าง ๆ กัน ก็จะได้ความรู้สึกของเกสตอลท์เปิด (Open Gestalt) หรือเกสตอลท์ที่อ่อนแอ (Weak) วงกลมคือเกสตอลท์ในเชิงอุดมการณ์ที่ดึงดูดความสนใจมากที่สุด ในทัศนะของเกสตอลท์ ตาจะมองรวมศูนย์อยู่ภายใน มากกว่ากระจายออกไปภายนอก



### 4. ระดับของนามธรรม

Abstraction Level

ความเป็นสัญลักษณ์จำเป็นที่จะต้องเหมาะสมสัมพันธ์กับระดับความเข้าใจของกลุ่มประชากรที่เราพุ่งเป้าไปสู่ ระดับนามธรรมเข้มข้นย่อมต้องการเงินทุนในการรณรงค์มาก จนกว่าจะสร้างความเข้าใจได้ เรื่องนี้ต้องระวังอย่างมาก อย่างไรก็ตาม เครื่องหมายภาพถ่าย (Photographic Marks) เครื่องหมายภาพประกอบ (Illustrated Marks) และเครื่องหมายภาษา (Logos) โดยทั่วไปแล้วนับเป็นสื่อสารที่ใช้การได้ดีมาก

### 5. การลดย่อ

Reduction

การออกแบบสัญลักษณ์ควรจะต้องคำนึงถึงการย่อในขนาดเล็กเพียง  $\frac{1}{2}$ " หรือเล็กกว่านั้น ต้องคำนึงถึงว่าสัญลักษณ์นั้นจะไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดขาดหายไปเมื่อนำมาย่อลง ควรมีการถ่ายย่อทดสอบดู

## 6. สีเดียว

### One Color

สัญลักษณ์โดยทั่วไปแล้วควรจะออกแบบเพียงสีเดียว เพื่อเหตุผลทางเศรษฐกิจอย่างหนึ่ง จริ่งอยู่สีอาจจะช่วยกระตุ้นความสนใจในเครื่องหมายนั้น แต่สีไม่ควรจะเป็นตัวสร้างความสัมฤทธิ์ผลทางการเห็น (Visual Success) และก็ต้องระวังเรื่องสายหรือจุดสกรีนและสีอ่อนด้วยเช่นกัน เพราะมีแนวโน้มที่จะขาดหายได้ง่าย ซึ่งปัญหานี้อาจจะเกี่ยวเนื่องกับคุณภาพของการถ่ายภาพและแม่พิมพ์ด้วยเช่นกัน

## 7. บริเวณว่างลบ

### Negative Space

ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ต่อปรุ การณ์ของรูปและพื้น นับเป็นสิ่งจำเป็นยิ่งในการออกแบบเครื่องหมายให้มีคุณภาพ บริเวณว่างลบ หรือบริเวณว่างสีขาว (ในแง่ขาว-ดำ) ควรทำความเข้าใจให้ได้ รูปร่างสีขาวที่ต้องมองเห็นเหล่านี้ พร้อมทั้งมีสภาพเป็นภาพแห่งความทรงจำ ซึ่งอาจจะป็นรูปดาว หัวใจ หรืออื่น ๆ ซึ่งจะช่วยผลักดันความหมายของสัญลักษณ์นั้นเพิ่มขึ้นอย่างดียิ่ง

## 8. น้ำหนักของสัญลักษณ์

### Symbol Weight

น้ำหนักของภาพสัญลักษณ์ควรจะให้ความรู้สึกหนัก (Heavy) เครื่องหมายทำให้ความรู้สึกหนักจะมีผลต่อการย่อขนาดเล็ก ให้ความรู้สึกตัดกันอย่างเด่นชัดกับตัวหนังสือที่แวดล้อมอยู่ เครื่องหมายที่มีน้ำหนักเบาจะให้ความรู้สึกอ่อนแอ และประสบผลสำเร็จทางความรู้สึกน้อยกว่า

## 9. การสั่นไหล

### Flow

บริเวณพื้นภาพสีขาวหรือบริเวณว่างลบ ไม่ควรออกแบบไว้อย่างปิดตาย เหมือนกับดัก สายตาของผู้ดูควรจะสามารถมองผ่านรูปทรงไปได้อย่างสะดวก ไม่ใช่ถูกหยุดนิ่งอยู่เพียงแค่นั้น



SPACE TRAPPED HERE



EYE FLOWS THRU  
THIS MARK

## 10. ทิศทาง

### Direction

การออกแบบสัญลักษณ์มีปัญหาว่า ทิศทางใดของรูปทรงเป็นทิศทางที่สำคัญน่าสนใจ ข้อสรุปกว้าง ๆ ว่า ทิศทางที่ชี้ขึ้นบนและไปทางขวามือ จะเป็นทิศทางที่มีผลกระทบต่ออารมณ์มองเห็นมากกว่าทิศทางลงหรือไปทางซ้ายมือ



NEGATIVE, DOWN,  
BACKWARDS, SLIPPING.



POSITIVE, UP,  
FORWARD, GAINING.

## 1.1. ลีลาผสมผสาน

### Metering

การออกแบบเครื่องหมายควรจะได้จำกัดปริมาณของโครงสร้าง กำหนดลีลา ความคมเส้น และบริเวณว่าง แต่ก็ต้องระมัดระวังความสับสนของเส้นและรูปทรงขาวจัดดำจัดนั้น

### วิธีการ

#### Methods

การสร้างสรรศิลป์ลักษณะมีเทคนิคและกระบวนการหลายอย่าง ในที่นี้จะได้จัดลำดับเสนอแนะตามความเหมาะสม เพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานที่มีประสิทธิภาพ

#### ขั้นเริ่มต้นร่างภาพ

##### Preliminary Sketch

ควรเริ่มต้นร่างภาพแสดงความคิดรวบยอดขนาดเล็กขึ้นก่อน ซึ่งอาจเป็นขนาดเล็กเพียง  $\frac{1}{2}$  -  $\frac{3}{4}$  ร่างภาพอย่างรวดเร็วและจำนวนมากๆ คิดร่วมไปกับการร่างภาพ ถ้าเป็นการทำงานในรูปบริษัทก็อาจจะปรึกษากับไดเรกเตอร์ แต่ต้องไม่ใช่ปรึกษากับลูกค้าในขั้นนี้

#### ขั้นกำหนดภาพร่างให้ชัดเจน

##### Refined Sketch

ขั้นนี้ควรร่างภาพให้ขนาดใหญ่ขึ้น ย้ำเฉพาะความคิดที่ดีที่สุดเพียง 2-3 อัน แสดงความคมชัดเจน แสดงรายละเอียดที่น่าสนใจ แสดงภาพร่างด้วยเครื่องมือเขียนแบบต่างๆ ทดสอบความเป็นไปได้ของสัญลักษณ์ ร่างภาพในขนาดที่เหมาะสมพอที่จะแสดงความซับซ้อนของเครื่องหมายได้

#### ขั้นภาพร่างสำหรับนำเสนอ

##### Presentation Sketch

ขั้นนี้เป็นการนำเสนอภาพร่างต่อลูกค้า แสดงความชัดเจน ใช้เครื่องมือร่างภาพ อาจจะมีการย่อให้เห็นขนาดที่แตกต่าง หรือเสนอด้วยสี ขนาดที่เหมาะสมควรจะเป็นขนาดประมาณ 1" ลูกค้าจะตัดสินใจอย่างไรก็อยู่ในขั้นนี้

#### ข้อเสนอแนะในการออกแบบ

### 1. การวิจัย

#### (Research)

รวบรวมภาพถ่าย ภาพสำเนา หุ่นจำลอง เพื่อสะสมข้อมูลทางสัญลักษณ์

ในรูปแบบต่าง ๆ ใช้การวิจัยค้นคว้าเพื่อยืนยันว่าความคิดของเราใหม่สดหรือไม่

## 2. กระดาษ

(Paper)

เลือกกระดาษพื้นภาพ (Down Board) ที่แข็งและผิวเรียบพอที่จะแสดงความคมชัดของภาพได้ แผ่นสีงาน (Overlay) ที่โปร่งแสง และไม่ขาดง่าย และแผ่นปก (Cover Sheet) ที่ไม่หนาไม่บาง สีเรียบง่าย

## 3. วัสดุอุปกรณ์

(Media)

ใช้ดินสอเบอร์ 2 หรือ 2.5 สำหรับแสดงความคิดหยาบ ๆ ใช้ปากกาเส้นเล็กบางสีดำสำหรับเสนอภาพร่างขั้นแสดงภาพร่างชัดเจน เขียนเส้นรอบนอก (Outline) และลงน้ำหนัก การลงน้ำหนักอย่างรวดเร็วอาจใช้ปากกาสักหลาดเส้นคมและใหญ่

## 4. ขนาด

(Size)

ภาพร่างขั้นเริ่มต้นควรมีขนาดเล็กตามที่เสนอแนะไว้ การเริ่มด้วยขนาดเล็ก รายละเอียดจะถูกจัดออกไป สามารถที่จะคาดเดาขนาดจริงที่จะใช้ สามารถกำหนดความคิดรวบยอดได้โดยไม่ติดกับรายละเอียดประกอบ ภาพร่างขนาดเล็กจะทำงานได้รวดเร็ว ความคิดหลวมๆพร้อมที่จะแสวงหาได้ในขั้นตอนนี้

## 5. ลอกภาพ

(Tracing)

การลอกภาพเป็นการช่วยประหยัดเวลาในการออกแบบสัญลักษณ์เป็นอย่างมาก ใช้โต๊ะแสง (Light-Table) หรือหน้าต่างกระจกเป็นที่ช่วยลอกภาพ การลอกภาพจากชั้นหนึ่งไปสู่อีกชั้นหนึ่งจะรวดเร็วและแน่นอนกว่าการร่างภาพขึ้นใหม่ และจะเป็นวิธีการที่ช่วยให้การค้นหาความคิดจำนวนมากรวดเร็วขึ้น การลอกภาพช่วยในการทำให้ภาพร่างแจ่มชัดขึ้น ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงง่ายและรวดเร็วขึ้นด้วย

## 6. ตัวเลือก

(Alternatives)

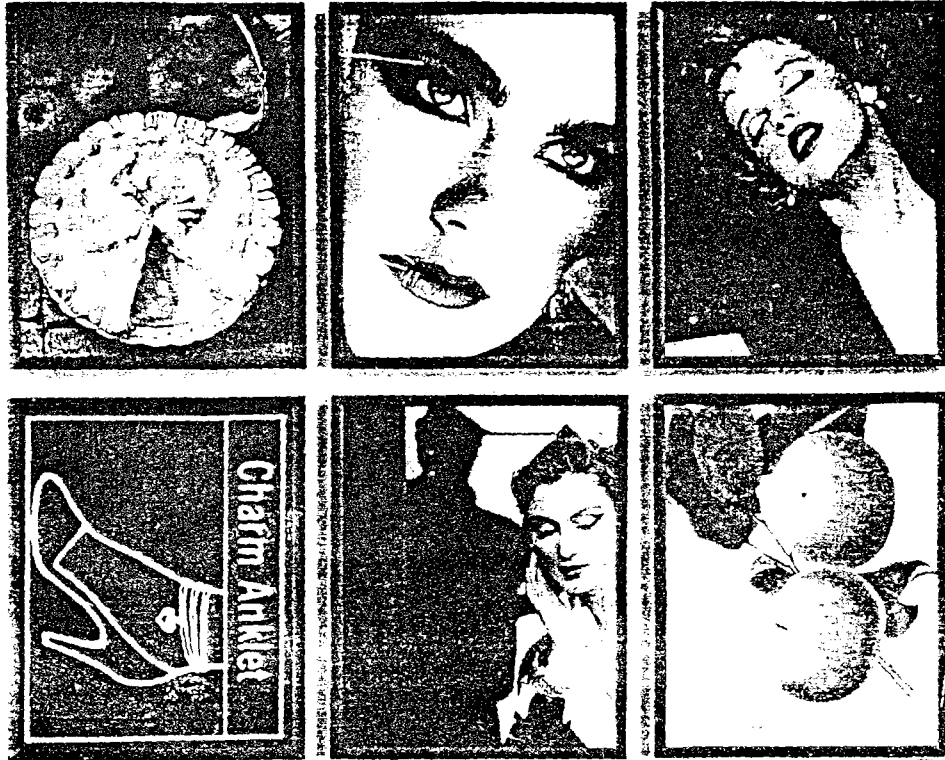
ภาพร่างสัญลักษณ์เป็นตัวเลือกในการแก้ปัญหา เป็นตัวสะท้อนว่านักออกแบบคิดอะไร เป็นการเปรียบเทียบความคิดหนึ่งกับอีกความคิดหนึ่ง นักออกแบบยิ่งอยุ่แบบมากเท่าไร โอกาสที่จะพัฒนาและพบทางออกที่สมบูรณ์ก็มีมากขึ้นเท่านั้น "The more you do the better your chances for development, and an effective solution."

## 7. การรวบรวมอย่างเป็นระบบ

(Organization)

จัดสรุปรวบรวมภาพร่างสัญลักษณ์ให้เป็นระบบ ใช้กระดาษที่มีขนาด

# เอกลักษณ์ IDENTITY



ทัศนเอกลักษณ์ (Visual Identity) เป็นสิ่งจำเป็นยิ่งสำหรับบริษัท สถาบัน องค์กร  
ของรัฐบาล ซึ่งการสร้างเอกลักษณ์ การสร้างเอกภาพ และการควบคุมให้อยู่ใน  
ขอบเขตสามารถที่จะสร้างให้เกิดขึ้นได้ ให้ทัศนคติในทางบวกที่เป็นปึกแผ่น กระตุ้น  
ให้พนักงาน ลูกค้า และประชาชนมองเห็นความเป็นระบบแบบแผน

การบูรณาการลักษณะเฉพาะ (เอกลักษณ์) ที่มองเห็นได้ มีประโยชน์  
อย่างยิ่งทั้งบริษัท ห้างร้านเล็กๆ หรือบริษัทใหญ่ที่มีคนงานระดับร้อยหรือพัน

ความคิดเกี่ยวกับการสร้างเอกลักษณ์ให้มองเห็นได้ มองย้อนกลับไปถึง  
อดีตนับแต่ช่างทอผ้า ช่างทอง ฯลฯ ในสหรัฐฯ นักออกแบบอาชีพได้พยายาม  
สร้างลักษณะเฉพาะ นับตั้งแต่ทศวรรษ 1920 แต่เด่นชัดขึ้นเมื่อหลังสงครามโลก  
ครั้งที่ 2

บริษัทยักษ์ใหญ่ได้แสดงบทบาทเอกลักษณ์เฉพาะตัวทางด้านสื่อสาร  
ที่มองเห็นได้ ในช่วง 1950 และ 1960 เช่น IBM, XEROX, MOBILE, RCA, BELL  
SYSTEM, WESTINGHOUSE และนับจากทศวรรษ 1970 จึงได้พบว่าความคิด

เกี่ยวกับการสร้างลักษณะเฉพาะตัว แม้กระจายลงไปถึงบริษัทห้างร้านเล็ก ๆ และได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการ และในทศวรรษนี้ องค์กรรัฐบาลของสหรัฐก็ยอมรับและนำมาใช้อย่างกว้างขวาง เช่น NASA, INTERNAL REVENUE

## 1. การวิจัย

### Research

ขั้นแรกของกระบวนการสร้างลักษณะเฉพาะตัวก็คือ การวิเคราะห์อย่างระมัดระวังในเอกลักษณ์ขององค์กรใดองค์กรหนึ่ง ควรเริ่มด้วยการรวบรวมตัวอย่างรวบรวมเครื่องหมายภาพต่าง ๆ ตรวจสอบ และแบ่งหมวดหมู่ สัมภาษณ์สอบถามทั้งภายในและภายนอก ศึกษาถึงสภาพการณ์แข่งขันและทำการประเมินผล แยกแยะตลาดเป้าหมาย (Target Markets) ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับองค์กรนั้น นำมาตีแผ่วิเคราะห์ให้กว้างที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

หลังจากนั้น สรุป รายงาน หรือเขียนเค้าโครงเสนอ (Proposal) แสดงเค้าโครงย่อ ๆ ของเอกลักษณ์ ขอบเขต งบประมาณ กระบวนการ การออกแบบ (Design Procedure) ในโครงการขนาดใหญ่ อาจต้องมีบริษัทรับงานวิจัยรับช่วงการวิจัยแต่ละโครงการนั้น การกล่าวถึงงานวิจัยทางด้านนี้ อาจกินเวลาตั้งแต่ไม่กี่ชั่วโมงจนถึงปี

การวิจัยควรเสนอผลอย่างเป็นรูปธรรม ไม่จำเป็นต้องเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนนัก ถ้าเป็นองค์กรนานาชาติ (Multi-National Organizations) การทำวิจัยในรูปทัศนวิจัยข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Visual Research) เป็นสิ่งจำเป็น

## 2. แกนเอกลักษณ์

### Core Identity

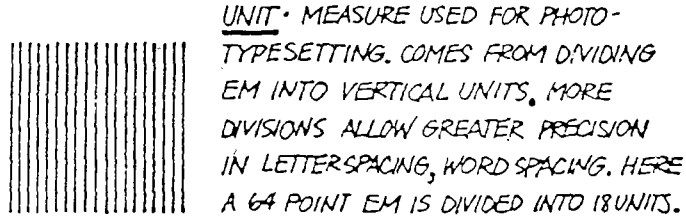
การวิจัยจะดูถึงความเข้าไปสู่วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ขององค์กร แกนเอกลักษณ์รวมถึงเครื่องหมาย (สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายภาษา) สี แบบแผนของตัวอักษร (Type System) ตราประทับ (Legal Seal) ลายเซ็น แกนเอกลักษณ์เป็นตัวแสดงให้เห็นถึงสภาพรวมทั้งหมด เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเด่นชัดสำหรับลูกค้า และเจตนาบั้นปลายก็คือเพื่อหวังผลทางการขาย แกนเอกลักษณ์เป็นรากฐานสำคัญสำหรับโครงการทัศนเอกลักษณ์

## 3. คุณประโยชน์

### Application

คุณประโยชน์ของแกนเอกลักษณ์เกี่ยวข้องกับการสร้างเอกภาพทัศนภาพพจน์ (Visual image) หรือสร้างขอบเขตครอบคลุมรัศมีของระบบธุรกิจให้กับองค์กรใดองค์กรหนึ่ง (Umbrella over the entire spectrum of an organization's business system.) ไม่ว่าจะเป็นการโฆษณา บรรจุภัณฑ์ ลายเซ็น ยานพาหนะ รายงานประจำปี งานโฆษณา เครื่องแบบ รวมทั้งตัวอาคาร คุณประโยชน์เหล่านี้ย่อมเกิดจากการออกแบบภายในสติของตน และเป็นจุดเริ่มต้นที่เป็นรูปธรรมสำหรับงานทุกด้าน

เอ็ม (Em) ตารางของขนาดตัวอักษร 48 พอยท์เอ็ม (Point Em) ก็คือ 48 ตารางพอยท์



### ช่องไฟตัวอักษร

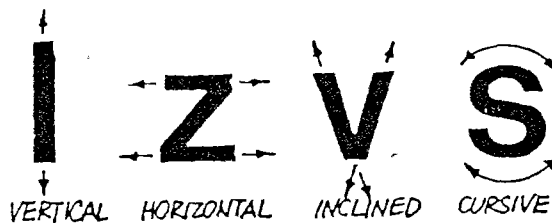
Letterspacing

ช่องไฟของตัวอักษรเข้าไปเกี่ยวข้องกับผลรวมของช่องไฟหรือบริเวณว่าง (Space) ระหว่างตัวอักษรแต่ละตัว และลักษณะของวรรคตอน ความสำคัญสุดยอดก็คือความสม่ำเสมอของช่องไฟตัวอักษร ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปและพื้นรูปทรงของตัวอักษรแต่ละชนิดมีคุณภาพเด่นชัดแตกต่างกัน ตัวอักษรย่อมมีความเหมาะสมกลมกลืนได้กับตัวอื่น ๆ เหมือนกับที่ตัวอักษรสามารถผสมกลมกลืนได้มากมายในพจนานุกรม

### แนวเส้น

Stroke

ตัวอักษร (ภาษาอังกฤษ) ประกอบขึ้นด้วยแนวเส้น 4 แนว การรวมตัวต้องพิจารณาถึงช่องไฟอย่างเป็นเหตุเป็นผล มีความสม่ำเสมอ และให้ความรู้สึกถูกต้องต่อการรับรู้ ความคิดหลักก็คือ เป็นการคงไว้ซึ่งปริมาณ (รูปและพื้น) ในการมองเห็นอย่างริ้นตาระหว่างตัวอักษร ตัวอักษรแต่ละตัวควรจะถูกพันต่อเนื่องไปกับตัวอักษรถัดไป



### ปริมาตรทางสายตา

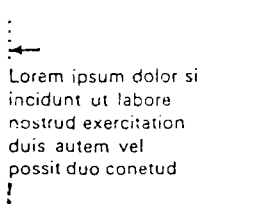
Optical Volume

พยายามจัดช่องไฟของตัวอักษร... โดยคำนึงถึงปริมาตรที่มีคุณภาพ คิดถึงการหนาหรือหายในปริมาตรที่สมดุลกันโดยประมาณในระหว่างตัวอักษร

## แบบการจัดตัวอักษร

### Type Composition

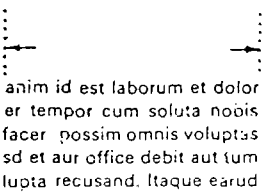
ในการจัดตัวอักษรสำหรับเนื้อความและหัวเรื่องนั้นสามารถจัดวางได้ในหลายรูปแบบ ทางเลือกตามตัวอย่างย่อมเป็นเครื่องมืออันสำคัญสำหรับนักออกแบบ ปัจจุบันใช้คอมพิวเตอร์จัดวางทั้งหมด แต่ก็เพิ่มเติมเปลี่ยนแปลงได้ด้วยการใช้มือจัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งหัวเรื่อง การเลือกรูปแบบการจัดตัวอักษรควรคำนึงถึงการรับรู้ของกลุ่มผู้อ่านด้วย หนังสือทั่วไปไม่ควรจัดรูปแบบเหมือนกับหนังสือบทกวีหรือหัวเรื่อง หน้าแรกของหนังสือย่อมต่างกัน งานเพียงไม่กี่อย่างที่ใชการจัดแบบซ้ายขวาต่างกัน (Asymmetric Setting) แบบแสดงรูปร่าง (Shaped Setting) หรือแบบรูปธรรม (Concrete Setting) ทางเลือกเหล่านี้เป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับการกำหนดแบบตัวอักษรที่ไม่ยุ่งยาก



### แบบชิดซ้าย

#### Flush Left

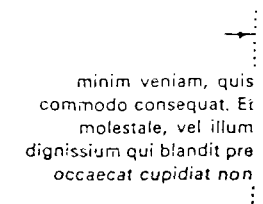
แบบชิดซ้ายจะปล่อยให้ทางขวามือเว้นว่างเป็นอิสระ ให้ความรู้สึกการลื่นไหลของคำเป็นธรรมชาติ เป็นที่นิยมของนักออกแบบกราฟิก การขีดแนวด้านซ้ายมือเป็นวิธีการของพิมพ์ดีดโดยทั่วไป



### แบบปรับซ้ายขวาตรง

#### Justified

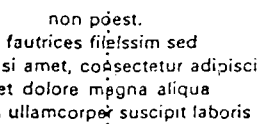
เป็นแบบที่ปรับตัวอักษรให้ได้แนวตรงทั้งซ้ายขวา นิยมใช้พิมพ์ในหนังสือและนิตยสารโดยทั่วไป ไม่ดีตรงที่คำบางคำถูกตัดขาดทำให้ยากต่อการอ่าน



### แบบชิดขวา

#### Flush Right

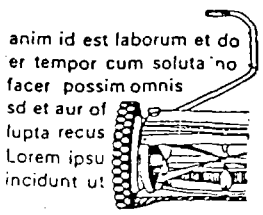
แบบชิดขวาจะปล่อยให้ทางซ้ายมือเว้นว่างเป็นอิสระ ให้ความรู้สึกอ่อนแอทางซ้ายมือ เหมาะสมกับข้อมูลสั้น ๆ เช่น คำโฆษณา (Ad Copy) ระบบธุรกิจ (Business Systems) หัวเรื่อง (Headlines) ให้ความสมบูรณ์ของคำและช่องไฟดี



### แบบศูนย์กลาง

#### Centered

เป็นการจัดแบบดุลยภาพ ทั้งขอบซ้ายและขวาเว้นว่าง ช่องไฟระหว่างคำดี แต่ละบรรทัดควรมีความสั้นยาวแตกต่างกัน เพื่อสร้างรูปร่างที่น่าสนใจ นิยมใช้กับคำโฆษณาสั้น ๆ ในระบบธุรกิจ บัตรเชิญ ประกาศ ให้ความรู้สึกเป็นแบบแผน



### แบบรอบขอบภาพ

#### Contour

การจัดตัวอักษรแบบรอบขอบภาพเป็นการจัดวางตัวอักษรให้สัมพันธ์กับรูปร่างของสัญลักษณ์ภาพถ่ายเฉพาะรูปร่าง (Silhouette) หรือภาพประกอบ ให้ความรู้สึกสบาย ตื่นเต้น

## แบบล้อมรอบ

### Run Around

ตัวอักษรที่จัดล้อมรอบรูปภาพซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นภาพสี่เหลี่ยม ความยาวของคอลัมน์แต่ละตอนแตกต่างกันออกไป ปกติจะใช้กับหนังสือ นิตยสาร รายงานประจำปี ส่วนมากเป็นคำบรรยายภาพ

luptat plenior effici  
sed mult etiam ma  
expetend quam no  
tamet eum locum s  
sic amicitiaand neg posse a lupt  
metus plena sit, ratioidipsa mon



## แบบอตุลภาค

### Asymmetric

มีสภาพเว้าแหว่งทั้งซ้ายและขวา เป็นแบบหรือการจัดที่คาดเดาไม่ได้ ดึงความสนใจในการมองเห็นได้ดี อ่านค่อนข้างยาก นิยมใช้สำหรับข้อเขียนสั้น ๆ เหมาะสำหรับงานธุรกิจ หัวเรื่อง โปสเตอร์

memorite tum etia ergat.  
conscient to factor  
est neque nonor imper  
Improb pary min  
amittitiao non modo

## แบบแสดงรูปร่าง

### Shaped

การจัดตัวอักษรแบบนี้สัมพันธ์กับทฤษฎีเกสโตลท์ในเรื่องของความสืบเนื่อง (Continuation) สายตาจะมองสืบเนื่องไปตามแนวโค้งหรือแนวเส้นฐานในลักษณะต่าง ๆ ให้ความรู้สึกในการแสดงออกได้ดี ใช้กับข้อความสั้น ๆ ในงานธุรกิจ โปสเตอร์ เป็นแบบการจัดที่หาได้ไม่ค่อยได้

exercit no trud sei ung luptam par  
disce ere cum odia solitud  
in vid sunt eti am despica

## แบบรูปธรรม

### Concrete

เป็นการจัดตัวอักษรให้เกิดรูปร่างของวัตถุ หรือรูปร่างอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้น เช่น รูปร่างเรขาคณิตหรือนามธรรม ซึ่งสอดคล้องกับคำที่บรรยาย บางครั้งก็เรียกสารอักษร (Calligramines) เริ่มปรากฏขึ้นมาโดยกวีรูปธรรมชาวฝรั่งเศสคือ อพอลลิแนร์ (Apollinaire) คาร์โรลล์ (Lewis Carroll) คัมมิงส์ (E.E. Cummings) เป็นการช่วยกระตุ้นความหมายของภาษาให้มีศักยภาพกว้างขึ้น

uas acce potest fie  
ruda. Et tan en in busd  
lar religuard cupiditat, q  
it coercend magist an  
tiam, aequitated ifd  
sit duo sonetu  
but tun  
9

## แบบแนวตั้ง

### Vertical Type

T  
Y  
P  
E  
↓

T  
Y  
P  
E  
↓

T  
Y  
P  
E  
↓

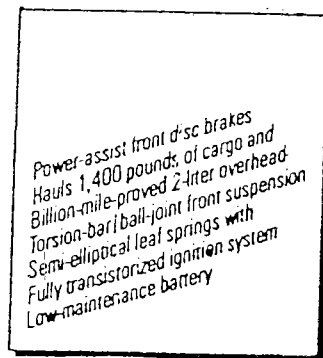
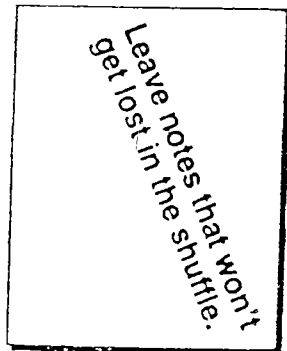
แถวตั้ง	ล่างขึ้นบน	สันหนังสือ
Vertical Stack	Bottom to Top	Bookspine
อ่านยาก ไม่ควร	ใช้สำหรับป้าย	อ่านง่าย
ใช้คำยาว	ทิศทางบวก	ทิศทางลบ

การจัดตัวอักษรตามแนวตั้งนี้นิยมใช้กับหัวเรื่อง สันปกหนังสือ ปกหนังสือ และป้าย บ่อยครั้งที่พบการนำไปใช้อย่างผิดพลาด ต้องระวังในการใช้คำยาว ๆ จะเกิดความสับสน ตำราดูเหมือนจะไม่เหมาะสม

### แบบเอียง

#### Inclined Type

เป็นการจัดวางตัวอักษรอีกทางเลือกหนึ่งโดยจัดเอียงหมุนเปลี่ยนไปตามมุมที่ต้องการ มีส่วนดึงดูดความสนใจต่อประชากรเป้าหมายได้พอสมควร ผู้ออกแบบสามารถที่จะดึงดูดความสนใจด้วยการสื่อสารหัวเรื่อง โดยการจัดเอียงให้หันเหไปจากแนวตั้งหรือแนวนอน ตัวอักษรเอียงช่วยกระตุ้นความรู้สึกสร้างสรรค์หรือก้าวหน้าได้ การเอียงลาดขึ้นทางขวามือจะให้ความรู้สึกสะดวกสบายกว่าเอียงลง ไม่เหมาะกับการพิมพ์ในส่วนเนื้อหาของหนังสือทั้งเล่ม



### ลักษณะเฉพาะของตัวอักษร

#### Identification

ตัวอักษรได้รับการกำหนดชื่อเฉพาะ โดยทั่วไปแล้วจะพิจารณาตามบุคลิกของตัวอักษรแบบต่าง ๆ ซึ่งมีแบบตัวอักษรอยู่มากมาย อาจพิจารณาบุคลิกต่าง ๆ ได้ดังนี้

**รูปร่าง (Shape)** การกำหนดชื่อแบบตัวอักษรบางแบบมาจากชื่อของนักออกแบบบางแบบมาจากบุคลิกของตัวอักษร หรือบางแบบอาจจะมาจากจุดประสงค์ในการออกแบบก็ได้

**ขนาด (Size)** ขนาดของตัวอักษรจะวัดตามแนวตั้ง โดยวัดเป็นพอยท์ (Points) ตัวภาษาอังกฤษจะวัดตัวใหญ่ (Cap Letters) เป็นหลัก

น้ำหนัก (Weight): ความกว้างของเส้นตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดรูปแบบของตัวอักษร คำที่ใช้คือ บาง (Light) กลาง (Medium) หนา (Bold) และหนามาก (Extra Bold) โดยพิจารณาตามความแคบกว้างของสีดำหรือความทึบ (Density) ความกว้าง (Width) เป็นการวัดความกว้างของตัวอักษรตามแนวราบ คำที่ใช้เรียกคือ ผอม (Condensed) ปกติ (Normal) กว้าง (Expanded) โดยพิจารณาจากขอบไปสู่กว้าง

แนวลาด (Slope) เป็นการพิจารณามุมของตัวอักษรเพื่อบอกบุคลิก คำที่ใช้คือ ธรรมดา (Vertical) ตัวเอียง (Italic หรือ Inclined)

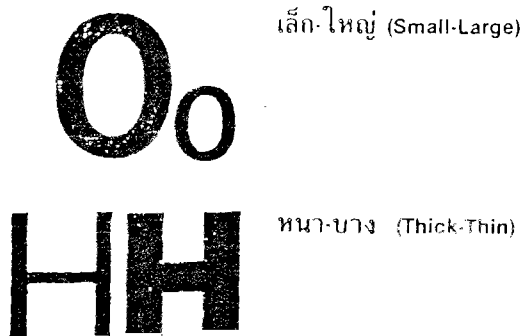
## ความคิดพื้นฐาน

### Fundamental Concept

ความคิดรวบยอดพื้นฐานสำหรับการแก้ปัญหการจัดตัวอักษร จำเป็นต้องคำนึงถึงปัญหาความขัดแย้งกัน (Contrast) ของตัวอักษร ต้องเปรียบเทียบผลการมองเห็นที่ขัดแย้งกันของประชากรเป้าหมาย สภาพตัดกันหรือขัดแย้งกันเป็นตัวแสดงผล ในอันที่จะช่วยให้การออกแบบเสนอความคิดที่ชัดเจนขึ้น ความขัดแย้งคือพลังอันเร้าใจทางการเห็น (Force of Visual Intensity) และช่วยทำให้กระบวนการสื่อสารถ่ายทอดขึ้นด้วย

เมื่อเลือกแบบตัวอักษรที่เหมาะสมกับการดึงความรู้สึกนึกคิดของผู้ดูแล้ว จะต้องระมัดระวังในการจำกัดทางเลือกของเราด้วย บางครั้งตัวอักษรเพียงแบบเดียวและขนาดเดียว ก็เพียงพอต่อการแก้ปัญหาให้ได้ผลดี แบบตัวอักษรมากกว่าสองแบบอาจจะขัดแย้งกันมากเกินไปจนเหมือนกับเป็นการกวนน้ำห่านก็ได้ (แบบตัวอักษรอาจจะมีมากมาย แต่ไม่จำเป็นที่จะต้องเลือกใช้มากแบบใด เลือกจำนวนจำกัดเฉพาะที่เหมาะสมกับการสื่อสาร-ผู้แปล) ผู้ดูควรจะรับรู้ภาพการตัดกันของตัวอักษร (รวมทั้งภาพ) อย่างจับปล้น ไม่ใช่สภาพเช่นนั้น ลือนหายไปเพราะความสับสน "สภาพเกินพอดีย่อมให้ผลกระทบที่ดี" (Exaggeration is effective)

### ภาพตัดกันของตัวอักษร





แข็ง-นุ่ม (Hard-Soft)



แคบ-กว้าง (Narrow-Wide)



ตั้ง-เอียง (Vertical-Inclined)



ตัน-โปร่ง (Solid-Outline)



เรียบ-ฉีกขาด (Solid-Fragmented)

ในการออกแบบจัดวางตัวอักษร อาจพิจารณาสภาพตัดขัดแย้งกันของตัวอักษรแบบใดแบบหนึ่งที่มีสัมพันธ์กับเป้าหมาย แต่ถ้าใช้รูปแบบต่างๆ ผสมกัน จะพบปัญหาต่างๆ ตามมา นักออกแบบจะต้องพิจารณาความสับสนให้ดี ควรเริ่มด้วยสภาพตัดกันเพียงคู่เดียวก่อน ก็สามารถค้นหาทางออกที่มีประสิทธิภาพได้อย่างดี

### เข้าใจง่าย

Readability

ความเข้าใจง่ายในสื่อสารกินความถึงการจัดตัวอักษรแบบต่างๆ เกี่ยวข้องกับการออกแบบสภาพส่วนรวมที่มองเห็นได้ เป็นความง่ายบนการผสมแบบตัวอักษร สัญลักษณ์ ภาพถ่าย และภาพประกอบเข้าด้วยกัน (รวมความซับซ้อนให้เข้าใจง่าย)

### อ่านง่าย

Legibility

เป็นการเกี่ยวข้องกับการออกแบบหรือเลือกแบบตัวอักษร เลือกลักษณะของตัวอักษรที่แสดงบุคลิกเฉพาะตัว ให้สามารถอ่านได้รวดเร็ว การทดสอบอาจทำได้โดยการให้อ่านตัวอักษรแต่ละบุคลิก แล้วเปรียบเทียบเวลาของการ

อ่านดู ตัวหนังสือที่อ่านง่ายควรเกี่ยวข้องกับงานออกแบบลักษณะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นป้าย บรรจุภัณฑ์ เครื่องหมายภาษา หรือกราฟิกบนยานพาหนะ (Vehicle Graphics)

## แบบตัวอักษร

### Typographic

ตัวอักษรที่นิยมใช้สำหรับเนื้อความในภาษาอังกฤษคือ 9, 10, 11, 12 พอยท์ ใช้ตัว 11, 12 พอยท์เมื่อเป็นตัวอักษรที่ต่ำเล็ก (ตัวพิมพ์เล็ก) ตัวแบบ Century ใช้ตัว 9, 10 พอยท์สำหรับตัวสูงใหญ่ เช่น ตัวแบบ Helvetica (ภาษาไทย นิยมใช้ด้วยขนาด 12, 14, 16 พอยท์สำหรับเนื้อความโดยทั่วไป-ผู้แปล)

ตัวอักษรขนาด 9, 10, 11, 12 พอยท์ ความกว้างของคอลัมน์ควรอยู่ระหว่าง 18-24 โฟกา (ระหว่าง 10-12 คำต่อบรรทัด) เป็นสภาพที่อ่านง่ายที่สุด การจัดตัวอักษรต้องระวังปัญหาช่องว่างระหว่างบรรทัด (ความแน่น) ตัวอักษรทุกแบบจำเป็นต้องมีช่องว่างระหว่างบรรทัด ตามปกติแล้วช่องว่างระหว่างบรรทัดแตกต่างกันตั้งแต่ 1-4 พอยท์ ตัวหนักจำเป็นต้องใช้ช่องว่างระหว่างบรรทัดที่ห่างขึ้น หรือบรรทัดที่ยาวก็จำเป็นต้องใช้ช่องว่างที่ห่างขึ้นเช่นกัน

ตัวอักษรแบบหน้าหนักปานกลางเหมาะกับการใช้เป็นเนื้อความมากกว่าตัวบางหรือหนา การเน้นในเนื้อความอาจจะใช้ตัวเอนแทนตัวหนา แต่ก็อาจจะใช้ตัวหนาเพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกเหนียวอ่อนทางสายตา

ตัวภาษาอังกฤษที่มีเส้นยื่น (Serif) จะให้ความรู้สึกที่อ่านง่ายกว่าตัวอักษรที่ไม่มีเส้นยื่นเล็กน้อย

การจัดตัวอักษรแบบไม่ปรับขอบตรง (Unjustified) มีจุดเด่นกว่าแบบปรับตรงในบางด้าน เช่น แก่คำผิดง่าย ให้การพักผ่อนในการอ่านไม่รู้สึกว่ายืดจริงจังเกินไป

ตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวใหญ่ทั้งหมด จะลดความเร็วในการอ่านให้ช้าลงประมาณ 15%

การย่อหน้าควรให้มองเห็นได้ชัดเจน (ไม่น้อยกว่า 1 เอ็ม) ไม่เช่นนั้นแล้วขอบ (Margins) จะให้ความรู้สึกโค้ง นอกจากระบบการย่อหน้าแล้วอาจจะใช้การเว้นห่างระหว่างบรรทัดแทนก็ได้

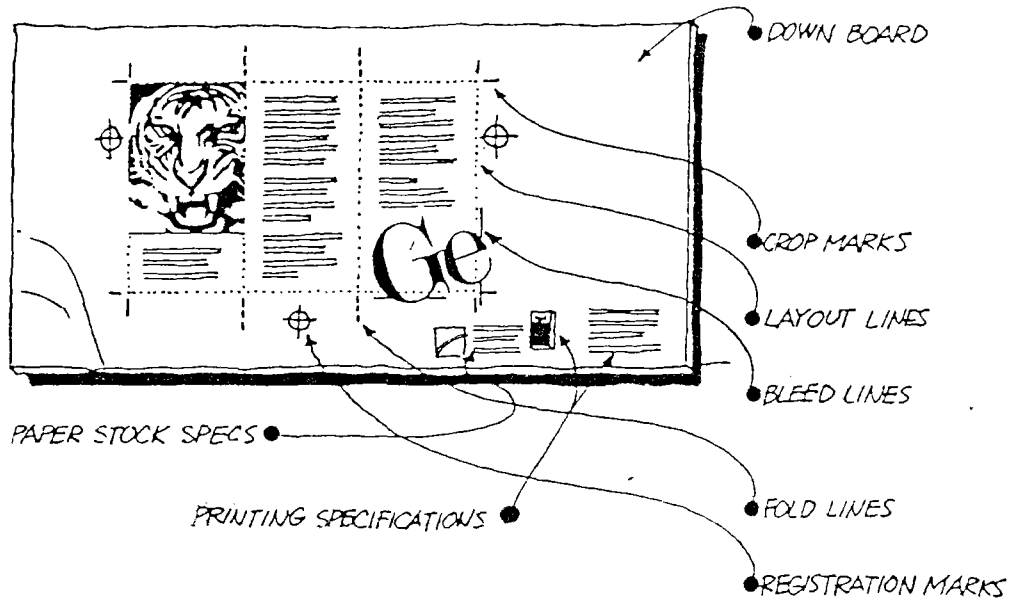
ควรพิจารณาจัดคำสั้น ๆ ที่ห้อยท้ายบรรทัดสุดท้ายของแต่ละย่อหน้า (Widows) ซึ่งอาจจะดูไม่สวยงาม หรืออาจจะใช้ขยายข้อความลงไปก็ได้ (หนังสือชุดธรรมชาติของ Time-Life ที่แปลเป็นภาษาไทย มีข้อตกลงร่วมกันในฐานะบรรณาธิการว่า บรรทัดสุดท้ายไม่ควรสั้นกว่า 3 นิ้ว-ผู้แปล)

หัวเรื่อง (Headlines) ในภาษาอังกฤษใช้ตัวอักษรใหญ่และเล็กตามปกติจะอ่านง่ายกว่าการใช้เฉพาะตัวใหญ่หรือตัวเล็ก ถ้ายาวเกินไปก็อาจจะตัดให้สั้นและอ่านได้ความ

## แบบตัวอักษรสำหรับโทรทัศน์และป้าย

### Television and Outdoor Typography

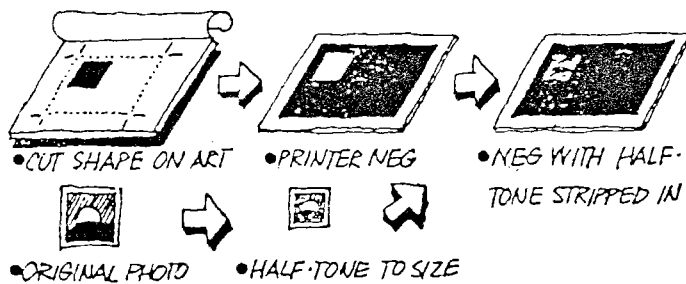
System ส่วนภาพสไลด์สีและเนกาทีฟสี (Color Negative) จะแยกสีด้วย Scan System



### หน้าต่าง

#### Window

การกำหนดภาพลงบนอาร์ตเวิร์ค นักออกแบบต้องกำหนดขนาดและตำแหน่งของภาพให้ชัดเจน ซึ่งอาจจะใช้วิธีเจาะหรือระบายสีดำลงบนตำแหน่งและขนาดของภาพ (Windows) ตามที่กำหนดไว้ ส่วนการถ่ายภาพ Half Tone และแยกสีเป็นเรื่องของการถ่ายและทำแม่พิมพ์

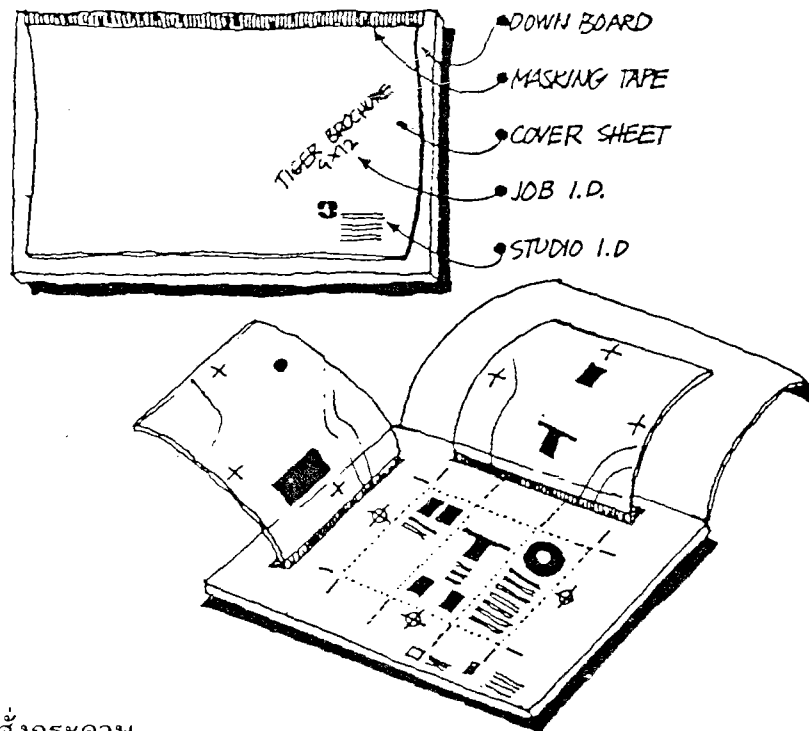


### แผ่นโอเวอร์เลย์

#### Overlay

แผ่นโอเวอร์เลย์ใช้กระดาษโปร่งใสหรือโปร่งแสง สำหรับวางทาบลงบนอาร์ตเวิร์คหรือเลย์เอาต์ ติดด้านหนึ่งลงบนกระดาษพื้น ใช้สำหรับการกำหนดรายละเอียดและสี ถ้าพิมพ์หลายสีก็อาจจะใช้กระดาษโอเวอร์เลย์ตามจำนวนสี เพื่อแยกกำหนดสี (ระบายแต่ละสีลงบนแต่ละแผ่น-ปากกาสีหลากหลาย) ให้เห็นได้ชัดเจน

## COVER SHEET



## คำสั่งกระดาษ

### Paper Stock Specification

คำสั่งกระดาษจะเขียนไว้ที่มุมขวามือด้านล่าง (วางไว้หน้า "คำสั่งพิมพ์") บนกระดาษพื้น (Down Board) นิยมเขียนรายละเอียดเหล่านี้ บริษัทที่ผลิตกระดาษ ชนิดของกระดาษ น้ำหนักกระดาษ สีกระดาษ ชนิดผิวหน้ากระดาษ (Finish)

### ตัวอย่าง

Strathmore Fonda Cover

100 # Briar Brown

Linen Finish

## คำสั่งพิมพ์

### Printing Specification

คำสั่งพิมพ์จะเขียนบนกระดาษพื้นถัดไปจาก "คำสั่งกระดาษ" พร้อมทั้ง

### ตัวอย่างสี

### ตัวอย่าง

Job Identity	—	Tiger Brochure
Unfolded Size	—	9" x 12"
Colors/Sides	—	2C - 2S Red + Black
Binding	—	2 Folds as Shown
Camera Call Out	—	Shoot at 100%

### เครื่องหมายกรอบ

#### Crop Mark

เครื่องหมายกรอบจะใช้หมึกดำขีดกำหนดไว้ เพื่อแสดงขอบสำเร็จของงานพิมพ์ ใช้เส้นขีดแสดงนอกมุมกรอบพื้นที่พิมพ์

#### เส้นกรอบพื้นที่พิมพ์

#### Layout Line

เส้นกรอบพื้นที่พิมพ์ใช้เส้นสีน้ำเงินขีดแสดงบริเวณพื้นที่พิมพ์ทั้งหมด อาจจะแสดงเส้นกรอบด้วยเส้นประหรือเส้นตรงธรรมดา

#### เส้นตัดตก

#### Bleed Line

เส้นตัดตกจะใช้เส้นสีแดง แสดงขอบเขตที่ภาพตัดตกควรจะเลยไปถึง ห่างจากเส้นกรอบพื้นที่พิมพ์ประมาณ  $\frac{1}{8}$ "

#### เส้นพับ

#### Fold Line

เส้นพับจะใช้เส้นประขีดยาวสีดำเป็นเส้นแสดง เป็นเส้นที่บอกให้ทราบถึงว่า ส่วนไหนเป็นส่วนพับกระดาษ

### เครื่องหมายจุดกำหนด

#### Registration Mark

ส่วนสำคัญของเครื่องหมายจุดกำหนดคือเครื่องหมายกากบาทตรงกลางวงกลม เพื่อแสดงที่หมายว่า แผ่นโอเวอร์เลย์ที่มีเครื่องหมายเช่นเดียวกันนี้ จะวางเครื่องหมายให้ตรงกัน เพื่อให้ได้คำสั่งที่ไม่คลาดเคลื่อน

หน่วยกำหนดคือมาตรฐานหรือหน่วยการวัด หรือขนาดของหน่วยในการวัด ซึ่งแสดงสัดส่วนขององค์ประกอบที่ได้กำหนดเอาไว้ เป็นหน่วยหลายๆ หน่วยซ้ำ ๆ กันของบริเวณว่างหรือมวล (Mass)

## ระบบ System

ระบบในที่นี้คือความสัมพันธ์ กลุ่มที่รวมตัวกันทั้งหมดเป็นหน่วยเอกภาพ หน่วยเอกภาพที่ประกอบขึ้นด้วยส่วนย่อย สัญลักษณ์ หรือโครง (Classifying, Symbolizing, or Schematizing) เป็นระบบแบบแผนอันเกิดจากการจัดให้เกิดขึ้น

## ทำไมต้องเป็นระบบตารางพื้นที่

มีหลายวิถีทางที่จะแก้ปัญหาในการออกแบบ ไม่มีวิธีการใดที่ตอบได้ว่าดีที่สุด อย่างน้อยที่สุดนักออกแบบกราฟิกควรจะต้องรู้การใช้ระบบตารางพื้นที่ และฝึกปฏิบัติ แม้ระบบตารางพื้นที่จะไม่ช่วยให้แก้ปัญหาทุกอย่างได้ แต่บ่อยครั้งก็จะช่วยให้การเข้าไปสู่ปัญหาเป็นไปอย่างมีเหตุผล

ข้อมูลจากเกสต่อลท์เปิดเผยว่า คนเรามีแนวโน้มที่จะชื่นชอบการมองเห็นและข้อมูลที่เป็นระบบ (Organized visual and verbal information) ระบบตารางพื้นที่จะช่วยให้นักออกแบบสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ดู ช่วยให้เกิดการจัดกลุ่ม ความสมดุล ความคล้ายกัน และความต่อเนื่อง เป็นการลดความสับสนคลุมเครือ

ระบบตารางพื้นที่ มีประโยชน์ในอันที่จะทำให้เกิดความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเอกภาพ เช่น สิ่งพิมพ์เสนอสินค้า (Catalog, Brochure) ระบบตารางพื้นที่จะช่วยจัดให้สินค้านับร้อยหรือพันชนิด ที่แตกต่างกัน จัดรวมไว้ในเล่มอย่างเป็นเอกภาพกลมกลืนกัน ไม่ว่าจะเห็นเป็นภาพแต่ละหน้าหรือความสัมพันธ์ของทุกหน้า

รากฐานการออกแบบจาก Bauhaus และ De Stijl ได้ส่งผลมาสู่การออกแบบในระบบตารางพื้นที่เป็นอย่างมาก หรือระบบอาคารของญี่ปุ่นก็เป็นพื้นฐานของระบบตารางพื้นที่ด้วยเช่นกัน

ระบบตารางพื้นที่เหมาะในการนำไปใช้กับสิ่งพิมพ์เฉพาะอย่าง สิ่งพิมพ์ที่ประกอบไว้ด้วยส่วนประกอบ (Visual Material) หลาย ๆ ลักษณะ เช่น ภาพถ่าย ภาพประกอบ ข้อความ หัวเรื่อง ซึ่งส่วนประกอบเหล่านี้จะต้องนำมาจัดรวมให้สัมพันธ์กันอย่างเป็นเอกภาพ ปัญหาเหล่านี้ ระบบตารางพื้นที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานออกแบบกราฟิกที่นิยมใช้ระบบตารางพื้นที่ก็เช่น งานโฆษณา รายงานประจำปี นิตยสาร หนังสือ แผ่นพับ โปสเตอร์ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ฯลฯ

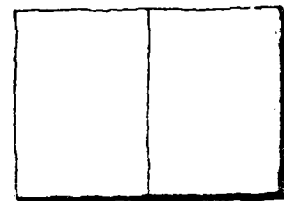
ระบบตารางพื้นที่ยังช่วยจัดระบบข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย ไม่ว่าจะ เป็นรายการต่าง ๆ ตาราง แผนภูมิ ข้อมูล บัญชี

ระบบตารางพื้นที่มีได้นำไปสู่ความน่าเบื่อเหมือนที่บางคนกล่าวถึง ถ้าตารางพื้นที่ได้รับการกำหนดอย่างมีเหตุผล และทัศนปัจจัย (Visual Elements) มีสภาพเร้าใจชวนให้ตื่นเต้น ระบบตารางพื้นที่จะนำมาซึ่งคุณภาพอันดียิ่ง ตารางพื้นที่จะกำหนดบริเวณว่างที่จะจัดวางสิ่งต่าง ๆ ลง และเป็นไปอย่างเป็นระบบ ผู้ดูจะรู้สึกสะดวกสบายกับการรับรู้ตามแนวทางของเกสโตลท์ การออกแบบจะรวดเร็วและรวดเร็วขึ้น การร่างภาพก็กระทำได้อย่างรวดเร็วด้วยระบบตารางพื้นที่ บริเวณว่าง กรอบ (margin) ขนาดตัวอักษร ช่องไฟระหว่างบรรทัดตัวอักษร ความกว้างของคอลัมน์ ตำแหน่งเลขหน้า ก็สามารถกำหนดไว้อย่างเป็นเหตุเป็นผล ในระบบตารางพื้นที่

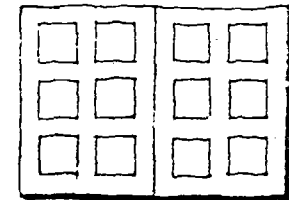
### ตารางพื้นที่คืออะไร

ระบบตารางพื้นที่คือโครงสร้างภายใต้พื้นภาพในอันที่จะผสมผสานส่วนประกอบต่าง ๆ ให้ปรากฏเป็นพื้นภาพเดียวกัน เป็นวิธีการออกแบบที่มีระบบประหยัดเวลาและช่วยสร้างให้เกิดการต่อเนื่องอย่างเป็นเอกภาพทั้งหมด

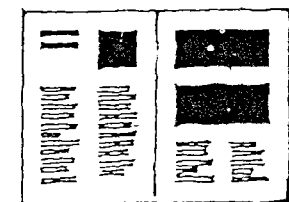
กำหนดขนาดพื้นภาพที่ต้องการ (ถ้าเป็นหนังสือก็พิจารณาหน้าซ้าย-ขวาร่วมกัน) วิเคราะห์ข้อมูลที่จะนำมารวมไว้บนพื้นภาพ เช่น ภาพถ่าย หัวเรื่อง คำบรรยายภาพ ฯลฯ



ออกแบบตารางพื้นที่ (ทั้งสองหน้า) จากตัวอย่างนี้ เป็นตารางพื้นที่ 6 หน่วย ซึ่งจะช่วยให้ตัดสินใจเกี่ยวกับกรอบ (Margin) ช่องกลาง (Gutter) ช่องไฟตาราง (Alley) ฯลฯ นี่คือการสร้างสำหรับการกำหนดพื้นภาพ



ท้ายที่สุด กำหนดส่วนประกอบต่าง ๆ ลงบนตารางพื้นที่ สำหรับหัวเรื่อง เนื้อความ ภาพ ฯลฯ ตารางพื้นที่จะช่วยทำให้เกิดความชัดเจน ความสัมพันธ์ การแยกข้อมูลภาพ และข้อมูลภาษาออกจากกัน



### ความหมายในระบบตารางพื้นที่

กรอบ (Margin) คือบริเวณว่างนอกขอบเขตเนื้อหา ขอบแต่ละด้าน อาจจะมี ความกว้างแตกต่างกัน ขอบมีสภาพเป็นกรอบของพื้นภาพ ซึ่งเป็นพื้นของเนื้อหาและช่วยให้การมองเห็นเด่นชัดขึ้น

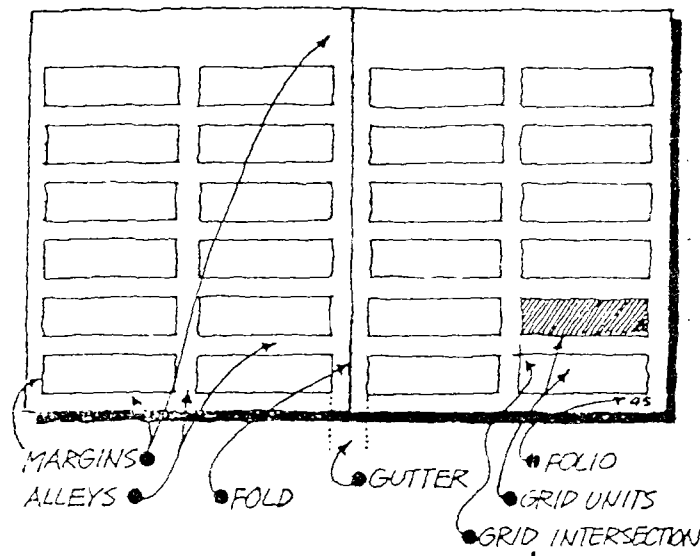
ช่องกลาง (Gutter) ถ้าพิจารณาจากหน้าหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ซ้าย-ขวา ช่องกลางก็คือ "ขอบด้านใน" บริเวณว่างของขอบแต่ละด้าน เป็นบริเวณว่างหรือช่องไฟที่เตรียมไว้สำหรับการเข้าเล่มและแยกหน้าซ้าย-ขวา ออกจากกัน

ช่องไฟตาราง (Alley) คือบริเวณว่างตามแนวนอนหรือแนวตั้งระหว่างหน่วยตาราง กำหนดเป็นช่องไฟที่ช่วยแบ่งแยกหัวเรื่อง เนื้อหา ภาพ และภาพประกอบ

หน่วยตาราง (Grid Units) คือกลุ่มหรือชุดของตารางที่จะช่วยกำหนดขนาดและสัดส่วนของภาพ ความกว้างของเนื้อหา และสลับบนพื้นภาพ

มุมตาราง (Grid Intersection) คือตำแหน่งที่เส้นตั้งและเส้นนอนของตารางพบกัน มุมตารางจะช่วยควบคุมตำแหน่งของตัวอักษรเนื้อหา ภาพ ภาพประกอบ มีสภาพเหมือนเป็นจุดแนวการจัดวางส่วนประกอบต่างๆ บนพื้นภาพ

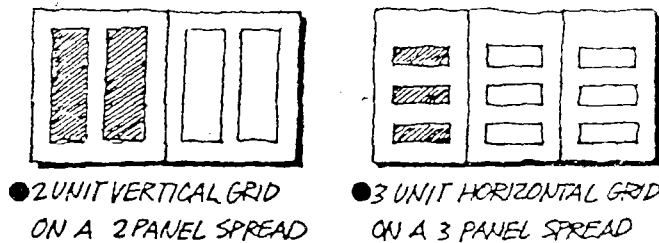
ข้อมูลหน้า (Folio) คือเลขหน้าและบางครั้งก็อาจจะประกอบไปด้วยข้อมูลสั้นๆ เช่น ปีที่ ฉบับที่ วันที่ ซึ่งนิยมเขียนไว้บริเวณใดบริเวณหนึ่งบนกรอบเส้นพับ (Fold) คือเส้นที่แสดงรอยเข้าเล่มสันปก เป็นเส้นกึ่งกลางของช่องกลาง (Gutter) เป็นขอบด้านในของหน้า (หน้าคู่) เป็นเส้นที่สะดุดตรงกลางของหน้าคู่ซ้าย-ขวา ถ้าจะจัดวางภาพหรือตัวอักษรผ่านเส้นพับต้องระวังปัญหาความคลาดเคลื่อนหลังจากเข้าเล่มแล้ว



### การกำหนดตาราง

#### Naming the Grid

กำหนดตารางง่าย ๆ ด้วยจำนวนของหน่วยตารางบนพื้นภาพ ซึ่งจะ ต้องไม่สับสนระหว่างพื้นภาพหนึ่งหน้าหรือหน้าคู่ (สองหน้าซ้าย-ขวา) เมื่อหนึ่งหน้ามี 12 หน่วยตาราง หน้าคู่ก็จะมี 24 หน่วยตาราง



ขอให้สังเกตตัวอย่างทั้งสอง ทั้งแนวตั้งและแนวนอน หน่วยตารางแนวตั้งนิยมใช้กับหนังสือพิมพ์ หนังสือ จดหมายเหตุ นิตยสาร

## ตารางพื้นที่เพื่อการออกแบบ

### Designing Grids

นักออกแบบเป็นผู้ควบคุมตารางพื้นที่ ตารางพื้นที่จะมีผลต่อการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ อย่างเป็นแบบแผน บทบาทสำคัญของตารางพื้นที่ก็คือช่วยสำหรับการแก้ปัญหาบนพื้นภาพ เป็นเสมือนกุญแจดอกสำคัญในอันที่จะไขไปสู่ความเป็นระบบ จริงอยู่เราไม่สามารถกำหนดจำนวนตารางพื้นที่ได้ แต่ก็มีความจริงอยู่ ตารางพื้นที่จำนวนไม่มากนักก็สามารถพิสูจน์ความจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อเสนอแนะก็คือ

ก่อนอื่นต้องตรวจสอบปริมาณข้อมูลทั้งหมดอย่างระมัดระวัง ไม่ว่าจะเป็นหัวเรื่อง เนื้อหา ภาพ ภาพประกอบ ตาราง ฯลฯ

พิจารณารายขนาดของส่วนประกอบที่ใกล้เคียงกัน จัดรวมกลุ่มไว้ด้วยกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพถ่าย และภาพประกอบ มากกว่าหัวเรื่อง เพราะตัวอักษรสามารถกำหนดให้ยืดหยุ่นได้

ภาพหรือภาพประกอบขนาดเล็กที่สุดจะเป็นตัวช่วยกำหนดตารางพื้นที่ หน่วยตารางพื้นที่ทำให้เกิดระบบตารางเหลื่อมขึ้นมา

แบ่งพื้นภาพเป็นหน่วยตาราง แต่ละหน่วยควรมีขนาดและรูปทรงเหมือนกัน ชี้ตามปกติแล้วเป็นตารางสี่เหลี่ยม

ใช้เครื่องมือเขียนแบบกำหนดตารางพื้นที่ให้ชัดเจนแน่นอน ด้วยระบบไพกาส์ (Picas) เพื่อให้สัมพันธ์กับระบบวัดตัวอักษร

การกำหนดตารางพื้นที่บนกระดาษทำอาร์ตเวิร์คหรือกระดาษพื้นภาพ (Paste-Up Surface) ควรตีพิมพ์ด้วยหมึกสีน้ำเงินที่ถ่ายไม่ติด (Non-Repro Blue Ink)

### ขนาดตารางพื้นที่

#### Grid Size

เหตุผลสำคัญสำหรับการกำหนดตารางพื้นที่คือ มุ่งจัดระบบการรับรู้สำหรับการมองเห็นของประชากร การเลือกจำนวนของหน่วยตารางพื้นที่ ต้องระวังอย่าให้มากหรือน้อยเกินไป นักออกแบบไม่สามารถที่จะสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพได้ ในส่วนที่เกินหรือด้อยกว่าขีดจำกัดในการมองเห็นของประชากร ผู้ดูจะต้องสามารถแบ่งแยกตารางพื้นที่ และรู้สึกในความผสมผสานสัมพันธ์ของตารางพื้นที่อย่างสะดวกสบาย

ปัญหาความมากหรือน้อยเกินไปของจำนวนตารางพื้นที่ก็คือ ผู้ดูหรือประชากรจะสามารถจัดเข้าชุดให้เป็นระบบได้ดีหรือไม่เพียงใด ถ้าจำนวนหน่วยตารางพื้นที่มีมาก ตำแหน่งที่จะจัดวางส่วนประกอบต่างๆ ก็จะมีมากขึ้นเป็นเงาตามตัว แต่อย่างไรก็ตามหน่วยตารางพื้นที่ขนาดเล็ก ก็ยากที่จะกำหนดโครงสร้างหลัก ยากต่อการตัดสินใจ และสับสนต่อการรับรู้ของประชากร นอกจากนั้น ยังเป็นการช่วยปรับเนื้อหาหลงบนจำนวนหน่วยตาราง ภายในขอบเขตของการรับรู้ ทั่วยุทธการมองเห็นของประชากร แต่ต้องจำไว้ว่า จะต้องไม่ทำให้การมองเห็นยั้งเบนจากเป้าหมายบนพื้นภาพ ไปสู่ตารางพื้นที่

## การใช้ตารางพื้นที่

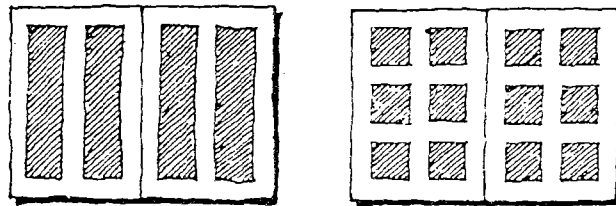
### Using Grids

ตารางพื้นที่ที่ไม่สามารถที่จะประกันคุณภาพอันดีเยี่ยมของงานออกแบบได้ ตารางพื้นที่ที่เป็นเพียงตัวจัดเตรียมตำแหน่งอย่างเป็นทางการเพื่อติดส่วนประกอบต่างๆ บนพื้นภาพ นักออกแบบต้องพร้อมที่จะใช้ตารางพื้นที่อย่างสร้างสรรค์ เพื่อศักยภาพสูงสุดในการสื่อสาร "จะจัดวางลงตรงไหน" นั่นคือคำถามที่ระบบตารางพื้นที่จะช่วยได้

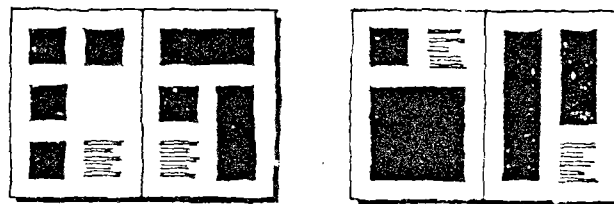
### ตรงไหนที่จะจัดวางงานกราฟิก

#### Where to place graphics

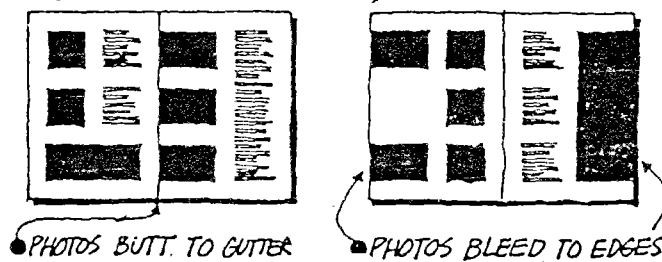
โดยทั่วไปแล้ว จะจัดวางเนื้อหาภายในหน่วยตารางพื้นที่และภายในกรอบ (Margin) ช่องกลาง (Gutter) และช่องไฟตาราง (Alley)



ถึงแม้ว่าตารางพื้นที่ตามตัวอย่างนี้จะดูง่าย ๆ จัดระบบง่าย ๆ ตารางพื้นที่ที่วางอยู่เต็มพื้นภาพ เราจะต้องเป็นผู้เลือกแบบและลีลาในการจัดวางหน่วยต่าง ๆ จะต้องวางแผนทั้งหมด มิใช่เพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง

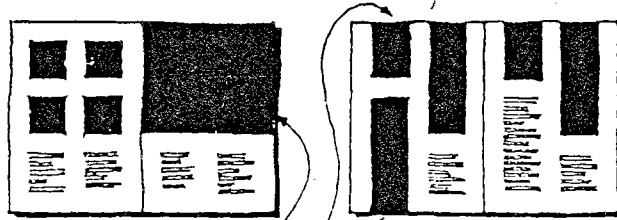


สำหรับการเลือกใช้ตารางพื้นที่ 6 หน่วย สองสังเกตการจัดวางรูปทรงง่าย ๆ ที่แตกต่างกัน เป็นการขยายภาพให้ครอบคลุมตาราง 2 และ 3 หน่วย ภาพใหญ่ถูกขยายให้ครอบคลุม 4 หน่วยเต็ม เป็นการขยายข้ามช่องไฟ บนหน้าซ้ายสุด



เว้นไว้ 1 หน่วยเพื่อเปิดบริเวณว่าง ทุกตารางหน่วยไม่จำเป็นจะต้องจัดวางทั้งหมด ตารางพื้นที่และความสัมพันธ์ต่อเนื่องยังคงปรากฏให้เห็นได้

ตัวอย่าง 6 ตารางหน่วยและภาพตัดตก (Bleed) ซึ่งเป็นการขยายภาพ ไปถึงขอบ นอกจากนี้เรายังสามารถขยายภาพไปถึงเส้นพับ (butt) โดยผ่านเข้าไปในช่องกลาง (หน้าคู่) ตัวอักษรเนื้อหา ก็สามารถจัดเป็นคอลัมน์แนวตั้งผ่านทับ ช่องไฟตารางลงมาด้วย



● LARGE PHOTO BUTTS TO GUTTER AND BLEEDS TOP AND RIGHT SIDE

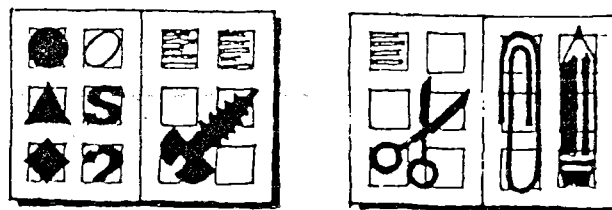
● PHOTOS BLEED TO TOP AND BOTTOM EDGES

ตัวอย่างทั้งสองแสดงการจัดวางที่แตกต่างกันอย่างมากระบบ หน่วยตาราง ภาพแสดงการตัดตกและการขยายถึงเส้นพับ เป็นวิธีการที่จะช่วยขยายภาพและสร้างความแตกต่างบนพื้นภาพได้อย่างมาก โดยที่ยังคงไว้ซึ่งการจัดระบบการรับรู้ได้อย่างดีเยี่ยม เราสามารถที่จะขยายภาพตัดตกครอบคลุม 1 หรือ 2 พื้นที่ได้ จะไม่มีใครวางตัวอักษรเนื้อหาให้ตัดตก และอย่าลืมว่าการจัดภาพจะต้องช่วยให้การอ่านเนื้อหาว่างและเด่นชัดยิ่งขึ้น

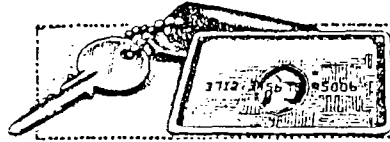
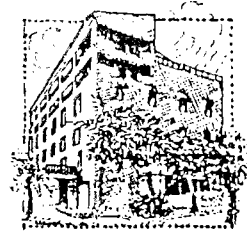
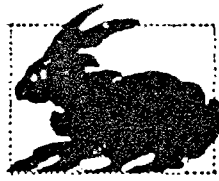
### เพิ่มรูปทรงบนตารางพื้นที่

#### Odd Shapes on the Grid

ไม่จำเป็นที่ารูปแบบกราฟิกที่จัดวางลงบนพื้นภาพ จะต้องเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมทั้งหมด รูปทรงเรขาคณิตอื่น ๆ รูปทรงอิสระ หรือภาพเงา เงามืด ก็เป็นปัญหาสำคัญในการออกแบบบนพื้นภาพด้วย



ภาพตัวอย่างนี้ แสดงภาพวัตถุที่ไม่ใช่รูปทรงสี่เหลี่ยมบนตารางพื้นที่ 6 หน่วย บางครั้งภาพรูปทรงต่าง ๆ เช่นนี้ ก็ต้องการที่จัดวางอยู่นอกเหนือตาราง การจัดวางอาจจะครอบคลุมเพียง 1 หน่วยหรือหลายหน่วย หรือแม้แต่ตัดตกก็ได้



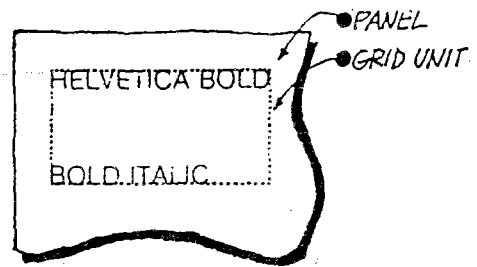
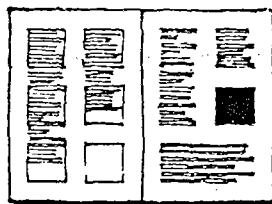
เส้นประ (Dotted Lines) ในภาพตัวอย่าง ได้แสดงให้เห็นถึงหน่วยตาราง ในสภาพการณ์ต่าง ๆ กัน ภาพเงาดำ (Silhouette) ที่มีขอบรูปทรงขาดคลยภาพ ซ้าย-ขวา เมื่อรูปทรงเช่นนี้ไม่สามารถบรรจุได้เต็มหน่วยตาราง ควรจะจัดวาง ให้มีส่วนยื่นออกนอกตาราง เพื่อสร้างความรู้สึกขดเขยให้สมดุลกับตารางโดย ส่วนรวม บางมุมก็อาจจะหดหายเข้าไปในตาราง ขอบรอบนอกของรูปทรงควร จะสัมผัสกับเส้นกรอบ (เส้นประ) ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

ตัวอย่างนี้เป็นภาพตัดขอบ ซึ่งวางอยู่บนตารางพื้นที่ 16 หน่วย งาน ในลักษณะนี้อาจจะเป็นภาพโฆษณา โปสเตอร์ หรือแผ่นโฆษณาขาย (Ad., Post, or Sales Sheet) ด้านหนึ่งวางตัดดกตัวอักษรหัวเรื่องวางแขวนอยู่ด้านบน เพื่อ สร้างคลยภาพโดยส่วนรวม

### การจัดวางตัวอักษรลงบนพื้นภาพ

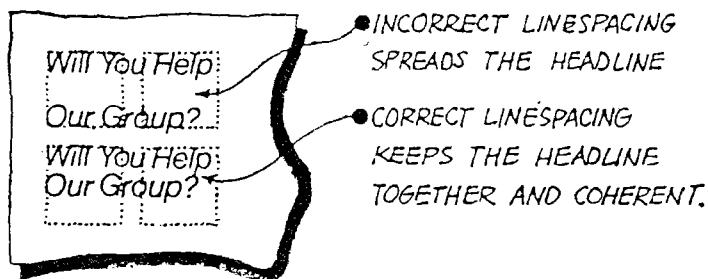
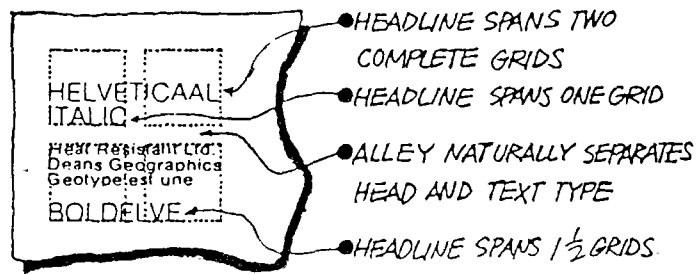
#### Applying Type to the Grid

ความยาวของแถวตัวอักษรจะวัดด้วยมาตราไพกาส์ (Picas) เช่นเดียวกับ ที่ใช้กับตารางพื้นที่ ความยาวสุดของแถว ควรมีความยาวเท่ากับความกว้างของ ตาราง ตัวอักษรอาจจะขยายกว้างจาก 1 เป็น 2 หน่วยตาราง หรือมากกว่านั้น แต่ควรจะครอบคลุมทั้งหมด ไม่ควรจะเป็น  $1\frac{1}{2}$  หรือ  $2\frac{1}{4}$  หน่วย ทางแนวตั้ง จำนวน ของหน่วยตารางหรือความสูงของคอลัมน์ควรจะเท่ากัน ในกรณีที่มีข้อมูลสั้น พยายาม วางให้ครอบคลุมเกินกึ่งหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ตัวอักษรไม่ควรจัดวางล้ำหน่วย ตาราง ทั้งแนวตั้งและแนวนอน



ตัวอย่างได้แสดงให้เห็นถึงการจัดวางตัวอักษรลงบนหน่วยตาราง ขอบบนของตัวอักษรจรดเส้นตาราง รวมทั้งด้านซ้าย ขวา และด้านล่าง

หัวเรื่องที่ดีควรวางเต็มหน่วยตาราง หัวเรื่องดูจะไม่มีปัญหา เพราะสามารถขยายหรือลดได้ตามความเหมาะสม และถ้าจำเป็นจริง ๆ ในกรณีที่ไม่สามารถขยายได้เต็มหน่วย ก็ควรขยายให้เกินกว่ากึ่งของหน่วย



ความสูงของหน่วยตารางไม่ควรเป็นตัวกำหนดความกว้างช่องไฟระหว่างบรรทัดของตัวอักษรหัวเรื่อง

### ตัวอักษรคือแท่ง

Type as the Building Block

ให้พิจารณาตัวอักษรเนื้อหาในสภาพแท่ง (Building Block) ของตาราง พื้นที่ ภาพถ่าย ภาพประกอบ และตัวอักษรหัวเรื่องเปลี่ยนแปลงขนาด (ย่อ-ขยาย) ได้ง่าย แต่ตัวอักษรเนื้อหาค่อนข้างยุ่งยาก ตัวอักษรเนื้อหาจะต้องอ่านง่าย ตัวที่เล็กกว่า 8 พอยท์จะมีปัญหากับการอ่าน

### ความกว้างของคอลัมน์

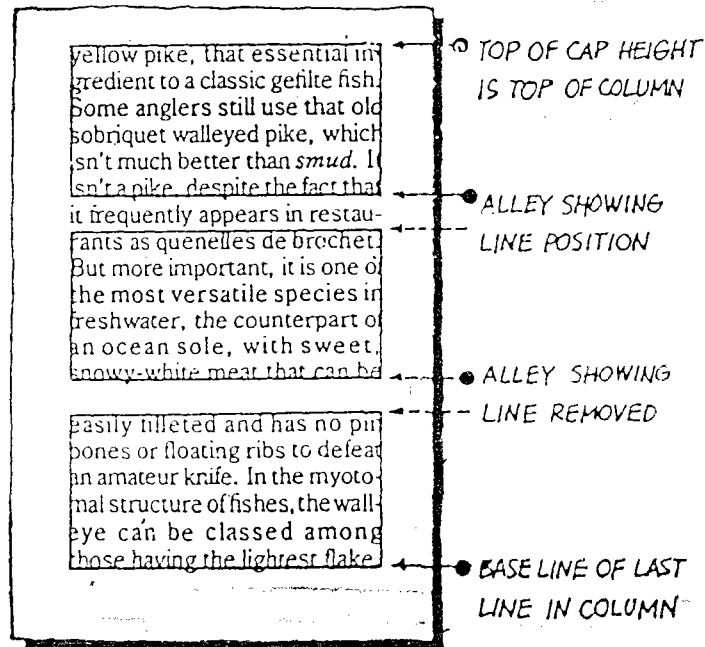
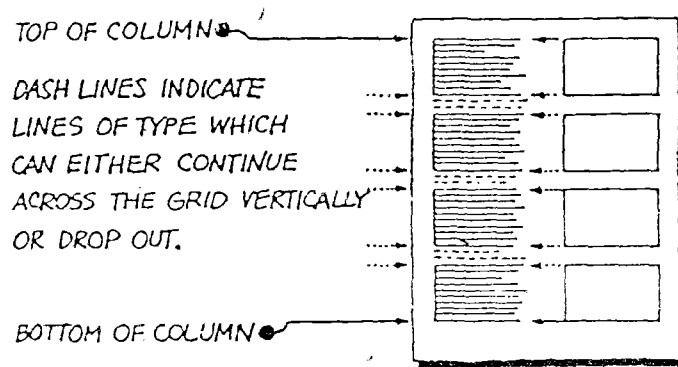
Column Width

ความกว้างของแถวตัวอักษรขนาด 10-12 คำนับว่าอ่านง่ายที่สุด สั้นกว่านี้ก็ไม่มีปัญหา แต่ถ้าแถวตัวอักษรกว้างมากก็จะเป็นอุปสรรคต่อการอ่านยิ่งขึ้น

## ความสูงคอลัมน์

### Column Length

ความสูงหรือความยาวของคอลัมน์ ควรพิจารณาจากเส้นกรอบบนพื้นภาพ เป็นประการสำคัญ ควรจะมีจำนวนบรรทัดที่เท่ากันแน่นอนในแต่ละคอลัมน์ ตัวอักษรเนื้อหาบรรทัดแรกจะเป็นตัวออกส่วนสูงของคอลัมน์ และบรรทัดสุดท้ายก็จะเป็นตัวออกฐานของคอลัมน์ ความเข้มของตัวอักษรจะสัมพันธ์กับแบบตัวอักษร และช่องไฟระหว่างบรรทัด



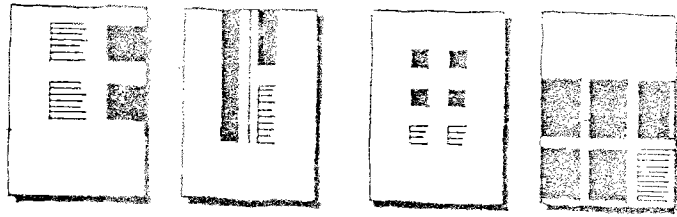
TWENTY LINE COLUMN LAID OVER THREE GRID PANEL

## ความแตกต่างของกรอบ

### Margin Variation

ลองพิจารณารูปแบบของกรอบ (Margin) เพื่อช่วยการออกแบบ เรื่องของกรอบเป็นปัญหาที่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว กรอบแบบไม่สมตล (Unequal Margins)

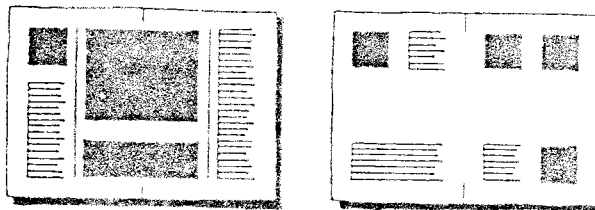
จะทำให้การรับรู้ที่มึนงงใจ ส่วนเนื้อหาที่ติดตาของโฆษณา หรือสื่อมวลชนด้วย ไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกน่าสนใจในอีกแบบหนึ่ง



### ความเข้มข้นบนตารางพื้นที่

Density on the Grid

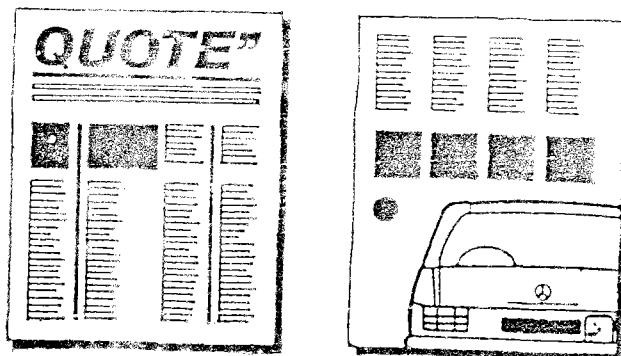
เป็นสิ่งที่ต้องพึงเข้าใจในการจัดองค์ประกอบสิ่งต่าง ๆ บนตารางพื้นที่ พื้นภาพที่บรรจุเต็มจะให้ความเข้มข้นและมีแนวโน้มที่จะให้ความรู้สึกเป็นกลุ่มก้อนมีพลัง การจัดวางหรือบรรจุบนตารางพื้นที่เพียงส่วนหนึ่ง จะให้ปรากฏการณ์ที่ว่างและเบา การเกิดบริเวณว่างจะช่วยให้การมองเห็นลื่นไหล



### การตีเส้นให้เป็นประโยชน์

Functional Rule

การใช้เส้นบางหรือเส้นหนา (Lines and Bars) บนพื้นภาพ เป็นการช่วยเน้นและแยกส่วนประกอบต่าง ๆ บนตารางพื้นที่ เส้นหนาวจะช่วยเน้นคล้าย ๆ กับตัวอักษรหัวเรื่อง เส้นบางก็จะช่วยเน้น แยกหรือสร้างความสัมพันธ์ของส่วนประกอบ ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับตำแหน่งและเจตนา



### ตารางพื้นที่ผสม

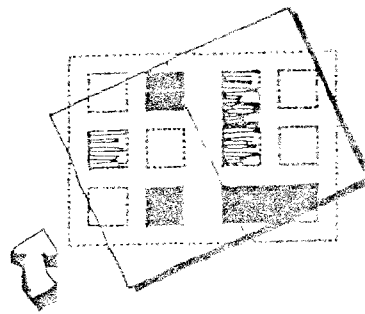
#### Mixed Grids

เป็นไปได้เช่นกัน สำหรับการออกแบบนิตยสารที่เอียง หรือเอียงตรงตามเหตุ  
โพสเตอร์ ฯลฯ ให้มีระบบตารางพื้นที่มากกว่าหนึ่งระบบบนหนึ่งภาพ แต่ทั้งนี้  
ต้องไม่ทำลายเสียระบบตารางพื้นที่หลักบนพื้นภาพนั้น

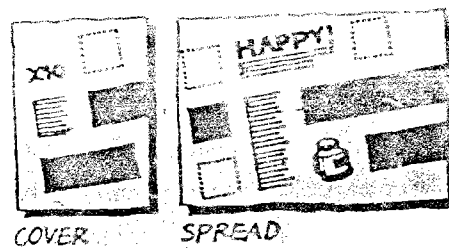
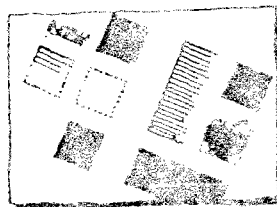
### ตารางพื้นที่เอียง

#### The Inclined Grid

ตารางพื้นที่แบบเอียงจะช่วยสร้างความแปลกตาหรือโดดเด่น จาก  
ความคุ้นเคย แม้จะให้ความยุ่งยากแก่การนำไปใช้ในบางครั้ง ก็นับเป็นความ  
พยายามที่คุ้มค่า



จากตัวอย่าง ได้แสดงให้เห็นการจัดวางบนตารางพื้นที่ระบบ 6 หน่วย  
ในแบบตารางพื้นที่เอียง การจัดวางวิธีที่สะดวกก็คือใช้กระดาษลอกลาย หรือ  
กระดาษไข แล้วจึงหมุนแบบจากกระดาษลอกลายหรือกระดาษไขให้ได้มุมที่  
ต้องการ ลอกแบบตารางพื้นที่ลงบนหน้าพื้นภาพ ด้วยการไขเข็มหมุดเจาะทะลุ  
ตามมุมหน่วยตาราง หลังจากนั้นจึงดีเสีตามมุมที่เจาะทะลุลงมา และพร้อม  
จะใช้งานได้ หรืออาจจะใช้วิธีส่องผ่านได้ะแสง หน้าต่าง ตามความเหมาะสม  
ตารางพื้นที่เอียงจะพลิกให้ทางหน่วยตารางหลุดทยอยออกไปจากขอบ



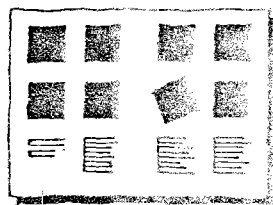
ที่ไม่คาดหมาย เราอาจพบว่า สไลด์ที่มีเสียงบรรยายใช้ความถี่ตมเข้าช่วงแรกก็อยู่ในช่วงที่ละเอียดเกินไป การจัดการวางพื้นที่บนหน้าจอของสไลด์ จะเปลี่ยนไป เสียงบรรยายจะผ่านลงบนหน่วยตารางพื้นที่ แทนที่จะผ่านลงบนช่องกลาง

ถ้าจะจัดการวางพื้นที่เชิงทศนิยม (ในเล่มเดียวกัน) จะต้องรักษามุมเอียงในองศาที่เท่ากันอย่างสม่ำเสมอ นอกเสียจากจะมีเจตนาเป็นอย่างอื่น ข้อมูลที่ต้องอ่านหรือติดตามแบบเฉียงขึ้น (จากซ้ายไปขวา) จะให้การรับรู้ที่ดีกว่า เียงลง ตารางพื้นที่เอียงเหมาะๆกับโบลเดอร์ต่างๆ แผ่นปลิว แผ่นพับ มากกว่า การนำไปใช้กับรายงาน นิตยสาร หรือหนังสือตำรา การจัดวางเอียงจะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวได้ดี บริเวณว่างบนพื้นภาพจะให้ปริมาณที่ไม่สมดุลกัน และการเอียงจะช่วยเพิ่มสภาพคล่องภาพแบบคาง ซ้าย-ขวาให้จริงจังยิ่งขึ้นด้วย

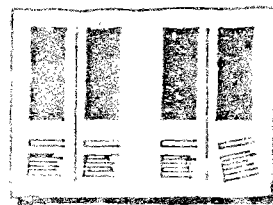
### หน่วยตารางขัดแย้ง

#### The Interrupted Grid

เทคนิคที่ช่วยเพิ่มความแตกต่างในการจัดวางบนตารางพื้นที่คือ การจัดหน่วยตารางพื้นที่ขัดแย้ง สภาพขัดแย้งจะช่วยแสดงนัยที่มีลึกลับยิ่งขึ้น ใช้ภาพขัดแย้งด้วยตารางหน่วย เพื่อบ่งชี้หรือดึงจุดความสนใจบนจุดหรือส่วนสำคัญในการออกแบบ



INTERRUPTED GRAPHIC



INTERRUPTED TYPE

เทคนิคขัดแย้งเช่นนี้ จะใช้ได้ผลดีเมื่อสภาพส่วนรวมของส่วนประกอบต่างๆ มีลักษณะซ้ำๆ กัน สภาพขัดแย้งอาจเกิดจากภาพถ่าย ตัวอักษรหรือตัวอักษรหัวเรื่อง หรือแบบสี พยายามใช้เทคนิคนี้เมื่อมีความเชื่อมั่นต่อสภาพธรรมดานี้

### ตารางภาพประกอบ

#### The Illustrative Grid

อีกวิธีการหนึ่งที่ใช้ตารางพื้นที่ช่วยสร้างเรื่องราวบนพื้นภาพ คือการใช้ตารางเป็นภาพประกอบแทนที่จะใช้ประโยชน์เป็นโครงสร้างหรือระบบตารางพื้นที่ตามที่กล่าวมาแล้ว ตารางกลับมีสภาพเป็นสิ่งที่มองเห็นได้และแสดงโครงสร้างอยู่ในตัวของมันเอง ตารางมีสภาพที่สัมพันธ์กับแผนผัง โครงสร้าง เทคโนโลยี สถาปัตยกรรม วิทยาศาสตร์

### บทที่ 3

#### กระบวนการศึกษาค้นคว้า

##### ขั้นตอนการทำ

1. ขั้นตอนการหาข้อมูล
2. ขั้นตอนการออกแบบร่าง
3. ขั้นตอนการ Sketch และขั้นตอนการเตรียม Layout ที่สมบูรณ์ ถ่ายภาพ
4. ขั้นตอนการปรับแต่งด้วย Computer
5. Print ออกมาเป็นงานจริง

##### ขั้นเตรียมวางแผน

1. เลือกสีของกระดาษ ตัวอักษร และภาพประกอบ
2. เลือกอุปกรณ์ในการทำงาน Layout เพื่อเข้า Computer ในการปรับแต่ง
3. นำ Layout ไปส่งงานลงจอ Computer ปรับแต่งในจอ
4. นำงานจริงทั้งหมด ที่สั่ง Print ออกมาแล้ว นำมาประกอบเป็นงานที่สมบูรณ์มากขึ้น

## การออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อการรักษาสุขภาพฟัน

### แนวความคิดในการออกแบบร่าง

จากเหตุผลที่กองทันตสาธารณสุขเป็นหน่วยงานของกระทรวงสาธารณสุข การวางเค้าโครงจำเป็นต้องมีรูปแบบในการออกแบบให้สะดวกมากยิ่งขึ้น จึงเป็นการทำให้น่าสนใจด้วยการวางรูปแบบที่เป็นหลักโดยให้แตกต่างจากสิ่งพิมพ์เดิม ในเรื่องของการใช้ภาพประกอบตัวอักษร Head ซึ่งจะทำให้ผู้พบเห็นทราบได้ทันทีว่าเป็นเรื่องและความรับผิดชอบของกองทันตสาธารณสุข และไม่ดูน่าเบื่อหน่ายจนเกินไป ดังนั้นในการออกแบบยังมีปัญหามากเพราะเหตุที่ต้องการความแปลกใหม่ จึงต้องพยายามหาแนวทางเพิ่มมากขึ้นเพื่อต้องการที่รูปแบบเก่า ๆ ที่มีใช้อยู่ในปัจจุบัน

ส่วนของขั้นตอนในการออกแบบ ผลการทำงาน ปัญหาแนวทางแก้ไข

### การออกแบบขั้นตอนที่ 1

ในช่วงนี้เป็นการศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบพร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ เสนอแนวความคิดในการออกแบบและเหตุผลในการเลือกทำโครงการนี้ พร้อมทั้งสังเกตงานทุกชิ้นที่เสนอไปในช่วงเสนอโครงการอย่างคร่าว ๆ เวลาในช่วงนี้หมดไปกับการหาข้อมูลและการออกแบบด้วย ทำให้ใน ส่วนที่เป็นข้อมูลยังไม่ดีพอ จึงทำให้ไม่สามารถกำหนดแนวทางในการออกแบบได้ดีเท่าที่ควร ทำให้ในการออกแบบขั้นตอนที่ 2 เป็นช่วงที่ต้องทำงานอย่างหนักทุกอย่างยังไม่ลงตัวและแนวทางที่ชัดเจน

### การออกแบบขั้นตอนที่ 2

งานที่ต้องทำในการออกแบบขั้นตอนที่ 2 คือ งานออกแบบร่างที่ค่อนข้าง จะกำหนดแนวทางและจุดยืนได้พอสมควร ในการทำขั้นตอนที่ 1 นั้น การออกแบบร่างผิว

ดูหลากหลายขาดความเป็นหนึ่งเดียวกันดูไม่เป็นระเบียบ เพราะยังไม่สามารถหาแนวที่จะยึดได้อย่างแท้จริง ดังนั้น ในช่วงของการออกแบบขั้นตอนที่ 2 จึงยังต้องออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อหาทางแก้ไขจุดที่บกพร่อง กำหนด Format ของสิ่งพิมพ์ กำหนดลักษณะของตัวอักษรที่จะใช้พาดหัวในลักษณะเดียวกัน รูปภาพประกอบที่จะต้องอยู่ในแนวความคิดเดียวกัน การวางภาพจะไม่มีกฎเกณฑ์อะไรมากำหนด ขอเพียงแต่วางตามความเหมาะสมและดูการจัดการองค์ประกอบด้วย ความต้องการที่จะหาแนวทางในการออกแบบเป็นลักษณะเดียวกัน เป็นตัวเชื่อมและความสัมพันธ์กันของรูปภาพและ Head สำหรับรูปภาพของสิ่งพิมพ์ได้ออกแบบให้มีรูปร่างหน้าตาเป็นลักษณะภาพกราฟิกที่ดูแปลกตาไปจากภาพถ่ายของพื้น เพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจของสิ่งพิมพ์เก่า ๆ ที่จัดพิมพ์ออกมา โดยให้เป็นลักษณะเรียบง่าย อยู่ในกฎเกณฑ์การออกแบบ มีความชัดเจนทันสมัยมากขึ้น เป็นที่สะดุดตาต่อผู้พบเห็น

### การออกแบบขั้นตอนที่ 3

งานที่จะต้องทำในขั้นตอนที่ 3 คือ งานออกแบบจริงที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ครั้งหนึ่ง พร้อมเอกสารข้อมูลบางส่วนเพิ่มเติมจากการทำงานในขั้นตอนที่ 2 ในขั้นตอนที่ 3 นี้ได้กำหนดสิ่งพิมพ์ที่ต้องทำให้เสร็จสมบูรณ์ ดังนี้

1. โปสเตอร์ 1 ชิ้น
2. โบรชัวร์ 1 ชิ้น
3. ปฏิทินตั้งโต๊ะ 1 ชิ้น
4. ปฏิทินพก
5. สติกเกอร์

ในส่วนการออกแบบปฏิทินตั้งโต๊ะ ไม่ค่อยมีปัญหาในการออกแบบมากนัก เพราะยึดหลักความเรียบง่ายและดูเป็นสากลมากที่สุด ในการเลือกใช้ตัวเลขตัวอักษรเพื่อใช้งานได้จริง 1 แผ่นมี 2 เดือน ทั้งหมด 6 แผ่น มีการวางรูปแบบใกล้เคียงกัน-

หมด ทั้ง Layout และสี ตัวอักษรเป็นเซตเดียวกัน ส่วนการออกแบบโบรชัวร์ค่อนข้าง  
มีปัญหาเพราะการวาง Layout ไม่ลงตัวกระจุกกระจายและขาดความชัดเจน แสดงถึง  
การทำงานของทัศนศาสตร์ที่ไม่ชัดเจนนัก ที่โดนท้วงมากที่สุด คือ โปสเตอร์ การ  
วางรูปแบบไม่สอดคล้องกับหน้ากระดาษ Copy ขาดความชัดเจนไม่สัมพันธ์กับภาพ ส่วน  
ปฏิทินพกและสติ๊กเกอร์ไม่มีปัญหามากนัก เพราะมีปฏิทินและโบรชัวร์พอเป็นแนวทางใน  
การจัดลำดับความคิดอยู่แล้ว

#### การออกแบบขั้นตอนที่ 4

การทำงานในช่วงสุดท้ายนี้ จะต้องเตรียม Layout ที่สมบูรณ์แล้วใน  
จำนวนทั้งหมดของชิ้นงาน โดยการปรับปรุงแก้ไขจะมีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น หรือไม่มีเลย

## ขั้นตอนการสเก็ตโปสเตอร์ 1

ภาพเป็นภาพกราฟิกของอวัยวะส่วนปากและฟัน พร้อมทั้ง ข้างบนมีข้อความว่า อย่าละเลยอวัยวะสำคัญส่วนนี้ของคุณ และหรือ อวัยวะส่วนนี้ของคุณถูกคุกคามแล้วหรือยัง สเก็ดยังไม่เรียบร้อยสมบูรณ์ในเรื่องการจัดหน้ากระดาษ การวางรูปแบบยังไม่ลงตัว ภาพกับข้อความยังไม่ชัดเจนไม่สัมพันธ์กัน

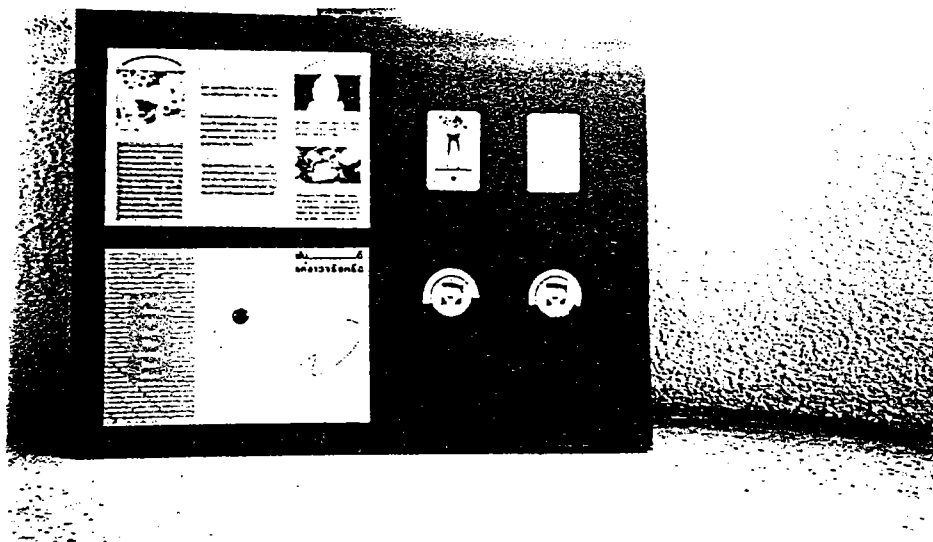
## ขั้นตอนการสเก็ตโปสเตอร์ 2

เป็นสเก็ตที่ค่อนข้างลงตัวแล้ว ข้อความข้างบนที่เลือกใช้ คือ อวัยวะส่วนนี้ของคุณถูกคุกคามแล้วหรือยัง ยังคงใช้ภาพกราฟิกเป็นอวัยวะเหงือกและฟันเหมือนเดิม เพียงแต่เปลี่ยนการวาง เป็นแนวนอน เพื่อให้ผู้พบเห็นสะดวกมากขึ้น สีและแบล็คกราวเป็นพื้นสีขาว ตัวอักษรสีเทา

## ขั้นตอนการสเก็ตบอร์ด

ต้องการสเก็ตให้เห็นรายละเอียดของหน่วยงานทันตสาธารณสุข มีภาพประกอบชัดเจน เป็นภาพถ่าย การวางรูปแบบที่เรียบง่าย เพื่อให้ผู้พบเห็นเข้าใจได้ง่าย ด้านหน้าจะมีรายละเอียดน้อยกว่าด้านใน เพียงแต่จะมีโลโก้ที่คนจดจำได้เท่านั้น ด้านในจะมีการบอกถึงการทำงานของทันตสาธารณสุข การสเก็ตยังไม่ลงตัว เพราะยังไม่เป็นหน่วยเดียวกัน

## ขั้นตอนการสเก็ตบอร์ด

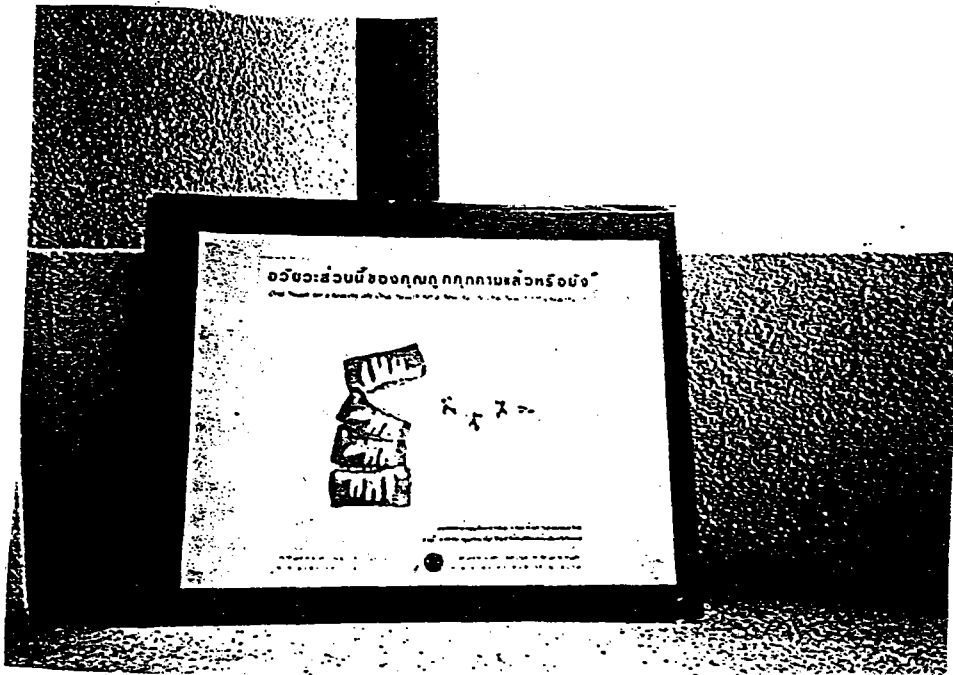


## ขั้นตอนการสเก็ตปฎิทิน



ปฏิทินมีการวางรูปแบบที่ใกล้เคียงกันหมด เป็นระบบโดยใช้สี ตัวอักษร ภาพ เป็นระบบเดียวกัน 1 แผ่นมี 2 เดือน ทั้งหมดมี 6 แผ่น สำหรับด้านตัวเลข มีการใช้ขนาดตัวเลขหลายแบบ แต่เป็นแบบที่อ่านง่ายสะดวกตามากที่สุด

## ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 1



สื่อประเภท	โปสเตอร์
ขนาด	18" x 26"
เทคนิคที่ใช้	เป็นภาพตัดขวางอวัยวะภายในของเหงือกและฟัน โดยเป็นภาพถ่ายจากโมเดล รูปหล่อปูนปลาสเตอร์ของฟัน ด้านข้างแกรม ตกแต่งภาพด้วย Computer โปรแกรม Photoshop ในการจัดวางภาพและโปรแกรม Pagemaker ในตัวอักษร Head ใช้สีดำ และโลโก้ Scan ภาพสีเทา เพื่อไม่ให้ภาพดูสกปรก ฟันใช้สีขาว
พาดหัว	อวัยวะส่วนนี้ของคุณถูกคุกคามแล้วหรือยัง

### แนวความคิด

เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้พบเห็นนึกถึงสุขภาพเหงือกและฟันของตนก่อนที่จะสายเกินไป  
สร้างจิตสำนึกให้ผู้พบเห็นนึกถึงว่า สุขภาพเหงือกและฟันของคุณเสื่อมสภาพไปแล้วหรือยัง

## ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 1

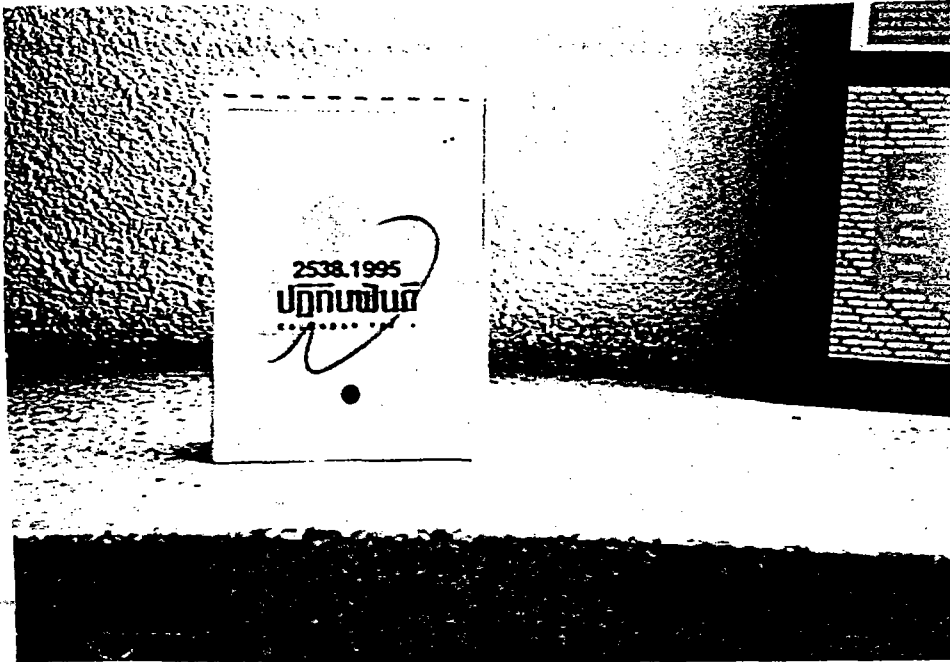


สื่อประเภท	โบรชัวร์
ขนาด	20" x 29"
เทคนิคที่ใช้	ใช้ภาพถ่ายเป็นส่วนประกอบ และมีโปรแกรม Scan ภาพเข้า Computer จากนั้นตกแต่ง Photoshop ใช้ Pagemaker ในการเลือกตัวอักษร

### แนวความคิด

เพื่อต้องการให้โบรชัวร์แสดงภาพจน์ของหน่วยงานทันตสาธารณสุข การทำงาน โดยให้รายละเอียดจากด้านใน และยังมีวิธีรักษาสุขภาพปากและฟันเล็กน้อย

## ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 1



สื่อประเภท	ปฏิทินตั้งโต๊ะ
ขนาด	A 4
เทคนิคที่ใช้	วาง Layout งานปฏิทินทั้งหมด โดยเลือกตัวอักษรตัวอย่างที่ต้องการทั้งตัวเลข ชื่อเดือน ด้านหลังของปฏิทินเป็นภาพถ่ายประกอบคำบรรยายประมาณ 7 บรรทัด

### แนวความคิด

ให้ปฏิทินตั้งโต๊ะใช้ประโยชน์ในการบอกวันเวลาแล้ว นอกจากนั้นยังมีสัญลักษณ์ที่  
เกี่ยวกับวันและรายละเอียดเน้นย้ำเล็กน้อย เพื่อให้ผู้พบเห็นไม่ลืมว่าเป็นปฏิทินของหน่วยงานใด  
และเป็นการกระตุ้นเตือนจิตสำนึกมากขึ้นในการไม่ปล่อยปละละเลยสุขภาพพื้นที่เปลี่ยนแปลงไปตาม  
กาลเวลา

## ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 1



สื่อประเภท

สติ๊กเกอร์

ขนาด

เส้นผ่าศูนย์กลาง 5 cm

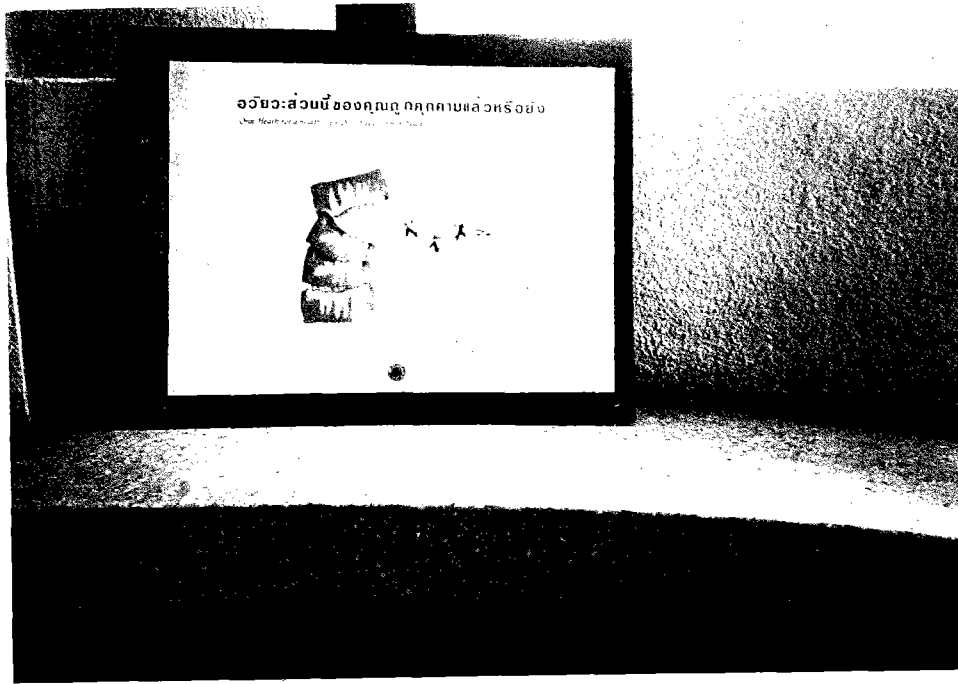
เทคนิคที่ใช้

ลงสี Drawing

แนวความคิด

ใช้สติ๊กเกอร์เป็นเครื่องเตือนใจผู้พบเห็นให้สะดุดใจและนึกถึงการรักษาสุขภาพฟัน เพราะสัญลักษณ์ที่สื่อออกมานั้นเป็นภาพการ์ตูนที่เป็นรูปโมเดลของฟัน ให้ดูมีชีวิต ไม่โศรกเศร้า สดใสอยู่เสมอ

ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 2 3 4



สื่อประเภท

โปสเตอร์

ขนาด

15" x 25"

แนวความคิดในการออกแบบ

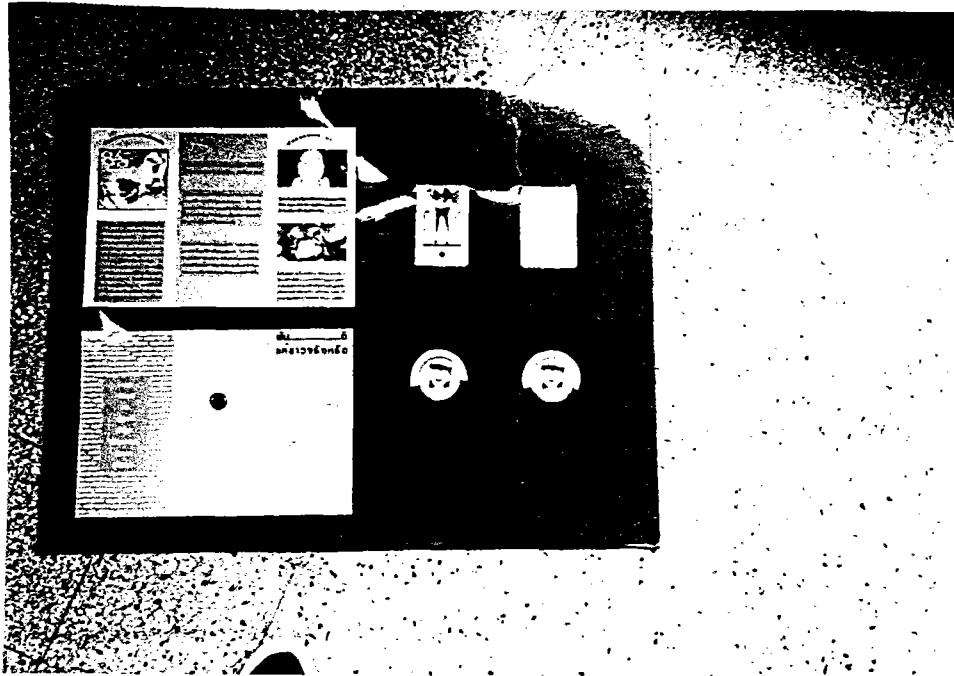
จะคำนึงถึง 3 ลักษณะ ดังนี้

- 1) ความแปลกและสะดุดตาต่อผู้พบเห็น
- 2) เข้าใจว่าเป็นหน่วยงานของใคร
- 3) จดจำได้ง่าย

สื่อที่ใช้

ตัว Head ใช้สีดำ พื้นขาว และสีฟ้าในบางจุด เพื่อช่วยให้งาน น่าสนใจมากขึ้น ภาพถ่ายตกแต่งด้วย Photoshop เพื่อความ แปลกใหม่น่าสนใจจากงานเดิม รูปแบบลงตัวมากขึ้นให้เคียง งานจริงมากขึ้น แต่แก้ไขให้ภาพชัดเจน

ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 2 3 4



สื่อประเภท

โบรชัวร์

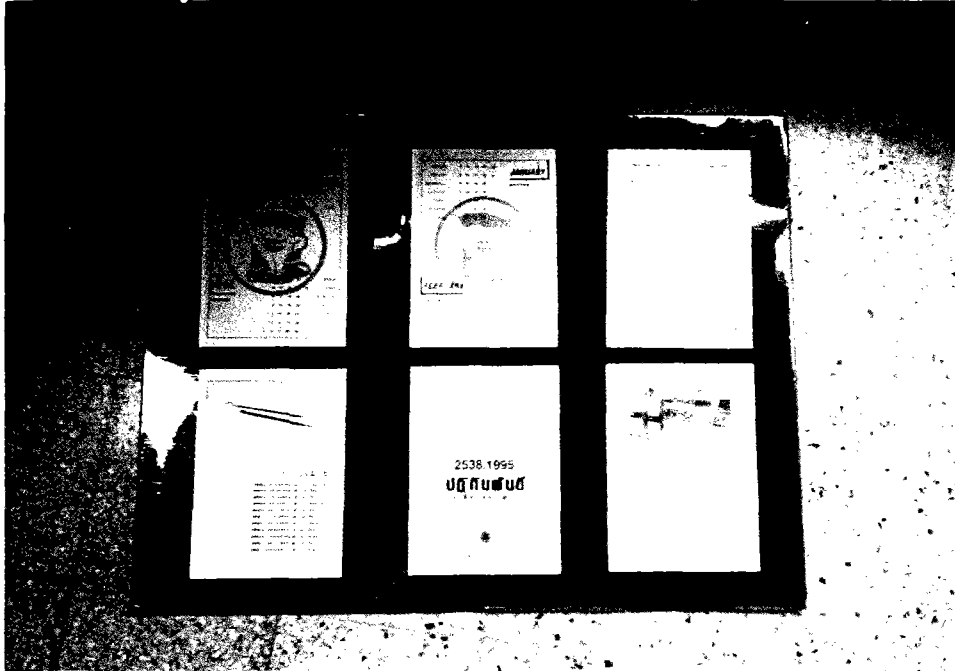
ขนาด

A 4

แนวความคิดในการออกแบบ

คำนึงถึงการรับรู้ของผู้พบเห็นให้สะดุดใจมากขึ้น รูปแบบให้  
เรียบง่าย แต่น่าสนใจมากกว่าเดิม การออกแบบเป็นเชตเดี่ยว  
กันทั้งสีและภาพถ่ายตลอดจนการวางรูปแบบยังไม่ลงตัวในเรื่อง  
ของการเลือกตัวอักษรและการวาง

ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 2 3 4



สื่อประเภท

ปฏิทินตั้งโต๊ะ

ขนาด

A 4

แนวความคิดในการออกแบบ

ออกแบบโดยเน้นความเรียบง่ายแต่น่าสนใจด้วยการแสดงแสงเงา  
ของสัญลักษณ์กับการเล่นตัวอักษร ตัวเลข ไม่ยุ่งเหยิงในการ  
ออกแบบ เป็นงานที่ลงตัวแล้ว

ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 2 3 4



สื่อประเภท

สติ๊กเกอร์

ขนาด

เส้นผ่าศูนย์กลาง 10 cm

แนวความคิดในการออกแบบ

เน้นความน่ารักสดใสของฟันซึ่งไม่มีชีวิต แต่ทำให้ดูเป็นตัวการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้  
มีลักษณะอาการเหมือนคน สีใช้สีฟ้า ขาว และสีโทนเดียวกับปฏิทิน เป็นชุดเดียวกัน

## ขั้นตอนการตรวจงานครั้งที่ 2 4 3

ชื่อประเภท	ปฏิทินพก
ขนาด	10 × 8 cm

แนวความคิด

ใช้ประโยชน์จากการใช้งานของปฏิทินพกในการพกพาติดตัว เป็นสื่อในการแสดง  
ความไม่ละเลยในการรักษาสุขภาพฟัน เป็นภาพการ์ตูนและตัวแวมที่จะมาทำลายฟันเป็นความ  
น่ารักของตัวการ์ตูน

## บทที่ 4

### ผลและสรุป

โครงการออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อรณรงค์รักษาสุขภาพฟันของทันตสาธารณสุขนี้ ใช้เวลาในการทำงานทั้งสิ้นประมาณ 4 เดือน นับตั้งแต่การหาข้อมูล การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อนำมาออกแบบ ออกแบบร่าง ตลอดจนการออกแบบและปฏิบัติจริงใน Computer การออกแบบจะเน้นที่ความเรียบง่าย แต่ดูแปลกตา ทันสมัย ซึ่งไม่ยึดติดกับแนวทางการออกแบบเก่า ๆ หรือหวือหวาเกินไปนัก เพราะต้องการให้ผู้พบเห็นสะดุดตาพร้อม ๆ กับความเข้าใจง่ายของการรับรู้ด้วยคำพูดและภาพ หวังว่าคงจะเป็นแนวความคิดอีกแบบหนึ่งที่ไม่ต้องยึดติดกับแนวทางเก่า ๆ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่จะทำโครงการดังนี้ หรือลักษณะใกล้เคียงกัน คือ การจัดตารางในการทำงานให้ดี ศึกษาข้อมูลให้เพียงพอ หาแนวทางการออกแบบที่ใหม่และแปลกกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เพื่อที่พวกเราจะได้เห็นสิ่งใหม่ ๆ เกิดขึ้นในการออกแบบให้กับหน่วยงานของทางราชการบ้าง

บรรณานุกรม

วิบูลย์ ตั้งเจริญ ( 2527 ) , การออกแบบ , กทม. วัฒสารต์

หน่วยศึกษานิเทศน์ ( 2505 ) , ศิลปปฏิบัติ , กทม . กระทรวงศึกษาธิการ .

โรชนาและการออกแบบ ( 2536 ) , แอดแอนอาร์ต , กทม