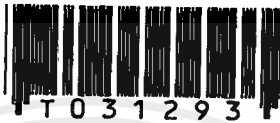


โครงการศึกษาการออกแบบสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์สำหรับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
DESIGNING PROMOTION MATERIALS FOR NATIONAL SCIENCE MUSEUM



นางสาวสุกัญญา อัสวักิตติเมธิน
MISS SUKANYA AUSAWAKITTIMETIN

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

น.บ.

ศษ ๖๖๖ ก

๒๕๔๐

สาขาวิชาออกแบบสิ่งพิมพ์

ภาควิชาศิลปะการพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน..... 31293

วัน, เดือน, ปี..... ๒๒ ก.ย. ๒๕๔๑

ปีการศึกษา ๒๕๔๐

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการศึกษาการออกแบบสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์สำหรับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

DESIGNING PROMOTION MATERIALS FOR NATIONAL SCIENCE MUSEUM

โดย

นางสาวสุกัญญา อัสวากิตติเมธิน

MISS SUKANYA AUSAWAKITTIMETIN



กิตติ อมรพัฒนกุล

วันที่ 2 ม.ย. 2541

(อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ กิตติ อมรพัฒนกุล)

รศ. รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

วันที่ 5 ม.ย. 41

(หัวหน้าภาควิชาศิลปะ : ผศ. รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการศึกษาการออกแบบสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์สำหรับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ DESIGNING PROMOTION MATERIALS FOR NATIONAL SCIENCE MUSEUM

เบื้องหลังความเป็นมา

พิพิธภัณฑ์ คือสถานที่ที่รวบรวมสิ่งของต่างๆไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาเป็นการเสริมความรู้ให้แก่บุคคลทั่วไปโดยเฉพาะกับเยาวชนซึ่งอยู่ในวัยศึกษาจะสามารถเรียนรู้และเข้าใจสิ่งต่างๆมากขึ้น แต่พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ในบ้านเราไม่ค่อยได้รับความสนใจเท่าที่ควร เนื่องจากรูปแบบการจัดแสดงและรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่แจกและจำหน่าย ไม่สามารถดึงดูดเยาวชนให้เกิดความสนใจที่จะเข้าชม

จึงมีความสนใจที่จะทำโครงการนี้ โดยอาศัยการออกแบบกราฟฟิคดีไซน์ (Graphic Design) ช่วยแก้ปัญหาในการจัดระบบ ข้อมูลข่าวสารให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบหน้าที่การใช้งานของสื่อแต่ละประเภท พิจารณาจากรูปแบบพิพิธภัณฑ์และกลุ่มเป้าหมาย โดยให้มีลักษณะที่ดูไม่เคร่งเครียดเกินไป เพื่อดึงดูดความสนใจจากเยาวชน

เป้าหมายหลักของโครงการ

- ศึกษาความสำคัญและขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่างๆ รวมถึงหน้าที่การใช้งาน
- ศึกษาและเสนอแนวทางในการออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์รูปแบบ และการดำเนินงานขององค์การซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัว

ขอบเขตของโครงการ

1. หนังสือแนะนำ (Brochure) 1 เล่ม ซึ่งจะบอกรายละเอียดในส่วนนิทรรศการต่างๆ
 - วิทยาศาสตร์พื้นฐาน นำเสนอหลักการพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์
 - เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน การประยุกต์วิทยาศาสตร์มาใช้ในชีวิตประจำวัน
 - เทคโนโลยีอุตสาหกรรม การแสดงกระบวนการผลิตของอุตสาหกรรม
 - เทคโนโลยีก้าวหน้า การแสดงเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาให้ทันสมัย
 - เทคโนโลยีพื้นฐาน เทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิต ผลิตภัณฑ์ที่เป็นศิลปาชีพ
2. แฟ้มพับ (Folder)
3. ใบปิดโปสเตอร์ (Poster)
4. บัตรผ่านประตู (Ticket)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะแนวทางของโครงการ

พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ มีลักษณะเด่นที่ตัวตึกและรูปแบบการจัดแสดงที่แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ทั่วไป คือการจัดแสดงงานที่ให้ทั้งสาระและความบันเทิง (Edutainment) ให้แนวคิดที่ว่า วิทยาศาสตร์ไม่ใช่เรื่องไกลตัวอีกต่อไป จึงใช้รูปแบบบางอย่างของสื่อสิ่งพิมพ์สวนสนุกมาจัดวาง เช่น โครงสร้างต่าง ๆ ลักษณะการใช้งาน การจัดวาง การใช้สี เพื่อเป็นแนวทาง เพราะกลุ่มเป้าหมายหลักคือเยาวชน แต่การออกแบบดังกล่าว ต้องคำนึงถึงหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ คือเป็นสถานที่ที่ให้ความรู้ รูปแบบจึงมีลักษณะที่ผสมผสานกันระหว่างความเป็นทางการกับรูปแบบของสวนสนุก

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. การหาข้อมูล
 - ศึกษาข้อมูลในการออกแบบสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ และหน้าที่การใช้งาน
 - ศึกษาข้อมูลขององค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ การดำเนินงาน แผนงานประชาสัมพันธ์
 - ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ของสวนสนุก ทั้งรูปแบบและหน้าที่การใช้งาน
2. การวิเคราะห์
 - สรุปและรวบรวมข้อมูลขององค์การพิพิธภัณฑ์
 - วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
 - วิเคราะห์ตัวอย่างงานทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ
 - ศึกษาและสรุปแนวทางในการออกแบบเพื่อกำหนดลักษณะงาน
3. นำเสนอแบบร่าง
4. ผลงานจริง

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการศึกษาการออกแบบสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์
สำหรับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

THESIS DESIGNING PROMOTION MATERIALS
FOR NATIONAL SCIENCE MUSEUM

ชื่อนักศึกษา นางสาวสุกัญญา อัสวักคิตเมธิน รหัสนักศึกษา 37024423

ภาควิชา นิเทศศิลป์

สาขา วิชาออกแบบสิ่งพิมพ์

คณะ สถาบันยุวธรรมศาสตร์

ระดับการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล

ปีการศึกษา 2540

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของโครงการนี้เพื่อศึกษา ความสำคัญและขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์รวมทั้งหน้าที่การใช้งานที่เหมาะสมกับรูปแบบในการจัดแสดงงานของตัวองค์การซึ่งมีลักษณะการจัดแสดงงานในรูปแบบที่ให้ความรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิง จึงนำลักษณะรูปแบบงานสิ่งพิมพ์ของสวนสนุกมาวิเคราะห์ประกอบแนวทางในการดำเนินงานโดยพิจารณาจากกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรอง รูปแบบของสิ่งพิมพ์จึงออกมาในแนวทางที่มีความเป็นทางการผสมผสานกับรูปแบบของสวนสนุก เพื่อเป็นการส่งเสริมให้บุคคลทั่วไป โดยเฉพาะเยาวชนหันมาให้ความสนใจพิพิธภัณฑ์มากขึ้น

กิติกรรมประกาศ

การดำเนินงานในครั้งนี้คงไม่สำเร็จลุล่วง หากขาดผู้มีพระคุณดังต่อไปนี้

ขอกราบขอบพระคุณพ่อกับแม่และพี่ ๆ ที่เป็นกำลังใจและทุนการศึกษา
 ขอขอบคุณ อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล ที่ให้คำปรึกษาเป็นอย่างดีตลอดมา
 ขอขอบคุณ อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร ที่ให้กำลังใจและให้คำปรึกษา
 ขอขอบคุณ อาจารย์วิทยา หาญวารังศ์ศิลป์ ที่เอื้อเฟื้อหนังสือให้ยืมและให้คำปรึกษา
 ขอขอบคุณ อาจารย์ทุกท่านที่ให้คำปรึกษาและติชม
 ขอขอบคุณ คุณจิรวีรสต์ อังคสุรวิทย์ ที่คอยเป็นธุระให้ตลอดมาพร้อมกำลังใจ
 ขอขอบคุณ คุณปฎิณญา โรจนันครินทร์และครอบครัวที่เอื้อเฟื้อคอมพิวเตอร์ ที่อยู่และอาหารการกิน
 ขอขอบคุณ คุณภาวดี กฤษณะพันธุ์และครอบครัวที่น่ารัก ที่เอื้อเฟื้อคอมพิวเตอร์ ที่อยู่และอาหาร
 ขอขอบคุณ คุณเพ็ญ อิศเวศน์และครอบครัวที่น่ารักเช่นกัน ที่เอื้อเฟื้อคอมพิวเตอร์
 ขอขอบคุณ คุณประภากร ที่เอื้อเฟื้อคอมพิวเตอร์
 ขอขอบคุณ คุณกานต์ สุประภากร ที่เอื้อเฟื้อเครื่องปริ้นในเทอมที่แล้ว
 ขอขอบคุณ คุณรัฐพล บุตรขุนทอง ที่เอื้อเฟื้อคอมพิวเตอร์
 และขอขอบคุณเพื่อนทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจ
 ขอขอบคุณมากคะ

สุกัญญา อัสวกิตติเมธิน

พฤษภาคม 2541

คำนำ

ปัจจุบันสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่ข่าวสารของหน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ และสถานที่ให้ความรู้ต่างๆ ยังไม่เป็นที่กว้างขวาง เนื่องจากรูปแบบการจัดแสดงและรูปแบบของตัวสื่อสิ่งพิมพ์เอง ขาดความน่าสนใจ ไม่สามารถดึงดูดผู้คนทั่วไปให้หันมาสนใจได้ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่กำลังอยู่ในวัยศึกษาซึ่ง จะสามารถหาความรู้เพิ่มเติมต่างๆ ได้จากพิพิธภัณฑ์

โครงการศึกษาการออกแบบสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์สำหรับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติจะช่วยแก้ปัญหาในการจัดระบบ รูปแบบ ข้อมูลข่าวสาร โดยอาศัยการออกแบบกราฟฟิคดีไซน์ (Graphic Design) ให้เกิดความเหมาะสมกับสื่อในแต่ละประเภท โดยให้มีลักษณะที่ดูไม่เคร่งเครียด เพื่อดึงดูดความสนใจ จากเยาวชน



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หัวข้อโครงการ.....	ก
บทคัดย่อ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
คำนำ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (National Science Museum)	
แนวความคิดในการจัดตั้ง.....	1
แนวความคิดในการออกแบบตัวอาคาร.....	1
ลักษณะรูปทรงของอาคาร.....	2
กิจกรรมที่จัดแสดง.....	3
ตัวอย่างงานแสดงนิทรรศการ.....	4
ความสำคัญของวิทยาศาสตร์กับเยาวชน.....	5
ความสำคัญของพิพิธภัณฑ์กับเยาวชน.....	6
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	7
พฤติกรรมการเข้าชม.....	7
บทที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้น	
การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์	
สิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์.....	8
ผลดีของสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์.....	8
คุณสมบัติของสื่อในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย.....	9
สื่อสิ่งพิมพ์	
ความหมาย.....	10
ความสำคัญ.....	11
สิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ.....	12

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การออกแบบหนังสือ	19
หลักการจัดหน้าหนังสือ	20
สรุปประเด็นสำคัญของการออกแบบหนังสือ	22
ความต่อเนื่องของหนังสือ	23
บทที่ 3 การวิเคราะห์และสรุปแนวทางการออกแบบ	
วิเคราะห์และสรุปตัวอย่างงานสิ่งพิมพ์	
พิพิธภัณฑ์	
ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษาท้องฟ้าจำลอง	24
สถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเลบางแสน	26
องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ	28
วิเคราะห์และสรุปตัวอย่างงานสิ่งพิมพ์	
สถานที่ที่ให้ความรู้และสวนสนุก	
ซาฟารี เวิลด์ (Safari World)	30
พิพิธภัณฑ์ ไรบลิย์ (Ribley Museum)	32
ดรีมเวิลด์ (Dream World)	34
ยูโร ดิสนีย์ (Euro Disney)	35
สรุปและวิเคราะห์รูปแบบ	36
บทที่ 4 การออกแบบ	
ครั้งที่ 1	
แนวความคิดในการจัดวางรูปแบบที่ 1	37
แนวความคิดในการจัดวางรูปแบบที่ 2	38
แนวความคิดในการจัดวางรูปแบบที่ 3	39
การออกแบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง	40
การออกแบบหนังสือแนะนำ (Brochure)	41
การออกแบบใบปิดโปสเตอร์ (Poster)	47
การออกแบบแผ่นพับ (Folder)	48
การออกแบบบัตรผ่านประตู (Ticket)	50
สรุปการออกแบบครั้งที่ 1	51

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ครั้งที่ 2	
การออกแบบหนังสือแนะนำ (Brochure).....	52
การออกแบบแผ่นพับ (Folder).....	55
การออกแบบใบปิดโปสเตอร์ (Poster).....	56
การออกแบบบัตรผ่านประตู (Ticket).....	57
สรุปการออกแบบครั้งที่ 2.....	58
บทที่ 5 ผลงานจริง.....	59
บทที่ 6 สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....	71
บรรณานุกรม.....	72



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 อาคารพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ	2
2 ตัวอย่างภาพแผ่นปลิวหรือใบปลิว	14
3 ตัวอย่างแผ่นพับ	15
4 ตัวอย่างแผ่นพับโฆษณา फिल्मโกดัก 400	16
5 ตัวอย่างแผ่นพับซีทรู	17
6 ตัวอย่างภาพโปสเตอร์หนังต่างประเทศและหนังไทย	18
7 ตัวอย่างแผ่นพับศูนย์วิทยาศาสตร์ท้องฟ้าจำลอง ด้านนอก	24
8 ตัวอย่างแผ่นพับศูนย์วิทยาศาสตร์ท้องฟ้าจำลอง ด้านใน	25
9 ตัวอย่างแผ่นพับสถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล บางแสน ด้านนอก	26
10 ตัวอย่างแผ่นพับสถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล บางแสน ด้านใน	27
11 ตัวอย่างแผ่นพับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ด้านนอก	28
12 ตัวอย่างแผ่นพับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ด้านใน	29
13 ตัวอย่างแผ่นพับซาฟารี เวิลด์ ด้านนอก	30
14 ตัวอย่างแผ่นพับซาฟารี เวิลด์ ด้านใน	30
15 ตัวอย่างแผ่นพับซาฟารี เวิลด์ ด้านหลังทั้งหมด	31
16 ตัวอย่างแผ่นพับพิพิธภัณฑ์ชาร์บลิย์ ด้านนอก	32
17 ตัวอย่างแผ่นพับพิพิธภัณฑ์ชาร์บลิย์ ด้านใน	32
18 ตัวอย่างหนังสือนำชมพิพิธภัณฑ์ชาร์บลิย์ หน้าปก	33
19 ตัวอย่างหนังสือนำชมพิพิธภัณฑ์ชาร์บลิย์ ด้านใน	33
20 ตัวอย่างแผ่นพับครีมเวิลด์ ด้านนอก	34
21 ตัวอย่างแผ่นพับครีมเวิลด์ ด้านใน	34
22 ตัวอย่างแผ่นพับยูโร ดิสนีย์	35
23 แบบร่างแนวทางแรก	37
24 แบบร่างแนวทางที่สอง	38
25 แบบร่างแนวทางที่สาม	39
26 การออกแบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง	40
27 แบบร่างลักษณะการใช้รูปแสดงแทน (Motif) ลักษณะการใช้คลื่นคอมพิวเตอร์	41
28 แบบร่างลักษณะการใช้รูปแสดงแทน (Motif) ลักษณะการใช้โมเลกุล	42

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
29 แบบร่างปกหน้า ครั้งที่ 1	43
30 แบบร่างปกใน ครั้งที่ 1	43
31 แบบร่างหน้าสารบัญ ครั้งที่ 1	44
32 แบบร่างหน้าออกเกี่ยวกับลักษณะอาคาร	44
33 แบบร่างหน้าเปิดหมวด วิทยาศาสตร์พื้นฐาน ครั้งที่ 1	45
34 แบบร่างหน้าเปิดหมวด เทคโนโลยีพื้นฐาน ครั้งที่ 1	45
35 แบบร่างหน้าตัดจากหน้าเปิดหมวด เทคโนโลยีพื้นฐาน ครั้งที่ 1	46
36 แบบร่างหน้าตัดจากหน้าเปิดหมวด เทคโนโลยีก้าวหน้า ครั้งที่ 1	46
37 แบบร่างใบปิดโปสเตอร์ ครั้งที่ 1	47
38 แบบร่างแผ่นพับด้านใน ครั้งที่ 1	48
39 แบบร่างแผ่นพับด้านนอก ครั้งที่ 1	49
40 แบบร่างบัตรผ่านประตู ครั้งที่ 1	50
41 แบบร่างปกหน้า ครั้งที่ 2	52
42 แบบร่างปกใน ครั้งที่ 2	52
43 แบบร่างหน้าสารบัญ ครั้งที่ 2	53
44 แบบร่างหน้าเปิดหมวด เทคโนโลยีพื้นฐาน ครั้งที่ 2	54
45 แบบร่างหน้าเปิดหมวด เทคโนโลยีอุตสาหกรรม ครั้งที่ 2	54
46 แบบร่างแผ่นพับ ด้านนอก ครั้งที่ 2	55
47 แบบร่างแผ่นพับ ด้านใน ครั้งที่ 2	55
48 แบบร่างใบปิด ครั้งที่ 2	56
49 แบบบัตรผ่านประตู ครั้งที่ 2	57
ผลงานจริง	
50 ปกหน้า	59
51 ปกใน	60
52 หน้าลิขสิทธิ์และหน้าสารบัญ	60
53 ความเป็นมาและวัตถุประสงค์	61
54 อาคารพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์และศูนย์เทคโนโลยีอุตสาหกรรม	61
55 หมวดวิทยาศาสตร์พื้นฐาน	62
56 เนื้อหาภายในหมวดวิทยาศาสตร์พื้นฐาน	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
57 หมวดเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน.....	63
58 เนื้อหาภายในหมวดเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน.....	63
59 หมวดเทคโนโลยีอุตสาหกรรม.....	64
60 เนื้อหาภายในหมวดเทคโนโลยีอุตสาหกรรม.....	64
61 หมวดเทคโนโลยีก้าวหน้า.....	65
62 เนื้อหาภายในหมวดเทคโนโลยีก้าวหน้า.....	65
63 หมวดเทคโนโลยีพื้นฐาน.....	66
64 เนื้อหาภายในหมวดเทคโนโลยีพื้นฐาน.....	66
65 ปกหลัง.....	67
66 บัตรผ่านประตู.....	68
67 แผ่นพับ.....	69
68 ไบปดโปสเตอร์.....	70



บทที่ 1
องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
 (National Science Museum)

พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ แตกต่างกับพิพิธภัณฑ์ทั่วไปตรงที่เนื้อหา และเรื่องราวที่จัดแสดงนั้น เป็นเรื่องราวการประดิษฐ์คิดค้นวิทยาการและเทคโนโลยี การวิเคราะห์เรื่องจักรวาลและดวงดาว ทั้งทางด้าน ฟิสิกส์ เคมี ชีววิทยา การคมนาคมและอุตสาหกรรมตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนการนำวิทยาการเหล่านี้มาใช้ ประโยชน์ในการดำรงชีวิต เป็นเครื่องมือแห่งการพัฒนาการศึกษาของมหาชน สะท้อนให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้า ทางเศรษฐกิจของสังคมนั้น

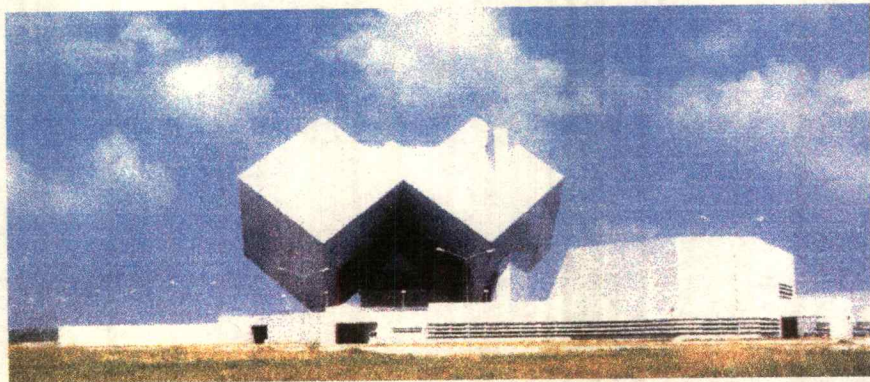
แนวความคิดในการจัดตั้ง

เพื่อเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ เนื่องในมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 5 รอบ เมื่อปี 2535 และเพื่อแสดงความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ที่สมบูรณ์แบบ เพื่อส่งเสริมให้ ประชากรทุกระดับได้เข้าใจและรักการเรียนรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ ในชีวิตประจำวันทั้งในระดับท้องถิ่น และในการพัฒนาภาคอุตสาหกรรม ภาคเกษตรกรรม โดยคงไว้ซึ่งอารยธรรม ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมพร้อมกับการรักษาระบบนิเวศน์ เพื่อการพัฒนาประเทศต่อไป

แนวความคิดในการออกแบบตัวอาคาร

อาคารแบ่งออกเป็น 4 โซน

1. พื้นที่ที่เป็นร้านค้า (Commercial Zone) เป็นจุดเริ่มต้นของโครงการที่แสดงเทคโนโลยี ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ที่คนทั่วไปจะได้เรียนรู้ เป็นบริเวณร้านค้า, การแสดงเกี่ยวกับสินค้าทางวิทยาศาสตร์
2. พื้นที่แรก (First Zone) เป็นการผสมผสานพื้นที่ใช้สอยในลักษณะกึ่งวิชาการและกึ่งสนุก สนาน ประกอบด้วยพิพิธภัณฑ์อวกาศยาน, พิพิธภัณฑ์นิเวศวิทยาและสิ่งแวดล้อมและโรงภาพยนตร์ระบบ Omni-max Theatre
3. พื้นที่ที่สาม (Third Zone) เป็นที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์
4. พื้นที่ที่สี่ (Fourth Zone) เป็นส่วนของศูนย์นิเวศวิทยาและสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 1 อาคารพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

ด้วย

แบ่งเป็น 2 ส่วนคือส่วนของลักษณะตัว U ซึ่งมี 2 ชั้นและส่วนของลูกเต๋าซึ่งมี 5 ชั้นประกอบ

บริเวณตัว U

ชั้นที่ 1 เป็นส่วนนิทรรศการ, Workshop และสำนักงาน

ชั้นที่ 2 ประกอบด้วยห้องสมุด, ห้องประชุม, ส่วนนิทรรศการและห้องอาหารของพนักงาน

บริเวณลูกเต๋า

ชั้นที่ 1-5 เป็นส่วนนิทรรศการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ลักษณะรูปทรงของอาคาร

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบรูปทรงอาคารคือ

1. คำว่า พิพิธภัณฑ์ มักจะเป็นจุดหักเหความสนใจของคนไทย ดังนั้น รูปทรงของอาคารประเภท พิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์จะต้องดึงดูดความสนใจของคนไทยให้ได้มากที่สุด

2. ไม่ต้องการให้มีเสาปรากฏอยู่ภายในอาคาร บทสรุปของรูปทรงอาคารจึงเป็นรูปทรงเรขาคณิต

ในลักษณะของลูกเต๋า 3 ลูกวางซ้อนกัน

วัสดุ

- สะท้อนความเป็นอาคารทางด้านวิทยาศาสตร์
- ไม่ต้องการให้ดูแลรักษามาก
- ประหยัดพลังงาน

กิจกรรมที่จัดแสดง

การแสดงนิทรรศการทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในรูปแบบที่ทันสมัย ชิงงานแสดงได้ออกแบบให้สามารถเคลื่อนไหวได้ สร้างความตื่นตัวให้ผู้ชมได้ตระหนักและเข้าใจในหลักการพื้นฐานโดยไม่เบื่อหน่าย ผู้เข้าชมมีโอกาสสัมผัสและจับต้องเพื่อค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง

ขั้นที่ 1 วิทยาศาสตร์พื้นฐาน (Basic Science) นำเสนอหลักการพื้นฐานของวิทยาศาสตร์ที่เป็นทฤษฎีการค้นพบของวิทยาศาสตร์ในอดีตสาขาต่าง ๆ รวมทั้งการทำความเข้าใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 2 เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน (Technology in Everyday Life) เป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์วิทยาศาสตร์มาใช้ในชีวิตประจำวันซึ่งปรากฏเป็นรูปธรรมในลักษณะของเทคโนโลยีหรือสินค้าที่เป็นเครื่องมือ เครื่องใช้ สิ่งอำนวยความสะดวกภายในบ้านและสถานที่ทำงาน

ขั้นที่ 3 เทคโนโลยีอุตสาหกรรม (Industrial Technology) เป็นการจัดแสดงกระบวนการผลิตของอุตสาหกรรม โดยเฉพาะกับอุตสาหกรรมที่มีผลต่อเศรษฐกิจของประเทศ การเข้าใจถึงอุตสาหกรรมและพัฒนาอุตสาหกรรม

ขั้นที่ 4 เทคโนโลยีก้าวหน้า (Advanced Technology) เป็นการจัดแสดงเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาให้ทันสมัยหรือเทคโนโลยีที่คาดว่าจะมีการนำมาใช้ในอนาคต

ขั้นที่ 5 เทคโนโลยีพื้นบ้าน (Traditional Technology) เป็นการจัดแสดงเทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์ที่เป็นศิลปาชีพซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีการผลิตกับงานด้านศิลปะ เพื่อสะท้อนถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไทย และเป็นการเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถที่ทรงอนุรักษ์ศิลปาชีพให้มีความต่อเนื่องและเป็นที่ยึด

สาระสำคัญทั้งหมดจะอยู่ในลักษณะของการสื่อความในตัวเอง หรือ Interactive ซึ่งผู้เข้าชมสามารถหาคำตอบด้วยตัวของคุณเอง

ตัวอย่างงานแสดงนิทรรศการ

- ลูกบอลอากาศร้อน (*Hot Air Ballon*) การควบคุมลูกบอลลูนที่บรรจุด้วยอากาศร้อนให้สามารถลอยขึ้นได้
- ลูกบอลพลาสมา (*Plasma Ball*) แสดงสถานะที่สี่ของสสารคือ พลาสมา ซึ่งเกิดจากการใช้คลื่นวิทยุความถี่สูงกระตุ้นให้เกิดการแตกตัวและการคายของประจุไฟฟ้าเกิดขึ้นภายในลูกบอล ทำให้เกิดลำแสงมีรูปร่างต่าง ๆ ที่สามารถมองเห็นได้
- ลูกบอลของเบอร์นูลลี (*Bernoulli Blower*) อธิบายพื้นฐานของหลักการบิน แรงดันและแรงกด (*Aerodynamic*)
- ปอดและหัวใจ (*Heart and Lung*) แสดงระบบการไหลเวียนของโลหิตและระบบหายใจของมนุษย์ การแข็งตัวของเส้นเลือดใหญ่ การใส่หัวใจเทียม และผลจากการสูบบุหรี่
- ร่างกายของมนุษย์ (*Human Torso*) แสดงหุ่นจำลองร่างกายมนุษย์ช่วงลำตัวเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของอวัยวะต่าง ๆ ของมนุษย์

ความสำคัญของวิทยาศาสตร์กับเยาวชน

วิทยาศาสตร์นับว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งต่อคนเราในชีวิตประจำวัน คุณได้จากธรรมชาติรอบ ๆ ตัวเรา ยารักษาโรค การผลิตและการใช้สินค้า เราจะต้องเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ตลอดเวลา แต่มักจะมีปัญหาว่า ทำไมพ่อแม่และครูบางคนจึงเห็นว่าวิชานี้หนักแล้วเข้าใจยากและไม่ควรสอนเด็ก วิทยาศาสตร์เป็นกระบวนการตั้งคำถาม และเด็กก็เป็นนักวิทยาศาสตร์โดยธรรมชาติอยู่แล้วคือมีความสนใจ อยากรู้อยากเข้าใจในสิ่งแวดลอม เมื่อเด็กยังเล็ก เด็กจะถือตัวเองเป็นสิ่งสำคัญ ไม่เข้าใจเหตุและผล แต่เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นได้พบเห็นอะไรแปลก ๆ ใหม่ ๆ ก็จะคอยลดการถือตนและเริ่มมีเหตุผลมากขึ้น แต่ก็อยู่ในขีดจำกัดที่ยังไม่สามารถเข้าใจหลักแห่งเหตุและผลหรือคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นได้ เมื่อเด็กเริ่มเจริญเติบโตเป็นเยาวชนในวัยศึกษา ก็จะเข้าใจเหตุและผลมากขึ้นเนื่องจากได้ศึกษากับต้นเหตุของปัญหาข้อสงสัย เกิดการสังเกต การตั้งสมมติฐาน ทำการค้นคว้าและทดลองหาคำตอบด้วยตัวเอง ผลที่ได้รับนอกจากจะได้คำตอบแล้ว ยังจดจำคำตอบที่ได้แสวงหาด้วยตนเองอย่างขึ้นใจ อันเป็นผลมาจากความประทับใจและความเพลิดเพลินในขณะที่ทำการทดลอง เพราะวิทยาศาสตร์มิใช่เป็นการสอนแค่ความจริงแต่เป็นเรื่องที่ต้องให้ได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านในการสืบค้น

การสร้างความคิดรวบยอดทางด้านวิทยาศาสตร์ ควรสร้างให้มีทั้งสองด้าน คือ ประสบการณ์ที่เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโลกธรรมชาติ และในการจัดประสบการณ์ดังกล่าวก็จะทำให้เยาวชนมีทัศนคติที่ดี ส่งเสริมให้สืบค้นได้ข้อมูลที่ถูกต้องและไม่คิดว่าเป็นศาสตร์ที่ยากอีกต่อไป

คุณประโยชน์ของวิทยาศาสตร์ต่อเยาวชน

1. สร้างความเชื่อมั่นในตนเอง
2. ได้รับประสบการณ์ที่จำเป็นสำหรับชีวิต
3. พัฒนาความคิดรวบยอด
4. เพิ่มพูนทักษะการสังเกต
5. มีโอกาสใช้เครื่องมือและวัสดุที่เคยพบเห็น
6. รู้จักวิธีแก้ปัญหา
7. เพิ่มพูนพื้นฐานจากการได้สืบค้น
8. พัฒนาด้านประสาทสัมผัส ร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของพิพิธภัณฑท์กับเยาวชน

การศึกษาของเยาวชนในเบื้องต้นเกิดขึ้นภายในสถานศึกษา เมื่อต้องเรียนรู้มากขึ้นสถานที่ที่ให้ความรู้ก็ขยายขอบเขตออกไปสู่ห้องสมุด สวนสัตว์ หอศิลป์ และพิพิธภัณฑท์การศึกษาหาความรู้จากแหล่งอื่นนอกเหนือจากตำรา ทำให้เยาวชนได้รับรู้ข้อมูลที่กว้างขวางและสมจริงมากขึ้น จากการศึกษาด้านพัฒนาการทางสมองของเด็ก พบว่า หากเด็กได้รับการกระตุ้นจากภายนอก เช่น สิ่งเร้าใจ ความสนุกสนาน จะทำให้เซลล์ประสาทแตกกิ่งก้านสาขามากขึ้นทำให้เด็กฉลาดและมีพัฒนาการสูง เกมส์และความสนุกสนานจึงกลายเป็นสิ่งสำคัญในการจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑท์ โดยใช้หลักการผสมผสานการศึกษาเข้ากับความบันเทิง (Edutainment) เพื่อให้ผู้ชมได้ใช้เวลาในการศึกษาและสามารถสนุกสนานกับการเรียนรู้ในการทดลองหาคำตอบด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าการจัดแสดงของพิพิธภัณฑท์ในปัจจุบันได้พัฒนารูปแบบมากมาย เทคโนโลยีเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในการจัดแสดง ผู้เข้าชมจะสามารถตั้งคำถามและหาคำตอบได้จากคอมพิวเตอร์ที่เป็นส่วนหนึ่งของงาน การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสื่อสารเพื่อตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันของผู้ชม แต่มีข้อเสียคือ คอมพิวเตอร์มีราคาแพงและใช้ได้ทีละคน

จะเห็นได้ว่าความบันเทิงเป็นสิ่งสำคัญและกำลังเข้ามามีส่วนร่วมในการให้การศึกษาแก่เยาวชนในการจัดแสดงพิพิธภัณฑท์ เพราะเยาวชนมีแนวโน้มที่เป็นผู้ชมที่ใกล้ชิด สนุกสนมกับตัวพิพิธภัณฑท์มากกว่า (User Friendly) และดูเหมือนว่าพิพิธภัณฑท์เองก็เป็นมิตรกับเยาวชนด้วยเช่นกัน หากมีการร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับพิพิธภัณฑท์โดยกาจัดโปรแกรมการเข้าชมเฉพาะ ก็จะทำให้ได้รับความรู้มากกว่าที่ได้จากโรงเรียนเพียงอย่างเดียว ซึ่งส่วนหนึ่งมีผลมาจากอุปกรณ์ทางการศึกษาที่มีราคาสูงเกินกว่าที่โรงเรียนจะจัดหาได้ และโปรแกรมการศึกษาภายในพิพิธภัณฑท์มีส่วนช่วยการสอนของครูอีกด้วย

พิพิธภัณฑท์ที่มีอยู่ในบ้านเราไม่ค่อยได้รับความสนใจจากกลุ่มเยาวชนเท่าที่ควรเพราะรูปแบบการนำเสนอและนโยบายของพิพิธภัณฑท์ รวมทั้งเทคโนโลยีต่างๆไม่สามารถเข้าถึงจิตใจของเยาวชนได้ ควรมีการปรับให้เข้ากับพฤติกรรมของเยาวชนที่ชอบความสนุกสนาน ตื่นเต้น

วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ใหญ่และเด็กต่างก็มีส่วนร่วมในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์เหมือนกัน ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่มักเน้นไปที่กลุ่มผู้ใหญ่ ทั้งๆที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน ควรได้รับความสนใจจากนักออกแบบด้วย เพราะเยาวชนมีแนวโน้มที่เข้ามามีปฏิสัมพันธ์ที่ถี่และเป็นมิตรมากกว่า และพิพิธภัณฑ์เองก็ดูจะเป็นมิตรกับเยาวชนด้วยเช่นกัน การออกแบบกราฟฟิคดีไซน์ (Graphic Design) จะมีส่วนช่วยให้เยาวชนได้เกิดแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดขั้นตอนการเรียนรู้ ในที่นี้จึงแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรอง โดยจะเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายหลัก

กลุ่มเป้าหมายหลัก - เยาวชน อายุ 15-25 ปี

กลุ่มเป้าหมายรอง - วัยผู้ใหญ่ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป

พฤติกรรมกรรมการเข้าชม

เยาวชน - เข้าชมเพื่อทัศนศึกษาโดยมาเป็นคณะกับทางโรงเรียนหรือมากันเอง อาจมีการทำรายงานประกอบการศึกษา

บุคคลทั่วไป - เข้าชมเพื่อทัศนศึกษาและพักผ่อน โดยเป็นประชาชนทั่วไป หรือเด็ก ๆ มากับผู้ปกครอง

บทที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้น การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์

สิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์

เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อส่งข่าวสารไปยังผู้ที่ต้องการรับข่าวสารของเรา สื่อในการประชาสัมพันธ์ที่สำคัญในปัจจุบันนั้นยังมีขีดจำกัดอยู่ การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีรูปแบบเหมาะสมและสอดคล้องกับสถาบัน จึงยอมทำให้การประชาสัมพันธ์ได้ผลดียิ่งขึ้น

ผลดีของสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ ¹

1. เป็นการส่งโดยตรง (Direct) ถึงเฉพาะตัวเฉพาะกลุ่มที่เราต้องการ ผิดจากสื่ออื่น ๆ โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์
2. สามารถควบคุมข่าวสารที่เผยแพร่ได้อย่างเต็มที่และถูกต้องโดยภาษาของเราเอง
3. สามารถสอดแทรกนโยบาย วัตถุประสงค์ บริการการปฏิบัติงานและความรู้เกี่ยวกับสถาบันได้อย่างเต็มที่

เอกสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ เนื่องจากเป็นสื่อที่มุ่งตรงต่อกลุ่มชนที่เราต้องการได้เป็นอย่างดี (Selective Target Group) การจัดหมวดหมู่หรือประเภทของเอกสารจึงต้องจัดแยกไปตามลักษณะหรือประเภทของกลุ่มประชาชน (Publics) ที่เราต้องการ ก็จะใช้เอกสารเพื่อการประชาสัมพันธ์

¹ ประจวบ อินออค. เขาประชาสัมพันธ์อย่างไร. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วัฒนาสถาปัตย์, 2532. หน้า 80-81.

คุณสมบัติของสื่อในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย²

การเลือกใช้สื่อเพื่อให้ถึงกลุ่มเป้าหมายจึงได้ควรพิจารณาสื่อในลักษณะต่อไปนี้

1. สื่อนั้นควรเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความเข้าใจอย่างรวดเร็ว

2. สื่อนั้นเป็นสื่อที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคยในการใช้และสามารถจัดหาได้ด้วยความสะดวก

3. สื่อนั้นควรสอดคล้องกับความเชื่อ ทศนคติ และค่านิยมของกลุ่มเป้าหมาย

นักประชาสัมพันธ์จะต้องทราบว่าสื่อแต่ละชนิดมีคุณสมบัติอย่างไรมีข้อดีข้อเสียอย่างไร

นอกจากนั้น การศึกษาเกี่ยวกับสื่อใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งคุณลักษณะและประสิทธิภาพก็เป็นสิ่งจำเป็น สำหรับการศึกษาในบทนี้จะได้กล่าวถึงรายละเอียดของสื่อประเภทที่นักประชาสัมพันธ์สามารถควบคุมได้ (Controlled Media) ทั้งในด้านเนื้อหาสาระ วิธีการ รูปแบบ กระบวนการผลิต รวมทั้งกลุ่มเป้าหมาย



² ดัชนี สดะเวทิน. หลักการประชาสัมพันธ์. กรุงเทพมหานคร : คณะวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540. หน้า 174-175.

สื่อสิ่งพิมพ์

ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์³

ในพระราชบัญญัติการพิมพ์ พ.ศ. 2484 ได้บัญญัติไว้ว่า สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง สมุด แผ่นกระดาษหรือวัสดุใดๆที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผ่นผัง ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน

ในทางบรรณารักษศาสตร์ คำว่า สิ่งพิมพ์ หมายถึง วัสดุพิมพ์ ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่รวบรวมเป็นเล่มจากการตีพิมพ์จากเครื่องพิมพ์ เป็นวัสดุเพื่อการอ่านและการศึกษาค้นคว้าต่างๆที่ห้องสมุดรวบรวมไว้ จัดหาจัดเก็บ เพื่อให้บริการในห้องสมุด เป็นวัสดุที่พิมพ์ด้วยกระดาษ มีรูปร่างลักษณะต่างๆกัน ได้แก่ หนังสือ , วารสาร, นิตยสาร, หนังสือพิมพ์ , จุลสาร และกฤตภาค

และคำว่า สิ่งพิมพ์ ตามคำจำกัดความอย่างกว้างๆ ในความหมายของ กำธร สติรกุล (2515) นั้นหมายความว่า เป็นงานที่จำลองต้นฉบับหรือรูปแบบและตัวหนังสือ โดยอาศัยเทคนิคและระบบการพิมพ์ หรือเป็นสิ่งจำลองมาจากต้นฉบับอันหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็ภาพถ่ายหรือตัวหนังสือออกมาเป็นจำนวนมาก ๆ เหมือน ๆกันบนวัสดุที่เป็นพื้นแบนหรือใกล้เคียงกับพื้นแบนด้วยการใช้เครื่องมือกล

ดังนั้น สิ่งพิมพ์ จึงจัดเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสื่อสารมวลชนและการประชาสัมพันธ์ เพราะการพิมพ์สามารถทำให้แพร่หลายได้ในวงการโฆษณา สิ่งพิมพ์ นับเป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่นักโฆษณานิยมใช้กันอย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะใช้เป็นสื่อหลักหรือสื่อรอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีทางการพิมพ์ให้มีประสิทธิภาพการทำงานที่สูงขึ้นเพื่อให้ได้งานพิมพ์ที่มีคุณภาพมากขึ้น ประกอบกับคุณสมบัติเฉพาะที่เป็นข้อดีของสื่ออีกหลายประการ จึงทำให้สื่อสิ่งพิมพ์ทวีความสำคัญมากขึ้นในการโฆษณา ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

3 พัทศรีวิภา อังควินนะ. การผลิตโฆษณาสิ่งพิมพ์โดยคอมพิวเตอร์กราฟฟิค. กรุงเทพมหานคร : สารนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาโฆษณา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2537. หน้า 3.

ความสำคัญ

1. สื่อสิ่งพิมพ์สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง รวดเร็ว และยังครอบคลุมได้เป็นบริเวณกว้างขวาง ทำให้ไม่สิ้นเปลืองงบประมาณในการโฆษณา ใช้งบประมาณให้เกิดประโยชน์ได้เต็มที่ เพราะได้กลุ่มเป้าหมายตรงตามต้องการในบริเวณที่สื่อครอบคลุมไปถึง
2. สื่อสิ่งพิมพ์มีอายุยาวนาน สามารถนำกลับมาอ่านใหม่ได้เสมอ ทำให้ผู้บริโภคมีโอกาสเห็นชิ้นงานโฆษณาได้อีกเรื่อย ๆ ทำให้เพิ่มความถี่ (Frequency) ได้ในตัวเอง
3. สื่อสิ่งพิมพ์มีจำนวนผู้อ่านสูง เพราะมีการอ่านผ่านมือ (Passalong Audiences) ทำให้มีโอกาสเป็นโฆษณามากขึ้น
4. สื่อสิ่งพิมพ์สามารถสื่อสารแนวความคิดต่างๆ ได้ดี และมีประสิทธิภาพสูง เพราะผู้อ่านมีเวลาที่พิจารณาไตร่ตรอง และทำความเข้าใจ จึงทำให้รายละเอียดเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่า เหมาะกับสินค้าที่ต้องอธิบายรายละเอียดมาก ๆ
5. สื่อสิ่งพิมพ์ให้ความสะดวกในการเปิดรับสารของผู้รับสาร เพราะจะอ่านเมื่อใดก็ได้ ผู้รับสารสามารถอ่านได้เมื่อสะดวกที่จะอ่าน ทำให้การเปิดรับสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
6. สื่อสิ่งพิมพ์สามารถใส่แนวคิดทั้งที่เป็นภาพและคำพูดได้อย่างดี

สิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ⁴

สิ่งพิมพ์มีหลายแบบหลายชนิด แต่ละชนิดจะมีคุณสมบัติเฉพาะที่แตกต่างกัน ทำให้สนองความต้องการของวงการต่าง ๆ ได้อย่างทั่วถึง นักออกแบบและจัดทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ จำเป็นต้องรู้จักสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทเป็นอย่างดีเพื่อการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

1. หนังสือหรือเอกสารตำรา แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

1.1 หนังสือวิชาการ และสารคดี เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาสาระ เป็นความรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาโดยตรง มีลักษณะเป็นเล่ม อาจจะมีภาพประกอบหรือไม่ก็ได้ ไม่มีวาระในการออกได้แก่ หนังสือ ตำรา แบบเรียน หรือเอกสารประกอบการสอนต่าง ๆ ซึ่งแต่ละอย่างจะมีการใช้แตกต่างกัน คือ แบบเรียนมักจะทำให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำหรับ หนังสือ ตำรา จะใช้กับการศึกษาในวิชาการสาขาต่าง ๆ ระดับสูงกว่า หรือพ้นจากระดับมัธยมศึกษาไปแล้ว ใช้เป็นหลักฐานหรือเอกสารอ้างอิงทางวิชาการได้

1.1 หนังสือบันเทิงคดี เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาสาระ ทั้งความรู้และความบันเทิงไปในขณะเดียวกัน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ไม่มุ่งหวังประโยชน์จากการอ่านเหมือนแบบเรียนหรือตำรา แต่บางครั้งก็สามารถใช้ประกอบการศึกษาได้ ทั้งนี้เพราะเป็นสิ่งพิมพ์ที่รวบรวมข้อมูล ประสบการณ์และจินตนาการของผู้เขียน โดยได้แนวคิดจากความจริงในสังคมแม้จะมีจุดมุ่งหมายเพื่อการเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ แต่บางครั้งก็ได้ข้อคิด หรือแนวทางการดำเนินชีวิตที่น่าสนใจแทรกไว้ด้วย หนังสือบันเทิงคดีแบ่งออกเป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1.1.2 นิตยสารหรือวารสาร เป็นสิ่งพิมพ์ที่เป็นรูปเล่ม ต่างจากหนังสือพิมพ์ตรงที่ไม่ได้ออกเป็นรายวันแต่ออกเป็นรายสัปดาห์ รายบ็อกซ์ รายเดือน มีความพิถีพิถันในการจัดทำ มีการเย็บเล่ม มีปกหน้าปกหลัง และพิมพ์สอดสีสวยงาม เก็บรักษาไว้ได้นาน นิตยสารแต่ละประเภทจะมีผู้อ่านประจำอยู่ เช่น นิตยสารสำหรับผู้หญิง นิตยสารการศึกษา นิตยสารเกี่ยวกับพระเครื่องหรือวัตถุมงคล ปัจจุบันนิตยสารมีหลายขนาดนิยมเรียกกันเป็นยกเช่น 8 หน้ายกธรรมดาได้แก่สไลนา ครุณี ขวัญเรือน และขนาด 8 หน้ายกพิเศษเช่น สตาร์บีก ไฮซ์คลาส หรือ ใหญ่กว่าทั้งสองขนาดก็มีเช่น บางกอก สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ มติชนและฟ้าเมืองไทย เป็นต้น

1.1.3 จุลสารหรืออนุสาร (Pamphlet or Booklets) เป็นสิ่งพิมพ์เย็บเล่มมีขนาดไม่แน่นอนตายตัว ส่วนมากเป็นขนาด 16 หน้ายกและ 8 หน้ายกธรรมดา มีความหนาประมาณ 8 ถึง 48 หน้า (บางกว่าหนังสือ) รูปเล่มไม่ถาวร ปกอ่อนหรือใช้กระดาษเดียวกันทั้งเล่ม เย็บกลาง (หนังสือจะมีปกหนากว่าเนื้อใน) จุลสารมีเนื้อหาเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งเช่น อันตรายจากยาฆ่า การลด ละเลิก อบายมุข ผู้แทนของเรา เป็นต้น ไม่มีกำหนดออกที่แน่นอนแจกฟรี มักจะจัดทำ โดยหน่วยงานราชการที่รับผิดชอบในงานนั้น ถ้าเป็นบริษัทร้านค้า หรือห้างสรรพสินค้า จะเกี่ยวกับการตลาดราคา นิทรรศการการจัดรายการส่งเสริมการขายต่าง ๆ

1.1.4 แคตตาล็อก (Catalogue) เป็นสิ่งพิมพ์ที่ให้รายละเอียดของสินค้าบริการได้มากที่สุดตั้งแต่สี ขนาด คุณสมบัติ ราคา หมายเลขของสินค้า มีลักษณะเป็นเล่ม มีหลายขนาด บางครั้งมีใบสั่งซื้อแนบไปด้วยเพื่ออำนวยความสะดวกในการติดต่อสั่งซื้อ

4 โทศุม สาขาง, ผศ. การออกแบบนิเทศศิลป์ 3. กรุงเทพมหานคร : คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2540.

หน้า 21-25.

สิ่งพิมพ์ที่เย็บเล่ม

ประเภทหนังสือจุดแรกที่ประชาชนพบเห็นคือ ปกหนังสือ นักออกแบบควรคำนึงถึงข้อสังเกตในการออกแบบปก ดังนี้

- 1) ปกเป็นจุดแรกที่ผู้อ่านพบเห็น จึงควรออกแบบอย่างประณีตบรรจงและบ่งบอกถึงลักษณะหรือบุคลิกภาพของหนังสือ ชื่อสั้นกระชับรัด จำง่าย
- 2) จุดเด่นหรือจุดสนใจบนปกอาจจะใช้ภาพหรือข้อความก็ได้ เช่น ปกนิตยสารลับเฉพาะของภัตตาคาร บุณยเกียรติ ใช้ข้อความ ตัวหนังสือ เป็นตัวช่วย ให้ผู้อ่านอยากรู้อยากเห็น
- 3) ปกควรมีความเหมาะสมทั้งรูปแบบ ขนาด สี ทันสมัยหรือดูไม่เชย
- 4) ความหนาของกระดาษปก ขึ้นอยู่กับประเภทของหนังสือหรือนิตยสารและควรอาบมัน หรือเคลือบ uv ด้วย
- 5) ปกนิตยสารควรกำหนดตำแหน่งของชื่อ ฉบับที่ เล่มที่ วัน เดือน ปีให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกันตลอดทั้งปี

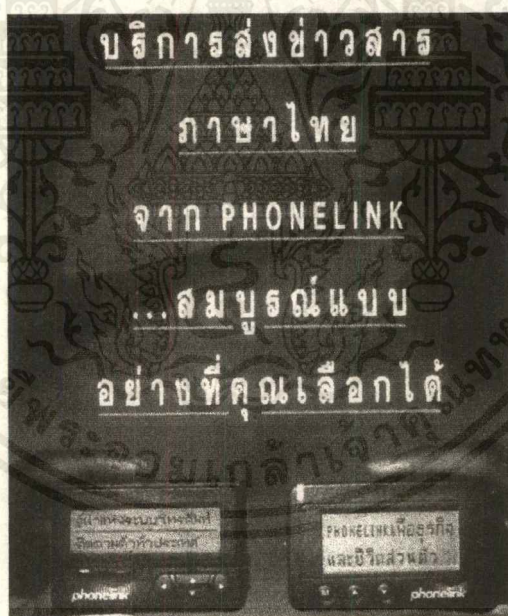
ปกเทป เป็นสิ่งพิมพ์อีกประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมมาก การออกแบบปกแผ่นดีสก์ใช้เทคนิคการพิมพ์ที่ละเอียดอ่อนมาก เนื่องจากมีเนื้อที่น้อยจึงมักใช้สีพิเศษช่วยให้มันแวววาว

1.2 สิ่งพิมพ์โฆษณาเผยแพร่ เป็นสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับตัวสินค้าหรือบริการ ความเคลื่อนไหวทางการเมือง การต่อต้านรณรงค์ การแสดงผลงานต่างๆรวมทั้งการแสดงผลงานละคร ดนตรี และการแสดงมหรสพต่างๆเป็นสิ่งพิมพ์ที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิต ในสังคมที่กำลังเจริญเติบโตกำลังขยายตัวในทุกๆ ด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง การเผยแพร่และการอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยทำหน้าที่บอกกล่าวเรื่องราวของสินค้า บริการต่างๆ มีหลายแบบดังจะกล่าวต่อไปนี้

1.2.1 บัตรหรือการ์ดต่างๆ (Postcard) หัวจดหมาย (Letter) เป็นสิ่งพิมพ์แผ่นเดียวขนาดเล็ก พิมพ์บนวัสดุต่างๆทั้งกระดาษและพลาสติก ถ้าเป็นการ์เชิญนักออกแบบต้องเน้นความแปลกใหม่เพื่อให้ผู้รับเชิญอยากมาดู มาสัมผัส การ์คนอกจากจะใช้โฆษณาประชาสัมพันธ์แล้วยังออกแบบให้ใช้กับเครื่องกลต่างๆได้เช่น บัตร เอทีเอ็ม และบัตรเครดิตของธนาคารต่างๆเป็นต้น บางครั้งมีการพิมพ์หุ่น เพื่อแยกแ่การปลอมแปลงและเนื่องจากมีขนาดเล็กการจัดวางภาพประกอบ โลโก้ ข้อความต่างๆต้องกระชับรัดมากกว่าสิ่งพิมพ์ประเภทที่อื่น

1.2.3 แผ่นปลิวหรือใบปลิว (Leaflet) เป็นสิ่งพิมพ์แผ่นเดียวไม่มีการเย็บเล่ม เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีราคาถูกที่สุด ไม่จำกัดขนาด ส่วนใหญ่จะใช้ขนาด A4 มีทั้งพิมพ์สีเดียว เช่น ใบตรวจสลากลอตเตอรี่ และพิมพ์สองสีเช่น ใบกำกับสินค้า (ซึ่งแสดงถึงคุณสมบัติ ส่วนประกอบ และวิธีการใช้ อายุการใช้งาน การเก็บรักษา) ใบโฆษณาสินค้าที่เจาะจงตัวลูกค้า (Dilect Male) อัดแน่นด้วยข้อความ ภาพประกอบ เนื่องจากเป็นสิ่งพิมพ์ที่แจกในวงกว้างจึงต้องมีการออกแบบให้สะดุดตาอยากหยิบดู อยากอ่านให้จบ เก็บกับบ้าน เพื่อการพิจารณา และอยากให้ผู้อื่นเห็นด้วย ข้อคำนึงในการออกแบบแผ่นปลิว

- 1) ภาพสินค้าหรือบริการควรมีความคม และชัดเจน
- 2) ข้อความออกแบบได้ตามเหมาะสม และใช้ขนาดตัวอักษรได้หลายขนาด พรรณาคูณสมบัติ หรือสิ่งที่ต้องการโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้พอสมควรจึงควรเลือกเอกเฉพาะคุณลักษณะที่เด่น ๆ
- 3) การใช้สี ใช้ได้อย่างอิสระแต่ควรจะส่งเสริมให้ตัวสินค้าเด่นชัดขึ้น
- 4) ควรออกแบบให้มีความโดดเด่นเฉพาะตัวไม่ซ้ำแบบใคร

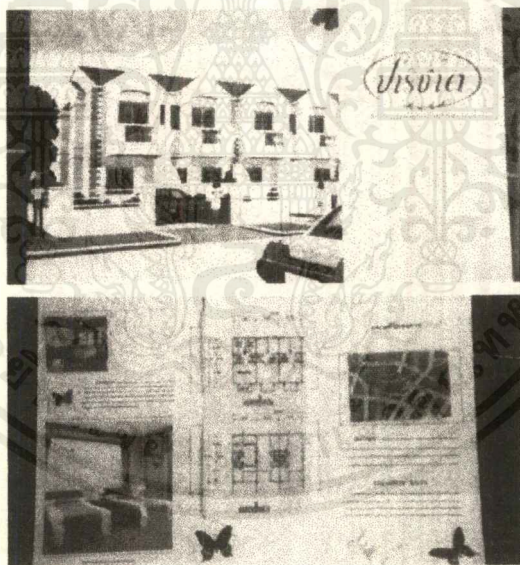


ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพแผ่นปลิวหรือใบปลิว

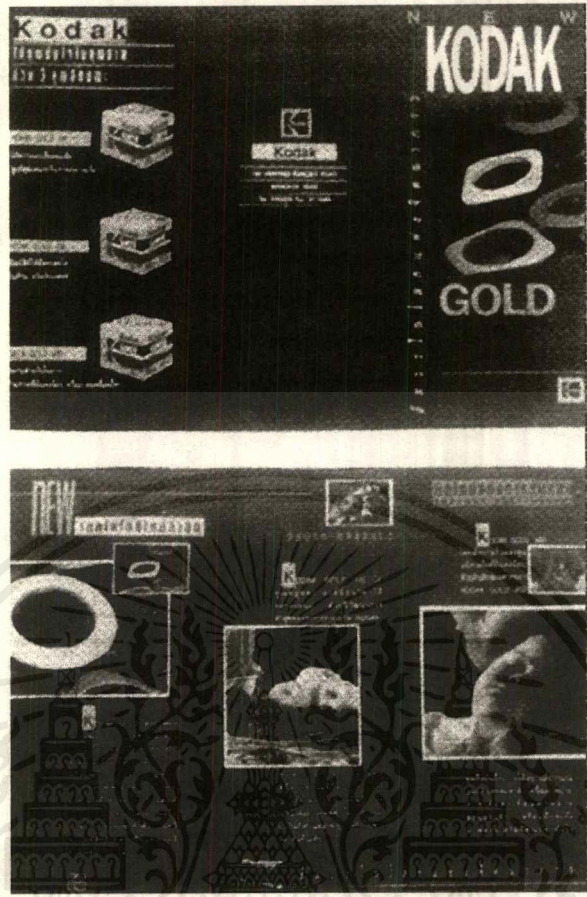
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.4 แผ่นพับ (Folder) เป็นสิ่งพิมพ์แผ่นเดียวคล้ายแผ่นปลิว แต่ใช้กระดาษหนา กว่าสามารถพับได้หลายขนาดตั้งแต่ สองพับถึงสี่พับ ทำให้พกพาไปได้สะดวกและยังสามารถเลือกแจกเฉพาะกลุ่ม เป้าหมายได้ ปัจจุบันมีการทำให้แปลกออกไปโดยแทรกกระดาษบาง ๆ เข้าไปในแต่ละพับทำให้ได้เนื้อที่ในการพิมพ์ มากขึ้นอีกด้วย เช่น แผ่นพับของธนาคารอาคารสงเคราะห์ ด้านในทำเป็นกระดาษเล็ก ๆ ใสรายละเอียดต่างๆได้มาก ยิ่งขึ้น แผ่นพับบางชนิดมีการเจาะปกรูปทรงต่างๆ บางครั้งมีการนำเสียงมาใส่ เวลาเปิดจะมีเสียงดนตรีไพเราะ น่ารัก การออกแบบต้องจัดข้อความและภาพประกอบให้กระชับ น่าอ่าน จัดให้ลงหน้าอย่างเหมาะสมตามเนื้อที่ของ หน้าที่เกิดจากรอยพับ ข้อคำนึงในการออกแบบแผ่นพับ

- 1) จัดขนาด รูปแบบ ได้ตามความเหมาะสม แต่ถ้าสอดคล้องกับขนาดของกระดาษเพลทจะ ช่วยลดต้นทุนได้มาก
- 2) แบ่งเนื้อที่ตามรอยพับ มีทั้งปกหน้า และปกหลัง
- 3) ข้อความและภาพบ่งบอกถึงสิ่งที่ต้องการนำเสนอเพียงอย่างเดียว



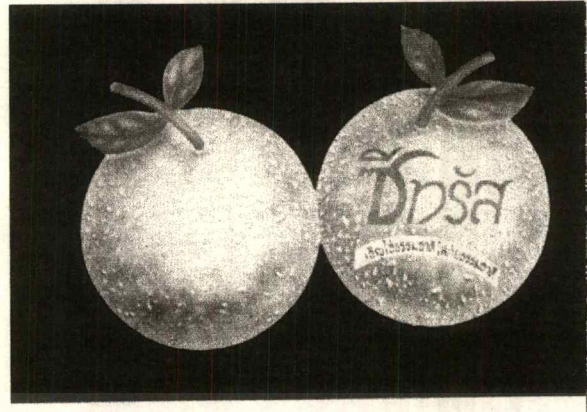
ภาพที่ 3 ตัวอย่างภาพแผ่นพับ



ภาพที่ 4 ตัวอย่างภาพแผ่นฟิล์มชนิดสีใหม่ ฟิล์มโกดัก 400



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพแผ่นพับ ซีทรอล โคคัท เป็นลูกส้มให้เข้ากับตัวสินค้า สเปรย์ฆ่าแมลงจากสมุนไพร

1.2.5 ใบปิดโปสเตอร์ (Poster) เป็นสิ่งพิมพ์ที่เรียกชื่อตามลักษณะการใช้งาน คือ ใช้ปิดบนแผ่นรองรับ เป็นสื่อที่ติดตั้งอยู่กับที่ ผลิตเป็นจำนวนมาก ติดตั้งไว้ในที่สาธารณะแต่ก่อนเป็นเพียงการประกาศแจ้งความ ปัจจุบันมีบทบาทในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์มากเพราะเผยแพร่ได้สะดวก กว้างขวาง มีทั้งขนาดกลางและขนาดใหญ่ นิยมพิมพ์บนกระดาษขนาด A3 (20 x 30 นิ้ว) ส่วนใหญ่จะมีภาพเด่นชัดสวยงามและมีข้อความแจ้งให้ทราบตามเหมาะสม เช่นโปสเตอร์โฆษณาสินค้าและบริการต่างๆ ภาพโฆษณามหรสพและการบันเทิง และใบปิดโฆษณาการเมือง การเลือกตั้ง เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์

- 1) ควรเป็นแผ่นเดียวโดดๆ สามารถนำไปติดบนพื้นผิวใดก็ได้
- 2) ควรมีภาพประกอบและข้อความ ที่บ่งบอกถึงอะไร ที่ไหน เมื่อใด ใช้องค์ความรู้ที่ชัดเจน เข้าใจง่าย แสดงแนวคิดหลักเพียงอย่างเดียว
- 3) ผลิตขึ้นเป็นจำนวนมาก
- 4) การวางตำแหน่งภาพประกอบ และข้อความต้องประสานส่งเสริมซึ่งกันและกันและง่ายแก่การจดจำ (ควรมีคำขวัญหรือ สโลแกน)
- 5) ขนาดของตัวอักษรควรแตกต่างกันตามหน้าที่ เช่น ตัวหัวเรื่องหรือพาดหัวควรมีขนาดใหญ่กว่าตัวพื้นหรือตัวพรรณนา



ภาพที่ 6 ตัวอย่างภาพโปสเตอร์ต่างประเทศ และ โปสเตอร์หนังไทย

การออกแบบหนังสือ⁵

การออกแบบจัดวางองค์ประกอบต่างๆของหนังสือต้องให้เหมาะสมและสวยงามตามคุณลักษณะของหนังสือและลักษณะของผู้บริโภคโดยแสดงให้เห็นรายละเอียดอย่างชัดเจน วิธีการออกแบบและจัดวางรูปแบบตลอดจนข้อกำหนดอื่น ๆ มีหลักที่ต้องพิจารณาดังนี้

1. พิจารณาประเภทของหนังสือ

หนังสือแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะและรูปแบบที่แตกต่างกันมาก วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือไม่เหมือนกัน เช่น หนังสือที่เป็นตำราอ้างอิง หนังสือวิชาการ แบบเรียนกึ่งแบบเรียน หนังสือที่ผลิตขึ้นในโอกาสพิเศษ หนังสืออ่านเสริมสำหรับนักเรียน นิตานสำหรับเด็ก หนังสือภาพ หนังสือบันเทิงเริงรมย์ หนังสือกีฬา ฯลฯ การออกแบบหนังสือทางวิชาการหรือแบบเรียนจะมีลักษณะแบบเป็นทางการรูปแบบตัวอักษรและรูปภาพจะต้องเป็นแบบเรียบ ๆ เช่น ตัวอักษรแบบราชการ การจัดวางมักจะเป็นแบบจัดระเบียบหรือการกำหนดภาพให้อยู่ในกรอบหรือมีเฉพาะตัวอักษรข้อความและชื่อผู้ประพันธ์เท่านั้น ส่วนหนังสือบันเทิงเริงรมย์ กีฬา นวนิยายหรือสารคดีจะมีรูปแบบค่อนข้างเป็นอิสระมีการออกแบบชื่อหนังสือที่แปลกตาออกไป การออกแบบจัดภาพประกอบปกก็เน้นไปทางความสวยงามมากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหาเน้นสีสันที่สดใส สะดุดตา การจัดวางรูปแบบจะแตกต่างกันไปตามลักษณะหนังสือ ถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กก็จะเน้นที่รูปภาพประกอบบนปกที่มีความสวยงามเป็นหลัก ตัวอักษรเป็นแบบเรียบง่าย ดูสบายตาไม่นิยมการจัดระเบียบและการกำหนดกรอบ ใช้สีสันสดเข้มจุดฉาด รูปภาพคมชัด แสดงสาระของเรื่องราว

2. พิจารณามูลคึกของหนังสือ

มูลคึกของหนังสือจะมีความแตกต่างกันตามประเภทของสาระเนื้อหาและเทคนิคการออกแบบ เนื่องจากปัจจุบันภาวะการแข่งขันกันทางตลาด ทำให้หนังสือบางประเภทมีการแข่งขันกันสูงมาก มีหนังสือที่มีเนื้อหาสาระคล้ายคลึงกันเกิดขึ้นมาก จึงต้องออกแบบสรรสร้างบุคลิกภาพของหนังสือให้สวยงาม และมีความโดดเด่นที่แปลกตามากกว่าคู่แข่งจะเห็นได้ว่า วัตถุประสงค์ของการสร้างบุคลิกเฉพาะของปกหนังสือไม่เพียงแต่จะเสริมคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์แล้วยังเป็นการสร้างความน่าเชื่อถืออีกด้วย

3. พิจารณาแนวทางสร้างสรรค์

รูปแบบการสร้างสรรค์หนังสือจะเป็นหลักการ 3 ประการคือหลักการจัดองค์ประกอบศิลปะเพื่อคุณค่าทางความสวยงามของเล่ม ประการที่ 2 คือ หลักการออกแบบรูปภาพ หรือการกำหนดลักษณะของภาพที่จะมาใช้ทำ และหลักการกำหนดแบบตัวอักษร ทั้งนี้หลักการทั้งหมดจะต้องให้สอดคล้องและเหมาะสมกับประเภทของหนังสือ และจะต้องสร้างรูปแบบแปลก ใหม่ให้เกิดบุคลิกเฉพาะของหนังสือด้วย

4. พิจารณาวิธีการผลิต

วิธีการผลิตและระบบการพิมพ์ในปัจจุบันมีความสะดวกคล่องตัว สามารถตอบสนองการผลิตงานได้อย่างเต็มที่ การออกแบบหนังสือที่ดีต้องไม่สร้างความยุ่งยากสับสนต่อการพิมพ์และการผลิต ความสับสนเกิดขึ้นได้เสมอถ้าผู้ออกแบบมีคำสั่งมากใช้วิธีการหลายอย่าง

5 ณัฐพร โกลีห์อำไพวงศ์. โครงการศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างความต่อเนื่องให้กับหนังสือ โจนทาน สิทธิวงค์. กรุงเทพมหานคร : วิทยานิพนธ์ภาควิชานิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง, 2539. หน้า 7-12.

หลักการจัดหน้าหนังสือ

การจัดรูปแบบของขนาด พื้นที่ สิ่งพิมพ์เป็นการกำหนดขนาดคอลัมน์และขอบว่าง ซึ่งปัจจุบันจะเน้นความสวยงามและประหยัดควบคู่กันไปเสมอ คือมุมที่จะใช้เนื้อที่ของกระดาษให้เป็นประโยชน์มากที่สุดโดยยังคงมีความสวยงาม หนังสือจะมีหน้าซ้าย หน้าขวาอยู่ติดกันเป็นคู่ การกำหนดรูปแบบจึงต้องคำนึงถึงลักษณะหน้าคู่ให้ผู้อ่านเห็นแล้วรู้สึกว่าเป็นหน่วยเดียวกันไม่ได้แบ่งแยกออกจากกัน การเว้นขอบว่างด้านในคือช่องว่างระหว่างหน้าซ้ายและขวา จึงต้องน้อยกว่าขอบอื่นๆ เมื่อเขียนเข้าเล่มแล้ว แต่ก็ไม่ควรให้ชิดกันจนดูแยกหน้าลำบาก

รูปแบบที่ดีของหนังสือควรจะเป็นรูปแบบที่อ่านได้ง่าย และมีระเบียบ มีความประณีตสวยงามชัดเจนรูปแบบหนังสือต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับประเภทของหนังสือสัดส่วนที่เหมาะสมของหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โดยทั่วไป นิยมสัดส่วน 2:3 , 3:4 , 3:5 และ 13 : 21

ส่วนประกอบที่ปรากฏซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการจัดหน้ากระดาษที่ต้องคำนึงถึง ได้แก่

- 1 ส่วนข้อความพาดหัว (Head Lin)
- 2 ก๊อปปี้บล็อก (Copy Block or Column)
- 3 อาร์ตเวิร์ค (Art Work)
- 4 เส้นและพื้นผิว (Line & Texture)
- 5 ความต่อเนื่อง (Continuity)

การออกแบบจะต้องนำเอาส่วนต่างๆ มาประกอบกันอย่างมีแบบแผนและมีหลักการได้แก่ การสร้างดุลยภาพ การกำหนดสัดส่วนพื้นที่ว่างจังหวะลีลาหรืออื่นๆ องค์ประกอบต่างๆ เมื่อนำมาจัดรวมกันควรจะมีพื้นที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของพื้นที่ทั้งหมด การร่างแบบขั้นต้นอาจแสดงเป็นโครงร่างหยาย ๆ ก่อนเพื่อหาตำแหน่งความเหมาะสมและความสวยงาม หลังจากนั้นจึงมากำหนดทีละส่วนดังนี้

1. ส่วนหัวข้อความพาดหัว (Head Line) ได้แก่ ข้อความหัวเรื่องและส่วนที่เป็นหัวเรื่องรองให้เขียนร่างลักษณะตัวอักษรอย่างหยาย ๆ โดยกำหนดขนาดความสูงของตัวอักษรแบบตัวอักษร ตลอดจนการกำหนดขนาด น้ำหนักความเข้ม อ่อนของตัวอักษรพิจารณาตำแหน่งของการจัดวาง การแบ่งพื้นที่ส่วนที่ใช้นำเสนอข้อมูลและการเว้นพื้นที่ว่าง

วิธีการจัดวางตำแหน่งของข้อความพาดหัว

ตำแหน่งของการจัดวางข้อความพาดหัวหรือหัวเรื่องมีความสำคัญมากเพราะการนำเสนอต้องการให้ข้อความพาดหัวเป็นตัวกำหนด การชี้มา สาระหลัก และข้อมูลอื่นๆ การออกแบบจัดวาง ตำแหน่งที่ติดออกจากจะทำให้งานออกแบบดูสวยงามแล้ว ยังทำหน้าที่หลักในการนำเสนอสาระได้อย่างเต็มที่อีกด้วย การจัดวางตำแหน่งตรงกลางของหน้ากระดาษเสมอไป ไม่ว่าจะงานออกแบบสื่อใด ๆ ก็ตามด้วยวิธีการ การออกแบบจึงมุ่งเน้นที่จะสร้างความสนใจให้ชมมองด้วยการกำหนดตำแหน่งของหัวเรื่องดังนี้

1.1 การวางตำแหน่งไว้ด้านข้างของเนื้อหา การออกแบบจัดให้ตำแหน่งของหัวเรื่องอยู่ทางด้านข้างของเนื้อหา เหมาะอย่างยิ่งสำหรับงานออกแบบที่มีเนื้อที่ในแนวนอน พื้นที่ประมาณ 30 % อาจจะเป็นส่วนของหัวเรื่องและพื้นที่ว่างของภาพประกอบและเนื้อหาสาระ

1.2 การวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบดัชเรป (Dutch Wrap) จะเป็นลักษณะการจัดวางหัวเรื่องไว้ตรงส่วนบนก่อนไปซ้าย หรือขวาบน เนื้อหาสาระหรือภาพประกอบเป็นการเน้นสำหรับการจัดหน้านิตยสาร หนังสือพิมพ์ หรือการออกแบบจัดหน้าเป็นคู่ เนื้อที่ส่วนที่เหลือจะเน้นข้อความให้เด่นชัดขึ้น

1.3 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบตัวยู (U-Shape Wrap) เป็นการออกแบบจัดวางให้หัวเรื่องอยู่ตรงกลางด้านส่วนบนของหน้ากระดาษ และมีส่วนอื่น ๆ อยู่รอบหัวเรื่องการจัดแบบนี้นิยมใช้งานที่เน้นเป็นการเป็นงาน องค์ประกอบของหน้ากระดาษเป็นแบบสมดุล

1.4 การวางตำแหน่งหัวเรื่องรีเวอร์ส คิกเกอร์ (Reverse Kicker) ลักษณะของการจัดหน้าโดยเน้นการจัดวางตำแหน่งแบบนี้ใช้กับหัวเรื่องที่มีข้อความสั้น ๆ โดยใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่และเข้มวางไว้ชิดซ้ายมือและใช้ตัวอักษรเล็กกว่าและบางกว่าสำหรับหัวเรื่องรองวางไว้ชิดขวาจะใช้การจัดแบบนี้เมื่อมีข้อความสาระยาว ๆ หรือขาดภาพประกอบการจัดแบบนี้ทำให้เกิดพื้นที่ว่าง 2 จังหวะ จึงเป็นการเน้นหัวเรื่องได้มากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะการจัดหน้าในพื้นที่แนวนอน

1.5 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบไทรพอด (Tripod Headline) มีลักษณะคล้ายกับการจัดแบบรีเวอร์ส คิกเกอร์ แต่จะเน้นถึงความตัดกัน ของขนาดและความเข้มของตัวอักษร การจัดวางหัวเรื่องรองที่มีขนาดความยาว จะแบ่งเป็น 2 บรรทัด ร่วมกับหัวเรื่องหลักอีกหนึ่งบรรทัด จึงทำให้มีลักษณะ 3 ขา และตำแหน่งของหัวเรื่องก็ไม่เน้นว่าจะต้องอยู่ส่วนบนของหน้ากระดาษเสมอไปการจัดแบบนี้นิยมใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาในวารสาร หนังสือพิมพ์ และการออกแบบโปสเตอร์

2 คอลัมน์ หรือก๊อปบล็อก (Column or Copy Block) การกำหนดขนาดของคอลัมน์ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนแรกได้แก่ การพิจารณาถึงขนาดของข้อความมีมากน้อยหรือไม่ ดังนั้น จึงต้องพิจารณาถึงความสะดวกในการอ่าน ความสวยงามของการออกแบบนำเสนอ ดังนี้

2.1 ถ้ามีเนื้อหาสาระค่อนข้างมาก การกำหนดคอลัมน์ควรกำหนดในลักษณะแนวนอนจะเหมาะสมกว่าแนวตั้ง เพราะการใช้พื้นที่ในแนวนอนจะใช้น้อยกว่าการออกแบบกำหนดคอลัมน์ในแนวตั้ง ซึ่งจะทำให้รู้สึกวุ่นวายไม่อ่าน

2.2 การกำหนดขนาดของคอลัมน์กว้างสำหรับงานที่มีเนื้อหาสาระยาวจะทำให้การใช้เนื้อที่น้อยกว่าการกำหนดคอลัมน์แคบและขนาดของคอลัมน์จะทำให้รู้สึกอ่านมากกว่า

2.3 ขนาดของคอลัมน์ จะต้องสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของสื่อ ไม่ว่าจะกำหนดให้กว้างหรือแคบเท่าใด จะต้องพิจารณาถึงขนาดพื้นที่ทั้งหมดตามลักษณะของสื่อแต่ละประเภท เช่น งานออกแบบฉลาก

2.4 การกำหนดรูปแบบคอลัมน์แบบสลับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกรณีที่มีเนื้อหาสาระยาวนั้น จะช่วยให้แนวทางการออกแบบและการจัดวางภาพดูน่าสนใจและไม่น่าเบื่อ

2.5 การกำหนดขนาดของคอลัมน์จะต้องสัมพันธ์และสอดคล้องแนวทางการออกแบบจะต้องพิจารณาเกี่ยวกับองค์ประกอบอื่น ๆ ได้แก่ หัวเรื่อง ภาพประกอบ และส่วนตกแต่งต่าง ๆ บนงานนั้น

3. อาร์ตเวิร์ก (Art Work) ลักษณะของงานศิลปะหรือต้นฉบับอาร์ตเวิร์ก จะครอบคลุมงานตั้งแต่การออกแบบ การกำหนดให้ส่วนต่างๆ ลงในพื้นที่ที่กำหนดและการดำเนินการจัดทำต้นฉบับเพื่อส่งพิมพ์ต่อไปการจัดวางส่วนประกอบภาพ มีแนวทางสร้างสรรค์ดังนี้

- 3.1 การใช้ภาพเด่นเพียงภาพเดียว และใช้ภาพอื่นเป็นส่วนประกอบเสริม
- 3.2 การใช้การผสมผสานแนวการจัดแบบแนวนอนกับแนวตั้ง
- 3.3 การเว้นพื้นที่ว่างล้อมรอบพร้อมกับการจัดกลุ่มภาพและข้อมูลเข้าไว้ด้วยกัน
- 3.4 พยายามหลีกเลี่ยงการจัดให้องค์ประกอบต่าง ๆ ประกอบกันอยู่ในกรอบรูปสี่เหลี่ยม

เสมอ

- 3.5 การจัดวางให้ภาพเป็นค่านำพาไปสู่เนื้อหารายละเอียดอย่างแยกกันไม่ออก
- 3.6 การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในลักษณะการตัดกันอย่างเด่นชัด
- 3.7 ไม่ควรใช้เส้นหนาหรือเข้มดำ
- 3.8 แสดงการจัดวางโดยเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นพิเศษ ได้แก่ การจัดให้เป็นแบบแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวเฉียง เป็นต้น

4. เส้นและพื้นผิว (Line & Texture) อาจจะเป็นเส้นขอบหรือกรอบภาพหรือเส้นเพื่อการตกแต่งงานออกแบบจัดหน้า การแสดงลักษณะของเส้น การกำหนดขนาดหรือความเข้มและการใช้สีเส้นที่เหมาะสมจะช่วยสนับสนุนให้งานจัดหน้ามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การใช้ในการแบ่งคอลัมน์เนื้อหาจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถอ่านข้อความได้สบายตามากยิ่งขึ้นหรือจะใช้เส้นแสดงหน้าที่ในการชี้ไปสู่เนื้อหาหลักได้อย่างดี ส่วนการกำหนดเกี่ยวกับพื้นผิวก็จะสามารถนำมาใช้ในการเน้นภาพหรือข้อความสาระได้อย่างดี นอกจากนี้การใช้เส้นในการออกแบบและการสร้างพื้นผิวยังสามารถนำมาช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหน้าต่อหน้าในการออกแบบงานสิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่มได้เป็นอย่างดี

5. ความต่อเนื่อง (Continuity) ได้แก่การสร้างความต่อเนื่องให้เกิดขึ้นภายในชิ้นงานการสร้าง ความต่อเนื่องระหว่างหน้า หรือการออกแบบหน้าคู่ ซึ่งจะต้องสร้างความต่อเนื่องให้ดูเสมือนว่าเป็นหน้าเดียว หมายถึงการสร้างควมมีเอกภาพให้เกิดขึ้น ความต่อเนื่องสร้างขึ้นโดยวิธีการออกแบบ การตกแต่งอาร์ตเวิร์ก การใช้เส้น การกำหนดโครงสีและอื่นๆ

สรุปประเด็นสำคัญของการออกแบบหนังสือ

งานออกแบบหนังสือนั้นถึงแม้จะมีรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ที่ต่าง กับงานออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทอื่นๆ แต่สิ่งสำคัญในการออกแบบยังคงต้องอาศัยหลักการออกแบบทั่วไป ที่ต้องคำนึงถึงคือความเป็นเอกภาพของหนังสือคือความเป็นหน่วยเดียวกัน และต้องควบคุมรูปแบบที่กระจัดกระจายบนหน้ากระดาษและการสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของแต่ละหน้าเช่น ภาพประกอบ หัวเรื่อง คอลัมน์ การสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ เหล่านี้เกิดขึ้นได้จากการใช้องค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ จุด เส้น สี รวมถึงการสร้างมิติของหนังสือร่วมกันเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ต่อเนื่องของภาพและเรื่องราวกับหน้าต่อไป

ความต่อเนื่อง⁶

ความต่อเนื่อง คือ การสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงเรื่องราวหรือภาพ ที่จะเปลี่ยนไปให้ดำเนินไปอย่างนิ่มนวล ไม่สะดุดความรู้สึก โดยใช้สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องเป็นตัวสร้างความสัมพันธ์

การสร้างความต่อเนื่องเชิงกราฟฟิคให้กับหนังสือ คือการสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงแต่ละหน้าด้วยลักษณะองค์ประกอบต่างๆ คือ จุด เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว การสร้างมิติของหนังสือโดยการนำไปใช้ด้วยวิธีการออกแบบซ้ำกัน การออกแบบสลับไปสลับมา การออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ การสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องของหนังสือก็เพื่อควบคุมรูปแบบที่กระจัดกระจายบนหน้ากระดาษแต่ละหน้าให้คงความเป็นเอกภาพ

รูปแบบและวิธีสร้างความต่อเนื่อง

การสร้างความต่อเนื่องเชิงกราฟฟิคให้กับหนังสือพอจะแบ่งได้ดังนี้

1. ตารางแม่แบบ (Grid) การจัดแบ่งหน้าในระบบตารางแม่แบบ (Grid) นี้เป็นการจัดแบ่งหน้าเป็นส่วนๆ ให้มีขนาดและรูปร่างที่ต่างกันออกไป การจัดแบ่งทำได้โดยการลากเส้นตัดกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมเป็นช่องๆระหว่างคอลัมน์ การสร้างตารางแม่แบบ (Grid) จะเป็นส่วนที่ทำให้หนังสือมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นการสร้างระเบียบในการจัดวางหนังสือ โดยวิธีการกำหนดองค์ประกอบเพื่อสร้างความต่อเนื่องโดยใช้โครงสร้างของตารางแม่แบบ (Grid) เช่น

- การกำหนดขนาดของชื่อเรื่องให้ครอบคลุมหน้ากระดาษทั้งซ้ายและขวา ช่วยสร้างความกลมกลืนเหมือนเป็นหน้าเดียวกัน

- การใช้ลักษณะภาพตัดออก โดยการกำหนดให้ภาพบางภาพล้าออกมาจากกรอบหน้าและขยายไปจนเลยสุดกระดาษ ภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่ามีได้ถูกจำกัดอยู่ในกรอบและมีการดำเนินต่อไปเพราะภาพไม่ได้สิ้นสุดภายในกรอบ

หนังสือโดยทั่วไปจะใช้ลักษณะของตารางแม่แบบ (Grid) แบบเดียวกันตลอดทั้งเล่มถึงแม้ว่าการจัดวางจะแตกต่างกันไปบ้างในแต่ละหน้า แต่ก็ยังให้ความรู้สึกได้ว่าเป็นตารางแม่แบบเดียวกัน (Grid) เดียวกัน

2. ลักษณะรูปภาพ รูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) ให้เกิดการจดจำ มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับเนื้อหา ตำแหน่งที่วางรูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) นั้นอาจจะอยู่ในตำแหน่งเดิมของทุกหน้าโดยที่เราสามารถรับรู้ความคงที่ของตำแหน่งรูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) ว่าอยู่ในตำแหน่งใดของหน้าหนังสือ ด้านใดเป็นหัว ด้านใดเป็นท้าย เป็นซ้ายหรือเป็นขวาได้จากการรับรูทางสายตาและการเรียนรู้โดยมีประสบการณ์ในการเห็นและเคยชินเสียก่อน ต่อจากนั้นเราจะให้ความคงที่กับตำแหน่งรูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) ไม่เปลี่ยนแปลงหรือการกำหนดให้ตำแหน่งรูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) เปลี่ยนไปอย่างต่อเนื่องในแต่ละหน้าให้อยู่ในลักษณะติดต่อกันหรือเว้นระยะตำแหน่งให้คล้ายตามกันไปในทิศทางเดียวกัน โดยการเปลี่ยนตำแหน่ง จะให้ความรู้สึกก้าวหน้ามีการดำเนินไป ซึ่งจะช่วยสร้างความต่อเนื่องให้หนังสือได้

⁶ ณัฐพร โทสิทธิ์อำไพวงศ์. โครงการศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างความต่อเนื่องให้กับหนังสือ โจนาทาน สีพวิงคัน. กรุงเทพมหานคร : สารนิพนธ์ภาควิชาานเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง, 2539. หน้า 13-14.

บทที่ 3

การวิเคราะห์และสรุปแนวทางการออกแบบ วิเคราะห์ตัวอย่างงานสิ่งพิมพ์

ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษาท้องฟ้าจำลอง

รูปแบบเป็นแผ่นพับบอกรายละเอียดเพียงคร่าว ๆ ว่ามีการจัดนิทรรศการต่างๆที่ไหนบ้าง การออกแบบมีการทำให้ดูสนุกสนานโดยการใส่สวดลายหรือสิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้อง (Motif) กับวิทยาศาสตร์ การใช้สีสำหรับการออกแบบโปสเตอร์จะเป็นสีเดียว ไม่เน้นการออกแบบมากนัก เพราะโปสเตอร์ใช้เพียงชั่วคราวในช่วงระหว่างที่มีนิทรรศการนั้น ๆ

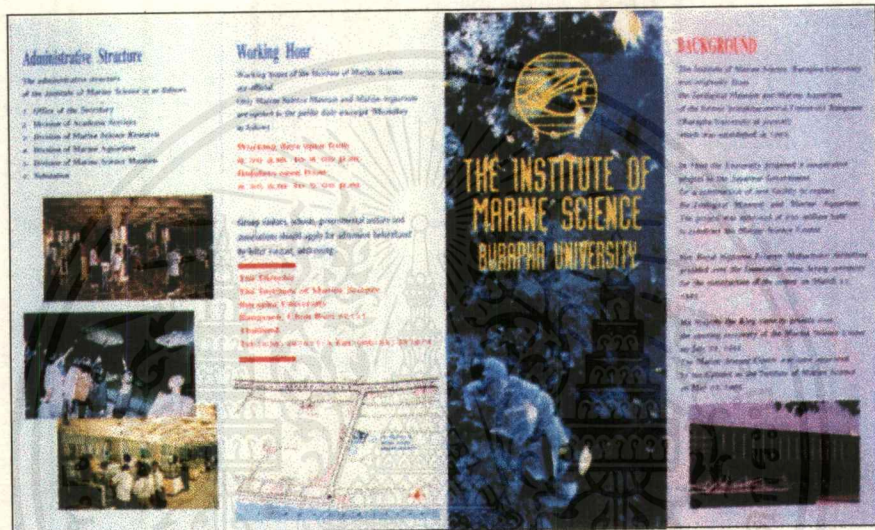


ภาพที่ 7 ตัวอย่างแผ่นพับศูนย์วิทยาศาสตร์ท้องฟ้าจำลอง ด้านนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล บางแสน

เป็นแผ่นพับบอกรายละเอียดข้อมูลภายในสถาบัน ไม่นับสีสันมากนัก มีความเรียบง่าย เพราะเป็นสถาบันที่ให้ความรู้ ไม่ค่อยมีกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมมากนัก มีการออกแบบดูโล่งสำหรับร้านขายของที่ระลึกซึ่งก็เรียบง่ายเช่นเดียวกัน โดยการพิมพ์สัญลักษณ์และชื่อสถาบันบนธงสีขาวย

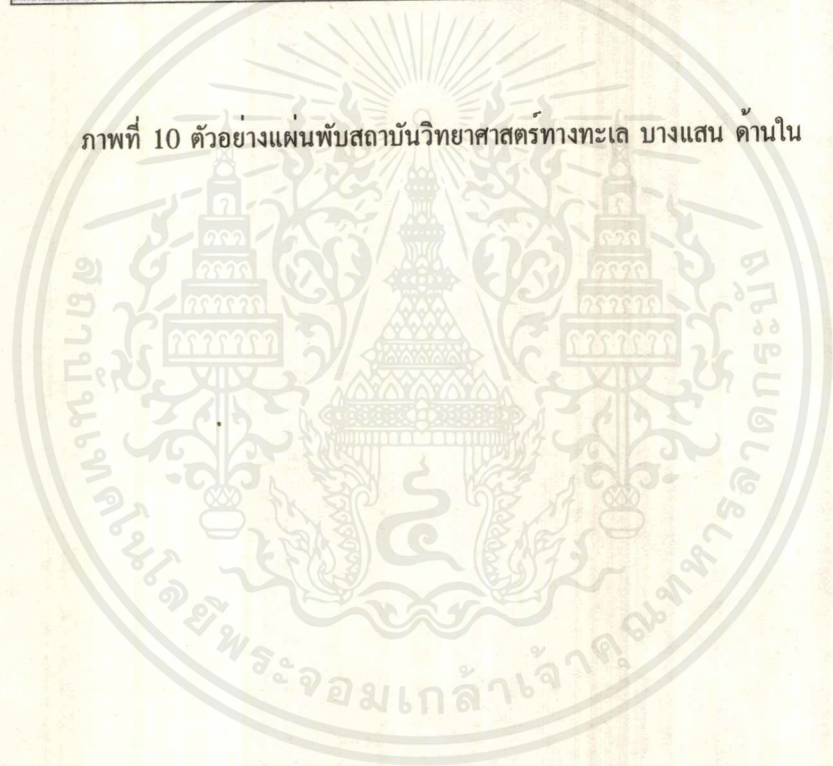


ภาพที่ 9 ตัวอย่างแผ่นพับสถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล บางแสน ด้านนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 ตัวอย่างแผนพับสถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล บางแสน ด้านใน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

เป็นแผ่นพับบ่งบอกถึงข้อมูลคร่าว ๆ ของพิพิธภัณฑ์ การออกแบบเน้นการใช้ภาพประกอบมาจัดวาง ใบบลิ้วสำหรับงานนิทรรศการเปิดโลกวิทยาศาสตร์ออกแบบเป็นสี่เดียว เพื่อใช้ชั่วคราว การใช้ภาพประกอบที่เป็นเด็กกำลังสนุกสนาน เป็นตัวบอกเรื่องราวให้รู้ว่า เราสามารถสนุกกับการเรียนรู้สิ่งต่างๆได้ด้วยตนเอง



ภาพที่ 11 ตัวอย่างแผ่นพับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ด้านนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ตัวอย่างแผนผังองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ด้านใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

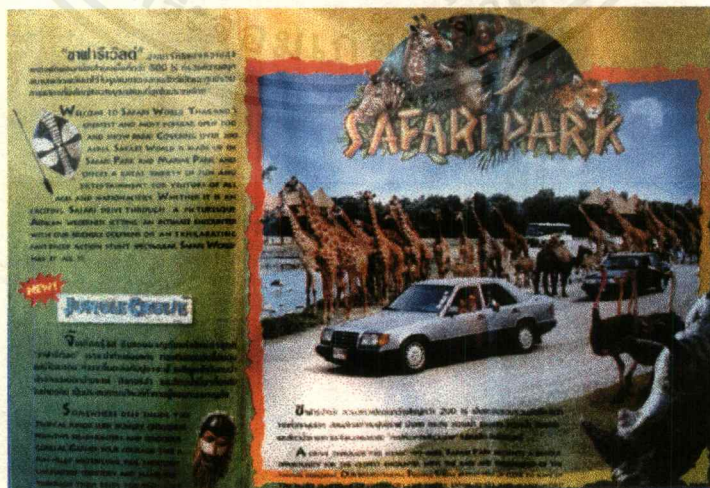
วิเคราะห์ตัวอย่างงานสิ่งพิมพ์ สถานที่ให้ความรู้แก่บุคคลทั่วไป

ซาฟารี เวิลด์ (SAFARI WORLD)

รูปแบบแผ่นพับเน้นสีสันและลวดลายที่เกี่ยวข้อง การใช้ตัวหนังสือที่สอดคล้องกับรูปแบบของสถานที่ แต่ข้อมูลและรายละเอียดยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร



ภาพที่ 13 ตัวอย่างแผ่นพับซาฟารี เวิลด์ (Safari World) ด้านนอก



ภาพที่ 14 ตัวอย่างแผ่นพับซาฟารี เวิลด์ (Safari World) ด้านใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

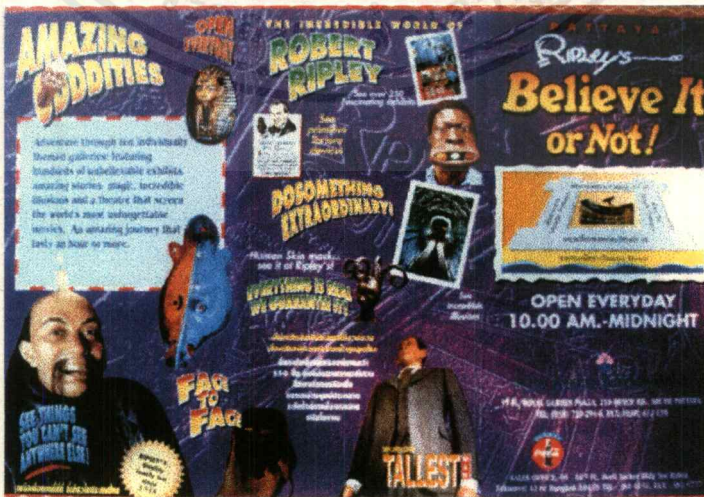
พิพิธภัณฑ์ ริปบลีย์ (RIBLEY MUSEUM)

รูปแบบแผ่นพับเป็นสีสันที่สดใส การจัดวางตัวหนังสือ ค่อนข้างอ่านง่าย มีการให้ข้อมูลเพียง

คร่าว ๆ

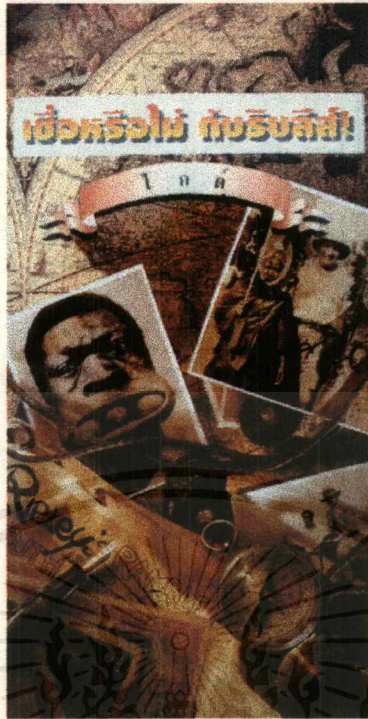


ภาพที่ 16 ตัวอย่างแผ่นพับพิพิธภัณฑ์ริปบลีย์ (Ribley Museum) ด้านนอก

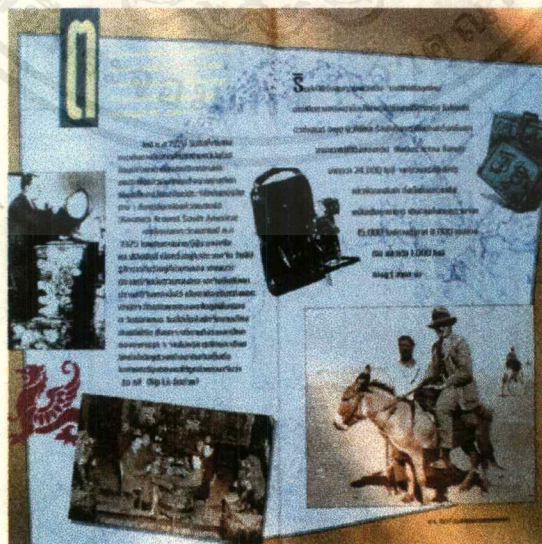


ภาพที่ 17 ตัวอย่างแผ่นพับพิพิธภัณฑ์ริปบลีย์ (Ribley Museum) ด้านใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 ตัวอย่างหนังสือนำชมพิพิธภัณฑ์ริบลิย์ (Ribley Museum) หน้าปก



ภาพที่ 19 ตัวอย่างหนังสือนำชมพิพิธภัณฑ์ริบลิย์ (Ribley Museum) ด้านใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครีมเวลด์ (DREAM WORLD)

เน้นสีสันสดใส รูปแบบภาพประกอบที่เป็นการ์ตูน ภายในบอกรายละเอียดของเครื่องเล่นร้านค้าต่าง ๆ แผนที่เป็นแนวการ์ตูน เน้นสีสัน การใช้สีสันบนภาพสัญลักษณ์ (Pictogram) นอกจากนี้มีแผนที่รวมแล้วยังมีแผนที่ย่อยในแต่ละโซน เพราะพื้นที่กว้างขวางจึงต้องมีความชัดเจนพอสมควร



ภาพที่ 20 ตัวอย่างแผนที่ครีมเวลด์ (Dream World) ด้านนอก

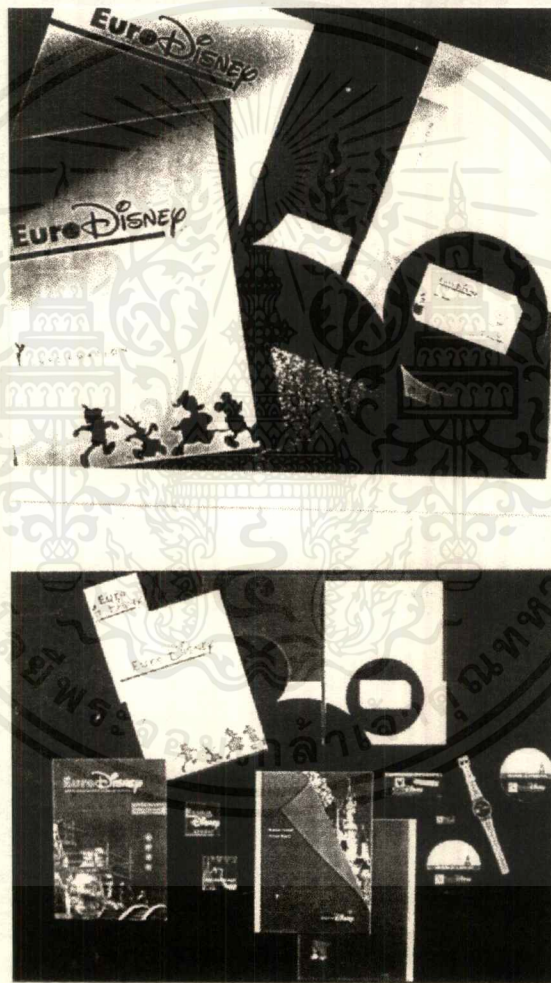


ภาพที่ 21 ตัวอย่างแผนที่ครีมเวลด์ (Dream World) ด้านใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยูโร ดิสนีย์ (EURO - DISNEY)

รูปแบบสิ่งพิมพ์เน้นความเรียบง่าย แต่เน้นสีสันทึบที่รุนแรง คือ สีเหลือง ม่วง เขียว ฟ้ำ ส้ม การใช้สัญลักษณ์ส่วนหูของมิกกี้เมาส์ ซึ่งเป็นรูปทรงแบบง่าย ๆ คือ วงกลมมาใช้ การจัดวางรูปแบบ (layout) เป็นแบบ Silhouette lay out คือการใช้ภาพเงาซึ่งไม่มีรายละเอียดเป็นสีทึบ เรียกว่าภาพ Silhouette และการใช้ภาพที่มีรายละเอียดครบถ้วน แต่ไม่มีฉากหลัง (Background) ของภาพเรียกว่า ภาพ Silhouette Halttone



ภาพที่ 22 ตัวอย่างแผ่นพับยูโร ดิสนีย์ (Euro Disney)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปผลและวิเคราะห์

รูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์พีธีภัณฑ์

- การจัดวางรูปแบบค่อนข้างแข็ง เป็นกรอบสี่เหลี่ยมเกินไป
- ขนาดสีสันทึบที่ให้น่าสนใจ
- มีการใช้รูปสัญลักษณ์แทน (Motif) บ้าง
- เน้นการให้ข้อมูลมากกว่า

รูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์สวนสนุก

- การจัดวางมีความเป็นอิสระ
- เน้นสีสดใส
- ใช้รูปทรงง่าย ๆ ในการสื่อ
- รูปแบบไม่เคร่งเครียด ไม่เน้นการให้ข้อมูล

ลักษณะข้อดีของแต่ละรูปแบบที่นำมาใช้

- ใช้ลักษณะการจัดวางของทั้งสองรูปแบบคือ มีความเป็นอิสระและความเป็นทางการอยู่ร่วมกัน
- ลักษณะการใช้สีสันทึบของรูปแบบสวนสนุก
- ใช้รูปแบบการให้ข้อมูลของทั้งสองรูปแบบคือ จะมีส่วนที่ให้ข้อมูลค่อนข้างจริงจังอยู่บ้าง เพื่อ

ไม่ให้รูปแบบที่ออกมาดูสนุกเกินไป และไม่เคร่งเครียดเกินไป

จากรูปแบบแนวความคิดของรูปแบบทั้งสามดังกล่าว มีความเห็นว่ารูปแบบที่สามนั้นมีความ
เหมาะสมกับพิพิธภัณฑ์มากที่สุดที่ว่า ได้ทั้งสาระและความบันเทิง จึงนำรูปแบบดังกล่าวทำการออกแบบพัฒนาใน
ขั้นต่อไป

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราว

จากรูปแบบต้องการให้มีตัวที่เหมือนเป็นตัวแทนสถานที่ อยู่ภายในหนังสือ จึงทำการออกแบบ
โดยใช้รูปแบบของหุ่นยนต์ เพราะหุ่นยนต์เป็นสิ่งที่นักวิทยาศาสตร์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้น มีความใกล้ชิดและคุ้นเคยกับ
เรามากที่สุด



ภาพที่ 26 ภาพสัญลักษณ์ที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราว

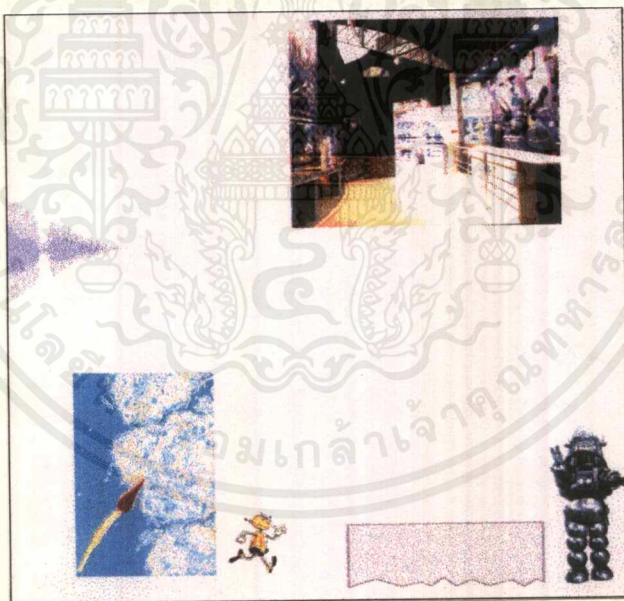
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบครั้งที่ 1

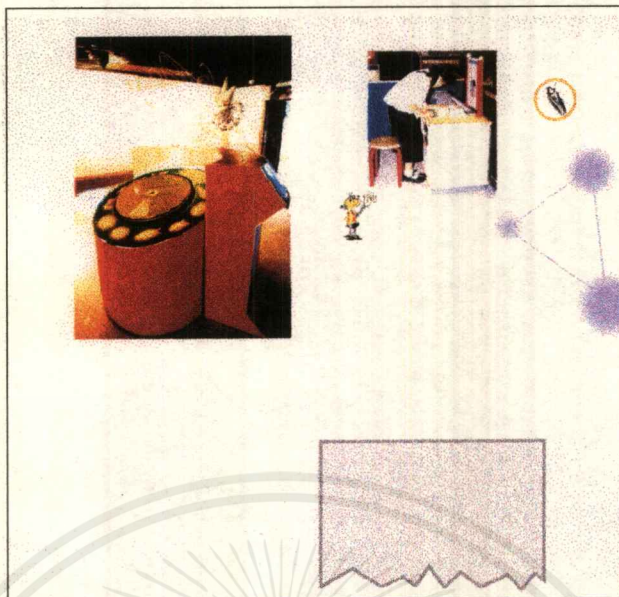
หนังสือแนะนำ (Brochure) ขนาดรูปเล่ม 8 X 7.5

ในเนื้อหาของหนังสือนั้นจะมีหมวดการจัดแสดงงานนิทรรศการอยู่ด้วยกัน 5 หมวด รวมทั้งประวัติความเป็นมา ลักษณะของอาคารพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ซึ่งเป็นจุดเด่นของสถานที่ จึงแบ่งเนื้อหาออกเป็นหมวดละ 4 หน้า ซึ่งรวมกับส่วนอื่นๆ ภายในเล่ม ทั้งหมดมี 32 หน้า รวมปก

ในการออกแบบของหน้าแต่ละหน้าจะใช้รูปแสดงแทน (Motif) ของเนื้อหาภายในหมวดนั้นๆ มาออกแบบในการที่จะเชื่อมโยงหน้าแต่ละหน้าเข้าด้วยกัน พร้อมทั้งบอกเรื่องราวประกอบด้วย เช่น หมวดที่เป็นวิทยาศาสตร์พื้นฐาน ก็จะใช้ลักษณะโมเลกุลเป็นสิ่งแทนสัญลักษณ์, หมวดที่เป็นเทคโนโลยีก้าวหน้า ก็จะใช้ลักษณะคลื่นของคอมพิวเตอร์ เป็นต้น



ภาพที่ 27 แบบร่างลักษณะการใช้รูปแสดงแทน (Motif) ในแต่ละบท
ลักษณะการใช้คลื่นคอมพิวเตอร์



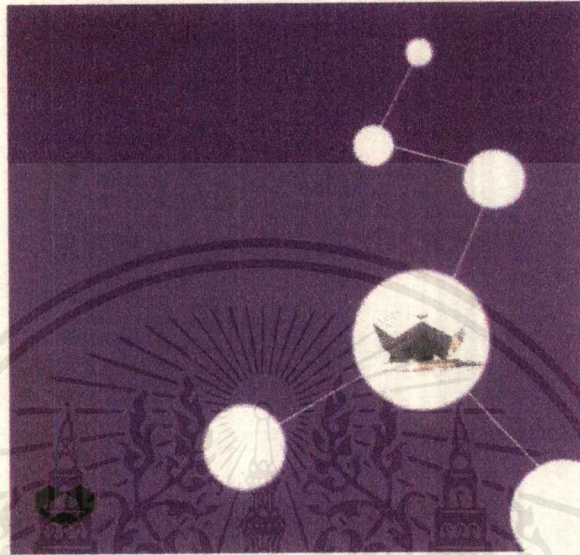
ภาพที่ 28 แบบร่างลักษณะการใช้รูปแสดงแทน (Motif) ในแต่ละบท
ลักษณะการใช้โมเลกุล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราว ภายในเล่ม จะให้มืออยู่ในทุกหน้า เป็นรูปประกอบเล็ก ๆ เหมือน
วิ่งไปมาอยู่ในหน้าหนังสือ

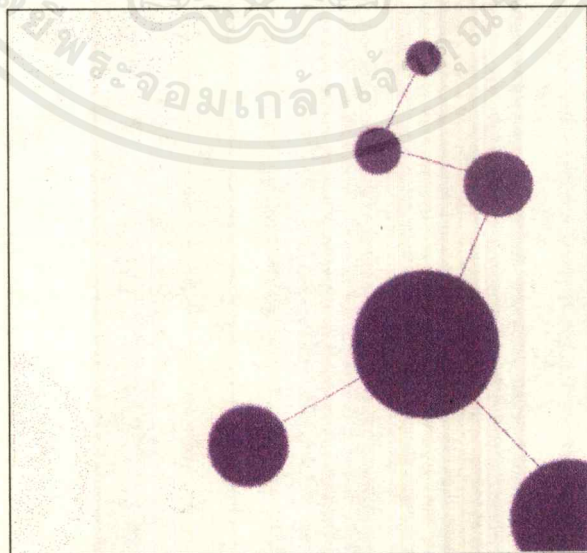
การแสดงเลขหน้า ในการบอกเลขหน้าของแต่ละชั้นจะใช้ลักษณะของอะตอมแทนที่ และมีตัวเลขอยู่
ภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปกหน้า ใช้ลักษณะโลกลูก และมีตัวอาคารอยู่ภายใน
ปกใน ทำรูปแบบเดียวกันกับปกหน้า แต่กลับคำสีกัน



ภาพที่ 29 แบบร่างปกหน้า ครั้งที่ 1

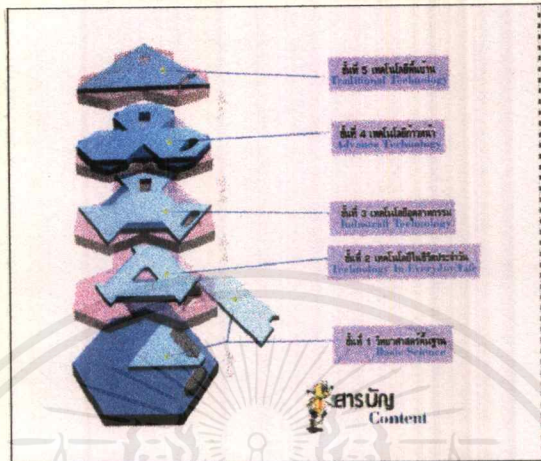


ภาพที่ 30 แบบร่างปกใน ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

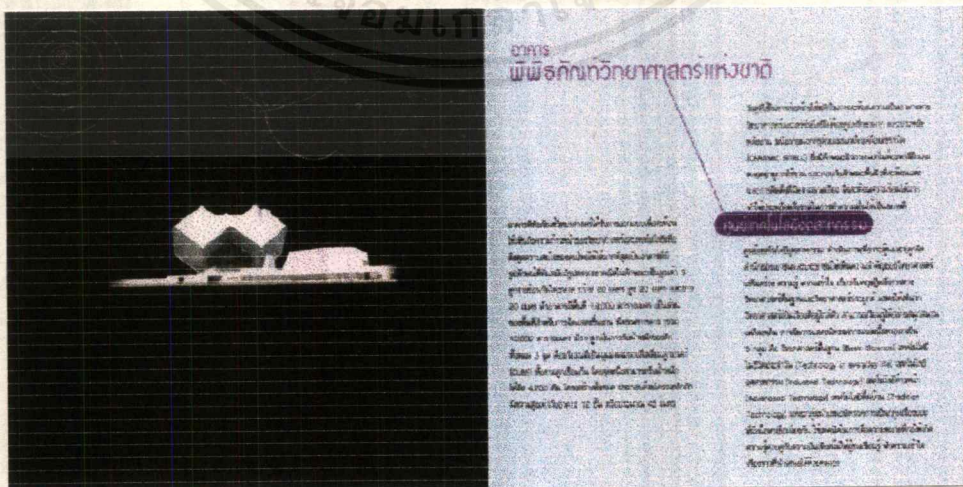
หน้าสารบัญ
แต่ละชั้น

ใช้แบบแปลนของแต่ละชั้นนำมาทำให้มีมิติ เพื่อแสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดถึงพื้นที่ใน



ภาพที่ 31 แบบร่างหน้าสารบัญ ครั้งที่ 1

หน้าความเป็นมาและวัตถุประสงค์ จะมีการใช้รูปประกอบที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์ สิ่งของต่าง ๆ , รูปเด็กกำลังทดลองวิทยาศาสตร์



ภาพที่ 32 แบบร่างหน้าปกเกี่ยวกับลักษณะอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบหมวดของหน้าเปิดแต่ละหน้า ซึ่งมีอยู่ 5 หมวด 5 ชั้นนั้น จะใช้ลักษณะลวดลายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในหมวดปูพื้นทั้งหมด และมีรูปประกอบเกี่ยวกับเนื้อหานั้น ๆ กระจ่างในลักษณะที่อยู่ด้านข้างพร้อมชื่อเรื่องประกอบ



ภาพที่ 33 แบบร่างหน้าเปิดหมวดวิทยาศาสตร์พื้นฐาน ครั้งที่ 1



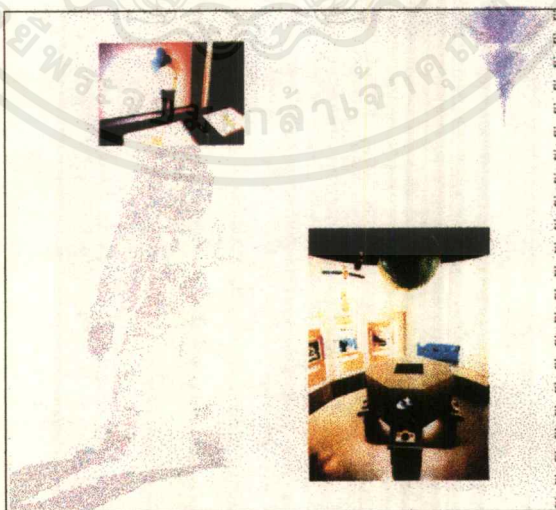
ภาพที่ 34 แบบร่างหน้าเปิดหมวดเทคโนโลยีพื้นฐาน ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าถัดไปของแต่ละหมวด ทางด้านซ้ายมือสุดของแต่ละหน้าจะใช้รูปประกอบที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา
 ปูพื้นหลังไว้เพื่อบอกเรื่องราว นำ ลักษณะภาพประกอบที่ไว้ในแต่ละหมวด จะใช้ในลักษณะที่มีกรอบของรูป และ
 ลักษณะที่ไม่มีกรอบของรูปร่วมกัน เพื่อช่วยให้งานมีลักษณะไม่แข็งและไม่ดูเป็นทางการเกินไป



ภาพที่ 35 แบบร่างหน้าถัดจากหน้าเปิดหมวด ครั้งที่ 1
 เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 36 แบบร่างหน้าถัดจากหน้าเปิดหมวด ครั้งที่ 1
 หมวดเทคโนโลยีก้าวหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบใบปิดโปสเตอร์ (Poster) ขนาด 15 X 20

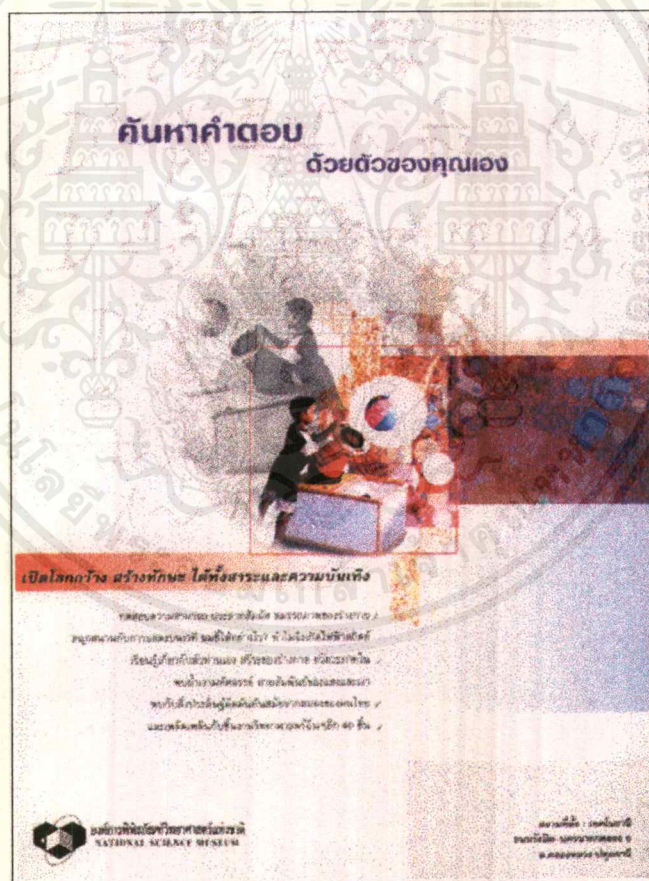
ใช้รูปประกอบที่เกี่ยวกับการทดลองของเด็ก เพื่อเป็นตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงการค้นหาคำตอบของเด็กด้วยตนเอง ต้องการชักชวนผู้ดูให้เกิดความอยากรู้คำตอบและอยากหาคำตอบด้วยตนเองบ้าง การออกแบบปูพื้นหลังด้วยสูตรวิทยาศาสตร์ของไอส์ไตน์และใช้ลักษณะของเซลมาจัตวาง

พาดหัว ค้นหาคำตอบด้วยตัวของคุณเอง

พาดหัวรอง เปิดโลกกว้าง สร้างทักษะ ได้ทั้งสาระและความบันเทิง ซึ่งเป็นคำที่ทางองค์

การใช้อยู่ในปัจจุบัน

คำบรรยาย บอกรายละเอียดต่าง ๆ ภายในพิพิธภัณฑ์



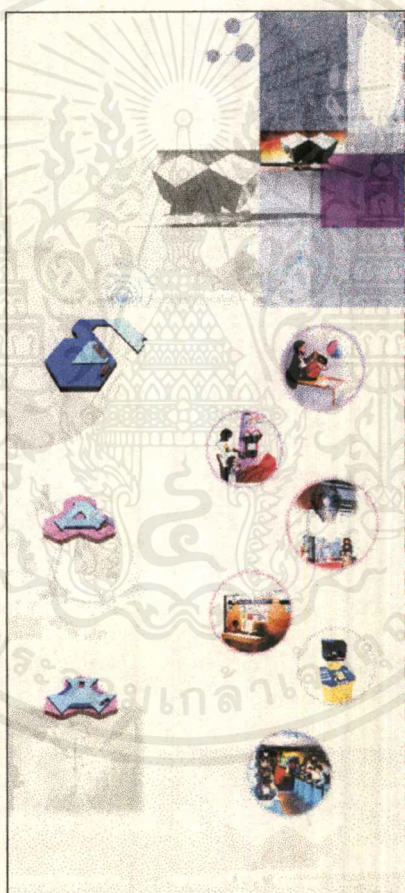
ภาพที่ 37 แบบร่างใบปิดโปสเตอร์ ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบแผ่นพับ (Folder) ขนาด 11 X 4

ในแผ่นพับ เมื่อพับแล้วจะได้ 6 หน้า 2 ด้าน ทำการแบ่งเนื้อหาไว้ในหนึ่งหมวดมี 2 หน้า
ดังนั้นด้านหนึ่งก็จะมี 3 หมวด อีกด้านหนึ่งมี 2 หมวด

การออกแบบจะใช้รูปแบบของสารบัญ คือ ชั้นต่างๆเป็นตัวบอกพื้นที่แสดง โดยใช้รูปแบบของ
โมเลกุลเป็นตัวบอกเรื่องราวเป็นภาพประกอบของแต่ละชั้น การจัดวางหน้าในแต่ละหน้าจะจัดวางในแนวตั้ง
เพื่อที่จะสามารถเชื่อมโยงกันได้ทั้งหมดทุกหน้า เมื่อคลี่ออกมาเราก็จะสามารถเห็นทั้งหมด ส่วนหน้าปกและปกหลัง
ใช้รูปแบบของปก



ภาพที่ 38 แบบร่างแผ่นพับด้านใน ครั้งที่ 1



ภาพที่ 39 แบบร่างแผนพับด้านนอก ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบบัตรผ่านประตู (Ticket) 6 X 2.5

ใช้รูปประกอบของชิ้นต่าง ๆ เป็นตัวบอกเรื่องราวภายในพร้อมทั้งบอกชื่อประกอบ การใช้ลักษณะของโมเดลบางส่วน คือ วงกลมมาเป็นส่วนประกอบในการจัดวาง การใช้ตราสัญลักษณ์วางพาดระหว่างส่วนที่ต้องโดนฉีกออกไป



ภาพที่ 40 แบบร่างบัตรผ่านประตู ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการออกแบบครั้งที่ 1

หนังสือแนะนำ (Brochure)

- รูปแบบยังดูกระจาย ภาพประกอบที่ใช้บางภาพไม่เหมาะสมกับเนื้อหา บางภาพดูไม่ออกว่าเป็นรูปอะไร
- ลักษณะการนำสิ่งแทน (Motif) มาใช้ บางภาพดูไม่ออก คนส่วนใหญ่ไม่นึกถึง และไม่เหมาะสมกับรูปแบบ
- รูปแบบของสารบัญยังไม่สมบูรณ์ ไม่ควรมีกรอบชื่อในแต่ละชั้น ลักษณะการโยงเส้นดูวุ่นวายเกินไป
- สัญลักษณ์ที่ใช้ในการดำเนินเรื่องควรให้อยู่ที่เดียวกันทุกหน้า เพราะถ้าจัดวางในลักษณะที่ให้เหมือนวิ่งไปมา จะทำให้ดูไม่ออก

แผ่นพับ (Folder)

- มีขนาดใหญ่เกินไป พกพาลำบาก เวลาเปิดต้องเปิดทั้งหมด เพื่อที่จะดูข้อมูลต่างๆ ทำให้เกิดความยุ่งยากและเกะกะเวลาใช้งาน

ใบปิดโปสเตอร์ (Poster)

- รูปและคำพาดหัวไม่สอดคล้องกัน ลักษณะไม่เหมือนใบปิดโปสเตอร์ เหมือนหน้าหนังสือมากกว่า

บัตรผ่านประตู (Ticket)

- รูปแบบดูธรรมดาเกินไป ไม่น่าสนใจ ไม่จำเป็นต้องใช้รูปของแต่ละชั้นมาเป็นตัวบอก เพราะจะดูซ้ำเกินไป ในบัตรผ่านประตูอาจมีแค่รูปตึกหรือตราสัญลักษณ์ (logo)

การออกแบบครั้งที่ 2

หลังจากที่ได้ทำการออกแบบในครั้งแรกที่ผ่านมา ได้ปรับปรุงแก้ไข และพัฒนางานในขั้นต่อมา

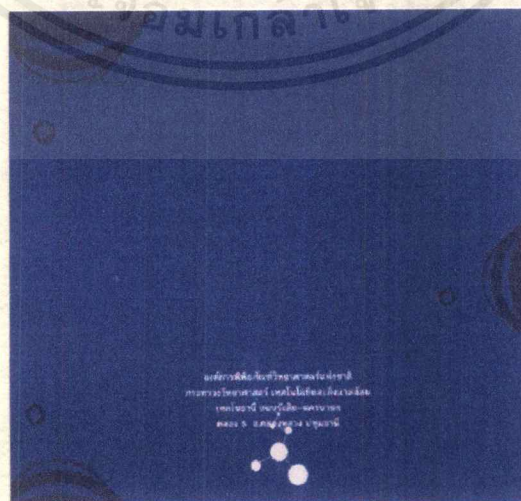
หนังสือแนะนำ (Brochure) ขนาดรูปเล่ม 8 X 7.5

ปกหน้า ใช้ลักษณะโมเลกุลมาจัดวาง ให้ตัวอาคารอยู่ในโมเลกุลพร้อมกับจัดวางตัวหนังสือชื่อและเนื้อหาที่จัดแสดง ให้สอดคล้องกัน

ปกหลัง ใช้ลักษณะโมเลกุลรูปแบบเดียวกัน แต่มีขนาดเล็กลงเพื่อให้ดูสอดคล้องกัน



ภาพที่ 41 แบบร่างปกหน้า ครั้งที่ 2



ภาพที่ 42 แบบร่างปกหลัง ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าสารบัญ ทำการแก้ไขโดยการไม่ใส่กรอบให้ตัวหนังสือและออกแบบโดยเว้นระยะห่างของตัวหนังสือให้ห่างขึ้น และใช้จุดเชื่อมโยงบอกตำแหน่งโดยให้สอดคล้องกับตัวหนังสือ ส่วนภาษาอังกฤษและตัวเลขให้คำสีที่อ่อนกว่าเพื่อไม่ให้ไปรบกวนตัวหนังสือ

ชั้นที่ 5	เทคโนโลยีสมัยใหม่	20
ชั้นที่ 4	เทคโนโลยีขั้นสูง	17
ชั้นที่ 3	เทคโนโลยีอุตสาหกรรม	3
ชั้นที่ 2	เทคโนโลยีเชิงบูรณาการ	9
ชั้นที่ 1	วิทยาศาสตร์ฐาน	5

สารบัญ
CONTENT

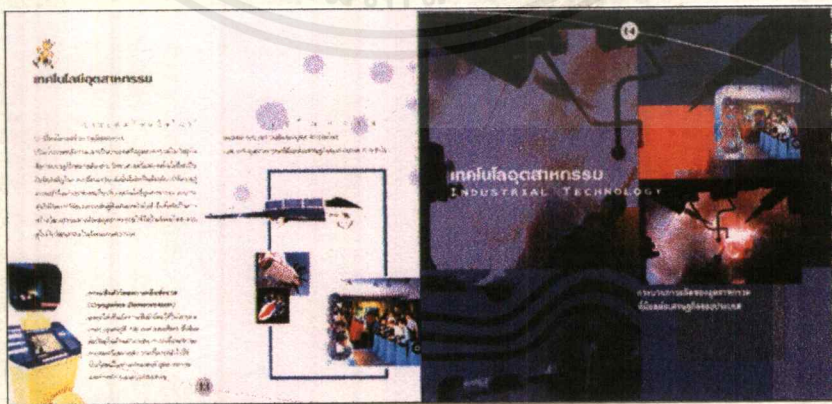
ภาพที่ 43 แบบร่างหน้าสารบัญ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าเปิดบท ได้ปรับปรุงแก้ไขโดยการให้คำสีที่พื้นน้อยลง ให้จุดเด่นที่รูปของงานแสดงนิทรรศการมากขึ้น เพื่อดึงความสนใจ



ภาพที่ 44 แบบร่างหน้าเปิดหมวด ครั้งที่ 2
เทคโนโลยีพื้นบ้าน



ภาพที่ 45 แบบร่างหน้าเปิดหมวด ครั้งที่ 2
เทคโนโลยีอุตสาหกรรม

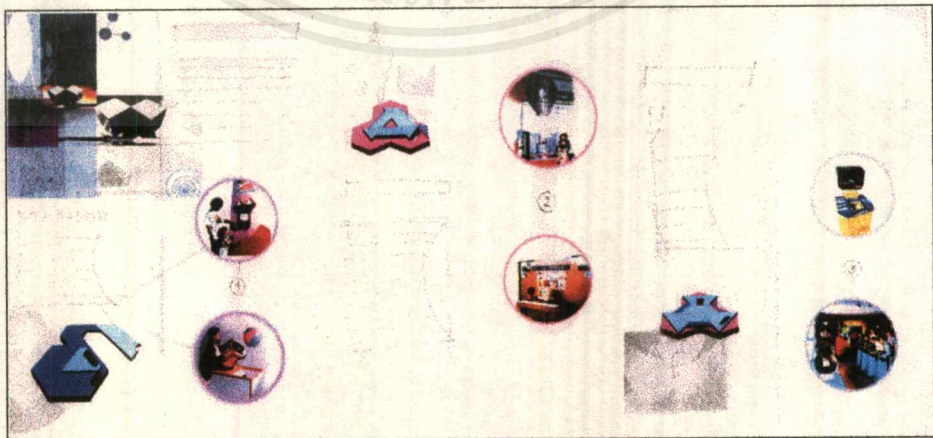
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นพับ (Folder) ขนาด 3.5 X 7.5

ลดขนาดของแผ่นพับลง เพื่อความสะดวกในการพกพา และเพื่อความสะดวกในการดูโดยการจัดวางในแนวนอน การเปิดดูเปิดดูเป็นหน้าคู่ หรือจะเปิดกางออกก็สามารถดูได้ทั้งหมด ปกหน้าและปกหลังใช้ปกแบบเดียวกันกับสมุดคู่มือแนะนำ (Brochure)



ภาพที่ 46 แบบร่างแผ่นพับด้านนอก ครั้งที่ 2

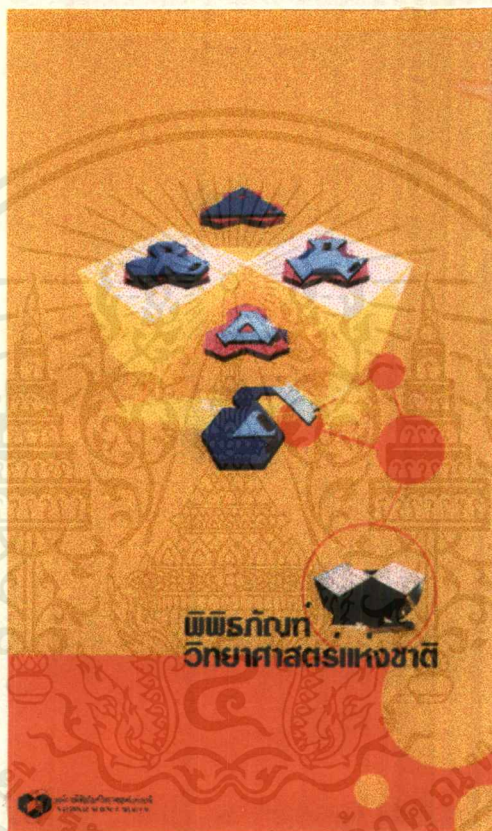


ภาพที่ 47 แบบร่างแผ่นพับด้านใน ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบปิดโปสเตอร์ (Poster) ขนาด 12 X 20

แก้ไขโดยการลดขนาด และปูพื้นด้วยสีเหลืองและส้ม ตรงกลางใช้รูปของอาคารปูพื้น และใช้รูปแปลนในแต่ละชั้นมาเป็นตัวบอกนิทรรศการการแสดงว่ามีอะไรบ้าง พร้อมกับใช้อาคารจริงแสดงเพื่อบอกสถานที่



ภาพที่ 48 แบบร่างใบปิดโปสเตอร์ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บัตรผ่านประตู (Ticket)

ขนาด 10 X 2

ใช้แค่สัญลักษณ์ของอาคารเป็นตัวบอกสถานที่และเพิ่มความยาวให้ดูแปลกตาเพื่อดึงดูดความสนใจ ใช้ลักษณะโมเสกจั่วดวงทับซ้อนกัน



ภาพที่ 49 แบบร่างบัตรผ่านประตู ครั้งที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการออกแบบครั้งที่ 2

สมุดคู่มือแนะนำ (Brochure)

- แก้ไขหน้าปกโดยเพิ่มการใช้ลักษณะโมเลกุลที่ซับซ้อนเข้าไป เพื่อให้สอดคล้องกับงานรูปแบบอื่น
- ในหน้าเปิดบทนั้น ไม่ควรอยู่ทางขวามือ ทำให้ผู้ดูเข้าใจผิด ว่าหน้าเริ่มบทที่เป็นเนื้อหา นั้นเป็นหน้าสุดท้ายของบทที่แล้ว แต่ความจริงเป็นหน้าเริ่มของบทใหม่ ทำให้เกิดความสับสนในเนื้อหา ดังนั้น จึงทำการแก้ไขให้อยู่ทางซ้ายมือและเพิ่มรูปแบบลักษณะโมเลกุลที่ซับซ้อนให้สอดคล้องกันกับรูปแบบอื่น
- รูปในแต่ละหน้าเปิดบท ไม่เป็นรูปแบบเดียวกันเท่าที่ควร ควรทำเป็นสีในโทนเดียวกัน ในแต่ละบท เพื่อไม่ให้ดูหลากหลายรูปแบบเกินไป แต่รูปของงานนิทรรศการใช้สีตามปกติตามแบบเพื่อแสดงความชัดเจนของรูป

แผ่นพับ (Folder)

- ปรับปรุงแก้ไขโดยให้เนื้อหาที่บอกลักษณะของอาคารไปอยู่ด้านหลังของแผ่นพับ เพื่อไม่ให้ รกกวนเนื้อหาของงานนิทรรศการในแต่ละชั้น

ใบปิดโปสเตอร์ (Poster)

- เพิ่มลักษณะของโมเลกุลที่ซับซ้อนไว้ในพื้นที่สีส้มเพื่อสอดคล้องกับงานในรูปแบบอื่น

บทที่ 5 ผลงานจริง

จากแบบร่างทั้งหมด ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขผลงานต่างๆที่ผ่านมา ลักษณะงานโดยรวมแล้วใช้ โทนสีน้ำเงินและเหลืองเป็นหลัก ซึ่งเป็นสีของตัวสัญลักษณ์ (logo) ขององค์การ และใช้ลักษณะของโมเลกุล คือ ส่วนที่เป็นรูปร่างกลม เป็นตัวแทน (Motif) ทางวิทยาศาสตร์ในการที่จะเชื่อมโยงรูปแบบทั้งหมดเข้าด้วยกัน

หนังสือคู่มือแนะนำ (Brochure) ขนาดรูปเล่ม 8 X 7.5

รูปแบบจะค่อนข้างเป็นทางการในด้านการจัดเนื้อหาของหนังสือ เป็นเหมือนหนังสือที่ให้ความรู้เสริมในด้านที่เกี่ยวข้องอื่นๆด้วย การเชื่อมโยงในแต่ละหน้าจะใช้ตัวโมเลกุลเป็นตัวเชื่อม ส่วนหน้าเปิดบทของแต่ละบทต้องการปูสีพื้น เน้นสีส้มเพื่อดึงดูด และเป็นการแยกหมวดหมู่อย่างชัดเจน ในท้ายหมวดของแต่ละหมวดจะมีความรู้เสริมให้ โดยออกแบบให้เหมือนอยู่ในสมุดฉีกหรือสมุดโน้ต เพื่อเตือนความจำ

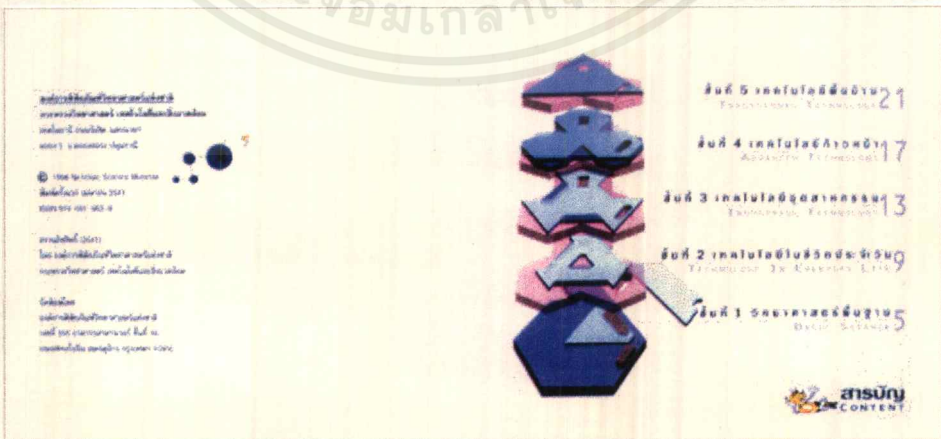


ภาพที่ 50 ปกหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 51 ปกใน



ภาพที่ 52 หน้าลิขสิทธิ์และหน้าสารบัญ

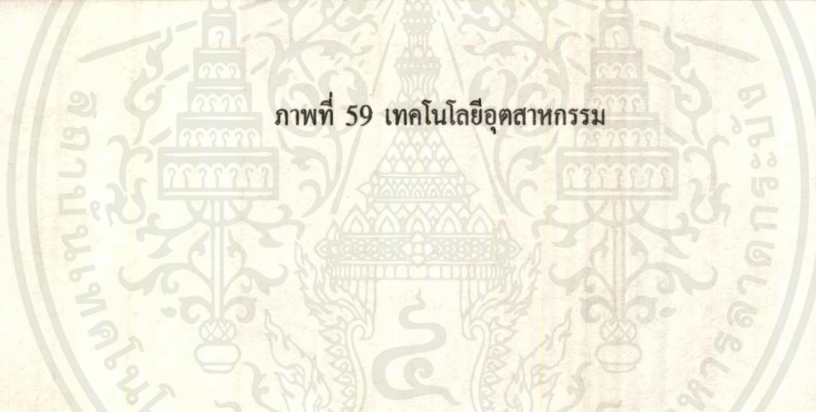
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคโนโลยีอุตสาหกรรม

เป็นภาคอุตสาหกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาเป็นประเทศชั้นนำ และเป็นประเทศที่อุตสาหกรรมในปัจจุบัน มีการบูรณาการกันระหว่าง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีขีดความสามารถในการแข่งขัน รวมถึงใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนให้ดีขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า

การวิจัยและพัฒนาของอุตสาหกรรม (R&D) เป็นหัวใจของนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ ๆ การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต

การวิจัยและพัฒนาของอุตสาหกรรม (R&D) เป็นหัวใจของนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ ๆ การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต



ภาพที่ 59 เทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ผลิตภัณฑ์จากทองขี้ผึ้ง

การนำทองขี้ผึ้งไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น การทำเครื่องประดับ การทำเครื่องสำอาง การทำยา และการทำเครื่องดนตรี

ทองขี้ผึ้งเป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติพิเศษ เช่น ทนความร้อนสูง ทนการกัดกร่อน และมีความแข็งแรง

ยูเรเนียมผลิตไฟฟ้าได้อย่างไร?

ยูเรเนียมเป็นธาตุกัมมันตรังสีที่มีความหนาแน่นสูงและมีความสามารถในการนำความร้อนได้ดี

ในการผลิตไฟฟ้าจากยูเรเนียม จะต้องใช้เครื่องปฏิกรณ์นิวเคลียร์เพื่อผลิตความร้อน และใช้ความร้อนนี้เพื่อผลิตไอน้ำ ซึ่งจะขับเคลื่อนกังหันไอน้ำเพื่อผลิตไฟฟ้า

วิธีผลิตสบู่บรีส

สบู่บรีสเป็นสบู่ที่มีกลิ่นหอมและเนื้อนุ่ม ซึ่งผลิตจากไขมันสัตว์และด่าง

กระบวนการผลิตสบู่บรีสมีหลายขั้นตอน ตั้งแต่การเลือกวัตถุดิบ การผสม และการขึ้นรูป

การสกัดทอง

การสกัดทองเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องใช้เวลาในการดำเนินการ

มีหลายวิธีในการสกัดทอง เช่น การใช้ไซยาไนด์ การใช้กรด และ การใช้สารละลายอื่นๆ

ภาพที่ 60 เนื้อหภายในหมวด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคโนโลยีก้าวหน้า

ADVANCED TECHNOLOGY



เทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว
สำหรับประเทศไทย ปี 2558

18

เทคโนโลยีก้าวหน้า


ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการแพทย์ (Medical) การบริการกับคอมพิวเตอร์ และนวัตกรรมด้านพลังงานเป็นภาคที่มีศักยภาพสูง และมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างรวดเร็ว การพัฒนาด้านเทคโนโลยีการแพทย์และการบริการ การเชื่อมโยงระหว่างประเทศไทยและต่างประเทศ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยและประเทศไทย การพัฒนาเทคโนโลยีการแพทย์ การบริการ และนวัตกรรมด้านพลังงานเป็นภาคที่มีศักยภาพสูง และมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างรวดเร็ว



เป็นภารกิจของเทคโนโลยีการแพทย์และนวัตกรรมด้านพลังงาน

นวัตกรรมด้านพลังงาน (Energy) และการบริการ (Service) จะมีความสำคัญมากขึ้นเรื่อยๆ จากการใช้เทคโนโลยีการแพทย์และการบริการ และการพัฒนาของประเทศไทยในด้านการแพทย์ การบริการ และนวัตกรรมด้านพลังงาน

ภาพที่ 61 เทคโนโลยีก้าวหน้า




คุณผู้ชมที่มาร่วมเล่นด้วยอย่างไร?

ประสบการณ์ที่โดดเด่น เป็นส่วนสำคัญของประเทศไทย และประเทศไทยได้พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีคุณภาพและมาตรฐานสูง โดยมีจำนวนบุคลากรที่มีคุณภาพและมาตรฐานสูง และมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างรวดเร็ว


19

วิถึการส่งเสริมที่ริวก้าเสง

การขยายตัวของเศรษฐกิจไทยในช่วงปีที่ผ่านมา มีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างรวดเร็ว การพัฒนาของประเทศไทยและประเทศไทย การเชื่อมโยงระหว่างประเทศไทยและต่างประเทศ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยและประเทศไทย การพัฒนาเทคโนโลยีการแพทย์ การบริการ และนวัตกรรมด้านพลังงานเป็นภาคที่มีศักยภาพสูง และมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างรวดเร็ว




การให้บริการที่โดดเด่น เทคโนโลยีที่ทันสมัย และการบริการที่รวดเร็ว



เล่นนำเสง: สำเสงเสง

เป็นโอกาสที่ดีที่จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีการแพทย์ การบริการ และนวัตกรรมด้านพลังงาน การพัฒนาของประเทศไทยและประเทศไทย การเชื่อมโยงระหว่างประเทศไทยและต่างประเทศ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยและประเทศไทย การพัฒนาเทคโนโลยีการแพทย์ การบริการ และนวัตกรรมด้านพลังงานเป็นภาคที่มีศักยภาพสูง และมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างรวดเร็ว



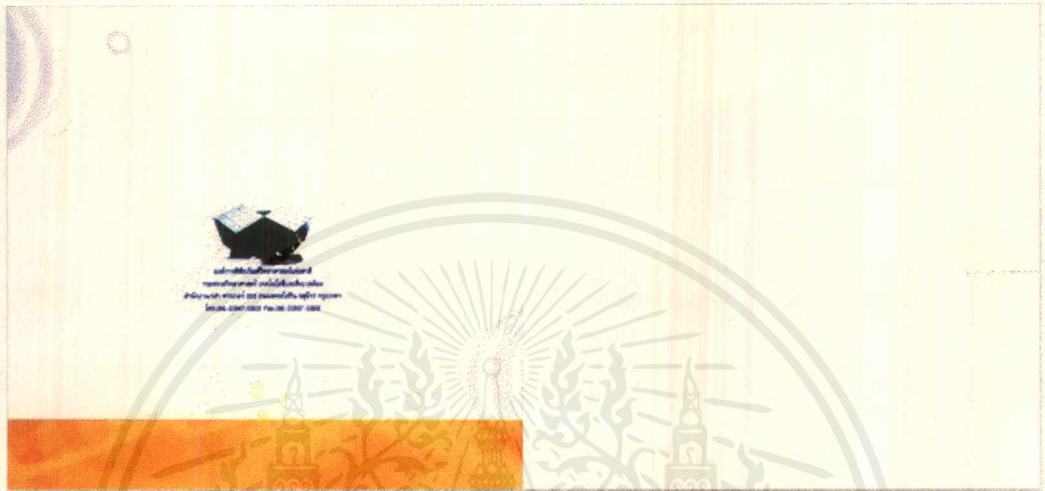
คอมพิวเตอร์ที่คุยกับเรได้

การทำให้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์สามารถคุยกับเราได้ เป็นสิ่งที่น่าตื่นเต้นและท้าทาย การพัฒนาของประเทศไทยและประเทศไทย การเชื่อมโยงระหว่างประเทศไทยและต่างประเทศ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยและประเทศไทย การพัฒนาเทคโนโลยีการแพทย์ การบริการ และนวัตกรรมด้านพลังงานเป็นภาคที่มีศักยภาพสูง และมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างรวดเร็ว

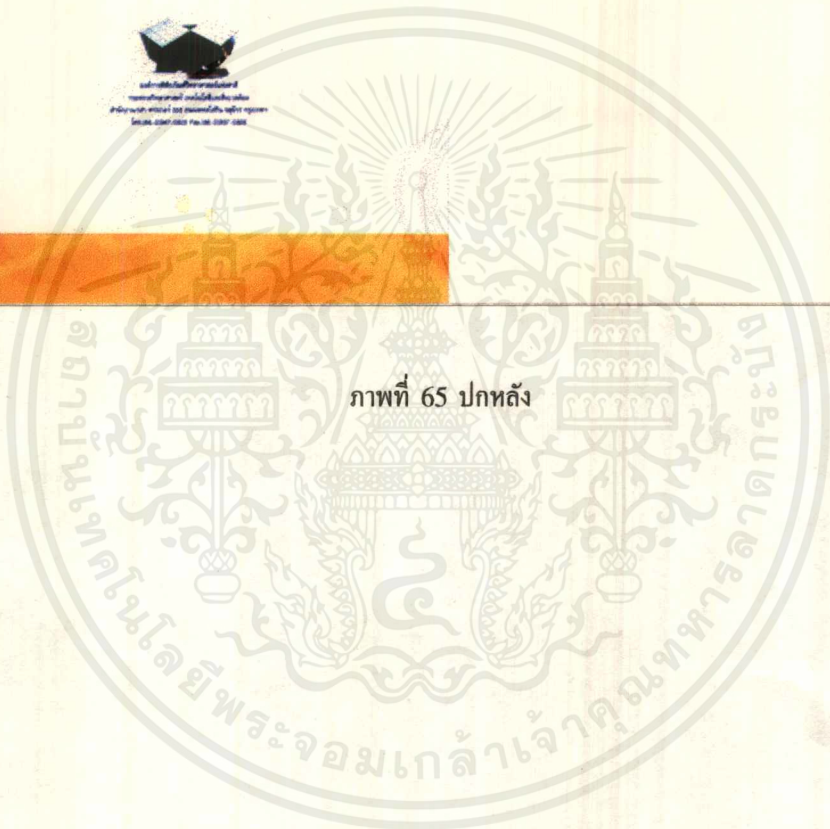
20

ภาพที่ 62 เนื้อหาภายในหมวด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 65 ปกหลัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บัตรผ่านประตู (Ticket) ขนาด 2 X 10

ใช้ลักษณะรูปทรงที่แปลกตาเป็นตัวดึงดูดความสนใจ คือจะใช้ลักษณะที่ค่อนข้างยาว การออกแบบจะใช้แค่ภาพประกอบของตัวอาคาร, สัญลักษณ์ (logo), ลักษณะโมเลกุล, ตัวดำเนินเรื่องคือหุ่นยนต์ มาใช้ในการออกแบบ ให้ตัวอาคารเป็นตัวบอกสถานที่ โดยที่เราไม่จำเป็นต้องบอกว่าภายในมีอะไรบ้าง ซึ่งผู้ชมจะสามารถดูได้จากแผ่นพับที่แนบไปพร้อมกับบัตรผ่านประตูอยู่แล้ว



ภาพที่ 66 บัตรผ่านประตู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นพับ (Folder)

ขนาด 3.5 X7.5

ทำการลดขนาดของแผ่นพับลงเพื่อต้องการความสะดวกในการพกพา เพราะแผ่นพับจะแจกพร้อมกับบัตรผ่านประตู เพื่อใช้ในการเข้าชมงานแสดงต่างๆ เพราะฉะนั้น ขนาดจึงต้องกะทัดรัด สามารถใส่กระเป๋าเสื้อได้ ไม่เกะกะ วิธีการเปิดในแต่ละหน้า ก็จะเปิดเหมือนเปิดหนังสือ ดูทีละคู่ แต่หาต้องการดูทั้งหมดก็สามารถกางออกมาได้โดยที่หน้าแต่ละหน้าก็ยังสามารถอยู่ด้วยกันได้ ข้อความอธิบายภายในจะจัดแบบอิสระดูแล้วไม่เป็นกรอบแข็งจนเกินไป รูปแบบในการออกแบบนั้นใช้รูปแบบเดียวกับหนังสือคู่มือแนะนำ (Brochure)



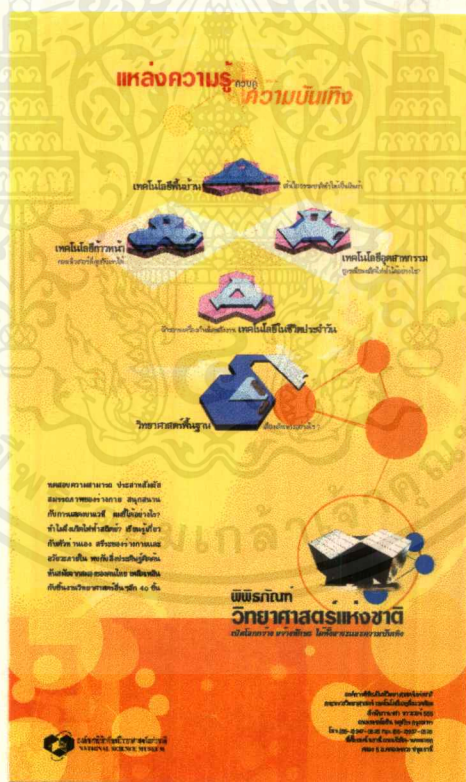
ภาพที่ 67 แผ่นพับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบปิดโปสเตอร์ (Poster) ขนาด 12 X 20

ในการออกแบบนั้นต้องการใช้รูปจากหน้าสารบัญในหนังสือ เพื่อบอกพื้นที่ชั้นในการแสดงงานต่างๆ เพื่อเป็นการย้ำเตือนให้เกิดความจดจำแก่ผู้พบเห็น พร้อมกับใส่ข้อความกำกับบอกการแสดงชิ้นงานต่างๆพร้อมยกตัวอย่างงานแสดงบางชิ้น ให้ผู้ดูเกิดความสงสัยและอยากรู้ ในส่วนที่เป็นคำพาดหัวนั้น ต้องการจะบอกแนวของการจัดแสดงงาน โดยเน้นประโยคที่ 2 ประโยค คือ เป็นแหล่งความรู้ ความบันเทิง ตรงกับแนวความคิดของตัวองค์กรส่วนรูปแบบอื่น ๆ จะใช้ลักษณะที่คล้ายกันเพื่อความกลมกลืนเป็นชิ้นงานในชุดเดียวกัน

คำพาดหัว แหล่งความรู้ควบคู่กับความบันเทิง
พาดหัวรอง เปิดโลกกว้าง สร้างทักษะ ได้ทั้งสาระ และความบันเทิง



ภาพที่ 68 ใบปิดโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

สรุปผลและขอเสนอแนะ

จากการดำเนินงานที่ผ่านมาได้เรียนรู้ถึงการออกแบบและปัญหาการออกแบบต่างๆ เช่น ปัญหาในการออกแบบหนังสือ คือ รูปแบบหนังสือไม่มีความต่อเนื่อง ไม่สอดคล้องกันเท่าที่ควร มีความหลากหลายของรูปแบบมากเกินไป ได้เรียนรู้ว่าในการทำหนังสือแต่ละเล่มนั้น มีข้อควรคำนึงหลายอย่างที่ซับซ้อน ทำอย่างไรจึงจะให้หนังสือมีความเป็นเอกภาพ (Unity) คือความเป็นหน่วยเดียวกัน ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการออกแบบ ที่จะต้องควบคุมรูปแบบที่กระจัดกระจายบนหน้ากระดาษ และสามารถสร้างความสัมพันธ์ให้ต่อเนื่องเป็นหนึ่งเดียวกันในแต่ละหน้าเช่น ภาพประกอบ หัวเรื่อง คอลัมน์บรรจุเนื้อหา การแก้ปัญหาที่คือการใช้องค์ประกอบต่างๆ (Element) เป็นตัวช่วย เช่น จุด เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว หรือการใช้รูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) เพื่อให้เกิดการจดจำ ซึ่งข้อควรคำนึงที่ซับซ้อนเหล่านี้ ควรได้ศึกษาล่วงหน้าก่อนการลงมือดำเนินงาน ในการออกแบบสิ่งพิมพ์อื่นๆก็เช่นเดียวกัน ควรจะคำนวณรูปแบบให้เหมาะสมกับหน้าที่ และประโยชน์ใช้งาน แต่ปัญหาหลักของข้าพเจ้าคือการใช้เวลาในการทำงานมากเกินไป ทำให้งานล่าช้ามาก เกิดจากการใช้เวลาในการตัดสินใจในการออกแบบนานไม่คำนวณเวลาที่มีอยู่ทั้งหมด

สรุปผลการทำงาน พอใจมากกับผลงานทั้งหมดที่ดำเนินงานมา ถึงแม้ว่าจะมีข้อเสียอื่นๆอยู่บ้าง แต่ว่าผลงานที่ออกมาคือเกิดจากความตั้งใจและความยากลำบากของข้าพเจ้า รวมถึงความยากลำบากของเพื่อน ๆ และผู้ที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานในครั้งนี้

ขอเสนอแนะก็คือ ในขั้นตอนการทำงานควรจะต้องคิดว่า เรากำลังทำอะไร เพื่ออะไรและทำให้ใคร บางครั้งมันดูเหมือนไม่จำเป็น แต่ในความเป็นจริงแล้ว เรายังต้องการคำตอบให้กับคำถามเช่นนี้อยู่ ควรคิดตั้งคำถามและตอบคำถามเองอยู่เสมอ จะทำให้เราเกิดความเข้าใจในงานมากขึ้น วิเคราะห์รูปแบบงานต่างๆ ที่มีมาก่อนหน้านี้ ถ้าหากว่าเป็นงานที่มีรูปแบบคล้ายกับงานที่เราต้องการจะทำ สรุปหลักสำคัญจริงๆก็คือ ควรศึกษาและเอาใจใส่กับงานที่ทำอยู่ให้มาก ให้เวลากับงานให้มาก ๆ แล้วเราจะรู้สึกได้ว่าเราได้ประโยชน์จากงานที่เราทำอย่างไร ถ้าเราใช้เวลาที่มีอยู่อย่างไม่คุ้มค่า เราก็จะรู้สึกว่าเราต้องทำงานให้ทันเวลา ทำให้ไม่มีเวลามานั่งทบทวนความคิดใหม่ หรือไม่มีโอกาสที่จะลองผิดลองถูกเท่าที่ควร ผลงานที่ออกมาก็ไม่สมบูรณ์เท่าที่เราอยากให้เป็น เพราะฉะนั้น ในการทำงานแต่ละครั้ง ควรรับทำการศึกษารายละเอียดที่ต้องทำให้ออกแบบเสียก่อน และคำนวณเวลาพร้อมวางแผนงานทั้งหมดให้ทันกับเวลาที่มีอยู่ มีความมั่นใจในการตัดสินใจลงมือดำเนินงานทันที

บรรณานุกรม

โกสุม สายใจ, ผศ. การออกแบบนิเทศศิลป์ 3. กรุงเทพมหานคร : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2540.

ณัฐพร โกสิทธิ์อำไพวงศ์. โครงการศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างความต่อเนื่องให้กับหนังสือ โจนาทาน ลิฟวิงตัน. กรุงเทพมหานคร : สารนิพนธ์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2539.

ประจวบ อินออด. เขาประชาสัมพันธ์กันอย่างไร. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มณฑนาสถาปัตย์, 2532.

พัศตร์วิภา อังค์วัฒนะ. การผลิตโฆษณาสิ่งพิมพ์โดยคอมพิวเตอร์กราฟฟิค. กรุงเทพมหานคร : สารนิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาโฆษณา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2537.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพมหานคร : อักษรเจริญทัศน์, 2525.

ลักขณา สตะเวทิน. หลักการประชาสัมพันธ์. กรุงเทพมหานคร : คณะวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540.