

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ออกแบบหนังสือ DIMENSIONAL TYPOGRAPHY
BOOK DESIGN OF THE DIMENSIONAL TYPOGRAGHY



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2542

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน..... 38311

วัน, เดือน, ปี..... 4 S.A. 2543

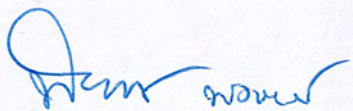
เอกสารนี้สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ หากมีข้อสงสัยหรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมหรือแจ้งเรื่องร้องเรียน กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่หอสมุด
กลาง สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการออกแบบหนังสือ DIMENSIONAL TYPOGRAPHY
BOOK DESIGN OF THE DIMENSIONAL TYPOGRAPHY

โดย

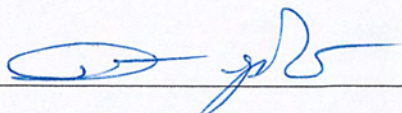
นางสาวกานติมาน์ อินทรประสิทธิ์
MS.KARNTIMA INTARAPRASIT





วันที่ 10 มี.ค. 43

อาจารย์ที่ปรึกษา - อาจารย์พิรพงษ์ พงษ์ประภาพันธ์



วันที่ 28 มี.ค. 43

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย)	ออกแบบหนังสือ DIMENSIONAL TYPOGRAPHY
(ภาษาอังกฤษ)	BOOK DESIGN OF THE DIMENSIONAL TYPOGRAPHY
ชื่อ	นางสาวกานติมานันท์ อินทรประสิทธิ์
สาขา	วิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พีรพงษ์ พงษ์ประภาพินทร์
พ.ศ.	2542

บทคัดย่อ

ปัจจุบันสื่อต่างๆที่มีผลทาง visual ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือ คอมพิวเตอร์ ฯลฯ สื่อเหล่านี้ต่างพากันแข่งขันเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในตัวเองเพื่อดึงดูดผู้บริโภค ในแง่การออกแบบกราฟิก Typography เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการทำสื่อให้น่าสนใจ Typography ที่ดีไม่ได้มีผลแค่การอ่านเท่านั้นแต่จะมีผลในการสื่อความหมายหรือความรู้สึกได้โดยที่ยังไม่ได้อ่าน

Dimensional Typography เป็นทางเลือกที่มีความน่าสนใจในแง่การมองและความรู้สึก เพราะลักษณะตัวอักษรมีความเป็นมิติ มีระยะและมีความรู้สึกเคลื่อนไหว โครงการนี้ได้ทดลองออกแบบ Dimensional Typography ในรูปแบบใหม่เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับ Typography โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบของหนังสือเพื่อเป็นแนวทางให้กับตนเองและนักออกแบบในการศึกษาและทำงานด้านกราฟิกต่อไปในอนาคต

แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. ด้านข้อมูล

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ Typography เพื่อจัดระเบียบและนำเสนอข้อมูล
- ศึกษา วิเคราะห์ และตีความลักษณะของ Dimensional Typography
- ศึกษาการออกแบบหนังสือ

2. ด้านการวิเคราะห์ข้อมูล

- วิเคราะห์ข้อมูลของ Typography และ Dimensional Typography จนได้แนวทางในการนำเสนอผลงาน
- วิเคราะห์โครงสร้างและรูปแบบของหนังสือเพื่อนำมาออกแบบเป็นสื่อของโครงการนี้

3. ด้านการออกแบบ

- ทดลองออกแบบ (ทำแบบร่าง) จากการวิเคราะห์ข้อมูล ปรับปรุงแก้ไขจนได้งานออกแบบที่เหมาะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ประสบความสำเร็จได้ดีหลังจากใช้เวลาในการค้นคว้าและวิจัยเป็นเวลานาน ด้วยความช่วยเหลือและความกรุณาดูแลเอาใจใส่อย่างดียิ่งจากบุคคลหลายๆ ท่านที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข

ขอขอบคุณ อาจารย์พีรพงษ์ พงษ์ประภาพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษา

ขอขอบคุณ ทุกๆคนที่มีส่วนช่วยในโครงการศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้

กานติมานันท์ อินทรประสิทธิ์



ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ในปัจจุบันข้อมูลข่าวสารรอบตัวเรามีมากมายและซับซ้อนขึ้นเรื่อยๆ การทำให้ข้อมูลเหล่านี้ น่าสนใจสามารถทำได้ในแง่การออกแบบโดยนำเสนอรูปแบบใหม่ๆ สำหรับศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็น โครงการออกแบบที่เกี่ยวกับ Dimensional Typography ในรูปแบบใหม่โดยใช้ความรู้ทางการออกแบบกราฟิกและTypography ซึ่งจะทำให้ข้อมูลและสื่อต่างๆที่รับรู้มีความน่าสนใจมากขึ้น

ข้าพเจ้าหวังว่าเอกสารฉบับนี้และผลงานที่สำเร็จแล้วจะเป็นประโยชน์เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับ ผู้ที่สนใจต่อไป



สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
คำนำ.....	ง
สารบัญ.....	จ
สารบัญภาพประกอบ.....	ช
บทนำ	
- ความสำคัญของโครงการ.....	1
- วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
- ขอบเขตของโครงการ.....	2
- กลุ่มเป้าหมาย.....	2
- ขั้นตอนในการทำงาน.....	2
บทที่ 1 รูปแบบของ TYPOGRAPHY	
- การใช้ตัวอักษรในการออกแบบ.....	3
- ความหมายของ Expressive Typography.....	5
- ชนิดของ Expressive Typography.....	5
1) การเลือกใช้แบบตัวอักษรตามคุณลักษณะ.....	5
2) การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร.....	7
3) การจัดวางตัวอักษร.....	8
4) การใช้องค์ประกอบอื่นๆเข้ามาเสริม.....	10
5) การใช้คุณลักษณะทางภาษา.....	12
บทที่ 2 DIMENSIONAL TYPOGRAPHY	
- รูปแบบของ Dimensional Typography.....	13
- ลักษณะของ Dimensional Typography.....	13
- ประเภทของ Dimensional Typography.....	14

บทที่ 3	ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบหนังสือ	
	- บทบาทและความสำคัญของหนังสือ.....	17
	- โครงสร้างของหนังสือ.....	17
	- ส่วนประกอบของหนังสือ.....	18
	- การออกแบบหนังสือ.....	22
	- หลักการจัดหนังสือ.....	24
	- สรุปประเด็นการออกแบบหนังสือ.....	27
บทที่ 4	แนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน	
	- แนวความคิดโดยรวม.....	29
	- แนวความคิดย่อยในแต่ละส่วน.....	29
	- เทคนิคที่ใช้ในการทำงาน.....	31
บทที่ 5	แบบร่างครั้งที่ 1.....	32
บทที่ 6	แบบร่างครั้งที่ 2.....	40
บทที่ 7	แบบร่างครั้งที่ 3.....	44
บทที่ 4	ผลงานจริง.....	48
บรรณานุกรม.....		58
ประวัติผู้เขียน.....		59

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1. ภาพตัวอย่างแบบฉักร Extrusion.....	14
2. ภาพตัวอย่างแบบฉักร Rotation.....	14
3. ภาพตัวอย่างแบบฉักร Tubing.....	15
4. ภาพตัวอย่างแบบฉักร Shadowing.....	15
5. ภาพตัวอย่างแบบฉักร Sewing.....	15
6. ภาพตัวอย่างแบบฉักร Molecular Construction.....	15
7. ภาพตัวอย่างแบบฉักร Modular Construction.....	16
8. ภาพตัวอย่างแบบฉักร Bloating.....	16
9. ภาพแบบร่างครั้งที่ 1	
- EXTRUSION.....	32
- ROTATION.....	33
- TUBING.....	34
- SHADOWING.....	35
- SEWING.....	36
- MOLECULAR CONSTRUCTION.....	37
- MODULAR CONSTRUCTION.....	38
- BLOATING.....	39
10. ภาพแบบร่างครั้งที่ 2	
- EXTRUSION , ROTATION.....	40
- TUBING , SHADOWING.....	41
- SEWING , MOLECULAR CONSTRUCTION.....	42
- MODULAR CONSTRUCTION.....	43

11. ภาพแบบร่างครั้งที่ 3

- EXTRUSION , ROTATION.....	44
- TUBING , SHADOWING.....	45
- SEWING , MOLECULAR CONSTRUCTION.....	46
- MODULAR CONSTRUCTION.....	47

12. ภาพผลงานจริง

- รูปเล่ม-ปก.....	48
- บทนำ , คู่มือที่ 1 (EXTRUSION).....	49
- คู่มือที่ 2 (ROTATION) , คู่มือที่ 3 (TUBING).....	50
- คู่มือที่ 4 (SHADOWING) , คู่มือที่ 5 (SEWING).....	51
- คู่มือที่ 6 (MOLECULAR.) , คู่มือที่ 7 (MODULAR).....	52
- คู่มือที่ 8 (BLOATING).....	53
- CASE STUDY (EXTRUSION , ROTATION).....	54
- CASE STUDY (TUBING , SHADOWING).....	55
- CASE STUDY (SEWING , MOLECULAR CONSTRUCTION).....	56
- CASE STUDY (MODULAR CONSTRUCTION , BLOATING).....	57

บทนำ

โครงการออกแบบหนังสือ Dimensional Typography

ความสำคัญของโครงการ

Dimensional Typography เป็นรูปแบบตัวอักษรที่มีความเป็นมิติ มีความน่าสนใจในแง่การมองและความรู้สึก มีระยะและความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวและไร้ชีวิตชีวาสามารถนำมาออกแบบหรือดัดแปลงในรูปแบบใหม่ได้อย่างหลากหลายภายใต้ลักษณะของความเป็น Dimensional Typography

โครงการนี้เป็นการออกแบบหนังสือ Dimensional Typography โดยเน้นการออกแบบตัวอักษรในเนื้อหาของ Dimensional Typography ทั้ง 8 ข้อออกมาเป็นตัวอักษร 8 แบบ (ในรูปแบบของ Decorative Typography) และสร้างภาพลักษณ์ของหนังสือตามแนวความคิดคือ มิติ ทำให้เกิดมิติของตัวอักษรซึ่งเป็นหลักพื้นฐานทางการลงตาให้เกิด 3 มิติบนระนาบ 2 มิติ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบ Dimensional Typography ในรูปแบบของ Decorative Typography
2. ศึกษาการออกแบบหนังสือ

ขอบเขตของโครงการ

หนังสือ Dimensional Typography 1 เล่ม ประกอบด้วย

1. ปกหน้า – หลัง
2. เนื้อหาในเล่ม
 - บทนำ
 - เรื่อง 16 หน้า
3. case study ตัวอักษร 8 ตัว

กลุ่มเป้าหมาย

- กราฟฟิคดีไซน์เนอร์
- นักเรียน นักศึกษาด้านการออกแบบ

ขั้นตอนในการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณา และอธิบายแนวความคิด ความเป็นไปได้ในการออกแบบ
2. เสนอข้อมูลทางการศึกษา Typography และ Dimensional Typography
เสนอการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
3. เสนอแบบร่างของหนังสือที่ครบทุกส่วน
4. เสนอผลงานหนังสือที่เป็นชิ้นงานสำเร็จพร้อมทั้งเอกสารข้อเขียนเชิงวิชาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

ลักษณะของ TYPOGRAPHY

การใช้ตัวอักษรในการออกแบบ

การใช้ตัวอักษรในการออกแบบนั้น ได้พัฒนามาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มที่กำเนิดการพิมพ์ จนถึงในยุคปัจจุบันทำให้มีแบบแผนที่ต่างกันไปมากมาย ตามแต่แนวความคิดที่โดดเด่นในแต่ละยุคสมัย นักออกแบบจึงมีวิธีการมากมายในการที่จะนำตัวอักษรมาใช้ในงานออกแบบ ซึ่งในที่นี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ ที่เห็นได้ชัดเจนคือ

1. แบบ VITALITY, DYNAMISM
2. แบบ CARITY AND ORDER

1. แบบ VITALITY, DYNAMISM

คือการใช้ตัวอักษรในการออกแบบที่ดูแล้วมีพลัง มีความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว การออกแบบตัวอักษรในลักษณะนี้เน้นให้เกิดความตื่นเต้นตามมาด้วยความสามารถที่จะอ่านได้ และสุดท้ายคือเรื่องของกฎไวยากรณ์ ซึ่งจะใช้วิธีแสดงออกทางกราฟฟิก เพื่อที่จะบอกให้รู้สึกถึงข้อความที่ต้องการจะสื่อสาร ตัวอักษรที่ใช้ออกแบบในลักษณะนี้จะถูกใช้เป็นอย่างงาน เพื่อทำให้งานกราฟฟิกที่เกิดขึ้นนั้นน่าสนใจ ลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นจากแนวความคิดของลัทธิ FUTURISM ดังที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ LETIGRO ในฝรั่งเศส วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 1907 ผู้เขียนคือ ฟิลิปโป โทมัสโซ มาร์ทีนี มีความเชื่อมาก่อนที่จะสร้างงานที่ใหม่และดีกว่าของเดิมนั้น จะต้องทำลายของเก่าให้ได้เสียก่อน และปรัชญาในด้านนี้ของเขาก็แพร่หลายไป

จนรวมไปปรับงานออกแบบในยุคนี้ด้วย คือ จากการที่ตัวอักษรต้องเว้นเป็นบรรทัดถูกหลักไวยากรณ์ ทำตามแบบที่มีมาแต่เดิม กลายมาเป็นแบบที่เน้นพลังดึงดูดในการมองเห็นถึงความเคลื่อนไหว เห็นถึงน้ำเสียงและภาพ งานในชุดนี้จึงเป็นการปฏิบัติแผนนั้นมาแต่เดิมอย่างสิ้นเชิง

2. แบบ CLARITY AND ORDER

คือแบบที่มีแบบแผนชัดเจน อ่านง่าย (แต่ไม่น่าเบื่อ) มีแนวความคิดพื้นฐานคือ ตัดทอนส่วนที่ไม่สำคัญต่าง ๆ เช่น ส่วนตกแต่งประดับประดาหรือแม้แต่ SERIF ออก นิยมประโยชน์ทางการใช้งาน ทำให้ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในงานออกแบบง่ายต่อสายตาในการอ่าน มีหลักดังนี้คือ การให้ผู้อ่านเห็นได้โดยตรงและรับรู้ข้อความ ตามหลักของเหตุผล การใช้ความไม่เคลื่อนไหวและไม่แสดงอารมณ์ เนื่องจากความต้องการประหยัดเวลาในการอ่าน แนวความคิดนี้พัฒนาขึ้นมาในสมัยหลังจากยุค FUTURIST คือ ประมาณในปี 1920 ขึ้นไปนั่นเอง

ลักษณะของตัวอักษร รูปแบบนี้ที่เห็นชัดคือการไม่มี SERIF การใช้ตัวหนาบาง การจัดวางตามความสำคัญของข้อความเช่น หัวข้อ → สอนอธิบาย → รายละเอียด

จากในยุคของ FUTURIST ที่มีแนวคิดในการใช้ตัวอักษรที่มีพลัง (VITALITY) เน้นความตื่นตัวของอารมณ์ในแง่ที่เป็น ภาพ มากกว่า ความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ หรือแบบแผนเดิมที่มีมา ซึ่งวิธีนี้จะแสดงออกถึง อารมณ์ น้ำเสียง หรือความหมายของข้อความด้วยตัวอักษรเอง เป็นแนวคิดที่เพิ่มความน่าสนใจในการออกแบบกราฟิก ทำให้นักออกแบบในยุคต่อ ๆ มายังคงใช้วิธีนี้อยู่เสมอ และมีการพัฒนารูปแบบ วิธีการสร้างความน่าสนใจขึ้นอีกมากมาย ตามการพัฒนาของเทคโนโลยีการพิมพ์ จนมาภายหลัง วิธีดังกล่าวคือ การผสมกลมกลืนกันระหว่างข้อความกับภาพที่ปรากฏมีนักออกแบบ เรียกวิธีนี้หลายชื่อด้วยกัน เช่น EXPRESSIVE TYPOGRAPHY หรือ TYPOGRAPHIC ILLUSTRATION

ความหมายของ EXPRESSIVE TYPOGRAPHY

คือ การที่ตัวอักษรในงานออกแบบนั้นสามารถแสดงออกหรือส่งเสริมให้ผู้อ่านสามารถเห็นถึงอารมณ์, น้ำเสียง, ความหมายของคำ หรือข้อความ หรือเนื้อเรื่องที่ต้องการจะสื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

การที่จะสื่อสารดังกล่าวทำได้ด้วยวิธีการทางกราฟิก หลายอย่าง ตั้งแต่เรื่องของทัศนธาตุ รูปทรงไปจนถึงการจัดวาง

ชนิดของ EXPRESSIVE TYPOGRAPHY

โดยทั่วไปแล้ว ไม่มีการแบ่งแยกจำเพาะงานแต่ละชนิดไว้ชัดเจน ในการนำไปใช้แต่ในที่นี้จะแยกออกเป็นชนิดใหญ่ ๆ จากวิธีการและปัจจัย ที่ใช้ในการออกแบบรวมไปถึงเทคนิคที่ทำให้งานออกแบบน่าสนใจ แบ่งได้ 5 ประเภทคือ

1. การเลือกใช้แบบตัวอักษร ตามคุณลักษณะ
2. การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร
3. การจัดวางตัวอักษร
4. การใช้องค์ประกอบอื่น ๆ เข้ามาเสริม
5. การใช้คุณลักษณะทางภาษา

1. การเลือกใช้แบบตัวอักษร ตามคุณลักษณะ

ตัวอักษรมักจะใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการออกเสียง แต่มีสิ่งสำคัญอีกอย่างของตัวอักษรที่จะสามารถแสดงออก เพื่อการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น ก็คือ การเลือกใช้ตัวอักษรตามคุณลักษณะของแต่ละแบบ ซึ่งจะช่วยให้งานออกแบบมีความเหมาะสมสัมพันธ์กันกับคำหรือข้อความ ดูจากคุณสมบัติต่าง ๆ ของแบบตัวอักษรเป็นข้อ ๆ ต่อไปนี้

1.1 TYPE FACE (แบบตัวอักษร)

มีแบบตัวอักษรมากมาย หลายแบบในปัจจุบัน ซึ่งเมื่อพิจารณาในแต่ละลักษณะเฉพาะของแบบ ก็จะเห็นได้ถึงความแตกต่างที่เกิดจากนัยของแบบ ได้ออกแบบให้ตัวอักษรแต่ละแบบสามารถสื่อสารได้เหมือนกับเป็นน้ำเสียง, เป็นการแสดงออกทางสีหน้า หรือสามารถถ่ายทอดถึงอารมณ์ได้ ซึ่งการเลือกใช้ขึ้นอยู่กับความต้องการ ทำความเข้าใจถึงลักษณะของเนื้อหาที่เหมาะสม

แบบตัวอักษรแบ่งได้เป็น ตัวพิมพ์, ตัวเขียน ตัวพิมพ์คือ ตัวอักษรที่เกิดจากการพิมพ์ในระบบต่าง ๆ มีหลายรูปแบบ แยกย่อยออกได้เป็นประเภทใหญ่ ๆ คือ

- แบบมี SERIF - แบบ ECCENTRIC แบบไม่ปกติ แบบดัดแปลง
- แบบไม่มี SERIF - พิมพ์แบบลายมือเขียน

ส่วนตัวเขียน คือ ตัวที่เป็นลายมือหรือแบบการคัดตัวบรรจง หรืออักษรประดิษฐ์ เมื่อนักออกแบบ เห็นว่าตัวอักษรที่มีอยู่ไม่สามารถสื่อความหมายในแบบที่ต้องการได้ จึงจำเป็นต้องใช้ลายมือเขียน และลายมือเขียนนั้นก็ใช่วิธีที่สามารถแสดงออกถึงอารมณ์ น้ำเสียง ได้เป็นอย่างดี และยังทำให้รู้สึกใกล้ชิดกับผู้อ่านเหมือนสามารถให้ผู้เขียนมาสื่อสารโดยตรงกับผู้อ่านได้ด้วย

1.2 การเลือกใช้ชุดของตัวอักษร

และตัวที่ดัดแปลงมาจากชุดที่มีตัวเอียง ตัวหนา ตัวบาง เป็นต้น ซึ่งตัวอักษรในแต่ละชุดก็มีลักษณะเฉพาะ เป็นบรรยากาศ หรืออารมณ์ บุคลิกที่แตกต่างกันไป และการที่มีตัวเอียง, หนา ฯลฯ นี้ก็ยังช่วยเพิ่ม ทำทาง น้ำเสียง ที่ดูแตกต่างไปอีกด้วย

ลักษณะ FAMILY ของตัวอักษร สามารถแบ่งได้เป็น

- SLANT หรือ ITALIC คือ ตัวเอียง เมื่อตัวอักษรเอียงจะทำให้เกิดความเคลื่อนไหวขึ้น และความเอียงที่ต่างกัน ก็ให้ผลในการมองเห็นที่ต่างกัน

- WEIGHT คือ น้ำหนัก ความหนา-บาง ของตัวอักษร
- WIDTH คือ ความกว้าง-แคบ ยืด-หด ของตัวอักษร

1.3 ขนาดของตัวอักษร

ความสัมพันธ์ของขนาดที่มีต่อข้อความก็สามารถสร้างความน่าสนใจ และช่วยให้สามารถสื่อสารได้ด้วย

2. การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร

ในการที่จะทำให้ตัวอักษรหรือคำหรือข้อความเปลี่ยนแปลงไป และมีผลต่อการมองเห็นไปถึงอารมณ์ การเคลื่อนไหว หรือความหมายของคำนั้น ๆ ได้อีกวิธีคือ การปรับเปลี่ยนรูปร่าง ซึ่งจะสามารถทำได้มากมายหลายวิธี และให้ผลที่แตกต่างกันไป มีเทคนิควิธีการดังนี้

2.1 การบิดเบือน

คือ การทำให้ข้อความถ่ายทอดออกมาเหมือนเป็นสัญลักษณ์เป็นภาพจริงๆ เมื่อตัวอักษรถูกบิดเบือนไปอาจไม่เข้าอยู่ในชุดอักขรใด แต่สิ่งสำคัญจะอยู่ที่การบิดเบือนเพื่อความหมายที่จะสื่อสารนั้นทำได้โดย

- การทำให้เหมือนกับขาด ถูกตัด ถูกฟัน (ทำให้ไม่เห็นความต่อเนื่อง)
- การทำให้เอียง เฉยๆ (ทำให้เกิดมิติ, บรรยากาศ)
- ทำให้โค้ง โค้ง งอ (ทำให้เห็นมิติ หรือเห็นการเคลื่อนไหว)
- ทำให้แผ่อก ขยายออก หรือถูกกดทับ
- ทำให้เบลอล ไม่ชัด
- ทำให้เป็นภาพสะท้อน หรือภาพกลับกัน
- ทำให้เสียรูปทรง
- ทำให้ดูแตกหัก
- ทำให้ดูฉีก
- ทำให้เหมือนยับ

2.2 การต่อเติม หรือลดลง

ของส่วนประกอบของคำนั้น ๆ ซึ่งจะทำให้เป็นการเน้นทำให้หนักแน่นยิ่งขึ้น

- การเพิ่มเติม เช่น เติมเส้น สี น้ำหนัก เพื่อเน้นย้ำ
- การลด หรือการทำให้หายไป แต่ยังสามารถอ่านได้ใจความและเป็นนัย ถึงตัวที่หายไป
- การต่อเติมตัวอักษร หรือ การวาง การขยาย หรือยึดออก

2.3 ใช้เส้นแบบนอก ของตัวอักษร ดังต่อไปนี้

- ความหนาบาง
- เส้นชนิดต่าง ๆ กัน เช่น เส้นไขปลา, จุด, เส้น, ยี่ก้อย ฯลฯ

2.4 การใช้พื้นผิวของตัวอักษร

ผิวที่แตกต่างไปย่อมส่งผลต่อความรู้สึกที่ต่างกันไปด้วย

2.5 การทำให้เกิดมิติของตัวอักษร

เกิด 3 มิติ เป็นหลักพื้นฐานทางการลงตาให้เกิด 3 มิติ บน ระนาบ 2 มิติ เช่น การทำให้เกิดปริมาตร เกิดความลึก การลอยเกิดเงา เป็นต้น

2.6 ความเข้มของน้ำหนัก

ทำให้เห็นถึงการเน้นย้ำที่ต่างกันออกมา

3. การจัดวางตัวอักษร

ในการจัดวางข้อความที่มีความยาวมากมีข้อจำกัดในการอ่านที่ต้องต่อเนื่องกันไปและต้องทำให้อ่านง่าย ดังนั้น ข้อความที่มีความยาวมาก อย่างพวกหนังสือวิชาการ (TEXT BOOK) หรือข้อความอื่น ๆ ในหนังสือทั่วไป จำเป็นจะต้องกำหนดความยาวบรรทัดและความยาวของหน้ากระดาษ เพื่อให้สายตามีจุดกำหนดเลี้ยวกลับเพื่อที่จะอ่านตัวได้อย่างง่ายดาย นั่นคือ คอลัมน์นั่นเอง แต่สำหรับข้อความที่มีขนาดกระชับกว่า เช่น ข้อความโฆษณา ชื่อหรือหัวข้อ หรือบทกวีต่าง ๆ สามารถออกแบบจัดวางได้อย่างมีอิสระกว่า ดังนั้น การจัดวางตัวอักษรที่ไม่ยาวมากนัก ก็มีวิธีที่จะทำได้มากมายซึ่งพอจะแบ่งแยกรูปแบบที่จะทำให้เกิดลักษณะของ EXPRESSIVE TYPOGRAPHY ได้ดังนี้

1. แบบที่จัดวางแล้วสามารถเป็นเสมือนภาพที่แสดงสอดคล้องส่งเสริมเนื้อหาได้ด้วย
2. แบบที่จัดวางโดยให้เกิดค่าของน้ำเสียง จังหวะ หรือการออกเสียงที่สามารถเห็นได้ด้วยตาไปพร้อม ๆ กับการอ่านด้วย
3. แบบที่จัดวางให้เห็นถึงลักษณะที่เคลื่อนไหวที่สอดคล้องไปกับเนื้อหา

ซึ่งวิธีการจัดวางจะเกิดได้จากองค์ประกอบเหล่านี้

- **ความสมดุล**

มีด้วยกัน 2 ประเภท การจัดวางให้เกิดความสมดุลในหน้ากระดาษกับแบบที่ทำให้เกิดความไม่สมดุล ความสมดุลทำให้เกิดความรู้สึกที่สงบ สุภาพ และเห็นเป็นรูปร่างในขณะที่แบบไม่สมดุล ทำให้เกิดความรู้สึกที่เคลื่อนไหวและเกิดจุดสนใจขึ้น

- **ทิศทาง**

คือ การจัดวางตัวอักษรหรือข้อความให้เกิดทิศทาง จะทำให้เกิดแล้วในการมองซึ่งแตกต่างกันไปตามแต่ทิศทางที่เกิดขึ้น เช่น แนวนอนให้ความรู้สึก สงบ นิ่ง ราบเรียบ ทิศติด ๆ กัน ให้เห็นถึงความขัดแย้ง เป็นต้น

- **ความเป็นกลุ่มก้อน และการกระจัดกระจาย**

ซึ่งในการจัดวางแผนนี้คือความเป็นกลุ่มเป็นก้อนอาจแสดงถึงความกลมกลืนผสมผสานกันในแต่ละองค์ประกอบเป็นหนึ่งเดียว หรืออาจเป็นการแยกตัดยึดเยียดกันก็ได้ ของความเป็นกลุ่มก้อนนี้จะแสดงให้เห็นถึงความหนาแน่นของความหมายของข้อความนั้น ๆ นั้นเอง

- **ความถี่-ห่าง**

ของตัวอักษรหรือข้อความ ก็มีผลต่อการมองเห็นและความรู้สึกได้ เช่น แบบที่เหลื่อมซ้อนกัน ทำให้เห็นถึงความเบียดเสียดในพื้นที่จำกัด เป็นต้น

- **การซ้ำ**

ไม่ว่าจะเป็นการซ้ำมากหรือน้อย จัดวางแผนจงใจหรือไม่ก็สามารถสร้างพลังในการมองที่แตกต่างกันไปด้วย การซ้ำทำให้รู้สึกได้ถึงจำนวนที่เพิ่มขึ้น และยังสามารถหมายถึงภาพที่หาจุดได้ยากของเสียสะท้อนได้ด้วย

- จังหวะ

จากโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นเส้นตัวอักษรก็เปรียบคล้ายเสียงดนตรีด้วย หรืออีกแง่คือสามารถเป็นภาพของดนตรีได้ด้วย การซ้ำกับจังหวะอาจคล้าย ๆ กัน แต่ต่างกันตรงที่ การซ้ำนั้นซ้ำทั้งหมด แต่จังหวะไม่ได้เกิดจากการซ้ำเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ยังเกิดจากที่ว่าง เกิดจากน้ำหนักความหนาบาง สี เทาขาว ได้อีกด้วย

- การหมุน

การหมุนของตัวอักษรหรือคำหรือข้อความ ทำให้เกิดมุมมองที่ต่าง ๆ กัน ในการจัดวาง ทำให้เกิดพลังความเคลื่อนไหว รวมไปถึงอาจได้ความรู้สึก-อารมณ์ที่แตกต่างไปอีกด้วย

4. การใช้องค์ประกอบอื่น ๆ เข้ามาเสริม

นอกจากส่วนที่จะเกี่ยวกับตัวอักษรนั้นเรายังสามารถ นำองค์ประกอบอื่น ๆ เข้ามาเสริม หรือสนับสนุนให้ การอ่าน สร้างให้เกิดอารมณ์ น่าเสียง หรือแสดงนัยได้ อย่างเช่น การนำภาพเข้ามาใช้แทนตัวอักษรใดอักษรหนึ่ง แล้วยังสามารถอ่านเป็นคำได้ และภาพก็ยังแสดงนัยถึงความหมายของคำและข้อความนั้น ๆ เป็นต้น

ดังจะแยกประเภทขององค์ประกอบอื่น ๆ ดังนี้

- การใช้เส้น

ซึ่งเส้นทำหน้าที่เป็นเหมือนกับสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ที่สามารถ เน้นย้ำ คำหรือข้อความ และทำให้ข้อความนั้น ๆ ชัดเจนขึ้นหรืออาจเป็นเส้นเพื่อป้องกันนำพาสายตาไปสู่เป้าหมายได้ เส้นที่นำมาใช้ในแต่ละแบบทำให้เกิดผลที่ต่างกัน เช่น เส้นตรงแนวนอน เหมือนการย้ำความสำคัญของข้อความ เส้นตั้งทำให้เกิดการแบ่งแยกพื้นที่ออกจากกัน เส้นเฉียง เส้นโค้งทำให้เกิดความเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังมีเส้นในลักษณะพิเศษต่าง ๆ เช่น เส้นขยับบันได เส้นขาดเป็นห้อง ๆ เป็นต้น

- การใช้รูปร่างต่าง ๆ (SHAPES)

นำมาประกอบกับตัวอักษร ทั้งรูปร่างที่เป็นรูปร่างอิสระหรือรูปร่างเรขาคณิต รูปร่างสามารถสร้างความใกล้ชิดกันภายในที่ว่างของตัวอักษรที่แยกกันเป็นส่วน ๆ หรือเพื่อที่จะทำให้เด่นและเพื่อแบ่งสรรมัน และรูปร่างสามารถแสดงความหมายของคำหรือข้อความที่ซ่อนเร้นอยู่ก็ได้ด้วย

- การใช้สัญลักษณ์ (SYMBOLS)

อันได้แก่ พวกเครื่องหมายทางภาษาต่าง ๆ เครื่องหมายวรรคตอน ไม่ยอมรวมไปถึงชุดตัวอักษรพิเศษที่เป็นสัญลักษณ์ เช่น ชุด DINGBAT, FLEURONS หรือ ISOTYPE สัญลักษณ์ เป็นส่วนที่สนับสนุนตัวอักษร ในการนำมาใช้แต่ละสัญลักษณ์ก็มีความหมายเฉพาะ และควรจะใช้ตัวสัญลักษณ์ที่อยู่ในชุดตัวอักษรเดียวกัน ในการนำมาใช้ มีทั้งใช้ตามหลักปกติหรือดัดแปลงให้เกิดความเด่น เน้นย้ำเป็นพิเศษ เพื่อผลในการมองเห็นที่แตกต่างไป

- การใช้พื้นหลัง

ซึ่งจะทำให้เกิดผลในการอ่าน ด้วยน้ำหนักของสีและตัวอักษร ที่จะแบ่งแยกชัดเจน-อ่านได้ชัดเจน กับแบบที่น้ำหนักกลมกลืนกันไป

- การใช้ภาพ

ภาพที่นำมาประกอบนี้จะต้องเป็นภาพที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมให้ความหมายเด่นชัดขึ้น หรือแสดงนัยอย่างแนบเนียนต่อคำหรือข้อความนั้น ๆ การนำภาพมาใช้ก็มีด้วยกันหลายแง่คือ การทำเป็นภาพพื้น การนำมาจัดวางร่วมกับตัวอักษร การผสมกลมกลืนหรือซ่อนกันไปกับตัวอักษร นอกจากนี้ยังมีวิธีดัดแปลงต่าง ๆ อีกมากมาย

- การใช้สี

ก็เป็นส่วนสำคัญอีกส่วนที่ช่วยส่งเสริมให้ความหมายหรืออารมณ์ชัดเจนขึ้นได้อย่างการนำสีในเชิงจิตวิทยา หรือการใช้ในแง่ที่เป็นสัญลักษณ์หรือเป็นสีที่สะท้อนเรื่องความเชื่อ นอกจากนี้ ยังเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเป็นกลุ่มก้อน จังหวะ หรืออื่น ๆ

5. การใช้คุณลักษณะทางภาษา

การใช้คุณลักษณะ หรือคุณสมบัติพิเศษทางภาษา ในการออกแบบ โดยใช้ตัวอักษร นั้นมักจะอยู่บนพื้นฐาน ความคิดที่ว่าต้องประกอบสิ่งเหล่านี้เข้าไว้ด้วยกัน นั่นคือ รูปร่าง นามธรรม รูปทรงของตัวอักษรเองไปสู่ PATTERN ไปสู่การเป็นคำ จนถึงการสื่อความหมาย ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องควบคู่กันไปและหากเราออกแบบโดยไม่คำนึงถึงลักษณะแบบแผนอันถูกต้องนี้ ก็จะมีผลกระทบต่อความรู้สึกที่พิเศษขึ้นมาอีกแง่หนึ่ง อย่างเช่น การที่ในภาษาอังกฤษ ตัดขึ้นต้นด้วย CAPITAL แต่เราไปใช้ตัวธรรมดา หรือ CAPITAL ตัวเล็ก ก็จะทำให้จุดสังเกตเปลี่ยนไป เป็นต้น นอกจากนี้ คุณสมบัติของตัวอักษรในการอ่าน จากหลังไปหน้าอ่านไปทางซ้ายทางขวา หรือการพ้องรูป พ้องเสียง รวมไปถึงความหมายของประโยคในแง่ตรงข้ามกับคำพูดการตกหล่นหายไปของส่วนที่ควรจะมีอยู่โดยที่ผู้อ่านคุ้นเคยกับมันเมื่อหายไปจึงรู้สึกพิเศษขึ้นมา หรือการวางตัวอักษรผิดตำแหน่ง การใช้ตัวอักษรอื่น ๆ เข้ามาแทนที่แต่ยังสามารถอ่านได้เหมือนเดิม หรือการอ่านแค่เพียงจุดสำคัญ ก็สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ ซึ่งในการที่จะสังเกตเห็นสิ่งเหล่านี้ในภาษานั้นควรจะเข้าใจในกฎเกณฑ์เดิมเสียก่อน และการที่จะหยิบมาใช้ในแต่ละแบบ ก็ควรจะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้อง สัมพันธ์ หรือแสดงเป็นนัยให้คิด สิ่งที่ใช้ก็ควรเป็นสากลที่คนทั่วไปรู้จัก หวังกลุ่มเป้าหมายรู้จัก ก็จะได้เพิ่มความสนใจให้กับต่องานหรือทำให้รู้สึกถึงสิ่งที่ต้องการสื่อสารได้มากขึ้น

บทที่ 2

Dimensional Typography

รูปแบบของ Dimensional Typography

Typography เป็นเสมือนศิลปะในการออกแบบตัวอักษร : Dimensional Typography ก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของ Typography ที่เพิ่มลักษณะที่แตกต่างออกจาก Typography แบบเดิมที่ดูแบนและตายตัว การพัฒนารูปแบบของ Typography ที่มีมาตั้งแต่สมัยก่อน(ไม่ว่าจะเป็นการจารึก ค้ำบนหินจนถึงการทำป้ายโฆษณาโดยใช้ไฟนีออน) มีการทดลองรูปแบบต่างๆมากมายจนจบจนถึงในยุคของการทำภาพเคลื่อนไหว การทำภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) และการทำ Movie title ทำให้เกิดความเป็นไปได้ที่จะทำให้ตัวอักษรเกิดการเคลื่อนไหวด้วย จนกระทั่งในปัจจุบันตัวหนังสือที่มีลักษณะน่าตื่นตึ่ง สามารถเคลื่อนไหวได้ และเป็นภาพ 3 มิติเป็นเรื่องที่พบเห็นได้ทั่วไปในการพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media)

ลักษณะของ Dimensional Typography

ในด้านการออกแบบกราฟฟิกการใช้ Dimensional Typography ในการออกแบบสามารถแบ่งได้เป็น 2 แนวทางใหญ่ๆ คือ

1. การสร้างมิติให้กับงานกราฟฟิกโดยใช้วิธีการที่นำตัวอักษรที่มีลักษณะธรรมดา (flat) มาทำให้มีมิติด้วยวิธีเช่น การนำคำ/ประโยคมาซ้อนทับเป็นชั้นๆ ,การทำขนาดเล็ก-ใหญ่ ,การทำให้เกิดระยะใกล้-ไกลทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว เกิดระยะ
2. การสร้างมิติให้กับตัวอักษรเฉพาะในแต่ละตัว (individual letterform) ซึ่งในแนวทางนี้สามารถแบ่งลักษณะออกมาได้ 8 แบบได้แก่

- 1) EXTRUSION
- 2) ROTATION
- 3) TUBING
- 4) SHADOWING
- 5) SEWING
- 6) MOLECULAR CONSTRUCTION
- 7) MODULAR CONSTRUCTION
- 8) BLOATING

ประเภทของ Dimensional Typography

1. EXTRUSION

ตัวอักษรที่มีลักษณะการโผล่ออกมาจากพื้นหลัง มีลักษณะของความลึก มีความหนา มีโครงสร้างในแบบ perspective เช่น โลโก้ของ 20th - Century Fox

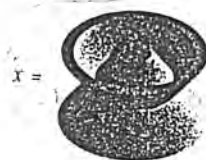
ตัวอย่าง



2. ROTATION

ตัวอักษรที่มีรูปทรงตามการหมุนของตัวมันเอง ตัวอักษรในแบบของ Rotation มีการปรับเปลี่ยนรูปร่างจากเดิมโดยการหมุนตัวอักษรโดยใช้แกนใดแกนหนึ่ง เช่น ใช้แกนกลางของตัวมันแล้วหมุนรอบตัวเอง

ตัวอย่าง



3. TUBING

ตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นหลอด ,ท่อ เช่น neon sign

ตัวอย่าง

The letters 'O', 'U', and 'R' are rendered in a style that resembles neon tubing or hollow pipes. Each letter is composed of multiple parallel lines, creating a 3D, hollow effect.

4. SHADOWING

ตัวอักษรที่มีเงาเงาของตัวอักษรในแบบของ Shadowing จะช่วยขับให้ตัวมันเองดูมีมิติ

ตัวอย่าง

The letters 'U', 'M', and 'B' are shown with a shadowing effect. Each letter has a solid black outline and a lighter, semi-transparent version of itself offset slightly behind it, creating a sense of depth and three-dimensionality.

5. SEWING

ตัวอักษรที่เกิดจากการบิดของวัสดุที่มีลักษณะของริบป็น มีลักษณะโค้งพลิ้วและอ่อนช้อย

ตัวอย่าง

The lowercase letters 'a', 'b', and 'c' are designed with a 'sewing' or 'knit' effect. The letters are formed by multiple overlapping, slightly offset lines that create a soft, draped, and textured appearance, similar to fabric or a knitted garment.

6. MOLECULAR CONSTRUCTION

ตัวอักษรที่เกิดจากการนำเอาหน่วย/อนุเล็กๆ มาประกอบกันเป็นตัวอักษร เช่นการรวมตัวของหน่วยสี่เหลี่ยมเล็กๆ

ตัวอย่าง

The letters 'A', 'B', and 'C' are constructed from small, individual geometric shapes, likely squares or rectangles. These shapes are arranged and stacked to form the overall structure of each letter, giving them a blocky, modular, or 'molecular' appearance.

บทที่ 3

ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบหนังสือ

บทบาท และความสำคัญของหนังสือ

งานด้าน Graphic Design เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์เป็นส่วนใหญ่โดยเฉพาะการออกแบบสำหรับพิมพ์หนังสือ, นิตยสาร, หนังสือพิมพ์, วารสาร ตลอดจนเอกสารตำราทางการศึกษา การต่างๆ ซึ่งจัดว่าเป็นช่างงานที่มีการผลิตเป็นจำนวนมากตามสภาพของความเจริญก้าวหน้าและการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นซึ่งมีความต้องการที่จะเผยแพร่ออกไป แต่ไม่ว่าจะเพื่อวัตถุประสงค์หรือผลประโยชน์ในด้านใดก็ตาม สิ่งสำคัญของการเผยแพร่ คือ ความต้องการให้เกิดการรับรู้ในข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและกว้างขวาง หนังสือและเอกสารการพิมพ์ต่างๆ จึงเกิดขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางรองรับความต้องการด้านการเผยแพร่ที่ต้องอาศัยวิธีการผลิตซ้ำ (Reproduction) ทาง การพิมพ์มาช่วยในการเพิ่มปริมาณของข่าวสารหรือข้อมูล และอาศัยวิธีการออกแบบมาช่วยเพื่อ สร้างเสริมข่าวสารด้วยการจัดหน้า (Page Layout) หรือพื้นที่ของหนังสือให้เกิดความสวยงามน่า สนใจ อ่านง่าย โดยใช้องค์ประกอบพื้นฐานสำคัญ 2 ประการ คือ ตัวอักษร และ ภาพประกอบ ต่างๆ มาสร้างสรรค์ขึ้น

โครงสร้างของหนังสือ

โครงสร้างเป็นตัวแสดงรูปแบบของหนังสือ ซึ่งจะมีโครงสร้างเฉพาะตัวในโครงสร้างส่วนรวม (Structure as a whole) ย่อมประกอบด้วยโครงสร้างรอง (Structure) จากวิวัฒนาการทางความ

คิดเกี่ยวกับหนังสือได้เกิดรูปแบบโครงสร้างของหนังสือเป็นรูปแบบสากล (Universalization) ในหนังสือเล่มหนึ่งๆ สามารถวิเคราะห์โครงสร้างได้ 3 ลักษณะโครงสร้าง คือ

1. โครงสร้างของรูปเล่มหนังสือ (Book Design) ประกอบด้วย
 - 1.1 ส่วนปก เช่น ปกหน้า ปกหลัง ปกรอง ปกลอย
 - 1.2 ส่วนรองปก เช่น หน้าลิขสิทธิ์ หน้าอุทิศ หน้านิยม หน้าคำนำ
 - 1.3 ส่วนสารบัญ เช่น สารบัญเรื่อง สารบัญภาพ
 - 1.4 ส่วนเนื้อหา เช่น ภาค บท
 - 1.5 ส่วนเสริมเนื้อหา เช่น บรรณานุกรม ดรรชนี
 - 1.6 ส่วนประกอบภายในเนื้อหา เช่น ภาพ สถิติ เชงอรรถ
2. โครงสร้างของเค้าโครงเรื่อง (Plot Design) ประกอบด้วย
 - 2.1 ตัวเค้าโครง (Plot)
 - 2.2 แก่นสาระ (Theme)
 - 2.3 ฉาก (Setting)
 - 2.4 ตัวละคร (Character)
 - 2.5 ภาพพจน์ (Figure of Speech)
3. โครงสร้างของต้นฉบับ (Manuscripts) ประกอบด้วย
 - 3.1 รูปแบบ (Format)
 - 3.2 เนื้อเรื่อง (Mastery of Contents)
 - 3.3 ข้อมูลหลักฐาน (Fact)
 - 3.4 รูปแบบของความคิด (Concept)
 - 3.5 ถ้อยคำภาษา (Wording)

ส่วนประกอบของหนังสือ

ส่วนประกอบหลักของหนังสือ คือ ปก สารบัญ เนื้อเรื่อง สำหรับส่วนประกอบของเรื่องอาจมีลักษณะแตกต่างกันไปตามประเภทของหนังสือ เช่น นิตยสาร, หนังสือวิชาการ (Text Book),

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือแถลงข่าวรายงาน (Journal), หนังสือแจ้งข่าวองค์การ (Gazette) เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม หนังสือในระบบสากลมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

1. ส่วนปก (Cover) ประกอบด้วย

1.1 ใบบุ้มนปก (Book Jacket) เป็นกระดาษหุ้มอยู่นอกปกหนังสือเป็นแผ่นกระดาษโดดๆ ที่ไม่ได้เย็บติดกับหนังสือใช้หุ้มด้านหน้า โดยพับปีก 2 ซ้ำง หุ้มปกด้านหน้าและด้านหลังไว้ประโยชน์

ก. เพื่อป้องกันปกหนังสือไม่ให้ซึก รักษาปกหนังสือให้ใหม่เสมอ รักษาสภาพหนังสือในขณะที่หนังสือยังไม่ถูกจำหน่าย

ข. ดึงดูดให้คนสนใจดูหนังสือและซื้อหนังสือ อันเป็นการตกแต่งหนังสือเพื่อเพิ่มคุณค่าหนังสือนั้น บางเล่มปกหน้าอาจจะไม่มีการพิมพ์ตกแต่งใดๆ ใช้การตกแต่งรูปเล่มที่ใบบุ้มนปกอย่างเดียว

ค. ปกด้านหน้า - เป็นชื่อเรื่อง (Headline) อาจมีข้อความขยายความหรือความชื่อเรื่องเล็กน้อย (Subhead) และชื่อผู้แต่ง ส่วนปกหลังเป็นชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง บางเล่มมีชื่อสำนักพิมพ์ด้วย

ส่วนพับด้านหน้า - บางเล่มให้ Concept ของเรื่อง บางเล่มมีรูปของผู้แต่งแต่โดยปกติ

ถ้ามีการตกแต่งส่วนพับด้านหน้าจะเป็นชื่อผู้แต่ง ผู้พิมพ์ สำนักพิมพ์ พ.ศ. ที่พิมพ์

ปกด้านหลัง - การพิมพ์รูปด้านหน้าบางเล่มครอบคลุมถึงส่วนหลังด้วย บางเล่ม

ปล่อยว่างไว้ หรือบางเล่มมีการตกแต่งรูป หรือเครื่องหมายการค้า หรือชื่อสำนักพิมพ์

ส่วนพับด้านหลัง - มักจะทิ้งว่าง เพราะเป็นจุดที่ไม่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน

1.2 ปกหนังสือ (Binding Cover)

- ปกหน้า และกระดาษฉีกด้านในปก (Cover or Front cover and end paper) ปกติจะต้องใช้วัสดุแข็งที่สุดในการทำปกหนังสือ ปกหน้ามีชื่อหนังสือ ชื่อผู้เขียน หน้าที่ของปก

ก. เป็นส่วนหน้าของหนังสือ

ข. ป้องกันรักษาตัวหนังสือทั้งหมดจากความชำรุดด้วยการกระแทก

ค. ให้รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องราวหนังสือ

- ปกหลัง (Back Cover)

- สันปก จะต้องมืชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง (บางเล่มมีชื่อผู้พิมพ์ด้วย) การพิมพ์สันปกพิมพ์ได้ทั้ง

แนวตั้งและแนวนอน

- 1.3 ปกลอย (Fly leaf) เป็นกระดาษว่างที่ติดอยู่กับกระดาษแผ่นเดียวกับ End paper ทำหน้าที่ยึดเล่มปก และปกป้องเล่มหนังสือในเมื่อปกขาด
- 1.4 ภาพนำเรื่อง (Frontispiece) ภาพนำเรื่องเป็นภาพสรุปนำเรื่อง (มีเป็นบางเล่ม)
- 1.5 ปกรองหรือปกใน (Title page) มีชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง และชื่อสำนักพิมพ์
2. **ส่วนประกอบหน้า (front Part)**
 - 2.1 หน้าลิขสิทธิ์ (Copyright Page) แสดงข้อมูลการพิมพ์ และลิขสิทธิ์
 - 2.2 หน้าอุทิศ (Dedication Page) เป็นข้อเขียนสั้นๆ ของผู้เขียนแสดงเจตน์จำนงค์มอบผลงานให้เป็นอนุสรณ์
 - 2.3 หน้านิยม (Foreword) เป็นหน้าแสดงความนิยมจากผู้ทรงคุณวุฒิ
 - 2.4 หน้าประกาศคุณูปการ (Acknowledgement) เป็นหน้าประกาศคำขอบคุณต่อผู้มีอุปการคุณ (มีเป็นบางเล่ม)
 - 2.5 คำนำ (Preface or Introduction) เป็นหน้าที่ผู้เขียน เขียนเจตนารมณ์ในผลงานของตน
 - 2.6 ใบแก้คำผิด (Errata) เป็นใบแทรก หรือบางเล่มพิมพ์ไว้ด้วยอาจจะมิในกรณีจำเป็นเท่านั้น โดยปกติไม่ค่อยมี
3. **ส่วนสารบัญ (Table of Content)**

มีลักษณะเป็นบัญชี่เรียงตามลำดับภาพก่อนหลังเพื่อความสะดวกในการค้น

 - 3.1 สารบัญเรื่อง (Table of Content)
 - 3.2 สารบัญภาพ (Table of Illustrations)
 - 3.3 สารบัญสถิติ (Table of Statistics)
4. **ส่วนเนื้อเรื่อง (Content)**
 - 4.1 บทนำ (Leading chapter)
 - 4.2 บทเนื้อหา (Book Body) แบ่งออกได้เป็น
 - ภาค (Part)
 - ตอน (Section)
 - บทที่ (Chapter)
 - อนุบท (Sub-Chapter)
 - 4.3 ปิดจิมบท (Ending Chapter)
5. **ส่วนประกอบด้านหลัง (Book Part)**

- 5.1 บรรณานุกรม หรือหนังสืออ้างอิง (Bibliography) เป็นการอ้างอิงหนังสือที่นำมาอ้างอิงว่าเนื้อเรื่องตอนใด จากหนังสือเล่มใด ถ้าต้องการอ้างอิงน้อยอาจทำเป็น Foot Note ในหน้านั้นๆ แต่ถ้ามากเล่มต้องทำเป็นบรรณานุกรมท้ายบท ท้ายตอน โดยอ้างชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อผู้พิมพ์ ปีที่พิมพ์ หรือถ้าอ้างบทใดต้องบอกรายละเอียดบรรณานุกรมนี้นวมถึงเอกสาร หรือวัสดุที่ใช้ประกอบรายงานแม้แต่ใส่ทัศนศึกษา
 - 5.2 ภาคผนวก (Appendix) เป็นการอธิบายเรื่องราวเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับเนื้อหาโดยตรง ตัวหนังสืออาจใช้น้ำหนักเดียวกับเนื้อเรื่อง หรือลดน้ำหนักลงบ้างเล็กน้อย
 - 5.3 ภาคเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Part)
 - 5.4 ภาคอภิธานศัพท์ (Glossary) คำอธิบายศัพท์เฉพาะเรียงตามตัวอักษร
 - 5.5 ดัชนี (Index) เป็นการจัดเรียงหัวข้อสำคัญของเรื่องในหนังสือ ชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ หรือหัวข้อรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับเนื้อหาจัดเรียงตามตัวอักษร (มีลักษณะเดียวกันกับพจนานุกรม หรือ Dictionary) และบอกหน้าตัวเลขหนังสือเพื่อให้ค้นได้สะดวก
 - 5.6 ประวัติผู้เขียน (Biography)
 - 5.7 หน้าบันทึกความจำ (Membrane)
 - 5.8 โคโลโฟน (Colophon) เป็นหน้าสุดท้ายของเล่มที่ปกหลัง ซึ่งจะบอกโดยเฉพาะว่าพิมพ์ที่โรงพิมพ์ใด ใครพิมพ์ พิมพ์เมื่อไร ใช้เครื่องพิมพ์ชนิดใด หมึกอะไร กระดาษอะไร หนังสือที่มีรายละเอียดของโคโลโฟนโดยสมบูรณ์มักเป็นหนังสือเกี่ยวกับการพิมพ์
- ทั้งหมดที่ได้กล่าวมานี้เป็นสิ่งที่พบอยู่ในหนังสือซึ่งบางเล่มอาจจะไม่มีทั้งหมด โดยตัดหน้าใดหน้าหนึ่งซึ่งเห็นว่าไม่จำเป็นออก ดังนั้นจึงไม่ใช่กฎตายตัวที่หนังสือที่สมบูรณ์จะต้องมีทุกหน้า เช่น หน้าโคโลโฟน, หน้าบันทึกความจำ หรือภาคเบ็ดเตล็ดอาจจะไม่มีก็ได้

6. ส่วนประกอบอื่นๆ

6.1 หมายเลขหนังสือ (ISBN)

หมายเลขหนังสือเกิดจากการทำให้หนังสือที่ผลิตขึ้นทั่วโลกมีหมายเลขมาตรฐาน เพื่อให้เกิดความสะดวกในการใช้ระบบธุรกิจ และศึกษาค้นคว้าทั้งด้านการผลิต, การพิมพ์, การจัดจำหน่าย, เผยแพร่ และการแลกเปลี่ยนวิทยาการความรู้ระหว่างประเทศ บริษัท W.H Smith and Son Ltd. เป็นผู้ริเริ่มจัดทำหมายเลขหนังสือต่อสมาคมผู้พิมพ์ และจำหน่ายแห่งสหราชอาณาจักร ดังนั้นปี 2510 อังกฤษได้ประกาศให้หมายเลขหนังสือที่เรียกว่า "The British Scheme" ปี 2511 มีการประชุมที่กรุงลอนดอน ประเทศที่เข้าร่วมประชุมมี สหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร, ไอร์แลนด์, เนเธอร์แลนด์, นอร์เวย์ และเดนมาร์ก ที่

ประชุมตกลงยอมรับมาตรฐาน "The British Scheme" เป็นมาตรฐานระหว่างประเทศ ปี 2512 ได้ประชุมที่กรุงเบอร์ลิน รวม 40 ประเทศ รวมทั้งประเทศไทยด้วย ข้อตกลงนั้นได้ร่างเป็นประกาศหลักคำแนะนำเรียกว่า "ISO Recommendation 2108" หมายเลขหนังสือระหว่างประเทศ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

6.1.1 ประเภทหนังสือเล่มเรียกระบบ ISBN (International Standard Book Number) สำนักงานใหญ่อยู่ที่กรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมนี

6.1.2 ประเภทหนังสือวารสารเรียกระบบ ISSN (International Standard Serial Number) สำนักงานใหญ่อยู่ที่กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส เป็นสมาชิก ISBN และ ISSN ในปี พ.ศ. 2518 (ค.ศ. 1975) โดยได้หมายเลข ISSN 0125 และ ISBN 974 ระบบหมายเลขมีความหมายดังนี้ เป็นตัวเลข 10 หลัก แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม

- รหัสกลุ่ม 1 ชื่อประเทศ (Group Identifier)
- รหัสกลุ่ม 2 ชื่อสำนักพิมพ์ (Publisher Identifier)
- รหัสกลุ่ม 3 ชื่อหนังสือ (Title Identifier)
- รหัสกลุ่ม 4 เลขตรวจสอบ (Check Identifier)

6.2 หมายเลขหน้า (Page Number)

6.3 เียงอรรถ (Foot Note)

6.4 ภาพประกอบ (Supplementary Picture)

6.5 ตารางสถิติ (Statistic Tables)

6.6 แผนภูมิ (Charts)

6.7 แผนผัง (Diagrams)

การออกแบบหนังสือ

ในการออกแบบจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือต้องให้เหมาะสม และสวยงามตามคุณลักษณะของหนังสือและลักษณะของผู้บริโภค โดยแสดงรายละเอียดให้เห็นอย่างชัดเจน วิธีการออกแบบ และการจัดวางรูปแบบตลอดจนข้อกำหนดอื่นๆ มีหลักที่ต้องพิจารณาดังนี้

1. พิจารณาประเภทของหนังสือ หนังสือแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะ และรูปแบบที่แตก

ต่างกันอย่างมาก วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือไม่เหมือนกัน เช่น หนังสือที่เป็นตำราอ้างอิง หนังสือวิชาการ แบบเรียนกึ่งแบบเรียน หนังสือที่ผลิตขึ้นในโอกาสพิเศษ หนังสืออ่านเสริม สำหรับนักเรียน นวนิยาย นิทานสำหรับเด็ก หนังสือภาพ หนังสือบันเทิงรมย์ หนังสือกีฬา เป็นต้น การออกแบบหนังสือทางวิชาการ หรือแบบเรียนจะมีลักษณะแบบเป็นทางการ รูปแบบตัวอักษรและรูปภาพจะต้องเป็นแบบเรียบๆ เช่น ตัวอักษรแบบราชการ การจัดวางมักจะเป็นแบบจัดระเบียบหรือการกำหนดภาพให้อยู่ในกรอบ หรือมีเฉพาะตัวอักษรข้อความและชื่อผู้ประพันธ์เท่านั้น ส่วนหนังสือบันเทิงรมย์ กีฬา นวนิยาย หรือสารคดี จะมีรูปแบบค่อนข้างเป็นอิสระ มีการออกแบบชื่อหนังสือที่แปลกตาออกไป การออกแบบจัดภาพประกอบปกก็เน้นไปทางความสวยงามมากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหา เน้นที่สีสันสดใสสะดุดตา การจัดวางรูปแบบจะแตกต่างกันไปตามลักษณะหนังสือ ถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กก็จะเน้นรูปภาพประกอบที่มีความสวยงามเป็นหลัก ตัวอักษรเป็นแบบที่เรียบง่ายดูสบายตา ไม่นิยมการจัดระเบียบและการกำหนดกรอบ ใช้สีสันสดเข้ม ชูดจาด รูปภาพคมชัด แสดงสาระของเรื่องราว

2. **พิจารณาบุคลิกของหนังสือ** บุคลิกของหนังสือบุคลิกของหนังสือจะมีความแตกต่างกันตามประเภทของสาระเนื้อหา และเทคนิควิธีการออกแบบ เนื่องจากปัจจุบันภาวะการแข่งขันกันทางการตลาด ทำให้หนังสือบางประเภทมีการแข่งขันกันสูงมาก มีหนังสือที่มีเนื้อหาสาระคล้ายคลึงกันเกิดขึ้นมาก จึงต้องออกแบบสร้างสรรค์สร้างบุคลิกภาพของหนังสือให้สวยงามและมีความโดดเด่นแปลกตามากกว่าคู่แข่งจะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ของการสร้างบุคลิกเฉพาะของปกหนังสือไม่เพียงแต่จะเสริมคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์แล้วยังเป็นการสร้างความน่าเชื่อถืออีกด้วย
3. **พิจารณาแนวทางสร้างสรรค์** รูปแบบการสร้างสรรค์หนังสือเป็นหลักการ 3 ประการ คือ “หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์” เพื่อคุณค่าทางความสวยงามของเล่ม ประการที่ 2 คือ “หลักการออกแบบรูปภาพ” หรือการกำหนดลักษณะของภาพที่จะนำมาใช้ทำ และ “การกำหนดแบบตัวอักษร” ทั้งนี้หลักการทั้งหมดจะต้องให้สอดคล้องและเหมาะสมกับประเภทของหนังสือ และต้องสร้างรูปแบบแปลกใหม่ให้เกิดบุคลิกเฉพาะของหนังสือด้วย
4. **พิจารณาวิธีการผลิต** วิธีการผลิตและระบบวิธีการพิมพ์ในปัจจุบันมีความสะดวกคล่องตัวสามารถตอบสนองการผลิตงานได้อย่างเต็มที่ การออกแบบหนังสือที่ดีต้องไม่สร้างความยุ่งยากสับสนต่อการพิมพ์และการผลิต ความสับสนเกิดขึ้นได้เสมอถ้าผู้ออกแบบมีคำสั่งมากใช้วิธีการหลายอย่าง

หลักการจัดหนังสือ

การจัดรูปแบบของขนาด, พื้นที่, สิ่งพิมพ์ เป็นการกำหนดขนาดคอลัมน์ และขอบว่าง ซึ่งในปัจจุบันจะเน้นความสวยงามและประหยัดควบคู่กันไปเสมอ คือมุมที่จะใช้เนื้อที่ของกระดาษให้เป็นประโยชน์มากที่สุดโดยยังคงมีความสวยงาม หนังสือจะมีหน้าซ้าย และหน้าขวาติดกันเป็นคู่ การกำหนดรูปแบบจึงต้องคำนึงถึงลักษณะหน้าคู่ให้ผู้อ่านเห็นแล้วรู้สึกว่าเป็นหน่วยเดียวกันไม่ได้ แยกออกแยกจากกัน การเว้นขอบว่างด้านใน คือ ช่องว่างระหว่างหน้าซ้ายและขวาจึงต้องน้อยกว่าหน้าอื่นๆ เมื่อเย็บเข้าเล่มแล้ว แต่ก็ไม่ควรให้ชิดกันจนดูแยกหน้าลำบาก

รูปแบบที่ดีของหนังสือควรจะเป็นรูปแบบที่อ่านได้ง่าย และมีระเบียบ มีประสิทธิภาพความสวยงามชัดเจน รูปแบบของหนังสือต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับประเภทของหนังสือ สัดส่วนที่เหมาะสมของหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โดยทั่วไป นิยมสัดส่วน 2:3 , 3:4 , 3:5 และ 13:21

ส่วนประกอบที่ปรากฏซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการจัดหน้ากระดาษที่ต้องคำนึงถึง ได้แก่

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

การออกแบบจะต้องนำเอาส่วนต่างๆ มาประกอบกันอย่างมีแบบแผน และมีหลักการได้แก่ การสร้างดุลยภาพ, การกำหนดสัดส่วน, พื้นที่ว่าง, จังหวะลีลา หรืออื่นๆ องค์ประกอบต่างๆ เมื่อนำมาจัดรวมกันควรจะมีพื้นที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของทั้งหมด การร่างแบบขั้นต้นอาจแสดงเป็นโครงร่างหยาบๆ ก่อน เพื่อหาตำแหน่งความเหมาะสมและความสวยงาม หลังจากนั้นจึงนำมากำหนดทีละส่วน ดังนี้

1. ส่วนข้อความพาดหัว (Head Line) ได้แก่ ข้อความหัวเรื่องและส่วนที่เป็นหัวเรื่องรองให้เขียนร่างลักษณะอย่างหยาบๆ โดยกำหนดขนาดความสูงของตัวอักษรแบบตัวอักษร ตลอดจนการกำหนดขนาด, น้ำหนักความเข้ม-อ่อนของตัวอักษร, พิจารณาตำแหน่งของการจัดวาง, การแบ่งพื้นที่ส่วนที่ใช้นำเสนอข้อมูล และการเว้นพื้นที่ว่าง

วิธีการจัดวางตำแหน่งของข้อความพาดหัว

ตำแหน่งของการจัดวางข้อความพาดหัว หรือหัวเรื่องมีความสำคัญมาก เพราะการนำเสนอต้องการให้ข้อความพาดหัวเป็นตัวกำหนด, การชี้นำ, สาระหลัก และข้อมูลอื่นๆ การออกแบบจัดวางตำแหน่งที่ดี นอกจากจะทำให้งานออกแบบดูสวยงามแล้วยังทำหน้าที่หลักในการนำเสนอสาระได้อย่างเต็มที่อีกด้วย การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องในปัจจุบันได้เริ่มเปลี่ยนแปลงไป และมีแนวโน้มว่าหัวเรื่องไม่จำเป็นต้องอยู่ส่วนบน และตำแหน่งตรงกลางของหน้ากระดาษเสมอไป ไม่ว่าจะงานออกแบบสื่อใดๆ ก็ตามด้วยวิธีการ การออกแบบจึงมุ่งเน้นที่จะสร้างความสนใจให้ชมมองด้วยการกำหนดตำแหน่งของหัวเรื่อง ดังนี้

- 1.1 การวางตำแหน่งไว้ด้านข้างของเนื้อหา การออกแบบจัดให้ตำแหน่งของหัวเรื่องอยู่ทางด้านข้างของเนื้อหา เหมาะอย่างยิ่งสำหรับงานออกแบบที่มีเนื้อหาในแนวนอน พื้นที่ประมาณ 30% อาจจะเป็นส่วนหัวของเรื่อง และพื้นที่ว่างของภาพประกอบ และเนื้อหาสาระ
- 1.2 การวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบดัชแร็ป (Dutch Wrap) จะเป็นลักษณะการจัดวางหัวเรื่องไว้ตรงส่วนบนค่อนข้างไปทางซ้ายหรือทางขวาบนเนื้อหาสาระหรือภาพประกอบ เป็นการเน้นสำหรับการจัดหน้านิตยสาร, หนังสือพิมพ์ หรือการออกแบบจัดหน้าเป็นคู่ เนื้อที่ส่วนที่เหลือจะเน้นข้อความให้เด่นชัดขึ้น
- 1.3 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบตัวยู (U – Shape Wrap) เป็นการออกแบบจัดวางหัวเรื่องให้อยู่ตรงกลางด้านส่วนบนของหน้ากระดาษ และมีส่วนอื่นๆ อยู่รอบหัวเรื่อง การจัดแบบนี้นิยมใช้งานที่เน้นเป็นการเป็นงาน องค์ประกอบของหน้ากระดาษเป็นแบบสมดุล (Symmetry Balance)
- 1.4 การวางตำแหน่งหัวเรื่องรีเวอร์ส คิกเกอร์ (Reverse Kicker) ลักษณะของการจัดหน้าโดยเน้นการจัดวางตำแหน่งแบบนี้ใช้กับหัวเรื่องที่มีข้อความสั้นๆ โดยใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ และเข้มวางไว้ติดซ้ายมือ และใช้ตัวอักษรเล็กกว่า และบางกว่าสำหรับหัวเรื่องรองวางไว้ติดขวาจะใช้งานเมื่อมีระยะยาวๆ หรือขาดภาพประกอบการจัดแบบนี้จะทำให้เกิดพื้นที่ว่าง 2 จังหวะ จึงเป็นการเน้นหัวเรื่องได้มากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะการจัดหน้าในพื้นที่แนวนอน
- 1.5 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบไทรพอด (Tripod Headline) มีลักษณะคล้ายกับการจัดแบบรีเวอร์ส คิกเกอร์ แต่จะเน้นถึงความตัดกัน (Contrast) ของขนาดและความเข้มของตัวอักษร การจัดวางหัวเรื่องรองที่มีขนาดความยาวแบ่งเป็น 2 บรรทัด รวมกับหัวเรื่อง

หลักอีกหนึ่งบรรทัด จึงทำให้มีลักษณะ 3 ขา และตำแหน่งของหัวเรื่องก็ไม่แน่ว่าจะต้องอยู่ ส่วนบนของหน้ากระดาษเสมอไป จึงทำให้มีอิสระในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาใน หนังสือพิมพ์ และการออกแบบโปสเตอร์

2. คอลัมน์ หรือก๊อปปีบล็อก (Column or Copy Block) การกำหนดขนาดของคอลัมน์จะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนแรก ได้แก่ การพิจารณาถึงขนาดของข้อความมีมากน้อยหรือไม่ ในการออกแบบจะกำหนดขนาดของคอลัมน์ให้เป็นอย่างไร จึงต้องพิจารณาถึงความสะดวกในการอ่าน ความสวยงามของการออกแบบนำเสนอ ซึ่งมีแนวคิดดังนี้
 - 2.1 กรณีที่มีเนื้อหาสาระค่อนข้างมาก การกำหนดคอลัมน์ควรกำหนดในลักษณะแนวนอน จะเหมาะสมกว่าแนวตั้ง เพราะในการใช้พื้นที่ในแนวนอนจะใช้น้อยกว่าการออกแบบกำหนดคอลัมน์ในแนวตั้ง ซึ่งจะทำให้รู้สึกวุ่นวายไม่น่าอ่าน
 - 2.2 การกำหนดขนาดของคอลัมน์กว้างสำหรับงานที่มีเนื้อหาสาระยาวจะทำให้การใช้เนื้อที่น้อยกว่าการกำหนดคอลัมน์แคบ และขนาดของคอลัมน์จะทำให้รู้สึกวุ่นวายมากกว่า
 - 2.3 ขนาดของคอลัมน์จะต้องสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของสื่อไม่ว่าจะกำหนดให้กว้างหรือแคบเท่าใด จะต้องพิจารณาถึงขนาดพื้นที่ทั้งหมดตามลักษณะของสื่อแต่ละประเภทซึ่งมีขนาดไม่แน่นอน เช่น งานออกแบบฉลาก, งานออกแบบบรรจุภัณฑ์, งานออกแบบนิตยสาร ตลอดจนงานออกแบบโฆษณา เป็นต้น
 - 2.4 การกำหนดรูปแบบคอลัมน์แบบสลับโดยเฉพะอย่างยิ่งกรณีที่มีเนื้อหาสาระยาว ขนาดของคอลัมน์ที่มีความแตกต่างกันจะช่วยให้แนวทางการออกแบบ และการจัดวางภาพดู น่าสนใจและไม่เบื่อ
 - 2.5 การกำหนดขนาดของคอลัมน์จะต้องสัมพันธ์ และสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบ จะต้องพิจารณาเกี่ยวกับองค์ประกอบอื่นๆ ได้แก่ หัวเรื่องภาพประกอบ, รูปแบบการจัดวาง, พื้นที่ว่าง และส่วนตกแต่งต่างๆ บนงานนั้น
3. อาร์ตเวิร์ค (Art Work) ลักษณะของงานศิลปะหรือต้นฉบับอาร์ตเวิร์คจะครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบ, การกำหนดส่วนต่างๆ ลงในพื้นที่ที่กำหนด และการดำเนินการจัดทำต้นฉบับ เพื่อส่งพิมพ์ต่อไป

การจัดวางส่วนภาพประกอบ มีแนวทางสร้างสรรค์ดังนี้

- 3.1 การใช้ภาพเด่นเพียงภาพเดียว และการใช้ภาพอื่นเป็นส่วนประกอบเสริม
- 3.2 การใช้การผสมผสานแนวการจัดแบบแนวนอนกับแนวตั้ง
- 3.3 การเว้นพื้นที่ว่างล้อมรอบพร้อมกับการจัดกลุ่มภาพและข้อมูลเข้าไว้ด้วยกัน

- 3.4 พยายามหลีกเลี่ยงการจัดให้องค์ประกอบต่างๆ ให้ประกอบกันอยู่ในกรอบรูปสี่เหลี่ยมเสมอ
 - 3.5 การจัดวางภาพให้เป็นตัวนำพาไปสู่เนื้อหารายละเอียดอย่างแยกกันไม่ออก
 - 3.6 การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในลักษณะการตัดกันอย่างชัดเจน
 - 3.7 ไม่ควรใช้เส้นหนาหรือเข้มดำ หรือรูปแบบกรอบสี่เหลี่ยมที่สวยงามที่จะดึงความสนใจออกจากจุดที่ต้องการเน้น
 - 3.8 แสดงการจัดวางโดยเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นพิเศษ ได้แก่ การจัดให้เป็นแบบแนวตั้ง, แนวนอน หรือแนวเฉียง เป็นต้น
4. เส้นและพื้นผิว (Line & Texture) อาจจะเป็นเส้นขอบ หรือกรอบภาพ หรือเส้นเพื่อการตกแต่งงานออกแบบจัดหน้า, การแสดงลักษณะของเส้น, การกำหนดขนาด หรือความเข้มและการใช้สีเส้นที่เหมาะสมจะช่วยสนับสนุนให้งานจัดหน้ามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การใช้ในกรแบ่งคอลัมน์เนื้อหาจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถอ่านข้อความได้สบายตามากยิ่งขึ้น หรือจะใช้เส้นแสดงหน้าที่หน้าที่มาขึ้นนำไปสู่เนื้อหาหลักได้อย่างดี ส่วนการกำหนดเกี่ยวกับพื้นผิวก็สามารถนำมาใช้ในการเน้นภาพหรือข้อความสาระได้อย่างดี พื้นผิวจะเป็นลักษณะอย่างใดจะสร้างสรรค์ขึ้นด้วยวิธีการเทคนิคทางศิลปะ หรืออาจเป็นการกำหนดด้วยวิธีการคัดเลือกวัสดุต้นแบบ (Original Material) เช่น พื้นผิวของกระดาษต้นแบบที่มีให้เลือกใช้อย่างมากภายนอกนี้การใช้เส้นในการออกแบบและการสร้างพื้นผิวยังสามารถที่จะนำมาช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหน้าต่อหน้า การออกแบบงานสิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่มได้เป็นอย่างดี
5. ความต่อเนื่อง (Continuity) ได้แก่ การสร้างความต่อเนื่องให้เกิดขึ้นภายในชิ้นงาน การสร้างความต่อเนื่องระหว่างหน้าหรือการออกแบบหน้าคู่ (Double Truck) ในการออกแบบหน้าคู่ (หน้าซ้าย-ขวา) จะต้องสร้างความต่อเนื่องให้ดูเสมือนว่าเป็นหน้าเดียว หมายถึง การสร้างความมีเอกภาพให้เกิดขึ้น ความต่อเนื่องอาจจะสร้างขึ้นโดยวิธีการออกแบบ, การตกแต่งอาร์ตเวิร์ค, การใช้เส้น, องค์ประกอบศิลป์, การกำหนดโครงสร้าง และ อื่นๆ

สรุปประเด็นของการออกแบบหนังสือ

งานออกแบบหนังสือนั้นถึงแม้จะมีรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ที่ต่างกับงานออกแบบสิ่งพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทอื่นๆ แต่สิ่งสำคัญในการออกแบบยังคงต้องอาศัยหลักการออกแบบทั่วไปที่ต้องคำนึงถึง คือ ความเป็นเอกภาพ (Unity) ของหนังสือคือ ความเป็นหน่วยเดียวกัน ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการออกแบบที่จะต้องควบคุมรูปแบบที่กระจัดกระจายบนหน้ากระดาษ และการสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของแต่ละหน้า เช่น ภาพประกอบ, หัวเรื่อง หรือคอลัมน์บรรจุเนื้อหา การสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ เหล่านี้ เกิดขึ้นได้จากการใช้องค์ประกอบของสิ่งต่างๆ ได้แก่ จุด, เส้น, สี, รูปร่าง, พื้นผิว หรือการใช้โครงสร้างของกริด และการใช้ Motif รวมถึงการสร้างมิติของหนังสือร่วมกัน เพื่อสื่อให้เห็นความสัมพันธ์ต่อเนื่องของภาพ และเรื่องราวกับหน้าต่อไป



บทที่ 4

การออกแบบ

แนวความคิดในการออกแบบ

Dimensional Typography ในแต่ละแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แนวความคิดในการออกแบบหนังสือเล่มนี้คือดึงเอาเอกลักษณ์ที่ดูมีมิติในแต่ละแบบของ Dimensional Typography ทั้ง 8 ข้อ

แนวความคิดย่อยในแต่ละส่วนของ Dimensional Typography

1. EXTRUSION

ได้แนวคิดมาจากลักษณะการไหล่พ้นขึ้นมาเป็นชั้นๆ ของพื้นดินจึงได้ตั้งชื่อ font ของตัวอักษรที่ได้ออกแบบว่า *EARTH*

2. ROTATION

ลักษณะการหมุนของตัวอักษรในข้อนี้มีแนวความคิดคือการหมุนของพัดลมจึงได้ใช้จุดที่ปลายด้านล่างของตัวอักษรเป็นจุดหมุน และได้นำตัว F มาออกแบบจนเกิดลักษณะ font ที่คล้ายพัดลมเวลาหมุน และได้ตั้งชื่อ font ว่า *FAN*

3. TUBING

ลักษณะเด่นของตัวอักษรในข้อนี้คือมีลักษณะเป็น “ท่อ” การออกแบบในตัวนี้จึงนำเสนอออกมาในลักษณะของท่อกลวงเพื่อให้เกิดรูปแบบที่แปลกตาและน่าสนใจและมีความเป็นมิติ font นี้จึงชื่อว่า *PIPELINE*

4. SHADOWING

เงาของตัวอักษรไม่จำเป็นต้องมีแค่เงาเดียว font *STAR* ที่ได้ออกแบบในข้อนี้จึงมีเงาที่เกิดจากแหล่งที่มา 5 แห่ง ทำให้ตัวอักษรดูน่าสนใจและเกิดมิติมากขึ้น

5. SEWING

ตัวอักษรในแบบของ Sewing คล้ายการบิดพันกันของริบบิ้นซึ่งดูพลิ้วและอ่อนช้อย การออกแบบตัวอักษรในข้อนี้จึงนำลักษณะของแท่งเหล็กยาวๆ มาบิดจนเกิดเป็นตัวอักษรชื่อ font ว่า *METAL*

6. MOLECULAR CONSTRUCTION

เนื่องจากตัวอักษรในแบบของ Molecular เกิดจากการรวมตัวกันของหน่วยเล็กๆ แนวความคิดในการออกแบบข้อนี้จึงเป็นการนำเอาหน่วยของอะตอมมาสร้างตัวอักษรในชื่อ font ว่า *ATOM* เพื่อความน่าสนใจและง่ายต่อการเข้าใจ

7. MODULAR CONSTRUCTION

แนวความคิดในการออกแบบตัวอักษรในแบบของ Modular ในข้อนี้ได้นำเอาหน่วยของรังผึ้งซึ่งมีความเป็นเหลี่ยมและดูน่าสนใจกว่าแค่สี่เหลี่ยมธรรมดา สามารถนำมาตัดทอนแล้วเกิด shape ของตัวอักษรที่น่าสนใจ font ในข้อนี้จึงชื่อว่า *BEE*

8. BLOATING

ตัวอักษรในแบบของ Bloating เป็นการพอง/โป่งตัว ลักษณะการพองตัวในตัวอักษรที่พบเห็นพองทั้งตัว การออกแบบ font *FATSO* นี้จึงได้ลองกำหนดจุดการพองตัวโดยให้เกิดการพองที่บริเวณทุกปลายของตัวอักษร ซึ่งทำให้ได้รูปแบบที่น่าสนใจขึ้น

เทคนิคที่ใช้ในการทำงาน

COMPUTER โปรแกรม

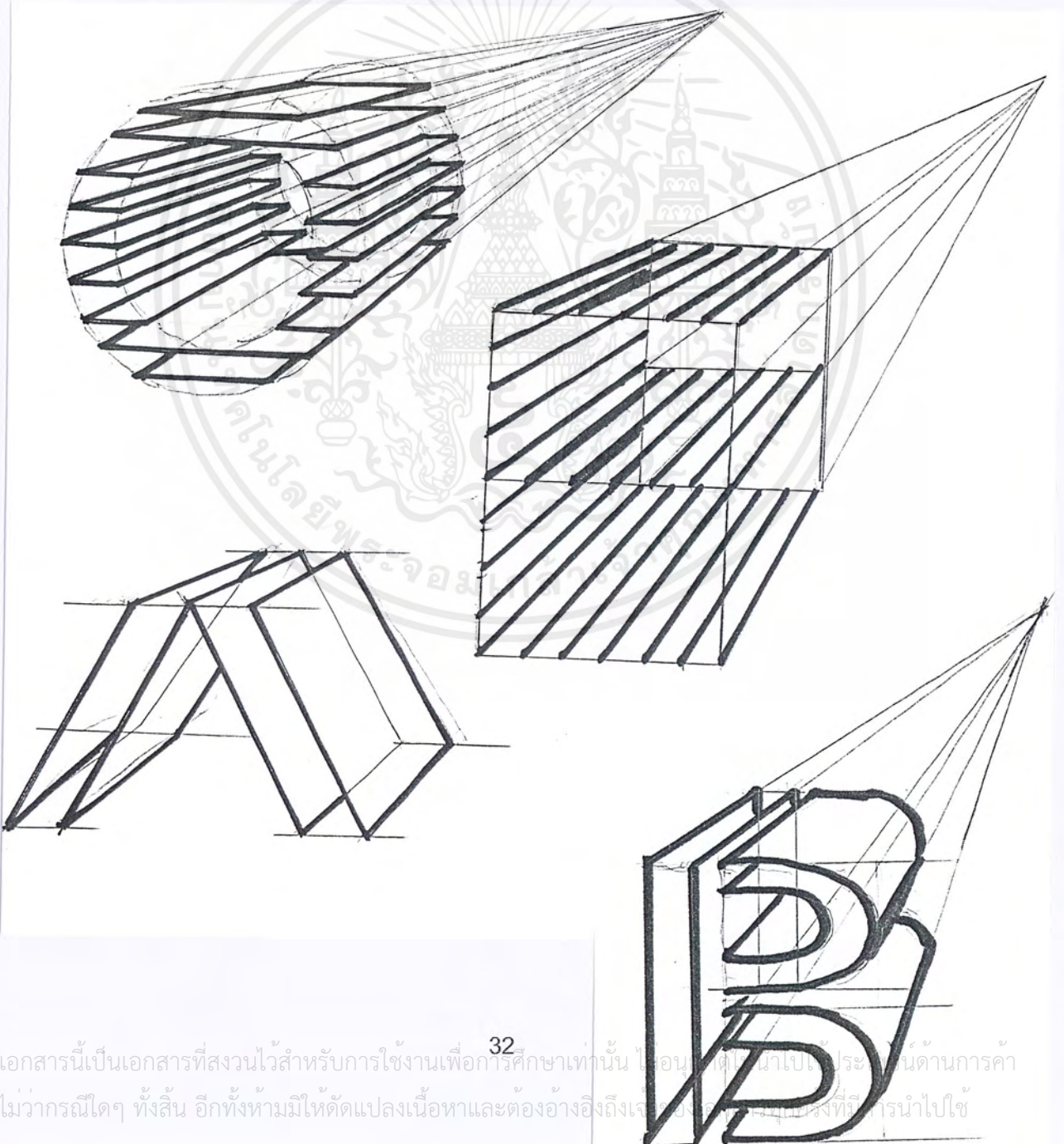
- Adobe Photoshop 4.0
- Adobe Illustrator 8.0
- 3D Studio Max 2.5
- Form Z



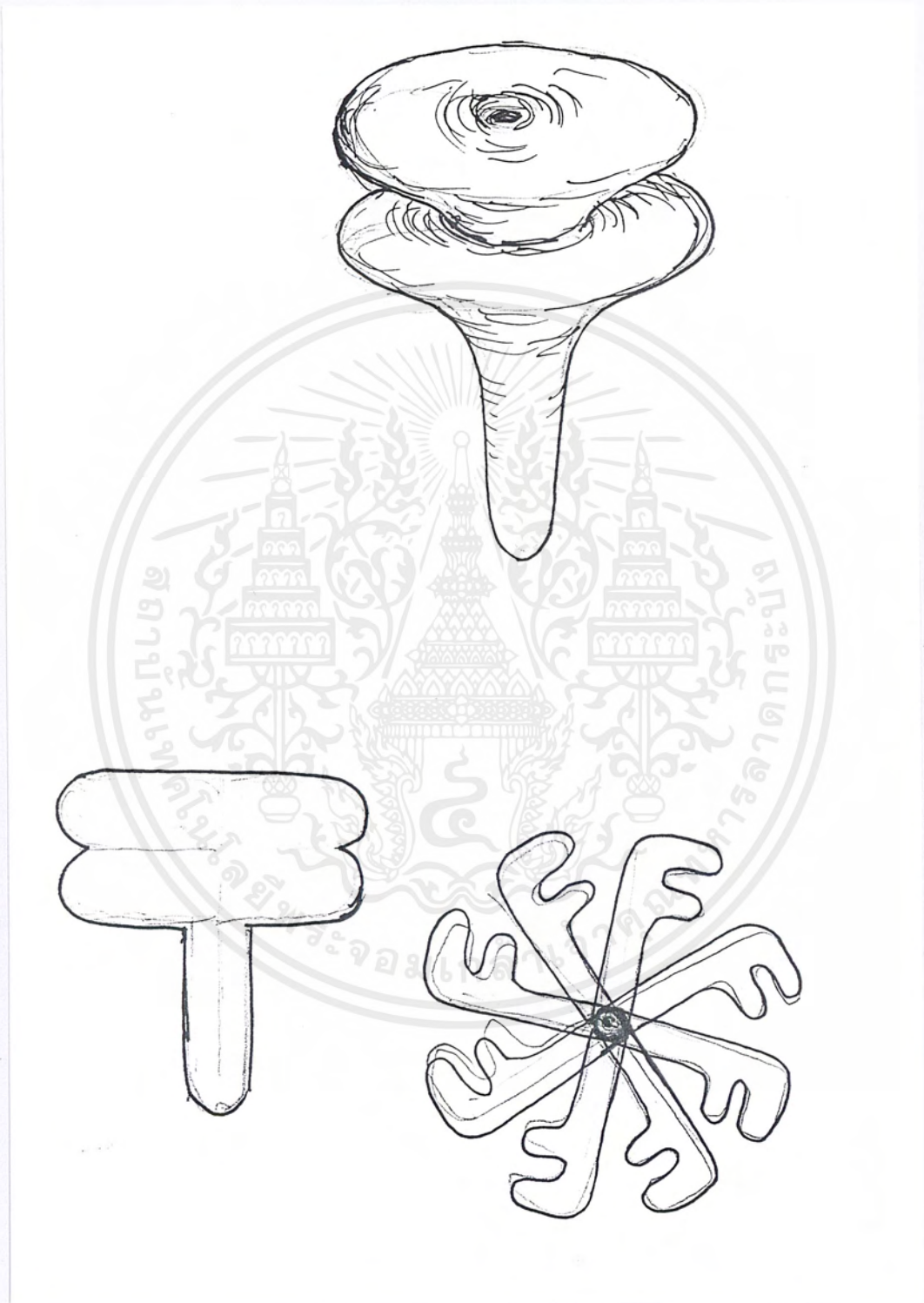
บทที่ 5

แบบร่างครั้งที่ 1

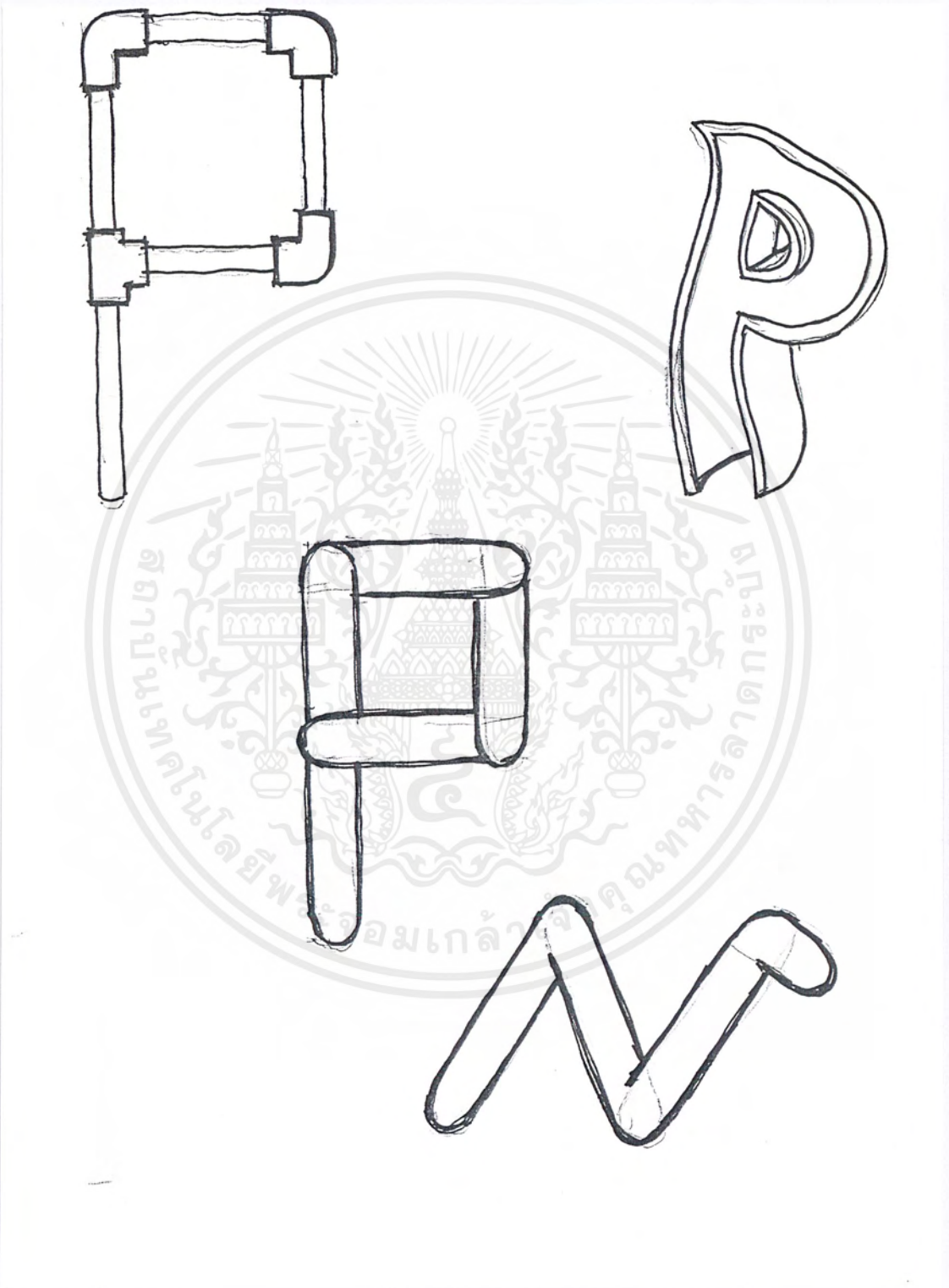
EXTRUSION



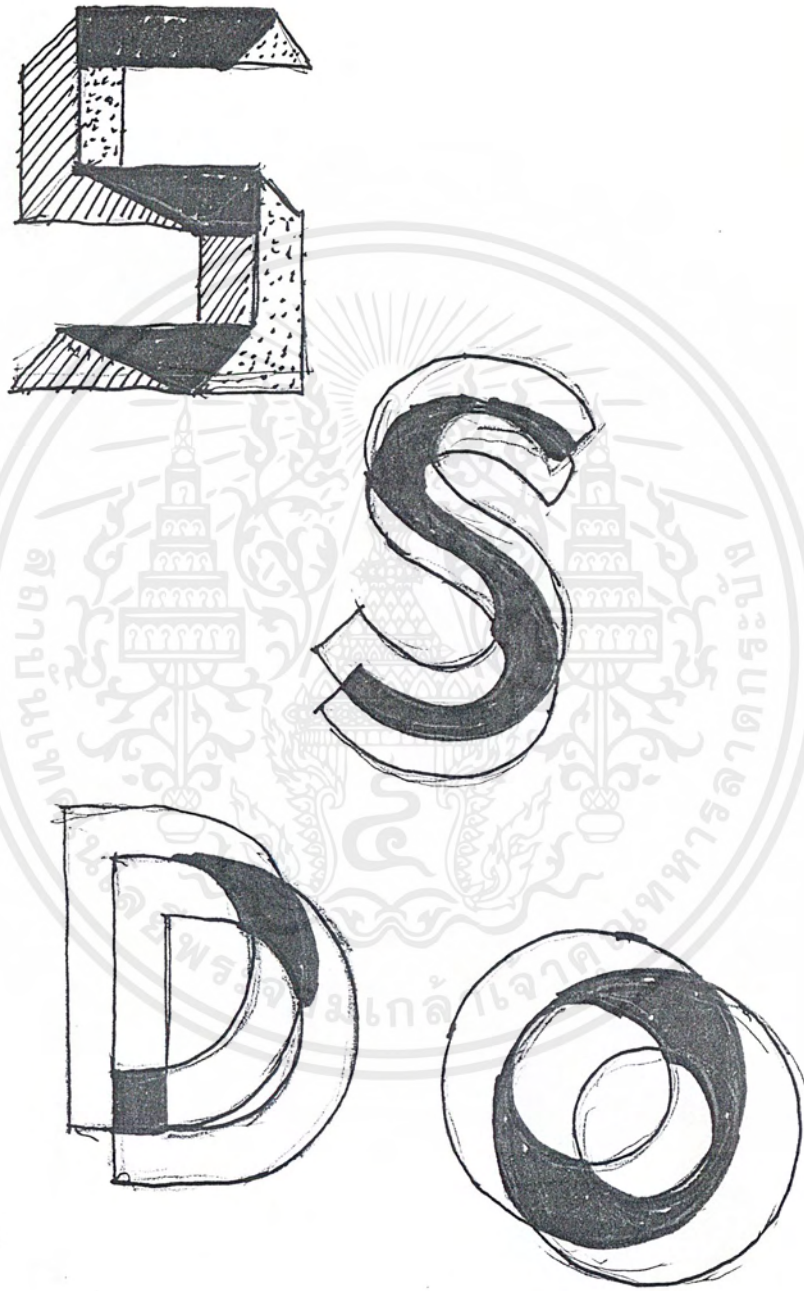
ROTATION



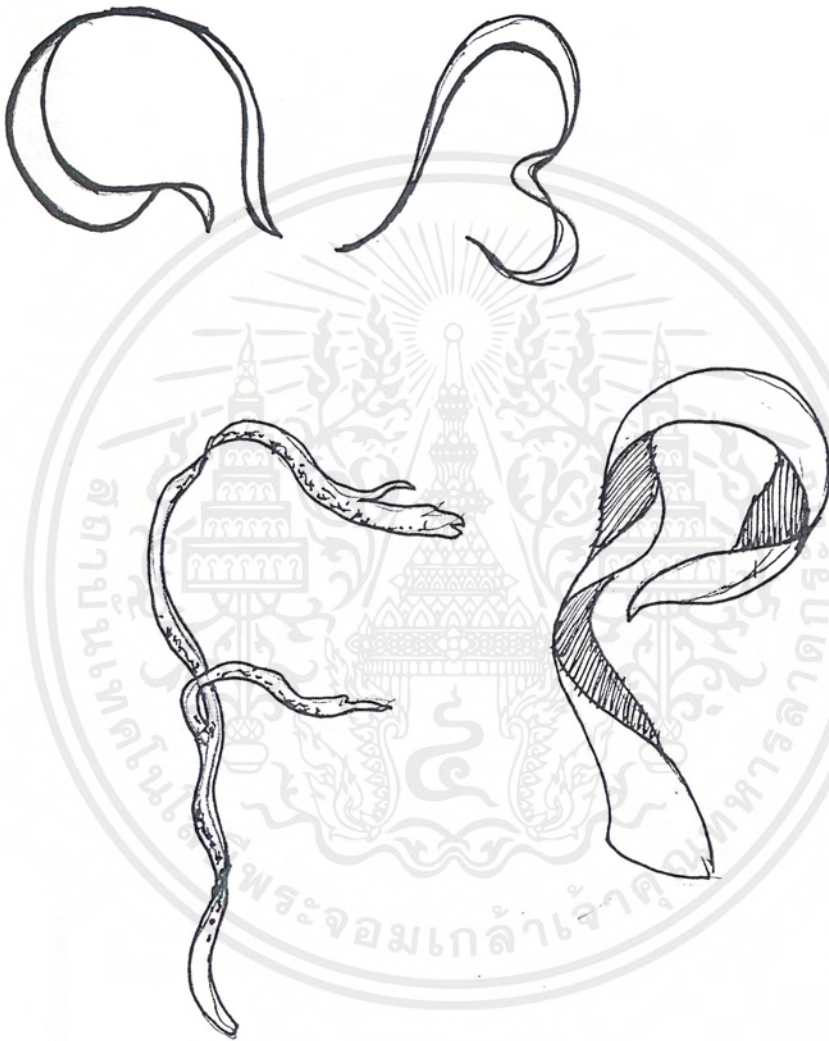
TUBING



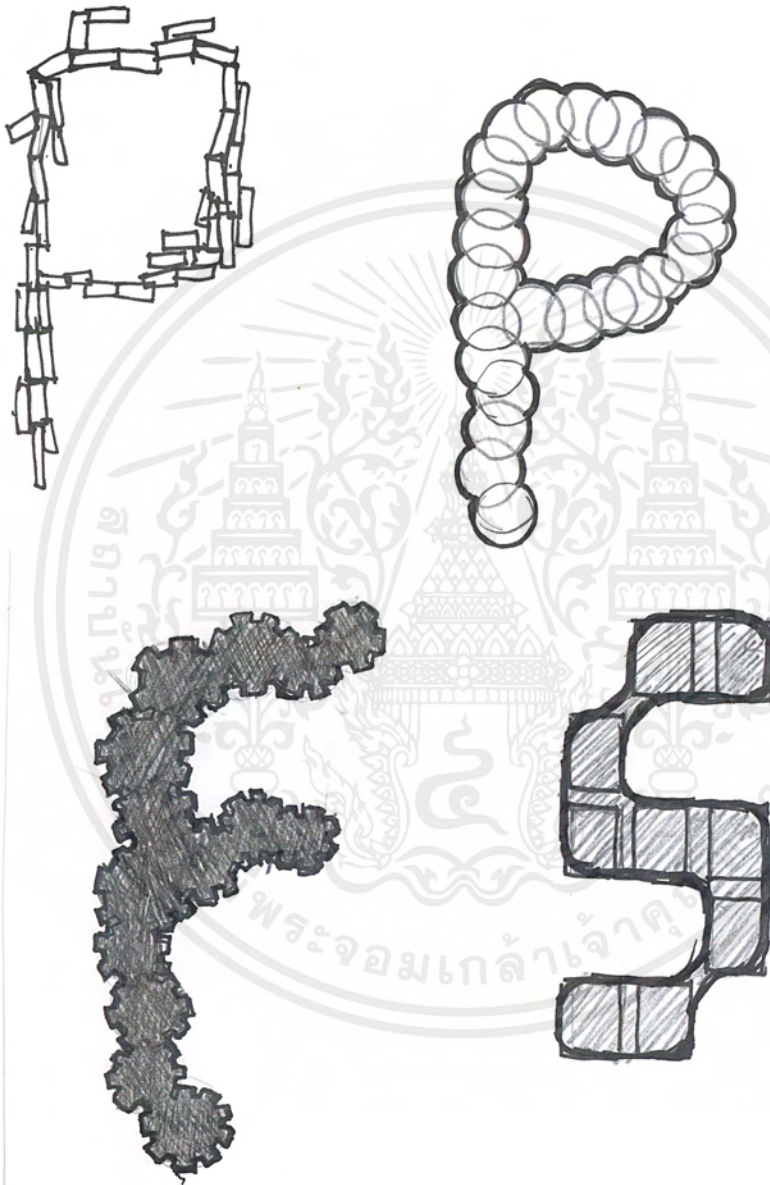
SHADOWING



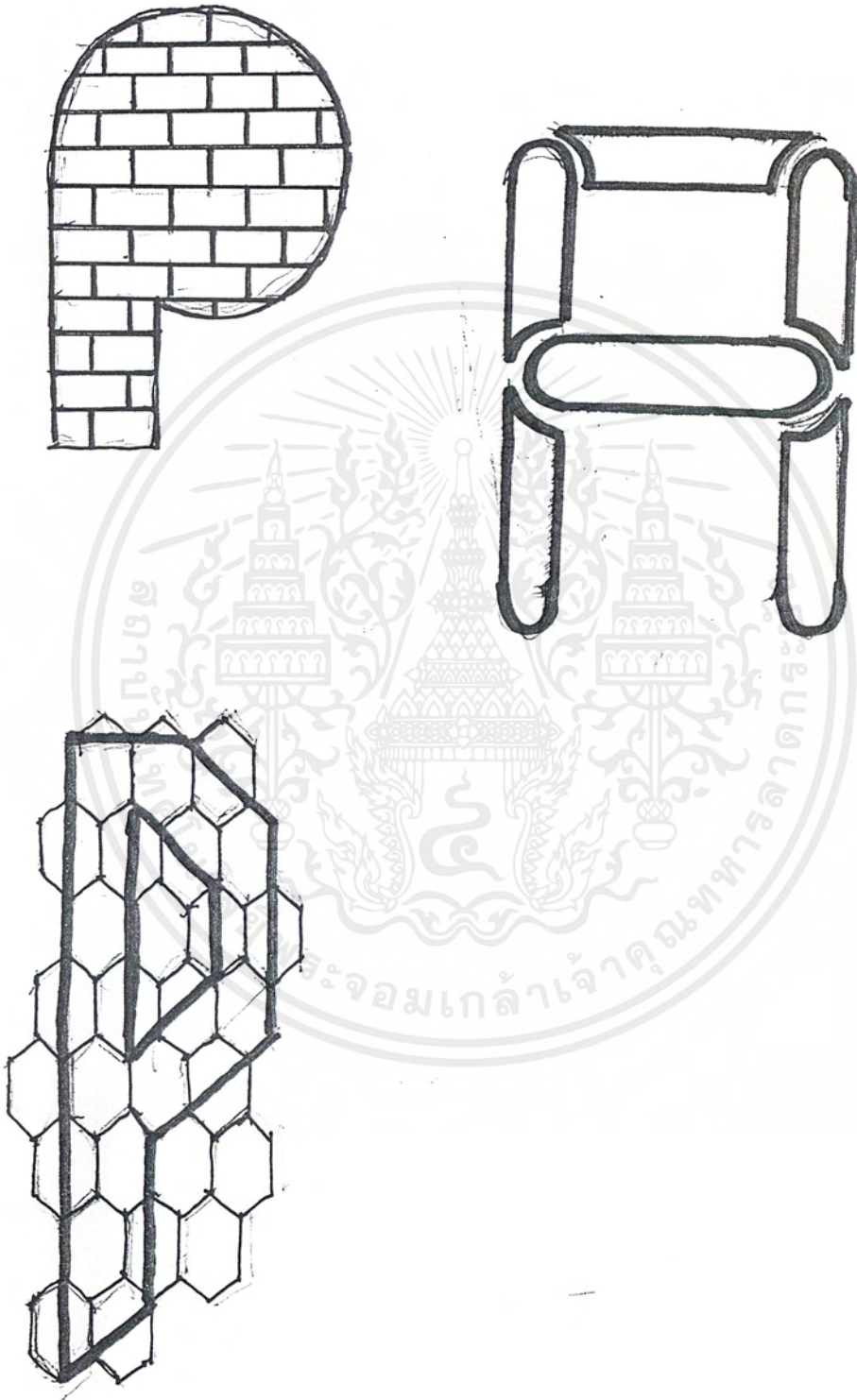
SEWING



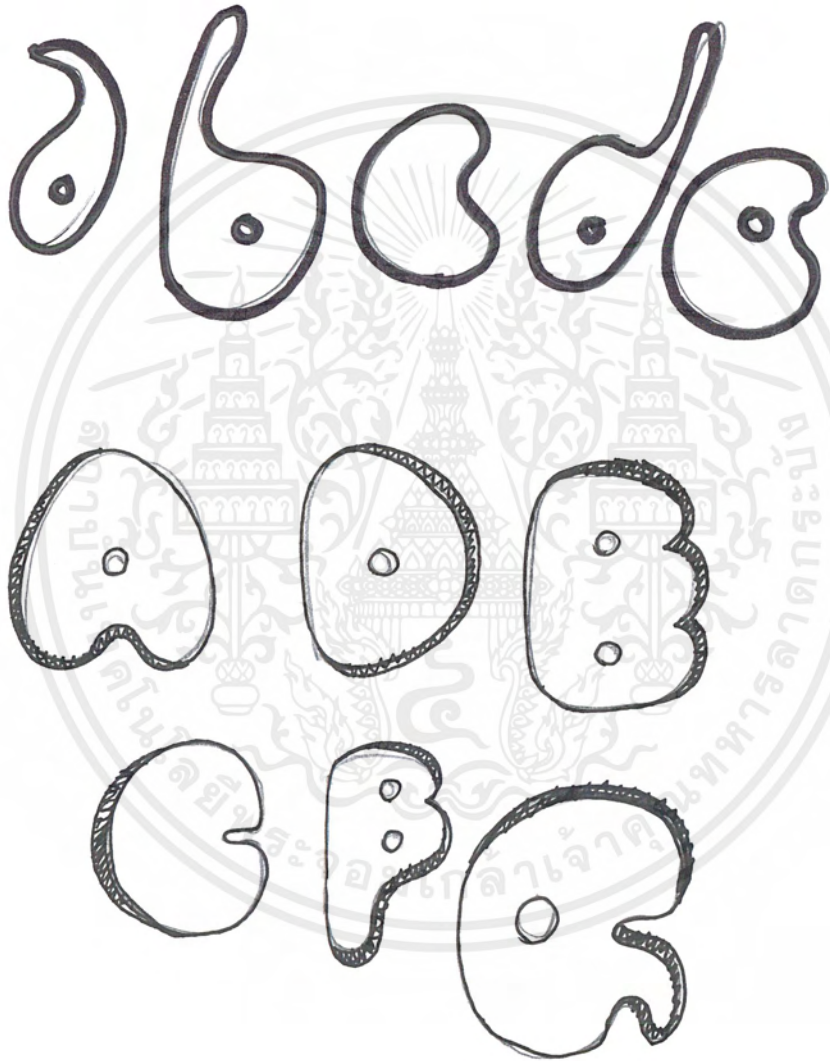
MOLECULAR CONSTRUCTION



MODULAR CONSTRUCTION



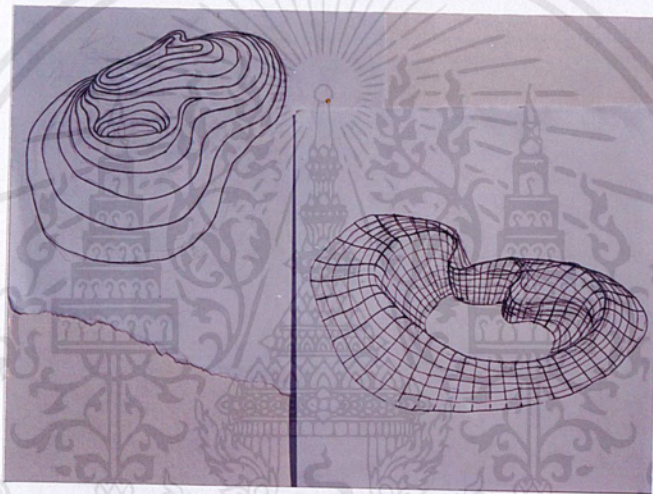
BLOATING



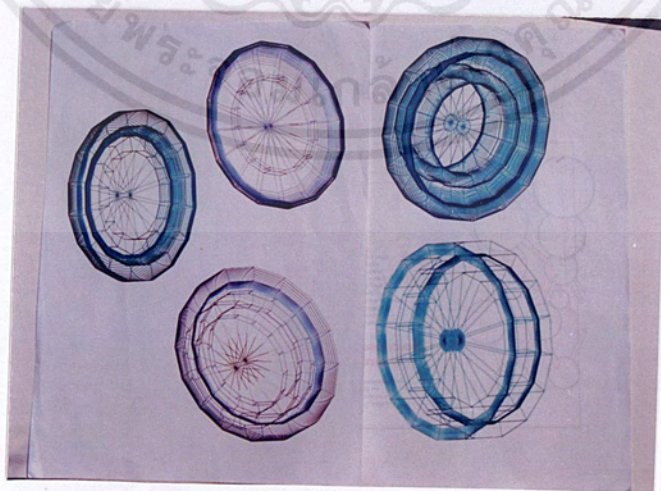
บทที่ 6

แบบร่างครั้งที่ 2

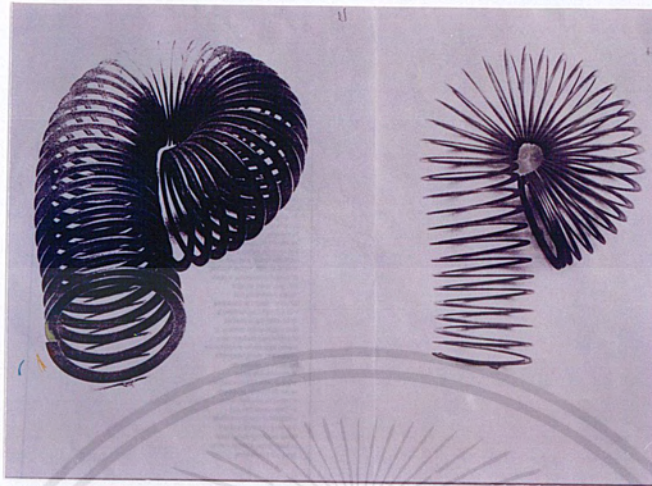
EXTRUSION



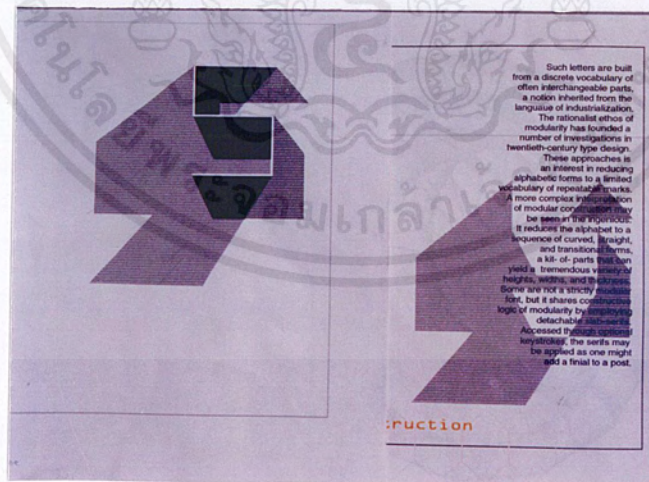
ROTATION



TUBING



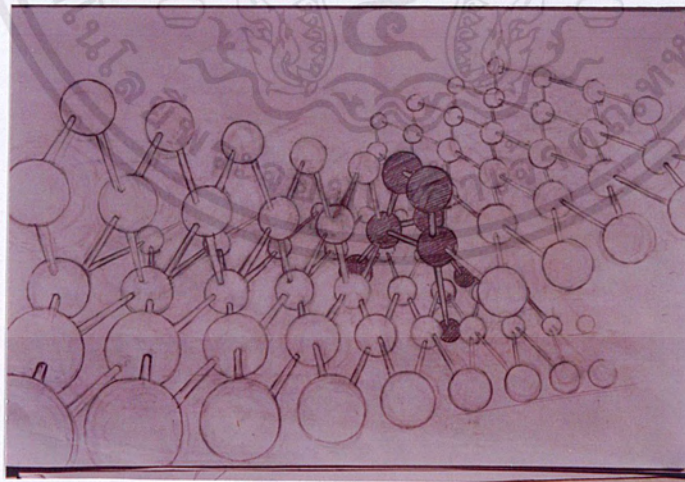
SHADOWING



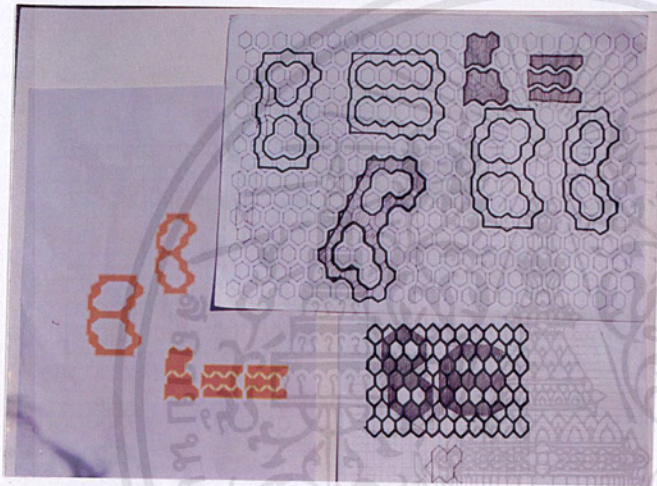
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SEWING

MOLECULAR CONSTRUCTION



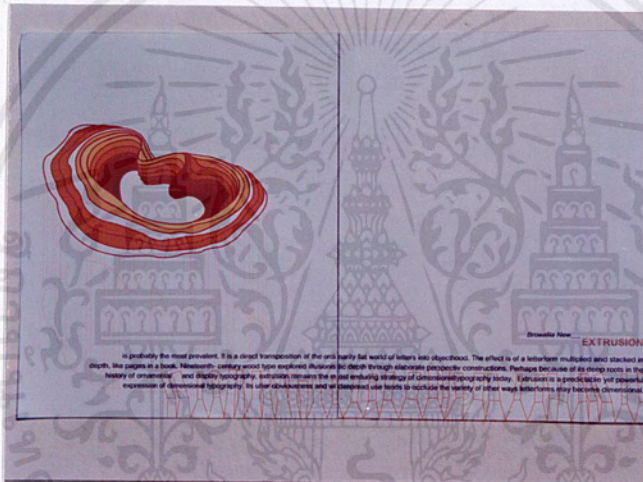
MODULAR CONSTRUCTION



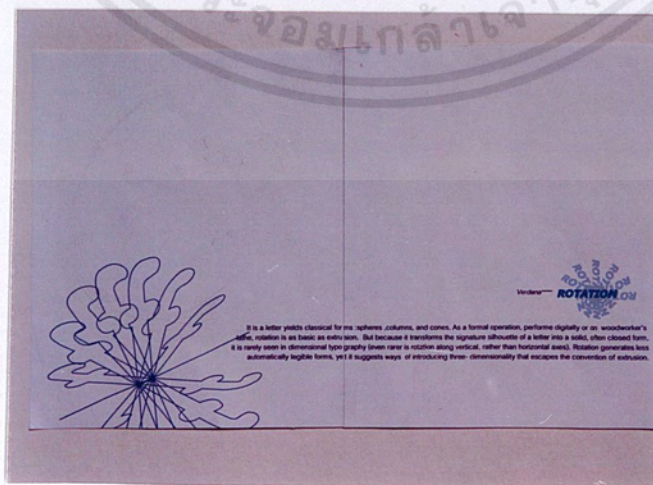
บทที่ 7

แบบร่างครั้งที่ 3

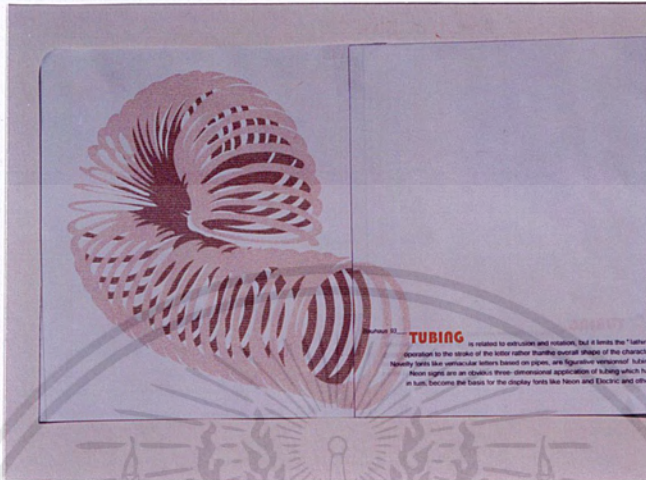
EXTRUSION



ROTATION



TUBING

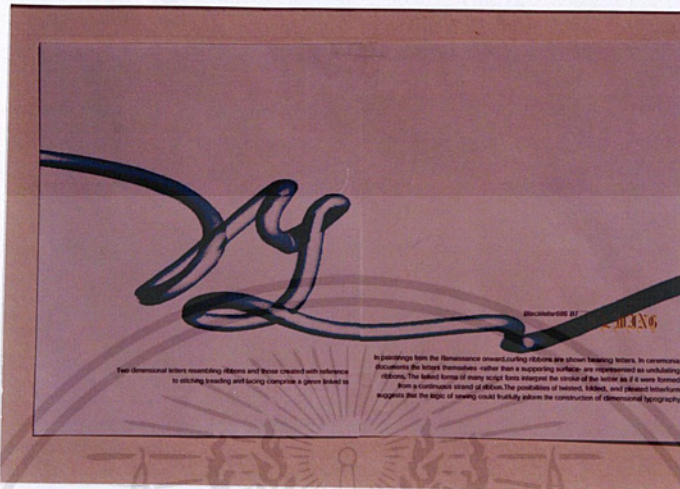


SHADOWING

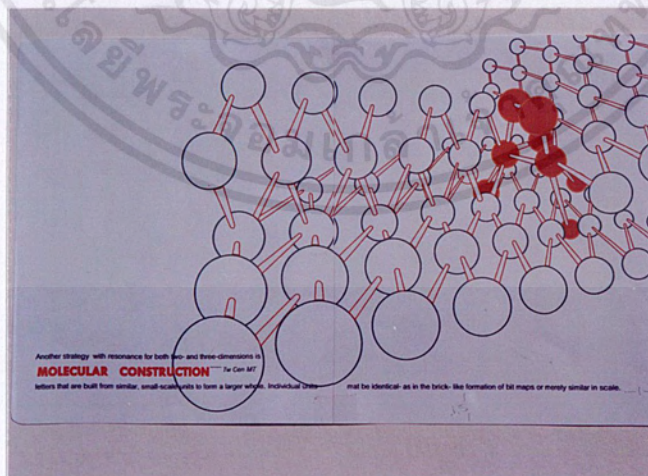


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

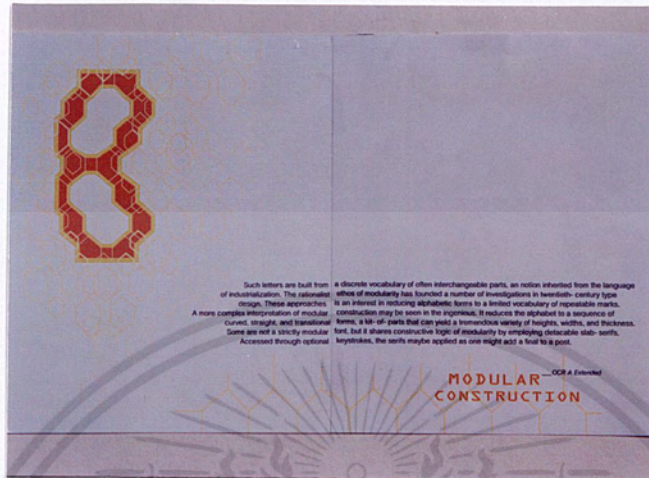
SEWING



MOLECULAR CONSTRUCTION



MODULAR CONSTRUCTION



สรุปแบบร่างครั้งที่ 3

การจัดวาง lay out ลงตัวแต่มีข้อที่ต้องแก้ไขสำหรับผลงานจริงตรงที่ หัวข้อเรื่อง (Head line) โดยจะปรับปรุงให้เรียบง่ายมากขึ้นและเป็นรูปแบบเดียวกันทั้ง 8 ข้อ และ background ข้างหลัง ควรเพิ่มสีแต่ไม่ควรฉูดฉาดเกินไป เพื่อให้งานดูน่าสนใจมากขึ้น

บทที่ 8

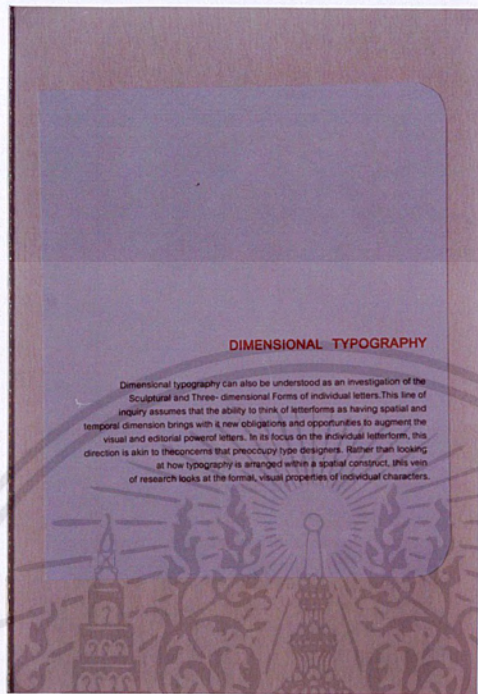
ผลงานจริง

รูปเล่มจริง - ปก

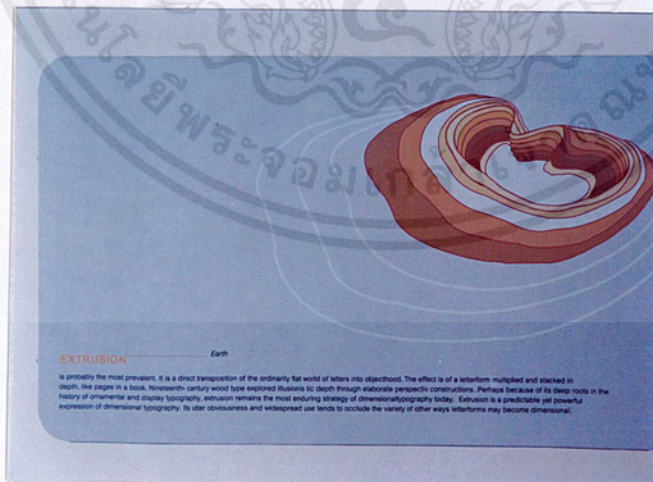


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

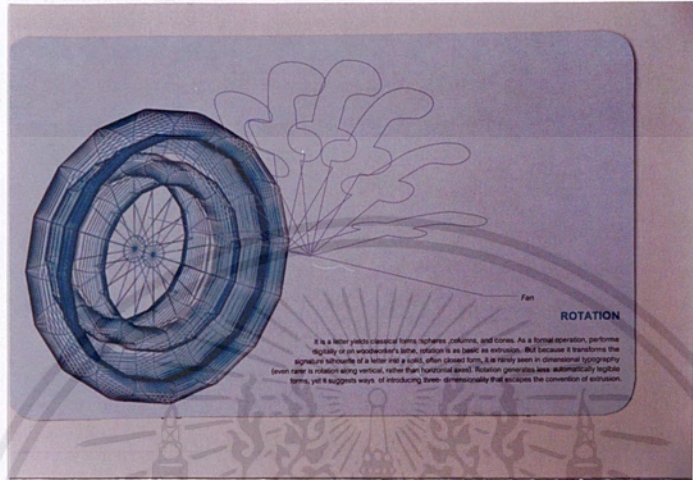


คู่มือที่ 1 – EXTRUSION



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

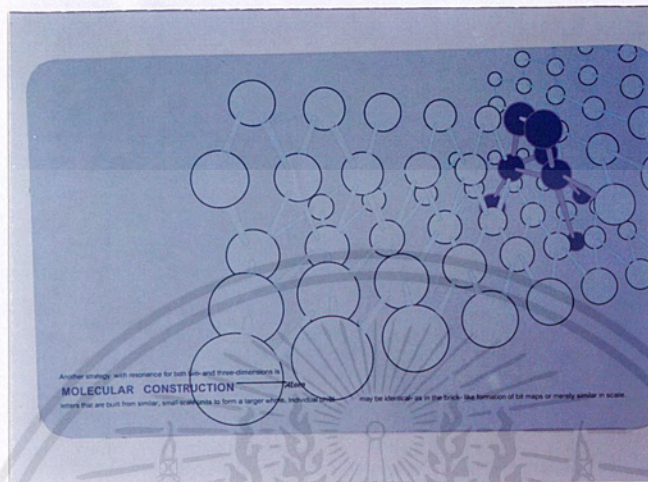
คู่มือที่ 2 – ROTATION



คู่มือที่ 3 – TUBING



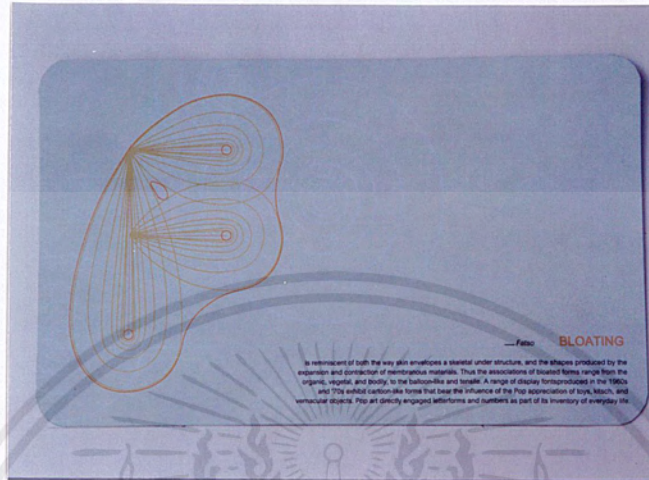
คู่มือที่ 6 – MOLECULAR CONSTRUCTION



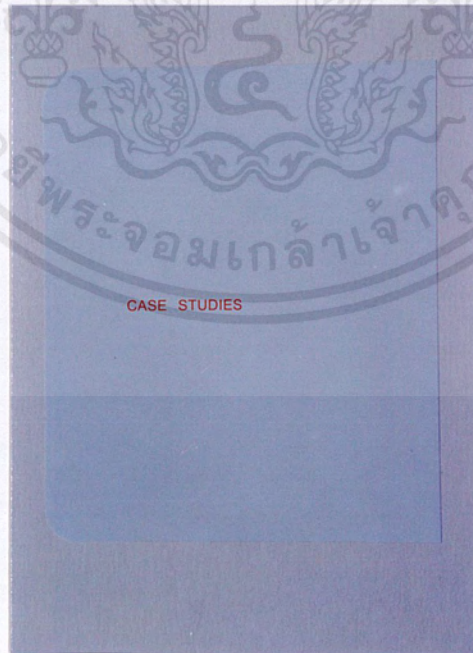
คู่มือที่ 7 – MODULAR CONSTRUCTION



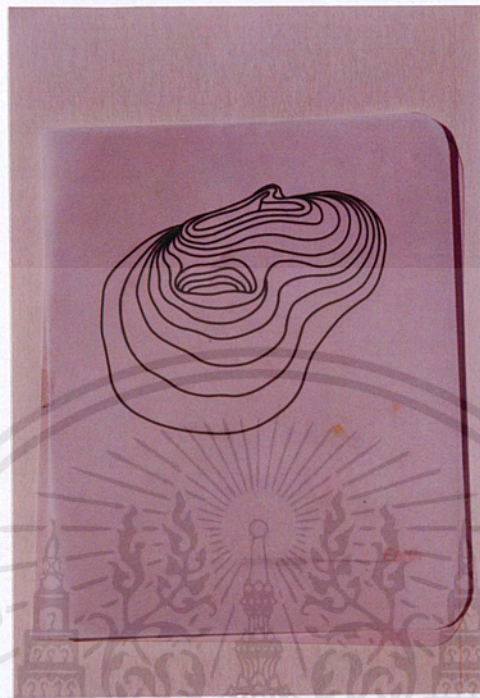
คู่มือที่ 8 – BLOATING



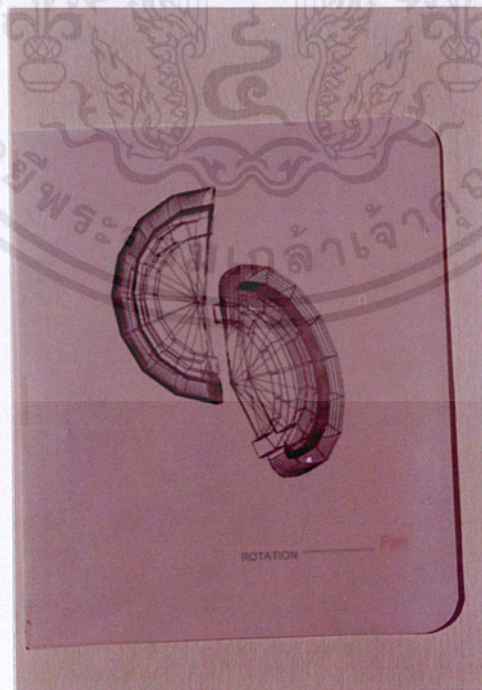
CASE STUDIES



CASE STUDIES – EXTRUSION

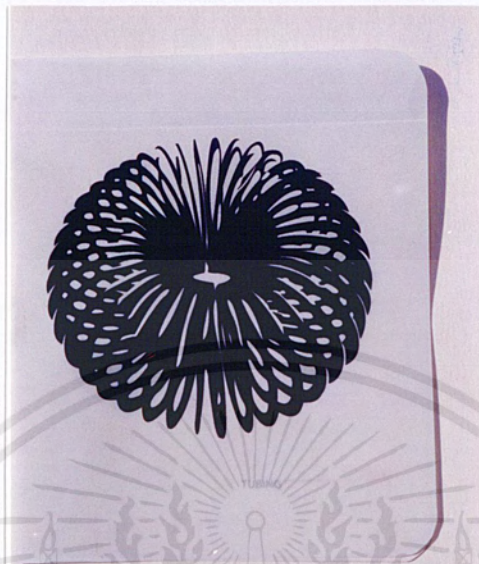


CASE STUDIES – ROTATION



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDIES – TUBING



CASE STUDIES – SHADOWING

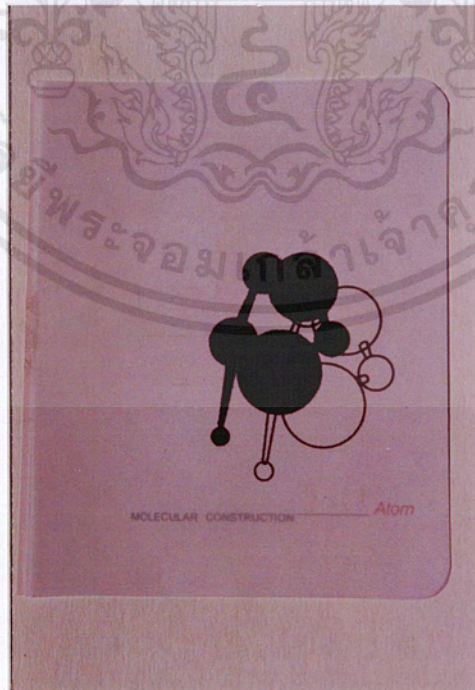


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDIES – SEWING



CASE STUDIES – MOLECULAR CONSTRUCTION

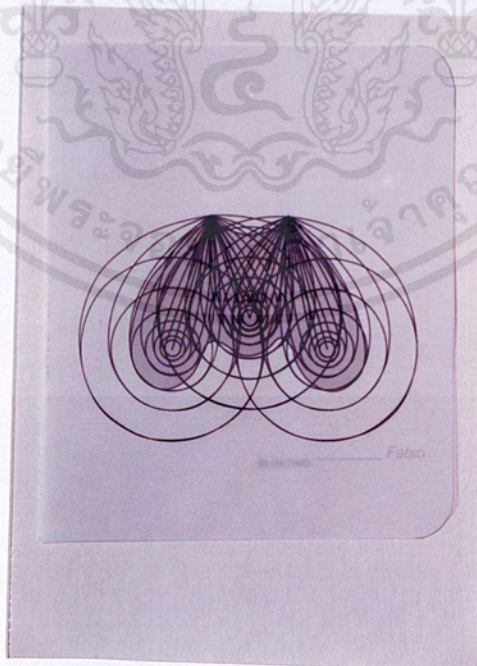


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDIES – MODULAR CONSTRUCTION



CASE STUDIES – BLOATING



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- J. ABBOTT MILLER . Dimensional Typography . Kiosk , 1996
- ROB CARTER . Experimental Typography . Roto Vision , 1997
- Computer Graphics Art Work by Digital Image , 1992
- นางสาวสุมณฑา จาติกวณิช . โครงการออกแบบหนังสือรวมบทกวีนิพนธ์"มือนั้นสีขาว" , โครงการพิเศษ , สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯลาดกระบัง , 2541



ประวัติผู้เขียน

กานติมานันท์ อินทรประสิทธิ์

เกิด - 12 พฤษภาคม 2521

กรุงเทพฯ

การศึกษา - โรงเรียนสายน้ำผึ้ง

- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม สาขาวิชาศิลปะ

