

การออกแบบนิตยสารเกี่ยวกับศิลปะ

ชื่อ "+h!nk"

ARTS MAGAZINE DESIGN:

"+h!nk"



นางสาว กุลวดี พรหมบุตร
MS. KUNWADEE PROMBUTR

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน... 41109
วัน, เดือน, ปี 18 S.A. 2544

b.....
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะ ศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2543

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบนิตยสารเกี่ยวกับศิลปะ

ชื่อ "+h!nk"

ARTS MAGAZINE DESIGN

"+h!nk"

โดย

นางสาว กุลวดี พรหมบุตร

MS. KUNWADEE PROMBUTR



[Handwritten signature]

วันที่ ๒๗/๖/๔๔

อาจารย์ที่ปรึกษา-อาจารย์ วิทยา หาญวารังศ์ศิลป์

[Handwritten signature]

วันที่ ๒๙/๖/๔๔

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ-ศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร
เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|------------------|---|
| ชื่อโครงการ | การออกแบบนิตยสารเกี่ยวกับศิลปะ : "+h!nk" ART MAGAZINE DESIGN |
| ชื่อ | นางสาว กุลวดี พรหมบุตร |
| สาขา | วิชานิตยสาร ศิลปะ ภาควิชานิตยสาร |
| คณะ | สถาปัตยกรรมศาสตร์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | อาจารย์ วิทยา หาญวารังศ์ศิลป์ |
| ปีการศึกษา | 2543 |

บทคัดย่อ

จากการศึกษาโครงการออกแบบนิตยสาร วัตถุประสงค์ที่ข้าพเจ้าต้องการคือ การศึกษา และหาแนวทางที่แตกต่าง สำหรับการทำนิตยสารเพื่อทำให้เกิดรูปแบบและแนวความคิดที่เหมาะสม น่าสนใจมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สร้างผลต่อการอ่าน ที่ต่างออกไป หรืออีกนัยหนึ่งเป็นการทดลองหาวิธีในการนำเสนอข้อมูลอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งในปัจจุบันนิตยสารลักษณะนี้ ยังไม่มีอย่างชัดเจน ทั้งทางด้านเนื้อหา และด้านการออกแบบ ของตัวนิตยสารเอง นอกเหนือจากนี้แล้วยังได้รับประโยชน์จาก การศึกษาทดลองสร้างรูปแบบที่เหมาะสมต่อการออกแบบนิตยสารที่แสดงออกถึงเนื้อหาที่น่าสนใจมาลงว่ามีเนื้อหาเป็นอย่างไร อารมณ์อย่างไร และต้องรองรับต่อ เนื้อหาในอนาคตที่เปลี่ยนแปลง การจัดหน้ากระดาษ การใช้สี รูปทรงต่างๆประกอบเรื่อง ซึ่งโดยส่วนตัวข้าพเจ้ามีความสนใจและชอบงานด้านนี้ จึงจัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อเป็นแนวทางต่อตนเอง และเป็นประโยชน์ในอนาคต ซึ่งการศึกษาโครงการนี้ข้าพเจ้าพบปัญหาและข้อสรุปบางประการ

1 ข้อมูลหรือภาพที่นำมาลงนั้น เป็นข้อมูลขั้นที่สองที่นำมาจากนิตยสาร หรือหนังสือต่างประเทศทำให้การคัดเลือกเนื้อหาหรือภาพมีข้อจำกัดในแง่ความคมชัดหรือภาษา ซึ่งนั่นคือการแก้ปัญหาในการออกแบบโดยการแปลงสิ่งเหล่านั้น เพื่อสร้างลักษณะเฉพาะตัว

2 รูปแบบที่โดดเด่นและแตกต่างมีผลอย่างมากในการออกแบบนิตยสารเฉพาะกลุ่ม โดยเฉพาะโครงการนี้คือ นิตยสารเกี่ยวกับศิลปะ ซึ่งมีกลุ่มที่สนใจกับ สิ่งเหล่านี้อยู่แล้ว ซึ่งการสร้างลักษณะเฉพาะของหนังสือเล่มนี้เน้นไปที่ขนาดซึ่งใช้FORMAT ของหนังสือพิมพ์และการออกแบบที่ไม่ตายตัวเกินไป เนื่องจากเนื้อหาที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มอิสระพื้นที่และความโดดเด่นในการออกแบบ ดังจะกล่าวในรายละเอียดต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ประสบความสำเร็จด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือ และสนับสนุนจากหลายๆท่าน ขอขอบคุณพระเจ้าสำหรับครอบครัว, เพื่อนๆบ้านแสนสุขและบ้านอื่นๆ, คุณจิ๋ว ,อาจารย์ วิทยา และ อาจารย์ เสาวภา และองค์ประกอบอื่นๆในชีวิตของข้าพเจ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

รูปแบบของนิตยสารนั้นมีมากมาย และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามยุคสมัยต่างๆ ตามความนิยมในช่วงนั้นๆ นิตยสารก็เหมือนแพชชั่นมันสามารถบอกความเป็นไปและลักษณะของยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

และด้วยความสนใจส่วนตัว ข้าพเจ้าจึงเลือกหัวข้อ "การออกแบบนิตยสารศิลปะ" ซึ่งต้องใช้ความรู้ทางศิลปะและองค์ประกอบต่างๆบวกกับเนื้อหาที่น่าสนใจเพื่อให้เป็นนิตยสารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะเหมาะกับเนื้อหาที่น่าสนใจของข้าพเจ้า ระหว่างการศึกษาหัวข้อนี้ได้ลองปฏิบัติ และพบปัญหามากมายทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ ซึ่งคงจะต้องมีข้อบกพร่องอยู่บ้าง แต่ข้าพเจ้าคิดว่าสิ่งที่ข้าพเจ้าได้นั้นเป็นประโยชน์ต่อข้าพเจ้าอย่างมาก ในการลองคิดและลองทำซึ่งจะมีค่ากับงานออกแบบต่อไปของข้าพเจ้า และหวังให้เป็นเช่นนี้ต่อผู้อื่นด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

| | |
|----------------------|---|
| บทคัดย่อ..... | ก |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ข |
| คำนำ..... | ค |
| สารบัญ..... | ง |
| สารบัญภาพประกอบ..... | จ |

บทที่

1. บทนำ

| | |
|-------------------------------|---|
| 1.1 ความสำคัญ of โครงการ..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์..... | 1 |
| 1.3 ขอบเขตของโครงการ..... | 2 |
| 1.4 กลุ่มเป้าหมาย..... | 2 |
| 1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย..... | 2 |
| 1.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน..... | 2 |

2. การรวบรวมข้อมูล

| | |
|--------------------------------------|----|
| 2.1 ประวัติความเป็นมาของนิตยสาร..... | 3 |
| 2.2 ประเภทนิตยสาร..... | 11 |
| 2.3 การออกแบบนิตยสาร..... | 14 |
| 2.4 จิตวิทยาในการออกแบบ..... | 17 |
| 2.5 นิตยสารที่มีลักษณะใกล้เคียง..... | 21 |

3. การวิเคราะห์ข้อมูล/สรุป

| | |
|--|----|
| 3.1 การวางแนวทางของนิตยสาร..... | 22 |
| 3.2 การวาง ART DIRECTION ของนิตยสาร..... | 23 |
| 3.3 สรุปเนื้อหาที่นำมาลง..... | 26 |
| 3.4 ตัวอย่างเนื้อหาที่นำมาลง..... | 27 |

4. ขั้นตอนการออกแบบ

| | |
|----------------------------|----|
| 4.1 แบบร่างครั้งที่ 1..... | 28 |
| 4.2 แบบร่างครั้งที่ 2..... | 31 |

5. ผลงานสำเร็จ.....

| | |
|-----------------|----|
| บรรณานุกรม..... | 44 |
|-----------------|----|

| | |
|----------------------|----|
| ประวัติผู้เขียน..... | 45 |
|----------------------|----|

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

| | |
|---|----|
| รูปที่ 1 แบบร่างชื่อและหัวนิตยสาร..... | 28 |
| รูปที่ 2 แบบร่างหน้าปกและหัวนิตยสาร..... | 29 |
| รูปที่ 3 แบบร่างหน้าปกและสารบัญ..... | 30 |
| รูปที่ 4 แบบร่างปกหน้าและปกหลัง..... | 31 |
| รูปที่ 5 แบบร่างหน้าคอลัมน์ d+sign และ สารบัญ..... | 32 |
| รูปที่ 6 แบบร่างหน้าคอลัมน์ wor(d)th..... | 33 |
| รูปที่ 7 แบบร่างหน้า masthead และหน้า subscribe..... | 34 |
| รูปที่ 8 แบบร่างหัวนิตยสาร logo..... | 35 |
| รูปที่ 9 ปกหน้าและปกหลัง..... | 36 |
| รูปที่ 10 หน้า masthead และหน้าสารบัญ..... | 37 |
| รูปที่ 11 หน้าคอลัมน์ wor(d)th..... | 38 |
| รูปที่ 12 หน้าคอลัมน์ d+sign..... | 39 |
| รูปที่ 13 หน้าคอลัมน์ AlteRnaTive..... | 40 |
| รูปที่ 14 หน้าคอลัมน์ IN+ERVIEW..... | 41 |
| รูปที่ 15 หน้าคอลัมน์ E+c..... | 42 |
| รูปที่ 16 หน้าผลงาน photoและหน้า คอลัมน์ EVEN+S,SUBSCRIBE, YOUR OPINION..... | 43 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของโครงการ

นิตยสารเป็นสื่อหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคเป็นจำนวนมาก และสามารถเข้าได้ตรงกลุ่มเป้าหมายมากกว่าสิ่งพิมพ์อื่น เพราะสามารถจัดทำเนื้อหาและรูปแบบที่ตรงกลุ่มได้เช่น นิตยสารสำหรับวัยรุ่น นิตยสารรถ นิตยสารตกแต่ง แต่ในปัจจุบันนิตยสารมีรูปแบบและการนำเสนอในลักษณะเดียวกันคือเน้นการบอกข้อมูลข่าวสารเพียงอย่างเดียว

และบ้านเราปัจจุบันก็ยังไม่มินิกิตยสารในแนวทางนี้โดยตรง เท่าที่เห็นในท้องตลาดก็จะ เป็นศิลปะแบบ FINE ART เช่น ART RECORD หรือเป็นแนวสถาปัตยกรรมและการออกแบบ เช่น ART 4D เป็นต้น ซึ่งจะออกเป็นแนววิชาการ แต่สำหรับโครงการนี้นำเสนออีกแนวความคิดในการออกแบบจัดทำนิตยสารในส่วนของเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะ ซึ่งรวมถึงศิลปะในหลายๆแขนงไว้ด้วยกัน เช่น จิตรกรรม วรรณกรรม ดนตรี การออกแบบ ภาพยนตร์ ฯลฯ โดยเน้นการใช้ TYPOGRAPHY และจักรการทางการออกแบบเพื่อเพิ่มความสนใจ อีกทั้งสร้างความรู้สึกลึกใหม่ในการอ่านมากกว่าให้ข้อมูล

วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อศึกษาและเสริมทักษะความเข้าใจในลำดับขั้นตอนในการออกแบบจัดทำนิตยสาร
- 2 เพื่อค้นคว้าหาวิธีนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารในวิธีใหม่ๆ
- 3 เพื่อศึกษาการใช้การออกแบบกราฟฟิกและการจัดวางหน้ากระดาษให้มีความน่าสนใจ และเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหา
- 4 เพื่อศึกษาการออกแบบตัวอักษร การใช้สี และรูปทรงให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะนำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

1. สร้างแนวคิดของนิตยสาร
2. ออกแบบรูปเล่ม, การใช้ตัวอักษร, การจัดวางภาพและเนื้อหา
3. นิตยสาร ขนาด A2 / 8 หน้าคู่ จำนวน 1ฉบับ

กลุ่มเป้าหมาย

ชาย/หญิง 18-35 ปี ผู้สนใจเรื่องราวข่าวสารเกี่ยวกับศิลปะ

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
 - ความเป็นมาและประเภทของนิตยสาร
 - การออกแบบนิตยสาร
 - ศึกษานิตยสารและสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะใกล้เคียงทั้งในและต่างประเทศ
 - ศึกษาคัดเลือกข้อมูลเนื้อหาที่น่าสนใจเพื่อนำมาลง
 - ศึกษาข้อมูลทางด้านกราฟิกที่น่าสนใจ
 - ศึกษาการใช้รูปแบบและวิธีในการนำเสนอของนิตยสาร
2. วิเคราะห์ข้อมูล / สรุปประเด็นที่จะนำเสนอ / เลือกรูปแบบในการนำเสนอ
3. สรุปขอบเขตของโครงการและลักษณะของงานโดยรวม
4. สร้างแนวความคิดโดยรวม
5. ออกแบบตามแนวทางที่วางไว้
6. ตรวจสอบแก้แบบร่าง ปรับปรุงข้อบกพร่อง

ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณา อธิบายแนวความคิดและความเป็นไปได้ในงานออกแบบ
2. เสนอข้อมูล สรุปแนวทางการออกแบบเบื้องต้นโดยรวม / จัดเลือกข้อมูลที่จะนำเสนอ
3. เสนอแบบร่างครบทุกส่วน / สรุปเนื้อหา
4. เสนองานออกแบบเป็นชิ้นงานสำเร็จ พร้อมเอกสารข้อมูลทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การรวบรวมข้อมูล

ประวัติความเป็นมา

คำว่า magazine (นิตยสาร) มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า magasin ซึ่งความหมายเริ่มต้นของ magazine ก็คือโรงพัสดุ (storehouse) นิตยสารระยะแรก ๆ ในอังกฤษและยุโรปเป็นที่รวมของภาพวาด ร้อยกรอง ร้อยแก้ว และการเขียนเรื่องเกี่ยวกับเรื่องหลายประเภท

นิตยสารหมายความถึงสิ่งพิมพ์ที่เย็บเล่มและมีปก โดยมีกำหนดออกเป็นประจำ แฟรงค์ ลูเธอร์ มอทท์ (Frank Luther Mott) ให้ความหมายของนิตยสารว่าเป็น “เอกสารที่เย็บเล่มออกเป็นประจำ และมีเนื้อหาหลากหลาย”

พจนานุกรมในสหรัฐอเมริกาให้ความหมายนิตยสารไว้ว่า “คือสิ่งพิมพ์ที่โดยปกติเป็นปกอ่อนและบางครั้งมีภาพ ออกเป็นประจำตามระยะเวลาที่กำหนดและมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง, บทความ ฯลฯ โดยนักเขียนหลายคน และโดยปกติจะมีโฆษณาด้วย”

นิตยสาร (Magazine) คือสิ่งพิมพ์ที่ออกตามกำหนดหนึ่ง ๆ ประกอบด้วยเรื่องราว รูป ความเรียง และมักจะมีภาพประกอบด้วย ตั้งแต่ต้น ศ. ที่ 18 ก็ปรากฏมีสิ่งพิมพ์ลักษณะดังกล่าวอยู่แล้ว แต่เพิ่งจะในปี 1731 คำว่า Magazine ได้ถูกนำมาใช้ประกอบเป็นชื่อสิ่งพิมพ์ อย่างเช่น The Gentleman's โดย Edward Cave ซึ่งนิตยสารนี้ตั้งใจให้มีเนื้อหาแจ้งข่าว และเสนอความบันเทิงแก่ผู้อ่าน

สิบปีต่อมา นิตยสารสองฉบับแรกของอเมริกันก็เกิดขึ้น ทั้งสองฉบับออกในฟิลาเดลเฟีย คือ ของ Andrew Bradford ชื่อ The American Magazine และของ Benjamin Franklin ชื่อ The General Magazine ทั้งสองฉบับนำเสนอความสำเร็จของประเทศอเมริกาในรูปของข่าวสารต่อชาวอังกฤษ การออกแบบปกนิตยสารมีลักษณะคล้ายคลึงกับหน้า title page ของหนังสือในสมัย ศ. ที่ 18 ปกของ The American

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Magazine มีสารบัญชียุ่บนตัวปก นี่เป็นตัวอย่างแรก ๆ ของนิตยสาร สำหรับ The General Magazine ปรากฏมีกรอบโฆษณาเรือเฟอร์รี่ข้ามฝั่งแม่น้ำ Potomac จาก Annapolis, รัฐ Maryland ไปยัง Williamsburg, รัฐ Virginia นิตยสาร The General Magazine มีอายุ 6 เดือน ส่วน The American Magazine มีอายุอยู่เพียง 3 เดือน เหตุผลก็คือมียอดจำหน่ายต่ำ ค่าใช้จ่ายสูง ผู้อ่านน้อยและมีจำนวนไม่แน่นอน นิตยสารอเมริกันฉบับแรกที่พิสูจน์ให้เห็นถึงความสำเร็จของสิ่งพิมพ์ประเภทนิตยสารคือ The American Museum (1787 – 1792) ในอีก 40 ปีถัดมา, ในหน้าคำนำฉบับที่ 5 George Washington ได้พูดถึงความสำคัญของสิ่งพิมพ์ประเภทนิตยสารไว้ว่า “.....” เป็นการพูดถึงนิตยสารในฐานะ “สื่อ” แสดงวัฒนธรรมสามัญชน และเป็นสิ่งที่สะท้อนประวัติศาสตร์สังคมในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ได้

ในระยะแรกของสิ่งพิมพ์ประเภทวารสารของอเมริกา ความคิดสร้างสรรค์มีข้อจำกัดด้วยเทคนิควิธีการ ไม่ว่าจะเป็น อักษรพิมพ์ การพิมพ์และกระดาษลวดลายเข้ามาจากอังกฤษ โดยทั่ว ๆ ไปการพิมพ์และคุณภาพของการพิมพ์ภาพได้ผลไม่ดีนัก นิตยสาร The Royal American Magazine (1774 – 1775) เป็นสิ่งพิมพ์ฉบับแรกที่ใช้ภาพประกอบอย่างสม่ำเสมอ มีการใช้แม่พิมพ์โลหะ (engraving) ในการทำภาพเพื่อพิมพ์ลงในนิตยสาร ในฉบับที่ 15 มีภาพที่ใช้แม่พิมพ์โลหะของ Paul Revere ถึง 22 ภาพ นี่เป็นจุดเริ่มต้นของการตระหนักถึง “ภาพประกอบ” (illustration) ในฐานะองค์ประกอบที่สำคัญของนิตยสาร

ในห้วงครึ่งแรกของ ศ. ที่ 19 นิตยสารที่เป็นตัวอย่างได้ดีของการใช้ภาพประกอบคือ Graham's Magazine (1826 – 1858) และ Godey's Lady's Book (1836 – 1898) Graham's ใช้ภาพที่ทำขึ้นเฉพาะแต่ละฉบับแทนที่จะใช้ภาพเก่าที่ใช้มาแล้วในฉบับเก่า ซึ่งเป็นวิธีการที่ปฏิบัติกันอยู่ทั่วไป ศิลปินที่สร้างภาพอาจได้ค่าตอบแทนมากกว่านักเขียนที่มีชื่อเสียงอย่าง Poe และ Longfellow ภาพที่ใช้อย่างเช่นภาพเหมือนบุคคล ภาพทิวทัศน์ และภาพวาดแสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสมัยนั้น ๆ รูปช่วยผ่อนคลายความรู้สึกเบื่อหน่ายในการที่จะอ่านเนื้อความได้มาก หนังสือ Godey's Lady's Book ได้รับความสำเร็จอย่างสูง มียอดจำหน่าย 150,000 ฉบับ สิ่งที่ทำให้ได้รับความนิยมเช่นนั้นคือภาพที่ใช้ในฉบับหนึ่งชุดรูปแพะชั้นที่เป็นหน้าพับในเล่มจะเป็นภาพขาวดำทำเป็นสีด้วยการระบายด้วยมือ ซึ่งถูกให้ความสำคัญอย่างสูง

นี่เป็นพัฒนาการที่ก้าวมาไกลอย่างยิ่งเมื่อนึกถึงการคัดลอกและทำหนังสือของพวกพระ Benedictines

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ทว่าในช่วงนี้เองสิ่งที่เรียกว่า legibility ไม่ได้ถูกสนใจมากนัก อักษรตัวเล็ก ๆ ถูกอัดแน่น การแบ่งคอลัมน์มีน้อยและยังพิมพ์เต็มหน้ากระดาษจนอัดอัด บางที่เริ่มเรื่องใหม่ต่อเนื่องกันจากบรรทัดสุดท้ายของเรื่องเก่า รายละเอียดเกี่ยวกับตัวอักษร แบบตัว – วิธีการใช้ ไม่สามารถแก้ปัญหาความน่าเบื่อในหน้าหนังสือได้ โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อความ การโฆษณา มักใช้เนื้อที่ของปกในหรือเป็นการพิมพ์มาเหน็บใส่ ซึ่งก็มักเป็นกระดาษที่แตกต่างหรือโดดออกจากลักษณะหนังสือโดยรวม

ในช่วงปี 1860 Harper's Weekly รายงานเรื่องสงครามกลางเมือง โดยใช้ภาพพิมพ์โลหะของ Thomas Nast และ Winslow Homer ศิลปินทั้งสองเป็นแบบอย่างให้กับช่างภาพบันทึกเหตุการณ์เชิงสารคดี (documentary photographer) ในเวลาต่อมา ในขณะที่นั้นมีกล้องแล้วแต่ข้อจำกัดของการรับแสงของฟิล์ม ซึ่งต้องใช้เวลาในการรับแสง ทำให้ไม่อาจใช้ได้กับการถ่ายภาพสงคราม

การปฏิวัติอุตสาหกรรมเป็นตัวเร่งการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมการพิมพ์ กระดาษที่ได้มาตรฐานทำให้การพิมพ์ความเร็วสูงเป็นไปได้ การทำแบบตัวอักษรด้วยตัวหล่อแบบเก่าถูกแทนด้วยเครื่อง "Linotype" ของ Ottmar Mergenthaler ซึ่งเรียงถ้อยคำและทำต้นแบบเพื่อพิมพ์ไปพร้อมกันในเครื่อง ในช่วงปลายศตวรรษ ฟิล์มที่ใช้ในการถ่ายรูปมีคุณสมบัติดีขึ้น ชาวสารที่แสดงด้วยภาพกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับนักออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทนิตยสารรายคาบต่าง ๆ ในปี 1910 National Geographic พิมพ์ภาพถ่ายสีภาพแรก การใช้ภาพถ่ายสีนี้ได้ผลดีก็เพราะการพิมพ์แบบใหม่ ที่เรียกว่า Photogravure และการพิมพ์ระบบทรงกระบอกหมุน องค์ประกอบอีกอย่างที่ทำให้กระบวนการพิมพ์สมบูรณ์ขึ้นไปอีก กระดาษที่ผิวกระดาษมีการเคลือบ หรือ coated paper ในตอนนี้มีองค์ประกอบครบถ้วนแล้วสำหรับการออกแบบสิ่งพิมพ์สมัยใหม่

ในเวลาเดียวกันนี้ นิตยสารก็เก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากการที่มีผู้อ่านในวงกว้างขึ้น ประชากรที่เพิ่มสูงขึ้น ผู้คนมีการศึกษา และมีเวลาว่างมากขึ้น

เมื่อผู้พิมพ์ต้องแข่งขันกันดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน "ปก" ก็ทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้น Will Bradley ใช้วิธีเปลี่ยนรูปปกทุกฉบับ ซึ่งวิธีนี้ต่อมาคนอื่น ๆ ก็ทำตาม ปกนิตยสารในเวลาที่เกิดจากศิลปะการเขียนอักษรที่เรียกว่า art – nouveau และแนวงานศิลปะที่ใช้ในงานโปสเตอร์ที่เรียกว่า poster art ก่อให้เกิดรูปแบบของปกนิตยสารที่มีตัวอักษรเป็นเอกลักษณ์สัมพันธ์ไปกับรูปที่มีสไตล์อย่างในงานโปสเตอร์เป็นองค์ประกอบหลัก ซึ่งทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะตัวของนิตยสาร (identities)

เทคโนโลยีและความก้าวหน้าแห่งทศวรรษที่ 10 และ 20 จุดประกาย ก่อให้เกิดความสนใจอย่างกว้างขวางในเชิงสร้างสรรค์ต่องานออกแบบสิ่งพิมพ์ Picabia, Picasso เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และ Braque ในฝรั่งเศส Malevitch, Tatlin และ Altman ในรัสเซีย Marinetti, Boccioni และ Severini ใน อิตาลี Klee, Bill และ Schwitters ในสวิสเซอร์แลนด์ Albers ในเยอรมันนี Nicholson ในอังกฤษและ Vasarely ในฮังการี ศิลปินเหล่านี้ได้ทำงานเชิงทดลองกับรูปทรง (Graphic elements) ในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งได้ก่อประโยชน์ต่องานออกแบบกราฟิกในเวลาต่อมา การใช้แสงเงาอย่างคลาสสิก, การสร้างความลึกบนพื้นผิวด้วยเทคนิคเปอร์สเปกทีฟถูกละเลย แล้วหันมาให้ความสำคัญต่อรูปทรงนามธรรม เรขาคณิตแทน ตัวอักษร และกระดาษที่พิมพ์รูปต่าง ๆ เช่นสลากอาหารกระป๋อง ฯลฯ ถูกใช้เป็นสิ่งประกอบทำเป็นพื้นผิว - ลวดลาย มีการนำสีมาใช้ "เล่น" กับการมองเห็นของตาด้วยการวางเคียงกันหรือด้วยลวดลายต่าง ๆ การแปะ ปิดทับลงบนวัสดุ / ภาพหรือ Superimposition ก็มีการปฏิบัติทดลองกันในงานที่เรียกตามเทคนิคที่ว่า คอลลาจ (collage) ตัวอักษรเองก็ถูกนำมาใช้และแสดงออกเต็มที่ ทั้งหมดนี้กล่าวโดยสรุปได้ว่าเป็นแนวทางที่เน้น design มากกว่า meaning

แนวที่เน้นไปในการใช้อักษรทำนองที่กล่าวดำเนินต่อไปอีกเมื่อ Walter Gropius ก่อตั้ง Bauhaus ในเยอรมันนี แนวคิดของบาเฮาส์มีผลอย่างลึกซึ้งต่องานออกแบบสิ่งพิมพ์ Laszlo Moholy - Nagy จากฮังการีและ Herbert Matter จากสวิส ร่วมมือกับ Gropius สร้างความงามของงานออกแบบอย่างใหม่ขึ้นมา ซึ่งสะท้อนให้เห็นโลกที่เจริญด้วยเทคโนโลยีเป็นความงามที่ต่างจากที่เคยพบมาอย่างสิ้นเชิง Dadaism, Cubism, Futurism และการคิดคำนวณในยุคจักรกลเป็นตัวกระตุ้น อักษรที่เป็นแท่งหรืออักษรที่เน้นที่ฟอร์มเชิงเรขาคณิตพัฒนาออกไปและถูกใช้อย่างกว้างขวาง แนวคิดที่เน้นประโยชน์ใช้สอยมาแทนที่แนวคิดที่มีลักษณะตกแต่ง และคอนสตรัคติวิสต์ซึ่งก็ได้รับความสนใจมากกว่าลักษณะแบบประเพณีนิยม ในเวลานี้เอง ความปั่นป่วนของเศรษฐกิจ และการเมืองในยุโรปผลักดันให้แนวความคิดเหล่านี้ "อพยพ" ไปอเมริกา

Mahemed Fehmy Agha (1929) และ Alexey Brodevitch (1930) ทั้งสองคนนี้ต้องเรียกว่าเป็นบิดาของงานออกแบบในอเมริกาเลยทีเดียว ทั้งสองคนเกิดและได้รับการศึกษาเบื้องต้นในรัสเซีย พวกเขาใช้ชีวิต - มีประสบการณ์ทางศิลปะในนครปารีสในช่วงทศวรรษที่ 20 Agha ทำงานให้ Conde' Nast Publications ตั้งแต่ปี 1929 - 1943, ที่นี่เขาเป็นอาร์ตไดเรกเตอร์ของ Vogue อยู่จนถึงปี 1942 และเป็นดีไซเนอร์ให้กับ Vanity Fair และ Harper's bazaar ระหว่างปี 1934 - 1958

เขาทั้งสองนำแนวคิดใหม่ ๆ มาสู่วงการออกแบบสิ่งพิมพ์นั่นคือ การใช้ช่างภาพอย่าง Edward Steichen, Man Ray, Cecil Beton, Martin Munkacsy, Henri Cartier - Bresson Richard Avedon, Irving Penn ช่วยบุกเบิกสร้างการแสดงผลงานเอกสารเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหม่ ๆ ด้วยภาพ การมีภาพถ่ายสีช่วยให้อารมณ์ของการวางหน้าหนังสือเปลี่ยนแปลงไป อย่างเช่น การถ่ายภาพจนสุดขอบกระดาษ การปะติด (อย่างงานคอลลาจ) และการใช้อักษรด้วยวิธีที่แตกต่าง ภาพถ่ายถูกจัดภาพให้เกิดผลเชิงความรู้สึกมาก ๆ (dramatic) การจัดจำหน่ายที่ต่อเนื่องเป็นชุดกลายเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบและจัดหน้าหนังสือ

ในทศวรรษถัดมา นักออกแบบชั้นนำอื่น ๆ ก็อพยพตามมา Herbert Matter อพยพมาเมื่อปี 1936 ทำงานถ่ายภาพให้กับ Vogue, Harper's Bazaar และสิ่งพิมพ์อื่น ๆ ให้กับ Conde' Nast publications ก่อนจะหันไปทำงานโฆษณาซึ่งเขาเองมีส่วนสร้างความก้าวหน้าในเรื่องต่าง ๆ อย่างมาก

ถึงปี 1937 ชาวฮังการีชื่อ Gyorgy Kepes และ Laszlo Moholy - Nagy, คนหลังเขียนหนังสือชื่อ New Vision (1932) และ Vision in Motion (1947) ส่วน Kepes เขียน Language of Vision (1944) หนังสือเหล่านี้พูดถึงแนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ในแนวคิดใหม่ Will Burtin และ Herbert Bayer มาจากเยอรมันนี่, Burtin นั้นเคยเป็นอาร์ตไดเรกเตอร์ของนิตยสาร Architectural Record แล้วต่อมาเป็นให้กับ Fortune ในปี 1945 - 1949 Bayer ผู้ออกแบบรูปลักษณ์ของสิ่งพิมพ์ให้กับ Bauhaus ทำงานสอน และเขียนหนังสืออธิบายแนวคิดใหม่ ๆ จากสถาบันนี้

1939, Leo Lionni ทำงานให้กับบริษัท The Container Corporation of America แล้วไปเป็นอาร์ตไดเรกเตอร์ให้กับ Fortune ในปี 1949, ซึ่งเขาเปลี่ยนแปลงแนวทางจากที่ Burtin ทำไว้เสียใหม่ โดยการผสมประสานลักษณะงานอย่าง Journalism, photography และ illustration เข้าด้วยกัน แล้วนำเสนออย่างมีจังหวะต่อเนื่องที่เหมาะสม ผลก็คือ มันช่วยลดภาพลักษณ์แข็ง ๆ อย่าง Bauhaus ลง และมีลักษณะเป็นรายงานในหน้าหนังสือ (editorial) มากขึ้น อันเป็นเอกลักษณ์ของนิตยสาร

ในกลุ่มนี้ยังมี Alexander Liberman อีกคนหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อวงการออกแบบในอเมริกา, มาอเมริกาเมื่อปี 1940, มาเป็นอาร์ตไดเรกเตอร์ให้กับนิตยสาร Vogue ในอเมริกาเขาเป็นผู้ช่วยของ Agha พอปปี 1942 เป็นอาร์ตไดเรกเตอร์เต็มตัว เขานำเอาความรู้สึกรูปยุโรปและความสง่างามมาสู่ Vogue และกลายเป็นลักษณะสำคัญของนิตยสาร Vogue ตลอดทศวรรษที่ 60 Liberman ตอนนี้เป็น editorial director ให้กับ Conde' Nast publications.

ในห้วงที่แนวคิดต่าง ๆ “ย้าย” มาอเมริกาตัวเอง นักออกแบบอเมริกันเองเติบโตขึ้นมา Paul Rand ตระหนักถึงอิทธิพลของ Bauhaus และแนวคิดใหม่ ๆ (avant - garde) จากยุโรป ในปี 1939 เขาเป็นอาร์ตไดเรกเตอร์ให้กับนิตยสาร Esquire และ Apparel Arts

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

William Goldin ทำงานให้กับ Agha ที่ Conde' Nast Publications ก่อนจะไปทำที่ CBS ในปี 1937

ในตอนปลายทศวรรษที่ 30 Bradbury Thompson เป็นบรรณาธิการและออกแบบ Westvaco Inspirations ซึ่งเป็นวารสารของ West Virginia Paper and Pulp Company งานของเขาที่ทำให้กับ Westvaco ยังคงเป็นแรงบันดาลใจต่อนักออกแบบรุ่นหลัง ๆ ในแง่ของความคิดทดลองเชิงการออกแบบกราฟฟิคเสมอมา เขาผสมผสานลักษณะความพิถีพิถันเชิงศิลปะบดดีกับความคิดแนวใหม่ (Avant - grade) เขาออกแบบสแตมป์ หนังสือ โปสเตอร์ฯ Thompson เอง ต่อมาเป็นคนกำกับแนวทางการออกแบบให้กับ Mademoiselle และ Art News

หนังสือสองเล่มที่แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าในแง่แนวคิดในวงการนิตยสารที่พัฒนาไปได้อีกอย่างมาก เล่มแรกคือ Life โดย Henry R. Luce ออกมาในปี 1936 นิตยสารภาพข่าว (Picture magazine) ไม่ใช่เรื่องใหม่ เคยมีมาแล้วในอังกฤษ ฝรั่งเศส และอเมริกาเอง แต่เจตนาารมณ์ความตั้งใจและความสำเร็จของ Life เป็นของใหม่ในวงการออกแบบสิ่งพิมพ์รายคาบต่าง ๆ ผู้ทำเองคือ Luce ได้ผลักดันพัฒนาเทคนิควิธีให้รองรับความคิดของเขา R.R. Donnelly ซึ่งต้องเป็นคนพิมพ์นิตยสารนี้ได้พัฒนากระดาษและหมึกที่ดีพอสำหรับการใช้พิมพ์ถึงหนึ่งล้านฉบับต่อสัปดาห์ นอกจากนี้ Life ยังใช้เทคโนโลยีการถ่ายภาพอย่างเต็มที่ กล้อง 35 มม. ของไลก้า ของเยอรมัน ซึ่งมีเลนส์ที่มีประสิทธิภาพยอดเยี่ยม ก่อให้เกิดการถ่ายภาพที่เรียกว่า "candid" photography จากตรงนี้เองยุคใหม่ของภาพถ่ายเชิงข่าว (photojournalism) ได้เกิดขึ้น

ตอนที่ Life พิมพ์ออกมาก็มีคำวิจารณ์ส่งมาถึง Luce ผู้เป็นเจ้าของนิตยสาร Paul Hollister เป็นผู้ส่งมา เขาเป็นผู้บริหารโฆษณาอยู่ที่ Macy ปรากฏว่า Hollister ถูกจ้างมาให้วางรูปแบบให้แก่ นิตยสาร Life

มีรายละเอียดน่าสนใจเรื่องคำวิจารณ์ของ Hollister ถึง Luce ว่า ให้จ้างอาร์ตไดเรกเตอร์มาสักคน : "เอาเทปปิดปากเขาไว้เลย, เอาดัมมี่ให้ดู, เอารูปถ่ายที่ถ่ายมาจะลงหนังสือให้เขา, แล้วพยายามอย่าให้เขาทำอะไรนอก "แบบ" ที่ให้ไว้นะ" นี่คือบอกว่าเลยเอาที่ไม่สำคัญนัก สำหรับ Life แล้ว "รูป" เป็นแก่นสาระของหนังสือ

ในปีถัดมา Gardner และ John Cowles ออกนิตยสาร Look ตามมา ทั้ง Life และ Look สร้างให้งานภาพถ่ายเชิงข่าวเป็นสิ่งโดดเด่นในห้วงเวลานั้น โดยอุทิศเนื้อที่ขนาดใหญ่ให้กับภาพถ่ายเพื่อแสดงตัวอย่างเต็มที่ อาร์ตไดเรกเตอร์, บรรณาธิการภาพ และคนเขียนเรื่องทำงานร่วมกันในการสรรหาและการนำเสนอ ภาพถ่ายของผู้คน

เหตุการณ์ มีผลกระทบต่อสำนักของสาธารณะชนอย่างยากที่จะหลีกเลี่ยง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในทศวรรษที่ 40 งานสิ่งพิมพ์รายคาบได้หันเหไปสู่ทิศทางและสไตล์ใหม่ Norman Rockwell กำลังอยู่ในจุดสูงสุดด้วยภาพของวิถีชีวิตอเมริกันชน ภาพเหล่านี้ให้เป็นภาพปกของนิตยสาร The Saturday Evening Post, นิตยสารเกี่ยวกับการท่องเที่ยว ชื่อ Holiday ออกมาในปี 1946 แสดงให้เห็นการใช้ชีวิต การเดินทางของชนชั้นกลางที่มีไลฟ์สไตล์แบบหนึ่ง หนังสือสำหรับผู้หญิงอย่าง McCall's, Ladies Home Journal, Redbook และ Good Housekeeping เติบโตขึ้น หนังสือเหล่านี้เสนอภาพประกอบชวนฝัน (romantic) ภาพอาหารที่น่าเสนอลอยอย่างสวยงาม นักออกแบบในตอนนี้อาจจำเป็นต้องมีรสนิยมในการเลือกสรร, จัดรูปแบบ (Style) มีของประดับ สวย ๆ ในการนำเสนอภาพ และทันสมัยๆ

ถึงต้นทศวรรษที่ 50 เริ่มจะมีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่องานสิ่งพิมพ์และการออกแบบสิ่งพิมพ์เหล่านี้ ผู้หญิงเริ่มออกไปทำงานมากขึ้น โทรทัศน์ออกอากาศส่งตรงถึงบ้านสิ่งที่ปรากฏบนหน้ากระดาษต้องแข่งกับรายการในจอโทรทัศน์ เพื่อดึงดูดความสนใจของคน ผู้พิมพ์และบรรณาธิการมองหาทางออกในการจะดึงส่วนแบ่งในตลาดผู้บริโภค พวกเขาหันไปพึ่งอาร์ตไดเรกเตอร์ นักออกแบบที่มีความสามารถก็จะไปอยู่ตามนิตยสารต่าง ๆ : Henry Wolf ที่ Esquire, Allen Hurlburt ที่ Look, Otto Storch ที่ McCall's Alexey Brodivith ที่ Harper's Bazaar, Alexander Liberman ที่ Vogue, Art Kan ที่ Seventeen, Arthur Paul ที่ Playboy, Bradbury Thompson ที่ Mademoiselle, และ Frank Zachry ที่ Holiday

ที่ Esquire, Henry Wolf ใช้ภาพถ่ายและรูปประกอบสื่อความหมายของเนื้อหาในฉบับซึ่งการทำอย่างนี้ทำให้เกิดบุคลิกของตัวนิตยสาร รูปบนปกนี้ทำหน้าที่เสมือนถ้อยคกเพียงแต่มันเป็นภาพ

Allen Hurlburt ที่ Look ยกระดับการใช้รูปมาบอกเรื่องให้เป็นงานศิลปะ เขาใช้ภาพถ่ายและภาพประกอบมาสร้างให้เกิดประเด็นการคิดและใช้มันแสดงความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยมกัน, เหตุการณ์ทางสังคมและการเมือง ตัวอย่างเช่น เขามอบหมายให้ Norman Rockwell นำเสนอเรื่องโรงเรียนประถมทางใต้ และให้ Irving Penn ถ่ายภาพพวก Hell's Angels, Otto Storch ออกแบบ McCall's ใหม่ (1958) ซึ่งเปิดโอกาสให้อาร์ตไดเรกเตอร์มีบทบาทสูงขึ้นในการกำหนดรูปแบบของนิตยสาร อย่างเช่น คำบรรยายภาพถูกใช้สร้างเป็นภาพ แถวตัวอักษรถูกนางแบบในภาพเขียนเล่นอยู่ตรงปลายเท้า

ตลาดนิตยสารแสดงให้เห็นว่าเปลี่ยนแปลงไปสู่แนวที่เรียกขานว่า visual thinking แ่งมุมในการมอง “เรื่อง” และการกำกับทิศทางของแนวศิลปะจำเป็นต้องคิดใคร่ครวญมากขึ้น

ทำให้นิตยสารแต่ละฉบับมีลักษณะเฉพาะ และภาพลักษณ์ (image) แตกต่างกัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โลกที่เป็นอักษรชื่อหนังสือถูกออกแบบให้สร้างผลกระทบที่ตรงประเด็น ตรงเป้าหมายและเป็นที่ยอมรับได้แม่นยำ (แยกตัวเองแตกต่างไปจากฉบับอื่น) ภาพถ่ายที่ใช้มีการเน้น (Dramatic) ยิ่งขึ้น, ภาพประกอบแบบหวานซึ้ง (sentimental) เป็นวิธีการเก่า ๆ ที่ใช้ไม่ได้ผลแล้ว, อักษรที่เน้นให้รูปแบบ – ภาพถ่ายเชิงความคิด และการใช้พื้นที่ว่างแบบใหม่ ๆ จะเรียกร้องความสนใจให้อ่านเนื้อความได้ นิตยสารอย่าง Town, Nova, Vouge, Queen, Harper's Bazaar ในอังกฤษ Twen ในฝรั่งเศส เป็นตัวอย่างของแนวดังกล่าว “ยุคทอง” ของสิ่งพิมพ์ที่เป็นของอาร์ตไดเรคเตอร์นี้ดำเนินมาจนถึงทศวรรษที่ 70

กลุ่มผู้บริโภคร่วมกันนี้ ตอนนี้นำพวกเขามีสื่ออีกอย่างเพิ่มขึ้นมานั่นคือ โทรทัศน์ หน้ากระดาษเทียบไม่ได้เลยกับจอทีวี โทรทัศน์ส่งข้อมูลและให้ความบันเทิงได้รวดเร็วกว่าคนนิยมนิตยสารน้อยลง ผู้พิมพ์หาหนทางแก้ปัญหานี้ ขนาดหน้าหนังสือ และพื้นที่ที่ให้กับเรื่องต่าง ๆ ถูกลดลง และโฆษณาขยับเข้ามาอยู่ตรงส่วนที่เป็นเนื้อหามากขึ้น ในตอนนี้อาร์ตไดเรคเตอร์ต้องพยายามทำให้ส่วนที่เป็นเนื้อหาดูดีกว่ากรอบโฆษณา นิตยสารดนตรีอย่าง Rolling Stone ที่เด่นในแง่การใช้ภาพถ่ายเชิงแนวคิด (conceptual photography) ภาพประกอบและการใช้อักษรพิมพ์ (Typographic), Milton Glaser และ Walter Bernard ทำนิตยสาร New York Robert Hallock ทำ Lithopinion, Dugald Stermer ทำ Ramparts ส่วน Herb Lubalin ได้สร้างสีสันให้กับงานออกแบบด้วยการใช้อักษรพิมพ์ เขาเป็นคนแรก ๆ ที่ใช้อักษรมาติดกันม เขามาต่อกันบางที่ก็ทับกัน รวมถึงการเอาความหมายของคำนั้น ๆ มาเล่นเป็นภาพ เขาใช้วิธีการนี้มาทำเป็นเครื่องหมายการค้า ทำเป็นสัญลักษณ์ งานที่เขาทำอย่างเช่น Eros, Fact และ Avant – Garde.

มีนิตยสารไม่กี่เล่มที่ยังใช้พื้นที่ในหน้ากระดาษได้อย่างฟุ่มเฟือย การจัดหน้าที่รัดกุมโดยการใช้ “กริด” กลับมานิยมกันอีก (แต่ก่อนนี้จะใช้กริดกับการออกแบบหนังสือที่เนื้อหามาก ๆ อย่างตำราฯ) กริดช่วยให้สามารถกำหนดรูปแบบการจัดหน้าได้เสร็จตามกำหนด – ซึ่งนิตยสารมักมีเนื้อหาเปลี่ยนไปเปลี่ยนมา มีเรื่องราวหลากหลาย และมีเวลาทำสั้น

และในที่สุดเทคโนโลยีใหม่ที่ส่งผลกระทบอย่างมากต่อรูปลักษณะของสิ่งพิมพ์ – คอมพิวเตอร์ จอคอมพิวเตอร์มาแทนหน้ากระดาษที่ใช้สำหรับจัดรูปเล่ม, คอมฯ มีอักษรรูปแบบต่าง ๆ และวิธีที่จะทำให้มีรูปแบบต่าง ๆ ให้เลือกใช้อย่างรวดเร็ว และแทบไม่มีข้อจำกัด และคอมฯ ยังทำให้การทำงานของบรรณาธิการกับผู้ออกแบบหนังสือสะดวกมากขึ้น ในฐานะเครื่องมือ คอมพิวเตอร์ทำให้งานเกี่ยวกับการออกแบบราบรื่น เช่นหากไม่แน่ใจก็เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งงานไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำคุณผลของมันก็จะทราบและคิดแก้ไขต่อไป แต่มิใช่ว่าการแก้ปัญหาทางออกแบบจะเป็นเรื่องสำเร็จรูปไปได้ เทคโนโลยีให้ “ตัวเลือก” หลากอย่าง ๆ อย่างกับเรา แต่มันไม่สามารถตัดสิ้นใจแทนเรา

สำหรับนิตยสารในประเทศไทยนั้น นิตยสารฉบับแรกของคนไทยคือ ดรุณาวาท ของพระองค์เจ้าเกษมสัตโสภาคย์ ออกในระหว่างปี พ.ศ. 2417 – 2418 เป็นนิตยสารรายสัปดาห์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับราชการบ้าง เรื่องต่างประเทศบ้าง มีสุภาพชนสนใจ บทกวี โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน บทละคร นิทาน รวมทั้งแจ้งความโฆษณาสินค้าด้วย

เมื่อปี พ.ศ. 2533 มีหนังสือพิมพ์รายวันในประเทศไทยจำนวน 21 ฉบับ ทั้งภาษาไทย อังกฤษ และจีน ฉบับที่มีผู้อ่านกันอย่างแพร่หลายได้แก่ ไทยรัฐ เดลินิวส์ มติชน สยามรัฐ แนวหน้า บ้านเมือง Bangkok Post และ The Nation ส่วนนิตยสารมีถึง 220 ฉบับ สาเหตุที่มีนิตยสารมากมายเนื่องจากแต่ละฉบับมีเนื้อหาเฉพาะเช่น ผู้หญิง ผู้ชาย เด็ก วัยรุ่น ธุรกิจ การเมือง การท่องเที่ยว ภาพถ่าย ศิลปวัฒนธรรม สุขภาพ มวย ฟุตบอล กอล์ฟ รถยนต์ ดารา เพลง ทีวี บ้าน ฯลฯ

ประเภทของนิตยสาร

โดยทั่วไปแล้วนิตยสารแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ นิตยสารทั่วไป (Consumer or General interest magazines) กับนิตยสารเฉพาะด้าน (Specialized magazines)

1. นิตยสารทั่วไป

เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหากว้างขวางเป็นที่สนใจของคนทั่วไป อย่างไรก็ตาม นิตยสารทั่วไปยังสามารถแบ่งย่อยออกไปได้อีกตามลักษณะความสนใจของผู้อ่าน ซึ่งแม้จะดูเหมือนว่ามีลักษณะเฉพาะ แต่ก็เป็นเรื่องที่คนทั่วไปสนใจ มีผู้อ่านจำนวนมาก นิตยสารทั่วไป แบ่งออกได้ดังนี้

1.1 นิตยสารผู้หญิง (Women's) ตัวอย่างเช่น ดิฉัน, เปรี๊ยว, แพรว, สตรีสาร, สกุลไทย, แฟชั่นรีวิว ฯลฯ หรือ McCall's ของสหรัฐอเมริกา

1.2 นิตยสารผู้ชาย (Men's) ได้แก่ แมน, สะบัดช่อ, กระจิก, ทีเด็ด หรือ Playboy และ Penthouse ของอเมริกา

1.3 นิตยสารสมัยใหม่ (Sophisticated) เช่น The New Yorker

1.4 นิตยสารคุณภาพ (Quality) เช่น Harper's

1.5 นิตยสารเปิดเผยข้อเท็จจริง (Confess) เช่น True Stay

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.6 นิตยสารข่าว (News) เช่น สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์, มติชนสุดสัปดาห์ หรือ Time และ News Week ของสหรัฐอเมริกา
 - 1.7 นิตยสารกีฬา (Sports) เช่น ฟุตบอลสยาม, มวยโลก, เวิลด์ชอกเกอร์, สตาร์ชอกเกอร์ หรือ Sports Illustrated ของสหรัฐอเมริกา
 - 1.8 นิตยสารท่องเที่ยว (Travel) เช่น เพื่อนเดินทาง, อนุสาร อ.ส.ท. หรือ Holiday ของสหรัฐอเมริกา
 - 1.9 นิตยสารการสำรวจ (Exploration) เช่น National Geographic ของสหรัฐอเมริกา
 - 1.10 นิตยสารขำขัน (Humor) ได้แก่ Mad ของสหรัฐอเมริกา
 - 1.11 นิตยสารบ้าน (Shelter) เช่น ตกแต่ง, บ้านในฝัน, บ้านและสวน หรือ Better Homes and Gardens ของสหรัฐอเมริกา
 - 1.12 นิตยสารบันเทิง (Entertainment) เช่น ดาราภาพยนตร์, ภาพยนตร์บันเทิง หรือ T.V. Guide ของสหรัฐอเมริกา
2. นิตยสารเฉพาะด้าน

เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเฉพาะด้านอย่างแท้จริง มุ่งที่ผู้สนใจในเรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะมีจำนวนจำหน่ายน้อยเนื่องมาจากมีผู้อ่านไม่มากนัก นิตยสารเฉพาะด้านแบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 1.1 นิตยสารเกี่ยวกับเด็ก (Juvenile) เช่น Child Life
- 1.2 นิตยสารการ์ตูนเรื่อง (Comic)
- 1.3 นิตยสารวรรณกรรมขนาดเล็ก (Little literary) Prairie Schooner
- 1.4 นิตยสารวรรณกรรม (Literary) ตัวอย่างได้แก่ Hudson Review
- 1.5 นิตยสารวิชาการ (Scholarty) เช่น Journalism Quarterly, Public Opinion Quarterly ในประเทศไทยได้แก่ วารสารทางวิชาการต่าง ๆ เช่น วารสารนิเทศศาสตร์ วารสารสังคมศาสตร์ ฯลฯ
- 1.6 นิตยสารการศึกษา (Educational) เช่น The Instructor
- 1.7 นิตยสารธุรกิจ (Business) เช่น Business Week เมืองไทยอาจได้แก่ การเงิน การธนาคาร, ธุรกิจไทย, ธุรกิจการเงิน
- 1.8 นิตยสารศาสนา (Religious) เช่น Christian Century
- 1.9 นิตยสารอุตสาหกรรมหรือบริษัท (Industrial or Company) ได้แก่ The Craftsman
- 1.10 นิตยสารการเกษตร (Farm) เช่น The Missouri Farmer
- 1.11 นิตยสารการขนส่ง (Transportation) เช่น Railway Age

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.12 นิตยสารวิทยาศาสตร์ (Science) เช่น Scientific American

1.13 นิตยสารการโต้แย้งหรือความคิดเห็น (Discussion of opinion)

เช่น The Nation ของสหรัฐอเมริกา

หลักเบื้องต้นในการจัดทำนิตยสารก็เพื่อตอบสนองผู้อ่าน ในเรื่องสำคัญ 3

ประการคือ

1. รสนิยม (Taste) ของผู้อ่าน

2. ความสนใจ (Interests) ของผู้อ่าน

3. ทักษะคติ (Attitudes) ของผู้อ่าน

และมีนโยบายเบื้องต้นในการจัดทำ 3 ประการ คือ

1. เพื่อจะบอกข่าวคราวความรู้ (to inform)

2. เพื่อจะแนะนำแนวทางต่าง ๆ (to Guide)

3. เพื่อจะให้ความบันเทิงใจ (to entertain)

รูปแบบของนิตยสาร

ในการจัดทำนิตยสาร มักจะมีรูปแบบเป็นพื้นฐานรูปแบบของนิตยสาร หมายถึง แนวคิดในการจัดทำนิตยสาร รูปแบบนี้จะปรากฏออกมาในลักษณะของเนื้อหาสาระ รวมทั้งการออกแบบด้วย การที่นิตยสารจะประสบความสำเร็จและติดตลาดได้ รูปแบบของนิตยสารจะต้องมีเอกลักษณ์ของตนเองและเป็นที่ยอมรับ เมื่อรูปแบบได้รับความสนใจ ผู้อ่านก็จะซื้อนิตยสารเพื่อติดตามเนื้อหา

องค์ประกอบในการกำหนดรูปแบบโดยทั่วไปมีดังนี้

1. จุดประสงค์ของการจัดทำนิตยสาร

2. ตลาดสำหรับนิตยสาร

3. มาตรฐานการครองชีพของผู้อ่านและอำนาจการซื้อ

4. ความรู้และพื้นฐานการศึกษาของผู้อ่าน

5. รูปแบบของนิตยสารคู่แข่ง

6. การพิจารณาและทดลองรูปแบบที่เป็นอยู่ โดยดูจากยอดการจำหน่ายและรายได้ของนิตยสาร

7. ความต้องการและความคิดเห็นของผู้อ่าน

8. งบประมาณ

รูปแบบของนิตยสารเป็นสิ่งที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระที่เสนอและจะเป็นแนวคิดที่เกี่ยวกับการบรรณาธิการในระยะยาวของนิตยสารแล้ว โดยกลับกันเป็นรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบของนิตยสารก็จะเป็นตัวกำหนดเนื้อหาที่จะเสนอในนิตยสาร และจะแยกประเภทนิตยสารให้เด่นชัดในสายตาของผู้อ่าน

การออกแบบนิตยสาร

ตามร้านค้าต่าง ๆ มีนิตยสารมากมายหลายฉบับ ในผู้ที่สนใจได้เดินมาเลือกซื้อ การออกแบบเป็นเหมือนสิ่งที่สื่อความหมายให้แก่ผู้ที่เลือกซื้อว่าสอดคล้องกับความต้องการของตนหรือไม่ ทั้งนี้รวมไปถึงว่ามีเนื้อหาที่น่าสนใจหรือไม่ด้วย เนื้อเรื่องภายในถูกใจเพียงไร กระบวนการออกแบบกราฟฟิคภายในจะเป็นตัวส่งเสริมความหมาย และส่งเสริมเนื้อหาให้ชัดเจนขึ้น ซึ่งลักษณะการจัดจำหน่าย และเนื้อหาภายใน จึงเป็นอิทธิพลต่อการออกแบบในขั้นพื้นฐาน

นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายก็เป็นอิทธิพลหนึ่งเพราะคือกลุ่มที่เราสื่อสารด้วย ให้สอดคล้องกับความต้องการและวิถีชีวิตของกลุ่มนั้น

หัวนิตยสาร

โลโก้ ก็คือ เครื่องหมายการค้าของสิ่งพิมพ์นั้น จะเป็นสัญลักษณ์ที่จะนึกถึงเป็นอย่างแรกเมื่อนิตยสารนั้นถูกอ้างอิง มันจะไม่เพียงถูกใช้แค่บนปกเท่านั้น มันจะเป็นวัตถุติดอื่น ๆ เช่น เพื่อการโปรโมท , สเตชันนารี ชื่อของนิตยสารจะได้รับการรับรู้ในของ LOGO โดยจะบ่งบอกถึงภาพลักษณ์ทางการมองเห็นเฉพาะตัว ส่วนหัวเรื่องในส่วนต่าง ๆ ควรใช้ตัวอักษรที่อยู่ในกลุ่ม (family) เดียวกันกับชื่อนิตยสารเพราะจะเป็นส่วนสร้างบุคลิกของนิตยสารให้เด่นชัดขึ้น และสร้างความเป็นหนึ่งเดียวของนิตยสาร

ตำแหน่งของโลโก้โดยทั่วไปจะอยู่บนบนของปก หรือมุมบนด้านซ้ายด้วยเหตุผลทางการจัดจำหน่ายบนแผงหนังสือ ที่จะมีการวางทับ ๆ กัน แต่หากนิตยสารนั้นเป็นประเภทจัดส่งให้เฉพาะทางไปรษณีย์ก็ยอมจัดวางไว้ในตำแหน่งอื่นได้ หรือ ขึ้นอยู่กับการออกแบบเฉพาะของนิตยสารนั้น

ปก

ปก ถือเป็น "ชนวน" ให้ผู้อ่านชื่อนิตยสารส่งผลให้นิตยสารนั้นประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับ เป็นสิ่งแรกที่คนทั่วไปเห็นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่แสดงถึงภาพลักษณ์ (IMAGE) และรูปแบบของนิตยสารสามารถคาดเดาได้ถึงเนื้อหาภายในและสามารถแสดงถึงคาร์แลคเตอร์ได้เช่นเดียวกับหน้าสารบัญ เป็นสัญลักษณ์ แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบรรณาธิการกับผู้อ่าน ผู้อ่านย่อมคาดเดาและหวังจะได้รับนิตยสารฉบับถัดมาอย่างคุ้นเคย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไว้วางใจ การออกแบบปกต้องมีเอกลักษณ์ที่คงอยู่ในทุก ๆ ฉบับ แม้ว่ารายละเอียดปลีกย่อยของแต่ละฉบับจะเปลี่ยนแปลงไปก็ตาม

จากที่กล่าวมาดูเหมือนว่ามีจุดประสงค์มากมาย สำหรับหน้ากระดาษเดียว ซึ่งต้องแข่งขันกันบนแผงหนังสือ

ปกประกอบด้วย

1. รูปแบบพื้นฐาน เป็นการจัดการกับปกในทุก ๆ เล่ม
2. ชื่อ นิตยสารและรายการ เช่น ฉบับที่ ปีที่ เดือน ราคา
3. ภาพและการจัดการกับกราฟฟิก
4. สารบัญเรื่องในเล่ม

ในการจัดภาพเพื่อขึ้นปกนิตยสารขึ้นอยู่กับว่า รูปที่ได้มานั้นดีเพียงไรเกณฑ์ในการจัดทำปก

มักใช้หลักการเช่นเดียวกับโปสเตอร์ ดังนั้นภาพจึงควรมีสะดุดตา (IMPACT) ภาพควรจะเป็นภาพที่แปลกออกไป โดยการจัดการในด้านต่าง ๆ แล้วแต่กรณีของนิตยสารการจัดการในเชิงสัญลักษณ์

(SYMBOLIC TREATMENT) ดีกว่าในแง่การสร้างความปลอดภัยใน ขณะที่การใช้ภาพจริง ๆ จะแสดงถึงอารมณ์ในแบบชีวิต (A TRULY REALISTIC SITUATION CAN BE SHOWN IN A DRAMATIC WAY) แต่การใช้สัญลักษณ์ง่ายต่อการสร้างแรงกระตุ้น หรือปลุกความรู้สึกของผู้อ่าน ส่วนการใช้ภาพถ่ายหุ่นนิ่งของการรวมวัตถุที่ไม่คาดคิดก็มักจะมีผลเสมอ ทั้งหมดนี้สำคัญอยู่ที่การใช้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบ

การออกแบบหน้าสารบัญ

เมื่อผู้อ่านได้เปิดนิตยสารเขาจะมีพฤติกรรมอยู่ 3 แบบ ดังนี้

1. จะมองผ่าน ๆ ไปตลอดทั้งเล่ม ใช้มือพลิกไปจะหยุดในที่ ๆสะดุดตาเขา
2. จะเปิดตรงไปยังเรื่องที่ลงบนปก
3. จะตรวจดูที่หน้าสารบัญว่าสมควรแก่การให้เวลาด้วยหรือไม่ ดังนั้นหน้า สารบัญ ก็จะเป็นเครื่องมือให้ผู้อ่านเหล่านี้นำไปสู่เรื่องราวภายในฉบับ

หน้าสารบัญที่ประสบความสำเร็จจะต้องชัดเจน ง่ายที่จะเข้าใจไม่สร้างความสับสนต่อการทำความเข้าใจ และมีผู้อ่าน 3 ประเภทในการเปิดใช้หน้าสารบัญ

1. รู้อยู่แล้วว่าต้องการหาอะไรภายในฉบับ และใช้หน้าสารบัญในการเปิดหาหน้า สารบัญควรจะมีการจัดการอย่างชัดเจน และไม่ยุ่งยาก เพื่อจะได้หาได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ต้องการจะรู้ว่ามีย่ออะไรอยู่ภายในเล่มบาง ควรจะมีการดึงดูดในอย่างทันทีและชัดเจนการใช้หัวเรื่องเป็นสิ่งสำคัญและควรมีหัวเรื่องรองมาสืบสนุนเรื่องราวว่าเรื่องราวที่น่าเสนอเป็นแง่มุมใด
3. ต้องการรู้ใจความย่อ โดยมีต้องอ่านเนื้อความทั้งหมด ให้เป็นรายงานในเนื้อความสำหรับเขาหน้าสารบัญควรจัดหาเรื่องราวย่อ ๆ ในแต่ละหัวเรื่องหน้าสารบัญนั้นประกอบไปด้วยข้อมูลมากมายที่ต้องจัดการและคำนึงถึง อาทิ
 - ตารางสารบัญ ซึ่งประกอบด้วย หัวเรื่องหลัก รูปภาพ เครดิตต่าง ๆ
 - โลโก้
 - สโลแกนของนิตยสาร
 - รายการนิตยสาร
 - อื่น ๆ แล้วแต่นิตยสารสิ่งเหล่านี้ ผู้ที่กำกับศิลป์ของนิตยสารฉบับนั้น ๆ ต้องจัดการให้ได้บรรลุจะประสงค์ของหน้าสารบัญ การใช้พื้นที่และพื้นที่ว่าง (white space) เป็นสิ่งสำคัญในหน้าที่อย่างมาก เพราะจะเป็นตัวแบ่งแยกส่วนต่าง ๆ และจัดลำดับความสำคัญต่าง ๆ ที่ประกอบกัน

ระบบกริด (Grid System)

ระบบกริด ถือเป็นแนวทางการปัญหาทางด้านการมองและรับรู้ โดยใช้จัดการกับพื้นที่ ตัวอักษร ภาพ และองค์ประกอบอื่น ๆ องค์ประกอบทางการมองเห็นจะถูกตัดทอนลงเป็นรูปแบบและขนาดเดียวกัน มารวมกันใช้เป็นระบบกริด ซึ่งจะแนะนำถึงลำดับการออกแบบ ที่เพิ่มความเข้าใจและความเชื่อถือของข่าวสารเนื้อหา เนื้อหาที่ถูกนำเสนอด้วยความชัดเจน ได้เสนอหัวเรื่อง หัวเรื่องรอง เนื้อความ ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ ไม่เพียงแค่ว่าสามารถอ่านได้เร็วและง่ายเท่านั้น แต่เนื้อหานั้นจะสามารถเข้าใจได้ทันทีและสามารถจำได้ด้วย

ขนาดกระดาษ

งานพิมพ์ส่วนใหญ่ต้องขึ้นอยู่กับระบบกระดาษมาตรฐาน DIN ซึ่งการเลือกใช้ขนาดของหน้ากระดาษที่เป็นมาตรฐานที่มีอยู่ ซึ่งมีชุดกระดาษ A , B , C และ D เพื่อสะดวกในการพิมพ์งาน แต่ละขนาดจะใหญ่ขึ้น 2 เท่า เช่น A4 จะใหญ่เป็น 2 เท่าของ A5 ดังรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอักษร

มาตราที่ใช้กับตัวอักษร มีมาตราเป็น point size (p.) ซึ่งสามารถเลือกขนาดและรูปแบบได้หลากหลาย การเลือกน้ำหนักของคอลัมน์ (width of column) ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 อย่าง คือ การออกแบบ และความสามารถในการอ่านได้ ผู้อ่านจะอ่านเนื้อความได้ง่าย และสะดวกขึ้นอยู่กับการเลือกขนาดของอักษร ความยาวของบรรทัด ระยะห่างระหว่างบรรทัด (leading) ทั้งนี้ผู้ออกแบบต้องพิจารณาขึ้นอยู่กับลักษณะงานที่ออกแบบ สิ่งที่มีผลใกล้ชิดต่อกับน้ำหนักของคอลัมน์ ก็คือ ระยะห่างระหว่างบรรทัด ความรู้สึกที่ว่าบรรทัดนั้นสั้นไป ยาวไป ระยะห่างที่ผลต่อพื้นที่ของตัวหนังสือและการอ่าน เช่น ถ้าระยะห่างระหว่างบรรทัดแคบมาก ผู้อ่านก็ไม่สามารถเชื่อมโยงบรรทัดถัดมาได้

โครงสร้างของพื้นที่ตัวอักษร

margin proportions คือ พื้นที่ที่กำหนดใช้ในการทำงาน เช่น บรรจุตัวอักษร ซึ่งจะเข้ามาจากริมกระดาษ ตัวอักษร จะได้ไม่ถูกตัดออกไปเวลาเข้าเล่ม อีกเหตุผลหนึ่งของการกำหนด margin คือ สัดส่วนที่ดี ย่อมสร้างความพึงพอใจในการอ่าน ส่วนการกำหนดรูปแบบของตัวอักษรก็ขึ้นอยู่กับปัญหาแต่ละแบบ และองค์ประกอบที่ต้องจัดการ

จิตวิทยาในการออกแบบ

การดูภาพ

ก่อนจะทำการออกแบบ ผู้ออกแบบต้องรู้ว่างานที่ออกแบบนั้นมีวัตถุประสงค์อะไรต้องการเน้นส่วนใดเป็นหลัก เน้นภาพหรือข้อความ ความสำเร็จของการถ่ายทอด ข้อมูลข่าวสารคือ ผู้ดูภาพสามารถรับรู้ เข้าใจสนลื่อนั้นอย่างชัดเจน สนใจ ใช้เวลาน้อยที่สุดในการสื่อความหมาย

ทัศนภาพ (Vision)

คือการมองเห็นภาพของผู้ดู ภาพที่ปรากฏจะแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกในการรับรู้ ภาพที่ปรากฏอาจแสดงถึงลักษณะแบบภาพเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ

แฟรงค์ เอม ยัง (Frank M. Young) ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยและองค์ประกอบเกี่ยวกับการเห็นที่ นักออกแบบกราฟฟิคควรได้รับการพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของภาพและพื้นที่เป็นแนวคิดเบื้องต้นของการทำงานออกแบบดังนี้

- พื้น (Ground) โดยทั่วไปมีพื้นที่ขนาดใหญ่หรือพื้นที่กระจัดกระจาย สามารถมองเห็นได้ชัดเจน จากการมองเห็นภาพจะรู้สึกกว่าส่วนพื้นจะอยู่เป็นส่วนหลังของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การเห็นภาพเกี่ยวกับส่วนโค้งที่มีลักษณะโค้งออกภายนอก (Convex shapes) เรามักจะเห็นเป็นส่วนของภาพ และส่วนโค้งที่มีลักษณะเว้าเข้าไปจะเป็นส่วนของพื้นภาพ

- รูปร่างที่ไม่แบ่งแยกกัน (Unbroken shapes) จะถูกเห็นเป็นภาพและส่วนที่กระจัดกระจายจะเป็นคุณค่าเป็นพื้น

- ส่วนใดของภาพแสดงถึงจุดเด่นของภาพ (point of interest) จากการเห็นเรียกว่าเป็นส่วนของภาพ ส่วนประกอบเป็นส่วนพื้นภาพ

- ส่วนที่มีความเข้มมากกว่าคือส่วนที่เป็นภาพ ส่วนที่มีสีอ่อนจะเป็นส่วนพื้น

- พื้นระนาบที่ถูกปิดล้อมคือส่วนของภาพ และส่วนที่เป็นตัวปิดล้อมคือส่วนพื้น

- การวางตำแหน่งของรูปร่างไว้ส่วนบนหรือส่วนล่างของแนวระนาบพื้นส่วนหน้าสามารถเห็นได้เป็นทั้งส่วนภาพและพื้นเท่ากัน

- ภาพและพื้นที่มีขนาดพื้นที่ใกล้เคียงกัน ถ้าอยู่ชิดติดกับอาจเกิดความรู้สึกของภาพเป็น 2 นัย ส่วนภาพและพื้นอาจเกิดขึ้นในทิศทางสลับกันได้เป็นลักษณะของภาพแบบปริศนา

ขนาดของภาพ

จากการศึกษาและวิจัยพบว่า ภาพที่มีขนาดใหญ่ได้รับความสนใจมากที่สุดลักษณะภาพที่นำมาใช้ แบ่งได้เป็น 3 ชนิดด้วยกันคือ

1) ภาพที่ถ่ายทอดตามความเป็นจริง (Realistic)

เป็นภาพที่ดูแล้วเหมือนวัตถุจริงในธรรมชาติมีการเน้นลักษณะรูปร่างรูปทรงแสง และเงา การใช้สีให้เหมือนจริงมากที่สุดได้แก่ ภาพถ่ายเหมือนจริง ภาพเขียนเหมือนจริง

2) ภาพที่ถ่ายทอดด้วยลักษณะการตัดทอน (Distortion)

เป็นภาพที่พยายามดัดแปลงจากความเหมือนจริงโดยเสริมแต่งตัดทอนใหม่ลดรายละเอียดบางอย่างภายในภาพออกไป และขณะเดียวกันก็ยังคงไว้ซึ่งเค้าเดิมให้ผู้ดูทราบว่สิ่งเหล่านั้นเป็นอะไร เช่น ภาพการ์ตูน ภาพถ่ายบิดเบือน

3) ภาพที่ถ่ายทอดความรู้สึก (Abstraction)

เป็นภาพที่ไม่พรรณารื่องราวตามความเป็นจริง แต่เมื่อมองลึกลงไปในความรู้สึกภายในวัตถุ หรือเกิดจากอารมณ์ส่วนลึกที่ผู้สร้างได้ถ่ายทอดออกมาเป็นเพียงสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ภาพที่จะดีสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผู้เขียนภาพได้อย่างตรงไปตรงมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะของภาพที่จะนำมาใช้จะต้องพร้อมที่จะสร้างหรือบันทึล
ความรู้สึกของผู้ดูให้เกิดอารมณ์คล้ายตาม ภาพจะสร้างให้ผู้ดูสะท้อนความรู้สึกได้เป็น 3
ลักษณะ คือ ภาพที่ดูแล้วเกิดความสบายใจ (Positive Feeling) ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึก
ไม่สบายใจ (Negative Feeling) และภาพที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกอะไร (neutral
Feeling) ความสนใจของผู้ดูภาพจะให้ความสนใจภาพที่มีลักษณะง่ายมากกว่าแต่จะไม่ดู
นาน ส่วนภาพที่มีลักษณะยุ่งยากคนจะไม่ค่อยดู แต่ถ้าดูแล้วก็จะดูภาพลักษณะนี้เป็นเวลา
นาน

หลักเกณฑ์การออกแบบหนังสือ

ส่วนสัดส่วน (Proportion)

งานชิ้นแรกของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ คือ การกำหนดสัดส่วนของรูปแบบ
ของงานที่จะออกแบบเพื่อเป็นแนวทางในการใส่องค์ประกอบลงไปให้เหมาะสม การกำหนด
กรอบ ขอบเขต หรือขนาดไว้ ก็เป็นการกำหนดสัดส่วนอย่างหนึ่ง

ความสมดุล (Balance)

การจัดวางขององค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพให้มีน้ำหนักเท่ากัน ทำให้ไม่เกิด
ความรู้สึกว่าองค์ประกอบของภาพนั้นหนักไปทางใดทางหนึ่งน้ำหนักของภาพนั้นขึ้นอยู่กับ
ขนาดรูปร่าง ความเข้ม และสี

- ความสมดุลชนิดซ้าย-ขวาเหมือนกัน (Symmetrical Balance) ได้แก่การจัด
วางองค์ประกอบของภาพไว้กับตำแหน่งที่ซีกซ้ายและซีกขวามีภาพที่มีลักษณะ
เหมือนกัน
- ความสมดุลชนิดซ้าย-ขวาไม่เหมือนกัน (Aymmetrical Balance) เป็นการจัด
วางองค์ประกอบของภาพที่ใช้วิธีจัดให้องค์ประกอบที่มีน้ำหนักต่าง ๆ กันไว้ใน
ตำแหน่งซ้ายขวาที่เมื่อมองรวมกันแล้วจะให้ค่าน้ำหนักของภาพเท่ากันรอบจุด
กึ่งกลางของสายตา (optical center)

ความแตกต่าง (Contrast)

การสื่อข้อความจะต้องมีการเน้นให้เห็นความสำคัญของข้อความใด ข้อความ
หนึ่งมากกว่าข้อความอื่นเพื่อแสดงจุดสำคัญของเรื่อง ซึ่งอาจทำได้โดยการใช้น้ำหนัก รูปร่าง
สี และทิศทางที่แตกต่างไปจาก องค์ประกอบอื่น ๆ ที่อยู่โดยรอบเพื่อให้เกิดความเด่นชัด

ลีลา (Rhythm)

ลีลาในการออกแบบสามารถกำหนดได้ 2 วิธี คือ

- โดยการกำหนดให้มีองค์ประกอบที่มีรูปแบบเดียวกันเรียงกันซ้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โดยการใช้เส้นเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงลีลาของภาพว่ามีทิศทาง หรือลีลาของการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบไปทางทิศใด

ความมีเอกภาพ (Unit)

องค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบที่นำมาใช้ในการออกแบบอาจมีความแตกต่างกันออกไป แต่เมื่อนำมาประกอบกันเข้าเป็นภาพรวมแล้ว จะต้องมีความสัมพันธ์ต่อกันและกันและจุดประสงค์ร่วมของการออกแบบทั้งหมดเพื่อมุ่งให้เกิดผลอย่างเดียวกันหรือเอกภาพขึ้นในการออกแบบ

ความผสมผสานกลมกลืน (Harmony)

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์นั้นผู้ออกแบบจะต้องจัดให้องค์ประกอบของภาพมีความกลมกลืนกัน และได้ผลตามความต้องการหลัก 2 ประการ คือ

- รูปแบบที่ออกมาจะต้องสะดุดตาผู้ชม
- ในขณะเดียวกันภาพรวมทั้งหมดจะต้องสื่อความหมายหรือให้ผลในการมองเป็นสิ่งเดียว

การจัดวางรูปร่าง (Lay-Out Shape)

การจัดวางองค์ประกอบของภาพหากจัดให้เป็นบล็อกสี่เหลี่ยมหรือเป็นรูปทรงใดรูปทรงหนึ่งที่ชัดเจนเกินไปจะทำให้เป็นที่น่าสนใจน้อยกว่าการจัดให้อยู่ในรูปแบบที่ไม่แน่นอนแต่อย่างไรก็ตามรูปแบบที่ไม่มีขอบเขตแน่นอนนั้นจะต้องมี 1 จุด ที่สัมผัสกับกรอบของภาพแต่ละด้าน (4 ด้าน) เพื่อให้อยู่ในขนาดและขอบเขตที่เป็นไปได้ ตามข้อกำหนดของแผ่นภาพนั้น

ความต่อเนื่องของหนังสือ

ความต่อเนื่อง คือ การสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงเรื่องราวหรือภาพที่จะเปลี่ยนไปให้ดำเนินไปอย่างนิ่มนวลไม่สะดุดความรู้สึก โดยใช้สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องกันเป็นตัวสร้างความสัมพันธ์

การสร้างความต่อเนื่องเชิงกราฟฟิคให้กับหนังสือ คือ การสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงแต่ละหน้าด้วยลักษณะขององค์ประกอบต่าง ๆ คือ จุด เส้น ลี รูปร่าง พื้นผิว โครงสร้างของกริด Motif การสร้างมิติของหนังสือโดยการนำไปใช้ด้วยวิธีการออกแบบซ้ำกัน (repetitive) การออกแบบสลับไปมา (Alternative) การออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (Progressive) การออกแบบให้ลื่นไหล (flowing) การสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องของหนังสือเพื่อควบคุมรูปแบบที่ กระจัดกระจายบนหน้ากระดาษแต่ละหน้าให้คงความเป็นเอกภาพ

นิตยสารที่มีลักษณะใกล้เคียงในปัจจุบัน

art4d/ รายเดือน

ราคา:50 บาท

เนื้อหาและรูปแบบ:

เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับสถาปัตยกรรม แต่จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะในสาขาอื่นๆด้วย เช่น fine art graphic design ภาพยนตร์ ฯลฯ

art4d มีการจัดรูปเล่มที่น่าสนใจประกอบกับขนาดใหญ่กว่านิตยสารปกติและการพิมพ์ที่มีคุณภาพดี

ศิลปวัฒนธรรม

ราคา:80บาท

เนื้อหาและรูปแบบ:

เป็นนิตยสารที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมโดยกว้าง โดยเฉพาะเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยทางประวัติศาสตร์ หรือการวิเคราะห์วิจารณ์เรื่องทางวัฒนธรรม ทั้งในอดีตและปัจจุบัน

เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นแนวสารคดีไม่เน้นการจัดรูปเล่มหรือภาพที่น่าสนใจ ส่วนใหญ่เป็นเพียงการให้ข้อมูลเท่านั้น

entropy 10ฉบับ/ ปี

เนื้อหาและรูปแบบ:

เป็นนิตยสารเกี่ยวกับด้านสถาปัตยกรรมโดยเฉพาะเท่านั้น ไม่มีศิลปะในสาขาอื่น การจัดวางและรูปเล่มคล้ายกับ art 4d

entropy นั้นจะพิมพ์เพียงไม่กี่เล่มเท่านั้น ไม่เน้นคุณภาพในการพิมพ์เท่าใดนัก

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล / สรุป

การวางแนวทางนิตยสาร

นิตยสารฉบับนี้มีชื่อว่า +h!nk ซึ่งหมายถึงการคิด โดยใช้เครื่องหมายต่างๆเข้ามาเล่น เพื่อให้เห็นความคิดและเล่นกับความคิด เครื่องหมาย + แทนตัว t แสดงให้เห็นความหมายอีกนัยหนึ่งคือแ่งบวกด้วย

อีกทั้งในนิตยสารนี้จะใช้เครื่องหมาย + เข้ามามีส่วนในเนื้อหาและการออกแบบด้วย เช่นการใช้เครื่องหมาย+ แทนตัว t ในหัวข้อลัมน์ต่างๆ, การใช้เป็นส่วนประกอบในเลขหน้าฯลฯ ซึ่งจะกล่าวในรายละเอียดต่อไป

นิตยสาร +h!nk มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะ โดยครอบคลุมถึงศิลปะทุกแขนงเช่น fine art วรรณกรรม การออกแบบ ดนตรี ภาพยนตร์การแสดง โดยนำเสนอในรูปแบบเล่มขนาด A2 (ซึ่งมีขนาดเท่าหนังสือพิมพ์รายวันเพื่อที่จะสามารถสร้างอิสระและรายละเอียดที่นำมาลงได้ดี อีกทั้งยังสร้างความรู้สึกแตกต่างในขนาดที่ใหญ่ด้วย พิมพ์สีเดียว คือสีดำบนกระดาษขรุขระให้มีลักษณะคล้ายหนังสือพิมพ์ แต่ทั้งนี้สีที่พิมพ์สามารถเปลี่ยนได้ตามการออกแบบในแต่ละเล่ม นิตยสารนี้ออกเป็นรายปักษ์เพื่อสามารถนำเสนอข่าวสารได้รวดเร็วและให้เวลากับการออกแบบมากขึ้นด้วย

คอลลัมน์ของนิตยสาร +h!nk แบ่งเป็นดังนี้

- wor(d)th ซึ่งหมายถึงถ้อยคำที่มีค่า เป็นคอลลัมน์เกี่ยวกับงานเขียนต่างๆอาจเป็นเรื่องสั้น บทกวีที่น่าสนใจ มีแง่คิด
- d+sign เป็นคอลลัมน์เกี่ยวกับงาน ออกแบบต่างๆอาจเป็นบทความหรือตัวอย่างผลงาน
- IN+ERVIEWเป็นคอลลัมน์สัมภาษณ์บุคคลที่น่าสนใจไม่ว่าจะอยู่ในศิลปะสาขาใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- AlTeRnaTive เป็นคอลัมน์เกี่ยวกับ fine art อาจเป็นตัวอย่างผลงานหรือเกร็ดต่างๆเกี่ยวกับผลงานหรือตัวศิลปิน
- LIS+EN เป็นคอลัมน์ดนตรี
- +HEA+ER เป็นคอลัมน์การแสดงและภาพยนตร์
- E+C. เป็นคอลัมน์ขำๆเกี่ยวกับศิลปะด้านต่างๆเช่นผลงานใหม่ๆการประกวดต่างๆ เป็นต้น
- EVEN+S เป็นปฏิทินงาน นิทรรศการต่างๆ

การวาง art direction ของนิตยสาร

โดยรูปแบบการจัดวางและการจัดการกับเนื้อหาจะเปลี่ยนไปตามเนื้อความและบริบทที่เปลี่ยนไป ทั้งนี้การใช้ TYPOGRAPHIC ในการออกแบบ เช่นการเล่นกับคำหรือตัวอักษร, การใช้รูปหรือสัญลักษณ์มาประกอบเชื่อมโยงกับเนื้อหา เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการอ่าน รวมทั้งช่วยเพิ่มความหมายในเนื้อหาที่มีผลทางความรู้สึกมากกว่าการให้ข้อมูลเพียงอย่างเดียว(double meaning)อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายก็เป็นผู้ที่สนใจในด้านนี้และสามารถเข้าใจได้ ส่วนรูปเล่มที่มีขนาด a2 ซึ่งใหญ่กว่าหนังสือปกตินั้นจะช่วยสร้างความน่าสนใจและให้ผลต่อการออกแบบมากขึ้นด้วยรูปเล่มเป็นแบบหนังสือพิมพ์ เป็นคู่ๆไม่เย็บเล่ม

หัวนิตยสาร

สัญลักษณ์ของนิตยสาร +h!nk ใช้การเล่นกับเครื่องหมาย สัญลักษณ์มาประกอบเป็นคำเชื่อมโยงให้เป็นอีกความหมายหนึ่งคือทางบวก สร้างความสัมพันธ์ของความหมายและสร้างความรู้สึกของคำ(ดังรายละเอียดที่กล่าวมาแล้วในการวางแนวทางนิตยสาร)ทั้งนี้หัวนิตยสารจะมีหลายแบบแต่อยู่ในแนวเดียวกันกับแบบหลัก โดยนำเครื่องหมาย ตัวเลขมาประกอบเป็นคำว่า +h!nk ด้วย ดังจะเห็นในหน้า subscribe ทั้งนี้ใช้หลักของการรับรู้คุ้นเคย ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและสามารถอ่านออก แต่ที่เห็นในหน้าปกจะใช้แบบหลักที่อ่านง่ายกว่า เพราะเป็นเล่มแรก ต้องการให้ผู้อ่านได้จดจำ และจำได้ก่อน หัวนิตยสารสามารถอยู่ในส่วนใดแนวใดก็ได้ของหน้าปก เช่น แนวตั้ง แนวนอน เล็กหรือใหญ่ แต่จะต้องอยู่ layer บนสุดเสมอ คือจะทับรูปภาพหรือกราฟิคบนปกได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอลัมน์

นิตยสารนี้แบ่งเป็นคอลัมน์ต่างๆซึ่งมีเนื้อหาต่างกันไป ในชื่อคอลัมน์จะใช้ เครื่องหมาย+ ประกอบในชื่อแทนตัว t ในคำนั้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์โดยรวมของนิตยสาร และในชื่อคอลัมน์ก็จะเล่นกับคำด้วย เช่น wor(d)th ,AlteRnaTive เพื่อสื่อความหมายอีกนัยหนึ่ง

หน้าปก

หน้าปกจะใช้หัวนิตยสารวางไว้บนสุดของหน้า เพื่อความเด่นชัด และเมื่อวางบนแผงสามารถพับครึ่งและยังเห็นชื่อหนังสืออยู่ ทั้งนี้อาจเปลี่ยนตามความเหมาะสมของแต่ละเล่ม แต่สำหรับเล่มแรกต้องการให้เป็นสิ่งที่สังเกตเห็น ส่วนภาพบนปกใช้รูปแบบใดก็ได้ จะเป็นภาพถ่ายหรือกราฟฟิคก็ได้ และจะมีเลขบอกฉบับ , ชื่อภาษาไทย , เดือน ปี ที่ออกกำกับ อยู่ในฉบับนี้ใช้รูปนิ้วมีอนับ 1 คือการเริ่มต้น และเป็นการบอกฉบับด้วย ภาพประกอบในนิตยสารนี้นั้นจะใช้รูปที่ไม่ซ้ำซ้อน แต่จะนำเสนอให้แปลกตาขึ้นและยังคงความชัดเจนในการสื่อความหมาย

TYPEFACE

-font สำหรับตัวโปรยหัวเรื่องภาษาอังกฤษ,ชื่อคอลัมน์ และเลขหน้า
ใช้ oracle

A B C D E F G H I J K L M N O P Q

R S T U V W X Y Z

/ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % & ? { } [] ()

-font สำหรับตัวโปรยหัวเรื่องภาษาไทย

ใช้ DB pradiT

คำนำ สารบัญ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0,

-font สำหรับtextภาษาไทยและอังกฤษ

ใช้ DB pradiT

คุณมีกระดาษอยู่หลายแผ่น คุณไม่ต้องการให้มันหลุดหล่นกระจัดกระจายหลายทิศทาง คุณหันไปมองบนโต๊ะทำงาน คุณเหลือบเห็นที่เย็บกระดาษวางหนึ่งอยู่ คุณยิ้ม คุณเอื้อมมือไปหยิบมันขึ้นจากผิวโต๊ะ คุณกำมันแน่นในอุ้งมือ มืออีกข้างของคุณรวบกระดาษปีกหนาเข้าด้วยกัน ตบขอบกระดาษสองสามทีให้เข้าที่เข้าทาง จับมุมบนซ้ายให้ตรงกันเป็นมุม

Introduction , The intention of this book is to raise some Questions about normal syntactic expeatations in our reader

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวางตัวอักษร

โดยเฉพาะหัวคอลัมน์หรือตัวโปรยและข้อความหลักๆจะใช้ลักษณะการวางที่ไม่มีช่องว่างระหว่างบรรทัดซึ่งจะทำให้เฉพาะในภาษาอังกฤษ เพราะไม่มีสระ วรรณยุกต์ทั้งนี้เพื่อสร้างรูปแบบเฉพาะตัวและช่วยในเรื่องความต่อเนื่องของนิตยสารและเพื่อสร้างให้ตัวข้อความทำหน้าทีเหมือนรูปภาพ

หน้า MASTHEADจะอยู่หน้าสองเสมอ(หน้าปกคือหน้าหนึ่ง) เป็นหน้าที่บอกเกี่ยวกับตัวนิตยสารเช่นเลขฉบับเลขของเดือนปีที่ออก รายชื่อผู้จัดทำ ที่อยู่ email ตัวเลขบอกฉบับจะใช้เลขไทยเสมอเพื่อสร้างความแตกต่างกับเลขที่บอกเดือนปี

สารบัญ

จะอยู่ที่หน้า3 ถัดจากหน้าmasthead เสมอ จะไม่ซับซ้อนเน้นอย่างง่าย ชัดเจนเพื่อบอกข้อมูล

เลขหน้า

เลขหน้าจะใช้เครื่องหมาย + มาเล่นกับตัวเลข คือใช้การบวกเลขให้ผู้อ่านคิดผลลัพธ์ ซึ่งก็คือเลขหน้านั้นๆ เช่น 3+2 ก็คือหน้า 5 เป็นต้น เพื่อผู้อ่านจะได้คิด ได้เล่นไปกับนิตยสาร และสร้างลักษณะเฉพาะด้วย

ไบสมัครสมาชิก และไบแสดงความคิดเห็น

จะอยู่หน้าก่อนถึงปกหลัง ซึ่งใช้ลักษณะการเล่นตัวอักษรมาใช้ประกอบ เช่นในคำว่า subscribe หรือ your opinion ที่ใช้ตัวอักษรมาทับๆกันเหมือนกับความคิดเห็นมากมาย การทับกันของตัวอักษรทำให้เกิดจังหวะและน้ำหนักที่น่าสนใจ จึงนำมาสร้างเป็นพื้นหลัง

หน้าปกหลัง

จะเป็นคำหรือวลี ที่ให้คิด หรือเป็นวลีที่น่าสนใจ จดจำ เพื่อย้ำ concept ของหนังสือ คือ just +h!nk ทั้งนี้เป็นการเล่นคำ ตัวอักษร หรือภาพก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปเนื้อหา

เนื้อหาภายในเล่มที่คัดเลือกนำมาลงประกอบด้วย

-wor(d)th เป็นคอลัมน์ของงานเขียน โดยนำเสนอบทความเรื่อง ศิลปินกระดาษ ของปราบดา หยุ่น ซึ่งมีความน่าสนใจในด้านวิถีดิจิทัล และบทกลอนของเด็กประถมในได้หัวหน้าที่ทั้งและให้แง่คิด

-d+sign ในที่นี้เสนอบทความที่เกี่ยวกับเรื่องดีไซน์นิรนาม มีเรามองข้ามไป แต่สามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยและนิยมใช้กันอย่างทุกที่ อย่างเช่นถุงพลาสติกที่เรากินไอศกรีมอยู่บ่อยๆ ซึ่งพ้องกับกับวลีหนึ่งคือ good design goes to heaven bad design goes everywhere ที่อยู่หน้าติดกัน

-AlteRnaTive เป็นคอลัมน์เกี่ยวกับศิลปะ fine art โดยนำเสนอเรื่องหวดของ dali ที่เป็นเอกลักษณ์ของเขา ในมุมมองที่ไม่ค่อยมีใครเห็น แสดงให้เห็นบุคลิกและความคิดเพียงๆ ของเขา

-in+erview เป็นคอลัมน์สัมภาษณ์ โดยในฉบับนี้เป็นบทสัมภาษณ์ของ paul rand นักออกแบบชื่อดังมีผลงานเป็นที่รู้จักมากมาย เช่น โลโก้ ups และ IBM อีกทั้งยังเป็นนักออกแบบที่เด่นในการใช้ witty design

-E+c. เป็นคอลัมน์เสนอเรื่องย่อยๆ ข้างคราวต่างๆ ฉบับนี้เสนอผลงานชนะเลิศประกวดเครื่องประดับ, การประกวดโฆษณาและสิ่งพิมพ์ของ art director club ของอเมริกา (ADC) ที่มาจัดแสดงในประเทศไทย, การแสดงนิทรรศการ textile ที่ญี่ปุ่นโดยมี designer ไทยร่วมแสดงผลงานด้วยและสุดท้ายคือผลงานการออกแบบของ propaganda เป็นชุดถ้วยชามที่นำรูปแบบของทรงกรวยมาใช้อย่างน่าสนใจ

-EVEN+TS เป็นคอลัมน์ของปฏิทินงานต่างๆ โดยได้รวบรวมงานนิทรรศการหลายประเภทไว้ทั้ง fine art ละคร ดนตรี ภาพถ่าย

ตัวอย่างเนื้อหาที่นำมาลง

ดีไซ์นนิรนาม

จริงๆ แล้วรอบๆตัวเรามีกานดีไซ์นดีๆที่เราไม่ค่อยรู้สึกหรือสนใจให้คุณค่ากับมันอยู่เต็มไปหมด มีงานมากมายที่เราพบเห็นกันในชีวิตประจำวันโดยดีไซ์นเนอร์ "นิรนาม" ที่มีประโยชน์ใช้สอยเป็นอย่างดี และมีสไตล์ของตัวเองแล้วก็ฉลาดอย่างหน้าห้อง แต่ไม่ค่อยมีใครที่จะหยุดคิดนึกถึง หรือสังเกตสักเท่าไร โดยเฉพาะผู้ที่เรียกตัวเองว่าดีไซ์นเนอร์ด้วยแล้ว เวลาที่พูดถึงเรื่องดีไซ์น เราชอบที่จะนึกถึงงานอย่างเก้าอี้เก๋ๆรูปทรงแปลกตา หรือเฟอร์นิเจอร์ของนักออกแบบนามอุโฆษอะไรทำนองนั้น คิดๆไปก็เห็นจะจริงเหมือนกัน ลองนึกดู เราเห็นกันได้ตามงานแฟร์ หรือจะเป็นนิทรรศการต่างๆ เราอาจเลือกดูดีไซ์นเก๋ๆได้เป็นร้อยแบบ ผลงานนักศึกษาก็มีให้ดูไม่หวาดไม่ไหว ไม่ว่าจะนักออกแบบไทยหรือเทศ นักศึกษาหรืออาชีพ เรามักมองข้ามเรื่องพื้นฐานธรรมดาๆ ซึ่งทำให้ในที่สุด งานดีไซ์นของตัวเองแปลกแยกจากผู้คนและการใช้ชีวิตปกติ ใครๆก็อยากแต่จะดีไซ์นเฟอร์นิเจอร์แบบฝรั่งกัน อุปกรณ์ข้าวของเครื่องใช้ก็ต้องใช้เทคโนโลยีขั้นสูงสลบซับซ้อนเข้าไว้บางที่มันก็เท่านั้น บ่อยครั้งที่สุดท้ายวางเปล่า นึกถึงดีไซ์นที่ดีที่สุดชิ้นหนึ่งในบ้านเรา ปฏิวัติวงการวงการกันไปเลย น่าแปลกใจที่เราใช้ถุงพลาสติกผูกหนังสะตืออยู่ตั้งหลายปี กว่าจะมีใครบางคนคิดทำถุงใหม่ ออกมาใส่โอเลี้ยงให้คนไทยทั้งประเทศได้ทิ้ง สะดวกสบายไม่ซับซ้อน นึกได้อีกชิ้นถุงพลาสติกที่ใส่น้ำไว้ใส่มะม่วงวัน วิธีการง่ายๆแต่แฝงด้วยทฤษฎีฟิสิกส์ ถุงนี้มีเครดิตให้เขา คือ คร.เนาวรัตน์ ศุขะพันธ์ ด้วยคอนเซปท์ที่ว่า เมืองพระไม่ฆ่าสัตว์ตัดชีวิต คิดดูอีกที ดูเหมือนใครๆ อยากรจะเป็นแต่ philippe starck

บทที่ 4

ขั้นตอนการออกแบบ

ด้วยที่กล่าวมาจากบทข้างต้น ข้าพเจ้าได้นำมาออกแบบเป็นขั้นตอนดังนี้

ตัวอย่างแบบร่างครั้งที่ 1



รูปที่ 1 แบบร่างชื่อและหัวนิยตยสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2 แบบร่างหน้าปกและหัวนิตยสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3 แบบร่างหน้าปกและสารบัญ

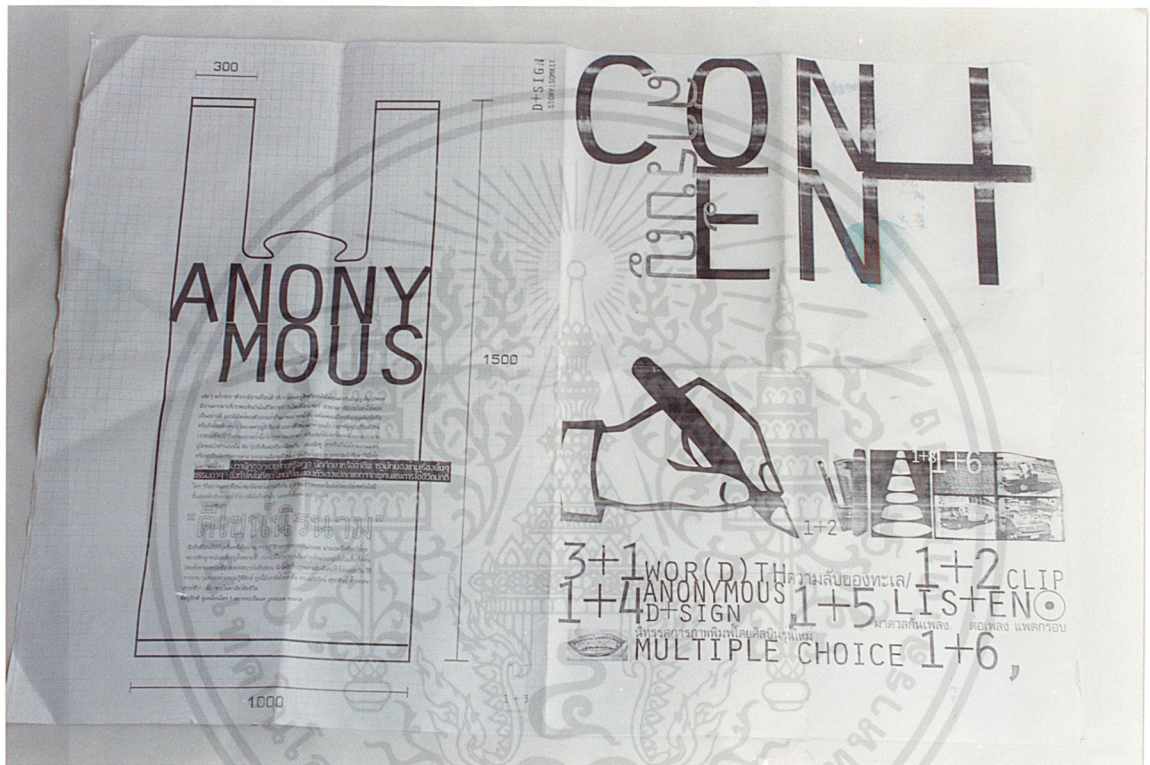
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างแบบร่างครั้งที่ 2(เมื่อทำขนาดเท่าจริง A 2)



รูปที่ 4 แบบร่างปกหน้าและปกหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



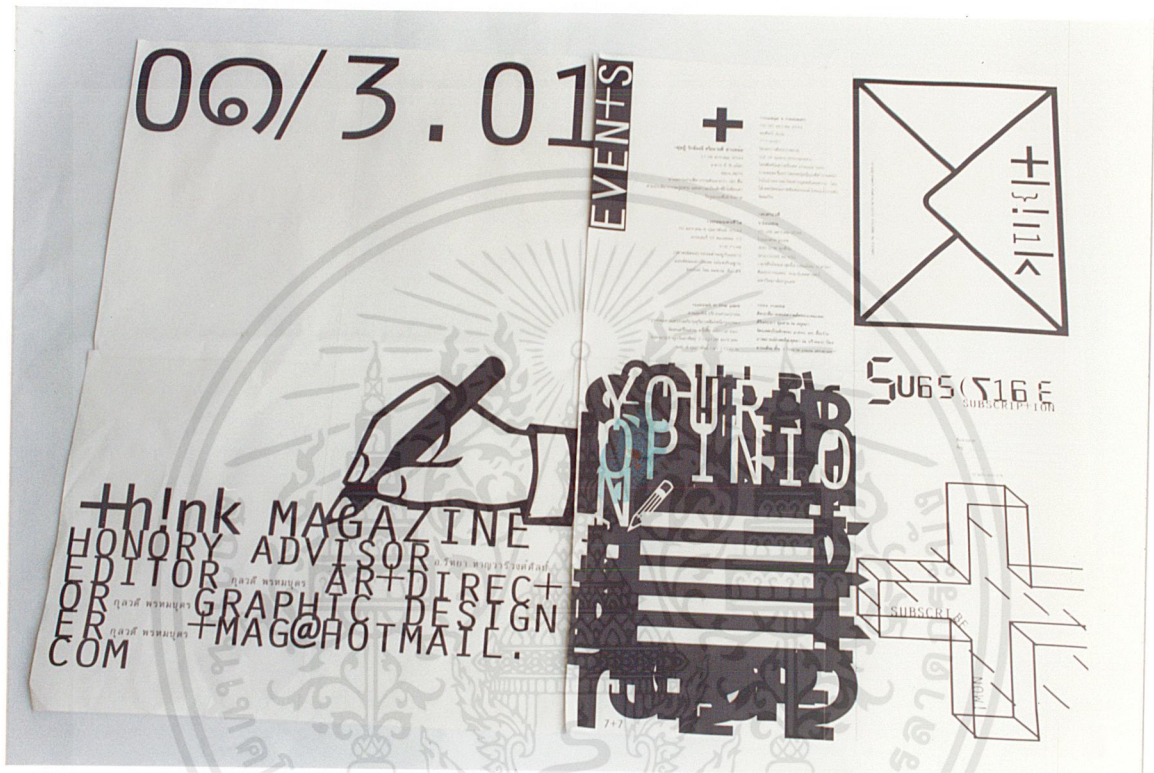
รูปที่ 5 แบบร่างหน้าคอลัมน์ d+sign และ สารบัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6 แบบร่างหน้าคอลัมน์ worldth

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7 แบบร่างหน้า masthead และหน้า subscribe

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

think
think
think
think

รูปที่ 8 แบบร่างหัวนิตยสาร logo

บทที่ 5

ผลงานที่สำเร็จ



รูปที่ 9 ปกหน้าและปกหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 10 หน้า masthead และหน้าสารบัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 11 หน้าคอลัมน์ wor(d)th

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 12 หน้าคอลัมน์ d+sign

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 14 หน้าคอลัมน์ IN+ERVIEW

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

สมัชชา วิราพร. "การออกแบบนิตยสารดนตรี sonix" ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต,ภาควิชา
นิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง,2540

ต่อศักดิ์ ชื่นประภา. "การออกแบบนิตยสารเฉพาะด้านเกี่ยวกับกราฟฟิก 5sense" ศิลปกรรม
ศาสตร์บัณฑิต. ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง,2542

อาจารย์ วิทยา หาญวารีนรงค์ศิลป์ .เอกสารประกอบการสอนวิชาออกแบบสิ่งพิมพ์ ชั้นปีที่3
,2542

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ . การออกแบบกราฟฟิก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ศิลปะ
บรรณาการ,2535 หน้า 125-132

ประวัติผู้เขียน

กุลวดี พรหมบุตร เกิดเมื่อวันที่ 27 มิถุนายน 2522 ที่กรุงเทพมหานคร ศึกษาชั้นมัธยมต้นที่โรงเรียนสาธิต มศว. ปทุมวัน และ มัธยมปลายที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา จนจบชั้นมัธยมปีที่ 6 จึงศึกษาต่อที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในระหว่างการศึกษามีประสบการณ์ฝึกงานที่นิตยสาร summer และ บริษัทแกรมมี่ เอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด ต่อมาได้ร่วมทำงานกับนิตยสาร dna ในด้าน graphic design

