

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการการออกแบบนิตยสารเฉพาะด้านเกี่ยวกับกราฟฟิก

ชื่อ บลาย

SPECIFIC GRAPHIC AND ADVERTISING MAGAZINE DESIGN

BLIND



นาย ภควัต ภคนันท์

Mr. PAKAWAT PAKKANAN

เลขหม.....  
เลขทะเบียน 44854  
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขานิเทศศิลป์

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบนิตยสารเฉพาะด้านเกี่ยวกับกราฟฟิก

ชื่อ บลาย

SPECIFIC GRAPHIC AND ADVERTISING MAGAZINE DESIGN

BLIND



นายภควัต ภัคนันท์

Mr. PAKAWAT PAKKANAN

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ ๓/6/๕๕  
( อาจารย์ธีรพงษ์ พงษ์ประภาพันธ์ )

หัวหน้าภาควิชา..... วันที่ ๗ มิ.ย. ๕๕

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับอาจารย์ที่ปรึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) การออกแบบนิตยสารเฉพาะทางเกี่ยวกับ กราฟฟิคดีไซน์ และงานโฆษณา  
(ภาษาอังกฤษ) Specific Graphic and Advertising Magazine Design

ชื่อ นายภควัต ภักนันท์  
สาขา นิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ พีรพงศ์ พงศ์ประภาพันธ์  
พ.ศ. 2544

### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ในการจัดทำโครงการนี้ขึ้นก็เพื่อศึกษาการวางแนวทางที่มีความทันสมัยและน่าสนใจในการจัดทำนิตยสาร เพื่อให้สามารถตอบสนองแนวความคิดที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม นิตยสารที่นำเสนอเรื่องราวของงานกราฟฟิคดีไซน์ และงานโฆษณาในเมืองไทยนั้นยังไม่มีให้เห็นอย่างเด่นชัด กล่าวคือถึงแม้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับกราฟฟิคดีไซน์ แต่ก็มักจะรวมอยู่ในนิตยสารประเภทอื่นๆ ไม่มีหนังสือที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับกราฟฟิคดีไซน์โดยเฉพาะทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับงานกราฟฟิคดีไซน์ของคนไทยนั้นมีน้อย การรวบรวมเนื้อหาจึงต้องการที่จะให้เห็นทั้งงานกราฟฟิคดีไซน์ และงานโฆษณาจากในประเทศและนอกประเทศซึ่งตรงกับกลุ่มเป้าหมายคือคนที่ทำงานทางนิเทศศิลป์และนักศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้องและเพื่อการศึกษาการจัดหน้ากระดาษให้มีเอกลักษณ์และมีความสัมพันธ์เหมาะสมกับเรื่องราวที่จะนำเสนอ รวมถึงการใช้ภาพประกอบที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อได้ ที่ข้าพเจ้าได้จัดทำนิตยสารเล่มนี้ขึ้นเพราะต้องการจะมีนิตยสารที่เกี่ยวกับงานกราฟฟิค และ โฆษณาที่ไม่ซ้ำกันจนเกินไปแต่แฝงไว้ด้วยความบันเทิงเหมือนเป็นหนังสือสำหรับวันพักผ่อนของดีไซเนอร์

ก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิธีค้นคว้า

เพื่อสร้างความเข้าใจ ในการนำส่วนต่างๆมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนิตยสารเฉพาะทางสำหรับกราฟิกและงาน โฆษณา จึงทำการศึกษาด้านต่างๆดังต่อไปนี้

1. ศึกษาการจัดทำนิตยสารเฉพาะทาง
2. ศึกษา นิตยสารที่มีแนวทางของเนื้อหาที่ไปในทางเดียวกันทั้งในประเทศและต่างประเทศ
3. ศึกษาถึงลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย
4. ศึกษาแนวทางการออกแบบนิตยสารประเภทต่างๆว่ามีความสัมพันธ์ และเหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องที่ต้องการจะนำเสนออย่างไร
5. ศึกษาแนวทางในการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอของนิตยสารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

## สรุปผล

1. นิตยสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับงานกราฟิกดีไซน์ และงานโฆษณาในเมืองไทยนั้นมักจะเป็นนิตยสารเกี่ยวกับ สถาปัตยกรรม หรือคอมพิวเตอร์มากกว่า และไม่มีแนวทางการออกแบบ ที่ชัดเจนและขาดความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอซึ่งในต่างประเทศนั้นนิตยสารเฉพาะทางจะมีแนวทางการออกแบบ ที่ชัดเจนและเป็นเอกลักษณ์มาก เพียงแค่ดูแนวทางการออกแบบ ไม่ต้องอ่านเนื้อเรื่องก็สามารถทราบ ได้ว่าเป็นนิตยสารเกี่ยวกับอะไร
2. ส่วนใหญ่ข้อมูลเกี่ยวกับกราฟิกดีไซน์ และงานโฆษณามักจะแปลมาจากนิตยสารต่างประเทศทำให้เรื่องเกี่ยวกับแวดวงการออกแบบในไทยเองนั้นไม่ค่อยมีข่าวคราวให้ได้รับรู้เท่าไร
3. กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่ทำงานทางกราฟิกดีไซน์และงานโฆษณา รวมไปถึงนักศึกษาในสาขานี้
4. การสร้างเอกลักษณ์ของนิตยสารมักจะเป็นไปตามกลุ่มเป้าหมาย

## ข้อเสนอแนะ

1. แนวทางการออกแบบของนิตยสารควรมีความสัมพันธ์กับเรื่องที่จะนำเสนอ โดยส่วนนี้มีความสำคัญอย่างมากต่อ Concept Magazine หรือนิตยสารที่มีเรื่องราวเฉพาะในแต่ละเล่ม
2. ข้อมูลที่นำมาเสนอควรมีความใหม่ และกำลังเป็นที่สนใจอยู่ตลอดเวลา
3. การสร้างกราฟฟิกและภาพประกอบควรจะสามารถสื่อถึงเรื่องที่จะบอกได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีไหวพริบ
4. ควรที่จะมีขนาดใหญ่เพื่อ โขว์งานและภาพทางกราฟฟิกได้อย่างชัดเจนและสร้างความ เป็นเอกลักษณ์ให้กับนิตยสาร แต่ไม่ควรใหญ่จนเกินไปจนมีปัญหาในการวางแผง
5. ควรจะเป็น Concept Magazine คือมีเรื่องราวในแต่ละเล่มที่ต่างกันออกไปรวมไปถึงแนวทางในการออกแบบด้วยซึ่งเป็นการสร้างเอกลักษณ์ด้วยความแตกต่างคือเอกลักษณ์

ก.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี หลังจากใช้เวลาค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ และจัดทำเป็นเวลานาน ด้วยความช่วยเหลือจาก ท่านอาจารย์ พีรพงศ์ พงศ์ประภาพันธ์ อาจารย์ ที่ปรึกษาของข้าพเจ้าคุณ เมธา ลีภูมิวิณิช, คุณ กฤษดา ภควัดสุนทร, คุณ อิศยาภรณ์ ศิลปศาสตร์ คุณ อัครวัฒน์ เจริญมาศ และบุคคลหลายๆท่านที่ให้ คำปรึกษาคำแนะนำในการจัดทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้

ภควัด ภักนันท์



ง.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

นิตยสารเป็นสื่อที่สิ่งพิมพ์ที่เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากสะดวกในการพกพา และเนื้อหาที่มีความหลากหลายตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น และตั้งแต่ที่นิตยสารฉบับแรกของโลกออกเมื่อปี ค.ศ. 1665 ที่ปารีส ก็มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย การออกแบบนิตยสารก็จัดเป็นศาสตร์แขนงหนึ่ง เพราะต้องใช้ความรู้ทางศิลปะในการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับนิตยสาร ไม่ว่าจะเป็นการใช้สี การจัดตัวอักษร การจัดรูปเล่ม แม้กระทั่งการเลือกวัสดุในการทำนิตยสาร

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นโครงการออกแบบนิตยสารเฉพาะทางเกี่ยวกับ กราฟฟิคดีไซน์และ โฆษณา ชื่อ BLIND โดยต้องการที่จะสร้างแนวทางการออกแบบให้ตรงเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย ที่ต้องการจะนำเสนอ และสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับนิตยสาร โดยไม่ละเลยในส่วนที่เป็น จุดประสงค์ของนิตยสารคือการให้ข่าวสารและนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจ

ข้าพเจ้าหวังว่านิตยสารที่ข้าพเจ้าได้ออกแบบนี้คงจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในงานออกแบบ กราฟฟิคดีไซน์ และ โฆษณาไม่มากนักน้อย หากมีข้อผิดพลาดประการใดข้าพเจ้าก็ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

## สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
ข้อเสนอแนะ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
คำนำ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ช
บทที่	
1.บทนำ	
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1.
1.2 วัตถุประสงค์.....	2.
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2.
2.ประวัติความเป็นมา	
2.1 ประวัติวิทยานิพนธ์.....	3.
2.2 ประเภทของวิทยานิพนธ์.....	5.
2.3 ประวัติวิทยานิพนธ์ในประเทศไทย.....	6.
2.4 ประวัติความเป็นมาของกราฟฟิคดีไซน์.....	8.
3.การรวบรวมข้อมูล	
3.1 ศึกษานิพนธ์ที่มีลักษณะใกล้เคียง.....	12.
3.2 ข้อมูลทั้งหมดที่จะนำมาลง.....	16.
3.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	17.
3.4 ตัวอย่างข้อมูล.....	18.
4.ขั้นตอนการทำงาน	
4.1 การวางแผนวิทยานิพนธ์.....	28.

4.2	การวางแนวทางด้าน art direction .....	29.
4.3	สรุปเนื้อหา.....	31.
4.4	ตัวอย่างแบบร่าง.....	34.
5.งานที่สำเร็จแล้ว		
5.1	งานที่สำเร็จแล้ว.....	38.
บรรณานุกรม.....		61.
ประวัติผู้เขียน.....		62.



## สารบัญภาพประกอบ

### รูปที่

1. ตัวอย่างแบบร่างหน้า look forward news.....	34.
2. ตัวอย่างแบบร่างหน้า look around (Thailand).....	35.
3. ตัวอย่างแบบร่างหน้า look forward (interview).....	36.
4. ตัวอย่างแบบร่างหน้าปก.....	37.
5. หน้าปกนิตยสาร.....	38.
6. หน้าบรรณาธิการ.....	40.
7. หน้าแนะนำกองบรรณาธิการ.....	41.
8. หน้าแนะนำกองบรรณาธิการ.....	42.
9. หน้าสารบัญ.....	43.
10. หน้า look arund inThailand.....	44.
11. หน้า look around international.....	45.
12. หน้า look forward new product.....	46.
13. หน้า โฆษณาบริษัทรับออกแบบกราฟฟิค design addicted.....	47.
14. หน้าlook forward interview.....	48.
15. หน้าlook forward interview.....	49.
16. หน้าlook forward interview.....	50.
17. หน้าlook forward interview.....	51.
18. หน้า look special shibuya style.....	52.
19. หน้า look special shibuya style.....	53.
20. หน้า look special manga culture.....	54.
21. หน้า look back mac return.....	55.
22. หน้าโฆษณา apple computer.....	56.
23. หน้า look special kinky card in Japan.....	57.
25. หน้า look in subscribe.....	58.

26. หน้าโฆษณาปริษัต์ออกแบบตัวอักษร r-type.....	59.
27. หน้าโฆษณาวงดนตรี school girl memory.....	60.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความสำคัญของโครงการ

เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าสิ่งพิมพ์เป็นสิ่งหนึ่ง que เข้าถึงผู้บริโภคได้สะดวกเพราะสามารถหาได้ง่ายและมีราคาที่ไม่แพงมากจนเกินไปนักเราจึงมักจะเห็นการประชาสัมพันธ์สินค้าต่างๆผ่านทางสิ่งพิมพ์มากมาย เช่น โปสเตอร์, แอนด์บิล, ไตรเรกเมล์ ฯลฯ นิตยสารเป็นหนึ่งในสื่อสิ่งพิมพ์ที่ได้รับความนิยมและมีความแพร่หลายมาก เพราะนิตยสารมีความหลากหลายมีหลายประเภทตรงตามกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น นิตยสารสำหรับผู้หญิง, นิตยสารสำหรับคนแต่งรถ, นิตยสารสำหรับแฟชั่น ฯลฯ

แต่นิตยสารสำหรับผู้ทำงานทางสิ่งพิมพ์ หรือกราฟฟิคดีไซน์เนอร์ และครีเอทีฟกลับแทบที่จะไม่มีเลยในประเทศไทยจึงต้องการที่จะสร้างนิตยสารที่เกี่ยวกับงานกราฟฟิค และงานโฆษณาขึ้นมาสักเล่มที่จะแสดงความเคลื่อนไหวและข่าวคราวที่ทันสมัยและกำลังเป็นที่สนใจของงานดีไซน์และงานโฆษณาต่างๆทั้งในและนอกประเทศรวมไปถึงไลฟ์สไตล์และสิ่งที่น่าสนใจในการใช้ชีวิตของนักออกแบบด้วย

การออกแบบจะให้ความสำคัญของภาพประกอบ และภาพกราฟฟิคอย่างชัดเจนและใช้ภาพในการช่วยเล่าเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอโดยจะวางจำหน่ายเป็นรายเดือน และใช้วัสดุในการพิมพ์ที่มีคุณภาพเพื่อจะให้เห็นภาพอย่างชัดเจนและมีคุณค่าแก่การเก็บรักษา

การออกแบบนิตยสารจะใช้ความรู้ทั้ง wit thinking, typography, และความรู้ทางด้านกราฟฟิค มาสร้างความน่าสนใจให้กับนิตยสาร โดยมีเนื้อหาตรงเป้าหมายคือผู้ที่ทำงาน, เรียน, สนใจงานกราฟฟิค และโฆษณา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.) ศึกษาการจัดทำนิตยสารเฉพาะทาง
- 2.) ศึกษาการออกแบบกราฟฟิกและการจัดตัวอักษรสำหรับนิตยสารให้มีความน่าสนใจ
- 3.) ศึกษาการสร้างกราฟฟิกให้เหมาะสมกับเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอ
- 4.) ศึกษาการสร้างบุคลิก ( character ) และหาความเป็นตัวของตัวเองให้กับนิตยสาร เพื่อที่จะทำให้โดดเด่นจากนิตยสารอื่นๆ
- 5.) ศึกษาการจัดหน้ากระดาษ และทักษะในการใช้โปรแกรมจัดหน้ากระดาษ

### แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.) ศึกษากลุ่มเป้าหมายว่ามีความชอบความสนใจในแนวทางใด
- 2.) ศึกษานิตยสารที่มีแนวทางเดียวกันทั้งในและนอกประเทศ
- 3.) รวบรวมข้อมูลและศึกษาการออกแบบนิตยสารประเภทต่างๆ
- 4.) วิเคราะห์หาวิธีการที่จะทำให้นิตยสาร โดดเด่นจากนิตยสารอื่นๆ
- 5.) ทดลองออกแบบกราฟฟิกและจัดตัวอักษร
- 6.) ปรับปรุงชิ้นงาน หาข้อดี
- 7.) ผลิตงานจริง

### ขอบเขตของโครงการ

งานที่สำเร็จจะเป็นนิตยสารเฉพาะทางที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับงานกราฟฟิกและโฆษณาขนาด 30 x 40 ซม.จำนวน 36 หน้า 18 คู่ พิมพ์ 4 สีพร้อมเย็บเล่มจำนวน 1 เล่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ประวัติความเป็นมา

คำว่า magazine (นิตยสาร) มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า magasin ซึ่งความหมายเริ่มต้นของ magazine คือโรงเก็บวัสดุ นิตยสารในระยะแรกๆ ในอังกฤษและยุโรปเป็นที่รวมของภาพวาด ร้อยกรอง ร้อยแก้วและการเขียนเรื่องต่างๆหลายประเภท

นิตยสารหมายความถึงสิ่งพิมพ์ที่เย็บเล่มและมีปก โดยกำหนดออกเป็นประจำ

แฟรงค์ ลูเธอร์ มอทท์ (Frank Luther Mott) ให้ความหมายของนิตยสารไว้ว่า เอกสารเย็บเล่ม ออกเป็นประจำและมีเนื้อหาหลากหลาย

พจนานุกรมในสหรัฐอเมริกาให้ความหมายนิตยสารไว้ว่า สิ่งพิมพ์ที่โดยปกติเป็นปกอ่อน บางครั้งมีภาพ ออกเป็นประจำตามระยะเวลาที่กำหนด และมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง บทความ ฯลฯ โดยนักเขียนหลายคน โดยปกติจะมีโฆษณาด้วย

นิตยสารเกิดขึ้นในยุโรปในช่วง ศตวรรษที่ 17 หนึ่งในบรรดานิตยสารฉบับแรกๆได้แก่ journal des savans แห่งกรุงปารีส ออกเมื่อ ค.ศ. 1665 เริ่มแรกนิตยสารนี้บรรจุ เนื้อหาอื่นๆ เพิ่มเข้าไปต่อมาปลาย ศตวรรษที่ 18 นิตยสารบางฉบับก็ได้มุ่งเรื่องขบขัน บางฉบับก็ตอบคำถามทางจดหมายกับผู้อ่านและบางฉบับก็ได้เอาคุณภาพทางวรรณกรรมเข้าสู่วงการนิตยสาร เช่นนิตยสาร Tatter และ spectator ของอังกฤษ

นิตยสารฉบับแรกของอังกฤษคือ review ของแดเนียล เดอโฟ (Daniel Defoe) ซึ่งออกในปี ค.ศ. 1704 ในกรุงลอนดอน เดอโฟเคยถูกจำคุกเพราะแสดงความคิดเห็นต่อต้านศาสนจักรของอังกฤษ หลังออกจากคุกเขาเริ่มออกนิตยสารรายสัปดาห์ สิ่งที่เป็นความแตกต่างระหว่าง review กับหนังสือพิมพ์ในยุคนั้นคือ นอกจากจะตีพิมพ์ข่าวแล้วยังตีพิมพ์สารคดีอีกด้วย ต่อมาพิมพ์ถี่ขึ้นเป็น 3 ฉบับต่อสัปดาห์นิตยสาร review พิมพ์ได้นาน 9 ปีก็ล้มเลิกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมามีนิตยสารอีก 2 ฉบับคือ tatter และ spectator ของ ริชาร์ด สตีล (Richard Steele) tatter เริ่มพิมพ์ในปี ค.ศ. 1709 ซึ่งมีขอบเขตเนื้อหากว้างกว่า Review เนื้อหาของ tatter ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ข่าวต่างประเทศ การวิจารณ์ละคร และเรื่องขบขัน

ริชาร์ด สตีล ได้ร่วมกับ โจเซฟ แอดดิสัน (Joseph Addison) ออกนิตยสาร spectator ในเดือนมีนาคม ค.ศ. 1711 นิตยสาร Spectator มีส่วนสำคัญต่อวรรณกรรมของอังกฤษ

ต่อมาไม่นานก็มีนิตยสารออกมามากเลียนนิตยสารทั้ง 2 เล่มเช่น the guardian, the Englishman, town talk, tea table, chit chat

อย่างไรก็ตามนิตยสารฉบับแรกที่ใช้ชื่อว่า magazine ก็คือนิตยสารของเอ็ดเวิร์ด เดฟ (Edward Dave) แห่งลอนดอน ซึ่งได้ออกนิตยสารชื่อ gentleman magazine ในปี ค.ศ 1731

ในสหรัฐอเมริกา เบนจามิน แฟรงกิน (Benjamin Franklin) ได้ออกนิตยสารชื่อ general magazine เมื่อต้นปี ค.ศ. 1741 โดยกำหนดว่าเป็นการรวบรวมบทความจากหนังสือ, เอกสาร และหนังสือพิมพ์ เอกสารทางการเมืองและข่าวกิจกรรมของรัฐสภา ซึ่งมีผลกระทบต่ออาณานิคม (ขณะนั้นอเมริกาเป็นอาณานิคมของอังกฤษ) เป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งของนิตยสารนี้ด้วย general magazine จัดเป็นหนึ่งในนิตยสารฉบับแรกๆ ที่พยายามบรรจุ เนื้อหาเพื่อมวลชนผู้รับสารอย่างแท้จริง

นิตยสารของ โทมัส เพน (Tomas Paine) ที่ชื่อ common sense แม้จะมีอายุสั้นแต่ก็เป็นเอกสารที่กระจายความคิดของอาณานิคมในการที่จะแยกตัวออกจากอังกฤษให้แพร่หลายไปได้

ปีค.ศ. 1830 หลุยส์ โกเดย์ (Louis Godey) ได้พิมพ์ godey lady book ซึ่งเป็นนิตยสารเกี่ยวกับผู้หญิงขึ้น เสนอเรื่องเกี่ยวกับแฟชั่นของผู้หญิง กิริยามารยาท และเรื่องบ้าน จึงเป็นนิตยสารที่นิยมในยุคนั้น

ด้วยการพัฒนาของการถ่ายภาพ ภาพประกอบจึงกลายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเท่ากับเนื้อเรื่องในนิตยสาร leslie weekly และนิตยสาร harpers ของแฟรงค์ เลสลีย์ (Frank Leslie) จึงทำหน้าที่ในการเป็นบันทึกภาพประวัติศาสตร์ของตอนปลาย ศตวรรษที่ 19

บรรยากาศที่ขยายตัวของเศรษฐกิจและภูมิศาสตร์ในศตวรรษที่ 19 ทำให้นิตยสารได้เจริญรุ่งเรือง และเนื้อหาของนิตยสารก็ได้กว้างขวางขึ้น ผู้อ่านสามารถหาบทความเกี่ยวกับวิชาการความรู้ สภาพการทำงานหนักในอุตสาหกรรม ตลอดจนชีวิตในภาคตะวันตกของประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในศตวรรษที่ 20 นิตยสารกลายเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงอย่างแท้จริงนิตยสารสามารถทำรายได้จากการโฆษณาควบคู่ไปกับการจำหน่ายที่มีปริมาณมาก แต่นับตั้งแต่ปี ค.ศ.1950 เป็นต้นมาโทรทัศน์ได้เข้ามาแทนที่สื่อ ความบันเทิงและแย่งหน้าโฆษณาไปจากนิตยสาร ทำให้นิตยสารต้องหันมามุ่งเน้นที่ความสำคัญเฉพาะด้านของผู้อ่านเป็นสำคัญ

ประเภทของนิตยสาร

โดยทั่วไปนิตยสารแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ นิตยสารทั่วไป (consumer or general interest magazine) กับนิตยสารเฉพาะด้าน (specific magazine)

1. นิตยสารทั่วไปเป็นนิตยสารที่มีเนื้อหากว้างขวางเป็นที่สนใจของคนทั่วไปอย่างไรก็ตาม นิตยสารทั่วไปยังแยกย่อยได้อีกตามลักษณะความสนใจของผู้อ่าน ซึ่งแม้จะดูเหมือนนิตยสารเฉพาะทางแต่เป็นเรื่องที่คนทั่วไปสนใจ ซึ่งแบ่งออกได้อีกดังนี้

- 1.1 นิตยสารผู้หญิง (womens) เช่น เปรียว แพรว คิริน สตริสตา cleo cosmopolitan
- 1.2 นิตยสารผู้ชาย (men's) เช่น esquire gm playboy รัทีก สะบัดช่อ
- 1.3 นิตยสารสมัยใหม่ (sophisticate) เช่น newyorker
- 1.4 นิตยสารคุณภาพ (quality) เช่น Harper's
- 1.5 นิตยสารเปิดเผยข้อเท็จจริง (confess) เช่น True story
- 1.6 นิตยสารข่าว (news) เช่น มติชนสุดสัปดาห์ Time
- 1.7 นิตยสารการกีฬา (sports) เช่น สตาร์ชอคเกอร์
- 1.8 นิตยสารท่องเที่ยว (travel) เช่น summer อ.ส.ท.
- 1.9 นิตยสารการสำรวจ (exploration) เช่น national geographic
- 1.10 นิตยสารขำขัน (humor) เช่น mad และ ขายหัวเราะ
- 1.11 นิตยสารบันเทิง (entertainment) เช่น cinimag ภาพยนตร์บันเทิง

2. นิตยสารเฉพาะทาง เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเฉพาะด้านอย่างแท้จริงมีผู้อ่านจำนวนไม่มากนักซึ่งมีเป็นจำนวนมากแต่พอจะแบ่งได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2.1 นิตยสารเกี่ยวกับเด็ก (juvenile) เช่น childlife
- 2.2 นิตยสารการ์ตูนเรื่อง (comic) เช่น aweek boom c-kid
- 2.3 นิตยสารวรรณกรรมขนาดเล็ก (life literary) เช่น prairie schooner
- 2.4 นิตยสารวรรณกรรม (literary) เช่น Hudson review
- 2.5 นิตยสารวิชาการ (scholarty) เช่น journalism quaterly, public opinon quarterly
- 2.6 นิตยสารธุรกิจ (business) เช่น business week
- 2.7 นิตยสารศาสนา (religious) เช่น Christian century
- 2.8 นิตยสารอุตสาหกรรมหรือบริษัท (industrial or company) เช่น the craftman
- 2.9 นิตยสารการเกษตร (farm) เช่น the missourt farmer
- 2.10 นิตยสารการศึกษา (education) เช่น the instructor
- 2.11 นิตยสารวิทยาศาสตร์ (science) เช่น sciencific america
- 2.12 นิตยสารโต้แย้งหรือแสดงความคิดเห็น (discussion of opinion) เช่น the nation

ของสหรัฐอเมริกา

- 2.13 นิตยสารการขนส่ง (trasportation) เช่น railway age

นอกจากนี้ก็มีนิตยสารเกี่ยวกับงานอดิเรกต่างๆ เช่น ถ่ายภาพ ฯลฯ

หนังสือพิมพ์และนิตยสารในประเทศไทย

เมื่อหมอบลัดเลย์ มิชชันนารีอเมริกาเดินทางเข้ามาในประเทศไทยและได้จัดตั้งโรงพิมพ์พิมพ์หนังสือสอน ศาสนาและอื่นๆออกเผยแพร่อย่างมากมาย พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเห็นความสำคัญถึงกับขอให้ พิมพ์พระบรมราชโองการห้ามสูบฝิ่น เมื่อวันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2382 นับเป็นเอกสารทางราชการฉบับแรก ที่ตีพิมพ์ขึ้นในประเทศไทยมีจำนวนถึง 9,000 ฉบับ ต่อมาหมอบลัดเลย์เกิดความคิดที่จะพิมพ์บันทึกเหตุการณ์ที่เกิด ขึ้นทั้งในและนอกประเทศเพื่อให้คนไทยและคนต่างประเทศที่ทำงานในประเทศไทยได้อ่านจึงพิมพ์หนังสือพิมพ์ รายปักษ์ออกมาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ชื่อบางกอกเรคคอร์ด (Bangkok recorder) ฉบับแรกออกวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ.2387 ซึ่งตรงกับวันชาติของสหรัฐอเมริกาเนื้อหาที่พิมพ์ส่วนใหญ่ เป็นเรื่องราวทางการเมือง ประกาศเกี่ยวกับการค้าขาย รายงานข่าวจากอเมริกา ยุโรป และประเทศเพื่อนบ้านในเอเชีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ได้โปรดเกล้าให้สร้าง โรงพิมพ์หลวง ขึ้นในพระราชวังชั้นกลาง เรียกว่า โรงพิมพ์อักษรพิมพ์การ ซึ่งต่อมาได้ทรงออก หนังสือพิมพ์ฉบับแรกของคนไทย เป็นรายปักษ์เมื่อ พ.ศ. 2409 มีชื่อว่า ราชกิจจานุเบกษา (the royal gazette) เนื้อหาที่ตีพิมพ์ได้แก่กฎหมาย ระเบียบ ประกาศต่างๆของราชการ และเรื่องราวอื่นๆที่เป็น พระราชนิพนธ์ขององค์เอง

ต่อมาในแผ่นดินพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวซึ่งเป็นยุคทองของความสมัยใหม่ กิจกรรมหนังสือพิมพ์ได้พัฒนาอย่างกว้างขวางมีทั้งคนไทยและชาวต่างประเทศออกหนังสือพิมพ์กันมากมายทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และบางฉบับก็พิมพ์ทั้ง 2 ภาษาในฉบับเดียวกัน หนังสือพิมพ์รายวัน ฉบับแรกพิมพ์ออกในปี พ.ศ. 2411 ชื่อสยามเดลี แอดเวอไทเซอร์ (the siam daily advertiser) เป็นหนังสือพิมพ์ของชาวต่างประเทศ ส่วนหนังสือพิมพ์รายวันฉบับแรกของคนไทยได้แก่ คอร์ต (court) ออกครั้งแรกเมื่อวันอาทิตย์ที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2418 โดยพระบรมวงศานุวงศ์ที่ยังทรง พระเยาว์รวม 11 พระองค์ คือ สมเด็จพระเจ้าน้องยาเธอ เจ้าฟ้าภาณุรังษีสว่างวงศ์ กรมหมื่นนเรศวร วรฤทธิ์ พระองค์เจ้าเกษมสันตโสภากย์ พระองค์เจ้าสวัสดิประวัติ กรมหมื่นพิชิตปรีชากร พระองค์ เจ้าทองแถมถวัลยวงศ์ พระองค์เจ้าเทวัญอุทัยวงศ์ พระองค์เจ้ามยุรยานาคมานพ พระองค์เจ้าเกษมศรี สุกโยค พระองค์เจ้าทองก้อนทองใหญ่ พระองค์เจ้าศิวิกรมมาร ร่วมกันก่อตั้งภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น ข้าราชการเมื่อปีพ.ศ. 2419 พระมหากษัตริย์อีกพระองค์หนึ่งในราชวงศ์จักรีที่ได้มีบทบาทสำคัญ ต่อการหนังสือพิมพ์ในประเทศไทย คือ พระบาทมงกุฎพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 โดยทรง เริ่มวางรากฐานให้หนังสือพิมพ์เป็นฐานันดรที่มีเกียรติภูมิและศักดิ์ศรีทรงเขียนลงหนังสือพิมพ์และแสดง ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล แทนที่จะทรงใช้พระราชอำนาจของพระมหากษัตริย์ในระบอบสมบูรณาญา สิทธิราชย์ควบคุมหนังสือพิมพ์ กลับทรงแสดงทรรศนะส่วนพระองค์ให้เห็นว่าหนังสือพิมพ์ย่อมมี บทบาททางการเมืองและสังคมบนพื้นฐานของหลักการเสรีนิยมและตลาดเสรีแห่งความคิด ในปีพ.ศ. 2451 ทรงออกหนังสือพิมพ์รายวันชื่อ ไทย ทรงมีนามปากกาในการเขียนบทวิหลายบทความด้วยกัน เช่น อัสวาทุ รามจิตติ พันแห ฯลฯ ในรัชสมัยนี้มีหนังสือพิมพ์ของเอกชนหลายฉบับ เช่น ศรีกรุงรายเดือน สยามรายภูณร์รายวัน และสยามออฟเซอเวอริ์

สำหรับนิตยสารในประเทศไทยนั้นนิตยสารฉบับแรกของคนไทยคือ ดร.โณวาท ของพระองค์ เจ้าเกษมสันตโสภากย์ ออกระหว่างปี พ.ศ. 2417-2418 เป็นนิตยสารรายสัปดาห์มีเนื้อหาเกี่ยวเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ราชการบ้าง เรื่องต่างประเทศบ้าง มีสุภายิตสอนใจ บทกวี โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน บทละคร นิทาน รวมทั้งแจ้งความ โฆษณาสินค้าด้วย

เมื่อปีพ.ศ. 2533 มีนิตยสารในประเทศไทยมากกว่า 200 ฉบับ สาเหตุที่มีนิตยสารมากมาย เพราะแต่ละฉบับต่างมีเนื้อหาเฉพาะต่างกันเช่น ผู้หญิง ผู้ชาย เด็ก วัยรุ่น ธุรกิจ การเมือง การท่องเที่ยว ถ่ายภาพ ศิลปวัฒนธรรม สุขภาพ มวย ฟุตบอล กอล์ฟ รถยนต์ ดารา เพลง บ้านและตกแต่ง ฯลฯ

### ประวัติความเป็นมาของกราฟฟิคดีไซน์

เริ่มตั้งแต่ในยุค 1940 ช่วงครึ่งแรกของแรกของทศวรรษนั้นเป็นช่วงที่โลกต้องตกอยู่ในภาวะสงครามโลกดังนั้นกราฟฟิคต่างๆจึงถูกผลิตออกมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางการเมืองรูปแบบต่างๆมีลักษณะจริงจัง ภาพบุคคลฝ่ายตนเองจะมีลักษณะ สง่างาม เข้มแข็ง มุ่งมั่น ซึ่งกลายเป็นการวางรูปแบบสำเร็จในงานประเภทนี้ในยุคต่อมา ส่วนฝ่ายศัตรูจะดูชั่วร้ายและน่าสะพรึงกลัว

วิธีการนำเสนอจะใช้ทั้งภาพวาดและภาพถ่ายผสมกัน โดยแอร์บริษัทได้เข้ามามีบทบาทในการตกแต่งภาพให้ดูสวยขึ้น รูปแบบของฟอนท์ที่นิยมใช้กันจะเป็นแบบ san serif และเป็นตัวหนา เพื่อแสดงให้เห็นถึงความจริงจัง ให้เข้ากับสาระที่เสนอเป็นหลัก

นอกจากนี้การออกแบบแผนที่ และสมุดคู่มือต่างๆเริ่มมีการพัฒนาให้สวยงามชัดเจนใช้สอยง่ายมากยิ่งขึ้น ยุคนี้จึงถือเป็นการวางรากฐานที่ดีให้กับการออกแบบอินฟอรม์ชันดีไซน์

ในยุค 1950 ซึ่งเป็นยุคที่โลกกลับสู่สภาวะปกติ ทุกๆประเทศต่างต้องการที่จะพัฒนาประเทศให้รุ่งเรืองและกลับสู่สภาพเศรษฐกิจที่ดีอีกครั้ง รวมถึงการบูมของเทคโนโลยีใหม่ๆ จากการพิมพ์โดยตัวเรียงไม้และโลหะแบบดั้งเดิมเปลี่ยนเป็นระบบพิมพ์หิน (lithography) ซึ่งทำให้นักออกแบบสามารถเล่นกับรูปแบบงานได้มากขึ้น วงการธุรกิจได้ทำให้การบูมของอาชีพกราฟฟิคดีไซน์เนอร์มีมากขึ้นเกิดที่สถาบันที่สอนแนวนี้อย่างจริงจังขึ้นหลายแห่ง ประเทศที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ได้แก่ อเมริกา อังกฤษ ฝรั่งเศส อิตาลี และสวิสเซอร์แลนด์ ซึ่งถือเป็นผู้บุกเบิกกราฟฟิคในรูปแบบใหม่มีการเปิดกว้างในเรื่องรูปแบบมากขึ้น

งานสายสวิสเป็นผู้นำโลกของการออกแบบให้เข้าสู่รูปแบบใหม่ๆโดยการนำรูปทรงเรขาคณิตมา

ใช้รวมถึงการใช้กรีซ และรูปแบบของตัวอักษรที่เรียบง่ายอ่านได้ชัดเจน เรียกว่าสวิสคือผู้นำทางด้านกราฟิก นับจากช่วงนี้ไปอีกหลายปีเลยที่เดียว ทางด้านฝรั่งเศสก็เกิดการทดลองกราฟิก แบบใหม่ๆ ขึ้นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของลัทธิ *deconstructionist* ในเวลาต่อมา

ยุคปี 1960 เป็นยุคแห่งการแสวงหาสิ่งใหม่ๆ งานออกแบบในยุคนี้จึงกล้าที่จะฉีกแนวไปจากเดิมๆ ซึ่งในยุคนี้การออกแบบได้แตกแขนงออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ *swiss-school* ซึ่งได้รับอิทธิพลจากโรงเรียน Bauhaus ของเยอรมันในยุคสมัยก่อนหน้านั้น งานของ *swiss-school* จะเน้นไปที่งานที่เป็นทางการเช่น โลโก้ แสตมป์ หนังสือ ลักษณะของสำนักนี้จะมีลักษณะง่ายๆ ตัดทอนรูปทรงรวมๆ ให้เป็นเรขาคณิต ทรงเหลี่ยม ทรงกลม สื่อความหมายได้ง่ายชัดเจน เรียกว่าเป็นการวางรากฐานของงานกราฟิกให้ชัดเป็นแบบแผนอีกหลายสิบปีทีเดียว แต่ในขณะเดียวกันทางอังกฤษ และอเมริกา ก็เกิดกลุ่ม *psychedelic* อันเกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปปี้และการแสวงหาสิ่งใหม่ก็มาแรงไม่แพ้กัน แต่กลุ่มนี้จะจับแนวเกี่ยวกับคนดนตรี บันเทิง วรรณกรรม มากกว่า และจะดึงเอาลักษณะของวรรณกรรมสายนั้นมาเล่นอย่างจริงจัง เช่นสีเส้นที่จัดจ้าน ลวดลายลวงตา ซึ่งมีการวิเคราะห์กันว่ามาจากภาพที่เห็นเมื่อใช้ยาเสพติด

และด้วยระบบการพิมพ์และเงินทุนที่เพิ่มมากขึ้นทำให้การพิมพ์ระบบ 4 สีเป็นที่แพร่หลายมากขึ้น รวมถึงหนังสือต่างๆ ก็มีการจ้างกราฟิกดีไซน์เนอร์อย่างจริงจังมากขึ้นและในยุคนี้เองที่กราฟิกได้รับการยอมรับว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ จำเป็นต่อชีวิตประจำวันสังคม และ ธุรกิจ

ในยุคปี 1970 นี้งานออกแบบกราฟิกมีการพัฒนาไปและให้ความสำคัญในเชิงการสื่อสารในสังคมมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นยุคที่ทั่วโลกตื่นตัวเรื่องสิ่งแวดล้อม ทรัพยากร หรือกิจกรรมระหว่างประเทศต่างๆ เช่น กีฬา ฯลฯ มากขึ้น จริงจังมากขึ้น และเป็นยุคที่เกิดบริษัทกราฟิกขึ้นมากมาย เช่น *pantagram* ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นบริษัทที่ทำงานแนวเก๋ แอบมีลูกเล่นคลาสสิกเรียบๆ หรือ *minale walker/bp/carling* ฯลฯ และในยุคนี้การศึกษาในแขนงนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายตามมหาวิทยาลัยต่างๆ เปิดสอนสาขาที่เกี่ยวข้องขึ้นอย่างมากมาย ทำให้วงการมีการแข่งขันกันสูงขึ้นมาก จากงานที่ต้องใช้ฝีมือในเชิงช่างเปลี่ยนมาเป็นการใช้เครื่องจักรและเทคโนโลยีมากขึ้นคอมพิวเตอร์เริ่มเข้ามามีบทบาท และเป็นยุคสมัยที่ถือว่ากราฟิกเป็นหน้าตาของบริษัทและหน่วยงานต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ขณะเดียวกันก็ได้เกิดขบวนการศิลปะไซน์เนอร์อีกพวกหนึ่งเรียกว่าพวก new wave ก่อกำเนิดขึ้นในฮอลแลนด์ อเมริกา และอังกฤษ โดยที่ในอังกฤษจะเป็นพวก punk graphic หรือ anti design งานกลุ่มนี้พวกนี้ก็จะแสดงออกมาในรูปแบบที่ไม่ธรรมดาเป็นการใช้เทคนิคทางภาพถ่ายผสมกับอิเล็กทรอนิกส์ด้วยความก้าวหน้าของคอมพิวเตอร์สามารถทำให้ศิลปะไซน์เนอร์ออกแบบและวางเลย์เอาต์ได้ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และกลุ่มนี้เองที่เป็นผู้ปูแนวทางการออกแบบที่มันๆอีกมากมายในไม่กี่ปีต่อมา

ในยุค 1980 ซึ่งถือเป็นยุคสมัยแห่งการทดลอง และเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อสำคัญยิ่งของวงการออกแบบกราฟฟิคมีการคิดค้นรูปแบบใหม่ๆและฉีกแนวไปจากรูปแบบจำกัดเดิมๆของ swiss school นักออกแบบรุ่นใหม่มีบทบาทในการกำหนดทิศทางใหม่ๆที่ต้นตอมาจากหลายๆประเทศ เช่นกลุ่ม hard werken และ studio dumber จากฮอลแลนด์ซึ่งมีปรัชญาในการทำงานว่างานจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ทั้งแนวคิดและเทคนิคมีความสวยงามและความแปลกใหม่ Neville brody และ terry jones จากอังกฤษ ซึ่งทั้งสองคนนี้ดังมาจากการทำหนังสือก่อนหน้านั้นคือ the face และ id ตามลำดับ ซึ่งเป็นนิตยสารที่ได้รับการยอมรับอย่างมากจากนักออกแบบและวัยรุ่นทั่วโลก

ส่วนทางอเมริกาก็มีสถาบัน cranbrook academy ที่ผลิตนักออกแบบหัวสมัยใหม่แนว deconstructionist ออกมามากมาย ซึ่งศิษย์เก่าของที่นี่แต่ละคนล้วนแต่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน โดยรูปแบบของ deconstructionist graphic นี้ก็มีสายฮอลแลนด์กับอเมริกาที่มีชื่อเสียงทางด้านนี้แต่อเมริกาจะจำกัดการใช้อยู่ในแวดวงดนตรีและวัยรุ่นมากกว่า แต่ทางยุโรปกล้าที่จะนำไปใช้กับสิ่งต่างๆที่หลากหลายกว่า

และในยุคนี้เองที่เกิดนิตยสารเฉพาะทางเกี่ยวกับกราฟฟิคออกมาหลายฉบับ ส่วนมากจะนำเสนอข่าวสาร งานสวยๆ แต่บางเล่มก็เจาะลึกลงไปปรัชญาและแนวคิดของผู้ออกแบบมากกว่า เช่น emigre เป็นต้น ส่วนในเอเชียก็ต้องถือว่าญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ทำงานออกแบบกราฟฟิคได้ดีที่สุด เพราะสามารถประยุกต์รูปแบบของตะวันตกให้เข้ากับศิลปประจำชาติได้ลงตัว

ในปี 1990-1999 นี้ถือว่าเป็นช่วงที่ไม่ได้มีอะไรเกิดขึ้นใหม่ แต่เป็นการ retro ของสไตล์เก่าๆ ในอดีตโดยวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยแบ่งสไตล์งานออกเป็นหลายกลุ่มเช่น

กลุ่มแนว commercial graphic design เป็นงานที่พบเห็นได้ทั่วไปมีลักษณะเรียบง่ายสวยงาม สื่อสารได้ชัดเจน ใช้ภาพประกอบ จะเป็นภาพวาด หรือภาพถ่ายก็แล้วแต่ และใช้สื่อสารกับคนในวงกว้างแต่ก็อาจจะไม่ค่อยถูกผู้พบเห็นเพราะมันมีจำนวนมากเกินไปนั่นเอง ตัวอย่างคืองานจากบริษัทธรรมดาๆทั่วไป

กลุ่ม new minimalism กลุ่มนี้ความน้อยแต่ดูดีและไม่ตลาคไม่หือหวมมาก แต่เป็นแบบแอบเท่หมากกว่า นิยมใช้รูปแบบเรขาคณิตง่ายๆ เป็นตัวกำหนดโครงสร้าง ใช้ฟอนท์เรียบๆเล็กๆ ดีไซน์เนอร์ที่มีชื่อเสียงมากทางด้านนี้ได้แก่ mark farrow ที่ออกแบบปก cd ให้กับ pet shop boy

กลุ่ม underground graphic และ techno graphic เป็นกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกันในสไตล์ไม่จำกัดรูปแบบ visual ที่ใช้แต่เน้นผลสำเร็จที่ยั่วยวนกวนอารมณ์ สะดุดตาวัยรุ่น จับแนวตลาด club และ music ดีไซน์เนอร์ที่ทำงานแนวนี้มีอยู่มากโดยเฉพาะในอังกฤษและประเทศที่มี club เยอะๆ

กลุ่ม deconstructionist ซึ่งสืบเนื่องมาจากยุค 80 เน้นเรื่องรูปแบบและไอเดียการนำเสนอ ความหมายของความคิดแทรกกลงไปในงานควบคู่กันไป ซึ่งรูปแบบของงานชนิดนี้ถูกนำไปลอกเลียนแบบ แบบผิดๆจนขาดความเป็น fineart ที่เคยมีมาทำให้เสื่อมความนิยมไปบ้างในช่วง 3-4ปีที่ผ่านมา

กลุ่ม anti design เป็นกลุ่มที่จงใจใช้รูปแบบเซ็กซี่เหมือนเป็นของที่ทำออกมาส่งเดชไม่คำนึงถึงความสวยงาม แต่จริงๆแล้วมีเรื่องราวและความคิดซ่อนอยู่ ผู้ชมดูแล้วต้องคิดตามซักหน่อยถึงจะเข้าใจในความหมายที่ซ่อนไว้ กลุ่มนี้เน้นความคิดแบบเสียดสีและการตีความแบบย้อนกลับ เช่นกลุ่ม fuel ของอังกฤษ

กลุ่ม retro graphic คือกลุ่มผู้หลงไหลในสไตล์งานแบบเก่าๆและพยายามทำตามแบบเดิมให้ใกล้เคียงแต่อาจใส่ความเป็นสมัยใหม่เข้าไปเล็กน้อยได้แก่กลุ่ม c.s.Anderson group ในอเมริกาซึ่งมีชื่อเสียงโด่งดังมาก

### บทที่ 3

#### การรวบรวมข้อมูล

#### ศึกษานิตยสารที่มีลักษณะใกล้เคียง

##### ELLE DECOR

เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม และการตกแต่งภายในรวมถึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะอื่นๆอีกหลายสาขา เช่น กราฟฟิก ออกแบบผลิตภัณฑ์โดยแบ่งคอลัมน์ออกเป็นดังนี้

1. what is new
2. show case
3. global style
4. decor feature
5. idea decor
6. decor news

ซึ่งส่วนต่างๆของคอลัมน์ต่างๆจะมีเนื้อหาที่แตกต่างกันดังนี้

1. what is new จะพูดถึงสิ่งใหม่ๆที่กำลังเป็นที่สนใจอยู่โดยแบ่งเป็น สิ่งของ คน สถานที่ งานศิลปะ หนังสือ เว็บไซต์ ภาพยนตร์และดนตรี โดยแบ่งเป็นเรื่องหน้าอย่างชัดเจน
2. showcase จะพูดถึงสิ่งตกแต่งรวมถึงสไตล์การที่กำลังเป็นที่สนใจ รวมถึงการนำเสนอสินค้าที่น่าสนใจ โดยจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับงานทางด้านตกแต่งภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. global style จะพูดถึงสไตล์การออกแบบที่มีความน่าสนใจในยุคต่างๆ พร้อมทั้งแนะนำ  
นักรออกแบบที่มีชื่อเสียงในสไตล์นั้นๆ ส่วนใหญ่จะเป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์
4. decor feature จะพูดถึงสถานที่ ที่ได้รับการออกแบบอย่างดีมีความน่าอยู่สบายลงตัว  
พร้อมทั้งบอกถึงจุดเด่นในการออกแบบของสถานที่นั้นๆ พร้อมรายละเอียดของ  
สิ่งตกแต่งต่างๆ
5. idea decor  
จะนำเสนอแนวความคิดใหม่ในการตกแต่งบ้านพร้อมทั้งมีตัวอย่างบ้านที่ตกแต่งด้วยแนวคิด  
นี้
6. decor news เป็นเหมือนกระดานข่าวบอกว่าจะมีงานศิลปะที่น่าสนใจจัดขึ้นที่ไหนบ้าง  
รวมไปถึงงานสัมมนา งานประกวด โดยจะบอกรายละเอียดชัดเจน

โดยสรุปแล้ว ELLE DECOR เป็นนิตสารสำหรับงานออกแบบภายในและออกแบบผลิตภัณฑ์  
มากกว่า ถึงแม้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับกราฟฟิกบ้างแต่ก็มีน้อยและไม่ได้มีเป็นประจำทุกฉบับ การจะรูปเล่ม  
เหมือนนิตยสารทั่วไป แต่ภาพภายในเล่มมีความสวยงามและชัดเจนตรงกับเรื่องที่จะนำเสนอโดยภาพ  
ประกอบส่วนใหญ่เป็นภาพถ่าย ขนาดรูปเล่มที่ไม่ใหญ่ทำให้โชว์รายละเอียดงานบางประเภทได้ไม่  
สมบูรณ์

## ART4D

เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมเป็นหลัก รวมถึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะในอีกหลายสาขา รวมถึงกราฟฟิคด้วย โดยภายในเล่มได้แบ่งเป็นคอลัมน์ดังนี้

1. 4d society
2. 4d faces
3. inter views
4. 4d views
5. 4d schedule
6. 4d file

ซึ่งในส่วนคอลัมน์ต่างๆจะมีเนื้อหาแตกต่างกันดังนี้

1. 4d society จะพูดถึงข่าวสังคมต่างๆที่เกิดขึ้นในแวดวงศิลปะในเกือบทุกสาขาทั้งในประเทศและต่างประเทศรวมถึงการแสดงผลนิทรรศการ การจัดแสดงผลงานโชว์ศิลปะ หรือการประกวดรางวัลต่างๆ
2. 4d faces จะพูดถึงดีไซน์เนอร์ที่ทำงานเกี่ยวกับศิลปะรวมถึงแนะนำผลงานที่น่าสนใจด้วย โดยที่ส่วนใหญ่เนื้อหาจะเกี่ยวกับงานด้านสถาปัตยกรรม
3. inter views จะเป็นคอลัมน์สัมภาษณ์บุคคลต่างๆที่อยู่ในแวดวงศิลปะเกือบทุกแขนง โดยที่บุคคลนั้นอาจจะมียานที่น่าสนใจหรือกำลังเป็นที่นิยมในขณะนั้น
4. 4d views เป็นการเจาะลึกถึงงานแสดงทางศิลปะหรือหนังสือที่เป็นที่สนใจในขณะนั้นๆ โดยจะอธิบายแนวคิดของศิลปินผู้สร้างสรรค์งานอย่างละเอียด
5. 4d schedule เป็นกำหนดการต่างๆเกี่ยวกับการดำเนินงานทางศิลปะทั้งสัมมนาวิชาการ งานแสดงผลนิทรรศการ หรืองานประกวดต่างๆ โดยจะบอกรายละเอียดชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. 4d file เรื่องที่นำมาลงจะมีความหลากหลาย แตกต่างกันไป ลักษณะคือจะให้คนอ่านตัด เก็บใส่ file ของตัวเองได้

โดยสรุปแล้ว art4d มีความเป็นนิตยสารเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมมากกว่าการออกแบบกราฟฟิก แต่มีการจัดรูปเล่มที่น่าสนใจ มีหน้าปกที่ดึงดูดและสร้างความน่าสนใจได้ดี ใช้วัสดุในการพิมพ์ที่มีคุณภาพ และรูปเล่มที่มีขนาดเป็นเอกลักษณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อมูลทั้งหมดที่จะนำมาลง

ข้อมูลทั้งหมดที่จะนำมาลงในนิตยสารเล่มนี้ประกอบด้วยเรื่องต่างๆที่เกี่ยวกับกราฟฟิกและงานโฆษณาในด้านต่างๆ โดยข้อมูลเหล่านี้ได้มาจากหนังสือและนิตยสารจากต่างประเทศรวมถึงการค้นหาใน เว็บไซต์ ที่เกี่ยวข้องกับกราฟฟิกและงานโฆษณาต่างๆที่มีอยู่มากมาย โดยเนื้อหาที่ได้จะมีความสดใหม่และกำลังเป็นที่สนใจและสอดคล้องกับ concept issue อีกด้วย โดยแบ่งเป็นคอลัมน์ต่างๆดังนี้

1. lookaround in Thailand คือ ข่าวคราวความเคลื่อนไหวของวงการในไทย เกี่ยวกับการประกาศผลรางวัล junior b.a.d. awardsและโครงการประกวดออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อรณรงค์รักษาสาธารณสมบัติ ของกรุงเทพมหานคร
2. look around international คือ ข่าวคราวความเคลื่อนไหวของวงการในต่างประเทศ ในฉบับนี้จะพูดถึง โฆษณานิเมชันตัวใหม่ของ new imac ที่ได้ pizar มาทำให้ และการพัฒนาของ custom magazine
3. look forward news เป็นคอลัมน์ที่จะนำเสนอสินค้าใหม่ๆที่เกี่ยวข้องกับดีไซน์เนอร์ และผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม ในฉบับนี้จะแนะนำ new imac คอมพิวเตอร์รุ่นใหม่จาก apple , nokia 8910 ที่เป็นเหมือนคอมพิวเตอร์พกพารวมกับโทรศัพท์มือถือ, logboard table pc จาก elsa และ package ของโปรแกรม word for macintosh
4. interview จะเป็นการสัมภาษณ์ผู้ที่ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับกราฟฟิกและงานโฆษณาที่กำลังเป็นที่สนใจมาพูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังเป็นที่สนใจ โดยในฉบับนี้ได้สัมภาษณ์ คุณ สุรณ ซึ่งเป็นผู้กำกับหนังโฆษณาที่มีคะแนนสะสมของ gunn ติดอันดับ 1ใน5 ของโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

5. look special(1) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ concept issue เป็นเรื่องที่จะแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีญี่ปุ่นในแบบ shibuya sound กับการออกแบบกราฟฟิกที่มีสไตล์เป็นของตนเองทั้งดนตรี และงานออกแบบ

6. look special (2) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ concept issue เรื่องนี้จะวิเคราะห์ว่าทำไมการ์ตูนญี่ปุ่น และกราฟฟิกแบบการ์ตูนจึงนิยมกันอย่างแพร่หลายและกลายเป็น pop culture ในญี่ปุ่นได้ และกำลังขยายออกไปทั้งๆเอเชียอีกด้วย

7. look special(3) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ concept issue เรื่องนี้จะพูดถึงกราฟฟิกบนการ์ดโฆษณาการขายบริการทางเพศในญี่ปุ่น ที่มีเป็นจำนวนมากและมีความสวยงามและแนวความคิดแปลกๆจนกลายเป็นของสะสมสำหรับบางคนเลยทีเดียว

8. look back เป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งสำคัญในอดีตที่ส่งผลต่อวงการการออกแบบกราฟฟิกและโฆษณาในฉบับนี้จะพูดถึง steve job ผู้ให้กำเนิด apple computer ที่ทำให้คอมพิวเตอร์เป็นส่วนสำคัญในการทำงานออกแบบในปัจจุบัน

### กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลักของนิตยสารคือ ชายหญิงที่มีอายุตั้งแต่ 18 -35ปี การศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป หรือกำลังศึกษาในสาขาออกแบบกราฟฟิก และโฆษณา รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,000 บาท มีความรู้ความสนใจทางด้านกราฟฟิกหรือโฆษณาอยู่แล้ว หรือทำงานในสาขาอาชีพนี้ อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ มีรสนิยมดี ชอบงานออกแบบและติดตามข่าวสารอยู่เป็นประจำเป็นคนทันสมัย เปิดกว้าง ต่อแนวคิดใหม่ๆ

## ตัวอย่างข้อมูลที่ให้นำมาลง

### คอลัมน์ look special เรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น

เชื่อไหมว่าในญี่ปุ่นนั้นการ์ตูนถูกขายทั้งในประเทศ และทั่วโลกมากกว่า 200,000,000 เล่มต่อปีทุกๆปี นับว่าขายได้มากกว่าหนังสือพิมพ์เสียอีก และอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นกับการดำเนินชีวิตเกี่ยวพัน กันอย่างลึกซึ้งจนนับว่าเป็น CULTURE เลยทีเดียว และด้วยสาเหตุนี้เองการ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อ งานกราฟฟิคดีไซน์ และงานโฆษณาในญี่ปุ่นมากมายทีเดียว ถ้าคุณสามารถไป TOKYO แล้วลองมองไปรอบๆตัวรับรองได้ว่าจะต้องเห็นการ์ตูนอยู่ทั่วทุกหนทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นป้ายโฆษณา, ป้ายบอกทาง หรือในสัญลักษณ์ต่างๆ

ปรากฏการณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ในยุคแรกมีกลุ่มเป้าหมายที่ผู้หญิงในวัยกลางคนและค่อยๆ ขยายกลุ่มคนอ่านออกไปเป็น เด็ก, วัยรุ่น, กลุ่มคนทำงาน และแม้แต่กระทั่งกับผู้สูงอายุ 60 ในญี่ปุ่นก็อ่านการ์ตูนกัน ซึ่งการ์ตูนทั้งหมดเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิด POP CULTURE ในญี่ปุ่นซึ่งแตกต่างกับทางยุโรปที่การ์ตูนไม่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งใน POP CULTURE สืบเนื่องมาจากคนในยุโรปมองการ์ตูนว่า การ์ตูนต้องมีคุณค่ามีเนื้อเรื่องที่ดี ต้องมีแง่คิดไม่ได้มองว่ามันเป็นเรื่องบันเทิงที่สนุกสนานทำให้การ์ตูนไม่สามารถทำหน้าที่ของมันได้อย่างเต็มที่ แต่ทว่าในญี่ปุ่นนั้นก็ไม่ใช่เลย การ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องดี หรือมีคุณค่าทางศิลปะ ในญี่ปุ่นนั้นการ์ตูนที่ดีจะได้รับการยกย่องและเก็บรักษาไว้กับวรรณกรรมเลยทีเดียวอีกทั้งอาชีพเขียนการ์ตูนในญี่ปุ่นนั้นเป็นอาชีพที่เกียรติมากและคนเขียนก็ได้รับการยกย่องว่าเป็นอาจารย์เลยทีเดียว และเป็นอาชีพที่มีผลตอบแทนมากมายเลยทีเดียว

การ์ตูนนั้นเป็นศาสตร์ที่ลึกซึ้งเพราะต้องใช้ทุกอย่างใน VISUAL DESIGN ไม่ว่าจะเป็น GRAPHIC FINE ARTS, CINEMATOGRAPHY, TYPOGRAPHY และ ANIMATION นำมาผสมผสานกันและถ่ายทอดออกมาในรูปแบบที่เข้าใจง่ายที่สุด สาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นกลายเป็น POP CULTURE ได้เพราะว่าการ์ตูนได้เข้าไปอยู่ในสื่อ (MEDIA) มากมายทุกประเภทว่าจะเป็นในโทรทัศน์, สิ่งพิมพ์, ป้ายบอกทางใบปลิว, หรือแม้แต่ใน INTERNET การ์ตูนสามารถถ่ายทอด MESSAGES ที่ต้องการจะบอกได้ง่ายเพราะมันค่อนข้างไม่เครียดสามารถอ่านได้ทุกที่และทำความเข้าใจได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกทั้งปัจจุบันเราอยู่ในยุคที่เรียกว่า VISUAL BASE SOCIETY การ์ตูนจึงสามารถใช้สื่อสารได้ง่าย  
และเข้าไปอยู่ใน POP CULTURE



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### คอลัมน์ look special เรื่อง shibuya style

ถ้าหากคุณได้ลองถามคนที่เคยไปเที่ยว TOKYO และมีโอกาสได้ไปเที่ยว SHIBUYA ในวันที่ฝนตกว่า SHIBUYA เป็นเช่นไร ทุกคนคงจะตอบเหมือนกันหมดว่า เหมือนได้เดินอยู่หนังเรื่อง BLADE RUNNER เป็นบริเวณที่มีแสงนีออน, ที่วีจอยักษ์, ป้ายโฆษณาเครื่องจับมลพิษทางเสียง, เครื่องจับมลพิษทางอากาศบนท้องถนน เป็นที่ๆมีการผสมผสานกันระหว่าง ตะวันออก และตะวันตก อย่างลงตัวบรรยากาศ แบบหนัง SCI-FI

SHIBUYA เป็นแหล่งกำเนิด แนวดนตรี แฟชั่น และ TREND ต่างๆที่เห็นกันตามสื่อต่างๆเป็นที่หาซื้อ ซีดีเพลง ได้ดีที่สุดในโลกหรือจะเรียกได้ว่าใหญ่ที่สุดในโลกก็ได้ มันเป็น STYLE ที่แปลกที่รวมความกระด้างอันตรายและความทันสมัยเอาไว้ด้วยกันอย่างมี STYLE SHIBUYA แปลว่า "หุบเขาแห่งความขมขื่น" แต่จะเป็นที่ๆเจอกับเสียงที่หวานที่สุดในญี่ปุ่น ที่ SHIBUYA มี LIVE HOUSE อยู่ประปราย คับเหล่านี้เป็นที่ๆปั้นนักดนตรีที่มีชื่อเสียงมากมาย อีกทั้งยังมีแนวดนตรีมากมายจากทั่วโลก และทั่วญี่ปุ่น SHIBUYA เป็นศูนย์รวมของวัยรุ่น เป็นแหล่งรวมแฟชั่น ชนิดที่ว่าถ้าคุณอายุมากกว่า 25 ปีคุณอาจจะมีความรู้สึกที่ว่าบ้านพ่อแม่คุณเป็นที่ๆสงบสุขที่สุด ถนนของ SHIBUYA เป็นที่ๆมีวิวัฒนาการที่มีคุณภาพมากที่สุด และมีความหลากหลายมากคนเหล่านี้เล่นตั้งแต่ ปี่ SCOT, ดนตรีพื้นเมือง PERU, วงดนตรีพื้นเมืองญี่ปุ่น, หรือแม้กระทั่ง JAZZ ที่จะเริ่มเล่นตั้งแต่หัวค่ำเต็มราตรีด้วยบรรยากาศสบายๆ เป็นไปได้ที่จะบอกว่า SHIBUYA มี SOUND ดนตรีของตัวเองและมีแนว GRAPHIC เป็นของตัวเองด้วย SHIBUYA SOUND มีพัฒนาการที่เหนือกว่าเพลง POP ญี่ปุ่นทั่วไปในตลาดเพลงของญี่ปุ่นศิลปิน SHIBUYA SOUND อย่าง PIZZICATO FIVE, KAHIMA KARIAE ใส่ใจกับ SOUND และ DESIGN มากกว่าศิลปินทั่วไป

PIZZICATO FIVE เป็นวงที่มีความเป็น SHIBUYA SOUND อย่างหาตัวจับยาก และมีเสน่ห์ของ POP CULTURE ในยุค 60'สมาชิกทั้งสองคน YAHARU KONISHI ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ และนักสะสมแผ่นเสียง MAKI NOMIYA นักร้องเพลง POP มีสไตล์ที่แตกต่างกันเหมือน 2 ด้านของเหรียญ ด้วยสไตล์ที่บางครั้งหลุดโลกของ PIZZICATO 5 ทำให้เกิดความน่าเอ็นดูอย่างประหลาด และเป็นที่ยอมรับของผู้ที่นิยมความแปลกใหม่และมีสไตล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

KONISHI และ NOMIYA จะมีการแต่งกายที่เหมือนกับ SPY ในยุค 60' และบางครั้งเหมือนพนักงาน COCKTAIL LOUNGE ในโอกาสดนตรีของพวกเขาจัดว่าเป็น RETRO STYLE มันเท่ๆจะยิ่งกว่าเท่ๆเป็นวงที่เด่นใน STUDIO WORK เพราะ SOUND แบบนี้ยากที่จะเล่นสดเนื่องจากหลายๆเสียงนั้นสามารถสังเคราะห์ได้ในห้องอัดเท่านั้น

เนื่องจากดนตรีของพวกเขาเป็น RETRO STYLE กราฟฟิคต่างๆที่เกี่ยวข้องกับ SHIBUYA SOUND มักจะเป็น RETRO STYLE ทั้งสิ้นแทบจะกล่าวได้ว่ามันเป็น SOUND และ STYLE ที่ ANDY WARHOL ทำขึ้นเพื่อยุค 90' หลังจากฟังเพลงและดูปกเทปของพวกเขาแล้วเราแทบจะกล่าวได้เลยว่า พวกเขาคือ SAMPLE ของ POP CULTURE

PIZZICATO 5 มีพื้นฐานอยู่บนสไตล์ที่พวกเขาช่วยกันสร้างขึ้น IMAGE เกี่ยวข้องและสำคัญอย่างมากกับพวกเขา การใช้กราฟฟิคแบบ POP ARTS การก้าวเข้าสู่โลกแฟชั่นของพวกเขาออกเกาะญี่ปุ่นเพลงของ PIZZICATO FIVE หลายเพลงถูกใช้ในภาพยนตร์ ในงานแฟชั่นโดยผู้กำกับและดีไซน์เนอร์หูลุคโลกของ อเมริกา แม้แต่ในมิวสิกวิดีโอของ PIZZICATO 5 ยังมี NAOMI CAMPBELL และ CINDY CROWFORD ร่วมเล่นด้วย

### คอลัมน์ look special เรื่อง kinky card

หลายคนที่เคยไป Tokyo และมองไปตามบอร์ดสาธารณะต่างๆ คิดว่าร้อยทั้งร้อยคงต้องเคยเห็นการ์ดสีเหลี่ยมที่มีขนาดประมาณนามบัตร หรือโปสการ์ดที่มีข้อความเขี้ยววนปลุกอารมณ์ทางเพศ พร้อมด้วยเบอร์โทรศัพท์ แปะอยู่เกือบทุกแผ่นๆ ไม่ต้องสงสัยหรือคิดมากเลยหากคุณโทรพอที่จะเข้าใจอะไรๆ ได้แล้วคุณจะรู้ว่าการ์ดเหล่านี้คือการขายแบบ DIRECT SALE ของหญิงขายบริการ หรือนักเรียนนักศึกษาขายบริการในญี่ปุ่นนั่นเอง ซึ่งนอกจากประโยชน์ทางการค้าแล้ว ตัวการ์ดเหล่านี้ก็มีความน่าสนใจอยู่ไม่น้อยในเรื่องของ DESIGN ภาพถ่ายที่สวยงามหรือแม้แต่กราฟฟิกที่มีสีสันตัดกัน ทำให้บางคนถึงกับสะสมการ์ดเหล่านี้เลยทีเดียว

การพิมพ์ภาพและข้อความสั้นๆ ที่บ่งบอกถึงแนวทางของสินค้าที่ต้องการขายและ เบอร์โทรศัพท์ติดต่อก็สามารถที่จะเข้าใจได้ในเวลาอันสั้นนับว่าเป็นโฆษณาที่มีคุณภาพเลยทีเดียว แต่บางครั้งทำให้ทราบว่ามีกลุ่มเป้าหมายที่มีรสนิยมทางเพศแบบวิถีดารอยู่เช่น กลุ่มรักร่วมเพศ เด็กนักเรียน ชาดิสมี หรือหญิงบริการแสนชนที่มาในบทบาทแสนชนรอการลงโทษ และการ์ดเหล่านี้ก็มีการผลิตรายต่อเนื่องสะท้อนให้เห็นถึงความจริงที่ไม่สามารถปฏิเสธได้

จริงๆ แล้วคนที่ชอบการ์ดเหล่านี้ ไม่ใช่ว่าจะเป็นกลุ่มคนที่ชอบใช้บริการ ไปจะทั้งหมดก็มีหลายคนที่ชอบสะสมเอาไว้ดูเล่นเฉยๆ โดยไม่เคยใช้บริการจากเบอร์โทรศัพท์ที่ระบุอยู่เลย โดยส่วนมากคนที่ชอบสะสมการ์ดเหล่านี้มักจะถูกใจการ์ดที่มี DESIGN แปลกๆ หรือ COPY จำาหรือวัสดุแปลกๆ พวกนี้สะสมคงจะเห็นความน่าสนใจในความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกในการ์ดเหล่านี้ แม้ว่ามันจะถูกใช้ไปในทางที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีก็ตาม

คอลัมน์ look back เรื่อง mac return

ไม่กี่ปีที่ผ่านมาเราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการทำงานเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ แม้แต่งานทางกราฟฟิคดีไซน์ก็พัฒนาขึ้นมากเพราะเทคโนโลยีจากคอมพิวเตอร์ แม้ว่ามันจะมีราคาแพงก็ตามปัญหาหนึ่งที่เรามักจะได้ยินกันบ่อยๆคือ ใช้ MACINTOCH หรือ PC ดี เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่า MACINTOCH มี INTERFACE ที่สวยงามและใช้งานได้ง่าย และมีโปรแกรมที่สนับสนุนงานสิ่งพิมพ์ดีๆมากมาย แต่ PC ก็มีขอบเขตการใช้งานที่กว้างกว่า สามารถเล่นเกม หรือโปรแกรมบันเทิงได้ดีกว่า และยังมีราคาถูกกว่าอีกด้วยและกรณีที่เราจะพบกันเป็นประจำคือการเปรียบเทียบความเร็วในการทำงานของระบบปฏิบัติการทั้งสองว่าใครมีความเร็วมากกว่าใน ความจริงคือ MACINTOCH นั้นสามารถเปิดฟิลเตอร์บางตัวได้ดีกว่าแต่ก็มีในบางส่วนที่ทำได้เร็วกว่าแต่ปฏิการบน CPU MAC ที่มีความเร็วต่ำกว่าโปรแกรมสำหรับงานทางสิ่งพิมพ์นั้น ในสมัยก่อนจะออกบนระบบ MAC ก่อนแล้ว PC จึงตามมาทีหลังแต่ในปัจจุบันนี้ไม่เป็นเช่นนั้นแล้วโปรแกรมเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์เหล่านี้ได้ออกวางขายพร้อมกันทั้ง 2 ระบบ และทาง PC เองก็ออกกระบวนปฏิการที่สำคัญสำหรับทำงานสิ่งพิมพ์ขึ้นมาด้วยซึ่งทำให้ MAC ในช่วงเมื่อก่อนปี 1998 ประสบปัญหาขาดทุนเป็นจำนวนมากจนบริษัทแทบจะต้องปิดไปเลยทีเดียวแต่เมื่อชายคนหนึ่งได้กลับมาบริหารให้กับ APPLE ทำให้ MACINTOCH กลับมาอีกครั้งอย่างภาคภูมิใจคนๆนั้นคือ STEVE JOBS เขาได้กล่าวว่าเขาจะทำให้ APPLE กลับมามีกำไรในไตรมาสแรกในปี 1998 ได้ประมาณ 47 ล้านดอลลาร์และเขาก็สามารถทำได้จริงๆและในได้กำไรต่อเนื่องในเดือนกรกฎา APPLE ได้ประกาศผลกำไรเป็นจำนวน 101 ล้านดอลลาร์ ซึ่งเป็นความสามารถของ JOBS อีกเข้เคย Jobs ผลิตคอมพิวเตอร์ที่เน้นการดีไซน์มาก เมื่อออก IMAC ในปี 1998 ยอดสั่งจองสูงเป็นประวัติการณ์มากถึง 150,000 เครื่อง และคอมพิวเตอร์ MACINTOCH ก็กลับมาครองใจผู้บริโภคที่ไม่ชอบความซ้ำซากจำเจอีกครั้งในปัจจุบัน NEW IMAC พึ่งวางขายและคงถูกใจใครหลายๆคนในรูปแบบของการ DESIGN ที่ได้แรงบันดาลใจจาก ดอกทานตะวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1998

7 มกราคม

Jobs ได้ออกข่าวในงาน Macworld ว่า เขาคาดการณ์เอาไว้ว่าจะสามารถทำอะไรให้ Apple ในช่วงไตรมาสแรกได้ประมาณ 47 ล้านเหรียญ ซึ่งในที่สุดเขาก็สามารถที่จะทำให้ Apple กลับมาเป็นบริษัทที่ทำกำไรได้

31 มกราคม

Power Computing ถ่มเลิกกิจการซึ่งเป็นสิ่งที่ดี โดยที่คอมพิวเตอร์ และของทุกอย่างเข้าสู่การประมูลขายทอดตลาด ผู้ที่มี stock ของ Power Computing ก็จะได้รับจดหมายกลายเป็น stock ของ Apple ไป

4 กุมภาพันธ์

IBM ได้แสดงให้เห็นว่าสามารถทำ PowerPC processor ที่ความเร็ว 1.1 GHz (1100 MHz) ได้

27 กุมภาพันธ์

หลังจากที่ทำมาห้าปีกว่า ๆ ก็ทำให้ ผลิตภัณฑ์ของ Apple อีกสองสามอย่างก็มีอันเป็นไป ได้แก่ Newton/eMate line ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่อาศัย Mac OS technology เช่น mobile products ต่างๆ ยังพัฒนาต่อมาจนถึงปี 1999 Bandai ได้ล้มเลิกโครงการทั้งหมด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Pippin console มาถึงตอนนี้ทำให้ Macintosh เป็นผลิตภัณฑ์ชนิดเดียวที่ยังคงเป็นของ Apple (ตรงนี้นี่เองครับที่ Palm ได้โอกาสทำต่อ และก็ได้ตีจกกระทั่งปัจจุบันนี้ ผมมี "ก๊อนอิฐ" อยู่หนึ่งเครื่องเป็น Newton 120 ที่เรียกว่าเป็น "ก๊อนอิฐ" เพราะว่ามันใส่กระเป๋าสื่อไม่ได้ ต้องถืออย่างเดียว แล้วแถมหนักพอ ๆ กับถือก๊อนอิฐหนึ่งก้อนนะครับ อย่างไรก็ตาม เป็นเครื่องที่สามารถทำอะไรได้หลาย ๆ อย่าง และก๊อเหมือนกับ Palm OS ได้ clone ออกมานั้นแหละครับ....)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

15 มีนาคม

ได้ถูกเปิดตัวอย่างเป็นทางการของ store within stores โดยทำการเปิดทั้งหมด 149 CompuUSA สาขาทั่วประเทศ ทำให้ Mac user หลาย ๆ คนต้องถึงกับร้องไห้เพราะว่าพวกเขาไม่สามารถไปซื้อได้จากร้านประจำของเขาแถวตามเมืองเล็ก ๆ อีกต่อไป

พฤษภาคม

Apple ได้ออกตัว iMac และ PowerBook G3 รุ่นใหม่ (เรียกได้ว่ารุ่นกระชากใจผู้ใช้ Mac เพราะว่ามีชื่อเสียงมากในลักษณะที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบ และสีสันทัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง PowerBook G3 ถือว่าเป็น innovative product ที่สุดเท่าที่เคยมีมา...)

กรกฎาคม

Apple ได้ประกาศว่ามีผลกำไรต่อเนื่องกันเป็นครั้งที่สามจำนวน 101 ล้านดอลลาร์ ซึ่งสูงกว่าที่หลาย ๆ คนคาดการณ์เอาไว้ ได้มีเรื่องราวของ "Apple is back" ออกตาม internet, print, และ โทรทัศน์ โดยที่งาน Macworld Expo ได้มีการเสนอรูปแบบใหม่ ๆ ของ iMac และได้มีการบอกถึงกลยุทธ์ต่อ ๆ ไปของ Apple ในช่วงทศวรรษใหม่นี้

30 กรกฎาคม

Motorola ได้ออก PowerPC processor ที่ความเร็ว 333, 366 และ 400 ออกมาและวางแผนที่จะทำ PowerMac G3 Pro ออกมาด้วย รวมทั้ง PowerBook G3 โดยหน่วยประมวลผลตัวใหม่นี้จะกินไฟน้อยกว่าตัวเก่า และ new G3 ก็กลายเป็นหน่วยประมวลผลของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลตัวแรกที่รัฐบาลอเมริกาได้จัดให้อยู่ในลักษณะของ Super Computer !!!! (ทำให้ Apple ไม่สามารถส่งออกไปขายให้กับบางประเทศได้...)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. สิงหาคม

Apple กล่าวว่ามียุติงจอง iMac มากถึง 150,000 เครื่อง ทำให้ ติอกของ Apple เพิ่มมากกว่า \$40/share ซึ่งมากที่สุดเป็นประวัติการณ์ในรอบสามปี

15. สิงหาคม

ในที่สุด iMac ก็ออกสู่มือผู้คนทั่วไปที่ตั้งหน้าตั้งตารอคอย และสามารถขายได้แบบไม่เคยปรากฏมาก่อนเลยในวงการ คอมพิวเตอร์ (วันเปิดตัวขายวันแรก...มีผู้ไปยืนรอตั้งแต่ตอนหัวค่ำ เพื่อรอให้ถึงเที่ยงคืนเพื่อที่จะได้ iMac ไปใช้....)

1 กันยายน

iMac กลายเป็นคอมพิวเตอร์ที่ขายดีเป็นอันดับที่สองในเดือนสิงหาคม ทั้ง ๆ ที่เพิ่งเริ่มขายไปได้เพียงสองสัปดาห์

ตุลาคม

Motorola ใค้ ออกสเปก G4 ซึ่งเป็นหน่วยประมวลผลตัวใหม่ ที่จะเป็นสิ่งผลักดันให้เทคโนโลยีของ microprocessor เข้าถึงขีดจำกัด

14 ตุลาคม

Apple ได้ประกาศผลกำไรเป็นครั้งแรกในรอบปีตั้งแต่ 1995 โดยที่ Mac OS 8.5 ก็ออกตัวมาด้วย ทำให้เห็นฟังก์ชันหลาย ๆ อย่างจาก Copland project และยังทำให้พบว่า 43%ของผู้ที่ใช้ iMac เป็นผู้ที่ใหม่ต่อ Macintosh platform ซึ่งเป็นที่ไม่ได้คาดคิดกันมาก่อนว่าจะมากถึงขนาดนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1999

5 มกราคม

ที่งาน MacWorld Expo' 99 Apple ได้ออกตัว Blue & White PowerMac G3 (Yosemite) ที่มี FireWire, USB และเทคโนโลยีอื่น ๆ อีกออกมา รวมทั้งได้แนะนำ iMac หลากสีส้น และ Apple Studio Display ซึ่งเป็นที่นิยมในทันทีทันใด

26 มกราคม

เพื่อเป็นการตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ Apple ได้ทำการโฆษณาในช่วงที่มี Super Bowl เป็นครั้งแรก หลังจากที่ทำการโฆษณา "Lemmings" นานมาแล้ว

5 มีนาคม

ในที่สุด Apple ก็ได้เปิดตัว Mac OS X Server ในราคา 999 เหรียญออกมาสู่ผู้ที่กำลังรอคอย สิ่งใหม่ ๆ จาก Apple ทำให้หลาย ๆ บริษัทหันมาใช้มันส์สิ่งแวดล้อมที่ต้องการความมั่นคง และก็พึงพอใจกับผลที่ได้รับ โดยพบว่า Mac OS X Server ได้ผล benchmarks มีประสิทธิภาพเหนือกว่า เร็วกว่า Window NT หรือ Solaris เสียอีก

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการทำงาน

#### การวางแผนงานนิตยสาร

##### นิตยสาร Blind (open your eye)

เป็นนิตยสารสำหรับดีไซเนอร์ และครีเอทีฟรุ่นใหม่ที่ต้องการความแปลกใหม่ ชื่อหนังสือ blind มีความหมายถึงการไร้ความสามารถในการมองเห็นซึ่ง (open your eye) ซึ่งหมายถึงสิ่งที่นิตยสารฉบับนี้จะทำคือช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นความเคลื่อนไหวสิ่งที่กำลังเป็นที่สนใจในโครงการผ่านการมองเห็นในแต่ละคอลัมน์ แต่ละบทความ ในแต่ละฉบับที่ต่างกันเพราะนิตยสารมีลักษณะเป็น concept issue

โดยแนวทางของเรื่องที่จะนำเสนอคือจะเน้น ในเรื่องของงานกราฟฟิคดีไซ์และงานโฆษณา และงานที่ประสบความสำเร็จ รวมไปถึง life style ของนักออกแบบ และครีเอทีฟด้วยโดยจะมีขนาดอยู่ที่ 30 x 40 ซม. เพื่อที่จะแสดงภาพกราฟฟิคได้อย่างชัดเจนลงบนกระดาษที่มีคุณภาพ ข้อมูลที่ได้มาจากนิตยสารต่างประเทศและเว็บไซต์ที่น่าสนใจ

##### character ของนิตยสาร blind

เป็นวัยรุ่นที่เป็นตัวของตัวเอง ไม่ตามกระแสจนเกินเหตุแต่ก็ไม่ตกข่าว ชอบความท้าทาย ความสนุกสนานไม่ชอบทำอะไรเป็นแบบแผน แต่รู้จักกาลเทศะ

#### แนวทางการออกแบบของนิตยสาร

จาก character ของนิตยสารและเรื่องราวที่ต้องการจะนำเสนอ (concept issue) แนวทางการออกแบบจะใช้กราฟฟิคที่สนุกสนานเป็นตัวเล่าเรื่อง และใช้สีสันทันทีดูคาดตัดกัน รูปประกอบในมุมมองแปลกๆ ไม่มีการวางกริดที่เป็นแบบแผน โดยมีกริด 4 แบบไว้ใช้ให้ตรงอารมณ์ความรู้สึกใน

แต่ละคอลัมน์โดยในแต่ละฉบับจะเปลี่ยนการวางกริดไปเพื่อให้สอดคล้องกับ concept issue  
ที่จะนำเสนอในแต่ละฉบับ

concept ด้าน artdirection

ปกหนังสือ

ในด้านหน้าปกของนิตยสารจะไม่มีตัวอักษร โปรยบออะไรทั้งสิ้น เพื่อต้องการ โห้ภาพ  
กราฟฟิคให้เต็มทีและเพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับหนังสือและจะมีตัวอักษรเล็กๆว่า open your  
eyes อยู่ที่มุมขวาบน และจะมีหัวหนังสือชื่อ blind พิมพ์ อยู่ด้วยเทคนิคการเคลือบ uv เพื่อสื่อถึงชื่อ  
หนังสือที่หมายถึงการไร้ความสามารถในการมองเห็นส่วนรายละเอียดจะอยู่ที่พื้นที่ 2 ซม.ก่อนถึง  
สันปกโดยวางในแนวตั้งโดยจะบอรายละเอียดไม่ว่าจะเป็น เล่ม ราคา concept issue

logo

การออกแบบหัวหนังสือใช้ ตัวอักษรที่คัดแปลงมาจาก font dr.no ที่มีลักษณะเป็นการใช้ unit  
วงกลมมาสร้างเป็นตัวอักษรซึ่งต้องการจะสื่อถึงอักษรเบลซึ่งเป็นตัวหนังสือสำหรับคนตาบอด และการ  
ใช้หัวหนังสือคือหัวหนังสือจะอยู่ตรงกลางเล่ม แต่ขนาดของตัวอักษรจะมีขนาดใหญ่เพื่อให้เกิด  
ความรู้สึก positive เพื่อ contrast กับความความเป็น negative ของชื่อหนังสือ และไม่มีการพิมพ์สี  
ลงไปแต่จะใช้การ บั้มนูนขึ้นและเคลือบ uv มาเพื่อสื่อถึง concept ของหนังสือและสื่อถึงอักษรเบล  
ของคนตาบอดอีกด้วย

หน้าโฆษณา

โฆษณาในเล่มจะได้รับการออกแบบใหม่ทั้งหมดเพื่อให้เข้ากับทิศทางการออกแบบของนิตยสาร  
และconcept issue ซึ่งเรียกว่า ศิลปกรรมโฆษณา

เลขหน้า

การจัดเลขหน้าจะวางไว้เฉพาะในหน้าด้านซ้ายวางในแนวตั้งชิดขอบกระดาษตรงกลางหน้า  
โดยรายละเอียดเลขหน้าจะบอกชื่อหนังสือ เลขหน้า และคอลัมน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### สารบัญ

ในหน้าสารบัญนั้นจะไม่มีรูปแบบตายตัวคือจะเปลี่ยนแปลงไปตาม concept issue แต่มีแถบสีคำที่ด้านซ้ายของหน้าสารบัญ ที่บอกเลขหน้าและวางในแนวตั้งเสมอ

### ใบสมัครสมาชิก

จะคั่นอยู่ในหน้าก่อนหน้าสุดท้าย โดยจะเป็นแบบธุรกิจตอบรับโดยในใบสมัครสมาชิกจะมีไอเดียที่เปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตาม concept issue

### คอลัมน์

ในค้ำนในของนิตยสารจะแบ่งเป็นคอลัมน์ต่างๆซึ่งมีเนื้อหาที่แตกต่างกันไป โดยหัวคอลัมน์จะมีการเปลี่ยนแปลงไปทุกฉบับตาม concept issue เช่นในฉบับนี้จะทำเป็นตัวอักษรที่เหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สรุปเนื้อหาและแนวคิดในการออกแบบ

คอลัมน์แบ่งออกเป็นส่วนต่างๆดังนี้

- 1.) wake up ( 2 คอลัมน์ )
- 2.) look forward ( 2 คอลัมน์ )
- 3.) look around ( 2 คอลัมน์ )
- 4.) look back ( 3 คอลัมน์ )
- 5.) look special ( 3 คอลัมน์ )
- 6.) look in ( 2 คอลัมน์ )

**WAKE UP :** ส่วนนี้เป็นส่วนที่จะต้องเจอเป็นส่วนแรกหมายถึงช่วงเวลาแรกที่เริ่มลิ้มรสชาติ

- 1.1) บทบรรณาธิการ เป็นส่วนที่ใช้บอกกล่าวถึงแนวคิดของ concept issue และบอกถึงภาพรวมของนิตยสารฉบับนี้รวมไปถึงขอบคุณผู้ที่ช่วยเหลือโดยในฉบับนี้ใช้ภาพของตุ๊กตาที่ใช้เดิมลูกตาแล้ว โชคดีของประเทศญี่ปุ่น มาสื่อ โดยให้ผู้อ่านเดิมลูกตาให้กับตุ๊กตาตัวนี้อีทั้งเป็นการสื่อถึง concept ของนิตยสารที่ต้องการจะเปิดตาผู้อ่านให้มองเห็น และตรงกับ concept issue คือ Nippon style อีกด้วย
- 1.2) สารบัญ บอกหน้าต่างๆพร้อมทั้งมีรูปประกอบเพื่อช่วยในการเปิดดู โดยในฉบับนี้ทำเป็นเกมจับคู่แบบญี่ปุ่นเพื่อให้เข้ากับ concept issue
- 1.3) กองบรรณาธิการ แนะนำกองบรรณาธิการว่ามีใครบ้างในฉบับนี้ทำเป็นตัวต่อ tamiya ซึ่งสื่อความหมายว่าต้องใช้คนเหล่านี้มารวมกันจึงจะเกิดนิตยสารฉบับนี้ขึ้นมาได้อีกทั้งยังสอดคล้องกับ concept issue อีกด้วย

**LOOK AROUND :** ส่วนนี้จะเจอเป็นส่วนที่ 2 เหมือนกับคนที่เพิ่งตื่นแล้วมองไปรอบๆตัวว่ามีอะไรบ้างที่น่าสนใจ

- 2.1) in Thailand คือ ข่าวคราวความเคลื่อนไหวของวงการในไทย ว่าใครได้รางวัลมีงานแสดงที่ไหนจะมีการประกวดอะไรบ้าง ฯลฯ เกี่ยวกับการ ประกาศผลรางวัล junior

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

b.a.d. awardsและโครงการประกวดออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อรณรงค์รักษาธรรมชาติของกรุงเทพมหานคร

- 2.2) inter คือ ข่าวคราวความเคลื่อนไหวของวงการในต่างประเทศ ว่าใครได้รางวัลมีงานแสดงที่ไหนจะมีการประกวดอะไรบ้าง ฯลฯ ในฉบับนี้จะพูดถึงโฆษณาอนิเมชั่นตัวใหม่ของ new imac ที่ได้ pizar มาทำให้ และการพัฒนาของ custom magazine

**LOOK FORWARD :** ส่วนนี้เป็นส่วนที่ 3 คือมองไปข้างหน้ามองหาสิ่งใหม่ๆที่น่าสนใจ

- 3.1) news เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใหม่ๆที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของดีไซน์เนอร์ งาน design ที่ดี ในฉบับนี้จะแนะนำ new imac คอมพิวเตอร์ รุ่นใหม่จาก apple , nokia 8910 ที่เป็นเหมือนคอมพิวเตอร์พกพารวมกับโทรศัพท์มือถือ, logboard table pc จาก elsa และ package ของโปรแกรม word for macintosh โดยในฉบับนี้จะทำเป็นแคตตาล็อกสินค้าญี่ปุ่น
- 3.2) Interview จะเป็นการสัมภาษณ์ผู้ที่ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกราฟฟิกและงานโฆษณาที่กำลังเป็นที่สนใจมาพูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังเป็นที่สนใจโดยในฉบับนี้ได้สัมภาษณ์ คุณ สุชน ซึ่งเป็นผู้กำกับหนังโฆษณาที่มีคะแนน สะสมของ gunn ติดอันดับ 1ใน5 ของโลก โดยออกแบบเป็นเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น

**LOOK SPECIAL :** เป็นส่วนที่ขยายเรื่องจาก เรื่องประจำฉบับ

- 4.1) Shibuya style เรื่องประจำฉบับ ซึ่งในฉบับนี้จะเกี่ยวกับ style การออกแบบของญี่ปุ่น ที่มี style ของตัวเองนั่นคือ shibuya style ซึ่งเป็นแนวการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีญี่ปุ่นในเขต shibuya ภาพประกอบจึงเป็นรูปผู้หญิงแบบโบราณของ ญี่ปุ่น ฟัง walkman ซึ่งจะสื่อว่าดนตรีมีผลต่อกราฟฟิกในญี่ปุ่น
- 4.2) manga culturw เรื่องประจำฉบับจะพูดถึงสาเหตุที่ทำให้การ์ตูนในญี่ปุ่นส่งผลต่อกราฟฟิกและการออกแบบและกลายเป็น pop culture ได้โดยภาพประกอบทำเป็นชิชุกะตัวการ์ตูน ในการ์ตูนญี่ปุ่นถูกเขียนแบบภาพมารีริน มอนโรลของ andy warhol

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อสื่อถึงความเป็น pop และความเป็นญี่ปุ่น

- 4.3) kinky cards in japan เรื่องนี้จะพูดถึงกราฟฟิคบนการ์ด โฆษณาการขายบริการทางเพศในญี่ปุ่น ที่มีเป็นจำนวนมากและมีความสวยงามและแนวความคิด แปลกๆจนกลายเป็นของสะสมสำหรับบางคนเลยทีเดียว โดยทำเป็นนักเรียนถูกไล่ไว้ในกล่อง ตู้กดบาร์บี เหมือนสินค้า

**LOOK IN :** ส่วนที่ใช้ติดต่อกับผู้อ่าน

- 5.1) subscribe ส่วนสมัครสมาชิกโดยจะเปลี่ยนรูปแบบไปทุกฉบับโดยในฉบับนี้จะทำเป็นเหมือน การ์ดขายบริการทางเพศในญี่ปุ่นเพื่อให้เข้ากับหน้าที่สอดโบสมัครสมาชิกไว้

**AD.**

- 6.1) โฆษณาบริษัท design addicted ออกแบบเป็นของนุหรีที่ตัวนี้นุหรีเป็นสี่เหลี่ยม ถือว่าบริษัทนี้ชอบการออกแบบมาก และมีรสนิยมในการทำงานศิลปะอีกทั้งสอดคล้องกับชื่อบริษัทอีกด้วย
- 6.2) โฆษณา mac world Tokyo สื่อ โดยการนำโลโก้บริษัท apple มาแทนรูปพระอาทิตย์บนธงชาติญี่ปุ่น ซึ่งสื่อถึงทั้งบริษัท apple และประเทศญี่ปุ่น
- 6.3) โฆษณาบริษัทออกแบบตัวอักษร R-Type โดยมีแนวคิดว่าการออกแบบตัวอักษรเป็นศิลปะอย่างหนึ่งจึงใช้ตัว R เมื่อเอียงในมุมที่พอดีจะเห็นเป็นคนซึ่งเหมือนกับประติมากรรมคนยกหิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

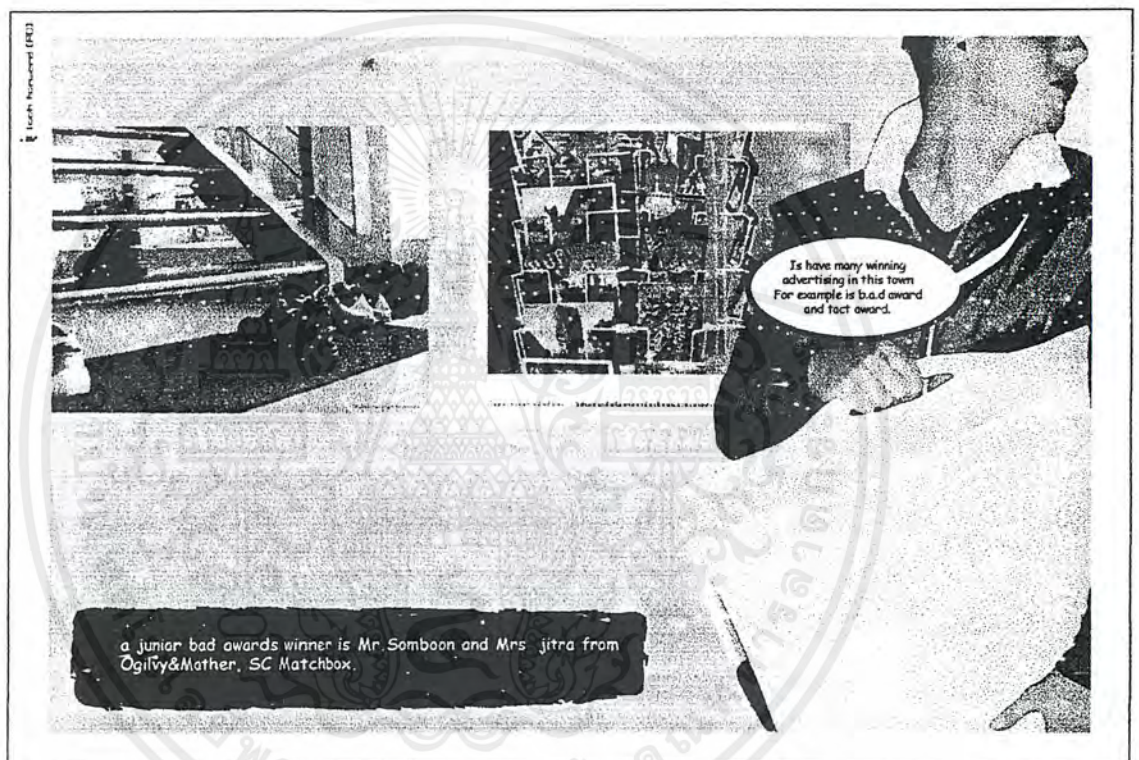
ตัวอย่างแบบร่าง



รูปที่ 1. ตัวอย่างแบบร่าง หน้า look forwds news

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวอย่างแบบร่าง



รูปที่ 2. ตัวอย่างแบบร่าง หน้า look around in Thailand

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างแบบร่าง



รูปที่ 3. ตัวอย่างแบบร่าง หน้า look forward interview

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวอย่างแบบร่าง



รูปที่ 4. ตัวอย่างแบบร่าง หน้าปก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### งานที่สำเร็จแล้ว



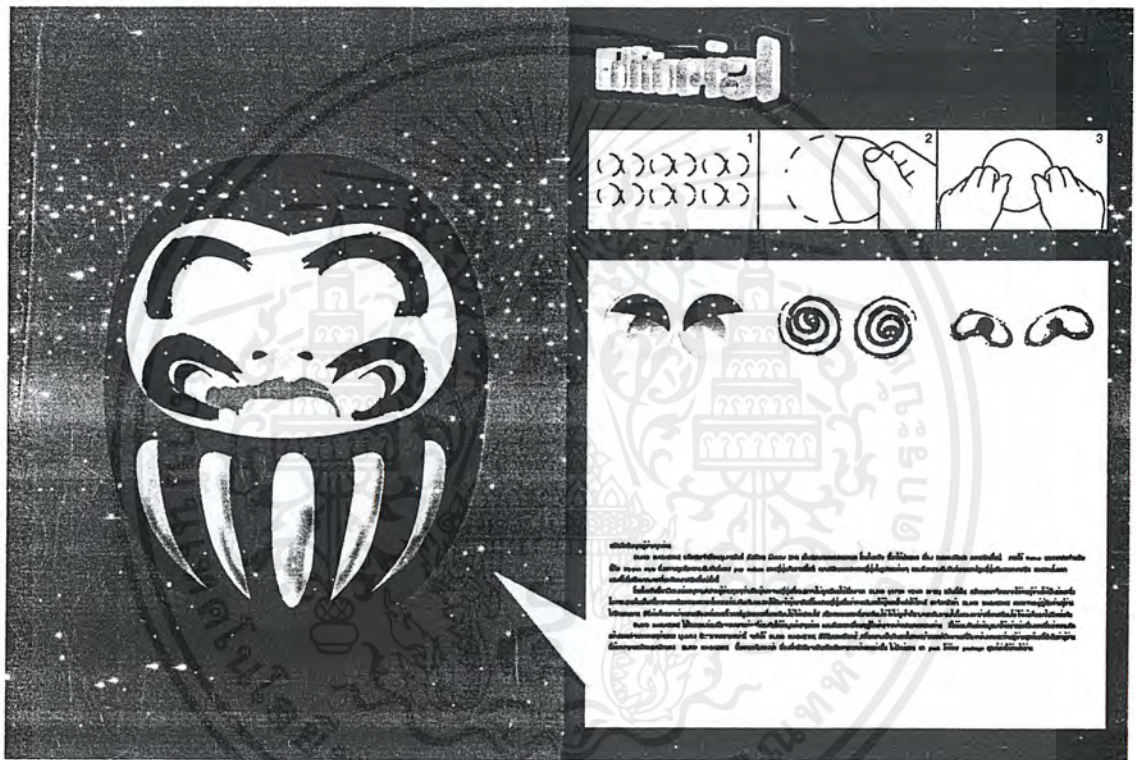
รูปที่ 5. หน้าปกนิตยสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6. หน้าเปิดนิตยสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่6. หน้าบรรณาธิการนิตยสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7. หน้ากองบรรณาธิการนิตยสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





รูปที่ 9. หน้าสารบัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 10. look around in Thailand

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



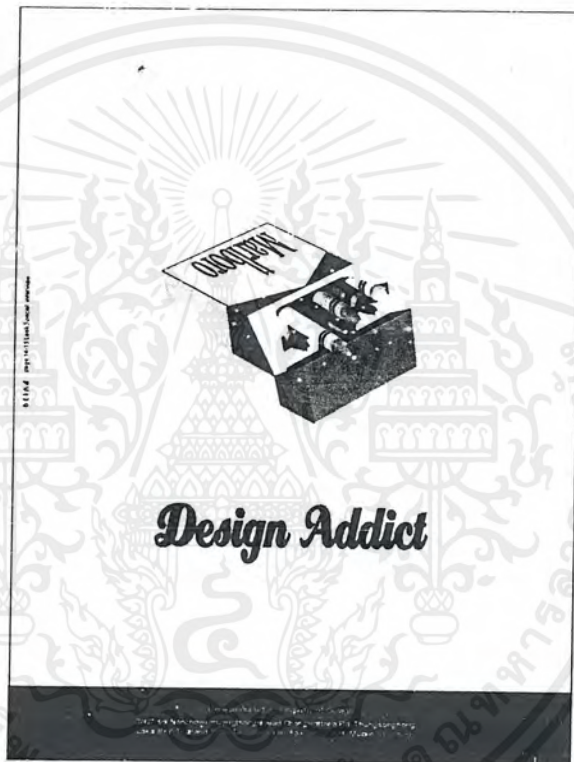
รูปที่ 11. look around international

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



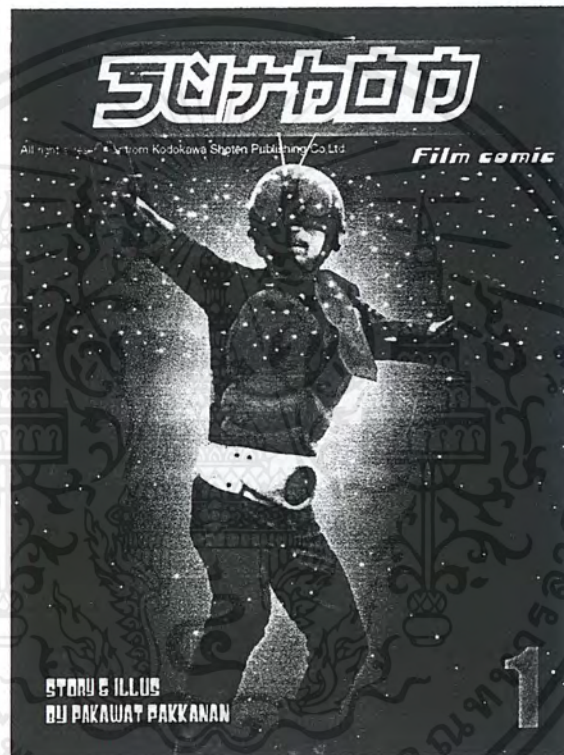
รูปที่12. look forward new product

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 13. design addicted advertising

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



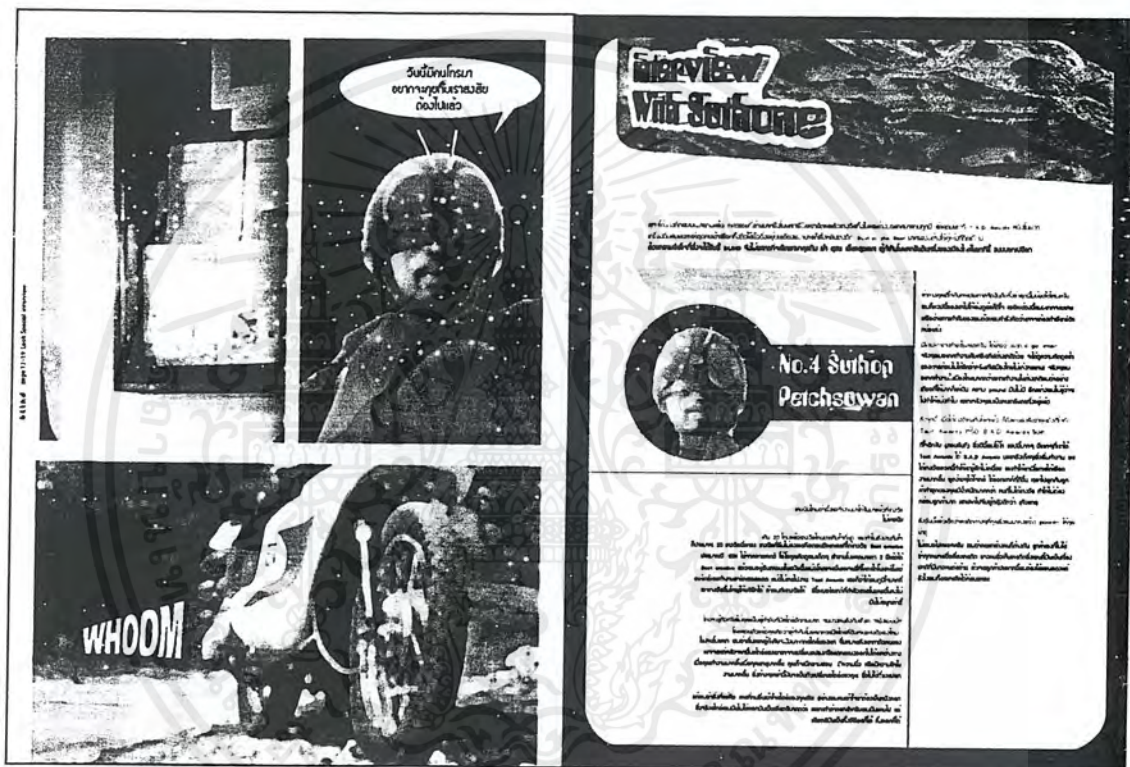
รูปที่ 14. look forward interview

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 15. look forward interview

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 16. look forward interview

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



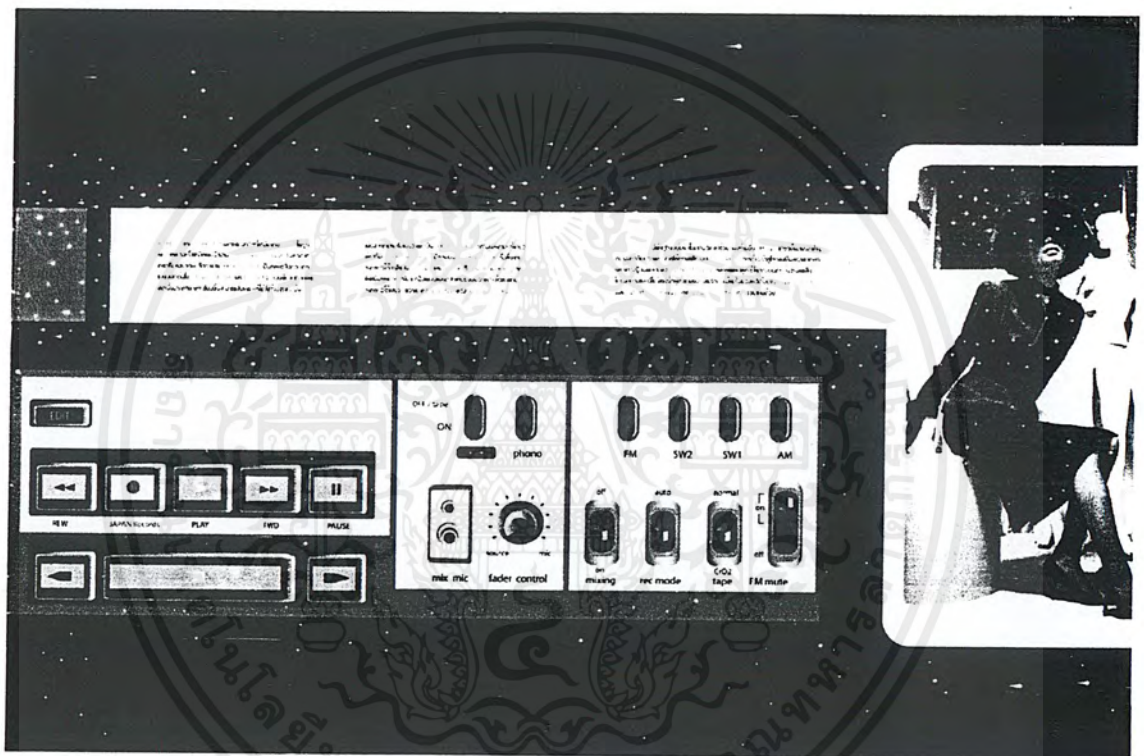
รูปที่ 17. look forward interview

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



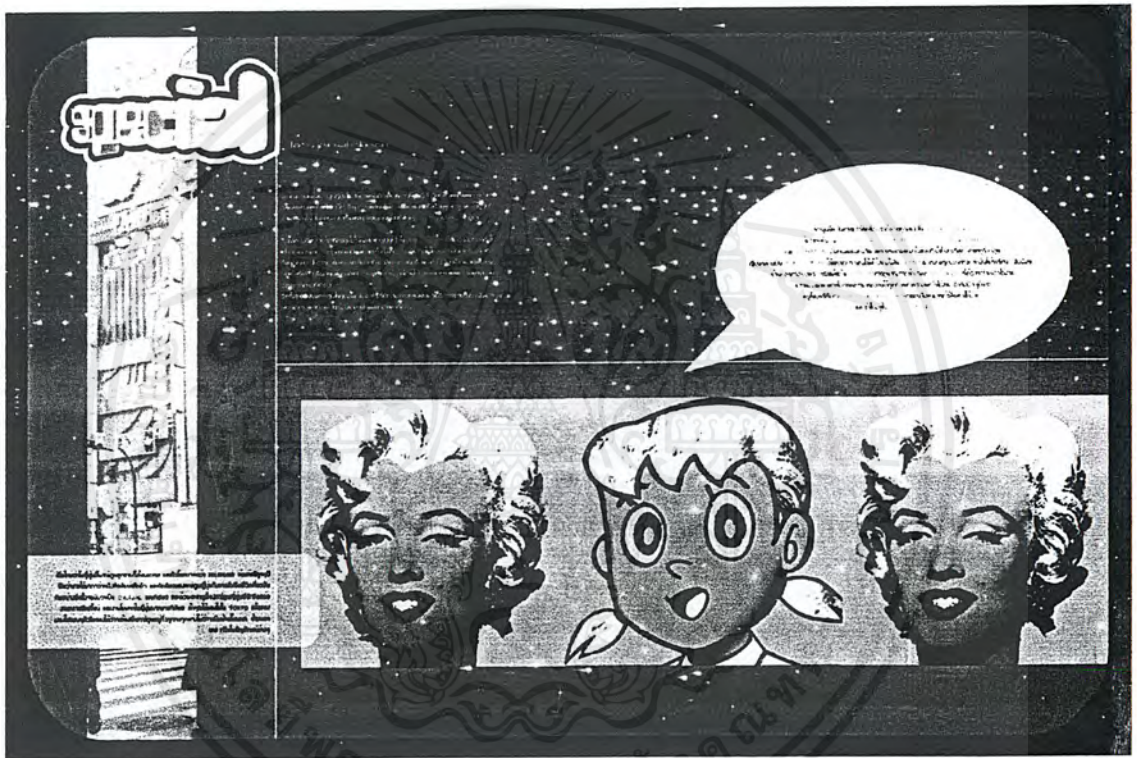
รูปที่18. look special shibuya style

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



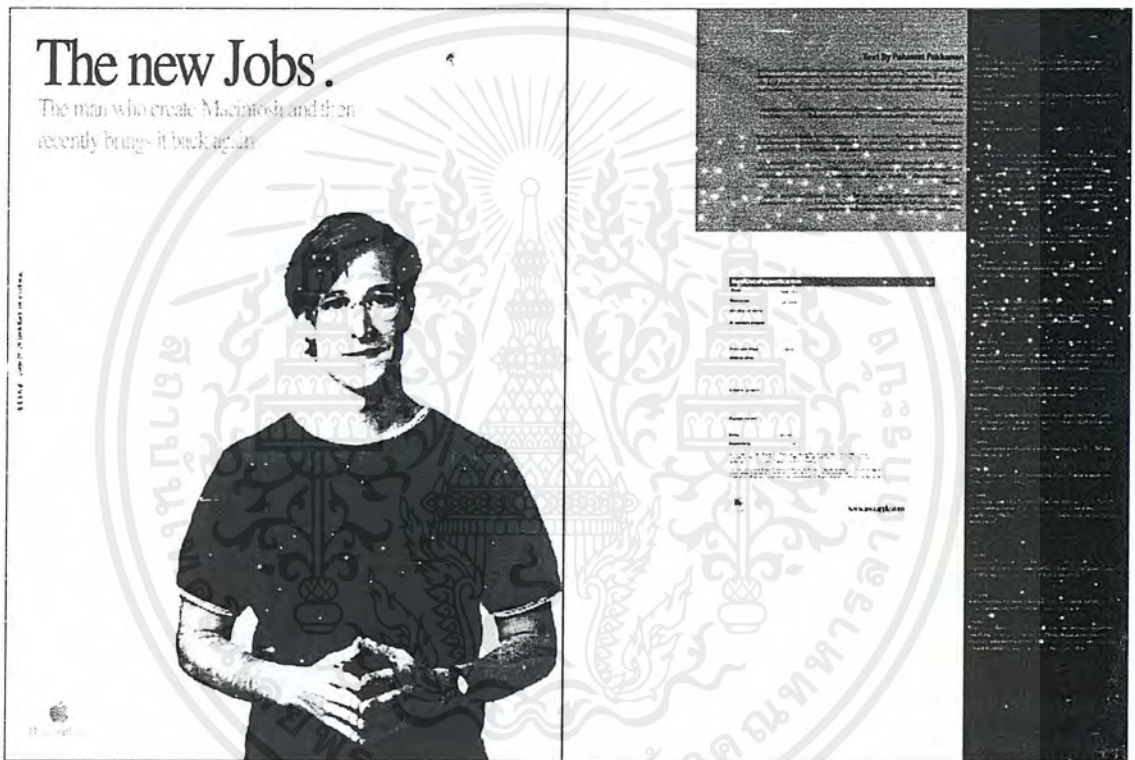
รูปที่19. look special shibuya style

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่20. look special manga culture

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่21. look back return of mac

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 22. apple computer advertising

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 23. look special kinky card in Japan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Oops!**  
Member Area  
please register now

**Free Gift**  
No credit card require

**025734293** | **025734293**

รูปที่ 24. look in subscribe

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





## บรรณานุกรม

1. Beryl Mcalhone & David Stuart, SMILE IN THE MIND , Hongkong, Phaidon 1998.
2. Roger Fawcett-tang, EXPIRAMENTAL FORMATS, RotoVision book, Swizerland, 2001.
3. Steve McClure, NIPPON POP, Charles E. Tuttle Publishing, Japan 1998.
4. Special Report, GRAPHIC INTERNATIONAL 85/2001, Marketlink Publishing, 2001
5. Tecnology, GRAPHIC INTERNATIONAL 85/2001, Marketlink Publishing, 2001
6. www.badawards.com
7. www.eotoday.com
8. www.ivory.com
9. www.j-pop.com
10. www.leoburnett.com
11. www.macfont.com
12. www.mandolux.com
13. www.media.euro.apple.com
14. www.microsoft.com/mac
15. www.nokia.com
16. www.orions.ad.jp
17. www.phbase.com
18. www.photojapan.com
19. www.thaimacclub.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ภควัต ภัคนันท์ เกิดเมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2523 ที่จังหวัดกรุงเทพมหานครศึกษาชั้นประถมจนถึงมัธยม ปลายที่โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย จากนั้นศึกษาต่อที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯ เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ ระหว่างศึกษาได้มีโอกาสเข้าฝึกงานที่ บริษัท smallroom ในตำแหน่งกราฟฟิคดีไซน์เนอร์ พร้อมกันนั้นได้ทำงานออกแบบควบคู่กันไปการศึกษาในชั้นปีที่ 3 และ 4 ความ สนใจจะเป็นเรื่องงานโฆษณา และการสร้างภาพประกอบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้