

# สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการออกแบบกราฟฟิกหนังสือมายากล

ชื่อ “ มายากลเกมส์ ”

Graphic design for a magic games book.



นายสมศักดิ์ ธีรพัฒน์กร  
MR. SOMSAK TREERAPATANAKORN

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน 44850  
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

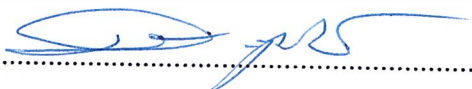
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ /


โครงการออกแบบกราฟฟิกหนังสือมายากล

ชื่อ “ มายากลเกมส์ ”

THE MAGIC GAMES



  
.....วันที่ 23 เมษายน 2545  
(อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ. จีระพงษ์ ภูมิจิตร)

  
.....วันที่ 7 มี.ค. 45  
(หัวหน้าภาควิชาศิลปะการออกแบบ : รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย)	การออกแบบกราฟฟิกหนังสือมายากล
(ภาษาอังกฤษ)	Graphic design for a magic games book.
ชื่อ	นายสมศักดิ์ ชีรพัฒน์กร รหัส 41024438
สาขา	วิชานิเทศศิลป์
ภาควิชา	ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ. จิระพงษ์ ภูมิจิตร
ปีการศึกษา	2544

### บทคัดย่อ

โครงการออกแบบกราฟฟิกหนังสือมายากล วัตถุประสงค์สำคัญของโครงการนี้ เพื่อศึกษาระบวนการออกแบบหนังสือ โดยเลือกเรื่อง "มายากล" เพื่อออกแบบหนังสือมายากลในรูปแบบใหม่ที่นำสนใจกว่าที่มีอยู่ในปัจจุบัน และสามารถจะสื่อถึงรูปแบบของแนวความคิดของหนังสือได้อย่างชัดเจน มีการออกแบบกราฟฟิกที่เหมาะสมกับเนื้อหา รวมถึงรูปแบบการนำเสนอที่ต่างไปจากเดิม เนื้อหาในตัวหนังสือมายากลนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1. เกมสัมายากล แบ่งเป็น 6 เกมส์
  - 1.1 ห่วงปริศนา (Puzzle ring game)
  - 1.2 ไฟหนี (Flee card game)
  - 1.3 เลขมหัศจรรย์ (Wonder number game)
  - 1.4 ไม่มีน้ำ (Non water game)
  - 1.5 ตัวเลข (Arabic game)
  - 1.6 กล่องมายากล (Magic box game)
2. แนะนำนักมายากล 3คน มีดังนี้
  - 2.1 David Copperfield
  - 2.2 Franz Harary
  - 2.3 David Blaine

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการออกแบบกราฟิกง่ายๆ เน้นความสวยงาม ใช้สีสันทันทีหลากหลายเพื่อให้เข้ากับเนื้อหา  
ที่สนุกสนานของมายากล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การทำโครงการพิเศษในครั้งนี้ประสบความสำเร็จด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือและความ  
กรุณาอย่างดียิ่งจากบุคคลหลาย ๆ ท่านดังต่อไปนี้

ขอขอบคุณ พ่อและแม่ ที่ช่วยให้การสนับสนุนทั้งในด้านกำลังใจและเงินทุนในการศึกษา  
ขอขอบคุณ ผศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาให้ผม และพร้อมที่จะให้คำแนะนำต่างๆ  
ขอขอบคุณ คุณวันทนา ชิมวงษ์สุด ที่ช่วยทำงานในทุกๆ ด้าน และคอยกระตุ้นตลอดเวลา  
ขอขอบคุณ สมาคมนักมายากลแห่งประเทศไทยที่ให้ข้อมูลในเรื่องเกมส์ต่างๆ



หากขาดครายชื่อใดที่ได้มีส่วนช่วยในการทำงานครั้งนี้  
ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย  
สมศักดิ์ ธีรพัฒนากร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

ในปัจจุบันนี้มีหนังสือต่างๆ มากมาย หนังสือสอนการเล่นมายากลก็เป็นหนังสืออีกเล่มหนึ่งที่มีเนื้อหาสาระที่น่าสนใจมาก แต่ว่าหนังสือที่วางจำหน่ายอยู่ในปัจจุบันนี้มีการออกแบบที่ดูล้าสมัยและขาดความน่าสนใจ รูปแบบต่างๆ เหมือนหนังสือเรียนทั่วไป ดูแล้วไม่เกิดความน่าสนใจ ทำเนื้อหาหมดความสนุก

ผมจึงมีความคิดว่าถ้าเรานำเรื่องมายากลมาออกแบบใหม่ โดยทำให้รูปเล่มดูทันสมัย มีการออกแบบโดยใช้ภาพกราฟฟิก การใช้ตัวอักษรที่ดูเข้ากับเนื้อหาของเกมส์ การใช้สีสันทันต่างๆ เข้ามาช่วย การออกแบบให้สามารถเก็บอุปกรณ์ไว้ในตัวหนังสือเพื่อความสะดวกในการพกพา รวมถึงประยุกต์เอาเทคนิคทางมายากลมาใช้ในงานสิ่งพิมพ์ เพื่อให้ตัวหนังสือดูสนุกสนานน่าสนใจ

สุดท้ายผมหวังว่าหนังสือ มายากลเกมส์ "The magic games" จะเป็นหนังสือที่มีประโยชน์ สำหรับทุกคนที่สนใจในมายากล ไม่นานก็น้อย

สมศักดิ์ ชีรพัฒน์นาร

## สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่ 1. โครงการออกแบบหนังสือมายากล	
ความสำคัญของโครงการ.....	1
แนวความคิด.....	1
ขอบเขตโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์โครงการ.....	2
กลุ่มเป้าหมาย.....	2
แนวทางบรรจุเป้าหมาย.....	2
บทที่ 2. หลักการออกแบบ	
ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์.....	3
ประเภทของสิ่งพิมพ์.....	5
การออกแบบหนังสือ.....	9
ขั้นตอนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์.....	15
บทที่ 3. เนื้อหาหนังสือมายากล	
1. เกมส์.....	19
2. บทแนะนำนักมายากล.....	22
บทที่ 4. แนวทางการออกแบบและแบบร่าง	
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
แนวทางการออกแบบ.....	28
แบบร่าง.....	29
บทที่ 5. ผลงานจริง	
ผลงาน.....	33
บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	51

## สารบัญภาพ

1. รูป David Copperfield.....	22.
2. รูป Franz Harary.....	24.
3. รูป David Blaine.....	26.
4. แบบร่าง.....	30-32.
5. ผลงานจริง.....	34-50.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

# โครงการออกแบบหนังสือมายากล “ The magic games ”

### ความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันรูปแบบของหนังสือมายากล เป็นเพียงการบอกวิธีในการเล่นต่าง ๆ ไม่มีดีไซน์ที่ดี ไม่มีความสวยงาม รวมทั้งมีการนำเสนอที่ดูไม่น่าสนใจ ทั้งที่เนื้อหาสาระเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และหนังสือที่มีขายตามท้องตลาดก็บอกเพียงแค่วิธีการเล่น แต่ไม่มีอุปกรณ์ในการเล่นมาด้วย จึงทำให้ดูเหมือนยังขาดอะไรบางอย่าง

### แนวความคิด

มีความคิดว่าถ้าเรานำเรื่องมายากลมาทำใหม่ เพื่อให้ชิ้นงานที่ออกมาต่างจากเดิมที่มีอยู่ โดยใช้มุมมองและแนวคิดใหม่ ๆ ช่วยในการออกแบบ เช่น ทำให้รูปเล่มดูทันสมัย มีการออกแบบโดยใช้ภาพกราฟิก การใช้ตัวอักษรที่ดูเข้ากับเนื้อหาของเกมส์ การใช้สีสันต่างๆ เข้ามาช่วย การออกแบบให้สามารถเก็บอุปกรณ์ไว้ในตัวหนังสือเพื่อความสะดวกในการพกพา รวมถึงออกแบบกราฟิกให้เข้ากับอุปกรณ์ และประยุกต์เอาเทคนิคทางมายากลมาใช้ในงานสิ่งพิมพ์ เพื่อให้ตัวหนังสือดูสนุกสนานน่าสนใจ

### ขอบเขตของโครงการ

ขนาดของตัวหนังสือ ด้านกว้าง 14 Cm. ด้านยาว 19 Cm. จำนวน 65 หน้า

ตัวหนังสือมายากลนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1. มีเกมส์มายากล แบ่งเป็น 6 เกมส์
  - 1.1 ห่วงปริศนา (Puzzle ring game)
  - 1.2 ไฟหนี (Flee card game)
  - 1.3 เลขมหัศจรรย์ (Wonder number game)
  - 1.4 ไม่มีน้ำ (Non water game)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ตัวเลข (Arabic game)

1.6 กล่องมายากล (Magic box game)

2. แนะนำนักมายากล 3คน มีดังนี้

2.1 David Copperfield

2.2 Franz Harary

2.3 David Blaine

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบหนังสือ
2. เพื่อศึกษาการนำอุปกรณ์มาใช้ร่วมกับงานกราฟฟิก
3. เพื่อศึกษาการออกแบบตัวอักษรที่นำมาใช้ให้มีความเหมาะสมกับงาน
4. เพื่อศึกษาการใช้สีและการจัดองค์ประกอบการวางภาพ

### กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มคนอายุระหว่าง 12 – 20 ปี ทั้งชายและหญิง ที่สนใจเรื่องมายากล

### แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลของมายากลต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในชิ้นงาน
2. สรุปข้อมูลทั้งหมดที่จะนำมาใช้ในชิ้นงาน
3. วางแนวทางในการออกแบบหนังสือ
4. ออกแบบชิ้นงานตามที่วางเอาไว้ และทดลองเกี่ยวกับอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ว่ามีปัญหาหรือไม่
5. สืบหาข้อบกพร่องในตัวงาน และทำการแก้ไขชิ้นงานออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### หลักในการออกแบบ

#### ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

ในพระราชบัญญัติการพิมพ์ พ.ศ. 2484 ได้บัญญัติไว้ว่า สื่อสิ่งพิมพ์หมายถึง สมุด แผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผ่นผัง ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน

ในทางบรรณารักษศาสตร์ คำว่า สิ่งพิมพ์ หรือ วัสดุพิมพ์ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่รวบรวมเป็นเล่มจากการตีพิมพ์จากเครื่องพิมพ์ เป็นวัสดุเพื่อการอ่านและการศึกษาค้นคว้าต่าง ๆ ที่ห้องสมุดรวบรวมไว้ จัดหาจัดเก็บเพื่อให้บริการในห้องสมุด เป็นวัสดุที่พิมพ์ด้วยกระดาษ มีรูปร่างลักษณะต่าง ๆ กัน ได้แก่ หนังสือ วารสาร นิตยสาร หนังสือพิมพ์ จดสาร และกฤตภาค

คำว่า สิ่งพิมพ์ ตามคำจำกัดความอย่างกว้างๆ ในความหมายของ คำชร สติกรกุล (2515) นั้น หมายความว่า เป็นงานที่จำลองต้นฉบับหรือรูปแบบและตัวหนังสือ โดยอาศัยเทคนิคและระบบการพิมพ์ หรือเป็นสิ่งจำลองมาจากต้นฉบับอันหนึ่ง ไม่ว่าจะ เป็นภาพหรือตัวหนังสือออกมาเป็นจำนวนหลายๆ เหมือนๆ กันบนวัตถุเป็นพื้นแบน หรือใกล้เคียงกับพื้นแบนด้วยการใช้เครื่องมือกล ดังนั้นสิ่งพิมพ์จึงจัดเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสื่อสารมวลชนและในการประชาสัมพันธ์ เพราะการพิมพ์สามารถทำให้แพร่หลายได้ในวงการโฆษณา สิ่งพิมพ์ นับเป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่นักโฆษณานิยมใช้กันอย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะใช้เป็นสื่อหลักหรือสื่อรอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีทางการพิมพ์ให้มีคุณภาพการทำงานที่สูงขึ้น เพื่อให้ได้งานพิมพ์ที่มีคุณภาพมากขึ้น ประกอบกับคุณสมบัติเฉพาะที่เป็น ข้อดีของสื่ออีกหลายประการ จึงทำให้สื่อสิ่งพิมพ์ทวีความสำคัญมากขึ้นในการ โฆษณา ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

#### ความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์

1. สื่อสิ่งพิมพ์สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง รวดเร็ว และยังครอบคลุมได้เป็นบริเวณกว้างขวาง ทำให้ไม่เปลืองงบประมาณในการโฆษณา ใช้งบประมาณให้เกิดประโยชน์ได้เต็มที่ เพราะได้กลุ่มเป้าหมายตามความต้องการในบริเวณที่สื่อครอบคลุมไปถึง
2. สื่อสิ่งพิมพ์มีอายุยาวนาน สามารถนำกลับมาอ่านใหม่ได้เสมอ ทำให้ผู้บริโภคมีโอกาสเห็นชิ้นงานโฆษณาได้อีกเรื่อยๆ ทำให้เพิ่มความถี่ (Frequency) ได้ในตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สื่อสิ่งพิมพ์มีจำนวนผู้อ่านสูง เพราะมีการอ่านผ่านมือ ( Pass along Audiences ) ทำให้มีโอกาสมากขึ้น

4. สื่อสิ่งพิมพ์สามารถสื่อสารแนวความคิดต่างๆ ได้ดี และมีประสิทธิภาพสูง เพราะผู้อ่านมีเวลาที่จะพิจารณาไตร่ตรอง และทำความเข้าใจ จึงทำให้รายละเอียดเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่า เหมาะกับสินค้าที่ต้องอธิบายรายละเอียดมาก ๆ

5. สื่อสิ่งพิมพ์ให้ความสะดวกในการเปิดรับการของผู้รับสาร เพราะจะอ่านเมื่อใดก็ได้ ผู้รับสารสามารถอ่านได้เมื่อสะดวกที่จะอ่าน ทำให้การเปิดรับสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

6. สื่อสิ่งพิมพ์สามารถใส่แนวคิดทั้งที่เป็นภาพและคำพูดได้อย่างดี เป็นเอกสารที่จัดทำเพื่อส่งข้อมูลข่าวสารไปยังผู้ที่ต้องการได้รับข่าวสารของเรา สื่อในการประชาสัมพันธ์ที่สำคัญในปัจจุบันนั้นยังมีขีดจำกัดอยู่ การสร้างเพื่อประชาสัมพันธ์ที่มีรูปแบบเหมาะสมและสอดคล้องกับสถาบัน ย่อมทำให้การประชาสัมพันธ์ได้ผลดียิ่งขึ้น

### ผลดีของสิ่งพิมพ์

1. เป็นการส่งโดยตรง (Direct) ถึงเฉพาะตัวกลุ่มที่เราต้องการ ผิดจากสื่ออื่นๆ โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์
2. สามารถควบคุมข่าวสารที่เผยแพร่ได้อย่างเต็มที่และถูกต้อง โดยภาษาของเราเอง
3. สามารถสอดแทรกนโยบาย วัตถุประสงค์ บริการ การปฏิบัติงาน และความรู้เกี่ยวกับสถาบัน ได้อย่างเต็มที่

เอกสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ เนื่องจากเป็นสื่อที่มุ่งตรงต่อกลุ่มชนที่เราต้องการได้เป็นอย่างดี (Selective Target Group) การจัดหมวดหมู่หรือประเภทของเอกสารจึงต้องจัดแยกไปตามลักษณะหรือประเภทของกลุ่มประชาชน ที่เราต้องการก็จะใช้เอกสารเพื่อการประชาสัมพันธ์

### คุณสมบัติของสื่อในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

การเลือกใช้สื่อเพื่อให้ถึงกลุ่มเป้าหมายจึงได้ควรพิจารณาสื่อในลักษณะต่อไปนี้

1. สื่อนั้นควรเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความเข้าใจอย่างรวดเร็ว
2. สื่อนั้นเป็นสื่อที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคยในการใช้ และสามารถจัดหาได้ด้วยความสะดวก
3. สื่อนั้นควรสอดคล้องกับความเชื่อ ทศนคติ และค่านิยมของกลุ่มเป้าหมาย

นักประชาสัมพันธ์จะต้องทราบว่าสื่อแต่ละชนิดมีคุณสมบัติอย่างไร มีข้อดีข้อเสียอย่างไรนอกจากนั้น การศึกษาเกี่ยวกับสื่อใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งคุณลักษณะและประสิทธิภาพก็เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาในบทนี้จะได้กล่าวถึงรายละเอียดของสื่อประเภทที่นักประชาสัมพันธ์สามารถควบคุมได้ (Controlled Media) ทั้งในด้านเนื้อหาสาระ วิธีการ รูปแบบ กระบวนการผลิต รวมทั้งกลุ่มเป้าหมาย

### สิ่งพิมพ์ที่เย็บเล่ม

ประเภทหนังสือจุดแรกที่ประชาชนพบเห็นคือ ปกหนังสือ นักออกแบบควรคำนึงถึงข้อสังเกตในการออกแบบปกดังนี้

- 1) ปกเป็นจุดแรกที่ผู้อ่านพบเห็น จึงควรออกแบบอย่างประณีตบรรจง และบ่งบอกถึงลักษณะหรือบุคลิกภาพของหนังสือ ชื่อสั้นกะทัดรัด ง่าย
- 2) จุดเด่นหรือจุดสนใจบนปกอาจจะใช้ภาพหรือข้อความก็ได้ เช่น ปกนิตยสารลับเฉพาะใช้ข้อความ ตัวหนังสือ เป็นตัวช่วย ให้ผู้อ่านอยากรู้ อยากเห็น
- 3) ปกควรมีความเหมาะสมทั้งรูปแบบ ขนาด สี พื้นสัมผัสหรือดูไม่เชย
- 4) ความหนาของกระดาษปก ขึ้นอยู่กับประเภทของหนังสือหรือนิตยสารและควรอบมันหรือเคลือบ UV ด้วย
- 5) ปกนิตยสารควรกำหนดตำแหน่งของชื่อ ฉบับที่ เล่มที่ วันเดือน ปี ให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกันตลอดทั้งปี

### ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์มีหลายแบบหลายชนิด แต่ละชนิดจะมีคุณสมบัติเฉพาะที่แตกต่างกัน ทำให้สนองความต้องการของวงการต่าง ๆ ได้อย่างทั่วถึง นักออกแบบและจัดทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ จำเป็นต้องรู้จักสื่อสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทเป็นอย่างดีเพื่อการออกแบบได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

#### 1. หนังสือหรือเอกสารตำรา แบ่งเป็น 2 ประเภท

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

1.2 หนังสือบันเทิงคดี เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาสาระ ทั้งความรู้และความบันเทิงไปในขณะเดียวกัน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ไม่มุ่งหวังประโยชน์จากการอ่านเหมือนแบบเรียนหรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำแรก แต่บางครั้งสามารถใช้ ประกอบการศึกษาได้ ทั้งนี้เพราะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่รวบรวมข้อมูล ประสบการณ์และจินตนาการของผู้เขียน โดยได้แนวคิดจากความจริงในสังคม แม้จะมีจุดมุ่งหมาย เพื่อการเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ แต่บางครั้งก็ได้ข้อคิด หรือแนวทางการดำเนินชีวิตที่น่าสนใจ แทรกไว้ด้วย หนังสือบันเทิงคดีแบ่งออกเป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1.2.1 นิติสารหรือวารสาร เป็นสิ่งพิมพ์ที่เป็นรูปเล่ม ต่างจากหนังสือพิมพ์ตรงที่ไม่ได้ออก เป็นรายวันแต่ ออกเป็นรายสัปดาห์ รายปักษ์ รายเดือน มีความพิถีพิถันในการจัดทำ มีการเย็บเล่ม มี ปกหน้า ปกรอง และพิมพ์สอดสีสวยงาม เก็บรักษาไว้ได้นาน นิติสารแต่ละประเภทจะมีผู้อ่าน ประจำอยู่ เช่น นิติสารสำหรับผู้หญิง นิติสารการกีฬา นิติสารเกี่ยวกับพระเครื่องหรือวัตถุมงคล ปัจจุบันนิติสารมีหลายขนาดนิยมเรียกกันเป็นยกเช่น 8-หน้ายกธรรมดาได้แก่-กลนา-ครุณี-ขวัญ เรือน และขนาด 8-หน้ายกพิเศษเช่น-สารปิด-ไฮ้คลาส-หรือ ใหญ่กว่าทั้งสองขนาดก็มีเช่น บางกอก สยามรัฐ สัปดาห์วิจารณ์ มติชน และฟ้าเมืองไทย เป็นต้น

1.2.2 จุลสารหรืออนุสาร ( Pamphlet or Booklets) เป็นสิ่งพิมพ์เย็บเล่มมีขนาดไม่แน่นอนตายตัว ส่วนมากเป็นขนาด 16 หน้ายก และ 8 หน้ายกธรรมดา มีความหนาประมาณ 8 ถึง 48 หน้า (บางกว่าหนังสือ) รูปเล่มไม่ถาวร ปกอ่อนหรือใช้กระดาษเดียวกันทั้งเล่ม เย็บกลาง (หนังสือ จะมีปกหนากว่าเนื้อใน) จุลสารมีเนื้อหาเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งเช่น อันตรายจากยาฆ่า การลด ละ เลิก อบายมุข ผู้แทนของเรา เป็นต้น ไม่มีกำหนดออกที่แน่นอนแจกฟรี มักจะจัดทำ โดยหน่วยงาน ราชการที่รับผิดชอบในงานนั้น ถ้าเป็นบริษัทร้านค้า หรือห้างสรรพสินค้า จะเกี่ยวกับการลดราคา นิทรรศการการจัดรายการส่งเสริมการขายต่าง ๆ

1.2.3 แคตตาล็อก (Caltaloge) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ให้รายละเอียดของสินค้าบริการได้มากที่สุดตั้งแต่ สี ขนาด คุณสมบัติ ราคา หมายเลขของสินค้า มีลักษณะเป็นเล่ม มีหลายขนาด บางครั้งมีใบ สั่งซื้อแนบไปด้วยเพื่ออำนวยความสะดวกในการติดต่อสั่งซื้อ

2. สิ่งพิมพ์โฆษณาเผยแพร่ เป็นสิ่งพิมพ์ที่น่าสนใจเรื่องราวเกี่ยวกับตัวสินค้าหรือบริการ ความเคลื่อนไหวทางการเมือง การต่อต้านรณรงค์ การแสดงผลงานต่างๆ รวมทั้งการแสดงผล ынตร์ละคร คนตรี และการแสดงมหรสพต่างๆ เป็นสิ่งพิมพ์ที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิต ใน สังคมที่กำลังเจริญเติบโต กำลังขยายตัวในทุกๆ ด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง การเผยแพร่และ การอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยทำหน้าที่บอกกล่าวเรื่องราวของสินค้า บริการต่างๆ มีหลายแบบดังจะ กล่าวต่อไปนี้

2.1 บัตรหรือการ์ดต่าง ๆ (Postcard) หัวจดหมาย (Letter) เป็นสิ่งพิมพ์แผ่นเดียวขนาด เล็ก พิมพ์บนวัสดุต่างๆ ทั้งกระดาษและพลาสติก ถ้าเป็นการ์ดเชิญมักออกแบบต้องเน้นความแปลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหม่เพื่อให้ผู้รับเชิญอยากมาดู มาสัมผัส การค้นนอกจากจะใช้โฆษณาประชาสัมพันธ์แล้วยังออกแบบให้ใช้กับเครื่องมือต่างๆ ได้เช่น บัตรเอทีเอ็ม และบัตรเครดิตของธนาคารต่างๆ เป็นต้น บางครั้งมีการพิมพ์หุ่น เพื่อแยกแ่การปลอมแปลง และเนื่องจากมีขนาดเล็กการจัดวางภาพประกอบ โลโก้ ข้อความต่างๆ ต้องกระจัดกระจายมากกว่าสิ่งพิมพ์ประเภทอื่น

2.2 แผ่นปลิวหรือใบปลิว (Leaflet) เป็นสิ่งพิมพ์แผ่นเดียวมีการเย็บเล่ม เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีราคาถูกที่สุด ไม่จำกัดขนาด ส่วนใหญ่จะใช้ขนาด A4 มีทั้งพิมพ์สี่เดี่ยว เช่น ใบตรวจสลากกินแบ่งรัฐบาล และพิมพ์สองสีเช่น ใบกำกับสินค้า (ซึ่งแสดงถึงคุณสมบัติ ส่วนประกอบ และวิธีการใช้อายุการใช้งาน การเก็บรักษา) ใบโฆษณาสินค้าที่เจาะจงตัวลูกค้า (Dialect Male) อัดแน่นด้วยข้อความ ภาพประกอบ เนื่องจากเป็นสิ่งพิมพ์ที่แจกในวงกว้างจึงต้องมีการออกแบบให้สะดุดตาอยากหยิบดู อยากอ่านให้จบ เก็บกับบ้าน เพื่อการพิจารณาและอยากให้ผู้อื่นเห็นด้วย ข้อคำนึงในการออกแบบแผ่นปลิว

- 1) ภาพสินค้าหรือบริการควรมีความคม และชัดเจน
- 2) ข้อความออกแบบได้ตามเหมาะสม และใช้ขนาดตัวอักษรได้หลายขนาด พรรณานุกรณสมบัติหรือสิ่งที่ต้องการ โฆษณาประชาสัมพันธ์ได้พอสมควรจึงควรเลือกเอาเฉพาะคุณลักษณะที่เด่นๆ
- 3) การใช้สี ให้ได้อย่างอิสระ แต่ควรส่งเสริมให้ตัวสินค้าเด่นชัดขึ้น
- 4) ควรออกแบบให้มีความโดดเด่นเฉพาะตัวไม่ซ้ำแบบใคร

2.3 แผ่นพับ (Folder) เป็นสิ่งพิมพ์แผ่นเดียวคล้ายแผ่นปลิว แต่ใช้กระดาษหนากว่าสามารถพับได้หลายขนาดตั้งแต่ สองพับถึงสี่พับ ทำให้พกพาไปได้สะดวกและยังสามารถเลือกแจกเฉพาะกลุ่มเป้าหมายได้ ปัจจุบันมีการทำให้แปลกออกไปโดยแทรกกระดาษบางๆ เข้าไปในแต่ละพับทำให้ได้เนื้อที่ในการพิมพ์มากขึ้นอีกด้วย เช่น แผ่นพับของธนาคารอาคารสงเคราะห์ ด้านในทำเป็นกระดาษเล็กๆ ใ้รายละเอียดต่างๆ ได้มากยิ่งขึ้น แผ่นพับบางชนิดมีการเจาะปกรเป็นรูปทรงต่างๆ บางครั้งมีการนำเสียงมาใส่ เวลาเปิดจะมีเสียงดนตรีไพเราะน่ารัก การออกแบบต้องจัดข้อความและภาพประกอบให้ครบ นำอ่าน จัดให้ลงหน้าอย่างเหมาะสมตามเนื้อที่ของหน้าที่เกิดจากรอยพับ ข้อคำนึงในการออกแบบแผ่นพับ

- 1) จัดขนาด รูปแบบ ได้ตามความเหมาะสม แต่ถ้าสอดคล้องกับขนาดของกระดาษเพลทจะช่วยลดต้นทุนได้มาก
- 2) แบ่งเนื้อที่ตามรอยพับ มีทั้งปกหน้า และปกหลัง
- 3) ข้อความและภาพบ่งบอกสิ่งที่ต้องการนำเสนอเพียงอย่างเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ใบปิดโปสเตอร์ (Poster) เป็นสิ่งพิมพ์ที่เรียกชื่อตามลักษณะการใช้งาน คือ ใช้ปิดบนแผ่นรองรับ เป็นสื่อที่ติดตั้งอยู่กับที่ ผลิตเป็นจำนวนมาก ติดตั้งไว้ในที่สาธารณะแต่ก่อนเป็นเพียงการประกาศแจ้งความ ปัจจุบันมีบทบาทในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์มากเพราะเผยแพร่ได้สะดวก กว้างขวาง มีทั้งขนาดกลาง และขนาดใหญ่ นิยมพิมพ์บนกระดาษขนาด A3 (20 x 30 นิ้ว) ส่วนใหญ่จะมีภาพเด่นชัดสวยงาม และมีข้อความแจ้งให้ทราบตามเหมาะสม เช่น โปสเตอร์โฆษณาสินค้าและบริการต่างๆ ภาพโฆษณามหรสพและการบันเทิง และใบปิดโฆษณาการเมือง การเลือกตั้ง เป็นต้น

#### ข้อคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การออกแบบหนังสือ

การออกแบบจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือต้องให้เหมาะสมและสวยงามตามคุณลักษณะของหนังสือ และลักษณะของผู้บริโภค โดยแสดงให้เห็นรายละเอียดอย่างชัดเจน วิธีการออกแบบและจัดวางรูปแบบตลอดจนข้อกำหนดอื่นๆ มีหลักที่ต้องพิจารณาดังนี้

### 1. พิจารณาประเภทของหนังสือ

หนังสือแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะและรูปแบบที่ แตกต่างกันอย่างชัดเจน วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือ ไม่เหมือนกัน เช่น หนังสือที่เป็นตำราอ้างอิง หนังสือวิชาการ แบบเรียนถึงแบบเรียน หนังสือที่ผลิตขึ้นในโอกาสพิเศษ หนังสืออ่านเสริมสำหรับนักเรียน นิตานสำหรับเด็ก หนังสือภาพ หนังสือบันเทิงเริงรมย์ หนังสือกีฬา ฯลฯ การออกแบบหนังสือทางวิชาการหรือแบบเรียนจะมีลักษณะแบบเป็นทางการรูปแบบตัวอักษร และรูปภาพจะต้องเป็นแบบเรียบๆ เช่น ตัวอักษรแบบราชการ การจัดวางมักจะเป็นแบบจัดระเบียบหรือการกำหนดภาพให้อยู่ในกรอบหรือมีเฉพาะตัวอักษรข้อความและผู้ประพันธ์เท่านั้น ส่วนหนังสือบันเทิงเริงรมย์ กีฬา นวนิยายหรือสารคดีจะมีรูปแบบค่อนข้างเป็นอิสระมีการออกแบบชื่อหนังสือที่แปลกตาออกไป การออกแบบจัดภาพประกอบปกก็เน้นไปทางความสวยงามมากกว่า การถ่ายทอดเนื้อหาเน้นสีสันที่สดใส สะดุดตา การจัดวางรูปแบบจะแตกต่างกัน ไปตามลักษณะหนังสือ ถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กก็จะเน้นที่รูปภาพประกอบบนปกที่มีความสวยงามเป็นหลัก ตัวอักษรเป็นแบบเรียบง่าย ดูสบายตาไม่นิยมการจัดระเบียบและการกำหนดกรอบ ใช้สีสันสดเข้มจุดจาด รูปภาพคมชัด แสดงสาระของเรื่องราว

### 2 พิจารณานुकติกของหนังสือ

นุกติกของหนังสือจะมีความแตกต่างกันตามประเภทของสาระเนื้อหา และเทคนิคการออกแบบเนื่องจากปัจจุบันภาวะ การแข่งขันกันทางตลาด ทำให้หนังสือบางประเภทมีการแข่งขันกันสูงมาก มีหนังสือที่มีเนื้อหาสาระคล้ายคลึงกันเกิดขึ้นมาก จึงต้องออกแบบสรรสร้างนุกติกภาพของหนังสือให้สวยงาม และมีความโดดเด่นที่แปลกตามากกว่าคู่แข่งจะเห็นได้ว่า วัตถุประสงค์ของการสร้างนุกติกเฉพาะของปกหนังสือไม่เพียงแต่จะเสริมคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ แล้วยังเป็นการสร้างความน่าเชื่อถืออีกด้วย

### 3 พิจารณาแนวทางการสร้างสรรค์

รูปแบบการสร้างสรรค์หนังสือจะเป็นหลักการ 3 ประการ คือ หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะเพื่อคุณค่าทางความสวยงามของเล่ม ประการที่ 2 คือ หลักการออกแบบรูปภาพ หรือการกำหนดลักษณะของภาพที่จะมาใช้ทำ และหลักการกำหนดแบบตัวอักษร ทั้งนี้หลักการทั้งหมดจะ

ต้องให้สอดคล้องและเหมาะสมกับประเภทของหนังสือ และจะต้องสร้างรูปแบบแปลกใหม่ให้เกิดบุคลิกเฉพาะของหนังสือด้วย

#### 4. พิจารณาวิธีการผลิต

วิธีการผลิตและระบบการพิมพ์ในปัจจุบันมีความสะดวกคล่องตัว สามารถตอบสนองการผลิตงานได้อย่างเต็มที่ การออกแบบหนังสือที่ดีต้องไม่สร้างความยุ่งยากซับซ้อนต่อการพิมพ์ และการผลิต ความสับสนเกิดขึ้นได้เสมอถ้าผู้ออกแบบมีคำสั่งมาก ใช้วิธีการหลายอย่าง

#### หลักการจัดหน้าหนังสือ

การจัดรูปแบบของขนาด พื้นที่ สิ่งพิมพ์เป็นการกำหนดขนาดคอลัมน์และขอบว่าง ซึ่งปัจจุบันจะเน้นความสวยงามและประหยัดควบกันไปเสมอ คือมุมที่จะใช้เนื้อที่ของกระดาษให้เป็นประโยชน์มากที่สุด โดยยังคงมีความสวยงาม หนังสือจะหน้าซ้าย หน้าขวาคิดกันเป็นคู่ การกำหนดรูปแบบจึงต้องคำนึงถึงลักษณะหน้าคู่ให้อ่านเห็นแล้วรู้สึกว่าเป็นหน่วยเดียวกันไม่ได้แบ่งแยกออกจากกัน ยกเว้นขอบว่างด้านในคือช่องว่างระหว่างหน้าซ้ายและขวา จึงคือน้อยกว่าขอบอื่นๆ เมื่อเย็บเข้าเล่มแล้ว แต่ก็ไม่ควรให้ชิดกันจนดูแยกหน้าลำบาก

รูปแบบที่ดีของ หนังสือควรจะเป็นรูปแบบที่อ่านได้ง่าย และมีระเบียบมีความประณีตสวยงามชัดเจนรูปแบบหนังสือต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับประเภทของหนังสือ สัดส่วนที่เหมาะสมของหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โดยทั่วไป นิยมสัดส่วน 2:3, 3:4, 3:5 และ 13:21

ส่วนประกอบที่ปรากฏซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการจัดหน้ากระดาษที่ต้องคำนึง

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

การออกแบบจะต้องนำเอาส่วนต่างๆ มาประกอบกันอย่างมีแบบแผนและมีหลักการได้แก่ การสร้างดุลยภาพ การกำหนดสัดส่วนพื้นที่ว่างจังหวะลีลาหรืออื่นๆ องค์ประกอบต่างๆ เมื่อนำมาจัดรวมกันควรมีพื้นที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของพื้นที่ทั้งหมด การร่างแบบขั้นต้นอาจแสดงเป็นโครงร่างหยาบๆ ก่อนเพื่อหาตำแหน่งความเหมาะสมและความสวยงาม หลังจากนั้นจึงมากำหนด ที่ละส่วนดังนี้

1. ส่วนหัวข้อความพาดหัว (Headline) ได้แก่ ข้อความหัวเรื่องและส่วนที่เป็นหัวเรื่องรอง ให้เขียนร่างลักษณะตัวอักษรอย่างหายๆ โดยกำหนดขนาดความสูงของตัวอักษรแบบตัวอักษรตลอดจนการกำหนดขนาด น้ำหนักความเข้ม อ่อนของตัวอักษรพิจารณาตำแหน่งของการจัดวาง การแบ่งพื้นที่ส่วนที่ใช้นำมาเสนอข้อมูลและการเว้นพื้นที่ว่าง

### วิธีการจัดวางตำแหน่งของข้อความพาดหัว

ตำแหน่งของการจัดวางข้อความพาดหัวหรือหัวเรื่องมีความสำคัญมาก เพราะการนำเสนอต้องการให้ข้อความพาดหัวเป็นตัวกำหนด การชี้แนะ สาระหลัก และข้อมูลอื่นๆ การออกแบบจัดวางตำแหน่งที่คิดนอกจากจะทำให้งานออกแบบดูสวยงามแล้ว ยังทำหน้าที่หลักในการนำเสนอสาระได้อย่างเต็มที่อีกด้วย การจัดวางตำแหน่งตรงกลางของหน้ากระดาษเสมอไป ไม่ว่าจะงานออกแบบสื่อใดๆ ก็ตามด้วยวิธีการ การออกแบบจึงมุ่งเน้นที่จะสร้างความสนใจให้ชวนมองด้วย การกำหนดตำแหน่งของหัวเรื่องดังนี้

1.1 การวางตำแหน่งไว้ด้านข้างของเนื้อหา การออกแบบจัดให้ตำแหน่งของหัวเรื่องอยู่ทางด้านขวาของเนื้อหา เหมาะอย่างยิ่งสำหรับงานออกแบบที่มีเนื้อหาในแนวนอน พื้นที่ประมาณ 30 % อาจจะเป็นส่วนของหัวเรื่องและพื้นที่ว่างของภาพประกอบและเนื้อหาสาร

1.2 การวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบดัชแรป (Dutch Wrap) จะเป็นลักษณะการจัดวางหัวเรื่องไว้ตรงส่วนบนก่อนไปทางซ้าย หรือขวาบน เนื้อหาสาระหรือภาพประกอบเป็นการเน้นสำหรับการจัดหน้านิตยสาร หนังสือพิมพ์ หรือการออกแบบจัดหน้าเป็นคู่ เนื้อที่ส่วนที่เหลือจะเน้นข้อความให้เด่นชัดขึ้น

1.3 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบตัวยู (U-Shape Wrap) จะเป็นการออกแบบจัดวางให้หัวเรื่องอยู่ตรงกลางด้านบนของหน้ากระดาษ และมีส่วนอื่นๆ อยู่รอบหัวเรื่องการจัดแบบนี้นิยมใช้งานที่เน้นเป็นการเป็นงาน องค์ประกอบของหน้ากระดาษเป็นแบบสมดุล

1.4 การวางตำแหน่งหัวเรื่องรีเวอร์ส คิกเกอร์ (Reverse Kicker) ลักษณะของการจัดหน้าโดยเน้นการจัดวางตำแหน่งแบบนี้ใช้กับหัวเรื่องที่มีข้อความสั้นๆ โดดใช้ตัวอักษรพาดใหญ่และเข้มวางไว้ชิดซ้ายมือ และใช้ตัวอักษรเล็กกว่า และบางกว่าสำหรับเรื่องรองวางไว้ชิดจะใช้การจัดแบบนี้เมื่อมีข้อความสาระยาวๆ หรือขาดภาพประกอบการจัดแบบนี้ทำให้เกิดพื้นที่ว่าง 2-จังหวะ จึงเป็นการเน้นหัวเรื่องได้มากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะการจัดหน้าในพื้นที่แนวนอน

1.5 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบไทรพ็อด (Tripod Headline) มีลักษณะคล้ายกับการจัดแบบรีเวอร์ส คิกเกอร์ แต่จะเน้นถึงความตัดกัน ของขนาดและความเข้มของตัวอักษร การจัดวางหัวเรื่องรองที่มีขนาดยาว จะแบ่งเป็น 2 บรรทัด รวมกับหัวเรื่องหลักอีกหนึ่งบรรทัด จึงทำให้มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะ 3 ขา และตำแหน่งของหัวเรื่องก็ไม่เน้นว่าจะต้องอยู่ส่วนบนของหน้ากระดาษเสมอไป การจัดแบบนี้นิยมใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาในวารสาร หนังสือพิมพ์ และการออกแบบโปสเตอร์

2. คอลัมน์ หรือ ก๊อปปี้บล็อก (Column or Copy Block) การกำหนดขนาดของคอลัมน์ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนแรก ได้แก่ การพิจารณาถึงขนาดของข้อความมีมากน้อยหรือไม่นั้น จึงต้องพิจารณาถึงความสะดวกในการอ่าน ความสวยงามของการออกแบบนำเสนอ ดังนี้

2.1 ถ้ามีเนื้อหาสาระค่อนข้างมาก การกำหนดคอลัมน์ควรกำหนดในลักษณะแนวนอนจะเหมาะสมกว่าแนวตั้ง เพราะการใช้พื้นที่ในแนวนอนจะใช้น้อยกว่าออกแบบกำหนดคอลัมน์ในแนวตั้ง ซึ่งจะทำให้รู้สึกว่เนื้อหายาวไม่น่าอ่าน

2.2 การกำหนดขนาดคอลัมน์กว้างสำหรับงานที่มีเนื้อหาสาระยาว จะทำให้การใช้เนื้อที่น้อยกว่าการกำหนดคอลัมน์แคบและขนาดคอลัมน์จะทำให้รู้สึกน่าอ่านกว่า

2.3 ขนาดของคอลัมน์ จะต้องสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของสื่อ ไม่ว่าจะกำหนดให้กว้างหรือแคบเท่าใด จะต้องพิจารณาถึงขนาดพื้นที่ทั้งหมดในลักษณะของสื่อแต่ละประเภท เช่น งานออกแบบฉลาก

2.4 การกำหนดรูปแบบคอลัมน์แบบสลับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกรณีที่มีเนื้อหาสาระยาวนั้นจะช่วยให้แนวทางการออกแบบและการจัดวางภาพดูน่าสนใจและไม่น่าเบื่อ

2.5 การกำหนดขนาดของคอลัมน์จะต้องสัมพันธ์ และสอดคล้องแนวทางการออกแบบจะต้องพิจารณาเกี่ยวกับองค์ประกอบอื่นๆ ได้แก่ หัวเรื่อง ภาพประกอบ และส่วนตกแต่งต่างๆ บนงานนั้น

2. อาร์ตเวิร์ค (Art Work) ลักษณะของงานศิลป์หรือต้นฉบับอาร์ตเวิร์ค จะครอบคลุมงานตั้งแต่การออกแบบ การกำหนดให้ส่วนต่างๆ ลงในพื้นที่ที่กำหนดและการดำเนินการจัดทำต้นฉบับเพื่อส่งพิมพ์ต่อไป การจัดวางส่วนประกอบ มีแนวทางสร้างสรรค์ดังนี้

3.1 การใช้ภาพเด่นเพียงภาพเดียว และใช้ภาพอื่นเป็นส่วนประกอบเสริม

3.2 การใช้การผสมผสานแนวการจัดแบบแนวนอน แนวตั้ง

3.3 การเว้นพื้นที่ว่างล้อมรอบพร้อมกับการจัดกลุ่มภาพและข้อมูลเข้าไว้ด้วยกัน

3.4 พยายามหลีกเลี่ยงการจัดให้องค์ประกอบต่างๆ ประกอบกันอยู่ในกรอบรูปสี่เหลี่ยม

3.5 การจัดวางให้ภาพเป็นตัวนำพา ไปสู่เนื้อหารายละเอียดอย่างแยกกันไม่ออก

3.6 การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในลักษณะการตัดกันอย่างเด่นชัด

3.7 ไม่ควรใช้เส้นหนาหรือเข้มดำ

3.8 แสดงการจัดวางโดยเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นพิเศษ ได้แก่ การจัดให้เป็นแบบแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวเฉียง เป็นต้น

4. เส้นและพื้นผิว (Line & texture) อาจจะเป็นเส้นขอบหรือกรอบภาพหรือเส้นเพื่อการตกแต่งงานออกแบบจัดหน้า การแสดงลักษณะของเส้น การกำหนดขนาดหรือความเข้มและการใช้สี ล้วนจะช่วยสนับสนุนให้งานจัดหน้ามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การใช้ในการแบ่งคอลัมน์เนื้อหาจะช่วยทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านข้อความได้สบายตามากยิ่งขึ้น หรือจะใช้เส้นแสดงหน้าที่ในการชี้ไปสู่เนื้อหาหลักได้อย่างดี ส่วนการกำหนดเกี่ยวกับพื้นผิวก็จะสามารถนำมาใช้ในการเน้นภาพหรือได้อย่างดี นอกจากนี้การใช้เส้นในการออกแบบ และการสร้างพื้นผิวยังสามารถนำมาช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหน้าต่อหน้าในการออกแบบงานสิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่มได้เป็นอย่างดี

5. ความต่อเนื่อง (Continuity) ได้แก่การสร้างความต่อเนื่องให้เกิดขึ้นภายในชิ้นงานการสร้างความต่อเนื่องระหว่าง หรือการออกแบบหน้าคู่ ซึ่งจะต้องสร้างความต่อเนื่องให้ดูเสมือนว่าเป็นหน้าเดียว หมายถึงการสร้างควมมีเอกภาพมิให้เกิดขึ้น ความต่อเนื่องสร้างขึ้นโดยวิธีการออกแบบ การตกแต่งอาร์ตเวิร์ค การใช้เส้น การกำหนดโครงสีและอื่นๆ

### สรุปประเด็นสำคัญของการออกแบบหนังสือ

งานออกแบบหนังสือนั้นถึงแม้จะมีรายละเอียดย่อยต่างๆ ที่ต่างกับงานออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทอื่นๆ แต่สิ่งสำคัญในการออกแบบยังคงต้องอาศัยหลักการออกแบบทั่วไป ที่ต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพของหนังสือคือ ความเป็นหนึ่งเดียวกัน และต้องควบคุมรูปที่กระจัดกระจายบนหน้ากระดาษและการสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของแต่ละหน้าเช่น ภาพประกอบ หัวเรื่อง คอลัมน์ การสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ เหล่านี้เกิดขึ้นได้จากการใช้องค์ประกอบจากสิ่งต่างๆ ได้แก่ จุด เส้น สี รวมถึงการสร้างมิติของหนังสือร่วมกันเพื่อให้ความสัมพันธ์ต่อเนื่องของภาพและเรื่องราวกับหน้าต่อไป

ความต่อเนื่อง คือ การสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงเรื่องราวหรือภาพ ที่จะเปลี่ยนไปอย่างนิ่มนวล ไม่สะดุดความรู้สึก โดยใช้สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องเป็นตัวสร้างความสัมพันธ์

การสร้างความต่อเนื่องเชิงกราฟฟิกให้กับหนังสือ คือการสร้างความสัมพันธ์ เชื่อมโยงแต่ละหน้าด้วยลักษณะองค์ประกอบต่าง ๆ คือ จุด เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว การสร้างมิติของหนังสือโดยการนำไปใช้ด้วยวิธี การออกแบบซ้ำกัน การออกแบบสลับไปสลับมา การออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ การสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องของหนังสือก็เพื่อควบคุมรูปแบบที่กระจัดกระจายบนหน้ากระดาษแต่ละหน้าให้คงความเป็นเอกภาพ

## รูปแบบและวิธีสร้างความต่อเนื่อง

การสร้างความต่อเนื่องเชิงกราฟฟิกให้กับหนังสือพอแบ่งได้ดังนี้

1. ตารางแม่แบบ (Grid) การจัดแบ่งหน้าในระบบตารางแม่แบบ (Grid) นี้เป็นการจัดแบ่งหน้าเป็นส่วน ๆ ให้มีขนาดและรูปร่างที่ต่างกันออกไป การจัดแบ่งทำได้โดยการลากเส้นตัดกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมเป็นช่อง ๆ ระหว่างคอลัมน์ การสร้างตารางแม่แบบ (Grid) จะเป็นส่วนที่ทำให้หนังสือมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นการสร้างระเบียบในการจัดหนังสือ โดยวิธีการกำหนดองค์ประกอบเพื่อสร้างความต่อเนื่องโดยใช้โครงสร้างของตารางแม่แบบ (Grid) เช่น

- การกำหนดขนาดของชื่อเรื่องให้ครอบคลุมหน้ากระดาษทั้งซ้ายและขวา ช่วยสร้างความกลมกลืนเหมือนเป็นหน้าเดียวกัน

- การใช้ลักษณะภาพตัดออก โดยการกำหนดให้ภาพบางภาพล้าออกมาจากกรอบหน้าและขยายไปจนเลยสุดกระดาษ ภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้ว่า ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในกรอบและมีการดำเนินต่อไปเพราะภาพไม่ได้สิ้นสุดภายในกรอบ

หนังสือโดยทั่วไปจะใช้ลักษณะของตารางแม่แบบ (Grid) แบบเดียวกันตลอดทั้งเล่มถึงแม้ว่าการจัดวางจะแตกต่างกันไปบ้างในแต่ละหน้า แต่ยังให้ความรู้สึกได้ว่าเป็นตารางแม่แบบเดียวกัน

2. ลักษณะรูปภาพ รูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) ให้เกิดการจดจำ มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับเนื้อหา ตำแหน่งที่วางรูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) นั้นอาจจะอยู่ในตำแหน่งเดิมของทุกหน้าโดยที่เราสามารถรับรู้ความคงที่ของตำแหน่งรูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) ว่าอยู่ในตำแหน่งใดของหนังสือ ด้านใดเป็นด้านหัว ด้านใดเป็นท้าย เป็นซ้ายหรือเป็นขวา ได้จากการรับรู้ทางสายตาและการเรียนรู้โดยมีประสบการณ์ในการเห็น และเคยชินเสียก่อน ต่อจากนั้นเราจะให้ความคงที่กับตำแหน่งรูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) ไม่เปลี่ยนแปลงหรือการกำหนดให้ตำแหน่งรูปลักษณะหรือสิ่งตัวแทน (Motif) เปลี่ยนไปอย่างต่อเนื่องในแต่ละหน้าให้อยู่ในลักษณะติดกันหรือเว้นระยะตำแหน่งให้คล้ายตามกันไปในทิศทางเดียวกัน โดยการเปลี่ยนตำแหน่ง จะให้ความรู้สึกก้าวหน้ามีการดำเนินไป ซึ่งจะช่วยแสดงความต่อเนื่องให้หนังสือได้

## ขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

สิ่งพิมพ์ที่เป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากกรรมวิธีการพิมพ์ รวมถึงงานพิมพ์ทุกชนิด ไม่จำกัด เฉพาะงานพิมพ์บนแผ่นกระดาษเท่านั้น คือ รวมถึงงานพิมพ์บนพลาสติก แก้ว โลหะ ฝ้าย และวัสดุ อื่นๆ ด้วย สิ่งพิมพ์ที่เป็นวัสดุต่างชนิดกันนี้ ผลิตด้วยกรรมวิธีการพิมพ์ที่แตกต่างกัน แม้แต่ พระราช บัญญัติการพิมพ์ พุทธศักราช 2484 ก็บัญญัติความหมายของสิ่งพิมพ์ไว้อย่างกว้างขวาง ในมาตรา 4 วรรคสาม ว่า "สมุด แผ่นกระดาษ หรือ วัตถุใดๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผ่นผัง ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน" แต่ตามความ เข้าใจของคนทั่วไป เมื่อพูดถึงสิ่งพิมพ์เขาก็มักนึกถึงงานพิมพ์บนแผ่นกระดาษมากกว่า งานพิมพ์บน วัสดุนิดอื่น ทั้งนี้เพราะคุ้นเคยกับงานพิมพ์บนกระดาษมากกว่างานพิมพ์อย่างอื่น

## การหน้าที่ของสิ่งพิมพ์

สิ่งพิมพ์แต่ละชนิด แม้จะมีประโยชน์ในการใช้สอยแตกต่างกันตามรูปลักษณะ เช่น หนังสือ ผลิตขึ้นเพื่อใช้อ่าน หนังสือนิตยสารผลิตขึ้นเพื่อใช้บรรจุสิ่งของ ฝาผลิตขึ้นเพื่อทำเครื่องนุ่งห่ม ไม้บรรทัดผลิตขึ้น เพื่อใช้ในการวัดระยะหรือตีเส้นเป็นต้น แต่รูปรอยที่เป็นภาพหรือตัวหนังสือบนพื้นผิวของวัตถุ เหล่านี้ย่อมมีจุด มุ่งหมายหน้าที่เพื่อการสื่อสารต่างๆ กัน เช่น เพื่อให้ข่าวสาร คำแนะนำ ความรู้ ความเพลิดเพลิน ความพึงพอใจ หรือการจูงใจต่างๆ การสื่อสารจึงเป็นหน้าที่หลักของสิ่งพิมพ์

แต่สิ่งพิมพ์ต่างๆ จะบรรลุการหน้าที่เพื่อการสื่อสารได้มากน้อยเพียงใด ย่อมต้องอาศัย ปัจจัยเกี่ยวข้องหลายประการ เช่น รูปลักษณะ สี สัน ถ้อยคำ รูปภาพ ศิลปะการออกแบบ เทคนิคการ พิมพ์ เป็นต้น ปัจจัยต่างๆ ดังกล่าวนี้เป็นผลผลิตทางปัญญาและความชำนาญงานของบุคคลหลายคน หลายอาชีพที่แสดงออกร่วมกัน ในงานพิมพ์นั้นๆ

## ประเภทของสิ่งพิมพ์

เพื่อท่านจะได้เข้าใจสิ่งพิมพ์ที่พบเห็น โดยทั่วไปมากขึ้นและเพื่อความสะดวกในการกล่าว ถึงในตอนต่อไป ผู้เขียนจะได้บรรยายประเภทของสิ่งพิมพ์ตามรูปลักษณะและตามการหน้าที่ไว้ใน ตอนนี้ด้วย

สิ่งพิมพ์ต่างๆ อาจจำแนกตามรูปลักษณะได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. สิ่งพิมพ์เป็นแผ่นราบ เช่น นามบัตร คู่มือ สลากสินค้า ไปรษณียบัตร กระดาษห้วงจดหมาย แผ่นปลิว แผนที่ ไปสเตอร์ แผ่นปลิวขนาดใหญ่ (Broadside) สิ่งพิมพ์ประเภทนี้มีขนาดแตกต่างกัน เล็กบ้าง ใหญ่บ้าง ตามความประสงค์ในการใช้ ในที่นี้จะให้รายละเอียดเพิ่มเติมบ้างเล็กน้อย สำหรับสิ่งพิมพ์บางชนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

"แผ่นปลิว" (ในภาษาอังกฤษมีคำใช้เรียกต่างๆ กัน เช่น Circular, Flyer, Handbill, Leaflet) เป็นสิ่งพิมพ์แผ่นเดียวที่ออกแบบให้สะดวกในการปิดประกาศ พับใส่ซองจดหมาย หรือแทรกในวารสารและหนังสือพิมพ์หน้าเดียวหรือสองหน้า ในเวลาอ่านและแผ่ออกเป็นแผ่นราบ มีขนาดพอเหมาะกับการถืออ่าน

"โปสเตอร์" และ "แผ่นปลิวขนาดใหญ่" เป็นสิ่งพิมพ์แผ่นราบที่มีขนาดใหญ่ ขนาดหน้าหนังสือพิมพ์ หรือใหญ่กว่านั้น โปสเตอร์จะพิมพ์หน้าเดียว เพื่อใช้ปิดประกาศ ส่วนแผ่นปลิวขนาดใหญ่อาจพิมพ์หน้าเดียวหรือสองหน้า แล้วพับให้พอเหมาะกับการส่งทางไปรษณีย์หรือแทรกหนังสือพิมพ์เราอาจจะเรียกแผ่นพับขนาดใหญ่ แต่ในการออกแบบนั้นแผ่นปลิวขนาดใหญ่ไม่มีเจตนาจะให้พับ เวลาใช้ประโยชน์จึงต้องคลี่ออกเป็นแผ่นราบคล้ายกับโปสเตอร์เช่น แผ่นที่สำหรับนักทัศนมาตรเป็นต้น

2. สิ่งพิมพ์เป็นแผ่นพับ ได้แก่ แผ่นพับ (Folder) แผ่นพับเป็นสิ่งพิมพ์แผ่นเดียว ที่พิมพ์สองด้านแล้วพับครั้งเดียวหรือหลายครั้งให้ได้ขนาดตามต้องการ เพื่อสะดวกในการส่งทางไปรษณีย์ แผ่นพับต่างกับสิ่งพิมพ์แผ่นราบ โดยทั่วไปและต่างกับแผ่นปลิวขนาดใหญ่หรือ Broadside ตรงที่แผ่นพับต้องมีการออกแบบให้พื้นที่พิมพ์แต่ละส่วนได้ขนาดพอดีกับขนาดพับเวลาอ่านก็สามารถพลิกหรือคลี่อ่านเป็นหน้าๆ โดยไม่ต้องแผ่ราบทั้งแผ่น แผ่นพับมีวิธีพับต่างๆ เช่น พับครึ่งเป็นแผ่นพับสี่หน้า เรียกว่า Center Folder หรือพับครั้งที่สองให้ตั้งฉากกับรอยพับครั้งแรกเป็นแผ่นพับ 8 หน้า ที่เรียกว่า French Fold ถ้าพับคู่ขนานให้ ขอบนอกทั้งสองข้างไปจับกันตรงกลาง คล้ายบานประตูหรือ หน้าต่าง ก็เรียกว่า Gate Fold หรือพับคู่ขนานจับกลับไปมาแบบหีบเพลงก็เรียกว่า Accordion fold หรือ Concertina fold จากหลักการพับแบบคู่ขนานและการพับแบบมุมฉาก ทำให้ได้แผ่นพับแบบต่างๆ มากมาย มีจำนวนหน้าเป็น 4 หน้า 6 หน้า 8 หน้า 2 หน้า 16 หน้า ตามความประสงค์ของผู้ออกแบบ

3. สิ่งพิมพ์เป็นเล่ม ได้แก่ หนังสือ (Book) และจุลสาร (Booklet, Pamphlet, Brochure) นิยายสารหรือวารสาร จดหมายข่าว แคตตาล็อก สิ่งพิมพ์ประเภทนี้จะแตกต่างกันไปตามจำนวนหน้า ขนาดหน้า ชนิดของปกและการเย็บเล่ม มีข้อแตกต่างกันบ้างระหว่างหนังสือกับจุลสารในแง่ที่ว่า จุลสารเป็นหนังสือเล่มบางๆ มีจำนวนหน้าไม่มาก และกระดาษปกมันเป็นชนิดเดียวกับกระดาษกับกระดาษเนื้อใน หรือ ปกอ่อน เย็บเล่มด้วยลวด หรือ ด้าย ส่วนจะกำหนดว่าต้องมีจำนวนหน้าเท่าไร จะเรียกว่า หนังสือหรือ จุลสารนั้นไม่อาจกำหนดแน่ นอนลงไปด้วย นอกจากจะกำหนดเพื่อวัตถุประสงค์บางประการเท่านั้น เช่น UNESCO กำหนดบทนิยามของหนังสือ และจุลสารเพื่อวัตถุประสงค์ในการเก็บสถิติว่า ถ้าสิ่งพิมพ์นั้นไม่มีกำหนดออกเป็นวาระและมีจำนวนหน้าตั้งแต่ 49

## สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

หน้าขึ้นไป (ไม่รวมปก) ก็นับเป็นหนังสือ และถ้ามีจำนวนหน้าระหว่าง 5 ถึง 48 หน้า (ไม่รวมปก) ก็ นับเป็นจุลสาร เป็นต้น

หนังสืออาจจำแนกตามรูปลักษณะเป็นหนังสือปกอ่อน หนังสือปกแข็ง หนังสือขนาดสิบหก หน้ายอก หนังสือขนาดแปดหน้ายอก หรือหนังสือขนาดกระเป๋ာ หนังสือภาพ หรือจำแนกตามประเภท ของผู้ใช้ เป็นหนังสือ สำหรับเด็ก หนังสือทั่วไป หนังสือแบบเรียน เป็นต้น

ทั้ง Brochure, Booklet และ Pamphlet นั้นในภาษาไทยเรียกว่า จุลสาร ในแง่ของสิ่งพิมพ์ เพื่อการโฆษณา นั้น Brochure ใช้ในความหมายของจุลสารที่จัดทำประณีตเป็นพิเศษสำหรับ โฆษณาสินค้าราคาแพง หรือสำหรับผู้บริโภคที่มีรสนิยมสูง เช่น รถยนต์ เครื่องสำอาง เครื่อง ประดับ เป็นต้น

4. สิ่งพิมพ์เป็นบรรจุภัณฑ์ ในที่นี้ได้แก่ ของจดหมาย ของเอกสาร ฎุกระดาศ ก่อง กระดาศ สิ่งพิมพ์ชนิดนี้ต้องใช้กระดาษที่มีความเหนียวและทนทานเป็นพิเศษ มีขนาดต่างๆ ตาม ประโยชน์ของการใช้สอย ข้อความที่พิมพ์บนบรรจุภัณฑ์มักเป็นข้อความสั้นๆ ตามความจำเป็น และประโยชน์เฉพาะอย่าง

นอกจากจะจำแนกตามรูปลักษณะแล้ว เราอาจจำแนกประเภทของสิ่งพิมพ์ตามการหน้าที่ ได้ ด้วย เช่น สิ่งพิมพ์ที่มุ่งอ่านเอาเรื่อง ซึ่งผู้อ่านต้องใช้เวลาอ่านต่อเนื่องกันนาน ได้แก่ หนังสือประเภท ต่างๆ และสิ่งพิมพ์ที่มุ่งใช้ประโยชน์ในเวลาอันจำกัด ได้แก่ นิตยสารหนังสือพิมพ์สิ่งพิมพ์ เพื่อ การโฆษณา เป็นต้นการออกแบบสิ่งพิมพ์ทั้งสองประเภทย่อมแตกต่างกันตามการหน้าที่ของสิ่ง พิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

## เนื้อหาหนังสือมายากล

นับตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน วิทยากลได้มีการพัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงมาโดยตลอด การแสดงมายากลที่เคยใช้เครื่องมือหนักหรือชิ้นใหญ่ๆ ก็ลดน้อยและเสื่อมลงการแสดงกลในสมัยใหม่ได้หันมาใช้ความชำนาญเฉพาะตัวกันมากขึ้น มีการใช้อุปกรณ์เครื่องมือช่วยในการแสดงบ้างเล็กน้อยและได้มี การคิดค้นประดิษฐ์เครื่องมืออุปกรณ์ที่มีน้ำหนักเบาขนย้ายสะดวก ใช้เนื้อที่ไม่มาก สามารถแสดงได้เกือบทุกสถานที่และเวลา

คุณเคยสงสัยบ้างไหมว่า นักมายากลได้กระทำการสิ่งที่ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้ให้มันปรากฏขึ้นมาได้อย่างไร นักมายากลเพียงโบกมือไปมาและท่องคำอย่างแผ่วเบา สิ่งที่ไม่น่าเชื่อก็เกิดขึ้นมาต่อหน้าต่อตา คุณมีความปรารถนาที่จะรับรู้ความลับเหล่านี้หรือไม่

สำหรับเนื้อหาในคัมภีร์หนังสือมายากลนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

#### 1. มีเกมสมายากล แบ่งเป็น 6 เกมส์

- 1.1 ห่วงปริศนา (Puzzle ring game)
- 1.2 ไฟหนี (Flee card game)
- 1.3 เลขมหัศจรรย์ (Wonder number game)
- 1.4 ไม่มีน้ำ (Non water game)
- 1.5 ตัวเลข (Arabic game)
- 1.6 กล่องมายากล (Magic box game)

#### 2. แนะนำนักมายากล 3คน มีดังนี้

- 2.1 David Copperfield
- 2.2 Franz Harary
- 2.3 David Blaine

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1. เกมสั้

### 1.1 ห่วงปริศนา (Puzzle ring game)

มายากลนี้ใช้หลักการเล่นที่ไม่ ยากแต่ เมื่อนำมาแสดงก็จะเป็นที่ น่าตกใจว่าห่วงเข้าไปอยู่ใน เชือกได้ อย่างไร นักแสดงจะทำให้ผู้ชมคิด ว่าห่วงที่นำ มาใช้มีการทำมา เป็นพิเศษซึ่งนั่นจะทำให้ เราหลอกผู้ ชมได้เป็นอย่างดี เพราะเคล็ดลับที่ แท้จริงอยู่ที่เชือกที่ใช้ใน การแสดง ไม่ใช่ห่วงจะมิ การทำเป็นพิเศษแต่ อย่างไรแต่จะอยู่ที่วิธีการจับเชือก เพราะฉะนั้นมายากลนี้ต้องอาศัยการ ฝึกให้ ชำนาญก่อนที่จะไปแสดง

#### วิธีการเล่น

1. จับเชือก แล้วนำห่วงสอดขึ้นไป เสร็จแล้วบิดห่วง ไปข้างหน้า เล็กน้อย
2. พุงห่วงให้ลอดตรงกลางระหว่างเชือก
3. เมื่อห่วงเข้าตรงกลางเชือกแล้วห่วงจะถูกเชือกรัด

### 1.2 ไฟ่หนี (Flee card game)

มายากลนี้เป็นมายากลง่ายๆ ที่คุณสามารถจะนำมาเล่นได้ เพียงแค่มีอุปกรณ์ และรู้เทคนิคใน การเล่นเท่านั้น อุปกรณ์ที่ใช้มีเพียงคลิปหนีบกระดาษ และไฟ่ที่ทำขึ้นเป็นพิเศษเท่านั้น มายากลนี้จะ ใช้หลักการมองเห็นของสายตามาใช้ให้เป็นประโยชน์ ตัวไฟ่จะมีด้านหน้าและด้านหลัง โดยที่ชั้น ตอนแรกจะนำด้านหน้าของไฟ่ให้ผู้ชมดู และให้จำตำแหน่ง K ที่เราทำเอาไว้อยู่ตรงไหน แล้วให้ผู้ ชมนำเอาคลิปมา หนีบในตำแหน่งตรงที่ผู้ชมต้องการ และเมื่อหงายไฟ่ขึ้นผู้ชมจะประหลาดใจว่า ตำแหน่งที่เอาตัวคลิปหนีบไว้ไม่ใช่ตัว K แต่เป็นตัวอื่นแทน?

#### วิธีการเล่น

1. หงายไฟ่พิเศษ ให้ผู้ชมดูพร้อมกับให้ผู้ชมจำตำแหน่งของเอาไว้
2. ค่ำไฟ่ลง ถามผู้ชมว่า K อยู่ตำแหน่งไหน
3. ให้ผู้ชมเอาคลิปหนีบในตำแหน่งที่ผู้ชมต้องการ
4. หงายไฟ่ขึ้น ผู้ชมจะประหลาดใจกับตำแหน่งของไฟ่ แทนที่จะเป็น K กลับกลายเป็น A

ได้อย่างมหัศจรรย์

### 1.3 เลขมหัศจรรย์ (Wonder number game)

เกมนี้เป็นเกมทายใจผู้เล่นว่าเรารู้ว่าเค้า จะต้องเลือกสิ่งนี้ โดยที่เราเป็นคนกำหนด วิธีการเล่น แล้วให้ผู้เล่นทำตามทีละขั้น ตอนแล้วคำตอบที่ได้เราจะรู้โดยอัตโนมัติ แต่เกมนี้ก็มีจุดอ่อนอยู่ เป็นส่วนที่เราควรระวังเอาไว้ คืออย่าให้เค้าเห็นคำตอบที่เรา เตรียมไว้จนกว่าจะเล่นเกมจบ และอีกอย่างหนึ่งคือเราจะต้องจำวิธีการเล่นเอาไว้ อย่าให้ผิดพลาด

#### วิธีการเล่น

1. ให้ผู้ชมเตรียมตัวเลขในใจหนึ่งตัว โดยตัวเลขที่คิดเตรียมนั้นต้องมีค่ามากกว่า 5 (ในที่นี้ สมมุติว่าเป็นเลข 11)
2. ให้ผู้ชมนับเหรียญตามจำนวนตัวเลขที่คิดเอาไว้ โดยเริ่มจากเหรียญที่ 1 ขึ้นไปทางหัวเลข 9 ทีละเหรียญ และนับวนเข้าไปในวงกลมตรงหัวเลข 9 (ดังรูปที่ 1 เมื่อนับจะถึงเหรียญที่ 11 )
3. ให้ผู้ชมนับเลขตามจำนวนเดิมที่คิดเอาไว้ (คือเลข 11) โดยเริ่มนับจากเลข 11 เป็นเหรียญที่ 1 และให้นับวนภายในหัวเลข 9 เท่านั้นอย่านับลงไปตรงหางเลข 9 ให้นับวนตามเข็มนาฬิกา (เมื่อนับเหรียญย้อนกลับจากเลข 11 ตามจำนวนที่เลือกไว้ก็จะจบลงที่เหรียญ 10 ดังตัวอย่างรูปที่ 2)
4. เปิดใต้เหรียญให้ผู้ชมจะพบคำตอบที่เขียนว่า “คุณเลือกเหรียญนี้” ปรากฏอยู่ใต้เหรียญ (เราได้เตรียมคำตอบเอาไว้ให้แล้ว)
5. มายากลชุดนี้จะเป็นไปโดยอัตโนมัติ ไม่ว่าผู้ชมจะคิดเลขอะไรคำตอบจะออกมาที่เหรียญ 10 ทุกครั้ง แต่สิ่งสำคัญเมื่อนับเหรียญย้อนครั้งที่ 2 แล้วจะต้องให้ผู้ชมนับย้อนอยู่ในวงกลมเท่านั้น

### 1.4 ไม่มีน้ำ (Non water game)

มายากลนี้ผู้แสดงทำการคว่ำขวดที่มีน้ำอยู่เต็ม ผลปรากฏว่าน้ำไม่ไหลออกมา ผู้แสดงจึงนำไม้จิ้มฟันแหย่เข้าไปในขวด ทำให้ผู้ชมถึงกับประหลาดใจ ว่าเป็นไปได้อย่างไรสิ่งสำคัญของมายากลนี้อยู่ที่ คุณต้องทำการฝึกฝนบ่อยเพื่อให้การ แสดงดูสมจริงมากที่สุด

#### วิธีการเล่น

1. ซ่อนฝาขวดเอาไว้ที่อุ้งมือซ้าย (ฝาขวดชนิดพิเศษที่เตรียมไว้ให้)
2. เอามือขวาที่ซ่อนฝาขวดมาปิดไว้ที่ปากขวด โดยไม่ให้ผู้ชมสังเกตเห็นพร้อมกับคว่ำขวดลง
3. ค่อยๆ เอามือออกจากปากขวดช้าๆ ผู้ชมจะเห็นว่าน้ำไม่ไหลออกจากปากขวด
4. น้ำไม้จิ้มฟันแหย่เข้าไปในรูตรงกลางฝา ไม้จิ้มฟันจะล่อยเข้าไปในขวดโดยที่น้ำไม่ไหลออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เอามือมาปิดฝาขวดอีกครั้งพร้อมกับหายใจ
6. ใช้อุ้งมือขวาถอดฝาขวดออกมาโดยไม่ให้ผู้ชมเห็น แล้วส่งขวดมาให้ผู้ชมพิสูจน์

### 1.5 ตัวเลข (Arabic game)

เกมนี้เป็นมายากลที่เกี่ยวกับการคิดเลข ที่เราสามารถเดาใจผู้เล่นออก ว่าคำตอบที่เค้าได้คืออะไร เหมือนกับที่เรารู้ความคิดของผู้เล่นเป็นอย่างดี ข้อควรระวังนิดหน่อยเกี่ยวกับเกมนี้ก็คือ คุณต้องแน่ใจว่าผู้เล่นจะต้องบวกเลขเก่งสักหน่อย ไม่งั้นมันจะเกิดการผิดพลาดได้ และก็ไม่ควรเล่นกลนี้ซ้ำกับคนๆ เดิม เพราะเค้าอาจจะจับเคล็ดลับเราได้

#### วิธีการเล่น

การเล่นจะเริ่มเป็นขั้นตอนระว่างการข้ามขั้นตอนในการเล่นให้ดี เริ่มจากให้ผู้ชมที่ร่วมเล่นนึกเลขในใจขึ้นมาหนึ่งตัว จากนั้นให้ผู้ชมทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. บวกด้วย 4
2. คูณด้วย 2
3. ลบด้วย 6
4. หารด้วย 2
5. สุดท้ายให้ผู้ชม ลบด้วยตัวเลขที่นึกไว้ในใจ
6. เมื่อเสร็จขั้นตอนทั้งหมดอย่าให้ผู้ชมตอบ แต่ให้เราบอกเค้าว่า “ผมรู้ว่าคำตอบที่คุณได้คือ 1”

### 1.6 กล่องมายากล (Magic box game)

มายากลชิ้นนี้จะเป็นการเสกสิ่ง ของที่ใส่ ลงในกล่องให้หายไป แล้วก็เรียกกลับมา อีกครั้งหนึ่ง เป็นกลง่าย ๆ ที่ไม่ต้องใช้การ ผีกลฝนเพียงแต่รู้วิธีการในการใช้ อุปกรณ์เท่านั้น ข้อควรระวังอย่างหนึ่ง คือเราต้องทำการแสดงให้แบบเนียนมากที่สุดเพื่อไม่ให้เค้าจับเคล็ดลับในการแสดงของเราได้

#### วิธีการเล่น

1. นำสิ่งของที่ต้องการเสกให้หายไปลงในกล่องมายากล จากนั้นปิดกล่องเพื่อเริ่มการแสดง
2. ขั้นตอนต่อไปให้จับกล่องเอาไว้จากด้านล่าง บีบกล่องเข้าเล็กน้อย เพื่อบีบกล่องขึ้นในเอาไว้ (กล่องมี 2 ชั้น) แล้วดึงแถบพลาสติกใส่ที่ 1 (อยู่ด้านหลังกล่อง) ดึงขึ้นมาแล้ว กล่องที่ขึ้นมาจะมองเห็นเป็นกล่องเปล่า

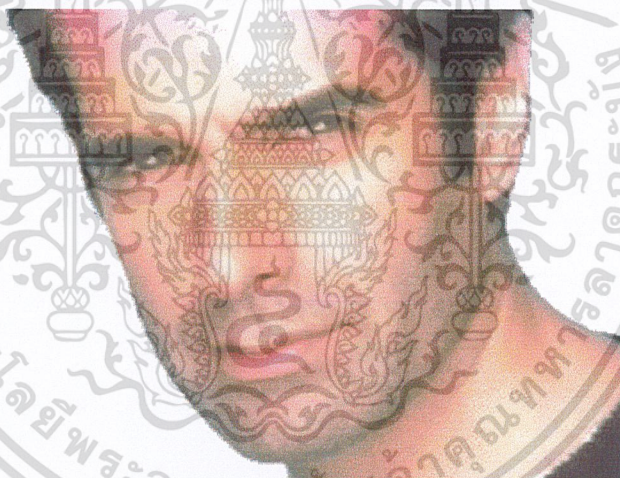
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขึ้นตอนต่อไปปิดกล่องเข้าที่เดิม แล้วปล่อยมือที่บีบด้านล่างออก แล้วดึงแถบพลาสติกใสที่ 2 (อยู่ด้านหน้ากล่อง) เมื่อดึงขึ้นมาแล้วกล่องขึ้นในจะขึ้นมาด้วย แล้วจะทำให้เห็นสิ่งของที่อยู่ด้านใน

## 2. บทแนะนำนักมายากล

ถ้าคุณคิดจะเป็นนักมายากล อย่างน้อยคุณควรจะต้องรู้จักบุคคลเหล่านี้ไว้ด้วย เพราะบุคคลเหล่านี้จัดได้ว่าเป็นสุดยอดของนักมายากลที่มีอยู่ในปัจจุบัน และเมื่อคุณได้รับรู้เรื่องราวต่างๆของบุคคลเหล่านี้แล้ว คุณจะรู้สึกได้ทันทีว่าพวกเขา เกิดมาเพื่อเป็นนักแสดงมายากล เพราะแต่ละคนเก่งกาจคู่จพอมดที่มีเวทมนตร์คาถา

### 2.1 David Copperfield



รูป David Copperfield

มายากลเป็นศาสตร์อย่างหนึ่งที่ลึกลับ ที่ซ่อนเร้นทำทนายธรรมชาติและสายตาผู้ชม หลายคนต่างอยากรู้ว่า สิ่งที่ตัวเองได้ชมอยู่นั้น เป็นเรื่องจริงหรือภาพลวงตากันแน่ แต่สิ่งเหล่านี้ก็ล้วนเป็นความบันเทิงที่มนุษย์เรานิยม ชมชอบมานานนับร้อยๆปี นักมายากลที่เรียกได้ว่าเป็นสุดยอดราชามายากล นับจากยุคนี้ สุดยอดนักมายากลที่อยู่ในใจของนักมายากลทั่วโลกแล้ว มีอีกคนหนึ่งที่เขาสามารถครองใจ คนทั้งโลกเรียกได้ว่าเป็นที่ที่สุดของวันนี้ นั่นคือ เดวิด คอปเปอร์ฟิลด์ จะว่าไป ชื่อของเดวิด คอปเปอร์ฟิลด์ คงเป็นชื่อที่หลายๆ คนรู้จักในฐานะของราชานักมายากล ที่มักจะสร้างความประทับใจและนำสิ่งใหม่ๆ สู่มายากลของผูชมทั่วโลก ด้วยการแสดง ชุดที่ทำทนายกฎของธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นการยืนอยู่ท่ามกลางเปลวไฟที่ร้อนระอุนับพันองศา หรืออยู่ในกลางของพายุทอร์นาโด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นาโด ที่เรียกได้ว่า ไม่มีสิทธิ์ที่จะพลาดในการแสดงได้เลย ....เขาทำได้อย่างไร? เป็นคำถามที่คนทั้งโลกอยากรู้

รูปแบบการแสดงของเขาสามารถสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมในลักษณะของความ ตื่น ใจ หลุด กลมกลืน ไม่ว่าจะป็นโชว์ที่มีชื่อเสียง อาทิ การเดินผ่านกำแพงเมืองจีน หรือ ทำให้เทพีเสรีภาพที่นิวยอร์กหายไป ต่อสายตาสู่มที่ชมผ่านการถ่ายทอดสดไป ทั่วโลก และจากชุด Dream and Nightmares ณ. โรงละครบรอดเวย์ได้ถูกบันทึก ไว้ในปีอ็อกซฟอร์ดพีศความบันเทิง ด้วยการแสดงชุดต่างๆ อันน่าประทับใจ จึงทำให้ คอปเปอร์ฟิลด์ ติดอยู่ในอันดับ 13 ของ The Highest Paid Entertainer in the World โดยมีเพียงไม่กี่คนที่จะได้ตำแหน่งนี้ ซึ่งเป็นตำแหน่งของผู้ให้ความสนุกสนานด้านความบันเทิงสูงสุด คอปเปอร์ฟิลด์ ไม่เพียงแต่เป็นนักมายากลเท่านั้น แต่ในการแสดงโชว์ของเขามักจะสร้างมุขตลก และเป็นกันเองกับผู้เข้าชม โดยมักจะนำผู้ที่เข้าชมเข้ามาร่วมการแสดงโชว์กับเขาทุกครั้ง และล่าสุด ของการทัวร์ในประเทศไทย ณ.อิมแพ็ค อารีน่า เมืองทองธานี เขาก็ได้เลือกคนไทย 13 คนมาแสดง โดยทำให้หายวับไปกับตาได้ อย่างชนิดที่ทุกคนต้องตะลึงและแน่นอนผู้ชมก็ย่อมได้รับความประทับใจด้วย นี่เองที่ทำให้คอปเปอร์ฟิลด์สามารถเอาชนะและครองใจผู้ชมทั่วโลก

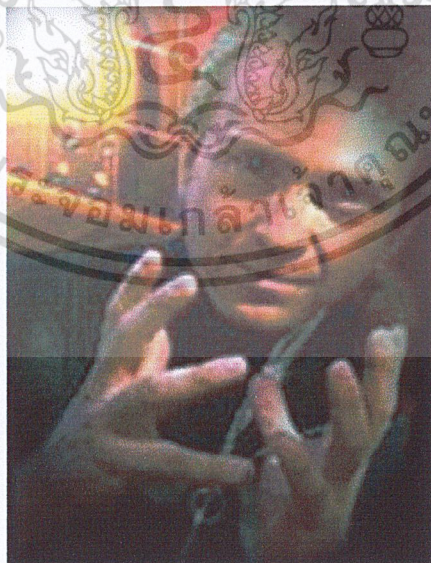
#### เส้นทางชีวิตของจอมมายากล

เดวิด คอปเปอร์ฟิลด์ เกิด 16 กันยายน ปี 1956 ที่นิวยอร์ก เขาสนใจ ในเรื่องของมายากล มาตั้งแต่เด็ก โดยเขามักจะนำเรื่องที่ฝัน หรือผ่านมาในอดีตมาสร้างให้เป็นงานโชว์ชุด ต่างๆ ในมายากลของเขา เมื่อคอปเปอร์ฟิลด์ได้ 6 ขวบ เขาต้องตะเกียกตะกายหนีออกจากกองเพลิง ในขณะที่ไฟไหม้บ้าน เหตุการณ์นี้ทำให้เขาเกิดจินตนาการสร้างงานโชว์ที่เสี่ยงต่อความตาย โดยการแสดงโชว์ภายใต้เปลวเพลิงที่ร้อนแรงนับพันองศา ที่สามารถเผาผลาญทุกสิ่งในพริบตา หรือจากความฝันที่อยากจะบินได้ แล้วเขาก็ทำสำเร็จกับการแสดงโชว์การเหาะต่อหน้าผู้ชม ด้วยความสามารถด้านมายากล ของเขาเริ่มต้นในวัยเด็ก ในช่วงอายุ 12 ขวบก็ได้รับสมญานามว่า The Boy Davino ซึ่งตอนนั้นคอปเปอร์ฟิลด์ได้ชื่อว่าเป็นนักมายากลที่มีอายุน้อย และมีชื่อเสียงที่สุดของอเมริกาก็ว่าได้ พอเขาอายุได้ 16 ปี เขาก็ได้ไปเรียนเพิ่มเติมวิชามายากลในขณะที่ได้เข้าเรียนในมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก และที่นั่นเองด้วยความมีเสน่ห์ของมายากล เขาได้ถูกเชิญให้เล่นในทุกๆ งานของมหาวิทยาลัยจนได้รับฉายาว่า The Magic Man ซึ่งงานโชว์ของเขาเป็นการแสดงที่ทั้งร้อง ทั้งเต้น สลับกับมายากลได้อย่างกลมกลืน และโชว์แรกในชีวิตของเขาที่ใช้เป็นเครื่องหมายการค้า นั่นคือ เดวิด คอปเปอร์ฟิลด์ โดยใช้ชื่อของเขาเองเป็นชื่อโชว์ ซึ่งจัดขึ้นที่ชิคาโก และก็ประสบความสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นอย่างมาก เป็นการเปิดการแสดงที่ยาวนาน จนกระทั่งสถานีโทรทัศน์เอบีซีได้ติดต่อให้มาแสดง ในรายการแสดงมายากลของสถานี เพื่อออกอากาศเป็นซีรีส์แพร่ภาพไปทั่วโลก และนี่เองที่ทำให้ คนทั้งโลกได้รู้จักเขากับผลงานใหญ่ๆ ไม่ว่าจะเป็น การเดินทางผ่านกำแพงเมืองจีนที่สร้างด้วยหิน การ ล่องหนแล้วไปปรากฏอีกที่หนึ่งได้อย่างเหลือเชื่อ หรือ ทำให้ตึกทั้งตึกหายไปได้ บัดนี้เวลาที่ได้ พิสูจน์แล้วว่าเขาคือตัวจริง เขาได้รับรางวัลที่การันตีตัวเองมาแล้วอย่างมากมาย อาทิ Emmy Awards หรือ Entertainer of the Year รวมทั้งได้รับเกียรติจาก Madame Tuossad's พิพิธภัณฑ ์หุ่นขี้ผึ้งจำลองจากบุคคลสำคัญๆ ของโลกในลอนดอนให้เป็นหนึ่งในฐานะบุคคลสำคัญของโลก เช่นเดียวกับบุคคลสำคัญในวงการบันเทิงระดับโลก Hollywood Walk of Fame นอกจากนี้ยังได้ รับการแต่งตั้งจากรัฐบาลฝรั่งเศสในฐานะ Chevalier of Art and Letters พร้อมปริญญาดุษฎี บัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขา Humane Letters จากมหาวิทยาลัยฟอร์ดแฮม มาถึงปี 2000 ก็ได้รับการ จารึกชื่อไว้เพื่อเป็นตำนานที่ยังมีชีวิตในหอสมุดสถานิติบัญญัติ ของ สหรัฐอเมริกา อีกทั้งเป็นบุคคล ที่มีชื่อเสียง และยังมีชีวิตอยู่เพียงส่วนน้อยที่ได้รับเกียรติตีพิมพ์ภาพเล่มจาก 4 ประเทศทั่วโลก อีกด้วย

## 2.2 Franz Harary



รูป Franz Harary

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศุดยอนักมายากลระดับโลก Franz Harary

แม้ในโลกยุค 2000 มีนักมายากลหลายคนที่พัฒนา และอยู่ในขั้นแนวหน้าของโลก แต่ด้วยความโดดเด่นตลอด 20 ปี กับประสบการณ์ที่ผ่านมายาวนานของฮารารี ทำให้เขาเป็นที่จับตามอง เขาสามารถทำในสิ่งที่คุณคิดว่ามันไม่น่าเชื่อ และคิดขัดแย้งกับตัวเองว่าสิ่งที่ได้เห็นนั้นเป็นเพียงภาพมายาหรือภาพลวงตาเท่านั้น แต่คุณก็ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเขาทำสิ่งเหล่านั้นได้อย่างไร ซึ่งในหลายๆ โชว์ที่เขาแสดงและได้สร้างชื่อเสียงให้กับเขาอย่างมาก ในปี 1994 ณ ฐานปล่อยจรวดของนาซ่าที่รัฐฟลอริดา เขาได้ทำให้อยานกระสวยอวกาศหายไปที่ท่ามกลางผู้ชมทั้งจากสถานที่จริง โดยถ่ายทอดสดผ่านสถานีโทรทัศน์ เอ็นบีซี ต่อสายจากผู้ชมทางบ้านนับล้าน รวมถึงภาพถ่ายทางเฮลิคอปเตอร์ ที่จับจ้องอยู่ตลอดเวลา คงเป็นสิ่งที่คุณต้องพิจารณาเองว่าสิ่งเหล่านั้นมันเกิดขึ้นได้อย่างไร

เส้นทางมายากลของฮารารี

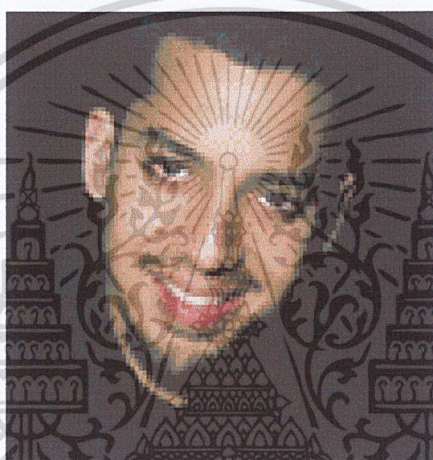
ฮารารี เกิดและเติบโตที่ แอน อาเบอร์ มิชิแกน โดยเขาเริ่มหลงรักมายากลมาตั้งแต่เด็กและเริ่มฝึกฝนหัดเล่นมาเรื่อยๆ ซึ่งโชว์ครั้งแรกของเขานั้น เขาอายุได้เพียง 13 ปี เขาสามารถเล่นได้ดี และต่อมาเขาให้ความสนใจในเรื่องของศิลปะและเสียงดนตรี โดยเขาได้เข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยในมิชิแกน จากนั้นวงดนตรีของเขาก็ได้มีโอกาสแสดงโชว์ บนเวทีในงานของมหาวิทยาลัย และในช่วงหยุดพัก เขาก็ได้นำเอามายากลเข้ามาเล่นด้วยโดยการทำให้กลุ่มนักดนตรี บนเวทีหายไปในการพริบตา และเขายังได้มีโอกาสเข้าร่วมในงานสำคัญ ๆ อย่างงาน โรจโบวล์ ในปี 1983 จนถึงงานซูเปอร์โบวล์ ในช่วงพักครึ่งของเหล่าอเมริกันฟุตบอล ในปี 1989 และในช่วงปี 1983 เขาได้พบกับ ไมเคิล แจ็คสัน ซึ่งในมิวสิกวิดีโอเขาสามารถทำให้ซูเปอร์สตาร์อย่าง ไมเคิลลอยขึ้นสู่อากาศ และนั่นเองเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เขาได้มีส่วนร่วมในคอนเสิร์ต " แจ็คสัน วิคตอรี ออนทัวร์ " โดยเขาสร้างฉากและความเร้าใจในช่วงที่แจ็คสันตระเวนคอนเสิร์ต ทำให้การแสดงประกอบฉากและเสียงเพลงบนเวทีสัมพันธ์กันอย่างดีเยี่ยม จากนั้นฮารารี ก็ได้ร่วมงานกับศิลปินดังๆ ระดับโลกอีกหลายคน ไม่ว่าจะเป็นศิลปินร็อกอย่าง อลิซ คูเปอร์, บ็อบบี้ บราวน์, เอ็มซี แสมเมอร์ และทีน่า เทอร์เนอร์ ซึ่งถ้าคุณเป็นแฟนเพลงและได้มีโอกาสได้ชมการแสดง ของพวกเขาเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นการหายตัวจากมุมหนึ่ง ไปสู่อีกมุมหนึ่งในระหว่างที่ร้องเพลงอยู่เป็นฝีมือการออกแบบและการวางแผนของเขาเองทั้งสิ้น

จากประสบการณ์โชว์บนเวทีนับร้อยโชว์ มันไม่ใช่สิ่งที่ทำหายคนอย่างเขาคือต่อไป ในวันที่นี้ความคิดเขาผุดขึ้นมาหลายอย่างโดยที่โชว์ครั้งใหญ่ๆ ในแต่ละปีเขาคิดว่าจะต้องทำให้ผู้คนตกตะลึง เขาจึงมักจะออกแบบลักษณะ มายากลที่เหนือธรรมชาติอย่างที่ตนเอง จับผิดไม่ได้เลยทีเดียว เรียกได้ว่าต้องชมแบบห้ามกระพริบตา และในปี 1990 เขาได้แสดงมายากลโดยทำให้โรงแรม ซาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดา เฟโฮเทล ในลาสเวกัสหายลับไปกับดา ต่อหน้าผู้ชมนับพัน และไม่เพียงพอ เขาก็ได้ทำให้เครื่องบินจัมโบ้เจ็ตลำมหึมาหายไปท่ามกลางการถ่ายทอดสด ของกล้องนับ 10 ตัว ย่อเสถียรคอปเตอร์ลำมหึมาเหลือเพียงล้อเก็ตห้อยคอ ทำให้กระสวยอวกาศหายไปทั้งลำ ทักษะฮาลที่อินเดียหายไปจากที่ตั้งเดิม และล่าสุดก็ได้ทำให้ผู้ชมที่โคโร ประเทศอียิปต์ ต้องตกตะลึงเมื่อสฟิงก์ได้หายไปต่อหน้าต่อตาผู้คนนับพัน

### 2.3 David Blaine



รูป David Blaine

David Blaine (เดวิด เบลน) เกิดที่ Brooklyn ในนิวยอร์ก ในวันที่ 4 เมษายน ปี 1973 ซึ่งผู้ให้กำเนิดเขาคือ Patrie White เขาได้เรียนรู้อะไรจาก ร้านใน Disney กณันั้นคือ การทำให้ดินสอดะลุกไฟได้ แม่ของเขาแต่งงานใหม่กับ John Bukalo ซึ่งเป็นนายธนาคาร ในตอนอายุ 10 ปี และก็ย้ายไปอยู่ที่ Jerseyville ใน New Jersey และเขาก็เริ่มสนใจการแสดงตอนอายุ 15 เขาเดินทางไปที่ Manhatta ทุกวันเพื่อไปโรงเรียนการแสดง และ ตอนอายุ 17 เขาก็ย้ายกลับไปที่ New York ด้วยตัวเอง เมื่อเขาอายุได้ 21 ปี แม่ของเขาวัย 48 ก็เสียชีวิตไป ด้วยโรคมะเร็ง

เส้นทางมายากลของ David Blaine

ในปี 1994 เดวิด เริ่มต้นการแสดงในปาร์ตี้เขาแสดงแบบ Al Pacino, Jack Nicholson, Arnold Schwarzenegger, David Geffen, Mike Tyson และ Madonna และเขาก็กลายมาเป็นเพื่อนแท้ของ Robert De Niro และ Leonardo De Caprio เขาทำเทปมายากลของเขาและส่งไปที่ ABC พวกเขาต้องประหลาดใจ และต้องการให้มีการสัมภาษณ์เมื่อพวกเขาเห็นมายากลของ David Blaine ในวันที่ 5 เมษายน 1999 เขาได้ทำการแสดง การเผาตัวเองบนความสูง 6 ฟุตจาก Plexiglas เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

tank ที่บรรจุด้วยน้ำ 4000 ปอนด์ ความพยายามที่ไม่มีนักมายากลใดกล้าแสดง ซึ่งเป็นการโปรโมตฉายา Magic Man

David Blaine เป็นนักมายากลที่มีความชำนาญในเรื่องของมายากลที่เกี่ยวข้องไฟมาก ผลงานของเขาที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นงานในรูปแบบของบทความเกี่ยวกับ การ (Sleights) ความคิดเห็นบ้าง เทคนิคแปลกๆใหม่ๆบ้าง ส่วนแล้วแต่เป็นความคิดที่ น่านับถือ จึงถือได้ว่า David Blaine เป็นนักมายากลและนักคิดที่มีผลงานที่ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญ ต่อวงการมายากลมากที่สุดคนหนึ่ง David Blaine เป็นคนที่ขยันฝึกซ้อม เขาจะเป็นคนที่ไม่ค่อยอยู่นิ่ง ไม่ว่าเขาจะไปไหนเขานำเอาไฟไปด้วยเสมอ และเขาก็จะคิดหาวิธีการเล่นไฟแปลกๆ ใหม่ๆ อยู่เป็นประจำ จึงไม่เป็นการแปลกเลย ที่วิธีการที่เขาคิดออกมานั้น ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นมายากลที่เล่นได้ยากซึ่งต้องอาศัยการฝึกซ้อมเป็นอย่างมาก แต่ David Blaine เองก็สามารถแสดงมายากลทุกอย่างที่เขาได้คิดออกมาได้อย่างชำนาญและน่าทึ่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### แนวทางการออกแบบและแบบร่าง

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

มายากล เป็นเรื่องของเกมส์ ที่มีความมหัศจรรย์ ความสนุกสนาน ความน่าสนใจ และความลับ ทั้งหมดที่กล่าวมาคือ เสน่ห์ของมายากล ดังนั้นแนวทางในการออกแบบหนังสือเล่มนี้คือ จะต้องเป็นหนังสือที่ให้ความสนุก เพลิดเพลิน อ่านง่าย จะเน้นการใช้ภาพในการสื่อความหมาย การใช้สีที่สดเพื่อให้ดูน่าสนใจ และประยุกต์เอาเทคนิคทางมายากลมาใช้ในงานออกแบบ

#### สรุปแนวทางการออกแบบ

##### 1. ประเภทของหนังสือ

เป็นหนังสือบันเทิงที่มีเนื้อหาสาระ ทั้งความรู้และความบันเทิงในขณะเดียวกัน ส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะ มีจุดมุ่งหมายเพื่อความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์

##### 2. บุคลิกของหนังสือ

หนังสือจะมีบุคลิกที่ดูสนุกสนาน สดใส และน่าสนใจจากอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาเป็นส่วนประกอบในตัวหนังสือ ลักษณะของรูปเล่มมีขนาด กว้าง 14 Cm. ยาว 19 Cm. เป็นขนาดที่ไม่ใหญ่เกินไป เพื่อให้มีความสะดวกในการพกพา

##### 3. การสร้างสรรค์ผลงาน

- การจัดหน้าหนังสือ การนำเอาส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาประกอบเข้าด้วยกันอย่างมีแบบแผน ได้แก่ การกำหนดสัดส่วนพื้นที่ การวางรูป การจัดวางข้อความ เมื่อนำมารวมกันจะต้องดูมีพื้นที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของพื้นที่ทั้งหมด ต้องมีการร่างแบบหยาบๆ ก่อนเพื่อหาความเหมาะสมในการจัดวาง

- การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่อง ใช้หลักการวางแบบไทรพ็อด (Tripod Headline) จะเน้นความตัดกันของขนาด และความเข้มของตัวอักษร การจัดวางหัวเรื่องจะแบ่งเป็น 2 บรรทัด แต่ไม่จำเป็นว่าข้อความที่สำคัญจะต้องอยู่ด้านบนเสมอไป

- การสร้างความต่อเนื่อง จะใช้เส้นและพื้นผิว อาจเป็นเส้นกรอบ หรือลายต่างๆ มาช่วยในการออกแบบ จะใช้ขนาดความเข้ม และสีเส้นมาช่วยให้งานดูสมบูรณ์ขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้งานดูมีความต่อเนื่องมากขึ้น ทั้งในรูปแบบหน้าคู่ และหน้าเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การวาง Grid การวางรูปและข้อความให้มีลักษณะเฉพาะตัว เป็นการสร้างระเบียบในการจัดหนังสือ โดยใช้วิธีต่อไปนี้

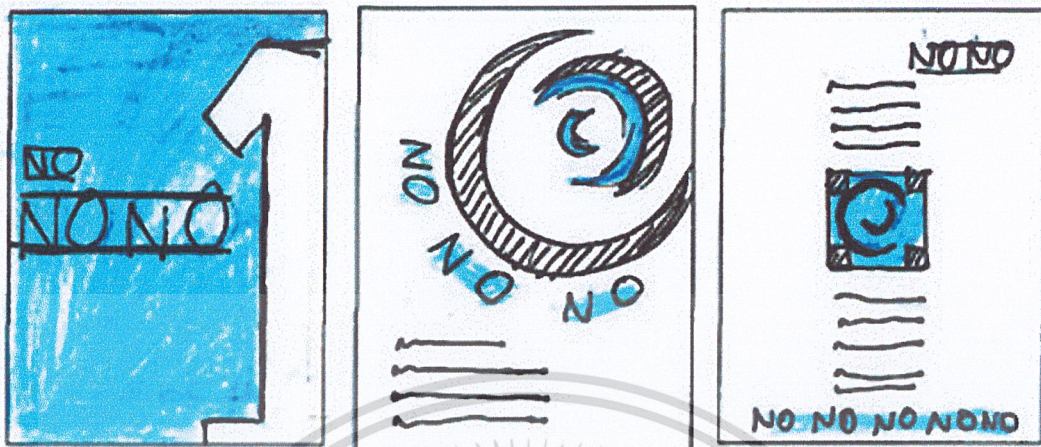
- การกำหนดชื่อเรื่องทางหน้ากระดาษขาว จะช่วยสร้างความกลมกลืนให้ทุกบทดูเป็นหนึ่ง เดียวกัน
- การใช้ภาพลักษณะตัดออก โดยกำหนดให้ภาพเลยออกมานอกกรอบหรือ เลยไปจนสุดขอบกระดาษ จะทำให้รู้สึกว่ามีไม่ถูกจำกัดอยู่ในกรอบ และดูมีอิสระมากกว่า

ในตัวอย่างนี้จะใช้ Grid เดียวกันตลอดทั้งเล่มถึงแม้การจัดวางจะแตกต่างกันไปบ้างในแต่ละหน้า แต่ก็ยังให้ความรู้สึกรู้สึกว่าเป็น Grid เดียวกันทั้งเล่ม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

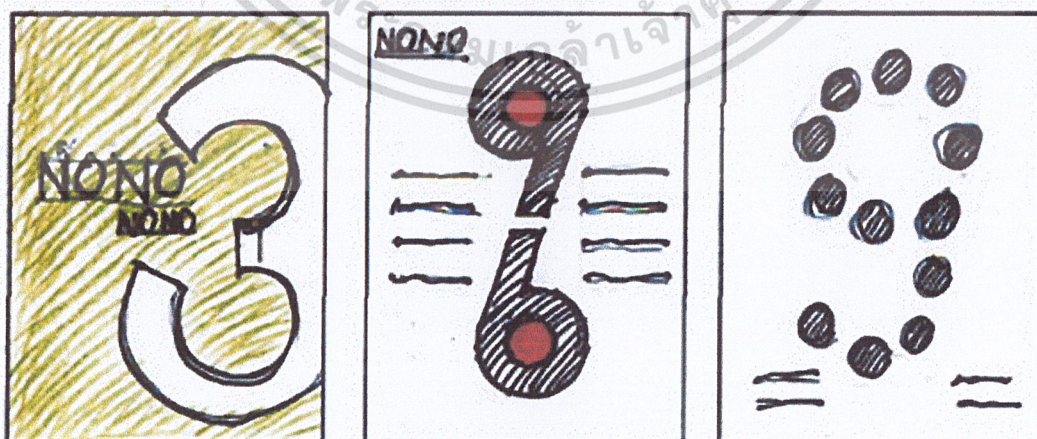
## แบบร่าง



Puzzle ring game

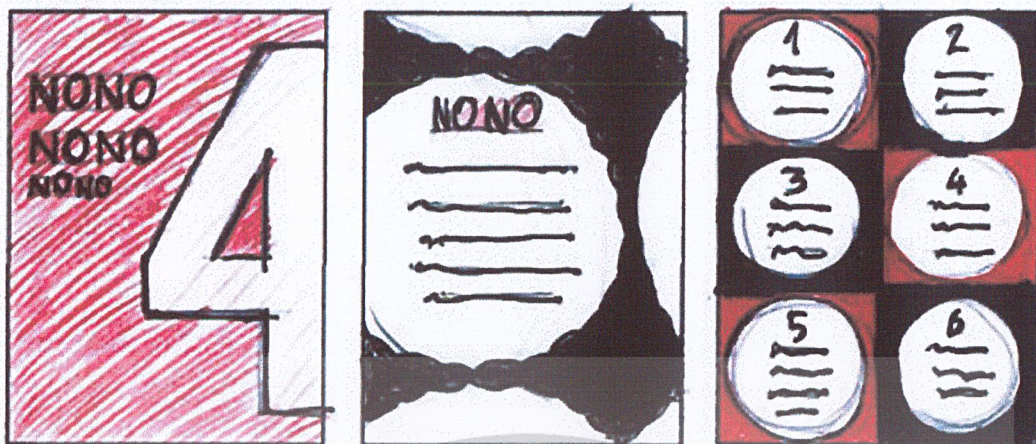


Flee card game

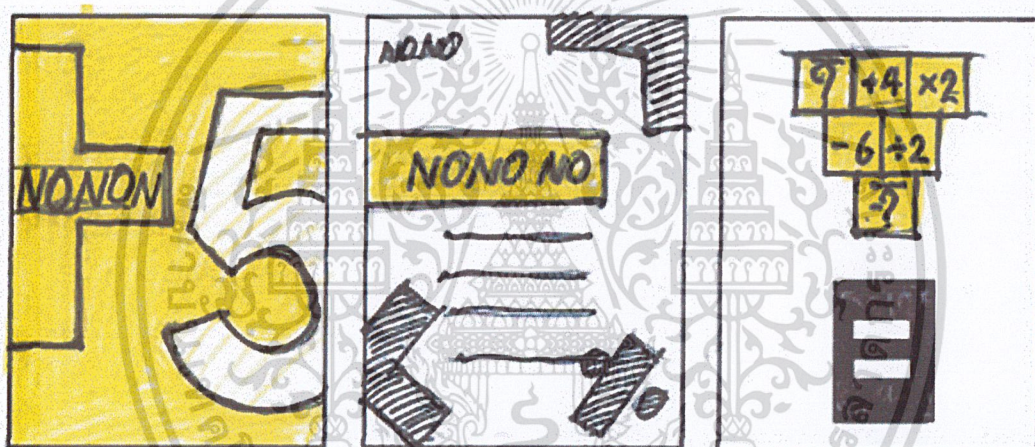


Wonder number game

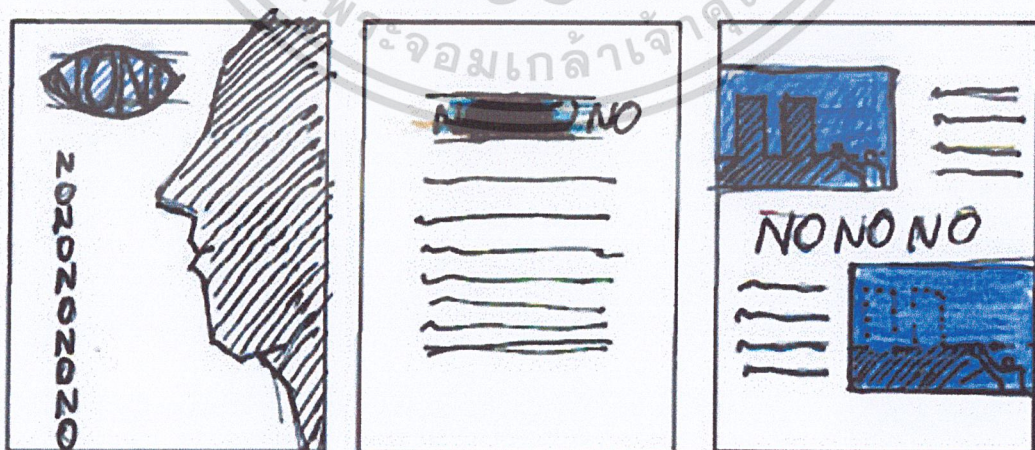
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Non water game



Arabic game

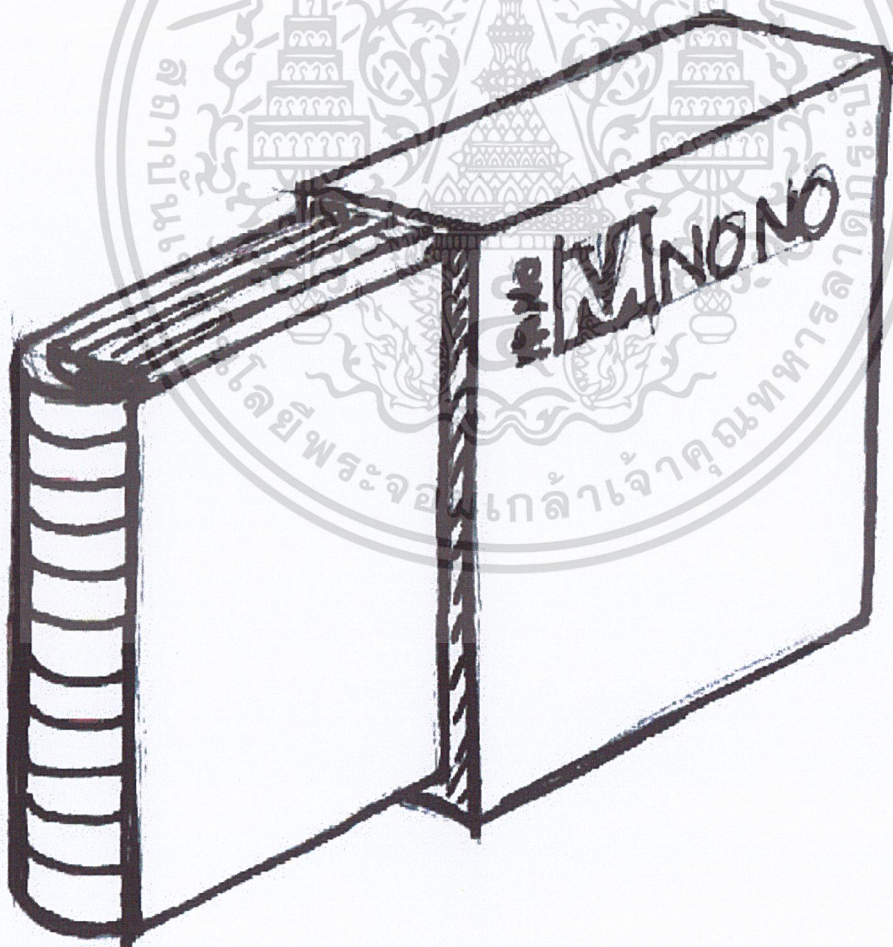


นักมายากล Franz Harary

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นักมายากล David Blaine



Package

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ผลงานจริง

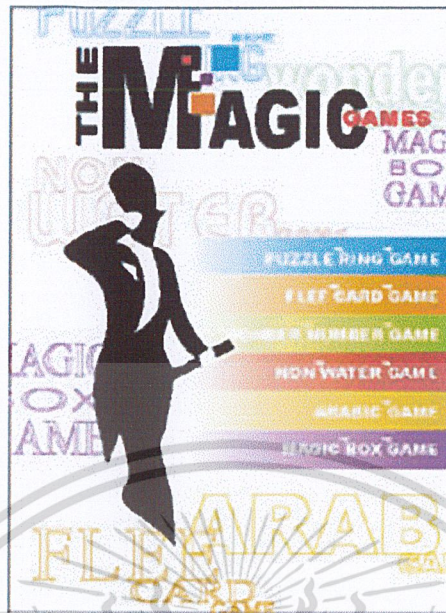
จากการพัฒนาแบบร่างในขั้นตอนที่ผ่านมา มา โดยมีโจทย์ว่าจะทำให้นักศึกษาอยากเล่นเกมนี้  
คู่มือความสนุกสนาน สีสัน ความแปลกใหม่ และมีความลึกซึ้งของอยากเล่นอยู่ในตัวมันเองด้วย  
แต่ก็พบปัญหาในเรื่องของการใช้สี ที่มีความหลากหลายในตัวหนังสือ จึงแก้ปัญหาโดยการใช้สีขาว  
และสีดำเข้ามาใช้ เพื่อให้เป็นจุดที่เชื่อมความหลากหลายของสีที่ต่างกัน ให้คู่มือความเป็นหนึ่งเดียว  
กันมากขึ้น

เหตุผลที่ใช้สีขาวและสีดำคือ นำมาจากชุดของนักมายากลที่ได้ในการแสดงซึ่งส่วนใหญ่จะ  
เป็นสีขาวและดำ และยังมีความหมายในตัวมันเองด้วยคือ สีดำแทนความหมายว่าเป็นความลึกซึ้ง  
ของนักมายากล สีขาวแทนความหมายว่าเป็นความมหัศจรรย์ของนักมายากล และอีกเหตุผลที่  
สำคัญคือ สีขาวและสีดำ จะช่วยให้งานคู่มือเป็นกราฟิก และดูร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

จากนี้จะเป็นการแสดงผลงานจริง พร้อมคำอธิบายเพื่อความเข้าใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### หน้าปก

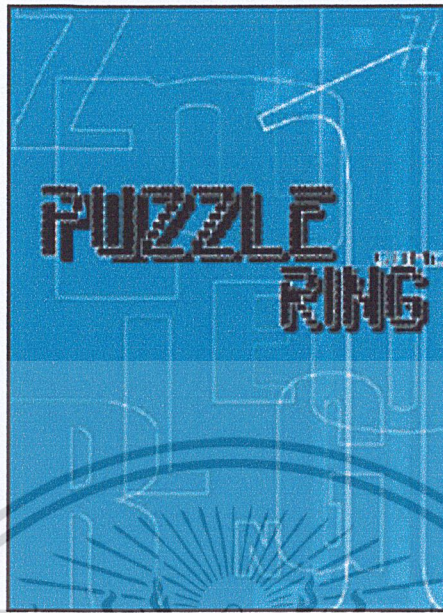
ภาพหน้าปก ใช้สีขาวเป็นพื้นภาพกราฟฟิคสีดำเพื่อความชัดเจน และใช้ชื่อของเกมส์ที่เป็นสีต่างๆ มาช่วยในการจัดวางเพื่อให้ดูน่าสนใจ

สารบัญ	
<b>CONTENT</b>	
<b>MAGIC GAMES</b>	
1. PUZZLE RING GAME	1.
2. FLEF CARD GAME	3.
3. WONDER NUMBER GAME	9.
4. NON WATER GAME	15.
5. ARABIC GAME	21.
6. MAGIC BOX GAME	22.
<b>INTRODUCE</b>	
DAVID COPPERFIELD	38.
FRANZ HARARY	44.
DAVID BLAINE	55.

### สารบัญ

การจัดวางในหน้านี้ ใช้สีตามหัวที่กำหนดเอาไว้มาช่วยในการออกแบบ เพื่อไม่ให้ดูนิ่งจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### เกมส์ที่ 1

ใช้สีฟ้าเข้ม ในการออกแบบหน้านี้จะใช้ Out line ของตัวอักษรมาจัดวางเพื่อให้ดูน่าสนใจ ส่วนตัวหนังสือที่นำมาใช้เพราะมีลักษณะคล้ายจุดต่อๆ กัน ซึ่งมีคล้ายกับอุปกรณ์ที่ใช้เล่นของเกมส์นี้



1

เนื้อหา

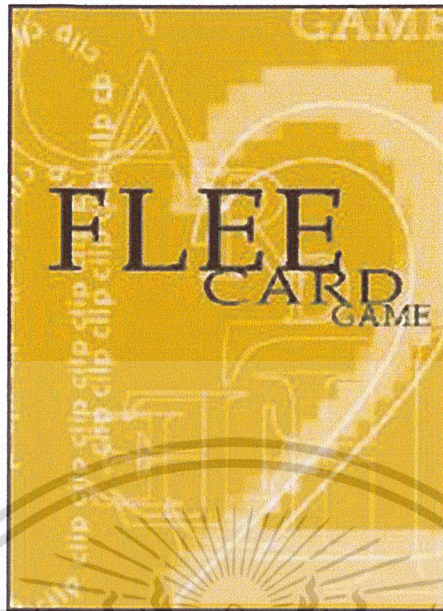
2

ภาพกราฟฟิกที่นำมาใช้ เป็นภาพที่ตัดทอนมาจากห่วง (อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมส์นี้)

หน้าที่ 1 ตรงมุมซ้ายของหน้าจะเป็นที่เก็บอุปกรณ์

หน้าที่ 2 นำรูปทรงวงกลมมาใช้เพื่อให้เข้ากับภาพกราฟฟิกในหน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### เกมส์ที่ 2

ใช้สีส้ม ในการออกแบบหน้านี้จะใช้ Out line ของตัวอักษรมาจัดวาง ตามรูปแบบของคลิป (อุปกรณ์ที่ใช้ในเกมส์นี้)



1

เนื้อหา

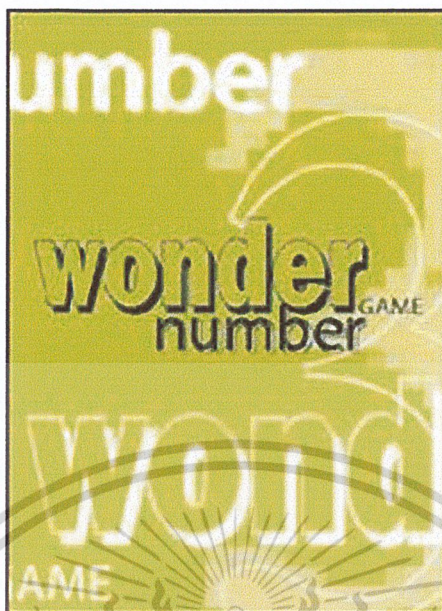
2

พื้นด้านหลังใช้สีส้มสลับดำ นำมาจากลักษณะของเกมส์ที่ใช้การพลิกหน้าและหลัง เป็นการแทนว่า สีส้มเป็นด้านหน้า สีดำเป็นด้านหลัง

หน้าที่ 1 ด้านบนจะเป็นที่เก็บคลิป (อุปกรณ์) และด้านล่างจะเป็นที่เก็บไฟ (อุปกรณ์)

หน้าที่ 2 จะจัดวางให้เยื้องลงมาเป็นลำดับ เพื่อสะดวกในการอ่าน และทำให้ดูไม่น่าเบื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### เกมส์ที่ 3

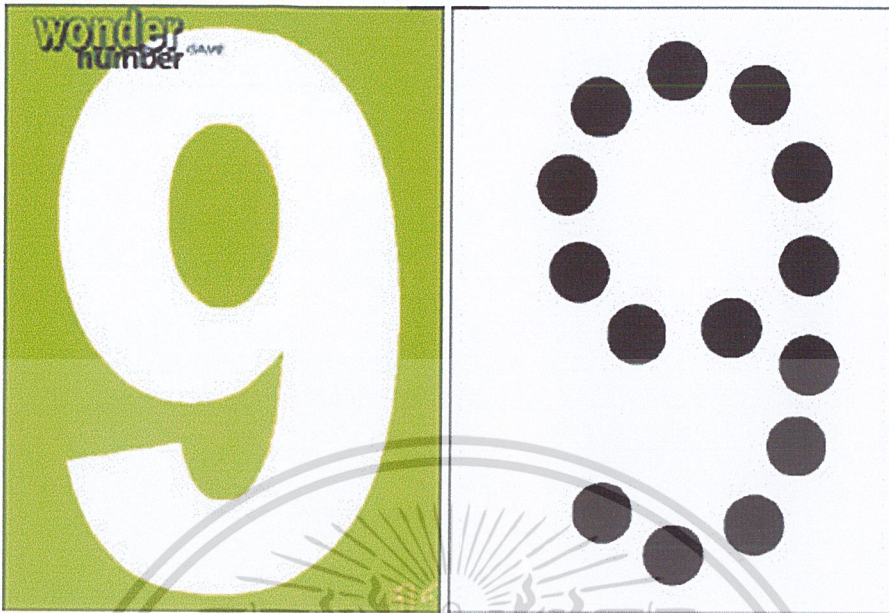
ใช้สีเขียว ในการออกแบบหน้านี้ใช้ Out Line ของตัวอักษรมาจัดวาง



### 1 เนื้อหา

Pattern ที่มีลักษณะเป็นจุด นำมาจากอุปกรณ์ที่ใช้ในเกมส์นี้  
และการใช้สีขาวตัดตรงที่ใส่เนื้อหา เพื่อให้อ่าน ได้ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

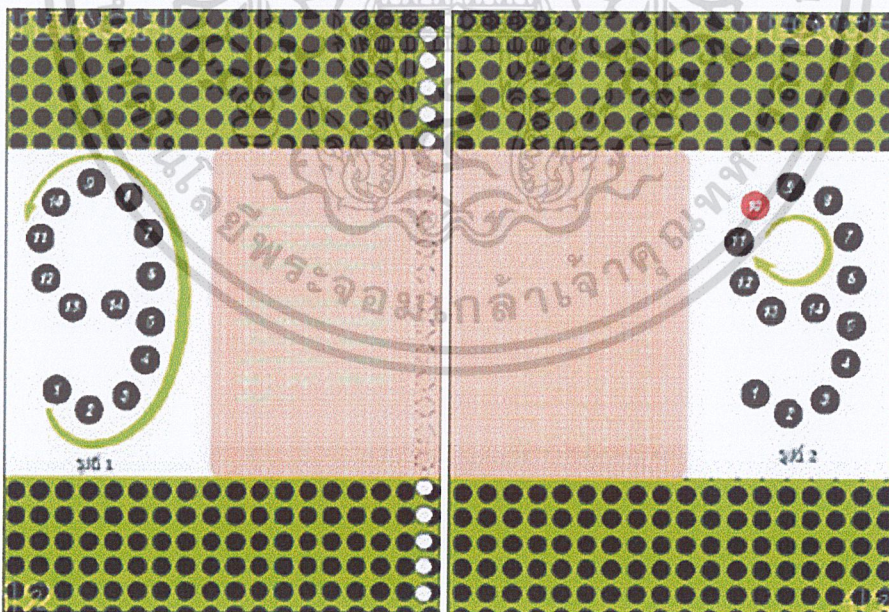


2

เนื้อหา

3

หน้าที่ 2 เป็นแผ่นใสเมื่อนำมาวางทับกับหน้าที่ 3 จะมองเห็นจุดสีดำของหน้าที่ 3 เพราะจุดสีดำเป็นกระดาษที่มีคำตอบซ่อนอยู่ด้านหลัง ถ้าไม่มีอะไรมาปิดทับเอาไว้จะทำให้เห็นคำตอบได้ จึงออกแบบให้มีแผ่นใสปิดไว้ก่อน เพื่อกันความผิดพลาดในการเล่นเกมส์



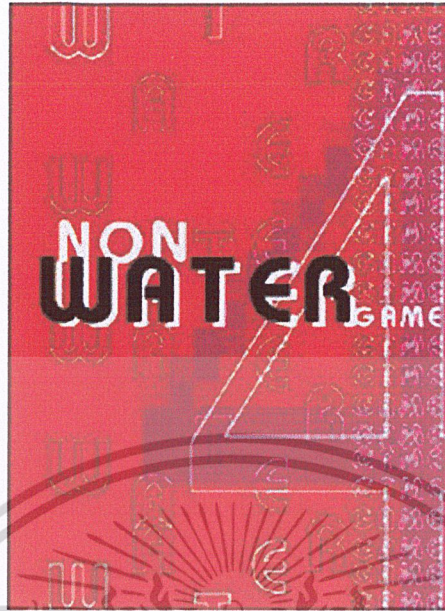
4

เนื้อหา

5

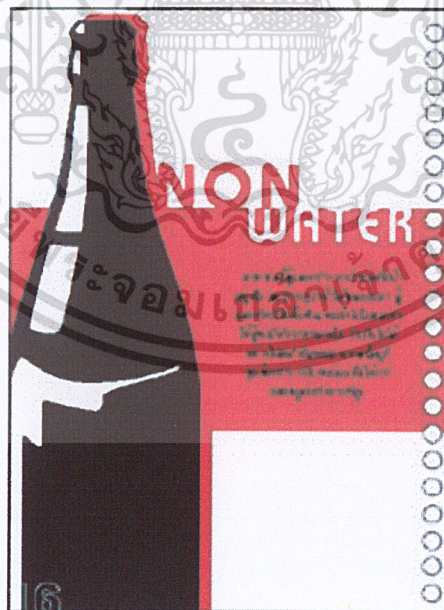
ออกแบบให้เป็นหน้าคู่เพื่อจะได้ไม่ต้องพลิกไปพลิกมา และสะดวกในการอ่านการจัดวางในลักษณะนี้ เพราะจะได้อ่านขั้นตอนในการเล่น และดูภาพประกอบอย่างไม่สับสน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เกมส์ที่ 4

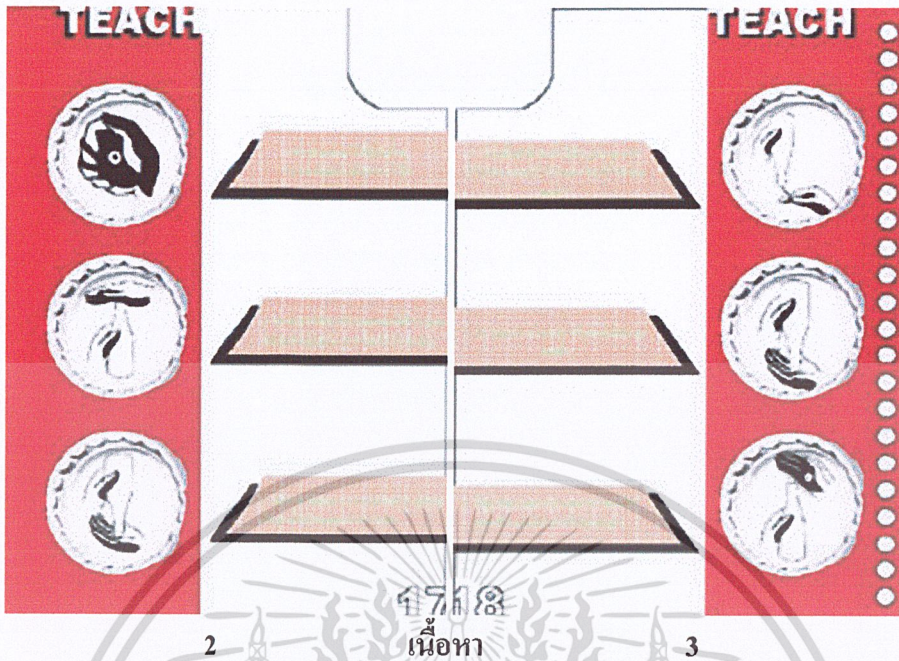
ใช้สีแดง เพราะว่าสีแดงแทนความหมายของคำว่า ไม่ ซึ่งแปลมาจากชื่อของเกมส์  
ในการออกแบบหน้านี้ใช้ Out line ของตัวอักษรมาจัดวางให้ค่อยๆ ตกลงมาจากด้านบนให้เหมือน  
ลักษณะของน้ำที่ตกจากบนลงล่าง ซึ่งนำมาจากรูปแบบของเกมส์นี้



1 เนื้อหา

ใช้ภาพกราฟฟิคสีดำ ให้ตัดกับพื้นสีแดง เพื่อให้รูปดูเด่น วางข้อมูลเอาไว้บนแถบสีแดงให้เป็นจุด  
ตลงลงจากรูป และปล่อยพื้นสีขาวด้านหลังเอาไว้ เพื่อไม่ให้ดูรกจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



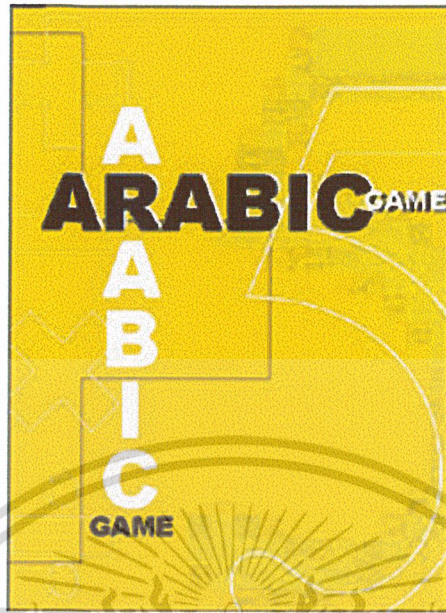
วางรูปภาพกราฟฟิกไว้ในรูปทรงวงกลมที่ตัดทอนมาจากอุปกรณ์มายากล และจัดวางเรียงลงมาให้คุณเป็นขั้นตอนไม่สับสน ที่มุมด้านบนมีการตัดออกเพื่อให้อุปกรณ์ที่เก็บอยู่หน้าถัดไป โผล่ขึ้นมาได้ เพื่อแก้ปัญหาเรื่องความหนาของหนังสือด้วย



### 5 อุปกรณ์

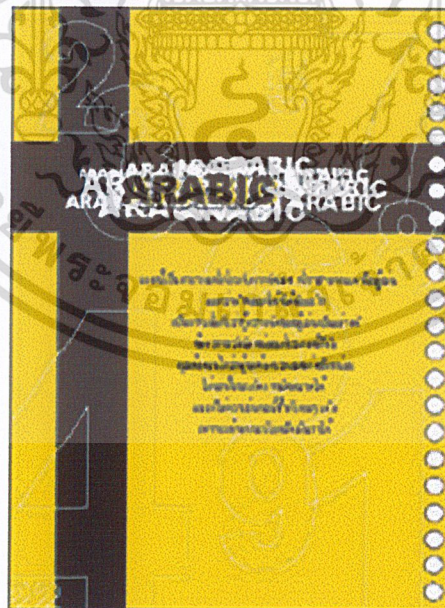
ออกแบบให้คุณเป็น Pattern รูปอุปกรณ์มายากลที่ใช้ในเกมนี้ เพราะว่าเมื่อวางอุปกรณ์ลงไปแล้ว จะดูเป็นส่วนหนึ่งของ Pattern ทำให้เกิดความรู้สึกว่าเป็นหนึ่งเดียวกับชิ้นงาน ไม่ดูเป็นส่วนเกิน ตำแหน่งที่เก็บอุปกรณ์อยู่ที่มุมขวาบน เหตุผลเพราะในเกมส์ที่ 1 เก็บอุปกรณ์ไว้ที่มุมล่างซ้าย และเมื่อปิดหนังสือลงจะดูเท่ากัน ไม่ทำให้ด้านใดด้านหนึ่งนูนออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เกมส์ที่ 5

ใช้สีเหลือง ในการออกแบบหน้าใช้ Out line ของเครื่องหมายมาจัดวางตามความเหมาะสม



1 เนื้อหา

ใช้ Out line ของตัวเลขมาเป็นพื้น และภาพกราฟฟิกรูปกากบาทสีดำตัดแปลงมาจากเครื่องหมาย +  
เพื่อไม่ให้งานดูโล่งจนเกินไป เป็นการออกแบบให้กราฟฟิคที่ดูง่าย ๆ แต่ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



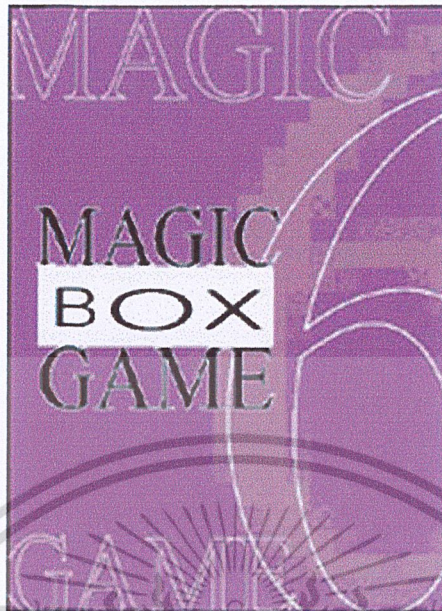
ตั้งแต่หน้า 1-6 เป็นการพิมพ์บนแผ่นใส และใช้กระดาษไขชั้นไว้ในแต่ละหน้า ที่ใช้วิธีนี้เพราะว่า  
 ยิ่งเล่นใกล้ถึงตอนจบเท่าไร ก็ยิ่งมองเห็นคำตอบชัดมากขึ้น และการจัดวางทุกหน้าเมื่อวางทับกัน  
 แล้วจะปิดคำตอบด้านหลังได้หมด



6 คำตอบ

จัดวางให้ดูง่าย ๆ และปิดคำตอบที่ได้ไว้อีกที่ (ต้องใช้แผ่นใสสีแดงในการดูคำตอบ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### เกมส์ที่ 6

ใช้สีม่วงในการออกแบบหน้านี้ใช้ Out line ของตัวอักษรมาจัดวางตามความเหมาะสม



1

เนื้อหา

2

หน้าที่ 1 ใช้สีม่วงตัดสีดำเป็นพื้น และใช้สีขาวตัดตรงที่ใส่ข้อมูล เพื่อให้อ่านได้ชัดเจน  
หน้าที่ 2 จัดวางให้เป็นลำดับที่ชัดเจนเข้าใจง่าย เพราะอุปกรณ์ที่ใช้รวมด้วยมีความซับซ้อน

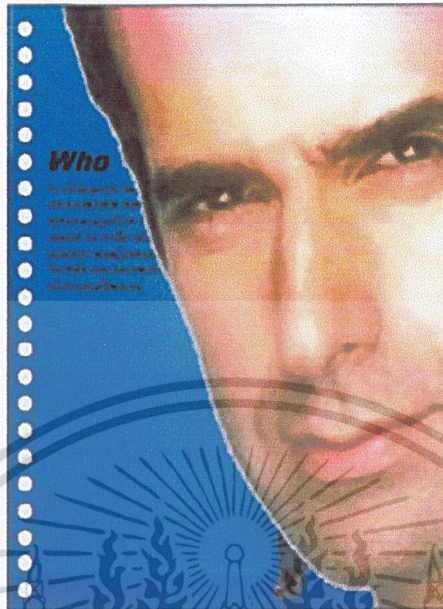
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เนื่องจากเกมส์นี้ อุปกรณ์ที่ใช้มีความใหญ่เกินไปที่จะเก็บในหนังสือได้ จึงได้ทำการออกแบบตัวกล่องใหม่ โดยจะเป็นกล่อง 2 ชั้นเพราะใช้ในการเล่นมายากล (เหมือนรูปที่ 2) และใช้เป็น Package ได้ด้วย และยังสามารถแก้ปัญหาในเรื่องการพกพาให้สะดวกขึ้น โดยไม่ต้องกลัวว่าจะมีอุปกรณ์ชิ้นใดตกหายไปขณะพกพา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## David Copperfield



1

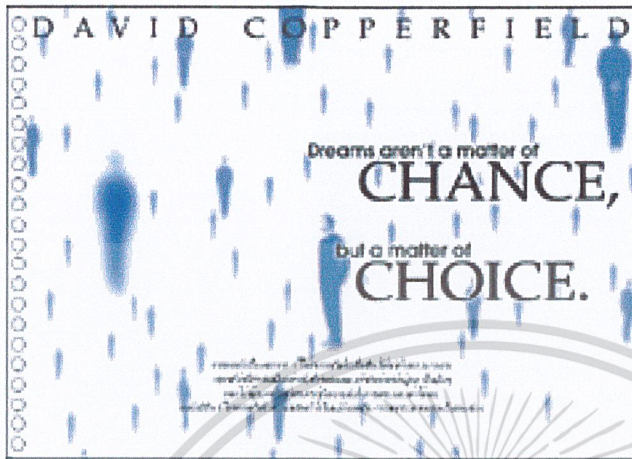
ใช้สีโทนน้ำเงินและสีดำ ออกแบบให้ดูทันสมัย ให้ตรงกับบุคลิกของ David Copperfield  
 สำหรับหน้านี้ออกแบบให้เปิดจากด้านข้างได้  
 ด้านในจะเป็นที่เก็บ CD ซึ่งจะเป็นข้อมูลการแสดงของนักมายากล  
 เมื่อเปิดออกมาจะมีลักษณะดังภาพข้างล่าง



ด้านหน้า

ด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้า Pop up

ภาพ Pop up

ออกแบบให้เป็น Pop up ให้ภาพตั้งขึ้นให้ดูเหมือนว่าลอยขึ้นมาจากหนังสือ ซึ่งได้แนวความคิดมาจากมายากลการลอยตัวที่ David Copperfield แสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Franz Harary



1

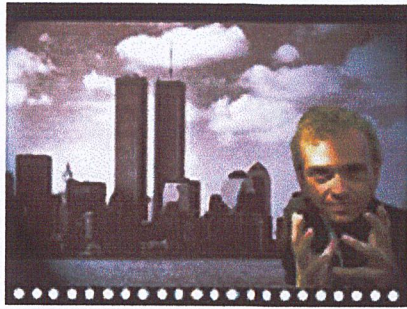
สีที่ใช้คือสีม่วง สีแดง และสีดำ ออกแบบให้ดูเป็นแฟนตาซี ซึ่งตรงกับบุคลิกของ Franz Harary  
 สำหรับหน้านี้ออกแบบให้เปิดจากด้านข้างได้  
 ด้านในจะเป็นที่เก็บ CD ซึ่งจะเก็บข้อมูลการแสดงของนักมายากล  
 เมื่อเปิดออกมาจะมีลักษณะดังภาพข้างล่าง



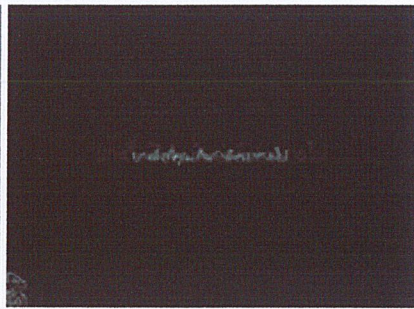
ด้านหน้า

ด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



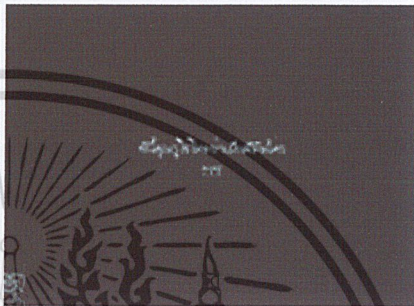
1



2



3



4

เป็นการนำมาขากลที่โด่งดังของ Franz Harary มาออกแบบใหม่ในรูปแบบของสิ่งพิมพ์  
โดยจะเน้นการใช้รูป และข้อความในการสื่อความหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

David Blaine



1

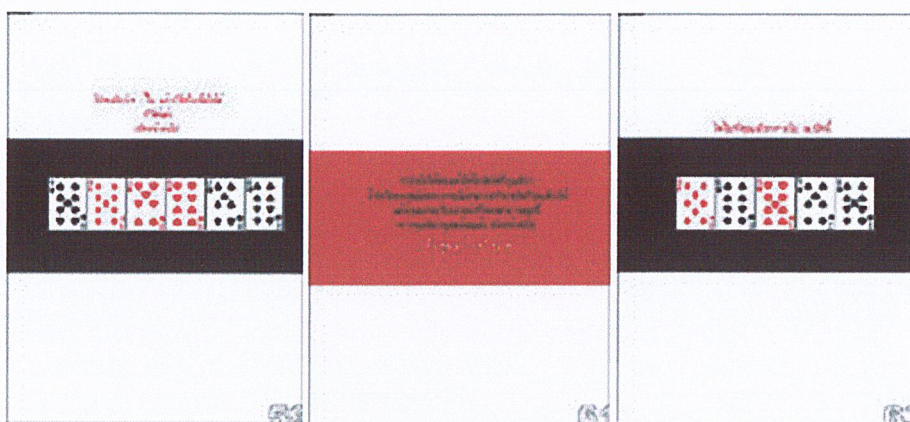
สีที่ใช้คือสีแดงและดำ ออกแบบให้ดูมีความลึกกลับ ให้ตรงกับบุคลิกของ David Blaine  
 สำหรับหน้านี้ออกแบบให้เปิดจากด้านข้างได้  
 ด้านในจะเป็นที่เก็บ CD ซึ่งจะเก็บข้อมูลการแสดงของนักมายากล  
 เมื่อเปิดออกมาจะมีลักษณะดังภาพข้างล่าง



ด้านหน้า

ด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1

2

3

ทั้ง 3 หน้านี้ นำมาจากกลไฟที่ David Blaine ถนัดมากที่สุด  
โดยนำมาออกแบบใหม่ในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ และยังสามารถเล่นได้เหมือนเดิม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทสรุปและข้อเสนอแนะ

### บทสรุป

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ในการออกแบบหนังสือ ให้มีรูปแบบที่เข้ากับเนื้อหาที่นำเสนอ และสร้างเอกลักษณ์ที่ชัดเจนให้ตัวหนังสือ แต่มีปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน คือเรื่องมายากลที่นำมาออกแบบมีความหลากหลาย และมีความเป็นตัวเองสูง การออกแบบจึงเน้นให้ดูมีสีสัน ดูสนุกสนาน แต่บางส่วนที่ออกแบบก็ยังไม่น่าสนใจนัก อีกหนึ่งปัญหา คือการนำเกมส์มายากลมาทำให้เป็นสิ่งพิมพ์ ก็ไม่สามารถทำได้เต็มที่เพราะว่ามีปัญหาในการผลิต เพราะฉะนั้นการปรับปรุงงานจะต้องใช้เวลาที่มากกว่านี้

### ข้อเสนอแนะ

1. เลือกรูปภาพที่น่าสนใจ และมีความเป็นไปได้ในการทำงาน
2. ควรศึกษาเนื้อเรื่องที่จะทำให้เข้าใจให้มากที่สุด
3. พยายามคิดแนวทางในการออกแบบให้ได้หลายๆ แบบ แล้วเลือกแบบที่เหมาะสมที่สุด
4. วางขั้นตอนการทำงานให้เป็นลำดับ มีตารางเวลาในการทำงาน และต้องมาพบอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่อง

## บรรณานุกรม

- ณิชูพร โกสีห์อำไพวงศ์.\*\*โครงการศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างความต่อเนื่องให้กับหนังสือ : วิทยานิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง,\*2539
- มิสเตอร์อาลาติน.\*\*กลมหาสนุก : สำนักพิมพ์ธนคร,\*2540
- สุดารัตน์.\*\*108 มายากล : สำนักพิมพ์แสงดาว,\*2542
- ปริวรรต.\*\*วิทยากล1 : สำนักพิมพ์วาดศิลป์,\*2543
- ปริวรรต.\*\*วิทยากล2 : สำนักพิมพ์วาดศิลป์,\*2544
- ณรงค์ศักดิ์ สิริทานนท์.\*\*เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบและจัดหน้า : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้