

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบกราฟฟิคในสภาพแวดล้อมสำหรับนิทรรศการ
ผลงานศิลปนิพนธ์ภาควิชาศิลปะ (สจล.) ปี พ.ศ. 2547

ENVIRONMENTAL DESIGN FOR THESIS OF
COMMUNICATION ART & DESIGN (KMITL) 2004



นายสุภชาติ สุริบุตร

MR.SUPACHAT SURIBUT

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะ ภาควิชาศิลปะ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2547

ร.ก.ว.

๕๖๘๔๗

๒๕๔๗

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 59542
วัน,เดือน,ปี. - 8 ส.ย. 2549

b. 115 ๗ 1408
i.

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมสำหรับนิทรรศการผลงานศิลปนิพนธ์

ภาควิชานิเทศศิลป์ (สจล.) ปี 2547

ENVIRONMENTAL DESIGN FOR ART THESIS OF
COMMUNICATION ARTS & DESIGN (KMITL) EXHIBITION 2004



นายสุภาชาติ สุริบุตร
Mr.SUPACHAT SURIBUT

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..........วันที่ 29/4/48
(อาจารย์ไพมุลย์ ตระกุลใจดี)

หัวหน้าภาควิชา..........วันที่ 29.4.48
(อาจารย์วิทักดี รักใหม่)

ชื่อโครงการ โครงการออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อมสำหรับนิทรรศการ
ผลงานศิลปะนิพนธ์ภาควิชานิเทศศิลป์ (สจล.) ปี พ.ศ. 2547
Environmental design for thesis of
Communication Art & Design (Kmitl) 2004

ชื่อ นาย สุภชาติ สุริบุตร
สาขา วิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ไพบุลย์ ตระกูลใจดี
ปีการศึกษา 2547

บทคัดย่อ

การจัดนิทรรศการเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาตั้งแต่สมัยอดีต โดยในอดีตก็เริ่มมาจากที่มี
วัตถุประสงค์ในการสื่อสารที่จะขายสินค้า ข่าวดังกล่าวในการขาย จัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริม
การขาย จนกลายมาเป็นนิทรรศการในรูปแบบต่างๆ จนถึงปัจจุบัน

การจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์จากการสังเกตและสอบถามผู้เกี่ยวข้องมาก็ได้
ทราบว่าศิลปะนิพนธ์ในช่วงปีหลังมานี้เป็นเพียงการนำงานมาจัดแสดงให้คณะกรรมการตรวจสอบเท่า
นั้น ไม่ได้มีหัวข้อของการจัดนิทรรศการที่เป็น concept โดยรวมกรอบการจัดแสดงงาน
อีกทีหนึ่ง ทำให้งานทั้งงาน โดยรวมขาดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

จุดประสงค์ของการจัดงานเพื่อการจัดแสดงโชว์ผลงานของนักศึกษาภาควิชานิเทศศิลป์ให้
คนภายในและภายนอกสถาบัน ได้เข้ามาร่วมชม และเพื่อให้รู้จักมากขึ้น เป็นการสร้างความน่าสนใจ
ในการแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์และให้การแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์มีเอกภาพ

โดยงานนี้ข้าพเจ้าได้รับผิดชอบการจัดแสดงในวันงาน กราฟฟิกทั้งงาน และจะมีเพื่อนอีก
คนหนึ่งที่ทำศิลปะนิพนธ์ในด้านการประชาสัมพันธ์งานและการออกแบบโลโก้งาน ทำให้หน้าที่ใน
ส่วนของข้าพเจ้าเสมือนรับ concept โลโก้จากลูกค้าแล้วนำมาจัดงาน
สร้างcorporate identity สำหรับในการจัดงานให้สัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ของการจัดงาน

กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ที่กว่าจะสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณสำหรับคำแนะนำ
ปรึกษา ที่ได้จากบุคคลหลายท่านและอีกหลายสิ่งดีๆที่ไม่อาจจะกล่าวเป็นคำอักษรในที่นี้ได้หมด

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ไพบุลย์ กระจุกใจดี อาจารย์ที่ปรึกษา ที่สั่งสอนให้รู้จักการจัดงานอย่าง
มีอาชีพ อาจารย์ภาควิชานิเทศศิลป์และคณะกรรมการตรวจงานที่ช่วยให้คำแนะนำ แก้ไข ปรับปรุง
ศิลปนิพนธ์ให้ดียิ่งขึ้น บิดามารดาและน้ำๆ ที่เป็นกำลังใจและการสนับสนุนทุกอย่างมาโดยตลอด
เพื่อนๆทุกคน ที่คอยช่วยเหลือในทุกๆด้านทำให้ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ข้าพเจ้าหวังว่าข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วของข้าพเจ้า
อาจเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ หากผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

นาย สุภชาติ สุริบุตร



คำนำ

การจัดนิทรรศการเป็นการจัดแสดงที่มีความเป็นมาที่เก่าแก่ จนคำว่านิทรรศการเริ่มแพร่หลายในยุคยุโรปตอนกลาง จนกลายมาเป็นนิทรรศการในแบบต่างๆ เช่น นิทรรศการพิพิธภัณฑ์ นิทรรศการแสดงสินค้า ทำให้คนทั้งโลกรวมทั้งคนไทยได้รู้จักกับนิทรรศการมากยิ่งขึ้นด้วย

การจัดนิทรรศการ ศิลปนิพนธ์ของภาควิชาศิลปะซึ่งในปัจจุบัน ไม่ได้มีการจัดแล้วเป็นเวลานาน ข้าพเจ้าจึงมีความคิดว่าน่าจะมีการจัดนิทรรศการ จัดแสดงผลงานขึ้นอีกครั้งภายใต้ Concept การจัดงานเดียวกัน เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพให้กับการจัดงานโดยรวม

การจัดนิทรรศการแสดงผลงานนั้นจะเป็นการจัดนิทรรศการประเภทนิทรรศการพิพิธภัณฑ์ แต่ก็เปรียบเสมือนการจัดงานที่กระตุ้นให้รู้จักตราสินค้า ซึ่งตราสินค้าในที่นี้ก็คือภาควิชาศิลปะที่ต้องการให้คนภายนอกได้รู้จัก และเข้าใจผลงานของนักศึกษาที่เรียนอยู่ภาควิชา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น โครงการออกแบบกราฟฟิคในสภาพแวดล้อมสำหรับนิทรรศการ ศิลปนิพนธ์ ภาควิชาศิลปะ จัดทำขึ้นเพื่อบันทึกการทำงานให้เห็นถึงขั้นตอนต่างๆ แนวทางการทำงานและข้อผิดพลาดที่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นที่มีการทำงานคล้ายกัน โครงการนี้ข้าพเจ้าเล็งเห็นว่าสามารถนำมาจัดได้จริงและถือเป็นการประชาสัมพันธ์ภาควิชาไปในตัว โดยจะเน้นไปที่การออกแบบกราฟฟิคในสภาพแวดล้อมงาน ให้เกิดความน่าสนใจสำหรับการจัดงาน

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลต่างๆที่ใช้ในการออกแบบ และจัดงานเท่าที่จะหาได้ หวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจไม่มากนักน้อยแม้เป็นการอ่าน เพื่อคิดเห็นก็ตาม อย่างไรก็ตาม ใดก็ตามที่มีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นาย สุภชาติ สุริบุตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดงาน	1
1.3 วัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบ	1
1.4 ขอบเขตโครงการ	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
1.6 ขั้นตอนการทำงาน	3
บทที่ 2 ข้อมูลการออกแบบ	4
2.1 ความหมายของนิทรรศการ	4
2.2 คำนิยามจากแหล่งข้อมูลอื่น	5
2.3 ประเภทของนิทรรศการ	5
2.4 วัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการ	7
2.5 หลักในการจัดแสดง	7
2.6 หลักการทางศิลปะในการออกแบบ	8
2.7 ทำไมจึงต้องมีการจัดนิทรรศการ	9
2.8 ขั้นตอนการจัดนิทรรศการ	10
2.9 หลักในการออกแบบนิทรรศการ	11
บทที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล/สรุปข้อมูล	23
3.1 สถานที่และการแบ่งโซน	23
3.2 กราฟฟิค	24
3.3 งบประมาณค่าใช้จ่าย	26

บทที่ 4	ขั้นตอนในการออกแบบ	27
4.1	แบบร่าง	28
บทที่ 5	ผลงานจริง	42
5.1	บอร์ดแสดงงาน	42
5.2	บอร์ดconceptงาน	47
5.3	Icon โชนต่างๆ	48
5.4	แบนเนอร์	49
5.5	เสาและป้ายบอกโชน	51
5.6	Directory	52
5.7	Signage หน้าห้องน้ำ	52
5.8	Landmark	53
5.9	ฉากรับ Projector	54
5.10	DVD สื่อบัณฑิตร่วมนงาน	55
5.11	บัตร staff	56
5.12	ภาพถ่ายวันงานจริง	57
5.13	งบประมาณค่าใช้จ่ายจริง	59
บทที่ 6	ประเมินผลโครงการ	60
บรรณานุกรม		61



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพประกอบที่ 1.1 ตารางอัตราส่วนของส่วนสูงโดยเฉลี่ย	11
ภาพประกอบที่ 1.2 ขอบเขตของการหมุนศีรษะในแนวนอนและแนวตั้ง	12
ภาพประกอบที่ 1.3 ขอบเขตของสายตาในแนวนอนและแนวตั้ง	12
ภาพประกอบที่ 1.4 ขอบเขตของสายตาเพศชายในเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 95 และ 5	13
ภาพประกอบที่ 1.5 ขอบเขตของสายตาเพศหญิงในเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 95 และ 5	13
ภาพประกอบที่ 1.6 เส้นทางการเดินที่แบ่งทางเข้าออกแยกจากกัน	14
ภาพประกอบที่ 1.7 เส้นทางการเดินที่มีทางเข้าออกทางเดียวกัน	14
ภาพประกอบที่ 1.8 เส้นทางการเดินที่เส้นทางลูกกำหนดแน่นอน มีทางเข้าออกชนกัน	15
ภาพประกอบที่ 1.9 คู่สี่ตรงข้ามและคู่สี่โทนเดียวโดยมีกรอบสี่ล้อมรอบอีกชั้น	18
ภาพประกอบที่ 2.0 คู่สี่ตรงข้ามและคู่สี่โทนเดียวโดยมีกรอบสี่ล้อมรอบเป็นสีขาว-ดำ	18
ภาพประกอบที่ 2.1 รูปแบบแนวทางการกราฟฟิคสไตล์ digital art	25
ภาพประกอบที่ 2.2 แบบร่างตัวบอร์ค	28
ภาพประกอบที่ 2.3 แบบร่างตัวบอร์คที่สังผลิตจริง	28
ภาพประกอบที่ 2.4 แบบร่าง Bubble diagram	29
ภาพประกอบที่ 2.5 แบบร่าง Bubble diagram ที่ใช้ใน directory	29
ภาพประกอบที่ 2.6 แบบร่างกราฟฟิคบอร์ค	30
ภาพประกอบที่ 2.7 แบบร่างเสาและป้าย ด้วยคินสอ	31
ภาพประกอบที่ 2.8 แบบร่างเสาและป้าย ด้วยคอมพิวเตอร์	32
ภาพประกอบที่ 2.9 แบบร่าง icon ของ Corporate Identity	33
ภาพประกอบที่ 3.0 แบบร่าง icon ของ Book design	33
ภาพประกอบที่ 3.1 แบบร่าง icon ของ Commercial Multimedia	34
ภาพประกอบที่ 3.2 แบบร่าง icon ของ Edutainment Multimedia	34
ภาพประกอบที่ 3.3 แบบร่าง Banner	35
ภาพประกอบที่ 3.4 แบบร่าง Landmark ด้วยคินสอ	36
ภาพประกอบที่ 3.5 แบบร่าง Landmark ด้วยคอมพิวเตอร์	36
ภาพประกอบที่ 3.6 แบบร่าง บอร์คconcept งาน ด้วยคินสอ	37
ภาพประกอบที่ 3.7 แบบร่าง บอร์คconcept งาน ด้วยคอมพิวเตอร์	37

สารบัญภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพประกอบที่ 3.8 แบบร่าง Directory stand	38
ภาพประกอบที่ 3.9 แบบร่าง Signage ห้องน้ำ	39
ภาพประกอบที่ 4.0 แบบร่าง บัตร Staff	39
ภาพประกอบที่ 4.1 แบบร่าง ฉากรับ Projector ด้วยคินสอ	40
ภาพประกอบที่ 4.2 แบบร่าง ฉากรับ Projector ด้วยคอมพิวเตอร์	40
ภาพประกอบที่ 4.3 แบบร่าง DVD สุจิตร์รวบรวมผลงาน ด้วยคินสอ	41
ภาพประกอบที่ 4.4 แบบร่าง DVD สุจิตร์รวบรวมผลงาน ด้วยคอมพิวเตอร์	41
ภาพประกอบที่ 4.5 บอร์ดแสดงผลงาน โชนBook design	42
ภาพประกอบที่ 4.6 บอร์ดแสดงผลงาน โชน commercial multimedia	43
ภาพประกอบที่ 4.7 บอร์ดแสดงผลงาน โชน edutainment multimedia	44
ภาพประกอบที่ 4.8 บอร์ดแสดงผลงาน โชน corporate identity	45
ภาพประกอบที่ 4.9 กราฟฟิครวดเร็วประกอบบอร์ดแสดงผลงาน	46
ภาพประกอบที่ 5.0 แถบรายชื่อผู้แสดงงาน	46
ภาพประกอบที่ 5.1 บอร์ด concept งาน	47
ภาพประกอบที่ 5.2 บอร์ดต่างๆในอัตรส่วนจริง	47
ภาพประกอบที่ 5.3 Icon โชนทั้ง 4 โชน	48
ภาพประกอบที่ 5.4 Banner	49
ภาพประกอบที่ 5.5 Banner ในมุมมองและอัตรส่วนจริง	50
ภาพประกอบที่ 5.6 กราฟฟิคเสาบอกโชน	51
ภาพประกอบที่ 5.7 ป้ายบอกโชน	51
ภาพประกอบที่ 5.8 Directory	52
ภาพประกอบที่ 5.9 Signage หน้าห้องน้ำ	52
ภาพประกอบที่ 6.0 เสาบอกโชน , Directory และ Signage หน้าห้องน้ำ ในอัตรส่วนจริง	53
ภาพประกอบที่ 6.1 กราฟฟิคLandmark	53
ภาพประกอบที่ 6.2 ฉากรับ Projector	54
ภาพประกอบที่ 6.3 Landmark และ ฉากรับ Projector ในอัตรส่วนจริง	54
ภาพประกอบที่ 6.4 DVD สุจิตร์รวบรวมงาน	55
ภาพประกอบที่ 6.5 บัตร staff	56

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดนิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์จากการสังเกตและสอบถามผู้เกี่ยวข้องมาก็ได้ทราบว่าศิลปนิพนธ์ในช่วงหลายปีหลังมานี้เป็นเพียงการนำงานมาจัดแสดงให้คณะกรรมการตรวจดูเท่านั้น ไม่ได้มีหัวข้อของการจัดนิทรรศการที่เป็น concept โดยรวมครอบคลุมการจัดแสดงงานอีกทีหนึ่ง ทำให้งานทั้งงาน โดยรวมขาดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

จุดประสงค์ของการจัดงานเพื่อการจัดแสดง โชว์ผลงานของนักศึกษาภาควิชาศิลปะให้คนภายในและภายนอกสถาบันได้เข้ามามีส่วนร่วม และเป็นการประชาสัมพันธ์ภาควิชา เป็นการสร้างความน่าสนใจในการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์และให้การแสดงผลงานศิลปนิพนธ์มีเอกภาพ

1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดงาน

1.2.1 เพื่อการจัดแสดง โชว์ผลงานของนักศึกษาภาควิชาศิลปะให้คนภายในและภายนอกสถาบันได้เข้ามามีส่วนร่วม และเพื่อให้รู้จักมากขึ้น

1.2.2 เพื่อเป็นการสร้างความน่าสนใจในการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์

1.2.3 เพื่อให้การแสดงผลงานศิลปนิพนธ์มีเอกภาพ

1.3 วัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบ

1.3.1 เพื่อศึกษาผลกระทบทาง Visual ในระดับมุมมองระดับต่างๆ เพื่อให้มีความน่าสนใจในการสื่อสารมากขึ้น

1.3.2 เพื่อศึกษาผลกระทบทาง Visual ของสีต่างๆ เพื่อให้มีความน่าสนใจในการสื่อสารมากขึ้น

1.3.3 เพื่อศึกษาการออกแบบนิทรรศการสภาพพื้นระดับต่างๆ

1.4 ขอบเขตโครงการ

การออกแบบกราฟฟิคประกอบนิทรรศการ ประกอบด้วย

1.4.1 เสาบอก Zone และ Icon Zone

1.4.2 Icon ประเภทงาน และ บอร์ดแสดงงาน

> book design

> corporate identity

> commercial multimedia

> edutainment multimedia

1.4.3 Signage หน้าห้องน้ำ

1.4.4 บอร์ด concept ในการจัดงาน

1.4.5 Landmark

1.4.6 Directory stand

1.4.7 DVD สุจิตร์รวบรวมผลงาน และบัตร staff

1.4.8 การตกแต่งสถานที่

- > ฉากรับ Projector
- > กราฟฟิคหน้าทางเข้างาน
- > Banner

1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 รวบรวมข้อมูล

- ประเภทของนิทรรศการ
- วัสดุประเภทต่างๆที่ใช้ในการจัดแสดง
- สำรวจสถานที่จัดงาน

1.5.2 วิเคราะห์ข้อมูล

- การออกแบบกราฟฟิคบนสภาพพื้นผิวต่างๆ
- กำหนดเส้นทางในการเดินดูงาน

1.5.3 สรุปขอบเขต โครงการและลักษณะงาน โดยรวม

- วาง concept และแนวทางการออกแบบ
- กำหนดจำนวนชิ้นงาน

1.5.4 ออกแบบตามแนวทางที่วางไว้

- ทำแบบร่าง

1.5.5 ตรวจสอบและปรับปรุงแบบร่าง

- เสนอแบบให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจและแก้ไข
- ทำ art work ส่งพิมพ์และเตรียมการก่อนจัดงานจริง

1.5.6 สร้างสรรค์ผลงานจริง

- จัดแสดงนิทรรศการและตรวจสอบความเรียบร้อยของงาน
- จัดเก็บงานหลังจบนิทรรศการ

1.6 ขั้นตอนการทำงาน

1.6.1 เสนอหัวข้อโครงการ

1.6.2 การหาข้อมูล

ศึกษาข้อมูลในการจัดแสดงนิทรรศการ

ศึกษาข้อมูลในการออกแบบ Land mark

ศึกษาข้อมูลในการออกแบบ ชั้นวาง บอร์ดจัดแสดงงาน

ศึกษาวัสดุต่างเพื่อนำมาใช้ได้สอดคล้องกับการออกแบบ

1.6.3 การวิเคราะห์

สรุป และรวบรวมข้อมูลของการจัดนิทรรศการ

วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและประเภทของงานที่จัดแสดง

วิเคราะห์ตัวอย่างงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ศึกษาและสรุปแนวทางการออกแบบเพื่อกำหนดงาน

1.6.4 นำเสนอแบบร่าง

1.6.5 ทำผลงานจริง



บทที่ 2

ข้อมูลเบื้องต้น / ข้อมูลการออกแบบ

นิทรรศการ

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนิทรรศการ

ปัจจุบันนี้ คำว่า นิทรรศการ มีผู้นำไปกล่าวถึงกันอย่างกว้างขวาง ทั้งในแง่ของประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่ข่าวสาร การศึกษา ตลอดจนธุรกิจการค้า จนบางครั้งทำให้เข้าใจความหมายของคำว่า นิทรรศการ ไขว้เขวไปจากความหมายที่เป็นจริง อย่างไรก็ตาม นิทรรศการนั้นเป็นสื่อแบบผสม (Multi-media) ของขบวนการคิดคือสื่อสารเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยให้การประชาสัมพันธ์และการเผยแพร่บรรลุผลตามความมุ่งหมาย จึงกล่าวได้ว่าเป็นการสมควรอย่างยิ่งที่นักประชาสัมพันธ์นำกิจกรรมนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานของตน

2.1 ความหมายของนิทรรศการ

นิทรรศการ (Exhibition) โดยทั่วไปคือการจัดนำเอาภาพถ่าย ภาพเขียน สถิติ แผนภูมิ หรือวัสดุกราฟิกอื่นๆ ได้แก่ของจริง หุ่นจำลอง โสตทัศนูปกรณ์บางประเภท เช่นภาพยนตร์ ภาพนิ่ง (slide) มาจัดแสดงพร้อมคำบรรยายประกอบ การอภิปรายและการสาธิตในเรื่องต่างๆ ที่น่าสนใจ หรือกำลังอยู่ในความสนใจของกลุ่มประชาชนที่เลือกมาเป็นเป้าหมาย

มีคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับคำว่านิทรรศการอีกคำหนึ่ง คือคำว่า ดิสเพลย์ (display) ซึ่งบางคนเข้าใจว่ามีความหมายเดียวกันกับนิทรรศการ แต่แท้จริงแล้วดิสเพลย์มีความหมายอย่างไร ดิสเพลย์ หมายถึง การจัดแสดงภาพและวัตถุเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีขนาดย่อมกว่านิทรรศการ และมุ่งผลต่อกลุ่มเป้าหมายในวงจำกัด เช่น ดิสเพลย์หนังสือใหม่ของห้องสมุด ดิสเพลย์วันเข้าพรรษา เป็นต้นนอกเหนือจากขนาดและกลุ่มที่เป็นข้อแตกต่างอันเห็นได้ชัดระหว่างนิทรรศการกับ ดิสเพลย์แล้วลักษณะของขบวนการของการสื่อความหมายก็ยังคงแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

นิทรรศการมีลักษณะเป็นการสื่อสารความหมายสองทาง (two-way communication) ระหว่างสถาบันผู้จัดนิทรรศการ กับประชาชนหรือกลุ่มเป้าหมายที่มาชม กล่าวคือผู้ชมสามารถสอบถามเจ้าหน้าที่ผู้จัดถึงเรื่องราวความเป็นไปของการจัดแสดงได้ ส่วนดิสเพลย์นั้นเป็นการสื่อความหมายแบบเอกวิถี หรือแบบทางเดียว (one-way communication) มีความหมายเพียงเพื่อชี้แจงแถลงข่าว รายงานเรื่องราวเหตุการณ์หรือชักชวนให้ผู้ชมเกิดความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ในวงการธุรกิจการค้าก็มีการจัดกิจกรรมบางอย่างที่คล้ายกับการจัดนิทรรศการ เช่น การจัดงานมหกรรมสินค้า (Exposition) การแสดงสินค้า (trade fair หรือ trade show) และการจัดมุมแนะนำสินค้า (window show) ซึ่งเมื่อพิจารณาให้ลึกซึ้งแล้ว จะเห็นว่างานมหกรรมสินค้าก็คือนิทรรศการหรืองานแสดงสินค้าที่ดี ผู้จัดมุมแนะนำสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่หรือขายสินค้าของคนเท่านั้น มิได้มุ่งผลในแง่การประชาสัมพันธ์มากนัก จึงไม่จัดเป็นนิทรรศการ

2.2 คำนิยามของ การออกแบบนิทรรศการ จากแหล่งข้อมูลอื่นๆ

Exhibition design คือการจัดเอาสิ่งต่างๆมาจัดแสดงโดย Exhibition Design จะเกี่ยวข้องกับศาสตร์ design ที่สามารถรับรู้ไว้ด้วยสัมผัสต่างๆ มาสื่อสารด้วยกลวิธี เทคนิค เพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสต่างๆ ผู้ออกแบบงาน Exhibition จึงต้องมีความรู้ด้านการจัดการทางภาพ, กราฟิก, และ typography อีกทั้งยังต้องมีความเข้าใจทางสถาปัตยกรรม, วิชาตกแต่งภายใน, ความรู้เรื่องพื้นที่ภายนอก, การวางแผนการเดินทาง, การควบคุมกลุ่มคน, รู้จักการใช้เฟอร์นิเจอร์, การจัดแสงและการสะท้อนของเสียง คือ ทั้งหมดของการนำเสนอทางภาพและเสียง มีความรู้เรื่อง เทคโนโลยีทาง computer ได้ดีพอกับการเลือกวัสดุ, การผลิตและติดตั้ง รวมทั้งมีความเข้าใจการจัดการตารางเวลางาน, การแสดง และจินตนาการ ก็จะช่วยให้งาน Exhibition สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น [Larry Klein, Exhibition : Planning and Design 1986]

Exhibition คือการจัดแสดงสิ่งของทางกายภาพ งาน Exhibition จะเป็น trade fair ได้ก็ต่อเมื่อสิ่งของที่จัดแสดงเพื่อการค้า และจะเป็นนิทรรศการพิพิธภัณฑ์เมื่อสิ่งของนั้น ไม่ได้จัดแสดงเพื่อการค้า [www.careers.Ngfl.gov.uk]

2.3 ประเภทของนิทรรศการ

การจัดแยกประเภทของนิทรรศการนั้น อาจทำได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้

2.3.1 แบ่งตามสถานที่

- ก.) นิทรรศการกลางแจ้ง (outdoor exhibition) เป็นนิทรรศการที่มีขนาดใหญ่ มีผู้ร่วมแสดงหรือขอบข่ายงานแสดงกว้างขวาง ใช้เวลาแสดงยาวนาน มุ่งให้กลุ่มประชาชนเป้าหมายจำนวนมากได้ชม จึงต้องจัดแสดงกลางแจ้ง อาจจัดสร้างเป็นศาลา ปะรำ หรือใช้พื้นที่ผ้าใบคลุมอย่างง่ายและประหยัดได้ นิยมยกพื้นสูงเหนือระดับพื้นดินเล็กน้อย
- ข.) นิทรรศการในร่ม (indoor exhibition) เป็นนิทรรศการขนาดย่อม ความมุ่งหมายแคบลงมา มุ่งกลุ่มเป้าหมายจำนวนจำกัด ระยะเวลาการแสดงสั้นกว่านิทรรศการกลางแจ้ง ส่วนมาก

มักอาศัยห้องโถงหรือห้องประชุมในอาคารเป็นที่จัด ถ้าจำเป็นก็อาจใช้ห้องสี่เหลี่ยมผืนผ้าธรรมดาทั่วไปก็ได้

2.3.2 แบ่งตามลักษณะความคงทนถาวร

- ก.) นิทรรศการถาวร (permanent exhibition) จัดแสดงเรื่องราวสาระที่เกิดขึ้นแน่นอนแล้ว เช่น เรื่องทางประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งการแสดงดังกล่าวต้องใช้เวลานานเพื่อเปิดโอกาส ให้ผู้ชมหรือกลุ่มประชาชนที่เลือกเป็นเป้าหมายเข้าศึกษาได้ตลอดเวลา
- ข.) นิทรรศการชั่วคราว (temporary exhibition) จัดแสดงเกี่ยวกับเรื่องที่เกิดขึ้นเร่งด่วน แผนงานหรือความรู้ใหม่ ๆ เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์
- ค.) นิทรรศการหมุนเวียน (traveling exhibition) เป็นนิทรรศการที่จัดทำขึ้นเพื่อแสดงในที่หลาย ๆ แห่งหมุนเวียนกันไป โดยมุ่งอำนวยความสะดวกแก่ผู้ชมหรือประชาชน เพราะหากจัดแสดงไว้ในที่แห่งเดียวแล้ว ผู้ชมจะไม่สามารถเดินทางไปชมได้ทั่วถึง ซึ่งขบวนการในการจัดทำนิทรรศการประเภทนี้ยุ่งยากและสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมาก เพราะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยขณะขนย้าย และค่าขนส่ง คิดตั้งด้วย

2.3.3 แบ่งตามจุดมุ่งหมาย

- ก.) นิทรรศการเพื่อการประชาสัมพันธ์ จะเห็นได้ว่าการจัดนิทรรศการนั้นก็คือขบวนการสื่อความหมาย จากผู้จัดหรือสถาบัน ไปสู่กลุ่มประชาชนเป้าหมายผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทต่าง ๆ ที่เหมาะสม สนับสนุนซึ่งกันและกัน นิทรรศการที่ดีจะต้องคำนึงถึงสิ่งที่กลุ่มประชาชนเป้าหมายจะได้รับ ไม่ใช่สิ่งที่ตัวผู้จัดจะได้รับแต่เพียงฝ่ายเดียว กล่าวคือจะต้องตั้งเป้าหมายแน่นอนว่าต้องการให้ผู้ชมหรือกลุ่ม ประชาชนเป้าหมายได้รับอะไรจากการชมนิทรรศการบ้างซึ่งโดยมากก็จะแฝงความรู้ไว้ไม่มากนัก
- ข.) นิทรรศการเพื่อการศึกษา การจัดนิทรรศการเพื่อการศึกษาให้ความรู้กับนักเรียน สามารถจัดได้ใน ห้อง เรียน ภายนอกอาคาร ในอาคารหรือในมหาวิทยาลัยก็ได้
- ง.) นิทรรศการเพื่อการส่งเสริมการขาย การจัดนิทรรศการเพื่อการส่งเสริมการขายของบริษัทหรือร้านค้า มักนิยมจัดในโรงแรม เพราะสะดวก มีสถานที่กว้างขวาง และเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป

2.4 วัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการ

การจัดนิทรรศการเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้น เกณฑ์วัดผลความสำเร็จที่นิยมใช้อันดับแรกคือ วัตถุประสงค์ซึ่งไม่ว่าจะจัดเรื่องอะไร ผู้จัดย่อมต้องการให้งานบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ เช่น ถ้าจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการขายสินค้าก็ย่อมมุ่งหวังเพื่อเพิ่มสัดส่วนทางการตลาดให้แก่สินค้าของตน ถ้าจัดนิทรรศการเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ยา ก็ย่อมคาดหวังให้ผู้ชมได้รู้จักใช้ยาอย่างถูกต้องปลอดภัย เป็นต้น โดยทั่วไปแล้วสามารถแบ่งวัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการได้เป็น 4 กลุ่มต่อไปนี้

2.4.1 เพื่อให้การศึกษาในด้านต่างๆแก่กลุ่มประชาชนเป้าหมาย

2.4.2 เพื่อเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสารเหตุการณ์ต่างๆ และประชาสัมพันธ์กิจกรรมของสถาบันให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้

2.4.3 เพื่อกระตุ้น เร่งเร้ากลุ่มประชาชนเป้าหมายให้ร่วมมือกับสถาบัน หรือเปลี่ยนทัศนคติของกลุ่มประชาชนเป้าหมายที่มีต่อสถาบันไปในทางที่พึงประสงค์

2.5 หลักในการจัดแสดง

ในการออกแบบนิทรรศการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดก็ตาม สิ่งสำคัญที่จะทำให้นิทรรศการน่าสนใจในเบื้องต้นก็คือ วิธีการถ่ายทอดสาระของการจัดแสดง ซึ่งมีหลักการพื้นฐานที่ผู้จัดต้องคำนึงถึงดังนี้

2.5.1 เน้นความสำคัญของวัตถุ โดยให้คำบรรยาย หรือส่วนประกอบอื่นๆ เป็นเพียงองค์ประกอบที่ช่วยเสริมวัตถุให้เด่นขึ้น การจัดแสดงที่เน้นองค์ประกอบด้านเทคนิคต่างๆ จึงเป็นการจัดแสดงที่ผิดหลักการ

2.5.2 ให้ความรู้เกี่ยวกับวัตถุที่จัดแสดง โดยใช้คำบรรยายที่สื่อความหมายครอบคลุมความสำคัญของวัตถุและชัดเจนในตัวเอง ซึ่งจะใช้เทคนิคอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเรื่องที่จัดแสดง

2.5.3 การจัดแสดงวัตถุจะต้องมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวไปตามลำดับจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง โดยแบ่งเป็นหัวเรื่องใหญ่ หัวเรื่องย่อย

2.5.4 การจัดแสดงต้องยึดหลักการจัดอย่างง่าย คือ ไม่จัดแสดงให้ดูซับซ้อน แต่จะต้องออกแบบให้พอเหมาะถ้าหากจัดให้เกะกะไม่เป็นระเบียบหรือซับซ้อน จะเป็นการลดความสำคัญของเรื่อง คนดูจะเบื่อหน่าย ขาดความสนใจ และไม่เกิดความประทับใจ ฉะนั้นควรยึดหลักจัดอย่างง่ายให้ผู้ชมไม่รู้สึกเบื่อ พร้อมทั้งได้รับความเพลิดเพลินไปพร้อมกันด้วย

2.5.5 การรักษาความปลอดภัยให้กับวัตถุ เช่น การติดสัญญาณเตือนภัย การป้องกันอัคคีภัย การป้องกันการโจรกรรม และการควบคุมอุณหภูมิและฝุ่นละออง เพื่อมิให้เกิดความเสียหายใดๆ แก่วัตถุ

2.6 หลักการทางศิลปะในการออกแบบนิทรรศการ

ในการจัดนิทรรศการถ้าจะให้ดึงดูดสายตาผู้ชมแล้ว ผู้จัดจะต้องยึดหลักในการออกแบบเพื่อสร้างความสมดุลของโครงสร้างงานแต่ละส่วนมีความหมายสมบูรณ์ในตัวเอง ดังต่อไปนี้

2.6.1 ความเด่น อันได้แก่ ความเด่นของเส้น ทิศทาง รูปแบบ รูปร่าง ขนาดและสี เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม

2.6.2 ความสมดุล โดยเราอาจจัดนิทรรศการ ให้มีความสมดุลด้วยวิธีการ 2 แบบคือ
ก.) การจัดส่วนสองข้างแบบที่แสดงให้เท่ากัน

ข.) การจัดส่วนของแบบที่แสดงให้มีความสมดุลทางด้านสายตาหรือความรู้สึก

2.6.3 ความต่อเนื่องกลมกลืนในการจัดแสดง การจัดให้มีความต่อเนื่องกลมกลืนกันจะทำให้ผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย พึงจำไว้ว่าอย่าทิ้งให้ความคิดของผู้ชมกระโดดเป็นห่วงเพราะจะทำให้ความสนใจสับสน เมื่อหน่ย และถ้าต้องการจัดให้มีความงดงามเป็นระเบียบเรียบร้อยอยู่ด้วยควรพิจารณาในสิ่งต่อไปนี้

- ความกลมกลืนกันในรูปแบบ ซึ่งรวมเรื่องของเส้น รูปร่าง สี ที่วาง อันแสดงให้เห็นความคิดและจุดมุ่งหมายของงาน ได้อย่างชัดเจน
- ความกลมกลืนกันในเรื่องของพื้นผิว
- ความกลมกลืนกันในเรื่องของขนาดและทิศทาง

2.6.4 สัดส่วน เป็นความสัมพันธ์ของขนาดและจำนวนขององค์ประกอบต่างๆ ซึ่งควรระมัดระวังไม่ให้เกิดความทึบขึ้น คือ อย่าจัดวางสิ่งของแน่นมากจนไม่มีช่องว่าง เพราะจะทำให้ดูรกไม่โปร่งตา ทั้งยังทำให้ความคิดและความสนใจสับสน เกิดความรู้สึกอึดอัดและสัดส่วนที่ว่านี้ก็ได้หมายความว่าความเพียงแต่รูปร่าง ขนาด หรือระยะห่างของวัตถุที่จัดแสดงเท่านั้น หากแต่รวมถึงตัวอักษรที่ใช้อธิบายด้วย

2.6.5 การเน้น ต้องเน้นตรงจุดสำคัญ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้ ความเข้าใจ และเกิดความคิดรวบยอดขึ้นมา ในการที่จะแสดงจุดเด่นนั้น ผู้ออกแบบต้องตั้งคำถามว่าต้องการเน้นย้ำอะไร ที่ไหนอย่างไร มากน้อยเพียงใด ซึ่งมีวิธีการเน้นจุดเด่น ดังนี้

- เน้นด้วยเส้น ใช้เส้นนำสายตาไปที่จุดที่ต้องการให้เห็น เช่น การโยงเส้นจากวัตถุที่แสดงไปสู่ข้อความที่ต้องการให้ผู้ชมทราบ

- เน้นด้วยสี โดยการ ใช้วัสดุที่มีสีเด่นสะดุดตาหรือใช้สีเป็นฉากหลัง ซึ่งอาจเลือกใช้สีเขียว สะอาดตา หรือใช้สีกลุ่มเดียวกันแต่ต่างระดับกันช่วยเพื่อให้วัสดุเด่นขึ้นมาหรือใช้สีตัดกัน
- เน้นด้วยการใช้ช่องว่าง โดยนำวัตถุจัดแสดงที่ต้องการเน้น ติดตั้งไว้ในตำแหน่งที่เด่น เช่น การติดภาพไว้บนผนังเพียงภาพเดียวการวางงานปะติมากรรมเพียงชิ้นเดียวในห้องที่เปิดโล่ง

2.7 ทำไมจึงต้องมีการจัดนิทรรศการ Why Exhibition At An Exhibition

Exhibition คือการสื่อสารประเภทหนึ่งที่มีประสิทธิภาพปานกลางในการจะดึงดูดผู้บริโภดยิ่ง ในยุคที่ทุกอย่างเข้าสู่ดิจิทัล Exhibition คือสื่อชนิดเดียวที่ผู้ซื้อ ผู้ขาย ผู้ผลิต ได้มาพบกัน นับว่ามี แรงขับเคลื่อนมากในทางธุรกิจ

2.7.1 ได้กลุ่มเป้าหมายตรง

เนื่องจากเลือกได้ว่าจะจัด ณ สถานที่ใด เข้าถึงกลุ่มคนประเภทใดจำกัดลักษณะของผู้เข้าร่วมงานทำให้ได้ผู้บริโภคมที่มีอุปนิสัย ความชอบ แนวปฏิบัติ หรือ กิจกรรมประจำวันที่ตรงกับ สินค้า หรือ บริการนั้นๆ

2.7.2 พลิกแพลงได้ง่าย

เนื่องจากสามารถเลือกจัดสถานที่ต่าง ๆ กันแต่ยังคงกลุ่มเป้าหมายเดิมได้ทั้งการขาย และการตลาด และมีความยืดหยุ่นในการช่วยขยายฐานตลาดด้วยการออกสินค้าใหม่ สร้างภาพลักษณ์ของตราสินค้า

2.7.3 Two way communication

ไม่เหมือนกับ นิติสาร หรือจดหมาย ที่ทราบผลตอบรับกลับมาได้ยาก เพราะในงานExhibition ผู้เข้าร่วมงานสามารถสอบถาม หรือปรึกษาแล้วผู้จัดงานก็จะให้ข้อมูลที่สำคัญเข้าใจง่ายโดยตรง

2.7.4 Three-dimengional media

เนื่องจากผู้จัดงานหรือเจ้าของสินค้าสามารถนำเสนอสินค้ามาสาธิตให้เห็น ได้ถึงประโยชน์จริง ๆ ของตัวสินค้า และผู้ร่วมงานยังมีโอกาสได้ดู จับ สัมผัส ฟัง คม และตัดสินใจสินค้าได้อย่างเที่ยงตรง

2.7.5 Speed to market

การจัดงาน Exhibition สามารถเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาดได้ในระยะเวลาอันสั้นเป็นวิธีที่เร็วที่สุด และมีประสิทธิภาพในการเข้ามามีส่วนแบ่งในตลาด [www.reed-exhibition.com]

2.8 ขั้นตอนการจัดนิทรรศการ

2.8.1 The Design Process ชั้นดีไซน์งาน

-Planning Phase

เป็นการดีไซน์วางแผนงาน ว่าควรจะทำอะไรบ้าง เริ่มจากอะไรก่อน

-Design phase

ขั้นทำแบบร่าง และดีไซน์งาน

-Design Production phase

ชั้นดีไซน์วัสดุที่ใช้

-Supervision of construction phase

ชั้นดีไซน์การติดตั้ง และส่งแบบสำหรับผลิตจริง

-Ongoing consultant phase

ขั้นตรวจแก้ และ สรุป ดีไซน์ทั้งหมด

2.8.2 Information & Flow ชั้นเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้ชมงานรับรู้และทิศทางเดินชมงาน

2.8.3 The site and the space ชั้นจัดการสถานที่และพื้นที่ในงาน

2.8.4 Planning Illumination ชั้นวางแผนเรื่องแสงสว่างที่ใช้ในงาน

2.8.5 Estimating costs ชั้นประเมินค่าใช้จ่าย

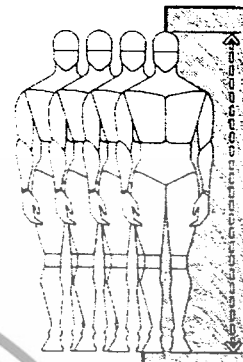
2.8.6 Producing the Project ชั้นผลิตสิ่งของที่ใช้ในง2.9 หลักในการออกแบบนิทรรศการ

2.9.1.1 (Human Dimension & scale)



2.9 หลักในการออกแบบนิทรรศการ

2.9.1.1 (Human Dimension & scale)



STATURE

		Adult Male and Female Stature* in Inches and Centimeters by Age, Sex and Selected Percentiles†															
		18 to 79 (Total)	18 to 24 Years	25 to 34 Years	35 to 44 Years	45 to 54 Years	55 to 64 Years	65 to 74 Years	75 to 79 Years								
		in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm						
99	MEN	74.6	189.5	74.8	190.0	76.0	193.0	74.1	188.2	74.0	188.0	73.5	186.7	72.0	182.9	72.8	184.4
	WOMEN	68.8	174.8	69.3	176.0	69.0	175.3	69.0	175.3	68.7	174.5	68.7	174.5	67.0	170.2	68.2	173.2
95	MEN	72.8	184.9	73.1	185.7	73.8	187.5	72.5	184.2	72.7	184.7	72.2	183.4	70.9	180.1	70.5	179.1
	WOMEN	67.1	170.4	67.9	172.5	67.3	170.9	67.2	170.7	67.2	170.7	66.6	169.2	65.5	166.4	64.9	164.8
90	MEN	71.6	182.4	72.4	183.9	72.7	184.7	71.7	182.1	71.7	182.1	71.0	180.3	70.2	178.3	69.5	176.5
	WOMEN	66.4	168.7	66.8	169.7	66.6	169.2	66.6	169.2	66.1	167.9	65.5	166.6	64.7	164.3	64.5	163.8
80	MEN	70.6	179.3	70.9	180.1	71.4	181.4	70.7	179.6	70.5	179.1	69.8	177.3	68.9	175.0	68.1	173.0
	WOMEN	65.1	165.4	65.9	167.4	65.7	166.9	65.5	166.4	64.8	164.6	64.3	163.3	63.7	161.8	63.6	161.5
70	MEN	69.7	177.0	70.1	178.1	70.5	179.1	70.0	177.8	69.5	176.5	68.8	174.8	68.3	173.5	67.0	170.2
	WOMEN	64.4	163.6	65.0	165.1	64.9	164.8	64.7	164.3	64.1	162.8	63.6	161.5	62.8	159.5	62.8	159.5
60	MEN	68.8	174.8	69.3	176.0	69.8	177.3	69.2	175.8	68.8	174.8	68.3	173.5	67.5	171.5	66.6	169.2
	WOMEN	63.7	161.8	64.5	163.8	64.4	163.6	64.1	162.8	63.4	161.0	62.9	159.8	62.1	157.7	62.3	158.2
50	MEN	68.3	173.5	68.6	174.2	69.0	175.3	68.6	174.2	68.3	173.5	67.6	171.7	66.8	169.7	66.2	168.1
	WOMEN	62.9	159.8	63.9	162.3	63.7	161.8	63.4	161.0	62.8	159.5	62.3	159.2	61.6	156.5	61.8	157.0
40	MEN	67.6	171.7	67.9	172.5	68.4	173.7	68.1	173.0	67.7	172.0	66.8	169.7	66.2	168.1	65.0	165.1
	WOMEN	62.4	158.5	63.0	160.0	62.9	159.6	62.8	159.5	62.3	158.2	61.8	157.0	61.1	155.2	61.3	155.7
30	MEN	66.8	169.7	67.1	170.4	67.7	172.0	67.3	170.9	66.9	169.9	66.0	167.6	65.5	166.4	64.2	163.1
	WOMEN	61.8	157.0	62.3	158.2	62.4	158.5	62.2	158.0	61.7	156.7	61.3	155.7	60.2	152.9	60.1	152.1
20	MEN	66.0	167.6	66.5	168.9	66.8	169.7	66.4	168.7	66.1	167.9	64.7	164.3	64.8	164.6	63.3	160.4
	WOMEN	61.1	155.2	61.6	156.5	61.8	157.0	61.4	156.0	60.9	154.7	60.6	153.9	59.5	151.1	59.0	149.1
10	MEN	64.5	163.8	65.4	166.1	65.5	166.4	65.2	165.6	64.8	164.6	63.7	161.8	64.1	162.8	62.0	157.1
	WOMEN	59.8	151.9	60.7	154.2	60.6	153.9	60.4	153.4	59.8	151.9	59.4	150.9	58.3	148.1	57.3	145.1
5	MEN	63.6	161.5	64.3	163.3	64.4	163.6	64.2	163.1	64.0	162.6	62.9	159.8	62.7	159.3	61.3	155.5
	WOMEN	59.0	149.9	60.0	152.4	59.7	151.6	59.6	151.4	59.1	150.1	58.4	148.3	57.5	146.1	55.3	140.0
1	MEN	61.7	156.7	62.6	159.0	62.6	159.0	62.3	158.2	62.3	158.2	61.2	155.4	60.8	154.4	57.7	146.6
	WOMEN	57.1	145.0	58.4	148.3	58.1	147.6	57.6	146.3	57.3	145.5	56.0	142.2	55.8	141.7	46.8	118.6

*Height, without shoes. See Table 1A for definition of stature.

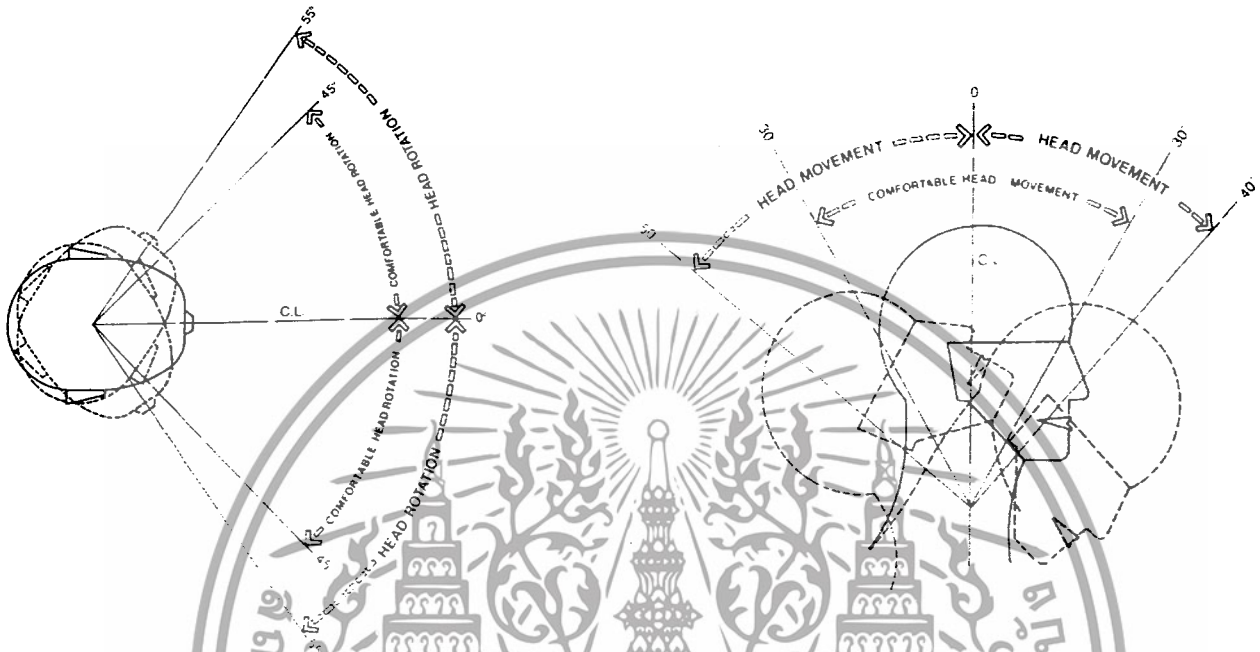
†Measurement below which the indicated percent of people in the given age group fall.

ภาพประกอบที่ 1.1 ตารางอัตราส่วนของส่วนสูงโดยเฉลี่ย

2.9.1.2 ขอบเขตของการหมุนของศีรษะ(Head movement)

Head movement in horizontal plan

Head movement in vertical plan

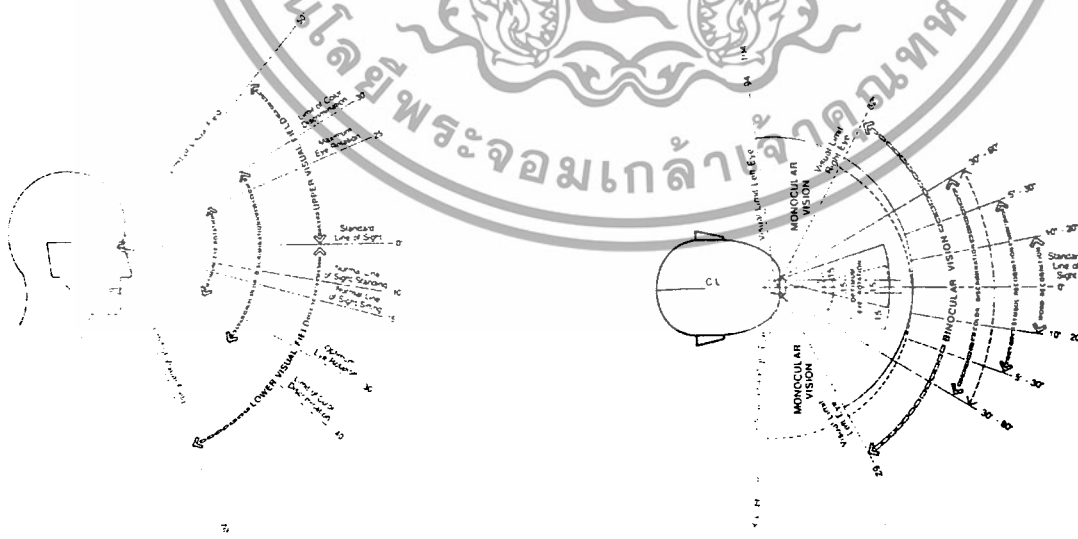


ภาพประกอบที่ 1.2 ขอบเขตของการหมุนศีรษะในแนวนอนและแนวตั้ง

2.9.1.3 ขอบเขตการมองเห็น (Cone of vision)

visual field in vertical plane

visual field in horizontal plane



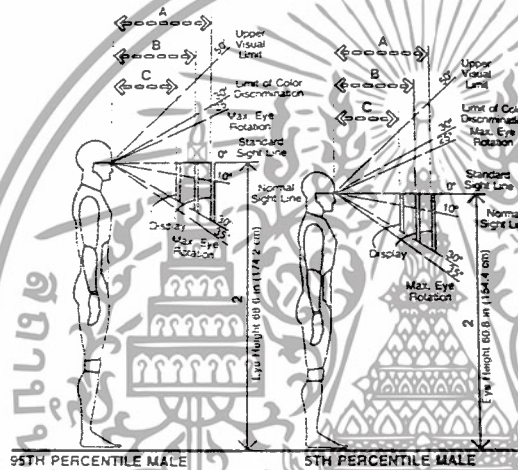
ภาพประกอบที่ 1.3 ขอบเขตของสายตาในแนวนอนและแนวตั้ง

ขอบเขตการมองเห็นของมนุษย์มีขอบเขตการมองที่จำกัดแบบไม่ต้องหันศีรษะ ประมาณ 40 องศา แต่ความจริงแล้วมนุษย์สามารถแลเห็นได้กว้างถึงประมาณ 120 องศา โดยมุมมองทางตั้งจะมากกว่า มุมมองทางนอน ฉะนั้นการพิจารณารูปแบบการจัดวางวัตถุให้สอดคล้องสัมพันธ์กับขอบเขตการมองเห็นหรือลักษณะการหันศีรษะของมนุษย์จึงมีผลต่อการจัดนิทรรศการด้วยเช่นกัน

2.9.1.4 ขอบเขตการมองเห็นของเพศชายและหญิง

- ขอบเขตการมองเห็นของเพศชายในเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 95 และ 5

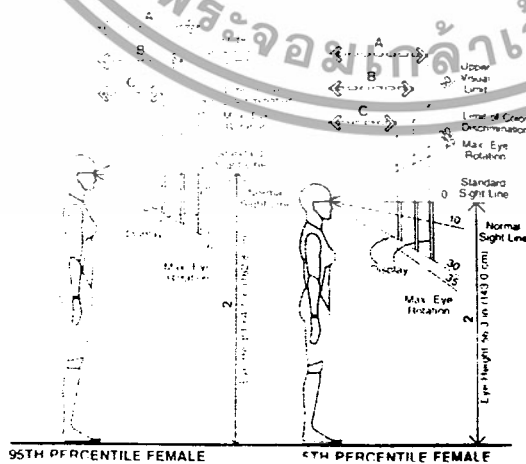
(Cone of vision viewer display male)



ภาพประกอบที่ 1.4 ขอบเขตของสายตาเพศชายในเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 95 และ 5

- ขอบเขตการมองเห็นของเพศหญิงในเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 95 และ 5

(Cone of vision viewer display female)



ภาพประกอบที่ 1.5 ขอบเขตของสายตาเพศหญิงในเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 95 และ 5

2.9.2 Interior (Interior space , Flowing)

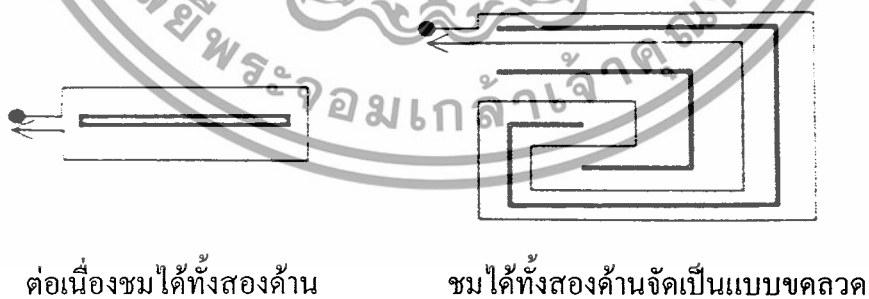
การกำหนดเส้นทางไปสู่สิ่งแสดง การจัดแบ่งโซนของทางเดินเพื่อนำไปสู่สิ่งแสดงเป็นเรื่องสำคัญที่จะช่วยให้ความสะดวกในกาชมราบรื่น ฉะนั้นผู้จัดหรือผู้ออกแบบจึงควรจัดลำดับของสิ่งของที่จะแสดงให้ดี กำหนดเส้นทางการเดินโดยการจัดลำดับเหตุการณ์หรือจัดลำดับของการแสดงงานในลักษณะเป็นการบังคับให้ผู้ชมเดินไปตามเส้นทางที่กำหนดอย่างไม่วู้ตัว ซึ่งในการกำหนดเส้นทางของผู้เข้าชมนิทรรศการสามารถแยกออกเป็น 3 แบบใหญ่ๆ คือ

2.9.2.1 เส้นทางที่ถูกกำหนดแน่นอน โดยมีการจัดลำดับสิ่งที่จะแสดงและแบ่งทางเข้าออกแยกจากกันอย่างชัดเจน



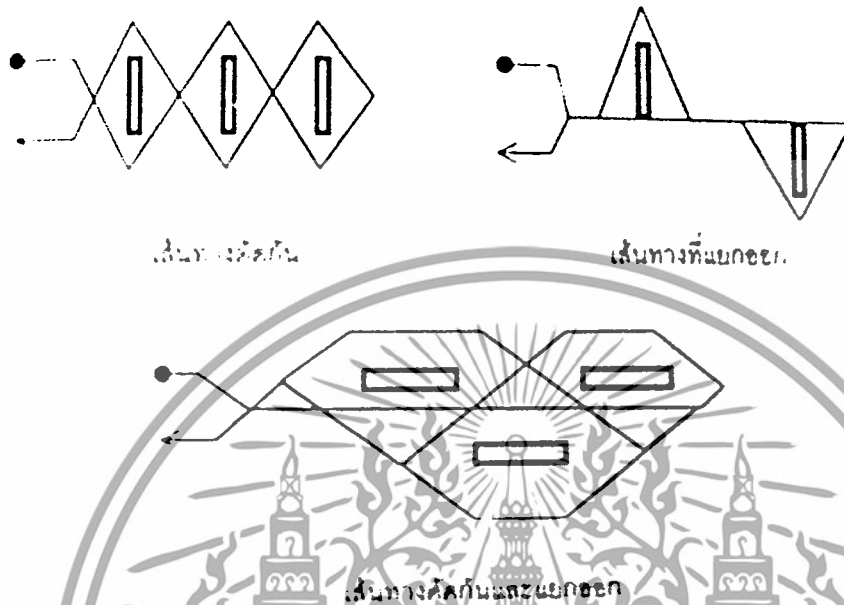
ภาพประกอบที่ 1.6 เส้นทางเดินที่แบ่งทางเข้าออกแยกจากกัน

2.9.2.2 เส้นทางถูกกำหนดชัดเจนแน่นอนมีทางเข้าออกทางเดียวกัน



ภาพประกอบที่ 1.7 เส้นทางเดินที่มีทางเข้าออกทางเดียวกัน

2.9.2.3 เส้นทางถูกกำหนดแน่นอน มีทางเข้าออกชนกัน



ภาพประกอบที่ 1.8 เส้นทางการเดินทางที่เส้นทางถูกกำหนดแน่นอน มีทางเข้าออกชนกัน

นอกจากการกำหนดเส้นทาง 3 แบบ ข้างต้นแล้ว ยังมีหลักการจัดเส้นทางสัญจรอีกแนวหนึ่งที่กำลังถึงผู้เข้าชมเป็นหลักใหญ่ หมายถึงการจัดเส้นทางแบบไม่กำหนดแน่นอน ซึ่งเมื่อไม่มีการกำหนดเส้นทางแน่นอนแล้ว โอกาสที่ผู้ชมจะชมงานไม่ทั่วถึงจึงมีมาก ฉะนั้นจึงต้องจัดให้มีสื่อที่ดีที่จะดึงดูดผู้ชมให้เดินชมไปให้ตลอด เพราะโดยธรรมชาติแล้วผู้ชมมักเลือกทางเดินเอง และจะเดินตามความเคยชินคือ เดินเวียนซ้ายไปขวาเป็นส่วนใหญ่ การจัดเส้นทางสัญจรในแนวนั้น จึงต้องคำนึงถึงผู้ชมสองส่วน คือความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่ซึ่งนิยมการจัดแสดงที่เป็นระเบียบ และความต้องการของผู้ชมส่วนน้อย ซึ่งมีความสนใจเฉพาะ โดยอาจใช้หลักการจัดการด้วยการใช้บริเวณรอบนอกสำหรับผู้ชมส่วนใหญ่ และส่วนในจัดเป็น orientation space เพื่อผู้ชมส่วนน้อยหรือผู้ที่สนใจเป็นพิเศษได้อ่านหรือทบทวนอย่างละเอียด สำหรับผู้ชมที่ไม่สนใจอะไรเป็นพิเศษก็เดินผ่านไปอย่างรวดเร็ว

2.9.3 Graphic Design

(Basic Element ,Typography , Environmental Design)

2.9.3.1 Basic Element

2.9.3.1.1 องค์ประกอบในการออกแบบ (element of design)

1. จุด(dot) คือส่วนประกอบเล็ก เป็นส่วนเริ่มต้นที่จะนำไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่นการนำจุดมาเรียงกันเพื่อให้เกิดเส้น
2. เส้น(line) คือจุดหลาย ๆ จุดที่เรียงติดกันไป ส่วนที่เป็นขอบของรูปทรงภายนอกของพื้นวัตถุเส้น เป็นรากฐานของศิลปะทุกประเภท ในงานออกแบบ เส้น สามารถเป็นส่วนประกอบที่เชื่อมโยงจุดสำคัญต่างๆ เข้าด้วยกัน ทำให้องค์ประกอบต่างๆ ในการแสดงนิทรรศการมีเอกภาพ
3. รูปร่างและรูปทรง(shape&form) รูปร่างมีลักษณะที่มองกว้างและยาวเป็นรูปสองมิติ ส่วนรูปทรงเป็นลักษณะของภาพสามมิติ ผู้ออกแบบมักจะพยายามสร้างสรรค์รูปร่างและรูปทรงที่แปลกตาเพื่อเพิ่มจุดสนใจให้แก่งานออกแบบ
4. ช่วงระยะ(space) คือการเว้นระยะขององค์ประกอบต่างๆ ให้เหมาะสมการออกแบบจะพยายามไม่จัดองค์ประกอบให้ชิดกันเกินไป เพราะจะทำให้รู้สึกแน่นและไม่น่าสนใจ
5. จังหวะ(rhythm) เป็นส่วนสำคัญที่สามารถดึงความสนใจของผู้ชมได้ หากใช้จังหวะที่ซ้ำกันมากๆ ผู้ชมก็อาจเบื่อได้
6. ลวดลาย (pattern) การใช้ลวดลายในการออกแบบควรให้สอดคล้องกับแนวความคิดโดยรวมของการออกแบบ ลวดลายต้องสร้างความเข้าใจและสื่อความหมายได้ชัดเจน
7. ลักษณะผิว(texture) หมายถึงสิ่งที่ตาเห็นหรือสัมผัสได้บนระนาบผิวดนหน้าของวัตถุ มักเกี่ยวข้องกับวัตถุที่จะนำมาใช้ในงานตกแต่งบริเวณ อาจออกแบบให้สอดคล้องกับท้องถิ่นและเป็นวัสดุที่หาได้ไม่ยากในสถานที่นั้นๆ
8. สี(color) เป็นส่วนประกอบทางการออกแบบที่สำคัญที่สุด สามารถเป็นส่วนที่สร้างเอกภาพและความต่อเนื่องในบรรยากาศโดยรวมได้ และเป็นส่วนสำคัญในการสร้างจุดสนใจ การระบุความหมายในรายละเอียดด้วยสีหรือการใช้สีเป็นเอกลักษณ์ของงานสามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบทั้งหมดเข้าด้วยกันได้
9. แสง(lightning) เป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่สำคัญมาก นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์จุดเด่นได้จากแสง ไม่ว่าจะเป็นแสงธรรมชาติ(natural light) หรือแสงไฟประดิษฐ์(artificial light)

2.9.3.1.2 สี (Basic Element)

สี มีผลในเชิงจิตวิทยา มีผลต่ออารมณ์และการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งมีความเคยชินกับการตีความหมายของสีอยู่แล้ว เช่น สีแดง มักใช้กับป้ายคำเตือน การใช้สีจึงมีประโยชน์มากต่อการสร้างป้ายสัญลักษณ์ การใช้คู่สีต่างๆมีผลต่อการรับรู้ทางสายตา จากการศึกษาเรื่องการอ่านป้ายสีต่างๆ สรุปได้ว่าสิ่งสำคัญที่สุด คือ การตัดกันระหว่างสีพื้นและสีของตัวอักษร

รายชื่อของคู่สีที่มีประสิทธิภาพในการใช้งาน จัดลำดับจากคู่สีที่เห็นและอ่านง่ายที่สุดไป ตามลำดับที่อ่านยากขึ้น ดังนี้

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. ดำบนเหลือง | 9. ขาวบนน้ำตาล |
| 2. ดำบนขาว | 10. น้ำตาลบนเหลือง |
| 3. เหลืองบนดำ | 11. น้ำตาลบนขาว |
| 4. ขาวบนน้ำเงิน | 12. เหลืองบนน้ำตาล |
| 5. เหลืองบนน้ำเงิน | 13. แดงบนขาว |
| 6. เขียวบนขาว | 14. เหลืองบนแดง |
| 7. น้ำเงินบนเหลือง | 15. แดงบนเหลือง |
| 8. ขาวบนเขียว | 16. ขาวบนแดง |

1. Black on yellow	9. White on Brown
2. Black on white	10. Brown on Yellow
3. yellow on Black	11. Brown on White
4. White on blue	12. Yellow on Brown
5. Yellow on Blue	13. Red on White
6. Green on White	14. Yellow on Red
7. Blue on Yellow	15. Red on Yellow
8. White on Green	16. White on red

คู่สีที่ไม่แนะนำให้ใช้กับตัวของป้ายสัญลักษณ์คือ ส้มบนขาว แดงบนเขียวและ ดำบนม่วง ความชัดเจนของสีจึงมีความสำคัญต่อการใช้กับรูป ภาพถ่าย หรืออื่นๆ ที่จะมีส่วนเกี่ยวข้อง หรืออยู่บนป้ายที่ต้องมองจากระยะไกล การตัดกันของสีนั้นจะช่วยเพิ่มความชัดเจน และเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลต่อการสื่อสารของป้าย และอาจมีผลต่อทางจิตวิทยาด้วย

การใช้คู่สีตรงข้ามและคู่สี โทนเดียวกัน Simultaneous Contrast (Basic Element)

ภาพประกอบที่ 1.9 คู่สีตรงข้ามและคู่สี โทนเดียว โดยมีกรอบสีล้อมรอบอีกชั้น

ความแตกต่างของสี contrast ที่ล้อมรอบ ทำให้ perception สีข้างในเปลี่ยนไป

ผลกระทบของเส้นขอบ ขาว - ดำ ที่ทำให้สีกรอบและสีข้างในเปลี่ยนไป

ภาพประกอบที่ 2.0 คู่สีตรงข้ามและคู่สี โทนเดียว โดยมีกรอบสีล้อมรอบเป็นสีขาว - ดำ

2.9.3.2 Typography

2.9.3.2.1 ส่วนประกอบในงานออกแบบตัวอักษร

[THE ELEMENT OF TYPOGRAPHIC DESIGN]

ตัวอักษรและตัวพิมพ์ ALPHABETS OR LETTERS AND TYPE FACES

ตัวอักษรหรือตัวหนังสือคือเครื่องหมายที่ใช้แสดงความรู้สึกนึกคิดและความรู้ของมนุษย์ ช่วยเผยแพร่ความรู้สึกนึกคิดและความรู้ไปยังผู้อื่นได้ไกล ๆ และยังรักษาความคิดและความรู้ให้อยู่นานถึงคนรุ่นหลังตัวอักษรเป็นสื่อความหมายความเข้าใจอย่างหนึ่งที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อซึ่งกันและกัน มนุษย์แต่และเผ่าพันธุ์เมื่อภาษาพูดของตนเองแล้ว ก็มักจะคิดค้นตัวอักษรไว้ใช้เขียนเพื่อเผยแพร่ในกลุ่มชนตัว อักษรในยุคก่อน ๆ มีวิวัฒนาการมาจากภาพ เช่น อักษรไฮเออโรกลิฟิก [Hieroglyphic] ของชาวอียิปต์โบราณ และอักษรโพนีเซียนซึ่งถือว่าเป็นต้นตอของการกำเนิดเป็นตัวอักษรในภาษาต่าง ๆ ของทุกชาติในเวลาต่อมาตัวอักษรหรือตัวพิมพ์จึงจัดว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญอันดับแรกของการออกแบบการจัดวาง [Lay-Out Design] ซึ่งนักออกแบบจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เช่น ขนาด [Type size] รูปร่างลักษณะ [Character] ส่วนประกอบตลอดจนกรรมวิธีการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดและการผลิตตัวอักษร เพื่อเกิดความเข้าใจและการนำมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม [Ballinger A. Raymond : 61-62] การออกแบบกราฟิกโดยทั่ว ๆ ไปไม่มีการนำตัวอักษรมาใช้เพื่อการออกแบบเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

2.9.3.2.1.1 ใช้ตัวอักษรเป็นส่วนดึงดูดสายตา มีลักษณะตัวอักษรแบบ Displayface เพื่อการตกแต่งหรือการเน้นข้อความข่าวสารให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดู , ผู้อ่านด้วยการใช้ขนาดรูปแบบตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่มีความเด่นเป็นพิเศษ เช่น การพาดหัวเรื่อง [Heading] คำประกาศ คำเตือน เป็นต้น

2.9.3.2.1.2 ใช้ตัวอักษรเป็นส่วนบรรยายหรืออธิบายเนื้อหา คือการใช้ตัวอักษรเป็น bookface หรือเป็นตัว TEXT ที่มีขนาดเล็กในลักษณะของการเรียงพิมพ์ข้อความ [Typesetting] เพื่อการบรรยายหรืออธิบายส่วนประกอบปลีกย่อยของข่าวสารและเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารเผยแพร่

ดังนั้นการที่จะนำตัวอักษรหรือตัวพิมพ์มาใช้ในการออกแบบกราฟิก ผู้ออกแบบจึงควรที่จะต้องมีการศึกษาเรียนรู้ถึงส่วนประกอบของตัวอักษรในภาษาต่าง ๆ ในเรื่องต่อไปนี้ คือ

- รูปแบบตัวอักษร [Type style]
- ขนาดของตัวอักษร [Type size]
- รูปร่างลักษณะของตัวอักษร [Type character]

2.9.3.2.2 ตัวอักษรภาษาอังกฤษหรือตัวอักษรโรมัน

ตัวอักษรภาษาอังกฤษหรือโรมันเป็นสื่อแทนภาษาพูดที่จัดว่าเป็นภาษาสากล[International Language] ซึ่งมีลักษณะการเรียงตัวอักษรเป็นคำในแนวระดับเดียวกันตลอดจากซ้ายไปขวา การอ่านก็อ่านเรียงคำจากซ้ายไปขวาเช่นกัน ไม่มีสระหรือวรรณยุกต์ประกอบข้างบน-ล่างเหมือนภาษาไทยในชุดตัวอักษรหนึ่ง ๆ ต้องประกอบด้วยตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่

[Capital Letter of upper-case] และตัวพิมพ์เล็ก [Lower-case]

เพื่อให้ผสมเป็นคำรูปประโยค ,ตามหลักไวยากรณ์ของภาษา

วิวัฒนาการของการออกแบบตัวอักษรภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในงานกราฟิกนั้นเริ่มมีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 15 เมื่อ Gutenberg ช่างพิมพ์ชาวเยอรมันได้ประดิษฐ์ตัวอักษรแบบโกธิค [Gothic Lettering style] ขึ้นกับงานพิมพ์หนังสือเป็นครั้งแรก และเป็นผลต่อเนื่องให้เกิดการออกแบบตัวอักษรและตัวพิมพ์ขึ้นอีกมากมายทั้งในลักษณะของการ DESIGN และ REDESIGN ดังพอที่จะประมวลเป็นรูปแบบ [Style] ได้ดังนี้

แบบตัวอักษรในภาษาอังกฤษ ENGLISH OR ROMAN TYPE STYLE

1. แบบ Traditional old style เป็นตัวพิมพ์ที่ได้มาจากการเขียน การคัดลายมือ [Handwriting] ด้วยปากกาขนนก หรือปากกาแบน ซึ่งจะ ได้ลายเส้นของตัวอักษรที่มีความหนาบางไม่แตกต่างกันนัก และมักมีเส้นยื่นของฐานและปลายตัวอักษรที่เรียกว่า SERIF ค่อนข้างมน เช่นตัวอักษรแบบ GARAMONT, CASLON ที่ออกแบบขึ้นในราวต้นศตวรรษที่ 18 เป็นต้น
2. แบบ Transitional หรือแบบดัดแปลงที่พัฒนามาจาก Old Style ในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 โดยให้มีส่วนความหนา-บางของตัวอักษรแตกต่างกัน เส้นเล็กและคมขึ้นทั้งส่วนโค้งและ SERIF การออกแบบตัวอักษรมิได้อาศัยการเลียนแบบจากการเขียนแต่อย่างใดแล้วแต่ได้อาศัยเครื่องมือทางการเขียนแบบ เช่น วงเวียนเข้าช่วยรูปแบบตัวอักษรนี้ก็ได้แก่แบบ BASKERVILLE
3. แบบ Modern เป็นแบบตัวอักษรสมัยใหม่ที่เริ่มขึ้นในราวปลายศตวรรษที่ 18 เช่นกัน โดยถือว่าแบบ Modern แบบแรกได้แก่ BODONI ที่แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ คือ เริ่มมีการลดขนาดของ SERIF ลงเป็นเส้นตรงบางๆ ความหนา-บางก็แตกต่างอย่างเด่นชัดและการออกแบบตัวอักษรก็มีการใช้เครื่องมือเครื่องเขียนเข้ามาช่วยอย่างเต็มที่เช่นการเขียนส่วนโค้งเป็นต้น
4. แบบ San Serif หรือแบบ Contemporary ในศตวรรษที่ 20 ลักษณะของการออกแบบตัวอักษรก็ได้ตัด SERIF ออกไปโดยสิ้นเชิง และความหนาบางเส้นตัวอักษรมีขนาดเกือบเท่ากันตลอดอันเป็นผลจากอิทธิพลของการเขียนหนังสือด้วยปากกาโลหะพวกBallPENปากกาลูกกลิ้งหรือปากกาหมึกซึมรูปแบบของตัวอักษรที่ไม่มีส่วนยื่นของเส้นแบบSAN-SERIF นี้ก็ได้แก่ FUTURA, HELVETICA และ UNIVERSAL เป็นต้น

5. แบบ Display type ตัวพิมพ์หรือตัวอักษรแบบตลกแต่นี้เป็นการออกแบบที่มีลักษณะพิเศษที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อการดึงดูดสายตาผู้ดู โดยเฉพาะซึ่งส่วนใหญ่จะมีลักษณะแปลกๆ ทั้งประเภทสวยงามและตลกขบขันสามารถนำไปใช้เป็นตัวแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับข่าวสารเพื่อโน้มน้าวจิตใจของผู้ดูผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ดังนั้นแบบตัวอักษรแบบนี้จึงมักจะนำไปใช้เป็นหัวเรื่อง ใช้พิมพ์การ์ดพิมพ์นามบัตร หรือใบประกาศนียบัตร เป็นต้น

DISPLAY TYPE จึงมีอยู่มากมายหลาย

รูปร่างลักษณะของตัวอักษรภาษาอังกฤษ ENGLISH TYPE CHARACTER

ตัวอักษรภาษาอังกฤษ มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกันไปเช่นเดียวกับภาษาอื่น ๆ ซึ่ง

พอจะจำแนกลักษณะรูปร่างออกเป็น 4 ประเภทด้วยกันคือ

ประเภทตัวธรรมดา ได้แก่ ABCDEFGHKNOPQRSUVXYZ

ประเภทตัวแคบ ได้แก่ LT

ประเภทกว้าง ได้แก่ MW

ประเภทตัวบาง ได้แก่ IJ

ทั้ง 4 ประเภทนี้เป็นรูปร่างและลักษณะต่างๆ ไปของตัวอักษรในแต่ละชุดซึ่งมีความกว้าง [WIDTH] ที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ยังสามารถออกแบบให้แตกแขนงต่อไปได้อีกหลายแบบตามลักษณะความหนา-บางและทิศทางของเส้น เช่น

ตัวเอน [Italic]

ตัวธรรมดา [Normal]

ตัวบางพิเศษ [Extra Light]

ตัวแคบ [Condensed]

ตัวบาง [Light]

ตัวหนา [Bold]

ตัวเส้นขอบ [Outline]

ตัวหนาพิเศษ [Extra-Bold]

ตัวดำ [Black]

จะเห็นว่าตัวพิมพ์แบบหนึ่งนั้นอาจแตกแขนงออกไปได้หลายชั้น ในแต่ละวิธีอาจแตกแขนงซ้อนกันออกไป เช่น อาจสร้างเป็นตัวหนา-แคบ ,ตัวหนา-กว้าง หรือทั้งกว้างและเอนด้วยก็ได้ และตัวแต่ละอย่างนี้อาจแตกแขนงออกไปเป็นหลายขนาดได้อีกซึ่งก็แล้วแต่แบบของตัวอักษรและการออกแบบที่จะสามารถตัดแปลงไปได้ การเรียนรู้ถึงขนาดและลักษณะรูปร่างของตัวอักษรดังกล่าว

ก็เป็นไปเพื่อการนำมาใช้ให้ถูกต้องเหมาะสมที่จะก่อให้เกิดผลงานออกแบบกราฟิก ที่ผสมกลมกลืนกันในการจัดวางและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่นำมาใช้

2.9.3.2.3 ความง่าย ยากในการอ่านตัวอักษร

1. Readability. ความสามารถอ่านออกเขียนได้ง่าย รวดเร็วและสบายตา ขึ้นอยู่กับการถ่ายรูป การจัดวางตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบอื่นๆ ภายในหน้ากระดาษ

2. Legibility การอ่านออกง่ายของตัวอักษร เกี่ยวข้องกับรูปลักษณะ ของตัวอักษร แต่ละตัว , ความยากง่ายในการอ่านและจดจำ

ตารางความสูงตัวอักษรที่สัมพันธ์กับระยะในการอ่านส่งผลให้เกิดความยากง่ายในการอ่านตัวอักษร และระยะการอ่านที่จะสร้างอิทธิพลได้สูงสุด

ความสูงของตัวอักษร (หน่วย : พิกเซล)	ระยะการอ่านที่สร้างอิทธิพลได้สูงสุด (หน่วย : พิกเซล)	ระยะไกลที่สุดที่สามารถอ่านได้ (หน่วย : พิกเซล)
3	30	100
4	40	150
6	60	200
8	80	350
9	90	400
10	100	450
12	120	525
15	150	630
18	180	750
24	240	1000
30	300	1250
36	360	1500
42	420	1750
48	480	2000
54	540	2250
60	600	2500

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล / สรุปข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล / สรุปข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลและสถานที่ในการจัดทำให้ทราบถึงขอบเขตของโจทย์ในการจัดงาน นิทรรศการครั้งนี้ สามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 ส่วนใหญ่คือ

3.1 สถานที่และแบ่งโซน

ในการวางบอร์ดจัดแสดงง่ายเข้าพเจ้าคิดว่าควรเน้นไปทางส่วนทางด้านขวามือของห้องโถง เพราะว่าทางด้านซ้ายบันได และลิฟท์จะทำให้ไม่สะดวกต่อการสัญจรและยื่นดูผลงาน ส่วนโซนที่ คาดว่าน่าจะใช้พื้นที่มากที่สุดน่าจะเป็นโซนของ Corporate identity จึงควรจะนำมาไว้ทางด้านซ้าย เพราะจะไม่ติดบันไดและลิฟท์ จากการวิเคราะห์ประเภทงานที่จะมีจัดในวันงาน สามารถสรุปแบ่ง โซนประเภทของงาน ได้ดังนี้

3.1.1 การแบ่งโซนประเภทของงาน

จากข้อมูลที่ได้รวบรวมมาจากผู้แสดงงานทั้ง 29 คน ทำให้พอจะแบ่งงานออกได้เป็น

4 ประเภทคือ

1. Book design
2. Corporate Identity
3. Commercial Multimedia
4. Edutainment Multimedia

โดย

Book design	มีผู้แสดงงาน	5	คน
Corporate	มีผู้แสดงงาน	10	คน
Commercial	มีผู้แสดงงาน	7	คน
Edutainment	มีผู้แสดงงาน	7	คน

รวมทั้งหมด 29 คน

โดยการจัดแสดงงานจะมีบอร์ดแสดงงานให้คนละ 2 บอร์ด ถ้าทุกคนมีการแสดงงานลง บอร์ดครบทุกคน ก็จะใช้พื้นที่ในการแสดงงาน ทั้งโรงอาคารเรียนรวมได้พอดี ไม่เกินออกไปนอก โถง

3.2 กราฟฟิค

Concept ของงานและโลโก้ที่ได้รับมาคือ

ชื่องาน CD Relaunch communication design exhibition 2005

Concept เป็นการแสดงงานศิลปนิพนธ์ของภาควิชาที่ไม่ได้มีการจัดมานานแล้ว เปรียบเสมือนแบรนด์สินค้า ที่เงียบไปนาน จึงต้องมีการ Relaunching อีกครั้ง เพื่อให้เกิดการตระหนักในตัวแบรนด์สินค้าอีกครั้ง

3.2.1 ประเภทกราฟฟิคและป้ายที่ใช้ในงาน

กราฟฟิคโดยรวมของงานทั้งหมดควรจะเป็นกราฟฟิคในแนวตั้งเพื่อจะได้สอดคล้องกับ

Concept โดยรวมจากการจัดสถานที่ ข้าพเจ้าคิดว่าน่าจะมีกราฟฟิคประเภทใดในการจัดงานบ้าง โดยแบ่งเป็น

3.2.1.1 กราฟฟิคบอร์ดนิทรรศการ

- บอร์ดจัดแสดงงาน
- บอร์ด Concept งาน

3.2.1.2 Signage

- Directory
- ป้ายหน้าห้องน้ำ
- เสาและป้ายบอกโซน

3.2.1.3 Decoration

- Banner
- Landmark
- กราฟฟิคตกแต่งต่างๆ

3.2.2 ลักษณะกราฟฟิคที่ใช้

เนื่องจากมีคำว่า launch ทำให้นึกถึงอะไรที่พุ่งทะยานขึ้นไป หลังจากคิดมาหลายอย่างว่าเหมาะสมจะนำอะไรมาเล่นดีถึงจะเหมาะสมกับการพุ่งทะยาน สรุปทำใจจึงตัดสินใจเลือกจรวดเพราะดูใหญ่ และน่าจะมีแรงขับเคลื่อนไปได้สูง เป็นผลทำให้นึกถึงกราฟฟิคที่ดูเป็น metallic ของจรวด บวกกับสีส้ม ที่เป็นสีของมหาวิทยาลัย เลยคิดว่าน่าจะนำกราฟฟิคแบบ digital art มาเกี่ยวโยงเป็นสไตล์ของ

กราฟฟิกที่น่าจะดึงดูดตัวที่สุด ต่อมาก็เป็นการดีไซน์บอร์ดแสดงงาน ว่าควรจะเป็นบอร์ดที่สามารถถอดแยกออกได้ระหว่างบอร์ดแสดงงานและชั้นวางงาน เพื่อสะดวกต่อการขนย้าย ในการคิดตั้งหรือการจัดเก็บ ส่วนเรื่องเนื้อหาที่จะใช้ในวันงานอยากให้มีลูกเล่นเป็นจรวดพุ่งทั้งงาน เพราะคิดว่าการประชาสัมพันธ์ก่อนวันงานเป็นการเตรียมปล่อยจรวด คั้งนั้นในวันงานก็น่าจะมีกราฟฟิกที่แสดงถึงพุ่งออกไปแล้ว เป็นวันที่ความคิดสร้างสรรค์ได้ถูกปล่อยออกไปแล้วให้ผู้ร่วมงานได้มาชมกัน



ภาพประกอบที่ 2.1 รูปแบบแนวทางกราฟฟิกสไตล์ digital art

3.3 งบประมาณค่าใช้จ่าย

ในการคาดการณ์ถึงงบประมาณที่จะใช้ในการไว้จ่ายมีดังนี้

3.3.1 ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการจัดงานด้าน กราฟฟิค

-กราฟฟิค โลโก้และตกแต่งงาน	5,000.- บาท
-ฉากรับ Projector	2,000.- บาท
-กราฟฟิคประกอบบอร์ด	3,000.- บาท
-Banner	3,000.- บาท
-พรม	2,000.- บาท
-กราฟฟิคป้ายต่างๆ	5,000.- บาท
รวม	20,000.- บาท

3.3.2 ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในด้าน วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดงาน

-กระดาษ และ บอร์ด	1,000.- บาท
-สเปรย์กาว เทปกาว สี	500.- บาท
-สำรอง	1,000.- บาท
รวม	2,500.- บาท

3.3.3 ค่าใช้จ่ายอื่นๆ

-ค่าขนส่งไปและเก็บกลับ	1,500.- บาท
-สำรองอื่นๆ	1,000.- บาท
รวม	2,500.- บาท

รวมค่าใช้จ่ายทั้งหมด 25,000.- บาท

บทที่ 4

ขั้นตอนในการออกแบบ

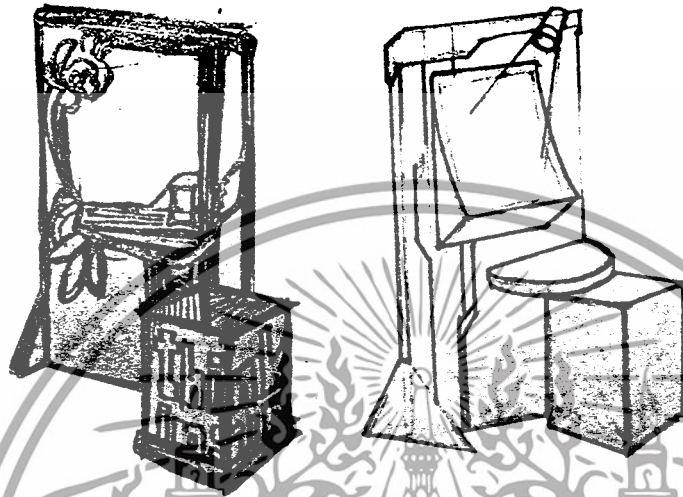
จากขอบเขตโครงการที่ได้กำหนดไว้เน้นการออกแบบกราฟิกประกอบนิทรรศการ นั้น ได้มีการออกแบบตัวบอร์คเพิ่มเข้ามาด้วยทำให้กราฟิกที่ต้องออกแบบจะประกอบด้วย

- ตัวบอร์คที่ใช้ในการแสดงผลงาน
- เสาบอกZone และ Icon Zone
- Icon ประเภทงาน และ กราฟิกบอร์คแสดงงาน
 - > book design
 - > corporate identity
 - > commercial multimedia
 - > edutainment multimedia
- Signage หน้าห้องน้ำ
- บอร์ค concept ในการจัดงาน
- Landmark
- Directory stand
- DVD สูจิบัตรรวบรวมผลงาน และบัตร staff
- การตกแต่งสถานที่
 - > ฉากรับ Projector
 - > กราฟิกหน้าทางเข้างาน
 - > Banner

กราฟิกโดยรวมของทั้งงานจากที่ได้วิเคราะห์จึงได้กำหนดว่าจะทำในลักษณะกราฟิกในสไตล์ Metallic Digital art กราฟิกโดยรวมจะเป็นแนวตั้ง ลักษณะที่แสดงถึงการพุ่งทะยานตาม Concept ที่ได้รับ

4.1 รูปแบบตัวบอร์ดที่ใช้ในการแสดงผลงาน

แบบร่าง



ภาพประกอบที่ 2.2 แบบร่างตัวบอร์ด

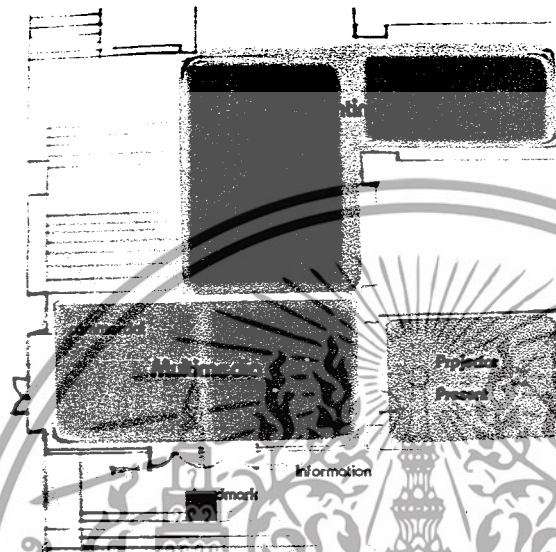
แบบที่ส่งผลิต



ภาพประกอบที่ 2.3 แบบร่างตัวบอร์ดที่ส่งผลิตจริง

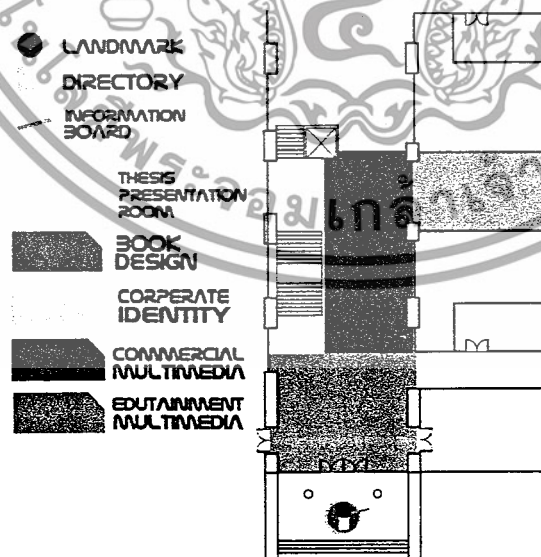
4.2 การจัดทำ bubble diagram ในการแบ่งโซน

- แบบร่าง



ภาพประกอบที่ 2.4 แบบร่าง Bubble diagram

- แบบที่ใช้ใส่ใน directory เพื่อนำไปใช้จริง



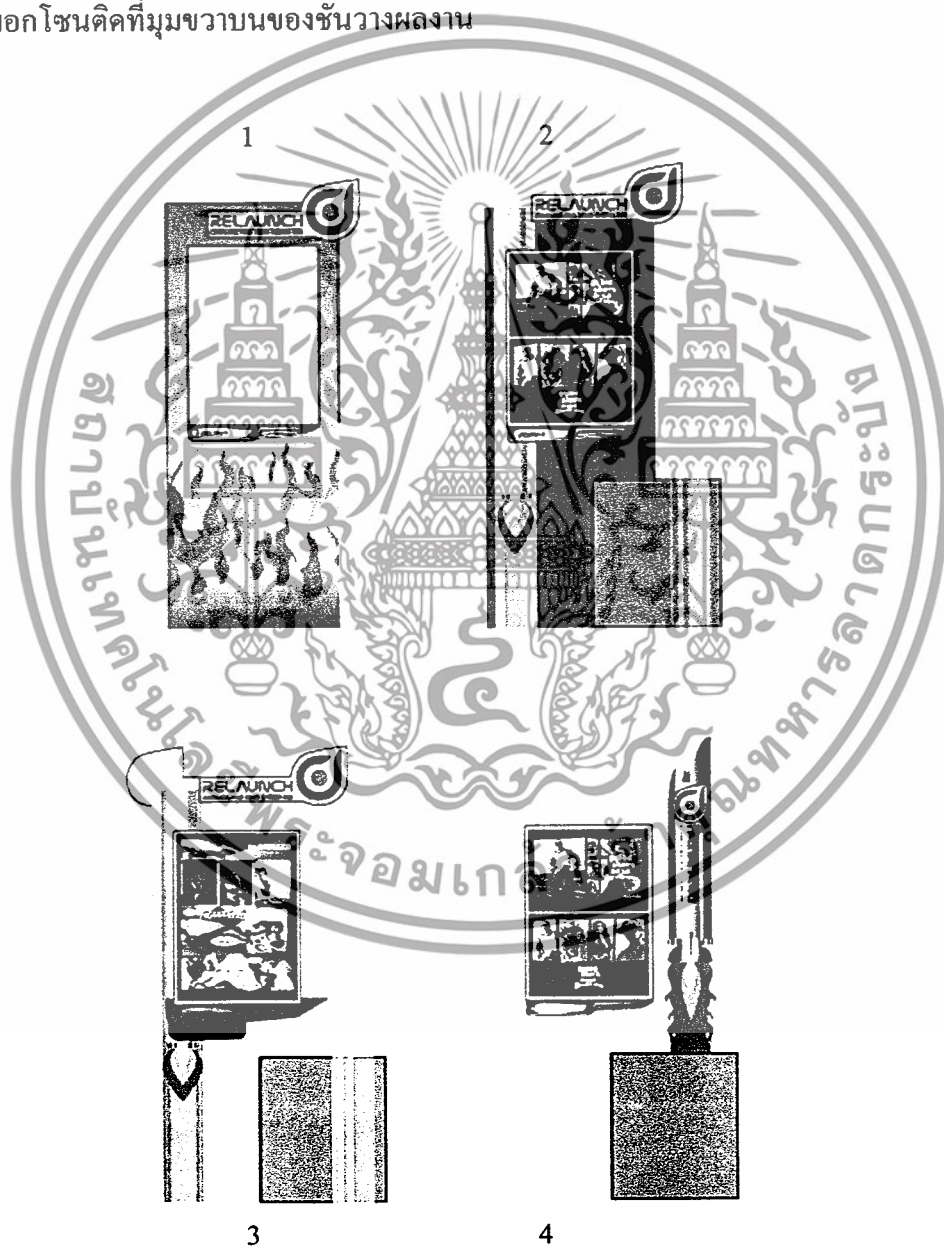
ภาพประกอบที่ 2.5 แบบร่าง Bubble diagram ที่ใช้ใส่ใน directory

4.3 กราฟฟิคบอร์ดแสดงผลงาน

- แบบร่าง

บอร์ดแสดงผลงาน

เป็นบอร์ดแสดงผลงานที่สามารถถอดแยกชิ้นส่วนได้มีกราฟฟิคเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียน
 ด้านนี้มาดัดแปลงเป็นจรวดพุ่งขึ้นไป มีแถบสีคาดที่ด้านซ้ายของบอร์ด มีแผ่นชื่อผลงานอยู่ได้ผล
 งาน มี icon บอกโซนติดที่มุมขวาบนของชั้นวางผลงาน



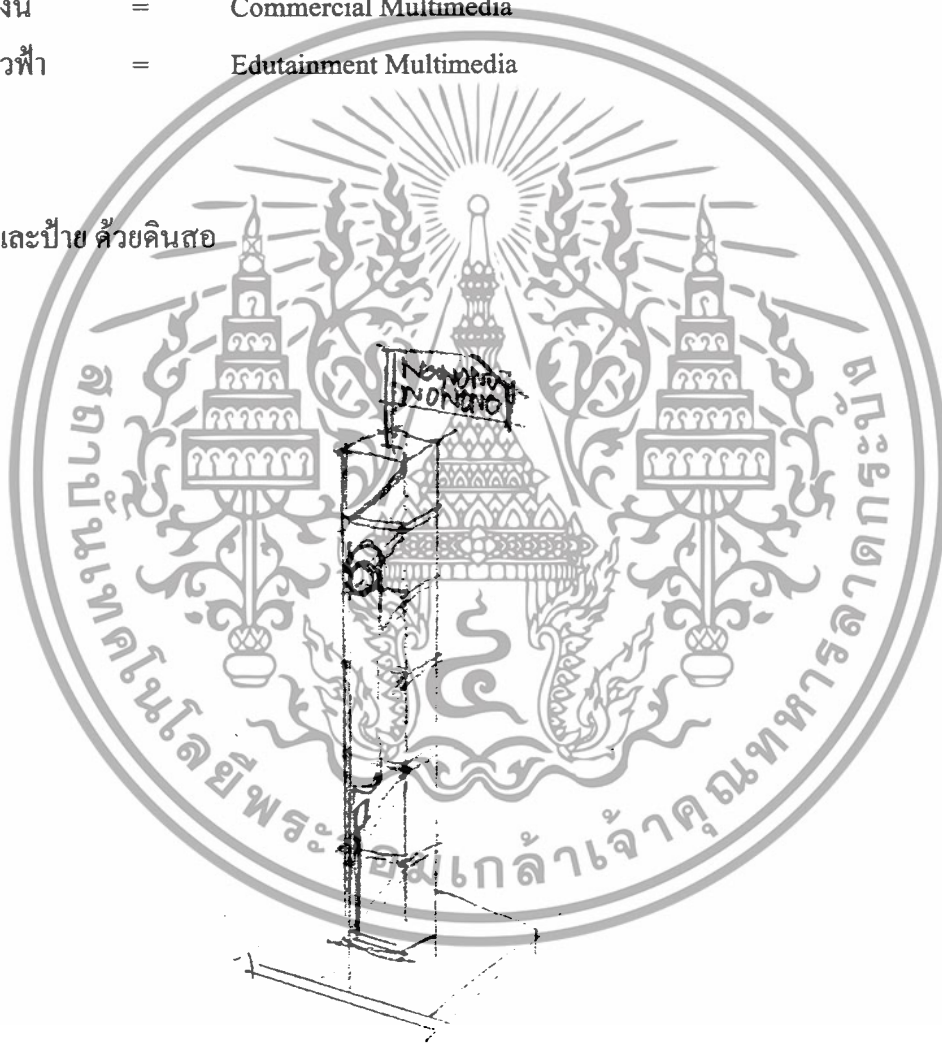
ภาพประกอบที่ 2.6 แบบร่างกราฟฟิคบอร์ด

4.4 เสาและป้ายบอกโชน

เป็นเสาที่มีกราฟฟิกเป็นเสาเหล็กที่ใช้เป็นฐานปล่อยจรวด ส่วนป้ายด้านบนจะมีตัวอักษรและสีแบ่งตาม โชน โดยคำนึงถึงสีพื้นและตัวอักษรที่มี อิทธิพลต่อสายตาสามารถเห็นได้ง่าย เช่น ตัวอักษรสีดำบนพื้นสีเหลือง

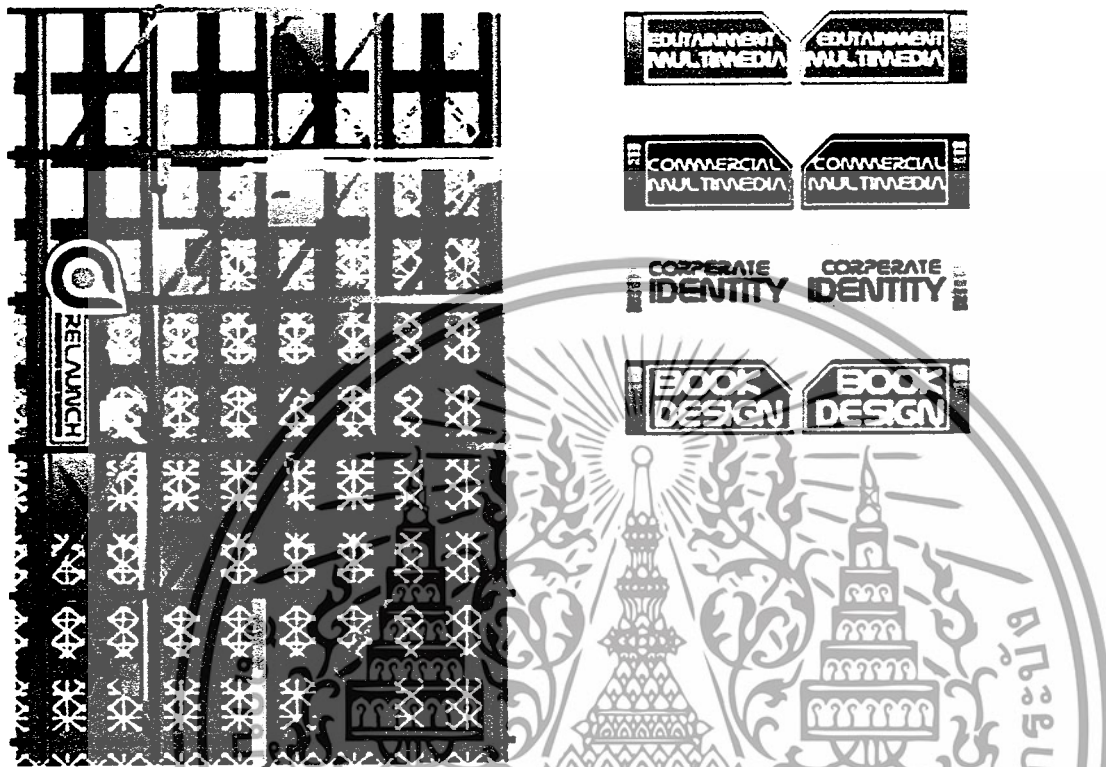
ป้ายโชนสีแดง	=	Book design
ป้ายโชนสีเหลือง	=	Corporate Identity
ป้ายโชนสีน้ำเงิน	=	Commercial Multimedia
ป้ายโชนสีเขียวฟ้า	=	Edutainment Multimedia

- แบบร่างเสาและป้าย ด้วยดินสอ



ภาพประกอบที่ 2.7 แบบร่างเสาและป้าย ด้วยดินสอ

- แบบร่างเสาและป้าย ด้วยคอมพิวเตอร์



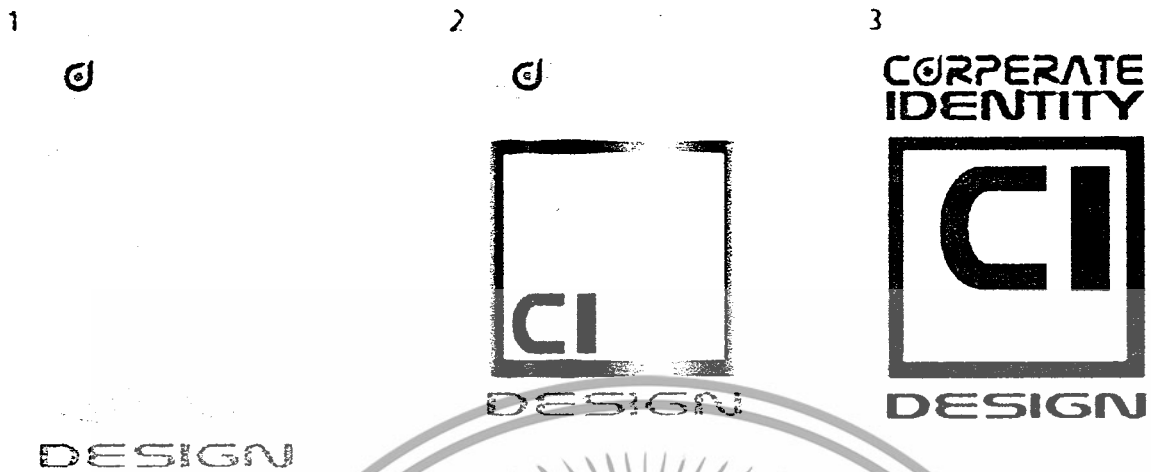
ภาพประกอบที่ 2.8 แบบร่างเสาและป้าย ด้วยคอมพิวเตอร์

4.5 Icon ปอกิ Zone

เป็น icon ที่มีรากฐานมาจากสี่เหลี่ยมเพราะงานดีไซน์ที่ดีคือการดีไซน์งานในกรอบ แต่สามารถจัดการกับพื้นที่ ในสี่เหลี่ยมได้สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด

4.5.1 icon ของ Corporate Identity

เป็น icon มีคำว่า CI อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม หมายถึง การนำ Corporate ภายในกรอบที่กำหนดไว้มาดีไซน์ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด



ภาพประกอบที่ 2.9 แบบร่าง icon ของ Corporate Identity

4.5.2 Icon ของ Book design

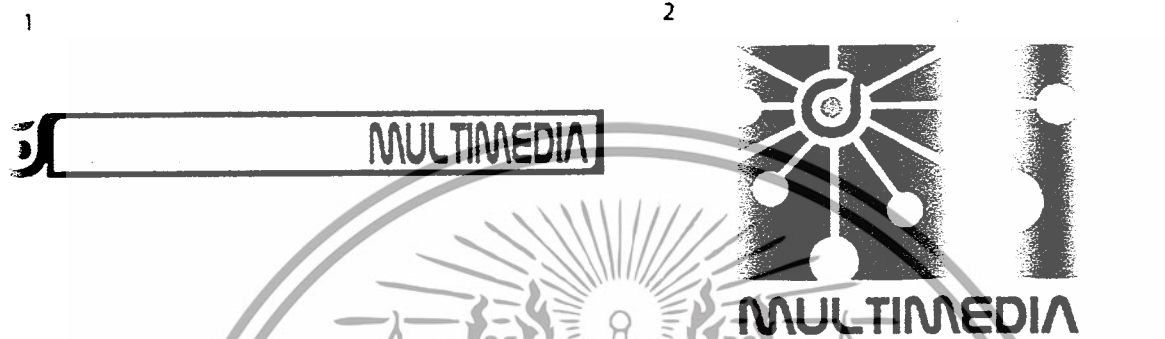
เป็นการเอาสี่เหลี่ยมมาตัดทอนเป็นหนังสือที่เห็นขอบกระดาษ



ภาพประกอบที่ 3.0 แบบร่าง icon ของ Book design

4.5.3 Icon ของ Commercial Multimedia

เป็นรูปของวงกลมข้างในสี่เหลี่ยมที่เชื่อมต่อกัน ทำให้เห็น Multimedia ที่ช่วยในการติดต่อค้าขาย กัน มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อการขาย



ภาพประกอบที่ 3.1 แบบร่าง icon ของ Commercial Multimedia

4.5.4 Icon ของ Edutainment Multimedia

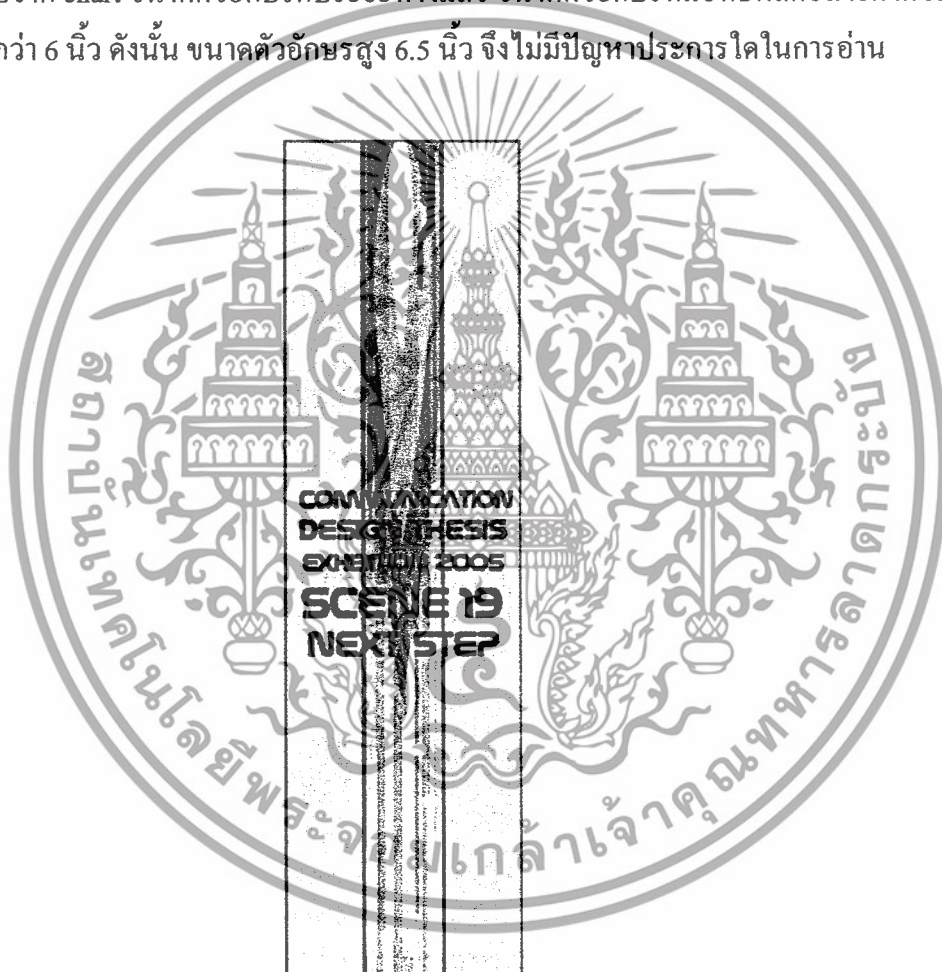
เป็นรูปตัดทอนหน้าคนใส่หูฟังแสดงอารมณ์เป็นการบอกถึง Multimedia ที่มีความบันเทิง และการเรียนรู้เป็นหลัก โดยใช้ผู้ฟังมาช่วยสื่อให้เห็นถึงความบันเทิงของ Multimedia ประเภทนี้



ภาพประกอบที่ 3.2 แบบร่าง icon ของ Edutainment Multimedia

4.6 Banner

เป็น Banner ตรงยาวใส่กราฟฟิกเป็นเปลวไฟของจรวดที่ทำให้ดูเหมือนพุ่งทะลุออกจากตึก เมื่อนำไปแขวนจริง ขนาดกว้าง 1 เมตร เส้นยาว 12 เมตร แขนงจากตึกชั้น 4 ถึงพื้นชั้น 2 เมื่อเดินเข้างาน จะเห็น Banner และโลโก้งาน ทำให้เกิด Impact ต่อผู้เข้าร่วมงาน ขนาดตัวอักษรด้านใต้โลโก้มีส่วนสูง 3 นิ้ว เพราะเมื่อมองจากระยะห่างที่สามารถมองเห็น Banner ได้ทั้งผืนได้ที่ ระยะห่าง 12 เมตร เนื่องจากมุมมองของสายตาคอนเรมมองได้ 50 องศา จึงมีระยะห่างจากมุมมองสายตาถึงแบนเนอร์ 18 เมตร เมื่อเทียบจาก chart ขนาดตัวอักษรกับระยะทางแล้ว ขนาดตัวอักษรที่มีอิทธิพลต่อสายตาควรมีส่วนสูงไม่ต่ำกว่า 6 นิ้ว ดังนั้น ขนาดตัวอักษรสูง 6.5 นิ้ว จึงไม่มีปัญหาประการใดในการอ่าน

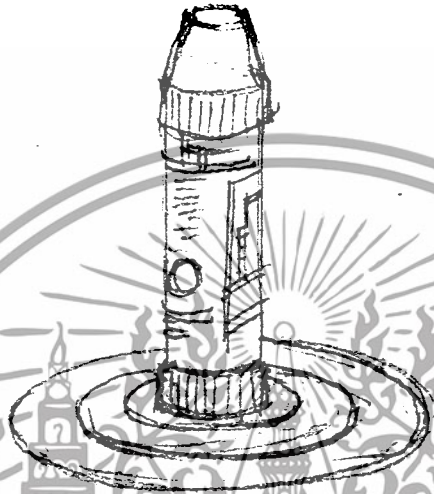


ภาพประกอบที่ 3.3 แบบร่าง Banner

4.7 Landmark

เป็น Landmark รูปจรวดขนาดใหญ่ความสูง 2.40 เมตร ฐานด้านล่างปูพรมเป็นสีเทา เทาเข้ม ดำ

- แบบร่าง Landmark ด้วยดินสอ



ภาพประกอบที่ 3.4 แบบร่าง Landmark ด้วยดินสอ

- แบบร่าง Landmark ด้วยคอมพิวเตอร์



ภาพประกอบที่ 3.5 แบบร่าง Landmark ด้วยคอมพิวเตอร์

4.8 บอร์ดconcept งาน

เป็นบอร์ดบอกความเป็นมาในการจัดงานและ concept กราฟฟิคยังคงเป็นแบบdigital art กราฟฟิก จรวดพุ่ง และ โลโก้ไว้ด้านบน

- แบบร่าง บอร์ดconcept งาน ด้วยดินสอ

ภาพประกอบที่ 3.6 แบบร่าง บอร์ดconcept งาน ด้วยดินสอ

- แบบร่าง บอร์ดconcept งาน ด้วยคอมพิวเตอร์

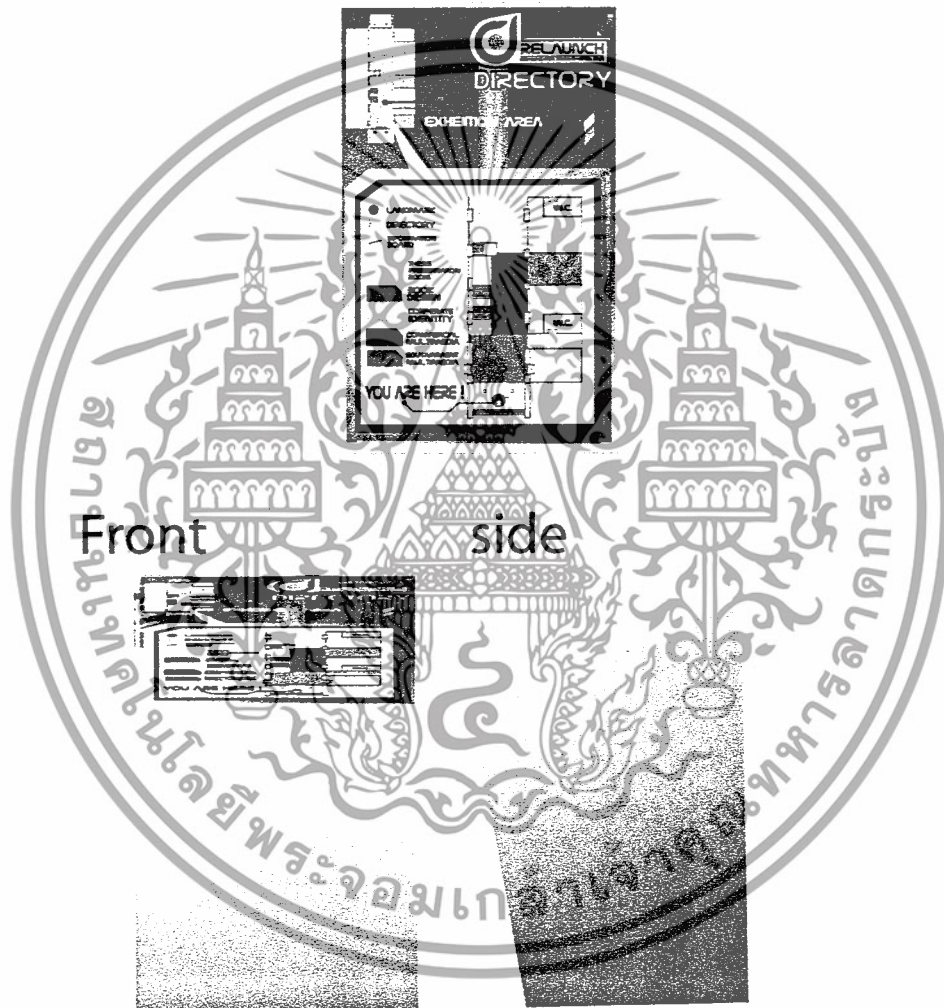


ภาพประกอบที่ 3.7 แบบร่าง บอร์ดconcept งาน ด้วยคอมพิวเตอร์

4.9 Directory stand

เป็น stand ที่เอาไว้แสดงโซนของงาน ตำแหน่งที่ตั้งห้องต่างๆ ตำแหน่งของ Landmark

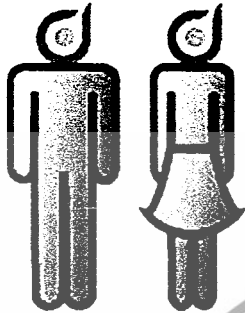
- แบบร่าง Directory stand



ภาพประกอบที่ 3.8 แบบร่าง Directory stand

4.10 Signage ห้องน้ำ

1



2



ภาพประกอบที่ 3.9 แบบร่าง Signage ห้องน้ำ

4.11 บัตร Staff



ภาพประกอบที่ 4.0 แบบร่าง บัตร Staff

4.12 ฉากรับ Projector

เป็นฉากรับที่ทำเป็นกราฟฟิค เป็นที่นั่งยานอวกาศที่มีเส้นพุ่งเข้าจุดศูนย์กลาง

- แบบร่าง ฉากรับ Projector ด้วยคินสอ



ภาพประกอบที่ 4.1 แบบร่าง ฉากรับ Projector ด้วยคินสอ

- แบบร่าง ฉากรับ Projector ด้วยคอมพิวเตอร์



ภาพประกอบที่ 4.2 แบบร่าง ฉากรับ Projector ด้วยคอมพิวเตอร์

4.13 DVD สูจิบัตรรวบรวมผลงาน

- แบบร่าง DVD สูจิบัตรรวบรวมผลงาน ด้วยดินสอ

ภาพประกอบที่ 4.3 แบบร่าง DVD สูจิบัตรรวบรวมผลงาน ด้วยดินสอ

- แบบร่าง DVD สูจิบัตรรวบรวมผลงาน ด้วยคอมพิวเตอร์



ภาพประกอบที่ 4.4 แบบร่าง DVD สูจิบัตรรวบรวมผลงาน ด้วยคอมพิวเตอร์

บทที่ 5 ผลงานจริง

5.1 บอร์ดแสดงผลงาน

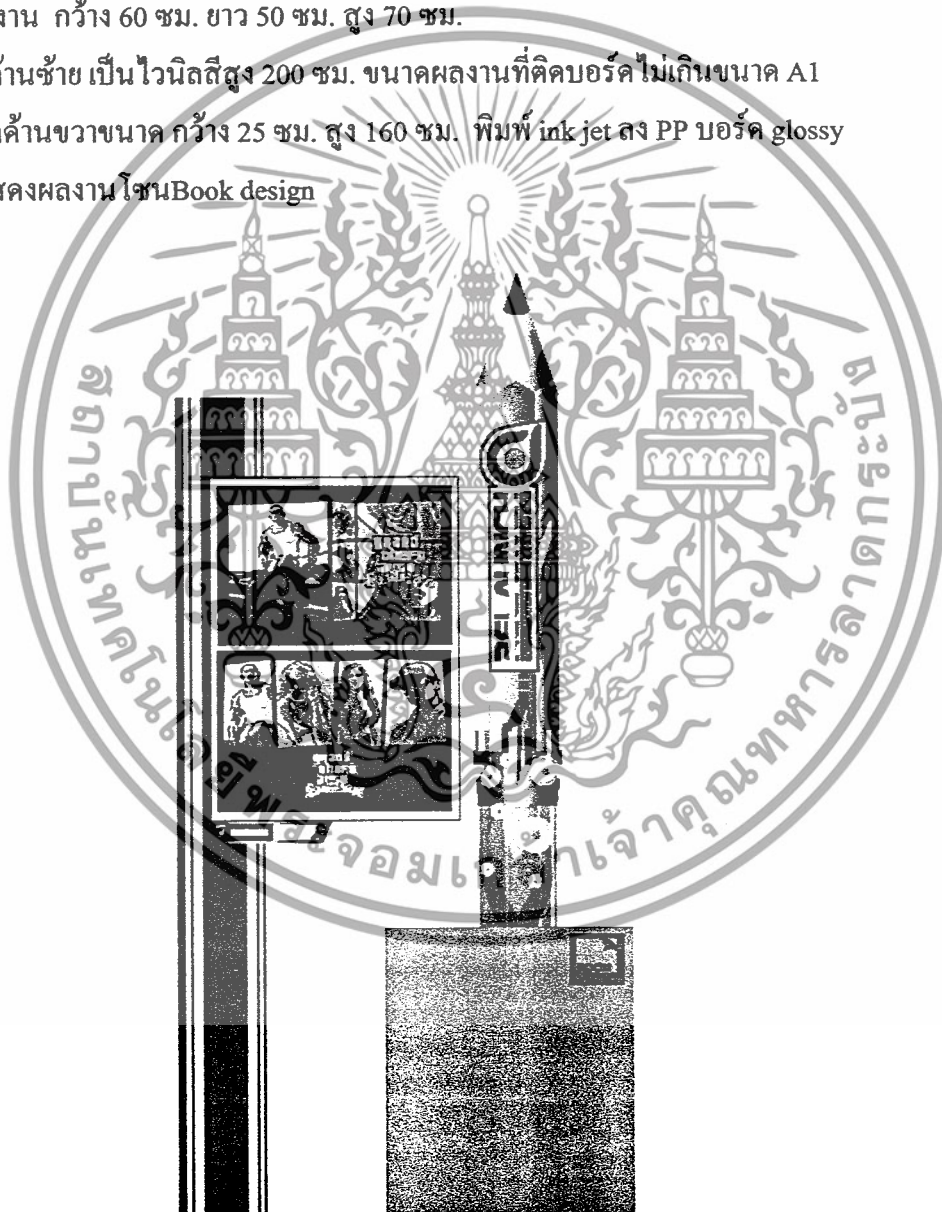
ตัวบอร์ดแสดงผลงาน กว้าง 80 ซม. สูง 200 ซม.

แท่นแสดงผลงาน กว้าง 60 ซม. ยาว 50 ซม. สูง 70 ซม.

เส้นกราฟฟิคด้านซ้าย เป็น ไวนิลสีสูง 200 ซม. ขนาดผลงานที่ติดบอร์ดไม่เกินขนาด A1

กราฟฟิคจรดด้านขวาขนาด กว้าง 25 ซม. สูง 160 ซม. พิมพ์ ink jet ลง PP บอร์ด glossy

5.1.1 บอร์ดแสดงผลงาน โชนBook design



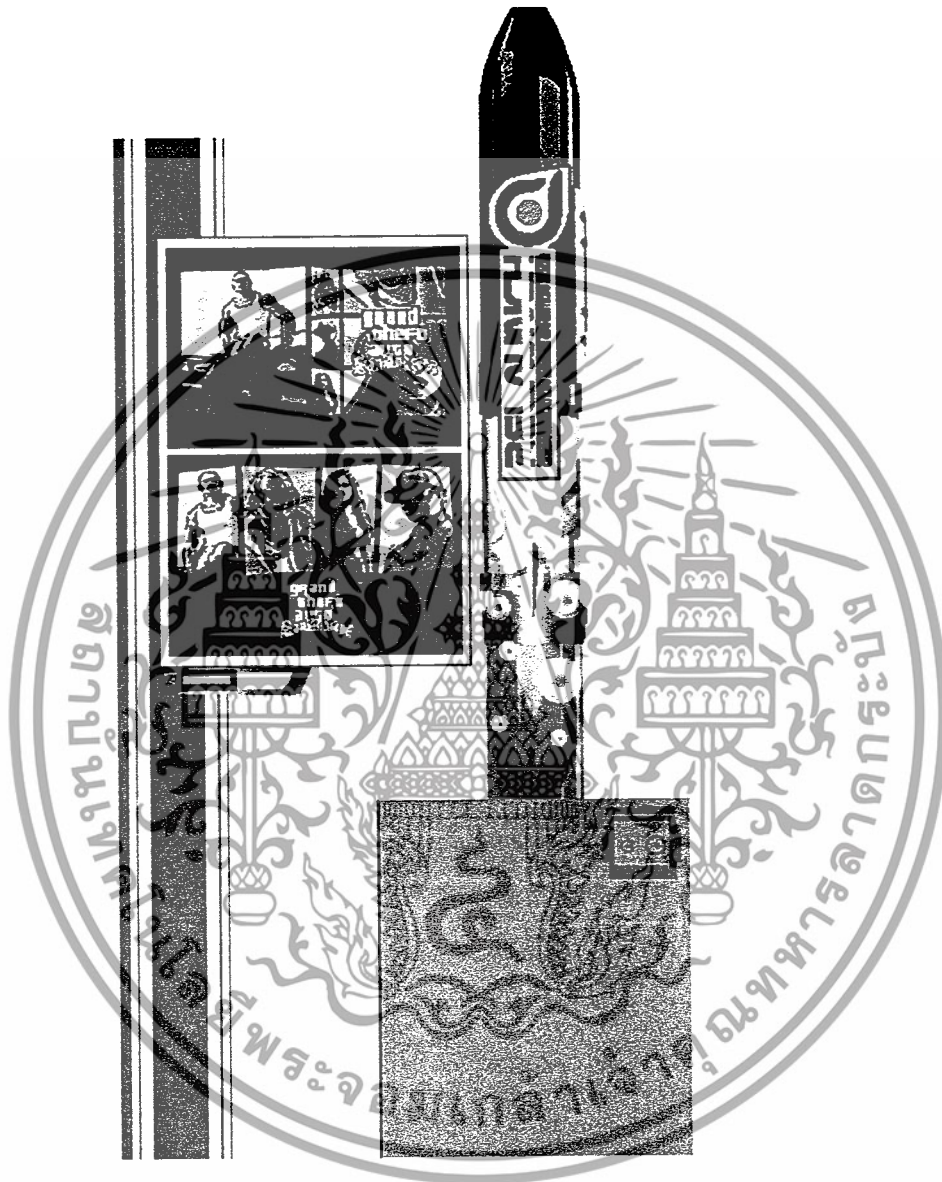
ภาพประกอบที่ 4.5 บอร์ดแสดงผลงาน โชนBook design

5.1.2 บอร์ดแสดงผลงานโฆษณา commercial multimedia



ภาพประกอบที่ 4.6 บอร์ดแสดงผลงานโฆษณา commercial multimedia

5.1.3 บอร์ดแสดงผลงาน โชน edutainment multimedia



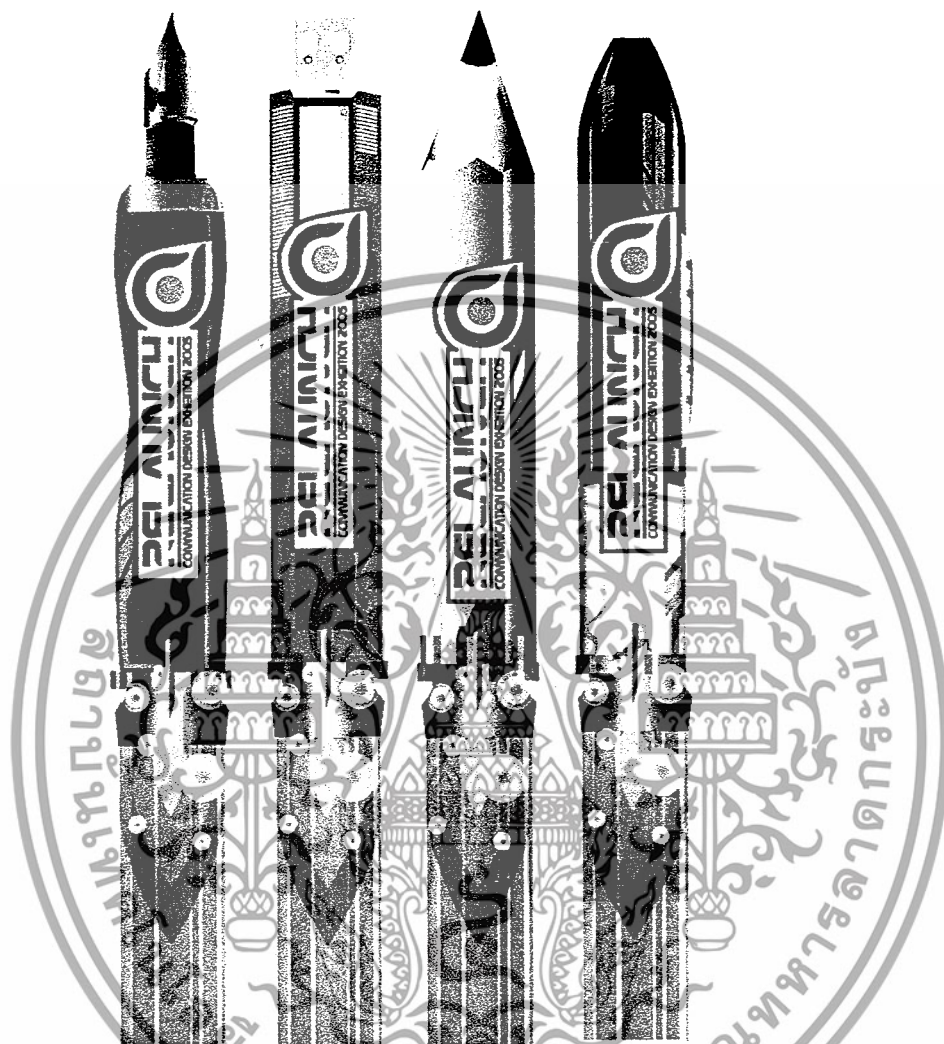
ภาพประกอบที่ 4.7 บอร์ดแสดงผลงาน โชน edutainment multimedia

5.1.4 บอร์ดแสดงผลงาน โชน corporate identity



ภาพประกอบที่ 4.8 บอร์ดแสดงผลงาน โชน corporate identity


5.1.5 กราฟฟิคจรวดประกอบบอร์ดแสดงผลงาน



ภาพประกอบที่ 4.9 กราฟฟิคจรวดประกอบบอร์ดแสดงผลงาน

5.1.6 แถบรายชื่อผู้แสดงผลงาน

ขนาด กว้าง 5 ซม. ยาว 28 ซม. พิมพ์ กระจายปอนด์ ลง PP บอร์ด

	ชื่อ.....	โครงการ.....
	นามสกุล.....	
	รหัสนักศึกษา.....	

ภาพประกอบที่ 5.0 แถบรายชื่อผู้แสดงผลงาน

5.2 บอร์ด concept งาน

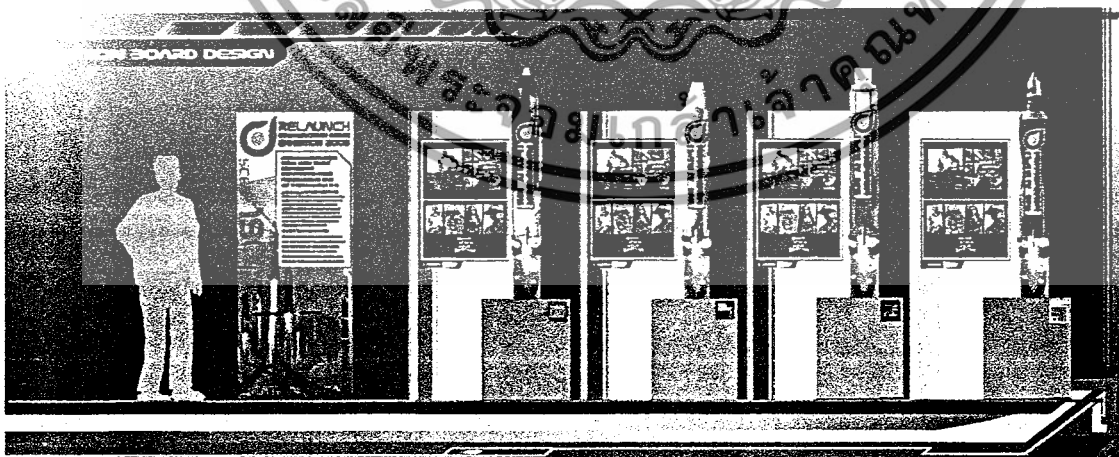
5.2.1 บอร์ด concept งาน

ตัวบอร์ดแสดงงาน กว้าง 80 ซม. สูง 200 ซม. พิมพ์ ink jet ลง PP บอร์ด glossy



ภาพประกอบที่ 5.1 บอร์ด concept งาน

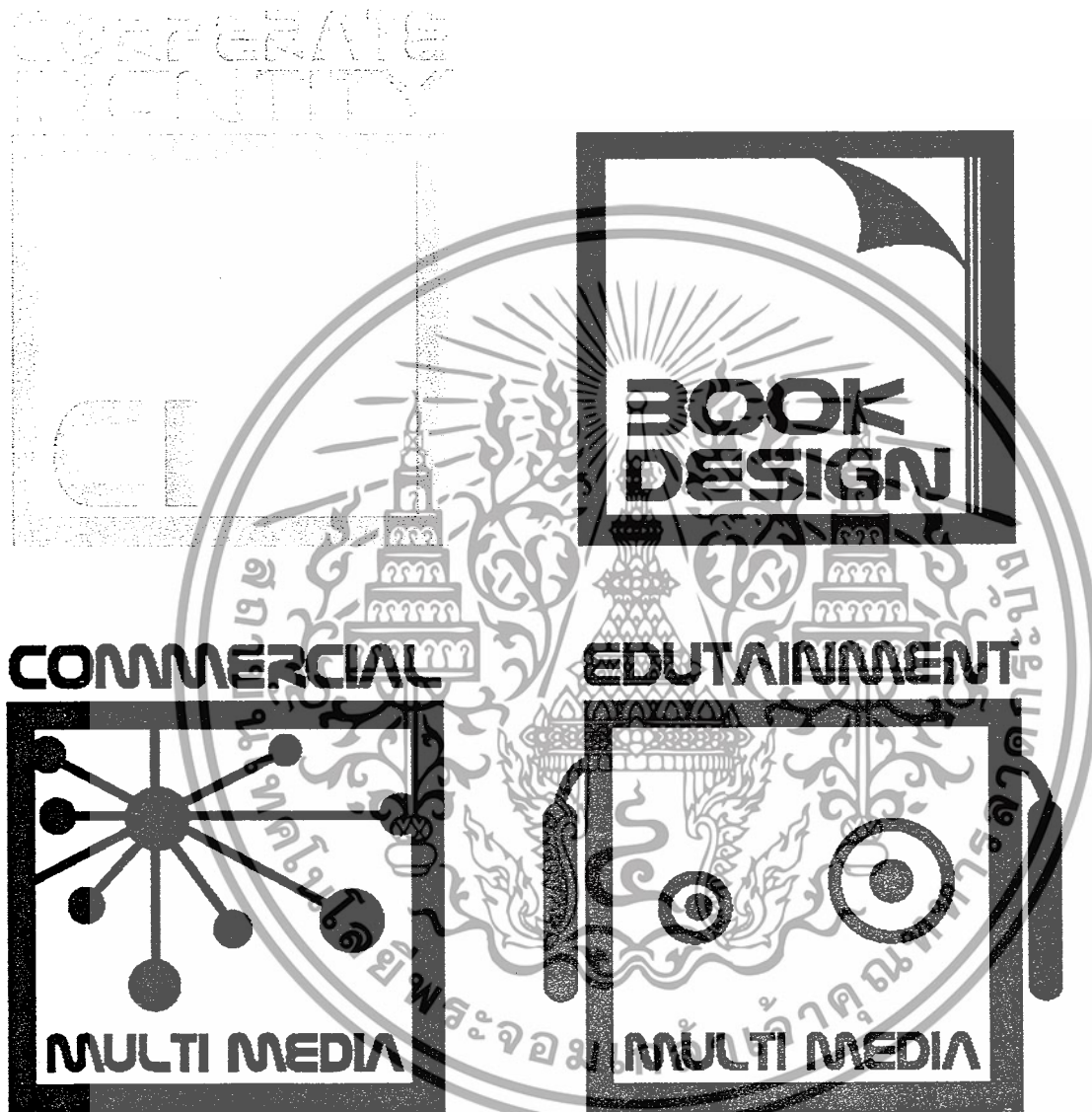
5.2.2 ภาพบอร์ดในอัตรส่วนจริง



ภาพประกอบที่ 5.2 บอร์ดต่างๆในอัตรส่วนจริง

5.3 Icon โชนต่างๆ

สี่เหลี่ยมกว้าง 12 ซม. ยาว 12 ซม. พิมพ์ ink jet ลง สติกเกอร์



ภาพประกอบที่ 5.3 Icon โชนทั้ง 4 โชน

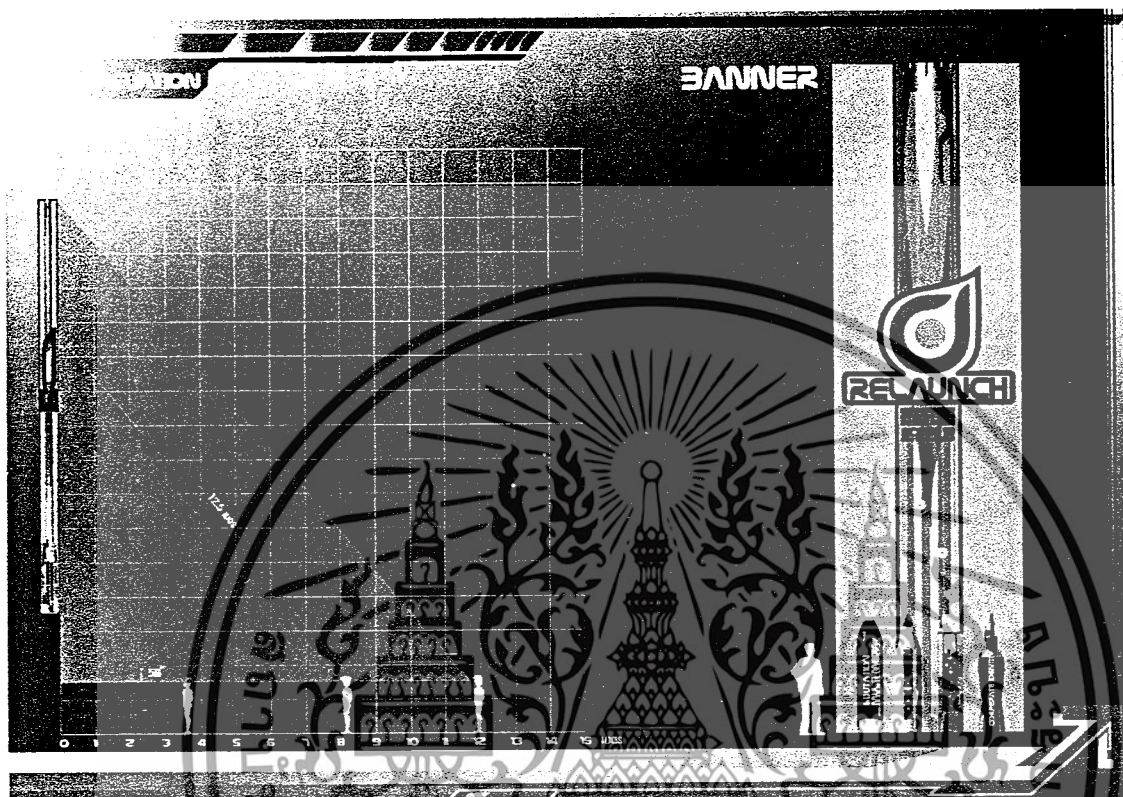
5.4 Banner

5.4.1 Banner เส้นกลาง กว้าง 100 ซม. สูง 1200 ซม. พิมพ์ ink jet ลง วนิลิต
เส้นซ้ายและขวาเป็น วนิลิตสี กว้าง 100 ซม. สูง 1200 ซม.



ภาพประกอบที่ 5.4 Banner

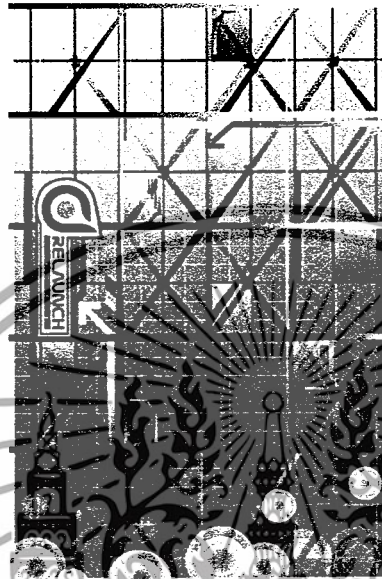
5.4.2 Banner ในมุมมองและอัตราส่วนจริง



ภาพประกอบที่ 5.5 Banner ในมุมมองและอัตราส่วนจริง

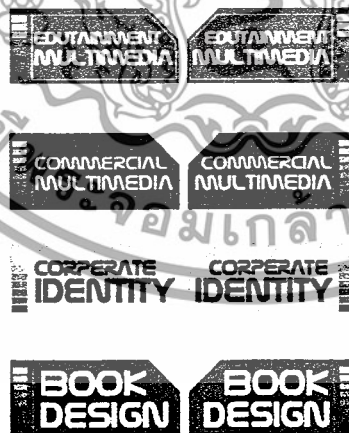
5.5 เสาและป้ายบอกโซน

5.5.1 เสาบอกโซนกว้าง 80 ซม. สูง 200 ซม. พิมพ์ ink jet ลง ใวนิล



ภาพประกอบที่ 5.6 กราฟฟิคเสาบอกโซน

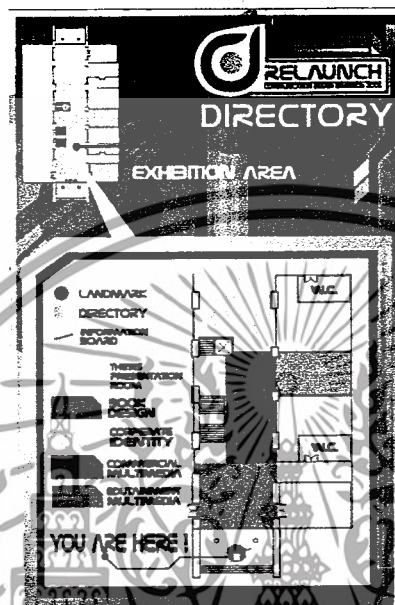
5.5.2 ป้ายบอกโซนกว้าง 20 ซม. ยาว 45 ซม. พิมพ์ ink jet ลง PP บอร์ด



ภาพประกอบที่ 5.7 ป้ายบอกโซน

5.6 Directory

Directory ขนาดกว้าง 80 ซม. ยาว 50 ซม.พิมพ์ ink jet ลง PP บอร์ด เคลือบด้าน



ภาพประกอบที่ 5.8 Directory

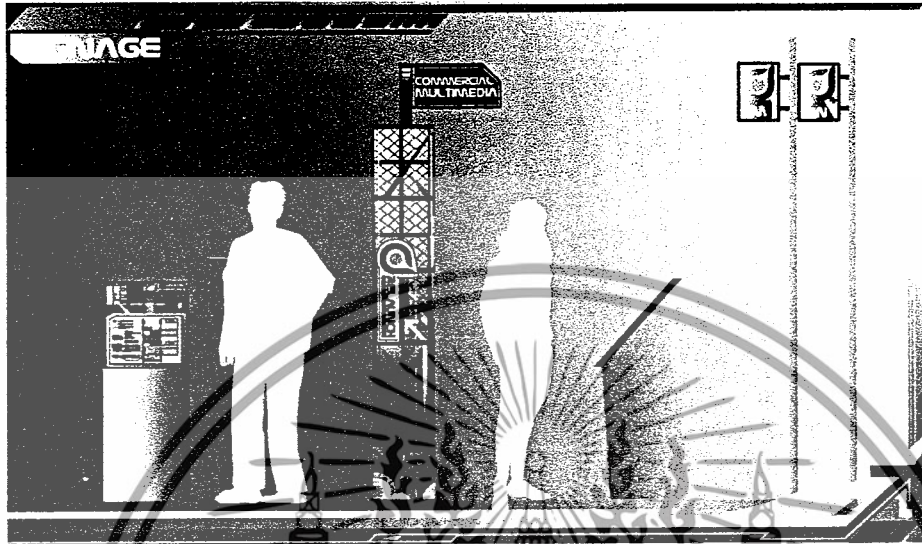
5.7 Signage หน้าห้องน้ำ

5.7.1 ขนาดกว้าง 20 ซม. ยาว 30 ซม.พิมพ์ ink jet ลง PP บอร์ด



ภาพประกอบที่ 5.9 Signage หน้าห้องน้ำ

5.7.2 เสาบอกโซน , Directory และ Signage หน้าห้องนำ ในอัตรส่วนจริง



ภาพประกอบที่ 6.0 เสาบอกโซน , Directory และ Signage หน้าห้องนำ ในอัตรส่วนจริง

5.8 Landmark

ขนาดกว้าง 40 ซม. ยาว 117 ซม.พิมพ์ ink jet ลงสติ๊กเกอร์



ภาพประกอบที่ 6.1 กราฟฟิคLandmark

5.9 ฉากรับ Projector

5.9.1 ขนาดกว้าง 245 ซม. ยาว 260 ซม.พิมพ์ ink jet ลง PP บอร์ด



ภาพประกอบที่ 6.2 ฉากรับ Projector

5.9.2 Landmark และ ฉากรับ Projector ในอัตราส่วนจริง

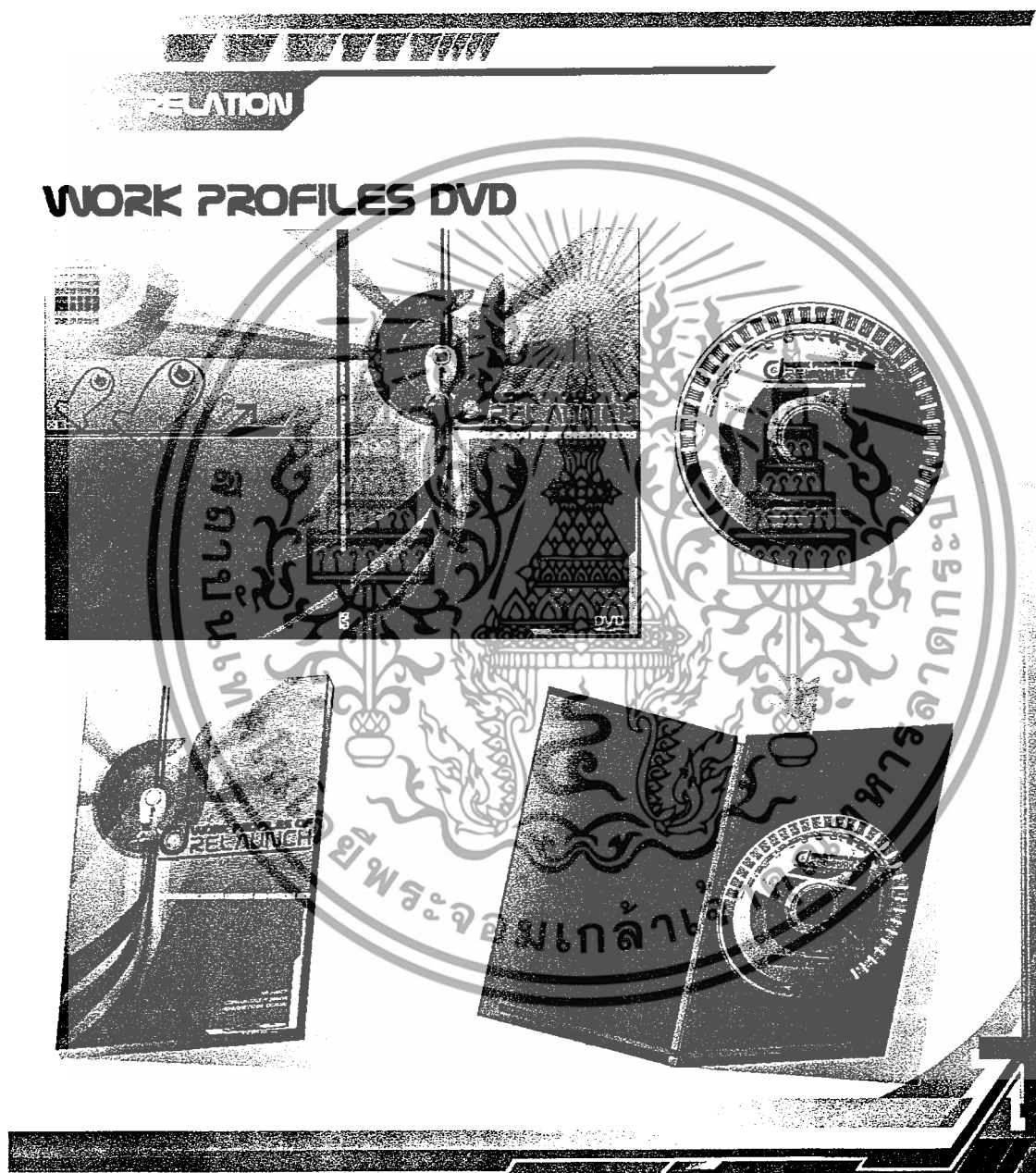


ภาพประกอบที่ 6.3 Landmark และ ฉากรับ Projector ในอัตราส่วนจริง

5.10 DVD สื่อบัณฑิตรวบรวมงาน

ขนาดกล่อง กว้าง 13 ซม. ยาว 19 ซม. พิมพ์ ink jet Glossy

ขนาด ซีดี เส้นผ่านศูนย์กลาง 12 ซม. พิมพ์ ink jetลงสติ๊กเกอร์



ภาพประกอบที่ 6.4 DVD สื่อบัณฑิตรวบรวมงาน

5.11 บัตร staff

ขนาด กว้าง 11 ซม. ยาว 8 ซม.พิมพ์ inkjet Glossy



ภาพประกอบที่ 6.5 บัตร staff

5.12 ภาพถ่ายวันงานจริง

5.12.1 บอร์ดแสดงผลงาน



5.12.2 ป้ายบอกโซน



5.12.3 Banner



5.12.4 Landmark , Directory และ Concept board



5.13 งบประมาณค่าใช้จ่ายจริง

ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการจัดงานด้าน กราฟฟิค

-กราฟฟิค โลโก้และตกแต่งงาน	2,000.- บาท
-ฉากรับ Projector	2,000.- บาท
-กราฟฟิคประกอบบอร์ด	2,000.- บาท
-Banner	2,000.- บาท
-สติ๊กเกอร์ icon zone	2,000.- บาท
-Directory	1,000.- บาท
-พรม	1,500.- บาท
-กราฟฟิคป้ายบอกโซน	1,500.- บาท
รวม	15,000.- บาท

ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในค่านวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดงาน

-กระดาษ และ บอร์ด	1,000.- บาท
-สเปรย์กาว, เทปกาว, ใส	500.- บาท
รวม	1,500.- บาท

3.3.3 ค่าใช้จ่ายอื่นๆ

-ค่าขนส่งไปและเก็บกลับ	1,200.- บาท
รวม	1,200.- บาท

รวมค่าใช้จ่ายทั้งหมด 17,700.- บาท

ส่วนของบางอย่างและอุปกรณ์บางชนิด เป็นการนำวัสดุที่มีอยู่แล้วนำมาใช้ใหม่
และเป็นการขีมนมาจากภาควิชาในบางส่วน

บทที่ 6

ประเมินผลโครงการ

บทสรุปและข้อเสนอแนะของโครงการ

โครงการออกแบบกราฟฟิกในสภาพแวดล้อมสำหรับนิทรรศการ

ผลงานศิลปะนิพนธ์ ภาควิชาศิลปะการพิมพ์ (สจล.) ปี พ.ศ. 2547

จากการที่ได้จัดงานแสดงผลงานจริงทำให้ได้เรียนรู้ปัญหาในเรื่องการออกแบบในสภาพแวดล้อมมากยิ่งขึ้น ซึ่งการจัดนิทรรศการต้องมีความเข้าใจในหลายๆด้าน ทั้งด้านแสง สภาพแวดล้อม การแบ่งโซนงาน ส่วนเรื่องปัญหาในด้านกราฟฟิกก็คือเรื่องที่ใช้ในการจัดงานจริง ซึ่งผลงานกราฟฟิกเมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมจริง

จะจางลงจากสีที่ดูในคอมพิวเตอร์ เรื่องการควบคุมผู้จัดแสดงงานท่านอื่น ซึ่งทำได้ยากที่จะทำให้เป็นรูปแบบเดียวกัน ปัญหาเรื่องวันที่แสดงงานที่ตรงกับวันที่ผู้ร่วมแสดงผลงานต้องส่งผลงานแล้ว ยังไม่สามารถทำให้เสร็จได้ทัน จึงทำให้เกิดความล่าช้าในการจัดแสดงผลงานของทุกคน รวมถึงวัสดุบางชนิดที่ไม่มีสีตรงกับสีที่ตีไซน์ไว้ การลดค่าใช้จ่ายในการจัดงานโดยใช้วัสดุอื่นทดแทนเพื่อราคาที่ประหยัด แต่ก็ทำให้การทำงานลำบากมากขึ้น ปัญหาเรื่องการขนย้ายบอร์ดแสดงผลงาน และการจัดเก็บหลังจัดแสดงงานเสร็จแล้ว เป็นการจัดแสดงงานที่ลำบากมากเมื่อเทียบในอัตราส่วนการทำงานเพียงคนเดียว

ในการทำงานครั้งนี้ได้ฝึกและเรียนรู้การจัดแสดงงานนิทรรศการจริง รู้ถึงศักยภาพของตัวเองในการทำงาน การออกแบบที่ต้องคำนึงถึงการผลิตจริง ความเป็นไปได้ในการใช้งาน และเรียนรู้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการจัดแสดงงาน

บรรณานุกรม

- มโนทัย ปราโมช ณ อุษยา Event , Magazine ฉบับที่ 16 ปี 2548.
- วัณณะ จุฑะวิภาต , ศิลปะการจัดนิทรรศการ.
- บริษัท เอ็มจีเอ มีเดีย จำกัด OHM Out of home magazine ปีที่ 1 ฉบับที่ 3-5 มิถุนายน - สิงหาคม 2547.
- Francis D.K. Ching & Corby Binggeli , Interior Design illustrated.
- Julius Panero and Martin , Zelnik , Human Dimension & Interior Space.
- MARKETEEER Magazine ปีที่ 5 ฉบับที่ 54 สิงหาคม 2547.
- Martin M.Pegler , EXHIBITION STAND- Architectural design (page one)
CONTEMPORARY EXHIBIT DESIGN.
- www.reed-exhibition.com

