การออกแบบ DIGITAL MAGAZINE " SHARE MAGAZINE "

DIGITAL MAGAZINE TITLE " SHARE "

นางสาววณิชชา สนิทชน

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบ DIGITAL MAGAZINE " SHARE MAGAZINE "

DIGITAL MAGAZINE TITLE " SHARE "

นางสาววณิชชา สนิทชน

Miss. WANITCHA SANITCHON

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 20 มี.ค. 55.....

(อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบ DIGITAL MAGAZINE “ SHARE MAGAZINE ”
DIGITAL MAGAZINE TITLE “ SHARE ”

ชื่อ นางสาววณิชชา สนิทชน
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2554
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

ปัญหาเรื่องโลกร้อนในปัจจุบันนับวันยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ หลายคนมักมองว่าการเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้นเป็นเรื่องเกินตัว แต่ความจริงแล้วการเปลี่ยนแปลงทุกอย่างนั้นเริ่มจากหนึ่งเสมอ ดิจิตอลแมกกาซีนรักโลกเล่มนี้จึงไม่ได้ตีกรอบแค่คำว่าอนุรักษ์ นำเสนอเรื่องราวแนวคิด สถานที่ และการกระทำของผู้ที่อยากเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้น ผ่านคอลัมน์ต่างๆที่ทำขึ้นให้เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์ของคนในยุคปัจจุบัน ลดการใช้กระดาษโดยการทำเป็นสื่อดิจิตอล เพิ่มความน่าสนใจด้วยภาพเคลื่อนไหวและ Interactive เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกอยากจะ “เปลี่ยน” บางสิ่งให้ดีขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ไม่อาจลุล่วงได้หากไม่มีบุคคลหลายฝ่ายที่คอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ทำให้ศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ทุกท่านที่คอยให้คำแนะนำ และบ่งชี้แนวทางที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบพระคุณบิดา - มารดา ที่คอยให้กำลังใจและการสนับสนุนข้าพเจ้า

ขอขอบคุณไกด์ทุกคนที่ให้ข้อมูลที่ถูกต้องในการทำคอลัมน์แก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณทีมงานบริษัท New Gen Bizz Oganizer ที่ให้ข้าพเจ้าร่วมทริปการเดินทางเพื่อนำไปลงในคอลัมน์ของนิตยสาร

ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโยโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสทางการศึกษาและประสบการณ์อันมีค่าแก่ข้าพเจ้าตลอดระยะเวลาสี่ปีที่ผ่านมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน	3
1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	5
2.1 การศึกษา Digital Magazine	5
2.1.1 Digital Magazine คืออะไร	5
2.1.2 ข้อแตกต่างระหว่าง Magazine และ Digital Magazine	6
2.1.3 ทำไมต้องเป็น Android ?	6
2.2 ปัญหาของการออกแบบ	7
2.3 การ Publication	7
2.3.1 โปรมแกรมที่ใช้ทำผลงาน	7
2.3.2 วิธีการทำ Digital Magazine	7
2.4 รวบรวมและวิเคราะห์ Content	8
2.4.1 เกร็ดความรู้จากทั่วมุมโลก	8
- แสงที่ตกกระทบพื้น	8
- ส่องแสงไร้กระแส	9
- ห่อให้สวย ได้ใช้สอย	10
2.4.2 ผลิตภัณฑ์รักโลก	11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 วัฒนธรรม (อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี)..... 12
2.4.4 สัมภาษณ์ (อ.คณิน อุตรานุสรณ์)..... 14
2.4.5 ท่องเที่ยว (กระบี่.อ่าวท่าเลน จ)..... 18

บทที่ 3 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น..... 20
3.1 การออกแบบ Digital Magazine..... 20
3.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ..... 20
3.3 แนวคิดในการออกแบบ..... 21
3.4 ขอบเขตของเนื้อหา..... 22

บทที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบ..... 23
4.1 แผนดำเนินการออกแบบ..... 23
4.2 การรวบรวม Content..... 24
4.3 กำหนด Mood & Tone..... 24
4.4 กรออกแบบโลโก้..... 25
4.5 สไตล์ของภาพประกอบ..... 26
4.6 หัวคอลัมน์..... 27
4.7 การจัด Layout..... 28
4.8 การออกแบบ Content..... 33

บทที่ 5 ผลงานจริง..... 34
1. Cover..... 34
2. Editor Talk..... 35
3. Index..... 36
4. Share Inspire..... 38
4.1. แสงที่ตกกระทบพื้น..... 38
4.2 แสงส่องไร้กระแส..... 41
4.3 ห่อให้สวย ได้ใช้สอย..... 42
5. Share Product..... 44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. Share Culture..... 45
7. Share Interview..... 52
8. Share Traveler..... 58

บทที่ 6 สรุปและข้อเสนอแนะ..... 62
6.1 วัตถุประสงค์การออกแบบ..... 62
6.2 ขอบเขตของโครงการ..... 62
6.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 62
6.4 การวิเคราะห์ข้อมูล..... 63
6.5 แนวความคิดในการออกแบบ..... 63
6.6 สรุปผลการออกแบบ..... 63
6.7 ปัญหาและข้อจำกัด..... 63
6.8 ข้อเสนอแนะ..... 64

บรรณานุกรม..... 65

ประวัติผู้วิจัย..... 66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
2.1	Digital Magazine	5
2.2	ถนนคาร์นาบี้ ประเทศอังกฤษ	9
2.3	ฟุโระชิกิ	10
2.4	การ์ดกระดาษสาฝังเมล็ด	11
2.5	สะพานมอญ	13
4.1	Mood & Tone	24
4.2	แบบร่าง logo ครั้งที่ 1	25
4.3	แบบร่าง logo ครั้งที่ 2	25
4.4	logo จริง	25
4.5	สไตล์ของภาพประกอบ (ภาพถ่าย)	26
4.6	สไตล์ของภาพประกอบ (Illustration)	26
4.7	แบบร่างหัวคอลัมน์ครั้งที่ 1	27
4.8	แบบร่างหัวคอลัมน์ครั้งที่ 2	27
4.9	หัวคอลัมน์จริง	27
4.10	แบบร่าง Layout	28
4.11	แบบร่าง Layout	28
4.12	แบบร่าง Layout	29
4.13	แบบร่าง Layout	29
4.14	แบบร่าง Layout	30
4.15	แบบร่าง Layout	30
4.16	แบบร่าง Layout	31
4.17	แบบร่าง Layout	31
4.18	แบบร่าง Layout	32
5.1	Cover	34
5.2	Editor Talk	35
5.3	Index	36
5.4	Index	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 Index 37
5.6 แสงที่ตกกระทบพื้น 38
5.7 แสงที่ตกกระทบพื้น 38
5.8 แสงที่ตกกระทบพื้น 39
5.9 แสงที่ตกกระทบพื้น 39
5.10 แสงที่ตกกระทบพื้น 40
5.11 แสงที่ตกกระทบพื้น 40
5.12 ส่องแสงไร้กระแส 41
5.13 ส่องแสงไร้กระแส 41
5.14 ห่อให้สวย ได้ใช้สอย 42
5.15 ห่อให้สวย ได้ใช้สอย 42
5.16 ห่อให้สวย ได้ใช้สอย 43
5.17 Share Product 44
5.18 Share Product 44
5.19 Share Culture (Stop Motion) 45
5.20 Share Culture (Stop Motion) 45
5.21 Share Culture (Stop Motion) 46
5.22 Share Culture (Stop Motion) 46
5.23 Share Culture (Stop Motion) 47
5.24 Share Culture (Stop Motion) 47
5.25 Share Culture (Stop Motion) 48
5.26 Share Culture 48
5.27 Share Culture 49
5.28 Share Culture 49
5.29 Share Culture 50
5.30 Share Culture 50
5.31 Share Culture 51
5.32 Share Culture 51
5.33 Share Interview (Clip Video) 52
5.34 Share Interview (Clip Video) 52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.35 Share Interview (Clip Video)..... 53
5.36 Share Interview (Clip Video)..... 53
5.37 Share Interview (Clip Video)..... 54
5.38 Share Interview (Clip Video)..... 54
5.39 Share Interview (Clip Video)..... 55
5.40 Share Interview (Clip Video)..... 55
5.41 Share Interview (Clip Video)..... 56
5.42 Share Interview..... 56
5.43 Share Interview..... 57
5.44 Share Interview..... 57
5.45 Share Traveler (Slide Show)..... 58
5.46 Share Traveler (Slide Show)..... 58
5.47 Share Traveler (Slide Show)..... 59
5.48 Share Traveler (Slide Show)..... 59
5.49 Share Traveler (Slide Show)..... 60
5.50 Share Traveler..... 60
5.51 Share Traveler..... 61
5.52 Share Traveler..... 61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ปัญหาเรื่องโลกร้อนในปัจจุบัน นับวันยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น จะสังเกตได้จากอุณหภูมิของโลกที่เพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งสาเหตุหลักของการเกิดภาวะโลกร้อนคือปัญหาก๊าซเรือนกระจก (Greenhouse gases) ที่เกิดจากการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องของก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ซึ่งออกมาจากโรงงานอุตสาหกรรมหรือการกระทำใดๆที่มีการเผาเชื้อเพลิง และการตัดไม้ทำลายป่า

ไม่เพียงแต่อุตสาหกรรมต่างๆ สื่อสิ่งพิมพ์เองก็มีส่วนทำให้เกิดปัญหาโลกร้อนเช่นเดียวกัน เพราะปัจจุบันการใช้สื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปอย่างแพร่หลาย หรือจะเรียกว่าเกือบจะมีส่วนร่วมกับทุกบทบาทของมนุษย์เลยก็ว่าได้ ต้องใช้ต้นไม้เป็นจำนวนมากในการผลิต และในกระบวนการผลิตก็สร้างมลพิษไม่น้อย การลดกระดาษในการทำสื่อจึงอาจเป็นทางเลือกที่ดีในการลดปัญหาโลกร้อน

ดังนั้นเพื่อลดปัญหาดังกล่าวจึงนำเสนอโครงการออกแบบ Digital Magazine หรือ “Share Magazine” นิตยาสารรักโลกที่ไม่ได้ตีกรอบแค่คำว่าอนุรักษ์ นำเสนอเรื่องราวแนวคิด การกระทำ สถานที่ และผู้คนที่อยากเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้นผ่านสื่อดิจิตอล พูดง่ายๆก็คือเป็น Magazine ที่ไม่ใช้กระดาษ มีลูกเล่นหลากหลายทั้งภาพเคลื่อนไหวและ Interactive สามารถส่งต่อและพกพาได้ง่าย ปลูกฝังการรักโลกโดยที่ตัวของมันเองก็รักโลก อาจถึงเวลาแล้วที่เทคโนโลยีที่มักเป็นผู้ทำร้ายโลกจะหันกลับมาช่วยโลกเสียที

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

2.1 ลดการใช้กระดาษโดยการใช้สื่อดิจิตอลแทน

2.2 ปลูกฝังจิตสำนึกให้ตระหนักถึงความสำคัญของโลกและสิ่งแวดล้อม

2.3 เพื่อออกแบบแมกกาซีนที่มีลูกเล่นหลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

Digital Magazine สำหรับ Tablet Android ที่นำเสนอเรื่องราวแนวคิด สถานที่ และการกระทำของผู้ที่อยากเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้น ผ่านคอลัมน์ต่างๆดังนี้

1.3.1 Share Inspire คอลัมน์ที่รวบรวมเกร็ดความรู้จากทั่วมุมโลก ที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อ่าน โดยนำเสนอความคิดแปลกๆของคนอยากเปลี่ยนโลก ประกอบด้วย

1. แสงที่ตกกระทบพื้น กล่าวถึงเรื่องของแสง เพราะอะไรจึงต้องทำให้แสงตกกระทบพื้น เหตุผลบางประการที่อาจนำไปสู่ความเสียหายอันยิ่งใหญ่

2. ส่องแสงไร้กระแส เรื่องราวของย่านที่ได้รับรางวัลการตกแต่งเมืองได้สวยที่สุดในวันคริสต์มาส เหตุเพราะไฟประดับของพวกเขาส่องแสงได้โดยไม่ใช้กระแสไฟฟ้า

3. ห่อให้สวย ได้ใช้สอย เรื่องราวของผ้าผืนเดียวที่สามารถห่อของได้หลากหลายรูปแบบอย่างไม่ได้เชื่อ โดยอาศัยเพียงการพับและการผูกของประเทศญี่ปุ่น

1.3.2 Share Product คอลัมน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ตอบแทนสิ่งแวดล้อม โดยการคำนึงถึงทั้งความสวยงามและความยั่งยืน

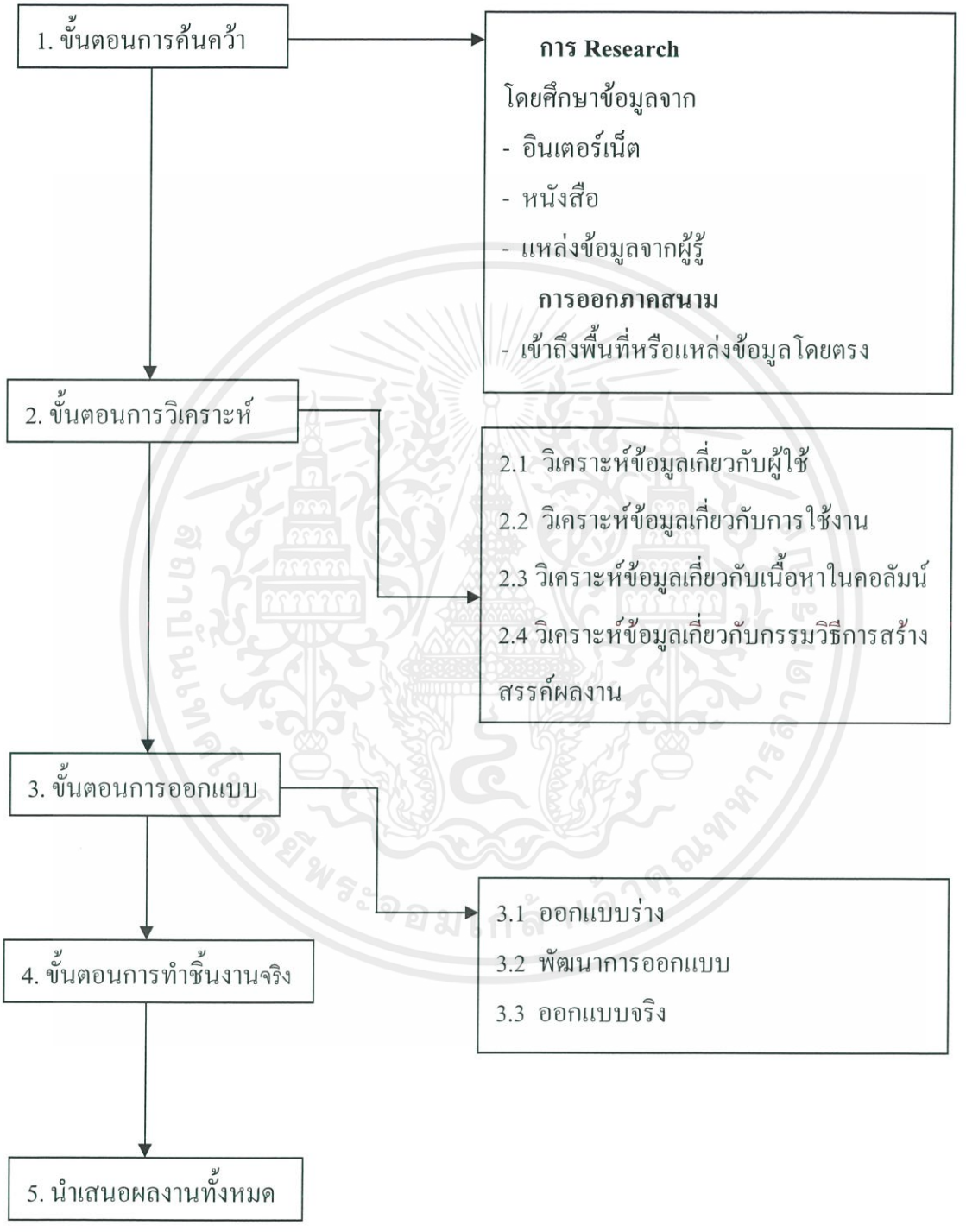
1.3.3 Share Culture คอลัมน์ที่บอกเล่าเรื่องราวของวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่สามารถอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างลงตัว

1.3.4 Share Interview คอลัมน์สัมภาษณ์ที่นำเสนอบุคคลผู้มีความคิดอยากเปลี่ยนโลกด้วยแง่คิดต่างๆในรูปแบบของเขา โดยในคอลัมน์นี้จะกล่าวถึงผู้ที่เรียกตัวเองว่า "นักออกแบบองค์รวม"

1.3.5 Share Traveler คอลัมน์ท่องเที่ยวที่จะพาผู้อ่านออกไปพบกับความมหัศจรรย์อันหลากหลายที่ซ่อนอยู่ในธรรมชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 การใช้กระดาษลดลง

1.5.2 ทำให้คนที่ไม่ชอบอ่านอีแมกกาซีนหันมาสนใจอ่านอีแมกกาซีนมากขึ้น

1.5.3 ใช้สื่อดิจิตอลโดยให้ประโยชน์สูงสุด

1.5.4 ตระหนักถึงความสำคัญ และปรับตัวที่จะอยู่กับโลกและสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นมิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

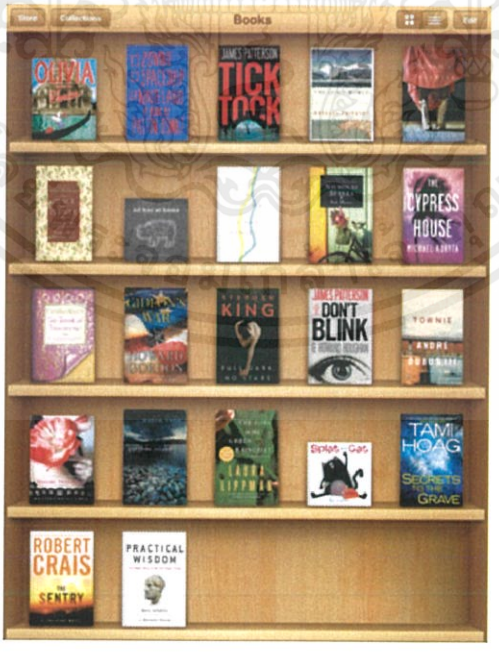
บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การศึกษา Digital Magazine

2.1.1 Digital Magazine คืออะไร

Digital Magazine หรือ E-magazine จัดเป็น "Digital Publishing" ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาจาก Electronic Document คือการรวบรวมเนื้อหาแล้วจัดเก็บในรูปแบบของอิเล็คทรอนิค เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับเนื้อหาที่มีอยู่และนำมาดัดแปลงในรูปแบบต่างๆ โดยการสอดแทรกความน่าสนใจให้ผู้อ่านสามารถมีส่วนร่วมกับการอ่านนั้นได้ (Interactive) เช่นการเชื่อมต่อแบบ Hyperlink เพื่อการแบ่งปันเนื้อหา การเคลื่อนไหวของภาพนิ่งหรือวีดีโอ รวมถึงเกมส์ประเภท Interactive ก็เห็นได้บ่อยเช่นกัน ทำให้การเข้าถึงข้อมูลต่างๆง่ายขึ้นและยังสามารถอัพเดทข้อมูลได้อีกด้วย



ภาพที่ 2.1 Digital Magazine

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 ข้อแตกต่างระหว่าง Magazine และ Digital Magazine

Digital Magazine	Magazine
เป็นช่องทางที่เข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย	ช่องทางการอ่านมีจำกัด
มีลูกเล่นทั้งภาพและเสียง	อ่านได้อย่างเดียว
พกพาสะดวก เก็บหลายเล่มในเครื่องเดียว	พกพาได้ทีละไม่กี่เล่ม
อยู่ต่างประเทศก็สามารถอ่านแม็กกาซีนไทยได้	ไม่สามารถหาอ่านแม็กกาซีนไทยได้ในต่างประเทศ
ราคาถูกกว่า	ราคาแพงกว่า
ไม่ได้อรรถรถของการอ่านหนังสือ	ได้อรรถรถในการอ่านหนังสือ
สายตาเสีย	สายตาไม่เสียมาก

2.1.3 ทำไมต้องเป็น Android ?

Android	Ipad
เป็นopen sold โหลดฟรีทุก application	80 % ของ application ต้องเสียเงิน
ไม่เสียค่าเปิดค่าเปิด app store	เสียค่าเปิดapp store 2,990 บาท
ใช้ได้กับแอนดรอยด์ทุกชนิดsamsung ,acer , LG , htc	ใช้ได้กับ iphone,ipad

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ปัญหาของการออกแบบ

ไม่ชอบอ่านนิตยสาร	ชอบอ่านนิตยสารแต่ไม่ชอบอ่านนิตยสารออนไลน์
ทำกิจกรรมอย่างอื่น เช่น เล่นอินเตอร์เน็ต	ไม่ได้อรรถรถของหนังสือ
ความน่าเบื่อของการอ่านเพียงอย่างเดียว	นิตยสารออนไลน์ส่วนใหญ่ทำเป็นแผ่นๆไม่มีลูกเล่น
	ไม่อัพเดต
	สายตาเสีย

2.3 การ Publication

2.3.1 โปรมแกรมที่ใช้ทำผลงาน

Adobe Indesign CS5.5

2.3.2 วิธีการทำ Digital Magazine

1. สร้างงานขึ้นใน Adobe Indesign CS5.5
2. Save งานเป็นไฟล์ indd.
3. สมัคร ID กับ Adobe
4. สร้าง Folio ขึ้นใน Folio Builder (เป็นฟังก์หนึ่งของ Adobe Indesign CS5.5) ซึ่งการสร้าง Folio คือการนำไฟล์ indd. ที่ทำไว้มาสร้างเป็น Folio
5. ดาวน์โหลด Application "Adobe Content Viewer" ใน Tablet Android
6. เข้าไปที่ Application "Adobe Content Viewer"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. Log in เข้าไปโดยใช้ Adobe ID ที่สมัครไว้

8. เมื่อ Log in ได้แล้วจะพบ Digital Magazine ที่สร้างไว้ ให้กดที่ “view” แล้วจะสามารถดู Magazine ได้เลย

2.4 รวบรวมและวิเคราะห์ Content

2.4.1 เกร็ดความรู้จากทั่วมุมโลก

1. แสงที่ตกกระทบพื้น เหตุผลที่เราควรจำกัดแสงไฟในยามค่ำคืนนั้น อาจมีอะไรจูงใจยิ่งกว่าการประหยัดพลังงาน ครั้งหนึ่งนักดาราศาสตร์แห่งหอดูดาวโคเปอร์นิคัสได้ออกมาเรียกร้องให้รัฐบาลของสาธารณรัฐเช็กลงมือทำอะไรซักอย่าง เพื่อปกป้องความมืดและความเงียบสงบของท้องฟ้ายามค่ำคืน โดยให้เหตุผลว่ามลภาวะทางแสงยามค่ำคืนนั้น ทำให้มนุษย์นอนไม่หลับและมีปัญหาทางสายตามากขึ้น เนื่องมาจากแสงทำให้เราไม่สามารถผลิตฮอร์โมนเมลาโทนินได้เพียงพอ ทั้งยังส่งผลให้เกิดการทำลายระบบภูมิคุ้มกันของร่างกายอีกด้วย

ไม่เพียงแต่มนุษย์เท่านั้น แต่แสงไฟเหล่านี้ยังส่งผลต่อนกอพยพที่อาศัยแสงดาวในการนำทาง ดวงไฟเจิดจ้าบนตึกสูงทำให้พวกมันหลงทางและร่วงลงมาเพราะความเหนื่อยล้า ยิ่งไปกว่านั้นพวกมันอาจบินชนเข้ากับแสงไฟโดยที่ไม่รู้ว่าแสงนั้นคืออะไร ฟังดูอาจไม่หนักหนา แต่ถ้าหากเรานึกย้อนกลับไปถึงทฤษฎี Butterfly Effect หรือพูดง่ายๆก็คือหากเรานั่งไทม์แมชชีนกลับไปในช่วงเวลาที่มนุษย์ยังไม่เกิด แล้วจับผีเสื้อตัวหนึ่งที่กำลังผสมเกสรดอกไม้ ซึ่งดอกไม้ดอกนั้นนั้นคืออาหารของสัตว์เซลล์เดียวผู้ให้กำเนิดสัตว์หลายเซลล์อย่างมนุษย์ มนุษย์ก็คงไม่ได้เกิดมาถึงทุกวันนี้ เช่นเดียวกับฝูงนกอพยพที่หลงทาง เมล็ดพันธุ์ที่เกิดจากอุจจาระของพวกมันอาจตกผิดที่จากที่ที่ควรจะตก ซึ่งต้นไม้ที่เกิดจากเมล็ดพันธุ์นั้นอาจเป็นอาหารของสัตว์ชนิดใดชนิดหนึ่งที่มีความสำคัญในระบบนิเวศน์ ทำให้สมดุลของธรรมชาติเสียไป จนอาจเกิดเรื่องที่ใหญ่กว่าตามมาก็เป็นได้

ในที่สุดสาธารณรัฐเช็กก็เล็งเห็นถึงความสำคัญข้อนี้ จึงประกาศตัวเป็นประเทศแรกในโลกที่ออกกฎหมายมาควบคุมมลภาวะทางแสงไฟ ซึ่งกฎหมายที่ว่านี้ก็คือหลอดไฟบนเสาไฟตลอดจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลอดไฟที่ไหนๆก็ตาม ต้องมีที่กั้นแสงไฟให้ตกกระทบลงบนพื้นเท่านั้น ส่วนบรรดาหลอดไฟบนป้ายโฆษณาต่างๆก็ต้องส่องจากบนลงล่าง หากฝ่าฝืนมีโทษปรับคิดเป็นเงินไทยราวสองแสนบาท ต่อมาหลายประเทศได้นำกฎหมายสร้างสรรค์นี้เข้ามาใช้อย่างแพร่หลาย นักดาราศาสตร์ในหลายๆ เมืองของสาธารณรัฐเช็กรายงานว่าหลังจากกฎหมายนี้มีผลบังคับใช้ ท้องฟ้าในยามค่ำคืนก็สว่างสดใสขึ้นทันตา

2. ส่องแสงไร้กระแส ในช่วงเวลาแห่งการเฉลิมฉลอง สิ่งหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในงานคือการประดับประดาอาคารสถานที่ให้สวยงามยามค่ำคืนด้วยดวงไฟระยิบระยับ ทั้งสถานที่ราชการ สถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งช้อปปิ้ง โดยเฉพาะเทศกาลวันคริสต์มาสและวันปีใหม่ เรามักจะได้เห็นภาพแสงไฟระยิบระยับเต็มสองข้างทางและบนต้นคริสต์มาสขนาดยักษ์ หรือตามถนนสายสำคัญทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ทุกๆปีจะมีการจัดแข่งขันย่านที่ประดับตกแต่งเมืองได้สวยที่สุด ดังนั้นแต่ละย่านจึงงัดไอเดียที่จะสร้างสีสันยามค่ำคืนออกมาแข่งขันกันอย่างเต็มที่ อย่างเช่นในปี 2550 ที่ผ่านมา ผลการตัดสินในปีนั้นรางวัลตกเป็นของถนนคาร์นาบี้ (Carnaby) ในเมืองลอนดอน ด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่น่าสนใจมากกว่าย่านอื่นคือ ถนนในย่านคาร์นาบี้ถูกตกแต่งด้วยแสงไฟในที่ไม่ใช้ไฟฟ้าแม้แต่นิดเดียว แต่ใช้กระดาษสะท้อนแสงแล้วอาศัยแสงไฟจากถนนและร้านค้ามาช่วยให้เกิดแสงสะท้อนสว่างได้ไม่ต่างจากหลอดไฟ อีกทั้งยังทำในสิ่งที่หลอดไฟทั่วไปทำไม่ได้คือ เปล่งแสงสีสันสดใสในเวลากลางวันด้วยการสะท้อนกับแสงแดด จึงทำให้ย่านนี้ดูมีชีวิตชีวาทั้งเวลากลางวันและกลางคืน เป็นการตกแต่งที่แสดงถึงไอเดียสร้างสรรค์ในการนำสิ่งโลว์เทคมาสร้างสิ่งเป็นทันสมัยจากสภาพแวดล้อมที่มีอยู่ เป็นการตอบโจทย์การลดคาร์บอนไดออกไซด์ในอากาศและลดความร้อนในเมือง ร่วมกับการใช้คอนเซ็ปต์ที่ตกแต่งด้วยโซ่กระดาษอย่างที่เราเคยทำเล่นกันสมัยประถม โดยองค์กรด้านเด็กชั้นนำของอังกฤษซึ่งทำงานให้กับเด็กด้อยโอกาส ทำให้นี่เป็นแสงไฟที่แท้จริงแสงไฟจากความหวังดีที่มอบให้สิ่งแวดล้อมและเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

ภาพที่ 2.2 ถนนคาร์นาบี้ ประเทศอังกฤษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ห่อให้สวย ได้ใช้สอย "ฟุโระฌิกิ (Furoshiki)" ถือเป็นวัฒนธรรมในการห่อของขวัญด้วยผ้าของประเทศญี่ปุ่นที่เก่าแก่และประณีตมากที่สุด มีมาตั้งแต่สมัยช่วงศตวรรษที่ 14 เมื่อก่อนนั้นฟุโระฌิกิมีไว้เพื่อใช้ห่ออุปกรณ์ที่ใช้อาบน้ำ เมื่ออาบน้ำในห้องอาบน้ำสาธารณะ โดยใช้ปูเพื่อวางของบนพื้นในห้องอาบน้ำ ซึ่งจะเห็นได้จากคำว่า "ฟุโร (ห้องน้ำ)" และ "ฌิกิ (วางแผ่ออก)"

จากนั้นฟุโระฌิกิถูกนำไปใช้ในการห่อสินค้าตามร้านทั่วไปในเทศกาลต่างๆ ตั้งแต่วันเกิด วันปีใหม่ หรือในห้างสรรพสินค้าและซูเปอร์มาร์เก็ต ความมหัศจรรย์ของมันคือสามารถเปลี่ยนรูปร่างไปตามสิ่งที่ห่อตัวมันเลยไร้รูปร่าง ทำให้เกิดความหลากหลายในการห่อ กระทั่งสมัยหลังสงครามโลก ชาวญี่ปุ่นเริ่มหันไปใช้ถุงพลาสติกแทนเพราะสะดวกกว่า ฟุโระฌิกิจึงเลือนหายไป

จนกระทั่งนายยุริโกะ โคะอิเคะ รัฐมนตรีกระทรวงสิ่งแวดล้อมของญี่ปุ่น ได้นำเอาฟุโรชิกิมาเป็นเครื่องมือในการลดปัญหาขยะเมื่อปี 2549 ซึ่งในขณะนั้นประเทศญี่ปุ่นมีปริมาณขยะจากถุงพลาสติกมากถึง 60 ตันต่อปี โดยสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับฟุโระฌิกิเรียกว่า "มตไตโน ฟุโระฌิกิ (Mottainai Furoshiki)" คำว่า "มตไตโน" แปลว่า "เสียดาย" หมายความว่าน่าเสียดายที่ปล่อยให้ของบางอย่างกลายเป็นขยะ โดยที่ใช้ประโยชน์ของมันยังไม่เต็มที่ ความพิเศษของฟุโระฌิกิรุ่นนี้คือเนื้อผ้าทอมาจากขวดพลาสติกรีไซเคิล ทั้งยังมีการสอนวิธีการห่อฟุโระฌิกิแบบต่างๆ มีการดีไซด์ทั้งลายผ้าและเนื้อผ้าให้ดูทันสมัย

ในปัจจุบันฟุโรชิกิจึงกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง และกลายเป็นของสุดเก๋ที่เหมาะกับยุคนี้มาทั้งในแง่แฟชั่นและสิ่งแวดล้อม เป็นเพียงผ้าผืนเดียวแต่ใช้ห่ออะไรก็ได้ แถมยังสามารถนำกลับมา Reuse ใช้ซ้ำกี่ครั้งก็ได้ มีน้ำหนักเบาและพับเก็บได้ง่ายเมื่อไม่ต้องการใช้ ไม่กินพื้นที่ ไม่ซ้ำใครฟังก์ชั่นไม่น้อยกว่าถุงพลาสติกแต่เท่ห์กว่าถุงผ้า ปัจจุบันมีโรงเรียนสอนศิลปะการมัดฟุโระฌิกิเพื่อสืบสานคุณค่าของวัฒนธรรมญี่ปุ่น และสามารถต่อยอดนำมาใช้กับเรื่องการดูแลสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี เป็นวิธีแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มีเสน่ห์ น่าภูมิใจและไม่ซ้ำใคร

ภาพที่ 2.3 ฟุโระชิกิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 ผลิตภัณฑ์รักโลก

การ์ดกระดาษสาฝังเมล็ด ในแต่ละวันกระดาษจำนวนมากถูกทิ้งลงถังอย่างเปล่าประโยชน์ ทั้งที่ที่มาของกระดาษเหล่านั้นล้วนต้องแลกมาด้วยชีวิตของต้นไม้และพลังงานที่ใช้ในการผลิต แต่ก็มีกระดาษบางประเภทที่แม้ไม่ได้ตั้งใจจะทำมาเพื่อให้ทิ้ง แต่คนให้คงยินดีถ้าผู้รับเอาไปทิ้ง ซึ่งกระดาษที่ว่านี้หลายคนอาจคิดว่ามันคือกระดาษสาหรือกระดาษทำมือทั่วไป ที่ผสมใบไม้และดอกไม้นานาชนิดเพื่อประดับไว้ในเนื้อเยื่อกระดาษ แต่ใครจะคิดว่าท่ามกลางเยื่อกระดาษซึ่งผลิตจากกระดาษใช้แล้ว หากเพ่งมองให้ดีๆจะเห็นเมล็ดพืชเล็กๆฝังตัวอยู่ในนั้น ซึ่งเป็นเมล็ดพันธุ์ของดอกไม้ชนิดที่สามารถเติบโตได้ ทางบริษัทผู้ผลิตกระดาษตั้งใจใส่เมล็ดพันธุ์นี้ไว้ในเนื้อกระดาษไม่ใช่เพราะเหตุผลด้านความสวยงาม แต่พวกเขาต้องการให้เอาไปปลูก ดังนั้นกระบวนการผลิตกระดาษชนิดนี้จึงออกแบบมาเพื่อให้ไม่เป็นอันตรายต่อเมล็ดพันธุ์ เมื่อเราทิ้งกระดาษนี้ลงบนดินที่มีสภาพพอเหมาะ โดนน้ำสักหน่อย (กระดาษจะช่วยเก็บความชุ่มชื้นให้เมล็ดพันธุ์ด้วย) หรือนำไปฝังลงดินแล้วรดน้ำ เมล็ดพันธุ์เล็กๆนั้นก็จะแทงรากลงสู่พื้นดินแล้วเติบโตเป็นต้นไม้ต่อไป

ไอเดียนี้สามารถนำเมล็ดพันธุ์ไปใส่กับกระดาษอะไรก็ได้ และนำกระดาษนั้นไปผลิตเป็นอะไรก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นการ์ดอวยพร โปสการ์ด นามบัตร แฟ้ม ที่คั่นหนังสือ กระดาษห่อของขวัญ กระดาษโน๊ต กระดาษสำหรับพิมพ์โบรชัวร์ และอีกสารพัดเท่าที่จะคิดกันได้ ดังนั้นกระดาษชนิดนี้จึงเกิดมาเพื่อดูแลโลก เพราะการเกิดของมันไม่ได้เบียดเบียนใคร และการจากไปของมันก็ยังให้โอกาสเมล็ดพันธุ์ได้เติบโตขึ้นมาดูแลโลก กระดาษแบบนี้ได้ไม่ทิ้งซิเสียดาย

ภาพที่ 2.4 การ์ดกระดาษสาฝังเมล็ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 วัฒนธรรม (อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี)

สังขละบุรี หรือเมืองสามหมอก เมืองที่มีสายน้ำที่หล่อเลี้ยงและเชื่อมโยงกลุ่มชนสามเชื้อชาติทั้งไทย มอญ และกระเหรี่ยง เป็นที่รวมแม่น้ำสามสายเข้าด้วยกันคือซองกาเรีย บีคลี่ และรันตี จึงเรียกที่แห่งนี้ว่าสามประสม เมืองที่ใช้ชีวิตร่วมกับวัฒนธรรมและธรรมชาติได้อย่างสงบสุข แม้ระยะทางจะไม่ไกลจากกรุงเทพเท่าใด แต่ความเจริญไม่ได้เข้ามามีอิทธิพลทำลายอารยธรรมเก่าแก่ของที่นี่ได้เลย

สังขละบุรีเป็นเมืองเล็กๆในจังหวัดกาญจนบุรี ในยุคก่อนที่บ้านเมืองจะถูกกลืนกินด้วยสายน้ำของเขื่อนเขาแหลม ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น “เขื่อนวชิราลงกรณ์” ชาวบ้านใช้ชีวิตที่สงบเรียบง่าย อยู่ร่วมกันโดยไม่มีสิ่งใดมาขวางกั้น แต่สถานการณ์ทั้งหมดเริ่มเปลี่ยนแปลงไปเมื่อมีการสร้างเขื่อนเกิดขึ้นทำให้ต้องย้ายหนีน้ำ แต่ทางราชการเห็นถึงความสำคัญของวัด ทำให้ยกพื้นที่ดอนส่วนหนึ่งให้กับวัดและ “หลวงพ่ออุตตมะ” ซึ่งเป็นพระที่ชาวบ้านให้ความเลื่อมใส ท่านได้ให้ชาวมอญเข้ามาอยู่อาศัย จนชาวมอญเหล่านั้นได้สัญชาติไทย ชาวบ้านและหลวงพ่อร่วมแรงร่วมใจกันสร้าง “สะพานมอญ” ซึ่งสะพานไม้ที่ยาวที่สุดในประเทศไทยเพื่อร่นระยะทางในการสัญจร

ในยามเช้าเราจะเห็นสะพานมอญในบรรยากาศที่เปลี่ยนไป บรรยากาศบนสะพานที่มีกลุ่มหมอกปกคลุมจางๆ เริ่มคึกคักไปด้วยนักท่องเที่ยวที่เดินทางข้ามสะพานไม้เพื่อมาใส่บาตรพระในฝั่งวัด พระเณรหลายสิบรูปเริ่มเดินเท้าทยอยมารับบาตรท่ามกลางอากาศที่เย็นสบาย แต่ที่สำคัญไปกว่านั้นคือการได้เห็นวิถีชีวิตชาวมอญที่ทำให้เรารู้สึกอิ่มเอม ความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนาด้วยความบริสุทธิ์ใจของพุทธศาสนิกชน นักท่องเที่ยวต่างยืนใส่รองเท้ารองตักบาตรพระ แต่ชาวมอญพื้นถิ่นกลับนั่งถอดรองเท้าที่พื้น เมื่อแลไปเห็นพระสงฆ์หลายรูปเดินบิณฑบาตมาเป็นแถวยาว เขาเหล่านั้นนั้นก้มกราบลงที่พื้นด้วยจิตศรัทธา นี่เป็นเสน่ห์ของชาวมอญที่เกิดจากความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา “การไปอยู่ในที่ของเขา ทำวิถีของเขา แล้วจะได้สัมผัสถึงสิ่งที่เขาเป็นอย่างแท้จริง”

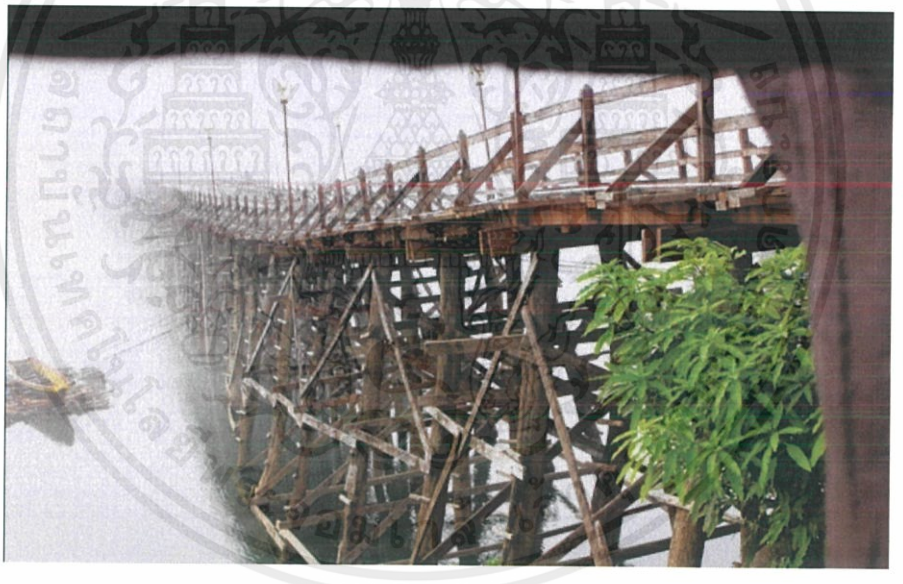
หลังจากใส่บาตรพระยามเช้าแล้ว ผู้คนก็เริ่มทยอยมุ่งสู่ตลาดวัดวังก์เพื่อจับจ่ายใช้สอยของจำเป็นซึ่งมีอยู่อย่างครบครันทั้งของสด ของแห้ง รวมไปถึงของจิปาถะอื่นๆ นอกจากที่ตลาดแล้วในชุมชนยังคงใช้ชีวิตที่ปรกติเช่นทุกวัน มีเพียงนักท่องเที่ยวที่เป็นเสมือนเครื่องตกแต่งสีสันให้กับชุมชน เมื่อเดินเท้าไปเรื่อยๆชมบรรยากาศโดยรอบ พบเห็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้อดสงสัยไม่ได้ว่าคืออะไร เป็นทรงสี่เหลี่ยมยื่นออกมาจากหน้าบ้าน จึงสอบถามชาวบ้านด้วยความสงสัยว่าสิ่งนั้นคืออะไรที่มีกันทุกบ้าน ทำให้รู้ว่าสิ่งที่เห็นคือหิ้งพระและหิ้งพระนี้ก็มีอยู่ในทุกบ้าน เป็นสิ่งสะท้อนถึงความศรัทธาในพระพุทธศาสนาอย่างแท้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสงแดดเริ่มแรงกล้าขึ้นเรื่อยๆในขณะที่เดินไปยังสถานที่ต่างๆในหมู่บ้าน เสียงท้องเริ่มส่งเสียงบ่งบอกถึงความหิวโหย แต่มาถึงสังขละบุรีทั้งทีจึงเลือกทานอาหารพื้นเมือง นั่นก็คือขนมจีนเส้นสดกับน้ำยาหยวกกล้วย ซึ่งเป็นอาหารพื้นเมืองของชาวมอญที่นี่ แป้งขนมจีนถูกกดลงในน้ำเดือดเป็นเส้นสาย แล้วจับใส่จานราดน้ำยาหยวกกล้วย คนเมืองมักคิดว่าหยวกกล้วยนั้นกินไม่ได้เพราะมีไว้ให้หมูกินเท่านั้น แต่ที่นี่หยวกกล้วยกินได้และใช้ประกอบเป็นน้ำยาหยวกกล้วยราดบนขนมจีน รับรองว่าอร่อยเด็ดเลยทีเดียว

หลังจากที่สนองปากท้องและเตรียมความพร้อมเรียบร้อย ไกด์ของเราได้พาล่องเรือไปชมวิถีชีวิตของชาวมอญริมสองฝั่งน้ำ ไฮไลท์สำคัญคือวัดวังก์เววิการามหลังเก่า (วัดจมน้ำ) ที่ช่วงหน้าน้ำจะถูกจมอยู่ภายใต้บาดาล จะโผล่พ้นน้ำในฤดูที่น้ำลงเยอะทำให้สามารถเดินชมได้

และนี่คือความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและเชื้อชาติที่ถูกเชื่อมโยงไว้ด้วยวัฒนธรรม ความผูกพันกับธรรมชาติและศรัทธาอย่างแท้จริง แม้แต่ซองกาเรียก็มิอาจขวางกั้น



ภาพที่ 2.5 สะพานมอญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4 สัมภาษณ์ (อ.คณิน อุตรานุสรณ์)

บทสัมภาษณ์คณิน อุตรานุสรณ์ อาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบภายใน มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้ที่มีแนวคิดและรูปแบบการดำรงชีวิตที่สอดคล้องกับธรรมชาติ โดยบทสัมภาษณ์มีดังนี้

ถาม : ตอนที่อาจารย์เรียนจบแล้ว ทำไมถึงไม่ทำงานด้านออกแบบแต่มาทำงานด้านสิ่งแวดล้อม

ตอบ : จริงๆตอนนั้นก็เคยทำงานด้านออกแบบ แต่เป็นการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม ในยุคนั้นลูกค้ายังไม่เข้าใจในจุดนี้ ผมเลยทำงานให้กับองค์กรที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม เราออกแบบให้กับเขา เราจึงสามารถใส่สิ่งที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมลงไปในกระบวนการการออกแบบได้ แต่ถ้าเป็นตอนนี้ผู้คนตระหนักถึงสิ่งเหล่านี้ขึ้นมากแล้ว ไม่จำเป็นต้องทำอย่างเมื่อก่อนอีก เพราะเมื่อก่อนมันแคบ จะมีแค่บางคน บางกลุ่ม ที่ให้ความสำคัญและยอมเสียบางอย่างเพื่อเลือกสิ่งนี้ เพราะว่าการออกแบบ ด้านนึงเป็นการประนีประนอมในหลายๆมิติ ถ้าเราทำงานในองค์กรแล้วลูกค้าเราเป็นลูกค้าที่ให้ความสำคัญในด้านสิ่งแวดล้อม ย่อมมีโอกาสที่เขาจะยอมลดบางอย่างลงไปบ้างเพื่อให้ได้ประเด็นทางด้านสิ่งแวดล้อมที่เข้มแข็งขึ้นมา แต่ก่อนก็เป็นฟังก์ชั่นดี ราคาถูกและสวย แต่เมื่อลูกค้าอยากได้มากกว่านั้น ก็ต้องยอมที่จะใช้เวลานานขึ้นและอาจจะต้องยอมลดบางอย่างลงไปบ้าง เช่น ความสะดวกสบาย แต่ก็เป็นความท้าทายของนักออกแบบ ที่จะทำอย่างไรเพื่อให้ได้ทั้งสองอย่าง โดยไม่เสียอะไรไปอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือว่าความงามก็เหมือนกัน ของบางอย่างมีความงามอยู่ในตัวของมันเอง ที่เป็นแบบของมันเอง ไม่ได้งามแบบที่เป็นผลมาจากกระบวนการการออกแบบแบบทั่วๆไป ที่ทำเน้นเฉพาะเรื่องของประโยชน์ใช้สอยหรือเรื่องของความสวยความงาม แล้วแต่ว่าจะอยู่บนพื้นฐานแนวคิดแบบไหน

ถาม : อาจารย์คิดว่าสิ่งที่ท้าทายที่สุดสำหรับการที่ต้องออกแบบด้วย ต้องทำให้สวยด้วย และเพื่อสิ่งแวดล้อมด้วย อาจารย์คิดว่ายากตรงส่วนไหนคะ

ตอบ : ยากเวลาที่มันขัดแย้งกัน ยกตัวอย่างเช่นถ้าเราอยากจะลดการใช้พลังงานในอาคารให้น้อยลง เราอาจจะต้องลดการให้แสงแดดเข้ามาในอาคารแบบโดยตรง ต้องมีตัวบังแดดที่จะทำให้เห็นวิวจากภายในน้อยลง แต่ต้องออกแบบให้เห็นวิวจากภายในอาคารให้มากขึ้น ดังนั้นเราจะทำอย่างไรเพื่อที่จะประสานความขัดแย้งนี้ได้ ซึ่งนี่ก็เป็นความยากอีกอย่างหนึ่ง ส่วนเมื่อก่อนความยากก็จะเป็นในด้านข้อมูล ที่จะตัดสินใจว่าการทำอะไรสักอย่างจะมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอะไรมากน้อยกว่ากัน องค์ความรู้ด้านนี้ก็จะมีไม่เยอะมาก แต่ปัจจุบันก็พัฒนาขึ้นมาเยอะกว่าเดิมพอสมควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และมีการพัฒนาขึ้นไปอีกเรื่อยๆ ต้องมาคุยกันเพิ่มที่จะแทรกเรื่องผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมที่เข้ามาในกระบวนการการออกแบบ ถ้าเราไม่ต้องคิดตรงนี้มันก็ง่ายขึ้น ตรงนี้จึงเป็นความท้าทายหรือปัญหาที่ต้องแก้ ส่วนใหญ่จะเหลือปัญหาด้านประโยชน์ใช้สอย แต่ก็มีปัญหาตรงนี้เข้ามาเพิ่ม

ถาม : ทำไมอาจารย์ถึงเลือกทำโปรเจคปริญาโทเป็นบ้านระบายความร้อนแบบใช้แสงอาทิตย์

ตอบ : มันเป็นการเก็บทางการวิจัยที่มีบางประเด็นยังมีคำถามที่เรายังไม่รู้คำตอบและเราอยากจะรู้คำตอบตรงนั้น บ้านระบายความร้อนมีการวิจัยหรือยังก็ขอตอบว่ามี แต่ยังมีบางประเด็นที่ยังไม่ได้วิจัย ผมจึงทำวิจัยตรงนั้น

ถาม : แล้วบ้านระบายความร้อนที่เคยมีคนทำมาแล้ว เป็นบ้านระบายความร้อนแบบใช้แสงอาทิตย์เหมือนของอาจารย์หรือเปล่าคะ

ตอบ : เหมือนกันค่ะ หลักการพื้นฐานเดียวกัน เคยเรียนสมัยประถมที่พูดถึงอากาศร้อนจะลอยตัวขึ้นข้างบน นี่เป็นหลักการพื้นฐานของการทำเรื่องนี้ นำมาประยุกต์ใช้ในตัวอย่างทางสถาปัตยกรรมในรูปแบบไหนได้บ้าง ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการระบายความร้อน เพราะนอกจากเรื่องนี้ยังมีเรื่องของการระบายอากาศจากภายในอีกด้วย ซึ่งถ้าไม่มีการระบายออกก็จะมีคุณภาพต่ำลง วัดจากปริมาณคาร์บอนไดออกไซด์ที่เราหายใจออกมา ออกซิเจนในห้องจะน้อยลงเรื่อยๆ นึกจากการที่เราอยู่ในห้องแอร์ที่ไม่มีการระบายอากาศและมีคนเยอะๆนานๆ สักพักเราก็จะรู้สึกมึนๆ นั่นเพราะออกซิเจนน้อยลง การระบายอากาศจะช่วยเพิ่มคุณภาพอากาศ

ถาม : เวลาอาจารย์จะออกแบบอะไรซักอย่าง สิ่งแรกที่อาจารย์จะนึกถึงคืออะไรคะ

ตอบ : ตามจุดยืนของผมคือมององค์รวมของแบบ ไม่ได้แยกเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จะคิดพร้อมๆกันในหลายๆประเด็นให้ครอบคลุม

ถาม : ยากรึเปล่าคะ เวลาคิดทุกอย่างพร้อมกันหมด

ตอบ : ยากครับ ถ้าจะตอบให้ง่ายขึ้นอีกก็คือ เริ่มแรกจะเอาตัวความคิดจะเอาประเด็นไหนเข้ามาร่วมคิดบ้าง ต้องพิจารณาจุดนี้ก่อน แล้วดูประโยชน์ที่จะได้จากงานชิ้นนั้น จะมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมจากใครบ้าง ไม่ใช่แค่มนุษย์แต่รวมถึงสิ่งอื่นๆบนโลกที่อาจจะได้รับผลกระทบด้วย สิ่งที่ไม่มีสิทธิ์มาโต้แย้งเราได้ เช่น อากาศที่อาจเกิดมลภาวะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถาม : ขอถามเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันของอาจารย์บ้าง อาจารย์มาทำงานอย่างไรคะ

ตอบ : ปั่นจักรยานมาครับ ผมมีบ้านหลายที่ครับ เพราะบ้านผมอยู่ในต่างจังหวัด ถ้าบ้านจริงๆนะ แต่ผมจะมีบ้านญาติที่อยู่ในเมือง บางทีก็เข้าไปเยี่ยมญาติ เวลาเดินทางก็จะอาศัยการขนส่งมวลชน เพราะมหาวิทยาลัยเราโชคดีที่มีรถไฟฟรีเพื่อประชาชน

ถาม : แสดงว่าเวลาไปไหนจะใช้รถไฟเป็นส่วนใหญ่ใช่ไหมคะ

ตอบ : ครับ รถไฟเป็นส่วนใหญ่

ถาม : อาจารย์นั่งเครื่องบินบ้างหรือเปล่าคะ

ตอบ : ก็มีบ้างครับ แต่ส่วนมากก็จะพยายามหลีกเลี่ยง แต่ว่าบางทีถ้าจำเป็นก็มีบ้าง เพราะไอเสียที่เกิดจากเครื่องบินจะค่อนข้างมีผลกระทบเยอะ อาจจะเคยได้ยินแนวคิดรอยเท้าทางนิเวศน์ ที่เป็นวิธีการวัดผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมแบบหนึ่ง โดยออกมาในรูปจองพื้นที่ว่าถ้าเราใช้ชีวิตแบบนี้เราจะต้องใช้พื้นที่เท่าไหร่ ในการรองรับพฤติกรรมของเรา การใช้เครื่องบินจะทำให้เราต้องใช้พื้นที่มากเลย เช่น ในอเมริกาที่เน้นใช้รถส่วนตัวเป็นหลัก มีคนนำมาคำนวณว่าหากใช้ชีวิตแบบนั้นทุกคน เราจะต้องมีโลกเก้าใบจึงจะมีทรัพยากรเพียงพอในการรองรับการใช้ชีวิตแต่ในอินเดียจะมีพื้นที่ใช้งานเล็กลงอย่างมาก เพราะฉะนั้นการเดินทางโดยเครื่องบินจะทำให้เราต้องมีพื้นที่ใหญ่มาก ถ้าลดได้ก็ควรจะลด

ถาม : ปกติเห็นอาจารย์จะพกแก้วน้ำ พกถุงผ้ามาเอง อาจารย์ทำแบบนี้เป็นประจำใช่ไหมคะ

ตอบ : เท่าที่ทำได้ครับ ถ้ามีโอกาสก็จะพยายามทำ เปลี่ยนคนอื่นมันยาก เปลี่ยนตัวเองง่ายกว่า

ถาม : เพราะอะไรอาจารย์จึงเลือกวิทยานิพนธ์เกี่ยวกับการฟื้นตัวจากภัยธรรมชาติ เหมือนกับว่าอาจารย์ทราบมาก่อนว่าจะเกิดภัยธรรมชาติ

ตอบ : ไม่ทราบหรอกครับว่าจะเกิดเยอะขนาดนี้ แต่ตอนที่เกิดภัยธรรมชาติครั้งใหญ่ๆ เช่น สึนามิ แต่ตอนนั้นผมไม่ได้อยู่เมืองไทย แล้วผมก็อยากรู้ว่าเราจะช่วยอะไรได้บ้าง เหมือนการช่วยเก็บศพ แจกอาหาร ฟื้นฟูต่างๆ นั่นก็เป็นการช่วยอย่างหนึ่งโดยตรง แต่ตอนนั้นยังเป็นนักเรียนอยากจะช่วยอะไรได้บ้าง คิดอยู่สักพักก็เจอกับอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านนี้แล้วแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อะไรได้บ้าง คิดอยู่สักพักก็เจอกับอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านนี้แล้วแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ท่านก็แนะนำกลุ่มแนวคิดต่างๆทางด้านภัยพิบัติให้มาลองศึกษา ทำให้ได้ไปเจอกับผู้เชี่ยวชาญอื่นๆ จึงเริ่มเห็นความซับซ้อน แล้วคิดว่าน่าสนใจ จึงเปิดมุมมองใหม่ๆของเราขึ้นมา จึงเลือกเรียนจากหัวข้อเดิมจากสิ่งแวดล้อมเป็นหลัก ให้มาทางด้านภัยพิบัติว่าไม่ได้มองในมุมของภัยธรรมชาติ แต่มองว่าการเกิดภัยไม่ได้มาจากอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างเดียว เพราะมาจากทั้งธรรมชาติเองและสังคมรอบด้านด้วย สังคมที่มีลักษณะที่เปราะบางเมื่อมาเจอกับภัยธรรมชาติ ก็อาจจะเกิดเป็นภัยพิบัติขึ้นมาได้ ถามว่าภัยธรรมชาติกับเหตุการณ์ธรรมชาติต่างกันอย่างไร เช่น เหตุการณ์ธรรมชาติอาจจะมีอะไรเพิ่มหรือลดลงมากกว่าปกติ แต่ไม่มีผลกระทบกับมนุษย์ แต่ถ้ามีผลกระทบกับมนุษย์ก็จะเรียกว่าภัยธรรมชาติ แล้วเราโดนกระทบเหมือนกันหรือเปล่า มีการตั้งรับหรือฟื้นตัวจากเหตุการณ์เหล่านี้ได้เหมือนกันไหม ผมจึงคิดว่ามีความท้าทายมากทีเดียวที่จะเข้าใจมัน เลยคิดว่าถ้าเรามาทำจะเป็นประโยชน์อีกอย่างที่ทำให้ประเทศได้ในฐานะนักเรียนในตอนนั้น

ถาม : อาจารย์คิดว่าน้ำท่วมครั้งนี้ ธรรมชาติสอนอะไรกับเราบ้าง

ตอบ : เยอะนะ ถ้าเราลองติดตามข่าวจะพบว่ามีกลุ่มที่พูดคุยเรื่องบทเรียนจากน้ำท่วมหลายกลุ่มเลย แต่ละกลุ่มก็มีหลากหลายประเด็นและยังไม่หยุดด้วย อีกไม่กี่วันนี้ก็มีกลุ่มจากญี่ปุ่นมาช่วยกันแชร์บทเรียนให้เราได้รู้ ผมคิดว่าเป็นสิ่งดีที่จะทำให้เราได้เรียนรู้ ธรรมชาติสอนเราให้เราได้เรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นด้วย ไม่ใช่ว่าพยายามกลบปัญหาและข้อผิดพลาดที่เคยผ่านมาในอดีต แต่เอามาเป็นบทเรียนและพัฒนาให้ดีขึ้น ผมจึงคิดว่าเยอะมากคุยกันไม่จบแน่ๆ บางประเด็นที่ผมคิดว่าน่าสนใจคือการเกิดภัยที่มีลักษณะที่เป็นภัยต่อเนื่อง

ถาม : ภัยธรรมชาติต่อเนื่องเป็นอย่างไรคะ

ตอบ : มีภัยแรกเกิดขึ้น สร้างความเสียหายแบบหนึ่งที่ก่อให้เกิดความเสียหายอีกแบบได้ เช่นตอนน้ำท่วมก็พูดถึงเรื่องของภัยจากน้ำที่ก่อให้เกิดการรั่วไหลของสารเคมี

ถาม : ภัยธรรมชาติหลายๆอย่างที่เกิดขึ้น อาจารย์คิดว่าเป็นเพราะมนุษย์ไปทำลายความสัมพันธ์และทำลายความเชื่อมโยงหรือเปล่าคะ

ตอบ : จะมีแนวคิดที่บอกว่า ภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้นมีอิทธิพลของมนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้องกันทางตรงและทางอ้อม อีกอย่างคือเรื่องของการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ ด้านหนึ่งคือปรากฏการณ์ของธรรมชาติที่มนุษย์อาจไม่ได้เกี่ยวข้องมากนัก เช่นการเปลี่ยนไปของความห่วงของโลกกับดวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาทิตย์ กับอีกด้านที่มาจากการกระทำของมนุษย์เองที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของชั้นบรรยากาศ ที่ก่อให้เกิดผลกระทบที่ตามมาหลายๆด้าน ซึ่งด้านหนึ่งก็คือความไม่แน่นอนของสภาพภูมิอากาศ เดิมที่ฝนเคยตกเดือนนี้ ปริมาณนี้ ทุกปีๆตอนนี้เราก็เจอความไม่แน่นอนมากขึ้นๆ เราก็จะเตรียมตัวรับมือยากมากยิ่งขึ้น คนที่อยู่รอดก็จะปรับตัวกับความไม่แน่นอนได้มากกว่า

ถาม : ในฐานะที่อาจารย์เป็นครูของนักออกแบบที่มีบทบาทในการทำลายธรรมชาติมากที่สุดทางหนึ่ง อาจารย์มีทัศนคติที่จะสอนเขาอย่างไรบ้างคะ

ตอบ : เริ่มต้นจากการให้เห็นมุมมองที่หลากหลาย ที่ไม่ใช่มีเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง และได้สัมผัสทดลอง พูดคุยกับด้านต่างๆในประเด็นความคิดที่รอบด้านมากขึ้น ไม่ได้อยู่ในความคิดกระแสหลักอย่างเดียว เพราะถ้าเราอยู่ในนั้นก็จะเป็นเรื่องของการใช้มิติด้านเศรษฐกิจเป็นตัวนำ การกระทำและความคิดต่างๆเป็นหลัก แต่ถ้าเราช่วยให้นักศึกษาได้ทดลอง สัมผัสกับแนวคิดที่หลากหลายมากขึ้น อยู่ตรงที่เราประเมินแบบให้อิสระกับนักศึกษาในการเลือกที่จะคิดในมุมมองที่มีหลายด้าน ไม่จำกัดในด้านใดด้านหนึ่ง ทำให้นักศึกษาเข้าใจถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆ และตัวผู้สอนเองก็มีบทบาทในแง่ของการดำเนินชีวิตของเขาว่า เขาดำเนินชีวิตตามที่เขาสอนหรือไม่

2.4.5 ท่องเที่ยว (อ่าวท่าเลน จ.กระบี่)

หลบภัยธรรมชาติด้วยธรรมชาติ ในขณะที่ทุกคนต่างแสวงหาหนทางรอดจากภัยธรรมชาติด้วยวิธีต่างๆนานา ไหนเลยจะรู้ว่าสถานที่หลบภัยอยู่ใกล้แค่เอื้อม

แหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ระดับโลกหรืออ่าวท่าเลน อาจเป็นแหล่งผจญภัยอีกแบบหนึ่งที่จะทำให้คุณเห็นกระบี่ในมุมมองที่ต่างออกไป ที่นี่ถือได้ว่าเป็นสถานที่สำหรับพายคายัคที่ดีที่สุดในโลกเลยก็ว่าได้ เพราะธรรมชาติและความสวยงาม ทั้งภูเขาหินปูน ป่าชายเลนที่มีความอุดมสมบูรณ์ และสัตว์ต่างๆ ที่อาศัยอยู่ในบริเวณนี้ เช่น ลิงแสม ปลา ปู ค้างคาว จนสามารถมองเห็นได้อย่างใกล้ชิด

เมื่อเราเดินทางมาถึงบริเวณอ่าวท่าเลน เราจะเห็นเรือคายัคไฟเบอร์สีสันสดใสมากมายจอดเรียงรายเต็มบริเวณริมน้ำเป็นจำนวนมาก เรือคายัคเหล่านี้มีไว้บริการนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาที่นี่ ซึ่งต้องเรียนรู้วิธีการจับไม้พายและการพายคายัค ซึ่งถือเป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่นักท่องเที่ยวทุกคนควรทำก่อนจะออกพื้นที่จริง การทำความคุ้นเคยกับไม้พาย โดยการทดลองพายในอากาศให้คล่องเสียก่อน เพราะระยะทางที่เราจะพายในอ่าวท่าเลนกันนั้นมีระยะทางกว่า 7 กิโลเมตรในรอบใหญ่ของอ่าว และกว่า 4 กิโลเมตรในรอบเล็กของอ่าว เป็นระยะทางที่ไม่ใช่น้อยเลยทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นทางของการพายคายัคเต็มไปด้วยป่าชายเลนที่มีความอุดมสมบูรณ์ของป่าโกงกาง และระบบนิเวศน์ที่อยู่อย่างพึ่งอาศัยเกื้อกูลกันอย่างน่าทึ่ง หลังจากพายคายัคตามเส้นทางที่คดเคี้ยวไปได้สักระยะหนึ่ง เราก็สังเกตเห็นว่าน้ำในบริเวณนี้ไม่ได้ใสเหมือนทะเลด้านนอก และยังมีคราบคล้ายคราบน้ำมันลอยอยู่บนผิวน้ำ ซึ่งไกด์ก็ได้อธิบายให้เราได้ทราบว่าคราบเหล่านี้เป็นของเสียที่เกิดจากการที่ต้นโกงกางเปลี่ยนน้ำเค็มให้กลายเป็นน้ำจืด ดังนั้นคราบที่เห็นเหล่านี้จึงเป็นคราบของเกลือที่ถูกรากของต้นโกงกางสกัดออกมานั่นเอง และด้วยคุณสมบัติพิเศษข้อนี้ ทำให้ต้นโกงกางสามารถอาศัยอยู่ในน้ำเค็มได้ เมื่อเราได้รับรู้ถึงความมหัศจรรย์ของสิ่งมีชีวิตที่ต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ทำให้นึกย้อนกลับมาคิดว่าสิ่งมีชีวิตทุกชนิดก็ไม่ต่างจากชีวิตของคนเราที่ต้องต่อสู้เช่นเดียวกัน

บรรยากาศของสองข้างทางเริ่มเปลี่ยนจากป่าโกงกางเป็นภูเขาหินปูน ทำให้เรารู้ว่า เริ่มเข้าสู่แคนยอนกันแล้ว ซึ่ง “แคนยอน” นั้นหมายถึงลักษณะภูมิประเทศที่เป็นหน้าผาสูงทั้งสองด้านและมีสายน้ำพาดผ่านตรงกลาง เมื่อเราเข้ามาถึงบริเวณนี้ให้ความรู้สึกเหมือนได้พายเรืออยู่ระหว่างหุบเขา ด้วยลักษณะของภูเขาหินปูนที่ตั้งเรียงสลับซับซ้อน ทะเลในบริเวณนี้จึงเหมือนถูกแบ่งเป็นห้องใหญ่ๆหลายห้องที่เรียกกันว่า “ลากูน” ซึ่งลากูนเหล่านี้เปรียบเสมือนที่หลบภัยของชาวเรือ เพราะแนวผาหินปูนจะคอยกำบังคลื่นลมจากภายนอก ทำให้นักท่องเที่ยวที่อยู่ในที่แห่งนี้จึงปลอดภัยจากเหตุการณ์สึนามิที่ผ่านมา

แม้ภัยธรรมชาติจะทำให้ต้องหวาดกลัวและรู้สึกไม่ปลอดภัย แต่ธรรมชาติก็สร้างที่หลบภัยคอยปกป้องเราเช่นกัน เหตุการณ์สึนามิใช่ว่าจะเกิดขึ้นทุกปี และก็ไม่ใช่ทุกที่ที่จะสามารถหลบภัยธรรมชาติที่รุนแรงนี้ได้ นี่คือความมหัศจรรย์ของธรรมชาติ ที่อาจทำให้เรารู้สึกรักและหวงแหนธรรมชาติมากขึ้น หลังจากออกแรงพายคายัคกว่า 4 ชั่วโมง ความเหน็ดเหนื่อยและเมื่อยล้าจากการพายคายัคเริ่มเข้ามาแทนที่ความตื่นเต้นกับเส้นทางการผจญภัยที่มีในตอนแรก หากแต่ความสวยงามของธรรมชาติที่อ่าวท่าเลนก็ช่วยให้เราหายเหนื่อยเป็นปลิดทิ้ง

หากใครยังไม่เคยมีโอกาสได้ไปลองพายคายัคชมทิวทัศน์ และชมความงามของธรรมชาติที่อ่าวท่าเลนแล้วล่ะก็ เราขอแนะนำให้รีบเพิ่มโปรแกรมการพายคายัคนี้ไว้ในทริปการท่องเที่ยวครั้งต่อไปของคุณ เพราะคุณจะได้สัมผัสกับความงดงามของธรรมชาติที่มีชื่อเสียงติดอันดับโลกที่เหล่านักท่องเที่ยวจากทุกมุมโลกต่างให้ความสนใจ และพยายามหาโอกาสมาสัมผัสด้วยตัวเองสักครั้งในชีวิต ถ้าคุณชอบกิจกรรมดีๆในสถานที่สวยๆแบบนี้ อ่าวท่าเลนยินดีต้อนรับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

3.1 การออกแบบ Digital Magazine

แมกกาซีนทั่วไปส่วนใหญ่จะออกมาในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ ซึ่งข้อดีก็คือได้อรรถรสของการอ่าน หาซื้อได้ง่ายสำหรับผู้ที่ไม่เคยชินกับเทคโนโลยี แต่ข้อเสียคือไม่สามารถหาซื้อได้ทุกที่ทุกเวลา ช่องทางการอ่านน้อย พกได้เพียงทีละไม่กี่เล่มและบางเล่มมีราคาแพง ต่างจากดิจิตอลแมกกาซีนซึ่งมีราคาถูกกว่า แม้จะไม่ได้อรรถรสการอ่านเท่ากับแมกกาซีนที่เป็นสิ่งพิมพ์ แต่ข้อดีคือมีภาพเคลื่อนไหวและลูกเล่นที่เราสามารถมีส่วนร่วมได้ พกพาสะดวก สามารถซื้อได้ทุกที่ทุกเวลา ด้วยความแตกต่างของการใช้งาน ทำให้การออกแบบแมกกาซีนและดิจิตอลแมกกาซีนแตกต่างกัน

ภาพประกอบส่วนใหญ่จะเป็นภาพจริงซึ่งออกมาในรูปแบบของภาพถ่าย ข้อดีคือสามารถบอกเล่าเนื้อหาได้อย่างสมบูรณ์จัดเจน แต่ข้อเสียคือไม่สามารถจำลองเหตุการณ์ที่ถ่ายทำได้ยากหรือไม่สามารถถ่ายทำได้ และหากใช้มากเกินไปจะเกิดความน่าเบื่อ จึงมีการใช้ภาพประกอบและภาพเคลื่อนไหวแบบ Illustration เข้ามาร่วมด้วย เพื่อช่วยจำลองเหตุการณ์ที่ไม่สามารถถ่ายทำได้

ในด้านการวางเลย์เอาท์ระหว่างแมกกาซีนและดิจิตอลแมกกาซีนมีความแตกต่างกัน โดยที่ดิจิตอลแมกกาซีนจะต้องทำทั้งแนวตั้งและแนวนอน เป็นแบบหน้าเดี่ยวไม่ใช่หน้าคู่ ขนาดของพื้นที่ใช้สอยในแต่ละหน้าและจำนวนหน้าน้อยกว่าแมกกาซีนที่เป็นสิ่งพิมพ์ เพราะข้อจำกัดของสายตา การออกแบบ Content จึงต้องกระชับกว่า

กลุ่มเป้าหมายของสื่อประเภทนี้จะต้องคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมาบ้าง ไม่จำเป็นต้องมีรายได้สูงเพราะสามารถอ่านได้ในโทรศัพท์ทุกรุ่นของ Android และค่อนข้างมีพฤติกรรมการอ่านที่เปิดกว้าง

3.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ

3.2.1 กลุ่มเป้าหมายหลัก บุคคลทั่วไป อายุประมาณ 20 – 40 ปี สนใจในเรื่องการรักโลกและคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมาบ้าง

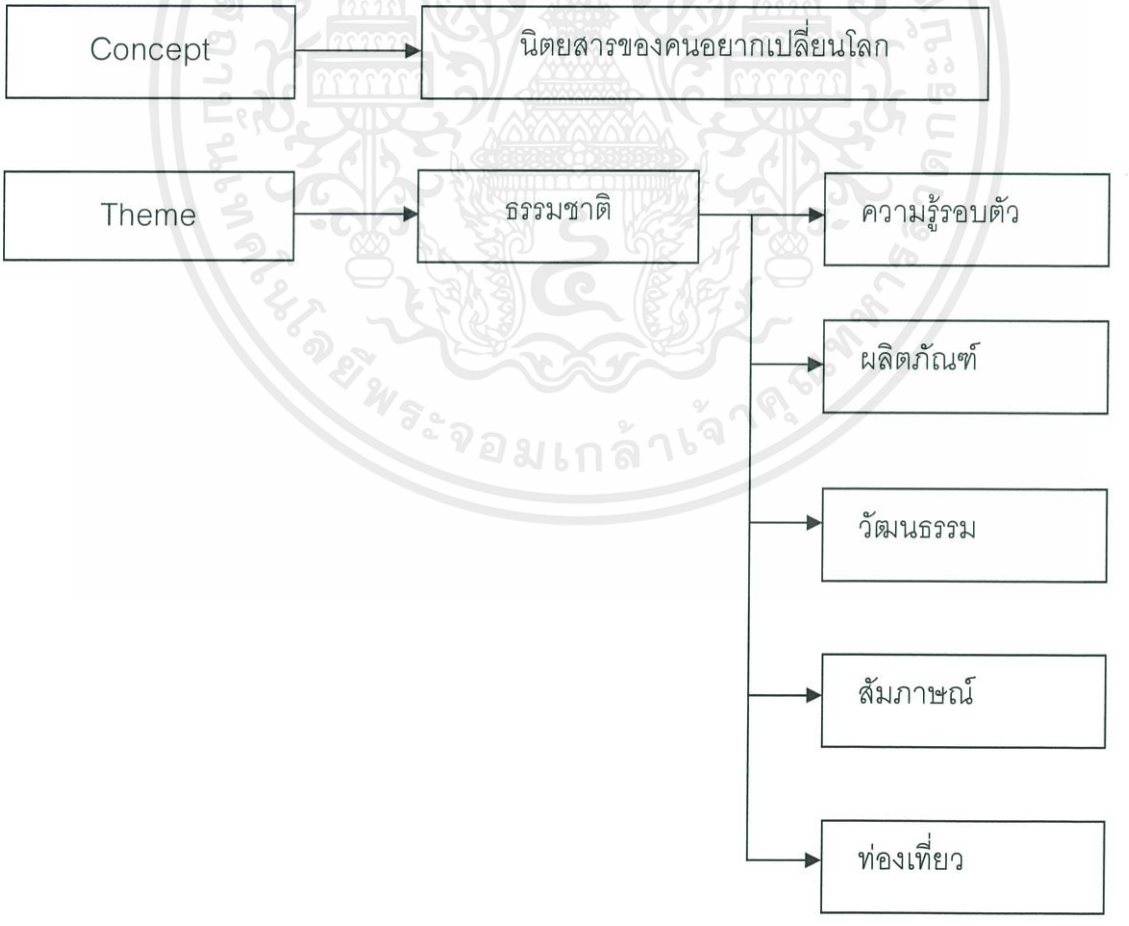
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 กลุ่มเป้าหมายรอง บุคคลทั่วไป อายุประมาณ 50 – 60 ปี สนใจในเรื่องการรักโลก และคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมาบ้าง

Psychology เปิดรับอะไรใหม่ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ สนใจสิ่งรอบตัว และอยากเปลี่ยนโลกให้ดีขึ้น

3.3 แนวคิดในการออกแบบ

นำเสนอเรื่องราวการรักโลกที่ไม่ได้ตีกรอบแค่คำว่าอนุรักษ์ ในรูปแบบ Digital Magazine โดยเรื่องราวที่นำเสนอเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในโลกปัจจุบัน กลุ่มเป้าหมายค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ การวางเลย์เอาท์จึงมีความเรียบง่าย ดูสบายตา ไม่ฉูดฉาด แต่มีความสนุกอยู่ในนั้น มีการใช้สีภาพเคลื่อนไหว การใส่ Movement และภาพประกอบแบบ Illustration เพื่อความน่าสนใจและสร้างแรงบันดาลใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 ขอบเขตของเนื้อหา

1. Cover

2. Index สามาดู Content โดยรวมได้ทั้งหมด

3. Share Inspire คอลัมน์ที่รวบรวมเกร็ดความรู้จากทั่วมุมโลก ที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อ่านโดยนำเสนอความคิดแปลกๆของคนอยากเปลี่ยนโลก ประกอบด้วย

3.1 แสงที่ตกกระทบพื้น กล่าวถึงเรื่องของแสง เพราะอะไรจึงต้องทำให้แสงตกกระทบพื้น เหตุผลบางประการที่อาจนำไปสู่ความเสียหายอันยิ่งใหญ่

3.2 ส่องแสงไร้กระแส เรื่องราวของย่านที่ได้รับรางวัลการตกแต่งเมืองได้สวยที่สุดในวันคริสต์มาส เหตุเพราะไฟประดับของพวกเขาส่องแสงได้โดยไม่ใช้กระแสไฟฟ้า

3.3 ห่อให้สวย ได้ใช้สอย เรื่องราวผ้าผืนเดียวที่สามารถห่อของได้หลากหลายรูปแบบอย่างไม่ได้เชื่อ โดยอาศัยเพียงการพับและผูกของประเทศญี่ปุ่น

4. Share Product คอลัมน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ตอบแทนสิ่งแวดล้อม โดยการคำนึงถึงทั้งความสวยงามและความยั่งยืน

5. Share Culture คอลัมน์ที่บอกเล่าเรื่องราวของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สามารถอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างลงตัว

6. Share Interview คอลัมน์สัมภาษณ์ที่นำเสนอบุคคลที่มีความคิดอยากเปลี่ยนโลกด้วยแง่คิดต่างๆในรูปแบบของเขา โดยในคอลัมน์นี้จะกล่าวถึงผู้ที่เรียกตัวเองว่า “นักออกแบบองค์รวม”

7. Share Travel คอลัมน์ท่องเที่ยวที่จะพาผู้อ่านออกไปพบกับความมหัศจรรย์อันหลากหลายที่ซ่อนอยู่ในธรรมชาติ

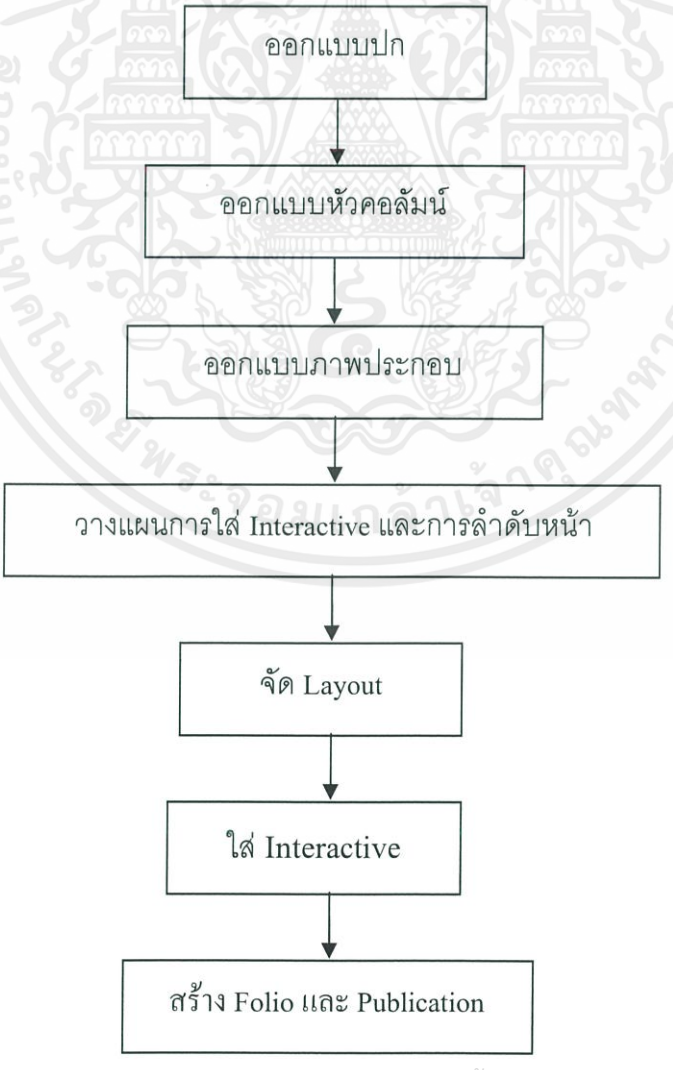
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการออกแบบ

จากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นนำมาสู่ขั้นตอนในการออกแบบ โดยนำแนวทางที่ได้วิเคราะห์มาเป็นแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาเป็นผลงานจริงในลำดับต่อไป ขั้นตอนนี้ใช้กระบวนการทางความคิดในการออกแบบเพื่อให้ได้งานที่สมบูรณ์ มีขั้นตอนดังนี้

4.1 แผนดำเนินการออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การรวบรวม Content

4.2.1 การ Research การหาข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต ห้องสมุด และแหล่งข่าวที่ไม่สามารถเข้าถึงได้

4.2.2 การออกภาคสนาม การหาข้อมูลโดยการเข้าไปยังแหล่งข้อมูลนั้นโดยตรง

4.3 กำหนด Mood & Tone

เนื่องจากเป็นนิตยสารรักโลก Mood & Tone จึงต้องดูสบายตาและเป็นมิตร มีการนำสีโทนอื่นเข้ามาเบรกเพื่อสร้างความแตกต่าง ไม่ให้ดูเรื่อยๆจนเกินไป

ภาพที่ 4.1 Mood & Tone

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 กรออกแบบโลโก้

" Share " หมายถึงการส่งต่อ เพราะการกระทำหรือเรื่องราวใดๆจะไม่เกิดผลอะไรหากไม่ได้รับการส่งต่อและแบ่งปัน จึงตรงกับ Concept ของ Digital Magazine เล่มนี้ นั่นคือการนำเสนอเรื่องราว แนวคิด และการกระทำของผู้ที่อยากเปลี่ยนโลกเพื่อส่งต่อให้กับผู้อ่าน

เนื่องจากเป็นนิตยสารรักโลก Mood & Tone ของโลโก้จึงต้องดูสบายตา เป็นมิตร และสื่อถึงการแบ่งปัน

ภาพที่ 4.2 แบบร่าง logo ครั้งที่ 1

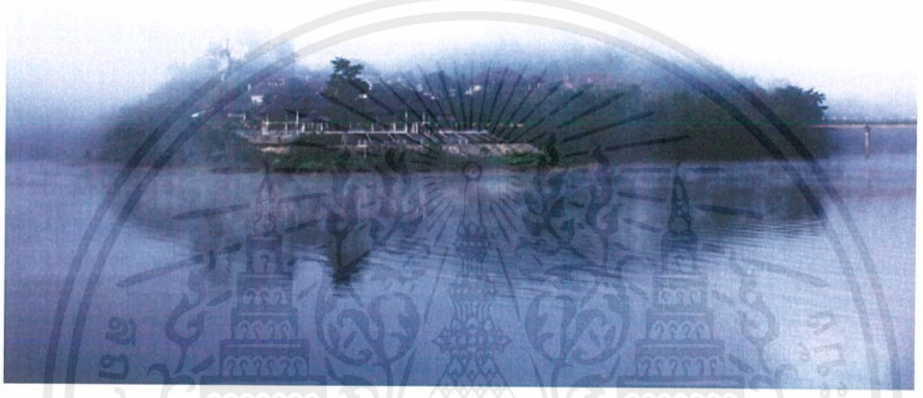
ภาพที่ 4.3 แบบร่าง logo ครั้งที่ 2

ภาพที่ 4.4 logo จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 สไตล์ของภาพประกอบ

4.5.1 ภาพถ่าย



ภาพที่ 4.5 สไตล์ของภาพประกอบ (ภาพถ่าย)

4.5.2 Illustration

ภาพที่ 4.6 สไตล์ของภาพประกอบ (Illustration)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 หัวคอลัมน์

ภาพที่ 4.7 แบบร่างหัวคอลัมน์ครั้งที่ 1

ภาพที่ 4.8 แบบร่างหัวคอลัมน์ครั้งที่ 2

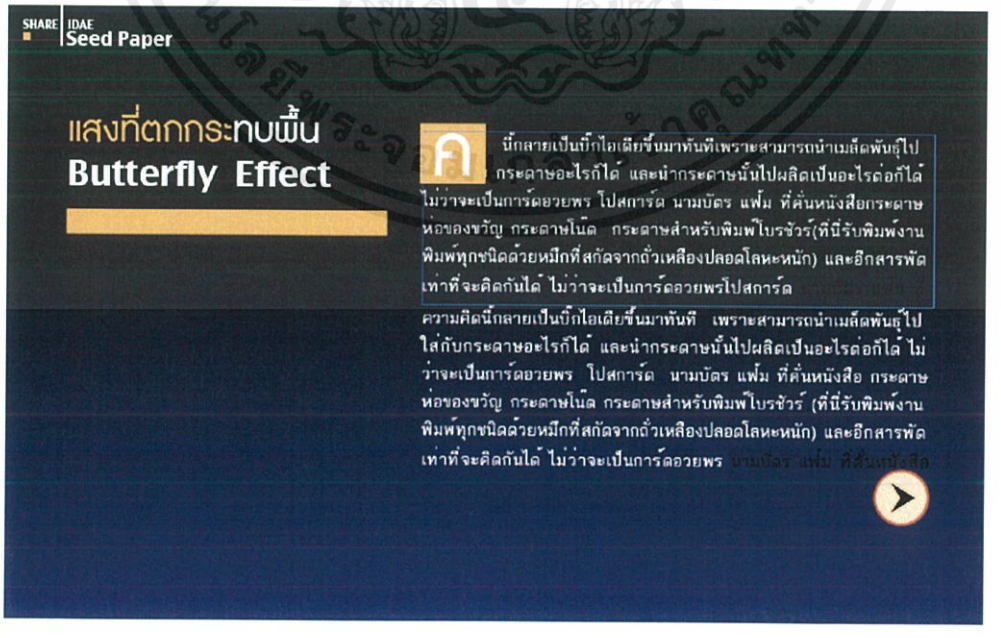
ภาพที่ 4.9 หัวคอลัมน์จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.7 การจัด Layout

การเนื่องจากเป็นนิตยสารรักโลก การจัดเลย์เอาท์จึงต้องดูสบายตาและเป็นมิตร มีการใช้สี ภาพเคลื่อนไหว Movement และภาพประกอบแบบ Illustration เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและสร้างแรงบันดาลใจ

ภาพที่ 4.10 แบบร่าง Layout



ภาพที่ 4.11 แบบร่าง Layout

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHARE IDAE
Seed Paper

bloomin
การ์ดกระดาษสาฝังเมล็ด

กระดาษบางประเภทที่แม้ไม่ได้ตั้งใจจะทำมาเพื่อให้ทิ้ง แต่คนให้คงยินดีถ้าผู้รับเอาไปทิ้ง

ในแต่ละวันมีกระดาษจำนวนมากถูกทิ้งลงถังอย่างเปล่าประโยชน์ เห็นแล้วก็เศร้าใจ เพราะที่มาของกระดาษเหล่านั้นล้วนต้องแลกมาด้วยชีวิตของต้นไม้และพลังงานที่ใช้ในการผลิต แต่มีกระดาษบางประเภทที่แม้ไม่ได้ตั้งใจจะทำมาเพื่อให้ทิ้ง แต่คนให้คงยินดีถ้าผู้รับเอาไปทิ้ง

ภาพที่ 4.12 แบบร่าง Layout

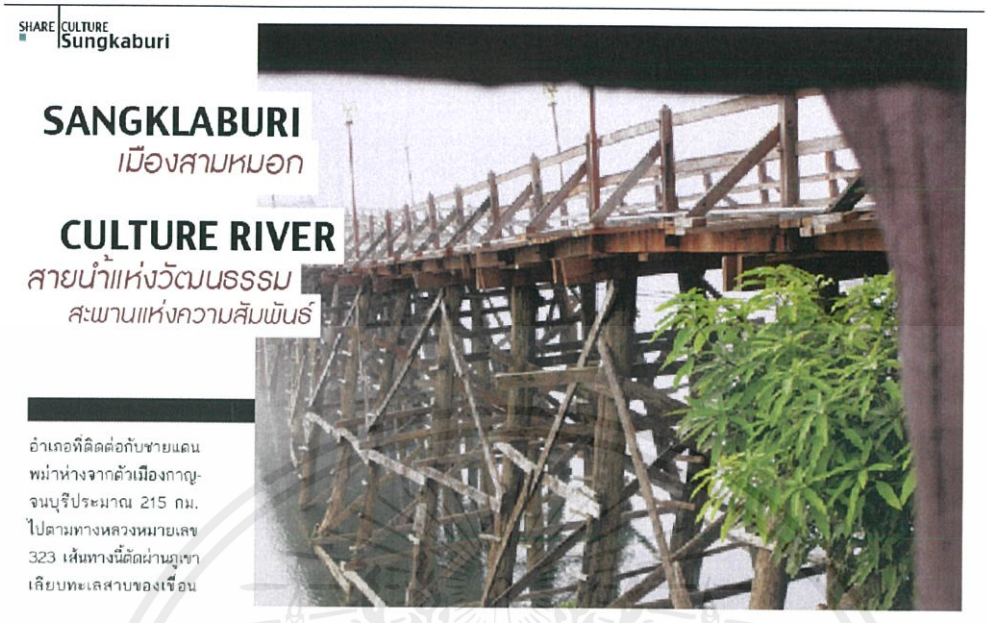
Bloomin' Flower Cards

กระดาษที่ว่านี้ เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท Bloomin' Flower Cards ซึ่งเริ่มเดินเครื่องจักรมาตั้งแต่ปี 2538 ดูผ่านๆ เราคงคิดว่ามันคือกระดาษสาหรือกระดาษทำมือทั่วไปที่ผสมใบไม้ดอกไม้ประดับไว้ในเนื้อเยื่อกระดาษ แต่ท่ามกลางเยื่อกระดาษซึ่งผลิตจากกระดาษใช้แล้ว 100% หากเพ่งมองให้ดีๆ เราก็จะเห็นเมล็ดพืชเล็กๆฝังตัวอยู่ในนั้น มันเป็นเมล็ดพันธุ์ของดอกไม้ชนิดที่สามารถเติบโตได้ทุกที่ในสหรัฐอเมริกา ทางบริษัทผู้ผลิตกระดาษ ตั้งใจใส่เมล็ดพันธุ์นี้ไว้ในเนื้อกระดาษไม่ใช่เพราะเหตุผลด้านความสวยงาม แต่พวกเขาต้องการให้คนเอาไปปลูก ดังนั้นกระบวนการผลิตกระดาษชนิด

ความคิดนี้กลายเป็นบิ๊กไอเดียขึ้นมาทันที เพราะสามารถนำเมล็ดพันธุ์ไปใส่กับกระดาษอะไรก็ได้ และนำกระดาษนั้นไปผลิตเป็นอะไรต่อก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นการ์ดอวยพร โปสการ์ด นามบัตร แฟ้ม ที่ห้อยหนังสือ กระดาษห่อของขวัญ กระดาษโน๊ต กระดาษสำหรับพิมพ์ใบรชัวร์ (ที่นี่รับพิมพ์งานพิมพ์ทุกชนิดด้วยหมึกที่สกัดจากถั่วเหลืองปลอดโลหะหนัก) และอีกสารพัดเท่าที่จะคิดกันได้ ไม่ว่าจะเป็นการ์ดอวยพร โปสการ์ด

ภาพที่ 4.13 แบบร่าง Layout

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

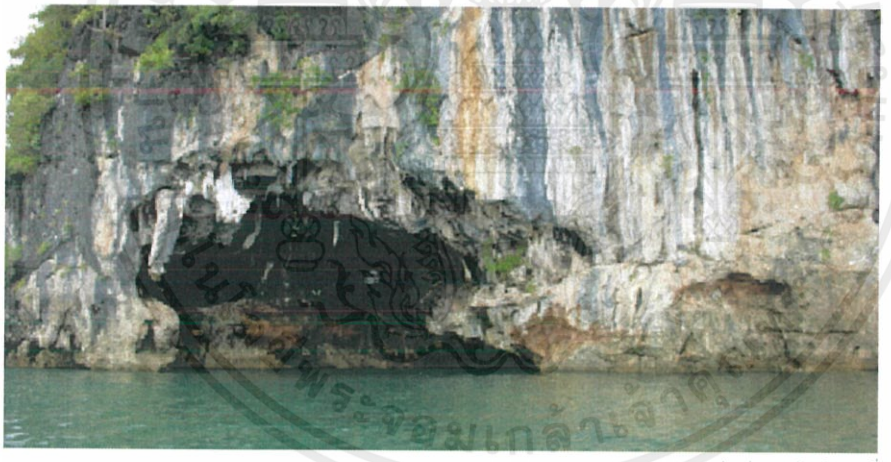


ภาพที่ 4.14 แบบร่าง Layout

ภาพที่ 4.15 แบบร่าง Layout

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.16 แบบร่าง Layout



ภาพที่ 4.17 แบบร่าง Layout

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.18 แบบร่าง Layout

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8 การออกแบบ Content

Colum	Content	การออกแบบ	ลูกเล่น
-	Cover	รวบรวมเรื่องราวต่างๆในเล่มมาไว้ที่หน้าปก	-
Editor Talk	Editor Talk	ใช้ Typography ในการสื่อสาร	-
Share Inspire	แสงที่ตกกระทบพื้น	เล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวที่จำลองเหตุการณ์อย่างสั้นขึ้นมา	Flash Player
Share Inspire	ส่องแสงไร้กระแส	จุดเด่นของเรื่องคือแสงไฟ การใส่ลูกเล่นจึงเน้นไปที่แสงไฟ	ไฟกระพริบ
Share Inspire	ห่อให้สวย ได้ใช้สอย	จุดเด่นของเรื่องคือผ้าผืนเดียวที่สามรถห่อได้หลากหลายรูปแบบ การใส่ลูกจึงแสดงการห่อแบบต่างๆ	Bottom
Share Product	การ์ดกระดาษสาฝังเมล็ด	จุดเด่นของเรื่องคือการนำกระดาษที่ใช้แล้วมาปลูก จึงใช้การขยับของบัวรดน้ำเป็นลูกเล่น	ภาพขยับ
Share Culture	อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี	ใช้ภาพวาดสะพานมอญซึ่งเป็นเอกลักษณ์ลักษณ์ของอำเภอสังขละบุรีทำเป็น Stop Motion ในการนำเรื่อง	Stop Motion
Share Interview	อ.คณิน อุตรานุสรณ์	จุดเด่นของเรื่องคือพฤติกรรมและแนวคิดที่รักโลกของบุคคล จึงนำเรื่องด้วย Clip Video ที่แสดงถึงพฤติกรรมการรักษาโลก	Clip Video
Share Traveler	อ่าวท่าเลน จ.กระบี่	จุดมุ่งหมายของเรื่องคือการแสดงความน่าสนใจของธรรมชาติจึงใช้ Slide Show ในการนำเสนอภาพที่สวยงามของอ่าวท่าเลน	Slide Show

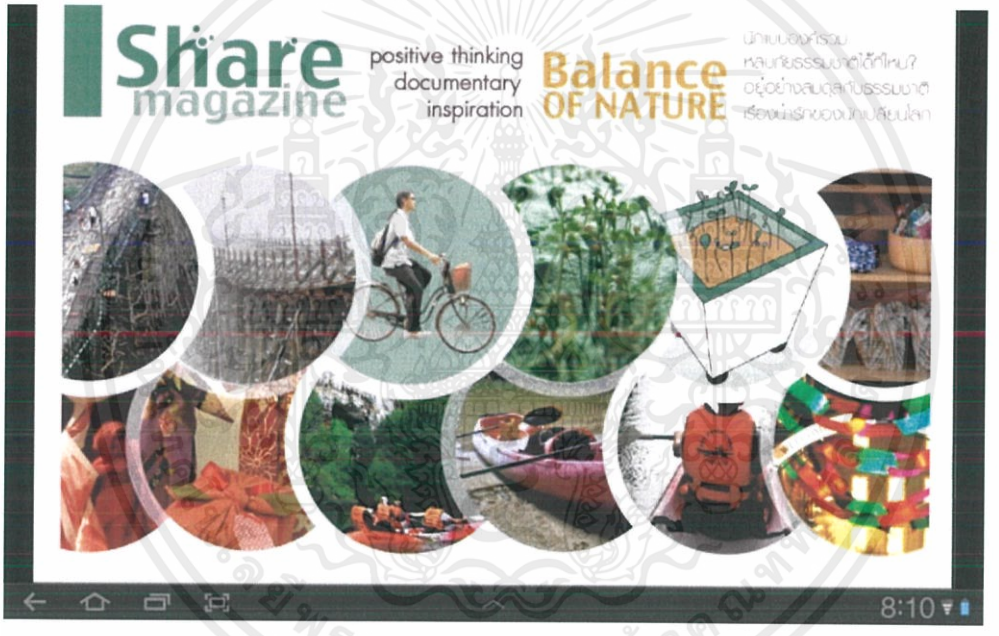
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานจริง

1. Cover

รวบรวมเรื่องราวต่างๆในเล่มมาไว้ที่หน้าปกเพื่อ “แชร์” เรื่องราวผ่านหน้าแรก



ภาพที่ 5.1 Cover

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Editor Talk

หน้าที่ผู้เขียนบอกเล่าถึงผู้อ่านผ่าน Typography

ภาพที่ 5.2 Editor Talk

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Index

เปรียบเสมือนหน้าสารบัญในแมกกาซีน สามารถแสดงได้ทั้งในแบบแต่ละหน้าและแบบภาพรวมทั้งหมด

ภาพที่ 5.3 Index

ภาพที่ 5.4 Index

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.5 Index

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Share Inspire

4.1. แสงที่ตกกระทบพื้น เป็นภาพเคลื่อนไหวของนกนับร้อยและค่อยๆตกลงมาหลังจากมีแสงไฟส่องขึ้นมาบนฟ้าแสดงให้เห็นถึงมลพิษทางแสง เมื่อนกตัวสุดท้ายตกลงมา ตัวหนังสือของเรื่องราวเหล่านี้จะค่อยๆโผล่ขึ้นมาแทน

ภาพที่ 5.6 แสงที่ตกกระทบพื้น

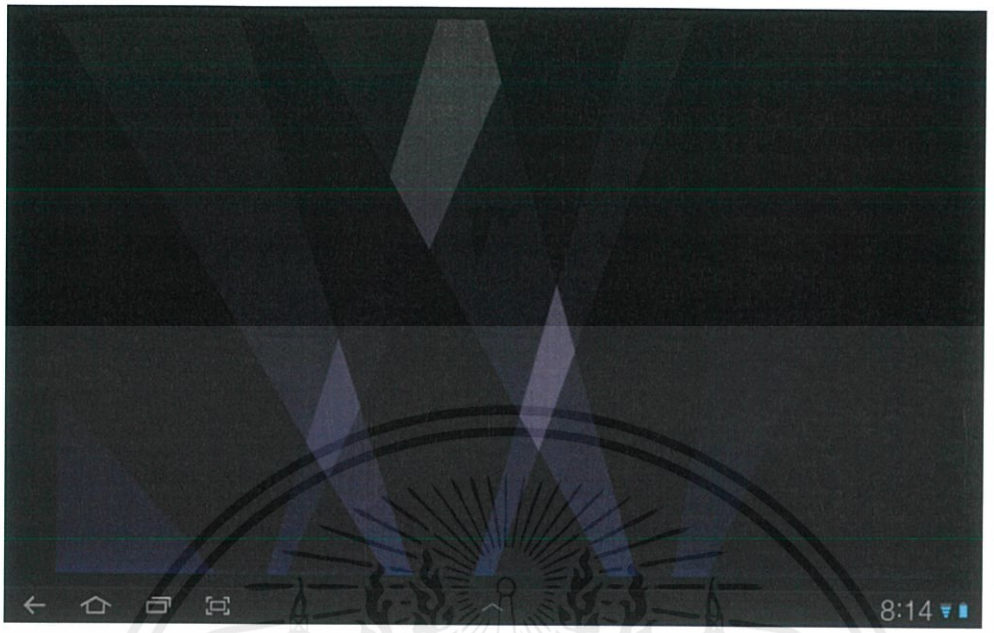
ภาพที่ 5.7 แสงที่ตกกระทบพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.8 แสงที่ตกกระทบพื้น

ภาพที่ 5.9 แสงที่ตกกระทบพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

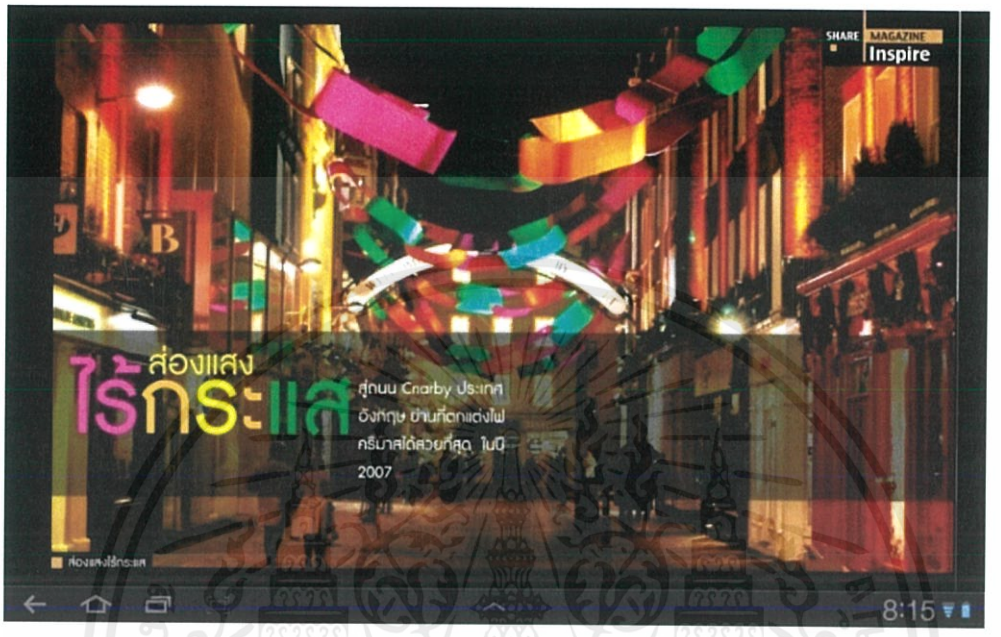


ภาพที่ 5.10 แสงที่ตกกระทบพื้น

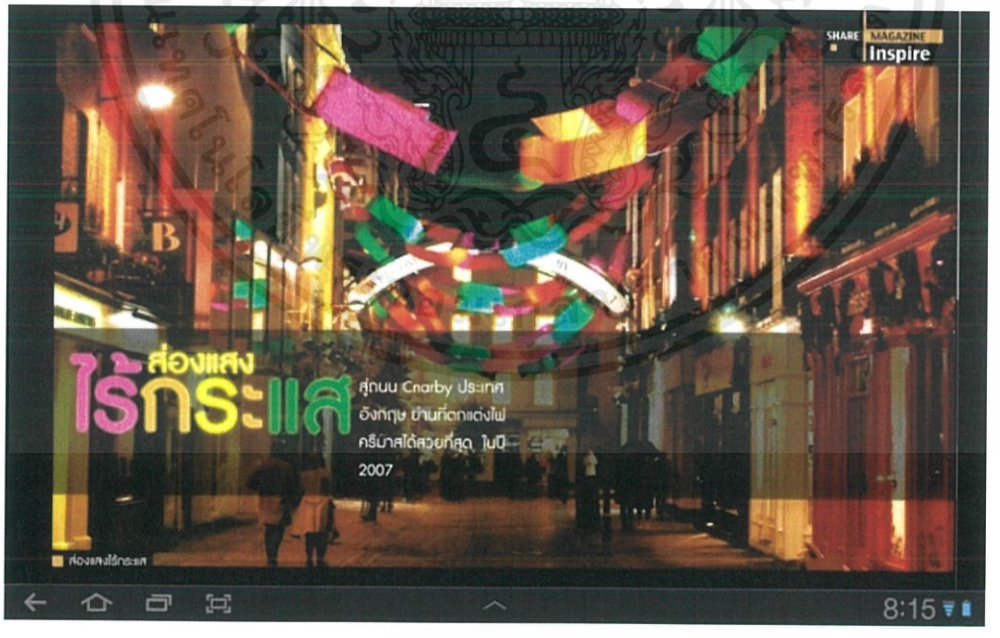
ภาพที่ 5.11 แสงที่ตกกระทบพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 แสงส่องไร้กระแส นำเสนอเรื่องราวของแสงไฟที่สวยงามได้โดยไม่ใช้กระแสไฟฟ้า ลูกเล่นคือตัวหนังสือที่กระพริบได้



ภาพที่ 5.12 ส่องแสงไร้กระแส



ภาพที่ 5.13 ส่องแสงไร้กระแส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ห่อให้สวย ได้ใช้สอย นำเสนอเรื่องราวของการห่อสิ่งของต่างๆหลากหลายรูปแบบด้วยผ้าผืนเดียว ที่อาศัยเพียงการพับและการผูก ลูกเล่นคือสามารถแตะที่รูปแบบการห่อแล้วภาพวิธีห่อจะเปลี่ยนไปตามแบบที่แตะ

ภาพที่ 5.14 ห่อให้สวย ได้ใช้สอย

ภาพที่ 5.15 ห่อให้สวย ได้ใช้สอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.16 ห่อให้สวย ใช้ได้สอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Share Product

นำเสนอเรื่องราวของการ์ดที่เมื่อใช้เสร็จแล้วสามารถนำไปปลูกเป็นต้นไม้ได้ ลูกเล่นคือบัวรดน้ำสามารถขยับรดนำไปมาเองได้

ภาพที่ 5.17 Share Product

ภาพที่ 5.18 Share Product

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

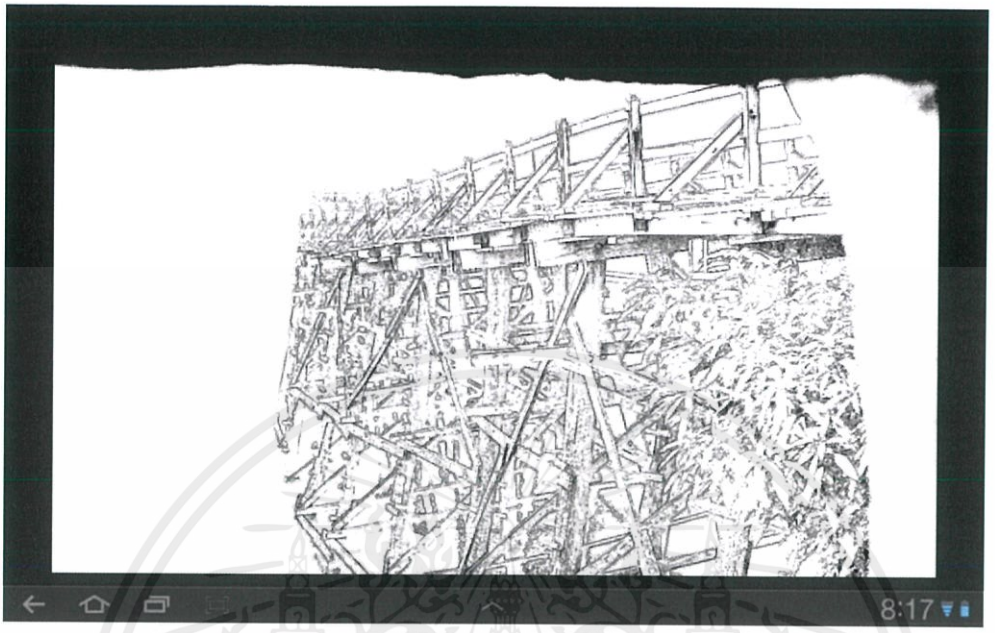
6. Share Culture

เรื่องราวของอำเภอสังขละบุรี เมืองที่จมอยู่ใต้น้ำไปกว่าครึ่งเมืองแต่สามารถใช้ชีวิตร่วมกับธรรมชาติได้อย่างสงบสุข เปิดคอลัมน์ด้วย Stop Motion ที่ภาพวาดของสะพานมอญสัญลักษณ์ของอำเภอสังขละบุรี ตามด้วยหน้าเนื้อหา

ภาพที่ 5.19 Share Culture (Stop Motion)

ภาพที่ 5.20 Share Culture (Stop Motion)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

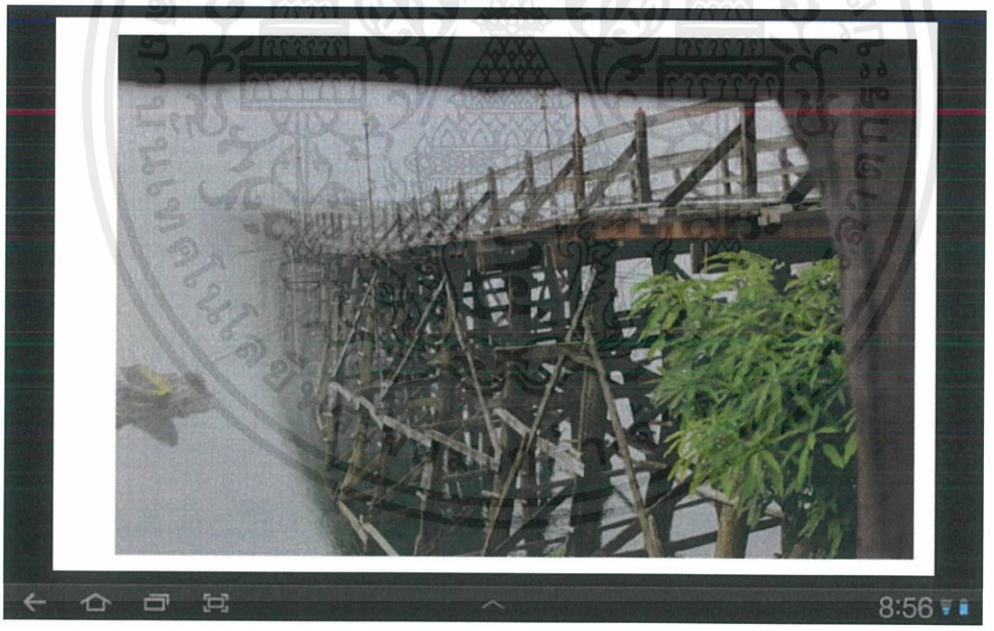


ภาพที่ 5.21 Share Culture (Stop Motion)

ภาพที่ 5.22 Share Culture (Stop Motion)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.23 Share Culture (Stop Motion)



ภาพที่ 5.24 Share Culture (Stop Motion)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.25 Share Culture (Stop Motion)

ภาพที่ 5.26 Share Culture (ภาพด้านขวาจะเปลี่ยนเป็นอีกภาพสลับไปมา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.27 Share Culture (ภาพด้านขวาจะเปลี่ยนเป็นอีกภาพสลับไปมา)

ภาพที่ 5.28 Share Culture (ภาพด้านซ้ายจะเปลี่ยนเป็นอีกภาพสลับไปมา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การไปอยู่ในที่ของเขา
ทำอย่างวิถีของเขา
แล้วจะสัมผัสได้ถึงสิ่งที่เขาเป็นอย่างแท้จริง

สังขละบุรีหรือเมืองสามหมอก สายน้ำแห่งวัฒนธรรมที่หลอเลี้ยงและเชื่อมโยงกลุ่มชนสามเชื้อชาติ ทั้งไทย มอญ และกระเหรี่ยง เป็นสายน้ำที่รวมแม่น้ำสามสายเข้าด้วยกัน คือรองกาเรีย บีคลี่ และรันดี จึงเรียกที่แห่งนี้ว่า สามประสม เมืองที่หลอเลี้ยงด้วยสายน้ำ ใช้ชีวิตร่วมกับวัฒนธรรมและธรรมชาติได้อย่างสงบสุข แม้ระยะทางจะไม่ไกลจากกรุงเทพฯเท่าใด แต่ความเจริญก็ไม่ได้เข้ามามีอิทธิพลทำลายอารยธรรมเก่าแก่ของที่นี่ได้เลย สังขละบุรี เป็นเมืองเล็กๆในจังหวัดกาญจนบุรี ในยุคก่อนที่บ้านเมืองจะถูกกลืนกินด้วยสายน้ำของเขื่อนเขาแหลม ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็นเขื่อนวชิราลงกรณ์ มีวิถีชีวิตของผู้คนหลากเชื้อชาติทั้งไทย ไทย-รามัญ และกะเหรี่ยงที่ใช้ชีวิตที่สงบเรียบง่ายสงบสุข แต่สถานการณ์ทั้งหมดเริ่มเปลี่ยนแปลงไปเมื่อมีการสร้างเขื่อนเกิดขึ้น ทำให้บ้านเมืองเดิมต้องย้ายหนีน้ำ แต่ด้วยการทางราชการเห็นถึงความสำคัญของวัด ทำให้ยกพื้นที่ตอนส่วนหนึ่งให้กับวัดและหลวงพ่อฤาษีฯ เองได้ให้ "ชาวมอญ" เข้ามาอยู่อาศัยจนในที่สุดชาวมอญเหล่านั้นก็ได้สัญชาติไทยและหลวงพ่อได้รวมแรงร่วมใจกับชาวบ้านสร้าง "สะพานมอญ" เป็นสะพานไม้ที่ยาวที่สุดในประเทศไทยขึ้นมา

ในยามเช้าเมื่อตื่นมาในสถานที่แห่งเดิม ก็ยังคงเห็นสะพานมอญเช่นเดิม ในบรรยากาศที่เปลี่ยนไป บนสะพานมอญที่มีหมอกปกคลุมอยู่ๆ เริ่มคึกคักไปด้วยนักท่องเที่ยวที่เดินทางข้ามสะพานไม้เพื่อมาใส่บาตรพระในฝั่งวัด ช่วงเวลาประมาณ 6 โมงเช้ากว่าๆ พระเณรหลายสิบรูปเริ่มเดินเท้าทอดมารับบาตรท่ามกลางอากาศที่เย็นสบาย และที่สำคัญไปกว่านั้นคือ การได้เห็นวิถีชีวิตชาว

ภาพที่ 5.29 Share Culture (ภาพด้านซ้ายจะเปลี่ยนเป็นอีกภาพสลับไปมา)

มอญที่ทำให้รู้สึกอิ่มเอม และเลื่อมใสในศรัทธาของพุทธศาสนิกชน เมื่อมองไปเห็นนักท่องเที่ยวยืนใส่รองเท้ารอคับบาตรพระ แต่ชาวมอญพื้นถิ่นกลับนั่งถอดรองเท้าที่พื้น แล้วไปเห็นพระสงฆ์หลายรูปเดินบิณฑบาตรมาเป็นแถวยาว "เขาเหล่านั้นก็มาทำบุญที่พื้นด้วยจิตศรัทธา" นี่คือเสน่ห์ของชาวมอญที่เกิดจากความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา "การไปอยู่ในที่ของเขา ทำอย่างวิถีของเขา แล้วจะได้สัมผัสถึงสิ่งที่เขาเป็นอยู่อย่างแท้จริง"

หลังจากใส่บาตรพระรูปสุดท้ายแล้ว ผู้คนเริ่มทยอยมุ่งสู่ ตลาดวัดวังก์ เพื่อจับจ่ายใช้สอยของจำเป็นซึ่งมีอยู่อย่างครบครันทั้งของสดของแห้ง รวมไปถึงของจิปาถะ แสงแดดเริ่มแรงกล้าขึ้นเรื่อยๆ ในเสียงท้องเริ่มส่งเสียงบอกถึงความหิวโหย แต่มาถึงสังขละบุรีทั้งที จึงเลือกทานอาหารพื้นเมือง ที่ขอแนะนำคือขนมจีนเส้นสดกับน้ำยาหยวกกล้วย มอกว่าเป็นอาหาร พื้นเมืองของชาวมอญแท้ๆขนมจีนถูกคลุกในน้ำเคี่ยดเป็นเส้นสาย แล้วจับใส่จานราดน้ำยาหยวกกล้วย ที่คนเมืองคิดว่าหยวกกล้วยนั้นกินไม่ได้ แต่ที่นี่หยวกกล้วยกินได้ และประกอบเป็นน้ำยาหยวกกล้วยราดบนขนมจีนอร่อยที่เดียว

จากนั้นจึงลองเรือไปชมวิถีชีวิตของชาวมอญริมสองฝั่งน้ำ ไฮไลท์สำคัญคือ วัดวังก์เวฬุการามหลังเก่า (วัดจมน้ำ) ที่ช่วงหน้าน้ำจะถูกมอญภายใต้บาดาล จะโผล่พ้นน้ำในฤดูที่น้ำลงเยอะสามารถเดินชมได้ และนี่คือความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและเชื้อชาติที่ถูกเชื่อมโยงไว้ด้วยวัฒนธรรม ความผูกพันกับธรรมชาติ แม้แต่ของกาเรียมิอาจขวางกั้นหรือสิ่งใดจะทำลายลงได้

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและเชื้อชาติที่ถูกเชื่อมโยงไว้ด้วยวัฒนธรรม ความผูกพันกับ และศรัทธาอย่างแท้จริง

ภาพที่ 5.30 Share Culture (ภาพด้านขวาจะเปลี่ยนเป็นอีกภาพสลับไปมา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.31 Share Culture (ภาพด้านขวาจะเปลี่ยนเป็นอีกภาพสลับไปมา)

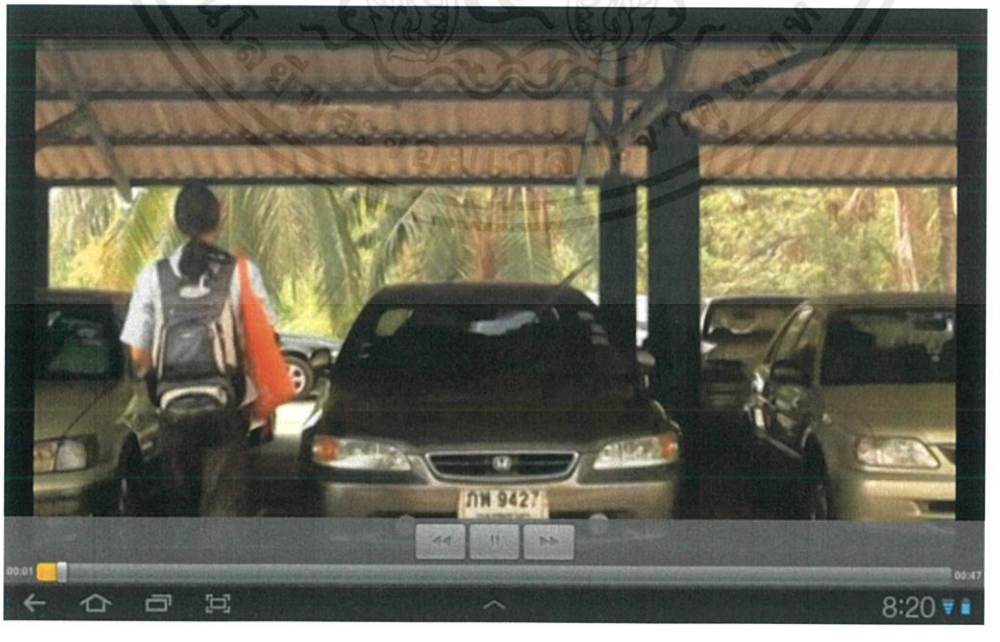
ภาพที่ 5.32 Share Culture (ภาพด้านขวาจะเปลี่ยนเป็นอีกภาพสลับไปมา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. Share Interview

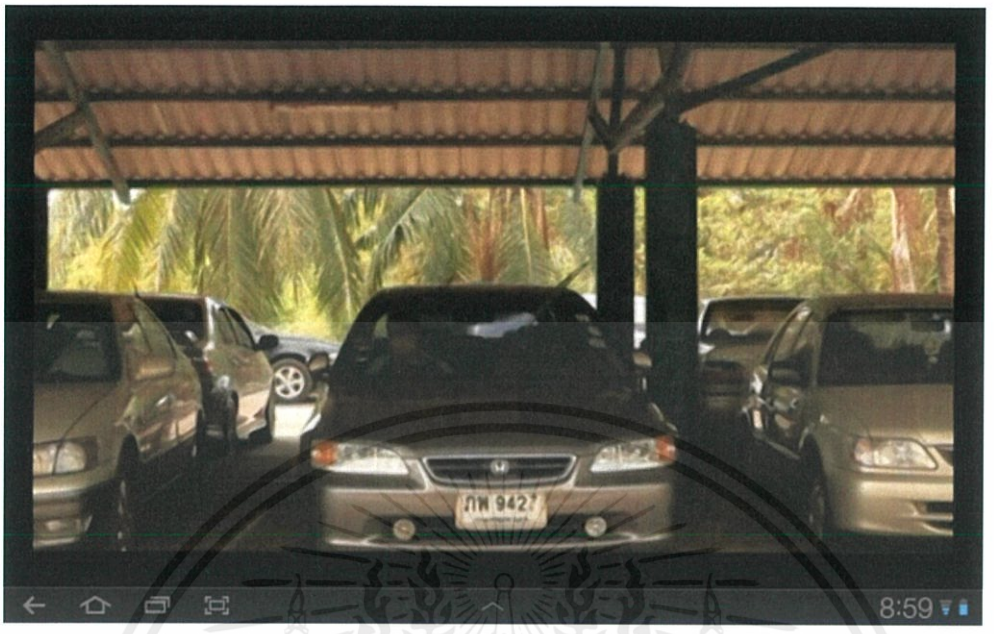
คอลัมน์สัมภาษณ์นักออกแบบที่เรียกตัวเองว่า "นักออกแบบองค์รวม" ไม่ใช่แค่ความสวยงามแต่งานของเขามักจะนึกถึงความยั่งยืนด้วยเสมอ เปิดคอลัมน์ด้วยคลิปวีดีโอด้วยพฤติกรรมบางอย่างของเขาที่รักโลกของเขาที่แปลกแต่น่ารัก

ภาพที่ 5.33 Share Interview (Clip Video)

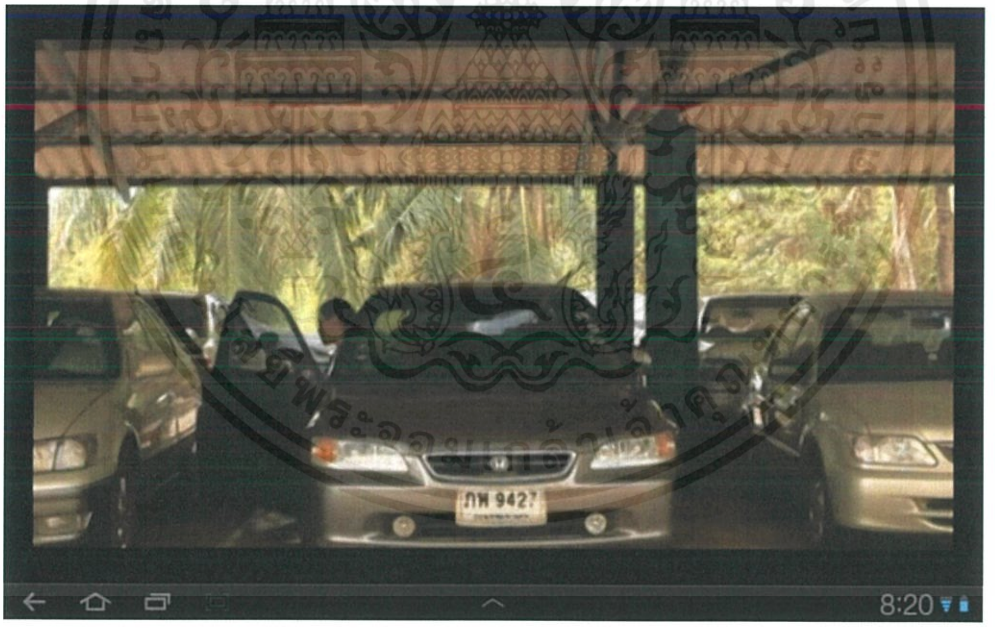


ภาพที่ 5.34 Share Interview (Clip Video)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

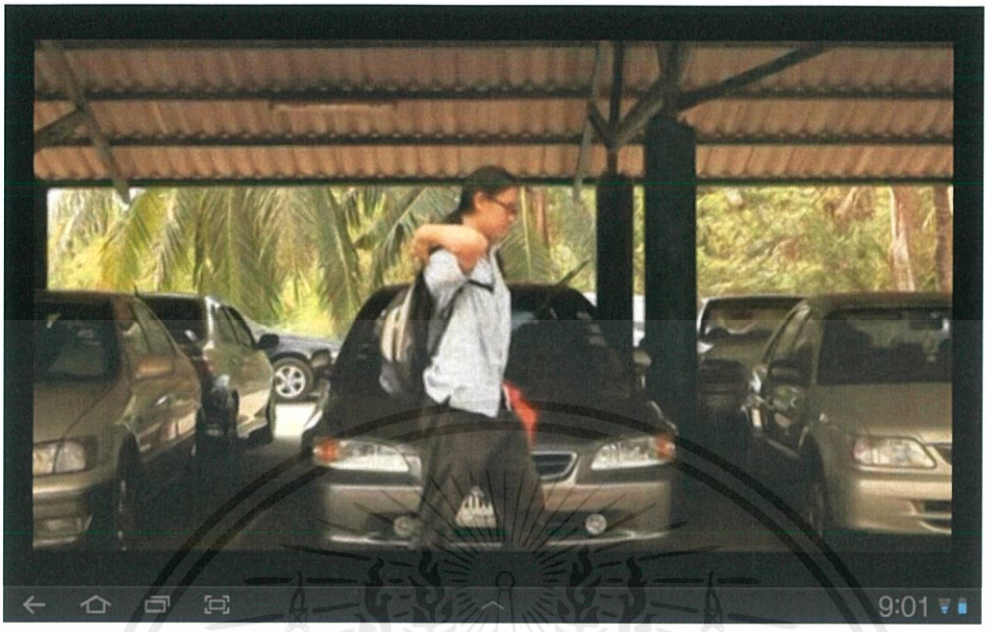


ภาพที่ 5.35 Share Interview (Clip Video)

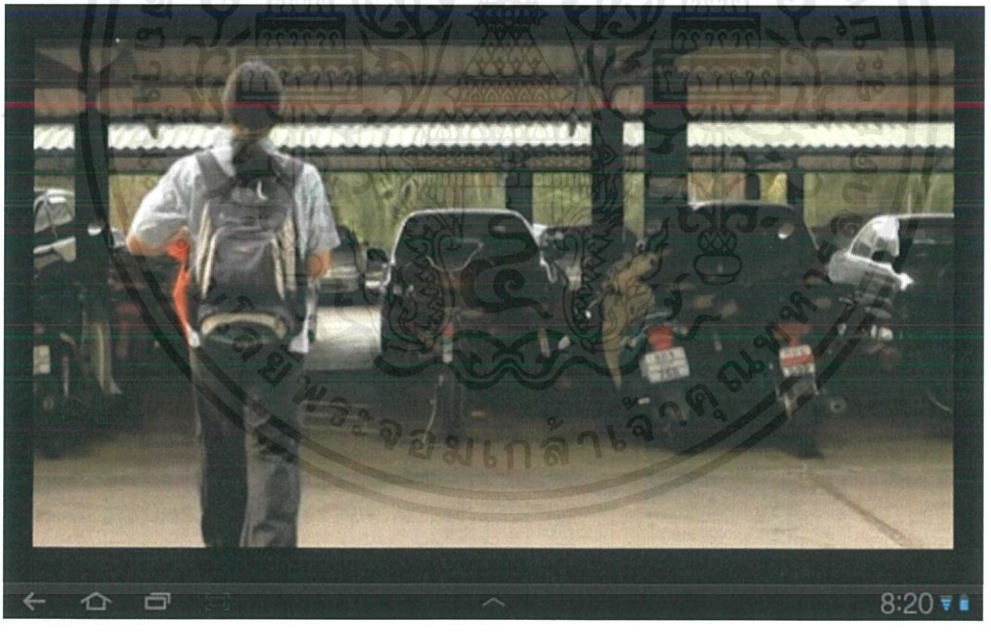


ภาพที่ 5.36 Share Interview (Clip Video)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

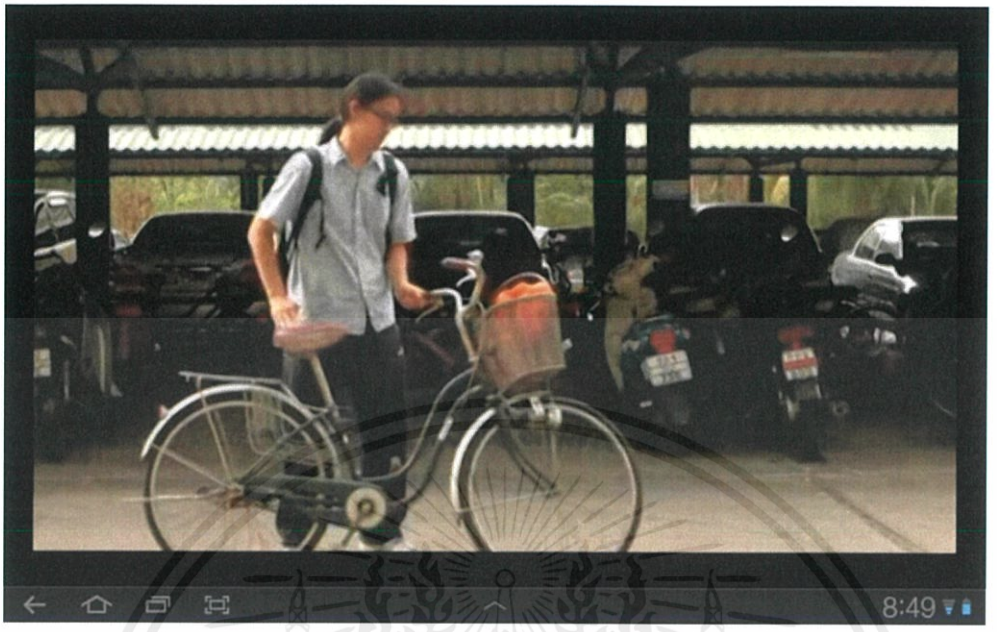


ภาพที่ 5.37 Share Interview (Clip Video)

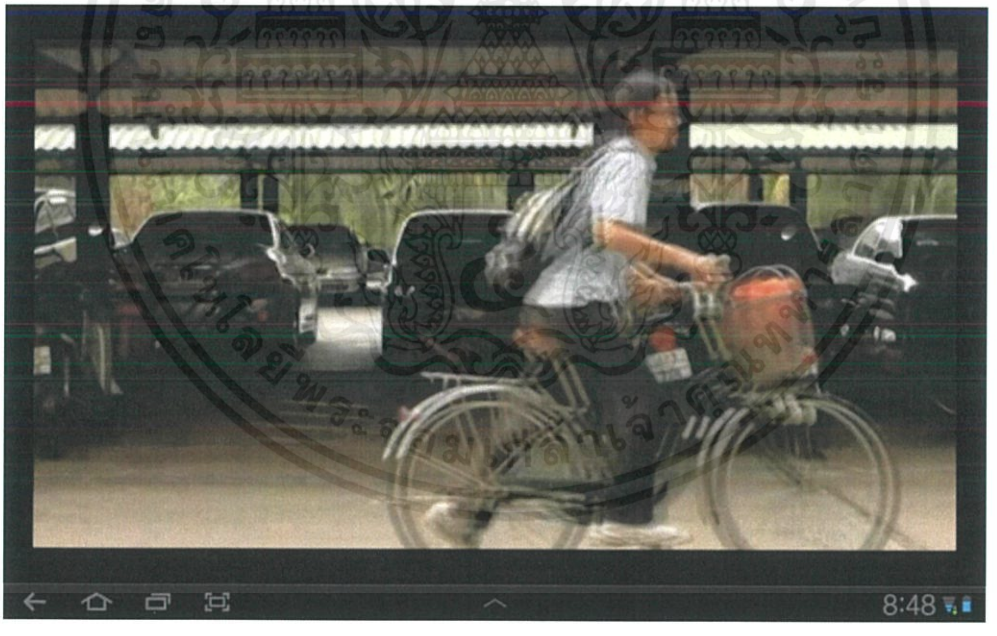


ภาพที่ 5.38 Share Interview (Clip Video)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.39 Share Interview (Clip Video)



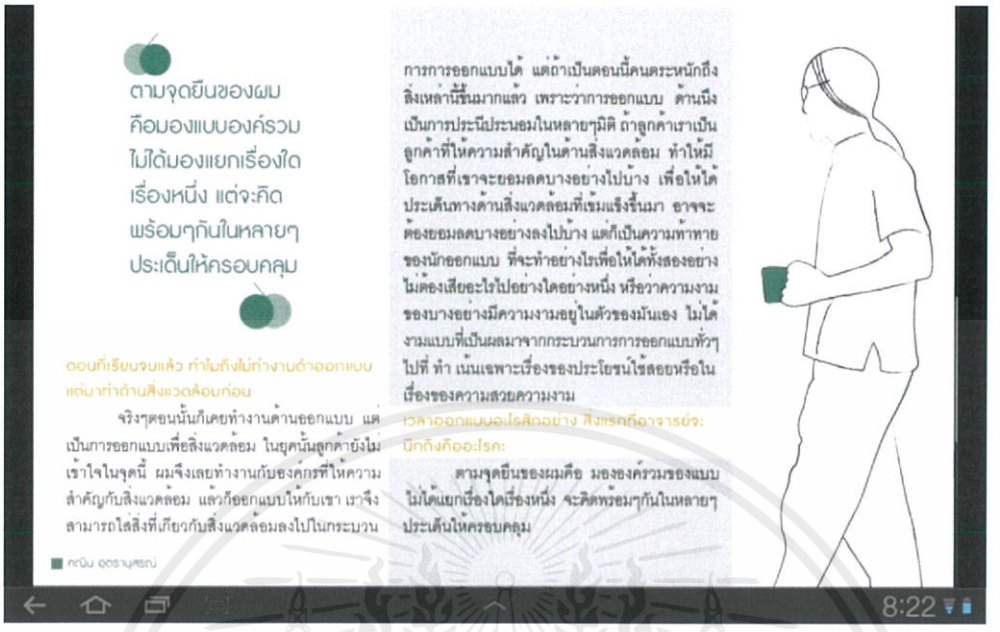
ภาพที่ 5.40 Share Interview (Clip Video)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

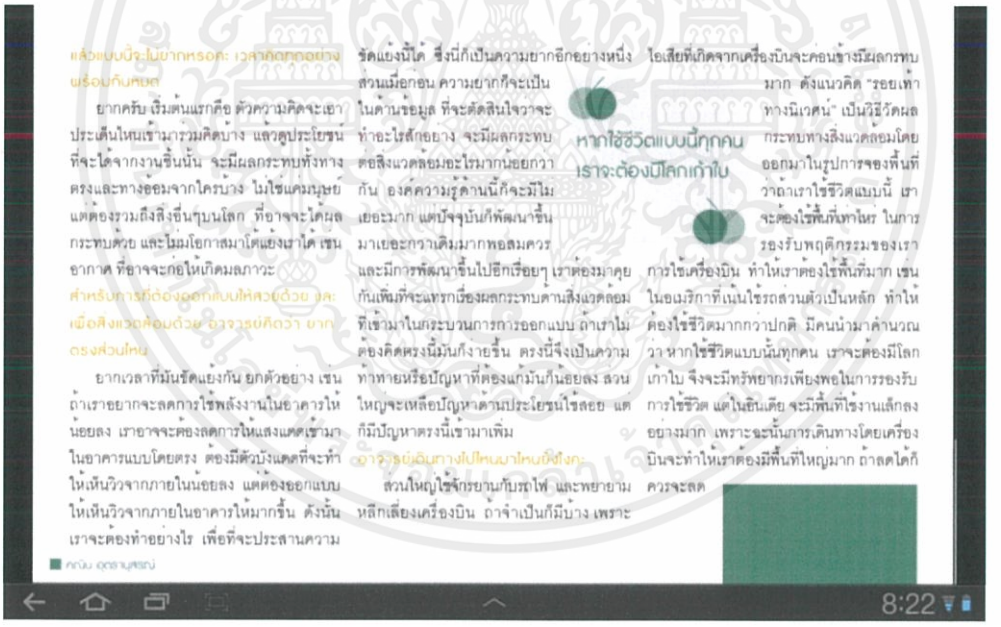
ภาพที่ 5.41 Share Interview (Clip Video)

ภาพที่ 5.42 Share Interview

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.43 Share Interview



ภาพที่ 5.44 Share Interview

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

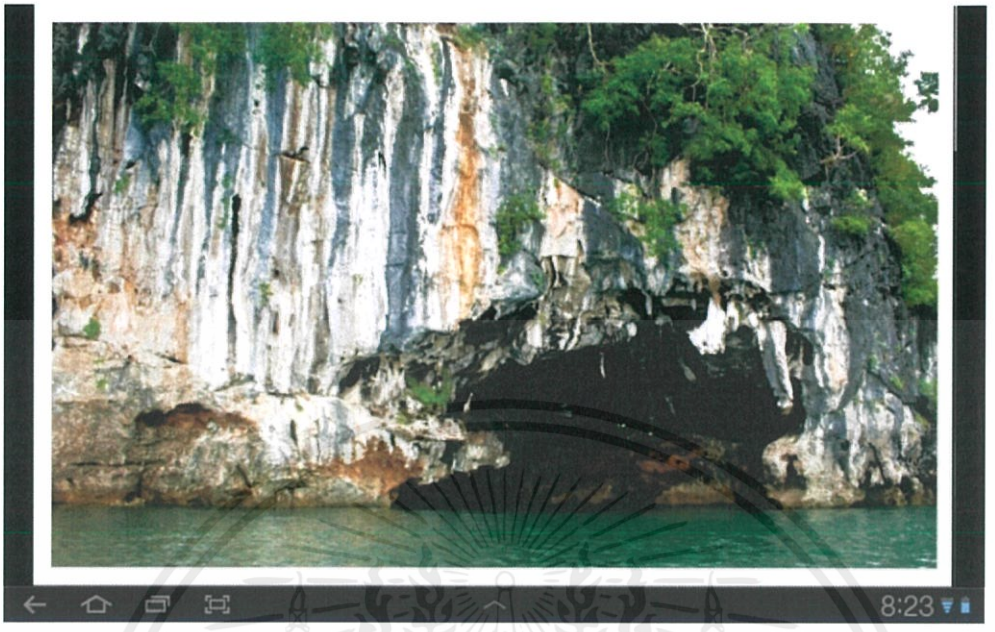
8. Share Traveler

คอลัมน์ที่นำเสนอความมหัศจรรย์ของธรรมชาติที่สร้างที่หลบภัยให้แก่เรา ลูกเล่นคือในหน้าแรกเมื่อแตะที่ภาพ ภาพจะเปลี่ยนเองโดยวนไปเรื่อยๆจนกว่าจะแตะหยุด

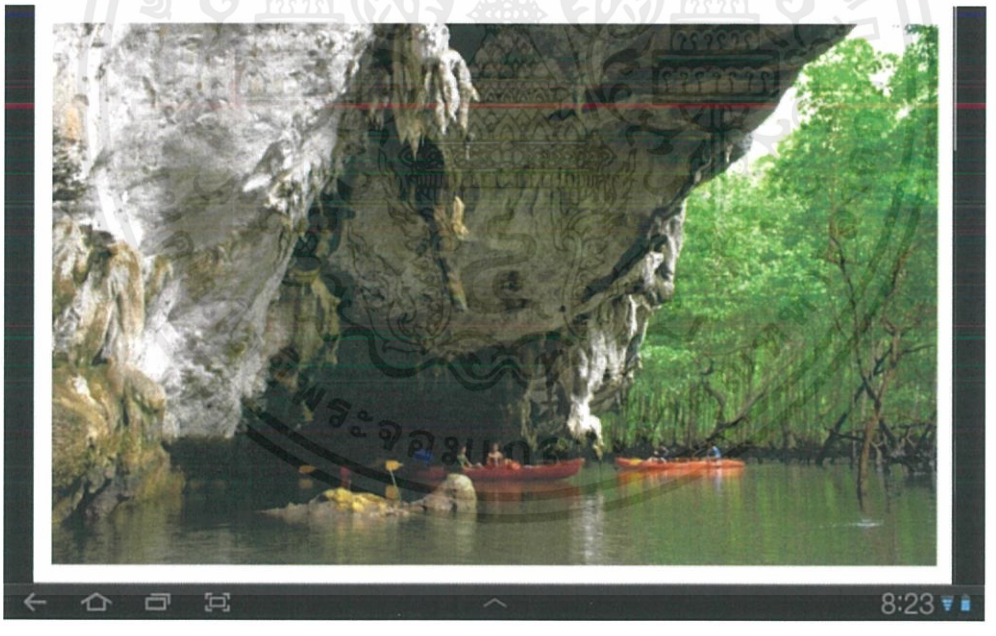
ภาพที่ 5.45 Share Traveler (Slide Show)

ภาพที่ 5.46 Share Traveler (Slide Show)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



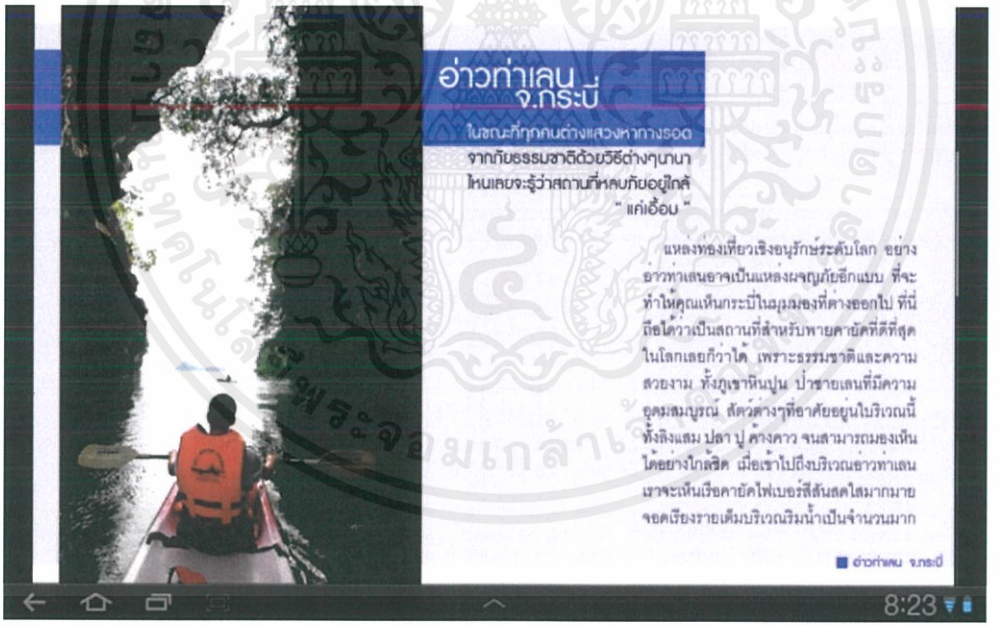
ภาพที่ 5.47 Share Traveler (Slide Show)



ภาพที่ 5.48 Share Traveler (Slide Show)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.49 Share Traveler (Slide Show)



ภาพที่ 5.50 Share Traveler

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.51 Share Traveler

ภาพที่ 5.52 Share Traveler

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

สรุปและข้อเสนอแนะ

การออกแบบในครั้งนี้เป็นการออกแบบ Digital Magazine รักโลกสำหรับ Tablet Android โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานและข้อสรุป เสนอแนะดังต่อไปนี้

6.1 วัตถุประสงค์การออกแบบ

6.1.1 เพื่อออกแบบแมกกาซีนที่มีลูกเล่นน่าสนใจ และสามารถมีส่วนร่วมได้

6.1.2 เพื่อปลูกฝังและสร้างแรงบันดาลให้ผู้อ่านเล็งเห็นความสำคัญของโลกและธรรมชาติ

6.1.3 เพื่อให้คนที่ไม่ชอบอ่านหนังสือหรือนิตยสารหันมาสนใจการอ่านมากขึ้น และคนที่ชอบอ่านแมกกาซีนแต่ไม่ชอบอ่านอีแมกกาซีน หันมาอ่านอีแมกกาซีนมากขึ้น

6.2 ขอบเขตของโครงการ

Digital Magazine ที่มีลูกเล่นเช่นภาพเคลื่อนไหวและ Interactive ที่ผู้อ่านสามารถมีส่วนร่วมได้ กลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรองอ่านอีแมกกาซีนกันมากขึ้น ตระหนักและเห็นความสำคัญของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

6.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลได้จากการค้นคว้าหนังสือและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับโครงการ การทำแบบสอบถามเพื่อสอบถามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การออกภาคสนามเพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยตรงคือ อำเภอสังขละบุรี จังหวัดกาญจนบุรี อ่าวท่าเลน จังหวัดกระบี่ และการเข้าสัมภาษณ์อาจารย์คณิน อุตรานุสรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากข้อมูลที่ได้ในหนังสือและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับโครงการ วิเคราะห์แบบสอบถามโดยใช้กลุ่มที่มากที่สุด และวิเคราะห์สถานที่ที่จะออกภาคสนามเพื่อการหาข้อมูล

6.5 แนวความคิดในการออกแบบ

แนวคิดคือ "นิตยสารของคนอยากเปลี่ยนโลก" เพราะการเปลี่ยนแปลงโลกให้ดีขึ้นได้นั้นทำคนเดียวย่อมไม่ประสบผลสำเร็จนิตยสารเล่มนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อร่วม "แชร์" แนวคิดต่างๆผ่าน 5 คอลัมน์ดังนี้

1. ความรู้รอบตัว
2. ผลิตภัณฑ์
3. วัฒนธรรม
4. สัมภาษณ์
5. ท่องเที่ยว

เป็นแนวคิดที่ตอบสนองต่อการรักโลกจากการวิเคราะห์และค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่ทันสมัยน่าติดตาม ร่วมกับลูกเล่นและ Interactive ของนิตยสาร

6.6 สรุปผลการออกแบบ

6.6.1 แบบร่าง จะเน้นการออกแบบให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่เลือกมา

6.6.2 การพัฒนาแบบ เลือกจากแบบร่างครั้งที่ 1 มาพัฒนา จะเน้นในเรื่องรายละเอียดของเนื้อหาและการใช้งาน

6.6.3 การพัฒนาเป็นแบบจริง นำแบบที่พัฒนามาพัฒนาต่อให้สมบูรณ์

6.7 ปัญหาและข้อจำกัด

6.7.1 เนื่องจากต้องออกภาคสนามในหลายคอลัมน์ จึงมีข้อจำกัดด้านงบประมาณเพื่อไม่ให้งบประมาณบานปลาย

6.7.2 การแปลงไฟล์ในแต่ละคอลัมน์เพื่อลงแท็ปเลต เพราะแท็ปเลตไม่สามารถรองรับทุกไฟล์ในการออกแบบได้ จึงต้องมีการแปลงไฟล์ในหลายขั้นตอนและไฟล์บางสกุลไม่สามารถแปลงลงแท็ปเลตได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.7.3 การปรับค่าการแสดงผลของแท็ปเลตและคอมพิวเตอร์ให้ตรงกัน เพราะบางฟังก์ชั่นการแสดงผลของแท็ปเลตและคอมพิวเตอร์ไม่ตรงกัน

6.7.4 การจำกัดขนาดไฟล์ในการอัฟโหลดของ Adobe

6.8 ข้อเสนอแนะ

6.8.1 วางแผนและควบคุมรายจ่ายและจำนวนคนการออกทริปในแต่ละคอลัมน์

6.8.2 ตรวจสอบอย่างละเอียดว่าไฟล์ใดที่สามารถหรือไม่สามารถลงแทปเลตได้

6.8.3 พยามยามทำแต่ละไฟล์ที่จะอัพโหลดให้เล็กที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ทรงกลด บางยี่ขัน. ต้นไม้ใต้โลก. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ a book, 2553.

ทรงกลด บางยี่ขัน. ต้นไม้ใต้ดวงอาทิตย์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ a book, 2554.

ทรงกลด บางยี่ขัน. ดอกไม้ใต้โลก. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ a book, 2552.

เรวัต คงคชสิงห์. การออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA. กรุงเทพมหานคร : ศิลปนิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร - ลาดกระบัง, 2551.

นครินทร์ วนกิจไพบูลย์. นิตยสาร a day. ฉบับที่ 136. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ a book, 2554.

นิตยสาร Passion of traveler. ฉบับเดือนมกราคม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สารคดี, 2554.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาววณิชชา สนิทชน

ที่อยู่ 70 หมู่ 16 ต.พันดอน อ.กุมวาปี
จ.อุดรธานี 41110

E-mail : khawtom_sm@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2544 – 2549 มัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีราชินูทิศ
อ.เมือง จ.อุดรธานี

พ.ศ. 2551 – 2554 ปริญญาตรี ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้