

# การออกแบบตัวอักษรประกอบนิทรรศการ “อักขระรัตนโกสินทร์”

Typography Design Project for Rattanakosin Alphabet Exhibition

นางสาวศุภวรรณ เจริญไพโรจน์วงศ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557

## ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบตัวอักษรประกอบนิทรรศการ “อักษรรัตนโกสินทร์”  
Typography Design Project for Rattanakosin Alphabet Exhibition

นางสาวศุภวรรณ เจริญไพโรจน์วงศ์

Miss. Supawan Charoephirojwong

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... พันธ์ศิริ พันธุเสวี ..... วันที่ ๒๒.๖.๕๕.....

(อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี)

หัวข้อศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบตัวอักษรประกอบนิทรรศการ  
"อักษรรัตนโกสินทร์"  
Typography Design Project for  
Rattanakosin Alphabet Exhibition

ชื่อ

นางสาวศุภวรรณ เจริญไพโรจน์วงศ์

สาขาวิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2557

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี

#### บทคัดย่อ

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันตัวอักษรเป็นส่วนสำคัญในการใช้สื่อสารข้อความต่างๆ แทนการพูด ซึ่งลักษณะการนำไปใช้งานนั้นมีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป ตัวอักษรสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบที่ดีได้ และสร้างความสวยงามและน่าสนใจให้กับผู้พบเห็นให้กับผลงานได้เมื่อมีการนำมาปรับใช้ในรูปแบบที่เหมาะสม นอกเหนือจากการใช้ในการสื่อสารเพียงอย่างเดียว

ดังนั้นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของความสนใจในการออกแบบตัวอักษรในลักษณะแสดงออกถึงความเป็นไทยสมัยรัตนโกสินทร์ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้แก่ชุมชน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสื่อได้อย่างหลากหลาย และเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในกลุ่มของชาวต่างชาติ

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพณิชย์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความร่วมมือและความช่วยเหลือจากผู้มีพระคุณทุกท่าน ขอขอบคุณ ครอบครัว เตี้ย มีา ที่ให้การสนับสนุนมาตลอดในทุกๆ เรื่องที่ตัดสินใจตั้งแต่การเริ่มต้นมาเรียนทางด้านนี้ ตลอดจนค่าใช้จ่าย และกำลังกาย กำลังใจเท่าที่จะช่วยเหลือได้

ขอขอบคุณ ครูไก่ ที่คอยให้ความช่วยเหลือทุกเรื่อง และแนะนำให้คำปรึกษามาตลอด ตั้งแต่ ปี 1 จนกระทั่งจบปี 4

ขอขอบคุณ คุณครูนิเทศทุกท่านที่คอยสอนเรื่องต่างๆ ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงวันนี้ คอยช่วยเหลือติชม และให้คำปรึกษาเสมอเมื่อมีปัญหา

ขอขอบคุณ พี่แอม ที่เป็นทั้งพี่รหัส และคุณครูคอยให้คำปรึกษาทุกเรื่อง แม้จะจบไปแล้ว แต่ยังคงกลับมาช่วยดูงานให้น้อง คอยแนะนำและติชม ให้กำลังใจตลอด จนถึงวันสุดท้าย รักมากๆ

ขอขอบคุณ พี่ปั้ง และพี่แต๊ป พี่จากฟาร์มกฐูป ที่ทำให้เริ่มหันมาสนใจและคอยสอนเรื่องการออกแบบตัวอักษร ตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน จนสามารถทำได้และยังคอยถามไถ่ความเป็นไปเกี่ยวกับงานอยู่ตลอด ช่วยเหลือเท่าที่ช่วยได้ ศิลปินพณิชย์นี้จะสำเร็จลุล่วงไม่ได้เลยถ้าไม่มีพี่ๆ

ขอขอบคุณ เพื่อนนิเทศทุกคน ที่อยู่ด้วยกันมาตั้งแต่ปี 1 ถึงปี 4 ต่อสู้ด้วยกันมาจนถึงวันนี้ ขอขอบคุณ กั้ง ที่เป็นเพื่อนคอยอยู่ด้วยกันมาตั้งแต่มัธยม จนถึงตอนนี้ คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษา ให้กำลังใจตลอด สามารถคุยกันได้ทุกเรื่อง ขอขอบคุณมากๆ

ขอขอบคุณ นุ่ม ที่ไปไหนมาไหนด้วยกันบ่อยๆ คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษามากมาย ขอขอบคุณ ร้านปรีน i-booklet พี่ที่ร้านที่คอยปรีนงานให้จนวินาทีสุดท้าย และอยู่เป็นคนสุดท้ายของร้าน แม้จะเรื่องเยอะทั้งไฟล์งาน และกระดาษที่ไปรบกวนให้ตัดให้ก็ยินดีทำให้เสมอ

ขอขอบคุณ ภาคนิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ลาดกระบัง ที่ได้มอบความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ให้มากมายจากการอยู่ที่นี้ ทั้งความสุข เพื่อน และครู ความเป็นกันเอง ที่หาไม่ได้จากที่ไหนทำให้รู้ว่าตัดสินใจไม่ผิดที่เลือกมาเรียนที่นี้ ขอขอบคุณค่ะ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	ข
สารบัญ .....	ค
สารบัญภาพประกอบ .....	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาของโครงการ .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของศิลปนิพนธ์ .....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ .....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย .....	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	2
บทที่ 2 รัตนโกสินทร์	
2.1 ศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์ : ลายกนก .....	3
2.2 ตัวอย่างแหล่งท่องเที่ยวในเขตพระนคร .....	4
บทที่ 3. ตัวอักษร	
3.1 ลักษณะของตัวอักษร .....	6
3.2 การแบ่งประเภทของตัวอักษร .....	7
3.3 วิธีการออกแบบตัวอักษร .....	8
3.4 หลักการและขั้นตอนการออกแบบอักษรประดิษฐ์ .....	9
3.5 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ .....	10
บทที่ 4 สื่อในการนำเสนอ	
4.1 Poster .....	11
4.2 Postcard .....	14
4.3 Book .....	15
4.4 แผ่นพับ .....	23
4.5 Specimen Type .....	26

บทที่ 5 แนวความคิดในการสร้างสรรค์	
5.1 แนวความคิดในการนำเสนอ .....	27
5.2 แนวความคิดในการออกแบบ .....	27
บทที่ 6 ขั้นตอนการพัฒนา	
6.1 แบบร่าง .....	44
6.2 การทำตัวอักษรในโปรแกรม .....	48
6.3 การจัดวางลงในสื่อ .....	58
บทที่ 7 ผลงานที่สำเร็จ	
7.1 ผลงานที่สำเร็จ .....	60
บทที่ 8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
8.1 บทสรุป .....	67
8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการจัดการ .....	67
8.3 ประโยชน์ที่ได้รับ .....	67
บรรณานุกรม .....	68
ประวัติผู้วิจัย .....	69

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงวิธีการออกแบบตัวอักษร .....	8
2	ภาพที่ 3.2 ภาพแสดงวิธีการออกแบบตัวอักษร .....	9
3	ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงโปรแกรมในการออกแบบ .....	10
4	ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างงานออกแบบ Poster สำหรับงาน Typography.....	11
5	ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างไปรษณียบัตรไทย .....	14
6	ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างงานที่ใช้หลัก Total Design.....	20
7	ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างการจัด Grid แบบ Modular Grid .....	20
8	ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่างสิ่งพิมพ์ (Book) .....	22
9	ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่าง Specimen Type Book .....	26
10	ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่าง Specimen Type Book .....	26
11	ภาพที่ 5.1 ภาพตัวอย่างรูปแบบสื่อในการนำเสนอ .....	28
12	ภาพที่ 5.2 ภาพตัวอย่างสื่อในการนำเสนอ .....	28
13	ภาพที่ 5.3 ภาพลายตัวอย่างกระหนกเปลว .....	29
14	ภาพที่ 5.4 ภาพลายตัวอย่างกระหนกเปลว .....	29
15	ภาพที่ 5.5 ภาพตัวอย่างแสดงการออกแบบโดยเอกลักษณ์จากลายกระหนก ...	30
16	ภาพที่ 5.6 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบต่างๆในการออกแบบตัวอักษร .....	31
17	ภาพที่ 5.7 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบต่างๆในการออกแบบตัวอักษร .....	31
18	ภาพที่ 5.8 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบต่างๆในการออกแบบตัวอักษร .....	31
19	ภาพที่ 5.9 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบต่างๆในการออกแบบตัวอักษร .....	31
20	ภาพที่ 5.10 ภาพแสดงการจัดหมวดหมู่ในการออกแบบตัวอักษร .....	32
21	ภาพที่ 5.11 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร .....	33
22	ภาพที่ 5.12 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร .....	33
23	ภาพที่ 5.13 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร .....	33
24	ภาพที่ 5.14 ภาพแสดงการจัดหมวดหมู่ในการออกแบบตัวอักษร Serif Lower Case	34
25	ภาพที่ 5.15 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Serif Lower Case .....	34
26	ภาพที่ 5.16 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Ligatures .....	35

27	ภาพที่ 5.17 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Ligatures .....	36
28	ภาพที่ 5.18 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 1.....	37
29	ภาพที่ 5.19 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 2 .....	37
30	ภาพที่ 5.20 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 4 .....	38
31	ภาพที่ 5.21 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 5 .....	38
32	ภาพที่ 5.22 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 3, 5 .....	38
33	ภาพที่ 5.23 ภาพแสดงตัวอย่างลักษณะตัวอักษรป้ายชื่อร้านในย่านการค้า .....	39
34	ภาพที่ 5.24 ภาพแสดงบรรยากาศการค้าย่านบางลำพู .....	39
35	ภาพที่ 5.25 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals ....	40
36	ภาพที่ 5.26 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals ....	40
37	ภาพที่ 5.27 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals ....	40
38	ภาพที่ 5.28 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals ....	41
39	ภาพที่ 5.29 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals ....	41
40	ภาพที่ 5.30 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals ....	41
41	ภาพที่ 5.31 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case	42
42	ภาพที่ 5.32 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case	42
43	ภาพที่ 5.33 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case	42
44	ภาพที่ 5.34 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case	43
45	ภาพที่ 5.35 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case	43
46	ภาพที่ 5.36 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case	43
47	ภาพที่ 6.1 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ .....	44
48	ภาพที่ 6.2 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ .....	45
49	ภาพที่ 6.3 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ .....	45
50	ภาพที่ 6.4 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ .....	46
51	ภาพที่ 6.5 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ .....	46
52	ภาพที่ 6.6 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ .....	47
53	ภาพที่ 6.7 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ .....	47
54	ภาพที่ 6.8 ภาพแบบร่างตัวอักษร ขึ้นด้วยโปรแกรม Illustrator .....	48

55	ภาพที่ 6.9 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator .....	48
56	ภาพที่ 6.10 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator .....	49
57	ภาพที่ 6.11 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator .....	49
58	ภาพที่ 6.12 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator .....	50
59	ภาพที่ 6.13 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator .....	50
60	ภาพที่ 6.14 ภาพการจัดหมวดหมู่ของตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ B, P, R	51
61	ภาพที่ 6.15 ภาพการจัดหมวดหมู่ของตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ C, G, O, Q .....	51
62	ภาพที่ 6.16 ภาพการจัดหมวดหมู่ของตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ E, F	51
63	ภาพที่ 6.17 ภาพการจัดหมวดหมู่ของตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ V, W	51
64	ภาพที่ 6.18 ภาพแสดงการจัดเรียงตัวอักษรเพื่อดูโครงสร้างโดยรวม .....	52
65	ภาพที่ 6.19 ภาพแสดงการจัดเรียงตัวอักษรเพื่อดูโครงสร้างโดยรวม .....	52
66	ภาพที่ 6.20 ภาพแสดงการจัดเรียงตัวอักษรเพื่อดูโครงสร้างโดยรวม .....	52
67	ภาพที่ 6.21 ภาพแสดงการจัดเรียงตัวอักษรเพื่อดูโครงสร้างโดยรวม .....	52
68	ภาพที่ 6.22 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	53
69	ภาพที่ 6.23 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	53
70	ภาพที่ 6.24 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	54
71	ภาพที่ 6.25 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	54
72	ภาพที่ 6.26 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	55
73	ภาพที่ 6.27 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	55
74	ภาพที่ 6.28 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	56
75	ภาพที่ 6.29 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	56
76	ภาพที่ 6.30 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	57
77	ภาพที่ 6.31 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio .....	57
78	ภาพที่ 6.32 ภาพตัวอย่างการจัดวางลงในสื่อสิ่งพิมพ์แสดงการใช้งานตัวอักษร	58
79	ภาพที่ 7.1 ภาพหนังสือแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร .....	60
80	ภาพที่ 7.2 ภาพโปสเตอร์ ระบุรายละเอียดของแนวความคิด .....	60
81	ภาพที่ 7.3 ภาพแผ่นพับแสดงการใช้งานของตัวอักษร .....	61

82	ภาพที่ 7.4 ภาพแผ่นพับแสดงการใช้งานของตัวอักษร .....	61
83	ภาพที่ 7.5 ภาพโปสเตอร์แสดงการใช้งานของตัวอักษร .....	62
84	ภาพที่ 7.6 ภาพโปสเตอร์แสดงการใช้งานของตัวอักษร .....	62
85	ภาพที่ 7.7 ภาพโปสเตอร์แสดงการใช้งานของตัวอักษร .....	62
86	ภาพที่ 7.8 ภาพโปสเตอร์แสดงการใช้งานของตัวอักษร .....	63
87	ภาพที่ 7.9 ภาพโปสเตอร์แสดงการใช้งานของตัวอักษร .....	63
88	ภาพที่ 7.10 ภาพโปสเตอร์แสดงการใช้งานของตัวอักษร .....	63
89	ภาพที่ 7.11 ภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบการจัดวาง .....	64
90	ภาพที่ 7.12 ภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบการจัดวาง .....	64
91	ภาพที่ 7.13 ภาพตัวอย่างการใช้งานตัวอักษร .....	65
92	ภาพที่ 7.14 ภาพตัวอย่างการใช้งานตัวอักษร .....	65
93	ภาพที่ 7.15 ภาพแสดงตัวอย่างกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม .....	66

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันตัวอักษรเป็นส่วนสำคัญในการใช้สื่อสารข้อความต่างๆ แทนการพูด ซึ่งลักษณะการนำไปใช้งานนั้นมีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป ตัวอักษรสามารถสร้างสรรคงานออกแบบที่ดีได้ และสร้างความสวยงามและน่าสนใจให้กับผู้พบเห็นให้กับผลงานได้เมื่อมีการนำมาปรับใช้ในรูปแบบที่เหมาะสม นอกเหนือจากการใช้ในการสื่อสารเพียงอย่างเดียว

ดังนั้นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของความสนใจในการออกแบบตัวอักษรในลักษณะแสดงออกถึงความ เป็นไทยสมัยรัตนโกสินทร์ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้แก่ชุมชน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสื่อได้อย่างหลากหลาย และเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในกลุ่มของชาวต่างชาติ

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของศิลปนิพนธ์

1.2.1 เพื่อการศึกษาเรียนรู้ลักษณะการออกแบบ Typography ที่ถูกต้องตามลักษณะ ขั้นตอนสำหรับการนำไปใช้จริง

1.2.2 เพื่อส่งเสริมและให้ตระหนักเห็นถึงความสำคัญของตัวอักษรในเชิงสื่อสาร และนำมาประกอบสื่อในการออกแบบ

1.2.3 เพื่อการศึกษาองค์ประกอบในสื่อต่างๆ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

1.2.4 เพื่อส่งเสริมให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบที่มีผลต่อการนำไปใช้ในชีวิตจริง

1.2.5 ศึกษาศิลปะ และสภาพแวดล้อมในสมัยรัตนโกสินทร์เพื่อนำมาสร้างสรรคงานออกแบบตัวอักษรให้บุคคลที่สนใจได้เข้าถึง และแสดงเอกลักษณ์ออกมาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

#### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ตัวอักษรในหัวข้อชุด “อักษรรัตนโกสินทร์”		จำนวน 2	ชุด
1.3.2 โปสเตอร์ระบุนรายละเอียดของแนวความคิด	ขนาด A2	จำนวน 2	ชิ้น
1.3.3 หนังสือแสดงการออกแบบตัวอักษร	ขนาด 8 x 8 นิ้ว	จำนวน 1	เล่ม
1.3.4 แผ่นพับแสดงการใช้งานของตัวอักษร	ขนาด A3	จำนวน 4	แผ่น
1.3.5 โปสการ์ดแสดงการใช้งานของตัวอักษร	ขนาด 5 x 7 cm	จำนวน 24	แผ่น
1.3.6 สื่อวงพิมพ์ประกอบการจัดวาง	ขนาด A2	จำนวน 2	ชิ้น
1.3.7 ตัวอย่างการใช้งานตัวอักษร	ขนาด A3	จำนวน 2	ชิ้น
1.3.8 ตัวอย่างกราฟฟีกในสภาพแวดล้อม		จำนวน 1	ชิ้น

## 1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

### 1.4.1 ศึกษารวบรวมข้อมูล

1.4.1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์ และวิถีชีวิตของชุมชนเมืองพระนคร

1.4.1.2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบตัวอักษร เพื่อนำมาประยุกต์ใช้สร้างเป็นชุดตัวอักษร

1.4.1.3 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสื่อ และการจัดวางที่เหมาะสมกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวในย่านพระนคร

### 1.4.2 วิเคราะห์ข้อมูล

1.4.2.1 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประเด็นในการนำมาออกแบบ

1.4.2.2 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอ และสื่อสารอย่างชัดเจน

1.4.2.3 วิเคราะห์ข้อมูลทางด้านการออกแบบเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในสื่อต่างๆ

### 1.4.3 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1.4.3.1 กำหนดแนวทางในการออกแบบ

1.4.3.2 ออกแบบในส่วนตัวอักษรตามประเด็นที่ต้องการจะนำเสนอ

1.4.3.3 กำหนดแนวทางของสื่อในการนำเสนอ

1.4.3.4 ออกแบบวิธีการนำเสนอพร้อมแนวการจัดวาง

1.4.3.5 นำการออกแบบในส่วนตัวอักษร มาประกอบเข้ากับสื่อในการนำเสนอ

1.4.3.6 นำเสนอผลงานออกแบบเป็นผลงานจริงตามลักษณะขอบเขตของงาน

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 เพิ่มเติมความรู้ในเนื้อหาที่จะทำการศึกษา เพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ที่มา และสามารถนำเสนอข้อมูลนั้นๆ เพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้อย่างน่าสนใจ

1.5.2 เพิ่มเติมทักษะทางด้านการออกแบบตัวอักษร และเทคนิคการใช้โปรแกรมต่างๆ เพื่อให้ถูกต้องตามหลักและขั้นตอนการในออกแบบ

1.5.3 เพิ่มเติมความน่าสนใจในการนำเสนอผ่านสื่อประกอบการจัดวาง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

## บทที่ 2

### รัตนโกสินทร์

**รัตนโกสินทร์** เป็นราชอาณาจักรที่สี่ในประวัติศาสตร์ของไทย เริ่มตั้งแต่การย้ายเมืองหลวงจากฝั่งกรุงธนบุรี มายังกรุงเทพมหานคร ซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยา ราชธานีแห่งราชอาณาจักรสยามยืนหยัดอย่างมั่นคง ดำรงฐานะศูนย์กลางของประเทศที่เปี่ยมด้วยอารยะ บริบูรณ์ด้วยสรรพวิทยาการ เนื่องด้วยพระบรมโพธิสมภารของพระมหากษัตริย์แห่งพระบรมราชจักรีวงศ์ ซึ่งทรงพระราชอุทิศสาหะทำนุบำรุงบ้านเมืองให้เฟื่องฟู คำชูพระพุทธานุภาพ สืบทอดชนบประเพณีที่มีมาแต่เมื่อครั้งกรุงศรีอยุธยา ราษฎรจึงบังเกิดความผาสุกสืบมา เป็นเวลายาวนานกว่า๒๐๐ ปี

#### 2.1 ศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์ : ลายกนก

ลายกนกซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญของศิลปะไทยนั้น มีพัฒนาการมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยยุคหินที่มนุษย์ยังทำการขีดเขียนรูปภาพบนผาผนังถ้ำจนกระทั่งพุทธศาสนาได้แผ่เข้ามาในพื้นที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประกอบกับการแผ่ขยายอำนาจของอินเดีย จีน พุกาม ชวา มอญและขอม ทำให้ประเทศไทยในอดีตรับเอางานศิลปะของชาติต่างๆ มาผสมผสานขึ้นเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง จนกระทั่งถึงสมัยอยุธยาตอนปลายที่ลวดลายกนกได้มีแบบแผนที่ตายตัวเป็นแม่แบบลายกนกในปัจจุบัน แม้ว่าจะไม่ทราบถึงนามของช่างผู้ออกแบบลายเหล่านั้นแต่ความรู้ดังกล่าวก็ได้ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่งด้วยการฝึกฝนของศิษย์ซึ่งเรียนจากครูช่างต่อกันมา ในสมัยรัตนโกสินทร์นั้นได้รับเอาแม่แบบลายกระหนกของอยุธยามาใช้ทำให้ลักษณะลวดลายตามโบราณสถานนั้นมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน มีการเรียกชื่อลายต่างๆ อย่างมีแบบแผน เช่นลายประจำยามก้ามปู และลายก้านต่อดอกในรัชสมัยของรัชกาลที่ 3 นั้น ได้มีการติดต่อค้าขายกับจีนทำให้อิทธิพลของจีนได้แผ่มาถึงงานสถาปัตยกรรมของไทยจนเกิดเป็นศิลปะแบบ“พระราชนิยม” ซึ่งมักใช้กระเบื้องเคลือบดินเผาสีนามาประดับอย่างสวยงามตามหน้าบันด้วยลวดลายแบบจีนต่อมาในรัชสมัยของรัชกาลที่ 4 เป็นต้นมา ชาติตะวันตกได้มีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการศึกษา การปกครอง หรือแม้แต่ในงานศิลปะ สังเกตได้จากตัวอย่างวัดราชบพิธซึ่งภายในตกแต่งอย่างตะวันตกส่วนภายนอกนั้นตกแต่งแบบไทยเดิม ต่อมาได้มีการดัดทอนรูปร่างลายกนกให้เรียบง่ายขึ้นจนกลายเป็นงานร่วมสมัยเช่นในยุคปัจจุบัน

## 2.2 ตัวอย่างแหล่งท่องเที่ยวเขตในพระนคร

2.2.1 ถนนราชดำเนิน เป็นเอกลักษณ์แห่งความศิวิไลซ์ของกรุงเทพมหานคร นับแต่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๕ มีพระราชดำริให้ก่อสร้างขึ้น เพื่อแสดงออกถึงความพร้อมของกรุงเทพมหานครในการเป็นหนึ่งในมหานครเอกของโลก และแสดงให้เห็นว่าเมืองหลวงของราชอาณาจักรสยามมีความเจริญทัดเทียมนานาอารยประเทศ ถนนราชดำเนินและบริเวณต่อเนื่องจึงมีความสำคัญนับแต่อดีตจวบจนถึงปัจจุบัน

2.2.2 พระบรมมหาราชวัง เพชรน้ำเอกแห่งสถาปัตยกรรมที่เปี่ยมด้วยความงดงามและล้ำค่า ซึ่งพระมหากษัตริย์ทุกรัฐกาลได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เหล่าช่างผู้ชำนาญร่วมกันรังสรรค์ไว้เป็นมรดกศิลป์อันสง่างาม ถือเป็นเกียรติยศสำหรับสยามประเทศที่ยืนหยัดและร่วมเย็นเป็นเวลากว่า ๒๐๐ ปี ได้ร่วมพระบารมีแห่งพระมหากษัตริย์บรมราชวงศ์

2.2.3 วัดพระศรีรัตนศาสดาราม สร้างขึ้นพร้อมการสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ เมื่อ พ.ศ. ๒๓๒๕ ผู้คนมักเรียกว่า วัดพระแก้ว เป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปมหาธรรมกายรัตนปฏิมากร หรือ พระแก้วมรกต พระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของไทย

2.2.4 วัดโพธิ์ นามทางราชการว่า วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม ราชวรมหาวิหาร เป็นพระอารามหลวงชั้นเอก และเป็นวัดประจำรัชกาลที่ ๑ แห่งราชวงศ์จักรี เนื่องจากพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สถาปนา วัดโพธารามวัดเก่าที่เมืองบางกอกครั้งกรุงศรีอยุธยาเป็นวัดหลวงข้างพระบรมมหาราชวัง ได้พระแทนประดิษฐานพระพุทธรูปปฏิมากรพระประธานในพระอุโบสถเป็นที่บรรจุพระบรมอัฐิของพระองค์ท่านไว้ด้วย

2.2.5 บางลำพู ปัจจุบันย่านบางลำพูเป็นศูนย์กลางการค้าหลายชนิด ทั้งผ้า เสื้อผ้าและอาหาร มีทั้งร้านค้าที่ตั้งอยู่ในอาคารตึกเก่าบางลำพู และร้านค้าที่ตั้งอยู่ริมถนน สิบสามห้าง ถนนบวรนิเวศ ถนนสามเสน และถนนจักรพงษ์ นอกจากนี้ย่านบางลำพูยังมีชุมชนดนตรีไทยชาวบ้านที่เก่ากว่าร้อยปี เป็นแหล่งเรียนบรรเลงดนตรี ชับร้อง การแสดง การละเล่น และการประดิษฐ์เครื่องดนตรีไทย รวมทั้งสถานที่นัดพบในการทำกิจกรรมและฝึกซ้อมดนตรีไทยของกลุ่มนักดนตรีที่มีชื่อเสียง เช่น เขียววิจิตร ดุริยพันธุ์ บ้านดุริยประณีตฯลฯ

**2.2.6 ถนนข้าวสาร** เป็นบริเวณใกล้เคียงกับบางลำพู ซึ่งเรียกว่า ถิ่นขุนนางเดิม คือ เป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของบรรดาข้าราชการในวังหน้า (กรมพระราชวังบวร) ที่ทำงานช่างวังหน้าและช่างฝีมือของโรงกาษาปณ์เป็นส่วนใหญ่ มีฐานะดีถึงปานกลาง บริเวณใกล้เคียงแต่เดิมเป็นชุมชนมอญ มีเรือนแถวแห่งแรกของประเทศไทยที่ริมถนนตะนาว ซึ่งถนนข้าวสารยังมิได้มีบทบาทชัดเจนมากนัก

**2.2.7 วังหลัง** ปัจจุบันเป็นแหล่งค้าขายริมแม่น้ำเจ้าพระยา อยู่ติดกับโรงพยาบาลศิริราชยาวมาจนถึงวัดระฆังโฆสิตาราม มีสินค้าหลากหลายทั้งเสื้อผ้า กระเป๋า เครื่องประดับ รวมไปถึงอาหารการกินมากมาย แม้ย่านวังหลังจะเป็นตลาดยอดนิยมมีผู้คนพลุกพล่านทุกวัน แต่ก็มีคนจำนวนไม่น้อยที่ไม่รู้ว่าแท้จริงแล้ววังหลังคือชื่อเรียกพระราชวังที่ประทับของกรมพระราชวังบวรสถานพิมุข หรือ กรมพระราชวังหลัง ซึ่งตำแหน่งกรมพระราชวังบวรสถานพิมุขเป็นตำแหน่งที่มีความสำคัญด้านการปกครองเป็นอันดับที่ 3 รองลงมาจากพระมหากษัตริย์

**2.2.8 ท่าเตียน** เป็นชุมชนมาตั้งสมัยอยุธยาแล้วเรียกว่าชุมชนบางกอก ในสมัยรัตนโกสินทร์บริเวณท่าเตียนแห่งนี้เคยเป็นตลาดค้าขายหรือตลาดค้าวังมาก่อน และเป็นตลาดที่มีความคึกคัก มีเรือมาจอดเทียบท่าส่งของ และค้าขายกันเต็มท่า ซึ่งนอกจากจะเป็นศูนย์กลางตลาด ขนส่งสินค้าทางการเกษตรที่ใหญ่ที่สุดของกรุงเทพฯ แล้วยังถือได้ว่าเป็นเมืองท่าที่สำคัญในการคมนาคมทางน้ำอีกด้วย ไม่ว่าใครจะเดินทางไปไหนมาไหน หรือจะไป ต่างประเทศ ก็ตามก็ต้องมาขึ้นลงเรือที่ท่านี้ทั้งสิ้นและตลอดสองฟากฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาก็เต็มไปด้วยเรือนแพของชาวบ้านที่มาอาศัยอยู่และค้าขายในแถบนี้

**2.2.9 ท้องสนามหลวง** เป็นหนึ่งในสถานที่สำคัญในหน้าประวัติศาสตร์ไทย เริ่มตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชครั้งทรงตัดสินพระราชหฤทัยย้ายพระนครมาอยู่ฝั่งตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยาแต่ฝั่งเดียวนั้นทรงตั้งกำหนดเขตพระบรมมหาราชวังขึ้นที่บางกอก โดยโปรดย้ายพวกจีนซึ่งตั้งรกรากอยู่เดิมร่นไปทางใต้ที่สำเพ็ง และให้รื้อกำแพงเมืองกรุง ธนบุรีลงเหลือไว้แต่คลองคูเมืองเดิมล้อมรอบพระบรมมหาราชวังกับวังหน้า และก็ให้เว้นที่ดินระหว่าง วังหลวงกับวังหน้าไว้เป็นท้องสนามหลวง มีพื้นที่เพียงครึ่งเดียวของสนามหลวงในปัจจุบัน เพราะพื้นที่ อีกครึ่งหนึ่งด้านทิศเหนือเป็นวังหน้า

## บทที่ 3

### ตัวอักษร

**อักษร (alphabet)** สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมาย สำหรับใช้แทนหน่วยเสียง ในภาษาหนึ่งๆ โดยเรียกรวมทั้งชุดหรือทั้งระบบ โดยทั่วไป อักษรแต่ละตัว มักจะใช้แทนหน่วยเสียงหนึ่งๆ ซึ่งอาจเป็นเสียงสระ พยัญชนะ หรือหน่วยเสียงปลีกย่อยอื่นๆ เช่น อักษรโรมันอักษรไทย อักษรมอญ โดยทั่วไปเรียกกันว่า "ตัวหนังสือ" อย่างไรก็ตาม สัญลักษณ์แทนเสียงในบางภาษาอาจใช้แทนเสียงของพยัญชนะ หรือคำ ก็ได้ เช่น อักษรจีน หรือตัวหนังสือจีน (นักวิชาการบางสำนักไม่ถือว่าตัวหนังสือจีนเป็น "อักษร" ตามนิยามของคำว่า alphabet ในภาษาอังกฤษ แต่เรียกว่า ideogram คือสัญลักษณ์แทนคำ หรือหน่วยคำ)แบบแผนว่าด้วยตัวหนังสือนั้น ในตำราภาษาไทย เรียกว่า อักษรวิธี ซึ่งว่าด้วยการเขียน การอ่าน การประสมอักษร และการใช้อักษรอย่างถูกต้องอักษรอาจใช้สำหรับภาษาหนึ่งๆ หรือใช้กับหลายภาษาก็ได้ ด้วยเหตุนี้ จึงมักจะมี ความเข้าใจสับสน ระหว่าง คำว่า อักษร และภาษา อยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น อักษรโรมัน ใช้เขียนภาษาต่างๆ หลายภาษาในยุโรป โดยมีการดัดแปลงเล็กน้อยๆ เพื่อให้สามารถแทนเสียงในภาษาของตนได้ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาสเปน รวมทั้งภาษาในภูมิภาคอื่นๆ เช่น ภาษามลายู ภาษาจีน และภาษาเวียดนาม (ดัดแปลงตัวอักษร) มีหลายประเทศใช้อักษรที่แตกต่างกันตามเวลาเช่น อักษรในสมัยโบราณ เมื่อเวลาผ่านไป ก็เปลี่ยนรูปร่างไปเป็นอักษรปัจจุบัน หรือเปลี่ยนไปใช้อักษรชนิดอื่นโดยสิ้นเชิง

**อักษร** ใช้ในความหมายว่าเป็นตัวหนังสือทั่วไป ซึ่งอาจจำแนกออกเป็น สระ เช่น เ ไ โ .. และพยัญชนะ เช่น ก ข จ ป ... และผสมกันขึ้นมาเป็นข้อความทั่วไปเพื่อใช้สื่อถึงกันและกัน...

**อักษร** ก็คือสระและพยัญชนะข้างต้นนั่นเอง แต่เรียกเฉพาะตัวหนังสือที่ใช้อารงในกระดาษ ผ้า แผ่นหนัง ฯลฯ. หรือแม้แต่สัญลักษณ์ที่ร่างกายของคน เพื่อให้เกิดความศักดิ์สิทธิ์

#### 3.1 ลักษณะของตัวอักษร

ไทป์เฟซ (typeface) หรือ ฟอนต์ (font) หรือในชื่อไทยว่า ชุดแบบอักษร คือ ชุดของรูปอักขระ (glyph) ที่ได้รับการออกแบบไว้อย่างเป็นทางการเป็นเอกภาพด้วยรูปแบบเฉพาะตัว ไทป์เฟซอาจประกอบด้วยตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมายวรรคตอน และอาจรวมไปถึงอักษรภาพ

บุคคลทั่วไปมักใช้คำว่า ฟอนต์ (font/fount) เรียกแทนไทป์เฟซ หรือใช้เรียกสลับกัน แต่ในความจริงแล้วมีความหมายที่ต่างกัน ไทป์เฟซหมายถึงชุดตัวอักษรที่มีรูปแบบเดียวกัน ไม่ว่าจะมีความใหญ่เล็กเท่าไร เช่น Arial, Arial Bold, Arial Italic และ Arial Bold Italic ต่างเป็นไทป์เฟซคนละชนิดกัน ส่วนฟอนต์จะหมายถึงชุดตัวอักษรที่มีทั้งไทป์เฟซและขนาดเดียวกัน

ตระกูลหรือสกุลของตัวอักษร (font/type family) มีความหมายกว้างกว่าไทป์เฟซ กล่าวคือ แบบตัวอักษรชื่อเดียวกันที่อาจมีรูปแบบต่างๆ กัน ถือเป็นแบบอักษรตระกูลเดียวกัน โดยปกติจะมี 4 รูปแบบคือ roman, italic, bold, bold italic แบบอักษรบางตระกูลอาจมี narrow, condensed หรือ black อยู่ด้วยก็ได้ ดังนั้น Arial, Arial Bold, Arial Italic และ Arial Bold Italic ทั้งหมดเป็นแบบอักษรในตระกูล Arial ในขณะที่ Helvetica หรือ Courier ก็เป็นอีกตระกูลหนึ่ง

### 3.2 การแบ่งประเภทของตัวอักษร

3.2.1 ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) เป็นอักษรที่มีเส้นยื่นของฐานและปลายตัวอักษรในทางราบที่เรียกว่า Serif ลักษณะตัวอักษรจะมีเส้นตัวอักษรเป็นแบบหนาบางไม่เท่ากัน ตัวอักษรแบบนี้บรรดาเซอร์หลายชนิดจะใช้ ตัวอักษรแบบนี้เป็นหลัก เช่น Times New Roman, Garamond และ New Century Schoolbook ตัวอักษรประเภทนี้เหมาะจะใช้เป็นรายละเอียดเนื้อหา แต่ตัวอักษรประเภทนี้ไม่ค่อยเหมาะจะใช้กับตัวหนา (bold)

3.2.2 ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) เป็นลักษณะของตัวอักษรอีกแบบหนึ่งที่รูปแบบเรียบง่าย เป็นทางการ ไม่มีเชิง หมายถึงไม่มีเส้นยื่นออกมาจากฐานและปลายของตัวอักษรในทางราบ ได้แก่ Arial, Helvetica, Verdana, Geneva และ Univers ตัวอักษรประเภทนี้เหมาะที่จะใช้กับหัวข้อหรือ ตัวอักษรขนาดใหญ่ แต่ไม่เหมาะสมกับลักษณะเอียง

3.2.3 ตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script) ตัวอักษรแบบนี้เน้นให้ตัวอักษรมีลักษณะคล้ายกับการเขียนด้วยลายมือ ซึ่งมีหางโยงต่อเนื่องระหว่างตัวอักษร มีขนาดเส้นอักษรหนาบางแตกต่างกัน นิยมทำให้เอียงเล็กน้อย

3.2.4 ตัวอักษรแบบตัวอักษร (Text Letter) เป็นตัวอักษรแบบโรมันแบบตัวเขียนอีกลักษณะหนึ่ง มีลักษณะเป็นแบบประดิษฐ์มีเส้นตั้งค้ำค้ำภายในตัวอักษรมีเส้นหนาบางคล้ายกับการเขียนด้วยพู่กัน หรือปากกาปลายตัด

3.2.5 ตัวอักษรแบบประดิษฐ์ (Display Type) หรือตัวอักษรตัวพิมพ์ขนาดใหญ่ มีลักษณะเด่น คือ การออกแบบตกแต่งตัวอักษรให้สวยงามเพื่อดึงดูดสายตา มีขนาดความหนาของเส้นอักษรหนากว่าแบบอื่นๆ จึงนิยมใช้เป็นหัวเรื่อง

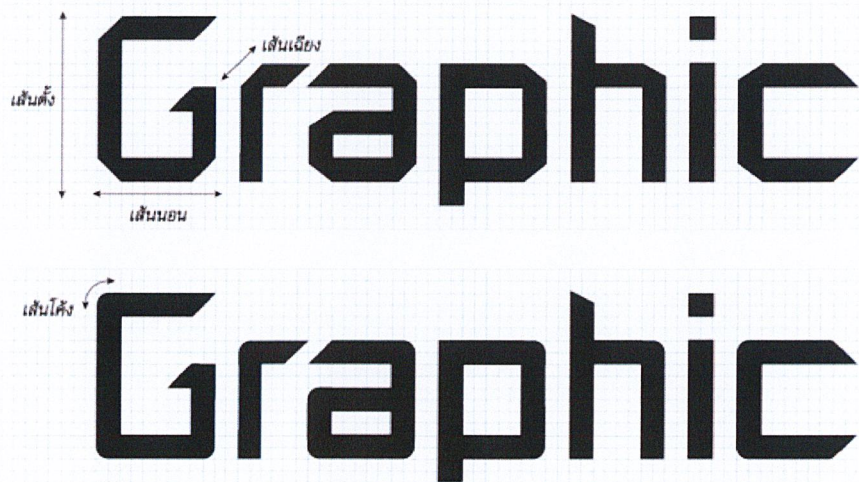
3.2.6 ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ (Modern Type) เป็นตัวอักษรที่ประดิษฐ์ขึ้น มีลักษณะเรียบง่าย

### 3.3 วิธีการออกแบบตัวอักษร

การเริ่มต้นออกแบบตัวอักษรควรเริ่มต้นด้วยการเขียนแบบ ร่างอย่างหยาบ โดยยึดหลักโครงสร้างและส่วนสัดของตัวอักษรเป็นแนวคิดสำคัญในการกำหนดแบบที่ ร่างบนแนวเส้นบรรทัด การใช้ตาราง (Grid) ที่มีอยู่ในโปรแกรมออกแบบกราฟิกทั่วไปจะช่วยให้การออกแบบมีความสะดวกและง่ายขึ้นเพราะมีเส้นนำอยู่ ทำให้การกำหนดสัดส่วนทำได้ง่ายขึ้น การออกแบบเพื่อให้เกิดความสะดวกในการอ่านมีสิ่งที่จะต้องพิจารณา ดังนี้

1. การ กำหนดขนาดของตัวอักษร
2. การกำหนดสัดส่วนของตัวอักษร
3. การกำหนดระยะห่างของตัวอักษรซึ่งมีข้อกำหนด 3 ประการ คือ
  - 3.1 ระยะห่างภายในตัวอักษร
  - 3.2 ระยะห่างระหว่างตัวอักษร
  - 3.3 ระยะห่างระหว่างบรรทัด
4. ความถูกต้องใน การจัดวางตำแหน่ง สระ พยัญชนะและวรรณยุกต์

#### การใช้เส้นตาราง (Grid) ช่วยในการออกแบบ



ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงวิธีการออกแบบตัวอักษร

### 3.4 หลักการและขั้นตอนการออกแบบอักษรประดิษฐ์

ในการออกแบบประดิษฐ์อักษร นอกจากจะแฝงไว้ซึ่งความต้องการให้อ่านง่ายและมีความชัดเจนในรูปแบบแล้ว ยังต้องให้ตอบสนองจุดประสงค์อันลึกซึ้งอันเกี่ยวกับลีลาทางความสวยงามที่อาจจะแสดงในรูปของสัญลักษณ์เพื่อสร้างความอยากรู้ อยากเห็น เน้นความสำคัญ เกิดความรู้สึก ตื่นเต้น หลักการออกแบบ ความสวยงามของรูปแบบตัวอักษรและอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ จะเกิดขึ้นได้ ต้องอาศัยพื้นฐานทางศิลปะเป็นหลักปฏิบัติ โดยที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความมีเอกภาพ (Unity)
2. มี ความกลมกลืน (Harmony)
3. มีสัดส่วนที่สวยงาม (Proportion)
4. มีความ สมดุล (Balance)
5. ช่วงจังหวะ (Rhythm)
6. มีจุดเด่น (Emphasis)

#### การออกแบบตัวอักษร (Lettering Design)

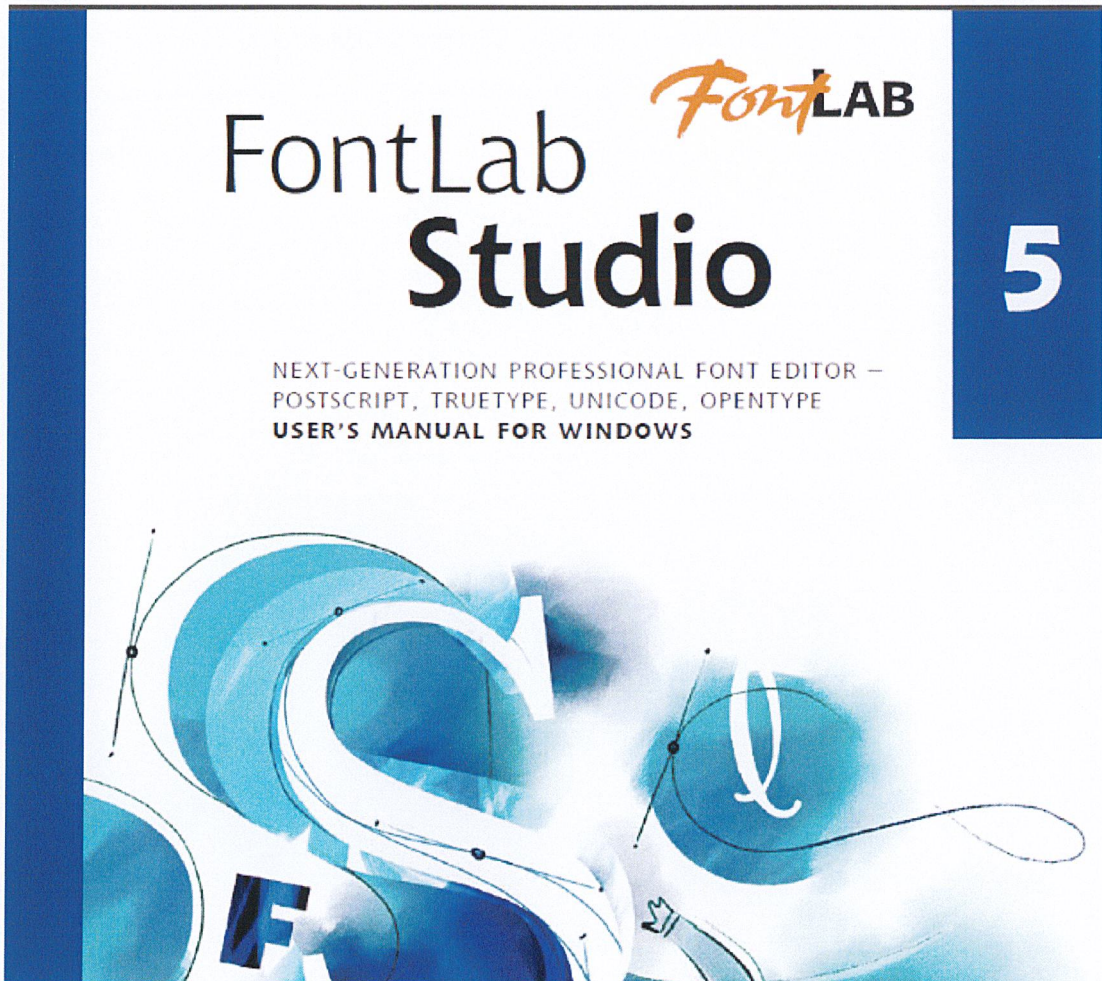
ในการออกแบบตัวอักษรที่จะใช้ในงานกราฟฟิกจะ เริ่มต้นจากการศึกษาถึงโครงสร้างของตัวอักษรซึ่งตัวอักษรแต่ละตัวจะมีแนวคิด ในการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่จะต้องอยู่ในพื้นฐานของโครงสร้างหลักเป็น สำคัญ เพราะการออกแบบที่ดีและสวยงามต้องมีสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งมีผลต่อการอ่านด้วย



ภาพที่ 3.2 ภาพแสดงวิธีการออกแบบตัวอักษร

### 3.5 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ

โปรแกรมฟอนต์แล็บ เป็นโปรแกรมเครื่องมือที่ใช้สำหรับการออกแบบชุดตัวอักษรและตัวพิมพ์ และสร้างไฟล์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ฟอนต์เพื่อใช้ติดตั้งในระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และโปรแกรมประยุกต์ต่างๆในเครื่องคอมพิวเตอร์ สร้างและแก้ไขคอมพิวเตอร์ฟอนต์ประเภท Postscript, TrueType, Unicode, OpenType เป็นต้น



ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงโปรแกรมในการออกแบบ

## บทที่ 4

### สื่อในการนำเสนอ

**โปสเตอร์ (Poster)** สื่อขนาดใหญ่พิมพ์บนกระดาษ เป็นการออกแบบเพื่อสำหรับติดหรือแขวนบนผนังหรือกำแพง ลักษณะอาจจะเป็นภาพพิมพ์หรือภาพเขียน หรืออย่างใดอย่างหนึ่ง โดยเฉพาะ จุดประสงค์เพื่อให้ดึงดูดสายตาของผู้ดูและเป็นการสื่อสารข้อมูลต่างๆ ซึ่งในปีนี้อาจจะสามารถใช้สอยได้ในหลายประการ แต่ส่วนใหญ่มักใช้เผยแพร่เพื่อประชาสัมพันธ์โดยเฉพาะ การโฆษณาแสดงงานศิลปะ งานดนตรี ภาพยนตร์ หรือในการสื่อสารต่อบุคคลกลุ่มใหญ่ โปสเตอร์อาจจะมีหลายจุดประสงค์ โดยส่วนมากจะใช้เป็นเครื่องมือในการโฆษณาในงานต่างๆ ในบางครั้งจะมีการผลิตมาเพื่อการศึกษา หรือเป็นสื่อการสอน



ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างงานออกแบบ Poster สำหรับงาน Typography

**การออกแบบโปสเตอร์** ถ้าออกแบบโปสเตอร์ไม่ดี ผู้ชมก็จะขาดความสนใจ ความรู้ที่นักวิจัยพยายามเสนอ ตรงกันข้าม ถ้าออกแบบโปสเตอร์ได้ดี สะดุดตาผู้ชม ผู้ชมก็จะเข้ามาติดตามอ่านจนเห็นความสำคัญของงานที่เสนอได้ ในการออกแบบนี้ นอกจากจะต้องออกแบบให้ดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชมแล้ว ยังต้องออกแบบให้สะดวกต่อการขนส่งด้วย (นำติดตัว)

การออกแบบโปสเตอร์เพื่อให้อ่านได้ง่าย ควรปฏิบัติดังต่อไปนี้ คือ

1. ใช้ตัวหนังสือที่สามารถอ่านได้ในระยะ 3-4 ฟุต และควรเป็นตัวอักษรที่อ่านได้ง่าย ถ้าใช้ตัวหนังสือเล็กไปจะทำให้ผู้ชมเพียงแต่มองผ่านไปโดยไม่คิดจะหยุดอ่าน/ให้ความสนใจ เมื่อใช้ภาษาอังกฤษ เนื้อความภายในไม่ควรใช้อักษรตัวใหญ่ทุกตัวเพราะอ่านยาก ควรหลีกเลี่ยงการใช้ตัวหนังสือ/ตัวเลขที่เขียนไว้ข้างบน (Superscript) หรือเขียนไว้ข้างล่าง (subscript) เพราะอ่านยากเช่นกัน

2. ถ้าพื้นเป็นสีอ่อน การใช้ตัวหนังสือสีเข้มช่วยให้เห็นได้ดี ควรหลีกเลี่ยงตัวหนังสือสีเข้มบนพื้นสีเข้ม ถ้าจะใช้พื้นสีเข้ม ควรใช้ตัวหนังสือสีอ่อน ในโปสเตอร์ 1 แผ่น ไม่ควรมีสีที่ตัดกันเกินกว่า 3 สี ไม่ควรใช้สีที่ส่องแสงเรือง ยิ่งกว่านั้น การใช้สียังช่วยแยกความแตกต่างของแต่ละเรื่อง และเน้นความสำคัญได้ดีด้วยการใช้ผ้าสีสวย ๆ ตกแต่งเป็นพื้น หรือตกแต่งรอบ ๆ ฉากที่ใช้ติดโปสเตอร์ ช่วยเพิ่มความงามและดึงดูดสายตาได้ดี

3. เนื้อความในโปสเตอร์ควรสรุปให้สั้นและตรงประเด็น มิฉะนั้นผู้ชมอาจหมดความสนใจได้ง่าย

4. การย่อหน้าส่งเสริมการอ่านได้มากกว่าการนำเสนอแบบท่อน/ตอน (blocked paragraphs) ถ้าทำเป็นหัวข้อย่อยได้จะสะดวกต่อผู้อ่าน

5. ภายในกราฟควรมีเฉพาะข้อมูลที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มบุคคลที่เข้าชม และจะดึงดูดความสนใจได้ดียิ่งขึ้น ถ้าเป็นกราฟสี (ดีกว่าดำ-ขาว) เพราะเห็นความแตกต่างได้ง่ายกว่า หัวข้อกราฟและการติดฉลาก (label) ด้วยอักษรทึบจะเด่นดีกว่า มีรายงานว่าการใช้กราฟและรูปเป็นสิ่งจูงใจผู้ชมได้มากที่สุดอย่างหนึ่ง รูปหนึ่งรูป มีค่าเทียบเท่าประมาณ 4000 คำ

6. การเรียงโปสเตอร์ก็สำคัญเช่นกัน ควรเรียงเป็นลำดับ อาจใส่ตัวเลขเล็ก ๆ แสดงลำดับไว้ด้วยก็ดี

7. ควรติดโปสเตอร์ให้อยู่ในระดับสายตา อย่าให้สูงหรือต่ำเกินไป

**จุดประสงค์ของโปสเตอร์** โดยทั่วไปแล้วจะต้องแสดงหน้าที่และบทบาทต่อไปนี้เป็นคือ

1. นำสิ่งที่ผู้ต้องการโฆษณาออกมาเผยแพร่ให้สะดุดตาคน
2. ต้องสามารถสื่อสารเข้าสู่การรับรู้และการปลุกเร้าความสนใจของผู้พบเห็นให้ได้
3. ต้องสามารถเล่าเรื่องราวจากภาพให้ได้ เพื่อช่วยให้ผู้พบเห็นสามารถที่จะเข้าใจได้ในทันที แล้วเกิดการรับรู้และปลุกเร้าความสนใจต่อไป
4. ภาพโปสเตอร์จะต้องมีลักษณะปลอดภัย โปร่ง เน้นเฉพาะเรื่องที่จะโฆษณาช่วยให้แลเห็นง่าย และที่สำคัญที่สุดก็คือ รายละเอียดและส่วนประกอบต่างๆ จะประสานกลมกลืนกันตามคุณค่าของศิลปะประยุกต์ (applied art) ด้วยเหตุนี้ภาพโปสเตอร์จึงมิได้เป็นศิลปะในตัวของมันเอง
5. ต้องสามารถสะท้อนเรื่องราวที่จะโฆษณาออกมาให้ได้ทั้งทางสภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรม เป็นต้น

#### **กระดาษที่ใช้พิมพ์โปสเตอร์**

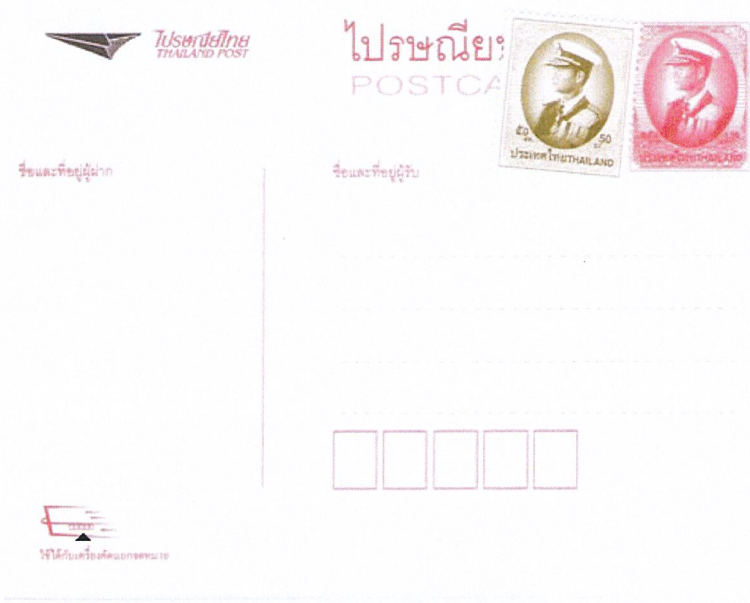
1. กระดาษอาร์ตมัน 130 - 160 แกรม
2. กระดาษอาร์ตมัน 190 - 310 แกรม
3. กระดาษปอนด์ 80 - 120 แกรม

#### **ขนาดกระดาษที่พิมพ์โปสเตอร์มาตรฐาน**

- ขนาด 297 x 420 mm (A3)
- ขนาด 420 x 594 mm (A2)
- ขนาด 594 x 840 mm (A1)
- ขนาด 31 x 21 inch
- ขนาด 15.5 x 21 inch

ไปรษณียบัตร (Postcard) ไปรษณียบัตร มีลักษณะเป็นแผ่น กระดาษเรียบๆ รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาดประมาณใกล้เคียงกับฝ่ามือ (มีหลายขนาด ขนาดมาตรฐาน 4\*6 นิ้ว) ด้านหนึ่งเป็นรูปภาพ อีกด้านหนึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือส่วนที่อยู่หรือเรียกว่าจำหน่ายซอง (ในจดหมาย) อีกส่วนหนึ่งคือพื้นที่เขียนเล่าบรรยายต่าง ๆ นานา เปลี่ยนทั้งหน้าและหลัง ไปรษณียบัตรส่วนใหญ่ที่เราใช้ส่งหากัน นั้นมักจะเป็นการบอกเล่าความรู้สึกดีๆ จากแดนไกล ซึ่งผู้ที่ได้รับหรือผู้ที่อ่านจะได้รับความรู้สึกดีๆ จากผู้เขียนเนื่องจากตัวของไปรษณียบัตรเองมีลักษณะเปลือย เหมือนกับว่าไปรษณียบัตรนั้นเป็นตัวกระจายความรู้สึกดีๆ ให้แก่ผู้ที่พบเห็น

ไปรษณียบัตร ณ สยามประเทศถือกำเนิดขึ้นปลายรัชกาลที่ 5 ผู้กำเนิดคือ Robert Lenz ชาวเยอรมันหัวดีจึงพิมพ์ไปรษณียบัตรออกมาขายผู้ดูแลท่านต่อมา J. Antonio ชาวอิตาลีเียนถ่ายภาพ บางกอกและหัวเมืองต่างๆ ได้เยอะมากหัวใสจึงทำเป็นไปรษณียบัตรออกมาขายบ้างและได้มีการเปลี่ยนแปลงสมัยรัชกาลที่ 6 ชาวญี่ปุ่นไม่ทราบชื่อพิมพ์ออกมาขาย เริ่มเป็นชาวเอเชียบ้างแล้ว ที่มีหัวการค้าสมัยรัชกาลที่ 7 ชาวไทยไม่ทราบชื่อพิมพ์ออกมาขาย(กับเขาบ้าง) ที่อยู่ปัจจุบันอยู่ทั่วทุกมุมโลกสถานภาพปัจจุบัน มีค่า มีราคา และแจกฟรีและหลังจากที่ได้ไปลองค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมพบว่าจริงๆ แล้วไปรษณียบัตรใบแรกที่ได้รับการรับรองอย่างถูกต้องก็คือจากรัฐบาลของประเทศอังกฤษที่ซื้อขายกันนั้นครั้งแรกที่ประเทศอังกฤษและที่ประเทศเยอรมัน ปราบกฎไปรษณียบัตรแผ่นแรกคือในปี 1874 ส่วนภาพของไปรษณียบัตรแผ่นแรกที่พิมพ์ที่สีคือภาพหอไอเฟล ในปี 1889



ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างไปรษณียบัตรไทย

**หนังสือ (Book)** เป็นสื่อที่รวบรวมของข้อมูล ประเภทตัวอักษร และ รูปภาพ ที่ลงในแผ่นกระดาษหรือวัสดุชนิดอื่น และรวมเข้าด้วยกัน ด้วยวิธีการ เย็บเล่ม หรือ ทากาว เข้าด้วยกัน ที่บริเวณขอบด้านใดด้านหนึ่ง โดยมีขนาดต่าง ๆ กัน แต่มักจะไม่ทำใหญ่กว่าการจับและเปิดอ่านสะดวก หนังสือมักจะเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ความรู้ วรรณกรรม ต่าง ๆ

การผลิตหนังสือ หนังสือในปัจจุบันส่วนใหญ่จัดทำโดยวิธีการพิมพ์ โดยมีเทคโนโลยีการพิมพ์หลายแบบ การผลิตหนังสือจำนวนมากมีแหล่งผลิตเรียกว่าโรงพิมพ์ หรือ สำนักพิมพ์ หนังสือบางส่วนที่ผลิตโดยใช้คนทำเรียกว่า หนังสือทำมือ

### **ความสำคัญของหนังสือและประโยชน์ของหนังสือ**

หนังสือมีความสำคัญและมีประโยชน์กับชีวิตมาก เพราะมนุษย์ต้องการแสวงหาคำตอบที่ตนอยากรู้ อยากรู้เห็นด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ชักถาม และเดินทาง เป็นต้น แต่วิธีที่มนุษย์จะแสวงหาคำตอบได้ดีที่สุด และสะดวกที่สุด คือ การแสวงหาคำตอบจากหนังสือ ดังนั้นหนังสือจึงเป็นแหล่งอ้างอิงที่ดีที่สุด

### **ส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ**

การปฏิบัติงานห้องสมุดให้มีประสิทธิภาพ บรรณารักษ์ควรทราบลักษณะและส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เพื่อช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยดี รวดเร็ว ถูกต้อง และช่วยให้ผู้อ่านได้รับความสะดวก ในการค้นคว้า และอ้างอิงประกอบการเรียนรู้ ส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนหน้า ส่วนกลาง และส่วนท้าย

### **ส่วนหน้าประกอบด้วย**

1. ไบหุ้มปกคือ ส่วนที่หุ้มปกนอกของหนังสือใช้กระดาษที่มีสีสันสวยงาม สะดุดตา ส่วนที่พบอยู่ ด้านหน้าและด้านหลัง บางครั้งจะพิมพ์ประวัติย่อ ๆ ของผู้แต่งหรือเนื้อเรื่องย่อ เพื่อเป็นการแนะนำผู้แต่ง หรือนำหนังสือเล่มนั้น ส่วนมากหนังสือปกแข็ง จะมีไบหุ้มปก บรรณารักษ์จะนำส่วนนี้ไปจัดนิทรรศการ หนังสือใหม่

2. ปกหนังสือ ประกอบด้วย ปกหน้า และปกหลัง จะเป็นปกอ่อนหรือปกแข็งก็ได้ บนปกจะมีชื่อหนังสือ ชื่อผู้เขียน ปกจะช่วยรักษารูปทรงของหนังสือให้คงทน ไม่ฉีกขาดง่าย

3. สันหนังสือ คือ ส่วนที่ยึดปกหน้าและปกหลังให้ติดต่อกัน โดยสำนักพิมพ์จะพิมพ์ชื่อหนังสือ และชื่อผู้เขียนไว้ที่สันหนังสือ ส่วนบรรณารักษ์จะเขียนเลขเรียกหนังสือที่สันหนังสือ

4. ไบยึดปก คือ ส่วนที่อยู่ติดกับปกนอกด้านใน ทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ทำหน้าที่ยึดปกนอกกับ ตัวเล่มเข้าด้วยกัน จึงมักเป็นกระดาษที่มีคุณภาพเหนียวทนทาน ส่วนใหญ่จะเป็นกระดาษเปล่าไม่มีข้อความใด หรือมีรูปภาพลวดลายสวยงามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของหนังสือ

5. ไบรองปก คือ กระดาษเปล่าไม่มีข้อความใด ๆ หรือมีรูปภาพลวดลายสวยงามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของหนังสือ

6. หน้าชื่อเรื่อง คือ หน้าที่มีชื่อเรื่อง ซึ่งหนังสือบางเล่มอาจจะไม่มีหน้าชื่อเรื่อง

7. หน้าภาพพิเศษ คือ หน้าที่มีภาพสำคัญในเล่ม เช่น หนังสือชีวประวัติจะมีภาพบุคคลสำคัญ หรือถ้าเป็นหนังสือศิลปะจะมีภาพงานศิลปะที่เป็นชิ้นสำคัญ ๆ โดยหน้าภาพพิเศษจะอยู่ด้านซ้ายของ หน้าปกใน

8. หน้าปกใน คือ หน้าที่มีชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียน ชื่อผู้แต่งร่วม (ถ้ามี) ชื่อผู้แปล (ถ้าเป็นหนังสือแปล) ครั้งที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ และปีที่พิมพ์ บรรณารักษ์จะดูรายละเอียดจากหน้าปกในสำหรับใช้เป็นข้อมูลทำ บัตรรายการ หรือแบบบันทึกรายการสืบค้นข้อมูล ส่วนผู้เรียนสามารถใช้รายละเอียดในหน้านี้ทำบรรณานุกรม

9. หน้าลิขสิทธิ์ คือ หน้าที่ยกปีที่ได้รับลิขสิทธิ์ในการพิมพ์ ซึ่งกฎหมายจะคุ้มครองมิให้ผู้อื่น นำหนังสือเล่มนั้น หรือข้อความใดข้อความหนึ่งในหนังสือเล่มนั้นไปพิมพ์ซ้ำ โดยมิได้รับอนุญาตจาก เจ้าของลิขสิทธิ์ ในหน้านี้ส่วนมากจะบอก รายละเอียดเกี่ยวกับการพิมพ์ เช่น พิมพ์ครั้งที่ปีที่พิมพ์ ผู้เป็น เจ้าของลิขสิทธิ์ ชื่อผู้พิมพ์โฆษณา ที่อยู่ของสำนักพิมพ์ ราคา ชื่อผู้เขียนปก บางเล่มอาจมีข้อมูล ทำบัตรรายการให้ ด้วยส่วนมากจะอยู่ด้านหลังหน้าปกในสำหรับบรรณารักษ์ ใช้รายละเอียดในหน้านี้ทำ บัตรรายการหรือแบบบันทึกรายการสืบค้นข้อมูลส่วนนักเรียนสามารถใช้รายละเอียดในหน้านี้ ทำบรรณานุกรม ถ้าหน้าปกในมีรายละเอียดไม่พอ

10. หน้าคำอุทิศ คือ หน้าที่ยุ่เขียนต้องการแสดงความกตัญญูต่อผู้สับสนุน หรือแสดง ความเคารพรักใคร่ต่อผู้มีอุปการคุณ และให้กำลังใจผู้เขียน อาจเป็น พ่อ แม่ เพื่อน และครู เป็นต้น

11. หน้าคำนำ คือ หน้าที่จะบอกให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการเขียนและจัดพิมพ์ หนังสือเล่มนั้น บอกขอบเขต และเนื้อหา วิธีใช้ประโยชน์จากหนังสือเล่มนั้น บางครั้งอาจขอบคุณผู้ให้ความช่วยเหลือด้วยก็ได้ หนังสือบางเล่มผู้เขียนจะเชิญผู้ที่ตนเคารพนับถือ มาเขียนคำนำให้อาจเรียกว่า คำปรารภ หรือหน้าคำชี้แจง ก็ได้ หน้าคำนำจึงเป็นหน้าที่มีความสำคัญมาก

12. หน้าคำประกาศคุณูปการ คือ หน้าที่ยุ่เขียนต้องการที่จะขอบคุณผู้ช่วยเหลือ โดยเฉพาะ จะไม่กล่าวในคำนำ จะมากกล่าวแสดงความเคารพอย่างสูง โดยเฉพาะวิทยานิพนธ์จะต้องมีหน้าประกาศคุณูปการเสมอ สถาบันบางแห่งอาจเรียกว่า กิตติกรรมประกาศ

13. หน้าสารบัญ หรือสารบาญ คือ หน้าที่ยุ่บอกให้ทราบลำดับในหนังสือ พร้อมบอกเลขหน้า กำกับว่า บท ตอน เรื่องนั้น ๆ อยู่หน้าใดของหนังสือ

14. หน้าสารบัญภาพและแผนที่ คือ บัญชีภาพและแผนที่ บอกให้ทราบว่าจะอยู่หน้าใด เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าหนังสือเล่มนี้มีภาพและแผนที่อะไรบ้าง หนังสือที่มีภาพ หรือ แผนที่ประกอบมากกว่าสองภาพขึ้นไป มักจะมีหน้าสารบัญภาพและแผนที่ ทำให้ผู้อ่านค้นหา ภาพ และแผนที่ในหนังสือเล่มนั้น ๆ ได้ง่ายขึ้น

15. สารบัญตาราง คือ หน้าที่ยุ่บอกให้ทราบว่าจะประกอบเนื้อหาอะไรอยู่หน้าใด โดยเฉพาะหนังสือที่เป็นการวิจัย วิทยานิพนธ์จะต้องมีตารางประกอบเนื้อหา จึงต้องมีสารบัญตารางซึ่งอยู่ต่อจากหน้าสารบัญ ทำให้ผู้อ่านค้นหาตารางได้ง่ายขึ้น

### ส่วนกลางประกอบด้วย

16. เนื้อหา คือ หน้าที่เป็นเนื้อเรื่องของหนังสือ ตั้งแต่หน้าแรกถึงหน้าสุดท้าย โดยแบ่งเป็นบท เป็นตอน ตามที่ปรากฏอยู่ในสารบัญ เป็นส่วนสำคัญที่สุดของหนังสือ

17. เชิงอรรถ คือ ข้อความบอกแหล่งที่มาของเนื้อหา คำศัพท์ ข้อความอธิบาย ข้อความเสริมเนื้อเรื่องบางตอนของเนื้อหา มีตัวเลขกำกับข้างบนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เชิงอรรถจะอยู่ส่วนล่างสุดของหน้า

### ส่วนท้ายประกอบด้วย

18. บรรณานุกรม คือ รายชื่อหนังสือ เอกสาร และวัสดุสารสนเทศต่าง ๆ ที่ผู้เขียนหนังสือ ใช้เป็นหลักฐานค้นคว้าประกอบการเขียน และเรียบเรียงหนังสือเล่มนั้น บรรณานุกรม อาจอยู่ตอนท้าย ของเล่ม หรือตอนท้ายของแต่ละบทก็ได้ บรรณานุกรมก็ยังมีประโยชน์สำหรับผู้อ่าน โดยผู้อ่านสามารถ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม จากรายชื่อในบรรณานุกรมนี้ได้ หนังสือบางเล่มอาจเรียกว่า หนังสืออ้างอิง หรือเอกสารอ้างอิง

19. ดัชนี คือ บัญชีคำ หรือหัวเรื่องย่อยที่สำคัญที่กล่าวไว้ในเนื้อเรื่องของหนังสือ ดัชนีมักจะอยู่ท้ายเล่มโดยเรียงข้อความหรือคำตามลำดับอักษร ตามบัญชีคำ หรือหัวเรื่องย่อย โดยคำหรือหัวเรื่องย่อยนั้น ๆ อาจปรากฏอยู่ได้มากกว่าหนึ่งหน้า ดัชนีจะช่วยให้ค้นหารายละเอียด ได้รวดเร็ว ดัชนีมีรูปร่างคล้าย ๆ สารบัญแต่ไม่เหมือนเพราะรายการในสารบัญเป็นหัวข้อเรื่อง หรือบทที่ ไม่ใช่คำ ดัชนีมีความละเอียดมากกว่าสารบัญ

20. ภาคผนวก คือ ส่วนที่เพิ่มเติมจากเนื้อหาของหนังสือให้มีความละเอียดลออยิ่งขึ้น มีหนังสือบางเล่มเท่านั้นที่มีภาคผนวก เนื่องจากผู้เขียนบางคนเป็นคนมีความละเอียดลออ รอบคอบมาก เกรงว่าผู้อ่านจะได้รับความรู้น้อยไป จึงพยายามเขียนเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมให้

21. อภิธานศัพท์ หรือศัพท์อธิบาย คือ คำอธิบายศัพท์เฉพาะ หรือศัพท์ยากของหนังสือเล่มนั้นๆ เนื่องจากหนังสือบางเล่ม มีคำศัพท์ยาก ๆ ทำให้ผู้อ่านต้องเปิดพจนานุกรม เช่น หนังสือวรรณคดี วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผู้เขียนจึงต้องให้คำอธิบายศัพท์นั้น ๆ ในตอนท้ายเล่ม หรือท้ายบท เพื่อช่วยให้เข้าใจเนื้อหาวิชาได้ง่ายและดีขึ้น

### การดำเนินการ

การจัดเตรียมงาน เป็นปัจจัยสำคัญที่นักออกแบบทุกคนจะต้องจัดเตรียมให้พร้อม ในทุก ๆ ด้าน การจัดเตรียมสื่อสิ่งพิมพ์ อาจแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- 1.การจัดเตรียมต้นฉบับ (Prepress)
- 2.การพิมพ์ (Printing)
- 3.หลังการพิมพ์ (After Printing)

1. การจัดเตรียมต้นฉบับ (Prepress) หมายถึง การเตรียมข้อมูลในด้านต่างๆ ให้พร้อม เช่น ข้อความบทความ รูปภาพ ที่จะต้องใช้ในการออกแบบ ฯลฯ เมื่อได้ข้อมูลต่างๆ เรียบร้อยแล้วก็จะเป็นหน้าที่ของนักออกแบบสิ่งพิมพ์ที่จะต้องดำเนินการ ซึ่งการออกแบบของนักออกแบบแต่ละคน ก็จะมีวิธีการที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ประสบการณ์ของแต่ละคน แต่โดยภาพรวมแล้วการออกแบบจะมีจุดเริ่มต้นที่คล้าย ๆ กัน ซึ่งพอแบ่งได้ดังนี้

1.1 การกำหนดแนวคิด (Concept) ซึ่งหมายถึง แนวคิดที่เกิดจากนักออกแบบ หรือแนวคิดของผู้สั่งงาน การกำหนดกรอบแนวคิดนี้เพื่อให้การออกแบบเป็นไปตามวัตถุประสงค์

1.2 กลุ่มเป้าหมาย (Target Group) ก็เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบ เช่น สิ่งพิมพ์สำหรับวัยรุ่น สำหรับเด็ก สำหรับผู้ใหญ่ สำหรับผู้หญิงโดยเฉพาะ ฯลฯ การออกแบบสิ่งพิมพ์ ก็จะมี ความแตกต่างกันตามคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

1.3 การทำโครงร่าง (Layout) เมื่อได้แนวความคิดแล้ว จะเริ่มทำโครงร่าง ซึ่งอาจใช้มือร่างคร่าว ๆ (Rough Sketch) โดยทำเป็นโครงร่างขนาดเล็กหลายรูปแบบ (Micro Sketch) แล้วเลือกแบบที่เหมาะสมที่สุดมา 1 แบบ มาใส่รายละเอียดให้ได้มากที่สุด ทั้งข้อความ รูปภาพ โครงสีพร้อมเขียนคำสั่งกำกับไว้

1.4 ขนาดและรูปแบบ สิ่งพิมพ์หลายประเภทและมีขนาดที่แตกต่างกัน ดังนั้นนักออกแบบจะต้องทราบขนาดที่แท้จริงของสิ่งพิมพ์ เช่น ไปสเตอร์อาจจะต้องใช้ขนาดที่ใหญ่กว่าขนาดของสิ่งพิมพ์ปกติเพื่อให้มองเห็นได้ในระยะไกล และสื่อความหมายได้ชัดเจน ส่วนรูปแบบนั้นก็คือการออกแบบที่เน้นความสำคัญไปยังจุดใจจุดหนึ่ง ของการออกแบบนั้น

1.5 ทำ Page Design เป็นการดำเนินการในส่วนของการรายละเอียดทั้งหมด ทั้งนี้หลังจากที่นักออกแบบได้ดำเนินการในขั้นตอนต่าง ๆ มาแล้วก็จะมาทำงานจริงโดยใช้คอมพิวเตอร์ ในการจัดเตรียมต้นฉบับ ซึ่งในขั้นนี้อาจจะเรียกว่าการทำ Art Work หมายถึงการออกแบบในส่วนรายละเอียดต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้ เช่น จำนวนหน้า ปกหน้า หรือส่วนประกอบอื่น ๆ

### องค์ประกอบในการจัดหน้าสิ่งพิมพ์

การออกแบบจัดหน้าสิ่งพิมพ์ หมายถึง การวางรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่เป็นภาพรวมทั้งหมดตั้งแต่หน้าปก ไปจนถึงหน้าสุดท้าย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ที่ออกแบบจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการออกแบบสิ่งพิมพ์ทั้งหมด

การจัดองค์ประกอบในการออกแบบที่ดีต้องรวบรวมความคิดเห็นพื้นฐานของฝ่ายบรรณาธิการเข้ามาพิจารณาด้วย และจะไม่มีกรออกแบบหน้าหนังสือตายตัวโดยไม่สัมพันธ์กันกับเนื้อหาของเล่มหนังสือเด็ดขาด เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ทางการพิมพ์ นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงผู้อ่านในระดับต่าง ๆ ด้วยหลักการ ดังนี้

1. ออกแบบให้อ่านง่ายและมีระเบียบ
2. ฟอ์แมท (Format) อยู่ในสัดส่วนอันหนึ่งอันเดียวกันทุกหน้า
3. มีความประณีต สวยงาม และชัดเจน
4. มีจุดสนใจในการดึงดูดผู้อ่าน โดยไม่ทำให้น่าหนังสือดูลึบสน

อิทธิพลในการออกแบบหน้าสิ่งพิมพ์นั้น มีองค์ประกอบหลายประการ คือ

1. รสนิยมของนักออกแบบ
2. ความรู้ประสบการณ์ และความสามารถของนักออกแบบ
3. ความสมดุลของเนื้อหา
4. โครงงานของฝ่ายบรรณาธิการ

สิ่งเหล่านี้ผู้ออกแบบหน้าสิ่งพิมพ์ควรทราบเพื่อให้สามารถจัดความสัมพันธ์หน้าสิ่งพิมพ์ได้อย่างถูกต้อง

งานออกแบบหน้าหนังสือสมัยใหม่ ไม่ถือลักษณะสมดุลอย่างตายตัว แต่ถือในเรื่องน้ำหนัก และการเคลื่อนไหว (Movement) มากกว่าสมดุล ดังนั้นความรู้สึกในการที่เราจะประกอบภาพและตัวอักษรเข้าด้วยกันนั้น จึงไม่มีสูตรที่ตายตัว

### แนวคิดในการจัดหน้าสิ่งพิมพ์

ในการจัดหน้าสิ่งพิมพ์ นั้นก็เพื่อให้เกิดความสะดวกแก่ผู้อ่านมากที่สุด ซึ่งการออกแบบอาจไม่ยึดถือแบบใดแบบหนึ่งโดยเฉพาะ อาจเป็นการผสมผสานกันในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสม ซึ่งการจัดหน้าอาจมีแนวคิด ดังนี้

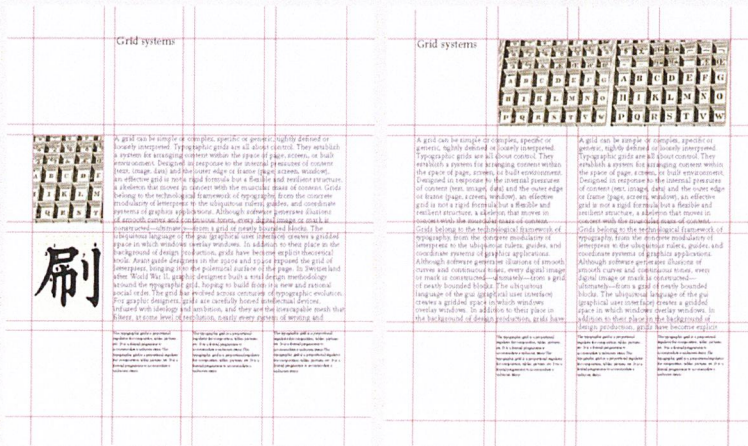
1. จัดแบบรวมกลุ่ม (Modular) หมายถึง การนำเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันมาอยู่ด้วยกัน แล้ววางกรอบของเนื้อหาให้ชัดเจน ซึ่งการจัดแบบนี้เพื่อให้ผู้อ่านเห็นเนื้อหาที่ถูกจัดวางไว้ในแต่ละกรอบ เกิดความสะดวกและง่ายในการออกแบบ

2. จัดแบบกริด หรือแบ่งเป็นส่วน ๆ (Grid) การจัดแบบนี้เป็นการจัดแบ่งหน้าออกเป็นส่วน ๆ ให้มีขนาดและรูปร่างที่แตกต่างกันออกไป การออกแบบโดยการลากเส้นตัดกันเป็นรูปสี่เหลี่ยม เป็นช่อง ๆ ซึ่งเส้นกริดนี้คือช่องว่างที่อยู่ระหว่างคอลัมน์นั่นเอง การออกแบบแบบนี้อาจต้องมีการวางแผนที่ชัดเจน เพื่อการนำข้อมูลมาใส่ในช่องหน้าต่างนั้นให้เกิดความเหมาะสม ซึ่งในแต่ละช่องนั้นอาจมีขนาดที่แตกต่างกัน อาจเป็นแนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้

3. จดแบบภาพรวม (Total Design) การจดแบบนี้จะมีความแตกต่างไปจากแบบอื่น ทั้งนี้เพราะจะทำให้มีความน่าสนใจ และมีความแตกต่างในด้านการออกแบบซึ่งการจัดแบบนี้ อาศัยการเฉลี่ยพื้นที่ในแต่ละส่วนให้เหมาะสมกับการใช้งานเป็นหลัก



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างงานที่ใช้หลัก Total Design



This modular grid has four columns and four rows. An image or a text block can occupy one or more modules.

Endless variations are possible.

ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างการจัด Grid แบบ Modular Grid

## การออกแบบปก

แนวคิดและวิธีการออกแบบ การจัดวางรูปแบบปกจะเป็นแนวตั้งหรือแนวนอน ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นแนวตั้ง โดยการจัดแบ่งสัดส่วนพื้นที่แนวนอนออกเป็น 3 ส่วนใน 3 ส่วนนี้ 2 ส่วนจะเป็นพื้นที่ใส่รูปภาพเป็นหลักที่เหลือ 1 ส่วน จะเป็นหัวหนังสือ และข้อความประกอบกัน แบ่งพื้นที่แนวตั้งเป็น 2 ส่วน สำหรับจัดวางภาพ โดยการร่างคร่าวๆด้วยมือ เพื่อหาสัดส่วนและตำแหน่งต่าง ๆ ให้ลงตัว

การใช้ตัวอักษร (Font) การจัดวางตัวอักษร การเลือกใช้ตัวอักษร สิ่งพิมพ์ที่จะต้องอ่านติดต่อกันเป็นเวลานาน ควรเป็นแบบที่อ่านง่าย สบายตา ซึ่งอาจมีข้อแตกต่างระหว่างตัวอักษรในแต่ละตัว อาจจะมีขีดความชัดเจนเมื่อนำมาเรียงเป็นข้อความแล้ว อาจอ่านไม่สบายตาก็ได้

องค์ประกอบสำคัญในการใช้ตัวอักษร มีดังนี้

1. แบบอักษรชัดเจน
2. ขนาดพอเหมาะ
3. รูปแบบการจัดวางหน้า (Lay Out)
4. ความคมชัดของตัวอักษร
5. สีสีนของตัวอักษร

ขนาดอักษรที่ใช้ในสิ่งพิมพ์ที่พอเหมาะกับการกลุ่มเป้าหมาย

1. เด็กเล็ก ควรมีขนาด 30 -36 พอยต์
2. นักเรียนชั้นประถม 24 -36 พอยต์
3. มัธยม 16 - 18 พอยต์
4. นิสิตนักศึกษา 14 - 16 พอยต์
5. ผู้สูงอายุ 18 - 24 พอยต์

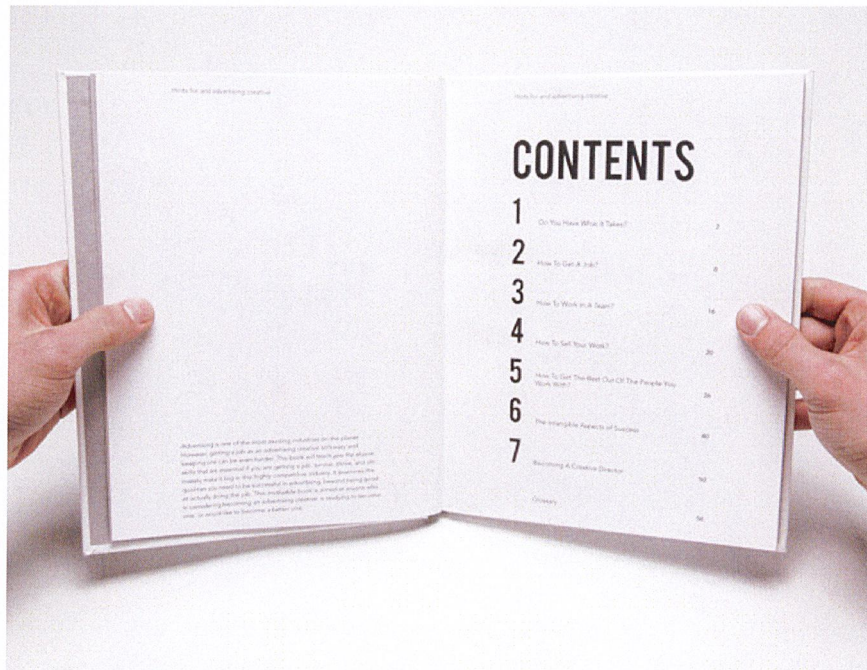
พอยต์ (Point, pt ) หมายถึง หน่วยวัดขนาดของตัวอักษร

การออกแบบสิ่งพิมพ์นั้น ข้อความที่ใช้อธิบายเรื่องราวมีความสำคัญมาก ควรเลือกใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะพิเศษ และสไตล์ที่งดงาม เหมาะสม

2. การพิมพ์ (Printing) ในส่วนของการพิมพ์นี้ จะเห็นหน้าที่ของโรงพิมพ์ช่างพิมพ์จะดำเนินการ นักออกแบบอาจจะคอยตรวจสอบความถูกต้องตามที่ได้สั่งการพิมพ์ไว้ เช่น พิมพ์กี่สี ใช้กระดาษชนิดไหน ความหนาของกระดาษเท่าใด การเข้าเล่มเคลือบปก คำสั่งที่ได้กำหนดไว้เป็นพิเศษ เช่น ดูนูน ปุ่มทอง ฯลฯ เมื่อพิมพ์ออกมาแล้วเป็นไปตามที่ออกแบบไว้หรือไม่

3. หลังการพิมพ์ (After Printing) คือการเข้าเล่ม และเจียนรูปเล่ม (ตัดขอบเล่ม) ส่วนนี้นักออกแบบก็จะติดตามดูเพื่อให้เป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้ ก่อนการตรวจรับงาน

การออกแบบสิ่งพิมพ์ ผู้ออกแบบอาจจะต้องมีการเตรียมข้อมูลในส่วนต่าง ๆ ให้มากพอ และจะต้องใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสิ่งพิมพ์ได้เป็นอย่างดี การจัดทำ (Art Work) ให้ลงตัวพอเหมาะ ดูแล้วไม่อึดอัดจนเกินไป ควรมีพื้นที่ว่างสำหรับการพักสายตา ภาพที่นำมาประกอบควรเป็นภาพที่สื่อความหมายได้ ชัดเจน สะดุดตา การเลือกใช้กระดาษ โทนสี และออกแบบรูปเล่มให้มีขนาดพอเหมาะ รวมถึงต้นทุนในการผลิตด้วย เพื่อให้การออกแบบนั้น บรรลุตามวัตถุประสงค์ ปัญหาที่พบในการออกแบบสิ่งพิมพ์ คือการสื่อสารระหว่างนักออกแบบกับผู้ใช้บริการ จำนวนบุคลากรที่เกี่ยวข้อง และประสิทธิภาพด้านนี้มีย่อยอุปกรณ์ที่ใช้ค่อนข้างราคาแพง เหล่านี้คืออุปสรรคสำคัญในการออกแบบสิ่งพิมพ์



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่างสิ่งพิมพ์ (Book)

**แผ่นพับ (Brochure)** หมายถึง สื่อโฆษณาที่เป็นสิ่งพิมพ์ประเภทไครเร็กเมล (Direct Mail) ที่ผู้ผลิตส่งตรงถึงผู้บริโภค มีทั้งวิธีการส่งทางไปรษณีย์และแจกตามสถานที่ต่าง ๆ ลักษณะเด่นของแผ่นพับคือ มีขนาดเล็ก หยิบง่าย ให้ข้อมูลรายละเอียดได้มากพอสมควร ผู้อ่านสามารถเลือกเวลาได้อ่านก็ได้ผู้ออกแบบมีเทคนิคการออกแบบตามอิสระ หลากหลาย ค่าใช้จ่ายในการผลิตต่ำกว่าสิ่งพิมพ์ชนิดอื่น นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่ถึงเป้าหมายได้อย่างแท้จริง

### วิธีการออกแบบแผ่นพับ

แผ่นพับมีลักษณะเด่น คือสามารถพับได้หลายแบบ การพับแบบต่าง ๆ ทำให้ภาพลักษณ์ของสื่อเปลี่ยนไป แผ่นพับเมื่อพับแล้วจะมีจำนวนหน้าอย่างน้อย 4 หน้า ส่วนใหญ่แผ่นพับที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายจะมีจำนวนหน้าไม่เกิน 16 หน้า และเนื่องจากจำนวนหน้าเกิดจากการแบ่งกระดาษด้วยการพับจึงไม่นิยมใส่เลขหน้า การออกแบบแผ่นพับต้องพิจารณาขนาดข้อมูลอย่างชัดเจน ต้องแสดงลักษณะเฉพาะแต่ละหน้า และมีความสัมพันธ์กับหน้าอื่น ๆ ที่จะพับมาต่อกันด้วย แผ่นพับเป็นเอกสารที่มักใช้ในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ส่งข้อมูลให้ สาธารณะ ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูลในเชิงความรู้ หรือทางการขายสินค้า หรือเพื่อประโยชน์อื่น การจัดทำแผ่นพับนั้นอาจจะใช้วิธีการ ถ่ายเอกสาร พิมพ์อิงค์เจ็ท พิมพ์ เลเซอร์ หรือ การพิมพ์ออฟเซ็ท การพิมพ์ออฟเซ็ท 4 สี ให้คุณภาพสีที่สด สวยและมีต้นทุนถูก รวมไปถึงยังสามารถพิมพ์ลงบนกระดาษอาร์ตมันได้

การออกแบบแผ่นพับ การออกแบบแผ่นพับเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากแผ่นพับมีวิธีการพับหลายแบบและ ไม่มีเลขหน้ากำกับเหมือนกับหนังสือที่จะบังคับ ให้ผู้อ่าน อ่านไปที่ละหน้า ดังนั้นผู้ทำแผ่นพับจึง ต้องออกแบบจัดเรียงลำดับการเสนอข้อความ และรูปภาพในการโฆษณาให้เหมาะสมกับ ลักษณะของการพับนั้น ๆ เพราะถ้าออกแบบไม่ดีแล้วจะทำให้ผู้อ่านเกิดความสับสนในการอ่าน ได้ง่าย ถ้าผู้ออกแบบแบ่งข้อมูลไม่ดี หรือจัดวางหน้าไม่เหมาะสม การออกแบบแผ่นพับที่ดีต้องกำหนดให้ข้อมูลแต่ละหน้าจบในตัวเอง ทำให้ผู้อ่านสามารถเริ่มอ่านตรงส่วนไหนก่อนก็ได้ นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงการวางรูปภาพซึ่งจะต้องสอดคล้องกันด้วย

งานกราฟิกบนแผ่นพับผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึง การกำหนดรูปแบบบนหน้ากระดาษแต่ละหน้า ซึ่งไม่ควรให้มีเนื้อหาแน่นเกินไป ดังนั้นการจัดหน้ากระดาษแต่ละหน้าควรมีรูปแบบแตกต่างกันไปแต่ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กันนอกจากนี้ การเลือกรูปภาพประกอบควรเลือกรูปภาพที่สวยงาม และผู้อ่านสามารถดูได้นาน ๆ

การแบ่งประเภทของแผ่นพับ

1. แผ่นพับ ณ จุดขาย Point of Sale คือ แผ่นพับที่วางไว้ตามจุดที่คิดว่าเข้าถึงลูกค้ามากที่สุด
2. แผ่นพับ โฆษณาตรง Direct AD Brochure คือ แผ่นพับที่ ใช้วิธีส่งตรงไปตรงไปยังลูกค้า
3. แผ่นพับ ตามคำขอ Respond-Brochure คือ แผ่นพับที่มีการร้องขอจากลูกค้าเฉพาะเนื่องจากลูกค้า ขอดูรายละเอียด อาจเพิ่มความพิถีพิถันในการทำ
4. แผ่นพับ ช่วยขาย Sale-kit คือ แผ่นพับที่ ประกอบการขายตรงของ Sale เหมือนเครื่องมือนำช่วยบรรยาย มักมีวิธีการเปิดเหมือนปฏิทินตั้งโต๊ะ มีขนาดใหญ่ เห็นชัดเจนบรรยาย

## ส่วนประกอบที่สำคัญของแผ่นพับ

### 1. ปกหน้า ประกอบด้วย

- 1.1 Logo : ตราสินค้า และชื่อหน่วยงาน หรือ บริษัท
- 1.2 พาดหัว : ข้อความหลักที่เรียกร้องความน่า สนใจ
- 1.3 ภาพ (ปกหน้า) : เป็นภาพที่ใหญ่ และขยาย เนื้อหาโดยรวม ได้ดีที่สุด และต้องดูดีด้วย เพราะส่วนมากมักใช้ภาพเดียว
- 1.4 ข้อความบนปก : เป็นการเลือกข้อความที่ กระชับแบบ ย่อ และเป็นใจความเลือกลงมา วางไว้บนปกหน้า

### 2. หน้าใน ประกอบด้วย

- 2.1 เนื้อหา : ข้อมูลบอกเล่าที่ใช้อธิบายเกี่ยวกับ ข้อมูลรายละเอียด ของ สินค้า การบริการ กิจกรรมต่างๆ
- 2.2 ภาพ (หน้าใน) : อาจใช้หลายภาพ ขึ้นอยู่กับ นำมาใช้ขยายความในแต่ละกลุ่ม ช่วยส่งเสริม ภาพลักษณ์ และช่วยส่งเสริมในการสร้าง Guide ในการอ่าน ที่ดี

### 3. ปกหลัง ประกอบด้วย

- 3.1 เนื้อหา : อาจใช้เป็นพื้นที่ในการใส่ที่อยู่ ที่ ติดต่อ
- 3.2 ภาพ (ปกหลัง) : เป็นภาพอาจใช้ผสมกับ Graphic เพื่อให้ความรู้สึถึง ตัวคาแลคเตอร์ของ สินค้า และบริการดังกล่าว

## การออกแบบส่วนประกอบต่างๆ ของแผ่นพับ

### 1. ระบบกริด

- 1.1 Column Grid : เป็นระบบกริดในหนึ่งหน้ากระดาษจะมี Unit Grid มากกว่า 1 unit โดยเรียง ยาวแนวตั้ง อาจจะไม่เท่ากันก็ได้ แต่หน้าเป็นหน้า คู่ ควรใช้ลักษณะ repeat /mirror เพราะ สร้างลำดับการอ่าน และการจำ ได้ดี
- 1.2 Modular Grid : เป็นระบบกริดในหนึ่งหน้ากระดาษจะมี Unit Grid มากกว่า 1 unit โดย แบ่ง เป็นทั้งแนวนอน และแนวตั้ง โดยมี อัลลิเกีย และมาร์จิ้น ล้อมรอบ เพื่อสร้างขอบเขตการอ่าน ระบบนี้เหมาะกับงานจำพวกมีองค์ประกอบเป็นจำนวนมากๆ

### 2. ปกหน้า

- 2.1 พาดหัว : ควรต้องวางไว้บนส่วนบนของปกหน้า เพราะต้องคำนึงถึง เวลาวางบนกล่องใส่ จะได้เห็น ว่า แผ่นพับนี้ขายอะไร ส่วนพาดหัวนี้ต้องมีขนาดใหญ่ มักไม่ต่ำกว่า 36 Point

2.2 ภาพประกอบ :ควรช่วยกันส่งเสริม ไม่ใช่ช่วยแปล หรือถอดความ ส่วนใหญ่ มักใช้ภาพ เดียวเต็มๆ เข้าใจง่ายๆ

2.3 รายละเอียดบนปก :ถ้ามี ไม่ควรใช้ต่ำกว่า 24 Point ควรจัดเรียงให้สัมพันธ์ กับภาพ ประกอบ ไม่ให้โดดเด่นไป (องค์ประกอบ) แต่สีโดดเด่นเพื่อแยกการอ่าน

2.4 ตราสัญลักษณ์ :โดยอาจใส่เป็นส่วนหนึ่งของชื่อ brand บริษัท ร่วมกับพาดหัว แต่รองกว่าพาดหัว

### 3. หน้าใน

3.1 เนื้อหา :นอกจากต้องคำนึงถึงการอ่านที่ง่ายตามระบบกริดที่วางไว้ การออกแบบ Guide ให้ผู้อ่านตามลำดับที่วางไว้เป็นหน้าที่ที่นักออกแบบควรคำนึง อาจใช้องค์ประกอบ graphic เป็นตัวช่วยสร้าง Visual guide ที่เป็นพื้นที่ว่าง ที่ช่วยทั้งสร้างกลุ่ม ขอบเขตของข้อมูล และ เป็น Space ทางสายตาให้พัก เพราะไม่จำเป็นต้องเต็มแน่นเหมือน หนังสือพิมพ์

3.2 ภาพประกอบ :ภาพในหน้าในควรปรับขนาดให้ได้รูปตามเส้น Grid เพราะ จะช่วยดูว่า เนื้อหา เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และควรมีคำบรรยายใต้ภาพหรือ Caption อยู่เสมอ อาจ เลือกใช้ขนาดตัวอักษรที่เล็ก หรือเอียง

#### ประโยชน์ของแผ่นพับ

1. เพิ่มโอกาสให้กับการขาย
2. สร้างความน่าเชื่อถือให้กับองค์กร
3. ลดต้นทุน ลดเวลา ในการตอบคำถาม

ขนาดแผ่นพับ ขนาดแผ่นพับที่เป็นที่นิยมกัน นอกเหนือจาก A4 พับเป็น 2 พับ 3 ตอน หรือ เป็นแผ่นพับ A4 แล้วพับครั้งนั้น ก็จะมี อาทิ

#### ชนิดกระดาษที่ใช้ทำแผ่นพับ

1. กระดาษปอนด์ 60 - 100 แกรม ในกรณี เน้นประหยัด กระดาษปอนด์ที่บางที่สุด ที่พิมพ์ 4สี 2ด้าน ได้โดยยังดูไม่ทะลุ จะเป็นกระดาษปอนด์ 70 แกรม
2. กระดาษอาร์ทมัน 85 - 160 แกรม เพื่อความคงทน คุ้มราคาของแผ่นพับขึ้นมาอีก โดยกระดาษอาร์ทมัน 85 แกรม ยังสามารถที่จะทำการพิมพ์ออฟเซ็ท 4สี 2ด้าน ได้ดีอยู่
3. กระดาษอาร์ทการ์ด 190 แกรมขึ้นไป กระดาษการ์ดจะมีความหนา ทำให้ ไม่สามารถพับ โดยใช้เครื่องพับได้เลยทันที จะต้องทำการบีบรอยพับก่อน แล้วจึงจะสามารถ พับตาม รอยพับได้
4. กระดาษการ์ดขาว , กระดาษปก , กระดาษนอก , กระดาษแฟนซี ,กระดาษอื่นๆ



## บทที่ 5

### แนวความคิดในการสร้างสรรค์

#### 5.1 แนวความคิดในการนำเสนอ

ในปัจจุบันมีสื่อการนำเสนอมากมายหลายประเภท ให้เราสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสม ซึ่งในสื่อต่าง ๆ เหล่านั้นที่นำมาเลือกใช้ มักจะใช้เป็นสื่อในลักษณะที่เข้าถึงกลุ่มคนได้ง่าย สะดุดตา เด่นชัด และมองเห็นได้ชัดเจน สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกในแนวความคิดนั้น ๆ ได้ และก่อให้เกิดความน่าสนใจ

สื่อในการโปรโมทแหล่งท่องเที่ยวส่วนใหญ่มักใช้ลักษณะเป็นภาพถ่าย ประกอบสื่อเชิญชวนส่งเสริมการท่องเที่ยว และวัฒนธรรม จึงทำให้เกิดการออกแบบในลักษณะเดิม ไม่มีความแตกต่างและแปลกใหม่ ในการถ่ายทอดความงาม กิจกรรม อารมณ์ของสถานที่นั้น ๆ

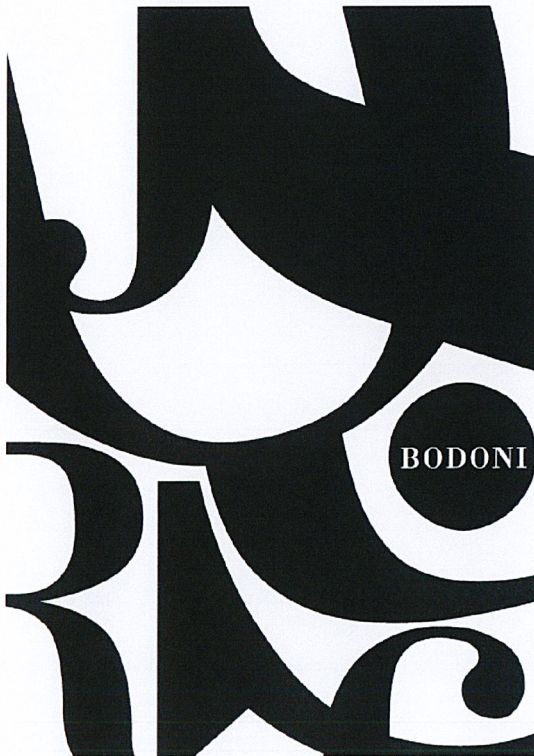
ด้วยเหตุนี้จึงเกิดแนวความคิดในการนำเสนอโดยใช้ลักษณะการนำเอา Typogrsphy มาเป็นส่วนประกอบในด้านการสื่อสาร และการออกแบบ เพื่อใช้โปรโมทสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ในย่านพระนคร โดยกลุ่มเป้าหมายจะเน้นกลุ่มชาวต่างชาติที่นิยมและชื่นชอบการท่องเที่ยวในเชิงวัฒนธรรม และบันเทิงเป็นหลัก จุดมุ่งหมายของการออกแบบเพื่อส่งเสริมให้เห็นถึงศิลปะในสถานที่ท่องเที่ยววนั้น ๆ และมีความรู้สึกร่วมไปกับ ความสนุกสนานในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวิถีชีวิต

#### 5.2 แนวทางในการออกแบบ

แนวทางในการออกแบบ ในลักษณะการออกแบบตัวอักษร เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ในย่านพระนคร ผลงานการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะและวิถีชีวิตในสมัยรัตนโกสินทร์ ซึ่งในขั้นตอนการออกแบบ จำเป็นต้องมีการศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้ทางด้านศิลปะและวิถีชีวิตภายในชุมชนของผู้คนเพื่อให้เกิดอารมณ์ร่วม เข้าถึงเอกลักษณ์ของสถานที่นั้น ๆ และสามารถนำข้อมูล และ ลักษณะเด่นมาออกแบบต่อยอดเพื่อให้เกิดผลงานที่ดีที่สุด โดยการเลือกลักษณะการออกแบบที่เป็นงานออกแบบตัวอักษรนี้ ก็เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงภายในท้องถิ่น และในสื่อต่าง ๆ ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น และสร้างความแปลกตาในแนวความคิด ให้ตัวอักษรเป็นมากกว่าการสื่อสาร สามารถที่จะนำมาประยุกต์ใช้เป็นงานศิลปะประกอบ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกที่มีต่อผู้ที่พบเห็นได้ ก่อเกิดเป็นความน่าสนใจในสัดส่วน และความสวยงามของเส้นสาย ลักษณะไทยในผลงานออกแบบ



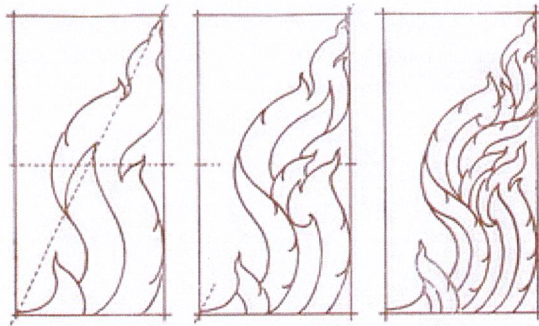
ภาพที่ 5.1 ภาพตัวอย่างรูปแบบสื่อในการนำเสนอ



ภาพที่ 5.2 ภาพตัวอย่างสื่อในการนำเสนอ

### 5.2.1 ตัวอักษรที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลายกระหนกเปลว

ลายกระหนกซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญของศิลปะไทยนั้นมีพัฒนาการมาอย่างยาวนาน ประเทศไทยในอดีตรับเอางานศิลปะของชาติต่างๆ มาผสมผสานขึ้นเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง จนกระทั่งถึงสมัยอยุธยาตอนปลายที่ลวดลายกระหนกได้มีแบบแผนที่ตายตัวเป็นแม่แบบลายกระหนกในปัจจุบัน ความรู้ดังกล่าวก็ได้ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นต่อๆ กันมาในสมัยรัตนโกสินทร์นั้นได้รับเอามาแม่แบบลายกระหนกมาใช้ทำให้ลักษณะลวดลายตามโบราณสถานนั้นมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน มีการเรียกชื่อลายต่างๆ อย่างมีแบบแผน ลายกระหนกเปลว ความบันดาลใจและประดิษฐ์ขึ้นมาจากยอดปลายสะบัดของเปลวเพลิง จึงเรียกชื่อลวดลายว่า "กระหนกเปลวเพลิง" ตามลักษณะของเปลวเพลิง

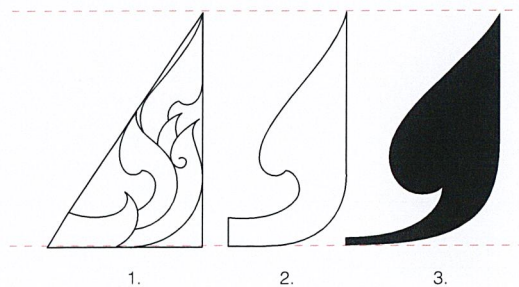
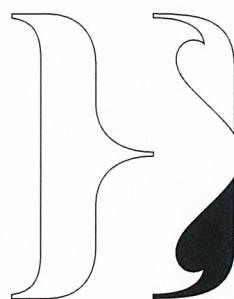


ภาพที่ 5.3 ภาพลายตัวอย่างกระหนกเปลว

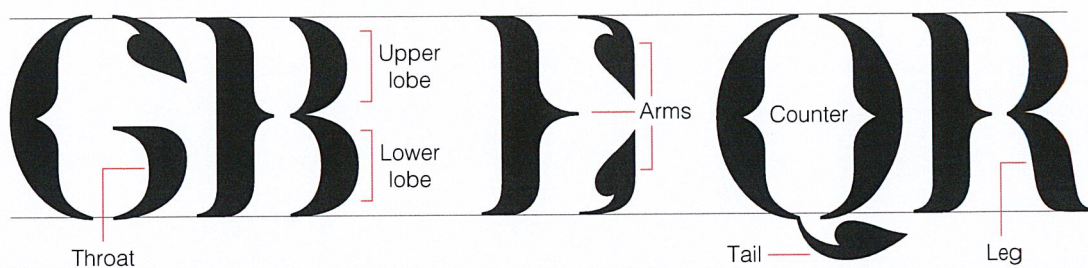


ภาพที่ 5.4 ภาพลายตัวอย่างกระหนกเปลว

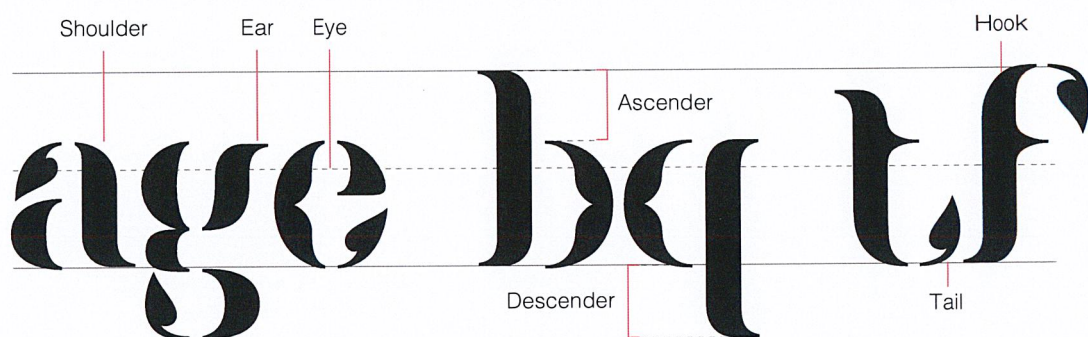
การนำลักษณะของงานศิลปะลายกระหนก มาประกอบรวมเข้ากับ การออกแบบตัวอักษร จำเป็นต้องมีการศึกษาทางด้านโครงสร้างในการ ออกแบบตัวอักษรเพื่อความถูกต้องในลักษณะการเขียน และหลักการ เมื่อนำเอกลักษณ์ไทยเข้ามาประกอบกับการออกแบบตัวอักษร ต้องคำนึง ถึงความถูกต้องของลวดลาย และความสัมพันธ์กันในส่วนประกอบของ ตัวหนังสือ สัดส่วน และพื้นที่ว่างภายในตัวอักษร นอกจากนี้ยังสามารถ สื่ออารมณ์ สื่อความหมายของแนวความคิด และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ได้อย่างเหมาะสมภายในพื้นที่จริง ในส่วนของโบราณสถาน พื้นที่อนุรักษ์ ทางด้านวัฒนธรรม ดังนั้น แนวความคิดของงานออกแบบชิ้นนี้ ต้องการให้ เห็นถึง ความวิจิตรสวยงาม หรรษา และมีคุณค่าของศิลปะไทย



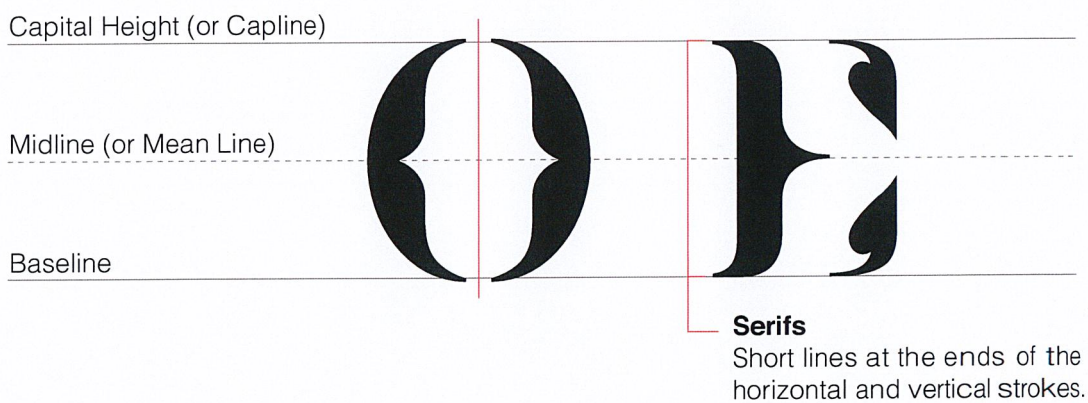
ภาพที่ 5.5 ภาพตัวอย่างแสดงการออกแบบโดยเอกลักษณ์จากลายกระหนก



ภาพที่ 5.6 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบต่างๆในการออกแบบตัวอักษร



ภาพที่ 5.7 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบต่างๆในการออกแบบตัวอักษร



ภาพที่ 5.8 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบต่างๆในการออกแบบตัวอักษร



**x-height**

The height of the lower case x; usually between 50 - 60% of the capital height

ภาพที่ 5.9 ภาพตัวอย่างส่วนประกอบต่างๆในการออกแบบตัวอักษร

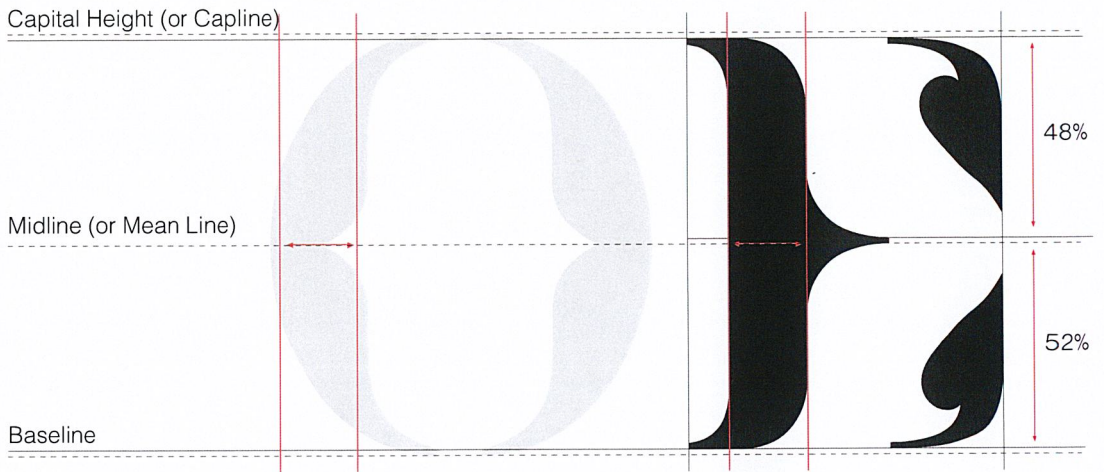
ลักษณะการออกแบบตัวอักษร ให้เป็นไปอย่างถูกต้องตามหลัก จำเป็นต้องมีการจัดแบ่งหมวดหมู่ของตัวอักษร เพื่อง่ายต่อการออกแบบ โดยลักษณะการแบ่งหมวดหมู่ จะยึดหลักจากโครงสร้างลักษณะของตัวอักษร ที่มีความคล้ายคลึงกันทางด้านลักษณะการเขียน ฟอรัม และส่วนต่างๆ เช่น โครงสร้างลักษณะโค้ง จะประกอบด้วย O, Q, C, G และ S สามารถ ออกแบบตัวใดตัวหนึ่ง และนำสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันนั้น มาอ้างอิงเพื่อให้ สามารถออกแบบตัวอักษรในลักษณะที่ใกล้เคียงกันได้ต่อไป ส่งผลให้ ภายในชุดตัวอักษรเกิดความกลมกลืนกัน จากการออกแบบชุดเดียวกัน

The upper case letters can be organized into groups with similar design characteristics.	<b>O Q C G S</b>	Round forms
	<b>B P R D J U</b>	Round-square
	<b>E F L H I T</b>	Square forms
	<b>V A W X</b>	Diagonal forms
	<b>M N K Z Y</b>	Diagonal-square forms

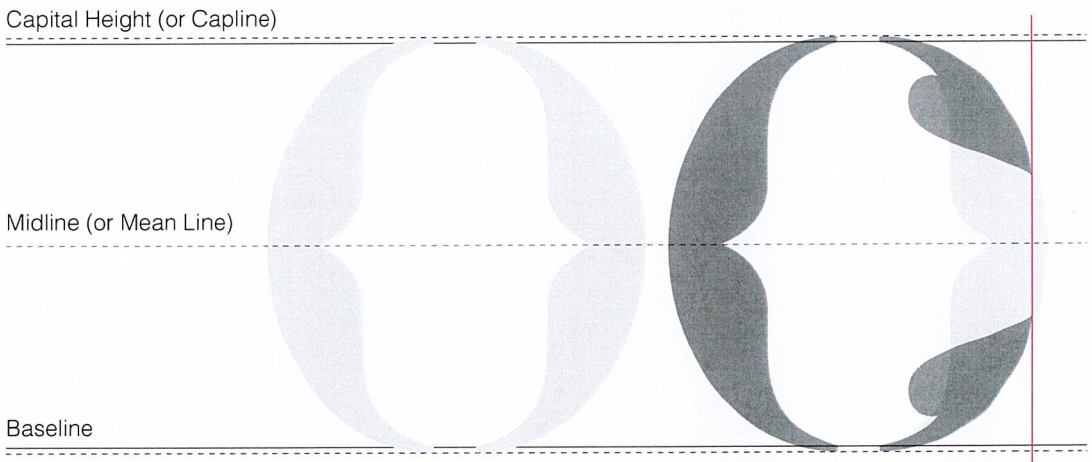
---

<b>E F H B P R S K X Y</b>	Double-story letters
<b>L T X K Z J</b>	Letters with open sides
<b>M W</b>	Extra-wide letters
<b>I J</b>	Extre-narrow letters

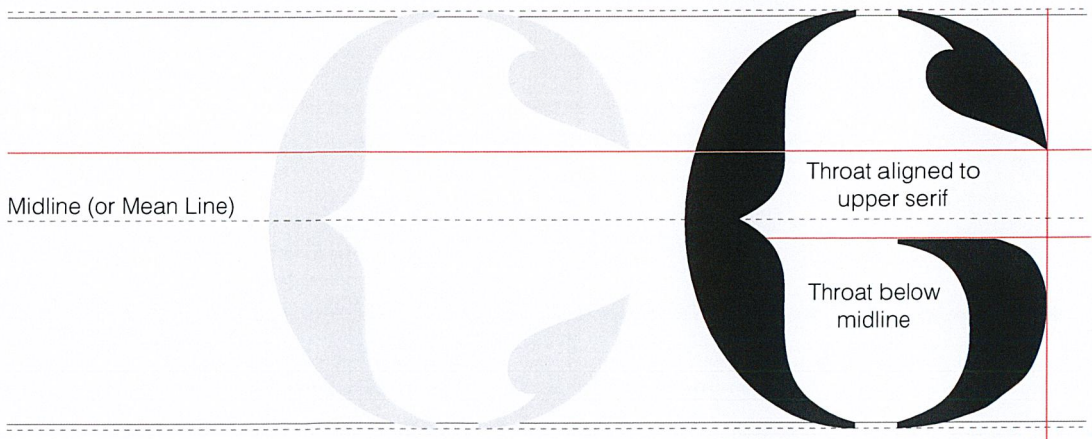
ภาพที่ 5.10 ภาพแสดงการจัดหมวดหมู่ในการออกแบบตัวอักษร



ภาพที่ 5.11 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร



ภาพที่ 5.12 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร



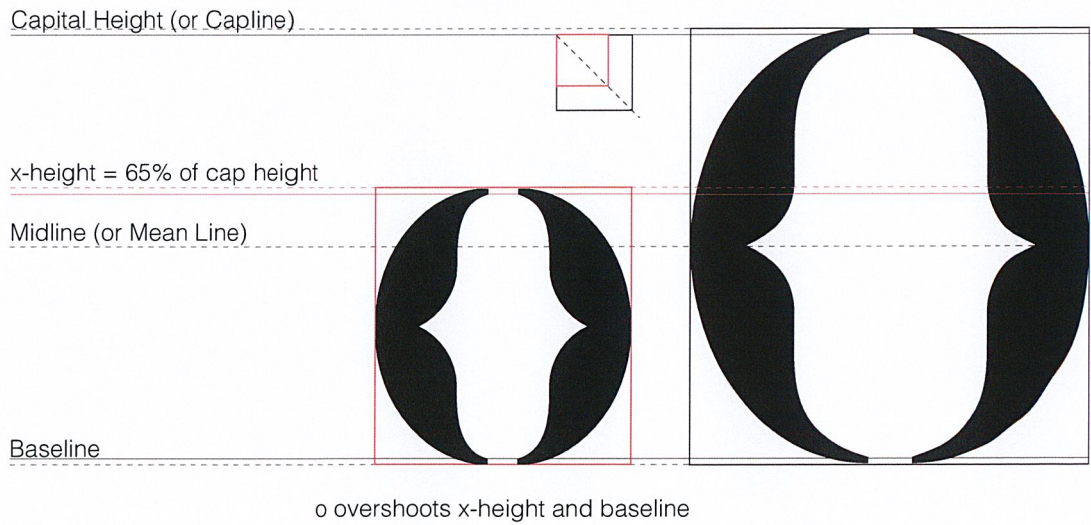
ภาพที่ 5.13 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร

	<b>o c e</b>	Round forms
	<b>b d p q g</b>	Round-square forms
	<b>a s</b>	Pound-diagonal forms
	<b>i l</b>	Vertical forms
	<b>f t j</b>	Hooked vertical forms
	<b>n h m u r</b>	Branched forms
The lower case letters can be organized into groups with similar design characteristics.	<b>v w y x</b>	Diagonal forms
	<b>k z</b>	Diagonal-square forms

---

<b>b h d f l k t</b>	Ascending letters
<b>p q g y</b>	Descending letters

ภาพที่ 5.14 ภาพแสดงการจัดหมวดหมู่ในการออกแบบตัวอักษร Serif Lower Case



ภาพที่ 5.15 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Serif Lower Case

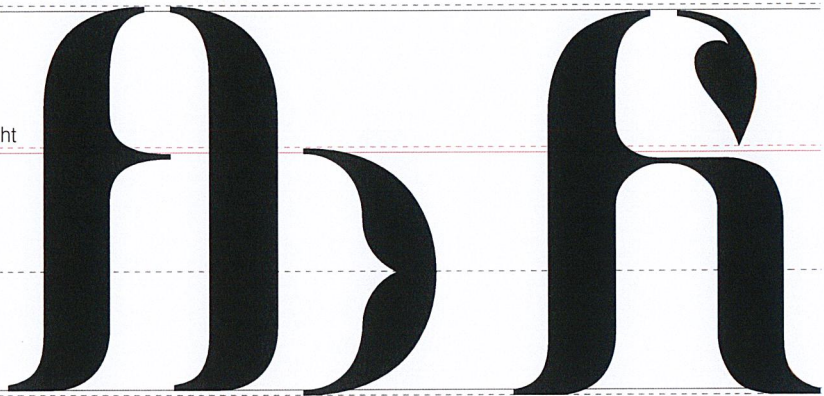
การออกแบบตัว Ligatures เพื่อแก้ไขปัญหาในเรื่องของพื้นที่และสัดส่วน ในการออกแบบจึงต้องคำนึงถึงเรื่องของการแก้ปัญหาในส่วนนี้ โดยลักษณะของการแก้ปัญหาคือการนำตัวอักษรที่มีปัญหามาเชื่อมต่อกันแก้ไขในส่วนโครงสร้าง และพื้นที่ ส่งผลให้ไม่เกิดพื้นที่ว่างจนเกินไปเมื่อนำมาเรียงต่อกัน เพื่อความสะดวก ในการใช้งานและการอ่าน

## Ligatures

Capital Height (or Capline)

x-height = 65% of cap height

Baseline

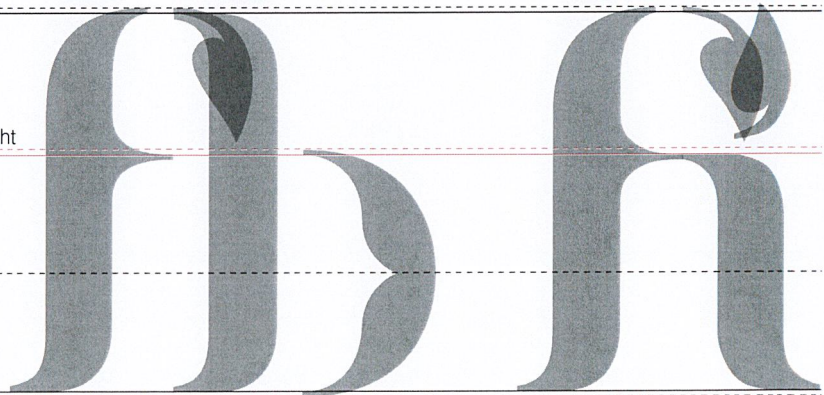


Galliard set without ligatures (lower) and with ligatures (upper).

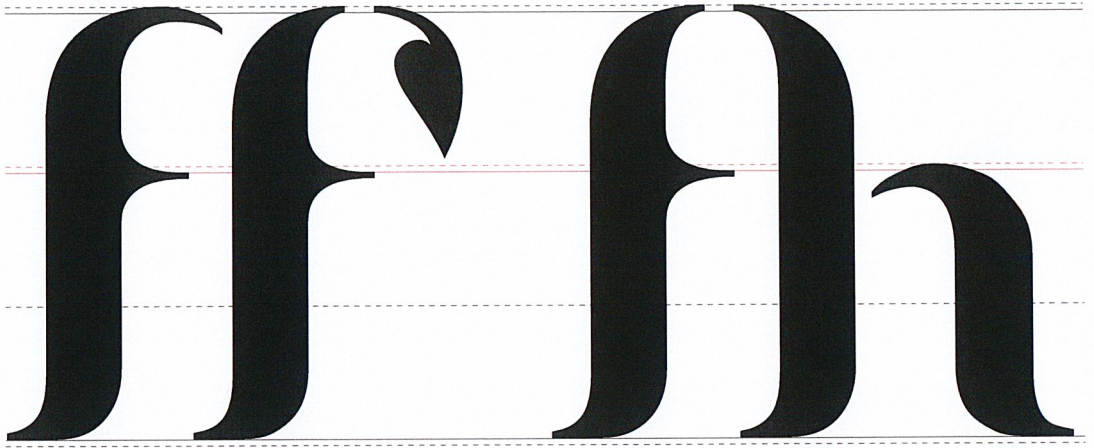
Capital Height (or Capline)

x-height = 65% of cap height

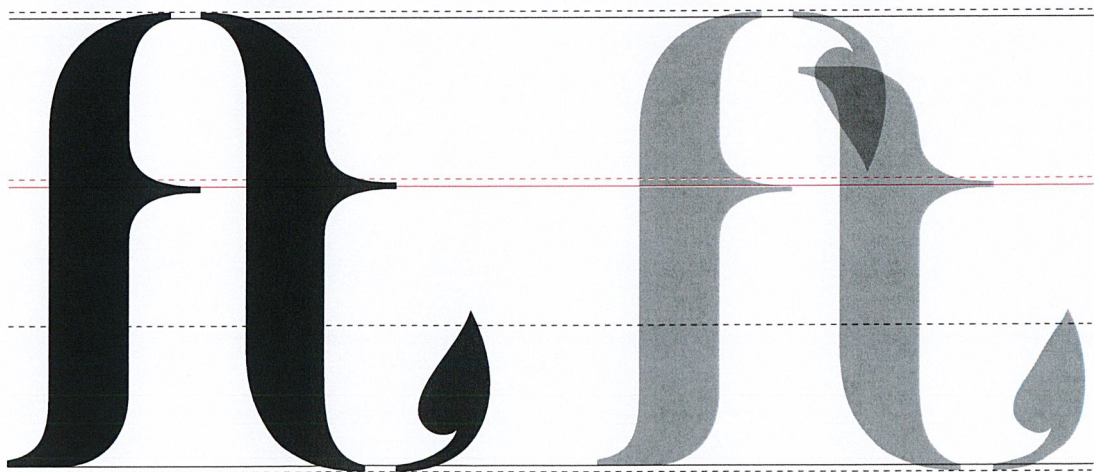
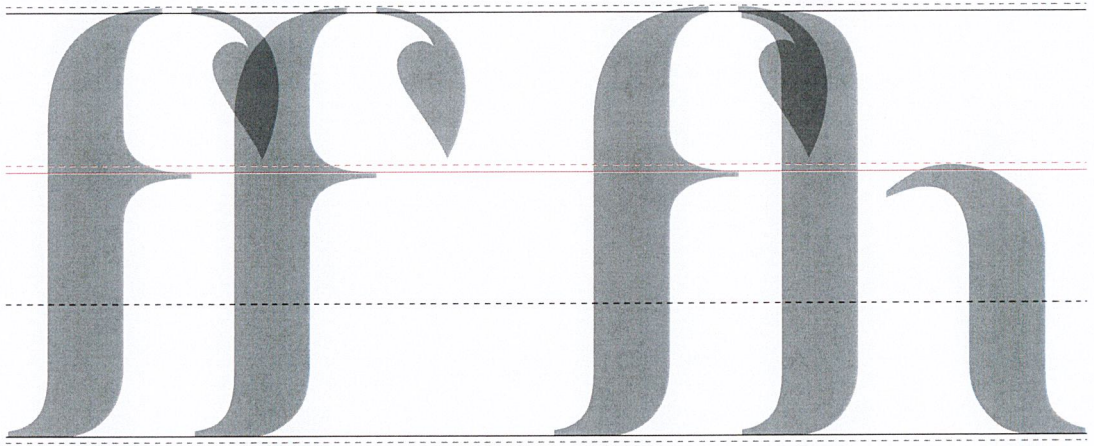
Baseline



ภาพที่ 5.16 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Ligatures

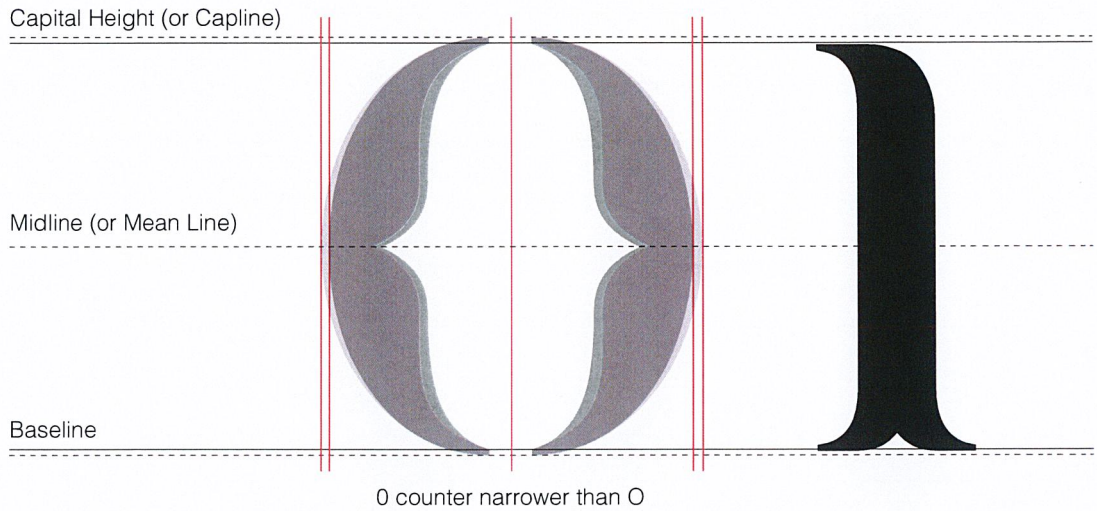


Galliard set without ligatures (lower) and with ligatures (upper).

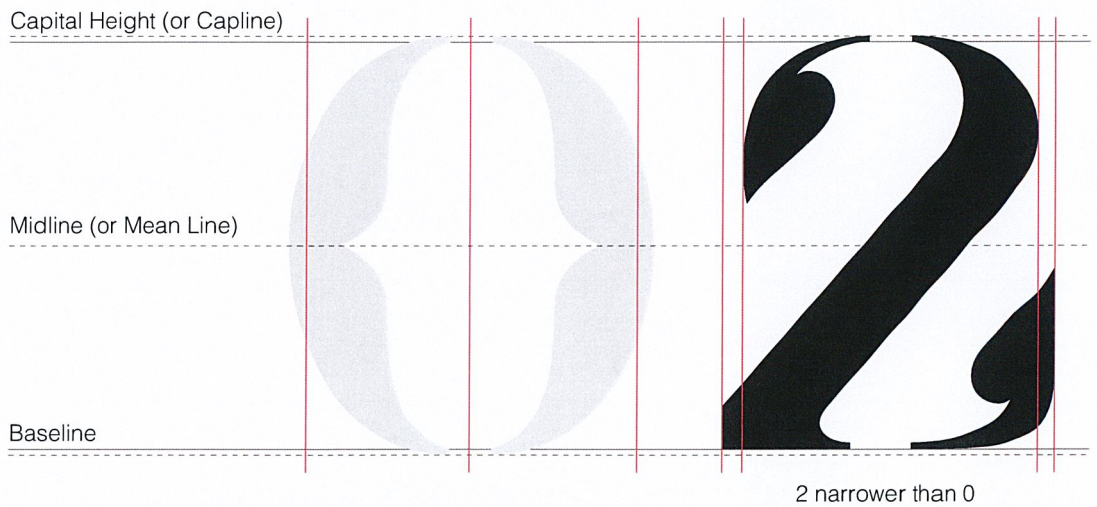


ภาพที่ 5.17 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Ligatures

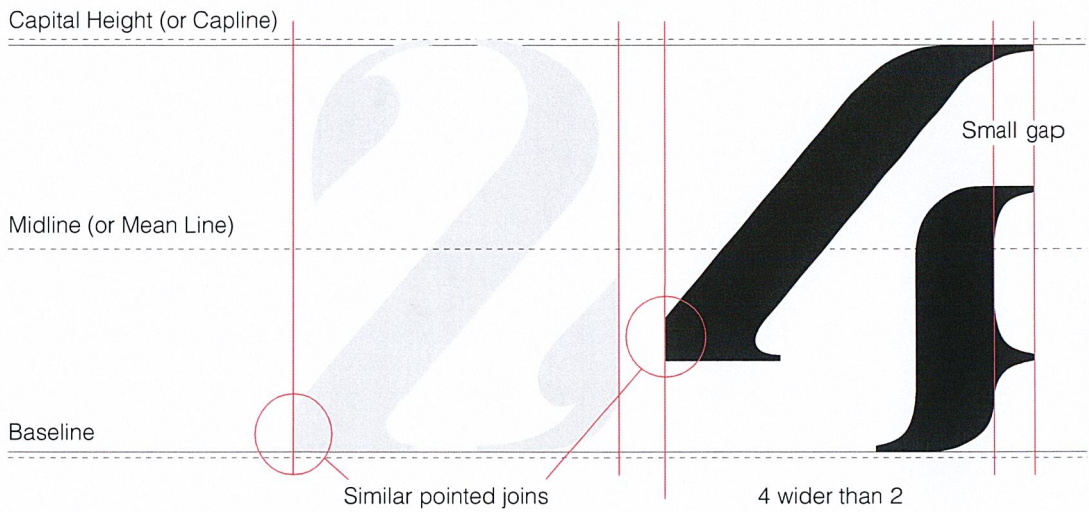
การออกแบบตัว Number ใช้ลักษณะและวิธีการออกแบบเทียบเท่ากับ ตัวพิมพ์ใหญ่ หรือตัว Serif Capitals โดยมีลักษณะใกล้เคียงกันทางด้านสัดส่วน โครงสร้าง และพื้นที่ว่างภายในการจัดเรียงตัวอักษร



ภาพที่ 5.18 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 1



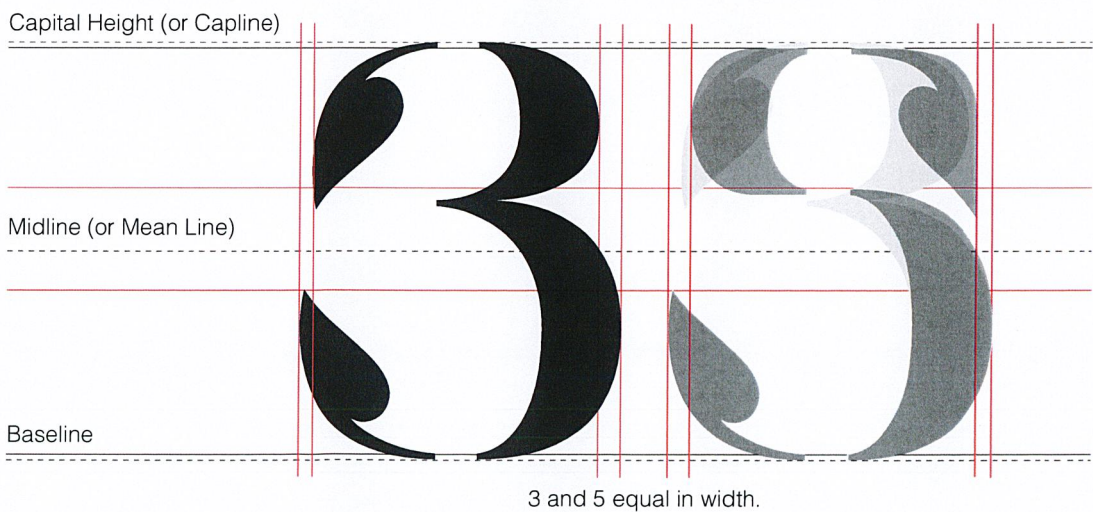
ภาพที่ 5.19 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 2



ภาพที่ 5.20 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 4



ภาพที่ 5.21 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 5



ภาพที่ 5.22 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวเลข 3, 5

## 5.2.2 ตัวอักษรที่ได้รับแรงบันดาลใจลวดลายและวิถีชีวิต

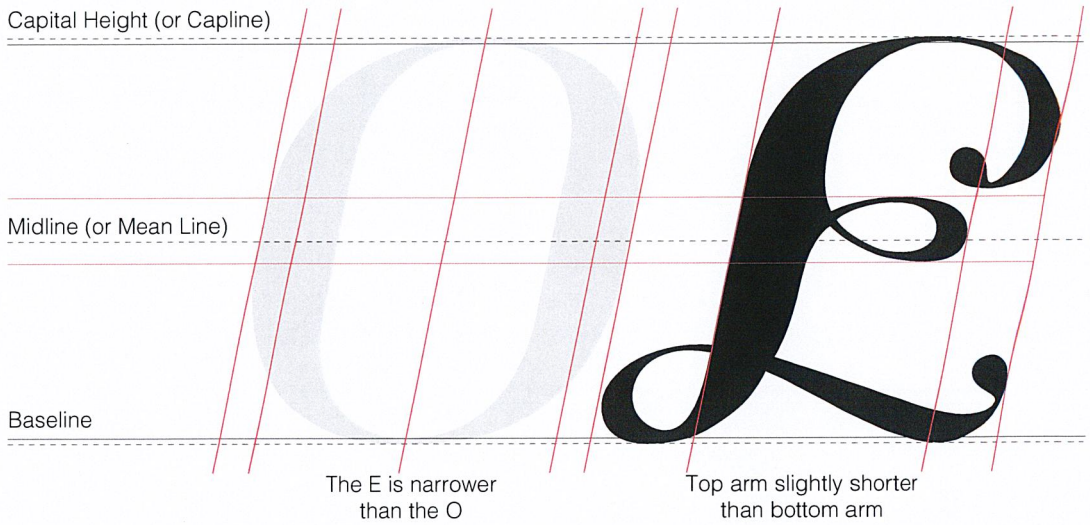
ลักษณะแนวความคิดได้รับแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตของผู้คน ภายในย่านชุมชนเมืองพระนคร มุ่งเน้นความสนุกสนาน วุ่นวายของย่าน การค้า เป็นสีสันให้กับพระนคร จึงได้มีการออกแบบที่แสดงออกถึงลวดลาย แสดงความพลิ้วไหว ความสนุกสนาน ให้เข้ากับวิถีชีวิต และบรรยากาศ ของแหล่งท่องเที่ยววันเที่ยวต่าง ๆ เช่น บางลำพู วังหลัง ถนนข้าวสาร เป็นต้น เมื่อนำแนวความคิดมาประกอบกับการออกแบบตัวอักษร จึงต้องคำนึงถึง โครงสร้างของการออกแบบ เส้นสาย ลวดลายและการเชื่อมต่อกันของตัวอักษร สามารถนำไปใช้ในประกอบสื่อ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในย่านการค้า



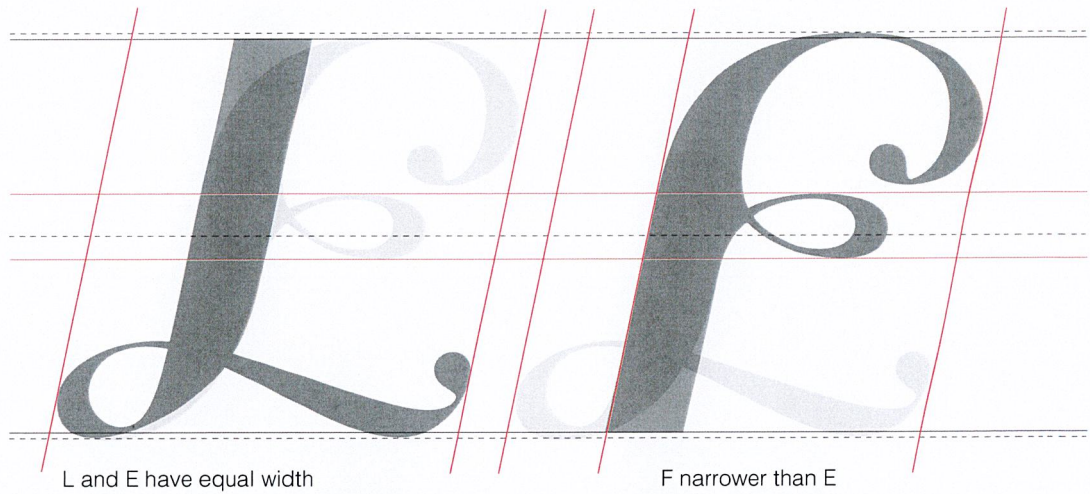
ภาพที่ 5.23 ภาพแสดงตัวอย่างลักษณะตัวอักษรป้ายชื่อร้านในย่านการค้า



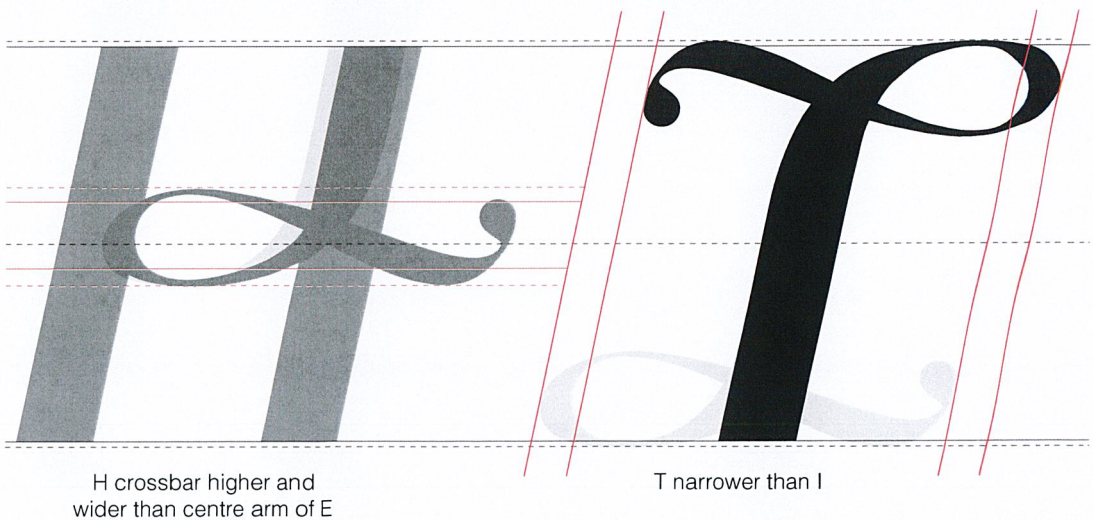
ภาพที่ 5.24 ภาพแสดงบรรยากาศการค้าย่านบางลำพู



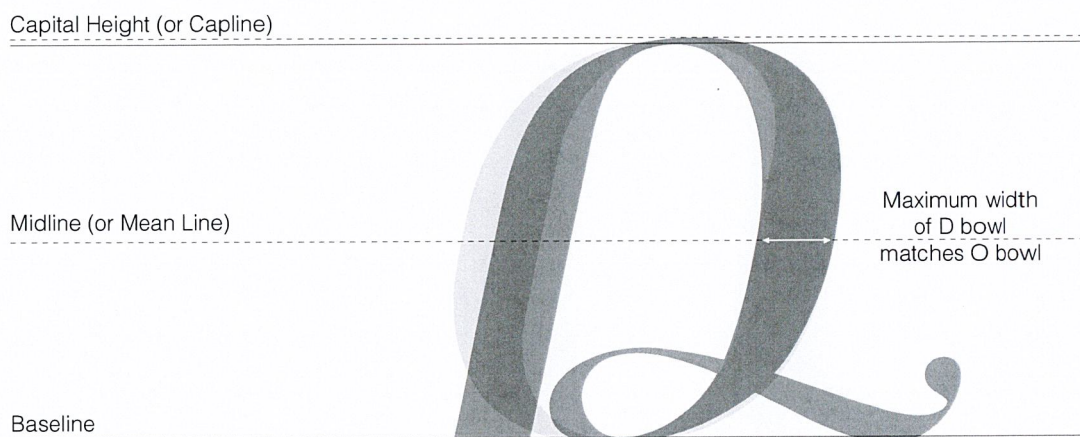
ภาพที่ 5.25 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals



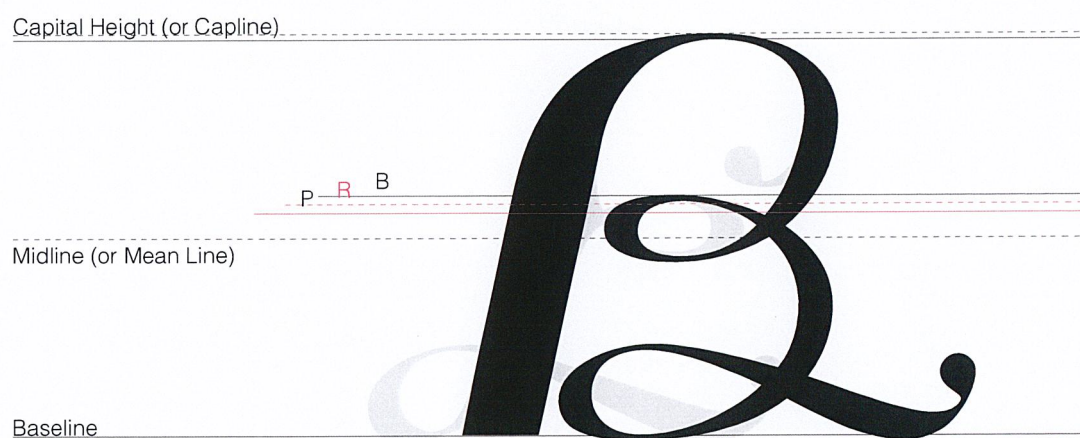
ภาพที่ 5.26 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals



ภาพที่ 5.27 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals



ภาพที่ 5.28 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals



ภาพที่ 5.29 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals



ภาพที่ 5.30 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Capitals

Capital Height (or Capline)

x-height = 73% of cap height

Baseline

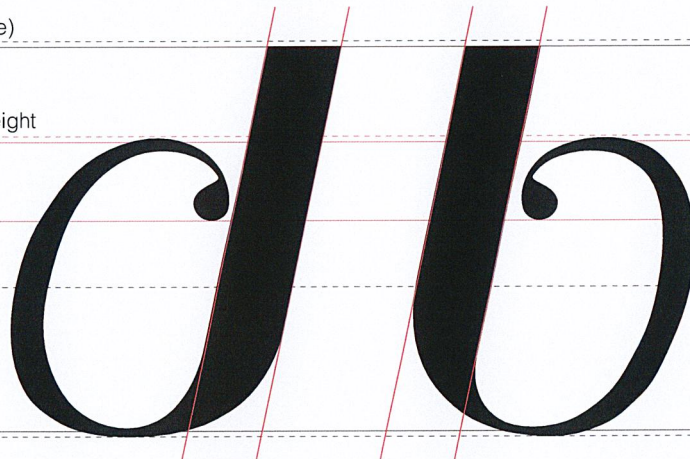


ภาพที่ 5.31 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case

Capital Height (or Capline)

x-height = 73% of cap height

Baseline



d and b upper joins consistent

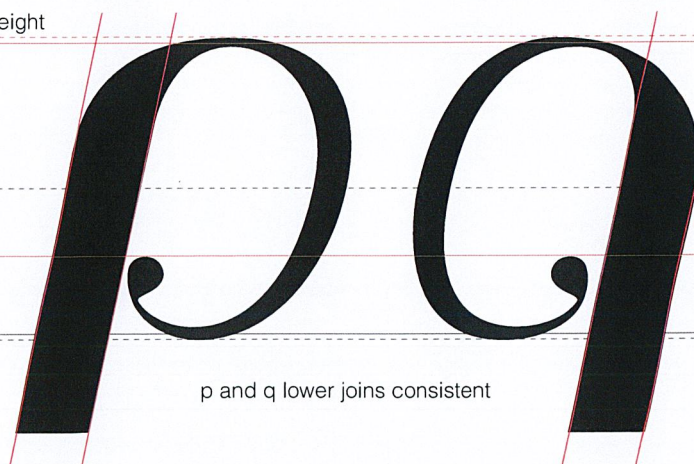
b, d, p and q counters narrower than o

ภาพที่ 5.32 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case

Capital Height (or Capline)

x-height = 73% of cap height

Baseline



p and q lower joins consistent

ภาพที่ 5.33 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case

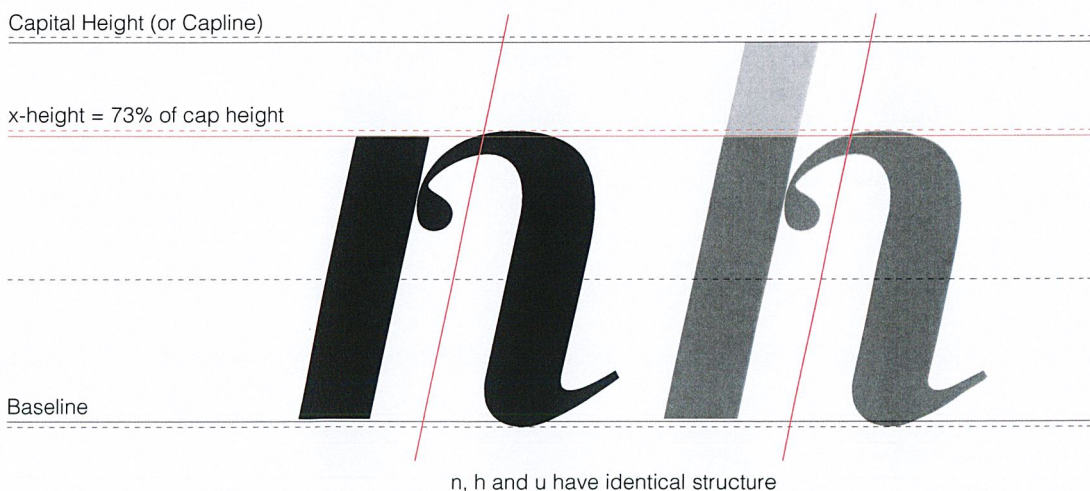


ภาพที่ 5.34 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case



C and c similar form language

ภาพที่ 5.35 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case



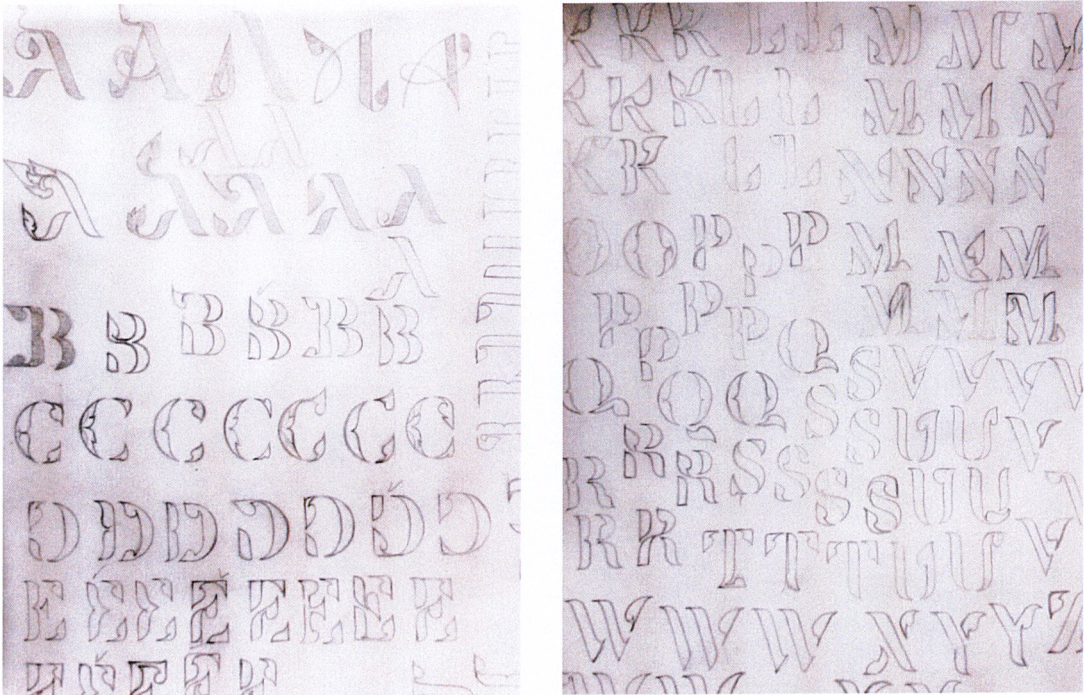
ภาพที่ 5.36 ภาพแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร Sans Serif Lower Case

## บทที่ 6

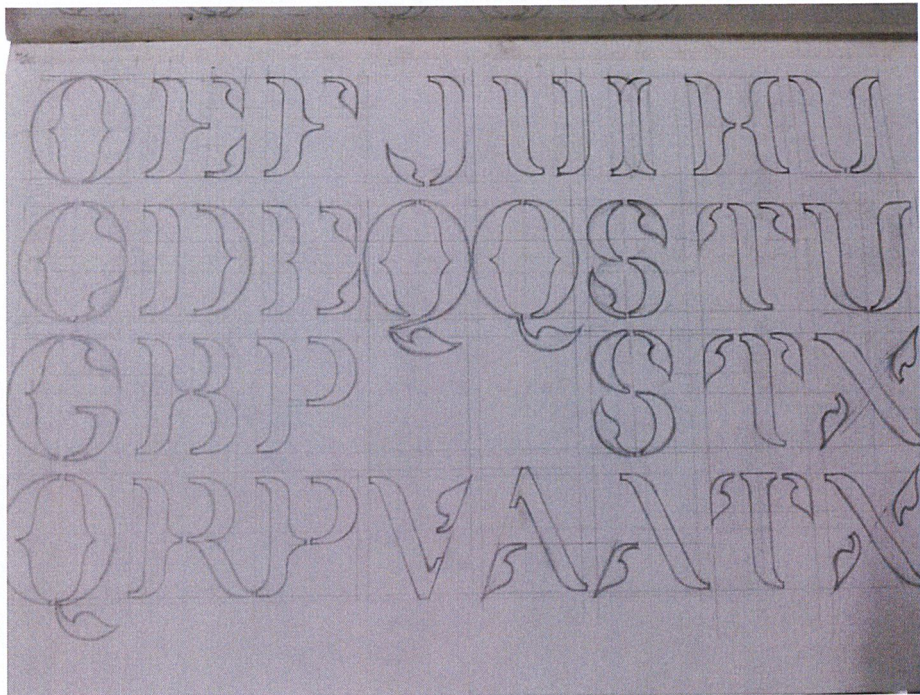
### ขั้นตอนการพัฒนา

#### 6.1 แบบร่าง

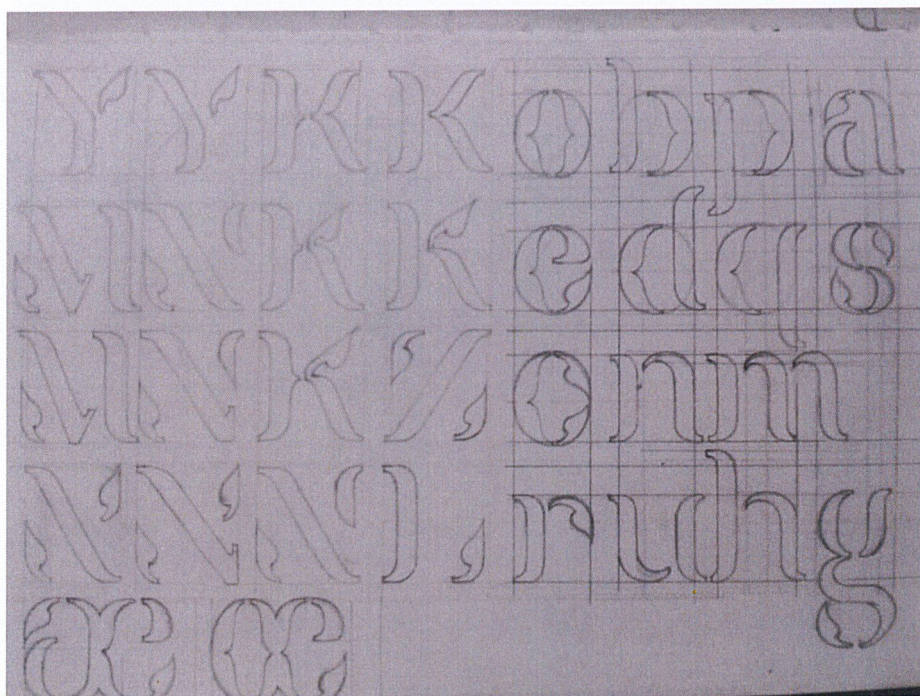
แบบร่างงานด้วยมืออันดับแรกซึ่งจะเป็นส่วนของการออกแบบในเรื่องลักษณะรูปทรงของตัวอักษร มีความหลากหลาย เพื่อให้ได้ลักษณะตัวอักษรที่ตรงตามแนวความคิดมากที่สุด และเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่ต้องการจะสื่อสาร และเนื่องจากการร่างตัวแบบด้วยมือ จึงทำให้ขาดความแม่นยำในเรื่องของโครงสร้าง และสเกลของตัวอักษร จึงทำให้ต้องมีการพัฒนาในลำดับขั้นตอนต่อไป



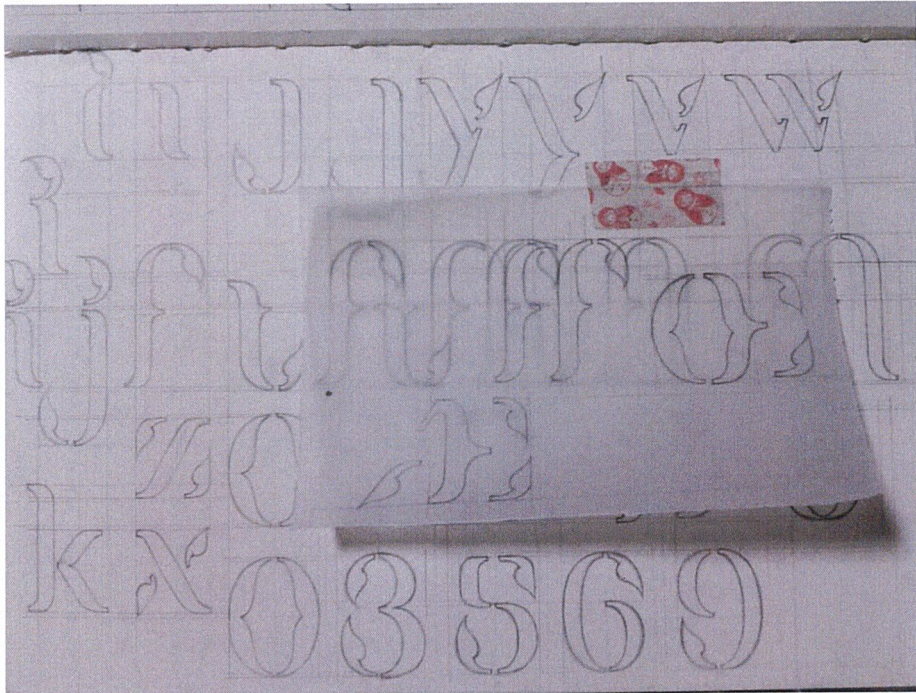
ภาพที่ 6.1 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ



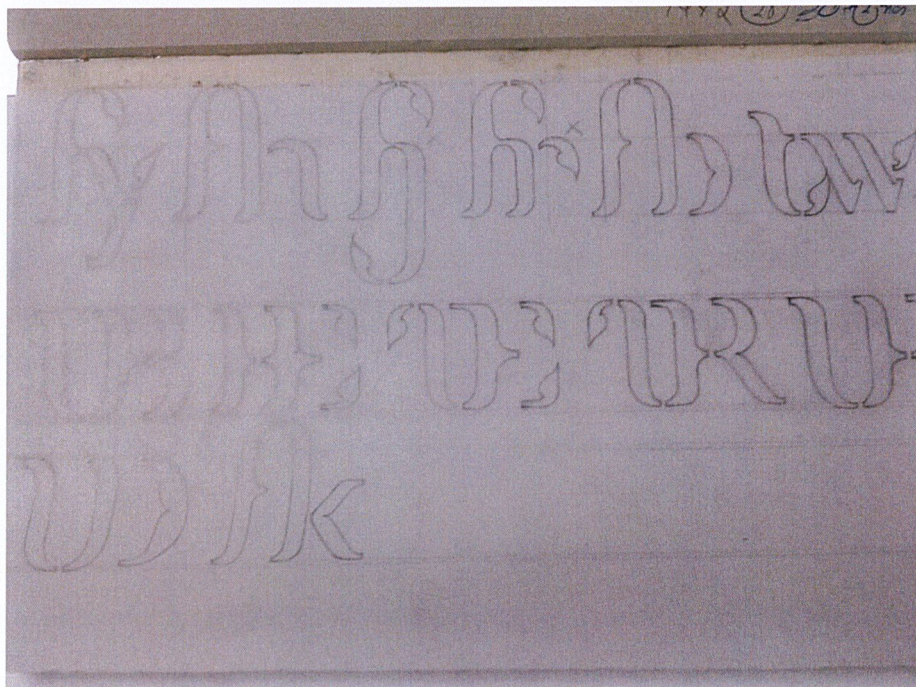
ภาพที่ 6.2 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ



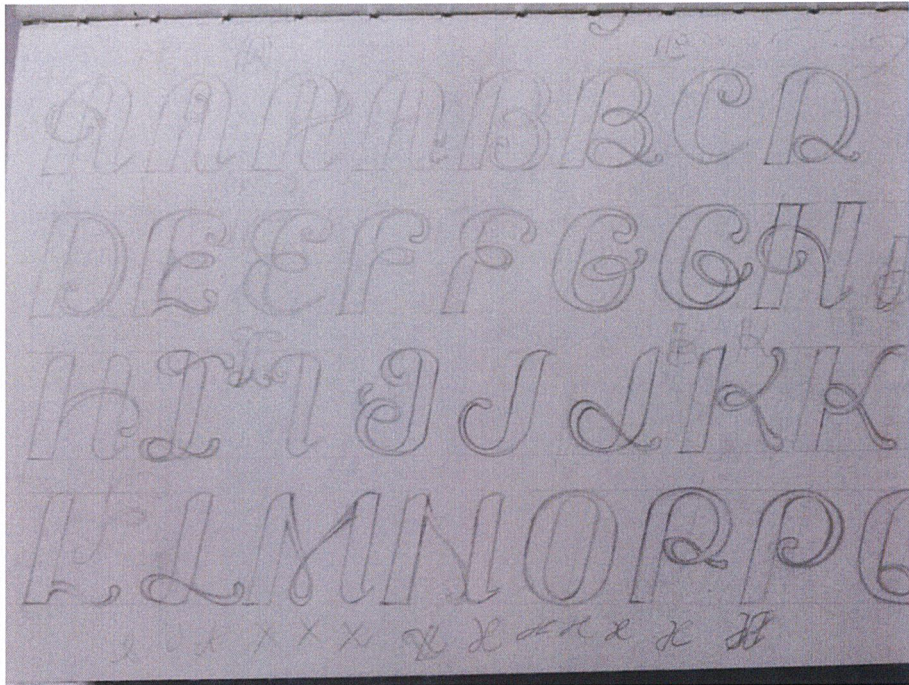
ภาพที่ 6.3 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ



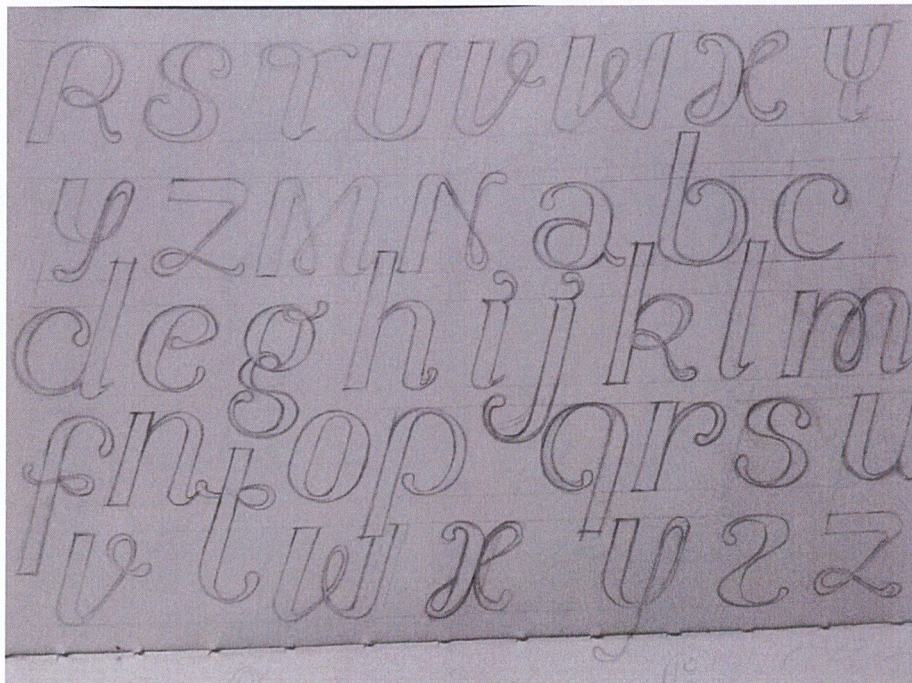
ภาพที่ 6.4 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ



ภาพที่ 6.5 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ



ภาพที่ 6.6 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ



ภาพที่ 6.7 ภาพแบบร่างตัวอักษรลงบนกระดาษ

## 6.2 การจัดวางตัวอักษรในโปรแกรม

### 6.2.1 ขึ้นโครงสร้างตัวอักษรลงในโปรแกรม Illustrator

การขึ้นโครงสร้างตัวอักษรจากแบบร่างด้วยมือในกระดาษ เข้ามาพัฒนาต่อในโปรแกรม Illustrator เพื่อให้ได้เห็นภาพโดยรวมพร้อมทั้งสามารถปรับเรื่องของการออกแบบสัดส่วนตัวอักษรได้สะดวกมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 6.8 ภาพแบบร่างตัวอักษร ขึ้นด้วยโปรแกรม Illustrator



ภาพที่ 6.9 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator

aaaaaa bbbbbb  
 ccc ddd eeee  
 ffff ggg hh iii  
 jj kkkk l m n

ภาพที่ 6.10 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator

oo pppppp  
 qq qq rr  
 ss tt uu vv  
 ww xx yy zz

ภาพที่ 6.11 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator

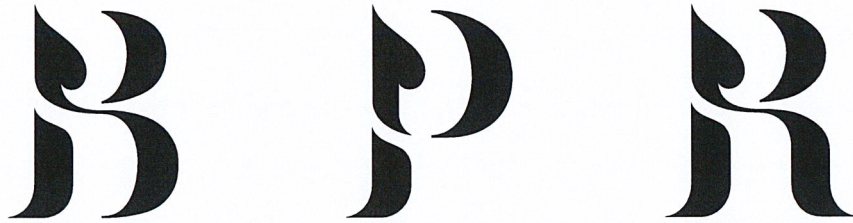
*A B C D E F*  
*G H I J K L*  
*M N O P Q R*  
*S T U V W X*  
*Y Z*

ภาพที่ 6.12 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator

*a b c d e f*  
*g h i j k l*  
*m n o p q r*  
*s t u v w x*  
*y z*

ภาพที่ 6.13 ภาพแบบร่างตัวอักษรที่ปรับแก้ไข ในโปรแกรม Illustrator

ลักษณะของการขึ้นในโปรแกรมจะเป็นเช่นเดียวกับการออกแบบด้วยมือลงในกระดาษ คือ การจัดหมวดหมู่ของกลุ่มตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน สามารถใช้โครงสร้างร่วมกันได้ เพื่อความกลมกลืนกันของชุดตัวอักษร



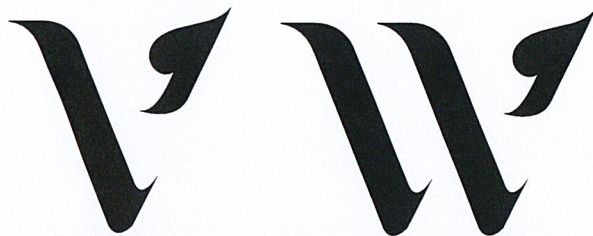
ภาพที่ 6.14 ภาพการจัดหมวดหมู่ของตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ B, P, R



ภาพที่ 6.15 ภาพการจัดหมวดหมู่ของตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ C, G, O, Q



ภาพที่ 6.16 ภาพการจัดหมวดหมู่ของตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ E, F



ภาพที่ 6.17 ภาพการจัดหมวดหมู่ของตัวอักษรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ V, W

เมื่อขึ้นโครงสร้างตัวอักษรลงบนโปรแกรม Illustration สามารถนำ  
ตัวอักษรมาจัดเรียงเป็นคำได้เพื่อแก้ไขปัญหาในส่วนของการออกแบบ  
และการจัดการพื้นที่ว่างระหว่างตัวอักษร

# 1. WAT PIRA KAEW WAT PIRA CHETUPHON

ภาพที่ 6.18 ภาพแสดงการจัดเรียงตัวอักษรเพื่อดูโครงสร้างโดยรวม

# 2. WAT PIRA KAEW WAT PIRA CHETUPHON

ภาพที่ 6.19 ภาพแสดงการจัดเรียงตัวอักษรเพื่อดูโครงสร้างโดยรวม

# *Rattanakosin*

ภาพที่ 6.20 ภาพแสดงการจัดเรียงตัวอักษรเพื่อดูโครงสร้างโดยรวม

# WAT PIRA CHETUPHON

# WAT PIRA CHETUPHON

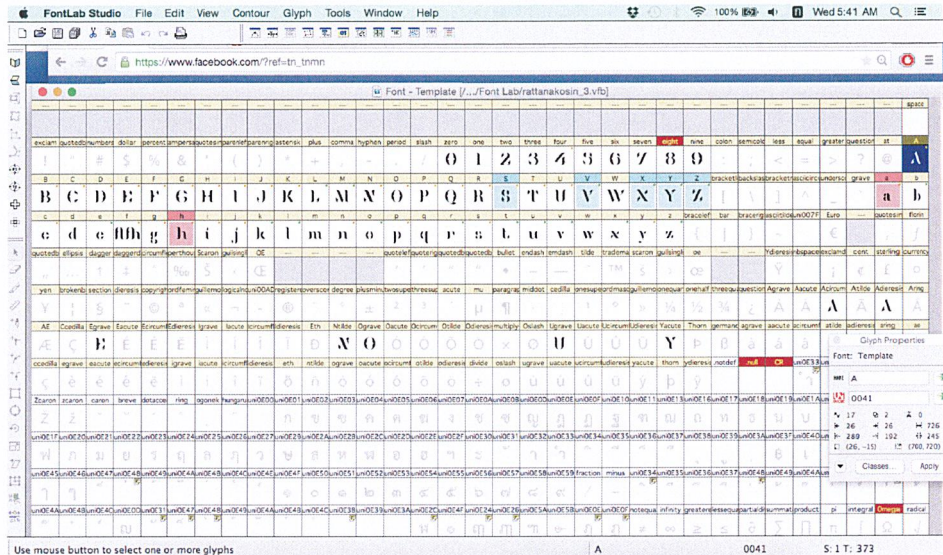
# WAT PIRA CHETUPHON

# WAT PIRA CHETUPHON

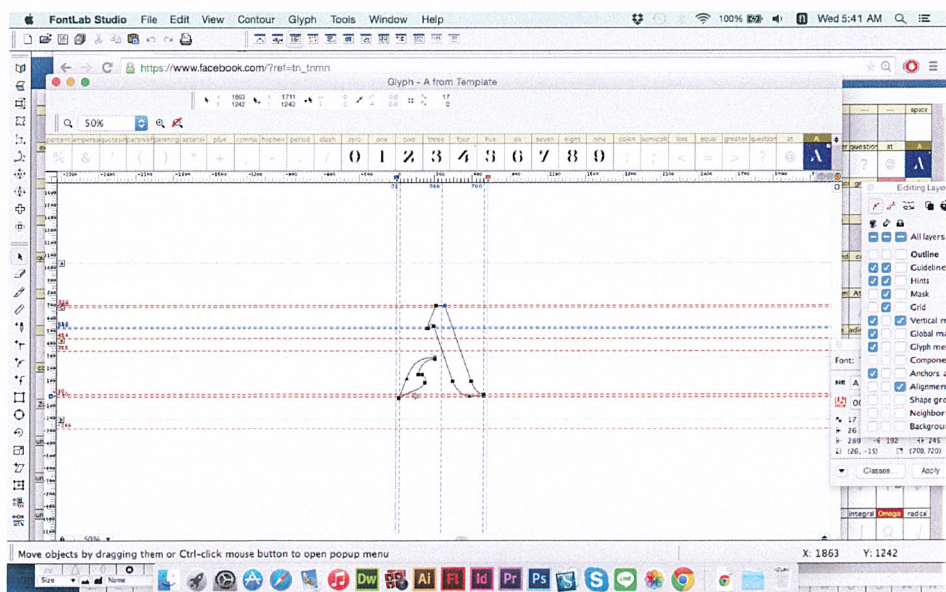
ภาพที่ 6.21 ภาพแสดงการจัดเรียงตัวอักษรเพื่อดูโครงสร้างโดยรวม

## 6.2.2 พัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio

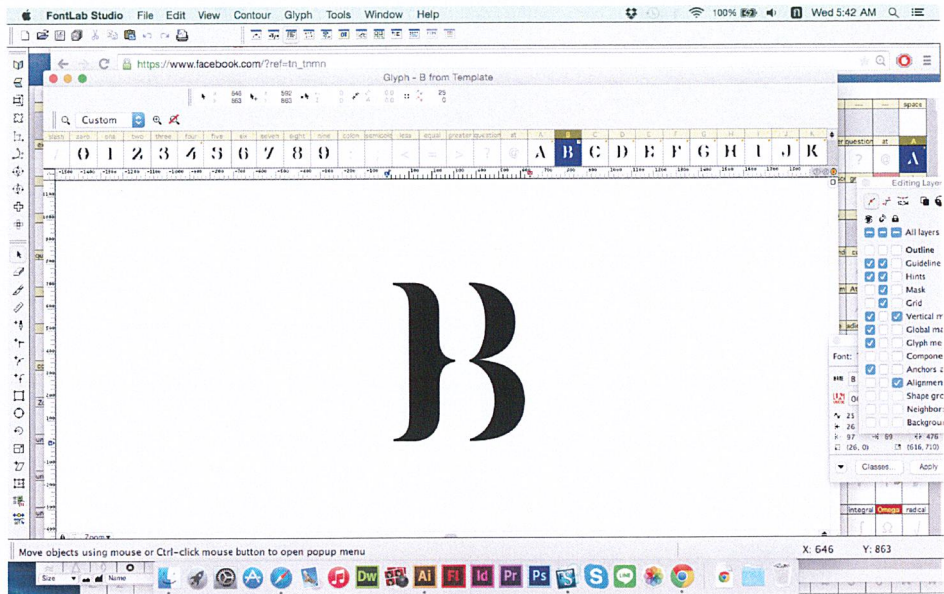
โครงสร้างตัวอักษรจากโปรแกรม Illustrator นำมาพัฒนาต่อในโปรแกรม Font Lab Studio โปรแกรมสำหรับออกแบบตัวอักษรโดยเฉพาะ เพื่อความสะดวกในการปรับสัดส่วน โครงสร้างในการออกแบบ และความต้องการแม่นยำในการตั้งค่าส่วนต่างๆของตัวอักษรรวมไปถึงความสามารถในการผลิตนำออกมาใช้ได้จริง



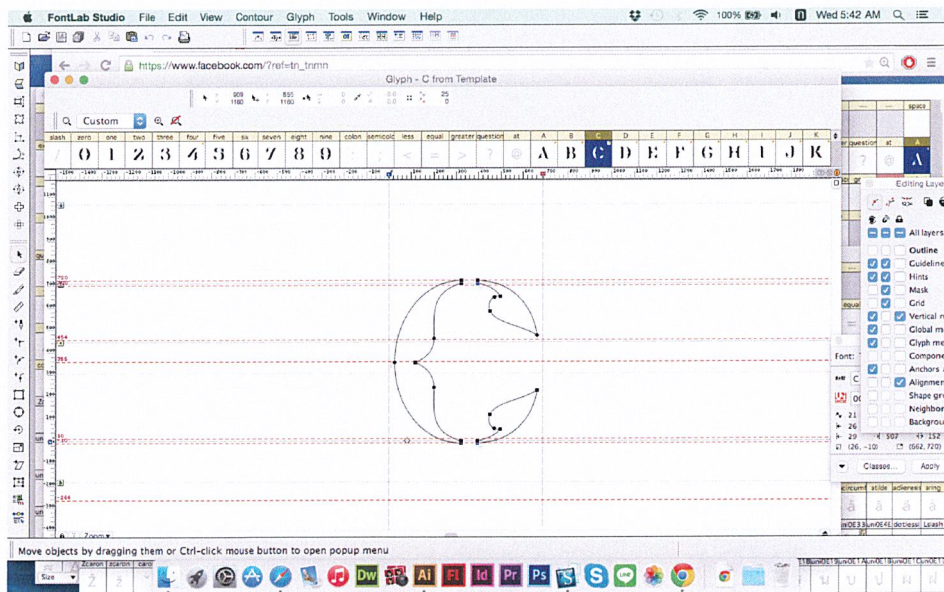
ภาพที่ 6.22 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



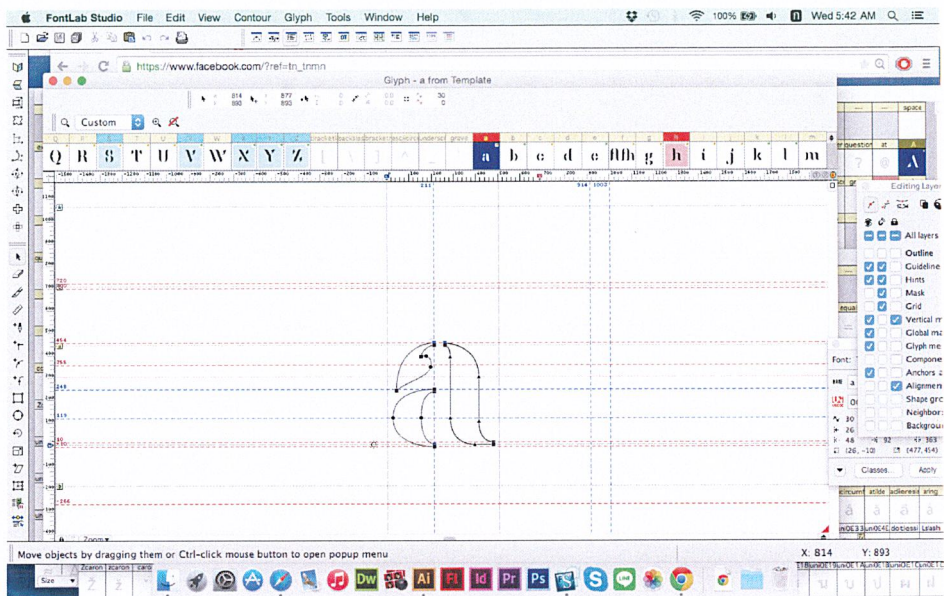
ภาพที่ 6.23 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



ภาพที่ 6.24 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



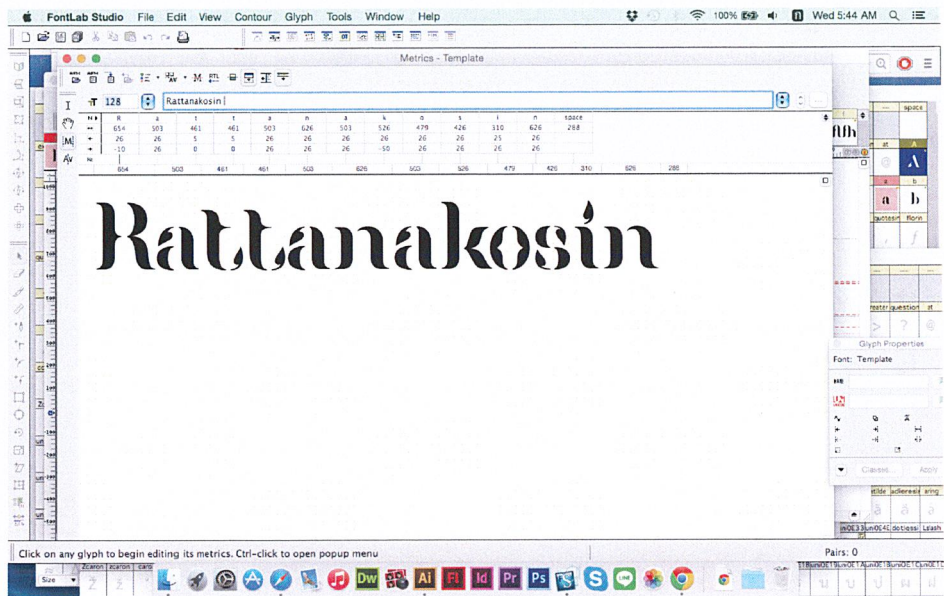
ภาพที่ 6.25 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



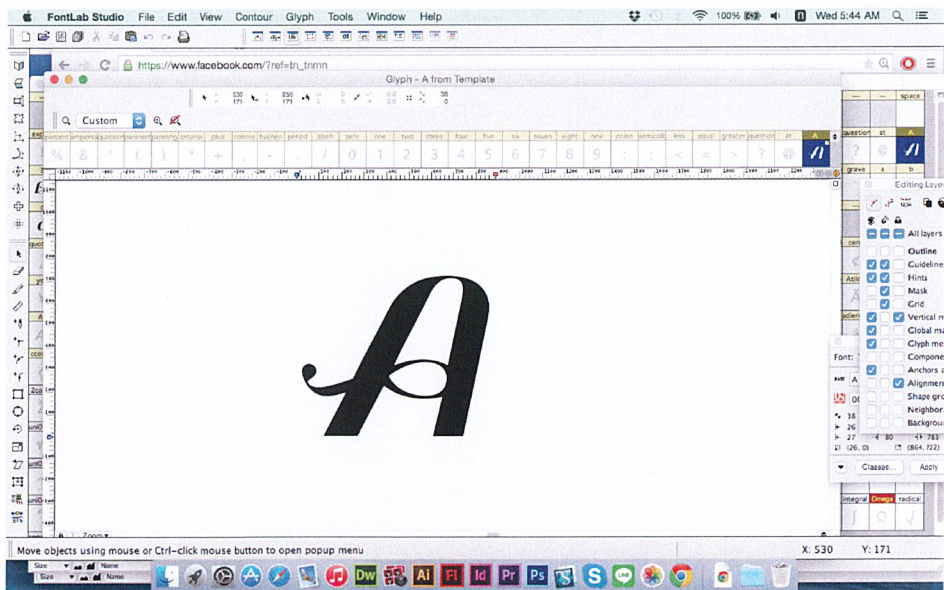
ภาพที่ 6.26 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



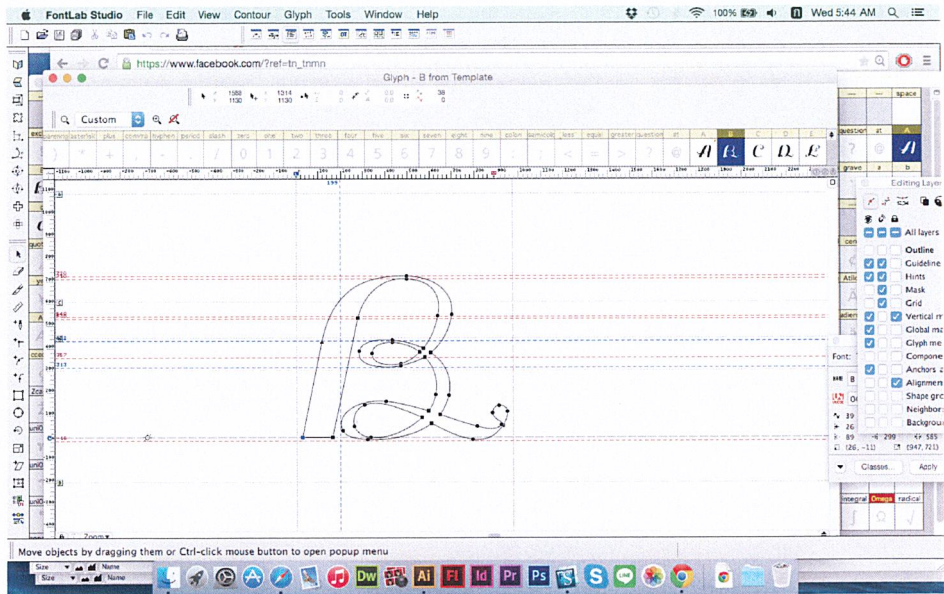
ภาพที่ 6.27 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



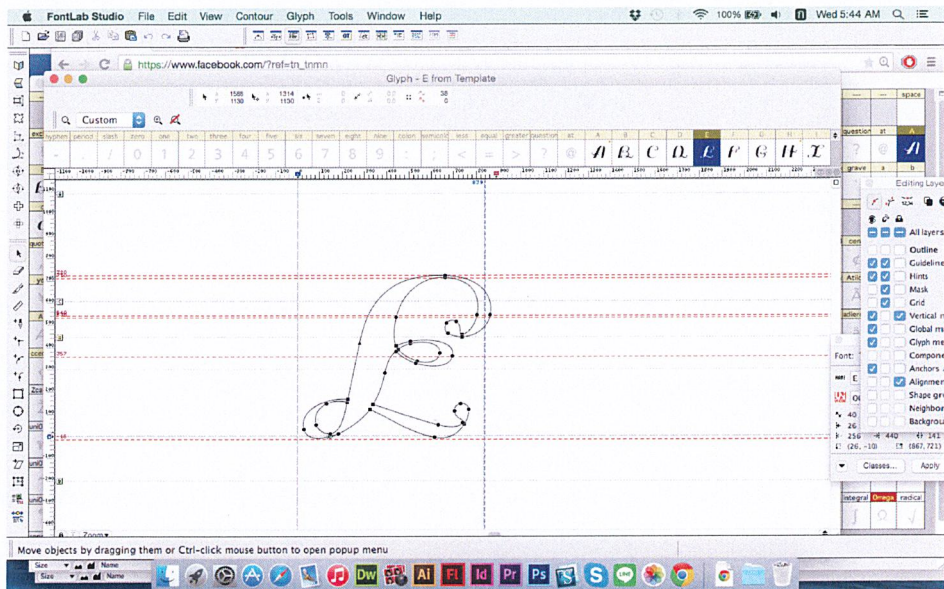
ภาพที่ 6.28 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



ภาพที่ 6.29 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



ภาพที่ 6.30 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio



ภาพที่ 6.31 ภาพแบบพัฒนาตัวอักษรในโปรแกรม Font Lab Studio

### 6.3 การจัดวางลงในสื่อ

ลักษณะสื่อที่เลือกใช้ในการออกแบบเพื่อแสดงผลงานประกอบด้วย

6.3.1 หนังสือ แสดงลักษณะการออกแบบของตัวอักษร

6.3.2 ไปสเตอร์ระบายละเอียดของแนวความคิด

6.3.3 แผ่นพับแสดงการใช้งานของตัวอักษร

6.3.4 ไปสการ์ดแสดงการใช้งานของตัวอักษร

6.3.5 สื่อสิ่งพิมพ์ประกอบการจัดวาง

6.3.6 ตัวอย่างการใช้งานตัวอักษร

6.3.7 ตัวอย่างกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม

ซึ่งลักษณะสื่อที่ใช้ มุ่งเน้นไปที่สื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย เป็นที่น่าสนใจเพื่อจุดประสงค์หลัก คือการออกแบบเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวย่านพระนคร

Rattakosin  
Historic  
Wat Phra Chetuphon  
Grand Palace  
Wat Phra Keaw  
SUVAN  
Phra Nakhon  
Kingdom

Bang Lum Poo  
People  
Wang Lang  
Thanon Khao San  
Urban Area  
Commercial District  
Life Style  
Chao Phraya

ภาพที่ 6.32 ภาพตัวอย่างการจัดวางลงในสื่อสิ่งพิมพ์แสดงการใช้งานตัวอักษร

## บทที่ 7

### ผลงานที่สำเร็จ

การออกแบบตัวอักษรเพื่อประกอบลงบนสื่อชิ้นงานนั้นมีขั้นตอนกระบวนการออกแบบและการจัดวางที่แตกต่างไปตามแต่ละสื่อที่เลือกใช้สำหรับประชาสัมพันธ์

#### การออกแบบผลงาน

1. หนังสือ ใช้ลักษณะการแสดงผลการออกแบบในแต่ละตัวอักษร เน้นลักษณะการจัดแสดงจัดวางหน้ากระดาษให้เข้าใจได้ง่าย มีการเปรียบเทียบสัดส่วนในการออกแบบให้สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน
2. โปสเตอร์ ใช้ลักษณะการจัดวางที่แตกต่างกันในสื่อโปสเตอร์ทั้ง 2 ชิ้น ภายใต้แนวความคิดเดียวกัน ซึ่งลักษณะการจัดวางนั้นต้องการสื่อถึงอารมณ์ และความรู้สึกที่แตกต่างกัน ได้แก่ เน้นความเรียบหรูสวยงามเป็นทางการ และเน้นการใช้สีฉูดฉาดแสดงการเคลื่อนไหว
3. แผ่นพับ ลักษณะของแผ่นพับ คือการนำตัวอักษรที่ได้ผ่านการออกแบบมาเรียบร้อยมาประกอบแสดงลักษณะการใช้งาน ซึ่งการจัดวางเน้นการใช้งานจริงและอธิบายความเป็นมาของยุคสมัยรัตนโกสินทร์
4. โปสการ์ด มีหลากหลายรูปแบบ แสดงลักษณะการใช้งาน เป็นตัวอย่างในการนำตัวอักษรที่ออกแบบมาประกอบเข้ากับสื่อ โดยลักษณะการจัดเน้นความสวยงามของตัวอักษรให้ด้านต่างๆ
5. สื่อสิ่งพิมพ์ประกอบการจัดวาง ลักษณะของสื่อชิ้นนี้ เน้นได้ที่การนำมาประดับ ตกแต่งเพื่อประกอบการจัดแสดงผลงาน ต้องการที่จะสื่อให้ผู้รับชมมีความรู้สึกและอารมณ์ร่วมไปกับงาน เป็นสื่อที่เพิ่มความหลากหลายในการใช้งานตัวอักษร ในลักษณะของงานศิลปะ ไม่เน้นในเรื่องของการสื่อสารโดยใช้คำ
6. ตัวอย่างการใช้งานตัวอักษร เป็นการจัดวางตัวอักษรในลักษณะเป็นคำ และประโยค เพื่อให้เห็นถึงการใช้งาน และแสดงเอกลักษณ์ของตัวอักษรในแต่ละตัว เมื่อนำมาจัดแสดงรวมกัน
7. ตัวอย่างกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม ลักษณะการจัดคือแสดงให้เห็นถึงการใช้งานจริง โดยลักษณะสื่อที่เลือกใช้เป็นป้ายที่ได้นำเอาตัวอักษรที่ผ่านการออกแบบเรียบร้อยมาจัดแสดง

## 7.1 ผลงานที่สำเร็จ

### 7.1.1 หนังสือ แสดงลักษณะการออกแบบของตัวอักษร



ภาพที่ 7.1 ภาพหนังสือแสดงลักษณะการออกแบบตัวอักษร

### 7.1.2 โปสเตอร์ ระบุรายละเอียดของแนวความคิด



ภาพที่ 7.2 ภาพโปสเตอร์ ระบุรายละเอียดของแนวความคิด

### 7.1.3 แผ่นพับแสดงการใช้งานของตัวอักษร



ภาพที่ 7.3 ภาพแผ่นพับแสดงการใช้งานของตัวอักษร



ภาพที่ 7.4 ภาพแผ่นพับแสดงการใช้งานของตัวอักษร

#### 7.1.4 ไปสการ์ด แสดงการใช้งานของตัวอักษร



ภาพที่ 7.5 ภาพไปสการ์ดแสดงการใช้งานของตัวอักษร



ภาพที่ 7.6 ภาพไปสการ์ดแสดงการใช้งานของตัวอักษร



ภาพที่ 7.7 ภาพไปสการ์ดแสดงการใช้งานของตัวอักษร



### 7.1.5 สื่อสิ่งพิมพ์ประกอบการจัดวาง



ภาพที่ 7.11 ภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบการจัดวาง



ภาพที่ 7.12 ภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบการจัดวาง

## 7.1.6 ตัวอย่างการใช้งานตัวอักษร

Rattakosin  
 Historic  
 Wat Phra Chetaphon  
 Grand Palace  
 Wat Phra Keaw  
 Suwan  
 Phra Nakhon  
 Kingdom

ภาพที่ 7.13 ภาพตัวอย่างการใช้งานตัวอักษร

Bang Lum Poo  
 People  
 Wang Lang  
 Thanon Khao San  
 Urban Area  
 Commercial District  
 Life Style  
 Chao Phraya

ภาพที่ 7.14 ภาพตัวอย่างการใช้งานตัวอักษร

## 7.1.7 ตัวอย่างกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม



ภาพที่ 7.15 ภาพแสดงตัวอย่างกราฟฟิกในสภาพแวดล้อม

## บทที่ 8

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 8.1 บทสรุป

การออกแบบตัวอักษรในชุด “อักขระรัตนโกสินทร์” มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในย่านชุมชนเมืองพระนคร เหมาะสมสำหรับกลุ่มคนที่มีความสนใจทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และวิถีชีวิต ชื่นชมศิลปะในสมัยรัตนโกสินทร์ที่ถ่ายทอดออกมาภายในงานออกแบบ

ในลักษณะของงานออกแบบนั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับสื่อต่างๆอย่างหลากหลาย เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น และถือเป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับชุมชน สร้างสรรค์ให้เกิดความน่าสนใจ และความแปลกใหม่ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวท้องถิ่น

#### 8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการจัดการ

ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษานั้น คือ ลักษณะศิลปะที่ได้ทำการศึกษามีความหลากหลายในยุคสมัยรัตนโกสินทร์ และมีประวัติความเป็นมาเนิ่นนาน ซึ่งทำให้ในส่วนของการศึกษานั้นไม่สามารถหาข้อมูลลึกเพื่อทำการศึกษาได้มากเท่าที่ควร จึงจำเป็นต้องอ้างอิงจากสิ่งที่มีข้อมูลเพียงพอเพื่อนำมาออกแบบ

ในเรื่องของการออกแบบ ด้วยลักษณะประเด็นที่มีความหลากหลายจึงจำเป็นต้องเลือกลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง มาผสมผสานในการออกแบบ ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นคือไม่สามารถที่จะรวมศิลปะทั้งหมดเข้ามาไว้ด้วยกันในงานออกแบบตัวอักษรได้ ทำให้ขอบเขตการทำงานนั้นมีความแคบลง และภายในขั้นตอนการออกแบบจำเป็นต้องสื่อสารให้ผู้รับชมเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อ ทั้งลักษณะของงานและเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกร่วม

นอกเหนือจากนั้น ปัญหาอื่นๆได้แก่ ปัญหาเรื่องการวางแผน การปรับแก้ไขในเรื่องของระยะเวลาในการทำงาน การวางแผนที่ยังขาดประสิทธิภาพและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในส่วนของการจัดแสดงผลงาน ที่ยังคงต้องปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้นต่อไป

#### 8.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

จากประสบการณ์การทำงาน การหาข้อมูล และการออกแบบทั้งหมด สร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอน และกรรมวิธีการทำงานได้ในทุกส่วน ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อในการทำงานอื่นๆได้มากขึ้น สร้างสรรค์สิ่งต่างๆให้เกิดประสิทธิภาพและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

### Website

<http://www.moshik.net/paris-typeface-fashion-moshik-nadav-typography.aspx>

<http://moshiknadav.blogspot.com/2011/10/paris-typeface-bold-exit-new-typeface.html>

<http://www.oknation.net/blog/phaen/2007/05/24/entry-1>

<http://cadsondemak.com/design/>

### หนังสือ

Designing Type Book : Karen Cheng

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล  
ที่อยู่

นางสาวศุภวรรณ เจริญไพโรจน์วงศ์  
319 ถนนหลานหลวง แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบ  
กรุงเทพฯ 10100  
Email : wanhulala@hotmail.com

## ประวัติการศึกษา

- 2548 - 2554 การศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น - ตอนปลาย  
โรงเรียนเบญจมราชาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์
- 2554 - 2558 การศึกษาระดับอุดมศึกษา  
สาขาวิชานิติศาสตร์ ภาควิชานิติศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง