

ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้  
เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INFO GRAPHIC FOR DANKWIAN POTTERY  
LEARNING CENTER, NAKHON RATCHASIMA PROVINCE



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2558

ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้  
เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INFO GRAPHIC FOR DANKWIAN POTTERY  
LEARNING CENTER, NAKHON RATCHASIMA PROVINCE



สารบัญชานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตรอุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้  
พ.ศ.2558

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INFO GRAPHIC FOR DANKWIAN  
POTTERY LEARNING CENTER, NAKHON RATCHASIMA PROVINCE



THE THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF SCIENCE IN INDUSTRIAL EDUCATION  
IN INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN TECHNOLOGY  
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2015

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2015

FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะกรรมการอุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองสารนิพนธ์

หัวข้อสารนิพนธ์ ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้  
เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา  
Design and Development of Info Graphic for Dankwian  
Pottery Learning Center, Nakhon Ratchasima Province




ชื่อนักศึกษา นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

รหัสประจำตัว 54630831

ปริญญา ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

สาขาวิชา เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุ์ศักดิ์

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์	ลายมือชื่อ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุ์ศักดิ์	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ ภิรมย์การ	

ค่าระดับคะแนนรวมที่เป็นเอกฉันท์จากคณะกรรมการสอบ GOOD

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 27 กันยายน 2558 เวลา 08.00-09.00 น.

สถานที่สอบ ณ ห้อง ค. 417 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม



(รองศาสตราจารย์ ดร.พิระวุฒิ สุวรรณจันทร์)

คณบดี

วันที่ ๙ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๘

หัวข้อสารนิพนธ์	ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับ ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา
นักศึกษา	นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์
รหัสประจำตัว	54630831
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบทัศนศิลป์
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
พ.ศ.	2558
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุ์ภาค

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาความเป็นมาของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา 2. เพื่อออกแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา และ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่องานการออกแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ กลุ่มนักร้องแบบ จำนวนทั้งสิ้น 15 คน โดยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นคือการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ทั้งหมด 3 ท่าน เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์เป็นแบบร่าง เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทั้งหมด 3 ท่าน เป็นผู้ประเมินความคิดเห็น แล้วจึงทำการพัฒนาสร้างเป็นต้นแบบประกอบไปด้วย ตราสัญลักษณ์ บอร์ดนิทรรศการ และกราฟิก จากนั้นนำมาประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยข้อมูลที่นำมาบรรยายได้วิเคราะห์จากค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยสรุปว่า จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มนักร้องแบบ ที่มีต่อกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา พบว่า ด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $\bar{x}$  4.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.16 แปลความหมายว่า มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ด้านการสื่อความหมาย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $\bar{x}$  4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.09 แปลความหมายว่า มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด และด้านการจัดพื้นที่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $\bar{x}$  4.53 และไม่มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลความหมายว่า มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>Thematic Paper Title</b>	DESIGN AND DEVELOPMENT OF INFO GRAPHIC FOR DANKWIAN POTTERY LEARNING CENTER, NAKHON RATCHASIMA PROVINCE
<b>Student</b>	Miss Narisara Jariyarux
<b>Student ID.</b>	54630831
<b>Degree</b>	Master of Science in Industrial Education
<b>Program</b>	Industrial Product Design Technology
<b>Year</b>	2015
<b>Thematic Paper Advisor</b>	Asst. Prof. Dr. Apisak Sindhuphak

### ABSTRACT

The objectives of this study are 1. to study the history of Dankwian pottery in Nakhonratchasima, 2. to development of info graphic for Dankwian pottery learning center, and 3. to estimate the satisfaction of graphic designing of Dankwian pottery product.

The sample group in this study is group of 15 designers. The primary study detail for this group use interviewing based on three professional designers in a local liberal arts is including primary step. Analysis step required a sketching design, that evaluated by three expert designers. After this step, the model was developed as prototype including symbol, exhibition and graphic. And then the complacency was estimate by frequency value, percentage value, average value, and standard deviation (S.D.)

The result of this study is the complacency of designer effect on graphic information of Dankwian pottery study center in Nakhonratchasima. The average value of the beauty is  $\bar{x}$  4.37 and standard deviation is 0.16 it can indicate that is the most satisfied. For communication has average value  $\bar{x}$  4.33 and 0.09 respectively it mean that it is the most satisfied too. Finally, the management of area has average value and standard deviations are  $\bar{x}$  4.53 and no standard deviation, this result can indicate, that this is the most satisfied condition.

# กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จาก ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สิ้นธุภัก อาจารย์ที่  
ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนสาร  
นิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้ให้  
คำแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์  
ขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา ดร.ผดุงชัย ภูพัฒน์ และอ.บุญยิ่ง งามจัตุรัส  
ที่ให้คำแนะนำและตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ เพื่อให้มีคุณภาพและมีความเหมาะสมต่อการวิจัย  
ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น อาจารย์ทวี รัชนิกร อาจารย์วัฒนา ป้อมชัย  
และคุณฐติวัฒน์ ธีระอนิษฐ์ ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ อาจารย์เกษม อมันตกุล  
อาจารย์กำเพลิง พันธุ์ดี และคุณวโรตม วิริยปิยะ และขอขอบคุณกลุ่มนักออกแบบที่ร่วมตอบ  
แบบสอบถามให้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในการวิจัยนี้ได้เป็นอย่างดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากสารนิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแด่บิดา มารดา และผู้มีพระคุณ  
ทุกท่านด้วยความเคารพยิ่ง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

นริศรา จริยารักษ์

# สารบัญ

## หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
สารบัญภาพ.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.5 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา.....	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในงานวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับนิทรรศการ.....	7
2.2 ศิลปะและการออกแบบนิทรรศการ.....	13
2.3 วัสดุและสื่อที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ.....	20
2.4 ระบบการสัญจรและการมองเห็น.....	26
2.5 หลักจิตวิทยาในการจัดนิทรรศการ.....	44
2.6 งานกราฟิกกับการออกแบบ.....	51
2.7 หมู่บ้านด่านเกวียน.....	73
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	86

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	90
3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล.....	90
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	91
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	92
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
3.5 ขั้นตอนการดำเนินโครงการวิจัย.....	93
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	95
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	95
4.2 ผลการวิเคราะห์งานออกแบบ.....	102
4.3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	106
บทที่ 5 อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	115
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	115
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	116
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	117
บรรณานุกรม.....	118
ภาคผนวก.....	119
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	120
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	130
ภาคผนวก ค รูปภาพ กราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์.....	141
ประวัติผู้เขียน.....	151

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อVอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงค่าระดับ และน้ำหนักคะแนน.....	93
4.1 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ.....	106
4.2 แสดงค่าร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของของกลุ่มนักออกแบบ.....	112
4.3 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจ ของกลุ่มนักออกแบบ.....	113



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงสัดส่วนการวางชั้นสินค้าและบริเวณที่เหมาะสม.....	10
2.2 แสดงแผนภูมิอธิบายภาพ.....	21
2.3 แสดงแผนสถิติวงกลม.....	22
2.4 แสดงแผนภาพ.....	23
2.5 แสดงทางสัญจรในห้องจัดแสดงที่เป็นแนวยาว.....	27
2.6 แสดงเส้นทางสัญจรชมได้ด้านเดียวตลอด.....	28
2.7 แสดงเส้นทางสัญจรชมได้ทั้งสองด้าน.....	28
2.8 แสดงเส้นทางสัญจรต่อเนื่องชมได้ทั้งสองด้าน.....	28
2.9 แสดงเส้นทางสัญจรชมได้ทั้งสองด้านจัดเป็นแบบขดลวด.....	29
2.10 แสดงเส้นทางสัญจรเส้นทางตัดกัน.....	29
2.11 แสดงเส้นทางสัญจรเส้นทางที่แยกออก.....	29
2.12 แสดงเส้นทางสัญจรเส้นทางตัดกันและแยกออก.....	30
2.13 แสดงการจัดห้อง.....	30
2.14 แสดงการจัดทางเดินที่ไม่ดีทำให้ผู้ชมดูได้ไม่ทั่วถึง.....	31
2.15 แสดงการจัดทางเดินที่ดีให้ผู้ชมดูได้ทั่วถึง.....	32
2.16 แสดงการจัดทางเดินที่มีระเบียบน่าดู.....	32
2.17 แสดงการปรับปรุงเส้นทางการเดินให้ดีขึ้น.....	33
2.18 แสดงทางออกอยู่ห่างจากทางเข้า ทำให้ผู้ชมดูเกือบทั่วห้อง.....	33
2.19 แสดงทางออกชัดเจนเกินไป ทำให้ส่วนที่เหลือของห้องเป็นส่วนไม่สำคัญ.....	34
2.20 แสดงการจัดทางเข้าออกที่เหมาะสม.....	34
2.21 แสดงการจัดพื้นที่ภายในเป็นห้องเล็กๆ.....	35
2.22 แสดงการจัดพื้นที่ที่แสดงที่กว้างๆ.....	36
2.23 แสดงการจัดพื้นที่ให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลิน.....	36
2.24 แสดงการจัดพื้นที่ให้ผู้ชมรู้สึกเองและติดตามด้วยความเพลิดเพลิน.....	37
2.25 แสดงการวางวัตถุขนานไปกับข้อมูล.....	38
2.26 แสดงการวางวัตถุเป็นกลุ่ม.....	39
2.27 แสดงการวางข้อมูลให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ.....	39
2.28 แสดงการจัดส่วนพิเศษ.....	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.29 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างการหันศีรษะและการกรอกตา.....	41
2.30 แสดงการขอบเขตของการมองเห็นของสายตาคอนปกติ.....	41
2.31 แสดงมุมมองทางด้านตั้งของมนุษย์.....	42
2.32 แสดงขอบเขตการมองเห็นวัตถุในระดับสายตาคอนปกติที่ไม่ต้องก้มศีรษะ.....	42
2.33 แสดงระดับสายตามนุษย์ตามขนาดของอายุในแนวตั้ง.....	43
2.34 แสดงระบบของการมองวัตถุในแนวนอนและแนวตั้ง.....	43
2.35 แสดงระบบการมองภาพที่สัมพันธ์กับสายตา.....	44
2.36 แสดงการจัดกิจกรรมการเล่นน้ำในพิพิธภัณฑเด็ก.....	46
2.37 แสดงเนื้อหาในพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์แห่งชาติ.....	48
2.38 แสดงกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ใน นิทรรศการสำหรับเด็กตอนกลาง.....	50
2.39 แสดงรูปทรงที่เกิดจากเส้น.....	54
2.40 แสดงการออกแบบที่เน้นมวลและปริมาตร.....	55
2.41 แสดงวงจรสี่.....	56
2.42 แสดงจังหวะลีลาแบบการจัดระเบียบ.....	57
2.43 แสดงจังหวะลีลาแบบสลับ.....	58
2.44 แสดงการจัดแบบศูนย์กลาง.....	59
2.45 แสดงการจัดแบบกระจาย.....	60
2.46 แสดงการจัดแบบผสมผสาน.....	61
2.47 แสดงเทคนิคเกี่ยวกับภาพ.....	62
2.48 แสดงการนำเสนอรูปแบบ.....	63
2.49 แสดงขนาดของตัวอักษรสัมพันธ์กับผู้ดู.....	64
2.50 แสดงการออกแบบภาพการ์ตูนและภาพนามธรรม.....	66
2.51 แสดงตัวอักษรแบบต่างๆ.....	68
2.52 แสดงตัวอักษรแบบต่างๆ.....	69
2.53 แสดงตัวอักษรแบบต่างๆ.....	70
2.54 แสดงตัวอักษรแบบต่างๆ.....	71
2.55 แสดงทางเข้าอาคารเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน.....	74
2.56 แสดงบรรยากาศร้านค้าที่ด่านเกวียน.....	74

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.57 แสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์ในสมัยโบราณ.....	75
2.58 แสดงแหล่งดินด้านเกวียน.....	77
2.59 แสดงการตกแต่งลวดลาย.....	78
2.60 แสดงบ่อหมักดิน.....	79
2.61 แสดงการนวดดิน.....	80
2.62 แสดงการขึ้นรูป.....	81
2.63 แสดงการตกแต่งลวดลาย.....	82
2.64 แสดงการผึ่ง.....	83
2.65 แสดงการลุ่มไฟ.....	84
2.66 แสดงการถอดเตา.....	85
2.67 แสดงไฟขึ้นปล่อง.....	86
3.1 แสดงขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	94
4.1 แสดงศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา (ก).....	96
4.2 แสดงศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา (ข).....	96
4.3 แสดงพื้นที่แสดงนิทรรศการในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน (ก).....	97
4.4 แสดงพื้นที่แสดงนิทรรศการในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน (ข).....	97
4.5 แสดงพื้นที่แสดงนิทรรศการในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน (ค).....	98
4.6 แสดงแผนผังศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน.....	98
4.7 ผู้วิจัย และอาจารย์ทวี รัชนิกร.....	99
4.8 ผู้วิจัย และอาจารย์วัฒนา ป้อมชัย.....	100
4.9 ผู้วิจัย และคุณฐิติวัฒน์ ธีระอกนิษฐ์.....	101
4.10 แสดงแสดงการวิเคราะห์แรงบันดาลใจเกี่ยวกับสีที่ใช้ในการออกแบบ.....	102
4.11 แสดงแบบร่างตราสัญลักษณ์ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน.....	103
4.12 แสดงแบบร่างพื้นที่แสดงนิทรรศการศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน.....	104
4.13 แสดงตราสัญลักษณ์ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จำนวน 3 แบบ.....	104
4.14 แสดงพื้นที่แสดงนิทรรศการศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จำนวน 3 แบบ.....	105
4.15 แสดงกราฟิกศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จำนวน 3 แบบ.....	105

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อ IX ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.16 ผู้วิจัย และอาจารย์เกษม อมันตกุล.....	108
4.17 แสดงการจัดวางพื้นที่แสดงนิทรรศการศูนย์การเรียนรู้ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน.....	109
4.18 แสดงขนาดพื้นที่นิทรรศการและกราฟิกศูนย์การเรียนรู้ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ก).....	110
4.19 แสดงขนาดพื้นที่นิทรรศการและกราฟิกศูนย์การเรียนรู้ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ข).....	110
4.20 แสดงขนาดพื้นที่นิทรรศการและกราฟิกศูนย์การเรียนรู้ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ค).....	110
4.21 แสดงภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ก).....	111
4.22 แสดงภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ข).....	111
4.23 แสดงภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ค).....	111
4.24 แสดงเส้นทางสัญจรภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน.....	112
ค.1 แสดงด่านเกวียนในอดีต.....	142
ค.2 แสดงแหล่งดินด่านเกวียนและการเตรียมดิน.....	143
ค.3 แสดงการแกะลายและการฝังเครื่องปั้นดินเผา.....	144
ค.4 แสดงการเผาเครื่องปั้นดินเผา.....	145
ค.5 แสดงการตกแต่งทำสีเครื่องปั้นดินเผา.....	146
ค.6 แสดงเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนในปัจจุบัน.....	146
ค.7 แสดงการจัดวางพื้นที่แสดงนิทรรศการศูนย์การเรียนรู้ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน.....	147
ค.8 แสดงพื้นที่นิทรรศการภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน.....	148
ค.9 แสดงพื้นที่นิทรรศการภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน.....	149
ค.10 แสดงพื้นที่นิทรรศการภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน.....	150

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต่อXอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดนิทรรศการในศูนย์การเรียนรู้ นั้น ถือเป็นสื่อที่มีคุณค่าและมีศักยภาพสูงในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี เนื่องจากความหลากหลายของสื่อสามารถตอบสนองความต้องการที่แตกต่างระหว่างบุคคลได้ ดังนั้นนิทรรศการที่ดีย่อมมีอิทธิพลต่อผู้ชมในด้านความรู้ความเข้าใจ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านอารมณ์และความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงเจตคติ รวมทั้งการตัดสินใจที่จะเห็นได้จากตัวอย่างนิทรรศการทางการศึกษา ทางการค้าและทางศิลปวัฒนธรรม (ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1 จังหวัดปทุมธานี. 2556 : 4)

ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน เป็นศูนย์กลางรวบรวมข้อมูลข่าวสารความรู้ของชุมชนที่จะนำไปสู่การส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้สำหรับประชาชนในชุมชน และประชาชนทั่วไปที่สนใจ เป็นแหล่งเสริมสร้างโอกาสในการเรียนรู้ การถ่ายทอด การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสืบทอดภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม ค่านิยม และเอกลักษณ์ของชุมชน อีกทั้งยังเป็นแหล่งบริการชุมชนด้านต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการเรียนรู้ของชุมชน โดยเน้นการกระบวนการเรียนรู้เพื่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม ก่อให้เกิดเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อมุ่งเน้นไปสู่การพัฒนาแบบพึ่งตนเอง และเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่จะก่อให้เกิดความเข้มแข็งของชุมชนได้อย่างยั่งยืน (สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดชลบุรี. 2552 : 1)

การทำเครื่องปั้นดินเผา มีอยู่หลายแห่งในภาคอีสาน แต่ปัจจุบันนี้ เมื่อกล่าวถึงเครื่องปั้นดินเผาของภาคอีสาน คนไทยทั่วไปทั้งชาวไทยและต่างประเทศ รู้จักเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน มากกว่าเครื่องปั้นดินเผาจากแหล่งอื่น เพราะปัจจุบันนี้ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ได้วิวัฒนาการจากหัตถกรรมในครัวเรือน เข้าสู่ระบบอุตสาหกรรมเพื่อส่งออกนอกท้องถิ่น ดังจะเห็นวัตถุประสงคืนี้ได้ อย่างชัดเจน ตั้งแต่การผลิตไปจนถึง รูปแบบ กระบวนการผลิต และระบบการซื้อขายที่แพร่กระจายไปยังตลาดต่างประเทศ วิวัฒนาการของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ที่เปลี่ยนแปลงไปนี้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งต่างๆ มากมายในชุมชนบ้านด่านเกวียน นับตั้งแต่การนำวัตถุดิบขึ้นมาใช้ในการผลิต การนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ระบบการทำงานของช่าง กระบวนการซื้อขายผลิตภัณฑ์ นับวันความเปลี่ยนแปลงนี้ ก็จะเคลื่อนต่อไปเรื่อยๆ ความเป็นมาแต่ครั้งดั้งเดิมของชุมชนที่ผลิตเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน กำลังถูกลบเลือนไปเหมือนกับช่างรุ่นใหม่ที่กำลังเข้ามาแทนที่ช่างรุ่นเก่าที่ล้มหายตายจากหรือเปลี่ยนอาชีพไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านเกวียน เป็นหมู่บ้านหนึ่งของ ตำบลด้านเกวียน อำเภอโชคชัย ห่างจากตัวเมือง นครราชสีมาทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ประมาณ 15 กิโลเมตร โดยมีทางหลวงหมายเลข 224 สาย นครราชสีมาโชคชัยผ่านกลางหมู่บ้านซึ่งมีร้านค้าเครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน เรียงรายอยู่สองฟากฝั่ง และมีลำน้ำมูลทอดขนานอยู่ทางฝั่งทิศตะวันออกหมู่บ้าน ตำบลเกวียนนั้นแต่เดิมพ่อค้าจากนางรอง บุรีรัมย์ สุรินทร์ ขุนหาญ ขุขันธ์ เรื่อยไปจนถึงเขมรจะเดินทางเข้ามาติดต่อค้าขายกับพ่อค้าชาวโคราช และมักจะพักกองคาราวานเกวียนกัน เป็นประจำจนได้ชื่อ หมู่บ้านว่า "บ้านด้านเกวียน" และในขณะที่ พัก พ่อค้าเหล่านั้นก็นำดินจากสองฟากฝั่งลำน้ำมูล มาทำภาชนะใช้สอยต่างๆ เช่น โอ่ง อ่าง ไห ปลาร้า ฯลฯ โดยลอกเลียนแบบจากชนชาวข่าซึ่งเป็นกลุ่มชนที่อาศัยในพื้นที่แต่เก่าก่อนหลังจากนั้น เมื่อนำภาชนะเหล่านั้นกลับภูมิลำเนาของตน และด้วยคุณภาพพิเศษ ของภาชนะทั้งในด้านสีสนความ คงทนต่อการใช้งาน จึงทำให้ภาชนะตำบลเกวียนเป็นที่นิยมชมชอบของผู้คนจนได้รับการเผยแพร่ มาก ขึ้นเป็นลำดับ จนกระทั่งได้รับความสนใจยิ่ง จนกลายเป็นสินค้าหนึ่งในการค้าขายกันในยุคอดีตจวบ จนปัจจุบัน ลักษณะเฉพาะของเครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียนนั้นอยู่ที่ดินที่นำมาใช้ กล่าวคือดินด้าน เกวียนเป็นดินเหนียวเนื้อละเอียดที่ขุดขึ้นมาจากริมฝั่งแม่น้ำมูล ในพื้นที่ที่ชาวบ้านเรียกว่า กุด หรือ แม่น้ำด้วน ลักษณะลำน้ำที่คดเคี้ยว กัดเซาะตะลิ่งจนขาดและเกิดลำน้ำด้วนขึ้น ส่วนที่เป็นแนวกัดเซาะ จะกลายเป็นแหล่งทับถมดิน ดินดังกล่าวนี้เป็นดินซึ่งมีคุณสมบัติพิเศษ ง่ายต่อการขึ้นรูปทนทานต่อ การเผา ไม่บิดเบี้ยวหรือแตกหักง่าย และที่น่าสนใจอย่างยิ่งคือดินนี้เมื่อถูกเผาจะให้สีโดยธรรมชาติเป็น สีแดงซึ่งสันนิษฐานว่าน่าจะเกิดจากธาตุเหล็ก (Iron Oxide) หรือสนิมเหล็กที่มีอยู่จำนวนมากในเนื้อ ดิน (สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดนครราชสีมา. 2550 : 4)

นิทรรศการเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่าย เนื่องจากมีอยู่ใน หลายพื้นที่ แต่เป็นที่น่าเสียดายอย่างยิ่งที่ส่วนใหญ่ยังไม่ค่อยสังเกตเห็นถึงความสำคัญเกี่ยวกับการ ออกแบบให้เป็นที่น่าสนใจ ทำให้งานนิทรรศการส่วนใหญ่มุ่งเน้นในการนำเสนอข้อมูลอย่าง ตรงไปตรงมา มากกว่าการใช้การออกแบบมาช่วยในการสื่อสารให้ดูมีความน่าสนใจ จึงส่งผลให้ ประชาชนทั่วไปไม่ค่อยให้ความสนใจเข้าชม ที่ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียนก็ยังคงขาดการ ออกแบบนิทรรศการให้เป็นที่น่าสนใจ จากปัญหาที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า หากมีการจัด นิทรรศการและกิจกรรมการปั้นดินที่ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียนอย่างเป็นระบบ จะ ช่วยโน้มน้าวให้ประชาชนเข้ามาชมนิทรรศการ เพื่อสัมผัสคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น และ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ผ่านการชมนิทรรศการ

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาความเป็นมาของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.2.2 เพื่อออกแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่องานการออกแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

## 1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดไว้ดังนี้

1.3.1 กรอบแนวคิดด้านการเรียนรู้และรับรู้งานศิลปะในด้านจิตวิทยา และการปฏิบัติ 9 ขั้นตอนการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ โรเบิร์ต กาเย่

1.3.1.1 เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) บทเรียนควรเริ่มด้วยการใช้ภาพ แสง สี เสียง หรือใช้สื่อประกอบกันหลายๆ อย่าง ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อความสนใจของผู้เรียน นอกจากเร่งเร้าความสนใจแล้ว ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนพร้อมที่จะศึกษาเนื้อหาต่อไปในตัวอีกด้วย

1.3.1.2 บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) การที่ผู้เรียนทราบถึงขอบเขตของเนื้อหาอย่างคร่าวๆ จะช่วยให้สามารถผสมผสานแนวความคิดในรายละเอียดหรือส่วนย่อยของเนื้อหาให้สอดคล้อง และสัมพันธ์กับเนื้อหาในส่วนใหญ่ได้ ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากจะมีผลดังกล่าวแล้ว ผลการวิจัยยังพบว่า ผู้เรียนที่ทราบวัตถุประสงค์ของการเรียนก่อนเรียนบทเรียนจะสามารถจำและเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้นอีกด้วย

1.3.1.3 ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) คือ การทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) เป็นการประเมินความรู้ของผู้เรียน เพื่อทบทวนเนื้อหาเดิม และเพื่อเตรียมความพร้อมในการรับเนื้อหาใหม่ อย่างไรก็ตาม ในขั้นการทบทวนความรู้เดิมนี้อาจไม่จำเป็นต้องเป็นการทดสอบเสมอไป หากเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นเป็นชุดบทเรียนที่เรียนต่อเนื่องกันไปตามลำดับ การทบทวนความรู้เดิมอาจอยู่ในรูปแบบของการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดย้อนหลังถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้อีกก่อนหน้านี้อีกได้ การกระตุ้นดังกล่าวอาจแสดงด้วยคำพูด คำเขียน ภาพ หรือผสมผสานกันแล้วแต่ความ

เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.1.4 นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) หลักสำคัญคือ ควรนำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ประกอบกับคำอธิบายสั้นๆ ง่าย แต่ได้ใจความ การใช้ภาพประกอบ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และมีความคงทนในการจำได้ดีกว่าการใช้คำอธิบายเพียงอย่างเดียว

1.3.1.5 ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guided Learning) ผู้เรียนจะจำเนื้อหาได้ดี หากมีการจัดระบบการเสนอเนื้อหาที่ดีและสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมของผู้เรียน การพยายามให้ผู้เรียนคิดหาเหตุผล ค้นคว้า และวิเคราะห์หาคำตอบด้วยตนเอง โดยค่อยๆ ชี้แนะจากจุดกว้างๆ และแคบลงๆ จนผู้เรียนหาคำตอบได้เอง นอกจากนี้ การใช้คำอธิบายกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ก็เป็นเทคนิคอีกประการหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ในการชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ได้

1.3.1.6 กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) นักการศึกษากล่าวว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดนั้น เกี่ยวข้องโดยตรงกับระดับและขั้นตอนของการประมวลผลข้อมูล หากผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมคิด ร่วมกิจกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และร่วมตอบคำถาม จะส่งผลให้มีความจำดีกว่าผู้เรียนที่ใช้วิธีอ่านหรือคัดลอกข้อความจากผู้อื่นเพียงอย่างเดียว

1.3.1.7 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) ผลจากการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะกระตุ้นความสนใจจากผู้เรียนได้มากขึ้น ถ้าบทเรียนนั้นทำทนายโดยการบอกเป้าหมายที่ชัดเจน และแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่าขณะนั้นผู้เรียนอยู่ที่ส่วนใด ห่างจากเป้าหมายเท่าใด การให้ข้อมูลย้อนกลับดังกล่าวถ้านำเสนอด้วยภาพจะช่วยเร่งเร้าความสนใจได้ดียิ่งขึ้นโดยเฉพาะถ้าภาพนั้นเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน

1.3.1.8 ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) การทดสอบหลังบทเรียน (Post-test) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดสอบความรู้ของตนเองนอกจากนี้ก็ยังเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าผ่านเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ เพื่อที่จะไปศึกษาในบทเรียนต่อไปหรือต้องกลับไปศึกษาเนื้อหาใหม่

1.3.1.9 สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) เป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่จะต้องสรุปมโนคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญรวมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ ในขณะเดียวกัน บทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม เพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อไปในบทเรียนถัดไป หรือนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นต่อไป

### 1.3.2 กรอบแนวคิดด้านบรรทัดฐานการออกแบบกราฟิก (Graphic Design Criteria) [Online]. Available : <http://student.nu.ac.th> สืบค้นเมื่อ 29 สิงหาคม 2556

1.3.2.1 การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function) เป็นข้อสำคัญมากในการออกแบบทั้งหมด ในงานออกแบบ กราฟิกนั้น ประโยชน์ใช้สอยมีอิทธิพลกับงานที่เราออกแบบ เช่น งานออกแบบหนังสือ ต้องอ่านง่าย ตัวหนังสือชัดเจนไม่วาง เกะกะ กันไปซะหมด หรืองานออกแบบเว็บไซต์ถึงจะสวยอย่างไร แต่ถ้าโหลดช้าทำให้ผู้ใช้งานต้องรอนาน ก็ไม่นับว่าเป็นงาน ออกแบบเว็บไซต์ที่ดี หรืองานออกแบบซีดีรอม ถ้าปุ่มที่มีไว้สำหรับกดไปยังส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหานั้นวางเรียงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่าง กระจัดกระจาย ทุกครั้งที่ผ้าใช้งานจะใช้ก็ต้องกวาดตามองหาอยู่ตลอด อย่างนี้ก็เรียกว่าเป็นการ ออกแบบที่ไม่สนอง ต่อประโยชน์ใช้สอย เป็นงานออกแบบไม่ดี ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึง ประโยชน์ใช้สอยเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรก ในการออกแบบเสมอ

1.3.2.2 ความสวยงามพึงพอใจ (Satisfactory Level) ในงานที่มีประโยชน์ใช้สอยดีพอๆ กัน ความงามจะเป็นเกณฑ์ตัดสิน คุณค่าของงาน โดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิก ซึ่งถือเป็นงานออกแบบที่มี ประโยชน์ใช้สอยน้อยกว่างานออกแบบด้านอื่น อย่างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบ สถาปัตยกรรมต่างๆ ฯลฯ ความสวยงามจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีอิทธิพลในงานออกแบบกราฟิก

1.3.2.3 การสื่อความหมาย (Perceptive Definition) เนื่องจากงานศิลปะนั้นจะมีคุณค่าก็ ต่อเมื่อมันสื่อความหมายออกมาได้ งานกราฟิกก็คืองานศิลปะเช่นกัน การสื่อความหมายจึงเป็นสิ่ง ที่นักออกแบบขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบ ต่อให้งานที่ได้สวยงาม อย่างไรก็ตามไม่สามารถตอบโจทย์ของ งานออกแบบ หรือสื่อสิ่งที่คุณออกแบบคิดเอาไว้ได้ งานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดน้อยลงไป

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

### 1.4.1 พื้นที่ที่ทำการศึกษา

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และวิวัฒนาการของเครื่องปั้นดินเผา ตำบล ด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

### 1.4.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ

1.4.2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน 3 ท่าน

1.4.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก จำนวน 3 ท่าน

1.4.2.3 นักออกแบบกราฟิก จำนวน 15 คน ซึ่งได้ทำการสุ่มจากประชากร โดยเป็นการสุ่ม ตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้สูตรการหากลุ่มตัวอย่างของ Yamane

## 1.5 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1.5.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และวิวัฒนาการของเครื่องปั้นดินเผา ตำบล ด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.5.2 รูปแบบการจัดนิทรรศการที่ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบล ด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.5.3 ความพึงพอใจของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญต่อการจัดนิทรรศการที่ศูนย์การเรียนรู้ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เทศบาลตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่พัฒนาขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในงานวิจัย

1.6.1 กราฟิกส์ื่อประชาสัมพันธุ์ หมายถึง การออกแบบเพื่อการสื่อสาร ที่ผสมผสานกับงานศิลปะ เพื่อพัฒนาศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.6.2 ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง แหล่งรวบรวมข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ ที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นประวัติความเป็นมาของด่านเกวียน

1.6.3 เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน หมายถึง เครื่องปั้นดินเผาที่ทำมาจากดินเหนียวเนื้อละเอียด ที่ขุดขึ้นมาจากริมฝั่งแม่น้ำมูล มีคุณสมบัติพิเศษคือ ง่ายต่อการขึ้นรูป ทนทานต่อการเผา ไม่บิดเบี้ยวหรือแตกหักง่าย และเมื่อถูกเผาจะให้สีเป็นสีดำมันหรือสีน้ำตาลแดง หรือสีเลือดปลาไหล ซึ่งสันนิษฐานว่าเกิดจากธาตุเหล็ก (Iron Oxide) หรือสนิมเหล็กที่มีอยู่จำนวนมากในเนื้อดิน

1.6.4 สื่อประชาสัมพันธุ์ หมายถึง เครื่องมือและสื่อกลางที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาต่างๆ ของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

1.6.5 ด่านเกวียน หมายถึง หมู่บ้านที่ผลิตเครื่องปั้นดินเผา เป็นหมู่บ้านหนึ่งของตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา

1.6.6 นครราชสีมา หมายถึง จังหวัดที่เป็นแหล่งผลิตเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน และเป็นที่ตั้งของศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง "ออกแบบและพัฒนาศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน เทศบาลตำบลเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา" ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

- 2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับนิทรรศการ
- 2.2 ศิลปะและการออกแบบนิทรรศการ
- 2.3 วัสดุและสื่อที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ
- 2.4 ระบบการสัญจรและการมองเห็น
- 2.5 หลักจิตวิทยาในการจัดนิทรรศการ
- 2.6 งานกราฟิกกับการออกแบบ
- 2.7 หมู่บ้านด้านเกวียน
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับนิทรรศการ

##### 2.1.1 ความหมายของนิทรรศการ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (2525 : 447) ได้ให้ความหมายของคำว่า นิทรรศการ ไว้ดังนี้ นิทรรศการ น. การแสดงผลงาน สินค้า ผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรม ให้คนทั่วไปชม. (อ. Exhibition)

นอกจากความหมายจากพจนานุกรมแล้ว ยังมีนักวิชาการได้อธิบายและแสดงทัศนะเกี่ยวกับนิทรรศการไว้ดังต่อไปนี้

สมพงษ์ แต่งตาด (อ๋างโน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2532 : 655-656) แสดงทัศนะเกี่ยวกับการจัดนิทรรศการไว้ดังนี้ การจัดนิทรรศการเป็นการแสดงข้อมูลหรือเรื่องราวโดยใช้สื่อชนิดเดียวหรือหลายชนิดผสมผสานกัน เช่น โปสเตอร์ แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หุ่นจำลอง สไลด์ ภาพทัศน ภาพยนตร์ การสาธิต โดยที่สื่อแต่ละอย่างนั้นเลือกเสนอเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เหมาะสมกับคุณสมบัติสื่อชิ้นนั้นๆ เช่น ข้อมูลที่ต้องใช้ดึงดูดความสนใจก็ใช้โปสเตอร์ ข้อมูลที่ต้องการให้เห็นความสัมพันธ์หรือแนวทางการบริหารก็ใช้แผนภูมิ ส่วนข้อมูลที่ต้องการการแสดงแตรเคลื่อนไหวแต่มีขอบเขตกว้างขวางก็ใช้ภาพยนตร์ หรือภาพทัศน เป็นต้น สิ่งสำคัญสื่อชิ้นนั้นต้องเอามาใช้เพื่อสนับสนุนให้ผู้ชมได้รับรู้ข้อมูลได้ถูกต้องและเข้าใจอย่างถ่องแท้ การจัดนิทรรศการนี้มักจะมีขอบเขตของเรื่องกว้างขวางแต่มีทิศทาง การจัดแสดงที่สอดคล้องผสมกลมกลืนกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พยุงค์ดี ประจุศิลป์ (2535 : 1) ให้ความหมายของนิทรรศการคือ การแสดงการให้การศึกษาอย่างหนึ่งด้วยการแสดงงานให้ชม อาจมีผู้บรรยายให้ฟังหรือไม่ต้องมีก็ได้ การแสดงอาจแสดงในอาคารหรือนอกอาคารก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยของจริง สิ่งของ ภาพถ่าย และแผนภูมิ สิ่งของต่าง ๆ ที่จะนำออกมาแสดง ในการจัดเตรียมจะต้องจัดอย่างมีระเบียบเรียบร้อยดูง่ายและคำนึงถึงความแจ่มชัดรวมทั้งก่อให้เกิดความรู้ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจข้อมูล(information) โดยใช้ข้อความสั้น ๆ อธิบายประกอบ ซึ่งควรจะมีควมมนำดูน่าชมด้วย

วัฒน์ จูฑะวิภาต (2542 : 1) ให้คำจำกัดความไว้ว่า นิทรรศการ (Exhibition) โดยทั่วไปคือ การจัดนำเอาภาพถ่าย ภาพเขียน สติติ แผนภูมิ หรือวัสดุกราฟิกอื่นๆ ได้แก่ ของจริง หุ่นจำลอง โสตทัศนูปกรณ์บางประเภท เช่น ภาพยนตร์ ภาพนิ่ง (slide) มาจัดแสดงพร้อมคำบรรยายประกอบ การอภิปรายและการสาธิตในเรื่องต่างๆ ที่น่าสนใจ หรือกำลังอยู่ในความสนใจของกลุ่มประชาชนที่เลือกมาเป็นเป้าหมาย

จากคำจำกัดความและทัศนะของนักวิชาการ สรุปได้ว่า นิทรรศการ หมายถึงการจัดแสดง ข้อมูลเนื้อหาผลงานต่างๆ ด้วยวัสดุ สิ่งของ อุปกรณ์และกิจกรรมที่หลากหลาย แต่มีความสัมพันธ์กัน ในแต่ละเรื่องโดยมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน มีการวางแผนและออกแบบที่เร้าความสนใจให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ในการดู การฟัง การสังเกต การจับต้องและการทดลองด้วยสื่อที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ ของจริง หุ่นจำลอง ป้ายนิเทศ และกิจกรรมต่างๆ เช่น การประกวด การแข่งขัน การบรรยาย การสาธิต การ อภิปราย และการตอบปัญหา เป็นต้น

การจัดแสดงและนิทรรศการ แสดงให้เห็นว่าการจัดแสดง คือ นิทรรศการขนาดเล็กมาก นอกจากนี้ยังมีนิทรรศการขนาดใหญ่ ได้แก่ นิทรรศการประเภทงานแสดง (fair) หมายถึง นิทรรศการขนาดใหญ่ที่มีบริเวณกว้างขวาง และงานมหกรรม (exposition) หมายถึง นิทรรศการขนาดใหญ่ มโหฬารระดับชาติหรือนานาชาติ ดังนั้นจึงกล่าวโดยรวมได้ว่า “การจัดแสดงทุกขนาดเป็น นิทรรศการ”

กล่าวโดยสรุป การจัดแสดงเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่องค์การภาครัฐ ธุรกิจการค้า และการ บริการ นิยมจัดขึ้น เพื่อจูงใจกลุ่มเป้าหมายให้สนใจการจัดแสดงเป็นกิจกรรมที่มีขอบข่ายการ ปฏิบัติงานไม่กว้างขวางนัก เพราะเป็นการจัดแสดงในรูปวัสดุสามมิติที่อาศัยเทคนิคการจัดวางและ ตกแต่งให้สะดุดตา

### 2.1.2 ความหมายของการจัดนิทรรศการเพื่อการประชาสัมพันธ์

นิทรรศการเพื่อการประชาสัมพันธ์ คือ การจัดแสดงผลงานของสถาบัน เพื่อเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ให้ความรู้ บอกกล่าวชี้แจง ให้รายละเอียดข้อเท็จจริงต่างๆ เกี่ยวกับสถาบันโดยใช้สื่อหลาย รูปแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างสถาบันกับประชาชน ในบางกรณีสถาบันอาจจัดนิทรรศการ ให้การศึกษาแก่ประชาชน เป็นการแสดงความรับผิดชอบของสถาบันที่มีต่อสังคมก็ได้ เช่น การจัด นิทรรศการการร่วมรณรงค์อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม รณรงค์เรื่องการป้องกันโรคเอดส์ ฯลฯ ซึ่งเป็นแนว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปฏิบัติที่สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่สถาบันผู้จัด นอกเหนือจากการเผยแพร่เรื่องราวของสถาบันแต่เพียงอย่างเดียว

การใช้นิทรรศการเป็นสื่อประชาสัมพันธ์สถาบัน ก็ด้วยเหตุผลที่ว่าเรื่องราว หรือข้อมูลบางอย่างต้องนำเสนออย่างละเอียดทุกขั้นตอน และมีแง่มุมที่ต้องการถ่ายทอดความรู้ความคิดหลายด้านในประเด็นเดียวกัน การนำเสนอด้วยสื่อหลายประเภทที่สนับสนุนซึ่งกันและกันนี้ จึงช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพในการสื่อความหมายให้ได้ผลดีทั้งสถาบันและกลุ่มประชาชนเป้าหมาย

### 2.1.3 ความสำคัญของนิทรรศการ

นิทรรศการเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีบทบาทและอิทธิพลมากต่อการสร้างภาพลักษณ์ของสถาบัน ไม่ว่าจะเป็นสถาบันภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา เศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง ภาคอุตสาหกรรม ตลอดจนจนถึงวงการบันเทิงที่นิยมจัดนิทรรศการให้ความรู้ ข่าวสาร เพื่อชักจูงหรือกระตุ้นกลุ่มประชาชนเป้าหมาย และกลุ่มที่สนใจให้เกิดความพึงพอใจ และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตามที่สถาบันตั้งวัตถุประสงค์ไว้

เปรี๊ยะ กุมุท (2526 : 5) กล่าวถึงความสำคัญของการจัดนิทรรศการไว้ว่า "เป็นวิธีการอันทรงประสิทธิภาพ ในการกระตุ้นให้ผู้คนสนใจในวัตถุและแนวความคิดอ่าน เป็นวิธีที่มักเข้าถึงประชาชนได้ในเมื่อวิธีการอย่างอื่นไม่สามารถทำได้ ทั้งนี้เพราะเสน่ห์อันเกิดจากผลงานการรวบรวมสรรพสิ่งทั้งหลาย การคัดเลือกและการจัดแสดงที่ดีเป็นแม่เหล็กอันใหญ่ที่ดึงดูดให้คนเหล่านั้นเข้ามาหาได้อย่างง่ายดาย"

ความสำคัญของนิทรรศการ จึงสรุปได้ดังนี้

- 2.1.3.1 นิทรรศการเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร
- 2.1.3.2 นิทรรศการเป็นสื่อที่ถ่ายทอดเนื้อหาได้ทุกสาขา แม้กระทั่งเนื้อหาที่ซับซ้อน
- 2.1.3.3 นิทรรศการเป็นสื่อที่สื่อความหมายได้เร็ว และจดจำได้นาน
- 2.1.3.4 นิทรรศการเป็นสื่อที่สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่สถาบัน
- 2.1.3.5 นิทรรศการเป็นสื่อที่นำเสนอได้ทั้งเนื้อหา ความคิด และแนวทางการนำไปใช้
- 2.1.3.6 นิทรรศการเป็นสื่อที่มีวิธีการนำเสนอได้หลากหลาย
- 2.1.3.7 นิทรรศการเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจได้ดี
- 2.1.3.8 นิทรรศการเป็นสื่อที่สร้างความศรัทธาในศักยภาพของผู้จัดได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.4 คุณลักษณะที่ดีของนิทรรศการ

นิทรรศการที่ดีควรมีคุณลักษณะต่อไปนี้

2.1.4.1 ใช้เทคนิคในการนำเสนอข้อมูลและเรื่องราวที่ให้ผู้ชมได้รับความรู้ และสามารถตรึงผู้ชมไว้ได้นานที่สุด

2.1.4.2 รูปแบบและเทคนิคการนำเสนอของนิทรรศการ สามารถทำให้เกิดแนวทางแก่ผู้ชมในการนำไปใช้ประโยชน์ในงานอื่นได้

2.1.4.3 นิทรรศการเลือกเนื้อหาส่วนที่สำคัญมานำเสนอโดยใช้สื่อที่เหมาะสมและเหมาะสมกับโอกาส

2.1.4.4 นิทรรศการที่ดีต้องสื่อสารเรื่องราวและข้อมูลถึงคนกลุ่มใหญ่หรือประชาชนได้

2.1.4.5 นิทรรศการที่ดีนอกจากมีการนำเสนอที่ทันสมัยและเหมาะสมกับโอกาสแล้ว ยังต้องนำเสนอให้เหมาะกับสถานที่ด้วย

2.1.4.6 นิทรรศการที่ดี ผู้จัดต้องมีเทคนิคและกลวิธีการนำเสนอเนื้อหาสาระที่ดึงดูดใจ ทั้งนี้เพราะนิทรรศการเป็นทัศนศิลป์ที่เน้นการดูเป็นสำคัญ

2.1.4.7 นิทรรศการที่ดี ผู้จัดต้องรู้จักเลือกวัสดุมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ประหยัดรายจ่ายและวัสดุอันเป็นทรัพยากรของท้องถิ่น แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์อันมีคุณค่าของผู้จัด ที่ทำให้ผู้ชมได้รับประโยชน์และแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆ ได้



ภาพที่ 2.1 แสดงสัดส่วนการวางชั้นสินค้าและบริเวณที่เหมาะสม

ที่มา : ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1 จังหวัดปทุมธานี (2556 : 6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.5 ประเภทของการจัดนิทรรศการ

เรื่อง กุฎ (2526 : 3) กล่าวว่า นิทรรศการที่นิยมจัดกันอยู่ในขณะนี้ จำแนกออกเป็น 3 ลักษณะ คือ นิทรรศการถาวร นิทรรศการชั่วคราว และนิทรรศการเคลื่อนที่ แต่ละลักษณะมีรายละเอียดดังนี้

#### 2.1.5.1 นิทรรศการถาวร

เป็นนิทรรศการที่จัดไว้ประจำ ณ ที่ใดที่หนึ่ง โดยลงทุนครั้งเดียวค่อนข้างสูง ใช้เวลาในการเตรียมงานยาวนาน เพราะต้องมีการวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์รูปแบบการจัด และการนำเสนอตามหลักวิชาการ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ชมและเกิดประโยชน์ในแง่การสื่อสาร การให้ความรู้ ความคิด และทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องนั้นอย่างถูกต้อง นิทรรศการถาวรจัดเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า เพราะเป็นการให้ข้อมูลที่เชื่อถือได้ มีผลดีในแง่ของการปลูกฝังทางด้านจิตใจ ความศรัทธาในสถาบันที่ประมาณค่าไม่ได้ ข้อมูลในทางประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมของชาติ นิยมนำเสนอแนวคิดโดยนิทรรศการถาวร เพื่อปลูกฝังค่านิยมและแนวปฏิบัติที่ถูกต้อง

สถานที่จัดนิทรรศการถาวรมีทั้งจัดในตัวอาคารและกลางแจ้ง ในประเทศไทยมีการจัดนิทรรศการถาวรอยู่หลายแห่ง ทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด โดยใช้สื่อประเภทต่างๆ อย่างเหมาะสม เช่น ห้องฟ้าจำลอง เป็นนิทรรศการถาวรทางสาขาวิทยาศาสตร์ที่ค่อนข้างสมบูรณ์ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร ทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งจังหวัดนครปฐม เมืองโบราณ จังหวัดสมุทรปราการ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ บางแสน ศูนย์ชีววิทยาทางทะเล จังหวัดภูเก็ต สถาบันทักษิณคดีศึกษา จังหวัดสงขลา ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม จังหวัดนครศรีธรรมราช นิทรรศการผลงานทางศิลปะ ณ อาคารศิลป์ พีระศรี มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร เป็นต้น

การจัดนิทรรศการถาวร เป็นการจัดเพื่อวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่ความรู้แก่ประชาชนเป็นหลัก เพราะเป็นการเผยแพร่ความรู้เพื่อสาธารณชน และมักนิยมนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และศิลปศาสตร์ ฯลฯ

นิทรรศการประเภทนี้จะจัดไว้ให้ชมเป็นเวลานานๆ หรือตลอดไป โดยมีการสะสมเพิ่มเติมขยายเนื้อหาไปเรื่อยๆ จากห้องแสดงขนาดเล็กในระดับสถาบันไปจนถึงอาคารขนาดใหญ่ระดับชาติ

นิทรรศการกลางแจ้งที่มีชื่อเสียง เช่น นิทรรศการนรกภูมิ ที่วัดไร่โรงวัว จังหวัดสุพรรณบุรี นิทรรศการหุ่นฟางนก จังหวัดชัยนาท และเมืองโบราณ จังหวัดสมุทรปราการ

การจัดนิทรรศการถาวร แม้จะมีวัตถุประสงค์หลักในการให้ความรู้ สร้างทัศนคติและค่านิยมที่ดีให้เกิดแก่ผู้ชม แต่ขณะเดียวกันก็มีผลในเชิงประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความศรัทธาให้เกิดแก่สถาบันผู้จัดเป็นอย่างดี

#### 2.1.5.2 นิทรรศการชั่วคราว

นิทรรศการชั่วคราว เป็นการจัดแสดงเรื่องราว เนื้อหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งในโอกาสพิเศษบางโอกาส นานๆ ครั้ง เช่น นิทรรศการของสถาบันต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน นิทรรศการทางธุรกิจ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิทรรศการของรัฐวิสาหกิจและหน่วยงานต่างๆ เป็นต้น

นิทรรศการประเภทนี้ใช้เวลาแสดงไม่นาน เช่น 3 วัน 5 วัน 7 วัน 10 วัน เป็นต้น ประชาชนทั่วไปจะรู้จักนิทรรศการประเภทนี้ และมีโอกาสได้ร่วมกิจกรรมกันบ่อยครั้ง ทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด นิทรรศการชั่วคราวจะนำเสนอเนื้อหาข้อมูลใหม่ๆ ที่ประชาชนบางกลุ่มสนใจ ซึ่งจะแตกต่างไปจากการจัดนิทรรศการถาวรตรงที่ การนำเสนอเนื้อหาจะเป็นข้อมูลใหม่ๆ และใช้รูปแบบการจัดแปลกๆ น่าสนใจ แต่วัสดุที่ใช้จะไม่คงทนเท่านิทรรศการถาวร เช่น นิทรรศการภาพถ่าย นิทรรศการการสื่อสาร นิทรรศการสินค้าราชทัณฑ์ นิทรรศการอุปกรณ์ตกแต่งบ้าน นิทรรศการเครื่องสุขภัณฑ์ นิทรรศการการเกษตร นิทรรศการขนมไทย นิทรรศการเครื่องหนัง นิทรรศการการพิมพ์ นิทรรศการวันสำคัญต่างๆ

นิทรรศการชั่วคราว นิยมจัดกันทั้งที่เป็นวาระและเทศกาลสำคัญและในโอกาสที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการประชาสัมพันธ์สถาบัน เผยแพร่ผลงานสถาบัน ตลอดจนสร้างความเข้าใจอันดีต่อสถาบัน เพื่อให้เกิดความร่วมมือระหว่างสถาบันกับประชาชน การจัดนิทรรศการชั่วคราวจึงเป็นที่ยอมรับว่า มีผลทางด้านเสริมสร้างทัศนคติที่ดีแก่ผู้ชมทั้งด้านการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจและสังคม ในรูปของการประชาสัมพันธ์และการณรงค์ แม้ในวงการธุรกิจก็นิยมใช้การจัดนิทรรศการชั่วคราวเพื่อโฆษณาส่งเสริมการขาย วงการอุตสาหกรรมและการพาณิชย์ก็ใช้นิทรรศการประเภทนี้เผยแพร่ผลงาน

นอกจากนิทรรศการชั่วคราวจะใช้เพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าวมาแล้ว ในสถาบันที่จัดนิทรรศการถาวรไว้แสดง ก็ยังนิยมจัดนิทรรศการชั่วคราวขึ้นมาเสริม เพื่อแสดงผลงานการศึกษาค้นคว้าใหม่ๆ ที่ไม่มีปรากฏอยู่ในนิทรรศการถาวรเป็นการนำเสนอข้อมูล หรือเรื่องราวเสริมการจัดแสดงที่มีอยู่เดิม ทั้งยังเป็นการจูงใจให้ประชาชนที่มาชมนิทรรศการชั่วคราวได้มีโอกาสชมนิทรรศการถาวรที่มีอยู่อีกด้วย ในแง่ของการประชาสัมพันธ์ เกรซ มอร์เลย์ (Grace Morley) (อ้างใน เปรื่อง กุมุท. 2526 : 3-4) กล่าวว่า “นิทรรศการชั่วคราวช่วยสร้างความสนใจให้คนมาชมสิ่งแปลกใหม่ เป็นการเชิญชวนผู้ชมกลุ่มใหม่ๆ เข้ามาชมพิพิธภัณฑ์ไปในตัว เป็นการเชิญชวนที่จะสนับสนุนการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ เช่น เชิญประชุมชี้แจงการเปิดงาน โปสเตอร์การแถลงข่าว หนังสือพิมพ์และรายการโทรทัศน์ นิทรรศการชั่วคราวสนองวัตถุประสงค์ทางการศึกษาได้มากมาย มักจัดสิ่งที่ดีดึงดูดกลุ่มคนที่สนใจ เฉพาะเรื่องในชุมนุมชน เป็นต้นว่า สหพันธ์สมาคมวิทยาศาสตร์ สมาคมศิลปิน หรือสโมสรนักสะสม แสตมป์ เป็นต้น

### 2.1.5.3 นิทรรศการเคลื่อนที่

นิทรรศการเคลื่อนที่ คือการจัดนิทรรศการโดยวิธีการจัดเตรียมสื่อที่สมบูรณ์แบบไว้เฉพาะชุดหนึ่งแล้วเดินทางไปจัดแสดงในสถานที่ต่างๆ หลายแห่งในโอกาสพิเศษ เพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเพื่อให้ความรู้แก่ประชาชนตามนโยบายหรือวัตถุประสงค์ของภาครัฐ โดยวิธีการนำสื่อที่เตรียมไว้เป็นอย่างดีแล้วไปจัดตามพื้นที่เป้าหมาย เช่น ตามหมู่บ้าน วัด สถาบันการศึกษาท้องถิ่น ศาลาประชาคม หรือตามหน่วยงานของภาครัฐ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดนิทรรศการเคลื่อนที่นี้ จะนำสื่อไปไม่มากนัก และมักใช้สื่อหลายอย่างรวมกัน เช่น แผ่นปลิว เอกสาร ของตัวอย่าง ภาพยนตร์ สไลด์ การบรรยาย และการสาธิตของวิทยากร

นิทรรศการเคลื่อนที่ จะใช้วิธีการผลิตสื่อสำเร็จรูปที่สามารถยกไปติดตั้งได้ในเวลาอันรวดเร็ว วัสดุที่ใช้ต้องแข็งแรงกว่านิทรรศการชั่วคราว เพราะต้องใช้หลายครั้ง ขนาดของสื่อเหมาะกับการขนย้ายจัดเก็บได้ง่าย โดยมากจะทำเป็นชุดใส่กล่องหรือลังไม้สะดวกในการเคลื่อนที่ เก็บรักษาง่าย ใช้บุคลากรในการติดตั้งไม่มาก

นิทรรศการเคลื่อนที่ที่พบเห็นกันบ่อยๆ ในยุคนี้ เป็นนิทรรศการทางศิลปวัฒนธรรม เช่น วัฒนธรรมสัญจรที่เดินทางเผยแพร่ทั่วทุกภาคของประเทศไทยจนถึงต่างประเทศ

ข้อดีของนิทรรศการประเภทนี้ คือ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดีและดึงดูดความสนใจผู้ชมได้มาก ทั้งยังเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพทางการศึกษา เพราะถ้าจัดเตรียมอย่างดีจะสามารถสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายให้ได้รับความรู้ ความเข้าใจควบคู่กับความบันเทิง แต่อย่างไรก็ตาม นิทรรศการเคลื่อนที่ที่จะได้ผลดีก็ต่อเมื่อ ผู้จัดและผู้ควบคุมนิทรรศการไปเผยแพร่มีประสบการณ์และเทคนิคในการจัดเป็นอย่างดี ประกอบกับต้องเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ดี สามารถควบคุมทีมงานและติดต่อสื่อสารกับคนสำคัญในท้องถิ่นต่างๆ ที่เดินทางไปเผยแพร่ได้ เพื่อให้การจัดนิทรรศการเคลื่อนที่ครั้งนั้นบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

## 2.2 ศิลปะและการออกแบบนิทรรศการ

### 2.2.1 ความหมายของศิลปะ

จันทรามาตสุพงศ์ (2540 : 42) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ปัญญา ความคิด และความงาม งานศิลปะแบ่งได้หลายสาขา และนิทรรศการ จัดได้ว่าเป็นทัศนศิลป์ซึ่งเป็นสาขาหนึ่งของศิลปะที่ใช้สื่อความหมายทางสายตาเป็นหลัก ในการจัดนิทรรศการผู้จัดจำเป็นต้องศึกษาให้เข้าใจถึงองค์ประกอบของศิลปะ จิตวิทยาของสี วัสดุ กราฟฟิก วัสดุสามมิติ และหลักในการออกแบบนิทรรศการ

### 2.2.2 องค์ประกอบของศิลปะ

เป็นการสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาในงานศิลปะให้มีคุณค่า ประกอบด้วย

2.2.2.1 รูปทรง (form) เป็นส่วนประกอบสำคัญของการออกแบบ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ โครงสร้างทางรูป คือสิ่งที่มองเห็นได้ ประกอบด้วย เส้น (line) น้ำหนัก (Tone) สี (Color) ที่ว่าง (Space) และพื้นผิว (Texture) โครงสร้างทางวัตถุ คือ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูป เช่น สี ดินเหนียว หิน ไม้ โลหะ กระดาษ ฯลฯ รวมทั้งเทคนิคที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้น เช่น การระบายสี การปั้น การแกะ การทอ การตัดปะ ฯลฯ ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคงทนของผลงานและแสดงออกซึ่งฝีมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.2 เอกภาพ (unity) คือ การจัดวางภาพ สิ่งของ หรือวัตถุต่างๆ ที่ดูแล้วทำให้เกิดความรู้สึกเป็นกลุ่มเป็นก้อน หรือเป็นหน่วยเดียวกันไม่กระจัดกระจาย เช่น เอกภาพของเส้น น้ำหนัก สี และลักษณะผิว

2.2.2.3 ความสมดุล (balance) คือ ความเหมาะสมพอดีของส่วนต่างๆ ในงานศิลปะ แต่ละชิ้นไม่เอียงหรือหนักไปทางข้างใดข้างหนึ่งมากเกินไป

2.2.2.4 จังหวะ (rhythm) คือ การใช้ภาพซ้ำๆ อย่างเป็นระเบียบ โดยมีช่วงห่างเท่าๆ กัน เป็นการซ้ำอย่างมีความหมาย มีระเบียบ และองค์ประกอบที่ทำให้งานกราฟิกดูมีลีลา นุ่มนวล หรือแข็งกระด้าง เช่น การวาดภาพคนวิ่งในแต่ละช่วงเวลา แล้วนำมาซ้อนๆ กัน ก็จะได้ภาพที่มีลีลางดงาม

2.2.2.5 สัดส่วน (proportion) คือ ความสัมพันธ์ที่เหมาะสมของสี แสงเงา ตลอดจนความสมส่วนของรูปทรง เช่น สัดส่วนของร่างกายมนุษย์ซึ่งทุกส่วนต้องมีความพอเหมาะพอดีไม่ใหญ่หรือเล็กจนเกินไป

2.2.2.6 ระนาบ (plane) คือ การสร้างรูปในงานศิลปะให้มีรูปทรงสองมิติ (มีความกว้างและยาว) หรือรูปทรงสามมิติ (จะมีความกว้างยาวและลึก) บางครั้งอาจใช้ระนาบแสดงความเคลื่อนไหวในทางลึกให้แก่ภาพ เช่น ระนาบบอกระยะทาง และระนาบบอกทิศทาง

### 2.2.3 จิตวิทยาการใช้สี

การใช้สีนั้นมีบทบาทสำคัญในการจัดนิทรรศการ สัมผัสอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึก ของผู้เข้าชมนิทรรศการ สีแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

สีร้อน หมายถึงดวงอาทิตย์ ไฟ แสงสว่าง ซึ่งให้ความรู้สึกเร้าเรงแจ่มใส มีชีวิตชีวา ได้แก่ สีแดง ส้มเหลือง แดงส้ม แดงม่วง เหลืองส้ม น้ำตาล

สีเย็น หมายถึง น้ำ ความร่มเย็น ฤดูหนาว ซึ่งให้ความรู้สึกสงบ เย็น ได้แก่ สีม่วง น้ำเงิน เขียว น้ำเงินม่วง น้ำเงินเขียว เหลืองเขียว

สีแต่ละสีจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนี้

2.2.3.1 สีขาว เป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ ให้อารมณ์เบิกบาน สะอาดสะอาด ดูเป็นธรรมชาติ รักอิสระ ภูมิระเบียบเท่าๆ กับความไร้กฎเกณฑ์ของคนช่างฝัน สีขาวถ้าใช้ปริมาณมาก จะดูจืดชืด จำเจ และน่าเบื่อ

2.2.3.2 สีเหลือง เป็นสัญลักษณ์ของความรุ่งเรืองไฟบุลุย์ รุ่งโรจน์ มั่งคั่ง สว่างไสว ให้อารมณ์เบิกบาน สดชื่น แจ่มใส แต่แฝงความอ่อนไหว บอบบางของอารมณ์ขึ้นลง และพลิวไหวไปตามอุณหภูมิของจิตใจ เป็นสีที่กระตุ้นสายตา ไวต่อการมองเห็น ถ้าอยู่กับสีอื่นจะเปล่งพลังข่มสีนั้น

2.2.3.3 สีเทา แสดงความนิ่งเฉย ความสงบ เรียบง่ายแต่หนักแน่น มั่นคงในเรื่องราวของอารมณ์ สงบเยือกเย็น เข้ากับสีอื่นๆ ได้ดี ช่วยเสริมให้สีต่างๆ ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น สีเทาแก่ แสดงถึงความรันทดใจ แก่ชรา เรียบร้อย แต่ถ้าเป็นเสื้อผ้าจะรู้สึกสง่างามเข้ากับสีอื่นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3.4 สีชมพู สีลึกลับหลาย ให้ความรู้สึกที่อ่อนหวาน นุ่มนวล น่าทะนุถนอม เรียบร้อย กระจุ้มกระจิมเป็นผู้หญิง เป็นสัญลักษณ์ของความรัก

2.2.3.5 สีแดง บ่งบอกถึงบุคลิกเข้มแข็ง เด็ดเดี่ยว แสดงถึงความมั่นใจ มีพลังเต็มเปี่ยม ร้อนระอุ ให้ความรู้สึกที่หรรษา สง่างาม สีแดงสด แสดงถึงความตื่นเต้นเร้าใจ ถ้าสีแดงเข้ม จะแสดงถึงความปิดอึมเอิบ เป็นสีที่กระตุ้นประสาทตาและดึงดูดความสนใจ ถ้าใช้กับสีทองจะแสดงถึงพลังอำนาจ

2.2.3.6 สีเขียว ให้ความรู้สึกร่าเริง เป็นสีธรรมชาติ สดใส สบายตา แสดงถึงความเป็นอิสระ ความผูกพันกับธรรมชาติ ไม่เคร่งครัดกับกฎเกณฑ์ สีเขียวเข้ม แสดงถึงความสงบเงียบ สีเขียวสด แสดงถึงความสนุกสนานมีชีวิตชีวา คนที่ชอบสีนี้จะพยายามแสดงความสามารถ แต่คนที่ไม่ชอบอาจจะเป็นคนกลัวปัญหาในชีวิตประจำวัน

2.2.3.7 สีน้ำเงิน สีแห่งความอบอุ่น ความสง่าผ่าเผย เจ้าระเบียบ ดูเป็นทางการ หรรษา หนักแน่นมีเหตุผล บางครั้งก็ดูอ้างว้างแต่มั่นคง

2.2.3.8 สีทอง สีเงิน เป็นสีที่แสดงถึงความมั่นคง

2.2.3.9 สีม่วง เป็นสีที่ดูลึกลับแต่แฝงด้วยเสน่ห์เย้ายวน ลุ่มลึก ในบางอารมณ์ดูเศร้าสร้อย เร่งร้อน เข้าใจยาก สีม่วงเข้มแสดงถึงอำนาจ คนที่ชอบสีม่วงจะมีลักษณะเจ้าอารมณ์

2.2.3.10 สีดำ คมเข้ม ลึกลับ ขวนให้ใครรู้ เป็นสีที่ทันสมัย ไม่มียุค ไม่เสื่อมคลาย และแสดงถึงความทุกข์ มองชีวิตหดหู่

2.2.3.11 สีฟ้า สดใส ช่างฝัน ชุ่มฉ่ำ ไร้ขอบเขต มองโลกในแง่ดี บริสุทธิ์แฝงอารมณ์ศิลป์ สีฟ้าอ่อนช่วยให้จิตใจกระชุ่มกระชวย เย็นสบาย และกล่อมเกลาคิดใจให้เบิกบาน

2.2.3.12 สีน้ำตาล ดูเคร่งครัด สงบเงียบ เรียบร้อย เฉดสีให้ความรู้สึกภูมิฐาน ซื่อสัตย์ มั่นคง ไร้เล่ห์เหลี่ยม ถ้าใช้สีน้ำตาลมากจะรู้สึกแห้งแล้งและหงอยเหงา

2.2.3.13 สีส้ม เด็ดขาด กล้าแข็ง กว้างขวาง ทำท่าย มั่นใจ ไม่กลัวอุปสรรค กล้าแสดงออก โผงผาง ความเป็นตัวของตัวเองสูง โดดเด่น และแสบตา

## 2.2.4 หลักการออกแบบนิทรรศการ

การออกแบบนิทรรศการมีหลักการเช่นเดียวกับงานศิลปะทั่วไป แต่ที่สำคัญคือต้อง เหมาะสม ในด้านรูปแบบ เนื้อหากับงานที่จัดขึ้น ซึ่งพุงศักดิ์ ประจักษ์ศิลป (2531 : 27-29) ได้ให้ หลักการในการออกแบบนิทรรศการไว้ดังนี้

2.2.4.1 ความเป็นเอกภาพ (unity) หมายถึง การจัดวางรูปแบบของนิทรรศการ อันได้แก่ สิ่งแสดงต่างๆ แผนภูมิ แผนภาพ และสื่อต่างๆ ให้อยู่ในหน่วยเดียวกัน เป็นหมวดหมู่ และมีความสัมพันธ์กันโดยตลอด มองดูแล้วเกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความเชื่อมโยงต่อเนื่องกันได้ ไม่ใช่วางแยกกระจายออกไป จนดูไม่ออกว่าเป็นเรื่องเดียวกันหรือไม่

2.2.4.2 ความสมดุล (balancing) หมายถึง การจัดวัสดุสิ่งของในนิทรรศการ ที่มองดูแล้วทำให้มีความรู้สึกสมดุล คือไม่เอียง หรือหนักไปด้านใดด้านหนึ่งเกินไป ความรู้สึกทางสมดุล อาจเกิดได้จากองค์ประกอบต่างๆ เช่น ขนาด น้ำหนัก ความหนาแน่น ฯลฯ ซึ่งแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

2.2.4.2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน symmetry balance คือ มีลักษณะสมดุลเท่ากัน ทั้ง ซ้าย-ขวา ดุ่งายและเข้าใจง่ายให้ความรู้สึกนิ่งเฉย คงที่

2.2.4.2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน asymmetry คือ มีความสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นต้องเท่ากัน แต่ให้ความรู้สึกสมดุลกัน ในลักษณะนี้อาจเกิดจากความแตกต่างกันทางวัสดุ ขนาด ผิวเงา สี ฯลฯ

2.2.4.2.3 ความสมดุลในลักษณะจุดศูนย์ถ่วง gravity การออกแบบใดๆ ที่เป็นวัตถุ 3 มิติ และต้องใช้งานในการทรงตัว จำเป็นต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง เช่น การออกแบบแผงตั้งแสดง ประเภทลอยตัว ซึ่งต้องมีความเหมาะสมต่อการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั้นๆ

2.2.4.3 การเน้น (emphasis) การจัดนิทรรศการผู้ออกแบบจะต้องให้ความสำคัญในการเน้นความรู้สึกอันได้แก่

2.2.4.3.1 จุดเน้นหรือจุดสนใจ ในการจัดทั้งหมดจะต้องมีการเน้นจุดสนใจให้เห็นชัดกว่าสิ่งอื่นๆ เพื่อให้เกิดจุดประทับใจเป็นอันดับแรก เช่น ชื่อเรื่อง จุดเปิดงาน ฯลฯ

2.2.4.3.2 จุดรอง ผู้ออกแบบจะต้องมีเจตนาที่จะเน้นจุดที่มีความสำคัญรองลงมา ให้เป็นอันดับ 2 หรือ 3 ตามความสำคัญโดยไม่แข่ง หรือเด่นขึ้นมากเท่ากับจุดเน้น ในการเน้นที่จะให้เกิดจุดเด่นจุดรองอาจทำได้หลายวิธี เช่น เน้นด้วย เส้น ขนาด สี น้ำหนัก ผิว ฯลฯ

2.2.4.4 ความแตกต่าง (contrast) เป็นการจัดที่มีความประสงค์ ให้มีการขัดแย้ง เพื่อแก้ปัญหาความซ้ำซาก ความจำเจ หรือเบื่อบ่อยจากการจัดลักษณะทำนองเดียวกันหมด ไม่มีลักษณะตื่นเต้นแอบแฝงอยู่ ดังนั้นการออกแบบโดยอาศัยหลักความแตกต่างโดยการทำให้มีบางส่วนหรือหลายส่วนทำให้เกิดความขัดแย้งกัน จะเป็นเส้นที่ตัดกัน ผิวเรียบ นุ่มนวล ตัดด้วย ผิวขรุขระ หรือ การใช้สีตรงข้ามกันเพื่อให้รู้สึกขัดแย้งกันบ้างในส่วนเล็กๆ น้อยๆ จะช่วยให้มีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้น และเพิ่มรสชาติแตกต่างกันออกไป

2.2.4.5 ความกลมกลืน (harmony) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงการพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมด แม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกันก็ตาม แต่เมื่อมองดูแล้วให้ความรู้สึกผสมผสาน กลมกลืนเข้ากันได้

2.2.4.6 ความเรียบง่าย (simplicity) เป็นสิ่งสำคัญในการจัดนิทรรศการ เพราะสิ่งแสดงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพหรืออักษรที่สื่อความหมายชัดเจนจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้ไวขึ้น ควรระลึกเสมอว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดนิทรรศการเพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวที่เราแสดง การใช้วัสดุหรือสิ่งแสดงที่เกินความจำเป็น หรือมีลักษณะแปลกพิศดารที่ไม่ตรงกับ เนื้อหาย่อมไม่เกิดผลดี ดังนั้นการจัดนิทรรศการที่มุ่งเน้นการประหยัด ชัดเจน และเรียบง่าย จะทำให้นิทรรศการน่าสนใจกว่า

การใช้วัสดุเกินความจำเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4.7 ความสมบูรณ์ ขั้นสำเร็จ (finish) เป็นการสำรวจขั้นสุดท้ายที่จะสรุปการออกแบบ อันมีผลโดยตรงต่อส่วนรวมทั้งหมด มีส่วนใดบกพร่องไม่เหมาะสมต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แก้ไข โดยใช้ความคิด หรือถ้ายังไม่พอใจอาจต้องมีการทดลองจัดตามที่คิดว่าถูกต้องเหมาะสมโดยพิจารณาเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่เคยจัดมาแล้ว เมื่อรู้สึกว่าจะไม่เท่าก็โยกย้ายกลับที่เดิม ถือเป็นการประลองความคิด เมื่อได้ทดลองเช่นนี้ ก็จะช่วยให้มีการตัดสินใจที่ถูกต้องยิ่งขึ้น อันจะเป็นผลดีแก่การจัดนิทรรศการ

## 2.2.5 การออกแบบในงานนิทรรศการ

การออกแบบ นับว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก รูปแบบของนิทรรศการจะออกมาดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับรูปแบบเป็นสำคัญ การออกแบบเปรียบเสมือนหัวใจของการจัดนิทรรศการ เพราะจะทำให้เราสามารถกำหนดรูปแบบของนิทรรศการได้อย่างเหมาะสมที่สุด และสามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้จนเป็นที่พอใจก่อนจะลงมือทำจริง เมื่อผู้จัดได้ข้อมูลเนื้อหา วัตถุประสงค์ของและสื่อต่างๆ ที่ใช้ในการจัดนิทรรศการแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการออกแบบ ซึ่งประกอบด้วย

2.2.5.1 การออกแบบสัญลักษณ์ (logo) ของงานเพื่อใช้สื่อความหมายและใช้เป็นตัวแทนของการจัดงานทั้งหมด

2.2.5.2 การออกแบบผังการจัดงาน คือ การออกแบบแผนผังในภาพรวมของนิทรรศการทั้งหมด เพื่อให้เห็นรูปแบบและโครงสร้างของงานว่าเป็นอย่างไร ส่วนใดคือจุดเปิดงานจะวาง logo ใดๆ ตรงไหน มีการจัดสวน (landscape) หรือไม่ ใช้บอร์ดขนาดใด จำนวนเท่าใด โดยให้มีความสัมพันธ์กับขนาดของพื้นที่ที่กำหนดไว้ และจะมีวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ มาประกอบมากน้อยแค่ไหน เช่น ของจริง หุ่นจำลอง เอกสาร คอมพิวเตอร์ ฯลฯ โดยจะจัดวาง ตรงไหน รวมทั้งการติดตั้งดวงไฟให้แสงสว่าง การกำหนดทางเดินของผู้ชมนิทรรศการให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้ชมรู้ว่าควรทำอะไรก่อนหลัง และมีเนื้อที่กว้างพอที่จะให้ผู้ชมเดินได้สะดวกทั่วถึง

2.2.5.3 การออกแบบสื่อที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ ข้อมูลที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ บางครั้งมีลักษณะเป็นนามธรรม หรือมีความสลับซับซ้อน จำเป็นต้องออกแบบโดยผ่านสื่อประเภทต่างๆ เช่น แผ่นภาพ เอกสาร แผ่นพับ ของจริง หุ่นจำลอง ฯลฯ เพื่อให้ผู้ดูสนใจและ เข้าใจในเรื่องราวเนื้อหาที่นำเสนอได้เร็วขึ้น ในการออกแบบดังกล่าวสิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงคือ บุคคลเป้าหมายคือใคร เช่น เกษตรกร นักวิชาการ นักศึกษา หรือกลุ่มอาชีพอื่นๆ เพื่อจะได้ออกแบบให้ตรงกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย

2.2.5.4 การออกแบบที่ติดตั้งหรือบอร์ดรูปแบบต่างๆ หลังจากที่ได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับการนำเอาสื่อประเภทต่างๆ มาใช้ในการจัดนิทรรศการแล้ว จำเป็นที่จะต้องจัดวางสื่อลง บนที่ติดตั้ง เช่น บอร์ดรูปแบบต่างๆ ชั้นวางต่างระดับ กล่อง ฉากหลัง ฯลฯ การออกแบบที่ติดตั้งควรให้กลมกลืน สอดคล้องกับสื่อหรือวัสดุสิ่งของที่นำมาจัดแสดง บางครั้งอาจใช้วัสดุ ตกแต่ง เช่น ผ้า ต้นไม้ แสง สี ฯลฯ เป็นการสร้างบรรยากาศให้มีสีสันสวยงาม แต่ต้องไม่โดดเด่นกว่าสื่อที่นำมาจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.6 ข้อควรคำนึงในการออกแบบนิทรรศการ

ในการจัดนิทรรศการแต่ละครั้ง ผู้จัดต้องใช้ศิลปะและเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้การออกแบบนิทรรศการดูมีชีวิต และสามารถเข้าถึงจิตใจของผู้เข้าชมนิทรรศการได้เป็นอย่างดี จึงได้นำเอาข้อควรคำนึงที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ในการจัดนิทรรศการ ดังนี้

2.2.6.1 การใช้สีเป็นสิ่งสำคัญในการจูงใจหรือดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้มาก การใช้สีที่เหมาะสมกับเรื่องราวจะทำให้นิทรรศการน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สีที่นำมาใช้ไม่ควรเกิน 3-4 สี ซึ่งอาจจะใช้โดยวิธีการให้สีตัดกัน หรือกลมกลืนกัน อย่างใดอย่างหนึ่ง ทั้งนี้แล้วแต่เรื่องราวที่จะจัดแสดง เช่น ถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับความร่าเริงสนุกสนาน ชักชวน กระตุ้นเตือน ควรใช้สีฉูดฉาดตัดกัน แต่ถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับความสงบ ศาสนา วิชาการ ความรู้ก็ควรใช้สีเรียบๆ กลมกลืนกัน

2.2.6.2 การใช้พื้นหลังของแผ่นป้ายนิทรรศการ (background) การเลือกใช้สีพื้นหลังของแผ่นป้ายนิทรรศการควรเป็นสีเข้ม เช่น เขียวแก่ เทาแก่ กรมท่า เพื่อป้องกันความสกปรก แต่บางครั้งพื้นหลังเป็นสีอ่อนๆ ก็ใช้ได้ผลดีเหมือนกัน วัสดุหรือภาพที่นำมาจัดควรให้สีที่แตกต่างกับสีพื้นหลัง แต่ถ้าจำเป็นต้องใช้ภาพหรือวัสดุที่มีสีใกล้เคียงกับพื้นหลัง ควรใช้แผ่นรองพื้นหลังภาพที่มีสีแตกต่างกับสีพื้นหลังเสียก่อน จะทำให้ภาพเด่นขึ้น

การให้สีตัวอักษรและพื้นหลัง จะช่วยให้การอ่านง่ายขึ้น หากสีของตัวอักษรตัดกับพื้นหลังมากจะทำให้เห็นได้ชัด และอ่านง่ายขึ้น เช่น ตัวอักษรสีดำบนพื้นขาว หรือตัวอักษรสีแดงบนพื้นสีขาว จะอ่านง่ายกว่าตัวอักษรสีขาวบนพื้นสีดำ หรือตัวอักษรสีขาวบนพื้นสีแดง

การใช้รูปแบบของตัวอักษรควรเป็นแบบเรียบง่าย หรือแบบที่ใช้ในหัวข้อหนังสือพิมพ์ หรือในหนังสือที่มีรูปแบบที่อ่านง่าย และควรหลีกเลี่ยงตัวอักษรที่มีลวดลายมาก

การใช้สีอ่อนทาห้อง จะทำให้ห้องดูกว้าง และทำให้เพดานดูสูงกว่าปกติ หรือถ้าใช้สีเข้มจะทำให้ห้องกว้างดูแคบและเพดานดูเตี้ยลง

2.2.6.3 เส้น มีความหมายและใช้ในกรณีต่างกัน เส้นต่างๆ ที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ จะเป็นเครื่องนำสายตาของผู้ชมไปยังวัสดุหรือภาพที่ต้องการเน้นให้เป็นจุดสนใจ และช่วยทำให้ นิทรรศการมีลักษณะเคลื่อนไหว เส้นมีหลายแบบ เช่น

2.2.6.3.1 เส้นตรงหนาหรือทึบ ให้ความรู้สึกมั่นคง

2.2.6.3.2 เส้นตั้งตรง ให้ความรู้สึกเข้มแข็ง ทรหด

2.2.6.3.3 เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

2.2.6.3.4 เส้นโค้งพลิ้ว ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ความเร็ว แสงสว่าง

2.2.6.3.5 เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึกตื่นเต้น

2.2.6.4 จุดสนใจ หรือจุดเด่น ในการจัดนิทรรศการเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ควรมีจุดเด่น (high light) หรือจุดสนใจเพียงจุดเดียว ส่วนอื่นๆ เป็นเพียงส่วนประกอบเพิ่มความเด่นของจุดสนใจให้เห็นชัดเจนขึ้น การเว้นเนื้อที่ว่างเป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับจุดเด่นของนิทรรศการได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6.5 การเน้น การจัดนิทรรศการจะต้องรู้ว่า เราจะเน้นอะไร เน้นตรงไหน เน้นมากน้อยแค่ไหน และเน้นโดยวิธีใด การเน้นจะทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเนื้อหาของเรื่องได้ง่าย การเน้นทำได้หลายวิธี ดังนี้

2.2.6.5.1 เน้นด้วยสี โดยใช้วัสดุที่มีสีเด่น หรือสีหนักทำเป็นฉากหลัง เพื่อเน้นวัสดุที่ต้องการให้เด่นขึ้น

2.2.6.5.2 เน้นโดยการใช้เนื้อที่ เป็นการนำสิ่งที่ต้องการแสดงมาจัดวางไว้ในที่โล่งแจ้ง เช่น ในห้องโถงกว้างไม่มีสิ่ง อื่นๆ มาวางไว้ข้างเคียง ทำให้สิ่งที่ต้องการโชนั้นเด่นชัดขึ้น

2.2.6.5.3 เน้นด้วยเส้น เช่น การเดินเส้นเพื่อนำไปสู่จุดเชื่อมโยง จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง หรือจากวัสดุที่แสดงไปยังข้อความที่อธิบาย

2.2.6.6 ความสมดุล ในการจัดนิทรรศการสามารถดูได้ด้วยตา การจัดวางวัสดุสิ่งของหรือรูปภาพในการจัดนิทรรศการ ควรจัดให้มีความสมดุลกันไม่เอียงหรือหนักไปข้างใดข้างหนึ่งมากเกินไป แต่ไม่จำเป็นต้องวางเรียงแถวซึ่งจะทำให้ไม่น่าสนใจ ทางที่ดีควรจัดวางให้เกิดสมดุลกันโดยใช้สีหนักสีเบา และขนาดของรูปทรงดีกว่าจะวางเป็นระเบียบเป็นแถวเป็นแนว เช่น วางสองข้างเท่ากันหรือเหมือนกันจะทำให้ไม่น่าดู ควรวางอย่างไม่เป็นพิธีรีตองแต่ให้ความรู้สึกสมดุลและสวยงาม

2.2.6.7 ความผสมกลมกลืน การจัดนิทรรศการควรจัดให้มีความต่อเนื่องและกลมกลืน มีจุดเด่นในตัวเอง ซึ่งจะทำให้ผู้ชมไม่เบื่อหน่าย เหมือนบทเพลงบทหนึ่งเหมือนกัน คือ มีความผสมกลมกลืนและจุดเด่นอยู่ในเนื้อเพลงเดียวกัน ไม่ใช่ให้ความรู้สึกคนละทิศคนละทาง ไม่มีความเชื่อมโยงต่อเนื่องกัน ความกลมกลืนอาจเป็นไปได้ในลักษณะกลมกลืนในรูปแบบ เนื้อเรื่อง หรือขนาด เช่น แผ่นภาพควรมีขนาดเหมาะสมกับบอร์ดไม่ใหญ่หรือเล็กเกินไป

2.2.6.8 ความไม่ซ้ำซาก การจัดนิทรรศการไม่ควรมีรูปแบบที่ซ้ำซาก จะทำให้ผู้ชมเบื่อหน่าย เช่น การใช้แผ่นโปสเตอร์สีเหลืองทั้งหมด ทำให้เกิดความซ้ำซากไม่น่าสนใจ ก็ควรดัดแปลงใช้แผ่นสามเหลี่ยม หรือวงกลมผสมเข้าไปโดยติดไว้บนแผ่นโปสเตอร์ ก็จะน่าสนใจยิ่งขึ้น

2.2.6.9 ความเรียบง่าย เป็นสิ่งสำคัญในการจัดนิทรรศการ เพราะการใช้รูปภาพหรือการใช้คำบรรยายที่สื่อความหมายชัดเจน จะช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้รวดเร็วขึ้น นอกจากนี้การวางภาพหรือวัสดุให้มองดูเรียบง่าย ไม่ดูรุงรังหลากสีมากเกินไป การใช้รูปทรงเพียงอย่างเดียวหรือสองอย่างจัดอย่างง่ายๆ ให้ความสมดุล งดงาม ใช้วัสดุไม่มากเกินไปจนเกินไปจะมีส่วนทำให้ทรรศการน่าสนใจยิ่งขึ้น

2.2.6.10 แสงสว่าง อาจเป็นแสงสว่างจากธรรมชาติ หรือแสงสว่างจากไฟฟ้า ควรมีความสว่างพอเหมาะ ถ้าแสงสว่างไม่เพียงพอผู้ชมอาจเบื่อกาย หรือถ้าแสงจ้าไปก็จะทำให้ผู้ชมปวดสายตา การให้แสงสว่างที่ถูกต้องการเป็นไปเพื่อสร้าง เน้น ประดับบรรยากาศของนิทรรศการให้ดีขึ้น ดังนั้น การใช้แสงสีควรให้พอเหมาะพอดีไม่มากไม่น้อย ในกรณีที่เป็นภาพเป็นภาพสี การใช้แสงไฟสีจะทำให้ภาพผิดเพี้ยนไป ควรใช้ไฟสีขาวจะเหมาะสมกว่า

## 2.3 วัสดุและสื่อที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ

### 2.3.1 วัสดุกราฟิก

มีผู้รู้หลายท่านได้ให้ความหมายของวัสดุกราฟิกไว้ดังนี้

วัฒน์ จุฑะวิภาต (2526 : 68) ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับวัสดุกราฟิกว่า เป็นการผสมผสานระหว่างการใช้เส้น การใช้คำ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อสื่อความหมายอธิบาย เนื้อหาให้ผู้ดูเข้าใจได้

จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 71) วัสดุกราฟิกเป็นสื่อที่ผลิตขึ้น โดยมีองค์ประกอบหลัก คือ เส้น คำ รูปภาพ สัญลักษณ์ และการจัดวางที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดผลในการสื่อความหมาย และอธิบายเนื้อหาให้ผู้ชมทราบตามที่คุณผลิตตั้งวัตถุประสงค์ไว้ วัสดุกราฟิกจึงเป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่งที่มุ่งเน้นการสื่อสารทางตาในการรับรู้

ประเสริฐ ศีลรัตน์ (2546 : 53) กล่าวว่าวัสดุกราฟิก หมายถึง วัสดุลายเส้น หรือสื่อลายเส้น อันอาจประกอบด้วยภาพลายเส้น ตัวอักษร และสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อเสนอเรื่องราว ความรู้หรือเนื้อหาสาระให้รับรู้และเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว และถูกต้อง หรือเสนอสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม และยังสามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี

จากความหมายต่างๆ สรุปได้ว่า “วัสดุกราฟิกเป็นสื่อที่ใช้นำเสนอเรื่องราว โดยมีการใช้ลายเส้นเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างภาพ คำ ตัวอักษร และสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความสนใจและเข้าใจในเนื้อหาเรื่องราวได้ดีขึ้น นิยมใช้กับงานศิลปกรรม และใช้ประกอบการจัดนิทรรศการ”

วัสดุกราฟิก แบ่งเป็น 6 ประเภทดังนี้

2.3.1.1 แผนภูมิ (chart) ใช้อธิบายความหมายด้วยลายเส้นและภาพประกอบ

2.3.1.1.1 แผนภูมิแบบตาราง (tabular chart) ใช้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเวลา กับ เหตุการณ์ เช่น ตารางเรียน ตารางเวลารถไฟ ตารางกำหนดการต่างๆ

2.3.1.1.2 แผนภูมิแบบอธิบายภาพ (illustrative chart) แสดงรายละเอียดของภาพ เช่น แผนภูมิแสดงส่วน ประกอบของสิ่งต่างๆ โดยใช้ภาพแสดงรายละเอียด



ภาพที่ 2.2 แสดงแผนภูมิอธิบายภาพ  
ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 79)

2.3.1.1.3 แผนภูมิแบบต้นไม้และลำธาร (tree chart and stream chart) แสดงรายละเอียดให้เห็นส่วนย่อยๆ ที่แยกจากต้นหรือลำธารเดียวกัน ใช้สำหรับการวิเคราะห์ หรือจำแนกประเภท เช่น การจำแนกประเภทของสื่อมวลชน ประกอบด้วยสื่อวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ ซึ่งแต่ละแขนงรวมกันเป็นสื่อมวลชน

2.3.1.1.4 แผนภูมิมองค์กร (organization chart) แสดงความสัมพันธ์ของสายงาน ในหน่วยงานหรือองค์กร เช่น แผนภูมิแสดงการแบ่งสายงานของกรมส่งเสริมการเกษตร

2.3.1.1.5 แผนภูมิแบบเปรียบเทียบ (comparison chart) ใช้แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของสิ่งต่างๆ ระหว่าง ขนาด รูปร่าง ลักษณะ แนวความคิด ฯลฯ เช่น แผนภูมิแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของพระเครื่อง

2.3.1.1.6 แผนภูมิแบบต่อเนื่อง (flow chart) แสดงขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสุดท้าย หรือแสดงกิจกรรมเป็นขั้นตอนตามลำดับต่อเนื่อง เช่น วงจรการผสมพันธุ์ของสัตว์

2.3.1.1.7 แผนภูมิแบบวิวัฒนาการ (development chart) ใช้แสดงพัฒนาการของสิ่งต่างๆ ต่อเนื่องเป็นลำดับจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสุดท้าย มีลักษณะคล้ายแผนภูมิแบบต่อเนื่อง แต่จะไม่ย้อนไปจุดเริ่มต้นอีก เช่น แผนภูมิแสดงวิวัฒนาการของมนุษย์

2.3.1.2 แผนสถิติ (graph) แสดงข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบจำนวน หรือปริมาณตัวเลขที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ที่นิยมใช้ในการจัดนิทรรศการมีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

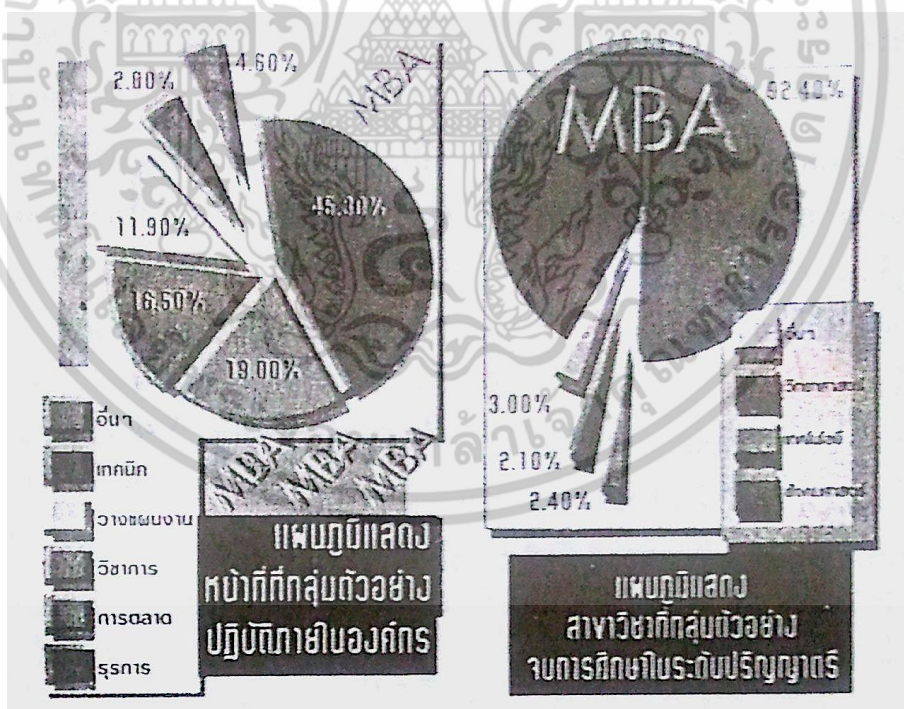
2.3.1.2.1 กราฟเส้น (line graph) แสดงความก้าวหน้า หรือเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของข้อมูล ถ้าใช้เปรียบเทียบข้อมูลตั้งแต่ 2 เส้นขึ้นไปอาจแสดงให้เห็นความแตกต่างด้วยสี เส้นประ หรือเส้นเติม

2.3.1.2.2 กราฟแท่ง (bar graph) แสดงปริมาณหรือจำนวนของข้อมูลด้วยแท่งสี่เหลี่ยม ซึ่งแต่ละแท่งแทนข้อมูลแต่ละข้อมูล โดยความสูงของแท่งจะแตกต่างกันตามจำนวนหรือปริมาณของข้อมูล ใช้สำหรับเปรียบเทียบข้อมูลจำนวน 2 - 3 ข้อมูล

2.3.1.2.3 กราฟวงกลม (circle or pie graph) แสดงการเปรียบเทียบจำนวนหรือ ปริมาณ ด้วยภาพวงกลม โดยใช้จำนวนปริมาณทั้งหมด 100% เทียบกับจำนวนองศาของวงกลม คือ 360 องศา แล้วแบ่งส่วนข้อมูลย่อยเป็นส่วนๆ เช่น แสดงจำนวนอัตรากำลังเจ้าหน้าที่กรมส่งเสริมการเกษตรแยกตามคุณวุฒิการศึกษา

2.3.1.2.4 กราฟพื้นที่ (area graph) แสดงข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบจำนวนหรือปริมาณด้วยรูปทรงเรขาคณิต เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ฯลฯ

2.3.1.2.5 กราฟรูปภาพ (pictorial graph) คือ การใช้ภาพลายเส้นแบบง่ายๆ แสดงความหมายของข้อมูล แทนการใช้กราฟแท่ง เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ เช่น ใช้ภาพคน 1 คน แสดงแทนคนล้านคน



ภาพที่ 2.3 แสดงแผนสถิติวงกลม

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 83)

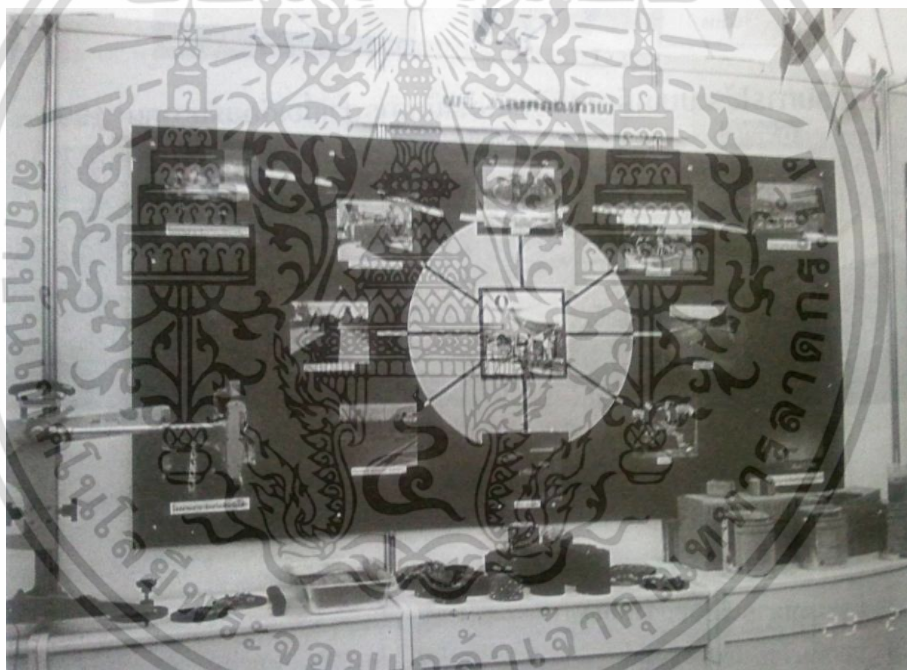
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.1.3 แผนภาพ (diagrams) เป็นวัสดุกราฟิกที่แสดงระบบการทำงานภายในที่ซับซ้อนของสิ่งต่างๆ ที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา ให้เข้าใจง่ายโดยใช้เส้นและสัญลักษณ์ เช่น แผนภาพแสดงระบบการจ่ายกระแสไฟของแบตเตอรี่

2.3.1.4 ภาพโฆษณา (poster) คือแผ่นป้ายมีภาพประกอบคำบรรยายสั้นๆ เพื่อใช้ในการสื่อความหมายที่ต้องการแสดงเรื่องราวให้เข้าใจอย่างรวดเร็ว โดยไม่ต้องแปลความหมาย เพียงดูผ่านๆ ก็เข้าใจและจับใจความได้ ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง หรือหัวข้อใหญ่จะใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่กว่าข้อความอื่นๆ หัวข้อย่อย รูปภาพประกอบเรื่องราว รายละเอียดหรือข่าวสารที่เป็นข้อความสั้นๆ

2.3.1.5 แผนที่ (map) ใช้แสดงทิศทาง อาณาเขต ลักษณะภูมิประเทศ ฯลฯ โดยใช้สี เส้น สัญลักษณ์ และการกำหนดมาตราส่วนเพื่อย่อระยะทางให้สามารถสื่อความหมายได้ในพื้นที่จำกัด

2.3.1.6 การ์ตูน (cartoon) คือ การใช้ภาพลายเส้นแทนบุคคล สัตว์ สิ่งของ ฯลฯ ทำนองล้อเลียนหรืออารมณ์ขัน เพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจง่ายและจดจำได้นาน



ภาพที่ 2.4 แสดงแผนภาพ

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 84)

## 2.3.2 วัสดุสามมิติ

วัสดุสามมิติ คือ วัสดุที่มีความกว้าง ยาว ลึก ที่นิยมใช้ในการจัดนิทรรศการมี 4 ประเภท ดังนี้

2.3.2.1 ของจริง (real objects) เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าสื่ออื่นๆ เพราะการเรียนรู้ด้วยสื่อของจริงจะทำให้เกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว และเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.2 ของตัวอย่าง (specimens หรือ samples) เป็นสื่อที่มีลักษณะเหมือนของจริง ต่างกันตรงของตัวอย่างเป็นเพียงส่วนหนึ่งของของจริง หรืออาจเป็นของจริงที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อเป็นของตัวอย่าง ไม่ใช่ทำเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยโดยเฉพาะ

2.3.2.3 หุ่นจำลองหรือแบบจำลอง (model) คือ วัสดุที่จำลองจากของจริง โดยขยาย หรือย่อส่วนจากวัสดุของจริง มีหลายประเภท คือ

2.3.2.3.1 หุ่นจำลองแสดงรูปร่างลักษณะภายนอก (solid model) คือเน้นเฉพาะสัดส่วน สี หรือพื้นผิวของวัสดุ แต่อาจมีขนาดผิดไปจากของจริง เช่น หุ่นจำลองผัก ผลไม้ ฯลฯ

2.3.2.3.2 หุ่นจำลองเท่าของจริง (exact model) แสดงรูปร่างรายละเอียดเหมือนของจริงทุกอย่าง

2.3.2.3.3 หุ่นจำลองแบบขยายหรือย่อส่วน (enlarged and reduce model) แสดงรูปร่างและรายละเอียดเหมือนของจริง แต่อาจมีขนาดใหญ่กว่าหรือเล็กกว่าของจริง

2.3.2.3.4 หุ่นจำลองแบบผ่าซีก (cut away) แสดงลักษณะหรือโครงสร้างภายใน โดยตัดชิ้นส่วนบางส่วนออก เพื่อให้เห็นส่วนประกอบภายใน

2.3.2.3.5 หุ่นจำลองแบบแยกส่วน (build up model) แสดงลักษณะทั้งหมดโดยสามารถแยกออกมาเป็นส่วนๆ เพื่อให้เห็นส่วนที่ต้องการโดยเฉพาะ เช่น จำลองอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย

2.3.2.3.6 หุ่นจำลองแบบเคลื่อนไหวแสดงการทำงาน (working model) เป็นการแสดงภาพการเคลื่อนไหวเหมือนของจริง เพื่อให้เห็นลักษณะการทำงานของสิ่งนั้นๆ เช่น เครื่องบินเล็ก รถไฟ

2.3.2.4 อันตรทัศน์ หรือ ไดโอรามา (diorama) หรือเวทีจำลอง คือการแสดง ภาพสามมิติ แสดงเหตุการณ์ สถานที่ซึ่งเลียนแบบธรรมชาติที่ใกล้เคียงของจริงตามสัดส่วนที่เหมาะสม สร้างความสนใจเข้าใจได้เป็นอย่างดี

### 2.3.3 วัสดุประดับตกแต่ง

ใช้สร้างบรรยากาศให้นิทรรศการมีความสวยงาม มีชีวิตชีวาและ กระตุ้นความสนใจไปสู่เนื้อหาเรื่องราว แบ่งเป็น 2 ประเภท

2.3.3.1 วัสดุตกแต่งเนื้อหา หมายถึงวัสดุที่ใช้เสริมหรือประดับเพื่อให้เนื้อหาิทรรศการ มีความเด่นสะดุดตา เพราะการนำเสนอเนื้อหาทางวิชาการแต่เพียงอย่างเดียว จะไม่ช่วยสร้าง บรรยากาศให้เกิดความตื่นตาตื่นใจ

2.3.3.2 วัสดุตกแต่งเพื่อสร้างบรรยากาศ เป็นการนำวัสดุ เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ ผ้าสี กระจกสี ตลอดจนระบบแสงสีเสียงมาจัดประกอบนิทรรศการเพื่อให้ได้บรรยากาศที่สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวที่จัดแสดง และมีความสวยงามแปลกตา น่าดูยิ่งขึ้น

### 2.3.4 สื่อกิจกรรม

สื่อกิจกรรม (activities) หรือวิธีการ (methods) หมายถึง การนำเอาวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ มาจัดแสดงรวมกันโดยใช้กิจกรรม หรือวิธีการเป็นหลัก สื่อชนิดนี้ทำให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้สิ่งต่างๆ ได้จากประสาทสัมผัสทั้งห้า รวมทั้งมีส่วนร่วมในการแสดงออกของกิจกรรมนั้นๆ และอาจจัดในรูปของกลุ่มหรือมวลชนทั่วไป ตามลักษณะของกิจกรรมโดยแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.3.4.1 การสาธิต เป็นการแสดงให้เห็นถึงกระบวนการ ขั้นตอน หรือผลของการปฏิบัติ โดยใช้อุปกรณ์ประกอบ เพื่อให้เห็นถึงการปฏิบัติจริงแบ่งเป็น 2 วิธี

2.3.4.1.1 การสาธิตวิธี (method demonstration) คือ การแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนในการปฏิบัติเป็นลำดับจากเริ่มต้น จนกระทั่งสิ้นสุดลง ซึ่งผู้ดูสามารถเข้าใจกระบวนการต่างๆ โดยการฟังคำอธิบายและอาจมีส่วนร่วมในการทดลองปฏิบัติ

2.3.4.1.2 การสาธิตผล (result demonstration) คือ การแสดงให้เห็นผลการกระทำตามกระบวนการหรือขั้นตอนต่างๆ จนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อย ซึ่งต้องการให้ผู้ดูได้รับรู้ในลักษณะของการประชาสัมพันธ์ถึงความสำเร็จที่ได้รับ

2.3.4.2 เกมส์ (games) คือ กิจกรรมที่มีลักษณะของการแข่งขันในเชิงนันทนาการ ผู้เล่นต้องเคารพในกฎกติกา และบางครั้งต้องใช้ทักษะ ไหวพริบ ปฏิภาณ หรือความแข็งแรงทางร่างกาย ฯลฯ การใช้เกมส์ประกอบนิทรรศการ ผู้จัดต้องพิจารณาถึงเนื้อหาและจุดประสงค์ในการนำเสนอเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและได้สาระจากการแข่งขัน

2.3.4.3 ประสบการณ์นาฏการ (dramatized experience) คือการแสดงเพื่อใช้สื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจในเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ เช่น การแสดงละครหุ่น ดนตรี การแสดงบทบาท (role playing) การแสดงพื้นบ้าน ได้แก่ ลิเก ลำตัด หมอรำ มโนราห์ ฯลฯ

### 2.3.5 สื่อนิทรรศการประเภทอื่นๆ

นอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้ว ดังนี้

2.3.5.1 ภาพประกอบ (illustration) ใช้ภาพถ่ายจากของจริง หรือภาพวาด เพราะบางครั้งภาพถ่ายของจริงไม่สามารถเน้นส่วนที่ต้องการแสดงให้ชัดเจน ควรเป็นภาพที่ถ่ายต่อการเข้าใจตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการสื่อ และควรมีขนาดใหญ่จะให้รายละเอียดของสิ่งที่ต้องการได้ชัดเจน ภาพที่มีขนาดใหญ่เพียงจำนวนน้อยจะสามารถสื่อความหมาย และดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าภาพ เล็กจำนวนหลายๆ ภาพ

2.3.5.2 สไลด์ (slide) หมายถึงการใช้ภาพโปร่งใสบนแผ่นฟิล์ม หรือแผ่นกระจก เพื่อที่จะสื่อความหมายด้วยภาพ หรือข้อความสั้นๆ

2.3.5.3 ภาพโปร่งใส (transparencies) หมายถึงภาพที่แสงสว่างทะลุได้ อาจเป็นภาพวาดหรือภาพถ่ายลง บนแผ่นวัสดุโปร่งใส เช่น แผ่นพลาสติก อาซีเทรท กระจก ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.5.4 โสตทัศนอุปกรณ์ประเภทเครื่องฉาย เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายสไลด์ ทีวี เครื่องฉายทึบแสง เครื่องฉายภาพโปรเจกเตอร์ และวีดิทัศน์

2.3.5.5 โสตทัศนอุปกรณ์ประเภทเครื่องเสียง แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ การกระจายเสียงภายในอาคาร และการกระจายเสียงทั่วบริเวณงาน ซึ่งใช้ในการประชาสัมพันธ์งาน เช่น การแนะนำบรรยาย อธิบาย หรือเชิญชวนให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวรายละเอียดของงานนิทรรศการว่า มีการจัดเรื่องใด และที่ใดบ้าง

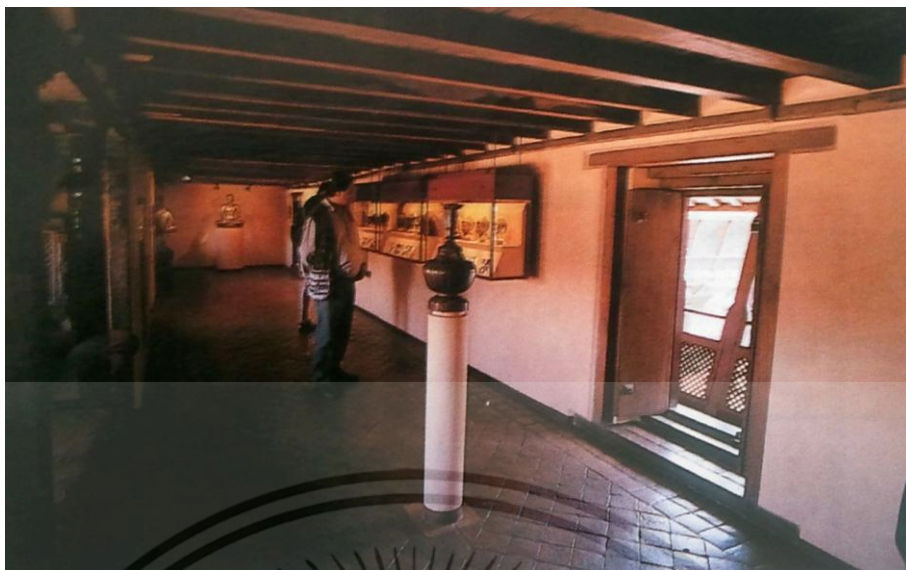
2.3.5.6 สื่อคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อที่นิยมใช้ในการประกอบการจัดนิทรรศการ สามารถให้รายละเอียดของข้อมูลได้ครบถ้วน เลือกลงได้ตามความสนใจโดยไม่จำกัดเวลา ซึ่งการใช้สื่อนิทรรศการแต่เพียงอย่างเดียว อาจมีข้อจำกัดในเรื่องของขนาดพื้นที่ ทำให้ไม่สามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างละเอียดครบถ้วน

## 2.4 ระบบการสัญจรและการมองเห็น

### 2.4.1 การติดต่อสัญจรภายในห้องจัดแสดง

2.4.1.1 การสัญจรเพื่อวัตถุประสงค์ในการชมนิทรรศการ เป็นการติดต่อโดยตรงจากทางเข้าด้านหน้าซึ่งเป็นทางเข้าใหญ่ สามารถมองเห็นได้ง่าย การจัดให้ผู้ชมมีทางเดินเข้าทางเดียวโดยไม่ให้มีทางเดินสวนกลับจะเป็นผลดีที่ผู้ชมสามารถชมได้อย่างทั่วถึง และไม่เกิดความแออัดในห้องแสดง อีกทั้งเจ้าหน้าที่สามารถควบคุมการเข้าชมได้ง่าย แต่ผลเสียคือจะทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายในการที่จะต้องเดินชมโดยตลอดเป็นเวลานาน และไม่สะดวกต่อผู้ชมที่ต้องการเจาะจงเลือกชมอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะจะต้องเดินผ่านตามเส้นทางตลอด ดังนั้น จึงควรแก้ปัญหาโดยการจัดระบบทางสัญจรที่สะดวกคล่องแคล่วโดยรอบสิ่งแสดง ซึ่งตามปกติถ้าเป็นนิทรรศการเดี่ยวมักไม่มีปัญหา แต่ถ้าเป็นนิทรรศการขนาดใหญ่ ซึ่งประกอบด้วยนิทรรศการย่อยหลายๆ ส่วน นักออกแบบต้องเฉลี่ยให้นิทรรศการย่อยมีเนื้อที่ใกล้เคียงกัน และต้องสำรองพื้นที่สำหรับใช้เป็นทางสัญจรอีกประมาณ 30% ของพื้นที่ทั้งหมดด้วย เพื่อให้ผู้ชมที่ไม่ต้องการเดินชมจนหมดห้องสามารถเดินออกและเลือกชมตามเรื่องที่ตนเองต้องการได้

สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ จุดสุดท้ายของการเดินชมนิทรรศการ ซึ่งถ้าหากไม่จัดให้มีความสัมพันธ์กันแล้ว จะทำให้ผู้ชมงานทั้งหมดมาอยู่รวมกันอย่างหนาแน่น จะเกิดการสับสนวุ่นวาย ในกรณีนี้ควรแก้ปัญหาโดยการจัดให้มีเส้นทางผู้ชมที่สามารถกลับออกไปได้ทันทีเมื่อไม่ต้องการชมสิ่งแสดงต่อไป



ภาพที่ 2.5 แสดงทางสัญจรในห้องจัดแสดงที่เป็นแนวยาว

ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 63)

2.4.1.2 การสัญจรของส่วนบริการ เป็นการติดต่อสำหรับขนส่งวัสดุสิ่งของไปยังห้องที่สำรองไว้ก่อนการแสดงผล และการติดต่อเพื่อขอรับบริการของหน่วยงานต่างๆ และบุคคลภายนอก การติดต่อสัญจรของส่วนนี้ควรจัดเตรียมไว้ด้านข้างหรือด้านหลังของอาคารเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนปะปนกับผู้ชม และสามารถนำไปสู่ห้องแสดง ห้องประกอบ หรือห้องเก็บสิ่งแสดงได้โดยสะดวก ถ้าเป็นอาคารหลายชั้นก็ควรจัดให้มีลิฟต์หรือทางลาดช่วยผ่อนแรง เพื่อความสะดวกในการขนย้าย

2.4.1.3 การสัญจรของเจ้าหน้าที่ โดยรูปแบบแล้วจะมีลักษณะเป็นการภายใน จึงควรมีการออกแบบให้ง่ายต่อการติดต่อสื่อสารระหว่างเจ้าหน้าที่หลังฉากด้วยตนเอง หรือหลังฉากกับหน้าฉาก โดยต้องคำนึงถึงเรื่องทางสัญจรเฉพาะของเจ้าหน้าที่เป็นสำคัญ

#### 2.4.2 การกำหนดเส้นทางนำไปสู่สิ่งแสดง

การจัดแบ่งโซนของทางเดินเพื่อนำไปสู่สิ่งแสดงเป็นเรื่องสำคัญที่จะช่วยให้ความสะดวกในการชมราบรื่น ฉะนั้นผู้จัดหรือผู้ออกแบบจึงควรจัดลำดับของสิ่งที่จะแสดงให้ดี กำหนดเส้นทางเดิน โดยการจัดลำดับเหตุการณ์หรือจัดลำดับของการแสดงงานในลักษณะเป็นการบังคับให้ผู้ชมเดินไปตามเส้นทางที่กำหนดอย่างไม่รู้ตัว ซึ่งในการกำหนดเส้นทางของผู้เข้าชมนิทรรศการสามารถแยกออกเป็น 3 แบบใหญ่ๆ คือ

2.4.2.1 เส้นทางที่ถูกกำหนดแน่นอน โดยมีการจัดลำดับสิ่งที่จะแสดง และแบ่งทางเข้าออก แยกจากกันอย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 แสดงเส้นทางสัญจรชมได้ด้านเดียวตลอด  
ที่มา : วัฒนธรรม จุฑะวิภาต (2542 : 64)



ภาพที่ 2.7 แสดงเส้นทางสัญจรชมได้ทั้งสองด้าน  
ที่มา : วัฒนธรรม จุฑะวิภาต (2542 : 64)

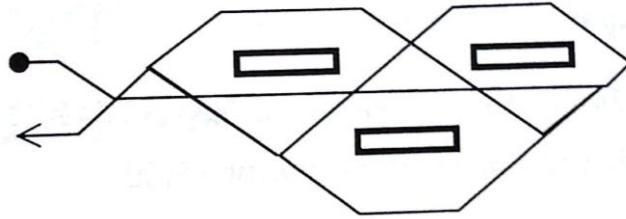
#### 2.4.2.2 เส้นทางที่ถูกกำหนดชัดเจนแน่นอน มีทางเข้าออกทางเดียวกัน



ภาพที่ 2.8 แสดงเส้นทางสัญจรต่อเนื่องชมได้ทั้งสองด้าน  
ที่มา : วัฒนธรรม จุฑะวิภาต (2542 : 64)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

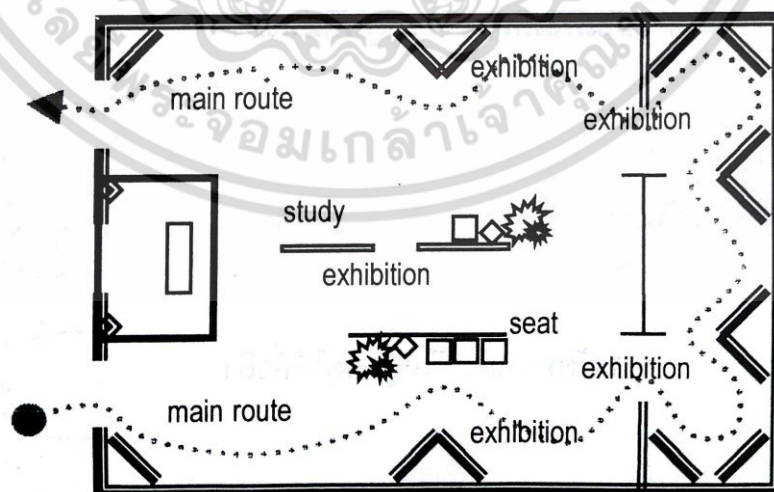




ภาพที่ 2.12 แสดงเส้นทางสัญจรเส้นทางตัดกันและแยกออก  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 65)

นอกจากการกำหนดเส้นทางทั้ง 3 แบบ ข้างต้นแล้ว ยังมีหลักการจัดเส้นทางสัญจรอีกแนวหนึ่งที่น่าสนใจถึงผู้ชมเป็นหลักใหญ่ หมายถึงการจัดเส้นทางแบบไม่กำหนดแน่นอน ซึ่งเมื่อไม่มีการกำหนดเส้นทางแน่นอนแล้ว โอกาสที่ผู้ชมจะชมงานไม่ทั่วถึงจึงมีมาก ฉะนั้นจึงต้องจัดให้มีสื่อที่ดีที่จะดึงดูดผู้ชมให้เดินชมไปให้ตลอด เพราะโดยธรรมชาติแล้วผู้ชมมักเลือกทางเดินเอง และจะเดินตามความเคยชินคือ เดินเวียนขวาไปซ้ายเป็นส่วนใหญ่ การจัดเส้นทางสัญจรในแนวนี้ จึงต้องคำนึงถึงผู้ชมสองส่วน คือความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่ ซึ่งนิยมการจัดแสดงที่เป็นระเบียบ และความต้องการของผู้ชมส่วนน้อย ซึ่งมีความสนใจเฉพาะ โดยอาจใช้หลักการจัดด้วยการใช้บริเวณรอบนอกสำหรับผู้ชมส่วนใหญ่ และส่วนในจัดเป็น orientation space เพื่อผู้ชมส่วนน้อยหรือผู้ที่สนใจเป็นพิเศษได้อ่านหรือทบทวนอย่างละเอียด สำหรับผู้ที่ไม่สนใจอะไรเป็นพิเศษก็เดินผ่านไปอย่างรวดเร็วได้

ถ้าเป็นห้องที่ไม่มี orientation space การจัดแสดงเพื่อคนส่วนน้อยก็ควรจัดเอาไว้ทางด้านซ้ายของห้องแสดง กำหนดจากความเคยชินของผู้ชม ดังตัวอย่างของห้องแสดงในแนวทางดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.13 แสดงการจัดห้อง

ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 65)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างจะเห็นการแบ่งส่วนเพื่อให้ผู้ชมส่วนใหญ่และผู้ชมส่วนน้อย ซึ่งนอกจากส่วน orientation space แล้วยังมีส่วน study exhibition รวมทั้งส่วนพัก (seat)

จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้ชมในการชมนิทรรศการ (visitor behavior) โดย Febenson, Melton สรุปได้ว่า space ของพื้นด้านหน้าทางซ้ายมือเมื่อเข้าไปในห้องควรเป็นการแสดงของสิ่งที่มีความสำคัญน้อย และควรจัดเส้นทางเดินเข้าห้องแสดงโดยให้เลี้ยวขวาหรือทวนเข็มนาฬิกา (วิธีที่จะบังคับให้เดินไปทางซ้ายจะไม่สำเร็จเลย ยกเว้นประเทศอังกฤษที่เคยชินกับการไปซ้ายก่อน) เพราะจะช่วยสร้างความคุ้นเคยให้กับการเข้าชมได้ง่าย

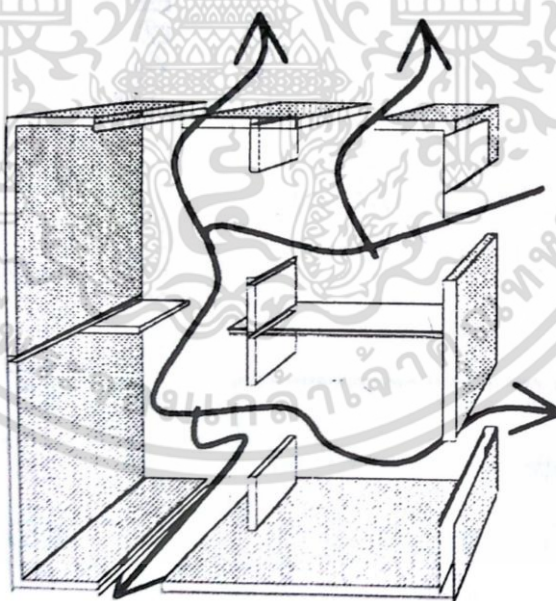
### 2.4.3 เทคนิคในการจัดทางสัญจร

2.4.3.1 ถ้าเป็นห้องที่มี 2 ประตู ประตูทางออกจะเป็นจุดสนใจให้ผู้ชมรู้ว่าควรจะไปทางไหน ตำแหน่งของประตูทางเข้าและออกไม่ควรห่างเกินไป

2.4.3.2 ไม่ควรมีประตูมากกว่า 2 ประตู และเมื่อจัดให้มี 2 ประตูแล้ว ก็ไม่ควรจัดประตูทางออกให้อยู่บริเวณส่วนกลางของห้อง

2.4.3.3 การจัดให้ทางออกอยู่คนละฟากกับทางเข้าจะช่วยสร้างความน่าสนใจให้แก่กำแพงด้านขวามือ และจะยิ่งดึงดูดความสนใจมากขึ้นถ้าจัดให้ทางออกนี้อยู่ทางซ้ายมือ

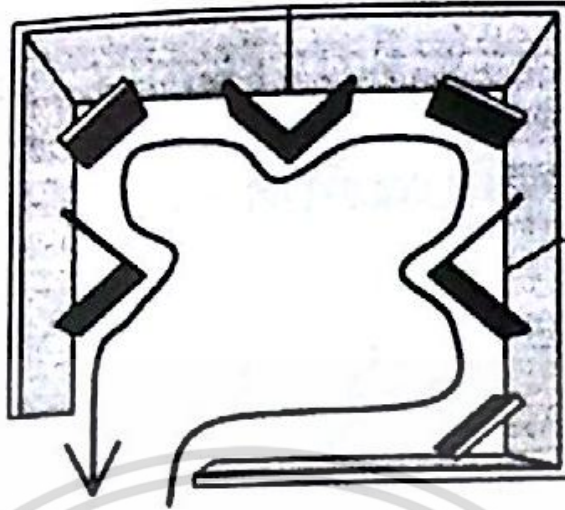
2.4.3.4 ประตูทางออกควรอยู่ใกล้มุมห้อง โดยห่างจากกลางกำแพงได้มากเท่าไรยิ่งดี



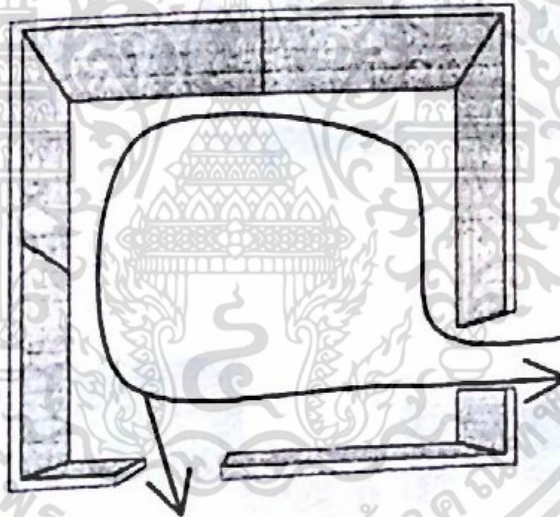
ภาพที่ 2.14 แสดงการจัดทางเดินที่ไม่ดีทำให้ผู้ชมดูได้ไม่ทั่วถึง  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 66)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



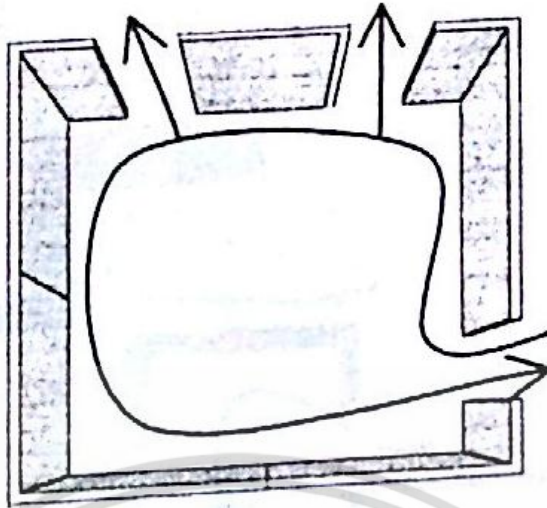


ภาพที่ 2.17 แสดงการปรับปรุงเส้นทางการเดินให้ดีขึ้น  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 67)

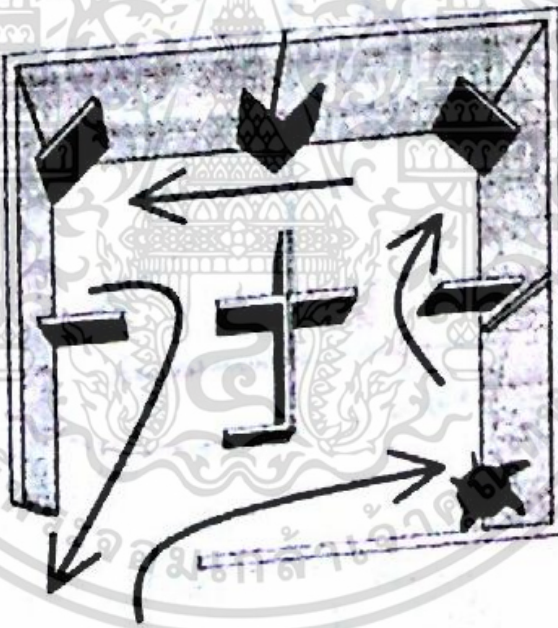


ภาพที่ 2.18 แสดงทางออกอยู่ห่างจากทางเข้า ทำให้ผู้ชมดูเกือบทั่วห้อง  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 67)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.19 แสดงทางออกชัดเจน ทำให้ส่วนที่เหลือของห้องไม่สำคัญ  
ที่มา : วัฒน์ จูฑะวิภาต (2542 : 67)



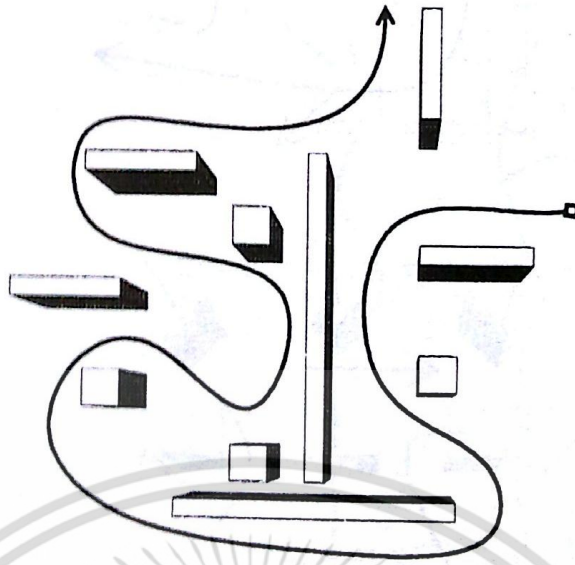
ภาพที่ 2.20 แสดงการจัดทางเข้าออกที่เหมาะสม  
ที่มา : วัฒน์ จูฑะวิภาต (2542 : 67)

- 2.4.3.5 จัดเส้นทางสัญจรตามความเคยชิน และจัดผังการแสดงตลอดเส้นทาง
- 2.4.3.6 เรื่องที่ให้รายละเอียดสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาควรอยู่ทางด้านซ้ายของห้อง
- 2.4.3.7 มีการแบ่งส่วนของห้องนิทรรศการสำหรับผู้ชมส่วนใหญ่และส่วนน้อยที่ต้องการ

ศึกษาอย่างละเอียด

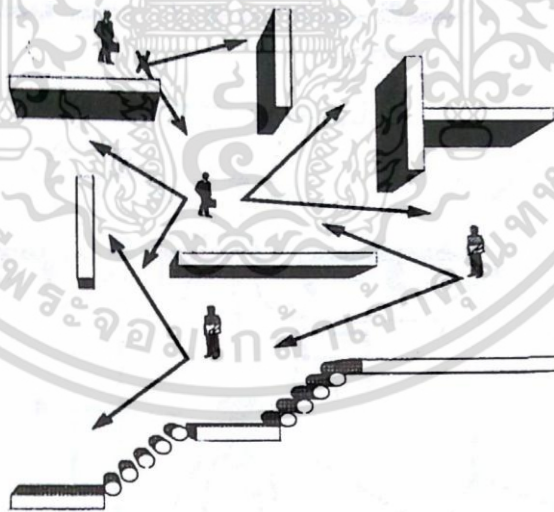
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 2.22 แสดงการจัดพื้นที่ที่แสดงที่กว้างๆ  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 68)

2.4.4.3 เป็นการชี้แนวทางโดยการจัดเนื้อที่ว่างให้ผู้ชมรู้สึกเองและติดตามด้วยความ  
เพลิดเพลิน

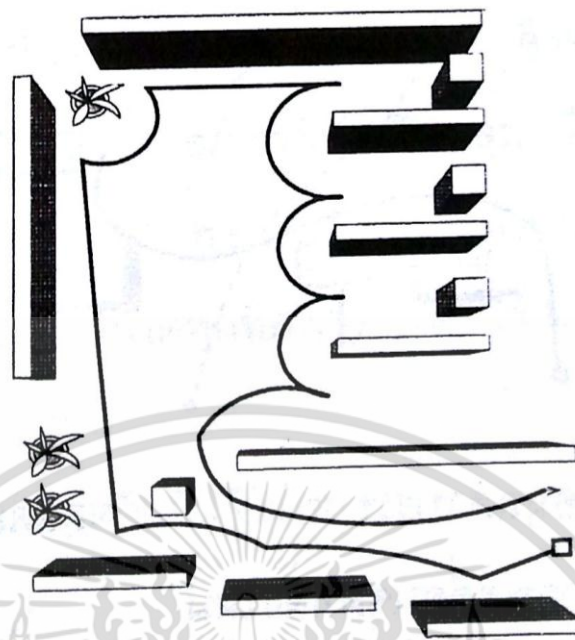


ภาพที่ 2.23 แสดงการจัดพื้นที่ให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลิน  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 69)

2.4.4.4 เป็นการชักนำผู้ชมด้วยสิ่งที่น่าสนใจเป็นระยะๆ ตามกำหนดจนถึงส่วนสำคัญ

(climax)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



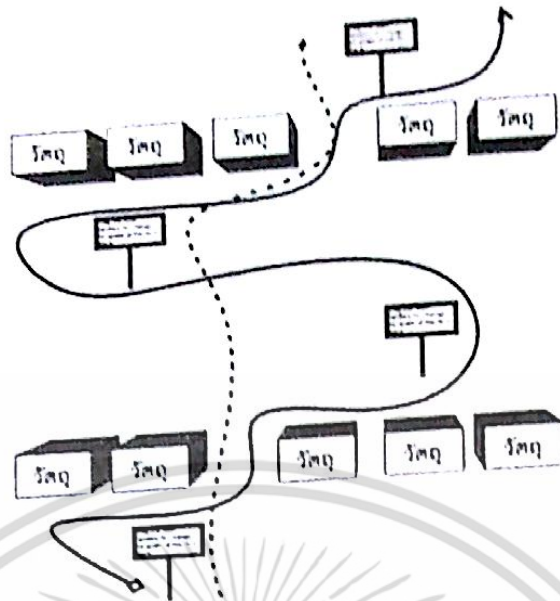
ภาพที่ 2.24 แสดงการจัดพื้นที่ให้ผู้ชมรู้สึกติดตามด้วยความเพลิดเพลิน  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 69)

#### 2.4.5 ทางสัญจรกับป้ายนิเทศ

ในการจัดแสดงเพื่อให้ความรู้หรือให้รายละเอียดของวัตถุที่จัดแสดงจะต้องจัดให้มีส่วนสำหรับคำบรรยาย หรือข้อมูลของวัตถุซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการจัดวางเช่นกัน โดยมีข้อสังเกตในการจัดวางวัตถุแสดงและรายละเอียด หรือคำบรรยายวัตถุดังรูปต่อไปนี้

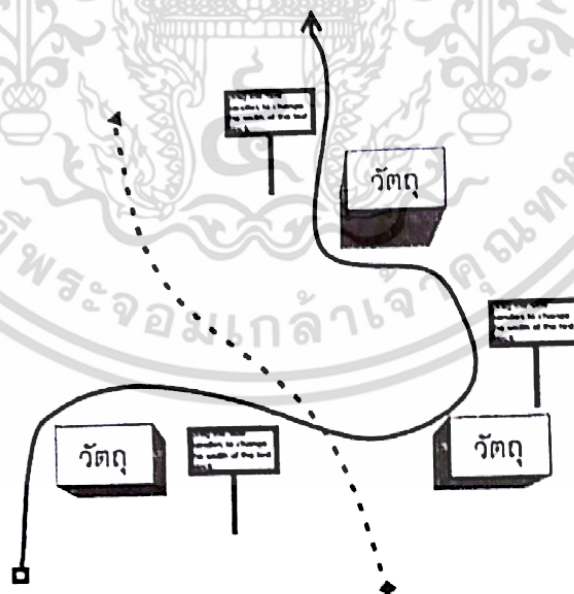
2.4.5.1 เป็นการวางวัตถุขนานไปกับข้อมูล ซึ่งมีผลคือในบางครั้งผู้ชมอาจไม่เดินผ่านช่องทางที่กำหนดไว้ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจน้อยกว่าที่ควร





ภาพที่ 2.26 แสดงการวางวัตถุเป็นกลุ่ม  
ที่มา : วัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2542 : 70)

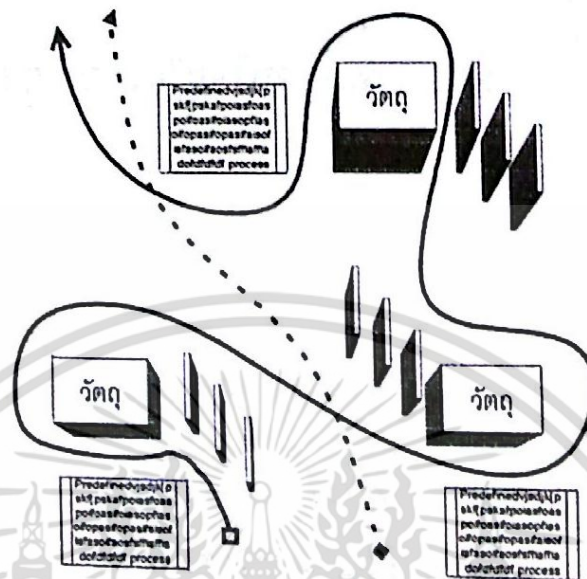
2.4.5.3 เป็นการวางข้อมูลคำบรรยายไว้ติดกับวัตถุแต่ละชิ้นทำให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ และทำให้ง่ายต่อการเคลื่อนจุดที่ตั้งใหม่



ภาพที่ 2.27 แสดงการวางข้อมูลให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ  
ที่มา : วัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2542 : 70)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

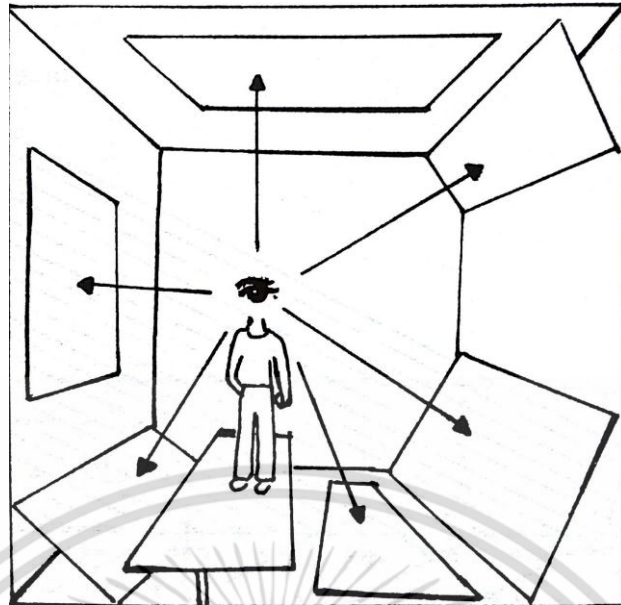
2.4.5.4 เป็นการจัดส่วนพิเศษสำหรับให้ข้อมูลรายละเอียดแก่ผู้ชมที่สนใจอย่างจริงจัง แต่ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมที่ไม่สนใจนัก เพราะจะทำให้รู้สึกเบื่อ



ภาพที่ 2.28 แสดงการจัดส่วนพิเศษ  
ที่มา : วัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์ (2542 : 70)

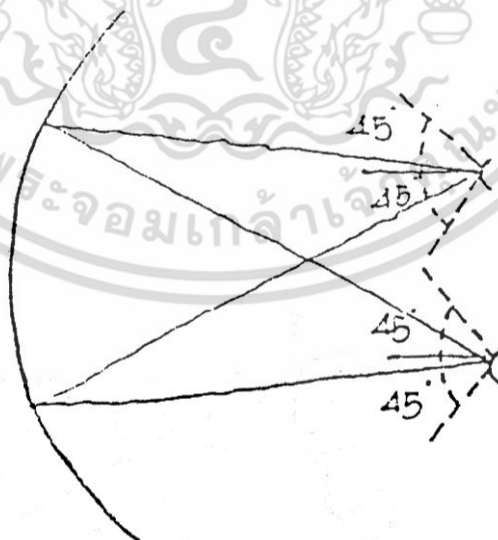
#### 2.4.6 ขอบเขตการมองเห็น

มนุษย์มีขอบเขตการมองเห็นที่จำกัดแบบไม่ต้องหันศีรษะประมาณ 40 องศา แต่ความจริงแล้วมนุษย์สามารถแลเห็นได้กว้างถึงประมาณ 120 องศา โดยมุมมองทางตั้งจะมากกว่ามุมมองทางนอน ฉะนั้น การพิจารณารูปแบบการจัดวางวัตถุให้สอดคล้องสัมพันธ์กับขอบเขตการมองเห็นหรือลักษณะการหันศีรษะของมนุษย์จึงมีผลต่อการจัดนิทรรศการด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2.29 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างการเห็นศีรษะและการกรอกตา  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 71)

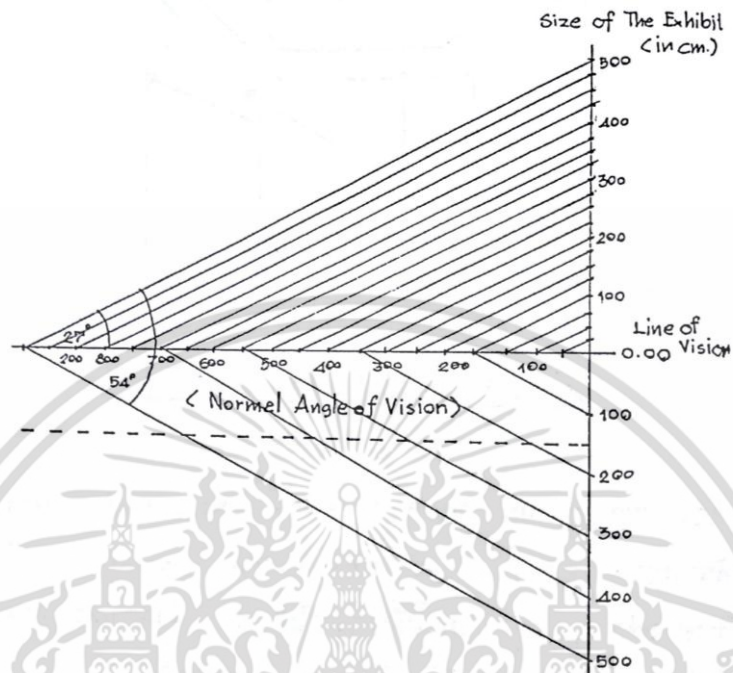
ภาพเปรียบเทียบระหว่างการเห็นศีรษะและการกรอกตา ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเห็นศีรษะง่ายกว่าการกรอกตาพิจารณาคุณภาพๆ หนึ่ง หรือภาพที่จัดเป็นกลุ่ม อริยาบถในการเคลื่อนที่ที่ง่ายที่สุด คือการหมุนศีรษะหรือหมุนตัวเพื่อดูภาพอื่นๆ ต่อไป (ผังอันนี้แสดงโดย herdert bayer ในปี 1937 แสดงให้เห็นว่ามนุษย์มองดูภาพได้ทุกทิศทาง ทั้งด้านข้าง ล่างและบน)



ภาพที่ 2.30 แสดงการขอบเขตของการมองเห็นของสายตาคคนปกติ  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 71)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงขอบเขตของการมองเห็นของสายตาคนปกติ ประมาณ 120 องศา แต่มุมมองที่ผู้ดูสามารถมองเห็นได้โดยไม่ต้องหันศีรษะ ประมาณ 40 องศา



ภาพที่ 2.31 แสดงมุมมองทางด้านตั้งของมนุษย์

ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 72)

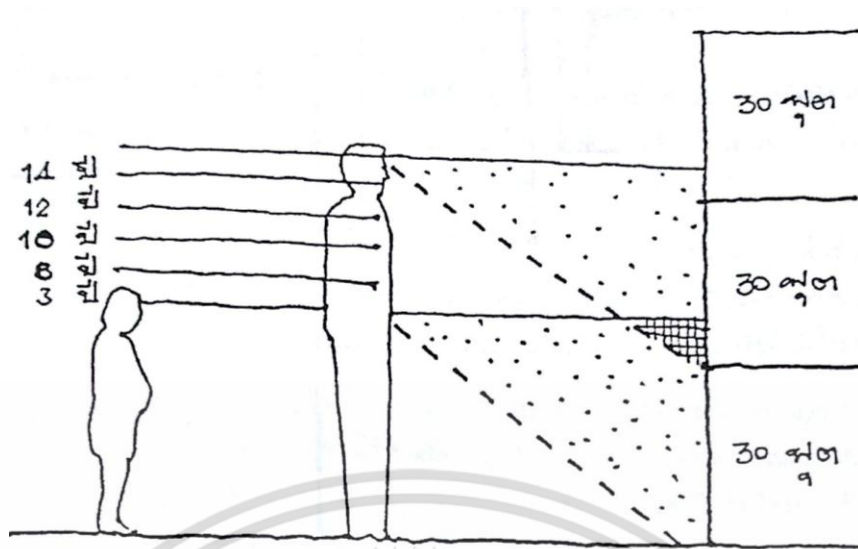
ข้อมูลจาก architect data กำหนดมุมมองทางด้านตั้งของมนุษย์ไว้ 27 องศา เหนือระดับสายตา และ 27 องศา ใต้ระดับสายตา เพราะเป็นมุมมองที่สะดวกสบายที่สุดโดยไม่ต้องก้ม หรือเงยศีรษะ



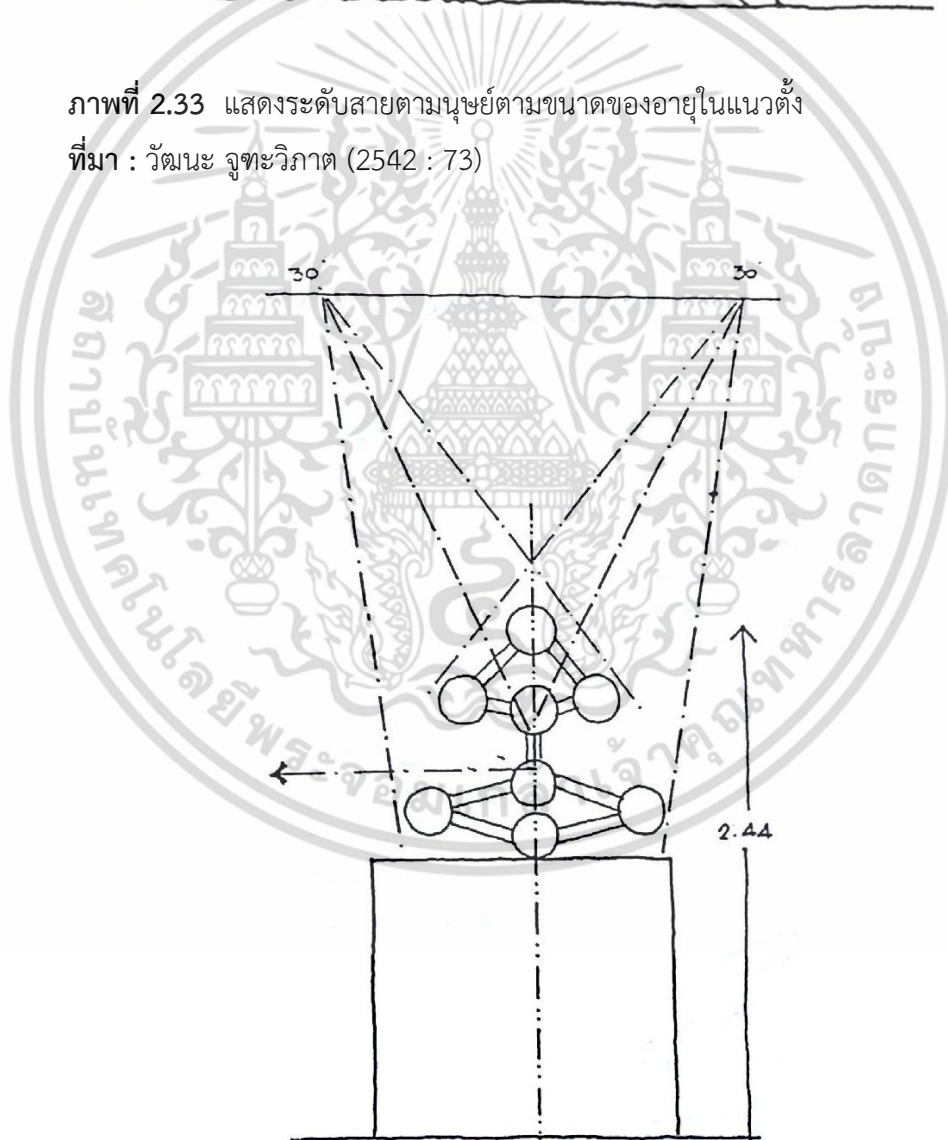
ภาพที่ 2.32 แสดงขอบเขตการมองเห็นวัตถุในระดับสายตาคนปกติที่ไม่ต้องก้มศีรษะ

ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 72)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



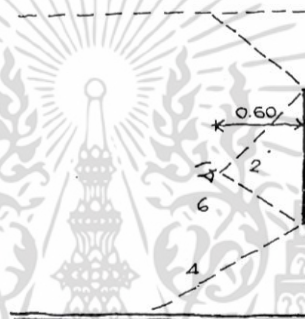
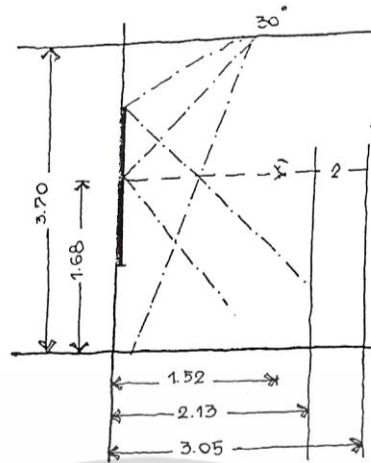
ภาพที่ 2.33 แสดงระดับสายตามนุษย์ตามขนาดของอายุในแนวตั้ง  
ที่มา : วัฒนธรรม จุฑะวิภาต (2542 : 73)



ภาพที่ 2.34 แสดงระบบของการมองวัตถุในแนวนอนและแนวตั้ง

ที่มา : วัฒนธรรม จุฑะวิภาต (2542 : 73)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.35 แสดงระบบการมองภาพที่สัมพันธ์กับสายตา  
ที่มา : วัฒนะ จุฑะวิภาต (2542 : 74)

## 2.5 หลักจิตวิทยาในการจัดนิทรรศการ

### 2.5.1 จิตวิทยาการรับรู้

การรับรู้ คือการสัมผัสที่มีความหมาย การรับรู้เป็นกระบวนการหรือตีความแห่งการสัมผัส ที่ได้รับออกเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมาย คนเราจะต้องใช้ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมที่มีมาก่อน โดยปกติเรารับรู้โดยผ่านระบบรับสัมผัส ซึ่งได้แก่ ระบบรีเซ็ปเตอร์ใน ตา หู จมูก ลิ้น ผิวหนังและกล้ามเนื้อ การรับรู้จึงเปรียบเสมือนประตูด่านแรกที่จะนำไปสู่พฤติกรรมอื่นๆ ที่จะส่งผลถึงคุณภาพชีวิตของแต่ละคนได้ ดังนั้นในการจัดนิทรรศการ ผู้จัดควรคำนึงถึงองค์ประกอบหรือปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

### 2.5.2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

#### 2.5.2.1 ปัจจัยที่เร้าความสนใจจากภายนอก คือ สื่อและกิจกรรมต่างๆ สื่อเหล่านี้จะสามารถ

กระตุ้น การรับรู้ได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับคุณลักษณะดังนี้  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2.1.1 ความเข้มข้น หมายถึงความชัดเจนของสื่อซึ่งอาจประกอบไปด้วยแสง สี สันที่โดดเด่น สวยงาม

2.5.2.1.2 ขนาด วัตถุหรือสิ่งเร้าที่ขนาดใหญ่่มักจะดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าวัตถุหรือสิ่งเร้าที่มีขนาดเล็ก

2.5.2.1.3 ความแปลกใหม่และสิ่งที่มีลักษณะตัดกัน การเปลี่ยนแปลงทำให้สิ่งเร้าผิดปกติไปจากเดิมที่คุ้นเคยหรือสิ่งที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับสิ่งปกติทั่วไป จะสามารถสร้างความสนใจได้ดี

2.5.2.1.4 ตำแหน่งที่ตั้ง การติดตั้งสื่อหรือวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการจัดนิทรรศการให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม จะกระตุ้นความสนใจได้ดีกว่าการจัดวางในระดับสูงหรือต่ำเกินไป

2.5.2.1.5 การเคลื่อนไหว สิ่งเร้าที่มีการเคลื่อนไหวย่อมสามารถกระตุ้นความสนใจได้ดีกว่าสิ่งเร้าที่นิ่งอยู่กับที่

2.5.2.1.6 ความเป็นหนึ่งเดียว สิ่งของหรือวัตถุที่มีอยู่หนึ่งเดียวบนพื้นที่ว่างบริเวณกว้างจะก่อให้เกิดความสนใจได้ดีเป็นพิเศษ

2.5.2.1.7 ระยะเวลา สิ่งของหรือรูปภาพที่วางซ้อนทับกันบางส่วนจะก่อให้เกิดมิติ ดึงดูดทำให้ดูเป็นระยะเวลาใกล้เคียงเป็นลำดับ จะช่วยเร้าความสนใจได้ดีกว่าสิ่งที่จัดเรียงในระนาบเดียวกัน

2.5.2.1.8 ความคงทน เป็นช่วงระยะเวลาหรือความถี่ในการปรากฏและคงอยู่ของสิ่งเร้า ทำให้อวัยวะรับสัมผัสมีเวลาเพียงพอในการรับรู้ มีโอกาสทบทวนการตีความซ้ำแล้วซ้ำอีกหลายครั้ง ทำให้รับรู้แม่นยำแน่นอน

2.5.2.1.9 การทำซ้ำ สิ่งเร้าที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำอีกหลายๆ ครั้ง

2.5.2.2 ปัจจัยที่เร้าความสนใจจากภายใน ปัจจัยที่เร้าความสนใจจากภายใน หมายถึงปัจจัยด้านจิตวิทยา ดังนั้นการสร้างเสริมความสนใจเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จึงควรคำนึงถึงปัจจัยทางด้านจิตวิทยาบางประการดังนี้

2.5.2.2.1 ความตั้งใจ ความตั้งใจเป็นการเตรียมพร้อมของมนุษย์เพื่อรับสัมผัสให้ได้ชัดเจน เป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์เลือกตอบสนองแก่สิ่งเร้าบางชนิด

2.5.2.2.2 แรงขับ เป็นแรงกระตุ้นให้ทำกิจกรรมต่างๆ

2.5.2.2.3 อารมณ์ หรือคุณภาพของจิตใจ ถ้าอารมณ์ดีจิตใจแจ่มใสปลอดโปร่ง จะสามารถแปลความหมายของการรับสัมผัสได้ถูกต้องกว่าขณะที่อารมณ์ขุ่นมัว หรือจิตใจได้รับความกระทบกระเทือน

2.5.2.2.4 ความสนใจ หมายถึงความโน้มเอียงที่จะแสดงบทบาทและเข้าร่วมในกิจกรรมหนึ่ง เป็นพฤติกรรมขั้นต้นที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้และการเรียนรู้ในโอกาสต่อไป

2.5.2.2.5 สติปัญญา เป็นความสามารถขั้นสูงของมนุษย์แต่ละคน ในการผสมผสานระหว่างอารมณ์ความรู้สึกกับความคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล สติปัญญาจึงเป็นผลสรุปองค์ความรู้ทั้งหมด



ภาพที่ 2.36 แสดงการจัดกิจกรรมการเล่นน้ำในพิพิธภัณฑเด็ก  
ที่มา : ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1 จังหวัดปทุมธานี (2556 : 13)

### 2.5.3 การรับรู้นิทรรศการตามแนวทฤษฎีจิตวิทยา

ตามทฤษฎีของกลุ่มเกสโตลท์ (Gestalt Theory) ซึ่งมีแนวคิดว่าองค์ประกอบสำคัญของภาพหรือสิ่งเร้าที่เรารับรู้โดยทั่วไปมี 2 ส่วน คือ ภาพและพื้น ดังนั้น การรวมกันของภาพและพื้นจึงถือเป็นกุญแจสำคัญของการจัดสิ่งเร้าเพื่อการกระตุ้นความสนใจซึ่งมีหลักสำคัญ 4 ประการได้แก่

2.5.3.1 หลักของความใกล้ชิด หมายถึง สิ่งเร้าที่อยู่ใกล้กันทำให้เรามีแนวโน้มที่จะรับรู้เป็นพวกเดียวกันมากกว่าสิ่งที่อยู่ห่างกัน ประโยชน์ในการนำหลักของความใกล้ชิดมาใช้ในการจัดนิทรรศการคือ สะดวกต่อการรับรู้และการเรียนรู้ของผู้ชม ทำให้ดูเป็นกลุ่มเป็นก้อนหรือเป็นชุด ง่ายต่อการตรวจสอบจำนวนวัสดุที่จัดแสดง การประยุกต์ใช้หลักของความใกล้ชิดกับการจัดนิทรรศการเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ได้ดีตามหลักของความใกล้ชิดควรจัดสื่อหรือวัตถุสิ่งของให้อยู่รวมกันใกล้เคียงกันโดยเฉพาะสิ่งที่มีเนื้อหาหรือมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน

2.5.3.2 หลักของความคล้ายคลึง หมายถึง สิ่งเร้าที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันทำให้การรับรู้มีแนวโน้มที่จะเป็นพวกเดียวกันมากกว่าสิ่งที่แตกต่างกัน แม้ว่าสิ่งนั้นจะอยู่ใกล้กันหรือไกลกันก็ตาม แต่หลักการนี้ไม่สามารถใช้ได้กับสิ่งเร้าทุกครั้งไป ประโยชน์ในการนำหลักของความคล้ายคลึงมาใช้งานนิทรรศการมีหลายประการ คือ ช่วยให้เกิดความเป็น กลุ่มและมีเอกภาพ สะดวกต่อการรับรู้และการเรียนรู้ของผู้ชม การประยุกต์ใช้หลักของความคล้ายคลึงกับการจัดนิทรรศการทำได้โดยการจัดวางสื่อหรือสิ่งของที่มีลักษณะคล้ายกันเป็นหมวดหมู่หรือเป็นกลุ่มเดียวกัน ทั้งนี้ควรคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.3.3 หลักของความต่อเนื่อง หมายถึง สิ่งเร้าที่ปรากฏให้เห็นอย่างซ้ำๆ เหมือนกันไปในทิศทางเดียวกันอย่างต่อเนื่องจะมีแนวโน้มเป็นพวกเดียวกันมากกว่าที่จะแยกกันคนละทิศทาง ประโยชน์ในการนำหลักของความต่อเนื่องมาใช้ในการจัดนิทรรศการหลายประการคือ ช่วยให้เกิดประโยชน์ในการวางแผน การออกแบบและการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้สะดวกและง่ายต่อการสังเกต การรับรู้ และการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้หลักของความต่อเนื่องมาใช้ในการจัดนิทรรศการเพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้และเรียนรู้ได้ดี สามารถนำหลักของความต่อเนื่องมาใช้ได้ดังตัวอย่างดังนี้ คือ การจัดวางป้ายนิเทศ ให้เป็นแนวต่อเนื่องกันเป็นระยะทางยาวตามความเหมาะสม การใช้เส้น สี สัญลักษณ์ แสง รูปแบบ ซ้ำๆ กันอย่างต่อเนื่อง

2.5.3.4 หลักของความประสาน เป็นการต่อเติมสิ่งเร้าที่ขาดหายไปให้สมบูรณ์ (closure) สิ่งที่ผิดปกติหรือส่วนของรูปภาพหรือของวัตถุที่หายไปจะกระตุ้นการรับรู้ได้ดี ความไม่สมบูรณ์จะก่อให้เกิดความสงสัย การนำหลักของการประสานมาใช้ในการจัดนิทรรศการมีประโยชน์หลายประการคือ สามารถสร้างความฉงนสนเท่ห์และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมได้ดี การประยุกต์ใช้หลักของการประสานกับการจัดนิทรรศการสามารถทำได้โดยการวางผลิตภัณฑ์ที่เหมือนกันให้ห่างกันในบางช่วงที่ต้องการกระตุ้นการรับรู้หรือเรียกกร้องความสนใจเป็นพิเศษ

#### 2.5.4 จิตวิทยาการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อันเป็นผลจากการฝึกฝนและประสบการณ์ แต่มีใช้ผลจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น สัญชาตญาณหรือวุฒิภาวะ หรือจากการเปลี่ยนแปลงชั่วคราวของร่างกาย เช่น ความเหนื่อยล้า พืชของยา เป็นต้น

การจัดนิทรรศการเป็นสื่อกิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้ชมได้ดี เนื่องจากการใช้สื่อหลายชนิดและวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย ทำให้สามารถตอบสนองการเรียนรู้ได้หลายด้านการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้แตกต่างจากการเรียนรู้ในห้องเรียนทั่วไป



ภาพที่ 2.37 แสดงเนื้อหาในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ  
ที่มา : ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1 จังหวัดปทุมธานี (2556 : 17)

### 2.5.5 ประเภทของการเรียนรู้

เบนจามิน บลูม นักวัดผลผู้ยิ่งใหญ่ของสหรัฐอเมริกา สรุปว่าการเรียนรู้มีผลให้พฤติกรรมเปลี่ยนไป และได้จำแนกประเภทพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 3 ด้าน

2.5.5.1 การเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจ หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น ผู้ชมสามารถเกิดการเรียนรู้ด้านนี้ได้จากสื่อหรือวิธีการนำเสนอที่หลากหลายในงานนิทรรศการไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ หุ่นจำลอง ของจริง ของตัวอย่าง แผนภูมิ แผนสถิติ หรือการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นในงานนิทรรศการ เช่น การตอบปัญหา การแสดงละคร การบรรยาย การอภิปราย เป็นต้น

2.5.5.2 การเรียนรู้ด้านเจตคติหรือด้านอารมณ์หรือด้านจิตใจ หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านจิตใจ อารมณ์หรือความรู้สึก ทำให้ผู้ชมเกิดความพอใจ เกิดความซาบซึ้ง และเห็นคุณค่า เกิดความศรัทธามีค่านิยม เกิดความภาคภูมิใจ ผู้ชมสามารถเกิดการเรียนรู้ด้านนี้จากนิทรรศการได้ดี

2.5.5.3 การเรียนรู้ด้านกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัส หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกี่ยวกับทักษะหรือความชำนาญในการใช้กล้ามเนื้อหรืออวัยวะต่างๆ ในการเคลื่อนไหวไม่ว่าจะเป็นทักษะในการพูด การอ่าน การเขียน การเล่นดนตรี กีฬา ฟ้อนรำ การคำนวณ ที่สามารถทำได้อย่างคล่องแคล่วจนแลดูเป็นธรรมชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้ชมในการชมนิทรรศการ

การจัดแสดงนิทรรศการแต่ละครั้งผู้ชมจะเกิดการเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ

2.5.6.1 ผู้ชมหรือผู้เรียน ผู้ชมหรือผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันในหลายๆ ด้าน วุฒิภาวะและความพร้อม เพศ สติปัญญา อารมณ์ สังคมวัฒนธรรมและประเพณี สภาพสังคม วิถีชีวิต ความเชื่อ ประสบการณ์ ระดับการศึกษา ความสนใจ

2.5.6.2 เนื้อหาบทเรียนและกิจกรรม เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับเนื้อหาและกิจกรรมในการจัดนิทรรศการ ความยากง่ายของเนื้อหา ความหมายของเนื้อหา ความสอดคล้องของเนื้อหาต่อกิจกรรม ความยาวของเนื้อหา

2.5.6.3 เทคนิคการนำเสนอ การนำเสนอที่ดีควรมีขั้นตอนต่อเนื่องสร้างความสนใจมาจากขั้นตอนการวางแผน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการตั้งวัตถุประสงค์ การเลือกเนื้อหาและกิจกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สถานที่ สื่อ และบรรยากาศ ความชัดเจนถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความพร้อม

## 2.5.7 จิตวิทยาพัฒนาการ

นักจิตวิทยาหลายท่านได้ศึกษาถึงพัฒนาการของมนุษย์วัยต่างๆ ตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึงวัยชรา ทำให้เรารู้ถึงธรรมชาติของมนุษย์แต่ละวัยว่ามีความสนใจและความต้องการแตกต่างกันอย่างไร วัยหรืออายุของผู้ชมมีความเกี่ยวข้องกับวุฒิภาวะ ความพร้อม การรับรู้ การเรียนรู้ ความต้องการ ความสนใจและประสบการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ในการชมนิทรรศการ ดังนั้นในการจัดนิทรรศการจึงควรคำนึงถึงวัยของผู้ชม

### 2.5.7.1 วัยเด็กตอนต้น

เด็กวัยนี้มีอายุตั้งแต่ 2 ถึง 6 ปี เป็นเด็กวัยเรียนในระดับชั้นอนุบาล และประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นวัยที่มีการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างมากเพราะเริ่มก้าวออกสู่สังคมนอกบ้าน เด็กวัยนี้ชอบสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน สนใจสิ่งรอบตัว เป็นวัยแห่งการสำรวจอย่างแท้จริง ช่างซักถาม ชอบรูปภาพในหนังสือและชมสิ่งเคลื่อนไหวที่มีสีสันสดใสชัดเจนสนใจของเล่นที่จับต้องได้ ถนัดมือ ชอบวิ่งเล่นปีนป่ายเคลื่อนไหว ร้องเพลงที่มีจังหวะง่ายๆ เนื้อร้องสั้นๆ เลียนแบบผู้ที่โตกว่า

### 2.5.7.2 วัยเด็กตอนกลาง

ช่วงของเด็กวัยนี้ประมาณ 7-12 ปี อยู่ในชั้นระดับประถมศึกษาเด็กสนใจสภาพแวดล้อมและสิ่งแวดล้อมรอบตัว พอใจที่จะเผชิญสิ่งแปลกใหม่ ชอบอ่านหนังสือ ฟังเพลง ร้องเพลง ดูโทรทัศน์ ชอบภาพยนตร์ประเภทนิทาน นิยายผจญภัยลึกลับ การทดลองค้นคว้าหาความจริงทางวิทยาศาสตร์ สนใจร่างกายของตนเอง สัตว์เลี้ยง การเล่นที่มีการเคลื่อนไหว การกระโดดโลดเต้น การออกกำลังกาย การทำงานฝีมือ การก่อสร้างและเกมการแข่งขันต่างๆ



ภาพที่ 2.38 แสดงกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์

ที่มา : ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 1 จังหวัดปทุมธานี (2556 : 17)

### 2.5.7.3 วัยรุ่น

วัยรุ่นอายุประมาณ 13 ถึง 19 ปี ลักษณะความสนใจของวัยรุ่นมีขอบข่ายกว้างขวาง สนใจหลายอย่างแต่ไม่ลึกซึ้งมาก สนใจและชอบเลียนแบบบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่นิยมของสังคมโดยเฉพาะดารานอกจากนี้วัยรุ่นทั่วไปจะสนใจตนเอง เช่น เรื่องรูปร่างหน้าตา ผิวพรรณ การแต่งกาย การปรับตัวให้เข้ากับสภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย การเสริมบุคลิกภาพและความงามให้ทันสมัย วัยนี้สนใจคบเพื่อนเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ ให้ความสำคัญกับงานเลี้ยงชุมนุม การสังสรรค์ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

### 2.5.7.4 วัยผู้ใหญ่

วัยผู้ใหญ่แบ่งออกเป็น วัยผู้ใหญ่ตอนต้น วัยผู้ใหญ่ตอนกลาง และวัยผู้ใหญ่ตอนปลาย

2.5.7.4.1 วัยผู้ใหญ่ตอนต้น เริ่มตั้งแต่อายุประมาณ 20 ถึง 40 ปี โดยทั่วไปให้สนใจเกี่ยวกับเรื่องรูปร่างหน้าตา การปรับปรุงบุคลิกภาพ และเสื้อผ้าการแต่งกาย พอๆ กับวัยรุ่นตอนปลาย คนวัยนี้อยู่ในวัยสร้างฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ที่อยู่อาศัย อิทธิพลด้านอาชีพมีผลต่อความสนใจมาก โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอาชีพและสังคมที่ตนรับผิดชอบอยู่ การปรับตัวให้เข้ากับคู่สมรส การอบรมเลี้ยงดูลูก นอกจากนี้ยังให้ความสนใจกับงานสังคม การเมือง งานอดิเรก การท่องเที่ยว การพักผ่อนหย่อนใจและศาสนา

2.5.7.4.2 วัยผู้ใหญ่ตอนกลาง อายุประมาณ 40 ถึง 60 ปี เป็นระยะที่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจไปในทางที่เสื่อมถอย ความสนใจอยู่ที่เรื่องสุขภาพ การปรับตัวในงานอาชีพที่ต่อเนื่องมาจากวัยผู้ใหญ่ตอนต้น กิจกรรมยามว่าง ความสัมพันธ์ในครอบครัว การทำประโยชน์ให้กับสังคม วัฒนธรรมประเพณีและศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.7.4.3 วิชา โดยทั่วไปมักจะกำหนดให้ผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปเข้าสู่วิชา วิชานี้เป็นวิชาปรับตัวให้เหมาะกับความเสี่ยงของสุขภาพร่างกาย คนในวัยชราจึงสนใจเรื่องสุขภาพ ชอบให้มีคนอยู่เป็นเพื่อน สนใจเรื่องราวในอดีตที่ตนเองเคยร่วมสมัย ต้องการการยอมรับและการยกย่อง ประสบการณ์และความสำเร็จในอดีตที่ผ่านมา

## 2.6 งานกราฟิกกับการออกแบบ

### 2.6.1 ความหมายของกราฟิก

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2535 : 14) ให้ความหมายของกราฟิกว่า ในสมัยโบราณหมายถึงความถึง ภาพลายเส้น หรือภาพที่เกิดจากการจัด การขีดเขียนที่แสดงด้วยตารางหรือแผนภาพ การวาด การระบายสี การสร้างงานศิลปะบนพื้นระนาบ หรืออาจกล่าวได้ว่า งานกราฟิก หมายถึง กระบวนการออกแบบต่างๆ ในสิ่งที่เป็นวัสดุ 2 มิติ เช่น งานออกแบบขั้นของสถาปนิก การเขียนแบบ ตัวภาพ และรายละเอียดบนแปลนบ้าน เรียกว่างานกราฟิก การออกแบบโฆษณา ออกแบบสินค้าที่มีลวดลาย ประกอบหรือตัวอักษรที่ปรากฏบนฉลากสินค้า บนตัวผลิตภัณฑ์ หรือภาชนะของสินค้า ฯลฯ จัดว่าเป็นงานกราฟิกทั้งสิ้น

วอลเตอร์ เอ วิททิช และชาร์ล เอฟ ชุลเลอร์ (Walter A Wittich and Charles F Schuller) (1973 : 17) กล่าวว่า กราฟิกเป็นวัสดุเทคโนโลยีทางการศึกษาที่ย่อเรื่องราวและแนวความคิดโดยใช้ภาพวาด คำ สัญลักษณ์ และรูปถ่าย

สุรัชย์ สิกขาบัณฑิต (ม.ป.ป. : 1) กล่าวว่า กราฟิก คือโสตทัศนวัสดุที่ผลิตขึ้นมาเพื่อแสดงสัญลักษณ์ และความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทำให้เกิดความเข้าใจตรงกัน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523 : 131) กล่าวถึงคำ “กราฟิก” ว่า เป็นการเรียกคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเดิมเป็นภาษาละติน หมายถึง ภาพที่เขียนด้วยลายเส้นหรือแม้แต่จุดซึ่งได้แก่ ตัวอักษร ภาพภาพวาด แผนที่ เป็นต้น

จากความหมายของนักวิชาการที่กล่าวแล้วสรุปได้ว่า งานกราฟิก คืองานศิลปะบนพื้นระนาบที่เกี่ยวกับเส้น ตาราง แผนภาพ แผนภูมิ ตัวอักษร ภาพสเกตซ์ ตาราง แผนที่ ฯลฯ โดยอาศัยองค์ประกอบทางศิลปะ และการจัดวางตามหลักการออกแบบ เพื่อผลิตเป็นวัสดุที่ใช้ประโยชน์ในการสื่อความหมายตามวัตถุประสงค์

### 2.6.2 คุณค่าของงานกราฟิก

งานกราฟิกมีคุณค่า ในการนำไปใช้ประโยชน์ทั้งด้านการสื่อสาร การเรียนการสอน การประชาสัมพันธ์ การโฆษณา สถาปัตยกรรม พาณิชยกรรม ฯลฯ เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือการประยุกต์ของเดิมให้เกิดประโยชน์ และความหมายในการนำไปใช้สื่อสารให้บรรลุเป้าหมายทั้งในชีวิตประจำวัน หรือวัตถุประสงค์อื่นดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2.1 สร้างสื่อกลางในการสื่อความหมายให้คู่สื่อสารเข้าใจตรงกัน

2.6.2.2 เป็นงานที่สร้างความสนใจ ความประทับใจและความน่าเชื่อถือแก่ผู้รับสาร

2.6.2.3 เป็นงานสร้างสรรค์ที่กระตุ้นให้เกิดความรู้ ความคิด และการตัดสินใจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้

2.6.2.4 มีคุณค่าทางความงาม เพราะในการออกแบบงานกราฟิกนั้นผู้ออกแบบต้องอาศัยองค์ประกอบ ทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง

2.6.2.5 เป็นการแสดงออกทางความคิดที่ทันสมัย

2.6.2.6 งานกราฟิก เป็นงานที่ประหยัดค่าใช้จ่าย แต่เสริมสร้างภูมิปัญญา

### 2.6.3 การออกแบบงานกราฟิก

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526 : 9) กล่าวถึงการออกแบบว่า การออกแบบเป็นความพยายามของมนุษย์ ที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น เพื่อจะนำประโยชน์ไปสู่การดำรงชีวิตที่ดีงาม ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยและความรู้สึกนึกคิด การออกแบบโดยทั่วไปรวมความถึงการวางแผนหรือการจัดระบบไว้ในความคิดค่านึงหรือวางแผนแล้วสร้างให้ปรากฏเป็นรูปแบบที่รับรู้ได้ การออกแบบเป็นสื่อกลางระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ และระหว่างมนุษย์ต่อวัตถุ ที่มีคุณค่า 3 ประการ คือ

2.6.3.1 เพื่อประโยชน์ใช้สอย เช่น การออกแบบเครื่องไฟฟ้า เครื่องครัว สุขภัณฑ์ เครื่องใช้สำนักงาน และผลิตภัณฑ์ต่างๆ

2.6.3.2 เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โปสเตอร์ แผ่นปลิวป้ายโฆษณา

2.6.3.3 เพื่อคุณค่าทางความงาม ซึ่งเกี่ยวกับทัศนศิลป์ เช่น ภาพเขียน อนุสาวรีย์ ภาพปั้นที่แสดงออกซึ่งความคิด จินตนาการ และความงาม

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2535 : 14) กล่าวว่า การออกแบบหรือ Design มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า Designare หมายถึง กำหนดออกมา กะหรือขีดหมายไว้ โดยมีเป้าหมายเพื่อแสดงออกในสิ่งที่อยู่ในอำนาจความคิด (Conscious) อันอาจเป็นโครงการ รูปแบบ หรือแผนผังที่ศิลปินกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี รูปแบบ โครงสร้างและวัสดุต่างๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ทางความงามหรือสุนทรียภาพ ประดิษฐ์คิดสร้างสรรค์ขึ้นมาจากสิ่งทั้งายที่สุดจนไปถึงสิ่งที่ยุ่งยากสลับซับซ้อนเต็มที่

จากคำจำกัดความข้างต้น สรุปได้ว่า การออกแบบ คือ ถ้อยคำ รูปแบบ โครงสร้าง และวัสดุต่างๆ โดยอาศัยองค์ประกอบทางศิลปะ ที่สามารถสื่อความหมายได้ทั้งเกิดประโยชน์ใช้สอยไปตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป

## 2.6.4 ความหมายของการออกแบบวัสดุกราฟิก

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2535 : 15) กล่าวว่า การออกแบบวัสดุกราฟิก หมายถึง การใช้ความคิดและสร้างสามัญสำนึกในการทำงานที่ได้วางแผนไว้ให้ได้ตามความคาดหมายอย่างสมบูรณ์ การถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นโครงสร้าง ระเบียบแบบแผนต่างๆ ทางทัศนสัญลักษณ์ เป็นการออกแบบเพื่อให้อ่าน เช่น ออกแบบหนังสือ นิตยสารโฆษณา หีบห่อ ป้ายภาพยนตร์ โทรทัศน์ โปสเตอร์ แผ่นพับ นิทรรศการ

การออกแบบวัสดุกราฟิก มีขอบข่ายกว้างขวาง ผู้ออกแบบงานกราฟิกจะต้องเข้าใจงานกราฟิกเป็นอย่างดี แม้งานกราฟิกจะไม่ใช่งานศิลปะอย่างแท้จริง แต่งานกราฟิกก็ต้องอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะเข้ามาช่วยสร้างสรรค์ผลงาน ให้สามารถดำเนินการผลิตงานตามเจตนารมณ์ได้และผลงานกราฟิกที่มีคุณภาพก็จะทำให้ที่เป็นสื่อ หรือตัวกลางในการเสนอข้อมูล เนื้อหาสาระต่างๆ แก่กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

## 2.6.5 หลักในการออกแบบงานกราฟิก

งานกราฟิกที่ดีต้องมีการออกแบบที่ดี การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

2.6.5.1 ความง่าย ไม่ว่าจะ เป็น แผนภูมิ แผนภาพ ตาราง หรือสื่ออื่นๆ การออกแบบต้องจัดทำภายในเนื้อที่จำกัด การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความง่ายในการนำไปใช้ในขนาดที่พองเหมาะ นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงความง่ายในกระบวนการผลิตและง่ายต่อการสื่อความหมาย ทั้งข้อความ รูปภาพ ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์

2.6.5.2 ความเป็นเอกภาพ หมายถึง เอกภาพของรูปแบบ เอกภาพของสี เอกภาพในการจัดวางที่รวมเป็นกลุ่ม แสดงถึงความคิดเดียว และจุดสนใจจุดเดียว

2.6.5.3 การเน้น หมายถึง การเน้นความคิดในการนำเสนอที่เป็นสาระสำคัญ ซึ่งอาจเน้นด้วยสี ด้วยโครงสร้าง รูปแบบ ขนาด หรือ แสง ก็ได้

2.6.5.4 ความสมดุล หมายถึง ความงามและความน่าสนใจ ที่เกิดจากการออกแบบที่ต้องการให้เกิดอารมณ์ เร้าใจ ตื่นเต้น เรียบง่าย ความสมดุลในการออกแบบต้องพิจารณาถึงความงามอันเกิดจาก เส้น สี ช่องว่าง รูปแบบ และขนาดตัวอักษร

## 2.6.6 การจัดองค์ประกอบในงานกราฟิก

องค์ประกอบของงานกราฟิกมีความสำคัญในการผลิตงานเพื่อการสื่อสาร เพราะเป็นส่วนที่จะช่วยให้งานนั้นน่าสนใจ เร้าใจ ดึงดูดใจ หรือสื่อความหมายได้ องค์ประกอบในงานกราฟิกจะคล้ายกับองค์ประกอบในงานศิลปะ กล่าวคือ เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากแนวคิดที่ผสมกลมกลืนกันระหว่างการ ใช้เส้น รูปแบบ มวลและปริมาตร สี จังหวะลีลา เทคนิคเกี่ยวกับภาพ การนำเสนอรูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.6.6.1 เส้น

เส้นเป็นองค์ประกอบที่ทำให้มีลีลาแตกต่างกันออกไป เส้นเป็นตัวกำหนดรูปร่าง ที่ว่าง ในการสร้างสรรค์งานกราฟิก การสร้างภาพด้วยเส้นอาจใช้วัสดุในการเขียนแตกต่างกัน เส้นที่ใช้วัสดุในการเขียนเหมือนกันจะมีลีลาได้หลายแบบ เส้นที่ใช้วัสดุเขียนแตกต่างกัน เช่น ใช้ปากกาหมึกซึม ปากกาลูกลื่น ปากกาเขียนแบบ ปากกาเมจิกหรือฟู่กันเขียน ก็จะทำให้ลักษณะของเส้นและลีลาแตกต่างกัน

### 2.6.6.2 รูปทรง

รูปทรงเป็นส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบ วิรุณ ตั้งเจริญ (2526 : 43) กล่าวว่า การออกแบบส่วนใหญ่เริ่มต้นด้วยปัญหา รูปทรงและจึงตามมาด้วยบริเวณว่าง สี น้ำหนัก ปริมาตร ลักษณะผิว การออกแบบเส้นจะเริ่มขีดเส้นลงบนพื้นที่ว่างเป็นการแบ่งพื้นที่ให้เป็นรูปทรงขึ้น

รูปทรงเกิดจากเส้นในลักษณะแตกต่างกัน ในทางศิลปะรูปทรงที่ผู้ปฏิบัติงานกราฟิกต้องศึกษา และฝึกหัด คือ รูปทรงธรรมชาติ รูปทรงอิสระ และรูปทรงเลขาคณิต การออกแบบรูปทรงในงานกราฟิก ควรใช้แบบง่ายๆ ลดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไป ใช้รูปทรงธรรมชาติที่ง่ายต่อการสื่อสารและการรับรู้ ดังตัวอย่าง



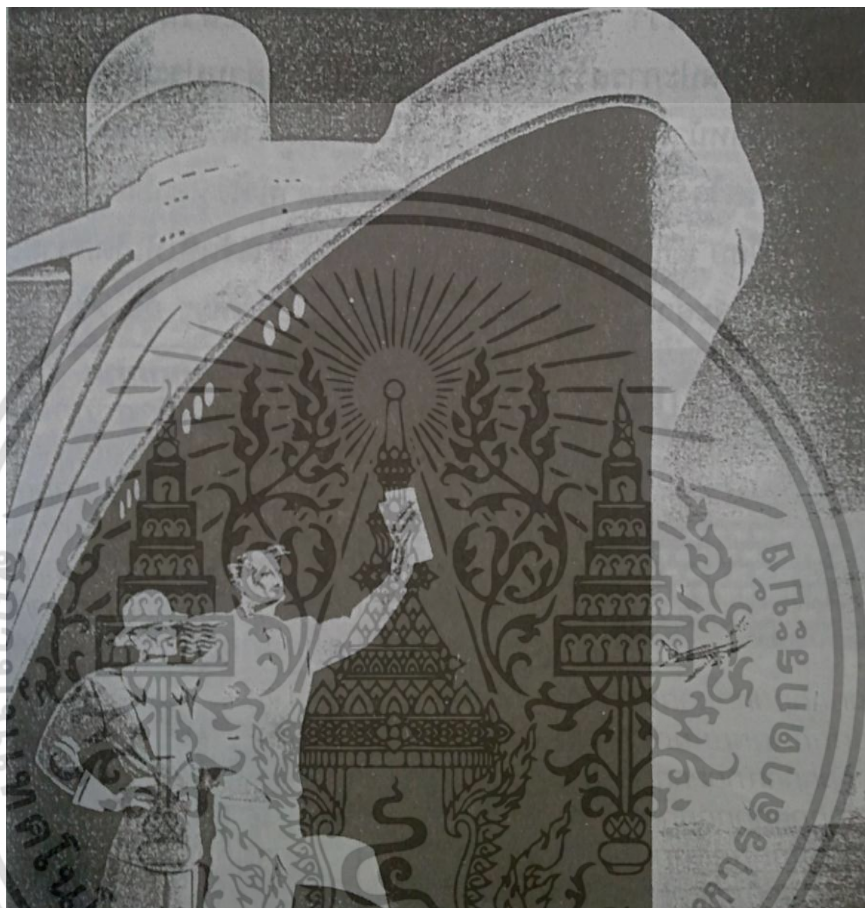
ภาพที่ 2.39 แสดงรูปทรงที่เกิดจากเส้น

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 46)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.6.6.3 มวลและปริมาตร

วีรุณ ตั้งเจริญ (2526 : 23) กล่าวว่า มวล (Mass) คือ เนื้อที่ทั้งหมดของสสารหรือวัตถุต่างๆ ปริมาตร (Volume) คือ บริเวณที่กั้นระวางเนื้อที่ในอากาศทั้งหมดของวัตถุใดวัตถุหนึ่งเป็นรูปทรงที่แสดงมิติ ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 2.40 แสดงการออกแบบที่เน้นมวลและปริมาตร  
ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 47)

### 2.6.6.4 สี

สี เป็นองค์ประกอบของงานกราฟิกที่ให้คุณค่าต่อการมองเห็นด้านความงาม และให้ความรู้สึก อารมณ์ แนวคิดเกี่ยวกับสี วีรุณ ตั้งเจริญ (2526 : 25-29) กล่าวว่า สีที่ใช้ในการออกแบบคือ

2.6.6.4.1 สีที่เกี่ยวกับแสง เช่น สีที่ใช้ในการตกแต่งเวทีการแสดง ตกแต่งสถานที่ มีแม่สีหลักคือ แดง เขียว และน้ำเงิน เมื่อนำแสงสีแดงผสมกับแสงสีเขียว จะได้แสงสีเหลือง (Yellow) แสงสีเขียวผสมกับแสงสีน้ำเงิน จะได้แสงสีฟ้า (Cyan) แสงสีน้ำเงินผสมกับแสงสีแดง จะได้แสงสีชมพูม่วง (Magenta) และถ้านำแสงสีแดง เขียว และน้ำเงินผสมกันจะได้แสงสีขาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.6.4.2 สีที่ใช้เนื้อสีผสมกัน แม่สีหรือสีขั้นต้น (Primary Colors) สี 12 สี จะมีสีที่ไม่อาจผสมขึ้นได้ 3 สี คือ สีเหลือง สีแดง และสีน้ำเงิน เรียกว่า แม่สี แม่สีทั้ง 3 สี เมื่อนำไปผสมกันจะเกิดเป็นสีต่างๆ ตามที่ต้องการ ดังตัวอย่าง



2.6.6.4.3 สีที่ใช้เนื้อสีผสมกับแสง แนวคิดเกี่ยวกับสีบนวัตถุเกี่ยวกับแสงในธรรมชาติ ตามที่เซอร์ ไอแซก นิวตัน (Sir Isac Newton) ค้นพบด้วยการแยกแสงจากแท่งแก้วสามเหลี่ยมแล้วปรากฏสี 7 สี คือ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง หรือที่เรียกว่าสเปกตรัม (Spectrum) การพิมพ์ภาพสีในงานพิมพ์ระบบออฟเซต (Off set) แม่สีที่ใช้ก็เกี่ยวกับแสงด้วย กล่าวคือ แม่สีหลัก 3 สี ได้แก่ แดง เขียว และน้ำเงิน เมื่อนำแสงสีแดงผสมกับแสงสีเขียวจะได้สีเหลือง (Yellow) แสงสีเขียวผสมกับแสงสีน้ำเงินจะได้แสงสีฟ้า (Cyan) และแสงสีน้ำเงินผสมกับแสงสีแดงจะได้แสงสีชมพูม่วง (Magenta) และเพื่อให้ภาพเด่นชัดเหมือนต้นฉบับมากขึ้น จะพิมพ์สีดำเพิ่มอีก 1 สี รวมเป็นแม่สี 4 สี สำหรับงานพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.6.5 จังหวะลีลา

จังหวะลีลา (Rhythm) เป็นองค์ประกอบที่ทำให้งานกราฟิกดูมีลีลา มีความนุ่มนวลหรือแข็งกระด้าง เช่น การวาดภาพคนกำลังวิ่ง ในแต่ละช่วงเวลาแล้วนำมาซ้อนๆ กันก็จะได้ภาพที่มีลีลาองดงาม  
วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2535 : 165-166) กล่าวว่า การกำหนดจังหวะของแต่ละส่วน หรือการจัดวางองค์ประกอบภาพ จำเป็นต้องอาศัยหลักการทางศิลปะการสร้างจังหวะ หรือลีลาของส่วนประกอบต่างๆ อันได้แก่ ข้อความ ภาพประกอบ หรือสัญลักษณ์ จะทำหน้าที่ 2 อย่าง คือ ชี้นำให้ผู้ดูได้ดูภาพและสาระข้อมูล เป็นการเน้นให้เกิดความสวยงามและแปลกตา วิธีการสร้างองค์ประกอบให้เกิดจังหวะลีลาทำได้หลายแบบดังต่อไปนี้

2.6.6.5.1 แบบการจัดระเบียบ เป็นรูปแบบที่เป็นทางการ เช่น การจัดที่ให้เกิดความสมดุลและสมมาตร การแบ่งแยกตัวอักษรและภาพไว้คนละส่วน การแบ่งพื้นที่ว่างเป็นระยะๆ เท่าๆ กัน ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 2.42 แสดงจังหวะลีลาแบบการจัดระเบียบ  
ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 48)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.6.5.2 การจัดแบบสลับ เป็นการสร้างจังหวะลีลาแบบสลับ เช่น การสลับเนื้อหาสาระ รูป หรือการจัดสลับรูปแบบ รูปทรง เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย นิยมใช้ในการจัดหน้าเอกสารดัง ตัวอย่าง

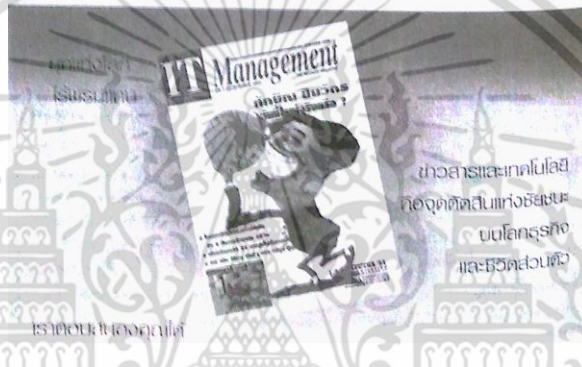
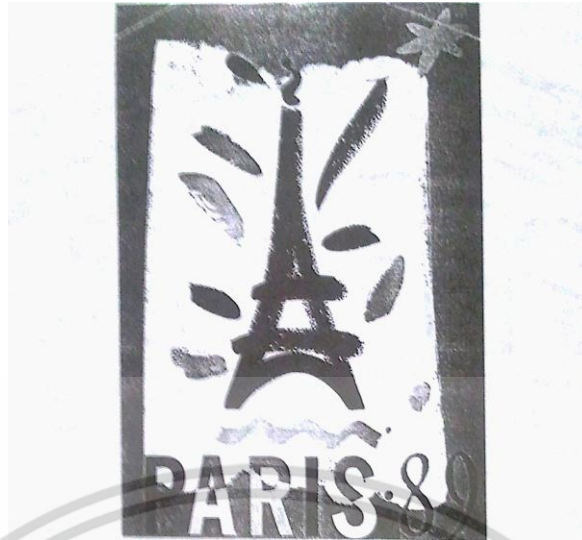


ภาพที่ 2.43 แสดงจังหวะลีลาแบบสลับ

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 49)

2.6.6.5.3 การจัดแบบศูนย์กลาง เป็นการเน้นรูปภาพอยู่กลาง แล้วให้ตัวอักษรอยู่ล้อมรอบ หรือกระจายเป็นรัศมี นิยมใช้ในงานออกแบบสื่อโฆษณา ดังตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.44 แสดงการจัดแบบศูนย์กลาง

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 50)

2.6.6.5.4 การจัดแบบกระจาย เป็นการจัดแบบอิสระ โดยไม่เน้นลักษณะองค์ประกอบแบบใด เป็นการจัดภาพที่มีจังหวะลีลาไม่แน่นอน แล้วแต่โอกาสและลักษณะงานนั้นๆ นิยมใช้ในการออกแบบสื่อโฆษณา ดังภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

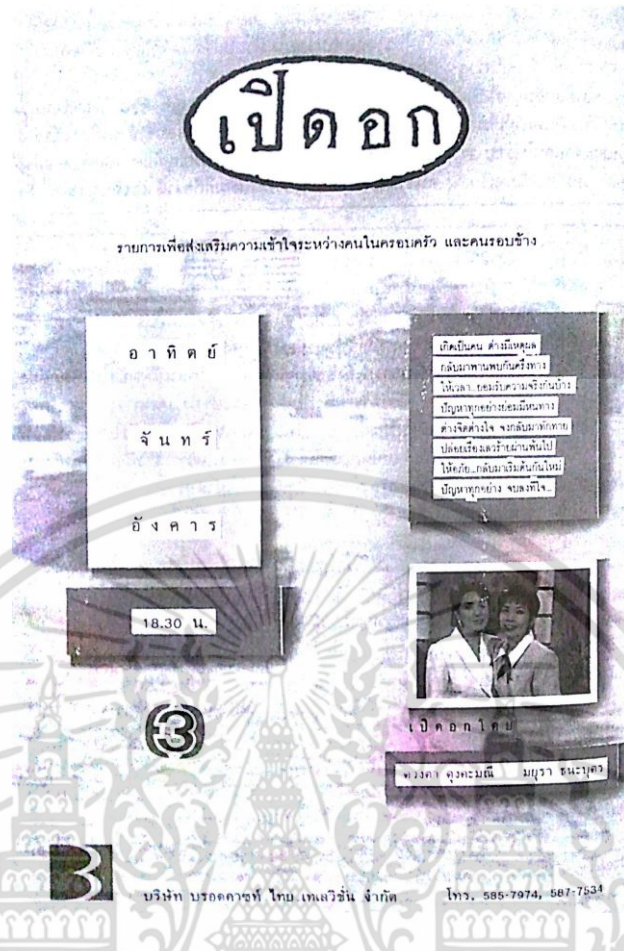


ภาพที่ 2.45 แสดงการจัดแบบกระจาย

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 51)

2.6.6.5.5 การจัดแบบผสมผสาน เป็นการนำเอาหลายๆ วิธีมาจัดออกแบบรวมกันกลายเป็นรูปแบบใหม่ แต่ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์กัน ดังตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.46 แสดงการจัดแบบผสมผสาน  
ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 52)

#### 2.6.6.6 เทคนิคเกี่ยวกับภาพ

ภาพที่ใช้ประกอบงานกราฟิกอาจเป็นภาพที่ได้จาก ภาพถ่าย ภาพลายเส้น การเขียนภาพ การพิมพ์ภาพ การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพสกรีน และวิธีการสร้างสรรค์อื่นๆ อีกมาก การใช้เทคนิคของภาพแตกต่างกัน ก็จะทำให้รูปแบบของงานสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.47 แสดงเทคนิคเกี่ยวกับภาพ  
ที่มา : จันทรา มาศสุวงศ์ (2540 : 53)

#### 2.6.6.7 การนำเสนอรูปแบบ

วิธีการนำเสนองานกราฟิกมีหลายลักษณะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการออกแบบที่จะให้เกิดประสิทธิภาพในการเห็น รับรู้ และความรู้สึก รูปแบบต่างๆ ได้แก่

2.6.6.7.1 การตัดกัน เป็นการจัดองค์ประกอบระหว่างแกนตั้งและแกนนอนตัดกัน หรือการใช้สีตัดกัน น้ำหนัก รูปร่างตัดกันก็ได้

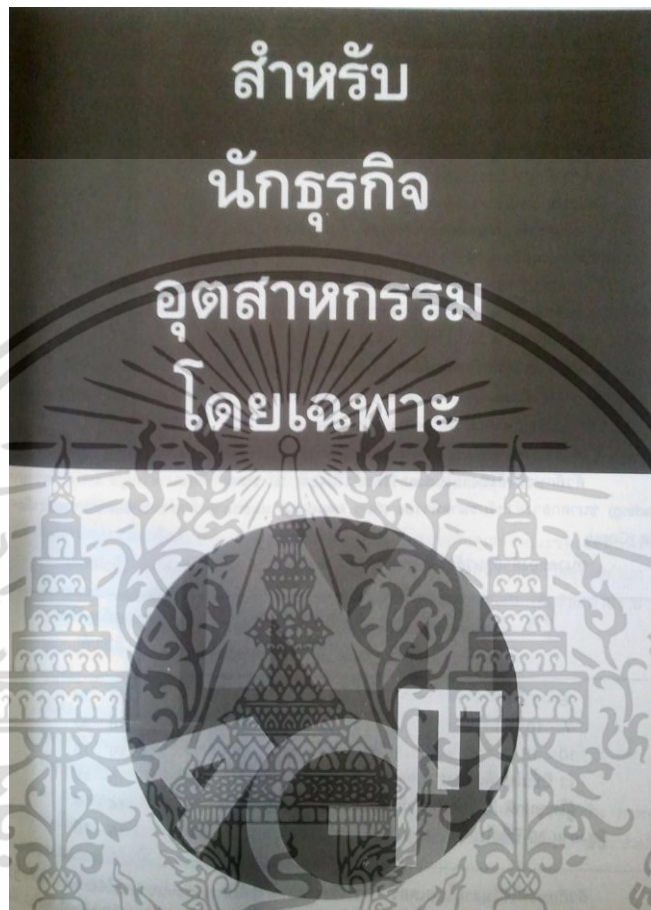
2.6.6.7.2 การแย้งกัน เป็นการแสดงภาพขัดแย้ง หรือเนื้อหาขัดแย้งกัน ความขัดแย้งทำให้เกิดความรู้สึกแปลกใหม่

2.6.6.7.3 การคล้อยตามกัน เป็นการคล้อยตามกันเรื่อง สี รูปทรง พื้นผิว ตัวอักษร และการจัดวาง

2.6.6.7.4 ความกลมกลืนกัน เป็นความสอดคล้องกันทั้งรูปแบบอักษร ภาพประกอบ สี การสร้างรูปแบบ และวิธีการนำเสนอ

2.6.6.7.5 การเน้นทิศทาง เป็นการเน้นความสนใจด้วยการเน้นทิศทางทั้งส่วนประกอบหลัก และส่วนประกอบเสริม ทิศทางอาจเป็นทิศทางที่สอดคล้องไปทางเดียวกัน หรือแย้งกันก็ได้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการใช้ในเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ดูแลเห็นประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.6.7.6 การเน้นตัวอักษร เป็นการประดิษฐ์ตัวอักษร หัวเรื่อง ข้อความที่ให้ความรู้สึกเป็นระเบียบ หรือใช้อักษรประดิษฐ์ที่ทำให้ดูน่าตื่นตื้น ตลอดจนการใช้ขนาดของตัวอักษรแตกต่างกันเพื่อเน้นจุดสนใจ หรือการออกแบบจัดวางที่หน้าสนใจ



ภาพที่ 2.48 ภาพแสดงการนำเสนอรูปแบบ  
ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 55)

## 2.6.7 ประเภทของการออกแบบงานกราฟิก

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2535 : 27) แบ่งประเภทการออกแบบงานกราฟิกไว้ดังนี้

2.6.7.1 งานกราฟิกบนสื่อโฆษณาสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีหลายประเภท และสื่อที่ใช้กันมาก ได้แก่ แผ่นป้ายโฆษณา แผ่นพับ แผ่นปลิว บัตรเชิญ เป็นต้น

2.6.7.1.1 แผ่นป้ายโฆษณา (Poster) โปสเตอร์มีหลายขนาด เช่น ขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ การกำหนดขนาดว่าจะใช้ขนาดใดมักจะกำหนดจากขนาดของกระดาษเป็นหลัก ซึ่งมี 2 ขนาด ได้แก่ ขนาด 31" x 43" และขนาด 24"x35" เมื่อเลือกขนาดของโปสเตอร์แล้ว จึงพิจารณาเนื้อหา กำหนดรูปภาพประกอบ ตัวอักษร และสี ตัวอักษรที่ใช้ในงานโปสเตอร์โดยทั่วไปจะมี 3 ขนาด

คือ ขนาดใหญ่สำหรับข้อความพาดหัว (Heading) ขนาดกลางสำหรับขนาดหัวรอง (Sub Heading) และขนาดเล็กสำหรับข้อความประกอบ (Text) ไม่ควรใช้สีมากเกินไป และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และขนาดเส้นสำหรับข้อความรายละเอียด หรือข้อมูล (Copy)

อายุ	ขนาดอักษรโรมัน (ปอยต์)	ขนาดอักษรไทย (ปอยต์)
5 - 7 ปี	18	24 - 30
7 - 10 ปี	12 - 14	18 - 30
10 - 12 ปี	11 - 12	16 - 18
12 ปีขึ้นไป	11 - 12	16 - 18
ผู้ใหญ่ปกติ	10 - 11- 12	14 - 16
ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป	11 - 12	16 - 18

ภาพที่ 2.49 แสดงขนาดของตัวอักษรสัมพันธ์กับผู้ดู  
ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540)

ตัวอักษรที่ใช้ในงานโปสเตอร์ ควรเลือกให้เหมาะกับการใช้งานว่าควรใช้อักษรประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ หรืออักษรสำเร็จที่ออกแบบไว้เป็นมาตรฐานทั่วไป นอกจากนี้สีของตัวอักษรไม่ควรใช้หลายสีเกินไป แต่ควรใช้ให้เหมาะกับข้อความ โดยคำนึงถึงจิตวิทยาการใช้สีประกอบ

2.6.7.1.2 แผ่นพับ (Folders) แผ่นพับ เป็นสื่อที่ส่งตรงถึงผู้บริโภคทั้งทางไปรษณีย์ และแจกตามสถานที่ต่างๆ วิธีการออกแบบ ต้องพิจารณาว่า จะกำหนดให้พับได้กี่พับ แผ่นพับอย่างน้อยมี 4 พับ และที่นิยมพับมากที่สุดคือ 16 พับ เมื่อกำหนดจำนวนพับแล้ว ผู้ออกแบบก็กำหนดรูปแบบบนหน้ากระดาษแต่ละหน้าโดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ

2.6.7.1.3 แผ่นปลิว (Leaflets) แผ่นปลิว เป็นสื่อที่ลงทุนน้อยที่สุดในงานประชาสัมพันธ์ เหมาะกับการสื่อสารให้ถึงกลุ่มเป้าหมายในวงกว้าง ขนาดของแผ่นปลิวที่นิยมกัน คือ ขนาด A4

2.6.7.1.4 บัตรเชิญ (Cards) บัตรเชิญเป็นสื่อโฆษณาที่มีบทบาทในการประชาสัมพันธ์ การออกแบบงานกราฟิกทางด้านบัตรเชิญสามารถออกแบบได้กว้างขวาง สร้างรูปแบบแปลกใหม่ ทำให้ผู้ได้รับเชิญอยาก رؤ้อยากเห็น อยากสัมผัส บัตรเชิญเป็นสื่อเฉพาะกิจในโอกาสสำคัญๆ เช่น เปิดร้านใหม่ เปิดกิจการใหม่ เปิดนิทรรศการการแสดงผลต่างๆ การโชว์สินค้า

การออกแบบบัตรเชิญเน้นความประณีต สวยงาม โดยอาจทำเป็น 2 พับ 3 พับ หรือทำเป็นสามมิติ โดยทั่วไปขนาดของบัตรเชิญจะมีขนาดมาตรฐานคือ 11x23 ซม. และขนาด 13x18 ซม.

2.6.7.2 งานกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

งานกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ได้แก่ บรรจุภัณฑ์สำหรับการค้าปลีก เพื่อการค้าส่ง เพื่อการขนส่ง การออกแบบฉลากสินค้า ฉลากยา ฉลากอาหาร ฉลากของใช้ และหีบห่อบรรจุภัณฑ์ทุกชนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.6.7.3 งานกราฟิกบนสิ่งพิมพ์ทั่วไป

งานกราฟิกบนสิ่งพิมพ์ทั่วไป การออกแบบต้องให้เหมาะกับคุณลักษณะของสิ่งพิมพ์ดังนี้

2.6.7.3.1 ปกหนังสือ ออกแบบให้เหมาะกับประเภทหนังสือและบุคลิกของหนังสือและวัสดุที่ใช้ทำปก

2.6.7.3.2 การออกแบบจัดหน้า หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือสำหรับเด็กออกแบบให้ดูง่าย อ่านง่าย

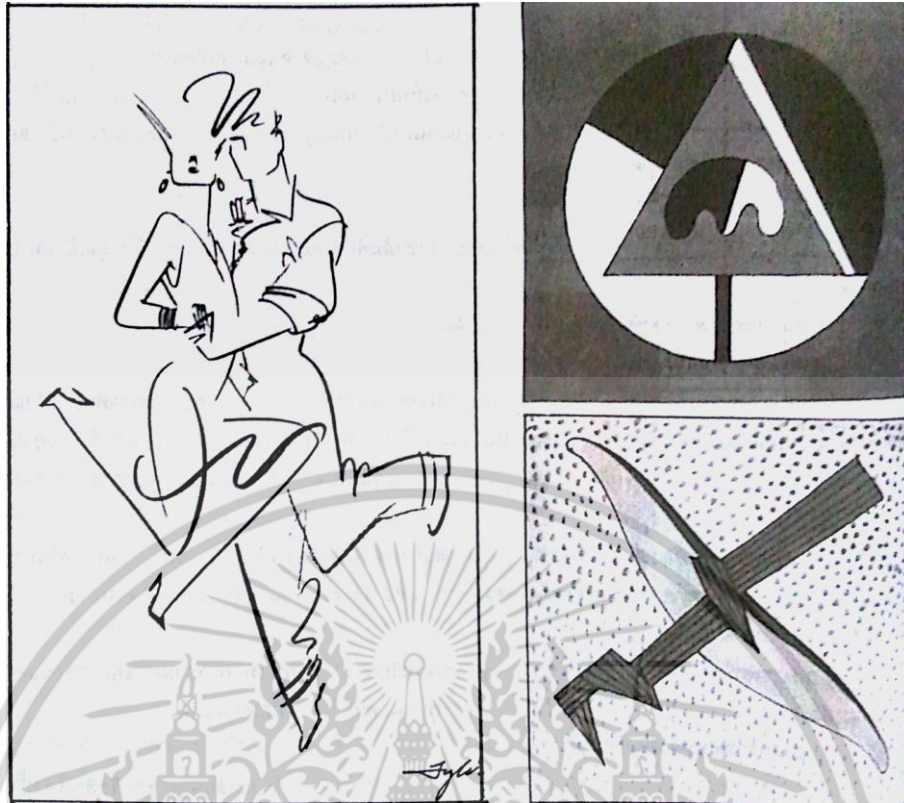
2.6.7.3.3 การออกแบบรูปเล่ม พิจารณาจากขนาดของหนังสือซึ่งมีขนาดต่อไปนี้

ขนาดฉบับกระเป๋า (Pocket Book)	6" x 9"
ขนาดมาตรฐาน (Basic)	8" x 11"
ขนาดนิตยสารภาพ (Picture)	10" x 13"
ขนาดหนังสือพิมพ์เล็ก (Tabloid)	11" x 14"

นอกจากพิจารณาขนาดแล้ว ก็พิจารณาความหนาของรูปเล่มประกอบด้วย

2.6.7.3.4 การออกแบบภาพประกอบ การใช้ภาพประกอบเพื่อสื่อความหมายในงานกราฟิกนั้น ภาพจะทำหน้าที่อธิบายเนื้อหา ขยายความ สร้างความสนใจในเนื้อหา และย่นระยะเวลาในการสื่อสารลง จะช่วยให้งานออกแบบดูสวยงามมากยิ่งขึ้น ในการเลือกภาพประกอบพิจารณาดังนี้

- (1) ใช้ภาพจริงหรือภาพเหมือนจริง (Realistic)
- (2) ใช้ภาพการ์ตูน (Cartoon)
- (3) ใช้ภาพนามธรรม (Abstract)



ภาพที่ 2.50 แสดงการออกแบบภาพการ์ตูนและภาพนามธรรม  
 ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 58)

#### 2.6.7.4 งานกราฟิกสำหรับเครื่องฉาย ดังตัวอย่าง

งานกราฟิกสำหรับเครื่องฉาย ซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีรูปแบบและวิธีสร้างงานที่แตกต่างจากการออกแบบสิ่งพิมพ์ทั่วไป ทั้งกระบวนการผลิตและแนวคิดในการทำงาน งานกราฟิกประเภทเครื่องฉาย ได้แก่

- 2.6.7.4.1 เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
- 2.6.7.4.2 การผลิตสไลด์
- 2.6.7.4.3 ไตเติลภาพยนตร์และวีดิทัศน์
- 2.6.7.4.4 ภาพนิ่งสำหรับวิทยุโทรทัศน์

#### 2.6.7.5 งานกราฟิกสำหรับการศึกษา

ระบบการเรียนการสอนหรือการศึกษาที่มุ่งให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้จากภาพจริงของจริง หรือจากสื่อ การเรียนการสอนที่เสริมสร้างความเข้าใจด้วยรูปภาพนั้น งานกราฟิกมีส่วนสำคัญในการผลิตสื่อเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือสื่อทัศนวัสดุเพื่อการเรียนการสอน เช่น รูปภาพ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผ่นป้ายผ้าสำลี แผงวงจรไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูน แผนที่ แผนที่ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.6.7.6 งานกราฟิกสำหรับการสื่อสาร

เทคโนโลยีทางการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารทางวิทยุโทรทัศน์ ทางสื่อสิ่งพิมพ์หรือการสื่อในรูปแบบต่างๆ งานกราฟิกมีส่วนช่วยให้รูปแบบการสื่อสารสะดวกและง่ายต่อการรับรู้ ทั้งแสดงออกถึงความทันสมัยอีกด้วย

### 2.6.8 ตัวอักษรในงานกราฟิก

ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบสำคัญในการผลิตงานกราฟิกทุกประเภท ไม่ว่าจะงานกราฟิกนั้นจะมีวัตถุประสงค์เพื่อประโยชน์ใช้สอย เพื่อธุรกิจ เพื่อการศึกษา หรือวัตถุประสงค์อื่นก็ตาม ตัวอักษรมีมากมายหลายชนิดให้เลือกตามความเหมาะสมและเงื่อนไขในการใช้ การใช้ตัวอักษรบางครั้งจำเป็นต้องอาศัยหลักจิตวิทยาประกอบเพื่อการสื่อสาร กล่าวคือ ตัวอักษรบางชนิดไม่เหมาะกับงานบางลักษณะ หรือตัวอักษรบางแบบจะใช้ในบางโอกาสเท่านั้น เป็นต้น

เทคโนโลยีปัจจุบัน มีส่วนในการพัฒนารูปแบบตัวอักษรให้หลากหลายมากขึ้น ทำให้สะดวกสบายในการใช้งาน ทั้งยังมีผลให้งานต่างๆ ดูประณีต งดงาม และมีคุณค่า รูปแบบของตัวอักษร มีทั้งอักษรตัวพิมพ์ และอักษรประดิษฐ์

2.6.8.1 อักษรตัวพิมพ์ คือ อักษรสำเร็จที่ได้รับการออกแบบในการผลิตไว้เป็นตัวอักษรแบบมาตรฐานถูกต้องตามแบบการเขียนตัวอักษรที่ช่วยให้อ่านง่าย ชัดเจน

2.6.8.2 อักษรประดิษฐ์ คือ อักษรที่ได้รับการประดิษฐ์ตกแต่งให้สวยงาม หรือมีความวิจิตรพิสดารออกไป เพื่อให้มีลักษณะเด่น หรือดึงดูดความสนใจผู้ดู

#### 2.6.8.3 ลักษณะของตัวอักษร (Type Character)

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ (2535 : 172) กล่าวว่า นอกจากรูปแบบตัวอักษรจะมีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดแล้ว การสร้างแบบตัวอักษรยังทำให้เกิดความแตกต่างหลากหลาย มีลักษณะเฉพาะของตัวอักษร แบ่งเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

2.6.8.3.1 ประเภทตัวเอน (Italic)

2.6.8.3.2 ประเภทตัวธรรมดา (Normal)

2.6.8.3.3 ประเภทตัวบางพิเศษ (Extra Light)

2.6.8.3.4 ประเภทตัวแคบ (Condensed)

2.6.8.3.5 ประเภทตัวบาง (Light)

2.6.8.3.6 ประเภทตัวหนา (Bold)

2.6.8.3.7 ประเภทตัวเส้นขอบ (Outline)

2.6.8.3.8 ประเภทตัวหนาพิเศษ (Extra Bold)

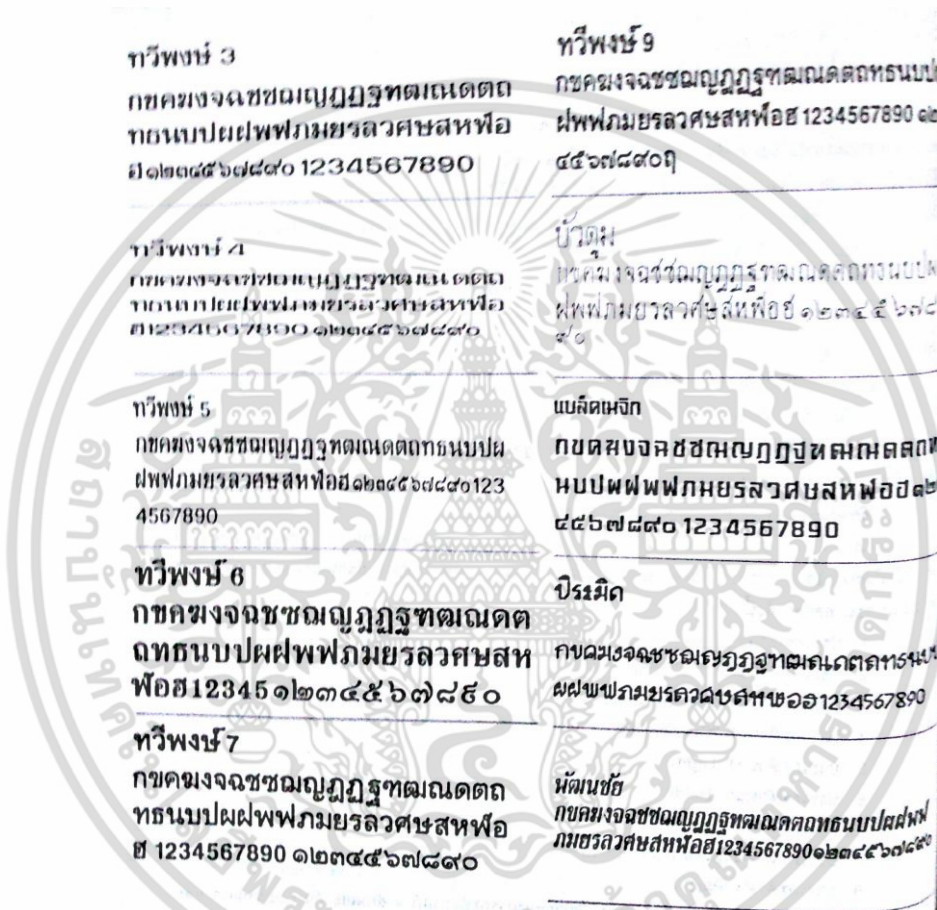
2.6.8.3.9 ประเภทตัวดำ (Black)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับตัวอักษรไทย แบ่งตามลักษณะเฉพาะของการออกแบบได้ 2 ลักษณะ คือ แบบ  
ราชการ และแบบอิสระ

แบบราชการ เป็นแบบเรียบ สะดวกในการอ่าน มีระเบียบ สำหรับใช้เป็นหัวเรื่องชื่อสถานที่  
หรือใช้เป็นตัวอักษรบรรยายเรื่องราวต่างๆ และในงานพิมพ์เอกสาร ตำรา

แบบอิสระ เป็นรูปแบบที่ใช้ในสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโฆษณา หรือกิจกรรมเพื่อความบันเทิง ตลอดจน  
งานพิมพ์เอกสารสิ่งพิมพ์ที่ไม่เกี่ยวกับเอกสารตำราทางวิชาการ



ภาพที่ 2.51 แสดงตัวอักษรแบบต่างๆ

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 60)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>ชาพฤกษ์ กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๔๗๕ - ๒๕๕๐</p>	<p>ศัตินเดอร์ อิตาลิค กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๕๑ - ๒๕๖๐</p>
<p>จักรีสิง กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๖๑ - ๒๕๖๕</p>	<p>ค่อมแพ็ค กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๖๖ - ๒๕๖๙</p>
<p>ชไมพร กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๖๙ - ๒๕๗๓</p>	<p>ศรีเอเตอร์ กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๗๔ - ๒๕๗๘</p>
<p>ชาตรี กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๗๙ - ๒๕๘๓</p>	<p>ศรีโอไลท์ กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๘๔ - ๒๕๘๘</p>
<p>ชารินทร์ กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๘๙ - ๒๕๙๓</p>	<p>ค่อมฟ้าผ่า กษัตริย์จักรพรรดิราชวงศ์จักรี สถาปนาประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๙๔ - ๒๕๙๘</p>

ภาพที่ 2.52 แสดงตัวอักษรแบบต่างๆ  
ที่มา : จันทรา มาศสุวงศ์ (2540 : 61)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

● เสนอในมาตรฐาน

๑๒๓๔๕๖๗๘๙๐

Numerals Antique Condensed  
1234567890

Helvetica Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B &!£\$(...)

Numerals Clarendon Medium  
1234567890

Helvetica Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B &!£\$(...)

Numerals Helvetica Medium  
1234567890

Souvenir Demo Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 a-cB/E/O &!£\$(...)

Numerals Futura Medium  
1234567890

ตัวเลขทวิพงษ์ 7

1234567890

STENCIL Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
WXYZ 1234567890 &!£\$...;

Numerals Stencil Bold  
1234567890

Times BSJ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B &!£\$

ภาพที่ 2.53 แสดงตัวอักษรแบบต่างๆ

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 63)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.54 แสดงตัวอักษรแบบต่างๆ

ที่มา : จันทรา มาศสุพงศ์ (2540 : 64)

## 2.6.9 การวางแผนการออกแบบงานกราฟิก

ในการสร้างงานทุกประเภท การวางแผนคือหัวใจในการที่จะทำให้งานทุกอย่างสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และมีข้อบกพร่องน้อยที่สุด ทั้งยังลดปัญหาในการปฏิบัติงานลงได้

ในการออกแบบงานกราฟิก การวางแผนทางความคิดและการสร้างสรรค์จะช่วยให้ผู้วางแผนมีการกำหนดความคิดอย่างเป็นขั้นตอน และปฏิบัติงานอย่างได้ผล รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ การวางแผนการออกแบบงานกราฟิกทำได้ในลักษณะต่อไปนี้

### 2.6.9.1 วิเคราะห์ข้อมูลหรือเนื้อหา

เมื่อผู้ออกแบบงานกราฟิกได้ทราบข้อมูลหรือเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารด้วยทัศนศิลป์ ก็จะต้องวิเคราะห์ว่าเนื้อหาแต่ละลักษณะควรนำเสนอด้วยวิธีใด จึงจะบรรลุวัตถุประสงค์ เนื้อหาหรือข้อมูลจึงเป็นจุดบันทึกลงใจในการกำหนดรูปแบบที่จะส่งสารไปยังผู้ชม

### 2.6.9.2 กำหนดแนวความคิดสร้างสรรค์

จากเนื้อหาหรือข้อมูล ผู้ออกแบบงานกราฟิกจะสร้างจินตนาการ หรือสร้างสรรค์ความคิดโดยอาศัยหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบของการออกแบบ เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่เป็นศาสตร์ให้  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกมาเป็นงานศิลปะที่จะสื่อความหมายกับผู้ชม งานบางอย่างผู้ออกแบบเข้าใจเนื้อหาแล้วก็สามารถสร้างสรรค์ความคิดได้ดีทันที แต่งานอีกจำนวนมากที่ผู้ออกแบบต้องใช้เวลาในการกำหนดเป็นความคิดสร้างสรรค์ออกมา โดยเฉพาะผลงานการแสดงออกในยุคปัจจุบันที่มีการแข่งขันกันทางความคิด เช่น งานโฆษณา นอกจากแข่งขันทางความคิดแล้วยังต้องมีผลทางธุรกิจด้วย งานออกแบบเพื่อพาณิชย์ศิลป์จึงต้องใช้พลังงานความคิดอันสลับซับซ้อนเพื่อเสนอผลงานที่สามารถโน้มน้าวผู้ชมให้คล้อยตามทั้งเกิดผลทางธุรกิจควบคู่ไปด้วย แต่การออกแบบกราฟิกเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร หรือการประชาสัมพันธ์ เป็นการสร้างสรรค์ที่บริสุทธิ์และยึดรูปแบบง่าย ๆ ที่เป็นธรรมชาติที่ก่อให้เกิดความเข้าใจได้ภายในเวลารวดเร็ว

#### 2.6.9.3 ถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นรูปธรรม

ในขั้นของการถ่ายทอดความคิด ผู้ออกแบบอาจจะเกิดแนวทางในการสร้างสรรค์งานหลายลักษณะด้วยกัน ความคิดนั้นจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็นแบบร่าง หรือสเก็ตซ์ภาพในหลายลักษณะ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางศิลปะซึ่งประกอบด้วย ความมีเอกภาพ ความกลมกลืน สัดส่วน ความสมดุล จังหวะ และการเน้นในการออกแบบงานกราฟิกเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ยังต้องคำนึงถึงเรื่องการจัดวางตัวอักษร รูปภาพ ระยะเวลาของภาพ สีลาต่างๆ ในการใช้เส้น รูปร่าง เพื่อให้ดูผสมกลมกลืนกัน เมื่อได้แบบร่างจากความคิดแล้ว ก็พิจารณาเลือกแบบที่ดีที่สุด มีขั้นตอนการผลิตไม่ยุ่งยาก และสื่อความหมายได้อย่างรวดเร็ว เพื่อใช้เป็นผลงานจริง

#### 2.6.9.4 ทำอาร์ตเวิร์ก

งานขั้นนี้เป็นขั้นตอนการสร้างงานสำเร็จรูปที่เหมือนจริง หากเป็นงานที่ผลิตเองก็นำไปปฏิบัติได้ตามคำสั่งการปฏิบัติงาน ว่าจะต้องทำอะไรอย่างไรให้เกิดความประณีต งดงาม แต่ถ้าไม่ใช่เป็นงานขั้นสุดท้ายในกรณีที่จะต้องนำแบบไปสั่งพิมพ์ที่โรงพิมพ์ การทำอาร์ตเวิร์กนอกจากจะทำภาพให้เหมือนจริงทุกประการแล้วยังต้องมีคำสั่งในการปฏิบัติงาน เช่น การออกแบบโปสเตอร์ ต้องมีคำสั่งขนาดของโปสเตอร์ ประเภทกระดาษ คำสั่งย่อ-ขยายภาพ ตัวอักษร สีที่ใช้ การตกแต่งภาพหรือคำสั่งพิเศษ เช่น มีการพิมพ์ภาพนูน ปุ่มทอง เจาะขาว เป็นต้น แล้วจึงจะส่งโรงพิมพ์ได้ แต่ถ้าเป็นการผลิตแผ่นภูมิ ป้ายนิเทศ แผนที่ ตาราง ผู้ปฏิบัติก็สามารถนำไปปฏิบัติได้ทันที

#### 2.6.9.5 ประเมินผลและตรวจสอบผลงาน

ผู้ออกแบบควรมีการตรวจสอบผลงานที่ออกมาว่า ตรงกับความคิดสร้างสรรค์ หรือรูปแบบที่ต้องการแสดงออกหรือไม่ ได้ผลงานตามจินตนาการมากน้อยเพียงใด

### 2.6.10 ความสัมพันธ์ของงานกราฟิกกับการจัดนิทรรศการ

การจัดนิทรรศการเป็นการจัดแสดงผลงานทางทัศนศิลป์ซึ่งมีทั้งการแสดงเป็นภาพสองมิติ การจัดแบบสามมิติ และการจัดแบบมิติผสมซึ่งในการจัดแสดงทั้ง 3 รูปแบบดังกล่าวที่เห็นในงานนิทรรศการโดยทั่วไป ถ้าเป็นนิทรรศการสองมิติ จะแสดงออกมาในรูปของ รูปภาพประกอบคำอธิบาย

แผ่นภูมิ ตาราง ป้ายนิเทศ ป้ายประกาศ ป้ายโฆษณาประชาสัมพันธ์ แผ่นปลิว แผ่นพับ แผ่นผัง แผนที่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล่องไฟ และคัตเอาต์ เป็นต้น แต่ถ้าเป็นนิทรรศการสามมิติ ก็จะจัดในลักษณะการนำของจริง ของจำลอง หรือการจัดการแสดงประกอบ เช่น การสาธิต การประกวด การแข่งขัน ซึ่งถึงแม้ว่าจะเป็นการจัดในลักษณะการนำของจริง ของจำลอง หรือการสาธิตก็ตาม แต่ต้องมีแผนภูมิ หรือคำอธิบายประกอบในทุกกรณี เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ หรือให้รายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนการสรุปขั้นตอนต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมทุกคนที่ได้ชมได้มีความรู้ในเรื่องที่แสดงอย่างชัดเจนเป็นรูปธรรมขึ้น โดยไม่ต้องใช้บุคคลมาคอยยื่นอธิบาย ซึ่งมีผลให้การป้อนข้อมูลบกพร่องไม่ครบกระบวนการ

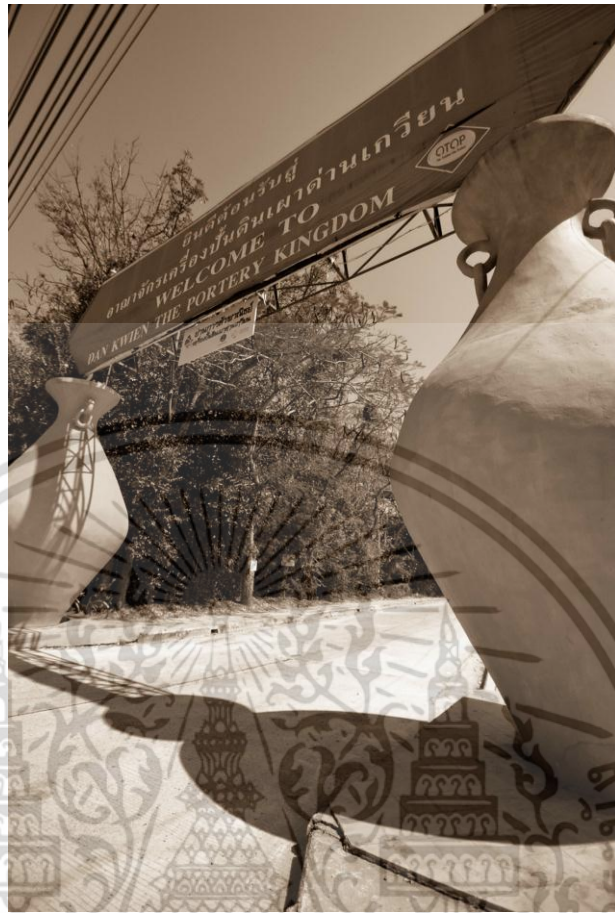
รูปแบบของการจัดแสดงนิทรรศการดังกล่าวแล้ววันต้องใช้องค์ประกอบการสร้างงานกราฟิกเข้ามาช่วยทุกขั้นตอน ในการจัดนิทรรศการความสัมพันธ์ของงานกราฟิกกับการจัดนิทรรศการ จึงอาจกล่าวได้ว่า นิทรรศการ คือ งานที่นอกจากเป็นการจัดแสดงที่มีศิลปะแล้ว ยังเป็นการนำเสนอผลงานทางกราฟิกโดยแท้

## 2.7 ด้านเกี่ยวหมูบ้านเครื่องปั้นดินเผาริมน้ำมูล

### 2.7.1 ประวัติความเป็นมาของด้านเกี่ยว

ด้านเกี่ยว เป็นหมู่บ้านหนึ่งของ ตำบลด้านเกี่ยว อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ ห่างจากตัวเมืองนครราชสีมาทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ประมาณ 15 กิโลเมตร โดยมีทางหลวงหมายเลข 224 สาย นครราชสีมา-ลำดวน ผ่านกลางหมู่บ้านซึ่งมีร้านค้าเครื่องปั้นดินเผาด้านเกี่ยว เรียงรายอยู่สองฟากฝั่ง และมีลำน้ำมูลทอดขนานอยู่ทางฝั่งทิศตะวันออกหมู่บ้าน ด้านเกี่ยวนั้นแต่เดิมพ่อค้าจากนางรอง บุรีรัมย์ สุรินทร์ ขุนหาญ ขุขันธ์ เรื่อยไปจนถึงเขมรจะเดินทางเข้ามาติดต่อค้าขายกับพ่อค้าชาวโคราช และมักจะพักกองคาราวานเกี่ยวกันเป็นประจำ จนได้ชื่อ หมู่บ้านว่า "บ้านด้านเกี่ยว" และในขณะที่พัก พ่อค้าเหล่านั้นก็มักนำดินจากสองฟากฝั่งลำน้ำมูล มาทำภาชนะใช้สอยต่างๆ เช่น โอ่ง อ่าง ไท ปลาร้า ฯลฯ โดยลอกเลียนแบบจากชนชาวเขมรซึ่งเป็นกลุ่มชนที่อาศัยในพื้นที่แต่เก่าก่อนหลังจากนั้น เมื่อนำภาชนะเหล่านั้นกลับภูมิลำเนาของตน และด้วยคุณภาพพิเศษ ของภาชนะทั้งในด้านสีสนความคงทนต่อการใช้งาน จึงทำให้ภาชนะด้านเกี่ยวเป็นที่นิยมชมชอบของผู้คนจนได้รับการเผยแพร่ มากขึ้นเป็นลำดับ จนกระทั่งได้รับความสนใจยิ่ง จนกลายเป็นสินค้าหนึ่งในการค้าขายกันในยุคอดีตจวบจนปัจจุบัน ลักษณะเฉพาะของเครื่องปั้นดินเผาด้านเกี่ยวนั้นอยู่ที่ดินที่นำมาใช้ กล่าวคือดินด้านเกี่ยวเป็นดินเหนียวเนื้อละเอียดที่ขุดขึ้นมาจากริมฝั่งแม่น้ำมูล ซึ่งห่างออกไปจากทางหลวง 224 ทางทิศตะวันออกเฉียงประมาณ 2 - 3 กิโลเมตร ในพื้นที่ที่ชาวบ้านเรียกว่า กุด หรือแม่น้ำด้วน(ลักษณะลำน้ำที่คดเคี้ยว กัดเซาะตลิ่งจนขาดและเกิดลำน้ำด้วนขึ้น ส่วนที่เป็นแนวกัดเซาะจะกลายเป็นแหล่งทับถมดิน ดินดังกล่าวนี้เป็นดินซึ่งมีคุณสมบัติพิเศษ ง่ายต่อการขึ้นรูปทนทานต่อการเผา ไม่บิดเบี้ยวหรือแตกหักง่าย และที่น่าสนใจอย่างยิ่งคือดินนี้เมื่อถูกเผาจะให้สีโดยธรรมชาติเป็นสีแดงซึ่งสันนิษฐานว่าน่าจะเกิดจากธาตุเหล็ก (Iron Oxide) หรือสนิมเหล็กที่มีอยู่จำนวนมากในเนื้อดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.55 แสดงทางเข้าอาณาจักรเครื่องปั้นดินเผาบ้านเกรียน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)



ภาพที่ 2.56 แสดงบรรยากาศร้านค้าที่บ้านเกรียน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.7.2 วิวัฒนาการเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน แต่เดิมมานั้นเป็นประเภทของใช้ในครัวเรือน เช่น โอ่ง อ่าง ครก ไหปลาร้า ต่อมาได้คิดทำที่รองขาตู้กับข้าว กระถางปลูกต้นไม้ ตะเกียงน้ำมันหมู โทน แจกัน การปั้นจะมีในช่วงฤดูหลังเก็บเกี่ยวแล้ว เป็นงานอดิเรก คนปั้นจะต้องทำเองทั้งหมดตั้งแต่เนวดิน ปั้น เผา วันหนึ่งๆ จะปั้นเฉพาะแค่จำนวนพะมอนที่มีอยู่เท่านั้น ไม่ได้ปั้นเพื่อหวังจะให้ได้จำนวนมาก ๆ ดังนั้นในช่วงเช้าอาจจะเนวดิน ช่วงบ่าย ๆ ก็จะเป็น บางวันก็ทำ บางวันก็ไม่ทำ เมื่อได้มากพอสมควรแล้วจึงเผา หลังจากนั้นจะบรรจุทุกเกวียนนำไปแลกข้าว พริกเกลือ หรือมีพ่อค้าจากหมู่บ้านใกล้เคียงและอำเภออื่นๆ เช่น บ้านยองแยง บ้านพระพุทธ บ้านพะไล พิมาย นางรอง ฯลฯ มาซื้อเพื่อนำไปจำหน่ายต่อไป โดยใช้เกวียนเป็นพาหนะบรรจุครวละประมาณ 50 ถึง 100 เล่มเกวียน มาพักแรมเพื่อรอรับเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งพ่อค้าเหล่านี้จะเริ่มทยอยมาตั้งแต่เดือนอ้าย เดือนยี่ จนถึงเดือนหก พอฝนเริ่มตกก็จะหยุดเพื่อกลับไปทำนา



ภาพที่ 2.57 แสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์ในสมัยโบราณ

ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2556)

เมื่อราวปี พ.ศ. 2500 คณาจารย์ในคณะสถาปัตยกรรม นำโดย อาจารย์วฑูต ฌ กลาง ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน จ.นครราชสีมา) ได้ร่วมกันสำรวจศิลปะพื้นบ้าน และพบความแปลกใหม่ของวัสดุดินด่านเกวียน จึงได้ร่วมมือกันออกแบบให้มีรูปทรงที่แปลก เช่น ม้ารองนั่ง (stool) ตะเกียงหิน แจกันลวดลายเรขาคณิต เพื่อใช้ตกแต่งภายในวิทยาลัย และช่วยกันเผยแพร่เรื่องราวของดินด่านเกวียนไปในหมู่สถาปนิกทั่วประเทศ ต่อมาได้มีผู้สนใจออกแบบให้มีรูปร่างที่แปลกๆ และนำไปใช้ในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานตกแต่งภายใน ภายนอก และงานทางด้านสถาปัตยกรรมมากขึ้น ทำให้ชื่อเสียงของด่านเกวียนเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป ทั้งหมู่ชาวไทย และต่างประเทศ ปัจจุบันการผลิตเครื่องปั้นดินเผา ได้ขยายแนวทางการออกแบบ ตลอดจนการนำไปใช้หลากหลาย มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าช่วยในการผลิต เช่น การใช้แบบหล่อปูนพลาสติก การใช้เครื่องจักรนวดดิน การใช้เครื่องอัดกระเบื้อง การเตรียมดิน เริ่มมีการใช้ดินขาวมาเป็นส่วนผสมบ้าง เอามาตกแต่งลวดลายบ้างวิธีนี้นอกจากจะขึ้นรูปด้วยการขึ้นแป้นหมุนแล้ว วิธีอิสระก็ได้รับความนิยมมากในหมู่ช่างปั้นพื้นบ้าน ที่อยู่ในวัยหนุ่มสาว การใช้แบบพิมพ์กด และการหล่อ เริ่มมีแต่ไม่มากนัก ส่วนการเคลือบมีเพียงแห่งเดียว คือ ร้านดินเผา การย้อมสีดินเผาให้เหมือนของเก่า เช่นการย้อมสีปลา และลวดลายกระเบื้องดินเผา

สำหรับเรื่องการออกแบบ ที่นิยมกันมากนอกจากแจกัน โอ่ง อ่าง แล้ว ได้มีการประดิษฐ์นกฮูกแปดตั้ กระจ่างแว่นนกฮูก กระจ่างรูปปลาแว่น นกยูงเดี่ยว นกยูงคู่ แมว กบ คางคก รูปปลาตั้งทางสะบัด โคมไฟ กระจ่าง ส่วนประเภทของที่ระลึก ได้แก่ สร้อยคอ สร้อยข้อมือ ต่างหู เข็มขัด พวงกุญแจ ตุ๊กตาดินเผา กระเบื้องประดับผนังดินเผา กระเบื้องปูพื้น

### 2.7.3 ดินที่ใช้ในการปั้น

วัตถุดิบที่สำคัญ คือ ดินที่ใช้ปั้นเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จะนำมาจากปากมูล ซึ่งอยู่ฝั่งตรงข้ามหมู่บ้านด่านเกวียนทางทิศตะวันออก ระยะทางราว 2 - 3 กิโลเมตร เป็นที่ราบ ริมฝั่งมูล ชาวบ้านจะเลือกขุดบริเวณที่มีดินเหมาะแก่การปั้นเป็นแห่ง ๆ เรียกว่ากุด บริเวณแหล่งดินแต่เดิมมีดังต่อไปนี้

2.7.3.1 กุดลอนตาล

2.7.3.2 กุดสองคืน

2.7.3.3 กุดเสือดาย (กุดสายตาย)

2.7.3.4 กุดหนองโชติ

2.7.3.5 กุดเวียน

2.7.3.6 กุดตะเกียด

2.7.3.7 คลองตำแย

2.7.3.8 วังใหญ่

2.7.3.9 หนองงูเขียว

2.7.3.10 มูลหลง

ปัจจุบันใช้ดินทั่วไปในบริเวณปากมูล เพราะกุดบางกุด ที่ใช้มาแต่โบราณ ได้มีคนจับจองเป็นเจ้าของ เช่น กุดเวียน จึงไม่สามารถที่จะนำดินมาใช้ได้อีก ที่ดินบางส่วนของกุดตะเกียดและกุดอื่น ๆ ก็มีพ่อค้าคนกลางในตลาดควานซื้อเป็นเจ้าของ ชาวบ้านที่มีอาชีพปั้นเครื่องปั้นดินเผา จะต้องซื้อต่อจากคนกลาง ดังนั้นอาจจะแบ่งแหล่งดินที่นำมาใช้ในปัจจุบันเป็น 2 บริเวณด้วยกัน คือ

บริเวณทุ่งด่านเกวียน หมายถึงดินเหนียวในทุ่งนา บริเวณปากมูลต่างๆ ไป ดินพวกนี้จะเป็นดินเหนียวเนื้อละเอียด ส่วนบริเวณทุ่งดินมูลหลงจะอยู่ติดกับลำมูล เนื้อดินบางแห่งจะเป็นทรายละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งชาวบ้านเรียกว่า ดินขาว ใช้เป็นส่วนผสมเพื่อให้ดินปั้นง่าย ผึ่งและเผาไม่แตกมาก นอกจากนั้นยังเพิ่มความแข็งให้กับเนื้อดินเผาด้วย

ลักษณะของดินที่เหมาะสมแก่การปั้นเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จะเป็นดินเหนียวเนื้อละเอียด ไม่มีกรวดหิน รากไม้ หรือสิ่งอื่น ๆ เจือปน มีสีแดง หรือน้ำตาลดำ (แดง) ดินที่มีคุณลักษณะดี คือดินที่ปั้นแล้วนำมาเผาจะได้สีแดง เรียกว่า สีเลือดปลาไหล ปัจจุบันค่อนข้างหายาก เหตุที่ดินมีสีแดงเป็นเพราะว่า มีออกไซด์ของโลหะผสมอยู่ ซึ่งอาจจะเป็นสนิมของเหล็กก็ได้ เมื่อเผาแล้วจึงกลายเป็นน้ำเคลือบในตัว



ภาพที่ 2.58 แสดงแหล่งดินด่านเกวียน

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

#### 2.7.4 อุปกรณ์ในการปั้น

อุปกรณ์ในการปั้นแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

##### 2.7.4.1 อุปกรณ์ประเภทขึ้นรูป ได้แก่

2.7.4.1.1 พะมอน เป็นแป้นหมุน เส้นผ่าศูนย์กลาง 50 เซนติเมตร หนา 15 เซนติเมตร ทำด้วยไม้เนื้อแข็ง ด้านบนเรียบ ด้านล่างบากให้ก้นสอบ เจาะรูเพื่อวางสวมลงบนเดือยซึ่งเป็นแกนให้พะมอนหมุนได้

2.7.4.1.2 ผ้าชุบน้ำ ใช้เศษผ้า หรือฟองน้ำ ก็ได้

2.7.4.1.3 ไม้ไผ่ เหลาจนบางคล้ายหวี แต่ไม่มีซี่ ใช้สำหรับปาดหรือตกแต่งผิวดินให้เรียบ

2.7.4.1.4 กระดานวางดิน หรืออย่างที่ทำจากยางนอกของรถยนต์

2.7.4.1.5 โองใส่ น้ำ

2.7.4.1.6 น้ำสลิป ทำไว้สำหรับเชื่อมดินให้ติดกัน

##### 2.7.4.2 อุปกรณ์ประเภทตกแต่ง อุปกรณ์ที่ใช้ได้แก่

2.7.4.2.1 ไม้แต่งลาย เป็นไม้ที่มีลักษณะแบน หรือมีลวดลายแกะสลัก

2.7.4.2.2 มีดเจาะ เป็นมีดแหลมเล็ก

2.7.4.2.3 ลูกกลิ้งลาย เป็นลวดลายแบบต่าง ๆ

2.7.4.2.4 เหล็กชูด ใช้ลวดลายขดเป็นลักษณะกลม แหลม การตกแต่งต้องรอให้ดินหมาดเสียก่อน



ภาพที่ 2.59 แสดงการตกแต่งลวดลาย

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

### 2.7.5 ขั้นตอนการผลิต

การเตรียมดิน

การหมักดิน เมื่อขุดดินมาจากแหล่งดินแล้วจะนำดินมาผสมกันในอัตราส่วน ดินเหนียวมาก 2 ส่วน ดินเหนียวน้อย 1 ส่วน แยกเศษไม้ เศษหินออกรดน้ำให้ชุ่มแล้วนำไปหมักในหลุมขนาด 1x1 ม. ลึก 20 ซม. โดยใช้เวลาหมัก 24 ชั่วโมงอย่างน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.60 แสดงบ่อหมักดิน

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

การนวดดิน นำดินเข้าเตรียมนวด และเครื่องนวดก็จะรีดดินออกมา เป็นก้อนๆ (ในสมัยโบราณการนวดดินจะใช้หนังควายหรือไม้กระดานทับบนเนื้อดินข้างนวดจะใช้เท้าเหยียบไปมาจนกว่าเนื้อดินจะเข้ากัน) หลังจากนั้นจะรีดดินเป็นก้อนๆขนาดยาวประมาณ 25 - 30 ซม. กว้างประมาณ 8 ซม. เรียกว่า ล่อ ซึ่งเป็นตัวกำหนดขนาดของภาชนะที่จะปั้นรดน้ำให้ชุ่มห่อพลาสติกเก็บไว้ 2 วัน (สมัยโบราณใช้ใบตอง กระจอบ ห่อเก็บไว้ในโอ่ง หรือไห)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.61 แสดงการนวดดิน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

### การขึ้นรูป

เครื่องมือที่ใช้ในการขึ้นรูป มีลักษณะเป็นแป้นหมุนวงกลมซึ่งเรียกว่า พะมอน ช่างปั้นและลูกศิษย์ (คนหมุนพะมอน) จะทำงานร่วมกัน โดยช่างปั้นจะนำ ล่อ ไล้รูปทรงขึ้นเรื่อยๆตามความต้องการของขนาดภาชนะในขณะที่ลูกศิษย์จะทำหน้าที่หมุนพะมอนตามจังหวะที่ช่างปั้นต้องการและสัมพันธ์กัน และตลอดเวลาการขึ้นรูปนั้น ช่างปั้นจะต้องใช้ผ้าชุบน้ำซับดินที่ขึ้นรูปเพื่อป้องกันดินแห้งโดยตลอดด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.62 แสดงการขึ้นรูป

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

#### การตกแต่ง

ในสมัยโบราณนั้นมีรูปแบบของลายเพียงลายเดียวเท่านั้น เรียกว่า ลายตะเกียง โดยใช้ ไม้ขีดลงบนภาชนะ ที่ปั้นในขณะที่พะมอนหมุน แต่ในปัจจุบันมีการเพิ่มลวดลายใหม่ตามจินตนาการของช่างปั้น ปัจจุบันแยก ออกเป็น 3 แบบคือ การ การขีด การฉลุ และการปั้นแปะ โดยการใช้ น้ำโคลนของดินชนิดเดียวกัน ซึ่งเรียนกว่า จี๋หวิ เป็นตัวประสานลายที่ปั้นแปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.63 แสดงการตกแต่งลวดลาย

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

#### การเผ้

นำภาชนะที่ขึ้นรูปเสร็จแล้วไปเผ้ที่โรงเผ้ซึ่งสร้างเป็นโรงหุ้มหลังคาคลุมถึงพื้นป้องกันลมแดด ฝน พื้นเป็นทรายใช้เวลาเผ้ตามฤดูกาล ฤดูแล้ง 15 - 20 วัน ฤดูฝน 30 วัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.64 แสดงการฝัง  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

#### การเผา

แต่เดิมเตาเผาของด่านเกวียนจะขุดลงไปใต้ดินได้จอมปลวก ภายในแบ่งเป็น 3 ตอน ตอนแรกเป็นปากเตา ต่อจากปากเตาจะขุดเป็นหลุมกว้างพอประมาณ ใช้เป็นที่เก็บถ่านและเชื้อจากปากเตา ตอนที่สอง ยกพื้นสูงขึ้นลาดเอียงขึ้นไปสู่ปากเตา ใช้เป็นที่วางเครื่องปั้นดินเผา ตอนที่สาม เป็นท้ายเตา พื้นระดับเดียวกับตอนที่สอง แต่บริเวณจะแคบเท่ากับปากเตา ท้ายสุดจะก่อเป็นปล่องไฟ หลังคาเพดานโค้ง มีเสาค้ำตรงกลาง แต่ปัจจุบันได้พัฒนาเตาเผาแบบเตาทุเรียง คือสร้างบนพื้นดิน เนื่องจากเตาแบบเดิมนั้น ต้องขุดเปลี่ยนเกือบทุกปี เตาไม่แข็งแรง อายุการใช้งานน้อย ฤดูฝนเผาไม่ได้ เพราะไม่นิยมสร้างหลังคาคลุมเตา น้ำไหลท่วมง่าย หลังคาเตาหนักจึงพังได้ง่าย

ลักษณะเตาแบบเตาทุเรียง จะใช้อิฐก่อ ยกพื้นสูงจากพื้นดิน หลังคาเตาโค้งมนแบบหลังเต่า ฝังรีแบบไข่ ป่องตรงกลาง พื้นเตาลาดเอียง แบ่งเป็น 3 ส่วน เช่นเดียวกับกับแบบแรก สร้างหลังคาคลุมเตา ทำให้เตามั่นคงแข็งแรง มีอายุการใช้งานนานกว่าแบบดั้งเดิมมาก

การเผาเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน หลังจากบรรจุเครื่องปั้นเรียบร้อยแล้ว ก็เริ่มเผา โดยแบ่งชั้นการ  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เผาเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 รมไฟหรือที่ชาวบ้านเรียกว่า “ลุ่ม” เป็นการรมไฟไล่ไอน้ำออกจากเครื่องปั้นดินเผา โดยจุดไฟที่ขอนไม้ขนาดใหญ่ไว้ที่ปากเตา ใช้ไฟอ่อน ๆ ทิ้งไว้ประมาณ 1 วัน 1 คืน หรือนานกว่านั้น แล้วแต่ขนาดของเตา เมื่อสังเกตเห็นว่า ไฟเริ่มแลบเข้าไปภายในแล้วจึงเผาในระยะต่อไป



ภาพที่ 2.65 แสดงการลุ่มไฟ

ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2556)

ระยะที่ 2 สุมไฟหรือที่ชาวบ้านเรียกว่า “อดเตา” เป็นขั้นเตือนให้ไฟฟืนในเรือนเตา คนเผาเครื่องปั้นไฟฟืนให้เต็มปากเตาอยู่เสมอหลังจากลุ่มมาอย่างดีแล้ว ช่วงนี้อุณหภูมิในเตาจะเริ่มสูงขึ้น สังเกตได้จากควันสีดำพุ่งขึ้นจากปล่องตามด้วยเปลวไฟปนมากับเขม่าดำ ใช้เวลาเผาประมาณ 3 ชั่วโมง การอดเตานี้สำคัญมาก ต้องระวังอย่าให้ปากเตามีช่องว่างหรือโหวให้อากาศเข้าไปเผาไหม้มากเกินไป เพราะอุณหภูมิในเตาไม่สม่ำเสมอ จะทำให้เครื่องปั้นดินเผาที่บรรจุอยู่ภายในแตกเสียหายมาก



ภาพที่ 2.66 ภาพแสดงการอุตสาหกรรม

ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2556)

ระยะที่ 3 เร่งไฟ หรือชาวบ้านเรียกว่า “ขึ้นปล่อง” ระยะนี้อุณหภูมิภายในเตาจะสูงไฟเป็นสีแดง คนเผาจะเร่งไฟ โดยใช้ไม้ท่อนเล็ก ๆ เช่น ไม้ไผ่หรือท่อนปลายของต้นสน เผาไฟจนเป็นสีส้มแลบ ออกมานอกปล่อง ถ้ามองดูเครื่องปั้นดินเผาที่อยู่ภายในเตาจะเห็นเป็นสีแดงมัน ระยะนี้ใช้เวลาประมาณ 5 – 7 ชั่วโมง เปลวไฟจะสูงพ้นจากปล่อง 2 ถึง 2.50 เมตร เสร็จแล้วจึงปิดปากเตาด้วยอิฐและดินเหนียว หรือต้นกล้วยก็ได้ ทิ้งไว้ใช้เวลาประมาณ 4 – 5 วัน จึงโยกถ่านออกดับด้วยน้ำ ทิ้งไว้จนอุณหภูมิภายในเตาลดลงจึงจะนำเอาเครื่องปั้นดินเผาออกมาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.67 ภาพแสดงไฟขึ้นปล่อง  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์ารักษ์ (2556)

## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชมิวิชัย เมฆสุวรรณ (2553 : 1) ได้ศึกษาเรื่อง “โครงการดำเนินการจัดแสดงนิทรรศการ พิพิธภัณฑสถานศิลปะ ยอดชาย เมฆสุวรรณ” มีความมุ่งหมายที่จะศึกษา องค์ความรู้ รูปแบบ และแนวทางที่เหมาะสม ในการดำเนินการจัดแสดงนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ ซึ่งมีบทบาทที่สำคัญ และเรียกได้ว่าเป็นกุญแจหลัก เป็นสื่อหรือพาหะ ที่ทรงประสิทธิภาพ อันจะชักนำบุคคลใด ไปสู่การรับรู้ในเรื่องของความงามแห่งศิลปะอย่างมีสุนทรีย์ บังเกิดความเข้าใจในการสื่อสารความหมาย แนวคิดของผลงานศิลปะ จึงนำไปสู่การเรียนรู้ศิลปะ จนกระทั่งพัฒนาไปสู่การชื่นชมที่สมบูรณ์ ในศิลปวัตถุ การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑสถานศิลปะ รวมทั้งองค์ประกอบต่างๆ ทั้งรูปแบบ ลักษณะอาคาร การแบ่งพื้นที่ใช้งาน ระบบทางสัญจรในส่วนจัดแสดง ลักษณะพื้นที่โถง ลักษณะพื้นที่เปิดโล่ง การจัดแสดงกลางแจ้ง การออกแบบการจัดแสดง เทคนิคการจัดแสดง ระบบการควบคุมแสงสว่าง เรียกได้ว่าทั้งหมดเมื่อประกอบรวมกัน จะเป็นปัจจัยและวัตถุแวดล้อมที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ แก่จินตนาการ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สะท้อนถึงความเป็นงานศิลปะ ฉะนั้นพิพิธภัณฑศิลป์ หรือหอศิลป์ จะเป็นองค์กรที่ไม่สามารถตอบสนองหน้าที่หลักได้เลย หากขาดการจัดแสดงที่เอื้อต่อการเข้าถึงแนวคิดของผลงาน เพื่อดึงดูดผู้ชมให้มีความสนใจในชิ้นงานศิลปะ อันจะสามารถยกระดับการรับรู้ของคนในสังคมให้ละเอียดอ่อนสูงส่งยิ่งขึ้น

**กัลย์ธีรา สวอนตั้ง (2554 : 1)** ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การรับรู้คุณค่าและความสำคัญของงานออกแบบ ผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ” การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการปลูกฝังเรื่องคุณค่างาน ออกแบบแก่คนไทย เพื่อการพัฒนานโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของภาครัฐได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน ผ่านการออกแบบนิทรรศการที่อยู่ในความดูแลของภาครัฐ ซึ่งมีกระจายอยู่ทั่วประเทศ แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยมาจากการค้นคว้าเอกสารและสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และการออกแบบการสื่อสารในนิทรรศการ ผู้มีประสบการณ์ในสายอาชีพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และการออกแบบ การสื่อสารในนิทรรศการ โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งเปิดและปิด (Pre-coded Question) และคำถาม แบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) เพื่อเก็บข้อมูลเรื่องแนวทางทางการจัดแสดงในนิทรรศการ ที่มีประสิทธิภาพและแบบสอบถาม พร้อมแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เข้าชมนิทรรศการ เพื่อเก็บข้อมูล พื้นฐาน ประสบการณ์การรับรู้ ความรู้สึก ประโยชน์ที่ได้รับ ความเข้าใจ และการตระหนักรู้ เรื่องคุณค่าและ ความสำคัญของการคิดสร้างสรรค์จากการเข้าชมนิทรรศการที่ผ่านมา เชิงเปรียบเทียบ การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ 1. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิเคราะห์ทำให้แบ่งนิทรรศการที่นำมาเป็น กรณีศึกษาได้ 2 ประเภท คือ นิทรรศการที่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ และนิทรรศการที่ไม่ได้รับ การออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ 2. ข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ผู้เข้าชมนิทรรศการ เรื่องการตระหนักรู้ เรื่องคุณค่า และความสำคัญของงานออกแบบภายหลังเข้าชมนิทรรศการ โดยผลการวิเคราะห์ที่ได้ คือ นิทรรศการที่ได้รับ การออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ มีแนวโน้มที่จะช่วยปลูกฝังให้ผู้เข้าชมเข้าใจคุณค่างานออกแบบได้ กล่าวคือ การออกแบบสามารถดึงดูดให้ผู้เข้าชมรู้สึกอยากเข้าชมนิทรรศการ รับรู้เนื้อหาและสิ่งที่ผู้จัดทำ ต้องการนำเสนอ ใช้เวลาและสนใจในการอ่านเนื้อหาในนิทรรศการ จดจำเนื้อหาและสิ่งที่นิทรรศการนำเสนอ และเข้าใจเรื่องความสำคัญของการออกแบบได้มากขึ้น ผลสรุปของงานวิจัย สามารถสรุปได้ว่า นิทรรศการที่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ มีแนวโน้มที่จะช่วยปลูกฝังให้ผู้เข้าชมเข้าใจคุณค่างานออกแบบ และเข้าใจเรื่องความสำคัญของการออกแบบ มากขึ้น โดยปัญหาที่สำคัญที่สุดของการดำเนินงานนิทรรศการในปัจจุบัน คือเรื่องขาดแคลนงบประมาณ ในการออกแบบการจัดแสดงนิทรรศการให้สวยงามและน่าสนใจ

**เยาวรัตน์ สิริวัฒนานุสรณ์ (2555 : 1)** ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน เชิงประวัติศาสตร์ จังหวัดนครศรีธรรมราช” การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ (1) ศึกษาและออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน เชิงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติศาสตร์ จังหวัดนครศรีธรรมราช (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่องานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน เชียงประวัติศาสตร์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

กลุ่มข้อมูลที่ให้ข้อมูลในงานวิจัย คือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไปเพื่อหาสื่อประชาสัมพันธ์ ทั้งหมด 100 คน โดยการสุ่มจากนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวสถานที่ทางประวัติศาสตร์ จังหวัดนครศรีธรรมราช เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถามหาความต้องการของสื่อประชาสัมพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ทั้งหมด 3 ท่าน เครื่องมือคือ แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านอัตลักษณ์ (Identity) และต้นสื่อประชาสัมพันธ์ และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทางด้านการพึงพอใจสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน เชียงประวัติศาสตร์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ทั้งหมด 140 คน โดยสุ่มจากนักท่องเที่ยวที่ใช้บริการทางอินเทอร์เน็ต จำนวน 85 คน และนักท่องเที่ยวทั่วไปที่เจอโดยบังเอิญ จำนวน 55 คน เครื่องมือคือ แบบสอบถามหาความพึงพอใจ ที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน เชียงประวัติศาสตร์ จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาสรุปได้ว่า สื่อประชาสัมพันธ์ที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลต้องการคือ สื่อประชาสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต และได้ทำการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ที่สร้างขึ้นมาสำหรับงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ 4 ชนิด คือ สี ตัวอักษร ตราสัญลักษณ์ ลักษณะของรูปภาพ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นอัตลักษณ์ของสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยรวม ให้ความคิดเห็นให้งานออกแบบรูปแบบที่ 2 สร้างเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าความแตกต่างที่ 0.404

**พลุกิตต์ จันทร์แจ่ม (2555 : 1)** ได้ศึกษาเรื่อง “ออกแบบเลขศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับศูนย์แสดงนิทรรศการถาวรทางพุทธศาสนานิกายมหายานในประเทศไทย กรณีศึกษาวัดบรมราชากาญจนภิเชกอนุสรณ์ หรือวัดเล่งเน่ยยี่ 2” เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร เก็บข้อมูลโดยการสังเกตและการสัมภาษณ์เชิงลึก จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า สารสำคัญของเนื้อหาในการนำเสนอผ่านนิทรรศการพุทธศาสนานั้น มีอยู่ 2 แนวทางด้วยกันคือ ประวัติศาสตร์ และหลักธรรมคำสอน แม้จะมีความแตกต่างกันในเรื่องของรายละเอียด แต่เมื่อนำเสนอผ่านงานออกแบบในลักษณะของสื่อผสมก็สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผู้มาชมนิทรรศการได้เป็นอย่างมาก นิทรรศการโพธิมหายาน (Bodhimahayana Exhibition) คือตัวอย่างของแนวคิดที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ และนำเสนอ ลักษณะทางสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงแนวคิดและความเชื่อ ซึ่งตอบสนองพฤติกรรมของคนที่เข้ามาใช้ภายในพื้นที่ สรุปได้ว่า แนวทางการออกแบบเลขศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับนิทรรศการ โดยใช้เทคนิคที่มีการกำหนดสัญลักษณ์เชื่อมโยงเนื้อหาภายในนิทรรศการกับพื้นที่จริง ก่อให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยมีแนวทางจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเลขศิลป์ที่เชื่อถือได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ปฏิพัทธ์ สุขสถาน (2537 : 54)** เขียนบทความเรื่อง “การจัดงานแสดงนิทรรศการ” หลายๆ องค์การเห็นประโยชน์ของการจัดนิทรรศการ จึงเป็นเหตุให้มีงานนิทรรศการกันมากมาย ในวาระและสถานที่ต่างๆ การจัดงานแสดงนิทรรศการในแง่ธุรกิจสามารถประเมินผลได้-ผลเสีย หรือจุดคุ้มทุน หลังจากจัดงานได้อย่างชัดเจน แต่ในแง่ของหน่วยงานที่ไม่หวังผลกำไร เช่น หน่วยงานราชการเป็นการยากที่จะตีค่าวัดสิ่งที่ได้จากการจัดนิทรรศการ การจัดงานแสดงนิทรรศการในปัจจุบันนี้ ไม่ใช่เป็นการเอารูปภาพไปแปะไว้ที่บอร์ด หรือชนโต๊ะ เก้าอี้ หรือเครื่องมือเครื่องจักรไปตั้งโชว์ทิ้งไว้ดังเช่นสมัยก่อนถ้าสังเกตให้ดีจะพบว่ามีหน่วยงานมากมายที่ทุ่มทุนมหาศาลเพื่อตกแต่งบูธของตนให้ดีที่สุด เพราะถือว่าบูธที่อยู่ในงานนี้ คือ ภาพลักษณ์ของหน่วยงานซึ่งจะบ่งบอกถึงแนวคิดทางการบริหารของหน่วยงาน ความมีศักยภาพของคนในหน่วยงาน ความเข้าใจในรสนิยม รวมทั้งความแข็งแกร่งทางการเงินของหน่วยงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

# วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา เพื่อนำผลวิจัยมาเป็นแนวคิดในการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา โดยผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการวิจัยครั้งนี้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

### 3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง "ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา" ได้ครอบคลุมผู้ให้ข้อมูลดังนี้

- 3.1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วย
  - 3.1.1.1 อาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ ปี 2548
  - 3.1.1.2 อาจารย์วัฒนา ป้อมชัย ศิลปินช่างปั้นดินเผา
  - 3.1.1.3 คุณฐติวัฒน์ อธิระกนิษฐ์ หัวหน้าฝ่ายส่งเสริมการท่องเที่ยว ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา
- 3.1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วย
  - 3.1.2.1 อาจารย์เกษม อมันตกุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
  - 3.1.2.2 อาจารย์กำเพ็ญ พันธุ์ดี หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเกล็ดคลื่นวิทยา
  - 3.1.2.3 คุณวโรตม วิริยปิยะ 3D Graphic Design บริษัท คลิกสเปซ จำกัด
- 3.1.3 นักออกแบบกราฟิก จำนวน 15 ท่าน ซึ่งได้ทำการสุ่มจากประชากร โดยเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ แบบสอบถาม อันประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

2. แบบประเมินประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักออกแบบที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา โดยสร้างแบบสอบถามที่ใช้มาตราวัดทัศนคติตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert Scale) กล่าวคือ

5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ซึ่งผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้าง และตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม ดังนี้

#### 3.2.1 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.2.1.1 ศึกษาทฤษฎีการสร้างแบบสอบถาม

3.2.1.2 สร้างแบบสอบถามให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของการวิจัย และตัวแปรที่ศึกษา

3.2.1.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ผู้ควบคุมการวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุง

3.2.1.4 ทำหนังสือขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบประเมินเพื่อการวิจัย จากหน่วยงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

3.2.1.5 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ความถูกต้องด้านภาษา และตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้เทคนิคการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อความคำถามกับสิ่งที่ต้องการจะวัด (Index Item of Congruent : IOC) โดยดูดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม แต่ละข้อตรงกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- +1 คะแนนสำหรับข้อคำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์เฉพาะ
- 0 คะแนนสำหรับข้อคำถามที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์เฉพาะ
- 1 คะแนนสำหรับข้อคำถามที่ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์เฉพาะ

ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบไปด้วย

- (1) ดร.ผดุงชัย ภูพัฒน์ อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
  - (2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
  - (3) อาจารย์บุญยิ่ง งามจัตุรัส ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนชุมชนบ้านเพชร (วันครู2500)
- 3.2.1.6 ปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำไปใช้

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 3.3.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และวิวัฒนาการของเครื่องปั้นดินเผา ตำบลด่านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา และการจัดนิทรรศการ
- 3.3.2 เก็บข้อมูลภาคสนามจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม
- 3.3.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการออกแบบนิทรรศการ
- 3.3.4 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลโดยการดูแบบจำลอง ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ผ่านแบบสอบถามความพึงพอใจ

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.4.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1

วิธีการศึกษาข้อมูลนี้ จะเป็นการศึกษาความเป็นมาของด่านเกวียน โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลภาคเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปแนวทางในการออกแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

#### 3.4.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2

วิธีการศึกษาข้อมูลนี้ จะเป็นการศึกษาหลักการออกแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์ โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลภาคเอกสาร เพื่อสรุปแนวทางในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบนี้ จะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ซึ่งได้ค่าออกมาเป็นตัวเลข โดยใช้มาตรวัดตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert Scale) แบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ซึ่งมีขั้นตอนการวิเคราะห์ ดังนี้

3.4.3.1 การวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อประชาสัมพันธ์ ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน โดยมีการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าสถิติต่าง ดังนี้

(1) แปลงค่าระดับแสดงความคิดเห็น ให้เป็นตามน้ำหนักคะแนน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มาก

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

(2) หาค่าเฉลี่ยของแต่ละหัวข้อย่อย

(3) หาค่าเฉลี่ยรวม

(4) ประเมินผลโดยเปรียบเทียบกับตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงค่าระดับ และน้ำหนักคะแนน

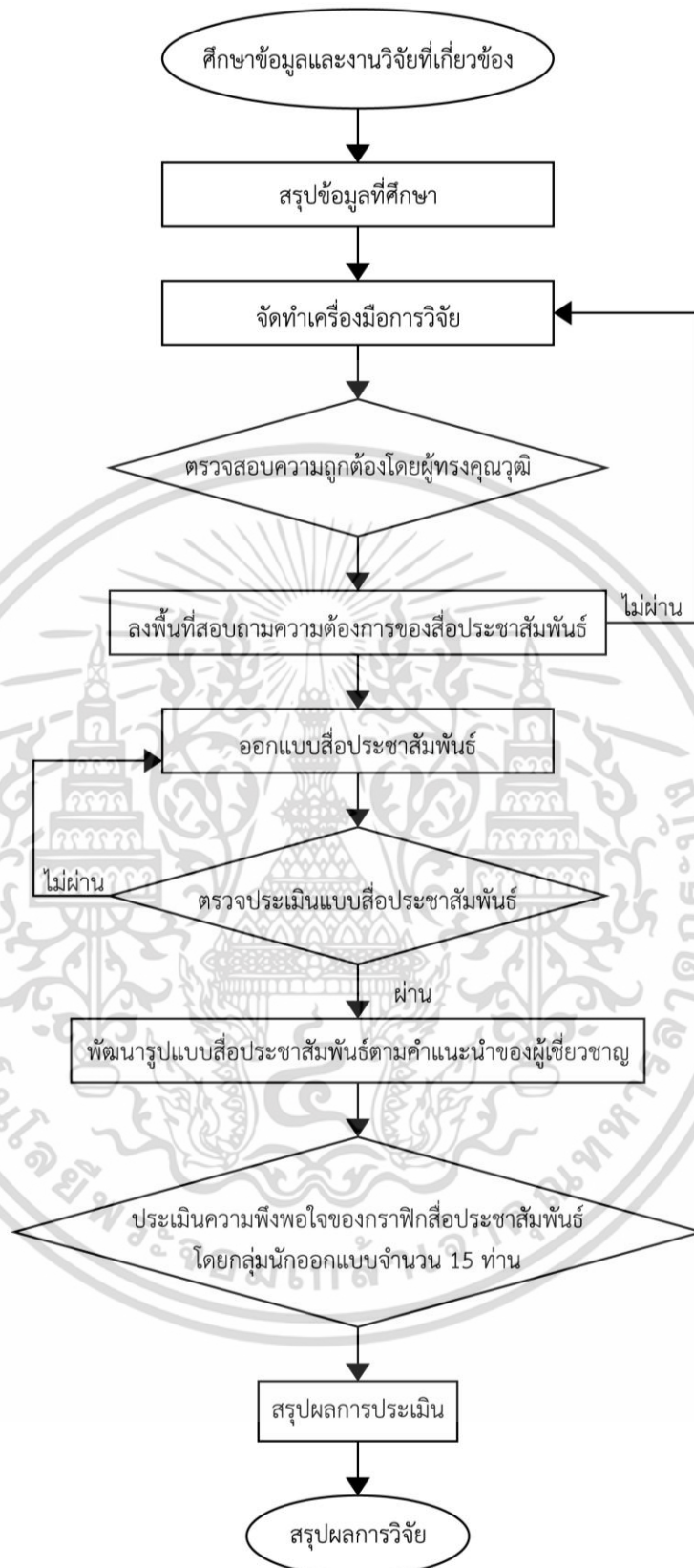
ค่าระดับ	น้ำหนักคะแนน
มากที่สุด	4.24 - 5.00
มาก	3.43 - 4.23
ปานกลาง	2.62 - 3.42
น้อย	1.81 - 2.61
น้อยที่สุด	1.00 - 1.80

ในการวิจัยครั้งนี้เกณฑ์ประสิทธิภาพยอมรับอยู่ที่ 3.43

### 3.5 ขั้นตอนการดำเนินโครงการวิจัย

จากกระบวนการดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปแผนภูมิการศึกษา และออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.1 แสดงขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ที่มา : นริศรา จริยรักษ์ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

# ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ตามแต่ละขั้นตอน ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาแนวพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และลงพื้นที่ในการเก็บข้อมูลด้วยตัวเอง

4.2 ผลการวิเคราะห์งานออกแบบ เป็นขั้นตอนการดำเนินการตามกระบวนการออกแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ แบบประเมินความคิดเห็น และแบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

### 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาแนวพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการลงพื้นที่เก็บข้อมูล ผู้วิจัยพบว่าด่านเกวียนเป็นชุมชนขนาดใหญ่ ที่มีหมู่บ้านทำเครื่องปั้นดินเผามาแต่โบราณ นับเป็นเวลาหลายชั่วอายุคน เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งปัจจุบันมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักทั้งในประเทศและต่างประเทศ มีนักท่องเที่ยว นิยมมาชมการผลิต และเลือกซื้อเครื่องปั้นดินเผาอยู่เสมอ

ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจในการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติความเป็นมา ภูมิปัญญาของท้องถิ่นที่มีมาตั้งแต่โบราณ และวิวัฒนาการความเปลี่ยนแปลงของเครื่องปั้นดินเผาตั้งแต่อดีตสู่ปัจจุบัน ให้ยังคงอยู่สืบต่อไป

#### 4.1.1 ข้อมูลเบื้องต้นจากการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยลงพื้นที่เพื่อหาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้ เพื่อนำมาวิเคราะห์การจัดวางและการออกแบบ ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 แสดงศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา (ก)  
ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2556)

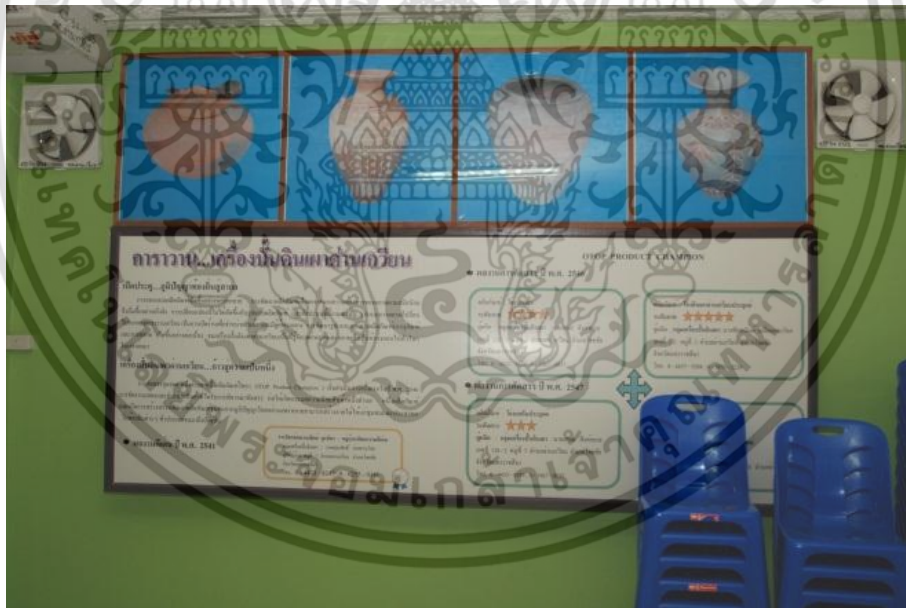


ภาพที่ 4.2 แสดงศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา (ข)  
ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 แสดงพื้นที่แสดงนิทรรศการในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ก)  
ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2556)

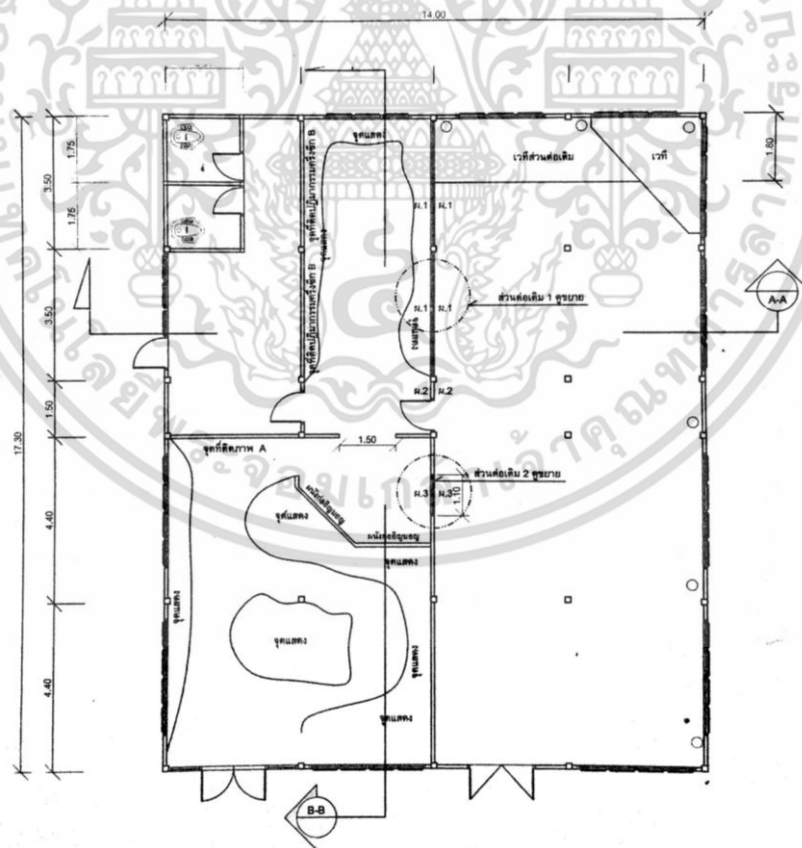


ภาพที่ 4.4 แสดงพื้นที่แสดงนิทรรศการในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ข)  
ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 แสดงพื้นที่แสดงนิทรรศการในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ค)  
ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2556)



ภาพที่ 4.6 แสดงแผนผังศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

ที่มา : กองช่าง เทศบาลตำบลด่านเกวียน (2556 : 5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.2 ข้อมูลเบื้องต้นจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อทราบถึงประวัติความเป็นมา การเปลี่ยนแปลงของแต่ละช่วงเวลา รวมไปถึงวิวัฒนาการในกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผา และเพื่อหาข้อสรุปแนวทางการต้องการในการออกแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ว่าเป็นไปในทิศทางใด

อาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ ปี 2548 ได้เริ่มเข้ามาที่ด่านเกวียนในปี พ.ศ.2504 เพื่อพัฒนาเครื่องปั้นดินเผา โดยการสร้างมูลค่าเพิ่มจากการดีไซน์ จากเดิมเป็นผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองการใช้สอยในชีวิตประจำวัน พวกครก โห่ มีการทำลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์โดยใช้ลูกกลิ้ง กลิ้งวนรอบภาชนะ การสร้างมูลค่าเพิ่มเริ่มจาก การเปลี่ยนเป็นรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่ใช้ตกแต่งบ้าน เช่น แจกัน, โคมไฟ, นกฮูก และกระเบื้องหกเหลี่ยม ผลิตภัณฑ์ในช่วงนั้นยังเป็นการเผาดำ การค้าไม่เป็นเชิงธุรกิจมากนัก เป็นการค้าในแบบพอเพียงเอาแค่ว่าพออยู่ได้ กลับมาดูในยุคปัจจุบัน เส้นผ่าของดินด่านเกวียนค่อยๆ จางหายไป ดินด่านเกวียนเป็นดินเหนียวชนิดพิเศษที่มีแร่เหล็กปนอยู่ เมื่อนำไปเผาจะได้เครื่องปั้นดินเผาสีคล้ำจนเกือบดำ เนื้อแกร่ง เป็นเครื่องปั้นดินเผาที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะและมีความสวยงามขึ้นชื่อมาแต่โบราณ แต่ปัจจุบันเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนเป็นการเผาแดงแล้วนำมาทำสี พอนักท่องเที่ยวเข้าไปดูก็ไม่เห็นประวัติความเป็นมาของด่านเกวียน เพราะยังขาดแหล่งรวบรวมความเป็นมา อย่างเช่น พิพิธภัณฑ์ ซึ่งจะ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญมาก (สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2557)



ภาพที่ 4.7 ผู้วิจัย และอาจารย์ทวี รัชนิกร

ภาพโดย : ทีมวิจัย (2557)

อาจารย์วิพัฒนา ป้อมชัย ศิลปินช่างปั้นด่านเกวียน ด่านเกวียนเป็นศูนย์รวมการทำเครื่องปั้นดินเผา เชื่อว่าบริเวณด่านเกวียนเมื่อก่อนนี้เป็นที่อยู่อาศัยของชาวข่า ซึ่งมีความเชี่ยวชาญในการผลิตเครื่องปั้นดินเผาแบบเผาแกร่ง โดยขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน พวกเขาผลิตเครื่องปั้นดินเผาขึ้นใช้ในครัวเรือนตามความจำเป็นของวิถีชีวิต ประกอบกับการใช้เป็นสิ่งแลกเปลี่ยนเครื่องอุปโภคบริโภคกับชุมชนอื่นๆ ต่อมา มีชาวไทยโคราชกลุ่มหนึ่งอพยพเข้ามาอยู่บริเวณนี้ และรับเอากลวิธีการทำเครื่องปั้นดินเผาจากชาวเอกราชเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เช่าเจ้าของพื้นที่ ด้านการค้าขายด้วยคุณภาพและรูปแบบที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิต ทำให้สินค้าเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนเป็นที่ต้องการของตลาด ความโดดเด่นของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนเป็นที่ประจักษ์ในฐานะภาชนะดินเผาเนื้อแกร่งสีดำ มีความคงทน สีสีผิวมันเกิดจากการเคลือบของสนิมเหล็ก ช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2510 - 2520 เป็นช่วงที่เริ่มมีการค้าขายเครื่องปั้นดินเผาริม 2 ฝั่งถนน รูปแบบเครื่องปั้นดินเผาพัฒนาเป็นไปในลักษณะการทำงานผสมกันระหว่างศิลปิน และศิลปินพื้นบ้าน เป็นการเรียนรู้การปั้นภาชนะหรือเครื่องปั้นดินเผาแบบใหม่ไปพร้อมกัน ทั้งนี้ต่างก็ผลิตให้กับร้านที่ 2 ฟากถนน จนเห็นว่าสินค้ารูปแบบที่มีการพัฒนาขายได้มากกว่าและราคาดีกว่าหลายเท่าตัว ชาวบ้านจึงหันมาผลิตเครื่องปั้นดินเผาแบบพัฒนากันอย่างจริงจังจึงมีทักษะฝีมือสูงขึ้นและใช้ระยะเวลาปั้นที่รวดเร็วยิ่งขึ้น ปัจจุบันกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผาได้ก้าวเข้าสู่ระบบทุนนิยมอย่างเต็มตัว ทำให้ภาพบรรยากาศเก่าๆ เอกลักษณะของความเป็นด่านเกวียน กำลังจะเลือนหายไป การจัดทำศูนย์การเรียนรู้จึงมีประโยชน์มากในด้านการศึกษาความเป็นมาของด่านเกวียน และยังเป็น การประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวทราบถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาอย่างยาวนาน (สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 14 เมษายน 2557)



ภาพที่ 4.8 ผู้วิจัย และอาจารย์วัฒนา บ่อมชัย

ภาพโดย : ทีมวิจัย (2557)

คุณฐิติวัฒน์ อีระอกนิษฐ์ หัวหน้าฝ่ายส่งเสริมการท่องเที่ยว ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา แนวทางการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้เป็นไปตามยุทธศาสตร์การดำเนินงาน OTOP ปี 2547 ยุทธศาสตร์ที่ 1 เสริมสร้างศักยภาพ และยกระดับกระบวนการผลิตมาตรฐาน และคุณภาพผลิตภัณฑ์ของชุมชน ยุทธศาสตร์ที่ 2 สนับสนุนและส่งเสริมด้านการตลาด เพื่อเพิ่มโอกาสและช่องทางในการเข้าถึงผู้บริโภคและกลุ่มเป้าหมายอย่างเป็นระบบ ยุทธศาสตร์ที่ 3 สนับสนุนการพัฒนาเครือข่ายวิสาหกิจชุมชน ให้เชื่อมต่อการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยุทธศาสตร์ที่ 4 เพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารการจัดโครงการ นอกจากนี้ยังมีหน้าที่ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ส่งเสริมการท่องเที่ยว ในการเข้าเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้ จะมีผู้ติดต่อเยี่ยมชมงานเป็นหมู่คณะเกือบทุกวัน ประมาณ 1-2 กลุ่ม/วัน ทางศูนย์การเรียนรู้มุ่งเน้นให้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของชุมชนด้านเกวียน โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาผ่านการรับชมวีดิทัศน์ พาเข้าชมกระบวนการในการผลิตเครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียน และพาชมรอบหมู่บ้านด้านเกวียน ในด้านการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ ทางศูนย์การเรียนรู้ได้มีการประสานงานกับมหาวิทยาลัย และคณาจารย์ด้านการออกแบบ เพื่อพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียนอยู่เป็นระยะ ในอนาคตอันใกล้ทางศูนย์การเรียนรู้จะมีการเขียนโครงการ เพื่อจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา โดยมีรูปแบบที่เรียบง่าย เน้นความเป็นเอกลักษณ์ของด้านเกวียน (สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2557)



ภาพที่ 4.9 ผู้วิจัย และคุณฐิติวัฒน์ ชีระออกนิษฐ์

ภาพโดย : ทีมวิจัย (2557)

#### 4.1.3 สรุปผลการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นทั้ง 3 ท่าน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ ดังนี้

จากข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวใน ทำให้เข้าใจถึงแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบ และพัฒนากرافิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียน ทำให้มีแนวทางที่ชัดเจนมากขึ้นจึงเป็นที่มาของแนวความคิด ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(1) รูปแบบกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา หลังจากรวบรวมแนวความคิดทั้งหมด โดยต้องการรูปแบบที่เรียบง่ายสามารถดึงดูดสายตา มีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ทุกยุคทุกสมัย สื่อความหมายถึงเอกลักษณ์ความเป็นด่านเกวียนได้อย่างชัดเจน จึงใช้หลักการออกแบบว่าด้วยการผสมกลมกลืนมาใช้ในการออกแบบ

## 4.2 ผลการวิเคราะห์งานออกแบบ

### 4.2.1 การระดมร่างความคิดในการออกแบบ

นำแนวความคิดในการออกแบบจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลการออกแบบที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมจากทางทฤษฎี และการลงพื้นที่ มาปรับใช้กับผลงานการออกแบบดังนี้

ผู้วิจัยทดลองร่างรูปแบบของตราสัญลักษณ์ และรูปแบบของบอร์ดนิทรรศการภายในเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา โดยการดึงเอาจุดเด่นของเอกลักษณ์ความเป็นด่านเกวียนมาใช้ เพื่อสื่อถึงความเป็นด่านเกวียน



ภาพที่ 4.10 แสดงแสดงการวิเคราะห์แรงบันดาลใจเกี่ยวกับสีที่ใช้ในการออกแบบ

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

a คือ สีนํ้าตาลอมส้ม เป็นสีที่ได้จากการเผาให้สุกธรรมดา โดยใช้ความร้อนประมาณ 700-800 องศาเซลเซียส

b คือ สีนํ้าตาล เป็นสีที่ได้จากการเผาไฟประมาณ 700 องศาเซลเซียส ภาชนะจะเป็นสีนํ้าตาลหรือกระดํากระด้าง เพราะภาชนะดังกล่าวจะต้องถูกนำไปตบแต่งผิวและสี

c คือ สีนํ้าตาลแดง เป็นสีที่ได้จากการเผาให้ดินสุกตัวมีความแข็งในระดับภาชนะดินเผาไฟต่ำไม่เกิน 800 องศาเซลเซียส

d คือ สีนํ้าตาลเข้ม เป็นสีที่ได้จากการเผาด้วยความร้อนสูงถึง 1200 องศาเซลเซียส และเผาจนจนถึงจุดที่ออกไซด์เหล็กหลอมละลายออกมาเคลือบ

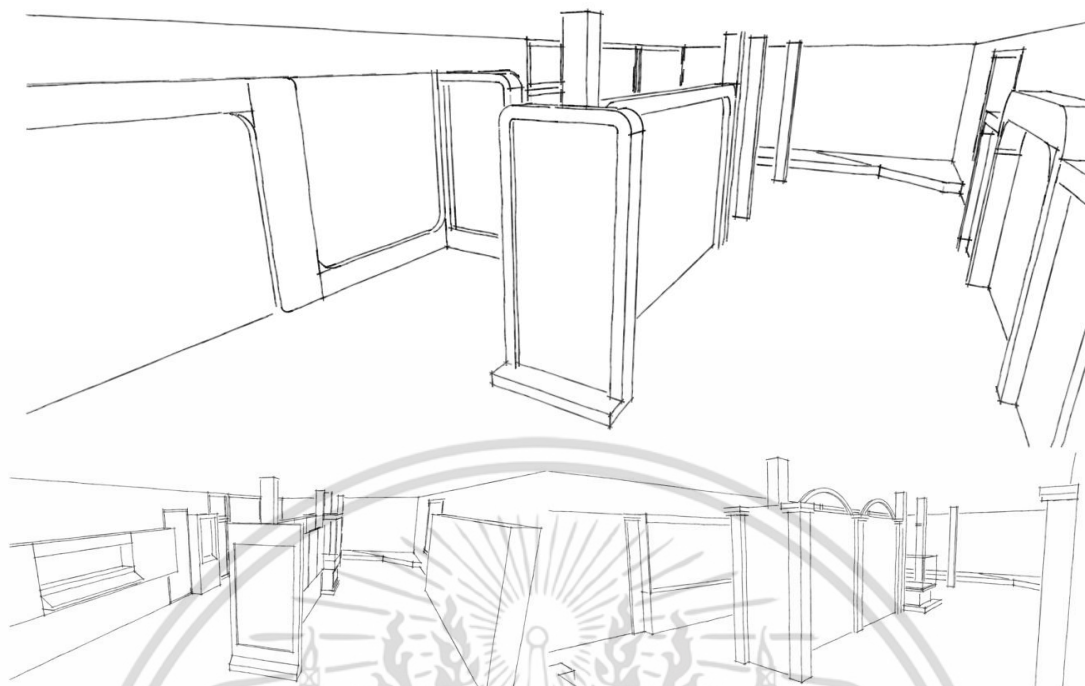
e คือ สีนํ้าตาลไหม้ เป็นสีที่ได้จากเปลือกผิวของเครื่องปั้นดินเผาที่มีสีนํ้าตาลเข้มอันเป็นสีแท้ของเนื้อดินเผา และถือเป็นเอกลักษณ์เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน



ภาพที่ 4.11 แสดงแบบร่างตราสัญลักษณ์ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 แสดงแบบร่างพื้นที่แสดงนิทรรศการศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2557)

4.2.2 ผลการออกแบบจากการศึกษาตามกรอบแนวคิด และทฤษฎีการศึกษา ผู้วิจัยได้สรุป  
แนวทางการออกแบบร่างทั้งหมด 3 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 4.13 แสดงตราสัญลักษณ์ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จำนวน 3 แบบ  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 แสดงพื้นที่แสดงนิทรรศการศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จำนวน 3 แบบ  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2557)



ภาพที่ 4.15 แสดงกราฟิกศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จำนวน 3 แบบ  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

#### 4.3.1 ผลการประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
ด้านการออกแบบ ทั้ง 3 รูปแบบ (n=3)

รายการ	รูปแบบที่ 1			รูปแบบที่ 2			รูปแบบที่ 3		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
<b>การออกแบบตราสัญลักษณ์</b>									
1. ตราสัญลักษณ์สื่อถึงเอกลักษณ์ความเป็นด่านเกวียน	2.67	0.58	ปานกลาง	4.67	0.58	มากที่สุด	3.33	0.58	ปานกลาง
2. ตราสัญลักษณ์สื่อถึงความร่วมสมัยของเครื่องปั้นดินเผา ด่านเกวียนยุคเก่าและยุคใหม่	2.33	1.15	น้อย	4.67	0.58	มากที่สุด	3.33	1.15	ปานกลาง
3. ตราสัญลักษณ์มีความดึงดูดสายตา	2.67	0.58	ปานกลาง	4.33	0.58	มากที่สุด	3.67	0.58	มาก
ค่าเฉลี่ย	2.56	0.33	น้อย	4.56	0.00	มากที่สุด	3.44	0.33	มาก
<b>การออกแบบพื้นที่แสดงนิทรรศการ</b>									
4. การออกแบบบอร์ดนิทรรศการมีความเรียบง่ายและทันสมัย	2.00	0.00	น้อย	2.67	0.58	ปานกลาง	4.33	0.58	มากที่สุด
5. การจัดเส้นทางสัญจรสามารถสามารถรับชมได้อย่างทั่วถึง	3.33	0.58	ปานกลาง	3.33	0.58	ปานกลาง	4.33	0.58	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	2.67	0.41	ปานกลาง	3.00	0.00	ปานกลาง	4.33	0.00	มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายการ	รูปแบบที่ 1			รูปแบบที่ 2			รูปแบบที่ 3		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
การออกแบบกราฟิก									
6. การออกแบบกราฟิกสื่อถึงเอกลักษณ์ความเป็นด้านเกวียน	4.67	0.58	มากที่สุด	3.33	0.58	ปานกลาง	2.67	0.58	ปานกลาง
7. การออกแบบกราฟิกมีการจัดองค์ประกอบน่าสนใจ	4.33	0.58	มากที่สุด	3.00	0.00	ปานกลาง	2.67	0.58	ปานกลาง
8. การจัดวางภาพประกอบและข้อความไม่ซับซ้อน	4.67	0.58	มากที่สุด	2.67	0.58	ปานกลาง	3.00	1.00	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.56	0.00	มากที่สุด	3.00	0.33	ปานกลาง	2.78	0.24	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.1 พบว่าคะแนนการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 3 รูปแบบ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน สามารถสรุปได้ดังนี้

**ด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์** รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.56$ ) ดังนั้น จึงเลือกตราสัญลักษณ์รูปแบบที่ 2 ไปพัฒนาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

**ด้านการออกแบบพื้นที่แสดงนิทรรศการ** รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.33$ ) ดังนั้น จึงเลือกตราสัญลักษณ์รูปแบบที่ 3 ไปพัฒนาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

**ด้านการออกแบบกราฟิก** รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.56$ ) ดังนั้น จึงเลือกตราสัญลักษณ์รูปแบบที่ 1 ไปพัฒนาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

#### ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตราสัญลักษณ์เลือกรูปแบบที่ 2 แต่ให้มีการปรับสี และตัวอักษร ตามรูปแบบที่ 3 บอร์ดนิทรรศการควรปรับให้ดูโปร่งมากขึ้น เพราะรูปแบบเดิมดูทึบจนเกินไป และควรปรับสีเพื่อไม่เป็นการแข่งกับสีของกราฟิกมากเกินไป และกราฟิกควรใช้ภาพประกอบเพื่ออธิบายเนื้อหาได้อย่างเข้าใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

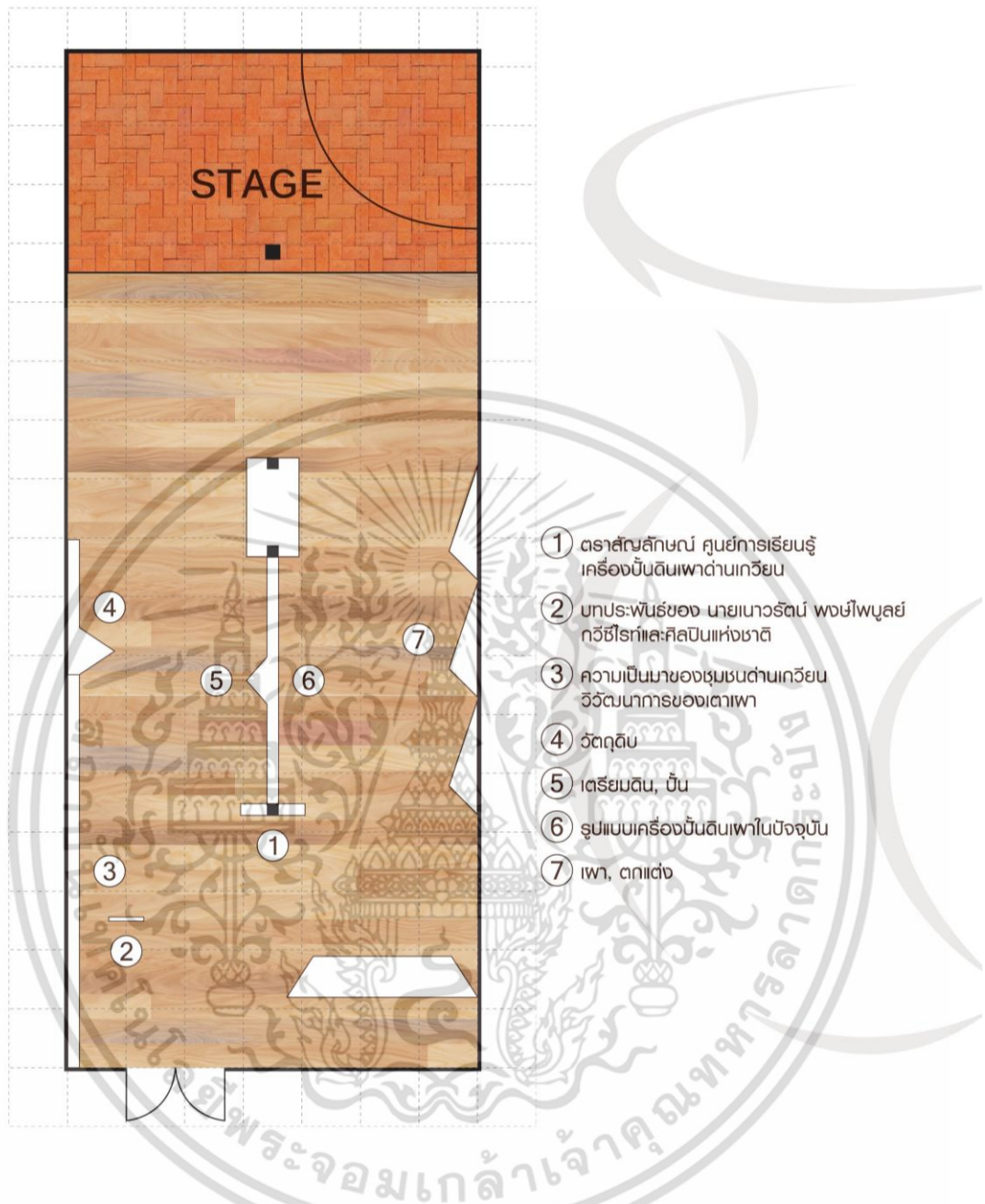


ภาพที่ 4.16 ผู้วิจัย และอาจารย์เกษม อมันตกุล

ภาพโดย : ทีมวิจัย (2558)

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูล และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ มาพัฒนาปรับปรุง ให้ดูเหมาะสมมากขึ้น โดยมีรูปแบบดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 แสดงการจัดวางพื้นที่แสดงนิทรรศการศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.18 แสดงขนาดพื้นที่นิทรรศการและกราฟิกศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ก)  
 ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2558)



ภาพที่ 4.19 แสดงขนาดพื้นที่นิทรรศการและกราฟิกศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ข)  
 ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2558)



ภาพที่ 4.20 แสดงขนาดพื้นที่นิทรรศการและกราฟิกศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ค)  
 ภาพโดย : นริศรา จริยารักษ์ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.21 แสดงภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ก)  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)

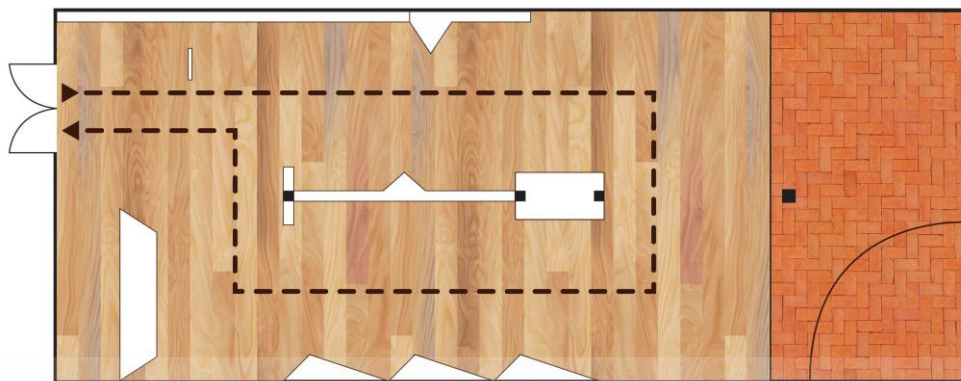


ภาพที่ 4.22 แสดงภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ข)  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)



ภาพที่ 4.23 แสดงภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน (ค)  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 แสดงเส้นทางสัญจรภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องบินดินเผาด่านเกวียน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)

#### 4.3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มนักท่องเที่ยว ที่มีต่อการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องบินดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

ประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 15 ท่าน (N=15) สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงค่าร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของของกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวนทั้งสิ้น 15 คน

ข้อมูล	จำนวน(คน)	ร้อยละ
<b>เพศ</b>		
ชาย	6	40
หญิง	9	60
<b>อายุ</b>		
ต่ำกว่า 20 ปี	0	0
21 - 30 ปี	10	66.7
31 - 40 ปี	5	33.3
41 - 50 ปี	0	0
51 ปีขึ้นไป	0	0
<b>ระดับการศึกษา</b>		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	0	0
ปริญญาตรี	12	80
ปริญญาโท	3	20
ปริญญาเอก	0	0

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ข้อมูล	จำนวน(คน)	ร้อยละ
<b>รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน</b>		
ต่ำกว่า 5,000 บาท/เดือน	0	0
5,000-10,000 บาท/เดือน	2	13.3
10,001-20,000 บาท/เดือน	8	53.3
มากกว่า 20,000 บาท/เดือน	5	33.3

จากตารางที่ 4.2 พบว่ากลุ่มนักออกแบบผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60 อายุ 21 - 30 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.7 ระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80 และรายได้ 10,001-20,000 บาท/เดือน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.3

ตารางที่ 4.3 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจ  
ของกลุ่มนักออกแบบ (n=15)

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
<b>ด้านความสวยงาม</b>			
1.รูปแบบกราฟิกมีความสวยงามเรียบง่าย	4.47	0.64	มากที่สุด
2. ภาพประกอบ เนื้อหา มีการจัดวางไม่ ซับซ้อนเข้าใจง่าย	4.47	0.74	มากที่สุด
3. รูปแบบกราฟิก ทำให้เกิดความน่าสนใจน่า ติดตามมากขึ้น	4.20	1.01	มาก
4. ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย	4.33	0.72	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.37	0.16	มากที่สุด
<b>ด้านการสื่อความหมาย</b>			
5. กราฟิกสื่อถึงความเป็นด้านเกวียน	4.40	0.74	มากที่สุด
6. ภาพประกอบสามารถสื่อความหมายเล่า เรื่องได้ด้วยตัวเอง	4.40	0.83	มากที่สุด
7. ตราสัญลักษณ์สื่อถึงความเป็นด้านเกวียน	4.20	0.68	มาก
8. ความสัมพันธ์ต่อเนื่องของเนื้อหา	4.33	0.62	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.33	0.09	มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
<b>ด้านการจัดพื้นที่</b>			
9. การจัดแบ่งพื้นที่ที่มีความเหมาะสม	4.53	0.64	มากที่สุด
10. การจัดเส้นทางสัญจรสามารถสามารถ รับชมได้อย่างทั่วถึง	4.53	0.64	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.53	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.39	0.12	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 พบว่าคะแนนการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มนักออกแบบที่มีต่อกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา สามารถสรุปได้ดังนี้

**ด้านความสวยงาม** มีค่าเฉลี่ยรวมที่ระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.37$ ) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.16

**ด้านการสื่อความหมาย** มีค่าเฉลี่ยรวมที่ระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.33$ ) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.09

**ด้านการจัดพื้นที่** มีค่าเฉลี่ยรวมที่ระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.53$ ) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.00

## บทที่ 5

# สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาและรวบรวมข้อมูล ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยได้สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยดังต่อไปนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 อภิปรายผลการวิจัย
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

5.1.1 สรุปผลการศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา และหาความต้องการในการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

สรุปผลว่า ด่านเกวียนเป็นศูนย์รวมการทำเครื่องปั้นดินเผา ที่มีประวัติความเป็นมา และขนบธรรมเนียมประเพณีมาอย่างยาวนาน แต่ในปัจจุบันยังขาดการรวบรวมข้อมูลของประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการของเครื่องปั้นดินเผาในแต่ละยุคของด่านเกวียน ไว้เป็นหลักเป็นแหล่ง

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ผลคือต้องการให้ มีการรวบรวมความเป็นมาของด่านเกวียนผ่านทางกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา มีรูปแบบที่ดูเรียบง่าย ทันสมัย และเน้นการใช้ภาพเข้ามาเป็นการอธิบายส่วนเนื้อหา

5.1.2 สรุปผลจากการประเมินความคิดเห็นของกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 3 รูปแบบ

ผลการประเมินตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ตราสัญลักษณ์ พื้นที่แสดงนิทรรศการ และกราฟิก สรุปผลคือ ตราสัญลักษณ์ นำรูปแบบที่ 2 มาพัฒนาเป็นตราสัญลักษณ์ของศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา พื้นที่แสดงนิทรรศการ นำรูปแบบที่ 3 มาพัฒนาปรับปรุงให้มีเส้นทางการสัญจรที่น่าสนใจมากขึ้น และกราฟิก ใช้รูปแบบที่ 1 เป็นต้นแบบในการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.3 สรุปผลความพึงพอใจของกลุ่มนักออกแบบ ที่มีต่อการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

ผลจากการตอบแบบสอบถามหาความพึงพอใจกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา สรุปว่ามีความพึงพอใจในรูปแบบของกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งพิจารณาเป็นด้านๆ คือ ด้านความสวยงาม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการสื่อความหมาย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านการจัดพื้นที่ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา เพื่อเป็นศูนย์กลางรวบรวมข้อมูลข่าวสารความรู้ของชุมชนที่จะนำไปสู่การส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้สำหรับประชาชนในชุมชน และประชาชนทั่วไปที่สนใจ เป็นแหล่งเสริมสร้างโอกาสในการเรียนรู้ การถ่ายทอด การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสืบทอดภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม ค่านิยม และเอกลักษณ์ของชุมชน โดยใช้กรอบแนวคิดด้านการเรียนรู้และรับรู้งานศิลปะในด้านจิตวิทยา ตามแนวคิดของ โรเบิร์ต กาเย่ และกรอบแนวคิดด้านบรรทัดฐานการออกแบบกราฟิก : Graphic Design Criteria วิชาการดอทคอม (online, 2555) เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ จากการศึกษารวบรวมข้อมูล และการลงพื้นที่ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ 1. ตราสัญลักษณ์ 2. พื้นที่แสดงนิทรรศการ 3. กราฟิก แล้วนำภาพจำลองไปประเมินความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ผลการวิเคราะห์สรุปเป็นผลงานการออกแบบคือ 1. ด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.56$ ) 2. ด้านการออกแบบพื้นที่แสดงนิทรรศการ รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.33$ ) 3. ด้านการออกแบบกราฟิก รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.56$ ) หลังจากได้ทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จึงได้นำแบบจำลองไปประเมินผลความพึงพอใจจากกลุ่มนักออกแบบ มีค่าเฉลี่ยรวมที่ระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.39$ ) โดยกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านความสวยงามรูปแบบมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย มีการแสดงข้อมูลที่ชัดเจน ด้านการสื่อความหมายภาพประกอบสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน กราฟิกและโทนสีสื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของด่านเกวียนได้เป็นอย่างดี ด้านการจัดพื้นที่ สอดคล้องกับการจัดเส้นทางสัญจรสามารถรับชมได้อย่างทั่วถึง (วัฒน์ จุฑะวิภาต, 2542 : 66)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลงานวิจัยไปใช้

5.3.1.1 การนำผลวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในด้านการออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา นำไปพัฒนาเป็นต้นแบบอันแท้จริง เพื่อสามารถให้บุคคลที่มีความสนใจได้เข้าชมได้รับความรู้ และเป็นการประชาสัมพันธ์ท้องถิ่นในตัว

5.3.1.2 การนำผลวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบอื่น เพื่อให้เกิดความพึงพอใจมากยิ่งขึ้น

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

5.3.2.1 การสร้างกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์ อาจมีการนำเอาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามาใช้ เพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5.3.2.2 การจัดเส้นทางการสัญจร อาจมีการจำลองภาพบรรยากาศจากสถานที่จริง เช่น การทำเตาเผาจำลอง เพื่อความสมจริงในการรับชมมากยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

- จันทร์ มาศสุพงศ์. 2540. **หลักนิทรรศการ**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ธีรศักดิ์ อัครบวร. 2537. **นิทรรศการและการจัดแสดง**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประชิด ทิถบุตร. 2530. **การออกแบบกราฟฟิก**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. 2546. **การออกแบบนิทรรศการ**. กรุงเทพฯ : สีปรีธภา.
- เป็รื่อง กุมุท. 2532. **เทคนิคการจัดนิทรรศการ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- พยุงค์ดิ์ ประจุศิลป์. 2531. **การออกแบบสำหรับนิทรรศการ**. กรุงเทพฯ : ส.ศิริการพิมพ์.
- ราตรี สรรพศรี. 2539. “การศึกษากระบวนการทำหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียนจังหวัดนครราชสีมา.” คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรพจน์ นวลสกุล. 2550. **การจัดนิทรรศการ EXHIBITION**. [Online]. Available : [http://www.lib.ubu.ac.th/techno/Down%20Load/bod%2027\\_2.pdf](http://www.lib.ubu.ac.th/techno/Down%20Load/bod%2027_2.pdf) . สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2556.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. 2542. **ศิลปะการจัดนิทรรศการ**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วิรุณ ตั้งเจริญ. 2545. **ออกแบบกราฟิก=Graphic design**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อีแอนด์ไอคิว ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา. 2530. **ข้อมูลพื้นฐานบ้านด่านเกวียน**. พิมพ์ครั้งที่ 1. นครราชสีมา : สมบูรณ์ออฟเซ็ทการพิมพ์.
- แสงสุริยา วรหาคำ. 2551. **การจัดแสดงและนิทรรศการ**. [Online]. Available : <http://sangsuriyawa.blogspot.com> . สืบค้นเมื่อ 29 สิงหาคม 2556.
- อรรถสิทธิ์ สุขขำ. 2553. **การจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์สถาน**. [Online]. Available : [http://www.academia.edu/Exhibition\\_Design\\_in\\_the\\_Museum\\_In\\_Thai](http://www.academia.edu/Exhibition_Design_in_the_Museum_In_Thai) . สืบค้นเมื่อ 29 สิงหาคม 2556.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### ภาคผนวก

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ภาคผนวก ค รูปภาพ กราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ก  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น  
เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับ  
ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา  
หัวข้อสารนิพนธ์  
เรื่อง ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้  
เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

โดย

นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สิ้นธุภัก

**คำชี้แจง**

การเก็บข้อมูลนี้ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก รูปแบบกึ่งมีโครงสร้าง โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อศึกษาถึงข้อมูลด้านต่างๆ ของด่านเกวียน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่ท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ ในการตอบแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา เป็นอย่างดียิ่ง มา ณ โอกาสนี้

นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

นักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลสถานะภาพของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

.....

2. ตำแหน่ง / หน้าที่ปัจจุบัน

.....

3. สัมภาษณ์เมื่อ

.....

**ตอนที่ 2** ประวัติและความเป็นมาของด่านเกวียน

1. ความเป็นมาของด่านเกวียนในอดีต

.....

.....

.....

2. กระบวนการผลิตกว่าจะมาเป็นเครื่องปั้นดินเผา

.....

.....

.....

3. ศิลปินผู้บุกเบิกด่านเกวียน

.....

.....

.....

4. เอกลักษณ์ของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนในยุคปัจจุบัน

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับ  
ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา  
หัวข้อสารนิพนธ์  
เรื่อง ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้  
เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

โดย

นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุ์ศักดิ์

**คำชี้แจง**

แบบวัดความพึงพอใจนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลของการวิจัยเรื่อง ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 วัดความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบของกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่ท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ ในการตอบแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา เป็นอย่างดียิ่ง มา ณ โอกาสนี้

นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

นักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลสถานะภาพของผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ชื่อผู้ประเมิน

.....

2. ตำแหน่ง / หน้าที่ปัจจุบัน

.....

**ตอนที่ 2** แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อวัดแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องบินดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นของท่าน

- 5 หมายถึง ระดับเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง ระดับเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง ระดับเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการ	รูปแบบที่ 1					รูปแบบที่ 2					รูปแบบที่ 3						
	ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น						
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1		
<b>การออกแบบตราสัญลักษณ์</b>																	
1. ตราสัญลักษณ์สื่อถึงเอกลักษณ์ความเป็นด่านเกวียน																	
2. ตราสัญลักษณ์สื่อถึงความร่วมสมัยของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนยุคเก่าและยุคใหม่																	
3. ตราสัญลักษณ์มีความดึงดูดสายตา																	
<b>การออกแบบพื้นที่นิทรรศการ</b>																	
4. การออกแบบพื้นที่นิทรรศการมีความเรียบง่ายและทันสมัย																	
5. การจัดเส้นทางสัญจรสามารถสามารถรับชมได้อย่างทั่วถึง																	
<b>การออกแบบกราฟิก</b>																	
6. การออกแบบกราฟิกสื่อถึงเอกลักษณ์ความเป็นด่านเกวียน																	
7. การออกแบบกราฟิกมีการจัดองค์ประกอบน่าสนใจ																	
8. การจัดวางภาพประกอบและข้อความไม่ซับซ้อน																	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มนักออกแบบ ที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับ  
ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา  
หัวข้อสารนิพนธ์  
เรื่อง ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้  
เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา

โดย

นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ สินธุ์ศักดิ์

**คำชี้แจง**

แบบวัดความพึงพอใจนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลของการวิจัยเรื่อง ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบของกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 10 ข้อ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่ท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ ในการตอบแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา เป็นอย่างดี ยิน มา ณ โอกาสนี้

นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

นักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 4 ข้อ

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นของท่าน

1. เพศ

( ) ชาย

( ) หญิง

2. อายุ

( ) ต่ำกว่า 20 ปี

( ) 21 - 30 ปี

( ) 31 - 40 ปี

( ) 41 - 50 ปี

( ) 51 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

( ) ต่ำกว่าปริญญาตรี

( ) ปริญญาตรี

( ) ปริญญาโท

( ) ปริญญาเอก

4. รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน

( ) ต่ำกว่า 5,000 บาท/เดือน

( ) 5,000-10,000 บาท/เดือน

( ) 10,001-20,000 บาท/เดือน

( ) มากกว่า 20,000 บาท/เดือน

ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบของกราฟสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ด้าน คือ ด้านความสวยงาม ด้านการสื่อความหมาย ด้านการจัดพื้นที่

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นของท่าน

5 หมายถึง ระดับเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับเหมาะสมมาก

3 หมายถึง ระดับเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง ระดับเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง ระดับเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านความสวยงาม</b>					
1. รูปแบบกราฟิกมีความสวยงามเรียบง่าย					
2. ภาพประกอบ เนื้อหา มีการจัดวางไม่ ซับซ้อนเข้าใจง่าย					
3. รูปแบบกราฟิก ทำให้เกิดความน่าสนใจน่า ติดตามมากขึ้น					
4. ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย					
<b>ด้านการสื่อความหมาย</b>					
5. กราฟิกสื่อถึงความเป็นด้านเกี่ยว					
6. ภาพประกอบสามารถสื่อความหมายเล่า เรื่องได้ด้วยตัวเอง					
7. ตราสัญลักษณ์สื่อถึงความเป็นด้านเกี่ยว					
8. ความสัมพันธ์ต่อเนื้อของเนื้อหา					
<b>ด้านการจัดพื้นที่</b>					
9. การจัดแบ่งพื้นที่มีความเหมาะสม					
10. การจัดเส้นทางสัญจรสามารถสามารถ รับชมได้อย่างทั่วถึง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ข  
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.๓๖๙๒  
ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔ / ๐809 วันที่ ๗ มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบประเมินเพื่อการวิจัย

เรียน ดร.ผดุงชัย ภูพัฒน์

ด้วย นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร  
ลาดกระบัง กำลังทำสารนิพนธ์ เรื่อง “ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์  
การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สินธุภัก เป็น  
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้  
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบประเมิน  
เพื่อการวิจัยนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้  
งานวิจัยของ นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบแบบประเมินเพื่อ  
การวิจัยมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ  
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)

(รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี)



## บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692  
ที่ ศธ 0524.04 / 0682 วันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2557

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบประเมินเพื่อการวิจัย

เรียน ผศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา

ด้วยนางสาวนริศรา จริยารักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง กำลังทำสารนิพนธ์ เรื่อง “ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การ  
เรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สินธุภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
สารนิพนธ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่อง  
ดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบประเมินนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมาก  
น้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวนริศรา จริยารักษ์ มีความสมบูรณ์  
ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบแบบประเมินเพื่อการวิจัยมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น  
อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติการแทนคณบดี

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/0809



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง  
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

พ) มีนาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบประเมินเพื่อการวิจัย

เรียน อาจารย์บุญยิ่ง งามจัตุรัส

ด้วย นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร  
ลาดกระบัง กำลังทำสารนิพนธ์ เรื่อง “ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์  
การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ก์ สินธุภัก เป็น  
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับ  
เรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบประเมินเพื่อการวิจัยนี้ว่ามีเนื้อหา  
ถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวนริศรา  
จรรย์รักษ์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ  
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๑-๐๒๕-๖๔๑๔

(ขออภัยที่ส่งเอกสารผิดพลาด)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่เผยแพร่



ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 0683

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง  
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

เรียน อาจารย์ทวี รัชนิกร

ด้วยนางสาวนริศรา จรรย์รักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง กำลังทำสารนิพนธ์ เรื่อง “ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การ  
เรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาบ้านแกวียน จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ ลินสุภัก เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
สารนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าว  
เป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของ นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น  
อย่างยี่มา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๔-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๕๒

โทรสาร. ๐๒- ๓๒๔-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๓-๓๗๖-๓๗๓๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 0683



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง  
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

เรียน อาจารย์วัฒนา ป้อมชัย

ด้วยนางสาวนริศรา จรรย์รักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง กำลังทำสารนิพนธ์ เรื่อง “ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การ  
เรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ สิ้นสุภัก เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
สารนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าว  
เป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของ นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น  
อย่างยี่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ สุนทรกนกพงศ์)  
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๕๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒- ๓๒๕๙-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๓-๓๗๖-๓๗๓๗

นาง รติมา ป้อมชัย.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/0683



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง  
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

เรียน คุณจุติวัฒน์ อีระออกนิษฐ์

ด้วยนางสาวนริศรา จรรย์รักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง กำลังทำสารนิพนธ์ เรื่อง “ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การ  
เรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลแกวียน จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สันธุภิก เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
สารนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าว  
เป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของ นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น  
อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)  
รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา  
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๓-๓๗๖-๓๗๓๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 0683



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง  
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

เรียน อาจารย์เกษม อมันตกุล

ด้วยนางสาวนริศรา จริยารักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง กำลังทำสารนิพนธ์ เรื่อง “ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การ  
เรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ สินธุ์ศักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
สารนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าว  
เป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ของ นางสาวนริศรา จริยารักษ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น  
อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๔-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒- ๓๒๔-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๓-๓๗๖-๓๗๓๗

วิมลวรรณ วัฒนวงษา

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/ 0683



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง  
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๕ กุมภาพันธุ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

เรียน คุณวโรดม วิริยปิยะ

ด้วยนางสาวนริศรา จรรย์รักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง กำลังทำสารนิพนธ์ เรื่อง “ออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การ  
เรียนรู้เรื่องป็นดินเผาต้านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา” โดยมี ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ สิ้นธุภาค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
สารนิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าว  
เป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ของ นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น  
อย่างย่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๔-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๔๒

โทรสาร. ๐๒- ๓๒๔-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๓-๓๗๖-๓๗๓๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/2503



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง  
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

พ.ศ. มิถุนายน ๒๕๕๘

เรื่อง ขอบขออนุเคราะห์ให้นักศึกษา

เรียน คุณฉัตรวิวัฒน์ ธีระอกนิษฐ์

ด้วย นางสาวนริศรา จรรย์รักษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีความประสงค์ขอสัมภาษณ์ท่าน เรื่องประวัติความเป็นมาของด้านเกวียน  
และศูนย์การเรียนรู้ และข้อมูล เกี่ยวกับ แพลนศูนย์การเรียนรู้และวิดีโอแนะนำด้านเกวียน  
เพื่อประกอบการจัดทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบและพัฒนากราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับ  
ศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา”

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาดังกล่าวและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ  
ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์

รองอธิการบดี

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒- ๓๒๙-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๘๓-๓๗๖-๓๗๓๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ค  
รูปภาพ กราฟิกสื่อประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.1 แสดงด้านเกวียนในอดีต

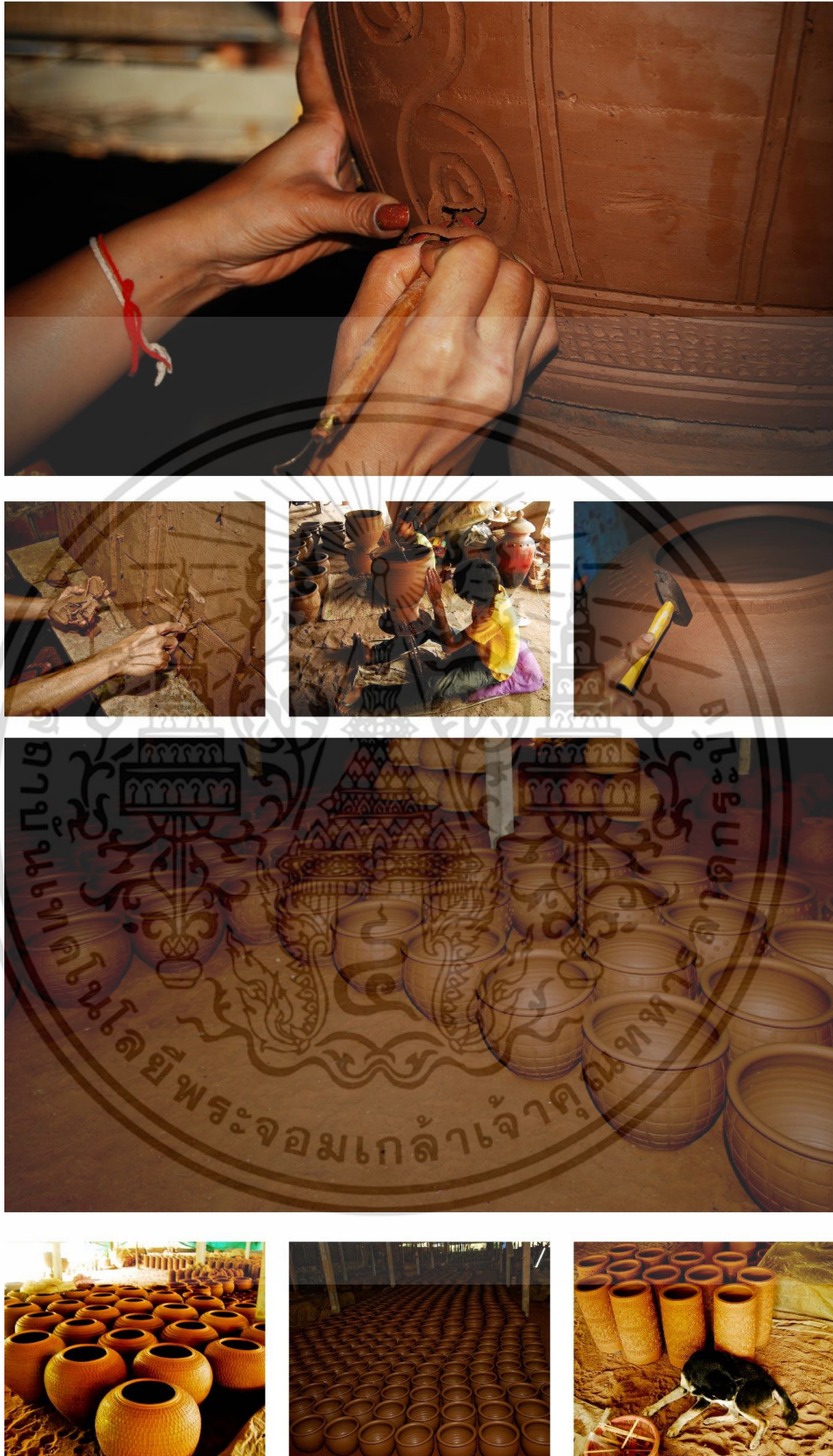
ภาพโดย : วัฒนา ป้อมชัย (2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.2 แสดงแหล่งดินด่านเกวียนและการเตรียมดิน  
 ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.3 แสดงการแกะลายและการฟุ้งเครื่องปั้นดินเผา

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.4 แสดงการเผาเครื่องปั้นดินเผา

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.5 แสดงการตกแต่งทำสีเครื่องปั้นดินเผา

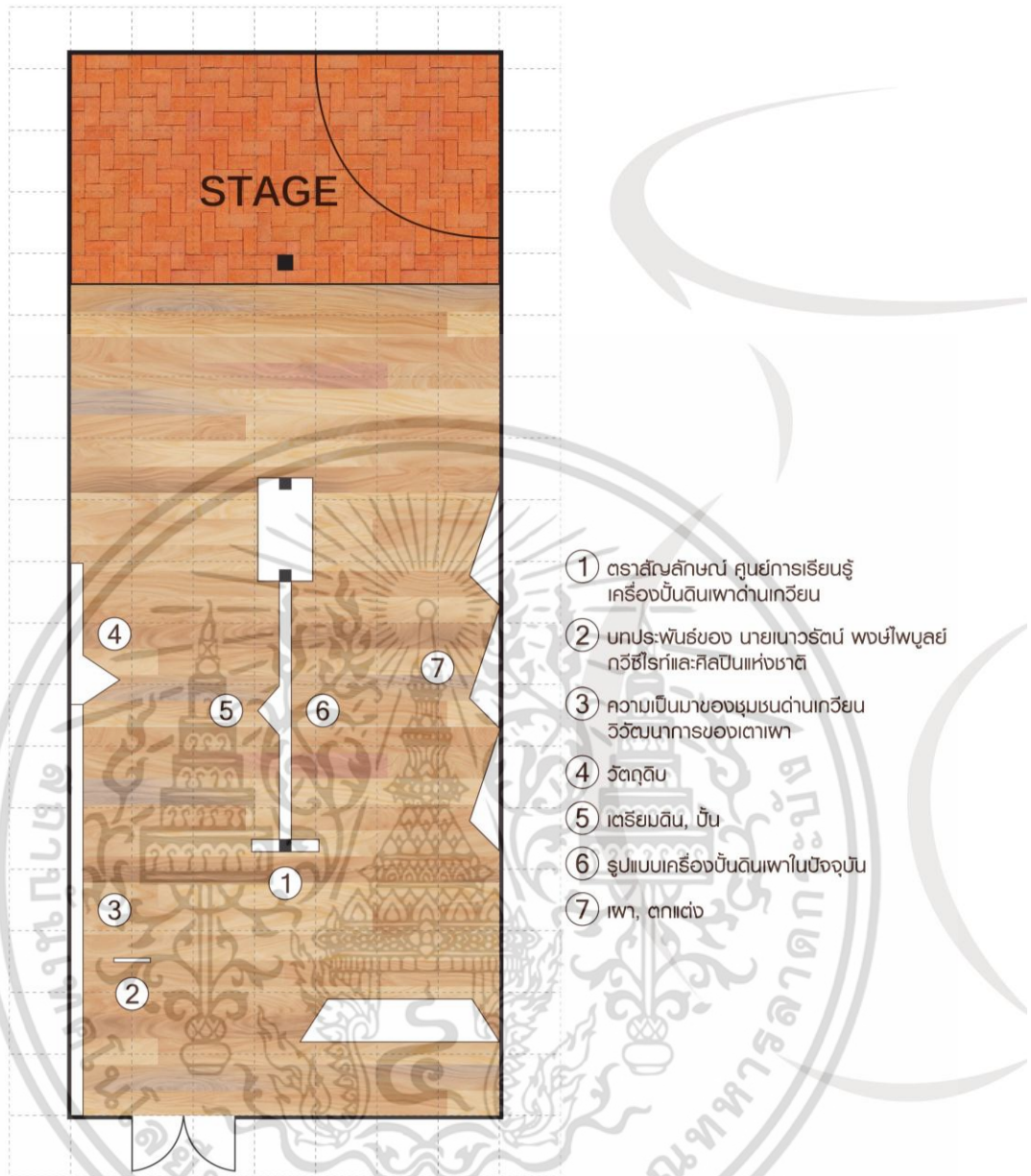
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)



ภาพที่ ค.6 แสดงเครื่องปั้นดินเผาผ่านกรรมวิธีในปัจจุบัน

ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2556)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



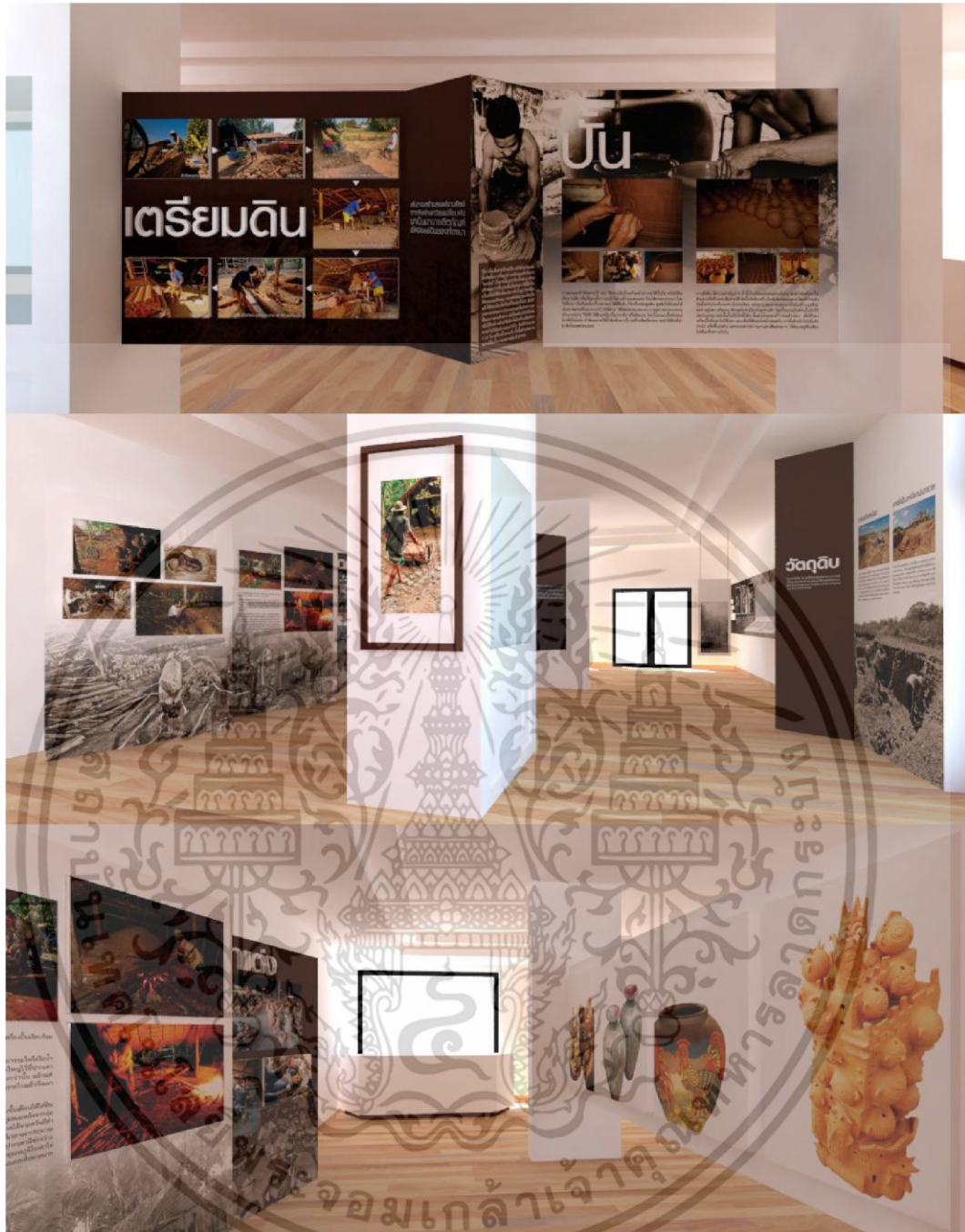
ภาพที่ ค.7 แสดงการจัดวางพื้นที่แสดงนิทรรศการศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.8 แสดงพื้นที่นิทรรศการภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาตำบลကျီယံ  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.9 แสดงพื้นที่นิทรรศการภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ค.10 แสดงพื้นที่นิทรรศการภายในศูนย์การเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน  
ภาพโดย : นริศรา จรรย์รักษ์ (2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวนริศรา จริยารักษ์
วัน เดือน ปีเกิด	21 มิถุนายน 2532
ที่อยู่	172 ม.1 ต.กุดจิก อ.สูงเนิน จ.นครราชสีมา30380
ประวัติการศึกษา	ปี พ.ศ.2554 ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต (ศป.บ) สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2555-2556 กราฟิกดีไซน์เนอร์ บริษัท คลิกสเปซ จำกัด พ.ศ. 2557-2558 กราฟิกดีไซน์เนอร์ บริษัท มอร์ ครีเอชั่น จำกัด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้