

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบหนังสือ “วิธีการออกแบบกราฟฟิก”  
BOOK DESIGN “DESIGN APPROACH”



เลขที่.....  
เลขที่..... 71427  
วัน,เดือน,ปี..... 9... 11... 2550

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือ “วิธีการออกแบบกราฟฟิก”

BOOK DESIGN “DESIGN APPROACH”



นางสาวศิริรัฐ ปิ่นเพชร  
Miss SIRIRAT PINPET

ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 4-4-06

(อาจารย์วิทยา หาญวารังศิลป์)

หัวหน้าภาควิชา..... วันที่ 4 เม.ย. 49

(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือ “วิธีการออกแบบกราฟฟิก” Book Design “Design Approach”
ชื่อ	นางสาวศิริรัฐ ปิ่นเพชร
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2548
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ วิทยา หาญวารีวงศ์ศิลป์

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันหนังสือประเภท creative ideas มีอยู่มากมาย เพื่อรองรับกับความต้องการ ของคนที่สนใจในด้านการออกแบบ ที่มีเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ผู้ผลิตจึงแข่งขันกันมากขึ้น ทั้งเนื้อหาที่เข้มข้น แปลกใหม่ และรูปแบบในการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป

แต่หนังสือที่เห็นในตลาดส่วนมาก จะเป็นหนังสือที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ซึ่งบางตอนในเนื้อหาของหนังสือ ได้หยิบยกเอาวัฒนธรรมจากต่างประเทศ ซึ่งเราไม่เข้าใจมาเป็นตัวอย่างในการอธิบาย

ด้วยเหตุนี้จึงนำเอากระบวนการในการออกแบบ มายกตัวอย่างและอธิบายด้วยภาษาง่ายๆ โดยที่ไม่ต้องกังวลว่าหนังสือเล่มนี้จะอ่านแล้วไม่เข้าใจ เพราะกลุ่มเป้าหมายของหนังสือ คือ นักเรียนนักศึกษา ที่มีความสนใจในการออกแบบด้วยการคิดอย่างมีระบบ

## บทที่ 1

### การออกแบบหนังสือ “วิธีการออกแบบกราฟฟิก”

### BOOK DESIGN “DESIGN APPROACH”

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันมีคนที่สนใจด้านการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์มากขึ้น แต่การค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือที่มีอยู่ในตลาดส่วนมาก คือหนังสือจากต่างประเทศ ซึ่งคำอธิบายก็ยากที่จะทำความเข้าใจได้ในการอ่านครั้งเดียว ทำให้เกิดปัญหากับนักศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง

ข้าพเจ้าจึงเกิดแนวความคิดที่จะทำหนังสือ เพื่ออธิบายวิธีการคิดในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ให้ง่ายขึ้น โดยการใช้ภาพประกอบที่สามารถอธิบายได้ชัดเจน และเข้าใจได้ในแบบของคนไทย นักศึกษาหรือผู้ที่เกี่ยวข้องอาจนำวิธีการเหล่านี้ไปพัฒนาให้เกิดการออกแบบที่ดีได้ต่อไป

กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษา-ผู้มีความสนใจในผลงานศิลปะการออกแบบสื่อสาร

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาลักษณะและคุณสมบัติต่างๆที่สามารถทำให้เกิดการออกแบบที่ดีได้
2. ศึกษาการออกแบบภาพประกอบทางด้านกราฟฟิกทั้งด้านทฤษฎีและทางปฏิบัติ
3. ออกแบบภาพประกอบทางด้านกราฟฟิกตามหลักวัตถุประสงค์ที่จะให้ทั้งความรู้และสาริตให้เป็นที่ชัดเจนว่า หลักการและแนวคิดดังกล่าวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบ ที่จะทำให้สามารถสร้างสรรค์ภาพประกอบทางด้านกราฟฟิกที่ดีได้

ขอบเขตโครงการ

ออกแบบหนังสือขนาด กว้าง 15.4 ซม. ยาว 22.8 ซม. โดยมีหัวข้อดังนี้

- cliché
- humor
- metaphor
- punctuation

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- rebus
- sign
- typographic
- parody

#### แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
2. วิเคราะห์ข้อมูล / สรุปประเด็นที่ต้องการนำเสนอ / เลือกรูปแบบการนำเสนอ
3. ทดลองออกแบบภาพประกอบ
4. นำเสนอแบบร่าง
5. ปรับปรุงแบบร่างเพื่อให้ได้แบบที่สมบูรณ์ที่สุด

#### ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อ อธิบายแนวทางและความเป็นไปได้
2. เสนอข้อมูลและข้อสรุปเบื้องต้น แนวทางการออกแบบโดยรวม รวบรวม / จัดข้อมูลเอกสาร
3. เสนอแบบร่างครบทุกส่วน พร้อมข้อมูลเอกสารส่วนที่สำคัญ
4. เสนองานออกแบบ (ชิ้นงานจริง) พร้อมเอกสารข้อมูลทั้งหมด

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดความรู้ความเข้าใจในการออกแบบภาพประกอบทางด้านกราฟฟิก และทราบถึงคุณลักษณะ หรือคุณสมบัติที่จะสามารถทำให้เป็นภาพประกอบทางด้านกราฟฟิกที่ดีได้
2. สามารถสรุปวิเคราะห์แนวความคิด ให้สัมพันธ์ และมีความต่อเนื่องในงานชุดเดียวกัน ตลอดจนสามารถพัฒนาแนวความคิด
3. เรียนรู้ระบบการทำงานที่เป็นขั้นตอน การใช้เหตุผล ความเหมาะสมในการใช้เหตุผล ในการออกแบบนั้นๆ เพื่อพัฒนางานให้สำเร็จและสมบูรณ์ที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลในการออกแบบครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้รวบรวมจากหลากหลายแหล่งข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นเอกสารประกอบการเรียน หนังสือต่างประเทศ หรือข้อมูลจากเว็บไซต์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างมากที่สุดก่อนจะลงมือทำในขั้นตอนต่อไป

#### ภาษาในการออกแบบ

##### Analogy

Analogy คือกระบวนการถ่ายทอดข้อความจากสิ่งหนึ่งไปยังอีกสิ่งหนึ่ง หากมองในมุมแคบคือความขัดแย้งกันของสิ่งสองสิ่ง โดยคำที่เป็น analogy สามารถแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างต้นกำเนิดและตัวคำนั้นๆ

Analogy มีบทบาทที่สำคัญในการแก้ไขปัญหา ในการตัดสินใจ การรับรู้ ความจำ ความคิดสร้างสรรค์ อารมณ์ การอธิบายและการสื่อสาร โดยมันทำหน้าที่ในการระบุสถานที่ สิ่งของ หรือบุคคล ยกตัวอย่างเช่น ในระบบการรับรู้หรือการสำนึกผ่านการแสดงออกทางหน้า มีการกล่าวว่า analogy คือ หัวใจของการรับรู้ โดยเฉพาะในทางภาษาซึ่งประกอบไปด้วย การยกตัวอย่าง การเปรียบเทียบ metaphors (คำอุปมา) simile (การเปรียบเทียบเช่นร ขนมนี้นหวานเหมือนเจ้าของ) allegories (นิทานเปรียบเทียบ) และ parable (นิยายเปรียบเทียบ) แต่ไม่รวม metonymy (การเรียกชื่อสิ่งหนึ่งโดยใช้สิ่งหนึ่งแทน เช่นกล่าวว่า "เขารักเก้าอี้ของเขามากกว่าเกียรติยศ" โดยเก้าอี้แทนตำแหน่ง) analogy มีความสำคัญไม่เพียงแต่ในแง่ของภาษา หากแต่ยังมีความสำคัญในแง่ของวิทยาศาสตร์ ปรัชญาและมนุษยศาสตร์ ความหมายของ similarity (ทำนองเดียวกัน) , resemblance (ความคล้ายคลึง), homology (ลักษณะที่เทียบเคียงกันได้), comparison (การเปรียบเทียบ), association (การรวมกัน), correspondence (ความเหมือนกัน) และ isomorphism (สภาพที่มีรูปแบบเดียวกัน) มีความสัมพันธ์กับ analogy ในทางภาษาความหมายของ metaphor สามารถเทียบเคียงได้กับ analogy

ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับ analogy มาเป็นเวลานานตั้งแต่สมัยโบราณ โดยนักปรัชญา นักวิทยาศาสตร์และนักกฎหมาย เมื่อไม่กี่สิบปีมานี้ได้มีการให้ความสนใจกับ analogy ในการรับรู้เชิงวิทยาศาสตร์เป็นอย่างมาก การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การนำไปใช้

ในภาษากรีกโบราณ คำว่า  $\alpha\nu\lambda\omicron\psi\iota$  (analogia) หมายถึงการแบ่งสัดส่วนในการใช้ทางคณิตศาสตร์ และแปลเป็นภาษาลาตินเป็น proportion ได้มีการนำ analogy มาใช้แสดงอธิบายความเข้าใจระหว่างสิ่งสองสิ่งที่แตกต่างกัน โดยการนำ analogy มาใช้ในทางนี้ในแบบทดสอบ US-based SAT ซึ่งรวมคำถามแนว analogy ในรูปแบบ ถ้า A เป็น B แล้ว C เป็นอะไร ตัวอย่างเช่น มือ (Hand) คือฝ่ามือ (Palm)แล้วเท้า (Foot) คืออะไร ซึ่งคำถามเหล่านี้จะอยู่ในรูปแบบ HAND : PALM :: FOOT : \_\_\_\_\_

มันค่อนข้างยากเลยทีเดียวหากต้องหาความสัมพันธ์ของมือและฝ่ามือ และระหว่างเท้าและฝ่าเท้า หากผู้ทำแบบทดสอบไม่สามารถหาความสัมพันธ์นี้ได้ คือ ฝ่ามือคือด้านในของมือ และฝ่าเท้าคือด้านในของฝ่าเท้า การใช้ analogy และการใช้ คำย่อเหล่านี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน แต่ analogy จะเข้าใจง่ายกว่า

### การใช้คำย่อร่วม

นักปรัชญาชาวกรีก Plato และ Aristotle เป็นผู้นำ analogy มาใช้ พวกเขามอง analogy เป็นการย่อร่วม สิ่งที่คล้ายคลึงกันร่วมกับ ความคิด รูปแบบ กฎเกณฑ์ คุณสมบัติ ผลกระทบหรือหน้าที่การทำงาน โดย analogy เป็นกระบวนการในการย่อที่เข้าใจง่ายกว่า comparisons, metaphors และ image(allegories)

ในสมัยกลางได้มีการนำ analogy มาใช้มากขึ้น นักกฎหมายชาวโรมันได้นำเหตุผลทาง analogy มาใช้ แต่เรียกเป็นภาษากรีก analogia โดยแบ่งเป็น analogia legis และ analogia iuris Aquinas ได้แสดงความแตกต่างระหว่าง คำที่มีความหมายสองนัย นัยเดียว และคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะคำชนิดหลังสุดในการอธิบายคำว่า Healthy ซึ่งเป็นคำที่มีหลายความหมายคือมีสุขภาพดี (ในบุคคล) และเป็นประโยชน์ต่อร่างกาย (ในอาหาร) และได้มีการเขียนตำราเกี่ยวกับ analogy Thomas Cajetan

### **Cliché**

Cliché (มาจากภาษาฝรั่งเศส) คือถ้อยคำที่ใช้ทั่วไปในงานต่างๆ ซึ่งอาจเป็น วลี การแสดงออก หรือ ความคิด ถูกนำมาใช้ในการบ่งบอกเจตนาของผู้เขียนหรือในนวนิยายต่างๆ ในกรณีที่ต้องการเน้นเรื่องความรู้สึก อาจหมายถึง สถานการณ์ หัวข้อ บทบาท หรือ สิ่งของซึ่งแสดงความคล้ายคลึงกับสิ่งทั่วไป ในบางครั้งอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดเนื่องมาจากนำมาใช้ในทางที่ผิด ก่อเกิดการขาดความคิดสร้างสรรค์ อันเนื่องมาจากการนำมาใช้บ่อยจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ของ Cliché คือ สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว โดยไม่ต้องใช้รายละเอียดในการอธิบายมากมาย

## Humour

Humour (อังกฤษ) หรือ Humor (ภาษาอังกฤษสไตลอเมริกัน) คือความสามารถหรือคุณลักษณะของบุคคล สิ่งของหรือสถานการณ์ ซึ่งสร้างความเบิกบานรื่นเริงใจของผู้คน ซึ่งอาจเกิดจากความบันเทิง การสื่อสารมนุษย์โดยทำให้ผู้คนหัวเราะหรือมีความสุข

ต้นกำเนิดของ Humour มาจากความคุมการทำงานของร่างกายและอารมณ์ ในการบำบัดโรคด้วยวิธีโบราณ

ความรู้สึกตลกขบขัน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคน โดยไม่จำกัดภูมิปัญญา วัฒนธรรม อายุ การศึกษา หรือรูปแบบประโยค เช่น เด็กๆจะแสดงอารมณ์ขันแม้ว่าเนื้อหาของเนื้อเรื่องจะเหมาะกับผู้ใหญ่มากกว่า

### ความเข้าใจ

Humour เป็นเรื่องตลกที่เชื่อมโยงระหว่างเรื่องน่าตึงและขบขัน การเข้าถึงเรื่องตลกขบขันขึ้นกับลักษณะอารมณ์หรือมุมมองของแต่ละบุคคล เช่นการใช้ถ้อยคำเหน็บแนม เหยียดหยันสร้างความเครียดแก่ผู้อ่าน ในการอ่านการ์ตูนซึ่งจะไม่พบใน humour

การใช้ภาษาเป็นปัจจัยสำคัญใน Humour โดยความแตกต่างระหว่างสิ่งที่คาดหวังว่าจะตลกในถ้อยคำกับการจัดกันของสถานการณ์ นำไปสู่ความขำขัน การใช้ถ้อยคำเหยียดหยันเป็นสิ่งที่ไม่ค่อยพบใน comedy ขณะที่ slapstick จะใช้ถ้อยคำที่เกี่ยวข้องกับบรรทัดฐานทางสังคม comedy มีจุดอ่อนของการใช้ภาษาอื่นๆ ไม่เหมือน joke ซึ่งผู้ฟังปรับความรู้สึกของการแสดงความแตกต่างออกแม้ฟังเป็นครั้งแรก

การใช้คำมีความสำคัญใน humour เช่นการอธิบายสิ่งแรก และสิ่งที่สองซึ่งสัมพันธ์กัน และผู้อ่านจะมีความคาดหวังว่าสิ่งที่สามต้องมีความหมายเช่นเดียวกันอีก แต่หากผู้เขียนนึกความแตกต่างออกไปจะก่อให้เกิดความขำขัน ดังตัวอย่างเช่น ชายคนหนึ่งกล่าวกับแพทย์หลังการผ่าตัดว่า “คุณหมอครับ หลังจากผ่าตัดแล้วผมสามารถเล่นเปียโนได้ไหม” นายแพทย์ผู้นั้นตอบว่า “ได้สิ” “ดีเหมือนกัน เพราะผมไม่เคยเล่นมาก่อนเลย”

การศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับ Humour ที่มีชื่อเสียงมาจากปลายปากกาของ Aristotle ใน The Poetics (Part V) และ Sigmund Freud ใน Jokes and Their Relation to the Unconscious and of Schopenhauer นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส Henri Bergson ได้เขียนบทความ “the meaning of the comic” ซึ่งอธิบายถึงแก่นของ Humour ผ่านชีวิตผู้คน ซึ่งเป็นเรื่องราวของหญิงชราผู้ปรารถนาที่จะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นนักบุญที่โด่งดัง โดยให้ที่อยู่แก่ผู้ที่ไม่ศรัทธาในพระเจ้าและคนจีเม่า โดยช่วยเหลือความบกพร่องในชีวิตพวกเขา ความคิดนี้อาจตลกเนื่องจากแรงปรารถนาที่จะช่วยเหลือผู้ยากไร้โดยไม่คำนึงถึงความเป็นตัวตนของเขาเหล่านี้

BergsonianสามารถอธิบายความหมายของPun (การเล่นสำนวนโดยวิธีใช้คำที่เป็นเสียงเดียวกันแต่มีความหมายคนละอย่าง เช่น คุณคิดว่าคู่มือ, เล่นสำนวน โดยใช้คำพ้องเสียง การจัดว่ากลุ่มคำใดเป็น Pun ไม่ได้มาจากความหมายหากแต่มาจากการออกเสียง

นักภาษาศาสตร์ที่มีชื่อเสียงหลายท่านที่วิจัยเกี่ยวกับลักษณะทางปรัชญาภาษาศาสตร์ของ humour, irony, parody และ pretence เช่น Raymond Gibbs, Herbert Clark, Michel Billig, Willibald Ruch, Victor Raskin, Eliot Oring และ Salvatore Attardo โดยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับ humour ในแง่บวก โดยเฉพาะ Billig ซึ่งได้เน้นไปที่การใช้ Humour ในการบรรเทาความโหดร้าย และความเกี่ยวข้องกับการควบคุมกฎระเบียบทางสังคม

ผู้ป่วยโรคประสาทจะพยายามค้นหา humour ในหลายสถานการณ์หรือมากกว่าคนปกติ การแสดงอันเป็นที่โด่งดังของชาวออสเตรเลีย (สืบทอดมาจากอังกฤษ) คือการเล่นตลกหน้าค้าย โดย Joker จะสร้างเรื่องหัวเราะให้แก่ผู้ชมโดยไม่แสดงอาการตลกออกมาให้เห็น เป็นที่ชื่นชอบแก่ชาวอเมริกันเป็นอย่างมากเมื่อไปชม

มีการวิจัยทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับ Humour เป็นจำนวนมากเช่นจาก Robert A. Heinlein ใน Stranger in a Strange Land กล่าวว่า Humour มาจากความเจ็บปวด และเสียงหัวเราะเป็นกลไกทางร่างกายในการป้องกันความเจ็บปวด Isaac Asimov ใน Treasury of Humor กล่าวว่าจุดเด่นของ Humour คือการเปลี่ยนแปลงความคิดโดยฉับพลันในการหยิบยกเรื่องที่ไม่เป็นสาระ ให้เป็นเรื่องที่มีความสำคัญกว่าเรื่องที่มีสาระอื่นๆ

## Illusion

Illusion (สิ่งลวงตา) Illusion เป็นการบิดเบือนการรับรู้อย่างหนึ่งของมนุษย์ Illusion ที่เป็นที่รู้จักคือ Visual illusion

Optical illusions เช่นการใช้ภาพที่มีความผิดเพี้ยน หรือการสมมติโดยระบบการมองเห็นของมนุษย์

Mirage คือการบิดเบือนของการมองเห็นจากรูปภาพ ในขณะที่การรับรู้ความจริงจากการเห็นน้ำในทะเลทรายเป็น Illusion และพื้นผิวซึ่งเกิดจากการสะท้อนคือภาพจริง

Auditory illusions เช่น การฟังโทนเสียงแบบ Shepard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Touch illusions แสดงถึงการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของมนุษย์

Stage magic จัดเป็นการแสดงที่เป็นที่นิยม นักมายากลจะใช้กลอุบายแสดงแก่ผู้ชมซึ่งแสดงถึงเหตุการณ์ที่ไม่น่าเกิดขึ้น ได้จริง

ในทางจิตวิทยา Illusion อ้างอิงการบิดเบือนในการรับรู้ซึ่งต่างกับ Hallucination เช่นการได้ยินเสียงบรรยากาศรอบข้าง (ซึ่งจริงๆแล้วไม่มีแหล่งกำเนิดเสียง) จัดเป็น Hallucination ในขณะที่การได้ยินเสียงน้ำไหลหรือจากแหล่งกำเนิดเสียงอื่นๆ จัดเป็น Illusion

### Metaphor

ในทางภาษาศาสตร์ Metaphor (มาจากคำว่า metapherein ในภาษากรีก คือศิลปะในการพูดเปรียบเทียบระหว่างสิ่งของสองสิ่งซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกัน ให้มีความหมายไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งคำแรกจะมีความหมายโดยนัยกับสิ่งที่สอง เรามักจะใช้คำที่สองแทนคำแรกเนื่องจากมีความกะทัดรัด และสามารถอธิบายถึงความหมายของคำแรกอย่างสมบูรณ์ นิยมใช้ในวรรณคดี โดยเฉพาะบทร้อยกรองต่างๆ

Metaphor เป็นส่วนหนึ่งของการเปรียบเทียบหรือในหัวข้ออื่นๆ เช่น การเปรียบเทียบ, การเปรียบเทียบ, การสมมติและการเปรียบเทียบเชิงสุภาษิต ซึ่งจัดจำแนก metaphor ว่าเข้ากับพวกใดนั้นอาจเกิดความสับสนได้หากไม่ทราบวัตถุประสงค์ของการจัด

Metaphor จัดเป็นการรับรู้ขั้นพื้นฐานทางภาษาศาสตร์ ซึ่งได้มาจากลักษณะความแตกต่างในการใช้ที่จำเพาะ โดยอาศัยการเรียนรู้และความเข้าใจ วิธีนี้ได้นำมาใช้ในการบำบัดทางจิตของผู้ป่วยโรคประสาท ในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวผู้ป่วยเพื่อบอกลักษณะอาการ โดยการใช้นิยาม Metaphor วิธีนี้จะไม่ตรงกับความหมายที่แท้จริงแม้ว่าจะตรงกับความหมายของการเปรียบเทียบ ขอบเขตและคำจำกัดความ

Metaphor ในความหมายทั่วไปคือ การใช้ชื่อคำเปรียบเทียบอ้างถึงคำอีกคำหนึ่ง

ในหนังสือของ Sheldon Kopp เรื่อง "Guru: Metaphors จากนักจิตวิทยา" กล่าวไว้ว่า Metaphor หมายถึง ลักษณะการกล่าวโดยใช้สิ่งหนึ่งอธิบายอีกสิ่งหนึ่ง

### องค์ประกอบของ Metaphor

สามารถแบ่งเป็น 2 ส่วน ตามหนังสือ The Philosophy of Rhetoric(1936) ของ I.A. Richards ดังนี้

1. Tenor : คำที่อ้างถึงเหตุ
2. Vehicle : คำที่นำมาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“หากโลกเปรียบเหมือนเวที ชายและหญิงบนโลกก็เป็นเพียงนักแสดง พวกเขาล้วนมีวิถีชีวิตของตนเอง” (William Shakespeare, As you like it 2/7)

นี่คือตัวอย่างที่ดีของ metaphor ซึ่งเปรียบโลกเป็นเวที ในกรณีนี้โลกทำหน้าที่เป็น tenor และเวทีคือ vehicle ชายและหญิงเป็น tenor ลำดับที่สองและนักแสดงเป็น vehicle ของ tenor ลำดับที่สอง

อาจแบ่ง metaphor เป็น ground แล tension Ground ประกอบด้วยความคล้ายคลึงของ tenor และ vehicle tension คือความแตกต่างของ tenor และ vehicle จากตัวอย่างด้านบน ground เริ่มอธิบายจากวรรคที่ 3 “พวกเขาล้วนมีวิถีชีวิตของตนเอง” ซึ่งในบทของ Shakespeare จะอ้างต่อไปยังวรรคที่ 20

การให้ความหมายของ tenor และ vehicle ในความหมายของ George Lakoff จะมีค่าเท่ากับ Target และ Source ลักษณะการเปรียบเทียบจะเป็น target คือ source ซึ่งต้องคงคำว่า “คือ” ไว้ ดังตัวอย่างข้างบนสามารถเปรียบเทียบได้เป็น “ชีวิตคือละคร”

#### ประเภทของ metaphor

Extended metaphor สามารถแบ่งได้เป็นการเปรียบเทียบปลีกย่อยอีกหลากหลาย ดังตัวอย่างด้านบน โลกเปรียบเหมือนเวที ซึ่งชายและหญิงคือการเปรียบเทียบปลีกย่อย

Mixed metaphor ซึ่งมีลักษณะการเปรียบเทียบโดยคำที่นำมาใช้เปรียบเทียบอีกคำไม่เกี่ยวข้องกับคำแรก ตัวอย่างเช่น Clinton กระโดดขึ้นไปยึดที่แทนและคว้าไปที่หัวด้วยอาวุธของเขา ในกรณีนี้คือการอุปมาอุปไมยกับการเล่นเบสบอลด้วยกิจกรรมควบอย

Dead metaphor คือ การอุปมาอุปไมยด้วยการรับรู้จากสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น “การจับใจความสำคัญ”หรือ “การรวบรวมความเข้าใจ” วลีทั้งสองแสดงถึงความเข้าใจด้วยความหมายในตัว มีนักภาษาศาสตร์หลายท่านจำแนกความแตกต่างระหว่าง Dead metaphor และ Dormant metaphor เช่น การทำความเข้าใจ หมายถึง การเข้าถึงใจความสำคัญ จัดเป็น Dead metaphor และการแตกสลายของน้ำแข็ง จัดเป็น Dormant metaphor โดย Dead metaphor จะนำมาใช้ทั้งสองกรณี แต่โดยทั่วไปจะนำมาใช้ในบทประพันธ์

#### **Punctuation**

Punctuation คือการใช้เครื่องหมายวรรคตอนเพื่อจัดการกับการเขียนและการอ่านให้ง่ายขึ้น โดยการใช้เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ในการเขียนและการพิมพ์ เพื่อแยกประโยค อนุประโยค และ

วลี ให้ได้ความหมายที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยจะยกบางตอนในบทความเรื่อง The Power of Punctuation ของ Martin Solomon มาอธิบายเพิ่มเติม

### พลังแห่งการเว้นวรรค

Punctuation คือการใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ในการเขียนหรืองานพิมพ์ โดยการแยกประโยค อนุประโยค วลีเพื่อทำให้ความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น

กฎข้อแรกที่เราเรียนจากไวยากรณ์ คือ การเลือกใช้เครื่องหมายวรรคตอนให้ถูกต้อง เพื่อป้องกันถึงลักษณะการเขียนในงานเขียนที่เป็นทางการ ในงานเขียนทั่วไปการวรรคจะมีลักษณะไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว เช่น การละเว้น การแทนที่ หรือเปลี่ยนแปลงกฎต่างๆ การนำไปใช้จะกำหนดโดยสไตล์ของผู้เขียน ด้วยวิธีการใช้ที่ไม่เป็นทางการนั้น การเว้นวรรคจึงนำมาใช้บ่อยครั้ง

เครื่องหมายวรรคตอนส่วนใหญ่ไม่มีการออกเสียง ซึ่งเครื่องหมายเหล่านี้มีความสำคัญเนื่องมาจากเป็นเครื่องชี้วัดความเข้าใจผ่านการใช้สัญลักษณ์ การเว้นวรรค คือการจัดจังหวะ ช่องว่าง ปริมาณและการแยกคำ เช่น ช่วงประโยคแบ่งด้วยจุดมหัพภาพ (full stop) เครื่องหมายจุลภาค (commas) ทำให้อารมณ์ของผู้อ่านช้าลง เครื่องหมายคำถาม (question mark) เป็นตัวเปลี่ยนแปลงช่วงประโยค และเครื่องหมายอัญประกาศ (quotation mark) แสดงถึงการอ้างอิง

สัญลักษณ์ในการเล่นดนตรี ระหว่างการแสดงดนตรี วาทยกรแต่ละท่านจะทำการแปลความหนักแน่นในเพลงและช่วงจังหวะเวลาจากเครื่องหมายเหล่านี้ซึ่งแตกต่างกันตามสไตล์ของแต่ละท่าน

เครื่องหมายเว้นวรรคจะมีค่าทางเสียง โดยมีวลในตัวเองหลากหลายขึ้นกับโครงสร้างของตนเอง ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น Major ได้แก่ ? [ ] Intermediate ได้แก่ ; “ ” () / และ Minor ได้แก่ - \* โดยการเลือกกลุ่มเหล่านี้จะสอดคล้องกับมวลของสัญลักษณ์ เครื่องหมายที่มีลักษณะเต็มตัวคือ ? และ ! ซึ่งมีลักษณะแน่นอน ส่วน Intermediate และ Minor จะมีความใกล้เคียงกันทางรูปแบบ

เครื่องหมายเว้นวรรคจะแปรเปลี่ยนจากชนิดหนึ่งไปยังอีกชนิดหนึ่ง เช่น ตัวกลมใน Futura ตัวเหลี่ยมใน Helvetica รูปเพชรใน Goudy และรูปไข่ใน Ultra Bodoni

การออกแบบเครื่องหมายสำหรับเว้นวรรคไม่จำเป็นต้องใช้แต่เครื่องหมายเท่านั้น อาจใช้เป็นตัวอักษรหรือลักษณะการพิมพ์ โดยพิจารณาจากความสอดคล้องระหว่างตัวอักษรและการเว้นวรรค

การออกแบบเครื่องหมายวรรคตอนสามารถออกแบบได้โดยไม่ใช้สัญลักษณ์ การใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ เข้มและสีสว่างซึ่งจะแสดงความหนักแน่นมากกว่าตัวอักษรธรรมดา การใช้ตัวอักษรที่มีขนาดและน้ำหนักแตกต่างกันจะเป็นตัวเน้นย้ำให้แก่ผู้อ่านได้ดีกว่าการใช้ ไวยากรณ์ โดยเน้นความแตกต่างของประโยคที่มีความสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องหมายคอกจันจะเป็นตัวบอกให้ผู้อ่านไปยังตำแหน่งอื่นๆที่แสดงการอ้างอิงและความหมายต่างๆ ในกรณีที่เครื่องหมายคอกจันมีขนาดใหญ่และตัวเข้มแสดงถึงข้อความที่สำคัญ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนไม่ควรใช้มากเกินไปเพราะอาจเป็นการบิดเบือนใจความสำคัญและสร้างความเข้าใจผิดแก่ผู้อ่านได้

สิ่งที่มีความสำคัญและสร้างความสนใจให้แก่ผู้อ่านคือ การวางตำแหน่งหรือรูปแบบการเว้นวรรค ตัวอย่างเช่นการใช้รูปแบบย่อของคำว่า Number โดยการจัดวางให้ตัว o อยู่ด้านบนของตัว N และมีจุดหรือการขีดเส้นใต้ใต้ตัว o จะสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพกว่าการใช้ No. ธรรมดา

ในบางครั้งเครื่องหมายวรรคตอนอาจไม่มีความสัมพันธ์กับเนื้อความ ตัวอย่างที่พบบ่อยเช่นการใช้ในหมายเลขโทรศัพท์ โดยทั่วไปแล้วจะใช้เครื่องหมายวงเล็บล้อมรอบรหัสพื้นที่ และเครื่องหมายยัติภังค์ (Hyphen) จะวางไว้กึ่งกลางของความสูงตัวอักษร โดยหากวางไว้ต่ำจนเกินไปจะเป็นการขีดเส้นใต้ การปรับตำแหน่งเครื่องหมายวรรคตอนสามารถพิจารณาได้จากลักษณะของการเขียน สามารถเน้นการใช้วงเล็บด้วยการแทรกเครื่องหมายหรือเว้นพื้นที่ไว้หลังรหัสพื้นที่ เช่น 212 987-6543 และกลุ่มของตัวเลขอาจเปลี่ยนจากเครื่องหมายยัติภังค์เป็น จุดมหัพภาพ 212 987.6543. หากวางจุดที่ระดับเดียวกับตัวอักษรก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งเนื่องจากความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ว่างอยู่และความไม่สอดคล้องกันกับสไตล์ตัวอักษรและช่องไฟทำให้เกิดความแตกต่างที่สังเกตเห็นง่าย อีกวิธีหนึ่งคือการใช้รูปแบบตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่หลากหลาย เช่น Ballot boxes, รูปสามเหลี่ยม ลูกศร และDingbat จะช่วยต่อการสังเกตในกรณีที่ใช้ร่วมกัน หรือ การไม่ใช่เครื่องหมายวรรคตอนใดๆ เช่น 212 987 6543

ผู้ออกแบบตัวอักษรจะต้องมีความเข้าใจในการแสดงโดยนัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครื่องหมายวรรคตอน การแสดงโดยนัยดังกล่าวรวมถึงการจัดวางตำแหน่งและพื้นที่อย่างเป็นระเบียบ การจัดวางพื้นที่ช่วยในการรักษาภาพรวมในการอ่านและการออกเสียง การรักษาพื้นที่ในการห่างจากขอบซ้าย-ขวาทำให้รูปแบบการอ่านเป็นแนวแถว การวางย่อหน้าแบบกึ่งกลางจะทำให้การอ่านเป็นทิสบน-ล่างซึ่งทุกบรรทัดมีความสัมพันธ์กัน การใช้รูปแบบย่อหน้าแบบวงรีร่วมกับการเว้นพื้นที่มากเกินไประหว่างจุดเครื่องหมายแสดงถึงการออกเสียงเบาและการพักการอ่าน ดังนั้นจึงไม่ควรมิตัวอักษรคั่นกลางระหว่างจุดเครื่องหมาย ความละเอียดอ่อนในการจัดวางมีส่วนสนับสนุนความกลมกลืนระหว่างการใช้เครื่องหมายและคำต่างๆ

การใช้เครื่องหมายวรรคตอนเป็นศาสตร์แห่งการพิมพ์ซึ่งเปรียบได้กับการระบายสีรูปภาพ โดยเป็นการชี้นำไปสู่มิติของภาพและเสียง รวมถึงการให้ความสำคัญของคำต่างๆ ด้วยการเน้น

หัวข้อ ข้อความ หรือกลุ่มคำต่างๆ ให้เด่น เครื่องหมายวรรคตอนจึงเปรียบเสมือนจังหวะการเดินของหัวใจในการพิมพ์โดยทำการเคลื่อนคำต่างๆตามเวลาและการเน้นที่เหมาะสม

### Rebus

Rebus (ปริศนาคำทายโดยใช้ภาพ) (มาจากภาษาลาตินหมายถึงโดยบางสิ่ง) คือชนิดของคำซึ่งทำให้เกิดความสับสน โดยใช้รูปภาพประกอบในการแสดงคำหรือส่วนของคำ เช่น H + รูปภาพใบหู หมายถึง Hear ซึ่งแปลว่าได้ยิน และจะพ้องเสียงกับคำว่า Here ที่แปลว่าที่นี่

นอกจากนั้น Rebus ยังอ้างถึงการใช้แผนภูมิรูปภาพในการออกเสียงพยางค์ และยังนำแผนภูมิรูปภาพนี้มาใช้เป็นเครื่องหมายแทนเสียงของคำศัพท์ (ตัวอักษรแทนเสียง) อีกทั้งยังเป็นเครื่องแสดงพัฒนาการในการใช้ตัวอักษรซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งในพัฒนาการแห่งการเขียน

รูปแบบการเขียนแบบนี้เป็นที่นิยมในศตวรรษที่ 17 ซึ่งผู้คนชื่นชอบในการเขียนจดหมายในรูปแบบของ Rebus ทำให้เนื้อหาของจดหมายลับซับซ้อน มีรสชาติ สนุกสนาน และเชื่อมโยงไปสู่การเขียนบทสนทนา

การนำ Rebus มาใช้ในเครื่องอิสริยาภรณ์ของทหารอย่างกว้างขวาง โดยมีความหมายบอกเป็นนัยของเสื้อกองทัพ การนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบนี้เป็นที่รู้จักในชื่อ “Canting” (ถ้อยคำพิเศษที่ใช้เฉพาะหมู่ชนหนึ่ง) เช่นตรากองทัพเขต Congleton แห่งเมือง Cheshire ในประเทศอังกฤษ ประกอบด้วยรูปปลาไหล สิงโตและถังใส่เบียร์ กลุ่มคำคือ “Conger Leo Tun” ซึ่งมีความหมายถึงชื่อเมือง

ปัจจุบันนี้ได้มีการใช้ปริศนา Rebus เป็นส่วนหนึ่งในแบบทดสอบไอคิว ตัวอย่างที่เป็นที่นิยม เช่น แบบทดสอบที่มีการจัดเรียงตัวอักษรภาษาอังกฤษซึ่งมีความแตกต่างทางสี ขนาด และคุณสมบัติอื่นๆ

### Sign

Sign คือ เอกลักษณ์อย่างหนึ่งซึ่งแสดงถึงเอกลักษณ์อีกอย่างหนึ่งเพื่อเป็นตัวแทนของคน สัตว์หรือสิ่งของ ได้นำมาใช้ในการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างใจความสำคัญและสาเหตุของใจความสำคัญ ตัวอย่างเช่น หากพิจารณามุมมองของ Aristotle, Augustine และ Aquinas ใจความสำคัญคือ ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งสองสิ่งนั้นคือ sign และชนิดของสิ่งที่พวกเขาให้ความสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อแสดงความชัดเจนของ Sign ควรบ่งชี้และเน้นที่ใจความสำคัญหรืออาจใช้สัญลักษณ์แทนที่ นั่นคือ Sign และสัญลักษณ์จัดเป็นสิ่งที่ใช้แทนโครงสร้างและสิ่งภายนอก ใจความสำคัญทางภาษาของ Sign คือ ความหมายทางโครงสร้างภาษาซึ่งบ่งชี้โดย Sign

## Typographic

การออกแบบในเชิงกราฟิกโดยใช้ตัวอักษร

### การใช้ตัวอักษรในการออกแบบ

การใช้ตัวอักษรในการออกแบบนั้น ได้พัฒนามาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มที่กำเนิดการพิมพ์ จนถึงยุคปัจจุบันทำให้มีแบบแผนที่ต่างกันไปมากมาย ตามแต่แนวความคิดที่โดดเด่นในแต่ละยุคสมัย นักออกแบบจึงมีวิธีการมากมายในการที่จะนำตัวอักษรมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งในที่นี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆที่เห็นได้ชัดเจนคือ

1. แบบ VITALITY , DYNAMISM
2. แบบ CLARITY AND ORDER

### 1. แบบ VITALITY , DYNAMISM

คือการใช้ตัวอักษรในการออกแบบที่ดูแล้วมีพลัง มีความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว การออกแบบตัวอักษรในลักษณะนี้เน้นให้เกิดความตื่นเต้น ตามมาด้วยความสามารถที่จะอ่านได้ และสุดท้ายคือ เรื่องของ ไวยากรณ์ ซึ่งจะใช้วิธีแสดงออกทางกราฟิก เพื่อที่จะบอกให้รู้สึกถึงข้อความที่ต้องการจะสื่อสาร ตัวอักษรที่ใช้ออกแบบในลักษณะนี้จะถูกใช้เป็นอย่างงาน เพื่อทำให้งานกราฟิกที่เกิดขึ้นนั้นน่าสนใจ ลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นจากแนวความคิดของลัทธิ FUTURISM ดังที่ปรากฏใน หนังสือพิมพ์ LETIGRO ในฝรั่งเศส วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 1907 ผู้เขียนคือ ฟิลิปโป โทมัสโซ มาร์ทีนี มีความเชื่อว่าจะสร้างงานใหม่และดีกว่าของเดิมนั้น จะต้องทำลายของเก่าให้ได้เสียก่อน และปรัชญาในด้านนี้ของเขาก็แพร่หลายไป

จนรวมไปปรับงานออกแบบในยุคนี้ๆด้วย คือจากการที่ตัวอักษรต้องเว้นเป็นบรรทัดถูกหลักไวยากรณ์ ทำตามแบบที่มีมาแต่เดิม กลายเป็นแบบที่เน้นพลังดึงดูดในการมองเห็นถึงความเคลื่อนไหว เห็นถึงน้ำเสียงและภาพ งานในชุดนี้จึงเป็นการปฏิวัติแผนนั้นมาแต่เดิมอย่างสิ้นเชิง

### 2. แบบ CLARITY AND ORDER

คือแบบที่มีแบบแผนชัดเจน อ่านง่าย (แต่ไม่น่าเบื่อ) มีแนวความคิดพื้นฐานคือ คัดทอนส่วนที่ไม่สำคัญต่างๆ เช่น ส่วนตกแต่งประดับประดาหรือแม้แต่ SERIF ออก นิยมประโยชน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางการใช้งาน ทำให้ส่วนประกอบต่างๆที่เกิดขึ้นในงานออกแบบง่ายต่อสายตาในการอ่าน มีหลัก ดังนี้คือ การให้ผู้อ่านได้เห็นโดยตรงและรับรู้ข้อความ ตามหลักของเหตุผล การใช้ความไม่เคลื่อนไหว และไม่แสดงอารมณ์ เนื่องจากความต้องการประหยัดเวลาในการอ่าน แนวความคิดนี้ได้พัฒนาขึ้นมาในสมัยหลังจากยุค FUTURIST คือประมาณในปี 1920 ขึ้นไปนั่นเอง

ลักษณะของตัวอักษร รูปแบบนี้ที่เห็นชัดคือการไม่มี SERIF การใช้ตัวหนาบางในการจัดตามความสำคัญของข้อความเช่น หัวข้อ >> สอนอธิบาย >> รายละเอียด

จากในยุคของ FUTURIST ที่มีแนวความคิดในการใช้ตัวอักษรที่มีพลัง (VITALITY) ซึ่งจะเน้นถึงความตื่นเต็นของการมองเห็นในแง่ที่เป็นภาพ มากกว่าความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์หรือแบบแผนเดิมที่มีมา ซึ่งวิธีนี้จะแสดงออกถึงอารมณ์ น่าเสียด หรือแม้กระทั่งความหมายของข้อความด้วยตัวอักษรเอง เป็นแนวความคิดที่เพิ่มความน่าสนใจในการออกแบบกราฟฟิก ทำให้นักออกแบบในยุคต่อๆมายังคงใช้วิธีนี้อยู่เสมอ และมีการพัฒนารูปแบบวิธีการสร้างความน่าสนใจขึ้นอีกมากมาย ตามความต้องการของเทคโนโลยีการพิมพ์ จนมาภายหลังวิธีดังกล่าวคือ การผสมกลมกลืนกันระหว่างข้อความกับภาพที่ปรากฏ มีนักออกแบบเรียกวิธีนี้หลายชื่อด้วยกัน เช่น EXPRESSIVE TYPOGRAPHY หรือ TYPOGRAPHIC ILLUSTRATION

#### ความหมายของ EXPRESSIVE TYPOGRAPHY

คือ การมีตัวอักษรในงานออกแบบนั้นสามารถแสดงออก หรือส่งเสริมให้ผู้อ่านสามารถเห็นถึงอารมณ์ ,น่าเสียด ,ความหมาย ,ข้อความ หรือเนื้อเรื่องที่ต้องการจะสื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การที่จะสื่อสารดังกล่าวทำได้ด้วยวิธีทางกราฟฟิกหลายทาง ตั้งแต่เรื่องของทัศนธาตุ รูปทรง ไปจนถึงการจัดวาง

#### ชนิดของ EXPRESSIVE TYPOGRAPHY

โดยทั่วไปแล้วจะไม่มีแบ่งแยกจำเพาะงานแต่ละชนิดไว้อย่างชัดเจน ในการนำไปใช้ แต่ในที่นี้จะแบ่งออกเป็นวิธีใหญ่ๆจากวิธีการ และปัจจัยที่จะใช้ในการออกแบบ รวมไปถึงเทคนิคที่ทำให้งานออกแบบน่าสนใจ แบ่งได้ประเภทดังนี้

1. การเลือกใช้แบบตัวอักษร ตามคุณลักษณะ
2. การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร
3. การจัดวางตัวอักษร
4. การใช้องค์ประกอบอื่นๆเข้ามาเสริม
5. การใช้คุณลักษณะทางภาษา

## 1. การเลือกใช้แบบตัวอักษร ตามคุณลักษณะ

ตัวอักษรมักจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการออกเสียง แต่ยังมีสิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของตัวอักษรที่สามารถแสดงออกได้ เพื่อการสื่อสาร ได้ดียิ่งขึ้นก็คือ การเลือกใช้ตัวอักษรตามคุณลักษณะของแต่ละแบบตัวอักษร ซึ่งจะช่วยให้งานออกแบบนั้นมีความเหมาะสม และสัมพันธ์กับความหมายของคำหรือข้อความ ดูจากคุณสมบัติต่างๆของแบบตัวอักษรเป็นข้อๆต่อไปนี้

1.1 TYPE FACE (แบบตัวอักษร) มีแบบตัวอักษรมากมาย หลายแบบในปัจจุบัน ซึ่งเมื่อพิจารณาในแต่ละลักษณะเฉพาะของแต่ละแบบแล้ว ก็จะเห็นได้ถึงความแตกต่างที่เกิดจากนักออกแบบที่ได้ออกแบบให้ตัวอักษรในแต่ละแบบสามารถสื่อสารได้เหมือนกับเป็นน้ำเสียง, เป็นการแสดงออกทางสีหน้า หรือสามารถถ่ายทอดถึงอารมณ์ได้ ซึ่งการเลือกใช้ขึ้นอยู่กับบริบท ความเข้าใจถึงเนื้อหาที่เหมาะสม

แบบตัวอักษรแบ่งได้เป็น ตัวพิมพ์, ตัวเขียน

ตัวพิมพ์คือ ตัวอักษรที่เกิดจากการพิมพ์ในระบบต่างๆมีหลายรูปแบบ แยกย่อยออกได้เป็นประเภทใหญ่ๆคือ

- แบบมี SERIF - แบบ ECCENTRIC แบบไม่ปกติ แบบดัดแปลง

- แบบไม่มี SERIF - พิมพ์แบบลายมือเขียน

ส่วนตัวเขียนคือ ตัวที่เป็นลายมือ, แบบการคัดตัวบรรจง หรืออักษรประดิษฐ์ เมื่อนักออกแบบเห็นว่าตัวอักษรที่มีอยู่ไม่สามารถสื่อความหมายในแบบที่ต้องการได้ จึงจำเป็นต้องใช้ลายมือเขียน และลายมือเขียนนี้ก็เป็นอีกวิธีที่สามารถแสดงออกถึงอารมณ์, น้ำเสียงได้เป็นอย่างดี และยังทำให้ได้รู้สึกใกล้ชิดกับผู้เขียน เหมือนสามารถให้ผู้เขียนมาสื่อสารโดยตรงกับคนอ่านได้อีกด้วย

1.2 การเลือกใช้ชุดของตัวอักษร และตัวอักษรที่ดัดแปลงมาจากชุดตัวเอียง ตัวหนา ตัวบาง เป็นต้น ซึ่งตัวอักษรในแต่ละชุดก็จะมีลักษณะเฉพาะเป็นบรรยากาศ หรืออารมณ์, บุคลิกที่ต่างกันไป และการที่มีตัวอักษร ตัวเอียง, หนา ฯลฯ นั้นยังช่วยเพิ่มท่าทาง, น้ำเสียงที่ดูแตกต่างไปได้อีกด้วย

ลักษณะ FAMILY ของตัวอักษร สามารถแบ่งได้เป็น

-SLANT หรือ ITALIC คือตัวเอียง เมื่อตัวอักษรเอียงก็จะทำให้เกิดความเคลื่อนไหวขึ้น และความเอียงที่ต่างกัน ก็จะให้ผลในการมองเห็นที่ต่างกันด้วย

-WEIGHT คือน้ำหนัก ความหนา-บาง ของตัวอักษร

-WIDTH คือความกว้าง-แคบ ยืด-หด ของตัวอักษร

1.3 SIZE (ขนาดของตัวอักษร) ความสัมพันธ์ของขนาดที่มีต่อข้อความก็สามารถสร้างความน่าสนใจ และยังช่วยให้สามารถสื่อสารได้ด้วย

## 2. การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร

ในการที่จะทำให้ตัวอักษร, คำ หรือข้อความเปลี่ยนไป และมีผลต่อการมองเห็นไปถึงอารมณ์ การเคลื่อนไหว หรือความหมายของคำนั้นๆ ได้อีกวิธีก็คือ การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร ซึ่งจะสามารถทำได้มากมายหลายวิธี และให้ผลที่แตกต่างกันออกไป มีเทคนิควิธีการดังนี้

2.1 การบิดเบือน คือ การทำให้ข้อความสามารถถ่ายทอดออกมาเหมือนเป็นสัญลักษณ์ เป็นภาพจริงๆ เมื่อตัวอักษรถูกบิดเบือนไป อาจทำให้มันไม่เข้าอยู่ในชุดอักษรใดๆ แต่สิ่งสำคัญจะอยู่ที่ การบิดเบือนเพื่อความหมายที่จะสื่อสารนั้น ทำได้โดย

- การทำให้เหมือนกับขาด ถูกตัด ถูกฟัน (ทำให้ไม่เห็นความต่อเนื่อง)
- การทำให้เอียง เฉย (ทำให้เกิดเป็นมิติ, บรรยากาศ)
- ทำให้โค้ง, โกง, งอ (ทำให้เห็นเป็นมิติ หรือเห็นถึงการเคลื่อนไหว)
- ทำให้แผ่ออก, ขยายออก หรือถูกกดทับ
- ทำให้เบลอ, ไม้ชัด
- ทำให้เป็นภาพสะท้อน หรือภาพกลับกัน
- ทำให้เสียรูปทรง
- ทำให้ดูแตกหัก
- ทำให้ดูฉีก
- ทำให้เหมือนยับ

2.2 ต่อเติมหรือลดทอนของส่วนประกอบของคำนั้นๆ ซึ่งจะทำให้เป็นการเน้นทำให้หนักแน่นยิ่งขึ้น

- การเพิ่มเติม เช่น เติมเส้น, สี, น้ำหนัก เพื่อเน้นย้ำ
- การลด หรือการทำให้หายไป แต่ยังสามารถอ่านได้ใจความ และเป็นนัยถึงตัวที่หายไป
- การต่อเติมตัวอักษร หรือ การวาง การขยาย หรือยืดออก

2.3 การใช้เส้นแทนนอกของตัวอักษร ดังต่อไปนี้

- ความหนาบาง
- เส้นชนิดต่างๆกัน เช่นเส้นไขปลา, จุด, เส้น, ยี่เก้อ ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 การใช้พื้นที่ผิวของตัวอักษรผิวที่แตกต่างกันไปของตัวอักษรย่อมส่งผลต่อความรู้สึกที่ต่างกันไปด้วย

2.5 การทำให้เกิดมิติของตัวอักษร เกิด 3 มิติ เป็นหลักพื้นฐานทางการลวงตาให้เกิด 3 มิติ บนระนาบ 2 มิติ เช่น การทำให้เกิดปริมาตร เกิดความลึก การลอย เกิดเงา เป็นต้น

2.6 ความเข้มของน้ำหนัก ทำให้เห็นถึงการเน้นย้ำที่ต่างกันอย่าง

### 3.การจัดวางตัวอักษร

ในการจัดวางข้อความที่มีความหมายมีข้อจำกัดในการอ่านที่ต้องอ่านต่อเนื่องกันไป และต้องทำให้อ่านง่าย ดังนั้นข้อความที่มีความยาวมากๆ อย่างพวกหนังสือวิชาการ (TEXT BOOK) หรือข้อความอื่นๆ ในหนังสือทั่วไป จำเป็นต้องกำหนดความยาวบรรทัด และความยาวของหน้ากระดาษ เพื่อให้สายตาไม่ล้ามากเกินไป เพื่อที่จะอ่านข้อความนั้นๆ ได้อย่างง่ายดาย ซึ่งนั้นก็ถือคอลลัมน์นั่นเอง แต่สำหรับข้อความที่มีขนาดกระชับกว่า เช่น ข้อความ, โฆษณา, ชื่อ, หัวข้อ หรือบทกวีต่างๆ สามารถออกแบบจัดวางได้อย่างมีอิสระกว่า ดังนั้นการจัดวางตัวอักษรที่ไม่ยาวมากนัก ก็มีวิธีที่จะทำได้มากมาย ซึ่งพอจะแบ่งแยกรูปแบบที่จะทำให้เกิดลักษณะของ EXPRESSIVE TYPOGRAPHY ได้ดังนี้

3.1 แบบที่จัดวางแล้วสามารถเป็นเสมือนภาพที่แสดงออก สอดคล้องส่งเสริมเนื้อหาได้ด้วย

3.2 แบบที่จัดวาง โดยให้เกิดค่าของน้ำเสียง, จังหวะ หรือการออกเสียงที่สามารถเห็นได้ด้วยตาไปพร้อมๆ กับการอ่านด้วย

3.3 แบบที่จัดวางให้เห็นถึงลักษณะที่เคลื่อนไหวที่สอดคล้องไปกับความหมาย และเนื้อหา ซึ่งวิธีการจัดวางจะเกิดได้จากองค์ประกอบเหล่านี้

- ความสมดุล มีด้วยกัน 2 ประเภท การจัดวางให้เกิดความสมดุลในหน้ากระดาษ กับแบบที่ทำให้เกิดความไม่สมดุล ความสมดุลที่ทำให้เกิดความรู้สึกที่สงบ สุภาพ เป็นทางการ และเห็นเป็นรูปร่าง ในขณะที่แบบไม่สมดุล จะทำให้เกิดความรู้สึกที่เคลื่อนไหว และเกิดจุดสนใจขึ้น

- ทิศทาง คือการจัดวางตัวอักษร หรือข้อความให้เกิดเป็นทิศทาง จะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกัน ในการมองเห็นตามแต่ทิศทางที่เกิดขึ้น เช่น แนวนอนให้ความรู้สึกสงบ นิ่งราบเรียบ ในขณะที่ทิศทางที่ต่างๆ กันจะแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้ง ดุ่งแข็ง เป็นต้น

- ความเป็นกลุ่มก้อน และการกระจัดกระจาย ซึ่งในการจัดวางแบบนี้คือความเป็นกลุ่มเป็นก้อน อาจแสดงถึงความกลมกลืน ผสมผสานกันในแต่ละองค์ประกอบเป็นหนึ่งเดียว หรืออาจเป็นการแอ็ดขัดขัดแย้งกันก็ได้ ความเป็นกลุ่มก้อนนี้จะแสดงให้เห็นถึงความหนาแน่นของความหมายของข้อความนั้นๆ นั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ความถี่-ห่างของตัวอักษรหรือข้อความ ก็มีผลต่อการมองเห็นและความรู้สึกได้ เช่น แบบตัวอักษรที่จัดให้เหลื่อมซ้อนกัน ทำให้เห็นถึงความเบียดเคียดในพื้นที่ที่จำกัด เป็นต้น
- การซ้ำ ไม่ว่าจะเป็นการซ้ำที่มากหรือน้อย จัดวางแผนอย่างจงใจหรือไม่ ก็สามารถแสดงพลังในการมองเห็นที่แตกต่างกันไปด้วย การซ้ำทำให้รู้สึกถึงจำนวนที่เพิ่มขึ้น และยังหมายถึงภาพที่หาจุดได้ยากของเสียงสะท้อนอีกด้วย
- จังหวะ จากโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นเส้นตัวอักษร ก็เปรียบคล้ายกับเสียงดนตรีอีกด้วย หรืออีกแง่คือ สามารถเป็นภาพของคนตรีได้ด้วย การซ้ำกับจังหวะอาจดูคล้ายคลึงกัน แต่มันต่างกันตรงที่การซ้ำนั้นจะซ้ำเหมือนกันทั้งหมดแต่จังหวะไม่ได้เกิดจากการซ้ำอย่างเดียวเท่านั้น ยังเกิดจากที่ว่าง, สี, น้ำหนัก, ความกว้าง, ความหนา-บาง, ขนาด และความสูงได้อีกด้วย

#### 4.การใช้องค์ประกอบอื่นๆเข้ามาเสริม

นอกจากส่วนที่จะเกี่ยวกับตัวอักษรนั้น เรายังสามารถนำองค์ประกอบอื่นๆเข้ามาเสริม หรือสนับสนุนให้การอ่านสามารถสร้างให้เกิดอารมณ์, น้ำเสียง หรือแสดงนัยได้ อย่างเช่น การนำภาพเข้ามาใช้แทนตัวอักษรใดอักษรหนึ่ง แล้วยังสามารถอ่านเป็นคำได้ และภาพก็ยังแสดงถึงนัยความหมายของคำและข้อความนั้นๆ เป็นต้น

ดังจะแยกประเภทขององค์ประกอบอื่นๆดังนี้

4.1 การใช้เส้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นเหมือนกับสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถเน้นย้ำคำ หรือข้อความ และทำให้ข้อความนั้นๆชัดเจนขึ้น หรือเพื่อเป็นการบ่งชี้ หรือนำสายตาไปสู่เป้าหมายได้ เส้นที่นำมาใช้ในแต่ละแบบทำให้เกิดผลที่ต่างกัน เช่น เส้นตรงแนวนอน เหมือนการย้ำความสำคัญของข้อความ เส้นตั้งทำให้เกิดการแบ่งแยกพื้นที่ออกจากกัน เส้นเฉียง, เส้นโค้งจะทำให้เกิดความเคลื่อนไหวและไม่เป็นทางการ นอกจากนี้ยังมีเส้นในลักษณะพิเศษต่างๆ เส้นขั้นบันได เส้นขาดเป็นห่วงๆ หรือเส้นประ เป็นต้น

4.2 การใช้รูปร่างต่างๆ (SHAPES) นำมาประกอบกับตัวอักษร ทั้งรูปร่างที่เป็นรูปร่างอิสระ หรือรูปร่างที่เป็นเลขาคณิต รูปร่างที่สามารถสร้างความใกล้ชิดกันภายในที่ว่างของตัวอักษรที่แยกกันเป็นส่วนๆ หรือเพื่อที่จะทำให้เด่นและเพื่อแบ่งสรรมัน และรูปร่างสามารถแสดงออกถึงความของคำ หรือข้อความที่ซ่อนเร้นอยู่ได้

4.3 การใช้สัญลักษณ์ (SYMBOLS) อันได้แก่ พวกเครื่องหมายทางภาษาต่าง เครื่องหมายวรรคตอน ไม้ยมก รวมไปถึงชุดตัวอักษรพิเศษที่เป็นสัญลักษณ์ เช่นชุด DINGBAT, FLEURONS, หรือ ISOTYPE สัญลักษณ์เป็นส่วนที่สนับสนุนตัวอักษร ในการ

นำมาใช้แต่ละสัญลักษณ์ก็มีความหมายเฉพาะ และควรจะใช้ตัวสัญลักษณ์ที่อยู่ในชุดตัวอักษรเดียวกันในการนำมาใช้ มีทั้งการใช้ตามหลักปกติ หรือดัดแปลงเพื่อให้เกิดความเด่น เน้นย้ำเป็นพิเศษ เพื่อผลในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป

4.4 การใช้พื้นหลัง (GROUND) ซึ่งจะทำให้เกิดผลในการอ่าน ด้วยน้ำหนักของสี และตัวอักษร ที่จะแบ่งแยกชัดเจน-อ่านได้ชัดเจน กับแบบที่น้ำหนักกลมกลืนกันไป

4.5 การใช้ภาพ (IMAGE) ภาพที่นำมาประกอบนี้จะต้องเป็นภาพที่ช่วยสนับสนุน และส่งเสริมให้ความหมายเด่นชัดขึ้น หรือแสดงนัยอย่างแนบเนียนต่อคำ หรือข้อความนั้นๆ การนำภาพมาใช้ก็มีด้วยกันหลายแง่คือ การทำเป็นภาพพื้น การนำมาจัดวางร่วมกับตัวอักษร การผสมกลมกลืน หรือซ้อนกันไปกับตัวอักษร นอกจากนี้ยังมีวิธีดัดแปลงต่างๆอีกมากมาย

4.6 การใช้สี (COLORS) ก็เป็นส่วนสำคัญอีกส่วนที่ช่วยให้ส่งเสริมความหมาย หรืออารมณ์ชัดเจนขึ้นได้ อย่างการใช้สีในเชิงจิตวิทยา หรือใช้ในแง่สัญลักษณ์ หรือเป็นสีที่สะท้อนเรื่องความเชื่อ นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเป็นกลุ่มก้อน จังหวะ หรือองค์ประกอบอื่นๆด้วย

## 5.การใช้คุณลักษณะทางภาษา

การใช้คุณลักษณะ หรือคุณสมบัติพิเศษทางภาษาในการออกแบบ โดยใช้แบบตัวอักษรนั้น มักจะอยู่บนพื้นฐานความคิดที่ว่า ต้องประกอบสิ่งเหล่านี้ไว้ด้วยกันนั่นคือ รูปร่าง นามธรรม รูปทรง ของตัวอักษรเองไปสู่ PATTERN ไปสู่การประกอบเป็นคำ จนถึงการสื่อสารความหมาย ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องควบคู่กันไป และหากเราออกแบบโดยไม่คำนึงถึงลักษณะแบบแผนอันถูกต้องนี้ ก็จะพบกับผลกระทบต่อความรู้สึกที่พิเศษขึ้นมาอีกแง่หนึ่ง อย่างเช่น การใช้ภาษาอังกฤษต้องขึ้นต้นด้วยตัว CAPITAL แต่เราไปใช้ตัวธรรมดาหรือตัว CAPITAL ตัวเล็ก ก็จะทำให้เกิดผลให้จุดสังเกตเปลี่ยนแปลงไป เป็นต้น นอกจากนี้ คุณสมบัติของตัวอักษรในการอ่านจากหน้าไปหลัง อ่านจากทางซ้ายไปทางขวา หรือการพ้องรูปพ้องเสียง รวมไปถึงความหมายของประโยคในแง่ตรงข้ามกับคำพูด การตกหล่นหายไปของส่วนที่ควรจะมีอยู่ โดยที่ผู้อ่านคุ้นเคยกับมัน เมื่อมันหายไปจึงรู้สึกพิเศษขึ้นมา หรือการจัดวางตัวอักษรผิดตำแหน่ง การใช้ตัวอักษรอื่นเข้ามาแทนที่แต่ยังสามารถอ่านได้เหมือนเดิม หรือการอ่านเพียงแค่จุดสำคัญก็สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ ซึ่งในการที่จะสังเกตเห็นสิ่งเหล่านี้ในภาษานั้น ควรเข้าใจในกฎเกณฑ์เดิมให้เสียก่อน และการที่จะหยิบมาใช้ในแต่ละแบบนั้น ก็ควรจะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องสนับสนุน หรือแสดงนัยให้ได้ตาม สิ่งที่เราใช้จึงควรที่จะเป็นสากล ที่คนทั่วๆไปรู้จัก และสามารถเข้าใจได้ ก็จะยิ่งเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานออกแบบ หรือทำให้รู้สึกได้ถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารได้มากยิ่งขึ้นไปอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Parody

เหมาะกับการนำมาใช้สื่อสารกับบุคคลรุ่นเดียวกัน กล่าวคือมีอายุใกล้เคียงกัน Parody เป็นศิลปะในการล้อเลียนอย่างหนึ่ง อาจุแห่ด้วยความสนิทสนมในลักษณะการถาม เราพบ Parody ในงานศิลปะการเขียนแขนงต่างๆ เช่น วรรณคดี โปปลิว เพลงและภาพยนตร์ การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมก่อให้เกิด Parody เช่นกัน

### ความหมายอื่น

ในความหมายดั้งเดิม Parody จะนำมาใช้ในการทำให้เรื่องราวต่างๆมีความตลกด้วยการใช้ถ้อยคำ โดย Pastiche คือรูปแบบของ Parody เรานำ Parody มาใช้ในการอ้างถึงสิ่งอีกสิ่งหนึ่งในทางตลก

ในการออกแบบ Parody มักพึ่งพาทะลึงใจและความรู้สึกระจากผลของความขบขัน และจะประสบผลสำเร็จได้ ก็ต่อเมื่อสิ่งที่นำมาใช้เป็นที่ยึดอย่างกว้างขวาง และบิดความหมายของสิ่งนั้นด้วยข้อความแควดล้อมและการออกแบบมุขตลก ซึ่งอาจจะทำให้เกิดการโต้แย้ง และอาจทำให้เกิดความไม่พอใจอย่างมาก

## Pun

(คำที่มีความหมายสองนัย) Pun หรือเป็นที่ยึดในชื่อของ paronomasia คือ ถ้อยคำที่ประกอบไปด้วยคำหรือกลุ่มวลีที่มีความคล้ายคลึงกันและมักก่อให้เกิดความสับสนในเชิงตลก หรือ เกร็งเครียด โดยประกอบด้วย Homonymy (กลุ่มคำที่มีความคล้ายคลึงกัน), Polysemy (คำที่มีหลายความหมาย), กลุ่มคำที่จัดเป็น Metaphor การนำ Pun มาใช้บ่อยจนเกินไปอาจทำให้เกิดความเบื่อหน่ายแก่ผู้อ่านได้

Water Redfern ( ใน *Puns*, Blackwell, London, 1984) กล่าวว่า “ Pun คือการทำให้ Homonyms เป็น Synonyms

การใช้ Pun ให้นี้ประสิทธิผลคือการทำให้อ่านเข้าใจว่า Homonyms คือ Synonyms โดยปกติแล้ว Pun สามารถใช้ได้ในทุกภาษา แต่ภาษาที่นำ Pun มาใช้แล้วง่ายต่อความเข้าใจคือภาษาอังกฤษและภาษาจีน

### รูปแบบของ Pun

สามารถแบ่ง Pun ได้หลายประเภท ดังนี้

Homographic puns คือ Pun ที่แสดงความแตกต่างของความหมายของกลุ่มคำที่คล้ายกัน และพ้องเสียงกัน ตัวอย่างเช่น “Being in politics is just like playing golf: you are trapped in one

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

bad lie after another.” (Pun อยู่ที่ความหมายของคำว่า “lie-“ ซึ่งหมายถึง “โกหก” หรือ “ตำแหน่งที่ผิด” อีกกรณีหนึ่งคือคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกันแต่มีการออกเสียงแตกต่างกัน (เรียกลักษณะนี้ว่า Heteronymic) ตัวอย่างเช่น “Q: What instrument do fish like to play? A: A bass guitar.” Pun อยู่ที่การออกเสียงคำว่า bass ซึ่งอาจเป็น bass ที่หมายถึงเสียงทุ้มต่ำหรือ bass ที่หมายถึงปลาชนิดหนึ่ง

Homophonic puns คือ puns ซึ่งแสดงความแตกต่างของความหมายของคำที่ออกเสียงคล้ายกันแต่สะกดต่างกัน ตัวอย่างเช่น “I’ve no idea how worms reproduce but you often find them in /pers/.” Pun อยู่ที่การออกเสียงของ “pears” และ “pairs”

Double-sound คือคำที่มีความคล้ายคลึงกันแต่ไม่ก่อให้เกิดความสับสน ตัวอย่างเช่น “What do you call an inverse chicken? Poultry.” Pun อยู่ที่การออกเสียงที่คล้ายกันของ “poultry” และ “poetry” ซึ่งความสับสนนี้เกิดจากการอ่านคำว่า “inverse” เป็น “in verse” ซึ่งมีความหมายเป็นนัยของคำว่า poetry



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### วิเคราะห์ข้อมูล / สรุปข้อมูล

จากการที่ได้รวบรวมและศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล ทำให้เข้าใจถึงความหมายของคำแต่ละคำมากขึ้น จึงทำให้ตัดคำออกจากที่ได้เลือกไว้ดังนี้

จากเดิม ที่ได้เลือกไว้

- analogy
- before/after
- cliché
- figure & ground
- humor
- illusion
- lettering
- metaphor
- punctuation
- rebus
- sign
- typographic
- word
- visual
- parody
- gimmick

ตัดบางคำออกเหลือ

- cliché
- humor
- metaphor
- punctuation

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- rebus
- sign
- typographic
- parody

ด้วยเหตุผลที่ว่า คำว่า before/after , figure & ground , illusion , lettering , gimmick , visual เป็นรูปแบบของการนำเสนอเท่านั้น ไม่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการคิดได้ ส่วนคำว่า analogy สามารถเปรียบได้กับคำว่า metaphor จึงตัดออกไปด้วย และได้เปลี่ยนคำว่า word เป็นคำว่า pun (คำพ้อง) เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนระหว่างคำว่า word และคำว่า typographic และจากการศึกษาค้นคว้าทำให้ทราบว่าเราควรใช้คำว่า typographic design

จึงได้ชุดคำใหม่ดังนี้

- cliché
- humor
- metaphor
- punctuation
- rebus
- sign
- typographic
- parody
- pun

### โครงสร้างทั้งหมดของชุดคำ

จากที่ได้อธิบายไปแล้ว จะได้ชุดใหม่ที่สมบูรณ์มากขึ้นดังนี้

- cliché
- humor
- metaphor
- punctuation
- rebus
- sign
- typographic design
- parody

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- pun

เมื่อได้หัวข้อดังกล่าวแล้ว จึงเริ่มคิดวิธีการนำเสนอชุดคำทั้ง 9 คำให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อความเป็น unity เพราะการออกแบบชุดคำนี้ต้องการให้เป็นชุดที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการนำคำต่างๆ ไปใช้ในการออกแบบ

### แนวความคิดที่ 1

ต้องการออกแบบชุดคำให้มีการลำดับเรื่องราวผ่านการใช้ภาพประกอบ โดยกำหนดเรื่องราวให้เกี่ยวกับคำว่า “เพื่อน” โดยเปรียบเทียบว่าหนังสือเล่มนี้เป็นเพื่อนกับเรา และใช้คำอธิบายที่เป็นภาษาพูดที่ให้อารมณ์กับผู้อ่านมากยิ่งขึ้น

### แนวความคิดที่ 2

ด้วยความต้องการที่จะยกตัวอย่างให้เห็นอย่างชัดเจน จึงนำเสนอผ่านรูปแบบของการโฆษณา โดยใช้แต่ละคำมาเป็นแนวความคิดในการออกแบบงานโฆษณา และในสินค้า 1 ชิ้นจะนำคำทุกคำมาใช้เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของอิทธิพลในคำแต่ละคำ

### แนวความคิดที่ 3

เนื่องจากความหมายของคำแต่ละคำนั้นต้องการการอธิบายที่เข้าใจง่าย โดยที่หลีกเลี่ยงการนำตัวอักษรมาวางเรียงกันเพียงอย่างเดียว จึงต้องการให้การอธิบายในแต่ละคำเป็นไปอย่างสนุกสนานไม่น่าเบื่อ และวิธีที่จะนำมาอธิบายข้อความนั้นต้องมาความสัมพันธ์กับความหมายของคำหลักนั้นๆ ด้วย

### สรุปเลือกแนวความคิด

จากการได้วิเคราะห์แนวความคิดทั้ง 3 แล้ว ข้าพเจ้าคิดว่า แนวความคิดที่ 3 เป็นแนวความคิดที่เหมาะสมและน่าจะเป็นไปได้มากที่สุด เพราะตรงกับประเด็นและสามารถสร้างความน่าสนใจได้หลากหลาย ส่วนแนวความคิดที่ 1 ยังขาดความชัดเจน และอาจอธิบายความหมายของคำได้ไม่ดีเพียงพอ ส่วนแนวความคิดที่ 2 ก็ค่อนข้างเป็นไปได้ยาก เพราะสินค้าแต่ละชนิดจะมีบุคลิกแต่ลักษณะเฉพาะของตัวเอง ไม่สามารถนำแนวความคิดทั้งหมดมาออกแบบ เพื่อนำเสนอเป็นตัวอย่างได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการออกแบบ

#### แนวคิด

การออกแบบชุดคำนี้ต้องการเน้นสารัตถคุณลักษณะหรือคุณสมบัติในการออกแบบให้มีความน่าสนใจโดยผ่านการจัดวางในหนังสือ โดยการอธิบายผ่านการนำเสนอของคำแต่ละคำที่มีประเด็นในการนำเสนอแตกต่างกันออกไป และเพื่อให้ดูน่าสนใจมากกว่าเป็นเพียงแค่ตัวอักษรเหมือนกับหนังสือให้ความรู้ที่มีอยู่ทั่วไป จึงนำรูปแบบทุกอย่างที่สามารถอธิบายได้ชัดเจนที่สุดมาใช้ โดยไม่กำหนดตายตัวว่าจะต้องอธิบายตัวหนังสือก่อนแล้วจะทำการสาธิต ในบางหัวข้อจึงมีการสาธิตลงไปในการอธิบาย ซึ่งแล้วแต่ความเหมาะสม เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการออกแบบ

#### แนวคิดย่อยในแต่ละคำ

##### 1. **Typographic design** - การออกแบบด้วยตัวอักษร

ได้แนวความคิดมาจากการจัดเรียงตัวอักษรในแบบต่างๆ ซึ่งสามารถแสดงอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับการอ่านได้

##### 2. **Pun** - คำพ้อง

คำพ้องมีมากมายในภาษาไทย ไม่ว่าจะพ้องรูป พ้องเสียง แต่จะอย่างไรให้อธิบายคำ 2 คำได้ในครั้งเดียว จึงนำคำ 2 คำที่มีเสียงเดียวกันแต่เขียนไม่เหมือนกันมาจัดวางอยู่ด้วยกัน

##### 3. **Punctuation** - เครื่องหมายวรรคตอน

การใช้เครื่องหมายวรรคตอนในการเขียนและการอ่านมีประโยชน์มาก แต่คนมักหลงลืมไป ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นว่าการไม่มีเครื่องหมายวรรคตอนนั้นจะสร้างความยากลำบากในการอ่านอย่างไร

#### 4. Cliche' - คำเซย

แสดงทุกอย่างที่เป็นความเซย และการทำซ้ำแล้วซ้ำอีก แต่เมื่อถึงตอนท้ายของเรื่องจะนำความซ้ำและเซยนั้นมาออกแบบใหม่ ด้วยเรื่องราวใหม่

#### 5. Humor - อารมณ์ขัน

แนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบในคำนี้คือ ใช้อารมณ์เพื่ออธิบายอารมณ์ขันโดยแสดงตัวอย่างงานออกแบบที่มีอารมณ์ขัน เพื่อแสดงให้เห็นว่าบางอย่างก็ไม่ต้องการการอธิบายมากนัก

#### 6. Metaphor - การเปรียบเทียบ

การเปรียบเทียบเปรียบเทียบในภาษาไทยก็คือ อุปมาอุปไมย ดังนั้นจึงใช้การอุปมาอุปไมยเป็นการอธิบาย และเพื่อให้เกิดความน่าสนใจจึงนำข้อความมาจัดวางประกอบกับรูปภาพเพื่อความเข้าใจที่มากขึ้น

#### 7. Rebus - ภาพแทนเสียง

แนวความคิดนี้มาจากการใช้ภาพที่เชื่อมโยงกับคนอ่าน คือมีความรู้สึกร่วมโดยตรงและยังสามารถแทนเสียงได้อีกด้วย ซึ่งก็ตรงกับความหมายของคำ

#### 8. Sign - สัญลักษณ์

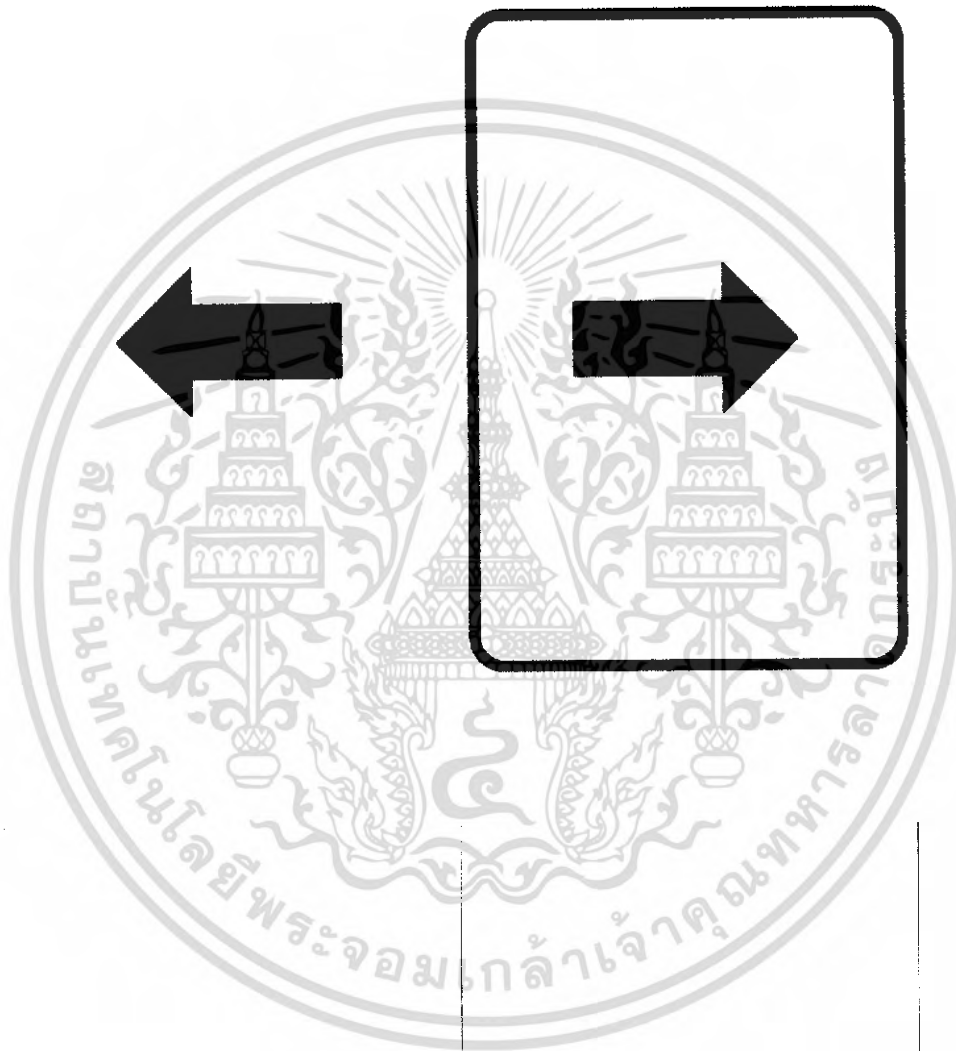
จากการค้นคว้าได้พบว่าทุกสิ่งล้วนเป็นสัญลักษณ์ ฉะนั้นการทำสิ่งใดก็ตามอาจเป็นสัญลักษณ์ไปถึงอีกสิ่งหนึ่งได้ จึงใช้รูปภาพที่ถ่ายแบบต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราวเพื่อสื่อว่า การกระทำแบบไหนบ้างที่เราเห็นเป็นสัญลักษณ์

#### 9. Parody - ล้อเลียน

การล้อเลียนที่ตรงกับความรู้สึกมากที่สุดคือการล้อเลียนตัวเอง จึงนำแนวความคิดนี้มาใช้ โดยการใช้งาน โฆษณาที่เป็นที่รู้จักและได้ใช้ยกตัวอย่างในคำ 1 ในชุดคำ มาแล้ว และใช้ซ้ำอีกครั้งเพื่อล้อเลียนตัวเอง

## แบบร่างครั้งที่

Sign



# SIGN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบร่างครั้งที่ 2

Sign



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

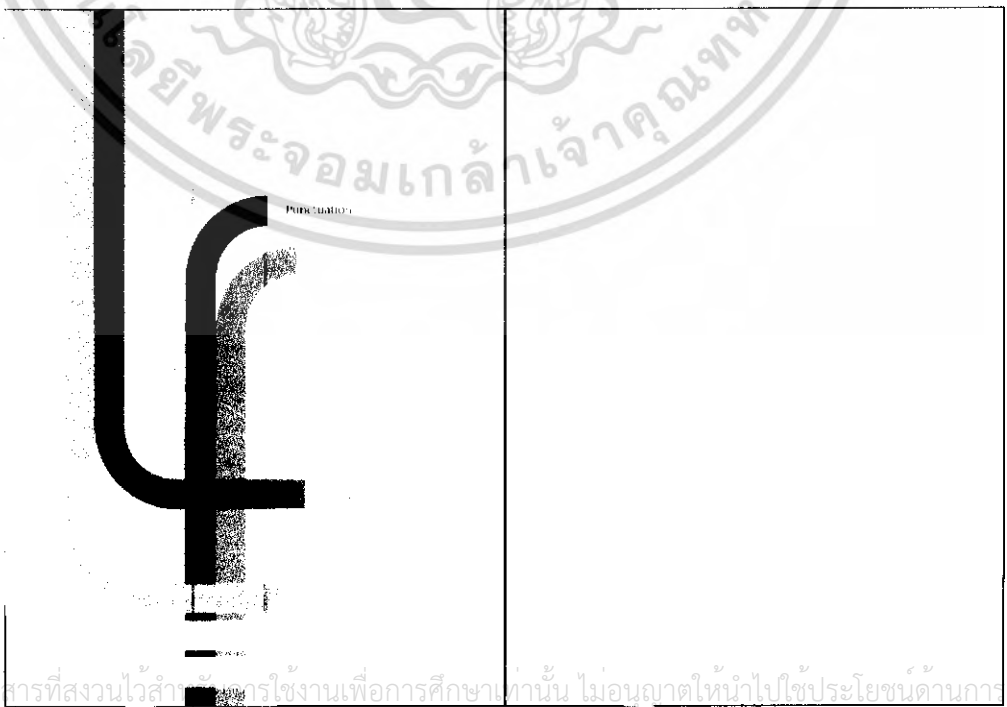
## Sign



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานจริง

ปกหน้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### Typographic design



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Typographic design

กระดูก

หัวใจ



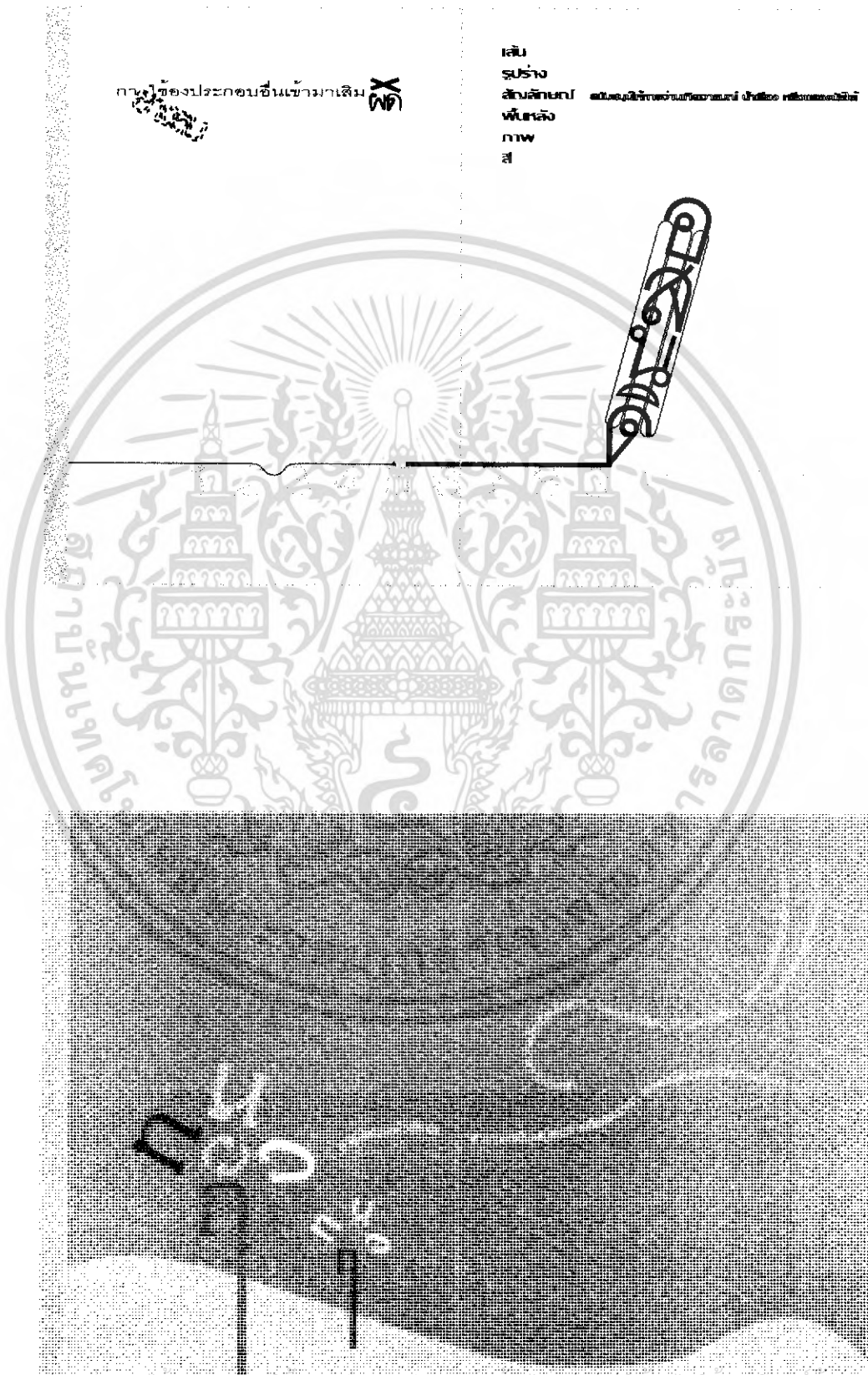
ตา

โอย...ตา ๓ ดีกว่า



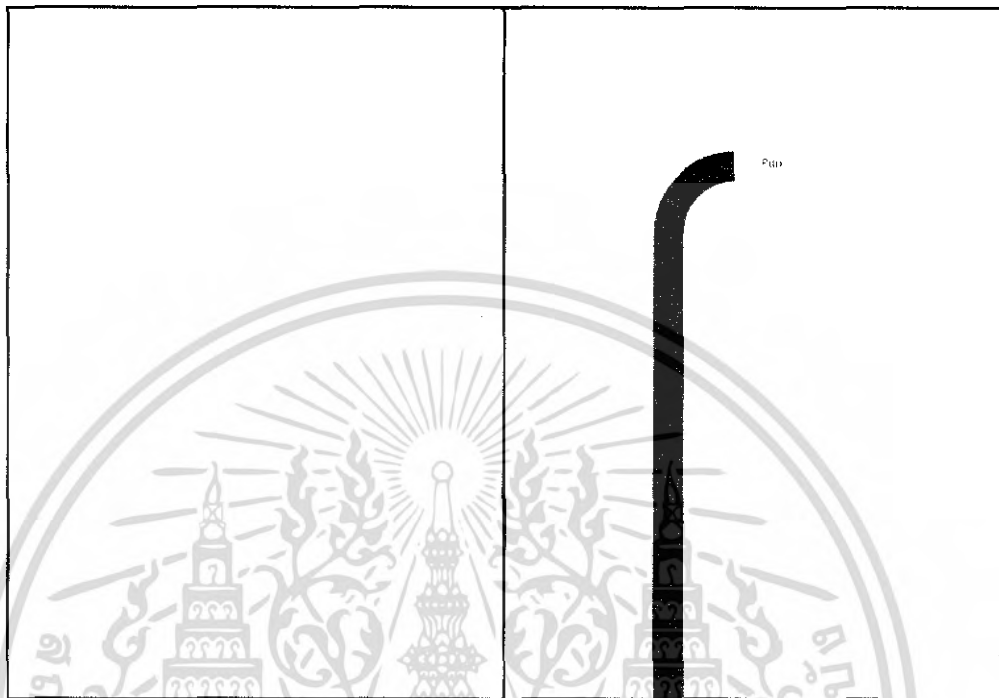
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Typographic design



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้ในการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Pun**



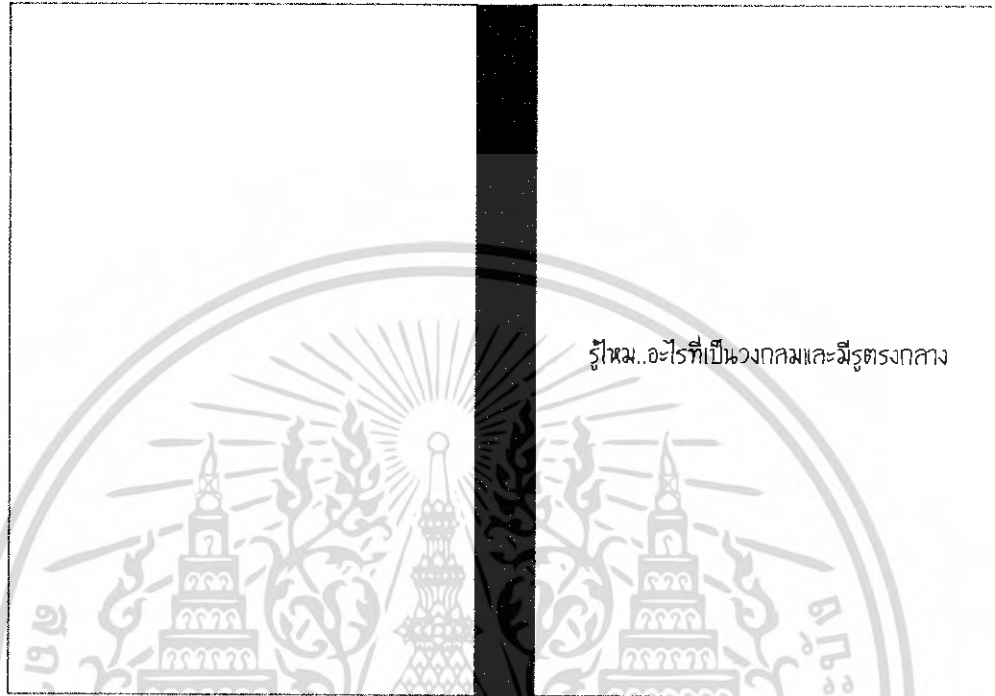
**พ**  
**(พ่น)**

พ่น

พ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากครีเอเตอร์  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Pun



รู้ไหม...อะไรที่เป็นวงกลมและมีรูปตรงกลาง

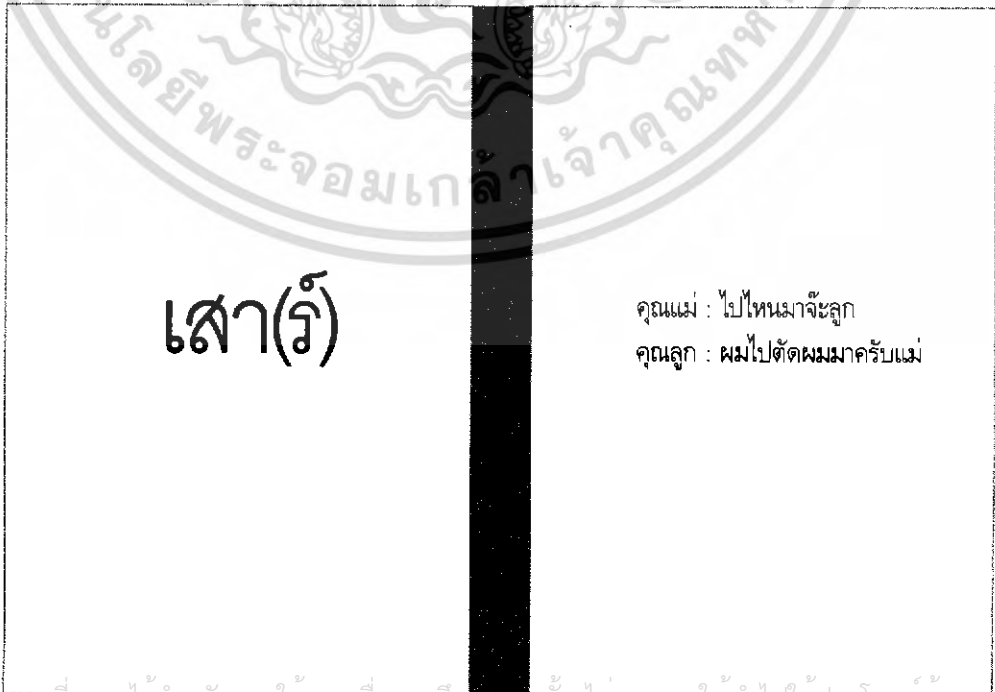
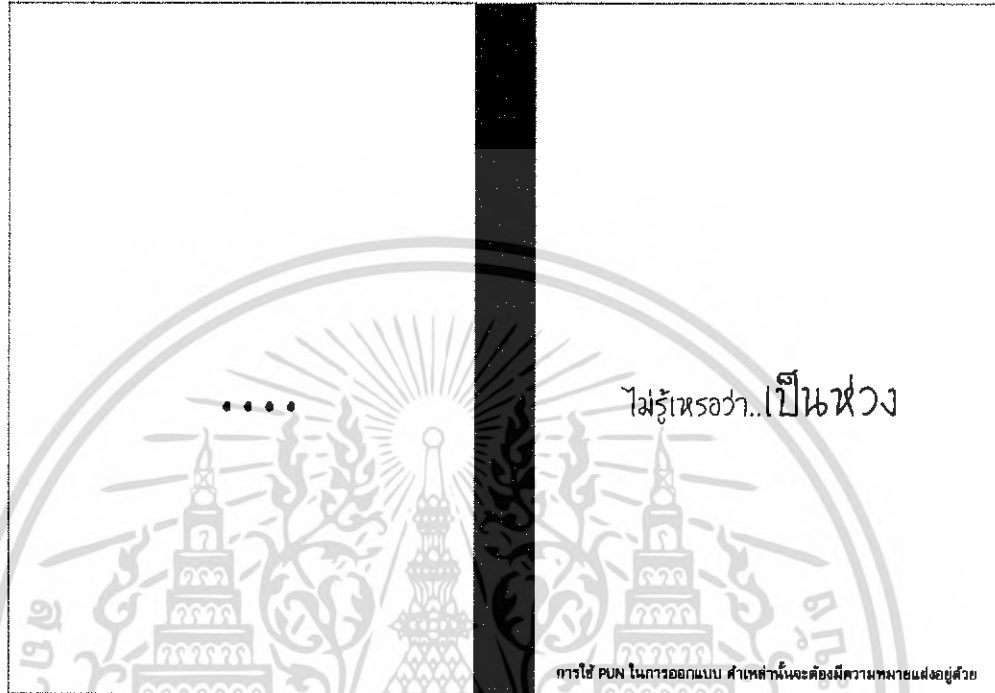


ไมใช่CD

ไมใช่ได้นท์

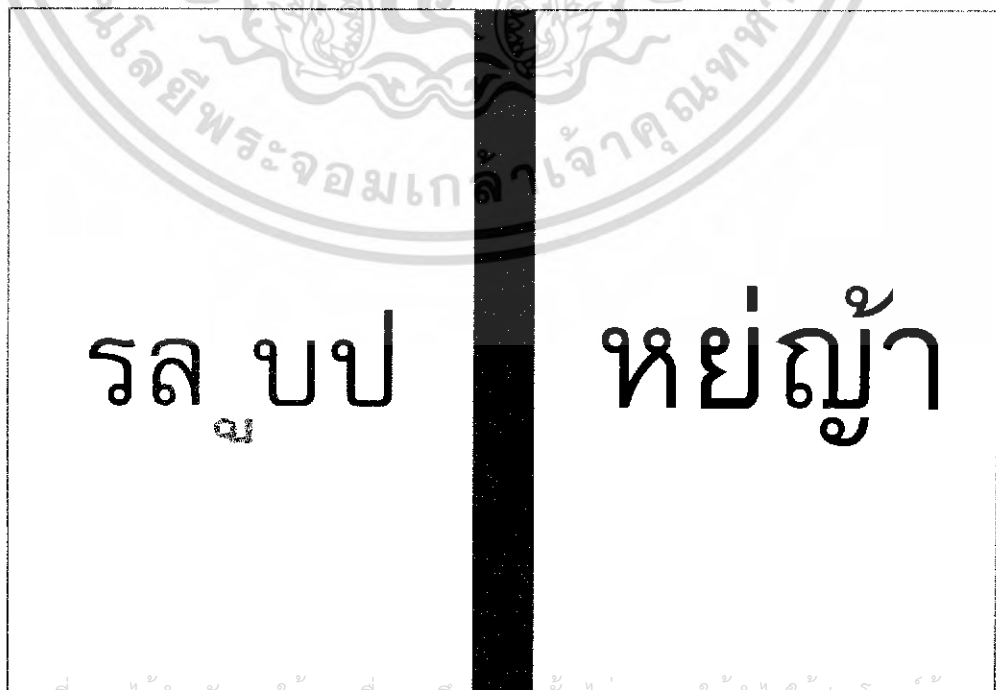
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Pun**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Pun



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Pun





# สระ





- |        |         |         |
|--------|---------|---------|
| ๑. ะ   | ๑๑. ะ   | ไม้หนัก |
| ๒. ั   | ๑๒. ั   | ไม้กวน  |
| ๓. ุ   | ๑๓. ุ   | ไม้กลาย |
| ๔. ู   | ๑๔. ู   | ไม้โอ   |
| ๕. ึ   | ๑๕. ึ   | ตัวอ    |
| ๖. ื   | ๑๖. ื   | ตัวข    |
| ๗. ุ่  | ๑๗. ุ่  | ตัวช    |
| ๘. ู่  | ๑๘. ู่  | ตัวฉ    |
| ๙. ื่อ | ๑๙. ื่อ | ตัวช    |
| ๑๐. ือ | ๒๐. ือ  | ตัวส    |
|        | ๒๑. ือ  | ตัวสิ   |



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้เองเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้วยวิธีใดๆ  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Pun

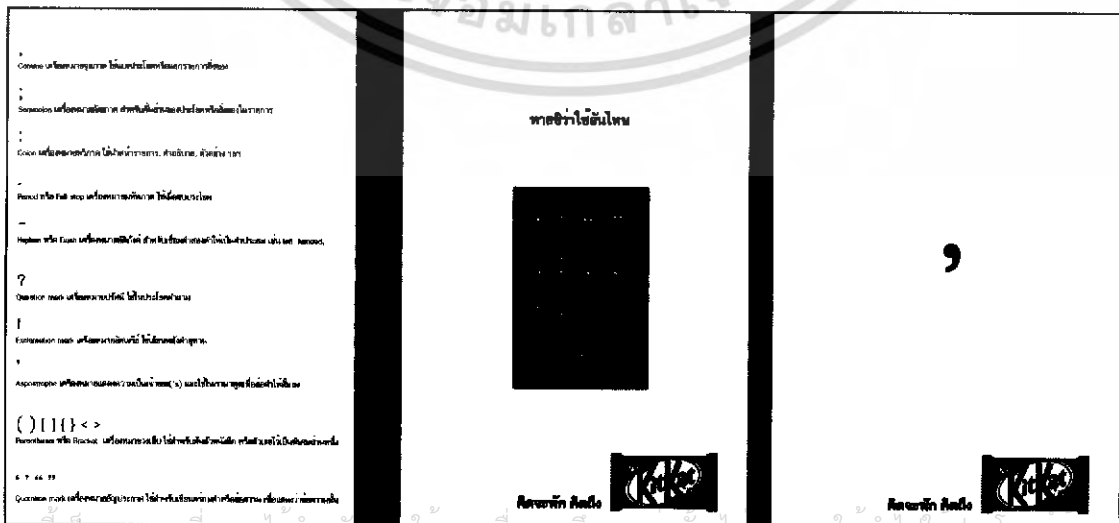
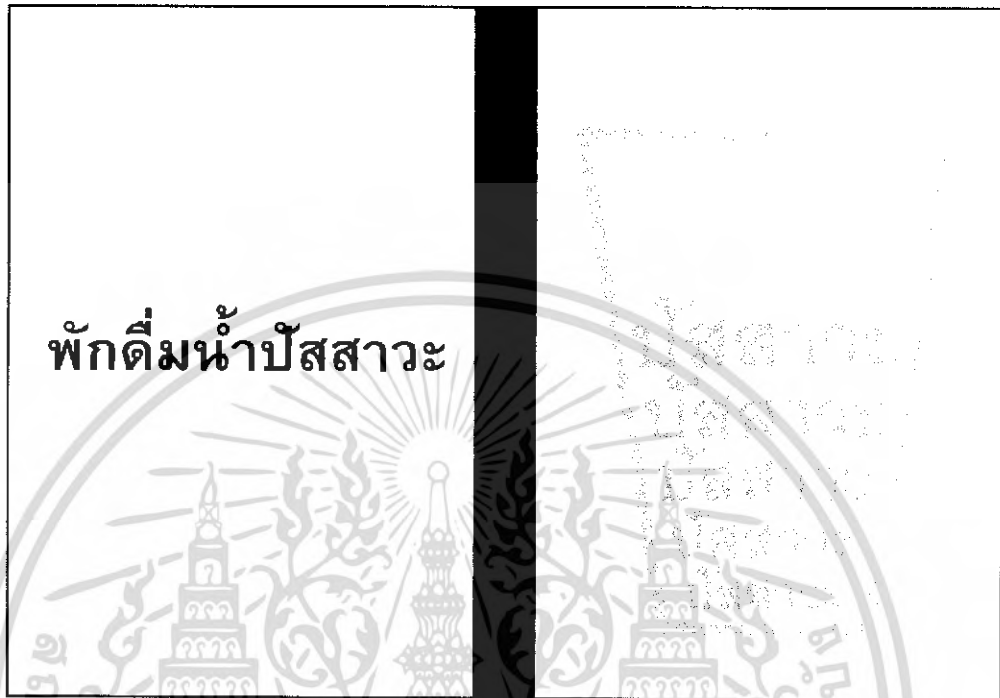
 <p>ชั้น (หน้า) ชั้น (น็อค)</p>	 <p>(ไก) ชั้น (สบ) ชั้น</p>
--	---

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### Punctuation



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### Punctuation

อยากรู้ว่าเครื่องหมายวรรคตอนมีความสำคัญกับเรา  
 อย่างไรเว้นวรรคกรณอาบนข้อความต่อไปนี้เป็นเว้นวรรค  
 การใช้เครื่องหมายวรรคตอนก็เพื่อแยกประโยคจุดภาค  
 อนุประโยคและวลีเว้นวรรคให้ได้ความหมายที่ชัดเจน  
 ยิ่งขึ้นเว้นวรรคนอกจากนี้เครื่องหมายวรรคตอนยัง  
 เป็นตัวชี้บ่งชี้จังหวะเว้นวรรคทิศทางเว้นวรรคระดับ  
 ความสนใจเว้นวรรคและการแยกของคำเว้นวรรคดัง  
 เช่นมหัพภาคแสดงการจบประโยคเว้นวรรคจุดภาค  
 ให้ค้นประโยคเพื่อหยุดพักชั่วคราวเว้นวรรคอัฒประ  
 กาศวงเล็บเปิดเครื่องหมายอ้างอิงวงเล็บปิดใช้ขึ้นอก  
 สิ่งอ้างอิงเว้นวรรคหอกจับมีหน้าที่เหมือนเป็นจุดสนใจ  
 ใจให้ผู้อ่านไปอ่านข้อความอ้างอิงอีกทีหนึ่งเว้นวรรค  
 และด้วยเครื่องหมายตอนเหล่านี้เราสามารถสร้างภาพ  
 ประกอบได้โดยไม่มีภาพใดใดเว้นวรรคซึ่งบางที่เราอาจ  
 ใช้ความแตกต่างของแบบตัวอักษรเพื่อสร้างความประ  
 หลาดใจเว้นวรรคขนาดและน้ำหนักก็สามารถชี้ให้ผู้  
 อ่านเห็นสิ่งสำคัญผ่านการออกแบบเว้นวรรคสิ่งเหล่านี้  
 ก็คือสิ่งสำคัญในการสื่อสารด้วยเครื่องหมายวรรคตอน

ถ้าอ่านหน้าซ้ายแล้วไม่รู้สึก เหมือน เป็น เหมือน เหมือน  
 เพราะผิดไปมาก  
 เพราะมันคือความตั้งใจที่จะสื่อความ  
 เครื่องหมายวรรคตอนมันสำคัญมาก เป็นและใช่

### Cliche'

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรณีใช้เฉพาะเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

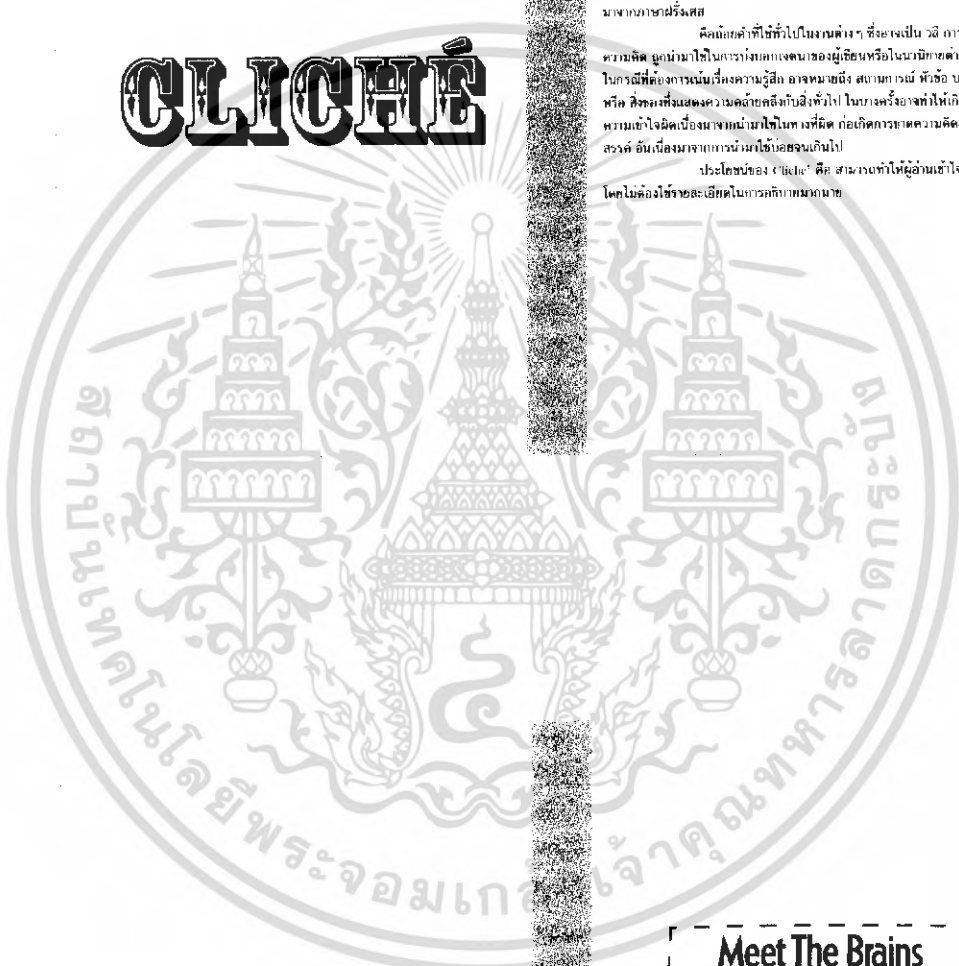
Cliche'

# CLICHE'

มาจากภาษาฝรั่งเศส

คือถ้อยคำที่ใช้ทั่วไปในจนต่างๆ ซึ่งอาจเป็น วิธี การแสดงออก หรือ ความคิด ถูกนำมาใช้ในบริบทของชนชั้นหรือในวัยที่แตกต่างกัน ในกรณีที่ต้องการเน้นเรื่องความรู้สึก อาจหมายถึง สถานการณ์ หัวข้อ บทบาท หรือ สิ่งๆ ที่แสดงออกมาคล้ายคลึงกับสิ่งทั่วไป ในบางกรณีจึงทำให้เกิด ความเข้าใจผิดเนื่องมาจากนำมาใช้ในบริบทที่ผิด ก่อให้เกิดการขาดความคิดสร้างสรรค์ อันเนื่องมาจากกรณีนี้มาใช้บ่อยจนเกินไป

ประโยคของ Cliche' คือ สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว โดยไม่ต้องใช้รายละเอียดในการอธิบายมากมาย



“ว่าด้วยเรื่องของสมอง”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cliche'

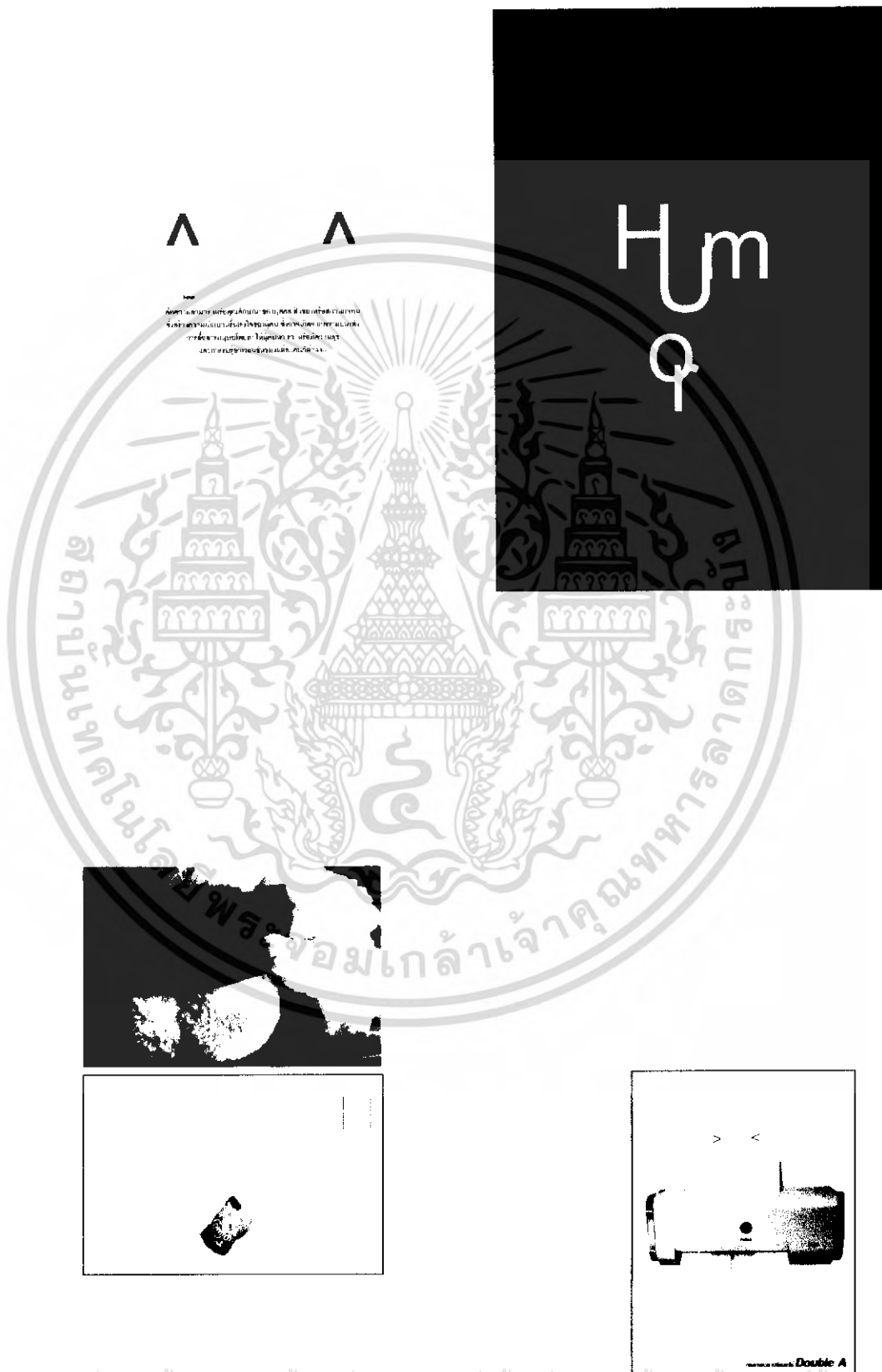


Humor



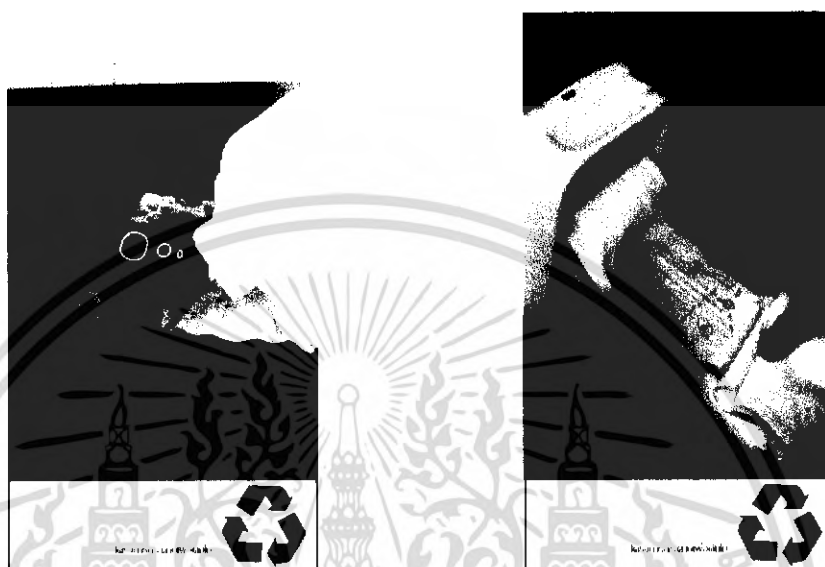
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้บนเว็บไซต์ใด ๆ  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# Humor

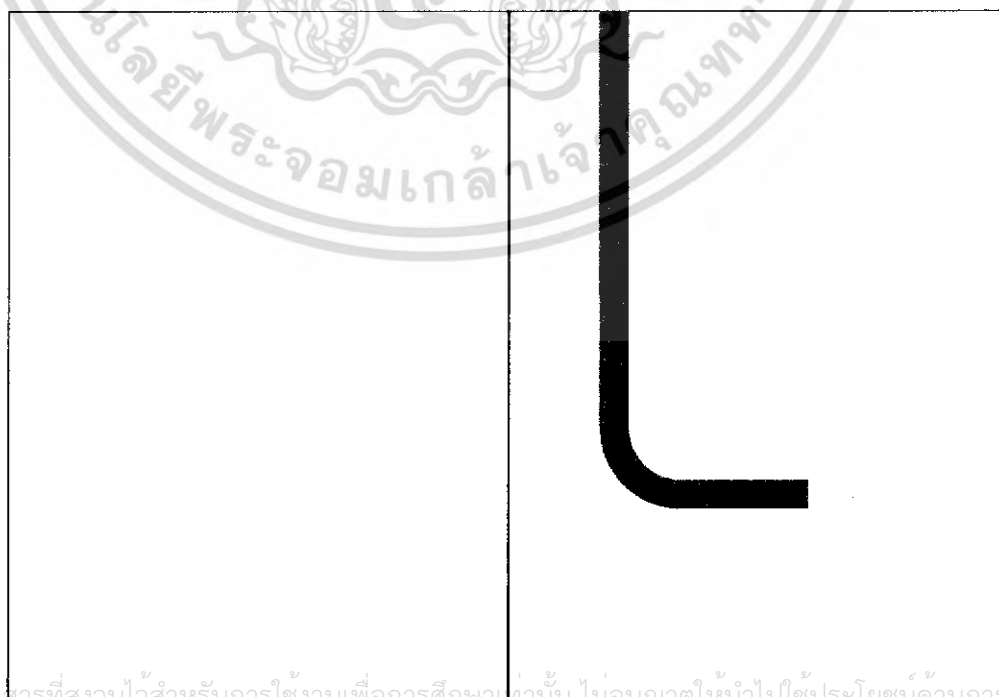


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Humor**

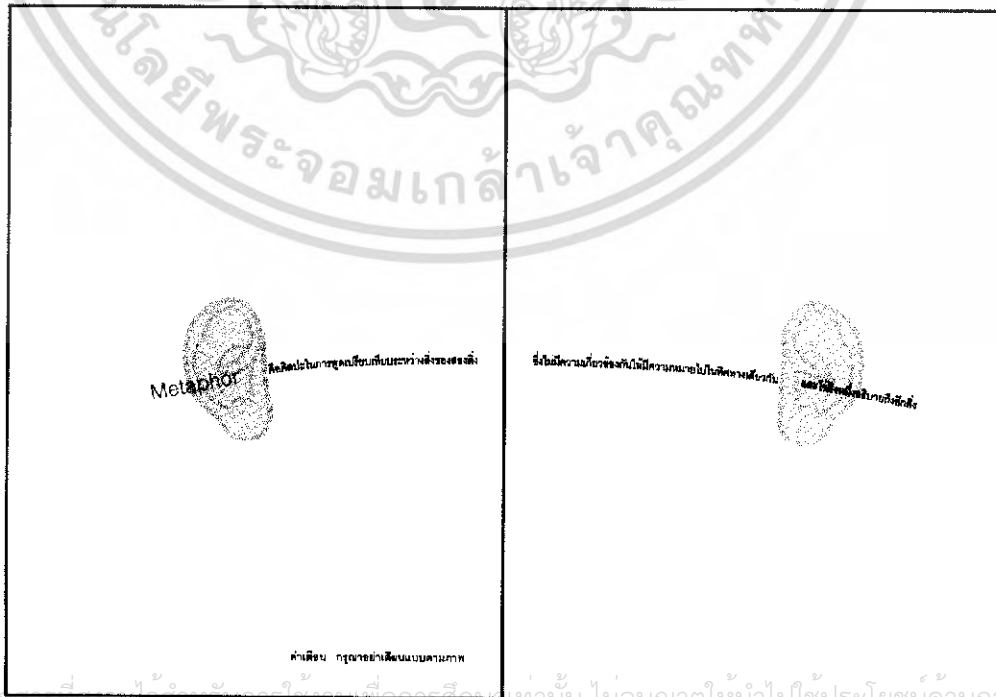


**Metaphor**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกระใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

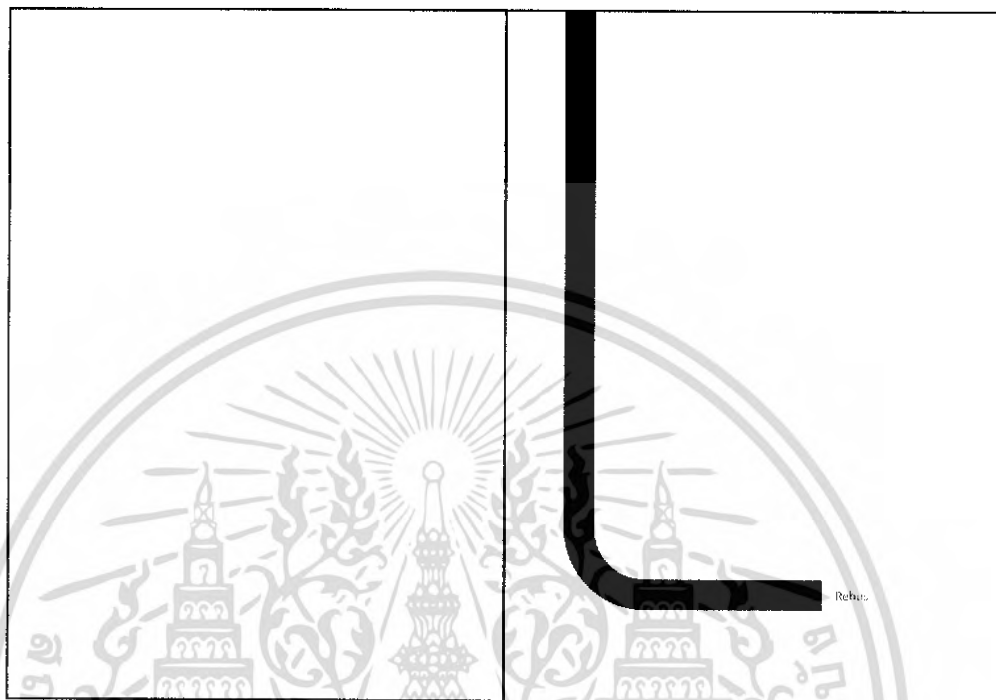
# Metaphor



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ใดๆ เว้นแต่  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Rebus



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เฉพาะในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Rebus



eye bee m


I B M

IBM

Can you Read ?

อะไรเจต มีตีเดินมา หลังคามงกุฎนี้เอง  
 เจต เค้า  
 อะไรเจต ต้นเท้าครกใบปอกดิน  
 เจต ตะไคร้  
 อะไรเจต ต้นเท้าราใบวาเดื่อ  
 เจต ต้นกบวีส  
 อะไรเจต ต้นเท้าแขนใบลมเรื่อ  
 เจต ต้นจอล

คำถามต่างๆเหล่านี้จัดได้ว่าเป็น Rebus อีกอย่างหนึ่ง เพราะเมื่อเราถูกถาม เรามักจะจินตนาการถึงภาพ และตอบออกมาเป็นคำพูด ดังนั้น ช่วงที่จินตนาการจึงเปรียบได้กับภาพ และเมื่อตอบออกมาจะแทนได้กับเสียง แต่ก็ต้องไม่ใช่คำตอบที่เป็นข้อความ ทำไมนะหรือ อ๋าลืมสิ Rebus = ภาพแทนเสียง

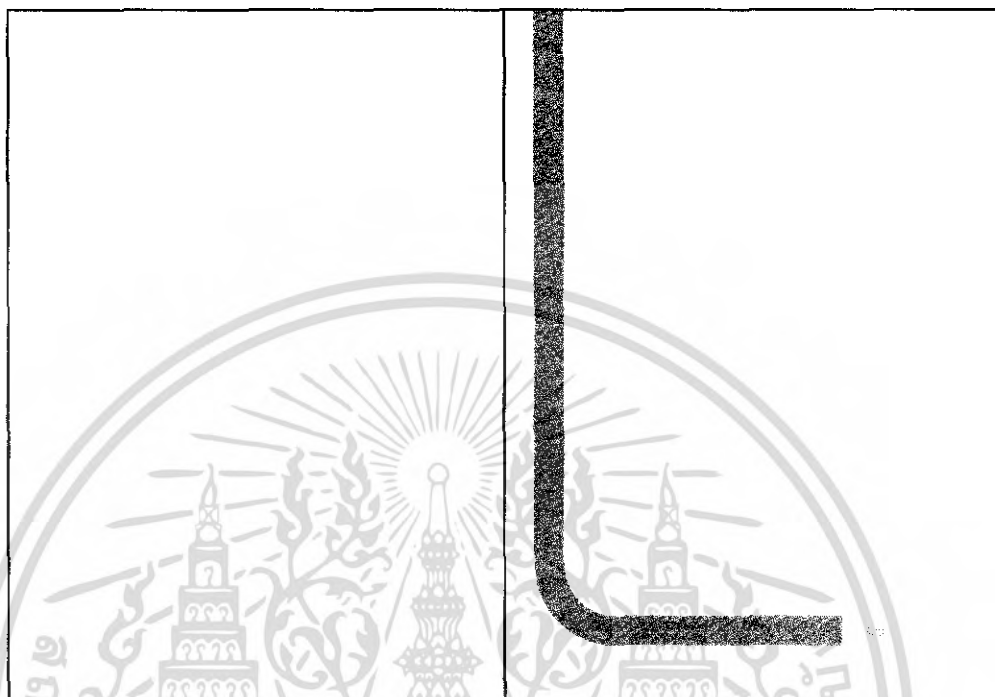


ครู

สไมศรณศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรู๊ปรองการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาติให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# Sign



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ทางการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sign



SIGN แสดงความเป็นเจ้าของ

พาไปไหนเง้อ



จิ้มแล้ว

(ด้านหลังของกระดาษกระดาษ) เง้อ เง้อ มีนิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วเล็ก นิ้วหัวแม่มือ นิ้วชี้ นิ้วทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

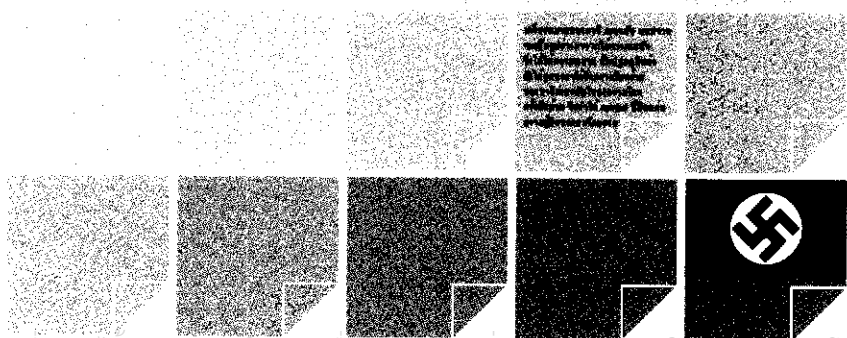
Sign

ที่มีความหมายเฉพาะ  
 SIGN “ชนิดของรูปร่างเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์  
 ที่อาจไม่ใช่สิ่งที้ออกแบบมาอย่างดี



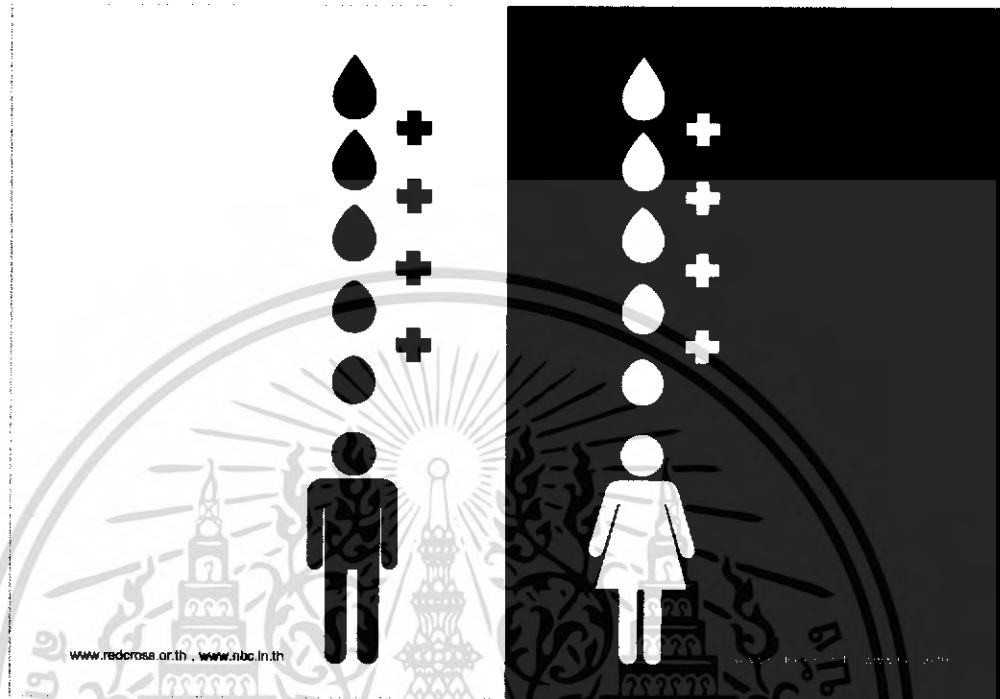
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ไม่สามารถ  
 ผลิตหรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
 จาก สวทศ. หรือ สวทศ. วิทยาลัยเทคโนโลยี  
 สวทศ.

สงวนลิขสิทธิ์  
 สวทศ. วิทยาลัยเทคโนโลยี  
 สวทศ. วิทยาลัยเทคโนโลยี  
 สวทศ. วิทยาลัยเทคโนโลยี

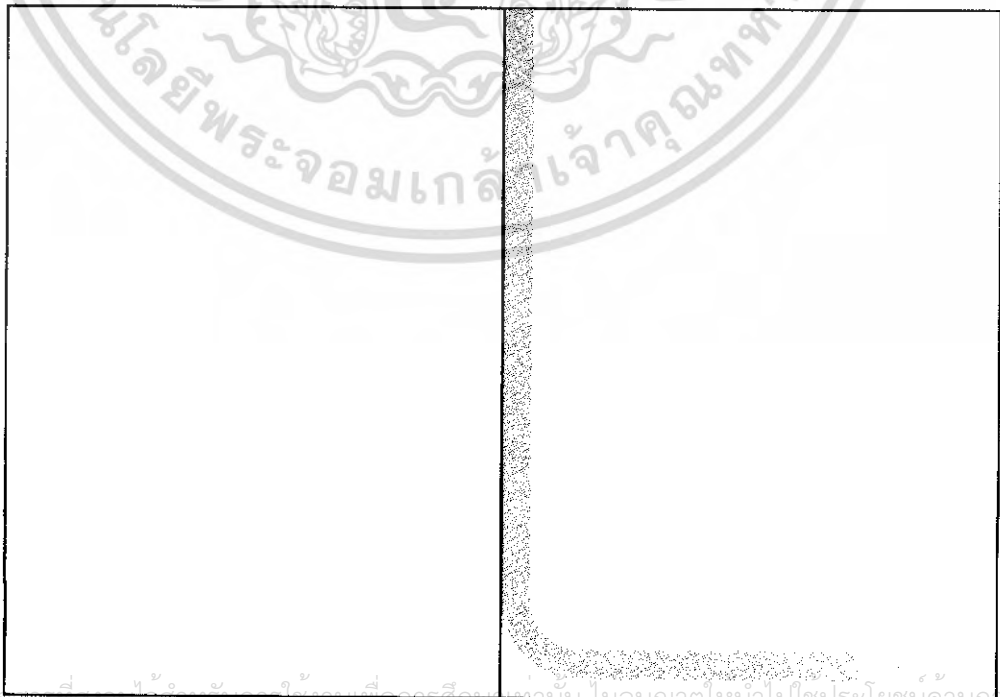


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sign



Parody

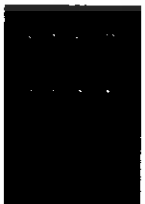


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Parody



เลียน



Full stop.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปกหลัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้วยประการ  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ ๕

### บทสรุป

ในการออกแบบหนังสือเกี่ยวกับชุดคำศัพท์ ด้วยการออกแบบในแง่ต่างๆนี้ สามารถตอบจุดประสงค์ในการออกแบบได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งยังไม่ดีนัก แต่ก็สามารถแสดงถึงแนวทางใหม่ในการออกแบบหนังสือเพื่อรวบรวมคำศัพท์ได้ค่อนข้างตามที่คาดคิด ตลอดจนสามารถออกแบบได้ตามรูปแบบที่ต้องการ ในส่วนของข้อมูลยังมีไม่มากนัก เนื่องจากต้องจำกัดขอบเขตของเนื้อหา เพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบของงาน และระยะเวลาในการทำงาน

#### ปัญหาที่เกิดขึ้น

1. ข้อมูลในการทำงานยังไม่สมบูรณ์เต็มที่ จึงทำให้มีข้อจำกัดในการดีไซน์อยู่บ้าง
2. ในการสาธิตการออกแบบคำศัพท์ต่างๆอาจมีบางตัวอย่างที่เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนระหว่างผู้อ่านกับผู้ทำ เนื่องจากผู้ทำพยายามสาธิตการออกแบบคำศัพท์ต่างๆ ตามทัศนคติของตนเอง ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจไม่ตรงตามที่ผู้ทำนำเสนอ
3. เกิดความล่าช้า และไม่ประณีตเท่าที่ควร เนื่องจากขั้นตอนในการหาข้อมูลและการทำความเข้าใจในคำศัพท์แต่ละคำนั้น ต้องใช้เวลาและไตร่ตรองอย่างมาก

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เกิดความรู้ความเข้าใจในการออกแบบคำศัพท์ต่างๆที่เป็นไปตามข้อจำกัด จึงทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบในแนวทางใหม่ๆ
2. ได้ทดลองทำงานจริงในการออกแบบ และทราบถึงปัญหา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการทำงานออกแบบครั้งต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- Martin Solomon ,The Power of Punctuation , The Meaning of Products
- [www.wikipedia.org/wiki/analogy](http://www.wikipedia.org/wiki/analogy)
- [www.wikipedia.org/wiki/cliche](http://www.wikipedia.org/wiki/cliche)
- [www.wikipedia.org/wiki/humor](http://www.wikipedia.org/wiki/humor)
- [www.wikipedia.org/wiki/illusion](http://www.wikipedia.org/wiki/illusion)
- [www.wikipedia.org/wiki/metaphor](http://www.wikipedia.org/wiki/metaphor)
- [www.wikipedia.org/wiki/parody](http://www.wikipedia.org/wiki/parody)
- [www.wikipedia.org/wiki/pun](http://www.wikipedia.org/wiki/pun)
- [www.wikipedia.org/wiki/punctuation](http://www.wikipedia.org/wiki/punctuation)
- [www.wikipedia.org/wiki/rebus](http://www.wikipedia.org/wiki/rebus)
- [www.wikipedia.org/wiki/sign](http://www.wikipedia.org/wiki/sign)
- นางสาวจิรายุ คูอมรพัฒนะ . ออกแบบหนังสือเกี่ยวกับ TYPOGRAPHY “BREAKING THE RULES” ,ศิลปะนิพนธ์ ปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต ภาควิชานิตยศิลป์, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ , สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง , 2543

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ศิริรัฐ ปิ่นเพชร เกิดเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม 2525 กรุงเทพฯ จบการศึกษาชั้นประถมจากโรงเรียนดาราคาม , จบการศึกษาระดับมัธยมจากโรงเรียนวชิรธรรมสาธิต และจบการศึกษาระดับอุดมศึกษาจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขานิเทศศิลป์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้