

8

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบหนังสือสอนการวาดภาพ โดยเทคนิคคอมพิวเตอร์

BOOK DESIGN FOR TEACHING ILLUSTRATION

BY COMPUTER TECHNIQUE



๒/๗.
๑ ๒๙๕/๗
๒๕๔๙

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 78240
วัน,เดือน,ปี..... 26 ก.พ. 2551

b.....	11889184
i.....	

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดมหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะศิลป์ ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือสอนการวาดภาพ โดยเทคนิคคอมพิวเตอร์

BOOK DESIGN FOR TEACHING ILLUSTRATION

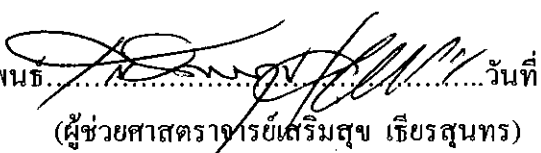
BY COMPUTER TECHNIQUE

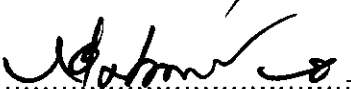


นายอมิน นาคเสวี

Mr. AMEEN NAKASEWEE

ภาควิชาศิลปะคัลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะคัลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..........วันที่ 30 มี.ค. 2550
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เสริมสุข เรียรสุนทร)

หัวหน้าภาควิชา..........วันที่ 30 มี.ค. 50
(อาจารย์รวิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือสอนวาดภาพโดยเทคนิคคอมพิวเตอร์ BOOK DESIGN FOR TEACHING ILLUSTRATION BY COMPUTER TECHNIQUE
ชื่อ	นายอมิน นาคเสวี
รหัสนักศึกษา	46020344
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2549
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.เสริมสุข เขียรสุนทร

บทคัดย่อ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีผลต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์แทบทุกด้านด้านศิลปะก็เช่นกัน คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนอย่างมากในการสร้างงานศิลปะ ซึ่งก็เป็นการพัฒนาไปตามยุคสมัย ส่วนใหญ่งานศิลปะที่ใช้คอมพิวเตอร์จะใช้เป็นสื่อในเชิงพาณิชย์เพราะเหมาะกับการทำงานที่ต้องใช้ในปริมาณมาก อีกทั้งคอมพิวเตอร์ยังอำนวยความสะดวกมากมายทำให้ทำงานได้เร็ว ผิดพลาดน้อย ผิดก็แก้ไขได้ง่าย อีกทั้งยังแทบไม่ต้องเสียเงินในค่าอุปกรณ์ ความสะดวกสบายเหล่านี้ทำให้การวาดภาพระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งมีหนังสือคู่มือที่ใช้สอนการวาดภาพโดยเฉพาะ

การทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์ศึกษาแนวทางการออกแบบหนังสือสอนวาดภาพ โดยการกำหนดคอนเซปต์เพื่อให้มีทิศทางในการออกแบบที่แน่นอนแต่นั้นก็เป็นเพียงบางส่วน เพราะความจริงข้าพเจ้ามีความสนใจการวาดภาพประกอบด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์มากกว่าและคิดว่าหากได้ทำอะไรที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ชอบสักนิดก็จะช่วยพัฒนาฝีมือในสิ่งที่ตนสนใจได้บ้าง

กิตติกรรมประกาศ

- ขอบคุณพ่อแม่ของข้าพเจ้าที่คอยสนับสนุนข้าพเจ้าไม่ว่าข้าพเจ้าจะเลือกเดินทางไหนก็ตามจนทำให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสมาเรียนที่สถาบันแห่งนี้
- ขอบคุณอาจารย์แดง ที่ให้คำปรึกษาทั้งเรื่องเรียนและเรื่องอื่นๆตลอดจนของต่างๆที่อาจารย์มอบให้ตลอดระยะเวลาที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาที่สถาบันแห่งนี้ในบางครั้งข้าพเจ้าก็ทำตัวคือไปข้างส่งงานช้าไปบ้างก็ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้
- ขอบคุณอาจารย์ นิค ที่คอยให้คำปรึกษาดูแลระยะเวลาที่ผ่านมาในบางครั้งข้าพเจ้าก็ทำตัวคือไปข้างส่งงานช้าไปบ้างก็ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้อีกครั้ง
- ขอบคุณอาจารย์ เจียบ ที่อบรมสั่งสอนวิชา fine art ตอนปี 1แก่ข้าพเจ้า งานจำนวนมากมายที่อาจารย์ให้มาช่วยปูพื้นฐานมากมายให้แก่ข้าพเจ้า ในช่วงนั้นข้าพเจ้าคิดว่างานมันเยอะมากๆแต่หลังจากเรียนมา4ปีข้าพเจ้าก็ประจักษ์ว่าการได้วาดอะไรสนุกกว่าตอนคิดว่าจะวาดอะไรหลายเท่านี้ และขอขอบคุณที่อาจารย์ยอมรับเป็นที่ปรึกษาให้ข้าพเจ้า
- ขอบคุณอาจารย์ท่านอื่นๆที่เคยได้สอนข้าพเจ้ามา
- ขอบคุณเพื่อนๆในกลุ่มเล็คแก๊ง ที่ได้ร่วมลงมือทำหนังสือด้วยกัน
- ขอบคุณเพื่อนเติร์ก फिल्म 21 ที่ช่วยพิมพ์รายงานฉบับนี้เพราะข้าพเจ้าพิมพ์ช้ามาก
- ขอบคุณเพื่อนๆ นิเทศศิลป์ฉากที่ 21 ทุกคนที่ทำให้ข้าพเจ้ามีชีวิตมหาลัยที่น่าจดจำ
- ขอบคุณเพื่อนๆ นิเทศศิลป์ฉากที่ 21 คนหนึ่งที่ทำให้ข้าพเจ้ามีชีวิตมหาลัยที่น่าจดจำยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

โลกเราเปลี่ยนแปลงไปทุกขณะ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ ด้านศิลปะก็เช่นกันที่มีการพัฒนาไปตามกระแสโลกจนเกิดเป็นเทคนิคการสร้างงานแบบใหม่ที่มีทั้งความรวดเร็วและสะดวกสบาย ข้าพเจ้าก็เป็นคนๆหนึ่งที่สนใจในแนวทางนั้นจึงได้ศึกษามาพอสมควรจากแหล่งความรู้ที่เป็นหนังสือสอน และด้วยความสนใจที่มีมากขึ้นเรื่อยๆทำให้อยากนำสิ่งที่ตนชอบมาทำเป็นงานชิ้นสุดท้ายก่อนจะจบไป แต่ด้วยความอ่อนด้อยด้านข้อมูลและการไม่เตรียมพร้อมของข้าพเจ้า ทำให้ไม่ทราบได้ว่าจะทำไปเป็นแบบไหนดี ข้าพเจ้าจึงได้คิดจะทำในสิ่งที่ถนัดนั่นคือหนังสือสอนวาดที่ข้าพเจ้าได้ศึกษามาและได้เห็นข้อบกพร่องบางอย่างของมันจึงคิดนำมาทำเป็นแบบของตนเอง แต่นั่นไม่ได้หมายความว่าข้าพเจ้ามีความรู้มากมายขนาดนั้นเพราะข้อมูลที่ข้าพเจ้าใช้ก็มาจากแหล่งอื่นเพราะข้าพเจ้าทราบดีว่ายังศึกษาด้านนี้มาได้ไม่นานนัก เพียงแต่ในส่วนของภาพประกอบที่นำมาสอนข้าพเจ้าคงได้มีโอกาสทำในสิ่งที่ชอบซึ่งเป็นเหตุผลหลักที่ข้าพเจ้าทำงานชิ้นนี้

ข้าพเจ้าไม่ได้หวังให้หนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อใครเพราะมันมาจากการเรียบเรียงที่ค่อนข้างเข้าใจยากของข้าพเจ้าแต่หากมันพอจะมีคุณค่าและพอจะให้ประโยชน์กับใครได้บ้าง ข้าพเจ้าก็รู้สึกยินดีเป็นอย่างยิ่ง

อมรินทร์ นาคเสวี

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
บทที่ 1 การออกแบบหนังสือ	
การออกแบบหนังสือ.....	3
ความหมายและความสำคัญของการจัดเลย์เอาต์.....	4
หลักการจัดหน้าหนังสือ.....	7
องค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึง.....	7
ขั้นตอนการออกแบบจัดหน้า.....	11
กระดาษที่ใช้พิมพ์.....	12
ระบบการพิมพ์.....	12
การเย็บเล่ม.....	14
บทที่ 2 การออกแบบกราฟฟิก	
ความสำคัญของการออกแบบกราฟฟิก.....	17
หลักการดำเนินงานออกแบบกราฟฟิก.....	18
ปัจจัยที่มีผลต่อผู้อ่าน.....	20
บทที่ 3 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล	
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	22
การวิเคราะห์ปัญหา.....	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบ

แนวคิดในการออกแบบ.....	29
ขั้นตอนการออกแบบ.....	30
ขั้นตอนการทำภาพประกอบเพื่อใช้สอน.....	37

บทที่ 5 ผลงานจริง

รูปเล่ม.....	40
หน้าปก.....	40
เนื้อหา.....	42
บทที่ 6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	53
บรรณานุกรม.....	54



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่

3.1 ภาพ ตัวอย่างหนังสือ CG painting หนังสือ Digital painting.....22

3.2 ภาพตัวอย่างนิตยสารเมนู.....23

3.3 ภาพตัวอย่างหนังสือ ImagineFX.....23

3.4 ภาพตัวอย่างหน้าตาของโปรแกรม Photoshop CS..... 24

3.5 ภาพ blade wing ของคุณ monsiti25

3.6 ภาพของคุณ ทิตยา ผาสุก..... 25

3.7 ภาพ sweet magic โดยคุณพิเชษฐ์ วัฒนเวสกร..... 26

3.8 ภาพ พระอังคาร โดยคุณ เฉลิมพล กุไรรัตน์..... 26

3.9 ภาพตัวอย่างหน้าหนังสือในหนังสือ digital painting.....27

4.1 ภาพตัวอย่างงานของสตีเวน เวลินอฟ..... 29

4.2 ภาพเลย์เอาต์หน้าคู่ ที่ใช้ภาพประกอบเป็นหลักในการจัดเลย์เอาต์.....30

4.3 ภาพข้อความและภาพประกอบที่จัดมาลงตามเลย์เอาต์..... 30

4.4 ภาพเลย์เอาต์ที่เสร็จสมบูรณ์.....31

4.5 ภาพหน้าตาของ โปรแกรม photoshop CS..... 32

4.6 ภาพตัวอย่างงานในช่วงแรก.....33

4.7 ภาพตัวอย่างงานที่ปรับปรุงแล้ว..... 34

4.8 ภาพขั้นตอนที่ 1..... 35

4.9 ภาพขั้นตอนที่ 2และ3..... 36

4.10 ภาพขั้นตอนที่ 4..... 37

4.11 ภาพขั้นตอนที่ 5..... 38

4.12 ตัวอย่างการภาพประกอบเมื่อนำมาจัดวางในเล่ม..... 39

5.1 ตัวอย่างภาพหน้าปก..... 40

5.2 ตัวอย่างภาพปกหลัง..... 41

5.3 ตัวอย่างภาพหน้า 1 – 5.....42

5.4 ตัวอย่างภาพหน้า 6 -11.....43

5.5 ตัวอย่างภาพหน้า 12 -17.....44

5.6 ตัวอย่างภาพหน้า 18 – 2345

5.7 ตัวอย่างภาพหน้า 25 – 2946

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.8 ตัวอย่างภาพหน้า 30 – 35.....	47
5.9 ตัวอย่างภาพหน้า 36 – 41.....	48
5.10 ตัวอย่างภาพหน้า 42 – 47.....	49
5.11 ตัวอย่างภาพหน้า 48 – 53.....	50
5.12 ตัวอย่างภาพหน้า 54.....	51
5.13 ตัวอย่างผลงานจริงเมื่อเป็นรูปเล่ม.....	52



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

การวาดภาพประกอบด้วยคอมพิวเตอร์นั้นได้ค่อยๆเติบโตและเข้ามามีบทบาทในเชิงพาณิชย์ทั้งงานปกนิตยสาร การ์ดเกมส์ ภาพประกอบหนังสือ และอื่นๆ ทั้งนี้เนื่องจากความสะดวกสบายที่ทำให้การสร้างงานง่ายกว่าการเพ้นท์แฮนด์เมดเช่น การสามารถย้อนกลับไปได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเรื่องสีและอุปกรณ์ ไม่เสียพื้นที่จัดเก็บงานและงานไม่เสียหายไปตามกาลเวลา ได้สีที่เที่ยงตรงตามความต้องการของศิลปินเพราะไม่ต้องผ่านการสแกนซึ่งมักจะทำให้สีเปลี่ยน

ศิลปินที่วาดภาพประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ของไทยจะต้องหาข้อมูลในเวปไซด์หรือหนังสือสอนของต่างประเทศซึ่งเป็นภาษาอังกฤษจึงตีความได้ยากเพราะบางส่วนเป็นศัพท์เฉพาะทาง ศิลปินในไทยจึงได้รวมตัวกันในเวบบอร์ดและแลกเปลี่ยนเทคนิคกันซึ่งก็ยังคงกระตือรือร้นและขยันตอนในการทำความเข้าใจ แต่ด้วยความนิยมที่ค่อยๆเพิ่มขึ้นของการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ทำให้มีหนังสือสอน(how to)ที่เป็นของไทยเกิดขึ้นซึ่งช่วยสอนเทคนิคต่างๆอย่างมีขั้นตอนและสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายเพราะเป็นภาษาไทย

ทางผู้จัดทำก็เป็นอีกผู้หนึ่งที่สนใจการวาดภาพประกอบในคอมพิวเตอร์ได้ซื้อเหล่านั้นมาศึกษา และได้พบว่าในส่วนของชาวทูกจะมีการสาธิตการวาดอย่างละเอียด ภาพทุกภาพจะเน้นคาแรคเตอร์เป็นหลักซึ่งจะมีความหลากหลายไปตามสไตล์ของมัน ตั้งแต่แนวคอมมิค แนวการ์ตูนผู้หญิง แนวที่เป็นไทยประยุกต์ จนไปถึงแนวที่เป็นผู้ชาย ซึ่งแต่ละแนวจะมีเอกลักษณ์ของตัวเอง ทางผู้เขียนซึ่งสนใจการวาดในแนวของผู้ชายจึงอ่านในแนวที่ตัวเองสนใจเท่านั้น และไม่ได้สนใจในแนวอื่นเลย เพราะมีความแตกต่างกันเกินไปและคิดว่าผู้สนใจในแนวอื่นก็จะดูแต่รูปที่ตนสนใจเท่านั้น จึงเป็นการใช้ข้อมูลจากหนังสือเพียงในสลิปเท่านั้น ผู้จัดทำจึงคิดว่าหากมีการกำหนดคอนเซ็ปต์ของเล่มให้มีการสอนวาดภาพที่มีแนวทางเดียวกันจึงน่าจะเป็นประโยชน์มากกว่า ทั้งต่อคนซื้อที่จะได้รู้แนวทางที่แน่นอนและเลือกซื้อในแนวที่ตนสนใจ ทางผู้จัดทำก็สามารถกำหนดแนวทางในการออกแบบให้เข้ากับเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ส่วนที่เลือกคอนเซ็ปต์เป็นการ์ตูนคาแรคเตอร์ผู้ชายเพราะผู้จัดทำมีความสนใจในด้านนี้ทั้งในเรื่องภาพประกอบและในเรื่องกราฟฟิคอีลีเมนต์ในการออกแบบ

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 วัตถุประสงค์ในการเลือกโครงการและสิ่งที่ต้องการจะศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางผู้จัดทำมีความสนใจในด้านการวาดภาพประกอบในคอมพิวเตอร์เป็นทุนเดิมและคิดว่าการทำหนังสือในด้านนี้จะช่วยเพิ่มเติมความรู้ของคนให้มากขึ้นเพื่อใช้ในการพัฒนางานต่อไป นอกจากนี้ในส่วนของฮาวทูผู้จัดทำคาดว่าจะได้วาดในสิ่งที่ผู้จัดทำสนใจและมีการจัดวางเข้ากับเทกและเรียบเรียงเป็นรูปเล่มซึ่งเป็นการใช้ความรู้ที่ผู้จัดทำได้ร่ำเรียนมาในภาควิชาศิลปะแห่งนี้

1.2.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

ออกแบบหนังสือสอนวาดภาพประกอบในคอมพิวเตอร์ที่มีการกำหนดคอนเซ็ปต์แน่นอน

1.3 ขอบเขตโครงการ

หนังสือสอนวาดภาพประกอบจำนวน 1 เล่ม มีจำนวน 50 หน้า

1.4 แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

- รวบรวมข้อมูลที่ต้องการจากสื่อต่างๆ เช่น หนังสือสอนที่มีตามท้องตลาดรวมไปถึงข้อมูลในเวปไซด์
- กำหนดทิศทางในการออกแบบให้เข้ากับเนื้อหา
- เสกั๊ตและลงมือทำพร้อมส่งให้อาจารย์พิจารณาเป็นระยะ
- ส่งเป็นชิ้นงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบหนังสือ

ในการออกแบบจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือต้องให้เหมาะสมและสวยงามตามคุณลักษณะของหนังสือ และลักษณะของผู้บริโภค โดยแสดงรายละเอียดให้เห็นอย่างชัดเจน วิธีการออกแบบ และจัดวางรูปแบบ ตลอดจนข้อกำหนดอื่นๆ มีหลักที่ต้องพิจารณาดังนี้

1. พิจารณาประเภทของหนังสือ หนังสือแต่ละประเภทจะมีลักษณะเฉพาะ และรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างมากระหว่างประเภท วัตถุประสงค์ในการสร้างหนังสือไม่เหมือนกัน เช่น หนังสือที่เป็นตำราอ้างอิง หนังสือวิชาการ หนังสือกึ่งแบบเรียน หนังสือที่ผลิตขึ้นในโอกาสพิเศษ หนังสืออ่านเสริมสำหรับนักเรียน นวนิยาย นิทานสำหรับเด็ก หนังสือภาพ หนังสือบันเทิงเริงรมย์ หนังสือกีฬา เป็นต้น การออกแบบหนังสือทางวิชาการหรือแบบเรียนจะมีลักษณะ เป็นทางการ รูปแบบตัวอักษรและรูปภาพจะต้องเป็นแบบเรียบๆ เช่น ตัวอักษรแบบราชการ การวางมักจะเป็นแบบจัดระเบียบ หรือเป็นการกำหนดให้อยู่ในกรอบ หรือมีอักษรเฉพาะข้อความ และชื่อผู้ประพันธ์เท่านั้น ส่วนหนังสือประเภทบันเทิงเริงรมย์ กีฬา นวนิยาย หรือสารคดี มักจะมีรูปแบบค่อนข้างอิสระ มีการออกแบบจัดภาพประกอบ ปกก็จะเน้นไปทางความสวยงามมากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหา เน้นที่สีสันสดใสสะดุดตา การจัดวางรูปแบบจะแตกต่างกันไปตามแต่ละลักษณะหนังสือ ถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กก็จะเน้นรูปภาพประกอบที่มีความสวยงามเป็นหลัก ตัวอักษรเป็นแบบที่เรียบง่าย ดูสบายตา ไม่นิยมการจัดระเบียบและกำหนดกรอบ ให้สีสันคมเข้มฉูดฉาด รูปภาพคมชัด แสดงสาระของหนังสืออย่างชัดเจน

2. พิจารณานुकคลิกของหนังสือ นुकคลิกของหนังสือจะมีความแตกต่างกันไปตามแต่ประเภทของเนื้อหาสาระ และเทคนิควิธีการออกแบบ เนื่องจากปัจจุบันภาวะการแข่งขันทางการตลาดเพิ่มขึ้น จึงทำให้หนังสือบางประเภทมีการแข่งขันกันสูงมาก มีหนังสือที่มีเนื้อหาสาระใกล้เคียงกันเกิดขึ้นตามกันมากมาย จึงต้องออกแบบสร้างสรรค์นุกคลิกภาพของหนังสือให้สวยงาม และมีความโดดเด่นแปลกตามากกว่าคู่แข่ง จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ของการสร้างนุกคลิกเฉพาะของปกหนังสือ นอกจากจะช่วยส่งเสริมคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์แล้ว ยังเป็นการสร้างเสริมความน่าเชื่อถือให้หนังสือด้วย

3. พิจารณาแนวทางสร้างสรรค์ รูปแบบการสร้างสรรค์หนังสือมีหลักการ 3 ประการ คือ

3.1 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อคุณค่าความสวยงามของรูปเล่ม

3.2 หลักการออกแบบรูปภาพ หรือการกำหนดรูปภาพที่จะนำมาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การกำหนดแบบตัวอักษร

ทั้งนี้หลักการทั้งหมดจะต้องให้สอดคล้องและเหมาะสมกับประเภทของหนังสือ และต้องสร้างรูปแบบที่แปลกใหม่ เพื่อให้เกิดเป็นบุคลิกเฉพาะของหนังสือด้วย

4. พิจารณาวิธีการผลิต วิธีการผลิตและระบบวิธีการพิมพ์ในปัจจุบัน มีความสะดวก คล่องตัว สามารถตอบสนองความต้องการการผลิตงาน ได้อย่างเต็มที่ การออกแบบหนังสือที่ดีต้องไม่สร้างความยุ่งยากสับสนต่อการพิมพ์ และการผลิต ความสับสนเกิดขึ้นได้เสมอถ้าผู้ออกแบบมีคำสั่งมากหรือใช้วิธีการหลายแบบ

ความหมาย ลักษณะ และความสำคัญของการจัดทำเลย์เอาต์

1. ความหมายของเลย์เอาต์

เลย์เอาต์(Layout) หมายถึง แบบร่างที่นักออกแบบจะสร้างขึ้นตามแนวคิดทางการออกแบบที่เกิดในจินตนาการ ให้ออกมาเป็นรูปธรรม เพื่อนำเสนอให้ลูกค้าพิจารณาและตกลงยอมรับก่อนที่จะใช้เป็นต้นแบบในการจัดทำอาร์ตเวิร์คต่อไป

การสร้างแบบร่างคร่าวๆ ของสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือพิมพ์อาจเรียกว่า “การทำดัมมี่” (Dummy) และแบบร่างของหนังสือพิมพ์จะเรียกว่า “ดัมมี่ของหน้าหนังสือพิมพ์”

1.1 ลักษณะเลย์เอาต์

เลย์เอาต์ของสิ่งพิมพ์ใดๆ มักจะเป็นลายเส้นหยาบๆ แสดงตำแหน่งและขนาดของส่วนประกอบต่างๆ ในการออกแบบ ลักษณะลายเส้นที่ขีดเขียนบนเลย์เอาต์จะหยาบหรือละเอียดขึ้นอยู่กับเลย์เอาต์ที่สร้างขึ้น ในขั้นตอนต่างๆ ของการออกแบบเลย์เอาต์เปรียบเสมือนการวางแผนในงานออกแบบเพื่อดำเนินงาน

1.2 ความสำคัญของการจัดทำเลย์เอาต์

เลย์เอาต์มีความสำคัญเป็นอันมากในการออกแบบทางการพิมพ์ รวมทั้งค่าใช้จ่ายที่อาจเกิดขึ้น จึงสามารถสรุปความสำคัญของการจัดทำเลย์เอาต์ได้ดังนี้

1.2.1 ใช้เป็นแนวทางแสดงความคิดในการออกแบบ การที่จะสื่อแนวความคิดนั้นให้แก่ลูกค้าหรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้ นักออกแบบจะต้องสร้างแบบร่างหรือเลย์เอาต์ของงานนั้น ออกมา ซึ่งจะเป็นการแสดงแนวทางในการจัดวางส่วนต่างๆ ของงานพิมพ์ ให้อยู่ภายในพื้นที่อันจำกัด เพื่อให้เกิดอิทธิพลอย่างใดอย่างหนึ่งต่อกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

1.2.2 นำเสนอผู้ว่าจ้างหรือลูกค้าให้เห็นผลงานพิมพ์ที่จะสำเร็จออกมา เพื่อให้ผู้ว่าจ้างหรือลูกค้าได้เห็นลักษณะรูปแบบของสิ่งพิมพ์ที่จะออกมาได้ชัดเจนมากกว่าการพูด บรรยาย ลักษณะรูปแบบ และยังสามารสื่อสารแนวความคิดให้เป็นที่เข้าใจตรงกันด้วย

1.2.3 ช่วยให้เกิดความสะดวกในการทำงานขั้นตอนต่างๆ เลย์เอาต์จะช่วยให้สามารถทราบวัสดุอุปกรณ์ วิธีการ และขั้นตอนการทำงานได้

1.2.4 ช่วยประมาณค่าใช้จ่ายในการผลิตและการพิมพ์อย่างคร่าวๆ เลย์เอาต์จะช่วยให้ทราบวัสดุอุปกรณ์ และขั้นตอนต่างๆ ที่ต้องใช้ในการผลิตสิ่งพิมพ์นั้น ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะช่วยให้สามารถประมาณค่าใช้จ่ายได้คร่าวๆ ก่อนที่จะทำการพิมพ์งานนั้นๆ ในขั้นตอนต่อไป เมื่อประเมินค่าใช้จ่ายทั้งหมดแล้วพบว่าสูงกว้างงบประมาณที่กำหนดให้ไว้ก็สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขรูปแบบเลย์เอาต์นั้นใหม่ได้จนกว่าจะได้เลย์เอาต์ที่เหมาะสมกับงบประมาณ

ปัจจัยกำหนดรูปแบบของเลย์เอาต์

การจัดทำเลย์เอาต์เป็นกระบวนการที่นำเอาส่วนประกอบของสิ่งพิมพ์มาจัดวางในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ตามต้องการ ทั้งยังต้องให้เกิดความสวยงาม ให้ความน่าสนใจแก่ผู้พบเห็นด้วย ปัจจัยต่างๆ ที่เป็นตัวกำหนดรูปแบบของเลย์เอาต์ได้แก่ ประเภทสิ่งพิมพ์ โครงสร้างของการจัดวางส่วนประกอบตามหลักการออกแบบเป็นส่วนที่ต้องการเน้นเป็นส่วนแรก ส่วนที่ต้องการเน้นเป็นอันดับรอง คือ อารมณ์ที่ต้องการสื่อสารและการเคลื่อนไหวของสายตา

1. ประเภทของสิ่งพิมพ์

นักออกแบบจำเป็นต้องทราบว่าสิ่งพิมพ์ที่จะออกแบบนั้นเป็นสิ่งพิมพ์ประเภทใด เพราะสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทจะต้องการรูปแบบของเลย์เอาต์ที่แตกต่างกัน

2. โครงสร้างของการจัดวางส่วนประกอบ

เลย์เอาต์ของสิ่งพิมพ์ใดๆ ก็ตาม ควรจะมีโครงสร้างหลักของการจัดวางส่วนประกอบนั้นอาศัยหลักพื้นฐานของการจัดองค์ประกอบทางจิตรศิลป์ ได้แก่ ความสมดุล ความแตกต่าง สัดส่วน จังหวะ ความกลมกลืน และความเป็นเอกภาพ

2.1 ความสมดุล (Balance) เป็นการจัดวางส่วนประกอบของสิ่งพิมพ์ในตำแหน่งที่ทำให้รู้สึกทางด้านซ้ายและด้านขวาของสิ่งพิมพ์มีน้ำหนักเท่าๆ กัน การจัดให้ส่วนประกอบต่างๆ ของสิ่งพิมพ์มีความสมดุลสามารถจัดได้ 2 วิธี คือ

2.1.1 การจัดสมดุลแบบสมมาตร (Symmetry Balance) เป็นการจัดให้ส่วนประกอบทางด้านซ้ายกับขวามีลักษณะเหมือนกัน การจัดวางในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกเป็นทางการ เรียบง่าย มั่นคง น่าเชื่อถือ

2.1.2 การจัดสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) เป็นการจัดองค์ประกอบให้สมดุลกันทางสายตา กล่าวคือ ส่วนประกอบที่มีน้ำหนักมากจะจัดวางอยู่ใกล้แนวกึ่งกลางมากกว่าส่วนประกอบที่มีน้ำหนักน้อยกว่า

2.2 ความแตกต่าง เป็นการจัดวางส่วนประกอบให้ตัดกัน เพื่อสร้างจุดสนใจให้แก่สิ่งพิมพ์ ความแตกต่างอาจสังเกตได้จากขนาด รูปร่าง สี น้ำหนัก พื้นผิว และทิศทางของส่วนประกอบต่างๆ ให้ดูแตกต่างกันอย่างชัดเจน

2.3 สัดส่วน หมายถึงความสัมพันธ์ของส่วนประกอบอย่างหนึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับส่วนประกอบอื่นๆ ในงานออกแบบสัดส่วนมักจะมีความสัมพันธ์กับความสมดุล และความแตกต่าง หากส่วนประกอบที่ใช้ในพื้นที่ ที่ต้องการออกแบบมีสัดส่วนพอเหมาะย่อมจะให้ความรู้สึกสมดุลด้วย

2.4 จังหวะ (Rhythm) จังหวะ หรือ ลีลา ในการออกแบบทางการพิมพ์ หมายถึงการจัดวางส่วนประกอบซ้ำๆ กัน โดยลักษณะของเส้น รูปร่าง น้ำหนักสี หรือพื้นผิว ค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ จังหวะจะทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว

2.5 ความกลมกลืน ความกลมกลืนในการออกแบบทางการพิมพ์เกิดจากการจัดส่วนประกอบต่างๆ ในหน้าเอกสารให้มีขนาด รูปร่าง น้ำหนักสี สี หรือพื้นผิวให้ใกล้เคียงกัน การใช้ลวดลาย เส้นตกแต่งก็เลือกเส้นที่มีน้ำหนักเส้น ใกล้เคียงกับเส้นตัวอักษร การใช้ความกลมกลืนจะให้ความรู้สึกนุ่มนวล เรียบง่ายและสบายตา แต่อาจจะทำให้รู้สึกเฉื่อยชาได้

2.6 ความเป็นเอกภาพ เป็นการนำส่วนประกอบต่างๆ ที่อาจมีความแตกต่างกันมาจัดวางรวมกันในพื้นที่ที่กำหนด โดยมีความสัมพันธ์กัน เป็นกลุ่มเดียวกัน หรือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้มากที่สุด จะให้ความรู้สึกในภาพรวมของอารมณ์เดียวและทราบสิ่งที่ต้องการเน้นเพียงจุดเดียว

3. สิ่งที่ต้องการเน้นเป็นอันดับแรก

เพื่อให้น่าสนใจและดึงดูดใจผู้อ่าน

3.1 การเน้นด้วยภาพ ภาพที่ประกอบไม่ว่าจะเป็นภาพถ่ายหรือภาพวาด จะเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย ความรู้สึก และดึงดูดความสนใจ ซึ่งใช้กันมากมาบนหน้ากระดาษสิ่งพิมพ์ การเน้นด้วยภาพนี้อาจใช้ภาพหลายภาพที่มีรูปร่าง และขนาดต่างๆ กันจัดวางรวมกันเป็นกลุ่ม รูปแบบเลย์เอาต์นี้เรียกว่า เลย์เอาต์แบบมอนเดรียน (Mondrian Layout) ถ้าใช้ภาพที่มีขนาดเท่าๆ กัน รูปร่างเหมือนกันมาจัดเรียงเป็นแถว เรียกว่า เลย์เอาต์แบบแผงภาพ (Picture Panel Layout)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. อารมณ์ที่ต้องการสื่อ

การทราบอารมณ์ที่ต้องการสื่อ จะช่วยให้นักออกแบบกำหนดลักษณะโครงสร้างหลักของการจัดวางส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าสิ่งพิมพ์ได้อย่างเหมาะสม

5. การเคลื่อนไหวของสายตา

ธรรมชาติของการกวาดสายตาของผู้อ่านไปรอบๆ หน้ากระดาษสิ่งพิมพ์ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่นักออกแบบไม่ควรละเลยขณะจัดวางส่วนประกอบต่างๆ

ในการวางตำแหน่งส่วนประกอบสำคัญที่ต้องการให้ผู้อ่านสนใจก่อนส่วนอื่นๆ ควรวางไว้ในตำแหน่งบนซ้าย ถ้าจัดลำดับความสำคัญของตำแหน่งต่างๆ บนหน้ากระดาษ

หลักการจัดหน้าหนังสือ

การจัดรูปแบบของขนาด พื้นที่สิ่งพิมพ์ เป็นการกำหนดขนาดของคอลัมน์และขอบว่าง ซึ่งในปัจจุบันจะเน้นความสวยงามและประหยัดควบคู่กันไปด้วยเสมอ คือ มุมที่จะใช้เนื้อที่ของกระดาษให้เป็นประโยชน์มากที่สุด โดยยังคงความสวยงาม หนังสือจะมีหน้าซ้ายและหน้าขวาดัดกันเป็นคู่ การกำหนดรูปแบบจึงต้องคำนึงถึงลักษณะหน้าคู่ ให้ผู้อ่านเห็นแล้วรู้สึกว่าเป็นหน่วยเดียวกัน ไม่ได้แบ่งแยกออกจากกัน การเว้นขอบว่างด้านใน คือ ช่องว่างระหว่างหน้าซ้ายและหน้าขวา จึงต้องน้อยกว่าหน้าอื่นๆ เมื่อเย็บเข้าเล่มแล้ว แต่ก็ไม่ควรให้ชิดกันมากจนดูแยกหน้าลำบาก

รูปแบบที่คือหนังสือควรเป็นรูปแบบที่อ่านง่ายและมีระเบียบ มีความประณีตสวยงามชัดเจน รูปแบบของหนังสือต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกันกับประเภทของหนังสือ สัดส่วนที่เหมาะสมของหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โดยทั่วไป นิยมสัดส่วน 2:3 , 3:4 , 3:5 และ 13:21

ความสำคัญของการจัดหน้าหนังสือ

เป็นการนำเอาองค์ประกอบส่วนต่างๆ มาจัดรวมไว้ด้วยกันอย่างมีระเบียบวิธีการ องค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ ภาพประกอบ หัวเรื่อง เนื้อหา พื้นที่ว่าง ขอบเขตของตัวสื่อเครื่องหมาย สัญลักษณ์ จะต้องให้เกิดความกลมกลืนในทุกๆ ส่วน และมีความสวยงาม

องค์ประกอบหลักของการจัดหน้าหนังสือที่ต้องคำนึงถึง ได้แก่

1. ส่วนข้อความพาดหัว (Headline)
2. คอลัมน์ (Column or Copy Block)
3. งานศิลปะ (Art Work)
4. ภาพเครื่องหมาย (Logo or Trademarks)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เส้น และ พื้นผิว (Line & Texture)

6. ความต่อเนื่อง (Continuity)

การออกแบบจะต้องนำเอาส่วนต่างๆ มาประกอบกันอย่างมีแบบแผน และมีหลักการ ได้แก่ การสร้างดุลยภาพ การกำหนดสัดส่วน พื้นที่ว่าง จังหวะลีลา หรืออื่นๆ องค์ประกอบต่างๆ เมื่อนำมาจัดรวมกันควรมีพื้นที่มากกว่าครึ่งหนึ่งของทั้งหมด การร่างแบบขั้นต้นอาจแสดงเป็น โครงร่าง ทยายๆ ก่อน เพื่อหาตำแหน่งความเหมาะสมและความสวยงาม หลังจากนั้นจึงนำมากำหนดที่ละส่วน ดังนี้

1. ส่วนข้อความพาดหัว (Headline) ได้แก่ ข้อความหัวเรื่องและส่วนที่เป็นหัวเรื่องรองให้เขียนร่างลักษณะอย่างหยาบๆ โดยกำหนดขนาดความสูงของตัวอักษร แบบตัวอักษร ตลอดจนการกำหนดขนาด น้ำหนักความเข้ม – อ่อนของตัวอักษร พิจารณาคำแนะนำของการจัดวาง การแบ่งพื้นที่ส่วนที่ใช้นำเสนอข้อมูล และการเว้นพื้นที่ว่าง

วิธีการจัดวางตำแหน่งของข้อความพาดหัว

ตำแหน่งของการจัดวางข้อความพาดหัวหรือหัวเรื่องมีความสำคัญมาก เพราะการนำเสนอต้องการให้ข้อความพาดหัวเป็นตัวกำหนด การชี้นำ สาระหลัก และข้อมูลอื่นๆ การออกแบบจัดวางตำแหน่งที่ดี นอกจากจะทำให้งานออกแบบดูสวยงามแล้วยังทำหน้าที่ในการนำเสนอสาระได้อย่างเต็มที่อีกด้วย การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องในปัจจุบันได้เริ่มเปลี่ยนแปลงไปและมีแนวโน้มว่าหัวเรื่องไม่จำเป็นต้องอยู่ส่วนบนสุดของหน้าหนังสือ หรืออยู่ตำแหน่งตรงกลางของหน้ากระดาษเสมอไป ไม่ว่าจะงานออกแบบสื่อใดๆ ก็ตาม การออกแบบจึงมุ่งเน้นที่จะสร้างความน่าสนใจให้ชวนมอง ด้วยการกำหนดหัวเรื่อง ดังนี้

1.1 การวางตำแหน่งไว้ทางด้านข้างของเนื้อหา การออกแบบจัดให้ตำแหน่งของหัวเรื่องอยู่ทางด้านข้างของเนื้อหา เหมาะอย่างยิ่งกับการออกแบบที่มีเนื้อหาที่เป็นแนวนอน พื้นที่ประมาณ 30% อาจจะเป็นส่วนของหัวเรื่องและภาพประกอบ ส่วนที่เหลือเป็นพื้นที่สำหรับเนื้อหาสาระ

1.2 การวางตำแหน่งของหัวเรื่องแบบดัชแร็ป (Dutch Wraps) จะเป็นลักษณะการจัดวางหัวเรื่องไว้ตรงส่วนบนค่อนไปทางซ้ายหรือทางขวาบนเนื้อหาสาระ หรือภาพประกอบ เป็นการเน้นสำหรับการจัดหน้านิตยสาร หนังสือพิมพ์หรือการออกแบบจัดเป็นหน้าคู่ เนื้อที่ในส่วนที่เหลือจะช่วยเน้นข้อความให้เด่นชัดขึ้น

1.3 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบตัว U (U - Shape Wraps) จะเป็นการออกแบบจัดวางหัวเรื่องให้อยู่ตรงกลางด้านส่วนบนของกระดาษ และมีส่วนอื่นๆ อยู่รอบหัวเรื่อง การจัด

แบบนี้นิยมให้กับงานที่เป็นการเป็นงาน องค์ประกอบของหน้ากระดาษเป็นแบบสมดุล (Symmetry Balance)

1.4 การวางตำแหน่งหัวเรื่องรีเวอร์ส คิกเกอร์ (Reverse Kicker) ลักษณะของการจัดวางตำแหน่งแบบนี้ใช้กับตำแหน่งหัวเรื่องที่มีข้อความสั้นๆ โดยใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่และเข้ม วางไว้ชิดซ้ายมือ ใช้ตัวอักษรเล็กกว่าและบางกว่า สำหรับหัวเรื่องรองวางไว้ชิดขวาจะใช้การจัดแบบนี้เมื่อมีสระยาวๆ หรือขนาดภาพประกอบ การจัดแบบนี้จะทำให้เกิดพื้นที่ว่าง 2 จังหวะ จึงเป็นการเน้นหัวเรื่องได้มากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะการจัดหน้าในพื้นที่แนวนอน

1.5 การจัดวางตำแหน่งหัวเรื่องแบบไทรพ็อด (Tripod Headline) มีลักษณะคล้ายคลึงกับการจัดแบบรีเวอร์ส คิกเกอร์ แต่จะเน้นถึงความตัดกัน (Contrast) ของขนาดและความเข้มของตัวอักษร ซึ่งการจัดวางหัวเรื่องที่มีความยาวแบ่งเป็น 2 บรรทัด รวมกับหัวเรื่องหลักอีก 1 บรรทัด จึงทำให้มีลักษณะ 3 ขา และตำแหน่งหัวเรื่องก็ไม่แน่ว่าจะต้องอยู่ส่วนบนของหน้ากระดาษเสมอไป จึงทำให้มีอิสระในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โฆษณาในหนังสือพิมพ์และการออกแบบโปสเตอร์

2. คอลัมน์ หรือ ก้อนปับล็อก (Column or Copy Block) การกำหนดคอลัมน์

นี่จะต้องพิจารณาถึงขนาดของข้อความว่ามีมากน้อยเพียงใด ในการออกแบบจะกำหนดขนาดของคอลัมน์ให้เป็นอย่างไร ต้องพิจารณาถึงความสะดวกในการอ่าน ความสวยงามของการออกแบบ นำเสนอ ซึ่งมีแนวคิดดังนี้

2.1 กรณีที่มีเนื้อหาค่อนข้างน้อย การกำหนดคอลัมน์ควรกำหนดในลักษณะแนวนอน จะเหมาะสมกว่าแนวตั้ง เพราะการใช้พื้นที่ในแนวนอนจะน้อยกว่าการใช้พื้นที่ในแนวตั้ง ซึ่งจะทำให้คุณแล้วรู้สึกว่เนื้อหายาวไม่น่าอ่าน

2.2 การกำหนดขนาดของคอลัมน์กว้างสำหรับงานที่มีเนื้อหาค่อนข้างยาว จะทำให้การใช้เนื้อที่น้อยกว่าการกำหนดคอลัมน์แคบ และขนาดของคอลัมน์จะทำให้รู้สึกว่่านมากกว่า

2.3 ขนาดของคอลัมน์จะต้องสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของสื่อ ไม่ว่าจะกำหนดให้กว้างหรือแคบเท่าใด จะต้องพิจารณาถึงขนาดพื้นที่ทั้งหมดตามลักษณะของสื่อแต่ละประเภท ซึ่งขนาดไม่แน่นอน เช่น งานออกแบบจดลาง งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ งานออกแบบนิตยสาร ตลอดจนงานออกแบบโฆษณา

2.4 การกำหนดรูปแบบของคอลัมน์แบบสลับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกรณีที่มีเนื้อหาค่อนข้างยาว ขนาดของคอลัมน์ที่มีความแตกต่างกันจะช่วยให้แนวทางการออกแบบและการจัดวางภาพดูน่าสนใจ และไม่น่าเบื่อ

2.5 การกำหนดขนาดของคอลัมน์จะต้องสัมพันธ์และสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบ จะต้องพิจารณาเกี่ยวกับองค์ประกอบอื่นๆ ได้แก่ หัวเรื่อง ภาพประกอบ รูปแบบการจัดวางพื้นที่ว่าง และส่วนตกแต่งต่างๆ บนงานนั้นๆ

3. งานศิลปะ (Art Work) ลักษณะงานศิลปะหรือต้นฉบับอาร์ตเวิร์คจะครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบ การกำหนดส่วนต่างๆ ลงในพื้นที่ที่กำหนด ไปจนถึงการดำเนินการจัดทำต้นฉบับเพื่อส่งพิมพ์ต่อไป

การจัดวางส่วนภาพประกอบมีแนวทางการสร้างสรรค์ ดังนี้

- 3.1 การใช้ภาพเด่นเพียงภาพเดียว และการใช้ภาพอื่นเป็นส่วนประกอบเสริม
- 3.2 การใช้ผสมผสานแนวการจัดแบบแนวนอนผสมกับแนวตั้ง
- 3.3 การเว้นพื้นที่ว่างล้อมรอบพร้อมกับการจัดกลุ่มภาพและข้อมูลเข้าไว้ด้วยกัน
- 3.4 พยายามหลีกเลี่ยงการจัดองค์ประกอบต่างๆ ให้ประกอบกันอยู่ในกรอบรูปสี่เหลี่ยม
- 3.5 การจัดวางภาพให้เป็นตัวนำพาสู่เนื้อหารายละเอียดอย่างแยกกัน ไม่ออก
- 3.6 การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในลักษณะตัดกันอย่างชัดเจน
- 3.7 ไม่ควรใช้เส้นหนาหรือเข้มดำรวมถึงรูปแบบกรอบสี่เหลี่ยมที่จะดึงความสนใจออก

จากจุดที่ต้องการจะเน้น

3.8 แสดงการจัดวางโดยเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นพิเศษ ได้แก่ การจัดให้เป็นแบบแนวตั้ง แนวนอน เป็นต้น

4. ภาพเครื่องหมาย (Logo or Trademarks) ในการออกแบบจัดหน้าบนสื่อโฆษณา หรืองานประชาสัมพันธ์ มักจะมีภาพเครื่องหมายอยู่ด้วยเสมอ บางส่วนของภาพที่มีเครื่องหมายจะเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการสร้างความเชื่อมั่น และการโน้มน้าวให้เกิดการยอมรับการจัดวางตำแหน่ง การเน้นหรือสร้างความชัดเจนด้วยขนาดหรือสีล้วน

5. เส้นและพื้นผิว (Line & Texture) อาจจะเป็นของ กรอบภาพ หรือเส้นเพื่อการตกแต่งงานออกแบบจัดหน้า การแสดงลักษณะของเส้น การกำหนดขนาด หรือความเข้มและการใช้สีล้วนที่มีความเหมาะสม จะช่วยสนับสนุนให้งานจัดหน้ามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การใช้ในการแบ่งคอลัมน์เนื้อหาจะช่วยให้อ่านข้อความได้สบายตามากยิ่งขึ้น หรือจะใช้เส้นแสดงหน้าที่ในการชี้นำไปสู่เนื้อหาหลักได้เป็นอย่างดี ส่วนการกำหนดเกี่ยวกับพื้นผิวก็สามารถนำมาใช้ในการเน้นภาพหรือข้อความสาระได้ด้วย พื้นผิวจะเป็นลักษณะอย่างไร จะสร้างขึ้นด้วยวิธีการเทคนิคทางศิลปะ หรืออาจเป็นการกำหนดด้วยวิธีการคัดเลือกวัสดุต้นแบบ (Original Material) เช่น พื้นผิวของการดาษต้นแบบที่มีให้เลือกใช้อย่างมากมาย นอกจากนี้การใช้เส้นในการออกแบบและการสร้างพื้นผิว

ยังสามารถที่จะนำมาช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหน้าต่อหน้า การออกแบบงานสิ่งพิมพ์ที่เป็นเล่มได้เป็นอย่างดี

6. ความต่อเนื่อง (Continuity) สร้างความต่อเนื่องให้เกิดขึ้นภาพในชิ้นงาน โดยการสร้างความต่อเนื่องระหว่างหน้า หรือการออกแบบหน้าคู่ต้องสร้างให้ดูเสมือนว่าเป็นหน้าเดียว อาจสร้างได้โดยการใช้เส้น หรือการกำหนดโครงสร้างอื่นๆ

ขั้นตอนการออกแบบจัดหน้าหนังสือ

การจัดหน้าเพื่องานออกแบบสิ่งพิมพ์ย่อมมีความแตกต่างกันไป ตามลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละประเภท ข้อมูลที่ต้องการนำเสนอมีความหลากหลายแตกต่างกันไป

1. การจัดทำโครงร่างของหน้า (Dummy) แต่ละหน้าจะต้องจัดวางโครงร่างคร่าวๆ
2. การกำหนดตำแหน่ง (Positioning) กำหนดตำแหน่งของสาระและภาพ
3. การกำหนดสาระในแนวตั้งและแนวนอน ในส่วนที่เป็นสาระของเนื้อหา
4. ความต่อเนื่องของคอลัมน์ มีความสะดวกต่อการสื่อความหมาย
5. ความยืดหยุ่นของการจัดหน้า สามารถปรับขยายพื้นที่หรือสัดส่วนพื้นที่ว่าง

รูปแบบของการจัดหน้ามีมากมาย แต่ที่นิยมการออกแบบมีอยู่ 10 รูปแบบ คือ

1. แบบมอนเดรียน (Mondrian Layout) ใช้เส้นหรือบริเวณทึบเป็นแท่งสี่ แบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วนบรรจุภาพ
 2. แบบหน้าต่างภาพ (Picture Window Layout) เหมาะกับการออกแบบหน้านิยายสาร คือใช้ภาพเดี่ยวใหญ่ๆ
 3. แบบเน้นบท (Copy Heavy Layout) ใช้เพื่อต้องการเน้นข้อความเนื้อหาสาระ เป็นจุดสำคัญในงาน
 4. แบบกรอบ (Frame Layout) แบบล้อมกรอบนิยมใช้กันมาก สำหรับการออกแบบหนังสือพิมพ์
 5. แบบละครสัตว์ (Circus Layout) เป็นการจัดที่มีภาพประกอบมาก
 6. แบบแถบซ้อน (Multipanel Layout) เป็นที่นิยมจัด เพื่อดึงดูดให้ดูตามทีละช่องภาพคล้ายการ์ตูน
 7. แบบภาพเงา (Silhouette Layout) เน้นความโดดเด่นของภาพ ไม่เน้นรายละเอียดบนภาพ
 8. แบบตัวอักษรใหญ่ (Big Type Layout) เน้นตัวอักษรมากกว่ารูปภาพ จึงต้องพิจารณา
- รูปแบบตัวอักษร**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. แบบภาพปริศนา (Rebus Layout) คือ การใช้ภาพแทนคำ หรือแทนข้อความบางข้อความ
10. แบบแรงคลใจจากตัวอักษร

กระดาดที่ใช้พิมพ์

ในการออกแบบงานพิมพ์ กระดาดที่ใช้พิมพ์มีส่วนสำคัญที่ทำให้ออกแบบนั้นมีรูปแบบที่น่าสนใจและมีคุณภาพที่ต้องการ ดังนั้นในการเลือกใช้กระดาดควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์การใช้งานและประเภทของงาน

ประเภทของกระดาด

การแบ่งประเภทของกระดาดสามารถแบ่งได้ตามกรรมวิธีและวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต ตามลักษณะการใช้งาน และตามผิวหน้ากระดาด การที่ในงานพิมพ์สามารถแบ่งตามผิวหน้ากระดาดเป็น 2 ประเภท ดังนี้

กระดาดเคลือบผิว มีหลายชนิด เช่น อาร์ตมัน อาร์ตด้าน อาร์ตแก้ว อาร์ตสวดหลายต่าง ๆ เหมาะสำหรับงานที่ต้องการคุณภาพ มีรายละเอียดสูง มีภาพประกอบมากหรือพิมพ์ภาพสี งานพิมพ์ทั่วไปที่ใช้กระดาดอาร์ต ได้แก่ ปกและเนื้อในนิตยสาร โปสเตอร์ และแผ่นพับเพื่อการประชาสัมพันธ์ต่างๆ

กระดาดไม่เคลือบผิว มีหลายชนิด ได้แก่ กระดาดปรีฟ(กระดาดหนังสือพิมพ์) กระดาดปอนด์ กระดาดการ์ด เป็นต้น การดาดประเภทนี้มีความขาวสว่างและความเรียบของผิวหน้าน้อยกว่ากระดาดเคลือบผิว ดังนั้นคุณภาพของสีและความคมชัดของงานพิมพ์จึงด้อยกว่างานพิมพ์บนกระดาดเคลือบผิว

กระดาดไม่เคลือบผิวมีราคาถูก จึงเหมาะสำหรับพิมพ์งานที่ต้องการต้นทุนต่ำและการดาดบางชนิดก็ไม่สามารถเก็บไว้ได้นาน เช่น กระดาดปรีฟ ส่วนกระดาดปอนด์มีเนื้อกระดาดเป็นสีขาว จึงนิยมใช้เป็นกระดาดพิมพ์เขียน พิมพ์สิ่งพิมพ์ทั่วไป ส่วนกระดาดการ์ดมีความหนากว่าจึงใช้พิมพ์ปกหนังสือ โปสเตอร์ เป็นต้น

ระบบการพิมพ์ที่ใช้ในการผลิตหนังสือ

ระบบการพิมพ์ที่ใช้ในการผลิตหนังสือในปัจจุบันมีหลายระบบ ได้แก่

1.การพิมพ์นูน

การพิมพ์วิธีนี้เป็นการพิมพ์ที่ใช้ตัวพิมพ์เรียงพิมพ์ โดยมีหลักการว่าส่วนที่พิมพ์นั้นมีระดับสูงกว่าส่วนที่ไม่พิมพ์ เมื่อเอาหมึกทาตัวพิมพ์และใช้แรงกดพิมพ์กดกระดาษลงบนตัวพิมพ์ หมึกก็จะติดตัวพิมพ์ทำให้ได้สิ่งพิมพ์ที่ต้องการ การพิมพ์ระบบนี้ตัวพิมพ์และแม่พิมพ์จะมีลักษณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพกลับขวาเป็นซ้ายเหมือนภาพที่เห็นในกระจก แต่เมื่อพิมพ์ลงบนแผ่นกระดาษแล้วก็จะกลายเป็นภาพ
ถูกต้องเหมือนต้นฉบับ ระบบการพิมพ์พื้นนูนเป็นระบบที่ใช้ผลิตหนังสือมาเป็นระยะเวลาานาน แต่
ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาระบบการพิมพ์พื้นราบให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น จึงได้มีการนำเข้ามาแทน
ระบบการพิมพ์พื้นนูน ทำให้ระบบการพิมพ์พื้นนูนหมดความสำคัญลงไป การพิมพ์พื้นนูนจึงใช้ใ
การพิมพ์หนังสือน้อยลงตามลำดับและใช้พิมพ์หนังสือปลีกย่อยไม่มากนัก

2. การพิมพ์ออฟเซต

เป็นระบบการพิมพ์พื้นราบ แผ่นแม่พิมพ์ออฟเซตส่วนที่ใช้พิมพ์และส่วนที่ไม่ใช้พิมพ์จะ
ราบเสมอกันหมด แต่ด้วยเทคนิควิธีการทำแม่พิมพ์ทำให้ผิวแม่พิมพ์ส่วนที่เป็นภาพหรือตัวหนังสือ
อันเป็นส่วนที่จะต้องพิมพ์รับหมึก และผิวส่วนที่ไม่พิมพ์รับน้ำและไม่รับหมึก ในการพิมพ์นั้นมี
ระบบทาลงบนแม่พิมพ์ก่อน น้ำจะเกาะอยู่บนผิวแม่พิมพ์ส่วนที่ไม่พิมพ์ และเมื่อทาหมึกลงบน
แม่พิมพ์ หมึกออฟเซตเป็นหมึกที่มีส่วนผสมของน้ำมันหรือไข น้ำมันและน้ำจะไม่ผสมกัน ส่วนที่มี
น้ำเกาะซึ่งเป็นส่วนที่ไม่พิมพ์ก็จะไม่มีหมึกเกาะ แม่พิมพ์ออฟเซตจะมีภาพและตัวหนังสือ
เช่นเดียวกับต้นฉบับ ในการพิมพ์นั้นแม่พิมพ์จะนำหมึกที่เกาะบนแม่พิมพ์ไปถ่ายทอดหมึกติดบนผิว
กระดาษได้นุ่มนวลกว่าระบบการพิมพ์แบบพื้นนูน ในปัจจุบันนี้ระบบการพิมพ์ออฟเซตเป็นระบบ
ที่ใช้ในการผลิตหนังสือแพร่หลายกว่าระบบอื่นๆ และนำมาใช้ทั้งหนังสือพิมพ์ นิตยสาร และ
หนังสือเล่ม

3. การพิมพ์ระบบการพิมพ์พื้นลึก หรือ กราวิัวร์

เป็นระบบการพิมพ์ที่ส่วนพิมพ์จะถูกเป็นร่องลึกลงไปจากระดับผิวของแม่พิมพ์ เมื่อเอา
หมึกทาบนแม่พิมพ์หมึกก็จะจมอยู่ในร่องที่ถูกแกะลึกลงไปนั้น ในการพิมพ์หมึกที่เกาะอยู่บนผิว
ของแม่พิมพ์จะถูกเขี่ยออกหมดเมื่อนำกระดาษออกมา การพิมพ์ด้วยระบบนี้แม่พิมพ์มีความทนทาน
มาก สามารถพิมพ์ได้มากกว่าการพิมพ์ระบบอื่นๆ และคุณภาพของสิ่งพิมพ์ดีมาก ปัจจุบันการพิมพ์
ระบบนี้ในประเทศไทยใช้พิมพ์เฉพาะหีบห่อสินค้าและธนบัตร ยังไม่ได้นำมาใช้ในการผลิตหนังสือ
เพราะปริมาณหนังสือแต่ละรายการที่ผลิตยังมีปริมาณไม่สูงพอที่จะพิมพ์ในระบบนี้

4. การพิมพ์อัดสำเนาหรือที่เรียกกันทั่วไปว่าการพิมพ์โรเนียว

คือ การพิมพ์ปรุ ไซ (Mimeograph) เป็นการพิมพ์ระบบการพิมพ์พื้นปรุ ตัวแม่พิมพ์เป็น
แผ่นกระดาษไข ซึ่งเป็นกระดาษที่มีเยื่อกระดาษเคลือบด้วยไข เมื่อใช้พิมพ์ติดดีพิมพ์ตัวอักษรลงบน
แผ่นไขหรือใช้โลหะแหลมขุดขีดเป็นเส้นเป็นภาพก็จะทำให้ไขที่เคลือบส่วนนั้นแตกเป็นรอยขึ้น
เมื่อใช้หมึกทาทางด้านหนึ่งของแผ่นกระดาษไข หมึกก็จะทะลุตามรอยปรุนกระดาษลงไปเกาะบน
กระดาษที่พิมพ์ซึ่งตั้งรอรับอยู่อีกด้านหนึ่งของแผ่นกระดาษไข ระบบการพิมพ์วิธีนี้คุณภาพในการ
พิมพ์พอใช้ได้แต่ไม่ดีเท่ากับการพิมพ์ที่กล่าวมาในตอนต้น และพิมพ์เป็นปริมาณมากไม่ได้ เพราะ

แม่พิมพ์ไม่ทนทานจึงใช้ในงานพิมพ์หนังสือปริมาณไม่มากนัก มักมีจำนวนพิมพ์ครั้งหนึ่งๆ เป็นจำนวนร้อยเท่านั้น

5. การพิมพ์ด้วยแสง

เป็นระบบการพิมพ์ไม่สัมผัส คือ ไม่ต้องมีแรงกดพิมพ์ระหว่างพิมพ์ การพิมพ์ระบบนี้ได้พัฒนาไปด้วยความรวดเร็ว เช่น เครื่องถ่ายเอกสารชนิดต่างๆ ได้มีการผลิตออกมามากแบบในปัจจุบัน ตลอดจนการพิมพ์ด้วยระบบแสงเลเซอร์ ซึ่งเป็นระบบการพิมพ์ที่ใช้แสงสร้างคุณสมบัติบนผิวกระดาษพิมพ์ ให้จุดที่ต้องการพิมพ์รับหมึก ให้ผงหมึกเกาะติดกระดาษ และจุดที่ไม่ต้องการพิมพ์ผงหมึกจะไม่เกาะ เมื่อผ่านความร้อนผงหมึกจะละลายเกาะติดบนผิวกระดาษ เครื่องถ่ายเอกสารมีการปรับปรุงให้สามารถตั้งกำหนดจำนวนแผ่นเอกสารออกมามากแผ่นได้ จึงสามารถนำมาใช้ในการผลิตหนังสือได้ แต่ก็เหมาะสำหรับการพิมพ์หนังสือเป็นจำนวนน้อย เพราะความรวดเร็วในการผลิตสู่ระบบวิธีพิมพ์ที่อาศัยแรงกดพิมพ์ไม่ได้และค่าใช้จ่ายในการพิมพ์สำหรับการพิมพ์เป็นจำนวนมากก็ไม่ประหยัดขึ้น จึงทำให้ต้นทุนในการผลิตสูงเมื่อเปรียบเทียบกับการพิมพ์ที่ใช้แรงกดพิมพ์ ปัจจุบันได้มีการพัฒนาการเรียงพิมพ์ในระบบการเรียงพิมพ์ด้วยแสงด้วยการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ประกอบ ทำให้สามารถป้อนข้อมูลเนื้อความที่เรียงพิมพ์และภาพเข้าไปในส่วนเก็บข้อมูลของคอมพิวเตอร์ จากนั้นสามารถเรียกภาพและตัวหนังสือที่เรียงพิมพ์เรียบร้อยแล้วโดยจะเลือกให้เรียงพิมพ์ด้วยตัวพิมพ์แบบใดก็ตามที่ได้ป้อนเอาไว้ในคอมพิวเตอร์ สามารถจัดให้ภาพและตัวหนังสือเข้ามาประกอบกันเป็นหน้าหนังสือได้ตามที่ผู้ออกแบบหน้าหนังสือต้องการ และสามารถสั่งให้เครื่องนั้นพิมพ์ออกมาเป็นหน้าหนังสือตามที่จัดไว้บนจอภาพ ทำให้พิมพ์หนังสือได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น ระบบนี้เรียกว่าระบบจัดพิมพ์ตั้งโต๊ะ ระบบการจัดพิมพ์แบบนี้ตัดขั้นตอนก่อนพิมพ์ไปได้มาก การจัดวางหน้า การเข้าหน้าหนังสือทำได้รวดเร็วตัดขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ออกไป แต่ก็ยังมีจุดอ่อนอยู่ที่ขอบเขต การสร้างแบบตัวพิมพ์ยังมีขอบเขตจำกัด คุณภาพตัวอักษรที่เรียงยังคงคมชัดไม่เท่าการเรียงพิมพ์ด้วยวิธีที่ใช้ยูเอม และในด้านความรวดเร็วก็ยังไม่อาจพิมพ์ให้ได้เร็วได้เท่ากับแท่นพิมพ์โดยทั่วไป ระบบการจัดพิมพ์ตั้งโต๊ะจึงเหมาะสำหรับงานพิมพ์ที่ไม่ต้องการคุณภาพสูงนัก และปริมาณงานพิมพ์ไม่มากนัก

การเย็บเล่ม

เมื่อได้ดำเนินการในกระบวนการพิมพ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ถ้าเป็นงานเอกสารที่ต้องการเย็บเป็นรูปเล่ม ก็จะต้องนำมาดำเนินการตามขั้นตอน ในการพับเพื่อนำไปรวมเล่ม จะเป็นการพับกระดาษทีละแผ่นหรือทีละยก ซึ่งแต่ละยกหรือแต่ละชุดจะเรียกว่า กนก

1. รูปเล่มของการพับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระดาษที่พิมพ์จะนำมาพับเพื่อเก็บเล่ม และทำการเย็บเล่ม ในการพับสามารถกระทำได้หลายวิธีตามวัตถุประสงค์ของผู้พิมพ์ ได้แก่

- 1.1 พับกลางหนึ่งครั้ง
- 1.2 พับมุมฉาก (พับกลางสองครั้งหรือพับแบบฝรั่งเศส)
- 1.3 พับมุมฉากสามครั้ง
- 1.4 พับหกหน้า (เหมาะสำหรับทำแผ่นพับ Folder)
- 1.5 พับแบบหีบเพลงชัก
- 1.6 พับขนาน

2. วิธีการพับ มีอยู่ 2 วิธี

- 2.1 การพับด้วยมือ
- 2.2 การพับด้วยเครื่องจักร ซึ่งแบ่งออกได้ 2 แบบ คือ
 - 2.2.1 เครื่องพับกระดาษแบบลูกกลิ้ง (Roller Folder)
 - 2.2.2 เครื่องพับกระดาษแบบใบมีด (Knife Folder)
3. การเก็บเล่ม (Gathering) การเก็บจะมีวิธีการที่แตกต่างกัน 2 ลักษณะ คือ
 - 3.1 การเก็บเล่มสำหรับหนังสือเย็บอก (Saddle – Stitch Book)
 - 3.2 การเก็บเล่มสำหรับหนังสือเย็บสัน (Side – Stitch Book)
4. การเย็บเล่ม

ในการเย็บเล่มมีหลายวิธีการซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่กำหนด ได้แก่

- 4.1 การเย็บอกหรือเย็บมุงหลังคา (Saddle Stitch) ใช้กับนิตยสารหรือหนังสือเล่ม ที่มีความหนาไม่มาก วัสดุที่ใช้เย็บอาจจะเป็นลวดหรือด้าย กรณีที่ใช้ด้าย มักเป็นการเย็บด้วยจักร โดยจะเย็บตลอดแนวสันของหนังสือ

4.2 การเย็บข้าง (Side Stitch)

4.2.1 เย็บสันด้วยลวด ใช้กับหนังสือเล่มมากกว่านิตยสาร โดยหนังสือเล่มนั้นมีความหนามากกว่าแบบแรกแต่ต้องไม่หนาเกินไป มิฉะนั้นบริเวณขอบว่างด้านในที่ติดกับบริเวณสันหนังสือหรือช่องว่างอกหนังสือจะเหลือน้อยเกินไป เพราะการเย็บเล่มวิธีนี้ต้องกินเนื้อที่ของสันปกเข้าไปเพื่อให้ยกพิมพ์ยึดติดกันแน่น

4.2.2 เย็บสันโดยการเจาะร้อยด้วยด้ายเส้นเล็กหรือเชือกเส้นใหญ่ ใช้กับหนังสือที่มีความหนาหลายๆ แต่จำนวนเล่มที่เย็บด้วยวิธีนี้ต้องไม่มากเกินไป

4.3 การเย็บกี่ (Smith Sewing) เป็นวิธีการทำเล่มที่ใช้กับงานพิมพ์ที่ต้องการคุณภาพสูงทั้งปกแข็งและปกอ่อน โดยการร้อยเชือกเส้นเล็กหรือเส้นใหญ่เพื่อยึดกปกพิมพ์เข้าด้วยกันครั้งละ 2 ถึง 3 ยก แล้วจึงนำยกพิมพ์ที่เย็บแล้วไปรวมเล่มอีกครั้งหนึ่ง

4.4 การทาสันกาวหรือไสกาว (Perfect Bookbinding) ใช้กับนิตยสารและหนังสือเล่มที่ความหนาในระดับใดก็ได้ เป็นวิธีการที่นิยมกันมากในปัจจุบันเพราะสะดวก รวดเร็ว และประหยัด วิธีการเย็บเล่มต้องใช้ใบเลื่อยสันปกออกเล็กน้อย เพื่อเพิ่มพื้นที่ผิวในการรับกาว แล้วจึงทา กาวบนสันที่เลื่อยแล้ว จากนั้นจึงหุ้มปก เมื่อกาวแห้งดีแล้วก็นำไปเจียนขอบเล่ม

4.5 การเจาะรูร้อยลวดหรือพลาสติก (Mechanical Binding) เป็นการทำให้เล่มเชิงกล ใช้กับหนังสือเล่มที่มีความหนาแน่นไม่มาก โดยการเขียนและเจาะรูสันปกแล้วร้อยด้วยเส้นลวด



สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

บทที่ 2

การออกแบบกราฟฟิก

ความหมายของ GRAPHIC DESIGN จำแนกได้ 2 ความหมาย ดังนี้

1. Graphic Design หมายถึง เกี่ยวกับศิลปะ เช่น การวาด การระบายหรือเป็นศิลปะรูปแบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางด้านความคิด โดยแสดงนัยแห่งเส้นรอยประทับลงบนพื้นระนาบ
2. Graphic Design หมายถึง เกี่ยวกับการขีดเขียน หรือสิ่งที่แสดงด้วยตารางหรือแผ่นภาพงานออกแบบกราฟฟิกจัดว่าเป็นงานออกแบบเพื่อเผยแพร่ มุ่งชักชวน เรียกร้อง บริการและความคิดต่างๆ ซึ่งเป็นงานในลักษณะของสิ่งพิมพ์ งานออกแบบหีบห่อ งามโฆษณา จะเห็นว่างานทางด้าน Graphic Design เป็นงานออกแบบที่มีขอบข่ายงานกว้างมากและมีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication) ในอันที่จะต้องเตรียมการและนำเสนอข่าวสาร (Message) ค่ผู้รับสาร ให้สามารถรับรู้ความหมายและแปลความได้ทางสายตา โดยการจัดสื่อกลาง เช่น ตัวอักษร เครื่องหมายสัญลักษณ์ รูปภาพ และอื่นๆ รวมกันด้วยกรรมวิธีการขีดเขียน การพิมพ์ การบันทึกภาพ ตลอดจนเทคนิคการสร้างสรรคภาพต่างๆ โดยไม่จำกัดเครื่องมือ เพื่อให้เกิดการสื่อสารและ โน้มน้าวจิตใจกลุ่มเป้าหมายได้

ความสำคัญของการออกแบบกราฟฟิก

1. มีส่วนสร้างสรรค์สัญลักษณ์และข้อตกลงร่วมกันของคนในสังคม

องค์ประกอบสำคัญแห่งความสำคัญแห่งการดำรงอยู่ ของคนหมู่มากคือ การมีความเคารพในระเบียบกฎเกณฑ์ ที่มีการยอมรับเป็นข้อตกลง อาจตกลงด้วยวาจา ลายลักษณ์อักษร หรือความเชื่อที่สืบทอดต่อกันมา แต่ไม่ว่าจะเป็นประเภทใดก็ตามสิ่งสำคัญแห่งข้อตกลงที่เดิขึ้นนั้น จะต้องเป็นสิ่งที่สามารถรับรู้ซึ่งความหมายและการจดจำได้ ดังนั้นการออกแบบกราฟฟิกจึงเข้ามามีส่วนช่วยเสริมการรับรู้ซึ่งความหมายและการจดจำได้ ดังเช่นปรากฏเป็นเครื่องหมาย สัญลักษณ์และข้อตกลงต่างๆ อาทิ เครื่องหมายจราจร ซึ่งต้องอาศัยการออกแบบให้มีขนาดรูปร่างที่ชัดเจน เรียบร้อย มีความเหมาะสมกับอำนาจการมองเห็น (Visual Perception)

2. ช่วยทำให้ข่าวสาร (Message) ดึงดูดและน่าสนใจขึ้น

ข่าวสารใดๆ ก็ตามที่น่าสนใจต่อผู้ดูหรือผู้อ่าน ย่อมต้องการให้เป็นที่สนใจทั้งสิ้น นักออกแบบกราฟฟิกจึงมีหน้าที่ช่วยสร้างความน่าสนใจ โดยการปรับปรุงเพิ่มเติมเสริมแต่งด้วยทักษะทางศิลปะ และใช้หลักทางจิตวิทยาการรับรู้เข้าช่วย เช่น การจัดรูปแบบของข้อความ รูปภาพ ปรับเปลี่ยนขนาดการนำเสนอข้อความที่กะทัดรัดได้ใจความ เป็นต้น

3. ช่วยส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าทางธุรกิจการค้าและวงการอุตสาหกรรม

การออกแบบกราฟฟิกในปัจจุบัน มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับวงการธุรกิจการค้าและวงการอุตสาหกรรมเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะในวงการอุตสาหกรรมการพิมพ์ เพราะในยุคของการค้าแบบเสรี ทำให้เกิดการแข่งขันกันขึ้นตามการขยายตัวของผู้ผลิต และที่สำคัญคือความต้องการของผู้บริโภคมีจำนวนมากขึ้น บรรดาผู้ผลิตสินค้าจึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงคุณภาพการผลิตสินค้า ปรับปรุงหน้าตาของผลิตภัณฑ์ ตลอดจนต้องมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อการครองตลาดตามช่องทางสื่อสาร เช่น การออกแบบกราฟฟิกสำหรับสินค้าและผลิตภัณฑ์ การออกแบบโฆษณาทางโทรทัศน์ หนังสือ ไปสเตอร์ ตลอดจนสิ่งพิมพ์อื่นๆ ที่ใช้ประกอบธุรกิจทางการค้า

4. เป็นสื่อแสดงแห่งพลังการสร้างสรรค์

ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการทั้งหลายทั้งปวงที่คิดค้นขึ้น ล้วนแต่เกิดจากการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมา ผ่านการขีดเขียนหรือการสร้างภาพ (Image) ทางลักษณะของงานกราฟฟิกด้วยกันทั้งนั้น เพราะเป็นช่องทางที่สามารถรองรับความคิดเห็นฉบับล้นได้เร็วที่สุด แม้กระทั่งมีการขัดเกลาแก้ไขตัดแปลงและนำเสนอ (Presentation) รูปร่างความคิดหรือการประกอบเพื่อสร้างจริง ก็ยังต้องอาศัยการออกแบบกราฟฟิกเพื่อสร้างต้นแบบและการอธิบายที่เป็นสื่อแสดงให้ผู้ดูได้เห็นเกิดความสนใจ เข้าใจและคล้อยตาม การออกแบบกราฟฟิกจึงเปรียบเสมือนสื่อหรือช่องทางที่ก่อนให้เกิดการสร้างสรรค์ วิทยาการความเจริญก้าวหน้าต่างๆ ขึ้นมา

หลักการดำเนินงานออกแบบทางกราฟฟิก

ก่อนที่จะเริ่ม โครงการออกแบบกราฟฟิกประเภทใดก็ตาม สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงคือ การกำหนดจุดประสงค์ที่แน่นอนของงานแต่ละชิ้นลงไป เพราะช่องทางนำเสนอข่าวสารมีมากมาย และสร้าง Concept ที่เห็นว่าเหมาะสมกับเนื้อหาและอยู่ในความเป็นไปได้ หลังจากศึกษาเนื้อหาแล้ว รวบรวมทุกสิ่งทุกอย่างจากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา อาจจะเป็นในความคิด หรืออาจจะเป็นข้อมูลที่สัมผัสได้ก็ได้ เช่น ภาพ กลิ่น เสียง ผิวสัมผัส บุคคล สถานที่ มุมมอง คำศัพท์ สี เป็นต้น หลังจากนั้นค่อยกลั่นกรอง หยิบเลือก หรือนำสิ่งต่างๆ มารวมกันเป็นสิ่งใหม่ ที่มี

จุดประสงค์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจนสำหรับหนังสือที่สำเร็จเป็นรูปเล่มแล้วในทุกรายละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมายของการออกแบบคืออะไร

ในการออกแบบ ผู้ออกแบบต้องรู้ว่าจะบอกกล่าว (Inform) เรื่องราวข่าวสารอะไร เช่น ทฤษฎี หรือหลักการ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ แนวความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ผู้ออกแบบต้องรู้จักวิธีการนำเสนอ (Presentation) ที่เหมาะสมกับเรื่องราวต่างๆ เหล่านี้ มีเป้าหมายของการออกแบบเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด เช่น เพื่อส่งเสริมการขาย เพื่อให้ความรู้ ความบันเทิง เป็นต้น

กลุ่มเป้าหมายที่รับข่าวสารเป็นใคร

กลุ่มเป้าหมายอาจจะเฉพาะเจาะจงเป็นชายหรือหญิง มีช่วงอายุเท่าไรหรือเฉพาะกลุ่มคนที่สนใจ ข่าวสารที่ให้มีระดับความยากง่ายหรือเป็นสากลอย่างไร ซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นต้องรู้และเข้าใจ เพื่อวางแผนการจัดการกับข่าวสาร และการนำเสนอให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้

สิ่งที่ต้องการจะพูดคืออะไร

ในที่นี้หมายถึงวิธีการที่จะสื่อความหมายกับผู้รับ และจากการที่มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายไว้แล้ว ก็จะทำให้ผู้ออกแบบสะดวกในการที่จะพูดหรือสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้โทรศัพท์ ข้อความและสื่อที่เป็นนามธรรมหรือสัญลักษณ์ เครื่องหมาย ภาพประกอบต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมตามระดับความสามารถในการรับรู้ของผู้รับที่จะก่อให้เกิดการจดจำ ความเข้าใจในความหมายของข่าวสารนั้นๆ

จะใช้สื่อ นำพาข่าวสารผ่านรูปแบบและกรรมวิธีใด

หลักการนี้หมายถึงว่า ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงการเลือกสื่อในการนำเสนอข่าวสารเป็นรูปแบบใดจึงจะได้ผลดีมีความเหมาะสมกับข่าวสาร และผู้ออกแบบควรจะใช้วิธีการจัดการ (Organiz) กับข่าวสารนั้นอย่างไร จึงจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น เป็นป้ายโฆษณา หนังสือ ภาพยนตร์ ฯลฯ ซึ่งสื่อต่างๆ เหล่านี้มีรูปแบบกรรมวิธี และให้ผลต่อการรับรู้ของผู้คนแตกต่างกันออกไป ดังนั้นจึงต้องคำนึงถึงการนำเสนอในรูปแบบใดที่จะเหมาะสมกับปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ปัจจัยที่มีผลต่อผู้อ่าน

SYMBOLISM

- การใช้เครื่องหมาย-สัญลักษณ์ ในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ให้มีความหมายและความสำคัญสำหรับหนังสือ

- ควรคำนึงถึงเนื้อหาในการใช้สัญลักษณ์ หากเนื้อหาบรรยายชัดเจนอยู่แล้วก็ไม่จำเป็นต้องใช้สัญลักษณ์มาก นอกจากเนื้อหาที่เป็นธรรมและต้องใช้จินตนาการในการอ่านสูง

- จุดประสงค์ของสัญลักษณ์ เพื่อแนะนำข้อมูลอันสำคัญของเนื้อหาแก่ผู้อ่าน เสริมให้หนังสือนั้นมีผลที่ตรงตามความต้องการ และเน้นย้ำใจความสำคัญของผู้แต่ง

- รูปแบบของสัญลักษณ์ เป็นไปได้หลากหลาย อาทิเช่น รูปแบบภาพประกอบกราฟิคลักษณะต่างๆ อาจเป็นแบบให้ข้อมูล(Informative) ตกแต่ง(Decorative) หรือช่วยเล่าเรื่อง (Representation)

- สัดส่วนของหนังสือสามารถจัดอยู่ในกลุ่ม Symbol ได้เช่นกัน
- ระยะห่าง การเว้นช่อง การจัดวางตำแหน่งของภาพประกอบก็มีความหมายเช่นกัน
- การใช้ตัวอักษรจัดเป็นสัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง เพราะ Type ไม่เป็นเพียงแต่แนะนำ Character เฉพาะเท่านั้น Type ยังสามารถสื่อความหมายได้อีกด้วย เมื่อนำมาประกอบเป็นคำ
- ให้ระวังการใช้ Type ไม่ควรให้มากจนสับสนเกินไป
- หนังสือบทกวี เป็นอีกประเภทหนึ่งที่ต้องใช้สัญลักษณ์อย่างเหมาะสม ด้วยการศึกษาวเคราะห์เนื้อหา แล้วตีความอย่างละเอียด เพราะหนังสือประเภทนี้ไม่นิยมใช้ภาพถ่ายหรือ Illustration ที่บ่งบอกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งถือว่าจำกัดจินตนาการของผู้อ่านจนเกินไป

TEXTURE

- สัมผัสได้ 2 ทาง คือ ทางสายตา(Sight) และทางผิวสัมผัสและความรู้สึก(Touch)
- หากเลือกใช้ Texture เป็นจุดเด่นมากกว่า Typo และสีแล้ว Texture ที่เลือกใช้ก็ควรจะสื่อความหมายได้ชัดเจน
- กระดาษที่ใช้พิมพ์ก็เป็น Texture อย่างหนึ่ง และมีให้เลือกมากมาย ไม่ว่าจะเป็น เรียบมัน สะท้อนแสง หรือหยาบด้านก็มี Texture
- Endpaper อาจมีให้เลือกจำกัด แต่สามารถพิมพ์สีหรือสร้างลวดลายเพิ่มเติมได้
- หน้าปกอาจใช้พลาสติกมันวาว หนังแท้-เทียม หรือผ้าหุ้มปกหนังสือ ซึ่งมีให้เลือกตั้งแต่เนื้อหยาบไปจนถึงเนื้อแพรไหม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การใช้วิธี คุนนูน (Embossing) หรือ เซาะร่อง (Blank Stamping) เป็นวิธีที่น่าสนใจ แต่จะ
ได้ผลดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับวัสดุที่รองรับว่าจะคล้ายตัวหรืออยู่ได้ดี

- เนื้อหาต่างๆ อาจบ่งชี้และต้องการใช้ Texture ที่แตกต่างกันออกไป เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับ
เครื่องจักรอุตสาหกรรม ให้แบบเรียบเป็นมันเงาคล้ายโลหะ เนื้อหาเกี่ยวกับธรรมชาติและเกษตร
ก็อาจใช้ Texture ของเส้นใยธรรมชาติ

- การใช้ Texture ควรคำนึงถึงความกลมกลืนกับองค์ประกอบและความรู้สึกของหนังสือ
เป็นอันดับแรกและไม่ควรขัดแย้งกับการใช้สัญลักษณ์และการใช้สี

COLOR

- เป็นส่วนประกอบทางกราฟิกที่มีพลังมากที่สุด สามารถสื่อสารโดยตรงต่อผู้อ่าน ใน
ระดับจิตใต้สำนึกส่วนลึกและอารมณ์ มีความสำคัญพอๆ กับการเลือกใช้ Font

- เนื้อหาแต่ละประเภทเหมาะสมกับการใช้สีประเภทต่างๆ ไม่เหมือนกัน

- สีบางสี หรือคู่สีบางลักษณะ มีความหมายเกี่ยวโยงเฉพาะ และแตกต่างออกไปในแต่ละ
วัฒนธรรมและท้องถิ่น เช่น สีธงชาติ เครื่องแบบทหาร ฯลฯ

- คำถามในการใช้สี ควรจะเป็น “เหมาะสมกับเนื้อหาหรือไม่ และใช้แล้วน่าสนใจหรือไม่”
มากกว่าที่จะเป็นทำไม

- การสื่อข้อความนั้นจะสัมฤทธิ์ผลเพียงใดขึ้นอยู่กับคุณภาพของสื่อที่ใช้ การนำสีเข้ามา
ประกอบเท่ากับเป็นการเพิ่มคุณค่าให้สื่อมากขึ้น

- เหตุผลของการใช้สีในการออกแบบสามารถเพิ่มคุณภาพให้สื่อมากขึ้นเนื่องจาก สี
สามารถเรียกร่องความสนใจได้ มีผลต่อความรู้สึกและอารมณ์ของมนุษย์รวมถึงช่วยให้อารมณ์
เกิดขึ้นใกล้เคียงธรรมชาติ ซึ่งเป็นความเคยชินของมนุษย์

บทที่ 3 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

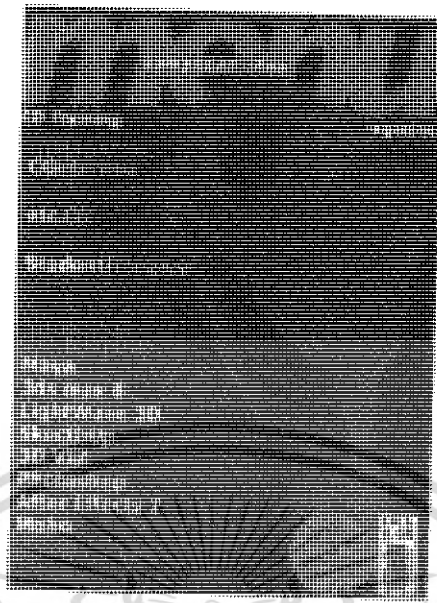
หนังสือสอนวาดภาพด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์เท่าที่เห็นมีออกมาวางขายแล้ว 3 เล่มซึ่งเป็นของบริษัทเดียวกันซึ่งถือว่ายังมีจำนวนน้อยมาก นอกจากหนังสือแล้วก็ยังมีนิตยสารบางเล่มที่มีการสอนวาดด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์แต่ที่จะออกมาในรูปแบบคลิ๊ปสั้นเล็กๆในเล่ม นิตยสารเฉพาะทางโดยตรงนั้นเล่มนั้นจะเป็นนิตยสารของต่างประเทศหาซื้อได้ตามศูนย์การค้าชั้นนำทั่วไปแต่มีราคาค่อนข้างสูงมาก เป็นนิตยสารที่ราคาแพงกว่าหนังสือเสียอีกแต่ข้อมูลข้างในเป็นข้อมูลที่มีคุณภาพมากเพราะรวมงานของมืออาชีพระดับโลกไว้แต่ภาษาที่ใช้ก็เป็นภาษาอังกฤษหมดจึงอาจจะทำความเข้าใจได้ยากสักนิดสำหรับผู้ที่ไม่ใช่ของภาษาอังกฤษ และถึงแม้จะมีความเข้าใจภาษาอังกฤษเป็นอย่างดีหากไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะและตัวโปรแกรมที่ใช้ในการวาดก็อาจจะไม่เข้าใจในศัพท์เทคนิคบางอย่างที่ใช้สอน หนังสือสอนวาดที่เป็นภาษาไทยจึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับผู้สนใจและกำลังจะเริ่มต้นวาด

ตัวอย่างหนังสือที่มีการสอนวาดภาพด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์



3.1 ตัวอย่างหนังสือ CG painting 1 และ 2 และหนังสือ Digital painting

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.2 ตัวอย่างนิตยสารเมนู

หนังสือเมนู แคมกาศิน เป็นหนังสือเกี่ยวกับCG ที่มีเนื้อหาหลากหลายทั้งเกี่ยวกับ2d 3d และอื่นๆ ในบางเล่มหรือบางคอลัมน์ก็จะมีที่เกี่ยวกับการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ มีหน้าสีเพียงบางส่วนเท่านั้น ราคาเล่มละ 120 บาท หาซื้อได้ตามร้านหนังสือชั้นนำทั่วไป

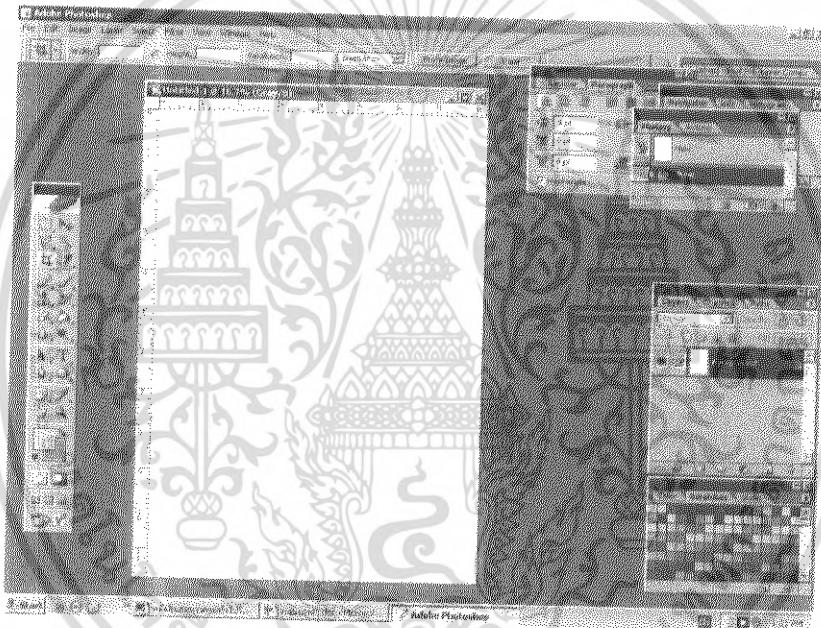


3.3 ตัวอย่างหนังสือ ImagineFX

หนังสือ ImagineFX เป็นนิตยสารที่เน้นหนักในด้านการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์พิมพ์ 4 สีทั้งเล่ม เป็นนิตยสารนำเข้าจากต่างประเทศ ภายในอัดแน่นด้วยงานระดับต่างประเทศ เนื้อหาจึงเป็นภาษาต่างประเทศและราคาก็เป็นราคาต่างประเทศเช่นเดียวกัน เมื่อแปลงเป็นเงินในประเทศไทยก็เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตกประมาณเล่มละ 495 บาท เป็นนิตยสารที่ราคาแพงกว่าหนังสือ หากซื้อได้ตามร้านหนังสือชั้นนำ ในห้างสรรพสินค้าชั้นนำทั่วไป

หนังสือสอนวาดภาพด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์สิ่งที่จะขาดไม่ได้เลยที่จะต้องมีในบทแรกๆ ก็คือการสอนพื้นฐานของ โปรแกรมที่ใช้วาด โปรแกรมที่นิยมกันมากก็ได้แก่ โฟโต้ชอป (Photoshop) เพนเตอร์ (Painter) และอื่นๆ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดนั้นจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อตอบสนองการวาดให้ได้ผลมากที่สุดและมีความซับซ้อนของเครื่องมือที่ใช้ตลอดจนคำสั่งที่เป็นตัวช่วยต่างๆ จึงจำเป็นต้องจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอธิบายในส่วนดังกล่าวก่อนเป็นอย่างแรกก่อนจะพบกับเทคนิคการวาดที่ต้องผสมการใช้อุปกรณ์หลายตัว การใช้คำสั่งที่ซับซ้อนในบทที่เป็นการสอนวาด



3.4 ตัวอย่างหน้าต่างของโปรแกรม Photoshop CS

ในหนังสือนั้นจะประกอบด้วยบทต่างๆ ประมาณ ๑๐ บทซึ่งบทแรกจะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับตัว โปรแกรมส่วนในบทที่เหลือทั้งหมดจะเป็นการสอนวาดภาพแทบทั้งสิ้น โดยนำงานมาจากศิลปินหลายๆคนมารวบรวมไว้ ส่วนของภาพประกอบที่นำมาสอนนั้น ก็เป็นส่วนช่วยดึงดูดให้คนสนใจเป็นอย่างมากต้องเป็นภาพที่สวยงามและมีภาพการอธิบายเทคนิคต่างๆตลอดจนอุปกรณ์ที่ใช้จนออกมาเสร็จสมบูรณ์ ศิลปินแต่ละคนที่ได้มาสอนก็จะมีลักษณะงานแตกต่างกันออกไปตามสไตล์ของแต่ละคน ด้วยเหตุนี้บทที่เป็นการสอนวาดนั้นจึงมีเนื้อหาหลากหลายตามแนวทางการสร้างงานของศิลปิน สำหรับผู้ที่เริ่มต้นแล้วก็จะเลือกสไตล์ที่ตนสนใจในมาศึกษาเป็นแบบอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างงานที่นำมาลงในหนังสือ digital painting

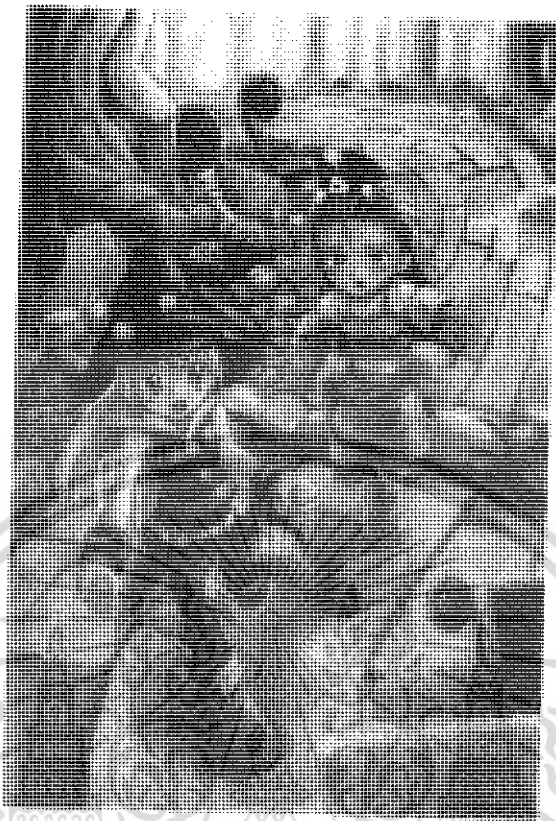


3.5 ภาพ blade wing ของคุณ monsij จากหนังสือ digital painting



3.6 ภาพของคุณ ทิตยา ศาสกุล จากหนังสือ digital painting

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกิจกรรมเชิงวิชาการเพื่อวัตถุประสงค์เท่านั้น
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.7 ภาพ sweet magic โดยคุณพิชญ์ วัฒนเวสกร จากหนังสือ digital painting



3.8 ภาพ พระอังกการ โดยคุณ เจติมพล กุไรรัตน์ จากหนังสือ digital painting

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ขออนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือสอนวาดภาพประกอบเท่าที่เห็นเป็นหนังสือที่เน้นการให้ความรู้มากกว่าความสวยงามของตัวรูปเล่มกราฟฟิคในเล่มก็พอมืออยู่บ้างแต่ก็ไม่ได้โดดเด่นมากนักจะเน้นในส่วนของการใช้ภาพประกอบที่นำมาสอนเสียมากกว่า

3.9 ตัวอย่างหน้าหนังสือในหนังสือ digital painting



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งาน การศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปเผยแพร่ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 วิเคราะห์ปัญหา

หนังสือสอนวาดรูปทั่วไปในท้องตลาดนั้น เป็นหนังสือที่เน้นการให้ความรู้ มากกว่าความสวยงามของตัวรูปเล่ม ทางด้านเนื้อหาที่ค่อนข้างหลากหลาย โดยแบ่งเป็นบทๆ แต่ละบทก็จะเป็นการสอนวาดภาพภาพส่วนในบทแรกๆ นั้นจะมีการสอนพื้นฐานของ โปรแกรมที่ใช้วาด นั่นก็คือ photoshop เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจเบื้องต้นให้แก่ผู้อ่าน เพื่อการศึกษาต่อยอดในบทต่อไป ส่วนในบทที่เป็นสอนวาดนั้น จะมีความเข้าใจยากหรือง่าย ก็ตามแต่เทคนิคที่ใช้ในภาพนั้น

ในส่วนของภาพประกอบที่นำมาสอนก็เป็นภาพที่สวยงามและมีเทคนิคน่าสนใจเหมาะจะนำไปเป็นแบบอย่างหากเพียงแต่ด้วยปริมาณบทที่มากประมาณ 7-8 บทต่อเล่มทำให้การอธิบายรายละเอียดต่างๆ ถูกตัดออกไปสำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อนอาจทำความเข้าใจได้ไม่ทั่วถึง แนวทางของภาพที่นำมาสอนนั้นจะเน้นไปที่การวาดคนหรือตัวละครต่างๆ ไม่เน้นสอนวาดทัศนียภาพหรือภาพวิวทิวทัศน์ อันเนื่องมาจากผู้คนส่วนใหญ่ที่มาสอนใจในงานวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์จะมีพื้นฐานความสนใจมาจากการวาดการ์ตูนหรือเกมส์เป็นส่วนมาก ซึ่งทั้ง 2 อย่างนั้นจะมีเรื่องราวและตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้อง อีกทั้งสายงานที่รองรับงานประเภทนี้ในไทยยังคงมีน้อย และเน้นการวาดคนเสียมาก เช่น ปกนิยาย หรือการ์ตูนเกมส์ ถึงกระนั้นการวาดภาพเพื่อแสดงทัศนียภาพก็ใช่ว่าจะไม่มีเสียทีเดียว ในงานอาร์ตเวิร์คของเกมส์ หรือ concept art ก็จะมีในส่วนนี้อยู่ เพียงแต่มีในอัตราส่วนที่น้อยมากเมื่อเทียบกับการวาดตัวละคร

ถึงแม้จะมีเฉพาะการวาดภาพคน แต่ก็ยังแบ่งสไตล์ออกมาได้หลากหลาย ทั้งที่เป็นแบบเหมือนคนจริง และที่เป็นแบบภาพตัดทอนแล้วเหมือนการ์ตูน หรือจะเป็นแบบภาพวาดผู้ชายที่เน้นความเข้มแข็ง หรือภาพวาดหญิงสาวที่เน้นความอ่อนโยน ซึ่งแต่ละแบบก็มีเทคนิคเฉพาะตัวในการสร้างสรรค์งานออกมา ซึ่งในหนังสือสอนวาดทั่วไปนั้นก็ยังมีหลากหลายสไตล์ให้เลือกคละเคล้ากันไป การมีภาพประกอบหลากหลายแนว นั้นข้อดีของมันก็คือสามารถตอบสนองของกลุ่มลูกค้าได้มากมายหลากหลายกลุ่ม แต่เมื่อพิจารณาดูแล้วความหลากหลายดังกล่าวทำให้เนื้อหาที่ได้รับความนิยมกว้างมากเกินไป ในความเห็นของข้าพเจ้าแล้วหากคนที่สนใจในภาพวาดแนวผู้ชาย ก็คงจะไม่สนใจในแนวผู้หญิงหรือแนวการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแน่ เพราะทั้ง 3 แนวทางมีพื้นฐานที่แตกต่างกันเกินไป ด้วยเหตุดังกล่าวทำให้ภาพประกอบตามบทต่างๆ สามารถตอบสนองคนซื้อได้เพียงไม่กี่บทเท่านั้น

สรุป

หากมีการกำหนดคอนเซ็ปต์ของภาพประกอบที่นำมาสอนให้แน่นอนก็จะช่วยส่งผลให้การออกแบบตัวรูปเล่มมีแนวทางที่ชัดเจน

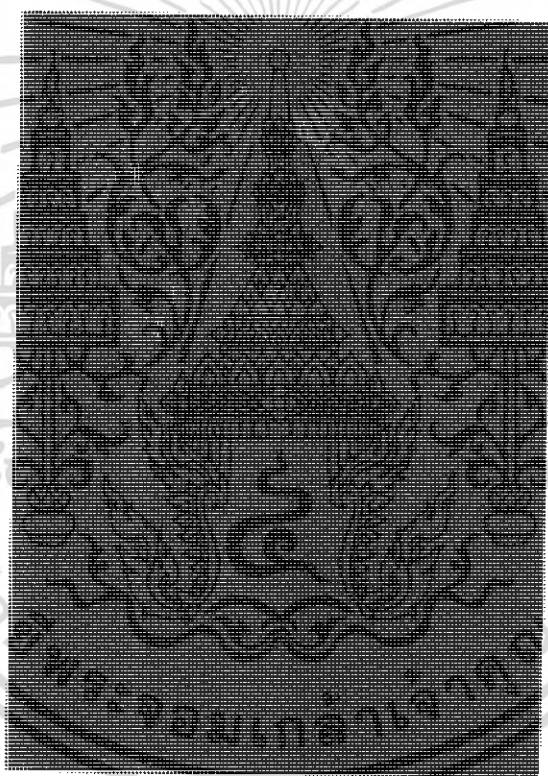
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการออกแบบ

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

ก่อนจะถึงขั้นตอนการออกแบบก็จะเป็นกำหนดแนวทางของหนังสือก่อน ข้าพเจ้าเห็นว่า หากกำหนดแนวทางภาพที่นำมาสอบให้ชัดเจนไปในแนวทางหนึ่งก็จะช่วยส่งผลให้มีแนวทางการออกแบบที่แน่นอนขึ้นซึ่งตรงจุดนี้ข้าพเจ้าได้เลือกภาพในสไตล์ที่ข้าพเจ้าสนใจเพื่อเป็นการศึกษาด้านนี้ไปด้วยซึ่งก็คือ 'สไตล์ภาพวาดผู้ชายถึงเสมือนจริง' ที่จะเน้นความเข้มแข็งดูต้นฉบับเดือน



4.1 ตัวอย่างงานของสติเว่น เวลินอฟ

ตัวอย่างภาพประกอบที่จะเป็นแนวทางหลักของเล่มคือเป็นภาพวาดผู้ชายที่เน้นความเข้มแข็งดูต้น สตีใช้จะก่อนเข้มและตัดกันสูงเพื่อแสดงถึงอารมณ์ของภาพ จากภาพเป็นงานของคูสติเว่น เวลินอฟ นักวาดชาวต่างชาติผู้มีเอกลักษณ์ตรงที่แปร่ง

Mood & tone ของหนังสือจะเน้นไปทางดิบเถื่อน เลอะเทอะ เพื่อให้เข้ากับเนื้อหาและ concept ของเล่มที่เป็นการสอนวาดคนแรกต่อผู้ชาย โทนมืดที่ใช้จะใช้สีที่ตัดกันแรงเพื่อสร้าง

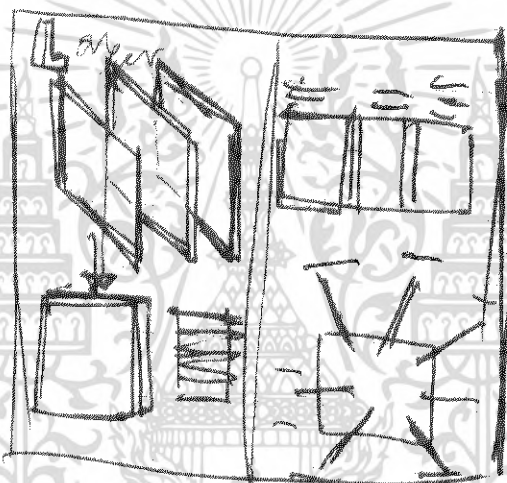
ความโดดเด่นดูต้นฉบับและน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอนการออกแบบ

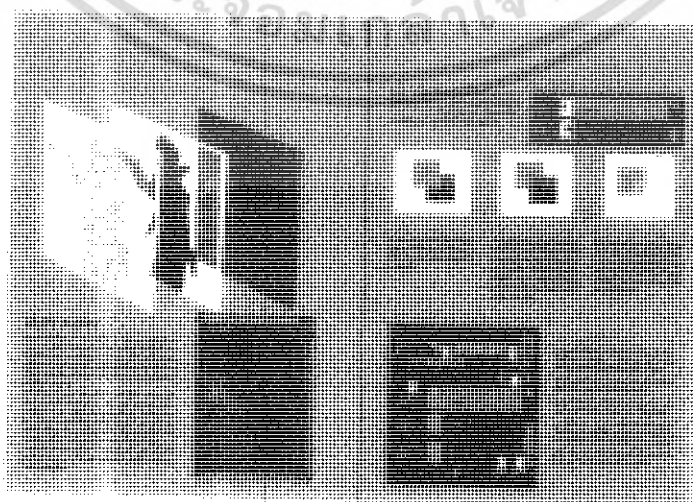
ส่วนการออกแบบในเรื่องของเลย์เอ๊าท์ ใช้เลย์เอ๊าท์ที่ดูง่ายและธรรมดา เพราะเนื่องจากเป็นหนังสือในรูปแบบของคู่มือการทำงานที่ผู้อ่านต้องเปิดซ้ำๆหลายๆครั้ง แต่ใช้ภาพประกอบเป็นจุดเด่นเพื่อสร้างตื่นตาตื่นใจในแต่ละหน้า และข้อความอธิบายสั้นๆ แทนการจัดให้เลย์เอ๊าท์ที่มีข้อความเยอะๆ ดูหลากหลาย

เช่น ในการสอนเกี่ยวกับการใช้เลเยอร์ของ Photoshop ภาพประกอบที่ใช้ก็เป็นการอธิบายหลักการของการเรียงชั้นของเลเยอร์อันเป็นนามธรรม ซึ่งวิธีดังกล่าวน่าจะเห็นภาพได้มากกว่าการใช้ข้อความตัวอักษร



4.2 ภาพเลย์เอ๊าท์หน้าคู่ ที่ใช้ภาพประกอบเป็นหลักในการจัดเลย์เอ๊าท์

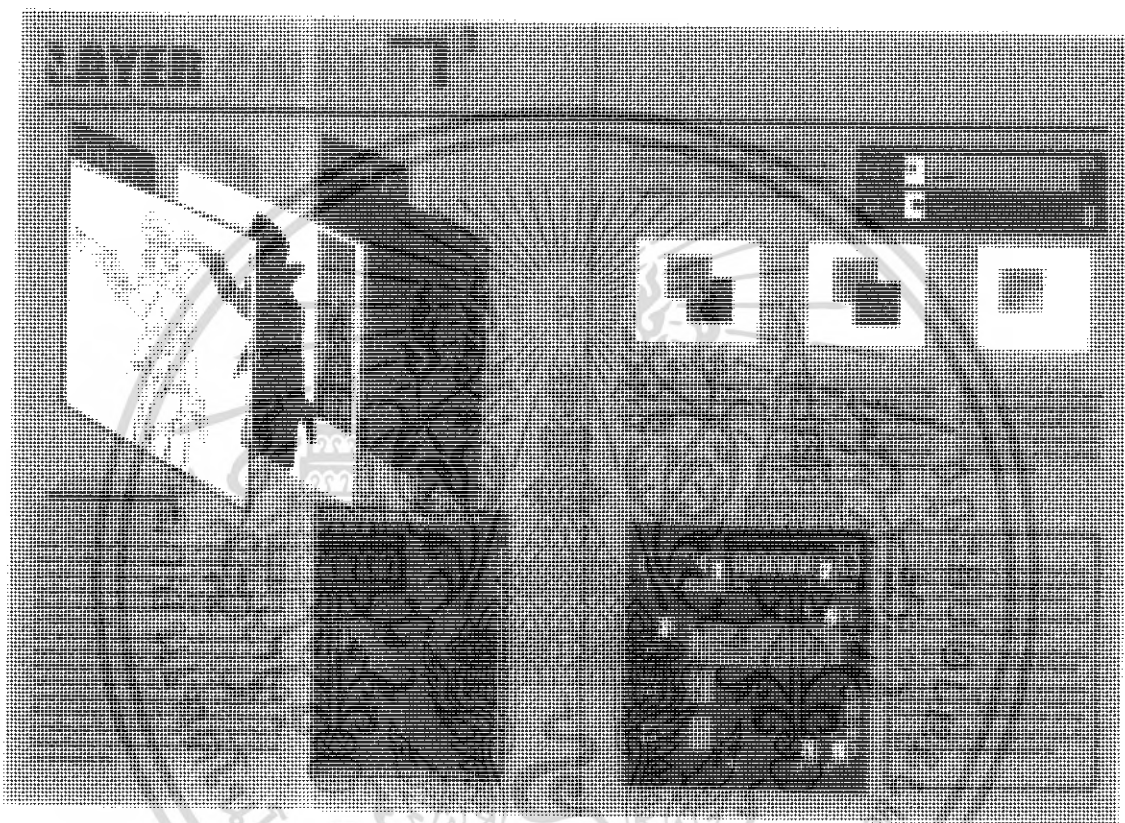
หลังจากได้แบบร่างแล้ว ก็จัดการทำภาพประกอบตามที่ได้ออกแบบไว้ พร้อมกับข้อความอธิบาย มาจัดลงในเลย์เอ๊าท์ โดยคุมโทนสีภาพประกอบและพื้นหลังให้คอนเซ็ปท์ที่ตั้งไว้



4.3 ภาพข้อความและภาพประกอบที่จัดมาลงตามเลย์เอ๊าท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษา ไม่ใช่เพื่อการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

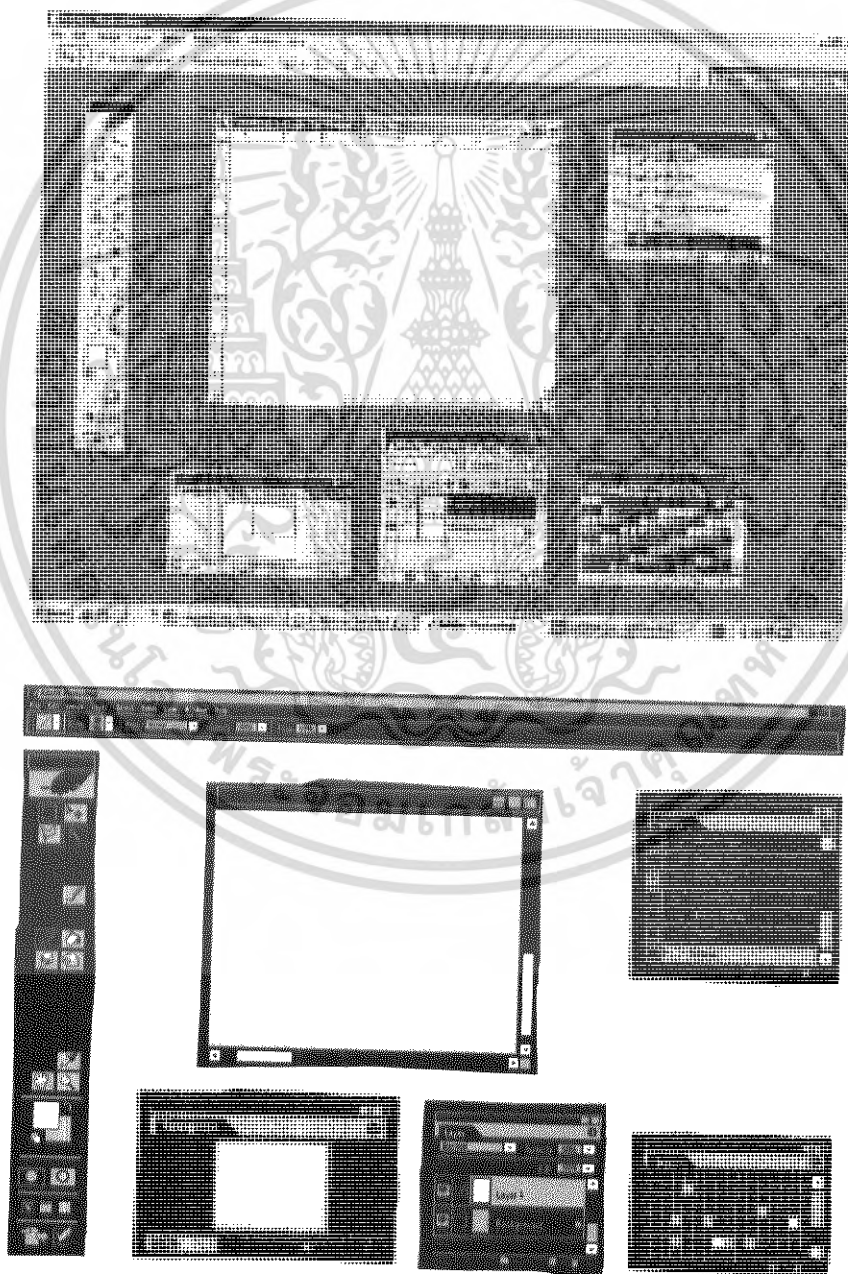
เมื่อได้ตัวข้อความเรียบร้อย ก็ตกแต่งลายและพื้นผิวต่างๆ ตาม mood and tones ของหนังสือ โดยที่ในส่วนนี้จะเป็นตัวสร้างลักษณะเฉพาะตัวของหนังสือเล่มนี้ และสร้างความเป็น unity ของทุกๆ หัวข้อ



4.4 ภาพเลย์เอาต์ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

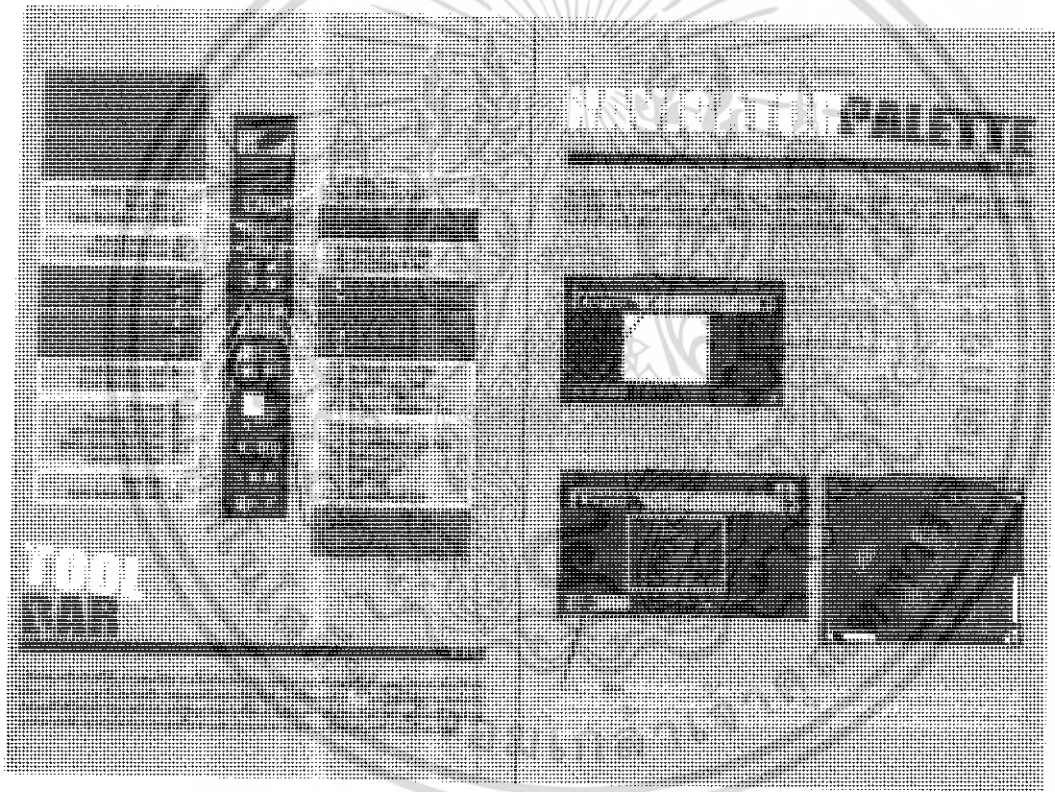
เกี่ยวกับด้านเนื้อหาในหนังสือสอนวาดภาพประกอบนั้น บทแรกๆ จะเป็นการสอนเกี่ยวกับตัวโปรแกรม ซึ่งจะแสดงให้เห็นหน้าต่าง ไอคอน และอื่นๆ ในส่วนดังกล่าวหากใช้ภาพตามที่เห็นในคอมพิวเตอร์เลย ก็อาจจะดูขาดความน่าสนใจ น่าเบื่อ และดูหลุดจากตัวรูปเล่ม ข้าพเจ้าจึงได้สร้างหน้าต่างของตัวโปรแกรมขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ประกอบคำอธิบายโดยตรง โดยจะเปลี่ยนสีให้ดูน่าสนใจขึ้น คือจะเลือกสีที่ดูโดดเด่นและตัดกันมาก นั่นก็คือสีเหลืองและสีดำ แม้จะใช้สีที่แตกต่างกันมากกับภาพโปรแกรมเดิม แต่ก็ยังคงตำแหน่งของคำสั่งต่างๆ และ ไอคอนไว้เหมือนเดิม



4.6 ภาพหน้าต่างของโปรแกรม Photoshop CS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

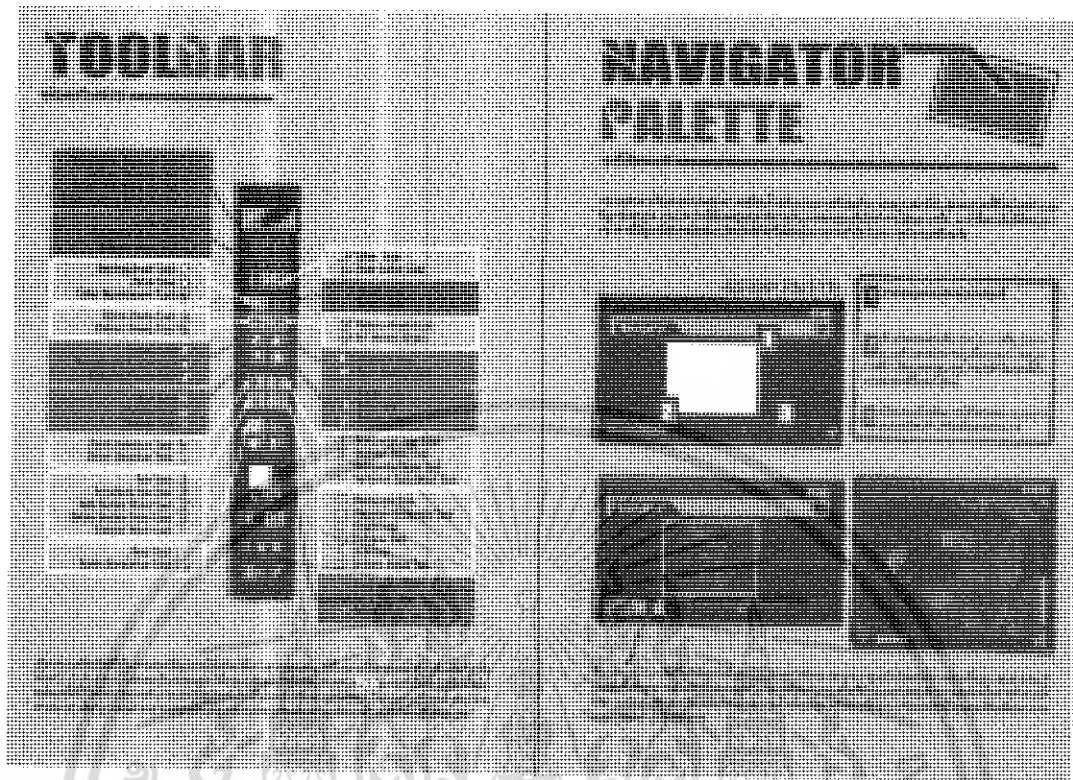
ทางด้านเนื้อหาที่นำมาสอนนั้น ข้าพเจ้าไม่มีความรู้ในด้านนี้ดีพอนัก ข้าพเจ้าจึงได้ไปหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ นั่นคือหนังสือ cg paint ทั้งสองเล่ม ซึ่งเขียนโดยคุณสินาด จารุอรุณจนภัทร ผู้ที่มีความรู้ด้านนี้เป็นอย่างดี ข้าพเจ้าได้นำเนื้อหาเหล่านั้นมาแปลงใหม่เป็นหมวดหมู่ตามมุมมองของข้าพเจ้า เพื่อให้เข้ากับการจัดวางในแต่ละหน้า ในขั้นแรกได้ใช้สีพื้นเป็นสีเหลืองเข้ม เพื่อให้ดูโดดเด่น แต่ก็มีปัญหาในเรื่องของการอ่าน เพราะสีที่สดเกินไปนั้นทำให้ไม่เหมาะจะอ่านนานๆ ซึ่งเนื้อหาที่มีภาคต้องอ่านนานอยู่แล้ว ข้าพเจ้าจึงได้เปลี่ยนสีพื้นเป็นสีอื่นนั่นคือ สีน้ำตาลแก่ เป็นสีที่อ่านได้สบายตาและมีความเข้มแสงถึงความดิบๆ ได้เป็นอย่างดีอีกด้วย



4.7 ภาพตัวอย่างงานในช่วงแรก

ตัวอย่างงานในช่วงแรกที่มีการใช้สีพื้นเป็นสีเหลืองเข้มแม้จะดูแรงตามที่ต้องการแต่ก็มีข้อเสียเพราะสีที่เข้มจัดทำให้ไม่สามารถอ่านได้นาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.8 ภาพตัวอย่างงานที่ปรับปรุงแล้ว

ตัวอย่างงานที่มีการปรับสีพื้นเป็นสีน้ำตาลแทนสีเหลืองเข้มเพื่อให้อ่านได้สบายตาขึ้นและยังช่วยให้งานดูเด่นแม้จะมีในส่วนของที่ว่างมาก อีกทั้งสีน้ำตาลยังแสดงถึงความดิบๆ ได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ขั้นตอนการทำภาพประกอบเพื่อใช้สอน

ส่วนของภาพประกอบที่นำมาสอนนั้น ในครั้งแรกที่คิดไว้คือจะนำงานในนิตยสารต่างประเทศมา แต่ดูเหมือนในนิตยสารดังกล่าวจะมีขั้นตอนน้อยเกินไป และภาพที่นำมาสอนมีความละเอียดน้อย รวมทั้งหากผ่านการแสกนอีกครั้งอาจทำให้สีไม่ตรง ด้วยความไม่สะดวกต่างๆ ทำให้ข้าพเจ้าตัดสินใจวาดขึ้นมาใหม่ ทั้งนี้เพื่อที่จะเซฟขั้นตอนการวาดได้อย่างละเอียด อีกทั้งยังกำหนดเทคนิคในภาพนั้นให้ยากง่ายแตกต่างกันไปตามความสำคัญของแต่ละบท

ในการสร้างงานขึ้นมาเองเพื่อใช้สอนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำงานอย่างมีระบบและมีขั้นตอนที่แน่นอนมากขึ้นเพื่อที่จะให้สอนได้อย่างมีขั้นตอนและต้องมีการเก็บภาพขั้นตอนการทำงานไว้เป็นระยะๆซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

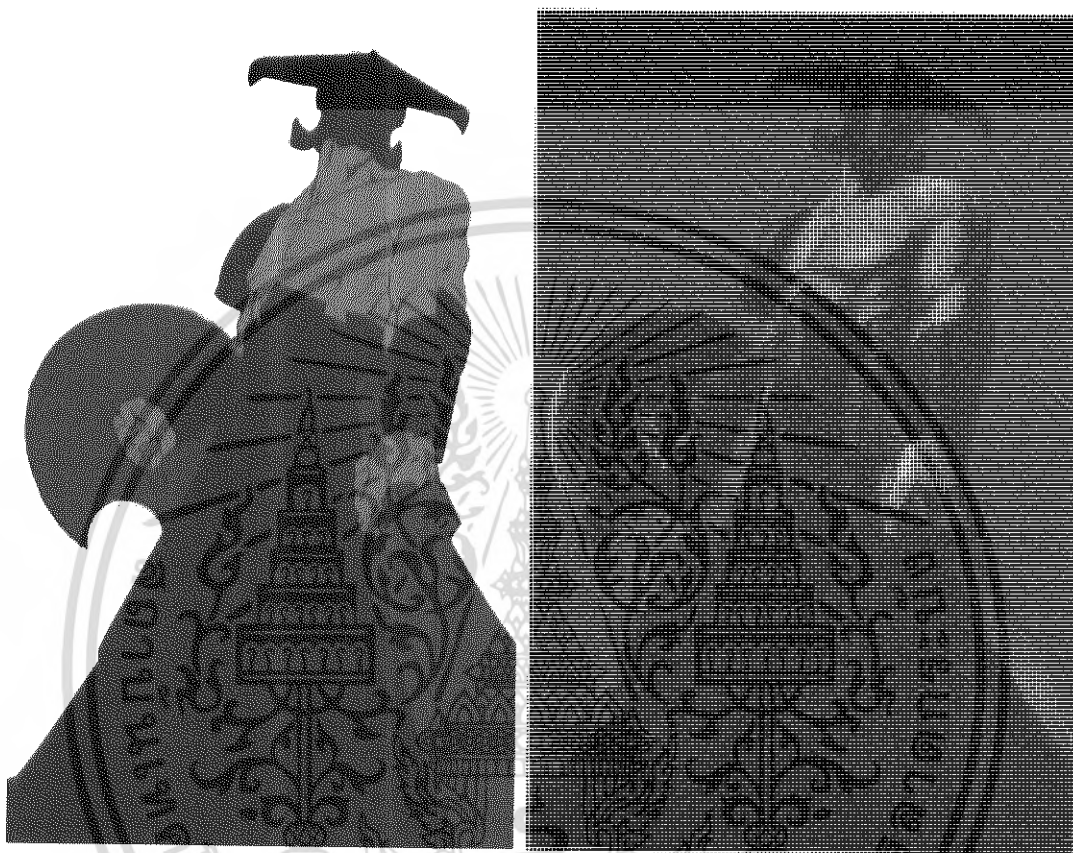
ขั้นตอนที่ 1 ร่างภาพลงในกระดาษเอสี่ธรรมดาด้วยดินสอซึ่งจะเน้นแค่เส้นไม่ต้องลงน้ำหนัก โดยอาจมีการเสกซ์แบบไว้ก่อน



4.9 ภาพขั้นตอนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 2 แสกนงานลงในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมโฟโต้ชอปความละเอียด 300 dpi แล้วจึงเริ่มลงสีโดยให้ลงสีรองพื้นก่อนด้วยเครื่องมือlasso tool ของโฟโต้ชอป จากนั้นจึงเทสีลงไป



4.10 ภาพขั้นตอนที่ 2 และ 3

ขั้นตอนที่ 3 ลงสีเพิ่มน้ำหนักให้กับภาพโดยกำหนดทิศทางแสงของภาพแล้วจึงลงสีให้เกิดปริมาตร ควรลงสีโดยรวมก่อนไม่ควรเน้นเฉพาะจุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 4 เมื่อได้น้ำหนักโดยรวมแล้วจึงมาถึงการใส่รายละเอียดเช่นรอยสักบนตัวและ
ลวดลายของชุดเกราะในส่วนนี้ต้องอาศัยความอดทนค่อยๆแต่งเติมลวดลาย จากนั้นจึงตกแต่งเพิ่ม
รายละเอียดในส่วนที่สำคัญเช่นเส้นเลือด รอยชูดชีวิต บนชุดเกราะ เพื่อเพิ่มความสมจริง



4.11 ภาพขั้นตอนที่ 4

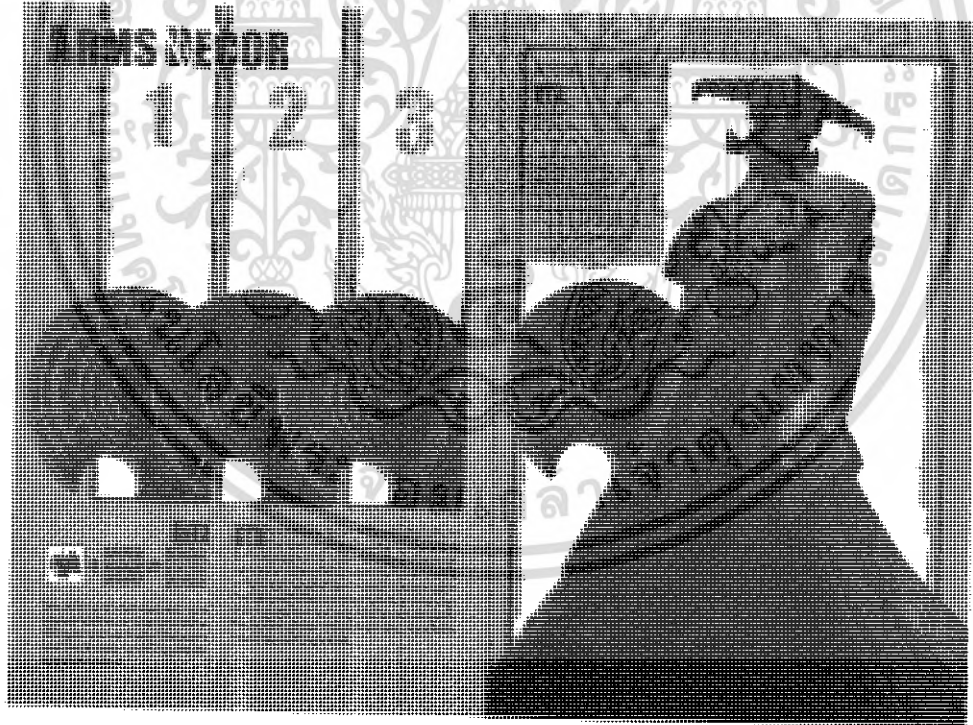
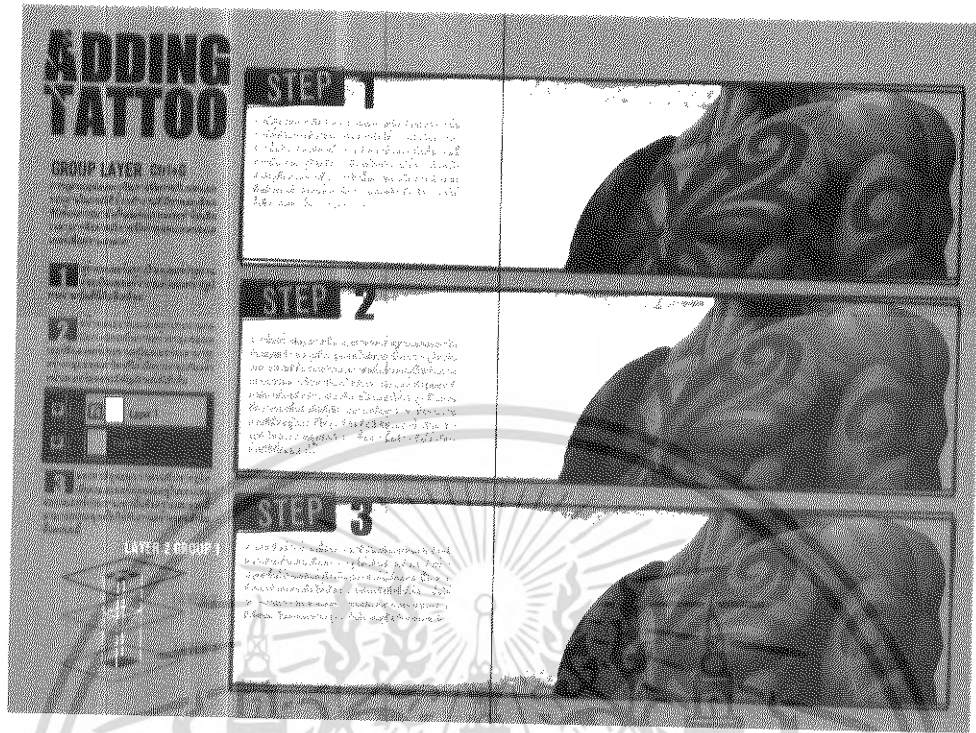
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 5 แต่งเติมจาก โดยการดูสีมาจากตัวละครแล้วใช้สีเหล่านั้นระบายเพื่อให้ฉาก และตัวละครกลมกลืนเป็นภาพเดียวกัน ทิศทางของแสงก็ต้องเป็นไปในทางเดียวกันเช่นกัน จากนั้นจึงเพิ่มไฮไลต์ในส่วนที่ต้องการเน้นเช่น มือและดาบที่ยื่นออกมาข้างหน้า



4.12 ภาพขั้นตอนที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.13 ตัวอย่างภาพประกอบเมื่อนำมาจัดวางในเล่ม

ในแต่ละหน้าจะเน้นการจัดวางให้หลากหลายเพื่อให้ดูไม่น่าเบื่อและเนื่องจากเป็นภาพที่สร้างขึ้นเองทำให้สามารถใส่ข้อมูลได้เต็มที่

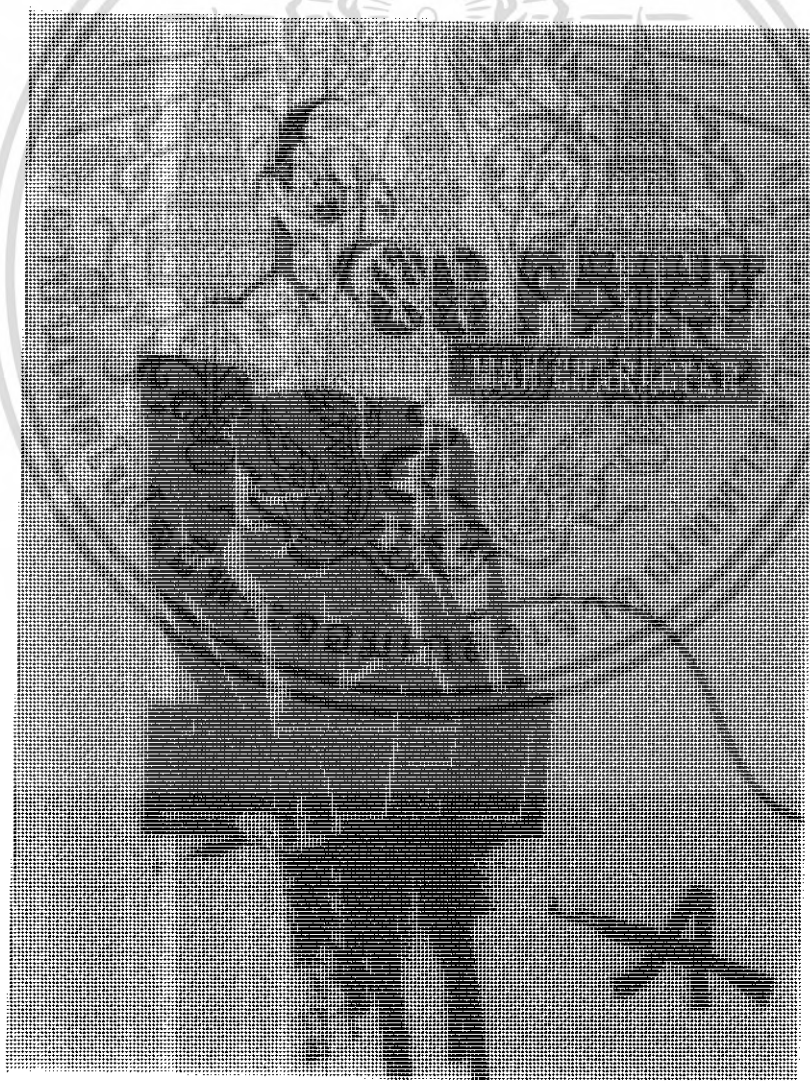
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 ผลงานจริง

5.1 รูปเล่ม

ตัวรูปเล่มมีขนาดกว้าง 16 เซนติเมตร ยาว 22 เซนติเมตร มีหน้าทั้งหมด 54 หน้า โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 บท บทแรกจะสอนพื้นฐาน โปรแกรม อีก 2 บทจะสอนวาดภาพ

5.2 หน้าปก



5.1 ตัวอย่างภาพหน้าปก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.2 ตัวอย่างภาพปกหลัง

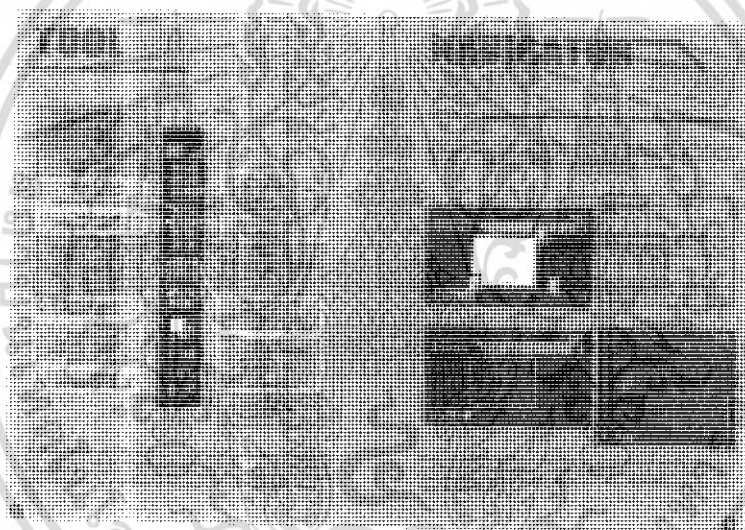
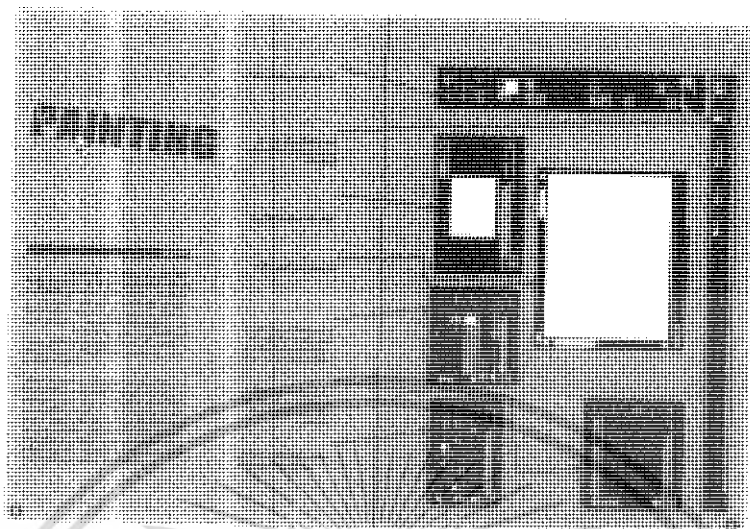
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 เนื้อหา



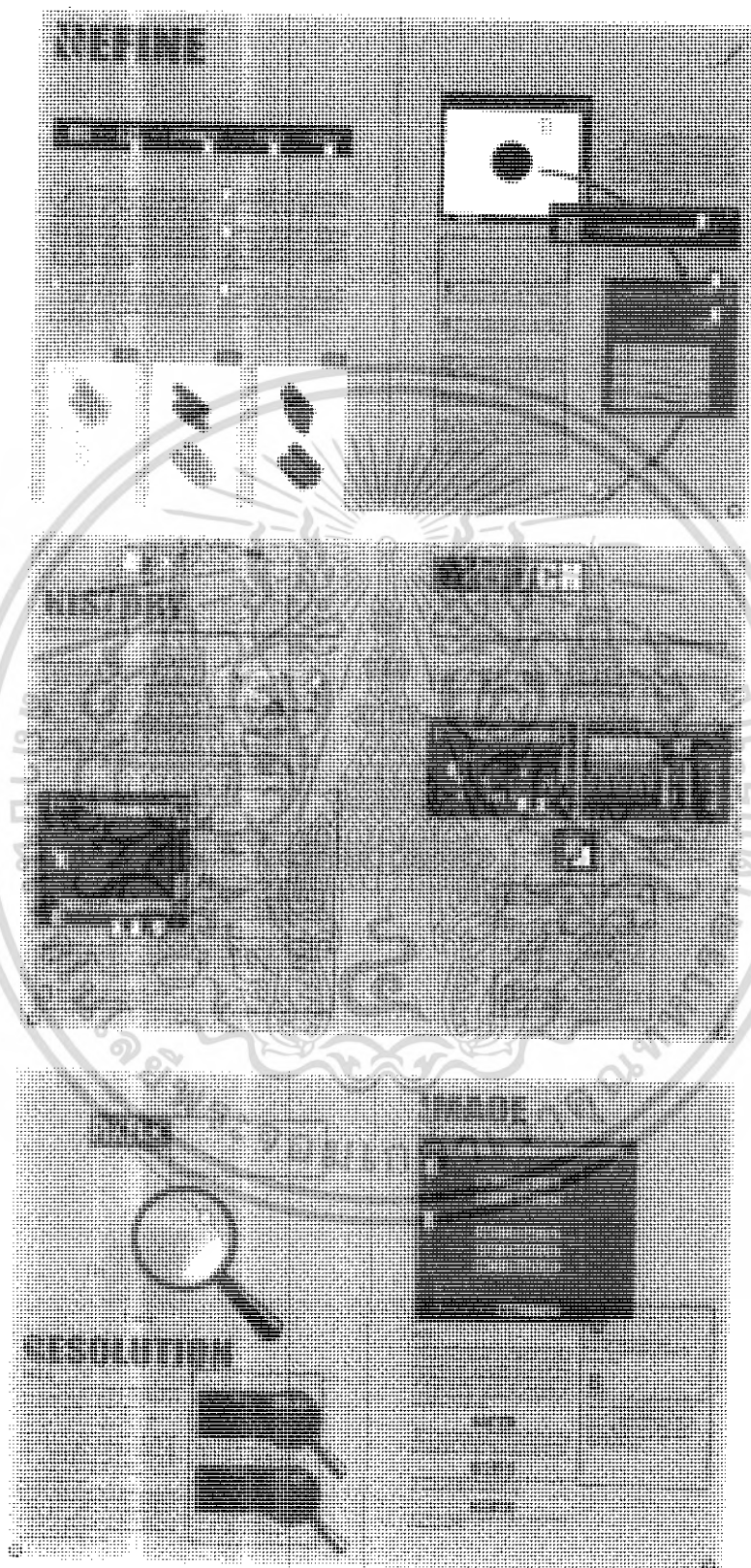
5.3 ตัวอย่างภาพหน้า 1 - 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



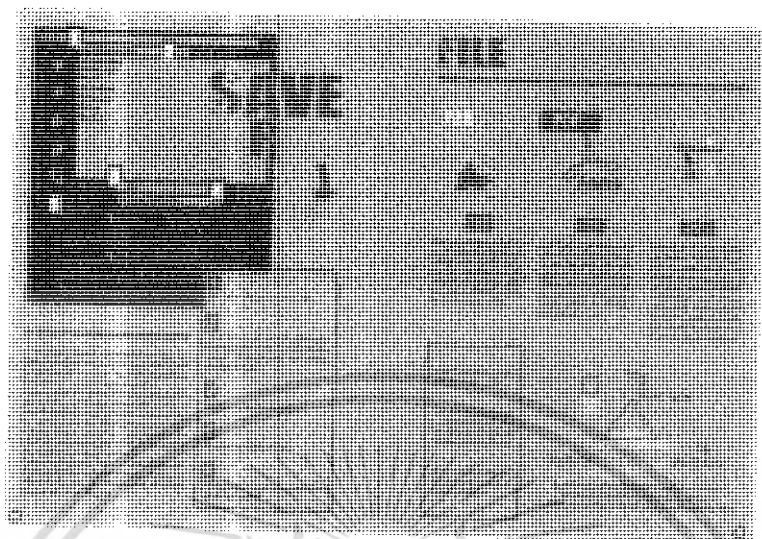
5.4 ตัวอย่างภาพหน้า 6 -11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.5 ตัวอย่างภาพหน้า 12 -17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.6 ตัวอย่างภาพหน้า 18 - 23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



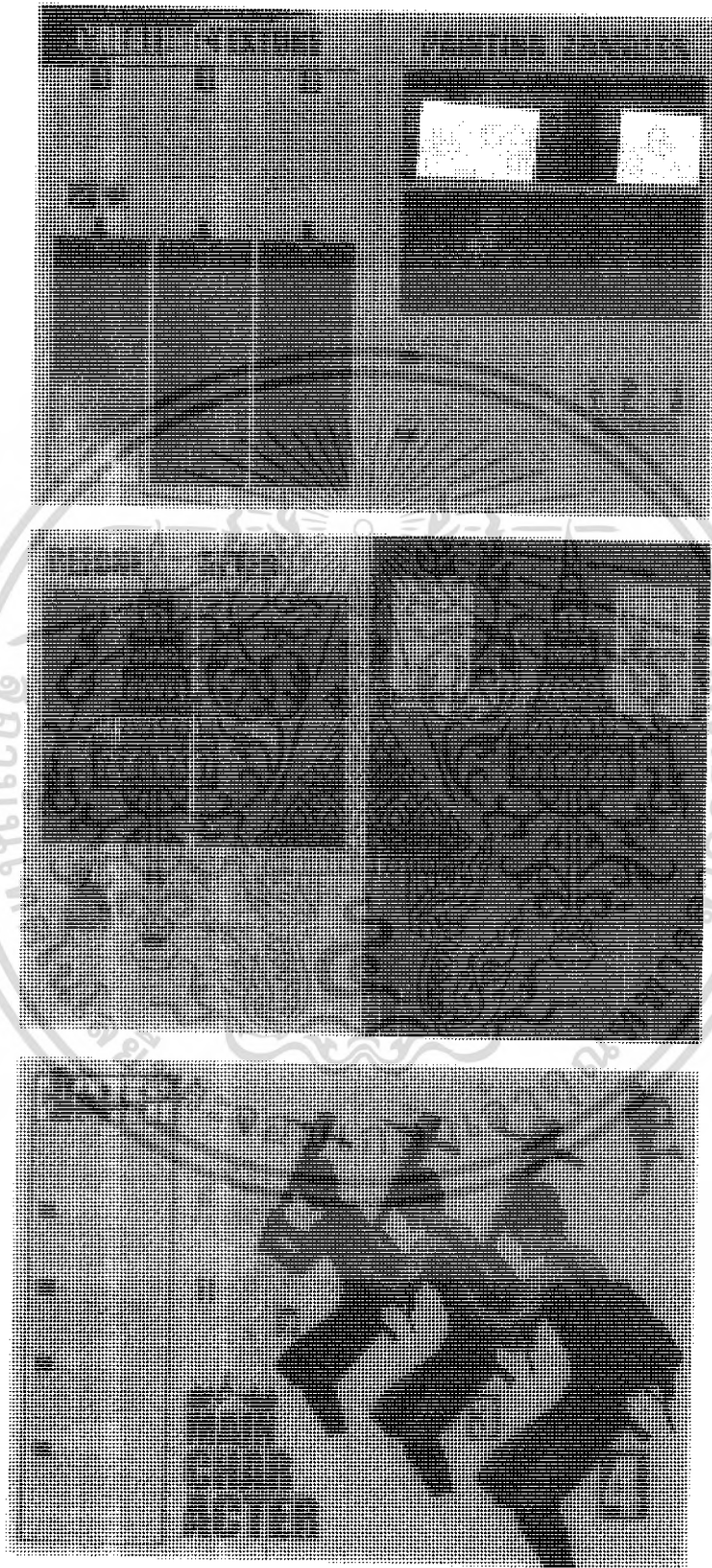
5.8 ตัวอย่างภาพหน้า 30 – 35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.9 ตัวอย่างภาพหน้า 36 – 41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.10 ตัวอย่างภาพหน้า 42 – 47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.11 ตัวอย่างภาพหน้า 48 – 53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.12 ตัวอย่างภาพหน้า 54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.13 ตัวอย่างผลงานจริงเมื่อเป็นรูปเล่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

ในการศึกษาการออกแบบหนังสือสอนวาดภาพประกอบนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการศึกษาการวาดภาพประกอบในสไตล์ที่ข้าพเจ้าสนใจเพื่อพัฒนาฝีมือและได้ฝึกการทำงานอย่างมีขั้นตอน อีกทั้งในส่วนของการทำงานรูปล่มยังได้ฝึกการออกแบบเพื่อให้เข้ากับคอนเซ็ปต์ที่วางไว้

5.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

5.2.1 การเลือกประเด็นในการศึกษาคควรคิดให้มากขึ้นและหาข้อมูลให้มากขึ้นด้วย

5.2.2 การคำนวณเวลาไม่ดีทำให้ภาพที่นำมาสอนมีน้อยเกินไป

5.2.3 การให้ความสำคัญกับการวาดภาพประกอบมากเกินไปทำให้เสียเวลาในการทำงานในส่วนอื่น

5.3 ข้อเสนอแนะในการศึกษาในอนาคต

5.3.1 ก่อนจะนำเสนอโครงการควรมีการศึกษาในสิ่งที่จะทำและรวบรวมข้อมูลมาให้ได้มากและละเอียดที่สุดเพื่อให้ในขั้นตอนการทำงานจะได้ไม่ต้องเสียเวลามานั่งหาข้อมูล

5.3.2 ในการทำงานที่ต้องใช้หลากหลายโปรแกรมควบคู่กันไปหากใช้โปรแกรมไม่เหมาะสมกับประเภทมีผลให้ทำงานได้ล่าช้าจึงควรวางแผนให้ดีกว่าส่วนไหนควรใช้โปรแกรมไหนและทำให้เสร็จเป็นส่วนๆ

5.3.3 โหมดของสีในโฟโต้ชอปขณะทำงานเลือกเป็น โหมด RGB จะทำให้ได้สีที่สวยงามแต่เมื่อจะปริ้นท์หรือพิมพ์ควรเปลี่ยนเป็น โหมด CMYK เสียก่อนเพราะเป็น โหมดที่เหมาะสมกับการพิมพ์

5.3.4 การดีไซน์หากเน้นสวยงามมากเกินไปอาจไม่เหมาะกับการอ่าน

5.3.5 ในการทำหนังสือออกมาเป็นรูปล่มควรคำนึงถึงการตัดตกและลักษณะการเข้าเล่มเพื่อไม่ให้กระทบต่องานที่ได้ออกแบบไว้

5.3.6 สำหรับงานที่ต้องทำเป็นชิ้นงานจริงควรจะทำให้เสร็จก่อนวันส่ง 2 วันเพื่อเป็นการเผื่อเวลาสำหรับการพิมพ์และเข้าเล่ม

บรรณานุกรม

หนังสือ

ระดับ มณีแสง. CG PAINTING THE DIGITAL FANTASY PAINTING คู่มือวาดภาพพระบายสี
ด้วยคอมพิวเตอร์. กรุงเทพมหานคร : ไอล็อน อนุมัติ, จำกัด 2547

ระดับ มณีแสง. CG PAINTING 2 วาดภาพพระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก.
กรุงเทพมหานคร : ไอล็อน อนุมัติ, จำกัด 2548

ระดับ มณีแสง. DIGITAL PAINTING วาดภาพพระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์.
กรุงเทพมหานคร : ไอล็อน อนุมัติ, จำกัด 2549