



HOW TO



ออกแบบเอก

การจัดการความรู้ สำนักงานราชนาวิกสภา
ปี ๖๔

เทคนิค
การออกแบบ
นิตยสารและวารสาร

คำนำ

การผลิตนิตยสาร “นาวิกศาสตร์” นั้น ปัจจุบันนอกจากการมีเนื้อหาของบทความที่ให้สาระความรู้แล้ว การดึงดูดใจให้อ่านมีความสนใจในบทความมากยิ่งขึ้น สิ่งแรกคงหนีไม่พ้นเรื่องรูปแบบที่สวยงามสะดุดตา การจัดวางเนื้อหาของบทความ และภาพประกอบ ดังนั้นเทคนิคและทฤษฎีด้านการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ จึงถือเป็นจุดเด่นที่สำคัญของนิตยสารและวารสารที่สามารถดึงดูดความน่าสนใจต่อผู้อ่านได้เป็นอย่างมากในโลกสังคมออนไลน์

ดังนั้นเพื่อให้นิตยสารนาวิกศาสตร์มีความน่าสนใจ จึงจำเป็นต้องใช้งานที่มีความเป็นศิลปะเข้ามาช่วย นั่นคือ การออกแบบที่ทันสมัย และสามารถใช้ควบคู่กับสื่อมัลติมีเดียได้อย่างลงตัว โดยมีองค์ประกอบหลัก ๒ ส่วน คือ ทฤษฎีสี (Colour Theory) และองค์ประกอบศิลป์ (Composition) ทั้งสองส่วนนี้เป็นพื้นฐานหลักการทางด้านศิลปะที่สามารถนำไปใช้งานออกแบบได้ทุกชนิดที่นอกเหนือจากงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทนิตยสารและวารสาร

“การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทนิตยสารและวารสาร” จำเป็นต้องมีวัตถุประสงค์ซึ่งเป็นตัวกำหนดเป้าหมาย และรูปแบบในการออกแบบ ได้แก่ ส่วนหัวข้อ เนื้อหาข้อมูล และภาพประกอบ รวมถึงการจัดวาง การสร้างชิ้นงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล

ผลงานคุณภาพที่ออกมา จะไม่ใช่มีเพียงหลักการในส่วนของคุณภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงหลักการทางศิลปะที่สอดคล้องกับหลักการในส่วนของคุณภาพด้วย จึงเกิดเป็นการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ และดึงดูดสายตา เกิดเป็นภาพประทับใจแก่ผู้อ่านในการรับข้อมูลต่อผลงานชิ้นนั้น ๆ และนี่คือจุดแข็งของนิตยสารนาวิกศาสตร์ที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อเคียงคู่กับกองทัพเรืออย่างยั่งยืนตลอดไป

คณะกรรมการจัดการความรู้ของ สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.

สารบัญ

การจัดการความรู้ “การออกแบบนิตยสารและวารสาร”

ลำดับเรื่อง

เลขหน้า

บทที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป	๓
ที่มาของหน่วยงานที่รับผิดชอบ	๖
โครงสร้างของหน่วยงาน	๗
เกริ่นนำสู่ BP เล่าการปฏิบัติที่ผ่านมา	๘
แบบเก็บองค์ความรู้	๑๐
คณะกรรมการการจัดการความรู้	๑๑
บทที่ ๒ เทคนิคการออกแบบนิตยสารและวารสาร	๑๒
ภาพรวมการออกแบบ	๑๓
ทักษะพื้นฐานด้านการออกแบบ	๑๔
การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition)	๑๕
ทฤษฎีสี (Color Theory)	๒๘
กระบวนการสำหรับการสร้างงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทนิตยสารและวารสาร	๓๓
การจัดการข้อมูล	๓๔
การออกแบบ	๓๖
การสร้างงาน	๓๘
ความสำเร็จของการดำเนินการ	๔๒
ปัจจัยแห่งความสำเร็จ	๔๓
การต่อยอดขึ้นหรือทักษะความรู้ในอนาคต	๔๔
แหล่งข้อมูลอ้างอิง	๔๕

สำนักงาน ราชนาวิกสภา

บทที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

หากนับย้อนกลับไปเมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๔๕๘ นายพลเรือโท พระเจ้าน้องยาเธอ พระองค์เจ้าวุฒิไชยเฉลิมลาภ กรมหมื่นสิงหวิกรมเกรียงไกร เสนาธิการทหารเรือ ได้มีบันทึกกราบทูล นายพลเรือเอก สมเด็จพระเจ้าน้องยาเธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงนครสวรรค์วรพินิต เสนาบดีกระทรวงทหารเรือ เพื่อขอตั้ง “ราชนาวิกสภา” ขึ้นอีกแผนกหนึ่ง

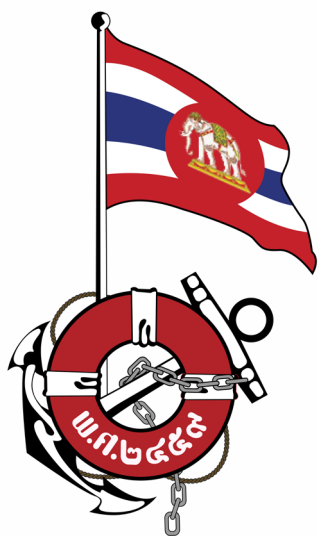
และเมื่อวันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๔๕๘ กระทรวงทหารเรือ ได้มีบันทึกกราบบังคมทูล พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เพื่อขอพระบรมราชานุญาตตั้ง “ราชนาวิกสภา” เพื่อให้นายทหารเรือได้มีความรู้วิชาการทหารเรือสูงขึ้น และเป็นสถานที่ที่ศึกษาหรือแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งกันและกันในวิทยาการและการอื่น ๆ อันจะเป็นประโยชน์แก่การปฏิบัติหน้าที่ ซึ่งต่อมา พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ พระราชทานพระบรมราชานุญาตให้จัดตั้ง “ราชนาวิกสภา”

จนกระทั่งเมื่อวันที่ ๑๖ มีนาคม ๒๔๕๘ กระทรวงทหารเรือ ได้มีคำสั่งตั้ง “ราชนาวิกสภา” ขึ้นในปกครองของกรมเสนาธิการทหารเรือ โดยให้เริ่มตั้งสถานที่ตั้งแต่วันที่ ๑ เมษายน ๒๔๕๙

ราชนาวิกสภานอกจากจะใช้เป็นสถานที่อำนวยความสะดวกให้นายทหารเรือได้มีความรู้ในวิชาการทหารเรือสูงขึ้น และศึกษาแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน รวมถึงความรู้ในวิทยาการอื่น ๆ อันเป็นประโยชน์ในการปฏิบัติหน้าที่ราชการแล้ว ในเวลาต่อมายังได้ใช้เป็นสถานที่ในการวางแผนการปฏิบัติการที่สำคัญ อาทิ ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ ๑ ใช้เป็นสถานที่วางแผนการยึดเรือเชลย นอกจากนี้ ในขณะที่ พลเรือเอก พระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอาภากรเกียรติวงศ์ กรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ ดำรงตำแหน่งเสนาธิการทหารเรือ ทรงตั้ง “สถาบันวิชาการกระทรวงทหารเรือ” โดยใช้ราชนาวิกสภาเป็นสถานที่ประชุมเพื่อกำหนดนโยบายไปสู่การปฏิบัติให้มีความสอดคล้องกัน นับเป็นการนำระบบสภามาใช้ในการบริหารกระทรวงทหารเรือเป็นครั้งแรก และเป็นหน่วยงานแรกของประเทศไทย ทั้งนี้กองทัพเรือได้นำการประชุมแบบ “สภา” มาเป็นแนวทางในการประชุม เพื่อกำหนดนโยบายไปสู่การปฏิบัติให้มีความสอดคล้องกันสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน



ตามโครงสร้างราชนาวิกสภาที่กำหนดให้มีนาวิบรรณาคมที่มีหน้าที่จัดให้มีหนังสือต่าง ๆ อันเนื่องด้วยการทหารเรือทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนั้น นาวาเอก พระยาวิชัยสุนทร นายกรรมการราชนาวิกสภาคนแรก ได้ก่อตั้งหนังสือนาวิกศาสตร์ขึ้น เมื่อวันที่ ๑ มกราคม พ.ศ. ๒๔๖๐ เพื่อรวบรวมปาฐกถา การแปลหนังสือต่างประเทศที่นายทหารราชนาวิกไทยเรียบเรียงมาพิมพ์ในหนังสือนี้ จากข้อความในแจ้งความ นาวิกศาสตร์ เล่ม ๑ มกราคม พ.ศ. ๒๔๖๐ ดังนี้ “ในกาลใด ๆ มายังไม่เคยปรากฏว่าทหารเรือ ได้เคยพิมพ์หนังสือรายปักษ์ รายเดือน ขึ้นเลย ข้าพเจ้าเห็นว่าเป็นโอกาสดีในเวลาที่ได้ตั้งราชนาวิกสภาขึ้น สมควรที่ราชนาวิกสภาจะพิมพ์หนังสือเช่นนี้ขึ้นบ้าง แต่พึงมาสำเร็จคราวนี้จึงได้ชื่อว่าการพิมพ์ปักษ์กถาขึ้นครั้งนี้เป็นปฐมปักษ์กถาที่ได้รวบรวมพิมพ์ขึ้นนี้



หวังว่าจะเอาแต่วิชาที่เป็นประโยชน์แก่ราชนาวิกโดยมาก มาพิมพ์ขึ้นจึงได้ขนานนามหนังสือนี้ว่า “นาวิกศาสตร์” ขอให้ผู้อ่านพึงกำหนดใจไว้ว่า ราชนาวิกสภามีความปรารถนาสำคัญแต่เพียงจะแผ่วิชาทหารเรือให้แพร่หลายขึ้น ในคณะราชนาวิก เพื่อเป็นการฝึกฝนวิชาทหารเรือของนายทหารเรือให้เจริญขึ้น จะได้เป็นประโยชน์แก่ราชการในราชนาวิกเท่านั้น จะได้มุ่งหมายเลยไปถึงการจะน้อยหน้าในเหตุที่ไม่มีหนังสือชนิดนี้ขึ้นหาไม่ได้เลย ส่วนทุนที่เป็นเงินใช้จ่ายในการพิมพ์หนังสือนี้ได้ใช้เงินของราชนาวิกสภาเองหาได้เอาเงินหลวงมาใช้ ไม่ทุนที่เป็นปักษ์กถาซึ่งจะรวบรวม

มาพิมพ์ขึ้นนั้น ได้นำเอาปาฐกถาซึ่งนายทหารเรือได้บรรยายขึ้น ณ ราชนาวิกสภาบ้าง แปลจากหนังสือต่างประเทศบ้าง นายทหารราชนาวิกไทยเรียบเรียงส่งมาให้บ้างเป็นอาทิดังนี้ แต่ไม่พิมพ์ออกทุกปักษ์, ทุกเดือน อย่างหนังสือพิมพ์ทั้งหลายจะพิมพ์ขึ้นเมื่อเป็นเวลาสะดวกของราชนาวิกสภา สุดแต่ความคล่องใจเป็นประมาณ

อนึ่ง เมื่อขึ้นต้นกำลังรวบรวมปาฐกถามาพิมพ์ขึ้นในสมุดเล่มนี้นั้น เป็นการรื้อถอนสักหน่อย ด้วยจะให้ทันวันที่ ๑ มกราคม พุทธศักราช ๒๔๖๐ อันเป็นวันมหามงคลสมัย ตรงกับวันพระราชสมภพ เพื่อให้เป็นสิริมงคลแก่ราชนาวิกด้วย

ข้าพเจ้าขออ้อนวอนอัญเชิญเพื่อนราชनावีด้วยกัน แลผู้หวังความเจริญต่อราชनावีสยาม ช่วยกันบำรุง โดยส่งปริณกถาวิชาศาสตร์ให้แก่ราชनावีกะสภาบ้าง แลบำรุงด้วยการซื้อสมุดนี้ไว้บ้าง ซึ่งจะขายเอาราคา แต่น้อย เพียงเล่มละ ๕๐ สตางค์ เท่านั้น (ค่าไปรษณีย์ต่างหาก) ประคองให้การพิมพ์หนังสือนี้ประดิษฐานอยู่ได้ชั่วกาลนาน

หนังสือนี้มีขายที่ราชनावีกะสภา อันตั้งอยู่ริมบริเวณศาลาว่าการกระทรวงทหารเรือ จังหวัดธนบุรี ผู้ใด ต้องการซื้อให้แจ้งมายัง นายอิน สงวนพงษ์ บรรณารักษ์ของสภา.

อย่างไรก็ดี หนังสือวิชาศาสตร์ที่ตั้งใจจะออกเป็นหนังสือรายสัปดาห์นั้นสามารถพิมพ์เป็นนิตยสาร รายเดือนอย่างต่อเนื่องติดต่อกันมาจนถึงทุกวันนี้เกินกว่าร้อยปีแล้ว จึงนับเป็นนิตยสารรายเดือนที่ดีพิมพ์ “องค์ความรู้ทางทหารเรือ” แก่แก่ที่สุดของประเทศไทย โดยนับแต่ระยะแรกในระหว่าง ปี พ.ศ. ๒๔๖๐ – พ.ศ. ๒๔๖๓ ปรากฏว่ามีบทความทางวิชาการหลายด้าน ซึ่งแสดงว่าเป็นผลที่ได้จากระบบการศึกษาหรือกระบวนการศึกษา ของราชनावีกสภา ดังจะเห็นได้จากการตีพิมพ์บทความโดยมีการคัดเลือกนายทหารสัญญาบัตรที่มีความโดดเด่น ด้านแนวความคิดและนวัตกรรม ราชनावีกสภาจะเชิญนายทหารสัญญาบัตรดังกล่าวเป็นองค์ปาฐก และเขียนลงใน นาวาวิชาตร์แบ่งเป็นหมวดหมู่ทางวิชาการได้ ดังนี้

- | | |
|-----------------------------|--|
| ๑. ยุทธศาสตร์ | ๘. ต่อเรือ |
| ๒. ยุทธวิธีและสรรพาวุธ | ๙. ระบายณะศาสตร์ (เคมี, ดินปืน, ดินระเบิด) |
| ๓. การเดินเรือ | ๑๐. ธรรมศาสตร์ (กฎหมาย) |
| ๔. ตำราดาว | ๑๑. การรักษาม้อเดินไฟฟ้า (แบตเตอรี่) |
| ๕. เครื่องยนต์ | ๑๒. วาดเขียน (โลหะวิทยา) |
| ๖. เครื่องไฟฟ้าในเรือ/ไฟฟ้า | ๑๓. แพทย์ศาสตร์ |
| ๗. เครื่องจักรไอน้ำ | ๑๔. ปกิณวิทยา (เรื่องอื่น ๆ ที่เป็นเกร็ดความรู้) |



ที่มาของหน่วยงานที่รับผิดชอบ



สำนักงานราชนาวิกสภา เป็นหน่วยขึ้นตรงกรมยุทธศึกษาทหารเรือ มีวิสัยทัศน์ว่า “จะเป็นหน่วยงานหลักในการผลิตนิตยสารและการให้บริการอย่างมืออาชีพของกองทัพเรือ” มีหน้าที่ตามระเบียบกองทัพเรือว่าด้วยราชนาวิกสภา พ.ศ. ๒๕๕๓ ที่กำหนดให้ราชนาวิกสภาเป็นสถาบันส่งเสริมการศึกษา เผยแพร่วิชาการ และแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิก บริหารกิจการโดยคณะกรรมการที่กองทัพเรือแต่งตั้งขึ้น แบ่งกิจการออกเป็น ๒ แผนก



๑. แผนกนาวิกศาสตร์

มีหน้าที่จัดทำและแจกจ่ายนิตยสารนาวิกศาสตร์ให้แก่สมาชิกเพื่อเผยแพร่วิชาการและเป็นสื่อที่จะเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกองทัพเรือกับประชาชน

๒. แผนกส่งเสริมความรู้

มีหน้าที่ส่งเสริมและเผยแพร่วิทยาด้านต่าง ๆ ของกองทัพเรือ รวมทั้งจัดให้มีการแสดงปาฐกถา การโต้วาที การบรรยายและอื่น ๆ ทางวิชาการ โดยเนื้อหาสาระทั้งหมดนี้จะนำมาลงพิมพ์ในนิตยสารนาวิกศาสตร์





โครงสร้างของหน่วย

ผอ.สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.

ช่วยราชการฯ

พลลูกมือ

รอง
ผอ.สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.

ส่วนบัญชาการ

แผนกนาวิกศาสตร์

แผนกส่งเสริมความรู้

นายทหารธุรการ

หัวหน้าแผนก

หัวหน้าแผนก

เสมียน

ประจำแผนก

ประจำแผนก

นายทหารฝ่ายการเงิน

ประจำแผนก

ประจำแผนก

นายทหารบัญชี

ประจำแผนก

เสมียน

เสมียนการเงิน

เสมียน

เสมียน

เสมียนการเงิน

เสมียน

พนักงานราชการ

เสมียน



เกริ่นนำเข้าสู่ เล่าการปฏิบัติที่ผ่าน BP

นิตยสารนาวิกศาสตร์ ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อ ๑ มกราคม พ.ศ. ๒๔๖๐ โดยมี นาวาเอก พระยาวิชัยสุนทร เป็นนายกรัฐมนตรีการราชนาวิกสภาคนแรก เพื่อรวบรวมปาฐกถา การแปลหนังสือต่างประเทศ ที่นายทหารราชนาวิกไทยเรียบเรียงมาพิมพ์ในหนังสือนี้ และหนังสือออกเป็นรายสะดวก ต่อมาปรับเปลี่ยนเป็น “นิตยสารนาวิกศาสตร์” ซึ่งเป็นนิตยสารรายเดือนที่อยู่คู่กับกองทัพเรือมายาวนาน นับเป็นนิตยสารที่ดีพิมพ์ “องค์ความรู้ทางทหารเรือ” เก่าแก่ที่สุดของประเทศไทย ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบของบทความที่มีหลากหลายประเภท ได้แก่ บทความทางวิชาการ บทความทั่วไป กิจกรรมของกองทัพเรือ และความรู้ต่าง ๆ มากมาย เพื่อประโยชน์แก่ผู้อ่าน โดยเฉพาะกำลังพลกองทัพเรือ

นิตยสารนาวิกศาสตร์ ภายในเล่มนอกจากจะมีบทความที่น่าสนใจแล้ว ยังมีองค์ความรู้อีกมากมายที่สามารถถ่ายทอดให้หน่วยงานต่าง ๆ ได้รับทราบ เริ่มตั้งแต่กระบวนการผลิตทุกขั้นตอน จนถึงการแจกจ่ายให้แก่หน่วยงานห้องสมุด และสมาชิก ซึ่งในปี พ.ศ. ๒๕๖๑ ได้จัดทำองค์ความรู้เรื่อง “กระบวนการขอพระราชทานพระบรมราชานุญาต” ในการเผยแพร่พระราชกรณียกิจ พระบรมราโชวาท พระราชดำรัสของ พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร และพระบรมราโชวาทของ พระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว เพื่อเทิดทูนพระมหากษัตริย์ และเป็นการแสดงความจงรักภักดี รวมถึงดำรงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ของนิตยสารนาวิกศาสตร์ นำมาลงพิมพ์หน้าปกในนิตยสารนาวิกศาสตร์นำไปสู่ผู้ปฏิบัติรุ่นหลัง และเพื่อประโยชน์แก่ผู้อ่านได้น้อมนำไปประพฤติปฏิบัติตามพระบรมราโชวาท พระราชดำรัส และพระบรมราโชวาท ที่พระราชทานและการเชิญมาลงพิมพ์เผยแพร่

ในปี พ.ศ. ๒๕๖๒ จัดทำองค์ความรู้เรื่อง “การสรรค์สร้างภาพถ่ายเพื่องานขจัดปัญหาลิขสิทธิ์” เพราะปัจจุบันการถ่ายภาพเป็นส่วนหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์ แม้แต่โทรศัพท์มือถือที่ได้ติดอุปกรณ์บันทึกภาพไว้ให้ใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งมีซอฟต์แวร์ตัดต่อดัดแปลงภาพที่ทันสมัยมากขึ้น การบันทึกภาพทุกวันนี้จึงสะดวกเป็นเรื่องง่าย และภาพถ่ายเป็นสื่อกลางที่ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และบอกเล่าเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง แต่ภาพถ่ายที่ดีมีคุณภาพนั้นจะต้องมีเทคนิคและองค์ประกอบย่อยหลายอย่าง ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ควรรู้และนำไปประยุกต์ใช้กับงานนิตยสารนาวิกศาสตร์ งานภายในองค์กรงานประชาสัมพันธ์ทางสื่อพิมพ์หรือเว็บไซต์ สิ่งสำคัญที่ต้องพึงตระหนักในการนำภาพถ่ายไปใช้นั้นคือ ลิขสิทธิ์ ดังนั้น การสรรค์สร้างภาพถ่ายเพื่องานขจัดปัญหาลิขสิทธิ์จะเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านการถ่ายภาพให้เป็นไปอย่างถูกต้องและเกิดประโยชน์กับบุคคลที่สนใจ

สำหรับในปี พ.ศ. ๒๕๖๓ มุ่งองค์ความรู้ที่น่าสนใจและเป็นหัวใจหลักของการทำนิตยสาร นั่นคือ บทความ ซึ่งการเขียนบทความที่น่าสนใจและโดนใจผู้อ่านได้อย่างไรนั้น ผู้เขียนต้องมีทักษะในการเขียนเป็นความเรียงร้อยแก้ว เพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้เขียน โดยมีหลักฐานประกอบ อ้างอิง และควรมีความคิดเห็นของผู้เขียนมากกว่าการ แสดงข้อมูลหลักฐานต่าง ๆ เพราะถ้ามีข้อมูลมากจะกลายเป็นรายงานไปในที่สุด

การเขียนบทความที่ดีควรมีลักษณะคือ ต้องมีความน่าสนใจ มีเนื้อหาที่แปลกใหม่ มีความกะทัดรัด มีการอ้างอิง และมีวิธีการเขียนที่น่าสนใจชวนให้ติดตาม

บทความที่นำมาลงพิมพ์ในนิตยสารนาวิกศาสตร์ จะเน้นเนื้อหาสาระที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของราชนาวิกสภา ในด้านการส่งเสริมการศึกษา เผยแพร่วิชาการ และแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นระหว่างสมาชิกราชนาวิกสภา รวมทั้งเป็นบทความที่ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกองทัพเรือกับประชาชน ทั้งนี้ บทความที่นักเขียนส่งมา เพื่อลงพิมพ์ในนิตยสารนาวิกศาสตร์แต่ละฉบับ จะมีประเภทต่าง ๆ ดังนี้

- บทความที่เขียนเกี่ยวกับยุทธศาสตร์ชาติ ยุทธศาสตร์ทหาร ยุทธศาสตร์ทางเรือ ยุทธวิธีทางทหาร และทางเรือ แนวคิดและวิธีปฏิบัติทางทหาร แนวคิดทางด้านความมั่นคงของชาติ กฎเกณฑ์ในการปฏิบัติทางทหาร
- บทความวิเคราะห์สถานการณ์โลก สถานการณ์ภายในประเทศ ทักษะความรู้เกี่ยวกับทหารเรือ
- บทความเรียนจากสงครามในอดีต ประวัติศาสตร์การยุทธ์ทางเรือ ขนบธรรมเนียมประเพณีชาวเรือ
- ประสบการณ์ในอดีตที่เป็นประโยชน์ต่อทหารเรือรุ่นหลัง หรือเรื่องที่หน่วยเหนือสั่งการเร่งด่วน
- บทบาทและกิจกรรมของหน่วยต่าง ๆ ในกองทัพเรือ วันสถาปนาหน่วย ผลงานวิจัยที่เป็นประโยชน์ ต่อกองทัพเรือและประเทศชาติ ประวัติบุคคลสำคัญ บุคคลดีเด่น และเรื่องจากปก
- ความรู้ทั่วไป ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี กีฬา ศาสนา และสุขภาพ

บทความประเภทต่าง ๆ มี ๓ ส่วนหลักใหญ่ คือ บทนำหรือกล่าวนำ เนื้อเรื่อง และบทสรุปหรือข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ดังนั้น เนื้อหาสาระของบทความจึงเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่จะดึงดูดผู้อ่านและเพิ่มความน่าสนใจ ให้ชวนติดตาม

ปัจจุบันมีผู้เขียนบทความลงพิมพ์ในนิตยสารนาวิกศาสตร์ไม่มากนัก ส่วนใหญ่เป็นนายทหารชั้นผู้ใหญ่ ที่มีความรู้ความสามารถนำความรู้จากการค้นคว้า ประสบการณ์ และความรู้จากสายงานต่าง ๆ มาเผยแพร่ส่งผล ให้บทความที่จะลงพิมพ์มีไม่มากนัก ราชนาวิกสภา จึงเห็นความสำคัญของการสร้างนักเขียนหน้าใหม่ ให้เกิดขึ้น และเปิดโอกาสให้ข้าราชการกองทัพเรือ ตลอดจนบุคคลทั่วไป เขียนบทความที่เป็นประโยชน์แก่กำลังพล กองทัพเรือและที่สำคัญไม่เคยลงพิมพ์ที่ใดมาก่อน นำมาลงพิมพ์ในนิตยสารนาวิกศาสตร์ได้ พร้อมกับเปิดหลักสูตร หลักการเขียนบทความและการถ่ายภาพประกอบเรื่อง ให้แก่กำลังพล ทร.ได้มีทักษะในการเขียนบทความได้อย่าง ถูกต้องและต่อเนื่อง

ดังนั้น การสร้างนักเขียนหน้าใหม่ให้มีผลงานที่มีคุณภาพได้นั้น จำเป็นต้องเรียนรู้เทคนิคการสร้างงานเขียน บทความให้เกิดประโยชน์โดนใจผู้อ่านมากที่สุด เพื่อให้นิตยสารนาวิกศาสตร์ทรงคุณค่าให้สมกับที่อยู่คู่กับกองทัพเรือ มาอย่างยาวนาน องค์ความรู้ในปี ๒๕๖๓ นี้ใช้ชื่อว่า “เทคนิคการสร้างงานเขียนบทความให้โดนใจผู้อ่าน”

แบบเก็บ องค์ความรู้

ความรู้ในการปฏิบัติงาน : “เทคนิคการออกแบบนิยายสารและวารสาร”

เจ้าของความรู้ : สร.รณ.บก.ยศ.ทร.

วัตถุประสงค์ : เทคนิคการสร้างงานเขียนบทความให้โดนใจผู้อ่าน จะต้องเป็นบทความที่มีลักษณะที่ดี คือมีความน่าสนใจ มีเนื้อหาที่แปลกใหม่ มีความกะทัดรัด มีการอ้างอิง และมีวิธีการเขียนที่น่าสนใจชวนให้ติดตาม เพื่อนำมาลงพิมพ์ในนิตยสารนาวิกศาสตร์ และเป็นการสร้างนักเขียนหน้าใหม่ให้เกิดขึ้นในแวดวงทหารเรือ

บทความ หมายถึง ความเรียงร้อยแก้วที่เขียนขึ้นเพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้เขียน โดยมีหลักฐานประกอบ มีอ้างอิง และมีความคิดเห็นของผู้เขียน ซึ่งการเขียนบทความที่ดีควรมีลักษณะที่น่าสนใจ มีเนื้อหาที่แปลกใหม่ กะทัดรัด และชวนให้ติดตาม

การสร้างงานเขียนให้โดนใจผู้อ่าน บทความนั้นจะต้องมีลักษณะเป็นบทความที่ดีมีหลักการเขียน เริ่มแรกควรมีโครงเรื่องแบ่งออกเป็น ๓ ตอน คือ คำนำ เนื้อเรื่อง และบทสรุป ซึ่งทั้ง ๓ ตอน ต้องมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน อาจลำดับความตามเวลา ลำดับความจากเหตุไปสู่ผล หรือลำดับความจากคำถามไปสู่คำตอบ

จากนั้นตั้งชื่อเรื่อง ควรตั้งชื่อให้เป็นที่น่าสนใจ เมื่อคนอ่านแล้ว อยากรู้ อยากอ่านว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร บทความที่ดีจะต้องมีการแสดงความคิดเห็นของผู้เขียนที่แหลมคม มีเหตุผล มีความคิดที่ลึกซึ้งกว่านักเขียนคนอื่น ๆ และการนำเสนอด้วยสำนวนโวหารที่ดีจะเป็นส่วนช่วยให้งานเขียนบทความเกิดความน่าอ่านยิ่งขึ้น

งานเขียนแบ่งออกเป็นหลายประเภท เช่น งานเขียนบทความประเภทวิจารณ์ บทความสัมภาษณ์ บทความเชิงวิชาการ บทความวิเคราะห์ บทความชีวประวัติ และบทความให้คำแนะนำ เป็นต้น

ท้ายนี้ ขอฝากคำแนะนำสำหรับผู้อ่านที่ต้องการเขียนบทความ เริ่มแรกควรเลือกเขียนเรื่องที่ตนเองถนัด มีประสบการณ์ ก็สามารถเขียนเรื่องนั้นได้ง่ายกว่าการที่เลือกเรื่องที่ตนเองไม่มีความรู้ ไม่มีความถนัด เมื่อสามารถเขียนบทความจากเรื่องที่ตนถนัดแล้ว จะเริ่มมีทักษะในการเขียนบทความ และเมื่อต้องการให้บทความเป็นที่นิยม หรือผู้อ่านรู้จัก ควรเขียนบทความในเรื่องที่ผู้คนกำลังให้ความสนใจ

นอกจากนี้ ไม่ควรใช้ถ้อยคำที่ฟุ่มเฟือย ไม่เขียนวาทะ ควรเขียนคำให้ถูกต้อง มีพจนานุกรมไทยเป็นของตนเอง มีย่อหน้าให้เหมาะสม เพราะการย่อหน้าจะทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านบทความได้ง่ายกว่าการไม่มีย่อหน้า ต้องแสดงข้อมูลหลักฐานที่เป็นความจริง เช่น สถิติ ตัวเลข แผนภูมิ ถ้าหากจะใช้วิธีการเขียนบทความแบบตั้งคำถามแก่ผู้อ่าน ควรหาคำตอบไว้เป็นลำดับ และต้องมีความกล้าหาญในการแสดงความคิดเห็น และเป็นความคิดเห็นประเภทสร้างสรรค์

คณะกรรมการการจัดการความรู้ สำนักงาน ราชนาวิกสภา



น.อ.สุพจน์ สารภาพ
ผอ.สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
ผู้นำการจัดการความรู้ สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
Chief Knowledge Officer / CKO



น.อ.หญิง วรนนท์ สุริยกุล ณ อยุธยา
รอง ผอ.สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
กรรมการ และนายทหารประสานงาน
การจัดการความรู้ สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
Knowledge Management Coordinator / KM Co



น.อ.ชาตรี พักศรีเมือง
นปก.ประจำ กพ.ทร.
ช่วยราชการ สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



น.ท.หญิง ศรดา พันธุ์ศรี
หน.ส่งเสริมความรู้
สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
กรรมการและเลขานุการ / ผู้ทำหน้าที่
อำนวยความสะดวกการจัดการความรู้ KM Facilitator



น.ท.หญิง อรณัฐ โพธิ์ตาต
หน.นาวิกศาสตร์
สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



ร.อ.สุขกิจ พลัง
ผกก.สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



ร.อ.เกื้อกุล หาดแก้ว
ประจำแผนกนาวิกศาสตร์
สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



ร.ท.อัครวุธศ ปันจัน
ผกก.สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



พ.จ.อ.เทอดศักดิ์ หนูนุรักษ์
เสมียนแผนกส่งเสริมความรู้
สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



พ.จ.อ.ณภัทร ชัยปัญญา
เสมียนแผนกนาวิกศาสตร์
สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



พ.จ.ต.พิเชต ทองแดง
เสมียน สปก.สสท.ทร.
ช่วยราชการ สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



พ.จ.ต.หญิง สุธาสินี ชิวะกุล
เสมียนแผนกการเงิน
สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



จ.อ.ศักรินทร์ คำสอน
เสมียนแผนกนาวิกศาสตร์
สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



จ.อ.ณัฐพงศ์ ธงชัย
เสมียนการเงิน
สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ



จ.ท.อนุพล มั่นคง
ช่างเขียนแบบ กขธ.รฐท.สส.
ช่วยราชการ สน.รณภ.บก.ยศ.ทร.
และกรรมการ

บทที่ ๒

เทคนิคการออกแบบนิตยสาร และวารสาร

ไม่ว่าจะเป็นการ “สร้าง” สิ่งใด ๆ บนโลกใบนี้
จะต้องมีการ “ออกแบบ” ก่อนเสมอ การออกแบบนั้น
เป็นการรวบรวมข้อมูลที่เป็นที่มาของวัตถุประสงค์
ของความต้องการ มากล้นคิดและสร้างสิ่งออกแบบ
ชนิดนั้น ๆ ออกมา ไม่ว่าจะเป็นการสร้าง ตึกอาคาร
บ้านพักอาศัย รถยนต์ ถนนหนทาง ข้าวของเครื่องใช้
หรือแม้กระทั่งงานเอกสารที่เราทำทุกวัน ทุกอย่าง
ล้วนออกแบบขึ้นมาก่อนสร้างให้เป็นจริง เราจึงหนีไม่พ้น
ทักษะกระบวนการสร้างเหล่านี้ในชีวิตประจำวันเลย



ภาพรวมการออกแบบ

ก่อนที่จะออกแบบงานนั้นควรมีพื้นฐานกระบวนการผลิตทั้งหมด
เพื่อความเข้าใจของกระบวนการของแต่ละขั้นตอนให้ถ่องแท้ จะได้ผลิตงาน
ที่มีคุณภาพออกมาและจะเกิดการผิดพลาดที่น้อย แก้ไขความผิดพลาดได้ผ่าน
เพราะฉะนั้น การมีความรู้ในการมองภาพรวมของกระบวนการผลิตงานออกแบบ
นั้นสำคัญมาก ภาพรวมการออกแบบมีดังนี้

ภาพรวมการออกแบบ

ข้อมูลและวัตถุประสงค์

การตีโจทย์
จากวัตถุประสงค์

การร่างชิ้นงาน
จากโจทย์ (การออกแบบ)

การสร้างชิ้นงาน
จากฉบับร่าง

การผลิตชิ้นงาน

ผลงาน

สำรวจสถิติของชิ้นงาน
เพื่อการปรับปรุง

ทักษะพื้นฐานด้านงานออกแบบ

ก่อนที่จะสร้างงานออกแบบนั้นเราควรมีพื้นฐานด้านงานออกแบบบ้าง เพื่อการสร้างชิ้นงานได้อย่างมีคุณภาพ พื้นฐานงานออกแบบเชิงลึกนั้นเป็นศาสตร์ทางด้านศิลปะ จะมีให้เรียนในระดับอุดมศึกษา (ปริญญาตรี) ในที่นี้ ผู้เขียนจะนำทฤษฎีพื้นฐานทางการออกแบบ แบบทั่วไปที่ไม่ลงรายละเอียดเชิงลึกมาให้ผู้อ่านได้ศึกษา

ความรู้พื้นฐานทางการออกแบบนั้นเป็นศาสตร์ทางด้านศิลปะ ทักษะการเขียนหรือวาดภาพจึงจำเป็นต่อการสร้างชิ้นงาน แต่ในที่นี้ทักษะการวาดภาพนั้นทุกคนไม่สามารถจะมีหรือทำกันได้ง่าย ๆ ทุกอย่างจะต้องฝึกฝนจนชำนาญ และต้องใช้เวลา หลักสูตรทางการออกแบบในมหาวิทยาลัยจะการสอนทฤษฎีและเน้นปฏิบัติเป็นหลัก ยิ่งปฏิบัติมากจะเป็นการฝึกฝนให้ชำนาญ และรู้ซึ่งทางด้านทฤษฎีอีกด้วย สำหรับบุคคลทั่วไปหรือผู้อ่านที่สนใจ ในด้านการออกแบบแต่ไม่มีทักษะหรือพรสวรรค์ทางการวาดภาพเลย ผู้เขียนจึงจะให้ความรู้เชิงทฤษฎีหลัก ๆ ของงานออกแบบที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่ายและสามารถนำไปปฏิบัติได้ เพื่อการสร้างชิ้นงานที่น่าดึงดูด และน่าสนใจขึ้นมาได้



ทักษะพื้นฐานทางการออกแบบ มี ๒ ข้อหลักคือ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และหลักการใช้ทฤษฎีของสี เมื่อผู้อ่านได้ความรู้พื้นฐานทั้งหมดนี้ จะสามารถนำไปใช้กับงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้ทุกชนิดที่นอกเหนือจากการออกแบบนิตยสารและวารสาร



การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition)

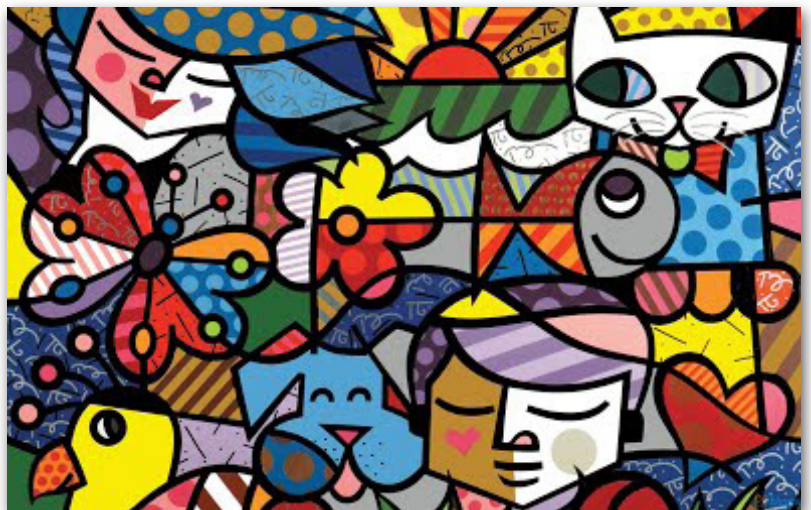
องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คืออะไร ?

การออกแบบจะต้องมีมุมมองทางด้านศิลปะที่สอดคล้องกับทฤษฎีศิลปะ เพื่อความสวยงามของชิ้นงาน องค์ประกอบศิลป์ (Composition) เป็นทฤษฎีทางด้านศิลปะที่สำคัญ เป็นตัวกำหนดความน่าสนใจของชิ้นงาน โดยภาพรวม และกำหนดเรื่องราวที่สอดแทรกในชิ้นงาน สามารถสร้างมิติและการนำเสนอ เพราะฉะนั้น องค์ประกอบศิลป์ ถือว่าสำคัญมาก ๆ และจำเป็นมากต่องานออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

คือ การนำสิ่งต่าง ๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติ ของสิ่งนั้น ๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม และสมส่วนจะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่ขึ้นอยู่กับขั้นตอนการนำเสนอภาพรวม ของงานว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา โดยคำนึงถึง ปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

๑. สัดส่วนของภาพ (Proportion)
๒. ความสมดุลของภาพ (Balance)
๓. จังหวะลีลาของภาพ (Rhythm)
๔. การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis)
๕. เอกภาพ (Unity)
๖. ความขัดแย้ง (Contrast)
๗. ความกลมกลืน (Harmony)



สิ่งต่าง ๆ ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด, เส้น, รูปร่าง – รูปทรง, สี, ลักษณะผิว ส่วนประกอบ ต่าง ๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิด คุณค่า ทางความงาม เราเรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)



รูปแบบการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การจัดองค์ประกอบ เป็นหลักที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใด ๆ ก็ตาม ล้วนมีจุดเด่นที่เน้นเป็นหลักใหญ่ ๆ อยู่ในตัวด้วยกัน ๒ ประการ คือ

๑. ทางด้านรูปทรง

เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ ได้แก่ เส้น, สี, แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความงามทางศิลป์ (Art Composition)



รูปภาพสองรูปนี้ เป็นรูปผลงานของนิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ชั้นปีที่ ๑ ในวิชา จัดองค์ประกอบศิลป์ Composition เมื่อ ปี พ.ศ.๒๕๕๕

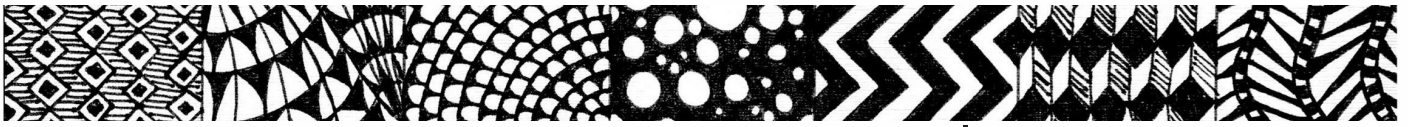
๒. ทางด้านเรื่องราว

สาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออก ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินจะนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากรวมองค์ประกอบทางศิลปะเข้าด้วยกัน ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้น ๆ ก็ขาดความงามของเรื่องราวที่จะเสนอถึงเรื่องที่ต้องการให้ผู้อื่นรับรู้ได้ตรงกับหัวข้อเรื่องหรือชื่อภาพนั้นไป ดังนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงให้ความสำคัญในการคิด ประยุกต์ ดัดแปลง เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะให้เกิดความสวยงาม ดึงดูดผู้ชม หรือหน้าสนใจในงานนั้น ๆ



ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นเรื่องที่คุณเรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ให้เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบโครงสร้างหรือรูปร่างของภาพ แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบต่างๆ ได้ เช่น การจัดวางสิ่งของเพื่อตกแต่งบ้าน, การจัดสำนักงาน, การจัดโต๊ะอาหาร, จัดสวน, การออกแบบปกรายงาน, ตัวอักษร, และการจัดบอร์ดกิจกรรมต่าง ๆ สามารถนำไปใช้กับการออกแบบอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดีซึ่งเหล่านี้ เราต้องอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์ทั้งสิ้น

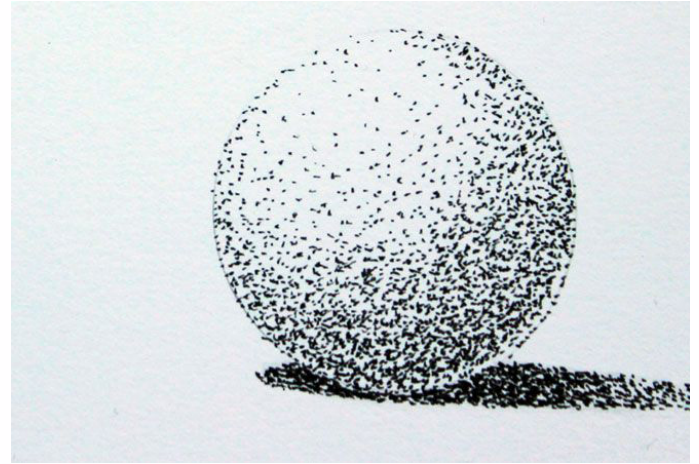


ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ

ซึ่งจะเป็นส่วนที่เรานำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบได้ดี ให้น่าสนใจ และมีความสวยงาม ดังนี้

๑. จุด (Point, Dot)

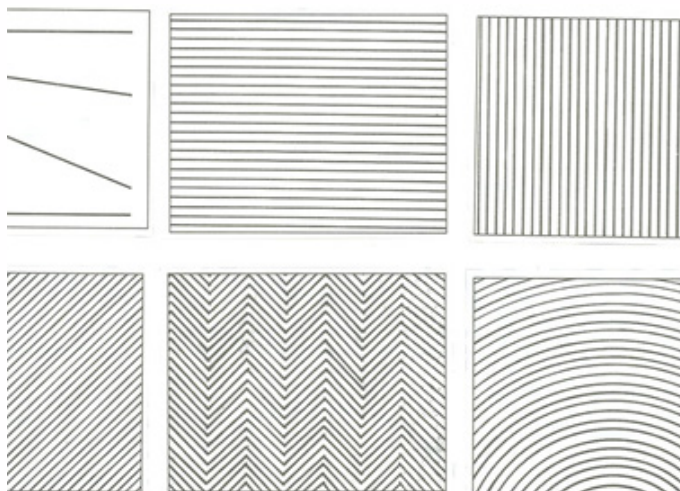
คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจได้จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบ เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบๆ



ตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิดได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มีจังหวะ และมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

๒. เส้น (Line)

เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่างๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เอียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่างๆ เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรง



ต่างๆ ขึ้น เส้นมี ๒ ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วย

ลักษณะของเส้น

เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่างๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

๑. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
๒. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
๓. เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
๔. เส้นหัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
๕. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
๖. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลา หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไป จะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
๗. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
๘. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

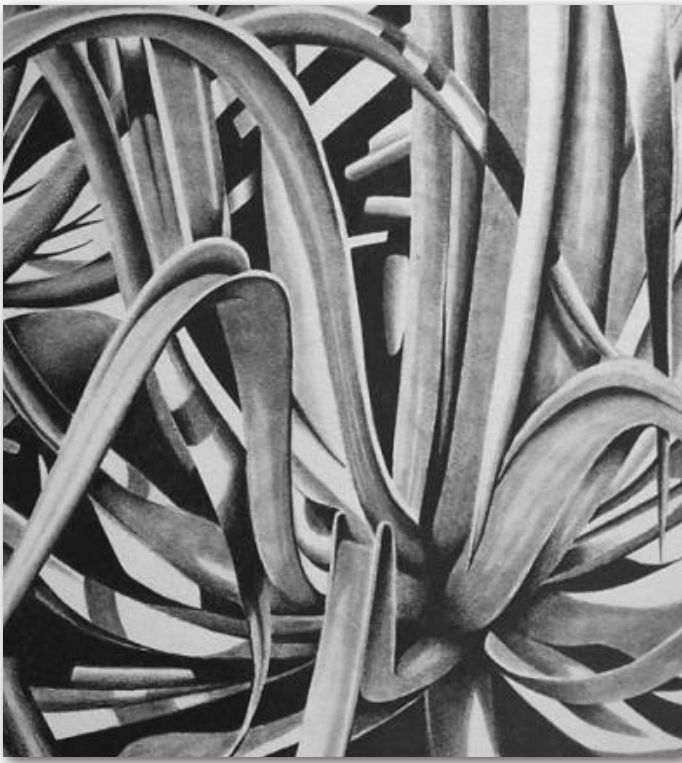
- ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักรองแวก ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
- ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง คือ พื้นที่ ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดง ความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติรูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมี ความชัดเจน และสมบูรณ์ รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น ๓ ลักษณะใหญ่ คือ

รูปร่างเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรง ที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูปร่างเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐาน ของรูปทรงต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่น ๆ ควรศึกษา รูปร่างเรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน





รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form)

เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่าง ๆ , สัตว์น้ำ, แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วนผลงานบางชิ้น ที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตึกตาคหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติ ให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย, กิ่งไม้, ขนนก ฯลฯ นำมาออกแบบ ดัดแปลงสร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก

รูปทรงอิสระ (Free Form)

เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เลื่อนไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม



เทคนิคการจัดวางองค์ประกอบศิลป์แบบรวบรัด

ในการออกแบบนิตยสาร เราสามารถใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบง่าย ๆ ไม่ลงลึก คือ การเลือกรูปภาพ การจัดวางหัวข้อ และการจัดวางข้อความ

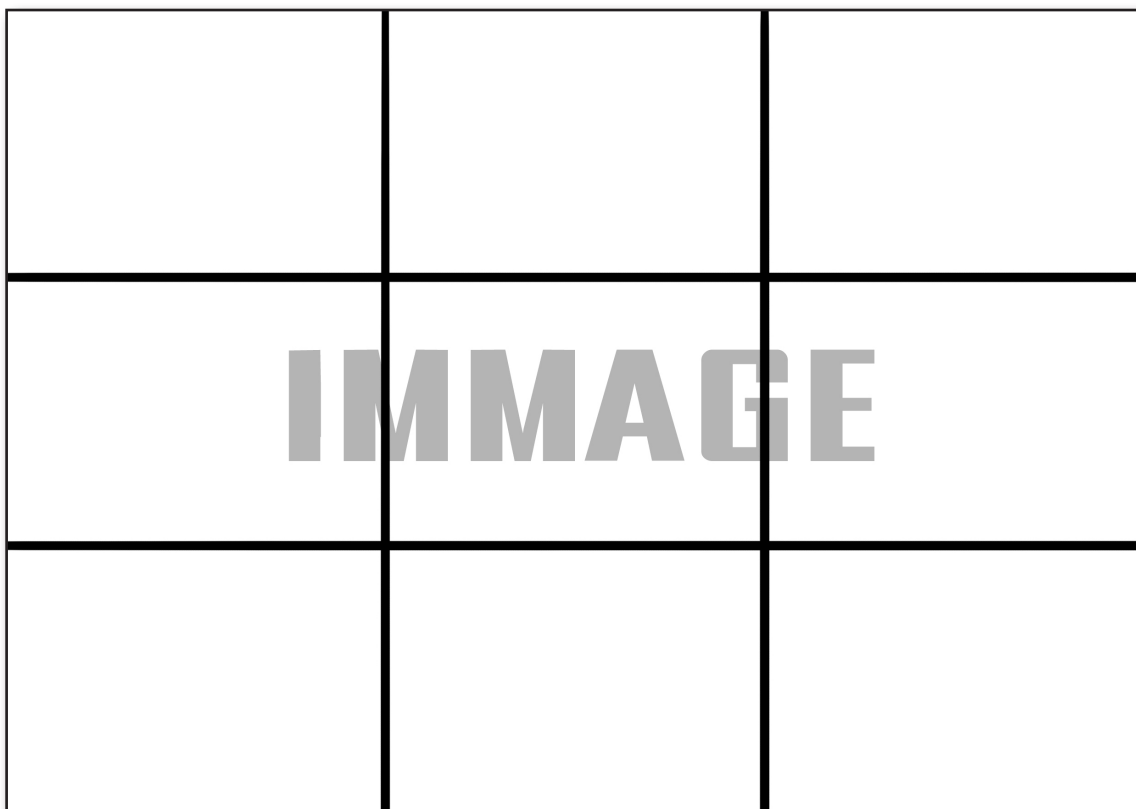
การเลือกรูปภาพ

รูปภาพที่มีการจัดองค์ประกอบที่ดี ต้องมีจุดนำสายตา มีพื้นที่ว่าง มีแสงเงาที่สวยงาม รูปภาพที่จะต้องเลือกมาใช้ในการออกแบบ จะต้องคิดวิเคราะห์ก่อนว่า จะจัดวางหัวข้อตรงไหนดี รูปภาพที่สามารถนำมาใช้งานได้ต้องมีพื้นที่ว่างให้กับการใส่ข้อความ (space) พื้นที่ว่างนั้นอาจจะเป็นในส่วนของท้องฟ้า พุ่มไม้ ผืนน้ำ เป็นต้น

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในรูปภาพจะสามารถนำมาใส่ข้อความลงไปได้ แต่บางครั้งถ้าใส่ข้อความลงในพื้นที่ว่างในรูปภาพมากเกินไป จะทำให้งานดูแออัด และไม่สวยงามได้ ต้องมีการกระชับข้อความให้กะทัดรัด

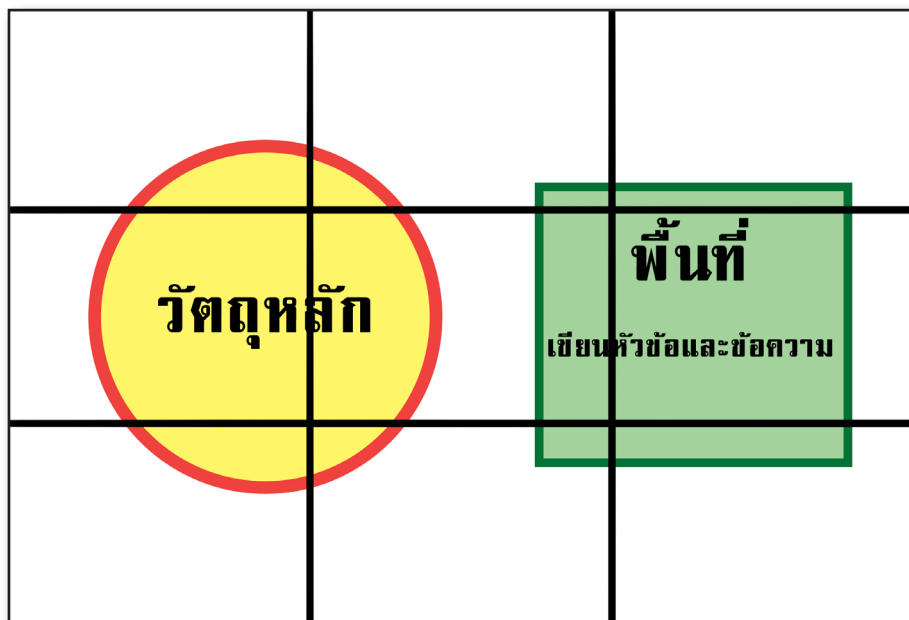
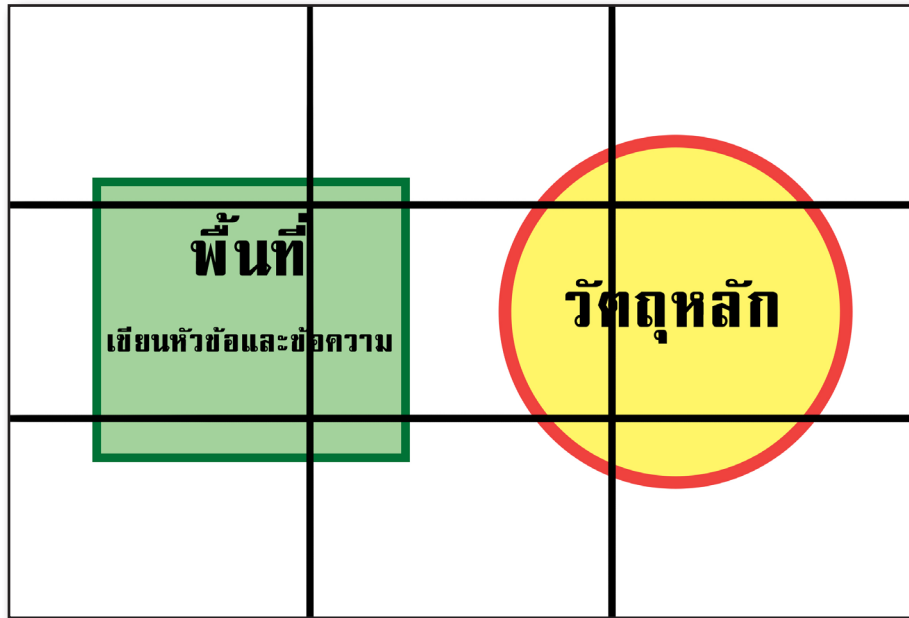
การมองสัดส่วนรูปภาพที่สามารถนำมาใช้งานได้



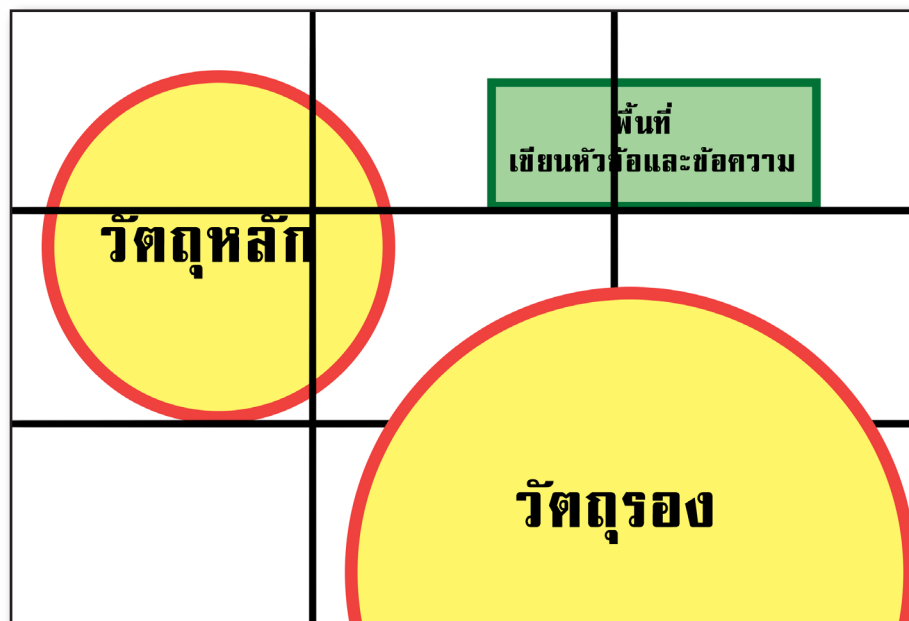
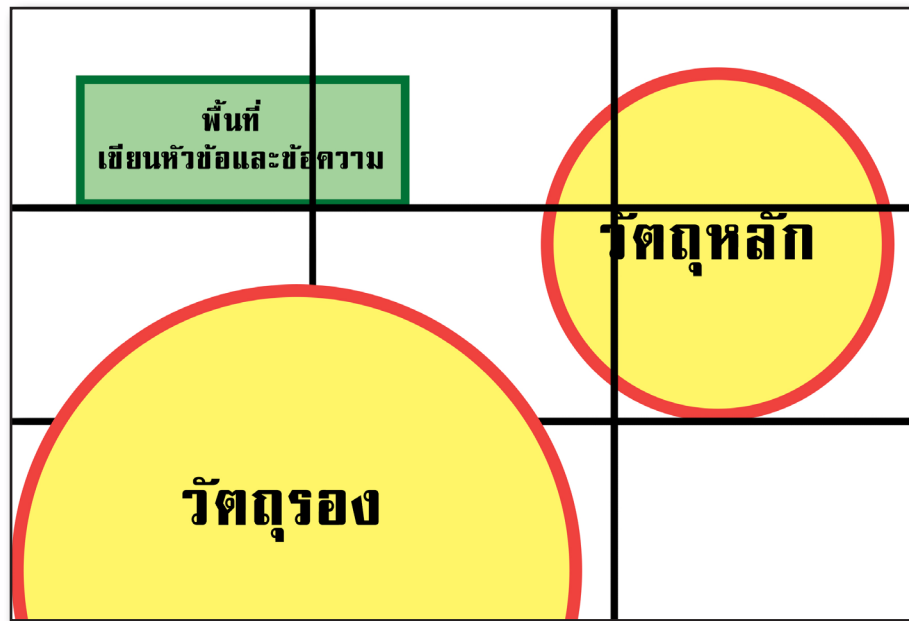
หลักการมองรูปภาพจะมีเส้นกริดไลน์เป็นตัวกำหนด เส้นกริดไลน์นี้จะแบ่งเป็น ๙ ช่องแต่ละช่องสัดส่วนจะเท่ากันทั้งหมด หรือมีเส้นขดหอยเป็นไกด์ไลน์ก็ได้ รูปภาพที่สามารถนำมาใช้งานได้ทั่วไปจะมี ๒ แบบ คือ การจัดวางแบบเอกภาพ และการจัดวางแบบสมดุล

แบบที่ ๑ การจัดวางแบบเอกภาพ

จะมีการจัดวางมุมมองให้กับวัตถุหลัก (Object) อยู่ด้านใดด้านหนึ่งให้โดดเด่น และอีกด้านหนึ่งก็จะเป็นวัตถุรองที่มีความโดดเด่นน้อยกว่าวัตถุหลัก และอาจจะเป็นตัวนำสายตาให้กับวัตถุหลัก ด้านบนของวัตถุรองก็อาจจะเป็นพื้นที่ว่าง พื้นที่ว่างในการจัดวางแบบเอกภาพนั้นจะสามารถใส่ข้อความลงไปได้ และจะทำให้องค์ประกอบทั้งหมดในรูปภาพเป็นจุดนำสายตาไปหาข้อความอีกด้วย



ภายในรูปภาพจะแบ่งกริดไลน์เป็น ๙ ช่อง วงกลมสี่เหลี่ยมนั้นเป็นเป็นการจัดวางวัตถุหลักที่เราจะโฟกัส จะจัดวางข้างใดข้างหนึ่ง และสี่เหลี่ยมสีเขียวนั้นเป็นพื้นที่ว่าง ที่สามารถใส่ข้อความลงไปได้



วัตถุรองจะเป็นวัตถุที่นำสายตาไปโฟกัสวัตถุหลัก วัตถุรองจะเป็นองค์ประกอบอะไรก็ได้ที่มีเส้นสีหรือตำแหน่งพุ่งไปยังวัตถุหลัก และจะทำให้วัตถุหลักโดดเด่นขึ้นมาก ในส่วนของพื้นที่ว่าง ถ้ามีพื้นที่ว่างเยอะจะสามารถใส่ข้อความได้ และจะออกมาดูดี แต่ถ้ามีพื้นที่ว่างน้อย ก็สามารถใส่ข้อความได้เช่นกัน เพียงแค่พื้นที่ของข้อความไม่ทับซ้อน หรือใกล้วัตถุหลักมากเกินไป แต่สามารถกินพื้นที่ของวัตถุรองได้ เพราะวัตถุรองเป็นเพียงองค์ประกอบของภาพ

ตัวอย่างรูปภาพที่มีการจัดวางแบบเอกภาพ แต่ไม่มีพื้นที่ว่างที่ใส่ข้อความให้สวยงามได้



ในรูปภาพ วงกลมสีแดงจะเป็นวัตถุหลักที่จะโฟกัส วงกลมสีเขียวคือวัตถุรองที่เป็นส่วนประกอบหรือนำสายตา ทำให้วัตถุหลักเด่นขึ้น วงกลมสีเหลืองคือพื้นที่ว่าง พื้นที่ว่างนี้ต้องวิเคราะห์ดูบริบทก่อนว่าจะสามารถใส่ข้อความลงไปได้หรือไม่



ในรูปภาพ วัตถุวงกลมกลางภาพจะดูโดดเด่น เพราะถูกนำสายตาด้วยโซดหิน ข้อสังเกตคือ การจัดวางแทนที่จะให้วัตถุวงกลมอยู่ตรงกลางเฟรมภาพไปเลย และลดพื้นที่ภาพของโซดหินออกไป แต่กลับเบี่ยงไปอยู่ด้านซ้าย และเพิ่มพื้นที่ให้กับโซดหิน เพื่อเป็นจุดนำสายตาไปสู่วัตถุวงกลมนั้น

ตัวอย่างรูปภาพและการจัดวางข้อความแบบเอกภาพ

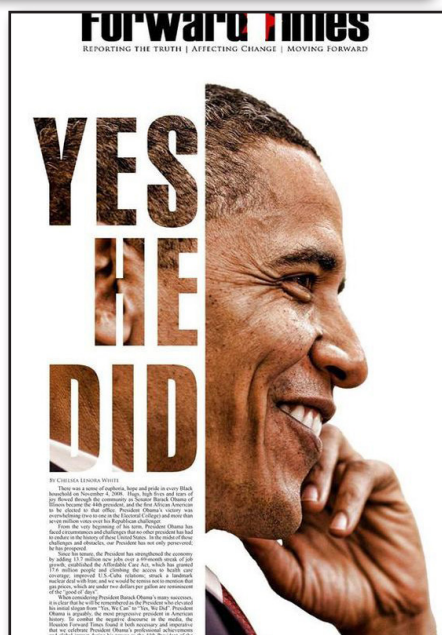


การจัดวางองค์ประกอบนั้นจะให้ภาพที่เป็น
วัตถุหลักเด่นด้านใดด้านหนึ่ง และใส่ข้อความไว้อย่าง
ตรงข้ามกับวัตถุ ที่มีพื้นที่ว่าง จะทำให้ดึงดูดความน่าสนใจ
ขึ้นมากในการจัดองค์ประกอบแบบเอกภาพ



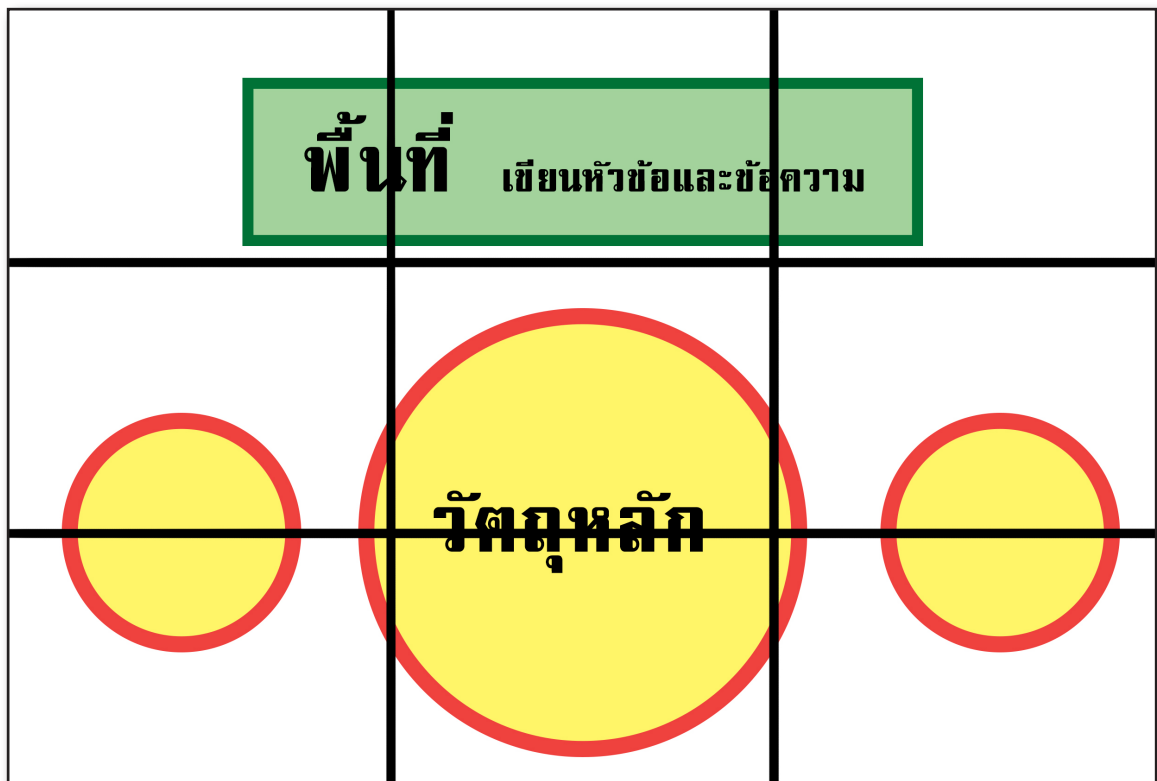
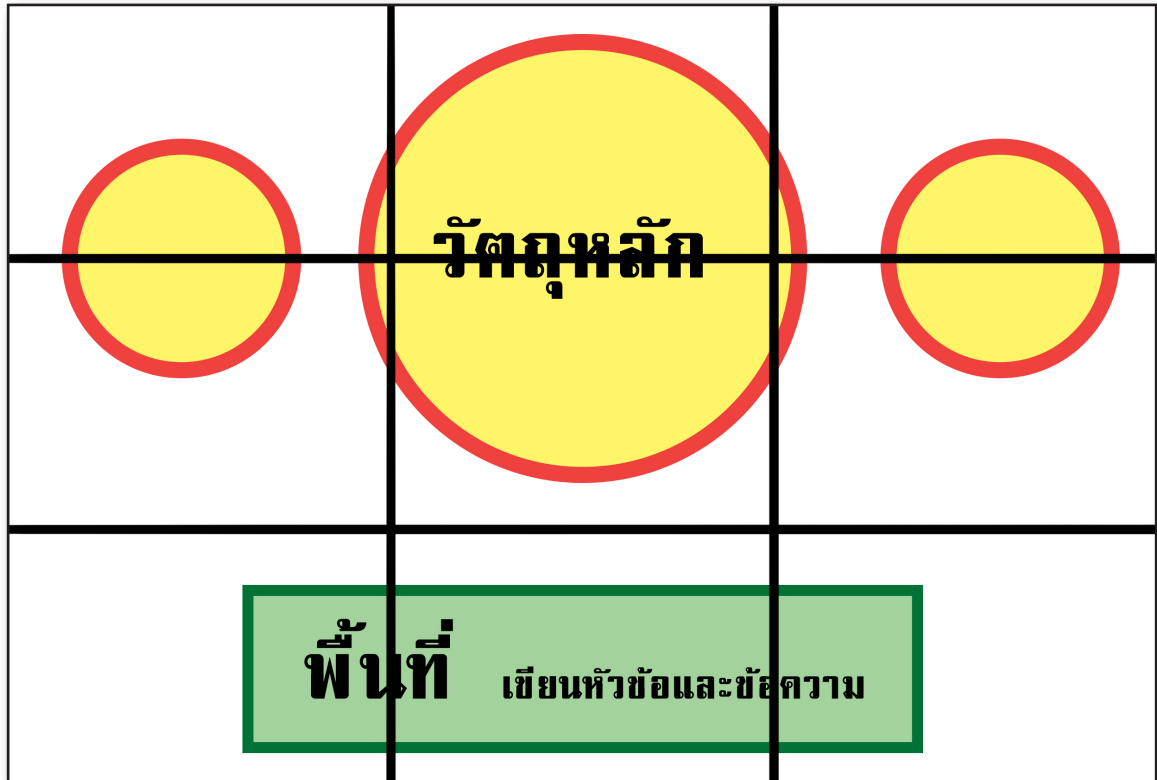
การจัดวางองค์ประกอบของ
โปสเตอร์ภาพยนตร์นั้น จะเน้นจุดโฟกัส
แรกที่ตัวละคร สังเกตได้ว่าตัวละคร
ในโปสเตอร์นั้น กำลังทำอะไร หรือ
ถูกกระทำอะไร เป็นการสื่อเรื่องราว
สร้างความน่าสนใจในตัวงาน รองลง
มาก็คือชื่อเรื่อง และท้ายสุดก็จะเป็น
ข้อความที่เป็นข้อมูลของเรื่อง

การจัดวางองค์ประกอบของ
Lay out นิตยสาร มีการนำรูปภาพ
มาวางให้ใหญ่แล้วเปิดช่องว่างให้รูปภาพ
ดูโดดเด่นครั้งหนึ่ง ทำให้เกิดการดึงดูด
สายตาเมื่อแรกเห็น ในส่วนของหัวข้อ
ก็จะใช้พื้นผิวจากรูปภาพเป็นพื้นหลัง
ให้ดูต่อเนื่อง และที่เป็นอันดับรองท้ายสุด
ก็คือข้อความของเนื้อหา



แบบที่ ๒ การจัดวางแบบสมดุล

จะมีการจัดวางมุมมองให้กับวัตถุแบบเท่ากัน หรือวัตถุหลักจะจัดวางที่กึ่งกลางภาพ และวัตถุรองจะมีการจัดวางแบบเท่ากันทั้งสองฝั่ง พื้นที่ว่างก็ต้องเท่ากันทั้งสองด้าน การใส่ข้อความในรูปแบบนี้จะจัดวางที่กึ่งกลางของรูปภาพ ไม่ว่าจะเป็นด้าน ล่าง กลาง บน

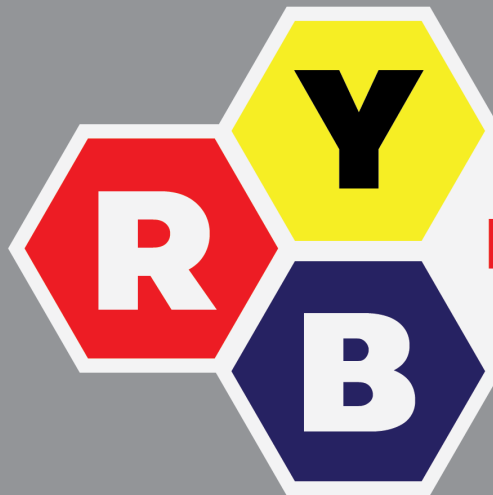


ตัวอย่างการจัดวางองค์ประกอบแบบสมดุล

การจัดองค์ประกอบจะเป็นการจัดวางวัตถุแบบตรงกลางภาพ และข้อความในพื้นที่ว่างได้ทั้งด้านล่างและด้านบน การจัดองค์ประกอบลักษณะนี้จะต้องมีพื้นที่ว่างมาก ๆ แทนวัตถุรอง เพื่อให้วัตถุโดดเด่นขึ้นมา



การจัดวางแบบสมดุลนี้ ในส่วนของโปสเตอร์ด้านบนมีการนำสายตาด้วยโทนสี สีที่สว่างที่สุดจะโดดเด่นมากเมื่อจัดให้อยู่ตรงจุดกลางรูปภาพ ในส่วนของการจัดวางนิตยสาร จะเป็นการให้พื้นที่ว่างรอบ ๆ เป็นตัวนำสายตาไปยังวัตถุที่เป็นสีดำแทน



Red Yellow Blue

ทฤษฎีสี (Color Theory)

ทฤษฎีสี (Theory of Color)

หมายถึง ทฤษฎีของแม่สี ที่เป็นต้นกำเนิดของการผสมสีเพื่อให้เกิดเป็นสี เพื่อนำไปใช้สร้างงานศิลปะหรืองานออกแบบแขนงต่าง ๆ โดยสีตั้งต้น ซึ่งคือ “แม่สี” จะประกอบด้วย ๓ สี คือ

๑. สีแดง (Red, R)
๒. สีเหลือง (Yellow, Y)
๓. สีน้ำเงิน (Blue, B)



การผสมแม่สีแต่ละสีให้เข้ากัน ก็จะทำให้เกิดเป็น “วงล้อสี” (Color Wheels) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้รวมสีเข้าด้วยกัน วงจรสีวงแรกถูกสร้างโดยเซอร์ ไอแซค นิวตัน ในปี ๑๖๖๖ “วงล้อสี” ออกแบบมาโดยแนวคิดที่ว่าสีอันไหนที่คุณเลือกจากวงล้อสีจะดูดีเมื่ออยู่ด้วยกัน มีความหลากหลายของการออกแบบที่สร้างขึ้นแต่แบบที่ธรรมดาเห็นได้ทั่วไปคือวงล้อสีแบบ ๑๒ สี พื้นฐานจากสี RYB (แดงเหลืองน้ำเงิน)



“วงล้อสี” เมื่อแบ่งครึ่ง เราจะพบว่า “สี” นั้นจะแบ่งเป็น “สีโทนร้อน” และ “สีโทนเย็น”



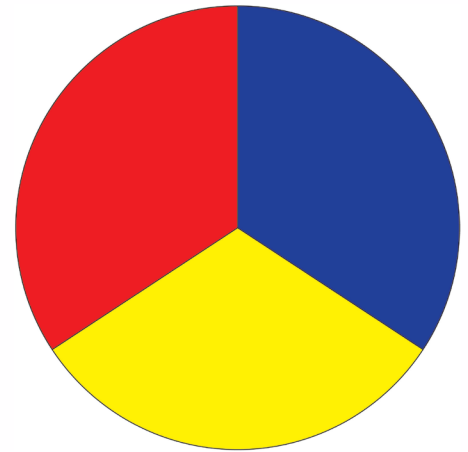
warm colors and cool colors

“สีโทนร้อน” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึก ตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี

“สีโทนเย็น” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน และสีม่วงน้ำเงิน โครงสีเย็น ให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกกลับ เยือกเย็น

วงล้อสีจะทำให้เราเข้าใจง่ายขึ้นว่าการสี Primary (สีปฐมภูมิ) , Secondary (สีทุติยภูมิ) , Tertiary Color (สีตติยภูมิ) นั้นคืออะไร ?

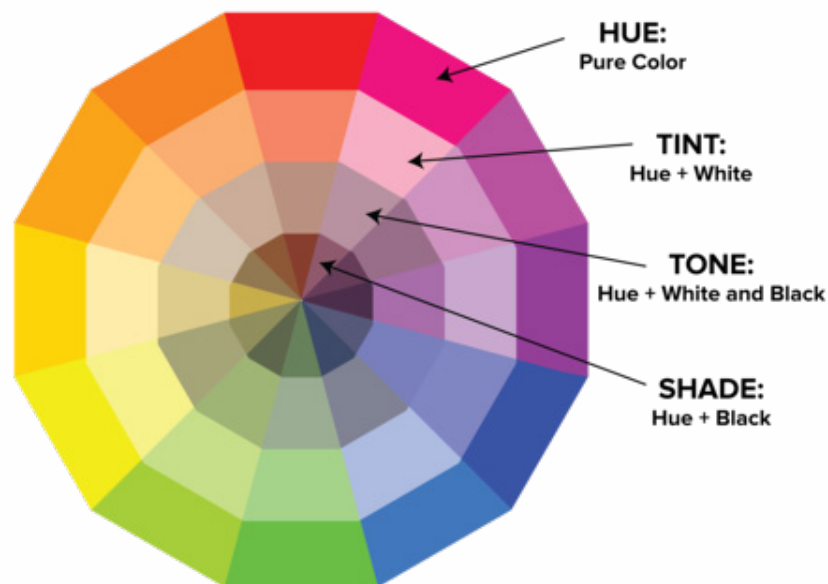
Primary - แดง เหลือง น้ำเงินคือสีหลัก เป็นสีที่ไม่สามารถ ผสมด้วยสีใด ๆ ได้ หรือเรียกว่าแม่สี



Secondary - ๓ สี เกิดจากการเอาสีขั้นต้นมาผสมกันได้ เป็น ส้ม เขียว ม่วง

Tertiary - ๖ สี เกิดจากการเอาสีขั้นแรกกับขั้นที่สองมาผสม กัน ได้เป็น ส้มเหลือง ส้มแดง เขียวเหลือง เขียวนํ้าเงิน ม่วงแดง ม่วงน้ำเงิน





นอกจากการผสมสีที่จะได้สีต่าง ๆ ออกมาแล้วจะมีการผสมสี ขาว หรือ ดำ และเทาหลงไปทำให้เกิดเป็น Tints Tone Shades ขึ้น เพื่อความหลากหลายของสีที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบ



Shades เฉดสี เป็นการนำสีต่าง ๆ ของ Hue มาเติมสีดำลงไปให้มีสีที่ทึบลง ซึ่งเหมือนกับการลดค่า brightness ทำให้สีมีความเข้มข้น ทึบขึ้น เช่น จากสีเขียวกลายเป็นสีเขียวแก่ เป็นสีที่เรามักเห็นบนเงาที่อยู่บนวัตถุหรือฉากหลังต่าง ๆ



Tone โทนสี จะคล้ายกับเฉดสีมาก เพียงแต่นำสี Hue มาเติมสีเทาทำให้มีสีที่หม่นลงแต่มีความนุ่มนวลมากขึ้น มีความหมายเหมือนกับการลด saturation



Tints ทินต์สี คือการนำ Hue มาเติมสีขาวลงไปให้สีมีความอ่อนลงและสว่างมากยิ่งขึ้น โดยที่ยังคงเนื้อสีเดิมไว้ เหมือนการปรับเพิ่ม brightness

เทคนิคการใช้ทฤษฎีสีแบบรวบรัด

ทฤษฎีที่มักพบบ่อยในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์หลัก ๆ เลย คือ “สีคู่ตรงข้าม” ในที่นี้จะรวมถึงการใช้โทนวรรณของสี การใช้ Tints tone shades มาเป็นองค์ประกอบด้วย จะมีการนำมาใช้กับตัวหนังสือและพื้นหลังของกระดาษ การที่จะทำให้ตัวอักษรเด่นชัดขึ้นมาจะต้องใช้สีคู่ตรงข้ามกัน เช่น พื้นสีเหลือง ตัวอักษรควรจะเป็นสีม่วง หรือ พื้นสีน้ำเงินเข้ม ตัวอักษรจะสีเหลือง หรือขาว (สีขาวไม่ได้เป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีน้ำเงิน แต่เป็นสีวรรณร้อนที่ดูสว่างที่สุด ซึ่งสีน้ำเงินเป็นสีวรรณเย็นที่ดูมืด เมื่อรวมกันจะทำให้ตัวอักษรสีขาวดูสว่างและโดดเด่นขึ้นมามาก)



ตัวอย่างการใช้สีคู่ตรงข้ามในงานออกแบบ

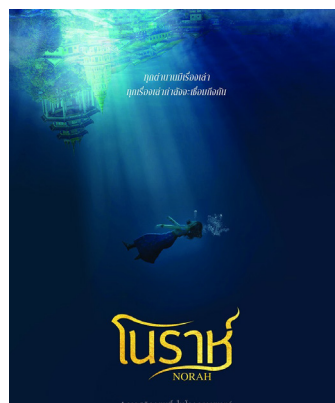
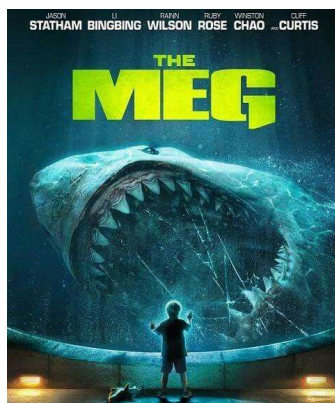
ในภาพจะมีอยู่ ๔ สี ที่นำมายกตัวอย่าง สีแรกสีม่วง เป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีเหลือง ม่วงเป็นสีที่บววรรณเย็น และสีเหลืองที่เป็นสีพื้นหลังเป็นสีสว่าง สีเหลืองจะขับในส่วนของข้อความให้โดดเด่นขึ้น

หมายเลข ๑ เป็นสีดำ สีดำไม่ได้เป็นสีตรงข้ามกับสีเหลือง แต่ทำให้ข้อความดูโดดเด่นมากเพราะ สีดำเป็นสีวรรณเย็นที่มีความทึบมาก และสีเหลืองเป็นสีวรรณร้อนที่มีความสว่าง ทั้งสองสีเลยขับกันทำให้ข้อความโดดเด่นขึ้นมา

หมายเลข ๒ สีส้มแดง เป็นสีวรรณร้อนเช่นเดียวกับสีเหลือง เพียงแต่สีเหลืองมีความสว่างมากกว่า เลยทำให้ข้อความโดดเด่นขึ้นมาเล็กน้อย แต่ถ้ามองไกล ๆ อาจเห็นไม่ชัด

หมายเลข ๓ สีขาว เป็นสีวรรณร้อน มีความสว่างมากกว่าสีเหลือง ทำให้ข้อความกลืนไปกับพื้นหลังที่เป็นสีเหลือง ทำให้ไม่โดดเด่นเป็นอย่างมาก

สรุปคือ การใช้สีคู่ตรงข้ามในงานนั้นควรจะเป็นสีคู่ตรงข้ามที่มีค่าความสว่างและมืดของสีที่ตัดกัน ยิ่งค่าตัดกันมากเท่าไร จะทำให้เด่นชัดขึ้นมากเช่นนั้น แต่ในกรณีที่พื้นหลังเป็นรูปภาพ จะต้องคำนึงถึงค่าความสว่างและทึบของพื้นที่ว่างที่จะใส่ข้อความลงไป จะได้สามารถเลือกใช้โทนสีมาใช้กับข้อความนั้น ทำให้ข้อความดูโดดเด่นขึ้นมา





กรณีของกองทัพเรือ สีที่ใช้บ่อยที่สุดคือสีน้ำเงินกรมท่า เป็นสีวรรณเย็น มีความทึบมาก จะต้องใช้ข้อความสีที่เป็นวรรณตรงข้ามที่มีความสว่างคือ สีเหลือง สีส้ม สีเหลืองอ่อน และสีขาว เพราะสีเหล่านี้มีความสว่างที่ตัดกับสีทึบของพื้นหลัง ทำให้ข้อความโดดเด่นขึ้นมามาก



ในกรณีที่ต้องการให้สีของข้อความสีเดียวกับพื้นหลัง แต่อยากให้ข้อความไม่กลมกลืนกับพื้นหลัง จะต้องใช้ลักษณะของแสงเงาเป็นตัวช่วยให้ข้อความดูโดดเด่นขึ้น ไม่เป็นพื้นเดียวกับพื้นหลัง แต่ความโดดเด่นของข้อความจะมีไม่มากเท่าการใช้สีคู่ตรงข้าม หรือวรรณตรงข้าม



อีกกรณีที่ไม่ต้องการแสงเงาจะเป็นการใช้สโตรก (เส้นตัดขอบ) เข้ามาเป็นตัวช่วยให้ข้อความดูเด่นชัดขึ้น แต่สีของเส้นจะต้องเป็นสีวรรณตรงข้ามกับพื้นหลัง

กระบวนการสำหรับการสร้างงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทนิตยสารและวารสาร



การที่จะออกแบบงานต่าง ๆ ออกมาจะต้องมีกระบวนการที่ชัดเจนและถูกต้องที่สุด กระบวนการสร้างงานออกแบบนี้สามารถใช้กับทุกงานออกแบบที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ หรืองานออกแบบอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากนี้ ขึ้นอยู่กับการประยุกต์ใช้งานให้เข้ากับวัตถุประสงค์ของงานที่จะสร้างออกมา

งานออกแบบประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ส่วนมากจะเป็นงานที่นำเสนอข้อมูล
ข้อมูลที่ได้จากการกลั่นกรองออกมาและนำมาจัดทำผ่าน
กระบวนการออกแบบอีกครั้งจึงทำให้ข้อมูลมีความ
น่าสนใจและน่าเชื่อถือ งานนำเสนอข้อมูลที่ดีจะ
ไม่ใช่งานที่มีแต่ตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว
จะต้องมีความกระชับของข้อมูล ที่สามารถ
อ่านแล้วเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนมีรูปภาพประกอบ
อย่างชัดเจนและมีการใช้เทคนิคกราฟิกประกอบ
ให้น่าสนใจ ในส่วนของกระบวนการนั้น ลำดับแรก
คือการกำหนดวัตถุประสงค์ของงานซึ่งการกำหนด
วัตถุประสงค์นั้นเป็นตัวกำหนดลำดับของข้อมูล และข้อมูล
จะเป็นตัวกำหนดรูปแบบของงานออกแบบ
ดังแผนผังกระบวนการ



วัตถุประสงค์

ก่อนที่จะออกมาเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์ ก็ต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์เอาไว้แต่แรก ในวัตถุประสงค์นั้น อาจจะตั้งสมมติฐานเอาไว้ หรือ กำหนดกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ เอาไว้ เช่น มีการกำหนดว่าวันสำคัญของเดือนสิงหาคม อาจจะลงบทความเกี่ยวกับวันแม่แห่งชาติ กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่อ่านเป็นกลุ่มเด็กอายุ ๑๓ ปีขึ้นไป มีวัตถุประสงค์อยากให้เด็กกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดได้รับรู้ถึงข้อมูลและความเป็นมาของวันสำคัญนี้ เป็นต้น

ซึ่งการกำหนดวัตถุประสงค์นี้จะเป็นโจทย์ที่เราจะได้ไปค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานเชิงข้อมูลและออกแบบต่อไป วัตถุประสงค์ที่เป็นโจทย์ เช่น

กำหนดวันแม่แห่งชาติ ต้องหาข้อมูลในส่วนของเนื้อหา คือ ความเป็นมาของวันแม่แห่งชาติ ความสำคัญของวันแม่แห่งชาติ วิธีการที่สืบทอดต่อกันมาระหว่างแม่กับลูกในวันสำคัญนี้

กำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กอายุ ๑๓ ปีขึ้นไป ต้องหาข้อมูลคือ เพราะเหตุใดถึงเลือกกลุ่มเป้าหมายในวัยนี้ เป็นต้น การกำหนดข้อมูลทางด้านการออกแบบจากโจทย์ เมื่อมีข้อมูลสามารถกำหนดโจทย์ของงานออกแบบจากการคิดวิเคราะห์ เช่น วันแม่แห่งชาติ จะต้อง มี โทนสี มีสัญลักษณ์ รูปภาพใด และกลุ่มเป้าหมายวัยนี้ชอบงานออกแบบรูปแบบใด เป็นต้น

การจัดการข้อมูล

เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์และแปลเป็นโจทย์ออกมาได้แล้ว ก็จะเป็นการค้นหาข้อมูลเชิงลึกของเรื่องนั้น ๆ ให้ได้มากที่สุด และนำข้อมูลนั้นมาสรุปให้ได้ใจความให้กระชับได้ใจความ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย และมีข้อสรุปที่ตรงประเด็น ในส่วนของข้อมูลการออกแบบ เมื่อตั้งโจทย์สำหรับงานออกแบบจากวัตถุประสงค์แล้ว ก็เตรียมการค้นคว้าหาข้อมูลของรูปแบบงานออกแบบที่จะนำมาใช้กับชิ้นงานนี้

วัตถุประสงค์

กำหนดโจทย์ข้อมูล
กำหนดโจทย์ข้อมูลงานออกแบบ

โจทย์ข้อมูล

ค้นหาข้อมูลทั้งหมด
ย่อข้อมูลให้กระชับ
ข้อมูลรูปภาพประกอบ

โจทย์ข้อมูลงานออกแบบ

กำหนดกลุ่มเป้าหมาย (Target group)
กำหนดรูปแบบของงาน (style)
กำหนดรูปแบบของโทนสี (mood tone)

โจทย์ข้อมูล

เป็นการค้นคว้าหาข้อมูลทั้งหมดของเรื่องราวที่จะนำเสนอออกมาเป็นชิ้นงานเอามาสรุปและจัดเรียงเนื้อหาให้ได้ใจความที่ไม่ยืดเยื้อเกินไป อาจใส่ถ้อยคำให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกน่าติดตาม สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน รูปภาพประกอบที่ใช้ จะต้องเป็นภาพที่มีความละเอียดพอสมควร และรูปภาพที่นำมาใช้ประกอบจะต้องมีมุมมองทางด้านศิลปะตามทฤษฎีการจัดองค์ประกอบอยู่บ้าง ไม่มากก็น้อย เพื่อความน่าสนใจของรูปภาพ ข้อมูลเนื้อหาที่ได้นอกจากเนื้อหาที่น่าสนใจแล้ว จะต้องมีการประกอบที่ตรงกับเนื้อหาและสัดส่วนของรูปภาพ ยังมีมาก ยิ่งดึงดูดความสนใจต่อผู้อ่าน

โจทย์ข้อมูลงานออกแบบ

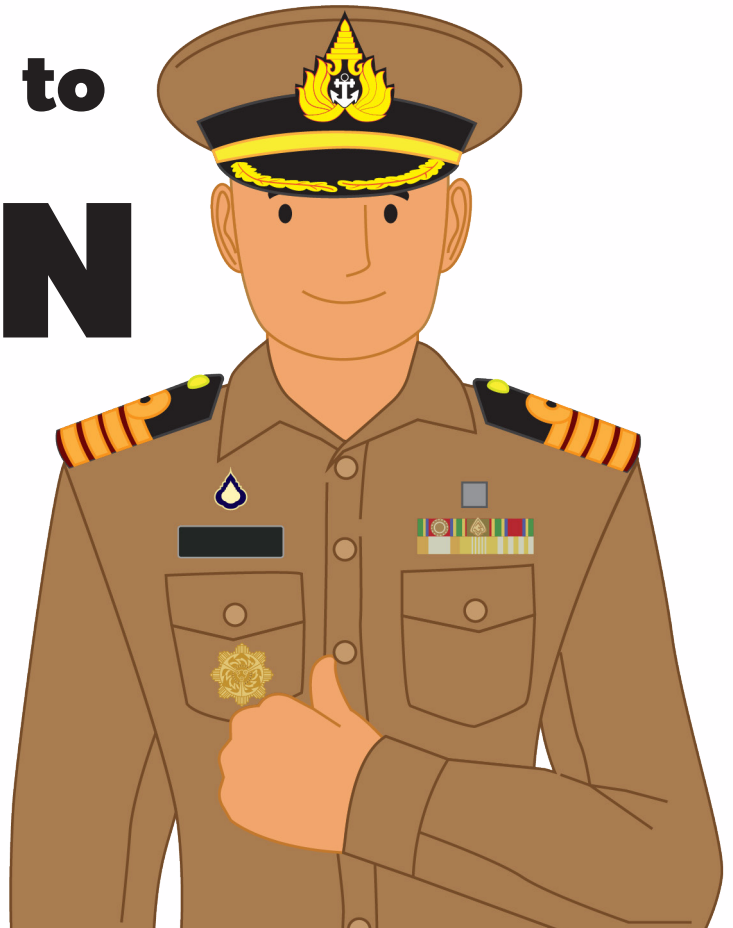
เป็นการกำหนดรูปแบบของงานออกแบบผ่านข้อมูลวัตถุประสงค์ ซึ่งกำหนดในส่วนของกลุ่มเป้าหมาย (Target group) เป็นอันดับแรก กลุ่มเป้าหมายนั้นจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบของงานออกแบบอีกที ตามลักษณะความชอบของกลุ่มวัยนั้น ๆ ชิ้นงานออกมาจะได้มีความดึงดูดต่อกลุ่มเป้าหมายตามที่ตั้งวัตถุประสงค์เอาไว้

การกำหนดรูปแบบของงานออกแบบ (style) จะกำหนดตามหัวข้อของงาน (โจทย์ข้อมูล) และกลุ่มเป้าหมาย เช่น กลุ่มเป้าหมายอายุ ๑๓ ปี – ๑๘ ปี ลักษณะของงานออกแบบจะต้องเป็นรูปแบบลายเส้นวาดการ์ตูน ซึ่งอาจจะเป็นลายเส้นการ์ตูนแบบการ์ตูนญี่ปุ่น หรือกลุ่มเป้าหมายอายุ ๓๐ ปีขึ้นไป ลักษณะงานออกแบบอาจจะเป็นลวดลายดอกไม้ ต้นไม้ต่าง ๆ ตามลักษณะงาน เป็นต้น นอกจากลวดลายที่จะนำไปใช้ ต่อจากนี้ก็คือการกำหนดรูปแบบการนำเสนอ ซึ่งก็คือการกำหนดรูปแบบของกระดาษ ความกว้าง ความยาวของหน้ากระดาษ และความหนาของปกหน้า ปกหลัง เป็นต้น

การกำหนดรูปแบบของโทนสี (mood tone) ตามหัวข้อของงาน (โจทย์ข้อมูล) และกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งโทนสีที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบจะต้องสื่อถึงงานได้ เช่น บทความวันแม่แห่งชาติ จะชอบใช้โทนสีฟ้า ฟ้าอ่อน สีขาวฟ้า ซึ่งเป็นสีโทนเย็นสว่าง จะสื่อถึงความร่มเย็นของผู้เป็นแม่ เป็นต้น หรือ บทความเกี่ยวกับเรือบท โทนสีที่ใช้ จะเป็นโทนทึบ สีเทา ดำ เทาขาว สีกรมท่า จะสื่อถึงความน่าเกรงขาม ความดุร้าย เข้มแข็ง งามสง่า ลึกลับ เป็นต้น โทนสีจะเป็นสิ่งดึงดูดความน่าสนใจ และให้ความรู้สึกคล้อยตามเมื่อได้อ่าน

How to DESIGN

by RTNI



การออกแบบ

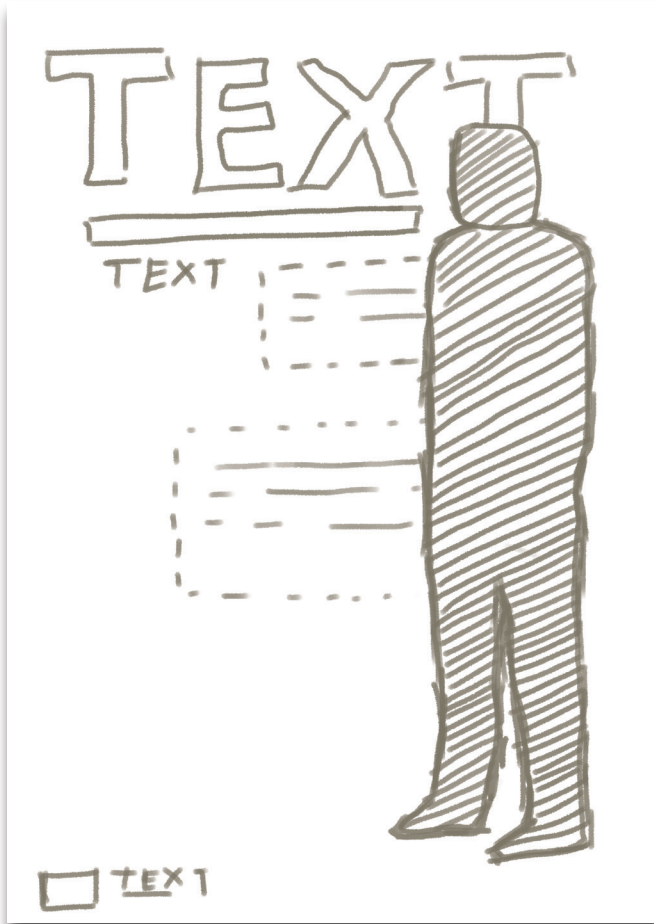
ในส่วนของการออกแบบนั้น เมื่อเราได้ข้อมูลที่ฝึกแล้วมาทั้งหมด ก็นำข้อมูลนั้นมาทำ “ฉบับร่าง” ซึ่งจะแบ่งเป็นสองส่วนคือ ส่วนแรก คือ การสร้าง “หัวข้อ” (Heading) ของ ปกหน้า และหัวข้อของบทความ ในส่วนนี้สำคัญมากเพราะถ้าพาดหัวข้อ หรือปกหน้าน่าสนใจ จะดึงดูดตาให้ผู้อ่านหยิบจับขึ้นมาอ่าน ในส่วนที่สอง คือ การสร้าง “การจัดวางข้อมูลและรูปภาพ” เป็นการกำหนดการจัดวางเนื้อหาข้อมูลให้น่าสนใจ เรียกว่าการวาง Lay out ให้กับหน้ากระดาษที่จะจัดวางข้อมูลและรูปภาพ ทั้งหมดนี้จะร่างเป็นฉบับร่างด้วยการวาดลงบนกระดาษ จะร่างคร่าว ๆ แค่ พาดหัวข้อ และ ในส่วนของ ปกหน้า ปกหลัง แต่ในส่วนเนื้อหาข้อมูลในแต่ละหน้า จะไม่เขียนลงฉบับร่าง แต่จะทำกรอบพื้นที่คร่าว ๆ ให้เข้าใจ แบ่งให้เห็นชัดเจนระหว่างพื้นที่ของหัวข้อ เนื้อหาข้อความ และรูปภาพ ได้มีการวาดรูปแบบของกราฟิกลงไปฉบับร่างด้วย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างงานลงบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

การสร้างหัวข้อ (Heading)

สร้างความน่าสนใจกับหัวข้อ คือ การคิดถ้อยคำให้น่าหยิบจับขึ้นมาอ่าน ถ้อยคำที่จะนำมาเป็นหัวข้อต้องกระชับ ไม่ยืดเยื้อ หัวข้อจะอยู่ในส่วนของหน้าปก และในส่วนของบทความ ซึ่งการออกแบบหัวข้อนี้ จะใช้หลักการออกแบบเข้ามาช่วยในการออกแบบด้วย

กราฟิก (Graphic)

หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปร่าง ภาพถ่าย แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ

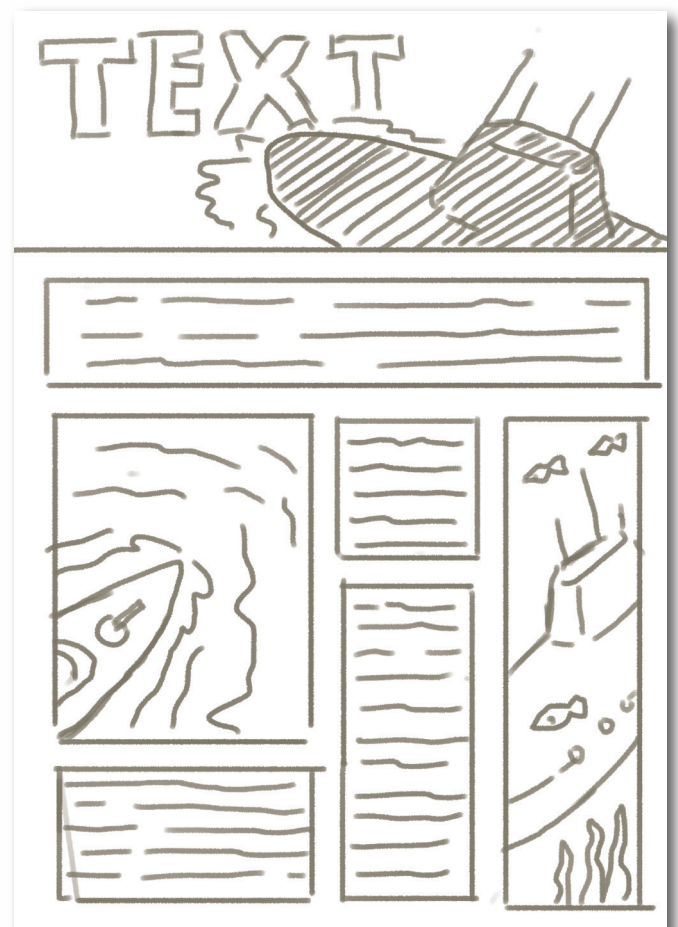


ตัวอย่างการทำบับร่างของหน้าปก

มีการจัดวางหัวข้อให้ใหญ่แต่จะอยู่ด้านหลังสุดของรูปภาพ ซึ่งอาจจะเป็นรูปของคน ในส่วนของเส้นปะจะเป็นพื้นที่ของข้อความที่จะต้องใส่ อาจจะเน้นข้อความที่ดึงดูดน่าสนใจ ด้านล่าง กระดาษก็จะเป็นในส่วนของเครดิต หรือที่มา ภาพรวมของหน้าปก รูปภาพจะต้องเด่นที่สุด ลองลงมาคือในส่วนของหัวข้อที่จะต้องมีการออกแบบให้สวยงาม การใช้กราฟิกมาใช้งาน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในงาน แต่บางครั้งการใช้กราฟิกมากเกินไป อาจจะทำให้ภาพรวมของปกดูรกตา และไม่สวยงาม สัดส่วนในการใช้ควรเหมาะสม ไม่มากเกินไป

ตัวอย่างการร่าง Layout ของบทความ

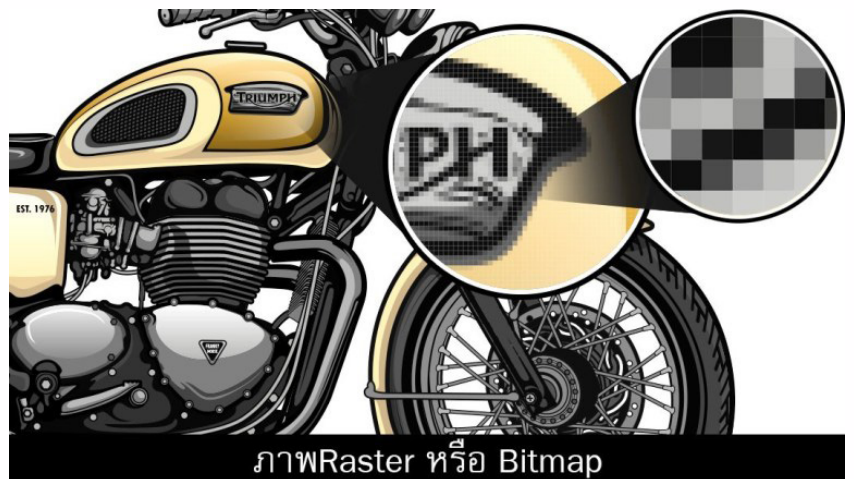
ในภาพจะเป็นการแบ่งพื้นที่ของรูปภาพและพื้นที่ของข้อความ ภาพโดยรวมของ Lay out สัดส่วนการจัดวางรูปภาพและเนื้อหาจะเท่าส่วนแรกหัวข้อบทความ การออกแบบนั้นจะใช้ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบในการออกแบบ จะทำให้พาดหัวข้อบทความดูน่าสนใจ ในส่วนที่เป็นข้อความจะทำให้สัญลักษณ์กรอบสี่เหลี่ยมและด้านในจะเป็นเส้น เพื่อให้มองออกกว่าคือพื้นที่จัดวางข้อความ การจัดวาง Lay out ทั้งหมดในแบบฉบับร่าง จะเป็นเพียงแค่ต้นแบบเท่านั้น เมื่อไปสู่กระบวนการต่อไปอาจมีการปรับเปลี่ยนเพื่อความลงตัวของข้อความ เช่น ข้อความอาจจะวางไม่พอ ถ้าขยายรูปภาพ หรือจำนวนรูปภาพมากเกินไปสัดส่วนทั้งหมดต้องพอดีกัน





ขั้นตอนการสร้างงานเป็นขั้นตอนการสร้างงานจริงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งก่อนจะรู้ถึงกระบวนการนี้จะต้องมีความรู้ก่อนว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ทำงานออกแบบแต่ละโปรแกรมนั้นทำอะไรได้บ้าง และเป็นอย่างไรบ้าง โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับงานสร้างงานออกแบบและออกแบบกราฟิก การทำงานจะเป็นแบบ Raster Bitmap, Pixel และ Vector

Raster หรือที่เรียกอีกชื่อว่า **Bitmap** คือ ภาพกราฟิกรูปแบบหนึ่งที่เกิดจากการเรียงตัวของช่องสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ จำนวนมาก โดยใช้หลักการประมวลผลแบบอาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละช่องเก็บค่าข้อมูลเป็นค่า ๐ และ ๑ ในแต่ละช่องจะมีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่ง ซึ่งช่องสี่เหลี่ยมนั้นเรียกว่า “Pixel (พิกเซล)” อธิบายง่าย ๆ คือ ภาพประเภทนี้ จะประกอบด้วยจุดสีจำนวนมากที่คงที่ตายตัว เรียงตัวจนเกิดเป็นภาพที่มีความละเอียดแตกต่างกันไป ดังกับที่เราเคยได้ยินในเรื่องของกล้อง ๒๐

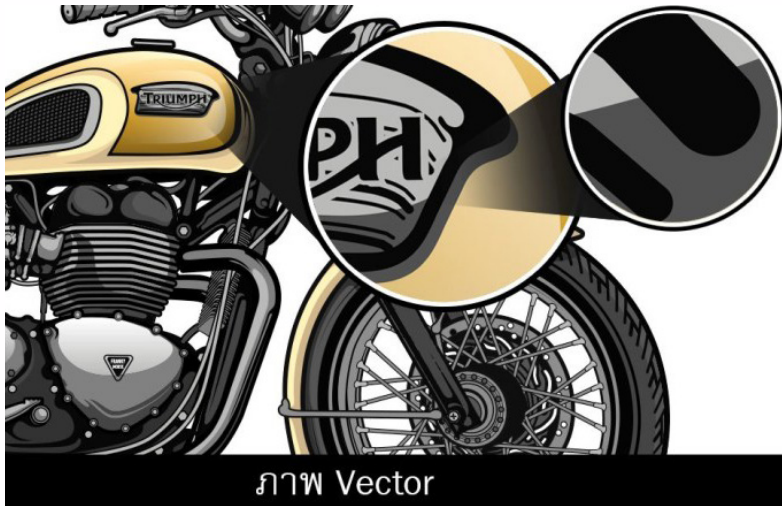


ภาพRaster หรือ Bitmap

ล้านพิกเซล ๒๖ ล้านพิกเซล ยิ่งตัวเลข pixel มาก ภาพก็จะยิ่งมีความละเอียดสูง ซึ่งเราสามารถเห็น pixel ได้จากการซูมรูปภาพ

ข้อดีคือ โปรแกรมสำหรับจัดการ ภาพประเภทนี้ มีอยู่หลากหลายและมีความเข้าใจได้ง่ายกว่า และนามสกุลไฟล์สามารถนำไปใช้ประโยชน์และเข้าถึงไฟล์ได้ง่าย ซึ่งไฟล์ของรูปภาพที่เกิดจากการประมวลผลแบบ Raster จะมีนามสกุลเป็น BMP .PCX .TIF .JPG .GIF .MSP .PNG .PCT จะเห็นได้ว่ามีสกุลไฟล์ที่เราคุ้นเคยอย่าง .jpg .png ซึ่งถูกใช้อย่างแพร่หลาย ส่วนโปรแกรมจัดการภาพประเภทนี้ ยกตัวอย่างเช่น Photoshop, Photoscape, Lightroom, Gimp และอีกมากมาย

ข้อเสียคือ เมื่อย่อยขยายภาพประเภทนี้ หรือทำการแก้ไข ดัดแปลงภาพ อาจจะทำให้เกิดการสูญเสียความละเอียดของภาพไป ทำให้ภาพนั้นไม่คมชัด ไม่สวยงาม



ภาพ Vector

Vector คือ ภาพกราฟิกอีกรูปแบบหนึ่ง ที่โดดเด่นใช้กันอย่างแพร่หลาย เป็นภาพที่มีการประมวลผลในลักษณะ ให้แต่ละส่วนของภาพเป็นเส้นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นรูปแบบของเส้นตรง รูปทรง หรือ ส่วนโค้ง โดยอาศัยการคำนวณความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ สีและตำแหน่งของสีชัดเจนแน่นอน ไม่ว่าจะเคลื่อนย้ายหรือย่อขยาย ก็จะไม่เสียรูปทรง และความละเอียดของภาพ ทำให้ภาพคงคุณภาพความชัดเจนอยู่เหมือนเดิม

ข้อดีคือ เหมาะสำหรับการออกแบบ วาด เขียน ลงสี ค่าสีที่คมชัด ควบคุมได้ เพื่อให้ไฟล์ต้นฉบับสามารถนำไปประกอบกับงานอื่น ๆ ได้มากมาย จุดเด่นคือย่อขยายได้โดยไม่สูญเสียความละเอียด ดัดแปลงแก้ไขได้หลายอย่าง งานส่วนใหญ่ที่ทำ เช่น งานโลโก้ เวกเตอร์กราฟิกประกอบต่าง ๆ ลาย เป็นต้น

ข้อเสียคือ ในการสร้าง ออกแบบและเขียน กราฟิกประเภท Vector จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญทางโปรแกรมพอสมควร เนื่องจากโปรแกรมมีการทำงานที่ซับซ้อน เข้าใจได้ยากกว่า และนามสกุลไฟล์ ต้องใช้โปรแกรมเฉพาะจึงสามารถเข้าถึงไฟล์ได้ ซึ่งมีสกุลเป็น .AI, .DRW, .CDR, .EPS, ส่วนโปรแกรมจัดการภาพประเภทนี้ ตัวอย่างเช่น Illustrator, CorelDraw เป็นต้น

โปรแกรมสำหรับการทำงานด้านการออกแบบ



๑. โปรแกรม Adobe Photoshop (โฟโต้ช้อป)

เป็นโปรแกรมที่ลักษณะการทำงานเป็น พิกเซล (Pixel) ซึ่งส่วนใหญ่จะนำไปใช้ในการแก้ไขรูปภาพ ตัดแปะ ตัดต่อ รูปภาพต่าง ๆ รวมถึงการปรับโทนสี ใส่สี สามารถสร้างกราฟิกเลขาชนิดได้ สามารถพิมพ์ข้อความได้ ภาพรวมสามารถสร้างงานออกแบบได้เช่นกัน



๒. โปรแกรม Adobe Illustrator (อิลาส)

เป็นโปรแกรมที่ลักษณะการทำงานเป็น Vector ซึ่งส่วนใหญ่จะนำไปใช้กับการสร้างกราฟิกเลขาชนิดเป็นหลัก สามารถพิมพ์ข้อความได้ แต่ไม่สามารถแก้ไขรูปภาพได้สะดวก ไม่แนะนำให้นำไปแก้ไขรูปภาพ ภาพรวม สามารถทำงานเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก อินโฟกราฟิก โลโก้ โพสต์เตอร์ หรือหน้านิตยสารได้ ข้อดีคือกราฟิกที่สร้างขึ้นเมื่อขยายที่สุดแล้วจะไม่พบบรอยแตก รอยจุด เพราะการทำงานเป็น vector

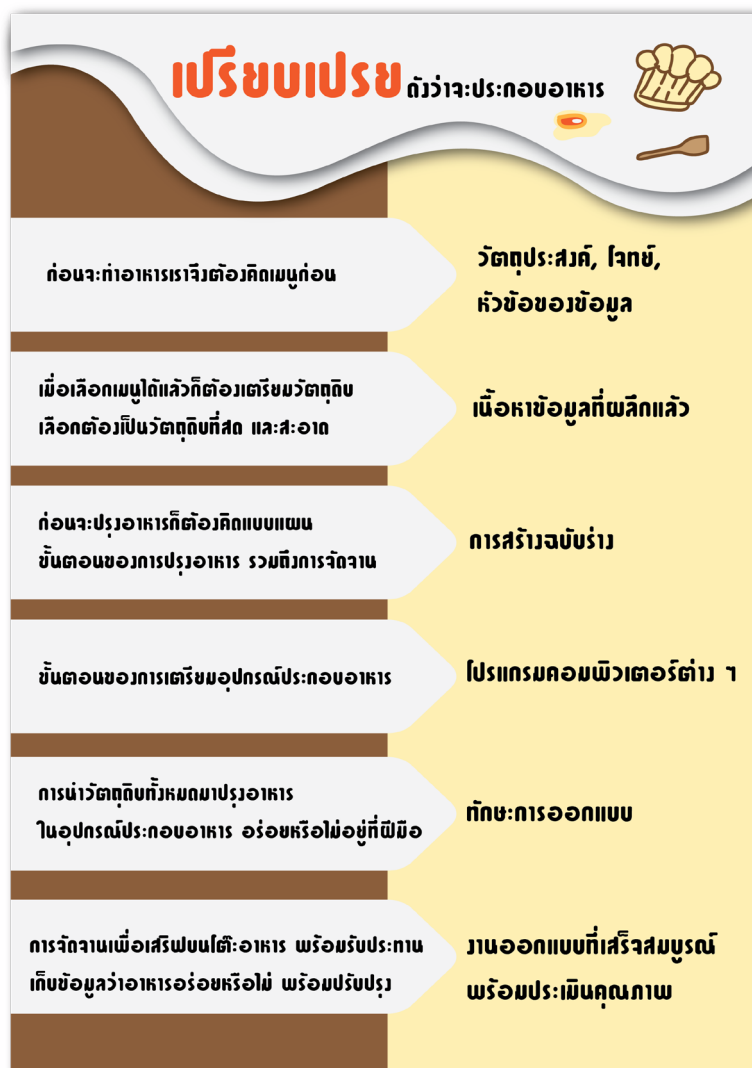
๓. โปรแกรม Adobe Indesign (อินดีไซน์)

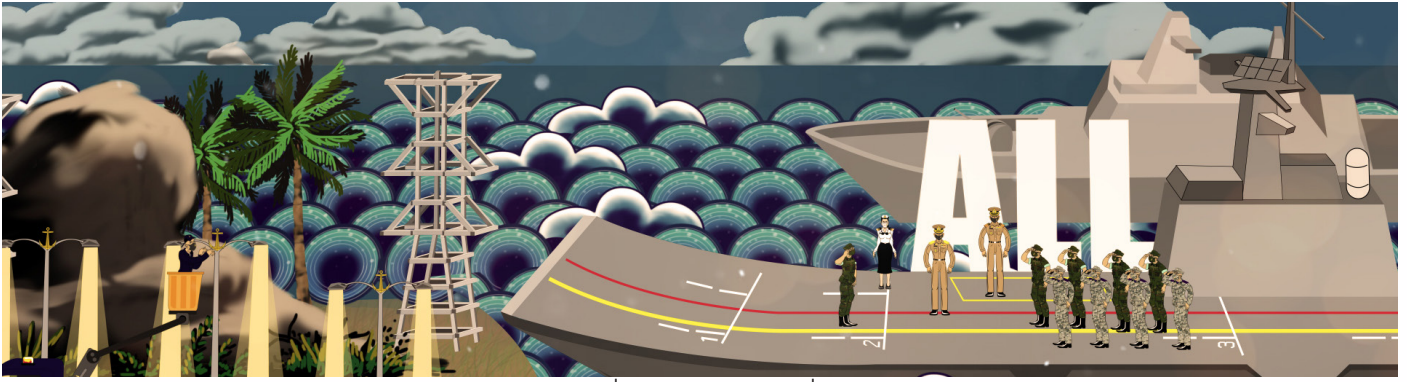
เป็นโปรแกรมสำหรับการทำนิตยสาร วารสาร หนังสือ แผ่นพับเป็นหลัก รูปแบบการทำงานเป็น Raster สามารถสร้างกราฟิกเลขาชนิดไป ใส่เอฟเฟคเงาให้กับกราฟิกได้ในระดับหนึ่ง แต่ไม่สามารถแก้ไขรูปภาพได้ ได้เพียงแค่ตัดเฉพาะส่วน และจัดวางรูปภาพได้บางส่วน ภาพรวมเหมาะกับการออกแบบสร้างงานนิตยสาร นิตยสาร และวารสาร



กระบวนการสร้างงานออกแบบนิตยสาร

การจะสร้างงานออกแบบให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุดจะต้องมีทักษะด้านโปรแกรมออกแบบมาบ้างแล้ว นอกเหนือจากการรู้เข้าใจกระบวนการทำงานแล้ว จะต้องรู้และเข้าใจระบบของโปรแกรม แต่สำหรับผู้สนใจและเพิ่งเริ่มต้นการเรียนรู้ในสายงานออกแบบ ก็ต้องหมั่นฝึกฝน และหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อเพิ่มทักษะด้านการออกแบบให้เข้มข้นยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นวิชาชีพไหน ไม่มีใครเก่งมาตั้งแต่เกิดมา กว่าจะถูกเรียกว่าเก่งได้ จะต้องฝึกฝนเก็บเกี่ยวประสบการณ์มามากพอสมควร ถึงจะชำนาญและชำนาญ ทุกอย่างจะต้องอาศัยความรักชอบในสายงานนั้น ๆ เพื่อเป็นพลังความอดทนฝึกฝนจนสำเร็จ





กระบวนการสร้างงานออกแบบนิตยสาร เริ่มการนำข้อมูลที่ผลึกแล้วมาจัดวางจริงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตามแบบฉบับร่างที่ได้เตรียมเอาไว้ สำหรับผู้เขียนนั้นจะเริ่มด้วยการเตรียมวัตถุดิบของเรื่อง ๆ นั้นที่จะสร้างขึ้น โดยการอ้างอิงแนวทางจากฉบับร่างที่ได้เตรียมรูปแบบเอาไว้ วัตถุดิบนั้นก็คือ เนื้อหาข้อมูลที่ตกผลึกแล้วเรียบร้อย และรูปภาพที่มีความสวยงาม และใกล้เคียงกับรูปภาพในฉบับร่างให้มากที่สุด จากนั้นจะเริ่มเป็นกระบวนการผลิต ในแบบของผู้เขียนจากประสบการณ์การทำงานที่ผ่านมา

ขั้นตอนที่ ๑

การเตรียมวัตถุดิบ คือ ข้อมูลที่ผลึกแล้วและรูปภาพประกอบ

ขั้นตอนที่ ๒

การนำวัตถุดิบมารวมกันในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตามแบบฉบับร่างให้ใกล้เคียงขั้นตอนนี้คือขั้นตอนการเริ่ม การสร้างงานออกแบบที่ได้วางแผนไว้แล้วในฉบับร่าง จะต้องออกแบบการจัดวางเริ่มจากหัวข้อก่อน อาจจะนำภาพ ประกอบมาปรับแต่ง ใส่กราฟิกเพิ่มเติมให้สวยงาม แล้วนำมาจัดวาง ให้เหมือนฉบับร่าง ในส่วนของเนื้อหาข้อความ ก็ต้องนำมาวางบน Lay out ที่ละส่วนและเลือกรูปภาพให้สอดคล้องกับเนื้อหา ทั้งหมดนี้อาจปรับเปลี่ยนได้ตามความ เหมาะสมแต่ต้องให้ใกล้เคียงฉบับร่าง

ขั้นตอนที่ ๓

เมื่อนำภาพประกอบและเนื้อหาข้อความมาวางตาม Lay out แล้ว ก็จะเป็นการตัดตกคำตามคอลัมน์จะต้อง ตัดตกคำให้สอดคล้องกันให้คำได้ใจความที่ต่อเนื่อง ตรวจสอบระหว่างบรรทัดอย่างละเอียด บางครั้งข้อความอาจจะ ไม่ถูกต้อง อาจจะพิมพ์ตกและพิมพ์เกิน ต้องตรวจสอบดูให้ดี

ขั้นตอนที่ ๔

ในส่วนของหน้าปกและปกหลัง จะต้องนำรูปภาพมาจัดวางผ่านกระบวนการออกแบบด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ใช้ทฤษฎีการออกแบบเพื่อความสวยงามและดึงดูดความน่าสนใจ

ขั้นตอนที่ ๕

การนำไฟล์นิตยสารที่จัดวางเสร็จสิ้นแล้วมารวมกัน มีการจัดหน้าสารบัญ และเลขหน้า เมื่อสิ้นสุดการทำงาน ของการออกแบบนิตยสาร จะต้องบันทึกไฟล์เป็น PDF แล้วนำไฟล์ทั้งหมดมารวมกัน เรียกว่าการ Combine ในส่วนของหน้าปกและหลังปก นอกจากจะนำปกหน้าและปกหลังไป combine รวมไว้แล้ว ก็ต้องสร้างปรแกรม ขึ้นมาอีก ๑ แผ่น ในปรแกรมจะประกอบด้วย ปกหน้าและปกหลัง พร้อมสันปก



การผลิตชิ้นงาน

เมื่อถึงกระบวนการผลิตชิ้นงานแล้ว ก่อนจะนำไฟล์ไปตีพิมพ์ ควรมีการตรวจทานคำผิดอีกครั้งเพื่อความถูกต้อง เมื่อทุกอย่างเสร็จสิ้นสมบูรณ์แล้ว จึงนำไฟล์นิตยสารที่รวมเล่มมาแล้ว นำไปตีพิมพ์ที่โรงพิมพ์ ในส่วนของปกหน้าและปกหลัง ก็จะเป็นไฟล์แยก ๑ คู่ ปกหน้าและปกหลัง กับ ๑ แผ่น ปกรวมหน้าและหลังพร้อมสันปก



ความสำเร็จของการดำเนินการ

ปัจจัยที่อาจจะเป็นปัญหาของการดำเนินการสร้างงานออกแบบนั้นก็คือ ความรู้ความเชี่ยวชาญด้านทักษะ และประสบการณ์การเลือกใช้วัตถุดิบ กล่าวคือ อาจจะมีผิดพลาดในกระบวนการออกแบบ จึงทำให้งานที่ออกมา ไม่ดึงดูดความสนใจ เช่น สีที่ใช้การจัดวางที่ไม่สมเหตุผล ผล ข้อมูลที่เยอะจนเกินไป เนื้อหาข้อมูลส่วนมากไม่สำคัญ เป็นต้น ทั้งหมดนี้จะต้องฝึกฝนจนได้ทักษะการออกแบบออกมาทั้งสิ้น



ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

กว่าจะได้ประสบความสำเร็จในตัวชิ้นงานนั้น จะต้องผ่านข้อผิดพลาดมาไม่มากก็น้อย แต่ส่วนมากจะเกิดปัญหาระหว่างการผลิตชิ้นงานเป็นส่วนมาก เพราะยังไม่มีประสบการณ์และทักษะความรู้มากเพียงพอที่จะทำให้ชิ้นงานเกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการออกแบบนิตยสารและวารสาร หรืองานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์



ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

การกำหนดวัตถุประสงค์
ที่ชัดเจน

การตั้งโจทย์ที่สอดคล้อง
กับวัตถุประสงค์

การค้นหาข้อมูลให้มาก
เพียงพอ

การสรุปข้อมูลให้กระชับ
ได้ใจความ

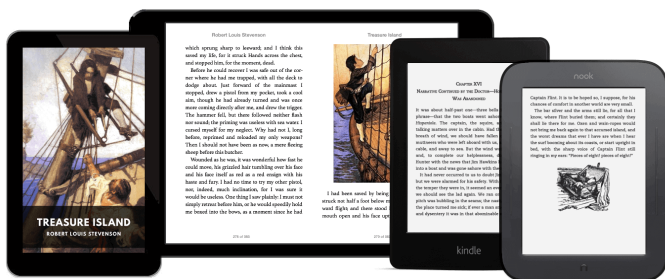
ทักษะทางด้านงานออกแบบ

การเก็บเกี่ยวประสบการณ์

การต่อยอดชิ้นงานหรือทักษะความรู้ในอนาคต

งานสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทนิตยสารและวารสาร หรืองานสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท ในอนาคตจะต้องสามารถสร้างลูกเล่นที่หน้าสนใจบนจอโทรศัพท์มือถือ นั่นก็คือ การมีข้อมูลທີ່เชื่อมต่อจากแอปพลิเคชัน การสร้างฟังก์ชันต่าง ๆ ภายในแอปพลิเคชัน เพราะโลกในปัจจุบันเกิดปัญหาภาวะโลกร้อน การที่จะประหยัดกระดาษจะเป็นการช่วยให้โลกได้เย็นขึ้น เหตุผลเพราะจะได้ไม่ต้องตัดทำลายต้นไม้เพื่อผลิตกระดาษ อีกทั้ง เทคโนโลยีทันสมัยมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้คนไม่สนใจหนังสือที่ทำจากกระดาษ

การต่อยอดชิ้นงานหรือทักษะความรู้ในอนาคตนั้น เมื่อมีทักษะความรู้เกี่ยวกับงานออกแบบมากเพียงพอแล้ว ก็จะต้องหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับด้านการสร้าง แอปพลิเคชัน เพื่อสร้าง **e-book** ขึ้นมาทดแทนการผลิตชิ้นงานด้วยกระดาษ หรือถ้ายังจะต้องผลิตชิ้นงานด้วยกระดาษ ก็จะต้องมีการสร้างลูกเล่นลงไปในแอปพลิเคชันของนิตยสารด้วยการใส่เทคโนโลยี **Augmented Reality** เพื่อการดึงดูดความสนใจต่อผู้อ่าน และการมองเห็นภาพมากกว่าภาพถ่ายอีกด้วย ในกรณีการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยกระดาษที่จะต้องให้มีคุณค่าต่อการเก็บสะสมนั้นก็คือการทำลูกเล่น **Pop up book** ลงไปในสื่อสิ่งพิมพ์ กล่าวคือ เมื่อเวลาเปิดหน้านั้น ๆ แล้วจะพบกับโมเดลกระดาษปรากฏขึ้นมาทำให้ผู้อ่านเกิดความประทับใจและเก็บสะสมไว้



e-book เป็นหนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book reader) ได้

Augmented Reality คือ การรวมสภาพแวดล้อมจริง กับ วัตถุเสมือน เข้าด้วยกันในเวลาเดียวกัน โดยวัตถุเสมือนที่วานั้น อาจจะเป็น ภาพ, วิดีโอ, เสียง, ข้อมูลต่าง ๆ ที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์, มือถือ, เทปเล็ต, หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กต่าง ๆ และทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้



Pop up book คือ ภาพประกอบในหนังสือจะโผล่ออกมาจากพื้นของกระดาษได้ เมื่อหนังสือถูกเปิดขึ้นและภาพจะถูกพับเก็บลงไป เมื่อปิดหนังสือ ลักษณะเด่นของหนังสือประเภทนี้อยู่ที่ความน่าตื่นตา การมีกลไกที่ซับซ้อนสามารถดึงดูดความสนใจ



ข้อมูลอ้างอิง

องค์ประกอบศิลป์

<https://sites.google.com/site/๒๒๐๑๒๔๑๙karchiporkaermkrafiks>

<https://sites.google.com/site/artcompositionforcomputer๐๐๕>

ทฤษฎีสี

<https://www.arthouseschool.com>

ความหมายของ กราฟิก

<https://sites.google.com/a/www.ac.th/googlesites/khwam-hmayk-ra-fik>

ความหมายของ Raster bitmap Pixel and Vector

<https://who๒art.com/vector-raster-bitmap>

e-book

<https://th.wikipedia.org/wiki>

Augmented Reality

<https://froggenius.com/news/detail/๗/Virtual-Reality--VR---Augmented-Reality--AR>





HOW TO ออกแบบ

เทคนิค
การออกแบบ
นิตยสารและวารสาร