

บทที่ 2

หลักการออกแบบ

สรรพสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้หากพิจารณาจะเห็นว่า มีรูปร่าง รูปทรงที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ เพราะสิ่งเหล่านี้ประกอบด้วยส่วนประกอบภายในที่แตกต่างกัน เช่น ต้นไม้ ประกอบไปด้วยราก ลำต้น กิ่ง ใบ และดอก หากมองลึกไปก็พบว่าดอกนั้นมีส่วนประกอบย่อยลงไปอีก เปรียบเสมือนกับการออกแบบที่ประกอบด้วยโครงสร้างและองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนประกอบทางศิลปะของการออกแบบ และหลักการจัดวางส่วนประกอบในการออกแบบ ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบลักษณะใดก็ตามล้วนต้องอาศัยส่วนประกอบของงานศิลปะอัน ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว สี เป็นต้น เพื่อนำมาประกอบกันเป็นผลงานที่มีความสวยงาม เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ จนทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีรูปแบบที่ดี และใช้หลักการออกแบบที่มีประสิทธิภาพ เมื่อเป็นเช่นนี้การที่จะเป็นผู้ออกแบบและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ที่ดีควรจะได้ รู้จักและมีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบมูลฐานของการออกแบบ เพื่อจะได้ใช้องค์ประกอบเหล่านี้ได้อย่างถูกต้อง บรรลุจุดมุ่งหมายและเกิดความสวยงาม

องค์ประกอบมูลฐานของการออกแบบ

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (composition) เป็นการจัดกระทำต่อส่วนประกอบของงานออกแบบ หรือองค์ประกอบมูลฐานของงานออกแบบ (element of design) เพื่อให้เกิดคุณค่าทางศิลปะและความงาม ซึ่งการจัดองค์ประกอบศิลป์นับได้ว่าเป็นหัวใจของงานออกแบบ

สำหรับองค์ประกอบมูลฐานของการออกแบบนั้นหมายถึงสิ่งซึ่งปรากฏแก่สายตารอบ ๆ ตัว โดยผู้ออกแบบสามารถนำมาประสมประสานให้เกิดเป็นผลงาน ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องศึกษาวิเคราะห์ถึงคุณสมบัติและบทบาทขององค์ประกอบมูลฐานต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริงในข้อดีและข้อจำกัดต่าง ๆ เพื่อจะได้นำข้อดีขององค์ประกอบมูลฐานมาใช้กับงานออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ และพยายามหลีกเลี่ยงข้อจำกัดขององค์ประกอบมูลฐานเพื่อมิให้ทำลายหรือลดคุณค่าของงานออกแบบ เช่น สีส้มแดงเป็นสีวรรณะร้อน มีคุณสมบัติทำให้ผู้ดูรู้สึกอบอุ่น กระฉับกระเฉง ผู้ออกแบบควรนำสีส้มแดงไปใช้กับงานกราฟิกที่ต้องการความรู้สึก ร้อน เช่น ภาพโฆษณาการแข่งขันกีฬา ปกหนังสือสงคราม เป็นต้น แต่ไม่ควรนำไปใช้ในงานกราฟิกที่ต้องการความรู้สึกสงบ เยือกเย็น เช่น ภาพโฆษณาเรื่องราวทางศาสนา เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้ง และทำลายคุณค่าของงานออกแบบนั้น

องค์ประกอบมูลฐานของการออกแบบ ประกอบด้วยส่วนที่สำคัญดังนี้ (สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2544, หน้า 26-27)

1. จุด (dot)

จุดเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการออกแบบ เพราะจุดเป็นต้นกำเนิดของเส้น และน้ำหนักของภาพ ดังจะเห็นได้ว่า ในการพิมพ์ภาพโทนต่อเนื่อง (half tone) การเกิดน้ำหนักอ่อนแก่ในภาพเป็นใช้จุด ในบริเวณที่เป็นน้ำหนักอ่อน เกิดจากจุดหรือเม็ดสกรีนที่เล็ก และห่าง ส่วนในบริเวณที่มีน้ำหนักเข้มจะประกอบด้วยจุดที่มีขนาดใหญ่และหนาแน่น

จะเห็นได้ว่าจุดได้สร้างความงามในธรรมชาติให้เกิดขึ้นอีกมากมาย อาทิ ลายจุดบนผิวหนังของเสือดาว จุดบนปีกผีเสื้อ จุดบนใบไม้ จุดที่เกิดจากก้อนกรวด เม็ดทราย เป็นต้น การที่ผู้ออกแบบจะนำจุดมาใช้ในงานออกแบบสามารถใช้ได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1.1 การวางตำแหน่งของจุดในลักษณะ นิยมใช้ในการออกแบบแนวนอน

1.2 การวางตำแหน่งของจุดในลักษณะเน้นช่องจังหวะ เป็นการวางจุดโดยให้พักเป็นระยะ

1.3 การวางตำแหน่งของจุดเป็นกลุ่ม เป็นการทำให้จุดในงานออกแบบเกิดเอกภาพสามารถกระทำได้ในลักษณะต่อไปนี้

1.3.1 การวางจุดหลายขนาดไว้ด้วยกันลักษณะที่เหมือนกันของจุดจะทำให้เกิดเอกภาพ

1.3.2 การใช้จุดขนาดเดียวกัน แต่ใช้เส้นเชื่อมโยงเพื่อให้จุดเกิดเอกภาพ

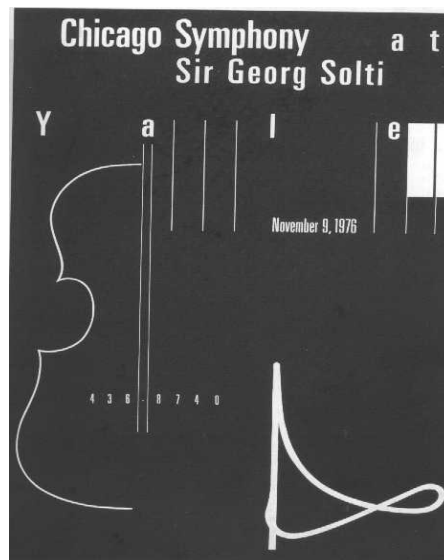
1.3.3 การวางจุดในกรอบภาพ โดยใช้จุดเป็นตัวเน้นและกรอบภาพเป็นตัวสร้างเอกภาพ

2. เส้น (line)

เส้นเกิดจากการเดินทางหรือต่อเนื่องของจุดในลักษณะทิศทางเดียวกัน ไม่ปะปะกระจัดกระจาย ในการออกแบบเส้นอาจเกิดจากการลากพู่กัน (brush stroke) การขีดขีดด้วยดินสอ ปากกา ชอล์ก ของแหลมคม เป็นต้น

นักออกแบบถือว่าเส้นเป็นองค์ประกอบมูลฐานที่สำคัญเนื่องจากเส้นเป็นต้นกำเนิดของรูปร่าง รูปทรงทิศทาง พื้นผิว และแสงเงาภาพในภาพได้ (Siebert & Ballard, 1992, p. 12) และในงานศิลปะตะวันตกนิยมเน้นความงามที่เส้นรอบรูปมากกว่าการใช้สีสร้างแสงเงา เพราะเส้นที่เน้นน้ำหนักต่างกันสามารถสร้างแสงเงาในภาพได้ เช่น ในงานจิตรกรรมไทยสามารถสร้างความรู้สึกที่กลมในใบหน้าจากการใช้เส้นในด้านที่เป็นแสง และเส้นหนักในด้านที่เป็นเงา

เส้นในงานออกแบบประกอบด้วยเส้นหลักที่สำคัญได้แก่ เส้นนอน เส้นตั้ง เส้นเฉียง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก และเส้นคลื่น เส้นหลักเหล่านี้ผู้ออกแบบจำเป็นต้องศึกษาถึงคุณสมบัติในการสร้างความรู้สึกต่อการรับรู้ของผู้ดูและนำอิทธิพลของเส้นหลักเหล่านี้มาใช้ให้เกิดผลดีในการออกแบบ โดยเฉพาะการนำมาใช้เป็นเส้นแกน (axis) ของภาพดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 การใช้เส้นในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา (Siebert & Ballard, 1992, p. 13)

2.1 เส้นนอน (horizontal line) เป็นเส้นที่แสดงถึงความรู้สึกสงบนิ่ง กว้างขวาง ผู้ออกแบบสามารถนำอิทธิพลของเส้นนอนมาใช้ในการแก้ปัญหาสำหรับการออกแบบเพื่อให้เกิดผลตามความต้องการได้ ตัวอย่างเช่น คนที่มีลักษณะผอมสูงถ้าใช้ลวดลายเสื้อผ้าที่เป็นเส้นนอน จะช่วยให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกว่าอ้วนได้ ในการออกแบบที่ต้องการเน้นถึงความรู้สึกที่กว้างขวาง เช่น ภาพทะเล จึงควรวางภาพตามแนวนอนมากกว่าแนวตั้ง

การวางตำแหน่งแกนของเส้นนอน ไม่ควรวางในแนวกลางภาพเพราะจะทำให้พื้นที่ส่วนบนและส่วนล่างมีความเท่ากันเกินไป ควรวางในตำแหน่งที่ค่อนไปทางข้างบนหรือข้างล่างในอัตราส่วน 2 ใน 3

2.2 เส้นตั้ง (vertical line) เป็นเส้นที่แสดงถึงความสง่า ความมีระเบียบ แข็งแรง ผู้ออกแบบสามารถนำอิทธิพลของเส้นตั้งมาใช้ในการออกแบบเพื่อโน้มน้าวความรู้สึกของผู้ดูให้เกิดความรู้สึกดังกล่าว ตัวอย่าง การออกแบบอนุสาวรีย์ซึ่งต้องการแสดงถึงความมีเกียรติยศ เป็นต้น ในการแก้ปัญหาสำหรับคนที่อ้วนเตี้ย ควรใช้ลวดลายเสื้อผ้าที่เป็นเส้นตั้งจะช่วยให้

ความรู้สึกดีขึ้น และควรวางแกนของเส้นตั้งกับกรอบภาพในแนวตั้งมากกว่ากรอบภาพแนวนอน โดยตำแหน่งของแกนของเส้นตั้งไม่ควรวางที่กึ่งกลางกรอบภาพ เพราะจะทำให้พื้นที่ที่ซีกซ้ายและซีกขวาเท่ากันเกินไป ควรวางในตำแหน่งค่อนข้างไปทางซ้ายหรือขวา ในอัตราส่วน 2 ใน 3

2.3 เส้นเฉียง (diagonal line) เป็นเส้นที่แสดงถึงความรู้สึกเคลื่อนไหว ความไม่แน่นอน และเกิดทิศทาง ดังนั้น ผู้ออกแบบย่อมสามารถใช้อิทธิพลจากเส้นเฉียงในงานออกแบบเพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกดังกล่าวได้ ตัวอย่างเช่น ในการออกแบบตัวอักษรซึ่งต้องการแสดงถึงความรู้สึกรวดเร็ว ควรใช้ตัวอักษรในแนวเฉียงมากกว่าแนวตั้ง

2.4 เส้นโค้ง (curve line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล แสดงถึงความอ่อนน้อม เศร้าโศก ผู้ออกแบบสามารถนำอิทธิพลของเส้นโค้งมาใช้เป็นแกนหลักในการออกแบบเพื่อโน้มน้าวผู้ดูให้เกิดความรู้สึกดังกล่าวได้ ในลักษณะต่อไปนี้

2.4.1 เส้นโค้งครึ่งวงกลม เป็นเส้นรอบรูปของคนที่กำลังเศร้าโศกลิ้นหว่งในชีวิต หรือเป็นภาพดวงอาทิตย์กำลังลับขอบฟ้า จึงชักนำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกเศร้าใจได้

2.4.2 เส้นโค้ง 1/4 ครึ่งวงกลม มาจากเส้นรอบรูปของผู้คนที่กำลังโค้งคำนับหรือโค้งตัวไหว้ จึงก่อให้เกิดความนอบน้อมถ่อมตนแก่ผู้ดู

2.4.3 เส้นโค้ง 1/6 ของวงกลม มาจากลักษณะของต้นหญ้าที่กำลังงุ้มลง ก่อให้เกิดความรู้สึกเรงรำ อ่อนหวานแก่ผู้ดู

ในการใช้เส้นโค้ง ผู้ออกแบบไม่ควรจะให้เส้นโค้งอยู่อิสระลอยกลางภาพ เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกว่ามีแรงดึงดูด เหมือนการที่เราข่มใจที่จะติดตัวเองกลับสู่สภาพตรงตลอดเวลา ความรู้สึกไม่สบายใจต่อการมองดูภาพการออกแบบ จึงควรจัดองค์ประกอบที่ช่วยยึดส่วนปลายของเส้นโค้งอันจะช่วยให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกสบายใจ

2.5 เส้นซิกแซก (zigzag line) เป็นเส้นซึ่งแสดงความรู้สึก เคลื่อนไหวรุนแรง ไม่แน่นอน ผู้ออกแบบสามารถนำอิทธิพลของเส้นซิกแซกมาใช้ในการออกแบบ เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกแก่ผู้ดูได้

นอกจากนี้ การใช้เส้นซิกแซกยังสามารถสร้างความรู้สึกได้ว่าเป็นการแบ่งมิติหรือพื้นที่ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพได้ อย่างเช่น การใช้เส้นสีเทาในงานจิตรกรรมไทยจนเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของงานศิลปกรรมไทย

2.6 เส้นคลื่น (wave line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวช้า ๆ นุ่มนวลและเป็นจังหวะแก่ผู้พบเห็น

นอกจากเส้นที่กล่าวข้างต้นยังมีเส้นตรง (straight line) ที่แสดงถึงความสง่า ความเข้มแข็ง ความเกลี้ยขรึม ความง่าย ทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง และเส้นปะ (broken line) ที่แสดงถึงความตื่นเต้น ความไม่เป็นระเบียบ ความแตกแยก และความสับสนวุ่นวาย (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2542, หน้า 15-16)

3. รูปร่างและรูปทรง (shape & form)

รูปร่างและรูปทรง เกิดจากเส้นที่เดินทางครบวงจร ในการออกแบบมักจะกล่าวถึงรูปร่าง และรูปทรงควบคู่กันไป แต่โดยข้อเท็จจริงแล้ว รูปร่างจะมี 2 มิติ ได้แก่ความกว้างกับความยาวในระนาบแบน เหมือนกับการฉายไฟไปที่วัตถุแล้วเกิดเป็นเงาตกทอดที่ฉาก ลักษณะของเงานั้นถือว่าเป็นรูปร่าง ส่วนรูปทรงมี 3 มิติ ได้แก่ ความกว้าง ความยาว และความลึก ดังนั้นอาจกล่าว ได้ว่า วัตถุคือรูปทรง ส่วนเงาของวัตถุคือรูปร่าง

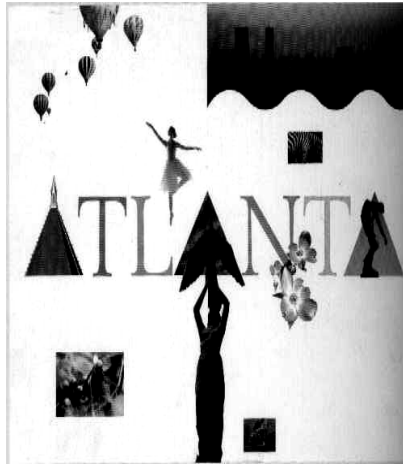
รูปร่างและรูปทรงซึ่งเป็นองค์ประกอบมูลฐานในการออกแบบนั้น สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

3.1 รูปเรขาคณิต เป็นรูปที่เกิดจากการสร้างขึ้นโดยใช้เครื่องมือเรขาคณิต ได้แก่ รูปวงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม เป็นต้น รูปในลักษณะนี้จะมีความแข็งแรง กระด้าง ความมีระเบียบ จึงเหมาะสมสำหรับงานออกแบบซึ่งต้องการความแข็งแรงมีระเบียบเคร่งครัด เช่น งานที่เกี่ยวกับการก่อสร้าง งานวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

3.2 รูปธรรมชาติ เป็นรูปที่เกิดจากการนำลักษณะความงามในธรรมชาติมาใช้ในการออกแบบ รูปทรงในธรรมชาติที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบ ได้แก่ เปลวไฟ เปลือกหอย ก้อนหิน คลื่น ใบไม้ เป็นต้น การนำรูปทรงในธรรมชาติ มาใช้ในการออกแบบกระทำได้โดยการถ่ายภาพ การเขียนภาพแบบเหมือนจริง เป็นต้น

3.3 รูปอิสระ เป็นรูปที่ผู้ออกแบบใช้จินตนาการสร้างขึ้นด้วยมืออิสระ โดยไม่ใช้เครื่องจักรเข้าช่วย อาจเกิดจากการดัดแปลงรูปทรงเรขาคณิต หรือเป็นการดัดแปลงจากรูปทรงในธรรมชาติก็ได้

ในการออกแบบผู้ออกแบบควรเลือกใช้เพียงรูปใดรูปหนึ่งในแต่ละภาพ หรือในพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาพ ไม่ควรนำรูปต่างชนิดมาใช้ปะปนกัน เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งกันในงานออกแบบได้ ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 การใช้รูปร่างและรูปทรงในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา (Siebert & Ballard, 1992, p. 14)

4. แสงและเงา (light & shade)

แสงและเงา เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อลักษณะ 3 มิติ ของรูปทรงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในการออกแบบกราฟิก ซึ่งกระทำบนวัสดุ 2 มิติ ผู้ออกแบบสามารถใช้แสงเงาเพื่อเน้นความลึกหรือมิติที่สามได้ โดยธรรมชาติของแสงย่อมตกกระทบบนผิวของวัตถุไม่เท่ากัน ด้านที่ได้รับแสงจะมีความจ้า ส่วนด้านที่ตรงกันข้ามจะมีน้ำหนักมืดลงตามลำดับ ดังภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 การใช้แสงและเงาในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา (Siebert & Ballard, 1992, p. 23)

การที่เรามองเห็นวัตถุได้นั้นเป็นผลมาจากการที่มีแสงสว่างมากกระทบกับวัตถุทำให้เกิดเป็นบริเวณสว่างและบริเวณมืดโดยบริเวณสว่างและบริเวณมืดจะค่อย ๆ กระจายค่าน้ำหนัก (tone) ความอ่อนแก่อย่างกลมกลืน ปรากฏเป็นปริมาตรของรูปทรงวัตถุ ดังนั้นแสงและเงาจึงเกี่ยวข้องโดยตรงกับน้ำหนัก ถ้าปราศจากแสงสว่างหรือแสงสว่างมีปริมาณน้อยรูปทรงของวัตถุจะพร่ามัวไม่ชัดเจน เพื่อให้งานออกแบบมีความสวยงามจึงควรพิจารณาการเลือกใช้แสงและเงาอันจะก่อให้เกิดน้ำหนักบนวัตถุอย่างเหมาะสมดังนี้ (ชลูด นิ่มเสมอ, 2544, หน้า 49)

4.1 การให้แสงเข้าทางด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งเป็นเงา เป็นวิธีการของศิลปินที่เขียนภาพแบบเหมือนจริงทั่วไป

4.2 การให้แสงเข้าตรงหน้า ส่วนที่อยู่ใกล้จะมีน้ำหนักอ่อน ส่วนที่อยู่ไกลจะมีน้ำหนักแก่ เป็นวิธีการให้ปริมาตรแก่รูปทรงในงานจิตรกรรมสมัยเรอเนสซองซ์ (renaissance) เห็นได้ชัดในงานเขียนภาพปูนเปียกของไมเคิล แองเจโล (Michelangelo) ในวิหารซิสติน (Sistine chapel)

4.3 แสงที่เกิดจากจุดกลางของภาพ ส่วนมากจะเป็นแสงเทียน หรือแสงไฟฟ้า

4.4 แสงที่เกิดขึ้นในจุดที่ต้องการส่วนอื่นจะอยู่ในเงามืด เช่น งานจิตรกรรมของปรีชา เกาทอง

4.5 แสงกระจายเลื่อนไหลไปทั่วภาพ โดยเกือบไม่คำนึงถึงปริมาตรของรูปทรง เน้นความใกล้ไกล ลึก ตื้น ด้วยบรรยากาศของน้ำหนัก

4.6 แสงสว่างจ้าไม่มีเงา มีน้ำหนักอ่อนทั้งรูปและพื้น ไม่เป็นปริมาตรของรูปทรง แต่เน้นความสว่างของแสงและสี

4.7 แสงที่เด่นระริกกระจายไปทั่วภาพ

แต่อย่างไรก็ตามในทางศิลปะ การให้แสงและเงาที่ถือว่ามีคุณค่าทางความงามมากที่สุด นิยมให้แสงเข้ากระทบวัตถุทางด้านข้างทำมุมเฉียง 45 องศา มากกว่าตำแหน่งอื่น

5. ช่องว่าง (space)

ช่องว่าง หมายถึง การกำหนดช่องว่างในตัววัตถุหรือตัวรูป (positive space) และช่องว่างรอบตัววัตถุหรือพื้น (negative space) การออกแบบในสมัยก่อนมักไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและพื้นที่เท่าใดนัก โดยผู้ที่ออกแบบจะมุ่งให้ความสำคัญแก่ตัวรูปเป็นส่วนใหญ่ แต่โดยที่งานออกแบบเป็นภาพรวมของพื้นที่ทั้งหมด ผู้ออกแบบที่ดีจึงควรพิจารณาถึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องระหว่างรูปและพื้นที่ให้มีความเหมาะสมทัดเทียมกัน ดังภาพที่



ภาพที่ 2.4 การใช้ช่องว่างในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา (Siebert & Ballard, 1992, p. 18)

หลักในการสร้างความสำคัญระหว่างรูปและพื้นที่ให้มีความตัดเทียมกันและมีความสัมพันธ์กัน สามารถกระทำได้ดังนี้

5.1 กำหนดให้พื้นที่ของรูปมีปริมาณใกล้เคียงกัน

5.2 หลีกเลี่ยงไม่ให้ตัวรูปลอยอยู่กลางพื้นที่ แต่ควรให้ตัวรูปตกชิดขอบภาพ เพื่อมิให้บริเวณพื้นล้อมรอบตัวรูป

การใช้บริเวณว่างในการออกแบบทั้งหลาย ผู้สร้างงานจะใช้บริเวณว่างให้มีความสัมพันธ์กับภาพรวมของวัตถุนั้น ๆ เช่น สถาปนิกออกแบบตกแต่งภายในอาคารจะจัดที่ว่างภายในอาคารให้ความสูงของห้องพอเหมาะกับขนาดของผู้ใช้สอย การวางโต๊ะเก้าอี้ไม่ขวางทางเดิน มีที่ว่างสำหรับเดินติดต่อกันได้สะดวก ผู้ออกแบบและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ก็เช่นกันจะต้องคำนึงถึงบริเวณว่างที่เกิดขึ้นระหว่างส่วนต่าง ๆ บนหน้าสิ่งพิมพ์ให้มีความสวยงามและสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งลักษณะของบริเวณว่างในงานศิลปะนั้นมี 2 ลักษณะได้แก่ บริเวณว่างจริง (physical space) เป็นบริเวณว่างที่ปรากฏจริงใน 3 มิติ สามารถรับรู้สัมผัสได้ด้วยความเป็นจริงทางกายภาพ และบริเวณว่างลวงตา (pictorial space) เป็นบริเวณว่างที่ปรากฏในงาน 3 มิติทางความรู้สึก แสดงความกว้างยาว และลึกในลักษณะลวงตา บริเวณว่างแบบนี้เรียกอีกอย่างว่า “บริเวณว่างแบบรูปภาพ”

6. สี (color)

สีเป็นองค์ประกอบมูลฐานที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ดูเป็นอย่างยิ่ง ถ้าเปรียบเทียบระหว่างภาพสีกับภาพขาวดำ จะพบว่าสีมีภาพสีย่อมแสดงความแตกต่างและให้รายละเอียดแก่ผู้ดูได้ดีกว่าภาพขาวดำ เช่น ดอกไม้สีแดงกับใบไม้สีเขียว ถ้าเป็นภาพขาวดำจะมีน้ำหนักเทาใกล้เคียงกัน แต่ถ้าเป็นภาพสีผู้ดูจะเห็นความแตกต่างกันของสีได้อย่างชัดเจน ในการเลือกใช้สีเพื่อให้เกิดผลดีต่องานออกแบบ ผู้ออกแบบควรพิจารณาหลักการใช้สีในลักษณะต่อไปนี้

6.1 ประเภทของสี สีเป็นแสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับรู้และสัมผัสได้โดยสามารถจำแนกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

6.1.1 สีที่เป็นแสง (spectrum) หมายถึงสีที่มีอยู่ในธรรมชาติเกิดขึ้นจากการหักเหของแสง เช่น สีรุ้ง หรือสีที่เกิดจากการหักเหของแสงเมื่อผ่านแท่งแก้วปริซึม (prism) การหักเหของแสงแยกแสงออกได้เป็น 7 สี ได้แก่ สีม่วง สีคราม สีน้ำเงิน สีเขียว สีเหลือง สีแสด และสีแดง ในบรรดาสีทั้งหมดสีม่วงเป็นสีที่มีความถี่สูงสุด และมีช่วงคลื่นสั้น ส่วนสีแดงจะมีความถี่ต่ำสุด และมีช่วงคลื่นยาว

6.1.2 สีที่เป็นวัตถุ (pigment) หมายถึงสีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป หรือเป็นสีที่มนุษย์สังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในกิจการของมนุษย์เอง เช่น การผลิตสีจากสิ่งไม่มีชีวิต จากธรรมชาติ เช่น ดิน หิน แร่ ของเหลว หรือเกิดจากการผสมสีโดยกรรมวิธีทางเคมี และผลิตสีจากสิ่งมีชีวิต เช่น พืช ผัก สัตว์ หรือนำมาผสมขึ้นใหม่

6.2 คุณลักษณะของสี ได้แก่ อิทธิพลในการสร้างความรู้สึกและอารมณ์ โดยผู้ดูย่อมได้รับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสีใดสีหนึ่งอันจะเชื่อมโยงถึงความรู้สึกเมื่อได้สัมผัสสีนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น คนเคยจับเปลวไฟและรู้สึกว่าร้อน คนผู้นั้นจะมีประสบการณ์ว่าไฟซึ่งมีสีแดงนั้นร้อน ต่อมาเมื่อพบกับสีแดงก็จะเกิดการเชื่อมโยงว่าสีแดงมีความรู้สึกที่ร้อนหรืออันตราย เป็นต้น

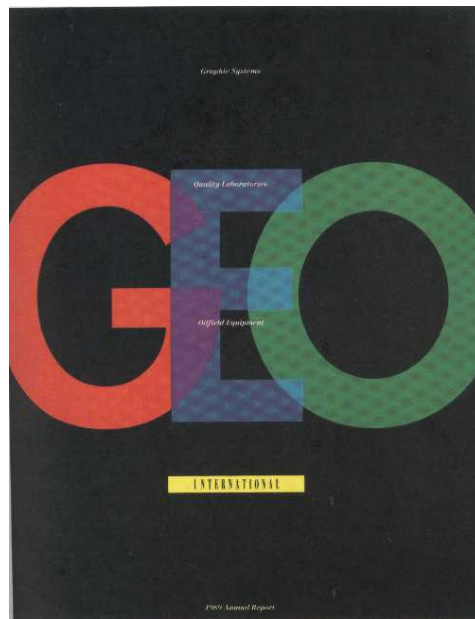
ตัวอย่างความรู้สึกของผู้ดูที่มีต่อสี

สีแดง	ให้ความรู้สึกที่ร้อน อันตราย
สีส้ม	ให้ความรู้สึกสว่าง ออบอุ่น
สีเหลือง	ให้ความรู้สึกสง่า หนักแน่น
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึกเก่าแก่ ถ่อมตน
สีเหลือง	ให้ความรู้สึกสดใส งดงาม

สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึกสงบ จริงจัง
สีม่วง	ให้ความรู้สึกหนักแน่น มีเลศนัย
สีดำ	ให้ความรู้สึกหดหู่ เศร้า
สีขาว	ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด

ผู้ออกแบบจำเป็นต้องเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของงานออกแบบ
จึงจะเกิดประสิทธิภาพต่อความรู้สึกของผู้ดู

6.3 การรับรู้ที่มีต่อสี ผู้ดูย่อมมีการรับรู้ต่อสีที่แตกต่างกัน ทั้งในด้านขนาดและ
ระยะทาง เช่น นำวงกลมที่มีสีอ่อนมาวางไว้ระนาบเดียวกันกับวงกลมสีเข้ม ผู้ดูจะรับรู้ว่างกลม
สีอ่อนอยู่ใกล้และมีขนาดใหญ่กว่าวงกลมสีเข้ม นอกจากนี้ การใช้สีเดียวกันบนพื้นรองรับที่มีสี
ต่างกันยังให้ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น นำแผ่นสีเหลืองที่มีขนาดเท่ากันวางบนแผ่นสีเทาและสีดำ ผู้
ดูจะรับรู้ว่าสีเหลืองที่อยู่บนสีเทามีขนาดใหญ่กว่าสีเหลืองที่อยู่บนสีดำ เป็นต้น ดังภาพที่ 2.5



ภาพที่ 2.5 การใช้สีในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา (Siebert & Ballard, 1992, p. 25)

6.4 ลักษณะของเนื้อสี ในการเลือกใช้สี ผู้ออกแบบต้องคำนึงลักษณะของเนื้อสี ซึ่ง
มีความแตกต่างกัน 2 ลักษณะได้แก่

6.4.1 สีที่มีความโปร่งใส (transparent) หมายถึง สีซึ่งเมื่อนำมาระบายทับกันแล้ว สามารถมองเห็นเนื้อสีที่อยู่ด้านล่างได้ สีประเภทนี้ได้แก่ สีน้ำ หมึกสี เป็นต้น

6.4.2 สีที่มีความทึบแสง (opaque) หมายถึง สีซึ่งเมื่อระบายทับกันแล้วจะไม่เห็นเนื้อสีชั้นล่างเลย ได้แก่ สีฝุ่น สีโปสเตอร์ สีอะคริลิก สีพลาสติก เป็นต้น

7. ลักษณะพื้นผิว (texture)

ลักษณะพื้นผิว หมายถึง ความรู้สึก ในการจำแนกความเรียบ หรือความขรุขระของผิววัตถุจากการสัมผัสทางสายตา ลักษณะพื้นผิวที่มีความแตกต่างกันย่อมช่วยให้ผู้ดูเกิดความสนใจ ความแปลกตา ไม่น่าเบื่อหน่าย เช่น ผนังอาคารที่มีลักษณะเรียบย่อมไม่สร้างความน่าสนใจแก่ผู้ดู แต่สถาปนิกออกแบบโดยใช้พื้นผิวที่มีความแตกต่างกัน เช่น การใช้หินล้าง หินขัด การประดับหินกาบบนผนัง การใช้ผิวคอนกรีตเปลือย ย่อมสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ดูได้ดีกว่า

7.1 สำหรับพื้นผิวนั้นมีที่มาหรือเกิดจากหลายอย่าง ได้แก่

7.1.1 พื้นผิวที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ พื้นผิวของต้นไม้ ใบไม้ ก้อนหิน ผนัง ฯลฯ

7.1.2 พื้นผิวที่เกิดขึ้นโดยมนุษย์เป็นผู้สร้าง ได้แก่ การขีดเขียนระบาย ให้เกิดเป็นร่องรอยพื้นผิว ในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเขียนด้วยปากกา ดินสอ การเขียนสีด้วยแปรงแห้ง ๆ การใช้ฟองน้ำ การสกัด หรือสลักบนวัสดุต่าง ๆ การใช้สารเคมีกัดผิววัตถุให้เป็นพื้นผิวหลายลักษณะ เป็นต้น

7.1.3 พื้นผิวที่เกิดขึ้นโดยกระบวนการผลิตของเครื่องจักร ได้แก่ การผลิตวัสดุให้มีพื้นผิวที่แตกต่างกัน คือ พื้นผิวที่เลียนแบบธรรมชาติ เช่น ลายผิวหนังสัตว์ ลายหินอ่อน และนำลวดลายดังกล่าวมาลงบนผิวหน้ากระดาศ ไม้ วัสดุอื่น ๆ และผิวที่สร้างขึ้นใหม่โดยไม่มีธรรมชาติ เช่น ลายบนกระดาศ โลหะ ผ้า เป็นต้น

7.2 สำหรับการใช้ลักษณะพื้นผิวในงานกราฟิก สามารถกระทำได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

7.2.1 การใช้ลวดลายขีดที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ของภาพ จะช่วยให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันของผิวได้

7.2.2 การใช้วัสดุ 3 มิติ เช่น ตัวอักษร สิ่งของ หรือวัสดุ ที่มีผิวหยาบติดลงบนภาพต้นฉบับแล้วนำไปถ่ายภาพ

7.3 ลักษณะพื้นผิวเป็นสิ่งที่อยู่ภายนอกสุดของวัตถุสามารถกระตุ้นและสร้างความรู้สึกตอบสนองต่อผู้สัมผัสอันจะนำไปสู่สภาวะของการรับรู้และความคิด เพราะลักษณะของพื้นผิวแต่ละอย่างก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

7.3.1 พื้นผิวที่ขรุขระไม่ราบเรียบ หยาบ จะให้ความรู้สึกที่หนักแน่นบีบขึ้น แข็งแรง ที่เป็นเช่นนี้เพราะพื้นผิวที่หยาบหรือขรุขระมีผลให้แสงและเงามีส่วนร่วมในพื้นที่ผิวมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้สึกลึก มีการตัดในน้ำหนักของแสงและเงา ความรู้สึกที่อัดแน่นในมวลของแต่ละส่วนย่อยของผิวก็จะตามมา ในทางตรงข้ามพื้นผิวที่ค่อนข้างเรียบจะรู้สึกว่ามีมวลและบอบบางมากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับพื้นผิวที่ขรุขระ

7.3.2 พื้นผิวขรุขระบางชนิด จะให้ความรู้สึกที่ไม่สะกดตา มองเห็นได้ไม่ถนัด มักจะนำมาประกอบเป็นรูปทรงของผลิตภัณฑ์ในส่วนที่ใช้จับถือ ทั้งนี้เพื่อให้สามารถจับได้อย่างกระชับมือไม่ลื่นหลุดได้ง่าย ในทางตรงกันข้ามหากพื้นผิวนั้นมันวาว มีประกายดึงดูดสายตา แต่อาจจะไม่ได้ช่วยในการจับต้องเท่าใดนัก ก็มักจะนำมาใช้ในการออกแบบสำหรับบริเวณที่เห็นได้ง่าย เป็นการเน้นและสร้างจุดสนใจให้เกิดขึ้น และหากมีการทาสีหรือพ่นสีลงบนพื้นผนังที่เรียบ จะทำให้สีที่พ่นนั้นดูอ่อนกว่าเท่าที่เป็นอยู่ทั่วไป แต่ถ้าหากทาสีหรือพ่นสีลงบนพื้นผนังที่ไม่เรียบ จะทำให้สีที่พ่นนั้นดูเข้มกว่าความเป็นจริง ดังนั้นพื้นผิวจึงเป็นปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งที่นักออกแบบจะต้องพยายามนำเข้ามาใช้สำหรับงานออกแบบในลักษณะงานต่าง ๆ ให้มีความสมบูรณเหมาะสมมากที่สุด

จะเห็นได้ว่าในการออกแบบนั้นผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะหลายประการ ตั้งแต่จุดที่เป็นพื้นฐานของเส้นที่ใช้ในการสร้างรูปร่างและรูปทรงต่าง ๆ ที่หลากหลายขนาด น้ำหนัก แสงเงา บริเวณว่าง สี และลักษณะพื้นผิว ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่องานออกแบบที่จะทำให้ผลงานหรือชิ้นงานออกมาได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

หลักการจัดวางส่วนประกอบในการออกแบบ

มนุษย์ทุกคนย่อมรู้จักองค์ประกอบมูลฐานที่ใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญในงานออกแบบซึ่งได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง และลักษณะพื้นผิวเป็นอย่างดี แต่จะมีบางคนเท่านั้นที่สามารถจัดองค์ประกอบเหล่านั้นให้เกิดคุณค่าทางความงาม และบางคนไม่สามารถจัดองค์ประกอบให้เกิดความงามลงตัวได้ ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องศึกษาถึงหลักการในการนำองค์ประกอบมูลฐานมารวมอยู่ด้วยกันอย่างมีระบบ ประดุจการที่กีฬานำคำต่าง ๆ อันเสมือนเป็นองค์ประกอบมูลฐานมาร้อยกรองโดยมีฉันทลักษณ์เป็นเครื่องกำหนด ซึ่งเปรียบได้กับหลักในการออกแบบนั่นเอง หลักการจัดวางส่วนประกอบในการออกแบบมีดังนี้

1. การเน้นจุดแห่งความสนใจ (emphasis)

การสร้างจุดแห่งความสนใจให้เกิดขึ้นในงานออกแบบ โดยการกำหนดบริเวณใด บริเวณหนึ่งในภาพที่เหมาะสม ให้มีลักษณะพิเศษกว่าบริเวณอื่นเพื่อใช้เป็นเครื่องดูความสนใจแก่ผู้ดู งานออกแบบที่ขาดการเน้นจะไม่สามารถหยุดผู้ดูให้มีความสนใจต่องานออกแบบได้ ตัวอย่างเช่น ในคืนเดือนมืดซึ่งมีแต่ดวงดาวกระจายเต็มท้องฟ้าย่อมไม่มีเสน่ห์ที่ชวนให้ผู้ดูสนใจ เหมือนกับท้องฟ้าในคืนเดือนหงาย ซึ่งมีดวงจันทร์เป็นจุดแห่งความสนใจ โดยมีหมู่ดาวและก้อนเมฆเป็นองค์ประกอบรอง การเน้นจุดแห่งความสนใจสามารถกระทำได้หลายลักษณะดังนี้

1.1 การเน้นโดยการตัดกัน (emphasis by contrast) หมายถึงการทำให้ส่วนประกอบจำนวนหนึ่งมีความแตกต่างไปจากส่วนประกอบอื่น โดยมีหลายวิธีดังนี้

1.1.1 การเน้นด้วยขนาดของจุดแห่งความสนใจ ผู้ออกแบบสามารถสร้างจุดแห่งความสนใจให้มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษกว่าองค์ประกอบบริเวณอื่น

1.1.2 การเน้นด้วยรูปร่างของจุดแห่งความสนใจ ผู้ออกแบบควรสร้างรูปร่างของจุดแห่งความสนใจให้มีลักษณะที่แปลกกว่าบริเวณอื่น

1.1.3 การเน้นด้วยสีของจุดแห่งความสนใจ ผู้ออกแบบสามารถใช้สีในลักษณะตรงกันข้ามในบริเวณเป็นจุดแห่งความสนใจ เช่น ภาพส่วนใหญ่ใช้สีวรรณะเย็นประมาณ 80% ของพื้นที่ แต่ตรงบริเวณที่ต้องการใช้เป็นจุดแห่งความสนใจอาจใช้สีวรรณะร้อน ประมาณ 20 % ของพื้นที่ ซึ่งจะทำให้บริเวณดังกล่าวเกิดความน่าสนใจ

1.1.4 การเน้นด้วยน้ำหนักบริเวณจุดแห่งความสนใจ ผู้ออกแบบสามารถใช้น้ำหนักของภาพสำหรับการเน้นจุดแห่งความสนใจได้ เช่น บริเวณพื้นที่ส่วนใหญ่มีน้ำหนักอ่อน ควรเน้นจุดแห่งความสนใจโดยใช้น้ำหนักเข้ม

1.1.5 การเน้นด้วยพื้นผิว ผู้ออกแบบสามารถใช้ลักษณะพื้นผิวที่เรียบเป็นจุดแห่งความสนใจโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ทำให้บริเวณรอบมีพื้นผิวที่หยาบ ขรุขระ ก็จะทำให้พื้นผิวเรียบดูโดดเด่นขึ้น

1.2 การเน้นโดยการแยกตัวออกไป (emphasis by isolation) หมายถึง การเน้นโดยให้ส่วนประกอบบางส่วนแยกตัวออกมาต่างหาก การเน้นด้วยวิธีนี้เป็นการเน้นด้วยการนำรูปร่างหรือรูปทรงส่วนใหญ่อยู่รวมกันเป็นกลุ่มส่วนใดส่วนหนึ่งของพื้นที่ รูปร่างหรือรูปทรงที่แยกตัวออกมาจะกลายเป็นจุดเด่น

1.3 การเน้นโดยการจัดวางตำแหน่ง (emphasis by placement) หมายถึง การเน้นโดยผู้ออกแบบจัดวางส่วนประกอบในตำแหน่งที่เหมาะสม ไม่ใช่เป็นการตัดกันด้วยรูปร่างต่าง ๆ แต่อาจใช้เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ นำมาจัดวางเน้นให้อยู่ในตำแหน่งที่น่าสนใจ โดยมีหลายวิธีดังนี้

1.3.1 การเน้นโดยใช้เส้นชักนำสายตา เส้นชักนำสายตา ได้แก่ เส้นตามหลักทัศนียภาพเช่น ทางเดิน แนวเสาไฟฟ้า แนวต้นไม้ ลูกศร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะช่วยเน้นให้ผู้ดูเกิดความสนใจบริเวณปลายเส้นชักนำสายตาได้

1.3.2 การเน้นโดยตำแหน่งในการจัดวางส่วนประกอบต่าง ๆ ให้มีทิศทางคล้ายตามกันไป หรือให้เป็นแนวรัศมีจากจุดเด่น เพื่อเป็นการนำจุดแห่งความสนใจไปยังตำแหน่งทิศทางในพื้นที่ที่กำหนด

การกำหนดจุดแห่งความสนใจนั้นควรมีให้มีเพียงจุดเดียวในภาพการที่จะอยู่บริเวณใดในภาพนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว แต่ไม่ควรอยู่ในบริเวณกึ่งกลางภาพและในบริเวณขีดขอบภาพมากเกินไป มีวิธีกำหนดจุดแห่งความสนใจอย่างง่ายโดยใช้เทคนิคแบ่งสาม ซึ่งจะทำให้เกิดตำแหน่งจุดแห่งความสนใจ 4 จุดในภาพ ผู้ออกแบบสามารถเลือกได้ตามความเหมาะสม ดังภาพที่ 2.6



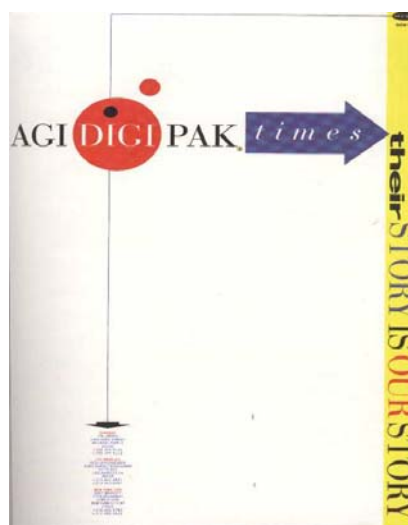
ภาพที่ 2.6 การยึดหลักเน้นจุดสนใจในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ทีมา (Siebert & Ballard, 1992, p. 34)

2. ความสมดุล (balance)

ความสมดุลเป็นการกำหนดและจัดวางองค์ประกอบมูลฐานให้มีน้ำหนักและขนาดในสัดส่วนที่เท่า ๆ กันทั้งสองข้าง งานออกแบบที่ขาดความสมดุลจะก่อให้เกิดความรู้สึกภาพนั้นเอียงได้ ซึ่งการสร้างสมดุลให้เกิดขึ้นในงานออกแบบสามารถกระทำได้ 3 แบบ ได้แก่

2.1 สมดุลแบบสมมาตร (symetrical or formal balance) หมายถึง การจัดวางภาพโดยวางองค์ประกอบให้ซีกซ้ายและซีกขวามีลักษณะเหมือนกันทุกประการ ตัวอย่างเช่น ลักษณะใบหน้าคน ลักษณะลายผีเสื้อ ลักษณะสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่ ซึ่งเมื่อแบ่งงานดังกล่าวออกเป็น 2 ซีกจะมีองค์ประกอบที่เหมือนกันอย่างแท้จริง สมดุลในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกที่เคร่งครัดเป็นระเบียบ หนักแน่น เทียบตรง มั่นคง และมีความน่าเคารพศรัทธาแก่ผู้พบเห็น ความสมดุลแบบสมมาตร บางครั้งก็เรียก “สมดุลแท้”

2.2 สมดุลแบบอสมมาตร (asymetrical or formal balance) เป็นการจัดองค์ประกอบเพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกว่าองค์ประกอบในซีกซ้ายและขวามีปริมาณที่เท่า ๆ กัน แม้ว่าลักษณะที่แท้จริงจะไม่เหมือนกันก็ตาม สมดุลในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกที่เป็นอิสระไม่เคร่งครัด และถ้าวางองค์ประกอบในทิศทางที่แย้งกันจะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในภาพ ความสมดุลแบบอสมมาตร บางครั้งเรียกว่า “สมดุลในความรู้สึก” ซึ่งแตกต่างจากความสมดุลแท้ เป็นความสมดุลที่เกิดความรู้สึกในการรับรู้จากภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ ดังภาพที่ 2.7



ภาพที่ 2.7 การยึดหลักความสมดุลในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ที่มา (Siebert & Ballard, 1992, p. 31)

การสร้างสมดุลในทางความรู้สึกนั้นยังไม่มีหลักเกณฑ์ตายตัวทำให้ผู้ออกแบบมีอิสระ เพราะมีหลายวิธีที่ทำให้เกิดความสมดุลแบบนี้ ได้แก่

2.2.1 ความสมดุลที่ทั้งสองข้างมีลักษณะไม่เหมือนกันแต่น้ำหนักเท่ากัน

2.2.2 ความสมดุลที่ทั้งสองข้างมีรูปทรง สัดส่วน และน้ำหนักไม่เท่ากันไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แต่ถ้าเลื่อนเส้นแกนให้เข้าใกล้จุดที่มีน้ำหนักมากกว่าก็จะเกิดความสมดุลได้

2.2.3 ความสมดุลที่ทั้งสองมีสีที่แตกต่างกัน สีวรรณะอ่อนย่อมมีน้ำหนักมากกว่าสีวรรณะเย็น สีที่สดใสย่อมมีน้ำหนักมากกว่าสีที่สงบ ดังนั้นผู้ออกแบบต้องให้ด้านที่มีสีอ่อนหรือสีสดใสมีขนาดหรือมีน้ำหนักน้อยกว่าจึงจะสมดุล แต่ถ้าทั้งสองข้างมีน้ำหนักและขนาดเท่ากันต้องเลื่อนเส้นแกนกลางเข้าใกล้จุดที่มีสีสดใสกว่า

2.2.4 ความสมดุลที่ทั้งสองข้างมีพื้นผิวที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบขรุขระ จะมีน้ำหนักมากกว่าพื้นผิวเรียบละเอียด จึงต้องทำให้ด้านที่มีพื้นผิวหยาบมีน้ำหนักและขนาดน้อยกว่าด้านที่มีพื้นผิวเรียบ หรือเมื่อมีขนาดเท่ากันต้องเลื่อนเส้นแกนกลางเข้าใกล้ด้านที่มีพื้นผิวหยาบ

2.3 สมดุลแบบรัศมี (radical) เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้มีการกระจายหรือการรวมตัวที่จุดศูนย์กลาง นิยมใช้ในการออกแบบลวดลายต่าง ๆ เช่น ลายดาวเพดาน และเครื่องหมายการค้า เป็นต้น

3. ความมีเอกภาพ (unity)

การจัดวางองค์ประกอบให้มีการรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันโดยไม่แตกแยกกระจัดกระจาย งานออกแบบที่ขาดเอกภาพจะทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกแตกแยกและไม่น่าสนใจ การสร้างเอกภาพให้เกิดขึ้นกับงานออกแบบสามารถที่จะกระทำได้หลายวิธี ดังนี้

3.1 การนำรูปร่าง รูปทรง มาวางซ้อนทับเกี่ยวเนื่องกัน การซ้อนทับกันย่อมสร้างความ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้เกิดขึ้นในภาพได้

3.2 การใช้รูปร่าง รูปทรง ที่มีความกลมกลืนกันแม้ว่าตัวภาพจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน แต่ถ้าต้องการออกให้เกิดเอกภาพอาจใช้พื้นรองรับภาพที่เหมือนกันจะทำให้เกิดเอกภาพ เช่น

การใช้รูปอิสระทั้งหมด หรือรูปเรขาคณิตทั้งหมดโดยไม่ปะปนกันในแต่ละภาพ ดังภาพที่ 2.8



ภาพที่ 2.8 การยึดหลักความเอกภาพในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา (Siebert & Ballard, 1992, p. 36)

3.3 การใช้พื้นรองรับภาพในลักษณะเดียวกัน แม้ว่าตัวภาพจะมีลักษณะที่ต่าง
กัน แต่ถ้าต้องการออกแบบให้เกิดเอกภาพอาจใช้พื้นรองรับภาพที่เหมือนกันจะทำให้เกิดเอกภาพ
ได้

3.4 การใช้เส้นชักนำสายตาสู่จุดเดียวกัน ลักษณะของเส้นชักนำสายตารวมที่
เดียวกัน ย่อมทำให้ผู้ดูรู้สึกว่าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือเกิดภาพพจน์

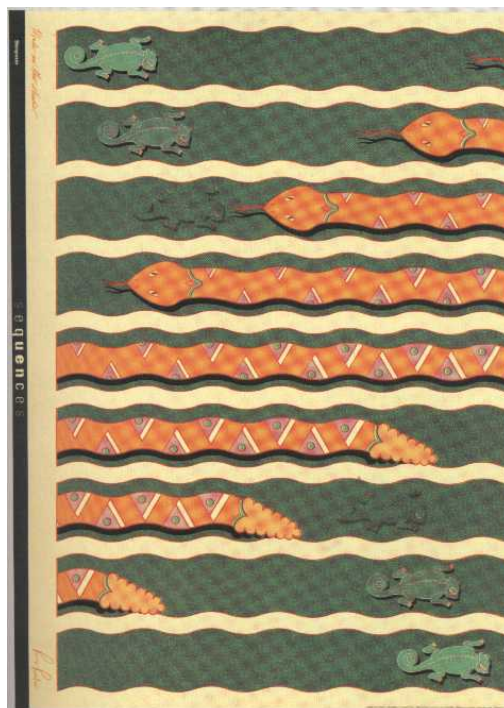
3.5 การใช้เส้นโยงเพื่อทำให้เกิดเอกภาพ องค์ประกอบซึ่งวางอยู่โดยกระจัดกระจาย
ผู้ออกแบบสามารถทำให้เกิดการรวมตัวได้โดยการใช้เส้นโยงเพื่อให้อันหนึ่งอันเดียวกัน

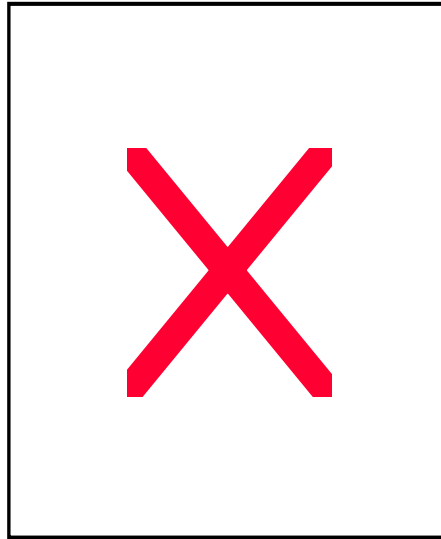
3.6 การใช้สีวรรณะเดียวกัน เพื่อทำให้เกิดเอกภาพ แม้ว่างานออกแบบจะมีการใช้รูปร่างที่ไม่กลมกลืนกัน แต่ถ้าผู้ออกแบบใช้โครงสร้างที่เป็นวรรณะเดียวกันในพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพก็จะช่วยให้งานออกแบบนั้นเกิดเอกภาพได้

จะเห็นได้ว่าเอกภาพเป็นหลักสำคัญของการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ โดยการสร้างเอกภาพหลายวิธีดังกล่าวทำให้เกิดเป็นเอกภาพ 2 ลักษณะได้แก่ เอกภาพที่อยู่กับที่ (static unity) ที่มีการจัดกลุ่มของสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะที่ไม่เปลี่ยนแปลงมีความคล้ายคลึงกันและต่อเนื่อง และเอกภาพที่เคลื่อนไหว (dynamic unity) ที่มีการจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ ให้มีการเคลื่อนไหวอยู่เสมอ ซึ่งผลงานลักษณะนี้จะสร้างความสนใจให้แก่ผู้พบเห็นได้มากกว่า อย่างไรก็ตามการสร้างเอกภาพต้องอาศัยหลักเกณฑ์ย่อยสองอย่างคือ ความกลมกลืน และความขัดแย้ง เข้ามาผสมผสานทำให้เรื่องราวและองค์ประกอบทั้งหลายเข้ากันได้เป็นอย่างดี เกิดความน่าสนใจ ซึ่งอาจทำได้โดยการใช้เส้น รูปร่าง สี ขนาด พื้นผิว ที่แตกต่างกันเข้าไปด้วยในอัตราส่วนประมาณ 1 : 4 ก็จะทำให้ผลงานเกิดความน่าสนใจ (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539, หน้า 192)

4. จังหวะ (rhythm)

ลักษณะของจังหวะในการจัดภาพ ได้แก่ การวางองค์ประกอบมูลฐานให้มีระยะตำแหน่งขององค์ประกอบเป็นช่วง ๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่องและมีความมีทิศทางแก่ผู้ดู จังหวะในงานออกแบบ แบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ จังหวะชนิดซ้ำ จังหวะชนิดช่วงระยะที่เป็นแบบแผนคงที่ และจังหวะชนิดช่วงระยะไม่คงที่ ดังภาพที่ 2.9





ภาพที่ 2.9 การใช้จังหวะในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา (Siebert & Ballard, 1992, p. 33)

4.1 จังหวะชนิดซ้ำ (repetition rhythm) เป็นการกำหนดให้องค์ประกอบที่เหมือนกันมีช่วงระยะเท่า ๆ กัน โดยให้ความรู้สึกต่อเนื่อง นิยมใช้กับการออกแบบลวดลายที่มีลักษณะซ้ำ เช่น การออกแบบลวดลายผ้า ลวดลายกระดาษปิดผนัง เป็นต้น

4.2 จังหวะชนิดช่วงระยะที่เป็นแบบแผนคงที่ หรือจังหวะแบบต่อเนื่อง (continuous rhythm) เป็นการวางจังหวะให้มีจังหวะลดหลั่นเป็นช่วงระยะอย่างคงที่ โดยจะให้ความรู้สึกสม่ำเสมอแก่ผู้ดู

4.3 จังหวะชนิดช่วงระยะไม่คงที่ หรือจังหวะแบบก้าวหน้า (progressive rhythm) เป็นการวางองค์ประกอบให้จังหวะที่อิสระไม่คงที่ โดยจะให้ความรู้สึกที่เป็นการเคลื่อนไหวอย่างอิสระแก่ผู้ดู

5. ความกลมกลืน (harmony)

ความกลมกลืนเป็นการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะซึ่งมีคุณสมบัติใกล้เคียงกันเข้าไว้ด้วยกันอย่างพอเหมาะ ทำให้งานออกแบบนั้นเกิดความประสานกลมกลืน มีความเป็นระเบียบและนำไปสู่ความมีเอกภาพ แต่ในบางกรณีถ้าหากความกลมกลืนมาจากสิ่งที่ซ้ำกัน เหมือนกันหรือเท่ากันมากเกินไปอาจทำให้เกิดความน่าเบื่อได้ จึงต้องจัดให้ความขัดแย้งเข้าไปร่วมในผลงานนั้นบ้างเพียงเล็กน้อยก็จะทำให้เกิดความน่าสนใจขึ้น ความกลมกลืนจึงเป็นการรวมกันของหน่วยย่อย

ต่าง ๆ ได้แก่ เส้น รูปร่าง สี ขนาด ฯลฯ ให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันในการออกแบบโดยไม่มี ความขัดแย้งกัน (Graves, 1951, p. 19) ซึ่งความกลมกลืนสามารถแบ่งได้ 5 ลักษณะดังนี้

5.1 ความกลมกลืนของความคิดและความมุ่งหมาย (harmony of thought and purpose) เป็นการออกแบบที่ให้ความคิดสอดคล้องกับความมุ่งหมาย ถ้าต้องการออกแบบเพื่อ แสดงให้เห็นถึงความสามัคคี ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสังคม สามารถแสดงแนวคิดได้ ต่างกัน เช่น การออกแบบให้เป็นฝูงปลาว่ายเป็นฝูงตามกัน การออกแบบให้เห็นถึงการนำไม้มามัด รวมกัน การออกแบบโดยใช้ตราสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความสามัคคี การรวมพลัง เป็นต้น

5.2 ความกลมกลืนของเส้นและรูปร่าง (harmony of line and shape) เป็นการ ออกแบบให้เกิดความรู้สึกกลมกลืน และถ้าหากจุด เส้น หรือรูปร่างที่นำมาใช้ในการออกแบบนั้นมี ลักษณะและขนาดคล้ายคลึงกัน ถือว่าการออกแบบนั้นกลมกลืน

5.3 ความกลมกลืนของขนาดและทิศทาง (harmony of size and direction) เป็นการ ออกแบบโดยใช้ขนาดและทิศทางให้มีความสัมพันธ์กัน เช่น วัตถุที่มีขนาดใหญ่จะให้ความรู้สึกใกล้ กว่าขนาดเล็ก ส่วนวัตถุที่มีขนาดเล็กจะให้ความรู้สึกว่ายอยู่ไกลออกไป ในการออกแบบถ้าขนาด ใกล้เคียงกันอยู่ในทิศทางเดียวกันก็ถือว่าทั้งขนาดและทิศทางกลมกลืนกัน ทิศทางมีความสำคัญ อย่างมากในการออกแบบเพราะถ้าผู้ออกแบบสามารถโน้มน้าวให้ผู้ดูติดตามในทิศทางที่ต้องการ ได้แสดงว่าการออกแบบนั้นบรรลุผลและมีความกลมกลืนเกิดขึ้นในผลงาน

5.4 ความกลมกลืนของสีและบริเวณว่าง (harmony of color and space) เป็นการ ออกแบบโดยใช้สีและบริเวณว่างเข้ามาสัมพันธ์กัน เพราะสีเกี่ยวข้องกับบริเวณว่างโดยให้ความ รู้สึกด้านระยะใกล้ไกล เช่น สีน้ำเงิน วางบนพื้นสีดำ จะรู้สึกว่าอยู่ไกลกว่าสีเหลืองวางบนพื้นสีดำ เพราะความเข้มของสีน้ำเงินและสีดำใกล้เคียงกันจึงกลมกลืนกัน

5.5 ความกลมกลืนของพื้นผิวและจังหวะ (harmony of texture and rhythm) เป็น การออกแบบโดยใช้พื้นผิวและจังหวะอย่างสัมพันธ์กัน พื้นผิวที่ละเอียดให้ความรู้สึกอบอุ่น จะดู กลมกลืนกับความประณีตเรียบร้อย ส่วนพื้นผิวที่ขรุขระให้ความรู้สึกบึกบึน แข็งแรง จะกลมกลืน กับความมั่นคง ความแข็งแรงต่าง

ความกลมกลืนในการออกแบบดังกล่าวอาจจะสร้างเพียงความกลมกลืนประเภทใด ประเภทหนึ่งอย่างเดียวหรือรวมกันทั้งหมดก็ได้ โดยมีข้อคำนึงถึงว่าวัตถุที่มีขนาด ลักษณะ และ คุณสมบัติใกล้เคียงกันย่อมมีความกลมกลืนกัน

6. ความขัดแย้ง (contrast)

ความขัดแย้งเป็นการจัดวางส่วนประกอบมูลฐานของการออกแบบไม่ให้ซ้ำซากกัน เช่น มีรูปร่าง สี ที่แตกต่างกัน ซึ่งความขัดแย้งจะตรงข้ามกับความกลมกลืน และมีคุณค่าในงานออกแบบของศิลปะและสิ่งพิมพ์ เพราะสามารถนำมาใช้แก้ไขสิ่งที่กลมกลืนกันมาก ๆ จนเกิดความน่าเบื่อหน่ายให้กลับกลายเป็นน่าสนใจขึ้นได้ เช่น ดอกนกยูงสีแดงบานสะพรั่งเต็มต้น มีความสวยงาม แต่ถ้าในส่วนของสีแดง หรือด้านหลังของสีแดงมีสีเขียวของใบไม้รวมอยู่ด้วยหรือฉากหลังเป็นท้องฟ้าสีน้ำเงินก็จะทำให้สีแดงนั้นมีความสวยงามและมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น ซึ่งการสร้างความขัดแย้งมีได้ 2 ลักษณะดังนี้

6.1 ความขัดแย้งในเนื้อที่ เป็นการออกแบบแก้ความกลมกลืนที่มีมากเกินไปในบริเวณหรือปริมาณที่ไม่มาก ถ้าเปรียบเทียบเนื้อที่กันแล้วควรให้ความขัดแย้งประมาณ 20 ส่วนต่อความกลมกลืน 80 ส่วน ซึ่งในหลักการนี้สังเกตได้จากความงามตามธรรมชาติ (วิบูล จันทรไฉ่ม , 2546, หน้า 194)

6.2 ความขัดแย้งในส่วนประกอบของการออกแบบ เป็นการออกแบบโดยใช้ความแตกต่างกันของส่วนประกอบ ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ทิศทาง ขนาด สี และพื้นผิว เป็นต้น ซึ่งวิธีการนี้จะทำให้งานออกแบบมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น

7. สัดส่วน (proportion)

ในการออกแบบถือได้ว่าสัดส่วนมีความสำคัญมาก โดยสัดส่วนเป็นกฎเกณฑ์ของเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาดในส่วนต่าง ๆ ของรูปทรงและระหว่างรูปทรง เช่น การที่เราพบเห็นคนหัวโตตัวเตี้ย คนคอยาวขาสั้น เป็นต้น อยู่ในสังคมแสดงให้เห็นถึงสัดส่วนที่ผิดไปจากธรรมดาของบุคคลทั่วไป ในงานออกแบบมีการนำสัดส่วนเข้ามาใช้เพื่อสร้างความรู้สึกทางสุนทรีย์ภาพและอุดมคติ นั่นคือ การใช้ส่วนประกอบมูลฐานทางการออกแบบ ได้แก่ เส้น สี แสงเงา ฯลฯ เข้ามาใช้ได้อย่างมีความสัมพันธ์ เหมาะสมกลมกลืน แสดงว่าการออกแบบนั้นได้สัดส่วน ทั้งนี้เพราะภาพหรือวัตถุที่มีสัดส่วนงดงามจะช่วยส่งเสริมให้องค์ประกอบนั้นมีความสวยงามกลมกลืนกับส่วนประกอบอื่น ๆ ตามไปด้วย สัดส่วนที่นับว่ามีความงดงามลงตัว ไม่สามารถกำหนดลงเป็นกฎเกณฑ์ตายตัวได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและความสวยงามเป็นสำคัญ ซึ่งสัดส่วนในงานออกแบบสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะดังนี้

7.1 สัดส่วนที่มีความสัมพันธ์ในตัวของมันเอง สัดส่วนลักษณะนี้จะเกี่ยวข้องกับตัววัตถุ เช่น แขน ขา หัว มือ ที่มีความสัมพันธ์และสมบูรณ์ในตัวเอง

7.2 สัดส่วนที่ให้ความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สัดส่วนลักษณะนี้จะเกี่ยวข้องกับความ

สัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ กับสภาพแวดล้อมใกล้เคียง เช่น อาคารทางสถาปัตยกรรมกับสภาพแวดล้อมรอบอาคาร เฟอร์นิเจอร์ภายในอาคารที่มีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของผู้ใช้ การออกแบบกรอบรูปภาพ ปกหนังสือ สมุด ให้มีสัดส่วนเหมาะสมกับขนาดกระดาษที่ใช้ เป็นต้น

8. ความเรียบง่าย (simplicity)

การวางองค์ประกอบในการจัดภาพ ควรเน้นที่ความเรียบง่ายไม่รกรุงรัง พบว่ามีความแตกต่างของงานออกแบบในสมัยโบราณกับงานออกแบบสมัยใหม่ ได้แก่ การใช้ความเรียบง่ายในการออกแบบ โดยที่สมัยก่อนมนุษย์มีระยะเวลาในการพิจารณางานออกแบบมากกว่ามนุษย์ในปัจจุบัน ทำให้ผู้ออกแบบแบบสมัยใหม่จำเป็นต้องตัดทอนรายละเอียดของงานออกแบบ เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ผู้ดูและเหมาะสมกับสภาพความเปลี่ยนแปลงในสังคม

สำหรับหลักในการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะนั้นมีหลายแนวทาง ได้แก่ การเน้นจุดความสนใจ ความสมดุล เอกภาพ จังหวะ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ความมีสัดส่วน และความเรียบง่าย เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นหลักการพื้นฐานสำคัญในการที่จะทำให้งานออกแบบมีกฎเกณฑ์และเกิดความสวยงามได้อย่างลงตัวและสมบูรณ์โดยสามารถรับรู้ได้ด้วยสายตาและความรู้สึก ซึ่งผู้ออกแบบจะจัดองค์ประกอบทางการออกแบบได้ดีเพียงใดจำเป็นต้องฝึกฝนและหมั่นสังเกตวิธีการจัดองค์ประกอบที่ดีแล้วนำมาพัฒนาปรับปรุงการออกแบบอยู่เสมอ

หลักในการออกแบบที่ดี

ผลงานของการออกแบบที่มีคุณค่าย่อมต้องมาจากหลักการออกแบบที่ดี ซึ่งผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการออกแบบนั้นควรคิดพิจารณาอยู่เสมอในการสร้างสรรค์ผลงานโดยยึดหลักการดังต่อไปนี้ (อารี สุทธิพันธุ์, 2521, หน้า 134-135)

1. ควรจะเป็นการออกแบบที่มีลักษณะเหมาะสม ตรงกับความมุ่งหมายตามประโยชน์ใช้สอย มีความกลมกลืนตามหลักเกณฑ์ความงามของสังคม และสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้
2. ควรเป็นการออกแบบที่มีลักษณะง่าย มีจำนวนผลิตผลตามความต้องการของสังคม และมีกระบวนการผลิตไม่ยุ่งยากซับซ้อน
3. ควรจะมีสัดส่วนที่ดี มีความกลมกลืนกันทั้งส่วนรวม เช่น รูปแบบ ลักษณะผิว เส้น สี เป็นต้น และมีสัดส่วนที่เหมาะสมในการใช้งานด้วย
4. ควรมีความเหมาะสมกับวัสดุและวิธีการ มีคุณภาพ มีวิธีการใช้ง่ายสะดวก สามารถผลิตได้ตรงตามความต้องการของสังคมปัจจุบัน
5. ควรมีลักษณะของการตกแต่งอย่างพอดี ไม่รกรุงรัง
6. ควรมีโครงสร้างที่เหมาะสมกลมกลืนกับวัฒนธรรมและความต้องการของสังคม

7. ไม่ควรสิ้นเปลืองเวลามากนัก

หลักในการพิจารณาออกแบบสิ่งพิมพ์

ก่อนที่ผู้ออกแบบจะตัดสินใจผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้ออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบของการพิมพ์เป็นข้อมูลที่สำคัญ ต่อการออกแบบองค์ประกอบในการพิมพ์ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของงานพิมพ์ รูปร่างของงานพิมพ์ ตำแหน่งจุดแห่งความสนใจในงานพิมพ์ ขนาดของกระดาษและสิ่งพิมพ์ และศักยภาพของระบบการพิมพ์ (ศิริพงษ์ พยอมน้อย, 2537, หน้า 22)

1. วัตถุประสงค์ของงานพิมพ์

การกำหนดเป้าหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ว่า เป็นสิ่งพิมพ์สำหรับบุคคลวัยใด หนังสือสำหรับเด็กหรือผู้ใหญ่ เพศใด สำหรับผู้หญิงหรือผู้ชาย การศึกษาระดับใด สำหรับผู้อ่านที่มีการศึกษาระดับใด ลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น เป็นหนังสือทางวิชาการเชิงรวมย่ สารคดี ร้อยแก้ว หรือ ร้อยกรอง เป็นต้น ปัจจัยเหล่านี้จะเป็นเครื่องกำหนดการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เป็นอย่างมาก เช่น หนังสือวิชาการย่อมมีการเก็บรักษาเป็นเวลานาน ดังนั้นกระดาษที่ใช้ในการพิมพ์จึงควรเป็นชนิดดีกว่าหนังสือเชิงรวมย่ซึ่งมีระยะเวลาในการอ่านสั้นกว่า เป็นต้น นอกจากนี้ ระดับวัยเพศ การศึกษาของกลุ่มเป้าหมาย ย่อมมีผลต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นอย่างยิ่ง

2. รูปร่างของงานพิมพ์

รูปร่างของสื่อสิ่งพิมพ์ตามปกติมักมีรูปร่างมาตรฐานเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าตามลักษณะของกระดาษขนาดมาตรฐาน ดังนั้น การกำหนดสื่อสิ่งพิมพ์ให้มีรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าจึงไม่ทำให้กระดาษเสียเศษ ซึ่งมีทั้งสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง และสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน ในกรณีที่ผู้ออกแบบต้องการหลีกเลี่ยงความน่าเบื่อหน่าย อาจออกแบบให้มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสหรือ เป็นรูปร่างภายนอกของภาพสัตว์ สิ่งของ เช่น รูปร่างของหนังสือสำหรับเด็ก แต่วิธีนี้จะต้องเสียเศษของกระดาษ

3. ตำแหน่งจุดแห่งความสนใจในงานพิมพ์

โดยปกติผู้ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์มักให้ความสำคัญแก่ปกหน้าเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ทั้งนี้ เพราะเป็นจุดดึงดูดสายตา และสามารถสร้างความน่าสนใจแก่ผู้ดูในกรณีที่มีการแข่งขันกับสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ สำหรับการจัดหน้าภายในหนังสือ นั้น สมัยก่อนมักให้ความสำคัญแก่หน้าขวามือ หรือหน้าที่ ได้แก่ หน้า 1,3,5,7 ไปตามลำดับ แต่ในปัจจุบันจากผลการวิจัยพบว่า ผู้อ่านให้ความสำคัญแก่หน้าหนังสือทางซ้ายมือเท่ากับหน้าขวามือ ดังนั้นในการจัดหน้าจึงควร

ออกแบบตกแต่งให้มีความน่าสนใจเท่า ๆ กัน ในบางครั้งอาจออกแบบให้รูปภาพคาบเกี่ยวทั้งหน้า
ซ้ายมือและหน้าขวามือ เช่น ในการทำจุลสาร หรือ การทำหนังสืออ่านสำหรับเด็ก เป็นต้น

ความสนใจของผู้ที่มีต่อตำแหน่งต่าง ๆ ในหน้าหนังสือแต่ละหน้านั้นจากผลการวิจัย
พบว่า ผู้ดูจะมีความสนใจต่อตำแหน่งต่าง ๆ ของหน้าไม่เท่ากัน โดยความสนใจจะมีมากบริเวณ
มุมบนซ้ายสำหรับหนังสือหน้าซ้าย และมุมบนขวาสำหรับหนังสือที่เป็นหน้าขวา จากนั้นความ
สนใจจะค่อย ๆ ลดลงตามลำดับเมื่อสายตาดูเลื่อนลงมาข้างล่าง และน้อยที่สุดเมื่อใกล้บริเวณพับ
กลางของหนังสือ (กำธร สติกรกุล, 2515, หน้า 143)

ในการจัดสิ่งพิมพ์สองหน้า นิยมจัดให้ขอบในแคบกว่าขอบนอก ขอบด้านบนจะ
กว้างกว่าขอบด้านข้างเล็กน้อย และขอบด้านล่างจะมีความกว้างมากที่สุด สำหรับการออกแบบ
สิ่งพิมพ์หน้าเดียว พบว่าผู้ดูจะมีความสนใจต่อสิ่งที่อยู่ด้านบนมากกว่าสิ่งที่อยู่ด้านล่างเสมอ
ตัวอย่างเช่น ในการดูการแต่งกายของมนุษย์ ผู้ดูส่วนใหญ่จะสนใจต่อส่วนบนของร่างกาย เช่น
ใบหน้า หรือเสื้อมากกว่าส่วนล่างของร่างกาย เช่น กางเกง หรือรองเท้า เป็นต้น จุดที่น่าสนใจ
ที่สุดอยู่ที่แนวแกนกลางเหนือเส้นกลางหน้าแนวนอนครั้งหนึ่งเรียกว่า “จุดรวมสายตา”
(optical center) ดังนั้นการจัดวางพื้นที่สำหรับการพิมพ์หน้าเดียว นิยมจัดเว้นขอบด้านซ้ายและ
ขวาให้แคบ และให้ขอบด้านบนกว้างกว่าขอบด้านข้างเล็กน้อย โดยให้ขอบด้านล่างมีความ
กว้างมากที่สุด

4. ขนาดของกระดาษและสิ่งพิมพ์

ขนาดของสิ่งพิมพ์ย่อมขึ้นอยู่กับขนาดของกระดาษเป็นสำคัญ จะเห็นได้ว่า
หนังสือขนาด 8 หน้ายกที่พิมพ์ในปัจจุบันมีขนาดรูปเล่มที่แท้จริงไม่เท่ากัน ทั้งนี้ เนื่องจากขนาด
ของกระดาษที่ใช้พิมพ์ไม่เท่ากัน ได้แก่ กระดาษขนาด 31 x 43 นิ้ว และกระดาษขนาด 24 x 35
นิ้ว

สำหรับประเทศไทยนิยมใช้กระดาษขนาด 31 x 43 นิ้ว เป็นส่วนใหญ่ เมื่อนำมาพับ
และตัดให้เล็กลงครึ่งหนึ่งจะเป็นกระดาษขนาดตัด 2 สำหรับใช้พิมพ์ภาพโฆษณา ในการพิมพ์
หนังสือเล่มนิยมใช้กระดาษขนาดตัด 4 หรือขนาด 25 x 21 นิ้ว โดยเรียกว่าเป็นกระดาษ 1 ยก
(ศิริพงษ์ พยอมแย้ม, 2530, หน้า 65)

เมื่อกระดาษ 1 ยก มาพับตั้งฉาก 2 ครั้ง จะเหลือพื้นที่กระดาษประมาณ $7\frac{1}{2} \times 10\frac{1}{2}$
นิ้ว จำนวน 8 หน้า ซึ่งเรียกว่าเป็นขนาด 8 หน้ายก ในปัจจุบันองค์การมาตรฐานระหว่างประเทศ
(ISO) ได้กำหนดขนาดมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยกำหนดให้กระดาษ 1 รีม มีสัดส่วน
ความกว้างเท่ากับ 1 และ ความยาวเท่ากับ 1.414 และเมื่อตัดแบ่งครึ่งก็จะยังคงรักษาสัดส่วนนี้

ตลอดไปทุกครั้ง กระดาษขนาดมาตรฐานนี้เรียกว่า กระดาษชุด A จะเริ่มต้นด้วย AO มีขนาด ความกว้าง x ยาวเท่ากับ 1 ตารางเมตร เพื่อสะดวกต่อการคิदन้าหน้าของกระดาษเป็นกรัมต่อ ตารางเมตร

ในประเทศไทยโดยมติของคณะรัฐมนตรีได้ให้หน่วยราชการต่าง ๆ ใช้กระดาษขนาด มาตรฐานในการพิมพ์เมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2516 แต่ในทางปฏิบัติความนิยมในการใช้ กระดาษขนาดมาตรฐานยังไม่แพร่หลาย ทั้งนี้เนื่องจากความเคยชินในการตัดกระดาษขนาด 31 x 43 นิ้ว มาก่อน ซึ่งไม่ตรงกับขนาดมาตรฐาน เมื่อผู้พิมพ์จะต้องนำมาพิมพ์ด้วยขนาดชุด A ก็จะต้องตัดกระดาษเหลือเศษอยู่นั่นเอง

5. ศักยภาพของระบบการพิมพ์

การพิมพ์ในแต่ละระบบย่อมมีข้อดีและข้อจำกัดเฉพาะตัว ผู้ที่ทำหน้าที่ในการ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการทำงาน ศักยภาพของระบบ การพิมพ์ ตลอดจนค่าใช้จ่ายในการพิมพ์ในแต่ละระบบ เพื่อประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกระบบ การพิมพ์ อันมีผลต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ให้สอดคล้องกับลักษณะของการพิมพ์นั้น ๆ

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์นั้นนอกจากต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะ และหลักการจัดวางส่วนประกอบต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ผู้ออกแบบควรพิจารณาถึง วัตถุประสงค์ในการจัดทำสิ่งพิมพ์ ลักษณะของสิ่งพิมพ์ ความน่าสนใจของสิ่งพิมพ์ ขนาดของ กระดาษที่ใช้ และระบบการพิมพ์ เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ทำให้สิ่งพิมพ์เกิดความสวยงามและมีคุณค่า

หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

1. ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านและผู้พบเห็นสื่อสิ่งพิมพ์นั้น จะเป็นการชักนำให้ผู้อ่าน ติดตามรายละเอียดต่อไป เช่น การออกแบบโปสเตอร์ก็ต้องให้มีลักษณะดึงดูด สะดุดตา น่าสนใจ ทั้งทางด้านสี รูปแบบ ขนาด และเนื้อความ
2. ให้เป็นที่สังเกตหรือจดจำได้ง่าย การออกแบบที่ดีจะทำให้ผู้อ่านหรือผู้ที่ดูสิ่งพิมพ์ สังเกตเห็นสิ่งพิมพ์และจดจำสิ่งพิมพ์นั้น ๆ ได้ดีขึ้น ซึ่งจะเป็นผลให้เกิดการติดตาม อยากรู้ อยาก เห็นต่อไป อาจทำได้โดยการใช้สี รูปแบบหรือข้อความที่สะดุดตาได้
3. เป็นการนำข่าวสารไปสู่ผู้อ่านด้วยการออกแบบที่มีลักษณะของการเสนอเนื้อหาใน รูปแบบที่สวยงาม และสะดวกต่อการทำความเข้าใจในเนื้อหา ฉะนั้นจึงต้องออกแบบให้อ่านได้ง่าย และชวนติดตาม

4. ใช้ศิลปะของการออกแบบปิดบังความด้อยในคุณภาพของวัสดุพิมพ์ เช่น เมื่อจำเป็น ต้องใช้กระดาษที่ไม่ดีพิมพ์งาน ก็อาจใช้วิธีการออกแบบให้มีสีสัน ลวดลายสวยงาม สะดุดตาปิดบังไว้ ซึ่งจะทำให้ดูเหมือนว่าเป็นสิ่งที่มีค่าได้
5. ให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น

ข้อควรคำนึงในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

เนื่องจากแม่พิมพ์ที่มีความสวยงามสมบูรณ์เพียงใด คุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ได้ก็จะมีมากเพียงนั้น ดังนั้นนักวิชาการด้านศิลปกรรมศาสตร์หลายท่านได้ให้ข้อควรคำนึงในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ มีดังนี้

จันทนา ทองประยูร (2540, หน้า 99-110) กล่าวว่า ปัจจัยที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่

1. ความสอดคล้องกับประเภทและลักษณะเนื้อหาของสื่อสิ่งพิมพ์
2. การตอบสนองต่อนโยบาย ความต้องการ และวัตถุประสงค์ในการจัดทำ
3. การคำนึงถึงจิตวิทยาในการรับรู้ข่าวสารของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ของกลุ่มเป้าหมาย
4. การกำหนดขนาดและรูปร่างของสื่อสิ่งพิมพ์ที่สอดคล้องกับลักษณะของกระดาษมาตรฐาน

ทิววัฒน์ ภัทรกุลวณิช และนิวัต กองเพียร (อ้างถึงใน สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2542, หน้า 45) กล่าวว่า การวางเลย์เอาต์หนังสือพิมพ์ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ควรให้น้ำหนักของสีในหน้าสิ่งพิมพ์ควรไปด้วยกันได้
2. ควรมีเส้นกันคอลัมน์บาง ๆ ในการแบ่งคอลัมน์ให้เห็นชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะการทำหนังสือพิมพ์เล่มเล็ก หรือขนาดแท็บลอยด์
3. ควรใช้ช่องว่างให้เป็นประโยชน์ในการสื่อความหมาย ซึ่งช่วยให้หนังสืออ่าน และสวยงาม
4. ควรจัดให้เห็นแนวคอลัมน์ที่ชัดเจน ทำให้เห็นความสวยงามของการจัดหน้าหนังสือพิมพ์เป็นคอลัมน์
5. ควรมีจำนวนภาพขาว หรือภาพประกอบที่พอเหมาะ ไม่ควรมีมากเกินไป สังเกตได้จากขนาดของภาพที่ไม่เล็กจนมองไม่เห็นไม่สามารถสื่อความหมายได้
6. การกำหนดให้ภาพขาว หรือภาพประกอบเรื่องภาพใดภาพหนึ่งเด่นเป็นพิเศษ

7. การใช้ภาพประกอบที่สื่อความหมายตรงกับภาพวาดหัวข่าว หรือเนื้อหา

8. การใช้องค์ประกอบของเส้นโค้ง วงกลม วงรี มาประกอบในการจัดหน้าบ้าง เพื่อหลีกเลี่ยงความจำเจ เนื่องจากส่วนใหญ่ การจัดหน้ามักมีภาพประกอบเป็นกรอบสี่เหลี่ยม ขณะเดียวกันเส้นแบ่งคอลัมน์หรือแนวคอลัมน์ก็เป็นเหลี่ยมเช่นเดียวกัน เช่น ภาพรูปถ่ายที่อยู่ในกรอบภาพวงกลมหรือวงรี เป็นต้น

9. เรื่องเด่นประจำฉบับ ไม่จำเป็นต้องวางด้านข้างเสมอไป อาจวางส่วนบนหรือส่วนล่างของหน้าสิ่งพิมพ์ก็ได้

10. การวางชื่อหนังสือพิมพ์ ให้โดดเด่นแยกออกจากส่วนอื่น ๆ ของหน้าสิ่งพิมพ์ โดยเฉพาะเหมาะกับหนังสือพิมพ์ที่เน้นนำเสนอข่าวหนัก

11. การจัดวางภาพหัวข่าว ไม่ควรปล่อยให้พื้นที่ว่างมาก แต่ควรขยายตัวอักษรการพาดหัวข่าวให้เป็นตัวอักษรตัวอ้วนหนาเต็มคอลัมน์เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน ส่วนรายละเอียดอื่น ๆ ที่จะสนับสนุนพาดหัวให้หนักแน่นควรนำไปใส่ไว้ในพาดหัวรอง

12. การกำหนดพาดหัวข่าวควรอยู่ระหว่าง 14-16 คำ

13. การใช้ภาพกราฟิกประกอบคำอธิบายข่าวแทนการเขียนเนื้อหา ในกรณีที่หรือเนื้อหาซับซ้อน ทำความเข้าใจยาก

14. การตัดแต่งภาพแล้วให้เนื้อข่าววางไหลตามภาพนั้น ทำให้ภาพดูเด่น

15. ควรจัดหน้าให้แนวตั้งและแนวนอนของแต่ละคอลัมน์สัมพันธ์กัน ทำให้อ่านง่าย บุญชัย วสิษฐชีพสวัสดิ์ (2542, หน้า 45) กล่าวว่า ข้อควรคำนึงในการออกแบบสิ่งพิมพ์ได้แก่

1. ความมีสัมฤทธิ์ผลในการใช้งาน
2. สามารถผลิตได้โดยไม่สร้างปัญหาให้ยุ่งยาก
3. มีความสวยงาม ดึงดูดใจ
4. สามารถผลิตได้อย่างประหยัด ไม่ฟุ่มเฟือย
5. ใช้ศิลปะการออกแบบช่วยเพิ่มคุณค่าของงานพิมพ์

ประชิด ทิถบุตร (2539, หน้า 48) กล่าวถึงข้อควรคำนึงในการออกแบบสิ่งพิมพ์ว่า เนื่องจากความต้องการให้เกิดความรับรู้ในข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและกว้างขวาง หนังสือและเอกสารการพิมพ์ต่าง ๆ จึงเกิดขึ้น เพื่อเป็นสื่อกลางรองรับความต้องการด้านการเผยแพร่ที่ ต้องอาศัยวิธีการผลิตซ้ำทางการพิมพ์มาช่วยในการเพิ่มปริมาณของข่าวสารหรือข้อมูล และอาศัย

วิธีการออกแบบมาช่วยเพื่อสร้างเสริมข่าวสารด้วยการจัดหน้า (page lay out) หรือพื้นที่ของหนังสือให้เกิดความสวยงามน่าสนใจ

วรพงษ์ วรชาติอุดมพงษ์ (2540, หน้า 99-110) กล่าวว่า การปรุงแต่งงานออกแบบจะต้องสอดคล้องกับปรัชญาการออกแบบ ซึ่งนำมาเป็นข้อควรคำนึงในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้เป็นอย่างดี ได้แก่

1. ก่อให้เกิดประโยชน์และแสดงศักยภาพในหน้าที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด
2. ต้องสามารถแสดงคุณค่าในด้านสุนทรียศาสตร์ได้อย่างดี
3. มีรูปแบบที่ทันสมัย
4. มีความประหยัดค่าใช้จ่ายมากที่สุดและส่งผลตามวัตถุประสงค์ได้มากที่สุด
5. มีรูปแบบที่แสดงถึงเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะอันสอดคล้องกับลักษณะศิลปวัฒนธรรม

วัฒนธรรม

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539, หน้า 110) กล่าวว่า การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในปัจจุบันควรได้คำนึงถึงประเด็นต่อไปนี้

1. การออกแบบที่สัมพันธ์กับระบบการพิมพ์
2. การออกแบบที่ตัวหนังสือสัมพันธ์กับภาพ
3. การออกแบบที่มีคุณค่าทางศิลปะ
4. การออกแบบที่มีลักษณะทันสมัย
5. การออกแบบที่มีความประณีตเรียบร้อย

วันชัย ศิริชนะ และธัม วศินเกษม (2534, 272) กล่าวว่า ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. คำนึงถึงความรู้สึกและปฏิกิริยาตอบสนองของผู้อ่านหรือผู้ชมเป็นอันดับแรก
2. คำนึงถึงความสะดวกในการพิมพ์
3. คำนึงถึงความประหยัดทั้งในแง่ของการพิมพ์ ขนาด และวัสดุที่ใช้
4. คำนึงถึงความสวยงามและสอดคล้องกับลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ๆ และต้องสามารถถ่ายทอดให้ผู้อ่านเข้าใจแนวคิดหรือเนื้อหาของสื่อสิ่งพิมพ์นั้นได้ด้วย
5. ผู้ออกแบบควรทำงานร่วมกับบรรณาธิการหรือเจ้าของงานอย่างใกล้ชิด เพื่อจะได้มี

ความเข้าใจกันและกัน

6. ผู้ออกแบบนอกจากจะมีความรู้ด้านการออกแบบและศิลปะแล้ว ยังต้องรู้เกี่ยวกับระบบการพิมพ์ เพื่อให้การออกแบบมีความสอดคล้องกับระบบการพิมพ์

กล่าวโดยสรุปการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์จะต้องคำนึงถึงความพอใจของผู้อ่านถือได้ว่าเป็นลูกค้าคนสำคัญ ตลอดจนผู้ว่าจ้าง บรรณาธิการหรือสำนักพิมพ์ที่ว่าจ้างด้วย เพราะเกี่ยวข้องกับการกำหนดวัตถุประสงค์ นโยบาย รวมทั้งการจัดสรรงบประมาณ ประกอบกับผู้ออกแบบควรมีความรู้ด้านการพิมพ์พอสมควร และในขณะเดียวกันก็คำนึงถึงองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะและหลักการออกแบบที่ดี ตลอดจนปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

เทคนิคการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

การออกแบบที่ดีไม่ได้มาจากรสนิยมที่ดีแต่เพียงอย่างเดียว นักออกแบบที่ต้องการเห็นความสำเร็จในผลงาน จำเป็นต้องเรียนรู้วิธีควบคุมผลกระทบจากหลายปัจจัย ซึ่งนำไปสู่ผลงานที่ทั้งสวยและทรงคุณค่า อาทิ สี จังหวะ ความสมดุล การเลือกแบบตัวอักษร ความเสมอต้นเสมอปลาย ตลอดจนภาพประกอบต่าง ๆ ที่ใช้ในงานนั้น จะพบเห็นกันอยู่บ่อย ๆ ว่าผลงานออกแบบที่ประสบผลสำเร็จอย่างสูงได้มาจากความเรียบง่าย

การจัดตัวพิมพ์ การออกแบบและการพิมพ์เคยเป็น “หัตถกรรม” ซึ่งจะรู้กันแต่เพียงในบรรดาผู้ที่เกี่ยวข้องกับเท่านั้นว่าอย่างนี้ทำได้ อย่างนั้นทำไม่ได้ คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้สร้างความเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ให้กับวงการนี้ จึงถึงกับขนานนามการพิมพ์ยุคใหม่นี้ว่า “การพิมพ์แบบอิเล็กทรอนิกส์” (electronic printing) หรือ “การพิมพ์แบบดิจิทัล” (digital printing) ได้ช่วยเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับบรรดาผู้ที่อยู่ในแวดวงนี้ แล้วยังมีเครื่องมือที่ช่วยให้ใครก็ตามที่แทนที่จะจำกัดอยู่แต่เพียงในหมู่มีอาชีพเท่านั้น และการจะตัดสินใจว่างานออกแบบแต่ละชิ้นดีหรือไม่เพียงไรนั้น ออกจะเป็นลักษณะอัตวิสัยอยู่บ้าง การให้เหตุผลว่าทำไมจึงไม่ชอบอะไรสักอย่าง ดูเหมือนว่าจะง่ายกว่าที่จะบอกว่าถึงชอบสิ่งนั้น อย่างไรก็ตามมีเทคนิคอยู่หลายประการในการออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ให้กับลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพ (สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2542, หน้า 54-58)

1. การออกแบบให้ผู้อ่าน อย่าออกแบบให้ตัวเอง

กล่าวกันว่า “ผลงานออกแบบที่ดีที่สุดนั้นยังไม่มีใครเคยเห็น” การออกแบบที่ดีเท่ากับการการขึ้นารายละเอียดต่าง ๆ ที่บรรจุอยู่ในงานนั้น ชนิดที่แทบจะไม่ต้องไปพลิกดูรายละเอียดภายในเลยก็ว่าได้ ผู้อ่านจะซึมซับความประสงค์ของงานนั้นจากการออกแบบได้เลย หากเขาไม่มีเวลา หรือไม่อยู่ในภาวะที่จะอ่านได้อย่างเป็นงานเป็นการ

เมื่อคำนึงถึงผู้อ่าน ผู้ออกแบบที่ดีต้องมีเป้าหมายสำคัญอยู่ 3 ประการคือ เรียกร้องความสนใจผู้อ่าน ทำงานของคุณให้ง่าย ชักจูงผู้อ่านให้ทำอะไรสักอย่าง ซึ่งผู้ออกแบบบางรายเรียกร้องผู้อ่านโดยอาศัยเลย์เอาต์ที่แปลกหรือสวยงาม แต่มาตม้ตายที่ไม่สามารถโน้มน้าวชักจูงใจผู้อ่าน และใช้การแนะแนวทางที่คลุมเครือไม่ชัดเจน หากไม่มีเหตุผลเฉพาะตัวที่จำเป็นต้องให้ผู้อ่านมานะพยายามเป็นพิเศษแล้วก็ควรจะออกแบบให้ดำเนินไปตามเทคนิคนี้ เพราะมีหลายสิ่งหลายอย่างที่เป็นที่รู้กันดีว่าจะช่วยให้การอ่านง่ายขึ้น ผลการวิจัยพบว่าหากมีตัวอักษรในแต่ละบรรทัดเกินกว่า 10 -12 คำ แล้วจะทำให้การกวาดสายตาคลับมาหาตำแหน่งเริ่มต้นบรรทัดถัดไปมีปัญหา ด้วยเหตุผลนี้จึงมีการแบ่งชอยเป็นหลายคอลัมน์เพื่อช่วยลดปัญหา

ดังกล่าว การขึ้นย่อหน้าใหม่เป็นเสมือนเครื่องหมายเตือนผู้อ่านให้ทราบถึงการนำเข้าสู่ความคิดหรือเนื้อหาใหม่ แบบตัวอักษรเดียวกันทั้งย่อหน้าช่วยให้การสร้างใจความเข้าใจเนื้อหาด้วยความในย่อหน้านั้นง่ายขึ้น ยังมีลูกเล่นอีกหลากหลายในการจัดหมวดหมู่และเน้นข้อความที่ช่วยดึงดูดความสนใจให้รายละเอียดต่างๆ ดูกระชับเป็นกลุ่มเป็นก้อนขึ้น

2. ลูกคำสำคัญที่สุด

หากลูกคำกังวลกับเรื่องงบประมาณ ก็ต้องคล้อยตามความประสงค์อย่าได้ขัดใจลูกคำ เว้นเสียแต่ว่าจำเป็นจริง ๆ ไม่เช่นนั้นผลงานออกมาดูไม่สวยงามได้ เก็บรายละเอียดจากลูกคำให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ อาทิ

2.1 มีงบประมาณเท่าไร

2.2 ให้เวลาเท่าใด

2.3 กลุ่มเป้าหมายคือใคร

2.4 อยากให้ผู้อ่านทำอะไร

2.5 คู่แข่งของลูกคำคือใคร

2.6 ที่ผ่านมายุติติดต่อกับผู้อ่านอย่างไร ได้ผลประการใด

2.7 สัญลักษณ์ขององค์กรธุรกิจลูกคำมีหรือไม่ ระบุหน้าตาเป็นอย่างไร เป็นต้น

นักออกแบบต้องพยายามสืบค้นว่าลูกคำต้องการอะไรจากสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ต้องวิเคราะห์ว่าทำอย่างไรจึงจะบรรลุเป้าประสงค์ดังกล่าว แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่าต้องสนองตอบความต้องการของลูกคำทุกประเด็น นักออกแบบที่ดีจะเสนอแนวคิดกว้าง ๆ เพื่อชี้ให้ลูกคำเห็นว่าภายในงบประมาณและกรอบเวลาที่กำหนดให้มันทำอะไรได้เพียงใด ความคิดพิเศษ ๆ ในการออกแบบงานแต่ละชิ้นมักจะเกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินงาน ที่มีการเผื่อเวลาและงบประมาณไว้สำหรับส่วนนี้ด้วย

การออกแบบงานสิ่งพิมพ์ในแบบอิเล็กทรอนิกส์จะมีทางเลือกหรือความเป็นไปได้ให้กับลูกคำมากขึ้น นักออกแบบบางรายพอใจที่จะให้ลูกคำมาร่วมพิจารณาในขณะออกแบบ เพราะจะได้ข้อยุติกันไปเลยในครั้งเดียว ไม่ต้องเสียเวลารอ แต่บางรายก็ปฏิเสธอย่างเด็ดขาด โดยมีเหตุผลว่าลูกคำมีทางเลือกมากเท่าใดการแก้ไขงานก็มีมากขึ้นเท่านั้น เสียเวลามากขึ้น บางครั้งลูกคำจินตนาการมากไปจนหลงประเด็น กระทั่งไปยังงานของลูกคำรายอื่น ๆ อีก และที่สำคัญ บางครั้งเสียเวลากันไปหมดทั้งกระบวนการ จึงต้องพิจารณาให้รอบคอบก่อนที่จะให้ลูกคำมาร่วมพิจารณาในขณะที่มีการออกแบบ

3. ลำดับการออกแบบ และรวบรวมรายละเอียดของงานทั้งหมด

การจัดลำดับความสำคัญก่อนหลังในการออกแบบเป็นสิ่งสำคัญ จะช่วยให้การทำงานรวดเร็วขึ้น เพราะจะไม่ต้องโดดไปมา แยกแยะประเภทงาน จัดหมวดหมู่ลักษณะงานที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันโดยจัดการให้เสร็จเป็นหมวดงานไป ส่วนใหญ่ลูกค้าจะส่งต้นฉบับมาให้

รวมกัน จึงต้องจัดหมวดหมู่หัวข้อประเภทเดียวกันหรือคล้ายกัน เพื่อกำหนดการใช้ตัวอักษรสำหรับหัวข้อเรื่องแบบและขนาดเดียวกันทั้งงาน ในส่วนของตัวเนื้อความก็เช่นกัน ต้องให้เป็นแบบและขนาดเดียวกันทั้งงาน มิฉะนั้นแล้วจะนำไปสู่ความสับสนทางความคิด งานขาดเอกภาพ การเลือกใช้แบบ ขนาด ตลอดจนสีของตัวอักษรที่เหมาะสมกับเนื้อหาและความคิดจะช่วยให้งานน่าสนใจ ไม่รู้สึกซ้ำ หรือเบื่อหน่ายในขณะอ่าน

หากว่าในการจัดหมวดหมู่หัวข้องานมีข้อควรระวังอยู่ประการหนึ่งคือ อย่าเปลี่ยนความหมายให้ต่างไปจากต้นฉบับที่ลูกค้ามอบให้โดยพลการเป็นอันขาด การออกแบบที่ดีจะต้องไม่สร้างความเข้าใจผิดหรือนำไปสู่การตีความที่ผิดไปจากเป้าประสงค์ที่แท้จริงของงาน

4. วางจังหวะให้เหมาะสม

หลักการจัดหมวดหมู่ในเรื่องงานออกเป็นหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย เนื้อความคำบรรยาย ภาพ ฯลฯ เรียบร้อยแล้ว ก็มาถึงเรื่องของการวางจังหวะ หนังสือมาตรฐานทั่วไป จะใช้ความต่อเนื่องของเลย์เอาต์จากหน้าหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่งเป็นหลัก ในเลย์เอาต์จะใช้การวางคอลัมน์ของข้อความขนานกันไป ทำยคอลัมน์ด้านล่างอาจปรับให้เสมอกันหมดหรือปล่อยอิสระ อีกทั้งขนาดและตำแหน่งในการวางภาพต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการวางจังหวะในหน้างานออกแบบสิ่งพิมพ์แต่ละชิ้น และเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การวางจังหวะในหน้าที่ดีที่สุดเห็นจะไม่พ้นการสร้างภาพร่างคร่าว ๆ ของงาน ซึ่งยังคงใช้งานได้ดี แม้จะเข้าสู่ยุคการออกแบบสิ่งพิมพ์แบบอิเล็กทรอนิกส์แล้วก็ตาม เพราะเหตุที่ช่วยให้มองภาพรวมของงานได้แจ่มชัดขึ้นว่าจะวางอะไรไว้ตรงไหนจึงจะดูดี

5. การให้ความสำคัญกับรายละเอียด

ในการออกแบบไม่มีอะไรที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของการออกแบบได้มากมาย เท่ากับความบกพร่องจากการจัดตัวพิมพ์หรือความบกพร่องเล็กน้อย ๆ เช่น ลากเส้นไม่บรรจบกัน จำนวนคอลัมน์ที่ไม่สม่ำเสมอ เป็นต้น ดังนั้นออกจะเป็นเรื่องยากเอาการอยู่ที่จะให้ผู้ออกแบบมานั่งหาข้อบกพร่องของตัวเองไปด้วยในเวลาเดียวกัน ทางที่ดีควรมีใครสักคนที่มีประสิทธิภาพมาช่วยตรวจคำผิด ดูความเสมอต้นเสมอปลาย รวมทั้งรายละเอียดต่าง ๆ ที่จำเป็นในเลย์เอาต์ คงไม่

เสียเวลาไปเท่าใดนักหากจะพิมพ์งานออกมาทางเครื่องพิมพ์เลเซอร์ในสำนักงานเพื่อตรวจทานครั้งสุดท้าย ก่อนที่จะส่งไฟล์ไปพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์คุณภาพสูง แม้ว่างานนั้นจะด่วนหรือใกล้เวลากำหนดเสร็จมากเพียงใดก็ตาม การมองข้ามจุดล่อแหลมนี้ไปก่อให้เกิดความเสียหายมานับรายไม่ถ้วนแล้ว บางครั้งต้องกลับมาอิงไฟล์ใหม่หมดอีกรอบ บางครั้งถึงกับต้องพิมพ์กันใหม่หมด เป็นเรื่องทะเลาะกันใหญ่โตว่าใครจะเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายในความผิดพลาดครั้งนี้

6. ทำงานเพียงในขีดจำกัดสมรรถนะของคุณ

เนื่องจากเป็นไปได้ยากที่จะทำอะไรได้นอกเหนือไปจากกรอบของระยะเวลาที่กำหนดงบประมาณที่มี รวมทั้งสมรรถนะที่มีอยู่ จึงต้องประเมินความเป็นไปได้ภายใต้ปัจจัยที่ได้รับ ประเมินจุดแข็งจุดอ่อน ตลอดจนงานออกแบบโดยคำนึงถึงสมรรถนะของตัวเอง

7. คำนึงว่าจะพิมพ์งานออกมาในลักษณะใด

งานพิมพ์จริงทำยสุดท้ายสุด จะเป็นตัวกำหนดรูปแบบลักษณะการออกแบบเป็นต้นว่า ถ้าตั้งใจจะใช้เครื่องพิมพ์เลเซอร์พิมพ์ใบปลิวสัก 200 ใบ เห็นที่จะไม่ใช่เรื่องฉลาดหากสแกนภาพด้วยสแกนเนอร์แบบความละเอียดสูงสุด เพราะเครื่องพิมพ์เลเซอร์จะพิมพ์ได้รายละเอียดสูงสุด เพียง 300 จุดต่อนิ้ว หากคุณต้องการพิมพ์ออกเป็นฟิล์ม เป็นไปได้ยากมีทางจะใส่ภาพที่ไม่สามารถแปลงฟอร์แมตให้เป็นดิจิทัลออกไปให้กับศูนย์ถ่ายภาพผ่านทางโมเด็ม ก็จะต้องพิจารณาเวลาในการส่งไฟล์เพื่อไปให้ด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้างานคุณมีภาพที่ซับซ้อนมาก ๆ

8. คิดถึงโรงพิมพ์

เทคนิคข้อนี้จะมองข้ามไปไม่ได้เป็นอันขาด ผู้ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์จะต้องรู้แน่ชัดว่าใครจะเป็นคนพิมพ์งาน ต้องรู้สมรรถนะของโรงพิมพ์ และที่สำคัญต้องมีคำตอบที่ดีพอสำหรับคำถามต่อไปนี้

- 8.1 ระยะเวลาชำระเงินเป็นอย่างไร
- 8.2 งานเตรียมฟิล์มจะเสร็จเมื่อไร
- 8.3 จะต้องติดต่อกับใคร
- 8.4 หากมีการเปลี่ยนแปลงแบบ ที่ไหนจะประหยัดที่สุด
- 8.5 งานเตรียมพิมพ์ที่จำเป็นของงานนั้นมีอะไรบ้าง และใครจะเป็นผู้ทำ
- 8.6 จะต้องใช้ฟิล์มหรือกระดาษโบรไมด์ และเนกาทีฟ หรือโพสิทีฟ
- 8.7 ภาพฮาล์ฟโทนจะต้องใช้สกรีนเท่าใด (ขึ้นอยู่กับลักษณะการพิมพ์)
- 8.8 จะใช้สีระบบอะไรเป็นพิเศษหรือไม่
- 8.9 ต้องขอดูฟิล์มก่อนหรือไม่

8.10 ต้องพิมพ์ปฏิทินสีดูก่อนหรือไม่

8.11 เมื่อใดงานจะเสร็จ

8.12 หากต้องเร่งงานต้องจ่ายเงินเพิ่มเติมอีกเพียงใดหรือไม่

โรงพิมพ์ที่ได้มาตรฐานจะยินดีตอบคำถามเหล่านี้ก่อนที่จะลงมือทำงานดังนั้นจะเห็นได้ว่ามีหลายอย่างที่จะช่วยให้ประหยัดได้ทั้งเวลาและงบประมาณ

สรุป

ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นการสร้างและจัดวางองค์ประกอบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลที่จะนำมาพิมพ์ที่อาศัยการออกแบบทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยสื่อสิ่งพิมพ์มีส่วนประกอบ 2 ลักษณะใหญ่ คือ ส่วนที่เป็นตัวอักษร และส่วนที่เป็นภาพ ดังนั้นในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์นั้นผู้ออกแบบที่ดีจึงควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะที่จะนำเข้ามาใช้สำหรับการออกแบบสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสงและเงา ฯลฯ ให้สามารถนำองค์ประกอบข้างต้นมาจัดวางในตำแหน่งที่เหมาะสมเกิดความสวยงามและทำให้สิ่งพิมพ์นั้นมีคุณค่า ซึ่งหลักของการออกแบบนั้นมีหลายแนวทางที่จะนำมาประยุกต์ในแง่ของความน่าสนใจ ความสมดุล ความจังหวะ เอกภาพ กลมกลืน ชัดแย้ง มีสัดส่วน และความเรียบง่าย ซึ่งการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ ก็ให้นำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้หลักการออกแบบในลักษณะใดนั้นก็ควรคำนึงถึงความสอดคล้องของลักษณะส่วนประกอบแต่ละอย่าง ลักษณะสำคัญและวัตถุประสงค์ในการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์แต่ละชนิดประกอบเข้าด้วยกันเพื่อให้การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์นั้นเกิดความสวยงามสมบูรณ์

นอกจากนี้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ใดก็ตามควรจะมีหลักการพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและผลิตสิ่งพิมพ์ให้มีคุณภาพได้แก่ วัตถุประสงค์ของงานพิมพ์ รูปร่างของงานพิมพ์ ตำแหน่งจุดแห่งความสนใจในงานพิมพ์ ขนาดของกระดาษและสิ่งพิมพ์ที่ใช้ ตลอดจนศักยภาพของระบบการพิมพ์ที่เลือกใช้ให้เหมาะสมกับสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ๆ ประกอบกับการคำนึงถึงการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญด้านพื้นฐานทางศิลปะที่เข้ามามีส่วนสัมพันธ์กับสิ่งพิมพ์อันจะทำให้สิ่งพิมพ์นั้นตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของลูกค้าที่อาจจะเป็นผู้ว่าจ้าง หรือกลุ่มผู้อ่าน อย่างไรก็ตามนักออกแบบและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ควรจะต้องมีเทคนิคบางประการเพื่อทำให้การสร้างสรรคงานให้กับลูกค้าดังกล่าวมีประสิทธิภาพ เพราะการออกแบบไม่ใช่เพื่อตัวเองแต่เพื่อลูกค้าที่ต้องให้ความสำคัญเป็นอันดับหนึ่ง

แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 2

1. องค์ประกอบสำคัญของารออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบด้วยอะไรบ้าง
2. จงอธิบายความรู้สึกจากการรับรู้เส้นในลักษณะต่าง ๆ มาสัก 4 แบบ
3. จงอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการใช้แสงเงากับน้ำหนัก พร้อมยกตัวอย่างประกอบ
4. วัตถุประสงค์ที่สำคัญของการใช้สีในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบด้วยอะไรบ้าง
5. ทำไมจึงต้องมีบริเวณว่างเกิดขึ้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์
6. จงยกตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์ต่อไปนี้มาอย่างละ 1 ชนิด พร้อมระบุองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะที่สร้างจุดเด่นให้เกิดขึ้นต่อการรับรู้
 - 6.1 กระดาษหัวจดหมาย
 - 6.2 ปกนิตยสาร
 - 6.3 ถุงกระดาษ
 - 6.4 ตราสัญลักษณ์หน่วยงาน
7. จงอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างความกลมกลืนและความขัดแย้งในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
8. การออกแบบโดยยึดหลักความเรียบง่ายมีลักษณะเป็นเช่นใด จงยกตัวอย่างประกอบ
9. จงยกตัวอย่างลักษณะของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ดีมาสัก 5 ประการ
10. จงยกตัวอย่างประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ต่อไปนี้มาอย่างละ 1 ชนิด พร้อมระบุว่าจุดเด่นและจุดด้อยตามการออกแบบอย่างไร
 - 10.1 จดหมายข่าว
 - 10.2 ไปสเตอร์
 - 10.3 แผ่นพับ
 - 10.4 นามบัตร