

บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักการการออกแบบกราฟิก

หลักการทางศิลปะ

1. รูปแบบ/ขนาดตัวอักษร การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งความรู้สึกตอบสนองได้อย่างดี โดยจะเน้นเรื่องความชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และสอดคล้องกับการออกแบบนั้น ๆ ด้วย นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลย ขนาดตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานต้องมีขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่จะทำให้ให้อ่านง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความหมายที่ดี ความกว้างและความสูงพอเหมาะก็จะช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้น ไม่ควรใช้ตัวอักษรมากกว่า 2 รูปแบบในส่วนของพื้นที่เดียวกัน หรือหน้าจอเดียวกัน

2. ระยะห่างและพื้นที่ว่าง การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยการเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม การจัดตำแหน่งของตัวอักษร เช่น ซิดซ้าย ซิดขวา กึ่งกลาง หรือซิดซ้ายและขวา ควรพิจารณาการวางข้อความ ความสมดุล และวัตถุประสงค์ในการเน้น

3. การกำหนดโครงสร้างสี สีสันทบตาอย่างยั้งที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดวกตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างสีจะใช้วิธีการใดก็ตามขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของงานนั้น ๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพพื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและความชอบที่แตกต่างกันไป นักออกแบบอาจใช้หลักการทางทฤษฎีผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการใช้สีในการจัดโครงสร้างชิ้นงาน เพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุด

4. การจัดวางตำแหน่ง หมายถึง การออกแบบจัดโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏ ควรคำนึงจุดเด่นที่ควรเน้นความสมดุลต่าง ๆ ตลอดจนความสบายตาในการมอง และให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความเหมาะสมขององค์ประกอบตำแหน่งต่าง ๆ จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

2.2 องค์ประกอบในการออกแบบ

1. ความง่าย (Simplicity)การออกแบบกราฟิกในการใช้เพื่อจุดประสงค์ต่างๆ กัน ควรจะคำนึงถึงการนำไปใช้ ในกรณีนี้กราฟิกประเภทแผนภูมิ แผนภาพ หรือแผนสถิติ ที่ใช้สำหรับประกอบในเอกสารสิ่งพิมพ์ อาจไม่เหมาะต่อการนำไปใช้กับเครื่องฉาย เพราะอาจมีข้อความมากเกินไป จนทำให้เกิดความสับสน แต่อาจเหมาะต่อการออกแบบหน้าจอคอมพิวเตอร์เพราะช่วยทำให้ข้อมูลให้เป็นรูปธรรมและง่ายต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นควรพิจารณาองค์ประกอบภายในแต่ละภาพว่า ควรจะมีความคิดเพียงความคิดเดียวโดยมีสิ่งสนับสนุนลักษณะที่เป็นความง่าย ดังนี้

1.1 ง่ายต่อการนำไปใช้ คือให้มีขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปหรือเล็กเกินไป ทำด้วยวัสดุคงทน ไม่เปราะเปื้อนง่าย หรือง่ายต่อการเรียกภาพมาแสดงหน้าจอ

1.2 ง่ายต่อการนำไปทำวัสดุฉาย คือให้มีสัดส่วนต่อการนำไปตัดแปลงใช้ในการทำเป็นงานศิลป์ (art work) เพื่อการจัดทำแม่แบบสำหรับการผลิตสื่อรูปแบบอื่นๆ

1.3 ง่ายต่อการอ่าน เน้นลักษณะขององค์ประกอบในด้านการใช้ตัวหนังสือ จะต้องมรูปแบบที่อ่านง่าย ขนาดใหญ่พอเหมาะกับเนื้อที่ และระยะการอ่าน

1.4 ง่ายต่อความเข้าใจ เป็นการใช้ข้อความสั้นๆ กระชับรัด ความยาวไม่ควรเกินกว่า 20 คำ อ่านและเข้าใจได้ทันที ส่วนภาพประกอบ ควรเน้นภาพที่มีลักษณะที่ชัดเจน เหมาะสมกับวัยผู้เรียน คู่แล้วเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีข้อความอธิบายมากนัก

2. ความเป็นเอกภาพ (Unity) ลักษณะที่เป็นเอกภาพ ก็คือ การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในภาพที่แสดงออกเป็นหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างความเป็นเอกภาพอาจใช้เครื่องช่วย โดยการ

- ซ้อนภาพ
- ใช้ลูกศรชี้เชื่อมโยง หรือเครื่องชี้ภาพ
- ใช้องค์ประกอบอื่นๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง ช่องว่างและพื้นผิว

ลักษณะของความเป็นเอกภาพ ก็คือ การผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ของงานกราฟิกเข้าด้วยกันในรูปแบบของภาพ 2 มิติ องค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้จะต้องมีความหมายรวมกันเพียง “หนึ่งอย่าง” เท่านั้น หรือมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การจัดภาพและข้อความประกอบจะต้องมีความสัมพันธ์กัน และมีลำดับต่อเนื่องที่จะอยู่ภายในองค์ประกอบเดียวเท่านั้น

3. การเน้น (Emphasis) การเน้นเป็นเรื่องจำเป็นในการออกแบบ เพื่อช่วยเป็นจุดสนใจของภาพ การเน้นอาจทำโดยใช้ขนาดความใกล้เคียงของวัตถุและความลึกของภาพหรือทัศนมิติ (perspective) นอกจากนี้ก็ยังใช้สี หรือระยะห่างเพื่อช่วยในการเน้นก็ได้

4. ความสมดุล (Balance) การจัดภาพหรือการออกแบบเพื่อให้เกิดความสมดุล ก็คือ จัดให้น้ำหนักของภาพทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวาเท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับการจัดภาพ ทำได้ 2 ลักษณะคือ

4.1 สมดุลแบบเท่ากัน (formal balance) คือการวางภาพโดยให้เกิดที่ว่างเท่ากันทั้งสองด้าน โดยองค์ประกอบทั้ง 2 ด้าน มีลักษณะเหมือนกัน

4.2 สมดุลแบบไม่เท่ากัน (informal balance) เป็นความสมดุลที่เกิดจากการให้น้ำหนักทางสายตา ส่วนประกอบในภาพของทั้งสองด้านซ้ายและขวาของภาพไม่จำเป็นต้องมีขนาดเหมือนกันและเท่ากันด้วย น้ำหนัก

5. รูปร่าง (Shapes) รูปร่างที่ผิดปกติหรือแปลกไปจากที่เป็นจะช่วยทำให้ภาพน่าสนใจ

6. ช่องว่าง (Space) การเว้นที่ว่างรอบๆ ภาพและคำที่ปรากฏในงานออกแบบจะช่วยให้ผู้ดูรู้สึกผ่อนคลายความอึดอัดและความแน่นในภาพให้ลดลง อันจะเป็นผลดีต่องาน

7. เส้น (Lines) การใช้เส้นจะช่วยเชื่อมต่อองค์ประกอบภายในภาพ และกำหนดทิศทางเพื่อให้ผู้ดูลำดับความคิดและเนื้อหาได้

8. พื้นผิว (Texture) เป็นส่วนที่ให้ความรู้สึกในด้านการสัมผัส เช่นเดียวกันกับการใช้สี ลักษณะของพื้นผิว เช่นผิวเปลือกไม้ การคายนางช้าง กระดาษตะกั่ว หรือเนื้อขุ่นในของกระดาษลัง เป็นต้น พื้นผิวจะช่วยในการเน้นหรือแยกแยะหรือช่วยเสริมความเป็นเอกภาพได้ดียิ่งขึ้น

9. สี (Color) สีเป็นส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับการผลิตงานกราฟิกทุกประเภท แต่ก็ควรจะรู้จักนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด เนื่องจากการใช้สีจะช่วยในเรื่องการเน้น การแยกแยะหรือเสริมความเป็นเอกภาพของกราฟิกนั้นๆ ได้เป็นอย่างดีการออกแบบกราฟิกโดยใช้คุณสมบัติของสีพิจารณาได้จากวงล้อสี เพื่อเลือกใช้และนำมาช่วยให้ผู้ดูเกิดการรับรู้เนื้อหาหรือสารได้อย่างถูกต้อง

9.1 ความหมายของสี (Meanings of color) สีแต่ละสีสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกหรือสีทันของเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ซึ่งถ้าพิจารณาความหมายของสีแต่ละสีตามลักษณะของสีก็พอแยกแยะออกได้ดังนี้

สีแดง = ความรัก ความเกลียด โกรธ อันตราย

สีเหลือง	= ความอบอุ่น ความสงบ ความเจริญเต็มที่ (สุก)
สีน้ำเงิน	= เยือกเย็น จิตใจเหี่ยวแห้ง เสรีาซึม
สีดำ	= แข็งแรง ประณีต รวย เป็นการเป็นงาน
สีเขียว	= หนุ่ม อ่อนวัย สดชื่น ความเจริญเติบโต
สีขาว	= สะอาด ประณีต ความบริสุทธิ์
สีส้ม	= พลังงาน ร่าเริง สดใส สนุกสนาน
สีม่วง	= สูงศักดิ์ ร่ำรวย หรูหรา

ความรู้ในเรื่องความหมายของสี และการใช้สีเป็นสัญลักษณ์ ส่วนใหญ่จะเห็นได้จากการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

9.2 การผสมผสานสี (color combination) การผลิตภาพโฆษณา ป้าย หรือ วัสดุกราฟิก ป้ายประกาศ การใช้สีที่มีความสัมพันธ์กันหลายสีจะทำให้น่าสนใจขึ้น วิธีการใช้สีอย่างผสมผสานกัน มีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ดังต่อไปนี้

- 9.2.1 สีอ่อนกับแก่ จะมีความตัดกันดีมาก
- 9.2.2 ตัวหนังสือสีขาวบนพื้นหนังสือเข้ม จะมองเห็นได้ชัด แม้การนำเสนอจะอยู่ในระยะไกลๆ
- 9.2.3 สีแก่หรือสีมืด ไม่ควรใช้กับสีที่มีความหนักมืดเหมือนกัน
- 9.2.4 อย่าใช้สีมากกว่า 2 หรือ 3 สี และจะต้องมีสีเด่นอยู่ 1 สีเท่านั้น การใช้สีหลายๆ สีในเวลาเดียวกัน ในยึดหลักที่ว่า ใช้สีสว่างพื้นที่เล็กๆ และใช้สีเข้มกับพื้นที่ขนาดใหญ่

10. สัดส่วน (proportion) การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงการใช้สัดส่วนของวัสดุกราฟิกของแต่ละ ชนิดอย่างเหมาะสมเนื่องจากขนาดของงานที่ผลิตจะแตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้การนำไปใช้งานง่ายขึ้นนอกจากนี้ ในการจัดองค์ประกอบภายในการทำเลย์เอาท์ หรือการออกแบบ ก็จะสะดวกยิ่งขึ้นความสัมพันธ์ระหว่าง ความกว้างกับความยาวของงานกราฟิกแต่ละชนิดหรือที่เรียกว่า Aspect Ratio ซึ่งสัดส่วนระหว่างความสูง และความกว้างของกรอบชิ้นงานที่นำไปใช้เพื่องานถ่ายทำ

11. การรวบรวมจัดวาง (organize) การวางภาพและข้อความควรเรียงลำดับเพื่อไม่ให้ผู้เกิดความ สับสน ซึ่งในบางครั้งต้องคำนึงถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมของผู้ดูด้วยเช่น การดูภาพจากซ้ายไปขวา การอ่าน ตัวหนังสือเป็นคอลัมน์ หรืออ่านจากด้านหลังมาด้านหน้า เป็นต้น

12. การอ่านได้ง่าย(Legibility) องค์ประกอบต่างๆในเนื้อหาการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นภาพ ตัว อักษร ควรเป็นแบบง่าย อ่านง่าย และมีขนาดใหญ่เห็นได้ชัดเจน การทำให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน การทำการใช้ขนาดของให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากจะคำนึงถึงลักษณะต่างๆของภาพและตัวอักษรแล้ว การใช้ขนาดของตัวอักษรและการวางลงบนพื้นผิวที่มีสีต่างๆ กัน ก็มีผลต่อความง่ายในการอ่านด้วยเหมือนกัน นอกจากนี้การจัดช่องไฟของตัวอักษร และการเว้นบรรทัดก็มีผลในด้านการอ่านได้ง่าย เช่นกัน หลักการใช้สีเพื่อช่วยให้อ่านง่าย มีดังนี้

12.1 สีพื้นหลังกับสีตัวอักษรควรมีสีเข้มอ่อนตัดกันคือ พื้นสีเข้มด้วยอักษรควรมีสีอ่อน และถ้าพื้นหลังสีอ่อนตัวอักษรควรมีสีเข้ม เช่น ตัวอักษรสีขาว/เหลืองบนพื้นสีน้ำเงิน อักษรดำ บนพื้นสีเหลือง เป็นต้น

12.2 หลีกเลี่ยงการจับคู่สีข้อความ/ภาพที่ตัดหรือกลมกลืนกันมาก เช่น แดงกับเขียว น้ำเงินกับเขียว

12.3 ในกรณีที่มีสีพื้นและตัวอักษรใกล้เคียงกัน อาจเพิ่มเส้นขอบตัวอักษร ทำเงา หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษร(Shadow) หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษรก็ได้

12.4 ไม่ควรใช้สีหลายสีในคำ/ประโยคเดียวกัน ยกเว้นต้องการเน้นให้สนใจ และไม่ควรใช้เกินกว่า 3สี (รวมสีพื้น)

อ้างอิงจาก คุณนภัสวรรณ คำธรรม, คุณศโรชา อินทรากอง, คุณอนุสรณ์ มนกลาง เรื่อง หลักการการออกแบบกราฟิก

สรุปได้ว่า การออกแบบกราฟิก

คือ การนำทักษะของศิลปะและองค์ประกอบ มาใช้สร้างชิ้นงานที่มีความน่าสนใจและน่าดึงดูดเพื่อให้ผู้บริโภคจดจำชิ้นงานได้ การทำโฆษณาออนไลน์ จึงจำเป็นที่จะต้องใช้กราฟิกที่สวยงาม