



# Graphic Design

For Printing & Publishing

เตรียมความพร้อมสู่อาชีพนักออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์แบบเต็มขั้น  
ตั้งแต่ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงานออกแบบ การใช้โปรแกรมกราฟิก  
วิธีคิดการตีโจทย์งานออกแบบตั้งแต่ต้นจนจบเพื่องานที่ลูกค้าพอใจที่สุด  
ทุก WORKSHOPS คัดสรรมาสำหรับประกอบอาชีพจริงๆ

PHOTOSHOP+ILLUSTRATOR  
เขียนจากประสบการณ์จริงจาก  
การทำงานออกแบบสิ่งพิมพ์  
มากกว่า 10 ปี



FREE CD : ฟิลิปภาพประกอบทุก Workshops

อนัน วาโซะ



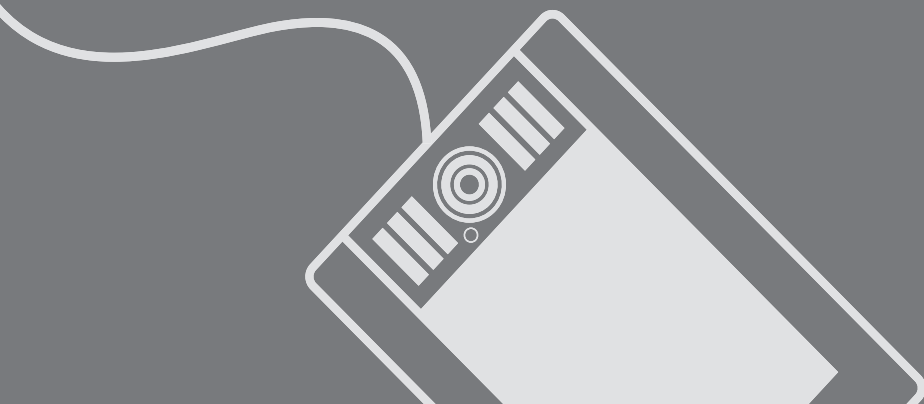
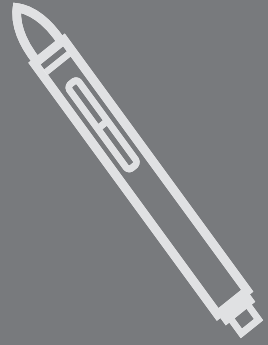
## Editor's Note

ในยุคที่สื่อดิจิทัลเข้ามามีบทบาทมากขึ้น สื่อสิ่งพิมพ์ได้รับผลกระทบมาก ทำให้หลายคนคิดว่าสื่อสิ่งพิมพ์นั้นอาจจะตายในไม่ช้า แต่ในความเป็นจริงนั้น สื่อสิ่งพิมพ์ยังคงเป็นที่นิยมและเป็นที่ต้องการอย่างมาก เราจะเห็นได้จากจำนวนร้านรับออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีการเติบโตมากขึ้นและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

หนังสือเล่มนี้จึงได้รวบรวมความรู้ทางด้านสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้งทางด้านพื้นฐานการใช้ โปรแกรม Photoshop และ Illustrator เครื่องมือที่สำคัญ พร้อมทั้งเทคนิคการออกแบบสิ่งพิมพ์แบบต่างโดยมี Workshop ให้ได้ฝึกตาม

ทั้งนี้ทางสำนักพิมพ์หวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยให้ผู้อ่านได้พัฒนาฝีมือด้านการออกแบบสิ่งพิมพ์และก้าวสู่มืออาชีพระดับประเทศได้อย่างมั่นใจ

สหทัศน์ วชิระนภศูล  
บรรณาธิการ





## Writer's Note

.....

คุณคิดอยากทำงานอาชีพนักออกแบบกราฟิกอยู่ใช่ไหม ???  
แล้วรู้หรือไม่ว่าอาชีพนี้เขาจะต้องเรียนรู้อะไร ? ต้องทำอะไรกันบ้าง ?

ถ้าคำตอบคือ ไม่รู้ จงหยิบหนังสือเล่มนี้กลับไปอ่านด่วน  
เพราะหนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมความรู้ในส่วนต่างๆ ที่สำคัญสำหรับอาชีพนี้

เริ่มตั้งแต่ความรู้พื้นฐานการออกแบบ การใช้งานโปรแกรมกราฟิกแบบมืออาชีพ

แสดงวิธีที่ใจทย์เพื่อให้ได้แนวคิดงานออกแบบจนได้ผลงานที่ลูกค้าประทับใจ

รวม Workshops เต็มๆ ที่คนทำงานกราฟิกสิ่งพิมพ์ต้องได้ใช้งานแน่นอน

อนัน วาโตะ

bingo\_aun@hotmail.com

## Thanks

ขอบคุณครอบครัววาโตะและ ครอบครัวฮะดูแวง ที่ดูแลครอบครัวผมเป็นอย่างดี

ขอบคุณตากล้องฝีมือดี น้องโตน น้องติน น้องหยกและเพื่อนเล่น ที่น้องๆ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ทุกคนที่เอื้อเฟื้ออุปสวดยๆ ให้ผมเลือกใช้

ขอบคุณจังหวะเวลาและโอกาสดีๆ  
ที่ทำให้หนังสือนี้เกิดขึ้นมาจนได้

ขอบคุณมากนะครับ  
ที่อ่านหนังสือเล่มนี้ :)

# CONTENT

## Intro : be Graphic Design



## Intro : be Graphic Design

Graphic Design คือ ??

คุณค่าของงานออกแบบกราฟิก

คุณสมบัตินักออกแบบกราฟิก



## CHAPTER 01

## พื้นฐานการออกแบบ

## องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)

สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ

Typography

การจัดองค์ประกอบ

รูปแบบของการจัดองค์ประกอบ



## CHAPTER 02 พื้นฐานงานกราฟิก Essential Skill



ภาพกราฟิก Bitmap & Vector	27
กำหนดความละเอียดของภาพ (Resolution)	28
ไฟล์ภาพในงานกราฟิก	28
โหมดสีในงานกราฟิก	29
โปรแกรมกราฟิก	30



## CHAPTER 03 การใช้งานโปรแกรมกราฟิก



เรียนรู้และใช้งานโปรแกรม Photoshop	33
หน้าต่างของโปรแกรม Photoshop	33
วิธีควบคุมพื้นฐานสำหรับ Photoshop CS6	34
ทำงานกับเลเยอร์ Layer	40
พื้นฐานการควบคุมชิ้นงาน	46
ใช้ Selection แบบนักกราฟิกมืออาชีพ	49
สร้างและจัดการตัวอักษร	57
เรียนรู้และใช้งานโปรแกรม Illustrator	61
วิธีควบคุมพื้นฐานสำหรับ Illustrator CS6	62
การวาดชิ้นงานใน Illustrator	67
จัดกลุ่มและลำดับชิ้นงานเรื่องสำคัญสำหรับโปรแกรม Illustrator	87
จัดเรียงวัตถุให้เป็นระเบียบจากการใช้ Grid, Guide และ Snap	89
เลเยอร์และการซ่อนภาพใน Illustrator	91
ใช้ Mask ของ Illustrator ช่วยในการทำงาน	94
ทำงานกับตัวอักษรใน Illustrator	96



CHAPTER 04

บรรทัดฐานการออกแบบ  
กราฟิก

บรรทัดฐานในงานออกแบบ (Criteria) 103

การสร้างแนวคิดงานออกแบบ 103

ขบวนการทำงานออกแบบกราฟิก  
Graphic Design Workflow 105



CHAPTER 05

ขั้นตอนการทำงานสิ่งพิมพ์  
และการเตรียมไฟล์ส่งพิมพ์

กระบวนการพิมพ์ 109

กระดาษที่ใช้สำหรับงานสิ่งพิมพ์ 111

กำหนดรายละเอียด เตรียมการสำหรับสิ่งพิมพ์ 114

Last Page : เทคนิคการพิมพ์แบบพิเศษ 120



Outside

Inside

WORKSHOP

01 Logo Design



IMAGA  
GRAPHIC & DIGITAL ART



IMAGA  
GRAPHIC & DIGITAL ART

123

02 Card Design



137



156

เทคนิคออกแบบโลโก้ให้โดดเด่นและมีคุณภาพ 123

- โลโก้และความสำคัญของโลโก้ 123
- ประโยชน์ทางธุรกิจของโลโก้ 123
- สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบโลโก้ 124
- ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบโลโก้ให้มีอาชีพ !! 125

Workshop 01 Logo Design 126

- แก้โจทย์ หาแนวคิดงานออกแบบ 126
- ออกแบบโลโก้ 127
- ลงสีโลโก้ 129
- ใส่ตัวหนังสือให้กับโลโก้ 130
- เตรียมไฟล์ส่งลูกค้า 132

เทคนิคออกแบบนามบัตร 135

- นามบัตรและความสำคัญของนามบัตร 135
- ประโยชน์ของนามบัตร 135
- ส่วนประกอบสำคัญของนามบัตร 136
- สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบนามบัตร 137
- ชนิดของกระดาษที่นิยมทำนามบัตร 138
- ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบนามบัตรให้ประทับใจลูกค้า 140

Workshop 02 Card Design 141

- แก้โจทย์ หาแนวคิดงานออกแบบ 141
- ออกแบบนามบัตร 142
- ลงสี ใส่ลวดลายพื้นหลังและใส่โลโก้ให้นามบัตร 146
- ใส่ข้อความตัวอักษรในนามบัตร 149
- ออกแบบด้านหลังของนามบัตร 150
- เตรียมไฟล์ส่งพิมพ์ 152





## 03 Poster Design



### เทคนิคออกแบบโปสเตอร์ 159

โปสเตอร์และความสำคัญของโปสเตอร์	159
ประโยชน์ของโปสเตอร์	159
ประเภทของโปสเตอร์	159
ขนาดกระดาษและกระดาษที่ใช้พิมพ์โปสเตอร์มาตรฐาน	161
องค์ประกอบสำคัญของโปสเตอร์	161
ขั้นตอนการออกแบบโปสเตอร์	162

### Workshop 03 Poster Design 163

แก้ไขทย์ หาแนวความคิดงานออกแบบ	163
เตรียมความพร้อมหน้ากระดาษ	164
ตกแต่งภาพประกอบ	167
ใส่ข้อความและรายละเอียดต่างๆ ในโปสเตอร์	179
เตรียมความพร้อมก่อนส่งพิมพ์	184

## 04 Brochure Design



### เทคนิคออกแบบแผ่นพับ 191

แผ่นพับและความสำคัญแผ่นพับ	191
ประโยชน์ของแผ่นพับ	191
ขนาดและรูปแบบการพับ	192
กระดาษที่ใช้พิมพ์แผ่นพับ	192
องค์ประกอบสำคัญของแผ่นพับ	193
ข้อควรคำนึงก่อนออกแบบแผ่นพับ	193
ขั้นตอนการออกแบบแผ่นพับ	194

### Workshop 04 Brochure Design 195

แก้ไขทย์ หาแนวความคิดงานออกแบบ	195
กำหนดสัดส่วนพื้นที่ของแผ่นพับ	196
วาง Layout ด้านนอกของแผ่นพับ	199
วาง Layout ด้านในของแผ่นพับ	202
เคลือบเฉพาะจุด (Spot UV)	205
เตรียมไฟล์ส่งพิมพ์	209

## 05 Cover Design



226

## 06 Sticker Label Design



256

### เทคนิคออกแบบปกหนังสือ 217

ปกหนังสือและความสำคัญปกหนังสือ	217
ประโยชน์ของปกหนังสือ	217
ขนาดของปกหนังสือ	218
องค์ประกอบของปกหนังสือ	218
ขั้นตอนการออกแบบปกหนังสือ	219

### Workshop 05 Cover Design 221

แก้โจทย์ หาแนวคิดงานออกแบบ	221
กำหนดสัดส่วนพื้นที่ของปกหนังสือ	222
จัดวาง Layout ปกหน้า	224
จัด Layout สันปกหนังสือ	229
จัดวาง Layout ปกหลัง	230
ใส่ข้อความตัวหนังสือด้วย Illustrator เพื่อความคมชัด	232
เตรียมไฟล์ส่งพิมพ์	236

### สติกเกอร์ฉลากสินค้า 243

ฉลากสินค้าคืออะไร	243
ประโยชน์ของฉลากสินค้า	243
ขนาดของสติ๊กเกอร์ฉลากสินค้า	243
องค์ประกอบบนสติ๊กเกอร์ฉลากสินค้า	243
ขั้นตอนการออกแบบสติ๊กเกอร์ฉลากสินค้า	244

### Workshop 06 Sticker Label Design 245

แก้โจทย์ หาแนวคิดงานออกแบบ	245
วาดรูปตัวการ์ตูนจากภาพร่าง	246
ลงสีให้กับตัวการ์ตูน	249
จัดองค์ประกอบอื่นๆ ในฉลากเข้าด้วยกัน	251
เตรียมไฟล์ส่งร้านพิมพ์	256



## 07 Vinyl Design



267



269

### ป้ายไวนิล Vinyl

261

- ป้ายไวนิลคืออะไร 261
- ประโยชน์ของป้ายไวนิล 261
- ขนาดมาตรฐานของป้ายไวนิล 261
- องค์ประกอบของป้ายไวนิลโฆษณาสินค้า 262
- ขั้นตอนการออกแบบป้ายไวนิลโฆษณาสินค้า 263

### Workshop 07 Vinyl Design

264

- แก้ไขทย์ หาแนวคิดงานออกแบบ 264
- กำหนดขนาดหน้างานและสร้างพื้นหลังไวนิล 265
- นำโลโก้และฉลากสินค้ามาจัดวางใส่ในไวนิล 267
- พิมพ์ข้อความลงในไวนิล 269
- เตรียมไฟล์ส่งร้านพิมพ์ 270

## 08 วาดภาพลายเส้น



288

### Workshop 08 วาดภาพลายเส้น

277

- รู้จักกับการดราฟต์ภาพแบบต่างๆ 277
- Artwork การดราฟต์ภาพตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ 277
- Last Page : เปลี่ยนภาพบิตแมปเป็นเวกเตอร์ 290
- ด้วยเครื่องมือ Live Trace 290

## 09 รัชภาพนางแบบ



302

### Workshop 09 รัชภาพนางแบบ

293

- เรื่องน่ารู้ก่อนเริ่มรัชภาพนางแบบมีอะไรบ้าง 293
- ทบทวนเครื่องมือรีทัชใน Photoshop 294
- ภาพรวมของการทำงานรัชภาพนางแบบ 295
- รัชภาพนางแบบให้ได้ผลลัพธ์ที่สวยงามและเป็นธรรมชาติ 296
- ตกแต่งเพิ่มความสดใสให้กับดวงตา 303
- ปรับแต่งสีผิว 304

## 10 รีทัชแก้ไขซ่อมแซมภาพเก่าๆ



322

## 11 รีทัชเปลี่ยนภาพขาวดำเป็นภาพสี



325

## 12 แปลงไฟล์เป็น 2 สีสำหรับสิ่งพิมพ์



336

### Workshop 10 รีทัชแก้ไขซ่อมแซมภาพเก่าๆ 313

รู้จักกับวิธีใช้เครื่องมือสำหรับแก้ไขซ่อมแซมภาพ	313
ลงมือรีทัชซ่อมภาพในส่วนต่างๆ	314
การลบริ้วรอยกรณีที่มีส่วนขาดๆ ในภาพ	318
ปรับแต่งสีภาพ	321

### Workshop 11 รีทัชเปลี่ยนภาพขาวดำเป็นภาพสี 325

หลักการต่างๆ ในการเปลี่ยนภาพขาวดำให้เป็นภาพสี	325
แนะนำวิธี Paint ระบายสีที่สะดวกที่สุด	325
ขั้นตอนการทำงานเปลี่ยนภาพขาวดำให้เป็นภาพสี	326

### Workshop 12 แปลงไฟล์เป็น 2 สีสำหรับสิ่งพิมพ์ 335

แปลงไฟล์สำหรับงานสิ่งพิมพ์แบบ 2 สี	335
ทำความเข้าใจกับเรื่อง Channels	336
แปลงไฟล์สำหรับพิมพ์ 2 สี Process	339
แปลงไฟล์สำหรับพิมพ์ 2 สี Duotone	343

---

# Intro

: be Graphic Design

---



: be Graphic Design

## Intro : be Graphic Design

ทุกวันนี้ไม่ว่าจะกวาดสายตาดำเนินมองไปทางไหน เราจะเห็นงานออกแบบกราฟิกได้ทุกหนทุกแห่ง ไม่ว่าจะก้มลงมองจมอยถือที่มีแอปพลิเคชันสวยๆ นั่นก็ใช่ หยิบถุงขนมที่ถืออยู่ก็ใช่อีก หรือจะเงยหน้ามองป้ายบิลบอร์ดขนาดใหญ่ที่แสนจะดึงดูดสายตา จะเห็นได้ว่างานกราฟิกดีไซน์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเราไปแล้ว



## Graphic Design คือ ??

คำนิยามของคำว่า “ออกแบบกราฟิก” คือ กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ความรู้ศิลปะร่วมกับหลักการออกแบบและเทคโนโลยี เพื่อผลิตงานชิ้นเยี่ยม ซึ่งงานนั้นสามารถถ่ายทอดและสื่อความหมายไปยังผู้รับสารได้เข้าใจอย่างตรงกัน



## คุณค่าของงานออกแบบกราฟิก

งานกราฟิกที่ดีแสดงให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบชัดเจน จะมีอิทธิพลโดยตรงที่จะโน้มน้าวผู้รับข้อมูลเกิดความสนใจและยอมรับ และในขณะที่เดียวกันยังแสดงคุณค่าอื่นพร้อมกันไปด้วย ได้แก่

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมาย ให้เกิดความเข้าใจตรงกันจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างชัดเจน
2. ทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการศึกษาที่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี
3. ทำให้เกิดความน่าสนใจ ความประทับใจ และความน่าเชื่อถือแก่ผู้บริโภค
4. ทำให้เกิดความกระตือรือร้นทางความคิดและการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
5. ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ข้อมูลที่ได้จากงานออกแบบกราฟิกจะช่วยกระตุ้นให้ปฏิบัติตามหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางความคิดได้ด้วย





## คุณสมบัติที่นักออกแบบกราฟิก

แน่นอนว่าการจะเป็นนักออกแบบได้นั้นก็ต้องมีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานทางศิลปะอยู่พอสมควร แต่การที่จะเป็นนักออกแบบมืออาชีพ ตัวนักออกแบบเองจะต้องมีคุณลักษณะอีกหลายอย่างประกอบกัน ซึ่งพอจะจำแนกออกมาได้ดังนี้

### 1. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญลำดับแรกเลยก็ว่าได้ ทำให้มีความคิดริเริ่มที่จะสร้างงานให้แตกต่าง มีความโดดเด่น สะดุดตา และแปลกใหม่ ทั้งนี้ก็ออกแบบอาจหาแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบๆ ตัว หรือออกไปเปิดหูเปิดตาภายนอก เพื่อหาไอเดียใหม่ ๆ อย่างเช่น การพูดคุย การดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม อ่านหนังสือ ท่องเที่ยว เป็นต้น

### 2. ขยันฝึกหัด

ความขยันฝึกหัดด้วยตนเองจะช่วยให้การใช้โปรแกรมออกแบบเกิดความชำนาญได้เร็วยิ่งขึ้น ซึ่งต้องใช้งานอยู่เป็นประจำ ทำซ้ำไปซ้ำมาจนเกิดเป็นทักษะ ความคล่องในการออกแบบ ทั้งนี้สามารถฝึกได้ด้วยตนเอง 3 วิธี ดังนี้

- **ฝึกตามแบบ** สำหรับก้าวแรกผู้เริ่มต้นไม่ต้องคิดอะไรมาก ทำตามวิธีในหนังสือ ทำตามซีดีไปก่อน เป็นวิธีฝึกเพื่อพัฒนาต่อ
- **ฝึกด้วยใจ** เป็นวิธีฝึกเพื่อกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนขึ้น เช่น สมมติใจพื่อว่าลูกค้าต้องการให้ออกแบบกราฟิก ฉลากนมถั่วเหลืองรสใหม่ หรือใจพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์บริษัทแบบใหม่ให้แตกต่างจากที่มีอยู่ วิธีนี้จะทำให้สามารถคิดงานได้รวดเร็ว อีกทั้งยังเชื่อมต่อบริษัทและธุรกิจได้ดีขึ้น
- **ฝึกเลียนแบบ** เป็นการฝึกโดยดูจากงานสวยๆ ของคนอื่นที่ตัวเองประทับใจ แล้วลองทำ โดยใช้โปรแกรมและเทคนิคของตนเอง พยายามให้ผลลัพธ์ใกล้เคียงกันมากที่สุด วิธีนี้ผู้ฝึกจะต้องมีทักษะชำนาญในการใช้ฟังก์ชันเครื่องมือเหล่านั้นก่อน จึงจะสามารถคิดวิเคราะห์ ดัดแปลงด้วยตนเองได้

### 3. เชตค่าเอาต์พุตให้สวย

ทำงานบนหน้าจอเครื่องตัวเองอย่างสวยงาม แต่เมื่อพิมพ์ออกมาทำไมสีคนละเรื่องกับในหน้าจอเลย คนทำกราฟิกจึงต้องมีความรู้เรื่องการเซตค่าเอาต์พุตให้สามารถแสดงสีออกมาได้สวยงามเช่นเดียวกับที่เห็นหน้าจอมอนิเตอร์ ยิ่งการทำงานกับสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยแล้วสีเอาต์พุตจำเป็นอย่างมากที่ต้องเหมือนกันกับงานบนหน้าจอ

### 4. สนใจสิ่งแวดล้อมเพื่อให้งานทันสมัย และตรงใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

ฝึกนิสัยรู้จักสังเกต ดูแล้วคิดวิเคราะห์จากสิ่งที่ได้ยินได้เห็นรอบๆ ตัว จะช่วยให้การคิดตีโจทย์ ทันสมัย ทันเหตุการณ์ ส่งผลให้ผลงานมีความโดดเด่น ตรงใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด อาจทำให้คุณเป็นคนน่าสนใจได้ในพริบตา

“กิจกรรมของนักออกแบบคือการรู้จักสังเกตและคิดวิเคราะห์”

### 5. กล้าที่จะลองสิ่งใหม่ๆ

มีความกระหายอยากรู้ตลอดเวลา ยิ่งเทคโนโลยีซอฟต์แวร์มีการพัฒนาอยู่เสมอ ทำให้เราต้องใช้เครื่องมือใหม่ๆ ที่สามารถพัฒนางานให้ดีและรวดเร็วยิ่งขึ้น

“อย่าคิดว่าเหมือนน้ำเต็มแก้วที่ไม่สามารถรับความรู้อะไรใหม่ๆ ได้อีกแล้ว”

### 6. มนุษยสัมพันธ์

การทำงานออกแบบกราฟิกมักจะทำงานกันเป็นทีม จำเป็นต้องสื่อสารกับผู้อื่นอยู่เสมอ เช่น นักออกแบบกราฟิกจะต้องสื่อสารกับ Art Director, Creative Director ฯลฯ การปรับตัวเข้ากับคนอื่นๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว จะทำให้การทำงานใช้ชีวิตอยู่ในองค์กรนั้นราบรื่นและง่ายขึ้น ขอแนะนำสำหรับมือใหม่ควรจะเรียนรู้และฝึกทำงานกันเป็นทีม ยิ้มแย้มแจ่มใส มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนร่วมงานอย่างจริงใจ นอบน้อม เป็นต้น

“คุณเคยเห็นคนที่เก่ง เรียบได้ก็ถึถึถึถึ แต่อยู่ร่วมกับคนอื่นไม่ได้ข้างใจใคร  
ผมเห็นมาแล้ว... ในที่สุดก็ออกมาคือลาออกไปเพราะไม่มีใครอยากร่วมงานด้วย !!!!”

CHAPTER

# 01

## พื้นฐานการออกแบบ

---

งานออกแบบจะสื่อความเข้าใจให้กับผู้พบเห็นได้ตรง  
ความต้องการได้นั้น นักออกแบบจะต้องเข้าใจเรื่ององค์  
ประกอบงานออกแบบกราฟิก ว่าสิ่งที่เลือกใช้ในงานนั้น  
มันสื่อความหมายว่าอย่างไร



## องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)

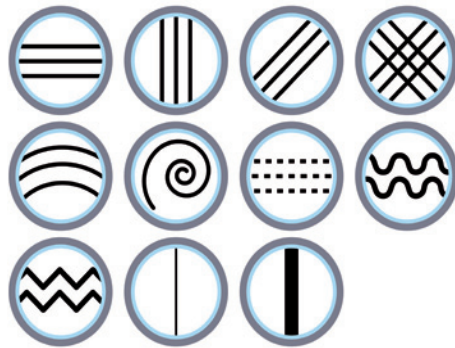
ภาพในงานกราฟิกจะเกิดจากองค์ประกอบต่างๆ ประกอบกัน ซึ่งจะมีความหมายที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกและมีคุณสมบัติแตกต่างกันไป นักออกแบบจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจ รู้จักที่จะเลือกใช้แต่ละองค์ประกอบให้สอดคล้องกับแนวคิดของงาน องค์ประกอบหลักๆ ในงานกราฟิกจะแบ่งเป็น 8 ชนิดคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร



### เส้น Line

โดยทั่วไปจะเริ่มตั้งแต่จุด เส้น ระบาย แต่เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่าย เราจะเริ่มที่เส้นซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีขนาดยาว ที่เกิดจากนำจุดนั้นแหละ นำมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นเส้นสายแบบต่างๆ ขึ้นมา คุณสมบัติของเส้นนั้นจะให้ความรู้สึกไปทางด้านยาว นำสายตาไปในแนวทางของเส้น ช่วยกำหนดทิศทาง สร้างความต่อเนื่องและสามารถใช้เป็นแนวแบ่งซอยภาพได้

ตัวอย่างลักษณะเส้นแบบต่างๆ ก็ให้  
อารมณ์และความรู้สึกแตกต่างกัน →



### ลักษณะและอารมณ์ของเส้น

เส้นจะมีอยู่หลายลักษณะด้วยกัน ในแต่ละลักษณะจะบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของแต่ละเส้นได้ ดังนี้

- เส้นตรง : มั่นคงเป็นระเบียบ
- เส้นบอบ : สงบนิ่ง เรียบร้อย
- เส้นเฉียว : เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง มีพลัง และไม่มั่นคง
- เส้นตัดกัน : ประสาน หนาแน่น แข็งแกร่ง
- เส้นโค้ง : นิ่มนวล พลิวไหว
- เส้นโค้งกับหยอ : เคลื่อนไหว ไม่สิ้นสุด มึนงง
- เส้นประ : ไปรุ่ง ไม่สมบูรณ์
- เส้นโค้งลูกคลื่น : เคลื่อนไหว อย่างนุ่มนวล
- เส้นหยัก ซิกแซก : ไม่เป็นระเบียบ อิสระ ไม่อยู่ในกรอบ สับสนวุ่นวาย อันตราย น่ากลัว
- เส้นเล็กและบาง : เบา เฉียบคม
- เส้นหนา : หนักแน่น นำสายตา



หากสังเกตดีๆ แล้วเส้นจะมี  
อยู่ในทุกๆ งานออกแบบ ซึ่งจะถูกใช้  
ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ เพื่อสื่อ  
ถึงอารมณ์ของงานให้ได้ตามแบบที่  
ต้องการ ดังนั้น นักออกแบบจะต้อง  
คำนึงเป็นอันดับแรกในการเลือกใช้  
เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงาน

◀ เส้นต่างๆ ในภาพทำหน้าที่นำสายตา  
เรามุ่งสู่เป้าหมายทำให้จุดเด่นมีความ  
โดดเด่นยิ่งขึ้น

### รูปร่าง Shape

รูปแบบๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนาเกิดจากเส้นแบบต่างๆ มาต่อกันจนเกิดเป็นรูปร่าง  
2 มิติ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือรูปอิสระ ที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล

### รูปร่างและความหมาย

รูปร่างแต่ละชนิดก็มีความหมายและให้ความรู้สึกต่างกันออกไป เช่น

- วงกลม Circle : เป็นศูนย์กลาง ปกป้อง ศูนย์รวมความสนใจ
- สี่เหลี่ยม Square : วางตามแนวตั้งฉาก ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง เป็นระเบียบ  
วางทแยง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและสร้างจุดสนใจได้ดี
- สามเหลี่ยม Triangle : วางรูปร่างสามเหลี่ยมในภาพจะได้ความรู้สึกหยุดนิ่ง มั่นคง  
แต่ที่ส่วนปลายมุมทั้ง 3 ด้านให้ความรู้สึกถึงทิศทาง ความเจ็บปวด  
และมีแรงผลักดัน
- หกเหลี่ยม Hexagon : จะให้ความรู้สึกถึงการเชื่อมโยง
- รูปร่างอิสระ Organic : จะให้ความรู้สึกสิ้นไหล อิสระ ไม่มีกฎเกณฑ์



การเลือกใช้รูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ในงานกราฟิก เช่น ถ้าต้องการงานที่เป็นอารมณ์ผู้หญิงจัดๆ เพียงแค่ใส่รูปร่างที่เป็นดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน



↑ Shape รูปดอกไม้จะเหมาะกับงานออกแบบที่เป็นอารมณ์ผู้หญิง

Credit รูปภาพ : Solahudeen Hajichikesa

### รูปทรง Form

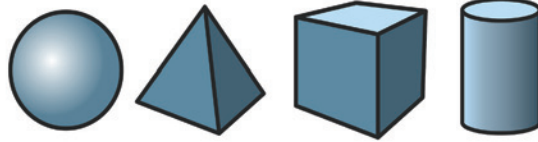
รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ นอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก หรือความหนาแน่นด้วย เช่น รูปทรงกลม รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกระบอก เป็นต้น

### น้ำหนัก Value

น้ำหนักเกิดจากการนำเติมสี แสงเงาลงไปที่ตัวรูปทรง ทำให้เกิดความรู้สึกมีมวล ความหนาแน่นทำให้รู้สึกถึงความหนักเบา ที่บ่งชี้หรือโปร่งแสง

### พื้นผิว Texture

พื้นผิวเป็นองค์ประกอบที่ช่วยในการสื่ออารมณ์ของงานกราฟิกได้ชัดเจนมาก เช่น งานออกแบบกราฟิกที่อยู่บนพื้นผิวลักษณะมันวาว จะช่วยให้รู้สึกถึงความหรูหรา มีระดับ กลับกันถ้างานออกแบบไปอยู่บนพื้นหลังที่มีสีนึ่ม ขรุขระมีรอยเปื้อนงานนั้นก็จะให้ความรู้สึกถึงความเก่า ดังนั้นนักออกแบบควรเลือกรูปร่างพื้นผิวให้เหมาะสมกับลักษณะงานก็จะสามารถสื่อความหมายที่ต้องการได้



↑ พื้นผิวที่มันวาวจะทำให้รู้สึกถึงความมีค่า ส่วนพื้นผิวที่ขรุขระจะทำให้รู้สึกเก่า



### ที่ว่าง Space

พื้นที่ว่างในงานอาจเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างจะรวมถึงพื้นหลัง Background ด้วย ในการออกแบบงานกราฟิกพื้นที่ว่างจะเป็นตัวช่วยให้งานไม่หนักจนเกินไป และถ้ามีการใช้งานอย่างฉลาดที่ว่างจะเป็นตัวช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นเด่นชัดมากขึ้น ในงานออกแบบหนึ่งงานจะต้องมีพื้นที่ว่างในงานอย่างน้อย 30% หากพื้นที่ว่างน้อยกว่านี้จะทำให้งานนั้นดูแน่น อึดอัด ไม่น่าสนใจ



↑ ลักษณะที่ว่างในงานออกแบบที่จะช่วยเสริมจุดเด่นให้โดดเด่นยิ่งขึ้น

### สี Color

เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญสำหรับงานออกแบบเลยก็ว่าได้ เนื่องจากสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกรวมถึงการสื่อความหมายได้อย่างเด่นชัด อีกทั้งสามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของคนได้ ถ้านักออกแบบไม่เข้าใจการใช้หรือใช้สีไม่เป็น งานออกแบบที่ดูสวยๆ จะฟังได้ง่ายๆ สำหรับเรื่องสีเราจะกล่าวกันอย่างละเอียดอีกครั้งในหัวข้อต่อไป



### ตัวอักษร Type

งานออกแบบกราฟิกเกือบทุกๆแขนงในปัจจุบัน จะมีตัวหนังสือเกี่ยวข้องอยู่เสมอ การเลือกตัวหนังสือที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญไม่แพ้ใคร เพราะตัวหนังสือจะมีอิทธิพลผู้พบเห็นต่อเรื่องความสวยงาม ความลงตัวในการจัดองค์ประกอบของงานออกแบบ จะเห็นได้ว่าในบางงานแค่มีรูปภาพ กับตัวหนังสือเพียงเล็กน้อยในงาน ก็สามารถทำให้งานนั้นมีความลงตัวอย่างสวยงามได้



↑ การใช้ฟอนต์เพียงเล็กน้อยวางในตำแหน่งที่เหมาะสม จะทำให้ผลงานดูลงตัวมากยิ่งขึ้น

## สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ

นักออกแบบจะต้องทำความรู้จักสีให้ลึกซึ้งจึงจะเลือกใช้สีให้ได้อารมณ์ที่ต้องการ โดยต้องทำความเข้าใจกับ 3 เรื่องสำคัญนั่นคือ สีเกิดจากอะไร, ในแต่ละสีมีความหมายอย่างไร และเทคนิคการนำสีไปใช้ให้ได้อย่างใจต้องการทำอย่างไรกันก่อน

### รู้จักแหล่งกำเนิดสี

สีเกิดจากอะไร ในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ 3 ชนิดด้วยกันคือ

- **สีที่เกิดจากแสง** เกิดจากการหักเหแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือ สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เรียกรวมนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีเส้นต่างๆ มากมาย ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้แหล่งกำเนิดสีแบบนี้ เช่น โทรทัศน์ จอโทรทัศน์มือถือ หรือจอคอมพิวเตอร์ ของเรานั่นเอง
- **สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์** เกิดจากการผสมสีหมึกทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือ สีฟ้า, สีม่วงแดง, สีเหลือง และสีดำ เรียกรวมนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีเส้นต่างๆ ตามต้องการ สำหรับงานสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ นักออกแบบจะใช้หมึกสีนี้ในการทำงานเพื่อให้ได้สีในชิ้นงานตรงกับที่เห็นในหน้าจอที่สุด
- **สีที่เกิดจากรสสชาติเป็นสีที่เกิดจากรสชาติ** เกิดจากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี มี 3 สีคือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบนี้จะเป็นแบบที่เราเรียกกันมาในชั้นเรียนศิลปะตั้งแต่เด็กจนโตว่าแม่สีนั่นเอง

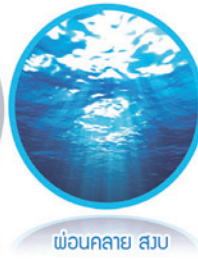
การผสมสีไว้ใช้งานจะใช้วิธีผสมจากสีที่เกิดจากรสชาติ โดยเริ่มจากแม่สีสามสี หรือสีขั้นที่หนึ่ง ไปจนเป็นสีขั้นที่สองและสีขั้นที่สามตามลำดับคุณภาพ



### ความหมายของแต่ละสี

มาอยู่กับจิตวิทยาของสีที่มีผลต่ออารมณ์ของผู้พบเห็นกันว่า สีอะไรให้ความรู้สึกอย่างไรบ้าง โดยความรู้สึกเกี่ยวกับสีที่จะกล่าวต่อไปนี้จะป็นความรู้สึกแบบกลางๆ ที่ผู้คนส่วนใหญ่ในโลกรับรู้และรู้สึกกัน

- สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เกรี้ยวกราด รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เกรี้ยวกราด อุดม
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกองงาม พักผ่อน สดชื่น
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทันสมัย
- สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเสน่ห์
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเยือก
- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน
- สีทองเงินและสีที่มันวาว ให้ความรู้สึกมีมันคง หรูหรา
- สีคำอยู่กับสีขาว ให้ความรู้สึกทางอารมณ์ที่ถูกกดดัน
- สีเทาปานกลาง ให้ความรู้สึกถึงความนิ่งเฉย สงบ
- สีสดและสีบางๆ ทุกชนิด ให้ความรู้สึกกระชุ่มกระชวย แจ่มใส

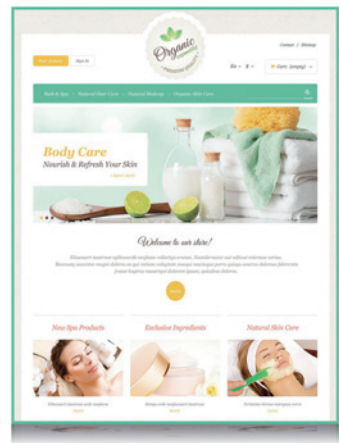
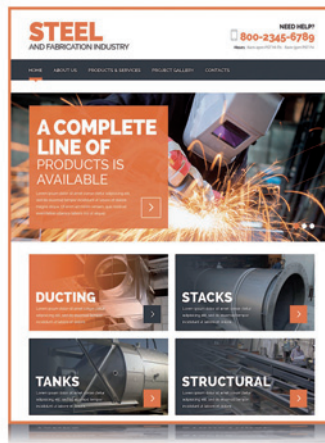


นอกจากสีแต่ละสีจะสร้างความรู้สึกในตัวเองแล้ว เมื่อนำมาใช้ร่วมกันเรายังสามารถแบ่งสีออกเป็น 2 วรรณะ เพื่อสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปเมื่อใช้งานร่วมกันได้อีกคือ

- สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color) ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีแดง และสีม่วงแดง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน
- สีที่อยู่ในวรรณะเย็น (Cool Tone Color) ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย



ตัวอย่างงานเว็บไซต์ใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นที่จะให้อารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกัน



### เทคนิคการนำสีไปใช้งาน

การเลือกใช้สีในงานออกแบบจะมีหลายวิธี แต่ทุกวิธีก็มีจุดประสงค์เดียวกันคือ เพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับจุดเด่นในภาพ และใช้ตกแต่งส่วนอื่นๆ ให้ได้ภาพรวมตามอารมณ์ที่ต้องการ เทคนิคการเลือกใช้สีจะมีสูตรสำเร็จอยู่บ้างคือ วิธีโยงความสัมพันธ์จากวงล้อสี แนะนำให้เปิดวงล้อสีขึ้นมาก่อนทำงานทุกครั้ง แล้วเลือกสีหลักๆ ให้กับงานก่อน



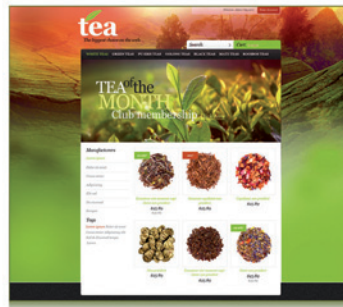
วงล้อสี

เทคนิคการเลือกใช้สีจะมีสูตรสำเร็จหลายรูปแบบ แต่ที่นิยมใช้งานเป็นหลักมีอยู่ 4 รูปแบบด้วยกันคือ

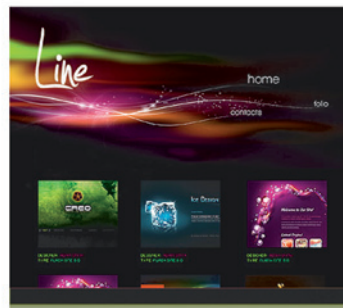
- **Mono หรืออนรจ์** คือ การใช้สีที่เป็นไปในทางเดียวกันหมด เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักความเข้มของสีแดงลงไป



- **Complement** คือ สีตัดกันหรือสีคู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวจะตรงข้ามกับสีแดง หรือสีฟ้าจะตรงข้ามกับสีส้ม การนำไปใช้งานสำหรับคู่สีแบบนี้สามารถส่งผลได้ดีทั้งดีและไม่ดี หากผู้ใช้ไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งาน จะทำให้ผลงานขาดจุดเด่น ไม่ควรใช้สีตัดกันในงานปริมาณที่เท่ากัน 50 : 50 แนะนำให้ใช้สีใดสีหนึ่งในปริมาณ 80 : 20 หรือ 70 : 30 เช่น ถ้าเราเลือกสีเขียวบนพื้นที่งานโดยรวมโดยรวม 80% ที่เหลือก็จะเป็นพื้นที่ของสีแดง 20% จะทำให้ความตัดกันของสีที่มีพื้นที่น้อยกว่าเป็นจุดเด่นที่สุดในภาพ



- **Triad** คือ การเลือกสีสามสีที่มีระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน





- **Analogic** หรือสีที่ใกล้เคียง นั่นคือการเลือกสีใดสีหนึ่งขึ้นมาใช้งานพร้อมกับสีที่อยู่ติดกันอีกข้างละสี หรือสีสามสีที่อยู่ติดกันในวงจรสีนั่นเอง



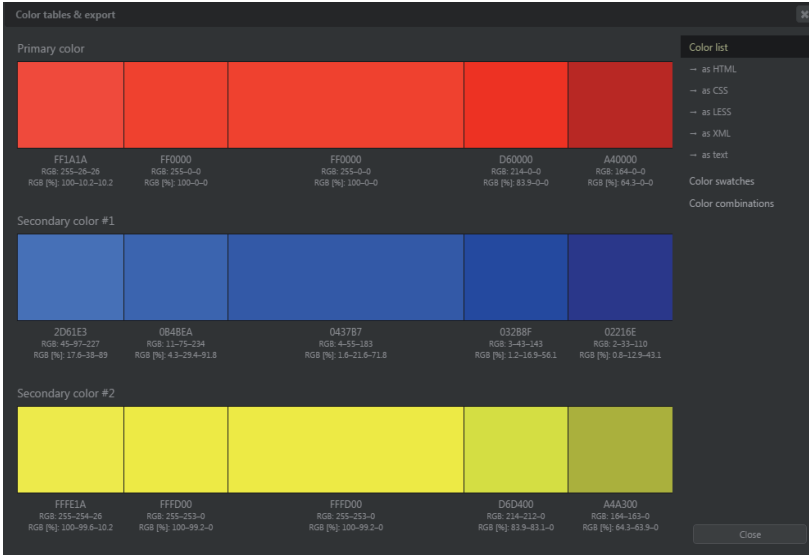
ปัจจุบันเราสามารถใช้งานวงล้อสีสะดวกมาก เช่น โปรแกรม Kuler ของ Adobe ที่เป็นโปรแกรมสำหรับเลือกสีในอารมณ์ต่างๆ อีกทั้งยังมีเว็บไซต์วงล้อสีสำเร็จรูป ที่มีพร้อมทั้งโค้ดสีสำหรับนำไปใช้งานได้ทันที เช่น [www.paletton.com](http://www.paletton.com) ที่เราจะมาลองใช้วงล้อสีจากเว็บไซต์นี้กัน ก่อนอื่นให้เข้าไปที่เว็บไซต์ [www.paletton.com](http://www.paletton.com)

1. คลิกเลือกเทคนิคสีที่ต้องการ
2. คลิกเลือกสีหลักที่จะใช้ในงาน
3. สีรองของงานจะถูกกำหนดมาให้โดยอัตโนมัติพร้อมทั้งสามารถปรับแต่งสีได้อีกเล็กน้อย
4. สีทั้งหมดจะใช้ในงานจะปรากฏอยู่ทางด้านขวา เลื่อนเมาส์มาวางที่สีก็จะมียรหัสสีนั้นปรากฏขึ้นมา เราสามารถนำรหัสนี้ไปใช้ในโปรแกรมต่างๆ ได้ทันที
5. หรือจะคลิกปุ่ม TABLES/EXPORT... เพื่อเปิดแสดงรหัสสีทั้งหมด





## 6. นำรหัสสีจากโหมดสีที่ต้องการไปใช้งานในโปรแกรมต่อได้ทันที



ถึงแม้โปรแกรมช่วยเลือกสีจะให้ความสะดวกแก่ผู้ใช้งานได้ในระดับหนึ่ง แต่ในการทำงานจริงแล้วเรามักจะใช้โปรแกรมเหล่านี้ในการกำหนดชุดสีหลักๆ เท่านั้น เมื่อลงไปในรายละเอียดของงานแล้ว การเลือกสีเพิ่มเติมก็ยังเป็นสิ่งจำเป็นอยู่ ดังนั้น ทฤษฎีต่างๆ ก็ยังเป็นสิ่งที่ทิ้งไปไม่ได้ ควรทำความเข้าใจเอาไว้แล้วใช้ร่วมกับโปรแกรม แบบนี้จะทำให้พัฒนาผลงานได้ดีมากกว่า

## Typography

เพราะตัวหนังสือจะมีอิทธิพลผู้พบเห็นต่อเรื่องความสวยงาม สื่ออารมณ์ไปในทิศทางเดียวกันเกิดความลงตัวในการจัดองค์ประกอบของงานออกแบบเป็นอย่างมาก จึงไม่น่าแปลกใจที่บางคนเลือกที่จะศึกษาทางด้าน Typography อย่างจริงจังเพื่อนำมาพัฒนาผลงาน ที่นี้ลองไปดูตัวอย่างการใช้ตัวหนังสือบนงานออกแบบแล้วเราจะเห็นว่า แค่ตัวหนังสือก็ทำให้อารมณ์ของงานแตกต่างกันสิ้นเชิง



a : แบบบัตรด้านซ้ายตัวหนังสือหนึ่งๆ จัดวางน่าเชื่อถือเหมาะกับการธุรกิจมากกว่า

b : แบบบัตรด้านขวาคือตัวหนังสือเล่นมากเกินไปจึงไม่เหมาะกับอารมณ์ธุรกิจ ขาดความน่าเชื่อถือ



### รู้จักชนิดของตัวอักษร

การจะเลือกใช้งานตัวอักษรในงานให้เหมาะสมได้นั้น นักออกแบบจะต้องรู้จักกับคุณสมบัติที่สำคัญของตัวอักษรเสียก่อน เช่น ส่วนประกอบหลักๆ ของตัวอักษรแต่ละชนิด

#### Body & Proportion

Body หลักๆ จะประกอบไปด้วยตัว Body เอง และส่วนแขนขา ที่สำคัญที่สุดที่จะส่งผลถึงการเลือกใช้งาน Font ก็คือ ส่วนของ “เชิง” หรือ “Serif” (ในตัว Body ของ Font อาจจะแยกย่อยได้เป็นตา หรือไหลได้อีก แต่ในเบื้องต้นให้รู้จักกับ Body กันก่อน)

# Aa Bb Cc

ส่วน Proportion ของ Font จะหมายถึง ลักษณะการนำไปใช้งาน เช่น ตัวหนา หรือตัวเอียง โดยปกติแล้ว Proportion ของ Font จะมีอยู่ 3 แบบคือ Normal : แบบปกติ, Italic : แบบเอียง และ Bold : แบบหนา

**Aa Aa Aa**  
Regular Italic Bold

นอกจากทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาแล้ว ในบางครั้งอาจจะเจอแบบที่แยกย่อยลงไปอีก เช่น Bold Italic : ตัวหนาและเอียง หรือ Narrow : ตัวแคบผอมๆ ก็ได้

**Aa Aa Aa**  
Bold Italic Narrow Italic Narrow Bold Italic

### รูปแบบของตัวอักษร

ในปัจจุบันตัวอักษรที่เราใช้งานอยู่มี 4 รูปแบบหลักๆ คือ Serif เป็นตัวอักษรที่มีเชิงหรือมีฐานอยู่ตรงปลาย, San Serif เป็นตัวอักษรที่ไม่มีฐานตรงส่วนปลาย, Antique เป็นตัวอักษรประดิษฐ์แบบโบราณ และ Script เป็นตัวอักษรลักษณะเหมือนลายมือ มีทั้งลายมือแบบเป็นทางการและลายมือหวัดๆ เหมือนลายมือเขียน

## Serif

Serif ตัวฟอนต์จะดูเป็นระเบียบ เป็นทางการ เหมาะจะใช้งานที่เป็นทางการ ต้องการความน่าเชื่อถือมากๆ

## San Serif

San Serif ตัวฟอนต์จะอ่านง่าย ดูทันสมัย เหมาะจะใช้งานที่ต้องการความทันสมัยไม่เป็นทางการมากนัก

## Antique Font

Antique ตัวฟอนต์จะดูย้อนยุคโบราณๆ เหมาะกับงานที่ต้องการแสดงความชัดเจนของยุคสมัย หรือต้องการย้อนยุค

## Script Font

Script ตัวฟอนต์จะดูเป็นลายมือเขียน เหมาะกับงานไม่เป็นทางการ ต้องการความเป็นกันเอง สนุกสนาน

## NOTE :

ปัจจุบันการแบ่งหมวดหมู่ของ Font อาจจะแบ่งได้จากหลายองค์ประกอบ นอกเหนือจากหมวดหมู่หลักๆ ที่กล่าวมาแล้ว เช่น แบ่งจากลิขสิทธิ์ของ Font ในการนำไปใช้งาน เช่น Free Font หรือ Commercial Font หรือแบ่งตามกลุ่มย่อยๆ ของอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อได้เห็นตัว Font เช่น Font ในกลุ่ม Modern หรือ Font ในกลุ่ม Symbol ที่มีลักษณะเป็นรูปภาพ



## เทคนิคเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบ

หลังจากรู้จักชนิดของ Font กันไปแล้วที่นี้มาดูเทคนิควิธีการเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบให้ได้ผลกันบ้าง สำหรับเทคนิคการเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อควรคำนึงอยู่ 2 ประการคือ

1. ความหมายต้องเข้ากัน หมายความว่า ความหมายของคำและ Font ที่เลือกใช้จะต้องไปด้วยกันได้ เช่น คำว่าน่ารัก ก็ควรจะใช้ Font ที่ดูน่ารักไปด้วย

น่ารัก น่ารัก



- a : รูปด้านซ้ายความหมายและตัวฟอนต์ไปในทางเดียวกัน เหมาะกับคำว่าน่ารัก  
b : รูปด้านขวาใช้ฟอนต์ที่ดูแข็ง ไม่เข้ากับคำว่าน่ารักเอาเสียเลย

2. อารมณ์ของฟอนต์และอารมณ์ของงาน หมายถึง ทั้งสองอย่างจะต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความเชื่อถือก็ควรจะใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่น น่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความเป็นเอง ไม่เป็นทางการมากนัก ก็ควรจะใช้ Font ที่ในกลุ่ม Script เป็นต้น



- a : รูปด้านซ้ายใช้ฟอนต์ San Serif จะดูทันสมัย น่าเชื่อถือ เป็นทางการ  
b : รูปด้านขวาใช้ฟอนต์ Script จะดูเป็นกันเอง สบายๆ มากกว่านี้คืออิทธิพลของอารมณ์ฟอนต์ที่มีผลต่อความรู้สึกแก่ผู้พบเห็น

# Graphic Design

For Printing & Publishing

ตอบโจทยงานออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์ในเล่มเดียว

## ส่วนเนื้อหา


- CHAPTER 01 : พื้นฐานการออกแบบ
- CHAPTER 02 : พื้นฐานงานกราฟิก Essential Skill
- CHAPTER 03 : การใช้งานโปรแกรมกราฟิก
- CHAPTER 04 : บรรทัดฐานการออกแบบกราฟิก
- CHAPTER 05 : ขั้นตอนการทำงานสิ่งพิมพ์  
และการเตรียมไฟล์สิ่งพิมพ์

## ส่วน Workshops

- WORKSHOP 01 : Logo Design
- WORKSHOP 02 : Card Design
- WORKSHOP 03 : Poster Design
- WORKSHOP 04 : Brochure Design
- WORKSHOP 05 : Cover Design
- WORKSHOP 06 : Sticker Label Design
- WORKSHOP 07 : Vinyl Label
- WORKSHOP 08 : วาดภาพลายเส้น
- WORKSHOP 09 : รีทัชภาพนางแบบ
- WORKSHOP 10 : รีทัชแก้ไขซ่อมแซมภาพเก่าๆ
- WORKSHOP 11 : รีทัชเปลี่ยนภาพขาวดำเป็นภาพสี
- WORKSHOP 12 : แปลงไฟล์เป็น 2 สีสำหรับสิ่งพิมพ์

ผู้แต่ง อนัน วาจิระ

บรรณาธิการ สหกัศน์ วชิระนภกุล

 fb.com/lovedigiart



  
DIGI ART  
หมวดศิลปะ/กราฟิก

จัดทำโดย IDC  
ISBN 885-916-100-431-8



345 บาท