

## บทที่ 2

### พื้นฐานการออกแบบกราฟิก

โปรแกรมประยุกต์ประเภทกราฟิกที่นำมาใช้ในงานเป็นเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญในการที่จะผลิตชิ้นงานคอมพิวเตอร์กราฟิกออกมา องค์ประกอบสำคัญอีกด้านคือความคิดสร้างสรรค์ มุมมองในเรื่องของศิลปะโดยเฉพาะการเลือกวัสดุหรือวัตถุที่วาดขึ้นในโปรแกรม หรือเป็นภาพดิจิทัลที่นำเข้ามายังคอมพิวเตอร์ การประพันธ์(จัดวาง) ให้เกิดความหมายก็มีความสำคัญโดยเฉพาะสิ่งที่นักออกแบบเรียกกันสั้น ๆ ว่า “การวางคอมโพส” การวางคอมโพส เป็นการนำองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เส้นสีตัวอักษร หรือรูปภาพ มาวางเข้าด้วยกัน ในพื้นที่ๆ หนึ่งเพื่อสร้างผลงานที่สามารถสื่อสารสิ่งที่ต้องการออกมา ก่อนจะนำองค์ประกอบมาจัดคอมโพส นักออกแบบควรจะต้องรู้ก่อนว่า องค์ ประกอบแต่ละแบบสื่อถึงอารมณ์อะไรบ้าง เช่น เส้นแบบไหนสื่อถึงอารมณ์อย่างไร เสร็จออกมาเป็นผลงานในอารมณ์ที่ต้องการได้หรือไม่ หรือตัวอักษรแบบไหนสามารถนำมาใช้กับงานที่ทำอยู่ได้อย่างเหมาะสม ถ้าหากไม่รู้ถึงความหมายขององค์ประกอบเหล่านี้ก็จะไม่สามารถควบคุมให้งานออกแบบที่ทำอยู่ออกมาตามที่ต้องการได้

### องค์ประกอบงานกราฟิก

ดังที่ได้กล่าวไว้ในตอนต้นว่า องค์ประกอบของงานกราฟิกคือสิ่งต่างๆ ที่ถูกนำมาวางร้อยเรียงกันจนเกิดเป็นภาพ ที่แสดงอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งออกมา ในหัวข้อนี้เราจะมาศึกษากันว่า องค์ประกอบของงานกราฟิกมีอะไรบ้าง และแต่ละแบบสื่อถึงความหมายแบบใด

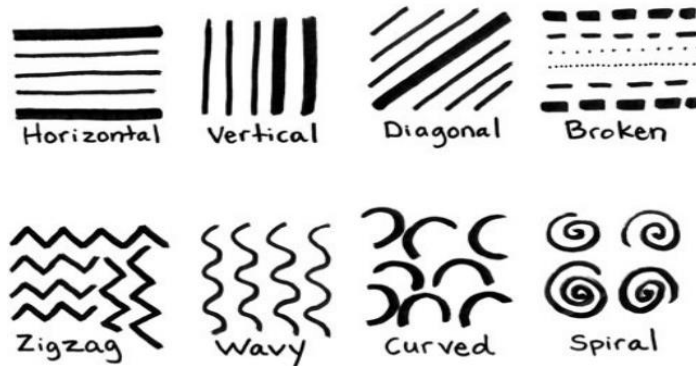
องค์ประกอบหลักในงานกราฟิกจะมีหลายชนิด ได้แก่ เส้น, รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก, พื้นผิว ที่ว่าง, สี และตัวอักษร

#### เส้น (Line)

ตามตำรามาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้ว่าเป็นเรื่องของจุด เส้น ระนาบ แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจ ง่ายๆ ก็เพียงแต่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลายๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องกันจนเกิดเป็น เส้น รูปทรงต่างๆ ขึ้นมา รูปทรงของเส้นก็จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดง ถึงการเคลื่อนไหว
- เส้นติดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม
- เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดง ถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้
- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มี ที่สิ้นสุด

- เส้นโค้งแบบคลื่นให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว อย่างนุ่มนวล
- เส้นซิกแซกให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย



ตัวอย่างประเภทเส้นต่างๆที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันไปตามแต่ชนิด  
(อ้างอิง [shorturl.at/txzGM](http://shorturl.at/txzGM))

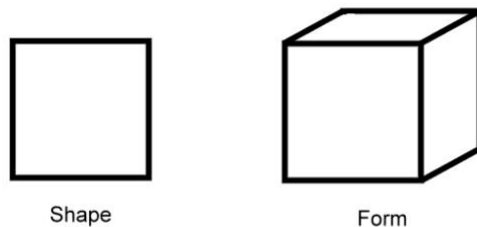
ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ในทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

### รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนัก (Value)

รูปร่าง : เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่างๆ มาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่าง ที่คุ้นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่น ดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่าง แบบฟริฟอรัม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้

รูปทรง : เป็นรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นกลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก : เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหน เบา หรือหนัก ทึบ หรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ



ตัวอย่างความแตกต่างระหว่างรูปร่างและรูปทรง

(อ้างอิง <https://onlineartlessons.com/tutorial/7-elements-of-art>)

ในแง่ของการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัดๆ เพียงแค่ใส่รูปร่างของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย



ตัวอย่างการใส่กราฟิกภาพวาดประกอบเพื่อสื่อความหมายอารมณ์ของภาพ  
(อ้างอิง <https://www.quotev.com/story/13493052/PHOTOPEA-TUTORIALS-MORE/19>)

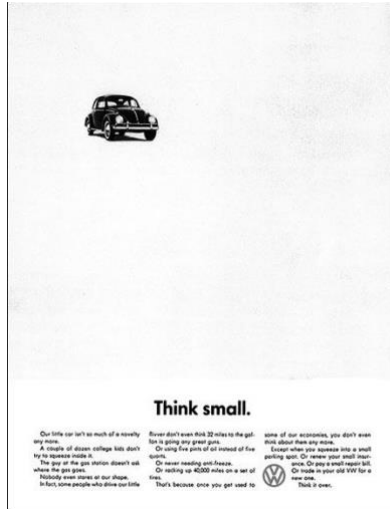
**พื้นผิว (Texture)** ในทางศิลปะจะอธิบายไว้ว่า พื้นผิวคือสิ่งที่แสดงให้รู้ว่ารูปร่างหรือรูปทรงที่นำมาใช้งาน มีสัมผัสอย่างไร โดยแบ่งเป็น 2 สัมผัสคือ สัมผัสที่ได้ด้วยมือ เช่น พื้นผิวขรุขระของรูปปั้นที่แสดงออกถึงความ แข็งแกร่ง หยาบกระด้าง กับอีกแบบหนึ่งคือ สัมผัสที่ได้ด้วยสายตา เช่น พื้นผิวของส่วนต่างๆ ในภาพที่เพียง มองเห็นก็รู้ว่าลายแบบนี้หมายถึงผิวสัมผัสแบบใด



ตัวอย่างการใส่พื้นผิวเพื่อสื่อความหมายให้งานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก  
(อ้างอิง <https://superdevresources.com/free-grunge-textures>)

ในงานออกแบบกราฟิก พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและ แวววาวงานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า "หรูมีระดับ" หรือ ถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูคล้ายๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง "ความเก่า" ดังนั้นในการทำงานนักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่างๆ ที่ใส่ลงไปในภาพ รวมทั้งวัสดุที่จะใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม

**ที่ว่าง (Space)** อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความว่าถึงพื้นที่ ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายความรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญ หรือ Background ด้วยในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยให้งานไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างนี้ก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริม จุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น



ตัวอย่างการออกแบบคอมพิวเตอรืกราฟิกโดยใช้ที่ว่างมาเสริมจุดเด่นในการเล่าเรื่อง  
 (อ้างอิง <https://www.pinterest.com/pin/262827328228298107>)

**สี (Color)** เรื่องสีกับงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญ เลยกี่ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่นๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ทำทาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุขภาพ สบายๆ

ถ้าจะรู้จักสีให้ลึกซึ้งถึงขั้นเลือกใช้ได้อารมณ์ที่ต้องการได้ ก็ต้องมาทำความเข้าใจกับ 3 เรื่องเหล่านี้คือ สีเกิด จากอะไร แต่ละสีมีความหมายอย่างไร และเทคนิคการนำไปใช้ให้ได้อย่างใจต้องการทำอย่างไรกันก่อน

ในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ 3 ชนิดคือ

- สีที่เกิดจากแสง เกิดจากการหักเหแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือ สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และ สีน้ำเงิน (Blue) เรียกรวมกันว่า RGB นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นต่างๆ มากมาย ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้ แหล่งกำเนิดสีแบบนี้ เช่น โทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์

- สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ เกิดจากการผสมหมึกพิมพ์ทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือ สีฟ้า, สีม่วงแดง, สี เหลือง และสีดำ เรียกรวมกันว่า CMYK จนได้ออกมาเป็นสีอื่นต่างๆ ตามที่ต้องการ ในการทำงานกราฟิก ถ้าหากว่าเป็นงานที่นำไปพิมพ์ตามแท่นพิมพ์แล้ว นักออกแบบก็ควรที่จะเลือกใช้โหมดสีแบบนี้ทุกครั้ง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับที่เห็นในจอคอมพิวเตอร์ที่ทำงานอยู่

- สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ จากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมีมี 3 สีคือ สีแดง เหลืองและน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่น ๆ แหล่งกำเนิดสีแบบนี้จะเป็นแบบที่เราเรียนกันมาในคลาสศิลปะตั้งแต่เด็กจนโต ที่เรียกกันว่าแม่สีก็คือสีแบบนี้แหละ

การผสมสีไว้ใช้งานจะใช้วิธีผสมจากสีที่เกิดจากธรรมชาติ โดยเริ่มผสมจากแม่สีหรือสีขั้นที่หนึ่ง ไปจนเป็นขั้นที่สองและขั้นที่สาม



Primary Colors



Primary and Secondary Colors



Primary, Secondary, and Tertiary Colors

ตัวอย่างโมเดลการผสมสีของสีที่เกิดจากธรรมชาติ

(อ้างอิง <https://www.practicalecommerce.com/Understanding-Color-Theory>)

สีแต่ละสีมีความหมายที่ต่างกันออกไป ซึ่งเป็นเรื่องจิตวิทยาของสีที่จะมีผลต่ออารมณ์ของผู้พบเห็น ตัวอย่างเช่น

- สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร้าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร้าร้อน ฉูดฉาด
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทึบ
- สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเสน่ห์
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ
- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน
- สีทองเงินและสีที่มีนวล แสดงถึงความรู้สึกมีนวล

ความรู้สึกเกี่ยวกับสีที่กล่าวมาจะเป็นความรู้สึกแบบกลาง ๆ ที่เป็นส่วนใหญ่ในโลก แต่นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ในบางพื้นที่หรือบางวัฒนธรรม อิทธิพลของสีจะแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม หรือค่านิยมของแต่ละกลุ่มชน

นอกจากแต่ละสีจะสร้างความรู้สึกได้ด้วยตัวมันเองแล้ว เมื่อนำมาใช้งานร่วมกันเรายังสามารถแบ่งการใช้สีออกเป็น 2 วรรณะ เพื่อสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปได้อีก กล่าวคือ

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



ตัวอย่างการใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นในการออกแบบงาน  
(อ้างอิง <https://www.fotor.com/blog/color-theory-in-graphic-design>)

เทคนิคการนำสีไปใช้งานจะมีสูตรสำเร็จให้เลือกใช้งานอยู่บ้างคือ วิธีโยงความสัมพันธ์จากวงล้อสีก่อนจะทำงานทุกครั้ง แนะนำให้เปิดไฟล้งล้อสีขึ้นมา แล้วเลือกสีหลักๆ สำหรับใช้ในการทำงานกันก่อน เทคนิคการเลือกใช้สีแบบสูตรสำเร็จจะมีอยู่หลากหลายรูปแบบ ตัวอย่างเช่น



ตัวอย่างการใช้สีแบบเอกรงค์

(อ้างอิง <https://www.tripwiremagazine.com/examples-of-monochromatic-website-design>)

- Mono หรือเอกรงค์ จะเป็นการใช้สีที่ไปในโทนเดียวกันทั้งหมด เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะ เป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักความเข้มของสีแดงลงไป

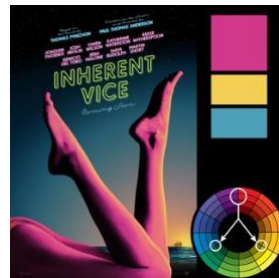




### ตัวอย่างการใช้สีแบบตรงกันข้าม

(อ้างอิง <https://erickimphotography.com/blog/2013/11/26/street-photography-composition-lesson-12-color-theory>)

- Complement คือ สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรัสสี เช่น สีฟ้าจะตรงข้ามกับสีส้ม หรือสีแดงจะตรงข้ามกับสีเขียว สามารถนำมาใช้งานได้หลายอย่าง และก็สามารถส่งผลได้ทั้งดีและไม่ดี หากไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งาน การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน ไม่ควรใช้ในพื้นที่ปริมาณเท่ากันในงานคร ใช้สีใดสีหนึ่งจำนวน 80% อีกฝ่ายหนึ่งต้องเป็น 20% หรือ 70-30 โดยประมาณ บนพื้นที่ของงานโดยรวม จะทำให้ความตรงกันข้ามกันของสีที่พื้นที่น้อยกลายเป็นจุดเด่นของภาพ



### ตัวอย่างการใช้สีแบบสามสี

(อ้างอิง <https://zevendesign.com/color-harmony-hulk-wears-purple-pants>)

- Triad สีแบบสามเส้า คือ การเลือกสีสามสีที่มีระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน



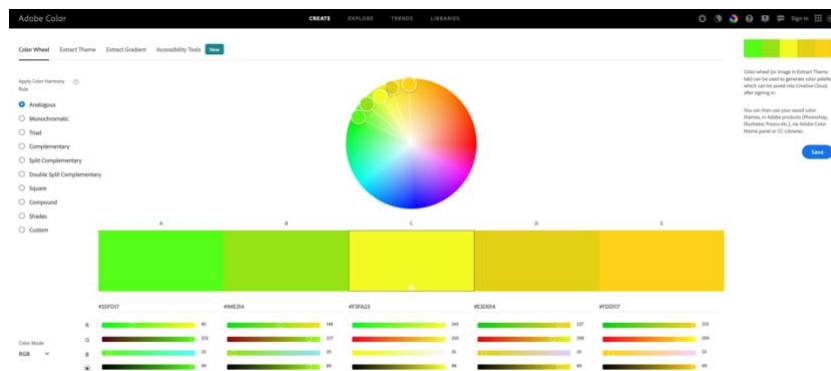


### ตัวอย่างการใช้สีแบบสีข้างเคียง

(อ้างอิง <https://zevendesign.com/color-harmony-hulk-wears-purple-pants>)

- Analogous หรือสีข้างเคียงคือ การเลือกสีใดสีหนึ่งขึ้นมาใช้งานพร้อมกับสีที่อยู่ติดกันอีกข้างละสี หรือก็คือ สีสามสีที่อยู่ติดกันในวงจรสีนั่นเอง

แต่สำหรับยุคปัจจุบันวงล้อสีพร้อมวิธีเลือกมีให้ใช้งานสะดวกกว่าสมัยก่อนมาก ในที่นี้ผู้เขียนขอ ยกตัวอย่างเว็บแอปพลิเคชันที่ช่วยในการจับคู่สี มาตัวอย่างเช่น เช่น โปรแกรม Adobe Color ของ Adobe ที่เป็นโปรแกรมสำหรับช่วยเลือกสีในอารมณ์ต่างๆ หรือเว็บไซต์ที่มีวงล้อสีสำเร็จรูปพร้อมโค้ดสี สำหรับนำไปใช้งาน



### ตัวอย่างการเว็บแอปพลิเคชัน Adobe Color

(อ้างอิง <https://color.adobe.com/create/color-wheel>)

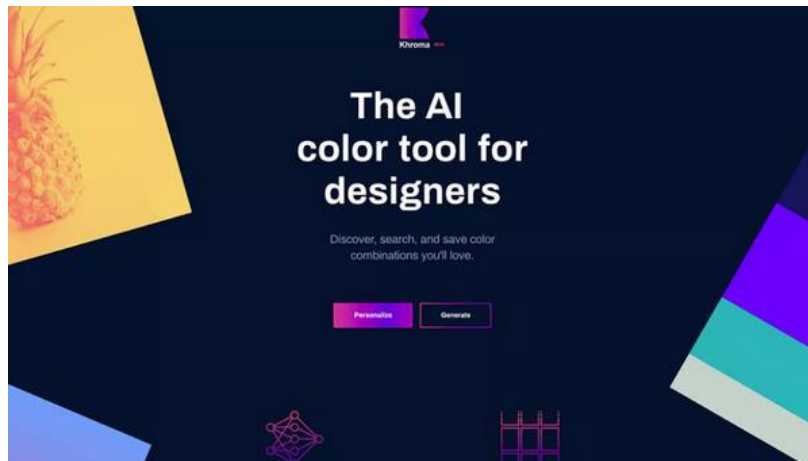
โปรแกรม HueSnap การสร้างแรงบันดาลใจ จุดประกายแนวคิดในการเลือกสีสำหรับใช้ออกแบบ สื่อ ผู้ใช้งานสามารถนำภาพถ่ายเข้ามายังโปรแกรม เพื่อให้โปรแกรม HueSnap แยกสีออกจากภาพและ จัดเป็นชุดสี (Color Palette)



ตัวอย่างการเว็บแอปพลิเคชัน Huesnap

(อ้างอิง <https://www.creativebloq.com/advice/the-best-colour-tools-for-web-designers>)

โปรแกรม หรือแอปนี้ยังสามารถใช้งานบนมือถือ และผู้ใช้สามารถบันทึกและแชร์ชุดสี (Color Palette) กับผู้อื่น



ตัวอย่างการเว็บแอปพลิเคชัน Huesnap

(อ้างอิง <https://www.creativebloq.com/advice/the-best-colour-tools-for-web-designers>)

ส่วน Khroma เป็นเครื่องมือสีที่มีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เข้ามาช่วย ผู้ใช้สามารถเรียกดูและเปรียบเทียบการผสมสีได้ง่าย ผู้ใช้สามารถฝึกอัลกอริทึมของระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ให้ทำหน้าที่เป็นส่วนเสริมช่วยในการคิด ตัดสินใจเลือกสีแทนผู้ใช้งาน เริ่มต้นด้วยการเลือก 50 สีที่ผู้ใช้งานชอบ สีเหล่านี้จะถูกใช้เพื่อฝึกโครงข่ายประสาทเทียมที่สามารถจดจำสีอื่นๆ ที่

คล้ายคลึงกันได้อีกหลายแสนสี เหล่านี้คือเครื่องมือที่จะมาช่วยในเรื่องของงานสีสำหรับการออกแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิก

### การใช้งานตัวอักษร (Typography)

แบบของตัวอักษรปรากฏอยู่บนทุกที่ที่เรามองเห็น สิ่งพิมพ์ นามบัตร โฆษณา บรรจุภัณฑ์สินค้า แบบตัวอักษรคือสุนทรียศิลป์ที่ประกอบขึ้นจากพื้นฐานขององค์ประกอบสุนทรียศิลป์อื่นๆ แบบตัวอักษรมีรูปร่าง สี วัสดุ ที่จำเป็นต้องได้รับการพิจารณา และสามารถก่อให้เกิดภาพลักษณ์มากมาย ตัวอักษรสามารถช่วยถ่ายทอดข้อมูลในรายละเอียดผ่านหัวเรื่องหลัก หัวเรื่องรอง เนื้อเรื่อง ให้มีลักษณะพิเศษตามความคิดสร้างสรรค์ก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการเน้นความสำคัญของข้อความให้โดดเด่น ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน รูปลักษณ์และคุณลักษณะเสมือนเป็นภาพเพื่อการสื่อความหมายซึ่งเรียกว่า "Type as image"

สำหรับผู้ที่ทำงานในวงการกราฟิกแล้วบางคนเลือกที่จะศึกษาทางด้าน Typography อย่างจริงจัง เพื่อนำมาใช้พัฒนาผลงาน การเลือกใช้งานตัวอักษรให้เหมาะสม จะต้องมารู้จักกับคุณสมบัติหลักๆ ที่สำคัญ ของตัวอักษร เช่น ส่วนประกอบหลักๆ และชนิดกันก่อน อันประกอบด้วย



ตัวอย่าง ส่วน Proportion ของฟอนต์ Grifo

(อ้างอิง <https://www.pinterest.com/pin/83316661842307008>)

- Body & Proportion โดยส่วนลำตัว (Body) หลักๆ จะประกอบไปด้วยตัว Body เอง และส่วนแขนขา และที่สำคัญที่สุดที่จะส่งผลถึงการเลือกใช้งาน Font ก็คือ ส่วนของ “เชิง” หรือ “Serif” (ในตัว Body ของ Font อาจจะไม่เห็นได้เป็นตา หรือไหลได้อีก)
- ส่วน Proportion ของ Font จะหมายถึง ลักษณะการตกแต่งเพื่อนำไปใช้งาน เช่น ตัวหนา หรือตัวเอียง โดยปกติ แล้ว Proportion ของ Font จะมีอยู่ 3 แบบคือ Normal คือ แบบปกติไม่ได้กำหนด

อะไรเพิ่มเติม Bold คือ แบบที่เป็นตัวหนา และ Italic คือ แบบที่เป็นตัวเอียง นอกจากทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาแล้ว ในบางครั้งอาจจะเจอแบบที่ย่อยลงไปอีก เช่น Bold Italic ที่เป็นตัวหนาและ เอียงหรือ Narrow ที่มีลักษณะแคบ ๆ ผอม ๆ ก็เป็นไปได้ อยู่ตัวแบบชุดแบบตัวอักษรแต่ละแบบที่มีการออกแบบมา

## รูปแบบของตัวอักษร

ตัวอักษรที่เราใช้งานกันอยู่ในปัจจุบันจะแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบใหญ่ๆ คือ Serif เป็นตัวอักษรแบบมีเชิงหรือมีฐาน อยู่ตรงปลาย, San Serif จะไม่มีฐานตรงส่วนปลาย, Antique เป็น Font ประติษฐานแบบโบราณ และ Script เป็น Font ที่มีลักษณะเหมือนลายมือ ทั้งลายมือแบบเป็นทางการและลายมือหวัดๆ เหมือนลายมือเขียน

# Times New Roman

ตัวอย่างแบบอักษรแบบเซอร์ริฟ (San Serif Style)

- Font แบบเซอร์ริฟ (Serif) บางครั้งเรียกว่าตัวมีเชิง มีความหนาบางของเส้นตัวอักษรไม่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร ในอดีตนิยมสำหรับการพิมพ์ข้อความยาวๆ เนื่องจากอ่านได้ง่ายกว่าตัวอักษรไม่มีฐาน จะดูเป็นระเบียบ เป็นทางการ เหมาะจะใช้ในงานที่เป็นทางการ และต้องการความน่าเชื่อถือมากๆ

# Arial

ตัวอย่างแบบอักษรแซนด์เซอร์ริฟ (San Serif Style)

- Font แบบแซนด์เซอร์ริฟ (San Serif) จะอ่านง่าย ดูทันสมัยมากกว่าแบบอื่นๆ เหมาะจะใช้ในงานที่ต้องการความทันสมัยออกแนวไม่เป็นทางการมากนัก เป็นตัวพิมพ์ที่ไม่มีฐาน ส่วนใหญ่มีความหนาบางเท่ากันทุกตัวอักษร แต่ตัวอักษรที่มีความหนาบางไม่เท่ากันจะเรียกว่าตัวอักษรกอทิกส์ เป็นตัวอักษรที่อ่านยากกว่าตัวอักษรมีฐาน จึงนิยมใช้ในการพาดหัว แต่ด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์ในปัจจุบัน เราจึงเห็นตัวพิมพ์นี้ในข้อความที่ต่อเนื่อง เช่น ฟอนต์ Helvetica, Arial, Univers เป็นต้น

# Rotunda

ตัวอย่างแบบอักษรแอนธิค (Antique Style)

- Font แบบ Antique จะเหมาะกับงานที่ต้องการแสดงความชัดเจนของยุคสมัย หรือต้องการอารมณ์ย้อนยุคนิดหน่อย

# Coronet

ตัวอย่างแบบอักษรสคริปต์ (Script Style)

- Font แบบ Script เหมาะกับงานที่ไม่เป็นทางการ ต้องการความเป็นกันเองและดูสนุกสนานมากกว่าแบบอื่นๆ หรือในบางกรณี Font แบบนี้จะใช้ในงานที่ต้องการข้อความที่ดูเหมือนเป็นลายมือเขียน

นอกเหนือจากหมวดหมู่หลักๆ ที่กล่าวมา เช่น แบ่งจากลิขสิทธิ์ของ Font ในการนำไปใช้งาน เช่น Free Font หรือ Commercial Font หรือแบ่งตามกลุ่มย่อยๆ ของอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อได้เห็นตัว Font เช่น Font ในกลุ่ม Modern หรือ Font ในกลุ่ม Symbol ที่มีลักษณะเป็นรูปภาพ

## การเลือกใช้ฟอนต์ในงานออกแบบ

การเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อควรคำนึงถึงง่ายๆ อยู่ 2 ข้อคือ

1. ความหมายต้องเข้ากันหมายความว่า ความหมายของคำและ Font ที่เลือกใช้ควรจะไปด้วยกันได้ เช่น หากต้องการให้ดูมีความน่ารักเข้ากับวัยรุ่นที่ดูสดใส ก็อาจจะเลือกบุคลิกของฟอนต์ที่มีความน่ารัก มีความโค้ง ตัวกลมของแบบอักษร



(อ้างอิง <https://www.f0nt.com/tag/%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B8%A1>)

2. อารมณ์ของฟอนต์ และอารมณ์ของงานต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือก็จะเลือก ใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่นน่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความฉูดฉาดอย่างโปสเตอร์ลดราคาก็ควรจะใช้ Font ที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากนักอย่าง Font ในกลุ่ม Script เป็นต้น



(อ้างอิง <https://www.facebook.com/ProductAllSale>)

นอกจากการเลือก Font มาใช้งานแล้ว การวางตำแหน่งตัวอักษรที่เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่มีความสำคัญกับการทำงาน สำหรับการวางตำแหน่งตัวอักษร จะมีข้อควรคำนึงถึงไว้ให้อยู่ 3 ข้อ คือ



(อ้างอิง <https://rb.gy/2cixps>)

1. ธรรมชาติการอ่านของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา และบนลงล่าง โดยมีรัศมีการกวาดสายตาตามลำดับ ดังภาพดังนั้นถ้าอยากให้อ่านง่าย ควร จะวางเรียงลำดับให้ดีขึ้น ไม่เช่นนั้นจะเป็นการอ่านข้ามไปข้ามมาทำให้เสีย ความหมายของข้อความไป



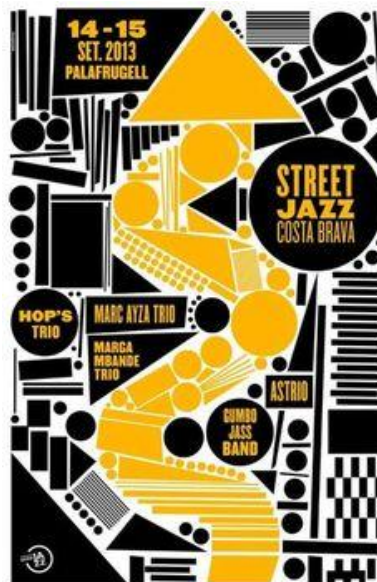
(อ้างอิง <https://www.central.co.th/th/campaign/thank-you-edm-1>)

2. จุดเด่นควรจะมีเพียงจุดเดียว หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ มีตัวอักษรตัวใหญ่ ๆ อยู่เพียงชุดเดียว จึงจะเป็นจุดเด่นที่มองเห็นได้ง่าย ไม่สับสน ส่วนจุดอื่น ๆ ขนาดควรจะได้ลดลงตามลำดับความสำคัญ

3. ไม่ควรใช้ Font หลากหลายรูปแบบเกินไปจะทำให้กลายเป็นงานที่อ่านยากและชวนปวดศีรษะมากกว่าชวนอ่าน ถ้าจำเป็นจริง ๆ แนะนำให้ใช้ Font เดิมแต่ไปตกแต่งพวกขนาด, ความหนาหรือกำหนดให้เอียงบ้าง เพื่อเพิ่ม ความน่าสนใจไม่ให้งานดูน่าเบื่อแบบนี้จะดีกว่า

### การจัดองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบทำขึ้นเพื่อให้งานที่ออกไปสามารถสื่อความหมายที่ต้องการ และมองเห็นจุดเด่นของงานอย่างชัดเจน โดยที่ภาพรวมของงานไปในทิศทางที่ส่งเสริมกันและกัน ก่อนจะเริ่มจัดองค์ประกอบควรที่จะทำความรู้จักกับทักษะที่มักจะถูกใช้งานในการจัดวางสิ่งต่าง ๆ ลงไป ทักษะที่กล่าวถึงจะเป็นสิ่งที่ต้องนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกันจนเกิดเป็นการจัดองค์ประกอบที่สวยงามออกมา ประกอบด้วย

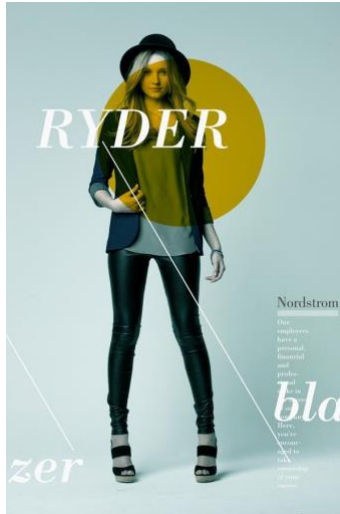


ตัวอย่าง การประยุกต์ใช้จังหวะการวาง (Rhythm)

(อ้างอิง <https://www.pinterest.com/salvagflores/rhythm>)



- Rhythm หรือจังหวะการวาง เป็นเรื่องของจังหวะในการวางองค์ประกอบลงไป อาจจะวางๆ หรือวางในระยะ ที่เท่ากัน แล้ววางให้เกิดจังหวะที่แตกต่างนิดหน่อยตรงส่วนที่ต้องการให้เป็นจุดเด่น การใช้ Rhythm สามารถใช้ได้กับทุก องค์ประกอบทั้งตัวอักษร, รูปภาพ หรือสีก็ได้



ตัวอย่าง การประยุกต์ใช้ความสอดคล้องและความแตกต่าง (Harmony และ Contrast)

(อ้างอิง <https://www.canva.com/learn/visual-design-composition>)

- Harmony/Contrast หรือความสอดคล้องกันขององค์ประกอบ เป็นเรื่องของ การสร้างจุดเด่น ด้วยการอาศัยความคล้าย กันขององค์ประกอบที่ใช้ โดยอาจจะทำให้ดู กลมกลืนกันซ้ำๆ ลงไป และมีส่วนที่แตกต่าง โดดเด่นออกมา ในบางครั้งส่วนที่โดดเด่นออก มากก็ยังคงดูมีความกลมกลืนกับองค์ประกอบ อื่นๆ ในภาพอยู่ แบบนี้เรียกว่า Harmony แต่ในบางกรณีส่วนที่โดดเด่นออกมา ก็จะแตกต่างกันกับองค์ประกอบไปเลย แบบนี้จะเรียกว่า Contrast



ตัวอย่าง การประยุกต์ใช้การจัดเรียงตำแหน่ง (Alignment)

(อ้างอิง <https://www.designmantic.com/blog/art-of-alignment-graphic-design>)

- Alignment หรือการจัดเรียงตำแหน่งขององค์ประกอบให้เป็นลำดับ เป็นการจัดองค์ประกอบให้อ่านง่าย สบายตา เป็นมิตร ต่อการมองเห็น สามารถรับรู้ได้ทันทีว่าจะ ต้องเริ่มอ่านที่ตรงไหน หรือเริ่มดูจากตรงไหน แล้วไปจบที่ตรงไหนมีทิศทางในการมองอย่างชัดเจน
- Proportion สัดส่วนขององค์ประกอบสำหรับข้อนี้ต้องจำไว้ก่อนว่า คนเราจะเห็นสิ่งที่ใหญ่กว่า ก่อนสิ่งที่เล็กกว่า เสมอ ดังนั้น สัดส่วนที่แตกต่างกันของจุดเด่นและองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ไม่ใช่จุดเด่น) ควรจะมีความแตกต่างกันอย่าง
- Proximity หรือการรวมกลุ่มขององค์ประกอบ เรื่องนี้ถ้าจะพูดให้เข้าใจง่าย ๆ ก็คือ “จุดเด่นต้องมี ลีวล้อ” ให้ลองนึกภาพ Super Star เดินมาคนเดียว กับ Super Star เดินมาพร้อมแฟนคลับรุมล้อมอันไหนจะดูโดดเด่นและเห็นได้ง่ายกว่ากัน นั่นก็คือ Proximity หรือการนำองค์ประกอบรองอื่น ๆ มารวมกลุ่มไว้ใกล้ๆ กับจุดเด่นที่ต้องการเพื่อให้ง่ายต่อการ สังเกตเห็นนั่นเอง (ในการวาง ควรจะวางแบบมีลำดับชัดเจน อาจจะเน้นด้วยขนาดหรือสีที่ตัดกว่าจุดเด่นลงไป เพื่อไม่ให้ เกิดจุดเด่นซ้อนกันจนทำให้งานเกิดความสับสน

### รูปแบบของการจัดองค์ประกอบ

หลังจากรู้จักกับทักษะพื้นฐานกันไปแล้ว ก็จะเข้าสู่จุดสูงสุดของงานนั่นก็คือเอาทุกสิ่งมารวมกัน โดยใช้ Element หรือองค์ประกอบต่างๆ เช่น เส้น สี หรือตัวอักษร สื่อความหมายออกไปด้วยการจัดวางที่สามารถดึงดูดความ น่าสนใจและแสดงอารมณ์ของงานได้เหมาะสมที่สุด

รูปแบบหลักๆ ของการจัดองค์ประกอบมีอยู่ 3 แบบคือ



ตัวอย่าง การประยุกต์ใช้การจัดองค์ประกอบแบบเอกภาพ (Unity)  
(อ้างอิง <https://www.se-ed.com>)

- จัดองค์ประกอบแบบ Unity คือ การเลือกใช้องค์ประกอบที่สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกันเพื่อสร้างงานที่มีความหมายเดียว เช่น การจัดองค์ประกอบ ในภาพตัวอย่างถ้าหากว่าไม่เลือกใช้องค์ประกอบที่ สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกันแล้ว งานที่ออกมาก็จะดูขัดแย้งกันกลายเป็นงานที่ไม่สมบูรณ์ไปเสีย



ตัวอย่าง การประยุกต์ใช้การจัดองค์ประกอบแบบสมดุล (Balance)  
(อ้างอิง <https://www.naiin.com>)

- จัดองค์ประกอบแบบ Balance จะแบ่งได้สองแบบคือ “Balance จริง ๆ ”แบบที่ภาพทั้งด้านซ้ายและขวามีรูปทรงที่เหมือนกัน และ “Balance ด้วยน้ำหนัก” คือภาพไม่จำเป็นต้องเท่ากัน แต่งานออกมาดูแล้วไม่ หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง เพราะใช้องค์ประกอบที่ดูมีน้ำหนักเท่าๆ กัน จากสีสัน, รูปทรง หรืออื่นๆ มาวางลงในผลงาน



ตัวอย่าง การประยุกต์ใช้การเน้นจุดสนใจ (Point of interest)

(อ้างอิง <https://www.naiin.com>)

- จุดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจ หรือ Point of interest เป็นการจุดองค์ประกอบด้วยการใช้วิธีวาง ตำแหน่งจุดเด่นลงไป แล้วใช้วิธีต่างๆ ที่อธิบายไว้ข้างต้นเน้นให้จุดเด่นเกิดความน่าสนใจเพิ่มขึ้นมา เช่น ใช้สีที่แตกต่าง (ตามหลักการ Contrast และเลือกใช้สีที่ตัดกัน) หรือใช้ขนาดที่แตกต่างสำหรับตัวจุดเด่น (ตามหลักการ Proportion) สำหรับการเน้นจุดสนใจดูเหมือนว่าจะเป็นรูปแบบที่ใช้งานกันมากที่สุด เพื่อให้ผลลัพธ์ที่เรียกว่าเข้าเป้าอย่างแรงต่างจากแบบอื่นๆ ที่เน้นไปที่ความสวยงามเป็นหลัก

นอกจากตัวอย่างที่กล่าวมาแล้ว การเน้นจุดสนใจยังสามารถประยุกต์สิ่งต่างๆ มาใช้งานได้อีกหลายวิธี เช่น การใช้เส้นนำสายตา, การใช้จุดตัดเก้าช่อง หรือการใช้กรอบในการเน้นจุดเด่น ซึ่งวิธีเหล่านี้หากนำไปใช้งานให้เหมาะสมก็จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับจุดองค์ประกอบได้ไม่แพ้วิธีหลักๆ เหมือนกัน

## สรุป

“ศิลปะ” เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากอารมณ์ความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงามและเกิดความพึงพอใจในภาพลักษณ์ของงานศิลปะที่เกิดจากจินตนาการไปตรานานเท่านานโดยมีการสร้างสรรค์ พัฒนารูปแบบต่างๆ ออกไปอย่างมากมายไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจึงกลายเป็นมรดกตกทอดทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ที่ล้ำค่าของมนุษย์สืบต่อกันมา โดยถือว่าเป็นผลงานที่มีความหมายในหน้าที่หรือประโยชน์และการสร้างสรรค์ ตามความต้องการอย่างเหมาะสมของสังคม (Social needs) ของแต่ละยุคแต่ละสมัย

สำหรับพื้นฐานการออกแบบกราฟิกมีสิ่งสำคัญ 2 ประการ คือ โปรแกรมประยุกต์ประเภทกราฟิกที่เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการผลิตชิ้นงานคอมพิวเตอร์กราฟิก และความคิดสร้างสรรค์ที่จะรังสรรค์การวางคอมโพสให้สอดคล้องกับการออกแบบเชิงศิลปะ

องค์ประกอบหลักในงานกราฟิกจะมีหลายชนิด ได้แก่ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร โดยแต่ละชนิดจะมีความหมายในการสื่อความแตกต่างกันออกไปตามอารมณ์ของงานกราฟิก อาทิ ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัดๆ เพียงใส่รูปร่างของดอกไม้ไม่ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือถ้าต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตาก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นมาอีกด้วย ในขณะที่เดียวกันการเลือกใช้ "สี" ก็เป็นหัวใจสำคัญที่จะสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ถูกถ่ายทอดออกมา เช่น สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร้าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์, สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร้าร้อน ฉูดฉาด, สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง และสีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น เป็นต้น แต่ทั้งนี้อิทธิพลของสีจะแตกต่างกันตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม หรือค่านิยมของแต่ละกลุ่มชน

หลังจากรู้จักทักษะพื้นฐานแล้วก็จะเข้าสู่จุดสูงสุดของงานนั่นก็คือ การเอาทุกสิ่งมารวมกันโดยใช้ Element หรือองค์ประกอบต่างๆ ซึ่งมีรูปแบบหลักอยู่ 3 แบบ ได้แก่ จัดองค์ประกอบแบบ Unity คือ การเลือกใช้อองค์ประกอบที่สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกัน, จัดองค์ประกอบแบบ Balance และจัดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจ หรือ Point of interest เพื่อให้ผลลัพธ์ตามเป้าหมายที่วางไว้