

หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

องค์ประกอบศิลป์ เพื่องานกราฟิก

ผู้เรียบเรียง

พศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล

ผู้ตรวจ

๑. ศ.วิวัฒน์ จูฑะวิภาต

๒. พันัส โภคทวี

๓. ณัฐพัชร์ หลวงพล

บรรณาธิการ

วิเชียร วิสุเร



บริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด
Media Intelligence Technology Co.,Ltd.

หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

องค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก

ผู้เรียบเรียง

พศ.รธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล

ผู้ตรวจ

๑. ศ.วัฒน์ จุฑะวิภาต

๒. พันธุ์ โภคทวี

๓. ณัฐพัชร์ หลวงพล

บรรณาธิการ

วิเชียร วิสูงเร

ราคา ๙๙ บาท

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล.

หนังสือเรียน องค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก. - ปทุมธานี :

มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, ๒๕๕๙.

๒๐๘ หน้า.

๑. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ I. ชื่อเรื่อง

ISBN 978-616-7319-59-9

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดย



บริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด

Media Intelligence Technology Co.,Ltd.

๔๔/๘๓ หมู่ ๗ ต.คลองสอง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ๑๒๑๒๐

โทรศัพท์ ๐-๒๕๑๖-๕๖๙๐-๑ โทรสาร ๐-๒๕๑๖-๕๖๙๒

www.mitmedia.com E-mail : mediamit@yahoo.com

ออกแบบ : KanomDesign Studio

พิมพ์ที่ : บริษัท เยลโล่การพิมพ์ (1988) จำกัด

คำนำ

ความรู้ความเข้าใจของหลักการทางองค์ประกอบศิลป์เบื้องต้นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียนด้านศิลปะและการออกแบบ หลักการทฤษฎีต่างๆ ยังเป็นสิ่งจำเป็นในการศึกษา ถึงแม้เทคโนโลยีวิทยาการจะมีความเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วขนาดไหน หรือสามารถช่วยให้ทำงานได้สะดวกสบายมากขึ้น แต่ถ้าขาดความเข้าใจและทักษะขั้นพื้นฐานทางองค์ประกอบศิลป์ ย่อมทำให้เป็นอุปสรรคต่อความสำเร็จของการทำงาน เนื่องจากหลักการและทฤษฎีต่างๆ เกิดจากปัจจัยที่มาจากการตอบสนองพฤติกรรมความต้องการของมนุษย์ทั้งสิ้น

หนังสือเล่มนี้เป็นการอธิบายความรู้และหลักการเบื้องต้นของงานองค์ประกอบศิลป์ประเภทงานกราฟิก พร้อมตัวอย่างภาพเป็นกรณีศึกษาไปตามหลักของศาสตร์และศิลป์ในการออกแบบนัยออกแบบกราฟิกที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในวงการย่อมผ่านการเรียนรู้และประสบการณ์ทำงานในวิชาชีพมายาวนาน และไม่อาจปฏิเสธในสำคัญของหลักการองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผลงานสามารถตอบโจทย์ตามความต้องการได้

นอกเหนือจากการเรียนรู้หลักการและความเข้าใจแล้ว การฝึกทักษะปฏิบัตินั้นจำเป็นต้องควบคู่ไปกับการฝึกเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากนักออกแบบต้องสามารถสร้างผลงานออกมาเป็นภาพให้เกิดความประทับใจ มีความโดดเด่นชัดเจนในการนำเสนอ หลักการทฤษฎีต่างๆ ควรมีการฝึกซ้ำแล้วซ้ำเล่า จึงจะเกิดการพัฒนานั้นเป็นหนทางที่นำไปสู่ความสำเร็จได้

หากมีข้อผิดพลาดประการใด ในหนังสือเล่มนี้ผู้เขียนมีความยินดีขออภัย

พศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล

สารบัญ

บทที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะงานออกแบบกราฟิก 9

1.1 ความหมายและประเภทของงานออกแบบกราฟิก	10
1.2 ความงาม คุณค่า และประโยชน์ของศิลปะงานกราฟิก	15
1.3 วิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบ	16
กิจกรรมประจำบทที่ 1	19
คำถามประจำบทที่ 1	19

บทที่ 2 จุดและเส้น 20

2.1 ลักษณะและหลักการใชจุด (Dot)	21
2.2 หลักการใช้เส้น (Line)	25
2.3 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ขั้นพื้นฐาน	28
2.4 การสร้างจุดและเส้นด้วยโปรแกรมประเภทกราฟิก	32
กิจกรรมประจำบทที่ 2	42
คำถามประจำบทที่ 2	42

บทที่ 3 หลักการใช้สีโทนเดียว (Monotone) 43

3.1 สีโทนเดียว (Monotone)	44
กิจกรรมประจำบทที่ 3	54
คำถามประจำบทที่ 3	54

บทที่ 4 หลักการใช้ทฤษฎีสีในงานออกแบบ 55

4.1 ความเข้าใจเรื่องแสงและสีในงานออกแบบ	56
4.2 หลักการทฤษฎีสีเบื้องต้นในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก	59
4.3 สีในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก	60
4.4 หลักการเกี่ยวกับสี และการใช้ทฤษฎีสีในงานกราฟิก	64
4.5 สีในการรับรู้และการประยุกต์ใช้งาน	66
กิจกรรมประจำบทที่ 4	73
คำถามประจำบทที่ 4	73

บทที่ 5 ศิลปะการจัดวางรูปร่างรูปทรงของกราฟิก 74

5.1 ศิลปะการจัดวางรูปร่างหรือรูปทรงของกราฟิก	75
5.2 พื้นที่ว่าง (Space)	78
5.3 ความสมมาตร - อสมมาตร	80
5.4 จังหวะ (Rhythm)	83
5.5 ความกลมกลืน (Harmony)	84
5.6 การสร้างสภาพสีโดยรวม (Tonality)	87
5.7 การใช้สีขัดกัน (Discord Color)	88
5.8 ขนาดและระยะของรูปร่างรูปทรง	89
กิจกรรมประจำบทที่ 5	90
คำถามประจำบทที่ 5	90

บทที่ 6 การสร้างพื้นผิวเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ (Texture & Pattern Design)

91

6.1 ลักษณะพื้นผิว (Texture)	92
6.2 การสร้างพื้นผิวเพื่องานกราฟิก (Texture)	97
6.3 การออกแบบแพทเทิร์นเพื่องานกราฟิก (Pattern)	100
กิจกรรมประจำบทที่ 6	103
คำถามประจำบทที่ 6	103

บทที่ 7 การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในงานโปสเตอร์ (Poster Design)

104

7.1 ความสำคัญของงานโปสเตอร์	107
7.2 มาตรฐานของงานโปสเตอร์	109
7.3 องค์ประกอบของงานโปสเตอร์	110
7.4 แนวคิดและขั้นตอนการออกแบบโปสเตอร์	111
กิจกรรมประจำบทที่ 7	119
คำถามประจำบทที่ 7	119

บทที่ 8 การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบแผ่นพับ (Brochure Design)

120

8.1 ความสำคัญของงานออกแบบแผ่นพับ	121
8.2 องค์ประกอบของงานออกแบบแผ่นพับ	123
8.3 แนวคิดและขั้นตอนการออกแบบแผ่นพับ	123
8.4 กระดาษที่ใช้ในงานแผ่นพับ / โบรชัวร์	135
กิจกรรมประจำบทที่ 8	135
คำถามประจำบทที่ 8	135

บทที่ 9 การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบปกหนังสือ (Cover Book Design)

136

9.1 ความสำคัญของงานออกแบบปกหนังสือและประเภทปกหนังสือ	137
9.2 องค์ประกอบของปกหนังสือ	139
9.3 แนวคิดและขั้นตอนการออกแบบปกหนังสือ	141
กิจกรรมประจำบทที่ 9	145
คำถามประจำบทที่ 9	145

บทที่ 10 องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design)

146

10.1 ความสำคัญของงานออกแบบตราสัญลักษณ์ และประเภทของตราสัญลักษณ์	147
10.2 องค์ประกอบของงานออกแบบตราสัญลักษณ์	150
10.3 แนวคิดและขั้นตอนการออกแบบตราสัญลักษณ์	152
กิจกรรมประจำบทที่ 10	153
คำถามประจำบทที่ 10	153

บทที่ 11 งานออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก (Information Graphic Design)

154

11.1 ความสำคัญของงานออกแบบอินฟอร์เมชันกราฟิก	156
11.2 ประโยชน์ของสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก	157
11.3 องค์ประกอบที่สำคัญของงานออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก	158
11.4 แนวคิดและขั้นตอนการออกแบบอินฟอร์เมชันกราฟิก	164
กิจกรรมประจำบทที่ 11	182
คำถามประจำบทที่ 11	182

บทที่ 12 การจัดพิมพ์และนำเสนอผลงาน

183

12.1 ความรู้เบื้องต้นในงานสื่อสิ่งพิมพ์	185
12.2 การจัดเตรียมไฟล์งาน	191
12.3 การตั้งค่าสีใน Adobe Bridge	192
12.4 เทคนิคการนำเสนอผลงาน	196
กิจกรรมประจำบทที่ 12	197
คำถามประจำบทที่ 12	197

บทที่ 13 กรณียศึกษา : การสร้างพื้นหลัง (Pattern)

198

13.1 ลักษณะงานออกแบบกราฟิกพื้นหลัง (Pattern)	199
13.2 การสร้างงานกราฟิกพื้นหลังด้วย Adobe Photoshop	199
กิจกรรมเสริมทักษะองค์ประกอบศิลป์เพื่องานกราฟิก	206

บรรณานุกรม

208

บทที่ 1

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะ: งานออกแบบกราฟิก

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 บอกความหมายและประเภทของงานออกแบบกราฟิกได้
- 1.2 บอกความงาม คุณค่า และประโยชน์ของศิลปะงานกราฟิกได้
- 1.2 ระบุวิชาชีพที่เกี่ยวกับการออกแบบได้

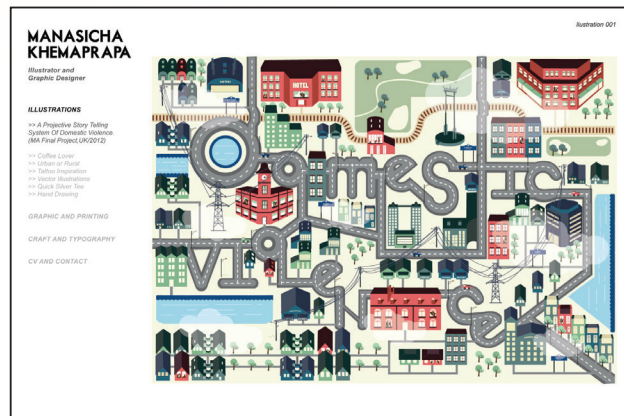
สาระการเรียนรู้

- 1.1 ความหมายและประเภทของงานออกแบบกราฟิก
- 1.2 ความงาม คุณค่า และประโยชน์ของศิลปะงานกราฟิก
- 1.3 วิชาชีพที่เกี่ยวกับการออกแบบ

1.1 ความหมายและประเภทของงานออกแบบกราฟิก

งานออกแบบกราฟิก จัดเป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งในงานประยุกต์ศิลป์และงานพาณิชย์ศิลป์ที่เน้นเนื้อหาในด้านการสื่อสารเป็นสำคัญสามารถสื่อความหมายที่ต้องการบอกต่อถึงผู้ชมไม่จำกัดว่าจะเป็นภาพวาด ภาพเชิงสัญลักษณ์ รวมถึงภาพถ่าย งานออกแบบกราฟิกจึงนับเป็นงานศิลปะที่มีเทคนิคในการสร้างสรรค์ได้หลากหลาย ในอดีตงานออกแบบกราฟิกส่วนใหญ่จะออกแบบโดยใช้การวาดภาพเป็นหลัก หรืออาจใช้ผสมผสานร่วมกับงานภาพถ่ายเพื่อสื่อสารในสิ่งที่ต้องการผ่านงานออกแบบ

งานออกแบบกราฟิกที่พบเห็นได้ง่ายและบ่อยที่สุด เช่น ป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ งานออกแบบโปสเตอร์และแผนที่ เป็นต้น



รูปที่ 1.1 ผลงานออกแบบกราฟิก โดย อ.มนสิชา เขมประภา

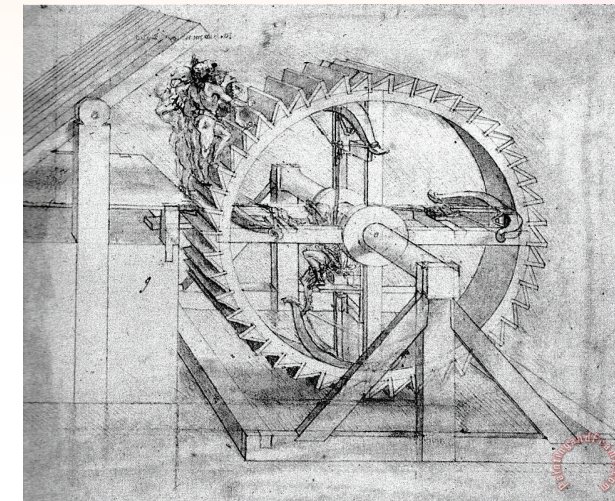
ในความเป็นจริงงานศิลปะกราฟิกถือได้ว่ามีกำเนิดมายาวนานนับหมื่นๆ ปีแล้ว จากหลักฐานที่พบคือศิลปะเขียนสีบนผนังถ้ำ ศิลปะลายเส้นของชาวอียิปต์ ต่อมาชาวกรีกได้พัฒนา มาร่วมกับการเขียนรูปทรงเรขาคณิต ผลงานเหล่านั้นนับเป็นการออกแบบกราฟิกทั้งสิ้น จึงถือได้ว่า ศิลปะงานออกแบบกราฟิกมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในหลายช่วงอายุคน อย่างต่อเนื่องยาวนานมาจนถึงปัจจุบัน



รูปที่ 1.2 “การพิพากษาครั้งสุดท้าย” ศิลปะอียิปต์โบราณ เป็นงานกราฟิกที่ผู้เล่าต้องการสื่อสารกับผู้ชม โดยวาดรูปทรงของมนุษย์ในลักษณะตัดทอน พร้อมทั้งมีการใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่างๆ ในการสื่อสารเรื่องราวชีวิตหลังความตายของมนุษย์ที่จะถูกตัดสินโดยเทพเจ้าตามความเชื่อของชาวอียิปต์

ประเภทผลงานกราฟิกในสมัยอดีตที่มีความโดดเด่นมักปรากฏในงานศิลปะต่างๆ ดังนี้

1. **งานวาดเส้น (Drawing)** ในสมัยการฟื้นฟูศิลปวิทยาการ เรอเนซองค์ (Renaissance) ถือว่างานวาดเส้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ลีโอนาร์โด ดาร์วินชี (Leonardo Da Vinci) ที่มีผลงานวาดเส้นเขียนแบบ (Technique Drawing) ซึ่งงานวาดเส้นเขียนแบบจัดอยู่ในงานศิลปะกราฟิกด้วยเช่นกัน



รูปที่ 1.3 ผลงานวาดเส้นเขียนแบบเครื่องจักรน้ำ โดย ลีโอนาร์โด ดาร์วินชี

2. **งานศิลปะภาพพิมพ์ (Printmaking)** งานศิลปะภาพพิมพ์ถือกำเนิดมาช้านานซึ่งประเทศจีนนับเป็นแห่งแรกในโลกที่มีการคิดค้นการพิมพ์ภาพขึ้น งานศิลปะภาพพิมพ์ที่มีชื่อเสียงของจีน คือ ศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้ (Wood cut) ซึ่งส่งผลและมีอิทธิพลไปทั่วโลก



รูปที่ 1.4 ศิลปะภาพพิมพ์แกะสลักของจีน มีทั้งในรูปแบบของภาพและการออกแบบตัวอักษร

ต่อมางานศิลปะภาพพิมพ์ได้รับการพัฒนามาเป็นงานภาพพิมพ์แบบกัดกรุด ภาพพิมพ์โลหะ (Etching) ซึ่งแพร่หลายในซีกโลกตะวันตก



รูปที่ 1.5 ศิลปะภาพพิมพ์โลหะ หญิงงาม ปี 1882

3. งานภาพประกอบ (Illustration)

งานภาพประกอบถูกจัดเป็นงานกราฟิกด้วย เนื่องจากงานภาพประกอบเป็นงานศิลปะที่เน้นการสื่อความหมายเรื่องราวที่ต้องการเล่าไปสู่ผู้ชม ซึ่งให้ความสำคัญต่อการเล่าเรื่องมากกว่ารูปแบบเทคนิค ความสวยงามของภาพ งานภาพประกอบ ภาพอาจไม่ได้มีความสวยงามเสมอไป แต่เน้นการเล่าเรื่องมากกว่า จึงมีการออกแบบตัวอักษรหรือข้อความนำมาจัดวางใช้ประกอบร่วมกันด้วย สื่องานภาพประกอบที่พบเห็นได้มากที่สุด เช่น การ์ตูน นิทาน นิยายภาพ

รูปที่ 1.6 คริสต์มาส 2015

โดย อ.สุทัศน์ ปาละมะ



4. งานออกแบบสัญลักษณ์ (Symbol) ตราโลโก้

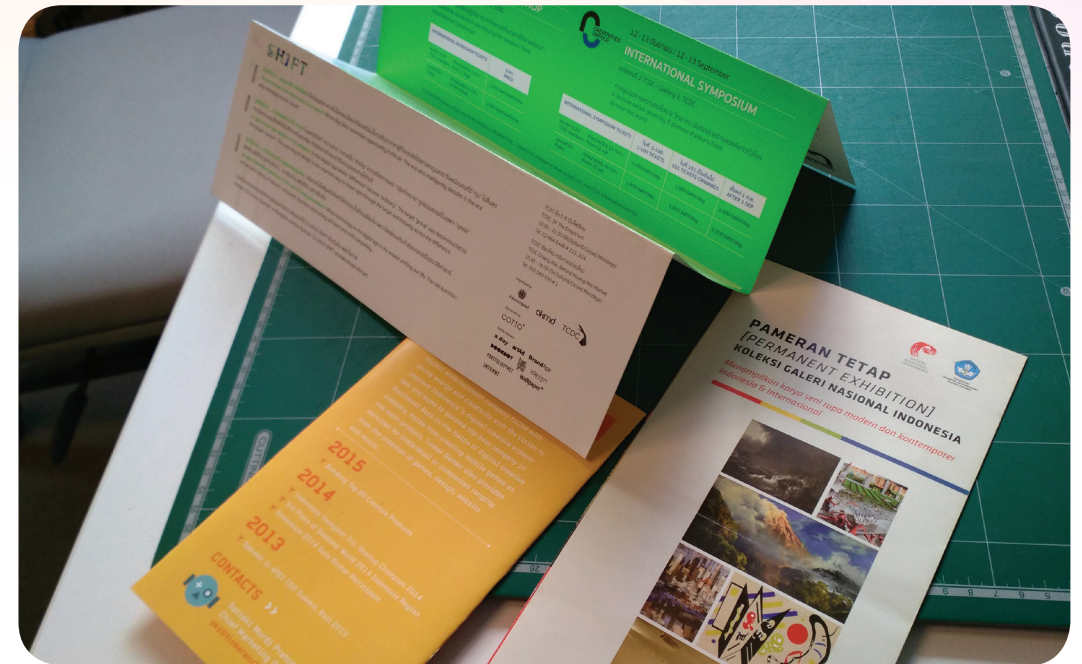
ตราสัญลักษณ์ (Logo) เป็นงานออกแบบที่ใช้การตัดทอนรูปทรงให้มีความเรียบง่ายหรือซับซ้อน แต่สามารถสื่อความหมายได้ เป็นภาษาสากลที่เข้าใจได้ง่าย

รูปที่ 1.7

โลโก้ตราสินค้า โดย อ.วรรณพร ชูจิตารมย์

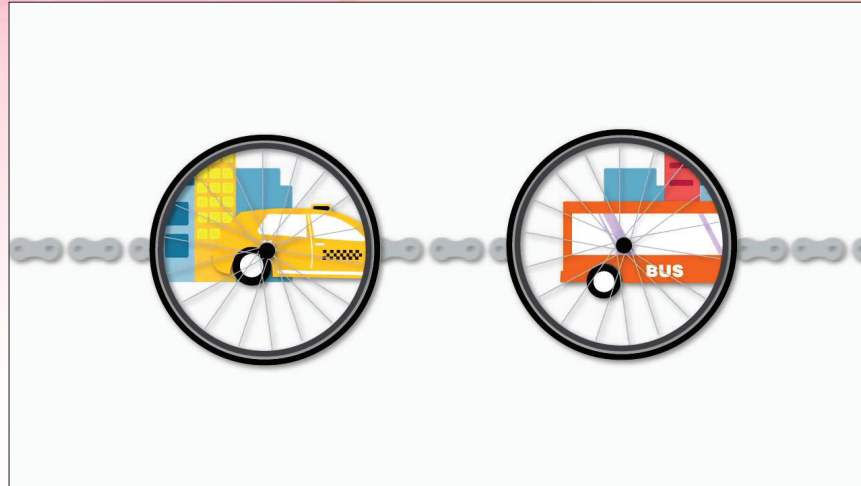


5. งานออกแบบแผ่นพับ (Brochure Design) เป็นงานออกแบบเอกสารที่มีการใช้ภาพและข้อความเพื่ออธิบาย นิยมใช้ในงานเชิงพาณิชย์ งานโฆษณา งานประชาสัมพันธ์ แต่ส่วนมากเข้าใจว่าเป็นเอกสารแผ่นพับ ในความจริงที่มาของคำว่า โบรชัวร์ (Brochure) เป็นคำใช้เรียกทับศัพท์ภาษาฝรั่งเศส หมายถึง หนังสือเล่มเล็ก ซึ่งงานออกแบบโบรชัวร์ครอบคลุมถึงการทำงานเอกสารที่มีเนื้อหามากกว่า 2 หน้าขึ้นไป



รูปที่ 1.8 ตัวอย่างสิ่งพิมพ์โบรชัวร์ งานแสดงนิทรรศการศิลปะ

6. งานออกแบบสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก (Information Graphic Design) หรือที่นิยมเรียกกันทั่วไปว่า อินโฟกราฟิก (Info-Graphic) เป็นงานออกแบบกราฟิกโดยอาศัยหลักการอธิบายข้อมูลหรือเนื้อหาที่มีความละเอียดซับซ้อนมาจัดลำดับสร้างสรรค์ใหม่เพื่อให้สามารถเข้าใจได้ง่ายในการรับชม ส่วนใหญ่นี้อาจเป็นงานด้านสื่อการสอนการเรียนรู้ ข้อมูลเชิงสถิติ งานด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ งานวิจัย รวมถึงงานเขียนแผนที่ (Map) นับเป็นงานกราฟิกที่มีจุดเด่น คือ การใช้ศาสตร์ด้านเรขาคณิตมาทำงานด้วยกัน เพื่อหาความถูกต้องและความสัมพันธ์ในเรื่องของมิติ โดยเน้นความถูกต้องของข้อมูลให้มากที่สุด สื่อประเภทอินฟอร์เมชันกราฟิกมีทั้งงานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว งานภาพนิ่งส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบของงานออกแบบโปสเตอร์ (Poster Design) และงานภาพเคลื่อนไหวส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบของงานโมชันกราฟิก (Motion Graphic)



รูปที่ 1.9 ผลงานสื่ออินฟอร์เมชันกราฟิก Cycle Want You โดย ศรัณยู โตเลียง

7. คอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic) ตั้งแต่ที่คอมพิวเตอร์ได้พัฒนาให้สามารถตอบสนองด้านการทำงานออกแบบ โดยเฉพาะในเรื่องกราฟิก จนปฏิวัติวงการอุตสาหกรรม การออกแบบที่เป็นงานดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบจึงช่วยให้การออกแบบมีความสะดวกรวดเร็ว และ จบขั้นตอนการทำงานด้วยคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว ตั้งแต่การสร้างไฟล์งาน การตกแต่ง แก้ไขรูปภาพหรือไฟล์

ไฟล์งานกราฟิกในคอมพิวเตอร์มีการเก็บประมวลผลข้อมูลเป็น 2 ประเภท คือ

- 1) กราฟิกบิตแมพ (Bitmap) หรือราสเตอร์ (Raster) เป็นการเก็บประมวลผลข้อมูล ภาพในลักษณะจุดสีที่เรียกว่า พิกเซล (Pixels) ซึ่งไฟล์ภาพในคอมพิวเตอร์จะ ประกอบด้วยจุดสีเล็กๆ ที่เป็นสีเหลี่ยมมาเรียงต่อกันจะเห็นชัดเมื่อนำมาขยาย ตัวอย่างเช่น งานภาพถ่าย งานภาพวาดดิจิทัล ฟอแมต (Format) รูปแบบการจัดเก็บข้อมูลงานกราฟิกบิตแมพที่เห็นส่วนใหญ่เป็นไฟล์ .jpg .bmp .gif .tif จุดเด่นของงานกราฟิกบิตแมพ สามารถแสดงสีได้ละเอียดสวยงามสมจริงดูธรรมชาติ

ข้อสังเกต: ไฟล์งานจะมีขนาดใหญ่มาก และหากนำไปขยายใหญ่มากความละเอียดของภาพจะทำให้เห็นภาพแตกเป็นจุดๆ เมื่อนำไปใช้ในงานพิมพ์

- 2) กราฟิกเวกเตอร์ (Vector) เป็นการเก็บประมวลผลข้อมูลภาพในลักษณะที่ใช้การคำนวณด้วยสมการทางคณิตศาสตร์ในการสร้างจุด เส้น ที่มีตำแหน่งที่แน่นอน โดยแยกชิ้นส่วนของเส้น รูปทรงที่ให้ความคมชัดสูง ส่วนใหญ่นิยมใช้ในงานออกแบบโลโก้ สัญลักษณ์ รวมถึงงานเขียนแบบสถาปัตยกรรม วิศวกรรม

จุดเด่นของงานกราฟิกเวกเตอร์ สามารถให้ความคมชัดสูงเมื่อนำไปพิมพ์ขยายใหญ่ แต่ไฟล์มีขนาดเล็ก

ข้อสังเกต: ไฟล์กราฟิกเวกเตอร์มีข้อจำกัดในการแสดงสี ไม่สามารถแสดงค่าสีที่ละเอียดมากๆ ได้เหมือนไฟล์บิตแมพ ใช้เวลาประมวลผลนานกว่าไฟล์บิตแมพ

หมายเหตุ: หลายคนเข้าใจผิดคิดว่า งานกราฟิกคือ งานออกแบบลายเส้น งานออกแบบโลโก้ งานออกแบบตัวอักษร ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของงานออกแบบกราฟิก

1.2 ความงาม คุณค่า และประโยชน์ของศิลปะงานกราฟิก

ศิลปะงานออกแบบกราฟิกนับเป็นสื่อที่มีคุณค่าและประโยชน์อย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน ของมนุษย์เรา จะเห็นได้ว่ามนุษย์รู้จักใช้กราฟิกในการสื่อสารกันมาช้านานแล้วจนถึงปัจจุบัน ซึ่งกราฟิกได้มีการสร้างสรรค์พัฒนาเป็นการเล่าเนื้อหา ตลอดจนรูปแบบความงามในด้านเทคนิค มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย จนถึงยุคที่มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกโดยนำไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ ได้แก่ **คอมพิวเตอร์กราฟิกในงานออกแบบ (Computer - Aided Design)** เป็นที่ยอมรับกันในปัจจุบันว่า เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ปฏิวัติวงการศิลปกรรม และวงการออกแบบในสาขาต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะภาพถ่าย นิเทศศิลป์ อุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอและอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แอนิเมชัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมถึงด้านการสื่อสารและด้านการแพทย์ด้วย



รูปที่ 1.10 งานออกแบบกราฟิกเกมออนไลน์ ผลงานศิลปินของนายกิตติศักดิ์ ทั่วรอด



รูปที่ 1.11 งานออกแบบการจัดองค์ประกอบสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ โดย อ.สุทัศน์ ปาละมะ

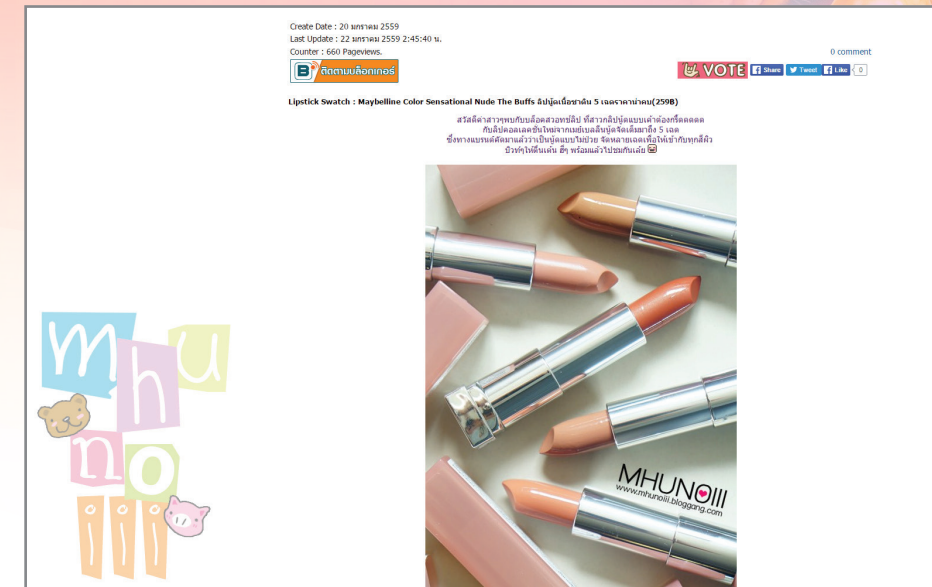
ประโยชน์ของงานกราฟิก

1. เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ มีความสวยงามและยังเป็นที่ช่วยกระตุ้นความคิดระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร
2. เป็นสื่อที่สามารถรับรู้ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว สามารถอธิบายข้อมูลที่ซับซ้อนให้มีความง่ายในการรับรู้
3. เป็นสื่อที่สามารถนำไปสร้างสรรค์หรือประยุกต์ใช้และเผยแพร่ได้ในหลายช่องทาง

1.3 วิชาชีพที่เกี่ยวกับหลักการออกแบบ

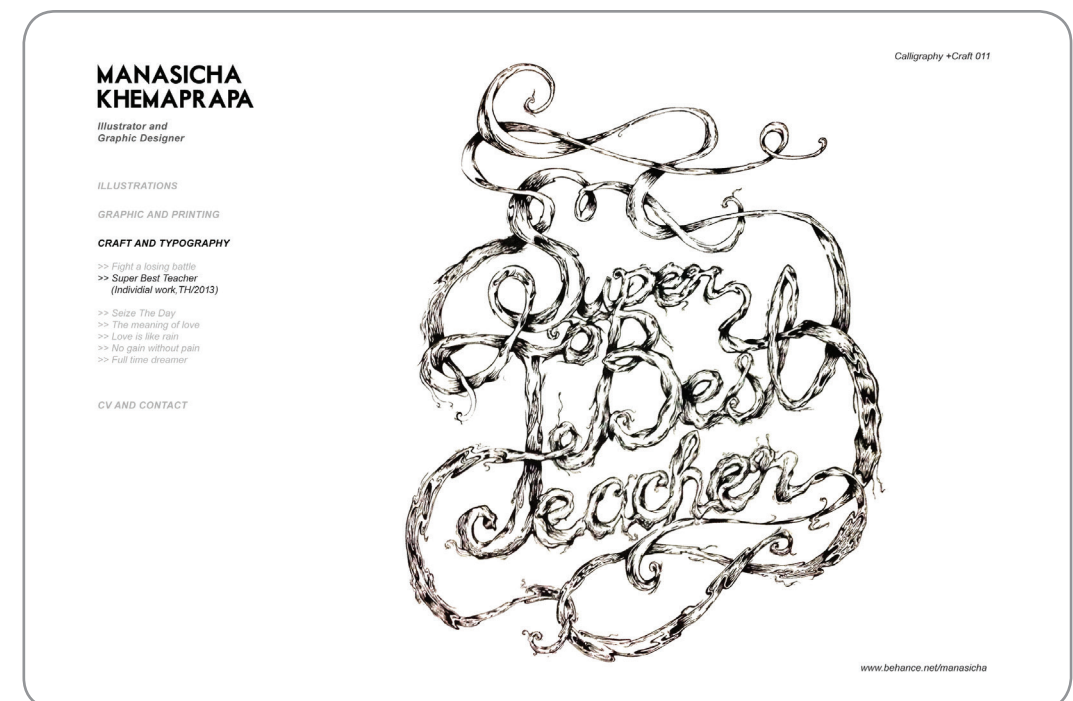
เมื่อการออกแบบเจริญก้าวหน้าขึ้นจนกลายเป็นศาสตร์อย่างหนึ่ง ทำให้มีการเรียนการสอนอยู่ตามสถาบันการศึกษาต่างๆ จึงเกิดวิชาชีพของนักออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีสายอาชีพ ดังนี้

- นักออกแบบกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ (นามบัตร โบรชัวร์ โปสเตอร์ ภาพถ่ายโฆษณา ฯลฯ)
- นักออกแบบโลโก้สินค้า ตราสัญลักษณ์
- นักออกแบบผลิตภัณฑ์
- นักออกแบบเว็บไซต์ บล็อก (ไดอารีออนไลน์)



รูปที่ 1.12 ตัวอย่างภาพจากเว็บบล็อก mhunoi โดย น.ส.นันทวรรณ พรชัยจันทร์เพ็ญ

งานออกแบบเว็บบล็อก ไดอารีออนไลน์ นับเป็นสื่อสมัยใหม่ชนิดหนึ่งซึ่งได้รับความนิยมแพร่หลายในปัจจุบัน โดยส่วนใหญ่นำเสนอวิธีการแนะนำ การให้ข้อมูลความรู้ด้านต่างๆ ด้วยประสบการณ์ของผู้จัดทำ เช่น การแนะนำสินค้า การบริการ แหล่งท่องเที่ยว ฯลฯ



รูปที่ 1.13 ตัวอย่างผลงานการออกแบบกราฟิก โดยใช้คำในการสร้างเป็นภาพกราฟิก

โดย อ.มนสิชา เขมประภา