



Graphic Design

For Advertising & Printing

ก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพด้านการออกแบบกราฟิก สื่อสิ่งพิมพ์ และงานโฆษณา ด้วยการนำเอาหลักการออกแบบ และเทคนิคการใช้โปรแกรมกราฟิกเทรนต์การออกแบบ พร้อมด้วยความรู้จากกระบวนการจริง โดยเริ่มตั้งแต่การตีโจทย์งานออกแบบไปสู่การส่งมอบงานจริง เรียนรู้ผ่าน Workshops ที่จะเปลี่ยนให้คุณกลายเป็นมืออาชีพอย่างแท้จริง

เนื้อหาเรียบเรียง และสร้างสรรค์จากประสบการณ์จริงในงานด้านกราฟิกโฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์มากกว่า 10 ปี ผ่านสองโปรแกรมกราฟิกสำคัญ PHOTOSHOP + ILLUSTRATOR



ไฟล์ภาพประกอบทุก **Workshops** ฟรี

อนัน วาโซะ



มีเพียง “ความรู้” เท่านั้นที่มนุษย์ใช้พลิก “โลก” และเปลี่ยน “ชีวิต”
เราจึงสร้างสรรค์ และส่งมอบ “ความรู้” ในรูปแบบที่ดีกว่า
เพื่อให้คนไทย “เรียนรู้” ได้ตลอดชีวิต



Graphic Design for Advertising & Printing

Author

อนัน วาโชะ

bingo_aun@hotmail.com

Editorial

พิษณุ ประศิริ

pitsanu_p@idcpremier.com

Graphic Design

วสันต์ พึ่งพูลผล

Page Layout

จตุรงค์ ศรีวิลาศ

Proofreader

สุนทรี บรรลือศักดิ์

Publishing Coordinators

วรพล ณีกุล, สุพัตรา อาจปรุ, มงคล แก้วพลอย

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

อนัน วาโชะ

Graphic Design for Advertising & Printing

นนทบุรี : ไอดีซี+, 2561

464 หน้า

1. ไฟโตชิอป (โปรแกรมคอมพิวเตอร์)
 2. อีลาสเตอร์ (โปรแกรมคอมพิวเตอร์)
- 1 ชื่อเรื่อง

006.68

ISBN 885-916-100-539-1

พิมพ์ครั้งที่ 1 สิงหาคม 2561

2 4 6 8 1 0 9 7 5 3 1

ราคา 380 บาท

สร้างสรรค์โดย



จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดย



บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

200 หมู่ 4 ชั้น 19 ห้อง 1901

อาคารจัดมินิเตอร์ในชั้นแนลทาวเวอร์

ถ.แจ้งวัฒนะ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120

โทรศัพท์ 0-2962-1081 (อัตรา 10 คู่สาย)

โทรสาร 0-2962-1084

สมาชิกสัมพันธ์

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 121

โทรสาร 0-2962-1084

ร้านค้าและตัวแทนจำหน่าย

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 112-114

โทรสาร 0-2962-1084

Photoshop, Illustrator เป็นเครื่องหมายการค้าของบริษัท Adobe และเครื่องหมายการค้าอื่นๆ ที่อ้างถึงเป็นของบริษัทนั้นๆ

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยบริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด ห้ามลอกเลียนไม่ว่าส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ ไม่ว่าในรูปแบบใดๆ นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดพิมพ์เท่านั้น

บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด จัดตั้งขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่มีคุณภาพสู่ผู้อ่านชาวไทย เรายินดีรับงานเขียนของนักวิชาการและนักเขียนทุกท่าน ท่านผู้สนใจกรุณาติดต่อผ่านทางอีเมลที่ infopress@idcpremier.com หรือทางโทรศัพท์หมายเลข 0-2962-1081 (อัตรา 10 คู่สาย) โทรสาร 0-2962-1084

Writer's Note

งานหลักๆ ของผมคือ ทำงานกราฟิกดีไซน์เป็นอาชีพเลี้ยงชีวิตมาตลอดน่าจะ 15 ปีกว่าแล้ว นอกจากนี้ยังเป็นอาจารย์พิเศษสอนออกแบบศิลปกรรม เป็นวิทยากรสายกราฟิกดีไซน์ เป็นนักเขียนหนังสือหมวดกราฟิก รวมถึงเป็นรองผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาสินค้าและบรรจุภัณฑ์ของ สถาบันพัฒนาชุมชนและสินค้าฮาลาลเพื่อชุมชน HABIC

หนังสือกราฟิกดีไซน์เล่มนี้ ผมเขียนขึ้นมาจากประสบการณ์การทำงานจริงของตนเอง รวบรวมมาเล่าให้นักกราฟิกมือใหม่ และผู้สนใจงานกราฟิกอย่างคุณผู้อ่านฟังครับ ผมยังแทรกเทคนิคการทำงานเด็ดๆ ลงไปในหนังสือชนิดถ้าคนที่ไม่คลุกคลีอยู่กับอาชีพนี้จริงๆ จะไม่สามารถบอกคุณได้แน่นอน ซึ่งมันสำคัญกับอาชีพนี้จริงๆ

นักกราฟิกจะคุ้นเคยอยู่กับการตีความจากโจทย์ข้อความ รูปภาพที่ได้รับมาจากลูกค้า หาข้อมูลมาสับสับ นำมาผ่านกระบวนการคิด ร่างภาพ จนออกแบบมาเป็นภาพ สี ข้อความ และการจัดวางองค์ประกอบอย่างมีความหมายที่ลึกซึ้ง การให้ความหมายมีที่มาที่ไปของงานออกแบบนี้แหละ จะทำให้งานกราฟิกของคุณนั้นไม่ธรรมดา เกิดคุณค่า เวลาคุณขายงานกับลูกค้าก็จะทำให้ลูกค้าพึงพอใจได้ง่ายขึ้น...

อ่านมาถึงขนาดนี้ หยิบหนังสือเล่มนี้กลับบ้านเถอะ มันจำเป็นกับคุณแล้ว... เชื่อผม!!!

ขอให้สนุกกับการอ่านและทำ แล้วทักษะความเก่งกาจจะตามมาครับ

อนัน วาโตะ bingo_aun@hotmail.com

เสฟงานกราฟิกดีๆ ได้ฟรีๆ ที่เฟซบุ๊ก เพจ : Graphic Design by อ อนัน

Special Thanks

ขอบคุณทุกโอกาส ทุกปัญหา ทุกคนที่เคยพบหรือพูดคุย สร้างประสบการณ์น้ำพาให้เจอสี่งต่างๆ

ทุกอย่างหล่อหลอมให้เกิดหนังสือเล่มนี้ขึ้นมา

รวมถึงบุคคลเหล่านี้

- ทุกคนในครอบครัวที่ทำให้กำลังใจกันตลอด
- ขอบคุณ อ.บอล, อ.โอม, อ.ฝน, อ.อุย และทุกท่านที่ไม่ได้เอ่ยนาม ณ มหาวิทยาลัย

ราชภัฏยะลา

- พี่หนึ่ง บรรณาธิการที่สละเวลาตรวจต้นฉบับ ดูความเหมาะสมให้กับหนังสือเล่มนี้
- ทีมพิสูจน์อักษร ทีมจัดหน้า ทีมออกแบบปก และทุกทีมที่เกี่ยวข้องเลยละกัน

สำคัญที่สุด ขอขอบคุณผู้อ่านที่ตั้งใจอ่าน สนใจอุดหนุนหนังสือเล่มนี้ ตลอดจนหนังสือกราฟิกเล่มอื่นๆ ของผม

ขอบคุณจริงๆ ครับ

อนัน วาโษะ

2 BOOKS PROGRAMS

FOR GRAPHIC DESIGNER

UP SKILLS กราฟิกของคุณให้เทพขึ้น
รับมีไว้เลย
แล้วคุณจะทำมันได้อีกเยอะ



ติดตามเรื่องราวกราฟิกวิดีโอสอนกราฟิกฟรีๆ ที่เพจ
Graphic Design by อ อ อัน

CONTENTS



Intro

To be Graphic Design และ การติดตามเทรนด์การออกแบบใหม่

Graphic Design คืออะไร	3
คุณค่าของงานออกแบบกราฟิก	4
คุณสมบัตินักออกแบบกราฟิก	4
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4
ขยันฝึกหัด	5
เชตค่า Output ให้สวย	5
สนใจสิ่งรอบตัวเพื่อให้งานทันสมัย และตรงใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด	5
กล้าที่จะลองสิ่งใหม่ๆ	5
มนุษยสัมพันธ์ดี	6
รู้จัก Graphic Design Trend	6
Double Exposure & Duotone	7
Gradients/Color Transitions	7
Cinemagraphs & Gif	8
Retro-Modern/Detailed Vintage	9
Geometric Shapes/Low Poly Design	9
Effects	10
Creative Typography	10

Cropped Typography	11
Chaotic Typography	12
Typography as Real Life Elements	12
Negative Space Typography	13
Illustration Over Photos	13
Papercut Illustration	14
Hand-Drawn Illustrations	14
Colorful 3D/One Color 3D	15
Metallic Elements	15



Part 01

พื้นฐานการออกแบบ

องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)	19
เส้น (Line)	19
รูปร่าง (Shape)	20
รูปทรง (Form)	21
น้ำหนัก (Value)	22
พื้นผิว (Texture)	22
ที่ว่าง (Space)	22

สี (Color).....	23
ตัวอักษร (Type).....	23
สีและการสื่อความหมายในอาร์มน์ต่างๆ.....	24
รู้จักแหล่งกำเนิดสี.....	24
ความหมายของแต่ละสี.....	24
เทคนิคการนำสีไปใช้งาน.....	26
Typography.....	29
รู้จักชนิดของตัวอักษร.....	29
รูปแบบของตัวอักษร.....	30
เทคนิคเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบ.....	31
การจัดองค์ประกอบ.....	34
พื้นฐานการจัดองค์ประกอบ.....	34
รูปแบบของการจัดองค์ประกอบ.....	36



Part 02 พื้นฐานงานกราฟิก (Essential Skill)

ภาพกราฟิก Bitmap & Vector.....	41
กำหนดความละเอียดของภาพ (Resolution).....	42

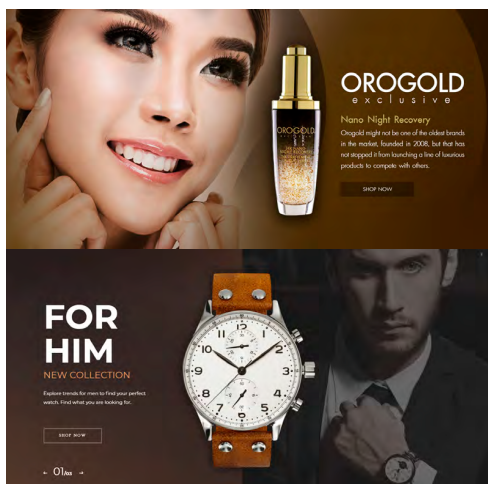
ไฟล์ภาพในงานกราฟิก.....	43
โหมดสีในงานกราฟิก.....	44
Grayscale โหมดสีเดียว.....	44
RGB โหมดสีสำหรับแสดงผลบนหน้าจอ.....	44
CMYK โหมดสีสำหรับงานสิ่งพิมพ์.....	45
โปรแกรมกราฟิก.....	45



Part 03 การใช้งานโปรแกรมกราฟิก

เรียนรู้และใช้งานโปรแกรม Photoshop.....	49
หน้าตาของโปรแกรม Photoshop.....	49
วิธีควบคุมพื้นฐานสำหรับ Photoshop CC.....	50
ทำงานกับเลเยอร์ (Layer).....	57
พื้นฐานการควบคุมชิ้นงาน.....	63
ใช้ Selection แบบนักรกราฟิกมืออาชีพ.....	65
สร้างและจัดการตัวอักษร.....	73
เรียนรู้และใช้งานโปรแกรม Illustrator.....	77
หน้าตาของโปรแกรม Illustrator.....	77
วิธีควบคุมพื้นฐานสำหรับ Illustrator CC.....	78
การวาดชิ้นงานใน Illustrator.....	83

จัดกลุ่มและลำดับชั้นงานเรื่องสำคัญสำหรับโปรแกรม	
Illustrator	105
จัดเรียงวัตถุให้เป็นระเบียบจากการใช้	
Grid, Guide และ Snap	106
เลเยอร์และการซ้อนภาพใน Illustrator	108
ใช้ Mask ของ Illustrator ช่วยในการทำงาน	111
ทำงานกับตัวอักษรใน Illustrator	112
แนะนำเว็บดาวน์โหลดฟอนต์	118
ดาวน์โหลดและติดตั้งฟอนต์	119
การจัดการข้อความในงานออกแบบกราฟิก	124

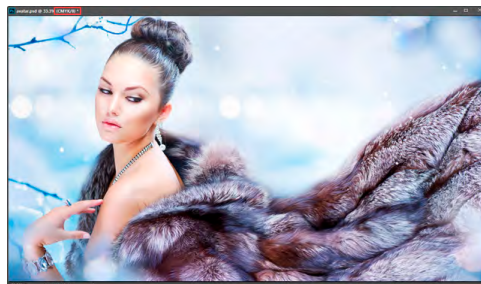


Part 04 บรรทัดฐานการออกแบบกราฟิก และเทคนิคการออกแบบกราฟิก ให้สวยงาม

บรรทัดฐานในงานออกแบบ (Criteria)	131
ขั้นตอนการทำงานออกแบบกราฟิก	
(Graphic Design Workflow)	132
โจทย์ข้อมูลตั้งต้น (Program Analysis)	132
สรุปแนวคิด (Conceptual Design)	132
ค้นหาข้อมูล (Case Study)	133
ออกแบบภาพร่าง (Preliminary Design)	133

ออกแบบคอมฯ	133
ส่งไฟล์พิมพ์	133
สร้างแนวคิดงานออกแบบ	133
ตัวอย่างการสร้างแนวคิดและการตีโจทย์งาน	134
สรุปโจทย์แนวคิดหลัก	134
วาด Mind Map เชื่อมโยงคำที่เกี่ยวข้อง	134
วาดภาพร่าง (Sketch)	135
ออกแบบลงในคอมพิวเตอร์และเตรียมไฟล์ส่งพิมพ์	136

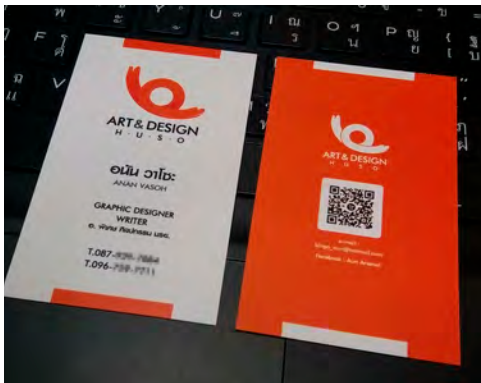
ฝึกออกแบบกราฟิกให้สวยงาม	
สำหรับนักกราฟิกมือใหม่	137
ตัวอย่างการคิดวิเคราะห์งานสวยๆ	137
ประยุกต์ใช้ในงานตัวเอง	138



Part 05 ขั้นตอนการทำงานสิ่งพิมพ์และ การเตรียมไฟล์ส่งพิมพ์

กระบวนการพิมพ์	143
ขั้นตอนก่อนการพิมพ์ (Prepress)	143
ขั้นตอนการพิมพ์ (Press)	145
ขั้นตอนหลังการพิมพ์ (Post Press)	145
กระดาษที่ใช้สำหรับงานสิ่งพิมพ์	145
ขนาดมาตรฐานของกระดาษสำหรับงานสิ่งพิมพ์	147

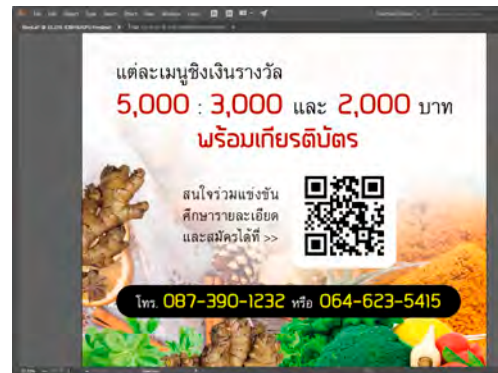
กำหนดรายละเอียด เตรียมการสำหรับส่งพิมพ์.....148	
โหมดสีในงานสิ่งพิมพ์148	
การแปลงไฟล์เป็นโหมดสี CMYK สำหรับโปรแกรม	
Photoshop149	
การแปลงไฟล์เป็นโหมดสี CMYK สำหรับโปรแกรม	
Illustrator150	
ทำความเข้าใจกับสี CMYK150	
การใช้สีค่าในงานสิ่งพิมพ์151	
เปลี่ยนฟอนต์ให้เป็นภาพ152	
สร้าง Mark ตัดตกในงานด้วย Crop Mark.....154	
การ Mark ตำแหน่งต่างๆ ใน Illustrator.....155	
บันทึกไฟล์ส่งงาน156	
การบันทึกไฟล์ TIFF.....156	
การบันทึกไฟล์ EPS.....157	
การบันทึกไฟล์ PDF.....159	
Last Page : เทคนิคการพิมพ์แบบพิเศษ.....160	



WORKSHOP 01 ออกแบบนามบัตร (Business Card Design)

นามบัตรคืออะไร.....163	
ประโยชน์ของนามบัตร163	

รูปแบบของนามบัตร163	
สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบนามบัตร.....164	
ส่วนประกอบสำคัญของนามบัตร164	
Workshop ออกแบบนามบัตร165	
แก้โจทย์ หาแนวคิด.....165	
เริ่มต้นออกแบบนามบัตร.....167	
จัดวางโลโก้ลงบนนามบัตร.....171	
ใส่ข้อความและรายละเอียดอื่นๆ.....172	
สร้างเส้นตัดตก และบันทึกไฟล์ส่งพิมพ์.....176	



WORKSHOP 02 ออกแบบป้ายไวนิล (Vinyl)

ป้ายไวนิลคืออะไร.....181	
ประโยชน์ของป้ายไวนิล181	
กำหนดขนาดและตั้งค่าความละเอียด181	
องค์ประกอบของป้ายไวนิลงานประชาสัมพันธ์183	
โลโก้.....183	
ภาพประกอบงานกิจกรรม หรือภาพสินค้า.....183	
รายละเอียดและคำโฆษณา183	
ที่ติดต่อ183	
Workshop ออกแบบ Vinyl Design.....183	
แก้โจทย์ หาแนวคิดงานออกแบบ183	
กำหนดขนาดงานไวนิล.....185	

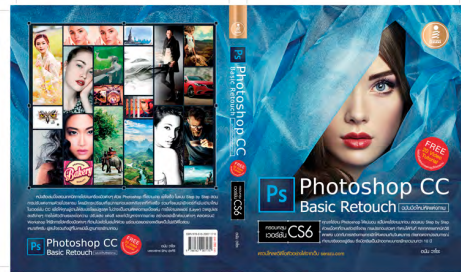
จัดการภาพ	188
วิเคราะห์ข้อมูลและจัดกลุ่มข้อมูลในงาน	192
จัดการโลโก้และชื่องาน	193
ส่วนรายละเอียดของงาน	196
ใส่รายละเอียดของรางวัลและสถานที่ติดต่อ	198
ปรับแก้เพิ่มเติมข้อมูลจากลูกค้า	199
เตรียมไฟล์เพื่อส่งพิมพ์ไวเนล	200



WORKSHOP 03 ออกแบบหน้าปกหนังสือ (Cover Design)

ปกหนังสือคืออะไร	205
ประโยชน์ของปกหนังสือ	205
ขนาดของปกหนังสือ	206
องค์ประกอบของปกหนังสือ	206
Workshop ออกแบบปก (Cover Design)	207
แก้โจทย์ หาแนวคิด	207
เริ่มต้นออกแบบปกหนังสือ	209
ตั้งค่านำปกหนังสือ	210
จัดการภาพบนปกหน้า	213
จัดวางข้อความบนปก	217
จัดองค์ประกอบอื่นๆ บนปกหน้า	221
ออกแบบสันปก	225
จัดการกับพื้นที่ปกหลัง	226
ใส่รายละเอียดบนปกหลัง	229
บันทึกไฟล์	231

ทำให้ตัวหนังสือบนปกมีความคมชัด	232
เตรียมไฟล์	235
บันทึกไฟล์และสร้างไฟล์ Spot UV สำหรับส่งพิมพ์	241



WORKSHOP 04 ออกแบบ Sticker Label Design

สติ๊กเกอร์ฉลากสินค้าคืออะไร	247
ประโยชน์ของสติ๊กเกอร์ฉลากสินค้า	247
ลักษณะของสติ๊กเกอร์ฉลากสินค้า	248
หลักการออกแบบฉลากที่ดี	249
Workshop ออกแบบ Sticker Label Design	250
แก้โจทย์ หาแนวคิด	250
เริ่มต้นออกแบบสติ๊กเกอร์ฉลากสินค้า	252
พิมพ์ข้อความชื่อสินค้า	254
วางข้อความส่วนประกอบอื่นๆ	257
วาดภาพตัวการ์ตูนประกอบในงาน	259
นำตัวการ์ตูนประกอบบนฉลาก	271
เตรียมไฟล์ส่งลูกค้า	276



WORKSHOP 05 ออกแบบ Logo Design

โลโก้คืออะไร	283
ประโยชน์ทางธุรกิจของโลโก้	283
ประเภทของโลโก้	284
Wordmark/Lettermark	284
Symbolic/Iconic	284
Combination Logo	285
สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบโลโก้	285
เน้นความเรียบง่าย	286
สื่อความหมายได้ในตัวเอง	286
ดึงดูดใจผู้พบเห็น	286
มีเอกลักษณ์เฉพาะตน	286
มีความยั่งยืนของโลโก้ ใช้ได้ในระยะยาว	286
ใช้ภาพแบบลายเส้นที่ชัดเจน	286
ใช้สีน้อยๆ	286
จดจำได้ดีและง่ายต่อการนำไปใช้	287
สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์	287
ยืดหยุ่น ใช้ได้ในทุกลักษณะ	287
Workshop ออกแบบ Logo Design	287
แก้โจทย์ หาแนวคิด	287
เริ่มต้นออกแบบโลโก้	289
เตรียมไฟล์ส่งลูกค้า	299



WORKSHOP 06 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Package Design)

บรรจุภัณฑ์คืออะไร	305
ประโยชน์ของบรรจุภัณฑ์	305
ลักษณะของการออกแบบบรรจุภัณฑ์	306
ข้อควรคำนึงถึงในการออกแบบบรรจุภัณฑ์	307
องค์ประกอบของบรรจุภัณฑ์	307
Workshop ออกแบบ Package Design	308
แก้โจทย์ หาแนวคิด	308
เตรียมไฟล์สำหรับออกแบบบรรจุภัณฑ์	310
จัดวาง Layout ด้านหน้าบรรจุภัณฑ์	311
ใส่คำโฆษณาบนซองบรรจุภัณฑ์ด้านหน้า	316
ใส่รายละเอียดอื่นๆ บนบรรจุภัณฑ์ด้านหน้า	323
สร้างพื้นหลัง	325
ออกแบบด้านหลังซองบรรจุภัณฑ์	331
เตรียมไฟล์ก่อนส่งพิมพ์	335



WORKSHOP 07 ออกแบบโบรชัวร์ (Brochure Design)

โบรชัวร์คืออะไร	343
ประโยชน์ของโบรชัวร์	343
ขนาดและรูปแบบการพับ	344

ข้อควรคำนึงก่อนออกแบบโบรชัวร์.....345

Workshop Brochure Design345

แก้โจทย์ หาแนวคิด.....	345
สร้างหน้ากระดาษกำหนดส่วนต่างๆ ให้แผ่นพับ.....	348
จัดวางภาพส่วนด้านนอกแผ่นพับ	351
จัดวางโลโก้และจัดการกับภาพถ่าย	354
ข้อความตัวหนังสือ	358
จัดการภาพด้านในของแผ่นพับ	360
ข้อความส่วนด้านในของแผ่นพับ	363
ทำตัดตกเพื่อเตรียมไฟล์สำหรับส่งพิมพ์.....	365



WORKSHOP 08 ออกแบบ Poster Ad Design

โปสเตอร์คืออะไร	375
ประโยชน์ของโปสเตอร์.....	375
ประเภทของโปสเตอร์	376
ขนาดกระดาษและกระดาษที่ใช้พิมพ์โปสเตอร์	
มาตรฐาน.....	377
องค์ประกอบสำคัญของโปสเตอร์.....	377
Workshop ออกแบบ Poster Ad Design	378
แก้โจทย์ หาแนวคิดงานออกแบบ	378
เริ่มต้นออกแบบโปสเตอร์โฆษณา	380
เตรียมไฟล์พร้อมส่งพิมพ์.....	404



WORKSHOP 09 ออกแบบ Resume Design

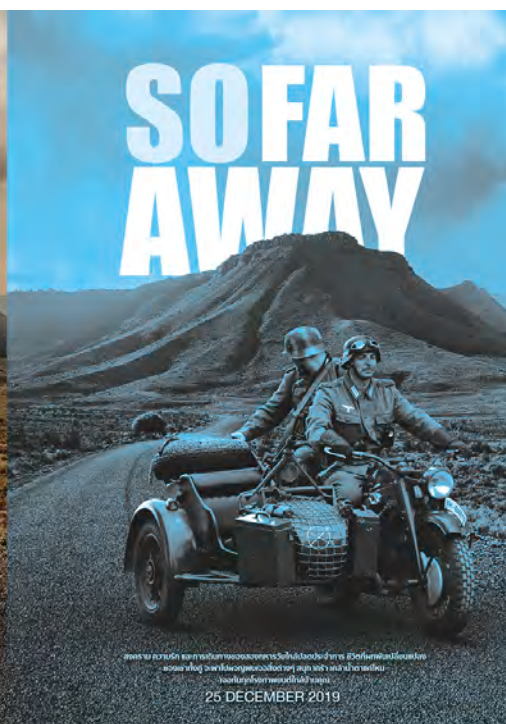
Resume คืออะไร	409
ประโยชน์ของ Resume.....	409
Resume ประกอบด้วยอะไรบ้าง	410
หลักในการเขียนเรซูเม่ที่ดี	410
Workshop Resume Design.....	411
แก้โจทย์ หาแนวคิดงานออกแบบ	411
เริ่มต้นออกแบบ Resume	413
สร้างรูปทรงและใส่ Icon ลงในงาน	430
สร้าง Mark ตัดตก	434

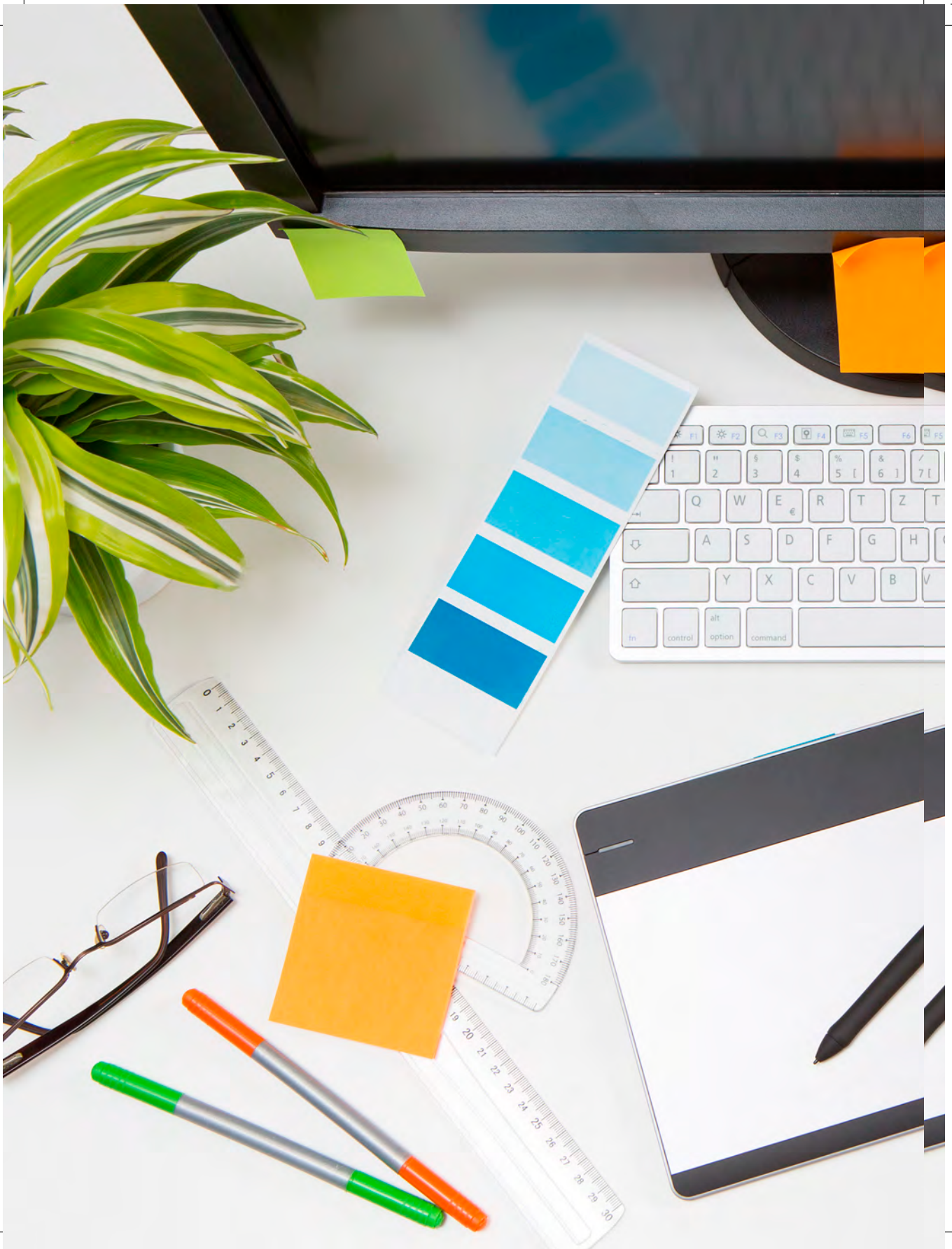


WORKSHOP 10

แปลงไฟล์เป็น 2 สี สำหรับสิ่งพิมพ์

แปลงไฟล์แบบ 2 สีในงานสิ่งพิมพ์.....	437
ทำความเข้าใจกับเรื่อง Channels.....	438
การแปลงไฟล์ให้เป็นแบบ 2 สี	439
แปลงไฟล์สำหรับพิมพ์ 2 สีแบบ Process.....	441
แปลงไฟล์สำหรับพิมพ์ 2 สี Duotone.....	444







[INTRO]

To be Graphic Design และการติดตามเทรนด์การ ออกแบบใหม่

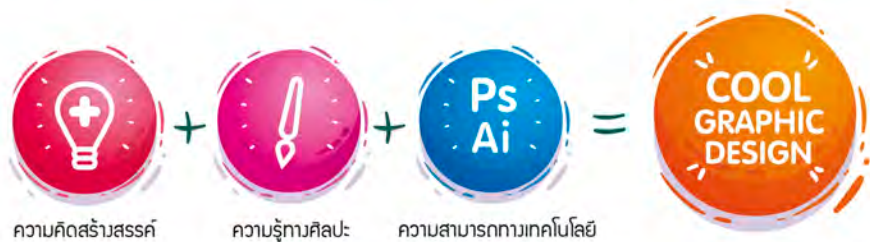
ทุกวันนี้รอบตัวเรามีแต่งงานกราฟิกอยู่เต็มไปหมด
มันมีอิทธิพลกับตัวเราโดยไม่รู้ตัว

ทุกวันนี้รอบตัวเรามีแต่งงานกราฟิกอยู่เต็มไปหมด มันมีอิทธิพลกับตัวเราโดยไม่รู้ตัว สื่อต่างๆ อย่างที่ผ่านตาเรา ผ่านการระดมความคิดอย่างหนักและออกแบบมาเป็นงานกราฟิก เพื่อให้เกิดการรับรู้ การสื่อสารที่เราความสนใจ ตอบสนองสิ่งต่างๆ พุ่งไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องที่สุด



Graphic Design คืออะไร

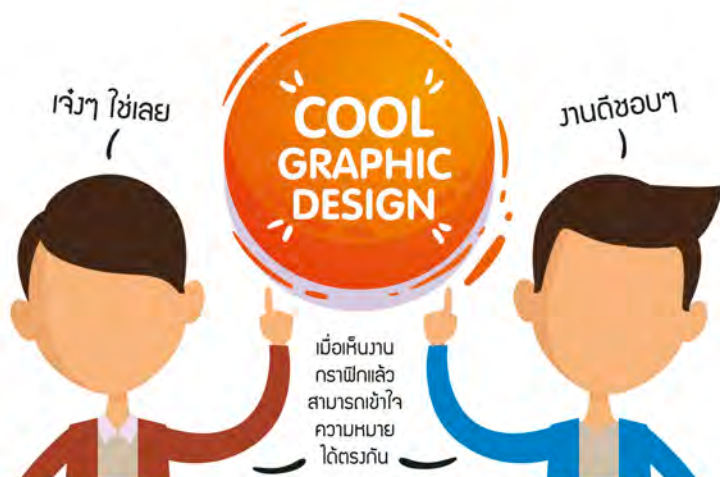
คำนิยามของคำว่า ออกแบบกราฟิกคือ กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ความรู้ทางศิลปะร่วมกับหลักการออกแบบและเทคโนโลยีเพื่อผลิตงานชิ้นเยี่ยม ซึ่งงานนั้นสามารถถ่ายทอด และสื่อความหมายไปยังผู้รับสารได้อย่างเข้าใจตรงกัน



คุณค่าของงานออกแบบกราฟิก

งานกราฟิกที่ดีแสดงให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบชัดเจน จะมีอิทธิพลโดยตรงที่สามารถจะโน้มน้าวผู้รับข้อมูลให้เกิดความสนใจและยอมรับ ในขณะที่เดียวกันยังแสดงคุณค่าอื่นพร้อมกันไปด้วย ได้แก่

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมาย ให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างชัดเจน
2. ทำหน้าที่เป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการศึกษาในกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี
3. ทำให้เกิดความน่าสนใจ ความประทับใจ และความน่าเชื่อถือแก่ผู้บริโภค
4. ทำให้เกิดความกระตือรือร้นทางความคิด และการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
5. ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ข้อมูลที่ได้จากงานออกแบบกราฟิกจะช่วยกระตุ้นให้ปฏิบัติตาม หรือเปลี่ยนพฤติกรรมทางความคิดได้ด้วย



คุณสมบัตินักออกแบบกราฟิก

แน่นอนว่าการจะเป็นนักออกแบบได้นั้น ก็ต้องมีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานทางศิลปะอยู่พอสมควร แต่การที่จะเป็นนักออกแบบมืออาชีพเป็นที่ยอมรับในสังคมได้นั้น ตัวนักออกแบบเองจะต้องมีคุณลักษณะอีกหลายอย่างประกอบกัน ซึ่งพอจะจำแนกออกมาได้ดังนี้

ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญลำดับแรกเลยก็ว่าได้ ทำให้มีความคิดริเริ่มที่จะสร้างงานให้แตกต่าง มีความโดดเด่น สะดุดตา และแปลกใหม่ ทั้งนี้ นักออกแบบอาจหาแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบๆ ตัว หรือออกไปเปิดหูเปิดตาภายนอก เพื่อหาไอเดียใหม่ๆ อย่างเช่น การพูดคุย การดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม อ่านหนังสือ ท่องเที่ยว เป็นต้น

ขยันฝึกหัด

ความขยันฝึกหัดด้วยตนเอง จะช่วยให้การใช้โปรแกรมออกแบบเกิดความชำนาญได้เร็วยิ่งขึ้น ซึ่งต้องใช้งานอยู่เป็นประจำ ทำซ้ำไปซ้ำมาจนเกิดเป็นทักษะ ความคล่องในการออกแบบ ทั้งนี้สามารถฝึกได้ด้วยตนเอง 3 วิธี ดังนี้

- **ฝึกตามแบบ** สำหรับก้าวแรก ผู้เริ่มต้นไม่ต้องคิดอะไรมาก ทำตามวิธีนั้นวิธีนี้ตามหนังสือ ทำตามวิดีโอไปก่อน เป็นวิธีฝึกเพื่อพัฒนาต่อ
- **ฝึกตั้งโจทย์** เป็นวิธีฝึกเพื่อกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนขึ้น เช่น สมมติโจทย์ว่าลูกค้าต้องการให้ออกแบบกราฟิกฉลากนมถั่วเหลืองรสใหม่ หรือโจทย์ออกแบบตราสัญลักษณ์บริษัทแบบใหม่ให้แตกต่างจากที่มีอยู่ วิธีนี้จะทำให้สามารถคิดงานได้รวดเร็ว อีกทั้งยังเชื่อมต่อระหว่างศิลปะและธุรกิจได้ดีขึ้น
- **ฝึกเลียนแบบ** เป็นการฝึกโดยดูจากงานสวยๆ ของคนอื่นที่เราประทับใจ แล้วลองทำโดยใช้โปรแกรมและเทคนิคของตนเอง พยายามให้ผลลัพธ์ใกล้เคียงกันมากที่สุด วิธีนี้ผู้ฝึกจะต้องมีทักษะชำนาญในการใช้ฟังก์ชันเครื่องมือมาก่อน จึงจะสามารถคิดวิเคราะห์ดัดแปลงด้วยตนเองได้

เซตค่า Output ให้สวย

การทำงานบนหน้าจอเครื่องตัวเองอย่างสวยงาม แต่เมื่อพิมพ์ออกมาทำไมสีคนละเรื่องกับในหน้าจอเลย คนทำกราฟิกจึงต้องมีความรู้เรื่องการเซตค่าเอาต์พุต ให้สามารถแสดงสีออกมาได้สวยงามเช่นเดียวกับที่เห็นในหน้าจอคอมพิวเตอร์ ยิ่งการทำงานกับสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยแล้ว สี Output จำเป็นอย่างมากที่ต้องเหมือนกันกับงานบนหน้าจอ

สนใจสิ่งรอบตัวเพื่อให้งานทันสมัย และตรงใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

ฝึกนิสัยรู้จักสังเกต ดูแล้วคิดวิเคราะห์จากสิ่งที่ได้ยินได้เห็นรอบๆ ตัว จะช่วยให้การคิดตีโจทย์ทันสมัย ทันเหตุการณ์ ส่งผลให้งานมีความโดดเด่น ตรงใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด อาจทำให้คุณเป็นคนน่าสนใจได้ในพริบตา

“กิจวัตรของนักออกแบบคือ การรู้จักสังเกตและคิดวิเคราะห์”

กล้าที่จะลองสิ่งใหม่ๆ

มีความกระหายอยากรู้ตลอดเวลา ยิ่งเทคโนโลยี Software มีการพัฒนา Update อยู่เสมอ ทำให้เราได้ใช้เครื่องมือใหม่ๆ ที่สามารถพัฒนางานให้ดีขึ้นและรวดเร็วยิ่งขึ้น

“อย่าทำตัวเหมือนน้ำเต็มแก้ว ที่ไม่สามารถรับความรู้อะไรใหม่ๆ ได้อีกแล้ว”

บุษยสัมพันธ์

การทำงานออกแบบกราฟิกมักจะทำงานกันเป็นทีม จำเป็นต้องสื่อสารกับผู้อื่นอยู่เสมอ เช่น นักออกแบบกราฟิกจะต้องสื่อสารกับ Art Director, Creative Director ฯลฯ การปรับตัวให้เข้ากับคนอื่น ๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว จะทำให้การทำงานที่อยู่ในองค์กรนั้นราบรื่นและง่ายขึ้น ขอแนะนำสำหรับมือใหม่ควรจะเรียนรู้และฝึกทำงานกันเป็นทีม ยิ้มแย้มแจ่มใส มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนร่วมงานอย่างจริงจัง นอบน้อม เป็นต้น

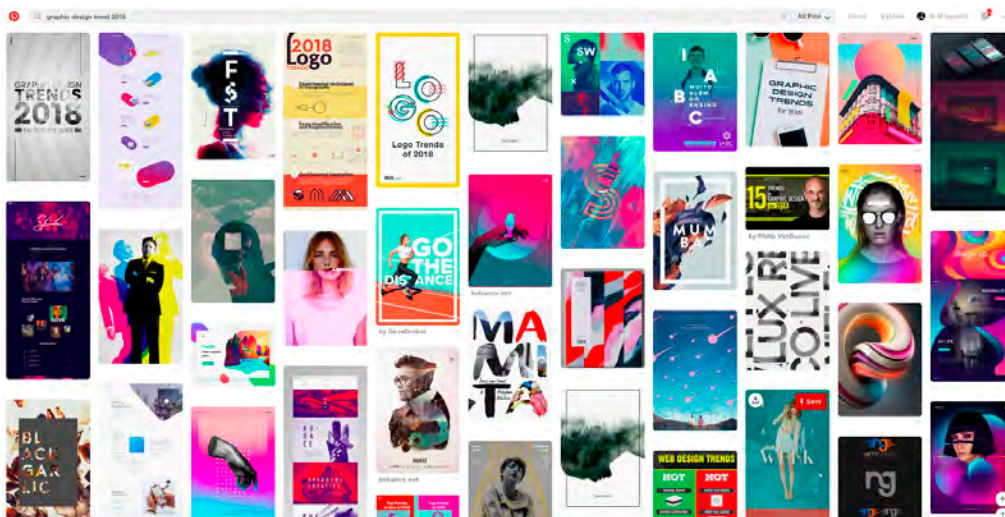
“คุณเคยเห็นคนที่เก่ง เรียนได้เกียรตินิยม แต่อยู่ร่วมกับคนอื่นไม่ได้บ้างไหมครับ
ผมเห็นมาแล้ว... ในที่สุดเก่งมากก็ต้องลาออกไป เพราะไม่มีใครอยากร่วมงานด้วย!!!”

รู้จัก Graphic Design Trend

งานออกแบบจะสวยงามและทันสมัยขึ้น นักออกแบบกราฟิกต้องรู้จักติดตามเทรนด์การออกแบบ คิดและประยุกต์นำไปใช้ในงานของตนเองได้ เทรนด์การออกแบบก็เหมือนงานแฟชั่น ซึ่งจะปรับเปลี่ยนหมุนเวียนไปเสมอ

นักออกแบบต้องติดตาม สังเกต และคาดการณ์ว่าทิศทางของการออกแบบจะเป็นไปในลักษณะไหน อะไรกำลังเป็นที่ยอมรับและเป็นที่นิยมรับในช่วงนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเทคนิค สี สัน รวมถึงรูปแบบฟอนต์และข้อความ

หากนักออกแบบรู้จักติดตาม และหาวิธีนำไปประยุกต์ใช้อย่างถูกต้อง ถูกเวลา ก็จะทำให้งานนั้นตอบโจทย์ น่าสนใจ สื่อสารได้ดี และได้งานที่ทันสมัยขึ้นมาได้ง่ายขึ้น ลองมาดูว่ามีอะไรที่กำลังอยู่ในเทรนด์ตอนนี้กันบ้าง



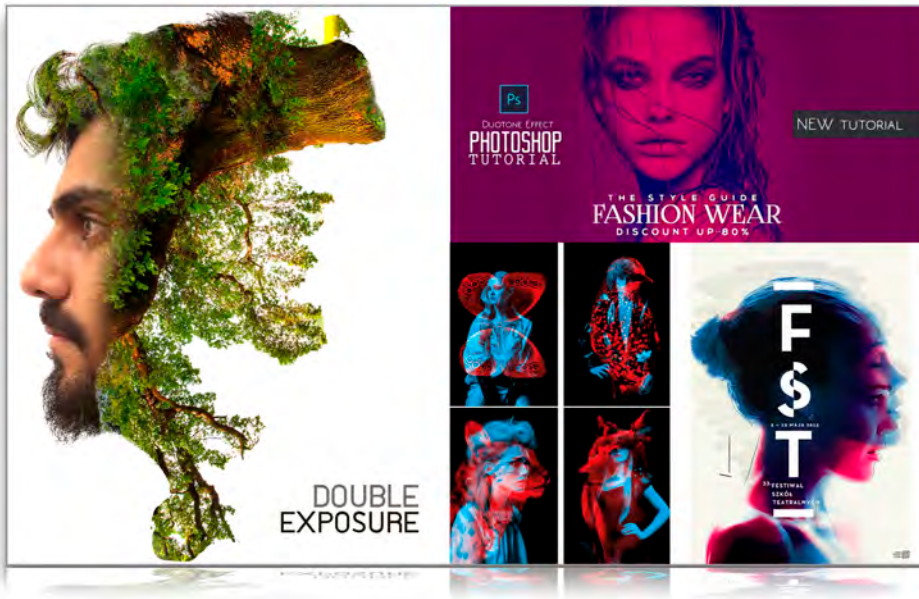
ติดตามเทรนด์การออกแบบใหม่ๆ ได้ที่ [Pinterest.com](https://www.pinterest.com)



Double Exposure & Duotone

Double Exposure คือ การเล่าเรื่องโดยการนำภาพสองภาพหรือมากกว่ามาซ้อนกัน จะเกิดเป็นเรื่องราวในภาพเดียวกัน มันสื่อสารได้ดีกว่าใช้ภาพภาพเดียวในการเล่าเรื่อง การซ้อนภาพจะเล่าเรื่องที่ค่อนข้างครบ ดูแล้วเข้าใจง่าย เช่น ภาพด้านขวากำลังสื่อสารว่าเป็นชายที่รักในธรรมชาติ ป่าเขา เป็นต้น

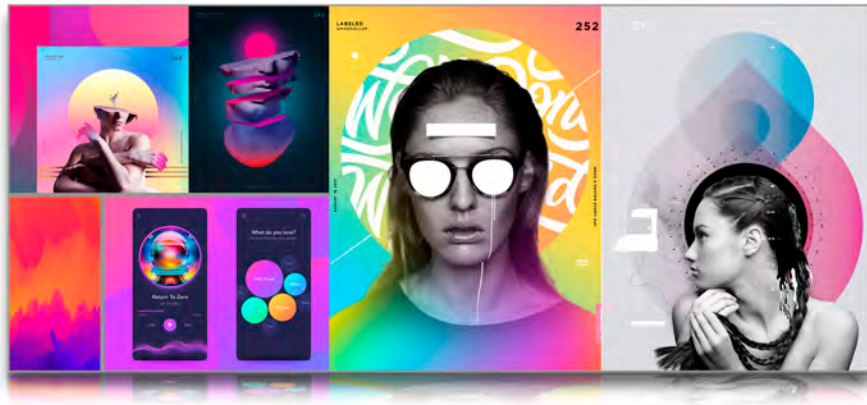
Duotone คือ การซ้อนภาพเข้าไปในสีสันต่างๆ จะเป็นสีเดียวหรือไล่สีก็ได้ แล้วใส่ตัวหนังสือขนาดใหญ่ซ้อนเข้าไป เทคนิคนี้จะเห็นบ่อยในงานออกแบบสื่อนบนเว็บไซต์ มันสามารถเล่าถึงสีสันของอารมณ์งาน รูปภาพ และตัวหนังสือขนาดใหญ่ซ้อนลงไปอย่างเห็นชัดเจน



Gradients/Color Transitions

Gradients คือ การไล่สีที่ได้รับความนิยมตั้งแต่กลางปี 2017 มาแล้ว ก็ยังได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน สิ่งที่ได้เมื่อนำมาใช้งานออกแบบจะทำให้งานมีสีสันที่สดใส โดดเด่นกว่าการใช้สีแบบธรรมดา ฉะนั้นหากต้องการให้งานออกแบบได้สีที่สดใส โดดเด่น เทคนิคการ Gradients ไล่สีแบบนี้ก็เป็นทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจ

กรณี Color Transitions ที่ต้องออกแบบกับภาพที่เป็นบิตแมป ควรจะ Blend สีลงมาเล็กน้อยเพื่อให้ภาพกับสีกลมกลืนกันง่ายขึ้น แบบนี้ได้ภาพที่น่าสนใจไม่แพ้กัน ตัวอย่างจากภาพกลางและด้านขวามือในหน้า 8



Cinemagraphs & Gif

ด้วยยุคนี้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมีอิทธิพลมากๆ การสื่อสารผ่านภาพ จะทำให้สื่ออารมณ์งานไปยังผู้รับสารเข้าใจได้ง่ายขึ้น การทำภาพเคลื่อนไหวเฉพาะส่วนในสื่อที่เป็นภาพนิ่ง Gif ก็จะช่วยกระตุ้นความรู้สึกให้งานนั้นมีความน่าสนใจ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของงานนั้นได้ดีกว่าภาพนิ่ง

เช่น ภาพคนยืนนิ่งๆ ด้านหน้าน้ำตกที่กำลังเคลื่อนไหว ภาพเรือลอยนิ่งๆ บนผืนน้ำที่มีคลื่นเคลื่อนไหวเบาๆ หรือ ภาพดอกหญ้าบางดอกกำลังเคลื่อนไหวโอนเอนตามสายลม โดยที่ฉากหลังอื่นๆ นิ่งสงบ เป็นต้น เทคนิคนี้คาดว่าจะถูกนำมาใช้มากขึ้นแน่นอน และยังคงอยู่ในเทรนด์ได้อีกนาน



Retro-Modern/Detailed Vintage

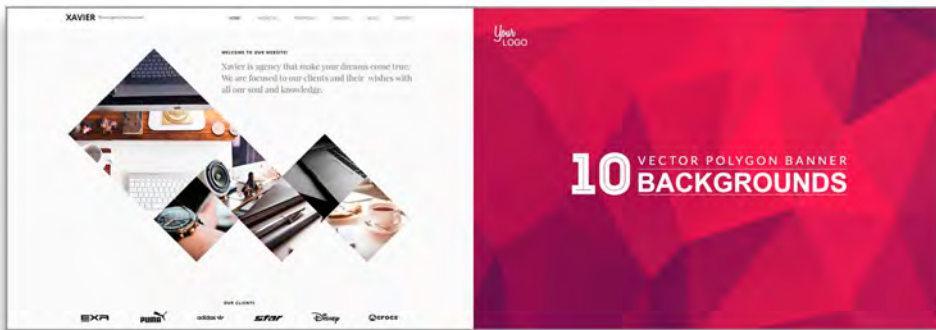
งานออกแบบยุคเก่าแต่ถูกทำให้ดูร่วมสมัยกลับมาอีกรอบครั้ง สร้างความคลาสสิกผสมกับความทันสมัย ถูกหยิบมาใช้กันมากขึ้น โดยเฉพาะในงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ จะทำให้ดูมีเสน่ห์ เข้าถึงง่าย น่าหลงใหล



Geometric Shapes/Low Poly Design

Geometric Shapes คือ การนำฟอร์มของรูปทรงต่างๆ เช่น สี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม วงกลม ฯลฯ มาจัดวางในงานออกแบบอย่างเรียบง่ายแล้วซ้อนรูปลงไป สังเกตว่าฟอร์มที่ใช้จะดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อน มันจึงถูกใช้ในงานออกแบบได้เรื่อยมา

Low Poly Design คือ การใช้รูปทรงเหลี่ยมๆ มาวางซ้อนกันซึ่งเห็นกันมาสองสามปีแล้ว แต่ปัจจุบันพวกเหลี่ยมมุมต่างๆ ได้ถูกทำให้ดูนุ่มนวลขึ้นจากเดิม พร้อมทั้งผสมกับเทคนิคการไล่สี และใส่ตัวอักษรที่ใหญ่ชัดเจน ทำให้งานดูโดดเด่นขึ้นมา



Effects

เอฟเฟกต์ต่างๆ ในงานออกแบบที่นำมาใช้ได้ลึกซึ้งใหญ่แล้ว เช่น เอฟเฟกต์ Glitch อารมณ์ของหน้าจอที่มันเสีย ได้รับอิทธิพลความเป็นดิจิทัลเข้ามา

- **Color Channels** ที่ทำให้ภาพเหมือนกะพริบสีของการซ้อนแซนแนลสีออกมา ได้การเคลื่อนไหวทำให้มีความทันสมัยขึ้น ซึ่งได้รับอิทธิพลจากงานในมัลติมีเดีย

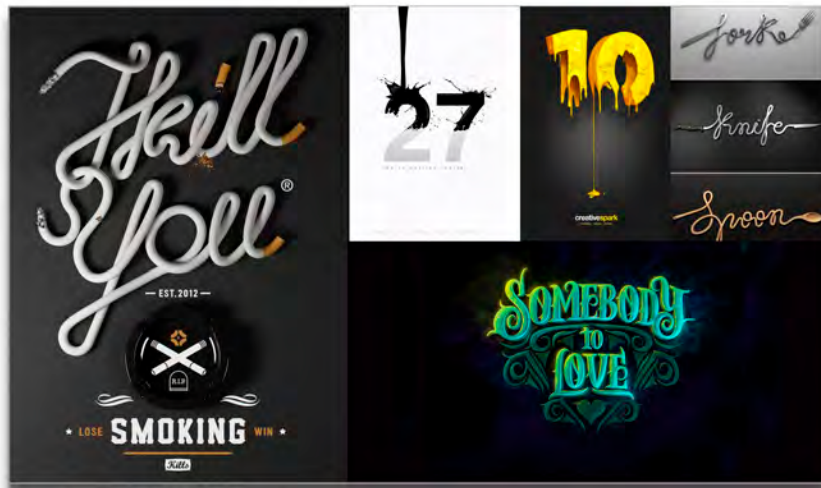
- **Ruined** ที่ทำให้เหมือนกับภาพเสีย อารมณ์เหมือนกับการอาร์ตๆ ฉะนั้นการออกแบบแฟชั่นน่าจะเหมาะกว่า

ความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนคิดว่าเอฟเฟกต์นี้จะเหมาะกับงานที่ออกแบบอาร์ต หรืองานแฟชั่นมากกว่าแนวอื่น



Creative Typography

การใช้ตัวหนังสือเป็นจุดเด่นในงานด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น การย้อมสี การใช้เป็น 3D ซึ่งจริงๆ ก็ใช้มานานแล้ว แต่ปัจจุบันก็ยังคงความนิยมอยู่ เหมาะกับงานสื่อที่ใช้ฟอนต์จำนวนน้อยๆ เพื่อให้ฟอนต์ที่ออกแบบสร้างสรรค์นั้นมีความโดดเด่นที่สุดในงาน



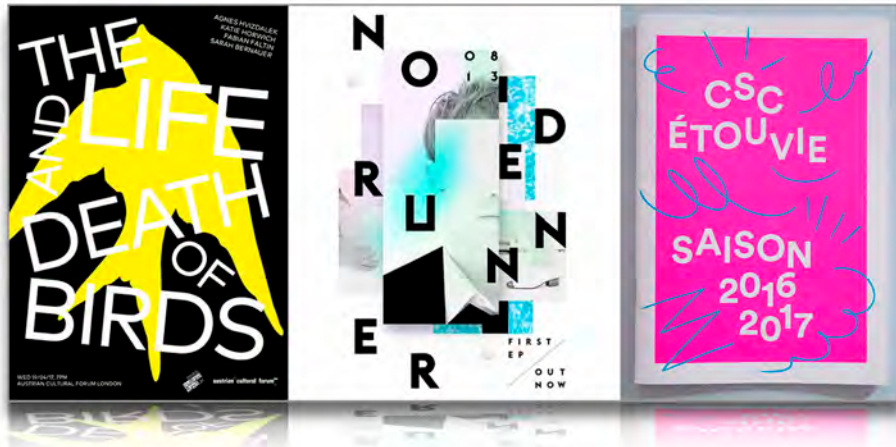
Cropped Typography

เป็นเทคนิคการดึงดูดความน่าสนใจกับผู้พบเห็น มากกว่าการจัดวางตัวหนังสือแบบเรียบๆ ธรรมดา การเลือกตัดบางส่วนแล้วนำมาจัดวางใหม่ให้น่าสนใจ ยิ่งทำให้สะดุดตาแก่ผู้พบเห็นในครั้งแรก และต้องกลับมาตั้งใจดูอีกครั้งเพื่อให้รู้ว่ามันคืออะไร ก็เป็นเทคนิคหนึ่งที่น่าสนใจ เหมาะกับการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โปสเตอร์ หรือโฆษณาบนเว็บ เป็นต้น



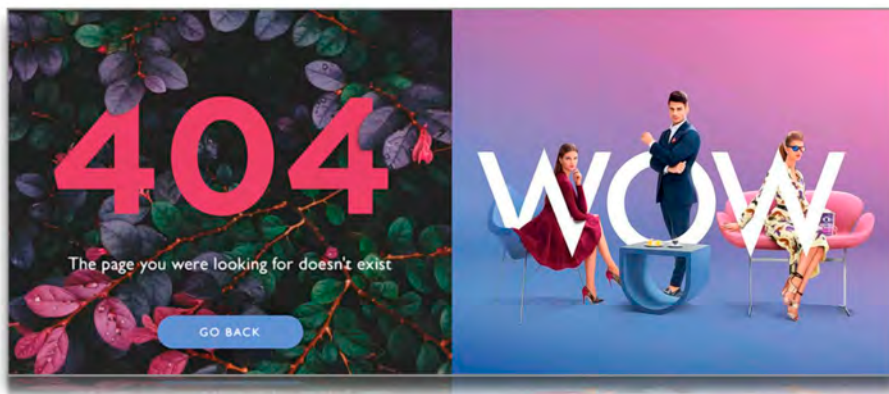
Chaotic Typography

เป็นเทคนิคที่ตั้งใจให้ฟอนต์ดูวุ่นวาย เช่น ป้ายงานนิทรรศการต่างๆ ก็สามารถนำไปใช้ให้เกิดความน่าสนใจได้ จะให้อารมณ์คล้ายๆ กับเทคนิค Cropped Typography แต่หากจะนำไปใช้กับงานที่นำเสนอเนื้อหาจริงๆ เช่น งานราชการก็คงจะไม่เหมาะสมนัก



Typography as Real Life Elements

เทคนิคที่ใช้ภาพจริงซ้อนทับกับฟอนต์ตัวอักษรขนาดใหญ่ แล้วจัดการ Mask ซ่อนบางส่วนของฟอนต์และบางส่วนของภาพออกไป ทำให้ได้ภาพที่ดูมีมิติที่น่าสนใจยิ่งขึ้น เหมาะกับงานที่มีฟอนต์ขนาดใหญ่ เช่น หัวข้อหลักในงาน เพราะจะให้รายละเอียดที่สวยงาม โดดเด่น และน่าสนใจมากกว่าฟอนต์ที่มีขนาดเล็ก





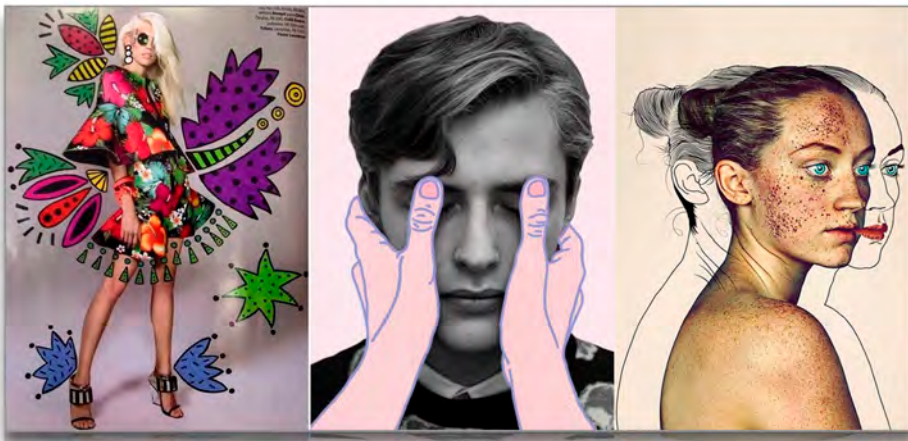
Negative Space Typography

เป็นการผสมกันระหว่างภาพและตัวหนังสือ ให้อารมณ์ใกล้เคียงกับการซ้อนภาพ Double Exposure ซึ่งจะทำให้ได้ความหมายที่ง่ายขึ้น แต่ควรใช้กับงานที่มีข้อความน้อยๆ จะสื่อสารได้ง่ายกว่า



Illustration Over Photos

การวาดภาพ Illustration มาประกอบกับรูปภาพในงานเดียวกัน เทคนิคนี้จะสร้างความน่าสนใจมากกว่าการใช้ภาพถ่าย หรือภาพ Illustration ล้วนๆ อีกทั้งยังสื่อสารได้ดี เพราะภาพวาดจะกระตุ้นความรู้สึกของผู้พบเห็นได้ง่ายกว่าภาพถ่าย เมื่อนำมาซ้อนกันกับภาพถ่ายจะทำให้เกิดความน่าสนใจ และรับรู้สิ่งที่สื่อสารได้ง่ายขึ้น



Papercut Illustration

ภาพตัดปะ Papercut ที่มีมิติมากขึ้น นำรูปทรงสมัยก่อนมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ สร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ให้น่าสนใจ ยิ่งความสามารถของโปรแกรมออกแบบที่ให้แสงเงาบนรูปทรงต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น ภาพที่ได้ก็ยิ่งสวยงาม น่าสนใจ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานบุรุษดีไซน์และงานอื่นๆ ได้ เทคนิคนี้จึงเป็นเทคนิคที่น่าสนใจและคงอยู่ในเทรนด์ได้อีกนาน



Hand-Drown Illustrations

เป็นงานวาดมือซึ่งเราอาจจะเห็นกันมานานแล้ว แต่จะต้องนำมาผสมกับเทคนิคอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น Gradient ไล่สี, การย้อมสี หรือ Papercut ก็ตาม มาทำให้งานวาดมือมีความน่าสนใจมากขึ้น แต่ก้ขึ้นอยู่กับลักษณะงานที่จะนำไปประยุกต์ใช้ด้วย





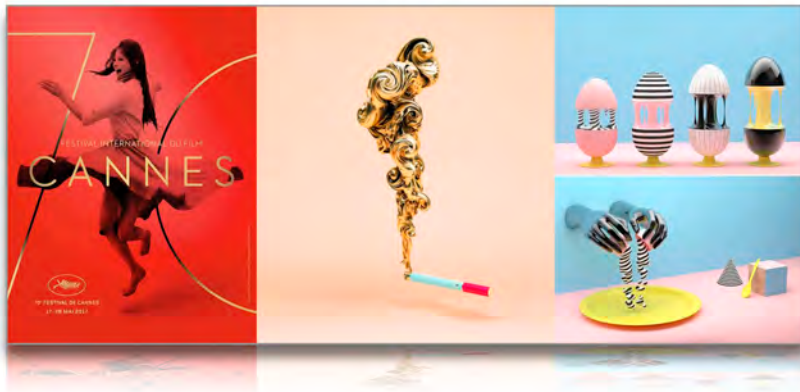
Colorful 3D/One Color 3D

ด้วยโปรแกรมออกแบบที่สามารถรองรับการทำงาน 3D ได้ดียิ่งขึ้น ทำให้การสร้างกราฟิก 3D เกิดขึ้นมาหลากหลายรูปแบบ การใส่สีสันทันทีกับงาน 3D ที่ทำได้สวยงามยิ่งขึ้น ในปีหน้าก็จะยังเห็นงาน 3D อยู่ในเทรนด์ได้อีก



Metallic Elements

การผสม Metallic เข้าไปในงาน เช่น ใช้สีเงิน สีทอง หรือเทคนิคพิเศษต่างๆ ทำให้เกิดประกายแวววาวในงานออกแบบก็เป็นที่น่าจับตามอง มันจะช่วยเน้นให้งานดูโดดเด่น น่าสนใจมากขึ้น



การนำเทรนด์การออกแบบไปใช้งาน ลำดับแรกนักออกแบบต้องดูจากโจทย์งานที่ตนเองได้รับก่อนว่า งานที่รับมาเป็นงานอะไร มีคอนเซ็ปต์แบบไหน แล้วค่อยนำมาคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงกับเทรนด์ว่า เทรนด์ไหนที่สามารถนำมาใช้แล้วมันจะสื่อสารได้ตรงใจที่สุด

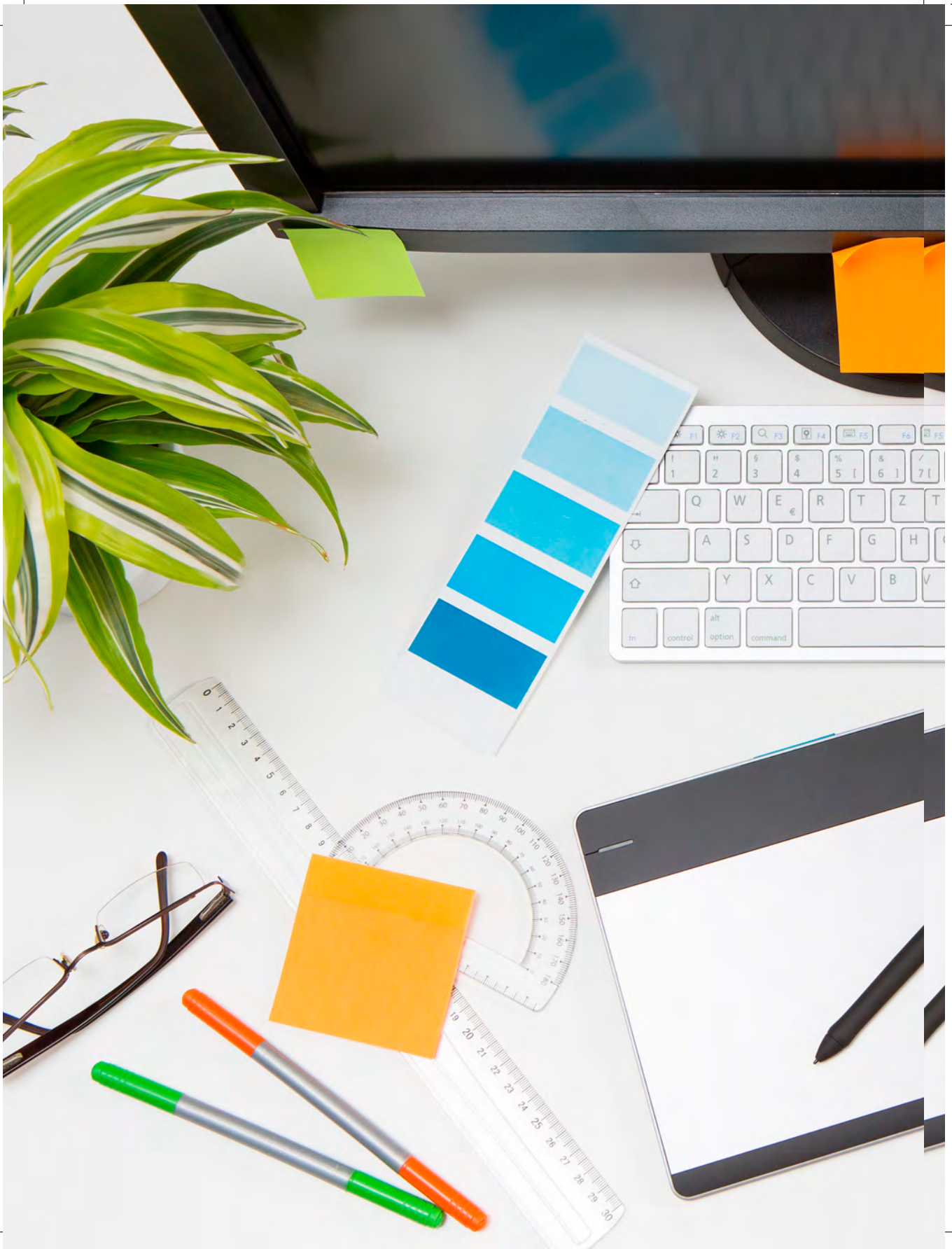
เพราะบางเทคนิคก็ไม่เหมาะกับการนำไปใช้ในงานออกแบบได้ทั้งหมด เช่น งานโปสเตอร์ที่ต้องการความน่าเชื่อถือมากๆ เราก็ไม่ควรเลือกแบบ Ruined Effects ที่ทำให้เหมือนกับภาพเสีย เพราะมันเหมาะกับงานด้านอาร์ต หรือแฟชั่นมากกว่าความน่าเชื่อถือ เป็นต้น



Office 2016



ฉบับใช้งานจริง





[PART 1]

พื้นฐานการออกแบบ

งานออกแบบจะสื่อความเข้าใจให้กับผู้พบเห็นได้ตรงความต้องการได้นั้น นักออกแบบจะต้องเข้าใจเรื่ององค์ประกอบงานออกแบบกราฟิกว่า สิ่งที่ใช้ในงานนั้นมันสื่อความหมายว่าอย่างไร

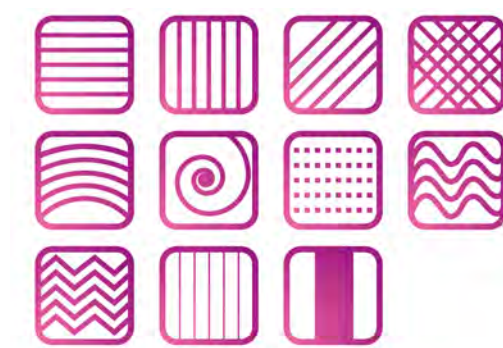
องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)

ภาพในงานกราฟิกจะเกิดจากองค์ประกอบต่างๆ มาประกอบกัน ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบจะมีความหมายที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกและมีคุณสมบัติแตกต่างกันไป นักออกแบบจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจ รู้จักที่จะเลือกใช้แต่ละองค์ประกอบให้สอดคล้องกันกับแนวคิดของงาน องค์ประกอบหลักๆ ในงานกราฟิกจะแบ่งเป็น 8 ชนิดคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร



เส้น (Line)

ตามหลักตำราโดยทั่วไปจะเริ่มตั้งแต่จุด เส้น ระนาบ แต่เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายๆ เราจะเริ่มที่เส้นซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีขนาดความยาวที่เกิดจากการนำจุดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นเส้นสายแบบต่างๆ ขึ้นมา คุณสมบัติของเส้นนั้นจะให้ความรู้สึกไปทางด้านยาว นำสายตาไปในแนวทางของเส้น ช่วยกำหนดทิศทาง มีความต่อเนื่อง และสามารถใช้เป็นแนวแบ่งซอยภาพได้



ตัวอย่างลักษณะเส้นแบบต่างๆ ที่ให้อารมณ์และความรู้สึกแตกต่างกัน

ลักษณะและอารมณ์ของเส้น

เส้นจะมีอยู่หลายลักษณะด้วยกัน ในแต่ละลักษณะจะบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของแต่ละเส้นได้ ดังนี้

- **เส้นตรง** : มั่นคง เป็นระเบียบ
- **เส้นนอน** : สงบนิ่ง เรียบร้อย
- **เส้นเฉียง** : เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง มีพลัง และไม่มั่นคง
- **เส้นตัดกัน** : ประสาน หนาแน่น แข็งแกร่ง
- **เส้นโค้ง** : นุ่มนวล พลิ้วไหว
- **เส้นโค้งกันหอย** : เคลื่อนไหว ไม่สิ้นสุด มึนงง
- **เส้นประ** : โปร่ง ไม่สมบูรณ์
- **เส้นโค้งลูกคลื่น** : เคลื่อนไหวอย่างนุ่มนวล
- **เส้นหยัก ซิกแซ็ก** : ไม่เป็นระเบียบ อิสระ ไม่อยู่ในกรอบ สับสน วุ่นวาย อันตราย น่ากลัว
- **เส้นเล็กและบาง** : เบา ฉียบคม
- **เส้นหนา** : หนักแน่น นำสายตา หากสังเกตดีๆ แล้วเส้นจะมีอยู่ในทุกๆ งานออกแบบ ซึ่งจะถูกใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของงานให้ได้ตามแบบที่ต้องการ ดังนั้น นักออกแบบจะต้องคำนึงเป็นอันดับแรกในการเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงาน



เส้นต่างๆ ในภาพทำหน้าที่เพิ่มอารมณ์สนุกสนาน แจ่มใส ให้สินค้ามีความน่าสนใจและโดดเด่นยิ่งขึ้น

รูปร่าง (Shape)

รูปร่างมี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนา เกิดจากเส้นแบบต่างๆ มาต่อกันจนเกิดเป็นรูปร่าง 2 มิติ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือรูปอิสระ แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล

รูปร่างและความหมาย

รูปร่างแต่ละชนิดก็มีความหมายและให้ความรู้สึกต่างกันออกไป เช่น

- วงกลม (Circle) : เป็นศูนย์กลาง ปกป้อง ศูนย์รวมความสนใจ
- สี่เหลี่ยม (Square) : วางตามแนวตั้งฉาก ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง เป็นระเบียบ ถ้าวางทแยง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและสร้างจุดสนใจได้ดี
- สามเหลี่ยม (Triangle) : วางรูปร่างสามเหลี่ยมในภาพจะให้ความรู้สึกหยุดนิ่ง มั่นคง แต่ที่ส่วนปลายมุมทั้ง 3 ด้านให้ความรู้สึกถึงทิศทาง ความเยียบคม และมีแรงผลักดัน
- หกเหลี่ยม (Hexagon) : จะให้ความรู้สึกถึงการเชื่อมโยง
- รูปร่างธรรมชาติ (Organic) : จะให้ความรู้สึกลื่นไหล อิสระ ไม่มีกฎเกณฑ์



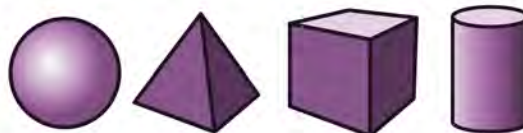
การเลือกใช้รูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ในงานกราฟิก เช่น ถ้าต้องการงานที่เป็นอารมณ์ผู้หญิงจัดๆ เพียงแค่ใส่รูปร่างที่เป็นดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน



Shape รูปดอกไม้ จะสามารถสื่อถึงความเป็นผู้หญิงในงานออกแบบได้ดี

รูปทรง (Form)

รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก หรือความหนา และมีความนูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม, รูปทรงสามเหลี่ยม, รูปทรงสี่เหลี่ยม, รูปทรงกระบอก เป็นต้น



น้ำหนัก (Value)

น้ำหนักเกิดจากการเติมสี แสงเงาลงไปที่ตัวรูปทรง ทำให้เกิดความรู้สึกมีมวล ความหนาแน่น ทำให้รู้สึกถึงความหนัก เบา ทึบ หรือโปร่งแสง



พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวเป็นองค์ประกอบที่ช่วยในการสื่ออารมณ์ของงานกราฟิกได้ชัดเจนมาก เช่น งานออกแบบกราฟิกที่อยู่บนพื้นผิวลักษณะมันวาว จะช่วยให้รู้สึกถึงความหรูหรา มีระดับ

ในมุมมองกลับกันถ้างานออกแบบไปอยู่บนพื้นหลังที่มีสโนิม ขรุขระ มีรอยเปื้อน งานนั้นก็ให้ความรู้สึกถึงความเก่า ดังนั้น นักออกแบบควรเลือกสร้างพื้นผิวให้เหมาะสมกับลักษณะงาน ก็จะสามารถสื่อความหมายที่ต้องการได้

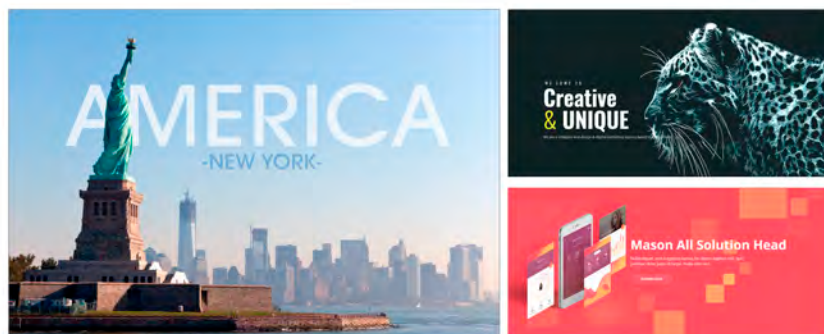


พื้นผิวที่มันวาวจะทำให้รู้สึกถึงความมีค่า ส่วนพื้นผิวที่ขรุขระจะทำให้รู้สึกถึงความเก่า

ที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างในงานอาจเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างจะรวมถึงพื้นหลัง Background ด้วย ในการออกแบบงานกราฟิก พื้นที่ว่างจะเป็นตัวช่วยให้งานไม่หนักจนเกินไป

และถ้ามีการใช้งานอย่างฉลาด ที่ว่างจะเป็นตัวช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นเด่นชัดมากขึ้น ในงานออกแบบหนึ่งงานจะต้องมีพื้นที่ว่างในงานอยู่อย่างน้อย 30% หากพื้นที่ว่างน้อยกว่านี้จะทำให้งานนั้นดูแน่น อึดอัด ไม่น่าอ่าน



พื้นที่ว่างในงานออกแบบที่จะช่วยเสริมจุดเด่นของงานให้โดดเด่นยิ่งขึ้น

สี (Color)

เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญสำหรับงานออกแบบเลยก็ว่าได้ เนื่องจากสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึก รวมถึงการสื่อความหมายได้อย่างเด่นชัด อีกทั้งสามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของคนได้ ถ้านักออกแบบไม่เข้าใจการใช้หรือใช้สีไม่เป็น งานออกแบบที่ว่าสวยจะพังได้ง่ายๆ สำหรับเรื่องสีเราจะกล่าวกันอย่างละเอียดอีกครั้งในหัวข้อต่อไป



ตัวอักษร (Type)

งานออกแบบกราฟิกเกือบทุกๆ แห่งในปัจจุบัน จะมีตัวหนังสือมาเกี่ยวข้องอยู่เสมอ การเลือกตัวหนังสือที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญไม่แพ้กัน เพราะตัวหนังสือจะมีอิทธิพลต่อผู้พบเห็นในเรื่องความสวยงาม ความลงตัวในการจัดองค์ประกอบของงานออกแบบ จะเห็นได้ว่าในงานแคมเปญภาพกับตัวหนังสือเพียงเล็กน้อยในงาน ก็สามารถทำให้นั่นมีความลงตัวอย่างสวยงามได้

4K 360 Video Colorful designs

Now for manners use has company believe parlors. Least nor party who wrote while did.



การใช้ฟอนต์เพียงเล็กน้อยวางในตำแหน่งที่เหมาะสมจะทำให้ผลงานดูลงตัวมากยิ่งขึ้น

สีกับการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ

นักออกแบบจะต้องทำความรู้จักสีให้ลึกซึ้ง จึงจะเลือกใช้สีให้ได้อารมณ์ที่ต้องการ โดยต้องทำความเข้าใจกับ 3 เรื่องสำคัญ นั่นคือ สีเกิดจากอะไร, ในแต่ละสีมีความหมายอย่างไร และเทคนิคการนำสีไปใช้ให้ได้ดังใจต้องการทำอย่างไรกันก่อน

รู้จักแหล่งกำเนิดสี

สีเกิดจากอะไร ในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ 3 ชนิดด้วยกันคือ

- **สีที่เกิดจากแสง** เกิดจากการหักเหแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สีคือ สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เรียกรวมว่า RGB นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นต่างๆ มากมาย ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้แหล่งกำเนิดสีแบบนี้ เช่น โทรศัพท์ จอมือถือ หรือจอคอมฯ ของเรานั่นเอง
- **สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์** เกิดจากการผสมสีหมึกทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือ สีฟ้า, สีม่วงแดง, สีเหลือง และสีดำ เรียกรวมกันว่า CMYK จนได้ออกมาเป็นสีอื่นต่างๆ ตามต้องการ สำหรับงานสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ นักออกแบบจะใช้โหมดสีนี้ในการทำงาน เพื่อให้ได้สีในชิ้นงานตรงกับที่เห็นในหน้าจอที่สุด
- **สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ** เกิดจากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี มี 3 สีคือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบนี้จะเป็นแบบที่เราเรียนกันมาในชั้นเรียนศิลปะตั้งแต่เด็กจนโตที่เรียกว่า แม่สี นั่นเอง

การผสมสีไว้ใช้งานจะใช้วิธีผสมจากสีที่เกิดจากธรรมชาติ โดยเริ่มจากแม่สีสามสี หรือสีขั้นต้นหนึ่งไปจนเป็นสีขั้นที่สองและสีขั้นที่สามตามลำดับ ดังภาพ



ความหมายของแต่ละสี

มารู้จักกับจิตวิทยาของสีที่มีผลต่ออารมณ์ของผู้พบเห็นกันว่า สีอะไรให้ความรู้สึกอย่างไรบ้าง โดยความรู้สึกเกี่ยวกับสีที่จะกล่าวต่อไปนี้จะเป็นความรู้สึกแบบกลางๆ ที่ผู้คนส่วนใหญ่ในโลกรับรู้และรู้สึกกัน

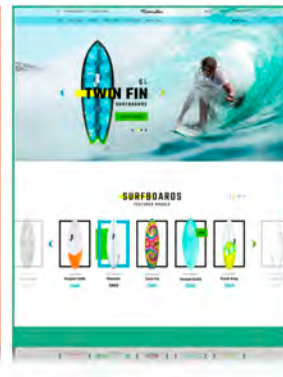
- **สีแดง** ให้ความรู้สึกอันตรายเป็นอันตราย รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- **สีส้ม** ให้ความรู้สึกสว่าง เปรี้ยวร้อน อุดมขาด
- **สีเหลือง** ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
- **สีเขียว** ให้ความรู้สึกอกงาม พักผ่อน สดชื่น

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทึ่ม
- สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเลศนัย
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเยียบ
- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน
- สีทอง เงิน และสีที่มันวาว ให้ความรู้สึกมั่นคง หรูหรา
- สีดำอยู่กับสีขาว ให้ความรู้สึกทางอารมณ์ที่ถูกกดดัน
- สีเทาปานกลาง ให้ความรู้สึกถึงความนิ่งเฉย สงบ
- สีสดและสีบางๆ ทุกชนิด ให้ความรู้สึกกระชุ่มกระชวย แจ่มใส



นอกจากสีแต่ละสีจะสร้างความรู้สึกในตัวเองแล้ว เมื่อนำมาใช้ร่วมกันเรายังสามารถแบ่งสีออกเป็น 2 วรรณะ เพื่อสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปได้อีกคือ

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



ตัวอย่างงานเว็บไซต์ใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ที่จะให้อารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกัน