

การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับอุทยานมังกรสวรรค์ จังหวัดสุพรรณบุรี



ศิลปนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

พฤษภาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

SIGNAGE SYSTEMS OF DRAGON PARK SUPHANBURI



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design

May 2017

Copyright 2017 by Naresuan University

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ที่ได้อุทิศส่วเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปนิพนธ์อันประกอบไปด้วย อ.รุ่งโรจน์ รัตน์พิเชษฐกุล กรรมการที่ปรึกษา อ.จุมพล เพิ่มส่องแสง กรรมการ และอ.มยุรี สุภังคนาช กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำแนวทางตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

กราบขอบพระคุณ นายพนมบุตร จันทรโชติ ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ลูกหลานพันธุ์มังกรเป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอุทยานมังกรสวรรค์และพิพิธภัณฑ์ในการทำวิจัย ขอขอบพระคุณผู้ควบคุมดูแลอุทยานมังกรสวรรค์และพิพิธภัณฑ์ทุกท่านที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเข้าไปทำวิจัยและเก็บข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแต่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวทุกท่าน

เมธากัส ชัยภูมิ

ชื่อเรื่อง

การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับอุทยานมังกรสวรรค์
จังหวัดสุพรรณบุรี

ผู้วิจัย

เมธากัส ชัยภูมิ

ประธานที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา

กรรมการที่ปรึกษา

อ.รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล

ประเภทสารนิพนธ์

วิทยานิพนธ์ ศป.บสาขาวิชาออกแบบสื่อและนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560

คำสำคัญ

ระบบป้ายสัญลักษณ์ ระบบสัญลักษณ์

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์นั้นมีความสำคัญ เป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์โดยส่วนใหญ่จะเป็นการนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ การสื่อสาร ให้องค์กรนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น หน้าที่พื้นฐานของระบบป้ายสัญลักษณ์ คือ เป็น ประโยชน์ใช้สอยในการบอกทิศทาง โดยเฉพาะสถานที่ที่เป็นสาธารณะมีผู้ใช้งานต่างเพศต่างวัยระบบป้ายสัญลักษณ์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการช่วยส่งเสริม ธุรกิจการท่องเที่ยว

อุทยานมังกรสวรรค์กำลังพัฒนาองค์กรให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจีน ในประเทศไทย ระบบสัญลักษณ์สำหรับองค์กรจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้สถานที่แห่งนี้ เป็นที่รู้จักและด้วยลักษณะเด่นของพื้นที่แห่งนี้ จึงทำให้สามารถทำงานออกแบบที่กลมกลืนและมีความเป็นสากลมากยิ่งขึ้น ผลที่ได้รับคือ จำนวนการเติบโตของนักท่องเที่ยวและความเป็นที่รู้จักด้านภาพลักษณ์อันดี


ศิลปนิพนธ์เรื่อง “การออกแบบระบบสัญลักษณ์สำหรับอุทยานมังกรสวรรค์ จังหวัดสุพรรณบุรี”


ของ นางสาว เมธาภัส ชัยภูมิ


ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

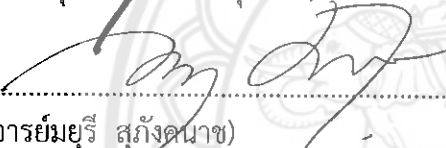
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์



.....ประธานกรรมการสอบศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา)


.....ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชฐกุล)


.....กรรมการ
(อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ)


.....กรรมการ
(อาจารย์มยุรี สุกังคนาช)

อนุมัติ


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)
หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา	1
3. ขอบเขตของงานวิจัย	2
4. วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน	3
5. นิยามศัพท์เฉพาะ	3
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	6
1.1 ประวัติและความเป็นมาคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดสุพรรณบุรี	6
1.2 ประวัติและความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ลูกหลานพันธุ์มังกร	7
1.3 ข้อมูลพื้นที่ภายในอุทยานมังกรสวรรค์	10
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ	12
2.1 การออกแบบ	12
2.1.1 องค์ประกอบของการออกแบบ	13
2.1.2 ทฤษฎีการออกแบบ	16
1. ทฤษฎีสมดุล (Theory of Balance)	19
2. ทฤษฎีจังหวะ (Theory of Rythm)	20
3. ทฤษฎีขนาด และ สัดส่วน (Theory of Repetition)	22
4. ทฤษฎีความกลมกลืน (Theory of Harmony)	24
5. ทฤษฎีเอกภาพ (Theory of Unity)	25
6. ทฤษฎีการเน้น (Theory of Emphasis)	26
2.2 สัญลักษณ์และเครื่องหมายภาพ	27
2.2.1 ประเภทของสัญลักษณ์	29
2.2.2 หลักการออกแบบสัญลักษณ์	30

2.2.3	คุณสมบัติสัญญาณที่ดี	32
2.2.4	กระบวนการออกแบบสัญญาณ	32
2.3	ระบบป้ายสัญญาณ	33
2.3.1	ประเภทและชนิดของป้าย	34
2.3.2	หลักการออกแบบป้ายสัญญาณ	36
2.3.4	ทฤษฎีเกี่ยวกับการมองเห็นตามหลักสรีระมนุษย์	37
2.4	ระบบกริด	39
2.5	การออกแบบแผนที่	40
3.	ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย	44
3.1	ลักษณะทางกายภาพ	44
3.2	ลักษณะทางจิตภาพ	45
4.	กรณีศึกษา	48
4.1	การออกแบบระบบป้ายสัญญาณสำหรับ พิพิธภัณฑ์ญี่ปุ่นอเมริกัน	48
4.2	การออกแบบระบบป้ายสัญญาณสำหรับ สวนสาธารณะ อ่างเก็บน้ำกำแพงเมืองจีน	49
4.3	การออกแบบระบบป้ายสัญญาณสำหรับ พิพิธภัณฑ์สยาม	50
3	การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ	51
1.	วิเคราะห์ข้อมูลประวัติศาสตร์คนจีนในไทย	52
2.	วิเคราะห์ข้อมูลสถานที่	53
3.	วิเคราะห์ข้อมูลปัญหาของงานวิจัย	54
4.	วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย	55
5.	วิเคราะห์กรณีศึกษา	55
5.1	แนวทางการออกแบบ	55
5.2	แนวคิดการใช้สัญญาณ	56
5.3	แนวคิดการใช้สี	56

	5.4 รูปแบบตัวอักษร	57
	5.5 รูปแบบระบบป้ายสัญลักษณ์	57
4	ผลการดำเนินงาน	58
	1. ผลการดำเนินงานการออกแบบระบบสัญลักษณ์	58
	1.1 สัญลักษณ์รูปแบบที่ 1	58
	1.2 สัญลักษณ์รูปแบบที่ 2	58
	1.3 สัญลักษณ์รูปแบบที่ 3	59
	1.4 สัญลักษณ์รูปแบบที่ 4	59
	1.5 สัญลักษณ์รูปแบบที่ 5	60
	2. การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์	61
	2.1 ระบบป้ายสัญลักษณ์	61
	2.2 แผนที่นอกอาคาร	64
5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	65
	สรุปผลการวิจัย	66
	อภิปรายผลการวิจัย	66
	ข้อเสนอแนะ	66
<hr/>		
	บรรณานุกรม.....	67
	ภาคผนวก.....	70
	อภิธานศัพท์.....	86
	ประวัติผู้วิจัย.....	88

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 จุด, ที่มา : หลักการทัศนศิลป์	13
2 จุดกับการนำมาตีความ, หลักการทัศนศิลป์	14
3 เส้น	14
4 เส้น	14
5 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง รูปร่าง และรูปทรง	15
6 พื้นผิวที่สัมผัส, หลักการทัศนศิลป์	15
7 สมดุล, หลักการทัศนศิลป์	19
8 จังหวะซ้ำกัน	21
9 จังหวะต่อเนื่อง, หลักการทัศนศิลป์	21
10 จังหวะต่อเนื่อง, หลักการทัศนศิลป์	22
11 The Golden Rule	23
12 ความกลมกลืน	24
13 สัญลักษณ์ภาพ (Symbol)	29
14 สัญญาณ (Signal)	30
15 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)	30
16 ภาพการหมุนศรีษะ	37
17 ภาพขยับคอตามแนวตรง	37
18 ภาพขยับคอตามแนวนอน	37
19 ภาพมุมมอง, ระดับสายตา	38
20 ภาพเมนูสคริปต์กริด	39
21 ภาพเมนูคอลัมน์กริด	39
22 ภาพโมดูลาร์กริด	40
23 ภาพไฮราซิเคิลกริด	40
24 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)	48
25 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)	49
26 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)	50

27	การวิเคราะห์ข้อมูลคนจีนในไทย	52
28	ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่	53
29	ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่	54
30	ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาของงานวิจัย	55
31	ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย	54
32	ภาพแนวความคิด	55
33	ภาพแนวความคิด	55
34	ภาพแนวความคิดการใช้สัญลักษณ์	55
35	รูปแบบตัวอักษร	57
36	รูปแบบตัวอักษร	57
37	รูปแบบระบบป้ายสัญลักษณ์	57
38	รูปแบบระบบป้ายสัญลักษณ์	57
39	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 1	58
40	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 2	58
41	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 3	59
42	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 4	59
43	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 5 (แบบสมบูรณ์)	60
44	ระบบกริดของระบบสัญลักษณ์	61
45	การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์	62
46	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 1	63
47	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 2	63
48	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 3	63
49	การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 4	63
50	แผนที่นอกอาคาร	64

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อุทยานมังกรสวรรค์ จังหวัดสุพรรณบุรีเป็นสถานที่ท่องเที่ยว มีการแบ่งเป็นโซน ทั้งหมด

3 โซนคือ โซนหมู่บ้านมังกรสวรรค์ โซนศาลเจ้าพ่อหลักเมือง และโซนพิพิธภัณฑ์ โดยในพิพิธภัณฑ์แบ่งออกเป็น 21 ห้องการแสดง หากระบบป้ายนำทางที่ไม่มีความต่อเนื่องกันของป้ายนั้น ผู้ที่เข้าชมอาจจะเดินไปไม่ทั่วบริเวณจัดแสดง และด้วยจำนวนพนักงานที่ดูแลยังมีจำนวนน้อยอาจจะให้บริการไม่ทั่วถึง ระบบป้ายจึงมีความสำคัญอย่างมาก ด้วยนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นคนไทยเชื้อสายจีน และชาวจีน ระบบป้ายสัญลักษณ์จึงเป็นสิ่งกลางที่ทั้งคนไทยและคนจีนใช้ร่วมกันได้

การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑ์ลูกหลานแดนมังกรนั้น จึงต้องมีความกลมกลืนกับสถานที่ และการเลือกใช้สีต้องโดดเด่นพอสมควรเนื่องจากสถาปัตยกรรมแบบจีนเน้นสีสันทันที่หลากหลายและมีเอกลักษณ์ การออกแบบชุดภาพให้เน้นไปที่การสื่อความหมายแบบสากล ด้วยการสื่อสารนั้นมีลักษณะเฉพาะตัวอยู่แล้ว จึงทำการออกแบบมีแนวทางที่ชัดเจน และลดปัญหาการสื่อสารกับชาวจีน วัฒนธรรมหลายอย่างที่คนจีนคิดค่านั้นส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนไทย เช่น การดวง การคิดเลข การเดินเรือ ล้วนแล้วแต่รับมาจากวัฒนธรรมของจีนโดยทั้งสิ้น โดยทั้งหมดจะจัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ทั้งสิ้น ด้วยจำนวนห้องจัดแสดงนั้นมีมาก ระบบป้ายสัญลักษณ์จะช่วยชี้จุดต่างๆที่เราสนใจ เข้าไปรับชม การเรียนรู้ศาสตร์ของจีนนั้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับศาสตร์อื่นๆ เพราะจีนถือเป็นเจ้าของอารยธรรมที่สำคัญของโลกอีกอารยธรรมหนึ่ง

การศึกษาาระบบป้ายสัญลักษณ์และนำมาประยุกต์ใช้กับ พิพิธภัณฑ์ลูกหลานแดนมังกร ก็เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้มาใช้บริการทุกท่าน เนื่องด้วยสถานที่นี้มีสถาปัตยกรรมหลายจุดที่ซับซ้อน ระบบป้ายสัญลักษณ์จะบอกจุดที่ท่านอยากจะไปโดยไม่ต้องเสียเวลาเดินหา

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนาอุทยานมังกรสวรรค์ ให้มีภาพลักษณ์ที่ดีขึ้น
2. เพื่อปรับปรุงระบบป้ายสัญลักษณ์ภายในอุทยานมังกรสวรรค์ ให้ทันสมัย และเป็นระเบียบมากขึ้น
3. เพื่อความสะดวกของผู้มาใช้บริการภายในอุทยานมังกรสวรรค์

3. ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

- 1) กลุ่มผู้ใหญ่วัยกลางคน อายุ 30 - 40 ปี
- 2) กลุ่มวัยรุ่น อายุ 18 - 30 ปี
- 3) กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวจีน

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

3.2.1 ออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ 1 ชุด จำนวน 44 ชิ้น

- 1.1 ประเภทบริการสาธารณะ จำนวน 10 ชิ้น
- 1.2 ประเภทบริการธุรกิจ จำนวน 9 ชิ้น
- 1.3 ประเภทกฎระเบียบ/ข้อห้าม จำนวน 5 ชิ้น
- 1.4 ประเภทกิจกรรมที่มีขั้นตอน จำนวน 5 ชิ้น (2 ชุด)
- 1.5 ประเภทสถานที่ จำนวน 14 ชิ้น

3.2.2. ออกแบบคู่มือการใช้งานระบบป้ายสัญลักษณ์ จำนวน 1 เล่ม

3.2.3. ออกแบบแผนที่อุทยานมังกรสวรรค์

3.2.4. ภาพเคลื่อนไหวจำลองสถานที่

5. วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาที่มาและความสำคัญของปัญหา และลงพื้นที่เก็บข้อมูล
2. ศึกษาทฤษฎีการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์
3. ศึกษาการเลือกใช้สีที่เหมาะสมในการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์
4. ศึกษาการเลือกใช้ตัวอักษรสำหรับการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์
5. ศึกษาการเลือกใช้สัญลักษณ์ภาพต่างๆในการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์
6. ศึกษากลุ่มเป้าหมายที่มาใช้บริการ
7. ค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานในการทำบทสรุปสำหรับการออกแบบ
8. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน หาผลสรุปและแนวทางการแก้ไข
9. สรุปผลเพื่อนำแนวทางมาใช้ในการออกแบบระบบสัญลักษณ์
 - 9.1 เริ่มดำเนินการร่างการออกแบบและนำส่งอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา
 - 9.2 เลือกแบบที่เหมาะสมนำมาใช้
 - 9.3 ตรวจสอบการออกแบบ
 - 9.4 นำเสนอผลงานการออกแบบ

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. ศึกษาข้อมูลและปัญหา	↔											
2. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลของสถานที่ และกลุ่มเป้าหมาย	↔											
3. ศึกษาตัวอย่างงานออกแบบออกแบบระบบสัญลักษณ์	↔											
4. กำหนดแนวคิด สีและแบบตัวอักษรที่ใช้ในงานออกแบบที่ชัดเจน	↔											
5. ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา	↔											
6. ดำเนินการร่างแบบสัญลักษณ์		↔	↔	↔								
7. ดำเนินการปรับแก้แบบสัญลักษณ์		↔	↔	↔								
8. พัฒนางานออกแบบ					←	←	←	←	←	←	←	←
7. นำเสนองานออกแบบ											↔	↔

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

ระบบ (System) เป็นกลุ่มขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำงานร่วมกัน เพื่อจุดประสงค์ ในสิ่งเดียวกัน ระบบอาจประกอบด้วยบุคลากร เครื่องมือ วัสดุ วิธีการ การจัดการ ซึ่งทั้งหมดนี้จะต้องมีระบบในการจัดการเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์เดียวกันเรียกว่า “ ระบบ ”

สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมาย (Symbol) คือ สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง หรือ ถ้าจะกล่าวให้ลึกลงไปอีก สัญลักษณ์ หมายถึง วัตถุ อักษร รูปร่าง หรือสี สัน ซึ่งใช้ในการสื่อความหมายหรือแนวความคิดให้มนุษย์เข้าใจไปในทางเดียวกัน อาจจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม ก็ได้ ในทางปรัชญามักมีคำนิยามว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในธรรมชาติ หรือแม้ในจักรวาล สามารถแทนได้ด้วยสัญลักษณ์ทั้งสิ้น สัญลักษณ์นั้นช่วยในการสื่อสาร อาจจะเป็นรูปภาพ การเขียนอักษร การออกเสียง หรือการทำท่าทาง ซึ่งช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าใจตรงกันแม้จะพูดกันคนละภาษา แต่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของทั้งสองฝ่ายว่า ผู้ส่งสารมีความสามารถใช้สัญลักษณ์ให้สื่อความหมายมากเพียงใด

และผู้รับสารมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ใช้มากเพียงใด ดังนั้นภาษามือจึงจัดว่าเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งเช่นกัน

ระบบป้ายสัญลักษณ์ คือ ระบบป้ายที่มีรูปแบบสัญลักษณ์ ที่ออกแบบมาโดยใช้หลักการคล้ายคลึงกัน ใช้สีแบบเดียวกัน แต่ให้ความหมายที่แตกต่างกันในแต่ละป้าย

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. งานออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับการใช้งาน
2. ระบบป้ายสัญลักษณ์ที่มีความเป็นสากลสำหรับช่วยในการสื่อสาร
3. งานออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ที่มีรูปแบบเหมาะสมกับอุทยานมังกรสวรรค์



บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับอุทยานมังกรสวรรค์ จังหวัด
สุพรรณบุรี

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบในเรื่องที่ทำการวิจัย
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย
4. กรณีศึกษา

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

- 1.1 ประวัติและความเป็นมาของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดสุพรรณบุรี
- 1.2 ประวัติและความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ลูกหลานพันธุ์มังกร
- 1.3 ข้อมูลพื้นที่ภายในอุทยานมังกรสวรรค์

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบในเรื่องที่ทำการวิจัย

- 2.1 การออกแบบ
 - 2.1.1 องค์ประกอบของการออกแบบ
 - 2.1.2 ทฤษฎีการออกแบบ
- 2.2 สัญลักษณ์และเครื่องหมายภาพ
 - 2.2.1 ประเภทของสัญลักษณ์
 - 2.2.2 หลักการออกแบบสัญลักษณ์
 - 2.2.3 คุณสมบัติสัญลักษณ์ที่ดี
 - 2.2.4 กระบวนการออกแบบสัญลักษณ์
- 2.3 ระบบป้ายสัญลักษณ์
 - 2.3.1 ประเภทและชนิดของป้าย
 - 2.3.2 หลักการออกแบบป้ายสัญลักษณ์
 - 2.3.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการมองเห็นตามหลักสรีระมนุษย์

2.4 ระบบกริด

2.5 การออกแบบแผนที่

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 ลักษณะทางกายภาพ

3.2 ลักษณะทางจิตภาพ

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1.1 ประวัติและความเป็นมาคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดสุพรรณบุรี

จากการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองสุพรรณบุรี ได้พบหลักฐานการเผยแพร่วัฒนธรรมจีนมาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งหมายถึงดินแดนแห่งนี้ มีชาวจีนเข้ามาอยู่อาศัยหรือเข้ามาทำกิจกรรมแล้ว เช่น การพบเจอ เหรียญอู๋แปะของจีนในแหล่งโบราณคดีบ้านหนองแจง ต.ไร่จรด อ.ดอนเจดีย์ และที่วัดสมอลม ต.สนามคลี อ.เมือง จ.สุพรรณบุรี เมื่อกรุงศรีอยุธยาเสียแก่พม่าในปี พ.ศ. 2310 ทำให้เมืองสุพรรณบุรีกลายเป็นเมืองร้าง และได้กลับมารุ่งเรืองอีกครั้งในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์มีพระราชประสงค์ให้มีการตั้งถิ่นฐานใหม่ โดยผู้อาศัยส่วนใหญ่ย้ายมาจากที่อื่น ประกอบด้วยบุคคลหลายเชื้อชาติ ที่อพยพเข้ามา การเข้ามาของชาวจีนในจังหวัดสุพรรณบุรี มีมาแล้วตั้งแต่อดีต ได้พบหลักฐานประเภทเครื่องถ้วยจีน ในแหล่งโบราณคดีที่สำคัญ เช่น แหล่งโบราณคดีบ้านบางปูน ต.พิหารแดง อ.เมือง เป็นชาวต่างชาติเพียงชาติเดียวที่ได้รับสิทธิพิเศษ ในการตั้งบ้านเรือนภายในกำแพงพระนคร ในรัชสมัยสมเด็จเจ้าพระยามารายณ์มหาราช ได้มีชาวจีนเข้ามามากถึง 3,000 คน เดินทางมาทั้งทางเรือและทางบก ผู้ที่เดินทางเรือส่วนใหญ่เป็นจีนที่มาจากมณฑล กวางตุ้ง ฮกเกี้ยน และไหหลำ สมัยรัตนโกสินทร์ช่วงรัชกาลที่ 3 และรัชกาลที่ 4 พบว่ามีชาวจีนเข้ามาในจังหวัดสุพรรณบุรีเป็นจำนวนมาก เพราะเมืองสุพรรณบุรี เป็นเมืองที่มีความสมบูรณ์และไม่ห่างไกลจากกรุงเทพฯ มากนัก จึงพบว่าชาวจีนเข้ามาอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น ในสมัยรัชกาลที่ 3 มีชาวจีนและชื่อ นายเทียน (ฟ้า) เดินทางมาจากมณฑล กวางตุ้ง ประเทศจีน เข้ามาพร้อมพรรคพวก ในระยะแรกพักอาศัยอยู่บริเวณย่านสำเพ็งกรุงเทพฯ ต่อมาได้เดินทางต่อไปยัง อ.ศรีประจันต์ จ.สุพรรณบุรี เพื่อประกอบอาชีพค้าของป่า โดยใช้ชื่อทางการค้าขายว่า โอวฮิน เชียง บุคคลนี้เป็นบรรพบุรุษต้นตระกูลของ พลอากาศโท พระยาเฉลิมอากาศ (สุณี สุวรรณ ประทีป)

ผู้ให้กำเนิด กองทัพอากาศไทย ปัจจุบันมีชาวไทยเชื้อสายจีน อาศัยอยู่ในเมืองสุพรรณบุรีเป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในย่านธุรกิจการค้า เช่น ตลาดเก้าห้อง ตลาดสุพรรณบุรี ตลาดบ้านสุด ตลาดศรีประจันต์ และตลาดสามชุก วงศ์ตระกูลที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดในขณะนี้ก็คือ ตระกูล “ แซ่เบ๊ ” ที่แปลว่า “ ม้า ”

1.2 ประวัติและความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ลูกหลานพันธุ์มังกร

ชาวจีนโบราณมีความเชื่อเรื่องสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ 4 ชนิด ได้แก่ กิเลน หงส์ เต่า และมังกร โดยชาวจีนจะยกให้มังกรเป็นสัตว์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในบรรดาสัตว์ทั้งหมด โดยชาวจีนจะเรียกมังกรจีนว่า “ เล้ง-เล้ง-หลง-หลุง ” ซึ่งแต่ละคำจะมีความหมายที่แตกต่างกันออกไปตามการออกเสียงในแต่ละท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม มังกรก็ยังถือเป็นสัญลักษณ์ของพลังอำนาจ ความยิ่งใหญ่ และความแข็งแรงของเพศชาย ต้นกำเนิดตำนานของมังกรนั้นเล่ากันว่า ในอดีตกษัตริย์ต้าอู๋ ผู้เป็นบิดาแห่งการชลประทานจีน ได้ขุดลอกคลองระหว่างแม่น้ำฮวงโหและแยงซีเกียง ทำให้เกิดตำนาน ปลาหลีฮื้อที่อาศัยอยู่ตอนล่างแม่น้ำฮวงโหอยากรู้ว่ามီးอะไรอีกฟากหนึ่งของภูเขาจึงพากันว่ายน้ำวนน้ำมาจนถึงประตูมังกรบริเวณนั้นน้ำเชี่ยวกรากมาก ปลาหลีฮื้อไม่สามารถว่ายผ่านไปได้ ปลาหลีฮื้อสีแดงตัวใหญ่ตัวหนึ่ง กล่าวกับพวกพ้องว่า “ เราต้องมุ่งมันฟันฝ่าไปให้ได้สิ อย่าได้ท้อถอย ” ปลาตัวสีแดงจึงว่ายน้ำวนกระแสน้ำหายไป ในขณะที่ปลาทั้งหลายรู้สึกหมดหวังพากันว่ายน้ำกลับ ก็มีเสียงดังกังวาลจากฟ้าว่าเขาคือปลาหลีฮื้อสีแดง เขาสามารถว่ายน้ำผ่านประตูมังกรได้ บัดนี้เขาได้กลายเป็นมังกร พวกท่านจงอย่าละความพยายามผู้ใดที่ไม่ละความฟันฝ่าจะสามารถเป็นมังกรแบบตนได้ จากตำนานข้างต้น เป็นหลักปรัชญาที่คนจีนนิยมเดินทางออกนอกประเทศเพื่อหวังจะเป็นปลาน้อยโดดประตูมังกร และกลายเป็นเจ้าสัว

ลูกหลานมังกรที่กลายเป็นเจ้าสัวในไทย เดินทางตามหลักปรัชญาของมังกรจึงสร้างอนุสรณ์เพื่อรำลึกถึงเงินแผ่นดินแม่ จึงได้เกิดเป็น อุทยานมังกรสวรรค์ ขึ้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี และระลึกความสัมพันธ์ไทย-จีนที่แนบแน่น สัมพันธ์ไทย-จีน นานยาวหลายศตวรรษ ชาวจีนได้ร่วมพระบรมโพธิ์สมภารต่างแซ่ซ่งสุดดี แสดงความกตัญญูต่อแผ่นดินไทยในทุกโอกาส อาคารหลังนี้ สร้างขึ้นโดยแรงบันดาลใจของนายบรรหาร ศิลปอาชา ประธานคณะกรรมการศาลเจ้าพ่อหลักเมืองสุพรรณบุรี ร่วมกับพ่อค้า ประชาชน ที่สนใจประวัติศาสตร์วัฒนธรรมสัมพันธ์ไทย-จีน และเพื่อฉลองความสัมพันธ์ทางการทูตไทย-จีน ที่มีอายุครบ 20 ปี ในพ.ศ. 2538 จึงได้ริเริ่มรวบรวมเงินจากผู้ศรัทธาออกมาออกแบบก่อสร้าง จัดแสดงนิทรรศการถาวร ลำดับประวัติศาสตร์วัฒนธรรมจีนที่ยาวนานกว่า 5 พันปี ให้อนุชนรุ่นหลังได้ศึกษาทบทวน เพื่อสานต่อสัมพันธ์อันน่ายกย่องระหว่างไทย-จีน ให้รุ่งเรืองตลอดไป โดยสร้างพิพิธภัณฑ์ลูกหลานพันธุ์มังกรขึ้น เป็นอาคารทรงมังกร ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก ความยาว 135 เมตร สูง 35 เมตร กว้าง 18 เมตร ภายในเป็นห้องจัดแสดง ประวัติศาสตร์อารยธรรม ของชาวจีนย้อนหลังไปถึง 5,000 ปี ภายใน พิพิธภัณฑ์ลูกหลานพันธุ์มังกร จัดแบ่งเป็นห้องๆ ทั้งหมด 21 ห้อง จัดแสดงด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ภายในประกอบไปด้วยห้องจัดแสดงราชวงศ์ต่างๆได้แก่

1. ห้องฉายภาพยนตร์ : ที่ท่านจะได้ชมภาพรวมของประวัติศาสตร์ ก่อน เข้าชมส่วนอื่นๆอย่างเข้าใจ โดยสาระหลักของการเรียนรู้คือหลักธรรมชีวิตที่คนจีนปลูกฝังลูกหลาน
2. ห้องเทพนิยาย (กำเนิดโลก) : ชาวจีนเชื่อว่าโลกถูกสร้างขึ้นโดยเทพบิดร “ผานกู่” มนุษย์คนแรกบนโลกตามความเชื่อของจีน เมื่อฟักตัวออกจากไข่ ยึดตั้งขึ้น แยกแผ่นดิน แผ่นฟ้าออกจากกัน และใช้ตัวยืนยกแผ่นฟ้า และเมื่อสิ้นชีพ ร่างกายได้กลายเป็นธรรมชาติต่างๆ เป็นต้นว่า พระอาทิตย์ พระจันทร์ ขุนเขา สายน้ำ ฯลฯ มาจากเลือดเนื้อ ร่างกายของ “ผานกู่” สรรพสิ่งทั้งปวงในโลกนี้ ล้วนกำเนิดจากที่มาเดียวกัน
3. ห้องเทพนิยาย (กำเนิดมนุษย์) : เทพธิดาหนิวบ้านมนุษย์ ชาย-หญิงคู่แรก ซึ่งบรรพบุรุษของพี่น้องชาวจีน ขึ้นจากดินแม่น้ำเหลือง เมื่อตายไปก็ต้องคืนกลับสู่ดินจึงต้องฝังดิน แล้วทรงชุบเสกให้มีชีวิต สืบลูกหลานต่อมาถึงปัจจุบัน เป็นเหตุผลทำไมชาวจีนถึงมีผิวเหลือง
4. ห้องตำนาน (เสินหนง) : บิดาแห่งสมุนไพร เชื่อกันว่าเป็นบุคคลเดียวกับเอียนตี้ 1 ใน 2 ปฐมกษัตริย์จีน และยังเป็นผู้ค้นพบใบชา ซึ่งกลายมาเป็นเครื่องดื่มประจำชาติจีนในปัจจุบัน
5. ห้องตำนาน (ปฐมกษัตริย์) : “หวงตี้” - “เอียนตี้” 2 ผู้นำชนเผ่า ผู้ร่วมก่อร่างสร้างแผ่นดินจีน เมื่อ 5,000 ปี ที่ผ่านมามีปฐมกษัตริย์ ที่ชาวจีนยกย่องให้เป็นบรรพบุรุษ เรียกตนเองว่า “ลูกหลานเอียน-หวง” ก่อนที่จะเป็นกษัตริย์ร่วมกันทั้งสอง เคยทำสงครามกันมาก่อน และภายหลังมาร่วมกันสร้างชาติ
6. ห้องราชวงศ์เซี่ย-ซาง : เริ่มระบบการปกครองแบบพ่อสืบทอดให้ลูกตำนานปลาหลีฮื้อกลายเป็นมังกร “ต้าอวี่” ผู้ค้นพบการแก้ปัญหาอุทกภัยแม่น้ำเหลือง ยุคแห่งการค้นพบสำริด และอักษรกระดองเต่า อักษรจีนยุคแรกในประวัติศาสตร์
7. ห้องราชวงศ์โจว : ยุคแห่งนักคิด นักปราชญ์ “ร้อยสำนักประชัน” เล่าจื้อ ผู้ให้กำเนิดลัทธิเต๋า ซุนอู่ ผู้แต่งตำราพิชัยสงคราม “รู้เขารู้เรา รบร้อยครั้งชนะร้อยครั้ง” ไซซี 1 ใน 4 หญิงงามผู้ได้รับการเปรียบเปรยว่า “มีฉางมวาริ” ขงจื้อ ผู้สอนให้มนุษย์ ปฏิบัติต่อกันด้วยความรัก คำสอนของขงจื้อยังคงอิทธิพลต่อชาวจีนถึงปัจจุบัน หนีหยวน คิวผู้รักชาติ ต้นกำเนิดขนมบะจ่าง และประเพณีการแข่งขันเรือมังกร
8. ห้องราชวงศ์ฉิน : จินซีฮ่องเต้ ฮ่องเต้องค์แรกในประวัติศาสตร์ผู้สร้างกำแพงเมืองจีน สิ่งก่อสร้างอันน่ามหัศจรรย์ สุสานทหารดินเผาที่เลื่องลือไปทั่วโลก ผู้ปฏิรูปให้อักษรจีน และระบบเงินตราหลากหลายรูปแบบ เป็นมาตรฐานเดียวกัน
9. ห้องราชวงศ์ฮั่น : ยุคแห่งความรุ่งเรือง และความภาคภูมิใจทำให้ชาวจีน เรียกตัวเองว่า “ชาวฮั่น” จุดเริ่มต้นของศาสนาพุทธ นิยามมหายานในประเทศจีน เส้นทางสายไหมที่เชื่อมต่อการค้าของโลกยุคโบราณ ยุคแห่งการค้นพบกระดาษ และหวังเจาจิวิน หญิงงามผู้ได้รับการเปรียบเปรยว่า “ปักซี่ตกนภา”

10. ห้องสามก๊ก : จากวรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์อันเป็นอมตะ ซึ่งแต่งขึ้นในสมัยราชวงศ์หมิง บอกเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปลายราชวงศ์ฮั่น ช่วงที่แผ่นดินจีนแตกออกเป็นสามก๊ก นำเสนอเหตุการณ์สำคัญที่ได้รับการเล่าขานกันต่อมาไม่รู้จบ ยุทธนาวีที่ผาแดง “โจโฉแตกทัพเรือ”

11. ห้องราชวงศ์สุย : ปกครองแผ่นดินจีน เพียงช่วงระยะสั้นๆ ผาผลงานสำคัญไว้ในแผ่นดินคือ การขุดคลอง “ต้าอวี่นเหอ” นับพันกิโลเมตร ถือเป็นคลองขุดที่ยาวที่สุดในประเทศจีน เพื่อเป็นเส้นทางประพาสของฮ่องเต้ กระทั่งกลายเป็นเส้นทางการค้าทางน้ำ ที่สำคัญที่สุดในเวลาต่อมา

12. ห้องราชวงศ์ถัง : ยุคแห่งความรุ่งเรือง เฟื่องฟู ดำเนินวัดเส้าหลิน แหล่งกำเนิดวิทยายุทธ์ ที่สืบทอดจากปรมาจารย์ตั๊กม้อ บูชกเทียนฮ่องเต้หญิงองค์แรก และองค์เดียวในประวัติศาสตร์จีน หยางกุ้ยเฟย หญิงงามผู้ได้รับการเปรียบเปรยว่า “มวลผกาละอายนาง”

13. ห้องราชวงศ์ซ่งเหนือ(เป่าบู๊นจิ้น) : ผู้ทรงความยุติธรรม แห่งศาลโคฟง ดำเนินแห่งการประหารหัวสุนัข พยัคฆ์ และมังกร ชมการตัดสินคดี ประหารราชบุตรเขย อันตื่นเต้น ไร้ใจ ที่มาแห่งขนมปาตองโก้ หรือ “อ้วจ่าก้วย” ที่ใช้แบ่งเป็นสัญลักษณ์ แทนกัณธินิ้วเมียนำมาทอดน้ำมัน ขบเคี้ยวระบายความแค้น

14. ห้องราชวงศ์หยวน : เมื่อชาวจีนถูกปกครอง โดยพวกมองโกลอย่างกดขี่ จึงรวมตัวกันลุกฮือขึ้นต่อต้าน สอดสานลับใส่ขมเพื่อนัดหมายก่อการโค่นล้มมองโกล ดำเนินที่มาแห่งขนมไหว้พระจันทร์ ชมสะพานมาโคโบโลสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ และหมู่บ้านจำลองที่มีอายุราว 700 ปี

15. ห้องราชวงศ์หมิง(เจิ้งเหอ) : เจิ้งเหอ มหาชนที่ผู้รับบัญชาฮ่องเต้ ผู้นำกองเรือมหาสมบัติ “เป่าถวน” พร้อมลูกเรือกว่า 20,000 ชีวิต ออกสมุทรยatraทั่วโลกถึง 7 ครั้ง ได้รับการยกย่องว่าเป็นนักเดินเรือคนสำคัญของโลก ดำเนินแห่งเทพเจ้าซ่าเปากง

16. ห้องราชวงศ์หมิง (เครื่องลายคราม) : เครื่องกระเบื้องเคลือบสีขาวยื่นลายน้ำเงินเอกลักษณ์อันโดดเด่นที่รู้จักกันทั่วโลก ชมการจัดสวนสไตล์จีน และเครื่องเรือนอันงดงามด้วยศิลปะ

17. ห้องราชวงศ์ชิง (โรงจิว-โรงฝิ่น) : จิวหรืออุปรากรจีน เป็นศิลปะการแสดงอันงดงามวิจิตร ที่ได้รับการยกย่องให้เป็นนาฏศิลป์สำคัญแขนงหนึ่งของโลก ชมเหตุการณ์ปลายราชวงศ์ชิง เมื่อฝิ่นกลายเป็นสาเหตุที่ทำให้ชาวจีน กลายเป็นคนป่วยแห่งเอเชียตะวันออก ก่อให้เกิดสงครามฝิ่นอันนำไปสู่การปล่อยเกาะฮ่องกงให้เชาานถึง 99 ปี

18. ห้องราชวงศ์ชิง (จักรพรรดิองค์สุดท้าย) : “ปูยี” ฮ่องเต้วัย 3 ชั้นษา จากการจัดตั้งของซูซีไทเฮา ฮ่องเต้องค์สุดท้ายในประวัติศาสตร์ ผู้ปิดตำนานการปกครอง ระบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ “ไอรสแห่งสวรรค์” อันยาวนานกว่า 2,000 ปี

19. ห้องยุคสาธารณรัฐ : จากศูนย์ยึดเซ็นผู้นำการปฏิวัติ โค่นล้ม ระบอบฮ่องเต้เปลี่ยนเงินเข้าสู่ยุคสาธารณรัฐ มาถึงเหมาเจ๋อตุง ผู้นำประเทศจีนเข้าสู่สังคมนิยม เปลี่ยนผ่านสู่ตั้งเสี่ยวผิง ผู้ปฏิวัติจีนสู่ยุค 4 ทันสมัย กระทั่งกลายเป็นมหาอำนาจของโลกประเทศหนึ่งในปัจจุบัน

20. ห้องชาวไทยในประเทศสยาม : ประวัติความเป็นมาของพี่น้องชาวไทย เชื้อสายจีน ในประเทศไทย ต้นกำเนิด ตระกูลแซ่ต่างๆ จากบรรพชนผู้อพยพจากดินแดนที่ถูกล้างผลปลุกฐาน สร้างฐานะเป็น ปีกแผ่นดินใต้พระบรมโพธิสมภาร ความภาคภูมิใจ ของลูกหลานพันธุ์มังกร

1.3 ข้อมูลพื้นที่ภายในอุทยานมังกรสวรรค์ จังหวัด สุพรรณบุรี

โดยมีโซนจัดแสดงทั้งในและนอกอาคารแบ่งออกเป็น 3 พื้นที่ได้แก่

1.3.1 พิพิธภัณฑ์ลูกหลานพันธุ์มังกรภายในประกอบด้วย

1) ห้องจัดแสดง 21 ห้อง จัดแสดงประวัติศาสตร์จีน ตลอดเวลา 5,000 ปี โดยพิพิธภัณฑ์เป็นระบบปิดเข้าออกทางเดียว โดยสร้างมังกรไว้ด้านบนพิพิธภัณฑ์

2) ห้องจำหน่ายสินค้าและของที่ระลึก 1 ห้อง ตั้งอยู่ส่วนท้ายสุดของตัวมังกร ทางออกของพิพิธภัณฑ์ สามารถเข้าได้ทางเส้นทางเล็กๆข้างมังกร

1.3.2 ศาลเจ้าพ่อหลักเมือง

1) อาคารศาลเจ้า 2 อาคาร เป็นพื้นที่ประกอบพิธีกรรมทางความเชื่อของคนไทยเชื้อสายจีน ที่เดินทางมาสักการะเจ้าพ่อหลักเมืองภายในมีบริการ รูปเทียน สำหรับทำบุญ

2) หอระฆัง จะพบกับระฆังขนาดใหญ่ และจุดเขียนป้ายชื่อ ตามความเชื่อเรื่อง การฝากชื่อไว้กับเทพให้เทพอวยพร-ฝากผีฝากไข้

3) อาคารสำนักงาน 1 อาคาร เป็นพื้นที่ทำงานของเจ้าหน้าที่ อาทิ มัคคุเทศก์ ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

4) เจดีย์สวรรค์ จุดจำลองสวรรค์ทุก ชั้นฟ้า ทรงสูง มีรูปปั้น พระโพธิ์สัตว์ และงานจิตรกรรมฝาผนัง แตกต่างกันไปแต่ละชั้น

5) ลานรูปปั้นกังฟู เป็นรูปปั้นสำริด กระบวนท่าต่างๆ ตั้งอยู่ด้านหน้า พิพิธภัณฑ์

1.3.3 หมู่บ้านมังกรสวรรค์ประกอบด้วย

1) หอชมวิว 1 อาคาร อาคารทรงสูงสี่เหลี่ยม สามารถมองเห็นบริเวณโดยรอบ
ได้ทุกทิศทาง มีทั้งหมด 4 ชั้น

2) โรงเตี้ยม ร้านอาหารจีนดั้งเดิม บริการตั้งแต่ 8.00 – 18.00น.

3) ร้านสะดวกซื้อ เปิด 24 ชั่วโมง (เซเว่น อีเลเว่น)

4) ร้านอาหาร อาทิ ร้านก๋วยเตี๋ยว ร้านขนม ร้านไอศกรีม

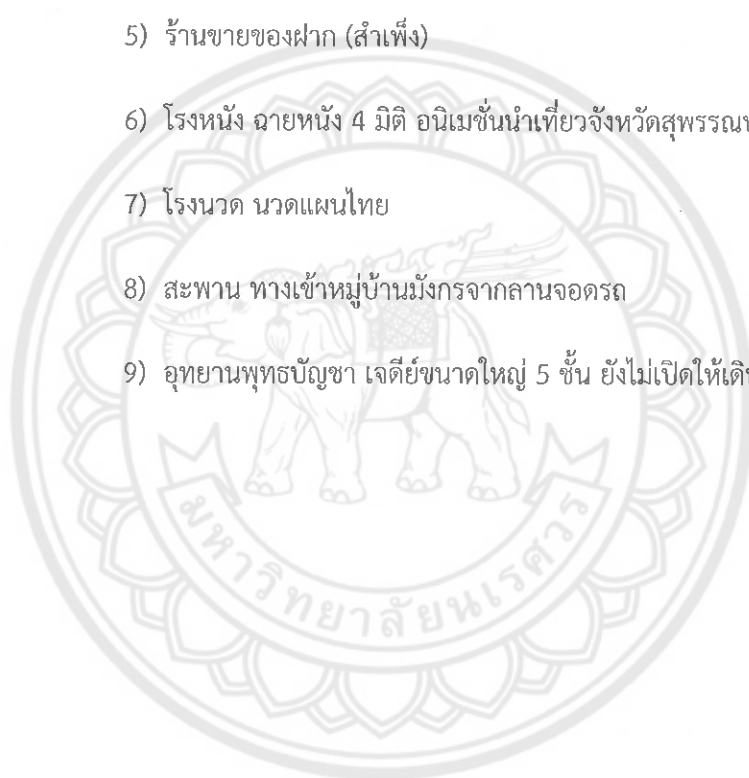
5) ร้านขายของฝาก (ลำไพล)

6) โรงหนัง ฉายหนัง 4 มิติ อนิเมชันนำเที่ยวจังหวัดสุพรรณบุรี

7) โรงนวด นวดแผนไทย

8) สะพาน ทางเข้าหมู่บ้านมังกรจากลานจอดรถ

9) อุทยานพุทธปัญญา เจดีย์ขนาดใหญ่ 5 ชั้น ยังไม่เปิดให้เดินเข้าโดยเสรี



2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.1 ความหมายการออกแบบ

การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น เราจะทำเก้าอี้ที่นั่งซักตัวจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอนโดยต้องเริ่มเลือกวัสดุที่จะใช้ทำเก้าอี้ที่นั่งจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม วิธีการต่อยอดนั้นควรใช้กาวย ตะปูน็อต หรือใช้ข้อต่อแบบใด คำนวณสัดส่วนการใช้งานให้เหมาะสม ความแข็งแรงของเก้าอี้ที่นั่งมาน้อยเพียงใด สีสนควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม และทนทานกับการใช้งาน เป็นต้น (ศุภชัย ศรีอ่อนรอด, 2550)

“ การออกแบบ ” คือสิ่งที่อยู่ใน อำนาจความรู้สึกและความคิด อาจเป็นการออกแบบรูปทรง รูปแบบหรือแผนผังที่กำหนด ขึ้น ด้วยการจัดการองค์ประกอบของ เส้น สี เสียง แสง พื้นที่ลักษณะ พื้นผิว ถ้อยคำ ท่าทาง และจัดวัตถุต่างๆ ตามหลักเกณฑ์ทางความงาม (สงวน รอดบุญ, 2524 , หน้า 101)

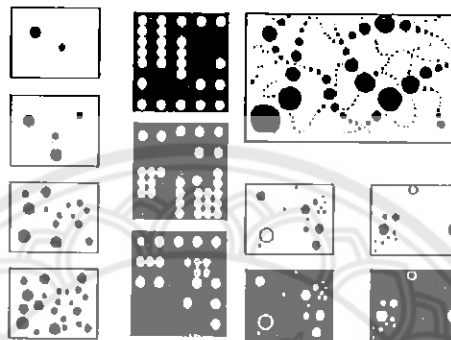
“ การออกแบบ ” หมายถึงการสร้างสรรค์สิ่งให้เพื่อประโยชน์และความงาม ด้วยการนำส่วนประกอบของการออกแบบมาใช้ (Element of Design) และการหมายถึงการปรับปรุงของเดิมที่มีอยู่ล้วนแต่เปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น (อารี สหุทธิพันธ์ , 2516 , หน้า 138)

การออกแบบของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับระบบที่ซับซ้อนเพื่อแก้ปัญหา อำนวยความสะดวกและควมมีประสิทธิภาพในการเป็นอยู่จะทำการการออกแบบต้องมีความรู้ความสามารถ เชี่ยวชาญเฉพาะในการคิดค้น ไปจนถึงการออกแบบที่ใช้วิธีการเลือกองค์ประกอบทางด้าน รูปทรง ขนาดวัสดุมาการประกอบสีและการตกแต่งพื้นผิวเพื่อให้ได้เป็นผลงานที่มีความงดงามน่าชื่นชมจากความกว้างขวางและหลากหลายในงานออกแบบดังกล่าว จึงมีผู้พยายามค้นคว้าให้เกิดความรู้ ความเข้าใจที่กระจ่างชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องนี้มานานและได้ให้คำนิยามไว้ต่าง ๆ นานา ดังพอสรุป ความหมาย ดังนี้

1. งานออกแบบ หมายถึง เฉพาะสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น
2. การออกแบบ เป็นความพยายามสร้างให้เกิดความเปลี่ยนแปลง โดยการจัดระเบียบด้วยความมุ่งหมายที่จะแก้ปัญหา และเพื่อตอบสนองประโยชน์ของตนเองในสังคม
3. คุณสมบัติการออกแบบความเป็นผู้มีความรู้ความชำนาญ ตลอดจนประสบการณ์ และที่สำคัญคือเป็นผู้มีความคิดและจินตนาการ (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542 , หน้า 1-2)

2.1.1 องค์ประกอบของการออกแบบ

1. จุด (Point) จุดชี้ให้เห็นถึงตำแหน่งในที่ว่าง ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก จุดให้ความรู้สึกคงที่ (Static) ไม่มีทิศทาง (Directionless) ไม่ครอบคลุมพื้นที่ (เลอสม สถาปิตานนท์, 2537 , หน้า 29)



ภาพที่ 1 จุด, ที่มา : หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ

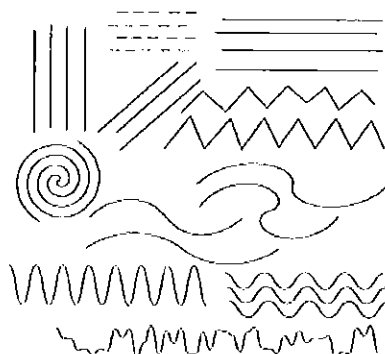
การเกิดของจุด จุดสามารถเกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ คือ เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น จุดในลายของสัตว์ เปลือกหอย ฝักเสื่อ แมลง พืช เปลือกไม้ ฯ และเกิดจากมนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ การจิ้ม กระแทก กด ด้วยวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ปากกา ดินสอ พู่กัน กิ่งไม้ และของปลายแหลม ทุกชนิด

จุด ในขณะที่มองเห็นเป็นอนุภาคส่วนที่เล็กที่สุดนั้น การตีความในจินตนาการ อาจขยายกว้างใหญ่ขึ้นกว่าการรับรู้หลายเท่า และถ้านำจุดมาตีความ ประกอบกันความจริง ในแง่อื่น ๆ ผลของความรู้สึกที่มีต่อจุด อาจเปลี่ยนไปได้อีก จุด เป็นส่วนประกอบ ชั้นมูลฐานหรือทัศนธาตุ ที่มองเห็นได้ (Visual Element) จัดว่าเป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด แต่เป็นส่วนประกอบที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นและสำคัญยิ่ง ในงานออกแบบทุกชนิด จุดเมื่อเรียงต่อกัน ในตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆ กัน ทำให้เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว ฯลฯ จุดในทางศิลปะนั้นสามารถนำมาสร้างสรรค์ ประกอบร่วมกับ องค์ประกอบ อื่น ๆ แล้ว การตีความหรือตีค่าของจุดนั้น เกินกว่าที่จะมองเห็น เป็น เพียงรอยแต้มเล็ก ๆ ที่ไร้ค่า ไร้ความหมายแต่เมื่อปรากฏตัวในที่ว่าง จะทำให้ที่ว่างนั้นมีความหมายขึ้นมาทันที ดังตัวอย่าง ต่อไปนี้



ภาพที่ 2 จุดกับการนำมาตีความ,หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ

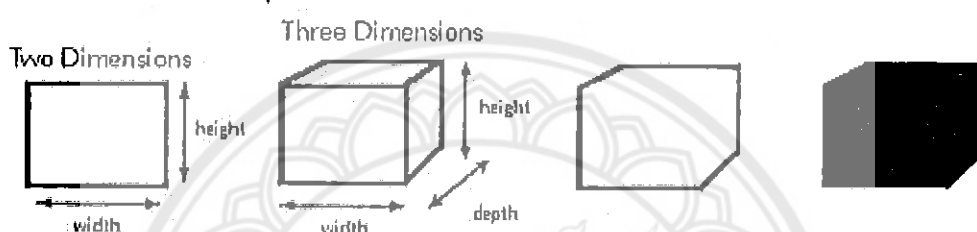
2. เส้น (Lines) เส้น จะมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับสายตาของ มนุษย์ให้เคลื่อนที่ไปตามลักษณะของเส้นได้เป็นอย่างดี เราจะเห็นเส้นในการเคลื่อนไหวของมนุษย์ เส้นรูปทรงของสัตว์วัตถุ และธรรมชาติที่แตกต่างกัน รูปลักษณะของเส้นเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นเส้นที่ปรากฏตามสายตามนุษย์ (Visual Elements) หรือเส้นที่ปรากฏในความคิด (Conceptual Elements) ก็ตามสามารถทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆ เช่น ตื่นเต้น สงบ ราบเรียบ นิ่มนวล ร่าเริง เกร็งขรุ้ม อ่อนหวาน เป็นต้น เส้นจึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผู้สร้างงานศิลปะให้ผู้อื่นสัมผัสได้เป็นอย่างดี (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ)



.....	2,2,0,0,0
- - - - -	2,6,6,2,0
.....	0,2,0,0,0

ภาพที่ 3,4 เส้น

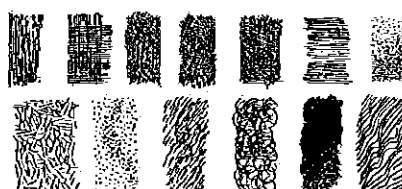
3. รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) เมื่อเรามองไปที่เป็นวัตถุหนึ่งสิ่งที่เราเห็นทั้งหมดคือ รูปทรง (Form) เป็นสิ่งแรกที่จะชี้ให้เห็นถึงลักษณะของปริมาตร (Volume) และความสัมพันธ์ของระนาบที่ขยายออกในทิศทางตั้งฉากกับแนวระนาบเดิม (เลอสม สถาปัตยานนท์, 2537, หน้า 55) รูปร่าง (Shape) รูปร่างและรูปทรงมีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก รูปร่างและรูปทรงนับเป็นสิ่งที่สำคัญ สำหรับการออกแบบ ทำให้เกิดงานออกแบบในลักษณะต่างๆ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนภาพ เชื้อนสุวรรณ)



ภาพที่ 5 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง รูปร่าง และรูปทรง,หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนภาพ เชื้อนสุวรรณ

4. มวลและปริมาตรมวล (Mass) คือเนื้อที่ทั้งหมดของสสารหรือวัตถุต่างๆ ส่วนปริมาตร (Volume) คือ บริเวณที่กินระหว่างเนื้อที่ในอากาศทั้งหมดของวัตถุในตัวหนึ่งเป็นรูปทรงที่แสดงมิติ กว้าง ยาวและหนา โดยเน้นสภาพ มวลและปริมาตรจึงรวมอยู่ด้วยกัน การออกแบบที่มีรูปทรงเป็น ส่วนประกอบจึงสัมพันธ์กับมวลและปริมาตรด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ , 2539 ม หน้า 22)

5. ลักษณะผิว (Texture) คือ ส่วนเปลือกนอกสุดของวัตถุที่มองเห็นได้หรือสัมผัสได้ เช่น เปลือกขนุนผิวหยาบ กระดาษผิวระเอียด ไม้สักผิวด้าน เครื่องเคลือบดินผิวเป็นมัน เป็นต้น ลักษณะ ผิวเช่นนี้ให้ความรู้สึกได้ดี (เลอสม สถาปัตยานนท์ , 2537, หน้า 42)



ภาพที่ 6 พื้นผิวที่สัมผัส,หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนภาพ เชื้อนสุวรรณ

6. บริเวณว่าง (Space) บริเวณว่างในบ้าน เกิดขึ้นจากการกำหนดผนังห้อง การจัดวางตู้โต๊ะ และสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ การกำหนดบริเวณว่างในงานสถาปัตยกรรมนับว่ามีความสำคัญมากกับชีวิตความเป็นอยู่โดยทั่วไป บริเวณว่างที่กว้างขวางจะให้ความรู้สึกสบายปลอดโปร่งแต่ บริเวณว่างที่เล็ก คับแคบ จะให้ความรู้สึกที่แออัด ไม่สบายใจ งานออกแบบก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับ บริเวณว่างในสภาพที่งานออกแบบต้องกำหนดรูปทรงลงบน บริเวณว่าง ที่กำหนดไว้ (วีรณ ตั้ง เจริญ, 25439, หน้า 22)

7. สี (Colour) นอกจากจะให้ความรู้สึกสวยงาม น่าเกลียด หรือให้ความรู้สึกอื่นๆแล้ว ช่วยแยกประเภทหรือแยกชนิดของสิ่งต่างๆ อีกด้วย การกำหนดสีลงบนงานออกแบบนับว่ามีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการเร้าอารมณ์ความรู้สึก และการแยกแยะความเข้าใจส่วนต่างๆ ของงานออกแบบอีกด้วย (วรา ปันสนธิ และคณะ, ม.ป.ป., หน้า 122)

2.1.2 ทฤษฎีการออกแบบ

นักศิลปะกับนักสุนทรียศาสตร์ต่างก็มีความพยายามที่จะทำความเข้าใจในเรื่องความมุ่งหมายของศิลปะ ดังเกิดคำถามที่ว่า ศิลปะนั้นทำขึ้นเพื่ออะไร บ้างก็ถือว่าความมุ่งหมายของศิลปะก็คือ เพื่อใช้เป็นสิ่งแทนหรือถ่ายแบบธรรมชาติ เหตุการณ์ และบุคคล บ้างก็ถือว่า เพื่อจัดวัตถุแห่งเพทนาการ (Sensous Matter) เช่น สี แสง เสียง เป็นต้น ให้เป็นระเบียบอย่างน่าดูชม ขวนให้เพลิดเพลินเท่านั้น และบ้างก็อธิบายว่า เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์หรือความรู้สึกของมนุษย์นั่นเอง จากทัศนะเหล่านี้ได้พัฒนาปลายมาเป็นทฤษฎีทางศิลปะจำนวนมากมาย ดังจะได้กล่าวถึงสาระสำคัญของแต่ละแนวคิดทฤษฎีโดยสังเขป

1. ศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ (Art as Representation)
2. ศิลปะคือรูปทรง (Art as Pure Form)
3. ศิลปะคือการแสดงออกซึ่งอารมณ์ (Art as Expression)

ในทฤษฎีที่ว่าศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาตินั้น เป็นทฤษฎีที่เก่าแก่กว่าทฤษฎีอื่น ถือว่า ศิลปะนั้นถ้าไม่เป็นประเภท Representational ก็เป็นประเภท Non-representation ประเภทแรกได้แก่ภาพเขียนสิ่งธรรมชาติ ประเภทหลังก็ได้แก่ภาพเขียนที่แสดงความวิจิตรพิสดารของสีสันต่างๆ โดยไม่เป็นภาพเหมือนของสิ่งใดโดยเฉพาะเป็นตัวอย่าง ชาวกรีกโบราณถือว่า การลอกแบบธรรมชาติได้เหมือนมากที่สุด จัดว่าเป็นสิ่งที่สวยที่สุด ดังคำกล่าวของ อริสโตเติล ที่ว่า “มนุษย์เป็นนัก

เลียนแบบโดยสัญชาตญาณและการเลียนแบบนั้นจะปรากฏออกมาในศิลปวัตถุ” ที่ถือว่าการลอกแบบธรรมชาติเป็นศิลปะและสวยงาม ก็เพราะการลอกแบบธรรมชาติเป็นสิ่งที่ทำได้ยากที่สุด ศิลปินในทฤษฎีนี้ มีความเห็นว่า ภารกิจสำคัญ 2 ประการของศิลปะ ก็คือ 1) การเลือกสรรสิ่งที่เหมาะสมที่สุด บรรดามีในโลกมารวมไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืน และ 2) ใช้จินตนาการช่วยปลุกอารมณ์สุนทรีย์ให้เกิดแก่ผู้สนใจ นอกจากนี้ ศิลปะยังช่วยทำให้สิ่งไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตามธรรมดา กลายเป็นสิ่งที่สามารถมองเห็นได้อีกด้วย

ทฤษฎีเรื่องศิลปะคือรูปทรงนั้น ตามทฤษฎีนี้ถือว่า รูปทรงเท่านั้นที่มีความสำคัญในเรื่องคุณค่าทางสุนทรีย์ ส่วนการลอกแบบหรือความรู้สึก ไม่มีความสำคัญอะไรนัก คำว่ารูปทรง (Form) หมายถึงการจัดวัตถุแห่งเพทนาการ คือ แสง สี เสียง เป็นต้น ที่เกี่ยวข้องกันให้เป็นระเบียบเหมาะสมกับกาลเทศะที่มันควรจะอยู่ นักคิดกลุ่มฟอร์มาลิสต์ (Formalist) ถือว่า ความสวยงามของศิลปะอยู่ที่รูปทรง รูปทรงทำให้เกิดความสนใจ รูปทรงเท่านั้นเป็นสิ่งสำคัญในคุณค่าของสุนทรีย์ สิ่งอื่นไม่มีส่วนเกี่ยวข้องด้วยเลย ความงามของศิลปะก็คือเอกภาพหรือความกลมกลืนของสิ่งต่าง ๆ ส่วนประกอบของศิลปะจึงควรเป็นสิ่งที่ต่าง ๆ กัน แต่ถ้ามีสิ่งที่เหมือนๆ กันก็จะมีแต่ความซ้ำซาก ความรู้สึกทางสุนทรีย์ของศิลปินกลุ่มนี้ เป็นความรู้สึกที่มุ่งต่อรูปทรงของงานศิลปะ มิใช่มุ่งแสวงหาอย่างอื่น ถ้าเป็นความรู้สึกหรือมุ่งแสวงหาอย่างอื่น อารมณ์ทางสุนทรีย์ก็จะหมดไปทันที งานศิลปะชิ้นเยี่ยมจะทำให้เกิดความรู้สึกแปลกใหม่ ชักนำใจผู้ดูล่องลอยไปจากชีวิตจริงเข้าสู่โลกแห่งสุนทรีย์ ศิลปะจึงเป็นเครื่องมือที่จะชักนำไปสู่ความตื่นเต้น คล้ายกับใช้กล้องขยายช่วยอ่านหนังสือที่ไม่ค่อยชัดเจนแจ่มกระจ่างขึ้นฉะนั้น รูปทรงที่จัดว่าเป็นศิลปะนั้น มิใช่เฉพาะภาพเขียน ภาพปั้นเท่านั้น ดนตรีก็เป็นศิลปะประเภทหนึ่งด้วย เพราะดนตรีก็ต้องมีการผสมผสานเสียงให้กลมกลืนกันอย่างมีระเบียบ จึงเกิดความไพเราะลึกซึ้งขึ้น ดังนั้น ความงามที่ได้จากรูปทรงจึงไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นสิ่งแทนอะไร หรือว่าจำลองแบบอะไรเลย

และสำหรับทฤษฎีที่ว่าด้วย ศิลปะคือการแสดงออกทางอารมณ์นั้น ถือว่าศิลปะเป็นการแสดงออกของอารมณ์ภายในของมนุษย์ออกมา บางครั้งจะเห็นว่า ศิลปินได้แสดงอารมณ์บางอย่างที่เกินความเป็นจริงหรือนอกเหนือไปจากประสบการณ์ตามธรรมดาของเราออกมา ทั้งนี้ก็เพื่อแสดงให้เราเห็นว่า เขามีความรู้สึกต่อสิ่งนั้นอย่างไร เมื่อศิลปะคือการแสดงอารมณ์ แต่การแสดงอารมณ์ทุกอย่างมิได้เป็นศิลปะไปเสียหมด ลักษณะของการแสดงอารมณ์ที่เป็นศิลปะ ได้แก่

- เป็นการแสดงออกที่เป็นไปด้วยเจตนา คือตั้งใจแสดงออกมา
- เป็นการอารมณ์ที่มุ่งให้เกิดความสวยงาม
- เป็นการแสดงอารมณ์ที่มีพลังใจให้เกิดความรู้สึกกว้างงามหรือไม่งาม
- สื่ออารมณ์ที่ใช้ในการแสดงอารมณ์ออกมานั้น เป็นสิ่งที่มีความหมายในตัวเอง เช่น คำพูด

สี สัน ทรวดทรง เป็นต้น

- เป็นการแสดงอารมณ์ที่มีเอกภาพทางอารมณ์
- อารมณ์ที่ศิลปินแสดงออกมานั้นมิใช่เป็นความรู้สึกของใครคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นอารมณ์ของมนุษย์ทั่วไป

ดังนั้นทฤษฎีนี้จึงถือว่า ทั้งรูปทรงและความหมาย มีความสำคัญต่อศิลปะด้วยกันทั้งคู่ คุณค่าทางสุนทรียะเกิดจากการสังเคราะห์ของรูปทรงกับความนั้นเอง ศิลปินจะแสดงอารมณ์ใดๆ ออกมาได้ ตนเองจะต้องได้สัมผัสกับอารมณ์ชนิดนั้นมาเสียก่อน แต่บ้างก็ไม่จำเป็น และเห็นว่าสิ่งที่สำคัญต่อการแสดงอารมณ์นั้นก็คือ จิตนาการ จินตนาการจะมีความรุนแรงเพียงใด ก็สามารถแสดงอารมณ์ที่ตนต้องการแสดงออกมาได้ดีเพียงนั้น ฉะนั้น ตามทฤษฎีนี้จึงสรุปว่า คุณค่าทางสุนทรียะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ประการ คือ ศิลปินสามารถแสดงสิ่งที่ตนต้องการจะแสดงออกมานั้นได้มากน้อยเพียงไร ตามทฤษฎีนี้เชื่อว่ามนุษย์ทุกคนอดที่จะแสดงความรู้สึกของตนเองให้ปรากฏออกมาทางพฤติกรรมทางกายไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์เศร้าหมองหรืออารมณ์สุข

ศิลปะประเภท Expression จึงให้ประโยชน์แก่เรา คือ

- ทำให้เราได้รับความพอใจชนิดที่เราไม่อาจจะทำได้โดยอาศัยเครื่องมืออย่างอื่น
- ช่วยให้ชีวิตได้รับประสบการณ์ที่เบาสบาย ซึ่งไม่อาจหาได้ในชีวิตประจำวัน
- สนองความต้องการทางอารมณ์โดยให้อารมณ์สะท้อนใจบางอย่างแก่เรา
- ช่วยทำให้อารมณ์ที่สับสนคลุมเครือแจ่มแจ้ง โดยการดึงเอาอารมณ์ที่ฝังอยู่ในส่วนลึกของ

จิตใจออกมาให้ปรากฏและเข้าใจได้ด้วยความรู้สึกธรรมดาๆ

ศิลปะเป็นสะพานเชื่อมต่อระหว่างโลกผัสสะและโลกเหนือผัสสะเข้าด้วยกัน

ดังทฤษฎีข้างต้นที่กล่าวมาอธิบายเป็นทฤษฎีทางศิลปะได้ดังนี้

1. ทฤษฎีสมดุล (Theory of Balance)
2. ทฤษฎีจังหวะ (Theory of Rhythm)
3. ทฤษฎีขนาด และ สัดส่วน (Theory of Repetition)
4. ทฤษฎีความกลมกลืน (Theory of Harmony)
5. ทฤษฎีเอกภาพ (Theory of Unity)
6. ทฤษฎีการเน้น (Theory of Emphasis)

1. ทฤษฎีสสมดุล (Theory of Balance)

1.1 ความหมายของความสมดุล

ความสมดุล คือ องค์ประกอบ ในงานออกแบบทัศนศิลป์ ที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น (Visual Balance) สิ่งต่าง ๆ ที่จัดวางภายในงานออกแบบนั้น ว่า “อะไร” อยู่ “ตรงไหน” (“What” is “Where”) เมื่อมองแล้วให้ความรู้สึกไปสองทาง คือ รู้สึกว่ามีความเท่ากันทั้งสองข้าง (Symmetry) และรู้สึกว่าหนักไปข้างใดข้างหนึ่ง (Asymmetry) ความสมดุล เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัส อยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่งหนึ่ง ที่มนุษย์คุ้นเคย นักจิตวิทยากล่าวไว้ว่า ที่เป็นดังนี้ เพราะร่างกายของมนุษย์ มีความสมดุลเท่ากันเป็นปกติ (Formal Balance) ความสมดุล เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เช่น การทรงตัวของร่างกายไม่ให้ล้ม เวลานั่ง ยืน เดิน หรือการทำ



A. Clarity, integrity, proportion.

ภาพที่ 7 สมดุล, หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนพร เชื้อสุวรรณ

กิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งธรรมชาติ ได้พยายามสร้างการทรงตัว ให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ นอกจากนี้ มนุษย์จะมีร่างกายสมบูรณ์ได้ ดำรงตนอยู่ได้ นอกจากจะต้องมีความสมดุล ทางกายภาพ จากสภาพภายนอกที่มองเห็นแล้ว ก็ต้องมีความสมดุลของธาตุทั้งสี่ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ ด้วย

ในการสร้างงานออกแบบทัศนศิลป์ก็เช่นเดียวกับการที่จะทำให้งานออกแบบ นั้น ไม่ว่าจะ เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ มีความมั่นคง ดำรงอยู่ได้ มีความสมบูรณ์ จะต้องมีความสมดุลของทัศนธาตุ

(Element) และองค์ประกอบ (Composition) หรือหลักการ (Principles) ที่เกี่ยวข้อง เพราะความรู้สึกสมดุลนี้ เป็นความรู้สึกที่มีอยู่ติดตัวมนุษย์ทุกคน เวลาที่ได้สัมผัสผลงานทัศนศิลป์ ก็ต้องการให้ผลงานนั้น มีความสมดุลตลอดเวลา บางครั้งงานออกแบบบางชิ้น เมื่อดูเผิน ๆ อาจดูเหมือนไม่มีความสมดุล แต่เมื่อพิจารณาโดยละเอียดแล้ว ก็ยังมีความสมดุล มั่นคง แฝงอยู่ในองค์ประกอบเหล่านั้น

1.2 ประเภทความสมดุล

1.2.1 ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน (Symmetry Balance) ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากันหมายถึง ภาพที่มีสองข้างเหมือนกัน เช่นเดียวกับนำภาพข้างหนึ่งไปวางข้างกระจกเงาและเห็นภาพอีกข้างหนึ่งเหมือนกัน (Mirror Image) โดยมีเส้นแบ่งครึ่งตามแนวตั้ง เป็นเส้นแกนกลาง (Central Axis) ความสมดุลลักษณะนี้ สร้างความสนใจ และความเข้าใจได้ง่ายที่สุด

ดังกล่าวมาแล้วว่า มนุษย์ทุกคนคุ้นเคยกับความเท่ากันทั้งสองข้างเป็นอย่างดี ในธรรมชาติ เช่น ร่างกายมนุษย์ มีสองตา สองหู สองแขน ฯลฯ โดยมีสิ่งที่มีเพียงหนึ่งเดียว อยู่ตรงแกนกลาง เช่น ตา ปาก และมนุษย์ก็ได้พบเห็นธรรมชาติต่างๆ รอบตัว จะพบว่า ส่วนใหญ่ จะมีลักษณะสองข้างเท่ากัน

1.2.2 ความสมดุล แบบสองข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance) หมายถึง การจัดวางส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ ลงในสองข้าง ของแกนสมมุติ ทั้งทางแนวดิ่ง หรือแนวนอน ได้อย่างอิสระโดย ไม่ต้องคำนึงถึงความเท่ากันทั้งสองข้าง ในด้านสัดส่วน มวล หรือปริมาตร แต่ในการจัดวางนั้น เมื่อดูโดยรวมแล้ว มีความสมดุลในความรู้สึกเกิดขึ้น ไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากันนี้ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความสมดุลแบบไม่เป็นทางการ (Informal Balance) เพราะการออกแบบสร้างสรรค์ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Informula) ที่แน่นอน ในการจัดวางวัตถุ ตามแกนแนวดิ่ง และแนวนอน ว่าไม่จำเป็นจะต้องมีความเท่ากันอยู่สองข้างของแกนกลางเสมอแต่ ความสมดุลที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากความรู้สึกของผู้ชม ความสมดุลในลักษณะนี้ จะให้อารมณ์ความรู้สึก เคลื่อนไหว น่าสนใจ เป็นความรู้สึกตรงกันข้ามกับความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน

2. ทฤษฎีจังหวะ (Theory of Rhythm)

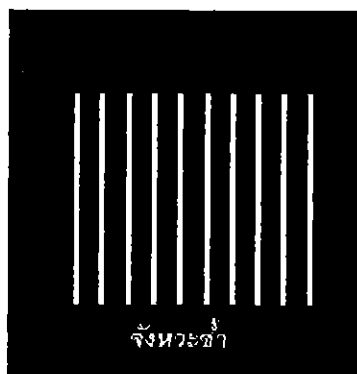
ความหมายของจังหวะ

จังหวะ หรือลีลา เป็นส่วนประกอบของการแสดงออกทางศิลปะ ทุกสาขา ที่ปรากฏชัดเจน เช่น ในสาขาศีตกรรมและนาฏกรรม ที่มีการเรียบเรียงเสียงประสาน เป็นเสียงสูง เสียงต่ำสอดประสานกัน ความกลมกลืนจังหวะของการเดินรำ การเคาะให้เกิดจังหวะ แม้แต่ในสาขาวรรณกรรม ในโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน จะมีระเบียบบังคับของจังหวะแม้แต่การอ่านออกเสียง ก็ต้องให้เคลื่อนไหว เป็นจังหวะอย่างถูกต้อง อาจจะกล่าวได้ว่า จังหวะ หมายถึงความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเหมือน จังหวะ ของคลื่นในทะเล ที่มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง หรือ จังหวะการเคลื่อนไหวที่หยุดเป็นช่วง ๆ เน้นเป็นระยะ เช่น การเคาะจังหวะ การเน้นความหนักเบา ในคีตศิลป์และวรรณศิลป์

ประเภทของจังหวะ

1. จังหวะเกิดจากซ้ำกัน (Repetition Rhythm)

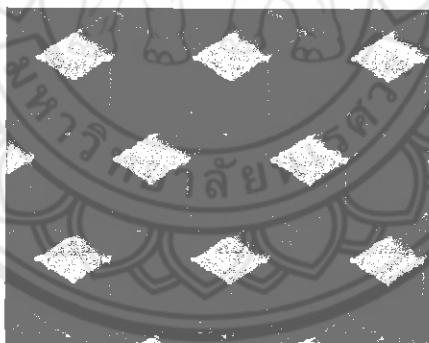
หมายถึงการจัดช่วงจังหวะให้มีลักษณะซ้ำกันของส่วนประกอบชั้นมูลฐาน เช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ ซึ่งมีหน่วยตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป โดยมีบริเวณว่าง คั่นอยู่ ระหว่างรูปร่าง หรือรูปทรง เหล่านั้น



ภาพที่ 8 จังหวะซ้ำกัน, หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ

2. จังหวะเกิดจากการต่อเนื่อง (Continuous Rhythm)

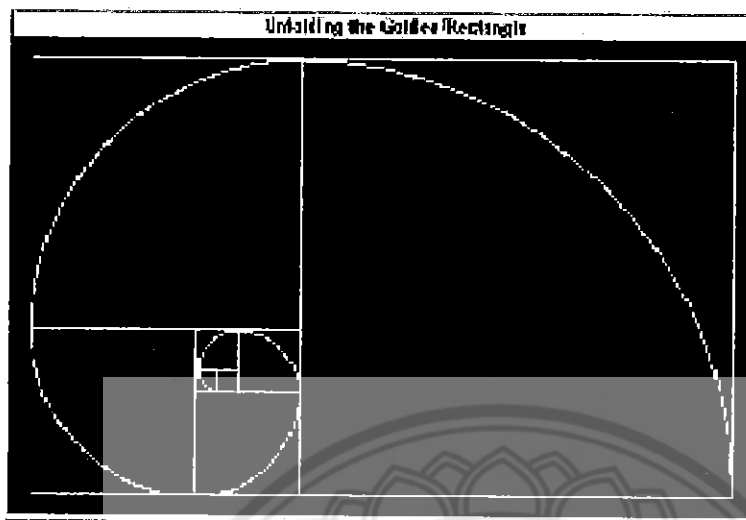
หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ ซึ่งอาจจะ เป็นเส้น สี รูปร่าง รูปทรง แสงเงา ฯลฯ ที่ต่อเนื่อง โดยไม่มีบริเวณว่างมาคั่น การกำหนดจังหวะ อยู่ที่ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุเอง เช่นเดียวกับคลื่นในทะเล ที่เลื่อนไหลไปอย่าง สม่ำเสมอ ให้จังหวะต่อเนื่องกันของเส้น สี น้ำหนัก หรือ จังหวะของดนตรีที่มีการต่อเนื่องกันด้วยเสียงสูง เสียงต่ำ บรรเลง ได้อย่างต่อเนื่อง เป็นจังหวะไม่ขาดระยะ



ภาพที่ 9 จังหวะต่อเนื่อง, หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ

3. จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องก้าวหน้า (Progressive Rhythm)

หมายถึง การจัดจังหวะให้เพิ่มขึ้นเป็น ลำดับอาจเกิดขึ้น จากเส้น ขนาด น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง เส้น สี พื้นผิว ฯลฯ เป็น การสร้างสรรค์ระยะของจังหวะ ให้เปลี่ยนแปลง ไปทีละน้อย



$$1/0 = ?$$

$$1/1 = 1$$

$$2/1 = 2$$

$$3/2 = 1.5$$

$$5/3 = 1.666$$

$$8/5 = 1.6$$

$$13/8 = 1.625$$

$$21/13 = 1.61538..$$

$$34/21 = 1.61094..$$

etc.

phi

(1.6180339887499..)

ภาพที่ 10 จั๋งทวยต่อเนืองก้าวหน้า , หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนพร
เชือนสุวรรณ

3. ทฤษฎีขนาด และ สัดส่วน (Theory of Size and Proportion)

ความหมายของ ขนาด และ สัดส่วน

เป็นคำที่มีความหมายทั้งคล้ายกัน และ แตกต่างกัน เล็กน้อย แต่มีความความสัมพันธ์กันตลอดเวลา คือเป็นความสัมพันธ์ (Relative) ของส่วนย่อย (Detail) กับส่วนรวม (Mass) กล่าวคือขนาด เป็นส่วนย่อย (Detail) หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาว หรือความลึกของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตราที่มนุษย์ได้กำหนดหน่วยวัดขึ้นมา เพื่อเป็นมาตรฐานใช้เรียกกัน สัดส่วน เป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งสองสิ่ง ที่มีขนาดต่างกัน เช่นการที่จะระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่ เล็ก หรือมีความเหมาะสมพอดีแค่ไหนนั้น ต้องนำไปเปรียบกับขนาดโดยส่วนรวม (Mass) ที่เรียกว่าสัดส่วน (Proportion) The Golden Rule ในการออกแบบทัศนศิลป์ ได้ถือเอาสัดส่วน ของมนุษย์ เป็นพื้นฐานของสัดส่วนทั้งหมด มาตั้งแต่สมัยกรีกโดยมีคำกล่าวที่ว่า " มนุษย์ เป็นมาตรวัดของทุกสิ่ง" (Man is the Measure of all things) ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ลีโอนาโด ดา วินชี ได้เขียนแผนภาพ (Diagram) มนุษย์ภายในวงกลม และสี่เหลี่ยม ตามการศึกษา เรื่องสัดส่วนมนุษย์ ของ ยูคลิด (Euclid) ปราชญ์ด้านคณิตศาสตร์ในสมัย กรีก โบราณ ที่มีชื่อเรียกว่า "The Golden Rule"



ภาพที่ 11 The Golden Rule, หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ

ขนาด - สัดส่วนในการออกแบบนิเทศศิลป์

1. ขนาดตัวอักษร

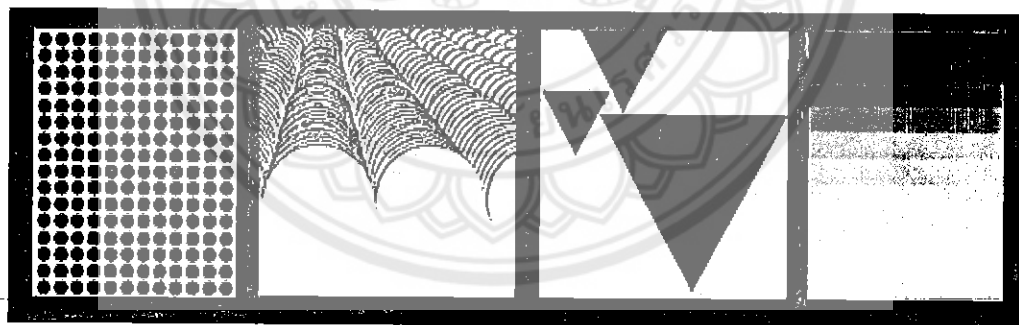
ขนาดตัวอักษร ในงานโฆษณา ตัวอักษรที่ปรากฏในงานออกแบบโฆษณา โดยทั่วไปจะมี 3 ขนาด คือ ขนาดใหญ่สำหรับข้อความพาดหัว (Heading) ขนาดกลางสำหรับข้อความรองพาดหัว (Sub Heading) ขนาดเล็กสำหรับข้อความรายละเอียดข้อมูล (Copy) การกำหนดขนาดในส่วนใดให้มีขนาดเท่าใดย่อมไม่สามารถกำหนดแน่นอน เพราะขึ้นอยู่กับรูปแบบของงานแต่ละชิ้น แต่ก็อยู่ในพื้นฐานของหลักการคือ ต้องสามารถอ่านได้อย่างชัดเจน โดยพิจารณาขนาด สัดส่วนของตัวอักษร ที่สัมพันธ์กันกับระยะห่างระหว่างสายตากับสิ่งที่มองเห็น

2. การกำหนดขนาดของป้ายโฆษณา (Cut - Out)

ขนาดของป้ายโฆษณาจะมีขนาดใหญ่กว่าโปสเตอร์มาก เพราะส่วนมากจะติดตั้งกลางแจ้ง มีขนาดที่ไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับสัดส่วนของสถานที่ ที่ติดตั้ง คือถ้ามีบริเวณกว้าง และมุมมองกว้างไกล ป้ายโฆษณาก็จะมีขนาดใหญ่ สัมพันธ์กัน เพราะถ้ามีขนาดเล็กแล้ว จะถูกพื้นที่หรือบรรยากาศแวดล้อมข่ม อาจจะทำให้ดูเล็กกว่าความเป็นจริง แต่ถ้าสถานที่ที่จะติดตั้งมีบริเวณ ไม่มากนัก ป้ายโฆษณาก็จะมี ขนาดเล็ก ลงตามไปด้วย

4. ทฤษฎีความกลมกลืน (Theory of Harmong)

โดยทั่วไป หมายถึงการประสานเข้าสนิทกัน กลมกลืน ประองตอง สามัคคี ลงรอย ในทางทัศนศิลป์ ความกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของ หน่วยย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ คือได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างไม่อย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบ เช่น จังหวะ ช่องว่าง ทำให้เกิดเป็นการประสานเข้ากันได้อย่างสนิท โดยไม่มีความขัดแย้ง ทำให้ผลงานการออกแบบ ทัศนศิลป์ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความมีเอกภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไป ก็อาจจะ ทำให้ผลงานนั้นอาจดูน่าเบื่อได้ จึงต้องมีการเพิ่มการขัดแย้ง หรือ ความแตกต่าง (Contrast) เข้าไปร่วมบ้างเพียงเล็กน้อย ก็จะได้ผลที่น่าสนใจขึ้น ประโยชน์อีกลักษณะหนึ่ง ของความกลมกลืนที่มีต่องานออกแบบทัศนศิลป์ ก็คือ การใช้ความกลมกลืนเป็นตัวกลางหรือตัวประสาน (Transition) ทำสิ่งที่มีความขัดแย้งกัน หรือสิ่งที่มีความแตกต่างกัน ให้อยู่รวมกันได้ เช่น สีดำ กับสีขาว เป็นน้ำหนักที่ตัดกันอย่างรุนแรง มีความขัดแย้ง กันอย่างสิ้นเชิง ก็ใช้น้ำหนักเทา หรือ น้ำหนักอ่อนแก่ระหว่างขาว ดำ มาเป็นตัวประสาน ให้สีดำ และสีขาวนั้นมีความกลมกลืนกัน



ภาพที่ 12 ความกลมกลืน, หลักการทัศนศิลป์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ

5. ทฤษฎีเอกภาพ (Theory of Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหา เรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความ สับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันเอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

1. เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นนอน และ มีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาด เอกภาพ และการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ ผลงานได้

2. เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบของ องค์ประกอบ ทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของ ศิลปิน ออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์ ดังนั้นกฎเกณฑ์ใน การสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ ซึ่งมีอยู่ 2 หัวข้อ คือ

2.1 กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ

2.1.1 การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิด

2.1.2 การขัดแย้งของขนาด

2.1.3 การขัดแย้งของทิศทาง

2.1.4 การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ

2.2 กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้ สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้โดยสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งๆ เหมือนกันเข้าด้วยกัน การ ประสานมีอยู่ 2 วิธี คือ

2.2.1 การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วย การใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถทำให้อยู่ ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใส่สีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกัน มากขึ้น

2.2.2 การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วย ขึ้นไป เป็น การสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืดน่าเบื่อที่สุด

(การใช้สื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2556)

นอกเหนือจากกฎเกณฑ์หลักคือ การขัดแย้งและการประสานแล้ว ยังมีกฎเกณฑ์รองอีก 2 ข้อ คือ

2.3 ความเป็นเด่น (Dominance) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

2.3.1 ความเป็นเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง ด้วยการเพิ่ม หรือลดความสำคัญ
ความ น่าสนใจในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของคู่ที่ขัดแย้งกัน

2.3.2 ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน

6. ทฤษฎีการเน้น (Theory of Emphasis)

การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมา เป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

1. การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้งกับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้อง พิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้ง แตกต่างกันในบางส่วน และในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

2. การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็ จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่ จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็น จุดสนใจขึ้นมา

3. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ขึ้นมา
มายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน

การเน้น ไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้องระลึกถึงอยู่เสมอ คือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิด

ความลึกลับ การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของศิลปินผู้สร้างสรรค์ (การใช้สื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2556)

2.2 สัญลักษณ์และเครื่องหมายภาพ

เครื่องหมายภาพ (Sign มาจากภาษากรีก แปลว่า เครื่องหมาย) มีบทบาทเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันเป็นอย่างมากนับตั้งแต่สมัยโบราณเป็นต้นมาจะเห็นได้ว่าเครื่องหมายเป็นสิ่งสำคัญทำให้เกิดความเข้าใจระหว่างมนุษย์ที่มีความแตกต่างกันทางเผ่าพันธุ์ภาษา การดำรงชีวิตตลอดจนขนบธรรมเนียม แต่มนุษย์ยังติดต่อสื่อสารกันได้โดยใช้วิธีต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สัญลักษณ์ที่ช่วยให้มนุษย์ทุกชาติทุกภาษาสามารถเข้าใจกันได้ดี

ขอบเขตคำว่าเครื่องหมาย หรือ Sign อาจแยกออกเป็น 3 กลุ่ม คือ Symbol, Signal, Signage จะเห็นได้ว่าเครื่องหมายสัญลักษณ์ในรูปของ สัญลักษณ์ และป้ายสัญลักษณ์ มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน และเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันได้ยาก ใช้สื่อสารในลักษณะที่เป็นสากล คือใช้แทนคำพูดยาวและยากได้ ปัญหาจึงอาจมาจากสัญลักษณ์ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมบางประเทศ และบางครั้งยังสร้างความสับสนโดยเข้าใจว่าป้ายสัญลักษณ์เป็นตราสัญลักษณ์ขององค์กร โครงการ หรือกลุ่มได้เหมือนกัน ป้ายสัญลักษณ์โดยรวมมีหน้าที่หลัก คือเพื่อถ่ายทอดข้อมูลในลักษณะของการชี้แนะนำสถานที่ หรือบังคับควบคุมเพื่อใช้กับคนหมู่มาก ดังนั้นป้ายสัญลักษณ์จึงควรต้องมีการใช้สัญลักษณ์ภาพในลักษณะของภาษาเพื่อสื่อความหมายกับสาธารณชนซึ่งแตกต่างจากตราสัญลักษณ์ที่ใช้เพื่อการสร้างภาพลักษณ์แทนหน่วยงาน กิจกรรม หรือบุคคล (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543, หน้า 17)

สัญลักษณ์ที่ออกแบบโดยออกแบบนักท่งเที่ยวต่างชาติต่างวัฒนธรรม แม้มุ่งหวังสื่อความหมายเป็นสากล แต่ด้วยลักษณะของงานศิลปะสามารถบ่งบอกถึงแบบอย่างของสัญลักษณ์แต่ละประเทศ และอื่น ๆ ได้

สัญลักษณ์ เป็นรายละเอียดในแผ่นป้ายประเภทหนึ่งที่สามารถใช้แทนข้อความเพื่อให้เข้าใจและสังเกตเห็นได้ง่ายกว่ารายละเอียดที่เป็นข้อความตัวอักษร (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527)

สัญลักษณ์หรือ Symbol มีเพื่อสื่อความหมายให้รับรู้ร่วมกันในสังคมเป็นสิ่งความหมายที่แสดงนัยหรือเจือความคิดที่แฝงในรูปภาพ (Pictogram) ใช้แสดงภาษาพูดใหม่เป็นกลางที่จะถ่ายทอดข่าวสารแก่ผู้ใช้ทุกระดับซึ่งอาจจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจภาษา แต่ผู้ใช้จะเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์นี้ได้ (วรรณ, 2533)

สัญลักษณ์ หมายถึง สัญลักษณ์ที่เป็นรูปภาพ ซึ่งคนในสังคมเรียนรู้มานานและเข้าใจความหมายโดยอ้อมนั้น แม้รูปนั้นจะไม่สัมพันธ์กับความหมายโดยตรงก็ตาม เช่น รูปเครื่องหมายบอกสีแดง ไม่ใช่การบอก แต่เป็นตัวแทนของพยาบาลหรือกาชาด รูปนกเค้าแมวบางกลุ่มอาจมองเป็นตัวแทนของความชาญฉลาด บางกลุ่มอาจบอกว่าเป็นมงคล กล่าวคือ การแปลความหมายของสัญลักษณ์ จะเกี่ยวข้องกับความเชื่อทางวัฒนธรรมด้วย (Kuwatama, 1973) สัญลักษณ์ให้ความหมายตรงกับสรุปได้ว่า “สัญลักษณ์เป็นรูปที่มีความเป็นนามธรรม เกี่ยวข้องกับความคิดของสาธารณชน” (Hammer, 1979)

สัญลักษณ์ (Symbol) คือสื่อความหมายที่แสดงความคิด เพื่อเป็นการบอกให้ทราบถึงสิ่งใด สิ่งหนึ่ง ซึ่งจะไม่ผลในการปฏิบัติ แต่มีผลทางด้านความรู้ ความคิดหรือทัศนคติ เช่น เครื่องหมายการค้า เครื่องหมายกีฬา ธงชาติ เป็นต้น มนุษย์สร้างสัญลักษณ์ ขึ้นมาแทนสิ่งที่ตนเองมองเห็นจริง โดยทำให้ดูง่ายขึ้น และมีความหมายชัดเจน สัญลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์รับรู้ได้ดีและรวดเร็วขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องพูดหรือเข้าใจภาษาเดียวกัน หนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 อธิบายว่าสัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง ลักษณะของสิ่งใดๆ ที่กำหนดขึ้นมาเองให้ใช้ความหมาย แทนอีกสิ่งหนึ่ง (วัชรินทร์, 2545)

สัญลักษณ์ในโลกนี้มีภาษาที่ใช้ในการสื่อสารมากมายกว่า 100 ภาษา และที่เป็นภาษาถิ่นอีก 5,000 ภาษา ความยุ่งยากในการสื่อสารย่อยเกิดขึ้น ดังนั้นข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นมักจะสื่อสารกันด้วย สัญลักษณ์ที่สร้างความเข้าใจต่อคนทั่วโลกได้

สัญลักษณ์ในขอบเขตของภาษาแบ่งไว้ 2 ประเภท คือ สัญลักษณ์แทนเสียง (Phonograms) กับสัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำหรือภาษาเขียน (Logogram) สัญลักษณ์แทนเสียง หมายถึงสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความเร็วของเสียง เช่น ตัวอักษรส่วนสัญลักษณ์แทนคำหรือภาษายังแบ่งได้อีก 3 ลักษณะ คือ สัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของภาพ (Image) สัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของแนวคิด (Concept) และสัญลักษณ์ ที่เป็นนามธรรม (Abstract) การใช้สัญลักษณ์แทนเสียงคือภาษาที่เป็นตัวอักษรยังมีข้อจำกัดอยู่มาก มีความผิดพลาดการเรียนรู้ภาษาในขณะที่โลกเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร ต้องอาศัย ความสามารถในการแปลความเข้าใจ และหลักไวยากรณ์ จึงเป็น

ข้อจำกัดในการแลกเปลี่ยนข่าวสาร สัญลักษณ์แทนเสียง (ภาษา) มีความจำเป็นมากขึ้นเท่าใด ความต้องการใช้ สัญลักษณ์แทนภาษา (รูป สัญลักษณ์) ซึ่งง่ายกว่ามีความจำเป็นมากขึ้นกว่าหลายเท่าเป็นข้อยืนยันความสำคัญของสัญลักษณ์ ในฐานะภาษาสากล (Olgay, 1995)

2.2.1 ประเภทของสัญลักษณ์

เครื่องหมายสัญลักษณ์อาจแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1. Symbol เครื่องหมายในลักษณะสัญลักษณ์ภาพ
2. Signal เครื่องหมายในลักษณะของสัญลักษณ์
3. Signage เครื่องหมายในลักษณะของป้ายสัญลักษณ์

1. เครื่องหมายในลักษณะสัญลักษณ์ภาพ (Symbol)

เป็นเครื่องหมายเพื่อการสื่อสาร ใช้แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รูปแบบจากธรรมชาติ หรือรูปแบบของสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น โดยมนุษย์เลียนแบบหรือมีพัฒนาการนำมาดัดแปลงขึ้นใหม่ ถ่านทอดโดยผ่านความคิดในรูปแบบภาพสัญลักษณ์



ภาพที่ 13 สัญลักษณ์ภาพ (Symbol)

2. เครื่องหมายในลักษณะของสัญญาณ (Signal)

เครื่องหมายเพื่อการสื่อสาร สื่อผ่านทางวัตถุสิ่งของการกระทำที่เห็นได้โดยตรงในรูปของเครื่องหมาย และสัญญาณ



ภาพที่ 14 สัญญาณ (Signal)

3. เครื่องหมายในลักษณะของป้ายสัญลักษณ์ (Signage)

เครื่องหมายเพื่อการสื่อสาร ใช้บอกทิศทาง คำสั่ง คำเตือน ที่มีลักษณะเป็นแผ่นป้าย เกิดจากการผลิตขึ้นจริงหรืออาจมีจุดมุ่งหมายให้ผลิตป้ายสัญลักษณ์ในเชิงอุตสาหกรรม



ภาพที่ 15 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)

2.2.2 หลักการออกแบบสัญลักษณ์

การสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication) ทุกประเภทซึ่งรวมทั้งสัญลักษณ์ภาพ (Symbol Sign) ที่เป็นองค์ประกอบหลักในป้ายสัญลักษณ์ มีวิธีการศึกษาหาความหมายทางด้านอารมณ์ หรือความหมายที่เป็นนัย ในลักษณะของการแยกความหมายจากความคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงอยู่ในการติดต่อสื่อสารซึ่งมีขั้นตอนการแสดงความหมาย แบ่งออกเป็น 2 ชั้นคือ

ขั้นแรกระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือความหมายนัยตรง เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ ระดับสองเป็นการตีความหมายในระดับที่มีตัวแปรทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง คือการตีความหมายโดยนัยแฝงจากสิ่งที่มนุษย์ทำขึ้นและส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด

1. การตีความหมายตรง (Denotation)

สัญลักษณ์หนึ่งจะใช้ถ่ายทอดหรือความหมายถึงวัตถุหรือความจริงภายนอกตามสภาพที่เห็น เป็นการตีความหมายโดยตรงตามสามัญสำนึกและความหมายที่ปรากฏเด่นชัดของสัญลักษณ์

2. การตีความหมายโดยนัยแฝง (Connotation)

เป็นการอธิบายถึงลักษณะของเหตุการณ์ที่สัญลักษณ์มีปฏิสัมพันธ์ด้วย การเกิดความหมายในขั้นที่สองมีอยู่ 3 ทาง คือ

ทางแรก การตีความหมายโดยนัยแฝงเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้สาร ถือเป็น การตีความโดยนัยแฝงที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม มีบ่อยครั้งที่แสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ เป็นภาพในใจหรือภาพในความคิด มีความคลุมเครือไม่ชัดเจนเป็นเรื่องของความทรงจำ

ทางที่สอง การตีความหมายโดยนัยแฝงที่ผ่านความเชื่อดั้งเดิม หมายถึงเรื่องเล่าที่อธิบายหรือทำให้เข้าใจธรรมชาติ หรือความจริงโดยอาศัยวัฒนธรรม ซึ่งบางครั้งเป็นความเข้าใจในทางที่ผิด มีความเปลี่ยนแปลงไปได้อีกมาก จนบางครั้งอาจเป็นไปอย่างรวดเร็วเพื่อสนองความต้องการและค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

ทางที่สาม การที่วัตถุกลายเป็นสัญลักษณ์ (Symbol) เมื่อวัตถุนั้นให้ความหมายแทนสิ่งหนึ่งสิ่งใด หรือแสดงถึงประเพณีนิยม เช่น ธนบัตร รถ เป็นต้น

เนื่องจากการตีความหมายโดยนัยแฝงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในระดับ อัตตวิสัย

การตีความหมายนัยแฝงมักจะถูกตีความเพียงแค่ความจริงที่ปรากฏในระดับการตีความหมายตรง นักออกแบบจำเป็นต้องวิเคราะห์สัญลักษณ์เพื่อหาวิธีการเลือกใช้สัญลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพ และการสร้างกรอบในการออกแบบที่จะไม่ทำให้เกิดการตีความผิดพลาดได้ จากแนวคิดทฤษฎี Semiotics หรือ สัญลักษณ์วิทยา ที่ว่าด้วยเรื่อง สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ (Theory of Sign and Symbol)

2.2.3 คุณสมบัติสัญลักษณ์ที่ดี

สัญลักษณ์ภาพที่ดี ต้องสามารถสื่อสารความหมายและมีการออกแบบที่ดีตามเกณฑ์ของการออกแบบ มีหลักควรคำนึง 3 ประการคือ

1. ความหมายของสัญลักษณ์ จะต้องเกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพของรูปทรง (Aesthetic Form) ของสัญลักษณ์ไม่ว่าจะเป็นประเภท Image – Related หรือ Representational เป็นประเภท Concepted Related หรือ Non – Representational หรือประเภท Arbitrary หรือ Abstract ก็ตาม

2. สัญลักษณ์ที่ดีต้องเหมาะสมกับกาลเวลาทุกยุคทุกสมัย ทั้งนี้ต้องไม่ใช่สิ่งที่ยิยมช่วงครึ่งช่วงคราว

3. สัญลักษณ์ที่ดีต้องนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายประการ สามารถผลิตและประยุกต์ใช้ได้ด้วยวิธีการต่างๆ (Reproduction) เช่น อัจฉริยะหรือขยายได้

ทั้งนี้รูปลักษณ์ของสัญลักษณ์ภาพมีได้หลายระดับขึ้นอยู่กับความสามารถของการรับรู้ทางสายตา และระดับสติปัญญาการรับรู้ของมนุษย์ทำให้มีผลต่อความรู้สึก ความเข้าใจตั้งแต่ความหมายทางรูปธรรมจนถึงนามธรรมสัญลักษณ์ที่ดีต้องเป็นสิ่งที่ทุกคนยอมรับให้ใช้เป็นสัญลักษณ์สากล (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543, หน้า 21)

2.2.4 กระบวนการออกแบบสัญลักษณ์

คือการวางแผน การกำหนดแนวทางออกแบบเพื่อใช้เป็นหลักปฏิบัติ สามารถใช้ในการจัดระเบียบของสื่อป้ายสัญลักษณ์ ได้แก่ ป้ายสัญลักษณ์ที่ใช้ในเมืองซึ่งประกอบด้วย ป้ายระบุสถานที่ ป้ายบอกทิศทาง ป้ายข้อมูล จนถึงป้ายควบคุมให้ใช้งานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความยืดหยุ่นสามารถปรับใช้ในแต่ละสถานการณ์ เป็นการออกแบบเพื่อสร้างระบบสำหรับป้ายสัญลักษณ์ การออกแบบไม่ใช่งานศิลปะและไม่ถือเป็นงานวิทยาศาสตร์ แต่ต้องใช้ความสามารถดังกล่าวควบคู่กัน คือ ต้องใช้ปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และความรู้ในวิธีการผลิต ผลที่ได้จึงเป็น การสังเคราะห์ (Synthesis) ที่ออกมาเป็นป้ายและระบบสัญลักษณ์ ที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่เดียวกันสามารถที่จะส่งเสริมสภาพแวดล้อมได้เป็นอย่างดี

การวางแผนการนำเสนองานออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวางแผน (Planning)
2. การออกแบบ (Design)
3. เอกสารและการประมูล (Document and Bidding)
4. การควบคุมดูแล (Supervision)

ดังนั้น จึงเป็นการดำเนินงานร่วมกัน ระหว่าง

1. นักออกแบบกราฟิกและสถาปนิก ควรทำงานร่วมกัน โดยเริ่มจากการสำรวจ และสื่อสารในแง่ความคิด โดยยังไม่ให้ความสำคัญกับรูปแบบหรือเนื้อหารายละเอียดในการจัดวาง
2. นักออกแบบและเจ้าของโครงการ ควรทำการสำรวจและดำเนินการร่วมกัน ทำให้ควบคุมงบประมาณที่เหมาะสมตามต้องการ
3. เมื่อโครงการเริ่มดำเนิน ควรจัดทีมประสานงานที่มีประสิทธิภาพทำงานร่วมกัน
4. การพิจารณางานร่วมกันของเจ้าของโครงการและนักออกแบบ ทั้งสองต้องให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อศึกษาถึงประสบการณ์และทัศนคติในการรับรู้ที่แตกต่างกัน (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543, หน้า 62)

2.3 ระบบป้ายสัญลักษณ์

ความหมายของป้าย

ป้าย (Sign) หมายถึง แผ่นวัสดุที่บรรจุ ข้อมูล คำเตือน และข้อแนะนำโดยจัดทำขึ้นเพื่อสื่อสาร ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับพื้นที่ให้กับนักท่องเที่ยวและเป็นตัวกลางเชื่อมโยงสิ่งที่ต้องการสื่อ (กรม ป่าไม้, 2543)

Sign มาจากภาษากรีก Insignum แปลว่า เครื่องหมาย แผ่นป้ายจารึกที่แสดงไว้เป็น สัญลักษณ์ ใช้กำหนดขอบเขตระบายนสถานที่ต่าง ๆ ใช้เพื่อการสื่อสารและเปลี่ยนข้อมูลของคนในสังคม ด้วย รูปแบบและวิธีการต่าง ๆ ทั้งที่เป็นท่าทางภาพ เครื่องหมาย สัญลักษณ์ เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึก นึกคิดให้ปรากฏเป็นรูปธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การแสดงออกดังกล่าวมีความหมายสัมพันธ์กัน และไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างเด็ดขาดกับสัญลักษณ์ภาพที่ใช้ในการสร้างภาพลักษณ์ให้กับ บริษัท ห้างร้านในรูปของ โลโก้ ตราสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้าที่ใช้มานานนับหลายศตวรรษ Sign จึงมีความหมายที่ครอบคลุมได้กว้าง ตั้งแต่ลักษณะที่เป็นรูปธรรมจนถึงลักษณะที่เป็นนามธรรม ตั้งแต่เครื่องหมายที่สื่อด้วยกิริยาท่าทาง เครื่องหมายที่เป็นปรากฏการณ์ จากธรรมชาติ จนถึงเครื่องหมายที่ป้ายสัญลักษณ์ปรากฏให้เห็นอยู่รอบตัว ได้แก่ เครื่องหมายในรูป ของป้ายชื่อ (Nameplates) สลากสินค้า (Labels) ป้ายโฆษณา (Billboards) สัญลักษณ์รูปภาพ (Pictorial Symbols) เครื่องหมายบนท้องถนน (Street Makers) (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543)

2.3.1. ประเภทและชนิดของป้าย

ระบบป้ายสัญลักษณ์ (Signs) มีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดระเบียบแบบแผน เพื่อสร้างระบบการให้ข้อมูล โดยการจัดให้ใช้มาตรฐานที่เป็นแนวเดียวกัน และสามารถใช้งานป้ายหลายหน้าที่ร่วมกันได้ โดยไม่ทำให้เกิดความซับซ้อนและสับสน แบ่งตามองค์ประกอบและตามหน้าที่การใช้งาน ออกเป็น 2 ประเภทคือ ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายนอก และ ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายใน

ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายนอก (Exterior Signage System)

1. Primary Identification คือ การบ่งชี้ ระบุ เพื่อบอกชื่ออาคารสถานที่ สิ่งขอในชั้นแรก ถือว่าได้เป็นการแสดงตัวขั้นแรกของสถานที่ เป็นความประทับใจในจุดแรก สำหรับผู้มาเยือน ดังนั้นสัญลักษณ์ที่จัดสร้างขึ้นจึงควรแสดงถึงเอกลักษณ์และความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม สามารถอ่านและจดจำได้ง่าย
2. Secondary Identification คือ การบ่งชี้ ระบุ เพื่อบอกชื่ออาคารสถานที่ สิ่งมีชั้นในชั้นที่สอง ใช้กับสถานที่ๆ มีความซับซ้อนมากขึ้น และต้องการบ่งชี้มากกว่าหนึ่งจุด
3. Vehicular Advance Notice คือ ป้ายแจ้งล่วงหน้าสำหรับยานพาหนะ เป็นป้ายเตือนขั้นแรก จะอยู่ในจุดที่สามารถมองเห็นเพื่อช่วยการตัดสินใจในระยะเวลาที่จำกัด
4. Vehicular Direction คือ ป้ายบอกทิศทางสำหรับยานพาหนะในจุดสำคัญเช่นตามทางแยก ทางที่จะไปสู่ที่จอดรถ เพื่อช่วยตัดสินใจในทันที
5. Traffic Regulatory and Control คือ ป้ายควบคุมทิศทางการจราจร ใช้สำหรับ บังคับ ควบคุมยานพาหนะ ป้ายเหล่านี้จะใช้สีขนาด รูปร่างระบบ ของมาตรฐานป้ายจราจร
6. Instructional คือ ป้ายคำแนะนำมักใช้กับการสัญจรโดยทางยานพาหนะและการเดินเท้า ป้ายเหล่านี้ถูกจัดตั้งโดยมุมที่เหมาะสม เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพอย่างเต็มที่
7. Informational คือ ป้ายให้ข้อมูลข่าวสาร ป้ายส่วนมากต้องมีความสัมพันธ์กับสถานที่ และให้ข้อมูลสำคัญของสถานที่แก่ผู้เห็น เช่นป้ายอัตราค่าเข้าชม เวลาปิดเปิด
8. Decorative คือ ส่วนประกอบตกแต่งที่ใช้ลักษณะของกราฟิก จัดทำขึ้นเพื่อความสวยงามตกแต่งบริเวณสถานที่ ช่วยสร้างจุดสนใจ ทำให้สถานที่โดดเด่น

ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายใน (Interior Signage System)

1. Identification คือ การระบุแนะนำตัวพื้นที่ เพื่อให้ผู้มาเยือนทราบถึงพื้นที่ครั้งแรกได้ทราบถึงพื้นที่มาเยือน และเกิดความกลมกลืนกับสถานที่ ไม่ก่อให้เกิดความสับสน
2. Primary Directory คือ การแสดงด้วยป้ายให้เห็นถึงพื้นที่ในครั้งแรกในลักษณะของป้ายรวม เห็นได้ง่าย และมีข้อมูลชัดเจน แต่ที่สำคัญคือ ต้องมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อสภาพแวดล้อม

3. Secondary Directory คือ การแสดงด้วยป้ายที่แสดงสิ่งที่จะเอียงกว่าชั้นแรก จะอยู่ในตำแหน่งเฉพาะของพื้นที่นั้น เป็นพื้นที่ย่อยลงมา

4. Pictorial “You are here” Indication คือ การแสดงด้วยป้ายสัญลักษณ์ ให้เห็น

พื้นที่โดยรวมที่ต้องการแนะนำ ด้วยป้ายที่บอกว่า เราอยู่จุดไหน ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิด เพื่อแสดง ความสัมพันธ์ของผู้มาเยือนกับสถานที่

5. Primary Directional คือ การบอกทิศทางชั้นแรก ใช้ในพื้นที่ซับซ้อนมีการ สัญจรที่แออัด เพื่อช่วยนำทางผู้มาเยือน ป้ายลักษณะนี้มักเป็นชนิดแขวน ช่วยนำสายตาได้ดี

6. Secondary Directional คือ การบอกทิศทางชั้นสองเป็นการนำป้ายใช้งาน ต่อเนื่องจากชั้นแรก ช่วยชี้แนะและควบคุมทิศทางการเดิน

7. Area Identification คือ ระบุพื้นที่สำหรับบริเวณเฉพาะ การเลือกใช้ป้าย สำหรับบริเวณนี้เป็นแบบใดก็ได้ แต่ป้ายที่ได้ผลดีคือแบบแขวน

8. Desk Identification คือ ป้ายระบุพื้นที่ส่วนที่ทำงาน เพื่อบ่งบอกถึงตัวบริการ

9. Room Identification คือ ป้ายระบุพื้นที่ ห้อง หรืออาคาร สำหรับเจ้าหน้าที่

10. Personnel Identification คือ ป้าย บ่งชี้ตัวบุคคล ที่มีหน้าที่รับผิดชอบ

11. Regulatory and Control Sign คือ ป้ายกฎระเบียบ และควบคุม

12. Exit คือป้ายทางออก เป็นป้ายบังคับใช้ตามกฎหมายในกรณีฉุกเฉิน

13. Information Exhibit Cases เป็นตู้ใช้แจ้งข่าวสาร ข้อมูลมักติดไว้ภายในตู้ กระจกที่สามารถมองเห็นได้

14. Decorative Features ส่วนประดับตกแต่ง ประเภทรูป ตราสัญลักษณ์

15. Dedicatory Plaques คือ ป้ายที่เป็นอนุสรณ์ที่ระลึกเกี่ยวกับตึก

16. Connor Recognition คือ ป้ายอนุสรณ์สำหรับผู้บริจาค

17. Mechanical, Instrumentation and Control System คือ ป้ายสำหรับ เครื่องจักรกล ใช้เฉพาะกับบางสถานที่

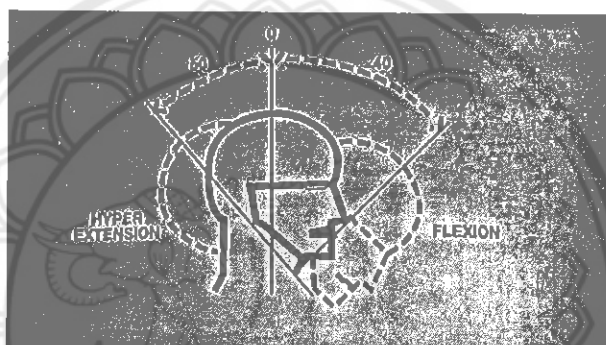
(เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543, หน้า 90, 93)

2.3.1. ชนิดของแผ่นป้ายสัญลักษณ์

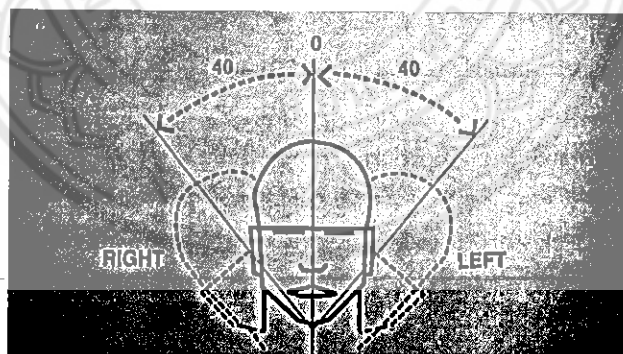
1. Banner Sign คือ ป้ายรูปแบบธง ธงราว แถบห้อย ป้ายชนิดนี้มักจะใช้วัสดุที่มีน้ำหนักเบา เช่น ผ้า กระดาษ พลาสติกที่ยืดหยุ่น มักใช้ในงานเปิดตัวสินค้า
2. Canpy Sign คือ ป้ายกันสาด ติดตั้งกับกันสาดนอกอาคาร เป็นส่วนประกอบหนึ่งทางสถาปัตยกรรม บางครั้งอาจติดได้กับสาด
3. Changeable Copy Sign คือ ป้ายตัวอักษรที่เปลี่ยนข้อมูลได้ สามารถเปลี่ยนโดยไม่ต้องใช้เครื่องจักร
4. Electronic Message Center คือ ป้ายอิเล็กทรอนิกส์ เป็นศูนย์รวมข้อมูล แสดงข้อมูลด้วยหลอดไฟขนาดเล็ก สามารถทำให้ข้อความขยับเคลื่อนที่ได้ด้วยโปรแกรมคำสั่งไฟฟ้า
5. Floor Sign คือ ป้ายระดับพื้นดิน แสดงโดยการเขียนบนพื้นหรือ ติดตั้งบนพื้น ไม่นิยมใช้เป็นข้อความ เพราะอ่านได้ยากและถูกกีดขวาง จึงอาจใช้เป็นคำ หรือตัวอักษรบางตัว สัญลักษณ์ประเภทนี้สังเกตได้ง่าย
6. Free Standing Sign คือ ป้ายขาตั้ง ใช้ติดตั้งหรือวางตามสถานที่ต่างๆ ไม่ยึดติดกับสิ่งก่อสร้างใด เหมาะสำหรับพื้นที่โปร่ง
7. Projecting Sign คือ ป้ายที่ติดตั้งจากผนัง ยื่นออกมาจึงต้องคำนึงถึงความสูงพ้นจากศีรษะส่วนใหญ่ถูกออกแบบมาให้ใช้งานได้ 2 ด้าน
8. Roof Sign คือ ป้ายบนหลังคา ติดตั้งบนหลังคา จุดมุ่งหมายเพื่อให้มองเห็นได้จากถนน
9. Suspended Sign คือ ป้ายแขวนห้อยลงมา โดยใช้โซ่ลวดหรือวัสดุอื่นๆ เหมาะสำหรับป้ายร้านค้า สามารถใช้ได้กับพื้นที่ๆมีจำกัด
10. Wall Sign คือ ป้ายติดผนัง ติดให้มีความหนาจากผนังไม่เกิน 18 นิ้ว สามารถมองได้ด้านเดียว มักทำเป็นกล่องหรือบอร์ด
11. Window Sign คือ ป้ายหน้าต่าง เหมาะสำหรับคนเดินเท้าแต่ไม่เหมาะสำหรับการมองจากยานพาหนะ

2.3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการมองเห็นตามหลักสรีระมนุษย์

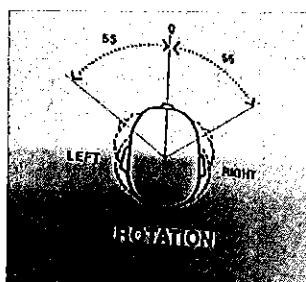
การออกแบบป้ายโดยนำหลักสรีระศาสตร์ ซึ่งรวมไปถึงการเคลื่อนไหวของร่างกาย เช่น การศึกษาถึงการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อคอและหลังในการก้มเงย เพื่อค้นหาองศาเกิด ความเปลี่ยนแปลงอย่างไร นอกจากนั้นยังควรระมัดระวังเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่อาจเปลี่ยนแปลง แต่ความแตกต่างกันของคนแต่ละเชื้อชาติ อาจทำให้ได้ผลที่คาดเคลื่อน (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543, หน้า 80)



ภาพที่ 16 ภาพการหมุนศีรษะ



ภาพที่ 17 ภาพขยับคอตามแนวตรง

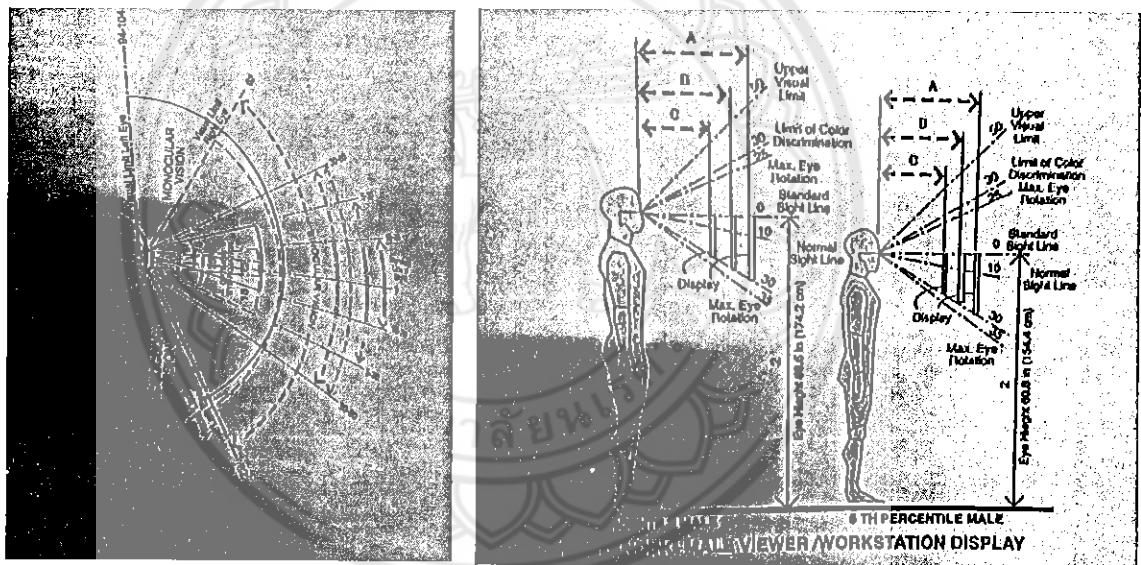


ภาพที่ 18 ภาพขยับคอตามแนวนอน

Visual Field in Horizontal Plane

- การมองทางแนวนอน คือ ซ้าย และ ขวา
- มุมมองเมื่อกรอกตาอยู่กับที่เป็นมุมกว้างที่สุด 15 องศา
- มุมมองที่ตาสามารถอ่านข้อความที่เป็นมุมกว้างที่สุด คือ 10 – 20 องศา
- มุมมองที่ตาสามารถมองเห็นสัญลักษณ์ภาพได้มากที่สุดคือ 5 – 30 องศา
- มุมมองที่ตาสามารถแยกแยะสีได้มุมกว้างที่สุด คือ 30 – 60 องศา
- มุมมองจากการเห็นด้วยตาทั้งสองข้าง อยู่ที่ 62 องศา

(เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543, หน้า 83)



ภาพที่ 59 ภาพมุมมอง,ระดับสายตา

2.4 ระบบกริด

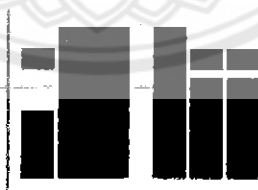
ประเภทของระบบกริด รูปแบบต่าง ๆ ของกริด (Grid types)

1. **เมนูสคริปต์กริด (Manuscript Grid)** เป็นระบบกริดที่มีโครงสร้างเรียบง่ายและซับซ้อนน้อยที่สุดกว่าระบบกริดอื่นๆ การพิมพ์หนังสือในสมัยโบราณจะใช้ระบบกริดในลักษณะนี้เป็นส่วนใหญ่ รูปแบบ คือ ในหนึ่งหน้ากระดาษจะมียูนิตกริดสี่เหลี่ยม 1 ยูนิต โดยมีขนาดใหญ่เกือบเต็มหน้า และมีมาร์จิ้นล้อมรอบ กริดประเภทนี้เหมาะสำหรับการพิมพ์ที่มีเนื้อหาข้อความจำนวนมากและมีขนาดยาว ต่อเนื่องกัน



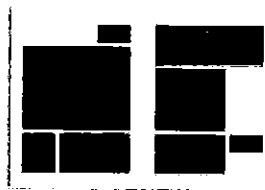
ภาพที่ 20 ภาพเมนูสคริปต์กริด

2. **คอลัมน์กริด (Column Grid)** เป็นระบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อนมากกว่าเมนูสคริปต์กริด รูปแบบ คือ ในหนึ่งหน้ากระดาษจะมียูนิตกริดสี่เหลี่ยมมากกว่า 1 ยูนิต โดยแบ่งพื้นที่ด้วยเส้นทางตั้ง ออกเป็นคอลัมน์คือ มีขนาดความสูงเกือบเต็มหน้าขนาดความกว้างของแต่ละคอลัมน์จะเท่ากันหรือไม่ก็ได้ มักมีออลลีย์เป็นช่องเว้นว่างระหว่างคอลัมน์และมีมาร์จิ้นล้อมรอบกริดประเภทนี้เหมาะสำหรับการพิมพ์เนื้อหาที่ไม่ต่อเนื่องกันยาวมากนักและมีการจัดวางภาพอยู่ด้วย เช่น นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และวารสาร



ภาพที่ 21 ภาพเมนูคอลัมน์กริด

3. **โมดูลาร์กริด (Modular Grid)** เป็นระบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อนมากกว่าสองประเภทแรก รูปแบบ คือ ในหนึ่งหน้ากระดาษจะมียูนิตกริดสี่เหลี่ยมหลายยูนิต โดยแบ่งด้วยเส้นทั้งทางตั้งและทางนอน มักมีออลลีย์เป็นช่องเว้นว่างระหว่างยูนิตและมีมาร์จิ้นล้อมรอบ กริดประเภทนี้เหมาะสำหรับการ พิมพ์ข้อความและมีการจัดวางภาพอยู่ด้วย และเหมาะกับการใช้ในสิ่งพิมพ์ที่มีการออกเผยแพร่ต่อเนื่อง เป็นระยะเวลานาน เช่น นิตยสาร หนังสือพิมพ์และวารสาร



ภาพที่ 22 ภาพโมดูลาร์กริด

4. ไฮราซึเคิลกริด (Hierarchical Grid) เป็นระบบกริดที่มีโครงสร้างซับซ้อนและ
 แปลงเป็นพิเศษ ซึ่งได้รับการออกแบบเพื่อให้เหมาะสมกับข้อมูลที่จะนำเสนอเป็นเฉพาะกรณีรูปแบบ
 คือ ในหนึ่ง หน้ากระดาษจะมียูนิทกริดสี่เหลี่ยมมากกว่า 1 ยูนิท โดยแต่ละยูนิทมีขนาดเท่ากันหรือไม่
 เท่ากันก็ได้จะมีอัสลีย์เป็นช่องเว้นว่างระหว่างยูนิท หรือวางซ้อนทับกันก็ได้และจะมีมาร์จินล้อมรอบก็
 ได้กริดประเภทนี้เหมาะสำหรับการพิมพ์ข้อความและภาพอยู่ด้วย เช่น หนังสือที่มีภาพประกอบ
 จำนวนมาก แคตตาล็อก หรือโปสเตอร์



ภาพที่ 23 ภาพไฮราซึเคิลกริด

2.5 การออกแบบแผนที่

ความสำคัญของการออกแบบ

การออกแบบแผนที่ เริ่มจากการกำหนดขนาดแผนที่แล้ววางองค์ประกอบของแผนที่คล้าย
 กับการวางแบบจัดหน้าของนักหนังสือพิมพ์ จึงมักเรียกว่า การวางแบบแผนที่ (Map Layout) ขั้นตอน
 ของการออกแบบแผนที่ที่มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

กำหนดสื่อที่จะใช้นำเสนอ เช่น แผนที่บนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ วิธีการผลิตมี
 ผลกับวิธีการออกแบบแผนที่เลือกมาตราส่วน และชนิดของเส้นโครงแผนที่ให้เหมาะสมกับ
 วัตถุประสงค์

2.5.1. วิเคราะห์เนื้อหาแผนที่ และการให้สัญลักษณ์

กำหนดการวางแบบและองค์ประกอบแผนที่ ตามหลักการและวิธีการออกแบบแผนที่ โดยหลักการการวางองค์ประกอบแผนที่ต้องพิจารณาองค์ประกอบของแผนที่ว่าเหมาะสมกับแผนที่ชนิดนั้นแล้วหรือไม่ ในบางกรณีอาจยกเว้นไม่จำเป็นต้องแสดงให้ครบถ้วน การวางองค์ประกอบแผนที่ มีรายละเอียด ดังนี้

1. เนื้อหาของแผนที่ (Map Content) ส่วนนี้เป็นส่วนที่สำคัญที่สุด เพราะคือข้อมูลหลักของแผนที่จัดอยู่ในความสำคัญอันดับแรก เนื้อหาแผนที่มักวางไว้ตรงกลางจุดศูนย์กลางเชิงทัศน (Visual Center) ของระวางแผนที่หรือขอบเขตกระดาษทำแผนที่ เนื้อหาแผนที่ต้องโดดเด่นมากที่สุด และครอบคลุมพื้นที่แผนที่มากที่สุด

2. ขอบระวางแผนที่ (Neat Line) มักเป็นเส้นบาง และอาจมีเส้นขอบนอกล้อมรอบ ซึ่งมีลักษณะเป็นเส้นหนากว่าขอบระวาง เรียกว่า เส้นขอบระวาง (Border line) ข้อมูลตัวเลขค่าพิกัดแผนที่ที่บอกเนื้อหาแผนที่ โดยวางอยู่ระหว่างขอบระวางและเส้นขอบระวาง เส้นขอบเขตเนื้อหาแผนที่ไม่จำเป็นต้องเป็นรูปสี่เหลี่ยมเรขาคณิต อาจเป็นขอบเขตพื้นที่ศึกษาวิจัย เช่น เส้นแบ่งเขตลุ่มน้ำ อย่างไรก็ตามลักษณะขอบเขตชนิดนี้ทำให้พื้นที่แผนที่ดูคล้ายเกาะเรียกว่าเกิดลักษณะแผนที่เกาะ (Island map) หากต้องการหลีกเลี่ยง สามารถให้แสดงข้อมูลพื้นที่ข้างเคียงประกอบด้วยเป็นข้อมูลพื้นหลัง (Background)

3. ชื่อแผนที่ (Title) มีความสำคัญอยู่ในลำดับ 2 รองจากเนื้อหาแผนที่ การตั้งชื่อแผนที่ควรกระชับและได้ความหมายตามเนื้อหาของแผนที่ ไม่ใช่คำฟุ่มเฟือย เช่น เปลี่ยนจากชื่อเรื่อง “แผนที่แสดงความหนาแน่นประชากร” เป็น “ความหนาแน่นประชากร” ถ้าเนื้อหาแผนที่แสดงวันเวลาเฉพาะ ให้ระบุไว้ในชื่อแผนที่ด้วย หากชื่อแผนที่ยาวมากอาจแบ่งชื่อแผนที่ เป็นชื่อหลัก และชื่อรอง เช่น ชื่อหลักของแผนที่คือ “โครงสร้างอายุของผู้ลี้ภัยปี พ.ศ. 2548” ชื่อรองคือ “ชายแดนไทย-เมียนมาร์” การแสดงชื่อรองให้แยกเป็นอีกบรรทัดและจัดวางไว้กึ่งกลางของชื่อหลัก

4. คำอธิบายสัญลักษณ์ (Legend) มีความสำคัญอยู่ในลำดับ 3 ต่อจากเนื้อหาแผนที่ และชื่อแผนที่ คำอธิบายสัญลักษณ์ประกอบด้วยรูปสัญลักษณ์ และคำอธิบายความหมายของสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ที่อยู่ในเนื้อหาแผนที่ต้องปรากฏคำอธิบายสัญลักษณ์ด้วยเสมอ และมีรูปร่างลักษณะเหมือนกันทุกประการ การออกแบบหัวเรื่องของคำอธิบายสัญลักษณ์ของแผนที่เฉพาะเรื่อง อาจละเว้นการเขียนคำว่า “คำอธิบายสัญลักษณ์” หรือคำว่า “สัญลักษณ์” ไว้ก็ได้ หรือหากมีหัวเรื่องที่ต้องการขยายความมาจากชื่อแผนที่ ให้นำมาเป็นชื่อหัวเรื่องแทนที่คำว่า “คำอธิบายสัญลักษณ์” เช่น ชื่อแผนที่คือโครงสร้างอายุของผู้ลี้ภัยปี พ.ศ. 2548 ชื่อหัวเรื่องของคำอธิบายสัญลักษณ์คือ จำนวนผู้ลี้ภัย พื้นที่ในส่วน of คำอธิบายสัญลักษณ์ทั้งหมดอาจมีเส้นขอบล้อมรอบคำอธิบายสัญลักษณ์ หรือไม่มีก็ได้

5. แหล่งที่มาของข้อมูล (Data Source) ผู้จัดทำแผนที่ และวันที่ทำแผนที่ ควรแสดงไว้เพราะทำให้สามารถอ้างอิงที่มาของข้อมูลได้ วางไว้ที่ขอบระวางแผนที่ และตัวอักษรมีขนาดเล็ก เพราะมีความสำคัญอันดับรอง

6. มาตราส่วนแผนที่ทำได้โดยระบุเป็นตัวเลข และกราฟิกของมาตราส่วนเส้นบรรทัด แต่ควรใช้มาตราส่วนกราฟิกประกอบด้วยเสมอ เพราะอาจมีการทำสำเนาย่อหรือขยายแผนที่นั้น มาตราส่วนของแผนที่โลกที่แปรเปลี่ยนตามละติจูด ให้ใช้มาตราส่วนชนิดแปรตาม (Variable Scale) แต่ซอฟต์แวร์บางชนิดไม่มีลักษณะมาตราส่วนนี้ ก็ควรละเว้นการแสดงผลมาตราส่วนไว้ มาตราส่วนมีความสำคัญอยู่ในลำดับหลัง จึงไม่ควรวางไว้โดดเด่นมากนักแต่ก็ไม่ควรมีขนาดเล็กเกินไปเพราะจะใช้ประโยชน์ยาก การวางมาตราส่วนควรทำให้เกิดความสมดุลของแผนที่เสมอ

7. เครื่องหมายทิศ ถ้าแผนที่นั้นไม่มีเครื่องหมายทิศกำกับ แสดงว่านักแผนที่กำหนดให้แผนที่นั้นวางตัวชี้ไปทางทิศเหนือ แต่ถ้าขนาดของเนื้อหาแผนที่ไม่เหมาะสมกับการวางตัวในทิศเหนือก็เปลี่ยนไปทิศอื่นๆ ได้ แต่ต้องมีเครื่องหมายทิศเหนือกำกับด้วยเสมอ เส้นเมริเดียนคือเส้นที่วางในแนวทิศเหนือหากเส้นนี้วางตัวในทิศทางต่างกันต้องทำเครื่องหมายทิศเหนือ เครื่องหมายทิศมีความสำคัญลำดับรอง การออกแบบเครื่องหมายทิศจึงไม่ควรโดดเด่นมากลวดลายมากเกินไป หรือมีขนาดใหญ่เกินไป

2.5.2 การแสดงข้อมูลประกอบแผนที่

ชื่อทางภูมิศาสตร์ (Geographic Name) ที่ปรากฏในเนื้อหาแผนที่บางชนิด เช่น แผนที่ภูมิประเทศมีรายละเอียดของชื่อมากมาย การวางชื่อทางภูมิศาสตร์เพื่อกำกับสัญลักษณ์จุด เส้น และพื้นที่ ในแผนที่ให้เหมาะสมมีลำดับขั้นตอนที่ควรพิจารณาดังนี้

1. ลำดับแรกให้วางชื่อที่อยู่ในตำแหน่งที่คงที่ หรือตำแหน่งที่เปลี่ยนแปลงยาก เช่น จุดความสูง (Spot Height)

2. ลำดับที่ 2 วางชื่อที่กำกับสัญลักษณ์จุด เช่น ชื่อเมือง ซึ่งหากมีสิ่งกีดขวาง อาจพอจะเคลื่อนย้ายได้บ้างในตำแหน่งรอบๆ จุดนั้น ซึ่งมีตำแหน่งให้วางได้ 9 ตำแหน่ง (ตำแหน่งที่ 5 เป็นตำแหน่งของสัญลักษณ์จุด เช่น หากวางชื่อไว้ที่ตำแหน่งที่ 3 ก็ควรรักษาตำแหน่งนี้ไว้ให้คงที่ยกเว้นมีข้อจำกัดทางภูมิประเทศมาเป็นอุปสรรคจะต้องนำมาพิจารณาด้วย เช่น ชื่อหมู่บ้านที่ตั้งอยู่ริมทางน้ำ ชื่อหมู่บ้านนั้นควรอยู่ฝั่งเดียวกับตำแหน่งหมู่บ้าน เป็นต้น (ตำแหน่งที่ 5 วางทับจุด จึงไม่เหมาะสมในกรณีวางชื่อของสัญลักษณ์จุด)

3. ชื่อของข้อมูลชนิดเส้น เช่น ถนน แม่น้ำ เส้นโครงภูมิศาสตร์ ให้วางขนานไปกับแนวเส้นนั้นและหากเส้นมีความกว้างมากพอให้เขียนชื่อลงไปในระหว่างเส้นนั้น

4. ชื่อของข้อมูลพื้นที่ ให้วางตามรูปร่างของพื้นที่ และวางตรงกึ่งกลางพื้นที่ เมื่อวางชื่อเรียบร้อยแล้ว ให้ตรวจสอบความเหมาะสมโดยรวมของแผนที่ ให้ชื่อต่างๆ อยู่ในบริเวณพื้นที่ว่าง ไม่ควรกระจุกอยู่ในบริเวณใดบริเวณหนึ่ง เพื่อให้เกิดความสมดุล หลีกเลี่ยงวางชื่อต่างๆ เหลื่อมซ้อนกันและควรหลีกเลี่ยงการวางชื่อในบริเวณที่ซ้อนทับกับข้อมูลสำคัญ ตัวอักษรมีขนาดเหมาะสม และไม่ควรถัดของพื้นที่ข้างหลังคล้ายคลึงกับสีของชื่อ หากจำเป็นต้องวางชื่อซ้อนทับกับรูปสัญลักษณ์ควรใช้ลักษณะสีที่รอบตัวอักษร (Halo) เพื่ออ่านชื่อได้ชัดเจน และที่สำคัญคือชื่อที่ใช้จะต้องชัดเจนสะกดถูกต้องตามหลักภาษา และสื่อความหมายถูกต้อง (ตำราเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศศาสตร์)

การทำแผนที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพื้นที่ แม้ในปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ช่วยให้การออกแบบและทำแผนที่ง่ายขึ้นและรวดเร็วยิ่งขึ้นมาก แต่ไม่ควรละเลยความสำคัญของการออกแบบแผนที่คือสื่อนำเสนอข้อมูลเชิงพื้นที่ จึงเป็นเอกสารที่มีความสำคัญทางวิชาการสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการทำวิจัยแสดงผลการวิจัยและใช้สื่อสารข้อมูลภูมิศาสตร์ ไม่ควรมองว่าแผนที่เป็นเพียงภาพประกอบเท่านั้น การทำแผนที่ควรใช้เวลาพิจารณาเพื่อวางแผนงานระยะหนึ่ง ขั้นตอนนี้อาจจะยังไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ทำแผนที่ทันที เนื่องจากแผนที่แสดงข้อมูลเป็นภาพที่แปลตีความแล้ว จึงควรออกแบบให้ผู้ใช้สามารถทำความเข้าใจแผนที่ได้รวดเร็วโดยเฉพาะแผนที่เฉพาะเรื่องเชิงปริมาณ แต่แผนที่บางชนิด เช่น แผนที่ธรณีวิทยามีข้อมูลบรรจุอยู่มาก ต้องใช้เวลาอ่านแผนที่อย่างพิถีพิถันเพื่อแปลความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนแผนที่ ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจลักษณะของพื้นที่ตรงตามวัตถุประสงค์แท้จริงของแผนที่ หากแผนที่นั้นสื่อสารข้อมูลคลุมเครือหรือผิดพลาดจะส่งผลให้ผู้ใช้แผนที่ตีความหมายผิดเช่นกัน การออกแบบแผนที่ที่ดีควรออกแบบให้มีความชัดเจน (Clarity) ในขั้นแรก คือ การสร้างความชัดเจนของแนวคิดมีความเข้าใจปรากฏการณ์เชิงพื้นที่อย่างชัดเจน แล้วคัดเลือกข้อมูลที่สำคัญที่เป็นตัวแทนของลักษณะพื้นที่ ซึ่งหมายถึงการวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาแผนที่ให้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์แผนที่ ความชัดเจนในขั้นต่อมาคือการสร้างสัญลักษณ์แผนที่ให้ชัดเจน เมื่อแทนสภาพจริงด้วยสัญลักษณ์แผนที่ จะต้องเลือกใช้สัญลักษณ์ที่เหมาะสม วางตำแหน่งสัญลักษณ์และตัวอักษรไม่ซ้อนทับกัน ทำให้มองเห็นง่าย และอ่านตัวอักษรได้ง่าย ไม่แสดงข้อมูลมากเกินไปจนความจำเป็น เพื่อให้สังเกตและดึงข้อมูลสำคัญได้อย่างรวดเร็ว

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 ลักษณะทางกายภาพ

3.1.1 กลุ่มเป้าหมายหลัก บุคคลอายุ 20 – 30 ปี

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 21 - 30 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรี อาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ รายได้ต่อเดือน 7,000 - 15,000 บาท สถานภาพโสด และมีภูมิลำเนาอยู่ในภาคกลาง นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อน หย่อนใจ มาโดยรถยนต์ส่วนตัวไปกลับครอบครัวในวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์ - อาทิตย์) ภายในวันเดียว ความถี่ในการท่องเที่ยว 1 - 2 ครั้ง/ปี และค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวต่อครั้ง 1,000 - 2,000 บาท นักท่องเที่ยวมีระดับความประทับใจ โดยรวมเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก และนักท่องเที่ยวยังมีความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดสุพรรณบุรี โดยรวมเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก
2. นักท่องเที่ยว ที่มีอายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือนต่างกัน มีระดับความประทับใจต่อแหล่งท่องเที่ยวใน จังหวัดสุพรรณบุรี แตกต่างกัน นักท่องเที่ยวที่มีวัตถุประสงค์ในการท่องเที่ยว ลักษณะในการท่องเที่ยว ช่วงเวลาใน การท่องเที่ยว ความถี่ในการท่องเที่ยว และค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว ต่างกันมีระดับความประทับใจ ต่อแหล่งท่องเที่ยว ในจังหวัดสุพรรณบุรีแตกต่างกัน
3. ปัจจัยส่วนบุคคลของนักท่องเที่ยวด้านอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน สถานภาพ และภูมิลำเนา มีความสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ พาหนะที่ใช้ ลักษณะในการท่องเที่ยว ช่วงเวลาในการท่องเที่ยว ระยะเวลาในการท่องเที่ยว ความถี่ใน การท่องเที่ยว และค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยว
4. ความประทับใจของนักท่องเที่ยวยังมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวยุคใหม่ที่มาเที่ยวในจังหวัดสุพรรณบุรี (สุนารณ จุ้ยสถิตย์ พฤติกรรมและความประทับใจของนักท่องเที่ยวยุคใหม่ที่ต่อแหล่งท่องเที่ยว ในจังหวัดสุพรรณบุรี 2555)

พัฒนาการทางร่างกาย

บุคคลในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นมีการพัฒนาทางร่างกายอย่างเต็มที่ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ร่างกายสมบูรณ์ มีการพัฒนาความสูงมาจากวัยรุ่นและจะมีความสูงที่สุดในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นนี้ รวมทั้งกล้ามเนื้อและเนื้อเยื่อไขมัน มีการพัฒนาอย่างเต็มที่เช่นกัน เมื่อเพศชายอายุประมาณ 20 ปี ไหล่จะกว้าง มีการเพิ่มขนาดของต้นแขนและมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมากขึ้น ในเพศหญิงต้นแขนและสะโพกมีการเจริญเต็มที่ ในวัยนี้ร่างกายจะมีพลัง คล่องแคล่วว่องไว การรับรู้ต่าง ๆ จะมีความสมบูรณ์เต็มที่ เช่น สายตา การได้ยิน ความสามารถในการดมกลิ่น การลิ้มรส

3.2 ลักษณะทางจิตภาพ

พัฒนาการด้านต่างๆ ของวัยรุ่นใหญ่ตอนต้น

3.2.1 พัฒนาการด้านอารมณ์

วัยรุ่นใหญ่จะมีการควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น มีความมั่นคงทางจิตใจดีกว่าวัยรุ่น คำนี้ถึงความรู้สึกของผู้อื่น รู้สึกยอมรับผู้อื่นได้ดีขึ้น มีพัฒนาการด้านอารมณ์รัก (Love) ได้ในหลายรูปแบบ เช่น รักแรกพบ (Infatuation) หรือรักแบบโรแมนติก (Romantic love) ในวัยรุ่นใหญ่ตอนต้นนี้จะมีความรู้สึกแตกต่างจากในวัยรุ่น โดยจะมีความรู้สึกที่จะปรารถนาใช้ชีวิตคู่ด้วยกัน (Sternberg, 1985 cited in Papalia and Olds, 1995) มีการใช้กลไกทางจิตชนิดฝันกลางวัน (Fantasy) การเก็บกด (Impulsiveness) น้อยลง แต่จะใช้การตอบสนองด้วยเหตุผลทั้งกับตนเองและผู้อื่นมากขึ้น (ทิพย์ภา เซษฐ์เขาวลิต, 2541)

3.2.1 พัฒนาการด้านสังคม

ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอิริคสัน วัยผู้ใหญ่ตอนต้นอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 6 คือความใกล้ชิดสนิทสนมหรือการแยกตัว (Intimacy and Solidarity vs. Isolation) สังคมของบุคคลวัยนี้คือ เพื่อนรัก คู่ครอง บุคคลจะพัฒนาความรัก ความผูกพัน แสวงหามิตรภาพที่สนิทสนม หากสามารถสร้างมิตรภาพได้มั่นคง จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างไว้นื้อเชื่อใจและนับถือซึ่งกันและกัน ตรงข้ามกับผู้ใหญ่ที่ไม่สามารถสร้างความสนิทสนมจริงจังกับผู้หนึ่งผู้ใดได้จะมีความรู้สึกอ้างว้างเดียวดาย (Isolation) หรือเป็นคนที่หลงรักเฉพาะตนเอง (Narcissism)

วัยนี้จะให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยลดลง จำนวนสมาชิกในกลุ่มเพื่อนจะลดลง แต่สัมพันธ์ภาพในเพื่อนที่ใกล้ชิดหรือเพื่อนรักยังคงอยู่และจะมีความผูกพันกันมากกว่าความผูกพันในลักษณะของคู่รักและพบว่ามีเป็นในเพื่อนเพศเดียวกัน (Papalia and Olds, 1995) การสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวจะเพิ่มขึ้น เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มใช้ชีวิตครอบครัวกับคู่ของตนเองและเกิดการปรับตัวกับบทบาทใหม่

3.2.1 พัฒนาการทางสติปัญญา

พัฒนาการทางความคิดตามแนวคิดของเพียเจต์ (Piaget' s Theory) (Papalia and Olds, 1995) กล่าวว่าวัยรุ่นใหญ่มีพัฒนาการทางความคิดสติปัญญาอยู่ในระดับ Formal Operations ซึ่งเป็นขั้นสูงที่สุดของพัฒนาการ มีความสามารถทางสติปัญญาสมบูรณ์ที่สุดคือคุณภาพของความคิดจะเป็นระบบ มีความสัมพันธ์กันและมีความคิดรูปแบบนามธรรม (Abstract logic) ผู้ใหญ่จะมีความคิดเปิดกว้าง ยืดหยุ่นมากขึ้น และรู้จักจดจำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ดี และได้มีผู้สำรวจศึกษาหลายคนเห็นว่าความคิดของผู้ใหญ่ นอกจากจะเป็นความคิดในการแก้ไขปัญหาดังที่เพียเจต์กล่าวไว้แล้ว ยังมีลักษณะของความคิดสร้างสรรค์และค้นหาปัญหาด้วย (พรพรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2530 อ้างถึงในทิพย์ภา เซษฐ์เขาวลิต, 2541) จึงมีผู้วิจารณ์อย่างมากว่าอาจจะอยู่ใน

ระดับ Postformal Thought มากกว่า ทำให้มีผู้เชื่อว่าแนวคิดของเพียเจท์ไม่น่าจะเป็นที่ยอมรับอีกต่อไป (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538)

3.2.1 การปรับตัวกับบทบาทใหม่

ชีวิตการทำงาน เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ตอนต้นบุคคลส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงของการศึกษาระดับอุดมศึกษา หรือใกล้ที่จะสำเร็จการศึกษา จะมีการวางแผนในการเลือกอาชีพ ประกอบอาชีพที่ตนมีความรัก ความพึงพอใจในงาน และการได้พิจารณาแล้วว่ามีความเหมาะสมกับตนเอง ย่อมทำให้ชีวิตการทำงานมีความสุข มีความพร้อมที่จะปรับตัวกับเพื่อนร่วมงาน และพร้อมที่จะเผชิญปัญหาและการแก้ไขปัญหาต่อไป

ชีวิตคู่ ในวัยรุ่นอาจเริ่มต้นการมีสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนต่างเพศจนพัฒนามาเป็นความรักในวัยผู้ใหญ่ หรือบางคนเริ่มต้นมีความสนใจเรื่องความรักอย่างจริงจัง สร้างสัมพันธ์ภาพกับคนต่างเพศรูปแบบถาวรในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยมีลักษณะคิดที่อยากจะใช้ชีวิตด้วยกัน อยากที่จะสร้างครอบครัวใหม่ เมื่อบุคคลสองคนตกลงใจใช้ชีวิตด้วยกันจึงต้องมีการปรับตัวกับบทบาทใหม่ที่เกิดขึ้น ได้แก่ บทบาทของการเป็นสามีหรือภรรยา มีความรับผิดชอบในบทบาทใหม่ที่ตนได้รับ โดยการเป็นสามีที่ดี ภรรยาที่ดี มีความรักความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน มีความอดทน ร่วมกันประคับประคองชีวิตคู่ รวมทั้งให้การดูแลครอบครัวเดิมของแต่ละคน ในระยะแรกของการใช้ชีวิตคู่อาจต้องมีการปรับตัวอย่างมากจนกระทั่งปรับตัวได้ดี ชีวิตคู่ก็มีความสุขและจะส่งเสริมให้ชีวิตในด้านอื่นมีความสุขด้วย บทบาทการเป็นบิดามารดา ผู้ใหญ่ตอนต้นมีความปรารถนาที่จะเป็นผู้มีความสามารถในการปกป้องดูแลผู้ที่อ่อนแอกว่า เมื่อมีชีวิตคู่จึงมีความต้องการที่จะมีบุตรเพื่อทำหน้าที่ดังกล่าวประกอบความต้องการที่จะมีทายาท เมื่อมีบุตรชีวิตครอบครัวจะต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทอีกครั้งโดยการเพิ่มเติมบทบาทของการเป็นบิดามารดาโดยเฉพาะในผู้หญิงที่เมื่อแต่งงานแล้วแยกครอบครัวออกจากครอบครัวเดิมของตน หรือการเป็นครอบครัวเดี่ยวภายหลังการแต่งงาน การทำงานนอกบ้านกับการเพิ่มหน้าที่ของการเป็นมารดาอาจทำให้ประสบกับความยากลำบากในการปรับตัวในระยะแรก สามีจึงจำเป็นต้องมีบทบาทในการเป็นผู้ช่วยมารดาในการเลี้ยงดูบุตร การมีบุตรนี้ทำให้ทั้งสามีและภรรยาได้มีการเรียนรู้ถึงความรักอีกชนิดหนึ่งคือความรักที่มีแต่การให้โดยไม่หวังสิ่งใดตอบแทน

ชีวิตโสด ในสังคมปัจจุบันพบว่ามีคนจำนวนไม่น้อยมีความสุขกับชีวิตโสดซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากการอุทิศเวลาให้กับงาน มีความภาคภูมิใจในตนเองอย่างมาก ไม่ต้องการที่จะมีชีวิตคู่ หรือมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการมีชีวิตคู่ คนโสดต้องมีการปรับตัวเช่นกันเนื่องจากกลุ่มเพื่อนสนิทตั้งแต่ในวัยรุ่น เพื่อนร่วมงาน มักมีครอบครัว คนโสดจึงต้องหาเพื่อนใหม่ที่เป็นโสดเช่นเดียวกัน ต้องมีการปรับตัวกับเพื่อนใหม่ หรือเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเพื่อนเป็นเพื่อนและตอบสนองความต้องการที่จะปกป้อง ดูแลผู้ที่อ่อนแอกว่านั่นเอง

3.2.1 ปัญหาที่พบในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

ปัญหาที่พบในวัยนี้คือปัญหาสุขภาพ เนื่องมาจากลักษณะการดำรงชีวิต (The Lifestyle) เช่น การสูบบุหรี่ การดื่มเหล้า การรับประทานอาหารไขมันสูง ไม่มีกากใยอาหาร วิธีการจัดการกับความเครียดที่ไม่เหมาะสมและการตัดสินใจปัญหาด้วยการใช้อาวุธ สิ่งเหล่านี้บั่นทอนสุขภาพเป็นอย่างมาก และนำไปสู่โรคที่เกิดจากพฤติกรรมสุขภาพ เช่น โรคถุงลมโป่งพอง โรคลำไส้เนื้อหัวใจขาดเลือด โรคมะเร็ง รวมทั้งการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุ การใช้อาวุธปืน เป็นต้น (Papalia and Olds, 1995) ประกอบกับในวัยนี้มีการปรับบทบาทใหม่อย่างมาก ปัญหาที่เกิดขึ้นจึงเป็นปัญหาที่เกิดจากการไม่สามารถปรับเข้าสู่บทบาทใหม่ เช่น มีปัญหาในการทำงาน มีปัญหากับเพื่อนร่วมงาน - การเปลี่ยนงาน การผิดหวังในความรัก การสิ้นสุดการหมั้น - การสมรส ความผิดหวังจากการแท้งบุตร ความผิดหวังเกี่ยวกับเพศของบุตร เป็นต้น



4. กรณีศึกษา

4.1 การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ พิพิธภัณฑ์ญี่ปุ่นอเมริกัน

1. ขั้นตอนการระบุชื่อผลงาน : การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ พิพิธภัณฑ์ญี่ปุ่นอเมริกัน

ออกแบบโดย : Winnie Yuen

แหล่งข้อมูล : www.behance.net/gallery/10808053/JAM-Japanese-American-Museum

2. ขั้นตอนการพรรณนา : พิพิธภัณฑ์ญี่ปุ่นอเมริกันสร้างขึ้นเพื่อเสริมความเข้าใจ และ

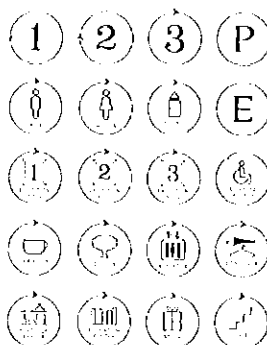
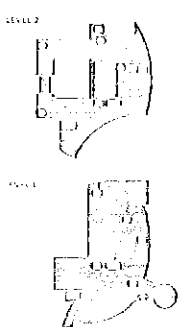
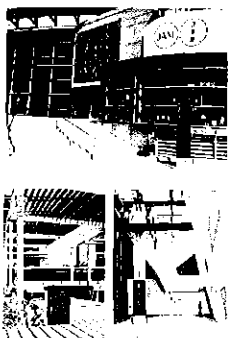
ส่งเสริมคุณค่า ความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรมของอเมริกาด้วยการแบ่งปันประสบการณ์ที่ญี่ปุ่นอเมริกัน ดังนั้นแนวคิดหลักของโลก JAM คือการเน้นความคิดของวัฒนธรรมผสม วงกลมเป็นองค์ประกอบของโลก JAM นั้นมีความหมายของการรวมและยังเป็นสัญลักษณ์ความงามของประเทศญี่ปุ่น

3. การวิเคราะห์ : การออกแบบมีการนำเอาสัญลักษณ์ของญี่ปุ่นคือพระอาทิตย์มาใช้เป็นลูกศรทำให้เกิดความกลมกลืน มีสีส้มโดดเด่น เข้ากับบรรยากาศของสถานที่ ขนาดป้ายมีขนาดใหญ่ ใช้วัสดุที่คงทนแข็งแรง ผสมผสานวัฒนธรรมตะวันออก และตะวันตกอย่างลงตัว

4. ขั้นตอนการตีความ : ผู้ออกแบบต้องการออกแบบให้ระบบป้ายให้สอดคล้องกับ ตราสัญลักษณ์ ใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่น และอเมริกา หากดูย่นให้สองประเทศอย่างลงตัว รวมไปถึงตัวตราสัญลักษณ์ JMA ที่มาจาก JAPAN + AMERICAN

5. ขั้นตอนประเมินผล : การออกแบบสร้างสีสันให้กับตัวอาคาร อีกทั้งป้ายยังสอดคล้อง สังกัดได้จากระยะไกล ขนาดของตัวสัญลักษณ์ภาพที่เป็นเส้นยังไม่ถูกสีแดงกลืนเพราะมีขนาดใหญ่ ถือเป็นการออกแบบที่ตัวสัญลักษณ์ภาพนั้นทำงานในตัวของมันเอง

สิ่งที่นำมาเป็นกรณีศึกษาคือการใช้สีแดงอย่างเหมาะสม การออกแบบที่ทันสมัยแต่ยังคง สะท้อนเอกลักษณ์ ศิลปะแบบญี่ปุ่นบ่งบอกถึงความเป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงงานด้านวัฒนธรรม



ภาพที่ 24 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)

4.2 การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ สวนสาธารณะอ่างเก็บน้ำกำแพงเมืองจีน

1.ขั้นตอนการระบุชื่อผลงาน : การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ สวนสาธารณะอ่างเก็บน้ำกำแพงเมืองจีน

ออกแบบโดย : Sinyu

แหล่งข้อมูล : sinyu.com.cn

2.ขั้นตอนการพรรณนา : กำแพงอ่างเก็บน้ำปักกิ่ง สร้างตั้งอยู่ในเมือง Huairou อำเภอปักกิ่ง ล้อมรอบด้วยภูเขาต้นไม้เขียวชอุ่มกลายเป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีสีสันสร้างสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและประวัติศาสตร์ สร้างขึ้นบริเวณกำแพงเมืองจีน เป็นงานออกแบบเกี่ยวกับน้ำและเขื่อน ที่กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวและสวนสาธารณะ

3.การวิเคราะห์ : การออกแบบมีการใช้ทัศนธาตุทั้ง 5 ของจีนในการออกแบบ อาทิ สวนดิน สวนน้ำ สวนไฟ เป็นต้นกระจายอยู่ทั่วบริเวณรอบกำแพงเมืองจีน โดยสวนที่ยกตัวอย่างมาใช้น้ำแนวคิดเกี่ยวกับน้ำ วัสดุที่ใช้มีความกลมกลืนกับกำแพงเมืองจีน และธรรมชาติ

4.ขั้นการตีความ : การใช้ธาตุทั้ง 5 ในการทำสวนต่างๆ เป็นหลักสมมูลของศาสตร์จีน มีการเลือกใช้ภูมิศาสตร์ลักษณะพื้นที่ต่างๆให้เข้ากับธาตุนั้นๆ ใช้ภาษา 2 ภาษา คือ จีน และอังกฤษ ใช้วัสดุ 2 ชนิดในการทำป้ายคือ ไม้และหิน

5.ขั้นประเมินผล : การออกแบบป้ายวัสดุมีความทนทานเหมาะสมสำหรับสถานที่โล่งแจ้ง การใช้แนวคิดเรื่องธาตุทำให้ สวนสาธารณะรอบๆกำแพงที่มีความยาว มีความแตกต่างกันของสถานที่สร้างความน่าสนใจ อีกทั้งบ่งบอกเอกลักษณ์ด้านภูมิศาสตร์ของสถานที่นั้นๆ

สิ่งที่น่าสนใจสำหรับการออกแบบนี้คือ การใช้ลักษณะวัฒนธรรมเฉพาะของจีนมาออกแบบโดยใช้สี การออกแบบ ตัวภาพสัญลักษณ์ที่ลดทอนมาจากสถานที่จริง



ภาพที่ 25 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)

4.3 การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ พิพิธภัณฑ์สยาม

1. ขั้นตอนการระบุชื่อผลงาน : การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ พิพิธภัณฑ์สยาม
2. ขั้นตอนการพรรณนา : ความหมายของตราสัญลักษณ์ จึงเป็นรูปคนที่ไม่ระบุเพศและเผ่าพันธุ์ รูปคนยืนกางแขน กางขา ทำท่าเป็นกบ เพราะกบเป็นสัญลักษณ์ของน้ำ โดยเฉพาะน้ำฝน จึงมีรูปกบอยู่บนหน้ากลองทอง (สัมฤทธิ์) หรือมโหระทึกของอุษาคเนย์ พิพิธภัณฑ์จึงแสดงเรื่องราวของ "คน" เพื่อให้รู้และเข้าใจรากเหง้าเหล่ากอความเป็นมาของบรรพชน ซึ่งล้วนเป็นคนพื้นเมืองของภูมิภาค ราชอาณาจักรโบราณ คนพวกนี้กระสมประสานกันทางเผ่าพันธุ์ สังคม และ วัฒนธรรม แล้วก่อบ้านสร้างเมืองขึ้นเป็นแว่นแคว้นหรือรัฐ จนเป็นอาณาจักร แล้วดำรงเป็นประเทศสืบมาถึงทุกวันนี้
3. การวิเคราะห์ : การออกแบบมีการนำเอาตราสัญลักษณ์คนกบแดงมาออกแบบระบบสัญลักษณ์อื่นๆ ใช้สีไทยคือสีแดงชาติในการออกแบบ สังเกตป้ายได้ง่ายจากการใช้สีแดงชาติ
4. ขั้นตอนการตีความ : ผู้ออกแบบต้องการออกแบบให้ระบบป้ายกับภาพสัญลักษณ์ให้กลมกลืนกับสถานที่ พร้อมทั้งให้ระบบสัญลักษณ์สร้างบรรยากาศให้กับสถานที่
5. ขั้นตอนประเมินผล : การออกแบบสร้างลักษณะเด่นที่แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์อื่นๆ อีกทั้งมีการจัดแสดงแบบหมุนเวียนการออกแบบจึง สามารถเข้าได้กับทุกนิทรรศการที่จัดแสดง



ภาพที่ 26 ป้ายสัญลักษณ์ (Signage)

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดการออกแบบ

การศึกษาแนวทางการออกแบบ รูปแบบของระบบป้ายสัญลักษณ์ของอุทยานมังกรสวรรค์ สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของ จังหวัดสุพรรณบุรี โดยนำผลการวิเคราะห์ปัจจัย ที่ทำให้ระบบสัญลักษณ์มีประสิทธิภาพสูงสุด อีกทั้งส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กรแห่งนี้ จากการออกแบบ การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการสำรวจพื้นที่อุทยานมังกรสวรรค์พบว่า บุคคลที่ได้ใช้งานป้ายส่วนใหญ่เป็นกลุ่มของนักท่องเที่ยวชาวไทย ที่จับกลุ่มกันมาเป็นกรุ๊ปทัวร์ ช่วงวันเสาร์อาทิตย์ และกลุ่มครอบครัว รองลงมา และเป็นกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่เข้ามาชมพิพิธภัณฑ์ โดยเป้าหมายการเที่ยวคือ การมาสัมผัสบรรยากาศเมืองจีน ที่ตั้งอยู่ในประเทศไทย ต่างออกไปจากสถานที่ท่องเที่ยวแห่งอื่น

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยการเก็บข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลสถานที่ ข้อมูลประวัติคนจีนในไทย ข้อมูลทฤษฎีการออกแบบ ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาและสืบค้นข้อมูล โดยเริ่มจากการศึกษาความเป็นมา ความสำคัญ จนไปถึง การให้บริการด้านต่างๆ ของสถานที่แห่งนี้ จากมุมมองของนักท่องเที่ยวที่เคยไปยังสถานที่แห่งนั้น
2. เก็บข้อมูลการออกสำรวจพื้นที่ โดยจุดมุ่งหมายคือ การสำรวจป้ายระบบสัญลักษณ์ ทั้งทางด้านารออกแบบไม่ว่าจะเป็น สี รูปทรง วัสดุ ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่มีข้อดี และข้อเสีย ใดๆ เพื่อ นำไปพัฒนาต่อ และทิศทางของสถานที่เพื่อนำมาออกแบบ วิเคราะห์ข้อมูลได้ว่า

1. วิเคราะห์ข้อมูลประวัติคนจีนในไทย
2. วิเคราะห์ข้อมูลสถานที่
3. วิเคราะห์ข้อมูลปัญหาของงานวิจัย
4. วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย
5. วิเคราะห์กรณีศึกษา

1. วิเคราะห์ข้อมูลประวัติคนจีนในไทย

การอพยพของตจตุตฉิมผู้ไม่หัด

ชาวจีนเริ่มเดินเรือสำเภามาค้าขาย
ในเขตของดินแดนสุวรรณภูมิ
ตั้งแต่ก่อนสมัยอาณาจักรสุโขทัย
โดยเฉพาะแต่หลักฐานที่ชัดเจนที่สุด
คือเครื่องสังคโลก



ตจตุตฉิมในประเทศไทย

การอพยพของตจตุตฉิมกรุงรัตนโกสินทร์

สมัยรัชกาลที่ 3 การ อพยพของชาวจีนผู้ขายรูปแรก
มาอาศัยอยู่ในสำเพ็ง และมาตั้งรกรากแล้วก็จะแต่งงาน
กับผู้หญิงไทย เนื่องจากราชวงศ์ชิง เกิดการคอร์รัปชัน
และเก็บภาษีแพงปลุกในราคาสูงจึงต้อง
จ่ายอภยชาติดินแล้วอพยพ



การอพยพของตจตุตฉิมกรุงศรีอยุธยา

ชาวจีนได้มาตั้งบ้านเรือนอยู่มาก
โดยส่วนมากจะมาจากตอนใต้
ของประเทศจีน เพื่อมาตั้งรกราก
และทำการค้า

การอพยพของตจตุตฉิมจังหวัดสุพรรณบุรี

ชาวจีนเข้ามาในจังหวัดสุพรรณบุรีเป็นจำนวนมาก
เพราะเมืองสุพรรณบุรีเป็นเมืองที่มีความสมบูรณ์และไม่ห่างไกลจาก
กรุงเทพฯ มากนักจึงพบว่า มีชาวจีนเข้ามาอยู่เป็นจำนวนมาก
ชาวจีนเข้ามาในจังหวัดสุพรรณบุรีมีมากกว่า 3,000 ครอบครัว

ภาพที่ 27 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลคนจีนในไทย

2. วิเคราะห์ข้อมูลสถานที่

สรุปข้อมูลสถานที่

มีพิพิธภัณฑ์หลายแห่งดังนี้

1. ห้องจัดแสดงนิทรรศการ 21 ห้อง
 - ห้องฉายภาพยนตร์
 - ห้องทพนิยาย
 - ห้องตำนาน
 - ห้องราชวงศ์
 - ห้องสามก๊ก
 - ห้องสาธารณรัฐ
 - ห้องกบฏยี่สิบแปดโพธิ์
2. ร้านขายของที่ระลึก
3. จุดขายตั๋ว / ประชาสัมพันธ์



หมู่บ้านมังกรสวรรค์

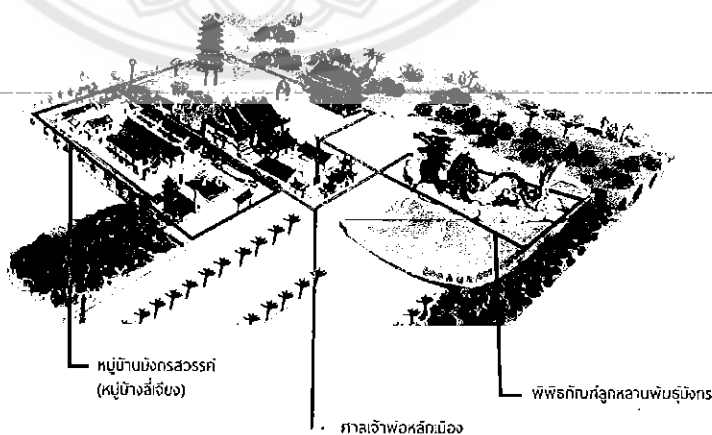
1. ร้านอาหารและเครื่องดื่ม
2. ร้านขงที่ระลึก
3. บูธนิทรรศการ
4. โรงหนัง
5. หอชมบัว
6. ห้องสุชา

ศาลเจ้าพ่อหลักเมือง

1. ศาลเจ้าพ่อ
2. จุดไหว้
3. จุดบริจาค
4. เจดีย์
5. หอระฆัง
6. อาคารสำนักงาน

ภาพที่ 59 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่

แผนที่อุทยานมังกรสวรรค์



ภาพที่ 59 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสถานที่

3. วิเคราะห์ข้อมูลปัญหาของงานวิจัย

ปัญหาที่พบ

พบการใช้สัญลักษณ์ภาพเพียง 2 แห่ง คือ ห้องน้ำ และ ทางหนีไฟ
 จุดขายดี: การสังเกตเห็นจากทางเข้า
 ห้องจัดแสดง : ป้ายสวยแต่บ่งบอกไม่ชัด โคมไฟแสงน้อย
 ห้องน้ำ : มี 2 จุดอยู่ในมุมลึก ไม่มีป้ายชี้บอกทาง
 แผนที่ : ไปพบป้ายแผนที่รอบอุทยานรังสรรค์บน
 ป้ายข้อห้าม กฎระเบียบ : มีจำนวนน้อย

แนวทางแก้ไข

1. เปลี่ยนเป็นระบบสัญลักษณ์ภาพ
2. จัดทำป้ายแผนที่
3. รุปลักษณ์ที่กลมกลืนกับสถานที่

ระยะเวลาเข้าชม : แต่ละห้องใช้เวลาไม่นานมาก และไฟปิดรวดเร็ว



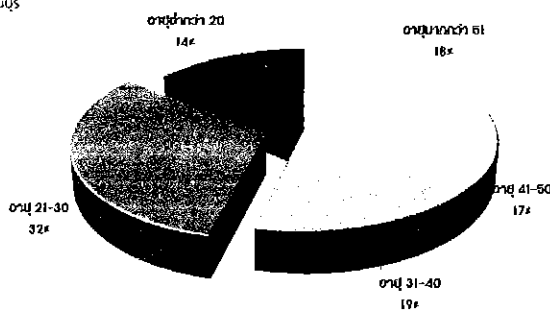
ภาพที่ 59 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาของงานวิจัย

4. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย

บุคคลอายุ 20 - 31 ปี
 ประชาชนที่สนใจงานวิจัย
 มีรายได้ ๒๐๐๐ - ๑๕๐๐๐ บาทต่อเดือน
 เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้นำในการนำความรู้
 จากผลการวิจัยไปใช้พัฒนาและเผยแพร่ประโยชน์
 ของนวัตกรรมที่ยังมีต่อแหล่งท่องเที่ยว
 ในจังหวัดสุพรรณบุรี

งานวิจัย : พฤติกรรมและความพึงพอใจของผู้เยี่ยมชมอาคาร
 ทอวี่เอว ในจังหวัดสุพรรณบุรี (สุนทรดี - ๒๕๕๕)



ภาพที่ 59 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

ปีใดส่วนบุคคลของเราก่อนดีกว่า	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ปีใดส่วนบุคคลของเราก่อนดีกว่า	จำนวน (คน)	ร้อยละ
	384	100.0		100	100.0
1. เกษ			5. รายได้สัดส่วนเดือน		
ชาย	182	47.4	ต่ำกว่า 1,000 บาท	89	23.2
หญิง	202	52.6	1,000 - 15,000 บาท	173	45.1
2. อายุ			15,001 - 20,000 บาท	27	7.0
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี	56	14.6	20,001 - 30,000 บาท	18	4.7
21 - 30 ปี	122	31.8	มากกว่า 30,001 บาท	57	20.1
31 - 40 ปี	73	19.0	6. ลักษณะผลงาน		
41 - 50 ปี	65	16.9	โลส	192	51.5
มากกว่า 50 ปีขึ้นไป	65	17.2	ชมรส	147	38.5
3. ระดับการศึกษา			มหาวิทยาลัย	16	4.2
ประถมศึกษา	14	3.6	7. ภูมิภาค		
มัธยมศึกษา ปวช.	73	19.0	ภาคกลาง	252	65.1
อนุปริญญา ปวส.	34	8.9	ภาคเหนือ	19	4.9
ปริญญาตรีขึ้นไป	264	68.5	ภาคใต้	11	2.8
4. อาชีพ			ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	21	5.5
นักเขียน นักคิด	67	22.7	ภาคตะวันออก	5	1.3
ข้าราชการ รัฐวิสาหกิจ	137	35.7	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	10	2.6
ลูกจ้าง พนักงานบริษัท	124	31.5			
สหาย เจ้าของกิจการ	30	7.8			
อื่นๆ	9	2.3			

ภาพที่ 31 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

5. สรุปแนวทางการออกแบบ

5.1 แนวคิดการออกแบบ

แนวความคิด มหานที วิถีชน ได้แรงบันดาลใจมาจากสายน้ำ ที่เป็นที่อาศัยของมังกร ในลุ่มน้ำชวงโท หรือแม่น้ำเหลือง แหล่งน้ำแห่งนี้ ก่อให้เกิดอารยะธรรมตามความเชื่อของจีน และกระจายผ่านทะเลไปยังประเทศต่างๆ รวมทั้งประเทศไทยด้วยเพราะฉะนั้นน้ำจึงมีบทบาทสำคัญต่อวิถีของคนจีน



ภาพที่ 32 ภาพแนวความคิด



ภาพที่ 33 ภาพแนวความคิด

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

จากการศึกษาจากทฤษฎี และนำมาพัฒนาการออกแบบ ระบบสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อสารได้ง่ายและเข้ากับอัตลักษณ์ของสถานที่ และนำรูปแบบระบบสัญลักษณ์ที่เป็นสากลมาปรับใช้จึงได้รูปแบบสัญลักษณ์ดังต่อไปนี้

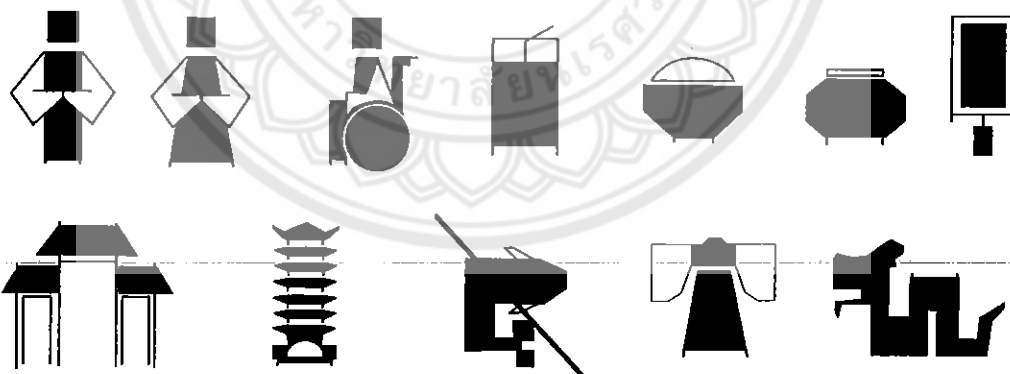
1.ผลการดำเนินงานการออกแบบระบบสัญลักษณ์

1.1 รูปแบบที่ 1 (รูปแบบตัดทอนตามสถานที่จริง แต่ยังไม่มีย่อสัญลักษณ์เฉพาะตัว)



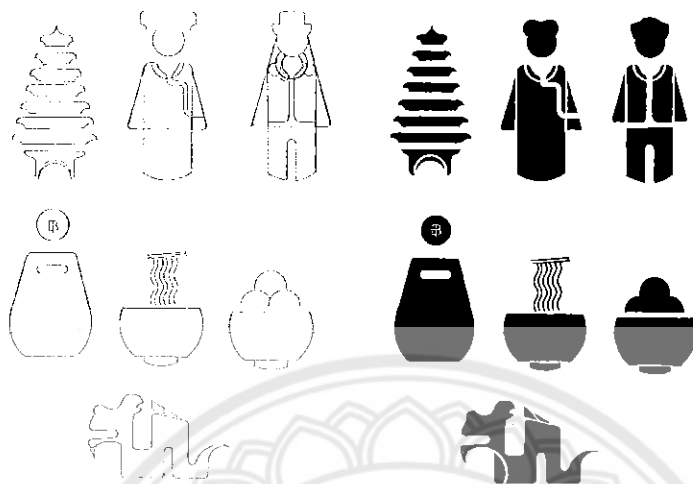
ภาพที่ 39 การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 1

1.2 รูปแบบที่ 2 (รูปแบบตัดทอนจากอักษรจีนมีขา)



ภาพที่ 40 การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 2

1.3 รูปแบบที่ 3 (รูปแบบหยดน้ำ ใช้ระบบกริดแบบหยดน้ำ)



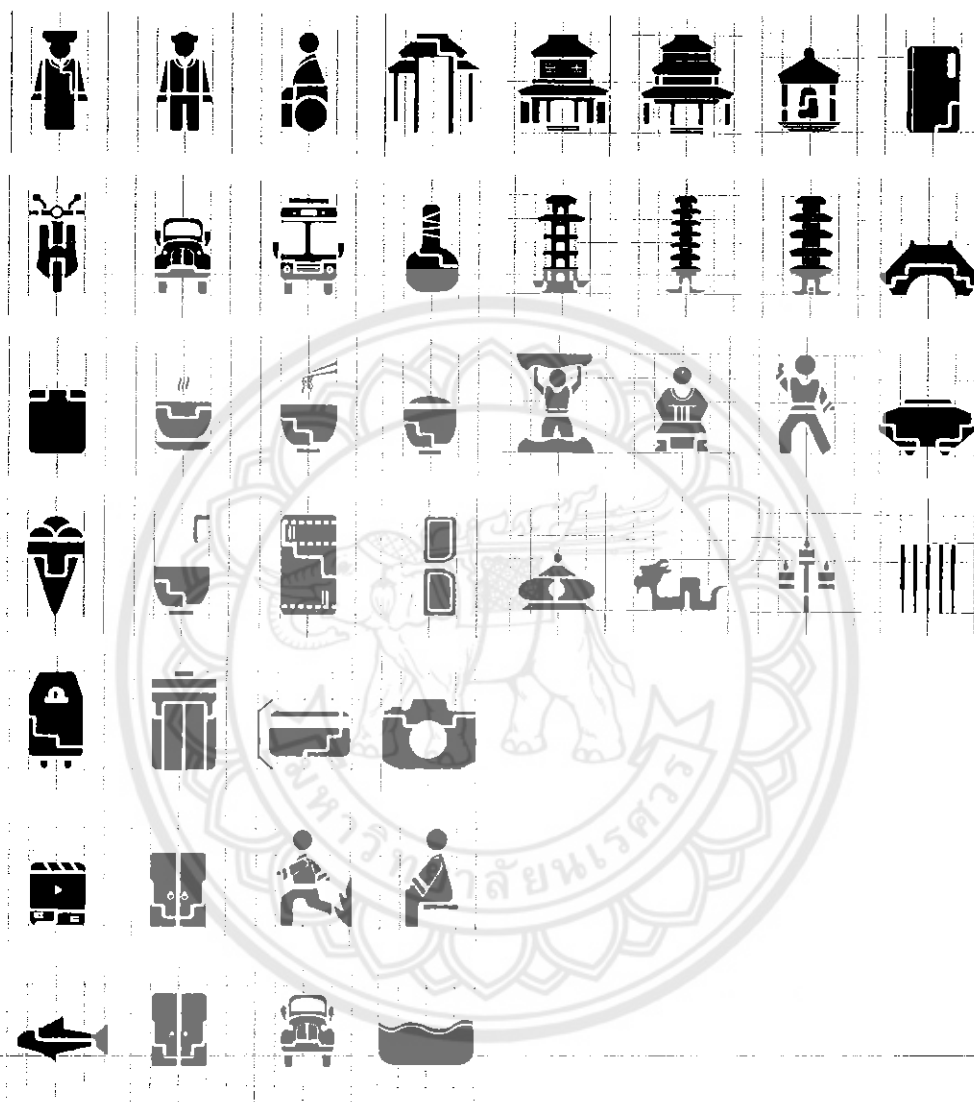
ภาพที่ 41 การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 3

1.4 รูปแบบที่ 4 (มีลายเส้นสีเหลืองหมายถึงแม่น้ำอารยธรรมมาเป็นส่วนประกอบ)



ภาพที่ 42 การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 4

1.6 ระบบกริด



ภาพที่ 44 ระบบกริดของระบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 47 การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 2

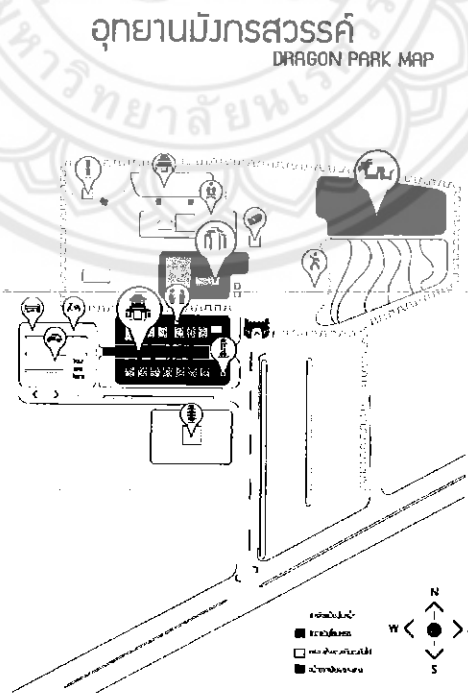


ภาพที่ 48 การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 3



ภาพที่ 49 การออกแบบระบบสัญลักษณ์ แบบที่ 4

2.2 แผนที่ภายนอกอาคาร



ภาพที่ 49 แผนที่นอกอาคาร

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ สำหรับอุทยานมังกรสวรรค์ จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ใช้เป็นกรณีศึกษาในครั้งนี้ ซึ่งจากการศึกษาทำให้ทราบถึงประโยชน์ และสามารถนำมาพัฒนาต่อให้เกิดประโยชน์ โดยมีเนื้อหา ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบสัญลักษณ์ของอุทยานมังกรสวรรค์ จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อหาแนวทางการออกแบบที่สามารถสื่อความหมายกับผู้ใช้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น รวมถึงเป็นการรวบรวมแนวคิดจากการศึกษาค้นคว้า เพื่อนำมาวิเคราะห์และออกเป็นผลงานการออกแบบได้อย่างเหมาะสมถูกต้อง จากการเก็บรวบรวมจากการลงพื้นที่ สามารถสรุปผลการออกแบบได้ตามประเภทต่างๆ ดังนี้

1. ตัวอย่างสัญลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
2. ตัวอย่างสัญลักษณ์สิ่งอำนวยความสะดวกและบริการ
3. ตัวอย่างสัญลักษณ์การเดินทาง

อภิปรายผลการวิจัย

สิ่งที่ได้จากงานวิจัยนี้ คือ กระบวนการคิดที่มีลำดับขั้นตอนชัดเจน ตรงกับข้อมูลที่ผู้วิจัยอ้างอิงจากหนังสือการออกแบบที่ได้กล่าวแล้วข้างต้น ในหนังสือเป็นข้อมูลทฤษฎีที่อยู่ในตำรา

ข้อดี : รูปแบบดูทันสมัย สามารถอ่านออกได้ง่าย มีสัดส่วนที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ : การมีตัวอักษรประกอบกับสัญลักษณ์ทำให้สื่อความหมายได้ดี อักษรที่อ่านได้ง่ายจะเป็นประโยชน์กับป้ายเป็นอย่างมาก

งานวิจัยนั้นเป็นตัวอย่างของการแก้ปัญหา เกี่ยวกับสัญลักษณ์และผลที่ออกมาค่อนข้างชัดเจนในวิธีการ แต่ก็ได้ยืนยันต่อผลการออกแบบขั้นสุดท้ายว่า จะต้องเป็นดังที่แสดงไว้เสมอ เพียงแต่ผู้วิจัยมีความตั้งใจนำเสนอวิธีการที่เป็นไปได้ โดยการค้นหาจากทฤษฎีการออกแบบ เมื่อได้มา

ก็นำมาทดลองออกแบบภายใต้กรอบของทฤษฎี และรายละเอียดของหัวข้อวิจัย เพื่อพิสูจน์ให้เห็นเป็นรูปธรรมเท่านั้นว่า สิ่งที่ต้องรู้ที่ได้นั้นสามารถนำมาใช้กับงานออกแบบได้จริง

ข้อเสนอแนะ

ประเด็นที่ผู้วิจัยยังติดค้างหรือบกพร่องอยู่ อาจมีหลายประเด็นที่เกิดขึ้นระหว่างกำหนดงานวิจัย ผู้วิจัยจำต้องละไว้และฝากให้ผู้วิจัยรุ่นต่อไปเติมเต็มสิ่งที่ท่านเห็นว่าเป็นปัญหา เพื่อประกอบให้เป็นองค์ความรู้ที่สมบูรณ์ขึ้น

สุดท้าย ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยครั้งนี้คงจะก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ และองค์ความรู้ให้กับนักวิจัยต่อไปได้ไม่มากนักน้อย ในฐานะที่เป็นนักศึกษาศิลปะ และการออกแบบผู้วิจัยเชื่อว่าการสร้างงานออกแบบต่าง ๆ นั้น ต้องอาศัยประสบการณ์เฉพาะตัวมาตีความหมาย งานวิจัยโดยทั่วไป มีรูปแบบวิชาการเชิงวิทยาศาสตร์ซึ่งเต็มไปด้วยหลักการ และเหตุผลสามารถพิสูจน์ได้ ดังนั้นการวิจัยทางศิลปะ อาจจะมีข้อผิดพลาด ข้อโต้แย้ง ในบางจุดบางประเด็น ผู้เข้าใจว่าเกิดจากประสบการณ์นั้นของแต่ละคนจะไม่เท่ากัน ดังนั้นจึง การตีความหมายและให้นำหนักความสำคัญงานศิลปะต่างกัน



บรรณานุกรม

บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

1. หนังสือทั่วไป

พาศนา ดัชนีลักษณ์ (2526). หนังสือหลักการออกแบบ,

(เล่มที่ 1, หน้า 128 -193, หน้า 233 - 287). 454/166 จรัลสนิทวงศ์ บางพลัด

บางกอกน้อย กรุงเทพฯ 10700 : สำนักพิมพ์พิทักษ์อักษร

เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา (2543): ระบบป้ายสัญลักษณ์ Signage System,

(เล่มที่ 1, หน้า 17 - 87). ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์วิทยาลัย : จัดพิมพ์โดย บริษัท พลัสเพลส จำกัด

รองศาสตราจารย์ เลอสม สถาปิตานนท์ (2537) : การออกแบบคืออะไร ?,

(เล่มที่ 1, หน้า 28 -87,) : 49 กราฟฟิก & พับบลิคชั่นส์

2. ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ออนไลน์

จิตวิทยาพัฒนาการ

สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2559, จาก http://www.baanjomyut.com/library_2

พฤติกรรมและความประทับใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดสุพรรณบุรี

สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2559, จาก <http://tatrd.tourismthailand.org/research>

3. บทความในสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ

บทความในสื่อออนไลน์ หมายถึงบทความที่เผยแพร่เป็นส่วนหนึ่งของสื่อออนไลน์ประเภทใด
ประเภทหนึ่ง เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

พิพิธภัณฑ์ JAM ญี่ปุ่นอเมริกา

สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2559, จาก <http://www.behance.net/gallery>

พิพิธภัณฑ์สยาม

สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2559, จาก <https://www.facebook.com/museumsiamfan>

สวนสาธารณะกำแพงเมืองจีน

สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2559, จาก sinyu.com.cn
ท่องเที่ยวสะดุดตาพิพิธภัณฑ์ลูกหลานพันธุ์มังกร

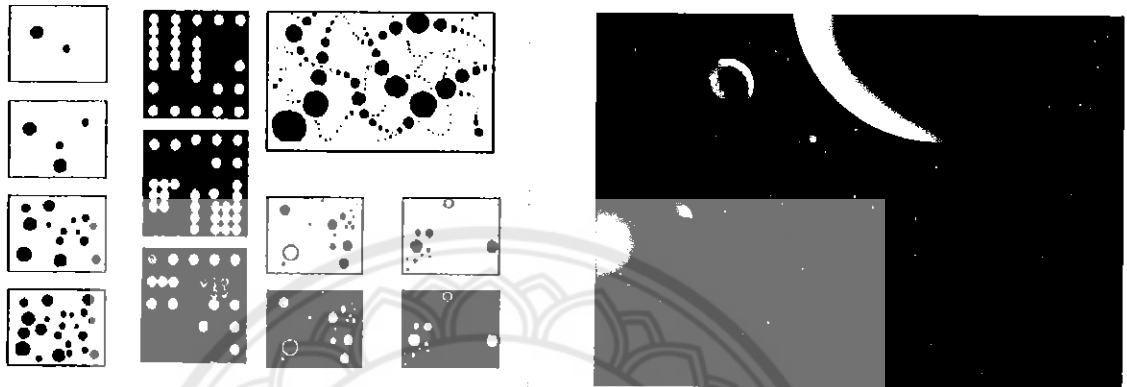
สืบค้นเมื่อ 16 กรกฎาคม 2559, จาก <http://www.sadoodta.com/content>





ทฤษฎีการออกแบบ

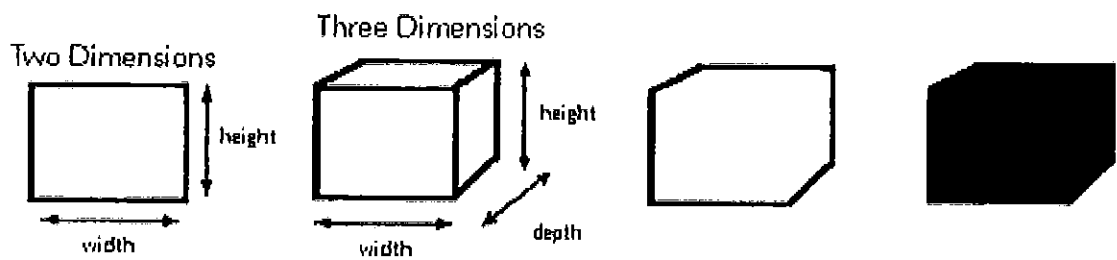
จุด



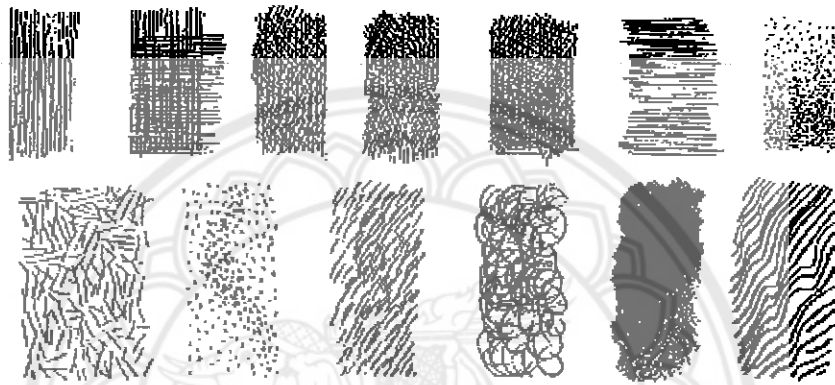
เส้น



รูปร่างรูปทรง

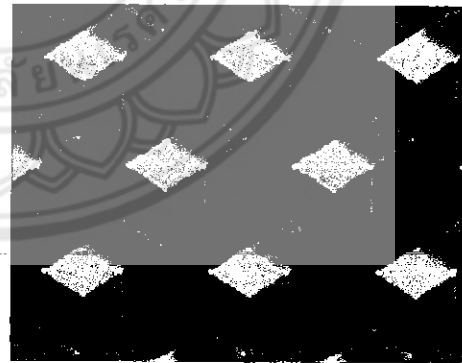
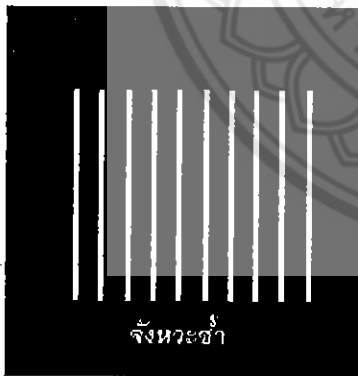


พื้นผิวสัมผัส

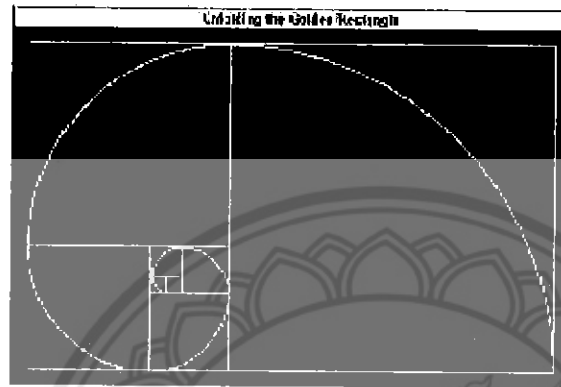


การซ้ำ

ต่อเนื่อง



จังหวะต่อเนื่องก้าวหน้า



$1/0 = ?$
 $1/1 = 1$
 $2/1 = 2$
 $3/2 = 1.5$
 $5/3 = 1.666$
 $8/5 = 1.6$
 $13/8 = 1.625$
 $21/13 = 1.61538..$
 $34/21 = 1.61094..$
etc.
phi
(1.6180339887499...)

ขนาด และ สัดส่วน



ประเภทของสัญลักษณ์

1. เครื่องหมายในลักษณะสัญลักษณ์ภาพ (Symbol)



2. เครื่องหมายในลักษณะของสัญญาณ (Signal)

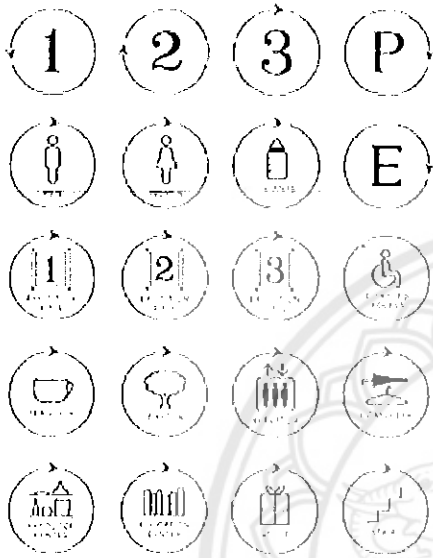


3. เครื่องหมายในลักษณะของป้ายสัญลักษณ์ (Signage)

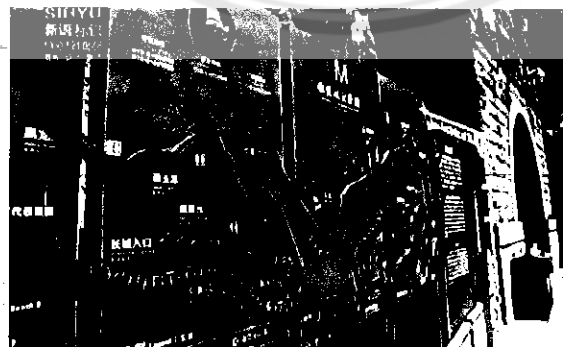
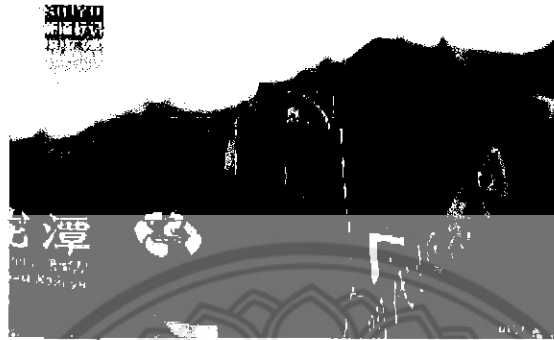


กรณีศึกษา

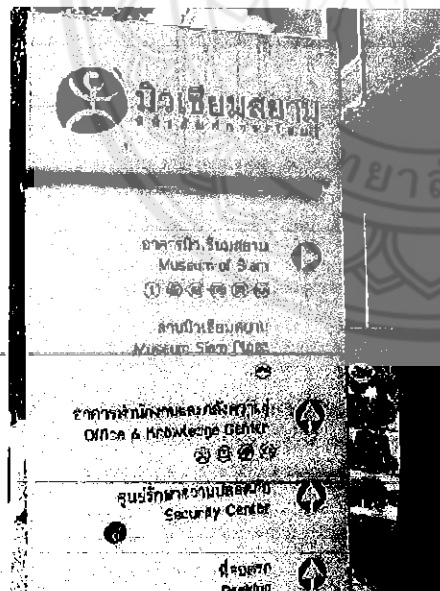
1. การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ พิพิธภัณฑ์ญี่ปุ่นอเมริกัน



2. การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ สวนสาธารณะอ่างเก็บน้ำกำแพงเมืองจีน



3. การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับ พิพิธภัณฑ์สยาม



ข้อมูลสถานที่

การผสมผสานของศตวรรษที่ 19

ชาวจีนเริ่มเดินเรือสำเภามาค้าขาย
ใบเขตของดินแดนสุวรรณภูมิ
ตั้งแต่ก่อนสมัยอาณาจักรสุโขทัย
โดยเฉพาะแต่หลักฐานที่ชัดเจนที่สุด
คือเครื่องสังคโลก



ศตวรรษใหม่ประเทศไทย

การผสมผสานของศตวรรษที่ 19 และ 20

สมัยรัชกาลที่ 3 การอพยพของชาวจีนผู้ขายแร่
มาอาศัยอยู่ในสำเภา และมาตั้งรกรากแล้วก็จะแต่งงาน
กับผู้หญิงไทย เนื่องจากราชวงศ์ชิง เกิดการคอร์รัปชัน
และเก็บภาษีแพงๆ ปลูกในราคาสูงจึงต้อง
จ่ายอมนายที่ต่ำแล้วอพยพ

การผสมผสานของศตวรรษที่ 19 และ 20

ชาวจีนได้มาตั้งบ้านเรือนอยู่มาก
โดยส่วนมากจะมาจากตอนใต้
ของประเทศไทย เพื่อมาตั้งรกราก
และทำการค้า

การผสมผสานของศตวรรษที่ 19 และ 20

ชาวจีนเข้ามาในจังหวัดสุพรรณบุรีเป็นจำนวนมาก
เพราะเมืองสุพรรณบุรีเป็นเมืองที่มีความสงบและไม่ห่างไกลจาก
กรุงเทพฯ มากนัก จึงพบว่าชาวจีนเข้ามาอยู่เป็นจำนวนมาก
ชาวจีนเข้ามาในจังหวัดสุพรรณบุรีมากกว่า 3,000 ครอบครัว

สรุปข้อมูลสถานที่

มีพิธีที่วัดทุกเทศกาลที่มีผู้มาร่วม

1. ห้องจัดแสดงนิทรรศการ 21 ห้อง
 - ห้องฉายภาพยนตร์
 - ห้องเทพนิยาย
 - ห้องตำนาน
 - ห้องราชวงศ์
 - ห้องสามก๊ก
 - ห้องสาธารณรัฐ
 - ห้องคนไทยเชื้อสายจีนในสยาม
2. ร้านขายของที่ระลึก
3. จุดขายตั๋ว / ประชาสัมพันธ์



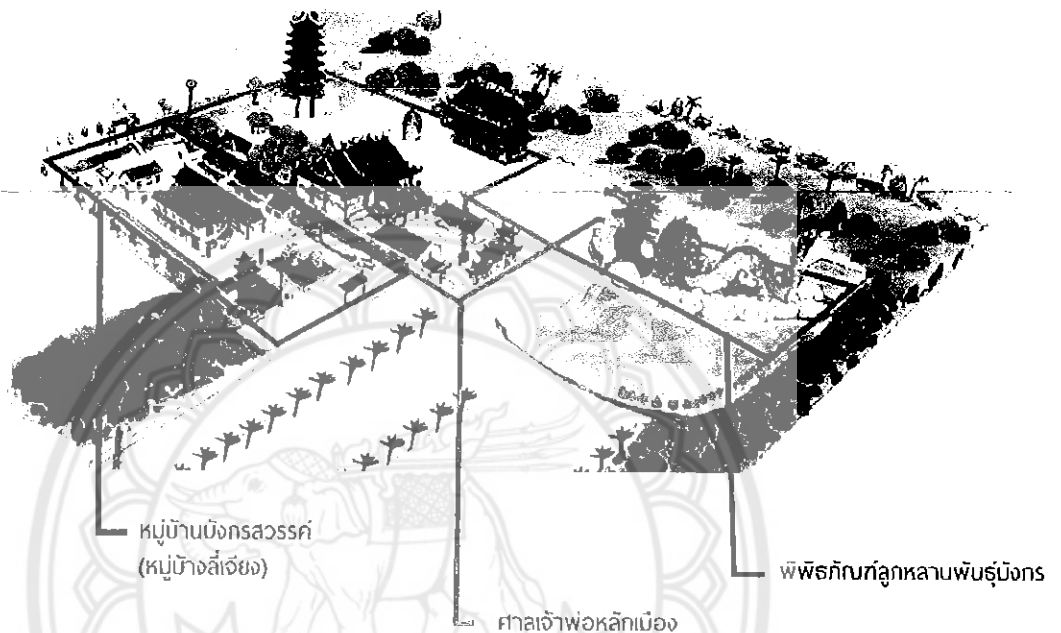
หมู่บ้านมังกรสวรรค์

1. ร้านอาหารและเครื่องดื่ม
2. ร้านช้อปปิ้ง
3. บูธนิทรรศการ
4. โรงหนัง
5. หอชมวิว
6. ห้องสุขา

ศาลเจ้าแม่ตักไม้งวง

1. ศาลเจ้าพ่อ
2. จุดไหว้
3. จุดบริจาค
4. เจดีย์
5. หอระฆัง
6. อาคารสำนักงาน

แผนที่อุทยานมังกรสวรรค์



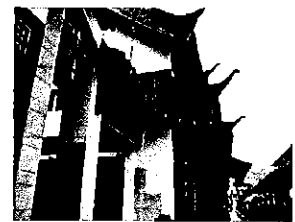
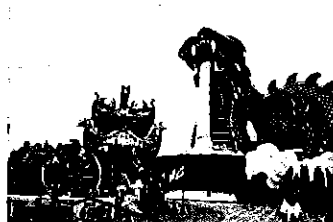
ปัญหาที่พบ

พบการใช้สัญลักษณ์ภาพเพียง 2 แห่ง คือ ห้องน้ำ และ ทางหนีไฟ
 จุดขายดี: การสังเกตเห็นจากทางเข้า
 ห้องจัดแสดง : ป้ายสวยแต่บ่งชี้ให้เห็น โคมไฟแสงน้อย
 ห้องน้ำ : มี 2 จุดอยู่ในมุมลึก ไม่มีป้ายขึ้นช่องทาง
 แผนที่ : ไม่พบป้ายแผนที่รอบอุทยานมังกรสวรรค์
 ป้ายข้อห้าม กฎระเบียบ : มีจำนวนน้อย

แนวทางแก้ไข

1. เปลี่ยนเป็นระบบสัญลักษณ์ภาพ
2. จัดทำป้ายแผนที่
3. รูปสัญลักษณ์ที่กลมกลืนกับสถานที่

ระยะเวลาเข้าชม : แต่ละห้องใช้เวลาไม่นาน และไฟเปิดเร็ว



จุดขายดี

ข้อห้าม



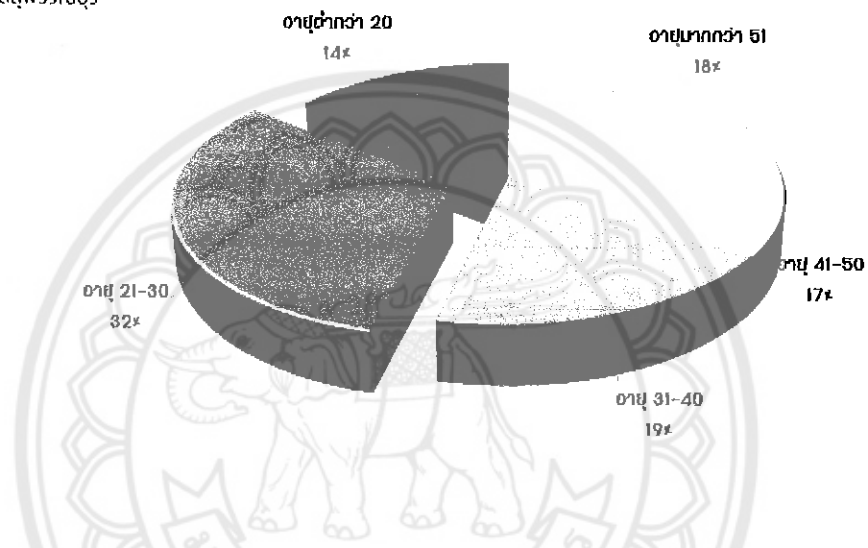
ห้องจัดแสดง

ห้องน้ำ

กลุ่มเป้าหมาย

บุรุษอายุ 20 - 31 ปี
 ประกอบอาชีพพนักงานประจำ
 มีรายได้ 8000 - 15000 บาท/เดือน
 เนื่องจากกลุ่มคนนี้เป็นผู้ใช้บริการมากที่สุด
 จากผลการวิจัยพฤติกรรมและความปรารถนา
 ของนักท่องเที่ยวที่ติดต่อแหล่งท่องเที่ยว
 ในจังหวัดสุพรรณบุรี

งานวิจัย : พฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่ซื้อสินค้า
 ที่ท่องเที่ยว ในจังหวัดสุพรรณบุรี (สุนทร จุฑาทิตย์ : 2555)



ปัจจัยส่วนบุคคลและแหล่งท่องเที่ยว	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ปัจจัยส่วนบุคคลและแหล่งท่องเที่ยว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ			5. รายได้ต่อเดือน		
ชาย	162	47.4	ต่ำกว่า 7,000 บาท	59	23.2
หญิง	202	43.6	7,000 - 15,000 บาท	173	16.1
2. อายุ			15,001 - 20,000 บาท	27	7.0
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี	16	14.6	20,001 - 30,000 บาท	48	1.7
21 - 30 ปี	122	31.5	มากกว่า 30,001 บาท	77	20.1
31 - 40 ปี	73	19.0	6. สถานภาพสมรส		
41 - 50 ปี	65	16.9	โสด	192	51.5
มากกว่า 50 ปีขึ้นไป	63	17.7	สมรส	167	43.5
3. ระดับการศึกษา			หย่าร้าง/หย่าร้าง	48	1.7
ประถมศึกษา	11	3.6	7. ภูมิภาค		
มัธยมศึกษา ปรว.	73	19.0	ภาคกลาง	262	73.1
อุดมศึกษา ปรว.	31	8.9	ภาคเหนือ	19	4.9
ปริญญาตรีขึ้นไป	261	65.5	ภาคใต้	11	10.7
4. อาชีพ			ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	21	6.3
นักวิจัย นักศึกษา	87	22.7	ภาคตะวันออก	5	2.1
ข้าราชการ รัฐบาล/รัฐวิสาหกิจ	137	35.7	ภาคตะวันตก	10	2.6
ลูกจ้าง พนักงานบริษัท	121	31.5			
ค้าขาย เจ้าของกิจการ	30	7.8			
อื่นๆ	9	2.3			

แนวคิงานออกแบบ

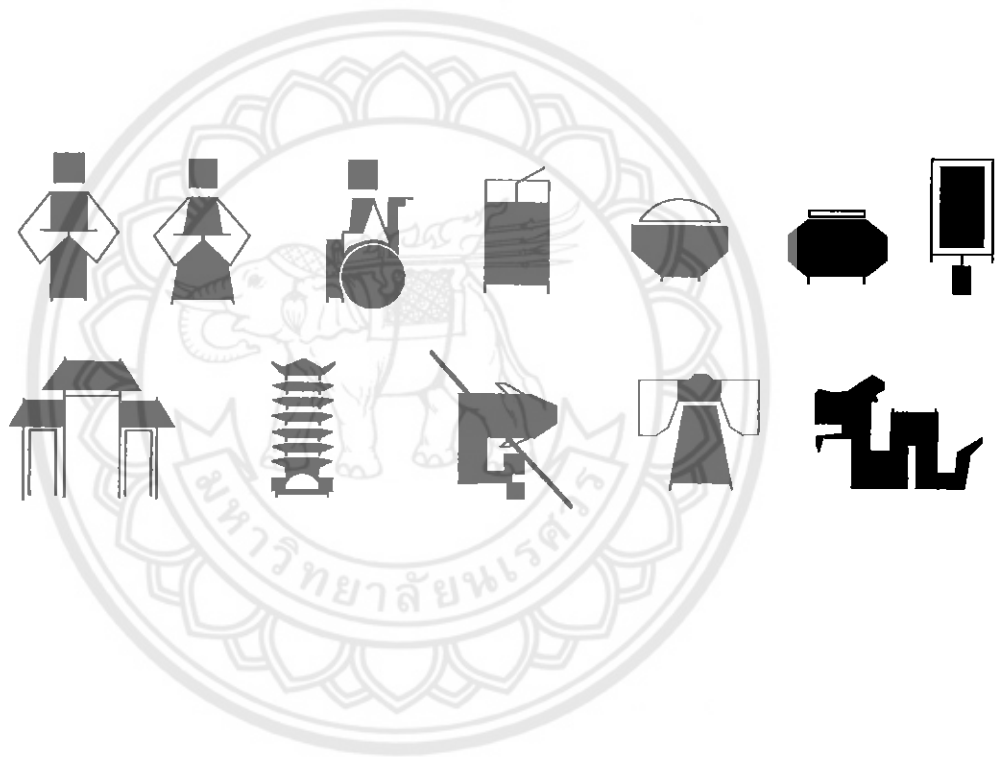


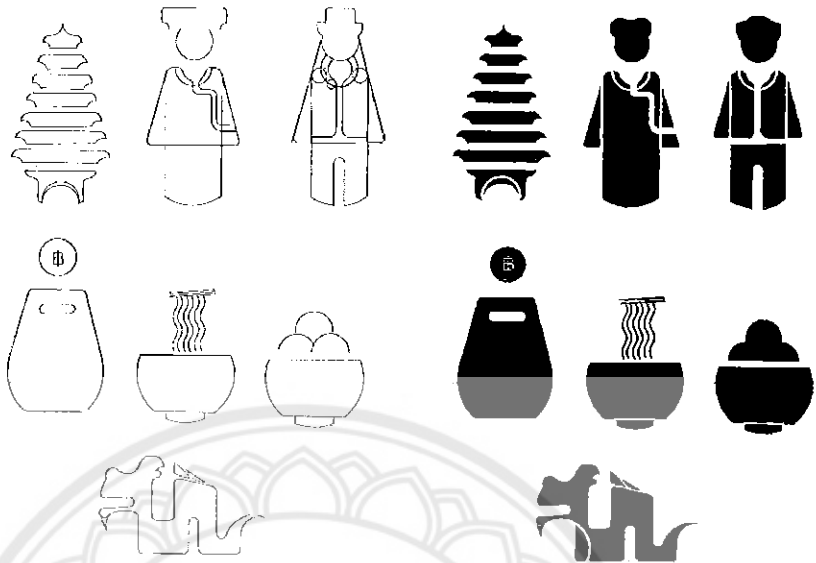
中正紀念堂
Chiang Kai-shek Memorial Hall
國立中正紀念堂

一、本館為配合「2011年台灣觀光月」活動，特於本館大廳設置「台灣觀光月」大型圖文展示，以推廣台灣觀光，並藉此機會，向各界介紹本館之各項服務及設施。本館為配合「2011年台灣觀光月」活動，特於本館大廳設置「台灣觀光月」大型圖文展示，以推廣台灣觀光，並藉此機會，向各界介紹本館之各項服務及設施。

山波	立浪	大波		
うねり	やり水	海波		
流水	水紋	市松		
菊水	網代	片男波		
汀線	觀世水	青海波		
丸渦	右渦	左渦		
大渦	噴遣い	獅子紋		

การออกแบบ





 អ្នកប្រវត្តិ	 អ្នកប្រវត្តិ	 អ្នកជំនាញ	 អ្នកបាញ់
 ម៉ូតូ	 ស្រុកកម្រាម	 ស្រុកកម្រាម	1
 កំបាំង	 កំបាំង	 ចូល	 ចេញ

 ប្រាសាទ	 អ្នកប្រវត្តិ	 ស្រុកកម្រាម
 ម៉ូតូ	 ស្រែក	3

 អ្នកបាញ់
 អ្នកបាញ់

 ស្រុក	 ស្រុក	 អ្នក	 អ្នកបាញ់
4			

 កំបាំង	 កំបាំង	 កំបាំង	 កំបាំង
 កំបាំង	 កំបាំង	 កំបាំង	2
 កាមេរ៉ា	 កាមេរ៉ា		

 អ្នកប្រវត្តិ	 អ្នកប្រវត្តិ	 អ្នកប្រវត្តិ	
 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ
 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ
 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ	 ប្រាសាទ
 អ្នកប្រវត្តិ	 អ្នកប្រវត្តិ	 អ្នកប្រវត្តិ	
5			



အမျိုးသမီးများ
WOMEN
女人



အမျိုးသားများ
MEN
男人



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
ACCESSIBLE
残疾人



အိမ်များ
SHOPS
店



ကျေးရွာများ
VILLAGE
寨



အဖွဲ့အစည်းများ
OFFICE
办公室



အိမ်များ
TEMPLE
寺庙



မော်တော်စီးယားများ
MOTORCYCLES
摩托车



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
CAR
汽车



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
BUS
公交车



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
HORSE
马



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



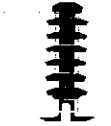
အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



အင်္ဂါပျက်စီးသူများ
TEMPLE
寺庙



