

การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบ
ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทย



การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2561
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**LETTERING AND ILLUSTRATION DESIGN
FROM THAI LITERATURE**



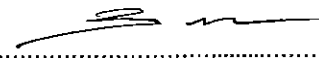
**An Independent Study to the Graduate School of Naresuan University in Partial
in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design
May 2018
Copyright 2018 by Naresuan University**

การศึกษาอิสระ เรื่อง "การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบ
ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทย"

ของนายจตุรภุช อ่ำพวัน

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ

คณะกรรมการสอบศึกษาอิสระ


.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ลินดา อินทราลักษณ์)

.....ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสิษฐ จันมา)


.....กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล)


.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก / ภายใน
(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)


.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก / ภายใน
(อาจารย์ณฤพณ์ คมสัน)

อนุมัติ


.....
(อาจารย์พัชรวัฒน์ สุริยงค์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิสิฐ จันมา ที่ได้อุทิศส่วสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้และแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้อำนาจใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะสามารถอนุรักษ์วรรณคดีไทยได้เป็นอย่างดี

จตุรภุช อำพวัน



ชื่อเรื่อง	การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทย
ผู้วิจัย	จตุรภุช อัมพวัน
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิสิษฐ จันมา
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาดุษฎี ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2561
คำสำคัญ	วรรณคดีไทย ตัวอักษรประดิษฐ์ ภาพประกอบ

บทคัดย่อ

วรรณกรรมหรืองานเขียนที่ยกย่องกันว่าดี มีสาระ และมีคุณค่าทางวรรณศิลป์ การใช้คำว่าวรรณคดีเพื่อประเมินค่าของวรรณกรรมเกิดขึ้นในพระราชกฤษฎีกาตั้งวรรณคดีสโมสรในสมัยรัชกาลที่ 6

วรรณคดีเป็นวรรณกรรมที่ถูกยกย่องว่าเขียนดี มีคุณค่า สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์สะเทือนใจ มีความคิดเป็นแบบแผน ใช้ภาษาที่ไพเราะ เหมาะแก่การให้ประชาชนได้รับรู้ เพราะสามารถยกระดับจิตใจให้สูงขึ้น รู้ว่าอะไรควรหรือไม่ควร

วรรณคดีหรือวรรณกรรมไทยเป็นมรดกของไทยชนิดหนึ่งที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นไทยในรูปแบบของภาษาในปัจจุบันการให้ความสนใจหรือความสำคัญในเรื่องนี้น้อยลงผู้วิจัยเล็งเห็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ ผ่านการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ (Lettering) และภาพประกอบ (Illustration) ควบคู่ไปกับกาออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ ที่คาดว่าจะทำให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกถึงความไทยของตนเองและนำเอกลักษณ์เหล่านี้ไปสร้างสรรค์ต่อไป

ดังนั้น การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบ เป็นการออกแบบสร้างสรรค์และต่อยอดงานวรรณคดีไทยให้กลับมามีชีวิตใหม่อีกครั้ง ผ่านการทำความเข้าใจในรากเหง้า ตัวตน และลักษณะแบบไทย ผสมผสานเข้ากับความหลงใหลส่วนตัว

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	5
ประวัติวรรณคดีไทย.....	5
ลักษณะของวรรณคดี.....	6
ประเภทของวรรณคดี.....	6
วิวัฒนาการของวรรณคดีไทย.....	8
คุณค่าของวรรณคดีไทย.....	13
ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ.....	17
การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์.....	17
รูปแบบตัวอักษรไทย.....	20
การออกแบบตัวอักษร.....	28
หลักในการสร้างสรรค์ตัวอักษรประดิษฐ์.....	37
หลักในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ.....	39
เทคนิคและคู่มือโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ.....	52
ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย.....	65

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
กรณีศึกษา.....	67
Thai Fight Flood.....	67
Keep the Faith.....	68
Typography poster. #01	69
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	70
วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	70
วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ.....	71
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	72
แนวทางการออกแบบ.....	72
4 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	74
แนวความคิดในการออกแบบ	74
ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิตผลงาน.....	74
ตั้งสมมติฐาน.....	74
การศึกษารวบรวมข้อมูล.....	74
ขั้นตอนการผลิตผลงาน.....	75
การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์.....	75
การออกแบบภาพประกอบ.....	76
5 บทสรุป.....	77
สรุปผลการวิจัย.....	77
ขอบเขตการวิจัย.....	77
ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย.....	77

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
อภิปรายผล.....	77
ข้อเสนอแนะ.....	78
บรรณานุกรม.....	79
ภาคผนวก.....	81
ประวัติผู้วิจัย.....	85



สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	สัดส่วนตัวอักษร สระและวรรณยุกต์ จะต้องสัมพันธ์กัน.....	19
2	พยัญชนะไทย 44 ตัว.....	21
3	วรรณยุกต์ 4 รูป.....	21
4	สระ.....	21
5	การแบ่งโดยอาศัยขนาดความกว้างของตัวอักษรเป็นเกณฑ์.....	25
6	การแบ่งโดยอาศัยความสูงของเส้นบรรทัดอักษรเป็นเกณฑ์.....	26
7	กรอบของตัวอักษร.....	29
8	กรอบของตัวอักษร.....	31
9	การแบ่งส่วนสูงตัวพิมพ์.....	32
10	ชื่อเรียกและขอบเขตตัวอักษร.....	33
11	หน้าต่างโปรแกรม Adobe Illustrator	52
12	เมนูคำสั่งโปรแกรม Adobe Illustrator	53
13	Color Palette	57
14	Swatch Palette	58
15	Gradient Palette	59
16	StrokePalette.....	59
17	Brushes Palette	59
18	Transform Palette	60
19	Align Palette	60
20	Pathfinder Palette	61
21	Character Palette.....	61
22	Paragraph Palette.....	62
23	Layers Palette.....	62
24	Transparency Palette.....	63
25	Styles Palette.....	63

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ		หน้า
26	Symbols Palette.....	64
27	Thai Fight Flood.....	66
28	Keep the Faith	67
29	Typography poster. #01.....	68
30	Reference	72
31	การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์.....	75
32	การออกแบบภาพประกอบ.....	76
33	การจัดแสดงผลงาน ณ CentralPlaza Phitsanulok.....	82
34	การจัดแสดงผลงาน ณ CentralPlaza Phitsanulok.....	82
35	การนำเสนอผลงานให้กับผู้เข้าร่วมงาน.....	83
36	การนำเสนอผลงานให้กับผู้เข้าร่วมงาน.....	83
37	การนำเสนอผลงานให้กับผู้เข้าร่วมงาน.....	84
38	บรรยายภาคภายในงาน.....	84

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
2 เครื่องหมาย.....	22
3 การแบ่งโดยอาศัยหัวอักษรเป็นเกณฑ์.....	24
4 การแบ่งโดยอาศัยหางเดินของเส้นเป็นเกณฑ์.....	24
5 การแบ่งโดยอาศัยขนาดความกว้างของตัวอักษรเป็นเกณฑ์.....	25
6 การแบ่งโดยอาศัยความสูงของเส้นบรรทัดอักษรเป็นเกณฑ์.....	25



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

งานเขียนในสมัยใดสมัยหนึ่ง งานประพันธ์ที่ได้รับการยกย่องจากนักวิจารณ์ และผู้อ่านทั่วไป สำหรับในภาษาไทย วรรณคดี ปรากฏครั้งแรกในหนังสือพระราชกฤษฎีกาตั้งวรรณคดีสโมสร วันที่ ๒๓ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๔๕๗ โดยมีความหมายคือ หนังสือที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี นั่นคือมีการใช้ภาษาอย่างดี มีศิลปะการแต่งที่ยอดเยี่ยมทั้งด้านศิลปะการใช้คำ ศิลปะการใช้โวหารและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และภาษานั้นให้ความหมายชัดเจน ทำให้เกิดการโน้มน้าวอารมณ์ผู้อ่านให้คล้อยตามไปด้วย กล่าวง่าย ๆ คือ เมื่อผู้อ่าน ๆ แล้วทำให้เกิดความรู้สึกซาบซึ้ง ตื่นเต้นดื่มด่ำหนังสือที่ทำให้เกิดความรู้สึกดื่มด่ำดังกล่าวนี้จะต้องเป็นความรู้สึกฝ่ายสูง คือทำให้เกิดอารมณ์ความนึกคิดในทางที่ดีงาม ไม่ซุกงมในทางที่ไม่ดี

การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ มีเป้าหมายหลัก 2 ประการ คือ ประการแรก ต้องการสนองตอบด้านประโยชน์ใช้สอยได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นการสร้างรูปลักษณะของตัวอักษรให้มีรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานใดงานหนึ่งโดยเฉพาะ และสามารถสื่อความได้อย่างดีตรงตามหลักของภาษา ประการที่สอง ต้องการสนองตอบให้เกิดคุณค่าทางความงาม การสร้างแบบตัวอักษรให้ถ่ายทอดคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ รูปลักษณะตัวอักษรและงานประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นจึงต้องสามารถจะสะท้อนความงามและความเหมาะสมตามความหมายของคำหรือข้อความในงานนั้นๆ

ในวรรณคดีต่างๆ สิ่งที่ทำให้ผู้คนสนใจนอกเหนือจากผู้ประพันธ์ ก็จะเป็นภาพประกอบที่มีการสร้างสรรค์และออกแบบมาเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เห็นแล้วทำให้รู้สึกน่าอ่านน่าติดตาม แต่เมื่อมองลึกๆ เข้าจริงแล้วภาพประกอบอาจไม่ได้แสดงให้เห็นถึงแก่นแท้ของผู้ประพันธ์ที่จะสื่อว่าเรื่องราวดังต่อไปนี้จะให้อารมณ์ ความรู้สึกหรือความนึกคิดในด้านใด

ด้วยเหตุผลข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการพัฒนาหรือต่อยอดการออกแบบในด้านนี้ ให้ความชัดเจนและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยมีการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ เพิ่มเติมลงไป ในภาพประกอบ ซึ่งตัวอักษรประดิษฐ์นี้เองจะเป็นตัวสำคัญที่จะแสดงให้เห็นว่าผู้ประพันธ์ วรรณคดีเรื่องนั้นๆ อยากที่จะสื่อว่าวรรณคดีนี้จะให้อารมณ์ ความรู้สึกหรือความนึกคิดในด้านใด อย่างชัดเจนและมีความน่าสนใจ

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของวรรณคดี
- 1.2.2 เพื่อศึกษาและออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบ
- 1.2.3 เพื่อส่งเสริม พัฒนาและการต่อยอดในด้านการออกแบบเพื่ออนุรักษ์วรรณคดีไทย

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1.3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายหลัก สำหรับวัยรุ่น อายุ 18 - 25 ปี
- กลุ่มเป้าหมายรอง ผู้ที่เชี่ยวชาญในการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบ

1.3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

- การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ประกอบภาพประกอบทั้งหมด 15 ชุด (1 ชุด = ตัวอักษรประดิษฐ์ 1 ชุด + ภาพประกอบ 1 ภาพ)

4.วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูล
2. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล
3. สร้างแนวความคิด
4. ร่างแบบงาน
5. เริ่มดำเนินงาน
6. ตรวจสอบผลงาน
7. ผลิตผลงาน
8. แสดงผลงาน

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

ตัวอักษรประดิษฐ์ (Lettering) คือ ตัวหนังสือที่สร้างหรือจัดทำขึ้นจากจินตนาการ โดยคงลักษณะของอักษรเดิมไว้หรืออาจจะดัดแปลงแต่งเติมลวดลายความวิจิตรบรรจงเพื่อให้เกิดความสวยงามหรือสอดคล้องกับเรื่องราวมันส์ๆ

(วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ, 2550: 3)

วรรณคดี หมายถึง วรรณกรรมหรืองานเขียนที่ยกย่องกันว่าดี มีสาระ และมีคุณค่าทางวรรณศิลป์ การใช้คำว่าวรรณคดีเพื่อประเมินค่าของวรรณกรรมเกิดขึ้นในพระราชกฤษฎีกาตั้งวรรณคดีสโมสรในสมัยรัชกาลที่ ๖

(<https://krupiyarek.wordpress.com/>)

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อศึกษาและออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบให้สื่อถึงวรรณคดีให้น่าสนใจ
2. ผลงานการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ประกอบภาพประกอบในการวิจัยครั้งนี้ จะสามารถอนุรักษ์วรรณคดีไทยได้เป็นอย่างดี

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์รูปและภาพประกอบที่ได้แรงบันดาลใจจากวรรณคดีไทย ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

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

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

1.1 ประวัติวรรณคดีไทย

วรรณคดี แปลว่า เรื่องที่แต่งเป็นหนังสือ มีความหมายตรงกันคำว่า Literature ในภาษาอังกฤษ แต่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2525 ให้คำจำกัดความของวรรณคดีว่า หนังสือที่ได้รับความนิยมว่าแต่งดี ปรากฏครั้งแรกในพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งวรรณคดีสโมสร เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2457 ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งวรรณคดีสโมสร กล่าวว่า

1. เป็นหนังสือดี กล่าวคือ เป็นเรื่องที่เหมาะสมซึ่งสาธารณชนจะอ่านได้โดยไม่เสียประโยชน์ คือไม่เป็นเรื่องที่ชักจูงความคิดผู้อ่านไปในทางอันไม่เป็นแก่นสาร ซึ่งจะชวนให้คิดง่วนทางการเมืองอันเกิดเป็นเรื่องรำคาญแก่รัฐบาลของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (เพราะคนรู้น้อยอาจจะเข้าใจเขาได้)

2. เป็นหนังสือแต่งดี ใช้วิธีเรียบเรียงอย่างใด ๆ ก็ตามแต่ต้องให้เป็นภาษาไทยอันดีถูกต้องตามเยี่ยงที่ใช้ในโบราณกาลหรือปัจจุบันกาลก็ได้ ไม่ใช่ภาษาต่างประเทศ (เช่น ใช้ว่า ไปจับรถ แทน ไปขึ้นรถ และ มาสาย แทน มาช้า ดังนี้เป็นตัวอย่าง)

วรรณคดี คือ ความรู้สึกนึกคิดของกวี ซึ่งถอดออกมาจากจิตใจให้ปรากฏเป็นรูปหนังสือ มีถ้อยคำเหมาะสมเพราะพริ้ง ไร้ใจให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความรู้สึก

วรรณคดี คือ หนังสือที่มีลักษณะเรียบเรียงถ้อยคำเก๋กลิ้งกลตาเพราะพริ้งมีรสปลุกมโนคติ (imagination) ให้เปลิดเพลิน เกิดกระทบกระเทือนอารมณ์ต่าง ๆ เป็นไปตามอารมณ์ของผู้ประพันธ์บทประพันธ์ที่เป็น

วรรณคดี คือ บทประพันธ์ที่มุ่งให้ความเปลิดเพลิน ให้เกิดความรู้สึกรู้สึกนึกคิด (imagination) และอารมณ์ต่าง ๆ ตามผู้เขียน นอกจากนี้บทประพันธ์ที่เป็นวรรณคดีจะต้องมีรูปศิลปะ (form)

1.2 ลักษณะของวรรณคดี

1. ใช้ถ้อยคำสำนวนโวหารไพเราะสละสลวย
2. ก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจ
3. ยกกระดับจิตใจให้สูง
4. ใช้เป็นแบบแผนในการแต่งได้

1.3 ประเภทของวรรณคดี

ร้อยกรอง คือ บทประพันธ์ที่แต่งให้มีสัมผัสของคำเชื่อมโยงกัน โดยมีคณะของคำตามหลักที่กำหนดไว้ในฉันทลักษณ์หรือตำรากลอนต่าง ๆ เช่น มีครู หลุ เอก โท เป็นต้น

รูปแบบของร้อยกรองวรรณคดีที่เป็นร้อยกรอง (กาพย์กลอนของไทย) ได้เจริญเรื่อยมาและแบ่งตามรูปแบบคำประพันธ์ที่ใช้แต่งเรื่องนั้น ๆ ได้ดังนี้

1. คำหลวง เป็นเรื่องที่พระมหากษัตริย์หรือเจ้านายชั้นสูงในพระราชวงศ์ทรงแต่ง หรือทรงเกี่ยวข้องในการแต่ง ไม่จำกัดรูปแบบคำประพันธ์ แต่ต้องเป็นเรื่องที่ศักดิ์สิทธิ์ เป็นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมจรรยา เท่าที่ปรากฏชื่อในวรรณคดีมีอยู่ ๔ เรื่อง คือ มหาชาติคำหลวง นันทโศภนบทสุตรคำหลวง พระมาลัยคำ
2. คำฉันท์ ได้แก่ วรรณคดีที่แต่งเป็นฉันท์ชนิดต่าง ๆ มักมีกาพย์บางชนิดปนอยู่ด้วย เช่น สมุทโฆษคำฉันท์ สามัคคีเภทคำฉันท์ เป็นต้น
3. คำโคลง ได้แก่ วรรณคดีที่แต่งเป็นโคลงฉันท์หรือโคลงสี่สุภาพ เช่น โคลงนิราศนรินทร์ เป็นต้น
4. คำกลอน วรรณคดีที่แต่งเป็นคำกลอนชนิดต่าง ๆ ได้แก่ กลอนสุภาพ กลอนเสภา กลอนบทละคร กลอนหก เช่น พระอภัยมณี เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน เป็นต้น
5. คำกาพย์ ได้แก่ วรรณคดีที่แต่งเป็นกาพย์ยานี กาพย์ฉบัง กาพย์สุรางคนางค์ เช่น กาพย์เรื่องพระไชยสุริยา เป็นต้น

6. ภาพยนตร์โคลง ภาพยนตร์เหวี่ยง ได้แก่ วรรณคดีที่แต่งด้วยโคลงและภาพยนต์ เช่น ภาพยนตร์โคลงประพาสธารทองแดง ภาพยนตร์เหวี่ยงของเจ้าฟ้าธรรมาธิเบศ เป็นต้น
7. วิทยาว ได้แก่ วรรณคดีที่แต่งเป็นวิทยาว เช่น วิทยาวมหาเวสสันดรชาดก เป็นต้น
8. ลิลิต ได้แก่ วรรณคดีที่แต่งโดยใช้โคลงและร้อยปนกั้น รับสัมผัสคำแบบลิลิต เช่น ลิลิตพระลอ ลิลิตตะเลงพ่าย ลิลิตนิทราชาคริต เป็นต้น

นอกจากแบ่งตามลักษณะคำประพันธ์แล้ว ยังแบ่งตามเนื้อเรื่อง เช่น นิราศ เพลงยาว

นิทานคำกพย์ นิทานคำกลอน คำสอน เป็นต้น

บทละคร คือ เรื่องที่แต่งขึ้นเพื่อการแสดงบนเวทีรูปแบบของบทละคร

1. บทละครรำ เป็นบทละครแบบเดิมของไทย ได้แก่ บทละครเรื่องอิเหนา รามเกียรติ์ สังข์ทอง เป็นต้น
2. บทละครแบบตะวันตก ได้แก่ บทละครพูดเรื่องหัวใจนักรบบ บทละครเรื่องนางสาวเครือฟ้า บทละครคำฉันท์เรื่องมัทนะพาธา เป็นต้น

การแบ่งประเภทวรรณคดีตามเกณฑ์ต่าง ๆ วรรณคดีไทยอาจแบ่งตามเกณฑ์ต่าง ๆ

ได้ดังนี้

แบ่งตามความมุ่งหมาย แยกได้ 2 ประเภท คือ

1. สารคดี คือ หนังสือที่มุ่งให้ความรู้แก่ผู้อ่านเป็นสำคัญแต่ในขณะเดียวกันก็ใช้กลวิธีการเขียนให้เกิดความบันเทิงเป็นผลพลอยได้ไปด้วย เช่น บทความหรือความเรียง หนังสือสารคดี ตำรา บันทึก จุดหมายเหตุ รายงาน พงศาวดาร ตำนาน ปาฐกถา คำสอน
2. บันเทิงคดี คือ หนังสือที่มุ่งให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านมากกว่าความรู้ แต่อย่างไรก็ดี บันเทิงคดีย่อมมีเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญแทรกอยู่ด้วยในรูปของคติชีวิต และเกร็ดความรู้ เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย บทละครพูด นิทาน นิยาย

แบ่งตามลักษณะที่แต่ง แยกได้ 2 ประเภท คือ

1. ร้อยแก้ว อาจแต่งเป็นสารคดีหรือบันเทิงคดี โดยมีรูปแบบต่าง ๆ

2. ร้อยกรอง หมายถึง ความเรียงที่ใช้ภาษาพูดตามธรรมดา แต่มีรูปแบบโดยเฉพาะ และมีความไพเราะเหมาะเจาะด้วยเสียงและความหมาย ร้อยกรองอาจเรียกว่าคำประพันธ์ กาพย์กลอน หรือ กวีนิพนธ์ ก็ได้ ร้อยกรองแต่เป็นกลอน โคลง ร่ายกาพย์ และฉันท์ อาจแต่งเป็นสารคดีและบันเทิงคดี ส่วนมากเป็นบันเทิงคดี โดยอาจแบ่งรูปตามชนิดของ คำประพันธ์ หรือลักษณะของเนื้อเรื่อง

แบ่งตามลักษณะการจดบันทึก แยกได้ 2 ประเภท คือ

1. วรรณคดีลายลักษณ์อักษร ได้แก่ วรรณคดีที่บันทึกไว้เป็นหนังสืออาจเป็นตัวจารึกตัวเขียน หรือตัวพิมพ์ก็ได้
2. วรรณคดีที่ไม่ได้บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ได้แก่ วรรณคดีที่บอกเล่าจดจำสืบต่อกันมา เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า วรรณคดีมุขปาฐะ เช่น เพลงพื้นเมือง บทเห่กล่อม นิทานพื้นบ้าน ปริศนาคำทาย

การแบ่งประเภทวรรณคดีดังกล่าวอาจคาบเกี่ยวกันได้ สารคดีโดยทั่วไปมักแต่งเป็นร้อยแก้วแต่อาจแต่งเป็นร้อยกรองก็ได้ บันเทิงคดีอาจแต่งเป็นร้อยกรองหรือร้อยแก้วก็ได้

1.4 วิวัฒนาการของวรรณคดีไทย

วรรณคดีไทยแบ่งสมัยการแต่งได้ดังนี้

1. วรรณคดีสมัยสุโขทัย (พ.ศ. 1800 – 1920)
2. วรรณคดีสมัยอยุธยาตอนต้น (พ.ศ. 1873 – 2072)
3. วรรณคดีสมัยอยุธยาตอนกลาง (ยุคทองของวรรณคดี พ.ศ. 2163 – 2314)
4. วรรณคดีสมัยอยุธยาตอนปลาย (พ.ศ. 2295 – 2310)
5. วรรณคดีสมัยธนบุรี (พ.ศ. 2310 – 2325)
6. วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ (พ.ศ. 2325 – ปัจจุบัน)

เนื่องจากการแต่งวรรณคดี มักจะมีส่วนสัมพันธ์กัน ประวัติศาสตร์และสภาพสังคมในยุคนั้น ๆ เพราะฉะนั้นการอ่านวรรณคดีให้ได้คุณค่าอย่างแท้จริง จำเป็นจะต้องเรียนประวัติวรรณคดีประกอบด้วย ซึ่งต้องพิจารณาถึงประเด็นสำคัญของวรรณคดี ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ผู้แต่ง รวมถึงชีวประวัติและผลงานสำคัญ
2. ที่มาของเรื่อง ได้แก่ เรื่องที่เป็นต้นเค้า อาจจะได้รับอิทธิพลภายในประเทศ หรือที่ได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ
3. ความมุ่งหมายที่แต่ง ได้แก่ ความบันเทิงหรือความมุ่งหมายของผู้แต่งในการแต่งวรรณคดีนั้น ๆ
4. วิวัฒนาการและความสัมพันธ์ต่อเนื่องระหว่างวรรณคดีแต่ละสมัย
5. สภาพสังคมในสมัยที่แต่ง ซึ่งได้แก่ วัฒนธรรม สภาพสังคม และเหตุการณ์ของบ้านเมืองในระยะเวลาที่แต่ง
6. อิทธิพลที่วรรณคดีมีต่อสังคมทั้งในสมัยที่แต่งและในสมัยต่อมา

นับแต่สมัยสุโขทัยมาจนถึงราชกาลที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ วรรณคดีไทยมีลักษณะเป็นแบบฉบับที่ยึดถือสืบต่อกันมา ในรัชกาลที่ 4 คนไทยเริ่มมีความสัมพันธ์กับประเทศตะวันตก วิถีชีวิตจึงเปลี่ยนไปรวมถึงลักษณะของวรรณคดีของคนไทย เริ่มค้นเปลี่ยนแปลงและทวีมากขึ้นเป็นลำดับตั้งแต่รัชกาลที่ 5 จนถึงปัจจุบัน

วรรณคดีสมัยสุโขทัย (พ.ศ. 1800 – 1920)

ชาติไทยเริ่มมีประวัติเป็นหลักฐานชัดเจน เมื่อไทยได้ตั้งอาณาจักรขึ้น ณ ดินแดนสุวรรณภูมิและมณฑลหลวงอยู่ที่เมืองสุโขทัย หลักฐานการตั้งอาณาจักรนั้นได้ปรากฏในศิลาจารึกวัดมหาธาตุ และศิลาจารึกวัดศรีชุมหลักที่ 2 ว่า มีพ่อเมืองไทย 2 คน ชื่อพ่อขุนบางกลางหาว เจ้าเมืองบางยาง กับ พ่อขุนผาเมือง เจ้าเมืองราด บุตรของพ่อขุนศรีนารวนำดมเจ้าเมืองสุโขทัย ซึ่งขณะนั้นเป็นประเทศราชของขอม พ่อเมืองทั้งสองนี้ได้รวมกำลังกันยกทัพมาตีสุโขทัย ซึ่งมีผู้ปกครองเมืองเรียกว่า ขอมสบาดโขลญลำพง รักษาอยู่ เมื่อตีได้เมืองสุโขทัยแล้ว พ่อขุนผาเมืองได้อภิเษกให้พ่อขุนบางกลางหาวเป็นเจ้าเมืองครองกรุงสุโขทัย มีนามตามอย่างที่ขอมเคยตั้งนามเจ้าเมืองสุโขทัยแต่ก่อนว่า ศรีอินทราทิตย์ แต่เรียนในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงว่า ขุนศรีอินทราทิตย์ นับว่ากรุงสุโขทัยเป็นศูนย์กลางการปกครองและมีเอกราชโดยสมบูรณ์เมื่อประมาณ พ.ศ. 1800

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ มีมเหสีชื่อนางเสือง และมีพระราชโอรสด้วยกัน 3 พระองค์ องค์ใหญ่สืบพระนามตั้งแต่ยังเยาว์ องค์กลางมีนามว่า บานเมือง และองค์เล็กมีนามว่า พระรามคำแหง เมื่อพ่อขุนศรีอินทราทิตย์เสด็จสวรรคตแล้ว พ่อขุนบานเมืองได้ขึ้นครองราชย์ต่อมา พ่อขุนบานเมือง

ได้ครองราชย์อยู่จนถึงราว พ.ศ. 1822 ก็สวรรคต พระรามคำแหงพระอนุชาจึงได้รับราชสมบัติขึ้นครองกรุงสุโขทัยสืบต่อมา

วรรณคดีสมัยสุโขทัย มีนิทานพื้นเมืองหรือเพลงพื้นเมือง ที่ถ่ายทอดกันมาด้วยความทรงจำ เรียกกันว่า วรรณคดีมุขปาฐะ คือ วรรณคดีที่ใช้การเล่าถ่ายทอดกันมาไม่มีการจดบันทึก เป็นลายลักษณ์อักษร ส่วนที่นับได้ว่าเขียนเป็นตัวอักษรก็คือศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง วรรณคดีสำคัญที่สันนิษฐานว่าเกิดในสมัยสุโขทัยมี 4 เรื่อง คือ

1. ศิลาจารึกหลักที่ 1 จารึกสุโขทัย ของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช
2. ไตรภูมิพระร่วง (ไตรภูมิภิกขา หรือ เถภูมิกถา)
3. สุภาสิตพระร่วง
4. คำรับทำวศรีจุฬาลักษณ์ (นางนพมาศ)

วรรณคดีสมัยอยุธยาตอนต้น (พ.ศ. 1873 – 2072)

ลักษณะวรรณคดีวรรณคดีสำคัญในสมัยอยุธยาตอนต้นส่วนใหญ่มีเรื่องเกี่ยวกับศาสนา พิธีกรรมและพระมหากษัตริย์จึงมีเนื้อหาคล้ายวรรณคดีสมัยสุโขทัย ส่วนลักษณะการแต่งต่างกับวรรณคดีสุโขทัยเป็นอย่างมาก วรรณคดีในสมัยนี้แต่งด้วยร้อยกรองทั้งฉันท์ คำประพันธ์ที่ใช้มีเกือบทุกชนิด คือ โคลง ร่าย กาพย์ และฉันท์ ขาดแต่กลอน ส่วนใหญ่แต่งเป็นลิลิต คำบาลี สันสกฤต และเขมรเข้ามาปะปนในคำไทยมากขึ้นวรรณคดีสำคัญในสมัยนี้ได้แก่

ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และความเคลื่อนไหวทางวรรณคดี

- สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) ทรงตั้งกรุงศรีอยุธยา พ.ศ.1892 แต่งลิลิตโองการแช่งน้ำ
- สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถทรงตีได้เมืองเชียงขึ้น (เขลียง) พ.ศ.2017 แต่งลิลิตยวพ่าย (สันนิษฐาน)
- สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถโปรดให้ฉลองวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ (ที่พิษณุโลก) พ.ศ. 2025 แต่งมหาชาติคำหลวง แต่งลิลิตพระลอ (สันนิษฐาน)
- สมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 3 ซึ่งเป็นพระราชโอรสขึ้นครองราชย์ พ.ศ. 2031 แต่งโคลงทวาทศมาส (สันนิษฐาน)

- สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 ซึ่งเป็นพระราชอนุชาขึ้นครองราชย์ พ.ศ. 2034 แต่งลิลิตยวน
พ่าย (สันนิษฐาน) แต่งโคลงกำสรวล (สันนิษฐาน) แต่งลิลิตพระลอ (สันนิษฐาน)
พ.ศ. 2060 แต่งโคลงหรือกฤษณชยัน (สันนิษฐาน) พ.ศ. 2061 แต่งตำราพิชัยสงคราม

วรรณคดีสมัยอยุธยาตอนกลาง (พ.ศ. 2163 – 2314)

กวีและวรรณคดีสำคัญสมัยอยุธยาตอนกลางสมัยนี้ได้ชื่อว่าเป็นยุคทองของวรรณคดี
ซึ่งมีกวีและวรรณคดีเกิดขึ้นมากมาย คือ

1. ศิลปจารึกหลักที่ 1 จารึกสุโขทัย ของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช
2. สมเด็จพระรามาธิบดีมหาราช (พ.ศ. 2199 – 2231) หนังสือที่ทรงพระราชนิพนธ์
คือ
 - 2.1 สมุทโฆษคำฉันท์ ตอนกลาง
 - 2.2 โคลงสุภาภิตพาลีสอนน้อง ทศรสอนพระราม ราชสวัสดิ์
 - 2.3 คำฉันท์กล่อมช้าง เข้าใจกันว่าสมเด็จพระนารายณ์ฯ ทรงพระราชนิพนธ์
 - 2.4 เพลงยาวพยากรณ์กรุงศรีอยุธยา แต่บางคนกล่าวว่าขุนหลวงสรศักดิ์
(พระ ศรีสรรเพชญ์ที่ 8) ทรงพระราชนิพนธ์
3. พระมหาราชครู หนังสือที่แต่ง คือ
 - 3.1 สมุทโฆษคำฉันท์ ตอนต้น
 - 3.2 เสือโคคำฉันท์
4. พระโหราธิบดี หนังสือที่แต่ง คือ
 - 4.1 จินตามณี
 - 4.2 พงศาวดารฉบับหลวงประเสริฐฯ
5. พระศรีมโหสถ หนังสือที่แต่ง คือ
 - 5.1 โคลงอักษรสวมหมู่
 - 5.2 โคลงเฉลิมพระเกียรติพระนารายณ์มหาราช
 - 5.3 กาพย์ห่อโคลง
6. ศรีปราชญ์ หนังสือที่แต่ง คือ
 - 6.1 อนิรุทธคำฉันท์
 - 6.2 โคลงกำสรวล
 - 6.3 โคลงเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ

7. ขุนเทพกวี หนังสือที่แต่ง คือคำฉันท์ดุขฎฐ์สังเวยกล่อมช้าง
8. หนังสือที่ไม่ปรากฏนามผู้แต่ง คือ
 - 8.1 ลิลิตพระลอ
 - 8.2 โคลงนิราศหริภุญชัย

ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ความเคลื่อนไหวทางวรรณคดี

- สมเด็จพระเจ้าทรงธรรมทรงพระราชนิพนธ์กาพย์มหาชาติ (พ.ศ. 2170)
- สมเด็จพระเจ้าปราสาททองขึ้นครองราชย์ พระเจ้าสุยกยาเธอฝ่ายในสิ้นพระชนม์ พบเนื้อในพระศพเผาไม่ไหม้ เชื่อกันว่า ต่อนคุณมีการทำลายตำราไสยศาสตร์เพราะเกรงต้องโทษ (พ.ศ. 2173) วรรณคดีสำคัญ ๆ อาจถูกทำลายไปพร้อมกับตำราไสยศาสตร์
- สมเด็จพระเจ้าปราสาททองเสด็จสวรรคต พ.ศ. 2198
- สมเด็จพระนารายณ์มหาราชขึ้นครองราชย์ พ.ศ. 2199 พระมหาราชครูแต่งเสื่อโคคำฉันท์
- สมเด็จพระนารายณ์มหาราชมีพระชนมายุ ครบเบญจเพส พ.ศ. 2199 พระมหาราชครูแต่งสมุทโรฆฆะ คำฉันท์ (ตอนต้น)
- สมเด็จพระนารายณ์มหาราชทรงพระราชนิพนธ์ สมุทโรฆฆะคำฉันท์ ต่อจากพระมหาราชครู
- สมเด็จพระนารายณ์มหาราชทรงพระราชนิพนธ์ โคลงพาลีสอนน้อง โคลงทศรถสอนพระราม โคลงราชสวัสดิ์
- พุทธศักราช 2200 ภิษุชาวเชียงใหม่แต่งปัญญาสชาดก
- พุทธศักราช 2201 พระศรีมโหสถแต่งโคลงนิราศนครสวรรค์
- สมเด็จพระนารายณ์มหาราชเสด็จประพาส เมืองนครสวรรค์ทางชลมารค (พ.ศ. 2201) ได้ช้างเผือกมาจากเมืองนครสวรรค์พระราชทานนามว่า เจ้าพระยาบรม
- คเชนทรจันท์ พ.ศ. 2203 ขุนเทพกวีแต่งฉันท์ดุขฎฐ์สังเวยกล่อมช้าง (สันนิษฐาน)
- พระศรีมโหสถแต่งโคลงเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนารายณ์มหาราช
- พระโหราธิบดีแต่งจินตามณี
- สมเด็จพระนารายณ์มหาราชโปรดให้รวบรวมจดหมายเหตุต่าง ๆ รวมถึงพระราชพงศาวดารของพระโหราธิบดี
- พุทธศักราช พ.ศ. 2223 พระโหราธิบดีแต่งพระราชพงศาวดาร กรุงศรีอยุธยา

- ศรีปราชญ์แต่งอนุรุทรคำฉันท์ และโคลงเบ็ดเตล็ด
- พระศรีโสดงแต่งกาพย์ห่อโคลงและโคลงอักษรสาม

วรรณคดีสมัยอยุธยาตอนปลาย (พ.ศ. 2295 – 2310)

กวีและวรรณคดีสำคัญสมัยอยุธยาตอนปลาย

1. พระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ งานที่ทรงพระราชนิพนธ์ คือโคลงชะลอพระพุทธรูปไสยาสน์
2. เจ้าฟ้าอภัย งานที่ทรงนิพนธ์ คือโคลงนิราศ
3. เจ้าฟ้าธรรมาธิเบศร งานที่ทรงนิพนธ์ คือ
 - 3.1 นันทโศภนัทสูตรคำหลวง
 - 3.2 พระมัลลย์คำหลวง
 - 3.3 กาพย์เห่เรือ
 - 3.4 กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง
 - 3.5 กาพย์ห่อโคลงนิราศ
 - 3.6 บทเห่เรื่องกาเกี๋ เห่สังวาส เห่ศรฉลุ และเพลงยาว
4. เจ้าฟ้าภูธร งานที่ทรงนิพนธ์ คือดาหลัง (อิเหนาใหญ่)
5. เจ้าฟ้ามงกุฎ งานที่ทรงนิพนธ์ คืออิเหนา (อิเหนาเล็ก)
6. พระมหานาควัดท่าทราย งานที่แต่ง คือ
 - 6.1 ปุณโณวาทคำฉันท์
 - 6.2 โคลงนิราศพระบาท
7. หลวงศรีปรีชา (เฑ็ง) งานที่แต่ง คือ กลบทสิริวิบูลกิติ

1.5 คุณค่าของวรรณคดีไทย

วิเคราะห์วิจารณ์คุณค่าของงานทางวรรณคดี

การวิเคราะห์และวิจารณ์คุณค่าของงานวรรณคดีและวรรณกรรม การวิเคราะห์และวิจารณ์งานประพันธ์เท่าที่พบเห็นทั่วไป นักวิจารณ์นิยมพิจารณากว้างๆ 4 ประเด็น

1. คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คือ ความไพเราะของบทประพันธ์ ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการตามรส ความหมายของถ้อยคำและภาษาที่ผู้แต่งเลือกใช้เพื่อให้มีความหมายกระทบใจผู้อ่าน

2. คุณค่าด้านเนื้อหาสาระ แนวความคิดและกลวิธีนำเสนอทั้ง 2 ประเด็นนี้ จะอธิบาย และยกตัวอย่างประกอบพอเข้าใจ โดยจะกล่าวควบกันไปทั้งการวิเคราะห์และการวิจารณ์
3. คุณค่าด้านสังคม วรรณคดีและวรรณกรรมจะสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมและวรรณคดีที่ดีสามารถจรรโลงสังคมได้อีกด้วย
4. การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้อ่านสามารถนำแนวคิดและประสบการณ์จาก เรื่องที่อ่านไปประยุกต์ใช้หรือแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

การพิจารณาคูณค่าด้านวรรณศิลป์

วรรณศิลป์ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญซึ่งช่วยส่งเสริมให้วรรณกรรมมีคุณค่าน่าสนใจ

คำว่า "วรรณศิลป์" หมายถึง ลักษณะดีเด่นทางด้านวิธีแต่ง การเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ลีลา ประโยค และความเรียงต่าง ๆ ที่ประณีตงดงาม หรือมีรสชาติเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี วรรณกรรมที่ใช้วรรณศิลป์ชั้นสูงนั้นจะทำให้คนอ่านได้รับผลในทางอารมณ์ความรู้สึก เช่น เกิดความสดชื่น เบิกบาน ขบขัน เพลิดเพลิน ขบคิด เศร้าโศก ปลูกใจ หรืออารมณ์อะไร ก็ตามที่อยู่เขียนต้องการสร้างให้เกิดขึ้นในตัวผู้อ่าน นั่นคือ วรรณศิลป์ในงานเขียน ทำให้ผู้อ่าน เกิดความรู้สึกในจิตใจและเกิดจินตนาการสร้างภาพคิดในสมองได้ดี การวิเคราะห์งานประพันธ์จึงควรพิจารณา วรรณศิลป์เป็นอันดับแรกแล้วจึงวิจารณ์ว่า มีคุณค่าหรือน่าสนใจเพียงใดหากงานประพันธ์นั้นเป็นประเภทบทร้อยกรอง ผู้อ่านที่จะวิเคราะห์วิจารณ์ ควรมีความรู้บางอย่าง เช่น รู้บังคับการแต่งบท ร้อยกรองรู้วิธีใช้ภาษาของกวี รู้วิธีสร้างภาพฝันหรือความคิดของกวี เป็นต้น ความรู้ดังกล่าวนี้จะช่วยให้เข้าใจบทร้อยกรอง ได้มากขึ้นลองอ่านบทร้อยกรองง่าย ๆ สักเรื่องหนึ่ง เพื่อทดลองวิเคราะห์วิจารณ์กัน

เรื่องวอนขอ...

เมื่อเรายังเล็กเป็นเด็กน้อย

เคยกล่าวถ้อยวอนจันทร์ว่าให้สม

ขอข้าวแกแหวนให้น้องปองนิยม

ขอเตียงตั้งนั่งชมดาวและเดือน

เมื่อเห็นดาวล้อมเดือนกลาดเกลื่อนฟ้า

ชวนน้องนับคาราที่เป็นเพื่อน

ระยักระยิบพริบตาดาวพราวเลื่อน

แต่ดวงเดือนเด่นสว่างกลางโคม

อยากตะกายว้ายฟ้าไปหาจันทร์

และใฝ่ฝันอยากเอื้อมให้ถึงโสม

เคยนึกตามใจชอบปลอบประโลม

ว่าเติบโตจะได้โคจรติดกาล

ฝันไปตามอารมณ์ผสมใจ

ว่าเติบโตจะบินไปด้วยใจหาญ

สอยดวงดาวพราวฟ้ามาเป็นยาน พาเราผ่านเมฆต้นจนถึงจันทร์
 (บทกวีเรื่อง วอนขอ ของ กุลทรัพย์ รุ่งฤดี)
 (โผยม = ท้องฟ้า, โสม = ดวงจันทร์, รัตติกาล = กลางคืน)

วิเคราะห์และวิจารณ์คุณค่าด้านวรรณศิลป์

บทร้อยกรองนี้วิเคราะห์ได้ว่า เป็นกลอนสุภาพจำนวน ๔ บท เนื้อความกล่าวถึงตัวผู้เขียน เมื่อเป็นเด็กเคยวอนขอสิ่งต่างๆ จากดวงจันทร์และอยากไปให้ถึงดวงจันทร์ ผู้เขียนใช้ถ้อยคำแสดงภาพความฝันอย่างง่ายแต่ให้ความรู้สึกน่ารัก สวยงาม เช่น ดาวล้อมเดือน ระเบียบระเบียบเด่นสว่าง ตะกายว่ายฟ้า ดวงดาวพราวฟ้า ผ่านเมฆ เป็นต้น ลีลาการเขียนเช่นนี้วิจารณ์ได้ว่า สร้างอารมณ์คนอ่านได้ดี ชวนให้คิดถึงดวงจันทร์ ดวงดาวที่กลาดเกลื่อนอยู่บนท้องฟ้ายามค่ำคืน บทร้อยกรองที่ใช้ถ้อยคำช่วยสร้างความรู้สึกและมีเนื้อหาสร้างสรรค์จินตนาการได้เช่นนี้ เรียกว่า "วรรณศิลป์" ถ้าเราเขียนรูปภาพได้ ลองเขียนภาพฝันตามจินตนาการของกวีไปด้วยก็ได้

การวิจารณ์คุณค่าด้านเนื้อหาสาระ แนวความคิด และกลวิธีนำเสนอ

งานประพันธ์ที่มีคุณค่าน่าสนใจนั้น นอกจากจะมีวิธีใช้ถ้อยคำภาษาและแสดงชั้นเชิงการแต่งอย่างดีแล้ว ยังต้องวิเคราะห์ถึงเนื้อหาสาระและแนวความคิดที่มีประโยชน์ต่อคนอ่านอีกด้วย เนื้อหาสาระที่ดีนั้นอาจเป็นในแง่การให้ความรู้ ให้ความคิดเห็น คติคำสอน ข้อเตือนใจ ชี้ช่องให้มองเห็นความจริง ความดี ชี้ทางแก้ปัญหา แนะนำสิ่งที่ควรปฏิบัติหรือ สิ่งที่ควรละเว้น กลวิธีการเขียนอาจชี้แนะโดยตรงหรือทางอ้อมก็ได้แล้วแต่กลวิธีของผู้เขียนว่าจะทำได้แนบเนียนน่าสนใจเพียงใด ข้อที่น่าสังเกต คือ งานเขียนที่ดีนั้นไม่จำเป็นต้องสอนศีลธรรมหรือคุณธรรมโดยตรง ผู้เขียนอาจใช้กลวิธีต่างๆ เพื่อให้คนอ่านเกิดความคิดได้ด้วยตนเอง ดังนั้นก่อนการวิจารณ์ คนอ่านจึงต้องพยายามทำความเข้าใจ จับความหมายและสรุปแนวความคิดทั้งหลายของผู้เขียนให้ได้เสียก่อน หลักสำคัญมีอยู่อย่างหนึ่งว่า งานประพันธ์ที่ดีควรมีเนื้อหาสาระมุ่งสร้างสรรค์ มิใช่มุ่งทำลาย คราวนี้ลองอ่านบทร้อยกรองอีก ๑ เรื่อง ได้สร้างภาพการ์ตูนเป็นภาพคิดประกอบ เรื่องไว้ให้เรียบร้อยแล้ว

ฉันเป็นหนีดอกจำปาของตาพลอย	ตั้งแต่ฉันยังนึกว่าลึกได้
ขอเล่าสู่คุณครูผู้ร่วมใจ	ว่าดอกไม้มีอำนาจดลบันดาล
คุณยายฉันท่านพาไปพึ่งเทศน์	ธรรมวิเศษแสนสุดพุทธบรรหาร
ฉันไม่รู้สรรพมูล์ไอฟาร	ที่พระท่านเทศนาว่าอย่างไร

เพราะตัวฉันยังเด็กยังเล็กนัก	จะรู้จักรสพระธรรมได้ไหน
ที่ฉันไปฟังเทศน์ทุกคราวไป	เพราะฉันอยากได้ดอกจำปาของตา
ตาพลอยดีมีจำปาบูชาพระ	เด็กเด็กจะแย่งกันลากลูบอวย
ดอกไม้ชิ้นดีไม่มีไม่น้อย	แต่ไม่ค่อยถูกใจไซ้จำปา
เด็กรุ่นฉันพากันไปฟังเทศน์	ก็เพราะเหตุอย่างเดียวจะเที่ยวหา
ดอกไม้ของตาพลอยเพื่อคอยลา	ต่างตั้งท่าแย่งกันทุกวันไป
ดอกจำปาหล่อใจให้เป็นเหตุ	ฉันคงไปฟังเทศน์หาหยุดไม่
ยิ่งนานวันพลันค่อยเจริญวัย	ยิ่งเข้าใจธรรมซึ่งขึ้นทุกที
พุทธประวัติขาดท่ายกมาอ้าง	ความคิดกว้างเห็นงามตามวิถี
รสพระธรรมนำใจให้ใฝ่ดี	ฉันเป็นหน่อดอกจำปาของตาพลอย

(เรื่อง "ดอกจำปาของตาพลอย" ของเจือ สตะเวทิน)

วิเคราะห์และวิจารณ์คุณค่าด้านเนื้อหาสาระ แนวความคิดและกลวิธีนำเสนอ

กลอนสุภาพทั้ง ๗ บทนี้ เนื้อหาเป็นเรื่องราวในวัยเด็กของผู้เขียนเล่าถึงการตามคุณยายไปฟังเทศน์เพราะอยากได้ดอกไม้ คือ ดอกจำปา ครั้นไปฟังเทศน์บ่อยเข้า ทำให้เข้าใจคำสอนต่างๆ จึงเจริญเติบโตขึ้นมาเป็นคนดี นับได้ว่าดอกจำปาเป็นดอกไม้ที่มีคุณค่าต่อชีวิต บทร้อยกรองเรื่องนี้ในแง่วรรณศิลป์จะเห็นว่าใช้ถ้อยคำง่าย ๆ อ่านเข้าใจดี การลำดับเนื้อเรื่อง เรียงลำดับไม่สับสน เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาพบว่ากล่าวถึงความดีของรสพระธรรมคำสอน และให้ข้อเตือนใจแก่ผู้อ่านคือไม่ให้มองข้ามสิ่งเล็กน้อยๆ ที่ช่วยให้เราได้รับ ผลตอบแทนในทางที่ดีงาม บทร้อยกรองลักษณะนี้จึงวิจารณ์โดยสรุปได้ว่าดีพร้อมทั้งจินตนาการภาพคิดและ เนื้อหาสาระเตือนใจ นับว่ามีคุณค่าต่อผู้อ่านเป็นอย่างมาก

การพิจารณาคูณค่าด้านสังคม

การพิจารณาคูณค่าด้านสังคมจากวรรณกรรม ผู้อ่านต้องค้นหาสาระก่อนว่าผู้เขียนต้องการเสนอ "สาระ" อะไรให้กับผู้อ่านเป็นด้านดีหรือด้านเสียของสังคมและผู้อ่าน ต้องพิจารณาว่า ฟังปฏิบัติอย่างไร หรือได้แนวคิดอะไรบ้างจากการอ่านวรรณกรรมนั้นวรรณกรรม ทุกเรื่องจะสะท้อนภาพชีวิตและสังคม ตัวอย่างเช่น วรรณกรรมเรื่องน้ำพุจะสะท้อนภาพสังคมวัยรุ่นที่ไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด จนเสียชีวิตในที่สุด

การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

งานประพันธ์ย่อมประกอบด้วยถ้อยคำ เนื้อหาสาระและกลวิธีการเขียนแบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำงานประพันธ์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น ในแง่จดจำถ้อยคำสำนวนไปใช้เพื่อความสนุกสนาน ความไพเราะ ส่วนเนื้อหาสาระอาจนำไปใช้ในแง่ได้คติข้อเตือนใจ ได้ความคิดเห็นที่มีประโยชน์ต่อชีวิต ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ การนำคุณค่าของงานประพันธ์ไปใช้ได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความสามารถและ ประสบการณ์ของผู้อ่าน ที่จะ

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.1 การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์

การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ มีเป้าหมายหลัก 2 ประการ คือ ประการแรก ต้องการสนองตอบด้านประโยชน์ใช้สอยได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นการสร้างรูปลักษณ์ของตัวอักษรให้มีรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานใดงานหนึ่งโดยเฉพาะ และสามารถสื่อความได้อย่างดีตรงตามหลักของภาษา ประการที่สอง ต้องการสนองตอบให้เกิดคุณค่าทางความงาม การสร้างแบบตัวอักษรให้ถ่ายทอดคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ รูปลักษณ์ตัวอักษรและงานประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์ขึ้น จึงต้องสามารถจะสะท้อนความงามและความเหมาะสมตามความหมายของคำหรือข้อความในงานนั้นๆ ผู้ออกแบบจึงต้องศึกษาถึงโครงสร้างของภาษาในด้าน โครงสร้างของตัวอักษร ลักษณะเฉพาะ การจัดวางให้ถูกต้องตามหลักภาษา โดยเฉพาะภาษาไทยที่มีลักษณะเด่นที่แตกต่างจากภาษาอื่น มีหลักการจัดวาง ตำแหน่ง สระ วรรณยุกต์รวมทั้งเครื่องหมายอย่างอื่นด้วยการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ จึงไม่ได้หมายความเป็นเพียงการสร้างรูปลักษณ์ของตนเองเท่านั้น ยังต้องคำนึงถึงเรื่องสไตล์ของตัวอักษร เรื่องของการจัดพื้นที่ว่าง การตกแต่งตัวอักษร การจัดวางตัวอักษร เพื่อประยุกต์ใช้ในงานต่างๆ

เพื่อให้แบบตัวอักษรที่จะถ่ายทอดคุณค่าเชิงสุนทรียศาสตร์ได้อย่างเต็มที่ ผู้ออกแบบจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้

2.1.1 หลักความเป็นเอกภาพ

การสร้างความเป็นเอกภาพของตัวอักษรมีความสำคัญอย่างยิ่ง การประดิษฐ์ตัวอักษรทุกครั้ง ผู้ออกแบบจะต้องเน้นให้แบบอักษรในงานนั้นๆ มีรูปแบบที่สัมพันธ์และสอดคล้องกันเป็นชุดเดียวกัน

2.1.2 หลักความเป็นเอกภาพ

ความสมดุลทำได้หลายวิธี การออกแบบต้องให้เกิดความสมดุลในรูปแบบตัวอักษร ต้องพิจารณาให้ครอบคลุมทั้งความสมดุลของรูปแบบตัวอักษร ความสมดุลของระยะพื้นที่ว่าง ความสมดุลของขนาดตัวอักษรและพื้นที่ ความสมดุลเกี่ยวกับเรื่องสี การสร้างดุลยภาพที่ดีจะช่วยให้เกิดความงาม น่าดู และอ่านง่าย การจัดให้เกิดความสมดุล แบบออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน การทำให้รูปแบบตัวอักษรและการจัดวางตัวอักษร เป็นแบบซ้าย ขวาเท่ากัน การจัดวางลักษณะนี้ทำให้อ่านง่ายและเป็นระเบียบ นิยมใช้ในราชการ ทำให้ดูเป็นมาตรฐานและเที่ยงตรง

ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน เป็นการสร้างรูปแบบและการจัดวางตัวอักษรใน ลักษณะที่ดูแล้ว ซ้าย-ขวา บน-ล่าง ไม่เท่ากัน แต่ให้ความรู้สึกสมดุล การจัดวางแบบนี้ทำให้ รูปลักษณะตัวอักษรดูแปลกตา ไม่ซ้ำซาก ไม่น่าเบื่อ

ความสมดุลในลักษณะศูนย์ถ่วง เป็นลักษณะการออกแบบให้ตัวอักษรแต่ละตัวมี ศูนย์ถ่วงตัวเอง ทรงตัวได้ตามความรู้สึกที่เห็น มีความมั่นคง ไม่ได้พิจารณาถึงลักษณะการแบ่ง ด้านซ้าย-ขวา

2.1.3 หลักให้ความกลมกลืนกัน

ปัจจัยที่สำคัญยิ่งของการประดิษฐ์ตัวอักษร คือ นักออกแบบจะต้องออกแบบที่จะทำ ให้รูปแบบตัวอักษรมีความประสานกลมกลืนกันในตัวเอง หมายความว่า ตัวอักษรทุกตัว สรร วรณยุคต์ ต้องมีรูปลักษณะที่มีทิศทางของเส้น สัดส่วน รูปทรง อย่างสัมพันธ์สอดคล้องกัน การ ออกแบบชุดตัวอักษร 1 ชุด ก็ต้องให้รูปแบบตัวอักษรให้ประสานกลมกลืนทั้งหมด เมื่อรูปแบบอักษร มีความกลมกลืนกันดีแล้ว การนำมาจัดเป็นข้อความโดยเน้นให้มีระยะห่างที่พอเหมาะและ กลมกลืนกัน ก็จะทำให้ดูราบรื่น และสวยงาม

2.1.4 หลักของสัดส่วนของตัวอักษร

สัดส่วนตัวอักษรมีความสำคัญที่นักออกแบบจะละเลยมิได้ ตัวอักษรทุกตัวมีขนาด และสัดส่วนที่แตกต่างกันออกไป การผสมส่วนของสัดส่วนตัวอักษร หมายความว่าถึงลักษณะของ ความสัมพันธ์กันระหว่างขนาดความกว้างและขนาดความสูงของตัวอักษร ความสัมพันธ์ของขนาด ตัวอักษรและขนาดความหนา-บาง ของเส้นตัวอักษร รวมถึงรายละเอียดที่เป็นส่วนประกอบต่างๆ ของตัวอักษรอีกด้วย

สัดส่วนตัวอักษรแต่ละตัวไม่มีข้อกำหนดอย่างชัดเจนว่าจะต้องเป็นเท่าใด ความสัมพันธ์ระหว่างความกว้าง ความสูง ขนาดของตัวอักษร และส่วนประกอบอื่นๆขึ้นอยู่กับ รูปแบบของตัวอักษรแต่ละแบบที่อาจจะแปรตามองค์ประกอบต่างๆ ที่นักออกแบบจะกำหนดโดย พิจารณาดูว่ามีความเหมาะสม ก็จะทำให้รูปแบบตัวอักษรนั้นๆง่ายขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยหลักของการ ออกแบบเลยทีเดียว

หลักการออกแบบประดิษฐ์ตัวอักษร นอกจากจะกำหนดให้มีความสมส่วนทรงของ ตัวอักษรพอดีในตัวเองแล้ว ยังต้องคำนึงถึงขนาดสัดส่วนที่สัมพันธ์และสอดคล้องกันกับรูปแบบของ สระ วรรณยุกต์และเครื่องหมายอื่นๆด้วย



ภาพที่ 1 : สัดส่วนตัวอักษร สระและวรรณยุกต์ จะต้องสัมพันธ์กัน

ที่มา : หนังสืออักษรประดิษฐ์ (วรพงศ์ วิชาดีอุดมพงศ์, 2545: 1)

2.1.5 หลักการสร้างจังหวะและลีลา

จังหวะและลีลา หมายถึงจังหวะและลีลาภายในตัวอักษร เส้นต่างๆที่ประกอบเป็นตัวอักษรจะเป็นตัวกำหนดของการจัดจังหวะและลีลา ที่นักออกแบบเป็นผู้กำหนด ได้แก่ การวางตำแหน่งหัวตัวอักษร การสลับปลายของหางตัวอักษร รวมทั้งการจัดจังหวะของเส้นและพื้นที่ว่างภายในที่จะเป็นส่วนประกอบของโครงสร้างตัวอักษร การสร้างจังหวะและลีลานั้นจะช่วยให้เกิดรูปลักษณะอันเป็นลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น ที่นักออกแบบควรให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก

2.1.6 หลักการสร้างจุดเด่น

การออกแบบประดิษฐ์ตัวอักษรเพื่อให้เกิดรูปแบบตามต้องการและมีจุดเด่น เป็นการสร้างจุดสนใจแก่ผู้พบเห็น การสร้างจุดเด่นทำได้หลายวิธีการ เช่น การสร้างรูปทรงให้มีความแปลกใหม่ การเลือกใช้เส้นประกอบแบบตัวอักษร การใช้เส้นหรือลวดลายมาตกแต่ง การออกแบบให้มีผิวพื้นตัวอักษรที่น่าสนใจ นักออกแบบอาจเขียนเป็นรูปสัญลักษณ์มาประกอบแบบตัวอักษรหรือข้อความ หรืออาจจะเน้นด้วยการใช้สีเป็นการสร้างจุดเด่นก็ได้เช่นเดียวกัน

2.2 รูปแบบตัวอักษรไทย

รูปแบบของตัวอักษรไทยที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน มีลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ประกอบด้วย พยัญชนะ 44 ตัว คือ

ก ข ฃ ค ฅ ง จ
 ฉ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ
 ด ต ถ ท ธ
 น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ
 ม ย ร ล ว ศ ษ ส
 ห ฬ อ ฮ

ภาพที่ 2 : พยัญชนะไทย 44 ตัว

ที่มา : <https://lifestyle.campus-star.com/scoop/1859.html> (สืบค้นเมื่อ 20 ธ.ค. 2560)

ทั้งนี้ มีพยัญชนะ 2 ตัว ที่ไม่นิยมใช้ ไม่ใคร่ปรากฏมีใช้แล้ว ได้แก่ อักษรตัว ข และ ค
ลักษณะเฉพาะอีกประการหนึ่งของภาษาไทย คือ นอกจากตัวพยัญชนะแล้วยังมีสระ
วรรณยุกต์และเครื่องหมายต่างๆ ที่ใช้ประกอบคำ ดังนี้

◌	◌◌	◌◌◌	◌◌◌◌
ไม้เอก	ไม้โท	ไม้ตรี	ไม้จตุร

ภาพที่ 3 : วรรณยุกต์ 4 รูป

ที่มา : <http://doitai.blogspot.com/2008/12/blog-post.html> (สืบค้นเมื่อ 20 ธ.ค. 2560)

สระในภาษาไทย มี 32 รูป ได้แก่

-ะ	-า	-อ	-เ	-ย	-เีย
สระเอก	สระโท	สระตรี	สระจตุร	สระจตุร	สระจตุร
-ั	-ุ	-ะ	-เ	-แะ	-แ
สระเอก	สระโท	สระเอก	สระโท	สระเอก	สระโท
โ-ะ	โ-	-เาะ	-อ	-อะ	
สระเอก	สระโท	สระเอก	สระโท	สระเอก	
เ-อ	เ-ยะ	เ-ย	เ-อะ	เ-อ	
สระเอก	สระโท	สระเอก	สระโท	สระเอก	
-วะ	-วิ	-ำ	ไ-	ใ-	
สระเอก	สระโท	สระเอก	สระโท	สระโท	
-เา	ฤ	ฤา	ฤ	ฤา	
สระเอก	สระโท	สระเอก	สระโท	สระเอก	

ภาพที่ 4 : สระ

ที่มา : <http://doitai.blogspot.com/2008/12/blog-post.html> (สืบค้นเมื่อ 20 ธ.ค. 2560)

คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ สาขาวิชาการพิมพ์ แห่งราชบัณฑิตยสถาน ได้กำหนด
มาตรฐานตัวอักษรไทย ให้มีเครื่องหมายวรรณยุกต์และเครื่องหมายต่างๆโดยให้มีชื่อเรียกเฉพาะ
ดังนี้

. มหัพภาค หรือ จุด	๑ ฟองมัน หรือ ตาไก่	? ปรักนี้	๑ ไปยาล
,จุลภาค หรือ ลูกน้ำ	๑" ฝนทองฟองมัน	! อัครเจียรย์	/ ทับ
; อัฒภาค	() นขลิขิต หรือ วงเล็บ	๘ ไม้ไตคู่	๑๑ อังคั่นคู่
: ทวิภาค หรือ ต่อ	[] วงเล็บเหลี่ยม	๑ ทณฑฆาต/การันต์	๑๑ โคมุตร
:- วิภักภาค	{ } วงเล็บปีกกา	___ เส้นประ	๑ ยามักการ
- ยัติภังค์	" บุพสัญลักษณ์	... จุดไข่ปลา	๑ อังคั่นเดี่ยว
_ ยติภาค	"" อัฒประกาศ	๑ ไม้ยมก	๑๑๑ อังคั่นวิสรรชนีย์

2.2.1 โครงสร้างตัวอักษรไทย

ตัวอักษรไทยประกอบด้วยลักษณะพิเศษต่างๆ ซึ่งพอจะแยกเป็นกลุ่มๆ ได้ดังนี้

- หัวตัวอักษร ตัวอักษรไทยมีโครงสร้างส่วนหนึ่ง เรียกว่า หัว เหมือนกันทุกตัว มียกเว้นอยู่ 2 ตัว คือ ก ฃ และส่วนหัวของตัวอักษร จะอยู่ในตำแหน่งที่แตกต่างกันซึ่งพอจะแยกเป็นกลุ่มได้ดังต่อไปนี้
 - หัวอยู่ส่วนบนแต่หันหัวออก ได้แก่ ข ฃ ม ง ช ท ท น บ ป พ ฟ ม ษ ห พ
 - หัวอยู่ด้านบนแต่หันเข้า ได้แก่ ย ผ ฝ
 - หัวอยู่ด้านล่างหันออก ได้แก่ ภ ฎ ฏ ร ว
 - หัวอยู่ด้านล่างหันเข้า ได้แก่ ถ ฒ ล ส ญ ฒ
 - หัวอยู่ส่วนกลางหันหัวออก ได้แก่ จ ฐ ฉ ด ต ฒ
 - หัวอยู่ตรงกลางหันหัวเข้า ได้แก่ ศ ศ ค อ ฮ
- หลังคาตัวอักษร ตัวอักษรไทยจำนวนหนึ่งจะมีหลังคาข้างบน ที่เรียกได้ว่าเป็น "หลังคา" แต่อีกกลุ่มหนึ่งไม่มี พอจะแยกได้ดังนี้
 - ตัวอักษรกลุ่มมีหลังคา ประกอบด้วยตัว ก ค ค ๑ ฉ ฌ ญ ฎ ฐ ฒ ฌ ด ต ถ ฃ ภ ร ล ว ศ ส อ
 - ตัวอักษรกลุ่มไม่มีหลังคา ประกอบด้วย ข ฃ ม ง ช ช ท ท น บ ป ผ ฝ พ ฟ ม ษ ห พ

2.2.2 การแบ่งกลุ่มตัวอักษร

นอกจากจะแบ่งเป็นกลุ่มตามลักษณะตำแหน่งของหัวและหลังคาแล้ว ยังสามารถแบ่งเป็นกลุ่มตามลักษณะโครงสร้างทางทัศนธาตุที่คล้ายกัน ได้ดังนี้

กลุ่มอักษร ก ก ฎ ฏ ฅ ฌ ญ ฤ ฃ (ฤ ฃ เป็นสระแต่มีรูปแบบคล้ายพยัญชนะ)

กลุ่มอักษร ข ฅ ฌ (โครงสร้างตัวอักษรเหมือนกันต่างกันเฉพาะส่วนหาง)

กลุ่มอักษร จ ว (โครงสร้างตัวอักษรโดยรวมเหมือนกัน)

กลุ่มอักษร ค ศ ค (มีลักษณะเหมือนกันที่หลังคา)

กลุ่มอักษร ค ต ฒ (มีลักษณะเหมือนกันที่หลังคา)

กลุ่มอักษร บ ป ษ (โครงสร้างตัวอักษรโดยรวมเหมือนกัน)

กลุ่มอักษร ช ฌ ฃ (มีลักษณะเหมือนกันที่หัว)

กลุ่มอักษร ฐ ฐ (มีลักษณะเหมือนกันที่หลังคา)

กลุ่มอักษร พ ฟ ฝ (โครงสร้างตัวอักษรเหมือนกันต่างกันเฉพาะส่วนหาง)

กลุ่มอักษร ผ ฝ (โครงสร้างตัวอักษรเหมือนกันต่างกันเฉพาะส่วนหาง)

กลุ่มอักษร ฉ ฌ (เหมือนกันส่วนล่าง)

กลุ่มอักษร ฌ ฌ ญ ฒ (มีลักษณะสองส่วน)

กลุ่มอักษร ง หย (ลักษณะพิเศษไม่เหมือนอักษรกลุ่มใด)

เมื่อได้ศึกษาวิเคราะห์ถึงโครงสร้างของตัวอักษรแล้ว ก็สามารถที่จะออกมาแบบหรือประดิษฐ์ให้เกิดรูปแบบตัวอักษรใหม่ และทำให้ง่ายต่อการออกแบบเพื่อให้ตัวอักษรมีรูปแบบที่เข้าชุดกันมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประดิษฐ์ต้นแบบตัวอักษรสำหรับใช้ในเครื่องพิมพ์ดีดซึ่งมีความประณีตเป็นพิเศษ

การแบ่งกลุ่มตัวอักษรในภาษาไทยนอกจากจะแบ่งตามที่กล่าวแล้ว อาจแบ่งได้เป็นลักษณะต่างๆ โดยอาศัยหัวตัวอักษร ทางเดินของเส้น ขนาดความกว้างของตัวอักษรและขนาดความสูงเป็นเกณฑ์ เพื่อความสะดวกในการออกแบบ ก็สามารถกระทำได้ ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะใด ก็มีจุดประสงค์เพื่อความสะดวกในการออกแบบตัวอักษร ให้มีความประสานกลมกลืนกันทั้งชุดทั้งสิ้น ดังตัวอย่าง

การแบ่งโดยอาศัยหัวอักษรเป็นเกณฑ์

กลุ่มที่	ลักษณะหัวตัวอักษร	ตัวอย่างตัวอักษร
1	ไม่มีหัวกลม	ก ฅ
2	มีหัวกลมสองชั้นจากเส้นนอนบนและหัวหันออก	ช ซ ฌ
3	มีหัวสองหยัก	ช ฌ ท
4	มีหัวกลมเริ่มจากเส้นนอนบนและหันหัวออก	ง บ ป พ ฟ ท ห ฬ ช ม น
5	มีหัวกลมเริ่มจากเส้นนอนบนและหันหัวเข้า	ผ ฝ ย
6	มีหัวกลมเริ่มจากกึ่งกลางบรรทัดและหันหัวไปทางขวามือ	ค ศ ค อ ฮ
7	มีหัวกลมเริ่มจากกึ่งกลางบรรทัดและหันหัวไปทางซ้ายมือ	จ ฉ ฐ ฑ ฒ
8	มีหัวกลมเริ่มจากด้านล่างบรรทัดและหันหัวเข้า	ญ ณ ฒ ฒ ล ส ฎ
9	มีหัวกลมเริ่มจากด้านล่างบรรทัดและหันหัวออก	ภ ฎ ฎ ว ฤ

การแบ่งโดยอาศัยทางเดินของเส้นเป็นเกณฑ์

กลุ่มที่	ลักษณะเส้นตัวอักษร	ตัวอย่างตัวอักษร
1	เส้นนอน ได้แก่ เส้นนอนบนและเส้นนอนล่าง	ก ข ญ ย
2	เส้นตั้ง ได้แก่ เส้นที่ลากขึ้นหรือลากลงในแนวตั้ง พยัญชนะจะมีเส้นตั้งหลักอย่างน้อย 1 เส้น ยกเว้นสระและตัวเลขบางตัว	ร จ ฅ น บ ป ม
3	เส้นทแยง ได้แก่ เส้นทแยงซ้ายหรือเส้นทแยงขวา หรือทแยงทั้งซ้ายและขวา	ง ฉ ท ท ง พ ฟ ค ฒ ฒ ห ฬ

การแบ่งโดยอาศัยขนาดความกว้างของตัวอักษรเป็นเกณฑ์

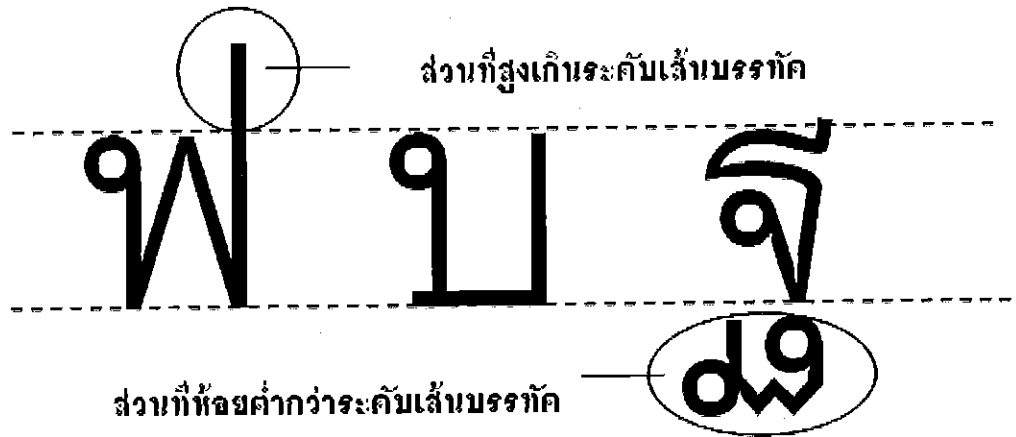
กลุ่มที่	ลักษณะขนาดตัวอักษร	ตัวอย่างตัวอักษร
1	ขนาดตัวแคบ	ข ชง จ ช ฐ ร ฐ ะ ะ
2	ขนาดตัวกว้างปานกลาง	ก ค ด ต ถ บ ผ อ น ม
3	ขนาดตัวกว้างมาก	ณ ณ ณ ณ



ภาพที่ 5 การแบ่งโดยอาศัยขนาดความกว้างของตัวอักษรเป็นเกณฑ์
ที่มา : หนังสืออักษรประดิษฐ์ (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2545: 1)

การแบ่งโดยอาศัยความสูงของเส้นบรรทัดอักษรเป็นเกณฑ์

กลุ่มที่	ลักษณะขนาดตัวอักษร	ตัวอย่างตัวอักษร
1	ขนาดสูงเกินระดับเส้นบรรทัดอักษร	ป ฝ ฟ ค ส ไ ใ
2	ขนาดสูงระดับเส้นบรรทัดอักษร	ก ค ด ต ถ บ ผ อ น ม ร
3	ขนาดน้อยต่ำกว่าระดับเส้นบรรทัดอักษร	ร ู ญ ฎ ฏ ฑ ฑ ฑ



ภาพที่ 6 การแบ่งโตอาคัยความสูงของเส้นบรรทัดอักษรเป็นเกณฑ์
ที่มา : หนังสืออักษรประดิษฐ์ (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2545: 1)

2.2.3 ประเภทของตัวอักษร

ลักษณะเด่นชัดของตัวอักษรที่ทำให้รูปลักษณ์หลากหลายรูปแบบ เนื่องมาจากการออกแบบเพื่อให้ความสอดคล้องและเหมาะสมกับลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกัน การประดิษฐ์ให้เกิดรูปแบบตัวอักษรใหม่ๆ เกิดจากปัจจัยหลายอย่าง ได้แก่ การสร้างเครื่องมือที่ใช้เขียนตัวอักษร การประดิษฐ์ตัวอักษรเพื่อใช้เฉพาะงาน การพัฒนาเทคโนโลยี ทำให้มีเครื่องมือและอุปกรณ์ ที่จะสนับสนุนให้การออกแบบทำได้อย่างสะดวกและมีความประณีตสวยงามมากยิ่งขึ้น

ตัวอักษรในภาษาไทย แบ่งได้ตามรูปลักษณ์ที่แตกต่างกันตามลักษณะทางกายภาพ หรือ ทิศนะธาตุ เป็น 3 ประเภท ดังนี้

- ตัวอักษรแบบมาตรฐานหรือแบบราชการ
- ตัวอักษรแบบคัดลอกมือหรือตัวเขียน
- แบบตัวเขียนอิสระหรือตัวเขียนหวัด
- ตัวอักษรแบบประดิษฐ์

ตัวอักษรแบบมาตรฐานหรือแบบราชการ

ตัวอักษรแบบนี้มีลักษณะเรียบง่าย มีระเบียบ มีหัวอักษร ที่เรียกว่าเป็นแบบมาตรฐานหรือแบบราชการเพราะได้รับการรับรองโดยทางราชการ มีลักษณะเป็นแบบตัวเรียงพิมพ์ในระบบงานพิมพ์ หรือแบบตัวอักษรในเครื่องพิมพ์ดีด มีทั้งแบบตัวธรรมดา ตัวหนา ตัวบาง และตัวเอน มักนิยมใช้ในลักษณะของข้อความรายละเอียด ตัวอักษรที่มีขนาดเล็ก เอกสารทางราชการ และงานสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไป รูปลักษณะของแบบตัวอักษรประเภทนี้ก็มีมากมาย แต่ละรูปแบบจะมีลักษณะและรายละเอียดที่แตกต่างกันไป นักออกแบบอาจประดิษฐ์ให้เกิดจุดเด่นที่หัวตัวอักษร ที่หลังคาตัวอักษรที่รูปร่างตัวอักษร หรือที่สัดส่วนของตัวอักษร เป็นต้น

ตัวอักษรแบบคัดลายมือหรือตัวเขียน

ตัวอักษรประเภทนี้เกิดจากการคัดหรือเขียนด้วยวัสดุหรือปากกาประเภทต่างๆ อาจเป็นการเขียนโดยอิสระ หรืออาจมีเครื่องมือประกอบบ้างก็ได้เมื่อต้องการเน้นความประณีต ความแตกต่างของรูปแบบตัวอักษร ส่วนหนึ่งจึงเป็นแบบอักษรสำหรับงานเฉพาะกิจ ความสวยงามของตัวอักษร จึงเกิดจากความพอดีขององค์ประกอบต่างๆ และความแม่นยำในการเขียนแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะด้วยกัน คือ

1. แบบตัวอาลักษณ์
2. แบบตัวไทยย่อ
3. แบบตัวโรมัน
4. แบบตัวเขียนอิสระหรือตัวเขียนหวัด

แบบตัวเขียนอิสระหรือตัวเขียนหวัด

ตัวอักษรแบบคัดลายมือหรือแบบตัวเขียนเป็นการเขียนด้วยวัสดุต่างๆ ส่วนมากจะเป็นการเขียนด้วยปากกา ดินสอ หรือวัสดุอื่นโดยอิสระ จึงทำให้มีรูปแบบและรูปลักษณะของแบบตัวอักษรอย่างหลากหลาย ไม่มีกฎระเบียบที่กำหนดอย่างชัดเจน การประดิษฐ์ตัวอักษรแบบตัวเขียนอิสระต้องการความประณีตใช้หลักการทางศิลปะเป็นข้อพิจารณา เช่น ทฤษฎีเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ หลักแห่งความสมดุล เป็นต้น ความสวยงามและความโดดเด่นของตัวอักษรจึงต้องดูความสัมพันธ์ และความสอดคล้องของลักษณะตัวอักษรทั้งข้อความ ตัวเขียนอิสระ หรือตัวเขียนหวัดจะมีรูปลักษณะที่แตกต่างกันไปตามลักษณะการเลือกใช้วัสดุเขียน ลักษณะลายมือ ข้อควรระวังอย่างหนึ่งของการเขียน

ตัวอักษรแบบนี้ คือ ลีลาการเขียนแต่ละตัว แต่ละข้อความจะต้องเน้นลักษณะที่อ่านง่าย ไม่ยุ่งเหยิงเกินไปอันเนื่องจากการวัดทางอักษร ตัวอักษรแบบนี้นิยมใช้เขียนเป็นหัวเรื่อง เช่น หัวคอลัมน์ หัวเรื่องนวนิยาย หัวเรื่องปกหนังสือ นิยมใช้เขียน แสดงข้อความสั้นๆ ได้แก่ คำบรรยายประกอบภาพ หรือข้อความในสื่อโฆษณาสั้นๆ เป็นต้น

ตัวอักษรแบบประดิษฐ์

ตัวอักษรแบบประดิษฐ์บางครั้งเรียกว่า อักษรแฟนซี เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้งานโดยเฉพาะ โดยเน้นให้มีรูปแบบที่แตกต่างไปจากแบบทั่วไป แต่ยังมีเค้าโครงสร้างตัวอักษรตามโครงสร้างเดิม การประดิษฐ์รูปแบบตัวอักษรจึงไม่มีกฎใดๆ ที่แน่นอนอน อาจมีหัวตัวอักษรหรือไม่ก็ได้ บางครั้งเป็นการเน้นขอบ บางครั้งเป็นการใส่ลวดลายลงบนตัวอักษร หรือใส่เงาตัวอักษร การเน้นเส้นหนาบาง ฯลฯ การประดิษฐ์ช่วยให้สามารถที่จะเน้นให้เกิดความดึงดูดใจ น่าสนใจ ละระทึกใจ ตัวอักษรแบบประดิษฐ์นิยมนำไปใช้งานหัวเรื่อง ชื่อหนังสือ ชื่อสินค้า หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ หัวเรื่องงานโฆษณา หัวเรื่องป้ายนิเทศ ตลอดจนป้ายโฆษณา เป็นต้น

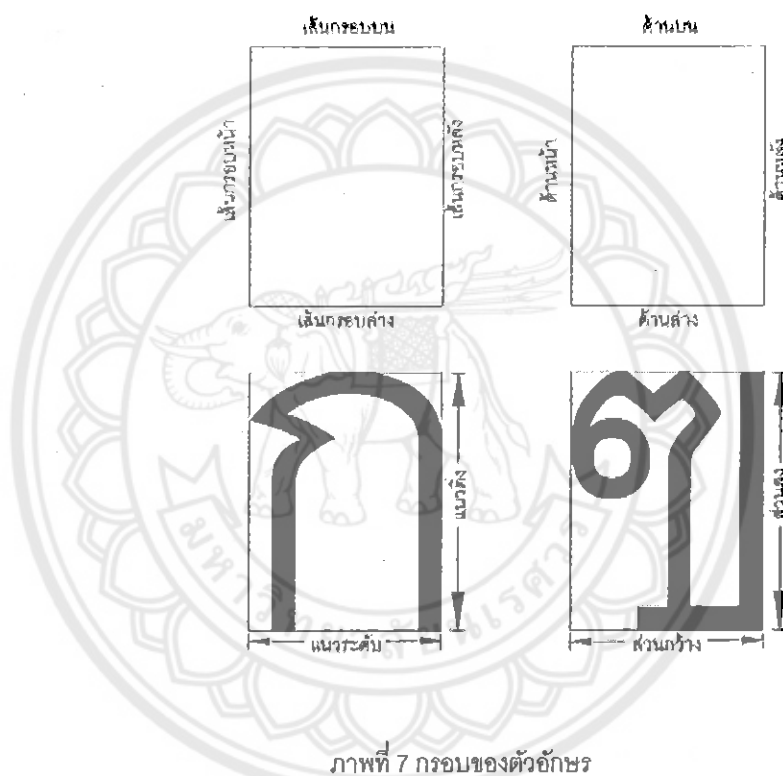
2.3 การออกแบบตัวอักษร

การประดิษฐ์ตัวอักษร มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดมีรูปลักษณะของแบบอักษรแบบใหม่ให้สอดคล้องกับลักษณะการนำไปใช้งานในโอกาสต่างๆ ให้มีความแปลกใหม่ มีความน่าสนใจการประดิษฐ์ตัวอักษรให้เป็นไปได้ตามความต้องการ ผู้ออกแบบประดิษฐ์อักษรจะต้องมีความเข้าใจถึงพื้นฐานการออกแบบและหลังเบื้องต้นวิธีประดิษฐ์ แบบตัวอักษรแต่ละแบบมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกัน หากผู้ออกแบบทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบอักษร การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการประดิษฐ์ก็จะช่วยให้มีความคล่องตัวในการออกแบบ ทำให้งานมีความประณีตมากขึ้น

การฝึกฝนอย่างไรให้เป็นไปตามขั้นตอนจนเกิดความชำนาญ จะทำให้สามารถสร้างสรรค์รูปแบบอักษรได้อย่างมั่นใจ และไม่มีขีดจำกัดในการออกแบบ หลักในการออกแบบตัวอักษรแต่ละชนิดแต่ละประเภทนั้น มีหลักเฉพาะที่จะต้องเกี่ยวข้องกับปัจจัยต่างๆ อีกหลายประเด็น ได้แก่ เรื่องของระบบความจำกัดในระบบกลไกของเครื่องพิมพ์ดีด การออกแบบสำหรับใช้เป็นตัวอักษรสำเร็จรูปบนแผ่นอักษรลอกและอื่นๆ

2.3.1 ความหมายของตัวอักษร

ตัวอักษรเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกัน จากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง สะท้อนอารมณ์ เหตุผล ความคิด ความต้องการ ความรู้สึกและตัวอักษรยังสามารถบันทึกรวบรวมความรู้สึกไว้ได้เป็นระยะเวลายาวนาน (วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ, 2550: 3)



ภาพที่ 7 กรอบของตัวอักษร

ที่มา : หนังสืออักษรประดิษฐ์ (วรพงศ์-วรชาติอุดมพงศ์, 2545: 1)

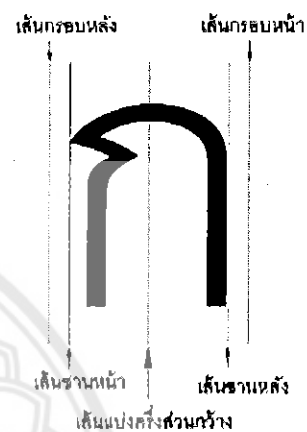
2.3.2 กรอบของตัวอักษร

- ตัวอักษรไทยแต่ละตัว มีรูปแบบโครงสร้างอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมภายในเส้นที่สมมุติขึ้น เรียกว่า เส้นกรอบ ได้แก่ เส้นกรอบบน เส้นกรอบล่าง เส้นกรอบหน้า และเส้นกรอบหลัง
- ตัวอักษรไทยแต่ละตัวมีด้าน 4 ด้าน ด้านบน ด้านล่าง ด้านหน้าและด้านหลัง
- แนวที่ทอดไปตามส่วนสูง เรียกว่า แนวตั้ง

ระยะที่ทอดไปตามเส้นกรอบหน้าและเส้นกรอบหลังตามแนวดิ่ง เรียกว่า ส่วนสูง

เส้นกำหนดส่วนกว้างของตัวอักษร
เรียงลำดับจากด้านหน้าไปด้านหลัง ดังนี้

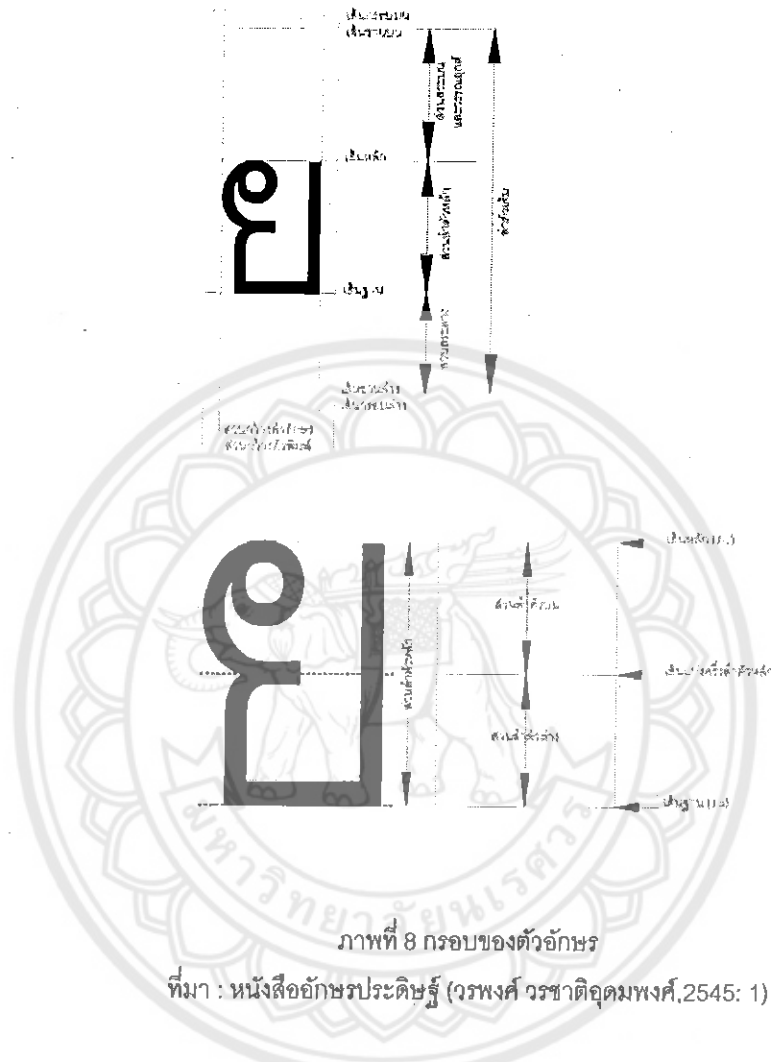
1. เส้นกรอบหน้า
2. เส้นชันหน้า
3. เส้นแบ่งครึ่งส่วนกว้าง
4. เส้นชันหลัง
5. เส้นกรอบหลัง



ความกว้างของตัวอักษร
แบ่งออกเป็นช่วงต่างๆ เรียงลำดับ
จากด้านหน้าไปด้านหลัง ดังนี้

1. ช่วงชันหน้า
2. ช่วงครึ่งหน้า
3. ช่วงครึ่งหลัง
4. ช่วงชันหลัง



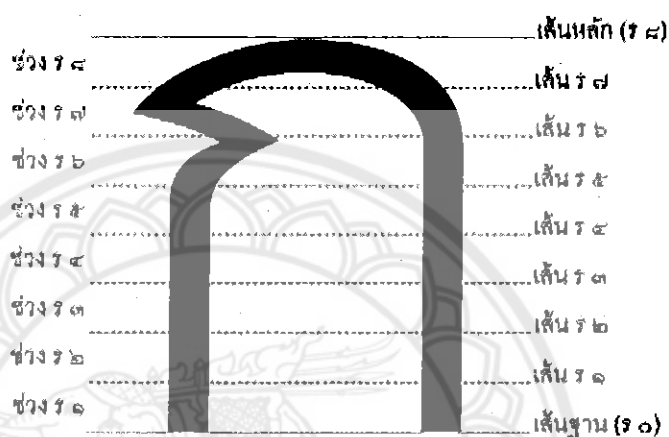


เส้นลำดับหลักแบ่งออกเป็น 2 ส่วนเท่าๆกัน ตามแนวระดับ ให้ส่วนที่อยู่ระหว่างเส้นหลักกับเส้นแบ่งครึ่งลำดับหลักเป็นส่วนลำดับบน และส่วนที่อยู่ระหว่างเส้นแบ่งครึ่งลำดับหลัก กับเส้นฐานเป็นส่วนลำดับล่าง

2.3.3 การแบ่งส่วนสูงตัวพิมพ์

การแบ่งส่วนสูงตัวพิมพ์ตามแนวระดับ โดยแบ่งจากเส้นหลักขึ้นไป ด้านบนจนถึง เส้นกรอบบน โดยให้ระยะห่างของเส้นแต่ละเส้นเท่ากับหนึ่งหน่วยอักษร กำหนดให้เป็นเส้น ร๙, ร๑๐, ร๑๑ ไปตามลำดับ จนจดเส้นกรอบบนและให้แบ่งในลักษณะเดียวกันจากเส้นฐานลงมาจนถึงเส้นกรอบล่าง กำหนดให้เป็นเส้น ร-๑, ร-๒, ร-๓ ไปตามลำดับจนถึงเส้นกรอบล่าง

กำหนดให้ระยะห่างระหว่างเส้น ร๘ ถึงเส้น ร๙ เป็นช่วง ร๙ ระยะห่างระหว่างเส้น ร๙ ถึงเส้น ร๑๐ เป็นช่วง ร๑๐ ไปตามลำดับ และระยะห่างระหว่างเส้น ร๑ ถึงเส้น ร-๑ เป็นช่วง ร-๑ ระยะห่างระหว่างเส้น ร-๑ ถึงเส้น ร-๒ เป็นช่วง ร-๒ ตามลำดับ



ภาพที่ 9 การแบ่งส่วนสูงตัวพิมพ์

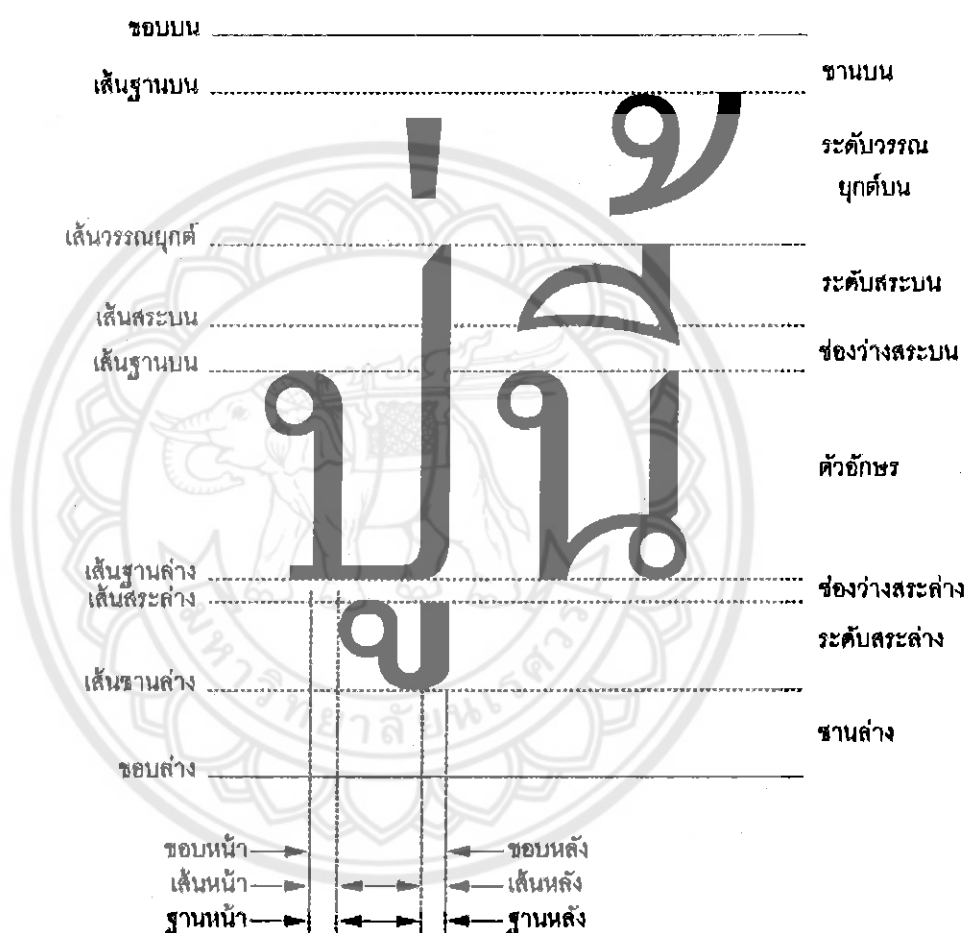
ที่มา : หนังสืออักษรประดิษฐ์ (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2545: 1)

ส่วนลำตัวหลักของตัวอักษร คือ ระยะระหว่างเส้นฐานถึงเส้นหลัก แบ่งออกตามแนวระดับเป็น 8 ส่วนเท่าๆกัน เรียกว่า "หนึ่งหน่วยอักษร" โดยมีเส้นแบ่งระดับหรือเรียกย่อว่าเส้น "ร" ดังนี้

1. เส้น ร๑ เป็นเส้นฐาน
2. เส้น ร๑
3. เส้น ร๒
4. เส้น ร๓
5. เส้น ร๔ เป็นเส้นแบ่งครึ่งลำตัวหลัก
6. เส้น ร๕
7. เส้น ร๖
8. เส้น ร๗
9. เส้น ร๘ เป็นเส้นหลัก

กำหนดให้ระยะห่างระหว่างเส้น ร๐ ถึงเส้น ร๑ เป็นช่วง ร๑ ระยะห่างระหว่างเส้น ร๑ ถึง ร๒ เป็นช่วง ร๒ ไปตามลำดับ จนถึงช่วง ร๘

2.3.4 ชื่อเรียกและขอบเขตตัวอักษร



ภาพที่ 10 ชื่อเรียกและขอบเขตตัวอักษร

ที่มา : หนังสืออักษรประดิษฐ์ (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2545: 1)

2.3.5 สัดส่วนและโครงสร้างตัวอักษร

การออกแบบตัวอักษรให้มีความสวยงาม ต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องสัดส่วนและโครงสร้างตัวอักษร สัดส่วนตัวอักษรจะมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างตัวอักษรอย่างแน่นแฟ้น ก่อนจะเริ่มต้นออกแบบตัวอักษรควรเขียนรูปร่างเค้าโครงตัวอักษรก่อนเสมอ เพื่อให้เห็นรูปร่างและสัดส่วนในภาพรวมเสียก่อน ในขั้นตอนนี้ผู้ออกแบบสามารถที่จะปรับแต่งสัดส่วน และรูปร่างให้ได้ตามความต้องการ ความพอดีของเค้าโครงตัวอักษรและรูปร่างจะมีผลทำให้สามารถอ่านตัวหนังสือได้ง่ายขึ้น ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่นักออกแบบจะต้องระลึกไว้อยู่เสมอ ในการจัดเค้าโครงร่างตัวอักษรนอกจากจะต้องพิจารณาเรื่องสัดส่วนแล้ว ยังต้องศึกษาเกี่ยวกับพื้นที่ว่างภายในและภายนอกตัวอักษรด้วย เกี่ยวกับเรื่องนี้ส่วนใหญ่ผู้ออกแบบไม่ค่อยเข้าใจเรื่องนี้จึงไม่ได้เน้นเรื่องพื้นที่ว่าง ภายในตัวอักษร มักจะเน้นเฉพาะเรื่องเส้นตัวอักษรเสียมากกว่าจึงมีผลทำให้ รูปตัวอักษรโดยรวม ไม่สม่ำเสมอ แน่นไปบ้างหรืออาจจะว่างมากเกินไป การออกแบบให้ตัวอักษร จึงต้องเน้นภาพโดยรวมของตัวอักษรทุกรูปแบบ ทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ เพื่อให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในการออกแบบจึงควรได้ทำความเข้าใจสิ่งต่อไปนี้

1. สัดส่วนเกี่ยวกับตัวอักษร
2. โครงสร้างตัวอักษร
3. ขนาดของตัวอักษร
4. พื้นที่ว่างภายในและภายนอกตัวอักษร
5. ลักษณะของเส้นอักษร
6. หัวของตัวอักษร
7. ลักษณะของเชิง
8. ช่องไฟ

1. สัดส่วนเกี่ยวกับตัวอักษร

สัดส่วนที่จะกล่าวถึงนั้น หมายถึงสัดส่วนของความกว้าง และความสูงของตัวอักษร ความกว้างและความสูงจะต้องสัมพันธ์กับรูปแบบตัวอักษรที่ออกแบบในแต่ละตัว สัดส่วนของอักษรทุกตัวจะต้องสัมพันธ์กันมิได้หมายถึงจะต้องให้เท่ากันหมด แต่จะต้องไม่ขัดแย้งกันมากเกินไป จุดที่จะต้องเน้นในที่นี้คือ ความสัมพันธ์ของขนาด

สัดส่วนระหว่างตัวอักษรนี้ คือ การได้ส่วนกันของความกว้างและความสูงของตัวอักษร เกือบทุกตัวต้องเป็นไปอย่างได้ส่วนกันเสมอ

2. โครงสร้างตัวอักษร

ก่อนจะทำการออกแบบทุกครั้ง ต้องพิจารณาถึงลักษณะของโครงสร้างตัวอักษรเสมอ การศึกษานามายความถึงลักษณะโดยรวมของตัวอักษร ที่จะเห็นส่วนประกอบของเส้นที่ประกอบกันเป็นตัวอักษร ผู้ออกแบบจะต้องจัดกลุ่มตัวอักษร ที่มีลักษณะคล้ายกัน แบ่งให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อจะได้เขียนหรือกำหนดให้โครงสร้างนั้นมีขนาดที่สม่ำเสมอและนำการออกแบบให้รายละเอียดของโครงสร้างตัวอักษรทั้งหมดมีความสัมพันธ์กันโดยตลอด

3. ขนาดของตัวอักษร

ขนาดของตัวอักษรไทยไม่เท่ากัน บางตัวกว้างบางตัวแคบ นอกจากจะแบ่งตัวอักษรตามสัดส่วนแล้ว อาจแบ่งตัวอักษรตามขนาดความกว้างเป็นพวงๆ ได้ดังนี้

- 1) อักษรที่มีขนาดเท่ากัน ซึ่งมีมากที่สุด เรียกว่าอักษร "ตัวเต็ม" ได้แก่ อักษร ก ค ต ง จ ช ซ เป็นต้น
- 2) อักษรที่มีขนาดโตกว่าปกติ มีอยู่ไม่มากนัก ซึ่งมีขนาดโตกว่าพวกแรกไปครึ่งตัว เรียกว่าอักษร "ตัวครึ่ง" ได้แก่ ณ ญ ฒ ฌ
- 3) ตัวอักษรที่มีลักษณะบางพิเศษ เรียกว่า "ครึ่งตัว" ได้แก่ เ ใ ไ ะ

4. พื้นที่ว่างภายในและภายในตัวอักษร

จะเห็นได้ว่าตัวอักษรทุกตัวจะต้องมีพื้นที่ว่างภายในและพื้นที่ว่างรอบนอก ตัวอักษรเสมอ พื้นที่ว่างภายในตัวอักษรจะมีผลให้เกิดความสวยงามมากขึ้นของแต่ละตัวอักษร ส่วนพื้นที่ว่างรอบนอกก็จะมีผลต่อการเห็นรูปร่างของตัวอักษรแต่ละตัวเช่นกัน รวมทั้งผลกระทบทั้งในแง่บวกและแง่ลบเสมอ เมื่อต้องนำมารวมกันตัวอักษรอื่นเพื่อให้เป็นคำหรือข้อความ

5. ลักษณะของเส้นอักษร

ได้แก่ความหนาบางของเส้น ตัวอักษรบางแบบอาจเป็นเส้นหนา บางแบบอาจจะเป็นเส้นบาง หรืออาจจะเป็นลักษณะเส้นหนาบางรวมกัน นอกจากนี้ยังรวมถึงลักษณะของเส้นในแนวตั้ง แนวราบ แนวเฉียง หรือเส้นโค้งด้วย การออกแบบต้องกำหนดให้เส้นอักษรทุกตัวเป็นไปในลักษณะเดียวกัน เช่น หนาเท่ากันหมด บางเท่ากันทุกตัว หรือเส้นแนวตั้งเป็นแบบเส้นหนา เส้นแนวราบต้องเป็นเส้นบาง เป็นต้น

6. หัวของตัวอักษร

โดยเฉพาะการออกแบบตัวอักษรไทย ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะแบบมีหัวทั้งสิ้น หากกำหนดให้เป็นแบบอย่างใดก็จะต้องเป็นแบบอย่างเดียวกันตลอด การออกแบบหัวอักษรต้องให้มีความสอดคล้องกับรูปแบบโดยรวมของตัวอักษรด้วย มิฉะนั้นจะขัดแย้งกับความรู้สึกเสมอ แบบหัวอักษรอาจเป็นแบบกลม แบบเหลี่ยม มีลักษณะโปร่ง หรือแบบหัวตัด(สำหรับตัวอักษรวิบูลย์) เป็นต้น การกำหนดตำแหน่งและขนาดของหัวตัวอักษรต้องเท่ากันและตำแหน่งเดียวกันสำหรับอักษรที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน หรือลักษณะคล้ายกัน

7. ลักษณะของเชิง

ตัวอักษรโรมันบางแบบจะมีเชิงหรือ Serif ในการออกแบบให้เกิดรูปแบบใหม่ๆ อาจกำหนดให้เชิงเป็นลักษณะอย่างไรก็ได้ แต่เมื่อกำหนดให้เป็นอย่างไรก็ต้องให้เหมือนกันทุกตัวอักษร การออกแบบตัวอักษรไทยเพื่อใช้ร่วมกับตัวอักษรโรมันในภาษาอังกฤษ ก็สามารถออกแบบให้ตัวอักษรมีเชิงได้อย่างสวยงามได้เช่นกัน

8. ช่องไฟ

ช่องไฟของตัวอักษร เป็นสิ่งสำคัญมาในการออกแบบตัวอักษร ผู้ออกแบบจึงต้องเข้าใจเรื่องช่องไฟ เพราะการเว้นระยะช่องไฟที่เหมาะสม จะช่วยให้คำหรือข้อความที่เขียนสวยงาม อ่านง่าย ดูสบายตา น่าอ่าน การจัดช่องไฟของตัวอักษรมีแนวการจัดอยู่ 2 ประการ คือ

- 1) ระยะช่องไฟระหว่างตัวอักษร เป็นการกำหนดระยะช่องไฟ ระหว่างตัวอักษรและตัว ที่ต้องมีระยะห่างกันพองามไม่ติดกันหรือห่างกันจนเกินไป การเว้นระยะช่องไฟแต่ละตัวไม่ควรกำหนดว่า จะต้องห่างกัน

เท่าไร เพราะตัวอักษรแต่ละตัวจะมีลักษณะที่แตกต่างกันเสมอ ควรจัดระยะช่องไฟโดยคำนึงถึงปริมาตรที่มีความสมดุลโดยประมาณในระหว่างตัวอักษร

2) ระยะช่องไฟระหว่างบรรทัด การเว้นระยะระหว่างบรรทัด มีจุดประสงค์เพื่อให้อ่านง่าย และดูสวยงาม หลักสำคัญในการกำหนดระยะระหว่างบรรทัด คือ วัดระยะจาก ตัวอักษรต่ำสุดของแถวบน กับตัวอักษรสูงสุดของแถวล่าง ให้ระยะห่างพอสมควร เมื่อจัดวางตัวอักษรทั้งสองแถว แล้วอักษรต้องไม่ซ้อนทับกัน

2.4 หลักในการสร้างสรรค์ตัวอักษรประดิษฐ์

2.4.1 ความหมายของตัวอักษรประดิษฐ์

ตัวอักษรประดิษฐ์ (Lettering) คือ ตัวหนังสือที่สร้างหรือจัดทำขึ้นจากจินตนาการ โดยคงลักษณะของอักษรเดิมไว้หรืออาจจะดัดแปลงแต่งเติมลวดลายความวิจิตรบรรจง เพื่อให้เกิดความสวยงามหรือสอดคล้องกับเรื่องราวมันๆ (วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ, 2550: 3)

2.4.2 การออกแบบตัวอักษรลักษณะพิเศษ

แบบตัวอักษรที่นักออกแบบได้จินตนาการสร้างสรรค์เป็นรูปแบบอย่างหลากหลาย เพื่อให้เหมาะแก่การนำไปใช้ได้เหมาะสม เป็นลักษณะของการคิดประดิษฐ์เป็นตัวๆ ไป โอกาสของการนำไปใช้ในงานต่างๆ ย่อมจะมีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ตัวอักษรลักษณะพิเศษที่จะกล่าวนี้ เป็นการออกแบบตัวอักษรที่จัดเป็นคำหรือข้อความที่อยู่ในแนวระนาบต่างๆกัน ตลอดจนถึงการออกแบบตัวอักษรในลักษณะที่มีเงาของตัวอักษร ที่มีวิธีการออกแบบ เขียนแบบ ตัวอักษรแตกต่างกันไป ดังจะได้ชี้ให้เห็นถึงหลักและวิธีการในลำดับต่อไป

- การเขียนตัวอักษรบนแนวระนาบต่างๆ

เมื่อต้องการที่จะสร้างสรรค์ให้การจัดวางตัวอักษรให้อยู่ในแนวระนาบต่างๆ จะมีวิธีที่ต่างกันไป ผู้ออกแบบจะต้องมีความเข้าใจถึงหลักการจัดวางตัวอักษรหรือวิธีการเขียนตัวอักษรมิเช่นนั้นตัวอักษรอาจจะวน ขาดความสวยงามและทำให้อ่านยาก หลักการจัดตัวอักษรที่ดีจึงเกี่ยวข้องกับหลักการทางศิลปะอย่างแน่นแฟ้น ทั้งหลักการเขียนแบบและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

แนวระนาบตัวอักษร

1) ตัวอักษรบนระนาบตรง การเขียนตัวอักษรบนระนาบตรงทั้งตามแนวราบ แนวตั้ง หรือแนวเฉียง ทั้งสามลักษณะนี้อาจจะใช้หลักการอย่างเดียวกัน การเขียนตัวอักษรจะเป็นตามรูปแบบตัวอักษรปกติ หากแบบตัวอักษรเป็นแบบตัวตรงก็จะต้องให้ตัวอักษรตั้งฉากกับแนวเส้นอย่างสม่ำเสมอ หากเป็นตัวเอียงในองศาเดียวกันโดยตลอด เพียงแต่ต้องจัดให้มีระยะช่องไฟอย่างสม่ำเสมอเท่านั้น ระยะช่องไฟที่ดีจะต้องให้ความสัมพันธ์กับรูปแบบของอักษรไม่ชิดหรือห่างกันจนเกินไป เพราะจะทำให้อ่านยาก และจะต้องให้พอเหมาะกับขนาดพื้นที่ที่กำหนด (หมายถึงระยะพื้นที่ว่างโดยรอบของข้อความนั้นๆ)

2) ตัวอักษรบนระนาบโค้ง การออกแบบ เขียนแบบบนระนาบโค้ง มีหลักการที่แตกต่างจากการเขียนบนระนาบตรง คือ การเขียนเส้นตั้งของตัวอักษรจะต้องลากเส้นร่างมาจากจุดที่กำหนดขึ้น ซึ่งจะกำหนดให้อยู่เหนือหรือใต้ส่วนโค้งนั้นในระยะใดก็ได้ตามแต่จะเห็นว่าเหมาะสม การกำหนดจุดนี้จะมีผลทำให้รูปตัวอักษรดูแปรเปลี่ยนไปตามการเห็น หากเป็นวงกลมหรือวงรีก็ให้ใช้จุดศูนย์กลางของวงกลมหรือวงรีเป็นจุดเริ่มต้นที่จะลากไปสู่แนวส่วนโค้ง วิธีการเช่นนี้จะทำให้เส้นตั้งของตัวอักษร สามารถจะเขียนไปตามแนวของเส้นรอบวงได้ การเขียนตัวอักษรในรูปวงกลมหรือวงรีจะได้รับความนิยมอย่างมากในการออกแบบเพื่อทำเครื่องหมายสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า ตราขายประทับ และเครื่องหมายทางราชการ เป็นต้น

3) ตัวอักษรในวงกลมหรือวงรี การออกแบบเขียนแบบตัวอักษรบนระนาบโค้งในรูปวงกลมหรือวงรี ใช้หลักการคล้ายกับการเขียนบนระนาบโค้ง ต่างกันตรงที่จะต้องใช้จุดศูนย์กลางของวงกลมหรือวงรีเป็นจุดเริ่มต้น ที่จะลากไปสู่แนวส่วนโค้ง วิธีการเช่นนี้จะทำให้เส้นตั้งของตัวอักษร สามารถที่จะเขียนไปได้ตามแนวของเส้นรอบวงได้ วิธีการเช่นนี้จะทำให้ดูหลอกลตาเล็กน้อยเนื่องจากขนาดตัวอักษรที่อยู่แนวบนจะมีขนาดใหญ่กว่าส่วนที่อยู่แนวล่างของบรรทัด จึงไม่นิยมที่จะให้ตัวอักษรมีความสูงมากเกินไป และไม่นิยมเขียนหลายบรรทัด เพื่อเลี่ยงจากลักษณะหลอกลตาดังกล่าวข้างต้น การเขียนตัวอักษรในรูปวงกลมหรือวงรี จะได้รับความนิยมอย่างมากในการออกแบบเพื่อทำเครื่องหมายสัญลักษณ์ เครื่องหมายทางการราชการ เครื่องหมายการค้า และตราขายประทับ

4) ตัวอักษรแบบทัศนียภาพ การเขียนตัวอักษรแบบทัศนียภาพเป็นการเขียน เพื่อต้องการให้เกิดผลพิเศษทางการเห็นในลักษณะเดียวกับการเขียนภาพ โดยที่เห็นส่วนที่

อยู่ใกล้มีขนาดใหญ่กว่าส่วนที่อยู่ไกล ลักษณะของรูปตัวอักษรแบบทัศนียภาพเกิดจากการกำหนดจุดรวมสายตา และแนวเส้นระดับตา ซึ่งมีผลให้เห็นลักษณะของตัวอักษรต่างกันไป การเขียนตัวอักษรในลักษณะนี้จะสามารถสร้างสรรค์ตัวอักษรได้หลายวิธี ดังนี้

- 4.1) แบบจุดรวมสายตาจุดเดียว
- 4.2) แบบจุดรวมสายตา สองจุด
- 4.3) แบบจุดรวมสายตาสามจุด

- การเขียนตัวอักษรลักษณะแสง - เงา

การออกแบบตัวอักษรในลักษณะให้มีแสงเงาหรือตัวอักษรแบบมีเงานั้น เพื่อต้องการที่จะเน้นให้ดูมีความหนักแน่น มีระยะหรือมีมิติมากยิ่งขึ้น เพราะเงาของตัวอักษรจะเพิ่มมิติที่ 3 หรือมิติความลึกนั่นเอง การออกแบบการเขียนเงาตัวอักษรนั้นสามารถกระทำได้หลายวิธีขึ้นอยู่กับเจตนาของนักออกแบบ เงาตัวอักษรจะใช้หลักการเขียนแบบ 3 วิธี การเขียนเงาด้วยการแบบซ้ำซ้อนทับ (Repetition) แบบการเขียน Isometric และแบบทัศนียภาพ (Perspective)

2.5 หลักในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ

ปัจจุบัน ภาพประกอบมีความสำคัญต่อการออกแบบโฆษณาและงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิด การจัดองค์ประกอบของภาพและตัวอักษร จึงมีความหมาย ทั้งความงาม ความกลมกลืน และจิตวิทยาการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญด้วย ระหว่างภาพประกอบกับตัวอักษรที่บรรยายในทางออกแบบนั้น สิ่งใดให้ความรู้สึก ความรู้ ความเข้าใจได้ดีกว่า อย่างไรก็ตาม ทั้งภาพและข้อความ เมื่อมาจัดรวมกันต้องส่งเสริมความสำคัญซึ่งกันและกัน ให้น่าเชื่อถือ น่าสนใจ

หน้าที่ของภาพประกอบกับงานออกแบบกราฟิก

- แสดงรูปร่างลักษณะสิ่งของ สินค้า หรือสิ่งต่างๆ ที่ต้องการให้เห็นเป็นรูปธรรม
- เป็นสิ่งที่ชี้นำดึงดูดความสนใจให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกคล้อยตาม พอใจ ต้องการติดตามไปดู
- ตกแต่งสิ่งพิมพ์ให้สวยงามเป็นที่พักสายตาเมื่อใช้ร่วมกับตัวอักษร

ดังนั้น การสร้างภาพประกอบจึงมีความสำคัญ ซึ่งผู้สร้างภาพประกอบต้องคำนึงถึงคุณภาพของผลสำเร็จ เมื่อนำไปใช้ด้วยทุกครั้ง สิ่งหนึ่งที่ผู้สร้างภาพประกอบควรคำนึงถึง คือ การนำวัสดุและเทคนิคต่างๆมาใช้ ซึ่งวัสดุและเทคนิคเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะช่วยให้ภาพมีคุณภาพดีและสวยงาม ภาพประกอบในปัจจุบันมีราคาไม่ต่างกับงานศิลปะ ยิ่งผู้สร้างงานมีพื้นฐานเรียนรู้ศิลปะโดยตรง ภาพประกอบจะยิ่งมีคุณค่า มีราคา เพราะเป็นงานที่เข้าใจได้ง่ายในทันทีที่เห็น มีเทคนิคสร้างสรรค์ ดึงดูดความสนใจ หลายต่อหลายคนชอบภาพประกอบที่มีเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างงาน ผสมกับการใช้วัสดุอย่างมีคุณภาพ นำภาพประกอบไปตกแต่งหรือใช้งานอื่นๆ

ศิลปินผู้สร้างภาพประกอบ อาจจะเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความสนใจในงานศิลปะที่ได้ฝึกทดลองสร้างสรรค์จนเกิดทักษะในการถ่ายทอดความคิดจินตนาการออกมาในตัวบุคคลคนเดียวกันอาจจะเป็นทั้งศิลปิน และนักสร้างสรรค์ภาพประกอบหรืออาจจะเป็นเพียงนักสร้างภาพประกอบมืออาชีพก็ได้ อย่างไรก็ตามกระบวนการสร้างสรรค์ในทุกๆ แขนง หลักการและทฤษฎีต่างๆ ที่ใช้ย่อมมีความประสานสัมพันธ์กัน เพียงแต่ว่าการสร้างสรรค์งานในบางประเภท อาจจะเน้นหลักการทฤษฎีบางเรื่องที่จะช่วยส่งเสริมผลงานให้โดดเด่น หลักการและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ภาพประกอบมีดังนี้

2.5.1 ส่วนประกอบศิลปะ (Art Elements)

นับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักสร้างสรรค์ภาพประกอบควรจะรู้และเข้าใจเพื่อจะใช้เป็นมูลฐานในการสร้างสรรค์งาน ได้แก่

เส้น (Line) เส้นเป็นสิ่งที่แสดงระยะทาง และแสดงขอบเขตเมื่อปลายของเส้นที่เราลากมาบรรจบกัน เส้นมีหลายลักษณะและแต่ละลักษณะก็ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น เส้นตรงให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง เส้นนอนให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ แสดงพื้นระนาบ เส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว นุ่มนวล อ่อนหวาน ขณะที่เส้นหยักให้ความรู้สึกรุนแรง เคลื่อนไหวฉับพลัน และเส้นขดให้ความรู้สึกหมุนเวียน วาววน เป็นต้น นอกจากนี้ เส้นยังสามารถแสดงออกถึงบุคลิกภาพลักษณะความแตกต่างของบุคคลและวัตถุต่างๆ ที่ใช้ การใช้เส้นให้ประสานกลมกลืนกันจะช่วยให้แลดูมีระเบียบ แต่การใช้เส้นให้มีทิศทางขัดแย้งกันจะทำให้เกิดความสับสนและความไม่มีระเบียบ ในทำนองเดียวกัน การใช้เส้นโค้งในงานศิลปะหรือการออกแบบโดยให้ความประสานสัมพันธ์กัน จะช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย ความสงบ และอ่อนโยน

ผู้สร้างงานศิลปะทุกๆ แขนง ต้องสามารถนำเอาลักษณะเด่นของเส้นต่างๆ มาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานจะต้องสามารถเลือกให้เส้นในโอกาสอันเหมาะสมทจึงจะช่วยส่งเสริมคุณค่าของผลงานทั้งลักษณะวิจิตรศิลป์ และประยุกต์ศิลป์ ดังเช่นการสร้างสรรคภาพประกอบวาดเส้น ศิลปินจะต้องมีทักษะการใช้เส้นสร้างสรรค์ เรื่องราวรูปภาพ และก่อให้เกิดพลังในการสื่อสาร

รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) รูปร่างและรูปทรงเป็นสิ่งที่เกิดจากการใช้เส้นในรูปแบบต่างๆ ถ้าหากเพียงลากเส้นให้เกิดขอบเขตของภาพมีแต่ความกว้าง ความยาว เราเรียกรูปที่เกิดขึ้นว่า รูปร่าง แต่เมื่อเพิ่มเติมเส้นให้เกิดเป็นรูปทรงปริมาตร หรือมีความหนาเกิดขึ้น เราเรียกว่า รูปทรง รูปร่างจึงมีลักษณะเป็น 2 มิติ ส่วนรูปทรงเป็น 3 มิติ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ภาพประกอบจำเป็นต้องเข้าใจในเรื่องรูปร่างรูปทรง เพื่อจะใช้ในการสื่อความหมายได้ตรงตามเรื่องราว และบรรยากาศของภาพที่จะให้เกิดขึ้น

รูปร่างรูปทรงจะเปลี่ยนแปลงความรู้สึกได้ ถ้าอยู่ในพื้นที่ ทิศทาง และองค์ประกอบแวดล้อมแตกต่างกัน เช่นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้ความรู้สึกคงที่สงบ แต่ถ้าจัดให้รูปร่างนั้นวางเอียงหรือวางตรงมุม ความรู้สึกสมดุล ความสงบก็จะเปลี่ยนไปทันที ในงานศิลปะชิ้นหนึ่งๆ นั้น จะประกอบด้วยรูปร่างรูปทรงที่หลากหลายมาจัดวางเข้าด้วยกันในพื้นที่ภาพ ศิลปินจะต้องแก้ปัญหาขนาดและสัดส่วนของรูปร่าง รูปทรงให้เกิดภาพและความรู้สึกตามที่ต้องการ ในงานสร้างสรรค์ภาพประกอบสิ่งที่ปรากฏในกรอบภาพก็จะมีรูปร่างรูปทรงหลากหลาย ต่างขนาดซึ่งเพิ่มความมีชีวิตชีวาของภาพ

พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะความแตกต่างที่ปรากฏบนระนาบหรือบนพื้นผิวใดๆ อาจจะเป็นผิวเรียบ หยาบ มั่น ขรุขระ พื้นผิวถือเป็นส่วนประกอบศิลปะที่สำคัญที่จะช่วยบอกความแตกต่างของวัตถุ บอกถึงบรรยากาศก่อให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์แก่ผู้พบเห็น ในงานสร้างสรรค์ภาพประกอบจำนวนมากนิยมให้คุณลักษณะของพื้นผิวนั้นเรื่องราวของภาพให้โดดเด่นน่าสนใจ อาจจะทำขึ้นด้วยการระบายสี การพิมพ์ การวาดเส้น หรือการปะติดด้วยวัสดุต่างๆ

ในผลงานศิลปะนั้น คำว่าพื้นผิว หมายถึง คุณภาพด้านพื้นผิวที่ศิลปินพิจารณาเลือกสรรใช้ในการทำงาน ไม่ว่าจะเป็วิธีการระบายสีหรือการแกะสลัก โดยเลือกที่จะสร้างพื้นผิวให้เรียบขรุขระ พื้นผิวธรรมดาหรือแปลกๆ ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของศิลปิน ดังเช่นจิตรกรภาพเหมือนเลือกใช้ผ้าใบลินินเนื้อหยาบหรือละเอียดก็ขึ้นอยู่กับเขามุ่งจะถ่ายทอดภาพเหมือนชิ้นนั้นในแบบเนียนนุ่มตา หรือป้ายสีลงไปตรงๆ แสดงรอยแปรงเพื่อถ่ายทอด

พลัง พวกศิลปินกลุ่มนามธรรมหรือกลุ่มที่ค้นคว้าการหาหนทางใหม่ ๆ ก็ต้องแสวงหาพื้นผิวใหม่ ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการแสดงผลตามแนวคิดใหม่ให้พัฒนารุดหน้าไป

นอกจากนี้จิตรกรอาจหาทางสร้างพื้นผิวโดยการนำวัสดุต่างๆ มาใช้ในการสร้างพื้นผิวแบบพิเศษ เช่น ททราย ผงหินอ่อน กรวดเม็ดเล็กๆ มาตกแต่งเพิ่มเติมขึ้น นอกเหนือจากการระบายด้วยสีน้ำมัน บางครั้งก็เติมซีเมนต์ลงในเนื้อสีที่ใช้ระบายทำให้เกิดพื้นผิวของภาพแปลกออกไป และเร้าอารมณ์ความรู้สึกจากการสัมผัสทัศนศิลป์นั้น

สี (Color) สีเกิดจากแสงที่ส่องกระทบผิววัตถุ และสะท้อนแสงค่าของสีออกมาสู่สายตา สีที่ปรากฏในวงจรสีธรรมชาติมีมากมายหลายสี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีม่วง สีแสด สีดำ ฯลฯ สีต่างๆ เหล่านี้ช่วยให้งานสร้างสรรค์ศิลปะมีความน่าสนใจ และยังบอกเรื่องราวของปรากฏการณ์ วัตถุ ได้ใกล้เคียงความเป็นจริง นักสร้างสรรค์ภาพประกอบต้องมีความรอบรู้เรื่องสีซึ่งมีผู้คิดค้นไว้หลายทฤษฎีประเภทของสี ทั้งนี้เพื่อจะสามารถใช้สีในการสร้างสรรค์งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความหมาย และเสริมสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมภาพ

สำหรับทฤษฎีสีที่ถูกนำมาอ้างอิงในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งเป็นที่รู้จักคุ้นเคยกันเป็นอย่างดีคือ ทฤษฎีสีของหลุยส์ แพรง (Louis Prang) มิลตัน แบริดลีย์ (Milton Bradley) อาร์เธอร์ โป๊ป (Arther Pope) เฮร์เบิร์ต อี.อีฟส์ (Herbert E. Ives) ซึ่งบุคคลที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ล้วนเป็นนักค้นคว้าด้านศิลปะที่มีชื่อเสียง ส่วนสาระเด่นของทฤษฎีสีของแพรงและคณะที่กล่าวมานี้ แบ่งวงสีออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งมีความแตกต่างกันคือ ทฤษฎีสีบนพื้นฐานของเนื้อสี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน เมื่อจับคู่ผสมกันก็จะได้สีที่อื่นๆ เพิ่มขึ้น และถ้านำสีพื้นฐานทั้ง 3 สีผสมกันก็จะได้สีดำ หรือสีน้ำตาลเข้ม

ทฤษฎีบนพื้นฐานสีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน นับว่าเป็นที่นิยมมากในยุโรป ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 สีแดง เหลือง น้ำเงิน ในวงสีเรียกว่า สีหลักหรือสีขั้นที่หนึ่ง (Primary Colors) ซึ่งเชื่อกันว่าสีเหล่านี้ไม่สามารถผสมจากสีอื่นได้ แต่เมื่อนำสีคู่ใดคู่หนึ่งของสีหลักผสมกันก็จะได้สีขั้นที่สอง (Secondary Colors) คือสีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน เกิดเป็นสีเขียว สีเหลืองผสมสีแดง เกิดเป็นสีส้ม สีแดงผสมกับสีน้ำเงินเกิดเป็นสีม่วง และถ้าผสมสีขั้นที่หนึ่งและสอง ซึ่งอยู่ใกล้กันในวงสีก็จะได้สีขั้นที่สาม (Tertiaries) คือ สีเหลืองส้ม ส้ม แดง ม่วงแดง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงินเขียว เขียวเหลือง

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของสีในวงสี เราเรียกว่า ความกลมกลืนของสี (Color Harmomy) ซึ่งเป็นการใช้สีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไปให้กลมกลืนกันส่วนสี

กลมกลืนเอกรงค์ (Monochromatic Harmony) เป็นการใช้สีเพียงสีใดสีหนึ่งซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่หลายน้ำหนักให้กลมกลืนกัน สีกลมกลืนคล้ายกัน (Analogous Harmony) เกิดจากสีที่อยู่ใกล้เคียงในวงสี เช่นกลุ่มสีส้ม สีเหลืองส้ม และสีเหลืองเป็นต้น สีกลมกลืนสามเฒ่า (Triad Harmony) เป็นการใช้สี 3 สีจากวงสี โดยเฉพาะอย่างยิ่งสีสามเฒ่าของสีขั้นที่หนึ่ง สีขั้นที่สอง และสีขั้นที่สาม นำมาใช้ร่วมกันนอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับสีตัดกันและกลมกลืนกันอีกมากมายหลายแนวคิดซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์กับนักออกแบบหรือศิลปิน

สำหรับคุณสมบัติของสี (Color Property) ทฤษฎีหลายทฤษฎีได้แบ่งคุณสมบัติของสีไว้ 3 ลักษณะคือ สีแท้ (Hue) น้ำหนักสี (Value) และความเข้มของสี (Intensity)

สีแท้ คือ สีเด่นหรือสีบริสุทธิ์สีใดสีหนึ่ง ซึ่งยังมีได้ผสมให้เกิดค่าสีต่างออกไป สีแดงแท้ หมายถึงสีแดงบริสุทธิ์ที่ปราศจากสีดำ สีขาว หรือสีอื่นใด และเป็นพื้นฐาน ซึ่งก่อให้เกิดคุณสมบัติอื่นๆ ตามมา

น้ำหนักสี น้ำหนักสีคือ สีซึ่งสัมพันธ์กับความเบา – หนัก หรืออ่อน – แก่ (Lightness or Darkness) ของสีใดสีหนึ่ง น้ำหนักสีมีความสัมพันธ์กับระดับสีเทา (Gray Scale) ซึ่งไล่น้ำหนักจากสีขาวไปสู่สีดำหลายน้ำหนัก อาจเป็น 5, 7 หรือ 9 น้ำหนัก (หรือนับด้วยสิบหรือร้อยน้ำหนักก็ได้) ผู้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องสี เช่นนักออกแบบหรือจิตรกร เมื่อเห็นสีแท้สีใดสีหนึ่ง ย่อมมองเห็นน้ำหนักสีของสีแท้นั้นไปพร้อมกัน น้ำหนักสีซึ่งเบากว่าน้ำหนักสีปกติ เรียกว่า สีค่าอ่อน (Tint) สีซึ่งมีน้ำหนักสีหนักกว่าน้ำหนักสีปกติของสีนั้น เรียกว่า สีค่าแก่ (Shade)

ความเข้มของสี ความเข้มของสี (Intensity) มีความหมายคล้ายกับค่าสี (Chroma) หรือสภาพอิ่มตัวของสี (Saturation) ซึ่งเป็นสภาพบริสุทธิ์ของสีแต่ละสี เป็นสีที่ไม่มีค่าของสีเทาเจือปน ถ้ามีค่าสีเทาเจือปนอยู่ก็ถือว่าเป็นสีที่มีความเข้มต่ำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งค่าสีเทาหรือสีเทากลาง (Neutral Gray) ที่เกิดจากการผสมกับสีตรงข้ามผสมกับ สีเทา สีขาวหรือสีดำ และสีความเข้มต่ำเหล่านี้เรียกว่า สีคล้ำ (Tone) ซึ่งถ้าหากพิจารณาสีที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น สีน้ำตาล สีน้ำตาลเข้ม สีเนื้อ (Tan) ล้วนเป็นสีที่มีความเข้มต่ำ

ดังนั้นเมื่อศิลปินหรือนักออกแบบสร้างสรรค์งานจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับสี ซึ่งเป็นสื่อในการแสดงออก คุณภาพของสี เช่น คุณภาพดูดซับแสง เช่น สีน้ำมัน และสีอะครีลิก ตลอดจนประสบการณ์เกี่ยวกับสีเหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่ต้องเรียนรู้โดยตรง

จิตวิทยาเกี่ยวกับสีก็เป็นเรื่องที่ควรศึกษาเรียนรู้ โดยเฉพาะศิลปินด้านทัศนศิลป์ และประยุกต์ศิลป์ เพราะสีแต่ละสีมีพลังปลุกเร้าการตอบสนองของอารมณ์ออกจากคุณภาพ ด้านอื่นๆ แล้ว ยังมีอุณหภูมิเชิงจิตวิทยาอยู่ในตัวของมัน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง ให้ความรู้สึกอุ่น และสัมพันธ์กับแสงอาทิตย์ หรือไฟ สีน้ำเงินหรือสีเขียว สัมพันธ์กับป่า น้ำ ท้องฟ้า และให้ความรู้สึกเย็น เป็นต้น นักออกแบบและนักสร้างสรรค์ ย่อมต้องเรียนรู้และ เข้าใจในเรื่องจิตวิทยาเกี่ยวกับสี ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับปฏิกิริยาตอบสนองของมนุษย์ และนำประโยชน์จากการเรียนรู้และประสบการณ์ไปสร้างสรรค์งานศิลปะหรืองาน ออกแบบ สีจึงเปรียบประดุจองค์ประกอบหลักที่สามารถควบคุมและเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบอื่น ทั้งนี้เพราะสีมีส่วนเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทุกอย่างที่ประกอบเป็นภาพ และมีอิทธิพลเหนือจิตใจ และก่อให้เกิดความรู้สึกในด้านต่างๆ ได้ การใช้สีอาจใช้สี ๑ เดียว หรือหลายสี สีทุกสีจึงมีความหมายและมีสัญลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกทางด้าน ที่ดีและไม่ดีไปตามลักษณะของสี ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมของแต่ละสังคม ด้วย เช่น สีแดง สำหรับชาวตะวันตกเป็นสีแห่งความสุขสมบูรณ์ สัญลักษณ์ของชีวิตและ แสดงถึงความปิติยินดี ร่าเริง แต่ในประเทศทางตะวันตก สีแดงกลับมีความหมายไปในทาง ตรงกันข้ามกับชาวตะวันออก คือ มีความรู้สึกว่าเป็นสีที่แสดงถึงความไม่ปลอดภัย น่ากลัว และมักจะมีความหมายไปในทำนองก่อความอารมณ์ เป็นต้น ในการสร้างสรรค์งาน ภาพประกอบศิลป์ที่มีความรู้ความเข้าใจเรื่องสีเป็นอย่างดี ย่อมสร้างสรรค์บรรยากาศ ของภาพวาดได้อย่างสมจริงสมจัง ตอบสนองอารมณ์ของผู้อ่าน

แสงและเงา (Light & Shade) แสงและเงา คือค่าความเข้มของแสง เมื่อแสง กระทบวัตถุ ส่วนที่รับแสงจะมีความสว่าง ส่วนด้านตรงข้ามที่แสงส่องจะเป็นเงาค่าของแสง และเงาช่วยให้การรับรู้ของวัตถุ เกิดมิติ ตื้นลึก ในงานจิตรกรรมแสงและเงาเกิดจากการ ระบายน้ำหนักอ่อนแก่ของสี ส่วนงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรมนั้น ค่าแสงเงาเกิด จากการที่แสงไปกระทบพื้นผิวประติมากรรม หรือสถาปัตยกรรม การสร้างสรรค์ศิลปะใน แขนงอื่นๆ ก็เช่นเดียวกัน ก็ต้องคำนึงถึงค่าของแสงและเงาด้วย เช่น การสร้างฉากละคร การสร้างภาพยนตร์ การสร้างศิลปะสมัยใหม่ รวมทั้งการใช้แสงและเงาในงานประยุกต์ศิลป์ อื่นๆ แสงและเงามีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ จึงเป็นเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ จำเป็นต้องศึกษา ทั้งในด้านความงามในธรรมชาติ และในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ปริมาณและชนิดของแสงที่ตกลงกระทบบนวัตถุ จะก่อให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่ แตกต่างกันไป เช่น แสงยามเย็นที่พระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้า จะทำให้รู้สึก

หม่นหมอง สงบเงียบ แต่แสงยามรุ่งอรุณที่เริ่มทอแสงทองสว่างก็จะทำให้รู้สึกสดชื่น มีพลังแห่งความหวัง

หลักการใช้แสงและเงา แบ่งค่าออกเป็น 6 ค่า ดังนี้

1. แสงสว่างที่สุด (High Light) เป็นส่วนของวัตถุที่กระทบแสงโดยตรงจึงทำให้บริเวณที่มีแสงสว่างที่สุด มีลักษณะมันวาว ในการวาดเส้นแรเงาบริเวณนี้ จะมีน้ำหนักอ่อนที่สุด ซึ่งอาจทำขึ้นได้โดยใช้วิธีลบด้วยยางลบ
2. แสงสว่าง (Light) เป็นส่วนของวัตถุที่ไม่ได้ปะทะแสงโดยตรง แต่อยู่ในพื้นที่ที่ได้รับอิทธิพลจากแสงนั้น ในการแรเงาน้ำหนักบริเวณนี้จะต้องทำให้น้ำหนักอ่อนจาง แต่ก็ยังมีน้ำหนักแก่บริเวณที่เป็นแสงสว่างที่สุดเล็กน้อย
3. เงา (Shadow) เป็นส่วนของวัตถุที่ได้รับอิทธิพลของแสงเพียงเล็กน้อยการแรเงาน้ำหนักนี้จะต้องให้น้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสว่างพอสมควร
4. เงามืด (Core of Shadow) เป็นส่วนของวัตถุที่ไม่มีอิทธิพลของแสงเลย จึงเป็นบริเวณที่จะต้องแรเงาน้ำหนักเข้มที่สุด ยิ่งกว่าส่วนอื่นๆ ทั้งหมด
5. แสงสะท้อน (Reflected Light) เป็นส่วนของวัตถุที่ไม่ได้กระทบแสงโดยตรง แต่เป็นบริเวณที่กระทบแสงสะท้อนจากวัตถุอื่นที่อยู่ใกล้ ๆ นั้น น้ำหนักบริเวณนี้จะอ่อนกว่าบริเวณเงามืด ค่าของแสงสะท้อนจะให้ความรู้สึกเหมือนจริง และมีอากาศอยู่โดยรอบ
6. เงาตกทอด (Cast Shadow) เป็นบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุชิ้นนั้นทอดไปตามพื้นที่รองรับ ซึ่งมีน้ำหนักแก่กว่าบริเวณที่เป็นแสงสะท้อน ขนาดและรูปร่างของเงาตกทอดจะเป็นอย่างไร ย่อมขึ้นอยู่กับรูปร่างของวัตถุ ตำแหน่งและต้นกำเนิดแสงทำมุมกับพื้นระนาบ ประมาณ 45 องศา

อย่างไรก็ตามในการวาดภาพหลายๆ หนึ่งย่อมประกอบด้วยรูปทรงหลากหลาย ลักษณะพื้นผิวต่างๆ ดังนั้นการแรเงาจะต้องบูรณาการวิธีการแรเงาน้ำหนักหลายวิธีด้วยกันเพื่อความเหมาะสมและความสมบูรณ์ของงาน ส่วนการแรเงาในลักษณะแสงและเงากลมกลืนกัน โดยปกติการเกลี่ยระยะน้ำหนักแสงเงาสามารถแบ่งระยะน้ำหนัก อ่อนแก่ ได้ 7-9 ระยะน้ำหนัก นับจากระยะขาวสุดจนถึงเข้มสุด การแรเงาในภาพโดยวิธีการเกลี่ยน้ำหนักให้เกิดความกลมกลืน จึงทำให้ได้ภาพที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติมากที่สุด แต่การแรเงาในลักษณะแสงและเงาตัดกัน วิธีดังกล่าวจะแสดงถึงการให้แสงเงาอย่างเด่นชัด ดังนั้นภาพที่ได้จึงให้แสงจัดเงาเข้ม

งานสร้างภาพประกอบที่รู้จักใช้แสง และเงา จะช่วยให้ภาพดูมีชีวิตชีวา มีบรรยากาศของภาพตามเจตนาอารมณ์ของศิลปินผู้สร้างสรรค์ ทั้งนี้เพราะภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นมาดูไม่จืดชืด หรือให้เกิดความรู้สึกแบนเรียบจนเกินไป

บริเวณว่าง (Space) คือพื้นที่ปรากฏ และยังรวมไปถึงมิติหรือความตื้นลึกของสิ่งปรากฏในความรู้สึกทางการเห็นในงานทัศนศิลป์ มีบริเวณว่าง 2 มิติ และบริเวณว่างที่เป็นจริงแบบ 3 มิติ ที่สามารถสัมผัสความรู้สึกได้เช่น บริเวณว่างของประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา สถาปัตยกรรม ส่วนบริเวณว่าง 2 มิติ คือความกว้างและความยาว แต่อาจจะมีมิติที่ 3 ซึ่งเป็นมิติลวงตา ศิลปินที่มีความสามารถจะใช้บริเวณว่างเสริมคุณค่าการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ทั้งด้านเนื้อหาที่ใช้สอยและความงาม

2.5.2 หลักศิลปะ (Principles of Art)

หลักการของศิลปะ คือ การนำเอาส่วนประกอบของศิลปะมาประสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ผลงานที่มีเอกภาพและความงามตามต้องการ ซึ่งจะช่วยเสริมคุณค่าทางสุนทรียะให้กับงานศิลปะนั้นๆ หลักการศิลปะที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบได้แก่

ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ คือความสมดุลของส่วนประกอบต่างๆ ในการจัดองค์ประกอบศิลปะ ผลงานที่ขาดความสมดุลนั้นอาจทำให้ดูขัดตา และขาดความสัมพันธ์กัน ตัวอย่างเช่น การจัดองค์ประกอบโดยจัดรูปร่างที่ระคนตาให้รวมกลุ่มกันอยู่ข้างหนึ่ง อาจทำให้น้ำหนักของภาพเอียง นอกจากว่าอีกด้านหนึ่งจะมีบริเวณว่างหรือเส้น หรือสีที่นำสนใจถ่วงดุลเอาไว้ได้ เส้นที่ส่อทิศทางในองศาต่างๆ การจัดวางหรือเลือกตำแหน่งที่ได้ดุลยภาพรวมทั้งความเข้มข้นของสี การจัดแบ่งเนื้อที่เพื่อจัดวางจุดเด่น จุดด้อยเหล่านี้ ล้วนช่วยให้เกิดความสมดุลทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามลักษณะความสมดุลมีจำเป็นต้องเป็นลักษณะซ้าย - ขวา เท่ากันตลอดไป อาจจะมีจัดองค์ประกอบความสมดุลแบบ ข้าง - ขวา ไม่เท่ากันก็ได้ และสมดุลอีกลักษณะหนึ่ง คือ ความสมดุลแบบรัศมีของวงกลม

การเน้น (Emphasis)

การเน้น คือการนำเอาส่วนประกอบศิลปะมาประกอบเข้าด้วยกัน และเน้นให้เห็นความแตกต่างระหว่างส่วนประกอบเหล่านั้น เพื่อให้เกิดจุดเด่นหรือจุดสนใจ การเน้นกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในภาพ เช่น ภาพที่จัดวางให้รูปร่างรูปทรง

ที่มีขนาดไล่เลี่ยกัน หรือขนาดเท่าๆ กัน เมื่อทำให้เกิดการเน้นภาพ ก็อาจจะสร้างรูปทรงขนาดใหญ่กว่าปกติแทรกขึ้นระหว่างรูปทรงที่มีขนาดเท่าๆ กันนั้น หรือการระบายสีเข้มติดกับโทนสีส่วนใหญ่เป็นต้น

ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน หมายถึง วิธีการนำเอาส่วนประกอบศิลปะมาผสมผสานกันในลักษณะที่คล้ายคลึง สอดคล้อง และเชื่อมโยงทุกส่วนมาเป็นส่วนเดียวกันทั้งภาพ โดยหลีกเลี่ยงการจัดภาพแบบขัดแย้งหรือตัดกัน ตัวอย่างเช่น การจัดวางโครงสีในภาพ โดยใช้สีใกล้เคียงกันในวงจรัสสี หรือการสร้างภาพที่มีรูปร่างรูปทรงเหมือนๆ กัน

ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายคือ การนำเอาส่วนประกอบของศิลปะมาสร้างภาพ โดยไม่จำเป็นต้องให้เกิดความประสานกลมกลืน แต่กลับทำให้ภาพมีความสลับซับซ้อนในการจัดวาง การสร้างความขัดแย้งขึ้นในภาพด้วยเส้น รูปร่าง รูปทรง สี ขนาด และพื้นผิว เป็นต้น ความหลากหลายนี้ทำให้ภาพเกิดความน่าสนใจ ชวนให้ติดตาม ค้นหาเรื่องราวและความหมาย

ความลดหลั่น (Gradation)

ความลดหลั่น หมายถึง ค่าระดับของสีแก่ สีอ่อน ที่บดหลั่นกันอย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่นระดับสีเทา ที่เข้มจากแก่ไปหาอ่อน หรืออีกลักษณะหนึ่งคือการเปลี่ยนสีสองสีที่ระบายอยู่เคียงข้างกัน ซึ่งอาจมีสีต่างกันหรือระดับแก่อ่อนต่างกันให้กลืนเข้าหากัน โดยไม่มีรอยต่อให้เห็นเด่นชัด สีน้ำมันและสีพาสเทลเป็นสีที่สามารถเปลี่ยนได้ในลักษณะนี้ แต่สีประเภทสีฝุ่น สีน้ำทึบ และสีประเภทพอลิเมอร์ ไม่สามารถเปลี่ยนให้สีกลืนเข้าหากันเช่นนี้ได้ สีน้ำเมื่อระบายสองสีในลักษณะโปร่งใส และใช้สองสีไหลเข้าหากันขณะเปียกก็พอจะนับได้ว่าเป็นการเปลี่ยนสีเช่นกัน

จังหวะ (Rhythm)

จังหวะ คือการซ้ำกันของส่วนประกอบศิลปะ เช่น การซ้ำกันของเส้น รูปร่าง รูปทรง สี ฯลฯ โดยการซ้ำกันนี้มีทิศทางไปในทางเดียวกัน ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว เป็นวิธีการที่ศิลปินและนักออกแบบนิยมใช้กัน เมื่อต้องการให้ผลงานรู้สึกมีความเคลื่อนไหว

จังหวะในการงานทัศนศิลป์ถ้าเทียบได้ก็คงคล้ายคลึงกับจังหวะในเสียงดนตรี ที่อาจจะเป็น จังหวะช้า เร็ว หรือจังหวะที่ผสมผสานระหว่างช้า – เร็ว ทำให้เสียงดนตรีมีความไพเราะ

สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ความสัมพันธ์เชิงคณิตศาสตร์ ของส่วนต่างๆ ที่มีต่อกันและกัน และมีต่อสัดส่วนโดยรวม ที่จริงแล้วคำนี้มีความหมาย เฉพาะความสัมพันธ์เชิงคณิตศาสตร์ และเรขาคณิตของส่วนต่างๆ บนร่างกายมนุษย์ และ อัตราส่วนของแต่ละส่วนหรือแต่ละหน่วยที่มีต่อส่วนอื่นๆ หรือส่วนรวมทั้งหมดของรูปทรง หรือมวลทฤษฎีสัดส่วนที่รู้จักกันดีได้แก่ หลักโกลเดนมิน (Golden Mean or Golden Section) ระหว่างยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาที่มีหนังสือตำราชื่อ De Divina proportione (ค.ศ. 1509) ซึ่งเขียนโดย ลูคา ปาซิโอลิ และวาดภาพประกอบโดยลีโอนาโด ดา วินชี เรียก สัดส่วนแบบโกลเดนมินนี้ว่า "สัดส่วนจากเทพเจ้า"

เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ของเนื้อหาและรูปทรง โดยอาศัย ส่วนประกอบของศิลปะที่มาจัดวางประสานสัมพันธ์กัน ความเป็นเอกภาพในงานศิลปะ ช่วยให้งานโดดเด่นมีคุณค่า ซึ่งศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในความเป็นเอกภาพ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

การจัดองค์ประกอบแบบเดี่ยว เป็นการจัดที่มีเรื่องราวรูปทรงเพียง อย่างเดียว การจัดองค์ประกอบจึงมักอยู่กลางภาพ ซึ่งจะเห็นได้ทั่วไป เช่น ภาพประกอบที่เน้นความสำคัญของตัวละคร และนำจัดวางในส่วนกลางภาพให้ เห็นเด่นชัด สื่อความหมายได้ทันที

การจัดองค์ประกอบแบบคู่ เป็นการจัดองค์ประกอบของสองสิ่ง ซึ่ง อาจจะมีขนาดเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ การจัดองค์ประกอบแบบนี้เพื่อให้ความ เป็นเอกภาพ จึงควรจัดวางให้เหลื่อมล้ำกัน ซึ่งจะให้มีส่วนเด่นและส่วนรองการ จัดองค์ประกอบแบบคู่นี้ ช่วยให้ภาพประกอบมีมุมมองที่แตกต่างจากการจัด องค์ประกอบแบบเดี่ยว และยังสามารถทำให้เกิดระยะ หรือความตื้นลึกเกิดขึ้นใน ภาพได้

การจัดองค์ประกอบแบบกลุ่ม เป็นการจัดองค์ประกอบของหลายๆ สิ่ง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านั้น อาจมีขนาดรูปร่าง รูปทรงที่ต่างกันบ้าง เหมือนกันบ้าง

การจัดองค์ประกอบจากสิ่งที่หลากหลายนี้ จะต้องสร้างความสัมพันธ์ของรูปร่าง รูปทรงให้มีความเป็นเอกภาพด้วยเช่นกัน แต่ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงภาพที่ปรากฏต้องแสดงเรื่องราวที่น่าสนใจ แสดงระยะ ซึ่งอาจเกิดจากขนาดหรือการใช้แสงและเงา

ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะจึงจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในการจัดภาพให้มีเอกภาพแบบต่างๆ จะช่วยให้ภาพที่สร้างสรรค์ขึ้น ดูน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ

ขั้นตอนการสร้างภาพประกอบ

การสร้างภาพประกอบหนังสือและสิ่งพิมพ์ ก่อนอื่นศิลปินผู้สร้างสรรค์ภาพจะต้องทำความเข้าใจถึงประเภทของสิ่งพิมพ์ว่าเป็นสิ่งพิมพ์ประเภทใด เพื่อจะกำหนดลักษณะงานภาพประกอบได้อย่างเหมาะสม ทั้งรูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงกระบวนการผลิตภาพประกอบด้วย สำหรับขั้นตอนการสร้างภาพประกอบ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเรื่องราวหรือเนื้อหาของหนังสือ
2. การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างภาพประกอบ
3. วิธีสร้างสรรค์ภาพประกอบ

1. ศึกษาเรื่องราวหรือเนื้อหาของหนังสือ

เป็นขั้นตอนแรกในการสร้างภาพประกอบ ซึ่งศิลปินจะต้องทำความเข้าใจ ในเนื้อหาของหนังสือ ก่อนที่จะลงมือสร้างภาพประกอบ หรือถ้าหากมีโอกาสพบปะกับผู้เขียนก่อน เพื่อขอทราบข้อมูลบางประการเกี่ยวกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน การอ่านเรื่องอย่างละเอียดถี่ถ้วนจะช่วยให้การทำงานของศิลปินง่ายขึ้นเพราะจะเข้าใจเรื่องราวเนื้อหา ทำให้สามารถคัดเลือกเนื้อหาที่นำมาสร้างภาพประกอบ ขณะเดียวกันการอ่านจะช่วยให้ศิลปินเกิดจินตนาการภาพตามเรื่องราว ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างภาพได้อย่างสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และยังจะช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด (Concept) ในการเลือกเทคนิคการสร้างภาพไปด้วย เพราะการอ่านงานเขียนนอกจากศิลปินจะสามารถจับประเด็นหรือเรื่องราวได้แล้ว ยังก่อให้เกิดแรงบันดาลใจเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งจะเป็นตัวชี้ทางเลือกว่าจะใช้เทคนิคการสร้างรูปแบบใด โดยเฉพาะการสร้างภาพประกอบหนังสือ นวนิยาย เรื่องสั้น บทความ และภาพประกอบงานวรรณกรรมต่างๆ จำเป็นที่ศิลปินต้องอ่านงานเขียนจนถึงขั้นรับรู้ทาง

อารมณ์ จะมีผลต่อการสร้างงานภาพประกอบที่มีคุณภาพ ส่วนหนังสือทางวิชาที่ต้องการความถูกต้องตามความเป็นจริง ผู้สร้างภาพประกอบก็ต้องยึดวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระ นั่นคือต้องถ่ายทอดภาพออกมาให้มีความสมจริงถูกต้องตามขนาด สัดส่วน ตลอดจนสีเส้น

การสร้างภาพประกอบ จำเป็นต้องนึกถึงลักษณะงานที่ใช้สอยด้วย เช่น ภาพประกอบในหนังสือพิมพ์ ต้องการภาพประกอบที่เป็นความจริง แสดงบรรยากาศของจริง เหตุการณ์จริง มักเป็นภาพที่ไม่ต้องการเทคนิคมาก เป็นเพียงคำบอกเล่า เข้าใจง่าย มักใช้ภาพถ่ายเป็นภาพประกอบ ส่วนภาพประกอบในนิตยสาร นิยมทั้งภาพถ่ายที่มีการจัดองค์ประกอบให้สวยงาม พอๆ กับการเขียนภาพประกอบเรื่องราวที่มีการเปิดกว้างทางด้านเทคนิคการทำงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับนิตยสารนั้นว่าเน้นเรื่องใดเป็นหลัก ภาพประกอบปกหนังสือ ถ้าเป็นประเภทปกหุ้ม ภาพประกอบควรเป็นเรื่องราวต่อเนื่องในภาพเดียวกัน มีความสัมพันธ์กันระหว่างปกหลังและสันปกด้วย ภาพประกอบประเภทเล่าเรื่องหรือบรรยายด้วยภาพ (Narrative illustration) ภาพประกอบประเภทนี้ต้องการความละเอียดสมจริง ดูแล้วรู้ในทันทีว่าเป็นเรื่องอะไร นิยมใช้ภาพวาดมากกว่าภาพถ่ายรูป เพราะการวาดภาพจะได้ความสวยงามของเทคนิค ความละเอียดประณีตมีเสน่ห์มากกว่า ภาพถ่าย นิยมใช้กับนิยาย นิทานโบราณ

การประกอบตกแต่งหน้าหนังสือ (Decorative illustration) นิยมใช้กับหนังสือที่ต้องการความสวยงาม และการชี้แนะโดยใช้ภาพประกอบที่เข้าช่วยบางจุด การจัดวางรูปภาพให้เหมาะสม จะช่วยให้หนังสือน่าอ่านน่าซื้อมากยิ่งขึ้น ภาพประกอบประเภทนี้จึงมีความสวยงามของการออกแบบภาพผสมกับตัวอักษร ถ้าต้องการความสะอาด ความสวยงาม ความน่ารัก มักใช้พื้นกระดาษสีขาวเขียนภาพด้วยสีน้ำ จะโปร่งเบาว่าการใช้ภาพถ่าย

ภาพประกอบที่นำไปใช้หลากหลายแตกต่างกัน จำเป็นต้องมีลักษณะพิเศษไม่เหมือนกัน เช่น ภาพประกอบที่มีลักษณะเฉพาะเกี่ยวกับร่างกาย ประเภทภาพประกอบกายวิภาค (Medical illustration) ภาพประวัติศาสตร์ หรือภาพประกอบที่เกี่ยวกับแฟชั่นเสื้อผ้า ภาพประกอบประเภทเทคนิค (Technical illustration) ต้องการความถูกต้องของเครื่องยนต์กลไกต่างๆ ยังต้องการความละเอียดมาก เพื่อความเข้าใจ ซึ่งใช้วิธีถ่ายภาพไม่ได้ ทั้งนี้ เพราะเป็นการออกแบบงานเบื้องต้นก่อนไปทำเป็นหุ่นจำลอง และนำไปสร้างจริง เช่น ภาพประกอบชิ้นส่วนภายในเครื่องจักรกลของรถยนต์และเครื่องบิน เป็นต้น

การสร้างภาพประกอบมี 3 ลักษณะ

การสร้างภาพประกอบด้วยการวาดรูปภาพที่จะใช้ประกอบด้วยมือ วิธีนี้เป็นวิธีที่ใช้มาก่อน เป็นการแก้ปัญหาที่มนุษย์จะนำภาพประกอบมาใช้อธิบาย หรือบอกในสิ่งที่อยากบอกให้ชัดเจนและขยายความเข้าใจ โดยนำตัวอักษรมาใช้ร่วม ซึ่งสมัยก่อนนั้นยังไม่ใช้กล้องถ่ายรูปบันทึกภาพไว้ ปัจจุบัน การเขียนภาพประกอบด้วยมือยังมีความสำคัญอยู่ แม้เทคโนโลยีต่างๆ จะนำหน้าสมัยไปมากแล้วก็ตาม คุณค่าของภาพประกอบที่เขียนด้วยมือจะมีความประณีต ความมีเสน่ห์ของงานศิลปะ และเป็นภาพประกอบที่ไม่อาจทำซ้ำได้อีก อาจได้ใกล้เคียง แต่ไม่สามารถเก็บได้เหมือนทั้งหมด ซึ่งภาพประกอบมีทั้งแบบเหมือนจริงและแบบการ์ตูน

การสร้างภาพประกอบจากการถ่ายรูป วิธีนี้มีการคิดค้นกันมาตั้งแต่ ค.ศ. 1410 มีการพัฒนามาเป็นลำดับจนถึง ค.ศ.1490 ประมาณ ค.ศ.1800 ลิสซีสกี (Lissisky) ชาวรัสเซีย และโมฮอลยอนอจ (Moholy-Nagy) ชาวฮังการีเรียน สถาบันเบาเฮาส์ (Bauhaus) ในเยอรมนี ได้เริ่มนำภาพถ่ายเข้ามาใช้ในระบบพิมพ์งาน ความแตกต่างของภาพประกอบที่เป็นภาพเขียนและภาพถ่าย คือ ภาพถ่ายสามารถเห็นความจริงของสิ่งที่ต้องการ ได้หมดอย่างละเอียดและเป็นธรรมชาติ ภาพประกอบที่เป็นภาพเขียน สามารถใส่สี ใส่ความรู้สึกของจินตนาการ อาจแสดงความคิดชีวิตชีวาของสี แสงเงาที่สร้างได้ ซึ่งภาพประกอบของทั้งสองอย่างนี้ต่างกัน จึงขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน ความต้องการของลูกค้าว่าต้องการภาพประกอบแบบใด

การสร้างภาพประกอบด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีบทบาทมาก มีโปรแกรมสำหรับสร้างภาพ มีรูปของโปรแกรมให้เลือก ลักษณะภาพประกอบที่ได้ จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีรูปแบบที่ออกแบบสำเร็จแล้ว รูปแบบที่ต้องการสร้างขึ้นใหม่ มีความใกล้เคียงกับการสร้างภาพประกอบด้วยมือ มีอุปกรณ์ใช้งานได้หลากหลายและสะดวก ภาพประกอบที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ สามารถใช้เทคนิคตัดต่อ ตกแต่งเพิ่มเติมได้ ทำให้ได้ภาพประกอบรูปแบบแปลก ทั้งนี้ เพราะมีอุปกรณ์ใช้งานเป็นเทคนิค สามารถสร้างภาพได้หลากหลาย ภาพประกอบจากคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมแพร่หลายในวงการสิ่งพิมพ์มาก

รูปแบบภาพประกอบ

รูปแบบเหมือนจริง (Realistic Style) เป็นรูปแบบที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ ความถูกต้อง และบรรยากาศของความเป็นจริงขณะนั้น นิยมใช้กับภาพถ่าย ใช้ภาพประกอบปกหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ประกอบหนังสือวิชาการต่างๆ ที่ต้องการความถูกต้อง เพราะต้องการความเข้าใจ ง่ายต่อการรับรู้ของคนทั่วไป

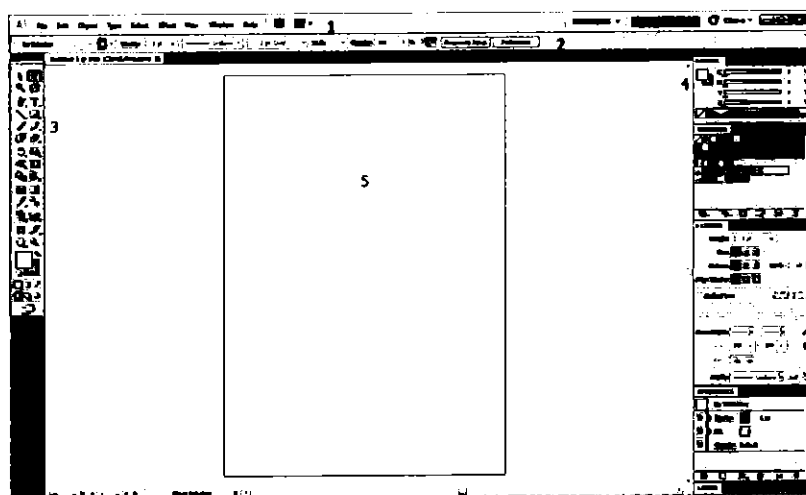
รูปแบบดัดแปลงธรรมชาติ (Modulation Style) เป็นรูปแบบที่สร้างขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราว เนื้อหา ซึ่งไม่มีในธรรมชาติ เช่น ภาพการ์ตูน ภาพซ้อน เทคนิคการถ่ายภาพหรือการจัดองค์ประกอบในการเขียนภาพซ้อนกัน

รูปแบบอิสระ (Free Style) เป็นรูปแบบที่ไม่แสดงเรื่องราว เนื้อหา อาจจะเป็นเพียงลวดลาย รูปทรงแปลกๆ หรือต้องการความสวยงามของสีล้วนมากกว่าเนื้อหา เป็นต้น

2.6 เทคนิคและคู่มือโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการออกแบบกราฟิก โดยที่โปรแกรมนี้มักจะนำไปใช้สำหรับการวาดภาพ หรือการออกแบบสัญลักษณ์ เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานด้วยระบบ Vector ซึ่งเป็นการสร้างภาพกราฟิกจากการคำนวณของโปรแกรม โดยไม่จำเป็นต้องกำหนดความละเอียดของภาพทำให้รูปภาพที่วาดจากโปรแกรมนี้มีความคมชัดสวยงาม และยังสามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้หลายครั้ง โดยที่คุณภาพของภาพยังคงเดิม

เข้าโปรแกรม Adobe Illustrator หรือเมื่อสร้างไฟล์ใหม่ด้วยการคลิกที่เมนู File>New จะปรากฏหน้าต่างของโปรแกรกดังนี้



ภาพที่ 11 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Illustrator

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

1. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
2. แถบควบคุม (Control Bar)
3. แถบเครื่องมือ (Tool Box)
4. จานเครื่องมือต่างๆ (Palette)
5. พื้นที่ทำงาน (Art Board)

แถบคำสั่ง (Menu Bar)

เป็นเมนูคำสั่งหลักโปรแกรม แบ่งออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 12 เมนูคำสั่งโปรแกรม Adobe Illustrator

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

File: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการเกี่ยวกับไฟล์และโปรแกรมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการ เปิด-ปิดไฟล์ การ

บันทึกไฟล์ การนำภาพเข้ามาใช้ (Place) ตลอดจนการออกจากโปรแกรม (Exit)

Edit: เป็นหมวดของคำสั่งที่จัดการแก้ไข เช่น Undo Cut Copy Paste Select รวมทั้งการกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่มีผลต่อการปรับแต่งภาพด้วย เช่นการสร้างรูปแบบ (Define Pattern) การกำหนดค่าสี (Color Setting) เป็นต้น

Type: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้จัดการตัวหนังสือ เช่น Fonts Paragraph เป็นต้น

Select: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้ในการเลือกวัตถุ สามารถเลือกด้วยคุณสมบัติได้ เช่น เลือกวัตถุที่มี Fill และ Stroke แบบเดียวกัน วัตถุที่อยู่บน Layer เดียวกัน เป็นต้น

Filter: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพ โดยจะมีผลต่อรูปร่างของ Path

Effect: เป็นหมวดของคำสั่งที่ใช้สร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพคล้าย Filter แต่จะไม่
มีผลกับรูปร่างของ Path

View: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการมองเห็นทุกอย่างในงาน เช่น Zoom Show/Hide
Ruler Bounding Box Outline Mode/Preview Mode เป็นต้น

Window: เป็นหมวดของคำสั่งเกี่ยวกับการเปิด-ปิดหน้าต่างเครื่องมือต่างๆ เช่น
Palette Tool Box เป็นต้น

Help: เป็นหมวดที่รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเพื่อช่วยเหลือผู้ใช้โปรแกรม

กล่องเครื่องมือ (Tool Box)

Selection tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยเรื่องการเลือกวัตถุ ประกอบไปด้วย

Selection tool (ลูกศรสีดำ) ใช้เลือกวัตถุทั้งชิ้น

Direct-selection tool (ลูกศรสีขาว) ใช้เลือก points หรือ path ของ
วัตถุ (กดคีย์ Alt)

Magic wand tool (ไม้เท้าวิเศษ) เป็นเครื่องมือใหม่ ใช้เลือกวัตถุที่มีสี
เดียวกัน การใช้งานเหมือนใน Photoshop (กดคีย์ Alt และ Shift)

Lasso tool ใช้เลือกโดยการคลิกเมาส์ Drag การใช้งานเหมือนใน
Photoshop (กดคีย์ Alt และ Shift) การสร้างภาพกราฟิกประกอบรายงาน
โปสเตอร์ผลงานวิชาการ ด้วย Adobe Illustrator Page 3

Create tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยการสร้าง objects ไม่ว่าจะเป็นเส้น
รูปทรงต่างๆ และตัวหนังสือ

Pen tool สร้างเส้น path อย่างแม่นยำ โดยการใช้เมาส์ มีผลทำให้
object มีจุดน้อย-น้อยมาก ส่วนเครื่องมือย่อยจะเอาไว้ใช้ปรับแต่ง
curved ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มจุด ลบจุด หักแขนของแกนเส้นสัมผัส (กด
คีย์ Alt)

Type tool ใช้พิมพ์ตัวหนังสือ ข้อความต่างๆ ส่วนเครื่องมือย่อย ก็
ง่ายๆตามรูป ใช้พิมพ์ตัวหนังสือให้อยู่ในกรอบบ้าง ทาตัวอักษรวิ่งตาม
paths บ้าง ซึ่งผมจะไม่อธิบายมากเพราะ ไอคอนก็ง่ายต่อการจดจำอยู่
แล้ว

Line segment tool อันนี้ไว้ลากเส้นตรง ในรายละเอียดของเครื่องมือย่อยก็ไม่มีอะไรมาก เช่นไว้ทาบขดกันหอย ทา grid ของตาราง หมายเหตุ grid แบบใยแมงมุม

Basic shape tool เอาไว้วาดรูปทรงพื้นฐาน 3-4-หลายเหลี่ยม และวงกลม shape รูปดาว แต่ที่เด่นที่สุดคือ flare tool ใช้สร้างเอฟเฟค lens-flare (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)

Paintbrush tool แปร่งที่เอาไว้สร้างเส้น path โดยการ drag มาส์ลากอย่างอิสระ สามารถใช้ brush แบบพิเศษ (กดคีย์ Alt)

Pencil tool จะคล้ายๆ paintbrush tool แต่จะมีเครื่องมือย่อยให้เรียกใช้ในการแก้ไขเส้น ซึ่งจะช่วยให้การปรับแต่งแก้ไข และทำให้งานดูดี+เร็วขึ้น (กดคีย์ Alt)

Transform tool เครื่องมือกลุ่มนี้ใช้ในการปรับแต่งรูปทรงของวัตถุ ไม่ว่าจะ
เป็นหมุน เอียง บิด กลับด้าน ย่อ ขยาย นอกจากนี้ยังมีเอฟเฟคต่างๆ
ด้วย

Rotate tool ใช้ในการหมุนวัตถุ โดยการกำหนดจุดหมุนก่อนแล้วจึงทำการหมุน ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่าต้องการหมุนกี่องศา (กดคีย์ Alt)

Reflect tool ใช้ในการกลับด้านของวัตถุ (กดคีย์ Alt)

Twist tool ใช้ในการบิดวัตถุ โดยการกำหนดจุดก่อนแล้วจึงทำการบิด ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่าต้องการบิดมากน้อย (กดคีย์ Alt)

Scale tool ปล่อยขยายวัตถุ (กดคีย์ Alt และ Shift)

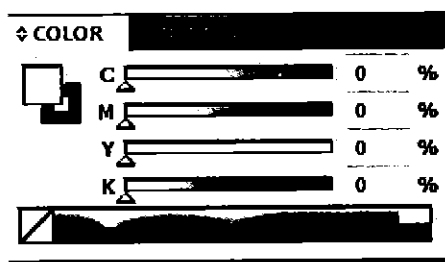
Shear tool ใช้เอียงวัตถุ (กดคีย์ Alt)

Reshape tool ใช้เพิ่มจุด และดึงยึดวัตถุ

The warp tool ใช้โน้มนำวัตถุให้บิดเบี้ยว (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)

Twirl tool ทำให้วัตถุบิดตามจุดที่กำหนด (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)

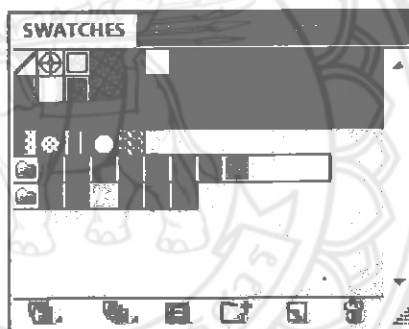
Pucker tool ดึงจุดจุดให้เข้าสู่จุดศูนย์กลาง (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)



ภาพที่ 13 Color Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

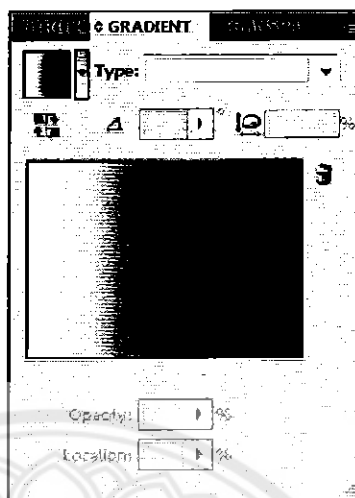
Swatch Palette: เหมือนกล่องเก็บสีที่ผสมสำเร็จรูปไว้ใช้ได้ทันที ทำให้ไม่ต้องผสมใหม่ทุกครั้งที่จะใส่สี



ภาพที่ 14 Swatch Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

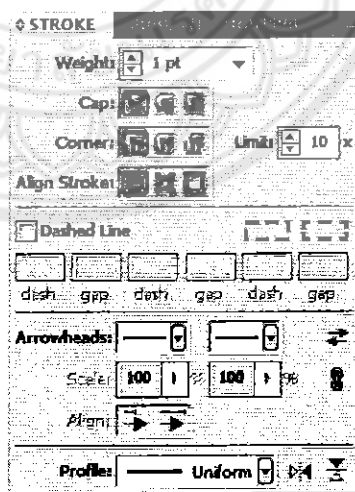
Gradient Palette: ใช้กำหนดค่าการไล่โทนสีให้วัตถุ ทั้งการกำหนดรูปแบบการไล่สีระหว่างแบบเส้นตรงหรือรัศมี และปรับแต่งโทนโดยใช้แถบ Gradient Bar ด้านล่างทำให้รูปมีมิติและความลึกมากขึ้น



ภาพที่ 15 Gradient Palette

ที่มา : <http://slang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

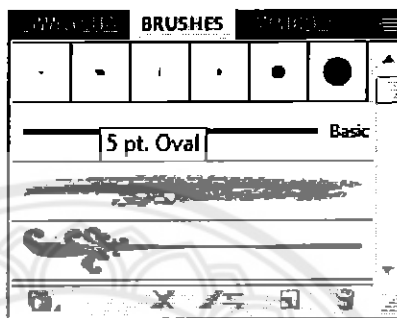
Stroke Palette: ใช้กำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ เช่นขนาดของเส้น รูปแบบของรอยต่อหรือปลายเส้น ฯลฯ



ภาพที่ 16 Stroke Palette

ที่มา : <http://slang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

Brushes Palette: บรรจุนิตของหัวพู่กันสำเร็จรูปไว้ให้เลือกใช้ โดยสามารถเลือกกำหนดคุณสมบัติของหัวพู่กันได้ด้วย ทำให้เส้นสายพลิ้วพราย มีลูกเล่นไม่ธรรมดา

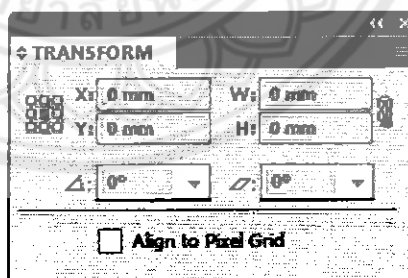


ภาพที่ 17 Brushes Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

2. Palette ที่เกี่ยวข้องกับการปรับแต่งและจัดการวัตถุ

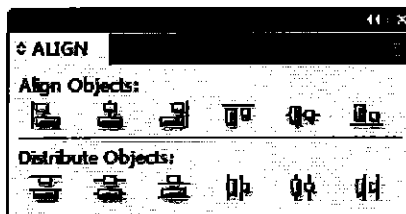
Transform Palette: ใช้กำหนดตำแหน่ง ขนาดและปรับแต่งรูปร่างของวัตถุ โดยการระบุค่าเป็นตัวเลข เพื่อให้ได้ระยะที่ถูกต้องและแม่นยำ



ภาพที่ 18 Transform Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

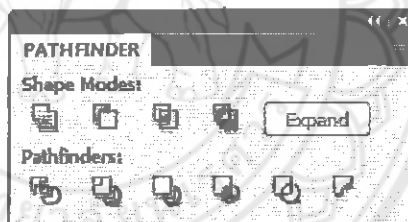
Align Palette: ใช้ควบคุมการจัดเรียงวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นการจัดแนวของวัตถุให้ตรงกันในแนวต่าง ๆ หรือการจัดระยะห่างระหว่างวัตถุ โดยคลิกเลือกวัตถุก่อนแล้วเลือกวิธีการจัดเรียงที่ต้องการ ช่วยให้งานมีระเบียบเรียบร้อยสวยงาม



ภาพที่ 19 Align Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ai/training/PDF/AI.pdf>

Pathfinder Palette: ใช้สร้างวัตถุใหม่ จากการรวมรูปร่างของวัตถุเดิมเข้าด้วยกัน ช่วยในการสร้างวัตถุ โดยไม่จำเป็นต้องเริ่มวาดเองใหม่ทั้งหมดใช้ร่วมกันให้เกิดเป็นรูปร่างใหม่ได้สะดวกและรวดเร็ว

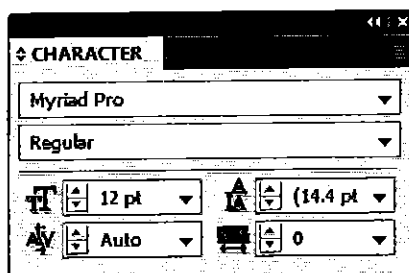


ภาพที่ 20 Pathfinder Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ai/training/PDF/AI.pdf>

3. Palette ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานตัวหนังสือ

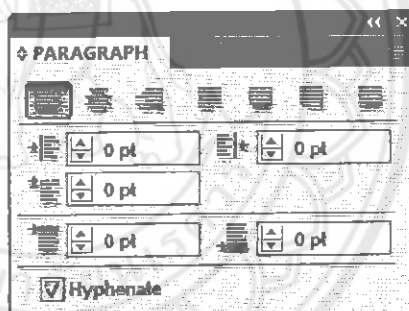
Character Palette: ใช้กำหนดรูปแบบตัวหนังสือ โดยกำหนดได้ละเอียดมาก ทั้งชนิด ขนาด ความสูง ความกว้าง ตัวยก ตัวห้อย ฯลฯ เพื่อให้ตัวอักษรดูหลากหลายและมีลูกเล่นต่าง ๆ



ภาพที่ 21 Character Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

Paragraph Palette: ใช้กำหนดรูปแบบการจัดเรียงข้อความ โดยกำหนดได้ละเอียดมาก ทั้งการจัดชิดซ้าย ขวา กลาง ฯลฯ ตลอดจนระยะย่อหน้าต่างๆ ซึ่งสามารถระบุค่าเป็นตัวเลขได้ เพื่อให้ข้อความเป็นระเบียบเรียบร้อยสวยงาม

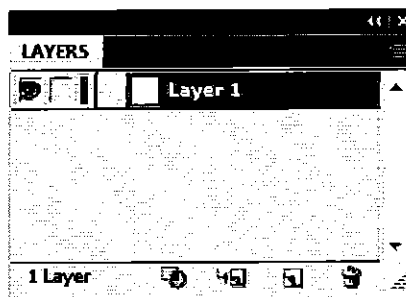


ภาพที่ 22 Paragraph Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

4. Palette ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและการจัดการในหน้ากระดาษ

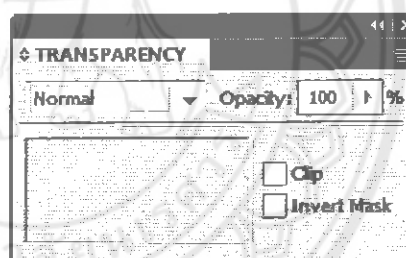
Layers Palette: ใช้จัดการวัตถุที่บรรจุอยู่ในแต่ละเลเยอร์ ซึ่งทำงานเหมือนเป็นแผ่นใสที่ซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ใช้ควบคุมทั้งการมองเห็น การล๊อควัตถุการจัดลำดับซ้อนทับกัน ฯลฯ



ภาพที่ 23 Layers Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

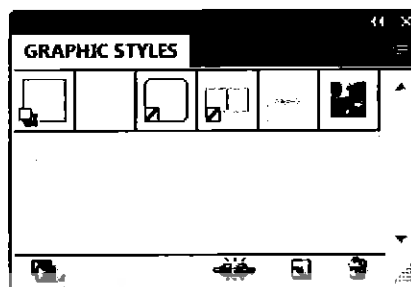
5. Palette ที่เกี่ยวข้องกับการใส่ลูกเล่นหรือเอฟเฟกต์ให้วัตถุ
 Transparency Palette: ใช้กำหนดค่าความโปร่งแสงของวัตถุ โดยคลิกเลือกรูปแบบของ Blending Mode ที่ต้องการและกำหนดค่าความทึบที่ช่อง



ภาพที่ 24 Transparency Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

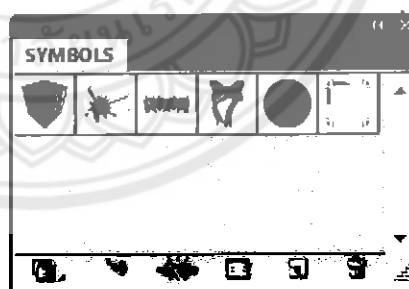
Styles Palette: ใช้กำหนดสี เส้น และเอฟเฟกต์ต่าง ๆ แบบสำเร็จรูป



ภาพที่ 25 Styles Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

Symbols Palette: บรรจุนิตของวัตถุสำเร็จรูปให้ใช้ซ้ำ โดยใช้ร่วมกับเครื่องมือในกลุ่ม Symbolism Tool เป็นการเอาวัตถุเดียวมาใช้ซ้ำไปซ้ำมาในงาน จึงมีข้อมูลเพียงอันเดียวของวัตถุสำเร็จรูปนั้น ช่วยลดขนาดของไฟล์ได้มาก



ภาพที่ 26 Symbols Palette

ที่มา : <http://stang.sc.mahidol.ac.th/ait/training/PDF/AI.pdf>

Hot Key for Adobe Illustrator

สร้างงานใหม่ = Control + N

เปิดชิ้นงาน = Control + O

ปิดหน้าต่างงาน = Control + W

ปิดโปรแกรม	= Control + Q
เซฟงานทับของเก่า	= Control + S
เซฟงานโดยเลือกที่เซฟใหม่	= Control + Shift + S
ก๊อบปี	= Control + C
วางงานที่ก๊อบปี	= Control + V
วางงานที่ก๊อบปีไว้ด้านบน(ในตำแหน่งเดิม)	= Control + F
วางงานที่ก๊อบปีไว้ด้านล่าง(ในตำแหน่งเดิม)	= Control + B
ก๊อบปีงานรวมงานไว้ด้วยกัน	= Control + G
ยกเลิกก๊อบปีงาน	= Control + Shift + G
สั่งปรี้น	= Control + P
ซูมเข้าหน้าตาต่างงาน	= Control + (+)
ซูมออกหน้าตาต่างงาน	= Control + (-)
เลือกงานทั้งหมด	= Control + A
ล๊อคชิ้นงาน	= Control + 2
ปลดล๊อคชิ้นงาน	= Control + Alt + 2
ซ่อนชิ้นงาน	= Control + 3
นำชิ้นงานที่ซ่อนกลับมา	= Control + Alt + 3
เอาชิ้นงานลงด้านล่าง	= Control + [
เอาชิ้นงานลงไว้ล่างสุด	= Control + Shift + [
เอาชิ้นงานขึ้นบน	= Control +]
เอาชิ้นงานขึ้นบนสุด	= Control + Shift +]
เพิ่มเติม ทาตัวหนังสือ Outline	= Control + Shift + O

3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

ในปัจจุบัน สังคมไทยกำลังนิยมสิ่งทีมาจากต่างประเทศไม่ว่าจะเครื่องใช้เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย รวมไปถึงตัวบุคคลอันได้แก่ ดารา-นักร้อง ในจำนวนนี้ประเทศที่มีอิทธิพลกับวัยรุ่นไทยมากที่สุดเห็นจะเป็นประเทศเกาหลีและญี่ปุ่น ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูง หนังสือนิยายแปลจากเกาหลีจำนวนมากได้รับความสนใจจากวัยรุ่นไทย ซึ่งอาจเป็นเพราะมีเนื้อหาที่กะทัดรัด แฝงไว้ด้วยความตลกขบขัน รวมไปถึงตัวละครที่สรรคส์สร้างขึ้นได้อย่างถูกใจผู้อ่าน

แต่หากจะลองย้อนกลับมาดูที่หนังสือของไทยเช่นวรรณคดีนั้น ปรากฏว่าไม่ได้รับความสนใจจากเยาวชนมากนัก อาจเพราะส่วนหนึ่งเป็นบทร้อยกรองและมีคำศัพท์สมัยโบราณ จึงอาจทำให้ผู้อ่านที่ไม่เชี่ยวชาญหรือตีความไม่เก่ง เกิดความสับสนงงพลอยทำให้ไม่ต้องการอ่านก็เป็นได้ ทั้งที่วรรณคดีไทยนั้นมีความน่าสนใจและมีเนื้อเรื่องสนุกสนาน มีหลายเรื่องที่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง เช่น ชุนช้างขุนแผน พระอภัยมณี ไกรทอง อิเหนาและเรื่องที่จะไม่กล่าวถึงไม่ได้เลยก็คือเรื่องรามเกียรติ์ มหาเทพที่ยิ่งใหญ่ซึ่งได้เค้าโครงมาจากรามายณะของอินเดีย นอกจากนี้ก็ยังมียุทธนพนิศน์ วรรณกรรม ตำนานต่างๆ อีกมากมายที่เล่าขานต่อกันมาจากรุ่นปู่ย่าตายายสู่รุ่นลูกหลาน ซึ่งส่วนมากวรรณกรรมไทยเหล่านี้จะมีข้อคิดและคุณธรรมแฝงไว้ด้วยตลอด เหมือนกับการสอนเด็กๆ ทางอ้อมให้เป็นคนที่ดีบโตมาอย่างมีคุณภาพและเป็นคนดีของสังคม ยกตัวอย่างเช่นเรื่องรามเกียรติ์นั้น ให้ข้อคิดได้หลายแง่ คือ การยึดถือความยุติธรรมชื่อตรงมากกว่าเห็นแก่พวกพ้องของตนเอง ดังเช่นอุบิสังข์ของพิเภก ที่ยอมไปสวามิภักดิ์ต่อพระรามเพราะเห็นว่าทศกัณฐ์ พี่ชายของตนปฏิบัติในสิ่งที่ไม่ถูกต้องไม่ควร การตั้งชื่อตัวเองในสิ่งที่ไม่ใช่ของตนเองมาจนในที่สุดก็ต้องได้รับความเสียหาย อย่างเช่นทศกัณฐ์ที่ลักพานางสีดามา จนทำให้เกิดสงครามใหญ่และตนก็ต้องจบชีวิตลงในสนามรบนั่นเอง เป็นต้น

4.กรณีศึกษา

4.1 Thai Fight Flood



ภาพที่ 27 Thai Fight Flood

ที่มา : <https://www.behance.net/gallery/2615521/Thai-Fight-Flood>

ขั้นระบุข้อมูล

ผู้จัดทำ จักรกฤษณ์ อนันตกุล

Graphic Designer, Illustration, Typography

เผยแพร่ 3 ธันวาคม 2554

ขั้นพรรณนา

โปสเตอร์คอลเลกชัน โปสเตอร์และบรรจุภัณฑ์ ที่ ออกแบบมาเพื่อช่วยผู้ประสบภัยน้ำท่วมในประเทศไทย

ขั้นวิเคราะห์

การออกแบบโปสเตอร์คอลเลกชัน โปสเตอร์และบรรจุ ภัณฑ์ โดยใช้การออกแบบภาพประกอบและ โทโปกราฟฟีเป็นตัว สื่อสาร ให้ผู้คนมีความเข้าใจง่าย และน่าสนใจ

ขั้นตีความ

การออกแบบชุดนั้นนอกจากจะสื่อให้ผู้คนทั่วไปมีความ สนใจแล้ว ยังส่งผลด้านดีให้กับผู้ประสบภัยให้มีแรง กำลังใจอีกด้วย

4.2 Keep the Faith



ภาพที่ 28 Keep the Faith

ที่มา : นิทรรศการโครงการออกแบบนิเทศศิลป์ (Ripple Degree Project Exhibition 24)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ชั้นระบุข้อมูล

ผู้จัดทำ ฐาปกรณ์ นักเสียง

นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ชั้นพรรณนา

โครงการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์จากความเชื่อเรื่องสัญลักษณ์ในศาสนาคริสต์ ออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ สัญลักษณ์ที่ใช้ในศาสนาคริสต์มาตั้งแต่ครั้งอดีตกาล

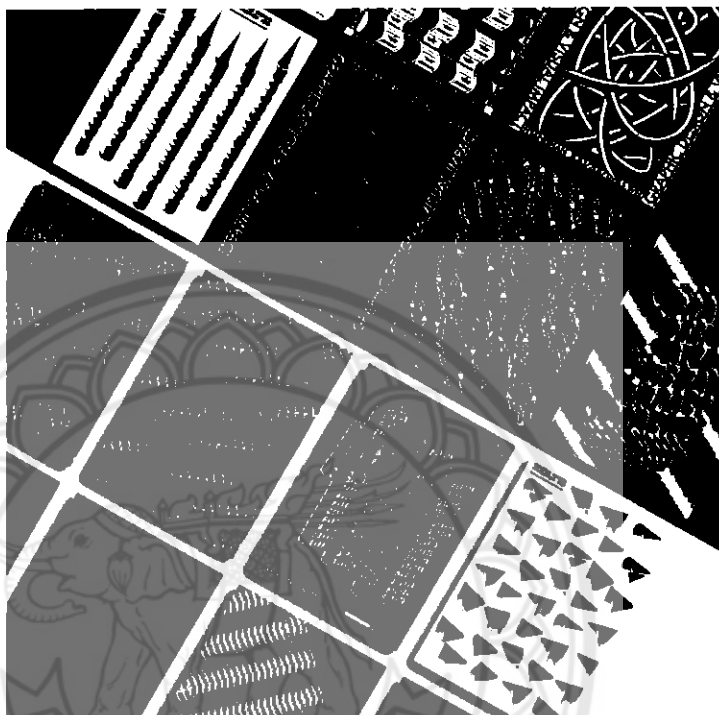
ชั้นวิเคราะห์

การออกแบบโดยเรียบเรียงข้อมูลจากพระคัมภีร์ หนังสือเพลงที่ใช้ในพิธีกรรม และนำมาออกแบบในรูปแบบบทกวี

ชั้นตีความ

โครงการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์จากความเชื่อเรื่องสัญลักษณ์ในศาสนาคริสต์ นอกจากจะดึงดูดความสนใจแล้ว ยังแฝงแง่คิดและวัฒนธรรมเข้าไปอีกด้วย

4.3 Typography poster.#01



ภาพที่ 29 Typography poster. #01

ที่มา : <https://www.behance.net/gallery/55849027/Typography-poster-01>

ชั้นระบุข้อมูล

ผู้จัดทำ HyangHan Joo

Digital Art,Graphic Design,Typography

เผยแพร่ 21 สิงหาคม 2560

ชั้นพรรณนา

ออกแบบกราฟฟิกโปสเตอร์จาก 2016 ถึง 2017 มั่นถูก
สร้างขึ้นผ่านการทดลองต่างๆ

ชั้นวิเคราะห์

การออกแบบโปสเตอร์ โดยมีการออกแบบไทโปกราฟฟี
เป็นตัวหลัก มีการต่อยอดการออกแบบจาก 2D เป็น 3D

ชั้นตีความ

การสร้างความปลอดภัยใหม่แก่การผสมผสานเทคนิค ให้
ผลงานการออกแบบธรรมดา ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ดร. สิทธา พิณีจกวอดล กล่าวไว้ในหนังสือความรู้ทั่วไปทางวรรณกรรมไทย ถึงเรื่อง การศึกษาวรรณคดีในแนวประวัติ มีดังนี้

1. เพื่อให้ทราบต้นกำเนิดของวรรณคดีว่า วรรณคดีแต่ละเล่มเกิดขึ้นได้อย่างไร เกิดในสมัยใด และวรรณคดีอื่น ๆ ในสมัยนั้นมีลักษณะที่เกิดขึ้นมาอย่างเดียวกันหรือไม่
2. เพื่อให้ทราบวิวัฒนาการของสติปัญญาของชาติ พลังปัญญาของบุคคลในชาติ จะแสดงออกมาในรูปของศิลปกรรมประเภทต่าง ๆ ซึ่งรวมทั้งวรรณกรรมด้วยคนจะแสดงพลังปัญญาในการนำเรื่องราวทางการเมือง การทหาร การรบพุ่งปราบปราม ศัตรู และอื่น ๆ มาเรียบเรียงร้อยกรองเป็นบทเพลงหรือบทประพันธ์ แทนการเล่าเรื่องอย่างธรรมดา ๆ คนที่มีความสามารถจะหาทางออกในแนวแปลกงดงามและมีผลดี วรรณคดีที่มีแนวต่าง ๆ กันเป็นผลของการแสดงพลังปัญญาของบุคคลในชาติ
3. เพื่อให้รู้จักเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลต่อวรรณคดี วรรณคดีเป็นผลงานกวี กวีในแต่ละยุคแต่ละสมัยย่อมมีชีวิตความเป็นอยู่ต่างกัน มีแนวคิดต่างกัน มีเหตุการณ์ในยุคสมัยของตนแตกต่างกันไปด้วย เช่น คนไทยในยุคสุโขทัยระยะหลังได้รับความร่วมเย็นเป็นสุขอย่างเต็มที่ เขาใจใส่ในศาสนาและวรรณกรรม ศิลปินกวีในยุคนี้จึงมีเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนามาก เหตุการณ์ต่าง ๆ ในบ้านเมืองหรือ ในสังคมย่อมสัมพันธ์กับเรื่องราวในวรรณคดี การศึกษาประวัติวรรณคดี จะทำให้เข้าใจ ตัววรรณคดี ชัดเจนยิ่งขึ้น และเข้าใจกวีว่าเหตุใดจึงแต่งวรรณคดีชนิดนั้น เช่น เหตุใดวรรณกรรมไทยในยุคปลายสุโขทัย จึงเป็นแต่ประเภทวรรณกรรมศาสนาเท่านั้น เป็นต้น
4. เพื่อให้รู้จักผู้แต่งวรรณคดี ว่ากวีคือใคร มีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร อะไรเป็นเหตุทำให้เขาแต่งเรื่องเช่นนั้น เช่น เราต้องการทราบประวัติชีวิตของสุนทรภู่พยายามสืบค้นว่าสุนทรภู่มีบิดามารดา ชื่ออะไร อาชีพอะไร เกิดที่เมืองไหน ครอบครัวของสุนทรภู่มีใครบ้าง อะไรทำให้สุนทรภู่เขียนลงไปว่า อนิจจาตัวเราก็อำพวน ไม่มีที่พสุธาจะอาศัย..... สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่ทำให้ผู้ศึกษาวรรณคดีรู้จักวรรณคดีลึกซึ้งขึ้นทั้งสิ้น

ในบางยุคสมัยผู้แต่งวรรณคดีจะเป็นคนในราชสำนักเป็นส่วนมากดังที่ปรากฏอยู่ใน
ยุคสุโขทัยเรื่อยลงมาจนถึงอยุธยา และต่อมาจนถึงยุคต้นรัตนโกสินทร์ ประวัติ
วรรณคดีจะทำให้เราเข้าใจแนวสร้างวรรณคดีของเรา

วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ

หลักการเบื้องต้นในการออกแบบตัวอักษร มีหลักสำคัญที่นักออกแบบจะต้องจดจำไว้เสมอ
ได้แก่ การรักษาไว้ซึ่งโครงสร้างเดิมของตัวอักษร หากจะออกแบบประดิษฐ์ให้เป็นรูปลักษณะอย่างใด
มีรายละเอียดอย่างไร มีการตกแต่งให้เป็นแบบใด แต่ต้องคงไว้ถึงโครงสร้างเสมอ การพัฒนา
รูปแบบให้มีเอกลักษณ์ใหม่จึงจะทำให้ไม่แปรเปลี่ยนความหมายและการสื่อความ นักออกแบบ
จะต้องมีความเข้าใจในหลักการของภาษาที่กำหนด และดำเนินการออกแบบให้เป็นไปตามกฎ
กติกากำหนดนั้นด้วย

กราฟิกเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ชนิดหนึ่ง มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้สื่อสาร อาศัยแรงบันดาลใจ
จินตนาการการออกแบบจากประสบการณ์และสิ่งที่ได้รับมา ไม่ว่าจะจาก
ตนเองโดยตรงหรือการรับรู้ประสบการณ์ของผู้อื่นร่วมด้วยอีกทั้งยุคสมัยก็ช่วยเปลี่ยนแปลง
ความคิด รูปแบบของจินตนาการด้วยเช่นกัน รวมไปถึงความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี
ด้วยประโยชน์ของกราฟิกมีมากมาย กราฟิก จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งขึ้น

กราฟิกมีความดึงดูดและน่าสนใจ

ความสวยงาม ความน่าสนใจ จะทำให้เกิดภาพจำที่ดีต่อผลงานได้ อีกทั้งจะช่วย
เพิ่มความน่าเชื่อถือต่อองค์กรนั้นๆ เพราะรูปภาพ หรือ สีเส้นจะช่วยทำให้องค์ประกอบ
เหล่านั้นสมบูรณ์ เกิดความน่าสนใจอีกด้วย หากลองสังเกตสินค้าที่มีกราฟิกสวยงาม หรือ
มีสีเส้นสะดุดตา ก็จะช่วยให้เราเกิดความสนใจและจดจำสินค้านั้นได้ทันที

กราฟิกช่วยให้จดจำได้มากขึ้น

การเริ่มต้นรับรู้ของเด็กวัยแรกเกิด มักจะเรียนรู้โดยเริ่มจากการจดจำรูปภาพ หรือ
สีเส้น เหตุผลเดียวกันนี้จึงส่งผลให้มนุษย์

มักจะจดจำภาพได้ดีกว่าข้อความหรือตัวหนังสือ การสื่อด้วยภาพหรือกราฟิก
ต่างๆ จึงมีความสำคัญมาก ดังนั้นกราฟิกจึงพัฒนาเพื่อตอบสนองการรับรู้และความคิด
ของมนุษย์

กราฟิกเข้าใจง่าย

เพราะในบางครั้ง ภาพก็สามารถสื่อความหมายและสื่อสารต่อผู้รับสาร ได้เข้าใจมากกว่าข้อความ ภาษาพูด ภาษาเขียน และอาจช่วยให้ประหยัดเวลาในการสื่อสาร กราฟิกที่ดีต้องเรียบง่าย และชัดเจน ตัวอย่างเช่น การใช้ภาพกราฟิกเป็นแผนที่บอกสถานที่ที่สามารถเน้นจุดที่เราต้องการบอกได้

วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก สำหรับวัยรุ่น อายุ 18 - 25 ปี

สำหรับเยาวชนในปัจจุบัน หากได้มีโอกาสศึกษาวรรณคดีท้องถิ่น ก็จะมีความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตในสังคมไทยมากขึ้น มีความรู้เรื่องภาษาถิ่น และขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่นซึ่งมีความหลากหลายในสังคมไทย ตลอดจนเข้าใจ และซาบซึ้ง ในมรดกที่เป็นภูมิปัญญาด้านภาษา และวรรณคดีของไทยดียิ่งขึ้น จะได้ช่วยกันหาแนวทางในการอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนา ให้ความเหมาะสม กับสังคมไทยในปัจจุบันและในอนาคตต่อไป

แนวทางการออกแบบ



บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวความคิดในการออกแบบ

ภาษาและจินตนาการ การออกแบบที่มีเนื้อหามาจากวรรณคดี (หนังสือ รวมบทกวี นิพนธ์ในวรรณคดีไทย) ที่แสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางถ้อยคำหรืออักษรไทย การบรรยาย การเปรียบเทียบแล้วทำให้ผู้อ่านหรือผู้พบเจอเกิดจินตนาการตาม

ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิตผลงาน

ตั้งสมมติฐาน

เมื่อทราบที่มาของปัญหาและวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว จึงทำการกำหนดขอบเขตในการทำงาน คือ การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทย จำนวนทั้งหมด 15 ชุด

การศึกษารวบรวมข้อมูล

ศึกษาข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

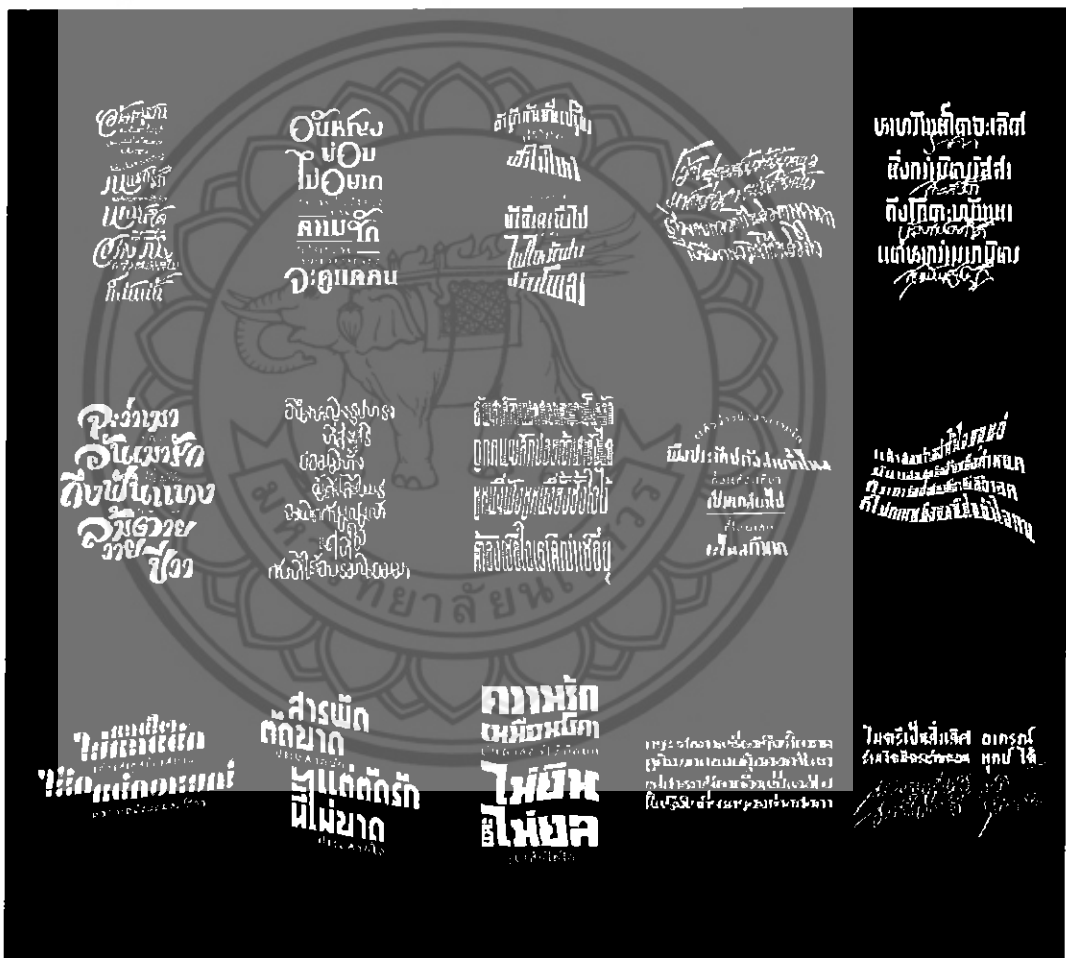
1. ประวัติของวรรณคดีไทย
2. ลักษณะของวรรณคดี
3. ประเภทของวรรณคดี
4. วิวัฒนาการของวรรณคดีไทย
5. คุณค่าของวรรณคดีไทย
6. บทกวีนิพนธ์ในวรรณคดีไทย

เมื่อได้ข้อมูลแล้ว ก็ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้แนวทางและองค์ความ โดยรวมในการทำงานได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนการผลิตผลงาน

การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ได้มีการคัดเลือกบทกวีที่มีความน่าสนใจจากหนังสือมาทั้งหมด 15 บท (หนังสือ รวมนิทานพื้นบ้านในวรรณคดีไทย) และได้แนวทางในการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ คือ ตัวอักษรประดิษฐ์ในแต่ละชุดนั้น จะมีลีลาลักษณะของตัวอักษรที่สอดคล้องกับความหมายของบทกวีนั้นๆด้วย



ภาพที่ 31 การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์

ที่มา : จตุรภช อ่ำพวัน ,2561

บทที่ 5

บทสรุป

จากการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทย ผู้วิจัยได้สรุปการดำเนินการตามหัวข้อต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทย ผู้วิจัยได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์เป็นผลงานในแต่ละในแต่ละตัวอักษร ผ่านการคิดและออกแบบอย่างตั้งใจเพื่อให้ผลงานที่ออกมาที่มีความน่าสนใจ และทำให้กลุ่มเป้าหมายตระหนักและมองเห็นถึงการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดวรรณกรรมไทยต่อไป

ผลการทดลองที่ได้พบว่ากลุ่มเป้าหมายทราบถึงความสำคัญและได้รับแรงบันดาลใจในการที่จะอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดวรรณกรรมไทยต่อไป และขอบเขตของเนื้อหาสรุปได้ดังนี้

ขอบเขตการวิจัย

- การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทยทั้งหมด 15 ชุด (1 ชุด = ตัวอักษรประดิษฐ์ 1 ชุด + ภาพประกอบ 1 ภาพ)

ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายหลัก สำหรับวัยรุ่น อายุ 18 - 25 ปี
- กลุ่มเป้าหมายรอง ผู้ที่เชี่ยวชาญในการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และ

ภาพประกอบ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยในการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทยทั้งหมด พบปัญหาที่เกิดขึ้นในหลายส่วน เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลก่อนข้างเยอะ และมีที่มาจากหลายแหล่ง ทำให้การรวบรวมข้อมูลใช้เวลานาน การคัดเลือกบทกวีที่สำคัญๆ การค้นหาแนวทางในการออกแบบในแต่ละกลุ่มตัวอักษรให้เข้ากับบทกวีนั้น ซึ่งต้องใช้เวลาและความละเอียดเป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในการออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์และภาพประกอบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีไทย ผู้วิจัยมีข้อเสนอ ดังนี้

- การศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีไทยควรศึกษาอย่างละเอียดจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบ ตัวอักษร ภาพประกอบ และลายละเอียดต่างๆควรให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นส่วนที่สำคัญมากที่สุด
- การจัดลำดับความสำคัญของงาน จะต้องมีการวางแผนการดำเนินงาน และเปรียบเทียบการทำงานจากปฏิทินการทำงานว่าทำตามแผนที่วางไว้หรือไม่ เพื่อให้การทำงานประสบความสำเร็จ อย่างมีประสิทธิภาพ
- ควรตรวจทานความถูกต้องของงานด้วยตนเองหรืออาจารย์ที่ปรึกษา ให้ละเอียดก่อนผลิตผลงานจริง เพื่อให้ไม่ให้เกิดข้อบกพร่อง





บรรณานุกรม

- ประวัติวรรณคดีไทย . สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2560 , จาก <https://noo5626oum.wordpress.com/>
- คณภูมิ ลิ้มสกุล . วิเคราะห์วิจารณ์คุณค่าของงานทางวรรณคดี . สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2560 , จาก <https://sites.google.com/site/khunkrujosephliterature/literaturecritic2>
- นางสาวธนพรพรณ อนันต์ตัญญู . 2553. การออกแบบตัวอักษรประดิษฐ์ Calligraphy เพื่อการออกแบบปกหนังสือ ศิลปวิทยานิพนธ์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- dinhin . (6 กันยายน 2553) . หลักศิลปะ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ . สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2560 , จาก <https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dinhin&month=09-2010&date=06&group=1&gblog=3>
- วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ . (17 สิงหาคม 2544) . ความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพประกอบ สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2560 , จาก http://www.wwartcoll.com/articles2_wi1_sub.php?id=5
- สุดารัตน์ ขัตตเลิศมงคล . (22 กรกฎาคม 2548) . วรรณกรรมไทยกับยุคสมัยปัจจุบัน สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2560 , จาก <http://www.thaigoodview.com/node/4027>
- จักรกฤษณ์ อนันตกุล . (3 ธันวาคม 2554) . Thai Fight Flood สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2560 , จาก <https://www.behance.net/gallery/2615521/Thai-Fight-Flood>
- (2558) . Keep the Faith, คู่มือรวบรวมผลงานโครงการออกแบบนิเทศศิลป์ (Ripple Degree Project Exhibition 24) คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 21
- HyangHan Joo. (21 สิงหาคม 2560) . Graphic posters. #01 สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2560 , จาก <https://www.behance.net/gallery/55959141/Graphic-posters-01>

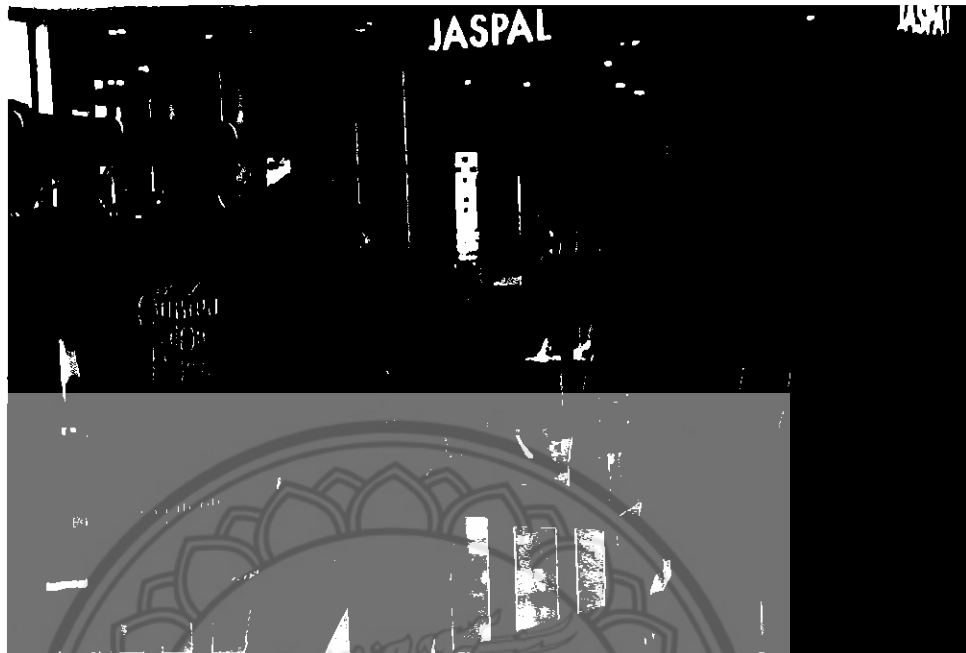




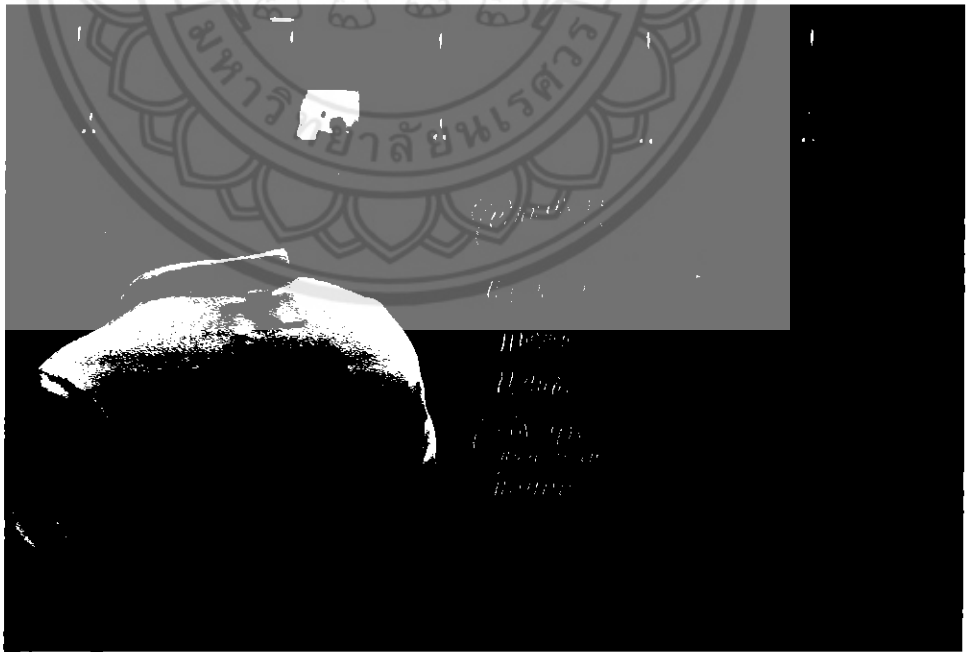
ภาพที่ 33 การจัดแสดงผลงาน ณ CentralPlaza Phitsanulok
ที่มา : จตุรภุช อ่ำพวัน ,2561



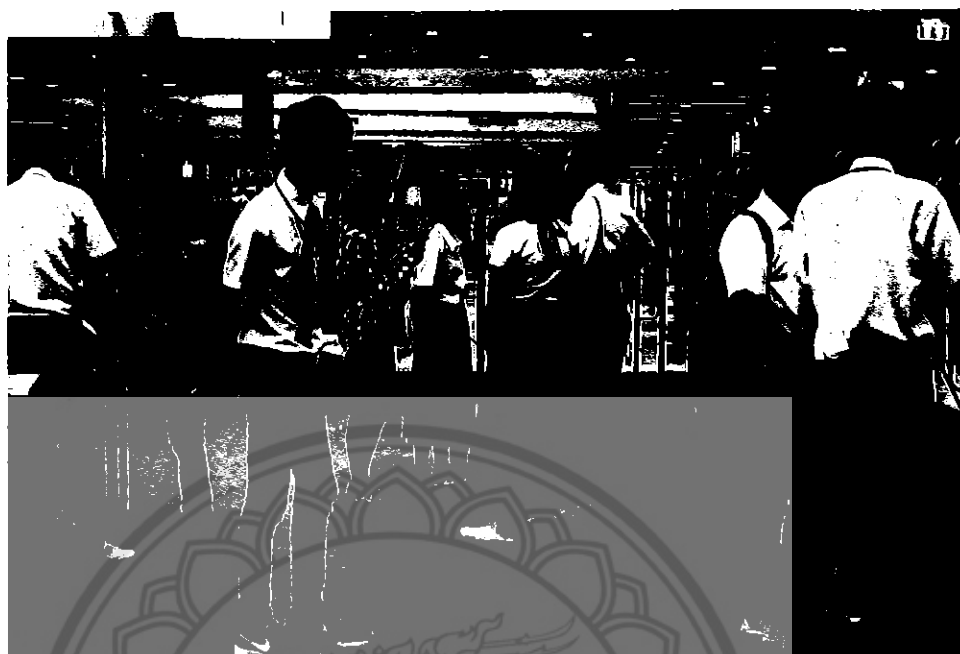
ภาพที่ 34 การจัดแสดงผลงาน ณ CentralPlaza Phitsanulok
ที่มา : จตุรภุช อ่ำพวัน ,2561



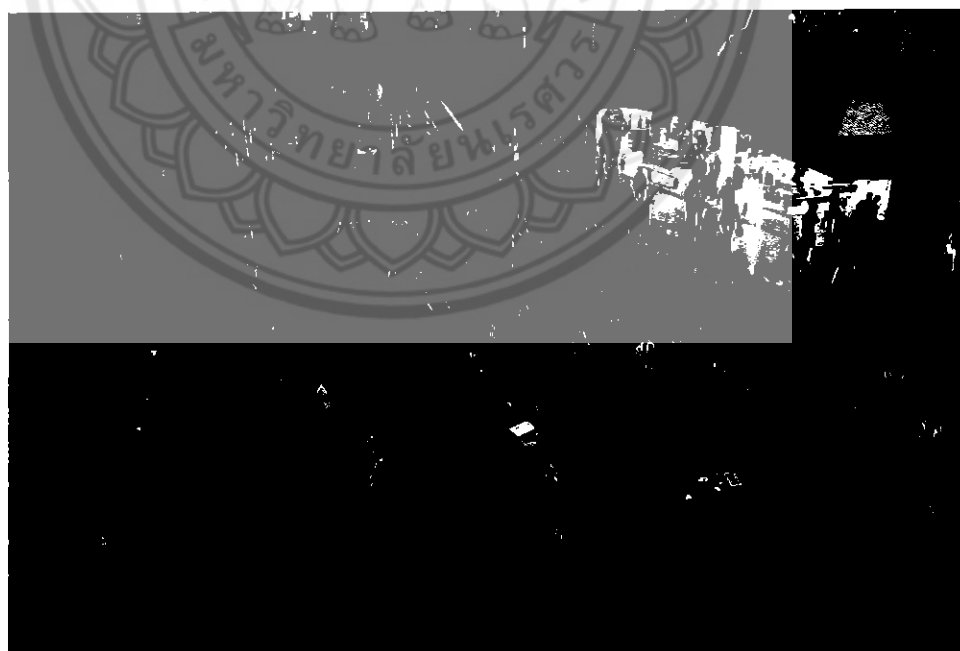
ภาพที่ 35 การนำเสนอผลงานให้กับผู้เข้าร่วมงาน
 ที่มา : จตุรภุช อัมพวัน ,2561



ภาพที่ 36 การนำเสนอผลงานให้กับผู้เข้าร่วมงาน
 ที่มา : จตุรภุช อัมพวัน ,2561



ภาพที่ 37 การนำเสนอผลงานให้กับผู้เข้าร่วมงาน
 ที่มา : จตุรภุช อ่ำพวัน ,2561



ภาพที่ 38 บรรยากาศภายในงาน
 ที่มา : จตุรภุช อ่ำพวัน ,2561