

อภิธาน์ทนาการ



การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก สำนักหอสมุด

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน..... 23 ส.ย. 2554
เลขทะเบียน..... 1.552.23A.1
เลขเรียกหนังสือ..... 1.155.....

ภาพตะวัน บุญเรือง
175
ภ456ก
2554



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ออกแบบสื่อวัฒนธรรม
มีนาคม 2554
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**PUBLICATION DESIGN TO PROMOTE THE TOURISM OF URBAN AREA IN THE
PHITSANULOK**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirement for the Bachelor of Fine and Applied Arts
in Innovative Media Design**

March 2011

Copyright 2011 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคินิพนธ์ ของ นางสาวภาพตะวัน บุญเรือง เรื่อง
"การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง" แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
วิชาเอกการออกแบบสื่อนวัตกรรมของมหาวิทยาลัยนเรศวร



สุวิริ ทุ่งน้อย

(อาจารย์สุวิริ ทุ่งน้อย)

อาจารย์ที่ปรึกษา

มีนาคม 2554

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2554

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ สุดศิริ ปุยอ็อก ประธานที่ปรึกษาโครงการการศึกษาอิสระ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษาพร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำโครงการการศึกษาอิสระ ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณ คณะกรรมการโครงการการศึกษาอิสระ อันประกอบไปด้วย อาจารย์ รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล อาจารย์ นรเศรษฐ์ ไวศยกุล อาจารย์ ฐิติ สมบูรณ์เอนก ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของโครงการการศึกษาอิสระด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้โครงการการศึกษาอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบเป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการการศึกษาอิสระให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยจังหวัดพิษณุโลก ที่เอื้อเฟื้อข้อมูลของ จังหวัดพิษณุโลก ขอขอบพระคุณร้านอาหาร โรงแรม แหล่งท่องเที่ยว แหล่งบันเทิง สถานที่ราชการ ต่างๆ ภายในจังหวัดพิษณุโลก ที่เอื้อเฟื้อข้อมูลสำหรับการทำโครงการการศึกษาอิสระในครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดาของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมาคุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากโครงการการศึกษาอิสระฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อได้อ่านและสนใจในการท่องเที่ยว จังหวัดพิษณุโลกไม่มากนักน้อย

ภาพตะวัน

บุญเรือง

ชื่อเรื่อง	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นางสาวภาพตะวัน บุญเรือง
ที่ปรึกษา	อาจารย์ สุดศิริ บุญอ้อ
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ. สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยนเรศวร, 2554

บทคัดย่อ

ในตัวเมืองจังหวัดพิษณุโลกมีแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจ ผู้เดินทางสามารถเที่ยวชมได้ด้วยตนเอง แต่ยังไม่ได้รับการประชาสัมพันธ์ให้บุคคลภายนอกได้รู้จักมากนัก จึงต้องการออกแบบหนังสือที่รวบรวมสถานที่ท่องเที่ยวในเขตเมืองพิษณุโลกให้บุคคลภายนอกได้รับรู้และเกิดความสนใจมาท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลกมากยิ่งขึ้น การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวในครั้งนี้เน้นการท่องเที่ยวในเขตตัวเมืองโดยให้ข้อมูลต่างๆ ที่สามารถนำมาใช้ประกอบการท่องเที่ยวด้วยตนเองได้จริง

Title PUBLICATIONS DESIGN TO PROMOTE THE TOURISM OF
URBAN AREA IN THE PHITSANULOK

Authors Phaptawan Boonrueng

Advisor Sudsiri Pui-ock

Academic Paper Independent Study the Bachelor of Fine and Applied Arts
in Innovative Media Design
Naresuan University, 2011

ABSTRACT

In the city of Phitsanulok there are many interesting attractions that tourists can visit by themselves but it hasn't been promoted to those not familiar with as much as it should be. Therefore, it is needed to design a traveling guidebook that includes all important and interesting attractions within the city of Phitsanulok as to give out information to encourage more tourists to come. This traveling guidebook is focused on giving all needed information for visit Phitsanulok city center.

สารบัญ

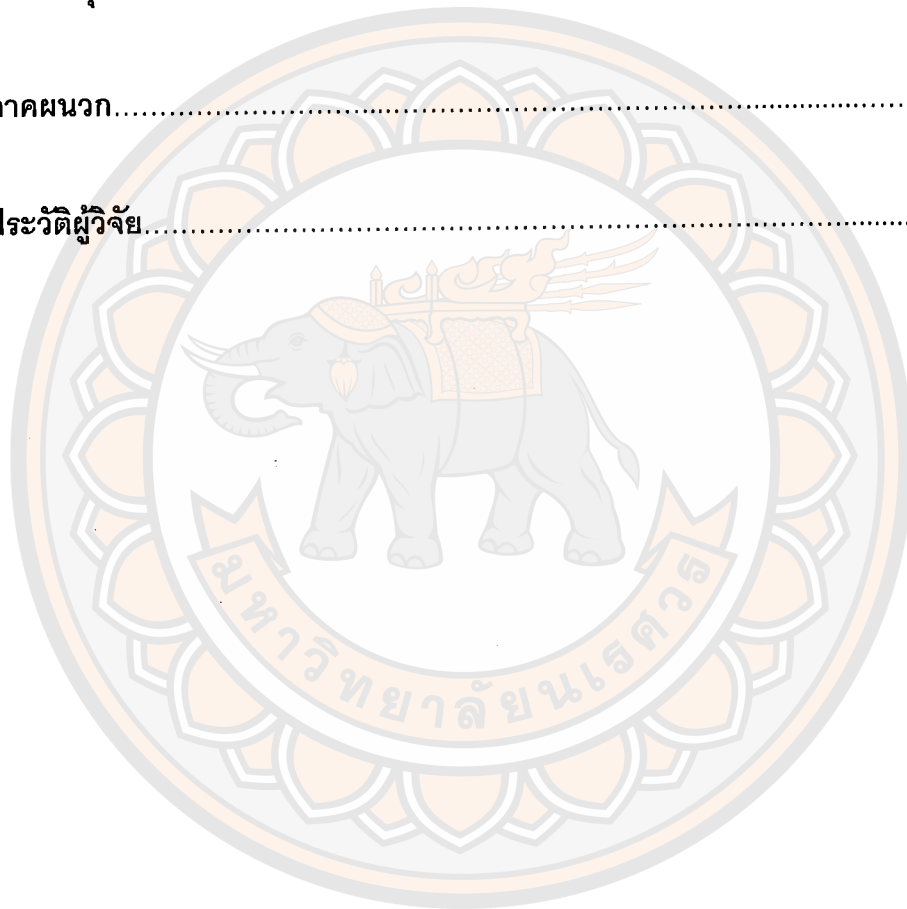
บทที่	หน้า
คำอนุมัติ.....	ก
ประกาศคุณูปการ.....	ข
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ.....	6
1.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบ.....	7
1.2 ความหมายของการออกแบบ.....	7
1.3 องค์ประกอบของการออกแบบ.....	9
1.4 ประเภทของการออกแบบ.....	15
2. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์.....	20
2.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์.....	20
2.2 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์.....	21
2.3 ความเป็นมาของสื่อสิ่งพิมพ์.....	21
2.4 ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์.....	22
2.5 วิวัฒนาการของสื่อสิ่งพิมพ์.....	24
2.6 รูปแบบของการพิมพ์.....	25
2.7 ประเภทของการพิมพ์.....	25

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า	
2.8	หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์.....	30
2.9	กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์.....	33
2.10	กระดาษที่ใช้ในโรงพิมพ์.....	37
3	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสือ.....	41
3.1	ความหมายของหนังสือ.....	42
3.2	ประเภทของหนังสือ.....	43
3.3	ส่วนประกอบของหนังสือ.....	45
3.4	การออกแบบและจัดรูปเล่ม.....	47
4	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสถานที่.....	51
4.1	ประวัติความเป็นมาของจังหวัดพิษณุโลก.....	51
4.2	ข้อมูลด้านการท่องเที่ยว.....	57
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	60
	ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง.....	60
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	60
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	60
	วิธีดำเนินการวิจัย.....	61
4	ผลการวิจัย.....	63
	ส่วนที่ 1 แนวคิดในการออกแบบ (Concept).....	63
	ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่าง (Sketch).....	64
	ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้าง (Development and Design).....	67
	ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media).....	72
5	บทสรุป.....	94
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	94
	สรุปผลการวิจัย.....	94

สารบัญ (ต่อ)

วิธีดำเนินการวิจัย.....	95
อภิปรายผลการวิจัย.....	96
ข้อเสนอแนะในการวิจัย.....	97
บรรณานุกรม.....	98
ภาคผนวก.....	99
ประวัติผู้วิจัย.....	107



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 แสดงขนาดของการกระดาษมาตรฐานรหัสชุด A	41
2 แสดงขนาดของการกระดาษมาตรฐานรหัสชุด B.....	42
3 แสดงการจัดรูปเล่มแบบแถบ (Band Layout)	47
4 แสดงการจัดรูปเล่มแบบแกน (Axial Layout)	48
5 แสดงการจัดรูปเล่มแบบตัวที (T Shape Layout)	48
6 แสดงการจัดรูปเล่มแบบตัวแอล (L Shape Layout).....	48
7 แสดงการจัดรูปเล่มแบบตัวแซด(Z Shape Layout) และ เอส (S Shape layout).....	49
8 แสดงการจัดรูปเล่มแบบตารางหรือแบบมอนเดรียน (Mondrian Layout).....	49
9 แสดงการจัดรูปเล่มแบบหน้าต่าง (Picture window Layout).....	50
10 แสดงการจัดรูปเล่มแบบกรอบภาพ (Frame Layout)	50
11 แสดงการจัดรูปเล่มแบบจุด (Spot Layout)	50
12 แสดงการจัดรูปเล่มแบบเน้นรายละเอียดของข้อความมากกว่ารูปภาพ (Copy Heavy Layout).....	51
13 แสดงการจัดรูปเล่มแบบเน้นตัวอักษร (Type Layout)	51
14 แสดงตราประจำจังหวัดพิษณุโลก.....	52
15 แสดงดอกไม้ประจำจังหวัด (ดอกนนทรี).....	52
16 แสดงต้นไม้ประจำจังหวัด (ต้นปีบ).....	52
17 แสดงการจัดหน้าหน้าปก - หน้า23.....	64
18 แสดงการจัดหน้า 24 – หน้า 47.....	65
19 แสดงการจัดหน้า 48 – หน้า 77.....	65
20 แสดงการจัดหน้า 78 – หน้า 97.....	66
21 แสดงการจัดหน้า 98 – หน้า 120.....	66
22 แสดงการจัดหน้า 121 – หน้า 153.....	66
23 แสดงการจัดหน้า 154 – หน้า 191.....	67

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
24	แสดงภาพร่างปกแบบที่ 1.....	67
25	แสดงภาพร่างปกแบบที่ 2.....	68
26	แสดงภาพร่างปกแบบที่ 3.....	68
27	แสดงภาพปกที่นำมาใช้จริง.....	69
28	แสดงภาพร่างโลโก้ของหนังสือ โดยได้แบบที่ 7 เป็นตัวใช้งานจริง.....	69
29	แสดงภาพร่างโลโก้ของแต่ละหมวด.....	70
30	แสดงภาพร่างของ Booth โชว์ผลงาน.....	71
31	แสดงภาพหนังสือที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว(ปกหน้า).....	72
32	แสดงภาพหนังสือที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว(ปกหลัง).....	72
33	แสดงตัวอย่างด้านในของหนังสือ.....	73
34	แสดงภาพตัวอย่างด้านในหนังสือของหมวดต่างๆ.....	73
35	แสดงตัวอย่างแท็บบอกรหัสของแต่ละหมวด.....	74
36	แสดงลูกเล่นภายในเล่ม.....	74
37	แสดงหน้าสารบัญ.....	74
38	แสดงหน้าคั่นบอกหมวดอาหาร ของฝากและถนนอาหาร.....	75
39	แสดงหน้าคั่นบอกหมวดร้านอาหาร.....	75
40	แสดงหน้าคั่นบอกหมวดร้านกาแฟ.....	75
41	แสดงหน้าคั่นบอกหมวดแกลอรีและพิพิธภัณฑ์.....	76
42	แสดงหน้าคั่นบอกหมวดวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์.....	76
43	แสดงหน้าคั่นบอกหมวดโรงแรมและรีสอร์ท.....	76
44	แสดงหน้าคั่นบอกหมวดผับและร้านอาหารกึ่งผับ.....	77
45	แสดงแผนที่ตัวเมืองพิษณุโลก.....	77
46	แสดงแผนที่หมวดร้านอาหาร.....	78
47	แสดงแผนที่หมวดโรงแรม.....	78
48	แสดงแผนที่หมวดร้านอาหารกึ่งผับและผับ.....	79

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
49 แสดงแผนที่หมวดซื้อปิ้งและของฝาก.....	79
50 แสดงแผนที่หมวดตลาดและถนนอาหาร.....	80
51 แสดงแผนที่หมวดร้านกาแฟ.....	80
52 แสดงแผนที่หมวดแกลอรี่และพิพิธภัณฑ์.....	81
53 แสดงแผนที่หมวดวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์.....	81
54 แสดงแผนที่เส้นทางการเดินรถประจำทางในเขตเมือง.....	82
55 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์.....	83
56 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดแกลอรี่และพิพิธภัณฑ์.....	84
57 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดร้านกาแฟ.....	85
58 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดตลาดและถนนอาหาร.....	86
59 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดร้านอาหาร.....	87
60 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดผับและร้านอาหารกึ่งผับ.....	88
61 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดโรงแรมและรีสอร์ท.....	89
62 แสดงหน้าเบอร์โทรฉุกเฉิน.....	90
63 แสดงหน้าเทศกาลประจำปี.....	90
64 แสดงโปรแกรมแนะนำท่องเที่ยว.....	91
65 แสดงการเดินทาง.....	91
66 แสดงบุชจัดแสดงผลงาน.....	92
67 แสดงภาพบรรยากาศผู้คนที่มาเยี่ยมชม.....	93

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงขนาดของกระดาษ.....	40
2 แสดงขนาดของกระดาษที่นิยมใช้ทำหนังสือ แบ่งตามการใช้งาน.....	42



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

"พระพุทธชินราชงามเลิศ ถิ่นกำเนิดพระนเรศวร สองฝั่งน่านล้วนเรือนแพ หวานฉ่ำแท้กล้วยตากและน้ำตกหลากตระการตา" (คำขวัญจังหวัดพิษณุโลก)

พิษณุโลกเป็นจังหวัดใหญ่ ตั้งอยู่ในเขตภาคเหนือตอนล่าง และเป็นเมืองที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ เพราะเจริญรุ่งเรืองมายาวนานตั้งแต่ก่อนสมัยสุโขทัย อีกทั้งยังเคยเป็นเมืองหลวงแทนกรุงศรีอยุธยาถึง 25 ปีด้วย

ในอดีต พิษณุโลกได้รับการเรียกขานว่า "เมืองสองแคว" เพราะเป็นเมืองที่มีแม่น้ำ 2 สายไหลผ่าน คือ แม่น้ำน่านและแม่น้ำแควน้อย ปัจจุบันพิษณุโลกเป็นเมืองที่มีความเจริญในหลายด้าน และเป็นที่ตั้งของสถานที่สำคัญหลายแห่ง เช่น มหาวิทยาลัยนเรศวร สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม และท่าอากาศยาน อีกทั้งยังเป็นเมืองที่มีทางรถไฟตัดผ่าน และขบวนรถไฟสายเหนือแทบทุกขบวนล้วนวิ่งผ่านพิษณุโลกทั้งสิ้น จึงทำให้พิษณุโลกกลายเป็นจังหวัดศูนย์กลางทั้งในด้านการบิน การขนส่งทางบก การศึกษา รวมทั้งการค้าที่สำคัญของเขตภาคเหนือตอนล่าง

พิษณุโลกยังเป็นเมืองท่องเที่ยวที่สำคัญ ที่นับวันจะยิ่งเป็นที่นิยมมากขึ้น เนื่องจากที่มีแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงหลายแห่ง ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งในด้านของประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ มีทำเลที่ตั้งอยู่ใกล้กับจังหวัดท่องเที่ยวที่สำคัญอีกหลายจังหวัด คือ สุโขทัย เลย และเพชรบูรณ์ ทั้งยังเป็นจังหวัดที่มีการจัดการด้านการท่องเที่ยวที่มีประสิทธิภาพ แหล่งท่องเที่ยวต่างๆ มีศักยภาพในการรองรับนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี และมีสิ่งอำนวยความสะดวกในด้านการท่องเที่ยวครบครัน ทั้งที่พัก อาหาร ไปจนถึงกิจกรรมท่องเที่ยวต่างๆ ทำให้นักท่องเที่ยวที่มาเยือนจังหวัดพิษณุโลก มักประทับใจและกลับมาเยือนอีกในครั้งต่อไป

เนื่องจากจังหวัดพิษณุโลกเป็นอีกหนึ่งจังหวัดที่น่าเที่ยว แต่ยังคงขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดี โดยเฉพาะในส่วนของแหล่งท่องเที่ยวในเขตตัวเมือง จึงเห็นว่าการทำหนังสือท่องเที่ยวเมืองพิษณุโลกจะเป็นสิ่งที่สามารถทำให้เมืองพิษณุโลกเป็นจุดหมายใหม่ในการท่องเที่ยวของวัยรุ่นและกลุ่มคนทำงาน วัยกลางคน พร้อมกับเผยแพร่ข้อมูลการท่องเที่ยวในจังหวัดให้กว้างขวางออกไปถึงระดับประเทศ และเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศไทยได้อีกทางหนึ่งด้วยโดยมี

จุดมุ่งหมายในการออกแบบหนังสือท่องเที่ยวในครั้งนี้ให้มีประโยชน์ใช้สอยสูงสุด จึงสมควรอย่างยิ่งที่จะศึกษา ค้นคว้าแหล่งท่องเที่ยวในเมืองพิษณุโลก ไม่ว่าจะเป็น ร้านอาหาร แหล่งช้อปปิ้ง วัด และอื่นๆ และเนื่องจากหนังสือท่องเที่ยวเมืองพิษณุโลกที่มีอยู่ในปัจจุบันยังคงมีข้อมูลที่ไม่เจาะลึกมากนัก เช่น ร้านอาหารที่เกิดขึ้นใหม่ๆ มีเมนูแนะนำอะไรบ้าง สถานที่ท่องเที่ยวอื่นๆ ที่แปลกใหม่และยังไม่เป็นที่รู้จัก และข้อมูลที่อัปเดตแน่นมากเกินไป จนทำให้หนังสือขาดความน่าสนใจ จึงต้องการออกแบบหนังสือท่องเที่ยวจังหวัดพิษณุโลกโดยดึงจุดไปที่สถานที่แปลกใหม่และตรงตามความชอบของกลุ่มผู้บริโภคและเน้นในเขตตัวเมือง เพื่อให้หนังสือมีความแตกต่างจากหนังสือท่องเที่ยวทั่วไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาแบบสร้างสรรค์ เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในชุมชน อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก มีประเด็นหลักดังนี้

1. เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมือง
2. เพื่อพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกให้มีความทันสมัยและสะดวกต่อการใช้งาน
3. เพื่อพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวให้มีความน่าสนใจต่อผู้อ่าน
4. เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่น วัยทำงาน และวัยกลางคน

ขอบเขตของการวิจัย

นักวิจัยในที่นี้หมายถึง นิสิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร และผู้ที่เกี่ยวข้องกับวิชาการทางด้านการท่องเที่ยว

1. ขอบเขตด้านพื้นที่
ในเขตชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก
2. ขอบเขตด้านระยะเวลา
การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาดำเนินการตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน 2553 ถึง มีนาคม 2554
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา
3.1. ด้านการท่องเที่ยวเชิงศิลปะและวัฒนธรรม

- 3.1.1 วัด
- 3.1.2 โบราณสถาน
- 3.1.3 พิพิธภัณฑ์
- 3.1.4 หอศิลป์
- 3.2 ด้านอาหารและเครื่องดื่ม
 - 3.2.1 ก๋วยเตี๋ยว
 - 3.2.2 ตลาด
 - 3.2.3 ร้านอาหาร
 - 3.2.4 ผับและบาร์
- 3.3 ด้านที่พัก
 - 3.3.1 โรงแรม
 - 3.3.2 รีสอร์ท

4. ขอบเขตด้านกระบวนการผลิต

- 3.2.1 การออกแบบ
- 3.2.2 การเลือกวัสดุ
- 3.2.3 การผลิต
- 3.2.4 การเผยแพร่

5. ขอบเขตด้านการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์

การออกแบบ นักวิจัยได้ศึกษา รวบรวมข้อมูลในส่วนต่างๆ และสามารถปฏิบัติการ

ออกแบบได้ดังนี้

- 5.1 การรวบรวมข้อมูล
- 5.2 การถ่ายภาพและการบันทึกข้อมูล
- 5.3 การร่างภาพและระดมความคิด
- 5.4 เขียนรายละเอียดในแต่ละส่วน
- 5.5 ลงมือทำ แก้ไข และปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
- 6. ขอบเขตด้านความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์

ในการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ ผู้วิจัยได้กำหนดข้อพิจารณาการประเมินให้ครอบคลุมหลักการออกแบบด้านต่างๆ ที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของโครงการที่ออกแบบดังนี้

6.1 ด้านการออกแบบ

- 6.1.1 ความน่าสนใจ
- 6.1.2 ความสวยงาม
- 6.1.3 ความครบถ้วนของข้อมูล
- 6.1.4 ความถูกต้องของข้อมูล
- 6.2 ด้านหน้าที่ใช้สอย
 - 6.2.1 ความสะดวกในการใช้งาน
 - 6.2.2 ความเข้าใจในการใช้งาน
 - 6.2.3 ข้อมูลสามารถนำไปใช้ได้จริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ผู้อ่านมีความสนใจจะมาเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลก
2. ผู้อ่านได้รับข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดพิษณุโลกและสามารถนำมาใช้ได้ถูกต้องตามความเป็นจริง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการ เพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา
2. สื่อสิ่งพิมพ์ คือ สื่อที่ใช้การพิมพ์เป็นหลักเพื่อติดต่อสื่อสาร ทำความเข้าใจกันด้วย ภาษาเขียนโดยใช้วัสดุกระดาษหรือวัสดุอื่นใดที่พิมพ์ได้หลายสำเนา เช่น ผ้า แผ่นพลาสติก
3. การพิมพ์ คือ จำลองต้นฉบับอันหนึ่งซึ่งจะเป็นภาพหรือเป็นตัวหนังสือก็ตาม ออกเป็นจำนวนมาก ๆ หลายสำเนาเหมือนกัน บนวัตถุที่เป็นพื้นแบนหรือใกล้เคียงกับพื้นแบน ด้วยการใช้เครื่องมือกล
4. หนังสือ คือ สื่อที่รวบรวมของข้อมูล ประเภทตัวอักษร และ รูปภาพ ที่ลงใน แผ่นกระดาษหรือวัสดุชนิดอื่น และรวมเข้าด้วยกัน ด้วยวิธีการ เย็บเล่ม หรือ ทากาว เข้าด้วยกันที่ บริเวณขอบด้านใดด้านหนึ่ง โดยมีขนาดต่างๆกัน แต่มักจะไม่ทำใหญ่กว่าการจับและเปิดอ่าน สะดวก หนังสือมักจะเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ความรู้ วรรณกรรม ต่างๆ
5. หนังสือคู่มือท่องเที่ยว คือ สื่อประเภทหนังสือที่รวบรวมของข้อมูล ความรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยว แนะนำสถานที่ต่างๆ เส้นทางการเดินทาง วิธีการเดินทาง ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เพื่อให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวแก่ผู้อ่าน

6.ชุมชนเมือง คือ การรวมกลุ่มกันของกลุ่มคนหลัก (ครอบครัวหรือเพื่อนบ้าน) หรือสมาคมที่มีจุดประสงค์ร่วม กลุ่มเหล่านี้ เกิดugdกันทางเศรษฐกิจ สังคม และ การปกครอง ในเขตแดนจำกัดของกลุ่ม ลักษณะทางกายภาพที่จำเป็นต่อการคงอยู่ของชุมชน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสารหรือการทบทวนวรรณกรรม ก็เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการวิจัย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร ตำรา บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยครอบคลุมเนื้อหา โดยมีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการค้นคว้า แบ่งออกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ

- 1.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบ
- 1.2 ความหมายของการออกแบบ
- 1.3 องค์ประกอบของการออกแบบ
- 1.4 ประเภทของการออกแบบ

2. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

- 2.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.2 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.3 ความเป็นมาของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.4 ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.5 วิวัฒนาการของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.6 รูปแบบของการพิมพ์
- 2.7 ประเภทของการพิมพ์
- 2.8 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.9 กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.10 กระดาษที่ใช้ในโรงพิมพ์

3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสือ

- 3.1 ความหมายของหนังสือ
- 3.2 ประเภทของหนังสือ
- 3.3 ส่วนประกอบของหนังสือ
- 3.4 การออกแบบและจัดรูปเล่ม

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสถานที่

4.1 ประวัติความเป็นมาของจังหวัดพิษณุโลก

4.2 ข้อมูลด้านการท่องเที่ยว

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

1.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

มนุษย์เกิดมาเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติที่นับว่าได้ให้ทุกสิ่งทุกอย่าง อย่างไรก็ตามเราเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้สัมพันธ์สอดคล้องกับสิ่งที่ธรรมชาติมอบให้ และยังเรียนรู้ที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเมื่อพบว่ามีสิ่งที่มีมาตามธรรมชาติไม่สอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์ แต่การที่จะสร้างให้เกิดเป็นสิ่งที่ใหม่ขึ้นมาได้แนวความคิดตลอดจนลักษณะรูปแบบมาจากไหน จะพบว่าที่มาของแนวความคิดในงานออกแบบต่างๆ นั้นมาจากแหล่งกำเนิด 2 แหล่งที่สำคัญ แหล่งแรกก็คือ ธรรมชาติ และแหล่งที่สองก็คือประสบการณ์ที่สะสมมาเป็นเวลานานของคนรุ่นต่างๆ หรือจากประวัติศาสตร์นั่นเอง

1.2 ความหมายของการออกแบบ

ความหมายของการออกแบบนั้นมีอยู่หลากหลายความคิด หลากหลายรูปแบบเนื่องจากการออกแบบเป็นสิ่งที่มึนงงความรู้ที่กว้างขวางมาก ความหมายของการออกแบบมีหลากหลายดังจะกล่าวต่อไปนี้

“Design is the deliberate ordering or planning of space, matter, or activity for a given purpose” (Holmes, 1934)

การออกแบบคือการจัดระเบียบหรือวางผังอย่างตั้งใจสำหรับที่ว่าง เรื่องราวหรือกิจกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด

“Design is the initiation of change in man-made things” (Jones, 1962)

การออกแบบคือการเสนอแนะเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น

“Design is to conceive the idea for some artifact or system and/or to express the idea in an embeddable form” (Archer, 1971)

การออกแบบคือ การสร้างความคิดขึ้นสำหรับชิ้นงานหรือระบบ และ/หรือ การแสดงออกของความคิดให้มีรูปทรงเป็นตัวตน

"Design is a highly innovative cross-disciplinary process through which man seeks to satisfy not only himself but also the needs of others" (Gasson, 1974)

การออกแบบคือกระบวนการคิดค้นข้ามสาขาวิชา ซึ่งมนุษย์ค้นหาหนทางนอกจากเพื่อสร้างความพึงพอใจให้ตนเองแล้ว ยังเพื่อความต้องการของคนอื่น ๆ

"Design is the area of human experience, skill, and knowledge that reflects man's concern with appreciation and adaptation of his surrounding in the light of his material and spiritual needs. In particular, it relates with configuration, composition, meaning, value and purpose in man-made phenomena" (Archer, 1976)

การออกแบบเป็นสาขาที่เกี่ยวกับประสบการณ์ ความชำนาญและความรู้ซึ่งสะท้อนถึงความเอาใจใส่ต่อการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม ให้เป็นไปตามความต้องการทางด้านวัตถุและจิตใจเฉพาะอย่างยิ่งมันเกี่ยวข้องกับการจัดเรียง การจัดองค์ประกอบ ความหมาย คุณค่าและจุดมุ่งหมายในเงื่อนไขที่มนุษย์กำหนดขึ้น

"Design is a complex concept. It is both a process and the result of that process-the shape, style and meaning of artifact that have been designed" (Sparke, 1987)

การออกแบบเป็นแนวความคิดที่ซับซ้อน มันเป็นทั้งกระบวนการ แบบผลลัพธ์ของกระบวนการนั้นๆ ในลักษณะที่เป็นรูปร่าง รูปแบบ และความหมายของสิ่งของที่ถูกออกแบบขึ้นมา

คำจำกัดความที่นำมาส่วนนี้ เป็นการให้ความหมายของ Design หรือ การออกแบบของผู้ใช้ในด้านต่างๆ ในปัจจุบันมนุษย์เราอยู่ในโลกที่ประกอบขึ้นจากสิ่งที่มีมนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น การเปลี่ยนแปลงธรรมชาติแวดล้อมที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับโลกใบนี้มีมาช้านาน พร้อมกับวิวัฒนาการของมนุษย์เอง การปรับเปลี่ยนที่เกิดขึ้นมาโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาและเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์นี้เอง คือการเริ่มต้นเป็นนักออกแบบ และนับเป็นคุณสมบัติอันสำคัญที่สร้างความแตกต่างให้มนุษย์จากสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ผลงานการออกแบบที่เกิดขึ้นมีขอบเขตกว้างขวางครอบคลุมตั้งแต่เมืองที่เราอาศัยอยู่ซึ่งประกอบด้วยอาคารที่ทำหน้าที่ต่างๆ กัน ตั้งแต่เป็นที่อยู่อาศัย โรงเรียนสำหรับศึกษาหาความรู้ โรงพยาบาลสำหรับผู้เจ็บป่วย สำนักงาน โรงงานผลิตตลอดจนถึงยานพาหนะและอุปกรณ์ข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ภายในสถานที่เหล่านี้จะพบว่าการออกแบบของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับระบบที่ซับซ้อนเพื่อแก้ปัญหาอำนวยความสะดวก และ ความประสิทธิ

ภาพในการเป็นอยู่ ผู้ที่จะทำการออกแบบต้องมีความรู้ความสามารถเชี่ยวชาญเฉพาะในการคิดค้น ไปจนถึงการออกแบบที่ใช้วิธีการเลือกองค์ประกอบทางด้าน รูปทรง ขนาดวัสดุ การประกอบสีและการตกแต่งพื้นผิวเพื่อให้ได้เป็นผลงานที่มีความงดงามน่าชื่นชมจากความกว้างขวาง หลากหลาย ในงานออกแบบดังกล่าว จึงมีผู้พยายามค้นคว้าให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่กระจ่างชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องนี้มาเป็นเวลานานและได้ให้คำนิยามไว้ต่างๆ นานา ดังพอสรุปความหมายได้ดังนี้

1. งานออกแบบหมายถึงเฉพาะสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น
2. การออกแบบ เป็นความพยายามสร้างให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยการจัดระเบียบด้วยความมุ่งหมายที่จะแก้ปัญหา และเพื่อสนองประโยชน์ทั้งของตนเองและคนในสังคม
3. คุณสมบัติของนักออกแบบควร เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ ความชำนาญ ตลอดจนประสบการณ์ และที่สำคัญคือเป็นผู้ที่มีความคิดและจินตนาการ

จากความหมายตามนิยามที่กล่าวมานี้ อาจสรุปขอบเขตของการออกแบบ ได้เป็น 2 แนวทางดังนี้

1. เป็นคำนาม หมายถึงผลงานหรือผลผลิตที่เกิดขึ้นจากทั้ง 2 กระบวนการ คือ กระบวนการออกแบบซึ่งอยู่ในรูปของแนวความคิด แบบร่างตลอดจนต้นแบบ และจากกระบวนการผลิตซึ่งอยู่ในรูปของผลผลิตที่เป็นวัตถุสิ่งของหรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ
2. เป็นคำกริยา หมายถึงกระบวนการทำงานเพื่อให้เกิดเป็นผลผลิตที่กล่าวถึงในข้อ 1 นั้นเอง (นวลน้อย บุญวรงค์, 2539: 1-3)

1.3 องค์ประกอบของการออกแบบ

การออกแบบนั้นคือ ศิลปะอีกแขนงหนึ่ง ซึ่งต้องรวมไปถึงองค์ความรู้ในด้านของ ส่วนประกอบของการออกแบบ ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1. จุด (Point)
2. เส้น (Lines)
3. รูปร่าง (Shapes)
4. รูปทรง (Forms)
5. พื้นที่ว่าง (Spaces)
6. พื้นผิว (Texture)
7. สี (Color)

1. จุด (Point) เป็นองค์ประกอบของศิลปะเรื่องแรก ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่ก็สามารถเขียนจุดได้โดยไม่ต้องใช้ความสามารถในเรื่องของศิลปะ แต่การที่จะออกแบบการจัดจุดให้สวยงามจะต้องมีความรู้ในเรื่องของศิลปะ การออกแบบโดยนำจุดไปใช้จะต้องใช้ให้เหมาะสมโดยให้จุดๆหนึ่งมีความสัมพันธ์กับอีกจุดหนึ่ง ช่องว่างระหว่างจุดย่อมจะต้องพิจารณาด้วย เพราะช่องว่างระหว่างจุดจะมีความสำคัญเท่ากับจุดที่วางลงไป จะต้องให้มีความสัมพันธ์กัน (พาศนา ตัณฑลักษณ์, หลักของศิลป์, 2526 : 129)

2. เส้น (Lines) เป็นสิ่งที่มีความยาวและมีมิติเดียว ในทางเรขาคณิตนั้นเส้นหมายถึงจุดที่มาเรียงต่อกัน ในทางศิลปะ เส้นหมายถึงจุดที่เคลื่อนไหว หรือจุดที่มีแรงผลักดันให้เคลื่อนที่ไป ในงานศิลปะนั้นรูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการเขียนเส้นก่อน เส้นเป็นผลของการแสดงความคิดของคน เส้นแสดงความหมาย มีขอบเขต ให้ความรู้ลึกซึ้งว่ามีชีวิต แม้จะเป็นรูปแบบที่ธรรมดาก็สามารถบรรลุถึงความงามได้มากกว่าเส้นที่เขียนอย่างระมัดระวัง หรือขาดความเชื่อมั่น เส้นแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.1 เส้นโครงสร้าง (Structural

2.2 เส้นนามธรรม (Abstract Line)

2.3 เส้นตกแต่ง (Decorative Line)

2.3.1 เส้นเป็นรูปร่าง

2.3.2 เส้นเป็นสัญลักษณ์

2.3.3 เส้นแสดงทรงและเป็นรูปแบบ

2.3.4 เส้นแสดงทรงและอากัปกริยา

2.3.5 เส้นเป็นลวดลายและพื้นผิว

2.3.6 เส้นเป็นทิศทางและการเน้น (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 : 1-7)

3. รูปร่าง (Shapes) ถือได้ว่ารูปร่างมีสื่อความหมายในงานศิลปะ เช่น รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสมีลักษณะสมบูรณ์ มีความมั่นคง ความสงบ ความสมดุลเป็นของตัวเองและมีลักษณะเฉพาะ ในทำนองเดียวกันกับวงกลมรูปไข่ รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าก็มีความหมายไปอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งขึ้นอยู่กับการจัดรูปแบบเชิงซ้อนที่ผู้ออกแบบต้องการสร้างอารมณ์ต่างๆ และในการใช้รูปร่างที่ควร กล่าวถึงในลำดับสุดท้ายโดยเฉพาะงานจิตรกรรม เช่น การใช้กรอบรูปที่ศิลปินควรเลือกใช้กรอบแนวนอน โดยที่รูปทัศนียภาพและการออกแบบพื้นที่ส่วนใหญ่แสดงมิติแนวนอนมากกว่าแนวตั้ง ยกเว้นงานบางชิ้นที่ต้องการเน้นมิติแนวตั้ง จึงจะใช้กรอบแนวตั้ง ทั้งนี้การใช้แบบของกรอบรูปให้มีความสอดคล้องตามลักษณะของรูปนั้นๆ เป็นต้น (พาศนา ตัณฑลักษณ์, 2526 : 178)

4. รูปทรง (Forms) คือ พื้นที่ที่สร้างขึ้นโดยเส้นปิด (เส้นที่มาบรรจบกัน) สี (Color) หรือ ค่าน้ำหนักสี (Value) ที่แสดงให้เห็นขอบนอก รูปทรงเรียกอีกอย่างหนึ่งว่ารูปลักษณะ (Form) คำสองคำนี้มีความหมายคล้ายกันและบ่อยครั้งที่ใช้แทนกันได้ แต่รูปทรงเป็นคำที่เฉพาะมากกว่า เพาะระคำว่ารูปลักษณะมี 3 มิติ และมีความหมายอย่างอื่นอีกมาก เช่น เสียงดนตรี บทเพลง กวีนิพนธ์ นวนิยาย วรรณกรรม เนื้อเรื่องในภาพยนตร์ โทรทัศน์ โครงสร้างสิ่งที่มีกระบวนการ ซึ่งใช้ในความหมายกว้างๆ ที่จะบรรยายโครงสร้างของความงามทั้งหมด รูปทรงแบ่งคร่าวๆ ออกเป็น 4 ลักษณะคือ

4.1 รูปทรงธรรมชาติ

4.2 รูปทรงเรขาคณิต

4.3 รูปทรงที่ไม่คงที่

4.4 รูปทรงนามธรรม (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 : 23)

5. พื้นที่ว่าง (Spaces) หมายถึงระยะช่องว่างโดยรอบวัตถุ เรียกว่า Negative space และช่องว่างที่ตัวของวัตถุเรียกว่า Positive space ในการออกแบบงานต่างๆ พื้นที่ว่างมีความสำคัญมาก ถ้าพื้นที่ว่างโดยรอบไม่สัมพันธ์กันกับที่ตัววัตถุจะทำให้งานออกแบบนั้นๆ ไม่ประสบความสำเร็จ (พาสนา ตันชวลักษณ์, 2526 : 185)

ชะลูด นิยมเสมอ กล่าวไว้ว่า "คำจำกัดความของที่ว่าง (ช่องว่าง ช่องไฟ) คือ

- ปริมาตรที่วัตถุ หรือ รูปทรงกินเนื้อที่อยู่

- อากาศที่โอบรอบรูปทรงอยู่

- ระยะห่างระหว่างรูปทรง

- ปริมาตรของความว่างที่ถูกล้อมรอบด้วยขอบเขต

- พื้นที่ของระนาบ (Plane) 2 มิติ ที่จิตรกรใช้เขียนรูปลงไป

- การแทนค่าของความลึกของระนาบที่เป็น 2 มิติ ได้แก่ การเขียนรูปให้

เห็นลวงตาว่ามีความลึก

- ปฏิกิริยาระหว่างน้ำหนักสีและรูปทรงที่มีผลต่อระบบประสาทตา ที่ว่างแบบนี้เห็นได้ชัดในงานจิตรกรรมแบบลวงตา (Op Art) ที่ปฏิกิริยาระหว่างที่ว่างกับเส้น น้ำหนักหรือ สี ทำให้ผู้ดูเห็นพื้นผิวของภาพดูลึก ตื้น นูน เว้า เป็นการสร้างความลึกลวงตาอีกวิธีหนึ่ง"

6. พื้นผิว (Texture) หมายถึงสิ่งที่ตาเห็น หรือสัมผัสได้ด้วยมือบนระนาบผิวต่อนหน้าหรือรอบๆ วัตถุ ซึ่งมีลักษณะต่างๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด ขรุขระ ด้าน มั่น เรียบ เนียน เป็นต้น

นอกจากจะหมายถึงพื้นผิวของวัตถุสิ่งของแล้วยังหมายถึงความรู้สึกของการสัมผัส แม้จะไม่ได้จับต้องสิ่งของนั้นๆ แต่ความจำของมนุษย์ทำให้เกิดปฏิกิริยาทางความรู้สึก หรือเกิดความรู้สึกในการสัมผัส เมื่อมองเห็นสิ่งที่มีความแตกต่างของความมืดและความสว่าง จะทำให้รู้สึกถึงพื้นผิวไปพร้อมๆกัน ฉะนั้นวัตถุทุกอย่างจะต้องมีคุณสมบัติของพื้นผิว พื้นผิวเกิดขึ้นพร้อมกับรูปร่างและเกิดจาก เส้น สี ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ด้วย ความงามของพื้นผิวมี 2 ประเภท คือ

6.1 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ งานสถาปัตยกรรมและประติมากรรมใช้วัสดุจริง และสร้างรูปซึ่งสามารถสัมผัสได้จริง แต่ในการวาดภาพ คำว่าพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ หมายถึงพื้นผิวที่ไม่เรียบ เมื่อศิลปินใช้สีหนามาก (Impasto) ทำให้เกิดพื้นผิว 3 มิติ

6.2 พื้นผิวที่ลวงตา สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น ในการวาดภาพของศิลปินสามารถสร้างพื้นผิวที่แบนเรียบและพยายามกระตุ้นให้ดูพื้นผิวด้วยการใช้สีและค่าของน้ำหนักที่มีผลดลหายต่างๆ ลักษณะนี้เรียกว่าพื้นผิวที่ลวงตา เพราะความประทับใจในพื้นที่แบนนี้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ด้วยตา แต่ไม่สามารถรู้สึกหรือสัมผัสได้ด้วยวิธีอื่น (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 : 51-55)

7. สี (Color) สีมีคุณสมบัติพิเศษคือ ดึงดูดสายตาและทำให้เกิดอารมณ์ร่วม จากการศึกษาความเป็นอยู่ของคนในปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าคนเราให้ความสนใจกับภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ แต่ศิลปะบางอย่างไม่มีสี ศิลปินบางคนปฏิเสธที่จะใช้ลักษณะพิเศษของสี อย่างไรก็ตามการใช้สีเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากของศิลปะในสมัยนี้ อันที่จริงโลกปัจจุบันมีการใช้สีกันอย่างกว้างขวาง แทบจะกล่าวได้ว่าอยู่ท่ามกลางการปฏิวัติของสีเลยทีเดียว สมัยก่อนเห็นว่าห้องครัวสีเหลืองไม่เหมาะสมเพราะสีเหลืองไม่ควรเกี่ยวข้องกับอาหาร แต่สมัยนี้กลับมีความเห็นว่า สีเหลืองช่วยให้รู้สึกกระตุ้นน้ำย่อย และทำให้อยากรับประทานอาหาร เป็นต้น

ทฤษฎีของสีเป็นศาสตร์ที่ซับซ้อนการศึกษาเรื่องสีอย่างละเอียด หรือความสัมพันธ์ของสีกับความร้อนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ แต่ในที่นี้กล่าวถึงสีในงานศิลปะเท่านั้น (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 : 61)

หลักการออกแบบหรือหลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ คือ การนำเอาส่วนมูลธาตุ หรือส่วนประกอบของการออกแบบ (Visual elements) คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ว่าง พื้นผิว สี ซึ่งเป็นส่วนแรกในการออกแบบ ตลอดจนมาจนกระทั่งหลักการสำคัญในการออกแบบ ซึ่งเป็นตัวกำหนดสิ่งให้ผู้สร้างสรรค์ขึ้นมา หลักการออกแบบประกอบด้วย

1. โครงสร้างของการออกแบบ (Structure of Design)
2. ความกลมกลืน (Harmony)
3. สัดส่วน (Proportion)

4. ความสมดุล (Balance)
5. จังหวะ (Rhythm)
6. การเน้น (Emphasis)
7. การตัดกัน (Contrast)
8. เอกภาพ (Unity) (พาสนา ตัณฑลัทธิ, 2526)

1. โครงสร้างการออกแบบ (Structure of Design) เป็นการจัดองค์ประกอบของศิลป์ (Element of Design) การสร้างสรรค์ที่สำคัญ เพื่อให้เกิดคุณค่าทางความงาม (The aesthetic)

2. ความกลมกลืน (Harmony) ในการออกแบบทุกประเภท ความกลมกลืนดูเหมือนจะเข้าไปปรากฏอยู่แทบทุกงาน ฉะนั้นการใช้หลักของศิลป์ในเรื่องของความกลมกลืนควรได้รับการพิจารณา เพราะการใช้ความกลมกลืนจะทำให้ศิลปะนั้นซ้ำๆ กัน หรือคล้ายคลึงเป็นหน่วยเดียวกัน จนเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้งานดูไม่สวย ความกลมกลืนหมายถึงการประสานให้กลมกลืน เป็นพวกหมู่ให้เกิดความเหมาะสมจะสวยงาม การออกแบบให้กลมกลืนกันจัดออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

- 2.1 การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วย รูปร่าง ลักษณะ พื้นที่ว่าง สี และพื้นผิว
- 2.2 การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยความคิด
- 2.3 การออกแบบให้กลมกลืนกันตามธรรมชาติ (พาสนา ตัณฑลัทธิ, 2526 : 251)

3. สัดส่วน (Proportion) ขนาด และสัดส่วน เป็นคำที่คล้ายคลึงกันแต่มีความแตกต่างกันเล็กน้อยในการเน้นให้ชัดเจน ขนาดหมายถึงขนาดใหญ่ เล็ก คำว่าใหญ่จะไม่มี ความหมายเลยถ้าไม่มีอะไรมาเปรียบเทียบกับอ้างอิง เช่น สุนัขตัวใหญ่จะไม่มี ความหมายถ้าไม่รู้ขนาดของสุนัขส่วนมาก โดยทั่วไป สัดส่วนหมายถึงความสัมพันธ์ของขนาด คือขนาดที่วัดเปรียบเทียบกับองค์ประกอบอื่น หรือมาตรฐานบางอย่าง ตัวอย่าง ร่างกายของคนมีความสัมพันธ์ของขนาดแขน ขา ส่วนศีรษะ ลำตัว มือ เท้า เป็นต้น (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 : 129)

4. ความสมดุล (Balance) มีความหมายอยู่ในเนื้อหาของตัวมันเองอยู่แล้ว เช่น คนพัฒนาความสมดุลของร่างกาย และสังเกตความสมดุลต่างๆ ของธรรมชาติรอบตัวตั้งแต่วัยเด็ก ความไม่สมดุลทำให้เกิดความกังวลใจ เช่น คนมักจะหลีกเลี่ยงต้นไม้ ก้อนหิน เครื่องเรือน บันได ฯลฯ ที่เอนมากๆ แม้ว่าความไม่สมดุลในจะไม่ทำให้เกิดอันตรายก็ตาม แต่สิ่งที่มีความสมดุลก็ทำให้รู้สึกสบายใจมากกว่า ความสมดุลมีอยู่ 4 แบบ คือ

4.1 ความสมดุลที่มีสัดส่วนเท่ากัน

4.2 ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน เกิดขึ้นได้ด้วยส่วนประกอบ ดังนี้

4.2.1 ความสมดุลด้วยสี (Balance by Color)

4.2.2 ความสมดุลด้วยค่าน้ำหนักสี (Balance by Value)

4.2.3 ความสมดุลด้วยรูปร่าง (Balance by Shape)

4.2.4 ความสมดุลด้วยพื้นผิว (Balance by Texture)

4.2.5 ความสมดุลด้วยตำแหน่งภาพ (Balance by Position)

4.2.6 ความสมดุลด้วยทิศทาง (Balance by Eye Direction)

4.3. ความสมดุลแบบบริคมี

4.4. ความสมดุลแบบทั่วทั้งภาพ (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 : 147-172)

5. จังหวะ (Rhythm) สามารถนำมาใช้กับศิลปะที่มองเห็นได้ (Visual Art) เนื่องจากจังหวะลีลา มีความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหว ในที่นี้หมายถึงการเคลื่อนไหวสายตาของผู้ดูหรือสิ่งที่ทำให้สายตาตามองจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งแบบเร็วๆ จังหวะลีลาเป็นหลักการหนึ่งของการออกแบบ ซึ่งพื้นฐานของจังหวะลีลามาจากการซ้ำกัน (Repetition) การซ้ำกันเป็นเหตุอีกประการหนึ่งที่ทำให้เกิดเอกภาพ (Unity) คือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งมีรูปแบบต่างๆ กันของงานศิลปะทุกชนิด จังหวะลีลาจึงเป็นการรวมเอาการซ้ำกันของมูลธาตุหรือส่วนประกอบของการออกแบบเข้าด้วยกัน (Element of Design) ซึ่งการซ้ำดังกล่าวนี้จะเหมือนกันหรือต่างกันเล็กน้อย จังหวะลีลามีอยู่ 3 ชนิด คือ

5.1 จังหวะที่ซ้ำกัน

5.2 จังหวะที่สลับกัน

5.3 จังหวะที่ต่อเนื่องกัน (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 : 173-177)

6. การเน้น (Emphasis) เป็นสิ่งที่ทำให้จุดสนใจไม่จำเป็นต้องมีจุดเดียว แต่นักออกแบบต้องระวังไม่ให้มีมากเกินไปเหมือนกับการโยนห่วง 3 ห่วง ผู้ดูไม่รู้ว่า จะมองห่วงไหนก่อน ความสับสนจะมาแทนที่ความสนใจ คือ เมื่อเน้นทุกเรื่องก็เท่ากับไม่ได้เน้นอะไรเลย การเน้นจุดสนใจมี 3 วิธี คือ

6.1 การเน้นด้วยการตัดกัน (Emphasis by Contrast)

6.2 การเน้นด้วยการแยกอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation)

6.3 การเน้นโดยการวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement)

(นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 : 179-184)

7. การตัดกัน (Contrast) การตัดกันช่วยให้งานดูไม่ซ้ำซากจนเกินไป ซึ่งจะเกิดการตัดกันได้ในหลายรูปแบบ แสง สี เงา พื้นผิว โดยการออกแบบให้เกิดการตัดกัน หรือนำส่วนสำคัญให้ดูเด่นขึ้น สะดุดตามากขึ้น ดูแล้วไม่เบื่อ ข้อสำคัญในการออกแบบโดยการนำการตัดกันมาใช้ต้องให้ถูกต้องและเหมาะสม จึงจะทำให้งานดูงดงามมากขึ้น การนำการตัดกันมาใช้ในการออกแบบพอจะจำแนกได้ 5 ลักษณะ คือ

- 7.1 การออกแบบให้เกิดการตัดกันด้วยเส้น
- 7.2 การออกแบบให้เกิดการตัดกันด้วยแสงและเงา
- 7.3 การออกแบบให้เกิดการตัดกันด้วยรูปทรงที่มีลักษณะไม่เหมือนกัน
- 7.4 การออกแบบให้เกิดการตัดกันด้วยสี
- 7.5 ลักษณะพื้นผิว (พาสนา ตันทลักษณ์, 2526 : 287-292)

8. เอกภาพ (Unity) คือการเสนอภาพที่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งถือเป็นกฎเกณฑ์ข้อหนึ่งของงานศิลปะ ความสำเร็จของงานศิลปะนั้นจะต้องเป็นไปด้วยกันได้ มีความสอดคล้องกันเหมือนกับเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน มีความเกี่ยวพันที่มองเห็นได้และรู้สึกได้ หรืออีกนัยหนึ่ง คือความประสานกัน (Harmony) มีท่วงทำนองเดียวกัน ถ้าองค์ประกอบต่างๆ ไม่สอดคล้องกัน อยู่อย่างโดดเดี่ยวหรือไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งอื่น องค์ประกอบนั้นก็ขาดเอกภาพ การสร้างงานออกแบบให้มีเอกภาพมีอยู่ 4 วิธี คือ

- 8.1 นำมาใกล้ชิดกัน (Proximity)
- 8.2 การซ้ำ (Repetition)
- 8.3 การกระทำต่อเนื่อง (continuation)
- 8.4 เอกภาพด้วยความหลากหลาย (Unity With Variety)

หลักการออกแบบเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการออกแบบ ฉะนั้นองค์ความรู้ในการออกแบบจึงต้องมีฐานความรู้ที่เพียงพอจึงจะทำให้สามารถที่จะออกแบบในสิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ตามหลักการออกแบบ

1.4 ประเภทของการออกแบบ

การออกแบบแบ่งได้เป็น 10 ประเภท คือ

1. การออกแบบสร้างสรรค์ เป็นการออกแบบเพื่อนำเสนอความงามความพึงพอใจเน้นความคิดสร้างสรรค์ แปลกๆ ใหม่ๆ ให้เกิดความสะเทือนใจ เร้าใจ ซึ่งการสร้างสรรค์นี้อาจเป็นการพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่เดิมหรือสร้างขึ้นใหม่ก็ได้ งานออกแบบสร้างสรรค์นี้มี 5 ลักษณะ คือ

1.1 งานออกแบบจิตรกรรม (Painting) คืองานศิลปะด้านการวาดเส้น ระบายสี เพื่อแสดงอารมณ์ และ ความรู้สึกในลักษณะสองมิติจำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานแต่ ละชั้นของผู้สร้าง

1.2 งานออกแบบประติมากรรม(Sculpture)คืองานศิลปะด้านการปั้น แกะสลัก เชื่อมต่อในลักษณะสามมิติคือมีทั้งความกว้าง ยาว และหนา

1.3 งานออกแบบภาพพิมพ์ (Printmaking) คืองานศิลปะที่ใช้กระบวนการพิมพ์ มาสร้างสรรค์รูปแบบด้วยเทคนิคการพิมพ์ต่างๆ เช่น ภาพพิมพ์ไม้ โลหะ หิน และอื่น

1.4 งานออกแบบสื่อประสม (Mixed Media) คืองานศิลปะที่ใช้วัสดุหลากหลาย ชนิด เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ พลาสติก เหล็ก หรือวัสดุอื่นๆ นำมาสร้างความผสมผสาน กลมกลืน ให้ เกิดผลงานที่แตกต่างอย่างกว้าง

1.5 งานออกแบบภาพถ่าย (Photography) ยุคนี้เป็นยุคที่การถ่ายภาพ กลายเป็นเรื่องง่ายๆ สำหรับผู้ที่สร้างสรรค์งานถ่ายภาพ เพราะเทคโนโลยีการถ่ายภาพ มีการ พัฒนาไปอย่างรวดเร็วด้วยการลงทุนสร้างสรรค์ที่ไม่แพงมาก การถ่ายภาพอาจเป็นภาพ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติทั่วไปโดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์เนื้อหาที่แปลกใหม่เพื่อสนองความต้องการของผู้ ถ่ายภาพ

2. การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign) เป็นการออกแบบเพื่อ สื่อความหมายเป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่ทำความเข้าใจกับผู้พบเห็นโดยไม่จำเป็นต้องมี ภาษากำกับเช่น ไฟแดง เหลือง เขียว ตามสีแยกหรือเครื่องหมายจราจรอื่นๆ เครื่องหมาย (Symbol) คือสื่อความหมายที่แสดงความนัยเพื่อเป็นการชี้ เตือนหรือกำหนดให้สมาชิกในสังคมรู้จัก ข้อกำหนดอันตราย เช่น

2.1 เครื่องหมายจราจร

2.2 เครื่องหมายสถานที่

2.3 เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องกล

2.4 เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องไฟฟ้า

2.5 เครื่องหมายตามลักษณะสิ่งของ เครื่องใช้ ฯลฯ

สัญลักษณ์ คือ สื่อความหมายที่แสดงความนัยเพื่อบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งไม่มีผลในทาง ปฏิบัติเหมือนเครื่องหมายแต่มีผลทางด้าน การรับรู้ความคิดหรือทัศนคติที่พึงมีต่อสัญลักษณ์นั้นๆ เช่น

- สัญลักษณ์ของชาติ เช่น ธงชาติ ฯลฯ

- สัญลักษณ์ขององค์กรต่างๆ เช่น สถาบันการศึกษา กระทรวง สภาคน พรรค
การเมือง ฯลฯ

- สัญลักษณ์ของบริษัทห้างร้านทางธุรกิจ เช่น ธนาคาร บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ

- สัญลักษณ์ของสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น ตราสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่
ผลิตจำหน่าย ตามท้องตลาด ฯลฯ

- สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ในสังคม เช่น การกีฬา การร่วมมือในสังคม
การทำงาน ฯลฯ

3. การออกแบบโครงสร้าง เป็นการออกแบบเพื่อให้เป็นโครงยึดเหนี่ยวให้อาคาร
สิ่งก่อสร้างสามารถทรงตัวและรับน้ำหนักอยู่ได้อาจเรียกว่าการออกแบบสถาปัตยกรรม คือ การ
ออกแบบสิ่งก่อสร้างประเภทต่าง ๆ ออกแบบอาคาร เช่น การออกแบบที่พัก อาศัย ออกแบบเขื่อน
ออกแบบสะพาน ออกแบบอาราม , โบสถ์ อื่น ๆ ที่คงทนและถาวร นักออกแบบเรียกว่าสถาปนิก
ผู้ให้ความสำคัญกับงานด้านนี้เป็นอย่างมากนอกจากนั้น การออกแบบโครงสร้างยังเป็นส่วนหนึ่ง
ของงานประติมากรรมที่เน้นคุณภาพของการออกแบบสามมิติและยังหมายถึง การออกแบบเครื่อง
เรือน ฉากและเวที อีกด้วย

4. การออกแบบหุ่นจำลอง เป็นการออกแบบเพื่อเป็นแบบสำหรับย่อ ขยาย ผลงานตัว
จริงหรือเพื่อศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้นๆ เช่น

4.1 หุ่นจำลองบ้าน

4.2 หุ่นจำลองผังเมือง

4.3 หุ่นจำลองเครื่องจักรกล

4.4 หุ่นจำลองทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ

หุ่นจำลองเหล่านี้อาจจะสร้างจากงานออกแบบหรือสร้างเลียนแบบจากสิ่งที่มีอยู่แล้วเพื่อศึกษา
รายละเอียด หรือข้อมูลต่างๆ ซึ่งอาจจำแนกได้ ดังนี้

- หุ่นจำลองเพื่อขยาย หรือย่อแบบ เช่น อาคาร อนุสาวรีย์ เหยียบ ฯลฯ

- หุ่นจำลองย่อส่วนจากสิ่งแวดล้อม เช่น ลูกโลก ภูมิประเทศ ฯลฯ

- หุ่นจำลองเพื่อศึกษารายละเอียด เช่น หุ่นจำลองภายในร่างกายคน

เครื่องจักรกล ฯลฯ

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตงานสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ได้แก่

5.1 หนังสือ

5.2 ปกหนังสือ

5.3 ปกรายงาน

5.4 หนังสือพิมพ์

5.5 ไปสเตอร์

5.6 นามบัตร

5.7 การ์ดอวยพร

5.8 หัวกระดาษจดหมาย

5.9 แผ่นพับ

5.10 แผ่นปลิว

5.11 ลายผ้า

5.12 สัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า เครื่องหมายหน่วยงาน ฯลฯ

6. การออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นการออกแบบเพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยเน้นการผลิตจำนวนมาก ในรูปสินค้าเพื่อให้ผ่านไปยังผู้ซื้อ ผู้บริโภคในวงกว้างคือการผลิต ผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆ ซึ่งมีขอบเขตกว้างขวางมากและแบ่งออกได้มากมายหลายลักษณะนักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

6.1 งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ การออกแบบเฟอร์นิเจอร์เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับงานอุตสาหกรรมในแง่ของศาสตร์เชิงวิศวกรรมและหลักการทางศิลปะ ที่จะต้องคำนึงถึงความแข็งแรง ความมั่นคง ปลอดภัย ความสะดวกสบายในการใช้งาน ความสมดุล ความกลมกลืนของรูปทรงและสีสันท ให้สอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอยได้อย่างเหมาะสม ความรู้ทางด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ จึงมีความสำคัญที่จะต้องหาวิธีการเพื่อตอบสนองของความต้องการของผู้ซื้อให้ครองตลาดอยู่ตลอดไป (ผศ.วรวรรณี สหสมโชค,ออกแบบเฟอร์นิเจอร์,2549)

เฟอร์นิเจอร์หากเราจะแบ่ง เฟอร์นิเจอร์ ตามลักษณะการติดตั้งแล้วเราสามารถแบ่งเฟอร์นิเจอร์ออกได้เป็น 3 ชนิดใหญ่ๆคือ

6.1.1 เฟอร์นิเจอร์ ติดตั้งกับที่ (Built-in Furniture หรือ Fixed Furniture)

6.1.2 เฟอร์นิเจอร์ ลอยตัว (Movable Furniture หรือ Loose Furniture)

6.1.3 เฟอร์นิเจอร์ ที่สามารถถอดประกอบได้ (Knock down Furniture)

6.2 งานออกแบบครุภัณฑ์

6.3 งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์ ยุคนี้ใส่ใจเรื่องความ เรียบง่าย และ ประโยชน์ใช้สอย อยู่แลดั่งนั้น" ของแต่งบ้าน "จุกจิกอื่นๆ ก็ควรจัดวางให้เหมาะสม

6.4งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ

6.5งานออกแบบเครื่องประดับอัญมณี

6.6งานออกแบบเครื่องแต่งกาย

6.7งานออกแบบ ภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์ เป็นงานที่สร้างสรรค์สิ่งทีสร้างขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่ปกป้องรักษา ตัวผลิตภัณฑ์เพื่อให้ผลิตภัณฑ์นั้นดูมีคุณค่าทางด้านต่างๆ มากขึ้นนั่นเอง

6.8งานออกแบบ ของเล่น งานออกแบบของเล่นในปัจจุบันนี้เป็นงานที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่ นักออกแบบ เนื่องจากในปัจจุบันนี้ การสร้างเสริมพัฒนาการของเด็กๆ ในปัจจุบันนี้เป็นที่ต้องการของผู้คนเป็นอย่างมาก ทำให้งานออกแบบของเล่นเริ่มมีความสำคัญมากในโลก

7. การออกแบบโฆษณาเป็นการออกแบบเพื่อชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ บริการ และความคิด จากความคิดของคน คนหนึ่ง ไปยังกลุ่มชนโดยส่วนรวม ซึ่งการโฆษณาเป็นปัจจัยสำคัญที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชน และธุรกิจเพราะจะช่วยกระตุ้น หรือผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการและเปรียบเทียบสิ่งทีโฆษณาแต่ละอย่างเพื่อเลือกซื้อเลือกใช้บริการหรือเลือกแนวคิดนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของเรา การโฆษณาผลิตภัณฑ์ เช่น โฆษณาขายอาหาร ขายสิ่งก่อสร้าง ขายเครื่องไฟฟ้า ขายผลิตผลทาง เกษตรกรรม การโฆษณาบริการ เช่น โฆษณาบริการท่องเที่ยว บริการซ่อมเครื่องจักรกล บริการหางานทำ บริการของสายการบิน การโฆษณาความคิด เช่น โฆษณาความคิดเห็นทางวิชาการ ข้อเขียน ข้อคิดเห็นในสังคม ความดีงามในสังคม นอกจากนี้ยังมีการโฆษณาชวนเชื่อที่เสนอความคิดเห็น เกือบกล่อม สร้างอิทธิพลทางความคิดหรือทัศนคติ เช่น การโฆษณาทางศาสนา โฆษณาให้รักษาสุขภาพจรรยาจรโฆษณารักษาชาติการโฆษณาเหล่านี้มีสื่อที่จะใช้กระจายสู่ประชาชนได้แก่ สื่อกระจายเสียง และภาพเช่นวิทยุทีวีโรงภาพยนตร์สื่อสิ่งพิมพ์เช่นหนังสือพิมพ์ นิตยสารวารสาร สื่อบุคคล เช่น การแจกสินค้าส่งคนไปขายส่งสินค้าไปตามบ้าน

8. การออกแบบพาณิชยศิลป์ เป็นการออกแบบเพื่อให้ฝีมือแสดงความงามที่ใช้ในการตกแต่งอาจจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้เล็กๆ น้อยๆ ก็ได้ ส่วนใหญ่จะเน้นความสวยงาม ความน่ารัก ซึ่งเป็นความสวยงามที่มีลักษณะเข้าใจต่อผู้พบเห็นในทันทีทันใดและ แสดงความสวยงาม หรือศิลปะมากกว่าประโยชน์ใช้สอย เช่นการออกแบบที่ใส่ของจดหมายแทนที่จะมีเพียงที่ใส่ และที่แขวนซึ่งเป็นหน้าที่หลักก็อาจจะออกแบบเป็นรูปนกฮูกหรือรูปสัตว์ต่างๆแสดงสีสันและการ

ออกแบบที่แปลกใหม่ ไร้ใจ เป็นต้น ลักษณะของการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ยังมุ่งออกแบบในลักษณะของแฟชั่นที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ตามสมัยนิยม

9. การออกแบบศิลปะประดิษฐ์ เป็นการออกแบบที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ที่มีความสวยงามเพื่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นรมย์ มากกว่าการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดอื่นใด ความคิดสร้างสรรค์ในที่นี้หมายถึง การตกแต่งสร้างสรรค์ลวดลายหรือรูปแบบด้วยความพยายามเป็นงานฝีมือที่ละเอียดประณีตเช่นการจัดผักซึ่งเป็นเครื่องจิ้มอาหารคาวของไทยแทนที่จะจัดพริกมะเขือ แตงกวา ต้นหอมลงในจานเท่านั้น แม่ครัวระดับฝีมือบางคนจะประดิษฐ์ตกแต่งพืช ผักเหล่านั้นอย่างสวยงามมาก เช่น ประดิษฐ์เป็นดอกไม้ รูปสัตว์หรือลวดลายต่างๆ

10. การออกแบบตกแต่ง เป็นการออกแบบเพื่อการเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเพื่อเสริมแต่งความงามให้กับอาคารบ้านเรือนและ บริเวณที่อยู่อาศัยเพื่อให้เกิดความสวยงามน่าอยู่อาศัย การออกแบบตกแต่งในที่นี้หมายถึง การออกแบบตกแต่งภายนอกและการออกแบบตกแต่งภายใน

10.1 การออกแบบตกแต่งภายใน หมายถึง การออกแบบตกแต่งที่เสริมและจัดสภาพภายในอาคารให้สวยงามน่าอยู่อาศัยซึ่งหมายรวมถึงภายในอาคารบ้านเรือนที่ทำงาน ร้านค้าโรงเรียน

10.2 การออกแบบตกแต่งภายนอก เป็นการออกแบบตกแต่งนอกอาคารบ้านเรือน ภายในรั้วที่สัมพันธ์กับตัวอาคาร เช่น สนาม ทางเดิน เรือนต้นไม้ บริเวณพักผ่อน และสวนอื่นๆบริเวณบ้าน (ประเภทของการออกแบบ, 2007, [ออนไลน์])

2. เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

2.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ไว้ว่า

“สิ่งพิมพ์ หมายถึง สมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผนที่ แผนผัง ภาพวาด ภาพระบายสี โบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน”

“สื่อ หมายถึง ก. ทำการติดต่อให้ถึงกัน ชักนำให้รู้จักกัน น. ผู้หรือสิ่งที่ทำการติดต่อให้ถึงกัน หรือชักนำให้รู้จักกัน”

“พิมพ์ หมายถึง (ก.) ถ่ายแบบ, ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพ เป็นต้นให้ติดบนวัตถุ เช่น แผ่นกระดาษ ผ้า ทำให้เป็นตัวหนังสือหรือรูปอย่างใด ๆ โดยการกดหรือการใช้พิมพ์

หิน เครื่องกล วิธีเคมี หรือวิธีอื่นใด อันอาจให้เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ขึ้นหลายสำเนา (น.) รูป , รูปร่าง, ร่างกาย, แบบ" ดังนั้น "สื่อสิ่งพิมพ์" จึงมีความหมายว่า "สิ่งที่พิมพ์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็แผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ด้วยวิธีการต่าง ๆ อันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือน ต้นฉบับขึ้นหลายสำเนาในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อ หรือชักนำให้บุคคลอื่นได้เห็นหรือทราบ ข้อความต่าง ๆ"

2.2 บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์

1. พัฒนาการบทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์
2. บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ในกระบวนการสื่อสาร
3. แสดงวัตถุประสงค์ในการสื่อสารให้แจ่มชัด
4. มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาเพียงพอการที่จะเสนอเนื้อหาในฐานะผู้ส่งสาร
5. รับผิดชอบในเนื้อหาหนังสือพิมพ์ในฐานะผู้ส่งสาร
6. พยายามเข้าใจความสามารถและความพร้อมในการรับของผู้รับสาร ในฐานะผู้ส่งสาร

บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ในฐานะ "สาร"

1. บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ในฐานะ "ผู้รับสาร"
2. บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบสังคม
3. บทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ในการพัฒนา
4. ปัจจัยจำกัดบทบาทและหน้าที่ของสื่อสิ่งพิมพ์

2.3 ความเป็นมาของสื่อสิ่งพิมพ์

สิ่งพิมพ์ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งควบคู่มากับการพัฒนาการของมนุษยชาติและจัดเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญมาตลอดนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในการถ่ายทอดความรู้วิชาการ และเพื่อการติดต่อ สื่อสารสำหรับมนุษยชาติ ดังคำจำกัดความของ พงษ์ พลสิทธิ์ (2536 : 3) สรุปความเป็นมาและความสำคัญของ สิ่งพิมพ์ ว่า "สิ่งพิมพ์" นับเป็นวัสดุที่แสดงถึงพัฒนา การความเจริญก้าวหน้าทางด้านสติปัญญา ของมนุษย์ ความคิด จินตนาการ เจตคติ ความฝัน ชีวิต วัฒนธรรม สังคม เหตุการณ์ เรื่องราวต่าง ๆ ของมนุษย์แต่ลายุคสมัย สามารถเก็บรักษาสืบทอดจาดชนรุ่นหนึ่งไปสู่ชนรุ่นหลัง ความคิดในเรื่องการพิมพ์นั้นนอกเหนือจาก เพื่อเป็นเครื่องมือในการบันทึกความคิด จินตนาการ ความรู้ และเหตุการณ์ต่างๆ แล้วยังเป็นเครื่องแสดงให้เห็นว่าชนชาติต่างๆในโลกนี้ล้วนมีความพยายามที่จะพัฒนาความคิดของตนให้เจริญก้าวหน้าสมัยอย่างต่อเนื่องความคิดในเรื่องการพิมพ์ จุดประสงค์เริ่มแรกก็คงเพื่อให้มีการแพร่หลายเรื่องความคิดความรู้ไปสู่ชนรุ่นหลังและเพื่อให้มีหลายๆ สำเนาจะได้เก็บรักษาให้คงอยู่ได้นานปีนั้น ใน

ยุคปัจจุบันชนรุ่นหลังได้สานต่อความคิดเรื่องการพิมพ์จนกระทั่งกลายเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยและซับซ้อน สามารถผลิตสิ่งพิมพ์ได้หลากหลายชนิดตอบสนององวัตถุประสงค์ของมนุษยชาติได้อย่างกว้างขวาง นอกเหนือจากสื่อสิ่งพิมพ์จะเป็นสื่อมวลชนที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษยชาติมานานนับพัน ๆ ปี และมีความเก่าแก่กว่าสื่อมวลชนประเภทอื่นไม่ว่าจะเป็น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ หรืออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีการใช้แพร่หลายไปทั่วโลกเช่นในปัจจุบันก็ตาม แต่สื่อสิ่งพิมพ์ก็ยังเป็นสื่อที่มีการใช้อย่างแพร่หลายเป็นที่นิยมของทุกชนชาติมิได้ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทใดก็ตาม เช่น หนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสาร วารสาร หรือสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ สาเหตุสำคัญที่ทำให้สื่อสิ่งพิมพ์ยังเป็นที่นิยมแพร่หลายมาโดยตลอด เพราะบุคคลสามารถเลือกอ่านได้ตามความเหมาะสมอีกทั้งยังใช้เป็นเอกสารอ้างอิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของสิ่งพิมพ์

สิ่งพิมพ์ในสังคมไทยมีหลายแบบหลายลักษณะมีทั้งที่พิมพ์ในวงจำกัดและที่พิมพ์แพร่หลายทั่วไป ตามความต้องการของสังคมและจุดมุ่งหมายของผู้ผลิต ยิ่งในอนาคตก้อนใกล้นี้ประเทศไทยกำลังก้าวสู่การเป็นประเทศในกลุ่มอุตสาหกรรม ทำให้ประชาชนมีความต้องการที่จะรับรู้ข่าวสารที่ดี ที่ถูกต้อง กว้างขวางและมีประสิทธิภาพ ในบรรดาสื่อต่าง ๆ ที่นำเสนอข้อมูลในปัจจุบันสื่อสิ่งพิมพ์นับเป็นสื่อที่สำคัญสิ่งหนึ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการเหล่านั้นได้ สิ่งพิมพ์ทำหน้าที่เป็นสื่อมวลชนชนิดหนึ่ง ซึ่งมีความสำคัญไม่แพ้สื่ออื่น ๆ ปัจจุบันมีการสนับสนุนวงการพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น งานแสดงความทันสมัยของเทคโนโลยีทางการพิมพ์ที่กรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน งานดรูปา (Drupa) จัดทุก 4 ปี ที่เมืองดุสเซลดอร์ฟ การจัดงานประกวดโฆษณา ยอดเยี่ยมของโลก (Clio Award) ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการประกวดงานโฆษณายอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 ประจำปี พ.ศ. 2536 - 2537 (Tact Award) มีสิ่งพิมพ์ส่งเข้าประกวดมากที่สุดถึง 697 ชิ้น ทั้งนี้เป็นเพราะสิ่งพิมพ์มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างไปจากสื่ออื่น ๆ สิ่งพิมพ์มีอิทธิพลต่อวงการต่าง ๆ

2.4 ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

- หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายด้วยความรู้ที่เป็นจริงจึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง

- หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนานมักมีขนาดเล็กเรียกว่าหนังสือฉบับกระเป๋าหรือ Pocketbook ได้

สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

- หนังสือพิมพ์ (Newspaper) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราวข่าวสารภาพและความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์ แผ่นใหญ่ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะหนังสือพิมพ์รายวัน, รายสัปดาห์และรายเดือน

- วารสาร, นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้นมีการกำหนดระยะเวลาการออกเผยแพร่ที่แน่นอนทั้งลักษณะวารสาร, นิตยสารรายปักษ์และรายเดือน

- จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้ มีกำหนดการออกเผยแพร่เป็นครั้ง ๆ หรือลำดับต่าง ๆ ในวาระพิเศษ

สิ่งพิมพ์โฆษณา

- โบรชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็ก ๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน 8 หน้าเป็นอย่างน้อยมีปกหน้าและปกหลังซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

- ใบปลิว (Leaflet, Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อง่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงผลเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจง่าย

- แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอเป็นเนื้อหาที่สรุปใจความสำคัญลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่าง ๆ

- ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่าง ๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่นดึงดูดความสนใจ

สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่าง ๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ ครอบป้องกันผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่อง

บรรจุหรือดั่ง

สิ่งพิมพ์มีค่า เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งเป็นกำหนดตามกฎหมาย เช่น ธนาณัติ, บัตรเครดิต, เช็คธนาคาร, ตั๋วแลกเงิน, หนังสือเดินทาง, โฉนด เป็นต้น

สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งานได้แก่ นามบัตร, บัตรอวยพร, ปฏิทิน, บัตรเชิญ, ใบส่งของ, ใบเสร็จรับเงิน, สิ่งพิมพ์บนแก้ว, สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้แก่ Document Formats-book for Palm/PDA เป็นต้น

2.5 วิวัฒนาการของสิ่งพิมพ์

การพิมพ์วิวัฒนามาประมาณ 4,000 ปีมาแล้ว หลังจากที่ชนชาติต่างๆ ในหลายทวีปได้เริ่มใช้วิธีเขียนเป็นสัญลักษณ์และตัวอักษรแทนคำพูด เป็นภาษารูปเล่มของชาวซูเบอร์ภาษา และสลักของชาวอียิปต์ภาษารูปภาพของชาวจีน และภาษาอักษรของชาวอินเดีย ชาวฟินิเซียน และชาวโรมัน

วิวัฒนาการของสิ่งพิมพ์ในต่างประเทศ

ในศตวรรษที่ 15 การพิมพ์เริ่มทันสมัยมากขึ้นดังนั้นมี การจึงมีการคิดค้นเครื่องมือและวิธีการใหม่ๆ ของการพิมพ์จึงทำให้มีการกีดมีหนังสือพิมพ์ วารสาร หนังสือ เอกสาร ตำราต่าง ๆ และได้มีการเอาเทคนิคของการถ่ายภาพการใช้ฟิล์มตลอดเครื่องมือทางไฟฟ้าต่างๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมทันสมัยมากยิ่งขึ้น

วิวัฒนาการสิ่งพิมพ์ในประเทศไทย

สื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทยเกิดขึ้นมาครั้งแรกเมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม พ. ศ 2387 โดยหมอบริชรดเลย์ สิ่งพิมพ์ของหมอบริชรดเลย์ หรือ แดน บีช แบริดลีย์ (Dan Beach Bradley, M.D.) คือหนังสือพิมพ์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเริ่มต้นสิ่งพิมพ์แบบใหม่หลังจากการสร้างหรือประดิษฐ์เครื่องพิมพ์ภาษาไทยได้หนังสือพิมพ์ของหมอบริชรดเลย์ ถึงแม้จะเป็นหนังสือพิมพ์ที่ไม่สมบูรณ์นัก แต่ก็ให้ได้ข่าวสารและความรู้พอสมควร



๒ 3 ส.ย. 2554

2.6 รูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์

1,552,2341

สำหรับรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์แบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบคือ

สำนักหอสมุด

1. ระบบการพิมพ์ (printing System) หมายถึง การใช้แทนพิมพ์กระดาษ และหมึกพิมพ์ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ออกมาได้เป็นจำนวนมากในเวลาอันสั้นมีอยู่หลายระบบด้วยกัน

1.1 การพิมพ์แบบแม่พิมพ์หรือเลตเทอร์เพรส (Letter Press)

มีต้นแบบมาจากการ์ตูนเบริกโดยตัวพิมพ์จะหนุนโดดขึ้นมาในกระจกเงาคือกลับซ้าย-ขวาเมื่อกลิ้งหมึกผ่านแล้วป้อนกระดาษไปปิดทับ

1.2 การพิมพ์แบบแม่พิมพ์แบบร่องลึกหรือโรโทกราฟ (Rotogravure)

คือตัวพิมพ์แทนที่จะหนุนก็กลับตรงกันข้ามคือเป็นร่องลึกลงไป หมึกจะถูกใส่ลงไปร่องและเมื่อกดกระดาษลงไปหมึกในร่องตัวพิมพ์จะถูกซึมไปปรากฏอยู่บนกระดาษซึ่งวิธีการพิมพ์แบบนี้ค่อนข้างยาก

1.3 การพิมพ์แบบแม่พิมพ์แบบแบนหรือออฟเซต (offset printing)

การพิมพ์แบบนี้ได้นำการถ่ายภาพที่ต้องการจะพิมพ์ลงบนแผ่นอลูมิเนียมซึ่งเรียกว่าแผ่นพิมพ์เพทจากนั้นจากนั้นก็นำไปอาบนำยาเคมีที่จะบังคับให้สีใดสามารถติดได้อยู่บนบริเวณใดที่ต้องการให้ติดวิธีนี้ภาพในแผ่นพิมพ์จึงสามารถเป็นภาพลักษณะปกติไม่ต้องกลับซ้ายกลับขวา ดังเช่นวิธีที่ 2 ที่ได้กล่าวมาแล้วและภาพพิมพ์ได้จะมีความคมชัดแจ่มสวยงามและเป็นธรรมชาติมากที่สุด ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการที่โลกมนุษย์เจริญรุ่งเรืองมาตราบเท่าทุกวันนี้ ก็เนื่องจากการถ่ายทอดความรู้ และแนวความคิดมาจากบรรพบุรุษมาสู่ลูกหลาน โดยอาศัยสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลักซึ่งจะช่วยให้คนรุ่นหลังๆ ได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ จากบรรพบุรุษแล้วนำไปศึกษาค้นคว้าต่อจึงเกิดความรู้ใหม่ๆ เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วนอกจากนี้สื่อสิ่งพิมพ์ยังมีบทบาทในการใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติและของท้องถิ่นอีกด้วย

2.7 ประเภทของการพิมพ์

ในปัจจุบันมีวิธีการพิมพ์อยู่หลายวิธีด้วยกัน แต่เป็นที่นิยมกันมากได้แก่

1. การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing)
2. การพิมพ์โดยแม่พิมพ์พื้นแบน (Planographic printing)
3. การพิมพ์โดยแม่พิมพ์นูน (Relief Printing)
4. การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ลายฉลุ (Screen-Process Printing)

5. การพิมพ์ด้วยแสงโดยวิธีการถ่ายภาพเอกสาร (Photographic Printing)
6. ระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการพิมพ์

การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing)

วิธีการพิมพ์แบบนี้ จะทำแม่พิมพ์โดยการกัดแบบให้เป็นร่องลงไป ในแม่พิมพ์ ส่วนที่เป็นผิวเรียบด้านหน้าใช้น้ำยาเคลือบผิว เพื่อกันหมึกไหลมาเกาะ เมื่อนำหมึกทางลงบนแม่พิมพ์ หมึกจะลงไปขังในร่องที่กัดไว้ หลังจากนั้นนำกระดาษที่ต้องการพิมพ์วางทับบนแม่พิมพ์ หมึกก็จะติดออกมาตามต้องการ งานพิมพ์ประเภทนี้เป็นชนิดที่มีคุณภาพยอดเยี่ยม ตัวพิมพ์จะสูง ทั้ง ภาพลายเส้นและ ตัวหนังสือ นิยมใช้พิมพ์เอกสารสำคัญเพื่อป้องกันการปลอมแปลงหรือทำเลียนแบบ

การพิมพ์โดยแม่พิมพ์พื้นแบน (Planographic Printing)

แม่พิมพ์ชนิดนี้จะมีลักษณะเป็นแผ่นแบน (Plate) การพิมพ์จะอาศัยหลักการทางเคมี คือ เมื่อจัดทำภาพบนแผ่นโลหะแบนแล้ว คุณสมบัติที่ต้องการคือ เมื่อทาหมึกลงบนแผ่นนั้นส่วนที่เป็นภาพจะดูดหมึกไว้ ส่วนที่ไม่มีภาพคือไม่ต้องการพิมพ์จะไม่ดูดหมึก เมื่อนำไปกดทับกระดาษหมึกก็จะติดบนกระดาษเป็นภาพที่ต้องการได้ การพิมพ์แบบนี้เป็นที่นิยมมากเรียกว่าระบบออฟเซต (Offset) เหมาะสำหรับการพิมพ์ตัวหนังสือและภาพลายเส้น ลงบนแผ่นกระดาษ แผ่นโลหะ หรือผ้าก็ได้

การพิมพ์ออฟเซต (Offset Printing)

การพิมพ์ออฟเซตเป็นวิธีการพิมพ์แบบพื้นแบนอีกวิธีหนึ่งที่ใช้แม่พิมพ์ทำด้วยแผ่นโลหะอลูมิเนียมหรือเป็นแผ่นสังกะสี หรืออาจทำจากกระดาษ หรือเป็นแผ่นพลาสติกก็ได้ การเลือกใช้แผ่นแม่พิมพ์ชนิดใดนั้น ขึ้นอยู่กับจำนวนในการพิมพ์ แม่พิมพ์โลหะ สามารถพิมพ์ได้เป็นจำนวนมากเป็นหมื่น ๆ แผ่น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2523 : 198) การพิมพ์แบบออฟเซตมีลักษณะที่พิเศษแตกต่าง จากวิธีการอื่น คือมีลูกโม่ทรงกระบอกอย่างน้อย 3 ลูก ทำหน้าที่ดังนี้

1. ลูกโม่ใช้หุ้มแผ่นแม่พิมพ์ อาจเป็นแผ่นโลหะหรือกระดาษก็ได้ เรียกว่า โม่แม่พิมพ์ (Plate Cylinder) ลูกโม่แม่พิมพ์ จะมีลักษณะกลมเหมือนท่อโลหะขนาดใหญ่ มีขอเกี่ยวแผ่นแม่พิมพ์หรือเพลทให้ตรึงแน่นไม่

เคลื่อนที่ติดกับ ลูกคม เพราะแผ่นเพลท จะต้องถูกกับลูกกลิ้งหมึกและลูกกลิ้ง น้ำอยู่ตลอดเวลา ถ้าเคลื่อนที่เพียงเล็กน้อย ตำแหน่งของภาพจะ เคลื่อนไป จะมีปัญหากับการพิมพ์ สอดสีหรือการพิมพ์หลายเพลท

2. ทำหน้าที่รับภาพจากแผ่นแม่พิมพ์ เรียกว่าลูกโมยาง (Blanket Cylinder)

3. ทำหน้าที่กดกระดาษให้แนบกับลูกโมยาง เพื่อให้หมึกติดเป็น ภาพลงบนกระดาษ (Impression cylinder)

การพิมพ์โดยแม่พิมพ์นูน (Relief Printing)

การพิมพ์วิธีนี้เป็นการแกะหรือกัดบล็อก หรือการใช้ตัวอักษรหล่อ เป็นตัวนูน เมื่อนำหมึกทาลงบนหน้าของบล็อก แล้วนำไปกดทับบนกระดาษ ก็จะได้ภาพบนกระดาษนั้น แม่พิมพ์ไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวอักษรจะต้อง กลับซ้ายขวา เพราะการพิมพ์จะเหมือนกับการกดด้วยตรายาง ภาพจะกลับ เป็นจริงบนกระดาษ แม่พิมพ์อาจทำได้หลายวิธี เช่น การแกะด้วยมือ การ หล่อหรือจะใช้วิธีการแกะบล็อกก็ได้ โดยเฉพาะแม่พิมพ์เป็นภาพจาก ภาพถ่าย สำหรับวิธีการหล่อส่วนมาก จะหล่อเป็นตัวอักษรนำมาเรียง เรียกว่า ตัวเรียงพิมพ์ (Letter press) จึงเรียกว่าการพิมพ์แบบตัวเรียง (Letter Press Printing)

การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ลายฉลุ (Screen-Process printing)

การพิมพ์วิธีนี้ เป็นวิธีพิมพ์ที่ใช้หลักการง่ายๆ คือ การใช้แม่พิมพ์ที่ทำด้วยผ้าบาง ๆ แต่มีความเหนียว โดยมีจุด ประสงค์ว่าถ้าบริเวณใดที่ไม่ ต้องการให้หมึกผ่านก็บังส่วนนั้น เมื่อทำการพิมพ์จะวางแม่พิมพ์ทับบน กระดาษและปาดหมึกลง บนแม่พิมพ์ที่วางทับอยู่นั้น ส่วนที่เปิดไว้หมึกก็จะ ไม่สามารถผ่านลงไปติดกระดาษได้ ส่วนที่ไม่ได้เปิดไว้หมึกก็จะลงไปติด กระดาษ ที่รองอยู่ด้านล่าง ทำให้ได้ภาพตามที่ต้องการ การสร้างแม่พิมพ์ ลายฉลุมี 3 วิธีคือ

1. การฉลุด้วยมือ (Hand Cut Stencil)
2. การใช้วิธีการถ่ายภาพ (Photo Stencil)
3. การใช้เครื่องปรุไซอิเล็คโทรนิคส์

การพิมพ์ด้วยแสงโดยวิธีการถ่ายเอกสาร

ในปัจจุบันเครื่องถ่ายเอกสารนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งในการดำเนินงาน ไม่ว่าจะเป็นด้านธุรกิจ ด้านการติดต่องาน หรือทางด้านการศึกษา หลักการอย่างง่าย ๆ ในการทำงานของเครื่องถ่ายเอกสาร เป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. แสงสว่างจากหลอดไฟส่องไปกระทบกับต้นฉบับและสะท้อนภาพไปยัง Drum
 2. เกิดไฟฟ้าสถิตบนผิว Drum บริเวณที่ไม่ได้รับแสงสะท้อนที่เป็นภาพ
 3. ผงแม่เหล็กที่อยู่ในกล่องรวมกับผงหมึกถูกส่งออกมาเกาะที่ผิว Drum เฉพาะบริเวณที่เป็นภาพ
 4. แผ่นกระดาษเคลื่อนที่ผ่าน
 5. เกิดประจุที่มีกำลังสูงกว่า บนเส้นลวดใต้แผ่นกระดาษที่กำลังเคลื่อนที่ การเคลื่อนที่ของกระดาษจะสัมพันธ์กับ Drum
 6. ผงแม่เหล็กจะพาผงหมึกลงมาที่กระดาษ ที่จริงแล้วจะมาที่เส้นลวด แต่มีกระดาษ ขวางอยู่ผงจึงติดอยู่ บนกระดาษ ภาพจึงมาปรากฏบนกระดาษ เพราะมีผงหมึกที่ถูกดูดลงมาตามลักษณะของภาพ
 7. กระดาษที่มีภาพปรากฏ เคลื่อนที่ผ่านลูกกลิ้งความร้อนและอัดให้ผงหมึกละลายติดแน่นเป็นภาพที่คงทนตามต้องการ
- ระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการพิมพ์**

การศึกษาในปัจจุบัน ผู้เรียนต้องมีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์อย่างน้อยควรเป็นขั้นพื้นฐาน การใช้งานส่วน มากเน้น ไปที่การพิมพ์รายงาน เพื่อให้ได้ผลงานการพิมพ์ที่คุณภาพดี เรามักใช้โปรแกรม WinWord บน Windows สำหรับเครื่อง PC ใช้งานไป เนื่องจากมีแบบตัวอักษรที่สวยงามหลายรูปแบบ ผู้สนใจควรศึกษาโปรแกรมเหล่านั้นและ ฝึกหัดให้บ่อย ๆ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการทำงาน การที่จะใช้โปรแกรมอื่นก็ได้เพราะ โปรแกรมกราฟิกจะมีส่วนของ การพิมพ์ตัวอักษรอยู่แล้ว ถ้าหากมีความรู้ทางด้านโปรแกรมราชวิธี (RW) หรือ จูฟ้า (CW) ก็ใช้งานได้เช่นเดียวกัน แต่ ตัว เลือกที่จะใช้อักษรแบบต่าง ๆ มีน้อย แต่ก็ใช้งานไม่ยุ่งยาก

ซับซ้อน อุปกรณ์ประกอบที่สำคัญคือ เครื่องพิมพ์ที่ใช้ร่วมกับ คอมพิวเตอร์
 นิ่งเอง เครื่องพิมพ์ที่นิยมใช้กันในปัจจุบันมีดังนี้

เครื่องพิมพ์แบบ Dot Matrix

เป็นเครื่องพิมพ์ใช้ระบบการกระแทก โดยใช้หัวเข็มขนาดเล็กซึ่งมี
 อยู่ 2 ชนิดคือถ้าเป็นเครื่องพิมพ์ขนาดเล็กจะมี 9 หัวเข็ม และขนาดใหญ่ที่มี
 ความละเอียดสูงจะมี 24 หัวเข็ม การทำงานเป็นไปตามคำสั่งของเครื่อง
 คอมพิวเตอร์ หัวเข็มจะ กระแทกผ่านผ้าหมึกพิมพ์เช่นเดียวกับเครื่อง
 พิมพ์ดีด ตัวอักษรก็จะไปติดบนกระดาษ และฉบับที่พิมพ์นี้ไปทำสำเนา
 จำนวน มากด้วยเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลหรือถ่ายเอกสารได้เลย แต่ถ้าหาก
 จะนำไปพิมพ์สำเนาในระบบโรเนียวให้พิมพ์ลงบน กระดาษ ไขโดยนำผ้า
 พิมพ์ออก และให้หัวเข็มกระแทกเจาะลงบนกระดาษไขเช่นเดียวกับการพิมพ์
 ด้วยเครื่องพิมพ์ดีดเครื่องพิมพ์ ประเภทนี้มีความจำเป็นในการพิมพ์ที่ต้อง
 สำเนาด้วยคาร์บอน 2 - 3 ชั้น เช่นการพิมพ์ใบเสร็จรับเงิน เป็นต้น

เครื่องพิมพ์แบบ Inkjet

เป็นเครื่องพิมพ์ที่ทำงานตามคำสั่งของคอมพิวเตอร์ โดยวิธีการพ่น
 หมึกโดยตรงลงบนกระดาษโดยหัวพิมพ์ จะ บรรจุหมึกเป็นแบบ Ink
 Cartridge การพ่นหมึกออกมานี้มีอยู่ 2 แบบ คือ แบบใช้ความร้อน
 (heating/cooling (thermal) inkjet method) ซึ่งใช้อยู่ในเครื่อง Canon ,
 HP และ lenmark ส่วน แบบ ที่ 2 เป็น แบบ mechanical
 method เครื่อง Epson ใช้ระบบนี้ การพิมพ์ระบบอิงค์เจ็ตในปัจจุบันได้ค
 รภาพที่ดีมากทั้งนี้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของกระดาษ ที่นำมาใช้พิมพ์ เนื่องจาก
 หมึกพิมพ์จำเป็นต้องการกระดาษที่ซึมซับหมึกได้ง่ายและรวดเร็ว ไม่เช่นนั้น
 จะให้เลอะได้ง่ายอีก ประการหนึ่งจำเป็น ต้องปรับไดรเออร์ให้เหมาะสมกับกา
 รพิมพ์ เพราะถ้าหากเครื่องพิมพ์ทำงานผิดพลาดตัวอักษรหรือรูปภาพ จะเกิด
 อากาศสั้นหรือ ภาพส่ายเป็นคลื่น ความเร็วในการพิมพ์จะประมาณ 1 -
 2 แผ่นต่อนาที การใช้เครื่องพิมพ์ประเภทนี้จึง เหมาะกับการทำต้นฉบับ
 จำนวนน้อย และนำไปสำเนาด้วยเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลหรือนำไปถ่าย ทำ
 เพลทออฟเวทได้โดยตรง

เลเซอร์ (Laser Printer)

เครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์เป็นการทำงานโดยใช้ Photo sensitive drum ในการทำงานเพื่อให้เกิดรูปภาพหรือ ตัวอักษร ซึ่งมีลักษณะการทำงาน คล้ายคลึงกับเครื่องถ่ายเอกสารมาก จะแตกต่างกันตรงที่ข้อมูลของเครื่อง ถ่ายเอกสารจะเป็น แผ่นภาพหรือตัวอักษรที่ต้องการทำสำเนาลงบนกระดาษ อีกแผ่นหนึ่ง ให้เหมือนกับต้นฉบับเดิม ส่วนการพิมพ์ด้วยเลเซอร์ เป็นการ ถ่ายโอนข้อมูลที่เก็บไว้ในหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ โดยเมื่อต้องการ พิมพ์โปรแกรมการพิมพ์ก็จะส่งข้อมูลไปยัง เครื่องโดยใช้ Page Description Language เครื่องพิมพ์ก็จะประมวลผลที่ละหน้าและเก็บไว้ในหน่วยความจำ ของเครื่อง พิมพ์ หลังจากนั้นจะเกิดการ Modulation ทำให้ลำแสงสะท้อน ผ่านกระจกเงาที่กำลังหมุนสัมพันธ์กับดรัมที่เคลือบด้วยวัสดุ ไวแสงหมุนไป พร้อม ๆ กัน แสงเลเซอร์จะกวาดไปบนสแกนไลน์ (Scan Line) ทำให้เกิดจุด ไฟฟ้าสถิตเล็ก ๆ ขึ้นบนผิวดรัม ในขณะที่เดียวกันดรัมก็จะดูดเอาโทนเนอร์ที่มี ประจุไฟฟ้าอยู่ติดขึ้นมาตามคำสั่งภาพหรืออักษรนั้น เมื่อกระดาษผ่านเข้ามา ก็จะถูก เอาผงหมึกลงมากเกาะติดและผ่านกระบวนการความร้อนเพื่อให้เกิด การหลอมละลายติดบนกระดาษ ผลของการพิมพ์ที่ได้ สามารถนำไปเป็น ต้นฉบับได้เช่นเดียวกับเครื่องพิมพ์อิงค์เจต การพิมพ์ด้วยเครื่อง เลเซอร์จะมี ความเร็วสูงกว่าอิงค์เจตมาก โดยประมาณ 4-20 แผ่นต่อนาที ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ ชีตความสามารถของเครื่องพิมพ์

2.8 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

หลักการออกแบบ หมายถึง การนำองค์ประกอบมูลฐานมาจัดหรือรวบรวมเข้าด้วยกันอย่างมีระบบในงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพ หรือพื้นที่ว่าง ๆ เพื่อให้การ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ดังต่อไปนี้

1. หลักความสมดุล (balance) หมายถึง การกำหนดและการจัดวางองค์ประกอบ มูลฐานให้มีน้ำหนัก และขนาดในสัดส่วนที่เท่าๆ กันทั้งสองข้าง งานออกแบบขาดความสมดุลจะ ก่อให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงแต่ผู้พบเห็น
2. ความมีเอกภาพ (Unity) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบให้มีการรวมตัวเป็น อันหนึ่งอันเดียวกัน โดยไม่แตกแยก กระจัดกระจาย งานออกแบบขาดเป็นเอกภาพจะทำให้ผู้อ่าน เกิดความรู้สึกแตกแยกและไม่น่าสนใจ

3. การเน้นจุดแห่งความสนใจ (Emphasis) หมายถึง การสร้างจุดแห่งความสนใจให้เกิดขึ้นในงานออกแบบ โดยการกำหนดบริเวณใดบริเวณหนึ่งในภาพที่เหมาะสม ให้มีลักษณะพิเศษกว่าบริเวณอื่น เพื่อให้ดึงดูดความสนใจแก่ผู้อ่าน

4. ความมีสัดส่วน (Proportion) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของขนาด รูปร่างขององค์ประกอบ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างด้านกว้างและด้านยาวของสิ่งพิมพ์

5. จังหวะ (Rhythm) ได้แก่ การวางองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะให้มีระยะตำแหน่งขององค์ประกอบเป็นช่วงๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อเนื่องและความมีทิศทางแก่ผู้อ่าน

6. ความเรียบง่าย (Simplicity) การวางองค์ประกอบในการจัดภาพ ควรเน้นที่ความเรียบง่ายไม่รกรุงรัง เพราะแม้ว่านักออกแบบจะสามารถออกแบบให้ผลงานหรูหราแต่หากไม่สามารถสื่อความหมายได้ตามที่ต้องการก็สูญเปล่า ดังนั้น หลักความเรียบง่ายของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ก็เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ของผู้อ่าน

การสร้าง ภาพ(Visualizing) เมื่อได้มีการพิจารณาเลือกสื่อที่จะทำการผลิต เพื่อให้เหมาะสมกับ เนื้อหาสาระแล้วทำให้การออกแบบโดยเริ่มต้นการกรร่างภาพหยาบๆ ให้เห็นเป็นเค้าโครงจัดวางตำแหน่งของพื้นที่สำหรับใส่เนื้อหา และภาพเป็นหลักสำหรับส่วนประกอบอื่นๆ เช่น หัวเรื่องใหญ่ หัวเรื่องรอง คำบรรยายภาพ แพนผัง ตาราง ฯลฯ เมื่อสร้างภาพขึ้นมาแล้วจะดูมีระเบียบรับรู้ได้ง่ายรวดเร็วและมีความหมาย การสร้างภาพมีองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาอยู่ 5 ข้อ

1. กำหนดขนาดของงาน
2. จัดจำนวนคำให้พอเหมาะกับเนื้อที่
3. ตำแหน่งภาพและแผนผังต่างๆ
4. ลักษณะของรูปภาพและตัวพิมพ์
5. กำหนดการใช้สี

การร่างงานแบบหยาบๆ (Rough Sketch)

การสร้างภาพต้องเริ่มด้วยการร่างหยาบหรือรฟสเกตซ์ (Rough Sketch) ซึ่งเป็นจุดเริ่มออกแบบ การร่างหยาบๆ หมายถึงการนำเอาเนื้อหาที่กำหนดมาเขียนและวาดลงกระดาษอย่างรวดเร็วและไม่ ประณีตมากนัก พอให้มองเห็นว่าเป็นเรื่องอะไรมีเนื้อหาเท่าไร ภาพอยู่ตรงไหน ดูสมดุลและ ดู ง่ายหรือไม่ การร่างหยาบๆ ทำให้ผู้ออกแบบได้

ใช้ความคิดการสร้างงานขึ้นมาหลายแบบ สะดวกในการ เปลี่ยนแปลงหลายรูปแบบ และ คัดเลือกงานที่ดีที่สุดมาใช้ จะเห็นได้ว่ามีข้อนำสังเกตในการร่างแบบ 3 ประการคือ

1. เนื้อหาสาระที่สำคัญคืออะไร
2. สิ่งที่ต้องเน้นอยู่ตรงไหน
3. รูปแบบการจัดมีลักษณะอย่างไร

การร่างแบบหยานี้ควรทำขึ้นหลายๆ แบบ เมื่อได้ร่างแบบใด แบบหนึ่งเป็นหลักแล้วพยายามหา ที่แตกต่างออกไปอีกหลายแบบเพื่อเลือกภาพที่พอใจมากที่สุด การลงมือร่างแบบให้เขียนขึ้นมาหลายแบบ เปลี่ยนแปลงแก้ไขไปจนกว่าจะได้แบบที่พอใจ การแก้ไขเปลี่ยนแปลงแบบงานพิมพ์มีสิ่งที่จะต้องพิจารณาดังนี้ คือ

1. รูปร่างตัวพิมพ์
2. ขนาดตัวพิมพ์
3. ช่องไฟระหว่างตัวอักษร
4. ช่องไฟระหว่างคำ
5. ช่องไฟระหว่างบรรทัด
6. การวางตำแหน่งข้อความ
7. การจัดบรรทัด
8. การจัดลำดับความสำคัญของสาระ
9. ความสอดคล้องกลมกลืนกับเนื้อหา

การร่างงานเท่าแบบจริง

การออกแบบต้องเริ่มต้นองค์ประกอบของการออกแบบสิ่งพิมพ์ผู้ออกแบบ สื่อสิ่งพิมพ์จะต้องทราบว่าควรใส่สิ่ง ไดลง ไปในเนื้อหาที่บนกระดาษจนมองเห็นรูปร่างเมื่อ งานเสร็จเรียบร้อย ซึ่งเป็นการนำเอาองค์ประกอบของ งานออกแบบมาใช้ในการออกแบบ เพื่อให้งานออกแบบมาสมบูรณ์สวยงาม ใช้เป็นสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งองค์ประกอบ ที่ต้องคำนึงถึงมีดังนี้ต่อไปนี้ คือ

1. วัสดุที่ใช้พิมพ์
2. แบบและขนาดตัวพิมพ์
3. วิธีการผลิต
4. การจัดช่องไฟ
5. การจัดแนวตัวพิมพ์

6. ความกว้างของตัวพิมพ์ที่เหมาะสมกับแถว บรรทัดหรือคอลัมน์
7. การกะต้นฉบับให้เข้ากับเนื้อที่
8. ที่ว่างสำหรับหัวเรื่อง เนื้อเรื่องและภาพ
9. กำหนดแถวตัวพิมพ์
10. การใช้เส้นและกรอบ

องค์ประกอบของการออกแบบสิ่งพิมพ์

ผู้ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์จะต้องทราบว่าควร ใส่อะไรลงไปในเรื่องที่บนกระดาษจนมองเห็นรูปร่าง เมื่องานเสร็จเรียบร้อย ซึ่งเป็นการนำเอาองค์ประกอบของงานออกแบบมาใช้ในการออกแบบเพื่อให้งาน ออกแบบมาสมบูรณ์สวยงาม ใช้เป็นสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งองค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึงมีดังต่อไปนี้ คือ

1. วัสดุที่ใช้พิมพ์
2. แบบและขนาดตัวพิมพ์
3. วิธีการผลิต
4. การจัดช่องไฟ
5. การจัดแนวตัวพิมพ์
6. ความกว้างของตัวพิมพ์ที่เหมาะสมกับแถว บรรทัดหรือคอลัมน์
7. การกะต้นฉบับให้เข้ากับเนื้อที่
8. ที่ว่างสำหรับหัวเรื่อง เนื้อเรื่องและภาพ
9. กำหนดแถวตัวพิมพ์
10. การใช้เส้นและกรอบ
11. ภาพประกอบ
12. การใช้สี

2.9 กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

1. ภาพรวมในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ มุ่งการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ให้แสดงเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารีอย่างโดดเด่น โดยกำหนดสื่อสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทให้มีขนาดและรูปแบบเฉพาะแบบเดียวกัน เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์และบูรณภาพ

2. บทบาทอาจารย์ นักวัดผล นักเทคโนโลยีการศึกษา และนักศึกษา
 ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์นั้นต้องอาศัยความร่วมมือและการประสานงานจากบุคคลหลายกลุ่มที่เกี่ยวข้อง จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความเข้าใจและร่วมมือที่ดีต่อกันระหว่างกลุ่มบุคคลเหล่านี้ ได้แก่อาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านเนื้อหา เป็นผู้เขียนเนื้อหาสาระของแต่ละรายวิชาที่จะนำมาผลิตเป็นสื่อสิ่งพิมพ์นักวัดผลการศึกษา มีบทบาทร่วมกับนักวิชาการด้านเนื้อหา ในการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียน ออกแบบประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน การจัดทำข้อสอบประเภทต่าง ๆ เพื่อเป็นเครื่องมือใช้ในการประเมินผลการศึกษา รวมไปถึงการวิเคราะห์ข้อสอบและการสร้างคลังข้อสอบประจำวิชานักเทคโนโลยีการศึกษา มีบทบาทในการออกแบบภาพประกอบและกราฟิกของสื่อสิ่งพิมพ์นักศึกษา มีบทบาทที่สำคัญในการเรียนรู้และร่วมทดสอบ ประเมินประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์ โดยให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสิ่งพิมพ์

3. อุปกรณ์การผลิต ในระยะแรกที่ทางมหาวิทยาลัยยังไม่มีโรงพิมพ์เป็นของตนเอง สื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภทสามารถดำเนินการผลิตได้ที่ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา และอุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ซึ่ง ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง อาทิเช่น เครื่องสแกนเนอร์ เครื่องพิมพ์เลเซอร์ Zip Drive เป็นต้น เครื่องมือเหล่านี้จะต้องเป็นเครื่องมือที่ทันสมัยและมีความเร็ว

4. สภาพแวดล้อมในการผลิตตามที่มหาวิทยาลัยจัดตั้งหน่วยผลิตและพัฒนาสื่อการศึกษา เพื่อเป็นหน่วยกลางในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ทั้งสื่อภาพ สื่อเสียง สื่อกราฟิก และสื่อพิมพ์ เพื่อนำไปใช้ในระบบการศึกษาไร้พรมแดนและเพื่อการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นในมหาวิทยาลัย งานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์สามารถใช้สิ่งอำนวยความสะดวกของหน่วยฯ นี้ได้ โดยสภาพแวดล้อมในด้านการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์นั้นต้องให้มีความเหมาะสมในด้านบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการออกแบบสื่อโดยมีอุณหภูมิและแสงสว่างที่เหมาะสมขั้นตอนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ มีขั้นตอนหลัก 4 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนวางแผน ขั้นตอนเตรียมการ ขั้นตอนผลิต และขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน ประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้

- 1) แต่งตั้งกลุ่มผลิตรายวิชา ประกอบด้วย ประธาน บรรณาธิการ นักวิชาการด้านเนื้อหา นักเทคโนโลยีการศึกษาและผู้จัดการหรือเลขานุการ
- 2) พิจารณาคัดเลือกผู้เขียนได้แก่ อาจารย์ และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก เพื่อเขียนเนื้อหาสาระสื่อสิ่งพิมพ์แต่ละ รายวิชา โดยพิจารณาจากคุณวุฒิและประสบการณ์ที่ตรงกับเนื้อหาสาระที่จะเขียนในรายวิชานั้นๆ แล้วจึงเสนอชื่อผู้เขียน โดยฝ่ายเลขานุการจะเป็นผู้จัดทำรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติและ

ผลงานของทุกท่านเสนอไปยังโครงการการศึกษาไร้พรมแดน เพื่อขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารโครงการ นำเสนอสภาวิชาการเพื่อพิจารณาและอนุมัติต่อไป

3) เมื่อสภาวิชาการพิจารณาอนุมัติกลุ่มผลิตรายวิชาแล้ว ประธานกลุ่มผลิตรายวิชาจะแจ้ง และมอบหมายงานให้ผู้เขียนในแต่ละหน่วยไปพิจารณา และจัดทำรายละเอียด เกี่ยวกับการแบ่งหน่วยการสอนเป็นตอนและหัวเรื่อง โดยผู้เขียนในแต่ละหน่วยจะไปจัดทำแผนผังแนวคิดของแต่ละหน่วย แล้วกำหนดชื่อตอน ชื่อหัวเรื่อง และหัวเรื่องย่อย แล้วจึงนำโครงร่างดังกล่าวเสนอกลุ่มผลิตรายวิชาเพื่อพิจารณา

4) กลุ่มผลิตรายวิชาจะร่วมกันพิจารณาชื่อตอนและหัวเรื่องจากผู้เขียน แต่ละหน่วยเสนอมา โดยพิจารณาความ สอดคล้องและความสัมพันธ์ ต่อเนื่องกัน ทั้งในหน่วยการสอนและระหว่างหน่วยการสอน เป็นการป้องกันความซ้ำซ้อน ที่อาจเกิดขึ้น

5) กลุ่มผลิตรายวิชาที่มีประธานเป็นผู้ดูแลการผลิตชุดวิชานั้น ประธานอาจเป็นบรรณาธิการเอง หรือคัดเลือกบุคคลที่เหมาะสมในกลุ่มผลิตรายวิชาเป็นบรรณาธิการแทน ซึ่งผู้ที่เป็นบรรณาธิการนี้จะต้องเป็นบุคคลที่มีความรอบรู้ ในเนื้อหาสาระทั้งหมด คอยตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระ ความถูกต้องของภาษาและรูปแบบ ทั้งยังต้องคอยติดต่อประสานงานกับผู้เกี่ยวข้องในการจัดพิมพ์ ดังนั้นบรรณาธิการจะต้องเป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีความรับผิดชอบสูง เพื่อให้สื่อสิ่งพิมพ์มีมาตรฐานและเสร็จทันเวลา กำหนด

6) ในการเตรียมเนื้อหาสาระที่จะจัดพิมพ์ ผู้เขียนแต่ละท่านจะใช้โปรแกรม Microsoft Word ในการเขียนเนื้อหาแล้วเก็บบันทึกข้อมูลลงในแผ่นดิสก์ในรูปแบบของ Word Document File โดยมีกำหนดระยะเวลาที่แน่นอนในการส่งต้นฉบับ (Hard Copy) ให้ผู้เขียนส่ง พร้อมแผ่นดิสก์ให้แก่กลุ่มผลิตรายวิชา เพื่อร่วมกันตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาวิชาที่เสนอ ความยากง่าย ความทันสมัยของเนื้อหาและข้อมูล และความถูกต้องของการใช้ภาษา และศัพท์เฉพาะ ถ้ามีข้อขัดแย้งหรือเกิดปัญหาในเรื่องความถูกต้องของเนื้อหา บรรณาธิการจะเป็นผู้ติดต่อประสานงานกับผู้เขียนหรือประธาน

กลุ่มผลิตรายวิชา เพื่อหาข้อยุติและตรวจสอบครั้งสุดท้ายก่อนนำเสนอให้นักวิชาการการพิมพ์เพื่อจัดวางรูปหน้า (Layout) ใหม่ในคอมพิวเตอร์ระบบแมคอินทอช

7) นักวิชาการการพิมพ์จัดรูปหน้าสิ่งพิมพ์โดยใช้โปรแกรมจัดวางรูปหน้าชั้นสูงคือโปรแกรม Adobe PageMakerช่วยในการจัดการ โดยนักวิชาการการพิมพ์จะทำการเปลี่ยนแปลง ตัวอักษรและรูปแบบจาก Word Document File ที่ผู้เขียนใช้เขียนต้นฉบับมาเป็น PageMaker File แทน (PageMaker ใช้กันทั่วไปในสำนักพิมพ์ในเมืองไทย) ถ้าสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทไหนหรือเล่มใดที่ไม่จำเป็นต้องใช้โปรแกรมจัดการชั้นสูงในการจัดทำ Layout นักวิชาการการพิมพ์ก็จะใช้โปรแกรม Microsoft Word ของคอมพิวเตอร์ระบบพีซี ซึ่งเป็น Format เดียวกันกับที่ผู้เขียนจัดส่งมาให้ ทั้งนี้เพื่อลดขั้นตอนในการผลิตและเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการจัดทำ

8) เพื่อให้สิ่งพิมพ์มีรูปแบบแสดงเอกลักษณ์โดดเด่นของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี จึงกำหนดการใช้ขนาดของกระดาษปกให้เป็นกระดาษอาร์ตการ์ด น้ำหนัก 210 กรัมต่อตารางเมตร ขนาด A4 (210 x 297 มิลลิเมตร) และกระดาษเนื้อในเป็นกระดาษปอนด์ขาว น้ำหนัก 60 กรัมต่อตารางเมตร ขนาด A4 (210 x 297 มิลลิเมตร) ส่วนตัวอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์ทุกชนิดให้เป็นอักษร AngsanaUPC

2. **ขั้นเตรียมการ** ในการเตรียมการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์มหาวิทยาลัยต้องจัดตั้งศูนย์หรือหน่วยงานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ขึ้น พร้อมทั้งจัดหาบุคลากรที่มีความรู้ความชำนาญใน การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และอุปกรณ์ในการออกแบบ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ระบบพีซี เครื่องคอมพิวเตอร์ระบบแมคอินทอช เครื่องสแกนเนอร์ เครื่องพิมพ์เลเซอร์ความเร็วสูง(ขาว/ดำ) และZip Driveรวมถึง การจัดหาอุปกรณ์ในการพิมพ์ เช่น กระดาษปก และกระดาษสำหรับพิมพ์ เนื้อหาสาระของเอกสารแต่ละประเภท

3. **ขั้นผลิต** เมื่อนักวิชาการการพิมพ์ได้รับข้อมูลที่จะผลิตสื่อสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทจากบรรณาธิการ ก็จะจัดทำ Layout ให้เป็นมาตรฐานตามแบบที่ทางมหาวิทยาลัยกำหนด นักวิชาการการพิมพ์จะทำการพิมพ์ Dummy ออกมา

เพื่อส่งกลับไปให้ผู้เขียนและบรรณาธิการได้ตรวจสอบเนื้อหาสาระและรูปแบบอีกครั้ง ว่าตรงกับที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอหรือไม่ ผู้เขียนและบรรณาธิการสามารถแก้ไขหรือเพิ่มเติมเนื้อหาสาระใน Dummy นั้นได้เลย แล้วส่งกลับไปยัง นักวิชาการการพิมพ์เพื่อทำการปรับแต่ง จนกว่าจะเรียบร้อยสมบูรณ์และไม่มีข้อผิดพลาดใด ๆ เมื่อเนื้อหาที่จะนำเสนอมีความถูกต้องสมบูรณ์แล้วนักวิชาการการพิมพ์ก็จะพิมพ์ออกมาอีกครั้งเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อส่งต่อไปที่ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษาดำเนินการผลิตเป็นสิ่งพิมพ์ตามจำนวนที่ต้องการต่อไป

4. **ขั้นประเมิน** ในการประเมินคุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์นั้น จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากนักศึกษาทุกท่าน เพื่อให้ได้รับข้อมูลที่สอบถามกลับมาและนำข้อมูลเหล่านั้นมาปรับปรุงแก้ไขสื่อสิ่งพิมพ์นั้นๆ ให้ได้คุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดการประเมินผลสื่อสิ่งพิมพ์

1. การทดลองใช้เบื้องต้นเป็นการนำสิ่งพิมพ์ที่ได้ผลิตขึ้นทั้งหมดไปทดสอบเบื้องต้น เนื้อหาข้อผิดพลาดและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
2. การทดลองใช้จริงเป็นการนำสื่อสิ่งพิมพ์ตามที่ปรับปรุงแล้วไปใช้ในการเรียนการสอนจริงและประเมินผล โดยสอบถามจากนักศึกษาทุกภาคการศึกษา

2.10 กระดาษที่ใช้ในโรงพิมพ์

ความเข้าใจในเรื่องกระดาษที่ใช้ในโรงพิมพ์ จะช่วยให้ท่านสามารถเลือกกระดาษได้เหมาะสมกับลักษณะการใช้งาน ความสวยงาม และราคาของงานพิมพ์ เรื่องที่ควรรู้จัก ได้แก่

1. ชนิดของกระดาษ
2. ความหนาของกระดาษ
3. ขนาดของกระดาษ

1. ชนิดของกระดาษ

กระดาษที่นิยมใช้ในงานพิมพ์ทั่วไป ได้แก่

1.1 กระดาษอาร์ต

กระดาษชนิดนี้เนื้อจะแน่น ผิวเรียบ เหมาะสำหรับงานพิมพ์สีดี เช่น ไปสเตอร์ โบชัวร์ ปกวารสาร ฯลฯ กระดาษชนิดนี้ราคาค่อนข้างสูง คุณภาพ

กระดาษก็แตกต่างกันไปแล้วแต่มาตรฐานของผู้ผลิตด้วย มีให้เลือกหลายแบบ ได้แก่กระดาษอาร์ตมัน เนื้อกระดาษเรียบ เป็นมันเงา พิมพ์งานได้ใกล้เคียงกับสีจริง สามารถเคลือบเงาได้ดี ความหนาของกระดาษมีดังนี้ 85 แกรม, 90 แกรม, 100 แกรม, 105 แกรม, 120 แกรม, 130 แกรม, 140 แกรม, 160 แกรม

กระดาษอาร์ตด้าน เนื้อกระดาษเรียบ แต่เนื้อไม่มัน พิมพ์งานสีจะซีดลงเล็กน้อย แต่ดูหรู ความหนาของกระดาษมีดังนี้ คือ 85 แกรม, 90 แกรม, 100 แกรม, 105 แกรม, 120 แกรม, 130 แกรม, 140 แกรม, 160 แกรม
กระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า เป็นกระดาษอาร์ตที่หนาตั้งแต่ 190 แกรมขึ้นไป เหมาะสำหรับพิมพ์งานโปสเตอร์ โปสการ์ด ปกหนังสือ หรืองานต่างๆ ที่ต้องการความหนา

กระดาษอาร์ตการ์ด 1 หน้า เป็นกระดาษอาร์ต ที่มีความแกร่งกว่ากระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า หนาตั้งแต่ 190 แกรมขึ้นไป เหมาะสำหรับพิมพ์งานที่ต้องการพิมพ์แค่หน้าเดียว เช่น กล่องบรรจุสินค้าต่างๆ โปสเตอร์ โปสการ์ด ปกหนังสือ เป็นต้น

1.2 กระดาษปอนด์

เป็นกระดาษเนื้อเรียบสีขาว นิยมใช้พิมพ์งานสีเดียว หรือพิมพ์สีก็ได้แต่ไม่สวยเท่ากระดาษอาร์ต สามารถเขียนได้ง่ายกว่าทั้งปากกาและดินสอ เหมาะสำหรับพิมพ์เนื้อในหนังสือ กระดาษหัวจดหมาย ฯลฯ ความหนากระดาษที่นิยมใช้พิมพ์หนังสืออยู่ที่ 70-100 แกรม

1.3 กระดาษปรู๊ฟ

กระดาษปรู๊ฟ มีเนื้อกระดาษหยาบ สีน้ำตาล หรือขาวหม่น ฉีกขาดง่าย ราคาถูกที่สุด เหมาะสำหรับพิมพ์งานจำนวนมากๆ เช่น หนังสือพิมพ์

1.4 กระดาษแบงค์

กระดาษแบงค์เป็นกระดาษบางๆ มักจะมีสี เช่น สีชมพู สีฟ้า นิยมใช้พิมพ์บิลต่างๆ หรือใบปลิว ความหนาประมาณ 55 แกรม ขึ้นไป

1.5 กระดาษแอร์เมล์

เนื้อกระดาษบางประมาณ 38 แกรม สำหรับพิมพ์บิล

2. ความหนาของกระดาษ

การวัดความหนาของกระดาษทำได้ยาก เพราะกระดาษแต่ละแผ่นบางมาก ดังนั้นแทนที่จะวัดจากความหนาโดยตรง ก็ใช้วิธีชั่งน้ำหนักของกระดาษแทน โดยอาศัยข้อเท็จจริงที่ว่า กระดาษหนาย่อมมีน้ำหนักมากกว่ากระดาษบาง โดยพิจารณาจากน้ำหนักของกระดาษขนาด 1 ตารางเมตร ในหน่วยวัดเป็น แกรม (gsm: gram per square-metre) กระดาษชนิดเดียวกัน 120 แกรมจึงหนากว่ากระดาษ 80 แกรม ควรเลือกใช้กระดาษกี่แกรมจึงเหมาะสม

การเลือกความหนาของกระดาษต้องพิจารณาตามงานที่เอาไปใช้ เช่นถ้าใช้ทำปกก็ต้องใช้กระดาษหนา แต่ถ้าเป็นโบเสรีจมีหลายชั้นเมื่อเขียนแล้วต้องการให้ทะลุถึงชั้นล่าง อย่างนี้กระดาษก็ต้องบาง ตัวอย่างที่นิยมใช้ ได้แก่ โบเสรีจ และสิ่งพิมพ์ที่ต้องมีสำเนา นิยมใช้กระดาษประมาณ 40-50 แกรม กระดาษหัวจดหมาย หน้าเนื้อในของหนังสือ นิตยสาร เนื้อในของสมุด นิยมใช้กระดาษประมาณ 70-80 แกรม โบชัวร์สี สีหน้าสีของนิตยสาร โปสเตอร์ นิยมใช้กระดาษประมาณ 120 - 160 แกรม ปกหนังสือ นิตยสาร สมุด แฟ้มนำเสนอเอกสาร กล่องสินค้า นิยมใช้กระดาษประมาณ 300 แกรมขึ้นไป

3. ขนาดของกระดาษ

การออกแบบงานโดยไม่ทราบขนาด กระดาษนั้น ทำให้ต้นทุนในการพิมพ์งานนั้นสูงขึ้น เพราะถ้ากระดาษจะไม่สามารถตัดให้ลงตัวได้ และจะเป็นเศษทิ้งไปอย่างน่าเสียดาย ขนาดของกระดาษในที่นี้หมายถึง กระดาษแผ่นใหญ่ ที่ตัดมาจากม้วนแล้วซึ่งมีขนาดต่างๆ ดังนี้

- กระดาษปอนด์, อาร์ตมัน, อาร์ตดำน, ปรีฟ โดยทั่วไปมีอยู่ 3 ขนาด
 - 24 นิ้ว x 35 นิ้ว
 - 25 นิ้ว x 36 นิ้ว
 - 31 นิ้ว x 43 นิ้ว
- กระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า, อาร์ตการ์ด 1 หน้า โดยทั่วไปมีอยู่ 2 ขนาด
 - 25 นิ้ว x 36 นิ้ว
 - 31 นิ้ว x 43 นิ้ว
- กระดาษกล่องแป้ง (หลังขาว, หลังเทา) โดยทั่วไปมีอยู่ 2 ขนาด

31 นิ้ว x 43 นิ้ว

35 นิ้ว x 43 นิ้ว

- กระดาษเคมี (ก๊อปปี้ในตัว) ที่นิยมมีอยู่ 1 ขนาด

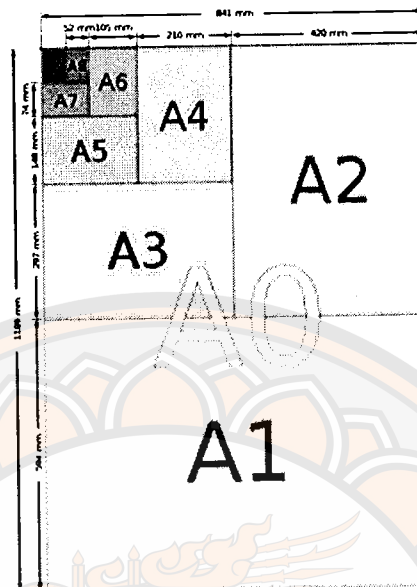
24 X 36 นิ้ว

- กระดาษเบงคีสี่ โดยทั่วไปมีอยู่ขนาดเดียว

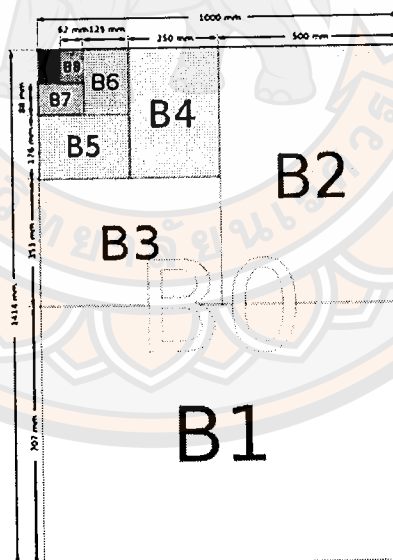
31 นิ้ว x 43 นิ้ว

กระดาษชุด A	ขนาด (มิลลิเมตร : มม.)	ขนาด (นิ้ว)
A0	841*1,189	33.11*46.81
A1	594*841	23.39*33.11
A2	420*594	16.54*23.39
A3	297*420	11.69*16.54
A4	210*297	8.27*11.69
A5	148*210	5.83*8.27
A6	105*148	4.13*5.83
A7	74*105	2.91*4.13

ตาราง 1 แสดงขนาดของกระดาษ



ภาพที่ 1 แสดงขนาดของการกระดาษมาตรฐานรหัสชุด A



ภาพที่ 2 แสดงขนาดของการกระดาษมาตรฐานรหัสชุด B

3. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสือ

3.1 ความหมายของหนังสือ

หนังสือ เป็นสื่อที่รวบรวมของข้อมูล ประเภทตัวอักษร และ รูปภาพ ที่ลงในแผ่นกระดาษ หรือวัสดุชนิดอื่น และรวมเข้าด้วยกัน ด้วยวิธีการ เย็บเล่ม หรือ ทากาว เข้าด้วยกันที่บริเวณขอบ ด้านใดด้านหนึ่ง โดยมีขนาดต่างๆกัน แต่มักจะไม่ทำให้สูงกว่าการจับและเปิดอ่านสะดวก หนังสือ มักจะเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ความรู้ วรรณกรรม ต่างๆ

กระดาษที่นิยมใช้จัดทำหนังสือมีหลายขนาด แตกต่างกันไปตามประโยชน์ของการใช้งาน ดังนี้

กระดาษขนาดสองหน้ายก	ความสูง มากกว่า 30 ซม. (ประมาณ 15 นิ้ว)
กระดาษขนาดสี่หน้ายก	ความสูง 30 ซม. (ประมาณ 12 นิ้ว)
กระดาษขนาดแปดหน้ายก	ความสูง 25 ซม. (ประมาณ 9 ¼ นิ้ว)
กระดาษขนาดสิบหกหน้ายก	ความสูง 17 ½ ซม. (ประมาณ 6 ¾ นิ้ว)
กระดาษขนาดสามสิบสองหน้ายก	ความสูง 13 ซม. (ประมาณ 5 นิ้ว)
กระดาษขนาดหกสิบสี่หน้ายก	ความสูง 8 ซม. (ประมาณ 3 นิ้ว)
กระดาษขนาดช้าง (Elephant folio)	ความสูง 23 นิ้ว
กระดาษขนาดหนังสือแผนที่ (Atlas folio)	ความสูง 25 นิ้ว
กระดาษขนาดช้างคู่ (Double elephant folio)	ความสูง 50 นิ้ว

ตาราง 2 แสดงขนาดของกระดาษที่นิยมใช้ทำหนังสือ แบ่งตามการใช้งาน

หนังสือที่มีความกว้างมากกว่า ความสูงเรียกว่า หนังสือสี่เหลี่ยมผืนผ้า (oblong) และใช้คำว่า สี่เหลี่ยมผืนผ้า ตามหลังขนาดของหนังสือได้ เช่น หนังสือขนาดแปดหน้ายกสี่เหลี่ยมผืนผ้า

หนังสือที่มีความกว้างน้อยกว่า 3/5 ของความสูง เรียกว่า หนังสือหน้าแคบ (narrow) และใช้คำว่า หน้าแคบ ตามหลังขนาดของหนังสือได้ เช่น หนังสือขนาดแปดหน้ายกหน้าแคบ

หนังสือที่มีความกว้างมากกว่า 3/4 ของความสูง แต่ไม่เกินความสูง เรียกว่า หนังสือหน้าจตุรัส (square)

หนังสือวิชาการโดยทั่วไป นิยมใช้กระดาษขนาดแปดหน้ายก ซึ่งถือเป็นขนาดมาตรฐาน และหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ก นิยมใช้กระดาษขนาดสิบหกหน้ายก (พวา พันธุ์เมฆา, 2539, หน้า 81)

3.2 ประเภทของหนังสือ

ความสนใจของมวลชนที่มีต่อหนังสือได้มีมากขึ้นไปตามความเจริญของสังคมและบ้านเมือง จนมีคำกล่าวกันว่าหนังสือเป็นเครื่องวัดความเจริญของสังคมอย่างหนึ่ง ความสนใจได้แตกแขนงออกไปอย่างกว้างขวาง และสนใจในรายละเอียดลึกลงไปในแต่ละแขนง ทำให้เกิดการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ และทำให้เกิดหนังสือประเภทต่างๆ ขึ้นมาก แต่ละประเภทมีกลุ่มบุคคลที่สนใจแตกต่างกันไป ลักษณะการใช้งาน อายุการใช้งานก็แตกต่างกันไปด้วยวิธีการผลิตหนังสือแต่ละประเภทและวัสดุที่ใช้ผลิตก็ต้องแตกต่างกันออกไป ผู้ผลิตจะต้องหาวิธีการผลิตให้เหมาะสมกับหนังสือแต่ละประเภท

การแบ่งประเภทของหนังสือมีวิธีแบ่งได้หลายอย่าง แต่เพื่อให้เห็นลักษณะการผลิตและรูปลักษณ์ได้เด่นชัด หนังสืออาจแบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ๆ คือ วารสาร (Periodical) และหนังสือเล่ม (book)

วารสาร (Periodical) เป็นหนังสือที่มีชื่อหนังสือคงที่ จัดพิมพ์ออกจำหน่ายจ่ายแจกตามลำดับเรื่อยไป เช่น หนังสือที่พิมพ์ออกมาทุกวันจะมีชื่อหนังสือชื่อเดียวกันตลอด ได้แก่ สยามรัฐ ไทยรัฐ เดลินิวส์ หรือหนังสือที่พิมพ์ออกมาทุกสัปดาห์ ทุกสองสัปดาห์ ทุกเดือน หรือทุกระยะเวลาต่างๆ มีชื่อหนังสือเหมือนกัน เช่น สตรีสาร วิทยากรย์ หลักไท หนังสือเหล่านี้เป็นวารสาร หนังสือประเภทวารสารยังอาจแบ่งออกเป็นประเภทย่อยได้เป็น

หนังสือพิมพ์ (Newspaper)

นิตยสาร (Magazine)

หนังสือพิมพ์ (Newspaper) เป็นหนังสือที่มีวัตถุประสงค์หลักในการให้ข่าวสารปัจจุบันแก่ผู้อ่าน ส่วนนิตยสารนั้นมุ่งที่จะให้ความรู้ความบันเทิงเป็นสิ่งสำคัญ การที่วัตถุประสงค์ในการจัดทำแตกต่างกัน ลักษณะการใช้งานของหนังสือและลักษณะรูปร่างของหนังสือจึงย่อมแตกต่างกันออกไปด้วย จะเห็นว่าหนังสือพิมพ์นั้นพิมพ์บนกระดาษแผ่นใหญ่เรียงซ้อนกัน พับเป็นเล่มโดยไม่เย็บเล่มและไม่มีปก ส่วนนิตยสารนั้นมักมีปกที่พิมพ์สีฉูดฉาดเย็บเป็นเล่มและเจียนเล่มเรียบร้อย ขนาดของเล่มเล็กกว่าหนังสือพิมพ์ การที่หนังสือประเภทใดจะมีรูปลักษณ์และขนาดอย่างไรย่อมแล้วแต่ลักษณะและวัตถุประสงค์การใช้งานของหนังสือเล่มนั้นๆ เป็นสำคัญ รูปลักษณ์และขนาดเล่มจะเป็นตัวกำหนดเครื่องจักรเครื่องมือเครื่องใช้ในการผลิต ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตด้วย จึงเป็นเรื่องที่ต้องคำนึงถึงเชื่อมโยงกันไปทั้งสิ้น

ผู้อ่านหนังสือพิมพ์ต้องการทราบข่าวอันเป็นปัจจุบันและจะสนใจในข่าวไม่พินิจพิถันมากนักในเรื่องความประณีตในการจัดพิมพ์และการทำเล่ม โดยปกตินิตยสารจะพิมพ์วันต่อวัน ความรวดเร็วในการผลิตและการกระจายหนังสือไปให้ถึงมือผู้อ่านจึงเป็นเรื่องสำคัญ จึง

ต้องมีระบบการรวบรวมข่าวให้ได้รวดเร็วและครอบคลุมความสนใจของผู้อ่านให้ทั่วถึง ปริมาณผู้อ่านมีมากจึงต้องจัดพิมพ์ออกเป็นจำนวนมากต่อวัน การเรียงพิมพ์จะเรียงเป็นคอลัมน์เพราะสะดวกในการนำมาจัดหน้า หน้าหนึ่งๆ ในหนังสือพิมพ์ประกอบด้วยเรื่องหลายเรื่องพร้อมรูปภาพประกอบในหน้าเดียวกัน โดยเฉพาะหน้าแรกเป็นหน้าที่ผู้อ่านจะตัดสินใจเลือกซื้อ จึงควรเลือกข่าวสำคัญๆ หลายข่าวลงพิมพ์รวมไว้ในหน้าแรก โดยเลือกข่าวสำคัญที่สุดพิมพ์เป็นหัวข้อใหญ่และข่าวรองลงไปตามลำดับ เพื่อจะได้ดึงดูดความสนใจจากคนหลายกลุ่ม การพิมพ์ต้องพิมพ์ด้วยความรวดเร็ว จึงควรมีรูปเล่มที่สามารถผลิตได้ด้วยความรวดเร็ว เมื่อพิมพ์และพับเสร็จออกจากแท่นพิมพ์ก็จัดส่งให้ถึงมือผู้อ่านได้เร็วที่สุด

ผู้อ่านสามารถอ่านได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ไม่ว่าจะกำลังดื่มกาแฟ เข้าห้องน้ำ โดยสารรถหรือเรือ แม้มีเวลาอ่านเพียงเล็กน้อยถ้ามีข่าวที่ตนสนใจก็จะอ่านก่อน หนังสือพิมพ์หน้าหนึ่งๆ ประกอบด้วยข่าวหลายข่าว เรื่องหลายเรื่องกระจายไปทั้งหน้า ผู้อ่านจะดูไปตามหัวข้อทั้งหมดแล้วจึงตัดสินใจว่าสนใจเรื่องใดเป็นอันดับแรกก็จะอ่านเรื่องนั้นก่อน จบแล้วก็จะอ่านเรื่องที่สนใจรองลงไปตามลำดับ ไม่ได้อ่านหมดทุกเรื่องอ่านเพียงแต่เรื่องที่ตนสนใจหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่งอยู่ในความสนใจเพียงวันเดียวหรือไม่ถึงวัน จึงมีราคาอยู่เพียงวันเดียวเมื่อพ้นวันไปแล้วก็หมดราคา จนเรียกได้ว่าสูญค่า เพราะราคาหนังสือพิมพ์นั้นจะต่ำกว่าราคาของกระดาษเปล่าที่ยังมิได้พิมพ์ ต้องรวบรวมขายกันตามน้ำหนักเป็นกิโลกรัม กระดาษที่ใช้พิมพ์จึงใช้กระดาษรีไซเคิลหรือกระดาษหนังสือพิมพ์ เพราะราคาถูกไม่ต้องมีความทนทาน

นิตยสาร (Magazine) สำหรับนิตยสารนั้น ผู้ซื้อจะมีความพิถีพิถันมากกว่าซื้อหนังสือพิมพ์ นิตยสารจึงมีปกที่พิมพ์ภาพสวยงาม อายุการใช้งานมีระยะเวลานานกว่าหนังสือพิมพ์ซึ่งจะมีอายุอย่างน้อยเท่ากับระยะเวลาออกนิตยสารนั้นๆ นิตยสารจึงยังคงคุณค่ามากกว่าหนังสือพิมพ์ แม้เมื่อพ้นเวลาใช้งานแล้วยังพอมีราคาอยู่บ้าง ผู้อ่านนิตยสารต้องมีความสนใจและมีเวลาว่างพอสมควรจึงจะหยิบอ่าน โดยจะพลิกดูหน้าต่างๆ ไปก่อนตลอดเล่มหรือเกือบตลอดเล่มว่านิตยสารเล่มนั้นมีเรื่องใดบ้าง จะไม่อ่านเรียงลำดับกันไปจากหน้าแรกเรื่องแรก แต่จะเลือกอ่านเรื่องที่ถูกใจก่อนเป็นเรื่องๆ ไป ปกติผู้ซื้อส่วนใหญ่ไม่ได้อ่านหมดทุกเรื่องในเล่ม

หนังสือเล่ม (Book) เป็นประเภทใหญ่ของหนังสืออีกประเภทหนึ่ง อาจแบ่งออกเป็นประเภทย่อยได้หลายวิธี คือแบ่งตามลักษณะของผู้อ่าน เช่น หนังสือเด็ก หนังสือผู้ใหญ่ หรือแบ่งตามเนื้อหาสาระ เช่น หนังสือสารคดีหนังสือบันเทิงคดี ซึ่งแต่ละประเภทแบ่งย่อยออกไปได้อีก เช่น สารคดี อาจแบ่งเป็นแบบเรียนในระดับการศึกษาต่างๆ คู่มือครู แบบฝึกหัดตำราทางวิชาการ หนังสืออ้างอิง บันเทิงคดีก็แบ่งเป็น นวนิยาย กวีนิพนธ์ หนังสือเด็กก็อาจแยก

ออกเป็น หนังสือภาพ หนังสือการ์ตูนนิยาย หนังสือแต่ละประเภทก็มีลักษณะรูปลักษณ์เฉพาะที่
 เหมาะกับลักษณะการใช้งานของหนังสือประเภทนั้นๆ การผลิตหนังสือแต่ละประเภทจึงมีวิธีการ
 และอุปกรณ์ที่เหมาะสมแก่การผลิตหนังสือประเภทนั้นๆ ซึ่งก็ย่อมแตกต่างกันออกไปแต่ละประเภท

หนังสืออ้างอิง (Reference Book) เป็นหนังสือที่มีลักษณะพิเศษอีกแบบ
 หนึ่งที่ผู้อ่านจะเลือกอ่านค้นคว้าเอาเฉพาะเรื่องที่ต้องการ เช่น หนังสือพจนานุกรมจากภาษาหนึ่ง
 ไปอีกภาษาหนึ่ง ผู้ซื้อจะค้นดูศัพท์เฉพาะคำที่ต้องการทราบความหมายโดยจะเปิดดูหน้าและ
 ตำแหน่งตรงที่มีศัพท์ที่ต้องการจะค้น แล้วอ่านดูว่ามีคำแปลว่าอย่างไร เข้าใจแล้วก็ปิด
 เล่ม หนังสือเล่มหนึ่งๆ ได้อ่านจริงๆ ไม่ก็บรรทัดไม่กี่หน้า หากเป็นพจนานุกรมฉบับกระเป๋าก็
 จะต้องผลิตให้มีขนาดเล็กสามารถพกติดตัวไปได้สะดวก สามารถค้นดูศัพท์ได้ทุกเวลาที่
 ต้องการ ขนาดของเล่มหนังสือจะเป็นสิ่งกำหนดตัวพิมพ์ ความหนาของแผ่นกระดาษและชนิด
 ของกระดาษที่จะพิมพ์ เพื่อให้หนังสือมีขนาดพอเหมาะที่จะบรรจุศัพท์ต่างๆ ลงในเล่มให้
 ครอบคลุมได้กว้างขวางตามที่ต้องการ และให้ได้ขนาดกว้างยาวและหนาพอที่จะพกในกระเป๋าเสื้อ
 ของผู้อ่านได้

วัตถุประสงค์และลักษณะการใช้งานของหนังสือ ความสนใจและฐานะทาง
 เศรษฐกิจของผู้อ่านเป็นสิ่งที่กำหนดลักษณะ รูปร่าง ขนาดและคุณภาพของวัสดุที่ใช้ในการผลิต
 หนังสือและจะมีผลถึงการเลือกใช้ตัวพิมพ์ ระบบการพิมพ์วิธีพิมพ์ วิธีทำเล่ม เพื่อให้การผลิตมี
 ประสิทธิภาพสูงสุดและได้หนังสือที่เหมาะสมแก่การใช้งาน

3.3 ส่วนประกอบของหนังสือ

การศึกษาส่วนประกอบของหนังสือนั้น มีความจำเป็นมากสำหรับผู้อ่าน
 นอกเหนือจากการอ่านเนื้อเรื่องของหนังสือแล้ว ผู้อ่านควรที่จะทราบส่วนประกอบของหนังสือด้วย
 เนื่องจากแต่ละส่วนของหนังสือ จะบอกข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหนังสือเล่มนั้นๆ เพื่อ
 ประกอบการพิจารณาตัดสินใจในการเลือกซื้อ หรือใช้ประกอบการอ้างอิงได้ หรือเพื่อประโยชน์ใน
 การช่วยให้อ่านหนังสือได้เข้าใจยิ่งขึ้น ซึ่งหนังสือประกอบด้วย 4 ส่วนใหญ่ๆ ดังนี้

1. ส่วนปก (binding)
2. ส่วนประกอบตอนต้น (preliminary page)
3. ส่วนเนื้อเรื่อง (text / body of the book)
4. ส่วนประกอบตอนท้าย (auxiliary materials)

ส่วนปก

1.1 ใบบ่มปก (Book Jacket / Dust Jacket / Wrapper)

เป็นส่วนแรกของหนังสือ มีลักษณะเป็นกระดาษหุ้มตัวเล่มด้านนอกของหนังสือไว้ แล้วพับทบไว้ที่ด้านในของปกทั้งปกหน้าและปกหลัง ที่ด้านหน้าของใบบ่มปกจะพิมพ์รูปภาพ หรือข้อความ ที่มีลักษณะเหมือนกับปกจริงของหนังสือ ซึ่งอาจเป็นชื่อหนังสือ และชื่อผู้แต่ง หรืออาจเป็น ภาพที่แตกต่างจากปกจริงก็ได้ แต่ต้องเป็นภาพที่มีสีสันสวยงาม เพื่อดึงดูดความสนใจ และเป็นภาพที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาภายในตัวเล่ม ใบบ่มปกช่วยให้หนังสือสวยงาม และยืดอายุการใช้งานของหนังสือ โดยป้องกันไม่ให้หนังสือสกปรกง่าย ส่วนที่พับทบไว้ด้านในของปก ทั้งปกหน้าและปกหลัง ยังสามารถพิมพ์ประวัติของผู้แต่งหนังสือ และเนื้อเรื่องย่อของหนังสือได้อีกด้วย

1.2 ปก (Binding / Cover)

ปกของหนังสือมีทั้งปกอ่อน และปกแข็ง ซึ่งมีกรรมวิธีในการเข้าปกไม่เหมือนกันโดยหนังสือปกอ่อน เป็นเพียงการนำปกที่พิมพ์สำเร็จแล้ว มาทากระดาษติดกับตัวเล่ม แต่หนังสือปกแข็งมักจะมีการทำปกด้วยผ้าแล็กซีล หรือกระดาษแล็กซีล (Lacquer sealed) และมีกรรมวิธีในการเข้าปกที่ยุ่งยาก ซับซ้อน แต่หนังสือปกแข็งมีความแข็งแรงทนทานมากกว่าหนังสือปกอ่อน จึงมีผลทำให้หนังสือปกแข็งมีราคาแพงกว่าหนังสือปกอ่อน

ไม่ว่าจะเป็นปกอ่อนหรือปกแข็ง ปกของหนังสือจะมีหน้าที่ยึดกระดาษที่อยู่ด้านใน ให้รวมเป็นเล่มเดียวกัน และมีรูปทรงที่ชัดเจน เพื่อรักษารูปทรงของหนังสือให้คงทน โดยบริเวณปกด้านหน้าจะเขียนชื่อเรื่องของหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ปีที่พิมพ์ บางครั้งอาจมีชื่อสำนักพิมพ์ด้วย

1.3 สันหนังสือ (Spine)

เป็นส่วนที่อยู่ระหว่างปกหน้า และปกหลัง มีหน้าที่ยึดปกหน้า และปกหลังให้ติดกัน ซึ่งขนาดของสันหนังสือแต่ละเล่มจะบางหรือหนาแตกต่างกันไปตามจำนวนกระดาษที่อยู่ด้านใน หนังสือที่มีสันหนา ส่วนมากนิยมพิมพ์ข้อมูลของหนังสือ เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง สำนักพิมพ์ และปีที่พิมพ์ ตามลำดับ สำหรับหนังสือที่มีสันบาง สามารถเลือกพิมพ์ ข้อมูลที่จำเป็นบางอย่างได้ โดยส่วนใหญ่จะเลือกพิมพ์ชื่อเรื่องก่อน

ห้องสมุดใช้ประโยชน์จากสันหนังสือโดยการพิมพ์ เลขเรียกหนังสือ (Call number) ไว้บริเวณด้านล่างของสันหนังสือ ซึ่งวัดจากขอบล่างของหนังสือขึ้นมาประมาณ 1.5 - 3 นิ้ว แต่กรณีที่สันหนังสือบาง ไม่สามารถพิมพ์เลขเรียกหนังสือลงไปได้ ห้องสมุดจะเปลี่ยนมาเขียนเลขเรียกหนังสือที่บริเวณปกหน้าด้านล่างซ้ายแทน โดยวัดห่างจากขอบล่างของหนังสือขึ้นมาประมาณ 1.5 - 3 นิ้ว เช่นกัน และห่างจากขอบสันด้านซ้ายของหนังสือเข้ามาประมาณ 1.5 นิ้ว หรือบางห้องสมุดจะพิมพ์เลขเรียกหนังสือทั้งที่สัน และปกหน้าของหนังสือ

1.4 ใบติดปก (End Paper)

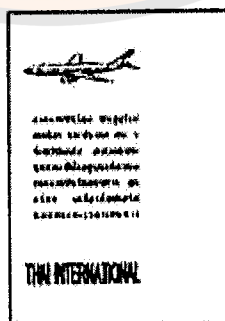
เป็นกระดาษที่ทาความเหนียวติดอยู่กับปกด้านใน ทั้งปกหน้าและปกหลัง ส่วนใหญ่จะพบใบติดปกในหนังสือปกแข็ง เนื่องจากหนังสือปกแข็งจะมีการทำปกด้วยผ้าแล็กซีล หรือ กระดาษแล็กซีล ซึ่งทำให้มีรอยตะเข็บที่เกิดจากการพับผ้าแล็กซีล หรือกระดาษแล็กซีล จึงต้องนำกระดาษมาปิดทับรอยนั้นเพื่อให้เกิดความสวยงาม นอกจากนี้ ยังทำหน้าที่ช่วยยึดปกกับตัวเล่มหนังสือไว้ด้วยกันอีกด้วย

3.4 การออกแบบและจัดรูปเล่ม

รูปแบบของการจัดรูปเล่ม

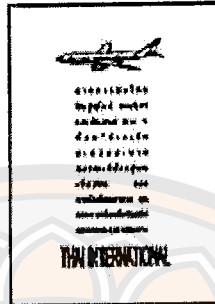
เมื่อทำดัมมี่ของสิ่งพิมพ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการทำ เลย์เอาท์ ซึ่งสามารถเลือกรูปแบบได้หลายลักษณะดังนี้

1. รูปแบบแถบ (Band Layout) เป็นการวางองค์ประกอบอันได้แก่รูปภาพและข้อความในลักษณะเป็นแถบตามแนวตั้งชิดขอบภาพด้านในด้านหนึ่งการวาง เลย์เอาท์ลักษณะนี้ จะเกิดบริเวณพื้นที่ว่างและเน้นให้มีความสะดุดตาน่าสนใจ



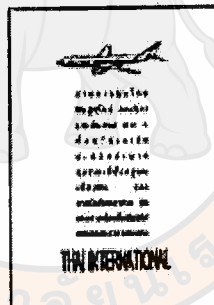
ภาพที่ 3 แสดงการจัดรูปเล่มแบบแถบ (Band Layout)

2. รูปแบบแกน (Axial Layout) องค์ประกอบภาพจะมีลักษณะเป็นแกนตรงกลางในแนวตั้งโดยอาจมีแกนแนวนองประกอบอยู่ด้วยได้บ้างเล็กน้อย



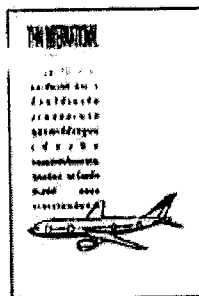
ภาพที่ 4 แสดงการจัดรูปเล่มแบบแกน (Axial Layout)

3. รูปแบบตัวที (T Shape Layout) เป็นการวางองค์ประกอบในลักษณะตัวทีของอักษรโรมัน (T) ซึ่งภาพจะมีลักษณะเป็นสมดุลง



ภาพที่ 5 แสดงการจัดรูปเล่มแบบตัวที (T Shape Layout)

4. รูปแบบตัวแอล (L Shape Layout) เป็นการวางองค์ประกอบให้มีลักษณะเป็นรูปตัวแอล (L) ซึ่งจะทำให้ลักษณะภาพไม่เท่ากันจนเกินไปและเกิดความน่าสนใจให้แก่ผู้ดู



ภาพที่ 6 แสดงการจัดรูปเล่มแบบตัวแอล (L Shape Layout)

5. รูปแบบตัวแซด (Z Shape Layout) และ เอส (S Shape Layout)

เป็นการจัดให้เส้นแกนหลักมีรูปคล้ายตัวแซด (Z หรือตัว S) ซึ่งจะทำให้ดูมีความเคลื่อนไหว น่าสนใจ



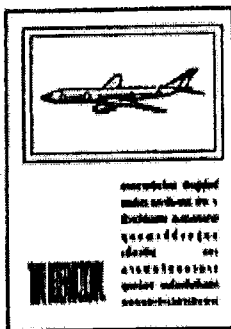
ภาพที่ 7 แสดงการจัดรูปเล่มแบบตัวแซด(Z Shape Layout) และ เอส (S Shape Layout)

6. รูปแบบตารางหรือแบบมอนเดรียน (Mondrian Layout) เป็นการวางองค์ประกอบในลักษณะตารางย่อย ๆ โดยมีขนาดที่แตกต่างกันในภาพ



ภาพที่ 8 แสดงการจัดรูปเล่มแบบตารางหรือแบบมอนเดรียน (Mondrian Layout)

7. รูปแบบหน้าต่าง (Picture window Layout) เป็นจัดวางรูปภาพให้อยู่ในกรอบช่องสี่เหลี่ยมคล้ายช่องหน้าต่าง



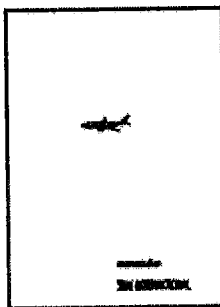
ภาพที่ 9 แสดงการจัดรูปเล่มแบบหน้าต่าง (Picture window Layout)

8. รูปแบบกรอบภาพ (Frame Layout) เป็นการสร้างกรอบภาพล้อมรูปภาพและข้อความภายในเพื่อปิดสายตาผู้ดูให้พุ่งเข้าไปที่กรอบภาพนั้น



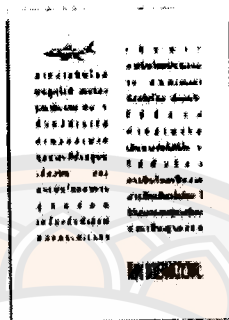
ภาพที่ 10 แสดงการจัดรูปเล่มแบบกรอบภาพ (Frame Layout)

9. รูปแบบจุด (Spot Layout) เป็นการวางรูปภาพให้มีลักษณะเป็นจุดลอยกลางพื้นภาพและใช้ข้อความจำนวนน้อยมากเพื่อให้ภาพแลดูเด่นชัด



ภาพที่ 11 แสดงการจัดรูปเล่มแบบจุด (Spot Layout)

10. รูปแบบเน้นรายละเอียดของข้อความมากกว่ารูปภาพ (Copy Heavy Layout) เป็นการวางองค์ประกอบโดยเน้นข้อความมากกว่ารูปภาพ



ภาพที่ 12 แสดงการจัดรูปแบบเน้นรายละเอียดของข้อความมากกว่ารูปภาพ (Copy Heavy Layout)

11. รูปแบบเน้นตัวอักษร (Type Layout) เป็นการนำตัวอักษรที่มีลักษณะและขนาดต่างกันมาจัดวางอย่างเหมาะสมตามหลักองค์ประกอบศิลป์



ภาพที่ 13 แสดงการจัดรูปแบบเน้นตัวอักษร (Type Layout)

4. เอกสารเกี่ยวกับข้อมูลจังหวัดพิษณุโลก

4.1 ประวัติและความเป็นมาของจังหวัดพิษณุโลก

พิษณุโลก ตั้งอยู่ในเขตภาคเหนือตอนล่างและภาคกลางตอนบนสุดของประเทศไทย หรือเรียกว่า "เหนือล่างกลางบน" มีประวัติศาสตร์อันยาวนานควบคู่กับประเทศไทย โดยมีชื่อเรียกต่าง ๆ กันในศิลาจารึก ตำนาน นิทาน และพงศาวดาร เช่น สองแคว สองแควทวิสาขะ ไทยวนที่เดิมเมืองพิษณุโลกเป็นเมืองเก่าสมัยขอม อยู่ห่างจากที่ตั้งเมืองปัจจุบันลงไปทางทิศใต้ประมาณ 5 กิโลเมตร เรียกว่า "เมืองสองแคว" ที่เรียกเช่นนี้ เพราะตั้งอยู่ระหว่างแม่น้ำสองสาย คือ แม่น้ำน่านกับแม่น้ำเหตู แต่ปัจจุบันแม่น้ำแควน้อยเปลี่ยนทางเดินออกห่างจากตัวเมืองไปประมาณ 10

กิโลเมตรที่ตั้งตัวเมืองเก่าในปัจจุบันคือ บริเวณวัดจุฬามณี ซึ่งเป็นวัดเก่าแก่ของพิษณุโลก แต่เมื่อประมาณพุทธศักราช 1900 พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไท) ได้โปรดให้ย้ายเมืองสองแคว มาตั้งอยู่ ณ บริเวณตัวเมืองในปัจจุบัน และยังคงเรียกกันติดปากว่า เมืองสองแคว เรื่อยมา

สัญลักษณ์ประจำจังหวัด

ตราประจำจังหวัด: รูปพระพุทธชินราช



ภาพที่ 14 แสดงตราประจำจังหวัดพิษณุโลก

ดอกไม้ประจำจังหวัด: ดอกนนทรี (*Peltophorum pterocarpum*)



ภาพที่ 15 แสดงดอกไม้ประจำจังหวัด (ดอกนนทรี)

ต้นไม้ประจำจังหวัด: ปีบ (*Millingtonia hortensis*)



ภาพที่ 16 แสดงต้นไม้ประจำจังหวัด (ต้นปีบ)

คำขวัญประจำจังหวัด: พระพุทธชินราชงามเลิศ ถิ่นกำเนิดพระนเรศวร สองฝั่งน่าน
ล้วนเรือนแพ หวานฉ่ำแท้กล้วยตาก ถ้ำและน้ำตกหลากตระการตา

ประวัติศาสตร์

สมัยสุโขทัย

เมืองสองแควอยู่ในอำนาจของราชวงศ์ผาเมือง จนกระทั่งในรัชกาลพ่อขุนรามคำแหงมหาราชจึงได้ยึดเมืองสองแคว ครั้นสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไท) ได้เสด็จมาประทับที่เมืองสองแคว พระองค์ได้เอาพระทัยใส่ทำนุบำรุงนำความเจริญเป็นอย่างยิ่ง เช่น การสร้างเหมืองฝาย สนับสนุนให้มีการขยายพื้นที่เพาะปลูก สร้างทางคมนาคมจากเมืองพิษณุโลกไปเมืองสุโขทัยโดยเฉพาะอย่างยิ่งได้มีการสร้างพระพุทธชินราช พระพุทธชินสีห์ และพระศรีสาดา เพื่อประดิษฐานไว้ใน พระวิหารวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ (วัดใหญ่)

สมัยอยุธยา

เมื่อสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถแห่งกรุงศรีอยุธยาเสด็จกรีธาทัพมาหมายจะชิงสุโขทัย ซึ่งพระยาอุทิสฐิระ (พระอนุชาของพระองค์) ได้ไปสวามิภักดิ์ต่อพระเจ้าติโลกราชแห่งล้านนา พระองค์จึงทรงสร้างเมืองใหม่บริเวณเมืองสองแควและเมืองชัยนาท ชัยนาทนามว่า เมืองพระพิษณุโลกสองแคว สำหรับการที่เรียกว่าพระพิษณุโลกสองแควนั้น คาดว่าสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ทรงแปลงคำจาก สรลงสองแคว, สรลง มีความหมายว่า สรวง คือ พระวิษณุ (พระนารายณ์)⁽³⁾ โดยทรงหมายมั่นให้เป็นราชธานีฝ่ายเหนือคู่กับกรุงเทพมหานครศรีอยุธยา

พิษณุโลกสมัยอยุธยามีความสำคัญยิ่งทั้งด้านการเมืองการปกครอง ยุทธศาสตร์ เศรษฐกิจ ศาสนา และศิลปวัฒนธรรม พิษณุโลกเป็นราชธานีในรัชสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ตั้งแต่ พ.ศ. 2006-พ.ศ. 2031 รวม 25 ปี นับว่าระยะนี้เป็นยุคทองของพิษณุโลก

ในสมัยของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ครั้งดำรงตำแหน่งพระมหาอุปราช ณ เมืองพิษณุโลก ระหว่าง พ.ศ. 2112-พ.ศ. 2133 ได้ทรงปลุกสำนึกให้ชาวพิษณุโลกเป็นนักรบกู้เอกราชเพื่อชาติไทย ทรงสถาปนาพิษณุโลกเป็นเมืองเอก เป็นการประสานต่อความเจริญรุ่งเรืองจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน

ด้านเศรษฐกิจ เนื่องจากพิษณุโลกตั้งอยู่บนเส้นทางระหว่างรัฐ คือ อาณาจักรล้านนาทางเหนือกับกรุงศรีอยุธยาในทางใต้ ความสัมพันธ์ระหว่างรัฐทั้งสองบางครั้งเป็นไมตรีกันบางครั้งขัดแย้งกัน ทำสงครามต่อกัน มีผลให้เมืองพิษณุโลกได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมประเพณีทั้ง 2 รัฐ โดยเฉพาะด้านเศรษฐกิจพิษณุโลกเป็นเส้นทางสินค้าของป่า และผลิตผลทางการเกษตร รวมทั้ง

เครื่องถ้วย โดยอาศัยการคมนาคมผ่านลำน้ำ่านสู่กรุงศรีอยุธยา ซึ่งขณะนั้นเป็นศูนย์กลางของการค้านานาชาติแห่งหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ที่พิษณุโลก มีหลักฐานชัดเจนว่าเป็นแหล่งผลิตเครื่องถ้วยคุณภาพดี ซึ่งมีอยู่ทั่วไปบริเวณฝั่งแม่น้ำ่านและแม่น้ำแควน้อย โดยเฉพาะที่วัดตาปะขาวหาย พบเตาเผาเครื่องถ้วยเป็นจำนวนมาก พร้อมเครื่องถ้วยจำพวกโอ่ง อ่าง ไห ฯลฯ เครื่องถ้วยเหล่านี้ นอกจากจะใช้ในท้องถิ่นแล้ว ยังเป็นสินค้าส่งออกไปขายต่างประเทศด้วย วิจัยจัดว่าน่าจะเป็นแหล่งอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ นับว่าเมืองพิษณุโลกมีความสำคัญยิ่งทางเศรษฐกิจ คือเป็นแหล่งทรัพยากรของกรุงศรีอยุธยา

ด้านศาสนา แม้ว่าเมืองพิษณุโลกจะเป็นจุดยุทธศาสตร์สำคัญในสงครามระหว่างอยุธยา กับล้านนาและอยุธยา กับพม่ามาตลอด แต่การศาสนาก็มิได้ถูกละเลย ดังปรากฏหลักฐานทางโบราณวัตถุและโบราณสถานชี้ให้เห็นชัดเจนว่า พระพุทธรูปและวัดปรากฏในปัจจุบันเช่น พระพุทธชินราช พระพุทธชินศรี พระศรีศาสดา วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร (วัดใหญ่) วัดจุฬามณี วัดอรัญญิก วัดนางพญา วัดราชบูรณะ วัดเจติยยอดทอง วัดสุตสวาสดี และวัดวังหิน ล้วนเป็นศิลปวัฒนธรรมสมัยกรุงศรีอยุธยาหรือมีฉะนั้นก็ได้มีการบูรณปฏิสังขรณ์ของเดิมที่มีมาครั้งกรุงสุโขทัย แสดงว่าด้านพระศาสนาได้มีการบำรุงมาโดยตลอด

ปัจจุบันทั้งพระพุทธชินศรีและพระศรีศาสดาได้ถูกอัญเชิญมาประดิษฐานที่กรุงเทพมหานคร มีเรื่องเล่ากันว่า จากเดิมจะอัญเชิญพระพุทธชินราชมาด้วย แต่เมื่อเอาลงแพเตรียมที่จะล่องลำน้ำ่านนั้น แพก็ไม่ยอมเคลื่อนที่ แม้จะตรวจเท่าไร ก็ไม่พบว่าแพติดอะไร แต่แพที่ใช้ในการย้ายก็ไม่ยอมไหลตามน้ำ จึงทำการบวงสรวงขอขมา แล้วนำขึ้นมาประดิษฐานไว้ตามเดิมจนถึงปัจจุบัน ว่ากันว่า ท่านเป็นห่วงเมืองของท่าน จะอยู่ปกป้อง

ในรัชสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ได้โปรดเกล้าฯ ให้สร้างอาคารวัดจุฬามณีขึ้นในปี พ.ศ. 2007 และพระองค์ได้ทรงสละราชสมบัติออกผนวช ณ วัดจุฬามณี อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก เมื่อปี พ.ศ. 2008 เป็นเวลา 8 เดือน 15 วัน มีข้าราชการบริพารตามเสด็จออกบวชถึง 2,348 คน และในปี พ.ศ. 2025 มีพระบรมราชโองการให้บูรณะวัดพระศรีรัตนมหาธาตุและให้มีการสมโภชถึง 15 วัน พร้อมกันนั้นได้โปรดให้นักปราชญ์ราชบัณฑิตแต่งมหาชาติคำหลวง จบ 13 กัณฑ์บริบูรณ์ด้วย ต่อมาในสมัยรัชกาลสมเด็จพระนารายณ์มหาราชได้ทรงสร้างรอยพระพุทธบาทจำลองเมื่อ พ.ศ. 2222 และโปรดเกล้าฯ ให้ประดิษฐานไว้ ณ วัดจุฬามณี พร้อมทั้งจารึกเหตุการณ์สำคัญทางศาสนาในสมัยพระบรมไตรโลกนาถไว้บนแผ่นศิลาด้วย

ในส่วนของวัดสุทธาวาสนั้น ว่ากันว่าเป็นวัดที่เก่าแก่สร้างในสมัยเดียวกับวัดนางพญา โดยวัดสุทธาวาสนั้นเป็นวัดที่กษัตริย์ผู้ปกครองเมืองพิษณุโลกสร้างให้กับมเหสีที่รักมากที่สุด จึงตั้งชื่อให้ว่า "สุทธาวาสน" และมีการสร้างพระนางสุทธาวาสดีขึ้นมาด้วย พุทธคุณเท่ากับพระนางพญา วัดนางพญา ในส่วนของวัดวังหินนั้น ถือว่าเป็นวัดที่มีความสำคัญทางด้านการทหารในสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราชอย่างมาก เนื่องจากเป็นวัดที่ใช้ในการจัดทัพและปลุกขวัญกำลังใจให้กับทหารกำลังพลก่อนที่จะทำการออกศึก โดยวัดนี้ ก็มีการจัดสร้างพระเครื่องที่เชื่อกันว่าถูกสร้างโดยพระนเรศวรด้วย คือ ลีลาวังหิน โดดเด่นทางด้าน คงกระพันชาตรี^[ต้องการอ้างอิง]

สมัยกรุงธนบุรี

สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีทรงเห็นว่าพิษณุโลกเป็นเมืองยุทธศาสตร์ที่สำคัญ ควรมีผู้ที่เข้มแข็งที่มีความสามารถเป็นเจ้าของจึงทรงแต่งตั้งเจ้าพระยาอมราช (กรมพระราชวังบวรมหาสุรสิงหนาท) เป็นเจ้าพระยาสุรสีห์พิชณวาทราชสำเร็จราชการเมืองพิษณุโลกโดยขึ้นต่อกรุงธนบุรี เมื่อได้ทรงแต่งตั้งผู้ปกครองหัวเมืองฝ่ายเหนือจนครบถ้วนแล้ว จึงเสด็จกลับไปยังกรุงธนบุรี

พ.ศ. 2318 อะแซหุ่นกี้ แม่ทัพพม่าผู้ชำนาญการรบ ได้วางแผนยกทัพมาตีหัวเมืองฝ่ายเหนือของไทย ตีได้เมืองตาก เมืองสวรรคโลก บ้านกงธานี และมาพักกองทัพอยู่ที่กรุงสุโขทัย ขณะนั้นเจ้าพระยาจักรีและเจ้าพระยาสุรสีห์กำลังยกกองทัพขึ้นไปตีเชียงแสน เมื่อทราบข่าวเข้าศึก จึงรีบยกทัพกลับมารับทัพพม่าที่เมืองพิษณุโลก ก่อนที่อะแซหุ่นกี้ยกทัพมาตั้งค่ายล้อมเมืองพิษณุโลก

กองทัพพม่าพยายามเข้าตีค่ายไทยหลายครั้ง แต่เจ้าพระยาจักรีและเจ้าพระยาสุรสีห์ได้ช่วยป้องกันเมืองเป็นสามารถ ทั้งที่ทหารน้อยกว่าแต่ไม่สามารถชนะกันได้ อะแซหุ่นกี้ถึงกับกล่าววยกย่องแม่ทัพฝ่ายไทย เมื่อสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีทรงทราบข่าวอะแซหุ่นกี้ยกกองทัพใหญ่มาตีหัวเมืองฝ่ายเหนือของไทย จึงทรงยกทัพใหญ่ขึ้นไปช่วยทันที ฝ่ายอะแซหุ่นกี้ทราบข่าวว่ากองทัพไทยมาตั้งค่ายเพื่อช่วยเหลือเมืองพิษณุโลก จึงแบ่งกำลังพลไปตั้งมั่นที่วัดจุฬามณีฝั่งตะวันตก อะแซหุ่นกี้เห็นว่าถ้าชักช้าไม่ทันการณ์จึงสั่งให้ทัพพม่าที่กรุงสุโขทัยไปตีเมืองกำแพงเพชร ส่วนกองทัพเมืองกำแพงเพชรไปตีเมืองนครสวรรค์ และสั่งให้กองทัพพม่าอีกกองทัพหนึ่งยกไปตีกรุงธนบุรี การวางแผนของอะแซหุ่นกี้เช่นนี้ เป็นการตัดกำลังฝ่ายไทยไม่ให้ช่วยเมืองพิษณุโลกและต้องการให้กองทัพไทยระส่ำระสาย

ในที่สุดสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีมีพระราชดำริเห็นว่า ไทยเสียเปรียบเพราะมีกำลังทหารน้อยกว่า จึงควรถอยทัพกลับไปตั้งมั่นรับทัพพม่าที่กรุงธนบุรี เจ้าพระยาจักรีเห็นว่าไทยขาด

เสียบียงอาหารและใกล้จะหมดทางสู้ จึงตัดสินใจพาไพร่พลและประชาชนชายหญิงทั้งหมด ตีหักค้ำยพม่าออกจากเมืองพิษณุโลกไปทางทิศตะวันออกได้สำเร็จ พาทัพผ่าน บ้านมุง บ้านดงชมพูข้ามเขาบรรทัด ไปตั้งรวมรีพลอยู่ที่เมืองเพชรบูรณ์

พม่าล้อมเมืองพิษณุโลกนานถึง 4 เดือน เมื่อเข้าเมืองได้ ก็พบแต่เมืองร้าง อะแซห่วนก็ จึงสั่งเผาทำลายทำลายบ้านเมืองพิษณุโลกพินาศจนหมดสิ้น คงเหลือเฉพาะวัดพระศรีรัตนมหาธาตุเท่านั้น

สมัยรัตนโกสินทร์

เมืองพิษณุโลกมีฐานะเป็นเมืองเอกที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในหัวเมืองฝ่ายเหนือของไทย มีประชากรประมาณ 15,000 คน เป็นชาวจีนประมาณ 1,112 คน และมีเมืองต่าง ๆ อยู่ในอำนาจการปกครองดูแลหลายหัวเมืองด้วยกัน เช่น เมืองนครไทย ไทยบุรี ศรีวิกรม์ พรหมพิราม ชุมสรลำแดง ชุมแสงสงครามพิพัฒน์ นครชุมทศการ นครพามาก เมืองการ เมืองคำ^{คองการข้างอิง} ประชาชนส่วนใหญ่ ประกอบอาชีพสำคัญ คือ ทำนา ทำไร่ หาของป่า และทำไม้

พ.ศ. 2409 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระอุทิศสาหะเสด็จประพาสเมืองเหนืออีกครั้งหนึ่ง โดยเสด็จทางเรือพระที่นั่งอรรคราชวรเดช และพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวขณะนั้นกำลังทรงผนวชเป็นสามเณรก็ได้ตามเสด็จมาด้วย เมื่อเสด็จถึง ก็ได้ทรงประทับและทรงสมโภชพระพุทธชินราชอยู่ 2 วันจึงเสด็จกลับ ต่อมา พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (เมื่อครั้งยังดำรงพระยศเป็น สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช) ได้เสด็จประพาสเมืองพิษณุโลกทุกพระองค์ ได้ทรงพระราชนิพนธ์เรื่องต่าง ๆ ที่พระองค์ได้เสด็จไปทอดพระเนตรในระหว่างเสด็จประพาส เช่น เรื่องเที่ยวเมืองพระร่วง พระราชปรารภเรื่องพระพุทธชินราชและเรื่องลิลิตพายัพ เป็นต้น เอกสารดังกล่าวเหล่านี้ปัจจุบันมีคุณค่าอย่างยิ่งทางด้านประวัติศาสตร์ ส่วนรัชกาลที่ 5 นั้น พระองค์ทรงประทับพระทัยในความศักดิ์สิทธิ์และความสวยงามขององค์พระพุทธชินราช ถึงกับโปรดเกล้าฯ ให้จำลองพระพุทธรูปพระพุทธชินราชไปเป็นพระประธานในพระอุโบสถวัดเบญจมบพิตร ซึ่งพระองค์ทรงสร้างขึ้นในสมัยนั้น

ครั้งเมื่อสงครามโลกครั้งที่สอง สะพานข้ามแม่น้ำน่านหน้าวัดใหญ่ก็ถูกทิ้งระเบิด แต่ทิ้งเท่าไรก็ไม่ถูกเป้าหมายทั้ง ๆ ที่ในอดีต เป็นสะพานไม้ที่ใหญ่ที่สุดของจังหวัดพิษณุโลก

4.2 ข้อมูลด้านการท่องเที่ยว

วัดพระศรีมหาธาตุวรมหาวิหาร หรือ วัดใหญ่

เป็นวัดสำคัญที่สุดของจังหวัดพิษณุโลก ตั้งอยู่ริมแม่น้ำน่านฝั่งตะวันออกริมถนนพุทธบูชา ตำบลในเมือง อำเภอเมือง เป็นวัดหลวงชั้นเอก “วรมหาวิหาร” ภายในวิหารของวัดเป็นที่ประดิษฐาน “พระพุทธชินราช” หรือที่ชาวเมืองพิษณุโลกเรียกว่า “หลวงพ่อใหญ่” ซึ่งเป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัยขนาดใหญ่ หล่อด้วยทองสัมฤทธิ์ในสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 (พญาสิทธิ) โปรดให้สร้างขึ้นพร้อมกับพระพุทธชินสีห์ ปัจจุบันประดิษฐานอยู่ที่วัดสุทัศนเทพวราราม และพระศรีศาสดา ซึ่งประดิษฐานอยู่ที่วัดบวรนิเวศวิหารพุทธลักษณะของพระพุทธชินราชนั้นสวยงามมาก เส้นรอบนอกพระวรกายอ่อนช้อย พระขนงโก่ง พระเกตุมาลาเป็นเปลวเพลิง พระหัตถ์มีปลายนิ้วทั้งสี่เสมอกัน ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษเรียกว่า “ที่ดมงฺคุลี” ได้รับการกล่าวขานว่าเป็นพระพุทธรูปที่มีพุทธลักษณะงดงามที่สุดในโลก มีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศมาชมและสักการบูชาพระพุทธชินราชเป็นจำนวนมาก ทุก ๆ ปี จะมีงานนมัสการพระพุทธชินราชในวันขึ้น 6 ค่ำ ถึงวันขึ้น 12 ค่ำ เดือน 3 (ประมาณปลายเดือนมกราคม) เรียกว่า “งานวัดใหญ่”

ทางเข้าพระวิหารด้านหน้ามีบานประตูขนาดใหญ่ประดับมุกสวยงามสร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2299 เป็นฝีมือช่างหลวงสมัยอยุธยาตอนปลาย ในรัชสมัยของสมเด็จพระบรมโกศ บริเวณหลังวิหารพระพุทธชินราช มีพระอัฐสุารส ซึ่งเป็นพระพุทธรูปยืนปางห้ามญาติสูง 18 ศอก สร้างในสมัยเดียวกับพระพุทธชินราช ราว พ.ศ. 1800 เดิมประดิษฐานอยู่ในวิหารใหญ่แต่วิหารได้พังไปจนหมดเหลือเพียงเสาที่ก่อด้วยศิลาแลงขนาดใหญ่ 3-4 ต้น เรียกว่า “เนินวิหารเก้าห้อง” ด้านหลังพระอัฐสุารส เป็นพระปรารค์ประธาน สร้างแบบสมัยอยุธยาตอนต้น ฐานย่อเหลี่ยมไม้ยี่สิบ สันนิษฐานว่าเดิมเป็นเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ (ดอกบัวตูม) ซึ่งถือว่าเป็นสถาปัตยกรรมแบบสุโขทัยแท้ ต่อมาถูกแปลงให้เป็นพระปรารค์ในสมัยอยุธยา

นอกจากนี้ยังมี “พระเหลือ” ซึ่งพระยาสิทธิไทรบั้งให้ช่าง นำเศษทองสัมฤทธิ์ที่เหลือจากการสร้างพระพุทธชินราช พระพุทธชินสีห์ และพระศรีศาสดา มารวมกันหล่อพระพุทธรูปปางมารวิชัยขนาดเล็ก และพระสาวกยืนอีก 2 องค์ ประดิษฐานในวิหารน้อย เรียกยกย่องว่า “วิหารพระเหลือ”

วัดราชบูรณะ

ตั้งอยู่ริมแม่น้ำน่านฝั่งตะวันออก ทางใต้ของวัดพระศรีมหาธาตุเล็กน้อย ตัวพระอุโบสถมีลักษณะพิเศษคือ เสาขนาดที่ชายคาเป็นนาค 3 เสา มีลักษณะอ่อนช้อยงดงาม พิจารณาดูตามชื่อแล้ว วัดราชบูรณะน่าจะเป็นวัดที่พระมหากษัตริย์ทรงสร้าง เชื่อว่าเป็นสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ เนื่องจากทรงประทับอยู่ที่เมืองพิษณุโลกถึง 25 ปี และทรงมีบทบาททางบำรุงพระศาสนาที่พิษณุโลกมากที่สุด

วัดนางพญา

ตั้งอยู่บริเวณเดียวกับวัดราชบูรณะ ถัดไปทางทิศตะวันออก มีลักษณะสถาปัตยกรรมสมัยเดียวกับวัดราชบูรณะ ต่างกันที่วัดนางพญาไม่มีพระอุโบสถมีแต่วิหาร มีการพบกรุพระเครื่อง "นางพญา" ซึ่งมีชื่อเสียงของจังหวัดพิษณุโลกเป็นครั้งแรกใน พ.ศ. 2444 และครั้งหลังเมื่อ พ.ศ. 2497

ศาลสมเด็จพระนเรศวรมหาราช

ตั้งอยู่ในบริเวณโรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคมข้างศาลากลางจังหวัด เดิมคือพระราชวังจันทน์ ซึ่งเคยเป็นที่ประทับของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภายในศาลประดิษฐานรูปหล่อของพระองค์ ขณะทรงหลั่งน้ำประทับศิโยนทก ประกาศอิสรภาพกรุงศรีอยุธยา กรมศิลปากรดำเนินการสร้าง พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ เสด็จพระราชดำเนินเปิดศาลนี้เมื่อวันที่ 25 มกราคม 2504 ทางจังหวัดพิษณุโลกจึงถือเอาวันที่ 25 มกราคมของทุกปี เป็นวันจัดงานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ศาลนี้เป็นที่เคารพนับถือของชาวพิษณุโลกเป็นอย่างมาก นักท่องเที่ยวควรแวะชมและสักการะ

พระราชวังจันทน์

พระราชวังจันทน์เป็นสถานที่พระราชสมภพของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช และสมเด็จพระเอกาทศรถ ซึ่งปัจจุบันเป็นที่ตั้งของโรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โดยเมื่อเดือนมีนาคม 2535 กรมศิลปากรได้ขุดค้นพบแนวเขตพระราชฐานพระราชวังจันทน์ในบริเวณโรงเรียน ซึ่งนับว่าเป็นการขุดค้นทางโบราณคดีและทางประวัติศาสตร์ครั้งสำคัญของจังหวัด ในปัจจุบันทางกรมศิลปากรได้กลับหลุมขุดค้นบางส่วน เพื่อเป็นการอนุรักษ์โบราณสถานไว้ จนกว่าจะมีการขุดค้นอย่างจริงจังอีกครั้ง อย่างไรก็ตาม ยังมีโบราณสถานบางส่วน ที่ยังไม่ได้กลับไว้ให้ผู้สนใจได้ชมและศึกษาต่อไป

สระสองห้อง

อยู่ทางด้านตะวันตกของพระราชวังจันทน์นอกกำแพง ปัจจุบันอยู่นอกรั้วของโรงเรียนพิษณุโลก พิทยาคม เดิมชาวบ้านเรียกว่า "หนองสองห้อง" เป็นที่ประทับสำราญพระทัยของพระมหากษัตริย์ที่มาประทับ ณ พระราชวังจันทน์

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าสิบเอก ดร. ทวี-พิมพ์ บุรณเขตต์

ตั้งอยู่ตรงข้ามกับโรงหล่อพระบูรณะไทย ถนนวิสุทธิกษัตริย์ อำเภอเมืองพิษณุโลก เป็นที่เก็บรวบรวมศิลปะพื้นบ้าน ตั้งแต่ชิ้นเล็ก ๆ จนถึงชิ้นใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องจักสาน เครื่องปั้นดินเผา เครื่องใช้ในครัวโบราณ และเครื่องใช้ในการประกอบอาชีพ เช่น เครื่องวิดน้ำด้วยมือ เครื่องสีข้าว เครื่องดักสัตว์ ตลอดจนเครื่องมือในการจับหนูและแมลงสาบ

จำลองเอก ดร. ทวี บุรณเขตต์ ได้รับการยกย่องว่าเป็น "คนดีศรีพิษณุโลก" คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติยกย่องให้เป็น "บุคคลดีเด่นทางวัฒนธรรมสาขาการช่างฝีมือ" ประจำปี 2526 และสภามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเสนอชื่อเข้ารับพระราชทานปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขาศิลปะ เมื่อปี พ.ศ. 2527 เนื่องจากเป็นผู้ที่มีฝีมือในทางประติมากรรม และเป็นผู้อนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านโดยเฉพาะศิลปะของล้านนาไทยไว้มากที่สุด

พิพิธภัณฑ์นี้ เปิดให้เข้าชมทุกวันโดยไม่เก็บค่าเข้าชม ตั้งแต่เวลา 08.00-17.00 น. รายละเอียดเพิ่มเติมติดต่อ โทร. (055) 252-121

กำแพงเมืองคูเมือง

กำแพงเมืองพิษณุโลกแต่เดิมเป็นกำแพงดินเช่นเดียวกับกำแพงเมืองสุโขทัย คาดว่าสร้างขึ้นในรัชกาลสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถเพื่อเตรียมรับศึกพระเจ้าติโลกราชแห่งราชอาณาจักรล้านนา และต่อมาในรัชกาลสมเด็จพระมหาจักรพรรดิได้โปรดให้ซ่อมแซมกำแพงเมืองอีกครั้งเพื่อเตรียมรับศึกพม่า พอถึงรัชกาลสมเด็จพระนารายณ์มหาราชได้โปรดให้ช่างฝรั่งเศสสร้างกำแพงใหม่โดยก่ออิฐให้แข็งแรงยิ่งขึ้น ต่อมาพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช โปรดให้รื้อกำแพงเมืองและป้อมต่าง ๆ เสีย เพื่อไม่ให้พม่าซึ่งรุกรานไทยยึดเป็นที่มั่น ฉะนั้น ในปัจจุบันจึงเหลือเพียงกำแพงดินบางจุด ที่เห็นได้ชัดในขณะนี้คือบริเวณวัดโพธิญาณซึ่งอยู่ทางเหนือใกล้ ๆ ค่ายสมเด็จพระนเรศวรมหาราช บริเวณวัดน้อย ซึ่งอยู่ทางทิศตะวันออกใกล้ทางรถไฟ และบริเวณสถานีตำรวจภูธรจังหวัดพิษณุโลก

สำหรับคูเมืองที่เห็นได้ชัดคือ แนวที่ขนานกับถนนพระร่วง ทางด้านตะวันตกขนาดกว้างประมาณ 12 เมตร ซึ่งได้มีการขุดลอกเพื่อมิให้ดินเซินอยู่เสมอ

เรือนแพ

เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของพิษณุโลก บริเวณสองฝั่งแม่น้ำน่านในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลกมีเรือนแพตั้งเรียงรายไปตามลำน้ำจากทิศเหนือสู่ทิศใต้ ชีวิตชาวแพเป็นชีวิตที่เรียบง่าย นักทัศนอาณานิยมถ่ายภาพไว้เป็นที่ระลึกเพราะเป็นภาพที่หาดูไม่ได้ง่ายนัก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

Demographic

ชาย - หญิง อายุระหว่าง 20 – 40 ปี

รายได้ต่อเดือน 6000 บาท ขึ้นไป

Psychographic

รักการท่องเที่ยว

ชอบการท่องเที่ยวด้วยตนเอง

ชอบพบเจอสิ่งใหม่ๆ

กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยว

ตัวแปรตาม ความสนใจในการมาท่องเที่ยวจังหวัดพิษณุโลกมากขึ้น ความสะดวก

ในการใช้งานหนังสือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก เพื่อศึกษาสภาพความเป็นอยู่และสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลก เพื่อหาแนวทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก โดยออกแบบตามแนวทางและหลักเกณฑ์การศึกษาค้นคว้า โดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร และทำแบบสอบถาม เพื่อสร้างกรอบแนวความคิดเกี่ยวกับความเป็นมาจังหวัดพิษณุโลก เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของตัวจังหวัด และศึกษาเอกสาร เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวแต่ละประเภท เช่น วัด โบราณสถาน แหล่งบันเทิง แหล่งอาหาร ที่พัก ฯลฯ

ขั้นตอนที่ 2 ลงพื้นที่ เก็บข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนามภายใต้กรอบแนวคิดจากเอกสารและการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เก็บข้อมูลภาคสนามไปพร้อมกับการถ่ายภาพเพื่อนำมาใช้ประกอบในหนังสือ

ขั้นตอนที่ 3 กระบวนการออกแบบ และสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบความคิดการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก มาออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

ขั้นตอนที่ 4 สรุปประเมินผลการศึกษาอภิปรายโดยอ้างอิงข้อมูลทั้งหมดจากข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษา เอกสาร งานวิจัย และข้อมูลที่ได้สืบค้นมาจากแหล่งอื่นๆมาวิเคราะห์สร้างสรรค์

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเอกสาร

1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารตำรางานวิจัย ตลอดจนเว็บไซต์ ที่ให้บริการข้อมูลต่างๆ แล้วนำมาร่างเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยในขั้นประเด็นที่นำมาร่างประกอบไปด้วย

1.1.1 สภาพทั่วไปของชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก

1.1.2 ศึกษากระบวนการผลิตและการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

1.2 ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดของการวิจัยในขั้นตอนต้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องสำคัญดังกล่าว ไปปรึกษาและทำแบบสอบถามบุคคลทั่วไป ถึงความต้องการถึงข้อมูลที่ควรทราบในการท่องเที่ยวจังหวัดพิษณุโลก

ขั้นตอนที่ 2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยเข้าภาคสนามด้วยวิธีการเปิดเผยตัว โดยทำหนังสือราชการจากทางมหาวิทยาลัยเสนอต่อ สถานที่ส่วนบุคคล ร้านค้า ร้านอาหาร โรงแรม และสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวต่างๆ ในส่วนของเรื่องสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้ลงภาคสนามโดยการเข้าหาสถานที่ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว ที่พัก ร้านอาหาร แหล่งบันเทิง แหล่งซื้อของ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้ได้วัตถุประสงค์ตามระเบียบวิจัย

2.1 การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการและข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่สามารถนำไปใช้ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ และเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการอ้างอิงในการวิจัย จากเอกสารงานวิจัย และการ โดยมีเครื่องมือการวิจัยดังนี้

1. การใช้แบบสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นกรงายต่อการได้รับข้อมูลและได้เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ อีกทั้งยังง่ายต่อการสรุปและวิเคราะห์

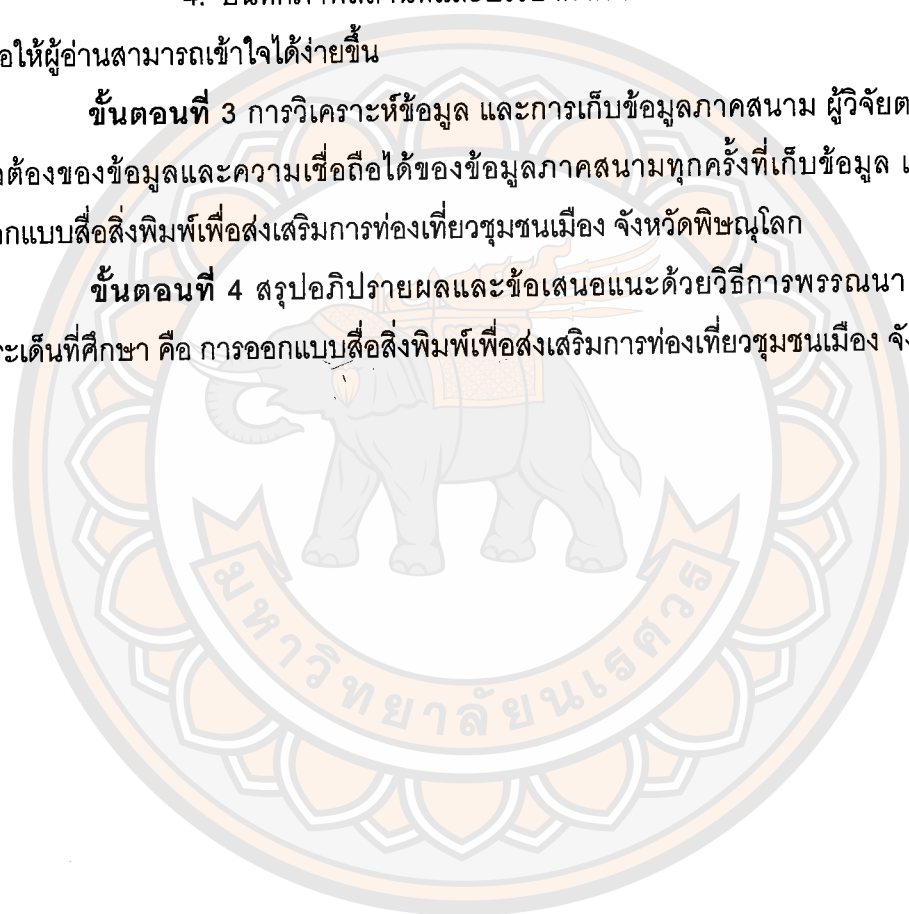
2. การจดบันทึกเนื่องจากในการสัมภาษณ์นั้นควรที่จะได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจน จึงจำเป็นต้องมีการจดบันทึกเพื่อจดคำถามและคำตอบของผู้ให้สัมภาษณ์

3. การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม เนื่องจากเป็นวิธีที่ไม่สร้างความวุ่นวายในกรณีที่มีคนเยอะ หรือเป็นการรบกวนผู้ใช้บริการในร้านอาหารซึ่งจะให้การสังเกตและสอบถามเป็นระยะตามความเหมาะสม

4. บันทึกภาพสถานที่และบรรยากาศ เพื่อนำมาใช้เป็นภาพประกอบในหนังสือ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล และการเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและความเชื่อถือได้ของข้อมูลภาคสนามทุกครั้งที่เก็บข้อมูล เพื่อดำเนินการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ขั้นตอนที่ 4 สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะด้วยวิธีการพรรณนา วิเคราะห์ตามประเด็นที่ศึกษา คือ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บข้อมูล กลุ่มผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก และเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานให้ได้ประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังนี้

ส่วนที่ 1 แนวคิดในการออกแบบ (Concept)

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่าง (Sketch)

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้าง (Development and Design)

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)

ส่วนที่ 1 แนวคิดในการออกแบบ (Concept)

ชื่อโครงการ (Project Title)

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก

วัตถุประสงค์ (Objective)

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษา เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก มีประเด็นหลักดังนี้

1 เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมือง

2 เพื่อพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกให้มีความทันสมัยและสะดวกต่อการใช้งาน

3 เพื่อพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวให้มีความน่าสนใจต่อผู้อ่าน

4 เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นวัยทำงานและวัยกลางคน

แนวทางในการออกแบบ (Design concept)

เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก

แนวทางการออกแบบคือ

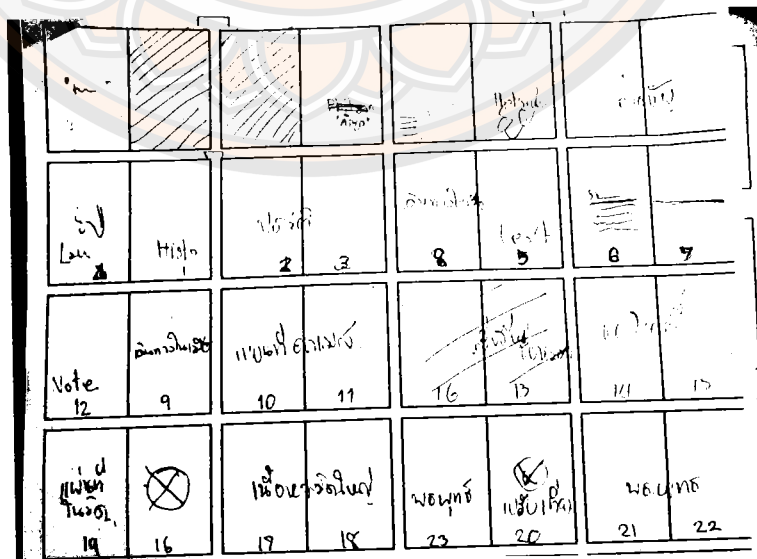
1. ความเรียบง่ายและง่ายต่อการใช้งาน มีภาพประกอบเพื่อสร้างความเข้าใจได้มากขึ้น
2. ความเป็นเอกลักษณ์ มีการออกแบบรูปแบบของหนังสือที่ชัดเจนและมีความเป็นเอกลักษณ์ในตัวเอง
3. ลักษณะที่น่าสนใจ มีภาพประกอบเพื่อสร้างความเข้าใจได้มากขึ้น และเลือกแนวทาง เช่นเลือกเขตขอบในการสร้างสรรค์ เลือกสถานที่ที่แปลกใหม่เพื่อนำมาเป็นลักษณะเด่น

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Desired response)

1. ผู้อ่านมีความสนใจจะมาเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลก
2. ผู้อ่านได้รับข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดพิษณุโลกและสามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องตามความเป็นจริง

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่าง (Sketch)

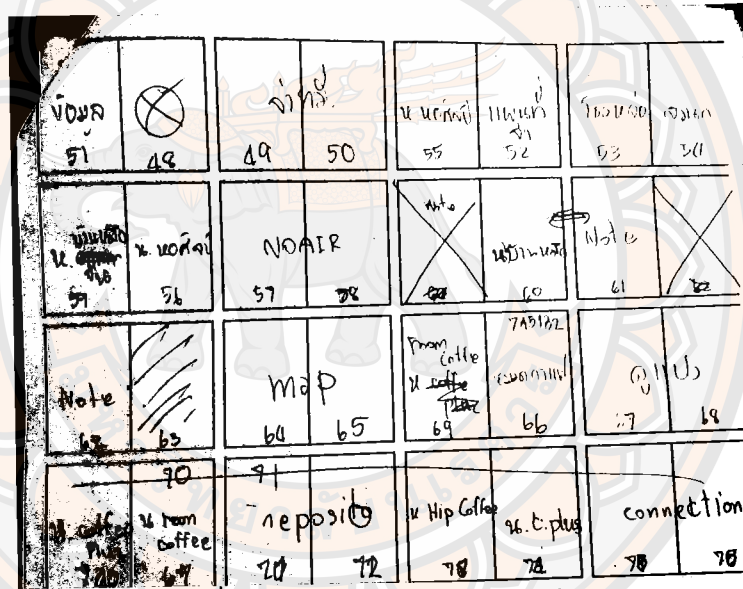
การร่างหน้ากระดาษและรูปแบบการจัดหน้า



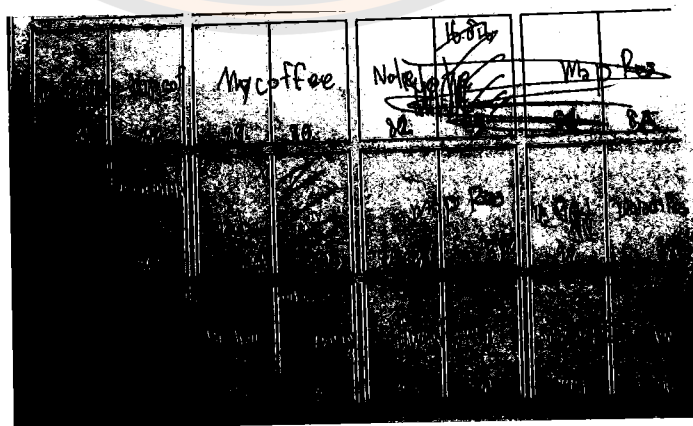
ภาพที่ 17 แสดงการจัดหน้าหน้าปก - หน้า 23



ภาพที่ 18 แสดงการจัดหน้า 24 - หน้า 47



ภาพที่ 19 แสดงการจัดหน้า 48 - หน้า 77



ภาพที่ 20 แสดงการจัดหน้า 78 - หน้า 97

พวง	น. ชีวเคมี 16	ศรี ปิ่นแก้ว	น. คอลิ	น. โยนง
99	100	101	106	103
	ค. อ. โยง	ค. อ. โยง	น. โยนง	น. โยนง
107	108	109	111	114
	น. โยนง	Note		

ภาพที่ 21 แสดงการจัดหน้า 98 - หน้า 120

พวง food	น. ชีวเคมี	น. ชีวเคมี	ค. อ. โยง	น. โยนง	น. โยนง
121	122	126	123	124	125
ค. อ. โยง	Note	Note	Note	Note	Map
128	129	131	133	134	135
			145		
			146		
			147		
			148		

ภาพที่ 22 แสดงการจัดหน้า 121 - หน้า 153

154	155	156	157	158	159	160
พวง	พวง	LALLA	Ternee	พวง	พวง	พวง
162	163	164	165	166	167	168
พวง	Picasso	พวง	พวง	พวง	พวง	พวง
169	170	171	172	173	174	175
พวง	Note	พวง	พวง	พวง	พวง	พวง
176	177	178	179	180	181	182
พวง	พวง	พวง	พวง	พวง	พวง	พวง

ภาพที่ 23 แสดงการจัดหน้า 154 - หน้า 191

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้าง (Development and Design)

1. ส่วนปก

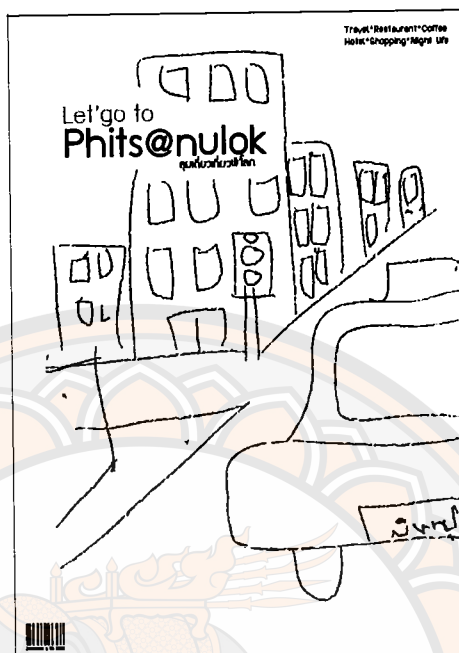


ภาพที่ 24 แสดงภาพร่างปกแบบที่ 1

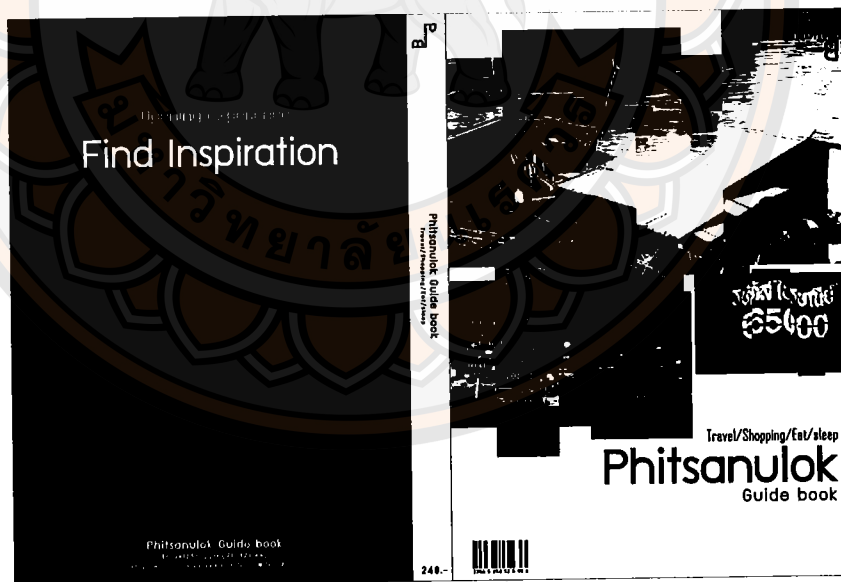
Let'go to
Phitsanulok
ลุยเดี่ยวเที่ยวทั่วโลก

รูป รูป รูป

ภาพที่ 25 แสดงภาพร่างปกแบบที่ 2



ภาพที่ 26 แสดงภาพร่างปกแบบที่ 3



ภาพที่ 27 แสดงภาพปกที่นำมาใช้จริง

2. ส่วนโลโก้ของหนังสือ

1
เที่ยวพิพิธ
 go to Phitsanulok

2
Phitsanulok
 คู่มือเที่ยวพิพิธ

3
Phitsanulok
 Travel-Restaurant-Coffee
 Hotel-Shopping-Relax Life

4
 Let'go to
Phitsanulok
 คู่มือเที่ยวพิพิธ

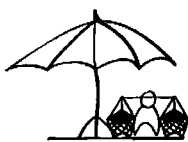
5
 Let'go to
Phitsanulok
 คู่มือเที่ยวพิพิธ

6
Phitsanulok
 Guide book

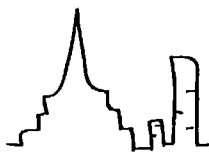
7
 Travel/Shopping/Eat/sleep
Phitsanulok
 Guide book

ภาพที่ 28 แสดงภาพร่างโลโก้ของหนังสือ
 โดยได้แบบที่ 7 เป็นตัวใช้งานจริง

4. ส่วนโลโก้ของแต่ละหมวด



หมวดตลาด



หมวดวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์



หมวดร้านอาหาร



หมวดพับและบาร์



หมวดช้อปปิ้งและของฝาก



หมวดโรงแรม



หมวดพิพิธภัณฑ์
และแกลอรี



หมวดร้านกาแฟ



หมวดถนนอาหาร
และก๋วยเตี๋ยว

ภาพที่ 29 แสดงภาพร่างโลโก้ของแต่ละหมวด

5. ตัวอักษรที่นำมาใช้

ชื่อ ฟอนต์ "supermaket"

ตัวอย่าง

หมวดตลาด

หมวดวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์

หมวดร้านอาหาร

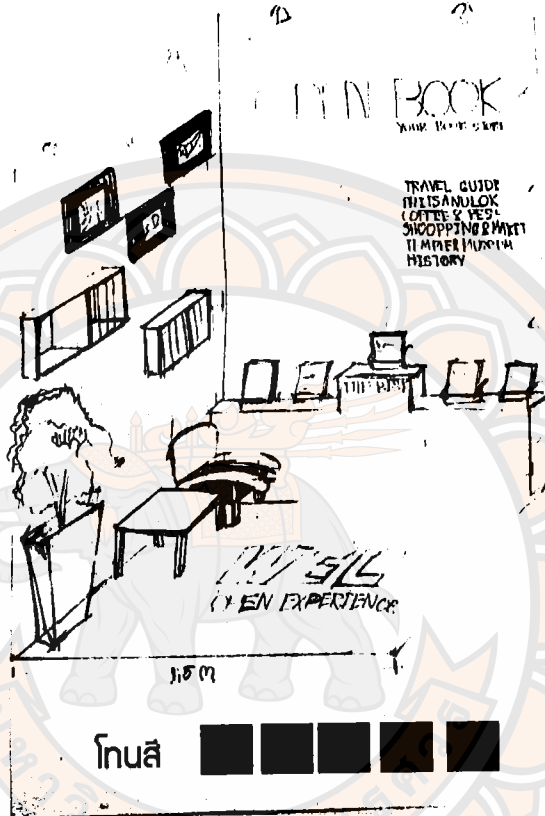
ชื่อ ฟอนต์ "TP Tankhun"

ตัวอย่าง

พระยศสมเด็จฯ หรือ ก็ชาวเมืองมณฑลโลกเรียกว่า "หลวงเมือง
ใหญ่" เป็นพระยศอุปที่ลงนามสำคัญไปด้วยศิลปกรรมเลิศล้ำ
ด้วยคุณ สักจนกว่าพระยศอุปถึงหมดในแผ่นดินอยู่ภายใน

6. ส่วนของ Booth

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก
 ประเภทงาน หนังสือท่องเที่ยว
 นางสาวกมลตะวัน บุญเรือง IMD
 ขนาด 1.7 เมตร
 วัสดุ ฉาก : ใช้ฐานบอร์ด(แผ่นโฟมหรือซีเมนต์บอร์ด) / ตัวหนังสือ : ๐๖:K5ค /
 ส่วนอื่นๆ ไม้ขัด กระจก ตีโป๊ ไม้สลัก



ภาพที่ 30 แสดงภาพร่างของ Booth โชว์ผลงาน

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)

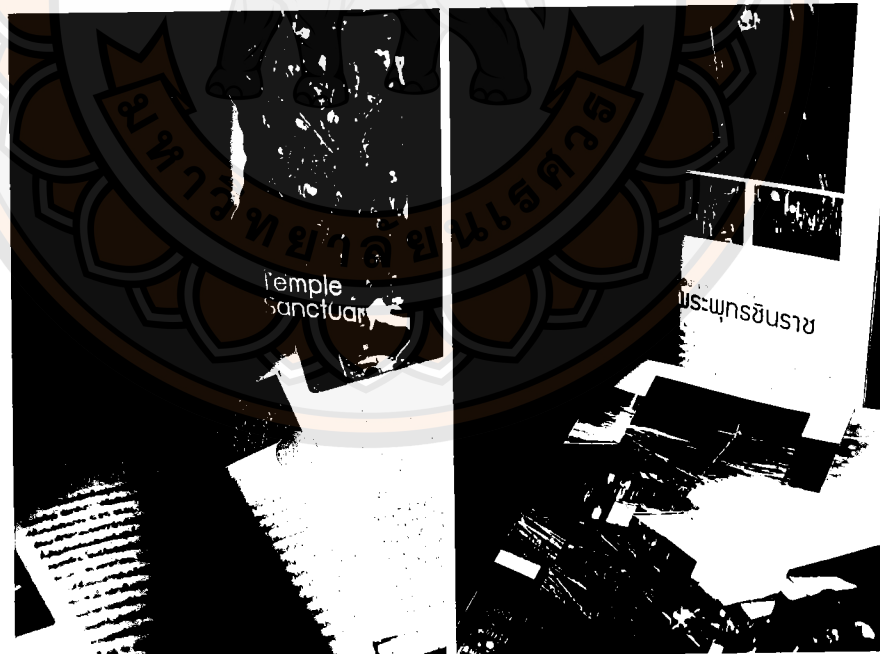
1. ส่วนตัวเล่มหนังสือ



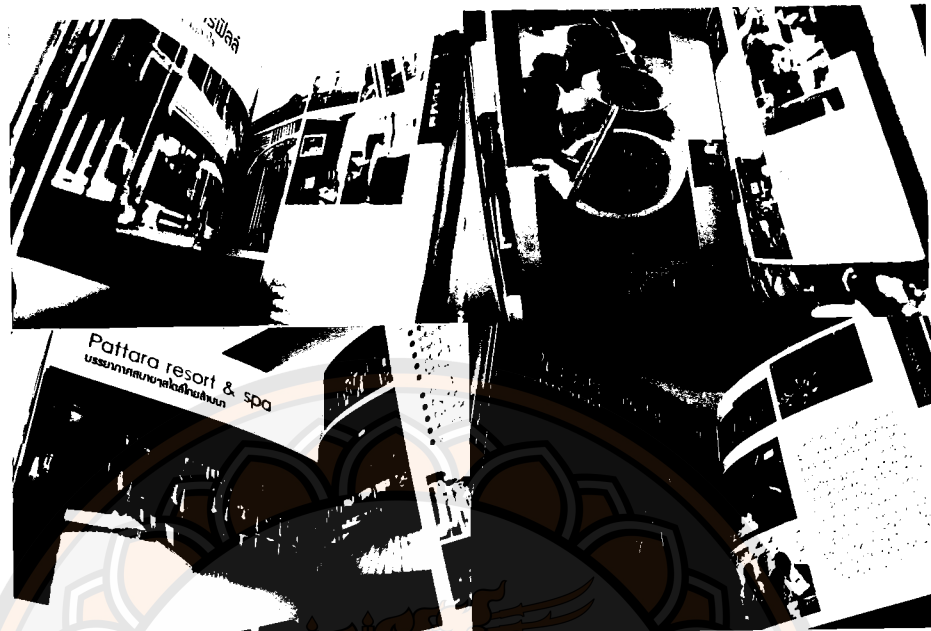
ภาพที่ 31 แสดงภาพหนังสือที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว(ปกหน้า)



ภาพที่ 32 แสดงภาพหนังสือที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว(ปกหลัง)



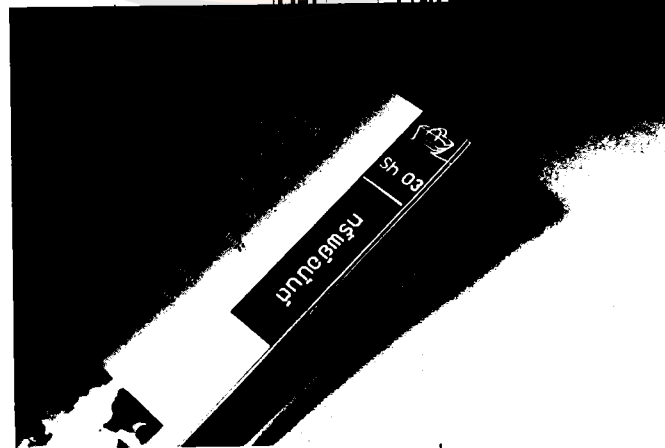
ภาพที่ 33 แสดงตัวอย่างด้านในของหนังสือ



ภาพที่ 34 แสดงภาพตัวอย่างด้านในหนังสือของหมวดต่างๆ



บริเวณบ้านพักที่เกาะล้านระยอง



ภาพที่ 35 แสดงตัวอย่างแบบปกชื่อของแต่ละหมวด



ภาพที่ 38 แสดงหน้าคั่นบอกหมวดอาหาร ของฝากและถนนอาหาร



ภาพที่ 39 แสดงหน้าคั่นบอกหมวดร้านอาหาร



ภาพที่ 40 แสดงหน้าคั่นบอกหมวดร้านกาแฟ



ภาพที่ 41 แสดงหน้าคั่นบอกหมวดแกลลอรี่และพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 42 แสดงหน้าคั่นบอกหมวดวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 43 แสดงหน้าคั่นบอกหมวดโรงแรมและรีสอร์ท



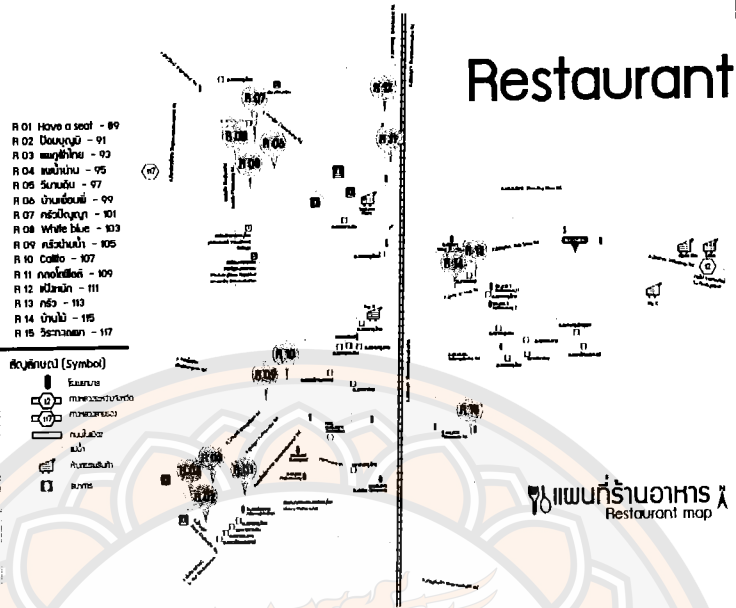
ภาพที่ 44 แสดงหน้าคั่นบอกหมวดหมู่และร้านอาหารกึ่งผับ



ภาพที่ 45 แสดงแผนที่ตัวเมืองพิษณุโลก

- R 01 Have a seat - 89
- R 02 โอโซน - 91
- R 03 มงกุฎไทย - 93
- R 04 สุนัข - 95
- R 05 สุนัข - 97
- R 06 อัญมณี - 99
- R 07 กะปิ - 101
- R 08 White blue - 103
- R 09 สุนัข - 105
- R 10 Cotto - 107
- R 11 กอเต๊ต - 109
- R 12 ฝรั่ง - 111
- R 13 กะปิ - 113
- R 14 โอโซน - 115
- R 16 สุนัข - 117

- สัญลักษณ์ (Symbol)
- Esanue
 - มหรสพ
 - มหรสพ
 - มหรสพ
 - มหรสพ
 - มหรสพ



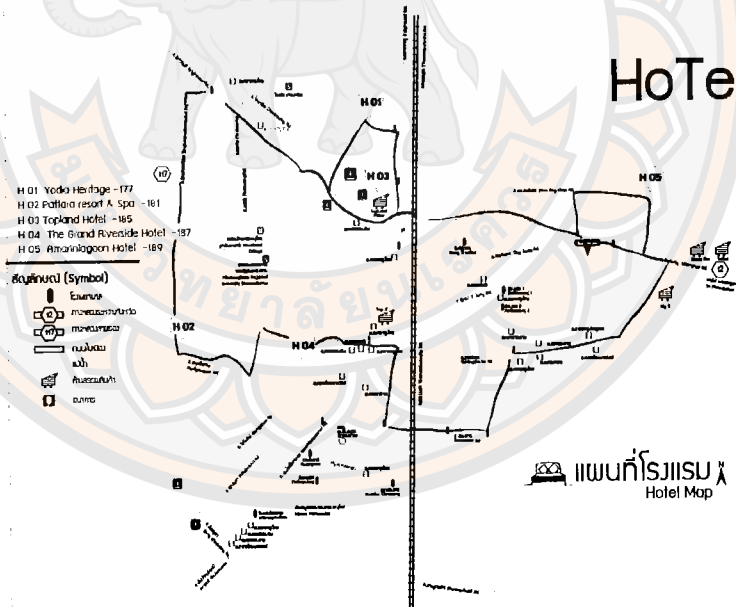
Restaurant

แผนที่ร้านอาหาร Restaurant map

ภาพที่ 46 แสดงแผนที่หมวดร้านอาหาร

- H 01 Yoda Heritage - 177
- H 02 Pattana resort A, Spa - 181
- H 03 Topland Hotel - 185
- H 04 The Grand Riverside Hotel - 187
- H 05 Amarinagoon Hotel - 189

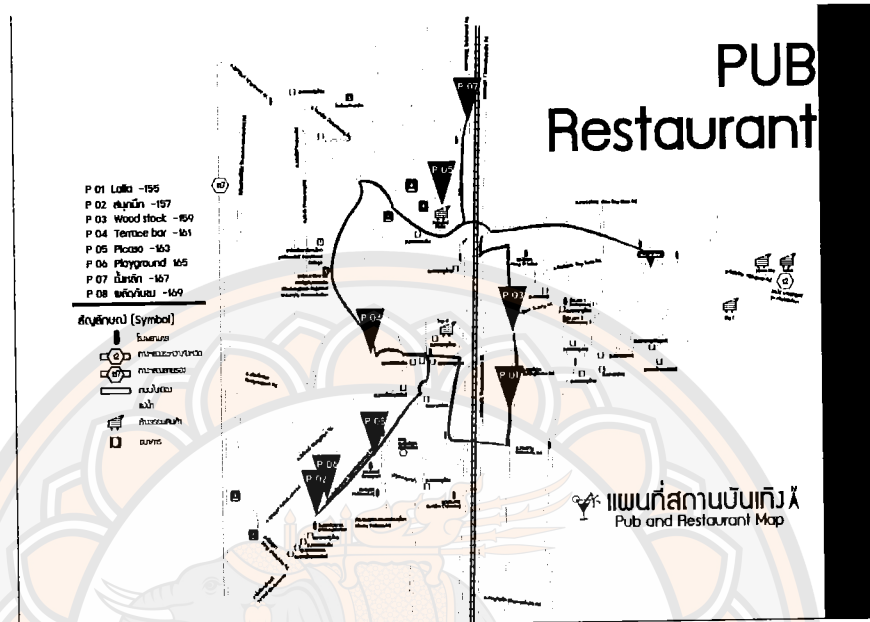
- สัญลักษณ์ (Symbol)
- Esanue
 - มหรสพ
 - มหรสพ
 - มหรสพ
 - มหรสพ
 - มหรสพ



HoTel

แผนที่โรงแรม Hotel Map

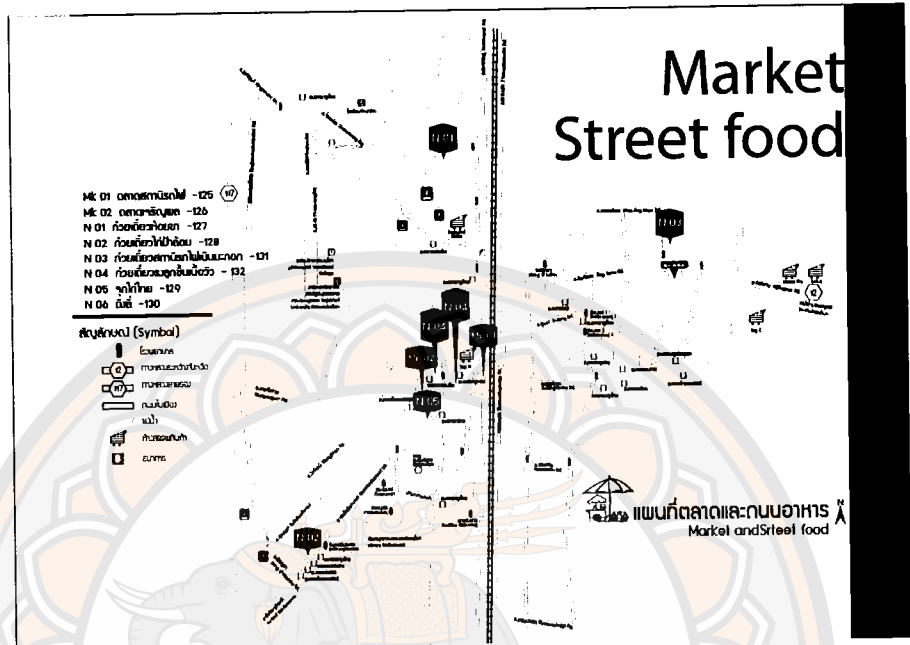
ภาพที่ 47 แสดงแผนที่หมวดโรงแรม



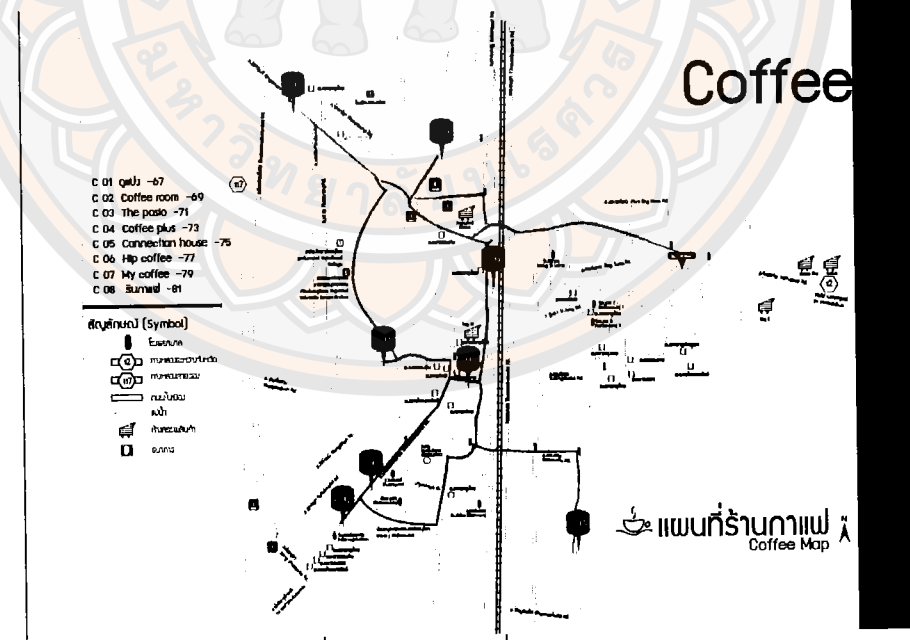
ภาพที่ 48 แสดงแผนที่หมวดร้านอาหารกึ่งผับและผับ



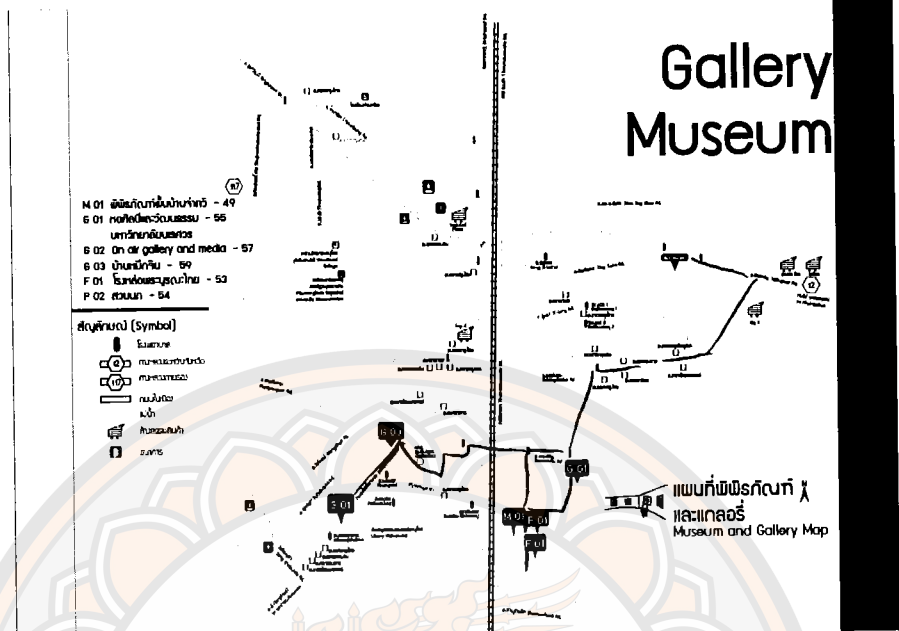
ภาพที่ 49 แสดงแผนที่หมวดช้อปปิ้งและของฝาก



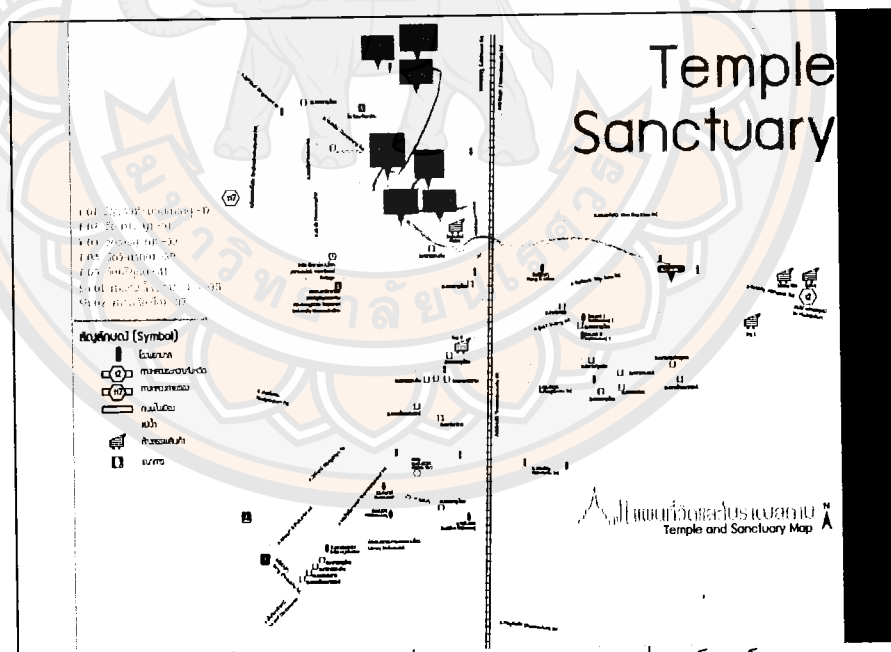
ภาพที่ 50 แสดงแผนที่หมวดตลาดและถนนอาหาร



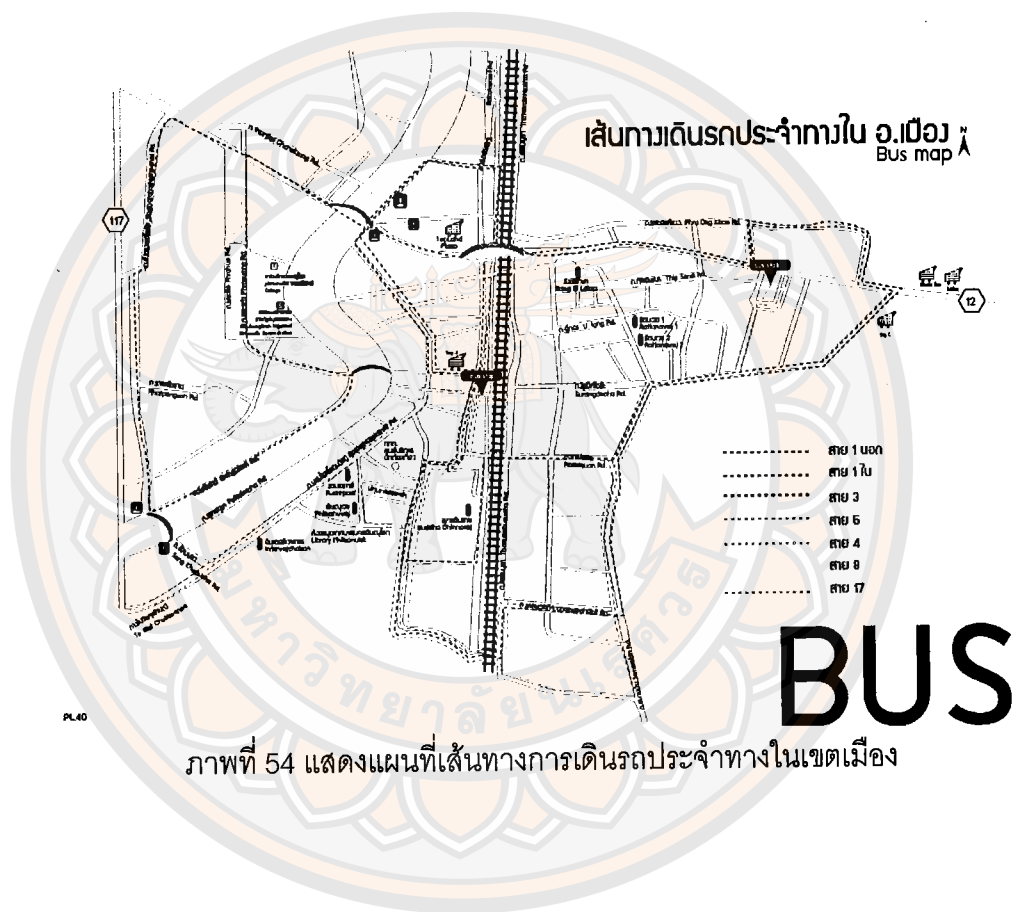
ภาพที่ 51 แสดงแผนที่หมวดร้านกาแฟ



ภาพที่ 52 แสดงแผนที่หมวดแกลอรีและพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 53 แสดงแผนที่หมวดวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 54 แสดงแผนที่เส้นทางการเดินรถประจำทางในเขตเมือง



หลวงพ่อ โสภณ
พัฒนคุณูปการ
โรตารามวัดป่าโมกษ
น. พ. โมกษคาม
วัดป่าโมกษ
น. พ. โมกษคาม



PL 04
หลวงพ่อโสภณ



งดงามระดับประเทศ พระพุทธรูป

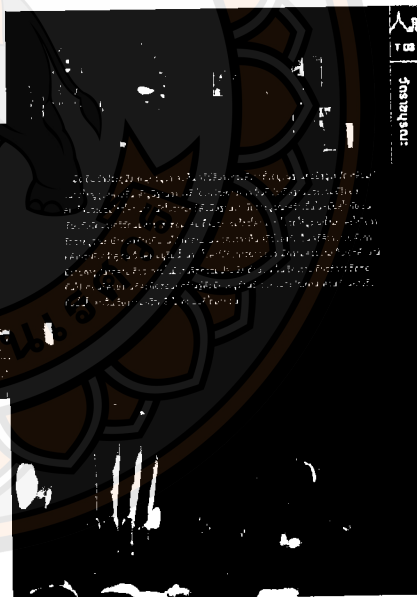
พระพุทธรูป หรือ รูปปั้นของพระพุทธเจ้าที่หล่อด้วยโลหะ มีลักษณะรูปร่างเหมือนพระพุทธรูป แต่มีขนาดเล็กกว่าพระพุทธรูป และมักจะทำด้วยโลหะ เช่น ทองคำ เงิน นิกเกิล สแตนเลส เป็นต้น พระพุทธรูปมีหลายขนาด ตั้งแต่ขนาดเท่ากำปั้น จนถึงขนาดเท่าคนจริง พระพุทธรูปมีหลายปาง เช่น ปางสมาธิ ปางเดิน ปางยืน ปางนอน เป็นต้น พระพุทธรูปมีหลายชื่อ เช่น พระพุทธรูปปางสมาธิ พระพุทธรูปปางเดิน เป็นต้น

PL 17

วัดราชบูรณะ ชมหายตีรับน้ำและจกกรรมแพ่น้ำ



วัดราชบูรณะ
มีโบสถ์และวิหารที่สวยงาม
และศาลา
ทุกวัน 07.00 - 18.00 น.



PL 28
วัดราชบูรณะ

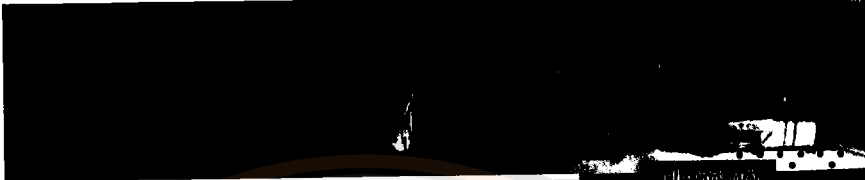
ภาพที่ 55 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษ
ในหมวดวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์

SGT.MAJ.THAWEE FOLK MUSEUM

ชมวิถีชีวิตคนพื้นเมืองไปกับจ่าทวี



พิพิธภัณฑ์แห่งนี้สร้างขึ้นเพื่อรำลึกถึงคุณความดีของจ่าทวี ผู้กล้าหาญและซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งได้เสียสละชีวิตเพื่อปกป้องผืนแผ่นดินไทย และเพื่อประชาชนชาวไทยทุกคน



พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน จ่าทวี

26/138 ถนนสีหหนอย ๑ ซอย ๒
เปิดให้บริการทุกวัน เวลา 08.30-18.30 น.
เปิดทุกวันจันทร์
ค่าเข้าชม ผู้ใหญ่ 50 บาท เด็ก 30 บาท
ผู้พิการ (ยกเว้นผู้สูงอายุ) 20 บาท
นักเรียน (ยกเว้นผู้สูงอายุ) 10 บาท
และนักเรียน สามารถเข้าชมได้ฟรีทุกวัน
โทร: 0-5521-2749, 0-5530-1004

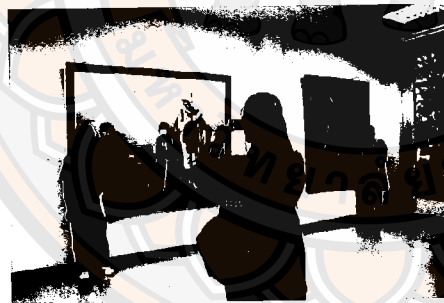


PL.40



หอศิลป์และวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร

ถนนนคิลลีย์



หอศิลป์และวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยนเรศวร
ถนนนเรศวร 117 ถนนนคิลลีย์
เปิดทุกวัน 9.00 - 18.00 น.
โทร: 0 5523 0720



PL.46



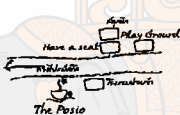
ภาพที่ 56 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษ
ในหมวดแกลลอรี่และพิพิธภัณฑ์



The Posio

คำกีนสุลโรเบเนตัก

The Posio
 อาริมะระมาพร
 ถนนศรีรัตนนคร
 โทรสาร: 03 30 - 2130 44
 โทร: 08 5400 0081, 08 9051 1771



PL58



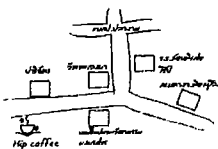
ภาพ โฉมเอก ภาพ ภาพภายในร้าน: โฉมนี้ The Posio เป็นร้านกาแฟแบบทันสมัย มีที่นั่ง เวทีดนตรีสำหรับเล่นดนตรี การตกแต่งร้านของร้านดูดี มีที่นั่งสวยๆ มีที่นั่งด้วยเครื่องเล่นด้วยเครื่องเล่น home audio ที่สามารถใช้งานได้ตลอดเวลา หรือหากไม่ทานกาแฟก็มาเล่นเครื่องเล่นก็ได้เช่นกัน หากท่านต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ โทร. 08 5400 0081 หรือ 08 9051 1771



Hip coffee

สนทยา สดลธิษา

Hip coffee
 ถนนพหลโยธิน อาริมะระมาพร Hip Inn
 โทรสาร: 08 30-22 00 44
 โทร: 08 1240 7383, 08 1777 9946
<http://www.hipcoffee.com/>



PL54



ภาพ โฉมเอก ภาพ ภาพภายในร้าน: โฉมนี้ Hip coffee เป็นร้านกาแฟแบบทันสมัย มีที่นั่ง เวทีดนตรีสำหรับเล่นดนตรี การตกแต่งร้านของร้านดูดี มีที่นั่งสวยๆ มีที่นั่งด้วยเครื่องเล่นด้วยเครื่องเล่น home audio ที่สามารถใช้งานได้ตลอดเวลา หรือหากไม่ทานกาแฟก็มาเล่นเครื่องเล่นก็ได้เช่นกัน หากท่านต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ โทร. 08 1240 7383 หรือ 08 1777 9946

ภาพที่ 57 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดร้านกาแฟ



ภาพที่ 58 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดตลาดและถนนอาหาร

Pattara resort & spa บรรยากาศสบายๆสไตล์ไทยล้านนา



Facility

- ROOM**
- ฤดูร้อน
 - ฤดูใบไม้ผลิ
 - ฤดูร้อน
 - ฤดูใบไม้ร่วง
 - ฤดูหนาว
- HOTEL**
- สระว่ายน้ำ
 - สปา
 - บันไดเลื่อน
 - ห้องประชุม
 - รถ

H 02
Pattara Resort & Spa

Yodia Heritage

349110 เชียงใหม่
โทร 05328 2946
Website : <http://www.pattararesort.com/>
E-mail : res@pattararesort.com
FB : <http://www.facebook.com/pattararesort.010>



โรงแรม รีสอร์ท สวิส สไตล์ (Pattara Resort & Spa Hotel) มีห้องพักทั้งหมด 64 ห้อง มีพื้นที่ 100 ไร่ ปลูกสวนผลไม้หลากหลายชนิด มีศูนย์ให้บริการนักท่องเที่ยว พร้อมมีบริการรถเช่าและรถจักรยานยนต์บริการนักท่องเที่ยว เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ท่านที่เดินทางมาเชียงใหม่ โดยใช้เวลาเดินทางเพียง 1 ชั่วโมง 30 นาที จากเชียงใหม่ และใช้เวลาเพียง 1 ชั่วโมง 30 นาที จากเชียงใหม่ โดยใช้เวลาเพียง 1 ชั่วโมง 30 นาที จากเชียงใหม่ โดยใช้เวลาเพียง 1 ชั่วโมง 30 นาที จากเชียงใหม่



“The hotel is great. I will definitely come back here. The service was excellent. I will definitely come back here. I will definitely come back here. I will definitely come back here.”

Atsana M. (TH) /agoda.com

“The hotel is great. I will definitely come back here. The service was excellent. I will definitely come back here. I will definitely come back here. I will definitely come back here.”

Jody B. (USA) /agoda.com

H 02
Pattara Resort & Spa



โรงแรม รีสอร์ท สวิส สไตล์ (Pattara Resort & Spa Hotel) มีห้องพักทั้งหมด 64 ห้อง มีพื้นที่ 100 ไร่ ปลูกสวนผลไม้หลากหลายชนิด มีศูนย์ให้บริการนักท่องเที่ยว พร้อมมีบริการรถเช่าและรถจักรยานยนต์บริการนักท่องเที่ยว เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ท่านที่เดินทางมาเชียงใหม่ โดยใช้เวลาเดินทางเพียง 1 ชั่วโมง 30 นาที จากเชียงใหม่ และใช้เวลาเพียง 1 ชั่วโมง 30 นาที จากเชียงใหม่

Superior Deluxe Room Villa - 1 Bedroom, 1 Bedroom Pool Villa
 ฤดูร้อน 3,999 บาท
 ฤดูใบไม้ผลิ 2,900 บาท
 ฤดูร้อน 3,999 บาท
 ฤดูใบไม้ร่วง 3,999 บาท
 ฤดูหนาว 3,999 บาท



• บริการอาหารเช้าฟรี สำหรับลูกค้าที่เข้าพักตั้งแต่ 2 คืนขึ้นไป
 • บริการรถเช่าฟรี 12.0 ชั่วโมงสำหรับลูกค้าที่เข้าพักตั้งแต่ 2 คืนขึ้นไป
 • บริการรถเช่าฟรี 12.0 ชั่วโมงสำหรับลูกค้าที่เข้าพักตั้งแต่ 2 คืนขึ้นไป
 • บริการรถเช่าฟรี 12.0 ชั่วโมงสำหรับลูกค้าที่เข้าพักตั้งแต่ 2 คืนขึ้นไป



ภาพที่ 61 แสดงตัวอย่างการจัดหน้ากระดาษในหมวดโรงแรมและรีสอร์ท

Emergency contact number

ททท.สำนักงานททท.เชียงใหม่ 3 เชียงใหม่
0 6626 2742 3

สำนักงานเชียงใหม่เชียงใหม่
0 6626 9001

สถานีตำรวจเชียงใหม่
0 6626 8777 , 0 6624 0199

ตำรวจนครบาล เชียงใหม่
0 6626 9503

ตำรวจท่องเที่ยว
1155

สถานีดับเพลิง (เชียงใหม่)
0 6626 8031

สถานีดับเพลิง (เชียงใหม่)
0 6626 8006

เบอร์โทรฉุกเฉิน

ภาพที่ 62 แสดงหน้าเบอร์โทรฉุกเฉิน

Annual festival

มกราคม
January | เทศกาลคืนปลา สมทบงานไหว้ งานนมัสการมหาธาตุและงานกาชาด

กุมภาพันธ์
February | งานสัปดาห์วัฒนธรรมเชียงใหม่ (งานวิถีชีวิต)

เมษายน
April | งานสัปดาห์ภาคเหนือเมืองและวันอนุรักษ์ปศุสัตว์ งานมหกรรมอาหารระดับโลก แกรนด์ไฮลैंด

กันยายน
September | งานแข่งขันเรือใบประเพณี ชิงถ้วยพระราชทาน

พฤศจิกายน
November | งานต้อนรับพระนครหลวงของเชียงใหม่โลก งานประเพณีถือขบวนแห่

ธันวาคม
December | งานมหกรรมอาหารและของดีศรีเชียงใหม่

ภาพที่ 63 แสดงหน้าเทศกาลประจำปี

2. ส่วนของบูธจัดแสดงผลงาน



ภาพที่ 66 แสดงบูธจัดแสดงผลงาน



ภาพที่ 67 แสดงภาพบรรยากาศผู้คนที่มาเยี่ยมชมบูธ

สรุปผลได้ว่า การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลก ในเขตชุมชนเมือง สร้างความน่าสนใจต่อผู้ที่เข้ามาชมนิทรรศการ และทำให้ผู้ได้อ่านเกิดความสนใจและต้องการเที่ยวชมจังหวัดพิษณุโลก ตามที่หนังสือแนะนำมากขึ้น นอกจากนี้การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมืองยังตอบสนองผู้อ่านและผู้ใช้งานในด้านความสะดวกและข้อมูลที่ครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง ตำแหน่งท่องเที่ยว รวมไปถึงโปรแกรมท่องเที่ยวในแต่ละวัน ผู้อ่านได้รับความรู้ และข้อมูลที่ต้องการได้อย่างครบถ้วนตรงตามจุดประสงค์ของการวิจัย

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

Demographic

ชาย - หญิง อายุระหว่าง 20 – 40 ปี

รายได้ต่อเดือน 6000 บาท ขึ้นไป

Psychographic

รักการท่องเที่ยว

ชอบการท่องเที่ยวด้วยตนเอง

ชอบพบเจอสิ่งใหม่ๆ

กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก เพื่อศึกษาสภาพความเป็นอยู่และสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลก เพื่อหาแนวทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก โดยออกแบบตามแนวทางและหลักเกณฑ์การศึกษาค้นคว้า โดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัยดังนี้

บทที่ 5

สรุปผลวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาสภาพทั่วไปของจังหวัดพิษณุโลก เพื่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก จากผลการวิจัย สรุป อภิปราย ผลการวิจัย และมีข้อเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. อภิปรายผลการศึกษาวิจัย
5. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาแบบสร้างสรรค์ เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในชุมชน อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก มีประเด็นหลักดังนี้

- 1.1 เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมือง
- 1.2 เพื่อพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกให้มีความทันสมัยและสะดวกต่อการใช้งาน
- 1.3 เพื่อพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวให้มีความน่าสนใจต่อผู้อ่าน
- 1.4 เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นวัยทำงานและวัยกลางคน

2. สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และจากการสอบถามบุคคลที่ได้อ่านสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมือง ในช่วงเวลาการจัดแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร และทำแบบสอบถาม เพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับ ความเป็นมาจังหวัดพิษณุโลก เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของตัวจังหวัด และศึกษาเอกสาร เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวแต่ละประเภท เช่น วัด โบราณสถาน แหล่งบันเทิง แหล่งอาหาร ที่พัก ฯลฯ

ขั้นตอนที่ 2 ลงพื้นที่ เก็บข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนามภายใต้กรอบแนวคิดจากเอกสารและการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เก็บข้อมูลภาคสนามไปพร้อมกับการถ่ายภาพเพื่อนำมาใช้ประกอบในหนังสือ

ขั้นตอนที่ 3 กระบวนการออกแบบ และสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบความคิด การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก มาออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

ขั้นตอนที่ 4 สรุปประเมินผลการศึกษาอภิปรายโดยอ้างอิงข้อมูลทั้งหมด จากข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษา เอกสาร งานวิจัย และข้อมูลที่ได้สืบค้นมาจากแหล่งอื่น ๆ มาวิเคราะห์สร้างสรรค์

4. อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมือง สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

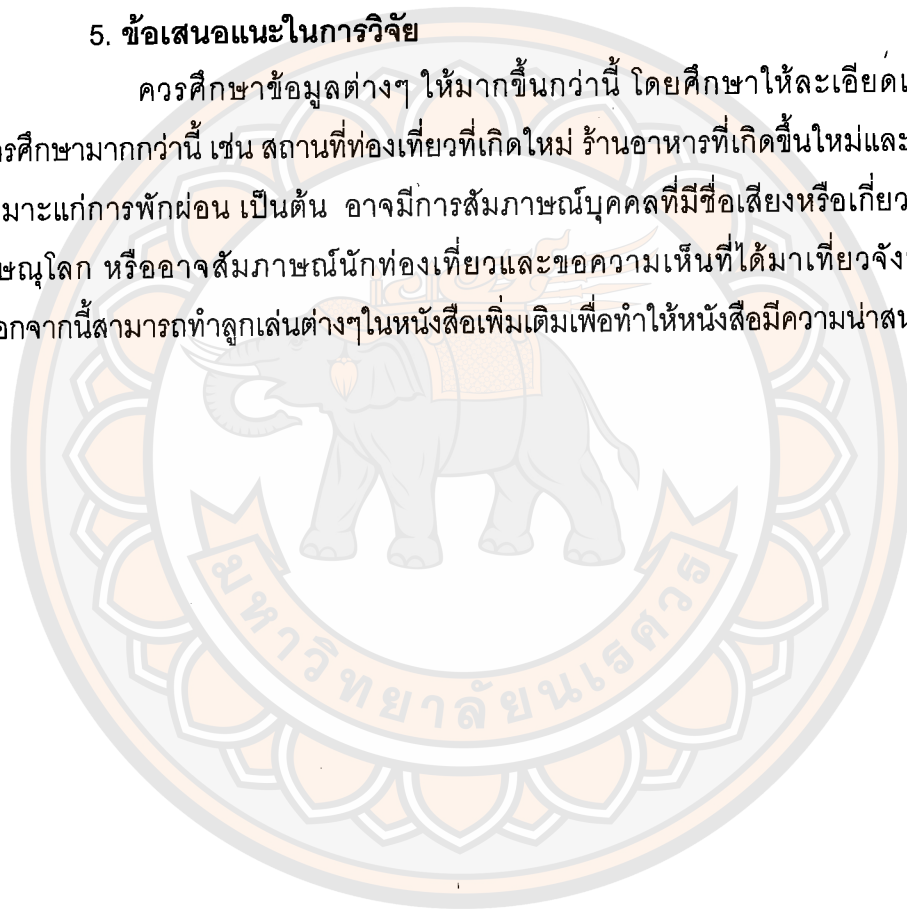
1. วิเคราะห์ส่วนประกอบของหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมือง เมื่อวิเคราะห์ส่วนประกอบของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมืองแล้วเห็นได้ว่ามีความครบถ้วนทางด้านการให้ข้อมูลในการท่องเที่ยว เช่น ด้านที่พัก ด้านอาหาร ด้านท่องเที่ยว ด้านการเดินทาง ด้านแหล่งช้อปปิ้งและของฝาก หมายเลขฉุกเฉิน ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีข้อมูลเสริม เป็นโปรแกรมแนะนำแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ในเวลาที่จำกัด เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้วางแผนในการท่องเที่ยวในแต่ละครั้ง
2. วิเคราะห์ส่วนเสริมและส่วนที่ช่วยอำนวยความสะดวกของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมือง ได้แก่ การออกแบบให้หนังสือมีหน้าต่างๆ ที่ช่วยใ้หาง่ายและสะดวก

ต่อผู้อ่านและผู้ที่ใช้งานหนังสือ เช่น หน้าสารบัญที่สามารถเปิดใช้งานได้
ตลอดเวลาโดยไม่ต้องพลิกหนังสือกลับไปกลับมา เป็นต้น

โดยสรุปจากผลการวิจัยได้ว่า ส่วนประกอบต่างๆ มีส่วนทำให้การออกแบบสื่อ
สิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลกในเขตชุมชนเมือง สามารถตอบสนององความ
ต้องการของนักท่องเที่ยวได้อย่างครบถ้วน และบรรลุวัตถุประสงค์

5. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ควรศึกษาข้อมูลต่างๆ ให้มากขึ้นกว่านี้ โดยศึกษาให้ละเอียดและใช้เวลาใน
การศึกษามากกว่านี้ เช่น สถานที่ท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นใหม่ ร้านอาหารที่เกิดขึ้นใหม่และมีบรรยากาศดี
เหมาะแก่การพักผ่อน เป็นต้น อาจมีการสัมภาษณ์บุคคลที่มีชื่อเสียงหรือเกี่ยวข้องกับจังหวัด
พิษณุโลก หรืออาจสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวและขอความเห็นที่ได้มาเที่ยวจังหวัดพิษณุโลก
นอกจากนี้สามารถทำลูกเล่นต่างๆ ในหนังสือเพิ่มเติมเพื่อให้หนังสือมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

พาศนา ตันตลักษ์ณ. (2526). หลักการออกแบบ. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: พิกซ์อักษร.

นวลน้อย บุญวงษ์. (2539). หลักการออกแบบ. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นพวรรณ หมั่นทรัพย์. (2539). การออกแบบเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 1). เชียงใหม่: โครงการตำรา
วิทยาเขตภาคพายัพ.

สื่อสิ่งพิมพ์. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 14 ธ.ค. 2553, จาก
http://www.nayoktech.ac.th/~vwinwin/BC22_49/DesignP.htm.

สื่อสิ่งพิมพ์และประเภทสิ่งพิมพ์ (The Printed Words). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 ธ.ค. 2553,
จาก <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=4811301003&month=07-08-2007&group=1&gblog=3>

รูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 21 ธ.ค. 2553, จาก
www.thaigoodview.com/node/8141

ความรู้เกี่ยวกับงานพิมพ์. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 5 ม.ค. 2554, จาก
<http://www.bangkokprint.com/index.php?knowledge=knowledge47>

การออกแบบหนังสือ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 5 ม.ค. 2554, จาก
library.tru.ac.th/ttpdf/b48424/14chap09.pdf

การออกแบบและการจัด layout. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 26 ม.ค. 2554, จาก
<http://design-prt1330.exteen.com/20080725/layout>



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชบัณฑิตยสถาน

รายชื่อร้านค้าจากการสำรวจและสรุป
จากแบบสอบถาม

Coffee & Restaurant & Pub

1. บ๊อม บุญ มี
2. วิมาณดิน
3. Coffee Room
4. Coffee Plus
5. รินกาแฟ
6. ดูปง
7. แฟนชั่น My Coffee
8. คลอโรฟิลล์
9. แป้งหมัก
10. เรือนปรีชา
11. สเด็กปีนัง
12. ครัว
13. สยามติ่มซ่า
14. ผลัดกันขง
15. บ้านหมักจีน
16. โรงเตี้ยมท่าปราง
17. Leelavadee Park & hotel
18. วันใส
19. สายลมชมดาว
20. Sitnee
21. LALLA
22. Hip Coffee
23. เก๋หมุกระทะ 2
24. Have a seat
25. สนุกนิก
26. Italy
27. ปารีจัตร์
28. ทริเฮ้าส์
29. ดานัง
30. ไม้เมือง
31. วีระทะเลเผา
32. ปุกังเผ้า
33. บ้านเพื่อนพี
34. ครัวปัญญา
35. White Blue
36. ฟาเคราห์
37. บ้านไม้
38. Gourmet's Delight
39. ตั้งหลัก
40. ลอสกรีนลาภูน
41. connection house
42. แผลูฟ้าไทย
43. แพน่านาน
44. ครัวน่านน้ำ

45. Calito
46. ปีกัสโซ
47. Wood stock
48. คนล่าฝัน
49. เบียร์คอนเนอร์
50. แหนมเนืองอุทอง
51. The posio
52. Play ground
53. วิโรจน์ผักบุ้งเหินฟ้า 1
54. แพนสองแคว
55. หัตถาแลนด์

Resort & spa

1. Yodia Heriage
2. Pattara Resort and spa
3. Casa Holiday
4. จัสมินรีสอร์ต
5. The Room Resident
6. Anothai
7. Amarin Lagoon
8. La Paloma Hotel
9. toplandhotel
10. โรงแรมรัตนาศาร์
11. มุมสวนรีสอร์ต

Tavel

1. หอศิลป์และวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. โรงหล่อพระบูรณะไทย(จำทวี)
3. สวนนกไทย
4. พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี
5. วัดใหญ่
6. ศาลสมเด็จพระเจ้าตากสิน
7. สวนขมนาน
8. วัดราชบูรณะ
9. วัดนางพญา
10. กำแพงเมือง
11. รถราง
12. สามล้อ
13. วัดจุฬามณี
14. เรือนแพ
15. ศาลหลักเมือง
16. พระราชวังจันทน์
17. พิพิธภัณฑ์ผ้า

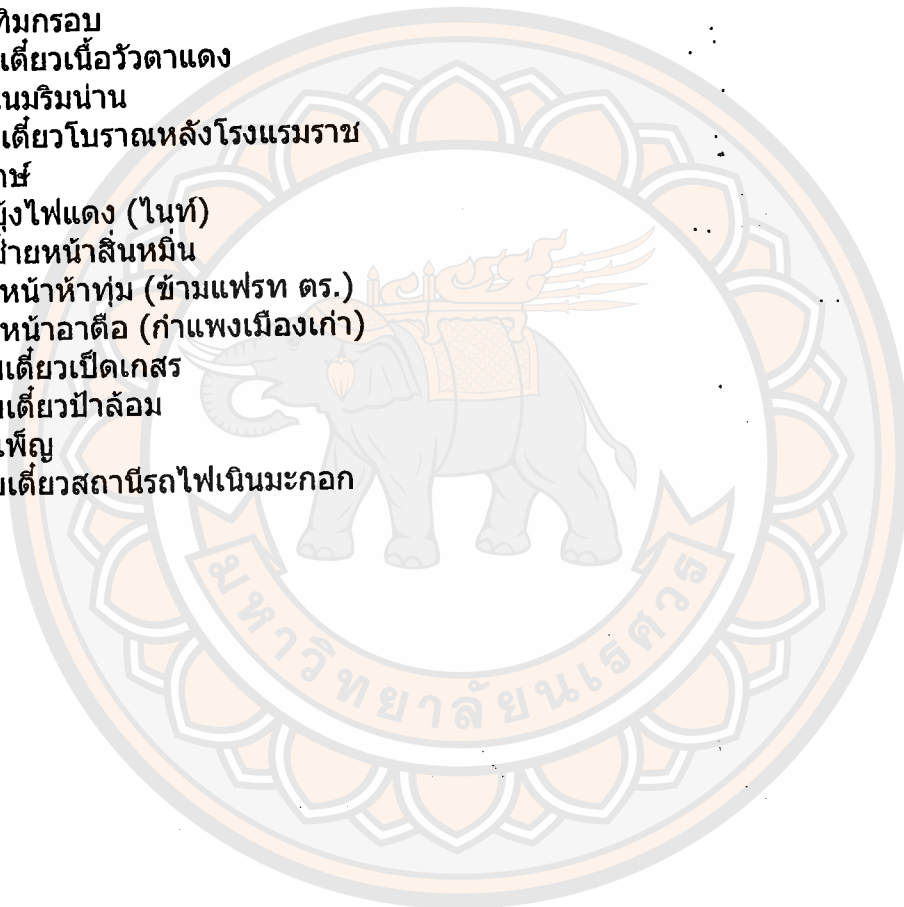
Shopping

1. ONAIR
2. ตลาดนัด มน.
3. ตลาดราชพฤกษ์
4. ตลาดทรัพย์สินนันท
5. ถนนคนเดิน

6. ตลาดเช้าสถานีรถไฟ
7. ตลาดไนท์บาซ่า

Food walk street

1. สถานีรถไฟ
2. หน้าราชพฤกษ์
3. ไอศกรีมเจริญผล
4. ไนต์บาซ่า
5. ข้าวเกรียบปากหม้อ
6. จุกไก่ไทย
7. ก๋วยเตี๋ยวไก่ดิ่งสี่
8. ทับทิมกรอบ
9. ก๋วยเตี๋ยวเนื้อวัวตาแดง
10. ลานนมริมถนน
11. ก๋วยเตี๋ยวโบราณหลังโรงแรมราชพฤกษ์
12. ผักนึ่งไฟแดง (ไนท์)
13. กุ้ยช่ายหน้าสินหมื่น
14. รัตนหน้าห้าท่ม (ข้ามแพรท ตร.)
15. รัตนหน้าอาตือ (กำแพงเมืองเก่า)
16. ก๋วยเตี๋ยวเบ็ดเคสร
17. ก๋วยเตี๋ยวป้าล้อม
18. แพเพ็ญ
19. ก๋วยเตี๋ยวสถานีรถไฟเนินมะกอก





แบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง

ทัศนคติของนิสิตและบุคลากร มหาวิทยาลัยนเรศวรด้านการออกแบบหนังสือท่องเที่ยวในเขตชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก

คำชี้แจงสำหรับผู้ตอบแบบสอบถาม

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติของนิสิตและบุคลากร มหาวิทยาลัยนเรศวรด้านการออกแบบหนังสือท่องเที่ยวในเขตชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก

2. แบบสอบถามมีทั้งหมด 4 หน้า แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ตำแหน่ง เพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับความรู้ด้านการออกแบบ และข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ลักษณะของคำถามเป็นแบบเลือกตอบ (Checklists) และ/หรือเติมคำลงในช่องว่างที่กำหนด

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ ประเด็นเรื่องพฤติกรรมการเดินทางท่องเที่ยว เพื่อการออกแบบหนังสือท่องเที่ยวในเขตชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เพื่อพิจารณาประเด็นปัญหาที่พบและสิ่งที่ควรมีในด้านการเดินทางท่องเที่ยว เพื่อการออกแบบหนังสือท่องเที่ยวในเขตชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก

ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ท่านกรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามนี้
เพื่อคณะผู้จัดทำจะได้นำไปแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่าน
หรือเติมข้อความลงในช่องว่างที่กำหนด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

() ชาย () หญิง

2. อายุ

() ต่ำกว่า 20 ปี () 20-30 ปี
() 30 - 45 ปี () 45 ปีขึ้นไป

3. สถานภาพสมรส

() โสด () สมรส
() หย่าร้าง

4. ระดับการศึกษาสูงสุด

() ต่ำกว่าปริญญาตรี
() ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
() สูงกว่าปริญญาตรี

5. อาชีพ

() นักศึกษา () ข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ
() พนักงานบริษัทเอกชน () ประกอบธุรกิจส่วนตัว / เจ้าของกิจการ
() นักธุรกิจ () อาชีพอิสระ
() อื่นๆ (โปรดระบุ)

6. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

() ต่ำกว่า 10,000 บาท () 10,001 – 20,000 บาท
() 20,001 – 30,000 บาท () 30,001 บาทขึ้นไป

7. ความถี่ในการอ่านหนังสือท่องเที่ยว

() อ่านเป็นประจำทุกเดือน () อ่านเดือนเว้นเดือน
() อ่าน 2-3 เดือนต่อครั้ง () อ่าน 4-6 เดือนต่อครั้ง
() มากกว่า 6 เดือนต่อครั้ง

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเดินทางท่องเที่ยว

1. ลักษณะการเดินทางท่องเที่ยวในประเทศ ส่วนใหญ่ (ตอบเพียงข้อเดียว)

() จัดการเดินทางเองทั้งหมด () ไปกับบริษัททัวร์
() ซื้อทัวร์บ้างบางส่วน

2. พาหนะส่วนใหญ่ที่ใช้ในการเดินทางท่องเที่ยวในประเทศ (ตอบเพียงข้อเดียว)

() รถยนต์ส่วนตัว () เครื่องบิน
() รถทัวร์/รถโดยสาร () รถตู้/รถเช่า
() รถไฟ () อื่นๆ.....

3. ท่านเดินทางท่องเที่ยวในประเทศกับคนกลุ่มใดบ่อยที่สุด (ตอบเพียงข้อเดียว)

- () เพื่อนที่เรียน/ที่ทำงาน
- () ครอบครัว
- () คู่รัก
- () เดินทางคนเดียว
- ()ญาติ
- () อื่นๆ.....

4. ลักษณะการเดินทางส่วนใหญ่

- () ไม่ค้างคืน
- () ค้างคืน จำนวน.....วัน

ตอนที่ 3 ด้านข้อมูลและรูปแบบของหนังสือ

1. ท่านอยากให้หนังสือแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวใน จ.พิษณุโลกในบริเวณ อ.เมืองหรือไม่

- () ไม่
- () ใช่

2. ท่านต้องการให้ข้อมูลในหนังสือมีอะไรบ้าง (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () สถานบันเทิง
- () ร้านอาหาร
- () แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ วัฒนธรรม และแหล่งมรดก เช่น วัด ตลาดเก่า อาร์ท แกลเลอรี
- () แหล่งช้อปปิ้ง
- () สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวิชาการ เช่น หอสมุด พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น
- () อื่นๆ.....

3. ท่านต้องการให้หนังสือมีรูปแบบใด (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ข้อมูลครบถ้วน สั้น เข้าใจง่าย มีภาพประกอบเป็นส่วนใหญ่
- () ข้อมูลเยอะ มีภาพประกอบเป็นส่วนน้อย

4. ท่านต้องการให้หนังสือมีภาพลักษณะอย่างไร (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ทันสมัย โมเดิร์น
- () เรียบๆแบบไทยๆ
- () ทันสมัย มีสีสัน

5. สถานที่ท่องเที่ยวที่ชอบไปหรือประทับใจในเขต อ.เมือง จ.พิษณุโลก (ระบุได้มากกว่า 1 สถานที่)

.....

.....

.....

.....

6. สถานที่รับประทานอาหารเช้า เช่น ร้านอาหาร ร้านกาแฟ ที่ชอบไปหรือประทับใจในเขต อ.เมือง จ.พิษณุโลก (ระบุได้มากกว่า 1 สถานที่)

.....

.....

.....

7. ที่พักที่ท่านชอบไปหรือประทับใจในเขต อ.เมือง จ.พิษณุโลก (ระบุได้มากกว่า 1 สถานที่)

.....

.....

.....

8. แหล่งซื้อปิ้งและของฝากที่ชอบไปหรือประทับใจในเขต อ.เมือง จ.พิษณุโลก (ไม่รวมห้างสรรพสินค้า / ระบุได้มากกว่า 1 สถานที่)

.....

.....

.....

9. สถานที่แนะนำอื่นๆในเขต อ.เมือง จ.พิษณุโลก (ระบุได้มากกว่า 1 สถานที่)

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ สิ่งที่คุณมีในด้านการออกแบบหนังสือท่องเที่ยวในเขตชุมชนเมืองจังหวัดพิษณุโลก

.....

.....

.....

โปรแกรม 1 วัน

ไหว้พระคู่บ้านคู่เมือง เรียนรู้วิถีชาวสองแคว

- 09.00 น. แนะนำร้านอาหารสบายๆใกล้วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ (วัดใหญ่) ร้านคลอโรฟิลล์ มีเมนูหลากหลาย ข้าวผัด ก๋วยเตี๋ยวผัดผงกะหรี่ปะเล ลาซานญา ฯลฯ หรือใครที่ชอบทานกาแฟแทนอาหารก็สามารถสั่งทานได้
- 10.00 น. เที่ยวชมวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ สักการะพระพุทธรชินราชซึ่งเป็นพระคู่บ้านคู่เมืองของ จ.พิษณุโลก และสามารถไหว้พระศรีศาสดา และพระพุทธรชินศรีในบริเวณวัดได้ด้วย
- 11.30 น. พักทานอาหารเที่ยงแนะนำก๋วยเตี่ยวห้อยขา อยู่ข้างๆวัดใหญ่ มีหลากหลายร้านให้เลือกทาน ก๋วยเตี่ยวห้อยขาถือว่าเป็น ก๋วยเตี่ยวชื่อดัง ของ จ.พิษณุโลก
- 12.30 น. เที่ยวชมเมืองพิษณุโลกกับรถรางชมเมือง เริ่มต้นที่ วัดใหญ่-สวนชมน่าน-พิพิธภัณฑ์ชาวแพ-สถานีรถไฟ-หอนาฬิกา-พระบรมราชานุสาวรีย์เจ้าพระยาจักรี-สะพานเอกาทศรถ-ตะแลงแกง-คูเมือง-ร.ร. จ่านกร้อง-ศาลากลางจังหวัด-วัดวิหารทอง-ศาลสมเด็จพระนเรศวร(พระราชวังจันทน์)-ศาลหลักเมือง-วัดใหญ่
- 13.30 น. เที่ยวชมวัดนางพญา ไหว้พระนางพญาซึ่งเป็นที่ที่มีชื่อเสียงอีกองค์หนึ่งของ จ.พิษณุโลก
เที่ยวชมวัดราชบูรณะ ชมจิตกรรมฝาผนัง
- 14.30 น. เที่ยวชมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของชาวพิษณุโลก ที่พิพิธภัณฑ์ จำทำวี
- 16.00 น. เดินทางกลับ

โปรแกรม 1 คืน 2 วัน

ไหว้พระคู่บ้านคู่เมือง/ เรียนรู้วิถีชาวสองแคว /ชมงานศิลป์

- 09.00 น. แนะนำร้านอาหารอร่อยๆใกล้วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ (วัดใหญ่) ร้านแบ่งหมัก มีเมนูเปิดหลากหลาย ต้มยำ ก๋วยเตี่ยวเปิด ข้าวหน้าเปิด อาหารรสชาติเยี่ยม
- 10.00 น. เที่ยวชมวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ สักการะพระพุทธรชินราชซึ่งเป็นพระคู่บ้านคู่เมืองของ จ.พิษณุโลก และสามารถไหว้พระศรีศาสดา และพระพุทธรชินศรีในบริเวณวัดได้ด้วย
- 11.30 น. พักทานอาหารเที่ยงแนะนำก๋วยเตี่ยวห้อยขา อยู่ข้างๆวัดใหญ่ มีหลากหลายร้านให้เลือกทาน ก๋วยเตี่ยวห้อยขาถือว่าเป็น ก๋วยเตี่ยวชื่อดัง ของ จ.พิษณุโลก
- 12.30 น. เที่ยวชมเมืองพิษณุโลกกับรถรางชมเมือง เริ่มต้นที่ วัดใหญ่-สวนชมน่าน-พิพิธภัณฑ์ชาวแพ-สถานีรถไฟ-หอนาฬิกา-พระบรมราชานุสาวรีย์เจ้าพระยาจักรี-สะพานเอกาทศรถ-ตะแลงแกง-คูเมือง-ร.ร. จ่านกร้อง-ศาลากลางจังหวัด-วัดวิหารทอง-ศาลสมเด็จพระนเรศวร(พระราชวังจันทน์)-ศาลหลักเมือง-วัดใหญ่
- 14.00 น. เที่ยวชมวัดนางพญา ไหว้พระนางพญาซึ่งเป็นที่ที่มีชื่อเสียงอีกองค์หนึ่งของ จ.พิษณุโลก
เที่ยวชมวัดราชบูรณะ ชมจิตกรรมฝาผนัง รอดต้นโพธิ์ขอพร
- 15.30 น. กลับที่พัก หรือหาที่พักผ่อนจับกาแฟ อาหารว่าง

- 18.30 น.ทานอาหารที่แพนฟ้าไทย อาหารไทยเลิศรสบนแพริมน้ำน่าน หรือจะเลือกล่องเรือไปตามสายน้ำกับแพ
น้ำน่าน
- 19.30น. เดินช้อปปิ้งริมน้ำน่านที่ไนท์บาซาร์ ชื่อดังฝากแก้ว ของทำมือ เสื้อผ้า ฯลฯ หรือหากใครยังอยากหาอะไร
เบาๆทาน ก็มีตลาดอาหารใกล้ๆไนท์บาซาร์ มีหลากหลายอย่างให้เลือกไม่ว่าจะเป็น ไอศกรีมเจริญผล
ไอศกรีมชั้นชื่อของพิษณุโลกหรือจะเป็นข้าวเกรียบปากหม้อ ทับทิมกรอบ ฯลฯ
- 21.30น.กลับที่พัก

วันที่ 2

- 09.00 น. ทานอาหารที่โรงแรม
- 10.00 น. เข้าร่วมพิพิธภัณฑ์จำทวี เรียนรู้วิถีชาวสองแคว เช่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน พิษณุโลกในอดีต ข้าวของ
ในอดีต การละเล่นของคนพิษณุโลก ฯลฯ และยังมีสวนนก โรงหล่อ ของจำทวีให้เข้าชมอีกด้วย
- 12.00 น. พักทานอาหารเที่ยงแนะนำ เกี่ยวเดี่ยวป่าล้อมชื่อดังและอร่อย หรือใครอยากทานร้านอาหารแนะนำที่
จิมานดินมีทั้งอาหารไทยและเทศ หรืออยากได้บรรยากาศธรรมชาติสวยๆแนะนำที่ Have a seat อาหาร
มีหลากหลายเช่นกัน
- 13.00 น. ชมศิลปะเป็นนิทรรศการหมุนเวียนของเหล่าศิลปินชื่อดัง ที่หอศิลป์และวัฒนธรรม ตั้งอยู่ในบริเวณ
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จะมีภาพของศิลปินหลากหลายท่านหมุนเวียนมาจัดแสดง
มากมายเลยทีเดียว ใครชอบชมงานศิลปะก็สามารถแวะไปชมกันได้ที่นี่ค่ะ
- 15.00 น. พักผ่อน จิบกาแฟ-แฉะๆที่หอศิลป์ แนะนำร้าน hip coffee ร้านที่ตกแต่งแนวเรโทร กาแฟและเครื่องดื่ม
อร่อยรสชาติดกมกล่อม



ที่ ศธ ๐๕๒๑.๑๑ / ๘๑๕

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร อำเภอเมือง
จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑) ธันวาคม ๒๕๕๑

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลและขอถ่ายภาพ

เรียน

เนื่องด้วย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้เปิดการเรียนการสอนในรายวิชา ๑๐๓๔๕๘ การศึกษาอิสระ (Independent Study) ซึ่งเป็นวิชาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยนิสิตจะต้องทำการค้นคว้าวิจัยในหัวข้อที่ได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ในการนี้ นิสิตมีความประสงค์จะขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาอิสระ เรื่อง “การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตชุมชนเมือง จังหวัดพิษณุโลก” ดังนี้

๑. ข้อมูล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ เบอร์แฟกซ์ วัน และเวลา เปิดให้บริการ
๒. ขอถ่ายภาพภายใน ร้าน / โรงแรม

ทั้งนี้ จะมีนิสิตชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน ๑ คน คือ นางสาวภาพตะวัน บุญเรือง เป็นผู้ขอข้อมูล โดยนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนในรายวิชาดังกล่าวข้างต้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วยตามแต่จะเห็นสมควรจักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายเฉลิมชัย เงรัมย์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

สำนักงานเลขานุการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

โทร. ๐๕๕ - ๕๖๔๓๐๘ - ๑๒

โทรสาร. ๐๕๕ - ๕๖๔๓๐๘