

อภิธาน์นทาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี จังหวัดพิษณุโลก



กาญจน์ประภัสสร ผ่องบำรุงวงษ์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
๒๓ มี.ค. ๒๕๕๗
วันลงทะเบียน.....
เลขทะเบียน..... 1.6933293 ๔.2
เลขเรียกหนังสือ..... 1 TE

๓๕๑๓
๒๕๕๗

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**Signage System Design For Sgt.Maj.Thawee Folk Museum
Phitsanulok Province**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
Of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree
In Innovative Media design
May 2014
Copyright 2014 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษา
ค้นคว้าอย่างอิสระเรื่อง “การออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์ สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี จังหวัด
พิษณุโลก” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอก การออกแบบสื่ออนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์เมย์รี สุกังคนาช)

อาจารย์ที่ปรึกษา

พฤษภาคม 2557



(ผศ.ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2557



ชื่อเรื่อง	การออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี จังหวัดพิษณุโลก
ผู้ศึกษาค้นคว้า ที่ปรึกษา	กาญจน์ประภัสร์ ผ่องบำรุงวงศ์ อาจารย์มยุรี สุภังคนาช
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาศิระ ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์นั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ในด้านการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพหน้าที่พื้นฐานของระบบป้ายสัญลักษณ์ คือ การบ่งบอกประโยชน์ใช้สอยการนำทาง ยิ่งในสถานที่ที่เป็นสถานที่สาธารณะมีผู้ใช้งานต่างเพศต่างวัย ต่างการศึกษาต่างอาชีพ รวมถึงต่างภูมิลำเนาจึงต้องมีการออกแบบที่ส่งเสริมการใช้งานให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งในตัวพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวีเป็นพิพิธภัณฑ์ที่หลายกลุ่มคนยังไม่ค่อยรู้จัก และยังไม่มียระบบในพิพิธภัณฑ์ที่ดูเข้ากับยุคสมัย ที่จะดึงดูดกลุ่มคนให้มีความสนใจเข้ามาเยี่ยมชมในตัวพิพิธภัณฑ์มากขึ้น ทั้งยังเป็นพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านที่ดำเนินการโดยชาวบ้าน แต่ทำด้วยใจรักและตั้งใจจริง “พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี” จึงเป็นสถานที่ ที่สร้างการเรียนรู้ชีวิต ความคิด ความเชื่อและภูมิปัญญาของปู่ย่าตายาย รวมทั้งยังเป็นการให้กำลังใจกับชาวบ้านและสนับสนุนให้ความตั้งใจดี ของชาวบ้านธรรมดาคนหนึ่ง ได้บรรลุตามความใฝ่ฝันส่วนตัว โดยที่ไม่ต้องการเก็บความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของคนไทยไว้คนเดียวแต่ยังต้องการถ่ายทอดเผยแพร่เพื่อประโยชน์ของส่วนรวมอีกด้วย ระบบป้ายสัญลักษณ์ถือเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่พิพิธภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งเมื่อผู้มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์นั้นได้รับข้อมูลต่างๆอย่างเหมาะสมตั้งแต่เริ่มก้าวเข้ามาในพิพิธภัณฑ์แล้ว ก็ต้องการความช่วยเหลือจากพนักงานน้อยลง โดยในการกำหนดแนวทางการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์นั้นประกอบไปด้วยแผนที่ชุดภาพสัญลักษณ์และป้าย โดยมีองค์ประกอบในงานป้ายสัญลักษณ์เพื่อเป็นตัวกำหนด เช่นการกำหนดการใช้ชุดตัวอักษร กับการกำหนดชุดสีที่จะใช้กับเส้นทางชุดสัญลักษณ์ภาพทั้งหมดนี้นั้น ถือเป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวพิพิธภัณฑ์ ซึ่งตัวระบบป้ายสัญลักษณ์นี้จำเป็นต้องอาศัยการออกแบบให้มีขนาดรูปทรงที่ชัดเจนเหมาะสมกับการมองโดยเชื่อมต่อสภาพแวดล้อมต่างๆ

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาอิสระฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากการได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ที่ มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ส่งเสริมในแนวทางการทำงานทุกขั้นตอน คอยมอบความรัก ให้กำลังใจ รวมทั้งการสนับสนุนในการศึกษาที่มอบให้กับผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์มยุรี สุภังคนาข อาจารย์ที่ปรึกษาภาคินพนธ์ ที่ได้สละเวลา ให้คำแนะนำ ปรึกษาและสร้างมุมมองใหม่ๆ ในการทำงานเกี่ยวกับการออกแบบ ตรวจสอบ ช้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ และขอขอบพระคุณสำหรับคำติชมที่มีประโยชน์ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยให้สำเร็จด้วยดี ตลอดระยะเวลาในการศึกษาและทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนมอบความรู้ให้คำแนะนำคำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจแก้ไขช้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

และบุคคลที่ข้าพเจ้ามิได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง
คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอขอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน

กาญจน์ประภัสสร ฝ่องบำรุงวงษ์

บทที่	สารบัญ	หน้า
1. บทนำ		
1.1	ที่มาและความสำคัญของการศึกษา.....	1
1.2	วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3	ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.4	ระยะเวลาการดำเนินงาน.....	3
1.5	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
1.6	คำจำกัดความ หรือ นิยามศัพท์.....	4
2. เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง		
2.1	พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน “ลำทวี”.....	5
2.2	นิยามของคำว่าพิพิธภัณฑสถาน.....	6
2.3	การออกแบบคืออะไร.....	7
2.3.1	การออกแบบสัญลักษณ์.....	11
2.3.2	การออกแบบกราฟฟิก.....	20
2.3.3	การออกแบบโลโก้.....	22
2.3.4	การออกแบบแผนที่.....	24
2.3.5	การออกแบบภาพ Pictogram.....	25
2.3.6	การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์.....	25
2.3.7	การออกแบบแผ่นพับ.....	37
2.4	รูปแบบของตัวอักษรไทย.....	39
2.5	การศึกษาภาคสนาม.....	46
2.6	กรณีศึกษา.....	48
3. วิธีการดำเนินงาน		
3.1	การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	68
3.2	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	69
3.3	การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด.....	69
3.4	สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ.....	71
4. ผลงานการออกแบบ		
4.1	แนวคิดในการออกแบบ.....	78
4.2	การพัฒนาแบบ.....	79

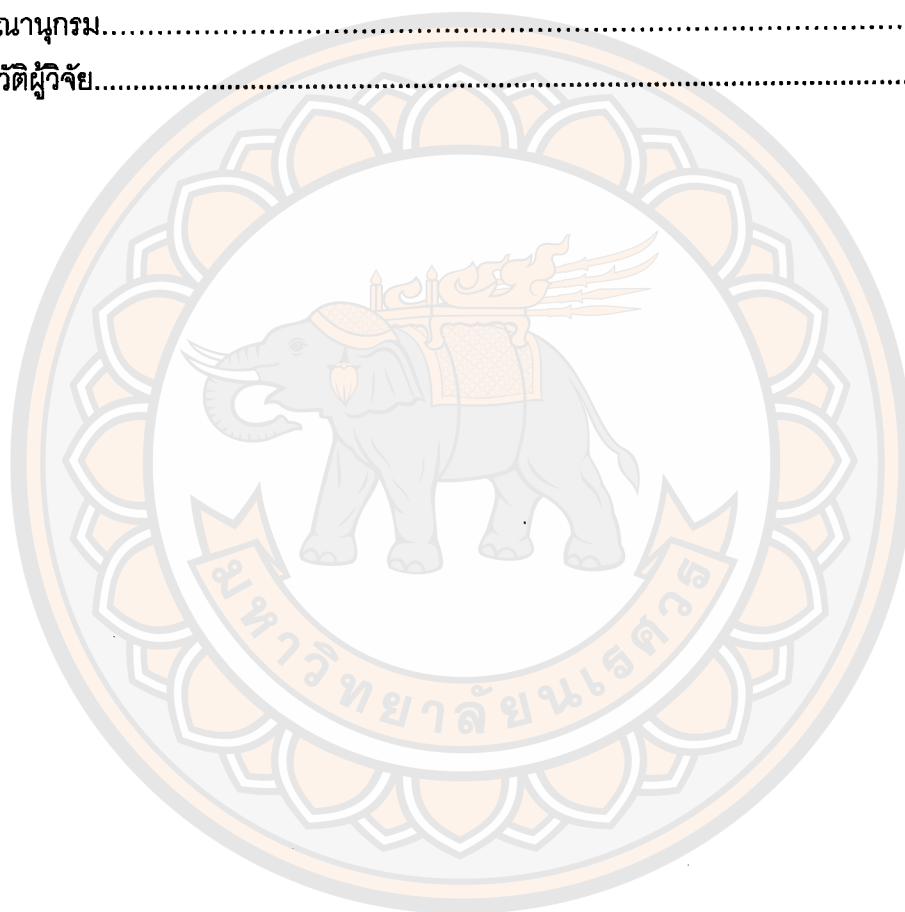
สารบัญ(ต่อ)

บทที่

หน้า

5. บทสรุป

5.1 สรุปผลการวิจัย.....	128
5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	129
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	129
บรรณานุกรม.....	130
ประวัติผู้วิจัย.....	132



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1. ตัวอย่างสัญลักษณ์.....	12
2. รูปร่างทางบวก และทางลบ.....	12
3. เส้นต่อเนือง และเส้นขนาน.....	13
4. รูปแบบของสัญลักษณ์.....	13
5. กลุ่มอักษรหัวกลม.....	39
6. กลุ่มอักษรหัวกลมที่มีน้ำหนักเส้นต่างกัน.....	39
7. กลุ่มอักษรหัวบอด.....	40
8. กลุ่มอักษรหัวตัดลำตัวตรง.....	40
9. กลุ่มอักษรหัวตัดและมีเส้นโค้งเป็นอักษรดิสเพลย์.....	41
10. กลุ่มอักษรมีเชิงเป็นอักษรดิสเพลย์.....	41
11. กลุ่มอักษรไม่มีเชิง เป็นอักษรดิสเพลย์.....	42
12. กลุ่มอักษรแบบลายมือหวัด.....	42
13. กลุ่มอักษรแบบอาลักษณ์คล้ายกับการคัดลายมือ.....	43
14. ตัวอักษรแบบ Normal.....	44
15. ตัวอักษรแบบ Normal , Italic ,Bold Italic.....	44
16. ตัวอักษรแบบ Bold Italic, Narrow Italic,Narrow Bold Italic.....	45
17. ความหมายต้องเข้ากัน.....	45
18. อารมณ์ของฟอนต์และอารมณ์ของงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน.....	46
19. บริเวณอาคารประชาสัมพันธ์ ภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี.....	46
20. สมุดเข้าเยี่ยมชม ภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี.....	47
21. บริเวณต่าง ๆภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี.....	47
22. บริเวณต่าง ๆภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี.....	47
23. บริเวณต่าง ๆภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี.....	48
24. บริเวณต่าง ๆภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี.....	48
25. การออกแบบแผนที่มาตรฐานสำหรับกรุงเทพมหานคร.....	50
26. การออกแบบแผนที่มาตรฐานสำหรับกรุงเทพมหานคร.....	51
27. แสดงการลดทอนสัญลักษณ์ภาพการท่องเที่ยวเชิงเกษตร.....	59
28. ผลงานออกแบบสัญลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงเกษตร.....	60
29. ผลงานออกแบบแผนที่ (Directory Sign).....	61
30. การออกแบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับการท่องเที่ยวของ จังหวัดสมุทรสงคราม.....	63
31. การออกแบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับการท่องเที่ยวของ จังหวัดสมุทรสงคราม.....	63
32. องค์ประกอบที่เป็นตัวอักษร.....	64
33. องค์ประกอบที่เป็นแผนที่.....	65
34. ลักษณะของป้ายสัญลักษณ์ ตลาดน้ำอัมพวา.....	66
35. โลโก้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี.....	71
36. ตัวอย่างโลโก้แบบเดิม.....	72

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
37. ตัวอย่าง ลายจักสาน.....	72
38. ประเภทกราฟิก.....	73
39. ประเภทกราฟิก.....	73
40. Decorative ICON for Children spaces.....	73
41. Font Helvetica.....	74
42. Font Quark.....	74
43. Font Silpakorn70yr.....	75
44. ภาพตัวอย่างของโทนสีไทย.....	75
45. Parque D.Carlos I.....	76
46. Parque D.Carlos I.....	77
47. การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 1.....	79
48. ตัวอย่างการวางระบบกริดของการออกแบบครั้งที่ 1.....	80
49. การออกแบบลักษณะของโลโก้ครั้งที่ 2.....	81
50. การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 3.....	81
51. ระบบกริดของการออกแบบโลโก้ครั้งที่ 3.....	82
52. โลโก้(ครั้งที่ 3)ที่สมบูรณ์แล้ว.....	83
53. กราฟิกที่ใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์.....	83
54. กริดที่ใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์.....	84
55. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 1.....	84
56. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 2.....	85
57. แบบร่างการออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3.....	85
58. แบบร่างการออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3.....	86
59. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด (สัญลักษณ์บอกทาง).....	86
60. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด (สัญลักษณ์บอกทาง).....	87
61. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด (สัญลักษณ์ ห้องน้ำชาย).....	87
62. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด (สัญลักษณ์ ห้องน้ำหญิง).....	88
63. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด (สัญลักษณ์พันธุ์ปลาพื้นบ้าน).....	88
64. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด (สัญลักษณ์การเล่นไทย).....	89
65. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด.....	89
66. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด.....	89
67. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 (กลุ่มของสัตว์).....	90
68. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 (กลุ่มของเครื่องใช้).....	90

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
69. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4 (สัญลักษณ์ของนกอพยพ).....	91
70. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4 (กลุ่มของสัตว์).....	91
71. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4 (สัญลักษณ์เครื่องบินดินเผา).....	92
72. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4 (กลุ่มของเครื่องใช้).....	92
73. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4 (กลุ่มของเครื่องมือ).....	92
74. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4 (กลุ่มของเครื่องดนตรีและการละเล่น).....	92
75. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 5.....	93
76. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6.....	93
77. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 ใช้ระบบกิริตแนวนอนหรือแบบธรรมดา.....	94
78. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (กลุ่มสัญลักษณ์อาคาร/สถานที่).....	94
79. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 ใช้ระบบกิริตแนวตั้ง (สัญลักษณ์ของป้ายห้องน้ำชาย)....	95
80. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (กลุ่มสัญลักษณ์ของป้ายบอกทาง).....	95
81. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (กลุ่มสัญลักษณ์ของป้ายห้าม,ควบคุม).....	96
82. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (กลุ่มสัญลักษณ์ของป้ายห้าม,ควบคุม).....	96
83. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์ของป้ายพันธุ์ปลาพื้นบ้าน).....	97
84. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์ของกลุ่มสัตว์).....	97
85. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์ของกลุ่มป้ายบอกข้อมูลเครื่องใช้).....	98
86. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์ของกลุ่มป้ายบอกข้อมูลเครื่องใช้).....	98
87. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์ของการละเล่น).....	99
88. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์ของกลุ่มเครื่องดนตรีและการละเล่น).....	99
89. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์อาวุธโบราณ).....	100
90. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์ของกลุ่มของเครื่องมือ).....	100
91. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์เตาเผา พัฒนาจากฟอนต์ block).....	101
92. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 (สัญลักษณ์กลุ่มโรงหล่อพระบูรณะไทย).....	101
93. การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 7 (เสรีสมบูรณ).....	102
94. การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 1.....	103
95. การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 2.....	103
96. การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 3.....	104
97. การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 4 (ชั้นเสรีสมบูรณ).....	104
98. การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 1.....	105
99. การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 2.....	105
100. การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 3.....	106

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
101. การออกแบบแผ่นพับครั้งที่ 4 (ชั้นเสร็จสมบูรณ์).....	107
102. ลักษณะรูปทรงของป้าย.....	108
103. รูปแบบของฟอนต์ block.....	108
104. ภาพตัวอย่างของโทนสีไทย.....	109
105. วัสดุที่ใช้ในการออกแบบ.....	110
106. ตัวอย่างป้ายพิพิธภัณฑสถานบ้านจำทวี.....	111
107. ตัวอย่างป้ายเรือนที่ 1.....	112
108. ตัวอย่างป้ายบอกข้อมูล.....	113
109. ตัวอย่างป้ายบอกข้อมูล.....	114
110. ตัวอย่างป้ายแผนที่.....	114
111. ตัวอย่างป้ายบอกทาง.....	115
112. ตัวอย่างป้ายห้าม คบคุม หรือป้ายระวัง.....	116
113. ป้ายพิพิธภัณฑสถานบ้านจำทวี.....	117
114. ป้ายติดต่อสอบถาม.....	118
115. ป้ายร้านค้า.....	119
116. ป้ายเรือนที่ 1.....	119
117. ป้ายเรือนที่ 2.....	120
118. ป้ายภาพถ่าย.....	121
119. ป้ายประวัติ.....	122
120. ป้ายประจำเรือนที่ 3.....	123
121. ป้ายบอกทางห้องน้ำ.....	124
122. ป้ายแผนที่.....	125
123. ป้ายบอกข้อมูลภายในสวนนก.....	126
124. ผู้เข้าชมผลงาน นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ครั้งที่ 12.....	127

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์นั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ในด้านการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพหน้าที่พื้นฐานของระบบป้ายสัญลักษณ์ คือ การบ่งบอกประโยชน์ใช้สอยการนำทาง ยิ่งในสถานที่ที่เป็นสถานที่สาธารณะมีผู้ใช้งานต่างเพศต่างวัย ต่างการศึกษาต่างอาชีพ รวมถึงต่างภูมิภาคจำเป็นต้องมีการออกแบบที่ส่งเสริมการใช้งานให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุดซึ่งในตัวพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวีเป็นพิพิธภัณฑ์ที่หลายกลุ่มคนยังไม่ค่อยรู้จักและยังไม่มีระบบในพิพิธภัณฑ์ที่ดูเข้ากับยุคสมัยที่จะดึงดูดกลุ่มคนให้มีความสนใจเข้ามาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น ทั้งยังเป็นพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านที่ดำเนินการโดยชาวบ้าน แต่ทำด้วยใจรักและตั้งใจจริง “พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี” จึงเป็นสถานที่ ที่สร้างการเรียนรู้ชีวิต ความคิด ความเชื่อและภูมิปัญญาของปู่ย่าตายาย จึงได้ออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ที่ถือเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่พิพิธภัณฑ์ ซึ่งเมื่อผู้มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์นั้นได้รับข้อมูลต่างๆอย่างเหมาะสมตั้งแต่เริ่มก้าวเข้ามาในพิพิธภัณฑ์แล้วก็ต้องการความช่วยเหลือจากพนักงานน้อยลงโดยในการกำหนดแนวทางการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์นั้นประกอบไปด้วยแผนที่ชุดภาพสัญลักษณ์และป้ายโดยมีองค์ประกอบในงานป้ายสัญลักษณ์เพื่อเป็นตัวกำหนด ถือเป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวพิพิธภัณฑ์ ซึ่งตัวระบบป้ายสัญลักษณ์นี้จำเป็นต้องอาศัยการออกแบบให้มีขนาดรูปทรงที่ชัดเจน เหมาะสมกับการมองโดยเชื่อมต่อสภาพแวดล้อมและสถานที่ โดยไม่ทำการรบกวนกับสิ่งแวดล้อม หรือข้าวของต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกพิพิธภัณฑ์ ซึ่งจากการออกแบบระบบชุดป้ายสัญลักษณ์นี้ จะเป็นสิ่งที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีมาตรฐานและคงอยู่ได้สืบไป

ดังนั้น ระบบป้ายสัญลักษณ์จึงเป็นเส้นทางหนึ่งของการเชื่อมประสานทางกายภาพ ที่เปรียบเสมือนผู้ชี้นำเส้นทางต่างๆให้ไปถึงยังจุดมุ่งหมายเป็นการสื่อสารความสัมพันธ์ระหว่างแผนที่ระบบสัญลักษณ์ ทางด้านการออกแบบใช้งานเพื่อสร้างต้นแบบมาตรฐานการใช้ระบบป้ายสัญลักษณ์ในองค์กร หรือในตัวพิพิธภัณฑ์ได้อย่างเป็นระบบ นับเป็นสิ่งที่เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมทั้งเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยสำหรับคนรุ่นหลังต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อออกแบบระบบชุดสัญลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี
2. เพื่อเป็นการจัดระบบป้ายสัญลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี
3. เพื่อส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวีเป็นที่จดจำ มีเอกลักษณ์และคงอยู่ต่อไป

1.3 ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตของเนื้อหา

1. ออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์ภายในพิพิธภัณฑ์ 1 ชุด จำนวน 55 ชิ้น แบ่งออกตามประโยชน์ใช้สอยเป็น 4 ชนิด คือ

1.1 ป้ายบอกทาง จำนวน 12 ชิ้น

1.2 ป้ายบอกชื่อ/สถานที่ จำนวน 8 ชิ้น

1.3 ป้ายควบคุม/บังคับ จำนวน 11 ชิ้น

1.4 ป้ายบอกข้อมูล จำนวน 24 ชิ้น

2. ออกแบบโลโก้ให้กับพิพิธภัณฑ์ จำนวน 1 ชิ้น

3. ออกแบบแผนที่ให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี จำนวน 1 ชิ้น ประกอบด้วย

3.1 พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี

3.2 โรงหล่อพระบูรณะไทย

3.3 สวนนกไทยศึกษา

4. ออกแบบแผ่นพับให้กับพิพิธภัณฑ์ จำนวน 1 ชิ้น

ขอบเขตของกลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียน นักศึกษา

2. นักท่องเที่ยว

1.4 ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตารางระยะเวลาการดำเนินงานตั้งแต่ปี 2556-2557									
รายการ	ก.ย	ต.ค	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.
1. Pre-Production									
นำเสนอหัวข้อครั้งที่ 1	●								
-บทที่ 1		●	●						
-บทที่ 2			●	●					
-บทที่ 3				●					
นำเสนอหัวข้อครั้งที่ 2				●					
-Concept Design				●					
-Mood & Tone				●					
-Sketch Design					●				
2. Production					●	●	●		
3. Post-Production							●		
-ปรับปรุงแก้ไข							●		
4. Book								●	
-รูปเล่มวิทยานิพนธ์								●	
5. Exhibition									●

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อให้เกิดการเล็งเห็นถึงความสำคัญของระบบในพิพิธภัณฑ์และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีระบบการจัดการที่ดีทั้งในด้านการอำนวยความสะดวกแก่ผู้เยี่ยมชมและยังเป็นการจัดระบบภายในตัวพิพิธภัณฑ์ให้มีมาตรฐานอีกด้วย

1.6 คำจำกัดความ หรือ นิยามคำศัพท์

ระบบป้ายสัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของระบบนำทาง Wayfinding System เป็นระบบที่ช่วยนำทางให้คนได้ไปถึงที่หมายเมื่ออยู่ในพื้นที่ขนาดใหญ่และซับซ้อนโดยการใช้ระบบภาพนำทาง (Directional Graphic System) เป็นระบบที่รวบรวมการออกแบบวัสดุและวิธีการผลิตรวมทั้งการดำเนินการติดตั้งเพื่อจัดสร้างเครื่องมือในการบอกทิศทางบอกคำสั่งให้ข้อมูลอย่างเป็นระเบียบและเป็นรูปธรรมโดยจัดทำให้ลักษณะของแผ่นป้ายสัญลักษณ์ที่มีการวางแผนออกแบบโดยการนำสัญลักษณ์ภาพมาใช้ร่วมกับแผ่นป้ายและคำเนิ่งถึงสภาพแวดล้อมเพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้งานสูงสุดซึ่งถือได้ว่าระบบป้ายสัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบเพื่อสภาพแวดล้อม (Environmental Design) (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา 2543:16) ระบบป้ายสัญลักษณ์จึงมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับบุคคลโดยทั่วไปมีการใช้พื้นที่ในที่ต่างๆซึ่งในส่วนใหญ่เป็นพื้นที่สาธารณะ เช่น ท้องถนน โรงเรียน โรงพยาบาล มหาวิทยาลัย เป็นต้น

Wayfinding System คือระบบนำทางซึ่งเป็นกระบวนการช่วยให้คนค้นหาจุดหมายภายใต้สภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยและไม่คุ้นเคยและในสภาพแวดล้อมที่มีความซับซ้อนโดยอาศัยข้อมูลที่ช่วยในการตัดสินใจด้วยตัวเองและช่วยให้คนไปถึงยังจุดหมายได้อย่างถูกต้อง โดยไม่ทำให้สับสน

ระบบป้ายสัญลักษณ์ คือ ระบบป้ายที่จัดทำขึ้นเพื่อบริการให้บุคคลสามารถเดินทางไปสู่สถานที่ที่ต้องการและเอื้อกับสภาพแวดล้อมในสถานที่นั้นๆโดยมีการบอกทิศทางระบุสถานที่ บอกคำสั่ง และมีการจัดระเบียบอย่างเป็นรูปธรรม

การออกแบบ คือ การถ่ายทอดรูปแบบความคิดออกมาเป็นผลงานที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

ดังนั้นป้ายสัญลักษณ์นั้นจึงเป็นส่วนหนึ่งของระบบนำทางหรือระบบภาพชี้ทางโดยที่ระบบป้ายสัญลักษณ์ที่ดั้นนั้นจะต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมเพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้งานโดยหน้าที่หลักของป้ายสัญลักษณ์นั้นจะแบ่งตามประโยชน์ใช้สอยเป็น 4 ชนิด คือ

1. บอกทิศทาง (Directional)
2. ระบุชื่อ สถานที่ หรือสิ่งของ (Identifying)
3. ให้ข้อมูลข่าวสาร (Informational)
4. ควบคุมหรือบังคับ (Restrictive or Prohibitive)

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน "จำทวี" (สุดา ทองแดง)

เป็นพิพิธภัณฑสถานส่วนบุคคลของ จำสืบเอก ดร.ทวี บุรณเขตต์ ก่อตั้งเมื่อปี 2533 จัดตั้งขึ้นหลังจากที่ท่านได้รวบรวมเครื่องมือและเครื่องใช้พื้นบ้านที่สะสมไว้เป็นจำนวนมากมาจัดแสดง พร้อมทั้งบอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้านไทยในอดีตซึ่งบ่งบอกถึงภูมิปัญญาชาวบ้านได้อย่างน่าสนใจและดำเนินการเปิดให้ผู้สนใจเข้าชมศึกษาหาความรู้พิพิธภัณฑสถานนี้ก่อกำเนิดขึ้นมาจากน้ำพักน้ำแรงชีวิตจิตใจของจำทวีชาวบ้านธรรมดาๆผู้สร้างตัวเองขึ้นมาจากความยากจนเคยรับราชการทหาร ต่อมาออกจากราชการเพื่อรับจ้างปั้นหล่อพระพุทธรูปจนมีกิจการโรงหล่อพระเป็นของตนเองและกิจการนี้เองที่ช่วยให้จำทวีพอมีทุนทรัพย์ที่จะซื้อหาข้าวของมาเก็บสะสมไว้ตลอด 30 ปี โดยจะมีจุดประสงค์เพียงเพื่อต้องการให้คนรุ่นหลังรู้จักรากเหง้าของตนเองและภูมิใจกับภูมิปัญญาปู่ย่าตายายของตน

คุณค่าของพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน จำทวี มิได้มีเพียงสิ่งของมากมายหลากหลายและบางชิ้นก็ไม่เคยมีปรากฏในพจนานุกรมหรือสารานุกรมเลยเท่านั้นแต่เป็นการสะสมสิ่งของด้วยความรักความตั้งใจที่จะทำให้ประชาชนคนไทยรำลึกถึงภูมิปัญญาไทยเป็นสำคัญ สิ่งของแต่ละชิ้นจึงมีการบรรยายไว้โดยละเอียดและบางเรื่องก็มีการจัดทำเป็นเรื่องราวใส่เทปไว้ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เข้าชมได้เข้าใจถึงวัฒนธรรมพื้นบ้านไทยจริงๆพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ไม่ได้รับเงินสนับสนุนจากหน่วยงานใดและมีรายได้ไม่เพียงพอ เพียงแต่ตั้งตู้รับบริจาคหรือช่วยอุดหนุนสินค้าของที่ระลึก เพื่อให้พิพิธภัณฑสถานอยู่ได้เท่านั้น อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าภูมิใจว่า ผลงานของการจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านจำทวี มิได้สูญเปล่า แต่ได้เป็นแบบอย่างให้สถาบันทางการศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมศิลปะภูมิปัญญาไทยที่กำลังจะหายไปให้คงอยู่อีกหลายแห่ง

ดังนั้น ระบบป้ายสัญลักษณ์ จึงเป็นเส้นทางหนึ่ง ของการเชื่อมประสานทางกายภาพ ที่เปรียบเสมือนผู้ชี้นำเส้นทางต่างๆให้ไปถึงยังจุดมุ่งหมายเป็นการสื่อสารความสัมพันธ์ระหว่างแผนที่ระบบสัญลักษณ์เพื่อสร้างต้นแบบมาตรฐานระบบป้ายสัญลักษณ์ได้อย่างเป็นระบบ นับเป็นสิ่งที่เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมอย่างยิ่ง

2.2 นิยามของคำว่าพิพิธภัณฑ์

จากคำนิยามที่ได้กล่าวไปแล้วในข้างต้นคำว่า "พิพิธภัณฑ์" ที่คนไทยโดยส่วนมากเข้าใจ จะมีความสัมพันธ์กับการเป็นสถานที่เก็บของเพื่อประโยชน์ในการศึกษา ซึ่งคำนิยามนี้เป็นการจำกัดหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ให้แคบเมื่อนำคำนิยามคำว่า "พิพิธภัณฑ์" ไปเปรียบเทียบกับคำว่า "museum" ที่หมายถึงพิพิธภัณฑ์ในภาษาอังกฤษ จะเห็นได้ว่า คำนิยาม 2 คำนี้ มีความหมายแตกต่างกันในหลายประเด็น ซึ่งความแตกต่างที่เห็นในประเด็นแรกก็คือ รากศัพท์ของคำว่า "Museum" นั้นมาจากคำว่า "Muse" ที่หมายถึงเทพธิดาแห่งศิลปะ และวิทยาการ 9 แขนง ซึ่งประกอบไปด้วยประวัติศาสตร์ ดาราศาสตร์การแสดงทั้งสุขนาฏกรรมและโศกนาฏกรรมกวีนิพนธ์ นาฏศิลป์และการดนตรี ดังนั้นคำว่า "Museum" จึงมีความหมายเป็น สถานที่สถิตของเทพแห่งศิลปะและวิทยาการทั้ง 9 แขนงสิ่งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่จัดแสดงอยู่ภายในพิพิธภัณฑ์อาจจะมีลักษณะ เป็นรูปธรรม หรือนามธรรม ซึ่งมีความแตกต่างจากคำว่า พิพิธภัณฑ์ตามความหมายของไทยที่ได้กล่าวไปแล้วในข้างต้น เมื่อได้พิจารณาคำนิยามคำว่า "พิพิธภัณฑ์" แยกออกเป็นส่วนต่างๆ จะเห็นว่านิยามของคำว่า "พิพิธภัณฑ์" ไทยจะประกอบไปด้วยลักษณะ 3 ประการคือ หน้าที่ พิพิธภัณฑ์จัดแสดงและตัวอาคารจัดแสดง หน้าที่ของพิพิธภัณฑ์โดยทั่วไปคือการให้ความรู้ เป็นสำคัญ ดังนั้น ในประเด็นนี้คำนิยามของ "พิพิธภัณฑ์" และ "Museum" จึงไม่มีความแตกต่างกัน แต่สิ่งที่แตกต่างกันออกไปนอกจากจัดแสดง ประเด็นของอาคารจัดแสดงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่กำลังจะเปลี่ยนแปลงไป จากความเข้าใจเดิม

ประเด็นต่อมาความแตกต่างที่เกิดขึ้นพร้อมกับคำใหม่เพื่อใช้ระบุประเภทของพิพิธภัณฑ์ ประเภทใหม่ได้สร้างบรรทัดฐานให้กับงานด้านพิพิธภัณฑ์ที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับอาคารจัดแสดง พิพิธภัณฑ์ประเภทนี้ถูกเรียกว่า Outdoor Museum หรือพิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง พิพิธภัณฑ์ประเภทนี้มีลักษณะการจัดแสดงที่จำเป็นต้องใช้พื้นที่ภายนอกอาคาร เนื่องจากเป็นประเภทของพิพิธภัณฑ์ที่ต้องแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคน เช่น การใช้ชีวิต การประกอบอาชีพ การแสดงออกทางความเชื่อหรือสถาปัตยกรรม ซึ่งในบางครั้งพิพิธภัณฑ์ประเภทนี้จะถูกเรียกว่า "Living Museum"

ดังนั้น การสร้างความเข้าใจในประเด็นของคำนิยามจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อที่จะสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับพิพิธภัณฑ์ไทยให้เกิดความแตกต่างและเป็นการเปิดโอกาสให้พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ได้เติบโตในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

2.3 การออกแบบ

การออกแบบ(Design)คือศาสตร์แห่งความคิดและต้องใช้ศิลป์ร่วมด้วยเป็นการสร้างสรรค์ และการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพอใจ ความน่าพอนั้น แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลักๆ ได้ดังนี้

1. ความสวยงาม เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัสก่อนคนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่อง ความสวยงาม กับความพอใจ ในทั้ง 2 เรื่องนี้ไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ในการตัดสินใดๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม นั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่นถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ เช่น แก้ว หรือ โฉพานั้น จะต้องออกแบบมาให้ใช้ง่าย ไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟฟิก เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่ายเข้าใจง่าย ถึงจะได้ชื่อว่าเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี เป็นหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนอง ต่อความรู้สึกรู้สึกพอใจ ชื่นชม มีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมากหรือน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดี อาจจะทำให้ผลงาน หรือสิ่งทีออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้

การศึกษาแนวทางการออกแบบและรูปแบบของสัญลักษณ์จากตัวอย่างองค์การที่มีการปรับภาพลักษณ์ในประเทศไทยโดยมีการวิเคราะห์ปัจจัยแนวคิดกลยุทธ์ของการปรับภาพลักษณ์องค์การรวมไปถึงรูปแบบองค์ประกอบทางการตลาดทั้งภายในและภายนอกขององค์กรโดยนำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยดังนี้

หลังจากที่ได้รู้ถึงความหมายของการออกแบบไปแล้วที่นี้เรารู้ถึงประเภทของการออกแบบกันบ้าง ว่าการออกแบบ แบ่งออกเป็นกี่ประเภท และมีอะไรบ้าง

1. การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็นการออกแบบเพื่อการก่อสร้าง สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ นักออกแบบสาขานี้ เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่งโดยทั่วไปจะต้องทำงานร่วมกับ วิศวกร และมัณฑนากรโดยสถาปนิก จะรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่งก่อสร้าง งานทางสถาปัตยกรรมได้แก่

- สถาปัตยกรรมทั่วไป เป็นการออกแบบสิ่งก่อสร้างทั่วไป เช่น อาคาร บ้านเรือน ร้านค้า โบสถ์ วิหาร ฯลฯ

- สถาปัตยกรรมโครงสร้าง เป็นการออกแบบเฉพาะโครงสร้างหลักของอาคาร

- สถาปัตยกรรมภายใน เป็นการออกแบบที่ต่อเนื่องจากงานโครงสร้าง ที่เป็นของอาคาร

- งานออกแบบภูมิทัศน์ เป็นการออกแบบ ที่มีบริเวณกว้างขวาง เป็นการจัดบริเวณพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม

- งานออกแบบผังเมือง เป็นการออกแบบที่มีขนาดใหญ่ และมีองค์ประกอบซับซ้อน ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มอาคารจำนวนมาก ระบบภูมิทัศน์ ระบบสาธารณูปโภค ฯลฯ

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อที่จะใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ งานออกแบบสาขานี้มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุดและแบ่งออกได้มากมาย หลายๆลักษณะนักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์ งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์

- งานออกแบบครุภัณฑ์

- งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์

- งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ

- งานออกแบบเครื่องประดับ อัญมณี

- งานออกแบบเครื่องแต่งกาย

- งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์

- งานออกแบบผลิตเครื่องมือต่าง ๆ ฯลฯ

3. การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ เช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน ต้องใช้ความรู้ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือวิศวกร ซึ่งจะรับผิดชอบในเรื่องของประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัยและ กรรมวิธีในการผลิต บางอย่างต้องทำงานร่วมกันกับนักออกแบบสาขาต่าง ๆ ด้วย งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า
- งานออกแบบเครื่องยนต์
- งานออกแบบเครื่องจักรกล
- งานออกแบบเครื่องมือสื่อสาร
- งานออกแบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ฯลฯ

4. การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่างๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น นักออกแบบเรียกว่ามัณฑนากร (Decorator) ซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิก งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานตกแต่งภายใน (Interior Design)
- งานตกแต่งภายนอก (Exterior Design)
- งานจัดสวนและบริเวณ (Landscape Design)
- งานตกแต่งมุมแสดงสินค้า (Display)
- การจัดนิทรรศการ (Exhibition)
- การจัดบอร์ด
- การตกแต่งบนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ เป็นต้น ฯลฯ

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design) กราฟฟิคดีไซน์ เป็นการออกแบบผลิตงานทางสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ ได้แก่

- หนังสือ หนังสือพิมพ์
- โปสเตอร์
- นามบัตร และบัตรต่างๆ
- งานพิมพ์ลวดลายผ้า
- งานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ
- งานออกแบบรูปสัญลักษณ์
- เครื่องหมายการค้า ฯลฯ

6. การออกแบบเว็บไซต์ (Website Design) เป็นการออกแบบที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในขณะนี้เพราะในปัจจุบันเว็บไซต์ต่างมีบทบาทในชีวิตของคนเรามากขึ้นในทุกๆด้าน โดยเฉพาะด้านธุรกิจทำให้คนเราต้องการทำเว็บไซต์และต้องการคนออกแบบเว็บไซต์ให้เป็นไปตามความต้องการของเจ้าของเว็บไซต์โดยจะต้องมีเอกลักษณ์และสื่อถึงสินค้าและบริการหรือความเป็นตัวตนของเจ้าของเว็บไซต์ให้มากที่สุด นักออกแบบเว็บไซต์ถูกเรียกว่า Web Designer

การออกแบบ มีอิทธิพลต่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เรา เกี่ยวข้องกับทุกระดับอายุ ทุกเพศ ทุกอาชีพ เช่น การแต่งกายที่แต่ละคนต่างล้วนเลือกสรรและเลือกอย่างรอบคอบให้เข้ากับบุคลิกและสรีระของตนเริ่มตั้งแต่ลวดลาย สีเสื้อผ้าจะต้องกลมกลืนเข้ากันมีผลต่อความสูงความอ้วน เช่น คนตัวเตี้ยควรจะไม่ใส่เสื้อลายเส้นตรงแนวตั้งที่มีหลายเส้นส่วนคนอ้วนควรเลือกลายเส้นตรงแนวตั้งที่มีสามสีเส้น เน้นสีสดอยู่ส่วนที่เป็นแถบกลางตัว สีเข้มมีดๆอยู่แถบข้างลำตัวทั้งสองข้าง เป็นต้น รวมไปถึงเครื่องประดับต่างๆ เช่น แหวน นาฬิกา สร้อยคอ เข็มกลัด ติดเสื้อ จนถึงแว่นตา ต้องมีการออกแบบเพื่อให้ถูกใจเหมาะสมผู้ใช้ทั้งสิ้น ถ้ามองไปถึงเก้าอี้นั่ง รูปทรงแบบใดเหมาะกับงานชนิดใด สถานที่ใด เช่น ใช้กับโต๊ะทำงานปกติ ใช้กับโต๊ะคอมพิวเตอร์ ติดตั้งบนรถเก๋ง รถโดยสาร รถไฟฟ้า หรือในโรงพยาบาลศูนย์ การเลือกซื้อรถยนต์ เลือกที่รูปทรงและสีของรถ แม้แต่เมื่อยาที่เรากินรักษาโรค ยังต้องออกแบบให้มีสีน่ากิน เป็นต้น มนุษย์เราให้ความสำคัญในด้านการออกแบบมาก จะเห็นได้ว่าการออกแบบศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่ควบคู่อยู่กับความสุนทรีย์ของมนุษย์ตลอดมา ดังรูปแบบต่อไปนี้

- 1) ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดให้เป็นรูปธรรมได้ชัดเจน
- 2) เป็นภาพที่ติดอยู่กับวัสดุต่างๆ ได้นานสามารถนำมาเป็นหลักฐานอ้างอิงได้
- 3) ช่วยให้การสื่อสารและการเรียนรู้สะดวกและมีประสิทธิภาพ
- 4) ช่วยให้ผู้ชมเพลิดเพลินจากลายเส้นและสีสันที่สวยงาม
- 5) เป็นสื่อที่มีปริมาณการรับรู้มากที่สุด

การออกแบบส่วนใหญ่เป็นวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกถึงการสื่อความหมายในลักษณะของตัวอักษรและภาพในรูปแบบต่างๆซึ่งเป็นการสื่อสารทางทัศนสัญลักษณ์(Visual form) ดังนั้นในการออกแบบจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับการมองเห็นและจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 การออกแบบสัญลักษณ์

สัญลักษณ์สามารถใช้แทนคำพูดหลายๆคำและมีผลทางการปฏิบัติให้คนทุกชาติทุกภาษา ปฏิบัติเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งก่อให้เกิดความมีวินัยในสังคม

1. สัญลักษณ์คืออะไร

สัญลักษณ์ หมายถึง สภาวะหรือลักษณะของสิ่งต่างๆ ที่แสดงออกและสื่อความหมายได้ สัญลักษณ์มีบทบาทต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอันมากไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง การรับประทานอาหาร การช้อปปิ้ง หรือแม้แต่การเข้ารับการรักษาโรคต่างๆ ภาพที่ประกอบขึ้นเป็นสัญลักษณ์จะสื่อความหมายให้เราเข้าใจโดยไม่ต้องใช้คำพูดมากมายและมีค่ากว่าคำพูดหลายคำมาก เพราะสัญลักษณ์จะสื่อความหมายให้คนทุกชาติทุกภาษาเข้าใจตรงกัน

2. ความเป็นมาของสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ไม่ได้เป็นเพียงแค่สิ่งที่เป็นตัวแทน หรือสื่อความหมายแทนสิ่งหนึ่งหากแต่ยังมีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์วัฒนธรรมและสังคมทั้งในแง่ของการสื่อความหมาย ส่งข่าวสาร และแสดงลักษณะเฉพาะตัว ที่เป็นตัวแทนของแต่ละสังคม ซึ่งไม่แตกต่างไปจาก ความสำคัญของสัญลักษณ์ในเชิงธุรกิจที่มีมูลค่าในตัวเอง เป็นปัจจัยที่สร้างเอกลักษณ์และความภักดีให้กับองค์กร อีกทั้งเป็นเสมือนตรารับรองคุณภาพของสินค้าและบริการ (ทองเจือ เขียดทอง 2548 : 13-16)

3. ลักษณะของสัญลักษณ์ มี 2 ลักษณะ คือ

1) สัญลักษณ์ที่มนุษย์ไม่ได้สร้างเป็นสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในธรรมชาติและเป็นเรื่องที่มีมนุษย์สังเกตและคาดคะเนซึ่งอาจเป็นจริงหรือไม่จริงก็ได้ บางครั้งก็สื่อความหมายไม่ตรงกัน เช่น เมื่อเห็นท้องฟ้าเป็นสีแดง ชาวประมงคาดคะเนว่าคืนนี้จะจับกุ้งได้มาก คนที่ไม่มีประสบการณ์ด้านนี้ก็อาจจะไม่เข้าใจความหมาย เป็นต้น

2) สัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นได้แก่ ไฟแดงตามทางแยก ป้ายห้ามจอดรถ ป้ายห้ามใช้เสียง เป็นต้น สัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นนี้มีมากมายหลายรูปแบบ ซึ่งมนุษย์เลือกรูปแบบจากธรรมชาติมาสร้างสรรคในลักษณะที่ตัดตอนรายละเอียดให้เหลือแต่โครงสร้างส่วนที่สำคัญเท่านั้น



ตัวอย่างสัญลักษณ์

ภาพที่ 1 ตัวอย่างสัญลักษณ์

ที่มา : กลุ่มการเรียนรู้ศิลปะ, “การออกแบบสัญลักษณ์”

4. การออกแบบสัญลักษณ์ที่ดี

สัญลักษณ์จะต้องมีการออกแบบที่ดีแปลกใหม่ซึ่งไม่ซ้ำกับสัญลักษณ์ที่มีอยู่ก่อน และง่ายต่อการจดจำ วิธีออกแบบ มีดังนี้

1) เลือกแนวคิด การเลือกแนวคิดในการสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่จำเป็นมาก และควรเลือกอย่างระมัดระวังว่าจะนำไปใช้ได้อย่างไร นั่นคือสามารถตอบคำถามต่อไปนี้ได้

- 1.1) จุดมุ่งหมายในการออกแบบสัญลักษณ์
- 1.2) ประเภทของสัญลักษณ์
- 1.3) อะไรเป็นสิ่งที่จะนำเสนอ
- 2) ร่างแนวคิด ซึ่งมีข้อเสนอแนะดังนี้
 - 2.1) คิดรูปร่างที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ
 - 2.2) ใช้ทั้งรูปแบบที่เป็นทางบวกทางลบรูปร่างและรูปทรงเพื่อที่จะเสียภาพ



รูปร่างทางบวก

รูปร่างทางลบ

ภาพที่ 2 รูปร่างทางบวก และทางลบ

ที่มา : กลุ่มการเรียนรู้ศิลปะ, “การออกแบบสัญลักษณ์”

2.3) ใช้เส้นในการออกแบบ



ภาพที่ 3 เส้นต่อเนื่อง และเส้นขนาน

ที่มา : กลุ่มการเรียนรู้ศิลปะ, "การออกแบบสัญลักษณ์"

2.4) อักษรในการออกแบบควรเลือกรูปแบบที่ง่าย ชัดเจน และตรงความหมายมากที่สุด เช่น ถ้าต้องการออกแบบอักษร G จะต้องเขียนให้ชัดเจนไม่ใช่ดูเป็น C หรือ O ดังภาพตัวอย่าง สัญลักษณ์ "G" สัญลักษณ์ "C" สัญลักษณ์ "O"



ภาพที่ 4 รูปแบบของสัญลักษณ์

ที่มา : กลุ่มการเรียนรู้ศิลปะ, "การออกแบบสัญลักษณ์"

2.5) สัญลักษณ์ที่ออกแบบจากภาพถ่าย

- 3) เลือกเส้นร่างที่บ่งบอกแนวคิดที่ง่ายชัดเจนสมดุลและการออกแบบที่เหมาะสม
- 4) การจัดรูปแบบของสัญลักษณ์ให้ออกมาถูกต้องและสมบูรณ์

5. นิยามของสัญลักษณ์

ในปัจจุบันการให้คำนิยามของคำว่าสัญลักษณ์เครื่องหมายและตราสัญลักษณ์มีความสับสนอยู่ไม่น้อย เนื่องจากคำเหล่านี้มีความหมายที่คล้ายคลึงกันตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 นั้นได้อธิบายไว้ว่า “สัญลักษณ์ หมายถึง ลักษณะของสิ่งใดๆ ที่กำหนดนิยามกันขึ้นมาเองให้ใช้หมายความแทนอีกสิ่งหนึ่ง” (ทองเจือ เขียดทอง 2548 : 11 อ้างจากราชบัณฑิตยสถาน 2525) ในขณะที่ The Oxford English Dictionary ให้ความหมายของคำว่าสัญลักษณ์ไว้ 2 ความหมาย คือ

- 1) สิ่งซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัตถุ ซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งที่ไม่ใช่ วัตถุหรือสิ่งที่เป็นนามธรรม
- 2) ตัวอักษรที่เขียนขึ้น หรือเครื่องหมาย ที่ใช้เป็นตัวแทนบางสิ่งบางอย่างเช่น ตัวอักษรรูปร่าง หรือเครื่องหมายแทนวัตถุกระบวนการบางอย่าง เป็นต้น (ทองเจือ เขียดทอง 2548 : 11 อ้างจาก Allen 1990)

6. หลักทฤษฎีมาประยุกต์ในการออกแบบสื่อสัญลักษณ์

การออกแบบเครื่องหมายและสัญลักษณ์ที่เป็นภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายภาพเป็นสื่อที่มีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันถ้าเรามองไปรอบๆตัวจะเห็นสื่อที่เป็นเครื่องหมายภาพปรากฏอยู่ทั่วไป

การนำหลักทฤษฎีมาประยุกต์ในการออกแบบสื่อสัญลักษณ์ การออกแบบสัญลักษณ์ นักออกแบบจะต้องใช้ความรู้ความสามารถอย่างยิ่งในการวิเคราะห์เนื้อหาของสารที่จะต้องการสื่อความหมายและสังเคราะห์ให้เป็นรูปสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นสื่อแทนอันสามารถจะบอกได้ถึงความหมาย ทั้งยังต้องใช้ความสามารถในการเขียนภาพหรือผลิตภาพสัญลักษณ์ให้ประณีตคมชัดเพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้องชัดเจนในการออกแบบสัญลักษณ์ นักออกแบบจะมีแหล่งบันดาลใจสำคัญ 2 ประการคือ

- 1) จากธรรมชาติสิ่งแวดล้อม (Natural Form) ได้แก่ ภาพดอกไม้ ใบไม้ ภูเขา ทะเล สัตว์ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ฯลฯ จัดเป็นสัญลักษณ์ที่เกิดจากธรรมชาติ (Natural Symbol)
- 2) จากรูปแบบที่มนุษย์สร้าง (Manmade Form) ได้แก่ อาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ สิ่งของต่างๆ เรียกว่า สัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้น (Conventional Symbol) นอกจากนี้การออกแบบสัญลักษณ์ให้บรรลุเป้าหมาย นักออกแบบควรคำนึงถึงหลักสำคัญ 3 ประการคือ

2.1) ความงามของสัญลักษณ์จะต้องเกี่ยวกับสุนทรียภาพ(Aesthetic Form) คือ ความงดงามของรูปแบบของสัญลักษณ์ไม่ว่าจะเป็น Representation หรือ Abstract ก็ตาม

2.2) ต้องเหมาะสม กับกาลเวลาทุกยุคทุกสมัย ควรหลีกเลี่ยง สิ่งที่เป็นความนิยมชั่วคราว ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวหรือแน่นอน จะเปลี่ยนไปตามยุคสมัย

2.3) ต้องนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายประการ สามารถลอกเลียนด้วยวิธีต่างๆ เช่น การย่อหรือขยายได้จากการพิจารณาถึงสื่อสัญลักษณ์ที่มีอยู่ทั่วไปแล้ว เราพอจะแยกประเภทตามลักษณะเฉพาะ อาจแบ่งได้เป็น

2.3.1) ภาพเครื่องหมายจรรยาบรรณเป็นคติศาสนาสากลซึ่งเข้าใจร่วมกันทั่วไปเพื่อความปลอดภัยในการใช้ยานพาหนะ เครื่องหมายภาพจรรยาบรรณจะแสดงถึงสัญลักษณ์การใช้รถใช้ถนนในลักษณะต่างๆกัน การออกแบบจะเน้นความชัดเจนของการสื่อความหมายเข้าใจง่าย สีสัน สะดุดตา

2.3.2) เครื่องหมายสถาบันสมาคมและกลุ่มต่างๆ ซึ่งกำหนดรูปแบบเพื่อแทนหรือเป็นสัญลักษณ์ของหน่วยงานนั้นๆ

2.3.3) เครื่องหมายบริษัทสินค้าหรือผลิตภัณฑ์เพื่อให้เป็นการสร้างความเชื่อมั่น กระตุ้นความน่าสนใจในบริษัทการค้าหรือผลิตภัณฑ์ต่างๆและยังเป็นการเน้นถึงคุณภาพที่นำเชื่อถือด้วยรูปลักษณ์ของเครื่องหมายที่ปรา

2.3.4) ภาพเครื่องหมายสถานที่ เป็นเครื่องหมายที่แสดงสัญลักษณ์สถานที่ต่างๆที่แสดงให้เห็นเข้าใจร่วมกันได้ โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือข้อความ ซึ่งบางครั้งอาจสื่อได้ยากกว่าการใช้สัญลักษณ์ เช่น โรงพยาบาล สนามบิน สถานีรถไฟ ห้องน้ำ

2.3.5) ภาพเครื่องหมายกิจกรรมต่างๆ เช่น การกีฬา การก่อสร้าง

2.3.6) เครื่องหมายที่ใช้ในการออกแบบเขียนแบบที่เป็นเครื่องหมายภาพที่ใช้สื่อความหมายร่วมกันระหว่างผู้ออกแบบเขียนแบบแปลนและผู้อ่านแบบหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องหมายหรือบุคคลทั่วไป

ลักษณะของสัญลักษณ์ดังกล่าวแบ่งตามลักษณะของประเภทหรือเครื่องหมายแต่ถ้าเราพิจารณาถึงการออกแบบสัญลักษณ์ต่างๆทุกลักษณะอาจแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆตามลักษณะ และวิธีการออกแบบได้ 3 ประเภท คือ

1) ลักษณะแบบตัวอักษร (Letter marks) ได้แก่ การออกแบบสัญลักษณ์โดยอาศัยรูปแบบตัวอักษรมาประดิษฐ์จัดวางให้สวยงาม ชัดเจน การออกแบบอาจจะใช้เฉพาะตัวอักษรหรือคำย่อของหน่วยงาน บริษัทหรือสถาบันองค์การต่าง ๆ มาใช้

2) ลักษณะแบบภาพ (Pictograph) คือ การออกแบบสัญลักษณ์โดยใช้รูปภาพเป็นแนวคิดในการออกแบบภาพอาจเป็นการแสดงทิศทาง กิจกรรม การกระทำ หรือภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ

3) ลักษณะแบบผสมผสาน (Combination Marks) คือการออกแบบภาพสัญลักษณ์โดยนำเอารูปแบบตัวอักษรกับรูปภาพมาประกอบกันในการออกแบบอย่างสัมพันธ์กันและเหมาะสม

แนวคิดในการออกแบบสัญลักษณ์ ควรจะยึดหลักกว้างๆ เพื่อเป็นแนวคิด ดังนี้

- 1) แนวคิดเกี่ยวกับความงาม
- 2) แนวคิดเกี่ยวกับความหมาย
- 3) แนวคิดในการสร้างความเด่นและน่าสนใจ
- 4) ความเหมาะสมในการออกแบบและการใช้งาน

7. วิธีการออกแบบสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ในทุกลักษณะที่ทำการออกแบบผู้ออกแบบควรพิจารณาให้ชัดเจนก่อนว่างานออกแบบนั้นมีวัตถุประสงค์อย่างไรทั้งนี้เพื่อให้ผลงานออกแบบสามารถสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้โดยง่ายมีความชัดเจนสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีภาพเครื่องหมายสามารถนำไปใช้งานได้หลายลักษณะมีรูปแบบที่น่าเชื่อถือเกิดจากความเชื่อมั่นและยอมรับ มีความเป็นเอกลักษณ์ซึ่งปัจจัยต่างๆ ผู้ออกแบบจะละเลยไม่ได้ ขั้นตอนการออกแบบ มีดังนี้

- 1) ศึกษารวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเป็นแนวคิดในการออกแบบ
- 2) กำหนดแนวคิดหลักโดยใช้ข้อมูลเบื้องต้นเป็นบรรทัดฐาน
- 3) เลือกลงสิ่งสนใจในการออกแบบอาจเป็นรูปทรงเรขาคณิตรูปทรงอิสระ
- 4) กำหนดรูปร่างภายนอก
- 5) ร่างภาพเพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมโดยการร่างไว้หลายๆ แบบ

6) ลดทอนรายละเอียด

7) ร่างแบบเขียนสี

8) เขียนแบบจริง

ในความเป็นจริงเราพบเห็นสัญลักษณ์ที่มีผู้ออกแบบไว้แล้วและมีการนำมาใช้อยู่โดยทั่วไป ซึ่งเราอาจนำภาพสัญลักษณ์เหล่านั้นมาใช้หรือประยุกต์หรือเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างภาพสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายในการเรียนการสอนได้สัญลักษณ์ที่นำมาใช้อาจเป็นรูปภาพ ตัวหนังสือ ตัวเลขและเครื่องหมายต่างๆ เราย่นำมาใช้ได้ทุกเนื้อหาวิชาให้เหมาะสมและสามารถสื่อความหมายได้ตรงจุดประสงค์ที่สุด

สัญลักษณ์มีเพื่อสื่อความหมายให้รับรู้ร่วมกันในสังคมเป็นการสื่อความหมายที่แสดงนัยหรือเงื่อนไขความคิดที่แฝงไว้ในรูปภาพ(Pictogram)ใช้แสดงแทนภาษาพูดให้เป็นสื่อกลางที่จะถ่ายทอดข่าวสารแก่ผู้ใช้ทุกระดับ ซึ่งอาจจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจภาษาแต่ผู้ใช้จะเข้าใจ ความหมายของสัญลักษณ์ได้ถ้าพบเห็นบ่อยๆ

8. รูปแบบลักษณะของสัญลักษณ์

1) กรอบภาพ (Symbol field) ได้แก่พื้นที่ที่ล้อมรอบรูปภาพสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นพื้นที่ ที่อยู่ในอาณาเขตจำกัดอาจมีรูปร่างหลายลักษณะได้คือ วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม หรือแปดเหลี่ยม เป็นต้น

2) รูปภาพ (Figure) ได้แก่ภาพสัญลักษณ์ที่แสดงแทนภาพคน สัตว์ สิ่งของต่างๆ โดยทั่วไปที่พบเห็น มีดังนี้

2.1) Outline รูปร่างที่เกิดขึ้นจากการใช้เส้นแสดงโครงภาพ

2.2) Dot Form รูปร่างที่เกิดขึ้นจากการใช้จุดประกอบกันเป็นจำนวนมาก

2.3) Solid Form รูปร่างทึบ

- Positive Form ภาพสัญลักษณ์ คือ ส่วนที่เป็นรูปร่าง

- Negative Form ภาพสัญลักษณ์ คือ ส่วนที่เป็นบริเวณว่างบนพื้นภาพ

9. ประเภทของสัญลักษณ์

ประเภทและภาพสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในอุทยานแห่งชาติได้แก่

- 1) ภาพสัญลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว แบ่งตามประเภทของแหล่งท่องเที่ยว ดังนี้
 - 1.1) ประเภทธรรมชาติ ประกอบด้วยภาพสัญลักษณ์แสดงลักษณะพื้นที่ ที่ต้องการจะสื่อความหมาย เช่น น้ำตก ถ้ำ
 - 1.2) ประเภทประวัติศาสตร์ ศาสนสถานประกอบด้วยภาพสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อว่ามีในพื้นที่ เช่น เจดีย์ ศาล
 - 1.3) ประเภทกิจกรรม และแหล่งชุมชน ประกอบด้วยสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อว่ากิจกรรมหรือแหล่งชุมชนอะไรบ้างในพื้นที่ เช่น สนามกีฬา หมู่บ้านชายแดน เป็นต้น
- 2) ภาพสัญลักษณ์ส่วนบริการ ประกอบด้วยภาพสัญลักษณ์ของกิจกรรมที่ให้บริการภายในสวนอุทยานแห่งชาติ เช่น ประชาสัมพันธ์หรือศูนย์บริการนักท่องเที่ยว การโทรศัพท์ ร้านอาหาร สุขา ลานจอดรถ เป็นต้น

ภาพสัญลักษณ์สำหรับแหล่งท่องเที่ยวจัดเป็นPublicPictogramซึ่งใช้เป็นสาธารณะสำหรับนักท่องเที่ยวทุกระดับทุกเพศ-ทุกวัยและเชื้อชาติดังนั้นจึงต้องประกอบด้วยคุณสมบัติดังต่อไปนี้

- 1) ต้องสื่อความหมายได้ชัดเจน คือ มีรูปแบบที่เรียบง่าย ดูแล้วเข้าใจง่ายไม่ให้ความหมายคลุมเครือหรือเป็น 2 นัย เพื่อป้องกันการเข้าใจผิด
- 2) ต้องเป็นภาพที่จำลองลักษณะเด่นของสถานที่หรือกิจกรรมที่ขึ้นหน้าขึ้นตาของแหล่งท่องเที่ยวนั้น ที่คนส่วนใหญ่ดูแล้วสามารถจดจำได้อย่างรวดเร็วและนาน
- 3) รูปแบบที่ใช้ต้องชัดเจน สามารถมองเห็นได้ชัดในระยะใกล้และไกล
- 4) มีความสวยงาม สะอาดตา และเป็นระเบียบ
- 5) มีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน ในภาพสัญลักษณ์แต่ละภาพ ให้มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในภาพสัญลักษณ์ทั้งหมด
- 6) มีความสัมพันธ์กันดี ระหว่างภาพสัญลักษณ์ และการจัดองค์ประกอบรูปแบบอื่นๆ ภายในแผ่นป้าย
- 7) สามารถทำการผลิตได้สะดวกและรวดเร็วโดยวิธีการผลิตที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ช่วยให้ประหยัดเวลาและต้นทุน

10. ประโยชน์ของสัญลักษณ์

- 1) สามารถใช้สื่อสารข้อมูลทั้งนี้เนื่องจากมีความชัดเจนมากกว่าใช้ข้อความ
- 2) ใช้พื้นที่น้อยกว่าการใช้ข้อความหรือวลี ขนาดสัญลักษณ์สามารถย่อ/ขยายได้
- 3) สัญลักษณ์มีการนำไปใช้อย่างสากล ทั้งนี้เนื่องจากสัญลักษณ์สามารถที่จะสื่อความหมายให้ผู้มาเยือนที่ไม่เข้าใจภาษาท้องถิ่นเข้าใจได้
- 4) สัญลักษณ์สามารถถ่ายทอดวัตถุประสงค์ได้สองทางทั้งทางอนุญาต และไม่อนุญาต เช่น ถ้าคาดพื้นเป็นเส้นตรงจากมุมซ้ายบนไปยังมุมขวาล่างสัญลักษณ์นั้น ก็จะหมายถึงห้ามทำกิจกรรมนั้นๆ

2.3.2 การออกแบบกราฟิก

หลักการดำเนินงานและการวางแผนขั้นต้นของการออกแบบกราฟิกมีดังนี้

1. วัตถุประสงค์เพื่ออะไร ผู้ออกแบบต้องรู้ว่า จะบอกกล่าว เรื่องราวข่าวสารอะไรแก่ผู้รับรู้อย่างไรบ้าง เช่น ทฤษฎีหรือหลักการ การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ผู้ออกแบบต้องรู้วิธีการนำเสนอ (Presentation) ที่ดีและเหมาะสมกับเรื่องราวเหล่านั้นว่ามีเป้าหมายของการออกแบบเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด เช่น เพื่อแนะนำ เผยแพร่ เพื่อให้ความรู้ หรือความบันเทิง เป็นต้น
2. กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร แบ่งเป็นเพศ ชาย หญิงหรือบุคคลทั่วไป มีช่วงอายุเท่าใด นิสิต นักศึกษาหรือเฉพาะกลุ่มสนใจข่าวสารที่ให้มีความยาก-ง่ายหรือมีความเป็นสากลหรือไม่ เฉพาะคนในประเทศหรือชาวต่างชาติ ซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นต้องรู้และเข้าใจเพื่อวางแผนดำเนินการกับข่าวสารออกแบบและการนำเสนอให้ตรงจุดกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ถูกต้อง
3. สิ่งที่ต้องการบอกคืออะไร หมายถึง วิธีการที่จะสื่อความหมายกับผู้รับรู้หรือกลุ่มเป้าหมาย และถ้าที่มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายไว้ล่วงหน้า ชัดเจนแล้วก็จะทำให้ผู้ออกแบบมีความสะดวกในการที่จะบอกหรือสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น เช่น การเลือกใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมายและภาพประกอบต่างๆ สื่อแทนคำศัพท์ ข้อความที่เป็นนามธรรมได้ตรงตามระดับความสามารถในการรับรู้ของผู้รับรู้นั้นจะช่วยให้เกิดความเข้าใจในความหมายของข่าวสารนั้นๆจำได้ในเวลาอันรวดเร็วและจดจำไว้ตลอดไป
4. นำเสนอข่าวสารด้วยสื่อใดแบบใดผู้ออกแบบต้องมีความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อศักยภาพของสื่อชนิดต่างๆ คำนี้ถึงการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอข่าวสารเป็นรูปแบบใด จึงจะได้ผลดีมีความเหมาะสมกับข่าวสาร และผู้ออกแบบควรจะใช้วิธีการจัดการกับข่าวสารนั้นๆอย่างไร จึงจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

สำหรับงานออกแบบกราฟิกที่ดีนั้น จะต้องมีเกณฑ์หรือบรรทัดฐาน (Criteria) ในงานออกแบบขึ้นมาเพื่อเป็นตัววัดและตัดสินใจว่างานไหนเป็นงานที่ดีหรือไม่ดีซึ่งบรรทัดฐานในงานออกแบบมีหลักอยู่ 3 ข้อ ได้แก่

1. การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function) เป็นข้อสำคัญมากในการออกแบบทั้งหมดในงานออกแบบกราฟิกนั้น ประโยชน์ใช้สอยมีอิทธิพลกับงานที่เราออกแบบ เช่น งานออกแบบหนังสือ ต้องอ่านง่าย ตัวหนังสือต้องชัดเจนไม่วางเกะกะกัน หรืองานออกแบบเว็บไซต์ถึงจะสวยอย่างไร แต่ถ้าโหลดช้าทำให้ผู้ใช้งานต้องรอนาน ก็ไม่นับว่าเป็นงาน ออกแบบเว็บไซต์ที่ดี หรืองานออกแบบซีดีรอม ถ้าปุ่มที่มีไว้สำหรับกดไปยังส่วนต่างๆ ของเนื้อหานั้นวางเรียงอย่างกระจัดกระจาย ทุกครั้งที่ผู้ใช้งานจะใช้ก็ต้องกวาดตามองหาอยู่ตลอด อย่างนี้ก็เรียกว่าเป็นการออกแบบที่ไม่สนอง ต่อประโยชน์ใช้สอย เป็นงานออกแบบไม่ดี ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรก ในการออกแบบเสมอ

2. ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic) ในงานที่มีประโยชน์ใช้สอยดีพอ ๆ กัน ความงามจะเป็นเกณฑ์ตัดสิน คุณค่าของงานโดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิก ซึ่งถือเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยน้อยกว่างานออกแบบด้านอื่น อย่างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ฯลฯ ความสวยงามจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีอิทธิพลในงาน ออกแบบกราฟิกอย่างมาก

3. การสื่อความหมาย (Meaning) เนื่องจากงานศิลปะนั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมันสื่อความหมายออกมาได้ งานกราฟิกก็คืองานศิลปะเช่นกันงานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดน้อยลงไป ดังนั้นเมื่อต้องการออกแบบงานกราฟิกจะต้องคำนึงถึงเกณฑ์ 3 ข้อนี้ไว้ คือ

หนึ่ง ต้อง เวิร์ก

สอง ต้อง สวย

สาม ต้อง สื่อ

ส่วนในการประกวดแบบซึ่งอาศัยตัวเลขมาตัดสินนั้น ก็อาจจะต้องมาแบ่งให้น้ำหนักในแต่ละข้อกัน ซึ่งใครจะให้เกณฑ์ คะแนนหรือน้ำหนักในข้อใดเป็นสัดส่วนเท่าไรนั้น ก็สุดแล้วแต่ งานแล้วแต่คน แต่ส่วนมากมักจะให้เกณฑ์คะแนนงาน ออกแบบกราฟิกดังนี้คือ

ประโยชน์ใช้สอย 30 %

ความสวยงาม 40%

สื่อความหมาย 30%

สิ่งสำคัญที่สุดของงานศิลปะ โดยงานออกแบบกราฟิกคือ การสื่อความหมาย สื่อสิ่งที่นักออกแบบคิดหรือพยายามถ่ายทอดออกมาได้ เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์หรือโจทย์ที่ตั้งขึ้นมาใครก็ตามที่ตัดสินคุณค่าของงานออกแบบเพียงแค่ว่า “ สวย ” และ “ ไม่สวย ” เป็นตัวกำหนดงานว่า “ ดี ” และ “ ไม่ดี ” ใครคนนั้นกำลังคิดผิด เพราะคุณค่าของงานออกแบบที่ดี ไม่ได้มองกันที่ความสวยงาม (Aesthetic) เพียงอย่างเดียว ความสวยงามเป็นเพียงส่วนหนึ่งของงานเท่านั้น

หลักสำคัญในการออกแบบภาพให้สื่อความหมายนั้นจะต้องจับประเด็นสำคัญของโจทย์หรือดีเจ็ทที่มีออกมาให้ได้ก่อนอาจจะใช้คำสำคัญ (Keyword) เป็นจุดกำเนิดในการคิดก่อนจากนั้นค่อยเอาที่เขียนเก็บไว้มาลองพิจารณาสร้างความคิดเชื่อมโยงแบบอุปมาอุปไมย (Metaphor)

2.3.3 การออกแบบโลโก้

ออกแบบโลโก้หรือตราสินค้า เป็นความประทับใจแรกที่จะทำให้ผู้บริโภคจดจำและรับรู้ได้ถึงอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์การใส่ใจในโลโก้จึงเป็นจุดเริ่มต้นเล็กๆจุดแรกที่สำคัญต่อความสำเร็จของแบรนด์ไม่แพ้ส่วนอื่นๆ เราดูแลด้านการ ออกแบบโลโก้ ด้วยการดึงเอาจุดเด่นธุรกิจของคุณมาถ่ายทอดผ่านการ ออกแบบโลโก้ด้วยการใช้ทฤษฎีศิลปะเกี่ยวกับเส้น สี แสงเงา รูปทรงที่สอดคล้องกับบุคลิกของธุรกิจ และ ผสานศาสตร์ความเชื่อที่ศรัทธากันมาอย่างยาวนานในตำนานจีนนั่นคือการใช้หลักฮวงจุ้ยมาประยุกต์เพื่อสร้างดุลยภาพทั้งความหมายและความเป็นมงคลของงานดีไซน์ก่อให้เกิดการจดจำในตราสินค้า(Branding)และสามารถนำไปต่อยอดทางการตลาด (Cooperate Identity) ในการสร้างแบรนด์ที่แข็งแกร่งต่อไป

1. ความหมายของโลโก้

เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์(Logo)เป็นผลของการออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์(Symbolism)อันได้แก่ภาพสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่างๆที่ช่วยสร้างเอกลักษณ์ได้แก่สินค้าและบริษัทผู้ผลิตเช่นการออกแบบตราสัญลักษณ์ของสินค้าและบริษัทให้มีเอกลักษณ์แบบเฉพาะตนเอง เพื่อความจำจำ ความเชื่อถือ และตราตรึงผู้บริโภคตลอดไป ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันดังนี้

สัญลักษณ์(Symbol)มีลักษณะเป็นเครื่องมือที่ไม่ใช้ตัวอักษรประกอบใช้สำหรับแสดงบอกถึงการร่วมกัน เช่น บริษัท องค์กร สถาบันที่ก่อตั้งขึ้นโดยกฎหมาย

ภาษาภาพ(Pictograph)ไม่ใช้ภาษาทางตัวอักษรประกอบแต่ใช้ภาพบอกแทนหรือสื่อความหมายด้วยภาพให้ทราบถึงทิศทาง กิจกรรม หรือแทนสิ่งเฉพาะเช่น เครื่องหมายบอกทิศทาง ความปลอดภัย การคมนาคม

เครื่องหมายตัวอักษร (Letter Marks) มักอยู่ในรูปตัวอักษรที่เกิดจากการย่อเอาตัวอักษรออกมาจากคำเต็มหรือชื่อเต็มขององค์กรบริษัทออกมาใช้เป็นเครื่องหมายแสดงแทน

ชื่อหรือคำเต็มที่เป็นตัวอักษร (Logo) และอ่านออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ของภาษา โดยใช้ตัวอักษรเพียงเท่านั้น

เป็นการผสมผสานระหว่างภาพและตัวอักษร (Combination Marks)เข้ามาใช้ร่วมกัน และสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม

เครื่องหมายการค้า (Trademarks) ซึ่งอาจจะมีได้มีหลายลักษณะที่ได้กล่าวไว้ทั้ง 5 ประการ จึงขึ้นอยู่กับว่าเจ้าของกิจการ ต้องการให้เครื่องหมายของตนเองอยู่ในลักษณะใด ก็เลือกใช้ตามความเหมาะสม

2. โลโก้ใช้เพื่ออะไร

1) ด้านจิตวิทยา คือ การต้องการให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึก ความเชื่อมั่น เกิดความเข้าใจในตัวสินค้าและยอมรับในตัวสินค้าและที่สำคัญคือความต้องการที่จะสร้างให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกประทับใจ เมื่อเห็นโลโก้แล้วเกิดความเชื่อมั่นในตัวสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของโลโก้ นั้นๆก็ทำให้ สินค้านั้นเกิดความต้องการมากยิ่งขึ้น

2) ด้านพฤติกรรม คือ การที่ต้องการให้ผู้บริโภคแสดงพฤติกรรมตอบสนองการจูงใจของเอกลักษณ์ขององค์กร จากพฤติกรรมการซื้อหรือการเลือกใช้งานของผลิตภัณฑ์

3) ด้านภาพพจน์ คือ ต้องการให้ผู้บริโภคเกิดทัศนคติที่ดีต่อผลิตภัณฑ์ทำให้เกิดแรงจูงใจในการซื้อขาย การทำธุรกิจ จากผลิตภัณฑ์โดยคำนึงถึงความสวยงามและน่าใช้จากการสร้างทัศนคติ ส่งผลให้ความต้องการของผู้บริโภคนั้นมีมากขึ้น

3. ที่มาของโลโก้

ในด้านการตลาดเอกลักษณ์องค์กรหรือเอกลักษณ์กลุ่มบริษัทเป็นรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของหน่วยงานหรือองค์กรซึ่งถูกออกแบบให้สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจซึ่งแสดงออกมาทางในรูปแบบของแบรนด์และการใช้งานเครื่องหมายการค้า

แม้ว่าเรื่องของเอกลักษณ์จะไม่ใช่อะไรที่เกี่ยวข้องกับแบรนด์แต่เรื่องของแบรนด์กับเอกลักษณ์ เป็นเรื่องที่ต้องเกิดขึ้นควบคู่กันอยู่เสมอ เราสามารถสร้างแบรนด์ให้โดดเด่นได้ด้วยงานสร้างเอกลักษณ์ให้กับแบรนด์ ซึ่งสามารถสื่อสารออกมาได้ 3 ส่วนด้วยกัน คือ การสร้างเอกลักษณ์ผ่านทางภาพ การสร้างเอกลักษณ์ผ่านทางพฤติกรรมและการสร้างเอกลักษณ์ผ่านการพูด

4. ความสำคัญของโลโก้

การออกแบบเอกลักษณ์ขององค์กร มีส่วนสร้างสรรค์สัญลักษณ์และข้อตกลงร่วมกันของคนในสังคมโดยเข้ามามีส่วนร่วมช่วยเสริมการรับรู้ทางการมองเห็นเป็นลู่ทางหรือสื่อกลาง ช่วยการรับรู้แห่งข้อตกลงต่างๆให้มีประสิทธิภาพมีความชัดเจนมีผลกระทบทางด้านจิตวิทยาในอันที่จะระลึกถึง และเป็นเครื่องหมายแห่งความทรงจำข้อเตือนใจ ข้อควรระวังในระบบระเบียบของกฎเกณฑ์และความเชื่อที่จะปฏิบัติต่อกันไปเพื่อความคงอยู่ของสังคมที่สงบร่มเย็นดังเช่นที่ปรากฏอยู่เป็นเครื่องหมายสัญลักษณ์และข้อตกลงต่างๆ เช่น สัญลักษณ์แทนศาสนา ลัทธิ เครื่องหมายจราจร เป็นต้น ซึ่งเครื่องหมาย สัญลักษณ์ต่างๆทางเอกลักษณ์ขององค์กรนี้จำเป็นต้องอาศัยการออกแบบให้มีขนาดรูปทรงที่ชัดเจน เรียบร้อย สวยงามและเหมาะสมกับอำนาจทางการมอง (Visual Percertion) ของมนุษย์

การออกแบบเอกลักษณ์ขององค์กรเป็นสื่อแสดงแห่งพลังการสร้างสรรคความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการทั้งหลายที่คิดค้นขึ้นล้วนแต่เกิดจากการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ที่ออกมาผ่านการขีดเขียนหรือการสร้างภาพ (Image) ทางลักษณะ ของงานเอกลักษณ์ขององค์กรด้วยกันทั้งนั้นเพราะเป็นลู่ทางที่สามารถรองรับความคิดฉับพลันและการกระทำของมนุษย์ได้รวดเร็วที่สุด แม้กระทั่งมีการขัดเกลาแก้ไขดัดแปลงและนำเสนอ (Presentation) รูปร่างของความคิดหรือการประกอบเพื่อสร้างต้นแบบและคำอธิบายที่เป็นสื่อแสดงให้ผู้ดูได้รู้ได้เห็นเกิดความสนใจเข้าใจและคล้อยตามในความคิดสร้างสรรค์ที่ได้เพียรพยายามขึ้นมา ดังเช่น การเขียนแบบทางวิศวกรรม สถาปัตยกรรม เครื่องจักรกลต่างๆ ตลอดจนงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมแขนงอื่นๆ

การออกแบบเอกลักษณ์ขององค์กรเป็นการเสริมสร้างแต่งข่าวสารให้ดึงดูดสายตาและน่าสนใจขึ้นโดยการปรับปรุงเพิ่มเติมเสริมแต่งด้วยทักษะทางศิลปะและให้หลักจิตวิทยาการรับรู้เข้า

ช่วย เช่น การจัดวางรูปแบบของข้อความ รูปภาพ เปลี่ยนขนาด การเสนอข้อความที่กระชับรัด
ได้ใจความ เป็นต้น

5. ประโยชน์ของโลโก้

เราสามารถสื่อสารข้อมูลข่าวสารในช่วงเวลาที่สั้นทั้งนี้ เนื่องจากมีความชัดเจนมากกว่า
ใช้ข้อความใช้พื้นที่น้อยกว่าการใช้ข้อความหรือวลีขนาดของสัญลักษณ์สามารถย่อ/ขยาย ได้ ตาม
ขนาดที่ต้องการมีการนำไปใช้อย่างสากล ทั้งนี้เนื่องจากสามารถที่จะสื่อความหมายให้ผู้มาเยือนที่
ไม่เข้าใจภาษาท้องถิ่นเข้าใจได้ สามารถทำให้กลุ่มลูกค้า จดจำได้ง่ายขึ้นและสื่อให้เห็นถึงความมี
เอกลักษณ์ทางธุรกิจ

6. การสร้างความโดดเด่นในตัวโลโก้

การออกแบบสร้าง“เอกลักษณ์”ให้กับโลโก้หรือแบรนด์เป็นงานที่ยากยิ่งเพราะไม่ใช่เป็นเพียงการ
ออกแบบ“โลโก้”ให้สวยงามแล้วจบแต่สิ่งที่เราต้องการคือเอกลักษณ์ด้านภาพที่จะสื่อสารถึงจุดยืน
+ บุคลิกภาพ รวมถึงวิสัยทัศน์ของแบรนด์ จากนั้นค่อยพัฒนาต่อในเรื่องระบบการใช้โลโก้ + การ
ใช้ตัวอักษร + การใช้สี + การใช้ภาพ + อื่นๆ อีกมากมาย ที่จะทำให้ภาพลักษณ์ขององค์กร มี
เอกลักษณ์ตามที่ต้องการ

2.3.4 การออกแบบแผนที่

แผนที่ คือ รูปภาพอย่างง่ายซึ่งจำลองบริเวณบริเวณหนึ่ง และมีการแสดงความสัมพันธ์
ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ เช่น วัตถุ หรือบริเวณย่อยๆ ที่อยู่ในบริเวณนั้น แผนที่มักเป็นรูปสองมิติ
ซึ่งแสดงระยะห่างระหว่างจุดสองจุดในบริเวณหนึ่งๆ อย่างถูกต้องตามหลักเรขาคณิต ยกตัวอย่าง
เช่น แผนที่ทางภูมิศาสตร์ นอกจากนี้ เรายังสามารถวาดแผนที่แสดงคุณสมบัติของบริเวณต่าง
บนพื้นโลก เช่น ความหนาแน่นของประชากร ความสูง เป็นต้น หรือของบริเวณอื่นๆ อาทิ สมอ
ของมนุษย์ได้อีกด้วย

องค์ประกอบของแผนที่ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ สิ่งที่เกิดขึ้นเอง
ตามธรรมชาติ เช่น ภูมิประเทศแบบต่างๆ ป่าไม้ ปริมาณน้ำฝน และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น ที่ตั้ง
ของเมือง เส้นทางคมนาคม พื้นที่เพาะปลูก โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. ชื่อแผนที่ เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นสำหรับให้ผู้ใช้ได้ทราบว่าเป็นแผนที่เรื่องอะไร แสดง
รายละเอียดอะไรบ้างเพื่อให้ผู้ใช้ได้อย่างถูกต้องและตรงความต้องการโดยปกติชื่อแผนที่จะมีค่า

TE
153
0421ก
9557



1.6733293 C.2

สำนักหอสมุด

อธิบายเพิ่มเติมแสดงไว้ด้วย เช่น แผนที่ประเทศไทยแสดงเนื้อที่ป่าไม้ แผนที่ประเทศไทยแสดงการแบ่งภาคและเขตจังหวัด เป็นต้น

๒๓ มี.ค. ๒๕๕๗

2. ขอบระวาง แผนที่ทุกชนิดจะมีขอบระวางซึ่งเป็นขอบเขตของพื้นที่ในภูมิประเทศที่แสดงบนแผนที่แผ่นนั้น มักจะแสดงด้วยเส้นขนานเพื่อแสดงตำแหน่งละติจูดกับเส้นเมริเดียนเพื่อแสดงตำแหน่งลองจิจูดและจะแสดงตัวเลขเพื่อบอกค่าพิกัดภูมิศาสตร์ของตำแหน่งต่างๆ

3. ทิศทาง มีความสำคัญต่อการค้นหาตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่างๆโดยในสมัยโบราณใช้วิธีดูทิศทางตามการขึ้นและตกของดวงอาทิตย์ในเวลากลางวัน และการดูทิศทางของดาวเหนือในเวลากลางคืน ต่อมามีการประดิษฐ์เข็มทิศ ซึ่งเป็นเครื่องมือช่วยในการหาทิศทางขึ้น เนื่องจากเข็มของเข็มทิศจะชี้ไปทางทิศเหนือตลอดเวลา การใช้ทิศทางในแผนที่ประกอบกับเข็มทิศ หรือการสังเกตดวงอาทิตย์และดาวเหนือจึงช่วยให้เราสามารถเดินทางไปยังสถานที่ที่เราต้องการได้ในแผนที่ที่จะต้องมีการเข็มทิศหรือลูกศรชี้ไปทางทิศเหนือเสมอ ซึ่งถ้าหากแผนที่ได้ไม่ได้กำหนดภาพเข็มทิศหรือลูกศรไว้ ก็ให้ใจว่าด้านบนของแผนที่คือทิศเหนือ

4. สัญลักษณ์ เป็นเครื่องหมายที่ใช้แทนสิ่งต่างๆในภูมิประเทศจริงเพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถอ่านและแปลความหมายจากแผนที่ได้อย่างถูกต้องทั้งนี้ในแผนที่จะต้องมีคำอธิบายสัญลักษณ์ประกอบไปด้วยเสมอ

2.3.5 การออกแบบภาพ Pictogram

ที่ใช้ในที่นี้สื่อความหมายถึงสถานที่และกิจกรรมต่างๆในอุทยานแห่งชาติ ซึ่งจะยึดแนวความคิดมาจากลักษณะทางภูมิประเทศลักษณะของสถาปัตยกรรมและกิจกรรมเด่นที่ประกอบกันภายในพื้นที่ธรรมชาติ นอกจากสัญลักษณ์นั้นของสถานที่แล้วก็ยังมีสัญลักษณ์ส่วนบริการซึ่งเป็นสัญลักษณ์สากลสื่อความหมายถึงกิจกรรมด้านบริการต่างๆภายในอุทยานแห่งชาติทำให้นักท่องเที่ยวหรือผู้มาใช้บริการได้ทราบถึงประเภทของแหล่งท่องเที่ยวจุดจำแหล่งท่องเที่ยวได้ง่ายและรวดเร็ว เป็นการอำนวยความสะดวกในการเดินทางอีกด้วย

2.3.6 การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์

ป้ายสัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของระบบนำทาง (Wayfinding system) มีการจัดทำขึ้นเพื่อบริการให้บุคคลสามารถเดินทางไปสู่สถานที่ต่างๆได้ตามต้องการและช่วยจัดการกับสภาพแวดล้อมให้แคบลงได้อีก โดยมีการบอกทิศทางระบุสถานที่และบอกคำสั่งและมีการจัดระเบียบข้อมูล

อย่างเป็นรูปธรรม ระบบป้ายสัญลักษณ์ที่ตึ่นั้น จึงจำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมด้านต่างๆ เช่น สถานที่ วัฒนธรรมท้องถิ่น ฯลฯ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้งาน

1. วัตถุประสงค์ของป้ายสัญลักษณ์ (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543: 23)

การใช้เครื่องมือภาพในลักษณะของป้ายสัญลักษณ์มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร (Sign Transmit Information) ต้องสามารถเข้ากันได้ดี ตามลักษณะหน้าที่และการใช้งานและควรช่วยส่งเสริมสภาพแวดล้อมจัดเป็นกลุ่มไว้ดังนี้

1) แจ้งข่าวสารบริเวณพื้นที่ว่าง (Information on Space Area)

1.1) แนะนำเส้นทาง Guidances การแจ้งข่าวสารในบริเวณพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ซึ่งแสดงการจัดตำแหน่งของพื้นที่นั้นไว้ ในที่เดียวกันเพื่ออำนวยความสะดวก เช่นป้ายแผนที่ ป้ายแผนผัง

1.2) บอกทิศทาง Directional การแจ้งข่าวสารโดยใช้ลักษณะของเส้น เพื่อแสดงทิศทางและบอกจุดหมายปลายทาง เช่น ป้ายลูกศรบอกทิศทาง ป้ายบอกสถานีรถไฟ

1.3) ระบุสถานที่ด้วยเครื่องหมาย Identifying การแจ้งข่าวสารโดยแสดงเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ เป็นการระบุรายละเอียดที่สำคัญเฉพาะจุดเพื่อใช้เป็นจุดสังเกตไปสู่จุดหมายปลายทาง เช่น ป้ายบอกชื่อเมือง ตัวเลขถนน ป้ายแบ่งเขตสำหรับสถานที่ ป้ายหน้าประตู ป้ายโบราณสถาน

2) แจ้งข่าวสารให้ปฏิบัติตาม (Operational Information)

2.1) ควบคุมบังคับ(Control)การควบคุมบังคับและป้ายการเตือนภัยในที่สาธารณะเพื่อให้เกิดระเบียบและความปลอดภัย เช่น ป้ายห้าม ป้ายเตือน ป้าย ควบคุมทิศทาง

2.2) อธิบาย(Explanations)การชี้แจงความหมายและประชาสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจ เช่น ป้ายแนะนำวิธีการใช้ ป้ายอธิบายวิธีใช้ ป้ายตัวอย่างการใช้

2.3) การเตือนหรือประกาศ (Notices)การแจ้งข่าวล่วงหน้าเกี่ยวกับเหตุการณ์ชั่วคราวที่ไม่ใช่ป้ายถาวร เพื่อเตรียมการและเพื่อรับข่าวสารทันต่อเหตุการณ์

3) โฆษณา(Advertisement)การแจ้งข้อมูลข่าวสารที่มุ่งให้เกิดการดึงดูดใจ ยอมรับ และจดจำได้ง่าย เพื่อประโยชน์ทางธุรกิจการค้าเช่นป้ายโฆษณานบนหลังคาตึกป้ายโฆษณาติดตั้งริมถนน

2. หน้าที่หลักของป้ายสัญลักษณ์ แบ่งตามประโยชน์ใช้สอยออกเป็น 4 ชนิด ดังนี้

- 1) บอกทิศทาง Directional คือ ป้ายประเภทพื้นฐานได้แก่ ป้ายแผนที่ไปจนถึงป้ายชี้ทางต่างๆ ตามสถานที่จัดวาง
- 2) ระบุชื่อ สถานที่ หรือ สิ่งของ Identifying คือ ป้ายบอกชื่อและตำแหน่งของสถานที่หรือสิ่งของได้แก่ป้ายชื่อเมืองป้ายชื่อห้องจนถึงป้ายเครื่องดับเพลิง
- 3) ข้อมูลข่าวสาร Informational คือ ป้ายเพื่อบอกข้อมูลข่าวสารถึงการให้รายละเอียด ถือเป็นส่วนตกแต่งของสถานที่ได้แก่ ป้ายบอกข้อมูลของนิทรรศการป้ายประกาศ
- 4) ควบคุม หรือบังคับ Restrictive or Prohibitive คือ ป้ายเพื่อบอกข้อจำกัดข้อห้าม ได้แก่ กฎข้อบังคับ ป้ายห้ามสูบบุหรี่ จนถึงป้ายเขตหวงห้าม

3. ประเภทของป้ายสัญลักษณ์เครื่องมือป้ายสัญลักษณ์ ซึ่งได้จัดแบ่งตามข้อมูล (Classification of Information) โดยคำนึงถึงสถานที่ใช้งานดังนี้

- 1) ป้ายสัญลักษณ์ในเมือง (Sign in Towns) เป็นป้ายชี้ทางภายในเมือง
- 2) ป้ายสัญลักษณ์แสดงตำแหน่งของแหล่งที่พักอาศัย (Housing Connected Sign) เป็นป้ายแสดงตำแหน่งที่พักอาศัย เขตชุมชนต่างๆ
- 3) ป้ายสัญลักษณ์ภายในสวนสาธารณะ (Signs in Parks) เป็นป้ายที่รวมถึงการดูแลรักษาการควบคุมและการจัดการในลักษณะที่เป็นแหล่งสาธารณะ
- 4) ป้ายสัญลักษณ์แสดงข้อมูลการจราจร (Information on Traffic) ซึ่งจะเป็นป้ายสำหรับผู้ใช้รถใช้ถนน ป้ายสำหรับการคมนาคมขนส่งสาธารณะ
- 5) ป้ายสัญลักษณ์แสดงธุรกิจการค้า (Commercial/Business Signs) เป็นป้ายในเขตการค้าเพื่อแจ้งข่าว กิจกรรม ความเคลื่อนไหวทางธุรกิจ
- 6) ป้ายสัญลักษณ์การบริการชุมชน (Signs for Public Facilities) เป็นป้ายจัดทำในเขตชุมชนเพื่ออำนวยความสะดวกทางสาธารณะให้แก่ส่วนรวม
- 7) ป้ายสัญลักษณ์ ที่แสดงลักษณะเด่น ของสถานที่ภูมิสัญลักษณ์ (Landmarks) เป็นป้ายสัญลักษณ์เครื่องหมายหรืออนุสาวรีย์ปฏิมากรรมรูปสลักแกะสลักในบริเวณพื้นที่หนึ่ง

4. ชนิดของป้ายสัญลักษณ์ ป้ายสัญลักษณ์ควรคำนึงถึงการจำกัดความหมายของข้อมูล (Terminology) และการแบ่งขอบเขตของการให้บริการ (Message Area) โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543: 27-28)

- 1) Public Service การให้บริการสาธารณะ เกี่ยวกับการให้บริการ สิ่งอำนวยความสะดวก ทางคมนาคมขนส่ง
- 2) Concession การให้บริการธุรกิจ เกี่ยวกับกิจกรรมทางธุรกิจ
- 3) Processing Activities กิจกรรมที่มีขั้นตอนเกี่ยวกับผู้โดยสารเข้ามาเกี่ยวข้อง
- 4) Regulations กฎระเบียบเกี่ยวกับกิจกรรมต้องห้าม

5. ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายในอาคาร

ระบบป้ายสัญลักษณ์ภายในอาคาร (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543: 93) คือ การนำทาง การบอกกิจกรรมสาธารณะและธุรกิจแก่ผู้มาเยือนใช้ภายในพื้นที่ที่มีความซับซ้อน แบ่งออกได้ทั้งหมด ดังนี้

- 1) Identification คือ การระบุและนำตัวพื้นที่ เพื่อให้ผู้มาเยือนทราบถึงพื้นที่มาเยือนจะต้องคำนึงถึงการมองและความกลมกลืนกับสถานที่ ไม่ก่อให้เกิดความสับสน
- 2) Primary Directory คือ การแสดงด้วยป้ายให้เห็นถึงพื้นที่เป็นครั้งแรกโดยแสดงจุดที่สำคัญและแสดงการแบ่งพื้นที่โดยรวมในลักษณะของป้ายชื่อรวม เป็นการแนะนำพื้นที่ชั้นแรกจึงต้องอยู่ในตำแหน่งที่เห็นได้ง่ายและมีข้อมูลที่ชัดเจน
- 3) Secondary Directory คือ การแสดงด้วยป้ายให้เห็นถึงพื้นที่เป็นขั้นที่สองโดยแสดง สิ่งที่ต้องการจะบอกให้ละเอียดกว่าขั้นแรก จึงต้องอยู่ในตำแหน่งเฉพาะของพื้นที่นั้น
- 4) Pictorial "You are here" คือ การแสดงด้วย ป้ายสัญลักษณ์ ให้เห็นถึงพื้นที่โดยรวมที่ต้องการแนะนำจากจุดที่มอง ด้วยป้าย "You are here" ที่แปลว่า คุณอยู่ที่นี้เพื่อช่วยให้ผู้มาเยือนรู้ ตำแหน่งว่าอยู่ในจุดใดของบริเวณพื้นที่
- 5) Primary Directional คือ การบอกทิศทางชั้นแรก ใช้ภายในพื้นที่ซับซ้อนมีการสัญจรที่แออัดเพื่อช่วยนำทางให้กับผู้มาเยือน ป้ายจะเป็นชนิดและรูปแบบใดก็ได้ เช่น การเลือกใช้ป้ายชนิดติดเพดาน มักจะใช้ได้ผลดีในการช่วยนำสายตา

6) Secondary Directional คือ การบอกทิศทางชั้นที่สองเป็นป้ายนำทางที่ใช้งานต่อเนื่องจากการบอกทิศทางชั้นแรกใช้ภายในพื้นที่โล่งเพื่อช่วยชี้แนะและควบคุมทิศทางการเดิน เป็นเครื่องมือที่จะช่วยในการตัดสินใจบริเวณทางแยก หรือเมื่อมีหลายทิศทางให้เลือก

7) Area Identification คือการระบุพื้นที่สำหรับบริเวณพื้นที่เฉพาะเพื่อให้ผู้มาเยือน รับรู้เมื่อมาถึง ถ้าพื้นที่อยู่ในบริเวณทางเดิน ป้ายจะใช้เป็นชนิดและรูปแบบใดก็ได้ การเลือกป้ายชนิดแขวนเพดาน มักจะใช้ได้ผลดีกับบริเวณพื้นที่ที่เปิดโดยรอบเพราะสามารถมองเห็นได้จากทิศ ต่าง ๆ

8) Room Identification คือการระบุพื้นที่ส่วนที่เป็นห้องในอาคารป้ายสำหรับติดที่ผนัง และประตูเพื่อระบุการใช้งานของห้อง การออกแบบป้ายสัญลักษณ์จึงควรคำนึงถึงบริการ และ หน้าห้องของห้องนั้น

9) Desk Identification คือ การระบุพื้นที่ส่วนที่เป็นจุดทำงาน เพื่อป้องกันตัวบริการสร้างความเข้าใจแก่ผู้มาเยือน ป้ายสัญลักษณ์อาจเป็นแบบติดตั้งถาวรหรือเป็นแบบเคลื่อนย้ายได้ เพื่อง่ายต่อการเปลี่ยนแปลงข้อความ

10) Personnel Identification คือ การระบุบ่งชี้ตัวบุคคล ป้ายชื่อบุคคลที่มีหน้าที่ให้บริการทางสาธารณะ

11) Regulatory and Control Sign คือ ป้ายกฎระเบียบ และควบคุม ใช้บ่งบอกกฎเกณฑ์รวมทั้งรหัส เพื่อเป็นการสื่อข้อมูลการให้บริการในส่วนต่าง ๆ แก่ผู้มาเยือน

12) Exit คือ ป้ายทางออก เป็นป้ายบังคับใช้ตามกฎหมายในกรณีฉุกเฉิน ส่วนใหญ่ใช้ เป็นป้ายกล่องไฟ และ มักนิยมใช้ป้ายมาตรฐานสำเร็จรูป

13) Information Exhibit Cases เป็นตู้สำหรับใช้แจ้งข่าวสาร ข้อมูลมักติดแสดงไว้ภายในตู้กระจกที่สามารถมองเห็นและปิดกั้นแสงเพื่อป้องกันความเสียหายทำให้สามารถควบคุมการจัดแสดงสื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารได้

14) Decorative Features ส่วนประดับตกแต่ง ประเภท รูปภาพ ตราสัญลักษณ์ หรือ กระจกศิลปะเพื่อสภาพแวดล้อมที่ใช้ประดับตามส่วนต่าง ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีให้กับสถานที่

6. เกณฑ์การออกแบบของป้ายสัญลักษณ์

คุณสมบัติของป้ายสัญลักษณ์ที่ดี จะต้องมองเห็นได้ง่าย อ่านและเข้าใจได้ง่าย คือ ป้ายจะมีความโดดเด่นแยกจากสภาพแวดล้อมและป้ายจะต้องสามารถทำให้ผู้มองสามารถอ่าน

เนื้อหาที่ บรรจุอยู่ในป้ายได้อย่างครบถ้วน ตีความหมายได้อย่างถูกต้อง ไม่ทำให้เกิดความสับสน หลังจากการมองเห็นและการอ่านป้าย ดังนั้นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ป้ายสัญลักษณ์มีประสิทธิภาพแบ่งออกเป็นรูปร่างของป้าย วัสดุสำหรับป้าย สีของป้าย อักษรบนป้าย เครื่องหมาย สัญลักษณ์ภาพและ การจัดวางบนแผ่นป้ายสัญลักษณ์ (เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, 2543)

1) รูปร่าง มีผลต่อความรู้สึกในการตีความหมาย

1.1) ป้ายที่เป็นรูปร่างสี่เหลี่ยม จะให้ความรู้สึกมั่นคงแน่นอนหนา ทำให้เกิดความรู้สึกเชื่อมั่นกับผู้มองเห็นจะใช้เป็นป้ายชื่อหรือ ให้ข่าวสาร

1.2) ป้ายที่เป็นรูปร่างกลมจะให้ความรู้สึกมั่นคงแต่สามารถลื่นไหลไปได้เหมาะ สำหรับป้ายที่เป็นข้อควรปฏิบัติตามต่าง ๆ

1.3) ป้ายสามเหลี่ยมให้ความรู้สึกที่ไม่แน่นอนเหมาะสำหรับป้ายข้อห้ามข้อควรระวัง ข้อฉุกเฉิน

1.4) ป้ายที่มีรูปร่างอื่น ๆ เหมาะสำหรับเป็นป้ายเฉพาะจะใช้สถานที่นั้น ซึ่งขึ้นอยู่กับกรออกแบบให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปตามข้อจำกัดที่อาจเกิดจากงบประมาณ หรือ เทคนิคการสร้าง เช่น ป้ายสี่เหลี่ยมจะมีราคาถูกกว่าป้ายชนิดอื่น หรือข้อจำกัดในการใช้งาน เช่น ป้ายอิเล็กทรอนิกส์ อาจถูกจำกัดจากรูปร่างของหลอดไฟและอุปกรณ์ไฟฟ้า เป็นต้น

2) วัสดุ ในการสร้างป้ายมีการใช้วัสดุพื้นฐาน 3 อย่าง คือ ไม้ โลหะ และพลาสติก ซึ่ง แต่ละชนิดมีความแตกต่างกันดังนี้

2.1) ไม้ ป้ายไม้ที่ นิยมใช้มา เป็นระยะเวลาอันยาวนาน เนื่องจากการ ใช้ป้ายไม้เหมาะที่จะใช้งานกลางแจ้ง ให้ความรู้สึก ที่เป็นธรรมชาติ หรือใช้กับสภาพภายนอก ที่มีแสงสว่างมากพอ ป้ายไม้ ใช้ได้ดีภายในอาคารแต่จะมี ความแข็งแรงน้อยกว่าป้ายโลหะและพลาสติก

2.2) โลหะ ป้ายโลหะมีความแข็งแรงทนทาน ให้เกิดความรู้สึกแน่นอนหนักแน่น แต่มีปัญหาเรื่องน้ำหนักและการสะท้อนแสง

2.3) พลาสติก ป้ายพลาสติก สามารถปรับใช้งานได้มากกว่าวัสดุอื่น มีให้เลือก หลายสีน้ำหนักเบา เหมาะที่จะใช้กับหลอดไฟ เช่น การจัดทำป้ายตู้ไฟ และไม่มีปัญหาในเรื่องการมอง

3) สี สีมีผลในเชิงจิตวิทยามีผลต่ออารมณ์และการรับรู้ของมนุษย์ซึ่งมีความเคยชินกับการตีความหมายของสีอยู่แล้ว เช่น สีแดง มักใช้กับป้ายเตือนการใช้สิ่งที่มีประโยชน์มาก

กับการสร้างป้าย สัญลักษณ์ การใช้คู่มือต่าง ๆ มีผลต่อการรับรู้ทางสายตา จากการศึกษาเรื่องกา
รอ่านป้ายบน สีต่าง ๆ สรุปได้ว่าสิ่งสำคัญที่สุด คือ การตัดกันระหว่างสีพื้นและสีของตัวอักษร

รายชื่อของคู่มือ ที่มีประสิทธิภาพในการใช้งาน จัดลำดับจากคู่มือที่เห็นและอ่านได้ง่ายที่สุด
ไป ตามลำดับที่อ่านยากขึ้น ดังนี้

คู่มือที่ไม่ควรให้ใช้กับป้ายสัญลักษณ์ คือ สัมบนขาว แดงบนเขียว และดำบนม่วง ความ
ชัดเจนของสี จึงมีความสำคัญ ต่อการใช้กับรูป ภาพถ่าย หรืออื่น ๆ ที่จะอยู่บนป้ายที่ต้องมองจาก
ระยะไกล การตัดกันของสี ช่วยความชัดเจน และเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลต่อการสื่อสารของป้าย
นอกจากนั้นการแปลความหมายมีผลในทางจิตวิทยาอีกด้วย

สีแดง ทำให้เกิดความรู้สึก ชัดเจน รวดเร็ว แข็งแกร่งมีพลัง และมีประสิทธิภาพ
ผลกระทบทางจิตวิทยา เป็นสีที่กระตุ้นประสาทตาและดึงดูดความสนใจจากผู้ที่พบเห็น
ได้มากที่สุดแต่จะทำให้เมื่อยตาได้ง่าย

สีเหลือง ทำให้เกิดความรู้สึก แน่นนอนชัดเจน สว่างสดใสไม่เกิดความสงสัยไม่ต้อง ตัดสินใจ
ผลกระทบทางจิตวิทยาเป็นสีไวต่อการมองของมนุษย์และเมื่ออยู่ใกล้กับสีอื่นจะเปล่งพลัง
เข้มสีเหล่านั้น

สีเขียว ทำให้เกิดความรู้สึก สงบ ร่มเย็น มีชีวิตชีวา สดชื่น อุดมสมบูรณ์
ผลกระทบทางจิตวิทยา เป็นสีที่ทำให้ประสาทตาและกล้ามเนื้อผ่อนคลายจากความตึงเครียด
เป็นสีที่ให้ความรู้สึกพักผ่อนได้มากที่สุด

สีน้ำเงิน ทำให้เกิดความรู้สึก สงบ เรียบร้อย มั่นคง เยียบ
ผลกระทบทางจิตวิทยา เป็น สีที่ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นระเบียบ

สีม่วง ทำให้เกิดความรู้สึก เร้นลับสูงส่ง หรรษา มีอำนาจ
ผลกระทบทางจิตวิทยาเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความสัมพันธ์

สีขาว ทำให้เกิดความรู้สึกบริสุทธิ์ เบา ใสสะอาด ไร้เดียงสา
ผลกระทบทางจิตวิทยา เป็นสีที่ไม่ก่อให้เกิด ความรำคาญหรือเกิดข้อโต้แย้งใด

สีดำ ทำให้เกิดความรู้สึก แข็งแกร่ง หนักแน่น สุขุม
ผลกระทบทางจิตวิทยาเป็นสีที่เป็นตัวแทนของความเคร่งเครียดเมื่อใช้คู่กับสีอื่นจะช่วยส่ง
เสริมให้สีอื่นเด่นชัดขึ้น

4) ตัวอักษร ตัวอักษรและรายละเอียดของตัวอักษรบนป้ายสัญลักษณ์ มีความสำคัญในการ ถ่ายทอดข้อความไปสู่คนอ่าน คือ

4.1) รูปแบบของตัวอักษร แต่ละแบบให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ตัวอักษรเรียบง่าย ธรรมดาจะอ่านง่ายที่สุด

4.2) ความหนาบางของตัวอักษร ความหนาจะช่วยให้ข้อความที่มีความสำคัญได้มากกว่า

4.3) การใช้ตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ร่วมกับตัวพิมพ์เล็กจะทำให้อ่านได้ง่าย

4.4) ระยะความห่างการใช้ช่องไฟห่างจะทำให้รู้สึกผ่อนคลายกว่าการใช้ช่องไฟที่ แคบทำให้รู้สึกทึบและแน่น

4.5) รูปร่างของตัวอักษร ทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างกัน ความแหลมจะให้ความ รู้สึก ถึงพลังและความเร็ว รุนแรงก้าวร้าว ตัวกลมให้ความรู้สึกนุ่มนวล เชื่องช้า

4.6) ความสัมพันธ์ของระยะการมองเห็นระดับปกติกับขนาดตัวอักษร การมองเห็นที่ ชัดเจนที่สุดคือการมองเห็นระยะที่อยู่นิ่ง อยู่ในระยะห่างและระดับสายตา ซึ่งขนาดของตัวอักษรและ ระยะห่าง จะต้องมีการปรับเปลี่ยนไป ระดับการมองเห็นที่สัมพันธ์กับตัวอักษรทั่วไป

5) สัญลักษณ์และเครื่องหมาย เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ภาพ เป็นการติดต่อสื่อสาร เพื่อตอบสนองความต้องการการให้ข่าวสาร การให้บริการการแลกเปลี่ยนสินค้า เพื่อเป็นการถ่ายทอดข้อความจากผู้ส่งไปถึงผู้รับภายในสภาวะแวดล้อมสัญลักษณ์ที่ติดตั้งมองเห็นได้ง่าย สามารถเข้าใจได้ไม่ก่อให้เกิดความสงสัย ความหมายไม่คลุมเครือ ควรใช้สัญลักษณ์เดียวแทนข้อความหนึ่งข้อความ เพื่อสามารถเรียนรู้และจดจำได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว

6) การจัดวางการจัดวางเครื่องหมายสัญลักษณ์ภาพและตัวอักษรลงบนแผ่นป้าย ควรมีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม แผ่นป้ายควรมีพื้นที่ว่าง โดยรอบให้พอเหมาะ

6.1) การจัดวางตำแหน่งของข้อมูลสามารถจัดวางได้ 9 รูปแบบ คือ

Upper Left บนซ้าย

Centered Left กลางซ้าย

Lower Left ล่างซ้าย

Upper Centered บนกลาง

Centered กลาง

Lower Centered ซ้ายกลาง

Upper Right บนขวา

Centered Right กลางขวา

Lower Right ล่างขวา

6.2)การจัดวางตำแหน่งลูกศร

- 1) ลูกศรวางเหนือข้อมูล
- 2) ลูกศรระดับเดียวกับข้อมูล
- 3) ลูกศรวางใต้ข้อมูล
- 4) ลูกศรและข้อความจัดเรียงชิดซ้าย
- 5) ลูกศรและข้อความ จัดเรียงตามทิศทางของลูกศร
- 6) ป้ายอยู่เหนือระดับสายตาใช้ลูกศร ชี้ลงล่าง
- 7) ป้ายอยู่ระดับต่ำกว่าสายตาใช้ลูกศร ชี้ขึ้นข้างบน
- 8) ป้ายสัญลักษณ์แสดงถึงหลายจุดหมายมีการจัดวางอยู่2วิธี

8.1) ป้ายเหนือระดับสายตา ระดับสายตา และ ต่ำกว่าสายตา
เรียงตาม ตัวอักษร ตามลำดับจากบนลงล่าง

8.2) ป้ายระดับเหนือสายตา ให้การเรียงชื่อ ตามระยะทาง โดย
ระยะทางใกล้ที่สุดจัดให้อยู่บรรทัดล่างสุด สำหรับป้ายที่อยู่ระดับสายตาหรือต่ำกว่าสายตาให้ นำ
ชื่อที่ใกล้ที่สุดไว้ด้านล่างสุด

7. แนวความคิดเกี่ยวกับระบบชี้นำทาง (Wayfinding System)

Passini (1984) กล่าวถึงการหาทิศทาง (Wayfinding) ว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการไปยังจุดหมาย โดยเป็นกระบวนการในใจ (Cognitive process) ที่ทำการจัดระเบียบข้อมูลที่ได้รับ จากสภาพแวดล้อมกายภาพมาประมวลให้เป็นแผนที่ในใจ (Cognitive map) ส่วนการรับรู้ตำแหน่ง ของบุคคลในที่ว่าง (Spatial orientation) นั้นเป็นการเข้าใจตำแหน่งของตนเองในที่ว่าง

Appleyard(1966:24)ได้กล่าวถึงสัมผัสแห่งการรับรู้ตำแหน่งและทิศทาง (Sense of orientation)ไว้ว่าเป็นจินตภาพพื้นฐานในการจดจำสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นภายในจิตใจโดยส่วนหนึ่งเกิดจากการมองเห็น(Visible)และอีกส่วนหนึ่งเกิดจากความทรงจำ(Memory) ในอดีต

Arthur และ Passini (1992) ได้กำหนดคำนิยามของการหาทิศทาง (Wayfinding) ไว้ว่า การหาทิศทาง คือ กระบวนการในการค้นหาจุดหมาย (Destination) ภายใต้สภาพแวดล้อมที่คุ้นเคย และไม่คุ้นเคยโดยเป็นลักษณะที่มีความสัมพันธ์แบบพลวัตในที่ว่าง (The dynamic relationship to space) ส่วนการรับรู้ตำแหน่งของบุคคลในที่ว่าง (Spatial orientation) นั้นคือการรับรู้ตำแหน่งของตนในสภาพแวดล้อม หรือตำแหน่งภายในแผนที่ในใจ(Cognitive map) โดยเป็นลักษณะที่มีความสัมพันธ์แบบเสถียรในที่ว่าง (The static relationship to space)

ระบบนำทาง (Wayfinding) คือ การช่วยให้คนไปถึงที่หมายได้ในเวลาที่กำหนดโดยไม่เกิดความเครียดและความสับสนให้ความสะดวกสบายในการใช้บริการของสถานที่จนถึงการคมนาคมขนส่งด้วยการเดินเท้า หรือการใช้นานพาหนะ ซึ่งมีความจำเป็นทางสังคมเศรษฐกิจ และเพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายทางทรัพย์สินชีวิตและจิตใจ

ระบบนำทาง (Wayfinding) คือ แนวความคิดให้คนได้รับข้อมูลข่าวสารด้วยระบบสื่อสาร โดยใช้ป้ายสัญลักษณ์เป็นเครื่องมือบอกทาง ด้วยวิธีการสร้างระบบนำทางให้คนไปถึงที่หมายได้ด้วยตนเอง Self Guiding System โดยใช้วิธีการพึ่งพาตนเอง ทำให้ไม่ต้องใช้บุคคลเป็นจำนวนมากในการให้บริการบอกทางภายในพื้นที่ใหญ่ซับซ้อนและต้องอาศัยการหาข้อมูลเพื่อไปสู่ที่หมาย สภาพแวดล้อมถือเป็นสิ่งช่วยนำทางอยู่แล้วในการออกแบบจึงใช้หลักการความสัมพันธ์ทางสภาพแวดล้อมที่มนุษย์คุ้นเคยอยู่แล้วเป็นตัวกำหนดที่ตั้ง การใช้สื่อเส้นทางโดยวางตามเกณฑ์ของเหตุผล และสิ่งที่มนุษย์เคยชิน ตัวอย่างเช่น อาคารสำนักงานซึ่งมีเนื้อที่ภายในและภายนอกตึกที่ผ่านการออกแบบจัดวางผังอย่างมีระเบียบและขั้นตอน ตึกต้องมีทางเข้าออก ทางเดิน จำนวนชั้น ความสูง การกำหนดชั้นด้วยตัวเลข จึงเป็นสิ่งที่ยอมรับและเข้าใจได้อยู่แล้วทางเดิน A มาก่อนทางเดิน B ห้องหมายเลข 404 ควรอยู่ชั้นที่ 4 ดังนั้นหากสำนึกและการคาดคะเนจากประสบการณ์ของบุคคล ได้ถูกวางแผนให้เปลี่ยนไปการชี้นำทางด้วยตนเองจะไร้ประสิทธิภาพ

7.1) กระบวนการหาทิศทาง (Way-finding process)

กระบวนการของการหาทิศทาง(Wayfinding) เป็นกระบวนการทางจิตวิทยา(Psychology) หรือจิตวิทยาสภาพแวดล้อม(EnviromentPsychology)โดยกระบวนการรับรู้และจดจำสภาพแวดล้อม(Cognitivemappingprocess)ซึ่งมีผลต่อการเกิดแผนที่ในใจหรือจินตภาพ(CognitivemaporImage)

Passini (1984) กล่าวว่ากระบวนการหาทิศทาง (Wayfinding) สามารถกำหนดได้ในลักษณะของกระบวนการเกิดแผนที่ในใจ (Cognitive mapping process) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างโครงสร้าง จิตินภาพ (Mental structure) และเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้และจดจำสภาพแวดล้อมโดยพบว่าผลลัพธ์ของกระบวนการหาทิศทางนั้นเกิดขึ้นในลักษณะของแผนที่ในใจ (Cognitive map) ซึ่งคือภาพรวม ของจินตภาพหรือสิ่งที่เป็นตัวแทน (Representation) ของที่ว่างและผังโดยรวมของสภาพแวดล้อมนั้นๆ

กระบวนการที่นำไปสู่ผลลัพธ์ในลักษณะของแผนที่ในใจ (Cognitivemap) นั้นประกอบด้วยองค์ประกอบของกระบวนการหาทิศทางได้แก่ ข้อมูลสภาพแวดล้อม (Environmental information) การตัดสินใจ (Decision) และพฤติกรรมกรรมการแสดงออก (Behavioralaction) ทั้งนี้กระบวนการตัดสินใจ (Decision) เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากโดยการตัดสินใจเป็นสิ่งสำคัญที่เชื่อมโยงข้อมูลในจิตใจ และนำไปสู่การแสดงออกของพฤติกรรม

กระบวนการหาทิศทางสามารถอธิบายในฐานะของกระบวนการแก้ปัญหาในที่ว่าง (Spatial problem solving) อันประกอบไปด้วยกระบวนการต่างๆดังนี้ (Arther& Passini, 1992)

- 1) การตัดสินใจ (Decision making) ได้แก่การวางแผนการกระทำ ซึ่งช่วยให้เราสามารถ วางแผนกระทำและเข้าใจโครงสร้างโดยรวมของสภาพแวดล้อม
- 2) การตัดสินใจกระทำ(Decisionexecuting)ได้แก่การเปลี่ยนจากแผนมาเป็นการกระทำ เป็นการเปลี่ยนรูปการตัดสินใจมาเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรม ซึ่งในส่วนนี้ แหล่งข้อมูลที่ช่วยให้สามารถตัดสินใจกระทำได้ส่วนหนึ่งมาจากแผนที่ในใจ (Cognitive map)
- 3) กระบวนการประมวลข้อมูล(Information processing)ได้แก่การเข้าใจข้อมูลจากการตัดสินใจ 2 ประการขั้นต้นใน ลักษณะของการรับรู้ และจดจำสภาพแวดล้อม (Environmental proception and cognition)

ทั้งนี้ การรับรู้ทิศทาง (Wayfinding) นั้น เป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้อง กับการเชื่อมโยงการ ประสบการณ์ในอดีตการอ่านและประเมินสภาพแวดล้อมความพยายามทำความเข้าใจใน ลักษณะเฉพาะของพื้นที่ว่างในสภาพแวดล้อมโดยมีการรับข้อมูลจากป้ายแผนที่ และตัวบ่งชี้ (Indicator)โดยมีการพิจารณาปัจจัยด้านเวลาความน่าสนใจ ความปลอดภัยในการใช้เส้นทางด้วย ในการรับรู้ข้อมูลต่างๆจากสภาพแวดล้อมซึ่งประกอบไปด้วยกระบวนการวางแผนก่อนที่ จะกระทำซึ่งในการวางแผนนั้นจะประกอบไปด้วย การกำหนดสถานที่ที่จะไป (Where to go) วิธีที่ จะไปยังจุดหมาย (How to go) และเวลาที่จะไปยังจุดหมาย (When to go) ซึ่งจะมีผลต่อในด้าน กระบวนการตัดสินใจ (Decision) โดยกระบวนการตัดสินใจเป็นสิ่งที่มีการลำดับ (Hierarchy) เป็น โครงสร้างและต้องอาศัยข้อมูลจากสภาพแวดล้อมโดยเริ่มจากการตัดสินใจกำหนดจุดหมาย ตัดสินใจกระทำ ตามลำดับขั้นตอนก่อน-หลังจนกระทั่งไปยังจุดหมาย ทั้งนี้เรื่องความคุ้นเคยที่มีต่อ สภาพแวดล้อมนั้นก็มี ผลต่อการตัดสินใจไปยังจุดหมาย โดยการไปยังจุดหมายภายใต้สภาพแวดล้อมที่มีความคุ้นเคยจะสามารถตัดสินใจกระทำได้โดยอาศัยการวางแผนที่เคยกำหนดขึ้นจาก ประสบการณ์ในอดีตก็ได้ (Arthur and Passini, 1992)

ในกระบวนการประมวลข้อมูล (Information processing) การรับรู้ (Perception)และการ จดจำ (Cognition) เป็นองค์ประกอบสำคัญโดยการรับรู้ (Perception)เป็นการรับข้อมูลเข้ามาผ่าน สัมผัสต่างๆ โดยเฉพาะการมองเห็น(Vision)การได้ยิน (Hearing) และการสัมผัส (Tactual)ตามลำ ดับ ส่วนการจดจำเป็นการทำทำความเข้าใจและจัดการข้อมูลที่ได้รับโดยจะพิจารณาที่ ส่วนประกอบ (Component) และลักษณะเฉพาะ(Spation characteristic of a setting)ของกายภาพนั้นๆ ซึ่งจะ แสดงออกมาในลักษณะของแผนที่ในใจ (Arthur and Passini, 1992) ทั้งนี้ได้มีการศึกษาปัจจัยที่มี ผลต่อการจำ (Memory) อาคารในเมือง4ประการดังนี้

- 1) รูปทรงอาคารเช่นขนาดสีรูปร่างรูปแบบ
- 2) ความสามารถในการมองเห็น (Visibility)และการเข้าถึง(Access)
- 3) การใช้งาน (Use) เช่น อาคารที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ใช้บ่อยจะสามารถจำได้
- 4) ความสำคัญในเชิงสัญลักษณ์

8. กระบวนการทางพฤติกรรมและการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการหาทิศทาง

กระบวนการรับรู้ (Perception) การรับรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลมีประสบการณ์กับ วัตถุหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัส ตา หู จมูก ลิ้น ผิวหนัง เป็นเครื่องมือในการรับรู้ เป็นหลักทางจิตวิทยาที่มีความสำคัญและบทบาทมากที่สุดต่อการเกิดพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมใช้อ้างอิงเป็นหลักมูลฐานช่วยในการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบขององค์ประกอบทางกายภาพให้เกิดสุนทรียภาพของรูปทรง ได้แก่

- 1) การจัดระเบียบในการรับรู้ (Organization in Perception)
- 2) การรับรู้ความลึก (Depth Perception)
- 3) ความคงที่ของการรับรู้ (Perception Constancy)
- 4) มายาทางทัศนภาพ (Visual Illusion)

การเปรียบเทียบความลึกหรือระยะทาง การใช้เส้นคู่ทางตั้งเอียงเข้าหากันทำให้ดูคล้ายกับว่าเส้นทั้งสองอยู่ขนานกัน แต่ปรากฏในลักษณะของสามมิติ จึงเอียงเข้าหากันตามหลักการทางทัศนียภาพ คือ ตามหลักในการลวงตาจะทำให้การรับรู้ของส่วนที่แคบกว่าไม่ได้หดลงตามด้วย และทำให้เกิดการรับรู้ว่ายาวกว่าเส้นล่างในการรับรู้จึงอาจเกิดการรับรู้ที่ไม่สอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริงได้ สรุปได้ว่าอาจมีความจำเป็นที่จะต้องแก้ไขทางทัศนภาพเพื่อให้เกิดการลวงตามหลักทัศนียภาพ เช่น การลวงตาของสีกับป้ายสัญลักษณ์หรือการเปิดไฟบนป้ายสัญลักษณ์จะทำให้ป้าย สัญลักษณ์ดูทื่อทะน้อยลง

ดังนั้นหลักมูลฐานในการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบขององค์ประกอบทางกายภาพให้เกิดสุนทรียภาพของรูปทรงนั้นสามารถอธิบายด้วยหลักการของการรับรู้ตามทฤษฎีเกสตัลด์หลักเอกภาพคือ ทั้งหมดย่อมมากกว่าผลรวมขององค์ประกอบ

ในการรู้หรือจดจำนั้นประกอบด้วยการเรียนรู้ใน 2 ลักษณะ (กิมลสิทธิ์ หรยางกูร, 2537) คือ กระบวนการสัมพันธ์ (Associative Process) กระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าหรือเงื่อนไขผลกระทบที่ทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้ากับการตอบสนองในลักษณะการเรียนรู้ที่เป็นนิสัยเน้นการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองโดยสิ่งที่เกิดขึ้นซ้ำๆกันหลายหนจะเกิดการรับรู้ที่กลายเป็นนิสัยซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการทางปัญญาซึ่งเป็นการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ

กระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) กระบวนการทางปัญญาในการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อเกิดความเข้าใจสิ่งต่างๆหรือสภาพการณ์ต่างๆที่รับรู้ในขณะนั้น ร่วมกับความรู้ต่างๆที่สะสมจากประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่เป็นความเข้าใจในความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆและในความหมายที่เกี่ยวข้องเกิดจากความเข้าใจการรับรู้สิ่งต่างๆตามการประมวลผลข้อมูลโดยตัวบุคคลทั้งนี้ สภาพแวดล้อมที่มีข้อมูลเป็นระบบจะทำให้รับรู้จดจำเข้าใจสภาพแวดล้อมได้ง่าย

2.3.7 การออกแบบแผ่นพับ

“แผ่นพับ” มีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Folder(s) แต่นิยมเรียกว่า โบรชัวร์ (Brochure) ซึ่งหมายถึงเอกสารที่เย็บเป็นเล่มบางๆ และมีลักษณะคล้ายคลึงกัน “แผ่นพับ” สามารถพับได้ ตั้งแต่ 4-80 หน้า (หน้า - หลัง) แต่นิยมใช้กระดาษ A4 พับเป็น 3 ตอน 6 หน้า เนื่องจากสะดวก และประหยัดเมื่อพับเสร็จแล้ว แผ่นพับจะมีขนาดเล็กพกพาได้สะดวก รวมทั้งแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนๆได้โดยไม่ต้องมีเลขหน้ากับแผ่นพับเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่จัดการเป็นการเผยแพร่ข้อมูลที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรงชนิดหนึ่งหลักการทั่วไปในการออกแบบแผ่นพับมี 2 เรื่องที่สำคัญ คือ

1. สิ่งที่ต้องกำหนดและวางแผนก่อนการออกแบบแผ่นพับ
2. องค์ประกอบและการจัดวางองค์ประกอบในการออกแบบแผ่นพับ

สิ่งที่ต้องกำหนดและวางแผนก่อนการออกแบบแผ่นพับ

1. การกำหนดขนาดและรูปแบบของแผ่นพับ
2. การกำหนดลักษณะการส่ง
3. การกำหนดกระดาษ
4. การกำหนดลำดับของการอ่านตามลักษณะของแผ่นพับ

การกำหนดขนาดและรูปแบบของแผ่นพับ

1. แผ่นพับมีลักษณะคล้ายแผ่นปลิว แต่มีขนาดใหญ่กว่า (เมื่อคลี่ออกมา) เนื่องจากถูกออกแบบให้บรรจุรายละเอียด ได้มากกว่าใบปลิว มีได้ตั้งแต่ 2-5 ทบ หรือมากกว่า นั้น

2. วิธีการพับมีหลายแบบ เช่น พับทบกันไปมาเท่ากันทุกด้าน, พับไม่เท่ากันทุกด้านและในปัจจุบันนั้นมีการออกแบบให้มีลูกเล่นมากมายหรือจะเป็นการได้คัทต่างๆทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบและเจ้าของสินค้าวิธีการจัดแจกเป็นเช่นเดียวกับใบปลิว

3. การผลิตรูปแบบของแผ่นพับจะเป็นกระดาษแผ่นเดียว พิมพ์ทั้งสองหน้าแล้วพับอย่างน้อย 1 พับ

4. เนื่องจากแผ่นพับมีวิธีการพับหลายแบบ และไม่มีเลขหน้ากับเหมือนกับหนังสือที่จะบังคับให้ผู้อ่านไปที่ละหน้า ดังนั้นแผ่นพับจึงต้องออกแบบจัดเรียงลำดับการเสนอข้อความและรูปภาพในการโฆษณาให้เหมาะสมกับลักษณะของการพับนั้นๆ เพราะถ้าออกแบบไม่ดีแล้วจะทำให้ผู้อ่านเกิดความสับสนในการอ่านได้ง่าย

การกำหนดลำดับของการอ่านตามลักษณะของแผ่นพับ

1. เมื่อผู้อ่านได้รับแผ่นพับนั้นจะเป็นลักษณะที่ยังพับอยู่ทำให้ผู้อ่านได้เห็นด้านหน้าก่อน จากนั้น เมื่อผู้อ่านคลี่แผ่นพับออกก็จะค่อยๆเห็นหน้าอื่นๆ

2. ดังนั้นจึงต้องกำหนดลำดับของเนื้อหาให้อยู่ในตำแหน่งหน้าที่สอดคล้องกับลำดับของการคลี่แผ่นพับนั้นออกอ่าน

3. โดยต้องกำหนดว่าเนื้อหาส่วนใดควรมาก่อนส่วนใดควรมาทีหลังแล้วจัดวางไปตามส่วนต่างๆให้ถูกต้อง ตามลำดับของการคลี่ออกอ่าน

พาดหัว

- มักเป็นตัวที่ใหญ่หรือเป็นตัวอักษรที่เด่น
- อยู่ด้านหน้าของแผ่นพับและนิยมวางไว้ในส่วนบนของแผ่นพับ
- เป็นข้อความสั้นๆ เข้าใจง่าย

ภาพประกอบ

- มักวางอยู่กับหน้าเดียวกับพาดหัว
- เป็นภาพที่ช่วยดึงดูดใจของผู้อ่าน
- จะมีภาพประกอบเนื้อหา

ข้อความ

- ข้อความมีขนาดเล็ก 12 พอยต์
- ใช้ตัวอักษรสีเข้าบนพื้นสีอ่อน
- ควรใช้อักษรเพียง 1-2 แบบ
- ต้องคำนึงถึงลำดับการอ่าน
- ควรเว้นวรรคคำ

ภาพสินค้าและตราสัญลักษณ์

- ภาพสินค้าอาจนำมาประกอบในหน้าแรกได้
- ควรมีสินค้าอยู่ในหน้าหลักหรือเนื้อหาภายในด้วย
- ตราสัญลักษณ์ควรอยู่ด้านหน้าของแผ่นพับ
- ควรมีตราสัญลักษณ์ในแผ่นพับหน้าสุดท้ายด้วย

2.4 รูปแบบของตัวอักษรไทย

ขาม จาตุรงค์กุล (2545 : 63-67) ได้แบ่งประเภทของตัวอักษรไทย ตามลักษณะรูปแบบ (style) ของตัวอักษรได้ดังนี้

1. กลุ่มอักษรหัวกลมที่มีน้ำหนักเส้นเท่ากัน มีรูปแบบที่อ่านง่าย นิยมใช้เป็นเนื้อความ

พีเอสแอล ขาล้าย
พีเอสแอล ไทยคอมมอน
ดีเอสเตโซ
ดีเอส ออคิด
ดีเอส สยามสแควร์

ภาพที่ 5 กลุ่มอักษรหัวกลม

ที่มา : ขาม จาตุรงค์กุล, "การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์อีสาน"

2. กลุ่มอักษรหัวกลมที่มีน้ำหนักเส้นต่างกัน คือเป็นอักษรที่นิยมใช้เป็นตัวเน้นข้อความ

ดีเอส วัฒนา
พีเอสแอล เอ็ดเวิร์ด
ดีเอส ฮิสรภาพ
พีเอสแอล แซมซัน
ดีเอส กรุงเทพ

ภาพที่ 6 กลุ่มอักษรหัวกลมที่มีน้ำหนักเส้นต่างกัน

ที่มา: ขาม จาตุรงค์กุล, "การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์อีสาน"

3.กลุ่มอักษรหัวบอด คือ เป็นอักษรที่หัวทึบตันเป็นตัวดิสเพลย์

พีเอสแอล ประถม	พีเอสแอล บัณฑิต
ครอเดีย ยูพีซี	พีเอสแอล เท็กซัส
เจเอส นุสบา	เจเอส ประสบลาภ
ดีเอส กมล	เจเอส เสาวพัคตร์
ดีเลเนีย ยูพีซี	ดีเอส อลงกรณ์
ดีบี ฟองน้ำ	ดีเอส ปรีชา
เจเอส อลิสา	ฟรีเซีย ยูพีซี

ภาพที่ 7 กลุ่มอักษรหัวบอด

ที่มา : ขาม จาตุรงค์กุล, “การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์อีสาน” (ศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545), 64.

4.กลุ่มอักษรหัวตัดลำตัวตรงคือเป็นอักษรดิสเพลย์แสดงความรู้สึกแข็งแรงสง่างามและเป็นสากล

ภาพที่ 8 กลุ่มอักษรหัวตัดลำตัวตรง

เจเอส พิษณุ	ดีบี สุรวงศ์
เจเอส สดาญ	ดีบี ๗๕ นารายณ์
ดีเอส มติชน	เจเอส ภูวิภพ
เจเอส พิศมัย	เจเอส เอกชัย
เจเอส จักรพันธ์	อ ัง ศ น ำ
ดีเอส อำพัน	ยูโครเซีย ยูพี
เจเอส เกียรติ	ดีเอส ดวงตา
พีเอสแอล ข่านาญ	ดีเอส น้ำค้าง
พีเอสแอล บัณฑิต	เจเอส ไบคก
พีเอสแอล ไอริน	กิลต ไทยวัธ
เจเอส ศันสนีย์	

ที่มา : ขาม จาตุรงค์กุล, “การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์อีสาน” (ศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545), 65.

5.กลุ่มอักษรหัวตัดและมีเส้นโค้งเป็นอักษรศิลปะ แสดงความรู้สึกนุ่มนวลสง่างามและเป็นสากล

พีเอสแอล จริน
พีเอสแอล พงมาน
พีเอสแอล อัศดง
จัสมิบ ยูพีซี

ภาพที่ 9 กลุ่มอักษรหัวตัดและมีเส้นโค้งเป็นอักษรศิลปะ

ที่มา : ขาม จาตุรงค์กุล, “การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์อีสาน” (ศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545), 65.

6.กลุ่มอักษรมีเชิงเป็นอักษรศิลปะแสดงความรู้สึกเก่าแก่ขลังหรรษาและเป็นสากล

พีเอสแอล มาเอสทิต
ดีเอส ไหมไทย
เจเอส พุ่มพวง
พีเอสแอล เขียวรา
ดีเอส ไกลอน ลอนต
คอดเชียง ยูพีซี
เจเอส ศรีทรา
พีเอสแอล อักนี
ดีเอส สุขสวัสดิ์

ภาพที่ 10 กลุ่มอักษรมีเชิงเป็นอักษรศิลปะ

ที่มา : ขาม จาตุรงค์กุล, “การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์อีสาน” (ศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545), 66.

7. กลุ่มอักษรไม่มีเชิง เป็นอักษรดิสเพลย์ แสดงความรู้สึกสมัยใหม่และเป็นสากล

พีเอสแอล ดิสเพลย์	เจเอส ขุนเวียง
เคเอส ธนาพร	ดีเอส สาร
ดีเอส ชิงเกิล	ดีบี สิลบ
เจเอส โอบบุง	ดีบี เอราวัณ
พีเอสแอล แอมไพร์	ลี้ ยูพีช
ดีเอส ราษฎร์บูรณะ	พีเอสแอล อิมพีเรียล
ดีเอส พัฒพงษ์	ดีบี พัฒพงษ์ ดีบี ไปรเวท
เจเอส นกแล	

ภาพที่ 11 กลุ่มอักษรไม่มีเชิง เป็นอักษรดิสเพลย์

ที่มา : ขาม จาตุรงค์กุล, "การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์อีสาน" (ศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545), 66.

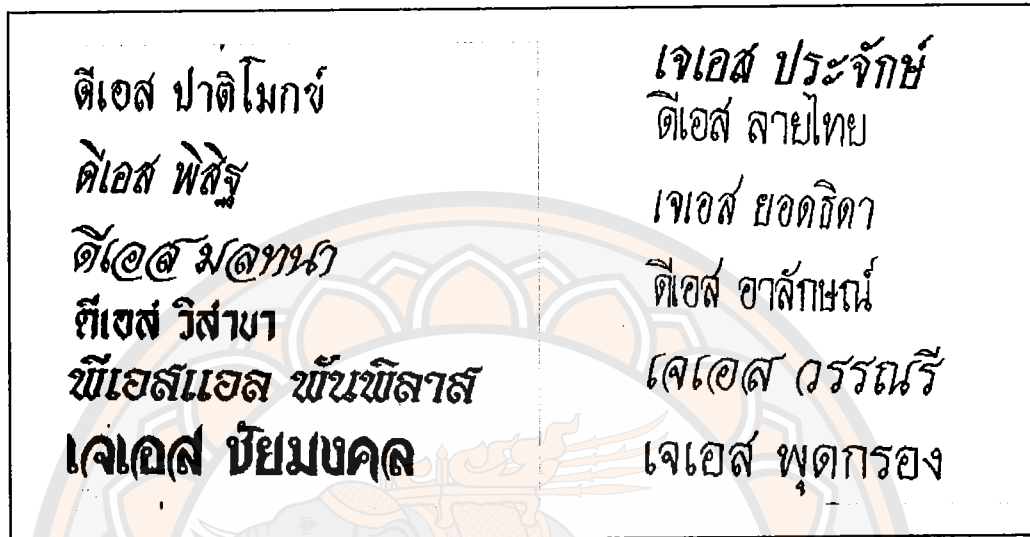
8. กลุ่มอักษรแบบลายมือหวัด แสดงความรู้สึกเป็นกันเอง ไม่เป็นพิธีการ

ดีเอส ธิบจน
ดีเอส ฟรีแจ็ก
พีเอสแอล อีสระ
เจเอส ต่อมแถม
ดีเอส ปรีแซนด์
ดีเอส สายไหม
ดีเอส วิวิ
ดีเอส เมวราช

ภาพที่ 12 กลุ่มอักษรแบบลายมือหวัด

ที่มา : ขาม จาตุรงค์กุล, "การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์อีสาน" (ศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545), 66.

9. กลุ่มอักษรแบบอาลักษณ์คล้ายกับการคัดลายมือบรรจงเป็นอักษรศิลปะแสดงความรู้สึกถึงวัฒนธรรมไทยอันเก่าแก่และศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 13 กลุ่มอักษรแบบอาลักษณ์คล้ายกับการคัดลายมือ

ที่มา : ขาม จาตุรงค์กุล, "การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขศิลป์อีสาน" (ศิลปนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545), 67.

2.4.1 การเลือกตัวอักษร

การเลือก font ที่เข้าใจได้ง่าย อ่านง่ายดูแล้วอ่านออกทันทีจะทำให้เราสามารถสื่อใจความสำคัญของงานออกมาสู่ผู้ชมได้เร็ว การออกแบบแนวศิลป์ อาจใช้ font ที่ดูมีความหมาย อ่านแล้วต้องคิดตามนิดนึงถึงจะเข้าใจความหมายได้แบบนี้อาจจะทำให้งานของเราน่าติดตามเหมาะกับงานที่ออกแบบอิสระเท่านั้นไม่เหมาะกับงานทั่วไปไม่ว่าจะเลือกฟอนต์แบบไหนก็ตามควรจะต้องดูด้วยว่าเข้ากับงานที่เราทำหรือเปล่า ควรเลือกฟอนต์หลายๆแบบเปรียบเทียบกันดูว่าอันไหนเหมาะสมที่สุด เราก็เลือกใช้อันนั้นบางที font แบบนึงอาจจะสวยเมื่อทำกับงานนึง แต่อีกงานอาจจะดูไม่สวยก็ได้

Body หลัก ๆ จะประกอบไปด้วยตัว Body เอง และส่วนแขนขา และที่สำคัญที่สุดที่จะส่ง
ผลถึงการเลือกใช้งาน Font ก็คือส่วนของ “เชิง” หรือ “Serif” (ในตัว Body ของ Font อาจจะไม่
ย่อยได้เป็นตา หรือไหล่ได้อีกและในเบื้องต้นให้รู้จักกันไว้ในชื่อของ Body)

Aa Bb Cc

ภาพที่ 14 ตัวอักษรแบบ Normal

ที่มา : หลักและทฤษฎีในการออกแบบ, www.km-web.rmutt.ac.th

ส่วนของ Proportion ของ Font จะหมายถึง ลักษณะการตกแต่งเพื่อนำไปใช้งาน เช่น ตัว
หนา หรือตั้งเอียง โดยปกติแล้ว Proportion ของ Font จะมีอยู่ 3 แบบคือ Normal คือ แบบปกติไม่
ได้กำหนดอะไรเพิ่มเติม Bold คือ แบบที่เป็นตัวหนาและ Italic คือ แบบที่เป็นตัวเอียง



Regular Italic Bold

ภาพที่ 15 ตัวอักษรแบบ Normal , Italic , Bold Italic

ที่มา : หลักและทฤษฎีในการออกแบบ, www.km-web.rmutt.ac.th

นอกจากทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาแล้วในบางครั้งอาจจะเจอแบบที่น้อยลงไปอีก เช่น Bold
Italic ที่เป็นตัวหนา และเอียงหรือ Narrow ที่มีลักษณะแคบๆ ผอมๆ ก็เป็นไปได้



ภาพที่ 16 ตัวอักษรแบบ Bold Italic, Narrow Italic, Narrow Bold Italic
ที่มา : หลักและทฤษฎีในการออกแบบ, www.km-web.rmutt.ac.th

วิธีเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบ

การเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อควรคำนึงง่าย ๆ อยู่ 2 ข้อคือ

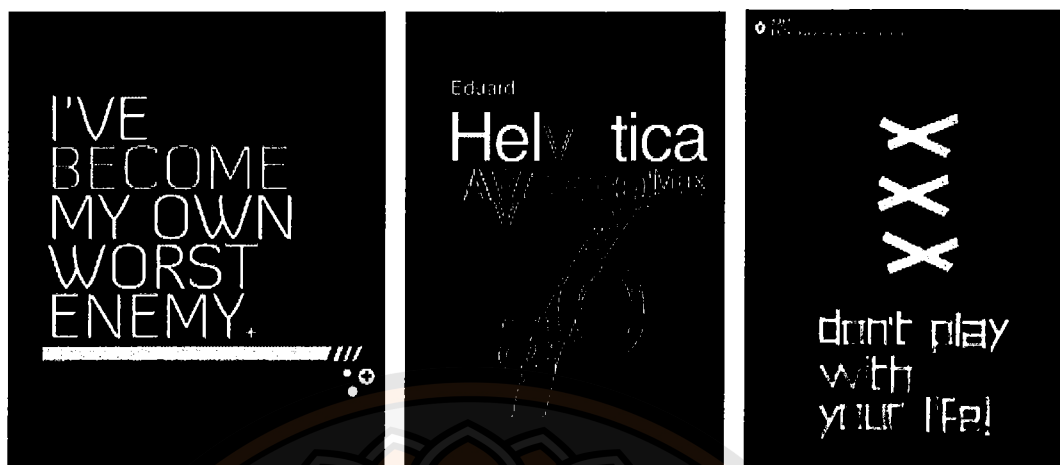
1. ความหมายต้องเข้ากัน หมายความว่า ความหมายของคำและ Font ที่เลือกใช้ ควรจะไปด้วยกันได้ เช่น คำว่า น่ารักก็ควรจะใช้ Font ที่ดูน่ารักไปด้วย ไม่ควรใช้ Font ที่ดูเป็นทางการดังภาพตัวอย่าง

น่ารัก น่ารัก

ภาพที่ 17 ความหมายต้องเข้ากัน

ที่มา : หลักและทฤษฎีในการออกแบบ, www.km-web.rmutt.ac.th

2. อารมณ์ของฟอนต์และอารมณ์ของงานต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือก็จะเลือกใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่น น่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความดูดาดอย่างโปสเตอร์ลดราคา ก็ควรจะใช้ Font ที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากนัก อย่าง Font ในกลุ่ม Script เป็นต้น



ภาพที่ 18 อารมณ์ของฟอนต์ และอารมณ์ของงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ที่มา : หลักและทฤษฎีในการออกแบบ, www.km-web.rmutt.ac.th

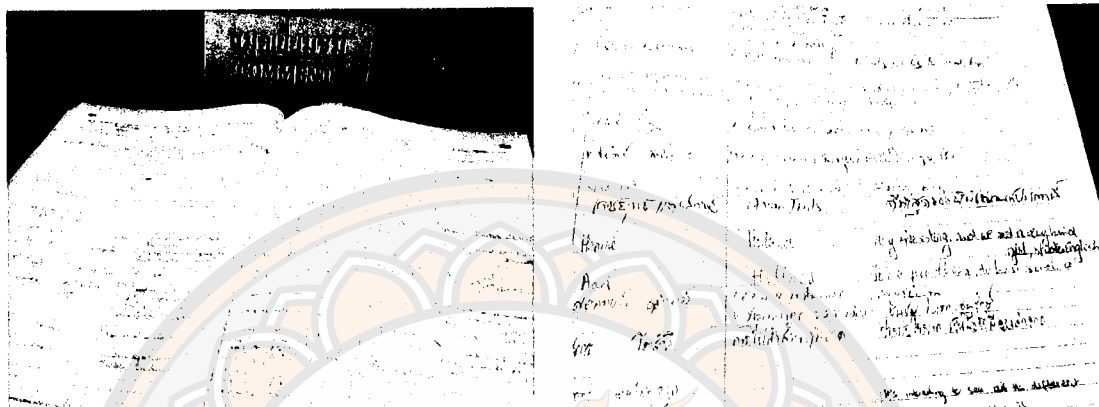
2.5 การศึกษาภาคสนาม

เป็นการรวบรวมค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องถึงความต้องการที่แท้จริงรวมถึงการใช้งานของพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษาและนักท่องเที่ยว เพื่อที่จะนำข้อมูลมาใช้ในการวิจัย มาเป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบชุดสัญลักษณ์ และเพื่อจัดระบบป้ายสัญลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี



ภาพที่ 19 บริเวณอาคารประชาสัมพันธ์ ภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี

1. การสำรวจพื้นที่ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นในการออกแบบนั้น จึงมีการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวีเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบให้เหมาะสมและสมบูรณ์มากที่สุด ทั้งในด้านสิ่งแวดล้อม ความเป็นอยู่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีข้อมูล ดังนี้



ภาพตัวอย่างที่ 20 สมุดเข้าเยี่ยมชม ภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี

- สถิติการเข้าใช้พิพิธภัณฑ์การสำรวจจากสมุดเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าใช้คือส่วนมากนักเรียนนักศึกษามีสถิติการเข้าใช้พิพิธภัณฑ์มากกว่านักท่องเที่ยว
- ระบบป้ายสัญลักษณ์แบบเก่า จากการสำรวจภายในยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์มากนัก และยังไม่เชื่อมต่อสิ่งแวดล้อมภายในพิพิธภัณฑ์



ภาพตัวอย่างที่ 21,22 บริเวณต่างๆภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี



ภาพตัวอย่างที่ 23,24 บริเวณต่างๆภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจำทวี

2. การสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นจากความคิดเห็น นำมาพิจารณา และเป็นแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมและสมบูรณ์แบบมากที่สุด ดังนี้
 - ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ จากข้อมูลในการสอบถามผู้บรรยายได้บอกเล่าถึงประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นต่างๆในพิพิธภัณฑ์

2.6 กรณีศึกษา

1.ออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมเพื่อสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตร (ชยนันต์ ชูติกาโม)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาและออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรในประเทศไทยกรณีศึกษา : เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี เนื่องจากการท่องเที่ยวเชิงเกษตรในประเทศไทย มีแนวโน้มจะเพิ่มความสำคัญมากขึ้นเรื่อยๆเพราะประเทศไทยเป็นประเทศเกษตรกรรมมีทรัพยากรอย่างสมบูรณ์ ปัญหาที่พบได้บ่อย ขณะเดินทางท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรได้แก่ ความไม่เพียงพอของป้ายต่างๆ ความไม่ชัดเจนในการสื่อความหมาย และขาดองค์ประกอบที่สำคัญคือ ระบบป้ายสัญลักษณ์แนะนำสถานที่แนวทางการศึกษาหารูปแบบของเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อม ของระบบป้ายสัญลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรมีวิธีการวิจัย

โดยการศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลภาคเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวข้องข้อมูลภาคสนามโดยการใช้แบบสอบถามนักท่องเที่ยวแล้วทำการออกแบบสรุปผลตลอดจนได้มีการประเมินผลงานออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาผลงานให้มี ความสมบูรณ์

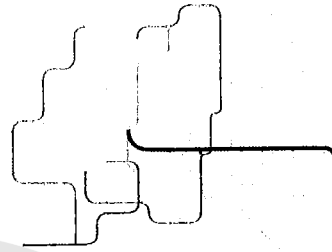
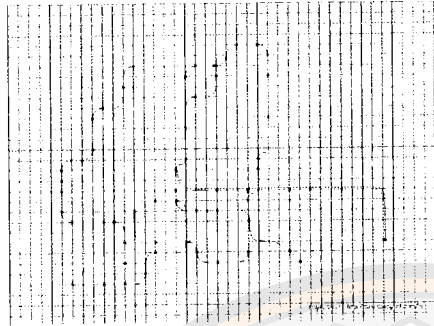
ผลงานวิจัยนั้นสามารถสรุปออกมาเป็นผลงานออกแบบได้ดังนี้ชุดระบบป้ายสัญลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตร 1 ชุด ซึ่งประกอบด้วย

1. สัญลักษณ์ภาพการท่องเที่ยวเชิงเกษตร
2. สัญลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงเกษตร
3. ป้ายบอกทิศทาง
4. ป้ายแผนที่
5. ป้ายบอกรายละเอียด
6. ป้ายประดับตกแต่ง
7. ป้ายบอกตำแหน่งสถานที่

ทั้งหมดมีความสวยงามสอดคล้องกลมกลืนและสื่อความหมายเป็นที่เข้าใจง่ายแก่ผู้ใช้งานซึ่งในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบเบลชนศิลป์สิ่งแวดล้อมโดยเน้นระบบป้ายสัญลักษณ์แสดงสถานที่ท่องเที่ยวในอุทยานประวัติศาสตร์ให้เหมาะสมตามลักษณะสภาพแวดล้อมเพื่อที่จะสามารถสื่อสารกับนักท่องเที่ยวได้มากที่สุด ในขณะที่เดียวกันก็สะท้อนเอกลักษณ์และแสดงถึงคุณค่าศิลปะและวัฒนธรรมของวัฒนธรรมและเอกลักษณ์เป็นการรวบรวมข้อมูลก่อนนำมาสร้างสรรค์โดยผู้วิจัยสื่อความคิดและวิธีการสร้างสรรค์ให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างเป็นระบบ

ในอีกมุมมองด้านหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญมองว่าการที่ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานออกแบบอีกทิศทางหนึ่งเป็นการสร้างแนวความคิดใหม่โดยการสร้างรูปแบบของกลุ่มการท่องเที่ยวในด้านอุทยานประวัติศาสตร์ โดยส่งผลให้เกิดการสร้างรูปแบบของสัญลักษณ์การท่องเที่ยวตามผลงานที่ผู้วิจัยได้ทำผลงานเสนอแนวทางไว้ให้และการเลือกใช้วัสดุในการผลิตนั้นก็เลือกวัสดุสังเคราะห์มาใช้ซึ่งเป็นวัสดุที่สามารถผลิตได้ง่ายในยุคสมัยปัจจุบันและในแง่การออกแบบนั้นสามารถที่จะออกแบบในระบบคอมพิวเตอร์และสั่งผลิตได้อย่างรวดเร็วส่วนของโครงสร้างก็เป็นวัสดุที่ค่อนข้างแข็งแรงและเลือกนำมาใช้ได้ อย่างสะดวก

2. การศึกษาออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์มาตรฐานสำหรับกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 25 การออกแบบแผนที่มาตรฐานสำหรับกรุงเทพมหานคร (ยอดขวัญ สวัสดิ์)

ศึกษาองค์ประกอบป้ายสัญลักษณ์ของกทม. ศึกษาหาความสัมพันธ์ของป้ายสัญลักษณ์ของกทม. กับป้ายสัญลักษณ์ของต่างประเทศศึกษาหาแนวทางการใช้งานป้ายสัญลักษณ์กทม. เพื่อให้ใช้งานร่วมกับป้ายอื่นๆ และสภาพแวดล้อมของกทม. อย่างมีประสิทธิภาพและศึกษาหามาตรฐานและรูปแบบการออกแบบเพื่อเป็นคู่มือแนวทางการออกแบบมาตรฐานสำหรับกทม. จากการรวบรวมข้อมูลป้ายสัญลักษณ์ กทม. ปัจจุบันมีผลต่อพัฒนาการของป้ายสัญลักษณ์ กทม. สมัยแรกๆ คือ

1. การเติบโตของเมืองหลวง
2. ความจำเป็น
3. รูปแบบจากตะวันตกและปัจจัยหลักในปัจจุบัน คือต้องมีเอกลักษณ์ป้ายสัญลักษณ์ กทม. ทั้งหมดมี 5 หมวดคือ

3.1) บอกลักษณะทาง

3.2) บอกลักษณะ

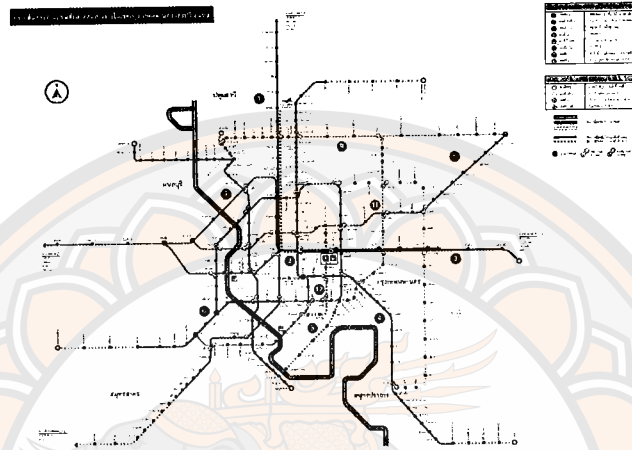
3.3) แบ่งเขต

3.4) บอกลักษณะที่โบราณ

3.5) เติบโตตามการจัดเพื่อการใช้งานแต่สำหรับการศึกษาวิเคราะห์ผู้วิจัยได้

กำหนดให้เหลือเพียง 4 หมวด เพื่อให้เข้ากับเกณฑ์มาตรฐาน ของต่างประเทศ ดังนี้

1. ชี้ทาง
2. แนะนำสถานที่
3. บอกข่าวสาร
4. เตือน



ภาพที่ 26 การออกแบบแผนที่มาตรฐานสำหรับกรุงเทพมหานคร (ยอดขวัญ สวัสดิ์)

การเลือกตัวอย่างงานตามการแบ่งทั้ง 4 หมวดดังกล่าวได้อาศัยคุณประวิทย์มหาครุฑ ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบของ กทม. เป็นผู้เลือกแบบเกณฑ์ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ป้ายสัญลักษณ์ของต่างประเทศเพื่อนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ป้ายสัญลักษณ์ของ กทม. ได้แนวทางแก้ไขดังนี้ ป้ายชี้ทาง ควรเป็นป้ายรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอนมีมุมตัดมนใช้พื้นป้ายสีเข้ม ตัวอักษรและสัญลักษณ์ ควรใช้มากที่สุดไม่เกิน 4 ข้อความ ป้ายแนะนำสถานที่ ควรเป็น รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน ใช้พื้นป้ายสีเข้ม ตัวอักษร และสัญลักษณ์กลับค่าควรใช้เพียง 1 ข้อความป้ายเตือนควรใช้รูปร่าง สี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งมุมตัดมนใช้พื้นป้ายสีเข้มตัวอักษรและสัญลักษณ์กลับค่าควรใช้มากที่สุด 1 ข้อความ และนำผลที่ได้ไปออกแบบหนังสือคู่มือแนวทางการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ให้ มาตรฐานสำหรับ (สุปิติ จันทรประสิทธิ์ 2543)

การออกแบบแผนที่ที่ได้ยกมาจากการวิจัยการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์มาตรฐาน สำหรับกรุงเทพมหานครนั้น ในการออกแบบแผนที่ดังกล่าวมีการออกแบบที่มีระบบและขั้นตอน ในการทำงานที่ดี ทั้งการจัดวางต่างๆ และองค์ประกอบที่ดูลงตัว

3. ออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับอุทยานประวัติศาสตร์ในประเทศไทย(ธนกร บันทังกูร) ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN FOR THE HISTORICAL PARK IN THAILAND

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและดำเนินการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับอุทยานประวัติศาสตร์เพื่อค้นหาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายคือนักท่องเที่ยวว่าสามารถรับรู้ข้อมูลการสื่อสารได้อย่างชัดเจน การวิจัยมี 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 รวบรวมข้อมูลตัวอย่างป้ายสัญลักษณ์อุทยานประวัติศาสตร์ในประเทศไทย

ระยะที่ 2 ออกแบบและสร้างต้นแบบผลงานออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อม สำหรับอุทยานประวัติศาสตร์ จำนวน 2 ชิ้นงาน

ระยะที่ 3 นำผลงานการออกแบบทั้ง 2 ชุดหาค่าความพึงพอใจโดยใช้ค่าร้อยละ มาสรุปผลงาน และประเมินผลงาน ผลการวิจัยพบว่า แนวทางที่ผู้วิจัย จัดนัยพึงพอใจมากที่สุด อันดับที่ 1 คือผลงานการออกแบบ แนวทางการปรับปรุงพัฒนารูปแบบของป้ายสัญลักษณ์จากรูปแบบเดิม โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ กับผลงาน ชุดที่ 1 ร้อยละ 84.94 ผลงานชุดที่ 2 มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจร้อยละ 83.94 ในส่วน ของนักท่องเที่ยว ผลงานชุดที่ 1 ได้ร้อยละ 82.41 ในผลงานชุดที่ 2 ได้ร้อยละ 74.56 ซึ่ง ภาพรวมของผลงานออกแบบมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี โดยทิศทางของรูปแบบการสร้างเลขนศิลป์ สิ่งแวดล้อมสำหรับอุทยานประวัติศาสตร์สามารถเป็นแนวทางในการสร้างเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมอุทยานประวัติศาสตร์ซึ่งการออกแบบสามารถสื่อถึงเอกลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์ของไทยดังนั้นการผนวกความรู้ด้านการออกแบบเกี่ยวกับศิลปะและการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์ที่มีคุณค่าร่วมกับทุกองค์ความรู้ทำให้เกิดแนวทางในการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อม สำหรับอุทยานประวัติศาสตร์ในประเทศไทย ที่สามารถอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว ที่เข้ามาเยี่ยมชมอุทยานประวัติศาสตร์ไทยอีกด้วยในแนวทางแรกผู้เชี่ยวชาญบางกลุ่มมองว่าควรจะมีรูปแบบที่กรมศิลปากรได้วางไว้เพราะด้วยประสบการณ์ของผู้ที่เกี่ยวข้องในอุทยานมักจะมองว่าเป็นการวางรูปแบบให้เข้ากับสภาพแวดล้อมแล้ว เพียงแต่มาจัดระบบ และวางแนวทางแบบแผนให้เพื่อใช้กับทุกอุทยานให้มีรูปแบบไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลต่อการเื้ออำนวยความสะดวกนักท่องเที่ยวในลักษณะของผู้รักและนิยมการท่องเที่ยวประเภทอุทยานประวัติศาสตร์

ในอีกมุมมองด้านหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญมองว่าการที่ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานออกแบบอีกทิศทางหนึ่งเป็นการสร้างแนวความคิดใหม่โดยการสร้างรูปแบบของกลุ่มการท่องเที่ยวในด้านอุทยานประวัติศาสตร์ โดยส่งผลให้เกิดการสร้างรูปแบบของสัญลักษณ์การท่องเที่ยวตามผลงานที่

ผู้วิจัยได้ทำผลงานเสนอแนวทางไว้ให้และการเลือกใช้วัสดุในการผลิตนั้นก็เลือกวัสดุสังเคราะห์มาใช้ซึ่งเป็นวัสดุที่สามารถผลิตได้ง่ายในยุคสมัยปัจจุบันและในแง่การออกแบบนั้นสามารถที่จะออกแบบในระบบคอมพิวเตอร์และสั่งผลิตได้อย่างรวดเร็วส่วนของโครงสร้างก็เป็นวัสดุที่ค่อนข้างแข็งแรงและเลือกนำมาใช้ได้ อย่างสะดวก

การสร้างเครื่องมือวิจัยนั้นเป็นการวิเคราะห์ในเชิงสร้างสรรค์และออกแบบโดยนำเอาข้อมูลต่างๆารูปแบบเอกลักษณ์ของแต่ละสถานที่และเทคนิควิธีการในการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อม

1.การวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร

1.1 เพื่อศึกษารูปแบบของศิลปกรรมและสภาพแวดล้อมของอุทยานประวัติศาสตร์

1.2 เพื่อศึกษาการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมโดยการศึกษาข้อมูลเชิงลักษณะที่ไม่ได้วัดออกมาเป็นตัวเลข แต่เป็นผลการสังเกตที่เป็นในรูปบรรยายเป็นเรื่องของความรู้จักความเข้าใจโดยแหล่งที่มาของข้อมูลเป็นข้อมูลจากแหล่งทุติยภูมิคือใช้วิธีข้อสรุปข้อมูลภาคเอกสารจากการดำเนินงานวิจัย

2.การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม

เป็นการรวบรวมค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องถึงความต้องการที่แท้จริงรวมถึงการใช้งานของรูปแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมประเภทป้ายแสดงสถานที่ที่ท่องเที่ยวกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักออกแบบนักวิชาการและผู้ที่มีความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมอีกทั้งปรึกษาในด้านการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องต่างๆ

2.1 การใช้แบบสอบถามและแบบตรวจสอบวิธีการใช้แบบสอบถาม และแบบตรวจสอบข้อดีก็คือสามารถทำให้ผู้วิจัยหรือผู้ศึกษาจะได้รับข้อมูลจากบุคคลหลากหลายในเวลาอันรวดเร็ว แต่มีข้อเสียคือผู้ตอบแบบสอบถามอาจจะตอบไม่ตรงกับความจริงเนื่องจากมีหลักการตั้งคำถามมีฐานจากปรัชญาในคำถาม

2.2 การสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นจากความคิดเห็นนำมาพิจารณาและเป็นแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมและสมบูรณ์แบบมากที่สุดโดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

สัมภาษณ์ในด้านความรู้เกี่ยวกับประวัติของศิลปกรรมวัฒนธรรมและประเพณีในภาพรวมของอุทยานประวัติศาสตร์ทั้งหมดและสัมภาษณ์ในด้านความรู้เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมประเภทป้ายแสดงสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ของอุทยานประวัติศาสตร์

3. การออกแบบ

3.1 ขั้นวางแผนการออกแบบ (Planning) สรุปลงข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ ด้านเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมจากการสัมภาษณ์การศึกษาข้อมูลภาคเอกสารและการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญอย่างไม่เป็นทางการมาเป็นแนวทางการออกแบบ

3.2 ขั้นเตรียมการออกแบบ (Preproduction) นำข้อมูลที่รวบรวมมาดำเนินการสังเคราะห์หารูปแบบที่เหมาะสมด้วยการสร้างแบบร่าง (Sketch Design) และศึกษาในรายละเอียดของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ชนิดต่างๆที่จะนำมาใช้ในการออกแบบขั้นการออกแบบนำแบบร่างที่ได้มาผลิตจริงด้วยกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ โปรแกรมต่างๆด้านการออกแบบในเชิงสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการบันทึกข้อมูลรวมรวมผลงานเป็นภาคเอกสาร และบันทึก จัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลการวิจัยในครั้งนี้ได้แบ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยออกได้ 3 ส่วน ดังนี้

3.2.1 เครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสัมภาษณ์เป็นการรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับอุทยานประวัติศาสตร์

3.2.2 ผลงานออกแบบศิลป์สิ่งแวดล้อม สำหรับอุทยานประวัติศาสตร์ 2 ชุด

3.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลงานในการออกแบบศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับอุทยานประวัติศาสตร์ 2 ชุดและแบบประเมินผลงานเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมอุทยานประวัติศาสตร์ 2 ชุด

4. การประเมินผลงานออกแบบและกลุ่มผู้ประเมินผลงานออกแบบ

การประเมินผลงานออกแบบผู้วิจัยได้ทำการประเมินผลการออกแบบในรูปแบบของการนำเสนอผลงานออกแบบได้แก่ชุดป้ายเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับอุทยานประวัติศาสตร์จำนวน 2 ชุดและสร้างแบบสอบถามเพื่อหาความพึงพอใจประเมินเป็นสองกลุ่มโดยแบ่งกลุ่มดังนี้ กลุ่มแรกคือกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 9 ท่าน และกลุ่มที่สองเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์ จำนวน 30 คน

5. ผลการวิเคราะห์รูปร่างรูปทรงที่ใช้ในการออกแบบ

รูปร่างและรูปทรงของป้ายที่ใช้งานในส่วนเลนศิลป์สิ่งแวดล้อมนั้นส่วนมากจะใช้ป้ายในรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าเพื่อการวางข้อมูลเป็นหลักทั้งรูปแบบในแนวตั้งและแนวนอนรองลงมาจะเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัสและรูปร่าง 5 เหลี่ยมที่ใช้ในรูปแบบของ ป้ายพร้อมลูกศรบอกทางในชั้นเดียวกันทำให้ง่ายต่อความเข้าใจในรูปร่างรูปทรงอิสระนั้นจะใช้น้อยส่วนมากจะทำจากวัสดุธรรมชาติ ทำให้ไม่สามารถกำหนดรูปทรงของป้ายได้ ทางผู้วิจัยจึงสรุปให้ทำในรูปแบบของป้ายรูปแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้าเป็นหลัก และในส่วนรูปแบบอื่นๆรองลงมา

การใช้สุนทรียศิลป์สร้างแนวคิดหลักให้กับการออกแบบสัญลักษณ์

ชมิตต์ และ ไชมอนสัน (Schmitt and Simonson 2001 : 178-208) ได้นำเสนอ แนวทางในการสร้างแนวคิดหลักเพื่อวางแผนกลยุทธ์การออกแบบ โดยมี 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.วิเคราะห์ห้วงค์ประกอบหลักภายในและภายนอกของสิ่งแวดล้อมทางการตลาด นั่นคือ บริษัทลูกค้าและคู่แข่ง ผลการวิเคราะห์เหล่านี้จะชี้ให้เห็นข้อจำกัดและโอกาสในการสร้างแนวคิดหลัก

2.ค้นหาเนื้อหาแนวคิดหลักที่สามารถนำไปต่อยอดๆได้อีกจากความหลากหลายของขอบเขตวัฒนธรรมหนึ่งๆในการวิเคราะห์ขอบเขตบางอย่าง เช่น ศาสนา การเมือง ประวัติศาสตร์ แพชั่น ผู้จัดการอาจค้น พบแนวคิดหลักด้านเนื้อหาที่ เหมาะสมได้

3.พิจารณาว่าจะนำแนวคิดหลักไปใช้ที่ใดบ้าง เช่นในชื่อต่างๆ สัญลักษณ์คำขวัญ เพลง คำบรรยาย แนวคิด หรือ การผสมผสานของทั้งหมดที่กล่าวมา

6. ผลการวิเคราะห์สีที่ใช้ในงานออกแบบ

สีที่ใช้ในการออกแบบในอุทยานประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่จะใช้สีน้ำตาลที่เป็นสีที่รูปแบบของทางกรมศิลปากรเป็นผู้กำหนดขึ้นมา แต่เนื่องจากการผลิตป้ายนั้น เป็นในส่วนของหน่วยงานที่รับผิดชอบของแต่ละอุทยานประวัติศาสตร์เป็นผู้ผลิตเองทำให้สีไม่เหมือนกันในส่วนสีที่ผู้วิจัยเหมาะสมที่สุดจากการที่สำรวจ และวิเคราะห์ข้อมูลมา

สรุปได้ว่าสีหลักที่ใช้ในการออกแบบคือสีน้ำตาลเพื่อที่เข้ากับสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมและสีของวัสดุที่นำมาใช้งานส่วนสีอื่นๆที่นำมาใช้เพื่อการตกแต่งให้มีความโดดเด่นของแต่ละอุทยานเอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูล ออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการออกแบบ

1.1 สรุปผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นและความต้องการเกี่ยวกับป้ายสัญลักษณ์

1.2 สรุปผลการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตร กรณีศึกษาเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

1.2.1 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนามจากการลงพื้นที่จริงโดยใช้การสังเกตจากการถ่ายภาพป้ายสัญลักษณ์ต่างๆและจากทฤษฎีการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ที่รวบรวมได้ เพื่อใช้หาข้อสรุปพื้นฐานในการพิจารณาการออกแบบได้แก่ ป้ายที่มีการใช้อยู่ในปัจจุบันข้อควรปรับปรุงของป้ายสัญลักษณ์ความสามารถในการสื่อความหมายและลักษณะเฉพาะของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรโดยอาศัยพื้นที่ในเกาะเกร็ดเป็นกรณีศึกษา ซึ่งจะประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้คือ

1.2.1.1) สัญลักษณ์ภาพการท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agrotourism Pictogram) ไม่ค่อยมีการนำมาใช้ ส่วนใหญ่ที่พบจะเป็นแค่ตัวหนังสือที่เขียนขึ้นด้วยมือเท่านั้น

1.2.1.2) สัญลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agrotourism Logo) สัญลักษณ์ที่ใช้อยู่ยากต่อการสื่อความหมายและตีความพบว่ามีอยู่ร่วมกับป้ายบอกสถานที่บ้างแต่มีการชำรุดและถูกปิดทับด้วยกระดาษโฆษณาต่างๆ

1.2.1.3) ป้ายบอกทิศทาง (Direction Sign) มีลักษณะเป็นรูปทรง สี่เหลี่ยมผืนผ้า ซึ่งด้านหนึ่งเป็นปลายแหลมใช้ชี้บอกทิศทาง มีตัวหนังสือบอกชื่อของสถานที่ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษโดยติดตั้งแบบรวมกันหลายๆป้ายในที่เดียวดูแล้วสับสนตัวเสาส่วนใหญ่ ทำจากโลหะรูปทรงกลม บางส่วนทำจากไม้ บางป้ายก็เขียนบนกระดาษด้วยลายมือยากต่อการสื่อความหมาย

1.2.1.4) ป้ายแผนที่ (Directory Sign) ใช้ดูประกอบการเดินทางรอบเกาะโดยแผนที่ส่วนใหญ่ เป็นการเขียนบนกระดาษด้วยลายมือของแต่ละชุมชนเอง

1.2.1.5) ป้ายบอกรายละเอียด (Information Sign) ติดตั้งอยู่บริเวณใกล้ๆ ของสถานที่ท่องเที่ยวนั้นเป็นป้ายที่บอกข้อมูลรายละเอียดประวัติสำคัญแต่บรรยายข้อมูลเยอะเกินไป ทำให้ดูแล้วไม่น่าอ่าน

1.2.1.6) ป้ายประดับตกแต่ง (Decoration Sign) ยังไม่มีการจัดทำขึ้น

1.2.1.7) ป้ายบอกตำแหน่งสถานที่ (Identification Sign) เป็นปูนหล่อ ขนาดใหญ่สลักตัวหนังสือบอกสถานที่ บางป้ายใช้เขียนด้วยมือตามแต่ชุมชนจัดทำขึ้นเอง

1.2.2 ผลของการสำรวจของผู้วิจัย จึงขอสรุปเป็นประเด็นปัญหาดังนี้

1.2.2.1) สัญลักษณ์ภาพการท่องเที่ยวเชิงเกษตรต่างๆ บนเกาะเกร็ดที่มีอยู่ ยากต่อการสื่อความหมาย การสื่อความหมายที่ชัดเจน สิ่งของหรือสิ่งก่อสร้างภายในเกาะ

1.2.2.2) ป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้อยู่ขาดความสวยงามไม่กลมกลืนและขาด

1.2.2.3) ป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้อยู่ ส่วนใหญ่ไม่โดดเด่นมักถูกบดบัง

1.2.2.4) ข้อความตัวอักษรที่ใช้อยู่ในป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ สื่อความหมายไม่ชัดเจน และมักใช้ข้อความที่ซับซ้อน อ่านได้ยาก

1.2.2.5) ป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ในเกาะเกร็ดส่วนใหญ่ค่อนข้างทรุดโทรมเสื่อมสภาพตามระยะเวลาการใช้งาน อันเนื่องมาจากวัสดุที่ใช้ทำป้ายและบางส่วนถูกใช้งานผิดประเภท เช่น ถูกนำไปติดป้ายโฆษณา หรือ ติดประกาศต่างๆ

1.2.2.6) บางสถานที่ที่ไม่มีป้ายสัญลักษณ์เลย โดยเฉพาะป้ายบอกทาง

1.3 สรุปผลการวิเคราะห์ แนวทางในการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ สำหรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรกรณีศึกษาเกาะเกร็ดจังหวัดนนทบุรี จากข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว (ในข้อ 1.1 และ 1.2) ข้างต้นทำให้เข้าใจ ปัญหาที่เกิดขึ้น รวมทั้งแนวความคิดที่นำมาใช้ สำหรับการออกแบบ ทำให้มีแนวทางที่ชัดเจนมากขึ้น จึงเป็นที่มาของแนวความคิดในการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.3.1) รูปแบบสัญลักษณ์ภาพการท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agrotourism Pictogram) หลักการรวบรวมแนวความคิดทั้งหมดโดยต้องการหารูปแบบของสัญลักษณ์ ภาพ ที่ดูแล้วเข้าใจง่าย สามารถสื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรนั้นได้ชัดเจน จึงเลือกใช้หลักการออกแบบที่ว่าด้วยการลดทอนของภาพจริงมาใช้ ส่วนรูปทรงภายนอกเลือกใช้เป็นรูปทรงกลมเพื่อสื่อถึงการเกษตรเป็นรูปทรงของผลไม้โดยการนำภาพถ่ายจากการเก็บข้อมูลภาคสนาม มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

1.3.2) ในส่วนของป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ หลักการรวบรวมแนวความคิดทั้งหมด โดยรูปแบบ ของตัวป้ายเลือกใช้เป็นรูปทรงที่มีความเรียบง่ายตรงตามหลักการออกแบบป้ายสัญลักษณ์บวกกับแนวความคิดในเรื่องของการเติบโตของพืชเพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

ส่วนที่ 2 การประเมินผลของการออกแบบลักษณะของภาพ

รูปแบบป้ายสัญลักษณ์โดยรวมง่ายต่อการสื่อความหมายและความเข้าใจสถานที่ท่องเที่ยวที่ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว สัญลักษณ์ภาพมีการแบ่งกลุ่มสัญลักษณ์ต่างๆเป็นหมวดหมู่ ดูแล้วเข้าใจง่าย ช่วยเพิ่มความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวลักษณะรูปทรงในเรื่องของสัดส่วนผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า ควรทำจากเหล็กเพราะมีความแข็งแรง ทนทาน ส่วนตัวป้ายแนะนำให้ทำจากแผ่นพลาสติก เพราะมีน้ำหนักเบาขึ้นรูปทรงง่าย และได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ควรทำป้ายที่มีลักษณะแฉกเพิ่ม เนื่องจากเกาะเกร็ดเป็นพื้นที่ที่มีน้ำขึ้น น้ำลงบ่อยเส้นทางเดินรอบเกาะเป็นพื้นที่ปูนกว้างประมาณ 5 เมตรซึ่งค่อนข้างแคบการติดตั้งป้ายนั้นก็มีความสำคัญ ควรคำนึงในจุดนี้ด้วยการใช้สีของป้ายสัญลักษณ์ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เลือกใช้สีเขียวเพราะจะสื่อถึงธรรมชาติและการเกษตรได้ตรง พร้อมทั้งได้ให้ข้อเสนอแนะว่าควรใช้สีโทนร้อนในบางจุดเพื่อเพิ่มจุดเด่นในงานและเกิดจุดสนใจในการมอง

สรุปผลการออกแบบ

ผลงานการออกแบบเลขาศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรในประเทศไทย กรณีศึกษาเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่องแต่ก่อนที่ผลงานจะเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลตรวจสอบการสัมภาษณ์การวิจารณ์ และข้อเสนอแนะต่างๆ ตลอดจนได้ทำการศึกษาถึงทัศนคติความคิดเห็นและความต้องการของนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานออกแบบจะตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ดังนั้นผู้วิจัย จึงได้ทำการออกแบบผลงานเป็น ชุดระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรกรณศึกษาเกาะเกร็ดจังหวัดนนทบุรีประกอบด้วย

1. สัญลักษณ์ภาพการท่องเที่ยวเชิงเกษตร (AgrotourismPictogram)
2. สัญลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (AgrotourismLogo)
3. ป้ายบอกทิศทาง (Direction Sign)
4. ป้ายแผนที่ (Directory Sign)
5. ป้ายบอกรายละเอียด (Information Sign)
6. ป้ายประดับตกแต่ง (Decoration Sign)
7. ป้ายบอกตำแหน่งสถานที่ (Identification Sign)

แนวคิดในการออกแบบ (Idea Concept)

จากเอกสารข้อมูลการออกแบบและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง(ข้อมูลจากบทที่2ส่วนที่1-6)ที่ผู้วิจัยทำการรวบรวมแนวความคิดในการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรในเชิงทฤษฎีโดยจะนำมาปรับใช้กับผลงานออกแบบดังนี้

การออกแบบตราสัญลักษณ์สวนเกร็ดพุทธ

- มีพรรณไม้ร่มรื่นและเรือนที่จัดแสดงศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย เหมาะแก่การท่องเที่ยวพักผ่อนและศึกษาศิลปวัฒนธรรม

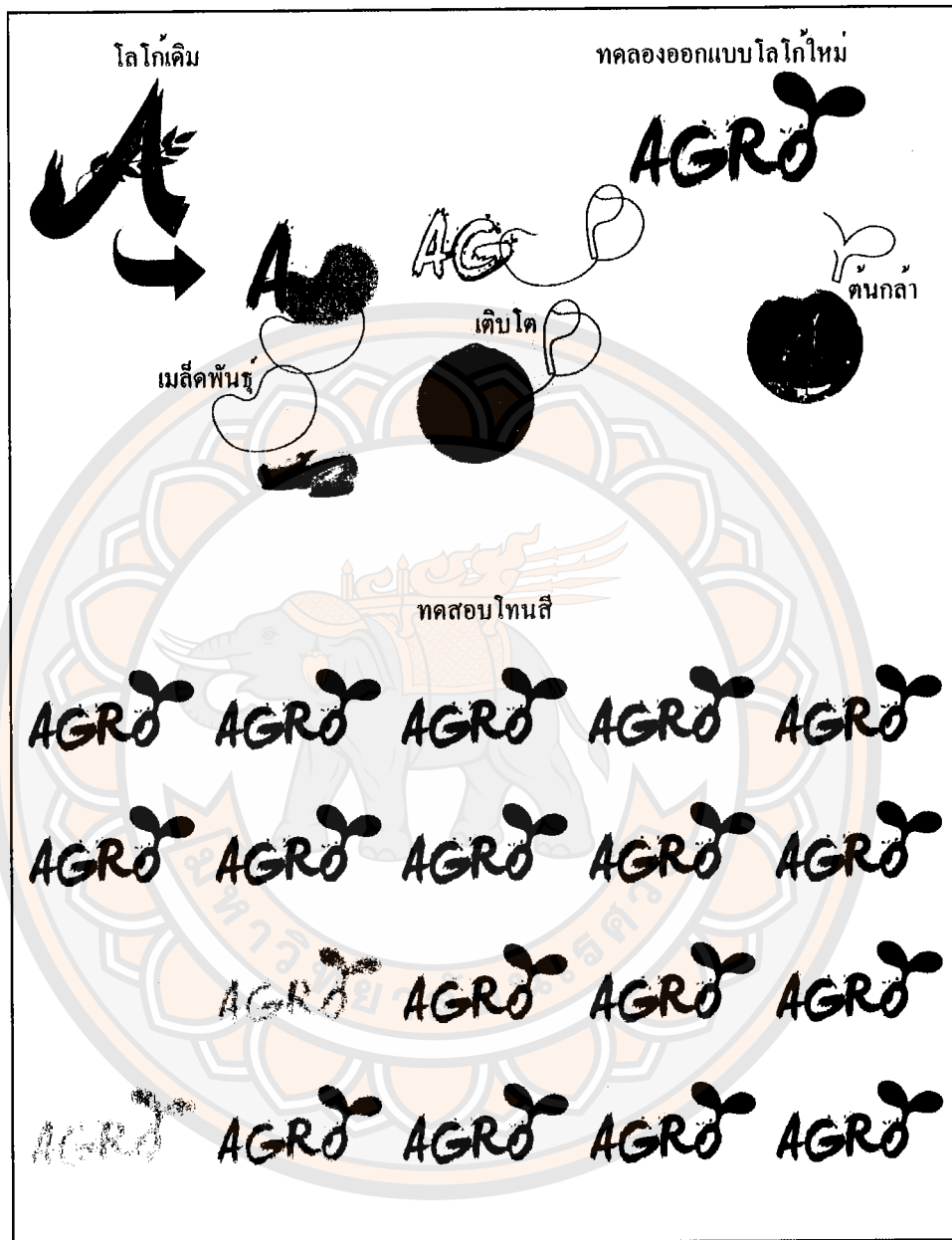
การออกแบบตราสัญลักษณ์ดอกบัว

- เป็นไม้น้ำ ที่ถือเป็นสัญลักษณ์ของคุณงามความดี จะเริ่มบานตั้งแต่ตอนเช้า ชูดอกเหนือน้ำและจะชูสูงกว่าใบเล็กน้อย



ภาพที่ 27 แสดงการลดทอนสัญลักษณ์ภาพการท่องเที่ยวเชิงเกษตร

ที่มา : ชยนันต์ ชุตिकाโม. "การออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรในประเทศไทย." วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553.



ภาพที่ 28 ผลงานออกแบบสัญลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (AgrotourismLogo)
ที่มา : ชยนันต์ ชูติกาโม.“การออกแบบเลขานศิลป์สิ่งแวดล้อม สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตร
ในประเทศไทย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553.



ภาพที่ 29 ผลงานออกแบบแผนที่ (Directory Sign)

ที่มา : ชยนันต์ ชุตিকাโม. "การออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรในประเทศไทย." วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553.

สรุป จากข้อมูลงานวิจัยทั้งหมดมีการออกแบบที่ดี วางแผนอย่างละเอียดรอบคอบ มีการลงภาคสนามเพื่อที่ใช้ในการหาข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางให้การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ของการออกแบบงานวิจัยขึ้นนี้โดยการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นที่และจากกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้จากหลักการและเหตุผลทำให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือและยังส่งเสริมให้งานออกแบบที่ได้ออกแบบมามีความเกี่ยวเนื่องสอดคล้องกัน ซึ่งจากงานวิจัยข้างต้นสามารถเป็นประโยชน์ในการทำงานวิจัยอย่างอื่น หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้เป็นอย่างดี ทั้งในเรื่องข้อมูลต่างๆที่เห็นได้ชัด สามารถเข้าใจได้ง่าย มีการออกแบบที่ดี และนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยได้อย่างเหมาะสม

4. การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับการท่องเที่ยวของจังหวัดสมุทรสงคราม

ป้ายสัญลักษณ์การท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งของป้ายสาธารณประโยชน์ (Public Service Signage) ที่มักจะใช้กับการเดินทางสัญจร เช่น ป้ายทางเข้าเมือง ป้ายต้อนรับ ป้ายจราจร ป้ายแสดงจุดเด่นของเมือง แสดงสถานที่ท่องเที่ยว สถานที่สำคัญ โบราณสถาน ป้ายสัญลักษณ์ควรจะแสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นแสดงถึงสภาพการเป็นอยู่ความเป็นระเบียบความเจริญรุ่งเรือง สะท้อนถึงรสนิยมและวัฒนธรรมท้องถิ่น สร้างความจดจำ ความประทับใจ ป้ายสัญลักษณ์อาจจะประกอบไปด้วยรูปภาพ ตัวอักษรและสัญลักษณ์ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งหมด ป้ายสัญลักษณ์จะติดตั้งในตำแหน่งที่เห็นได้ชัดเจนไม่กีดขวางทางสัญจรและต้องไม่สร้างมลพิษทางสายตา

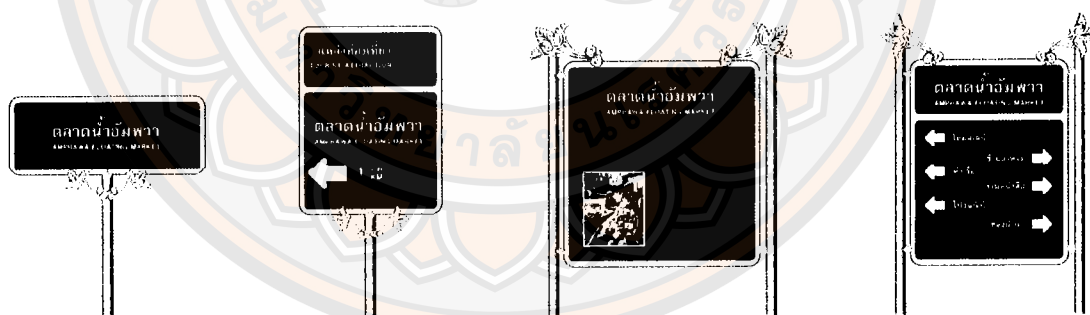
การดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เน้นใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งเชิงคุณภาพ (Qualitative) และเชิงปริมาณ (Quantitative) เริ่มต้นโดยการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญในพื้นที่ (Key-informant) เครื่องมือที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง (Interview Sheet) เพื่อรวบรวมประเด็นปัญหาและความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลแต่ละคนจากนั้นจะวิเคราะห์ความคิดเห็นเหล่านั้นแล้วนำไปสร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อใช้กับผู้ให้ข้อมูลชุดเดิมอีกรอบ สุดท้ายจะเก็บข้อมูลโดยการสำรวจป้ายสัญลักษณ์ในสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัด เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสำรวจ (Survey Sheet) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่จะใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย

1. ประชากรประเภทบุคคล คือ ชาวจังหวัดสมุทรสงครามที่มีมีความรู้ความสามารถมีความเชี่ยวชาญในวัฒนธรรมท้องถิ่นมีบทบาทในชุมชนในการปกครองท้องถิ่นและในสวนราชการ
2. เลือกพื้นที่เก็บข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในชุมชนที่กระจายตัวอยู่ในอำเภอเมือง อำเภออัมพวา
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้จะเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จากตัวแทนในแต่ละชุมชนที่มีคุณสมบัติตามที่ระบุไว้ข้างต้นเริ่มจากการสัมภาษณ์เจาะลึกครั้งละ 1 คนเมื่อได้ข้อมูลต่างๆ แล้วจึงหยุดการสัมภาษณ์ จากกระบวนการนี้ได้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในพื้นที่ 19 คน หลังจากนั้นจึงใช้แบบสอบถามอีก 1 รอบ
4. ประชากรประเภทวัตถุคือป้ายสัญลักษณ์ที่ใช้ในสถานที่ท่องเที่ยว รวม 200 ป้าย ในอำเภอเมือง อำเภออัมพวา



ภาพที่ 30 การออกแบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับการท่องเที่ยวของ จังหวัดสมุทรสงคราม
ที่มา : <http://www.ssruii.ssru.ac.th/bitstream/ssruir>



ภาพที่ 31 การออกแบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับการท่องเที่ยวของ จังหวัดสมุทรสงคราม
ที่มา : <http://www.ssruii.ssru.ac.th/bitstream/ssruir>

แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ คือ แสดงความเป็นไทยโดยใช้อัตลักษณ์ของสมุทรสงคราม เช่น ประวัติศาสตร์และบุคคลสำคัญ ธรรมชาติ ทิวทัศน์ แหล่งท่องเที่ยววัดโบสถ์ใช้หลักการสื่อสารแบบสากลให้ชาวต่างชาติสามารถเข้าใจได้สอดคล้องกับทฤษฎีทุนทางวัฒนธรรม(Cultural Capital) ของปีแยร์ บูร์ดิเยอ ที่ว่าทุนไม่ได้หมายถึงเฉพาะทุนที่เป็นเงินทอง เพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงทุนทางวัฒนธรรมทุนทางปัญญาและทุนทางสังคมวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความค่าต่อวิถีชีวิตของสังคมและให้มูลค่าในทางใดทางหนึ่ง



ภาพที่ 32 องค์ประกอบที่เป็นตัวอักษร

ที่มา : <http://www.ssruir.ssru.ac.th/bitstream/ssruir>

การอนุรักษ์และฟื้นฟูชุมชนริมน้ำคลองอัมพวาจังหวัดสมุทรสงครามในปี พ.ศ. 2544 ส่วนเพียรกานต์ วงศ์วานิชย์ศิลป์ เลือกศึกษาชุมชนคลองบางน้อย ในปี พ.ศ. 2550 ก่อนหน้านั้นองค์การสถาบันการศึกษาก็ศึกษาด้านนี้เช่นกันโดยสำนักบริการวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมีการจัดทำแผนการจัดการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ บริเวณดอนหอยหลอด ในปี พ.ศ. 2539 ต่อมา กองอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม สำนักงานนโยบายและแผน

ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทำโครงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมและแผนที่แหล่งสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรสงครามในปี พ.ศ. 2548



การวิจัยเกี่ยวกับโฮมสเตย์เป็นหัวข้อยอดนิยมมาหลายปีแล้ว เช่น การปรับที่อยู่อาศัย เดิม เป็น "โฮมสเตย์" ของชมรมอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตำบลปลายโพงพาง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงครามโดยนราธิป ผลบุญรักษ์ในปี พ.ศ. 2547 ต่อมา สุรเชษฐ์ บุญพงษ์มณี ศึกษา การจัดการที่อยู่อาศัยโฮมสเตย์ ณ บ้านท่าคา อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงครามในปีพ.ศ. 2549 แต่ก่อนหน้านั้นภัทรวรรณ เลิศสุชาติวนิช ทำวิจัยประเมินผลกระทบจากการท่องเที่ยว แบบโฮม สเตย์ต่อประชากรหิงห้อย ณ บ้านโคกเกตุ จังหวัดสมุทรสงครามในปี พ.ศ. 2548



ภาพที่ 34 ลักษณะของป้ายสัญลักษณ์ตลาดน้ำอัมพวา
ที่มา : <http://www.ssruii.sru.ac.th/bitstream/ssruir>

ช่วงเวลา 20 ปีที่ผ่านมา มีงานวิจัยและโครงการอนุรักษ์ ที่เกี่ยวกับจังหวัดสมุทรสงคราม นับร้อยเรื่อง เช่น ในปี พ.ศ. 2535 นางลักษณ์ บริการหัตถกิจ ศึกษาวิเคราะห์ผลกระทบจากการพัฒนาต่อสภาพเศรษฐกิจสังคมสิ่งแวดล้อม:ศึกษาเฉพาะกรณีหมู่บ้านเขายี่สารหมู่ที่1ตำบล ยี่สาร อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม งานวิจัยแนวอนุรักษ์ฟื้นฟู เช่น นิธิ ลิศนันท์ ศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และฟื้นฟูชุมชนริมน้ำคลองอัมพวาจังหวัดสมุทรสงครามในปี พ.ศ. 2544 ส่วนเพียร กานต์ วงศ์วาณิชศิลป์ เลือักศึกษาชุมชนคลองบางน้อย ในปี พ.ศ. 2550 ก่อนหน้านั้น องค์การสถาบันการศึกษาที่ศึกษาด้านนี้เช่นกันโดยสำนักบริการวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีการจัดทำแผนการจัดการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ บริเวณดอนหอยหลอด ในปี พ.ศ. 2539 ต่อมากองอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม สำนักงานนโยบายและแผน ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทำโครงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมและแผนที่แหล่งสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรสงครามในปี พ.ศ. 2548

การวิจัยเกี่ยวกับโฮมสเตย์เป็นหัวข้อยอดนิยมมาหลายปีแล้ว เช่น การปรับที่อยู่อาศัย เดิมเป็น "โฮมสเตย์" ของชมรมอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตำบลปลายโพงพาง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงครามโดยนราธิป ผลบุญรักษ์ในปี พ.ศ. 2547 ต่อมา สุรเชษฐ์ บุญพงษ์มณี ศึกษาการจัดการที่อยู่อาศัยโฮมสเตย์ ณ บ้านท่าคา อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงครามในปีพ.ศ. 2549 แต่ก่อนหน้านั้นภัทรวรรณ เลิศสุชาตวนิช ทำวิจัยประเมินผลกระทบจากการท่องเที่ยว แบบโฮมสเตย์ต่อประชากรหิงห้อย ณ บ้านโคกเกตุ จังหวัดสมุทรสงครามในปี พ.ศ. 2548

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

การศึกษาแนวทางการออกแบบและรูปแบบของสัญลักษณ์จากพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี ที่มีเอกลักษณ์ในแบบพื้นบ้านไทยโดยมีการวิเคราะห์ปัจจัยแนวทางการออกแบบเพื่อเป็นการจัดระบบภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี ดังนั้นระบบป้ายสัญลักษณ์ จึงเป็นเส้นทางหนึ่งของการเชื่อมประสานทางกายภาพที่เปรียบเสมือนผู้ชี้แนะเส้นทางต่างๆให้ไปถึงยังจุดมุ่งหมายเป็นการสื่อสารความสัมพันธ์ระหว่างแผนที่ระบบสัญลักษณ์เพื่อสร้างต้นแบบมาตรฐานการใช้ระบบป้ายสัญลักษณ์ในองค์กร หรือในตัวพิพิธภัณฑ์ ได้อย่างเป็นระบบ ซึ่ง

จากการสำรวจภาคสนามจึงได้แบ่งกลุ่มเป้าหมายเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา
2. กลุ่มนักท่องเที่ยว

จากการสำรวจภาคสนามได้มีการวิเคราะห์แล้วว่ากลุ่มเป้าหมายหลักๆของการเข้าใช้พิพิธภัณฑ์ ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มของนักเรียน นักศึกษา ซึ่งพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวีนี้ ถือเป็นแหล่งการเรียนรู้หนึ่งที่เน้นจุดมุ่งหมายในการบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของคนในจังหวัดพิษณุโลก เล่าถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนพื้นบ้านในสมัยก่อนจึงเป็นสถานที่ที่สร้างการเรียนรู้ชีวิตความคิด ความเชื่อ และภูมิปัญญาของปู่ย่าตาทายของเราเอง

โดยจากการสำรวจการเข้าใช้ในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวีและสิ่งแวดล้อมต่างๆภายในพิพิธภัณฑ์ รวมไปถึงในส่วนต่างๆของพิพิธภัณฑ์นั้น จะทำให้ผู้เข้าชมทุกคน ซึ่งโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เข้าชมที่อยู่ในวัยเด็กและเยาวชนได้เรียนรู้รากเหง้าของตนเองอีกทั้งภายในพิพิธภัณฑ์ยังเป็นที่เก็บของเก่าและของพื้นบ้านในสมัยก่อนที่มีความสำคัญและหาได้ยากมากในสมัยนี้ ซึ่งเป็นการปลูกฝังความรู้ความเข้าใจให้กับกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นนักเรียนนักศึกษาหรือกลุ่มเยาวชนนั้นได้เข้าใจและรู้ถึงประวัติความเป็นมาต่างๆในถิ่นของตนเองแต่ตัวพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวีนั้นได้ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่หาได้ยากไม่เป็นที่เด่นชัดจึงอาจทำให้นักท่องเที่ยวไม่สามารถเข้าถึงในตัวพิพิธภัณฑ์ได้มากนัก

ดังนั้น จากวิเคราะห์จากกลุ่มเป้าหมายแล้วพบว่ากลุ่มเป้าหมายหลักนั้นเป็นกลุ่ม นักเรียน นักศึกษาโดยแนวทางในการออกแบบก็จะเน้นออกแบบเพื่อกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่มีการออกแบบให้อุปประโยชน์กับกลุ่มผู้ใช้ทั้งสองกลุ่ม แต่จะเน้นไปในทางกลุ่มเป้าหมายหลักมากกว่ากลุ่มเป้าหมายรองเพื่อใช้ในการออกแบบชุดสัญลักษณ์ภายในพิพิธภัณฑ์ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องถึงความต้องการที่แท้จริงรวมถึงการใช้งานของพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษาและนักท่องเที่ยว เพื่อที่จะนำข้อมูลมาใช้ในการวิจัย มาเป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบชุดสัญลักษณ์ และเพื่อจัดระบบป้ายสัญลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี

1. การสำรวจพื้นที่เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นในการออกแบบนั้น จึงมีการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบให้เหมาะสมและสมบูรณ์มากที่สุด ทั้งในด้านสิ่งแวดล้อม ความเป็นอยู่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น

- สถิติการเข้าใช้พิพิธภัณฑ์ การสำรวจจากสมุดเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าใช้ คือในสวนมากนักเรียนนักศึกษา มีสถิติการเข้าใช้พิพิธภัณฑ์มากกว่านักท่องเที่ยวทั่วไป

- ระบบป้ายสัญลักษณ์แบบเก่าจากการสำรวจภายในยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์มากนัก และยังไม่เอื้อต่อสิ่งแวดล้อมภายในพิพิธภัณฑ์

2. การสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นจากความคิดเห็นนำมาพิจารณา และเป็นแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมและสมบูรณ์แบบมากที่สุด ดังนี้

- ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ จากข้อมูลในการสอบถามผู้บรรยายได้บอกเล่าถึงประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นต่างๆในพิพิธภัณฑ์

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด

1. การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม

เป็นการรวบรวม ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องถึงความต้องการที่แท้จริงรวมถึงการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษา และนักท่องเที่ยวทั่วไป เพื่อที่จะนำข้อมูลมาใช้ในการวิจัย

มาเป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบชุดสัญลักษณ์เพื่อจัดระบบป้ายสัญลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี

1.1 การสำรวจพื้นที่ในส่วนต่างๆของพิพิธภัณฑ์เพื่อใช้สำหรับการออกแบบชุดสัญลักษณ์ รวมไปถึงการออกแบบแผนที่ให้กับพิพิธภัณฑ์ เช่นในด้านสิ่งแวดล้อมความเป็นอยู่ วิถีชีวิต จิตวิญญาณ การเข้าใช้พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

1.2การออกสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นจากคนในพื้นที่โดยนำมาพิจารณาและเป็นแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมและสมบูรณ์แบบมากที่สุด

2. การวิเคราะห์ที่จะนำไปใช้ในการออกแบบ

2.1 ระบบป้ายสัญลักษณ์

ระบบป้ายสัญลักษณ์แบบเก่าในตัวพิพิธภัณฑ์จากการสำรวจภายในยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์มากนักบางจุดบางอาคารในพิพิธภัณฑ์ยังขาดระบบป้ายสัญลักษณ์ ทำให้ระบบภายในพิพิธภัณฑ์ยังไม่ได้มาตรฐานและระบบป้ายสัญลักษณ์ยังไม่เชื่อมตอสสิ่งแวดล้อมภายในพิพิธภัณฑ์

2.2 การวิเคราะห์สี

ป้ายสัญลักษณ์ภายในพิพิธภัณฑ์ ยังไม่มีการเจาะจงใช้สี ซึ่งป้ายแต่ละป้ายมีการใช้สีที่ไม่เหมือนกัน โดยมีสีที่แตกต่างกันออกไป จึงทำให้ระบบป้ายสัญลักษณ์ในพิพิธภัณฑ์ยังดูไม่ลงตัว

2.3 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

จากสถิติการเข้าใช้พิพิธภัณฑ์การสำรวจจากสมุดเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์นั้นได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าใช้ คือในส่วนมากนักเรียนนักศึกษาที่มีสถิติการเข้าใช้พิพิธภัณฑ์มากกว่านักท่องเที่ยว จึงตั้งให้กลุ่มเป้าหมายหลักคือกลุ่มของนักเรียน นักศึกษา ส่วนกลุ่มเป้าหมายรองจะเป็นกลุ่มของนักท่องเที่ยวทั่วไป

ดังนั้น การวิเคราะห์ที่จะนำไปใช้ในการออกแบบ จึงต้องมีที่มาจากกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ การลงสำรวจพื้นที่เพื่อที่จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการออกแบบของงานวิจัย และเพื่อศึกษาหาแนวทางอื่นๆ เพื่อต่อยอดในการวิเคราะห์ เพื่อที่จะใช้ประโยชน์จากการวิเคราะห์ และนำมาใช้ในงานออกแบบได้อย่างสมบูรณ์แบบและมีประสิทธิภาพ

3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ

ผลสรุปแนวทางในการออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์ สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวีมีกระบวนการในการออกแบบดังนี้

1. วิเคราะห์และศึกษาปัจจัยต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มเป้าหมาย วิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมพื้นบ้าน จิตวิญญาณของคนในท้องถิ่น

2. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเพื่อออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์ให้มีความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายการกลั่นกรองข้อมูลที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์ให้มีความสอดคล้องเกี่ยวเนื่องกันในทุกๆด้าน

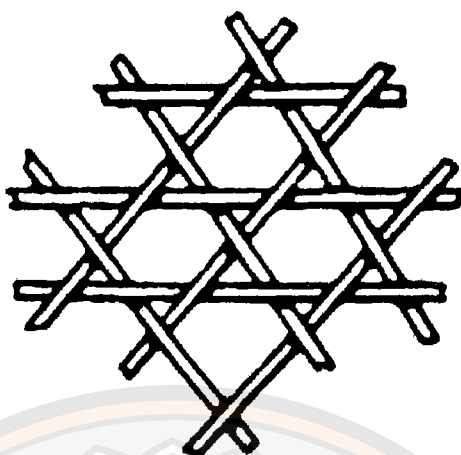
3. กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามสิ่งแวดล้อมและกลุ่มเป้าหมาย รูปแบบของตราสัญลักษณ์ การเลือกใช้สีหลัก รูปแบบตัวอักษรและองค์ประกอบกราฟิกที่ทำให้เราสามารถสื่อสารคุณลักษณะ คุณค่าทางจิตใจและคุณประโยชน์ของตัวพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

3.1 แนวทางในการออกแบบโลโก้

การออกแบบโลโก้ จะใช้แรงบันดาลใจและแนวคิดของโลโก้เดิมที่เป็นรูปของ"อีहन" ที่เป็นโลโก้สัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ได้มาจากการออกแบบเครื่องมือดักสัตว์ที่จ่าทวีคิดค้นขึ้นมาเอง

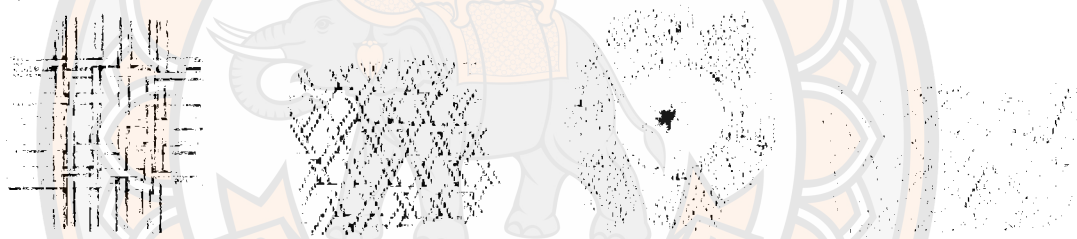


ภาพที่ 35 โลโก้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี



ภาพที่ 36 ตัวอย่างโลโก้แบบเดิม

หยิบลายจกสานไปใช้

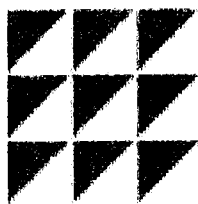


ภาพที่ 37 ตัวอย่าง ลายจกสาน
ที่มา : www.thaigraphic/to4/vfdg

เนื่องจากตัวพิกัดนั้นเป็นพิกัดที่เกี่ยวกับของพื้นบ้านเป็นหลัก จึงมีแนวคิดที่จะออกแบบ ให้สอดคล้องต่อความเป็นมา และ ความสำคัญของตัวพิกัด ซึ่งในการออกแบบจะใช้โลโก้เดิม แต่จะมีการลดทอนลายเส้นของโลโก้ให้ดูทันสมัย และลงตัว

2. แนวทางในการออกแบบด้านกราฟิกเบื้องต้น

แนวทางการออกแบบสัญลักษณ์ที่จะใช้ จากภาพตัวอย่างที่นำมาเป็นกราฟิกในรูปแบบการใช้เส้นสื่อเป็นภาพ หรือเป็นรูปแบบของฟอนต์ต่างๆ



ภาพที่ 38 ประเภท Graphic

ที่มา : Decorative ICON for Children spaces



ภาพที่ 39 ประเภท Graphic

ที่มา : Decorative ICON for Children spaces

DECORATIVE
ICONS
FOR CHILDREN SPACES



ภาพที่ 40 Decorative ICON for Children spaces ประเภท Graphic Icon

ที่มา : Decorative ICON for Children spaces

จากแนวคิดในการออกแบบงานวิจัย ที่วิเคราะห์จากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มหลักคือ เด็กนักเรียน นักศึกษาโดยกราฟฟิกจะมีความสอดคล้องกับตัวโลโก้ จึงใช้แนวคิดจากการออกแบบในภาพตัวอย่างนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสัญลักษณ์ในงานวิจัยชิ้นนี้

3. แนวทางการเลือกใช้ฟอนต์ในการออกแบบเบื้องต้น
ฟอนต์ภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 41 Font Helvetica
ที่มา www.font.com

ฟอนต์ที่เลือกมาเป็นฟอนต์ที่มีความเรียบง่ายและเป็นสากล สามารถอ่านออกได้ง่าย
ฟอนต์ภาษาไทย



ภาพที่ 42 Font Quark
ที่มา www.font.com



ภาพที่ 43 Silpakorn70yr

ที่มา www.font.com

ในส่วนของฟอนต์ภาษาไทย จะใช้ฟอนต์ที่มีลักษณะอ่านง่าย มีดีไซน์ มีความสอดคล้องกับแนวคิดในการออกแบบป้ายสัญลักษณ์ เป็นตัวอักษรที่ดูสูง ผอม ตัวไม่อ้วนกลมมาก

4. การเลือกใช้สีในการออกแบบ

การเลือกใช้สีจะใช้สีของโทนสีไทยที่สื่อถึงความเป็นไทยและมีความสอดคล้องกับแนวทางในการออกแบบชุดสัญลักษณ์สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน



ภาพที่ 44 ภาพตัวอย่างของโทนสีไทย

ที่มา : www.facebook.com/thaitone

5. แนวทางในการออกแบบแผนที่

จากตัวอย่างกราฟฟิกของแผนที่ดังกล่าวภาพเป็นกราฟฟิกที่ดูง่ายเข้าใจง่ายและเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย และแนวทางในการออกแบบดูไปในทิศทางเดียวกันอีกด้วย ทำให้แผนที่นั้นดูน่าสนใจ และหลักการออกแบบหลายๆอย่างดังภาพตัวอย่าง เช่น การใช้สี การออกแบบของลักษณะรูปร่างหรือรูปทรงของแผนที่ ให้ดูเข้าใจง่าย และสนุกสนาน



ภาพที่ 45 Parque D.Carlos I ประเภท Infographic
ที่มา : www.parque.com/d/carlos/inforgraphicdesign

6. แนวทางในการออกแบบแผ่นพับเบื้องต้น



ภาพที่ 46 Parque D.Carlos I

ที่มา : www.parque.com/d/carlos/inforgraphicdesign

เป็นแผ่นพับที่มีการพับเป็นรูปแบบสากลพบเห็นทั่วไป โดยมีการจัดวางเลย์เอาต์ของแผนที่จะวางเป็น 2 หน้าคู่ แล้วบอกรายละเอียดต่างๆ ในส่วนที่เหลือ เช่น ประวัติ เป็นต้น ซึ่งการจัดวางในรูปแบบนี้จะทำให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ระบบแผนที่ และไม่เน้นข้อมูลมาก ทำให้น่าอ่านและยังดูน่าสนใจในรูปแบบของการจัดวาง ที่มีความเป็นระเบียบและดูลงตัว

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ในการออกแบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี่เพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีระบบและมีมาตรฐานของการชี้้นำทางจากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์และประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ให้มีเอกลักษณ์ มีมาตรฐานเดียวกันทั้งภายในและภายนอกพิพิธภัณฑ์ซึ่งผลการวิจัยมีดังนี้

ข้อมูลด้านภาคสนาม

จากการสำรวจภาคสนามจึงได้แบ่งกลุ่มเป้าหมายเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา
2. กลุ่มนักท่องเที่ยว

การรวบรวมค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องถึงความต้องการที่แท้จริงรวมถึงการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษาและนักท่องเที่ยวทั่วไปเพื่อที่จะนำข้อมูลมาใช้ในการวิจัยมาเป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบชุดสัญลักษณ์เพื่อจัดระบบป้ายสัญลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี่

ดังนั้นการวิเคราะห์ที่จะนำไปใช้ในการออกแบบจึงต้องมีที่มาจากกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ การลงสำรวจพื้นที่เพื่อที่จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการออกแบบของงานวิจัยและเพื่อศึกษาหาแนวทางอื่นๆ เพื่อต่อยอดในการวิเคราะห์ เพื่อที่จะใช้ประโยชน์จากการวิเคราะห์และนำมาใช้ในงานออกแบบได้อย่างสมบูรณ์แบบและมีประสิทธิภาพ

ซึ่งผู้วิจัยนั้น รวบรวมข้อมูลก่อนทำ และนำมาใช้ในการออกแบบ โดยผู้วิจัยได้สื่อความคิดและวิธีการให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างเป็นระบบ มีเนื้อหาและขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. แนวคิดในการออกแบบ
2. พัฒนาแบบ
3. ผลงานขั้นสุดท้าย

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

กำหนดแนวความคิดของการออกแบบของชุดสัญลักษณ์สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี

- ความเป็นเอกลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านของจังหวัดพิษณุโลก
- คำนี้ถึงสภาพแวดล้อมภายนอกทั้งวิถีชีวิตความเป็นอยู่และธรรมชาติภายในพิพิธภัณฑ์
- การสร้างอัตลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑ์ โดยการประยุกต์ใช้ต่างๆจากของที่มีอยู่
- การสร้างแนวคิดที่มีความสอดคล้องต่อกลุ่มเป้าหมายและตัวพิพิธภัณฑ์
- กำหนดลักษณะของกราฟฟิกที่ใช้ในการออกแบบ
- กำหนดรูปร่างและรูปทรงของชุดป้ายสัญลักษณ์ให้มีความสอดคล้องกัน

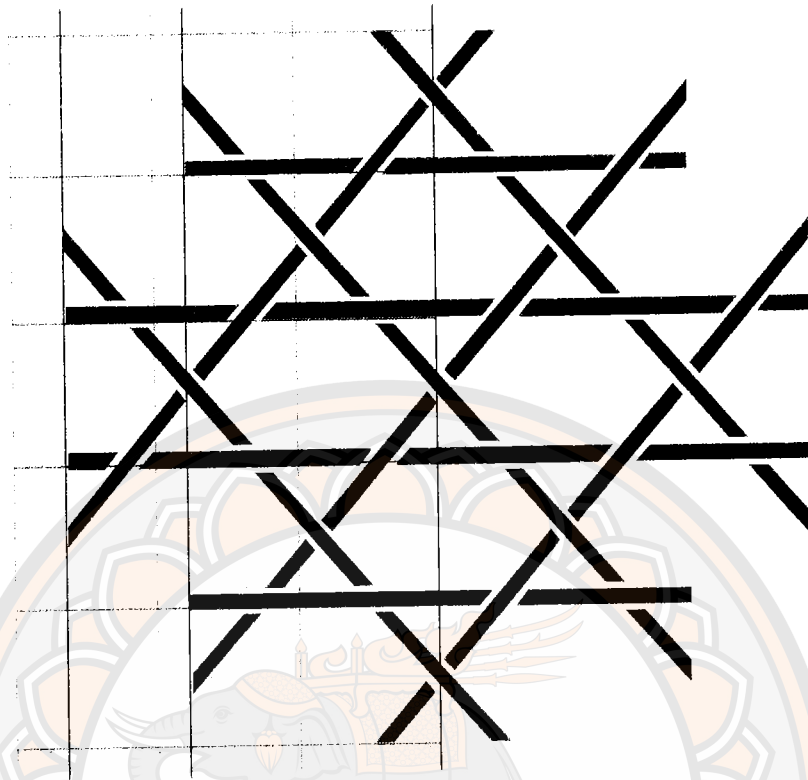
จึงเป็นที่มาของคำว่า “สานไทย” ที่เป็นหลักของแนวคิดในการออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี ที่เป็นพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับของพื้นบ้าน เครื่องจักสานต่างๆ แสดงถึงเอกลักษณ์ ความเป็นไทยที่สืบทอดกันมายาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

4.2 การพัฒนาแบบ

การออกแบบโลโก้



ภาพที่ 47 การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 1



ภาพที่ 48 ตัวอย่างการวางระบบกริดของการออกแบบครั้งที่ 1

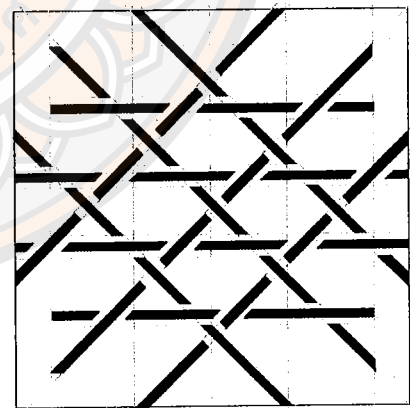


ภาพที่ 49 การออกแบบลักษณะของโลโก้ครั้งที่ 2

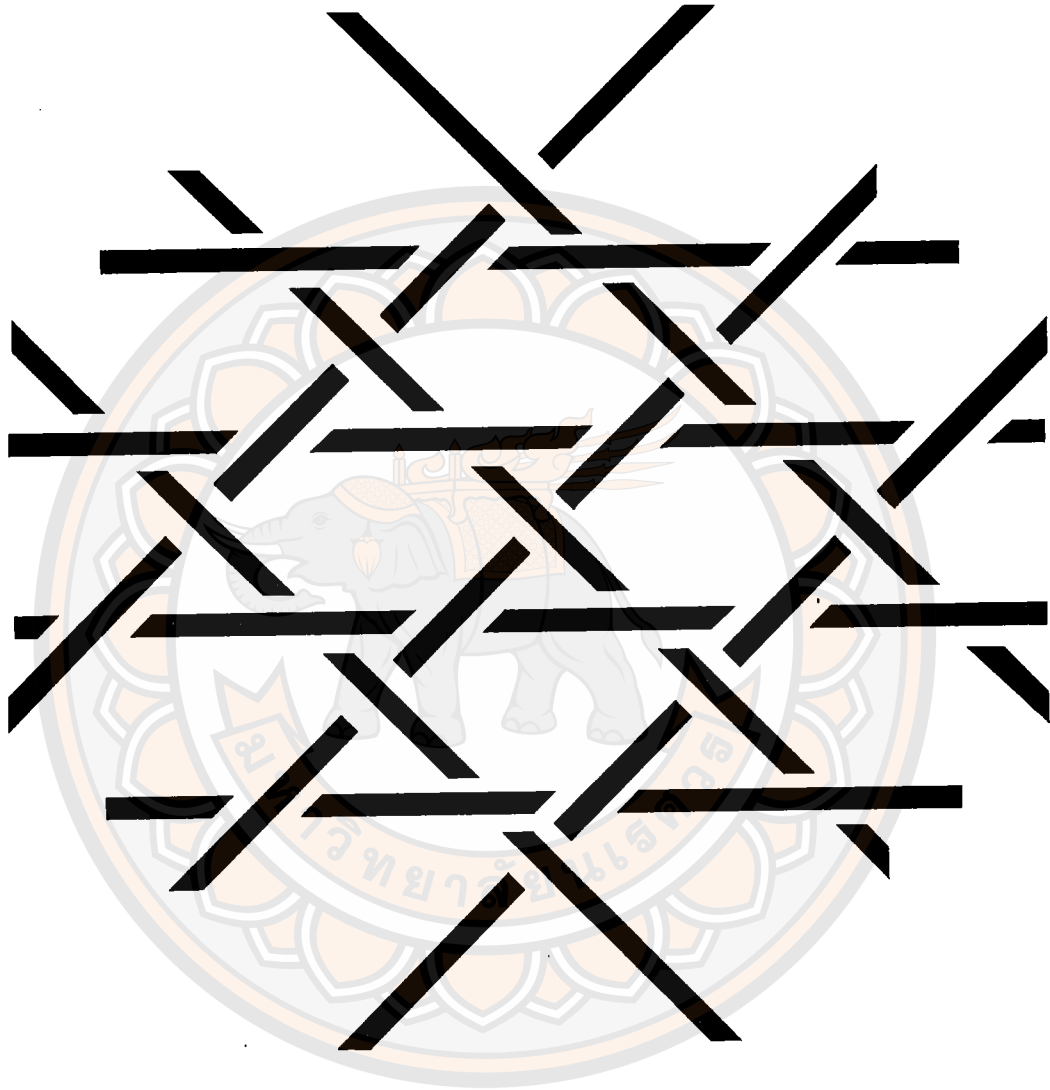
ได้มีการนำเอาโลโก้เดิมที่เคยออกแบบจากครั้งที่ 1 มาใช้เหมือนเดิมโดยมีการพัฒนาเพิ่ม และปรับปรุงให้มีมาตรฐานและความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น จากในระบบกริดเดิมที่กำหนดจากโลโก้เก่าของพิพิธภัณฑ์ จึงมาเป็นการกำหนดรูปแบบของระบบกริดจากรูปทรงเลขาคณิตเพื่อการออกแบบที่มีมาตรฐานและดูเป็นระบบมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 50 การออกแบบโลโก้ครั้งที่ 3

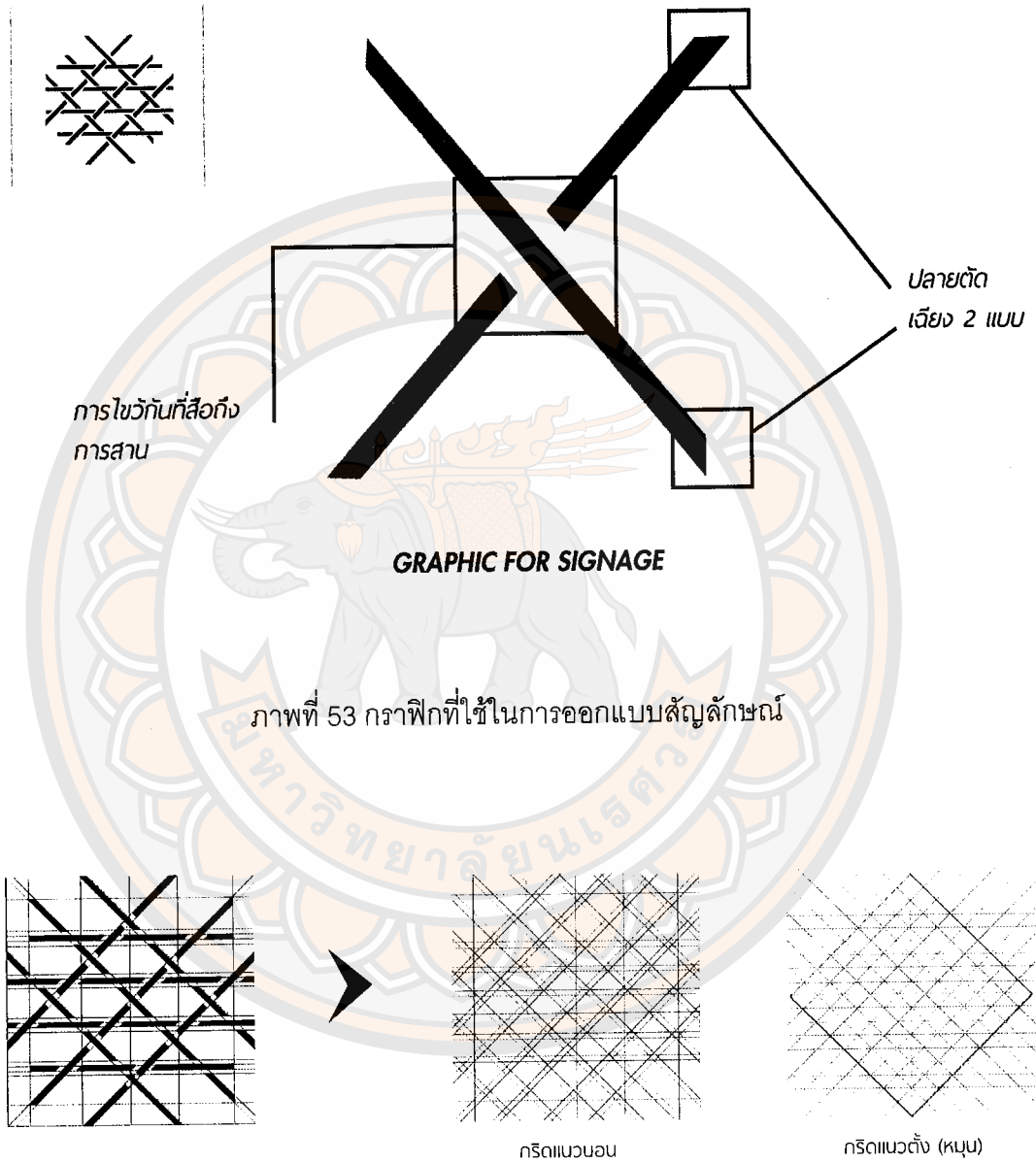


ภาพที่ 51 ระบบกริดของการออกแบบโลโก้ครั้งที่ 3



ภาพที่ 52 โลโก้(ครั้งที่ 3)ที่สมบูรณ์แล้ว

กราฟิกที่ใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 54 กริดที่ใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์

การออกแบบสัญลักษณ์



ภาพที่ 55 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 1



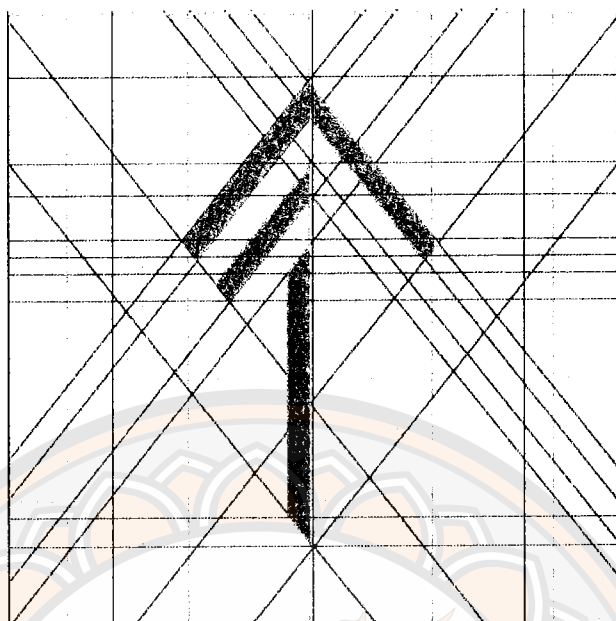
ภาพที่ 56 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 2



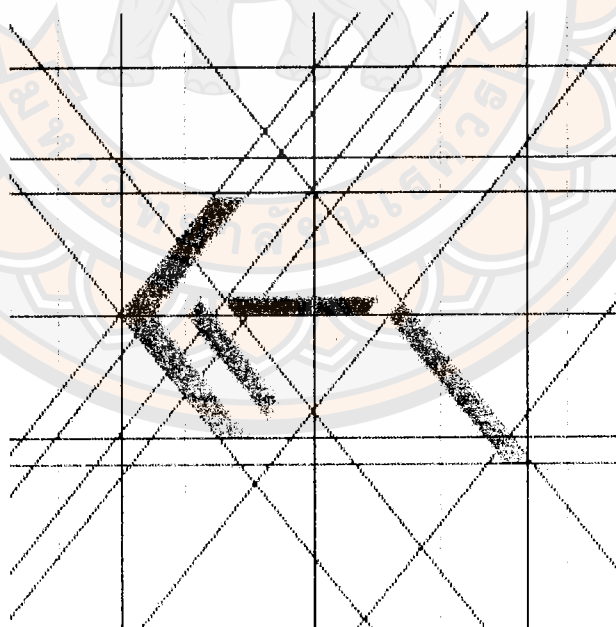
ภาพที่ 57 แบบร่างการออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3



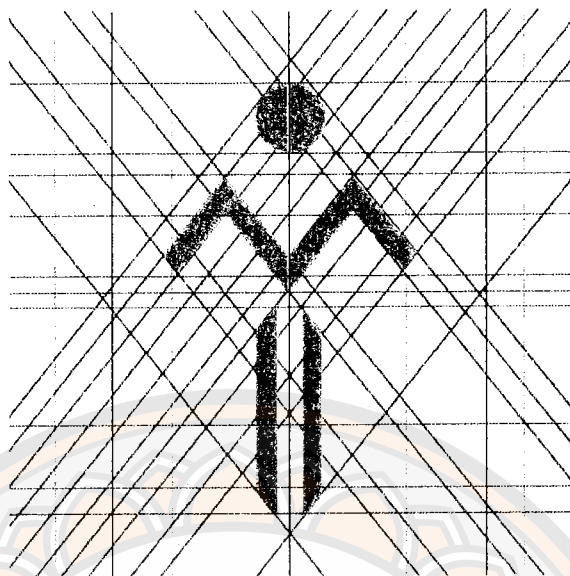
ภาพที่ 58 แบบร่างการออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3



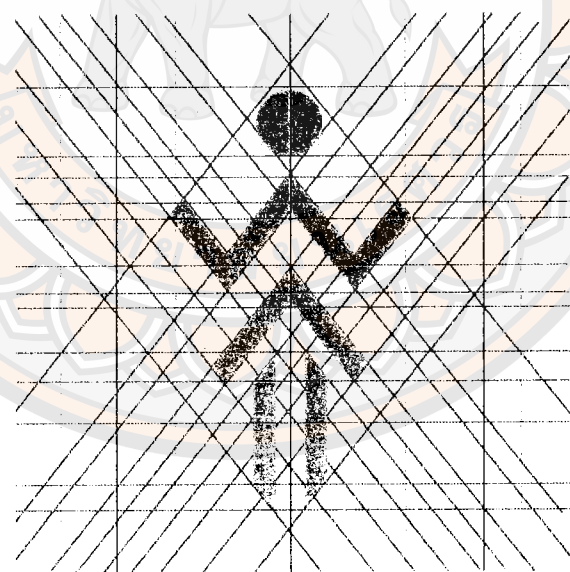
ภาพที่ 59 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด
(สัญลักษณ์บอกทาง)



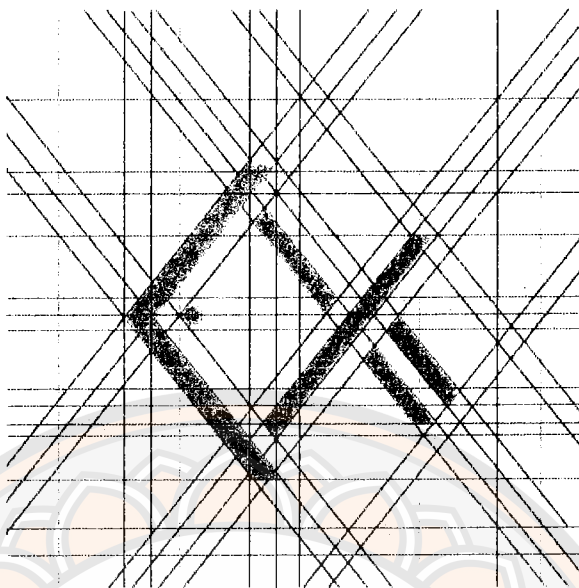
ภาพที่ 60 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด
(สัญลักษณ์บอกทาง)



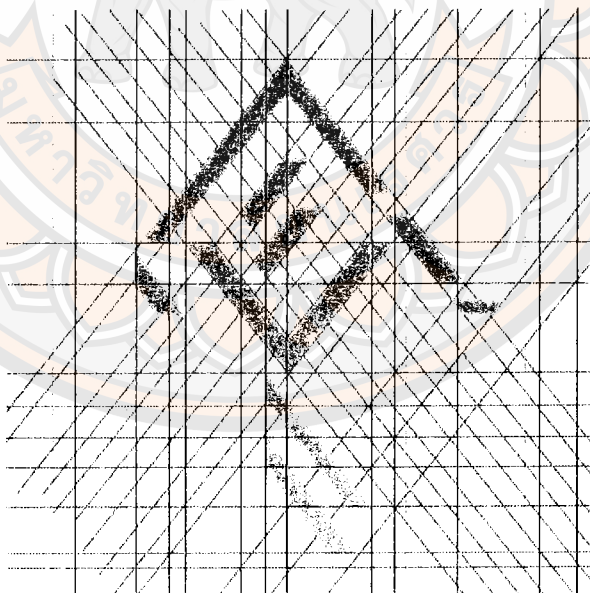
ภาพที่ 61 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด
(สัญลักษณ์ ห่องน้ำชาย)



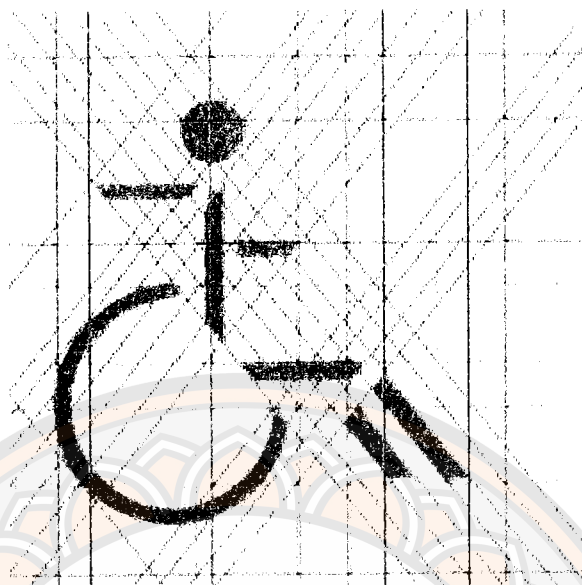
ภาพที่ 62 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด
(สัญลักษณ์ ห่องน้ำหญิง)



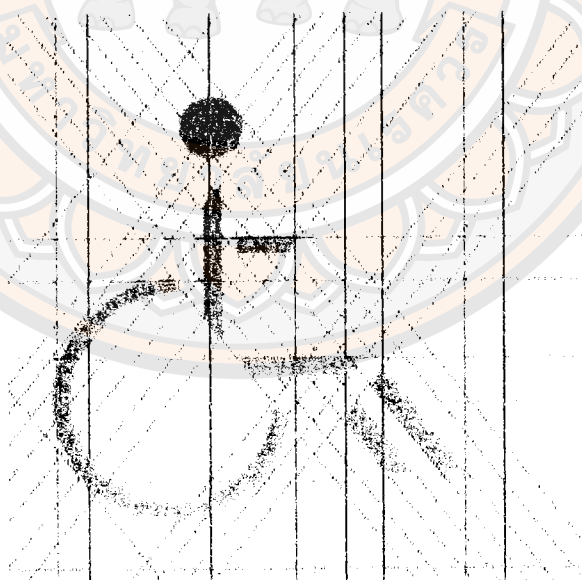
ภาพที่ 63 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด
(สัญลักษณ์พันธุ์ปลาพื้นบ้าน)



ภาพที่ 64 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด
(สัญลักษณ์การเล่นไทย)



ภาพที่ 65 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด
(สัญลักษณ์ห้องน้ำคนพิการแบบที่ 1)



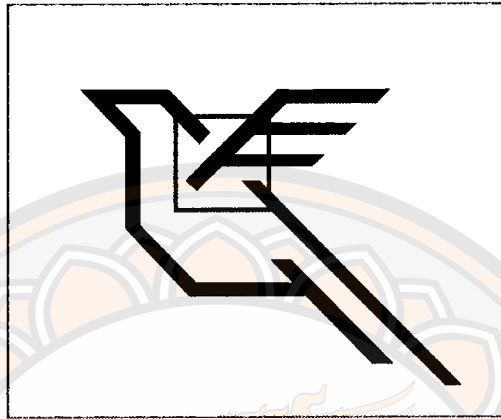
ภาพที่ 66 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3 แบบลงระบบกริด
(สัญลักษณ์ห้องน้ำคนพิการแบบที่ 2)



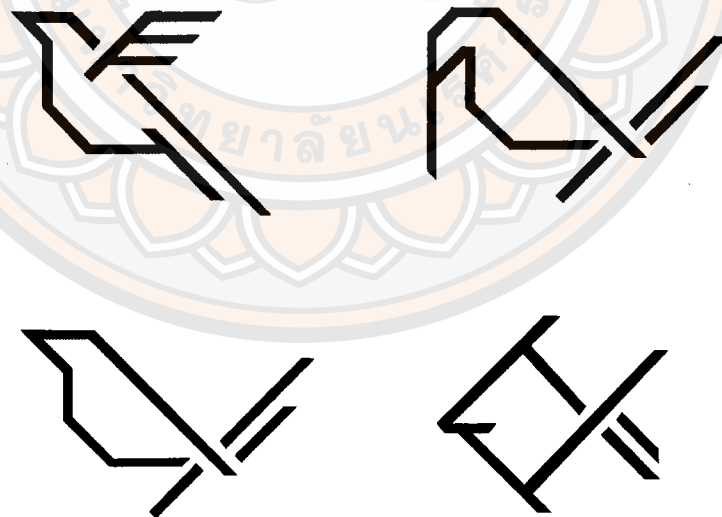
ภาพที่ 67 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3
(กลุ่มของสัตว์)

ภาพที่ 68 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 3
(กลุ่มของเครื่องใช้)

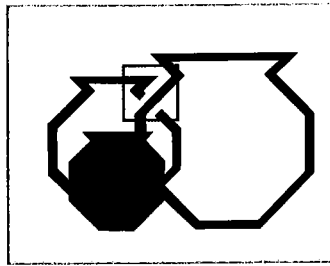
การออกแบบ ครั้งที่ 4 ได้พัฒนาจากการออกแบบ ครั้งที่ 3 โดยจะเน้นการไขว้ แค่เพียงจุดเดียว จากเดิมในการออกแบบครั้งที่ 3 ได้มีการออกแบบให้เหลือช่องว่างต่างๆมากเกินไปจึงทำให้ลักษณะของสัญลักษณ์ดูกระจัดกระจาย และตีความหมายได้ยากกว่าคือสัญลักษณ์อะไร



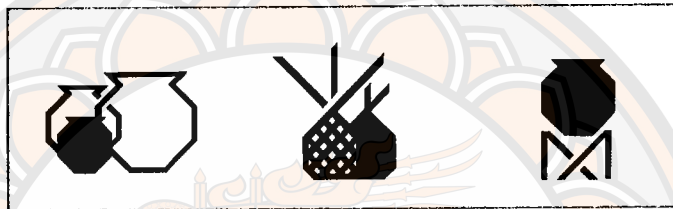
ภาพที่ 69 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4
(สัญลักษณ์ของนกอพยพ)



ภาพที่ 70 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4
(กลุ่มของสัตว์)



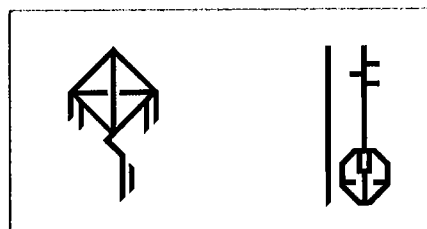
ภาพที่ 71 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4
(สัญลักษณ์เครื่องปั้นดินเผา)



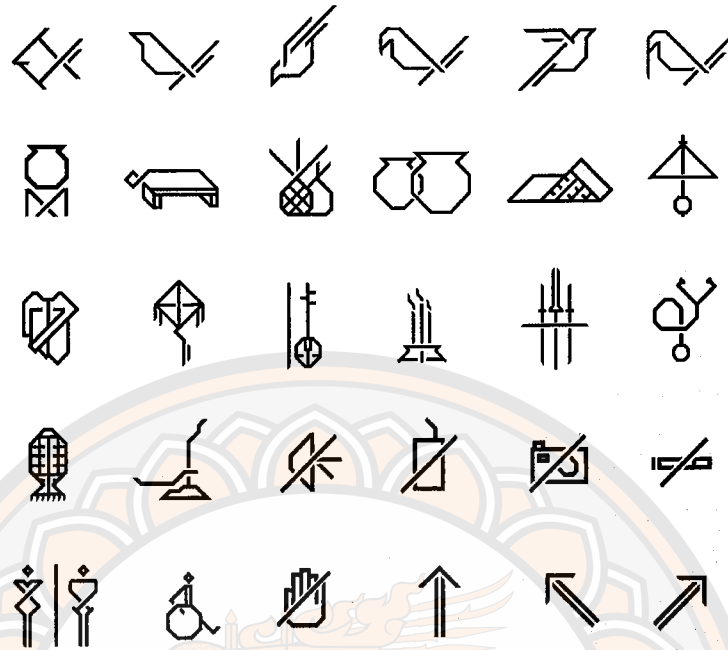
ภาพที่ 72 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4
(กลุ่มของเครื่องใช้)



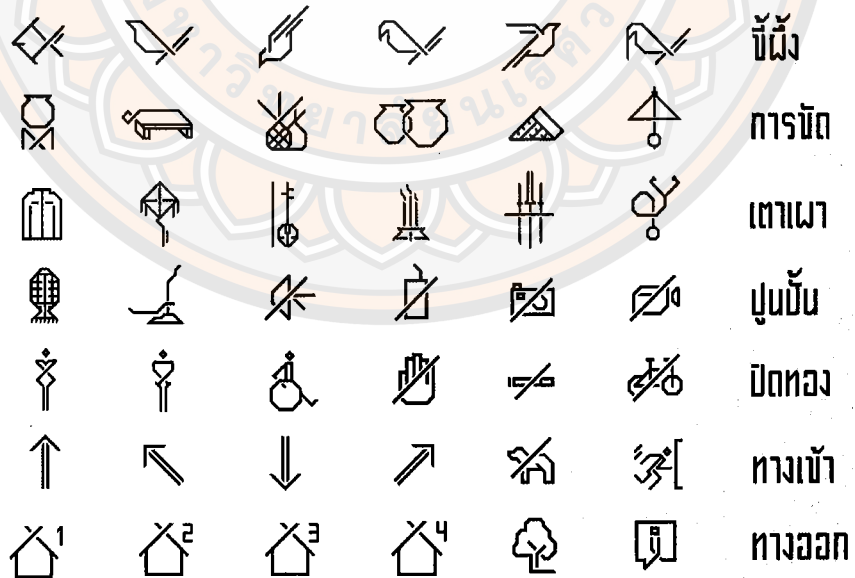
ภาพที่ 73 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4
(กลุ่มของเครื่องมือ)



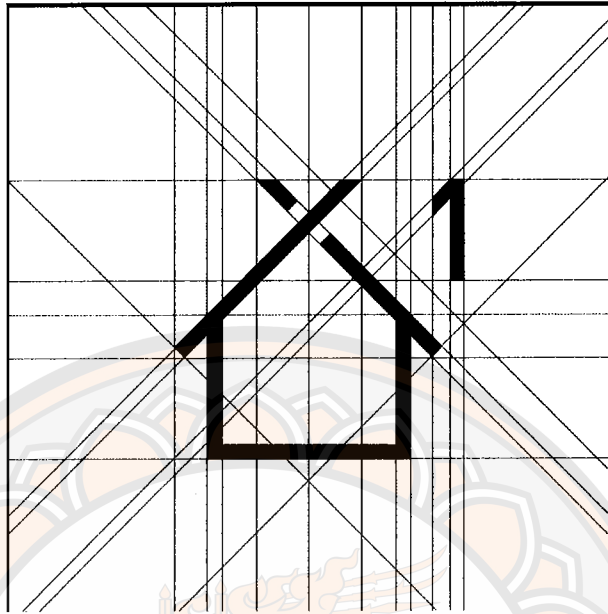
ภาพที่ 74 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 4
(กลุ่มของเครื่องดนตรีและการละเล่น)



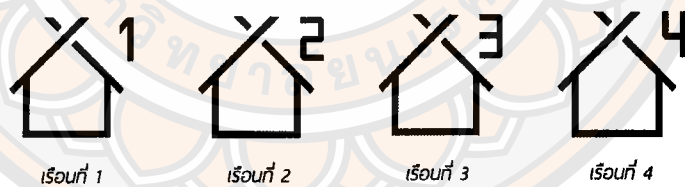
ภาพที่ 75 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 5



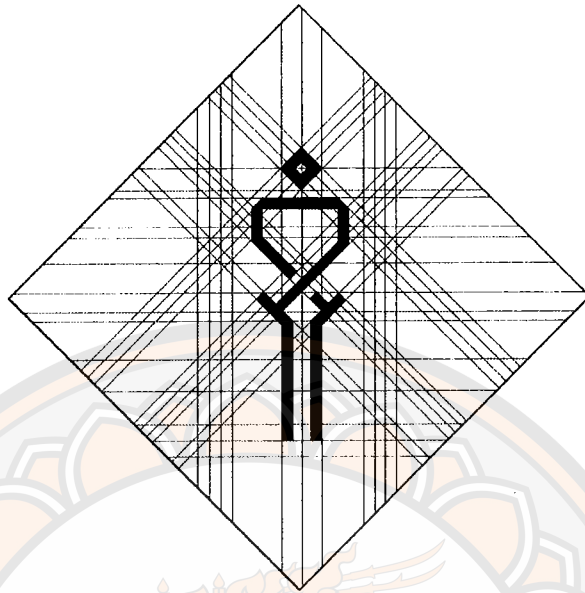
ภาพที่ 76 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6



ภาพที่ 77 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 ใช้ระบบกริดแนวนอนหรือแบบธรรมดา
(สัญลักษณ์ของเรือนที่ 1 ในพิพิธภัณฑน์)



ภาพที่ 78 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(กลุ่มสัญลักษณ์อาคาร/สถานที่)



ภาพที่ 79 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6 ใช้ระบบกริดแนวตั้ง (หมุน)
(สัญลักษณ์ของป้ายห้องน้ำชาย)



ห้องน้ำชาย

ห้องน้ำหญิง

ห้องน้ำคนพิการ

ทางหนีไฟ



ขึ้นบน



ลงล่าง

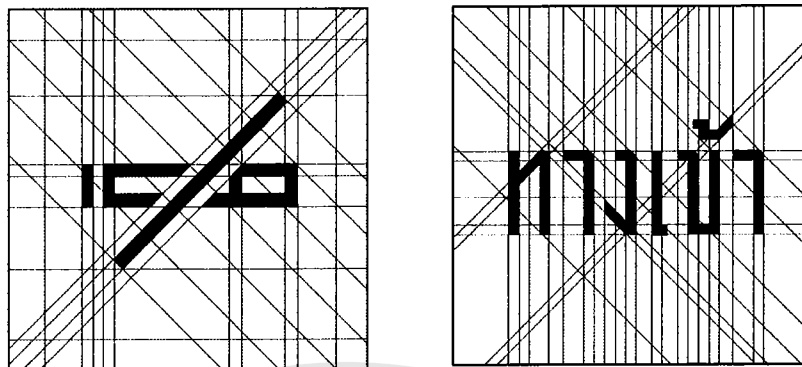


เฉียงซ้าย

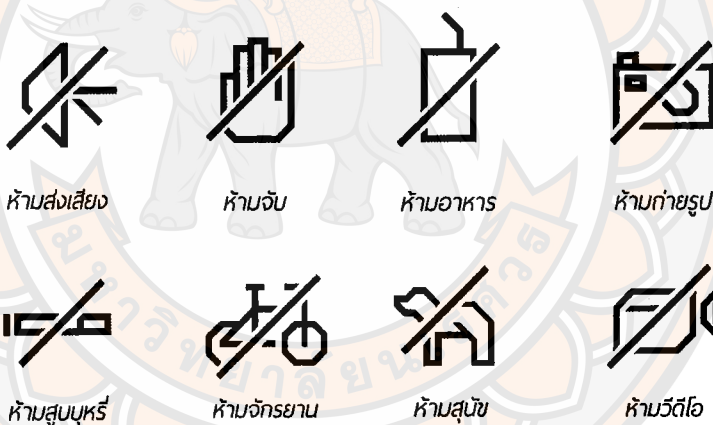


เฉียงขวา

ภาพ 80 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(กลุ่มสัญลักษณ์ของป้ายบอกทาง)



ภาพที่ 81 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(กลุ่มสัญลักษณ์ของป้ายห้าม,ควบคุม)

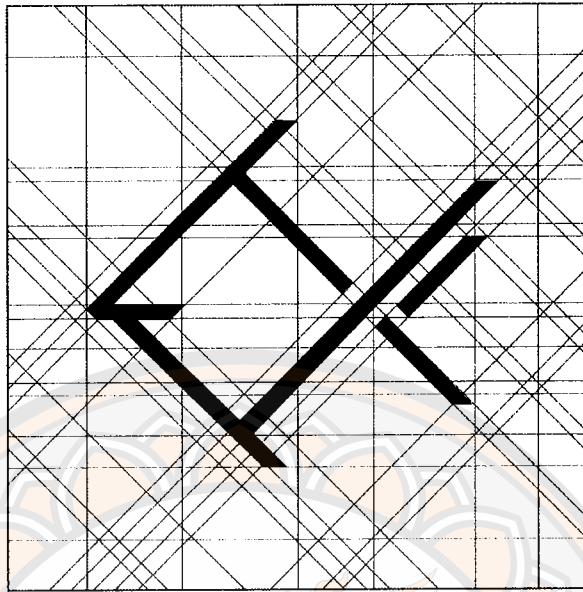


ทางเข้า ทางออก

ทางเข้า

ทางออก

ภาพที่ 82 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(กลุ่มสัญลักษณ์ของป้ายห้าม,ควบคุม)



ภาพที่ 83 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์ของป้ายพันธุ์ปลาพื้นบ้าน)



พันธุ์ปลา



นกกินแมลง



นกนักล่า



นกกินซากสัตว์

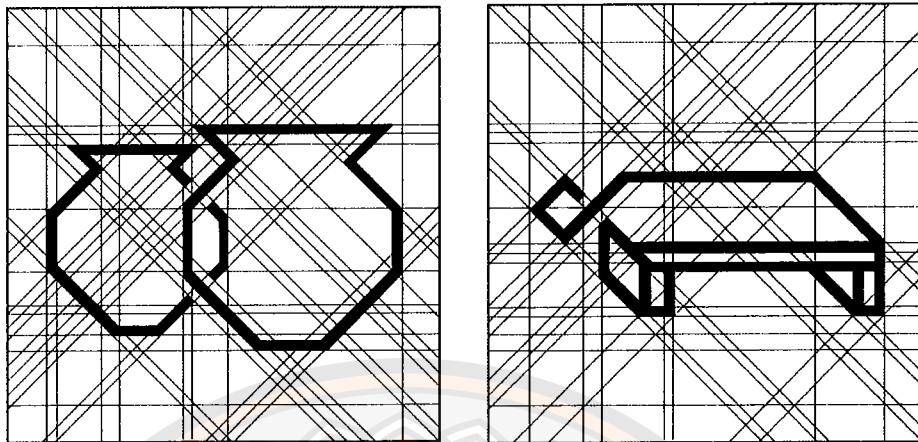


นกอพยพ



นกใกล้สูญพันธุ์

ภาพที่ 84 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์ของกลุ่มสัตว์)



ภาพที่ 85 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์ของกลุ่มป้ายบอกข้อมูลเครื่องใช้)



คร่าวไฟ



เครื่องจักสาน



เครื่องปั้นดินเผา



หมอนและลายหมอน

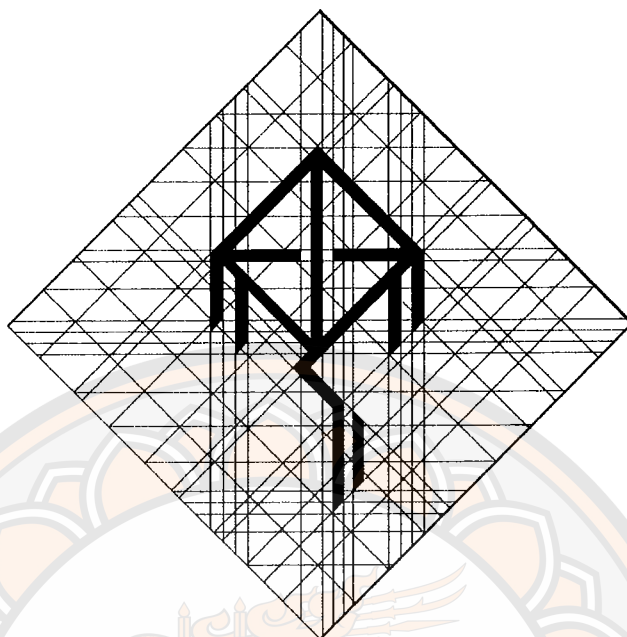


หมอนและลายหมอน



กระต่ายขูดมะพร้าว

ภาพที่ 86 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์ของกลุ่มป้ายบอกข้อมูลเครื่องใช้)



ภาพที่ 87 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์ของการละเล่น)



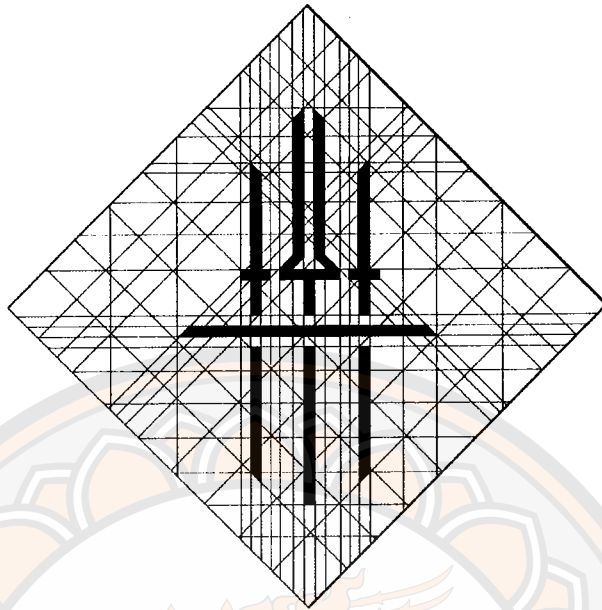
เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

การละเล่น

เครื่องดนตรี

ความเชื่อ

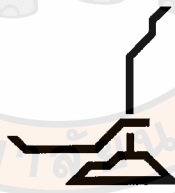
ภาพที่ 88 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์ของกลุ่มเครื่องดนตรีและการละเล่น)



ภาพที่ 88 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์ของกลุ่มเครื่องดนตรีและการละเล่น)



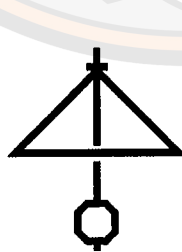
เครื่องจับสitar



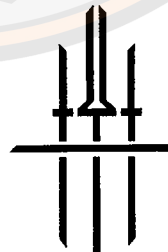
เครื่องมือทำนา



เครื่องมือแพทย์

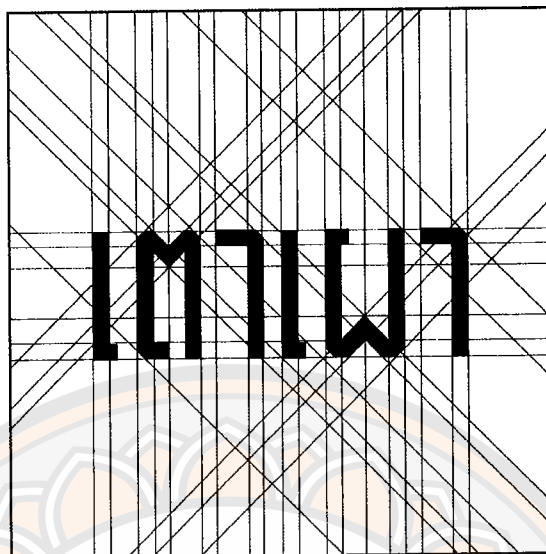


เครื่องมือช่าง



อาวุธโบราณ

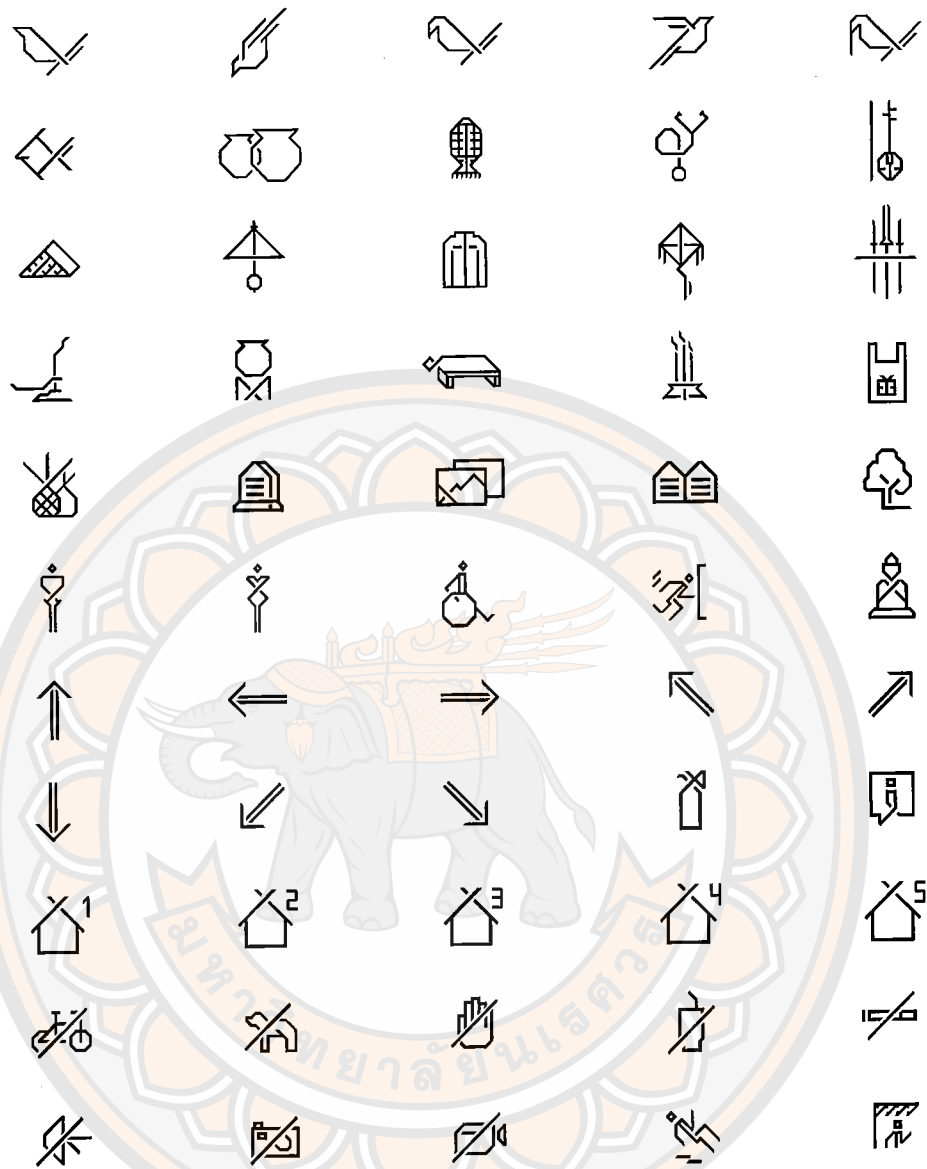
ภาพที่ 90 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์ของกลุ่มของเครื่องมือ)



ภาพที่ 91 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์เตาเผา พัฒนาจากฟอนต์ block)

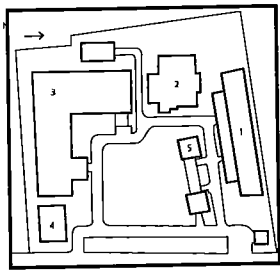
ขี้ผึ้ง มูนปั้น เตาเผา การบัด ปิดทอง

ภาพที่ 92 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 6
(สัญลักษณ์กลุ่มโรงหล่อพระบูรณะไทย พัฒนาจากฟอนต์ block)

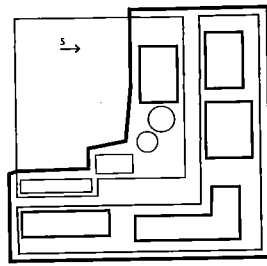


ภาพที่ 93 การออกแบบสัญลักษณ์ครั้งที่ 7
(เสริจสมบูรณ์)

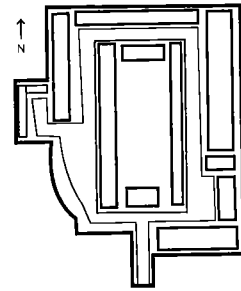
การออกแบบสัญลักษณ์ทั้งหมดตามขอบเขต จำนวน 55 ชิ้น รวมเป็น 1 ชุดโดยมีการเปลี่ยนแปลง และมีการพัฒนามาเรื่อยๆ จากที่เคยใช้เป็นสัญลักษณ์ตัวหนังสือ จึงเปลี่ยนมาใช้ชุดสัญลักษณ์ที่สอดคล้องกันทั้งหมด ดังภาพ



ผังพิชฌักถันพื้นบ้านจันทวี



ผังโรงหล่อพระบูรณะไทย



ผังสวนภาษาไทยศึกษา

ภาพที่ 94 การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 1



ภาพที่ 95 การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 2

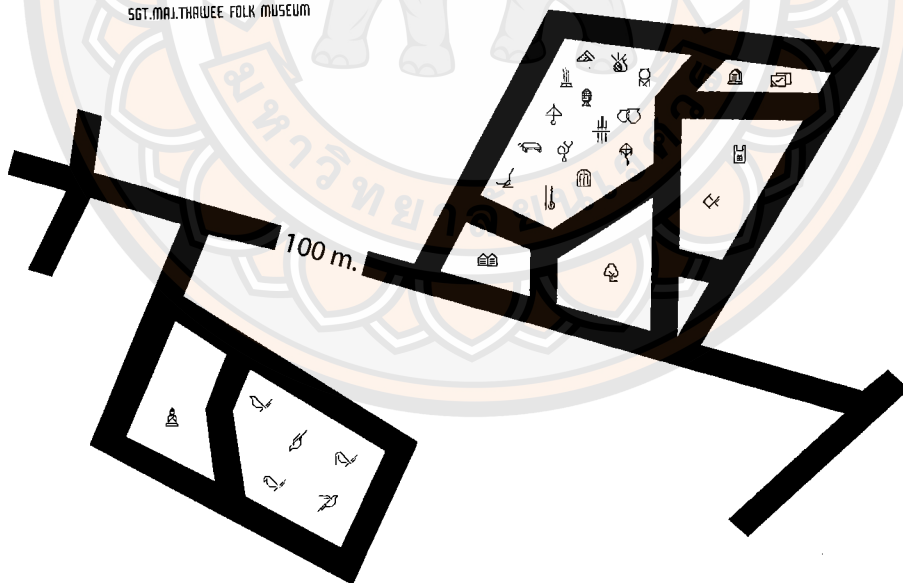
SGT.MAJ.THAWEE FOLK MUSEUM

WISUTTHI KASAT RD.



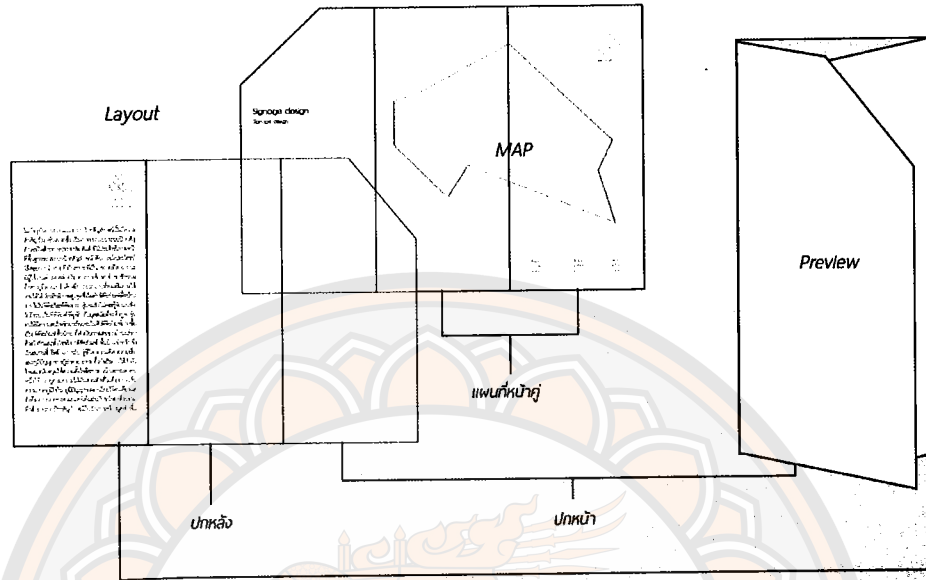
ภาพที่ 96 การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 3

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน รำกวี
SGT.MAJ.THAWEE FOLK MUSEUM

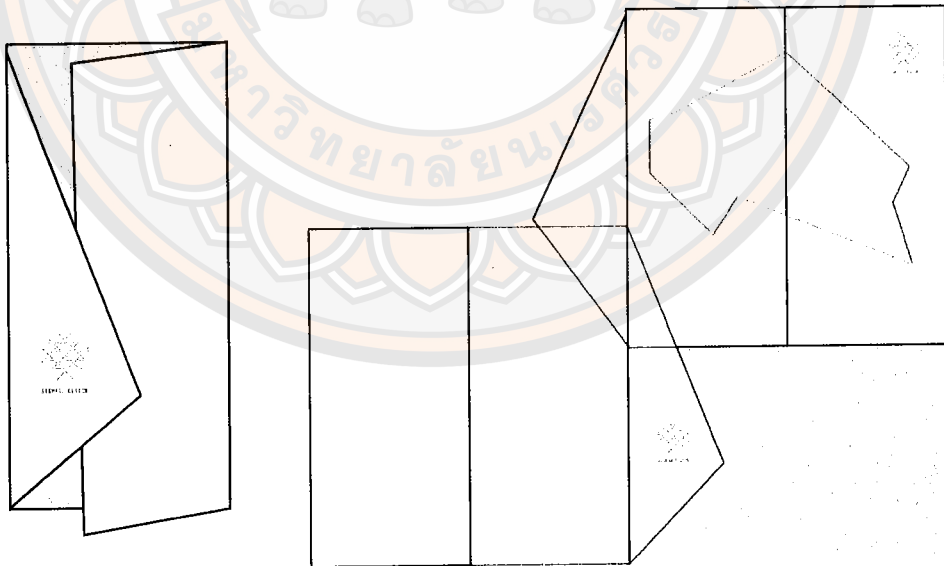


ภาพที่ 97 การออกแบบแผนที่ครั้งที่ 4
(ชั้นเสร็จสมบูรณ์)

การออกแบบแผ่นพับ



ภาพที่ 98 การออกแบบแผ่นพับครั้งที่ 1

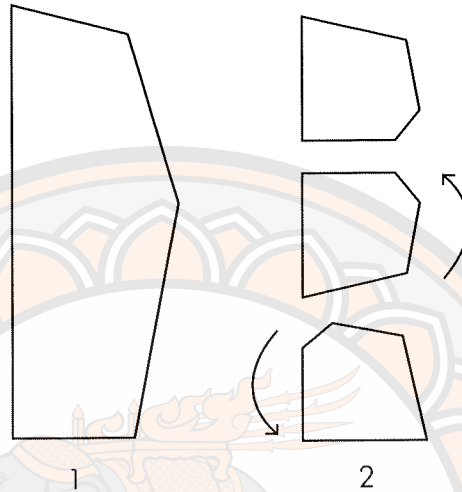


ภาพที่ 99 การออกแบบแผ่นพับครั้งที่ 2

การออกแบบป้าย

ป้ายที่ออกแบบ จะแบ่งออกเป็น 2 แบบ

มี 4 ลักษณะ โดยการหมุนสลับด้าน



ภาพที่ 102 ลักษณะรูปทรงของป้าย

การออกแบบโดยรวมของป้ายจะใช้การออกแบบที่ขัดกับบรรยากาศโดยรอบของพิพิธภัณฑ์ เพราะจะทำให้ป้ายนั้นดูโดดเด่นเห็นได้ชัดและยังสะดุดตา แต่ก็ยังคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมภายนอกพิพิธภัณฑ์อยู่ จึงใช้สีที่ไม่ขัดกับพิพิธภัณฑ์

ฟอนต์ที่ใช้ในการออกแบบ

THAWEE ทวี

BLOCK REGULAR [ENGLISH]

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

BLOCK REGULAR [THAI]

กขฅวจขฅนฅญฎฐฑฒณดตถรรบปปฬภฝ

กขจรลวคยสฬหฉอ

ภาพที่ 103 รูปแบบของฟอนต์ block

สีที่ใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 104 ภาพตัวอย่างของโทนสีไทย

ที่มา : www.facebook.com/thaitone



THAITONE
สีดินแดง (น้ำตาล)



THAITONE
สีเขียวกระบัง (ขาวอ่อน)

C : 44
M : 88
Y : 74
K : 68

C : 6
M : 4
Y : 5
K : 0

วัสดุที่ใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 105 วัสดุที่ใช้ในการออกแบบ

ที่มา : www.windsorthailand.com

วัสดุชนิดนี้มีความคงทน แข็งแรง ทนต่อทุกสภาพอากาศ เหมาะสำหรับใช้กลางแจ้งที่สุด ไม่เกิดปัญหาสีซีดจาง จากอายุการใช้งาน เพราะเป็นวัสดุที่เกิดจากไม้ผสมไวนิล

คุณสมบัติของไม้เนื้อไม้

- คงทน แข็งแรง
- ตอบรับทุกดีไซน์ทั้งภายในและภายนอก

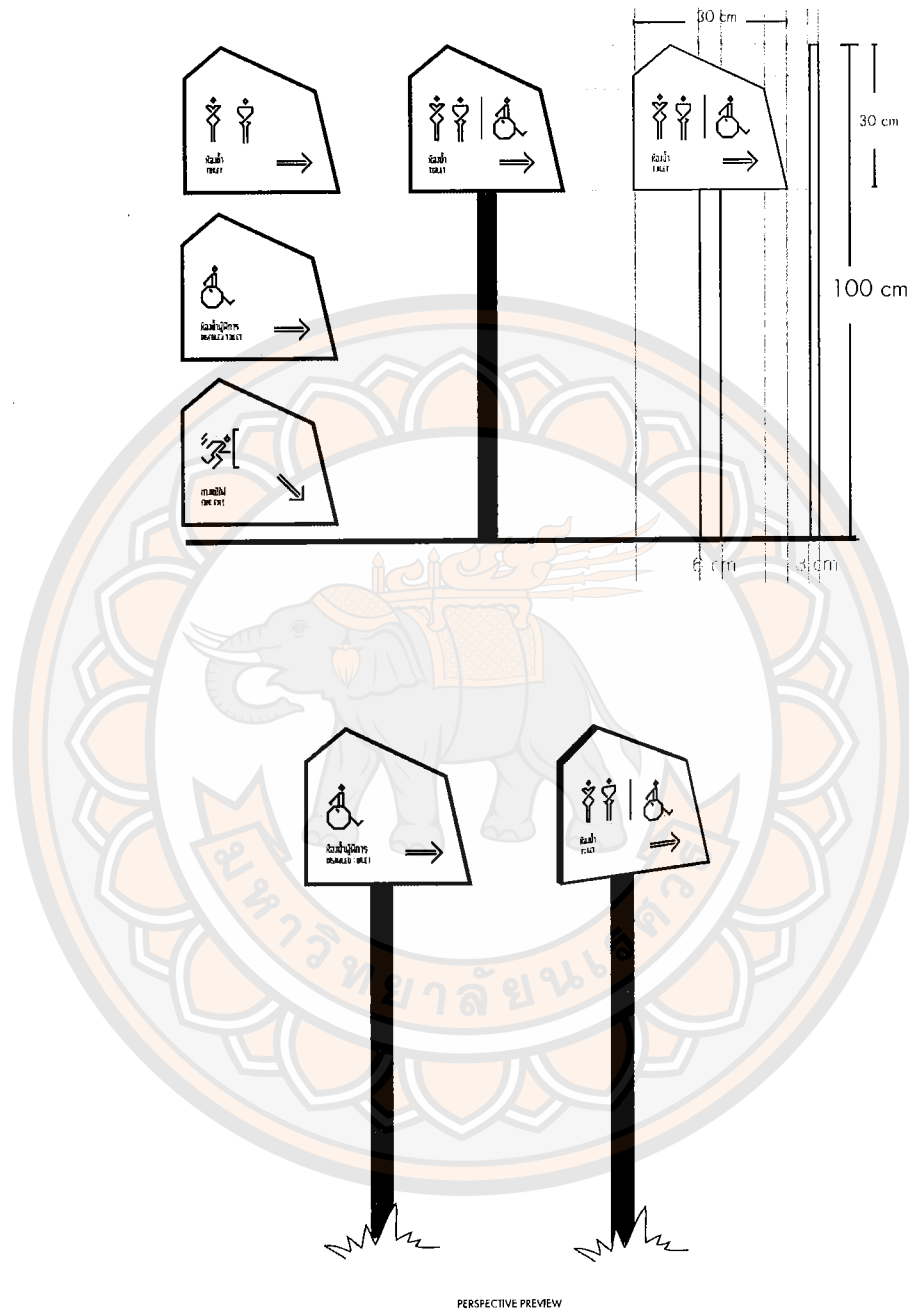
- ผิวสัมผัสเหมือนไม้จริงจากธรรมชาติ
- การออกแบบป้ายสำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี ประกอบไปด้วย
- ป้ายอาคารและสถานที่
 - ป้ายบอกข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์
 - ป้ายห้าม ควบคุม หรือป้ายระวัง
 - ป้ายบอกทาง

ป้ายพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี



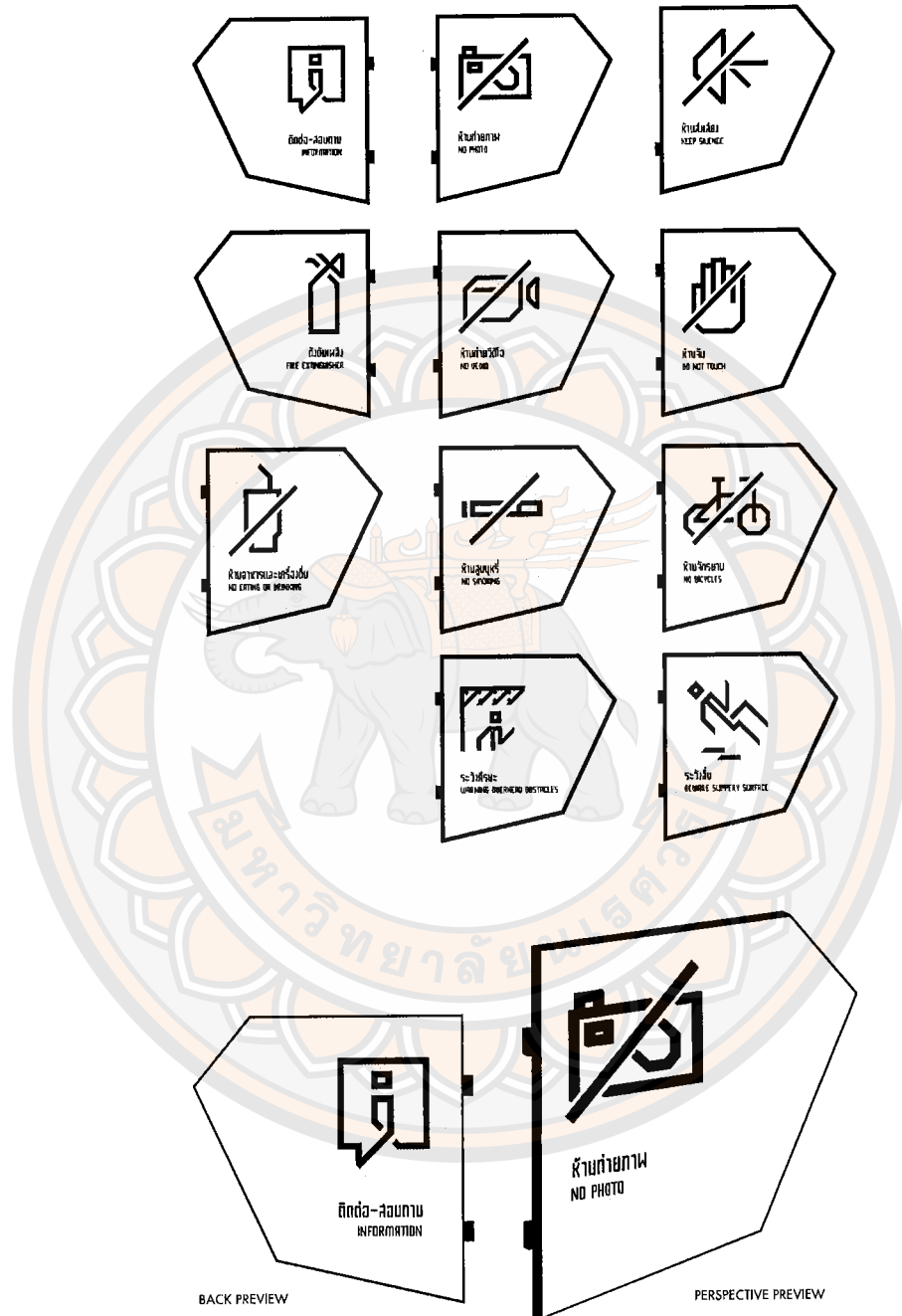
ภาพที่ 106 ตัวอย่างป้ายพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี

ป้ายบอกทาง



ภาพที่ 111 ตัวอย่างป้ายบอกทาง

ป้ายห้าม ควบคุม หรือป้ายระวัง



ภาพที่ 112 ตัวอย่างป้ายห้าม ควบคุม หรือป้ายระวัง



ภาพที่ 113 ป้ายพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี
ตั้งอยู่ด้านซ้ายมือบริเวณทางเข้าของพิพิธภัณฑ์

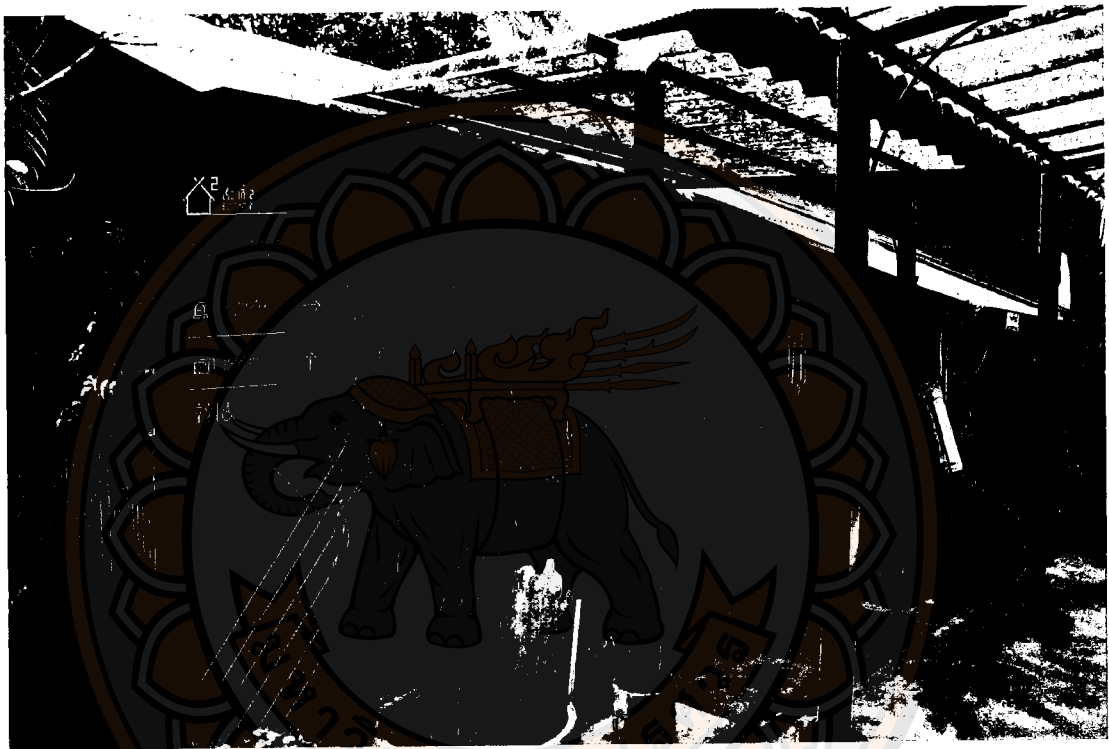


ภาพที่ 114 ป้ายติดต่อสอบถาม

ติดตั้งอยู่ที่อาคารติดต่อสอบถาม บริเวณหน้าทางเข้าด้านขวามือของพิพิธภัณฑ์

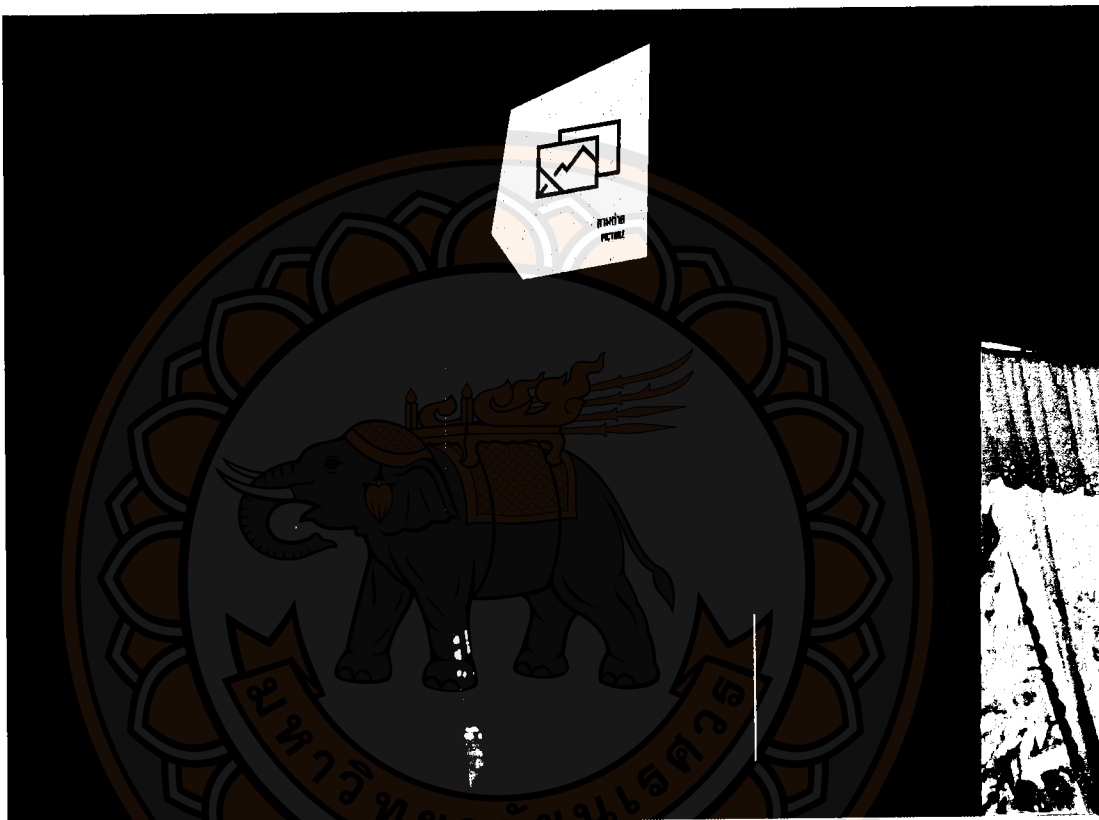


ภาพที่ 115 ป้ายร้านค้า ,ภาพที่ 116 ป้ายเรือนที่ 1
ตั้งอยู่บริเวณทางเข้าของเรือนที่ 1 ร้านค้าจะอยู่ซ้ายมือ
ส่วนด้านขวาจะเป็นส่วนของพันธุ์ปลาพื้นบ้าน



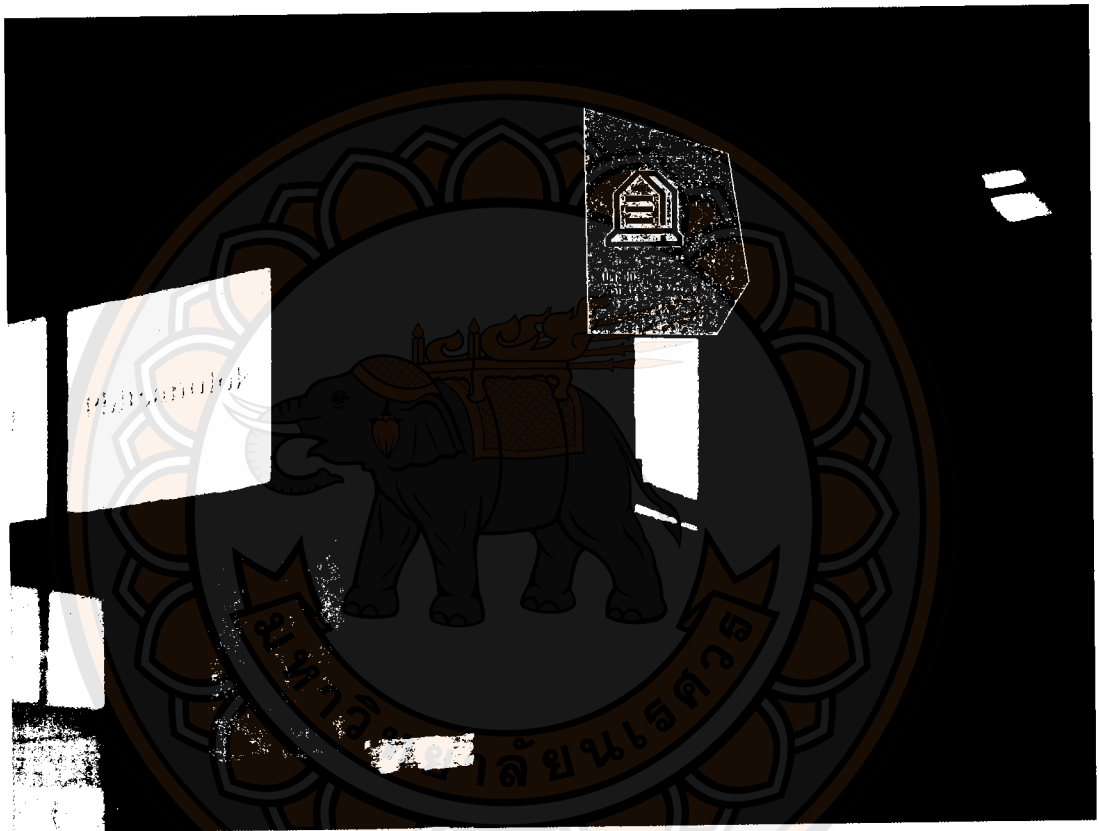
ภาพที่ 117 ป้ายเรือนที่ 2

ติดตั้งอยู่บริเวณทางเข้าของเรือนที่ 2 และจะอยู่ฝั่งซ้ายมือของเรือนที่ 2



ภาพที่ 118 ป้ายภาพถ่าย

ติดตั้งอยู่ในเรือนที่ 2 บริเวณของของที่จัดแสดงเกี่ยวกับภาพถ่ายในอดีต



ภาพที่ 119 ป้ายประวัติ

ติดตั้งอยู่ในเรือนที่ 2 บริเวณของของที่จัดแสดงเกี่ยวกับประวัติเมืองพิษณุโลก



ภาพที่ 120 บ้ายประจำเรือนที่ 3
ติดตั้งอยู่บริเวณด้านหน้าทางเข้าของเรือนที่ 3



ภาพที่ 121 ป้ายบอกทางห้องน้ำ
ติดตั้งอยู่บริเวณด้านหน้าทางเข้าห้องน้ำ



ภาพที่ 122 ป้ายแผนที่

ติดตั้งอยู่บริเวณด้านหน้าทางเข้าพิพิธภัณฑ์ ไกลกับมุมติดต่อสอบถาม



ภาพที่ 123 ป้ายบอกข้อมูลภายในสวนนกไทยศึกษา
ติดตั้งอยู่บริเวณภายในสวนนกไทยศึกษา ตามประเภทของนก



ภาพที่ 124 ผู้เข้าชมผลงาน นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ครั้งที่ 12
ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก

บทที่ 5

บทสรุป

จากการศึกษาวิจัยการออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์ สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวีครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาค้นคว้าและ วิธีดำเนินการศึกษาตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบเพื่อพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวีให้มีระบบการจัดการของระบบป้ายชี้นำทางภายในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้มีมาตรฐานสำหรับการรองรับการเข้าใช้พิพิธภัณฑ์ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และยังสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวพิพิธภัณฑ์อีกด้วยและการศึกษาถึงทัศนคติต่อผู้ใช้งานเพื่อให้แน่ใจว่าผลงานออกแบบจะตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด และมีประโยชน์กับพิพิธภัณฑ์มากที่สุด

สรุปเป็นผลงานออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์สำหรับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจันทวี ประกอบด้วย

1. ชุดสัญลักษณ์
2. ตราสัญลักษณ์
3. แผนที่
4. แผ่นพับ

โดยนำข้อมูลจากการศึกษา มาสรุปผลและทำการวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบชุดป้ายสัญลักษณ์ ดังนี้

1. ลักษณะของกราฟิก เลือกใช้กราฟิกที่ได้จากการออกแบบโลโก้ และแนวคิดในการออกแบบที่มาจากอาคารสถานของเครื่องจักสานและของใช้พื้นบ้านที่สื่อถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น
2. โครงสร้าง รูปทรง เลือกใช้รูปทรงที่จะนำมาใช้กับระบบป้าย ที่เป็นรูปทรงเหลี่ยม ปลายตัด โดยมีการปรับรูปทรงให้ดูทันสมัยแต่ยังคงแนวคิดเดิมไว้อยู่
3. สี โทนสีหลักมีอยู่ 2 สี คือสีน้ำตาลดินแดงกับสีขาวกระบ้ง เป็นสีของสีโทนไทยที่มีความเป็นเอกลักษณ์และเป็นสีของไทย
4. ตัวอักษร ใช้ Font Block ซึ่งรูปแบบตัวอักษรตรงต่อแนวคิดและเหมาะกับ signage
5. วัสดุ เลือกใช้วัสดุของ windsor wood เป็นไม้ที่แข็งแรงทนทาน น้ำหนักเบา เหมาะกับการใช้งานกลางแจ้ง และการลงทุนในระยะยาว

สิ่งที่ได้จากการวิจัยนี้คือ การวางแผนการทำงาน การคิดอย่างเป็นระบบ การสืบค้นข้อมูล ได้เรียนรู้เรื่องการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ว่ามีขั้นตอนอย่างไร และต้องใช้ความละเอียดรอบคอบอย่างยิ่งในการทำงาน นอกจากนี้ยังต้องสร้างสรรค์ให้เกิดความแปลกใหม่และมีความโดดเด่นเฉพาะตัวอีกด้วย ซึ่งการออกแบบนั้นเพื่อมีการจัดระบบและให้ความสำคัญของระบบในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีระบบการจัดการที่ดีทั้งในด้านการอำนวยความสะดวกแก่ผู้เยี่ยมชมและจัดระบบภายในตัวพิพิธภัณฑ์ให้มีมาตรฐานรองรับต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่เข้าใช้งาน โดยการออกแบบนั้น จะเน้นความเป็นไทย ความเป็นพื้นบ้านประจำท้องถิ่น และตรงต่อกลุ่มเป้าหมายหลักของการออกแบบ ซึ่งจากการวิจัยได้คำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายกับแนวคิดเป็นหลัก จึงทำให้ผลงานออกแบบออกมาตรงต่อความต้องการและมีระบบการใช้งานที่สามารถรองรับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายได้

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

ปัญหาและอุปสรรคที่ผู้วิจัยพบในการทำงาน มีดังต่อไปนี้

- ปัญหาในการออกแบบตอนต้นที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ทำให้เกิดความล่าช้าในการทำงานตามระบบที่ได้วางไว้
- ปัญหาในเรื่องของกราฟิกที่ใช้ในการออกแบบค่อนข้างที่จะยากในการนำไปใช้ออกแบบสัญลักษณ์ เพราะสัญลักษณ์นั้นจะต้องมีความชัดเจน อ่านง่ายและเข้าใจได้ง่าย
- ปัญหาของการกำหนดขนาดต่างๆของระบบป้าย
- ปัญหาในการออกแบบแผนที่ทั้ง 3 แห่งของพิพิธภัณฑ์ ที่จำเป็นต้องอยู่ในแนวคิดของการออกแบบและต้องดีไซน์ออกมาให้น่าสนใจ

5.3 ข้อเสนอแนะ

ทางผู้วิจัยขอเสนอแนะให้กับผู้ที่ทำงานลักษณะคล้ายกันให้ถึงนี้การออกแบบในด้านการสื่อความหมายของป้ายเป็นอันดับแรกและยังคงคำนึงถึงแนวคิดในการออกแบบควบคู่ไปด้วย เนื่องจากในการที่กลุ่มเป้าหมาย เดินทางเข้ามาในพิพิธภัณฑ์ กลุ่มเป้าหมายนั้นเมื่อไม่ทราบข้อมูลต่างๆ จึงต้องมองหาป้ายในการบอกข้อมูลเป็นอันดับแรก เราจึงต้องสร้างให้ระบบป้ายมีความชัดเจนและแสดงข้อมูลได้อย่างครบถ้วนและถูกต้องเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกกับกลุ่มเป้าหมายที่เดินทางมาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์ได้ข้อมูลอย่างครบถ้วนและเกิดความประทับใจในการมาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์

บรรณานุกรม

การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับเด็กไทยโดยอาศัยทฤษฎีการเชื่อมโยงมโนภาพ. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2556, แหล่งที่มา <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/5826>

การออกแบบใบความรู้. สืบค้นเมื่อ 29 พฤษภาคม 2557, แหล่งที่มา <https://chomchompoonoot.files.wordpress.com/2012/07>

การออกแบบป้ายสัญลักษณ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. สืบค้นเมื่อ 29 พฤษภาคม 2557, แหล่งที่มา http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2551/mdad0551kc_ch2.pdf

ชลด นิมเสมอ. การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อการปรับภาพลักษณ์องค์กร. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2556, แหล่งที่มา http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Nadhika_Mendhaka/Fulltext.pdf

ชยน์นัต ชุตติกาโม. การออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2556, แหล่งที่มา <http://tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/7027>

ธิรา วีรกุล. การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับเด็กไทย โดยอาศัยทฤษฎีการเชื่อมโยงมโนภาพ. สืบค้นเมื่อ 7 ธันวาคม 2556, แหล่งที่มา <http://www.thaithesis.org/detail.php?id=1082545001336>

ทองเจ็จ เขียดทอง. การออกแบบสัญลักษณ์. กรุงเทพฯ : สิปปประชา, 2542. สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2556, แหล่งที่มา <http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis>

ธนากร บันทังกูร. ออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมสำหรับอุทยานประวัติศาสตร์ในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2556, แหล่งที่มา <http://www.ejournal.su.ac.th>

นียมคำว่า "พิพิธภัณฑ" มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 29 พฤษภาคม 2557, แหล่งที่มา http://articles.citu.tu.ac.th/wp-content/uploads/2013/05/1-2556_007.pdf

ปิติ จันทร์ประสิทธิ์. การศึกษาออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์มาตรฐานสำหรับกรุงเทพมหานคร, 2543. สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2556, แหล่งที่มา http://202.28.199.3/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=111674&display=list_subject&q=%BB%E9%D2%C2

รูปแบบของอักษรไทย. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2556, แหล่งที่มา <http://krupiyarerk.wordpress.com>

สมิทธิ บุญชุตติมา.การออกแบบ,2552.สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2556 แหล่งที่มา http://www.commarts.chula.ac.th/elearning/week_2/design.pdf

สุปิติ จันทรประสิทธิ์. การศึกษาออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์มาตรฐานสำหรับกรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2556 ,แหล่งที่มา <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/5557>

WAYFINDING Pictografic Systems. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2557, แหล่งที่มา <http://www.dktoday.net/en/vmchk/WAYFINDING-Pictografic-Systems>

