

บทที่ 10

กระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์

งานออกแบบสิ่งพิมพ์เป็นงานในความรับผิดชอบของนักออกแบบสิ่งพิมพ์ ซึ่งเป็นผู้ที่ได้ศึกษาทางด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ นักออกแบบสิ่งพิมพ์จะเป็นผู้ดูแลเกี่ยวกับรูปร่างและรายละเอียดของหน้าสิ่งพิมพ์ ใช้ความรู้และกฎเกณฑ์ด้านศิลปะเพื่อสร้างจินตนาการให้เกิดเป็นรูปธรรมได้อย่างเหมาะสม สามารถแบ่งแยกรายละเอียดโครงการงานชิ้นใหญ่ให้เป็นส่วนประกอบย่อยๆ และทำแต่ละส่วนนั้นอย่างเอาใจใส่ด้วยความละเอียดรอบคอบ

สาระสำคัญบางประการที่นักออกแบบสิ่งพิมพ์พึงตระหนักไว้ตลอดเวลาในการออกแบบสิ่งพิมพ์ คือหลักการสำคัญทางศิลปะที่ต้องคัดสรรกลั่นกรองจนออกมาเป็นกฎเกณฑ์เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ และการจัดระเบียบขั้นตอนในการดำเนินการออกแบบสิ่งพิมพ์ให้ดำเนินการไปอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ดังจะได้กล่าวในรายละเอียดต่อไป

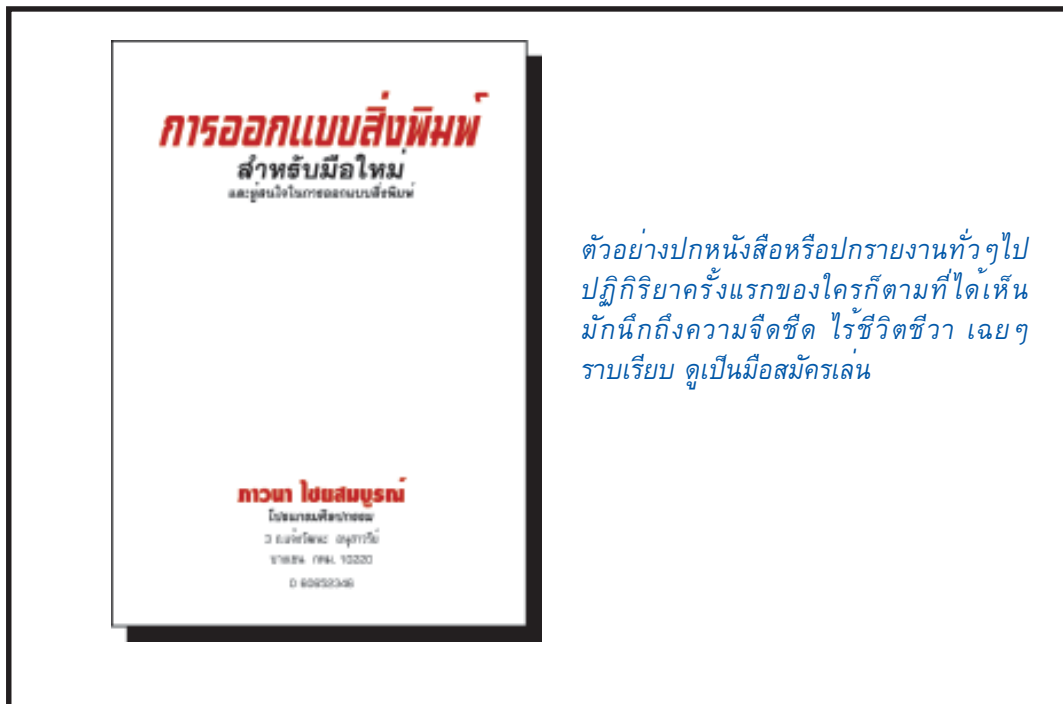
กฎพื้นฐาน 4 ข้อของการออกแบบสิ่งพิมพ์

ทฤษฎีการออกแบบที่ยุ่ยากมากมาหมาศกาล ถูกคัดสรรออกมาเป็นกฎเหลือ 4 ข้อเพื่อให้ นักออกแบบสิ่งพิมพ์ใช้เป็นหลักในการทำงานออกแบบสิ่งพิมพ์ กฎที่ว่านี้ คือการจัดแถววางแนว ความแปลกแตกต่าง ความใกล้เคียง และการย่ำซ้ำ แม้ว่าการเขียนถึงกฎแต่ละข้อจะแยกจากกัน แต่ขอให้ระลึกไว้ เสมอว่ากฎทั้ง 4 ข้อเกี่ยวเนื่องสอดคล้องต้องใช้ร่วมกันทั้งหมดไม่สามารถแยกออกจากกันได้ (ประจักษ์ พรประเสริฐถาวร. 2539: 14)

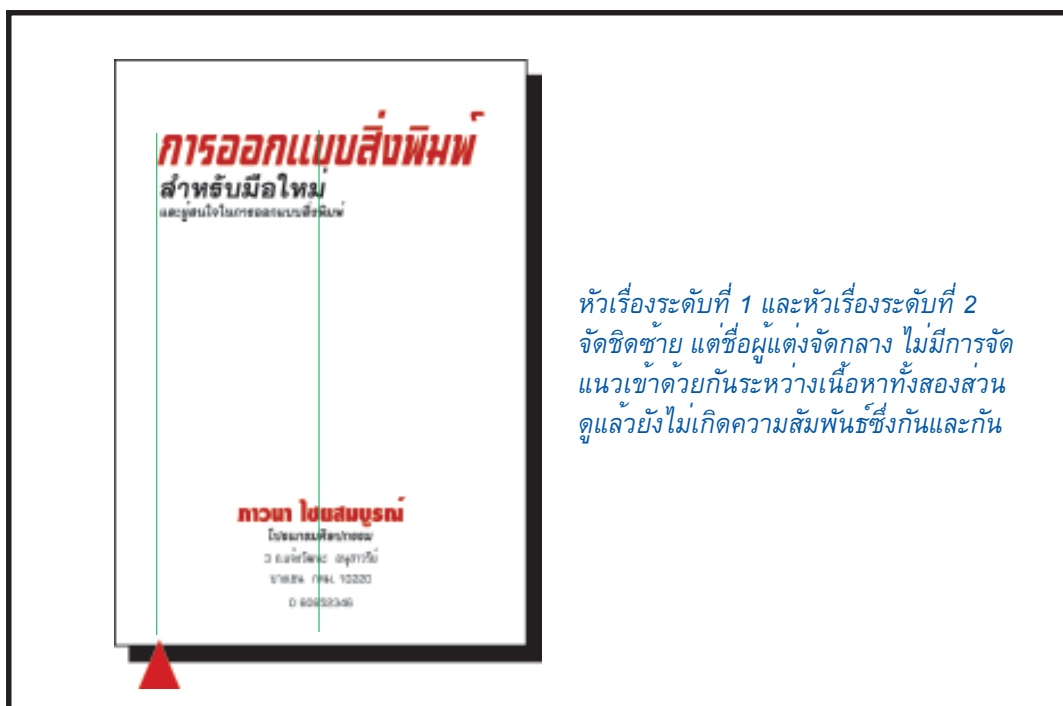
1. การจัดแถววางแนว

กฎของการจัดแถววางแนว กล่าวไว้ว่าต้องจัดวัตถุทุกชิ้นบนหน้ากระดาษให้ดูเกี่ยวข้องต่อเนื่องซึ่งกันและกันไม่กับสิ่งใดก็สิ่งหนึ่ง จะไม่มีส่วนประกอบใดจัดวางบนหน้ากระดาษอย่างอิสระไร้ทิศทางและขาดความเกี่ยวข้องกันกับส่วนประกอบอื่น ๆ

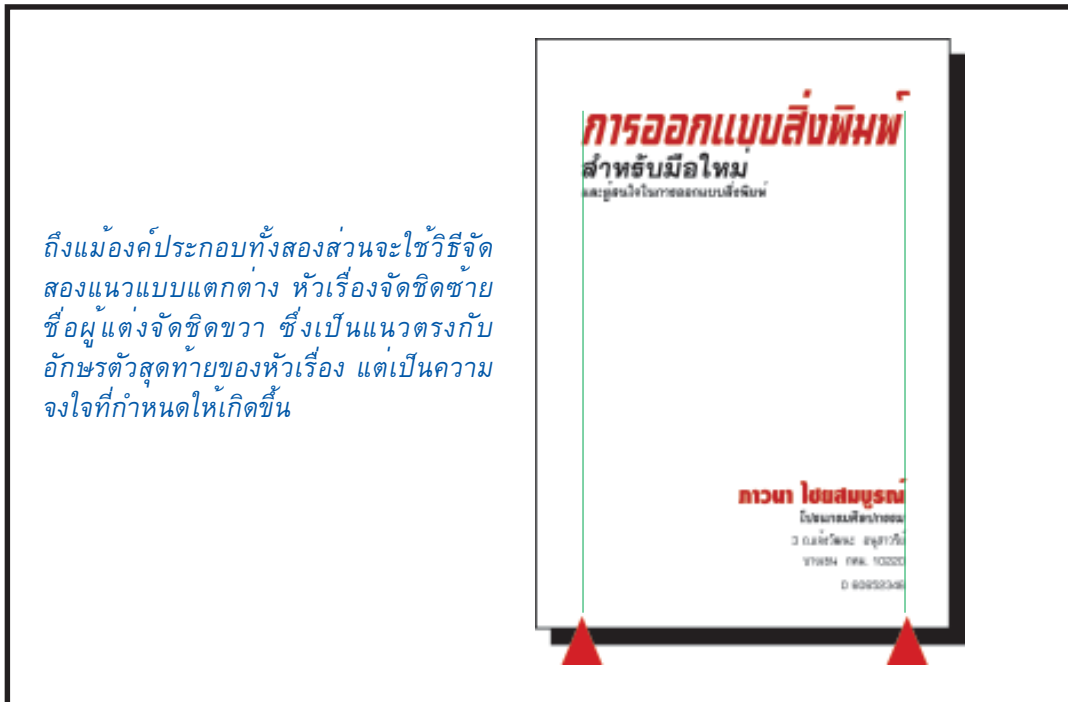
จุดประสงค์เบื้องต้นของการจัดแถววางแนว เพื่อรวบรวมให้ทุกสิ่งบนหน้ากระดาษในงานสิ่งพิมพ์ดูมีเอกภาพเรียบร้อย การจัดส่วนประกอบต่างๆให้เป็นแถวเป็นแนวอย่างมั่นคงสามารถสร้างงานที่ดูงามสง่า หรือดูเป็นทางการ หรือดูสนุกสนาน หรือดูเป็นจริงเป็นจังได้ทั้งสิ้น ความรู้ความเข้าใจเรื่องระบบตารางในบทที่ 6 สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดแถววางแนวได้เป็นอย่างดี



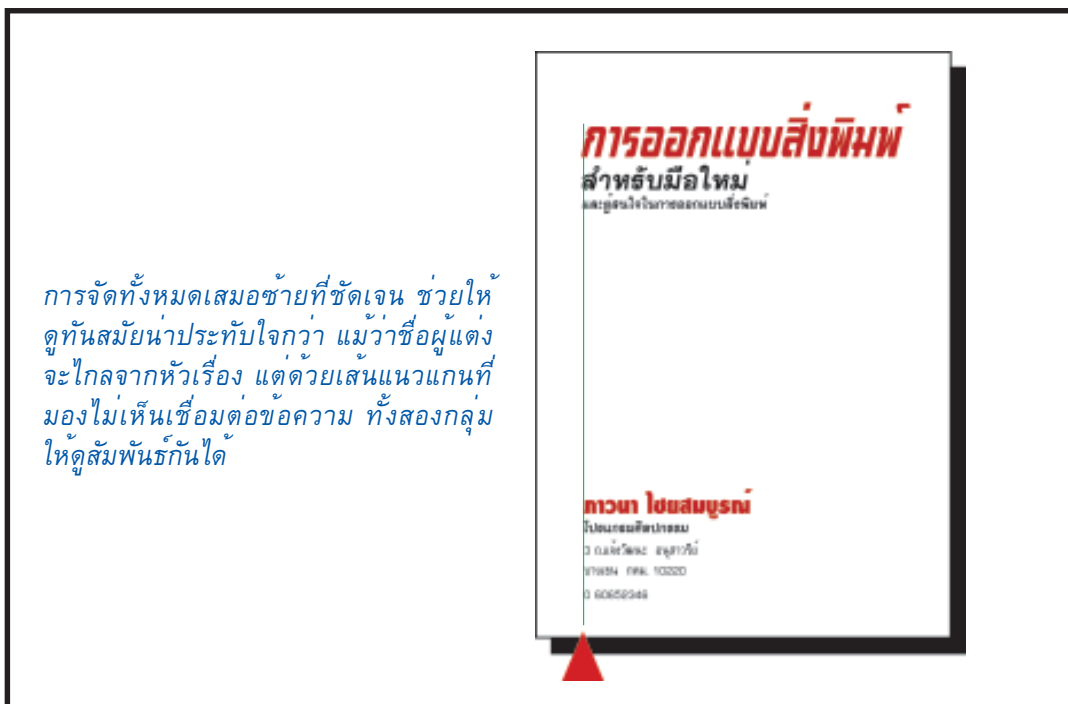
ภาพที่ 10.1 ตัวอย่างปกหนังสือหรือปกรายงานต่างๆ ไปที่จัดโดยพนักงานพิมพ์ดีดในอดีตที่ผ่านมา องค์ประกอบแบ่งแยกออกเป็นสองส่วน ขาดความความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน



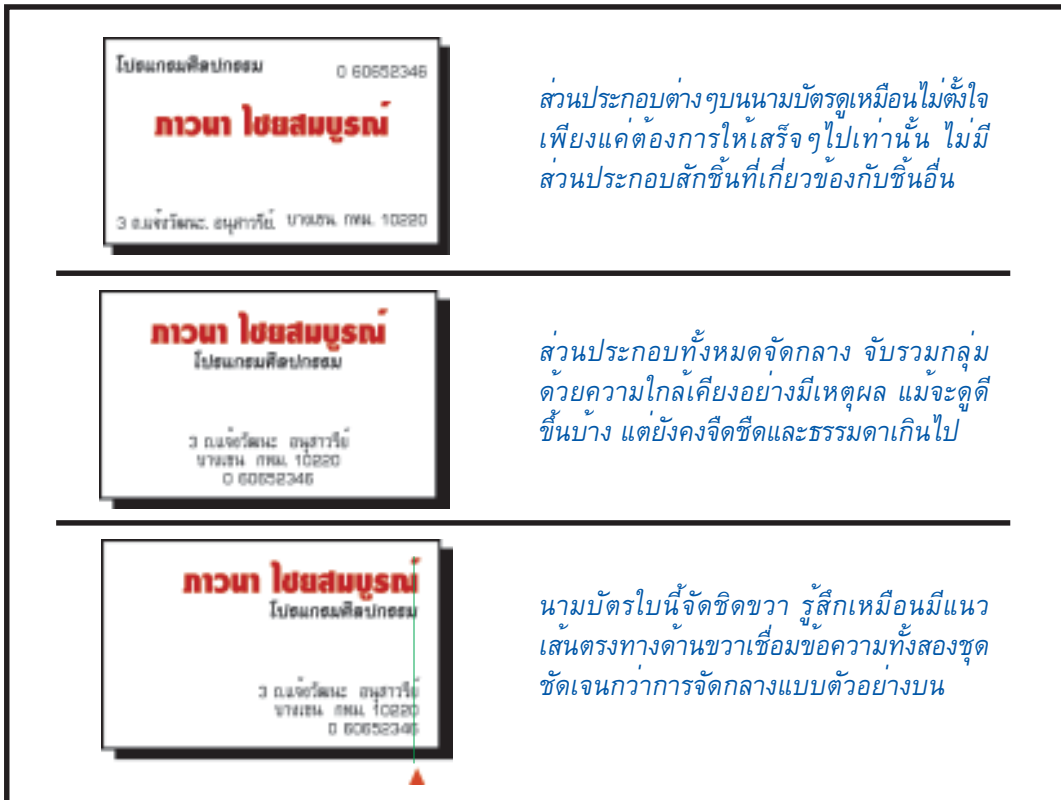
ภาพที่ 10.2 หัวเรื่องจัดชิดซ้าย ชื่อผู้แต่งจัดกลาง เกิดมีสองแนวที่ไม่สัมพันธ์กัน



ภาพที่ 10.3 ภาพความแตกต่างของการจัดแถวแบบสองแนว แต่ยังคงความสัมพันธ์เกิดขึ้นให้เห็น



ภาพที่ 10.4 หัวเรื่องและชื่อผู้แต่งจัดชิดซ้าย เกิดความสัมพันธ์ที่เป็นเอกภาพ ดูหนักแน่นและมั่นใจ



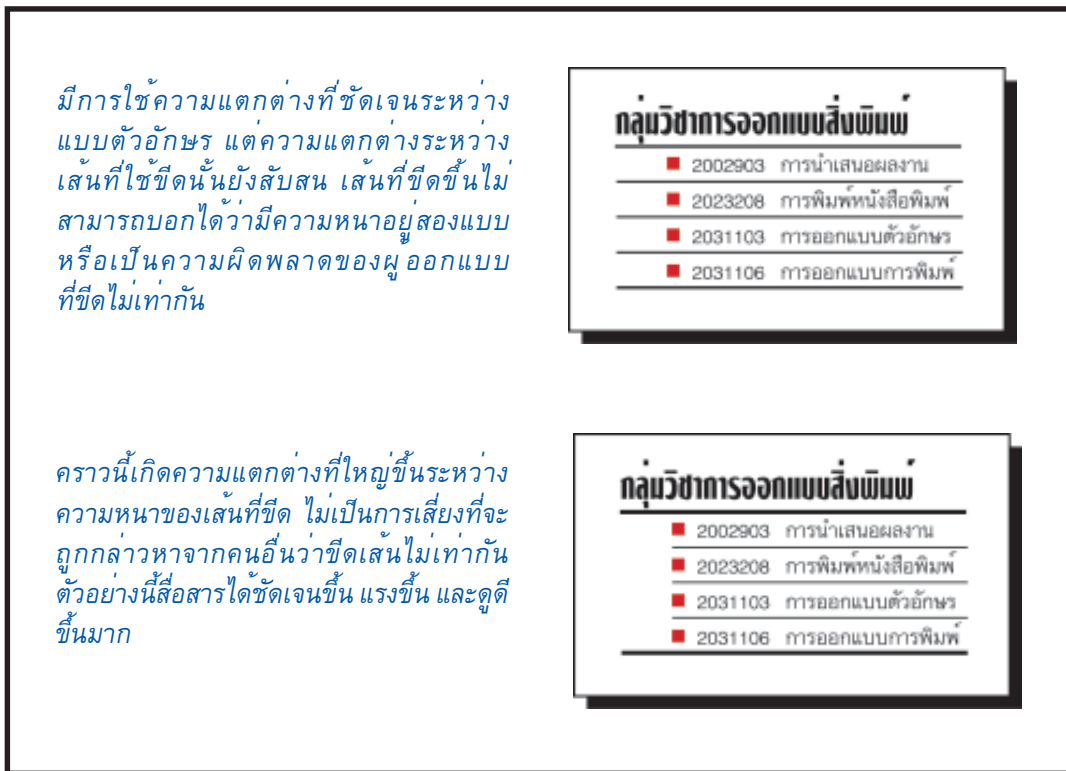
ภาพที่ 10.5 ข้อความที่เสมอแกนด้านใดด้านหนึ่ง จะให้ความรู้สึกเหมือนกับว่ามีแนวแกน
ที่มองไม่เห็นคอยกำกับอยู่ ทั้งนี้เพราะมีขอบกระดาษเป็นตัวช่วยเสริม

2. ความแปลกแตกต่าง

ความคิดเบื้องต้นในการสร้างความแปลกแตกต่างคือ หลีกเลี่ยงการใช้องค์ประกอบที่ดูคล้าย ๆ กัน เช่น ตัวพิมพ์ สี ขนาด ความหนาของเส้น รูปร่าง พื้นที่ว่าง ฯลฯ ถ้าองค์ประกอบนั้นไม่ใช่สิ่งเดียวกัน จงสร้างให้เห็นความแปลกแตกต่างกันอย่างชัดเจน ความแปลกแตกต่างเป็นส่วนสำคัญที่ใช้สร้างความน่าสนใจให้หน้ากระดาษ

ความแปลกแตกต่างเป็นหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการเพิ่มจุดสนใจบนหน้ากระดาษ กฎสำคัญที่ต้องจดจำเพื่อให้ความแปลกแตกต่างนั้นสำเร็จลุล่วง คือ เมื่อจะสร้างความแปลกแตกต่างให้กับส่วนประกอบสองอย่างที่ไม่เหมือนกัน ต้องทำให้ต่างกันอย่างสิ้นสงสัยไร้ข้อกังขา ต้องแรงและชัดเจน

ความแปลกแตกต่างทำได้หลายวิธี เช่น สร้างความแปลกแตกต่างระหว่างตัวพิมพ์ขนาดใหญ่กับตัวพิมพ์ขนาดเล็ก หรือตัวพิมพ์แบบหลักกับตัวพิมพ์แบบแปร ใช้โทนสีอ่อนคู่กับโทนสีเข้ม ใช้พื้นผิวที่เรียบคู่กับพื้นผิวที่หยาบกระด้าง จัดวางองค์ประกอบแนวนอนคู่กับองค์ประกอบที่ดูเป็นแนวตั้ง ระยะบรรทัดที่กว้างมากคู่กับระยะบรรทัดที่แคบกระชับ หรือรูปกราฟิกขนาดเล็กคู่กับรูปกราฟิกขนาดใหญ่ เป็นต้น



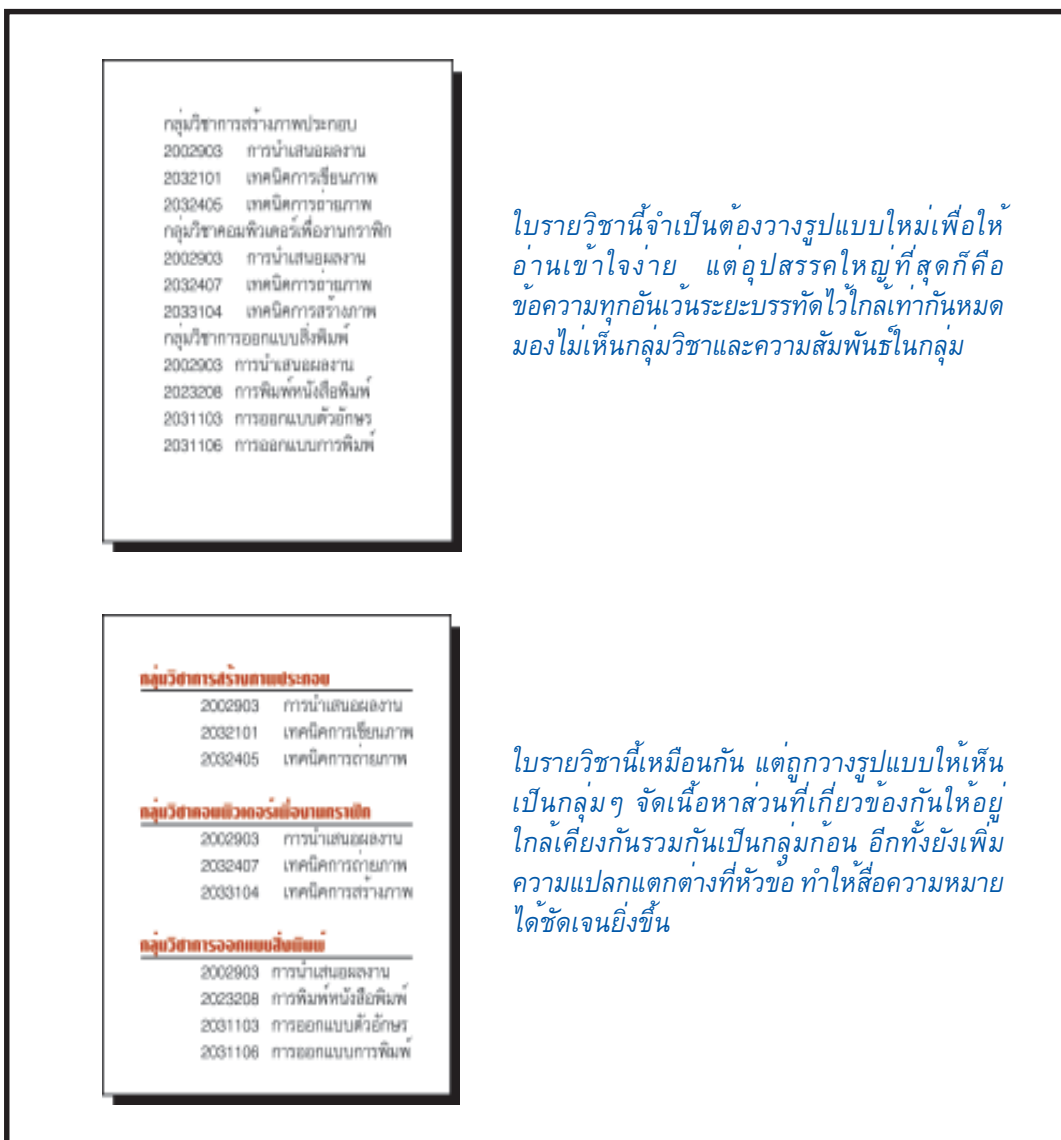
ภาพที่ 10.6 ความแปลกแตกต่างต้องสร้างให้ชัดเจนหมดข้อสงสัย เพราะจะมีผลต่อการสื่อสาร



ภาพที่ 10.7 ภาพการสร้างความแปลกแตกต่างระหว่างหัวเรื่องระดับที่ 1 และหัวเรื่องระดับที่ 2 มีวิธีการที่ต่างกันไปหลายวิธี นับเป็นการสร้างจุดเด่นให้กับสิ่งพิมพ์เป็นจุดแรก

3. ความใกล้เคียง

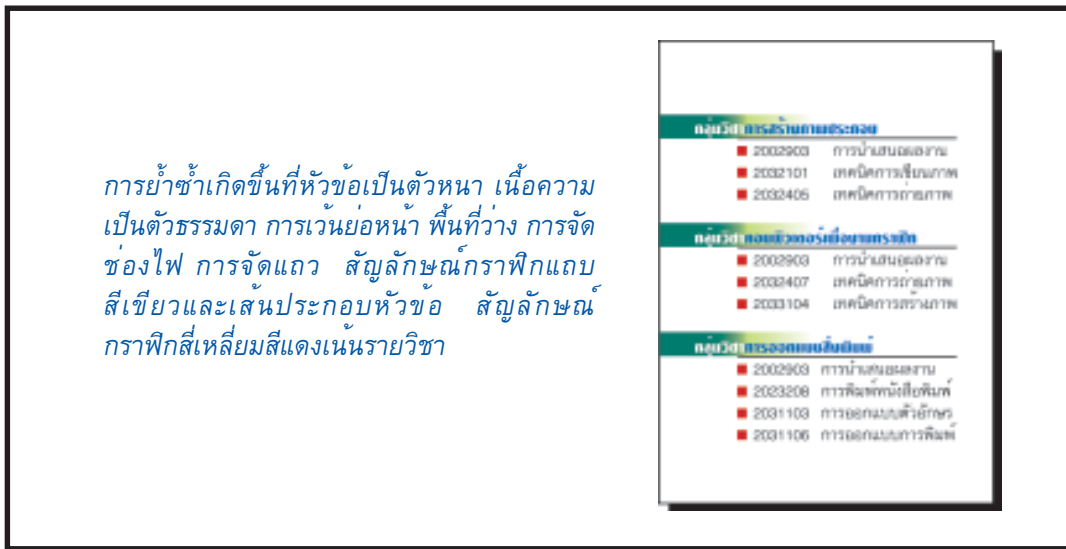
กฎแห่งความใกล้เคียง คือการจัดส่วนประกอบต่างๆ ในรายการที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันให้อยู่ด้วยกัน เมื่อส่วนประกอบต่างๆ ที่สัมพันธ์กันได้มาอยู่ใกล้เคียงกันและกัน จะมองเห็นภาพรวมของความเป็นหน่วยเดียวกันมากกว่าเห็นแยกเป็นหลายหน่วย ความเป็นหมวดหมู่ก็จะปรากฏขึ้น ทำให้ง่ายต่อการอ่านและการจดจำ ผลที่ได้จากการรวมส่วนประกอบให้เป็นกลุ่มก่อน จะทำให้ได้พื้นที่ว่างมากขึ้น พื้นที่ว่างที่รวมกันเป็นกลุ่มก่อนจะเป็นจุดดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ดี



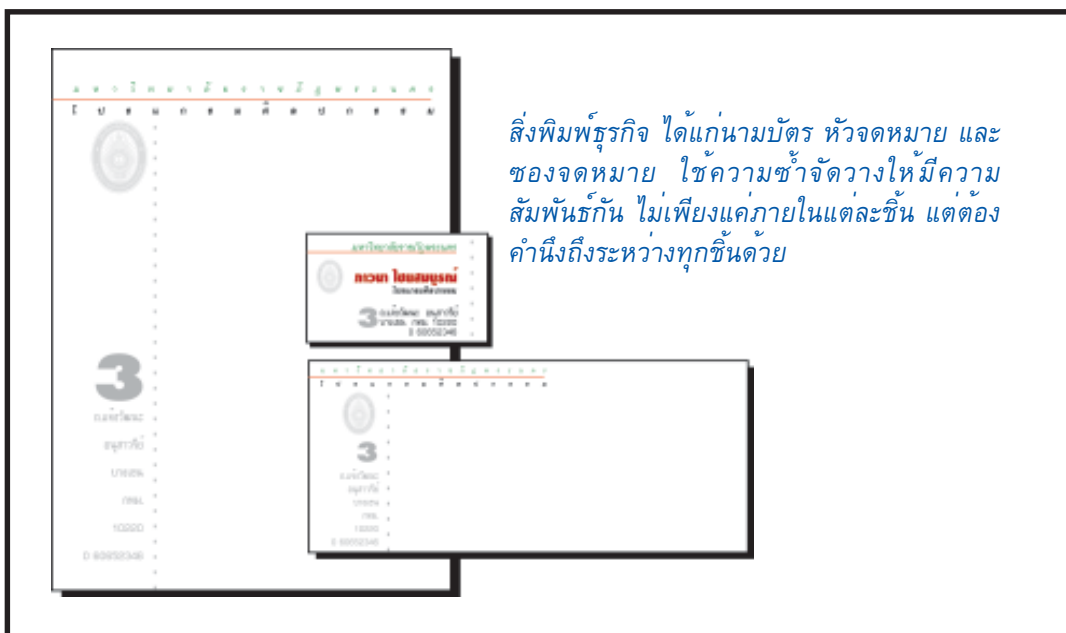
ภาพที่ 10.8 สิ่งพิมพ์ที่จัดกลุ่มรวมสิ่งที่คล้ายกันเป็นหนึ่งเดียวกัน ทำให้สิ่งพิมพ์อ่านง่ายขึ้น มีระเบียบขึ้น มีพื้นที่ว่างที่สิ้นไหล

4. การย่ำซ้ำ

กฎของการย่ำซ้ำ คือ ใช้การซ้ำลักษณะบางอย่างของงานออกแบบ ให้เป็นแบบแผนเหมือนกันตลอดทั่วทั้งชิ้นงานหรือทั่วทั้งเล่ม องค์ประกอบที่ใช้ย่ำซ้ำอาจเป็นพวกตัวพิมพ์หน้าๆ เส้นขีดหนา รูปกราฟิกที่ใช้ประจำ รูปแบบการจัดเฉพาะตัว ระยะห่างและพื้นที่ว่างที่เท่าๆกัน วิธีนี้ช่วยให้งานสิ่งพิมพ์มีความเป็นกลุ่มก้อน และมีเอกภาพ



ภาพที่ 10.9 องค์ประกอบที่ซ้ำๆ สร้างความต่อเนื่องที่แบบยล ช่วยรวบรวม เรียบเรียง จัดลำดับข่าวสาร และช่วยชี้นำผู้อ่านให้เข้าสู่เนื้อหาได้สะดวกขึ้น □



ภาพที่ 10.10 สิ่งพิมพ์ทุกชิ้นจัดชิดขวา เพิ่มความย่ำซ้ำด้วยเส้นประ เป็นการเน้นความสัมพันธ์ให้หนักแน่นขึ้น

ขั้นตอนของการออกแบบสิ่งพิมพ์

การดำเนินการออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีระบบ มีขั้นตอนต่อเนื่องสัมพันธ์กัน นักออกแบบสิ่งพิมพ์และผู้เกี่ยวข้องจะต้องทำงานร่วมกันด้วย ความสุขุมรอบคอบทั้งกระบวนการโดยไม่ละเลยส่วนหนึ่งส่วนใดให้หลุดหายไป จากแนวคิด ที่วางไว้ รายละเอียดในกระบวนการดังกล่าวนี้ จะเป็นการแก้ปัญหาเพื่อหาบทสรุปของ รูปแบบ เนื้อหา ภาพประกอบ แบบตัวพิมพ์ ชนิดกระดาษ เทคนิคการพิมพ์ ตลอดจน การทำสำเร็จของสิ่งพิมพ์ นักออกแบบสิ่งพิมพ์ควรมีคำตอบให้เลือกได้หลายๆ คำตอบ เพื่อให้เกิดการตัดสินใจร่วมกันระหว่างผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด

การออกแบบสิ่งพิมพ์ดังกล่าวต่อไปนี้ คือขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่เป็นกระบวนการทั้งหมดในสายการออกแบบสิ่งพิมพ์ โดยปกติทั่วไปแล้วการออกแบบสิ่งพิมพ์ประกอบด้วยขั้นตอนใหญ่ ๆ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นศึกษาข้อมูล ขั้นกำหนดขนาดและรูปร่างของสิ่งพิมพ์ ขั้นการจัดเลย์เอาต์ ขั้นดำเนินการออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ และขั้นประสานงานกับโรงพิมพ์ (Cotton. 1990: 34-43)

1. ขั้นศึกษาข้อมูล

วิเคราะห์เนื้อหาทั้งหมดเพื่อให้ได้สาระสำคัญหรือแนวคิดที่ต้องการจะสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย ไม่ควรแม้แต่จะคิดว่าสิ่งพิมพ์นั้นจะมีหน้าตาเป็นอย่างไร จนกว่าจะได้ตอบคำถามว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม ค่าใช้จ่าย รวมทั้งข้อจำกัดและวิธีการในการสื่อสาร แล้วให้ถือว่าข้อมูลที่ได้นี้เป็นโจทย์ที่ต้องแก้ปัญหาในลำดับต่อไป

2. ขั้นกำหนดขนาดและรูปร่างของสิ่งพิมพ์

วิธีที่ดีที่สุดในการกำหนดส่วนประกอบต่างๆ และรูปแบบของสิ่งพิมพ์คือการอ้างถึงคำถามในขั้นศึกษาข้อมูล แล้วถามคำถามเหมือนตัวอย่างต่อไปนี้

- รูปแบบของสิ่งพิมพ์หยิบถือได้ง่ายหรือไม่
- รูปแบบนั้นง่ายต่อการจัดเก็บหรือไม่
- ทางเลือกสำหรับการพิมพ์และการจำหน่ายแจกคืออะไร

2.1 การพิจารณาถึงขนาดและรูปร่าง เมื่อต้องเลือกขนาดของสิ่งพิมพ์ให้คิดถึงผู้อ่านเป็นอันดับแรก งบประมาณเป็นอันดับสอง รูปร่างที่ใช้โดยทั่วไปจะง่ายต่อการอ่านการจำหน่ายแจก รวมทั้งการเก็บรักษา ดังนั้นควรพิจารณาสิ่งเหล่านี้ก่อนจะพิจารณาถึงการสร้างสรรค์

สิ่งพิมพ์ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งมาตรฐานเป็นที่นิยมเพราะถือได้ง่าย และสะดวกมือกว่ารูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส ถ้าต้องมีการจัดส่งทางไปรษณีย์จะทำได้อย่างไร

จำเป็นต้องซื้อหรือสิ่งพิมพ์ของเป็นพิเศษหรือไม่

ต้นทุนมีส่วนสำคัญในการกำหนดขนาดและรูปทรงของสิ่งพิมพ์ เพราะโดยปกติแล้วการเลือกผลิตสิ่งพิมพ์ในขนาดที่ใช้กระดาษมาตรฐานตัดแบ่งเป็นหลายๆ แผ่นทำให้สามารถพิมพ์งานได้พร้อมๆ กันหลายชุดในเวลาเดียวกัน หลังจากนั้นก็ตัดแบ่งเป็นส่วนๆ โดยไม่เสียกระดาษแม้แต่หยด

2.2 การพิจารณาเลือกแบบตัวพิมพ์ เลือกขนาดและระยะบรรทัดอย่างเหมาะสม ถึงแม้ว่าโลกเราก่อนข้างจะหันเหไปในการใช้รูปภาพเพื่อสื่อความหมาย แต่ข้อความส่วนใหญ่ก็ยังปรากฏเป็น หัวเรื่อง หัวข้อ และเนื้อความ งานที่นักออกแบบสิ่งพิมพ์ต้องตัดสินใจก็คือการสร้าง หัวเรื่อง หัวข้อ ที่ดึงดูดความสนใจ และเนื้อความที่อ่านได้ชัดเจนมีประจักษ์ภาพสูงจะทำให้เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

2.3 การพิจารณาเลือกภาพประกอบ เมื่อเป็นไปได้ให้ใช้ภาพประกอบแทนข้อความ อาจเป็นภาพประกอบคำอธิบาย แผนผัง กราฟ ตาราง แผนผังองค์กร แผนผังแสดงขั้นตอน ตารางเวลา และอีกหลายๆ อย่าง ภาพประกอบแต่ละชนิดมีข้อดีและข้อเสียของมันเอง และแต่ละชนิดต้องจัดวางตำแหน่งในหน้ากระดาษอย่างระมัดระวัง

3. ขั้นตอนการจัดเลย์เอาต์

ผู้รับเหมาก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมต้องมีพิมพ์เขียวไว้ในมือ เพื่อจะรู้ว่างานก่อสร้างนี้ต้องใช้เหล็ก คอนกรีต กระจก หรือวัสดุอื่นๆ อีกเท่าไรจึงจะเพียงพอต่อความจำเป็น และจะรู้ว่าต้องวางอย่างไรจึงจะสวยงาม ในทำนองเดียวกันกับการออกแบบสิ่งพิมพ์ก็ต้องมีการสร้างหรือจัดเลย์เอาต์ขึ้นมาเพื่อจะรู้ว่าต้องเตรียมกระดาษ หมึกพิมพ์ ระบบการพิมพ์ เพื่อจะได้เตรียมพร้อมสู่งานพิมพ์ที่งดงามได้อย่างไร

3.1 ความหมายของเลย์เอาต์ ความหมายของคำว่าเลย์เอาต์มีได้เป็น 2 นัย โดยนัยแรกหมายถึงแบบร่างที่นักออกแบบสิ่งพิมพ์สร้างขึ้นตามแนวความคิดทางการออกแบบที่เกิดขึ้นในจินตนาการแล้วขีดเขียนออกมาให้เป็นรูปธรรม เพื่อนำเสนอให้ลูกค้าพิจารณาเพื่อตกลงยอมรับ ก่อนที่จะนำไปใช้เป็นตัวแบบเพื่อจัดทำ อาร์ตเวอร์ก (art work) นัยที่สอง เลย์เอาต์หมายถึงขั้นหรือกระบวนการในการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดแบบร่างของงานออกแบบสิ่งพิมพ์ (อาร์ทิสต์ คาสตโรสิงห์. 2539: 296)

3.2 ความสำคัญของเลย์เอาต์ เลย์เอาต์จำเป็นและมีความสำคัญต่อการออกแบบสิ่งพิมพ์มาก เพราะสามารถประกันได้ว่างานที่สำเร็จจะเป็นไปตามที่คาดหมาย ทำให้การประสานงานระหว่างลูกค้า ช่างพิมพ์และผู้เกี่ยวข้องเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้งานเกิดประสิทธิผลคุ้มค่าต่อการลงทุนและเกิดความชัดเจน เลย์เอาต์ยังเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการขายงาน กระตุ้นความสนใจให้ลูกค้าและทำให้การเจรจาซื้อขายงานออกแบบจบลงอย่างง่ายดาย

ประโยชน์อื่นๆ ของเลย์เอาต์ คือใช้ถ่ายทอดการชี้เฉพาะเจาะจง รายละเอียดของงานสิ่งพิมพ์ให้ฝ่ายผลิตรับทราบถึงเทคนิคและกระบวนการพิมพ์ การวางภาพประกอบและตัวพิมพ์ มีแนวทางที่ชัดเจนในการจัดหน้า รู้ว่าจะใช้ภาพและตัวพิมพ์ขนาดเท่าไร อยู่ตรงไหนบ้าง องค์ประกอบอื่นๆ มีอะไรบ้าง และมีพื้นที่ว่างตรงไหน

3.3 การเริ่มต้นทำเลย์เอาต์ การทำเลย์เอาต์ส่วนใหญ่ร่างด้วยดินสอสีอ่อน ประมาณ 2B - 4B เพราะสามารถสร้างน้ำหนักอ่อน-แก่ได้ตามต้องการ ภาพที่ได้จะมีลักษณะเป็นภาพลายเส้นหรือภาพวาดน้ำหนักสีต่อเนื่อง ทำให้เห็นแนวทางของงานที่จะสำเร็จได้ชัดเจนขึ้น

นักออกแบบสิ่งพิมพ์บางคนใช้ปากกาปลายสักหลาดในการทำเลย์เอาต์ สามารถสร้างน้ำหนักสีอ่อน-แก่ได้เช่นเดียวกับดินสอดำเหมือนกัน

การเลือกกระดาษสำหรับทำเลย์เอาต์ก็เป็นเรื่องสำคัญ กระดาษขาวผิวเรียบ เนื้อแน่น คือลักษณะกระดาษที่เหมาะสมกับการทำเลย์เอาต์ เพราะจะทำให้ขีดเขียนได้ไหลลื่น สามารถสร้างภาพให้เกิดขึ้นได้เท่าทันกับความคิดของนักออกแบบ ไม่ควรใช้กระดาษสีหรือกระดาษที่มีเส้นบรรทัด เพราะจะทำให้การตอบสนองต่อการเห็นผิดไป

3.4 สัญลักษณ์ในงานเลย์เอาต์ ในขั้นตอนแรก ๆ ของการทำเลย์เอาต์ไม่จำเป็นต้องเขียนทุกสิ่งทุกอย่างให้ดูเหมือนจริงทั้งหมด สามารถใช้สัญลักษณ์กราฟิกเขียนแทนค่าตัวพิมพ์ที่เป็น หัวเรื่อง หัวข้อ เนื้อความและภาพประกอบได้ ดังที่ได้แสดงไว้ใน ภาพที่ 10.11



ภาพที่ 10.11 สัญลักษณ์กราฟิกในการทำเลย์เอาต์

ตัวพิมพ์ขนาดเล็กส่วนที่เป็นเนื้อความขนาด 14-16 พอยต์ ใช้สัญลักษณ์เป็นเส้นขนาน หน้าที่ของเส้นดินสอจะบอกขนาดความหนาบางของตัวอักษร ช่องว่างระหว่างเส้นดินสอจะแสดงให้เห็นถึงความกว้างของระยะบรรทัด ตัวพิมพ์ขนาดกลาง 18-22 พอยต์ อาจทำเส้นเป็นคลื่นและตัวพิมพ์ขนาดใหญ่ตั้งแต่ 24 พอยต์ ให้ร่างเป็นคำๆ การใส่สัญลักษณ์แบบนี้ทำให้สามารถแยกแยะได้ว่ามีตัวพิมพ์ขนาดโตอยู่ที่ไหนบ้าง

สำหรับส่วนที่เป็นสีพื้นและการเจาะขาวอาจทำได้ 2 วิธีคือเขียนดินสอเป็นกรอบรอบพื้นที่แล้วเขียนคำว่า “สีพื้น” ลงไปในกรอบ หรือจะระบายดินสอไปเต็มพื้นที่ กรอบตามหน้าที่ต้องการ ส่วนการเจาะขาวนั้นจะตีกรอบแล้วเขียนคำว่า “เจาะขาว” ลงไปในกรอบ หรือระบายดินสอลงไปให้ได้น้ำหนักที่ต้องการแล้วใช้ยางลบลบส่วนที่ต้องการให้กลับค่าเป็นเจาะขาวออก

ภาพประกอบที่อยู่ในเลย์เอาต์อาจทำได้ 2 วิธี วิธีที่เร็วที่สุดคือเขียนขอบเขตให้ได้ขนาดและตำแหน่งที่ต้องการ แล้วเขียนกากบาทลงไปกลางช่อง อีกวิธีหนึ่งคือวาดคร่าวๆ ด้วยดินสอ ถ้าเป็นภาพคนก็ให้เขียนเป็นภาพรูปหน้าว่าจะให้หันหน้าไปทางไหน ถ้าเป็นสิ่งของให้วาดเป็นเส้นขอบเขตรอบนอกแล้วลงน้ำหนักเล็กน้อย และถ้ามีการนำเสนอเป็นภาพสีก็ควรใช้ดินสอสีหรือปากกาปลายสักหลาด จะดูดีและเป็นธรรมชาติมากกว่า

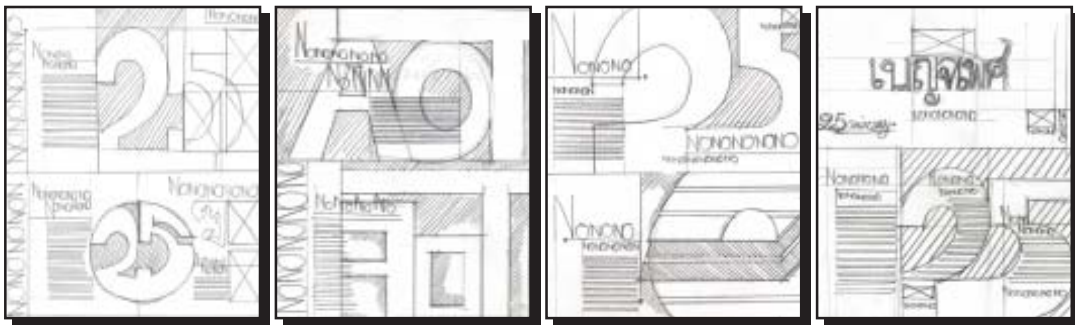
3.5 เลย์เอาต์ 3 ชนิด เลย์เอาต์แต่ละชนิดมีรายละเอียดและความชัดเจนแตกต่างกันไป ตั้งแต่ขั้นน้อยที่สุดและพัฒนาให้ชัดเจนมากขึ้นเป็นลำดับไป จนสามารถนำไปสู่การทำต้นฉบับงานพิมพ์ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประโยชน์ใช้สอยและการนำเสนองานในแต่ละขั้น เลย์เอาต์แบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด คือ เลย์เอาต์แบบจั่ว(thumbnail layout) เลย์เอาต์ แบบหยาบ(rough layout) และเลย์เอาต์แบบละเอียด(comprehensive layout) ตามรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 10.1 เปรียบเทียบลักษณะงานเลย์เอาต์แบบต่างๆ

แบบเลย์เอาต์	วัตถุประสงค์	ขนาด	สี
แบบจั่ว	เสนอแนวคิดคร่าวๆ เพื่อพัฒนาต่อไป	ย่อ/เล็ก	แล้วแต่สะดวก
แบบหยาบ	แสดงความสัมพันธ์ของช่องว่างและตัวพิมพ์	เท่าจริง	ใกล้เคียงความจริง
แบบละเอียด	แสดงงานสำเร็จขั้นสุดท้าย	เท่าจริง	เหมือนจริงทั้งสี และกระดาษ

ที่มา: Silver. 1979: 17.

3.5.1 เลย์เอาต์แบบจิ๋ว จะมีประสิทธิภาพมากถ้าเป็นชิ้นงานที่ทำขึ้นอย่างรวดเร็วและมีจำนวนมาก เพราะมันคือจุดเริ่มแรกที่จะแสดงแนวคิดอันหลากหลาย เพราะจุดมุ่งหมายในการทำเลย์เอาต์แบบจิ๋ว เป็นการร่างแบบเพื่อการสำรวจและพิจารณาภาพรวมที่มีลักษณะพิเศษของงาน ดังนั้นเลย์เอาต์แบบจิ๋วจึงควรมีขนาดประมาณ 2" X 3" ไม่มีรายละเอียดมากนัก ใช้ดินสอร่างบนกระดาษพื้นเรียบ เพื่อให้ได้เส้นที่ลื่นไหลรวดเร็วตามความคิด และมีจำนวนมากพอแก่การพิจารณาในลำดับต่อไป



ภาพที่ 10.12 ภาพเลย์เอาต์แบบจิ๋ว

ที่มา: เอกชัย ละว้า, นักศึกษาชั้นปีที่ 4, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร: 2548

3.5.2 เลย์เอาต์แบบหยาบ เลือกแบบร่างที่ดีที่สุดที่สุดจากเลย์เอาต์แบบจิ๋ว นำมาพัฒนาใส่รายละเอียดเพิ่มเติมให้ดูชัดเจนยิ่งขึ้น เลย์เอาต์แบบหยาบควรมีขนาดและสัดส่วนเท่าจริง จะทำให้การประมาณขนาดตัวพิมพ์ ภาพประกอบ และพื้นที่ว่างใกล้เคียงความจริงมากที่สุด หัวเรื่องและหัวข้อต้องเขียนคร่าวๆ ให้เห็นเป็นรูปเป็นร่าง ภาพประกอบต้องร่างให้มีความสัมพันธ์กับภาพจริงที่จะใช้และอยู่ในตำแหน่งที่จะใช้จริง

เลย์เอาต์แบบหยาบ ต้องมีรายละเอียดมากพอที่ช่างเรียงพิมพ์และคนทำอาร์ตเวิร์ก (art work) จะเข้าใจและวางงานได้ถูกต้อง มีการกำหนดสีและกระดาษที่ดีสามารถจินตนาการได้ว่างานที่ออกมาจะมีลักษณะเป็นแบบใด



ภาพที่ 10.13 ภาพเลย์เอาต์แบบหยาบ

ที่มา: เอกชัย ละว้า, นักศึกษาชั้นปีที่ 4, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร: 2548.

3.5.3 **เลย์เอาต์แบบละเอียด** องค์ประกอบทุกอย่างในเลย์เอาต์แบบละเอียดต้องสมบูรณ์แบบ ไม่มีข้อสงสัยใดๆ ว่างานจริงที่เสร็จแล้วจะมีหน้าตาเป็นอย่างไร เลย์เอาต์ขั้นนี้สำคัญมาก เพราะใกล้เคียงกับแบบจริงมากที่สุดจนลูกค้าแทบไม่ต้องใช้จินตนาการหรือซักถามเลย เลย์เอาต์แบบละเอียดนี้จะมีค่าใช้จ่ายที่แพงมาก เพราะต้องใช้ตัวพิมพ์ที่มีขนาดและรูปแบบเท่าของจริง ภาพประกอบต้องถ่ายหรือสร้างสรรค์ขึ้นจริง ต้องทำงานผ่านระบบคอมพิวเตอร์เพื่อพิมพ์ผลออกได้ใกล้เคียงของจริงที่สุด (Silver. 1979: 16-17)



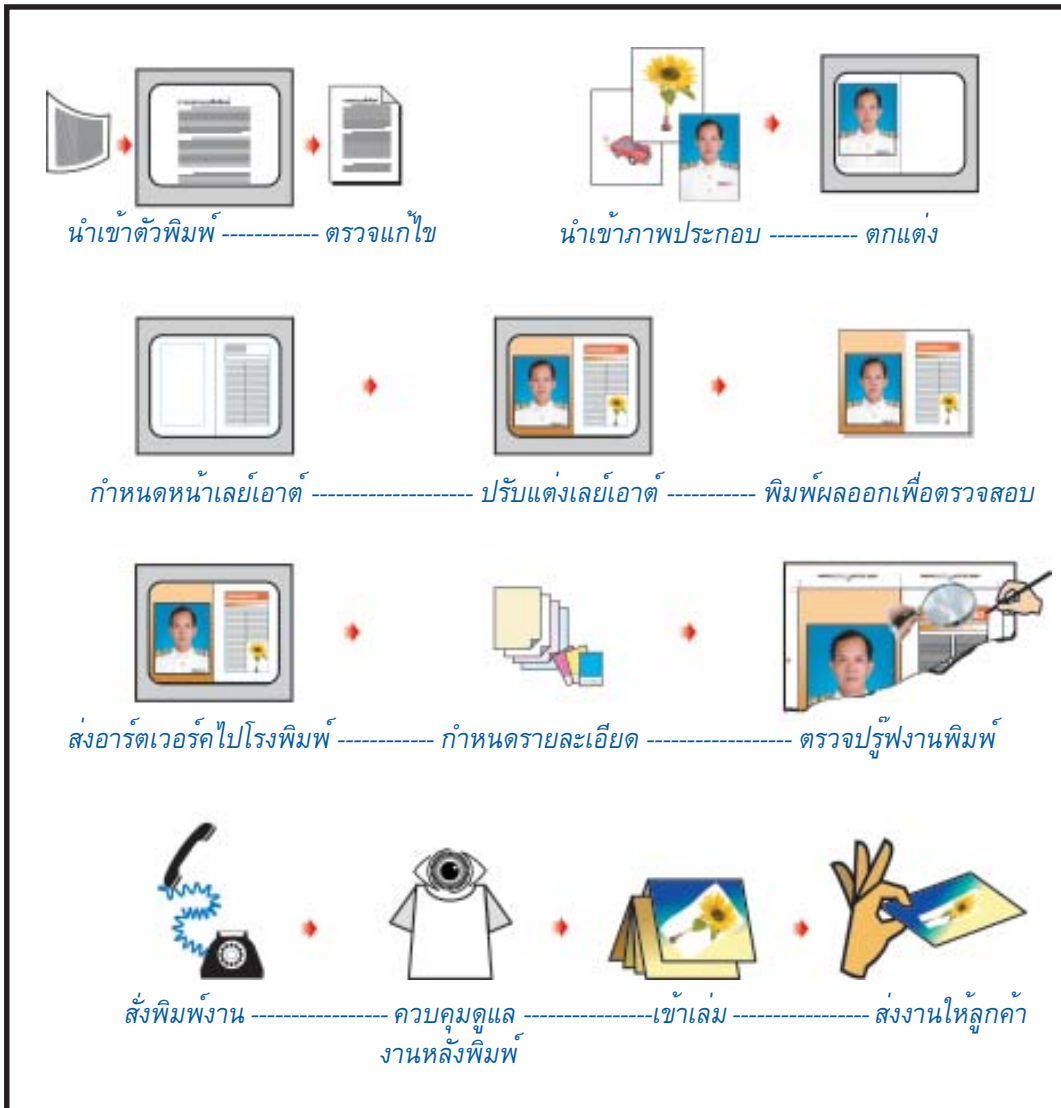
ภาพที่ 10.14 ภาพเลย์เอาต์แบบละเอียด

ที่มา: เอกชัย ละว้า. นักศึกษาชั้นปีที่ 4. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร: 2548.

4. ขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์โดยใช้คอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการออกแบบสิ่งพิมพ์ ตั้งแต่ช่วงท้ายของขั้นที่ 3 คือขั้นการจัดเลย์เอาต์แบบละเอียดแล้ว สาเหตุที่ต้องแยกเป็นขั้นที่ 4 เพิ่มขึ้นอีกต่างหาก เพื่อเป็นการเน้นให้เห็นถึงบทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ที่มีต่อการออกแบบสิ่งพิมพ์ เพราะปัจจุบันมีการนำระบบคอมพิวเตอร์มาใช้ในกระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์แทนที่การออกแบบด้วยมือซึ่งเป็นแบบดั้งเดิม ทำให้ออกแบบสิ่งพิมพ์ได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น นักออกแบบสิ่งพิมพ์สามารถนำเข้าข้อมูลตัวพิมพ์และข้อมูลภาพประกอบแล้วนำไปจัดเลย์เอาต์สร้างสรรค์เป็นหน้าสิ่งพิมพ์ได้ตามที่ออกแบบไว้ อีกทั้งยังทำให้มองเห็นรูปแบบงานสิ่งพิมพ์ที่จัดเรียบร้อยแล้วผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทำให้มองเห็นข้อผิดพลาดและแก้ไขได้ก่อนที่จะส่งข้อมูลต้นฉบับไปยังโรงพิมพ์

การดำเนินการออกแบบสิ่งพิมพ์โดยใช้คอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น 4 ส่วนใหญ่ ๆ คือ ส่วนนำเข้าตัวพิมพ์ ส่วนนำเข้าภาพประกอบ ส่วนกำหนดหน้าเลย์เอาต์ และส่วนประสานงานกับโรงพิมพ์ สรุปได้ดังนี้ (ชูศักดิ์ เพรศคทท์. 2539: 351-402)



ภาพที่ 10.15 ภาพการลำดับขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์

4.1 ส่วนนำเข้าตัวพิมพ์ การสร้างตัวพิมพ์เก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ สำหรับใช้เป็น หัวเรื่อง หัวข้อ และเนื้อความ โดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด (Microsoft Word) จะสะดวกรวดเร็วและง่ายที่สุด การสร้างตัวพิมพ์ในขั้นแรกนี้ ยังไม่ต้องคำนึงถึงการจัดรูปแบบมากนัก แต่ให้เน้นความถูกต้องเป็นสำคัญ จากนั้นให้พิมพ์ผลออก (print out) เพื่อตรวจสอบแก้ไขคำให้ถูกต้อง

4.2 ส่วนนำเข้าภาพประกอบ การนำเข้าภาพประกอบเพื่อจัดเตรียมไว้สำหรับประกอบหน้างานสิ่งพิมพ์ สามารถทำได้ใน 4 ลักษณะดังนี้

4.2.1 การใช้คลิปอาร์ต ในโปรแกรมประมวลผลคำและโปรแกรมจัดหน้าเลย์เอาต์ที่นิยมใช้กันอยู่ในปัจจุบัน มักมีส่วนที่เรียกว่า คลิปอาร์ต (clip art) ประกอบอยู่ด้วย คลิปอาร์ตหมายถึงภาพประกอบสำเร็จรูปที่ได้รับการออกแบบ และจัดเก็บไว้อย่างเป็นระบบ นักออกแบบสิ่งพิมพ์สามารถนำภาพคลิปอาร์ตที่ต้องการมาใช้เป็นภาพประกอบสิ่งพิมพ์ได้ทันที นอกจากคลิปอาร์ตที่มีมาพร้อมกับโปรแกรมสำเร็จรูปแล้ว ยังมีการสร้างคลิปอาร์ตแยกไว้เป็นเนื้อสาระต่าง ๆ อีกมาก จัดเก็บไว้ในแผ่นซีดี-รอม (CD-ROM) พร้อมใช้งาน ช่วยประหยัดเวลาในการออกแบบ และทำให้ผู้มีทักษะทางศิลปะค่อนข้างจำกัดสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.2 การกราดภาพ ใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่าเครื่องกราดภาพ (scanner) จำลองภาพที่มีอยู่แล้ว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด หรือภาพที่ผ่านการพิมพ์มาแล้ว เพื่อจัดเก็บภาพดังกล่าวไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ จากนั้นจึงตกแต่งรูปให้ได้คุณภาพตามต้องการเพื่อนำไปใช้ต่อไป

4.2.3 การใช้กล้องถ่ายภาพดิจิทัล ปัจจุบันมีการพัฒนากล้องถ่ายภาพนิ่ง ให้สามารถถ่ายภาพแล้วจัดเก็บไว้เป็นข้อมูลดิจิทัล สามารถนำข้อมูลภาพดังกล่าวไปจัดเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเตรียมใช้งานได้

4.2.4 การสร้างภาพประกอบขึ้นใหม่ ถ้าไม่สามารถหาภาพที่ต้องการได้จากกราดภาพหรือการถ่ายภาพ นักออกแบบสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องสร้างสรรค์ภาพประกอบขึ้นใหม่โดยใช้คอมพิวเตอร์ ในการสร้างภาพประกอบขึ้นใหม่นี้สามารถทำได้โดยใช้โปรแกรมวาดภาพ (draw programs) เช่น โปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ (Illustrator) เพื่อสร้างรูปที่เป็นลายเส้น มีรายละเอียดชัดเจน โดยเฉพาะภาพรูปทรงเรขาคณิต และใช้โปรแกรมระบายสี (paint programs) เช่น โปรแกรมโฟโตช็อป (PhotoShop) เพื่อสร้างภาพ ที่ดูเหมือนภาพถ่ายหรือภาพถ่าย อาจมีรายละเอียดและสีที่สวยงามเหมือนกับการใช้พู่กัน ระบายสีลงไปในกระดาษหรือผ้าใบ

หลังจากที่ได้ภาพประกอบมาจัดเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์แล้ว ในเบื้องต้นจะถือว่าภาพประกอบเหล่านั้นเป็นวัสดุที่ยังไม่แปรรูป ยังไม่มีความสมบูรณ์เพียงพอที่จะนำมาใช้เป็นภาพประกอบสิ่งพิมพ์ได้ ต้องมีการตกแต่ง แก้ไข ปรับปรุงหรือสร้างสรรค์ตามข้อความรู้ในบทที่ 4 เพื่อให้ได้ภาพประกอบสิ่งพิมพ์ตามที่ต้องการ โปรแกรมสำเร็จรูปที่นิยมนำมาใช้ตกแต่งภาพประกอบคือโปรแกรมโฟโตช็อป

4.3 ส่วนที่กำหนดหน้าเลย์เอาต์ หลังจากที่ได้นำเข้าตัวพิมพ์และภาพประกอบเรียบร้อยแล้ว ลำดับต่อไปจะเป็นการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่เป็นโครงสร้างหลักของหน้าเลย์เอาต์ นักออกแบบสิ่งพิมพ์ต้องมีความเข้าใจเรื่องระบบตารางเป็นอย่างดีเพื่อกำหนดให้โปรแกรมจัดประกอบหน้าเลย์เอาต์ เช่น โปรแกรมเพจเมกเกอร์ (PageMaker)

ทำการสร้างรูปแบบ (format) ของสิ่งพิมพ์ให้ตรงตามเลย์เอาต์แบบหยาบ เพื่อที่จะได้พัฒนาให้เป็นเลย์เอาต์แบบละเอียดต่อไป

นำเลย์เอาต์แบบละเอียดส่งให้ลูกค้าตรวจสอบเพื่อพิจารณาแก้ไขปรับปรุง และ/หรือเพิ่มเติมรายละเอียดได้ตามความเหมาะสม จากนั้นจึงพิมพ์ผลออกเพื่อตรวจความถูกต้องเป็นครั้งสุดท้าย

5. ชั้นประสานงานกับโรงพิมพ์

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการในส่วนที่ 4 จะได้ข้อมูลงานออกแบบสิ่งพิมพ์ตามที่ได้ออกแบบไว้ ข้อมูลนี้จะเรียกว่า อาร์ตเวิร์ก (art work) ให้ส่งอาร์ตเวิร์กพร้อมรายละเอียดประกอบอาร์ตเวิร์ก อาทิเช่น ชนิดของกระดาษที่ใช้ รายละเอียดสีที่พิมพ์ ระบบการพิมพ์ งานหลังพิมพ์ การทำสำเร็จ ฯลฯ ไปยังโรงพิมพ์ เพื่อทำการแยกสี ถ่ายฟิล์ม ทำแม่พิมพ์ แล้วพิมพ์ออกเป็นแผ่นตัวอย่าง เรียกแผ่นปรู๊ฟ

นักออกแบบสิ่งพิมพ์ต้องรอแผ่นปรู๊ฟจากโรงพิมพ์ เพื่อตรวจดูความถูกต้องของงานพิมพ์อย่างละเอียดในทุกๆด้าน เช่น การประกอบฟิล์ม ความเที่ยงตรงของร่องรอยการพิมพ์ ความสมดุลของสีพิมพ์ จุดตำหนิหรือร่องรอยสกปรก และความผิดพลาดอื่น ๆ ที่ไม่ตรงกับอาร์ตเวิร์ค เพื่อจะได้ดำเนินการแก้ไขให้ถูกต้องก่อนสั่งพิมพ์จริง

ถ้ามีงานหลังพิมพ์ เช่น การทำตัวนูน การดุนนูน การเดินรอยร่อน การเจาะกรู การเคลือบมัน ฯลฯ นักออกแบบสิ่งพิมพ์ต้องเข้าไปกำกับและดูแลอย่างใกล้ชิด เพื่อป้องกันการผิดพลาด ถ้าผิดพลาดในขั้นตอนนี้จะทำให้งานที่พิมพ์ไว้แล้วจะเสียหายทั้งหมด นั่นหมายถึงเวลาและค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น

ขั้นสุดท้ายเป็นการตัด พับ เย็บ เข้าเล่ม เพื่อทำเป็นชิ้นงานพิมพ์สำเร็จ พร้อมจัดส่งให้ลูกค้าต่อไป (Cotton. 1990: 42-43)

สรุป

การออกแบบสิ่งพิมพ์เป็นโครงการชิ้นใหญ่ ประกอบด้วยส่วนประกอบย่อยๆ หลายงาน นักออกแบบสิ่งพิมพ์ต้องทำงานในแต่ละส่วนด้วยความเอาใจใส่ ละเอียดรอบคอบ มีระเบียบและต่อเนื่อง อีกทั้งยังต้องยึดหลักศิลปะที่ต้องคัดสรรกลิ่นกรอง จนเป็นกฎเกณฑ์เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ให้เกิดผลคุ้มค่าต่อการลงทุน

ข้อควรจำ

1. กฎของการออกแบบสิ่งพิมพ์แบ่งออกเป็น 4 ข้อคือ การจัดแถววางแนว ความแปลกแตกต่าง ความใกล้เคียง และการย่ำซ้ำ
2. กฎของการจัดแถววางแนวคือ ต้องจัดส่วนประกอบทุกชิ้นให้ดูเกี่ยวข้องต่อเนื่องกัน ในแนวใดแนวหนึ่ง
3. กฎของความแปลกแตกต่างคือ ต้องสร้างความแปลกแตกต่างให้เห็นชัดเจน เพื่อให้เกิดจุดเด่น
4. กฎของความใกล้เคียงคือ ต้องจัดส่วนประกอบต่างๆในรายการที่เกี่ยวข้องกันให้อยู่ด้วยกันเพื่อความมีเอกภาพและเข้าใจง่าย
5. กฎของการย่ำซ้ำคือ ให้ใช้การย่ำซ้ำในลักษณะบางอย่างให้เป็นแบบแผนเหมือนกันตลอดทั่วทั้งชิ้นงานพิมพ์ เพื่อความต่อเนื่อง
6. การออกแบบสิ่งพิมพ์แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ ศึกษาข้อมูล กำหนดขนาด และรูปร่างของสิ่งพิมพ์ จัดเลย์เอาต์ ออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ และประสานงานกับโรงพิมพ์

เอกสารอ้างอิง

- ชูศักดิ์ เพรสคอตท์. (2539). *การออกแบบสิ่งพิมพ์โดยใช้คอมพิวเตอร์*. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชา การออกแบบทางการพิมพ์*. (หน้า 351-402). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประจักษ์ พรประเสริฐถาวร. (2539). *การออกแบบสิ่งพิมพ์สำหรับมือใหม่*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- อารักษ์ ศาสตราสิงห์. *การจัดทำเลย์เอาต์และการจัดทำอาร์ตเวอร์ก*. ใน *เอกสารสอนชุดวิชา การออกแบบทางการพิมพ์*. (หน้า 296). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- Cotton, B. (1979). *The new guide to graphic design*. NJ: Chartwell Books.
- Silver, G. A. (1979). *Modern graphic arts paste-up*. U.S.A: American Technical Society.