

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาข้อมูลโครงการออกแบบหนังสือภาพประกอบ เรื่อง “เพราะเราต่างกัน” พบว่าปัจจุบัน นอกจากเพศจะเป็นตัวกำหนดแยกประเภทบุคคลแล้ว ยังมีลักษณะบุคลิกภาพที่เป็นตัวแบ่งแยกประเภทของคนได้อีกด้วย โดยทั่วไปคนจะมีลักษณะทางร่างกายและจิตใจแตกต่างกัน จึงส่งผลให้การประพจน์และลักษณะนิสัยต่างกัน ดังนั้นทางจิตวิทยาได้แบ่งลักษณะนิสัยของคนเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ Introvert และ Extrovert ก่อนที่จะทำความรู้จักลักษณะนิสัยทั้งสองแบบนี้ก็ควรจะศึกษาองค์ประกอบอื่นๆรวมด้วย ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนต่างๆดังนี้

1. ความเข้าใจเกี่ยวกับนิสัย
  - 1.1 นิสัย
  - 1.2 พฤติกรรม
  - 1.3 บุคลิกภาพ
  - 1.4 จิตวิทยา
2. องค์ประกอบศิลป์
  - 2.1 ภาพประกอบ
  - 2.2 ทฤษฎีสี
3. หลักการออกแบบ
4. ความรู้เรื่องขนาดหนังสือ
5. โปรแกรมสำหรับการออกแบบหนังสือภาพประกอบ
  - 5.1 โปรแกรม Photoshop CS6
  - 5.2 โปรแกรม Illustrator CS6

#### นิสัยคืออะไร

นิสัย หรือภาษาอังกฤษเรียกว่า habit เป็นสิ่งที่ทำจนติด จนชิน เรียกว่า “นิสัย” คำที่ไว้บรรยายลักษณะนิสัยภาษาอังกฤษเขาเรียกว่า personality คือลักษณะเฉพาะของบุคคล ซึ่งก็คงจะคล้ายๆของไทย เพราะโดยธรรมชาติแล้วไม่ว่าชนชาติไหนๆ ก็มักจะมีลักษณะนิสัยคล้ายๆกัน นิสัยบ่งบอกความเคยชินของบุคคลในการกระทำต่างๆ แต่การกระทำต่างๆ นั้นเพียงครั้งเดียวยังไม่เป็นนิสัยต่อเมื่อกระทำบ่อยๆ จนเคยชิน กลายเป็นนิสัย หรือความเคยชินที่เกิดจากการกระทำบ่อยๆ กระทำซ้ำๆจนตัวเองก่อให้เกิดเป็นนิสัย

นิสัยแบ่งออกเป็น 2 ประการ คือ

นิสัยทางกาย หมายถึง ความเคยชินในการกระทำทางกาย เริ่มต้นจากการคืบ การคลาน การนั่ง การยืน การเดิน ตลอดจนการประกอบกิจกรรมต่างๆ

นิสัยทางอารมณ์ หมายถึง ความเคยชินทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นบ่อยๆ เช่น รักความสะอาด ความสวยงาม เกลียดความสกปรก ชอบความสุภาพ เกลียดความกระด้าง (นิสัยคืออะไร, 2560 : ระบบออนไลน์)

### พฤติกรรม

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ทั้งที่ทำโดยรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัว ซึ่งผู้อื่นอาจรู้ได้ด้วยการสังเกตหรือใช้เครื่องมือช่วยในการสังเกตพฤติกรรม แบ่งได้เป็น 2 ประเภท

1. พฤติกรรมภายใน (Covert behavior) พฤติกรรมที่รู้เฉพาะตนเองเท่านั้น ได้แก่ ความรู้สึก การคิด การจำ การตัดสินใจ
2. พฤติกรรมภายนอก (Overt behavior) เป็นพฤติกรรมซึ่งผู้อื่นสามารถสังเกตได้อย่างชัดเจนได้แก่ อากัปกริยาต่างๆ เช่น การพูด การกิน หัวเราะ ร้องไห้ พฤติกรรมทั้ง 2 แบบ มีความสัมพันธ์กันโดยพฤติกรรมภายในเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมภายนอก (อเนก สุวรรณบัณฑิต, 2554 : 2)

### ประเภทของพฤติกรรมมนุษย์

นักจิตวิทยาแบ่งพฤติกรรมมนุษย์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด ซึ่งเกิดขึ้นโดยไม่มีการเรียนรู้มาก่อน ได้แก่ ปฏิกริยาสะท้อนกลับ (Reflect Action) เช่นการกระพริบตา และสัญชาตญาณ (Instinct) เช่นความกลัว การเอาตัวรอดเป็นต้น
2. พฤติกรรมที่เกิดจากอิทธิพลของกลุ่ม ได้แก่ พฤติกรรมที่เกิดจากการ ที่บุคคลติดต่อสังสรรค์และมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม

ดังนั้น การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะคือ

1. การปรับเปลี่ยนทางด้านของสรีระร่างกาย เช่น การปรับปรุงบุคลิกภาพ การแต่งกาย การพูด
2. การปรับเปลี่ยนทางด้านอารมณ์และความรู้สึกนึกคิด ให้มีความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ปรับอารมณ์ ความรู้สึก ให้สอดคล้องกับบุคคลอื่น รู้จักการยอมรับผิด
3. การปรับเปลี่ยนทางด้านสติปัญญา เช่น การศึกษาค้นคว้าเพื่อให้มีความรู้ที่ทันสมัย ทันเหตุการณ์ การมีความคิดเห็นคล้ายตามความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่
4. การปรับเปลี่ยนอุดมคติ หมายถึง การสามารถปรับเปลี่ยนหลักการ แนวทางบางส่วนบางตอน เพื่อให้เข้ากับสังคมส่วนใหญ่ได้ โดยพิจารณาจากความจำเป็น และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเป็นประโยชน์แก่ตนเอง เพื่อสวัสดิภาพของตนเองและของกลุ่ม

### พฤติกรรมมนุษย์ตามแนวจิตวิทยา

นักจิตวิทยาเชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์ส่วนใหญ่จะประพฤติปฏิบัติตามแบบแผนของกฎระเบียบหรือวิธีการ ที่มีอยู่ในสังคม รวมทั้งวัฒนธรรมที่มีอยู่ในสังคมนั้น ๆ ซึ่งมนุษย์ย่อมเข้าใจในสถานภาพ และบทบาท ตามที่กลุ่มสังคมคาดหวังตั่งนั้นพฤติกรรมมนุษย์ อาจเกิดขึ้นได้ในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1. การติดต่อสื่อสาร (COMMUNICATION)
2. การขัดแย้ง (CONFLICT)
3. การแข่งขัน (COMPETITION)
4. การประนีประนอมผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกัน (ACCOMODATION)
5. การผสมผสานกลมกลืนเข้าหากัน (ASSIMILATION)
6. การร่วมมือสนับสนุนซึ่งกันและกัน (COOPERATION)

### พฤติกรรมมนุษย์ตามแนวสังคมวิทยา

นักสังคมวิทยา เชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมหรือสภาวะภายนอกทั้งปวง (Eternal Conditions) ที่อยู่รอบตัวของมนุษย์ ทั้งสิ่งที่มีรูปร่างและไม่มีรูปร่างตลอดจนพลังงานต่าง ๆ ที่จับต้อง รวมทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ อากาศ แสงแดด ความร้อน ความเย็น แร่ธาตุ กระแสไฟฟ้า เครื่องมือสื่อสาร เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถือว่าเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลเหนือมนุษย์ทั้งในแง่ที่อำนวยความสะดวก และผลร้าย โดยที่มนุษย์ไม่มีทางเลือกหนี เราอาจจะแบ่งประเภทของสิ่งแวดล้อม ออกเป็น 3 ประการใหญ่ ๆ คือ

1. สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ
2. สิ่งแวดล้อมทางสังคม
3. สิ่งแวดล้อมทางครอบครัว

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่จะหาทางต่อสู้และเอาชนะทำให้เกิดวัฒนธรรม รูปแบบต่าง ๆ ขึ้น เช่น การคิดประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ การเพาะปลูก การสร้างถนนหนทาง การสร้างเครื่องมือสื่อสาร เป็นต้น (พฤติกรรมมนุษย์, 2561 : ระบบออนไลน์)

### บุคลิกภาพ

โดยทั่วไปมักมีผู้กล่าวว่ามนุษย์เรานั้นประกอบขึ้นด้วยองค์ประกอบแห่งบุคลิกภาพที่สำคัญ ซึ่งอาจสามารถจำแนกออกได้เป็นสองส่วนคือ “บุคลิกภาพภายนอก” และ “บุคลิกภาพภายใน” นอกจากนี้ ก็อาจมีนักวิชาการหรือนักจิตวิทยา ผู้สนใจความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพ ชี้แจงแยกประเด็นวิเคราะห์บุคลิกภาพว่าประกอบขึ้นด้วยส่วนสำคัญที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา และบุคลิกภาพที่ไม่อาจมองเห็นได้ ซึ่งก็ใกล้เคียงกัน

กับการวิเคราะห์ของกลุ่มแรกนั่นเอง การจำแนกศึกษาเรื่องบุคลิกภาพในลักษณะ

เช่นนี้น่าสนใจแต่ยังเสมือนว่าค่อนข้างสังเขปมากเกินไปรายละเอียดและสาระสำคัญบางอย่าง อันเป็นความรู้ที่จำเป็นเกี่ยวกับบุคลิกภาพยังไม่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน

ปัจจุบันมีผู้สนใจศึกษาความรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นวิชาที่มีความสำคัญอันจำเป็นต่อผู้คนในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ที่ยังอยู่ในวัยแห่งการทำงานประกอบอาชีพ ไม่ว่าจะเป็นนักการเมือง นักธุรกิจ ผู้บริหาร ฯลฯ ศาสตราจารย์สุมนอมรวีวัฒน์ แห่งคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบของบุคลิกภาพ โดยจำแนกออกได้เป็นสามประการ ดังนี้

### 1. รูปลักษณ์ (Appearance)

รูปลักษณ์ คือสิ่งที่เราสามารถมองเห็นได้ในบุคคลคนหนึ่ง ตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า เช่น เขามีผมสีอะไร ไว้ทรงไหน เหมาะกับรูปหน้าหรือไม่ นอกจากนี้ เขามีสีผิวอย่างไร เช่นผิวขาว ผิวเหลือง ผิวคล้ำ และมีวิธีการแต่งหน้าโดยการใช้สีสันทันที่เหมาะสมกับสีผิวหรือไม่ เพียงใด ส่วนสีของนัยน์ตาก็มีความสำคัญมากเช่นกัน เพราะนัยน์ตานี้มีผู้เปรียบว่า มีความสำคัญเสมือน “หน้าต่างแห่งดวงใจ” ผู้มีนัยน์ตาสวย ขนตายาวอ่อน และขนคิ้วได้รูป ก็จะได้เปรียบจากกสิพระเจ้า มนุษย์บางคน เช่น Elizabeth Taylor ถือว่าได้รับพรสวรรค์เป็นพิเศษมากกว่าคนอื่น เพราะนัยน์ตาของเธอออกประกายสีม่วงเข้ม ซึ่งหายาก และมีผู้กล่าวว่าเนื่องด้วยสีของนัยน์ตานี้เอง ทำให้เธอมีบุคลิกโดดเด่นจนกลายเป็นนักแสดงผู้มีชื่อเสียงก้องโลก

บุคลิกภาพในส่วนที่เกี่ยวกับรูปลักษณ์ รวมไปถึงสีสันทัน และแบบของเสื้อผ้า ที่แสดงให้เห็นสไตล์ และรสนิยมของผู้สวมใส่ ตลอดไปจนถึงความเหมาะสมกับกาลเทศะด้วย เพราะผู้ที่มีบุคลิกภาพดีต้องแต่งกายได้เหมาะสมกับกาลเทศะ อนึ่ง รูปร่างหรือเรือนร่างของบุคคล ก็มีความสำคัญเช่นกัน การมีเรือนร่างสวยงาม ได้สัดส่วนย่อมเป็นที่ปรารถนาเสมอ อย่างไรก็ตาม ผู้ที่มีรูปร่างสูงเกินไป หรือเตี้ยเกินไป ก็สามารถใส่เครื่องแต่งกายช่วยให้ดูดีขึ้นได้ในระดับหนึ่ง ประเด็นต่างๆ ที่กล่าวมานี้รวมอยู่ในเรื่องรูปลักษณ์ทั้งสิ้น

รูปลักษณ์เป็นองค์ประกอบส่วนสำคัญแห่งบุคลิกภาพในการสร้างความประทับใจครั้งแรก (First Impression) ซึ่งเกี่ยวข้องอยู่กับสาระสำคัญในทางด้านรูปลักษณ์เป็นส่วนมาก

### 2. การกระทำ (Performance)

การกระทำ หมายถึง การแสดงออกโดยพฤติกรรมของแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นในด้านที่เกี่ยวกับการแสดงออกทางสีหน้า สายตา อากัปกริยาการรวบรวมไปถึงเรื่องความมีมารยาททางสังคมในวัฒนธรรมต่างๆ ด้วยการยืน เดิน และนั่งที่สง่างาม เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ เพราะเป็นบุคลิกภาพที่สำคัญมากสำหรับความ

เป็นผู้นำ นอกจากนี้ ศักยภาพเชิงการสื่อสาร ก็มีบทบาทความสำคัญอย่างยิ่งเช่นกัน สำหรับนักบริหาร นักธุรกิจ นักการเมือง ตลอดจนผู้ประกอบการวิชาชีพระดับแนวหน้าในสาขาอาชีพต่างๆ อนึ่ง ความสามารถทางการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นอวัจนภาษา (Non Verbal Language) หรือวัจนภาษา (Verbal Language) ก็ตาม เป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยเสริมบุคลิกภาพที่ดีให้โดดเด่นยิ่งขึ้น

### 3. ศักยภาพ (Potentiality)

องค์ประกอบสุดท้ายแห่งบุคลิกภาพ ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญมากเพราะองค์ประกอบแห่งบุคลิกภาพทางด้านนี้ส่วนมากจะอยู่ในตัวของบุคคลคนหนึ่ง การที่เราจะรู้ว่าใครคนหนึ่งมีศักยภาพมากหรือน้อยสักเพียงใดนั้น ต้องใช้เวลาพิจารณาพอสมควร ผู้มีศักยภาพนั้นอาจมองเห็นได้จากวิถีคิดของเขา ซึ่งมีพื้นฐานภูมิหลังจากความรู้ประสบการณ์ในด้านต่างๆ นอกจากวิถีคิดแล้ว ทักษะในการกระทำสิ่งต่างๆ ก็มีความสำคัญด้วย เช่นกัน แต่ที่สำคัญที่สุดอย่างยิ่ง ก็คือ คุณค่าแห่งความเป็นมนุษย์ที่ดี เช่น ความเป็นผู้มีมนุษยธรรม เที่ยงธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต คุณสมบัติดังกล่าวเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมความมีบุคลิกภาพที่ดีให้ชัดเจนและถาวร เราคงจะเห็นว่าในโลกปัจจุบัน เรามีคนเก่งอยู่เป็นจำนวนมาก แต่คนดีที่เราสามารถเคารพและนับถือได้โดยเต็มใจ มิได้มีจำนวนเสมอกันกับจำนวนคนเก่ง ดังนั้น ผู้มีบุคลิกภาพที่ดี ก็ควรต้องเป็น “คนดี” ในสายตาของสังคมด้วยเช่นกัน (ศักดิ์ดา ปั่นแห่งเพ็ชร, 2552 : 6-8)

### จิตวิทยา

จิตวิทยา (Psychology) เป็นวิทยาศาสตร์ที่มุ่งศึกษาเรื่องราวทั้งหมดเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ และกิจกรรมทางสมอง โดยมีจุดมุ่งหมายหลัก 3 ประการ ได้แก่

1. เพื่อเข้าใจสาเหตุแห่งพฤติกรรมต่างๆ ของบุคคลและสังคม
2. เพื่อพยากรณ์พฤติกรรมของบุคคลและสังคม
3. เพื่อควบคุมพฤติกรรมของบุคคลและสังคม

ดังนั้น จิตวิทยาจึงมุ่งเน้นสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมที่บุคคลกระทำ คิด รู้สึก ทั้งที่มองเห็นหรือรับรู้ได้อย่างชัดเจน และพฤติกรรมที่ไม่สามารถมองเห็นหรือรับรู้ได้ บุคคลในสังคมต่างมีพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างง่ายๆ และบางพฤติกรรมที่สลับซับซ้อน ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้หากได้รับการยอมรับอาจกลายเป็นวิถีประเพณีและบรรทัดฐานทางสังคมที่บุคคลจะประพฤติปฏิบัติ

### จิตวิทยาบุคลิกภาพ (Personality Psychology)

จิตวิทยาบุคลิกภาพโฟกัสที่ความแตกต่างอย่างมีนัยของบุคคลและกระบวนการทางจิต ยกตัวอย่างเช่น คนบางพวกเป็นคนเก็บตัว (introverted) และหลีกเลี่ยงการสัมพันธ์ทางสังคมในขณะที่คนอื่นอีกพวกเป็นคนเปิดเผย (extraverted) และชอบมีความสัมพันธ์ทางสังคม จิตวิทยาสังคมและจิตวิทยาบุคลิกภาพมีความสัมพันธ์ที่

ใกล้ชิดมาเป็นเวลานาน ในขณะที่จิตวิทยาบุคลิกภาพตรวจสอบความในใจของคนจิตวิทยาสังคมก็ศึกษาอิทธิพลของการสถานการณ์ และบางทีก็แข่งกันเรื่องความสำคัญเชิงเปรียบเทียบระหว่างบุคคลและเหตุการณ์ ปัจจุบันนี้การแบ่งความสนใจมีความยากมากขึ้นเมื่อจิตวิทยาสังคมให้ความสำคัญต่อบุคคลและความในใจ แลจิตวิทยาบุคลิกภาพก็ให้ความสำคัญต่อสถานการณ์มากขึ้น (นพมาศ อึ้งพระ, 2553 : 9)

ทางจิตวิทยาได้แบ่งลักษณะนิสัยของคนเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ Introvert และ Extrovert

**Introvert** คือพวกที่มีโลกส่วนตัวค่อนข้างสูง คือมีความสุขกับการอยู่คนเดียว ชอบคิดอะไรเรื่อยเปื่อยคนเดียว มีจำนวนเพื่อนสนิทแบบนับคนได้ มีความเห็นอกเห็นใจ เอาใจเขามาใส่ใจเรา Sensitive เป็นพวกคิดมาก คิดแล้วคิดอีก คิดก่อนพูด พูดน้อย ไม่ชอบเสวนาเรื่องที่ไร้สาระ introvert อาจจะมองดูเหมือนคนขี้อาย ไม่กล้าพูด ก็เพราะว่าพวกเค้าเบื่อสังคม หรือเบื่อผู้คนอื่นๆ มักจะไม่ค่อยพูดคุยเรื่องไร้สาระ หรือเรื่องทั่วๆไป นั่นทำให้ถูกมองว่าเป็นคนไม่น่าคบหา ไม่น่าพูดคุยด้วย

ข้อดีของ Introvert คือ

- เป็นผู้ฟังที่ดี
- คิดก่อนพูดเสมอ
- เข้าใจผู้อื่นและสิ่งต่างๆ่าย
- มีทักษะการสื่อสาร และถ่ายทอดได้ดี

ข้อเสียของ Introvert คือ

- หมกมุ่นมากเกินไป บางครั้งทำให้ลืมนสนใจโลกภายนอก และผู้คนรอบตัว ทำให้ไม่รู้ข่าวสารบ้านเมืองไปถึงไหนแล้ว
- ในบางครั้งก็เอาแต่เพื่อฝันอยู่ในโลกของทฤษฎีแต่ไม่ยอมลงมือทำสักที
- ชอบสร้างกำแพงเปิดใจให้ใครยาก ทำให้มีเพื่อนน้อย

อาชีพที่เหมาะสมสำหรับ Introvert คือ อาชีพที่ใช้ความคิดและไม่ต้องพบปะผู้คนเยอะๆ เช่น

- Introvert ที่มีทักษะการสื่อสาร และถ่ายทอดได้ดี เช่น นักเขียน, นักวิจัย, ที่ปรึกษา, ล่าม
- Introvert ที่ชอบคำนวณ เช่น นักบัญชี, ผู้ตรวจสอบบัญชี, โปรแกรมเมอร์
- Introvert ที่มีความสามารถทางด้านศิลปะ เช่น ศิลปิน, กราฟฟิคดีไซน์เนอร์, ภูมิสถาปนิก

**Extrovert** คือพวกขาปาร์ตี้ เฮฮา มนุษย์สัมพันธ์ดี เข้าได้กับทุกคน ดูน่าคบหา คนกลุ่มนี้จะเพิ่มพลังงานของตัวเองจากการอยู่กับคนหมู่มาก ซึ่งตรงกันข้ามกับ Introvert ที่จะเพิ่มพลังงานของตัวเองจากการอยู่คนเดียว Extrovert จะรู้สึกโดดเดี่ยว และเบื่อหน่ายเวลาจะต้องอยู่คนเดียว เป็นพวกพูดไม่คิด Extrovert จะไม่รู้สึกรู้สีกกับการสนทนากับคนแปลกหน้า ปรับตัวได้เก่งในทุกๆสถานการณ์ ชอบเรื่องท้าทาย และความเสียง Extrovert จะชอบเป็นจุดสนใจท่ามกลางผู้คน ต้องการการยอมรับจากสังคม ชอบแสดงออกด้วยการพูด

มากกว่าการเขียน เลือกที่จะไปปาร์ตี้มากกว่าที่จะนอนอ่านหนังสืออยู่บ้าน ซื่อเสียง ความมั่นใจ และสถานะในสังคมจะเป็นเรื่องสำคัญมาก สำหรับคนกลุ่มนี้

ลักษณะโดดเด่นของ Extrovert ที่เห็นได้ชัด คือ

- เวลาอยู่กับผู้คนจะแสดงออกเป็นธรรมชาติ คิดแล้วพูดได้เลย
- มีอิสระในการแสดงออก สามารถสื่อสารสิ่งที่คิดได้ทันที
- แสดงอารมณ์ได้เต็มที่ ทั้งหัวเราะ ร้องไห้ โกรธ
- คิดเร็ว พูดเร็ว ทำเร็ว บางครั้งก็คิดไปด้วยพูดไปด้วย
- ไม่คุ้นชินกับความเงียบ มักเงียบเฉพาะเวลามีปัญหา อยู่กับความเงียบนานๆ ไม่ได้

อาชีพที่เหมาะสมสำหรับ Extrovert มักจะเป็นงานที่พบปะผู้คน คือ

- งานด้านการขาย, Sale, PR, การตลาด
- พนักงานต้อนรับ, พยาบาล, ตำรวจ
- แอร์โฮสเตส, พนักงานฝ่ายบุคคล
- customer, services
- ดารา นักแสดง (ชอบอยู่คนเดียวไม่พูดกับใคร เรียกว่าเป็น Introvert ไหม, 2561 : ระบบออนไลน์)

หลายคนอาจรู้สึกว่าคุณสมบัติของ Introvert มักเป็นคนคิดมาก เลยมีคำถามต่อไปว่าแบบนี้จะมีโอกาสเป็นโรคซึมเศร้าได้หรือไม่ คำตอบคือที่จริงแล้วไม่ว่าเราจะมีธรรมชาติแบบไหนก็สามารถเกิดภาวะเครียด วิตกกังวล หรือเศร้าได้พอๆกัน

### โรคซึมเศร้า

โรคซึมเศร้าเป็นโรคทางอารมณ์ที่พบบ่อย โดยมีความชุกตลอดช่วงชีวิตถึง 12% พบในผู้หญิงมากกว่าผู้ชายและพบได้ในทุกช่วงอายุ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดเหตุการณ์เลวร้ายที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก เช่น การสูญเสีย ความผิดหวังหรือการหย่าร้าง การเป็นโรคนี้ไม่ได้หมายความว่าผู้ที่เป็นนั้นจะเป็นคนอ่อนแอ ล้มเหลวหรือไม่มีความสามารถ เพราะมีหลักฐานทางการแพทย์ยืนยันว่าโรคซึมเศร้ามีสาเหตุส่วนหนึ่งจากการทำงานของระบบสมองที่ผิดปกติ ในปัจจุบันโรคซึมเศร้าสามารถรักษาได้ด้วยการใช้ยาและการรักษาทางจิตใจ หากไม่ได้รับการรักษาอาจเกิดผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน การทำงานและความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง นำไปสู่ภาวะซึมเศร้าที่รุนแรงมากขึ้น เช่น มีอาการหลงผิด หูแว่ว มีความคิดทำร้ายตนเองหรือฆ่าตัวตาย

### สาเหตุของโรคซึมเศร้า

ความผิดปกติในสมอง เช่น สารสื่อประสาท ฮอร์โมนและวงจรระบบประสาท ผู้ที่มีญาติเป็นโรคทางอารมณ์จะมีโอกาสเป็นโรคซึมเศร้ามากกว่า แต่ทั้งนี้ผู้ที่ไม่มีญาติเป็นโรคทางอารมณ์ก็อาจเป็นโรคนี้ได้ สภาพจิตใจของแต่ละ

ละคนอันเนื่องมาจากการเลี้ยงดู สภาพแวดล้อมและเหตุการณ์เลวร้ายในชีวิต ซึ่งส่งผลต่อกระบวนการคิดและมุมมองต่อตนเอง เช่น มองโลกในแง่ร้าย สิ้นหวังหรือขาดความภูมิใจในตนเอง ภาวะซึมเศร้าอาจเกิดจากความผิดปกติอื่นๆ เช่น โรคทางกาย (ไทรอยด์ ลมชัก สมองเสีอม ฯลฯ) ยารักษาโรคบางชนิด ปัญหาเสพติด โรคอารมณ์สองขั้ว โรควิตกกังวล ฯลฯ

### อาการของโรคซึมเศร้า

ผู้เป็นโรคซึมเศร้ามักมีอาการดังต่อไปนี้ต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 2 สัปดาห์

- เก็บตัว แยกตัวออกจากสังคม
- รู้สึกเศร้า ท้อแท้ และสิ้นหวัง
- รู้สึกตนเองไร้ค่า
- รู้สึกผิดและโทษตนเองตลอดเวลา
- ขาดความสนใจหรือความเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมต่างๆ
- เคลื่อนไหวช้าลงหรือกระสับกระส่าย
- เหนื่อยและอ่อนเพลียตลอดเวลา
- ขาดสมาธิ ความสามารถในการคิดและการตัดสินใจน้อยลง
- เบื่ออาหารหรืออยากอาหารมากขึ้น
- นอนมากหรือน้อยกว่าปกติ
- มีความคิดหรือพยายามฆ่าตัวตาย
- มีปัญหาในการทำงานและการใช้ชีวิตในสังคม

### การรักษาโรคซึมเศร้า

การรักษาหลักของโรคซึมเศร้าคือ การพูดคุยให้คำปรึกษา การทำจิตบำบัดและการใช้ยากลุ่มต้านเศร้า ผู้ป่วยที่มีอาการรุนแรงอาจจำเป็นต้องได้รับการรักษาในโรงพยาบาล ผู้ป่วยส่วนใหญ่สามารถดีขึ้นได้จนสามารถทำงานและดำรงชีวิตได้อย่างปกติหากได้รับการรักษาที่เหมาะสม (โรคซึมเศร้า, 2560 : ระบบออนไลน์)

### มนุษยสัมพันธ์

บุคคลทุกคนมักต้องมีกลุ่มมีพวก ตัวอย่างกลุ่ม หรือพวกของกลุ่มบุคคล เช่น ครอบครัว เพื่อนฝูง ทีมงาน สมาคม ชมรม ผู้ทำงานในหน่วยงาน เดียวกัน หรือแม้กระทั่ง การทำงานในองค์การธุรกิจก็จัดว่า เป็นกลุ่ม หรือพวกประเภทหนึ่ง ประกอบด้วย คนจำนวนมาก มาอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกันในบทบาทหน้าที่



ต่างๆ กันไป ซึ่งแต่ละคน มักมีเพื่อนฝูงร่วมงาน ทั้งที่อยู่ใน ระดับที่เหนือกว่า เท่ากัน และเพื่อนร่วมงานที่ต่ำกว่า ซึ่งไม่ว่าจะอยู่ในตำแหน่งใด บุคคลเหล่านี้ต้องทำงานเกี่ยวข้อง และติดต่อสัมพันธ์กัน

ถ้าหากบรรยากาศ ของความสัมพันธ์เป็นไปด้วยดี มักส่งผลให้บุคคลนั้นเป็นสุข เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ความสุขส่วนใหญ่ ของชีวิตจึงมักขึ้นอยู่กับ มนุษย์สัมพันธ์ ทั้งในแง่การอยู่ร่วมกับผู้อื่น และทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นเพื่อให้มีความสุข ในการอยู่ร่วมกับ บุคคลอื่น และทำงานร่วมกับผู้อื่น

### ความหมายของมนุษยสัมพันธ์

มนุษยสัมพันธ์จัดเป็นทั้งศาสตร์ (Science) และศิลป์ (Art) เนื่องจากมีหลักการ และทฤษฎีที่เป็น ข้อความรู้ และการนำหลักการ หรือทฤษฎีไปปฏิบัติให้ประสบ ความสำเร็จได้นั้นต้องอาศัยเทคนิควิธีการซึ่งถือเป็น ศิลปะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล จะสังเกตเห็นได้อย่างหนึ่งว่า คนแต่ละคน มีความสามารถในการติดต่อกับผู้อื่นไม่เท่ากัน บางคนเป็นที่พอใจของคนหมู่มาก มีเพื่อนมากหน้าหลายตา และมีคนที่อยากพูดคุยติดต่อ หรือทำงานร่วมกับเขามากมาย ในขณะที่บางคนไม่ค่อยมีใครอยาก จะเข้าใกล้ หรือทำงานร่วมด้วย นั้นเป็น เพราะเขาขาดศิลปะในการติดต่อกับบุคคลอื่น ซึ่งอาจเป็นเพราะไม่รู้หลักการว่าควรทำอย่างไร หรือเป็นเพราะ นำหลักการไปใช้ไม่ ถูกวิธี ดังนั้น การที่คนเราจะมียุทธศาสตร์ที่ดีกับบุคคลอื่น จึงจำเป็นต้องเรียนรู้ทั้ง ภาควิชาทฤษฎี และหมั่นฝึกฝนเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญ จนสามารถนำหลักการที่เป็นข้อ ความรู้ทางทฤษฎีไป ใช้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

มนุษย์ทุกคนสามารถฝึกการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีได้ ถ้ามีความปรารถนา มีความตั้งใจจริง พร้อมทั้งจะฝึกฝน ศึกษาหาความรู้ ประสบการณ์ และนำไปปฏิบัติจริง ๆ เพื่อให้เกิดทักษะในการสร้างความสัมพันธ์อย่างมี ประสิทธิภาพ เพราะ "มนุษยสัมพันธ์" เป็นสิ่งที่เกิดจาก การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ มนุษย์สัมพันธ์ จึงเป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์ในการเข้าหากับคน การเอาชนะใจคน และการครองใจคนทุกระดับ เช่น ผู้บังคับบัญชา กับผู้อยู่ใต้บังคับบัญชา เพื่อนร่วมงานกับเพื่อนร่วมงาน และ รวมทั้งคนในครอบครัวด้วย การพูดจาดี ยิ้มแย้ม แจ่มใส มีความเป็นมิตรกับทุกคนเป็นหลักการแรกที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ในขั้นต่อไป และจำไว้เสมอว่า เรา เป็นมนุษย์ต้องปฏิบัติกับคนอื่น เช่นเดียวกับตัวเรา และเราอาจสรุปได้ว่า มนุษย์สัมพันธ์มีความสำคัญ ดังนี้คือ

1. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้เกิดสร้างความสามัคคีธรรมให้เกิดขึ้นในกลุ่มสังคม ในหมู่คณะ
2. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้การบริหารงานต่างๆ สามารถก่อให้เกิดการรวมพลัง เพื่อก่อให้เกิด ความร่วมแรงร่วมใจ เกิดความรักใคร่ สัมผัสสมานสามัคคีในการปฏิบัติงาน
3. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้สังคมปกติสุข คนในสังคมนั้นๆ อยู่ดีมีสุข
4. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้สร้างความเข้าใจอันดีซึ่งกัน และกัน เป็นการสร้างสรรค์สังคม

5. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้งานต่างๆ ประสบความสำเร็จเพราะเราอยู่คนเดียวไม่ได้ เราทำงาน หลายอย่าง คนเดียวไม่ได้ ต้องอาศัยความร่วมมือซึ่งกัน และกัน งานจึงจะประสบความสำเร็จ
6. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้คนแตกต่างจากสัตว์อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านจิตใจดังนั้น การอยู่ร่วมกันจึง ทำให้มนุษย์รู้ถึง ความรักใคร่ และไมตรีที่มีให้กัน รวมถึงความต้องการ ที่จะบรรลุจุดหมายด้วยความภูมิใจ
7. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้บุคคลยอมรับนับถือกัน ตระหนักในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ "ศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์" (Human dignity) ต้องทำให้คนที่ทำงานร่วมกันรู้ และเข้าใจ ถึงการให้เกียรติกัน เสมอมนุษย์เฉกเช่นเดียวกันคือ การยอมรับคุณค่า ความเป็นมนุษย์นั่นเอง
8. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้งานทุกอย่างบรรลุเป้าหมายตามที่องค์กรต้องการ เพราะทุกคน เคารพในการแสดงความคิดเห็น และ พฤติกรรมการแสดงออกของแต่ละบุคคล อันจะนำไปสู่ความร่วมมือ และ การประสานงานที่ดีนั่นเอง
9. มนุษย์สัมพันธ์ทำให้คนคล้อยตามได้ หากทำให้จิตใจเขาคล้อยตามได้บุคคลจะเกิดความ ชื่นชอบ และจะพัฒนา ความชื่นชอบ จนเกิด ความศรัทธา และเมื่อบุคคล เกิดความศรัทธาบุคคล ก็ยินดีที่จะปฏิบัติตามซึ่งการทำให้คนอื่น คล้อยตามต้องอยู่บน เงื่อนไขของความชอบธรรม ก็จะสามารถสร้างมนุษย์สัมพันธ์ถาวรได้แต่หากบุคคลกระทำทุกอย่างเพียง เพื่อประโยชน์แห่งตน มนุษย์สัมพันธ์นั้นๆ ก็เป็นแค่ชั่วคราว เมื่อความจริงกระจ่าง อาจทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีขึ้น ในกรณีเรื่อง การสร้าง มนุษย์สัมพันธ์ มีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ทุกคนมีไมตรีต่อกันทุกคน จึงควรคิด และกระทำในสิ่งที่ดี ให้แก่กันเราก็จะได้สิ่งดีๆ ตอบ (มนุษย์สัมพันธ์, 2561 : ระบบออนไลน์)

### องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์คืออะไร ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์แขนงต่างๆ การจัดองค์ประกอบทางศิลปะเป็นขั้นตอนสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ เพื่อให้ผลงานนั้นเกิดคุณค่าทางความงามอันนำไปสู่ความเป็นสุนทรีย์ภาพ ในศิลปะทุกๆแขนงล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรง และคุณค่าทางด้านเนื้อหา คุณค่าทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่างๆทางศิลปะ (Element of art) เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง แสงและเงา บริเวณว่าง สี ลักษณะผิว นำมาจัดวางเข้าด้วยกันตามหลักการทางศิลปะ ให้เหมาะสมลงตัวสวยงาม อันเป็นที่มาของความงามหรือสุนทรีย์ภาพ ซึ่งเราสามารถนำหลักการนี้ไปใช้กับงานศิลปะทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็น การแต่งเพลง การเขียนหนังสือ การถ่ายภาพ การวาดภาพ การออกแบบ ฯลฯ (อนันต์ ประภาโส, 2555 : 5)

อีกคุณค่าหนึ่งของงานศิลปะ คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหา คือเรื่องราวหรือสาระของผลงานที่ผู้สร้างต้องการแสดงออกให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเอง

ผลงานศิลปะที่ดี ควรมีความสัมพันธ์กันของรูปทรงและเนื้อหาที่แสดงออก การนำสื่อทางศิลปะมาประกอบเข้าด้วยกันนอกจากจะต้องลงตัวสวยงามแล้วยังต้องมีความเชื่อมโยงและสนับสนุนแนวเรื่องด้วย ผลงานชิ้นนั้นจึงมีความสมบูรณ์

### องค์ประกอบของศิลปะ

องค์ประกอบทางกายภาพที่ประกอบกันขึ้นเป็นผลงานศิลปะประกอบด้วย

1. จุด (Dot)
2. เส้น (Line)
3. รูปร่าง (Shape)
4. รูปทรง (Form)
5. พื้นผิว (Texture)
6. ค่าน้ำหนัก (Value)
7. สี (Color)
8. ที่ว่าง (Space)

#### จุด (Dot)

จุดเป็นพื้นฐานอันแรกของงานทัศนศิลป์ จุดที่เรียงตัวกันอย่างต่อเนื่องจะทำให้เกิดเป็นแนวทิศทาง และรูปร่างหรือรูปทรงได้ จุดที่อยู่รวมกันอย่างแน่นทึบหรือโปร่งต่างกันจะทำให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่และลักษณะผิวขึ้น ในทางเรขาคณิต จุดเป็นคำนิยาม (Undefined Term) คือไม่มีความหมาย ในอดีตมีผู้ให้ความหมายของจุดไว้ว่า หมายถึง สิ่งที่ไม่มีความกว้างและความยาว แต่ในทางศิลปะแล้วจุดเพียงจุดเดียวในที่ว่างก็มีความหมายแล้ว ดังตัวอย่างต่อไปนี้ จะเห็นว่า พื้นที่ว่างในกรอบสี่เหลี่ยมที่มีจุดอยู่ในตำแหน่งต่างกันก็ให้ความหมายต่างกัน



ภาพที่ 1 การแสดงภาพตัวอย่างของจุด  
(ที่มา : <https://www.boredpanda.com>)

## เส้น (Line)

เส้นเกิดจากจุดเล็กๆที่เรียงตัวกันอย่างต่อเนื่อง เส้นต่างๆจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน โดยทั่วไปแล้ว ความรู้สึกต่างๆที่เกิดจากเส้นมาจากสิ่งที่เกิดขึ้นจากชีวิตประจำวัน เช่น ความมั่นคงแข็งแรงของตึกซึ่งประกอบไปด้วยเส้นจำนวนมาก ทะเลประกอบด้วยเส้นนอนตลอดแนว (เส้นขอบฟ้า เส้นคลื่น) ความรู้สึกนุ่มนวล



อ่อนช้อยเมื่อเห็นเส้นโค้งก็มาจากธรรมชาติเช่นเดียวกัน

ภาพที่ 2 การแสดงภาพตัวอย่างของเส้น

(ที่มา : <https://sites.google.com/a/ret2.go.th/>)

## รูปร่าง (Shape)

มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือมีความกว้างและความยาวเท่านั้น

### รูปทรง (Shape)

มีลักษณะเป็น 3 มิติ มีมวล เป็นกลุ่มก้อน มีความกว้าง ยาว หนา ลึก

รูปร่างหรือรูปทรงทางศิลปะ แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบใหญ่ๆ คือ

- 1.รูปแบบเหมือนจริง (Realistic) คือรูปร่าง-รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงธรรมชาติ
- 2.รูปแบบตัดทอน ดัดแปลง (Abstract) เป็นรูปลักษณะที่ดัดแปลงมาจากธรรมชาติหรือสิ่งที่เราคุ้นเคย
- 3.รูปแบบที่ไม่มี ความหมาย (Non-Objective) เป็นรูปอิสระไม่มีความหมาย แต่ใช้สื่อความหมายแทนกันได้

### พื้นผิว (Texture)

คือคุณสมบัติภายนอกของวัตถุ ซึ่งมีผลต่อความรู้สึก ความงาม และประโยชน์ใช้สอย ลักษณะของผิว บริเวณผิวหน้าของวัตถุที่เมื่อสัมผัสแล้วสามารถบอกได้ว่ามีลักษณะอย่างไร เช่น หยาบ ขรุขระ เรียบ มัน ด้าน เนียน สาก เป็นต้น

เราสามารถรับรู้ลักษณะของพื้นผิวได้จากการสัมผัสด้วยผิวกายเช่นเอามือไปลูบ จับ คลำ นั่งทับ ฟิงนอนทับ ฯลฯ เช่น จากงานประติมากรรม สถาปัตยกรรม สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โต๊ะ เก้าอี้ เครื่องใช้ต่างๆ และรับรู้ได้จากการสัมผัสด้วยตาในกรณีหลังนี้เราอาจจะได้สัมผัสพื้นผิวลอกที่ถูกจัดทำ หรือจัดวางขึ้นเพื่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ได้โดยไม่จำเป็นต้องใช้วัสดุจริง เช่นจากภาพวาด ภาพถ่าย โทรทัศน์ ฉากละคร พื้นผิวเทียมเพื่อการตกแต่ง ฯลฯ

พื้นผิวที่มีลักษณะต่างกันจะให้ความรู้สึกที่แตกต่าง ซึ่งนั่นคือคุณสมบัติสำคัญของนักออกแบบและศิลปินที่จะเลือกให้เหมาะสมกับผลงาน เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกหนักแน่น แข็งแรง กระจ่าง ผิวเรียบให้ความรู้สึกเบา นุ่มนวล อีสระ ปลอดภัย เป็นต้น

### สี (Color)

สีมีบทบาทในชีวิตประจำวันมาก สีช่วยให้เห็นความแตกต่างของวัตถุ สีบอกเวลาให้แตกต่างกัน เช่น เช้า - สาย - บ่าย - เย็น และยังมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนั้นสียังเป็นตัวเชื่อมโยงไปยังสิ่งต่างๆ เพื่อการสื่อสารได้อีกด้วย เช่น สีแดงของเลือดหรือเปลวไฟ สีหม่นของท้องฟ้ายามเย็น สีฟ้าสดใสน้ำทะเล สีเขียวของต้นไม้ เป็นต้น การใช้สีในงานองค์ประกอบศิลป์จึงเป็นสิ่งสำคัญมาก ต้องเลือกชุดสีให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

### ที่ว่าง (Space)

หมายถึงบริเวณใดๆ ที่ไม่มีวัตถุปรากฏอยู่ในงานทัศนศิลป์ หมายถึงบริเวณระหว่างรูปทรงซึ่งมีที่ว่างแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

ที่ว่าง 2 มิติ หมายถึงที่ว่างบนพื้นที่ระนาบ เช่น บนภาพเขียน ที่ว่างจะอยู่ระหว่างรูปทรงเป็นช่องว่างหรือช่องไฟที่มองเห็นในระนาบแบบ

ที่ว่าง 3 มิติ หมายถึง ที่ว่างในอากาศที่มีความลึก เช่น บ้านหนึ่งหลัง จะมีที่ว่างอยู่รอบๆตัวบ้าน ตั้งแต่ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านบน ไปจนถึงด้านหลัง

### ความหมายของภาพประกอบ

คำว่าภาพประกอบ ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Illustration ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้หลายอย่าง ขึ้นอยู่กับความเข้าใจและทรรศนะของผู้รู้แต่ละคน ความหมายเหล่านั้นอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมไปตามสภาพของสังคมและยุคสมัยอีกด้วย นอกจากนั้นยังขึ้นอยู่กับนำไปใช้ในลักษณะที่ต่างกัน เช่น การเขียนภาพประกอบเกี่ยวกับหนังสือวิชาการ ภาพประกอบเกี่ยวกับหนังสือสารคดี ภาพประกอบเกี่ยวกับหนังสือบันเทิงเริงรมย์ ภาพประกอบเกี่ยวกับหนังสือเด็ก ภาพประกอบเกี่ยวกับงานโฆษณา ภาพประกอบเกี่ยวกับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ และภาพประกอบเกี่ยวกับแฟชั่น ฯลฯ ภาพประกอบแต่ละด้านล้วนมีลักษณะเฉพาะและข้อปลีกย่อยที่ไม่เหมือนกัน แต่อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะ เป็นภาพประกอบประเภทใดเป้าหมายที่สำคัญร่วมกันคือ การสื่อสารเพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจ ในจิตนาการ การสร้างสรรค์ของเนื้อหาสาระเหล่านั้นอย่างรวดเร็ว ดึงดูดความสนใจและเร้าใจ

## ความสำคัญของภาพประกอบ

ภาพประกอบที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทยปัจจุบันมีหลายรูปแบบ มีทั้งภาพประกอบที่เขียนด้วยสี ภาพประกอบที่เขียนด้วยเส้น ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ภาพจากคอมพิวเตอร์ และภาพประกอบที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการต่างๆอย่างหลากหลาย ภาพประกอบเหล่านี้ปรากฏขึ้นอยู่ในงานสิ่งพิมพ์เกือบทุกประเภทที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อเผยแพร่ความรู้ ความคิด ข่าวสาร งานโฆษณาและความบันเทิง ที่ตอบสนองกับความต้องการของสังคม เช่น การผลิตสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับหนังสือหรือตำราวิชาการ บันทึคดี สารคดี นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และสิ่งพิมพ์ต่างๆในงานโฆษณา อันได้แก่ ใบปิดโปสเตอร์ แผ่นพับ แผ่นปลิว แผ่นป้าย ปฏิทิน และบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น สิ่งพิมพ์ดังกล่าวนอกจากมีจุดประสงค์ในการสื่อสารให้ผู้อ่านได้รับรู้เรื่องราวต่างๆแล้ว ยังมีการสร้างภาพประกอบแทรกลงไปในเรื่องเหล่านั้นด้วย ทั้งนี้เพื่อต้องการสร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้มากยิ่งขึ้น (ศิริวรรณ เวชวิทย์, 2553 : 3)

## ภาพประกอบจะแบ่งตามลักษณะภาพได้ดังนี้

### 1. ภาพเหมือนจริง

ภาพประกอบลักษณะนี้ส่วนมากใช้กับเรื่องราวที่เหมือนจริง เช่น หนังสือวรรณคดี หนังสือวิชาการ งามๆ หนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่ผู้วาดต้องค้นคว้าจากหลักฐานหรือแหล่งข้อมูล ผู้วาดภาพประกอบลักษณะนี้ต้องศึกษาหาข้อมูลมากพอสมควร เพื่อให้ภาพประกอบเป็นข้อมูลใช้ในการอ้างอิงต่อไป

### 2. ภาพกึ่งเหมือนจริง

เป็นภาพภาพประกอบที่ผู้วาดออกแบบลักษณะภาพขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ภาพน่าสนใจ มีชีวิตชีวามากขึ้น ภาพลักษณะนี้นอกจากจะออกแบบขึ้นมาแล้วยังใช้วิธีการทางศิลปะที่หลากหลายอีกด้วย แต่ถ้าหนังสือเรื่องนั้นๆ ต้องอ้างอิงกับข้อมูลจริงผู้วาดก็ต้องศึกษาหาข้อมูลประกอบเพื่อให้ภาพของเรื่องนั้นดูน่าเชื่อถือด้วย

### 3. ภาพการ์ตูน

มีตำราหลายเล่มที่ไม่จัดภาพการ์ตูนเป็นภาพประกอบ เพราะการ์ตูนมีวิธีนำเสนอที่มีลักษณะเฉพาะตัว แต่ในปัจจุบันนี้ผู้วาดภาพประกอบหลายคนได้นำวิธีการของการ์ตูนเข้ามาผสมผสานเพื่อนำอารมณ์ของภาพให้มีความชัดเจนและตรงตามที่ต้องการ

### 4. ภาพลดทอนหรือภาพสัญลักษณ์

ภาพลักษณะนี้เหมาะกับเด็กเล็กหรือวัยที่เริ่มเรียนรู้เรื่องราวรอบตัว ภาพในลักษณะนี้มักจะสื่อสารแบบตรงไปตรงมา รูปและพื้นต้องสะอาดชัดเจน ไม่ซับซ้อน ส่วนประกอบในภาพมีน้อยหรือไม่มีเลยเพื่อให้ผู้ดูภาพซึ่งเป็นเด็กเล็กเข้าใจง่าย ไม่สับสน อย่างไรก็ตามผู้วาดภาพลักษณะนี้มักจะสอดแทรกอารมณ์ความรู้สึก

ของภาพลงไปด้วย เพื่อให้ได้กรับรู้และเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพ นอกจากสีหน้าของคนหรือสัตว์ที่แสดงความรู้สึกแล้ว บางครั้งผู้วาดภาพประกอบยังใส่สีสัมผัสที่แสดงอารมณ์ลงไปอีกด้วย เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์รุนแรงอื่นๆก็จะใส่สีโทนร้อน ถ้าอารมณ์สบาย มีความสุข ก็ใส่สีโทนเย็นหรือโทนอ่อนเป็นต้น (ปริดา ปัญญาจันทร์, 2557 : 14-17)

### ประโยชน์ในการใช้ภาพประกอบ

1. ภาพช่วยเพิ่มความสวยงามให้แก่สิ่งพิมพ์ สิ่งพิมพ์ที่มีแต่ตัวอักษรย่อมนจะไม่มี ความสวยงามสะดุดตาเท่ากับสิ่งพิมพ์ที่มีภาพประกอบ และยังเป็นภาพถ่ายสีธรรมชาติหรือภาพที่สร้างขึ้นอย่างประณีตพิถีพิถันก็จะยิ่งทำให้สิ่งพิมพ์นั้นมีความหมายสวยงามน่าจับต้องมากยิ่งขึ้น

2. ภาพช่วยเพิ่มความหมายให้แก่ตัวหนังสือ ตัวอักษรเป็นเพียงเครื่องหมายแทนคำพูด ซึ่งอาจจะสื่อสารความหมายจากผู้เขียนไปอ่านไม่ได้ตรงหรือละเอียดพอ จึงทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจความหมายได้ถูกต้องหรือชัดเจนพอ แต่ถ้านำภาพมาประกอบเรื่องราวที่เสนอก็สามารถสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง และชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3. ภาพช่วยสร้างความน่าสนใจและดึงดูดสายตาผู้อ่านมากขึ้น สิ่งพิมพ์ที่มีภาพประกอบย่อมดึงดูดสายตาผู้อ่านให้เกิดความสนใจอยากรู้เนื้อหาสาระนั้นๆมากยิ่งขึ้น และยังเป็นภาพขนาดใหญ่ชัดเจน มีสีสันก็ยิ่งดึงดูดสายตาและความน่าสนใจ ชวนให้ติดตามเนื้อหามากขึ้น

4. ภาพประกอบช่วยทำให้เกิดความน่าเชื่อถือและมีความสมจริงสมจัง ภาพที่ใช้ประกอบมีความเหมือนจริงเพราะถ่ายทอดมาจากความเป็นจริง เช่น ภาพถ่ายสามารถก่อให้เกิดความน่าเชื่อถือมีความสมจริงสมจังได้เท่ากับสภาพความเป็นจริงหรือมากกว่า เพราะสามารถบันทึก ตรึงความเคลื่อนไหวให้ปรากฏเห็นได้นานเท่านาน หรือภาพวาดช่วยให้ผู้ดูจินตนาการตามได้ง่ายยิ่งขึ้น (ธารทิพย์ เสรินทวัฒน์, 2550 : 77)

ในผลงานจิตรกรรม จิตรกรสามารถสร้างที่ว่าง 3 มิติในลักษณะล่องตาได้ด้วยกลวิธีทางทัศนศิลป์ เช่น การสร้างบรรยากาศในภาพเขียนให้ระยะหน้ามีความชัดเจนกว่าระยะหลัง หรือสร้างให้วัตถุข้างหน้ามีขนาดใหญ่กว่าข้างหน้าหลัง เป็นต้น ทำให้ภาพเกิดความลึกและเกิดความรู้สึกว่ามีที่ว่าง 3 มิติ

### การออกแบบภาพประกอบ

การออกแบบ คือ การแก้ปัญหาและรู้หลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและเกิด ความงาม โดยการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาโดยไม่ลอกเลียนของเดิมหรือความคิดเดิมที่มีมาก่อน ส่วนความสำคัญ และประโยชน์มีดังนี้

1. ช่วยจัดองค์ประกอบให้เป็นระเบียบ เพื่อให้เกิดความง่าย ไม่ยุ่งยากในการทำความเข้าใจ
2. ช่วยกำกับตำแหน่งขององค์ประกอบ เพื่อให้สายตาเคลื่อนที่ได้ถูกทิศทาง

3. ช่วยควบคุมการเลือกและการจัดองค์ประกอบในภาพหรือในตัวเอง เพื่อความประหยัด และความคุ้มค่า สมเหตุสมผล
4. ช่วยจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆ เช่น เส้น สี ช่วงระยะ จังหวะซ้ำ พื้นผิว รูปทรง รูปร่างให้กลมกลืนสนองวัตถุประสงค์ให้ได้

### ทฤษฎีสี

สีมีอยู่ 2 ชนิดคือ สีที่เป็นแสง (Spectrum) ได้แก่ สีที่เกิดขึ้นจากการหักเหของแสงกับสีที่เป็นวัตถุ (Pigment) ได้แก่ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป เช่น พืช สัตว์ แร่ธาตุ ฯลฯ

ในแสงนั้นมีสีต่างๆรวมกันอยู่แล้วทุกสี แต่ได้ผสมกันอย่างสมดุลจนกลายเป็นสีขาวใส เมื่อแสงกระทบวัตถุที่มีสี วัตถุนั้นจะดูดสีทั้งหมดของแสงไว้ แล้วสะท้อนสีที่เหมือนกับตัววัตถุเองออกมา เราจึงเห็นสีของวัตถุนั้น ยกตัวอย่างเช่น แสงส่องมาถูกลูกโป่งสีแดง สีแดงของลูกโป่งจะตอบรับกับสีแดงในแสง แล้วสะท้อนสีแดงนั้นเข้าสู่ตาของเรา วัตถุสีขาวจะสะท้อนสีออกมาทุกที่ ส่วนวัตถุสีดำไม่สะท้อนสีใดเลยเพราะมันดูดเก็บไว้หมด

### ความหมายของสี

ทำไมการเลือกสีถึงส่งผลต่อประสิทธิภาพของงาน? นั่นเป็นเพราะสีแต่ละสีมีความผูกพันกับมนุษย์มาเป็นเวลานาน ทุกๆสีที่เกิดขึ้นมาจากธรรมชาติผ่านการเวลายาวนานจนฝังรากลึกอยู่ในจิตวิญญาณของมนุษย์ สีเข้ามามีบทบาทในสังคม เป็นสัญลักษณ์ และสัมพันธ์กับอัตลักษณ์บุคคล ดังนั้น เพื่อให้การใช้สีเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ คุณต้องเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับการสื่อความหมายต่างๆหรือการใช้สีกับระบบป้าย และการใช้สีให้สอดคล้องกับอารมณ์ (จุดพิมพ์ ภูสุมาศ, 2558 : 94)

### คุณลักษณะของสี

สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีบทบาทมากที่สุดในงานจิตรกรรม นอกจากจะมีคุณลักษณะของทัศนธาตุอื่นๆอยู่ครบถ้วนแล้ว ยังมีลักษณะพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 3 ประการ คือ

1. ความเป็นสี (Hue) หมายความว่า เป็นสีอะไร เช่น แดง เหลือง เขียว ฯลฯ ตามวงสีธรรมชาติ
2. น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีหนึ่งสีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อยๆเป็นลำดับ เราจะได้ค่าของสีหรือค่าน้ำหนักของสีที่เรียงลำดับจากแก่ที่สุดไปจนอ่อนที่สุด
3. ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วยสีดำจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์ที่เรียงลำดับจากจัดที่สุดไปจน

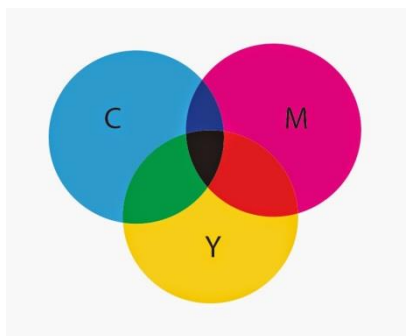
แม่สีหรือสีขั้นต้น (Primary Colours) ในจำนวน 12 สีนี้อยู่ 3 สีที่เราไม่อาจผสมขึ้นได้คือ เหลือง แดง และน้ำเงิน เราเรียกว่า แม่สี มสีทั้งสามนี้สามารถจะนำมาผสมกันให้เกิดเป็นสีอะไรก็ได้



สีขั้นที่ 2 (Secondary Colours) ถ้านำแม่สีทั้งสามนี้มาผสมกันเข้าทีละคู่ เราจะได้สีขั้นที่ 2 หรือ ลูกสีเพิ่มขึ้นอีก 3 สี คือ ส้ม เขียว และม่วง

สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colours) และถ้านำสีขั้นที่ 2 ผสมกับแม่สีทีละคู่เราจะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 6 สี คือ เหลืองส้ม แดงส้ม เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน ม่วงแดง และม่วงน้ำเงิน

สีกลาง (Neutral Colours) ถ้านำสีทุกสีมาผสมรวมกัน จะได้สีเทาแก่ๆเกือบดำ เรียกว่า สีกลาง แม่สี 3 สีมาผสมรวมกันเข้าก็ได้สีกลางเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 3 การแสดงภาพตัวอย่างของแม่สีที่มาผสมกัน  
(ที่มา : <http://tonchabubchanthaburi.blogspot.com>)

### การใช้สี

การใช้สีมีอยู่ 2 วิธีใหญ่ๆ คือ การใช้สีกลมกลืนกับการใช้สีตัดกัน แต่จะใช้ให้กลมกลืนหรือตัดกันเพียงไรนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับจุดหมายของศิลปินแต่ละคนในงานแต่ละงาน การใช้สีก็เช่นเดียวกับการใช้ทัศนธาตุอื่นๆ ถ้ากลมกลืนจนเกินไปก็จืดชืดและน่าเบื่อ ถ้าตัดกันมากเกินไปก็เกิดความขัดแย้งสับสนจนทนไม่ได้ การใช้สีทั้งสองวิธีนี้ยังพอแยกออกได้เป็น 7 แบบ คือ

1. สีเอกรงค์ (Monochrome) ได้แก่ การใช้สีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่หลายลำดับเป็นการใช้สีกลมกลืนแบบสีเดียว
2. สีข้างเคียง เป็นการใช้สีกลมกลืนแบบ 2 สี หรือ 3 สี
3. สีตรงข้าม เป็นการใช้สีตัดกันอย่างแท้จริง
4. สีเกือบตรงข้าม เป็นการตัดกันของสีที่ไม่ใช่คู่สี
5. สีตรงข้าม 2 คู่เคียงกัน เป็นการใช้สีที่ตัดกันน้อยกว่าวิธีที่ 3 เพราะมีสีข้างเคียงที่กลมกลืนกันอยู่
6. สี 3 เส้า เป็นการใช้สีที่ตัดกันด้วยความเป็นแม่สี มีความเด่นอยู่ในตัวของทุกสี
7. สี 4 เส้า เป็นการใช้สีตัดกันอย่างแท้จริงถึง 2 คู่ แต่ก็ยังตัดกันน้อยกว่าวิธีที่ 3 เพราะยังมีสีข้างเคียงที่พอจะเป็นตัวกลางให้เข้ากันได้บ้าง เช่น เหลืองส้มกับแดง หรือ เหลืองส้มกับเขียว แดงกับม่วง หรือแดงกับเหลืองส้ม (ชูลุด นิมเสมอ, 2557 : 75-80)

## หลักการออกแบบ

การนำองค์ประกอบต่างๆ มาวางแผนให้อยู่รวมกันได้ในขอบเขตพื้นที่งานที่กำหนด มักจะดำเนินไปโดยคำนึงถึงหลักการดังต่อไปนี้

### ความมีเอกภาพ (Unity)

ผลรวมของส่วนประกอบที่แตกต่างกัน การรวมตัวก็ต้องเป็นไปเพื่อสร้างเอกภาพ หรือสร้างสัมพันธ์ขององค์ประกอบให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้เกิดขึ้นโดยเกี่ยวข้องกับส่วนที่โดดเด่นและส่วนเสริม (Dominance & Subordination) เพราะถ้าขาดซึ่งองค์ประกอบเสริมก็จะไม่สามารถสนับสนุนให้มีลักษณะที่มีความโดดเด่นเกิดขึ้นมาได้ และต้องไม่ใช้การนำส่วนประกอบมาแข่งกันเด่น ซึ่งจะเป็นการทำลายเอกภาพ นักออกแบบต้องมองให้ออกว่าสิ่งใดเด่นวางลงตรงไหนจึงจะเด่นได้อย่างมีความหมายและน่าสนใจขึ้นด้วย

### ความสมดุล (Balance)

หมายถึงความเท่ากันจากการแบ่งการถ่วงน้ำหนักซ้ายขวาในความรู้สึก โดยเสมือนมีแกนสมมุติแบ่งกึ่งกลางของภาพ ทั้งในแนวตั้งและแนวนอน หรือจากแกนกลาง เป็นความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน (Symmetrical & Formal Balance) และความสมดุลแบบสองข้างเหมือนเท่ากัน (Asymmetrical Balance หรือ Informal Balance) (ธารทิพย์ เสรินทวัฒน์, 2550 : 45)

### จังหวะ (Rhythm)

เกิดจากการทำซ้ำ (repetition) เป็นไปในลักษณะที่เหมือนกันตลอด ถ้าเป็นไปในรูปแบบเดิมๆ ก็อาจจะทำให้เกิดความน่าเบื่อ จึงต้องมีความแตกต่างเข้ามาสอดแทรกเพื่อเปลี่ยนแปลงบ้าง แต่การเปลี่ยนแปลงถ้ามีมากเกินไปก็อาจทำให้ไม่เกิดการซ้ำและสูญเสียจังหวะในองค์ประกอบนั้นด้วย

## ความรู้เรื่องขนาดของหนังสือ

หนังสือที่พิมพ์ขายอยู่ในขณะนี้หลายขนาด ดังนี้

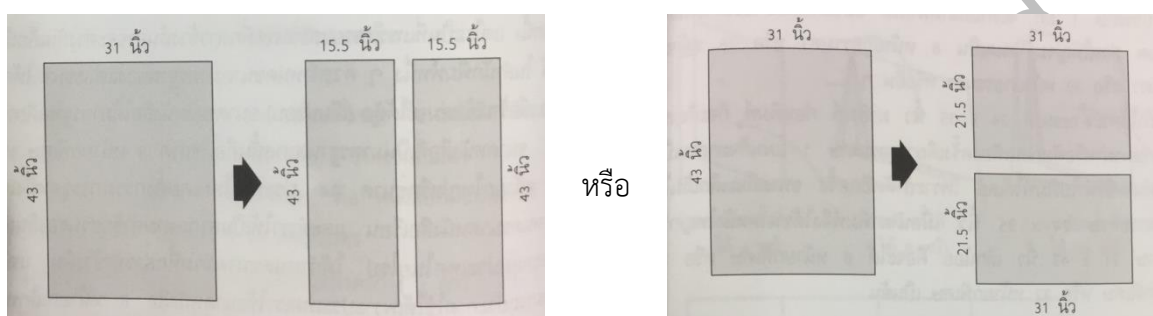
1. ขนาด 6 หน้ายก (ขนาดหนังสืออนุสรณ์) คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 25 x 25 เซนติเมตร
2. ขนาด 8 หน้ายก คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 18.5 x 26 เซนติเมตร
3. ขนาด 8 หน้ายกพิเศษ คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 20.5 x 28.5 เซนติเมตร
4. ขนาด 12 หน้ายก คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 17 x 19 เซนติเมตร
5. ขนาด 16 หน้ายก คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 13 x 18 เซนติเมตร
6. ขนาด 16 หน้ายกพิเศษ คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 14.2 x 21 เซนติเมตร
7. ขนาด 16 หน้ายก (พ็อกเก็ตบุ๊ก) คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 11 x 18 เซนติเมตร
8. ขนาด 32 หน้ายก คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 9 x 13 เซนติเมตร
9. ขนาด 32 หน้ายกพิเศษ คือหนังสือที่มีขนาด กว้าง x ยาว : 10.5 x 14.3 เซนติเมตร

### การกำหนดหน้ายก

หน้ายก เป็นคำที่เรียก ขนาดของหนังสือ หน้ายกแยกออกได้เป็น หน้า คำหนึ่ง ยก คำหนึ่ง คำว่า ยก มาจากเครื่องจักรที่ใช้พิมพ์ ดูดหรือยกกระดาษขึ้นไปแต่ละกับแม่พิมพ์ 1 ครั้ง จึงเรียกกระดาษแผ่นนั้นว่า ยกครั้งหนึ่ง หรือหนึ่งยก

กระดาษที่ยกขึ้นไปแต่ละแม่พิมพ์ในแต่ละครั้ง จะมีขนาดเป็นกระดาษตัดสี่ หรือ กระดาษตัดสอง เป็นส่วนมาก กระดาษตัดสี่ ได้มาจากกระดาษที่มีขนาด  $31 \times 43$  นิ้ว นำมาตัด 2 ครั้ง ตัดครั้งที่หนึ่งจากกระดาษ 1 แผ่น จะได้เป็นกระดาษ 2 แผ่น (วิริยะ สิริสิงห, 2550 : 40)

ตัด 1 ครั้งได้กระดาษ 1 แผ่น เรียก ตัด 2



ภาพที่ 4 ภาพแสดงวิธีการแบ่งกระดาษตัดสอง

(ที่มา : วิริยะ สิริสิงห, 2550 : 41)

กระดาษ 1 เลี้ยว คือ ขนาด  $15.5 \times 21.5$  นิ้ว เมื่อนำไปพิมพ์เครื่องจะดูดกระดาษทีละ 1 แผ่น ขนาด  $(15.5 \times 21.5$  นิ้ว) ยกขึ้นไปแต่ละกับแม่พิมพ์เป็นกระดาษ 1 ยก

### ค่ากำหนดมาตรฐานของกระดาษ

กระดาษที่สามารถนำมาใช้ในงานพิมพ์ โดยส่วนใหญ่จะมีมาตรฐานการผลิต การชั่งน้ำหนัก และการกำหนดขนาดที่ค่อนข้างใกล้เคียงกัน เนื่องจากขนาดและน้ำหนักของกระดาษมีผลต่อการเพิ่มหรือลดต้นทุนในการทำสิ่งพิมพ์เป็นอันดับแรก ดังนั้น เพื่อให้การเลือกใช้กระดาษของนักออกแบบสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายของสิ่งพิมพ์เพื่องานศิลปะได้อย่างเต็มที่ ผู้ออกแบบจึงควรมีความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานของกระดาษที่นำมาใช้ในการทำสิ่งพิมพ์ระดับสากล

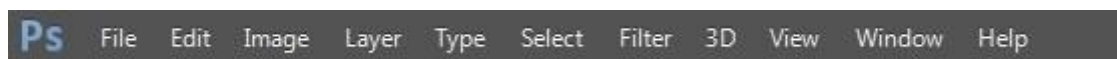
ค่ากำหนดมาตรฐานของกระดาษจำแนกได้หลายชนิด อาทิ กระดาษสำหรับการพิมพ์หนังสือโดยทั่วไป จะเรียกตามขนาดเป็นชุด เช่น กระดาษ A1 จะมีขนาด  $59.4 \times 84.1$  เซนติเมตร เมื่อพับครึ่งกระดาษขนาด A1 จะได้กระดาษขนาด  $42 \times 59.4$  เซนติเมตร เรียกว่า กระดาษ A2 พับอีกครั้งจะได้กระดาษขนาด  $29.7 \times 42$  เซนติเมตร เรียกว่า กระดาษ A3 พับอีกครั้งก็จะเท่ากับกระดาษ A4 หรือกระดาษเอกสารที่เราคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี ซึ่งมีขนาด  $21 \times 29.7$  เซนติเมตร กระดาษชนิดนี้จะมีขนาดเล็กกว่าเมื่อพับขึ้นเป็นอัตราส่วน 70.7% จากเดิมเสมอ นอกจากนั้นยังมีกระดาษชุด B ซึ่งมีขนาดเป็นค่าตัวเลขระหว่างกระดาษชุด A เช่นกระดาษขนาด B5 จะมีขนาดเล็กกว่ากระดาษ A4 แต่ใหญ่กว่า A5 นิยมใช้ใน

การพิมพ์หนังสือ โปสเตอร์ หรือพาสปอร์ต และการดาซชุด C ซึ่งจะมีขนาดมาตรฐานใหญ่กว่าชุด A แต่เล็กกว่าชุด B นิยมใช้ในการทำของจดหมาย (ถาวร โกอุดมวิทย์, 2554 : 52-53)

## โปรแกรมสำหรับการออกแบบภาพประกอบ

### Photoshop CS6

ส่วนประกอบสำคัญของหน้าต่างโปรแกรม มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 5 ภาพแสดงแถบเมนูคำสั่งโปรแกรม Photoshop

(ที่มา : <http://sites.google.com>)

### แถบเมนูคำสั่ง (Menu Bar)

เป็นจุดรวบรวมชุดคำสั่งที่ใช้สำหรับเรียกคำสั่งต่าง ๆ เพื่อใช้จัดการไฟล์ภาพหรือตกแต่งภาพ

File	ทำงานเกี่ยวกับไฟล์ภาพ เช่น การเปิดไฟล์ (Open) และ (Close)
Edit	ปรับแต่งภาพในรูปแบบต่างๆ เช่น การเติมสี (Fill) รวมไปถึงการกำหนดคุณสมบัติที่มีผลต่อการปรับแต่งภาพ เช่น กำหนดลักษณะหัวแปรง (Define Brush..)
Image	การปรับแต่งที่มีผลต่อภาพทั้งภาพ เช่น การปรับขนาดภาพ การปรับโหมดสี
Layer	ปรับแต่งภาพในแต่ละเลเยอร์และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเลเยอร์
Type	จัดการกับรูปแบบตัวอักษร และการจัดวางข้อความต่างๆ
Select	จัดการกับพื้นที่ภาพที่เลือกไว้ มักใช้ร่วมกับกล่องเครื่องมือ
Filter	ปรับแต่งภาพอัตโนมัติด้วยคำสั่งสำเร็จรูป เช่น การสร้างภาพสีน้ำ
3D	ตกแต่งภาพกราฟิก 3 มิติ
View	กำหนดมุมมองการแสดงผลภาพในรูปแบบต่างๆ เช่น การซูมดูภาพใกล้ๆ
Window	จัดการหน้าต่างและหน้าต่างที่ปรากฏบนหน้าจอของโปรแกรม เพื่อช่วยให้ทำงานได้สะดวกขึ้น
Help	รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Photoshop

- ออปชันบาร์ (Option Bar) เป็นแถบที่ใช้กำหนดค่าร่วมกับเครื่องมือเพื่อนำมาใช้ในการสร้างภาพและตกแต่ง
- กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นแถบเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้สำหรับปรับแต่งแก้ไขชิ้นงาน เช่น Paint Bucket ใช้สำหรับเติมสีลงในชิ้นงาน Blur Tool ใช้สำหรับลดความคมชัดของภาพ เป็นต้น
- พาเนล (Panel) เป็นหน้าต่างควบคุมรายละเอียดและการทำงานของเครื่องมือหรือคำสั่ง

- แถบสถานะ (Status Bar) เป็นแถบสถานะเพื่อแสดงเปอร์เซ็นต์ของการซูมภาพ (ย่อ - ขยายขนาดของรูปภาพ) รวมทั้งอธิบายการทำงานของเครื่องมือที่กำลังเลือกใช้งานอยู่ในขณะนั้นด้วย (พินจันท์ ธนวัฒน์เสถียร, 2557 : 4-5)

## Illustrator CS6

Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพลักษณะเป็นลายเส้น หรือเวกเตอร์ ที่ได้รวมภาพกราฟิกทั้งแบบเวกเตอร์และบิตแมพเข้าด้วยกัน ให้เป็นงานกราฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัดและมีเอฟเฟกต์สีที่สวยงาม

Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ โดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และอุปกรณ์การวาดภาพอื่นๆไว้ใช้งาน ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ในปัจจุบันเวอร์ชันใหม่ๆ ยังมีเทมเพลต (Template) และซีมบอลกราฟิกจำนวนหนึ่งไว้ให้เราใช้สร้างงานได้สะดวก ทำให้เราสามารถให้โปรแกรมสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาได้อย่างหลากหลาย ได้แก่

งานสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่ต้องการความคมชัด ได้แก่ หนังสือ นามบัตร โบรชัวร์ โปสเตอร์โฆษณา นิตยสาร การ์ด เป็นต้น เรียกได้ว่าเกือบทุกสิ่งพิมพ์สามารถทำได้ด้วยโปรแกรมนี้

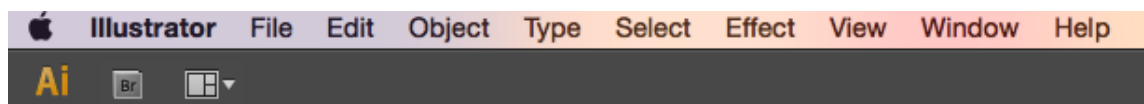
งานสร้างภาพสามมิติ ออกแบบสกรีนซีดี โลโก้ ลายเสื้อยืด ฯลฯ

งานสร้างภาพการ์ตูน พีเอ็นแอลลายเส้นและการลงสีแบบง่าย

งานสร้างภาพตกแต่งบนเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็แบ็กกราวด์ ปุ่มโต้ตอบต่างๆ แถบหัวเรื่อง ภาพประกอบ ตัวอักษรที่ปรากฏบนหน้าเว็บ (มนัสสินี ลำสันเทียะ, 2558 : 4-5)

## แถบเมนูคำสั่ง (Menu Bar)

เป็นแถบเมนูที่ใช้เก็บคำสั่งหลักๆ ของโปรแกรม เราสามารถคลิกเมาส์เรียกใช้คำสั่งในแถบเมนูได้ โดยหากคำสั่งใดมีรูปลูกศรอยู่ด้วย แสดงว่าเมื่อเราใช้คำสั่งนั้นจะมีคำสั่งย่อยเพิ่มขึ้นมาอีก คำสั่งในแถบเมนูทั้งหมด 9 กลุ่ม ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 6 ภาพแสดงแถบเมนูคำสั่งโปรแกรม Illustrator

(ที่มา : <http://www.vdoschool.com>)

<b>File</b>	ทำงานเกี่ยวกับไฟล์ เช่น การเปิดไฟล์ (Open) ปิดไฟล์ (Close) การบันทึกไฟล์ (Save) นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการนำไฟล์เข้ามาใช้ (Place) และกำหนดคุณสมบัติของไฟล์ (Document Setup) เป็นต้น
<b>Edit</b>	เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่ง เช่น การย้อนกลับการทำงาน (Undo/Redo) การตัด (cut) การทำสำเนาหรือคัดลอก (Copy) การวาง (Paste) และการกำหนดค่าการทำงานพื้นฐานของโปรแกรม (Preference)
<b>Object</b>	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการทำงานกับวัตถุทั้งหมด เช่น คำสั่งในการจัดกลุ่ม (Group) การจัดลำดับ (Arrange) หรือการปรับแต่ง (Transform)
<b>Type</b>	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการทำงานกับตัวอักษร
<b>Select</b>	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการเลือกวัตถุเพื่อใช้งาน รวมทั้งการเลือกวัตถุที่มีลักษณะคล้ายกันภายในครั้งเดียวโดยไม่ต้องคลิกทีละวัตถุ
<b>Effect</b>	การกำหนดเทคนิคพิเศษในการตกแต่งชิ้นงาน คล้ายกับเมนู Filter แต่เมนู Effect สามารถแก้ไขค่าในการตกแต่งได้ รวมถึงการสร้างวัตถุแบบ 3 มิติ
<b>View</b>	กำหนดมุมมองในรูปแบบต่างๆ เช่น การซูมภาพใกล้ๆ เป็นต้น
<b>Window</b>	จัดการหน้าต่างแต่ละหน้าต่างที่ปรากฏบนหน้าจอของโปรแกรม เพื่อช่วยให้ทำงานได้สะดวกขึ้น
<b>Help</b>	รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Illustrator CS6