

องค์ประกอบพื้นฐานและการจัดองค์ประกอบศิลป์

งานออกแบบนิเทศศิลป์มีพื้นฐานมาจากการออกแบบในงานด้านศิลปะ ดังนั้นสิ่งที่ขาดไม่ได้คือองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบซึ่งมีหน้าที่ในการวางกำหนดตำแหน่งและทำให้งานออกแบบนั้นมีความสวยงามตามความต้องการของผู้บริโภคได้ โดยงานที่นำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ประกอบไปด้วยงานศิลปะ งานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ งานออกแบบการถ่ายภาพ งานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และงานออกแบบนิเทศศิลป์ และงานโฆษณา

อารีเย ศรีกัลยาณบุตรกล่าวถึงองค์ประกอบศิลป์ในหนังสือการออกแบบสิ่งพิมพ์ว่า องค์ประกอบศิลป์เพื่อฐานทางการออกแบบสามารถมาประยุกต์ใช้ในศาสตร์ทางด้านศิลปะและงานออกแบบทุกแขนง องค์ประกอบเหล่านั้นเปรียบเหมือนภาพต่อขนาดเล็ก อาจมีความหมายหรือไม่มี ความหมายก็ได้แต่เมื่อนำมาต่อกันตามหลักการออกแบบจะออกเป็นภาพขนาดใหญ่ที่มีความหมาย และสื่อสารในแนวคิดใหม่ได้ อารีเยศรีกัลยาณบุตร การออกแบบสิ่งพิมพ์ 2550 หน้า61

อนัน วาโษะ อารีเย ศรีกัลยาณบุตรกล่าวถึงองค์ประกอบศิลป์งานออกแบบด้านกราฟิกว่า องค์ประกอบศิลป์เกิดจากองค์ประกอบต่างๆประกอบกันซึ่งจะมีความหมายที่สามารถสื่อถึง ความรู้สึกและมีคุณสมบัติแตกต่างกัน นักออกแบบควรมีความรู้และเข้าใจ รู้จักใช้องค์ประกอบให้มีความสอดคล้องกับแนวคิดของงาน

ดังนั้นนักออกแบบควรมีความรู้และความเข้าใจในหลักการและแนวคิดเพื่อนำองค์ประกอบ ศิลป์ไปใช้ในงานด้านต่างๆได้

3.1 บทบาทขององค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ design elements

องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบเป็นสิ่งที่นักออกแบบอาจมีความรู้ความเข้าใจมาไม่มากนัก โดยหัวใจขององค์ประกอบขั้นพื้นฐานจะประกอบไปด้วย จุด,เส้น ,รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว พื้นที่ สี ซึ่งเป็นองค์พื้นฐานในการออกแบบ

ปราโมทย์ แสงผลสิทธิ์ กล่าวถึงบทบาทของประกอบพื้นฐานว่ามีความใกล้เคียงกับการใช้ ภาษาทั้งนี้ภาษาสามารถนำมาใช้ในการจัดกลุ่มวลีและประโยชน์ได้และส่งผลกับการสื่อสาร เช่นเดียวกันการออกแบบที่สมบูรณ์ โดยใช้เกณฑ์ทางการออกแบบเป็นตัวที่จะทำให้มองดูแล้วมีความสวยงามเป็นที่ต้องตาต้องใจสำหรับผู้พบเห็นเช่นเดียวกับหลักภาษาและสามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานออกแบบทุกประเภทได้ ปราโมทย์ แสงผลสิทธิ์ การออกแบบนิเทศศิลป์ พิมพ์ครั้งแรก 2540 หน้า131

ธารทิพย์ เสริมทวีวัฒน์ กล่าวถึงบทบาทของประกอบพื้นฐานการออกแบบไว้ได้ดีและน่าสนใจ การออกแบบที่ดีคือการแสดงให้เห็นถึงการจัดระเบียบที่ดีมีความงามปรากฏตามมาเมื่องานออกแบบนั้นเสร็จสิ้นและยังได้กล่าวความสำคัญของประโยชน์การจัดองค์ประกอบไว้ในเรื่องระเบียบตำแหน่ง และสามารถจัดความสำคัญในภาพได้ ธารทิพย์ เสริมทวีวัฒน์ การออกแบบพาณิชศิลป์ 2550 หน้า44

นักออกแบบต้องทำความเข้าใจในพื้นฐานการออกแบบเพื่อสามารถนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาใช้ในการทำงานดังต่อไปนี้

-ทำให้นักออกแบบมีความเข้าใจในองค์ประกอบศิลปะที่เป็นพื้นฐานที่นำไปสู่กระบวนการออกแบบทั้งขนาดเล็กและใหญ่เพราะมันคือพื้นฐานของการสร้างสรรค์งานออกแบบ

-สามารถนำองค์ประกอบต่างๆมาใช้ในการออกแบบด้านศิลปะและออกแบบให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์และมีความหลากหลายในการสร้างสรรค์งานต่างๆได้

- องค์ประกอบศิลปะขั้นพื้นฐานคือกระบวนการคิดที่สามารถนำไปสู่การคิดที่มีความหลากหลายแตกต่างกันถึงความเรียบง่ายซึ่งส่งผลต่อกระบวนการจัดองค์ประกอบศิลปะที่มีความหลากหลายได้มากมายทั้งรูปแบบและสีและสื่อที่ใช้ทางการตลาดและงานโฆษณา

- การใช้ลายเส้นพื้นฐานสามารถส่งผลถึงพฤติกรรมทางจิตวิทยาผู้บริโภคที่มีความหลากหลายได้มากขึ้น

3.2 องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบงานนิเทศศิลป์

องค์ประกอบพื้นฐานเป็นส่วนในการผลิตงานสร้างสรรค์มากมายอาจมีทั้ง8ชนิดที่ประกอบไปด้วยเส้น รูปร่างรูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่างสีและตัวอักษรที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบได้

อนัน วาโชะ Graphic Design For Printing# Publishing 2558 หน้า7

ในการออกแบบองค์ประกอบ(composition)คือผลลัพธ์ของการนำส่วนมูลฐานทางการออกแบบมาประกอบกันขึ้นเพื่อทำการจัดวางเรียบเรียงและปรับปรุงเพื่อสื่อความหมายและแสดงความคิดทางศิลปะเกิดการเรียนรู้เกิดความรู้สึกลึกได้อย่างสมบูรณ์ไม่สิ้นสุด จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง 2548 เอกสารการสอนหลักการออกแบบ หน้า25

นักออกแบบสามารถทำความเข้าใจองค์ประกอบมาสร้างการออกแบบได้ด้วยความโดดเด่น สะดุดตาและตอบสนองการรับรู้ได้อย่างสวยงาม

ดังนั้นนักออกแบบควรมีความรู้และเข้าใจในพื้นฐานเพื่อการออกแบบที่ประกอบไปด้วย

3.2.1 พื้นที่ว่าง (space)

พื้นที่ว่างปรากฏในงานออกแบบสามารถมองเห็นได้ในลักษณะสองมิติ เป็นระยะห่างหรือพื้นที่ที่เกิดขึ้นระหว่างบริเวณรอบ ๆ เหนือ ใต้ ของรูปหรือวัตถุที่ปรากฏในงานศิลปะ แต่ในส่วน ของพื้นที่ว่างสามมิติจะปรากฏความสูง ความกว้างและความลึก ขณะที่พื้นที่ว่างสองมิติ จะปรากฏแต่เพียงความกว้างและความยาวเท่านั้น หากต้องการสร้างพื้นที่ว่างในงานออกแบบสองมิติ ให้ปรากฏเพิ่มขึ้นก็สามารถทำได้ โดยการจัดวางรูปร่างให้มีขนาดแตกต่างกัน

ประโยชน์การประยุกต์ใช้พื้นที่ในการออกแบบ

พื้นที่คือส่วนพื้นฐานที่ของศิลปะและงานออกแบบเป็นฐานรับผลงานในงานออกแบบและงานศิลปะซึ่งอาจเป็นพื้นกระดาษ พื้นไม้ พื้นกำแพงหรือวัสดุพื้นผิวที่สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะและงานออกแบบลงไปได้

โดยประโยชน์ของการออกแบบหากเข้าใจสัดส่วนของพื้นที่ว่างความสำคัญในแต่ละส่วนเพื่อการจัดวาง ซึ่งจะมีความหนาแน่นในการรับรู้ที่แตกต่างกัน ตลอดจนหากเราเข้าใจใช้พื้นที่ให้เป็นส่วน

หนึ่งซึ่งเสริมจุดเด่นในการออกแบบได้ ที่วางกับพื้นผิวเมื่อผสมกันก็สร้างความแตกต่างในผลงานที่มีองค์ประกอบเหมือนกันได้

ภาพ.....

การกำหนดพื้นที่ว่างในการสร้างสรรค์แนวตั้งแนวนอนก็สามารถจะออกแบบงานได้หลากหลายมุมมองหลักหลายการสร้างสรรค์และทุกงานออกแบบให้มีความสวยงามและมีความแตกต่างได้ตั้งนั้นนักออกแบบควรใส่ใจพื้นฐานของพื้นที่ให้มากขึ้น

3.2.2จุด (point)

ได้มีคนให้ความหมายของจุดไว้ไม่แตกต่างกัน โดย ปราโมทย์ แสดงพลสิทธิ์ : ม.ป.ป.ได้กล่าวถึงจุดไว้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นทางการออกแบบ หากนักออกแบบต้องการแสดงจินตนาการหรือความคิดของตนให้ปรากฏเป็นรูปร่างหรือรูปทรงชนิดต่าง ๆ จุดเริ่มต้นจุดแรกก็คือการจรดปากกาหรือดินสอลงบนกระดาษ รอยจรดปากกาหรือดินสอดังกล่าว หากสิ้นสุดเพียงแค่นั้นก็ถือว่า "เกิดรูปรอยของจุดขึ้นแล้ว"

คุณธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์ ได้กล่าวถึงจุดไว้ว่า องค์ประกอบขนาดเล็กที่สุด เมื่อเทียบกับองค์ประกอบด้านอื่นๆ จุดมีทั้งสีดำแดงหรืออื่นๆโดยไม่จำเป็น ต้องเป็นจุดวงกลมอาจมีรูปทรงเหลี่ยมเป็นอักษร หรือเครื่องหมายมีมากกว่า 2 มิติก็ได้ แต่ที่สำคัญจุดต้องมีขนาดเล็กกว่าองค์ประกอบต่างๆ (คุณธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์ , 2557, หน้า)

อ้างอิงและภาพ.....

สามารถสรุปได้คือจุดองค์ประกอบศิลป์ที่มีขนาดเล็กที่สุดหากเทียบกับองค์ประกอบประเภทเส้น รูปทรงและอื่นๆโดยสามารถใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบได้เช่นเดียวกับองค์ประกอบด้านอื่นๆ

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้ของจุดในการออกแบบ

นอกจากใช้สร้างสรรค์รูปแบบทางด้านศิลปกรรมแล้ว ยังสามารถสร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ ทางการออกแบบได้อีกด้วย เช่น การเขียนภาพประกอบโดยใช้จุดที่เรียกว่า "การเขียนภาพแบบป้อยท์ทิลลิสม์" (pointilism drawing)

จุดสามารถประยุกต์ใช้ได้หลายรูปแบบประกอบไปด้วยการนำจุดมาใช้ในการกำหนดตำแหน่งเพื่อใช้ในการวางภาพเพื่อหาตำแหน่งในการมองเห็นที่โดดเด่นและชัดเจนนิยมนำมาใช้ในการถ่ายภาพ การออกแบบและงานโฆษณา

จุดยังสามารถนำมาใช้ในการสร้างลวดลายในงานศิลปะในด้านแพชั่น การตกแต่ง และการออกแบบงานกราฟิกต่างๆได้

จึงทำให้จุดถึงจะเป็นเพียงสิ่งเล็กๆและเริ่มต้นแต่ก็สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ที่หลากหลายได้

อ้างอิงและภาพ.....

3.2.3 เส้น (line)

ปราโมทย์ แสดงพลสิทธิ์ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า เส้นเกิดจากการสร้างจุดอย่างต่อเนื่องให้มองเห็นเป็นเส้นชนิดต่าง ๆ หากเป็นเส้นที่ยังคงลักษณะของจุดก็จะเรียกว่า "เส้นไข่ปลา" หรือเส้นประ แต่หากไม่ปรากฏลักษณะของจุดให้เห็นก็จะเรียกว่า เส้น ลักษณะของเส้นที่ใช้ในการออกแบบนิยมเรียกกันทั่ว ๆ ไปตามลักษณะที่มองเห็น เช่น เส้นประ,เส้นตรง,เส้นโค้ง,เส้นหยัก,เส้นคลื่น (ปราโมทย์ แสดงพลสิทธิ์หน้า132)

อนันต์ ประภาโส ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า เส้นมีมิติเดียวคือความยาว ไม่มี ความกว้างความหนาและจะพบเส้นโดยทั่วไปทางธรรมชาติ โดยที่เส้นเกิดจากการเรียงตัวของจุดเล็กๆ อย่างต่อเนื่องและเคลื่อนตัวไปทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ชิดของเส้นประกอบไปด้วย เส้นแกน เส้นโครง เส้นรอบนอก เส้นรูปร่างสองมิติและสามมิติ โดยมีคุณลักษณะของเส้น ได้แก่ เส้นตรง,โค้ง, (อนันต์ ประภาโส,วาดเส้นพื้นฐาน,หน้า18)

อ้างอิงและภาพ.....

สามารถสรุปได้ว่า เส้นเกิดจากการรวมตัวกันของจุดที่จนกลายเป็นเส้นโดยเส้นอาจประกอบไปด้วยหลายรูปแบบเส้นตรง โค้ง ทแยงโดยลักษณะของของเส้นสามารถสร้างความรู้สึได้ด้วยในอีก ทางในด้านศิลปะและการสื่อสาร

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้เส้นในการออกแบบ

เส้นสามารถนำไปใช้ในการเป็นพื้นฐานในการถ่ายทอดความคิดพื้นฐานสำหรับนักออกแบบ ในด้านต่างๆได้ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานนั้นคือการร่างภาพ ตลอดจนสามารถนำมาใช้ในการพัฒนา ไปสู่การสื่อสารในรูปแบบสัญลักษณ์และการสื่อความหมายและการนำไปใช้ในการออกแบบงาน กราฟิกในด้านต่างๆได้ส่งผลการรับรู้ได้เป็นอย่างดี

ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานออกแบบ

เราสามารถนำเส้นมาประยุกต์ใช้ในงานด้านการถ่ายภาพที่มีพื้นฐานในการจัด องค์ประกอบในรูปแบบของเส้นในการออกแบบ เราสามารถนำเส้นมาใช้ในการออกแบบงานศิลปะ เพื่อจัดองค์ประกอบโดยใช้รูปแบบของเส้นที่มีความหลากหลายมาใช้ในการสร้างงาน

เราสามารถนำเส้นมาใช้ในการออกแบบและงานกราฟิกโดยการนำเส้นมารวมกับแนวคิด และรูปแบบการสื่อสารและองค์ประกอบศิลป์และพัฒนาไปสู่งานออกแบบทางด้านกราฟิก หนังสือ โฆษณา ภาพยนตร์ และงานอื่นๆ

3.2.4 รูปร่างและรูปทรง (shape and form)

สกนธ์ ภู่งามดี ได้กล่าวถึงรูปร่างและรูปทรงไว้ รูปได้ร่างรูปทรงสามารถใช้แทนสิ่งต่างๆจาก ธรรมชาติโดยรูปร่างมีลักษณะเป็น2มิติและรูปทรงมีลักษณะเป็น3มิติโดยสามารถแบ่งออกได้4 ประเภท ได้แก่เหมือนจริง,เลขาคณิต,อิสระ,นามธรรม(สกนธ์ ภู่งามดี,การออกแบบและผลิิตงาน โฆษณา,หน้า45)

อ้างอิงและภาพ.....

ประพจน์ หนูนกัคดี ได้กล่าวถึงว่ารูปร่างรูปทรงและยังประกอบไปด้วยปริมาตร โดยรูปร่างเป็นส่วนการพัฒนามาจากเส้นมี2มิติมีความกว้างคุณยาวและอาจเป็นรูปคน ต้นไม้ดอกไม้ ส่วนรูปทรง มี3มิติ มีกว้างคุณยาวและลึกที่สามารถมองได้มากกว่ารูปร่าง ปริมาตร คือน้ำหนักของแสง ความมืดสว่างและสามารถให้ความรู้สึกได้ (ประพจน์ หนูนกัคดี, **หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์**, หน้า118)

จึงสรุปได้ว่า รูปร่างและรูปทรงเกิดจากการพัฒนาจากเส้นโดยทั้งรูปร่างและรูปทรงมีความเหมือนกันและแตกต่างกันโดยรูปร่างจะนับได้ว่าเป็นงานประเภท2มิติและรูปทรงจัดเป็นงาน3มิติ ทั้ง2อย่างมีรูปแบบประเภทที่ใกล้เคียงกันและรูปร่างรูปทรงที่นิยมในการใช้มากที่สุดคือรูปทรงเลขาคณิตโดยมีปริมาตรในการเติมเต็มในเรื่องแสงและเงา

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้เส้นในการออกแบบ

การนำรูปร่างรูปทรงสามารถนำมาใช้ในงานออกแบบได้เพราะโครงสร้างของงานออกแบบทั้งหลายมักมาจากรูปทรงทั้งรูปทรงอิสระและรูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยเฉพาะรูปทรงเลขาคณิตที่ประกอบไปด้วยสี่เหลี่ยมสามเหลี่ยมวงกลมและทรงกระบอกเรานำรูปทรงเหล่านั้นมาใช้ในการจัดองค์ประกอบศิลป์ในการจัดวางและใช้จุดเส้นรูปร่างแสงเงาก็จะทำให้เกิดมุมมองที่มีความหลากหลายมากขึ้น

เราสามารถนำรูปทรงต่างๆมาใช้ทำให้เกิดงานสร้างสรรค์และงานออกแบบที่ใช้ในการออกแบบสื่อต่างๆด้วยรูปทรงที่มีความหลากหลายมากขึ้น

อ้างอิงและภาพ.....

3.2.5 ลักษณะผิว (texture)

หมายถึง ลักษณะพื้นผิวภายนอกที่บุคคลโดยทั่ว ๆ ไป สามารถมองเห็นจากเปลือกนอกของวัตถุ หรือลักษณะที่รับรู้ได้จากการสัมผัส ลูบคลำ มีปรากฏอยู่ทั่วไปในธรรมชาติรวมทั้งวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น ลักษณะผิที่ขรุขระ อ่อนนุ่ม และแหลมคม เป็นต้น

ลักษณะของผิววัตถุที่ปรากฏทางกายภาพ หมายถึง ลักษณะผิวที่ปรากฏเป็นจริงตามที่ตามองเห็นและมือสัมผัสได้ ส่วนลักษณะผิวที่ปรากฏตามความรู้สึกที่มองเห็นเพียงด้านเดียวพบเห็นได้ในรูปภาพ ภาพถ่าย หรือภาพเขียน เกิดขึ้นจากเทคนิคการสร้างสรรคภาพที่นักออกแบบหรือศิลปินมีวัตถุประสงค้ในการลวงตาผู้ดู

อ้างอิงและภาพ.....

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้พื้นผิวในการออกแบบ

เราสามารถนำมาใช้ในการสร้างความแตกต่างให้กลับตัวชิ้นงานหลักให้มีรูปแบบภาพที่แตกต่างจากที่มีให้เกิดความโดดเด่นมากขึ้น

สามารถนำพื้นผิวมาสู่การนำลงในชิ้นงานหลักเพื่อให้เกิดลวดลายที่ใหม่และมีความแตกต่างได้มากขึ้น ตลอดจนสามารถใช้ในการสร้างความกลมกลืนเพื่อใช้กับงานด้านภูมิทัศน์ในการออกแบบได้

เราสามารถนำภาพมาใช้กับการผลิตงานโดยใช้พื้นผิวที่มีความแตกต่างกันไปให้หลายรูปแบบ องค์ประกอบหลักมีความแตกต่างกันไปได้หลายรูปแบบ

เราสามารถนำภาพพื้นผิวมาใช้ในการสร้างทัศนียภาพโดยการใช้เป็นพื้นหลังผลงานเพื่อสร้างความโดดเด่นให้ตัวองค์ประกอบหลักมีคุณค่ามากขึ้นได้

อ้างอิงและภาพ.....

3.2.6 สีและแสงเงา

สีประกอบด้วยคุณค่าสามด้านในงานศิลปะ คือ คุณค่าหรือน้ำหนักของสีแท้ ความเข้มและคุณค่า (ความเข้ม กลาง จาง หรืออ่อน)

สีแท้ (Hue) หมายถึง ชื่อสีที่ใช้เรียกแทนสีแต่ละสีที่มีความแตกต่างกัน เช่น ฟ้ำกับเขียว หรือแดงกับเหลือง

ความเข้ม (intensity) หมายถึง คุณค่าของความส่องสว่างและความบริสุทธิ์ของสีแต่ละสี

คุณค่าของสี (value in color) หมายถึง ความสว่างและมืดที่ปรากฏในสีใดสีหนึ่ง

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้เส้นในการออกแบบสีและแสงเงา

เราสามารถสร้างความรู้สึกรู้สึกและความโดดเด่นและมีคุณค่าในการมองเห็นที่มากขึ้นกับตัวชิ้นงานโดยการกำหนดค่าสีตามหลักการ(หากต้องการความเข้าใจเรื่องสีควรเข้าใจทฤษฎีสี)เพื่อใช้ในการสร้างการดึงดูดและสื่อความหมายได้

สามารถนำมาใช้ในการสร้างแสงสีให้กับงานออกแบบและสร้างสีบนพื้นผิวของงานออกแบบให้มีความแตกต่างหรือการมาใช้ในการออกแบบตามช่วงฤดูกาลและกิจกรรมต่างๆได้เป็นอย่างดี

3.2.7 ตัวอักษร

ตัวอักษรสำหรับการออกแบบมีผู้ให้คำนิยามไว้หลากหลายเพราะเนื่องจากการออกแบบสมัยใหม่ที่ใช้การออกแบบในเชิงการสื่อสารหลายด้านตัวอักษรจึงนับเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความเข้าใจในแนวคิดและการทำให้เกิดความเข้าใจในภาพที่ต้องจะสื่อสารได้เพราะตัวอักษรสามารถสื่อสารได้ได้ถึงอารมณ์ของงานได้เช่นกัน

3.3 การจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อใช้ในการออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์คือการจัดวางงานศิลปะที่กระจกระบายให้กลายเป็นกลุ่มเดียวกันโดยการจัดองค์ประกอบที่ดีก็มีหลากหลายแนวคิดแต่สามารถทำให้ภาพที่ออกมามีเอกภาพในการสื่อสารที่น่าสนใจและสามารถเล่าเรื่องได้โดยงานองค์ประกอบศิลป์นั้นออกแบบสามารถนำไปสู่กระบวนการออกแบบที่มีความหลากหลายได้มากขึ้นไม่ว่าจะเป็นงานวาดภาพ งานถ่ายภาพ การกราฟิก งานภาพเคลื่อนไหว และงานสร้างสรรค์อื่นๆ ดังนั้นหากเปรียบเทียบพื้นที่คือสนามฟุตบอล รูปทรงต่างๆคือนักฟุตบอลองค์ประกอบศิลป์คงเปรียบได้การจัดวางตำแหน่งนักฟุตบอลให้เหมาะสมกับจุดยืนเหมาะสมในการทำคะแนน

โดยหลักการในการจัดองค์ประกอบศิลป์มีแนวคิดที่มีความหลากหลายดังนั้นเราจะนำองค์ประกอบศิลป์ที่นิยมมาสู่กระบวนการสร้างการเรียนรู้ซึ่งประกอบไปด้วย**หลักการจัด**

หลักการออกแบบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์(Principle of Design) คือ การนำเอาทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และพื้นผิว มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดี เหมาะสม ทำให้งานศิลปะชิ้นนั้นมีคุณค่ามากขึ้นโดยใช้หลักการจัดภาพพื้นฐานที่นักออกแบบและนักศิลปะนิยมในการจัดภาพประกอบไปด้วย

3.3.1 เอกภาพ (Unity) การรวมกลุ่มก้อน ไม่แตกแยกกระจัดกระจายไปคนละทิศทางจนทำให้ขาดความสัมพันธ์กัน ในทางทัศนศิลป์เอกภาพยังเป็นส่วนที่แสดงให้เห็นถึงเนื้อหาเรื่องราวที่ต้องการแสดงอย่างชัดเจนด้วย

3.3.2. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในการจัดวางภาพคือการกำหนดค่าน้ำหนักความหนาแน่นให้อยู่ในพื้นที่ให้มีทั้งความเท่าเทียมกันและความสมดุลแต่แตกต่างกันในรูปทรงจนถึงความต่างกันด้วยความแตกต่างและไม่เหมือนกันโดยสามารถแยกออกได้เป็น2กลุ่มประกอบไปด้วย

3.3.2.1 ความสมดุลของสิ่งที่ซ้ำหรือเหมือนกัน (Symmetrical) คือ เป็นการนำเอาส่วนประกอบที่มีรูปลักษณะเหมือนกัน มาจัดองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกันให้ประสานกลมกลืน เกิดการถ่วงน้ำหนักขององค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ในลักษณะที่พอเหมาะพอดีจนรู้สึกถึงความสมดุล อาจด้วยการจัดวางตำแหน่งที่ตั้ง ช่องไฟ ระยะห่าง อัตราจำนวน ขนาดรูปร่าง น้ำหนักอ่อนแก่ ฯลฯ ที่เหมือนกันหรือเท่า ๆ กันจนเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน

3.3.2.2 ความสมดุลของสิ่งที่ขัดแย้งหรือต่างกัน (Asymmetrical) เป็นการนำเอาส่วนประกอบที่มีรูปลักษณะที่ต่างกันหรือขัดแย้งกัน มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันให้ประสานกลมกลืนกัน เกิดการถ่วงน้ำหนักขององค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ในลักษณะที่พอเหมาะพอดีจนรู้สึกถึงความสมดุล โดยที่วัตถุหรือเนื้อหาในภาพไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน

3.3.3 จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis)

ส่วนที่สำคัญที่สุดของภาพที่ต้องการแสดง ซึ่งนำไปสู่การบอกเล่าเนื้อหาของภาพทั้งหมดหรือเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจให้มอง ในทางทัศนศิลป์จุดสนใจควรมีเพียงจุดเดียว ซึ่งอาจเป็นส่วนที่แสดงความสำคัญหรือมีสีสันสดใสที่สุด นอกจากนั้นยังเน้นให้เกิดจุดสนใจด้วยการสร้างความแตกต่างขึ้นในภาพ จุดสนใจไม่จำเป็นจะต้องอยู่จุดกึ่งกลางเสมอไป อาจอยู่ส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพ

3.3.4 ความกลมกลืน (Harmony)

เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เพราะความกลมกลืนจะทำให้ภาพงดงาม และนำไปสู่เนื้อหาเรื่องราวที่น่าเสนอ ความกลมกลืนมี 2 แบบ คือ

3.3.4.1 ความกลมกลืนแบบคล้ายตามกัน หมายถึง การนำรูปร่าง รูปทรง เส้น หรือสี ที่มีลักษณะเดียวกันมาจัด เช่น วงกลมทั้งหมด สีเหลืองทั้งหมด ซึ่งแม้ว่าอาจจะมีขนาดที่ต่างต่างกัน แต่เมื่อนำมาจัดเป็นภาพขึ้นมาแล้วก็จะทำให้ความรู้สึกกลมกลืนกัน

3.3.4.2 ความกลมกลืนแบบขัดแย้ง หมายถึง การนำเอาองค์ประกอบต่างชนิด ต่างรูปปร่าง รูปทรง ต่างสี มาจัดวางในภาพเดียวกัน เช่น รูปวงกลมกับรูปสามเหลี่ยม เส้นตรงกับเส้นโค้ง ซึ่งจะทำให้เกิดความขัดแย้งกันขึ้น แต่ก็ยังให้ความรู้สึกกลมกลืนกัน

สำหรับแนวคิดของ อนัน วาโอะ ได้กล่าวไว้ ความสอดคล้องความขัดแย้ง คือเรื่องของการสร้างจุดเด่นให้แยกออกจากฉากหลังอาจทำให้เกิดจุดเด่นโดยให้ภาพหลักยังคงกลมกลืนหรืออาจทำให้ภาพหลักขัดแย้งกับพื้นหลังก็ได้ อนัน วาโอะ Graphic Desing 2558

3.3.5 จังหวะ (Rhythm)

ระยะในการจัดภาพหรือการวางของวัตถุ ซ้ำไปซ้ำมา อย่างสม่ำเสมอ เช่น ลายไทย การปูกระเบื้อง หรือการแปรอักษร เป็นต้น

อนัน วาโอะได้กล่าวไว้ว่าจังหวะคือความการวางซ้ำซ้อน วางในระยะที่เท่าเทียมกัน วางแตกต่างกันเล็กน้อย ทำให้เกิดจุดเด่น สามารถใช้ได้กับทุกองค์ประกอบ อนัน วาโอะ Graphic Desing 2558

ปิยะบุตร สุทธิธิดา ยังได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดองค์ประกอบว่านอกจากพื้นฐานแล้วเราสามารถนำสิ่งเหล่านั้นมารวมกันโดยใช้องค์ประกอบต่างๆทั้งเส้น สี ตัวอักษรที่สามารถสื่อความหมายในการจัดวางโดยกำหนดองค์ประกอบแบ่งออก3รูปแบบ

1 การกำหนดองค์ประกอบภาพรวม(Unity)ให้สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกัน

2 การจัดองค์ประกอบแบบ(Balanch)ที่จัดวางซ้ายขวาเท่ากันและแบบต่างกันด้วยน้ำหนัก อาจมาจากสีหรือรูทรงต่างๆกัน

3 การเน้นจุดสนใจ(Point of interest) โดยการใช้การวางตำแหน่งจุดเด่นลงไปและใช้วิธีต่างๆในการเร้นจุดเด่นให้เกิดความน่าสนใจให้มากขึ้นโดยใช้สี ขนาด รูปทรงตามหลักProportion (ปิยะบุตร สุทธิธิดา Graphic Design Artwork Photoshop 2553 IDC Premierหน้า18-19)

จรรุพรณ ทรัพย์ปรุง ได้กล่าวถึงรูปแบบในการจัดภาพประกอบว่าประกอบไปด้วย9รูปแบบในการจัดภาพ

- 1 การจัดภาพด้วยความโดดเด่น เป็นการจัดภาพที่เน้นจุดเด่นภาพนำสายตาเป็นการจัดภาพแบบตั้งฉากเน้นจุดสนใจด้วยสี ขนาดรูปปร่างรูปทรงพื้นผิว
- 2 การจัดภาพแบบการซ้ำ โดยใช้การซ้ำที่รูปแบบหรือรูปร่าง มีความต่อเนื่องกันแต่นักออกแบบจะไม่ทำซ้ำจนหน้าเบื่อหน่ายแต่จะพยสมสรรสร้างสรรค์ให้ดูดึงดูดและจดจำกับภาพรวมของภาพมากกว่าการกำหนดจุดเด่น
- 3 การจัดภาพแบบกระจายเป็นรัศมี เป็นการจัดภาพที่มีภาพหลักอยู่ตรงศูนย์กลางและให้มีรัศมีพุ่งกระจายออกจากภาพหลัก ซึ่งอาจทำให้ดูมีลักษณะการเคลื่อนไหว
- 4 การจัดภาพลักษณะการเป็นตัวกลาง(Transition) การจัดภาพให้เกิดความขัดแย้งในภาพระหว่างแนวตั้งแนวนอนเส้นเฉียง
- 5 ภาพความสมดุลเท่ากัน ที่มีความเหมือนกันด้วยน้ำหนักภาพเหมือนกันทั้งซ้ายและขวาเท่าเทียมกัน
- 6 ความสมดุลสองข้างไม่เท่าเทียมกัน เป็นการจัดภาพไม่เท่าเทียมกันทั้งสีและภาพ
- 7 การจัดภาพลักษณะรูปทรงกลม เป็นการจัดภาพแบบหมุนเวียน มีขอบเขตจำกัด เป็นกลุ่มก้อน รูปทรงกลมโครงสร้างเช่นเดียวกับรูปทรงกลมดูแล้วมีความนุ่มนวล

- 8 การจัดภาพแบบรูปทรงสามเหลี่ยม เป็นการจัดภาพเป็นสามเหลี่ยมอาจด้านเท่าไม่เท่าก็ได้
- 9 การจัดภาพลักษณะเชื่อมโยงสายตา ดดยการจัดภาพดดยใช้จุดสนใจและจะดึงดูดจุดสนใจ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรง 2543 การเขียนภาพประกอบหน้า 19-28)

3.4 รูปแบบการสร้างจุดเด่นในการออกแบบทัศนศิลป์ (Proportion)

การกำหนดจุดเด่นนับเป็นส่วนหนึ่งของการจัดองค์ประกอบศิลป์หรือองค์ประกอบของภาพที่สามารถนำมาใช้ได้หลากหลายแนวทางทั้งด้านการวาดภาพ การถ่ายภาพ การออกแบบกราฟฟิก การออกแบบสื่อโฆษณาและอื่นๆโดยความหมายของจุดเด่นในทางทัศนศิลป์จุดเด่น (Dominance) หรือ จุดสนใจ (Point of Interest) (*ประติมากรรม โดย Claes Oldenburg and Coosje van Bruggen*)

ซึ่งจุดเด่นที่เกิดขึ้นนี้ ควรมีจุดเดียว แต่บางครั้ง อาจมีมากกว่าจุดเดียวก็ได้ แต่จุดเด่นที่เพิ่มขึ้นนี้ ต้องไม่แข่งกับจุดเด่นหลัก โดยเรียกว่า จุดเด่นรอง (Sub Dominance) เพราะมีฉะนั้น การมีจุดเด่นแข่งกันหลายจุด หลักจะทำให้องค์ประกอบนั้นขาดความโดดเด่นในเชิงภาพและขาดรูปแบบในการสื่อสารในเนื้อหาของภาพหลักได้ แนวทางสร้างจุดเด่น มีดังต่อไปนี้

การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด (Size)

การทำให้เกิดความแตกต่างด้วยวัตถุ หรือรูปร่าง รูปทรง ที่มีขนาดใหญ่ทำให้เกิดการหยุดสะดุดตา ก่อให้เกิด จุดสนใจได้ทันที ในครั้งแรกที่พบเห็น

การสร้างจุดเด่นด้วยสี (Color)

การทำให้เกิดความแตกต่างสีที่ใช้หลักจิตวิทยาการทฤษฎีสีใช้สีสร้างความแตกต่าง ก็จะสร้างจุดสนใจ หรือสีและน้ำหนักที่แตกต่าง ก็สร้างจุดเด่น ที่ให้เกิดการหยุดที่ผลต่อผลงาน

การสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่ง (Location)

การสร้างจุดเด่นจุดสนใจที่เน้นการมองเห็นด้วยหลักการหลากหลายตั้งแต่การใช้จุดนำสายตา การใช้หลักการการตัดกัน9ช่องที่เราเรียกว่ากฎ 3 ส่วน (Rule of Third) โดยการแบ่งพื้นที่ตามแนวนอน และแนวตั้ง ออกเป็น 3 ส่วนเท่ากัน ๆ จุด 4 จุดซึ่งเป็นจุดตัดของเส้นที่แบ่งนี้จะเป็นจุดแห่งความสนใจ ในการวางตำแหน่ง องค์ประกอบที่ต้องการสร้าง จุดเด่นไว้ในตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งของ จุดตัดทั้ง 4 นี้

การสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่งอีกวิธีหนึ่งก็คือ นำองค์ประกอบที่ต้องการสร้างจุดเด่นนั้น ให้แยกจากองค์ประกอบโดยรวม จะทำให้สายตาผู้ชมพุ่ง ไปยังตำแหน่งที่โดดเด่นนั้น หลักการดังกล่าวสามารถนำมาใช้กับการวาดภาพ ถ่ายภาพและงานออกแบบด้านอื่นๆได้

การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง (Space)

งานออกแบบที่มีจังหวะของการซ้ำ (Repetition) มากไป จะทำให้ น่าเบื่อหน่าย เหมือน ไม่มีจุดจบ ถ้าปรับจังหวะนั้นให้มีช่องว่าง ที่แตกต่างกันบ้าง ที่เรียกว่า จังหวะก้าวหน้า (Progressive) หรือการแยกตัว ให้เกิดพื้นที่ว่าง ก็สามารถสร้างจุดสนใจ ในบริเวณที่ต้องการได้ทั้งสวนตรงกลางหรืออาจพื้นที่มีผลต่อการรับรู้เช่นบนซ้ายและขวาล่าง

การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง (Exception)

รูปร่าง รูปทรง หรือองค์ประกอบใด มีความแตกต่างจากส่วนรวม ก็สามารถทำให้เกิดจุดเด่นที่สุดในภาพนั้น

การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน (Gradation)

การแปรเปลี่ยน หรือการลดหลั่นด้วยขนาด รูปร่าง สี น้ำหนัก โดยองค์ประกอบอื่นยังคงเดิมนั้น เป็นการสร้างจุดเด่น ได้ง่ายที่สุดวิธีหนึ่ง

การสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา (Eye Direction)

ทิศทางขององค์ประกอบที่ไปในทิศทางเดียวกัน จะนำสายตาให้ มองติดตามไปในทิศทางนั้น และเมื่อองค์ประกอบนั้น มีการกลับทิศทาง ในทันที จะทำให้สายตานั้นหยุดการเคลื่อนไหวทันที จุดที่สายตาที่หยุดนิ่งนั้น เป็นจุดที่สร้างจุดเด่นให้เกิดขึ้นได้

การจัดวางภาพที่ได้กล่าวไปก็ยังมีหลักการในการจัดวางภาพในรูปแบบอื่นๆที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบงานด้านนิเทศศิลป์และงานโฆษณาได้ทั้งการให้ความสำคัญกับจุดเด่นภาพสามส่วนในการเล่าเรื่อง การใช้มุมมองภาพและการจัดวางภาพและการใช้ภาพในรูปทรงเลขาคณิตและนอกรูปทรงและอื่นๆดังนั้นนักออกแบบควรเข้าใจว่าการออกแบบไม่ได้ทำให้เรายึดติดการจัดรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งขอให้เพียงเข้าใจและนำไปใช้ในวงแรกๆ และช่วงที่คิดรูปแบบการจัดวางที่ดีไม่ได้นั่นเอง

สีกับการออกแบบ

สีเกิดขึ้นจากแสงที่ตกกระทบโดยสีและแสงมีอิทธิพลต่อการมองเห็นโดยอาจแบ่งเป็นกลุ่มสี 3กลุ่มที่ประกอบไปด้วยสีที่เกิดจากแสงตกกระทบ สีที่เกิดจากการพิมพ์ สีที่เกิดจากธรรมชาติ และถ้าแยกย่อยออกไปอีกเราก็จะทราบถึงรูปแบบของสีเพื่อใช้ในการออกแบบแบ่งเป็นสีทึบแสงและสีโปร่งแสงที่มีประเภทของสีในการนำมาออกแบบประกอบไปด้วยสี ผุ่น สีโปสเตอร์ สีน้ำ สีเทียน สีดินสอ สีน้ำมันสีทาบ้าน ปิยะบุตร สุทธิตารา (2553) Graphic Design Artwork Photoshop กรุงเทพฯ:IDC Premier

ซึ่งนักออกแบบสามารถนำหลักการของสีมาใช้ในการออกแบบเพื่อที่ส่งผลต่อการสร้างการรับรู้ที่และพฤติกรรมของผู้บริโภค ทั้งนี้การใช้สีที่ดียังส่งผลถึงอารมณ์และความรู้สึกโดยสีในการออกแบบมักส่งผลจิตวิทยาของผู้บริโภคดังนั้นนักออกแบบควรมีความรู้หลักการและเข้าใจรูปแบบการใช้สีในการออกแบบ

4.1 บทและหน้าที่ของสีในการสื่อสารการออกแบบ

สีสำหรับงานด้านศิลปะและการออกแบบนักออกแบบสามารถนำสีมาใช้ในการออกแบบได้และสามารถกำหนดรูปแบบที่มีดังต่อไปนี้

สีสามารถสื่อสารด้านอารมณ์ความรู้สึกที่ลงไปในงานศิลปะและงานออกแบบที่ส่งผลต่อการรับรู้ซึ่งสอดคล้องกับ นกตล เนตรดี กล่าวไว้กับการใช้สีในการวาดภาพทิวทัศน์ว่าสีมีความสำคัญต่องานเขียนภาพเป็นอย่างมากที่มีผลต่ออารมณ์และจิตใจจากสิ่งที่ได้เห็นที่ส่งผลถึงความรู้สึกสดชื่น ตื่นเต้น เร้าใจ เศร้า หรือหดหู่ นกตล เนตรดี (2558)เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำ กรุงเทพฯ: ฟิลส์สไตล์ จำกัด

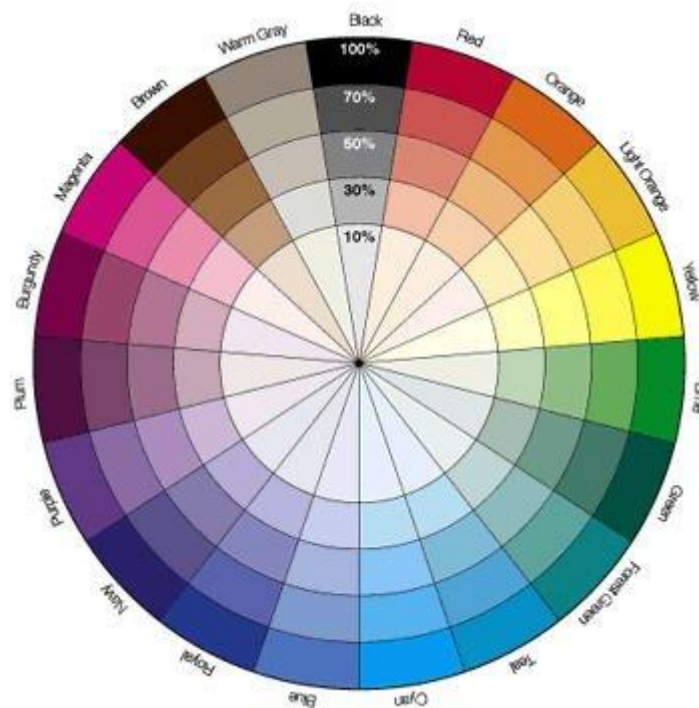
สีสามารถส่งผลถึงการดึงดูดสายตาที่ส่งผลต่อการจดจำการรับรู้ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการคัดสรรสิ่งต่างได้ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยรัตน์ อังศวางกุลที่กล่าวถึงสีว่านักเทศผู้ที่มีสีสันสะดุตา มักกระตุ้นความสนใจกับเพศตรงข้าม สีมีอิทธิพลต่อความรู้สึกความทรงจำทั้งหมดในความทรงจำมักมีสีเข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ นอกจากนั้นสียังส่งผลของการแยกแยะ ในกระบวนการสร้างแบรนด์สินค้า สีก็นำมาใช้ในการสร้างการจดจำและเชื่อมโยง สีจึงนับเป็นภาษาพิเศษที่มีมิติและพลังในการสื่อสารมากกว่าภาษาตัวอักษรชัยรัตน์ อังศวางกุล ออกแบบโป่งให้โดนใจ(2548)กรุงเทพฯ: วิทย์อินบุ๊ก

สีสามารถนำมาใช้ในการสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ ความเชื่อ และการสื่อสารเชิงวัฒนธรรม มนุษย์นิยมใช้สีตามความนึกคิดเป็นสัญลักษณ์(Symbolism)แทนสิ่งต่างๆโดยเฉพาะสังคมนตรีวันตก โดยสีที่นิยมประกอบไปด้วยสีน้ำเงิน เหลือง ส้ม แดงเขียว สีม่วงและดำโดยให้ความหมายกันตามการสื่อสารต่างๆ จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง เอกสารการสอนหลักการออกแบบ(2548) คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

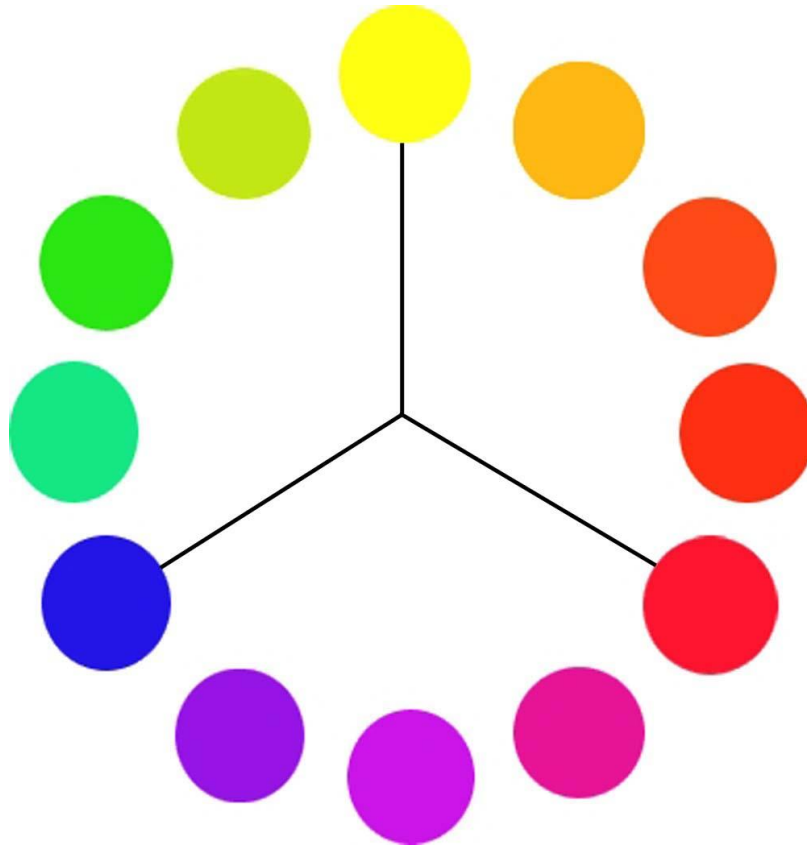
สีสามารถนำมาใช้ในเชิงธุรกิจให้กับสินค้าและบริการได้ ทั้งนี้สีในการสื่อสารมักก่อให้เกิดการรับรู้ จดจำ และพฤติกรรมของผู้บริโภคในงานนิเทศศิลป์และงานโฆษณาได้ดังนั้นเราในฐานะนักออกแบบเข้าใจในคุณสมบัติของสีตามหลักจิตวิทยาของสีที่ส่งผลต่อบริโศคดังนี้

4.2 วงจรสีในการออกแบบ

วงจรสีคือการนำรูปแบบของสีมาวางเป็นวงล้อที่เป็นภาพเพื่อใช้ในการสร้างความเข้าใจในรูปแบบของสีต่างที่จะแบ่งออกเป็นกลุ่มวรรณะสีที่สามารถสร้างความเข้าใจต่อการออกแบบได้ต่อไป



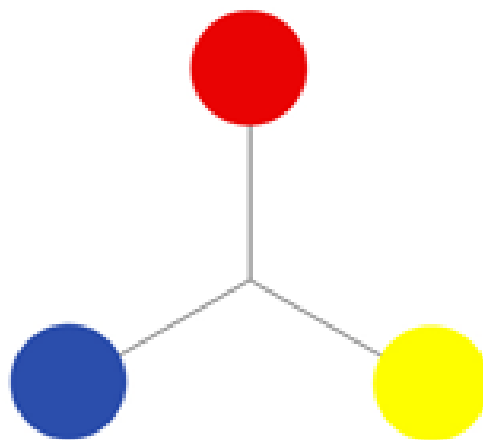
จากวงจรสีเราสามารถแยกสีออกมาเป็นกลุ่มเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจรูปสีในชั้นตั้งต่างๆโดยในภาพแสดงให้เห็นกลุ่มสีที่เป็นสีหลักก่อนทำการผสมและแตกชั้นสีตามกระบวนการ



เริ่มต้นจากแม่สี 3 สี (สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน)ที่เป็นแม่สีหลักที่ต้นกำเนิดของการผสมสีหลัง จากนั้นก็พัฒนาโดยการผสมก็จะเกิดการเปลี่ยนแปลง เราก็จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 9 สี การผสมสีสามารถแบ่งชั้นวรรณะของสี ได้ดังนี้ค่ะ

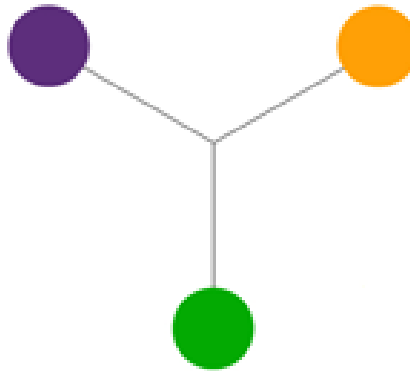
สีชั้นที่ 1: แม่สีนั่นเอง

- สีแดง
- สีเหลือง
- สีน้ำเงิน



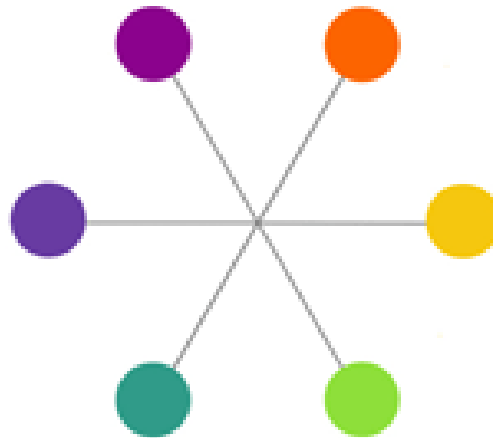
สีขั้นที่ 2 :เกิดจากแม่สีผสมกัน

- สีส้ม (สีแดง + สีเหลือง)
- สีเขียว (สีเหลือง + สีนํ้าเงิน)
- สีม่วง (สีนํ้าเงิน + สีแดง)



สีขั้นที่ 3 : เกิดจากการผสมแม่สี กับสีขั้นที่ 2

- สีส้มแดง (สีส้ม + สีแดง)
- สีส้มเหลือง (สีส้ม + สีเหลือง)
- สีเขียวเหลือง (สีเขียว + สีเหลือง)
- สีเขียวนํ้าเงิน (สีเขียว + สีนํ้าเงิน)
- สีม่วงนํ้าเงิน (สีม่วง + สีนํ้าเงิน)
- สีม่วงแดง (สีม่วง + สีแดง)



ตามวงจรสีที่เห็นในภาพ รูปแบบของสีที่อยู่ในแต่ละขั้นสีจากการผสมสี เราสามารถผสมสีสีนํ้าตาล ได้จากการใช้ สีแดง สีเหลือง และสีดำ ผสมกัน

วรรณะสี

เราสามารถแบ่งวรรณะหรือกลุ่มสีทั้งนี้การแบ่งกลุ่มสียังสามารถนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบของการใช้สีเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจากรูปแบบขององค์ประกอบของสีและสามารถกำหนดวรรณะได้ดังนี้

Color : แม่สีแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่เกิดจากธรรมชาติหรือการสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในวงการศิลปะ วงการพิมพ์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่ แดง เหลือง นํ้าเงิน
2. แม่สีแสง เป็นสีที่เกิดจากแสงสามารถเห็นได้เมื่อนำแท่งแก้วปริซึมมาส่องกับแสงแดดหรืออาจหาดูได้จากสีรุ้ง สีกลุ่มนี้นํ้ามาใช้ประโยชน์ เช่น ผลิตจอภาพโทรทัศน์ มอนิเตอร์ และใช้ในงานออกแบบ เว็บไซต์หรือภาพยนตร์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่สี แดง เขียว นํ้าเงิน

วรรณะสี(Tone)

เราสามารถแบ่งวรรณะสีออกเป็นวรรณะร้อนและวรรณะเย็นที่เป็นส่วนสีหลักที่มีการกระจายตัวจากสีหลักทั้งสามจนมีค่าสีสามชั้นและแบ่งสีออกมาเป็นสีร้อนและเย็น

วรรณะสีร้อน(WarmTone)

วรรณะสีร้อนมีด้วยกันทั้งหมด7โทนสี ประกอบไปด้วยม่วง ม่วงแดง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

วรรณะสีเย็น(ColdTone)

วรรณะสีเย็นมีอยู่ 7 ชนิด ประกอบไปด้วย สีเหลือง เหลืองเขียว เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง ม่วง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย

ข้อควรสังเกต สีที่อยู่ระหว่างตรงกลางระหว่างสีเหลืองกับสีม่วง เราสามารถนำมาไว้ในค่าสีได้ทั้งสองวรรณะได้ <https://www.gotoknow.org/posts/381237>

4.4 การใช้สีในการออกแบบ

สีกับการออกแบบหากนักออกแบบมีความเข้าใจว่าสีเองก็สามารถกำหนดรูปแบบและจัดองค์ประกอบได้โดยรูปแบบของการใช้สีมีรูปแบบที่ไม่หลากหลายเท่าภาพและการใช้ข้อความต่างก็สามารถกำหนดองค์ประกอบสีให้มีความน่าสนใจมากขึ้นได้เนื่องจากสีมีควรรหลากหลายในกลุ่มสีและตัวของสีเองก็ติดตั้งนั้นเรามาดูรูปแบบขององค์ประกอบของสีที่นิยมใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทต่างๆดังนี้

4.4.1 การใช้สีกลุ่มเอกรงค์ (Monochrome) เป็นรูปแบบการใช้ สีโทนเดียวหรือสีเดียวที่ใช้น้ำหนักเข้มอ่อนและน้ำหนักของสีนั้นในการออกแบบภาพ ทำให้ภาพนั้นอยู่ในโทนสีเดียวกัน

4.4.2การใช้กลุ่มสีตัดกัน(Coplement) โดยการใช้สีตรงกันข้ามจากวงจรสีเช่นแดงเขียวหรือส้มกับน้ำเงินซึ่งส่วนมากจะเป็นความต่างวรรณะร้อนและเย็นนิยมใช้อาจเป็นเพียงคู่สีสามารถนำมาใช้ในการออกแบบโลโก้ ซิมโบและอื่นหลักใช้สีอาจแบ่งนำหักสีให้ต่างกันอาจใช้ 70:30 และ 80:20 ทั้งนี้ก็จะทำให้เกิดความโดดเด่นของคู่สีได้

4.4.3การใช้กลุ่มสามเส้า(Triad) เป็นการที่ใช้สีที่ตรงกันข้ามในวงล้อสามสีเท่ากันก็สามารถจะรับรู้ของแบ่งสัดส่วนสีที่แตกต่างและสร้างความน่าสนใจได้มากส่วนมากจะใช้กับงานภาพประกอบ งานสื่อโฆษณา และสื่อในอินเทอร์เน็ต

4.4.3การใช้กลุ่มสีใกล้เคียง(Analogic) การเลือกสีหลักและตามตามมาด้วยสีข้างและขวาอย่างละสีก็สามารถนำมาใช้ในการจัดกลุ่มของสีในการออกแบบในการออกแบบได้ ซึ่งมีอีก2แนวคิดที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบได้ประกอบไปด้วย

4.4.5 ระยะเวลาของสี (Perspective of Colour)

การใช้สีซึ่งมีผลต่อความรู้สึกเรื่องระยะใกล้ไกลของภาพ โดยการนำสีที่เข้ามาสวมให้สีหม่นลง โดยการทำให้เป็นสีกลาง เช่น การผสมสีตรงกันข้าม หรือสีกลาง เพื่อบ่งบอกระยะ ซึ่งโดยทั่วไปแบ่งเป็น 3ระยะ คือ ระยะใกล้ (Foreground) ระยะกลาง (Middleground) และระยะไกล (Background) โดยมีหลักการให้สีคือ สีระยะใกล้สามารถใช้สีสด หรือเข้ม กว่าระยะที่ไกลออกไป สีที่อยู่ไกลออกไปมากเท่าใดค่าน้ำหนักสีก็จะอ่อนและจะดูเป็นสีกลางมากยิ่งขึ้น เช่น ภาพทิวทัศน์ ที่บ่งบอกถึงระยะใกล้ไกล และช่วงเวลา ซึ่งสีจะเป็นตัวช่วยสร้างบรรยากาศให้ภาพได้เป็นอย่างดี

4.4.6. จุดเด่นจากสี (Dominance)

การใช้สีที่ทำให้ส่วนสำคัญมีความเด่นชัดสะดุดตาเป็นแห่งแรก หรือเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจจากผู้ดูมากที่สุดในผลงานนั้น การทำให้เกิดจุดเด่นจะขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้สี โดยอาจเลือกใช้สีที่ส่งเสริมให้เกิดพลังสีเด่น ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนพื้น และส่วนเด่นหรือจุดสนใจ ซึ่งมีหลายเทคนิควิธี เช่น การใช้สีตัดกัน หรือคู่ตรงข้ามกัน เช่น พื้นสีน้ำเงิน จุดเด่นสีเหลือง การให้จุดเด่นเป็นสีแท้ ส่วนพื้นเป็นสีที่ถูกลดน้ำหนักลงโดยการทำให้สีหม่น สีนวล สีคล้ำ หรืออาจใช้สีดำเพื่อขับให้สีแท้ยิ่งเด่นชัดขึ้น.

เอกสารอ้างอิง

- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง 2543 การเขียนภาพประกอบ ไอเอส พรินติ้ง
- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง 2548 เอกสารการสอนหลักการออกแบบ คณะศิลปกรรม คณะศิลปกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- ชัยรัตน์ อังศวางกุล 2548 ออกแบบให้โดนใจ วิทย์อินบิวคล
- ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์ (2557). **ทฤษฎีความงาม**. (พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ: At4print Co.,Ltd.
- ธารทิพย์ เสริมทวีวัฒน์.(2550). การออกแบบพาณิชย์ศิลป์. หลักไทช่างพิมพ์ กรุงเทพฯ
ประพจน์ หนูนภักดี(2553).**หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์**
กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด
- ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ (2540). **การออกแบบนิเทศศิลป์**.(พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ:
โปรแกรมออกแบบหนังสือ คณะศิลปกรรมศาสตร์สถาบันราชภัฏสวนดุสิต
- ปิยบุตร สุทธิธิดารา Graphic Design Artwork Photoshop 2553 IDC Premier
- ผศ. นภดล เนตรดี เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำ 2558 ฟิลส์ไตร์จำกัด
- ผศ.จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง 2543 การเขียนภาพประกอบ ไอเอส พรินติ้ง
- พิเชษฐ วัฒนเวสกร Basic CG Painting 2552 IDC info Distributor Center
- สกนธ์ ภู่งามดี(2546).**การออกแบบและผลิตงานโฆษณา**. กรุงเทพฯ: มายบุ๊กส์พับบลิชิ่ง
- อนัน วาโษะ Graphic Desing 2558 กรุงเทพฯ IDC Premie
- อนันต์ ประภาโส(2553)**วาดเส้นพื้นฐาน**, (พิมพ์ครั้งที่ 1) ปทุมธานี: สีประภา
- อารียะ ศรีกัลยาณบุตร การออกแบบสิ่งพิมพ์ 2550 กรุงเทพฯ วิทย์คอมเซ็นเตอร์
- http://rise.swu.ac.th/Portals/184/documents/articles/The_Psychology_of_Color.pdf
- <http://www.packagingoftheworld.com/2015/03/branding-for-your-audience-choosing.html>
- <https://www.gotoknow.org/posts/381237>