



www.playbuzz.com

PTT2401 การออกแบบกราฟิกทางการพิมพ์

บทที่ 2 กระบวนการคิดเบื้องต้น

กาญจนา จันทร์พลิน



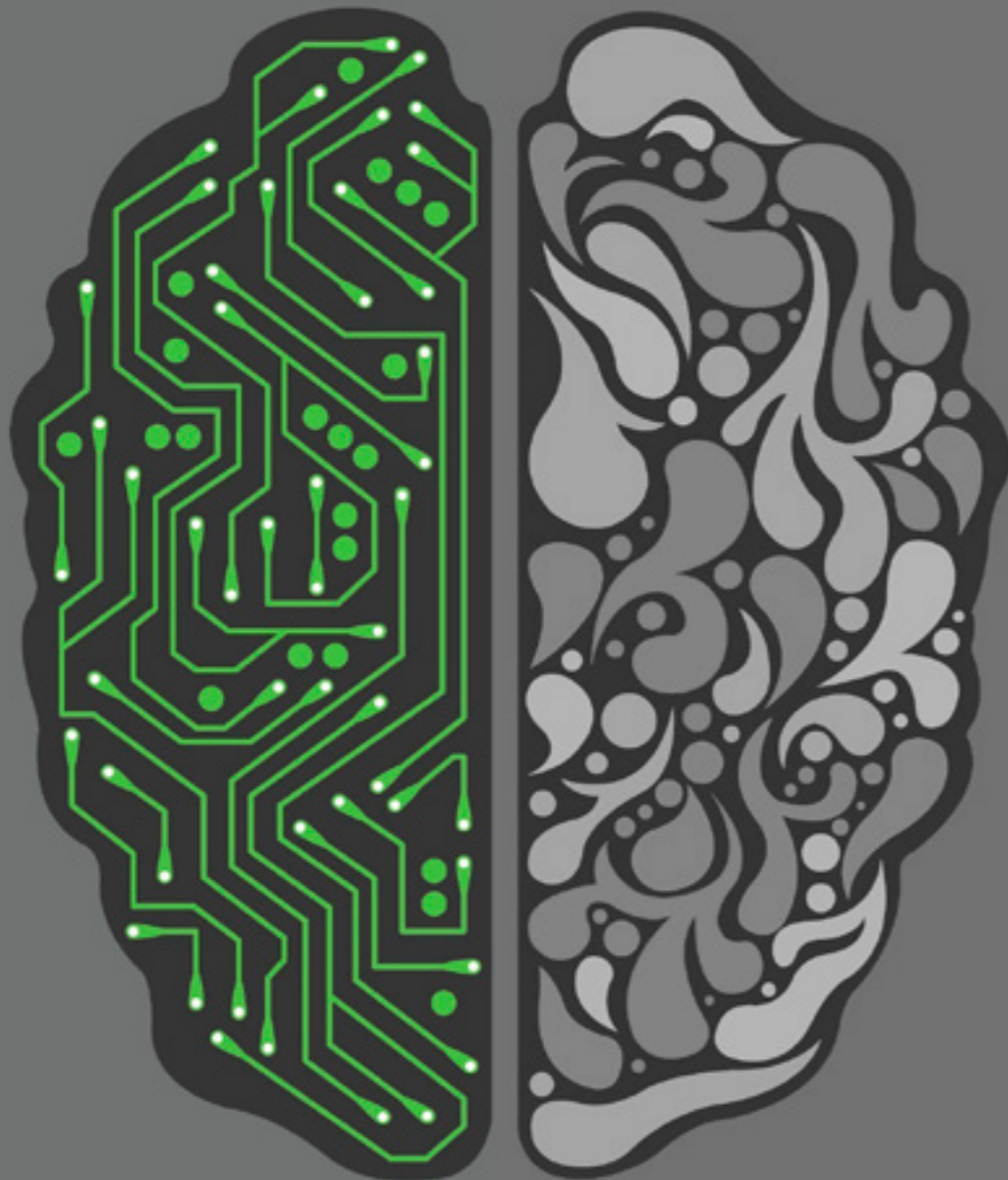
1. การทำงานของสมอง



yourbrainhealth.com.au

กระบวนการคิดของสมอง
*มีผลต่อกระบวนการคิดในการออกแบบกราฟิก
อย่างไร?*

1. การทำงานของสมอง



www.playbuzz.com

การทำงานของสมองซีกซ้าย

- 1 การคิดแบบนามธรรม
- 2 สติปัญญาแบบเหตุผล
- 3 เกี่ยวข้องกับตัวเลข
- 4 เกี่ยวข้องกับคำพูด
- 5 การคิดเป็นเส้นตรง
- 6 การคิดแบบต่อเนื่องตามลำดับ
- 7 การวิเคราะห์
- 8 เรื่องของวัตถุวิสัย
- 9 ไม่เกี่ยวกับจินตนาการ



1. การทำงานของสมอง

สมองซีกซ้าย จะควบคุมการทำงาน
ของอวัยวะด้านขวาของร่างกาย
ทำงานในลักษณะของความเป็นเหตุเป็นผล
เป็นลำดับขั้นตอน เป็นตรรกะ

“ ตัวอย่างของคนที่มีสมองซีกซ้ายดีเลิศ ได้แก่

Sir Isaac Newton

(1643-1727)

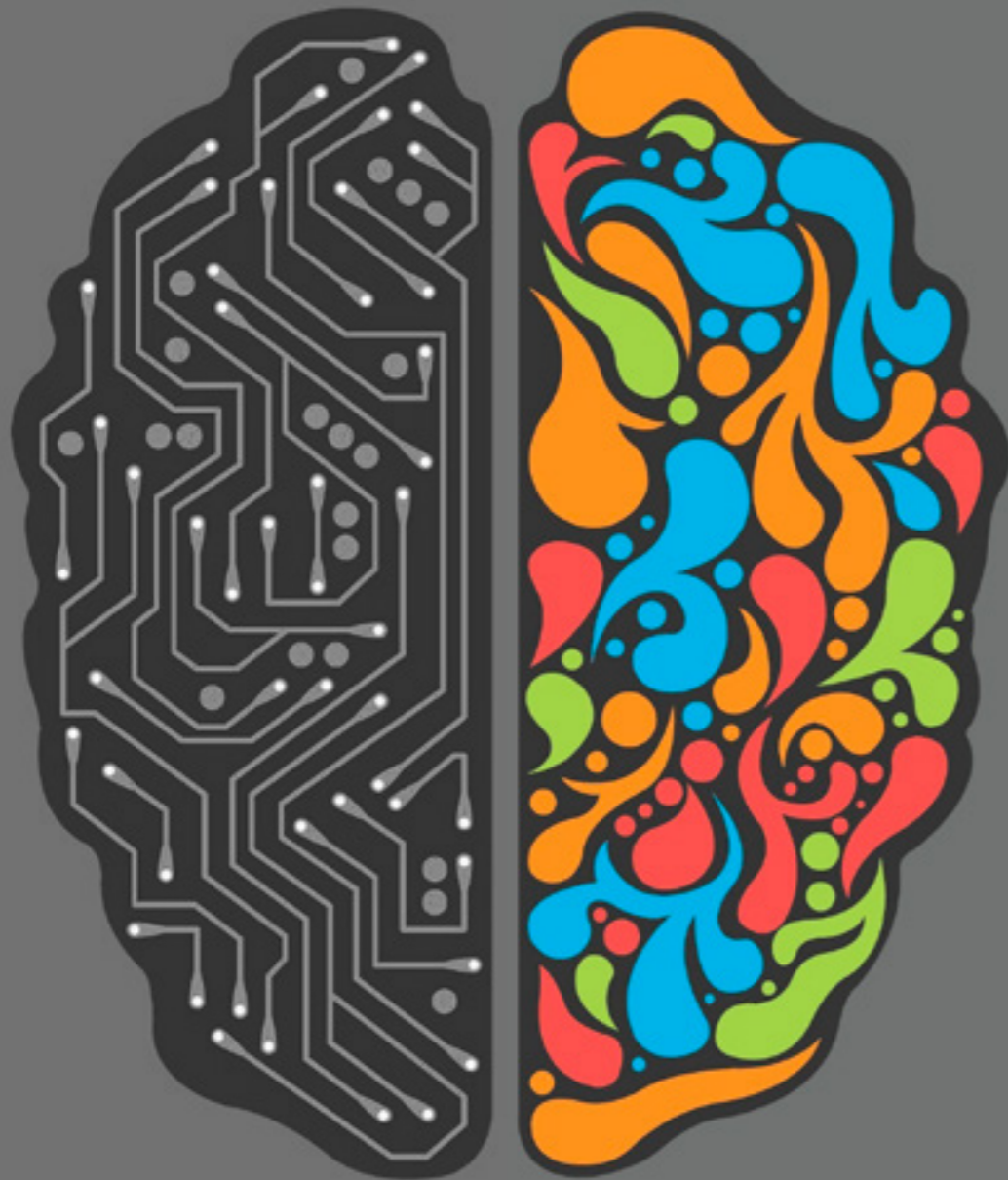
นักคณิตศาสตร์และนักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ

”

1. การทำงานของสมอง

การทำงานของสมองซีกขวา

- 1 การคิดแบบรูปธรรม
- 2 ไม่เกี่ยวกับเหตุผล
- 3 การอุปมาอุปไมย
- 4 ไม่เกี่ยวกับคำพูด, เห็นเป็นภาพ
- 5 คิดอิสระไม่เป็นเส้นตรง, เห็นภาพทั้งหมด
- 6 คิดไม่เป็นไปตามลำดับ
- 7 การสังเคราะห์
- 8 เรื่องของอัตวิสัย
- 9 ใช้จินตนาการ



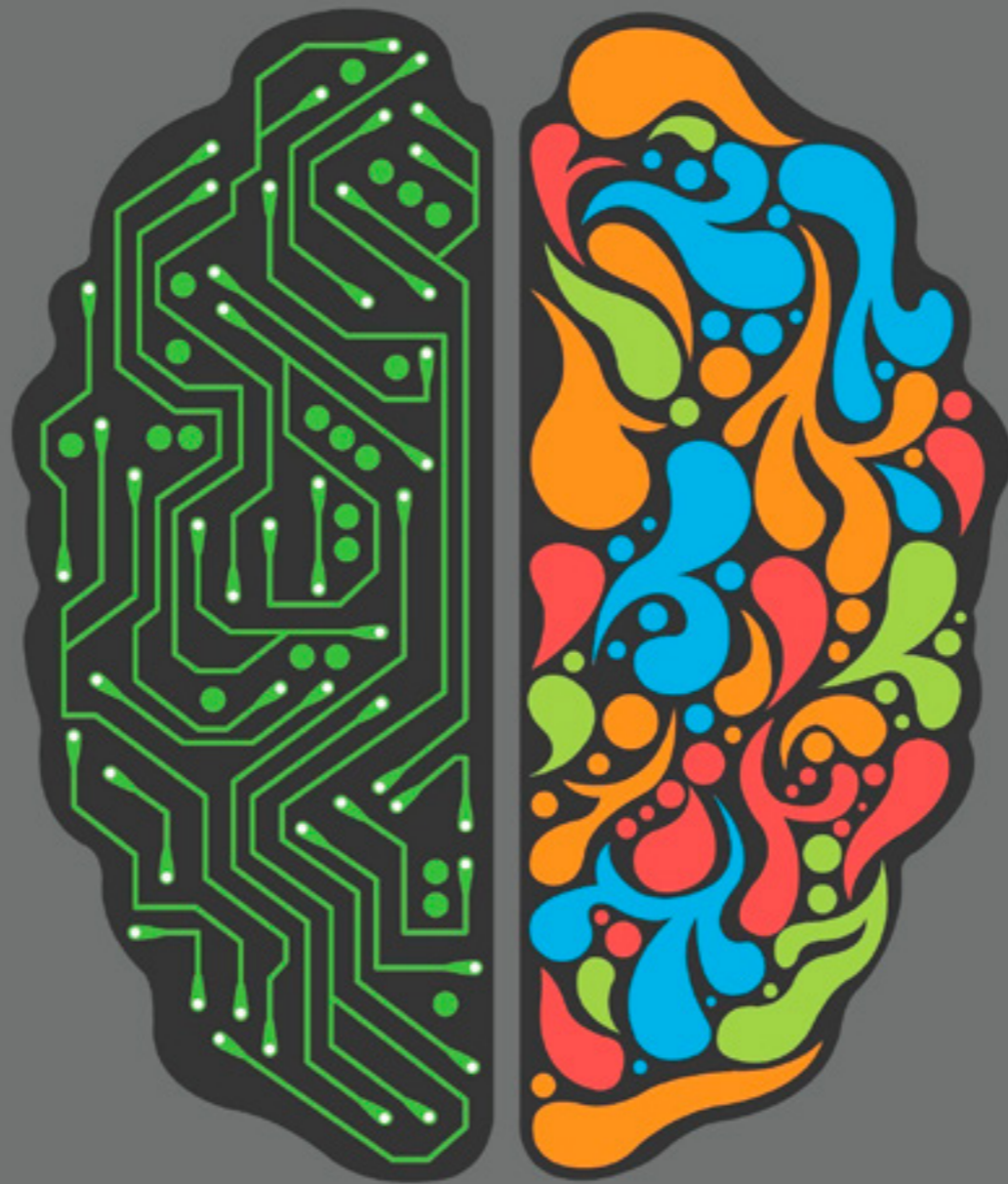
www.playbuzz.com



1. การทำงานของสมอง

สมองซีกขวา จะควบคุมการทำงาน
ของอวัยวะด้านซ้ายของร่างกาย
ทำงานในลักษณะความคิดรวบยอด
จินตนาการ การใช้ความรู้สึกและอารมณ์

“ ตัวอย่างของคนที่มีสมองซีกขวาดีเลิศ ได้แก่
Wolfgang Amadeus Mozart
(1756-1791)
นักประพันธ์ดนตรีคลาสสิกชาวออสเตรีย



www.playbuzz.com

เพราะฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์
เป็นการทำงานของสมองซีกใด?



Brain Training [HD] All in the Mind, ABC RN

ความคิดสร้างสรรค์เป็นการทำงานร่วมกัน
ระหว่างสมองซีกซ้าย และสมองซีกขวา



1. การทำงานของสมอง

แม้สมองซีกขวาจะเกี่ยวข้องกับ
ความคิดสร้างสรรค์มากกว่าก็ตาม
แต่ถ้าขาดการคิดอย่างมีเหตุผลของสมองซีกซ้าย
สมองซีกขวาก็อาจทำงานไม่สมบูรณ์แบบ

“ ตัวอย่างของคนที่มีสมองดีเลิศทั้ง 2 ซีก ได้แก่

Leonardo da Vinci

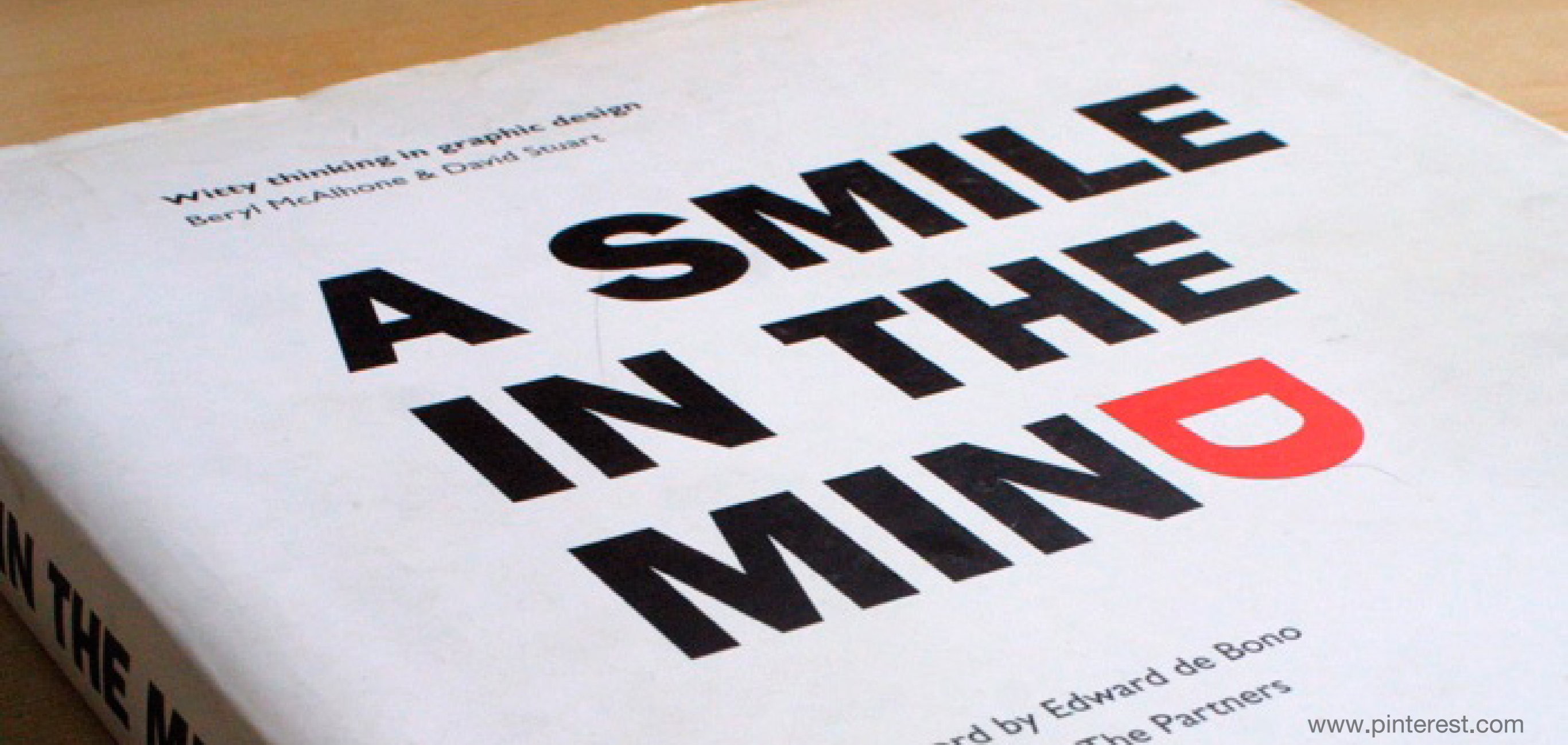
(1452-1519)

ศิลปินและนักวิทยาศาสตร์ชาวอิตาลี

”

2. Witty Thinking in Graphic Design





2. Witty Thinking in Graphic Design

วิธีคิดแบบ "Wit" ในงานออกแบบกราฟิก หมายถึงวิธีคิดแบบเขาวนั้ปัญญา มีปฏิภาณไหวพริบ หรือสิ่งที่คนไทยเรียกว่า "มุก" นั่นเอง เป็นวิธีคิดที่ดีไซเนอร์ที่มีชื่อเสียงมักใช้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของงานออกแบบ ซึ่งเป็นที่นิยมมานานมาก

- 1 Interactive Graphic**
แบบผู้ดูมีส่วนร่วม
- 2 Substitute**
การแทนค่า
- 3 Rejection**
การปฏิเสธ
- 4 Homage**
การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้
- 5 Quality**
สภาวะและคุณลักษณะ
- 6 Narrative from The Time**
การเล่าเรื่องตามเวลา
- 7 Paris**
การจับคู่

2. Witty Thinking in Graphic Design

วิธีคิดแบบ "Wit" สามารถแบ่งออกได้
เช่นดังต่อไปนี้

- 8 Language**
ภาษา
- 9 Ambiquity**
ความกำกวมของภาษาภาพ
- 10 Substitution**
การแทนที่
- 11 Addition**
การเพิ่ม
- 12 Trompe L'oeil**
การเลียนแบบอย่างสมจริง
- 13 Talking it Literally**
การเป็นไปตามตัวอักษร

2. Witty Thinking in Graphic Design

1 Interactive Graphic (แบบผู้ดูมีส่วนร่วม)

งานออกแบบโปสเตอร์รณรงค์ให้คนขับรถยนต์
ระมัดระวังรถจักรยานยนต์ โดยบังคับให้คนดู
มองแทนกระจกหลัง เหมือนคนดูเป็นผู้กำลัง
ขับรถยนต์ และมองกระจกหลังที่มองเห็นมอเตอร์ไซค์



2. Witty Thinking in Graphic Design

② Substitute (การแทนค่า)

หมายถึงมนุษย์ได้แทนค่าบางสิ่งลงไปให้อีกสิ่งหนึ่ง เพื่อสร้างความน่าสนใจ

“งานออกแบบกราฟิกบนลูกฟุตบอล คำว่า "TRUCE" แปลว่า การพักรบ, สงบศึก โดยมีมือของผู้รักษาประตูและนกพิราบเป็นตัวแทนค่า





2. Witty Thinking in Graphic Design

3 Rejection (การปฏิเสธ)

หมายถึง เราใช้การปฏิเสธเป็นลูกเล่น

“ปกติเรามักจะให้ของขวัญในวันพ่อด้วยเนกไท เราเอาจุดนี้มาแสดงกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ชื่อ *Not a Tie* คืออะไรก็ได้ที่ไม่ใช่เนกไท ซึ่งเป็นการประชดนั่นเอง”

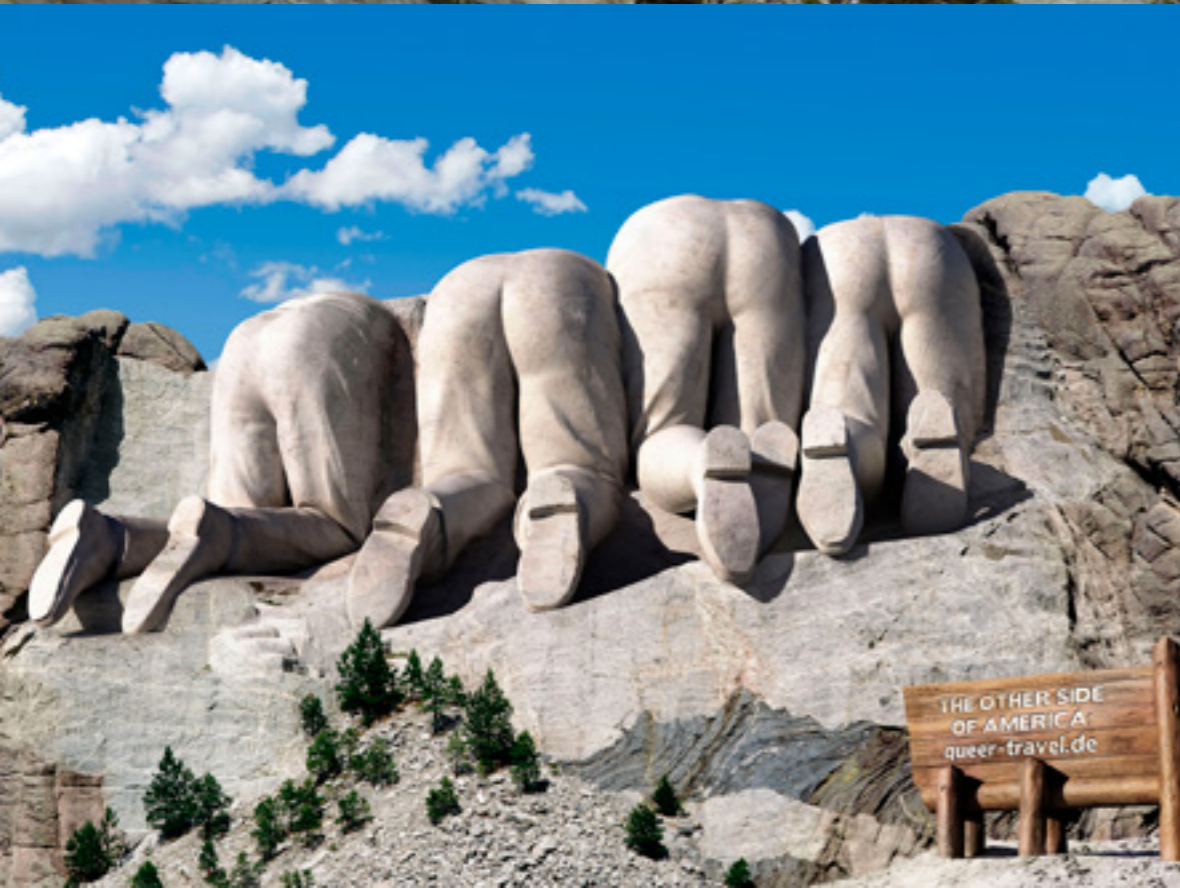
Promotion of father's day at specialty gift store
Brookstone Pentagram, USA, 1991

2. Witty Thinking in Graphic Design

4 Homage

(การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้)

อาจนำความหมายของสิ่งที่คนรู้จักกันทั่วไป มาสร้างสิ่งใหม่ในความหมายใหม่



“ ภาพล้อเลียน Mount Rushmore
ภูเขาส่วนที่เป็นหน้าผาหินใช้แกะสลักเป็นรูปใบหน้า
ขนาดใหญ่ของอดีตประธานาธิบดี 4 คนของอเมริกา
แต่ตัดแปลงเป็นการโชว์บั้นท้ายแทน ”

- Mount Rushmore, South Dakota, USA
- Transport & Tourism, Scholz & Friends, 2009

2. Witty Thinking in Graphic Design

5 Quality (สภาวะและคุณลักษณะ)

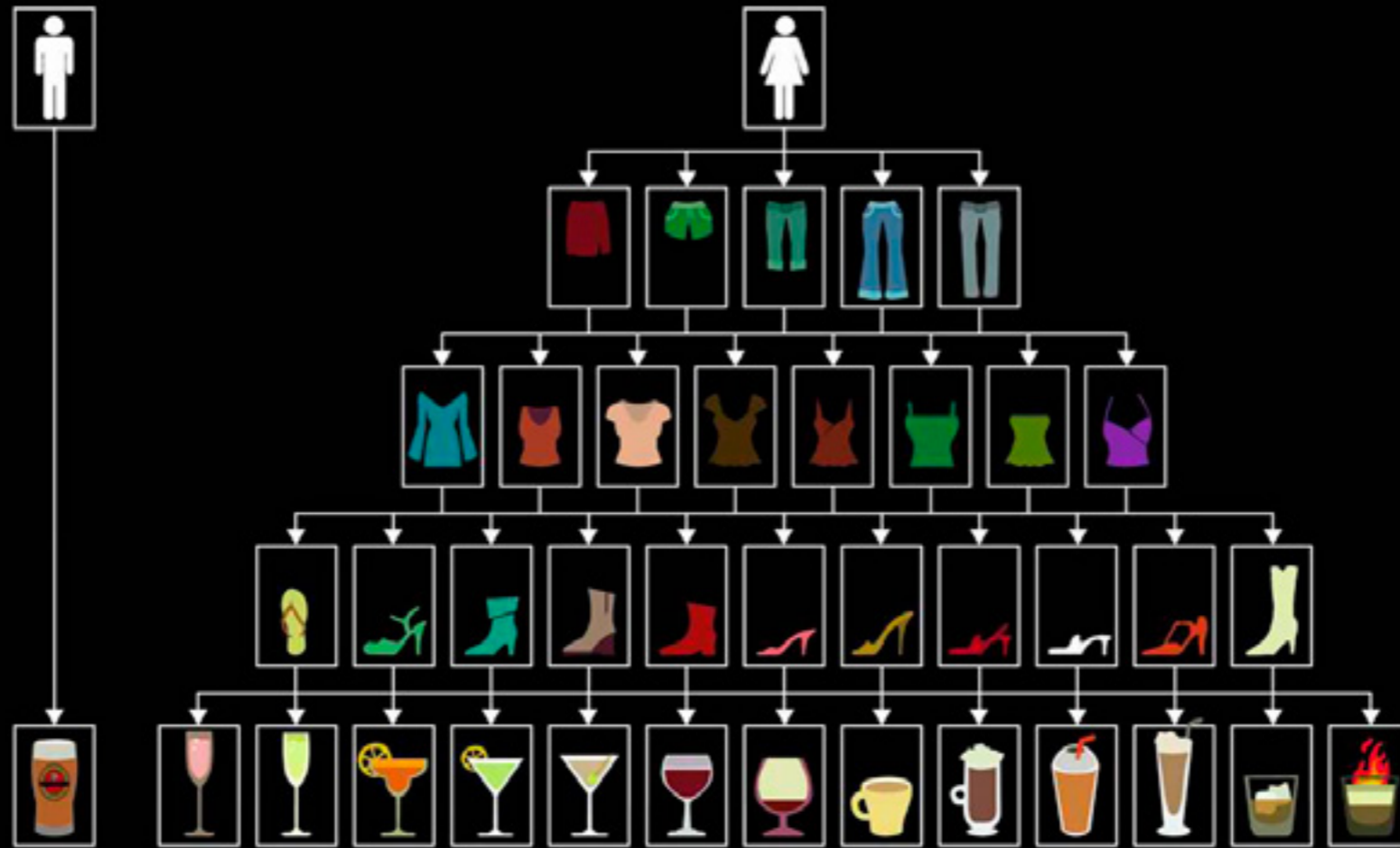
เป็นการนำคุณสมบัติของสิ่งต่างๆ
หรืออุปนิสัยของสิ่งนั้นมาใช้

“งานออกแบบโฆษณาเครื่องสำอางยี่ห้อโอเลย์
ที่ใช้สภาวะของการลบเลือนของตัวเลขแทนอายุมาใช้
อายุจริง 48 ปี ถูกแต้มเหลือ 42 ปี”

42

Correct your age





Thank God you're a man.

Alcoholic Drink ad, McCann Erikson Israel, 2009

2. Witty Thinking in Graphic Design

- 6 Narrative from The Time
(การเล่าเรื่องตามเวลา)

งานออกแบบโปรโมทเครื่องดื่มประเภทเบียร์
ที่เล่าเรื่องด้วยเวลาของผู้ชายและผู้หญิง
ในเรื่องการไปถึงจุดหมาย



WATER FOR LIFE

2. Witty Thinking in Graphic Design

7 Pairs (การจับคู่)

การทำให้สิ่งที่นำมาใช้งานอยู่ร่วมกัน

เกิดความหมายที่ต่างไปจากเดิม

"สร้างความประหลาดใจจากการขัดแย้งกัน"

งานออกแบบรณรงค์การประหยัดน้ำชื่อ
Water for Life โดยเปรียบเทียบ 2 ตัวคือ
น้ำก็มีความสำคัญเหมือนเลือดของตัวเรา
โดยฟอर्मของทั้งสองนี้มีส่วนคล้ายกัน

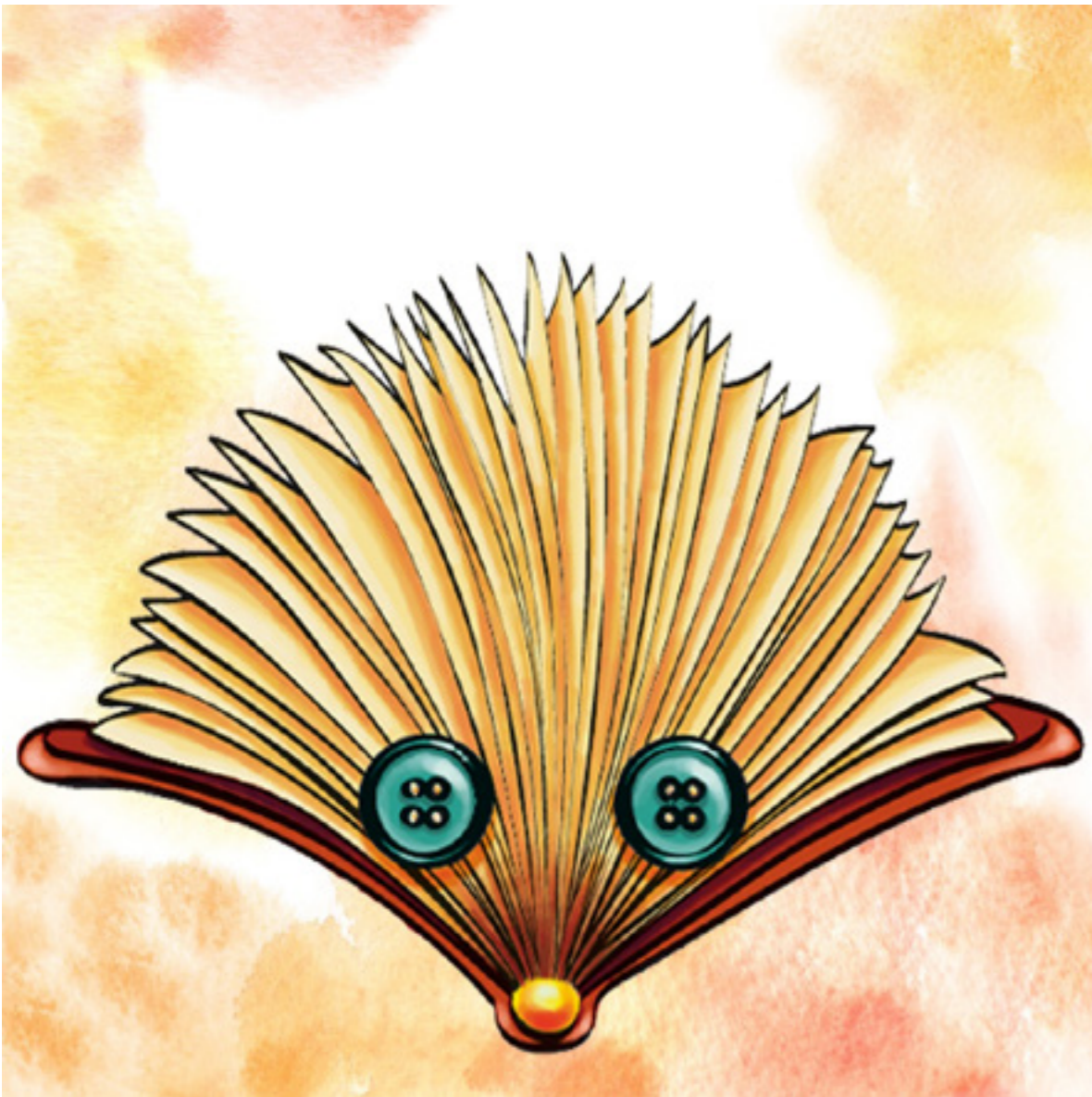
2. Witty Thinking in Graphic Design

8 Language (ภาษา)

ภาษาในที่นี่จะมีความหมายไปในทางที่เป็นภาษาพิเศษมากกว่าภาษาปกติ เช่น อักษรเบลล์ ตัวโน้ต หรือภาษาที่นอกเหนือจากภาษาเขียนที่เราใช้กันในชีวิตประจำวัน

“ ออกแบบโดยใช้ภาษาของการ์ตูนคือ
บอลูน (Balloon) เป็นตัวแสดง ”





2. Witty Thinking in Graphic Design

9 Ambiguity (ความกำกวมของภาพ)

เป็นการออกแบบของสองอย่างรวมกันในหนึ่งเดียว
ทำให้สามารถมองเห็นเป็น 2 แง่ได้
เหมือนกับภาพหลอนทางสายตา

“ใช้ความกำกวมระหว่างภาพเม่นกับหนังสือ”



Viperous drawings by
R. O. Blechman
William Chermatz
Seymour Chwast
Jules Feiffer
Jean Michel Folon
David Levine
Jerome Snyder
Edward Sorel

Friday,
November 19th through
Friday,
December 17th
The Visual Arts Gallery
209 East 23rd Street
New York City
Monday through
Thursday

Poster for "The Poison Pen" Milton Glaser, USA, 1965

2. Witty Thinking in Graphic Design

10 Substitution (การแทนที่)

นักออกแบบจะแทนที่ภาพย่อยหนึ่ง
ลงในอีกภาพย่อยหนึ่งในภาพรวมทั้งหมด

เป็นการหลอมสิ่ง 2 สิ่งที่ไม่สามารถรวมกันไว้ให้อยู่ด้วยกันได้



งานออกแบบของ Milton Glaser

เป็นโปสเตอร์กระตุ้นให้คนระมัดระวังสารพิษของปากกา

โดยมีฟอร์มร่วมกันระหว่างปากกากับงู



PE



?

www.pinterest.com

2. Witty Thinking in Graphic Design

11 Addition (การเพิ่ม)

เปรียบเหมือนรูปแบบที่มีสิ่งเดิมอยู่แล้ว

ถูกเติมสีลงไปจนกลายเป็นเหมือนเครื่องหมาย

เป็นวิธีที่ปรากฏกันมากโดยเฉพาะการออกแบบโปสเตอร์

โปสเตอร์เกี่ยวกับสันติภาพ
ที่ใช้การเติมตัวอักษร P, E, Z ลงไป
ให้อ่านได้คำว่า Peace

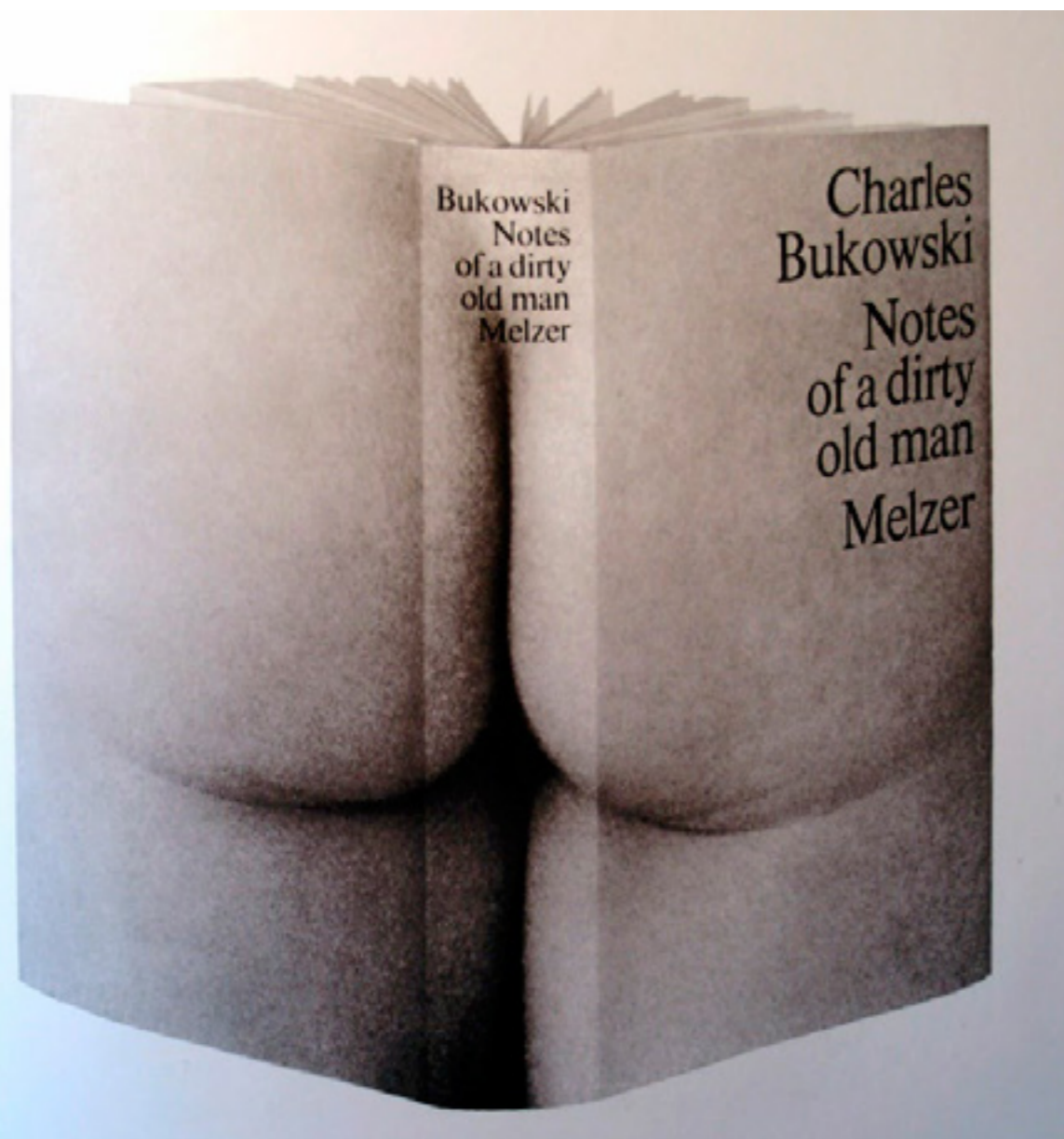
2. Witty Thinking in Graphic Design

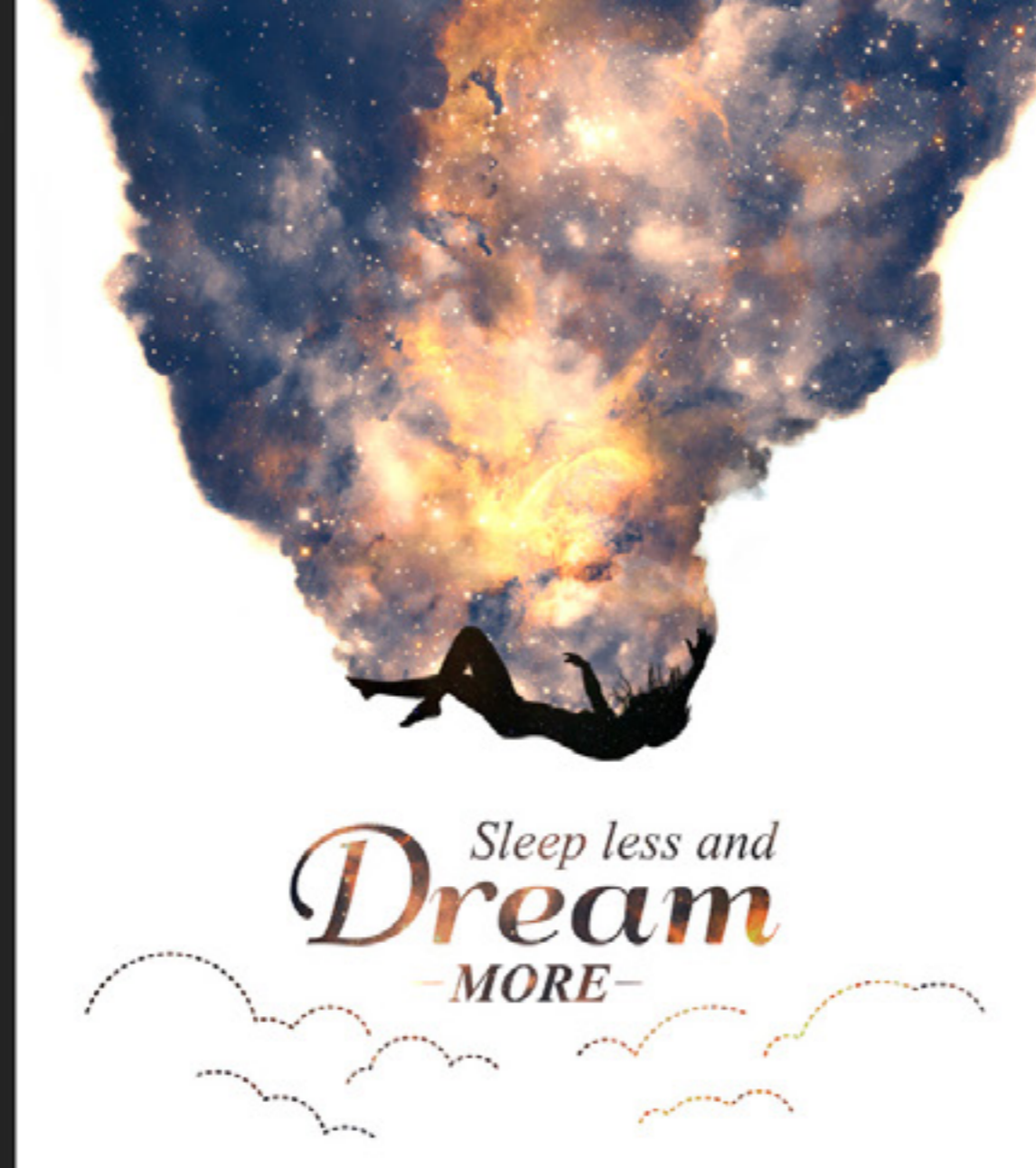
12 Trompe l'oeil

(การเลียนแบบอย่างสมจริง)

เป็นการวางตำแหน่งของงานออกแบบให้อยู่ตรงกลางระหว่างความจริงกับการหลอกลวง นักออกแบบต้องสร้างสิ่งๆ หนึ่งให้เลียนแบบสิ่งที่มีอยู่จริงได้ใกล้เคียงที่สุด

“ ออกแบบปกหนังสือที่สื่อถึงคนแก่ โดยแสดงให้เห็นฟอร์มของหนังสือมีความสมจริงเหมือนกันคนแก่ที่ห้อยยาน ”





www.dans-creative.de

2. Witty Thinking in Graphic Design

13 Talking It Literally (การเป็นไปตามตัวอักษร)

สร้างสภาวะหรือลักษณะให้เป็นไปตามตัวอักษร
ที่กำกับเอาไว้

“ ออกแบบกราฟิกให้มีลักษณะ
เหมือนที่ตัวอักษรเขียนคือ *Dream*
โดยนำเอาท้องฟ้าที่สื่อถึง
จินตนาการ ความเพ้อฝันมาใช้

”

จากตอนต้นจนถึงตอนนี้คงสรุปได้ว่า

"Graphic Wit"

เป็นเครื่องมือช่วยให้เกิดความน่าสนใจ

และเป็นการเติมสีสันทางด้านความคิด

ให้กับงานกราฟิกนั่นเอง!

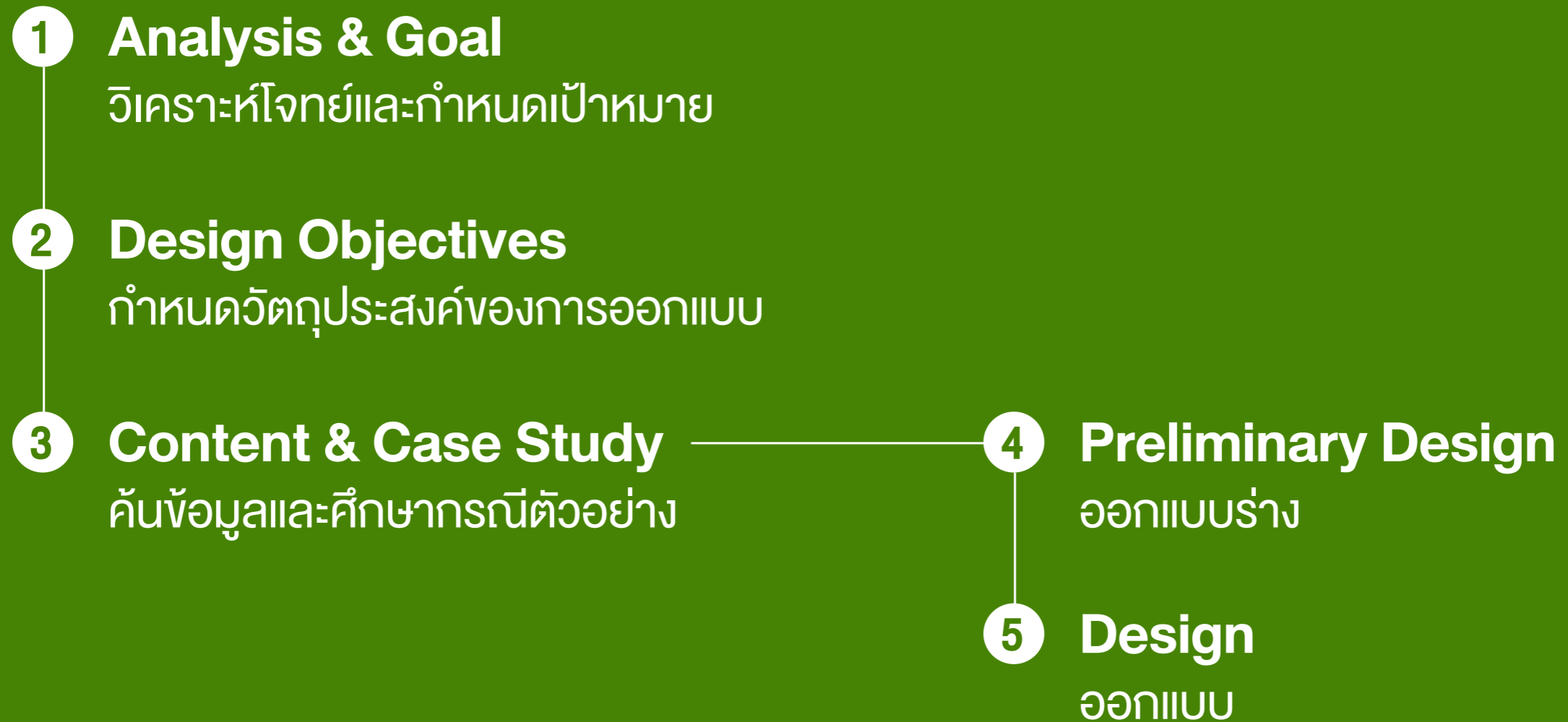
3. กระบวนการคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก





www.ignitiongraphix.com

กว่าจะได้ชิ้นงานออกแบบกราฟิกที่สวยงาม
คิดว่านักออกแบบมีกระบวนการคิดอย่างไรบ้าง?



Basic Thinking Process

กระบวนการคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก

3. กระบวนการคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก

1 วิเคราะห์โจทย์และกำหนดเป้าหมาย

เป้าหมายที่ดีเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ถึงการใช้งาน (Usability) กำหนดบทบาทหน้าที่ (Role) และเลือกกรอบแนวคิดที่น่าสนใจและมีความเหมาะสมให้กับงาน (Concept)

การใช้งาน (Usability)

- **จะทำงานอะไร (What)**
ออกแบบหนังสือ, โปสเตอร์, บรรจุภัณฑ์ ฯลฯ
- **จะนำไปใช้ที่ไหน (Where)**
แต่ละสถานที่ที่มีการใช้งานแตกต่างกัน
- **จะให้ใครใช้ (Who)**
กลุ่มผู้ใช้งานเป็นสิ่งสำคัญในการวิเคราะห์โจทย์
- **จะมีแนวทางอย่างไร (How)**
รวบรวมการวิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมด
กลั่นออกมาเป็นแนวทาง

หน้าที่ (Role)

- **บอกเล่า, ให้รายละเอียด (To Inform)**
เป็นการบอกเล่าหรือให้ข้อมูลรายละเอียดต่างๆ
- **แสดงถึงเอกลักษณ์ (To Identity)**
แสดงถึงลักษณะบุคคลหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
- **โน้มน้าว, ชักจูง (To Persuade)**
กราฟิกทำหน้าที่จับแน่นข้อดีของสิ่งที่เราพูดถึง

แนวคิด (Concept)

- สื่อสารแบบใหม่
- ภาษากราฟิกแบบใหม่
- ความประหลาดใจ
- กบฏต่อแนวคิดเก่า
- ความเรียบง่าย
- **Witty Thinking**
- ฯลฯ

3. กระบวนการคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก

2 กำหนดวัตถุประสงค์ของงานออกแบบ

เป้าหมายจะแตกออกเป็นวัตถุประสงค์หลายข้อย่อย โดยอาจสรุปเป็นวัตถุประสงค์ด้านการใช้งาน (Usability) วัตถุประสงค์ด้านหน้าที่ (Role) และวัตถุประสงค์ในด้านแนวคิด (Concept)

วัตถุประสงค์ข้อ 1

มีแนวทางการใช้งานอย่างไร
(Usability)

วัตถุประสงค์ข้อ 2

มีบทบาทหน้าที่อย่างไร
(Role)

วัตถุประสงค์ข้อ 3

มีแนวคิดที่น่าสนใจอย่างไร
(Concept)

3. กระบวนการคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก

3 ค้นข้อมูลและศึกษากรณีตัวอย่าง

งานออกแบบจำเป็นที่จะต้องค้นเนื้อหาหรือข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อหาสิ่งที่น่าสนใจออกมาสื่อสาร รวมถึงศึกษากรณีตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์ข้อดี-เสียของงานที่มีอยู่แล้ว นำมาประยุกต์ใช้ในงานของเรา

ค้นข้อมูล (Content)

การค้นเนื้อหาข้อมูลเพิ่มเติม
ทำให้นักออกแบบพบเจอสิ่งที่น่าสนใจ
ที่จะหยิบนำมาสื่อสารด้วยวิธีการต่างๆ

ศึกษากรณีตัวอย่าง (Case Study)

วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว
เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงานของเรา
แต่ต้องระวังอย่ายึดติดกับรูปแบบที่ชอบ
มากเกินไป เพราะจะทำให้เราไม่สามารถ
สร้างสรรค์งานใหม่ๆ ออกมาได้

3. กระบวนการคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก

4 ออกแบบร่าง

เป็นการเอาสิ่งที่อยู่ในสมองเรา รวมถึงเนื้อหาข้อมูลและกรณีตัวอย่างที่เราศึกษาไว้นำมาถ่ายทอดตีความจากสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรม ตามวัตถุประสงค์การออกแบบที่วางไว้



- ✓ สกetchงานด้วยมือออกมาเป็นแบบร่างก่อน
- ✓ เราควรออกแบบร่างไว้หลายแบบ เพื่อมีทางเลือกให้ตัวเอง

3. กระบวนการคิดเพื่อการออกแบบกราฟิก

5 ออกแบบจริง

ทำการออกแบบจริงจากแบบร่างที่เราคัดเลือกมาแล้ว ลงบนโปรแกรมกราฟิกดีไซน์ ไม่ว่าจะเป็น Photoshop Illustrator หรือ Indesign ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของงานนั้นๆ

weirdscholarships.net



แหล่งอ้างอิง :

ปาพจน์ หุ่นภักดี. **Graphic Design Principles**. นนทบุรี : โอดีซีฯ, 2553

โสรัชย นันทวัชรวิบูลย์. **Be Graphic คู่มือเส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์**. กรุงเทพฯ : เอ.อาร์. อินฟอर्मเมชันฯ, 2545