

## การออกแบบงานกราฟิก

### ➤ ประวัติของงานกราฟิก

งานกราฟิกมีประวัติความเป็นมาตามหลักฐานในอดีตเมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักการขีดเขียน ขุดจารึกเป็นร่องรอย ให้ปรากฏเป็นหลักฐานในปัจจุบัน การออกแบบงานกราฟิกสมัยก่อนประวัติศาสตร์จึงเป็นการเริ่มต้นการสื่อความหมายด้วยการวาดเขียน ต่อมาประมาณ 9000 ปี ก่อนคริสตกาล ชาว Sumerien ในแคว้นเมโสโปเตเมียได้เริ่มเขียนตัวอักษรรูปเล่ม และตัวอักษร Hieroglyphic ของชาวอียิปต์ งานกราฟิกเริ่มได้รับการยอมรับมากขึ้นเมื่อได้คิดค้นกระดาษและวิธีการพิมพ์ ในปี ค.ศ.1950 การออกแบบได้ชื่อว่า Typographical Style เป็นการพัฒนาโดยนักออกแบบชาวสวิส ตั้งแต่สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา การออกแบบงานกราฟิกได้พัฒนาและขยายขอบเขตงานออกไปอย่างกว้างขวาง ไม่จำกัดอยู่แต่ในสิ่งพิมพ์เท่านั้น โดยเข้าไปอยู่ในกระบวนการสื่อสารอื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ การถ่ายภาพ การโฆษณา ฯลฯ การออกแบบกราฟิกในปัจจุบันเป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ นวัตกรรมและเทคโนโลยี ได้นำเครื่องมือ เครื่องใช้ วัสดุ อุปกรณ์ มาช่วยในการออกแบบกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ มีโปรแกรมด้านการจัดพิมพ์ตัวอักษรที่นิยมมากคือ Microsoft Word และยังมีโปรแกรมอื่น ๆ ที่สนับสนุนงานกราฟิกอีกมากมาย เช่น Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, CorelDraw, 3D studio, LightWave 3D, AutoCad ฯลฯ



### ➤ ความหมายของการออกแบบงานกราฟิก

กราฟิก หมายถึง ภาพลายเส้นหรือภาพที่เกิดจากการวัด จากการขีดเขียนที่แสดงด้วยตารางหรือแผนภาพ การวาดเขียนหรือการระบายสี การสร้างงานศิลปะบนพื้นระนาบหรือ กระบวนการออกแบบต่าง ๆ ในสิ่งที่เป็นวัด 2 มิติ คือมีความกว้างและความยาวเท่านั้น เช่น งานออกแบบบ้านของสถาปนิกในการเขียนแบบ ตัวภาพและรายละเอียดบนแปลนบ้าน เรียกว่าเป็นงานกราฟิก การเขียนภาพเหมือนจริงของจิตรกร การออกแบบภาพโฆษณาของนักออกแบบ การออกแบบฉลากหรือ ลวดลายหรือภาพประกอบหรือตัวอักษรที่ปรากฏบนฉลากสินค้า บนตัวสินค้าหรือบนภาชนะบรรจุภัณฑ์สินค้า ฯลฯ

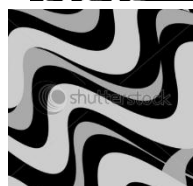
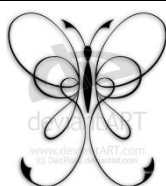
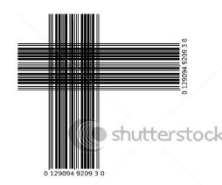
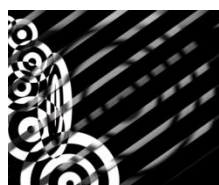
การออกแบบ หมายถึง การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบโดยวางแผนจัดสัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น ซึ่งเป็นองค์ประกอบทางความงามและพิจารณาถึงประโยชน์ใช้สอยการออกแบบที่ตั้นั้นควรคำนึงถึงปัจจัยต่อไปนี้

1. รูปแบบที่สร้างสรรค์
2. มีความงามที่น่าสนใจ
3. สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย
4. เหมาะสมกับวัสดุ
5. สอดคล้องกับการผลิต

การออกแบบงานกราฟิก หมายถึง กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ความรู้ศิลปะร่วมกับหลักการออกแบบและเทคโนโลยี เพื่อผลิตผลงาน ซึ่งงานนั้นสามารถถ่ายทอดและสื่อความหมายไปยังผู้รับสารได้เข้าใจอย่างตรงกัน

### ➤ องค์ประกอบของการออกแบบงานกราฟิก

1. เส้น (Line) คือจุดหลาย ๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องจนกลายเป็นเส้นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้นมา รูปทรงของเส้นที่จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป
  - ☞ เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ
  - ☞ เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง
  - ☞ เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงการเคลื่อนไหว
  - ☞ เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น
  - ☞ เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนน้อม
  - ☞ เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้
  - ☞ เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด
  - ☞ เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างมีนวล
  - ☞ เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย



2. รูปร่าง (Shape) เกิดจากการนำเส้นแบบต่าง ๆ มาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่างที่คุ้นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่นดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบพีริฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้ รูปร่างแต่ละชนิดมีความหมายดังนี้
  - วงกลม Circle : เป็นศูนย์กลาง ปกป้อง ศูนย์รวมความสนใจ
  - สี่เหลี่ยม Square : วางตามแนวตั้งฉาก ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง เป็นระเบียบ

- สามเหลี่ยม Triangle : วางรูปร่างสามเหลี่ยมในภาพจะได้ความรู้สึกหยุดนิ่ง มั่นคง แต่ที่ส่วนปลายมุมทั้ง 3 ด้าน ให้ความรู้สึกถึงทิศทาง ความเจ็บปวดและมีแรงผลักดัน
- หกเหลี่ยม Hexagon : จะให้ความรู้สึกถึงการเชื่อมโยง
- รูปร่างธรรมชาติ Organic: จะให้ความรู้สึกสิ้นไหวล อิสระ ไม่มีกฎเกณฑ์



3. รูปทรง (Form) คือรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นกลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย
4. น้ำหนัก (Value) คือเกิดจากการเติมสี เบาลงไปที่ตัวรูปทรง ทำให้เกิดความรู้สึกมีมวล ความหนาแน่นทำให้รู้สึกถึงความหนัก เบา ทึบหรือโปร่งแสง

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัด ๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย



5. พื้นผิว (Texture) คือส่วนที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า “หรู มีระดับ” หรือ ถ้าใส่ลวดลายที่ดูคล้าย ๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง “ความเก่า”

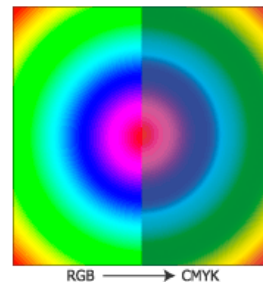


6. ที่ว่าง (Space) อาจจะมีเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความว่าพื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วยในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนัก



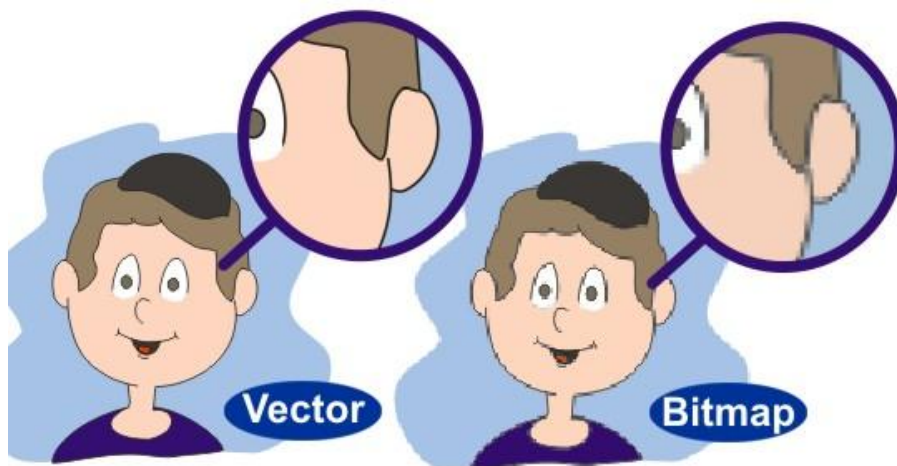
จนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น

7. สี (Color) สีของงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักของการออกแบบงานกราฟิก เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่า ส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความ ตื่นเต้น ทำทาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุขภาพ สบาย ๆ
8. ตัวอักษร (Text) คือส่วนที่สื่อความหมายของงาน ซึ่งในงานกราฟิกที่ดีบาง งาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสอง อย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม



### ➤ ชนิดของภาพกราฟิก

1. ภาพกราฟิกแบบ Raster หรือแบบบิตแมป (Bitmap) ภาพลักษณะนี้เกิดจากการรวมตัวกันของจุดสี ซึ่งแต่ละจุดจะมีค่าคงที่ตายตัวตามการสร้างภาพที่มีความละเอียดต่างกันไป ซึ่งเหมาะกับภาพที่ต้องการระบายสี สร้างสี ภาพชนิดนี้ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของค่าสี เมื่อมีการขยายภาพจะทำให้ความละเอียดของภาพลดลง และสิ้นเปลืองหน่วยความจำ เช่นภาพที่มีนามสกุล .bmp, .pcx, .tiff, .jpg, .pct
2. ภาพกราฟิกแบบ vector หรือ Object-Oriented Graphics ลักษณะภาพแบบนี้ค่าสีหรือจุดสีมีการคำนวณค่าทางคณิตศาสตร์ไม่มีค่าคงที่ โดยหากมีการย่อหรือขยายรูป ก็จะทำให้ความละเอียดของภาพไม่ลดลง นอกจากนี้ขนาดของไฟล์จะมีขนาดเล็กกว่าภาพ bitmap เช่นภาพที่มีนามสกุล .eps, .wmf, .ai, .drw





## ➤ ประเภทของงานกราฟิก

การออกแบบงานกราฟิก ย่อมมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่แตกต่างกันไป ลักษณะเฉพาะของงานหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ของงานและวิธีการดำเนินงานต้องสอดคล้องกับปัจจัยทุกด้านในการสร้างงานออกแบบจึงควรศึกษาถึงองค์ประกอบสำคัญ ๆ หลาย ๆ ด้าน แนวทางในการคิดงานกราฟิก จะแปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของสื่อหรืองานแต่ละประเภท โดยสามารถจัดหมวดหมู่ได้ดังนี้

1. **งานกราฟิกบนสื่อโฆษณาสิ่งพิมพ์** คือ สื่อสำหรับกาโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริการ หรือองค์กร ได้แก่ แผ่นป้ายโฆษณาหรือโปสเตอร์ แผ่นพับ แผ่นปลิว และบัตรเชิญ



2. **งานกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์** บรรจุภัณฑ์มีหน้าที่หลักคือเป็นตัวภาชนะ สำหรับบรรจุสินค้า มีหลายรูปแบบแตกต่างกันไปตามลักษณะของสินค้า เช่น หีบ ห่อ กล่อง ขวด ลัง กระจบอง ฯลฯ บรรจุภัณฑ์จะมีขนาดต่าง ๆ ตามขนาดที่บรรจุสินค้า การออกแบบบรรจุภัณฑ์แบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 3 กลุ่ม คือ

- 2.1 บรรจุภัณฑ์สำหรับค้าปลีก มักออกแบบสวยงาม สะดวกในการใช้สอย น่าใช้ บางชนิดจะเน้นความสวยงามเป็นพิเศษ จะมีรายละเอียดของสินค้าบรรจุอยู่ภายใน
- 2.2 บรรจุภัณฑ์เพื่อการค้าส่ง เป็นบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบสำหรับบรรจุสินค้าจำนวนมาก ๆ การกำหนดรายละเอียดจะแตกต่างออกไป
- 2.3 บรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง จะเน้นในเรื่องความสะดวก ความปลอดภัย และความประหยัดในการขนส่ง การออกแบบหลากหลายของบรรจุภัณฑ์จะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขและข้อกำหนดหลายอย่าง นักออกแบบมักจะต้องสร้างภาพลักษณ์ของตัวสินค้าให้เกิดความน่าเชื่อถือ สวยงาม ส่วนการออกแบบหีบห่อบรรจุภัณฑ์ที่มีจุดประสงค์อย่างเดียวกันกับฉลากสินค้า แต่มีจุดเด่นคือ เพื่อความสะดวกในการขนส่ง



3. งานกราฟิกบนเครื่องหมายและสัญลักษณ์ คือ เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่สื่อด้วยรูปภาพ เพื่อต้องการสื่อความหมาย และสังเคราะห์ให้เป็นรูปสัญลักษณ์ที่เป็นสิ่งแทนอันสามารถบอกถึงความหมายได้ โดยนำกรอบแบบต้องออกแบบให้ประจักษ์ คมชัดสื่อ เพื่อสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง



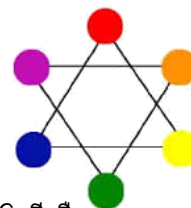
### ➤ วงจรสี (Color Circle)

1. สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



2. สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

- สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม
- สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง
- สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว



3. สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากันจะได้สีอื่นๆ อีก 6 สี คือ

- สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง
- สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง
- สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง
- สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน
- สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน
- สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง



### ➤ วรรณะของสี

1. สีวรรณะร้อน คือ สีที่ให้ความรู้สึกที่ร้อนแรง กระฉับกระเฉง กระตือรือร้น เช่น สีแดง สีส้ม

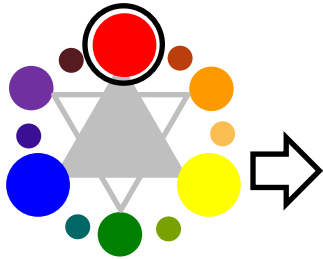
2. สีวรรณะเย็น คือ สีที่ให้ความรู้สึกที่สงบ สบายตา อ่อนโยน เช่น สีฟ้า สีเขียว

สีที่ให้ความรู้สึกที่ร้อน-เย็น ในวงจสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้ง 2 วรรณะ สีตรงกันข้ามคือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร

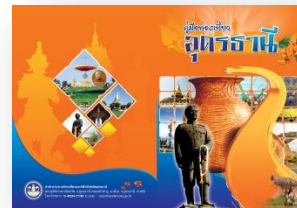
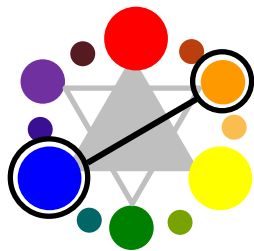
## ➤ หลักการใช้สี

การใช้สีกับงานออกแบบนั้นขึ้นอยู่กับที่แกออกแบบมีจุดมุ่งหมายใดที่จะสร้างความสนใจ ความเข้าใจต่อผู้ดูเพื่อให้เข้าใจถึงจุดหมายที่ตนต้องการ หลักการใช้สีดังนี้

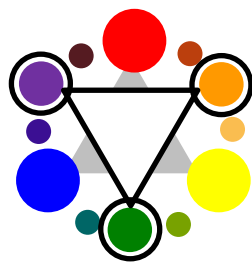
1. **เอกแรงค์ (Mono)** คือการใช้สีที่เป็นไปในทางเดียวกันหมด เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักความเข้มของสีแดงลง



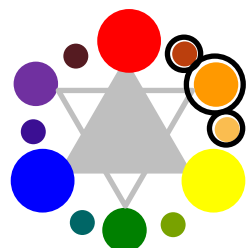
2. **ใช้สีตัดกันหรือสีตรงข้าม (Complement)** คือ สีตัดกันหรือสีคู่ตรงข้ามในวงจรรสี เช่น สีเขียวจะตรงข้ามกับสีแดง หรือสีฟ้าตรงข้ามกับสีส้ม การนำไปใช้งานสามารถส่งผลได้ทั้งดีและไม่ดี หากผู้ใช้ไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งานจะทำให้ผลงานขาดจุดเด่น ไม่ควรใช้สีตัดกันในงานปริมาณที่เท่ากัน 50:50 ให้ใช้สัดส่วน 80:20 หรือ 70:30



3. **ใช้สีสามสี (Triad)** คือ การเลือกสีสามสีที่มีระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน

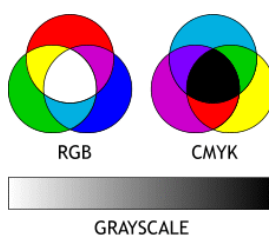


4. **ใช้สีใกล้เคียง (Analogic)** คือ การเลือกสีใดสีหนึ่งจากวงล้อสีมาใช้งานพร้อมกับสีที่อยู่ติดกันอีกข้างละสี หรือสีสามสีที่อยู่ติดกันนั่นเอง



### ➤ โหมดสีสำหรับงานกราฟิก

1. RGB คือโหมดสีสำหรับการแสดงผลบนจอภาพ เกิดจากการผสมกันของแม่สีทางแสง 3 สี ซึ่งประกอบไปด้วย สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน นำไปใช้ในการแสดงผลบนจอ เหมาะกับงานบนอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ งานมัลติมีเดีย สีในโหมดสีนี้จะมีความสด และค่าอิมพัลส์สูง
2. CMYK คือโหมดสีสำหรับงานพิมพ์ ซึ่งจะให้ผลลัพธ์ตรงกับธรรมชาติมากที่สุด เพราะเกิดจากการผสมกันของแม่สีทางวัตถุ หรือแม่สีที่เป็นหมึกพิมพ์จริงๆ 4 สี ได้แก่ ฟ้า บานเย็น เหลือง และดำ ผสมกันเป็นภาพ เป็นโหมดสีที่ใช้สำหรับงานพิมพ์ทุกชนิด
3. Grayscale โหมดสีเดียว โหมดสีนี้จะมียูนิคัลเพียงสีเดียวเท่านั้น คือสีดำ การแสดงผลภาพจะเป็นการไล่สีจากดำไปจนถึงสีขาวสุด มักใช้สีในโหมดนี้กับงานพิมพ์สีเดียว



### ➤ การจัดองค์ประกอบภาพ

การจัดองค์ประกอบที่ดี จะช่วยให้งานที่ออกแบบมีจุดเด่นอย่างเห็นได้ชัด สามารถดึงดูดใจผู้พบเห็นและสื่อความหมายได้ตรงตามต้องการ โดยที่ภาพรวมของงานยังคงไปในทิศทางที่ส่งเสริมกัน

1. **จังหวะการจัดวาง (Rhythm)** อาจวางซ้ำๆ หรือวางในระยะเวลาที่เท่ากัน วางให้เกิดจังหวะที่ต่างกันอย่างเล็กน้อยตรงส่วนที่ต้องการให้เป็นจุดเด่น สามารถใช้ได้กับทุกองค์ประกอบ ทั้งตัวอักษร รูปภาพหรือสี



2. **ความสอดคล้องและความขัดแย้งขององค์ประกอบ (Harmony/Contrast)** เป็นเรื่องการสร้างจุดเด่นให้แยกออกจากภาพหลังบางครั้งอาจจะทำให้สร้างจุดเด่นโดยให้ภาพหลักยังคงความกลมกลืนกันอยู่เรียกว่า Harmony หรือสร้างจุดเด่นโดยให้ภาพหลัก ขัดแย้งกับพื้นหลังอย่างชัดเจน เรียกว่า Contrast



ภาพมีความสอดคล้องกัน แยกจุดเด่นจากพื้นหลังที่กลมกลืนกัน โดยทำภาพเบลออกไปที่พื้นหลัง และเน้นคมชัดที่ตัวแมงปอ ทำให้จุดดังกล่าวโดดเด่นชัดเจนขึ้นมา



ภาพแบบขัดแย้ง ใช้เทคนิคสร้างภาพขัดแย้งกัน ทำให้เกิดจุดเด่นที่สะดุดตา “เอ๊ย!!! ปลาแพนด้า”



3. **การจัดเรียงตำแหน่งขององค์ประกอบ (Alignment)** ทำให้อ่านง่าย สบายตา เป็นมิตรต่อการมองเห็น สามารถรับรู้ทันทีว่าจะต้องเริ่มอ่านตรงไหนจบตรงไหน มีทิศทางการมองได้อย่างชัดเจน โดยธรรมชาติของคนไทยจะกวาดตาอ่านหนังสือจากซ้ายไปขวา ไล่จากบรรทัดบนลงล่าง



4. **สัดส่วนขององค์ประกอบ (Proportion)** โดยธรรมชาติของคนเราจะมองวัตถุที่ใหญ่กว่าก่อนเสมอ ดังนั้นสัดส่วนที่แตกต่างกันของจุดเด่นและองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ไม่ใช่จุดเด่น ควรมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนในระดับหนึ่งจึงจะเพิ่มความน่าสนใจกับจุดเด่นได้



5. **การรวมกลุ่มขององค์ประกอบ** คือการนำองค์ประกอบอื่น ๆ มารวมกลุ่มไว้ใกล้ๆ กับจุดเด่นที่ต้องการเพื่อให้ช่วยต่อการมองเห็นนั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น นักกีฬาคนดังที่มีแฟนคลับบูไม้มือเขียวอยู่ด้านล่างจะทำให้คนคนนั้นดูน่าสนใจมากขึ้น

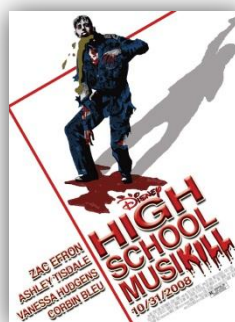


## ➤ รูปแบบของการจัดองค์ประกอบ

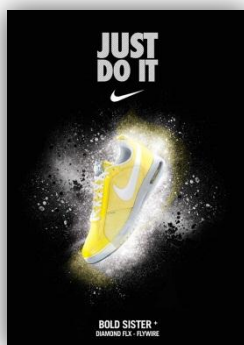
1. **การจัดองค์ประกอบแบบทางเดียว (Unity)** คือ การเลือกใช้องค์ประกอบที่สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อสร้างงานที่มีความหมายเดียว ทั้งลักษณะอารมณ์ตัวหนังสือ การจัดวางภาพประกอบรวมถึงสีสันทันที เลือกใช้ในงานเป็นไปในทางเดียวกัน



2. **จัดองค์ประกอบแบบสมดุล (Balance)** คือ การจัดองค์ประกอบจากความสมดุล จะแยกได้ 2 แบบ
  - Balance สมดุลจริง ๆ คือ ภาพทั้งสองด้านซ้ายและขวามีรูปทรงที่เหมือนกันเป๊ะ
  - Balance สมดุลด้วยน้ำหนักคือ ภาพไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทั้งสองด้านแต่มองดูแล้วมีน้ำหนักเท่าๆ กันทั้งสองด้าน ไม่ว่าจะมาจากสีสันทัน รูปทรง หรืออื่น ๆ มาวางลงในผลงาน



3. **จัดองค์ประกอบแบบเน้นจุดสนใจ (Point of interest)** คือ การจัดองค์ประกอบด้วยการใช้วิธีวางตำแหน่งจุดเด่นลงไป แล้วใช้วิธีต่าง ๆ ที่อธิบายไว้ข้างต้นเน้นให้เกิดจุดเด่นที่มีความน่าสนใจขึ้นมา เช่น ใช้ขนาดที่แตกต่างกันสำหรับจุดเด่น หรือใช้สีที่ตัดกัน



## ➤ การกำหนดความละเอียดของภาพ (Resolution)

เพื่อให้ชิ้นงานได้ผลลัพธ์ออกมาดี ภาพคมชัดไม่แตกเบลอนักออกแบบจะต้องรู้จักกำหนดค่าความละเอียดของภาพให้เหมาะสมกับลักษณะงานที่จะนำภาพนั้นไปใช้ ดังนั้นเพื่อความเหมาะสมกับการทำงานแต่ละแบบ จึงมีการกำหนดค่าความละเอียดภาพที่เหมาะสมดังนี้

- ค่าความละเอียด 72 Pixel/Inch : สำหรับการแสดงผลบนจอคอมพิวเตอร์ เช่น งานออกแบบเว็บไซต์
- ค่าความละเอียด 150 Pixel/Inch : สำหรับภาพที่จะนำไปพิมพ์ผ่านเครื่องพิมพ์

- ค่าความละเอียด 300 Pixel/Inch : สำหรับงานสิ่งพิมพ์ เช่น ปกหนังสือ ไปสเตอร์ ฯลฯ

### ➤ คุณสมบัติของนักออกแบบกราฟิก

1. **ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์** มีความโดดเด่น สะดุดตา และแปลกใหม่ ทั้งนี้ นักออกแบบอาจหาแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบๆ ตัว หรือออกไปเปิดหูเปิดตาภายนอก เพื่อหาไอเดียใหม่ๆ เช่น การดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม อ่านหนังสือ ท่องเที่ยว เป็นต้น
2. **ขยันฝึกหัด** ความขยันฝึกหัดด้วยตนเองจะช่วยให้การใช้โปรแกรมออกแบบเกิดความชำนาญได้เร็วยิ่งขึ้น ซึ่งต้องทำซ้ำไปซ้ำมาจนเกิดเป็นทักษะ โดยสามารถฝึกได้ 3 วิธีดังนี้
  - ฝึกตามแบบ คือทำตามวิธีในหนังสือหรือซีดี
  - ฝึกตั้งโจทย์ คือการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนขึ้น เช่น สมมติโจทย์ว่าลูกค้าต้องการให้ออกแบบกราฟิกฉลากนมถั่วเหลืองรสใหม่ หรือออกแบบตราสัญลักษณ์บริษัทแบบใหม่ให้แตกต่างจากที่มีอยู่
  - ฝึกเลียนแบบ เป็นการฝึกโดยดูจากงานสวย ๆ ของคนอื่นที่ประทับใจ แล้วลองทำ โดยใช้โปรแกรมและเทคนิคของตนเอง พยายามให้ผลลัพธ์ใกล้เคียงกันมากที่สุด
3. **เขาค่าเอาท์พุทให้สวย** คนทำกราฟิกต้องมีความรู้เรื่องการกำหนดค่าเอาท์พุทให้สามารถแสดงสีออกมาได้อย่างสวยงามเช่นเดียวกับที่เห็นในหน้าจอ
4. **สนใจสิ่งรอบตัวเพื่อให้งานทันสมัย** และตรงใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ดูแล้วคิดวิเคราะห์จากสิ่งที่ได้ยินได้เห็นรอบ ๆ ตัว จะช่วยให้ตีโจทย์ทันสมัย ทันเหตุการณ์ ตรงใจกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด
5. **กล้าที่จะลองสิ่งใหม่ๆ** มีความอยากรู้อยากลองตลอดเวลา
6. **มนุษยสัมพันธ์ดี** การทำงานกราฟิกมักทำงานเป็นทีม จึงจำเป็นต้องสื่อสารกับผู้อื่นอยู่เสมอ การปรับตัวให้เข้ากับคนอื่น ๆ ได้ง่ายและรวดเร็วจะทำให้การทำงานนั้นราบรื่นและง่ายขึ้น

### ➤ ไฟล์ภาพในงานกราฟิก

ไฟล์รูปแต่ละชนิดจะมีคุณสมบัติที่เหมาะสมกับงานกราฟิกในรูปแบบที่แตกต่างกันไป ดังนั้น นักออกแบบจึงควรจะต้องเลือกบันทึก Save เป็นไฟล์รูปชนิดที่เหมาะสมกับงานที่จะนำไปใช้ให้มากที่สุด และถึงแม้ว่าจะมีไฟล์มากมายแต่ในปัจจุบันมีไฟล์ที่ใช้เป็นมาตรฐานอยู่ไม่กี่ชนิด ดังนี้

1. ไฟล์ JPEG เป็นไฟล์ภาพที่นิยมใช้งานบนอินเทอร์เน็ต หรือรูปภาพดิจิทัล ข้อดีคือไฟล์จะถูกบีบอัดจนมีขนาดเล็กไม่ใหญ่มากนัก เปิดดูได้เร็ว แต่ไม่ค่อยเหมาะกับงานพิมพ์คุณภาพสูง
2. ไฟล์ GIF เป็นไฟล์ภาพขนาดเล็ก รองรับสีได้ 256 สี เหมาะสำหรับทำภาพเคลื่อนไหวบนเว็บไซต์ รองรับภาพพื้นหลังแบบโปร่งใส (Transparent)
3. ไฟล์ TIFF เป็นไฟล์ภาพที่เก็บรายละเอียดของงานได้ครบถ้วนสมบูรณ์ สามารถบันเลเซอร์เก็บไว้ใช้ต่อได้ ใช้ได้ทั้ง Windows และ Mac อีกทั้งยังรองรับโหมดสี CMYK

4. ไฟล์ PNG เป็นไฟล์ที่ถูกบีบอัดมีขนาดเล็กมากๆ และยังสามารถบันทึกให้สีพื้นหลังแบบโปร่งใสได้ เหมาะกับงานบนเว็บไซต์หรือบนอินเทอร์เน็ต
5. ไฟล์ PSD เป็นไฟล์ที่สร้างจากโปรแกรม Photoshop สามารถบันทึกข้อมูลการแก้ไขต่าง ๆ และแยกเลเยอร์เอาไว้สำหรับกลับมาแก้ไขตกแต่งต่อไปได้
6. ไฟล์ AI เป็นไฟล์ภาพที่เกิดจากการวาดภาพและทำงานในโปรแกรม Illustrator สามารถส่งไฟล์นี้เข้าโรงพิมพ์ได้เลย
7. ไฟล์ PDF เป็นไฟล์ที่มีระบบรักษาความปลอดภัยค่อนข้างดี สามารถกลับมาแก้ไขโดยตรงได้ เก็บรายละเอียดได้มาก ไฟล์มีขนาดเล็ก รองรับงานพิมพ์เอกสารในระดับโรงพิมพ์
8. ไฟล์ EPS เป็นไฟล์ภาพที่ถูกแปลงออกมาจากไฟล์ที่ทำงานในโปรแกรม Illustrator มีข้อดีคือ ไฟล์จะดึงรูปภาพที่ใช้ในการทำงานมาฝังไว้ในไฟล์ด้วย

### ➤ โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

โปรแกรมสำหรับออกแบบงานกราฟิกมีให้ใช้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับนักออกแบบว่าต้องการออกแบบงานสำหรับนำไปใช้ทำอะไร ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. Photo Retouching คือโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการแก้ไข ตกแต่งภาพ และทำเอฟเฟกต์ให้กับภาพที่ได้สร้างขึ้นมาแล้ว ซึ่งอาจจะมาจากภาพถ่ายจริง ได้แก่ โปรแกรม Adobe Photoshop, Photo Scape, PaintShop

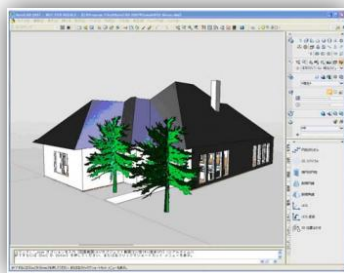


2. Graphic Illustrator โปรแกรมสำหรับการออกแบบงานกราฟิก หรืองาน Layout ซึ่งเป็นงานสองมิติ มีการเขียนรูปในลักษณะการเน้นเส้น เน้นรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งไม่ใช่รูปถ่าย ได้แก่ Adobe Illustrator, CorelDraw





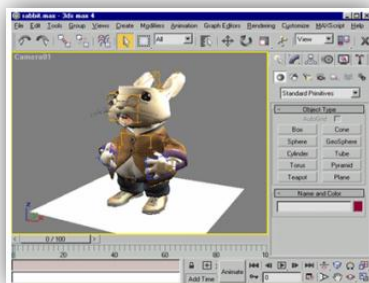
3. Computer Aided Design โปรแกรมสำหรับการเขียนภาพที่แสดงออกถึงมิติ ขนาดที่ให้ความชัดเจนของวัตถุที่ต้องการสร้างขึ้นมา ได้แก่ Auto CAD, Autodesk Revit



4. Computer Assisted Instruction โปรแกรมสร้างสื่อการเรียนการสอน Authware, CAI Captivate



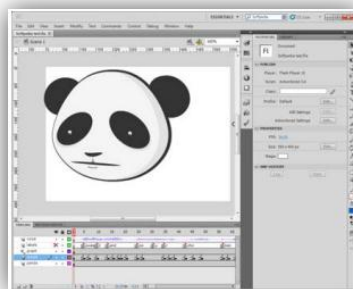
5. 3D Photo Realistic โปรแกรมที่สามารถสร้างภาพสามมิติ ที่มีมวลและปริมาตร และมีคุณสมบัติของพื้นผิว จนเกิดความสมจริงของแสง และเงา ได้แก่ 3D Studio MAX, Auto CAD 3D



6. Presentation โปรแกรมกราฟิกสำหรับช่วยในการนำเสนองานในลักษณะสไลด์ประกอบคำบรรยาย มีการสร้างภาพ กราฟิกที่ดูแล้วเข้าใจง่ายขึ้น เช่น กราฟิกชนิดต่าง ๆ หรือการสร้างแผนผังการจัดองค์กร



7. Animation เป็นโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวตามลำดับ โปรแกรมจะแสดงภาพเป็นลำดับให้แลดูเหมือนภาพเคลื่อนไหว โดยอาจมีเทคนิคต่าง ๆ ประกอบการแสดงผลภาพ เช่น การซ้อนภาพ การเลื่อนภาพ การแปลงภาพ รวมถึงมีลักษณะการโต้ตอบกับผู้ใช้ด้วย



### ➤ พรบ.คอมพิวเตอร์

มาตรา ๕ ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๖ ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะถ้านำมาตราการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๗ ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปีหรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๘ ผู้ใดกระทำความผิดโดยประการใดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักจับไว้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๙ ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๑๐ ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบ เพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ ขัดขวาง หรือรบกวนจนไม่สามารถทำงานตามปกติได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๑๑ ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุข ต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท

มาตรา ๑๒ ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา ๙ หรือมาตรา ๑๐

- (๑) ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน ไม่ว่าความเสียหายนั้นจะเกิดขึ้นในทันทีหรือในภายหลังและไม่ว่าจะเกิดขึ้นพร้อมกันหรือไม่ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสิบปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท

- (๒) เป็นการกระทำโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือการบริการสาธารณะ หรือเป็นการกระทำต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามปีถึงสิบห้าปี และปรับตั้งแต่หกหมื่นบาทถึงสามแสนบาท

ถ้าการกระทำความผิดตาม (๒) เป็นเหตุให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สิบปีถึงยี่สิบปี

มาตรา ๑๓ ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา ๕ มาตรา ๖ มาตรา ๗ มาตรา ๘ มาตรา ๙ มาตรา ๑๐ หรือมาตรา ๑๑ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๑๔ ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

- (๑) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน
- (๒) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน
- (๓) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา
- (๔) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้
- (๕) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (๑) (๒) (๓) หรือ (๔)

มาตรา ๑๕ ผู้ให้บริการผู้ใดจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา ๑๔ ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน ต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา ๑๔

มาตรา ๑๖ ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติมหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด ทั้งนี้ โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่ง เป็นการนำเข้าข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยสุจริต ผู้กระทำไม่มีความผิด ความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นความผิดอันยอมความได้ถ้าผู้เสียหายในความผิดตามวรรคหนึ่งตายเสียก่อนร้องทุกข์ ให้บิดา มารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้เสียหายร้องทุกข์ได้ และให้ถือว่าเป็นผู้เสียหาย

มาตรา ๑๗ ผู้ใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ นอกพระราชอาณาจักรและ

(๑) ผู้กระทำความผิดนั้นเป็นคนไทย และรัฐบาลแห่งประเทศที่ความผิดได้เกิดขึ้นหรือผู้เสียหายได้ร้องขอให้ลงโทษ หรือ

(๒) ผู้กระทำความผิดนั้นเป็นคนต่างด้าว และรัฐบาลไทยหรือคนไทยเป็นผู้เสียหายและผู้เสียหายได้ร้องขอให้ลงโทษจะต้องรับโทษภายในราชอาณาจักร

### ➤ ตัวอย่างการกระทำความผิดตาม พรบ คอมพิวเตอร์

1. พฤติกรรม : ใช้ user name/password ของผู้อื่น Log in เข้าสู่ระบบ

ฐานความผิด : มาตรา 5 ปรับไม่เกิน 10,000.- จำคุกไม่เกิน 6 เดือน

ข้อแนะนำ : ไม่ให้ user/password ของผู้อื่น และห้ามไม่ให้ผู้อื่นลวงรู้ password ของตน

2. พฤติกรรม : Forward email ที่มีข้อความ เนื้อหา หรือรูปภาพที่ไม่เหมาะสม เป็นเท็จ กระทบความมั่นคง หรือลามกอนาจาร

ฐานความผิด : มาตรา 14 ปรับไม่เกิน 100,000.- จำคุกไม่เกิน 5 ปี

ข้อแนะนำ : ไม่ forward email ที่ไม่เหมาะสม

3. พฤติกรรม : โปสข้อความตามกระทู้ต่างๆ ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม เป็นเท็จ กระทบความมั่นคง หรือลามกอนาจาร

ฐานความผิด : มาตรา 14 ปรับไม่เกิน 100,000.- จำคุกไม่เกิน 5 ปี

ข้อแนะนำ : ใช้วิจารณญาณในการแสดงความคิดเห็น และคำนึงถึงผลที่จะตามมา

4. พฤติกรรม : เผยแพร่ภาพตัดต่อให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย หรืออับอาย

ฐานความผิด : มาตรา 16 ปรับไม่เกิน 60,000.- จำคุกไม่เกิน 3 ปี

การก่อกวนหรือลักขโมยข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ เป็นการกระทำที่กฎหมายอาญาใช้กันอยู่ ไม่สามารถเอาผิดได้ เนื่องจากเป็นความผิดที่ทันสมัย ไม่สามารถปรับข้อกฎหมายเอาผิดได้ จึงได้มีกฎหมายเฉพาะเพื่อเอาผิดกับบรรดาแฮกเกอร์จอมก่อกวนทั้งหลาย ชื่อ พระราชบัญญัติว่าด้วยความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2550

กฎหมายฉบับนี้มีทั้งหมด 30 มาตรา บัญญัติความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ไว้ค่อนข้างครอบคลุม จึงทำให้ต้องใช้ภาษาทางกฎหมาย เพื่อให้มีความหมายเพื่อไว้สำหรับวิธีการใหม่ๆ ที่อาจเกิดขึ้นภายหลัง อัตรโทษสำหรับลงโทษผู้กระทำความผิด มีตั้งแต่ปรับอย่างเดียว จนสูงสุดจำคุกถึง 20 ปี ซึ่งพอสรุปเป็นภาษาให้อ่านเข้าใจง่ายๆ ดังนี้



1) **ความผิดสำหรับนักเจาะ** พวกที่ขอบเจาะระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น ที่มีการสร้างระบบป้องกันไว้แต่ถ้าเจ้าเว็บสาธารณะ ก็ยอมไม่มีความผิด โทษสำหรับพวกขอบเจาะ จำคุกไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 10,000 บาท แต่ถ้าเจาะเข้าไปถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ด้วย โทษจะเพิ่มเป็น 2 เท่า

2) **คนที่เผยแพร่รหัส (Password)** ที่ตัวเองรู้มา สำหรับเพื่อใช้เข้าระบบคอมพิวเตอร์ มีโทษจำคุก 1 ปี ปรับไม่เกิน 20,000 บาท

3) **ความผิดสำหรับนักล้วง** พวกที่ขอบดักข้อมูลที่เป็นส่วนตัว ซึ่งส่งถึงกันทางอินเทอร์เน็ต ทาง e-mail มีโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท

4) **ความผิดสำหรับพวกปลอมไวรัส** พวกทำลายข้อมูล หรือไปเปลี่ยนแปลงข้อมูลของคนอื่น ไม่ว่าจะด้วยวิธีใด จะใช้ไวรัส หรือแอบเข้าไปทำลายตรงๆ หรือพวกพนักงานที่ทำงานอยู่แล้วกำลังจะออก เข้าไปทำลายข้อมูล มีโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 10,000 บาท ถ้าทำลายระบบคอมพิวเตอร์ จะมีข้อมูลหรือไม่ก็ตาม มีโทษเท่ากัน

5) **ถ้าการทำลายข้อมูลคนอื่น** ทำให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน ประเภทคอมพิวเตอร์ควบคุมจราจร โทษสูงขึ้นไปเป็น จำคุก 10 ปี ปรับ 200,000 บาท และถ้ากระทบถึงความมั่นคงของประเทศ โทษจะสูงขึ้นเป็นจำคุก 3-15 ปี แต่ถ้าจนเป็นเหตุให้บุคคลอื่นถึงแก่ความตาย โทษจะหนักถึงจำคุก 10-20 ปี

6) ความผิดของพวกขอบก่อกวนหรือขอบแกล้งคนอื่น ส่งเมลก่อกวนหรือโฆษณาขายสินค้าหรือขายบริการ ประเภทไปโผล่ป้อปอัพ หรือส่งเมลขยะโดยที่เขาไม่ต้องการ มีโทษปรับอย่างเดียวไม่เกิน 1,000,000 บาท โทษฐานก่อความรำคาญ

7) ส่งเมลเป็นข้อมูลปลอมข้อมูลเท็จ ใส่ร้ายป้ายสีคนอื่น หรือพวกเจ้ากรรมท้าวลือที่ขอบปล่อยข่าวให้เกิดความวุ่นวาย รวมถึงส่งภาพลามกอนาจารทั้งหลาย รวมถึงพวกผสมโรงที่ได้รับแล้วส่งต่อด้วย มีโทษเสมอกันคือ จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท

8) พวกที่ขอบใช้ศิลปะประหลาดตัว ตัดต่อภาพของคนอื่น แล้วนำเข้าเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ทำให้เจ้าของภาพเสียหาย อับอาย ต้องโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 600,000 บาท แต่กฎหมายยกเว้นสำหรับผู้ที่ทำด้วยความสุจริต จะไม่เป็นความผิด

9) ผู้ให้บริการหรือเจ้าของเว็บ มีหน้าที่ต้องเก็บข้อมูลของผู้ใช้บริการอย่างน้อย 90 วัน เพื่อให้สามารถหาตัวผู้ให้บริการ สำหรับให้ตรวจสอบได้ มิฉะนั้น ผู้ให้บริการหรือเจ้าของเว็บ จะต้องรับโทษเอง แต่เบาหน่อยคือปรับอย่างเดียวไม่เกิน 500,000 บาท

การกระทำความผิดตามกฎหมายนี้ แม้จะทำนอกราชอาณาจักร ไม่ว่าคนไทยหรือคนต่างด้าวเป็นผู้ทำ ถ้าเกิดความเสียหายไม่ว่าเป็นในประเทศหรือต่างประเทศ ก็ต้องยอมรับโทษตามกฎหมายนี้ด้วย

ปัญหาที่ตามมาคือ การกระทำความผิด ในระบบคอมพิวเตอร์ทางอินเทอร์เน็ตอย่างนี้ จะจับได้อย่างไร กฎหมายให้อำนาจ เรียกข้อมูลจากผู้ให้บริการหรือเจ้าของเว็บทั้งหลาย รวมถึงมีอำนาจที่จะรวมถึงอำนาจที่จะเข้าไปติดตามตรวจสอบ ก็อปปี ในระบบคอมพิวเตอร์ของใครก็ได้ ถ้ามีเหตุอันควรเชื่อได้ว่ามีการกระทำความผิด แต่การให้อำนาจเจาะเข้าไปในระบบคอมพิวเตอร์ของคนอื่นโดยไม่มีความผิดตามกฎหมายนั้นนั้น จะต้องขออนุญาตต่อศาลเสียก่อน จะทำโดยพลการไม่ได้

10) หากเจ้าหน้าที่เปิดเผยข้อมูลที่ใช้อำนาจหน้าที่ไปเจาะข้อมูลเข้ามาโดยไม่มีอำนาจ เจ้าหน้าที่แต่ละจะต้องย้ายภูมิลำเนาเข้าไปอยู่ในคุก ด้วยอัตราโทษจำคุก ไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท และแม้ไม่ได้ตั้งใจเปิดเผย แต่ด้วยความประมาท ทำให้ข้อมูลหลุดเข้าสู่อินเทอร์เน็ต ก็ต้องรับโทษด้วย คือจำคุกไม่เกิน 1 ปี ปรับไม่เกิน 20,000 บาท

### ➤ เอกสารอ้างอิง

อนันท์ วาไชย. Graphic Design for Printing & Publishing. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี; บริษัทไอดีซีพรีเมียร์ จำกัด. 2558.

การกระทำความผิด พรบ. คอมพิวเตอร์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.softbizplus.com/computer/639-computer-law-2550-sample> (เข้าถึงวันที่ 20 มิถุนายน)

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.mict.go.th/assets/portals/12/files/prb.com%20-%20th.pdf> (เข้าถึงวันที่ 20 มิถุนายน 59).