

Ps

การใช้งาน Photoshop ขั้นพื้นฐาน



ภูเบศ มาตรฐานันต์
โสตทัศนวัสดุ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

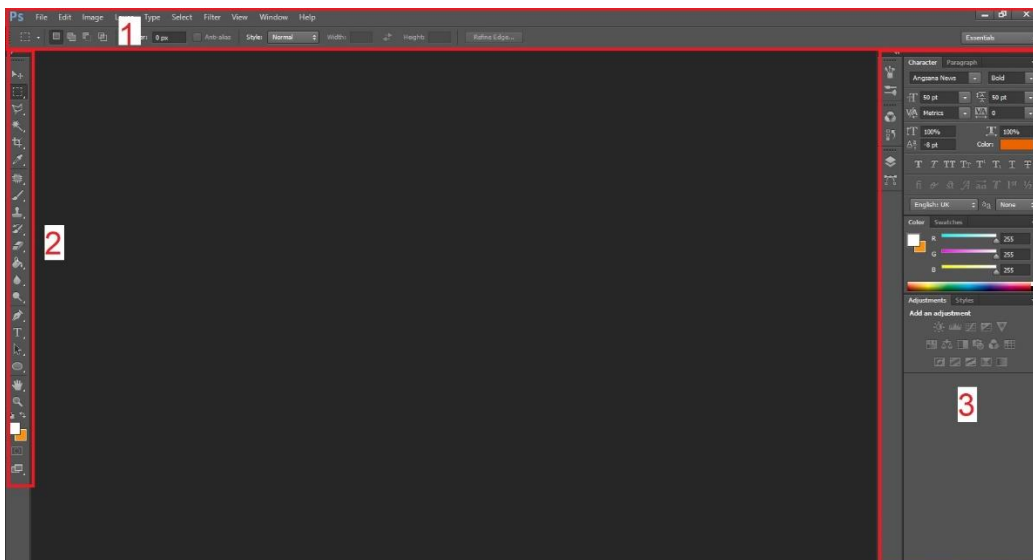


การใช้งาน Photoshop ขั้นพื้นฐาน

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร งานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถตกแต่งและสร้างภาพซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่าง ๆ มารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพ นอกจากนี้ Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพโดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการยอมรับว่าโปรแกรมตัวนี้ดี

Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ การที่เราจะใช้โปรแกรม Photoshop จำเป็นต้องมีเครื่องมือที่มีความสามารถสูงพอควร มีความเร็วในการประมวลผล และมีหน่วยความจำที่เพียงพอ เพราะไม่เช่นนั้นการสร้างงานของคุณคงต้องพบเจอปัญหาตามมาอีกมากมาย

ลักษณะงานที่เหมาะสมกับโปรแกรม Photoshop มีหลากหลายมากมาย แล้วแต่ความต้องการของผู้ออกแบบเช่น งานรีทัชภาพ งานอาร์ทเวิร์ค งานโปสเตอร์ โปรชัวร์ แบนเนอร์ เป็นต้น โครงสร้างหน้าต่างของโปรแกรม Photoshop แบ่งแบบคร่าวๆ ออกเป็น 3 ส่วน หลักๆ ดังนี้



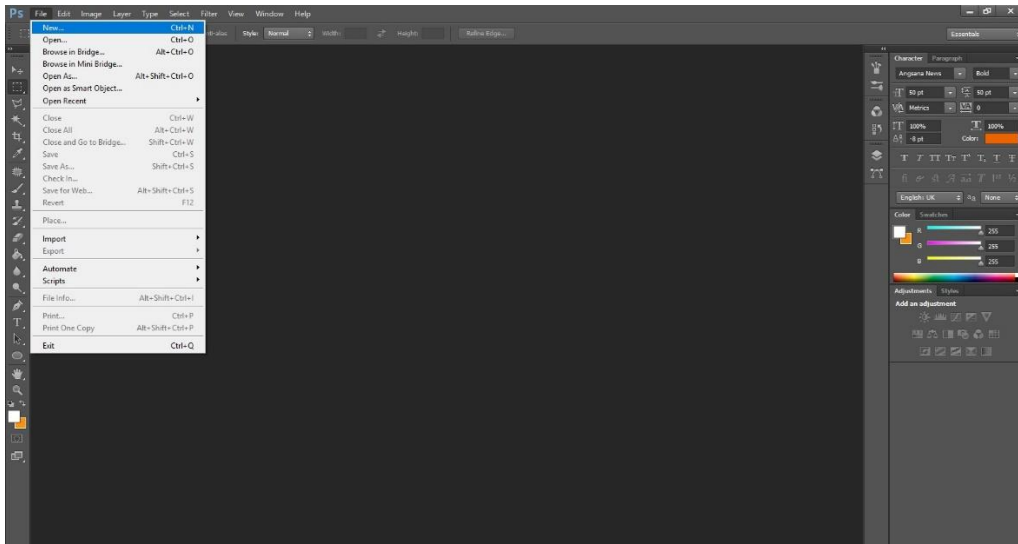
- 1. แถบเมนู ด้านบน (Menu Bar) :** ใช้จัดการกับองค์ประกอบภาพรวม ของ โปรแกรม Photoshop เช่น การสร้างไฟล์งาน และบันทึกไฟล์งาน (File), ปรับแสงสีรูปภาพ (Image), เพิ่มเอฟเฟคให้รูปภาพ (Filter), ปรับแต่งรูปแบบหน้าต่างของโปรแกรม (View) และ อื่น ๆ
- 2. กล่องเครื่องมือ ด้านซ้าย (Tools box) :** เป็นส่วนที่รวบรวมเครื่องมือต่าง ๆ ให้เลือกใช้งานได้สะดวกมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น เครื่องมือตัดภาพ ลบภาพ เทสี ระบายสี เพิ่มข้อความ Text และ อื่น ๆ
- 3. แถบจัดการเลเยอร์ ด้านขวา (Layer Panel) :** เป็นส่วนที่ใช้จัดการกับ องค์ประกอบย่อย ๆ ทั้งหมดที่รวมอยู่ในไฟล์งาน โฟโต้ชอป (Photoshop 's Layer) ไม่ว่าจะเป็น องค์ประกอบของรูปภาพแต่ละรูป (Image Layer) , ข้อความ (Text Layer) รวมถึง องค์ประกอบย่อยอื่น ๆ



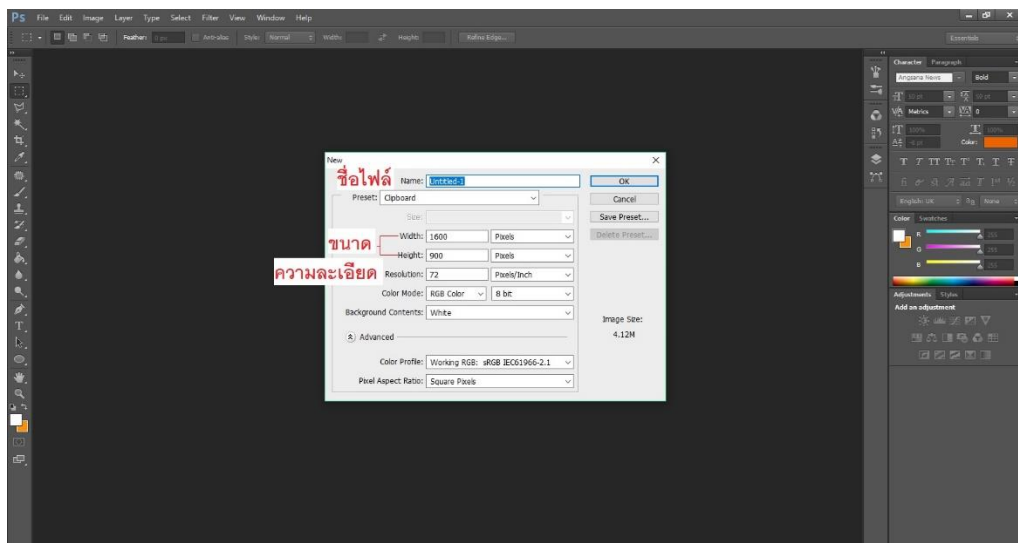
เริ่มต้นการใช้งาน Photoshop ขั้นพื้นฐาน

1. การสร้างไฟล์งาน (Create File in Photoshop)

ในการเริ่มต้นที่จะสร้างผลงานอะไรก็แล้วแต่ด้วย โปรแกรม Photoshop นั้น เราจะต้องทำการสร้างไฟล์งานขึ้นมาก่อน ซึ่งการสร้างไฟล์งานนั้นก็เปรียบเสมือนกับการที่ สร้างแผ่นกระดาษวางๆ ขึ้นมา 1 แผ่น เพื่อใช้สำหรับวาดรูป หรือ ใส่รูปภาพอะไรก็ตาม ที่ต้องการจะตกแต่งลงไปบนแผ่นกระดาษแผ่นนั้น ๆ นั่นเอง ซึ่งวิธีการสร้างไฟล์งานนั้น ให้กดที่ ปุ่ม File ในแถบเมนูด้านบน แล้วตามด้วย ปุ่ม New (จาง่ายๆ ว่า File > New)

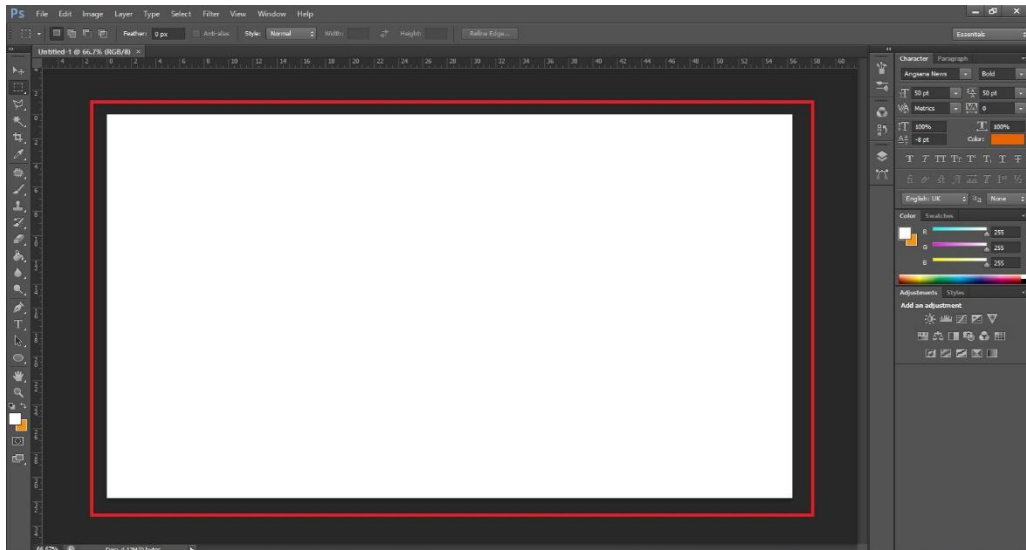


หลังจากนั้น โปรแกรมจะขึ้นหน้าต่างใหม่ขึ้นมาเพื่อให้เรา ตั้งชื่อไฟล์งาน พร้อมกับเลือกว่าต้องการขนาดใหญ่เท่าไร ความละเอียดมากน้อยแค่ไหน เมื่อตั้งขนาดได้แล้ว ก็กด ปุ่ม OK



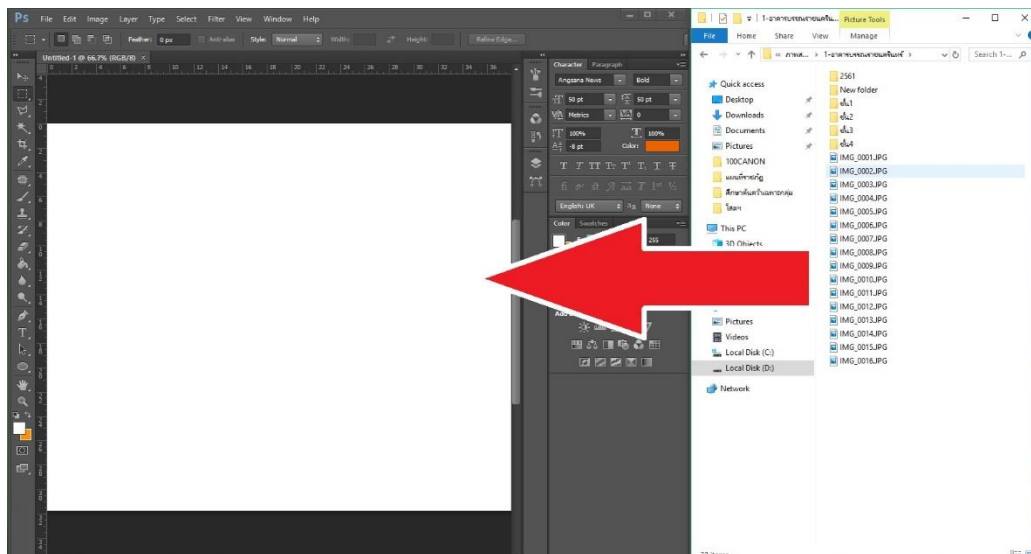


จากนั้นเราก็จะได้กระดาษขึ้นมา 1 แผ่น ตามขนาดที่เราได้ตั้งเอาไว้ เป็นอันเสร็จสิ้น วิธีการสร้างไฟล์งาน



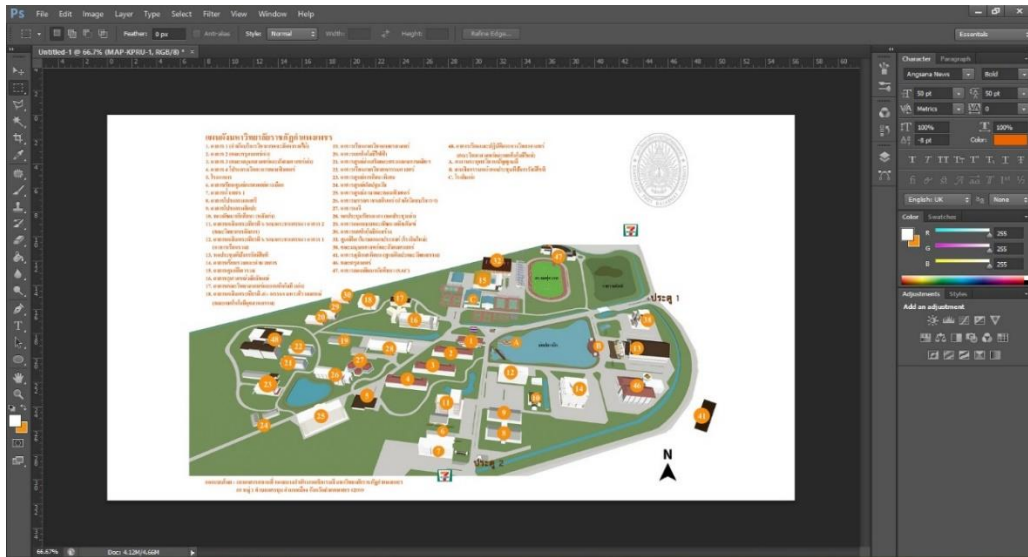
2. การดึงรูปภาพเข้าโปรแกรม (Images to Photoshop)

การนำรูปภาพเข้ามาใช้งานในโปรแกรม Photoshop สามารถทำได้หลายวิธีด้วยกัน แต่วิธีที่ง่ายที่สุดคือ การลากและวาง (Drag and Drop) เราแค่เลือกไฟล์รูปภาพที่ต้องการจะใช้ จากนั้นก็ใช้เมาส์คลิกที่ไฟล์รูปภาพนั้น ๆ (คลิกซ้ายค้าง) แล้วก็ลากมาวางลงในส่วนของหน้ากระดาษ (ไฟล์งานที่เราสร้างไว้ในโปรแกรม Photoshop) เพียงเท่านี้รูปภาพก็จะเข้ามาอยู่ในโปรแกรม ให้เราตกแต่ง รีทัชได้ตามใจชอบ



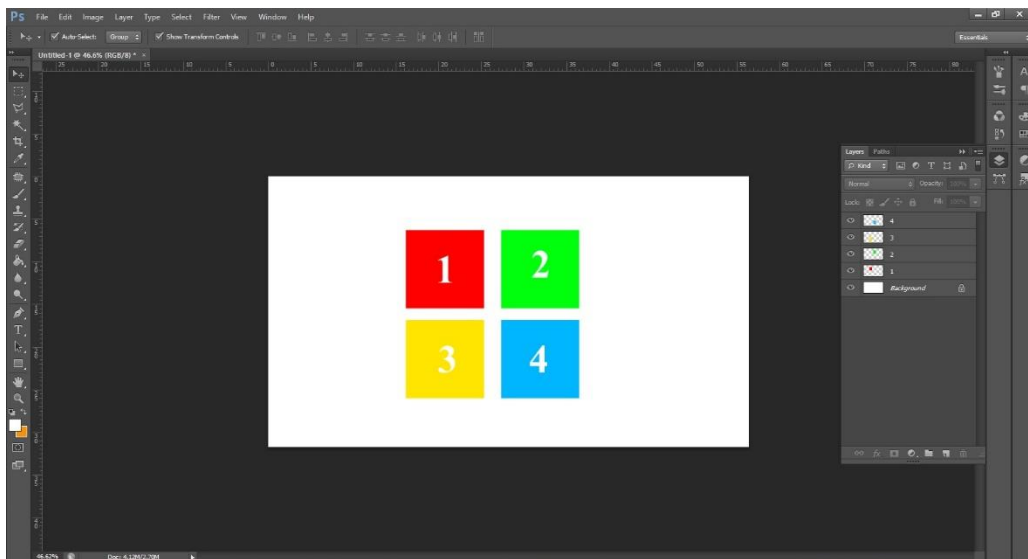


หลังจากที่เราดึงภาพเข้ามาในโปรแกรมแล้ว ภาพที่ดึงเข้ามาก็จะปรากฏขึ้นบนหน้ากระดาษไฟล์งานที่เราสร้างไว้ พร้อมกับสร้างเลเยอร์ให้โดยอัตโนมัติ ดังนั้น การจัดการกับเลเยอร์ จึงเป็นสิ่งจำเป็นในขั้นถัดไปที่เราจะต้องเรียนรู้



3. การจัดการเลเยอร์ (Photoshop's Layer Panel)

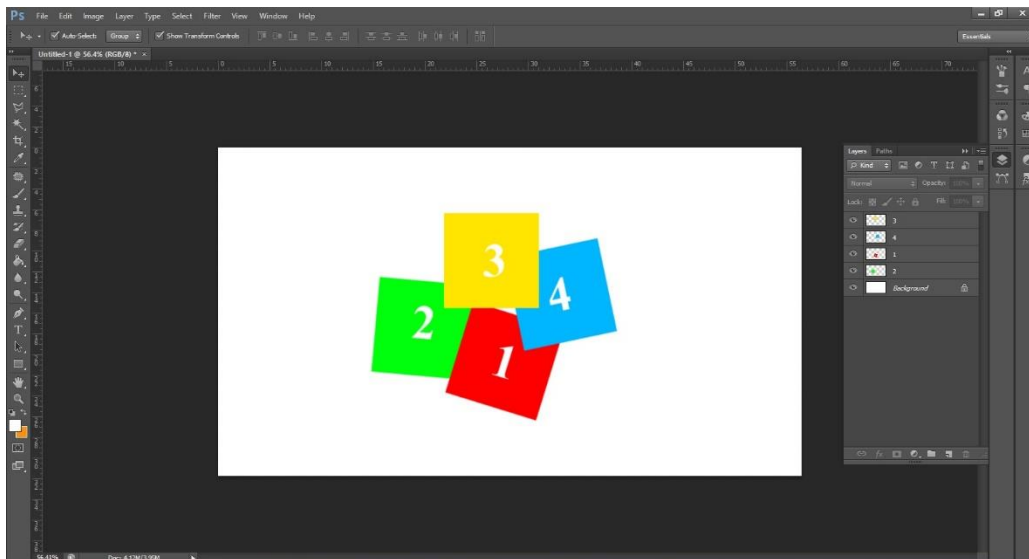
ในส่วนของ เลเยอร์ (Layer) ในโปรแกรม Photoshop เปรียบเหมือนกับเศษกระดาษชิ้นเล็ก ๆ ที่อยู่บนไฟล์งานของเรา โดยเราจะนำเศษกระดาษนั้น ๆ มาตัด หรือต่อกันก็ได้ ยิ่งถ้ามีเศษกระดาษชิ้นเล็ก ๆ อยู่มากเท่าไร ก็เท่ากับว่าในไฟล์งานนั้น ๆ ก็จะมีเลเยอร์มากขึ้นเท่านั้นนั่นเอง



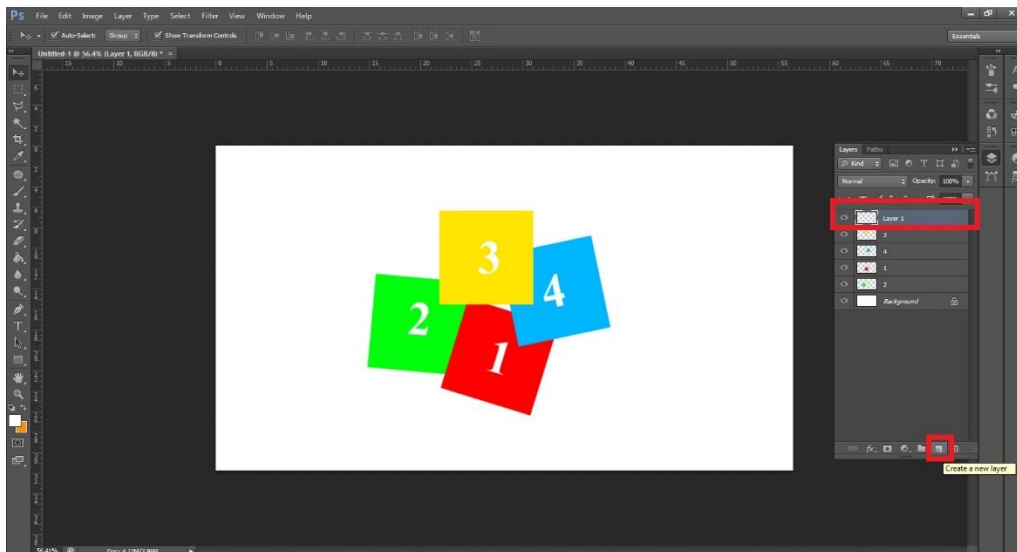
ส่วนหลักๆของเลเยอร์ที่เราควรรู้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่ การแสดงผลของเลเยอร์,การสร้างเลเยอร์ใหม่ และการลบเลเยอร์เก่า



3.1 การแสดงผลของเลเยอร์ : เลเยอร์ที่อยู่บนสุด จะแสดงผลทับเลเยอร์ที่อยู่ล่างเสมอ เช่น ถ้าเรานำไฟล์งานของเรามาวางไว้ตำแหน่งเดียวกันโดยเรียง ไล่จากบนลงล่าง 3-4-1-2 ผลลัพธ์ของภาพที่อยู่บนสุดก็จะเป็น Layer 3

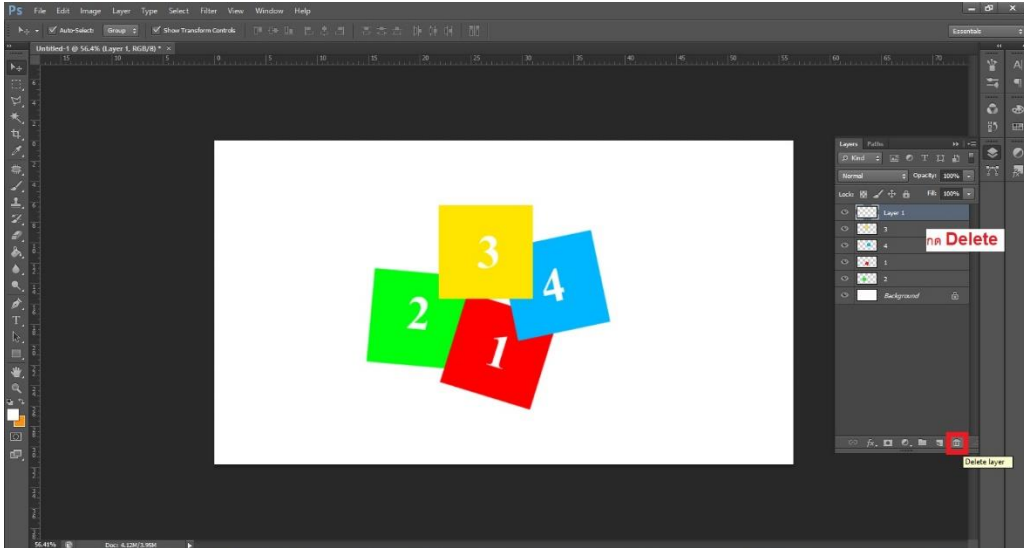


3.2 การสร้างเลเยอร์ใหม่ : เราสามารถสร้างเลเยอร์ใหม่ (Create New Layer) เพิ่มขึ้นมาได้เรื่อย ๆ ตามความต้องการ เพื่อที่จะทำการตกแต่ง เพิ่มเติมรูปภาพโดยที่ไม่ให้ปะปนกับเลเยอร์ของเดิม ด้วยการกดปุ่ม สัญลักษณ์ ไอคอนสี่เหลี่ยม 2 อันซ้อนกัน ที่อยู่บริเวณด้านล่างของแถบเลเยอร์



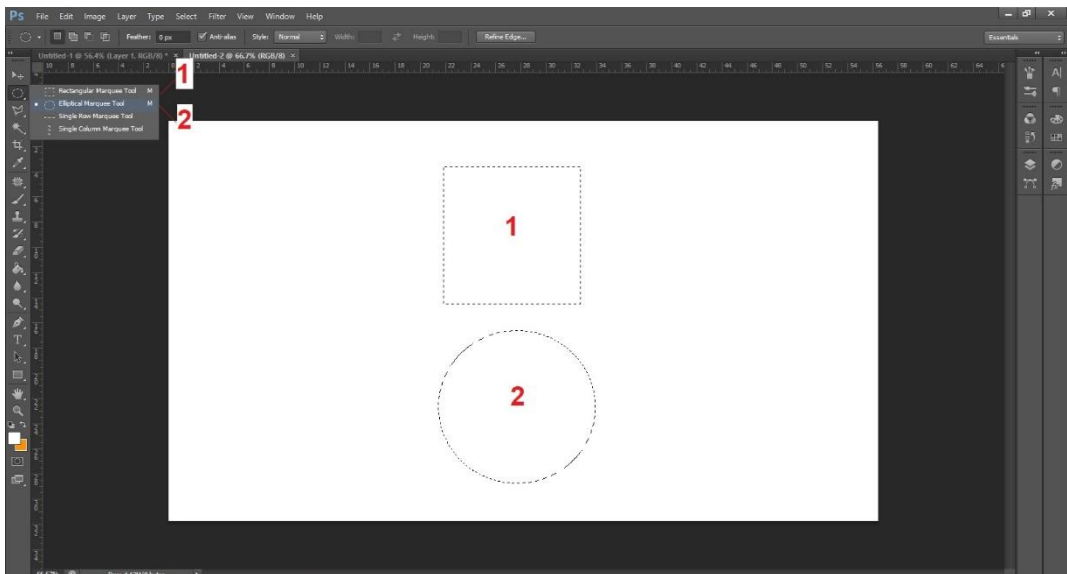


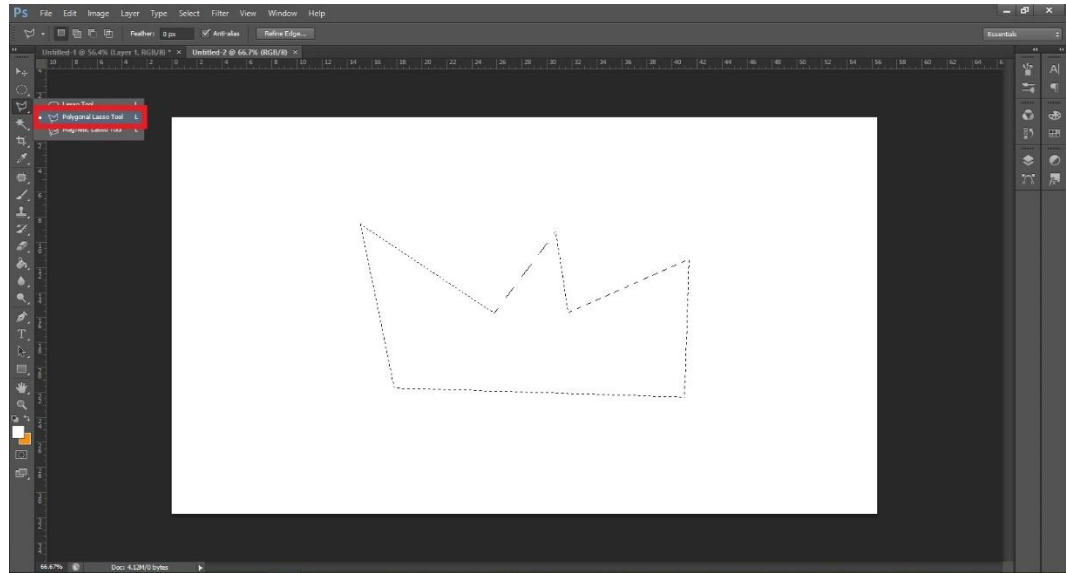
3.3 การลบเลเยอร์เก่า (เลเยอร์ที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว) : เมื่อไฟล์งานเราถูกใส่เข้าไปหลายๆรูปภาพ ก็เริ่มจะมีเลเยอร์เยอะมากขึ้น อาจทำให้เกิดความสับสน ยุ่งยากในการจัดเรียง ดังนั้นเราจึงควรรู้วิธีลบเลเยอร์เก่าๆ ที่ไม่ได้ใช้งานแล้วออกไปบ้าง ซึ่งวิธีการลบที่ง่ายที่สุด ก็คือ ให้กดเลือกเลเยอร์ที่จะลบ แล้ว กดปุ่ม Delete หรือ จะกด ปุ่มไอคอนรูปถังขยะ ที่ด้านล่างของแถบเลเยอร์ ก็ได้เช่นกัน เพียงแค่นี้รูปภาพในเลเยอร์นั้น ๆ ก็จะถูกลบออกไปทันที




4. การตัดต่อและลบรูปภาพบางส่วน

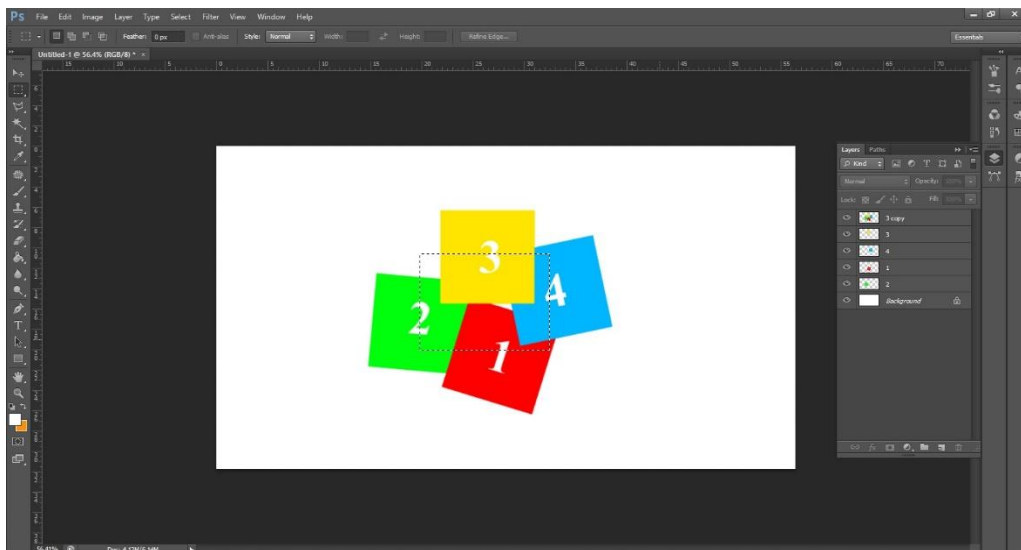
ในส่วนของการ “ตัดต่อรูปภาพ” สามารถทำได้หลายวิธีมาก ๆ ขึ้นอยู่กับความถนัดและความชอบของแต่ละคน ซึ่งจะขอแนะนำเฉพาะเครื่องมือพื้นฐานเริ่มต้น แบบที่ใช้งานง่าย ๆ ก่อน เครื่องมือตัดต่อภาพขั้นพื้นฐาน (Basic Photoshop Tools)





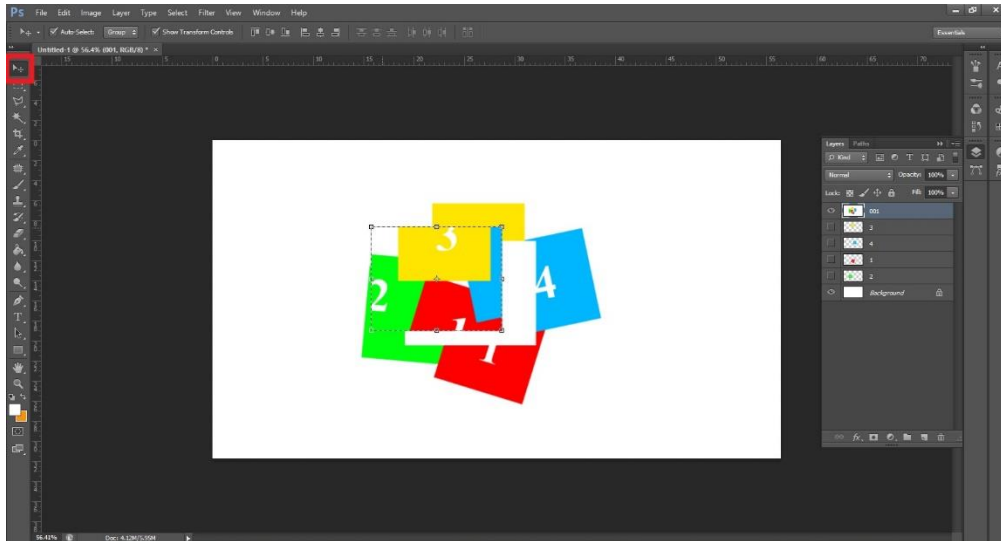
ตัวอย่างการใช้งานเครื่องมือ ตัดต่อภาพ


1. เครื่องมือ  ตัดภาพ แบบสี่เหลี่ยม
กดเลือกเครื่องมือ แล้วลากในบริเวณพื้นที่ ที่ต้องการจะตัด

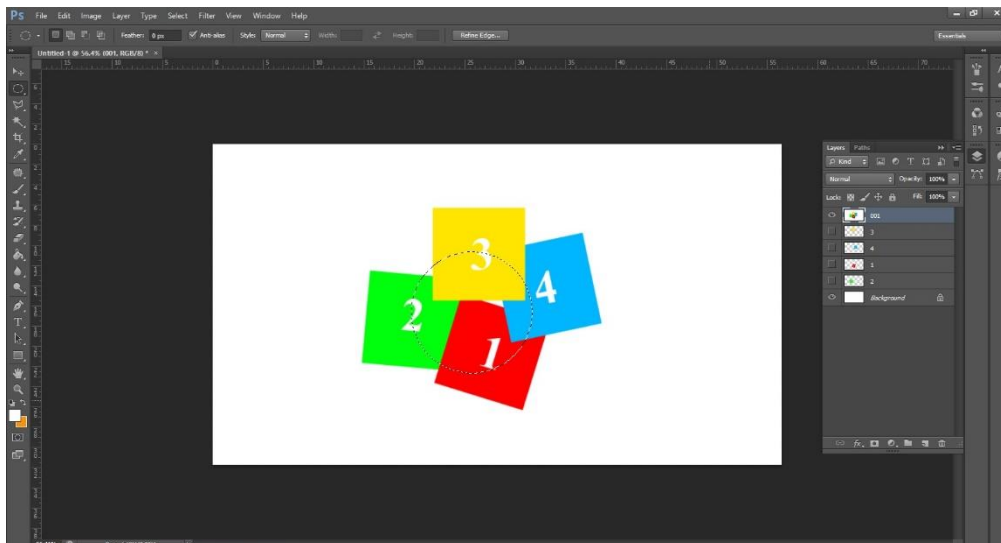




เปลี่ยนเป็น เครื่องมือหัวลูกศร  เพื่อดึงพื้นที่ใส่เส้นประออกมา

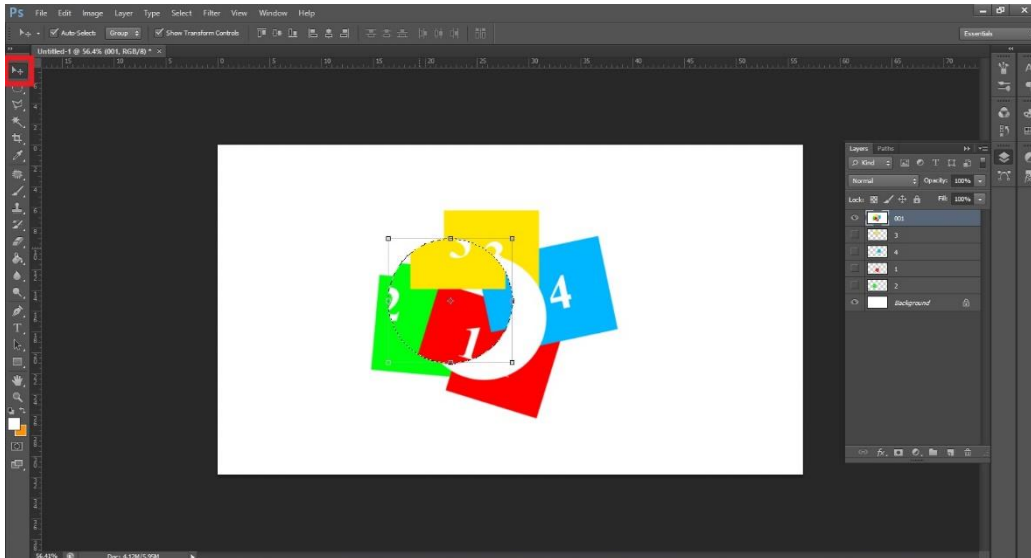



2. เครื่องมือ  ตัดภาพ แบบวงกลม
กดเลือกเครื่องมือ แล้วลากในบริเวณพื้นที่ ที่ต้องการจะตัด

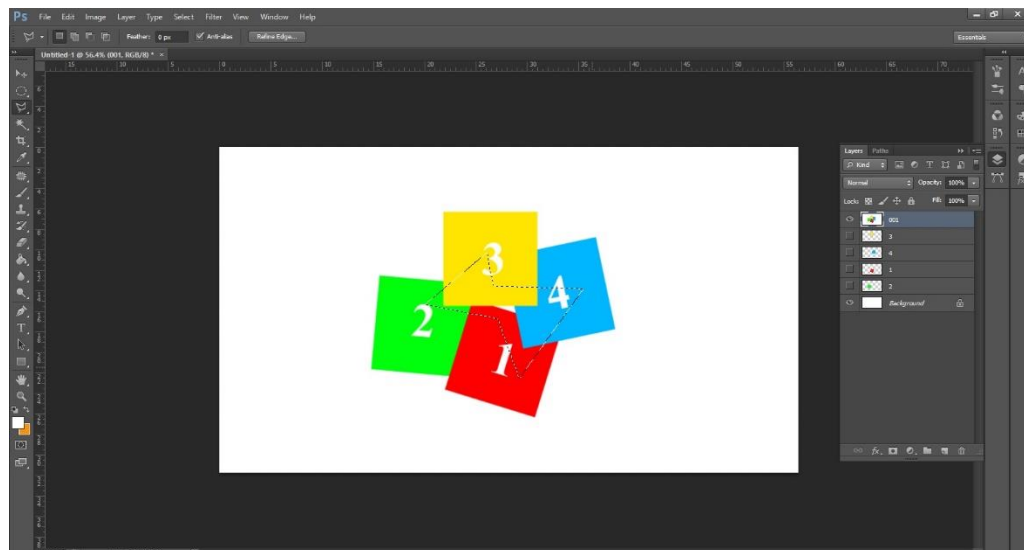




เปลี่ยนเป็น เครื่องมือหัวลูกศร  เพื่อติงพื้นที่ใส่เส้นประออกมา

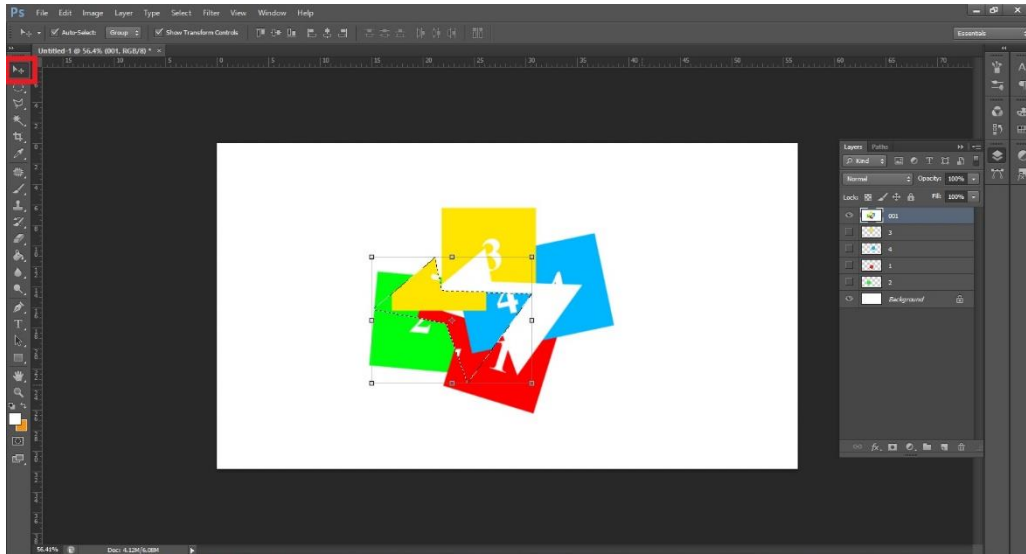


3. เครื่องมือ  ตัดภาพ ตามแนวเส้นตรง
กดเลือกเครื่องมือ แล้วลากในบริเวณพื้นที่ ที่ต้องการจะตัด



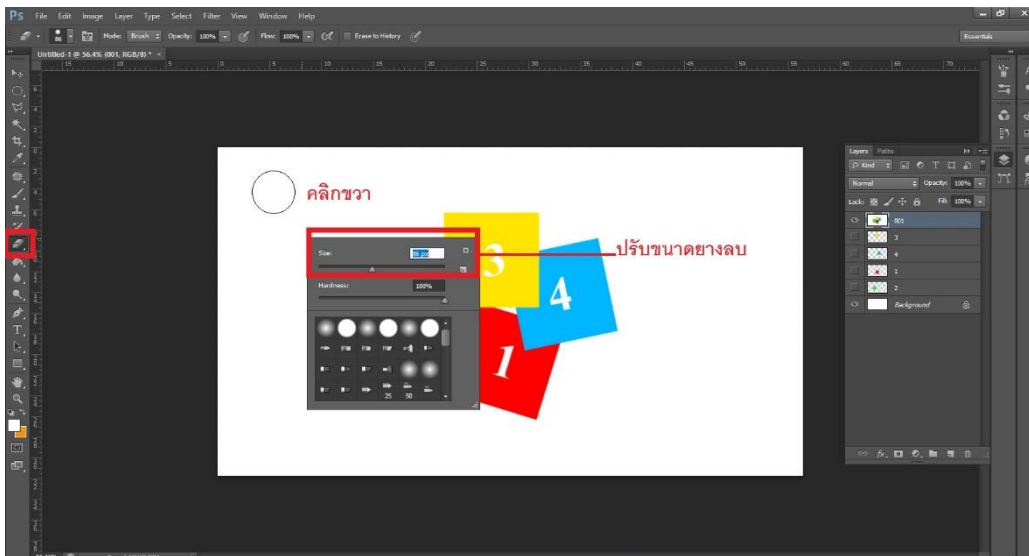


เปลี่ยนเป็น เครื่องมือหัวลูกศร  เพื่อติ่งพื้นที่ใส่เส้นประออกมา



การลบภาพบางส่วน ด้วยเครื่องมือ ยางลบ (Eraser Tool)

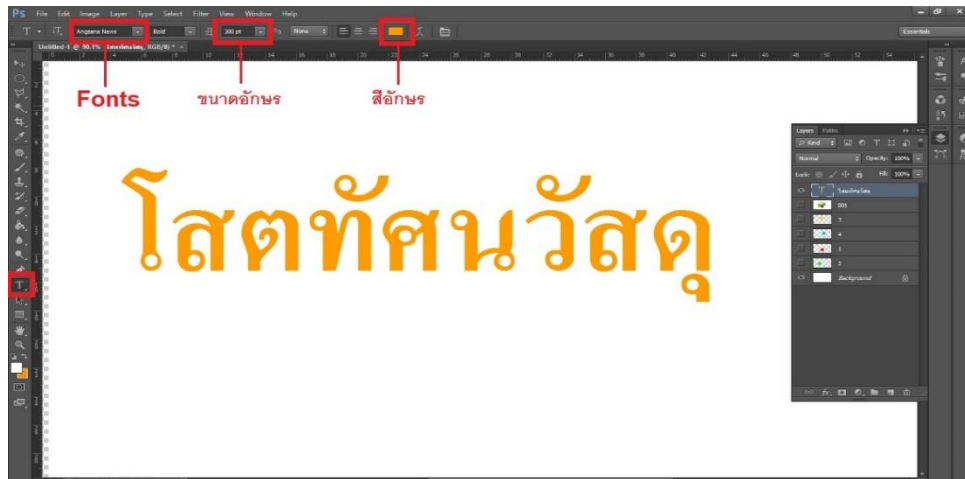
เป็นเครื่องมือที่ใช้ ลบส่วนบางส่วนของรูปภาพ ในแบบที่เบสิกและรวดเร็ว วิธีใช้ก็แค่กดที่เครื่องมือไอคอน รูปยางลบ แล้วก็นำไปใช้ลบส่วนใด ๆ ก็ได้ตามที่ต้องการได้เลย แต่ถ้าต้องการปรับขนาดของยางลบให้ใหญ่ขึ้น หรือ เล็กลง ก็กด คลิกขวา แล้วเลื่อนแถบ Size เพื่อปรับขนาดตามที่ต้องการ





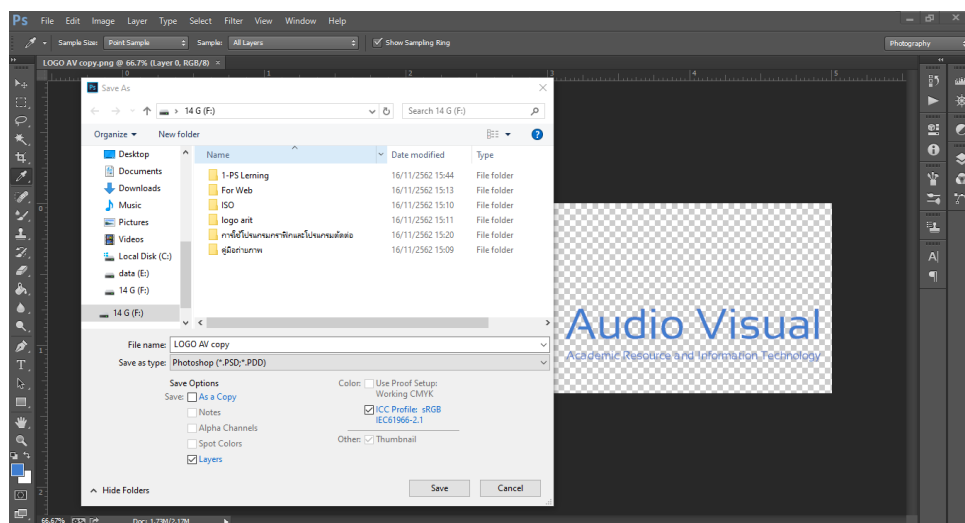
5. การใส่ข้อความ (Text in)

การใส่ข้อความตัวอักษรลงในไฟล์งานของ โปรแกรม โฟโต้ชอป นั้น เป็นเรื่องที่ยากมาก เพียงแค่กดปุ่ม เครื่องมือ Text ที่เป็นไอคอนสัญลักษณ์ตัว T แล้วคลิกลงในตำแหน่งที่ต้องการจะพิมพ์ข้อความ เพียงเท่านี้ โปรแกรมก็จะสร้าง Layer Text ขึ้นมา ให้เราสามารถพิมพ์ข้อความได้ทันทีถ้าต้องการ เปลี่ยนฟอนต์ (Fonts) ปรับขนาด (Size) หรือ เปลี่ยนสี (Color) ข้อความตัวอักษร ก็สามารถกดที่แถบพาแนลด้านบนได้เลย



6. การบันทึกไฟล์งาน (Save)

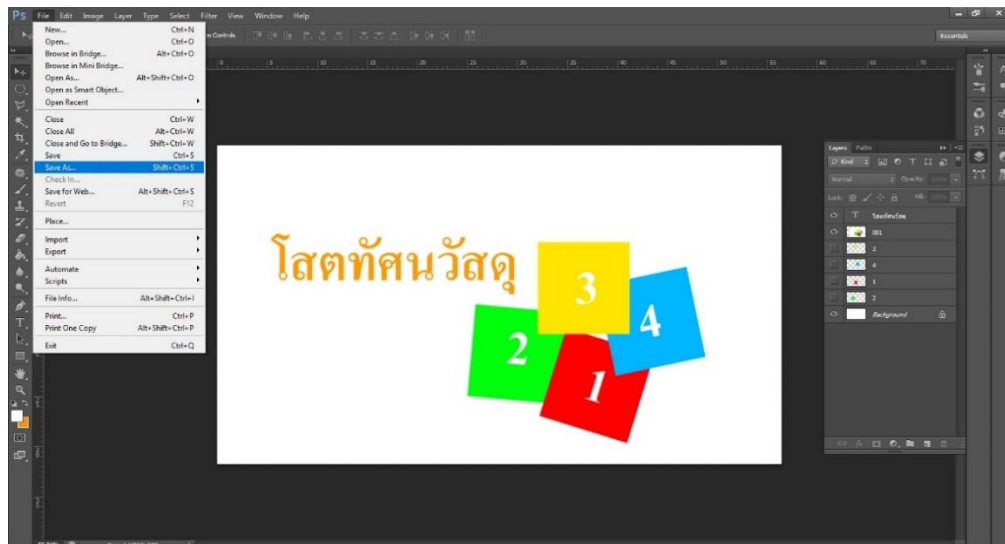
โปรแกรมโฟโต้ชอป สามารถแปลงไฟล์ และบันทึกไฟล์รูปภาพออกมาได้หลากหลายนามสกุล (Format) ด้วยกัน แต่นามสกุลหลักของตัว โปรแกรมโฟโต้ชอป จะมีนามสกุลว่า .PSD ไฟล์ PSD เรียกได้ว่าเป็นไฟล์ต้นฉบับ (Source File) ที่สามารถเปิดแก้ไข เพิ่มเติมต่อจากเดิมได้ทุกอย่าง (แต่ต้องเปิดด้วย โปรแกรม Photoshop เท่านั้น) ดังนั้นโดยทั่วไปแล้วคนมักจะบันทึกไฟล์ออกมา 2 นามสกุล ก็คือ ไฟล์ .PSD ที่เป็นไฟล์ต้นฉบับ และ อีก ไฟล์ คือ ไฟล์ .JPG (jpeg) ที่เป็นไฟล์รูปภาพยอดนิยม และใช้กันอย่างแพร่หลาย



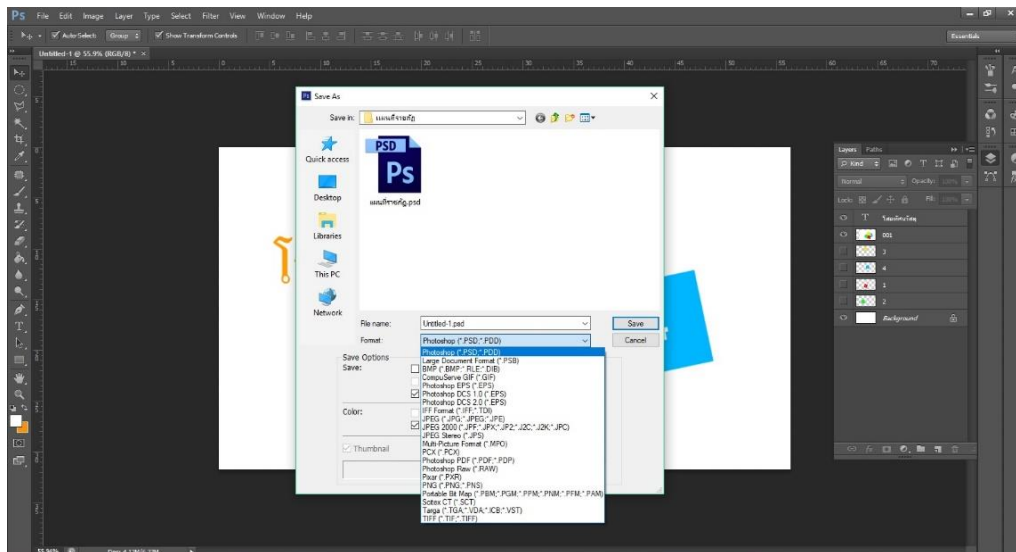


วิธีการบันทึกไฟล์งาน .PSD และ .JPG

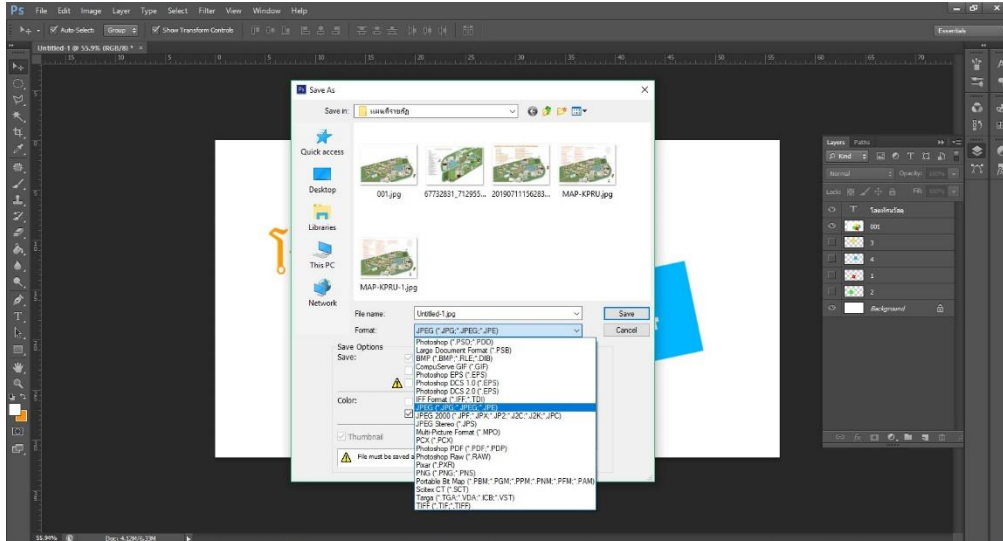
ขั้นแรกให้กด ปุ่ม File ที่แถบเมนูด้านบน ตามด้วย ปุ่ม Save As...



จากนั้นโปรแกรมจะขึ้นหน้าต่างมาให้เลือก พื้นที่สำหรับการบันทึกไฟล์ (Save in:), ชื่อไฟล์ (File name:) รวมถึงนามสกุลไฟล์ (Format) ที่ต้องการ ควรเลือกบันทึกไฟล์ ในรูปแบบของนามสกุล .PSD ก่อน แล้วค่อยบันทึกไฟล์เป็นนามสกุลอื่น ๆ ต่อ เมื่อเลือกเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็สามารถกด ปุ่ม Save เพื่อบันทึกไฟล์งานได้ทันที



ภาพตัวอย่างการบันทึกไฟล์งาน นามสกุล .PSD



ภาพตัวอย่างการบันทึกไฟล์งาน นามสกุล .JPEG

สิ่งที่สำคัญในการออกแบบกราฟิก

การจัดวางองค์ประกอบของงานออกแบบ หรือเรียกว่า “การวางคอมโพส” ถือเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบกราฟิก ซึ่งผลงานจะออกมาดีหรือไม่ดีก็ขึ้นอยู่กับสิ่งนี้ การวางคอมโพส เป็นการนำองค์ประกอบของ สี ตัวอักษร เส้น รูปภาพ หรืออื่น ๆ มาวางในพื้นที่ที่จะสร้างผลงานนั้น ๆ ที่ต้องการสื่อออกมา ก่อนจะไปถึงจุดของการออกแบบ เราก็ควรที่จะรู้ถึงองค์ประกอบในการออกแบบด้วย

องค์ประกอบงานกราฟิก

1. เส้น (Line) : รูปทรงของเส้นจะสื่อถึงความรู้สึกที่ต่างกันออกไป



เส้นแนวนอน = สงบราบเรียบ

เส้นแนวตั้ง = มั่นคง

เส้นทแยง = ไม่มั่นคง

เส้นตัดกัน = แข็งแกร่ง หนาแน่น

เส้นโค้ง = อ่อนนุ่ม

เส้นประ = ไม่สมบูรณ์

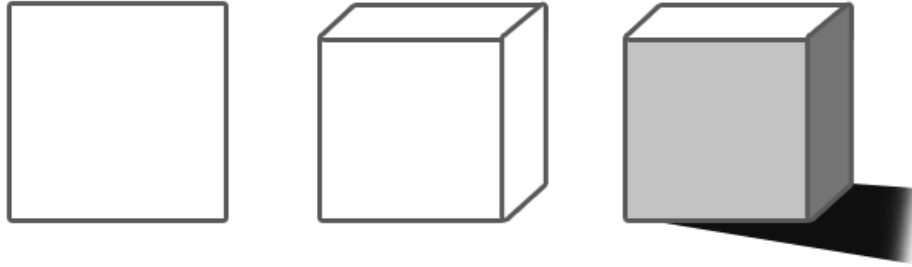
เส้นโค้งแบบคลื่น = นิ่มนวล

เส้นโค้งกันหอย = ไม่มีที่สิ้นสุด

เส้นซิกแซก = อันตราย



2. รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนัก (Value)



รูปร่าง = องค์ประกอบต่อจากเส้น ในรูปร่าง 2 มิติ ความกว้างและความยาว หรือสูง

รูปทรง = รูปร่าง 3 มิติ เป็นการเพิ่มความลึกเข้ามา

น้ำหนัก = เป็นส่วนเสริมให้รู้ว่ารูปทรงจะมีขนาดหนักเบา หรือโปร่ง

3. พื้นผิว (Texture) : เป็นอีกองค์ประกอบว่างานนั้นจะออกมาในแนวไหน สื่อถึงความเก่า-ใหม่ สื่อถึงงานปาร์ตี้ ฯลฯ รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์จะเพิ่มให้ผลงานเหมาะสมมากยิ่งขึ้น เช่น การ์ดเชิญไปงานเลี้ยง ก็อาจจะเป็นกระดาษที่หยาบๆ แว่วๆ เป็นต้น

4. พื้นที่ว่าง (Space) : พื้นที่หรือพื้นที่หลัง ที่ผู้ออกแบบอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้มี ซึ่งที่ว่างจะช่วยให้สามารถควบคุมองค์ประกอบไม่ให้หนักหรือบางเกินไป เป็นการช่วยเสริมจุดเด่นมากขึ้น

5. สี (Color) : หัวใจสำคัญของการออกแบบ เพราะสีจะสื่ออารมณ์ได้อย่างชัดเจน เช่น งานร็อคคอนเสิร์ต ใช้สีโทนร้อน เป็นต้น

สีแดง = อันตราย เร้าร้อน รุนแรง

สีม่วง = มีเสน่ห์

สีส้ม = สว่าง เร้าร้อน

สีน้ำตาล = สงบเยือก

สีเหลือง = สว่าง สดใส

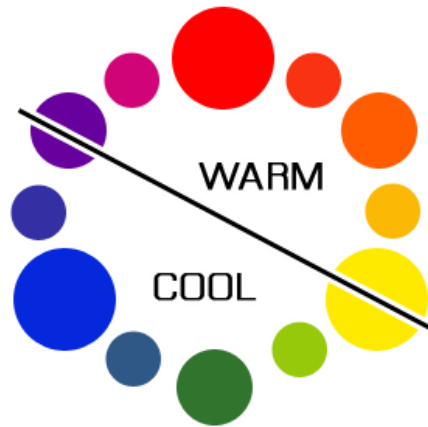
สีขาว = บริสุทธิ์ สะอาด

สีเขียว = สดชื่น พักผ่อน

สีดำ = หดหู่ เศร้าใจ

สีน้ำเงิน = สงบ ผ่อนคลาย

นอกจากสีจะแสดงถึงความรู้สึกต่าง ๆ แล้ว เมื่อนำมาใช้ร่วมกันยังสามารถสื่ออารมณ์ได้อีกแบบเช่นกัน โดยแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน (Warm Tone Color) และ วรรณะเย็น (Cool Tone Color)



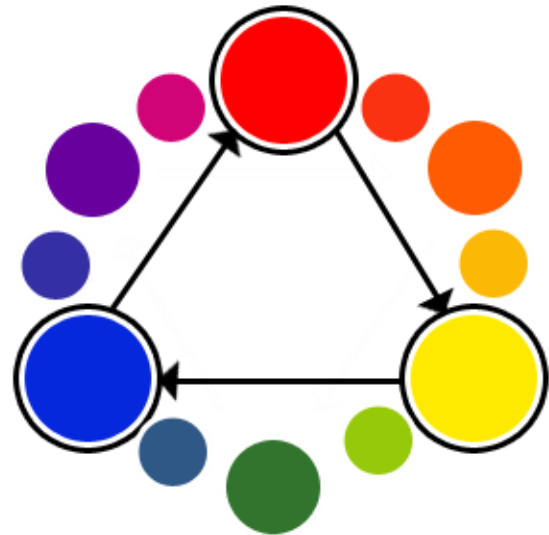


เทคนิคการใช้สีมีอยู่มากมายแล้วแต่จะเลือกใช้ เพื่อให้ภาพนั้นมีจุดเด่น มีอารมณ์ ตามผลงานหรือวัตถุประสงค์นั้น ๆ โดยการใช้สีมีอยู่ 4 รูปแบบ คือ

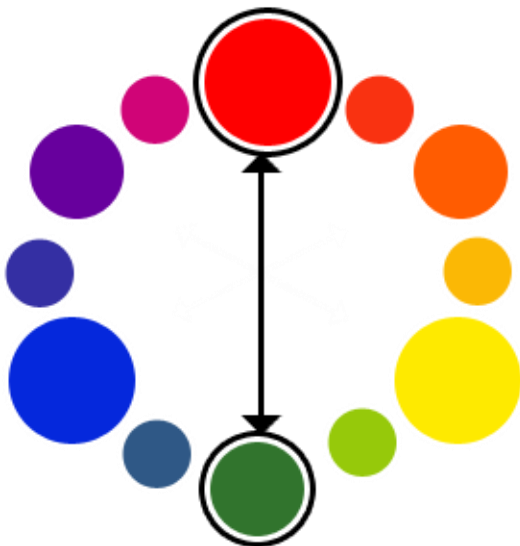
1. Mono : การใช้สีโทนเดียว เช่น สีแดง เป็นจุดเด่น ส่วนที่เหลือก็จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดงหรือลดความเข้มของสีแดงลงไป



3. Triad : การใช้ 3 สี สามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน



2. Complement : การใช้สีที่ตัดกัน แดง-เขียว หรือ น้ำเงิน-ส้ม เป็นต้น ควรใช้สีหนึ่ง 80% อีกสีที่สอง 20% หรือ 70%-30%



4. Analogic : การใช้สีข้างเคียงที่ติดกันในวงจรสี ด้านละสีมาใช้งาน





COLOR EMOTION GUIDE



ตัวอย่างการใช้สีโทนต่าง ๆ กับงานออกแบบ

6. ตัวอักษร (Type) เป็นส่วนสำคัญไม่แพ้สีเช่นกัน เพราะนักออกแบบบางคนก็ใช้เพียงแค่ตัวอักษร ก็สามารถทำให้สื่อถึงผลงานนั้นได้ดีเยี่ยม มี Proportion ของฟอนต์ 3 แบบ คือ ธรรมดา(Normal) ตัวหนา(Bold) ตัวเอียง(Italic) แต่ละส่วนก็จะแยกย่อยไปอีก บางคนอาจจะกล่าวว่า “แค่ตัวอักษรเอง ทำไม?” แต่ถ้าได้เรียนรู้แล้วจะทำให้ผลงานของเราดียิ่งขึ้น โดยตัวอักษรหลักๆ ที่นิยมใช้กันในปัจจุบันมี 4 แบบ คือ

Serif = เป็นระเบียบ เป็นทางการ

San Serif = อ่านง่าย ดูทันสมัย ไม่เป็นทางการมากนัก

Antique = แสดงถึงความชัดเจน ยุคสมัย

Script = ไม่เป็นทางการ มีความเป็นกันเอง

การเลือกฟอนต์ไปใช้ควรคำนึงถึง ความหมายต้องเข้ากัน และอารมณ์ของฟอนต์ต้องไปในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้การวางตำแหน่งก็สำคัญเช่นกัน โดยส่วนใหญ่แล้วธรรมชาติของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา บนลงล่าง จุดเด่นควรมีจุดเดียว และไม่ควรรีฟอนต์หลายแบบเกินไป



หลักการออกแบบโปสเตอร์

โปสเตอร์ มีความสำคัญมากต่อการโฆษณา มีตั้งแต่ขนาดใหญ่ที่ใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ไปจนถึงขนาดเล็กที่ไว้ใช้ประดับห้องเพิ่มความสวยงาม ถ้าโปสเตอร์สวย ดึงดูดสายตาคนดู ก็ยิ่งทำให้คนดูเห็นสิ่งที่เราต้องการจะนำเสนอมากขึ้น การจะออกแบบโปสเตอร์นั้นจำเป็นต้องมีสิ่งที่ควรคำนึงถึงดังต่อไปนี้

1. เลือกใช้ตัวหนังสือที่อ่านง่าย มองในระยะไกลแล้วไม่เพี้ยน ถ้าใช้ตัวหนังสือเล็กเกินไปหรืออ่านยากคนก็จะไม่สนใจ ให้ใช้ตัวหนังสือที่อ่านง่าย สบายตา มองเห็นไกล ๆ แล้วรู้เรื่อง
2. ถ้าเลือกพื้นสีอ่อน ใช้ตัวหนังสือเข้มจะช่วยให้เห็นได้ดีขึ้น ใช้พื้นสีเข้มก็ควรที่จะเลือกตัวหนังสือสีอ่อน ถ้าเลือกใช้ตัวหนังสือเข้มจะยิ่งทำให้อ่านได้ยาก การใช้สีเข้ามาเน้นข้อความส่วนที่สำคัญ แยกหัวข้อความแตกต่างของแต่ละเรื่อง ก็จะทำให้คนดูสามารถอ่านได้ง่ายขึ้น
3. ข้อความในโปสเตอร์ ควรจะเป็นข้อความที่สั้น เข้าใจง่าย อ่านปุ๊บเข้าใจปั๊บว่าคุณสื่อถึงอะไร ยิ่งข้อความสั้นตัวหนังสือก็ขยายได้ใหญ่มากขึ้นคนดูสามารถมองเห็นได้ในระยะไกล ข้อความยาวเกินไปก็จะชวนให้ไม่น่าอ่าน
4. การจัดเรียงก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งสำคัญ ทำให้โปสเตอร์ดูน่าอ่านขึ้น
5. ติดโปสเตอร์ในระดับสายตา ไม่สูงและไม่ต่ำเกินไป

โปสเตอร์โฆษณาหลักๆต้องมีอะไรบ้าง

1. รูปภาพ : รูปภาพที่ดีต้องน่าสนใจและสื่อความหมายได้ดี เพราะช่วยดึงดูดสายตาคนดูได้
2. พาดหัว : เป็นส่วนที่เด่นที่สุดในหัวข้อต่าง ๆ ของข้อความโฆษณา ข้อความต้องดึงดูดตาผู้อ่าน และชวนให้อ่านข้อความอื่น ๆ ต่อไป ข้อความพาดหัวต้องตัวหนังสือใหญ่โดดเด่น ข้อความสั้น ชวนติดตาม
3. พาดหัวรอง : เป็นข้อความที่มีความสำคัญรองลงมาจากข้อความพาดหัว ในกรณีที่ข้อความพาดหัวยาวเกินไปก็อาจจะตัดลงมาเป็นข้อความพาดหัวรองก็ได้ โดยใช้ตัวหนังสือที่เล็กกว่า
4. ข้อความบอกรายละเอียด : ถ้าเป็นสินค้าใหม่ในตลาด ที่คนยังไม่รู้จักก็อาจจะเขียนข้อความบอกรายละเอียดของสินค้าลงไป เพื่อที่คนดูจะได้เข้าใจว่าสิ่งนั้นคืออะไร
5. ข้อความอ้างอิง : ข้อความในส่วนนี้จะเป็นการอ้างอิงบุคคลที่มีชื่อเสียงในด้านนั้น ๆ เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ หรือความมั่นใจให้กับคนดู
6. ข้อความลงท้าย : เป็นข้อความสรุป ชื่อบริษัท ที่อยู่ เบอร์ติดต่อ เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ติดต่อซื้อสินค้า