

การใช้งานสีในการออกแบบ

สีที่ปรากฏอยู่ตามธรรมชาติทำให้นักมนุษยศาสตร์สามารถใช้ในการแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น สามารถช่วยในการมองเห็น ช่วยในการแยกภาพที่ทับซ้อนกัน ช่วยในการสังเกตความสุขของผลไม้ หรือช่วยในการจดจำ การใช้สีในการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้จึงเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ช่วยให้สามารถเข้าใจสิ่งที่นำเสนอได้มากขึ้น ช่วยเพิ่มความสวยงาม และช่วยในการเน้นส่วนที่จำเป็นในการใช้งานให้เด่นชัดเหมาะสำหรับการมองเห็นหรือการสังเกตด้วยตา

1.1 ความหมายของสี

สีในความหมายที่ 2 ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 หมายถึง ลักษณะของแสงสว่าง ปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็นขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น หรือหมายถึงสิ่งที่ทำให้ตาเห็นเป็นขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น เช่น สีทาบ้าน สีย้อมผ้า สีวาดภาพ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556)

สี หมายถึง ลักษณะปรากฏการณ์ที่แสงตกกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่ดวงตา และสมองแปลความหมายจากการรับรู้ทำให้เกิดเป็นความเข้าใจตามที่มนุษย์เป็นผู้กำหนดว่าแสงแบบนี้คือสีแดง สีเขียว หรือสีน้ำเงิน เป็นต้น และสียังมีความสำคัญทางด้านจิตวิทยาซึ่งมีผลในทางด้านศิลปะทำให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ ได้ตามอิทธิพลของสี เช่น รู้สึกสดชื่น ตื่นเต้น เศร้า กดดัน อันตราย หรือความกลัว ทำให้มีการนำสีมาประกอบกับการให้ความหมายของสิ่งต่าง ๆ เช่น ป้ายจราจร สัญญาณไฟ หรือป้ายเตือน ซึ่งโดยทั่วไปสามารถแยกสีออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. สีตามธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น สีของท้องฟ้า ต้นไม้ รุ่งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เป็นต้น

2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นสีที่ได้จากการสังเคราะห์หรือจากการสร้างจากเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์ เช่น การใช้ไฟฟ้า สารเคมี เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ทางการแสดง การตกแต่งสถานที่ หรือการแสดงผลทางคอมพิวเตอร์

ตัวอย่างภาพที่ 1.1 เป็นการใช้สีประกอบป้ายเพื่อเน้นถึงอันตรายและการแจ้งเตือน



ภาพที่ 1.1 การใช้สีประกอบป้ายสัญลักษณ์

ที่มา : (SP local, 2560)

1.2 ประโยชน์ของสี

การใช้สีในการแสดงผลสามารถช่วยให้สิ่งที่ต้องการนำเสนอมีความน่าสนใจและยังสามารถสร้างความเป็นเอกลักษณ์ รวมไปถึงการสื่อความหมาย ความรู้สึกทางอารมณ์ ซึ่งประโยชน์ของสีมีดังนี้

1. สีสามารถช่วยชักนำและดึงดูดสายตา การใช้สีสามารถช่วยกำหนดบริเวณของข้อความด้วยสีที่แตกต่างกัน เพื่อเน้นความสำคัญของส่วนที่ต้องการและสามารถชักนำสายตาของผู้ใช้ให้มองไปยังจุดที่ต้องการได้อย่างชัดเจน เช่น โปรโมชั่นสินค้า การลดราคาสินค้า เป็นต้น ดังภาพที่ 1.2



ภาพที่ 1.2 การใช้สีที่ต่างกันเพื่อดึงดูดสายตา
ที่มา : (พิชซ่าฮัท, 2560)

2. สีช่วยกำหนดขอบเขตของข้อมูล การกำหนดขอบเขตของข้อมูลสามารถใช้สีที่แตกต่างกันในการกำหนดได้ เพื่อให้ขอบเขตมีความแตกต่างกันและสามารถมองเห็นได้ชัดเจน เช่น ส่วนของเมนู ส่วนของการเชื่อมโยง เป็นต้น ดังภาพที่ 1.3



ภาพที่ 1.3 การใช้สีที่ต่างกันเพื่อกำหนดเขตข้อมูล
ที่มา : (Kapook, 2560)

3. สีช่วยในการเชื่อมโยงข้อมูล การกำหนดสีให้มีรูปแบบที่เหมือนกันหรือต่างกันสามารถช่วยไล่ลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อให้ผู้ใช้สามารถแยกแยะขอบเขตของข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันหรือข้อมูลที่มีความสำคัญในระดับเดียวกัน

4. สีช่วยจัดระเบียบข้อความ นอกจากการใช้สีเชื่อมโยงข้อมูลแล้วยังสามารถใช้แยกข้อความออกจากกันและช่วยสร้างความแตกต่างของข้อความได้ เพื่อให้ข้อความมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนและผู้ใช้สามารถแยกแยะหัวข้อของข้อมูลออกได้โดยง่าย

5. สีบ่งบอกอารมณ์โดยรวม สีสามารถดึงอารมณ์ของผู้ใช้ให้ตอบสนองกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอให้มีอารมณ์ร่วมกับสิ่งนั้น เช่น การใช้โทนสีชาวดำสำหรับการไว้อาลัย หรือการใช้โทนสีท้องฟ้าและโทนสีเขียวสำหรับการท่องเที่ยว ดังภาพที่ 1.4



ภาพที่ 1.4 การใช้สีในอารมณ์ของการท่องเที่ยว
ที่มา : (อุทยาน, 2554)

6. สีสามารถแสดงความเป็นเอกลักษณ์ ในการออกแบบส่วนปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้อาจจะนำสีที่สามารถสื่อความหมายมาช่วยในการออกแบบเพื่อให้สื่อถึงสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอ เช่น การใช้สีประจำองค์กร หรือสีของผลิตภัณฑ์ที่ผู้ใช้เข้าใจได้ทันที ดังภาพที่ 1.5



ภาพที่ 1.5 การใช้สีของผลิตภัณฑ์ในการออกแบบ
ที่มา : (Well Life Clinic, 2558)

1.3 คุณลักษณะของสี

คุณลักษณะของสีโดยทั่วไปสามารถแบ่งออกได้ 3 ประการ คือ

1.3.1 สีแท้ หรือความเป็นสี (Hue)

หมายถึง สีที่ปรากฏอยู่ในวงจรสีธรรมชาติทั้ง 12 สี ซึ่งสีที่มนุษย์สามารถมองเห็น แบ่งเป็น 2 วรรณะ โดยแบ่งวงจรสีออกเป็น 2 ส่วนตั้งแต่สีเหลืองไปจนถึงสีม่วง ได้แก่

1. สีร้อน (Warm Color) ให้ความรู้สึกรุนแรง ร้อน ตื่นเต้น ประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม เหลือง ส้ม ส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง

2. สีเย็น (Cool Color) ให้ความรู้สึกสงบ เย็น สบายตาประกอบด้วย สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง



ภาพที่ 1.6 สีแท้

ที่มา : (Link in, 2560)

1.3.2 ความจัดของสี (Intensity)

หมายถึง ความบริสุทธิ์หรือความสดของสีใดสีหนึ่งเมื่อถูกผสมด้วยสีดำจะทำให้ความบริสุทธิ์ของสีลดลง โดยความจัดของสีจะเรียงลำดับจากความบริสุทธิ์ที่มากที่สุดไปจนมีความบริสุทธิ์น้อยที่สุดด้วยการเพิ่มปริมาณสีดำลงไปทีละน้อยจนถึงระดับที่เกือบเป็นสีดำ

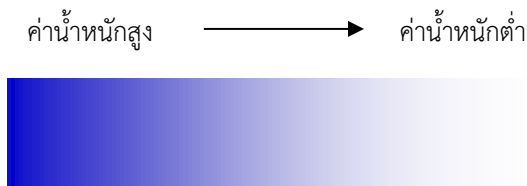


ภาพที่ 1.7 ความจัดของสี

ที่มา : (ปัทมพร ดำรงธรรมบุญ, 2559)

1.3.3 น้ำหนักของสี (Values)

หมายถึง สีทุกสีจะมีค่าน้ำหนักในตัวเองไม่ว่าจะเป็นสีที่สดใส (Brightness) สีกลาง (Grayness) หรือสีทึบ (Darkness) ถ้าเพิ่มสีขาวเข้าไปในสีใดสีหนึ่ง สีนั้นจะมีความสว่างขึ้นหรือมีน้ำหนักอ่อนลง ยิ่งถ้าเพิ่มสีขาวเข้าไปเรื่อย ๆ ค่าน้ำหนักจะลดลงจากน้ำหนักสีที่แก่สุดไปจนถึงอ่อนสุด น้ำหนักของสีสามารถเพิ่มหรือลดได้ด้วยการเพิ่มสีขาว สีเทา และสีดำ โดยเมื่อใช้สีขาวผสมเข้าไปจะทำให้สีของสีลดลงเกิดความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนหวาน หรือสบายตา ถ้าเพิ่มสีเทาเข้าไปจะทำให้สีของสีเพิ่มขึ้นปานกลางเกิดความรู้สึกสงบ ราบเรียบ และถ้าเพิ่มสีดำลงไปจะทำให้สีของสีเพิ่มขึ้นมากที่สุดเกิดความรู้สึกเจ็บขรุขระ ลึกกลับ น่าค้นหา นอกจากนี้ค่าน้ำหนักของสียังหมายถึงการเรียงลำดับน้ำหนักของสีได้ด้วย เช่น สีแดงจะมีทั้งสีแดงอ่อน สีแดง สีแดงแก่ และสีแดงเข้ม เป็นต้น



ภาพที่ 1.8 น้ำหนักของสี

1.4 แม่สี

แม่สี (Primaries) เป็นสีที่สามารถนำมาผสมกันแล้วเกิดเป็นสีใหม่ โดยมีลักษณะแตกต่างจากสีเดิม ซึ่งสีที่เกิดจากการผสมจะมีลักษณะแตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น แม่สีทั่วไปมีอยู่ด้วยกัน 2 ชนิด คือ

1.4.1 แม่สีของแสง

เป็นสีที่เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มีทั้งหมด 3 สีด้วยกัน คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน เป็นแม่สีที่อยู่ในรูปของแสงรังสี สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ และการใช้แสงสีในการแสดงต่าง ๆ ดังภาพที่ 1.9 แสดงแม่สีของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม

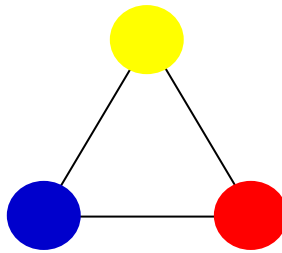


ภาพที่ 1.9 แม่สีที่เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม

ที่มา : (pupe_so_sweet, 2559)

1.4.2 แม่สีวัตถุธาตุ

เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์ด้วยกระบวนการทางเคมี มีทั้งหมด 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน เช่นเดียวกับแม่สีของแสง แม่สีวัตถุธาตุสามารถนำมาใช้ประโยชน์กับงานหลายด้านอย่างกว้างขวาง เช่น งานศิลปะ งานอุตสาหกรรม งานก่อสร้าง เป็นต้น โดยเมื่อมีการนำแม่สีวัตถุธาตุมาผสมกันตามหลักเกณฑ์จะทำให้เกิดเป็นวงล้อของสีมาตรฐานที่ใช้กับงานทั่วไป ดังภาพที่ 1.10 แสดงแม่สีของวัตถุธาตุ



ภาพที่ 1.10 แม่สีวัตถุธาตุ

1.5 วงล้อสีมาตรฐาน

วงล้อสีถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการอธิบายความสัมพันธ์ของสีระหว่างแม่สีและสีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีตามค่าน้ำหนักต่าง ๆ ของแม่สีที่ผสมกันเข้าไป ซึ่งโดยทั่วไปวงล้อสีจะเกิดจากการผสมของสี 3 ขั้นดังนี้

สีขั้นที่ 1 เป็นสีที่ไม่มีสีใดสามารถผสมให้เกิดขึ้นได้ซึ่งได้แก่ แม่สีที่เป็นสีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ดังภาพที่ 1.11



ภาพที่ 1.11 สีขั้นที่ 1

ที่มา : (Link in, 2560)

สีขั้นที่ 2 เป็นสีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมในอัตราส่วนที่เท่ากัน ทำให้เกิดเป็นสีใหม่ 3 สี ดังภาพที่ 1.12 ได้แก่

สีส้ม	เกิดจาก	สีแดงผสมกับสีเหลือง
สีเขียว	เกิดจาก	สีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน

สีม่วง เกิดจาก สีน้ำเงินผสมกับสีแดง



ภาพที่ 1.12 สีขั้นที่ 2

ที่มา : (Link in, 2560)

สีขั้นที่ 3 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันของสีขั้นที่ 1 และสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน ทำให้เกิดเป็นสีใหม่อีก 6 สี ดังภาพที่ 1.13 ได้แก่

สีส้มแดง	เกิดจาก	สีแดงผสมกับสีส้ม
สีส้มเหลือง	เกิดจาก	สีส้มผสมกับสีเหลือง
สีเขียวเหลือง	เกิดจาก	สีเขียวมixedกับสีเหลือง
สีเขียวน้ำเงิน	เกิดจาก	สีเขียวมixedกับสีน้ำเงิน
สีม่วงแดง	เกิดจาก	สีม่วงผสมกับสีแดง
สีม่วงน้ำเงิน	เกิดจาก	สีม่วงผสมกับสีน้ำเงิน



ภาพที่ 1.13 สีขั้นที่ 3

ที่มา : (Link in, 2560)

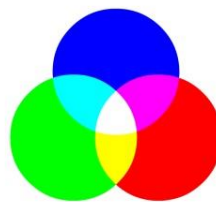
นอกจากสีที่อยู่ในวงล้อของสีมาตรฐานแล้วยังมีสีที่เกิดจากการผสมสีอื่นให้มีน้ำหนักสีเพิ่มขึ้นหรือลดลงไป เช่น การนำสีเขียวมixedกับสีม่วงจะทำให้เกิดเป็นสีชมพู สีเขียวมixedกับสีเขียวน้ำเงินเกิดเป็นสีฟ้า และยังมีสีกลางที่เกิดจากการผสมกันของสีในวงล้อ คือ สีเทาเกิดจากการผสมกันของสีทั้งหมดในวงล้อในอัตราส่วนที่เท่ากัน และสีน้ำตาลเกิดจากสีตรงข้ามกับสีในวงล้อผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน ซึ่งสามารถผสมเข้ากันได้กับทุกสี

1.6 ระบบสีในงานด้านกราฟิก

ระบบสีที่ใช้ในงานทางด้านกราฟิกทั่วไปสามารถแบ่งออกเป็น 4 ระบบดังนี้

1.6.1 ระบบสีแบบ RGB

เป็นระบบสีที่ประกอบด้วยแม่สี 3 สีคือ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) นิยมใช้กับการแสดงผลของคอมพิวเตอร์ โปรเจคเตอร์ หรือโทรทัศน์ เมื่อนำมาผสมกันจะทำให้เกิดสีต่าง ๆ มากถึง 16.7 ล้านสี ซึ่งใกล้เคียงกับสีที่ตาของมนุษย์มองเห็นปกติ สีที่ได้จากการผสมสีขึ้นอยู่กับความเข้มของสี โดยเมื่อนำทุกสีมาผสมกันจะทำให้เกิดเป็นสีขาวจึงเรียกระบบสีนี้ว่าการผสมสีแบบบวก (Addictive Color) ดังสีที่แสดงในภาพที่ 1.14



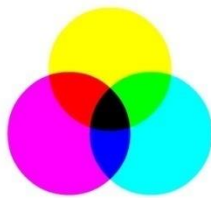
Addictive Color (RGB)

ภาพที่ 1.14 ระบบสีแบบ RGB

ที่มา : (DozzDIY, 2558)

1.6.2 ระบบสีแบบ CMYK

เป็นระบบสีที่ใช้กับงานพิมพ์ที่ออกมาทางเครื่องพิมพ์ ประกอบไปด้วยสีหลักจำนวน 4 สีคือ สีฟ้า (Cyan), สีม่วงแดง (Magenta), สีเหลือง (Yellow), และสีดำ (Black) โดยเมื่อนำสีฟ้า สีม่วงแดง และสีเหลือง มาผสมในอัตราส่วนที่เท่ากันจะเกิดเป็นสีดำ แต่ไม่ดำสนิทเนื่องจากหมึกพิมพ์มีความไม่บริสุทธิ์ จึงต้องมีการรวมสีดำเข้าไปด้วย หลักการเกิดสีของระบบนี้คือหมึกพิมพ์สีหนึ่งจะดูดกลืนแสงจากอีกสีหนึ่งแล้วสะท้อนออกมาเป็นสีต่าง ๆ ซึ่งเป็นเกิดสีที่ตรงข้ามกับสีในระบบ RGB จึงเรียกระบบสีนี้ว่าการผสมสีแบบลบ (Subtractive Color) ดังสีที่แสดงในภาพที่ 1.15



Subtractive Color (CMYK)

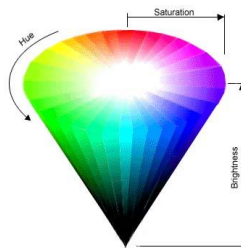
ภาพที่ 1.15 ระบบสีแบบ CMYK

ที่มา : (DozzDIY, 2558)

1.6.3 ระบบสีแบบ HSB

เป็นระบบสีที่ใช้หลักการอ้างอิงตามการมองเห็นของมนุษย์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังภาพที่ 1.16 คือ

1. สี (Hue) เป็นสีต่าง ๆ ที่เกิดจากแสงตกกระทบวัตถุแล้วสะท้อนออกมาเข้าสู่ดวงตาของมนุษย์ ซึ่งจะเรียกตามชื่อสีที่มองเห็น เช่น สีแดง สีเหลือง สีนํ้าเงิน เป็นต้น
2. ความสดของสี (Saturation) เป็นค่าความสดของสีที่มีค่าเริ่มจาก 0 ถึง 100 ถ้ามีค่าเป็น 0 สีจะมีความสดน้อยหรือเป็นสีขาว แต่ถ้ามีค่าเป็น 100 สีจะมีความสดมากที่สุด
3. ระดับความสว่าง (Brightness) เป็นค่าความสว่างของสีมีค่าเริ่มที่ 0 ถึง 100 ถ้ามีค่าเป็น 0 ความสว่างจะน้อยหรือเป็นสีดำ แต่ถ้ามีค่าเป็น 100 สีจะมีความสว่างมากที่สุด

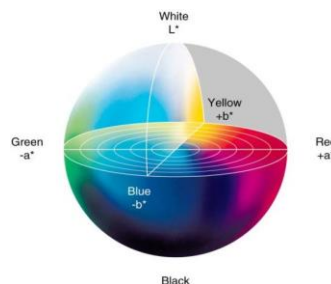


ภาพที่ 1.16 ระบบสีแบบ HSB
ที่มา : (Jewett, 2559)

1.6.4 ระบบสีแบบ LAB

เป็นระบบสีที่ไม่ขึ้นกับอุปกรณ์ใด ๆ (Device Independent) โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังภาพที่ 1.17 คือ

- L หรือ Luminance เป็นการกำหนดความสว่างซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 100 ถ้ากำหนดที่ 0 จะกลายเป็นสีดำ แต่ถ้ากำหนดที่ 100 จะกลายเป็นสีขาว
- A เป็นค่าของสีที่ไล่จากสีเขียวไปสีแดง
- B เป็นค่าของสีที่ไล่จากสีน้ำเงินไปสีเหลือง



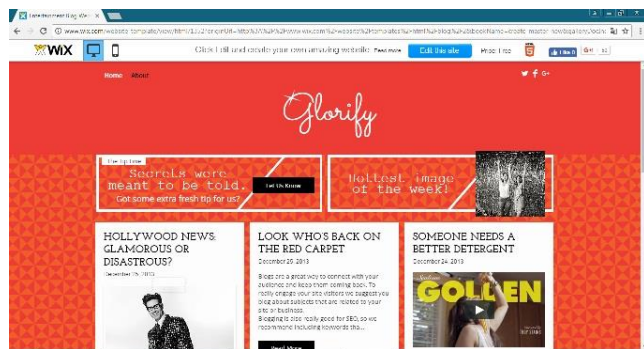
ภาพที่ 1.17 ระบบสีแบบ LAB
ที่มา : (Frich, 2560)

1.7 ชุดสีสำหรับการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้

จากสีที่แสดงในวงล้อสีมาตรฐานสามารถนำมาจัดเป็นกลุ่มของชุดสีเพื่อใช้ในการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ได้ดังนี้ (วิชาญ ทุมทอง, 2557)

1.6.1 ชุดสีโทนร้อน (Warm Color Scheme)

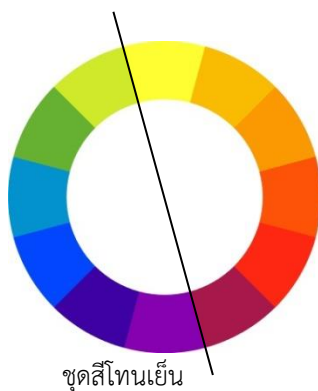
เป็นชุดสีที่มีความสัมพันธ์กับความอบอุ่น ความสุข ความสบาย ความรู้สึกสดชื่น การออกแบบที่มีสีสันทัดกัน ฉูดฉาด เหมาะสำหรับเด็ก วัยรุ่น สามารถดึงดูดความสนใจได้ดี ชุดสีโทนร้อนประกอบไปด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง ดังภาพที่ 1.18



ภาพที่ 1.18 ชุดสีโทนร้อน
ที่มา : (WIX, 2560)

1.6.2 ชุดสีโทนเย็น (Cool Color Scheme)

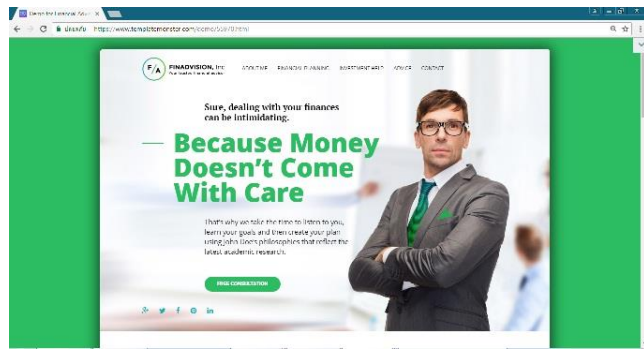
เป็นชุดสีที่ให้ความรู้สึกเย็นสบาย กลมกลืนกับธรรมชาติ เป็นโทนสีที่เรียบง่าย มีความเป็นผู้ใหญ่ สุภาพเรียบร้อย ไม่มีสีฉูดฉาดหรือสีตัดกันมากนัก บางครั้งดูไม่ค่อยน่าสนใจ โทนสีชุดเย็นประกอบไปด้วยสีม่วง สีม่วงน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน สีเขียว และสีเขียวเหลือง ดังภาพที่ 1.19



ภาพที่ 1.19 ชุดสีโทนเย็น
ที่มา : (TemplateMonster, 2560)

1.6.3 ชุดสีแบบเดียว (Monochromatic Color Scheme)

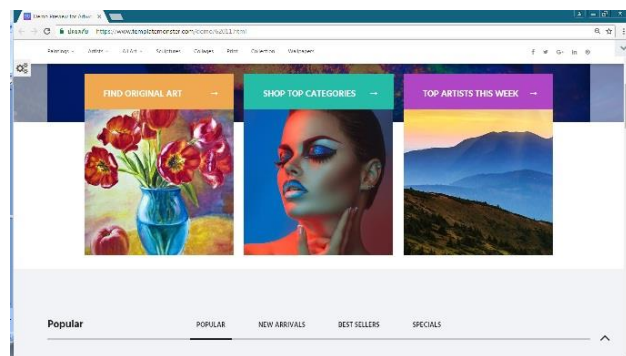
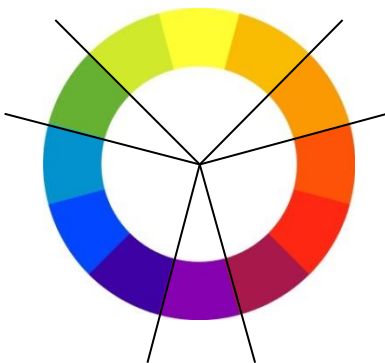
เป็นชุดสีที่แสดงถึงความเรียบง่าย บริสุทธิ์ มีคุณค่า แต่ในบางครั้งอาจดูไม่น่าสนใจ ลักษณะการใช้สีจะเป็นการไล่เฉดสีในระดับความเข้มมากไปจนถึงความเข้มน้อยหรืออ่อน เช่น ถ้าใช้สีเขียวจะมีการไล่เฉดสีเป็น สีเขียวเข้ม สีเขียวแก่ สีเขียวปานกลาง และสีเขียวอ่อน ดังภาพที่ 1.20



ภาพที่ 1.20 ชุดสีแบบเดียว
ที่มา : (TemplateMonster, 2560)

1.6.4 ชุดสีสามเส้า (Triadic Color Scheme)

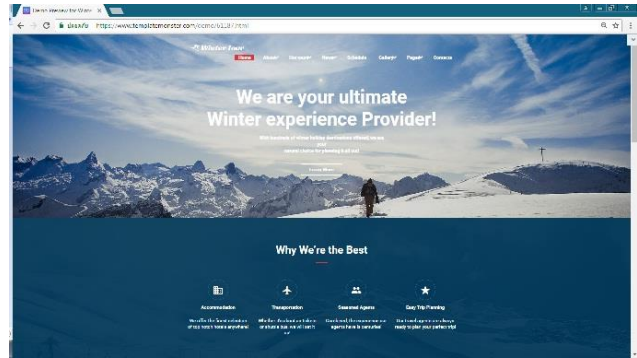
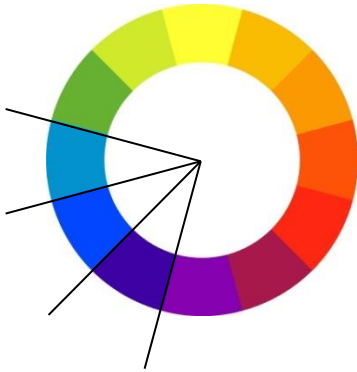
เป็นสีที่อยู่มุมสามเหลี่ยมของวงล้อสี เป็นสีที่เข้าชุดกันอย่างลงตัว มีความสมดุลภายใน ชุดสี สีที่มุมสามเหลี่ยมเป็นสีที่ตัดกันทำให้เกิดความน่าสนใจ มีชีวิตชีวา ฉูดฉาด และสะดุดตา เหมาะสำหรับเด็กหรือวัยรุ่น แต่ไม่เหมาะสำหรับผู้สูงอายุ แต่สีที่ฉูดฉาดเกินไปอาจจะรบกวนการสื่อความหมายได้ ดังภาพที่ 1.21



ภาพที่ 1.21 ชุดสีสามเส้า
ที่มา : (TemplateMonster, 2560)

1.6.5 ชุดสีคล้ายคลึงกัน (Analogous Color Scheme)

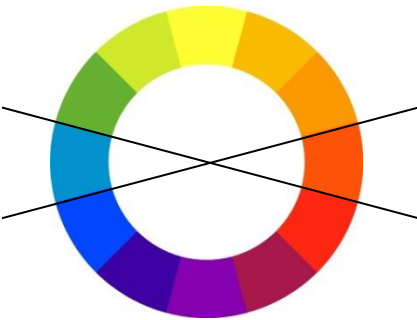
เป็นชุดสีที่อยู่ติดกันในวงล้อสี อาจจะมี 2 สี 3 สี หรือมากกว่านั้นก็ได้ ชุดสีที่อยู่ติดกันในวงล้อสีจะมีความสัมพันธ์กัน ให้อารมณ์ความรู้สึกที่ใกล้เคียงกัน และเมื่อนำมาใช้จะมีความกลมกลืนเข้ากันได้ ให้ความรู้สึกเรียบง่าย สุขุม ดังภาพที่ 1.22



ภาพที่ 1.22 ชุดสีคล้ายคลึงกัน
ที่มา : (TemplateMonster, 2560)

1.6.6 ชุดสีตรงข้าม (Complementary Color Scheme)

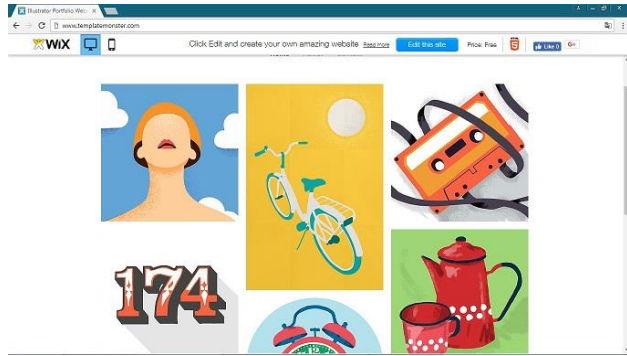
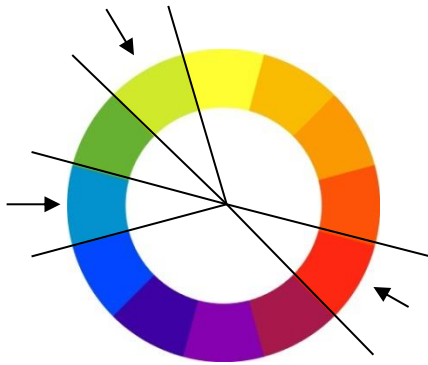
เป็นชุดสีที่อยู่ตรงข้ามกันของวงล้อสี เช่น สีแดงกับสีเขียว สีเหลืองกับสีม่วง สีน้ำเงินเขียวกับสีส้มแดง เป็นต้น เมื่อนำมาใช้จะให้ความรู้สึกสดใส สะดุดตา โดดเด่น และมีความน่าสนใจ ดังภาพที่ 1.23



ภาพที่ 1.23 ชุดสีตรงข้าม
ที่มา : (TemplateMonster, 2560)

1.6.7 ชุดสีตรงข้ามข้างเคียง (Split Complementary Color Scheme)

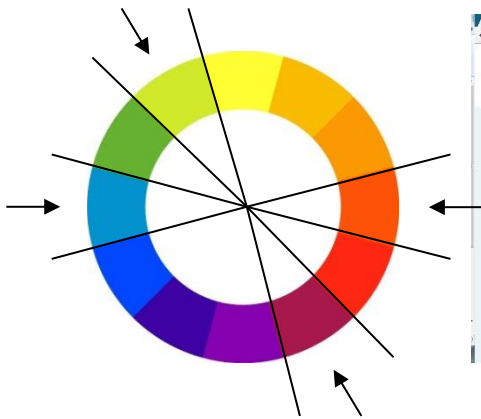
เป็นชุดสีที่อยู่ด้านข้างของสีฝั่งตรงข้ามทั้งสองด้าน โดยสีฝั่งตรงข้ามจะถูกแทนที่ด้วยสีทั้งสอง การนำมาใช้จะทำให้มีความหลากหลายในการเลือกใช้สี แต่จะให้ความสดใสหรือความสะดุดตาลดลงและทำให้ความเข้ากันของสีลดลงไปด้วย ดังภาพที่ 1.24



ภาพที่ 1.24 ชุดสีตรงข้ามข้างเคียง
ที่มา : (WIX, 2560)

1.6.8 ชุดสีตรงข้ามข้างเคียง 2 ด้าน (Double Split Complementary Color Scheme)

เป็นชุดสีที่อยู่ฝั่งตรงกันข้ามเช่นกัน แต่เป็นชุดสีที่อยู่ด้านข้างฝั่งตรงข้ามทั้งสอง ทำให้ได้ชุดสีสำหรับการออกแบบเป็น 4 สี ทำให้มีชุดสีสำหรับเลือกใช้งานและความหลากหลายเพิ่มขึ้น แต่จะให้ความสดใสและความเข้ากันได้ลดลงเช่นเดียวกัน ดังภาพที่ 1.25



ภาพที่ 1.25 ชุดสีตรงข้ามข้างเคียง 2 ด้าน
ที่มา : (TemplateMonster, 2560)

1.8 การเลือกใช้สีในการออกแบบ

ในการเลือกใช้สีเพื่อทำให้งานออกแบบมีความน่าสนใจและเป็นที่จดจำได้ง่ายสำหรับผู้ชม ควรมีเทคนิคในการเลือกใช้สีดังนี้

1. เลือกสีจากภาพตัวอย่าง วิธีการนี้สามารถทำได้โดยหาภาพต้นแบบที่มีสีตามที่ต้องการ และใช้โปรแกรมในการหาค่าสีเพื่อให้ได้รูปแบบสีตามที่ต้องการ ซึ่งวิธีการนี้จะมีส่วนช่วยทำให้สามารถกำหนดสีที่เป็นต้นแบบในงานออกแบบได้ ดังภาพที่ 1.26 เป็นการโปรแกรมหาค่าสีจากภาพต้นแบบ



ภาพที่ 1.26 การเลือกสีจากภาพตัวอย่าง
ที่มา : (Grappik, 2558)

2. แบ่งสัดส่วนการใช้สี เป็นเทคนิคที่ใช้การแบ่งสัดส่วนเพื่อกำหนดพื้นที่ในการใช้สี ซึ่งโดยปกติจะพื้นที่ 60% เป็นพื้นที่สำหรับสีที่โดดเด่น พื้นที่ 30% สำหรับเป็นสีรอง และพื้นที่อีก 10% เป็นสีที่ถูกระบุ ซึ่งจะช่วยให้สิ่งที่ต้องการนำเสนอเกิดความน่าสนใจมากขึ้น ดังภาพที่ 1.27 เป็นการแบ่งสัดส่วนการใช้สี



ภาพที่ 1.27 การแบ่งสัดส่วนการใช้สี
ที่มา : (Grappik, 2558)

3. เลือกเก็บชุดสีตัวอย่าง เป็นการเลือกเก็บชุดสีจากภาพที่ผู้ออกแบบชื่นชอบ เพื่อนำไปเป็นตัวอย่างในการใช้สี เพราะสีที่พบในแต่ละงานอาจจะสามารถนำไปเป็นตัวอย่างในการใช้สีที่เหมาะสมสำหรับงานอื่น ๆ ได้ ดังภาพที่ 1.28 เป็นการเลือกเก็บชุดสีเป็นตัวอย่างเพื่อนำไปใช้งาน



ภาพที่ 1.28 การเลือกเก็บชุดสีตัวอย่าง
ที่มา : (Grappik, 2558)

4. ใช้รูปแบบสีตามธรรมชาติ เป็นการหาตัวอย่างสีที่มีอยู่ในธรรมชาติ ซึ่งสีบางชุดอาจจะทำให้เกิดอารมณ์คล้ายตามสี ทำให้สามารถสื่อถึงสิ่งที่ต้องการออกแบบได้ ดังตัวอย่างภาพที่ 1.29



ภาพที่ 1.29 การเลือกสีจากรูปแบบธรรมชาติ
ที่มา : (ซิล สแควร์ ทราเวล, 2559)

5. เลือกสีที่เข้าคู่กัน เป็นเทคนิคที่ผู้ออกแบบจะต้องเลือกสีเป็นสีหลักก่อน จากนั้นจึงหาสีที่สามารถเข้าคู่กับสีหลัก เพื่อให้การออกแบบมีอารมณ์งานตามที่ต้องการโดยสามารถเลือกได้ว่าต้องการอารมณ์นุ่มนวลหรือรุนแรง ดังตัวอย่างภาพที่ 1.30 เป็นการนำภาพสีที่เข้าคู่กันมาใช้ในการออกแบบที่เหมาะสม



ภาพที่ 1.30 การเลือกสีที่เข้าคู่กัน
ที่มา : (Grappik, 2558)

1.9 สรุป

การใช้สีในการออกแบบมีส่วนช่วยให้การสื่อสารมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยสีที่ตาของมนุษย์มองเห็นมีทั้งสีที่อยู่ตามธรรมชาติและสีที่สร้างขึ้นจากมนุษย์เอง ลักษณะโดยทั่วไปของสีจะมีความเป็นสีแท้ ความจัดของสี และน้ำหนักของสี ซึ่งจะเป็นตัวทำให้การมองเห็นสีแตกต่างกันออกไป และสียังแบ่งเป็น 2 วรรณะ คือ สีโทนร้อน และสีโทนเย็น ตามการผสมสีในวงล้อสีมาตรฐาน โดยผู้ออกแบบสามารถเลือกชุดสีที่อยู่ในวรรณะของสีมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งชุดสีแต่ละชุดจะให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายที่แตกต่างกัน ผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องเลือกให้ถูกกับงานที่ต้องการนำเสนอ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าใจและมีอารมณ์คล้อยตามสิ่งที่นำเสนอได้ สำหรับเทคนิคที่ใช้เลือกสี ผู้ออกแบบอาจจะใช้วิธีการนำรูปตัวอย่างมาแยกสีเพื่อนำไปเป็นต้นแบบกับงานออกแบบของตน หรือเลือกรูปแบบสีจากธรรมชาติเป็นตัวอย่างในการเลือกใช้สีกับงานออกแบบ

