

ใบความรู้

เรื่อง ความรู้พื้นฐานของการออกแบบ

วิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการออกแบบ

จำนวน 2 คาบ

ความรู้พื้นฐานของการออกแบบ

ความหมายของการออกแบบ

คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อและความเข้าใจ Goldstein (1968) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการเลือก และการจัดสิ่งต่าง ๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม

Bevlin (1980) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การรวบรวมส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด

อารี สุทธิพันธุ์ (2527) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบหมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ทำให้ได้หมายถึงการปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบ

นั้น

สิทธิศักดิ์ ธีรศรีสวัสดิ์กุล (2529) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็น โครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่าง ๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม

พาศนา ตันทลักษ์ณ์ (2526 : 293) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความประสงค์ที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่า การออกแบบคือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการใช่วัสดุและวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

จุดมุ่งหมายในการออกแบบ

ในการออกแบบแต่ละชนิดนั้น ผู้ออกแบบจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ก่อนแล้วว่าจะออกแบบไปทำไม ดังนั้นจุดมุ่งหมายที่กล่าวถึงนี้จะต้องมีความสำคัญ ซึ่งพอจะสรุปอย่างกว้าง ๆ ได้ดังนี้

1. การออกแบบเพื่อประโยชน์

ผู้ออกแบบ โดยมากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอย และประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตรมีแห อวน ไร่ เป็นต้น ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรง

สำหรับประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วนใหญ่มักจะเน้นการสื่อสารถึงกันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ร่วมกันได้เป็นอย่างดี ผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบโดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ประโยชน์ด้านนี้จะเน้นทางด้านความศรัทธาเชื่อถือ และการยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้

2. การออกแบบเพื่อความงาม

จุดมุ่งหมายในการออกแบบเพื่อให้เกิดความงาม จะเน้นประโยชน์ทางด้านจิตใจเป็นหลัก ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุข เกิดความพึงพอใจ การออกแบบประเภทนี้ได้แก่ การออกแบบด้าน

จิตรกรรม ประติมากรรม ตลอดจนงานออกแบบตกแต่งต่าง ๆ เช่น งานออกแบบตกแต่งภายในอาคาร งานออกแบบตกแต่งสนาม เป็นต้น

ส่วนประกอบของการออกแบบ

การสร้างสรรคผลงานการออกแบบทุกชนิด ทุกประเภท จะมีสิ่งสำคัญที่นำมาประกอบกันขึ้น สิ่งทีกล่าวถึงนั้น ได้แก่ ส่วนประกอบของการออกแบบ (elements of design) ในการออกแบบแต่ละครั้ง จะมีการนำเอา ส่วนประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันลักษณะของการจัดจะแตกต่างกันไปตามความคิด ความเข้าใจ และความต้องการของผู้ออกแบบนั้น ๆ ส่วนประกอบของการออกแบบที่ใช้ออกแบบงานทางด้านทัศนศิลป์ มีดังต่อไปนี้

1. จุด
2. เส้น
3. ทิศทาง
4. รูปร่างและรูปทรง
5. ขนาดและส่วนสัดส่วน
6. มวลและบริเวณว่าง
7. ลักษณะผิว
8. สี
9. น้ำหนักสี

จุด (dots, point)

จุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นที่สามารถนำมาประกอบกันให้เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ตลอดจนเป็นภาพ สำหรับการพิมพ์ภาพธรรมชาติในปัจจุบัน จะพิมพ์ให้เป็นจุดสีขนาดเล็กผสมผสานกันเป็นจำนวนมาก โดยพิมพ์เพียง 4 สี เมื่อจุดสีทั้ง 4 สีประกอบเข้าด้วยกัน จะเกิดการประสานสีให้ดูเป็นภาพสีธรรมชาติได้ ถ้าขยายภาพดูจะเห็นได้ชัดเจนว่าจุดที่ประกอบกันมีความถี่ห่างต่าง ๆ กัน เมื่อประสานจุดด้วยสายตา จะเห็นเป็นภาพที่มีน้ำหนักสีอ่อนเหมือนธรรมชาติ

วัตถุตามธรรมชาติ ตามทฤษฎีของนักฟิสิกส์ ประกอบไปด้วยอนุภาคที่เล็กที่สุด ซึ่งมีโครงสร้างต่าง ๆ กัน ถ้า มองอนุภาคเหล่านั้นในเชิงของการออกแบบ อนุภาคก็คือจุดนั่นเอง (อารี สุทธิพันธุ์, 2527)

ปรากฏการณ์ตามธรรมชาติ จะให้แง่คิดแก่นักออกแบบเป็นอย่างมาก เมื่อเรามองดูฝักข้าวโพด รวงข้าว เปลือก ของผลไม้ชนิดต่าง ๆ เช่น น้อยหน้า สาเก ขนุน ทูเรียน จะเห็นจุดเรียงกันเป็นกลุ่มเป็นแถวอย่างมีระเบียบ มี จังหวะ ดังนั้นพอจะสรุปได้ว่า เส้น รูปร่าง รูปทรง รวมทั้งลักษณะผิว เกิดจากจุดทั้งสิ้น สำหรับการออกแบบจุด ควรคำนึงถึงการกำหนดตำแหน่ง (position) และการจัดซ้ำ ๆ กัน (repetition)

เส้น (lines)

เส้น เป็นพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการออกแบบมาก เพราะการออกแบบให้เป็นรูปร่าง รูปทรง หรือเป็นภาพ จะต้องนำเส้นไปประกอบเข้าด้วยกันทั้งสิ้น ลักษณะของเส้นแต่ละอย่างที่ใช้ จะให้ความรู้สึกได้ดีในการรับรู้ เช่น ตึกสูง ๆ จะรู้สึกว่าง่างาม ส่วนเส้นด้ายที่พันกันยุ่งเหยิงจะรู้สึกไม่เป็นระเบียบ เป็นต้น

ลักษณะของเส้นที่ใช้ในการออกแบบจำแนกออกเป็น เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นซิกแซก เส้นโค้ง เส้นคดเป็นคลื่น เส้นหยัก ๆ แบบเปลือกหอยแครง เส้นตั้ง และเส้นนอน ซึ่งที่จริงแล้วลักษณะของเส้นพื้นฐานจะมีเพียงเส้นตรง และเส้นโค้งเท่านั้น นอกนั้นเป็นเส้นที่เกิดจากเส้นตรงหรือเส้นโค้ง หรือเกิดจากการร่วมกันของเส้นตรงและ เส้นโค้งทั้งสิ้น เช่น เส้นเฉียง เส้นซิกแซก เส้นคดเป็นคลื่น หรือเส้นหยัก ๆ แบบเปลือกหอยแครง

เส้นแต่ละแบบที่นำไปใช้ในการออกแบบ จะให้ความรู้สึกในการรับรู้แตกต่างกันออกไป ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. เส้นตั้ง (vertical line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก สูง สง่า มั่นคง แข็ง แข็งแรง สงบ ไม่เคลื่อนไหว
2. เส้นนอน (horizontal line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก สงบ ราบเรียบ ไม่มีที่สิ้นสุด หลับ ตาย
3. เส้นเฉียง (diagonal line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง จะล้ม อันตราย ห้าม ไม่ สมดุลย์ เคลื่อนไหว
4. เส้นซิกแซก (zigzag line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว แหลวมคม ทำลาย
5. เส้นโค้ง (curved line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก อ่อนช้อย อ่อนนุ่ม ขอม เสรี อ่อนแอ
6. เส้นคดเป็นคลื่น (wavy line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างนิ่มนวล เช่น ระลอกน้ำ
7. เส้นหยัก ๆ แบบเปลือกหอยแครง (scalloped line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกคล้ายเส้น ซิกแซก คือ ให้ความรู้สึก

เคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ แลลคม

ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชนิด ผู้ออกแบบสามารถเลือกเส้นแบบต่าง ๆ ไปใช้ให้เกิดความงาม และประโยชน์ใช้สอยได้ตามความต้องการ

ทิศทาง (direction)

หมายถึง ลักษณะที่แสดงให้รู้ว่า การออกแบบนั้นจูงใจผู้พบเห็นในทิศทางใด และรู้สึกว่าการออกแบบนั้นมีลักษณะเช่นใด การออกแบบโดยคำนึงถึงทิศทางจะช่วยให้รู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วย เช่น การออกแบบของกลุ่มพิวเจอร์ริซึม (อาร์ สุธิพันธ์, 2527)

ในการออกแบบภาพเขียน บางครั้งออกแบบเพื่อให้ดูได้เฉพาะทางแนวนอน บางครั้งก็ให้ดูทุกทิศทาง แล้วแต่ผู้ดูจะตั้งภาพในแนวไหน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้ออกแบบในการกำหนดทิศทางของภาพเป็นสำคัญ

การออกแบบทิศทาง มีการใช้ทิศทางในลักษณะต่าง ๆ เช่น ทิศทางที่กลมกลืนกัน ทิศทางที่ตัดกัน ทิศทางที่กระจายออก ทิศทางที่พุ่งเข้าหาศูนย์กลาง ทิศทางไปทางเดียวกัน ทิศทางที่สวนกัน ผู้ออกแบบสามารถเลือกใช้ทิศทางประกอบในการออกแบบ ได้ตามความต้องการและความเหมาะสม

รูปร่างและรูปทรง (shape and form)

รูปร่างและรูปทรงมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด แต่เมื่อพิจารณาให้ดีแล้วจะพบว่า รูปร่างและรูปทรงมีลักษณะต่างกัน

รูปร่าง (shape) มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีเฉพาะความกว้างและความยาว เกิดขึ้นจากเส้นและทิศทางที่ลากมาบรรจบกัน รูปร่างของมนุษย์ สัตว์ หรือสิ่งของใด ๆ ก็ตาม จะมีเพียงเส้นรอบนอก ไม่มีปริมาตรหรือมวลมาเกี่ยวข้อง ตัวอย่างเช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม หรือรูปเงาของหนังตลุงที่เด็นบนจอ เป็นต้น

รูปทรง (form) มีลักษณะเป็น 3 มิติ คือ มีทั้งความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึกประกอบกัน รูปทรงคือรูปร่างของปริมาตร (volume) หรือมวล (mass) ซึ่งเกิดจากการปิดล้อมพื้นที่ว่างเหมือนกับบ้าน ตู้ และ ชาม ดังนั้นรูปทรงจะมีการกินระวางเนื้อที่ในอากาศ และมีลักษณะทางกายภาพที่เป็นตัวเป็นตน เป็นกลุ่มเป็นก้อนจับต้องได้

รูปร่างและรูปทรงพื้นฐานมี 2 ชนิด คือ รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต และรูปร่างหรือรูปทรงอิสระ สำหรับรูปร่างและรูปทรงที่แสดงออกในการออกแบบ สามารถจำแนกได้อีก 3 ชนิดคือ

1. รูปเหมือนจริง (Realistic) เป็นรูปร่างหรือรูปทรงที่เหมือนจริง โดยไม่มีการตัดทอนตัดแปลงแต่อย่างใด
2. รูปตัดทอนตัดแปลง (Abstract) ซึ่งแบ่งกว้าง ๆ ได้ 3 วิธีคือ
 - 2.1 เป็นรูปที่ตัดทอนตัดแปลงให้ผิดไปจากความความจริง (distortion)
 - 2.2 เป็นรูปที่ออกแบบให้เกินความจริง (exaggeration)
 - 2.3 เป็นรูปที่นำมาจัดใหม่ (re-arrangement)
3. รูปที่ไม่มีมีความหมาย (non-objective)

ในการออกแบบรูปร่างหรือรูปทรงให้สัมพันธ์กัน มีวิธีการดังต่อไปนี้ (อารี สุทธิพันธุ์, 2527)

1. ด้านต่อด้าน
2. มุมต่อมุม
3. มุมต่อด้าน
4. สัมพันธ์กันด้วยสายตา
5. ทับหรือซ้อนกัน
6. คาบเกี่ยวกัน
7. บิด งอ บังกันหรือเชื่อมกัน

ขนาดและส่วนลัด (size and scale)

ขนาด (size)

หมายถึง พื้นที่ในขอบเขตใดขอบเขตหนึ่ง พื้นที่นั้นจะเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ ก็ได้ เรารู้ขนาดได้ด้วย การ

เปรียบเทียบ ด้วยการกะ ประมาณจากประสบการณ์เดิมของเรา

ส่วนตัด (scale)

หมายถึง ขนาดของสิ่ง 2 สิ่งขึ้นไปที่มีความสัมพันธ์กลมกลืนกันอย่างเหมาะสม ความสัมพันธ์ของขนาดและส่วนตัดในการออกแบบ ควรคำนึงถึงส่วนตัดของผู้ใช้ และกิจกรรมภายในส่วนตัดนั้น ๆ เป็นสำคัญ

หลักในการใช้ขนาดและส่วนตัดดังนี้

1. ขนาดใกล้เคียงกัน ให้ความรู้สึกกลมกลืนกัน
2. ขนาดต่างกัน ให้ความรู้สึกขัดกัน
3. ขนาดที่สัมพันธ์กันเป็นลำดับต่อเนื่องกัน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

มวลและบริเวณว่าง (mass and space)

มวล (mass)

หมายถึง เนื้อของวัตถุหรือสสารต่าง ๆ ที่กินระวางเนื้อที่ในอากาศ หรือเป็นเนื้อวัตถุซึ่งมีปริมาตรนั่นเอง มวลจะมีลักษณะเป็น 3 มิติ

บริเวณว่าง (space)

หมายถึง พื้นที่ว่าง ซึ่งแบ่งออกได้ 2 อย่าง ได้แก่

1. พื้นที่ภายในตัววัตถุหรือภายในตัวอาคาร (positive space)
2. พื้นที่ล้อมรอบตัววัตถุหรือล้อมรอบตัวอาคาร (negative space)

ในการออกแบบโดยทั่ว ๆ ไป ตัวรูป (figure) ของสิ่งต่าง ๆ ที่มีลักษณะเด่น เช่น รูปคน จัดเป็นพื้นที่โพสิทีฟ (positive space) ส่วนพื้นที่หลังหรือพื้นภาพ จัดเป็นพื้นที่เนกาทีฟ (negative space) แต่บางครั้งศิลปินหรือผู้ออกแบบสามารถสร้างสรรค์ โดยสับเปลี่ยนพื้นที่โพสิทีฟของรูปเดียวกันให้มีลักษณะต่างกันได้ สำหรับในวงการพิมพ์โดยปกติ ถ้าพิมพ์สีลงไปในพื้นที่ตัวรูป (figure) จัดว่าเป็นภาพ โพสิทีฟ แต่ถ้าพิมพ์สีลงไปโดยรอบพื้นที่ตัวรูป จัดว่าเป็นภาพเนกาทีฟ

ลักษณะผิว (texture)

ลักษณะผิว คือลักษณะของผิวหน้าวัตถุตามธรรมชาติ และผิวหน้าของวัตถุที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ลักษณะผิวมีหลายชนิด เช่น ผิวหยาบ ผิวละเอียด ผิวค้ำน ผิวมัน เป็นต้น

สำหรับการออกแบบ ปัจจัยที่ควรคำนึงถึงในการเลือกใช้วัสดุและลักษณะผิว มีดังต่อไปนี้

1. ประโยชน์ใช้สอย และอันตรายของลักษณะผิวที่อาจจะเกิดขึ้นได้
2. ความชอบที่แตกต่างกันของเพศและวัย
3. เลือกวัสดุและลักษณะผิวให้เหมาะกับสภาพแวดล้อม
4. ลักษณะผิวที่ใช้ในการออกแบบ มีทั้งกลมกลืนกันและตัดกัน

สี (color)

สีมีอิทธิพลต่อมนุษย์โลกมาก โดยเฉพาะทางด้านจิตใจ สรรพสิ่งในธรรมชาติประกอบไปด้วยสีหลากหลายสี สีที่มองเห็นจำนวนมาก เช่น สีฟ้าของท้องฟ้าให้ความรู้สึกสว่างสดใส สีเขียวของใบไม้ให้ความรู้สึกสดชื่น สีน้ำเงินอมเขียวของน้ำทะเลให้ความรู้สึกสงบลึกซึ้ง สีเหลืองอม น้ำตาลของทะเลทรายให้ความรู้สึกสว่าง สีที่ปรากฏจำนวนมากเหล่านี้ จัดว่าเป็นสีหลักที่มีผลกระทบต่อจิตใจและบุคลิกภาพของมนุษย์เป็นอย่างมาก ในทางตรงกันข้าม ถ้าสมมุติให้ท้องฟ้าเป็นสีส้ม ใบไม้ทั้งป่าเป็นสีแดง เราก็คงจะได้พบเห็นบุคลิกภาพของมนุษย์ในอีกลักษณะหนึ่งเป็นแน่ อย่างไรก็ตามสีอื่น ๆ ที่มีจำนวนน้อยในธรรมชาติ ก็มีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์เช่นเดียวกัน

เมื่อเรารู้ถึงความสำคัญของสีซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์แล้ว เราก็ควรทำความเข้าใจในเรื่องอย่างละเอียด เพื่อจะได้เลือกใช้สีประกอบในการออกแบบ ให้มีประโยชน์ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบนั้น ๆ เช่น ในการออกแบบสถานเริงรมย์ควรใช้โครงสร้างที่สดใส อบอุ่น ส่วนสถานพยาบาลควรใช้โครงสร้างที่อ่อนหวานและสงบ เป็นต้น

น้ำหนักสี (value of color)

น้ำหนักของสี หมายถึง น้ำหนักอ่อนแก่ของสีเมื่อเทียบกับน้ำหนักอ่อนแก่ของสีขาวดำ ปรากฏการณ์ของภาพ

ธรรมชาติ จะพบว่ามีความอ่อนของสีหลายระดับ วัตถุ 3 มิติจะประกอบไปด้วยสีของแสงและเงา คือ ประกอบด้วยด้วยสีอ่อนแก่หลายระดับนั่นเอง ดังนั้นใน ธรรมชาติซึ่งมีวัตถุ 3 มิติจำนวนมาก เมื่อสัมพันธ์กับแสงและเงา ย่อมปรากฏความอ่อนแก่ของสีที่เดียว และความอ่อนแก่ของสีหลายสีที่มีน้ำหนักแตกต่างกันด้วย

ในการออกแบบโดยใช้น้ำหนักสี จะก่อให้เกิดประโยชน์ได้ดังนี้

1. ช่วยให้สีต่างกันกลมกลืนกัน หรือตัดกัน
2. ช่วยให้ภาพมี 3 มิติ
3. ช่วยให้เกิดความรู้สึกหนัก – เบา และเคลื่อนไหว

สีที่มีน้ำหนักใกล้เคียงกันเมื่อใช้ร่วมกันจะกลมกลืนกัน ส่วนสีที่มีน้ำหนักต่างกันเมื่อใช้ร่วมกันจะเกิดการตัดกัน ในการสร้างภาพให้เป็น 3 มิติ จะต้องใช้น้ำหนักของสีประกอบกัน เมื่อใช้สีต่างกันน้ำหนักจะพบว่า สีอ่อนรู้สึกเบา สีแก่รู้สึกหนัก นอกจากนี้การใช้น้ำหนักสีสลับกันยังช่วยให้รู้สึกเคลื่อนไหวได้อีกด้วย

สรุปท้ายบท

การออกแบบคือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการใช้วัสดุและวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ซึ่งจุดมุ่งหมายของการออกแบบแบ่งได้ 2 ประการ คือ เพื่อประโยชน์ และเพื่อความงาม สำหรับเพื่อประโยชน์ ได้แก่ ประโยชน์ในการใช้สอยและประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ส่วนประกอบของการออกแบบที่ใช้ออกแบบงานทางด้านทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น ทิศทาง รูปร่าง และรูปทรง ขนาดและส่วนสัดส่วน และบริเวณว่าง ลักษณะผิว สี และน้ำหนักสี

50 วิธีสู่การเป็นนักออกแบบที่ดีกว่า(แปลจาก Text)

1. ใส่ภาพเล็กที่มีความละเอียดน้อยลงไปก่อน เมื่อจะใช้ภาพในให้ใส่ภาพที่มีความละเอียดสูงเข้าไป
2. การเปรียบเทียบ เจริญอุปมาอุปมัยว่า หัวข้อ และการอุปมาอุปมัยสิ่งที่ดีสำหรับ ไอเดียและกันก็พยายามที่หาพัฒนาไอเดีย จากการมองแบบ

ประสบการณ์หรือสิ่งใกล้ตัว

อีกทั้งมุมมองของการออกแบบ อย่างการจัดระบบสีและรูปแบบของ โครงสร้าง ถ้าคุณเจอเข้ากับหัวข้อที่เหมาะสม คุณนั่นคือโอกาสของคุณเลย

3.จากคำสุภาพ

เมื่อฉัน ได้รับมอบหมายหน้าที่ สิ่งแรกหน้าที่ฉันจะทำคือการทำอ่านมันและขีดเส้น ได้วลีที่สำคัญ แล้วก็จะวาดรูป เล็ก ๆ ประกอบลงไปเพื่อหา

เอกลักษณ์หรือหาประเด็นของเนื้อหาของมัน

4.ฉันจะแนะนำการดำเนินงานด้านแบรนด์ ก็เหมือนการออกแบบสมาคมธุรกิจ ความคิดแบรนด์นั้นสำคัญ มันเป็น กำลังใจให้คุณพัฒนา ไอเดียให้มองเห็นภาพได้ชัดมากขึ้นหรือช่วยพัฒนาในการหาจุดเล็ก ๆ ที่มันซ่อนอยู่ใน ไอเดียของคุณและทำให้มันง่าย เพราะถ้าทำให้ซับซ้อนเกินไปเราก็จะไม่สามารถทำงานได้

5.เมื่อระดมความคิดแล้วสรุปให้สั้น เมื่อมีไอเดียแล้ว มันจำเป็นที่จะย่อให้สั้นและกะทัดรัดเมื่อเวลาผ่านไปด้วย เพื่อนร่วมงาน แต่ความลับ

คือเก็บความคิดแต่ละคนจดไว้ถ้าเป็นไปได้ ประชุมกันเยอะ ๆ ดีกว่าที่จะมานั่งคนเดียว

6.ใช้สมุดสเก็ตช์ โดยปกติแล้วฉันจะเขียน ไอเดียหรือวางแผนในสมุดเอสี่ ที่ฉันนำติดไว้ด้วยตลอดเวลา ทุกไอเดีย จะอยู่ในนั้นและไอเดียเหล่านั้น

ก็อาจถูกนำมาใช้

7.หนีห่างจากหน้าคอม

สิ่งที่เลวร้ายที่สุดคือการนั่งอยู่หน้ากระดาษวาดภาพเปล่า ๆ บนหน้าจอ เดินออกไปจากเก้าอี้และใช้เวลาสัก สิบ นาทีสูดอากาศสดชื่น

8.เข้าร่วมอภิปรายปัญหา

ถ้ามีเพื่อนเป็นนักออกแบบ เป็นเรื่องที่ดีเลยทีเดียว ให้ลองพูดคุยหรือถกปัญหาเกี่ยวกับงานศิลปะดู มันจะทำให้ ไอเดียโลดแล่นมากขึ้น

9.อาบน้ำ

ฉันคิดไอเดียได้มากเวลาอาบน้ำ ไอเดียดี ๆ มักจะออกมาพร้อมกับฟักบัวเสมอ

10. นำงานของคุณเก็บเข้าบัญชีไว้เพราะคุณอาจต้องการมันมันใช้ในงานของคุณและมันอาจจะสำคัญมาก ๆ ไม่ว่าจะ เป็น

ภาพถ่าย ภาพ งานตรีดี หรือชาร์ต หรือ ไดอะแกรม ก็ตาม

การฝึกฝนคือสิ่งที่ดีที่สุด

11. เก็บไว้ใน library

เมื่อทำงานด้วยไฟล์แพลตฟอร์มทำให้ความสนใจกับเลเยอร์แล้วก็เรื่องของชิม โบ และทุกครั้งนั้นเก็บงานไว้ใน library ที่จำเก็บ

timers, loopers, buttons, code snippets and symbols นั้นใช้มันทุกครั้ง และทำให้งานเสร็จได้ไวขึ้น

12 WEB STANDARDS

เมื่อออกแบบเว็บไซต์ คุณสามารถ save load จาก Firefox เช่น พัฒนาเว็บ HTML Validator and Fangs จะช่วยประหยัดเวลาได้มากขึ้น

13. มันเข้าเว็บบ้าง เช่น pixelsurgeon.com หรือ designiskinky.com และก็อ่าน Computer Arts อย่าเพียงแค่ดูงานของคนอื่น

คุณควรรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมหรือก้าวให้ทันทางด้านซอฟต์แวร์ อย่าทำตัวล้าหลังเหมือนที่นักออกแบบคนอื่นทำกัน และอย่าทำเพียง

แค่ตามกระแส

14. ทำให้ง่ายเข้าไว้ ทำงานให้ง่ายเข้าไว้ และไม่ซับซ้อน

15. บันทึกสิ่งที่ทำ

ถ้าใช้ Photoshop บ่อย ๆ มันจำเป็นมากที่บันทึกสิ่งที่เราทำไว้ มันแค่เรียนรู้เทคนิคอันนี้มันทำให้ประหยัดเวลาได้มากเลยทีเดียว

16. เซฟแล้วก็เซฟ เซฟ เซฟงานเสมอทุกครั้งที่กำลังทำถ้าเป็นไปได้

17. ให้ลูกค้าเปลี่ยน ขนาดหรือฟอร์แมตในครั้งสุดท้าย และอย่า flatten layers ใน Photoshop จนกว่างานจะเสร็จ

18. ไม่มีการเรียกรื่องโดยไม่รับการอนุญาตจากหัวหน้า

19. ถูกต้องตั้งแต่ครั้งแรก การเจอปัญหาเกี่ยวกับลูกค้าที่ไม่แน่นอนเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ สำหรับนักออกแบบเว็บต้องค่อนข้างมีความ

แน่นอนทางด้านกระบวนการ ถึงแม้ว่างานนั้นจะลำบากแค่ไหน คุณต้องทำงานให้ถูกต้องตั้งแต่ครั้งแรกแล้วคุณจะมีมั่นใจได้ว่าจะได้รับ

งานจากลูกค้าคนเดิม

20. ฝึกไว้ให้สมบูรณ์แบบ งานที่มากก็ต้องใช้เวลากับโปรแกรมมากมันจะทำให้คุณแกร่งขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้นคุณไม่ได้เพียงเรียนรู้จากสิ่งที่ผิดพลาดและมันจะช่วยให้งานมีคุณภาพมากขึ้น

ทักษะทางด้านซอฟต์แวร์

คนทำงานที่ไม่ดีจะโทษเครื่องมือของเค้า ต้องแน่ใจว่าซอฟต์แวร์ของคุณทำงานให้คุณและไม่ได้ต่อต้านคุณ

21. ฝึกใช้ ALPHA CHANNELS ใน PHOTOSHOP

22. ซื่อแรมเพิ่มให้มากที่สุดถ้าเป็นไปได้ เพราะการทำงานต้องใช้แรมจำนวนมากตั้งแต่งานเล็กจนถึงงานช่าง

23. ฝึกใช้ GRADIENTS ใน PHOTOSHOP

24. แยกเลเยอร์ให้เยอะ เกิดความผิดพลาดจะได้แก้ง่าย ๆ

25. ปรับ Opacity ให้น้อยลง และเพิ่ม Gaussian Blur แล้วรวมเข้าด้วย Clipping Mask ใน Illustrator จะได้ airbrush ที่ใน PHOTOSHOP ทำไม่ได้

26. อย่าใช้ GRADIENTS สีดำไล่ไปสีเขียวใน flash เพราะมันดูน่าเกลียด

28. ใช้เทคนิค vector image แทน Layer Group colors และ Shy Layers

29. การใช้ filters หรือ effects เฉย ๆ อาจจะดูง่ายไป ลองใช้ filters หรือ effects ดูแล้วปรับเปลี่ยนให้ดูแปลกตาไม่เหมือนใครมากขึ้น

30. คิดบนกระดาษ ให้คิดไอเดียแล้วเขียนลงบนกระดาษ แล้วสแกนออกมาแล้ว เทคนิคของฉันทที่คิดด้วยปากกา และกระดาษเป็นอย่างแรก แล้วถึงใช้คอมพิวเตอร์ มันจะช่วยให้งานมีน้ำหนักมากขึ้น

งานและกลเม็ด 'put the cherry on top'

สายตาคุณเป็นสิ่งสุดท้ายที่จะตรวจสอบงานและรายละเอียด และระหว่างชิ้นงานที่ดีและดีเยี่ยม คุณจะเรียนรู้ อะไรที่จะเก็บผลงานที่ดีเยี่ยม

31. เดินออกไป ฉันดูว่างานฉันมันเสร็จสมบูรณ์แล้วและฉันก็จากมันไปทั้งวันถ้าฉันทำได้ บางครั้งเวลามันก็ทำให้บางสิ่งมันเสร็จสมบูรณ์เอง แล้วฉันจะเห็นข้อผิดพลาดของงานแล้วจะกลับไปแก้อีกครั้ง

32. ACROBATICS ตรวจสอบให้ละเอียดทุกครั้งใน Adobe Acrobat Professional

33. ลองให้คนอื่นดูงานของเราเพราะบางทีสายตาของเค้าอาจจะเห็นได้ละเอียดกว่าเรา

34. กลับไปดูสิ่งที่เราจดไว้กับสิ่งที่เราคิด ตรวจสอบว่าเราพบอะไรอยู่ในงานที่สำเร็จ

35. พอคือพอ

มันสำคัญมากเมื่อรู้ว่าทำเสร็จ แล้วเมื่อไหร่ควรหยุด มันเสี่ยงเกินไปที่จะทำมันไปเรื่อย ๆ

36. การปรี้งานที่ดีเป็นดีที่ดีเยี่ยม เมื่องานออกมาจากเครื่องคอมพิวเตอร์ มีหลายคนที่ต้องทำงานไม่สำเร็จกับโลกของดิจิทัล

37. เพิ่มพื้นผิว

ฉันใช้ความรู้สึกมาใส่ในงาน พื้นทำให้เรารู้สึกได้และมันทำให้งานออกมาสมบูรณ์มากขึ้น แต่มันเป็นแค่เทคนิคส่วนตัวของฉัน

38. การเตรียมพร้อม เรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องที่จะใช้งานและพยายามรู้สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับคุณและงานของคุณ แน่ใจว่างานคุณจะไม่เสียหาย

39.การเพิ่มเงา

การเพิ่มเงาทำให้ดูเป็นวัตถุมากขึ้น และทำให้งานดูดีเป็นเงางาม

40.ตรวจสอบงานว่าถูกต้อง งานที่คิดว่าเสร็จสมบูรณ์แล้วให้ถอยหลังกลับไปดูจนกว่าคุณจะรู้สึกขยาด ตรวจสอบทุกความละเอียดของมัน
ลดหรือเพิ่ม effect บางตัว

สิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง

การเรียนรู้จากสิ่งที่ผิดพลาด 10 สิ่งที่คุณควรหลีกเลี่ยงเมื่อทำงานกับลูกค้ำ

41.อ่านแล้วอ่านอีกเมื่อคุณเขียนอีเมลอย่าได้ใส่ที่อยู่จนกว่าจะแน่ใจจริงๆ ว่าถูกต้องให้กลับไปอ่านว่าคุณเขียนอะไรลงไปสักสองครั้ง

มีคนจำนวนมากที่กลัวกับการส่งเมลไปใครสักคน กับในสิ่งที่พวกเขาไม่ต้องการส่งอย่าให้เป็นคุณเลย เพราะมันเป็นไปได้ที่จะยกเลิกส่ง

การส่งเมล

42.อย่าไว้ใจให้คอมพิวเตอร์คำคิดอย่าไว้ใจให้เครื่องของคุณตรวจคำผิด ทุกครั้งฉันจะตรวจอย่างระมัดระวัง แล้วหาใครสักใครมาตรวจ

อีกครั้ง เพราะว่าคุณอาจจะเป็นญาติห่าง ๆ กับคอมพิวเตอร์

43.การทำงานกับลูกค้ำทุกคนรู้ที่จะคิดนอกกล่องความคิด แต่ในวงกลมของความคิดสร้างสรรค์ สิ่งที่ดีเยี่ยมอย่างแท้จริงมาจากการค้นหา

วิธีแก้ปัญหากลางในกล่องที่ลูกค้ำสร้างขึ้น อย่ามองเพียงแต่ปัญหาภายนอก แต่ต้องมองที่ร่องรอยของปัญหาและแก่นมัน คือให้เรามอง

ที่ปัญหาอย่างแท้จริงไม่ใช่แค่ผิวเผิน

44.ให้เราเลือกงานที่จะรับ ให้เราเลี่ยงงานที่เราไม่สามารถทำได้ เลือกงานของลูกค้ำเหมือนที่ลูกค้ำเลือกคุณ

45.อย่าคิดเอาเองในสิ่งต่าง ๆ

46.แสดงถึงการกระทำของคุณนั้นเคยได้ทำงานกับลูกค้าแฟชั่นแบรนด์ประมาณ 2-3 ราย เมื่อไม่นานมานี้ และพวกเค้าก็ดูเหมือนเป็นลูกค้าที่ดีที่สุดในโลก แต่ฉันคิดว่าถ้าคุณจาเตรียมเหตุผลดี ๆ สำหรับสิ่งที่你做และอาจจาเตรียมวิธีแก้ปัญหาไว้ให้มากมาย เพื่อความต้องการของพวกเค้า เพราะคุณจะเป็นฝ่ายที่ควบคุมเค้า

47. Design history. ฉันไม่เคยประสบปัญหาอะไรทั้งนั้น แต่มีสิ่งหนึ่งที่ฉันทำอยู่เสมอคือการ แบทอัพ ไฟล์ไว้เก็บ ไอเดียต้นฉบับของคุณไว้เพราะคุณอาจจะต้องใช้มัน บางทีคนเราก้ออาจจะเปลี่ยนใจได้ง่าย ๆ พอ ๆ กับเปลี่ยนกลับมาใช้อันเดิม

48. เวลาทำงานกับลูกค้า ให้เราอยู่เหนือความคิด คือเวลาขางงานต้องทำให้เค้ายอมรับเราให้ได้

49.เมื่อทำงานกับลูกค้าใหม่ ๆ ต้องเปลี่ยนมุมมองของตัวเองหรือว่าเปลี่ยนไปสู่อสิ่งที่เกี่ยวข้องในสิ่งที่ทำ

50.เวลาจะตอบโจทยอะไรสักอย่างให้คำนึงถึงโจทยนั้น แล้วต้องตอบให้ตรงประเด็น

ที่มา

<http://www.pantown.com/board.php?id=5111&area=&name=board1&topic=15&action=view>

<http://www.captuscom.com>