

กราฟฟิกดีไซน์เนอร์

นำเสนอเมื่อ : 23 พ.ค. 2552

สิ่งสำคัญที่กราฟฟิกดีไซน์เนอร์ต้องมี

☒ ในการทำงานที่เกี่ยวกับกราฟฟิกดีไซน์ได้นั้น ท่านว่าต้องมีสิ่งเหล่านี้

1. **ความชำนาญ** คือความชำนาญในการใช้โปรแกรมกราฟฟิกต่าง ๆ อาจจะไม่ต้องชำนาญหลาย ๆ โปรแกรม แต่ขอให้รู้อะไรบ้างเพียงโปรแกรมเดียวก็เหลือเฟือแล้ว ความชำนาญ สามารถหาได้จากหลายทาง แต่ที่แน่ ๆ ก็คือ การฝึกฝน อ่าน การหาความรู้แต่เพียงอย่างเดียว ไม่สามารถที่จะทำให้คนเก่งกลาสามารถได้ แต่ต้องอาศัยการฝึกหัดบ่อย ๆ จนเกิดความชำนาญ รู้อะไร รู้ลึก ในสิ่งนั้น ผมจะขอแนะนำวิธีการฝึกฝนตนเองสัก 3 วิธี ให้เป็นแนวทาง ตามแต่จริตของแต่ละคนนะครับ

1.1 **วิธีการฝึกตามแบบอย่างการฝึก** คือ การฝึก ตามหนังสือ หรือ บทความ วิธีนี้ดี คือ ไม่ต้องคิดเอง แคลงทำตามเท่านั้น แต่จะไม่ทำให้คุณเกิดความคิด แรกเริ่ม ควรจะหัดตามวิธีนี้เสียก่อน ถือว่าเป็นก้าวแรกแห่งการฝึกฝน เพื่อนำไปพัฒนาต่อไป ในคราวต่อไป เมื่อเราต้องการทำงานแบบใด เราจะได้นึกถึง งานเก่า ๆ ที่เคยฝึกไว้ และสามารถนำมาใช้ได้ทันที

1.2 วิธีการตั้งโจทย์

วิธีการตั้งโจทย์เป็นการบังคับตนเองให้ฝึกหัดในวิธีที่แตกต่างออกไปจากที่ตนเองถนัด โดยมีวิธีการตั้งโจทย์แยกย่อย ออกไปดังนี้

1.2.1 การตั้งโจทย์จากเครื่องมือ

คือการกำหนดว่าวันนี้เราจะใช้เครื่องมือใดเครื่องมือหนึ่งเป็นพระเอกในงานของเรา เช่น clone stamp , type tool เป็นต้น โดยในงานนั้นจะต้องพยายามใช้เครื่องมือที่นั้นให้มากที่สุด เครื่องมืออื่น ๆ เพียงแค่เสริมเท่านั้น วิธีนี้มีประโยชน์คือ เราจะได้พัฒนาฝีมือเฉพาะทาง เจาะลึกเป็นตัว ๆ ไปเลย และจะทำให้พื้นฐานของเราแน่นขึ้น การฝึกหัดข้อนี้ให้ลองตั้งโจทย์กับเครื่องมือทุกตัว บางตัวฝึกแค่ครั้ง สองครั้ง ก็ชำนาญ เพราะไม่มีอะไรมาขวางตัวใช้เวลาไม่นาน เพราะรายละเอียดและลูกเล่น มีเยอะ

1.2.2 **การตั้งโจทย์จากภาพ** คือ การเลือกภาพ มาหนึ่ง หรือ สองภาพ หรือ ก็ภาพก็แล้วแต่ แล้วนำมาแต่งอย่างไรก็ได้ตามแต่จะคิดออก ใช้เครื่องมืออะไรก็ได้ตามใจ เทคนิคก็ฟรีสไตล์ วิธีนี้เป็นวิธีที่น่าจะเหมาะกับทุกคนมากที่สุด เพราะสามารถทำตามใจได้มากที่สุด ตั้งแต่การเลือกภาพ

จนวิธีการทำงาน ประโยชน์ก็คือ เราจะทำให้เรามีจินตนาการเพิ่มขึ้น เมื่อหัดบ่อย ๆ จะเกิดความคิดได้รวดเร็ว และสามารถมององค์ประกอบของภาพได้ดีขึ้น

1.2.3 การตั้งโจทย์จากความต้องการ วิธีนี้เป็นวิธีที่ยาก

ให้ลองคิดว่ามีคนมาจ้างเราให้ทำงานสักงานหนึ่ง เราก็ตั้งโจทย์ขึ้นมาเลย เช่น ทำภาพโปสเตอร์ประกวดนายแบบนางแบบ หรือ หนุ่มสาวแพรว อะไรก็ว่าไป , หรือทำปกซีดีเพลงแดนซ์ , ทำโปสเตอร์เชิญชวนรักษาความสะอาด , ออกแบบแพ็คเกจ เป็นต้น วิธีนี้เราจะสามารถทำตามใจได้น้อยลง เพราะมีข้อบังคับเพิ่มขึ้น เมื่อฝึกมากเขาอาจจะกำหนดว่า ต้องมีรายละเอียดของข้อมูลครบถ้วน , ภาพต้องใช้โทนสีเปียๆ อย่างนี้เป็นต้น การฝึกแบบนี้มีประโยชน์ต่อการทำงานจริง เพราะในการทำงานเราจะเจอลูกค้าหลากหลาย บางคนไม่เข้าใจศิลปะเลย Hard Sell อย่างเดียว เรียกได้ว่าขายของอย่างเดียววันนั้นแหละ ศิลปะไม่ต้อง ซึ่งสำหรับคนที่สร้างงานศิลปะอย่างเราจะหงุดหงิดมาก ถ้าไม่ได้ฝึกมาก่อน ดังนั้นการฝึกแบบนี้ก็สามารถทำให้เราแบ่งรับแบ่งสู้ระหว่างศิลปะกับธุรกิจได้ และอาจจะมองหารอยต่อระหว่างสองสิ่งนั้นเจอก็ได้

1.3 การฝึกโดยการเลียนแบบ คือ การฝึกโดยทำภาพเลียนแบบงานของคนอื่นเค้าให้เหมือนที่สุด

เหมือนในที่นี้คือเหมือนทางเทคนิคนะครับ เช่นคุณไปเห็นงานชิ้นหนึ่ง อาจจะใน หนังสือ , ป้ายรถเมล์ , เว็บไซต์ ฯลฯ คุณก็มาลองคิดว่าเค้าน่าจะใช้เทคนิคอะไรในการสร้างภาพนั้น คุณอาจจะใช้เทคนิคต่างจากเค้าก็ได้ แต่ได้ภาพออกมาเหมือนกัน หรือบางทีคุณกับเค้าอาจจะใช้คนละโปรแกรมเลยก็ได้ แต่ได้ผลลัพธ์ในลักษณะเดียวกัน วิธีนี้แนะนำอะไรได้ไม่มากนัก คนที่จะฝึกวิธีนี้ต้องมีความชำนาญในเรื่องมือและฟังก์ชันต่าง ๆ ก่อน ยิ่งเป็นเทคนิคยาก ๆ ต้องมีความรู้และความชำนาญมาก จากนั้นก็เป็นเรื่องของแต่ละคนที่จะวิเคราะห์เองแล้วละครับ

2. ความรู้ในศิลปะ ในเมื่องานกราฟฟิกดีไซน์ ก็คืองานศิลปะแขนงหนึ่ง

ความรู้ทางศิลปะจึงขาดเสียมิได้เลย ความรู้ทางศิลปะพื้นฐานก็ได้แก่ ทฤษฎีสี , การจัดองค์ประกอบ , ลายเส้น , ลายไทย , ลวดลายสากล , นอกจากนี้ ก็ควรจะมีความรู้ในการชมงานศิลปะอยู่ด้วย , ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ , การแบ่งประเภทงานศิลป์

3. ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยในการสร้างงานศิลปะ

การพัฒนาเทคนิคต่าง ๆ ก็ถือเป็นความคิดสร้างสรรค์เหมือนกัน เราต้องพยายามสร้างงานที่แตกต่างออกมาไม่ว่าจะเป็นในด้านเทคนิค หรือ ด้านการสื่อสารจากภาพสู่ผู้เสพ

4. ความรู้ทางด้านอุปกรณ์เอาท์พุท ทำไมคนที่ทำงานทางด้านกราฟฟิกจึงต้องมีความรู้ทางด้านนี้

เพราะอุปกรณ์เอาท์พุท คือสิ่งสำคัญที่จะแสดงคุณภาพงานของเรา จำไว้เสมอว่า เราทำภาพในเครื่องเราแล้วสวยแล้ว แต่ไปดูอีกเครื่องหนึ่ง ภาพของคุณสีจะเพี้ยนไปเลย ยิ่งถ้าคุณทำงานในด้านสื่อสิ่งพิมพ์ คุณยิ่งต้องระวัง ต้องมีการเช็คเอาท์พุท ให้สามารถแสดงสีออกมาได้ถูกต้อง อุปกรณ์อื่นพุทก็เหมือนกัน แต่อาจจะสำคัญน้อยกว่า สิ่งสำคัญของอุปกรณ์อื่นพุทก็คือ ต้องนำเอาภาพที่มีคุณภาพ มีความละเอียดสูง สวนเรื่องสี และแสงสามารถมาปรับแต่งกันได้ทีหลัง สำหรับคนที่ทำงานทางด้านเว็บ คุณอาจจะไม่ต้องระวังเรื่องสีมากนัก สิ่งที่ต้องระวังก็คือ เรื่องของ Browser Browser ต่างค่าย จะแสดงผลที่แตกต่างกัน , Resolution ของหน้าจอ สำหรับคนที่ทำงานทางด้าน Multimedia Presentation คุณต้องคำนึงถึงคุณภาพของโปรเจ็คเตอร์ ว่าแสดงสีเป็นอย่างไร ต้องมีการทดลองกับโปรเจ็คเตอร์จริง ๆ ก่อน หรือแม้แต่การเอาท์พุท ออกทางทีวีก็ตาม สีที่มองเห็นที่หน้าจอโทรทัศน์ ย่อมแตกต่าง จากสีในจอมอนิเตอร์ของคุณแน่นอน

5. ความสนใจในเหตุการณ์รอบตัวต่าง ๆ ข้อนี้อาจจะไม่จำเป็นนัก

แต่ก็มีส่วนสำคัญในการสร้างความแตกต่าง และการเสริมลูกเล่นในงานของคุณ โดยคุณอาจจะนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมขณะนั้นมาใส่ในงานของคุณ เพื่อให้งานน่าสนใจ แต่งานนั้นจะมีความโดดเด่นในช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น

6. เปิดหูเปิดตา คือการออกไปหาแรงบันดาลใจภายนอก อย่างนั่งอยู่แต่ในบ้าน

ออกไปภายนอกท่องเที่ยวเสียบาง หรือ ดูหนัง ฟังเพลง อ่านหนังสือ สวดมนต์ หรือ ทำอย่างอื่นนอกจากนั่งอยู่กับบ้านบ้าง เพื่อให้สมองไม่ตื้อ จะได้มีไอเดียใหม่ตลอดเวลา ครับก็หวังว่าบทความนี้จะมีประโยชน์แก่สมาชิกชาวไทยกราฟบางไม่มากก็น้อยนะครับ บวกคนอาจจะมีความคิดเห็นแตกต่างจากผม ก็ขอให้ช่วยกันลงคอมเมนต์นะครับ เพื่อที่คนที่ได้มาอ่านทีหลัง เค้าจะได้มีอะไรเปรียบเทียบ จะได้เกิดไอเดียครับ การให้ความรู้แก่ผู้อื่นถือเป็นการทำบุญที่ได้อันสูงส่งนะครับ ดังนั้น ช่วย ๆ กันคอมเมนต์กันเยอะ ๆ นะครับ (เกี่ยวกันไหมเนี่ย)

ไฟล์แนบ: ระดับของกลุ่มสมาชิกนี้ไม่สามารถมองเห็นไฟล์แนบได้