

การออกแบบกราฟิกพื้นฐาน (Basic Graphic Design) บทที่ 2



อ. ศิริวรรณ วรศิริชัย

บทเรียนที่ 2 วิธีและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
- 2. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- 3. วิธีการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- 4. กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- 5. การพัฒนาตนเองของนักออกแบบ

ความนำ

- การออกแบบที่จะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจินตนาการ ซึ่งจะต้องใช้ทักษะในการคิดสร้างสรรค์พอสมควร รวมทั้งทักษะในการฝึกฝนปฏิบัติ โดยมีวิธีและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบที่จะนำความคิดหลายทิศทางหลายแง่หลายมุม เพื่อให้เกิดการคิด คัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ โดยเฉพาะการที่จะนำผลงานออกสู่โลกภายนอกคือ สื่อดิจิทัลทางโซเชียลมีเดีย

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

- ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย (Divergent Thinking) ประดัง ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้น ทฤษฎี หลักการ ได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มีไว้เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น
- หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็สิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็ไปได้ จึงทำให้เกิดผลผลิตที่ยังประโยชน์ต่อสังคม

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 1.ความสามารถ (Ability) ในการจินตนาการหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อาจเริ่มจากการสร้างสรรค์ความคิดใหม่จากการผสมผสาน (Combining หรือ Synthesizing) การเปลี่ยนแปลง (Changing) หรือการนำกลับมาใช้ใหม่ (Reapplying)
- 2.ทัศนคติ (Attitude) คือ การยอมรับการเปลี่ยนแปลงและสิ่งใหม่ พร้อมที่จะเล่นกับความคิดที่หลากหลายและความเป็นไปได้ (Probability) มีความคิดที่ยืดหยุ่น ชอบเห็นสิ่งที่ดีขึ้นและพร้อมที่จะปรับปรุงอยู่เสมอ

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 3.กระบวนการ (Process) ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะทำงานหนักเพื่อพัฒนาความคิดและแนวทางแก้ปัญหาของตนให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้วยวิธีการเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไปหรือปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ขึ้นตามลำดับ ความคิดสร้างสรรค์ที่เยี่ยมยอดไม่เคยปรากฏว่าเกิดจากการคิดเพียงครั้งเดียวหรือจากกิจกรรมสั้นๆ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์รู้ว่า การปรับปรุงให้ดีขึ้นสามารถทำได้เสมอ

วิธีการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 1.วิวัฒนาการ (Evolution) เป็นวิธีการปรับปรุงให้ดีขึ้นด้วยวิธีการแบบสะสมทีละขั้นตอน ความคิดใหม่เกิดจากความคิดหลากหลาย แนวทางแก้ปัญหาใหม่ๆ เกิดจากแนวทางเก่าที่ปรับปรุงให้ดีขึ้น
- 2.การผสมผสาน (Synthesis) เป็นการผสมผสานหรือสังเคราะห์แนวคิดที่ 1 กับ 2 เป็นแนวคิดที่ 3 ซึ่งกลายเป็นความคิดใหม่

วิธีการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 3.การปฏิวัติ (Revolution) ในบางครั้งความคิดใหม่เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก
- 4.ปรับเปลี่ยนวิธีการใหม่ (Reapplication) ปรับมุมมองเรื่องเก่า ด้วยมุมมองใหม่หรือมองแบบนอกกรอบ
- 5.ปรับเปลี่ยนทิศทาง (Changing direction) เป็นการปรับเปลี่ยนทิศทางการมองปัญหาด้วยวิธีการที่หลากหลายยิ่งขึ้น

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 1. ทำงานในช่วงเวลาที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในแต่ละวัน



กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 2. ร่างแนวคิดก่อน หรือ ภาพร่างแนวคิด (**concept sketch**) คือการสร้างภาพร่างเบื้องต้นที่เน้นองค์ประกอบหลักของการออกแบบ เพื่อสื่อสารแนวคิดและเป็นพื้นฐานในการอภิปรายก่อนจะลงรายละเอียดที่ซับซ้อนขึ้น
- เป็นการจับภาพไอเดียที่ยังไม่เป็นรูปธรรม หรือที่เรียกว่า **คอนเซ็ปต์อาร์ต (Concept Art)** เพื่อให้ทุกคนในทีมเข้าใจตรงกันในทิศทางเดียวกัน ก่อนที่จะเริ่มพัฒนาไปสู่ขั้นตอนการผลิตจริง



กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 3. ทำงานในโครงการออกแบบส่วนบุคคลเอง



กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 4. ใช้สื่อและโปรแกรมที่หลากหลาย



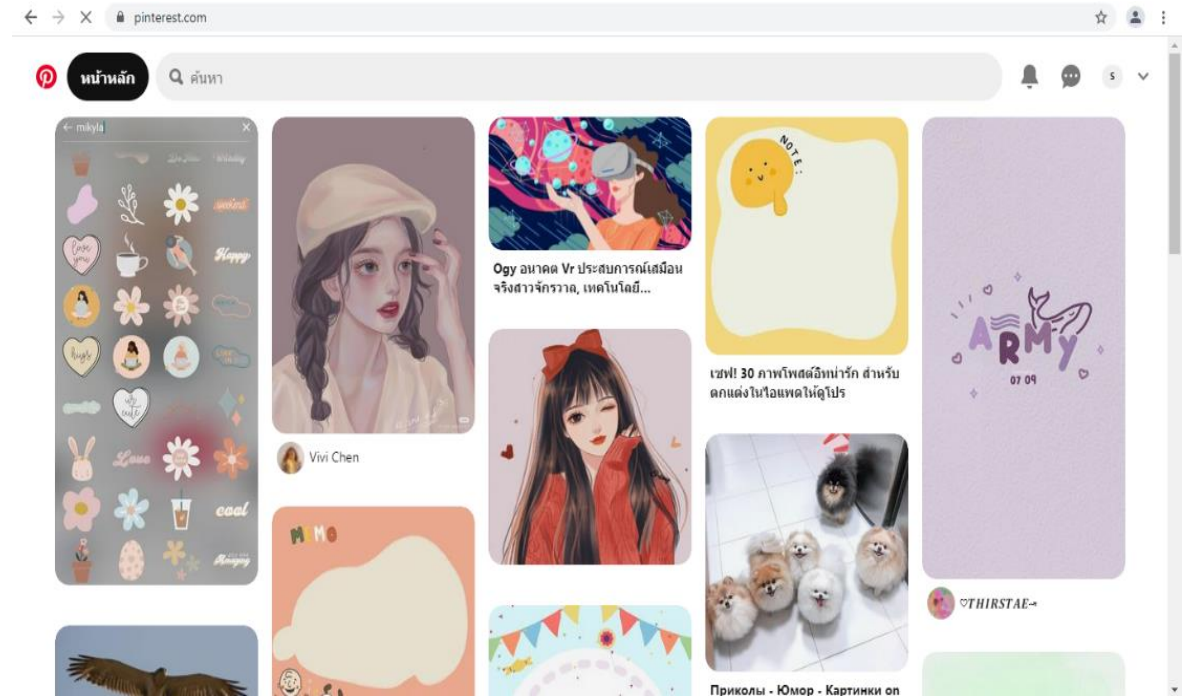
กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 5. รับงานที่ท้าทายมากขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะ



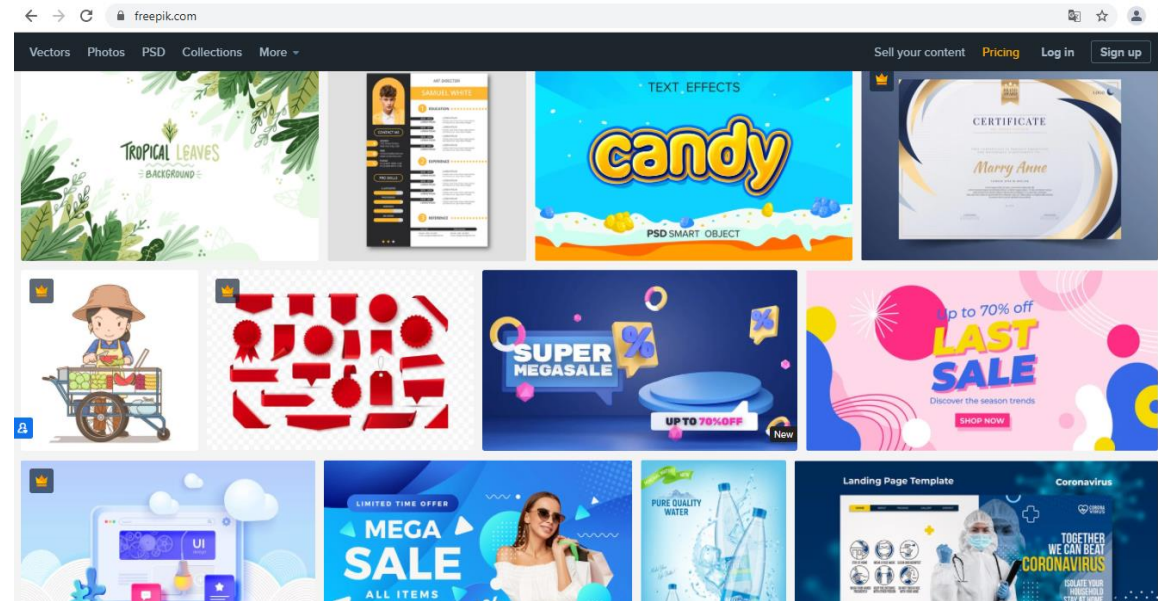
กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 6. บันทึกเนื้อหาที่สร้างสรรค์



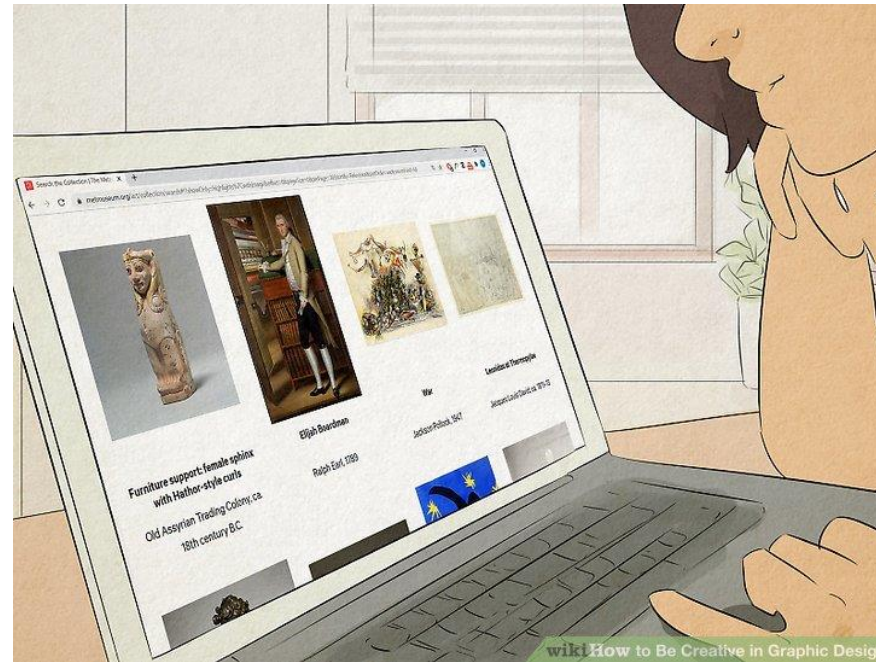
กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 7. มองหารูปแบบที่สร้างแรงบันดาลใจบนสื่อดิจิทัล



กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 8. เรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ



กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 9. ศึกษาต่อเพื่อรับแนวคิดใหม่ ๆ



กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 10. ทำจิตใจให้ว่างเพื่อกำจัดสิ่งรบกวน



กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 11. ใช้เวลานอกบ้านมากขึ้น



กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

- 12. เปิดเพลงในขณะที่ทำงาน



การพัฒนาตนเองของนักออกแบบ

- 1. Hard Skill ประกอบด้วย
 - 1.1 เรียนรู้และทำความเข้าใจหลักองค์ประกอบศิลปะ
 - 1.2 ฝึกวาดรูปตั้งแต่พื้นฐานจนถึงการเขียน Perspective เรื่องทฤษฎีสี และฝึกการจับคู่สี การวาง Theme
 - 1.3 พัฒนารสนิยมทางด้านศิลปะ และตามเทรนด์โลกในด้านงานศิลปะการออกแบบให้ทัน
 - 1.4 ศึกษาทำความเข้าใจจิตวิทยา การรับรู้ พฤติกรรมของมนุษย์
 - 1.5 รู้จักวัสดุต่างๆ ข้อดีข้อเสียของสื่อแต่ละประเภท
 - 1.6 เรียนรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
 - 1.7 ฝึกการจินตนาการ มองภาพรวม
 - 1.8 สนใจข่าวสารรอบตัว ศึกษาเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทุกวัน ตามโลกอยู่เสมอ

"การวาง Theme(ธีม)"

- หมายถึง การกำหนดแนวคิดหลักหรือแก่นเรื่องที่ต้องการสื่อสาร
ในงานสร้างสรรค์ เช่น วรรณกรรม งานนำเสนอ หรือการตลาด
เพื่อให้มีทิศทางที่ชัดเจน นอกจากนี้ยังหมายถึงการจัดรูปแบบ
องค์ประกอบด้านภาพลักษณ์ให้ดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เช่น
ในการออกแบบเว็บไซต์หรือนำเสนอ โดยจะมีการควบคุม
องค์ประกอบต่างๆ เช่น สี ฟอนต์ และการจัดวาง

"การวาง Theme ในด้านต่างๆ"

- การสร้างสรรคงานเขียน/ภาพยนตร์: คือการกำหนด "แก่นเรื่อง" หรือ "สารสำคัญ" ที่ต้องการสื่อสารออกมา ซึ่งอาจเป็นข้อคิดเกี่ยวกับสังคม ธรรมชาติของมนุษย์ หรือประเด็นอื่นๆ ที่ลึกซึ้งกว่าแค่หัวข้อกว้างๆ เช่น หัวข้อคือ "ความรัก" แต่แก่นเรื่องคือ "การเรียนรู้ที่จะรักตัวเอง"
- การนำเสนอ (Presentation): คือการเลือกชุดสี ฟอนต์ และเอฟเฟกต์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเพื่อให้งานนำเสนอมีรูปแบบที่ดูเป็นหนึ่งเดียวและเป็นมืออาชีพมากขึ้น
- การออกแบบเว็บไซต์: คือการเลือกใช้ **Theme** ที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเพื่อควบคุมรูปลักษณ์และโครงสร้างของเว็บไซต์ให้เป็นไปตามที่ต้องการ
- การตลาดเนื้อหา (Content Marketing): คือการกำหนดกลุ่มหัวข้อยกระดับสูงที่สอดคล้องกับเป้าหมายของบริษัท เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนและสร้างเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า และสร้างความน่าเชื่อถือของแบรนด์
- การจัดนิทรรศการ: คือการสร้างภาพลักษณ์และความรู้สึกที่สอดคล้องกันสำหรับบุรณิทรรศการ โดยเลือกธีมที่สะท้อนถึงแบรนด์และดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

การพัฒนาตนเองของนักออกแบบ

- 2. Soft Skill ประกอบด้วย
 - 2.1 พัฒนาทักษะการสื่อสาร การพูดนำเสนอ (Presentation)
 - 2.2 ทดลองสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ของคน ว่ามีปฏิสัมพันธ์กับสื่อต่าง ๆ อย่างไร
 - 2.3 เป็นผู้ฟังที่ดี เข้าใจไปถึงสิ่งที่แม้ผู้พูดจะไม่ได้พูดออกมา
 - 2.4 ทำงานเป็นทีมได้ดี รู้จักบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - 2.5 ให้เกียรติความคิดของคนอื่น และนำเสนอความคิดของตัวเองอย่างมีศิลปะ
 - 2.6 สร้างทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ มองปัญหาว่าเป็นเรื่องท้าทาย
 - 2.7 หมั่นสังเกต มองเห็นงานออกแบบ จุดบันทึกสิ่งต่าง ๆ

การพัฒนาตนเองของนักออกแบบ

- 3. Activity ประกอบด้วย
 - 3.1 อ่านหนังสือและเว็บไซต์งานออกแบบ หมั่นดู เก็บไอเดียเป็นคลังไว้
 - 3.2 ดูสื่อต่าง ๆ ที่มีรอบตัว วิเคราะห์ คาดเดา ว่านักออกแบบคิดอย่างไรต่องานนั้น
 - 3.3 ชมนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์ อ่านหนังสือด้านออกแบบใหม่ ๆ
 - 3.4 หาโอกาสท่องเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ
 - 3.5 อัปเดตข้อมูลข่าวสารในวงการออกแบบเสมอ
 - 3.6 ร่วมงานประกวดต่าง ๆ
 - 3.7 เข้าคอร์สเพิ่มเติมความรู้

หน่วยที่ 2

- จบหน่วยที่ 2
- ทำแบบฝึกหัดหน้า 38-40