

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ประวัติความเป็นมาของชุมชนริมน้ำจันทบูร
2. องค์ประกอบพื้นฐานสำหรับการถ่ายภาพ
3. หลักในการจัดองค์ประกอบภาพ
4. การถ่ายภาพเชิงสารคดี (Documentary Photo)
5. ความแตกต่างของภาพสารคดี (Documentary), ภาพข่าว, conceptual และ street shoot
6. องค์ประกอบของภาพถ่ายเชิงสารคดี (Documentary Photo)
7. ข้อควรระวังก่อนทำโฟโต้บูค
8. การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)
9. ทฤษฎีสี่
10. ข้อมูลในการสร้างสรรค์สื่อ

ประวัติความเป็นมาของชุมชนริมน้ำจันทบูร

จังหวัดจันทบุรี สภาพภูมิประเทศประกอบไปด้วยป่าไม้ ภูเขา ที่ราบสูง ที่ราบลุ่มน้ำ และที่ราบชายฝั่งทะเล อยู่ห่างจากกรุงเทพมหานครประมาณ 245 กิโลเมตร จันทบุรีเป็นเมืองที่มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน ส่งผลให้มีแหล่งท่องเที่ยวทั้งทางธรรมชาติ ทางวัฒนธรรมหลายแห่ง และมีอาหารการกินอุดมสมบูรณ์มากที่สุดแห่งหนึ่งของประเทศไทย จึงกล่าวได้ว่า “เมืองจันทบุรี เป็นเมืองแห่งความสุข ที่สามารถสัมผัสได้ตลอดทั้งปี”

ย่านท่าหลวง ถือได้ว่าเป็นย่านเมืองเก่าของเมืองจันทบุรีโดยมีชื่อเดิมว่า “ควนตราบุรี” ตั้งอยู่เชิงเขาสระบาป ชาวตะวันตกเรียกเมืองนี้ว่า “ซองเตอบอง” จึงสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นการออกเสียงเพี้ยนไป สมัย พ.ศ. 1900-2200 ในสมัยของพระนารายณ์มหาราช ตั้งอยู่ที่บ้านลุ่มทางฝั่งตะวันตกของแม่น้ำ เนื่องจากบ้านหัววัง เป็นที่ลุ่มน้ำท่วมทุกปี สมัยรัชกาลที่ 4 ทรงพระราชทานอนุญาตให้ชาวเมืองเลือกตั้งถิ่นฐานที่บ้านเนินวงหรือบ้านลุ่มได้ ชาวเมืองจึงย้ายกลับมาที่บ้านลุ่ม ครั้นถึงสมัยรัชกาลที่ 5 จึงโปรดให้ย้ายเมืองกลับมาตามเดิม

ย่านท่าหลวง ซึ่งเป็นชุมชนเก่าแก่ริมแม่น้ำจันทบุรีด้านตะวันตกแต่เดิมรู้จักกันในชื่อที่เรียกกันติดปากว่า "บ้านลุ่ม" ซึ่งเป็นชุมชนเก่าแก่ของชาวจีนและญวนอพยพตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ต่อมาได้พัฒนา มาเป็น ศูนย์กลางทางเศรษฐกิจและการค้าของจันทบุรีที่สำคัญแห่งหนึ่งใน สมัยรัชกาลที่ 5 มีจุดเริ่มต้นจากเชิงสะพาน วัดจันทร์ ผ่านบ้านท่าหลวงยาวเป็นแนวไปตลอดจนถึง ชุมชนตลาดล่าง บริเวณที่เรียกว่าท่าเรือจ้งอาคาร ส่วนใหญ่ เป็นที่พักอาศัย และร้านค้าของชุมชนที่มี อายุเกือบร้อยปี ซึ่งสร้างมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 มีลักษณะเป็นตึกแถว โบราณมีลวดลายไม้จำหลัก อ่อนช้อยงดงาม อยู่ตามบานประตูหน้าต่างและมุมอาคาร ซึ่งจะพบรูปแบบเรือน ขนมนั่งชิงปะปนอยู่ ด้วย เพราะชาวจันทบุรีได้รับอิทธิพลจากการติดต่อค้าขายกับชาวต่างประเทศเมื่อสมัย ร. 5 ลักษณะ การฉลุลายของช่างฝีมือชาวจันทบุรีจัดได้ว่ามีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร โดยเฉพาะการจำหลักฉลุช่อง ลม เป็นภาพจำหลักนูนรูปหัวพยัคฆ์สอดแทรก อยู่ตามกิ่งเครือเถาหรือความคมเฉียบของลายที่ แผงไปด้วยความอ่อนช้อยของลายจำหลัก ย่านท่าหลวงจึงถือว่าเป็นย่านประวัติศาสตร์ของ จ.จันทบุรี

ในปี พ.ศ. 2451 จึงได้ประกาศให้พระราชบัญญัติสุขาภิบาลที่ตำบลตลาดเมืองจันทบุรีเป็น แห่งแรกในเขต จันทบุรี นอกจากนี้ในช่วงที่มีการค้าขายตัว มีจำนวนประชากรอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานชั่วคราวในย่านนี้ถึงปีละ 100 คน เศษมีพ่อค้าต่างถิ่น อาทิ แขก กุหลา พม่า เข้ามาตั้งร้านค้า ชั่วครวรวรรวมทั้งมีพ่อค้าเร่จากบ่อพลอยไพลิน บ่อนาวง ที่มาซื้อขายสินค้าต่างๆ และนำพลอยมาขาย ปีละนับพันคนเมื่อศูนย์กลางการค้าภายใน เมืองจันทบุรีย้ายไปอยู่ที่ ตลาดน้ำพุลักษณะทางกายภาพของท่าหลวง-ตลาดล่างยังปรากฏให้เห็นวัฒนธรรมการตั้งบ้าน เรือนหรือ ร้านค้าที่ หันหลังให้แม่น้ำ หันหน้าเข้าสู่ถนนบ้านเรือนเป็นเรือนติดดินนิยมสร้างเป็นเรือนหลังใหญ่ทรงจั่วใช้วัสดุ ในท้องถิ่น ก่อสร้าง อาทิ ไม้แฝก ใบจากนิยมนิยมยื่นขายคากออกมาเพื่อเป็นร้านค้าติดระเบียบทางเดิน ด้านหน้าตาม ลักษณะที่ พักอาศัยกิ่งพานิชย์อันเป็นลักษณะวัฒนธรรมการค้าขายของชาวจีน อาคารพักอาศัยและ ร้านค้า ย่านท่าหลวง เป็นชุมชนเก่าแก่ที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์อย่างมาก ควรจะมีการอนุรักษ์ เอาไว้เพื่อการท่องเที่ยว

ด้านศาสนา

ศาสนาของชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรีในอดีตที่สำคัญมี 2 ศาสนา คือ ศาสนาพุทธ และศาสนาคริสต์ ชาวชุมชนตลาดบนและตลาดกลาง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ และชุมชนตลาดส่วนหนึ่งรวมทั้งกลุ่ม บ้านญวนนับถือศาสนาคริสต์ โดยมีศาสนสถานตั้งอยู่สองฝากฝั่งริมแม่น้ำจันทบุรีตลอดแนวสุขาภิบาล ได้แก่ วัดโบสถ์ วัดเขตรักษาบุญญาราม ศาลเจ้าตัวเล่าเอี้ย ศาลเจ้าแม่กวนอิม และศาลเจ้าที่ตลาดล่าง ตั้งอยู่ริมฝั่งตะวันตก ส่วนวัดจันทนาราม อาสนวิหารพระนางมารีอาปฏิสนธิณิมลและศาลเจ้าพ่อสระ บาบ ตั้งอยู่ริมฝั่งตะวันออก

ด้านวัฒนธรรม

ชุมชนริมน้ำในอดีตรับการผสมผสานวัฒนธรรม 3 วัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมไทย จีน ญวน เห็นได้ชัดเจนในเรื่องแต่งกาย ภาษาพูด การแต่งงานข้ามเชื้อชาติ การแสดงงิ้วเป็นภาษาไทย สำหรับวัฒนธรรมการแต่งกาย ปัจจุบันไม่มีการแต่งกายตามเชื้อชาติในวิถีชีวิตประจำวันแล้ว

ด้านประเพณี

ประเพณีที่ปฏิบัติกันเป็นประจำคือชุมชนริมน้ำจันทบูร ได้แก่ การหล่อเทียนพรรษาที่วัดโบสถ์ การลอยกระทงและแข่งขันเรือที่วัดจันทนาราม การถือศีลกินเจและการประกอบพิธีบูชาดาวนพเคราะห์ที่วัดเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าเขาบรรทัด การแห่เจ้าและการทิ้งกระจาดของ 4 ศาลเจ้า การบูชาบรรพบุรุษ (เซ่งเม้ง) เป็นต้น

ด้านศิลปกรรม

ผู้คนที่เดินสัญจรไปมาบนถนนสุขาภิบาลสามารถพบเห็นศิลปะประกอบสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้างได้เกือบตลอดถนน มีทั้งลวดลาย การแกะสลักแบบฝรั่งเศษแบบจีน แบบไทย และแบบผสมผสาน ซึ่งแต่ละบ้านจะออกแบบลวดลายแตกต่างกัน เช่น ระบายชายคา ไม้ฉลุแบบขนมปังขิง ช่องลมไม้ฉลุลายเถาดอกไม้ รวาระเปียงเหล็ก ฉลุลายไทยใหญ่ ลูกกรงหน้าต่างไม้ฉลุลายจีน เป็นต้น (กฤษกร วงศ์กรวุฒิ, 2540)

องค์ประกอบพื้นฐานสำหรับการถ่ายภาพ

สำหรับการถ่ายภาพให้ได้ภาพที่ตรงตามความต้องการ มีคุณค่า มีความงามทางด้านศิลปะ นอกจาก จะทำความเข้าใจในเรื่องของการใช้กล้องถ่ายภาพ และเครื่องมือที่มีคุณภาพแล้ว การจัดองค์ประกอบภาพ ก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ได้ภาพมีคุณค่าขึ้น ดังนั้นจึงควรที่จะทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบของภาพ โดยหลักเบื้องต้นในการจัด

องค์ประกอบภาพมี 2 ประเภทได้แก่

1. ผู้ถ่ายจัดวางสิ่งของที่ถ่ายตามความพอใจ ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายสิ่งที่อยู่นิ่งและสิ่งที่ไร้ชีวิต เช่น ดอกไม้ เครื่องเรือน เครื่องเล่น เครื่องกีฬา และรวมทั้งการถ่ายภาพคนครึ่งตัว
2. ผู้ถ่ายหามุมถ่าย หรือเปลี่ยนเลนส์ใกล้-ไกล ตลอดจนการใช้วิธีการอื่นๆ เพื่อให้ได้ภาพสวยงามตามต้องการ เนื่องจากไม่สามารถจะจับวางสิ่งที่จะถ่ายให้อยู่ในตำแหน่งตามอำเภอใจได้ เช่น ทิวทัศน์ตามธรรมชาติ หรือเหตุการณ์เคลื่อนไหวต่าง ๆ

การจัดองค์ประกอบในการถ่ายภาพได้ประยุกต์มาจากวิชาวาดเขียน คือถ่ายภาพให้คล้ายกับภาพวาดโดยใช้วิธีเดียวกันกับจิตรกรวาดภาพที่ต้องพยายามจัดวางองค์ประกอบภาพให้สมบูรณ์ที่สุด ให้แสดงเรื่องราว อารมณ์ และบรรยากาศอย่างเด่นชัด

(สุรพงษ์ บัวเจริญ, 2554)

หลักในการจัดองค์ประกอบภาพ

1. ตำแหน่งจุดเด่นหรือจุดสนใจ (point of interest) หลักการประกอบภาพนั้น นิยามว่าจะเด่นหรือจุดสนใจไว้ตรงจุดตัด 9 ช่อง ไม่ว่า จะเป็นภาพแนวตั้ง แนวนอน หรือเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ก็ตามจุดทุกจุดที่ตัดกันระหว่างเส้นนั้น ถือว่าเป็นตำแหน่งสำหรับวางจุดเด่นได้ การที่ไม่วางจุดเด่นไว้ตรงกลางภาพ เนื่องด้วยคนเราดูภาพมักจะมองดูตรงกลางก่อน ถ้าวางจุดเด่นอยู่ตรงกลางแล้ว ส่วนอื่น ๆ ของภาพย่อมขาดความสำคัญไป จึงควรใช้เนื้อที่ของภาพให้เป็นประโยชน์ทุกตารางนิ้ว

2. ความสมดุลของภาพ (balance) ความสมดุลในการจัดองค์ประกอบภาพนั้นคือการจัดวางสิ่งต่างๆในภาพให้มีความสมดุลกัน โดยมีให้ด้านใดด้านหนึ่งของภาพหนักกว่าอีกด้านหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นด้านซ้าย-ขวา หรือ ด้านบน-ล่าง หากวางส่วนสำคัญต่างๆ ให้เหมาะสม จะทำให้ความสมดุลในองค์ประกอบสวยงามดีขึ้น 3. ความสมดุลของสี (tone balance) ส่วนสัมพันธ์ต่าง ๆ ของสีในภาพก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึง จากภาพที่ 3 รูปที่ 1 - 2 จะเห็นได้ว่า การจัดสีเข้มไว้เบื้องล่างจะแลดูดีกว่าวางอยู่ข้างบน ส่วนภาพที่ 3 หากมีความจำเป็นที่จะต้องมีสีเข้มอยู่ส่วนบน ก็ควรแก้ไขด้วยการสอดแทรกสีอ่อนลงไปบ้าง ในทำนองเดียวกัน หากด้านบนมีสีอ่อนมากเกินไป ก็อาจเสริมสีเข้มเข้าไปบ้างก็ได้จะทำให้ความสมดุลของสีดีขึ้น

4. การเน้นสี (emphasis on tone) การเน้นสีเป็นการเน้นจุดเด่นให้เห็นเด่นชัดจริง ๆ เนื่องจากจุดเด่นนั้นมีความสำคัญในเรื่องน้ำหนักของสี เช่น จุดเด่นมีน้ำหนักสีเข้ม ก็ควรให้วางอยู่ในที่ที่มีพื้นสีอ่อน ในทางกลับกันหากจุดเด่นมีสีอ่อน ก็ควรจัดให้อยู่ในพื้นที่ที่มีสีเข้มกว่าการถ่ายรูปคนที่แต่งชุดเขียวอยู่บนพื้นหญ้าสีเขียวย่อมจะทำให้ไม่ได้ผลดีในการเน้นสี เพราะสีทั้งสองมีน้ำหนักสีใกล้เคียงกัน ไม่ว่าจะถ่ายเป็นภาพสีหรือภาพขาวดำก็ตาม การเน้นสีย่อมจะไม่เด่นพอเป็นที่ทราบกันบ้างแล้วว่า สีรุ้ง ประกอบด้วย สีแดง ส้ม เหลือง เขียว ฟ้า น้ำเงิน ม่วง จำนวนสีรุ้งทั้ง 7 สีนี้ สามารถแบ่งออกได้ 2กลุ่มด้วยกัน คือ

- กลุ่มสีอ่อน ได้แก่สีแดง ส้ม เหลือง
- กลุ่มสีเย็น ได้แก่สีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วง

ส่วนสีเขียวนั้น ถือกันว่าเป็นสีกลาง นับเข้ากับกลุ่มไหนก็ได้เมื่อเราเห็นไฟ เราก็จะรู้สึกว่าร้อน เมื่อเราเห็นดวงอาทิตย์จะรู้สึกอุ่น ดังนั้น เมื่อเราเห็นสีแดง ส้ม เหลือง ความรู้สึกในด้านจิตใจจะเกิดความอบอุ่น ตื่นเต้นทะเยอทะยาน ครั้นเมื่อเราเห็นฟ้าสีคราม เห็นป่าสีเขียวเราจะรู้สึกเยือกเย็นสงบ และเดียวดายการสัมผัสด้วยตัวเอง คืออิทธิพลของสีที่ส่งผลกระทบต่อจิตประสาทคนเราได้ ในการถ่ายภาพจึงเป็นการสมควรที่เราจะต้อง เลือกใช้สีให้ถูกต้อง ตามกาลเทศะตามเรื่องราว และตามอารมณ์ของภาพอย่างระมัดระวัง สมมติว่าเราจะถ่ายภาพคนที่แต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสีแดง การที่จะให้สีตัดกันอย่างได้ผล เราจะเลือกใช้สีฟ้าหรือสีน้ำเงินเป็นฉากหลัง ในทางตรงกันข้าม หากถ่ายภาพผู้สวม

เสื้อผ้าสีน้ำเงิน เราก็ควรเลือกใช้สีแดง สีส้มหรือสีเหลืองมารองรับในฉากหลัง เพื่อให้ผลในการตัดกันของสีดูเด่นดี นอกเหนือไปจากการใช้สีอ่อน

ตัดกับสีเย็นแล้ว เราอาจพลิกแพลงใช้สีที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันมารวมอยู่ในภาพด้วยกันก็ได้ ทั้งนี้เพื่อการแสดงอารมณ์ตามเรื่องราวของภาพให้เด่นชัด เช่นเมื่อเราต้องการให้ภาพแสดงอารมณ์รุ่มร้อน ตื่นเต้น ทะเยอทะยานเราก็ใช้สีแดงตัดกับสีแดงได้เพียงแต่ให้มีความเข้มและความอ่อนแตกต่างกัน

5. การเน้นลักษณะของรูปทรง(emphasis of forms) รูปทรงต่างๆในมีหลายแบบ เช่น

- รูปสามเหลี่ยม เป็นเครื่องหมายแห่งความมั่นคง หนักแน่น
- รูปตัว S แสดงถึงความอ่อนช้อย อ่อนหวาน นุ่มนวล
- รูปตัว L แสดงถึงการเชื่อมโยง ความผูกพัน เกี่ยวพันถึงกัน

นอกจากนี้ ลักษณะของภาพที่วางเป็นเส้นทแยงมุม ย่อมแสดงถึงการเคลื่อนไหว ความรุนแรง และยังมีลักษณะรูปทรงอื่นๆ อีกมากมาย

6. การแสดงซ้ำซากหรือล้อเลียน (repetition echo) องค์ประกอบในภาพถ่ายอาจจะมีการแสดงซ้ำซากหรือล้อเลียนเปรียบเช่นโคลงกลอนที่ไพเราะจับใจ จะต้องมีส่วนสัมผัสที่ดีหรือดนตรีที่ไพเราะน่าฟัง ก็ต้องมีท่วงทำนองและลูกคู่ที่คล้องจองพร้อมเพรียงกัน

7. บรรยากาศและอารมณ์(atmosphere andemotion) ภาพถ่ายก็คล้ายกับภาพเขียนที่มีการแสดงออกถึงบรรยากาศทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้ายตาม เช่น เกิดความหนาว เยือกเย็น เกิดความสงบหรือความรุ่มร้อน รุนแรง รวมทั้งอารมณ์ของภาพที่แสดงผลไปในทางแจ่มใส ร่าเริง สดชื่น หรือเศร้าโศก อับเฉา เป็นต้น

8. ความลึกและทัศนมิติ (third dimention) ตามปกติแล้ว แผ่นภาพถ่ายจะมีเพียง 2 มิติ คือ ความกว้างและความยาวเท่านั้น ส่วนความลึกนั้นไม่มีการที่จะทำให้ภาพเกิดความลึกนั้นทำได้หลายวิธี เช่น

- เน้นสิ่งที่อยู่ใกล้ให้มีสีเข้ม แล้วค่อย ๆ ให้สีจางลงไปตามระยะที่ห่างออกไป
- ประกอบโครงสร้างล้อมกรอบอยู่ในฉากหน้าของภาพ
- เน้นความชัดเฉพาะจุดเด่นที่อยู่ใกล้ปล่อยให้สิ่งที่อยู่ไกลถัดไปพร่ามัวตามลำดับ
- สรรหาสิ่งที่เป็นทิวแถว เน้นตอนหน้าให้มีลักษณะใหญ่แล้วค่อย ๆ ลดขนาดลงตามระยะ
- ใช้เส้นนำสายตาไปสู่จุดสนใจ จากใกล้ไปถึงไกล
- ให้แสงส่องมาจากด้านข้างหรือด้านหลัง พร้อมกับใช้ฉากหลังที่มีสีเข้มทำให้เกิดความลึกแก่ภาพเช่นเดียวกัน

9. เนื้อที่ของภาพ (picture area)เนื้อที่ในแผ่นภาพทุกตารางนิ้ว มีไว้สำหรับจัดวางองค์ประกอบภาพถ่ายที่ทำให้จุดเด่นมีขนาดใหญ่เกินไป จะทำให้ดูรู้สึกคับภาพ จุดเด่นเล็กเกินไปก็รู้สึกว่างเปล่าและไร้ความหมายความสัมพันธ์ระหว่างช่องว่างกับจุดเด่นจึงมีความสำคัญเกี่ยวพันกันอยู่

จุดเด่นที่มีกิริยาเคลื่อนไหว ไปข้างใด หรือคนหันหน้าไปทางไหน ข้างนั้นควรให้มีช่องว่างมากกว่า มิฉะนั้นจะทำให้รู้สึกว่ามีที่ว่างจะ ก้าวหรือเคลื่อนไหวไปถ้าว่างจุดเด่นอยู่ชิดขอบภาพเกินไป ก็จะทำให้รู้สึกอึดอัดดูแล้วไม่สบายใจ

10. เอกภาพ (unity)การจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพให้มีความสัมพันธ์กันอย่างมีเหตุผลตามเรื่องราวที่ ภาพแสดงออกมาและเชื่อมโยงให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ได้ชื่อว่ามีเอกภาพในภาพอย่างไรก็ตาม ไม่ควรจัดส่วนต่าง ๆ ในภาพให้เรียบบ่อยเกินไปจนดูแล้วรู้ได้ว่าเป็นการจงใจ ในเวลาเดียวกันก็ต้องจัดสิ่งต่างๆ ที่จะทำให้ภาพมีความยุ่งเหยิงออกไปให้หมดการแสดงเรื่องราวในภาพเดียวกันหลายๆ เรื่องก็ทำลายเอกภาพเช่นกัน
(สุวัฒน์ สุขไทย, Excell,Laurie, 2556)

การถ่ายภาพเชิงสารคดี (Documentary Photo)

ภาพถ่ายสารคดี ไม่ได้จำกัดเฉพาะแค่ภาพถ่ายวิถีชีวิตหรือสังคมเท่านั้นแต่มันรวมไปถึงภาพถ่าย สถาปัตยกรรม ภาพถ่ายทางวิทยาศาสตร์และการแพทย์ ภาพถ่ายธรรมชาติ ภาพถ่ายเชิงมนุษยวิทยา ภาพถ่ายเดินทาง ท่องเที่ยว ภาพถ่ายทางดาวเทียม ล้วนแต่เป็นงานภาพถ่ายเชิงสารคดีทั้งสิ้น เพราะวัตถุประสงค์หลักของภาพถ่ายประเภทนี้คือการ บันทึกหลักฐานเอกสารเพื่อเก็บเป็นข้อมูล ในฐานะสื่อทางภาพที่มีอิทธิพลต่อความคิดและอารมณ์ ขอบเขตของงานภาพถ่ายสารคดีจึงมิได้หยุดอยู่แค่การบันทึกข้อมูล หลักฐานเอกสารเท่านั้น รูปแบบของภาพถ่ายสารคดียังนำไปใช้ในการโน้มน้าวกระแสวิพากษ์วิจารณ์ได้อีกด้วย
(สุรเดช วงศ์สินหลิ่ง, 2539)

ความแตกต่างของภาพถ่ายสารคดี (Documentary), ภาพข่าว, conceptual และ street shoot

การถ่ายภาพสารคดี (Documentary) เหมือนงานเอกสาร แต่ต้องแปลจากตัวหนังสือเป็นภาพ เป็นการถ่ายภาพตามความเป็นจริงภาพไม่มีการตัดต่อหรือจัดฉากหรือสร้างเรื่องราวขึ้นมาเองใช้เวลาเรียนรู้กับเรื่องนั้นๆงานการถ่ายภาพข่าวคือการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อย่างทันทีทันใดตามความเป็นจริง แต่ไม่ได้สาวลึกเข้าไปในรายละเอียด

การถ่ายภาพแบบ Conceptual คือการถ่ายภาพแบบวาง concept ตามมโนภาพของช่างภาพว่าต้องการให้ภาพออกมาแบบไหน

การถ่ายภาพแบบ Street shoot คือการถ่ายภาพแบบเดินตามถนน เห็นอะไรน่าสนใจก็ถ่าย แต่ไม่ได้ลงลึกในรายละเอียดที่ไปที่มาของภาพ

องค์ประกอบของภาพถ่ายเชิงสารคดี (Documentary Photo)

1. ความสวยงามตามองค์ประกอบภาพ
2. เนื้อหาของภาพ ตามความเป็นจริงของสังคมจะเป็นภาพเดียวหรือชุดก็ได้
3. การทำงานภาพถ่ายแบบ Documentary เหมือนวิทยานิพนธ์ตอนที่จบมหาวิทยาลัย
4. ต้องศึกษาค้นคว้าข้อมูลในเชิงลึกว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทั้งในด้านบวก และด้านลบ หาต้นกำเนิด แหล่งที่มา อดีต ปัจจุบัน และอนาคต
5. วาง concept ของภาพที่อิงความเป็นจริง สำรวจและทำความเข้าใจในสิ่งที่จะถ่าย ทำความคุ้นเคย ทำตัวกลมกลืน สร้างมิตรภาพระหว่างช่างภาพและสิ่งที่เราจะถ่าย ทำให้เกิดความไว้วางใจ เชื่อใจ เพื่อสร้าง Connection เพื่อในโอกาสหน้า มีข่าวคราวอะไรจะติดต่อเราให้มาถ่ายได้
6. ไม่ควรจัดฉากถ่าย หรือ set ถ่ายภาพ
7. การแต่งภาพ ไม่ควรทำ ทำได้แค่ปรับความสว่าง มีด ของภาพเท่านั้น สายไฟที่รกเราก็ต้องเก็บไว้เพราะนั่นคือความจริง แต่บางอย่างที่เคลื่อนย้ายได้ และรบกวนตา ก็เก็บกวาดออกก่อนถ่าย
8. การถ่ายภาพแบบ สารคดี (Documentary) จำเป็นต้องเป็นภาพ ขาว ดำหรือไม่ : ไม่จำเป็นแต่ที่ช่างภาพส่วนมากใช้ ขาว ดำ เพราะภาพขาวดำส่วนมากสื่ออารมณ์ได้ดี และช่างภาพต้องการลบสีสันในภาพออกไป ไม่ให้รบกวนสายตา, ภาพหดหู่ ต้องส่วนมากใช้ขาวดำ, แต่บางภาพไม่ควรใช้ภาพขาวดำเพราะผิดธรรมชาติ เช่นภาพ "ไปไม้ใบสุดท้าย" แต่เป็นภาพขาวดำ เราไม่สามารถมองเห็นได้ว่าใบสุดท้ายมันสีอะไร
9. เรื่องที่ต้องการนำเสนอสำคัญที่สุด ความงามของภาพเป็นอันดับต่อมา ต้องสามารถสื่อให้เห็นสถานที่ได้ ใช้ภาพให้ หลากหลายมุมมอง
10. ต้องมีเวลาทุ่มเทเวลากับโปรเจกต์นั้นๆอาจเป็นปีถ่ายแล้วกลับมาดูถ้าไม่ดีก็กลับไปถ่ายใหม่
11. เงินทุน เพราะตอนที่เรายังไม่มีชื่อเสียงเราต้องเริ่มหาข้อมูลและออกถ่ายด้วยตัวเราเอง
12. ต้องมีจุดประสงค์ว่าต้องการถ่ายไปเพื่ออะไร ส่งพิมพ์ตามหนังสือหรือส่งขายแต่สิ่งสำคัญที่ควรทำคือขอให้ผลงานนั้นคืนกลับสู่สังคม คืนกลับสู่ต้นกำเนิดของภาพ จะเป็นการทำ postcard ขายกำไรคืนสู่ต้นกำเนิด เพื่อเป็นการช่วยสังคมให้ดีขึ้นอย่างน้อยก็เป็นกระบอกเสียงให้สังคมรับทราบ
13. ต้องซึ้งน้ำหนักรู้ว่าเรื่องบางเรื่องควรแตะต้องถ้าต้องการกระจายข่าวให้สังคมรับรู้ แต่เรื่องบางเรื่องถ้าทำแล้วมันทำให้ต้นกำเนิดภาพเสื่อมเสียหรือเสียหาย หรือจะต้องเปลี่ยนแปลงไปในทางที่แยงก็ไม่ควรทำ
14. ทำตัวเป็นกลาง ไม่เอนเอียงไปฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
15. แก่สถานการณ์ล่วงหน้าได้

(ประสพ มัจฉาชีพ, 2548)

ข้อควรรู้ก่อนทำโฟโต้บุ๊ก

1. เตรียมรูปภาพหรือคัดเลือกกรูภาพก่อนทำโฟโต้บุ๊ก ให้ค้กรูภาพที่สมบูรณ์ แสงและสีดี หากภาพที่เข้มจนเกินไป หรือภาพถ่ายที่โอเวอร์สว่างจ้าจนเกินไป ภาพจะพิมพ์ออกมาไม่ดี
2. ทำการปรับสีและแสงของกรูภาพก่อนทำโฟโต้บุ๊ก
3. คุณภาพของไฟล์ภาพ ขึ้นอยู่กับขนาดของโฟโต้บุ๊ก ที่ต้องการพิมพ์
 - Smallbook ใช้ภาพที่มาจากกล้องดิจิตอลหรือมือถือที่มีขนาด 2 ล้านพิกเซลขึ้นไป
 - ขนาด Standard ขึ้นไปต้องใช้ภาพจากกล้องดิจิตอลขนาด 5-8 ล้านพิกเซลขึ้นไป
4. ในโฟโต้บุ๊ก 1 เล่ม ไม่จำกัดจำนวนภาพ แต่โดยทั่วไปควร ใช้กรูภาพประมาณ 50-150 ภาพ ขึ้นอยู่กับจำนวนหน้าและเทมเพลทที่เลือก
5. สามารถเพิ่มหน้าได้ตามต้องการ เพื่อความสวยงามแนะนำว่าไม่ควรเกิน 80 หน้า
6. ควรหลีกเลี่ยงการจัดวางภาพ ตัวหนังสือ หรือส่วนสำคัญของภาพ ไว้ตรงกลางระหว่างเล่มของโฟโต้บุ๊ก เนื่องจากกรูเล่ม เข้าเล่มแบบไสกาวคล้ายหนังสือนิตยสารไม่สามารถกางได้ 180 องศา (อนุชา สิวรกุล, 2553)

การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อโดยเฉพาะสื่อที่ต้องการสัมผัสรับรู้ด้วยตา (Visual Communication Design) ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้ายโฆษณา บรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและหลักการทางการออกแบบร่วมกันสร้างสรรค์รูปแบบสื่อเพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุดในการที่จะเป็นตัวกลางของกระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร นักออกแบบกราฟิกจะต้องค้นหา รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ขบคิดแนวทางและวางรูปแบบที่ดีที่สุดไม่ว่าอันที่จะทำให้อ่านนั้นสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) ให้เกิดการรับรู้ ยอมรับ และมีทัศนคติที่ดีต่อการตอบสนองสื่อที่มองเห็น (Visual Message)

วิธีการออกแบบ และวิธีการแก้ปัญหาการออกแบบโดยที่นำเอากรูภาพประกอบ (Illustration) ภาพถ่าย (photography) สัญลักษณ์ (Symbol) รูปแบบและขนาดของตัวอักษร (Typography) มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการสื่อความหมาย และแสดงคุณค่าทางการออกแบบอย่างตรงไปตรงมา งานออกแบบกราฟิกจึงมีลักษณะเฉพาะซึ่งมีวิธีการและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างไปจากงานจิตรศิลป์ (Fine Arts) แต่ในบางกรณีผู้ออกแบบก็อาจจะสอดแทรกงานศิลปะแท้ ๆ (Pure Arts) เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบกราฟิกเพื่อใช้สำหรับกระบวนการสื่อสาร การเรียนรู้ การตลาด การโฆษณา

การประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ซึ่งอาจรวมกันเรียกว่าเป็นงานประยุกต์ศิลป์ (Commercial Arts) และถ้าเป็นการเน้นวัตถุประสงค์ในแง่ของการสร้างสรรค์สื่อ เพื่อการสื่อความหมาย ก็จะเรียกว่าเป็นงานออกแบบทัศนสื่อสาร (Visual Communication Design)

เพื่อต้องการให้งานกราฟิกมีคุณค่าทางความงาม มีความน่าเชื่อถือและสามารถแสดงเอกภาพของการสื่อสารที่ดีได้อย่างเต็มที่ องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยทำให้งานกราฟิกมีความโดดเด่นและน่าสนใจ นักออกแบบจึงใช้หลักและวิธีการทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยพิจารณาจากหลักการดังต่อไปนี้

1. รูปแบบตัวอักษรและขนาด การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตาสวยงาม จะช่วยเร่งเร้าความรู้สึกตอบสนองได้อย่างดี ในการกำหนดแบบของตัวอักษรบนงานกราฟิกผู้ออกแบบจะต้องเน้นเรื่องความชัดเจนสวยงามอ่านง่ายและสอดคล้องกับโครงการออกแบบนั้นๆ ด้วย นักออกแบบจะต้องพิจารณาเรื่องรูปแบบสำหรับข้อความนำเรื่อง และข้อความรายละเอียดไปพร้อมๆ กัน นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดของตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลย ขนาดของตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานจะต้องมีความพอเหมาะที่จะทำให้อ่านได้ง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความที่ดี ความกว้างและความสูงที่พอเหมาะก็ช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้นนอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้วการจัดวางรูปแบบข้อความที่สอดคล้องการความเคยชินในการอ่านโดยปกติก็เป็นสาระที่ควรคิดด้วยในการออกแบบ

2. การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยการเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม

3. การกำหนดโครงสร้าง สีสันมีบทบาทอย่างยิ่งที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างจะใช้วิธีการใดก็ตามขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของงานนั้นๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพ พื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่น ชัดเจนเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและความชอบที่แตกต่างกันไปนักออกแบบอาจใช้หลักการทางทฤษฎีผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการใช้สีในการจัดโครงสร้างงานเพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุด

4. การจัดวางตำแหน่ง หมายถึงการออกแบบจัดโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏซึ่งผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ตลอดจนความสบายตาในการมอง นักออกแบบจะต้องให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความพอเหมาะพอดีขององค์ประกอบตำแหน่งต่างๆ จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

(ประชิด ทิณบุตร, 2530)

ทฤษฎีสี

1.สี (Color) ในบรรดาองค์ประกอบของการออกแบบทั้งหมด สีเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของทัศนธาตุมีบทบาทสำคัญ มีพลัง สามารถสร้างปฏิกิริยาให้กับอารมณ์ได้อย่างมหัศจรรย์ สีมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง จนอาจกล่าวได้ว่าในขณะที่ดิน น้ำ ลม ไฟเป็นสิ่งที่ร่างกายขาดไม่ได้ฉันใด สีก็เป็นสิ่งที่จิตใจขาดมิได้ฉันนั้นอาหารและอากาศเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ในทางกายภาพ ถ้าปราศจากอาหารและอากาศเราก็คงดำรงชีวิตอยู่ไม่ได้ นี่เป็นความจริงที่เราเรารู้กันอยู่ทั่วไป แต่ถ้าปราศจากสี ชีวิตของเราจะเศร้าสร้อยหม่นมัว สีมีประวัติความเป็นมาที่น่าสนใจ ในปัจจุบันวิทยาการเรื่องสีได้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและกว้างขวางในวงการศึกษาศิลปะและการออกแบบ จึงได้มีการจัดระเบียบความรู้เรื่องสีให้เป็นระบบ ซึ่งเรียกกันว่า “ทฤษฎีสี” เพื่อให้การใช้สีในการสร้างผลงานมีประสิทธิภาพ

2.ความเป็นมาของสี สีที่มนุษย์ใช้ในระยะเวลาแรกนี้ได้จาก ดิน ถ่านและแร่ธาตุต่างๆ เช่น แดง กาน้ำสีบางก็ใช้เป็นเครื่องเขียนเช่น ดินสอ บางทีก็ผสมกับไขมันสัตว์ก่อนแล้วจึงระบาย บางทีก็ใช้เป็นสีฝุ่น ดินมีสีต่างๆกัน เช่น เหลือง น้ำตาล เทา แดง เขียว ฯลฯ นอกจากสีที่ได้มาจากดินแล้ว มนุษย์ยังสามารถหาสีได้จากพืชและผลไม้ป่าอีกด้วย โดยนำมาผสมกับน้ำ ในระยะเวลาต่อมามนุษย์ได้ค้นพบอีกว่า ไข่ขาวและขาวเป็นตัวประสานเมื่อนำไปผสมกับสีบางชนิดทาติดกับพื้นผิวเดียวกันเท่านั้น บางชนิดก็ทาติดกับผิวหลากหลาย บางชนิดก็ทำให้สีติดทนทานบางชนิดก็ไม่ทน การทดลองเรื่องนี้ได้กระทำต่อเนื่องกันมาจนถึงปัจจุบันทุกวันนี้สิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเรา เช่น ภายในบ้าน สำนักงาน โรงงานอุตสาหกรรม ร้านค้า ตลอดจนเครื่องอุปโภคบริโภคและสาธารณูปโภคต่างๆ เช่น เครื่องนุ่งห่ม เครื่องมือ เครื่องใช้ ยานพาหนะและแม้แต่อาหาร ล้วนแล้วแต่เต็มไปด้วยสีสรรทั้งสิ้น หากปราศจากสีซึ่งสีแล้วก็จะเดาลำบากว่าโลกเรามีสภาพเป็นเช่นใดอย่างไรก็ดี ยังมีบุคคลอีกเป็นจำนวนมากไม่น้อยที่ดูเหมือนว่าไม่มีความตระหนักรู้ในความงามของสีเอาเสียเลย เราสังเกตได้ว่ารถยนต์ในสมัยก่อนส่วนมากมีแต่สีดำหรือสีขาวเท่านั้น ภายในบ้านจะใช้สีน้ำตาลทาผนังเสื้อผ้าที่สวมใส่ส่วนใหญ่ก็มีแต่สีขาวและดำ โรงงานอุตสาหกรรมทาสีขาว หรือไม้สีเทาคล้าย ๆ กับสีของเครื่องจักร ในสมัยโบราณ สีข้อม และสารสีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ มักจะใช้แทนเงินตรา เป็นค่าไถ่ และเป็นของกำนัลที่มีค่าชัตรีย์ ขุนนางชั้นสูง หรือคนมั่งมีเท่านั้นที่จะสามารถมีเสื้อผ้าที่มีสีอื่น ๆ เอาไว้ใช้ และถ้าหากเสื้อผ้ามีสีสรรสดใสแวววาวเพียงใด ก็เป็นเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความมั่งคั่งและความสำคัญของผู้คนมากเท่านั้น ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เทคนิควิทยาและอุตสาหกรรมการผลิตสีได้สร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสีเป็นอย่างมากจนถึงกับจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาเรื่องทฤษฎีของสี เพื่อให้การเลือกสรรใช้สีมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะเราอาศัยอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยสีสรรวรรณะต่าง ๆ ทุกสิ่งทุกอย่างเต็มไปด้วยสี ตั้งแต่แปรปรวนไปจนกระทั่งเครื่องบินสีที่มีผลทางจิตวิทยาได้ถูกนำมาใช้ไม่เพียงแต่ในภาพโฆษณาเท่านั้น แต่จะใช้ในการปรุงแต่ง

เครื่องอุปโภคบริโภคด้วย การศึกษาและทดลองเรื่องสีมีอยู่ในหลายวงการโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการ ศิลปะและการออกแบบ

2.1 ความรู้เรื่องสี ความรู้เรื่องสีที่จะกล่าวถึงมีดังนี้คือ ธรรมชาติของสี แม่สี สีผสม วงจรสี วรรณะของสี ความเข้มข้นของสี ความจัดของสี โครงสี อิทธิพลของสีคู่ ความผันแปรของสี เงามของวัตถุที่มีสีและทัศนียภาพของสี

2.2 ธรรมชาติของสี สีเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของสิ่งต่างๆซึ่งมนุษย์รับรู้ได้ทางตาเช่น สีของรุ้งกินน้ำ สีของทะเล ท้องฟ้า ใบไม้ ดอกไม้ สีของอาหารและเครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น

สีมีสภาวะธรรมชาติอยู่สามประการ

1.สภาวะที่แสดงสี (Hue) เช่น สีเหลือง สีแดง สีนํ้าเงิน สีเขียว สีม่วง ฯลฯ ซึ่งจะอยู่ด้วยตัวเองไม่ได้ ต้องอาศัยทัศนธาตุอย่างใดอย่างหนึ่งจึงจะแสดงตัวออกมา

2.สภาวะที่เป็นเนื้อสี หรือสารสี (Pigment) ได้แก่วัตถุที่แสดงสีหรือมีสีอยู่ในตัวสามารถใช้ระบาย ทา เขียน หรือย้อมวัตถุอื่นๆ ให้มีสีสันต่างๆ ได้เช่น ดิน หิน แร่ธาตุต่างๆ สัตว์ และ พืช หรือ สารผสมด้วยกรรมวิธีทางวิทยาศาสตร์

3.สภาวะที่เป็นแสง (Light) คือเป็นแสงสี นักศึกษาคงยังจำได้ว่า การทดลองของ ท่านเซอร์ ไอแซค นิวตัน พบว่าแสงอาทิตย์นั้น เมื่อส่องผ่านแท่งแก้วปริซึมจะสะท้อนแสงที่เห็นด้วยตาได้ 7 แถบสี ซึ่งเรียกว่า “Spectrum” คือม่วง คราม นํ้าเงิน เขียว เหลือง ส้ม และแดง ซึ่งบางคนมีวิธีช่วยความจำโดยการจำเฉพาะอักษรย่อ คำแรกคือ violet(ม่วง) indigo(คราม) blue(นํ้าเงิน-ฟ้า) green(เขียว) yellow(เหลือง) orange(ส้ม) red(แดง) รวมเป็นคำว่า VIBGYOR หรือถ้าสังเกต

ธรรมชาติก็จะพบแถบสีทั้ง 7 นี้ในรุ้งกินน้ำด้วย แถบสีเหล่านี้คือสภาวะของสีที่เป็นแสงสี สภาวะนี้จะอธิบายให้ละเอียดได้ด้วยหลักการทางฟิสิกส์ ซึ่งอยู่นอกขอบข่ายของหนังสือนี้ เนื้อหาของหนังสือนี้จะกล่าวถึงสีที่ใช้ในวงการศิลปะและการออกแบบโดยเฉพาะสีที่ใช้ระบายและย้อมซึ่งเป็นสภาวะที่สองคือ เป็นสารเคมี ประกอบด้วยสาร ซึ่งเรียกว่า เนื้อสี (Pigment) เป็นสำคัญเรื่องสีที่จะกล่าวถึงในตอนต่อไปนี้เป็นแม่สี สีผสม วงจรสี ฯลฯ แม่สี (Primary color) ในวงการศิลปะมีสีขั้นพื้นฐานที่เรียกกันว่า “แม่สี” หรือ “สีแท้” หรือสีขั้นต้นอยู่สามสี คือนํ้าเงิน เหลือง แดง สีผสม (Mixed colors) นอกจากแม่สีแล้วยังได้มีการทดลองนำแม่สีมาผสมกันในอัตราส่วนต่างๆ จนเกิด สีผสมหลายอันที่ควรรู้จักเป็นพื้นฐานคือ สีขั้นที่สอง, สีขั้นที่สาม และสีกลาง

สีกับความรู้สึก

มนุษย์พยายามทำความเข้าใจธรรมชาติและควบคุมธรรมชาติ โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์มาตั้งแต่ ศ.ต.ที่ 18 และ 19 สี (Color) เป็นอีกเรื่องหนึ่ง ที่ถูกคิดค้นและทำความเข้าใจในเวลานั้นด้วย โดยศิลปินและนักออกแบบ เนื่องจากสีมีอิทธิพลมากมายต่อมนุษย์ นักออกแบบและศิลปินมักใช้สีแทนความหมายบางอย่างในการออกแบบเสมอ สีบางสีเข้าใจได้ดี เช่น สีแดงสด สีส้มสด ในขณะที่พบว่าสีขาวเร้าใจน้อยกว่า บางสีให้ความรู้สึกสลับ เช่น สีเขียวอ่อน สีนํ้าเงินอ่อน เป็นต้น สีบางสีรู้สึกไม่เบิกบาน หดหู่ เช่น สีนํ้าตาล สีม่วงทึบแต่บางสีกลับรู้สึกเร้าใจ เช่น สีเหลืองสด เป็นต้น สีบางสีรู้สึกต่อสีของมนุษย์ ได้มาจากประสบการณ์ทั่วไปของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติในชีวิตประจำวัน(Hurwitz,1967:105) อีกส่วนหนึ่งมาจากวัฒนธรรม เช่น ชาวยุโรปตอนเหนือ จะเชื่อว่า สีขาวคือสีของความบริสุทธิ์ แต่พวกอินเดีย สีขาวหมายถึงความฉลาด ความมีสุขภาพดี ชาวเอเชีย (ชาวจีน) เป็นสัญลักษณ์แห่งความตาย ความเศร้า สำหรับยุโรปสีนํ้าเงินเป็นสีแห่งความเศร้า เช่นสีที่ใช้ในภาพเขียนปีคาสโซ (Picasso) ชื่อภาพ ดิ โอลด์ กิตาโรอิสต์ (The old Guitarist) ซึ่งใช้โทนสีนํ้าเงินทั้งภาพ ในประวัติทางวัฒนธรรมโบราณที่มีการใช้สีย้อมผ้า ประมาณ 1000 ปี ก่อนคริสตกาลพบว่า มีการใช้สีแดงในการย้อม ซึ่งสีแดงทำมาจากเปลือกหอยเมอเร็กซ์ (Murex Seashell) การใช้สีเป็นเครื่องบอกตำแหน่งทางสังคมมานาน เมื่อประมาณ 4000 ปีก่อน ชาวเอเชียทาปากด้วยดินสีแดง เพื่อขับไล่ผี องค์ประกอบศิลปะทั้ง 6 ตัว สีจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด มีอิทธิพลสูงสุดต่อมนุษย์ อารมณ์ของเรา มักจะเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของสีที่ปรากฏในสภาพแวดล้อมรอบตัว ความชอบและไม่ชอบสีของหรือผู้คน ส่วนหนึ่งมาจากอิทธิพลของสี นักจิตวิทยาทดลองเกี่ยวกับความรู้สึกเรื่องสีของมนุษย์พบว่าสีมีพลังปลุกเร้าต่อการตอบสนองของมนุษย์ (Emotional Response) สีแต่ละสีให้ความรู้สึกแตกต่างกัน อาจใกล้เคียงกันบ้าง การมองเห็นสีนํ้าเงินในปริมาณมาก หัวใจจะเต้นช้าลงและรู้สึกเย็นสงบ (Steinen, 1977:54) ผู้หญิงมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสีมากกว่าผู้ชายและในทุก ๆ 10 คนของผู้หญิงและผู้ชาย ผู้ชายจะตาบอดสีมากกว่าผู้หญิง (Gravas,1951 : 402)

สีนํ้าเงิน : แทนความพอใจ ความรู้สึกเป็นเจ้าของ ความอิสระเสรี ความสัมพันธ์กับเพื่อน และเป็นสีที่แทนท้องฟ้าและท้องทะเล สีนํ้าเงินได้รับความนิยมสูงแต่สำหรับคนทั่วไป อาจให้ความรู้สึกเย็นและหดหู่ในบางโอกาส

สีเหลือง : แทนการพัฒนาทัศนคติเกี่ยวกับการคาดหวัง

สีขาว : แทนความเป็นกลาง ความอ่อนน้อม ความบริสุทธิ์ การปราศจากเชื้อโรค

สีเทา, นํ้าเงิน : แทนการปลอดภัยและสวัสดิภาพ ความน่าเชื่อถือซึ่งถือเป็นสีที่น่าจะเลือกใช้สำหรับธุรกิจที่สำคัญในอนาคต เพราะมนุษย์ยุคต่อไปจะเริ่มสนใจที่ความปลอดภัยของตนสีนํ้าเงินเป็น

สีที่ได้รับความนิยมสูงสุด ทั้งยังแสดงถึงความมั่นใจ ความมั่นคง เทคโนโลยี เช่นเดียวกับที่ตำรวจในต่างประเทศจะชุดประจำตัวเป็นสีน้ำเงิน ซึ่งสีเทาและสีน้ำเงินจะเป็นสีที่ได้รับความนิยมใช้ในอนาคต

สีน้ำตาล : แทนความสบายแบบคลาสสิก ในวงการแฟชั่นมักใช้สีน้ำตาลเป็นตัวโฆษณา โดยใช้คู่กับสีดำและสีทอง เช่น แบรินด์อย่าง Gucci Amani แต่บางครั้งอาจใช้คู่กับสีเขียวแสดงถึงธรรมชาติของโลกหรือกระแส Eco-Design

สีเขียว : แทนความเป็นธรรมชาติ ความสงบ การเกิดใหม่ ความเยาว์วัย ในวงการออกแบบนิยมมากในช่วงกระแส Eco-Design

สีชมพู : แทนความบริสุทธิ์ บางคนเปรียบว่าสีชมพูเป็นน้องสาวของสีแดง คู่บางแห่งใช้สีชมพูทาห้องซัง ในวงการตลาดจะใช้สีชมพูแสดงถึงวัยแรกรุ่นของหญิงสาว หรือในแบรินด์สำหรับเด็กอ่อน แต่บางครั้งก็ยากที่จะพบกับสีชมพูในงานออกแบบ

สีส้ม : แทนความกระตือรือร้น เปรียบได้กับนิสัยของคนอเมริกัน คือต้องการความสมดุล บางครั้งพบว่าถูกนำไปใช้ในการรีแบรนด์สำหรับแบรนด์ที่ต้องการเปลี่ยนภาพลักษณ์ใหม่

สีม่วง : แทนความหรูหรา ชั้นสูง มีปัญญา แต่ในประเทศไทยมักใช้กับความเศร้า ความเป็นหม้ายซึ่งต่างจากแนวคิดทางตะวันตก จึงพบว่าสีม่วงในแบรินด์ตะวันตกจะมีความนิยมในธุรกิจหรูหรา สีม่วงอ่อนนั้นเหมาะกับการออกแบบเชิงสิทธิสตรี หรือดึงดูดความสนใจของเด็ก ๆ ด้วยสีม่วง

สีแดง : แทนความมีพลังงาน กีเลส ความกล้าหาญ ความรัก ความอันตราย ความก้าวร้าว การดึงดูดทางเพศ สีแดงเป็นสีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดหนึ่งในแวดวงการตลาดบางแห่ง เช่น ประเทศจีน สีแดงหมายถึงความโชคดีดูเหมือนว่าสีแดงจะเป็นสีที่กระตุ้นอารมณ์ที่สื่อถึงความร้อนแรงได้ดีที่สุด

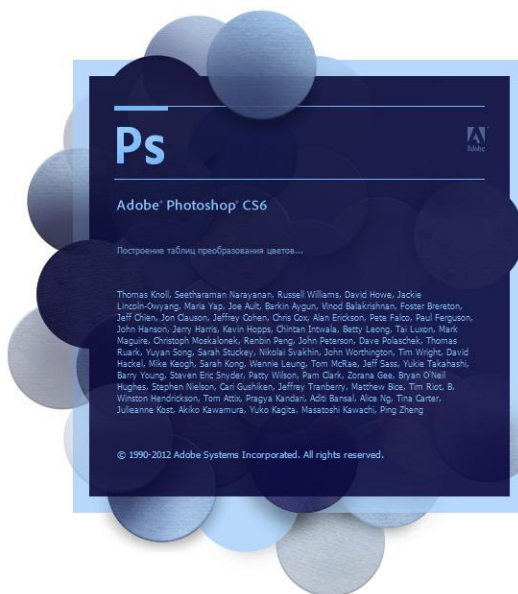
สีเหลือง : แทนความร่าเริง สนุกสนาน การมีความสุข ความมีไอเดีย มักใช้กับการเปลี่ยนภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่ต้องการเอกลักษณ์ใหม่

สีสำหรับธุรกิจสิ่งพิมพ์

ในการพิมพ์หนังสือโดยทั่วไปจะพิมพ์สีดำนกระดาศสีขาว ความจริงพบว่าการใช้สีดำเข้ม ร้อยละร้อยละ จะทำให้สายตาเมื่อยล้าได้ง่ายเพราะสีดำของตัวหนังสือจะตัดกับสีขาวของพื้นซึ่งเป็นเนื้อ กระดาศ ฉะนั้นควรลดสีดำของตัวอักษรลงเล็กน้อยให้มีความดำ ประมาณร้อยละ 80 ถึง 90 ใน วงการสิ่งพิมพ์สามารถสังระดับค่าของความดำของตัวอักษรโดยใช้สัญลักษณ์ ดังนี้ BI.80 หมายถึง ความดำเพียงร้อยละ 80 ของความดำทั้งหมด ทำให้การตัดกันระหว่างตัวอักษรกับพื้นกระดาศลดลง สามารถอ่านได้นานขึ้น สำหรับตัวหนังสือที่มีขนาดเล็ก และใช้สีดำร้อยละร้อยละจะทำให้ปวดตามาก และอ่านได้ยาก การพิมพ์อักษรเงาขาวบนพื้นดำจะกวนสายตา ในขณะที่อ่าน จะเครียดและหมด สมานเร็วขึ้น อีกทั้งยังเปลืองหมึกพิมพ์อีกด้วย จึงไม่พบว่านิยมใช้ทั่วไป นอกจากใช้ในบริเวณที่ ต้องการเน้นเท่านั้น

ตัวอักษรที่เป็นชื่อเรื่อง แม้จะเป็นหน้าสี แต่ยังไม่นิยมใช้ตัวดำ เพราะสีดำอ่านง่ายกว่าสีอื่น มองเห็นชัดเจน การเปล่งประกายของสีดำ รบกวนสายตาน้อยกว่าสีอื่น สีสิ่งพิมพ์สามารถใช้ศิลปะได้ หลากหลายวิธีเช่น ใช้ภาพประกอบเข้าช่วยใช้การจัดวางอักษรเข้าช่วย นอกจากนั้นประเภทของ สิ่งพิมพ์ที่มีความแตกต่างกัน ทำให้สามารถออกแบบได้หลากหลายมากขึ้น เช่นหนังสือพิมพ์ประเภท รายวัน รายสัปดาห์ รายเดือน นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาต่างๆมากมายตั้งแต่สมุนไพรรักษา ไปจนถึง หนังสือการ์ตูน นักออกแบบต้องคำนึงถึงแนวเรื่องของหนังสือเหล่านั้นด้วย (เสนอห์ ธนารัตน์สกฤษฎิ, 2541)

ข้อมูลในการสร้างสรรค์สื่อ



1. PHOTOSHOP เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการวาดภาพในคอมพิวเตอร์ มีหลายสิบร้อยโปรแกรม ซึ่งคล้ายกับโปรแกรมวาดภาพ Paintbrush ในวินโดวส์ นั้นเป็นโปรแกรมวาดภาพในคอมพิวเตอร์ง่าย ๆ ตัวหนึ่ง แต่โปรแกรมนี้นี้มีความสำคัญไม่มากนัก ทำให้ต้องใช้โปรแกรมตัวอื่นในการทำงานที่ซับซ้อนมากขึ้น โปรแกรม PHOTOSHOP มีความสามารถการช่วยวาดภาพมากมายแต่ก็สามารถวาดภาพได้ด้วยตนเอง ซึ่งจะต้องนำความสามารถของโปรแกรมมาประยุกต์ใช้ในภาพของที่มีอยู่ โปรแกรมนี้ไม่ใช่โปรแกรมที่สามารถวาดรูปได้โดยอัตโนมัติเพียงแต่ช่วยงานเท่านั้น จึงทำให้ผู้ที่วาดภาพในกระดาษไม่ได้นักก็จะไม่สามารถใช้โปรแกรมนี้อาวัดภาพขึ้นได้ด้วยเช่นกัน

ความสามารถของโปรแกรม PHOTOSHOP สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานประเภทต่างๆได้ดังนี้

- งานตกแต่งภาพถ่าย (Retouching) คือการนำภาพมาตกแต่งไปจากต้นฉบับ ยกตัวอย่าง เช่น การนำใบหน้าอีกคนหนึ่งไปใส่ร่างกายอีกคนหนึ่งและนำภาพเก๋ๆมาตกแต่งให้ดูเป็นภาพใหม่
- งานสร้างภาพแบบกราฟฟิก (Graphic) คือภาพที่ถูกวาดขึ้น โดยอาจจะวาดจากคอมพิวเตอร์ หรือวาดในกระดาษแล้วสแกนเข้าไปในคอมพิวเตอร์ ภาพกราฟฟิกเหล่านี้สามารถวาดและตกแต่งให้สวยงามได้ด้วย PHOTOSHOP ยกตัวอย่างเช่น เราอาจจะวาดการ์ตูนขึ้นมาแล้วใส่สีและแสงเงา ให้มีลักษณะเป็นสามมิติ เหมือนกับภาพการ์ตูนของวอลดิสนีย์หรืออาจนำภาพมาจากโปรแกรมอื่น แล้วตกแต่งด้วย PHOTOSHOP เช่น นำภาพจากโปรแกรมด้านสามมิติมาช่วยในการตกแต่งทำปกหนังสือและทำโฮมเพจในอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรมนี้นี้เป็นต้น
- งานสร้างอักษร (Type) เป็นการสร้างลักษณะสวยๆสามารถทำได้ง่ายๆใน PHOTOSHOP ทั้งอักษรที่ลวดลายแปลกและอักษรแบบสามมิติ

- พื้นฐานทั่วไปเกี่ยวกับรูปภาพ คือชนิดของรูปภาพทั่วไป รูปภาพสามารถแบ่งตามวิธีการจัดเก็บได้เป็น 2 ชนิดใหญ่ดังต่อไปนี้

1. รูปภาพวาดเวกเตอร์ (Vector Graphic) เป็นรูปภาพที่ไม่ขึ้นกับความละเอียดของภาพ เนื่องจากภาพชนิดนี้ถูกสร้างขึ้นจากการรวมกันของเส้นต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เมื่อเราทำการย่อขยายรูปภาพนี้ คอมพิวเตอร์จะทำการคำนวณรูปภาพใหม่ทำให้ภาพคมชัดเสมอ

2. รูปภาพแบบบิตแมป (Bitmap image) เป็นรูปภาพที่เกิดจากจุดเล็กๆ ประกอบกันขึ้นมาจนเห็นเป็นภาพขึ้นมา คุณภาพของรูปภาพชนิดนี้ขึ้นอยู่กับความละเอียด หากภาพมีความละเอียดมากก็จะยิ่งชัดจนมากขึ้น เมื่อทำการย่อขยาย รูปภาพ คอมพิวเตอร์จะทำการขยายภาพขึ้นด้วยความละเอียดที่มีอยู่ ทำให้ภาพที่ได้มีลักษณะหยابความละเอียดของภาพ ความละเอียดละเอียดก่อนเป็นสิ่งบ่งบอกถึงคุณภาพนั้น หน่วยที่เรานิยมจะใช้บอกถึงความละเอียดของภาพคือพิกเซลต่อนิ้ว (Pixel/inch) คำนี้บอกให้ทราบว่าภาพที่มีจำนวน พิกเซลกี่พิกเซลในหนึ่งนิ้วและยังสามารถคำนวณหาจำนวนจุดทั้งหมดของภาพได้อีกด้วยความละเอียดของภาพที่เหมาะสมสำหรับงานต่างๆ การเลือกใช้ภาพที่มีความละเอียดสูงๆนั้นเป็นสิ่งที่ดี แต่การใช้ความละเอียดมากกว่าอุปกรณ์การแสดงผลที่ใช้งานหรือความละเอียดของงานที่จะพิมพ์ซึ่งต่อไปนี้เป็นความละเอียดที่นิยมใช้กันในงานต่างๆ

- 300 – 350 พิกเซลต่อหนึ่งนิ้วเป็นความละเอียดที่เหมาะสมสำหรับใช้ในกรณีพิมพ์ภาพที่มีคุณภาพสูงเช่น นิตยสาร สมุดภาพ เป็นต้น

- 170 พิกเซลต่อหนึ่งนิ้วเป็นความละเอียดที่เหมาะสมสำหรับใช้ในการพิมพ์หนังสือพิมพ์

- 72 พิกเซลต่อนิ้ว เป็นความละเอียดที่เหมาะสมสำหรับการแสดงผลบนจอมอนิเตอร์ เช่น การสร้างเว็ลเปเปอร์,ภาพที่ใช้ในเว็พเพจ

พิกเซล (Pixel) คือจุดที่เล็กที่สุดของภาพ พิกเซลหนึ่งสามารถแสดงได้หลายสี ส่วนคือที่จะเป็นจุด ที่สุดท้ายที่ใช้เป็นขบวนการพิมพ์การสร้างพิกเซลจะต้องใช้คือหลายคือท เพื่อทำให้เกิดภาพความเข้มและสีต่างๆกัน

การนำภาพจากแหล่งต่างๆมาใช้กับโปรแกรม PHOTOSHOP ทำการตกแต่งหรือแก้ไขเราจะต้องเปลี่ยนรูปภาพเหล่านี้ให้อยู่ในรูปไฟล์ที่โปรแกรมรองรับ เช่น การถ่ายภาพแล้วนำภาพที่ได้จากการอัดขยายมาสแกนด้วยเครื่องสแกนแบบตั้งโต๊ะ หากต้องการรูปที่คุณภาพสูงอาจจะนำมาสแกนฟิล์มหรือเครื่องดรัมสแกนก็ได้

1. อุปกรณ์นำข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์

1.1 เครื่องสแกนแบบตั้งโต๊ะ (Flated Scanner) เป็นเครื่องสแกนที่นิยมใช้กันมากที่สุดในงานด้านกราฟฟิก สแกนเนอร์แบบนี้มีให้เลือกหลายแบบตั้งแต่วางใช้งานทั่วไปจนถึงมืออาชีพที่มีคุณสมบัติไม่แพ้เครื่องสแกนแบบดรัม หากเราต้องการภาพแบบโปร่งใสได้หรือไม่เพราะเครื่อง

สแกนแบบนี้มักจะออกแบบมาสำหรับสแกนภาพทึบแสงเท่านั้น มิเช่นนั้นภาพที่ได้อาจมีความเพี้ยนของสีได้

1.2 เครื่องสแกนแบบดรัม (Drum Scanner) เป็นเครื่องสแกนสำหรับมืออาชีพ โดยเฉพาะมีความสามารถในการแสดงภาพดีเยี่ยมเหมาะสำหรับธุรกิจทางด้านการพิมพ์ใหญ่ๆ เพราะมีราคาแพง ข้อเสียของเครื่องสแกนชนิดนี้คือภาพต้นฉบับที่ใช้ต้องสามารถโค้งงอและต้องสามารถยึดติดกับตัวแทนได้ ทำให้ขั้นตอนการใช้ดรัมสแกนเนอร์ยุ่งยากมากกว่าแบบตั้งโต๊ะมาก

1.3 เครื่องสแกนวัตถุโปร่งใส (Transparency Scanner) เป็นเครื่องสแกนที่ออกแบบมาให้ใช้กับวัตถุโปร่งแสงเท่านั้น เช่นฟิล์มเนกาทีฟ, ฟิล์มสไลด์ เครื่องสแกนชนิดนี้จะมีความละเอียดอยู่ระหว่าง 2000-3000 จุดต่อนิ้ว ทำให้ภาพที่ได้มีความคมชัดมาก บางรุ่นยังสามารถอุปกรณ์เสริมเพื่อความสะดวกในการสแกนภาพครึ่งละหลายๆเช่น กลักใสฟิล์ม, แผ่นยึดฟิล์ม เป็นต้น

1.4 กล้องถ่ายภาพดิจิทัล (Digital camera) ปัจจุบันมีกล้องถ่ายภาพดิจิทัลให้เลือกใช้มากมาย กล้องถ่ายภาพดิจิทัลที่มีจำหน่ายทั่วไปจะเป็นรุ่นเล็ก ไม่สามารถถ่ายภาพให้มีความละเอียดมากนัก กล้องดิจิทัลบางรุ่นก็มีการดัดแปลงจากกล้องถ่ายรูปทั่วไป โดยการถอดส่วนที่บรรจุฟิล์มออก จากนั้นจึงใส่จอร์รับภาพของกล้องดิจิทัล ข้อเสียของกล้องดิจิทัลคือมีความละเอียดค่อนข้างต่ำและมีความไวชัตเตอร์ต่ำไม่เหมาะสมในการถ่ายภาพเคลื่อนไหว เช่นภาพกีฬา ภาพการแข่งขันมอเตอร์ไซด์

2. โหมดสีในโปรแกรม PHOTOSHOP ในโปรแกรมนี้มีโหมดสีอยู่หลายแบบ แต่ละโหมดจะต้องรองรับการใช้งานต่างกันไปซึ่งมีทั้งหมดอยู่ 8 โหมดคือ

2.1 Bitmap เป็นโหมดที่มีการเก็บข้อมูลเพียง 1 บิตต่อพิกเซล นั้นหมายความว่ารูปภาพที่ได้มีความหยابมากที่สุดแต่ข้อดีของโหมดนี้คือได้ไฟล์รูปภาพที่มีขนาดเล็กเหมาะสำหรับเก็บภาพลายเส้น

2.2 Index Color เป็นโหมดที่ใช้ตารางในการเทียบสีโดยใช้ข้อมูลจำนวน 8 บิตต่อพิกเซล นั้นหมายความว่าภาพในโหมดนี้สามารถแสดงได้ถึงสูงสุดเพียง 265 สีต่อพิกเซล

2.3 Grayscale เป็นโหมดสำหรับภาพขาวดำสามารถแสดงเฉดสีได้ถึง 256 ลำดับ แม้ว่าโหมดนี้มีการใช้ข้อมูล 8 บิต ในการเก็บข้อมูลสำหรับ 1 พิกเซล ข้อดีของโหมดนี้คือสามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม PHOTOSHOP ได้แทบทุกตัว

2.4 RGB Color เป็นโหมดที่ใช้แชนแนลสีจำนวน 3 สีคือ แดง เขียว น้ำเงิน โดยแต่ละสีไล่ลำดับสีได้ถึง 256 ระดับ เมื่อรวมกันทั้ง 3 สี จะสามารถแสดงสีได้สูงถึง 16.7 ล้านสี โหมดนี้เหมาะสำหรับใช้ในการตกแต่งสีเพราะสามารถแทนสีได้มากและยังเป็นโหมดสีเดียวกับที่ใช้กับจอมอนิเตอร์อีกด้วย

2.5 Duotone เป็นโหมดที่ถูกใช้สำหรับแบบภาพ โมโนโทน, ดูโอโทน, ไตรโทน

2.6 CMYK Color เป็นโหมดที่ใช้แขนแนลสีจำนวน 4 สี ฟ้า, บานเย็น, เหลือง, ดำ โดย แต่ละสีเก็บข้อมูล 8 บิต นั่นหมายความว่าในโหมดนี้ต้องใช้ถึง 32 บิตพิเซล โหมดนี้ใช้กันมากใน ขบวนการพิมพ์ แต่ข้อเสียของโหมดนี้คือ ไม่สามารถแสดงสีทั้งหมดที่มีสีธรรมชาติ ได้

2.7 Multichannel เป็นโหมดที่มีการเก็บข้อมูลสีจำนวน 8 บิตต่อพิเซลทำสีใหม่ได้ สูงสุดเพียง 256 สี โหมดนี้จะถูกใช้ในการพิมพ์ในกรณีพิเศษ

2.8 Lab color เป็นโหมดที่ให้สีเหมือนจริงที่สุด

3. รูปแบบของไฟล์รูปภาพ

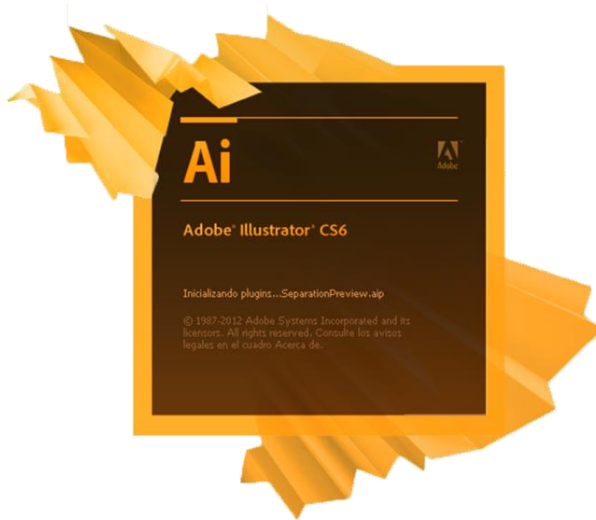
โปรแกรม PHOTOSHOP รองรับไฟล์กราฟฟิกหลายรูปแบบ ไฟล์กราฟฟิกบางแบบ จะรองรับการทำงานของโปรแกรมนี้ทั้งหมด แต่บางแบบรองรับความสามารถเพียงบางส่วน รูปแบบของไฟล์ที่โปรแกรมนี้รองรับมีดังต่อไปนี้

3.1 BMP (Bitmap) เป็นรูปแบบไฟล์มาตรฐานใช้กันทั่วไปกับวินโดวส์ ,ดอส ไฟล์รูปแบบนี้รองรับโหมดสีแบบ RGB, Indexed-Color ,Grayscale และ Bitmap

3.2 DCS (Desktop Color Separation) เป็นรูปแบบมาตรฐานของ EPS ซึ่งถูกพัฒนาโดย Quark ไฟล์แบบ DCS 2.0 จะรองรับโหมดแบบ Mutichannel,CMYK

3.3 PHOTOSHOP EPS (Encapsulated Postscript) เป็นไฟล์ที่สามารถเก็บรูปภาพแบบเวกเตอร์ แบบบิตแมปอีกทั้งยังสนับสนุนรูปแบบไฟล์เกือบทั้งหมด

3.4 โปรแกรม Illustraion,Pagemaker ไฟล์นี้มักจะถูกใช้ในการถ่ายข้อมูลของฮาร์ดแวร์ที่อยู่ในรูป (ตะวันออก พันธ์แก้ว, 2552)



2. Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมประเภท Line Art เช่นเดียวกับโปรแกรม Freehand หลักการทำงานของโปรแกรมทั้งสองจะใช้หลักเดียวกัน สำหรับความนิยมหรือเรื่องประสิทธิภาพในการทำงานนั้นจะดูใกล้เคียงกันมาก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้ใช้งานเองว่าต้องการทำงานกับโปรแกรมใด ส่วนประกอบ คำสั่งและแถบเครื่องมือโปรแกรม Adobe Illustrator ประกอบไปด้วย

1. Tool Box จะเป็นที่รวมของเครื่องมือหรือ Tool ต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับการทำงานในโปรแกรม การใช้งานเครื่องมือ Tool นั้นสามารถทำได้ด้วยการนำเมาส์มาคลิกที่เครื่องมือที่มีสีเข้ากับเครื่องมืออื่น ก็สามารถทำได้ด้วยการนำเมาส์ไปคลิกที่เครื่องมือที่

2.Transform , Align , Pathfinder Palette เป็น Palette ที่ใช้กำหนดรายละเอียดที่ใช้สำหรับการกำหนดลักษณะในการจัดวางรูปร่างหรือตำแหน่งของชิ้นงานหรือ Object สำหรับการใช้ Palette ดังกล่าวต้องทำการคลิกเพื่อเลือก Select ที่ Object ที่ต้องการจากนั้นจึงกำหนดลักษณะในการจัดวางงานใน Palette

3. Navigator, Info Palette คือ Palette ที่ใช้สำหรับการจัดการหรือแสดงรายละเอียดขนาดตำแหน่งของชิ้นงาน หรือกระดาษที่ทำโดยทั่วไปรวมถึงตำแหน่งของ Mouse Pointer ที่วางหรือชี้อยู่

4. Color , Attributer Palette จะใช้สำหรับกำหนดรายละเอียดของสีที่ต้องการใช้กับชิ้นงานที่ต้องการในการกำหนดสีที่ต้องการนั้นสามารถทำได้ 2 วิธี คือการใส่ค่าเปอร์เซ็นต์ลงในช่องสีเหลืองหรืออาจใช้เมาส์คลิกที่ตัวอย่างแถบของสีที่อยู่ด้านล่างเพื่อดูตัวอย่างสีที่ต้องการนำมาใช้ งาน

5. Swatches ,Brusher Palette เป็นสีที่ใช้กำหนดสีพื้นๆที่โปรแกรมจัดเตรียมสำเร็จไว้ให้ เลือกซึ่งการกำหนดสีก็สามารถทำได้โดยใช้เมาส์คลิกที่ตัวอย่างสีในช่องที่ต้องการและที่ Brusher หรือแปลงและพู่กันที่ใช้สำหรับวาดรูป ซึ่งทั้งสองอย่างเป็นเครื่องมือที่โปรแกรมมีไว้ให้ผู้ใช้เลือกเพื่อประหยัดเวลาในการสร้างงานหรือตกแต่งรายละเอียดของงาน

6. Layer , Action , Links , Palette เป็นส่วนที่จัดการเกี่ยวกับชิ้นงานหรือ Layer และ กำหนด Action รวมทั้งการเชื่อมโยงงานระหว่างไฟล์งานหรือ Links เครื่องมือต่าง ๆ ใน Tool Box ของ โปรแกรม Adobe Illustrator จะประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

1.1 Selection Tool เป็นเครื่องมือสำหรับเลือกใช้ชิ้นงานต่าง ๆ ที่หน้าจอ สามารถทำได้ โดยนำมาเมาส์ไปคลิกหรือกดปุ่มอักษร V ที่คีย์บอร์ด

1.2 The Direct-Selection Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับเลือกจุด Pion หรือ path ของชิ้นงาน

1.3 Group Selection Tool เป็นเครื่องมือในการย้าย Object ออกจากผลงาน ที่ใช้คำสั่ง Group โดยชั่วคราว

1.4 The Type Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับคลิกเพื่อสร้างตัวอักษร

1.5 The Ellipse Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างภาพวงกลมและวงรี การสร้าง เครื่องมือสามารถกดตัวอักษร I แทนการคลิกเมาส์

1.6 The Rectangle Tool เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างรูปสี่เหลี่ยมต่าง ๆ

1.7 The Paintbrush Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างงานด้วยการวาดเส้นแบบ อิสระคล้ายการสร้าง Path

1.8 The Pencil Tool เป็นเครื่องมือใช้สร้างและแก้ไขเส้น Freehand Line

1.9 The Rotate Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้หมุนเอียงชิ้นงาน โดยกำหนดจุด ศูนย์กลางหมุน การเรียกใช้สามารถกดปุ่มอักษร R

1.10 The Seale Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับเปลี่ยนแปลงขนาดของชิ้นงาน โดยยึดจุดศูนย์กลางของชิ้นงานเป็นหลัก

1.11 The Reflect Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับพลิกชิ้นงานในลักษณะแบบ กลับสะท้อนในกระจกแบบซ้ายไปขวา

1.12 The Free Transform Tool เป็นเครื่องมือสำหรับเปลี่ยนแปลงขนาดหมุนเอียง และหงายคว่ำชิ้นงานในเวลาเดียวกัน

1.13 The Blend Tool เป็นเครื่องมือที่สร้างชิ้นงานตั้งแต่ 2 ชิ้นขึ้นไป ซึ่ง โปรแกรมจะทำการผสมผสานรูปทรงและสีของวัตถุทั้งหมดและสร้างชิ้นงานใหม่เรียงต่อกันไปตาม แนวระยะห่างระหว่างชิ้นงานที่เลือกไว้

1.14 The Graph Tool เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างภาพกราฟ ซึ่งเป็นเส้นกราฟ สามารถกำหนดข้อมูลในการ Plot ที่เลือกไว้

(دنوفل گینگسون، 2544)



3. โปรแกรม Adobe Lightroom เป็นโปรแกรมสำหรับผู้ชื่นชอบการถ่ายภาพ, ตกแต่งภาพโดยเฉพาะโปรแกรม Adobe Lightroom มีเครื่องมือแต่งรูปที่มีประสิทธิภาพมาก เพียงแค่ไม่ก็คลิกก็ได้รูปภาพที่สวยงามเรียบร้อยออกมาแล้ว โปรแกรมแต่งรูป Lightroom ให้คุณได้แต่งไฟล์ภาพจากไฟล์ภาพดิบ หรือ ไฟล์ RAW ที่ได้จากกล้องดิจิทัล เพื่อเพิ่มความงดงาม ความคม แสงเงา ไวท์บาลานซ์ โทนสี และอื่นๆ ได้ตามใจชอบ และสามารถบันทึกการตั้งค่าสีแบบนี้ เพื่อเก็บเอาไว้ใช้แต่งรูปอื่นในภายหลังได้ Lightroom ยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปภาพ ใส่ฟิลเตอร์ได้รวดเร็ว เช่น ภาพขาวดำ Sepia หรือฟิลเตอร์แบบอื่นๆ ในเรื่องของการจัดการรูปภาพ

ภายใน โปรแกรม Lightroom ก็มีแคตตาล็อก และคอลเลคชั่นที่รวบรวมรูปภาพจากฮาร์ดไดรฟ์ หรือจากอุปกรณ์อื่น อีกทั้งยังสร้างสมุดรูปภาพ โบรชัวร์ ซึ่งสามารถบันทึกเป็นไฟล์ PDF และสั่งพิมพ์ได้ทันที โปรแกรม Lightroom นำเข้าไฟล์วิดีโอ AVCHD เพื่อที่จะจับรูปภาพเป็นไฟล์ JPG เพื่อที่จะนำไปใช้ในภายหลัง สำหรับรูปภาพที่มีข้อมูล GPS มาด้วย โปรแกรม Lightroom ก็จะโชว์สถานที่นั้นๆ บนกูเกิลแมปได้แน่นอนว่า โปรแกรม Lightroom สามารถรองรับไฟล์รูปภาพ และวิดีโอได้ตามมาตรฐานทั่วไป

(เกียรติพงษ์ บุญจิตร, 2559)