



การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อการอนุรักษ์สัตว์หายาก Motion Graphic Design for the Conservation of Endangered Animals

มารุต พิเชฐวิทย์¹ กาญจนา พรพิน²

Marut pichetvit¹ Karnchana Ponvasin²

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Visual Communication Design Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : March 9,2020 Revised : May 1,2020 Accepted : May 5,2020)

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์เรื่องนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อการอนุรักษ์สัตว์หายากซึ่งใกล้สูญพันธุ์ในประเทศไทย ซึ่งวิธีการวิจัยใช้การศึกษารูปแบบของสื่อโมชันกราฟิก และใช้การพัฒนาสื่อด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe After Effect เพื่อจัดทำสื่อ ขั้นตอนสุดท้ายคือการสอบถามความพึงพอใจต่อผู้ใช้สื่ออายุระหว่าง 18- 24 ปี จำนวน 112 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าผู้ใช้สื่อมีความพอใจในระดับสูง แรงบันดาลใจสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานนี้เริ่มจากการที่ในปัจจุบันผู้คนอาศัยอยู่ในเมือง อยู่หอพัก หรืออยู่อาคารชุด มากขึ้น มีการนำสัตว์อนุรักษ์มาเลี้ยง จึงทำให้สัตว์เลี้ยงพิเศษเป็นที่นิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งจุดนี้เองที่ทำให้มีสัตว์พิเศษมากมายต้องเสียชีวิตลงจากการที่ผู้เลี้ยงบางคนซื้อมาเลี้ยงเพราะความนิยมตามสมัย บางคนไปเดินเล่นตามร้านค้า เมื่อพบเจอสัตว์แปลกแล้วถูกตาต้องใจจึงซื้อมาเลี้ยงโดยที่ไม่มีความรู้ที่ถูกต้องว่าต้องเลี้ยงอย่างไร เช่นนี้เลยมีปัญหาดังกล่าวตามมามากมายจนนำไปสู่การเจ็บป่วยและเสียชีวิตของสัตว์พิเศษ จากเหตุการณ์ดังกล่าวจึงได้จัดทำผลงานให้ความรู้ในการรณรงค์ในรูปแบบของโมชันกราฟิกเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย สิ่งที่ค้นพบในงานวิจัยนี้คือการตอบรับที่ดีจากกลุ่มเป้าหมายและกระบวนการจัดทำสื่อผสมซึ่งเป็นจุดประสงค์ของงานวิจัย องค์ความรู้ที่ได้สามารถต่อยอดไปในการสร้างสรรค์งานออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อการอนุรักษ์ในวงกว้างได้ในอนาคต

คำสำคัญ : สัตว์สงวน, ความรู้, การดูแล, โมชันกราฟิก

ABSTRACT

This practice-led research is a motion graphic project that aimed to educate people about endangered wildlife in Thailand. The research methods started with creating graphic works by using Adobe Illustrator and Adobe After Effect. Finally, 112 participants answered a questionnaire about the satisfaction of the use of the media. The age ranged between 18-21 years. It is found that the satisfaction rate was high. The inspiration of this project came from a new trend, which people tend to keep endangered animals as pets. However, these animals are not suitable to live in the city environment. Most of them becomes ill and die eventually. Therefore, it was the objective of this project to prevent this problem to occur by educating people not to keep endangered wildlife as pets.

Keywords : Endangered wildlife, Knowledge, Care, Motion Graphic



บทนำ

ในสมัยโบราณมนุษย์อยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน ต่อมาเนื่องด้วยมนุษย์เป็นสัตว์สังคม จึงมีการรวมกลุ่มกัน มีวัฒนธรรมเกิดขึ้น การรวมกลุ่มทางสังคมนี้จึงมีพื้นที่ที่มีขอบเขตชัดเจน พื้นที่นั้นคือ เมือง มนุษย์จึงใช้ชีวิตอยู่ในเมืองมากขึ้น ในขณะที่สัตว์ป่าก็อยู่ตามธรรมชาติในป่าเช่นเดิม นานวันเมื่อเมืองเจริญขึ้น มนุษย์เกิดความอยากรู้อยากเห็น สังคมเริ่มมีการแข่งขันกัน แต่ละคนเกิดความโดดเดี่ยว และต้องการเพื่อน นั่นคือสาเหตุสำคัญในการเลี้ยงสัตว์ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ช่วยให้บรรเทาความเหงาได้ ในปัจจุบัน เพื่อนของมนุษย์นอกจากสุนัขหรือแมวแล้วยังมีสัตว์จำพวกสัตว์เลี้ยงพิเศษอีกด้วย

สัตว์เลี้ยงพิเศษ (Exotic Pet) หมายถึง สัตว์แปลกถิ่น อาจจะเป็นเพราะสัตว์ที่นำมาเลี้ยงนั้นไม่ใช่สัตว์ประจำถิ่นหรืออาจจะต้องนำเข้าในบางสายพันธุ์ แต่ในความหมายภาษาไทยนั้น หมายถึง สัตว์เลี้ยงชนิดพิเศษ นิยามของสัตว์เลี้ยงพิเศษอย่างคร่าวๆ ก็คือสัตว์เลี้ยงทุกชนิดที่ไม่ใช่สุนัข แมว ม้า สุนัข วัว และกระบือ

เมื่อผู้คนอยู่ในเมือง อยู่หอพัก หรืออยู่อาคารชุด (Condominium) มากขึ้น สัตว์เลี้ยงพิเศษ สามารถตอบโจทย์ความต้องการของคนรักสัตว์ เนื่องจากสัตว์เลี้ยงพิเศษบางกลุ่มมีข้อดีคือ ใช้พื้นที่เลี้ยงไม่มาก ไม่ส่งเสียงดัง สามารถเลี้ยงในพื้นที่จำกัดได้ จึงทำให้สัตว์เลี้ยงพิเศษเป็นที่นิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยสัตว์เลี้ยงที่เป็นที่นิยมในประเทศไทยในปี 2017-2018 นั้นมี สุนัข แมว หนูแฮมสเตอร์ (Hamster) กระต่าย กระรอก นก กู กบ จิ้งจกหรือกระรอกบิน (Sugar glider) และอื่นๆ ตาม ลำดับ โดยจะเห็นได้ว่า ตั้งแต่ลำดับที่ 3 เป็นต้นไปเป็นสัตว์พิเศษ ส่วนการนำสัตว์สงวนมาเลี้ยงนั้นแม้ผิดกฎหมายก็ยังพบเห็นได้เช่นการนำนกซึ่งไม่ใช่สัตว์เลี้ยงมาครอบครอง เป็นต้น ซึ่งให้เห็นว่าประชาชนยังขาดความรู้ความเข้าใจถึงการเลี้ยงสัตว์ซึ่งเป็นที่มาสำหรับการสร้างโมชันกราฟิกนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ให้ความรู้เกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับสัตว์สงวนบนโซเชียลมีเดียให้มีรูปแบบที่ดึงดูดและน่าสนใจ
2. เพื่อรณรงค์ไม่ให้ประชาชนนำสัตว์สงวนมาครอบครอง

ระเบียบวิธีวิจัย

1. การรวบรวมข้อมูล

1.1 การเก็บข้อมูลโดยการสำรวจ

จากการทำแบบสำรวจโรงพยาบาลสัตว์แห่งหนึ่ง พบว่ามีสัตว์เลี้ยงพิเศษมาทำการรักษาทั้งสิ้นกว่า 12,000 ตัว ซึ่งกว่า 60% นั้นเป็นกระต่าย จากนั้นจึงลดหลั่นไปเป็น หนู นก เต่า ปลา และอื่นๆ และคาดว่าจำนวนสัตว์ที่มารักษาจะมีมากขึ้นกว่าเดิม เนื่องจากทุกวันนี้มีผู้เลี้ยงสัตว์เลี้ยงพิเศษเพิ่มมากขึ้นแต่ไม่มีความรู้ในการเลี้ยง บางคนซื้อมาเลี้ยงเพราะความนิยมในสมัยนั้นๆ บางคนไปเดินเล่นตามร้านค้าเมื่อพบเจอสัตว์แปลกแล้วถูกตาต้องใจจึงซื้อมาเลี้ยงโดยที่ไม่รู้มาก่อนว่าต้องเลี้ยงอย่างไร เช่นนี้เลยมีปัญหาต่างๆ ตามมามากมายจนนำไปสู่การเจ็บป่วยของสัตว์ รวมถึงการที่พ่อค้าคิดทำกำไรโดยไม่สนใจชีวิตของสัตว์ เช่น กรณีของ ปลาเลิฟ (Love) ซึ่งคนมักจะเลือกซื้อปลาชนิดนี้ไปให้คนรักหรือคนสำคัญในวันพิเศษเพราะรูปร่างของตัวปลาที่เป็นรูปหัวใจ แต่รูปหัวใจนั้นไม่ได้เกิดตามธรรมชาติ หากแต่เป็นพ่อค้าที่จับปลามาตัดหางออก รอยแผลจึงลึกเข้าไปทำให้หางเป็นทรงรูปหัวใจ ซึ่งเป็นการทำให้ปลาดังกล่าวนี้พิการไปตลอดชีวิต

ประกอบกับทางโรงพยาบาลสัตว์นั้นได้มีเป้าหมายให้มีการประชาสัมพันธ์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย อาทิ เว็บไซต์ (Website) และ เฟสบุ๊ก (Facebook) เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในการรักษาและการเลี้ยงสัตว์ โดยกลุ่มเป้าหมายคือ วัยรุ่น หญิง อายุตั้งแต่ 18 - 24 ปี อาศัยอยู่ลำพัง สถานที่พักอาศัยเป็นหอพัก ห้องชุดหรืออาคารชุด รายได้ตั้งแต่ 10,000 - 20,000 บาท/เดือน มีลักษณะนิสัยรักสัตว์ และชอบใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) ขั้นตอนการทำวิจัยจึงเริ่มจากการเก็บแบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้บริการโรงพยาบาลสัตว์แห่งนี้ถึงทัศนคติเกี่ยวกับการเลี้ยงสัตว์พิเศษและทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 112 คน สำหรับการพัฒนาเครื่องมือในการวิจัยได้ใช้โปรแกรม Adobe After Effect สร้างชิ้นงานต่อมาได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาพัฒนาสื่อให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายและทำการสอบถามความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามอีกครั้ง

1.2 การทบทวนวรรณกรรม

1.2.1 หลักการการออกแบบ

ภาพประกอบมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์มายาวนาน เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงศิลปวัฒนธรรม ความเป็นไปของมนุษย์ มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์เกือบทุกด้าน เป็นเสมือนเทปบันทึกอดีต เป็นรากฐานของการสร้างงานอดิเรกปัจจุบัน ดังตัวอย่างการเขียนภาพประกอบผนังถ้ำ ตั้งแต่ยุคสมัยหิน ประวัติศาสตร์ของอียิปต์ กรีก โรมัน และอีกหลายชาติ ที่มีเรื่องราวให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้จาก



ภาพประกอบเหล่านั้น ดังนั้น ภาพประกอบคือตัวบอกคุณสมบัติ เล่าเรื่องสิ่งที่ต้องการชี้แนะ บอกเล่าให้รู้กระจ่าง ที่ผู้รับสารดูแล้วสามารถรู้เรื่อง เข้าใจกระจ่างชัดได้ในทันที เป็นสิ่งสำคัญโน้มน้าวให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกตอบสนอง บางกรณี ภาพประกอบจะให้ความเข้าใจได้ดีกว่าการพรรณนาด้วยตัวอักษร แต่เราไม่อาจสรุปได้ว่า ระหว่างตัวอักษรกับภาพประกอบ อะไรให้ความเข้าใจได้ชัดเจนกว่ากัน อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างภาพประกอบ ต้องเป็นผู้มีความสามารถในการประมวลความรู้สึก ความจำ ความคิด อันเป็นจินตนาการจากคำบอกเล่า หรือความรู้สึกที่มองไม่เห็นเป็นรูปธรรม ให้เห็นได้ ดังนั้น ผู้สร้างภาพประกอบจึงนับว่ามีความสำคัญระดับหนึ่ง

ปัจจุบัน ภาพประกอบมีความสำคัญต่อการออกแบบโฆษณาและงานสิ่งพิมพ์ทุกชนิด การจัดองค์ประกอบของภาพและตัวอักษรจึงมีความหมาย ทั้งความงาม ความกลมกลืน และจิตวิทยาการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญด้วย ระหว่างภาพประกอบกับตัวอักษรที่บรรยายในทางออกแบบนั้น สิ่งใดให้ความรู้สึก ความรู้ ความเข้าใจได้ดีกว่า อย่างไรก็ตาม ทั้งภาพและข้อความ เมื่อมาจัดรวมกันต้องส่งเสริมความสำคัญซึ่งกันและกัน ให้น่าเชื่อถือ น่าสนใจ

1.2.2 การสร้างภาพประกอบ

การสร้างภาพประกอบจำเป็นต้องนึกถึงลักษณะงานที่ใช้สอยด้วย เช่น ภาพประกอบในหนังสือพิมพ์ ต้องการภาพประกอบที่เป็นความจริง แสดงบรรยากาศของจริง เหตุการณ์จริง มักเป็นภาพที่ไม่ต้องการเทคนิคมาก เป็นเพียงคำบอกเล่า เข้าใจง่าย มักใช้ภาพถ่ายเป็นภาพประกอบ ส่วนภาพประกอบในนิตยสาร นิยมทั้งภาพถ่ายที่มีการจัดองค์ประกอบให้สวยงาม พอๆ กับการเขียนภาพประกอบเรื่องราวที่มีการเปิดกว้างทางด้านเทคนิคการทำงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับนิตยสารนั้นว่าเน้นเรื่องใดเป็นหลัก ภาพประกอบปกหนังสือ ถ้าเป็นประเภทปกหุ้ม ภาพประกอบควรเป็นเรื่องราวต่อเนื่องในภาพเดียวกัน มีความสัมพันธ์กันระหว่างปกหลังและสันปกด้วย ภาพประกอบประเภทเล่าเรื่องหรือบรรยายด้วยภาพ (Narrative illustration) ภาพประกอบประเภทนี้ต้องการความละเอียดสมจริง ดูแล้วรู้ในทันทีว่าเป็นเรื่องอะไร นิยมใช้ภาพวาดมากกว่าภาพถ่ายรูป เพราะการวาดภาพจะให้ความสวยงามของเทคนิค ความละเอียดประณีตมีเสน่ห์มากกว่าภาพถ่าย นิยมใช้กับนิยาย นิทานโบราณ

การประกอบตกแต่งหน้าหนังสือ (Decorative illustration) นิยมใช้กับหนังสือที่ต้องการความสวยงาม และการชี้แนะโดยใช้ภาพประกอบที่เข้าช่วยบางจุด การจัดวางรูปภาพให้เหมาะสม จะช่วยให้หนังสืออ่านน่าซื้อมากยิ่งขึ้น ภาพประกอบประเภทนี้ จึงมีความสวยงามของการออกแบบภาพผสมกับตัวอักษร ถ้าต้องการความสะอาด ความสวยงาม ความน่ารัก มักใช้พื้นกระดาษสีขาวเขียนภาพด้วยสีน้ำ จะโปร่งเบากว่าการใช้ภาพถ่าย

ภาพประกอบที่นำไปใช้หลากหลายแตกต่างกัน จำเป็นต้องมีลักษณะพิเศษไม่เหมือนกัน เช่น ภาพประกอบที่มีลักษณะเฉพาะเกี่ยวกับร่างกาย ประเภทภาพประกอบกายวิภาค (Medical illustration) ภาพประวัติศาสตร์ หรือภาพประกอบที่เกี่ยวกับแฟชั่น เสื้อผ้า ภาพประกอบประเภทเทคนิค (Technical illustration) ต้องการความถูกต้องของเครื่องยนต์กลไกต่างๆ ยังต้องการความละเอียดมากเพื่อความเข้าใจ ซึ่งใช้วิธีถ่ายภาพไม่ได้ ทั้งนี้ เพราะเป็นการออกแบบงานเบื้องต้นก่อนไปทำเป็นหุ่นจำลอง และนำไปสร้างจริง เช่น ภาพประกอบชิ้นส่วนภายในเครื่องจักรกลของรถยนต์และเครื่องบิน เป็นต้น โดยการสร้างภาพประกอบมี 3 ลักษณะ ดังนี้

1.2.2.1 การสร้างภาพประกอบด้วยการวาดรูปภาพที่จะใช้ประกอบด้วยมือ วิธีนี้เป็นวิธีที่ใช้มาก่อน เป็นการแก้ปัญหาที่มนุษย์จะนำภาพประกอบมาใช้อธิบาย หรือบอกในสิ่งที่อยากบอกให้ชัดเจนและขยายความเข้าใจ โดยนำตัวอักษรมาใช้ร่วม ซึ่งสมัยก่อนนั้นยังไม่มีกล้องถ่ายรูปบันทึกภาพไว้ ปัจจุบัน การเขียนภาพประกอบด้วยมือยังมีความสำคัญอยู่ แม้เทคนิคใหม่ๆ จะนำหน้าสมัยไปมากแล้วก็ตาม คุณค่าของภาพประกอบที่เขียนด้วยมือจะมีความประณีต ความมีเสน่ห์ของงานศิลปะ และเป็นภาพประกอบที่ไม่อาจทำซ้ำได้อีก อาจได้ใกล้เคียง แต่ไม่สามารถเก็บได้เหมือนทั้งหมด ซึ่งภาพประกอบมีทั้งแบบเหมือนจริงและแบบการ์ตูน

1.2.2.2 การสร้างภาพประกอบจากการถ่ายรูป วิธีนี้มีการคิดค้นกันมาตั้งแต่ ค.ศ.1410 มีการพัฒนามาเป็นลำดับจนถึง ค.ศ.1490 ประมาณ ค.ศ.1800 ลิสซิกี้ (Lissisky) ชวาร์สเซีย และโมฮอลยอนจ (Moholy-Nagy) ชาวฮังการี สถาปนิกชาวเยอรมัน ได้เริ่มนำภาพถ่ายเข้ามาใช้ในระบบพิมพ์งาน ความแตกต่างของภาพประกอบที่เป็นภาพเขียนและภาพถ่าย คือ ภาพถ่ายสามารถเห็นความจริงของสิ่งที่ต้องการ ได้หมดอย่างละเอียดและเป็นธรรมชาติ ภาพประกอบที่เป็นภาพเขียน สามารถใส่สี ใส่ความรู้สึกของจินตนาการ อาจแสดงความคิดชีวิตชีวาของสี แสงเงาที่สร้างได้ ซึ่งภาพประกอบของทั้งสองอย่างนี้ต่างกัน จึงขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน ความต้องการของลูกค้าว่าต้องการภาพประกอบแบบใด

1.2.2.3 การสร้างภาพประกอบด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีบทบาทมาก มีโปรแกรมสำหรับสร้างภาพ มีรูปของโปรแกรมให้เลือก ลักษณะภาพประกอบที่ได้ จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีรูปแบบที่ออกแบบสำเร็จแล้ว รูปแบบที่ต้องการสร้างขึ้นใหม่ มีความใกล้เคียงกับการสร้างภาพประกอบด้วยมือ มีอุปกรณ์ใช้งานได้หลากหลายและสะดวก ภาพประกอบที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ สามารถใช้เทคนิคตัดต่อ ตกแต่งเพิ่มเติมได้ ทำให้ได้ภาพประกอบรูปแบบแปลก ทั้งนี้ เพราะมีอุปกรณ์ใช้งานเป็นเทคนิคสามารถสร้างภาพได้หลากหลาย ภาพประกอบจากคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมแพร่หลายในวงการสิ่งพิมพ์มาก

1.2.3 รูปแบบของภาพประกอบ



1.2.3.1 รูปแบบเหมือนจริง (Realistic Style) เป็นรูปแบบที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ ความถูกต้อง และบรรยากาศของความ เป็นจริงขณะนั้น นิยมใช้กับภาพถ่าย ใช้ภาพประกอบปกหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ประกอบหนังสือวิชาการต่างๆ ที่ต้องการความถูกต้อง เพราะต้องการความเข้าใจง่ายต่อการรับรู้ของคนทั่วไป

1.2.3.2 รูปแบบดัดแปลงธรรมชาติ (Modulation Style) เป็นรูปแบบที่สร้างขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราว เนื้อหา ซึ่งไม่มีใน ธรรมชาติ เช่น ภาพการ์ตูน ภาพซ้อน เทคนิคการถ่ายภาพหรือการจัดองค์ประกอบในการเขียนภาพซ้อนกัน

1.2.3.3 รูปแบบอิสระ (Free Style) เป็นรูปแบบที่ไม่แสดงเรื่องราว เนื้อหา อาจจะเป็นเพียงลวดลาย รูปทรงแปลกๆ หรือต้องการ ความสวยงามของสีเส้นมากกว่าเนื้อหา เป็นต้น (วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ, 2559 : ออนไลน์)

1.2.4 การจัดองค์ประกอบ

1.2.4.1 ความสมดุล คือ ความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง แบ่งออกเป็นสมดุลแบบทั้งสองข้างเหมือนกัน ทั้งซ้ายขวา เหมือนกัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคงหนักแน่น ยุติธรรม เช่น งานราชการ ใบวุฒิบัตร ประกาศนียบัตร การถ่ายรูปลดบัตร เป็นต้น สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกันด้านซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่มองดูแล้วเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา เช่น สมดุลด้วยน้ำหนักและ ขนาดของรูปทรง ด้วยจุดสนใจ ด้วยจำนวนด้วยความแตกต่างของรายละเอียด ด้วยค่าความเข้มจางของสี เป็นต้น

1.2.4.2 การเน้นให้เกิดจุดเด่น ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วนประธานในภาพ จุดรองลงมาหรือส่วนรอง ประธาน ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดปลีกย่อย ต่างๆ โดยหลักและวิธีในการใช้การเน้นมีดังนี้

1.2.4.2.1 เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง Contrast

1.2.4.2.2 เน้นด้วยการประดับ

1.2.4.2.3 เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น

1.2.4.2.4 เน้นด้วยการใช้สี

1.2.4.2.5 เน้นด้วยขนาด

1.2.4.2.3 เน้นด้วยการทำจุดรวมสายตา

1.2.4.3 เอกภาพ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นกลุ่มเป็นก้อน โดยที่องค์ประกอบภายในต้องกลมกลืนกันมี 2 แบบคือ

1.2.4.3.1 เอกภาพแบบหยุดนิ่ง โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตทำให้เกิดลักษณะหนักแน่น

1.2.4.3.2 เอกภาพแบบเคลื่อนไหว ใช้รูปทรงหรือรูปร่างแบบธรรมชาติทำให้เคลื่อนไหวสนุกสนาน

1.2.4.3 ความกลมกลืน การจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันหรือคล้าย ๆ กันมาจัดภาพทำให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืนกันมี 9 แบบ คือ

1.2.4.3.1 กลมกลืนในด้านประโยชน์ใช้สอย คือ ทำให้เป็นชุดเดียวกัน

1.2.4.3.2 กลมกลืนในความหมาย เช่น การออกแบบเครื่องหมายการค้า และ โลโก้

1.2.4.3.3 กลมกลืนในองค์ประกอบ ได้แก่

1.2.4.3.4 กลมกลืนด้วยทิศทาง

1.2.4.3.5 กลมกลืนด้วยรูปทรงรูปร่าง

1.2.4.3.6 กลมกลืนด้วยวัสดุ พื้นผิว

1.2.4.3.7 กลมกลืนด้วยสี มักใช้โทนสีที่ใกล้เคียงกัน

1.2.4.3.8 กลมกลืนด้วยขนาดสัดส่วน

1.2.4.3.9 กลมกลืนด้วยน้ำหนัก

1.2.4.4 ความขัดแย้ง การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุกตื่นเต้น น่าสนใจ ลด ความเรียบ น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกผืนใจ ชัดใจ แต่ชวนมอง

1.2.4.5 จังหวะ จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับเสียงเพลงอันไพเราะ ใน ด้านการออกแบบแบ่ง จังหวะ เป็น 4 แบบ คือ

1.2.4.5.1 จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกัน เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือน ๆ กัน มาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมี ระเบียบ (Order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กดัด ลายกระเบื้องปูพื้นหรือผนัง ลายผ้า เป็นต้น

1.2.4.5.2 จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง เป็นชุด เป็นช่วง ให้ ความรู้สึกเป็นระบบ สม่่าเสมอ ความแน่นอน

1.2.4.5.3 จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกัน อย่างอิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน



1.2.4.5.4 จังหวะจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกัน มาเรียงต่อกัน แต่มีขนาดต่างกันโดยเรียงจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีความลึก มีมิติ

1.2.4.6 ความง่าย เป็นการจัดให้ดูโล่ง สบายตา ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีมนต์เสน่ห์เดียว ลดการมีฉากหลังหรือภาพประกอบอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็นหรือไม่เกี่ยวข้องออกไป เพราะการมีฉากหลังรกทำให้ภาพหลักไม่เด่น นิยมใช้ในการถ่ายภาพที่ปรับฉากหลังให้เบลอ เป็นภาพเกี่ยวกับดอกไม้ แมลง สัตว์ และบุคคลนางแบบ เป็นต้น

1.2.4.7 ความลึก ให้ภาพดูสมจริง คือ ภาพวัตถุที่อยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าอยู่ไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับ จนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลัก ๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับตา วัตถุอยู่ในระดับสายตา และวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา

1.2.5 หลักการใช้สี

สีที่ใช้งานด้านกราฟิกทั่วไปมี 4 ระบบ คือ

อาร์จีบี (RGB) เป็นระบบสีที่ประกอบด้วยแม่สี 3 สีคือ แดง (Red), เขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เมื่อนำมาผสมกันทำให้เกิดสีต่างๆ บนจอคอมพิวเตอร์มากถึง 16.7 ล้านสี ซึ่งใกล้เคียงกับสีที่ตาเรามองเห็นปกติ สีที่ได้จากการผสมสีขึ้นอยู่กับความเข้มของสี โดยถ้าสีมีความเข้มมาก เมื่อนำมาผสมกันจะทำให้เกิดเป็นสีขาว จึงเรียกระบบสีนี้ว่าแบบ การผสมสีแบบบวก (Additive)

ซีเอ็มวายเค (CMYK) เป็นระบบสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ที่พิมพ์ออกทางกระดาษหรือวัสดุผิวเรียบอื่น ๆ ซึ่งประกอบด้วยสีหลัก 4 สีคือ สีฟ้า (Cyan), สีม่วงแดง (Magenta), สีเหลือง (Yellow) และสีดำ (Black) เมื่อนำมาผสมกันจะเกิดสีเป็นสีดำแต่จะไม่ดำสนิทเนื่องจากหมึกพิมพ์มีความไม่บริสุทธิ์ จึงเป็นการผสมสีแบบลบ (Subtractive) หลักการเกิดสีของระบบนี้คือ หมึกสีหนึ่งจะดูดกลืนแสงจากสีหนึ่งแล้วสะท้อนกลับออกมาเป็นสีต่างๆ เช่น สีฟ้าดูดกลืนแสงของสีม่วงแล้วสะท้อนออกมาเป็นสีน้ำเงิน ซึ่งจะสังเกตได้ว่าสีที่สะท้อนออกมาจะเป็นสีหลักของระบบ อาร์จีบี (RGB) การเกิดสีในระบบนี้จึงตรงข้ามกับการเกิดสีในระบบ อาร์จีบี (RGB)

เอชเอสบี (HSB) เป็นระบบสีแบบการมองเห็นของสายตามนุษย์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ฮิว (Hue) คือสีต่างๆ ที่สะท้อนออกมาจากวัตถุแล้วเข้าสู่สายตาของเรา ซึ่งมักเรียกสีตามชื่อสี เช่น สีเขียว สีเหลือง สีแดง เป็นต้น เซตดูเรชั่น (Saturation) คือความสดของสี โดยค่าความสดของสีจะเริ่มที่ 0 ถึง 100 ถ้ากำหนดเซตดูเรชั่น ที่ 0 สีจะมีความสดน้อย แต่ถ้ากำหนดที่ 100 สีจะมีความสดมาก ไบรท์เนส (Brightness) คือระดับความสว่างของสี โดยค่าความสว่างของสีจะเริ่มที่ 0 ถึง 100 ถ้ากำหนดที่ 0 ความสว่างจะน้อยซึ่งจะเป็นสีดำ แต่ถ้ากำหนดที่ 100 สีจะมีความสว่างมากที่สุด

4.แอลเอบี (LAB) เป็นระบบสีที่ไม่ขึ้นกับอุปกรณ์ใดๆ (Device Independent) โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ แอล (L) หรือ ลูมิแนนซ์ (Luminance) เป็นการกำหนดความสว่างซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 100 ถ้ากำหนดที่ 0 จะกลายเป็นสีดำ แต่ถ้ากำหนดที่ 100 จะเป็นสีขาว เอ (A) เป็นค่าของสีที่ไล่จากสีเขียวไปสีแดง บี (B) เป็นค่าของสีที่ไล่จากสีน้ำเงินไปเหลือง

1.2.6 หลักการออกแบบกราฟิก

ก่อนที่จะทำงานออกแบบกราฟิกประเภทใดก็ตาม สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงคือ การกำหนดจุดประสงค์ที่ชัดเจนของงาน เพราะช่องทาง รูปแบบ และวิธีการของการนำเสนอมีมาก มีความรวดเร็ว ไร้ขอบเขต เช่น ในเว็บไซต์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่างๆ ซึ่งต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงให้ทันเหตุการณ์ อาจจะทำให้เกิดความสับสน ยุ่งยากในการดำเนินงาน มีผลกระทบต่อการทำงาน เกิดความไม่เป็นระบบ มีการสูญเสียและสิ้นเปลืองโดยไม่จำเป็น ดังนั้นผู้ออกแบบจึงควรมีหลักการ และข้อควรคำนึงก่อนการเริ่มงานเพื่อการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง รัดกุมและวางแผนการดำเนินงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีตลอดจนจบกระบวนการ ไม่มีปัญหาและอุปสรรค หลักการดำเนินงานออกแบบกราฟิก

หลักการดำเนินงานการออกแบบกราฟิกต้องตั้งคำถามดังนี้

วัตถุประสงค์เพื่ออะไร ผู้ออกแบบต้องรู้ว่า จะบอกกล่าว เรื่องราวข่าวสารอะไรแก่ผู้รับรู้อย่างไร เช่น ทฤษฎีหรือหลักการ การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ผู้ออกแบบต้องรู้วิธีการนำเสนอ (Presentation) ที่ดีและเหมาะสมกับเรื่องราวเหล่านั้นว่ามีเป้าหมายของการออกแบบเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด เช่น เพื่อแนะนำ เผยแพร่ เพื่อให้ความรู้ หรือความบันเทิง เป็นต้น

กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร แบ่งเป็นเพศ ชาย หญิง หรือบุคคลทั่วไป มีช่วงอายุเท่าใด นิสิตนักศึกษาหรือเฉพาะกลุ่มสนใจ ข่าวสารที่ให้มีระดับความยาก-ง่าย หรือมีความเป็นสากลหรือไม่ เฉพาะคนในประเทศหรือชาวต่างชาติ ซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นต้องรู้และเข้าใจเพื่อวางแผน ดำเนินการกับข่าวสาร ออกแบบ และการนำเสนอให้ตรงจุดกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ถูกต้อง

สิ่งที่ต้องการบอกคืออะไร หมายถึง วิธีการที่จะสื่อความหมายกับผู้รับรู้หรือกลุ่มเป้าหมาย และถ้าที่มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายไว้ล่วงหน้า ชัดเจนแล้วจะทำให้ผู้ออกแบบมีความสะดวกในการที่จะบอกหรือสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น เช่น การเลือกใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และภาพประกอบ ต่าง ๆ สื่อแทนคำศัพท์ ข้อความที่เป็นนามธรรม ได้ตรงตามระดับความสามารถในการรับรู้ของผู้รับ จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในความหมายของข่าวสารนั้น ๆ จำได้ในเวลาอันรวดเร็วและจดจำไว้ตลอดไป



นำเสนอข่าวสารด้วยสื่อใด แบบใด ผู้ออกแบบต้องมีความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อ ศักยภาพของสื่อชนิดต่างๆ คำนึงถึงการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอข่าวสารเป็นรูปแบบใด จึงจะได้ผลดีมีความเหมาะสมกับข่าวสาร และผู้ออกแบบควรจะใช้วิธีการจัดการกับข่าวสารนั้นอย่างไร จึงจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด การออกแบบกราฟิก ส่วนใหญ่เป็นวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกถึงการสื่อความหมายในลักษณะของตัวอักษร และภาพในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสื่อสารทางทัศนสัญลักษณ์ (Visual form) ดังนั้นในการออกแบบจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับการมองเห็น และจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง

1.2.6.2 ความหมายของอินโฟกราฟิก

อินโฟกราฟิก (Infographic) ย่อมาจาก อินโฟเมชันกราฟิก (Information Graphic) ซึ่งหมายถึงการนำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือจำนวนมากมานำเสนอในรูปแบบต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ ให้สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวเอง เรียกว่าเป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่ายเพียงแค่วาดสายตามอง มุ่งองค์ประกอบที่สำคัญ คือ เป็นหัวข้อ ภาพหรือเสียงที่น่าสนใจ ซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆ ให้เพียงพอ แล้วนำมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียง และแสดงออกมาเป็นภาพ กราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ โดยจัดทำให้มีความสวยงาม น่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นานมากขึ้นซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด ซึ่งเหตุผลนั้นเป็นเพราะว่ามนุษย์ชอบและจดจำภาพสวยๆ ได้มากกว่าการอ่าน และในปัจจุบันนั้นก็กำลังเป็นที่นิยมในโลกของ โซเชียลเน็ตเวิร์ค

โดยประโยชน์และพลังของอินโฟกราฟิกนั้นมีอยู่มากมาย เพราะด้วยแผนภาพสวยๆ เหล่านี้ สามารถทำให้คนทั่วๆ ไปสามารถเข้าถึงหรือเข้าใจ ข้อมูลที่มีปริมาณมากๆ ด้วยแผนภาพเพียงภาพเดียวเท่านั้น ด้วยข้อมูลที่ถูกต้องตรงมาเป็นอย่างดีก็ยิ่งทำให้ผู้ที่รับสื่อเข้าใจได้ง่าย ซึ่งนี่ก็เป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ สามารถหยิบยกเรื่องราวเล็กๆ ไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอในมุมมองที่แปลกตา มีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน หลักการออกแบบอินโฟกราฟิกแบ่งเป็น 2 ส่วน คือส่วนแรกจะเป็นด้านข้อมูลที่จะนำเสนอ ต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจ เรื่องราวเปิดเผยเป็นจริง มีความถูกต้อง ส่วนที่สองจะเป็นด้านการออกแบบ ต้องมีรูปแบบ แบบแผน โครงสร้าง หน้าที่การทำงาน และความสวยงาม โดยออกแบบให้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย และใช้ได้จริง

ส่วนประกอบหลักของอินโฟกราฟิกคือเนื้อหาที่เป็น ข้อมูล สารสนเทศ หรือ ความรู้ ที่ถูกนำมาแสดงผลในลักษณะของงานกราฟิก โดยถูกนำมาจัดเรียงในลักษณะของ เส้น กล้อง ลูกศร สัญลักษณ์ หรือ พิกโตแกรม เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ นอกจากข้อมูลหลักที่แสดงผลออกมาทางกราฟิกแล้ว ข้อมูลเสริมเช่น คำอธิบายเพิ่มเติม สัดส่วนสเกลในแผนที่ รวมถึงป้ายกำกับ ยังคงเป็นอินโฟกราฟิกที่เสริมเข้ามาในชิ้นงาน

ข้อความ เป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของอินโฟกราฟิก ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่นำเสนอ ซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่

ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วย โปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น โน้ตแพด (NotePad), เท็กซ์ อิดิเตอร์ (Text Editor), ไมโครซอฟท์ เวิร์ด (Microsoft Word) โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น เอเอสซีไอไอ (ASCII)

ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ (Image) ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว มาทำการสแกน (Scan) เอกสารต้นฉบับ ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ 1 ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพเป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรมโอซีอาร์ (OCR)

ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้

ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมาก ในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงก์ หรือเชื่อมข้อความ ไปยังข้อความ หรือจุดอื่นๆ ได้

อินโฟกราฟิกมีรูปแบบและประเภทตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน สามารถจัดหมวดหมู่ ใหญ่ๆ ได้ดังนี้

ข่าวเด่น ประเด็นร้อน และสถานการณ์วิกฤต เป็นอินโฟกราฟิกที่ได้รับการแชร์มากๆ มักจะเป็นประเด็นใหญ่ระดับประเทศ เช่น ประเด็นการเมือง ประเด็นการแก้ไขรัฐธรรมนูญ เป็นต้น

สอน ฮาวทู (How to) เป็นอินโฟกราฟิกที่บอกเล่ากลยุทธ์ต่างๆ หรือวิธีการอย่างเป็นขั้นเป็นตอน เช่น เล่าถึงกลยุทธ์การออมเงิน หรือวิธีการหมักเบียร์ เป็นต้น

บอกเล่าตำนานหรือวิวัฒนาการ เป็นสื่ออินโฟกราฟิกเรื่องราวบางอย่างอาจต้องถ่ายทอดผ่านตำราหนาๆ แต่ด้วยอินโฟกราฟิก จะช่วยทำให้ตำนานเหล่านั้นบรรจุอยู่ในพื้นที่ๆ จำกัดได้อย่างน่าทึ่ง

ให้ความรู้ เป็นสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบของรู้หรือไม่ (Did You Know) หรือ สถิติสำคัญทางประชากรต่างๆ ตลอดจนการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการที่น่าเบื่อ ให้มีสีสัน สนุก และ น่าติดตาม



อธิบายผลสำรวจและงานวิจัย ซึ่งสื่ออินโฟกราฟิกเหมาะที่สุดที่จะถ่ายทอดงานวิจัยที่ดูยุ่งเหยิงไปด้วยตัวเลขและข้อมูลมหาศาลออกมาเป็นแผนภาพสวยๆและทรงพลัง มีหลายบริษัทเริ่มใช้เครื่องมือนี้ เพื่อทำให้งานวิจัยของตัวเองเข้าถึงคนหมู่มาก

กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือสื่ออินโฟกราฟิกที่แสดงข้อเท็จจริง ล้วนมุ่งหวังให้คนอ่านเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคมให้ดีขึ้น เช่น ภัยของการสูบบุหรี่ที่มีต่อคนสูบและคนที่ไม่ได้สูบแต่ต้องได้รับผลกระทบจากการสูบบุหรี่ด้วย หากได้รับการแชร์มากๆ ในโลกออนไลน์ ก็อาจสร้างกระแส จนถึงขั้นนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในโลกออนไลน์ในที่สุด

โปรโมทสินค้าและบริการ คือการใช้สื่ออินโฟกราฟิกบอกข้อมูลถึงสินค้า ฟังก์ชันการใช้งานหรือการบริการเพื่อที่จะแสดงให้กลุ่มเป้าหมายเห็นถึงจุดเด่นต่างๆ

จะเห็นว่าพลังของอินโฟกราฟิกมีผลต่อการรับรู้ของมนุษย์โดยตรง ตัวอย่างที่มักมีการหยิบยกไปอ้างอิงอยู่เสมอ คือ 90% ของข้อมูลที่เราได้รู้ของคนคือข้อมูลที่เป็นรูปภาพเพราะรูปภาพและไอคอนกราฟิกต่างๆ ได้รับความสนใจได้ดีกว่า คนจดจำเรื่องราวจากการอ่านได้เพียง 20% และ 40% ของผู้บริโภคจะตอบสนองต่อข้อมูลที่เป็นรูปภาพมากกว่าข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือธรรมดา (บริษัทโลคัม จำกัด, 2559 : ออนไลน์)

1.2.7 ขั้นตอนการทำโมชันกราฟิก

การทำโมชันกราฟิกสักชิ้น ต้องทำเป็นขั้นเป็นตอน ถึงจะออกมาได้อย่างสมบูรณ์ โดนคนที่ทำโมชันกราฟิกนี้มีอยู่ 2 คนนั่นคือ ครีเอทีฟ (Creative) และนักออกแบบงานกราฟิก (Motion Graphic Designer) ซึ่งมีขั้นตอนการทำโมชันกราฟิกมีดังต่อไปนี้

แนวคิด ทิศทาง (Direction Concept) เมื่อได้รับบริพจากลูกค้ามาแล้ว เป็นขั้นตอนของครีเอทีฟ ที่จะต้องคิดหาโครงสร้างทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะเล่า โดยต้องรู้ว่า ลูกค้าต้องการขายสินค้าอะไร คอนเซ็ปของแบรนด์ลูกค้า โดยแนวคิดและทิศทาง จะมีให้เลือกมากกว่า เพื่อที่จะได้เขียนสคริปต์ได้ต่างกัน เพื่อเป็นแนวทางให้ลูกค้าเลือก

มู้ดบอร์ด (Mood Board) มีไว้เพื่อกำหนดอารมณ์ของงาน ให้ทีมงานและลูกค้า เห็นภาพไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งมู้ดบอร์ดจะช่วยให้เข้าใจภาพได้มากขึ้น การกำหนดมู้ดบอร์ดส่วนมากจะเป็นการใช้สี สไตล์ของคาแรคเตอร์ แม้กระทั่ง ใช้ฟอนต์อะไร โดยมีมากกว่า 2 แบบ เพื่อให้ลูกค้าเห็นภาพมากขึ้นก็จะส่งพร้อมวิดีโออ้างอิง (Reference Video) ควบคู่กันไปด้วย ซึ่งในส่วนนี้ นักออกแบบงานกราฟิกจะเป็นคนออกแบบคิดควบคู่กับครีเอทีฟ

สคริป (Script) เมื่อลูกค้าเลือก แนวคิด ทิศทาง มาแล้วครีเอทีฟก็สามารถนำไปเขียนสคริปต์ได้ โดยการเขียนสคริปต์ นั้นควรยาวตั้งแต่ 1 นาทีครึ่งและไม่ควรเกิน 2 นาทีครึ่ง เพื่อความกระชับและความเข้าใจง่าย โดยต้องไม่สั้นไม่ยาว จนเกินไป ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

บทนำ (Introduction) เป็นส่วนเริ่มแรก ซึ่งต้องเล่าให้สนใจ และสร้างความน่าติดตาม เช่น พูดถึงปัญหา หรือ อินไซด์ที่ตรงกับคนดูเกริ่นขึ้นมาเล็กน้อย เพื่อเชื่อมโยงต่อไปที่แนวความคิดหลัก

แนวความคิดหลัก (Main Idea) เป็นใจความหลักของเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นการขายประโยชน์ของสินค้า (Product)

สรุป (Ending) คือ การสรุปเรื่องราวทั้งหมด ว่าต้องการบอกอะไรคนดู ให้คนดูรู้สึกอะไร เช่น คุ่มค้านะ ปลอดภัยนะ เป็นต้น เป็นคำหลัก (Keyword) สั้นๆ

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เมื่อผ่านขั้นตอนการเขียนสคริปต์ แล้วก็เอาสคริปต์ เหล่านั้นมาบอกเล่าคู่กับภาพ ซึ่งเรียกว่า การเขียนสตอรี่บอร์ด ซึ่งกระบวนการ (Process) นี้ นักออกแบบงานกราฟิกจะเป็นคนทำ เพื่อทำให้เห็นภาพและเข้าใจตรงกันมากขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

สตอรี่บอร์ดมือ การสเก็ตภาพแบบง่ายๆ ควบคู่กับสคริปต์เพื่อที่จะเล่าเรื่องราวให้เห็นภาพมากขึ้น โดยมีการเขียนประกอบ ด้วยว่าภาพนี้เล่าว่ามีอะไร มีการเคลื่อนไหวแบบไหน เพื่อถ่ายทอดการแก้ไข เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

สตอรี่บอร์ด เอไอ (Ai) เมื่อสตอรี่บอร์ดมือผ่านแล้ว ก็นำแต่ละฉากไปขึ้นใน อีลาสเตเตอร์ ซึ่งทำเป็นฉากพร้อม แล้วนำมาเรียงเป็นสตอรี่บอร์ด โดยรูปแบบกราฟิกจะตามมู้ดบอร์ด ที่ลูกค้าเลือก

ภาพยนตร์การ์ตูน (Animate) นำฉากที่สร้างในอีลาสเตเตอร์ มาแยกเลเยอร์ (Layer) และ ทำให้เคลื่อนไหวใน อะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After Effects) โดยนักออกแบบงานกราฟิก โดยก่อนภาพยนตร์การ์ตูน ควรอัดเสียงไค้ตามสคริปต์ก่อน เพื่อจะได้ภาพยนตร์การ์ตูน ได้ภาพตามเสียงโดยไม่ผิดเพี้ยนตามไทม์ไลน์ (Timeline) พร้อมทั้งใส่เสียงประกอบ (Sound Effect)

เสียงผสม (Mix Sound) เมื่อภาพยนตร์การ์ตูน เสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการอัดเสียง โฆษกจริงที่บรรยายโมชันกราฟิก โดยอัดที่ห้องอัดเสียง เพื่อทำให้ได้เสียงออกมามีคุณภาพมากที่สุด (บริษัทโลคัม จำกัด, 2557 : ออนไลน์)

1.2.8 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ

สื่ออินโฟกราฟิกนี้ได้มีการเลือกใช้ Adobe Illustrator และ Adobe After Effect ในการออกแบบผลงาน



อะโดบี อิลลัสเตเตอร์ (Adobe Illustrator) เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัทอะโดบีซิสเต็มส์ รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมาให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความนิยมทั้งใจและการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็นจำนวนมาก ซึ่งอิลลัสเตเตอร์เป็น โปรแกรมพื้นฐานที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ในการสร้างงานกราฟิกมี 2 ชนิด คือโปรแกรม ประเภทวาดภาพ และโปรแกรมประเภทตกแต่งภาพอิลลัสเตเตอร์ คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น จัดเป็น 30 โปรแกรมระดับมือ อาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากล สามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบใน การทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น (ไอทีจีเนียส เอ็นจิเนียริง, 2560 : ออนไลน์)

อะโดบี เอฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effects) เป็นโปรแกรมประยุกต์เกี่ยวกับการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว ภาพเอฟเฟกต์ และคอมโพสิตในระบบดิจิทัล ผลิตโดยบริษัทอะโดบีซิสเต็มส์ ที่ใช้ในกระบวนการผลิตเบื้องหลังของการสร้างภาพยนตร์ และรายการโทรทัศน์ การใช้งานหลักคือการก่อกำเนิดแอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ 2.5 มิติ องค์ประกอบภาพเอฟเฟกต์ และการตกแต่ง การปรับภาพ การแก้ไขสี และอื่นๆ (ชินษฐา เลิศสุวรรณ, 2560 : ออนไลน์)

ขั้นตอนในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานจริง

1.3 การรวบรวมข้อมูลเพื่อการออกแบบ

ขั้นตอนแรกใช้แบบสอบถามเบื้องต้นเพื่อรวบรวมความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 112 คนและสัมภาษณ์หลังจากนั้นได้รวบรวม References หรือรูปแบบภาพที่ต้องการเป็นแรงบันดาลใจในการจัดทำโมชันกราฟิก

2. ขั้นตอนการออกแบบและการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ออกแบบออกแบบคาแร็คเตอร์ (Character Design)

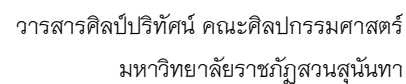
2.2 วาดรูปกราฟิก

2.3 นำไฟล์เข้าโปรแกรม After Effect

2.4 ตัดต่อเสียง

2.5 ทำการ Export ไฟล์

การวิเคราะห์ข้อมูลนั้นเป็นเชิงคุณภาพ ได้ใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโดยการวิเคราะห์ใช้มาตรวัดลิเคิร์ท 5 ระดับโดยแบ่งระดับความเห็นด้วยดังนี้ 5=มากที่สุด 4=มาก 3=ปานกลาง 2=น้อย 1=น้อยที่สุด



A detailed close-up of an eagle's head, showing its white feathers, yellow beak, and intense brown eye. The background is dark.

จากการเก็บแบบสอบถามทางด้านความพึงพอใจได้ผลการวิจัยดังนี้
ตาราง 1 ผลสรุปค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบสอบถาม

คำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ชั้นของคะแนน
เข้าใจได้ง่าย	4.57	0.32	มากที่สุด
ให้ความรู้ได้ดี	4.62	0.21	มากที่สุด
มีความกระชับ	3.52	0.47	มาก
สื่อสารได้ดี	4.77	0.56	มากที่สุด
ชอบไม่ซ้ำกรำฟีก	4.57	0.78	มากที่สุด

32



อภิปรายผล

ขั้นตอนการทำงานการออกแบบผลงานศิลปะชุดสื่อโมชันกราฟิกให้ความรู้นี้ ล้วนผ่านการหาข้อมูลต่างๆ ในเชิงลึก นำมาสรุป ย่อย และ แบ่งหมวดหมู่ของข้อมูลตามแนวความคิดของการออกแบบในครั้งนี้ เพื่อให้สะดวกต่อการนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ที่จำเป็นในการออกแบบชิ้นงานในครั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็น ภาพประกอบ เสียง หรือ รูปแบบการดำเนินเรื่องโดยจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลนั้นพบว่าสามารถแบ่งขั้นตอนการทำงานได้ใหญ่ ๆ สามขั้นตอนได้แก่ขั้นตอนก่อนผลิต (Pre-production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

โดยขั้นตอนก่อนการผลิตคือการวางแผนงานอันได้แก่ตารางเวลา อุปกรณ์ที่ใช้ ขอบเขตของงานแล้วจึงเข้าสู่การเก็บข้อมูลเริ่มด้วยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องอันได้แก่อุปกรณ์และเทคนิคการผสมผสานงานมัลติมีเดียโดยข้อสังเกตที่ได้คือโปรแกรม Adobe After Effect มีความเหมาะสมในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบสองมิติ ส่วนการวาดองค์ประกอบตัวละครต่าง ๆ นั้นใช้ Adobe Illustrator จะสะดวกกว่าเพราะมีเครื่องมือที่เหมาะสมกับการวาดรูปและออกแบบตัวละคร หลังจากที่ได้ทำการทบทวนวรรณกรรมทางการออกแบบแล้วจึงเลือกซอฟต์แวร์ทั้งสองเพื่อการออกแบบ อีกส่วนหนึ่งของขั้นตอนก่อนการผลิตคือการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์หายากเพื่อทำการณรงค์ได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งได้ทำการเก็บข้อมูลปฐมภูมิกับผู้เข้าร่วมวิจัย หลังจากนั้นจึงจัดทำร่างตัวละคร วางสตอรี่บอร์ดและเขียนบทเพื่อให้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้

เมื่อได้ข้อมูลก่อนการผลิตที่ชัดเจนแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการผลิตผลงานคือการวาดภาพตัวละครและฉากใน Adobe Illustrator แล้วจึงทำการนำเข้ามาทำโมชันกราฟิกใน Adobe After Effect ปัญหาที่พบในการทำงานคือการใส่เสียงซึ่งในบางครั้งเมื่อทำการนำไฟล์ออกมาแล้วเสียงหาย วิธีการแก้ปัญหาคือนำไฟล์มาตัดต่อด้วย Adobe Premiere อีกครั้งหนึ่งแล้วทำการแยกใส่เสียงคู่กับวิดีโออีกครั้งพร้อมทำปรับขนาดไฟล์ที่นำออกมาให้มีความเหมาะสมไม่หนักเกินไปซึ่งได้ตั้งค่าที่ Full HD 1080p และ 24 fps ซึ่งเหมาะสมกับการอัปโหลดข้อมูลขึ้นบนโซเชียลมีเดียและถ่ายทอดทางโทรทัศน์ ในการดำเนินงานออกแบบสื่อชิ้นนี้ได้ทำการทดลองใช้โปรแกรมต่างๆที่จำเป็นในงานออกแบบได้เป็นอย่างดี

เมื่อสร้างงานเสร็จสิ้นจึงได้เข้าสู่กระบวนการหลังการผลิตคือสอบถามความพึงพอใจกับผู้ใช้รับสื่อเพื่อทดสอบประสิทธิภาพของงานต้นแบบโดยใช้สถิติแบบบรรยายเพื่อเปรียบเทียบค่าด้วยมาตรวัดลิเคิร์ต (Likert Scaling) ทหาระดับพบว่าสื่อได้รับการลำดับความพอใจในระดับมากถึงมากที่สุดในทุกข้อ โดยจากแบบสอบถามจะพบว่าระดับคะแนนอยู่ในขั้นมากที่สุดและมากโดยทางด้านความเข้าใจง่าย ให้ความรู้ได้ดี สื่อสารได้ดี และด้านความชอบนั้นอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด มีเพียงความกระชับซึ่งอยู่ในเกณฑ์มากที่สุดซึ่งว่าสื่อมีความเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย จากขั้นตอนหลังการผลิตข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามถือว่าเป็นประโยชน์ทั้งต่อผู้รับสื่อซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ โดยสรุปพบว่าการวางแผนงานอย่างเป็นระบบคือสิ่งที่สำคัญที่ทำให้ผลงานสร้างสรรค์บรรลุเป้าหมาย

เอกสารอ้างอิง

- เกวลี ฉัตรตรงค์. (28 มีนาคม 2561). สรุปงานบริการวิชาการ คณะสัตวแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก <http://www.vet.chula.ac.th/vet2014/news/info>
- คณิตศักดิ์ อรวิระกุล. (28 มีนาคม 2561). ประวัติความเป็นมาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก <http://www.vet.chula.ac.th/vet2014/index.html>.
- วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. (28 มีนาคม 2561). ความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพประกอบ. สืบค้นจาก http://www.wwartcoll.com/articles2_wi1_sub.php?id=5,
- ยุรนันท์ อัมสมบัติ. (18 เมษายน 2561). ความหมายของกราฟิก. สืบค้นจาก <http://intreelek2.blogspot.com>
- Flickr. (18 เมษายน 2561). Close up photography of bald eagle. สืบค้นจาก <https://www.pexels.com/photo/close-up-photography-of-bald-eagle-145962/>