



ปีที่ 16 ฉบับที่ 4 เดือนเมษายน-มิถุนายน 2563

แอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก* 2D ANIMATION TITLE INFOGRAPHIC DESIGN PROCESS

วันที่รับต้นฉบับบทความ: 30 มกราคม 2563

วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 13 มีนาคม 2563

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 24 มีนาคม 2563

ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส**

Tipsukhon Pesopas

บทคัดย่อ

การออกแบบอินโฟกราฟิก คือการนำข้อมูลมาเสนอในรูปแบบต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ ปัจจุบันอินโฟกราฟิกเข้ามามีบทบาทในงานหลายด้าน เช่น บ้ายโปสเตอร์ สถิติ วิทยาการคอมพิวเตอร์ และงานวิจัย เนื่องจากสื่ออินโฟกราฟิกช่วยให้การแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อนสามารถเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว และชัดเจน จากการศึกษาพบว่าสื่อแอนิเมชันสองมิติสามารถช่วยให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิกได้

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแอนิเมชันในรูปแบบสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบสื่อสาร คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 50 คน พบว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน มีความคิดเห็นด้านประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก ในภาพรวมได้ค่าเฉลี่ยในระดับมาก เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า ลำดับที่ 1 คือ ด้านเสียง ได้ค่าเฉลี่ยในระดับมาก ลำดับที่ 2 คือ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ได้ค่าเฉลี่ยในระดับมาก ลำดับที่ 3 คือ ด้านเนื้อหา ได้ค่าเฉลี่ยในระดับมาก ลำดับที่ 4 คือ ด้านภาพเคลื่อนไหว ได้ค่าเฉลี่ยในระดับมาก ลำดับที่ 5 คือ ความสวยงาม ได้ค่าเฉลี่ยในระดับมาก และลำดับสุดท้ายคือ ด้านความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ ได้ค่าเฉลี่ยในระดับมาก ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังชมสื่อแอนิเมชันเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจเรื่องขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิกโดยใช้แบบทดสอบ เมื่อทดสอบค่า t พบว่าคะแนนหลังชมสื่อแอนิเมชันของนักศึกษาสูงกว่าก่อนชมสื่อแอนิเมชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

คำสำคัญ: การออกแบบอินโฟกราฟิก, อินโฟกราฟิก, สื่อแอนิเมชัน

* ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี ประจำปีการศึกษา 2560

** อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี e-Mail: tipsukhon712@gmail.com



ABSTRACT

Infographic design is to present information in variety ways with creativity. Nowadays, infographic participate in many areas such as posters, statistics, computer science and research. Infographic media help to display complex information to easily understand fast and clear. From study found two dimensional animation media can help to understand the process of infographic design.

The purpose of this research was to create animation in two-dimensions about infographic design process. The samples in this research were 50 students in Communication Design, Faculty of Communication Arts, Sripatum University-Chonburi Campus. Summary of data analysis collected from the quality assessment of two-dimensional animation media regarding to infographic design process from 5 experts. The quality evaluation results have an opinion performance overview of two-dimensional animation media about infographic design process. The results showed the average was at high level, when considerate each aspect, it was found that experts have an opinion on the media efficiency of animation media content. First in term of audio has a high level. Second are application benefits of two-dimensional animation media about infographic design process average value in height level. Third are story for animation, average value in high level. Fourth is animation, average value in high level. Fifth is the overall aesthetic, average value in high level. And the last are creativity and design, average value in high level. Summarize results of analysis obtained from comparison of achievement before-after watch animation media from sample group. Assessment knowledge and understanding of infographic design process by used the pre-test and post-test. By used *t*-test found the test scores after watch animation media of student sample group were higher before watch the animation media with statistical significance at level of .05, which is accordance in research hypothesis.

Keywords: infographic design, infographic, animation media

บทนำ

อินโฟกราฟิก (infographics) คือการแปลงข้อมูลให้เป็นภาพ เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายและสื่อสารกับผู้คนที่ด้วยสิ่งที่ยึดต้องได้ การอ่านบทความที่มีความยาวหลายหน้า มีกราฟหรือข้อมูลมหาศาล คงต้องใช้เวลาานาน ที่สำคัญบางคนอาจจะไม่สนใจข้อมูลเหล่านั้นเลยก็ได้ การดูข้อมูลที่หลากหลาย



แบบผ่าน ๆ นั้น ถ้าใช้ภาพเข้ามาช่วยก็จะช่วยปะติดปะต่อเนื้อหาได้ชัดเจนขึ้น การสร้างสรรค์วิธีนำเสนอข้อมูลใหม่ ๆ ไม่ใช่การสรุปข้อมูลทั้งหมดมานำเสนอในภาพหนึ่งภาพ แต่จะมีทั้งการนำเสนอข้อมูลโดยรวมและการนำเสนอข้อมูลรายละเอียดเชิงลึก (ชาทุระตะ, 2558, หน้า 9)

นักการตลาดและนักการสื่อสารหันมาใช้สื่อในรูปแบบอินโฟกราฟิกมากขึ้น เพราะเป็นรูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมต่อสมองและการรับรู้ของมนุษย์ กระแสการใช้อินโฟกราฟิกมีให้เห็นจนชินตา หลายคนเริ่มคุ้นเคยกับการรับข้อมูลผ่านสื่อในรูปแบบอินโฟกราฟิกที่มีสีสวยและเข้าใจง่าย เนื่องจากอินโฟกราฟิกเป็นรูปแบบในการนำเสนอข้อมูล ความรู้ สถิติและตัวเลขต่าง ๆ ที่มีข้อมูลค่อนข้างซับซ้อน มาแสดงเป็นรูปภาพ ตัวเลข และข้อความที่เข้าใจง่ายและสามารถสื่อสารถึงผู้รับได้อย่างน่าสนใจ ทำให้อินโฟกราฟิกสามารถตอบสนองความต้องการของคนในยุคปัจจุบันที่มีรูปแบบการใช้ชีวิตเร่งรีบ และมีเวลาจำกัดในการรับข้อมูลข่าวสาร สาเหตุที่ทำให้อินโฟกราฟิกมีการใช้งานเพิ่มมากขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการศึกษาที่พบว่า สมองสามารถประมวลผลจากข้อมูลประเภทรูปภาพได้รวดเร็วกว่ารูปแบบข้อความถึง 60,000 เท่า อีกทั้งยังพบว่ากว่าร้อยละ 40 ของกลุ่มตัวอย่างมีการตอบสนองต่อข้อมูลประเภทภาพได้ดีกว่าการนำเสนอในรูปแบบที่ใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว

ปัจจุบันอินโฟกราฟิกเข้ามามีบทบาทในงานหลายด้าน เช่น ป้ายโปสเตอร์ สถิติ วิทยากร คอมพิวเตอร์ และงานวิจัย เนื่องจากสื่ออินโฟกราฟิกช่วยให้การแสดงผลข้อมูลที่มีความซับซ้อนให้สามารถเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว และชัดเจน ทำให้คนทั่วไปเข้าถึงและเข้าใจข้อมูลปริมาณมากได้ด้วยภาพเดียวจากข้อมูลที่ถูกคัดกรองมาเป็นอย่างดี ซึ่งอินโฟกราฟิกเป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ สามารถหยิบยกเรื่องราวเล็ก ๆ ไปจนถึงเรื่องที่มีขนาดใหญ่มานำเสนอในมุมมองที่แปลกตาช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น ปัจจุบันนี่คือรูปแบบรุ่นใหม่ยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบงานในรูปแบบอินโฟกราฟิกที่ถูกต้อง จึงทำให้การนำเสนอขาดความน่าสนใจ ไม่ถูกต้อง ไม่ครอบคลุม ดังนั้นการเรียนรู้ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิกจึงมีความสำคัญสำหรับนักออกแบบรุ่นใหม่เป็นอย่างมาก

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยการใช้แอนิเมชันสองมิติเป็นสื่อในด้านการศึกษา พบว่าช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในบทเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี (สรชัย ชวรังกูร และชัชฎา ชวรังกูร, 2553, หน้า 105-110) สอดคล้องกับที่ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547) กล่าวว่า สื่อแอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน เนื่องจากเห็นภาพเคลื่อนไหวในบทเรียนนั้นได้ชัดเจนมากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือภาพนิ่ง

จากความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก สามารถสร้างความตระหนักรู้ให้กับผู้ที่สนใจ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีรูปแบบ



การสื่อสารชัดเจน เข้าใจง่าย น่าสนใจ มุ่งเน้นสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิกที่ถูกต้องโดยใช้ภาพกราฟิกที่สวยงามเป็นตัวช่วย ทำให้เกิดความน่าสนใจ ทำให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้ข้อมูลได้ง่ายและเร็วขึ้น จูงใจกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

สร้างแอนิเมชันในรูปแบบสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก

ขอบเขตของการวิจัย

ออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก มีเนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ 1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอินโฟกราฟิก (infographic) 2) เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการทำอินโฟกราฟิก 3) รูปแบบการทำอินโฟกราฟิก และ 4) ขั้นตอนการทำอินโฟกราฟิก

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบโดยแยกแหล่งข้อมูลเป็น 2 ประเภทคือ

1. ข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับอินโฟกราฟิก เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการแนวคิดเกี่ยวกับอินโฟกราฟิก และข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน เพื่อศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับแอนิเมชัน
2. ข้อมูลประเภทสื่อแอนิเมชัน ศึกษาองค์ประกอบและเทคนิคการออกแบบจากสื่อแอนิเมชันที่มีลักษณะใกล้เคียง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันสองมิติ

ขั้นตอนที่ 2 การผลิตสื่อแอนิเมชันสองมิติ แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (pre-production) เป็นขั้นตอนการหาข้อมูลและกำหนดเนื้อหาภายในสื่อแอนิเมชัน แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

1.1 กำหนดเนื้อหาสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอินโฟกราฟิก เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการทำอินโฟกราฟิก รูปแบบการทำอินโฟกราฟิก และขั้นตอนการทำอินโฟกราฟิก

1.2 สร้าง Storyboard สื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก

1.3 สร้าง Storyboard Animatic เพื่อกำหนดเวลาในสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิกแต่ละฉาก (set timing)

2. ขั้นตอนการผลิต (production) ได้แก่ ออกแบบตัวละคร (character design) สร้างตัวละคร ออกแบบฉาก (location design) ทำการเคลื่อนไหวตามบทสื่อแอนิเมชัน ประมวลผลของภาพเคลื่อนไหว (rendering) และใส่เสียง (sound effect)



ปีที่ 16 ฉบับที่ 4 เดือนเมษายน-มิถุนายน 2563

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (post-production) ได้แก่

3.1 ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประเมินประสิทธิภาพและคุณภาพสื่อแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก

3.2 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

3.3 นำสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก ไปใช้งานจริง

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองสื่อแอนิเมชันสองมิติ โดยการนำสื่อที่มีประสิทธิภาพไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ที่สุ่มแบบเจาะจง

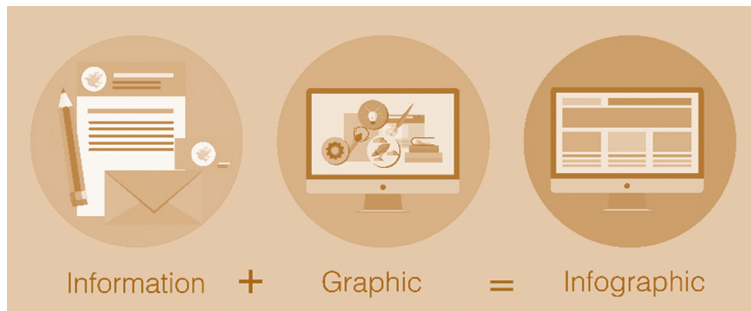
ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประสิทธิภาพสื่อ ใช้การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน-หลังชมสื่อแอนิเมชัน ใช้การทดสอบค่า t

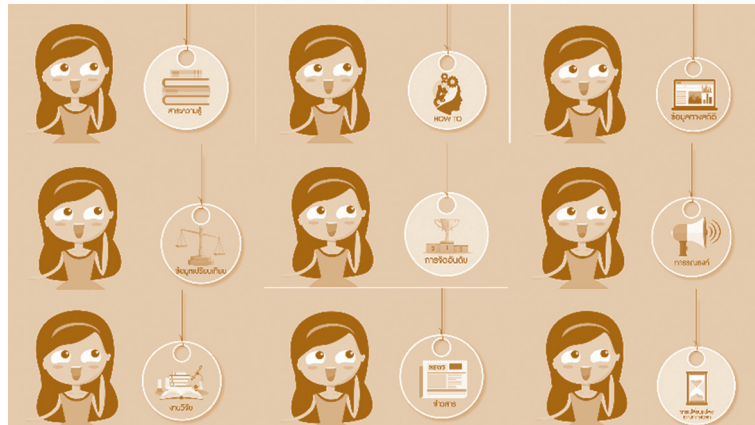
ผลการวิจัย

1. จากการสร้างสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก มีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ



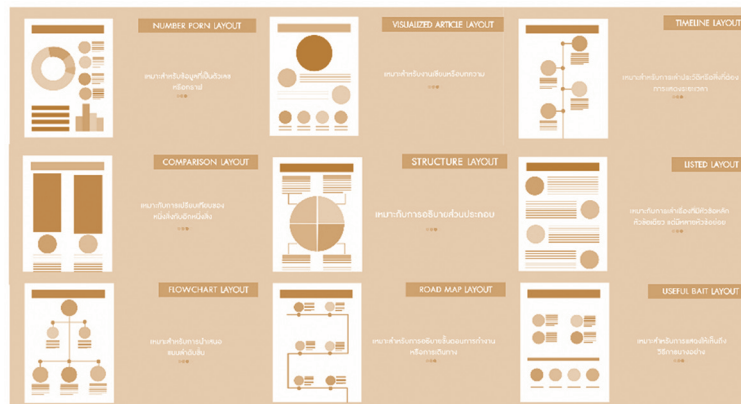
ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างการอธิบายความหมายของอินโฟกราฟิก

ส่วนที่ 1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอินโฟกราฟิก (infographic) แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ข้อมูลและภาพกราฟิก มีการนำเสนอข้อมูลรายละเอียดเชิงลึกให้มีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและชัดเจน อินโฟกราฟิกเป็นการแปลงข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ที่มีความซับซ้อนให้เป็นภาพกราฟิก โดยทำหน้าที่สื่อสารข้อมูลให้เข้าใจง่าย ชัดเจน



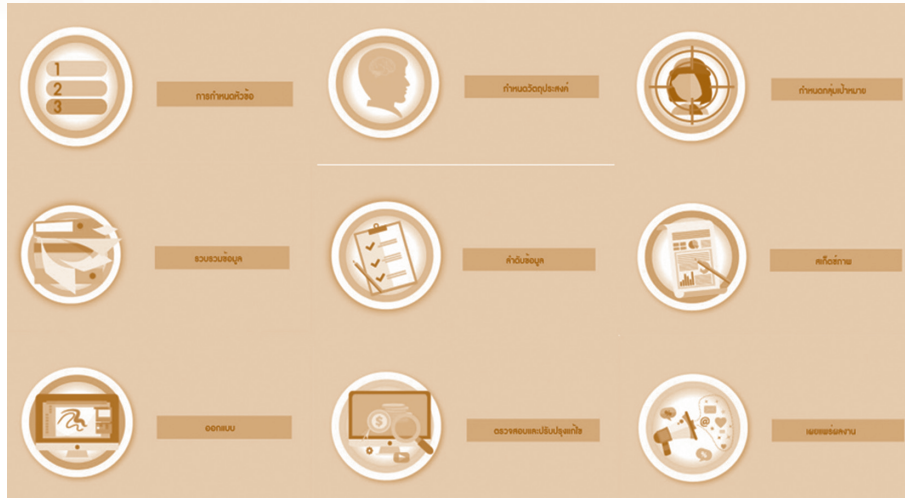
ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการทำอินโฟกราฟิก

ส่วนที่ 2 เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการทำอินโฟกราฟิก แบ่งเนื้อหาเป็น 9 ส่วน ได้แก่ สารระ ความรู้, How to, การจัดอันดับ, ข้อมูลสถิติ, ข่าวสารความเคลื่อนไหว, งานวิจัย, การรณรงค์, การเปรียบเทียบ และเนื้อหาที่มีการเปลี่ยนแปลงตามเวลา



ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างรูปแบบการทำอินโฟกราฟิก

ส่วนที่ 3 รูปแบบการทำอินโฟกราฟิก แบ่งเป็น 9 รูปแบบ ได้แก่ 1) รูปแบบการนำเสนอข้อมูลแบบบทความ (visualized article) 2) รูปแบบการนำเสนอข้อมูลแบบมีหัวข้อย่อย (listed) 3) รูปแบบการนำเสนอข้อมูลแบบเปรียบเทียบข้อมูล (comparison) 4) รูปแบบการนำเสนอข้อมูลแบบอธิบายส่วนประกอบ (structure) 5) รูปแบบการนำเสนอข้อมูลตามลำดับเวลา (timeline) 6) รูปแบบการอธิบายลำดับขั้นตอน (flowchart) 7) รูปแบบการอธิบายขั้นตอนการทำงาน (road map) 8) การนำเสนอข้อมูลแบบอธิบายวิธีการทำ (useful bait) และ 9) การนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวเลข (number porn)



ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการทำอินโฟกราฟิก

ส่วนที่ 4 ขั้นตอนการทำอินโฟกราฟิก มี 9 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กำหนดหัวข้อ ขั้นตอนที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์ ขั้นตอนที่ 3 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย ขั้นตอนที่ 4 รวบรวมข้อมูล ขั้นตอนที่ 5 ลำดับข้อมูล ขั้นตอนที่ 6 สเก็ตซ์ภาพ ขั้นตอนที่ 7 ออกแบบ ขั้นตอนที่ 8 ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข และขั้นตอนสุดท้ายคือ การเผยแพร่ผลงาน

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมจากการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก จากผู้เชี่ยวชาญ ผลประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก ภาพรวมได้ค่าเฉลี่ยในระดับมาก และผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า เนื้อหาควรแบ่งเป็นตอนเพื่อการสื่อสารที่ครบชัดเจน และควรแสดงผลงานการนำไปใช้เพื่อการสื่อสารที่ชัดเจนมากขึ้น

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน-หลังชมสื่อแอนิเมชัน จากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจ พบว่าคะแนนทดสอบหลังชมสื่อแอนิเมชันสูงกว่าก่อนชมสื่อแอนิเมชัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

อภิปรายผล

การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต สามารถอธิบายประเด็นสำคัญได้ดังนี้



1. รูปแบบสื่อแอนิเมชัน สื่อแอนิเมชันเป็นรูปแบบการให้ความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิก ได้รับความเข้าใจเกี่ยวกับอินโฟกราฟิก ออกแบบตัวละครและฉากในสื่อแอนิเมชัน ผู้วิจัยนำหลักการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกมาประยุกต์ใช้คือ ใช้ภาพแสดงแทนข้อมูลหรืออุปมาเปรียบเทียบ โดยในการออกแบบจะเน้นเป็นภาพการ์ตูน รูปทรงเรขาคณิต และไอคอน ในการสื่อความหมายของเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ เน้นการสื่อสารที่กระชับ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ทั้งนี้ ธัญรัช นันทชนก (2559) กล่าวว่า ภาพกราฟิกเป็นองค์ประกอบที่จะขาดไม่ได้ในอินโฟกราฟิก การนำเสนอข้อมูลโดยใช้ตัวหนังสือล้วน ๆ ไม่สามารถเรียกว่าอินโฟกราฟิกได้ ภาพกราฟิกที่นำมาใช้ได้มีอยู่หลายรูปแบบ เช่น รูปทรงเรขาคณิต ภาพไอคอน ภาพการ์ตูน ชาร์ตหรือไดอะแกรม และภาพถ่าย เป็นต้น

2. การจัดวางองค์ประกอบ ผู้วิจัยเลือกใช้การจัดวางที่เรียบง่าย การออกแบบที่ดูแบนแต่สามารถเข้าใจได้ไม่ซับซ้อน เน้นการอธิบายเนื้อหาและลดทอนกราฟิกที่ไม่จำเป็นลง เพื่อให้ผู้ชมสามารถสื่อโฟกัสไปที่เนื้อหาสำคัญมากยิ่งขึ้น ชากุระตะ (2558) กล่าวว่า การออกแบบอินโฟกราฟิกที่ดีต้องดูน่าสนใจ ต้องใช้ภาพ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน สอดคล้องกับ ธัญรัช นันทชนก (2559) ที่กล่าวถึงการจัดวางองค์ประกอบสื่ออินโฟกราฟิกที่ดีว่า ภาพที่ใช้ทำอินโฟกราฟิกต้องเห็นแล้วเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน มักนิยมใช้ภาพในลักษณะแบนราบ (flat design) ต้องออกแบบให้ดูเรียบง่าย สบายตา จัดวางองค์ประกอบอย่างลงตัว และปล่อยให้พื้นที่ว่างตามสมควร

3. โทนสี ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพการ์ตูนสองมิติ โดยเลือกใช้โทนสีสำราญ (festival) มีลักษณะเป็นชุดสี เน้นสีแดง ส้ม เขียว น้ำเงิน ซึ่งเป็นโทนสีที่โดดเด่นสะดุดตา ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา (ธวัชชัย ศรีสุเทพ, 2554) ตัวสื่อแอนิเมชันมีการใช้สีส้ม เขียว ฟ้ำ ชมพู โดยโทนสีที่ใช้จะไม่สว่างหรือมืดจนเกินไป และเลือกใช้สีเทาเป็นสีพื้น เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับ ธัญรัช นันทชนก (2559) ที่กล่าวว่า หลักการใช้สีในสื่ออินโฟกราฟิก ควรใช้พื้นหลังเป็นสีขาวหรือสีอ่อนเป็นหลัก เพราะสีขาวหรือสีในโทนอ่อนดูแล้วรู้สึกสบายตาไม่อึดอัด และไม่ใช้สีสันมากเกินไป การใช้หลายสีและให้น้ำหนักแต่ละสีเท่า ๆ กัน งานอาจออกมาดูเอะอะประอะเปื้อนและไม่เป็นมืออาชีพ ทางที่ดีควรเลือกใช้สีหลัก ๆ อย่างมาก 3-4 สี เท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

1. ในการออกแบบสื่อแอนิเมชัน ควรแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเลือกชมเนื้อหาที่สนใจได้
2. สื่อแอนิเมชันควรยกตัวอย่างการนำอินโฟกราฟิกไปใช้เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจมากขึ้น



บรรณานุกรม

- ชากุลระตະ, จุน. (2558). *ใช้พลังของภาพสร้างการสื่อสารที่ง่ายและสนุก*. แปลจากเรื่อง Basic infographic (ณิชมณ หิรัญพฤกษ์, แปล). นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์.
- ธวัชชัย ศรีสุเทพ. (2554). *ชุดสีโดนใจ 2: Creative color schemes 2*. นนทบุรี: เดอะ ครีเอทีฟ ไกด์.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). *การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน: How to make 2D Animation*. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.
- ฉัญฉัช นันทชนก. (2559). *Infographic design ฉบับ Quick+easy workshop+make money*. กรุงเทพฯ: วิตตี้กรุ๊ป.
- สรชัย ชวรางกูร และชัชฎา ชวรางกูร. (2553). การพัฒนาวิดิทัศน์แอนิเมชันสามมิติเรื่อง ระบบหมุนเวียนเลือด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. ใน *รายงานสืบเนื่องงานประชุมวิชาการ ECTI-CARD 2010 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร (Proceeding of ECTI-CARD 2010)* (หน้า 105-110). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร.