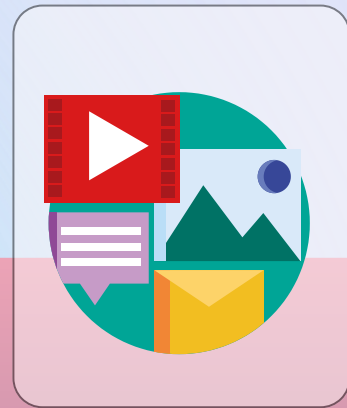




# บทที่ 5

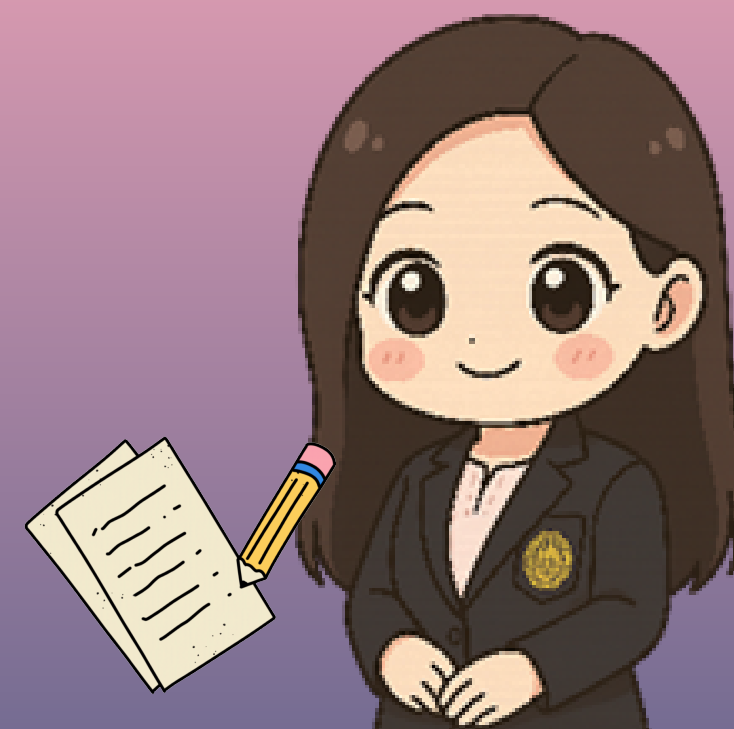
## การจัดองค์ประกอบกราฟิก สำหรับการเคลื่อนไหว

Presentation

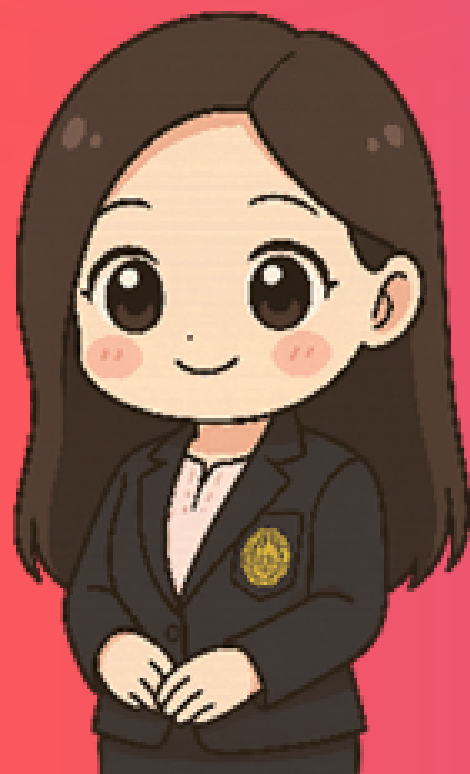
Presented By :  
**Aj.Uraiwan Srichailard**

## หัวข้อ

- มุมมองงาน
- องค์ประกอบสำหรับ Motion
- หลักการออกแบบ “เพื่อให้ขยับได้”

[Back](#)[Next](#)

# มุมมองงาน



ถ้า Layout ดี  
ถ้า Layout พัง

**Animate ง่าย**  
**ใส่ effect ก็ไม่ช่วย**

Back

Next



## มุมมองงาน

มองงานเป็น “เวลา” ไม่ใช่ “ภาพ”

- Graphic ปกติ = เห็นทั้งหมดพร้อมกัน
- Motion = เห็น “ทีละช่วงเวลา”

[Back](#)[Next](#)

## มุมมองงาน ( ต่อ )

### ตัวอย่าง

- Frame 1 → เห็น Background
- Frame 2 → Title เข้า
- Frame 3 → Subtitle ตาม

### ดังนั้นตอนออกแบบ ต้องถามว่า:

- อะไรควร “มาก่อน”
- อะไรควร “ตามมา”
- อะไรควร “หายไป”

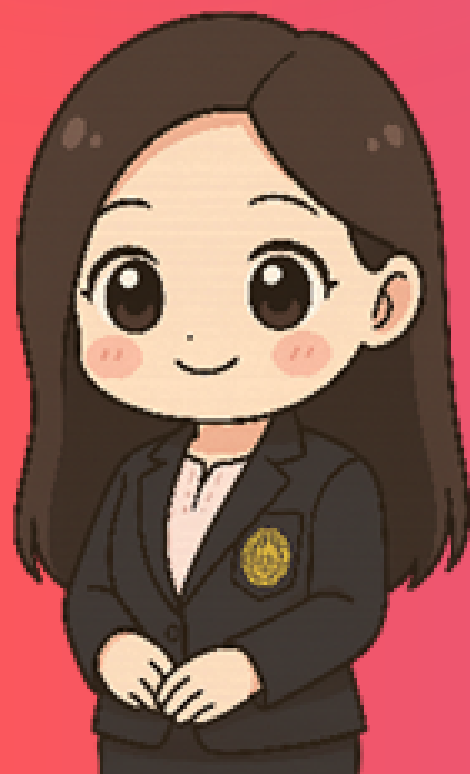
[Back](#)[Next](#)

## หลัก 3 คำที่ต้องจำ

- Reveal (การปรากฏ)
- **Emphasis** (การเน้น)
- Flow (การไหลของสายตา)

[Back](#)[Next](#)

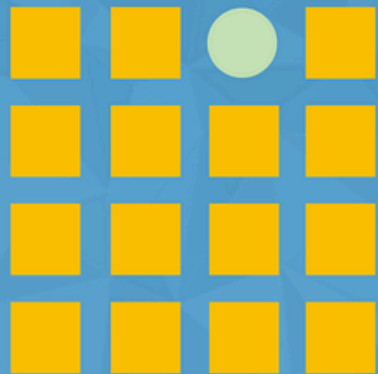
# องค์ประกอบสำหรับ Motion





## ลำดับสายตา (VISUAL HIERARCHY)

CONTRAST



PROXIMITY



SCALE



### What is Visual Hierarchy

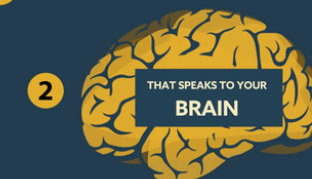
& Why It's Important in Business Communication



### หลักการ

- ตา “ต้องรู้ทันที” ว่าอ่านอะไรก่อน
- ใช้:
  - ขนาด
  - น้ำหนัก
  - สี

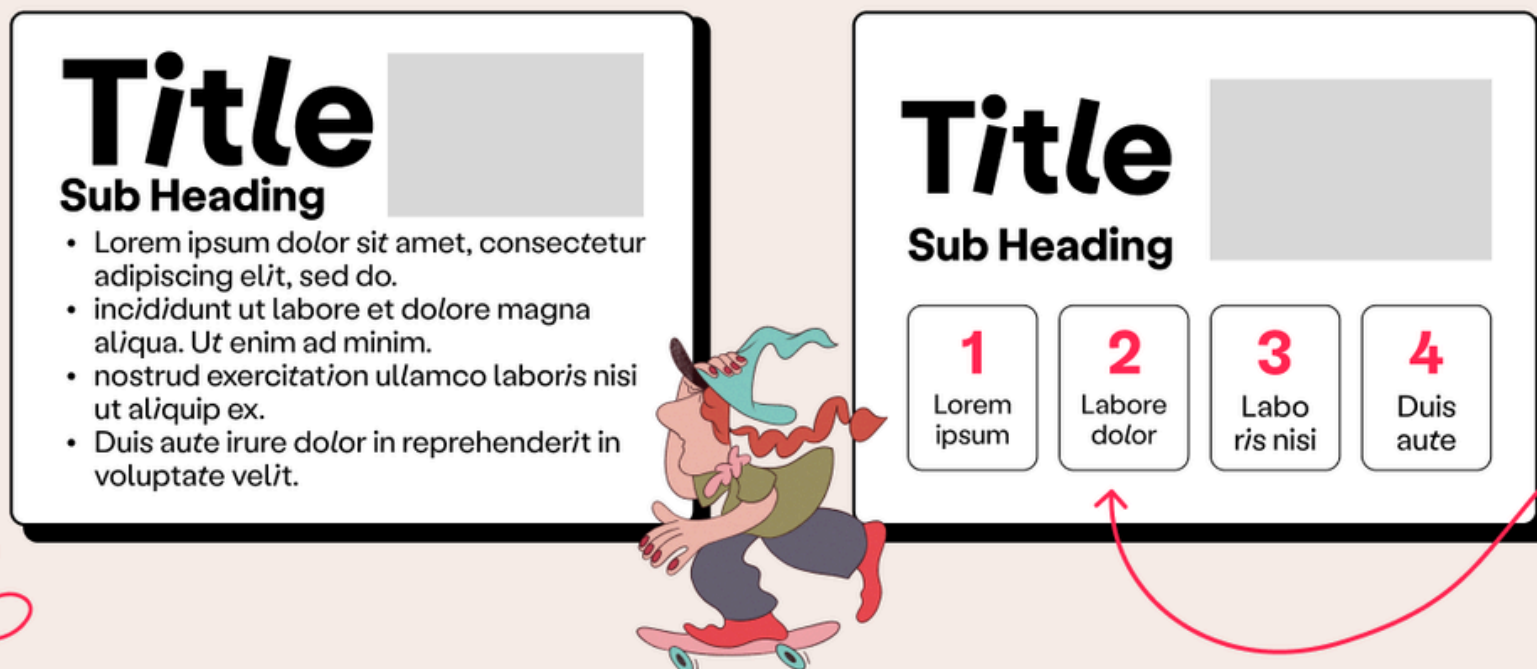
1 MOTION GRAPHICS  
3 IN AFTER EFFECTS



4 free online course

# การใช้พื้นที่ [ SPATIAL DESIGN ]

## + Use design *techniques* ✨



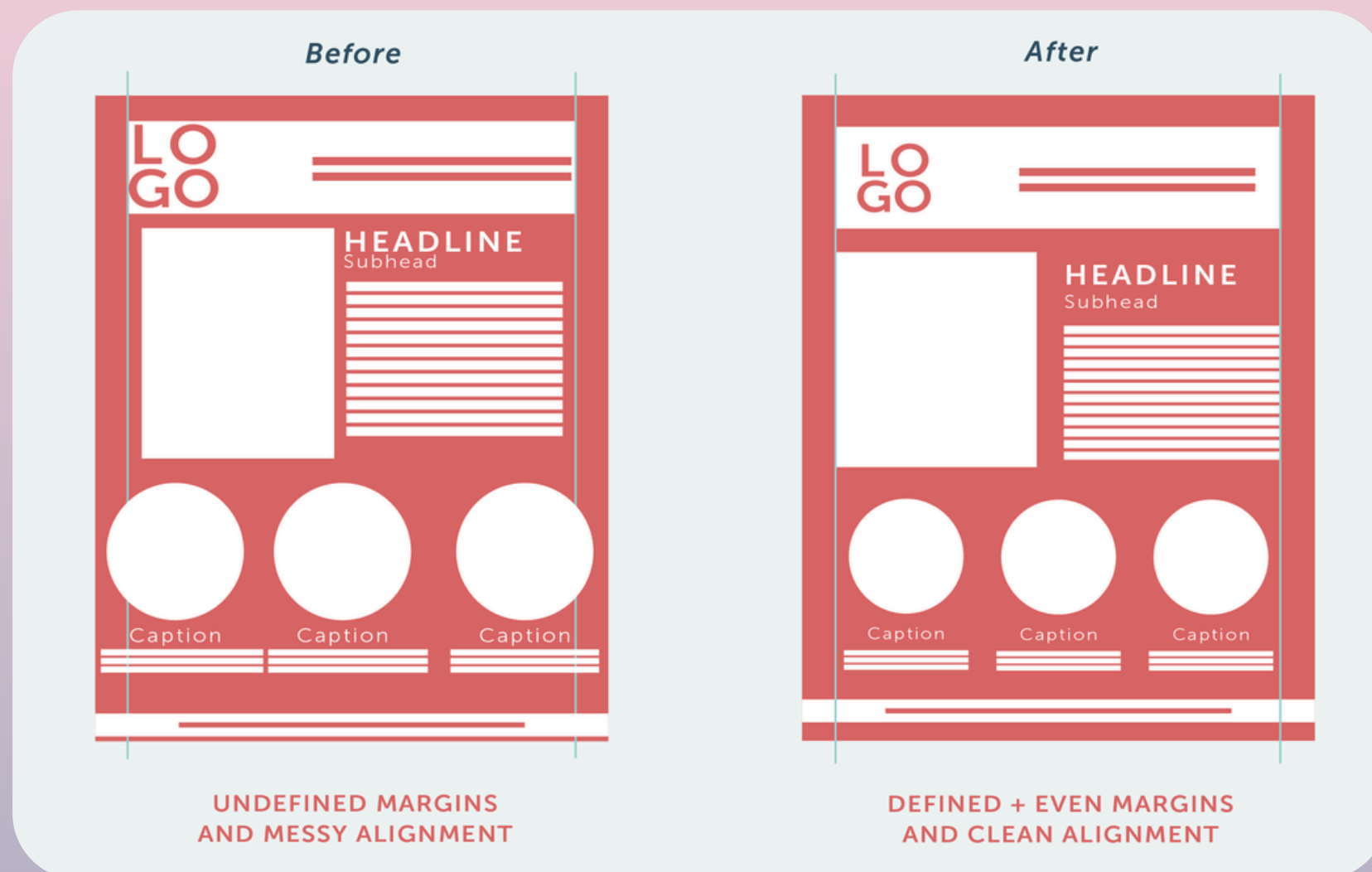
### แนวคิด

พื้นที่ว่าง = ไม่ใช่ที่เหลือ  
แต่คือ “พื้นที่ให้ motion หายใจ”

- อย่าอัดทุกอย่างไว้กลางจอ
- เว้นพื้นที่ให้ object เคลื่อน

ถ้า layout แน่น → animation จะอัดอัด

## โครงสร้าง ( ALIGNMENT & GRID )



### หลักการ

- ทุกอย่างต้อง “มีเหตุผลในการวาง”
- ใช้ Grid ช่วยเสมอ

### สำหรับ Motion

- Object ที่ align กัน จะเคลื่อนพร้อมกันได้ง่าย
- ถ้าไม่ align เมื่อ animate แล้วดูมั่ว

## สร้างจุดเด่น ( CONTRAST )

Hierarchy

**Headline**

Sub-head

Body copy

Scale

**S** is dramatic

Contrast

**BOLD** light

### การสร้าง contrast

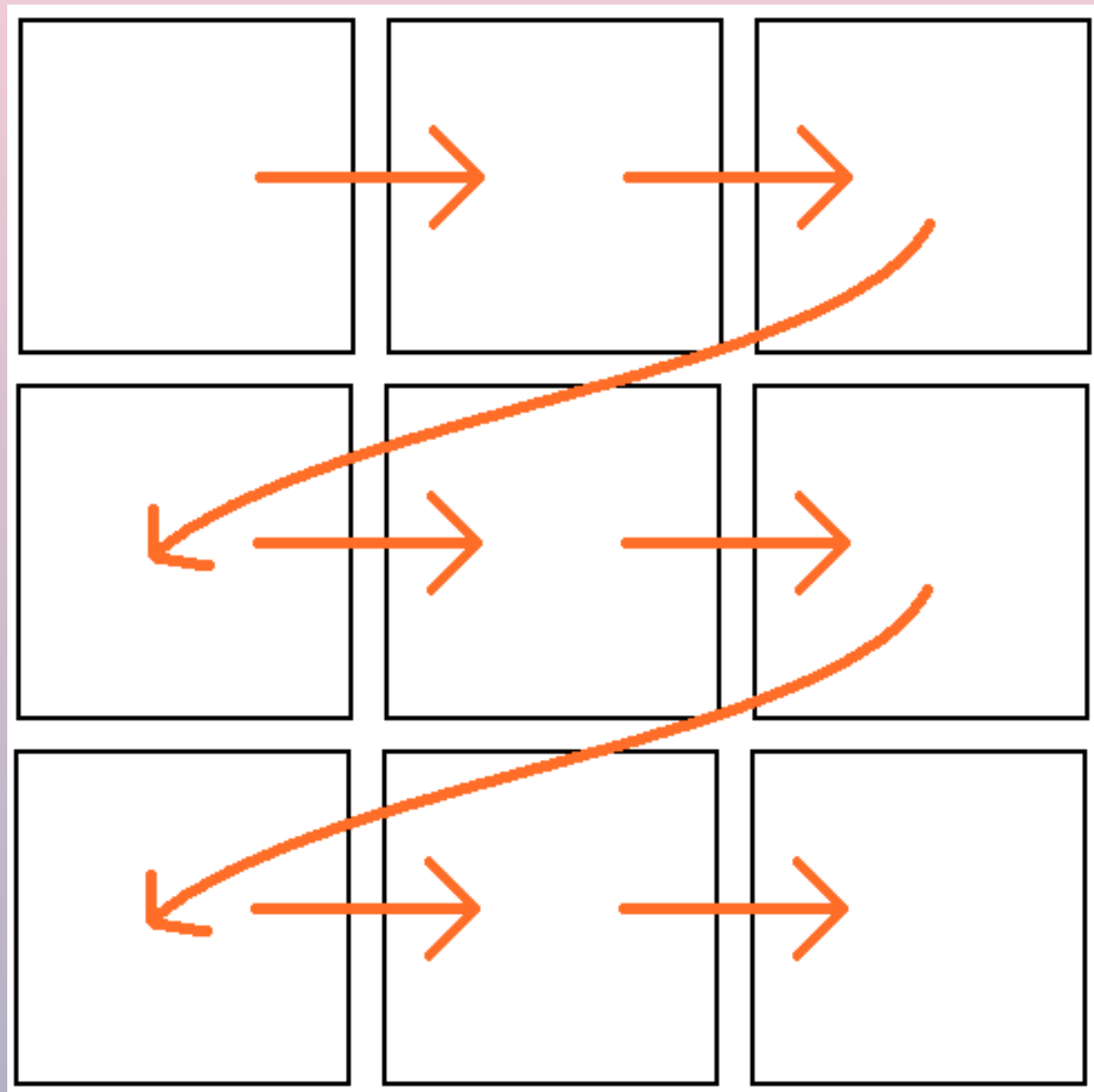
- ใหญ่ vs เล็ก
- สว่าง vs มืด
- หนา vs บาง

### เชื่อมกับ motion

- จุดที่ contrast สูง  
ควรเป็น “จุดเคลื่อนไหว”
- ใช้ scale / fade / pop



## ทิศทางสายตา ( DIRECTION & FLOW )



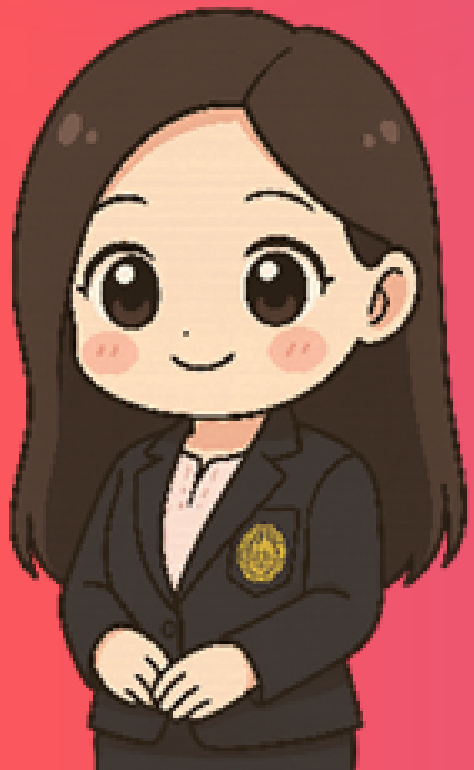
### หลักการ

- สายตาคนไทย จะอ่านจากซ้ายไปขวา บนลงล่าง
- ต้อง “พา” สายตาไปที่จุด

### ใช้ทำอะไร

- วางตำแหน่งให้เกิด flow
- ใช้ shape ชี้ทางสายตา

# หลักการออกแบบ “เพื่อให้ขยับได้”



## แยกองค์ประกอบ ( MODULAR DESIGN )

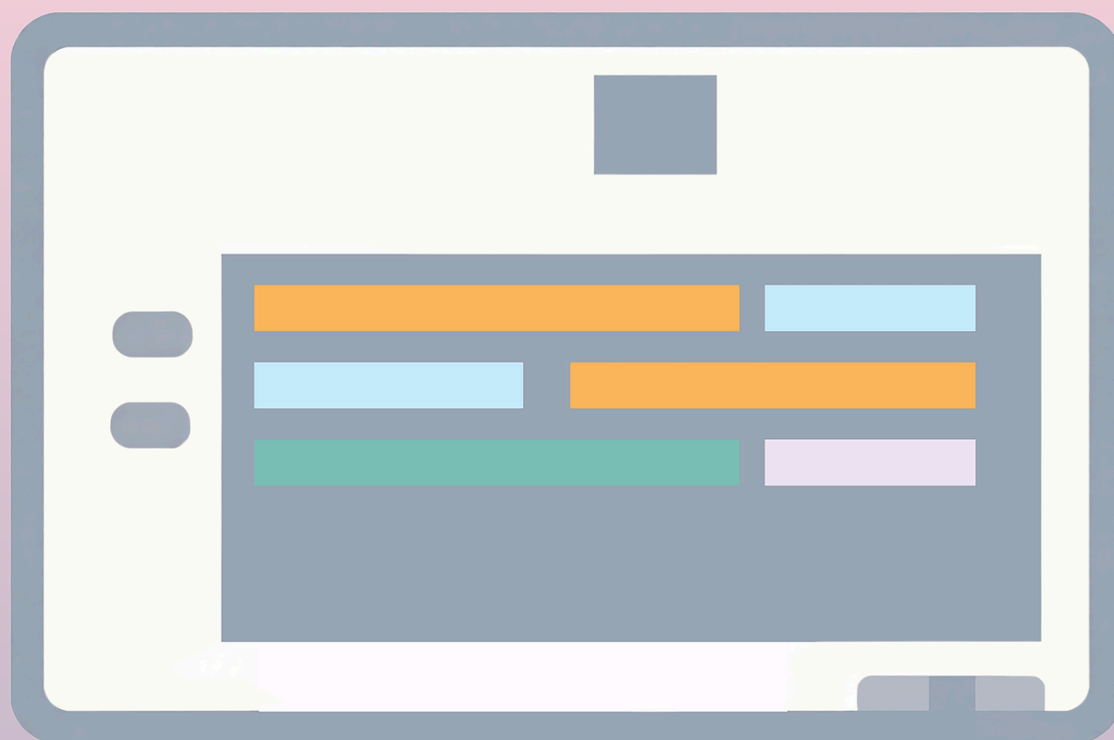
▶ ทำทุกอย่างเป็นชั้นเดียว



- ▶ แยก:
- Text
  - Shape
  - Icon



## ออกแบบเป็น “BLOCK”



### แนวคิด

คิดทุกอย่างเป็น “ก้อน”

เช่น:

- Block 1 = Title
- Block 2 = Subtitle
- Block 3 = Shape

### ข้อดี:

- animate เป็นกลุ่มได้
- ควบคุมง่าย



## พื้นที่ปลอดภัย ( SAFE AREA )

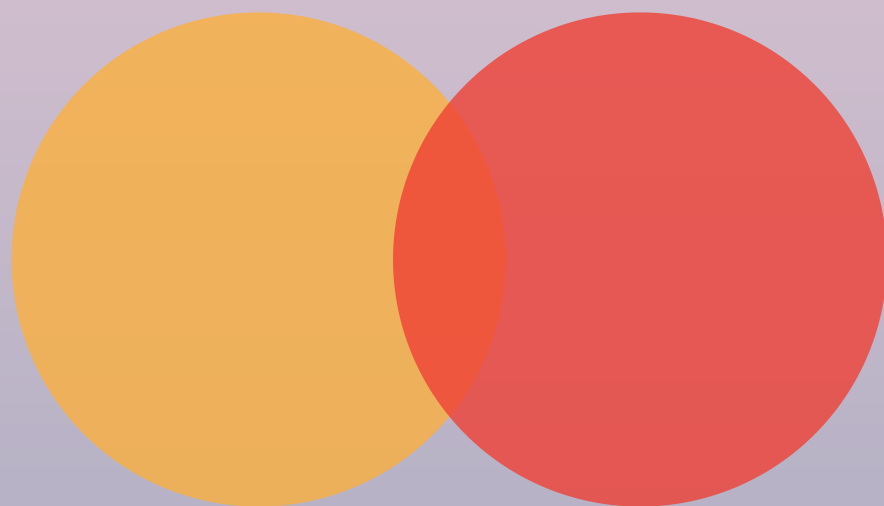
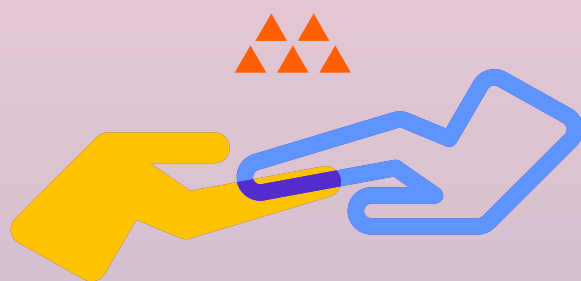
- วาง text ชิดขอบ
- ไม่เว้น margin



เพราะเวลา animate:

- object อาจ “หลุดจอ”
- หรือโดนครอบ

## การซ้อน ( OVERLAPPING )



### เทคนิคเพิ่มมิติ

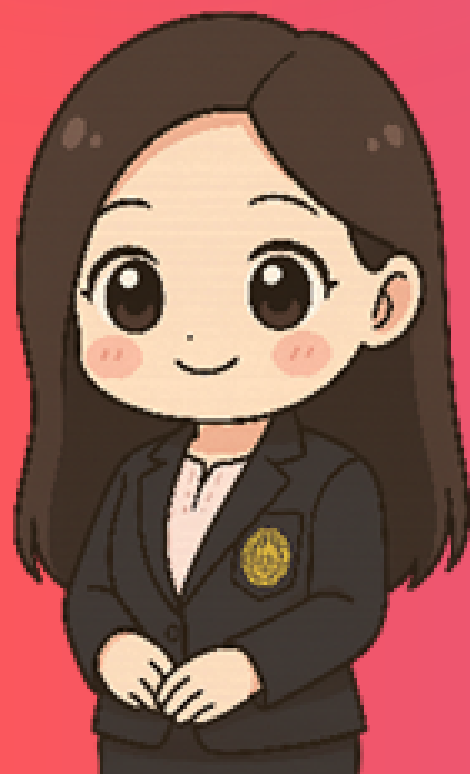
- ให้ element ซ้อนกันเล็กน้อย

### ใช้ทำ:

- depth
- reveal animation

# Workshop

Let go >>>>>>>>







# THANK YOU

## Q AND A SESSION

Presentation

Presented By :

**Aj.Uraiwan Srichailard**