

สรุปสาระความรู้ หลักสูตร "การทำอินโฟกราฟิก (Infographic) เพื่อการประชาสัมพันธ์"

โดย นางสาวณัชชา โยธาทย์พ นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ
กลุ่มวิจัยและพัฒนาหมอดินอาสาและบริหารจัดการเครือข่าย

การสรุปประเด็นสำคัญจากการเรียนรู้ทางไกลด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (HRD: e-Learning) จัดโดยสำนักงาน ก.พ. เมื่อวันที่ ๑๘ กรกฎาคม ๒๕๖๔ ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่พื้นฐาน ขบวนการผลิต ไปจนถึงเทคนิคทางเทคนิคและการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของอินโฟกราฟิกในยุคปัจจุบัน ข้อมูลและเอกสารต่างๆ นิยมนำเสนอในรูปแบบอินโฟกราฟิก (Infographic) เนื่องจากเป็นวิธีการสรุปข้อมูลที่ซับซ้อนให้สามารถประมวลผลได้ง่ายและรวดเร็ว การคัดกรองข้อมูลอย่างเป็นระบบและการใช้สีสรรที่น่าสนใจช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสาระสำคัญได้ทันที ซึ่งกองกรเจ้าหน้าที่สามารถนำรูปแบบนี้มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ทันสมัยและดึงดูดความสนใจ

นิยามของข้อมูลและอินโฟกราฟิก

- **Data (ข้อมูลดิบ)** คือ ข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นซึ่งยังไม่ผ่านการปรุงแต่ง
- **Information (สารสนเทศ)** คือ การนำข้อมูลดิบมาสรุป คิด วิเคราะห์ แยกแยะ และสรุปผล
- **Infographic** คือ การนำสารสนเทศมาสรุปและนำเสนอในรูปแบบกราฟิก เพื่อสื่อสารให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร

ขั้นตอนการสร้างอินโฟกราฟิก ๙ ขั้นตอน

กระบวนการสร้างสรรค์อินโฟกราฟิกอย่างมืออาชีพประกอบด้วยขั้นตอนหลักดังนี้:

๑. กำหนดประเด็น ใช้หลัก ๕W๑H (Who, What, When, Why, Where, How) เพื่อวางโครงสร้าง
๒. รวบรวมข้อมูล (Data) จัดเตรียมข้อความ รูปภาพ และข้อมูลทางสถิติที่เกี่ยวข้อง
๓. คัดเลือกสาระสำคัญ (Caption) วิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลเพื่อหาประเด็นหลัก
๔. จัดหมวดหมู่ แบ่งข้อมูลตามความหมาย สาเหตุ หรือวิธีการแก้ไข
๕. สร้างไอดีการเล่าเรื่อง ออกแบบแนวทางการดำเนินเรื่องโดยเริ่มจากชื่อเรื่องที่ดึงดูด
๖. วางเลย์เอาต์ (Layout) กำหนดตำแหน่งของชื่อเรื่อง ข้อมูล และวิธีการเล่าเรื่อง
๗. หาภาพประกอบ เลือกใช้ภาพถ่าย ภาพเวกเตอร์ หรือไอคอนที่สบายตาและจัดระเบียบง่าย
๘. ตกแต่งให้สวยงาม ปรับปรุงเลย์เอาต์ รูปภาพ สี ฟอนต์ และพื้นที่ว่าง (Tools: Adobe Photoshop, Illustrator, Piktochart)
๙. เผยแพร่ผลงาน นำเสนอผ่าน Website หรือ Facebook Page โดยต้องมีการใส่ Hashtag (#)

พื้นฐานทางเทคนิคสำหรับงานกราฟิก

รูปแบบของภาพ

- **เวกเตอร์ (Vector)** มีลักษณะที่แน่นอน สามารถย่อขยายได้โดยไม่เสียคุณภาพ (ภาพไม่แตก) ไฟล์มีขนาดเล็ก และคุณภาพสูง แต่ไม่สามารถแสดงแสงเงาให้เหมือนจริงได้ ๑๐๐%
- **ราสเตอร์ (Raster/Bitmap)** เก็บข้อมูลเป็นพิกเซล (Pixel) แต่ละพิกเซลมีค่าสีเฉพาะเจาะจง มักเป็นภาพถ่าย หากขยายภาพจะเกิดอาการภาพแตก

ความละเอียดของภาพ (Resolution)

ประเภทงาน	ความละเอียดที่แนะนำ	หน่วย
สื่อดิจิทัล/หน้าจอทั่วไป	๗๒	Pixel/Inch
หน้าจอ Retina Display	๑๕๐	Pixel/Inch
สื่อสิ่งพิมพ์ (บังคับ)	๓๐๐	Pixel/Inch

โหมดสี (Color Mode)

- **RGB (Red, Green, Blue)** เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลบนจอภาพและสื่อดิจิทัล
- **CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)** เหมาะสำหรับงานพิมพ์หรืองานที่ต้องส่งเครื่องพิมพ์

รูปแบบไฟล์ภาพและการใช้งาน

ชนิดไฟล์	คุณสมบัติหลัก	การใช้งานที่เหมาะสม
JPG	บีบอัดข้อมูลให้เล็กแต่ยังคงคมชัด	เว็บไซต์และสื่อดิจิทัลทั่วไป (ไม่เหมาะกับงานนำเสนอ)
PNG	รองรับพื้นหลังโปร่งใส	งานกราฟิกที่ต้องการวางซ้อนบนพื้นหลังอื่น
GIF	บีบอัดสูงมาก สีสูงสุด ๒๕๖ สี	ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ขนาดเล็ก
TIFF	ไม่บีบอัดข้อมูล ความคมชัดสูงมาก	สื่อสิ่งพิมพ์คุณภาพสูง
RAW	ไฟล์ดิบจากกล้อง ขนาดใหญ่มาก	ภาพต้นฉบับเพื่อนำไปแต่งหรือแปลงไฟล์ต่อ

ศาสตร์แห่งสีและการนำไปใช้

สีแต่ละสีสื่อความหมายและอารมณ์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

- **สีแดง** อันตราย, ความเร่าร้อน, รุนแรง, มั่นคง, อุดมสมบูรณ์

- สีม่วง หนักแน่น, สงบ, มีเลศนัย
- สีส้ม สว่าง, เร่าร้อน, อบอุ่น (เหมาะกับร้านอาหาร)
- สีเหลือง สว่าง, สดใส, สดชื่น, การระวัง
- สีเขียว งอกงาม, พักผ่อน, สดชื่น
- สีน้ำเงิน สงบ, ผ่อนคลาย, สง่างาม, สุขุม
- สีขาว บริสุทธิ์, ใหม่, สะอาด
- สีดำ ทึบตัน, หดหู่, เศร้าใจ
- สีน้ำตาล เก๋, หนัก, สงบเยียบ
- สีเงิน/ทอง มั่นคง
- สีสด/สีเบา ความกระชุ่มกระชวย, แจ่มใส

เทคนิคการเลือกใช้สี

การเลือกสีสามารถอ้างอิงจากวงจรสีได้ ๔ รูปแบบหลัก:

๑. Mono ใช้สีโทนเดียวกันทั้งหมดแต่เล่นเฉดสี
๒. Complement ใช้สีตรงข้ามกันตามกฎ ๘๐/๒๐ (สีพื้น ๘๐% และสีเด่น ๒๐%)
๓. Triad ใช้สีในรูปแบบสามเหลี่ยมด้านเท่าบนวงจรสี
๔. Analogic ใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกันบนวงจรสี *เครื่องมือช่วยเลือกสี: Kuler.adobe.com และ paletton.com*

อักขระและการวางองค์ประกอบ (Typography & Layout)

รูปแบบของตัวอักษร

- Serif มีหัว/เชิง เหมาะสำหรับสื่อที่เป็นทางการ และความน่าเชื่อถือ
- Sans Serif ไม่มีเชิง ดูทันสมัย เหมาะกับงานที่ไม่เป็นทางการมากนัก
- Antique ย้อนยุค มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว
- Script ลายมือ ดูสนุกสนาน ไม่เป็นทางการ

หลักการใช้งานตัวอักษร

- ความสอดคล้อง อาร์มณของฟอนต์ต้องเข้ากับเนื้อหาและอาร์มณของงาน
 - การเน้น ใช้ความหนาและขนาดที่ใหญ่ขึ้นเพื่อสร้างจุดเน้น ซึ่งควรมีเพียงจุดเดียวในงาน (เช่น ชื่อเรื่อง)
 - ปริมาณ ยิ่งใช้ฟอนต์น้อยยิ่งดี ไม่ควรเกิน ๒ ฟอนต์ในหนึ่งงาน (ส่วนใหญ่แนะนำให้ใช้เพียงฟอนต์เดียว)
 - ทิศทาง การวางตำแหน่งควรคำนึงถึงพฤติกรรมการอ่านของคนไทยที่อ่านจากซ้ายไปขวา
-