

สรุปบทเรียนการพัฒนาความรู้

การทำอินโฟกราฟิก (Infographic) เพื่อการประชาสัมพันธ์ รอบ 2/2568

ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย) นายสุรัชย์ พัฒนพิบูล ตำแหน่ง นักวิทยาศาสตร์ชำนาญการ
สังกัด กลุ่มมาตรฐานและพัฒนาระบบการวิเคราะห์ดิน สำนักวิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ดิน
วันที่อบรม วันที่ 21 กรกฎาคม 2568 เวลา 6 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

ผู้เข้าอบรมสามารถนำแนวคิด และหลักการ ไปสร้างสรรค์งานอินโฟกราฟิกได้ ผู้เข้าอบรมเข้าใจกระบวนการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก ผู้เข้าอบรมสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ต่อได้

สรุปบทเรียน

อินโฟกราฟิก (Infographic) มาจากคำว่า Information + Graphics คือ ข้อมูลที่นำเสนอออกมาในรูปแบบภาพเพื่อย่อยข้อมูลบางอย่างให้อ่านสามารถเข้าใจได้โดยง่าย สามารถสื่อสารออกมาในรูปแบบของกราฟ แผนผัง สัญลักษณ์ แผนภูมิ แผนที่ หรือลายเส้นต่าง ๆ นิยมใช้อธิบายสถิติ ตัวเลข หรือแม้แต่นำรายละเอียดหลาย ๆ อย่าง มารวบรวมให้เข้าใจในภาพเดียว สามารถนำเสนอผ่านภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวก็ได้

สร้างอินโฟกราฟิกด้วยหลักการ 4W2H 1) WHO (ใคร) ส่วนใหญ่แล้วการบอกเล่าเนื้อหาว่าใคร ทำอะไร มักจะอยู่ในการเกริ่นช่วงแรก ๆ ของชิ้นงานนำเสนอ 2) WHY (ทำไม) เมื่อกำลังจะเล่าเนื้อหาผ่านหัวข้อ “ทำไม” เรามักนำเสนอเนื้อหาในส่วนนี้แบบเปรียบเทียบข้อดี ข้อเสีย จุดแข็ง จุดอ่อน 3) WHERE (ที่ไหน) การทำอินโฟกราฟิก ภายในหัวข้อ “ที่ไหน” มีอยู่ 2 ส่วนด้วยกัน คือ สร้างอินโฟกราฟิกสำหรับการนำเสนอข้อมูลด้านภูมิศาสตร์และการนำเสนอด้านยุทธศาสตร์ 4) WHEN (เมื่อไร) คำว่า “เมื่อไร” แปลว่าเกี่ยวข้องกับช่วงเวลาและการนำเสนอข้อมูลที่มีลำดับเวลานั้นใช้วิธีนำเสนอเป็นไทม์ไลน์จะเข้าใจง่ายขึ้นอีกมาก 5) HOW MUCH (เท่าไร) ที่จริงแล้วการเปรียบเทียบจำนวนมากหรือน้อยกว่าด้วยการใช้แผนภูมินั้นก็ช่วยให้การนำเสนอข้อมูลชัดเจนอยู่แล้ว แต่จะดีขึ้นกว่าเดิมถ้าอินโฟกราฟิกเข้ามามีส่วนร่วมกับแผนภูมินั้นๆ ด้วย 6) HOW (อย่างไร) การนำเสนอหัวข้อ How แบ่งออกได้เป็น ก) เพื่อใช้ในการนำเสนอเหตุและผล (Cause Then Effect) ข) เพื่อใช้ในการนำเสนอความสำคัญของบางสิ่ง

การสร้างอินโฟกราฟิก 9 ขั้นตอนคือ 1) กำหนดประเด็น ทำความเข้าใจจุดประสงค์ในการทำ 2) รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 3) คัดเลือกสาระสำคัญ คิด วิเคราะห์ แยกแยะ เหตุผล cation 4) จัดหมวดหมู่ ความหมาย สาเหตุ วิธีแก้ไข เทคนิค 5) สร้างไทม์ไลน์การเล่าเรื่อง 6) วางเลย์เอาต์ สำหรับงานดิจิทัล และ สิ่งพิมพ์ 7) หาภาพประกอบได้จาก www.freepik.com, www.flaticon.com 8) ทำให้สวยงาม ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Piktochart 9) เผยแพร่ผลงาน ทาง website หรือ facebook

รูปแบบของภาพ 2 รูปแบบ คือภาพแบบเวกเตอร์ (vector) และภาพแบบราสเตอร์ (raster)

ระบบสีที่ใช้ในการสร้างสื่อบนจอภาพดิจิทัล คือ RGD สีแดง สีเขียว สีนํ้าเงิน เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ส่วน CMYK คือ ระบบสีที่ใช้สำหรับการพิมพ์ ได้แก่ Cyan (ฟ้าอมเขียว), Magenta (แดงอมม่วง), Yellow (เหลือง) และ Key (ดำ) เช่น นิตยสาร โปสเตอร์ หรือแผ่นพับ

ความละเอียดของภาพ (Image Resolution) ความละเอียดต่ำสำหรับภาพบนหน้าจอและเว็บไซต์ 72 pixcls/Inch สำหรับภาพสิ่งพิมพ์คุณภาพสูง 300 pixcls/Inch

ชนิดของภาพที่นิยมใช้ในงานกราฟิก เช่น JPEG, PNG, GIF, TIFF, AI, PSD, PDF, SVG โดย JPEG นิยมใช้สำหรับรูปถ่ายทั่วไป, PNG เหมาะสำหรับโลโก้และภาพที่ต้องการพื้นหลังโปร่งใส, GIF ใช้สำหรับภาพเคลื่อนไหว

ความหมายของสี คือการตีความอารมณ์และความรู้สึกที่สีต่างๆ สื่อออกมา ซึ่งมีความหมายที่แตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรมและบริบท โดยทั่วไป สีแดงสื่อถึงพลังและความหลงใหล สีนํ้าเงินถึงความสงบและน่าเชื่อถือ สีเขียวถึงธรรมชาติและการเติบโต สีเหลืองถึงความสุขและความร่าเริง สีม่วงถึงความหรูหราและความลึกลับ ส่วนสีขาวหมายถึงความบริสุทธิ์และสีดำหมายถึงความมืดมนหรือความซับซ้อน

ความหมายของสีในเชิงจิตวิทยาและวัฒนธรรม

สีแดง : สื่อถึงพลังงาน ความตื่นตัว ความรัก ความกล้าหาญ แต่ก็อาจสื่อถึงอันตรายหรือความรุนแรงได้

สีชมพู : มักเกี่ยวข้องกับความเป็นผู้หญิง ความอ่อนโยน ความรัก ความโรแมนติก และความเป็นมิตร

สีส้ม : ให้ความรู้สึกอบอุ่น สดใส มีชีวิตชีวา ความสนุกสนาน และความคิดสร้างสรรค์

สีเหลือง : สื่อถึงความสุข ความสดใส การมองโลกในแง่ดี และปัญญา

สีเขียว : สื่อถึงธรรมชาติ ความอุดมสมบูรณ์ ความสมดุล การเติบโต และความรู้สึกผ่อนคลาย

สีนํ้าเงิน : ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม น่าเชื่อถือ และมั่นคง

สีม่วง : สื่อถึงความหรูหรา ความลึกลับ ความสง่างาม และจิตวิญญาณ

สีดำ : สื่อถึงความซับซ้อน ความเป็นทางการ ความลึกลับ ความเศร้าโศก หรืออำนาจ

สีขาว : สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความไร้เดียงสา และสันติภาพ

สีเทา : สื่อถึงความสงบนิ่ง ความสุขุม และความเป็นกลาง

สีน้ำตาล : สื่อถึงความเรียบง่าย ความเป็นธรรมชาติ ความมั่นคง และความอบอุ่น

เทคนิคการทำสีไปใช้ เทคนิคการเลือกชุดสี (วงล้อสี) เทคนิคเหล่านี้ช่วยในการเลือกชุดสีที่เข้ากันได้ เพื่อสร้างความสวยงามและสื่ออารมณ์ในงานออกแบบหรืองานศิลปะ 4 รูปแบบ คือ 1) สีเอกรงค์ (Monochromatic): การใช้สีเฉดเดียวกันทั้งหมด โดยเลือกสีหลักแล้วใช้สีที่อ่อนหรือเข้มกว่าสีนั้นๆ 2) สีคู่ตรงข้าม (Complementary) การใช้สีสองสีที่อยู่ตรงข้ามกันบนวงล้อสี เช่น สีแดงกับสีเขียว ให้ความรู้สึกที่ตัดกันอย่างแรงและมีพลัง 3) สีข้างเคียงกัน (Analogous) การเลือกใช้สีสามสีที่อยู่ติดกันบนวงล้อสี เช่น สีฟ้า สีเขียวแกมนํ้าเงิน และสีเขียว ซึ่งให้ความรู้สึกกลมกลืนและสบายตา 4) สีสามสีตรงข้าม (Triadic) การเลือกใช้สีสามสีที่อยู่ห่างกันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่าบนวงล้อสี เช่น สีแดง สีเหลือง และสีนํ้าเงิน

Body & Proportion คือหลักการพื้นฐานในการพิจารณาโครงสร้างและสัดส่วนของตัวอักษร เพื่อให้งานกราฟิกมีความน่าสนใจ อ่านง่าย และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รูปแบบอักษร (ฟอนต์) ทั่วไปมี 4 แบบหลัก คือ Serif (มีเชิง), Sans Serif (ไม่มีเชิง), Script (ตัวเขียน), และ Antique (โบราณ) การเลือกฟอนต์และการจัดตำแหน่งตัวอักษรต้องพิจารณาวัตถุประสงค์งาน, สไตล์ที่ต้องการ, และความอ่านง่ายของข้อความ โดยการเลือกฟอนต์ให้เข้ากับงานจะช่วยเสริมเนื้อหา และการจัดตำแหน่งที่ถูกต้องจะช่วยสร้างความสมดุลและความน่าสนใจให้งานออกแบบ

การจัดวาง การใช้สี และการใช้ฟอนต์ในงานออกแบบนั้น ควรเน้นความสมดุล การอ่านง่าย และความสอดคล้องกับเนื้อหา โดยใช้ การจัดวาง อย่างสมดุล มีพื้นที่ว่าง และเลือกตำแหน่งที่เหมาะสมกับรูปภาพหรือฉากหลัง ใช้ สี ที่ตัดกันอย่างชัดเจนระหว่างตัวอักษรและพื้นหลัง หรือเลือกสีที่สว่างบนพื้นหลังมืด และสีที่มีดบนพื้นหลังสว่าง และเลือกใช้ ฟอนต์ ที่อ่านง่าย ไม่หลากหลายเกินไป และเข้ากับบริบทของเนื้อหา โดยอาจใช้คู่ฟอนต์ (Headline + Body Text) เพื่อสร้างความน่าสนใจ

Adobe Illustrator (อะโดบี อิลลัสเตรเตอร์) คือ โปรแกรมออกแบบและวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ที่ใช้สร้างงานศิลปะดิจิทัล เช่น โลโก้, ไอคอน, ภาพประกอบ, และกราฟิกที่ต้องการความคมชัดสูง โดยเน้นที่การวาดด้วยเส้น รูปทรง และเส้นโค้ง ซึ่งสามารถขยายหรือย่อขนาดได้อย่างไม่จำกัดโดยไม่สูญเสียคุณภาพของภาพ

Adobe Illustrator สำหรับใช้การวาดรูปด้วยเครื่องมือพื้นฐาน การวาดรูปด้วยเครื่องมือขั้นสูง การลงสีแบบต่างๆ การจัดการกับวัตถุ และการจัดองค์ประกอบ กระบวนการ Export และเผยแพร่ชิ้นงาน

ประโยชน์ที่ได้รับต่อตนเอง

เข้าใจเนื้อหาที่เราต้องการนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว และมองเห็นภาพมากขึ้น เราสามารถนำข้อมูลต่างๆ ที่มีความยาว หรือต้องอาศัยการทำความเข้าใจบางอย่าง นำมาแปรรูปแบบในการนำเสนอให้เป็น Infographic ได้ ด้วยการเล่าเรื่องผ่านข้อความที่กระชับ ตรงประเด็น การใช้ภาพประกอบที่สื่อถึงเรื่องราวที่กำลังนำเสนอ การใช้สี และไอคอนต่าง ๆ ในการช่วยเล่าเรื่องให้สมบูรณ์ ดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจคอนเทนต์ของเรามากขึ้นได้

ประโยชน์ที่ได้รับต่อหน่วยงาน

อินโฟกราฟิกนอกจากจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจ ในทันที ยังส่งผลต่อความคิดของผู้ชมในระยะยาวต่อไป ด้วย ตัวอย่างประโยชน์ของอินโฟกราฟิกในระยะยาวสามารถสรุปได้ดังนี้ 1) ช่วยให้เห็นทิศทางในอนาคต 2) ช่วยตั้งเป้าหมายในอนาคต 3) ช่วยทำให้แบรนด์เป็นที่รู้จักอินโฟกราฟิก สามารถประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาดของบริษัทหรือองค์กรได้ 4) ช่วยกระตุ้นให้เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันข้อมูลอินโฟกราฟิกเป็นสิ่งที่สะดวกต่อการแชร์ต่อไปให้ผู้อื่น ดังนั้น ทุกคนสามารถเป็นได้ทั้งรับและผู้ส่งข้อมูล ทำให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์สามารถกระจายไปสู่ทุกคนอย่างรวดเร็ว 5) ช่วยสร้างอาชีพใหม่แต่เดิมหน่วยงานต่างๆ มักให้ความสำคัญกับข้อมูลดิบปริมาณมหาศาลแต่ยังไม่ให้ความสนใจกับการแปลผลและถ่ายทอดให้กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ