



การทำอินโฟกราฟิก  
**INFO GRAPHIC**  
เพื่อการประชาสัมพันธ์

# อินโฟกราฟิกและหลักการออกแบบ

อินโฟกราฟิก คือ การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ  
ในลักษณะของข้อมูลและกราฟิกที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ  
ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน  
สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้  
โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก



องค์ประกอบของอินโฟกราฟิก เป็นข้อมูล สารสนเทศ หรือ ความรู้ ที่ถูกนำมาแสดงผลในลักษณะของงานกราฟิก  
โดยถูกนำมาจัดเรียงในลักษณะของ เส้น กล้อง ลูกศร สัญลักษณ์ หรือ พิกโตแกรม เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ

## รูปแบบ โหมดสี ความละเอียด ชนิดของภาพ ที่นิยมใช้งาน

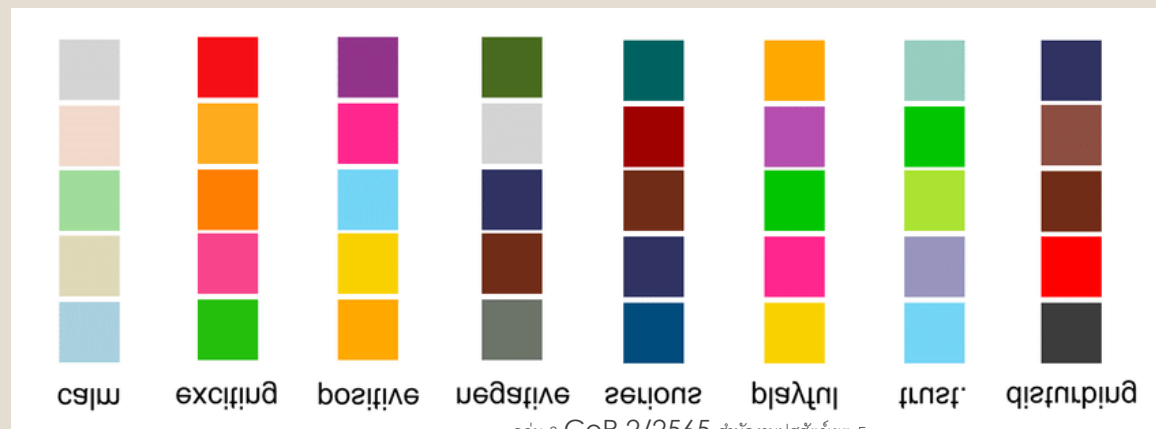
Static infographics เป็นรูปแบบที่นิยมใช้งานมากที่สุด เป็นการออกแบบจากข้อมูล นำมาสร้างแผนภาพนิ่ง เพื่อนำเสนอข้อมูลแบบทางเดียว(Linear) เพียงเรื่องเดียว ออกแบบได้ทั้งแบบเฟรมเดียว หรือ แยกเฟรมก็ได้

โหมดสี จะใช้โหมด RGB (Red, Green, Blue) ประกอบด้วยสีสามสี

คือ สีแดง, สีเขียว และสีน้ำเงิน ซึ่งการสร้างงานกราฟฟิคนั้น เราจะใช้โหมด RGB นี้เป็นหลัก

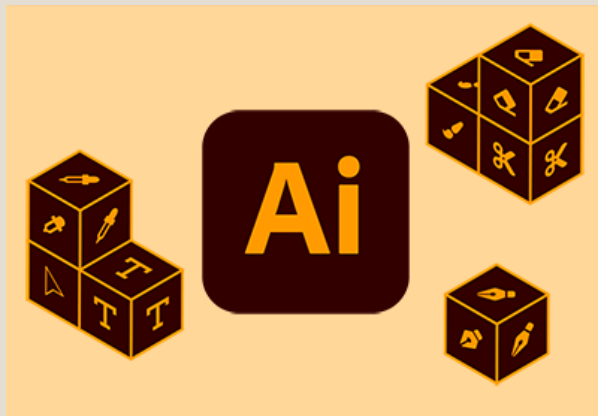
โหมด RGB นี้สีจะเกิดขึ้นจากการผสมแสงสามสี ให้เกิดเป็นจุดสี

ความละเอียด ชนิดของภาพการทำอินโฟกราฟิก ที่ใช้สำหรับสิ่งพิมพ์ใช้ Resolution 300 Pixels/Inch



# Adobe Illustrator เบื้องต้น

Adobe Illustrator คือโปรแกรมด้าน **Graphic Design** ที่เน้นการสร้างงานจากการวาด การสร้างภาพกราฟิกผ่านจอคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของโปรแกรมนี้คือ สามารถสร้างภาพลายเส้นได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบโลโก้ การออกแบบภายใน การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา การวาดภาพประกอบ การออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบสิ่งทอ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชั่น และอื่นๆ อีกมากมาย ทั้งในลักษณะการใช้งานแบบโปรแกรมเดี่ยว หรือการใช้งานร่วมกับโปรแกรม Graphic Design อื่นๆ Adobe Illustrator ได้เข้ามาเป็นเครื่องมือของนักออกแบบและนักวาดภาพ แทนเครื่องมือบนโต๊ะเขียนแบบหรือบนกระดานวาดภาพ ได้แทบทั้งหมด เพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น



# Adobe Illustrator การวาดรูปด้วยเครื่องมือพื้นฐาน



**การใช้งานกลุ่มเครื่องมือวาดเส้น** : เครื่องมือในกลุ่มนี้ใช้สร้างเส้นพาท (Path) เป็นแบบเส้นเปิด หมายถึงจุดปลายเส้นพาททั้ง

2 ด้านไม่สัมผัสกัน

- Line Tool วาดเส้นตรง
- Arc Tool วาดเส้นโค้ง
- Spiral Tool สร้างเส้นรูปก้นหอยที่มีลักษณะหมุนวนจากตรงกลาง
- Rectangular Tool วาดตารางสี่เหลี่ยม
- Polar Tool วาดตารางวงกลม

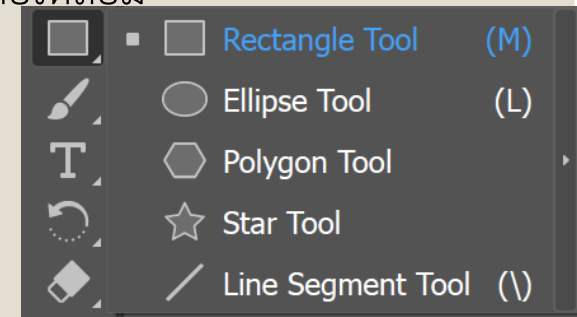


**การใช้เครื่องมือดินสอวาดภาพ** : เครื่องมือกลุ่มนี้จะใช้เมาส์ลากได้อิสระเหมือนใช้ดินสอวาดภาพลงในกระดาษ

- Pencil Tool ดินสอสำหรับวาดภาพ
- Smooth Tool ปรับเส้นให้เรียบขึ้น
- Path Eraser Tool ลบเส้นพาทบางส่วนของเส้น
- Join Tool ทำให้จุดแองเคอร์สองจุดเชื่อมต่อกันเป็นจุดเดียว

**การใช้งานกลุ่มเครื่องมือวาดรูปร่าง** : เครื่องมือกลุ่มนี้ใช้วาดรูปเรขาคณิต เมื่อวาดเสร็จจะปรากฏวัตถุที่เป็นเส้นปิด

- Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยม
- Rounded Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยมมุมมน
- Ellipse Tool วาดรูปวงรี วงกลม
- Polygon Tool วาดรูปหลายเหลี่ยม
- Star Tool วาดรูปดวงดาว
- Flare Tool วาดแสงแฟลร์



# Adobe Illustrator การวาดรูปด้วยเครื่องมือชั้นสูง



**การใช้งานกลุ่มเครื่องมือ Pen tool :** เป็นเครื่องมือที่นำไปใช้งานได้หลากหลายและยืดหยุ่นมาก

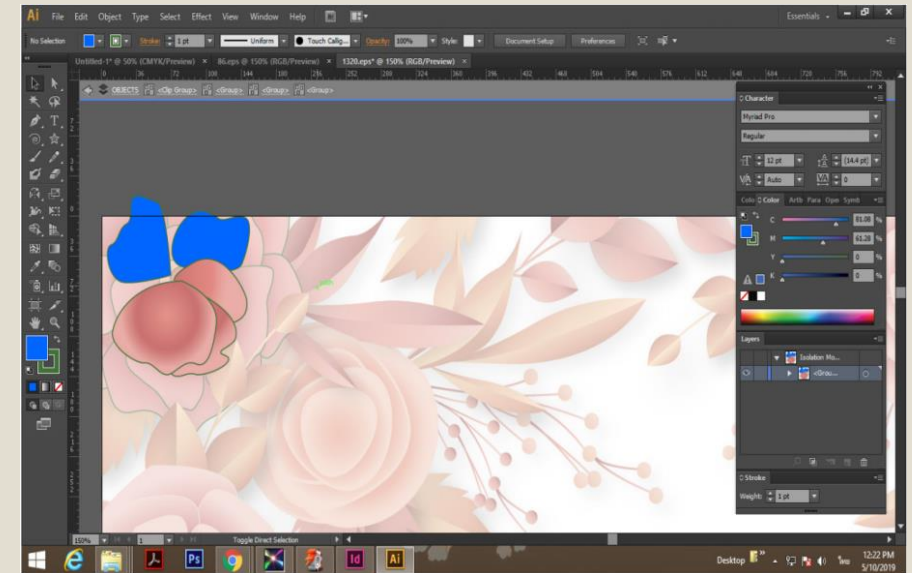
- Pen Tool ใช้สร้างเส้นพาร
- Add Anchor Point Tool ใช้เพิ่มจุดแองเคอร์
- Delete Anchor Point Tool ใช้ลบจุดแองเคอร์
- Anchor Point Tool ใช้แก้ไขแองเคอร์ให้มีความโค้งหรือมุมที่สวยงามมากขึ้น

**การเพิ่ม-ลดจำนวนจุดแองเคอร์บนเส้นพาร :** ใช้ Add Anchor Point Tool เพื่อเพิ่มจุดแองเคอร์ทำให้ให้ตัดเส้นพารที่ซับซ้อนได้ และใช้ Delete Anchor Point Tool เพื่อลบจุดแองเคอร์ทำให้เส้นพารเรียบขึ้น

**การเปลี่ยนเส้นโค้งให้กลายเป็นมุม :** ใช้เครื่องมือ Anchor Point Tool ตัด direction point ออกจากเส้นพารจะทำเปลี่ยนเส้นโค้งเป็นมุมได้

**การวาดเส้นตรง เส้นโค้ง ด้วย pen tool :**

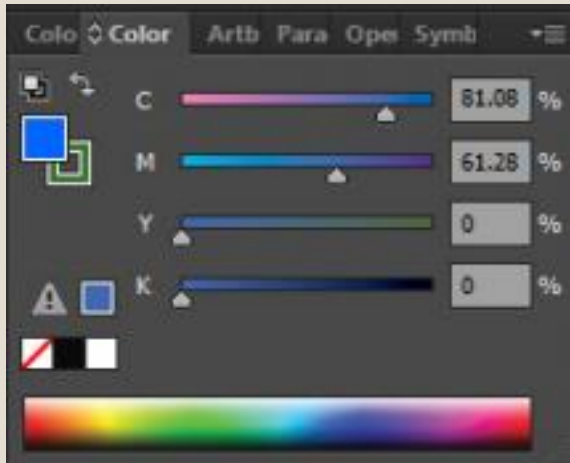
ใช้เครื่องมือ pen tool สร้างเส้นตรงได้โดยการคลิกไปบนอาร์ตบอร์ด ก็จะได้เส้นตรงทันที





# Adobe Illustrator การลงสีแบบต่างๆ

**การใช้สีจาก Color picker** : Color Picker เป็นหน้าต่างสำหรับเลือกสี สามารถเรียกใช้งานโดยดับเบิลคลิกที่ Fill ที่ Tool Bar จากนั้นกำหนดโหมดสีที่ต้องการใช้โทนสีและความเข้มของสีได้เอง



**การเลือกใช้สีแบบ spot** : ใช้ในงานพิมพ์แบบมืออาชีพ เมื่อต้องการพิมพ์สีที่ไม่เกิดจากการผสมระหว่าง CMYK จึงต้องใช้สีพิเศษ เช่น สีเงิน สีทอง สีสะท้อนแสง เป็นต้น

**การสร้างแพทเทิร์นไว้ใช้เอง** : ใช้สร้าง Pattern ไว้ใช้งานเอง สามารถทำได้โดยการสร้างลวดลายลงบนพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส หลังจากนั้นนำไปสร้างเป็น Pattern

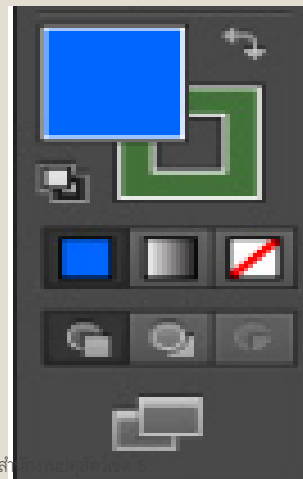
## การเลือกใช้สีจากพาเนล color/ พาเนล swatches :

การลงสีโดยใช้พาเนล Color สามารถเลือกลงได้ทั้งสีพื้น (Fill) และเส้น (Stroke) ได้ในพาเนลเดียว ส่วน พาเนล swatches เป็นพาเนลสำหรับการเลือกใช้สีที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้ใช้งาน โดยคลิกเลือกสีที่ต้องการก็จะใช้งานได้ทันที



## การเติมลวดลายในภาพแบบแพทเทิร์น

: ใช้ใส่ลวดลายให้กับภาพได้ โดย Pattern จะถูกเก็บไว้ในพาเนล Swatches ซึ่งสามารถเรียกใช้ได้



# Adobe Illustrator การจัดการกับวัตถุ และการจัดองค์ประกอบ

**พาเนล Layers :** ชั้นของวัตถุที่สร้างขึ้นในโปรแกรม โดยวัตถุจะวางซ้อนกันตามลำดับ และสามารถอยู่ใน Layer เดียวกันได้



**การเลือกวัตถุด้วย Selection Tool :** เป็นการเลือกวัตถุ โดยสร้างพื้นที่รอบวัตถุทั้งหมดที่ต้องการ ในกรณีที่ต้องการเลือกวัตถุที่มีจำนวนมาก และอยู่ในบริเวณพื้นที่เดียวกัน



**Direct Selection Tool จัดการวัตถุ :** เป็นการเลือกวัตถุ จับวัตถุขยาย ขยับวัตถุ โดยเครื่องมือนี้มีความคล้ายกันแต่แตกต่างกันเพียงเล็กน้อย เช่นบางเครื่องมือจะเลือกที่วัตถุทั้งชิ้น บางเครื่องมือแก้ไขเฉพาะบางจุด เพื่อให้เหมาะสมกับการทำงาน



**การบิดด้วยวัตถุด้วยเครื่องมือกลุ่ม Liquify :**

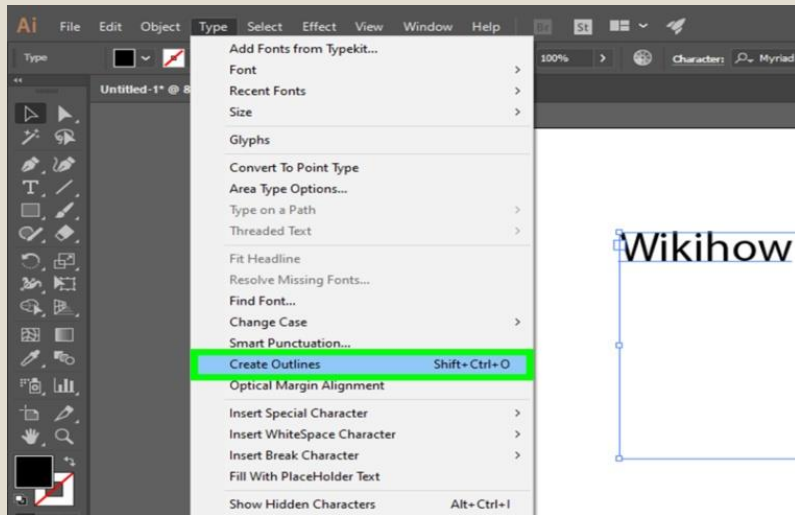
เป็นเครื่องมือที่จะช่วยอำนวยความสะดวก ในการทำให้เส้น Stroke หรือ เส้นวาด เล็กลง เรียวแหลม หรือขยายใหญ่ ได้ตามความต้องการ

**การจัดลำดับวัตถุด้วยคำสั่ง Arrange :**

เป็นการจัดลำดับก่อนหลังของวัตถุที่วางซ้อนกัน เพื่อให้ภาพที่ออกมาดูนั้นถูกต้องและสวยงาม



# Adobe Illustrator กระบวนการ Export และเผยแพร่ชิ้นงาน



**การ Create Outline** : การแปลงตัวอักษรหรือฟอนต์ให้กลายเป็นวัตถุ (Shape) เมื่อแปลงแล้วจะมีอิสระในการปรับแต่ง เปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวอักษรได้ทีละตัว ที่จะสามารถแยกชิ้นส่วนของตัวอักษรได้ คือจะเปลี่ยนจากตัวพิมพ์ที่อยู่ในรูปของ Text ให้เป็นเส้น Vector

**การ Export สำหรับงานสิ่งพิมพ์และงานบนสื่อดิจิทัล :**

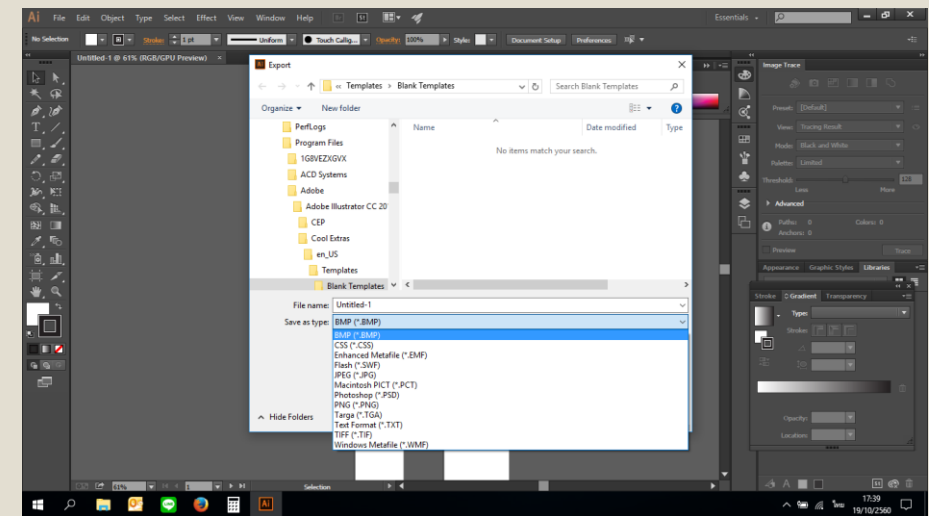
ควรมีการตั้งขนาด Art work ให้เท่ากับขนาดจริง

ความละเอียด 150 ppi เป็นอย่างต่ำ

เลือกใช้สีที่เป็น CMYK เท่านั้น เนื่องจากเป็นระบบสีที่เหมาะสมสำหรับการพิมพ์

แล้ว Export เป็นไฟล์ .PDF .JPG .JPEG .JPE .TIF .Tiff

หรือหากต้องการแก้ไขไฟล์ภายหลังให้ Save ไฟล์เป็นนามสกุล .AI



# ตัวอย่างภาพอินโฟกราฟิก

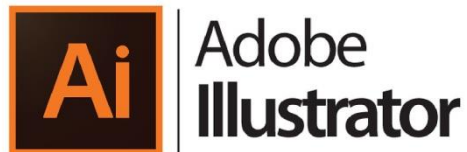
**ข้อปฏิบัติก่อนนำสัตว์เลี้ยงไปทำหลัก**

**จัดการสุนัขก่อนนำตัวมาขึ้นหลัก**

- สุนัขอายุไม่เกิน 5 - 12 ปี (ไม่แก่เกินไป)
- สุนัขมีใบกำกับสัตว์เลี้ยงจากทางบ้าน
- สุนัขมีใบกำกับสัตว์เลี้ยงที่ติด 6 เดือนขึ้นไป
- สุนัขมีใบกำกับสัตว์เลี้ยง ไม่สามารถนำใบกำกับสัตว์เลี้ยงไปใช้ซ้ำกับสัตว์เลี้ยง
- สุนัขมีใบกำกับสัตว์เลี้ยงที่ติด 7 เดือน ขึ้นไป
- สุนัขที่ป่วยหรือมีอาการบาดเจ็บ

**จัดการสุนัขก่อนนำตัวมาขึ้นหลัก**

- สุนัขที่ป่วยหรือมีอาการบาดเจ็บไม่ให้นำมาขึ้นหลัก
- สุนัขที่ป่วยหรือมีอาการบาดเจ็บให้นำมาขึ้นหลัก
- สุนัขที่ป่วยหรือมีอาการบาดเจ็บให้นำมาขึ้นหลัก
- สุนัขที่ป่วยหรือมีอาการบาดเจ็บให้นำมาขึ้นหลัก
- สุนัขที่ป่วยหรือมีอาการบาดเจ็บให้นำมาขึ้นหลัก
- สุนัขที่ป่วยหรือมีอาการบาดเจ็บให้นำมาขึ้นหลัก



**DLD e-Regist**  
กรมการทะเบียนการตรูเลี้ยงสัตว์

**ระบบการทะเบียนการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist**

บริการขึ้นทะเบียนการตรูเลี้ยงสัตว์ผ่านระบบการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist ผ่านช่องทาง Web Application or Mobile Application (Android & iOS)

- การลงทะเบียนการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist ผ่านระบบการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist ผ่านช่องทาง Web Application or Mobile Application (Android & iOS)
- การลงทะเบียนการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist ผ่านระบบการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist ผ่านช่องทาง Web Application or Mobile Application (Android & iOS)
- การลงทะเบียนการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist ผ่านระบบการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist ผ่านช่องทาง Web Application or Mobile Application (Android & iOS)

การลงทะเบียนการตรูเลี้ยงสัตว์ผ่านระบบการตรูเลี้ยงสัตว์ DLD e-Regist ผ่านช่องทาง Web Application or Mobile Application (Android & iOS)

**เว็บไซต์กรมการตรูเลี้ยงสัตว์**  
eregist.did.go.th

หรือ **แอปพลิเคชัน QR Code** ผ่านมือถือ

ดาวน์โหลดที่ **App Store** และ **Google Play**

**ปศุสัตว์ OK**  
กรมการตรูเลี้ยงสัตว์

ปศุสัตว์ OK หมายถึงการตรูเลี้ยงสัตว์ที่ผ่านการตรวจสุขภาพและได้รับใบกำกับสัตว์เลี้ยงจากทางบ้าน

**ขั้นตอนการตรูเลี้ยงสัตว์ OK**

- ขั้นตอนการตรูเลี้ยงสัตว์ OK
- ขั้นตอนการตรูเลี้ยงสัตว์ OK
- ขั้นตอนการตรูเลี้ยงสัตว์ OK
- ขั้นตอนการตรูเลี้ยงสัตว์ OK

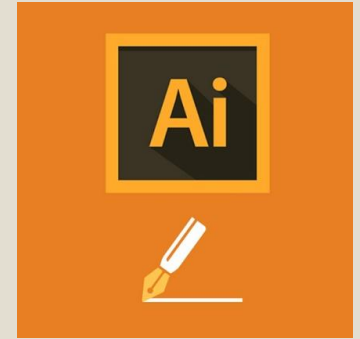
**ปศุสัตว์ OK**

เลือกซื้อสัตว์เลี้ยงจากปศุสัตว์ OK ในเขตปศุสัตว์ OK



# สิ่งที่ได้จากบทเรียน

1. ได้ความรู้จากการออกแบบอินโฟกราฟิก การสร้างลายเส้น และการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ
2. สามารถสร้างงานกราฟิกพื้นฐานผ่านจอกอมพิวเตอร์ได้
3. ช่วยประหยัดเวลาของผู้เรียน เนื่องจากเนื้อหาอ่านง่าย เข้าใจง่าย ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ง่าย
4. บทเรียนทำให้เกิดความเข้าใจการทำอินโฟกราฟิกง่ายมากขึ้น
5. บทเรียนสร้างความน่าสนใจ ความเข้าใจ และการจดจำได้ เป็นเรื่องพื้นฐานสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ช่วยกระตุ้นเรื่องการสื่อสารได้ดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



# การนำไปใช้ประโยชน์

1. สามารถใช้อินโฟกราฟิกร่วมกับสื่อการนำเสนอ เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ช่วยสร้างความน่าสนใจ ความเข้าใจ และการจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น
2. ช่วยสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ เสริมสร้างบรรยากาศในการนำเสนองาน สามารถนำไปใช้กับการสอน ในพื้นที่ห่างไกล ช่วยแบ่งเบาภาระในการเตรียมเนื้อหาของผู้นำเสนอ ช่วยให้ผู้ฟังทบทวนความรู้เองได้ง่าย
3. การออกแบบสื่อออนไลน์ มีบทบาทสำคัญในสื่อประเภทใหม่ๆ ตั้งแต่การสร้างไอคอนไปจนถึงการออกแบบเว็บไซต์
4. สามารถสร้างผลงานภาพประกอบเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อสร้างความแตกต่างให้ผลงาน
5. การออกแบบภาพเคลื่อนไหว สามารถสร้างองค์ประกอบกราฟิก หรือคาแรกเตอร์ต่างๆได้ดี



## การนำไปใช้ประโยชน์

6. งานออกแบบกราฟิก สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างหลากหลาย เช่น การปรับขนาดและรูปแบบของสื่อ เริ่มตั้งแต่โลโก้ขนาดเล็กๆ บนสื่อออนไลน์ งานสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ไปจนถึงระบบป้าย หรือสัญลักษณ์ที่มีขนาดใหญ่ สามารถลดเวลาในการสร้างภาพประกอบได้
7. ผู้ใช้งานสามารถใช้อินโฟกราฟิก เพื่อการสร้างรายได้ นำไปต่อยอดงานด้านธุรกิจ สามารถพัฒนาตนเอง ให้ทันต่อยุคสมัย และเทคโนโลยีใหม่ๆ เป็นที่ยอมรับของหัวหน้างานและเพื่อนร่วมงาน
8. สามารถนำเนื้อหาที่เรียนไปสร้าง ออกแบบ หรือตกแต่งแก้ไขในรูปแบบที่แปลกใหม่ ทำให้เกิดความน่าสนใจ และเข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย
9. สามารถทำโปรแกรมต่อยอดเพื่อการนำเสนอ สื่อประชาสัมพันธ์ ขององค์กรให้น่าสนใจ
10. สามารถปรับเปลี่ยนข้อมูล สร้างความหลากหลายในการถ่ายทอดความรู้ให้ง่ายทุกช่วงอายุ และนำเสนอมากขึ้น





# ข้อเสนอแนะ

COMMENT

1. ควรมีการปรับเนื้อหาเนื่องจากมีความซับซ้อนมากเกินไป
2. หลักสูตรที่เรียนเป็นคอร์ส สั้น ๆ อาจจะทำให้ผู้ที่ไม่มีพื้นฐานเข้าใจได้ช้า และเข้าใจได้ยาก
3. มีค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าว เป็นโปรแกรมที่มีลิขสิทธิ์ หากต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมอาจต้องเสียค่าใช้จ่าย เห็นควรให้หน่วยงานสนับสนุนในการติดตั้งโปรแกรม
4. โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่เป็นความรู้ใหม่ และมีความน่าสนใจมาก อีกทั้งมีความซับซ้อนในการใช้ ซึ่งผู้ใช้อาจต้องอาศัยความรู้ ความชำนาญ จึงจะสามารถทำผลงานออกมาในรูปแบบ Adobe Illustrator ได้ นั้น จึงอยากให้องค์กรสนับสนุนบุคลากร ที่มีความสนใจ

