

การออกแบบโมชันกราฟิกเรื่องปลาแซลมอน

MOTION GRAPHIC DESIGN ABOUT SALMON



นางสาวณัฐภัทร ประพันธ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบโมชันกราฟิกเรื่องปลาแซลมอน
MOTION GRAPHIC DESIGN ABOUT SALMON



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

วันที่ ๒ ๗/๖ ๕๘.....

(อาจารย์ พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบโมชั่นกราฟิกเรื่องปลาแซลมอน
MOTION GRAPHIC DESIGN ABOUT SALMON

ชื่อ นางสาว ณิชภัทร ประพันธ์
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

การออกแบบโมชั่นกราฟิกเรื่องปลาแซลมอนนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเล่าถึงอีกด้านของปลาแซลมอนที่คนไทยไม่ค่อยรู้ ให้ได้ตระหนักถึงอันตราย และปัญหาที่จะตามมาจากการบริโภคปลาแซลมอนมากเกินไป แนะนำให้ใส่ใจการเลือกรับประทานมากขึ้น อีกทั้งยังแนะนำวิธีการสังเกตปลาแซลมอนว่าเป็นของแท้หรือของปลอม เพื่อให้ผู้บริโภคไม่ตกเป็นเหยื่อของการค้าขายที่หลอกลวงผู้บริโภค โดยใช้ภาพประกอบเคลื่อนไหวในการเล่าเรื่องให้ผ่อนคลาย ชวนติดตามไม่รู้สึกรำคาญ สามารถเข้าใจเนื้อหาที่จริงจังได้โดยง่าย ไม่น่ากลัวจนเกินไป เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการรับรู้และนำไปปฏิบัติปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด

กิตติกรรมประกาศ

1. ป้า แม่ เจ๊จ๋า พิมพ์ ฟลุ๊ค ครอบครัวประพันธ์ ที่เป็นทีปรึกษาด้านกำลังใจ มีกับข้าวอร่อยๆ ให้กินเติมพลังทุกครั้งทีกลับบ้าน และคอยส่งเงินให้ตลอดเวลาที่ไม่ได้กลับบ้าน
2. ครูเน้า อาจารย์ทีปรึกษาที่น่ารัก ขอขอบคุณสำหรับคำแนะนำ ดิชม และผลักดันให้สู้ต่อไป ถึงแม้จะไม่มีเวลาวางมาเจอกัน แต่รู้สึกได้ถึงความเป็นห่วงเป็นใยของคุณแม่ผ่านสติ๊กเกอร์ในไลน์เสมอ
3. ครูหนึ่ง หัวหน้าทีมของเรา ขอขอบคุณทีคอยดูแลให้คำแนะนำถึงแม้ว่าจะไม่ใช่ทีปรึกษาโดยตรงก็ตาม ดีใจทีได้อยู่กลุ่มครูหนึ่งค่ะ
4. ครูแดง ครูนิค ครูอื่น พี่แอนมัม ถึงจะไม่ได้อยู่กลุ่มทีปรึกษา แต่เวลายกคอมไปให้ดูงาน ครูก็ช่วยคอมเมนต์ คอยติ-ชมและแนะนำตลอดเลย ขอขอบคุณมากๆเลยคะ
5. พี่กิน สำหรับจุดเริ่มต้นในการทำโมชั่นเรื่องปลาเซลมอน ทำให้ไม่โดนเปลี่ยนหัวข้อแล้ว
6. พี่แอม ความใจดีของพี่ทำให้ใจชื้นขึ้นเสมอทีได้ปรึกษา ขอขอบคุณค่า
7. พี่ลูกกอล์ฟ ทีแวะมาเยี่ยมได้พอดิบพอดิช่วงทีสมองตัน ขอขอบคุณนะที ว่างๆแวะมากินขนมทีห้องได้
8. นินิว สำหรับเสียงพากษ์น่ารักๆ มีแต่คนถามตลอดว่าใช้เสียงใคร ถึงแม้ว่าจะไม่ค่อยว่างเลย แต่ก็ยังอุตส่าห์มาช่วยกัน ขอขอบคุณมากๆเลย
9. มาร์ค โมชั่นกราฟิกนี้จะจัดมากกถ้าไม่มีชวาน์เอฟเฟคทีกับเพลงประกอบ เดือดไกลี่ส่งแ่ไหนมาร์คสามารถเนรมิตให้ได้เดี่ยวเดี่ยวนั้น ขอขอบคุณมากๆ
10. ดินี่ เป็นผู้ช่วยทุกอย่างจริงๆ อยู่ด้วยกันทุกขั้นตอนตั้งแต่เขียนสคริปต์จนเรนเดอร์ไฟล์ ถ้าขาดดินี่ไปคงเรียนไม่จบแน่ๆ ขอขอบคุณทีเป็นกำลังใจให้กันเสมอ
11. น้องๆปีสาม สกรีน เซอร์ สัม ปูน เมืองปาย พัดตี๋ ข้าวปั้น น้องๆปีสอง ปอย บอส ณัฐ ขอขอบคุณทีมาช่วยกันคนละไม้คนละมือ ขอโทษจริงๆทีรบกวนนะแก ขอให้ผลบุญทีช่วยทีส่งผลให้ทีสี่สสว่างสดใสสวยงามกันทุกคนนะ
12. เพื่อนๆ นศ.4 ทีกินนอนอยู่ซ้อปส้มมาด้วยกัน เครียดกันมานาน ดีใจทีผ่านกันมาได้ ในทีสุดก็มีวันนี้แล้วนะ รู้สึกใจหายมากๆ
13. และขอขอบคุณตัวเองทีไม่ย่อท้อ ไม่อ่อนแอ ถึงจะมีน้ำตาบ้างเพราะ โดนเปลี่ยนหัวข้อมานับครั้งไม่ถ้วน แต่สุดท้ายแล้วทีสี่ปลาเซลมอนก็ว่ายทวนกระแสน้ำทีเชี่ยวกราดมาถึงต้นลำธารจนได้

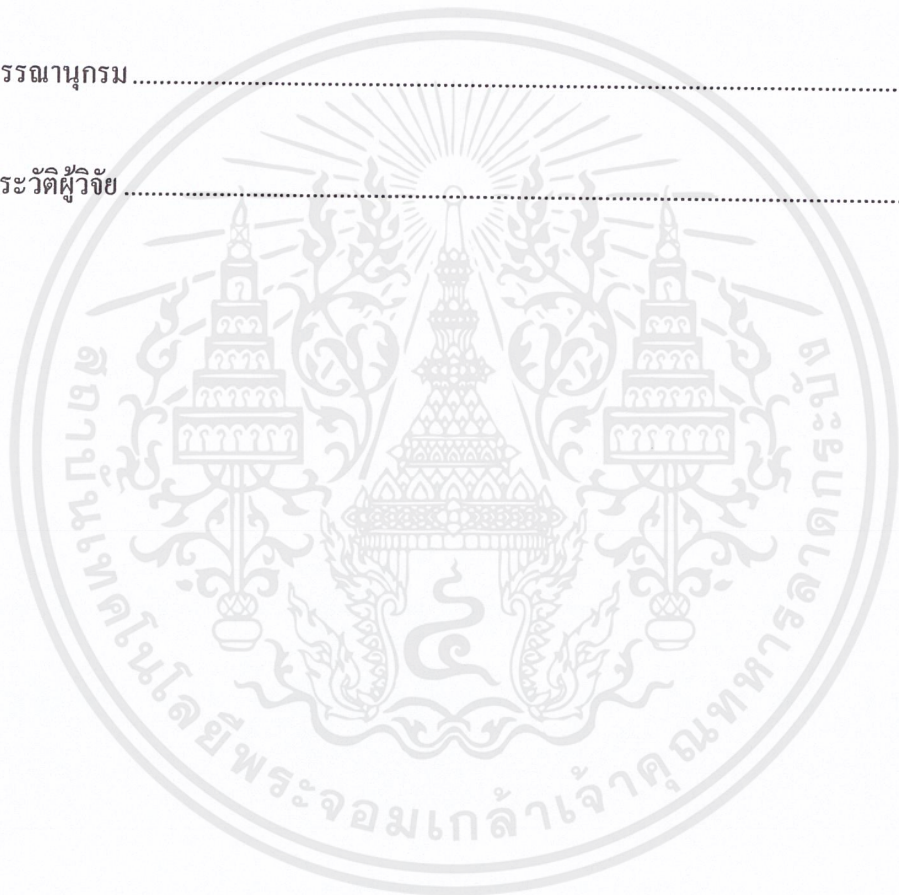
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
ขอบเขตของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 การศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	4
ปลาเซลมอน.....	4
ลักษณะทั่วไป.....	6
สายพันธุ์.....	6
วงจรชีวิต.....	9
การเพาะเลี้ยง.....	11
คุณสมบัติ.....	12
อันตราย.....	14
3 โมชันกราฟิกและอินโฟกราฟิก.....	15
ความหมายของโมชันกราฟิก.....	15
ประเภทของโมชันกราฟิก.....	15
การสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว.....	17

	หน้า
กราฟิกเคลื่อนไหวที่สร้างจากคอมพิวเตอร์.....	18
โปรแกรมที่ใช้ทำกราฟิกเคลื่อนไหว	19
ความหมายของอินโฟกราฟิก	24
หลักการออกแบบอินโฟกราฟิก	24
การสร้างอินโฟกราฟิกให้ดึงดูดความสนใจ	27
การสร้างอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ.....	30
ประเภทของอินโฟกราฟิก	32
ตัวอย่างโมชันกราฟิกที่น่าสนใจ	39
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล	41
วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเรื่องปลาแซลมอน	41
วิเคราะห์และสรุปข้อมูลในด้านสื่อนำเสนอ.....	44
กำหนดกลุ่มเป้าหมาย	45
5 ขั้นตอนการออกแบบ	46
วางโครงเรื่อง.....	46
เขียนสคริปต์.....	47
ออกแบบตัวละคร	56
เขียนสตอรี่บอร์ด	62
อัดเสียงบรรยาย	67
วาดภาพประกอบทั้งหมด	67
สร้างภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อ.....	74
สร้างเสียงประกอบ	75
Export งาน	76
6 ผลงานสำเร็จ.....	77
รายละเอียด	77
ภาพผลงานสำเร็จพร้อมกับสคริปต์	78

	หน้า
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	102
บทสรุป.....	102
ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	103
ข้อเสนอแนะ.....	104
ประโยชน์ที่ได้รับ	105
บรรณานุกรม	106
ประวัติผู้วิจัย	107



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ปลาแซลมอน Chinook.....	7
2.2 ปลาแซลมอน Pink	7
2.3 ปลาแซลมอน Chum.....	8
2.4 ปลาแซลมอน Coho.....	8
2.5 ปลาแซลมอน Sockeye	9
2.6 วงจรชีวิตปลาแซลมอน	11
2.7 ภาพขึ้นเนื้อปลาแซลมอน	13
3.1 Traditional Animation เรื่อง Ponyo	16
2.2 Stop Motion เรื่อง Frankenweenie.....	16
3.3 Computer Animation เรื่อง Wall-E.....	17
3.4 Key Frames จำค่าตำแหน่งและคุณลักษณะ	20
3.5 กำหนดการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง	20
3.6 Position คือการเคลื่อนไหวในการเปลี่ยนตำแหน่ง จากทิศใดไปยังทิศใดก็ตาม	20
3.7 Scale คือการเปลี่ยนขนาดของวัตถุ.....	21
3.8 Rotation คือการหมุนของวัตถุ ไม่ว่าจะตามเข็มนาฬิกาหรือทวนเข็มนาฬิกา.....	21
3.9 Opacity คือค่าความโปร่งแสงของวัตถุ.....	21
3.10 โปรแกรม Adobe After Effect.....	23
3.11 อินโฟกราฟิก เรื่อง หลักการออกแบบ Infographic	25
3.12 อินโฟกราฟิกเกี่ยวกับ 3G ในประเทศไทย.....	26
3.13 อินโฟกราฟิกแสดงสถานีรถไฟฟ้าของอังกฤษ	27
3.14 อินโฟกราฟิก เรื่อง ความสำคัญของรัฐธรรมนูญ	33
3.15 อินโฟกราฟิก เรื่อง กลยุทธ์การออมเงินที่คนมองข้าม	33
3.16 อินโฟกราฟิก เรื่อง คนไทยกับเทศกาลวาเลนไทน์	34
3.17 อินโฟกราฟิก เรื่อง 3G Network ในประเทศไทยปี 55.....	35
3.18 อินโฟกราฟิก เรื่อง หวย.....	35
3.19 อินโฟกราฟิก เรื่อง โรคสมองเสื่อม	36
3.20 อินโฟกราฟิก จาก Nokia Lumia.....	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
3.21 โมชันกราฟิก เรื่อง Japan the Strange Country.....	39
3.22 โมชันกราฟิก เรื่อง ู้สู Flood.....	40
3.23 โมชันกราฟิก เรื่อง Fight for Everyone.....	40
4.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล	41
5.1 แผนผังสรุปโครงเรื่องของโมชัน	46
5.2 ภาพแบบร่างตัวละคร 1	56
5.3 ภาพแบบร่างตัวละคร 2	57
5.4 ภาพแบบร่างตัวละคร 3	57
5.5 ภาพแบบร่างตัวละคร 4	58
5.6 ภาพแบบร่างตัวละคร 5	58
5.7 ทดลองกราฟที่ตัวละครหลักในโปรแกรม Adobe Illustrator	59
5.8 ทดลองกราฟที่ตัวละครประกอบในโปรแกรม Adobe Illustrator.....	59
5.9 ทดลองกราฟที่ส่วนประกอบในโปรแกรม Adobe Illustrator.....	60
5.10 ทดลองพื้นที่ตัวละครในโปรแกรม Adobe Photoshop	60
5.11 ทดลองพื้นที่ส่วนประกอบในโปรแกรม Adobe Photoshop.....	61
5.12 ทดลองอนิเมทตัวละครในโปรแกรม Adobe After Effect.....	61
5.13 ภาพแบบร่างสตอรี่บอร์ด 1.....	62
5.14 ภาพแบบร่างสตอรี่บอร์ด 2.....	62
5.15 ภาพแบบร่างสตอรี่บอร์ด 3.....	63
5.16 ภาพแบบร่างสตอรี่บอร์ด 4.....	63
5.17 ภาพสตอรี่บอร์ดจริง 1	64
5.18 ภาพสตอรี่บอร์ดจริง 2	65
5.19 ภาพสตอรี่บอร์ดจริง 3	66
5.20 ภาพบรรยากาศการอัดเสียงในห้องอัด	67
5.21 ภาพตัวละครปลาเซลมอนในอิริยาบถต่างๆ	68
5.22 ภาพอาหารญี่ปุ่น	69
5.23 ภาพมือคนที่ใช้ประกอบเนื้อเรื่อง	70
5.24 ภาพฉากสระว่ายน้ำ	71
5.25 ภาพส่วนประกอบอื่นๆ.....	72

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
5.26 ภาพฉากประเทศต่างๆ	73
5.27 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว 1.....	74
5.28 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว 2.....	74
5.29 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างเสียงเอฟเฟกต์ประกอบ.....	75
5.30 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างเสียงเพลงประกอบ.....	75
5.31 ภาพแสดงขั้นตอนการตัดต่อภาพพร้อมใส่เสียงประกอบ	76
5.32 ทดลองเปิดไฟล์งานจริงในโปรแกรมเล่นวิดีโอ.....	76
6.1 ผลงานสำเร็จ.....	77
6.2 โลโก้สถาบัน	78
6.3 โลโก้ชื่อเรื่องโมชัน.....	78
6.4 ปลาเซลมอนว่ายน้ำผ่านไป.....	79
6.5 คนไทยชอบกินอาหารญี่ปุ่น ถ้าพูดถึงเมนูที่ฮิตสุดๆ	79
6.6 ปลาเซลมอน น่าจะเป็นชื่อแรกๆที่ทุกคนคิดถึง	80
6.7 รสชาติเอิร์ธวอร์ชของเนื้อปลาสีส้มนุ่มนวลละมุนลิ้น	80
6.8 แกรมยังอุดมไปด้วยประโยชน์แบบจัดเต็ม	81
6.9 ตามแบบฉบับปลาสุขภาพที่ดี ที่ว่ายทวนกระแสแห่งน้ำหลายพันไมล์ไปวางไข่	81
6.10 กลายมาเป็นปลาดิบแล้วสดๆ ในร้านอาหารญี่ปุ่น	82
6.11 หรือวางขายที่ซูเปอร์มาร์เก็ตใกล้บ้าน หาทานไม่ยาก แล้วยังราคาโอเคแบบนี้.....	82
6.12 ปลาเซลมอน เลขเป็นเฟเวอริทฟู้ดสำหรับหลายๆคนไปเลย	83
6.13 แต่ลิ้มภาพปลาเซลมอนสุขภาพดีในสารคดีสัตว์โลกไปก่อน	83
6.14 เพราะปลาเซลมอนที่เรากินจริงๆแล้วนำเข้ามาจากฟาร์มเลี้ยง.....	84
6.15 ไม่ว่าจะ เป็น นอร์เวย์ อลาสก้า หรือญี่ปุ่น	84
6.16 อาจฟังดูไม่น่ากลัวเท่าไรเพราะอย่างน้อยก็อิมพอร์ตมาจากถิ่นปลาเซลมอน.....	85
6.17 แต่ฟาร์มเลี้ยงสัตว์กับเชื้อโรคเรียกได้ว่าเป็นของคู่กัน.....	85
6.18 เจ้าของฟาร์มจึงต้องใส่สารเคมีและยาปฏิชีวนะลงในบ่อปลาเพื่อฆ่าเชื้อ.....	86
6.19 เนื้อปลาเซลมอนสีส้มสดน่ากินก็มาจากอาหารปลาที่มีสารเร่งสีเข้มข้น.....	86
6.20 ปลาเซลมอนเลี้ยง ไม่เคยได้ออกกำลังกายตามธรรมชาติ.....	87
6.21 เพราะว่าขวนอยู่แค่ในกระชัง เลยมึ่มมีไขมันเยอะมากๆ.....	87
6.22 ถึงปลาเซลมอนจะขึ้นชื่อเรื่องสารอาหาร	88

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า	
6.23	แต่กินเยอะเกินไปก็เสี่ยงเป็นโรคเหล่านี้ได้เหมือนกัน.....	88
6.24	ใครที่คิดว่าปลาทะเลไม่มีพยาธิเหมือนปลาน้ำจืด คงต้องเปลี่ยนความคิดใหม่.....	89
6.25	พยาธิในปลาแชลมอนตายยากมาก ยาถ่ายพยาธิก็ไม่ช่วยอะไร.....	89
6.26	ถ้าอยู่ในตัวเราเมื่อไหร่ จะปวดท้องคลื่นไส้อาเจียน.....	90
6.27	ต้องผ่าตัดเอาตัวพยาธิออก ถึงจะหายดี.....	90
6.28	ฟังดูสยอง แต่ปัญหาเรื่องพยาธิจะหมดไป.....	91
6.29	ถ้าแช่แข็งปลาอย่างถูกวิธีจนส่งมาถึงมือพ่อครัว.....	91
6.30	แต่ถ้าปลาไม่สดแล้วเราก็กินก็อาจต้องเสียจากการกินปลาน้ำจืดเข้าไป.....	92
6.31	โดยเฉพาะซูชิตามแผงลอยตลาดนัดที่มีสภาพแวดล้อมไม่สะอาด.....	92
6.32	แล้วเคยสงสัยไหมว่า เจ้าขายได้ยังไงในราคาแค่ 5 บาทเอง.....	93
6.33	ก็เพราะว่ามันอาจไม่ใช่ปลาแชลมอนจริงๆนะสิ แม่ค้ามันง่าย.....	93
6.34	เอาปลานิลหรือปลาน้ำจืดไปหมักให้ได้สีส้ม แล้วมาหลอกขายลูกค้า.....	94
6.35	ของถูกแล้วดี ไม่ได้มีเยอะเสมอไป เลี่ยงได้ก็เลี่ยงดีกว่า.....	94
6.36	คนที่กระเป๋านักหนังสือจะยอมลงทุนไปหาปลาแชลมอนจากธรรมชาติมากิน.....	95
6.37	ถึงจะยังมีร้านอาหารญี่ปุ่นที่นำเข้ามา แต่คงเหนียวเหนียว เพราะแอบขายกันนาคู.....	95
6.38	บางร้าน ก็โฆษณาสินค้าตัวเองซะดิบดี.....	96
6.39	ว่าใช้ปลาแชลมอนระดับพรีเมียมจากธรรมชาติ.....	96
6.40	แถมราคาก็พรีเมียมตามไปด้วย.....	97
6.41	แล้วเราจะรู้ได้ยังไงล่ะว่าเป็นของจริง?.....	97
6.42	ลองสังเกตดูง่ายๆ ที่สีส้มของเนื้อปลาแชลมอน.....	98
6.43	ได้อินอย่างนี้ หลายคนคงอึ้งปลาแชลมอน.....	98
6.44	และอาจสงสัยว่าจะยังกินปลาแชลมอนได้อยู่หรือเปล่า.....	99
6.45	คำตอบคือ ได้.....	99
6.46	ปรุงสุกบ้าง กินดิบบ้าง.....	100
6.47	ลดความเสี่ยงจากอันตราย ด้วยการกินอย่างอื่นสลับกัน.....	100
6.48	กินปลาแชลมอนอย่างพอดี อร่อยดี สุขภาพดี ชีวิตดี เวิร์ธสเปย์.....	101
6.49	End Credit.....	101

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ปลาแชลมอน เป็นปลาที่มีวิถีชีวิตแปลกประหลาด พวกมันจะว่ายทวนกระแสน้ำหลายพันไมล์จากมหาสมุทร ไปวางไข่ที่ต้นลำธาร เป็นปลาที่ขึ้นชื่อเรื่องอุดมไปด้วยสารอาหารนานาชนิด และมีรสชาติที่เอร็ดอร่อยเป็นเอกลักษณ์ เมื่อนำมาประกอบอาหาร ไม่ว่าจะปรุงสุก หรือทานดิบเป็นซาซิมิ ก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหลายประเทศ รวมถึงประเทศไทย โดยจะสังเกตได้ว่าปัจจุบันราคาปลาแชลมอนถูกลงมากในหลายปีที่ผ่านมา เพราะคนไทยหันมาทานปลาแชลมอนกันมากขึ้น เมื่อปริมาณความต้องการปลาแชลมอนในท้องตลาดมีมากขึ้น อุตสาหกรรมการเพาะเลี้ยงปลาแชลมอนจึงเข้ามามีบทบาทบนมืออาหารเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งอาจฟังดูไม่ใช่เรื่องใหญ่ เพราะปลาแชลมอนที่นำเข้ามาแล้วแต่มาจากประเทศที่ขึ้นชื่อเรื่องถิ่นกำเนิดปลาแชลมอนอยู่แล้ว แต่รู้หรือไม่ว่าภายใต้รสชาติแสนอร่อยของเนื้อสีส้มสดยังมีความจริงบางอย่างที่น่ากลัวซ่อนอยู่

โครงการออกแบบโมชันกราฟิกเรื่องปลาแชลมอนนี้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเล่าถึงอีกด้านของปลาแชลมอนที่คนไทยไม่ค่อยรู้ ให้ได้ตระหนักถึงอันตราย และปัญหาที่จะตามมาจากการบริโภคปลาแชลมอนมากเกินไป แนะนำให้ใส่ใจการเลือกรับประทานมากขึ้น อีกทั้งยังแนะนำวิธีการสังเกตปลาแชลมอนว่าเป็นของแท้หรือของปลอม เพื่อให้ผู้บริโภคไม่ตกเป็นเหยื่อของการค้าขายที่หลอกลวงผู้บริโภค โดยใช้ภาพประกอบเคลื่อนไหวในการเล่าเรื่องให้ผ่อนคลาย ชวนติดตามไม่รู้สึกรู้สึกรู้สึกเบื่อ สามารถเข้าใจเนื้อหาที่จริงจังได้โดยง่าย ไม่น่ากลัวจนเกินไป เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการรับรู้และนำไปปฏิบัติปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อศึกษาเรื่องเกี่ยวกับปลาแชลมอนในทุกด้าน นำมาวิเคราะห์และหาแนวทางในการนำเสนอความจริงอย่างเหมาะสม
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการทำกราฟิกเชิงข้อมูล (Infographic) ในการนำเสนอข้อมูลจำนวนมากให้ออกมาในรูปแบบที่มีความน่าสนใจ และสามารถทำให้เข้าใจข้อมูลได้รวดเร็วขึ้น
- 1.2.3 เพื่อศึกษาการออกแบบโมชันกราฟิกให้เข้าใจความหมายของเนื้อหาได้ง่ายด้วยภาพเคลื่อนไหว สามารถสื่อสารต่อผู้รับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.2.4 เพื่อให้ความรู้กับผู้บริโภคได้ตระหนักถึงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปลาแชลมอน และนำไปสู่การรับประทานอย่างพอประมาณเพื่อสุขภาพที่ดี

1.3 ขอบเขตของโครงการ

สื่อกราฟิกภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยาย (Motion Graphic)
ชื่อผลงาน SALAMON สา-ระ-ปลา-แชล-มอน
ความยาว 4.30 นาที
ขนาด 1280 x 720 Pixels

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับปลาแชลมอน
- 1.4.2 ศึกษาและวิเคราะห์ข่าวเกี่ยวกับอันตรายจากการบริโภคปลาแชลมอน
- 1.4.3 ศึกษาแนวทางในการเล่าเรื่องและแนวทางการวาดภาพประกอบ
- 1.4.4 ศึกษาการใช้โปรแกรม Adobe After Effect และ Adobe Premiere Pro
- 1.4.5 เรียบเรียงข้อมูล สรุปเนื้อหาสำคัญ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบ
- 1.4.6 เขียนสคริปต์ลำดับเรื่อง
- 1.4.7 วาดสตอรี่บอร์ดสำหรับทำเป็นภาพเคลื่อนไหว
- 1.4.8 ออกแบบตัวละครและภาพประกอบสร้างภาพเคลื่อนไหว
- 1.4.9 นำเสนอผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ได้รับความรู้จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปลาแซลมอนอย่างละเอียด เพิ่มทักษะในการคิดวิเคราะห์ เรียบเรียงข้อมูล และสรุปเนื้อหาสำคัญในการเล่าเรื่องได้
- 1.5.2 ได้พัฒนาทักษะในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายเพื่อลดความยุ่งยากซับซ้อนของเนื้อหา ทำให้ผู้รับสื่อสามารถเข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อสารได้ดีกว่าสื่ออื่นๆ
- 1.5.3 ได้รับความรู้จากการทำ Motion Graphic ด้วยโปรแกรม After Effect
- 1.5.4 ได้ฝึกการทำงานติดต่อสื่อสารและประสานงานขอความช่วยเหลือกับผู้อื่น
- 1.5.5 ได้พัฒนาทักษะในการออกแบบของตัวเองให้สามารถสื่อสารได้ด้วยแนวทางใหม่ๆ โดยไม่หยุดนิ่งอยู่ที่การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์หรือภาพกราฟิกธรรมดาเพียงอย่างเดียว

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

2.1 ปลาแซลมอน

ปลาแซลมอน (Salmon) เป็นชื่อสามัญของปลาทะเลที่ว่ายเข้าสู่แม่น้ำเพื่อวางไข่ โดยคำว่า "แซลมอน" มาจากภาษาละตินคำว่า Salmo ซึ่งมาจากคำว่า Salire หมายถึง "ที่จะกระโดด"

ปลาแซลมอน อยู่ในอันดับ Salmoniformes และวงศ์ Salmonidae ได้แก่ สกุล Salmo และ Oncorhynchus พบกระจายพันธุ์อยู่ในซีกโลกทางเหนือ คือ อเมริกาเหนือ , อลาสกา , ไชบีเรีย , ยุโรปเหนือ , เอเชียเหนือ และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ปลาแซลมอนผสมพันธุ์ในน้ำจืดแต่ชีวิตส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในมหาสมุทร (ปลาน้ำกร่อย) มีเพียงส่วนน้อยที่อาศัยอยู่ในทะเลสาบ ปลาแซลมอนวางไข่ในช่วงฤดูฝนและฤดูหนาวในทะเลสาบน้ำจืดหรือแม่น้ำที่มีปริมาณออกซิเจนสูง เท่านั้น โดยปลาแซลมอนเพศเมียจะขุดรัง ด้วยปลายหางและวางไข่ หลังจากนั้นตัวผู้จะปล่อยสเปิร์มมาปฏิสนธิกับไข่ ตัวเมียจะใช้หางกลบไข่เพื่อให้ไข่ไม่ถูกกระแสน้ำพัดพาไปแล้วลูกปลาแซลมอนจะว่ายตามกระแสน้ำออกสู่ทะเลในช่วงฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อน เมื่อออกจากไข่ลูกปลาแซลมอนก็จะอพยพไปสู่มหาสมุทรซึ่งเป็นแหล่งอาหาร และเจริญเติบโต และเมื่อถึงฤดูวางไข่ลูกปลาแซลมอนก็จะกลับไปวางไข่ที่บ้านเกิดของตัวงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ที่มีศึกษาพบว่าปลาแซลมอนที่ถูกวิจัยทั้งหมดอพยพกลับมาเพียงร้อยละ 10 ส่วนที่เหลือสูญหายในทะเล สิ่งที่น่าทึ่งลูกปลาแซลมอนให้กลับมาวางไข่ได้ถูกต้อง คือกลิ่นเฉพาะของแม่น้ำที่มันเกิดและพฤติกรรมแบบฝังใจในลูกปลาแซลมอนที่เกิดขึ้นทันทีที่มันฟักออกจากไข่ เป็นสิ่งที่ชี้นำทางปลาแซลมอนที่โตเต็มที่จากมหาสมุทรไปยังที่ที่วางไข่ สารประกอบของกลิ่นนั้นเป็นสารอินทรีย์ ระบุ และคุณสมบัติทางเคมียังไม่ทราบแน่ชัด ขณะนี้ยังไม่เข้าใจถ่องแท้ว่า ปลาแซลมอนหาทางมายังปากน้ำได้อย่างไรโดยไม่มีเครื่องหมายใดๆ ในการนำทางมาจากทะเล การทดลองล่าสุดได้ให้ข้อคิดว่า ปลาตัวเต็มวัยได้รับการชักนำจากปรากฏการณ์ท้องฟ้าเช่น มีดวงดาวเป็นเครื่องนำทางหรือทิศทางหรือตำแหน่งของดวงอาทิตย์เป็นต้น ในกรณีนี้ปลาแซลมอนจะมีความสามารถในการจับเวลาเสมือนหนึ่งเป็นนาฬิกาชีวภาพ ดังที่พบในสิ่งมีชีวิตอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปลาแซลมอน เป็นปลาทะเลในเขตหนาวจัด (Cold Water Fish) ปลาแซลมอนส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในมหาสมุทร และเมื่อถึงเวลาที่จะผสมพันธุ์ให้กำเนิดปลาแซลมอนรุ่นใหม่ คือในช่วงฤดูฝนและฤดูหนาว พฤติกรรมของปลาแซลมอนทั้งหลายก็จะว่ายน้ำทวนกระแสน้ำจากมหาสมุทรเข้าสู่แม่น้ำ กระโดดข้ามเกาะแก่งมากมาย ว่ายน้ำกลับเข้าไปในแม่น้ำระยะทางไม่ต่ำกว่า 1,000 กิโลเมตร และต้องใช้เวลานานไม่ต่ำกว่า 1 เดือน โดยไม่ได้กินอาหารเลย แต่จะใช้ไขมันที่สะสมอยู่ในร่างกายในช่วงที่มีชีวิตอยู่ในมหาสมุทร ดังนั้นกว่าจะถึงจุดหมายจะสูญเสียน้ำหนักไปถึงร้อยละ 30-40 เพื่อกลับไปผสมพันธุ์และวางไข่ (Anadromous) ในแหล่งน้ำจืดซึ่งมีสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมที่ตัวเองเกิด มีออกซิเจนสูง สะอาดและเย็น เช่นเดียวกับบรรพบุรุษของแซลมอนทั้งหลายนั่นเองในการผสมพันธุ์และวางไข่

เมื่อปลาแซลมอนว่ายน้ำทวนกระแสน้ำไปจนถึงบริเวณที่จะวางไข่ ปลาแซลมอนเพศเมียจะขุดรังที่เรียกว่า A Redd โดยใช้ปลายหางกวาดบริเวณที่จะวางไข่ไปมา และเริ่มวางไข่ หลังจากนั้นปลาแซลมอนตัวผู้ก็จะปล่อยเชื้ออสุจิ เข้ามาปฏิสนธิกับไข่ ตัวเมียจะใช้หางเพื่อกลบไข่ไม่ให้ถูกกระแสน้ำพัดพาไป และเมื่อวางไข่เสร็จแล้วต่อมาไม่นานปลาแซลมอนเหล่านั้นก็จะตาย ดังนั้นบางครั้งก็เรียกกันว่า ปลาแซลมอนกลับไปวางไข่และตายที่บ้านเกิดของตัวเอง ซึ่งสิ่งนี้เป็นพฤติกรรมของปลาแซลมอนมาตั้งแต่โบราณมาแล้ว

ปลาแซลมอนที่ว่ายน้ำออกจากแหล่งน้ำจืดหรือเรียกกันที่บ้านเกิด จะว่ายน้ำตามกระแสน้ำ ออกไปสู่สู่น้ำในมหาสมุทร ลูกปลาแซลมอนแปซิฟิก จะว่ายน้ำจากแม่น้ำชายฝั่งอเมริกัน-แปซิฟิก โผล่ออกสู่มหาสมุทรและมุ่งหน้าไปทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือหรือทิศตะวันตก ซึ่งปลาแซลมอนทั้งหมดมาจากชายฝั่งตะวันตกของ Alaska มุ่งสู่ทางใต้ และดำรงชีวิตกินแพลงตอน สาหร่ายทะเล จนกว่าจะเจริญเติบโตเต็มวัยสู่วัยเจริญพันธุ์ ภายในเวลาประมาณ 2 ปี ปลาแซลมอนเหล่านั้นก็จะเริ่มว่ายน้ำเข้าสู่แม่น้ำ ข้ามเกาะแก่งต่างๆมากมายขึ้นไปจนถึงแหล่งน้ำในบริเวณที่จะผสมพันธุ์และวางไข่ ซึ่งเป็นบริเวณบ้านเกิดของปลาแซลมอนนั่นเอง เป็นวัฏจักรของชีวิตของปลาแซลมอน

2.2 ลักษณะทั่วไป

ปลาแซลมอนตัวเต็มวัยมีขนาดประมาณ 10-11 นิ้ว ส่วนมากลำตัวมีสีเงินวาว มีจุดสีดำที่บริเวณด้านบนของลำตัวเหนือเส้นข้างลำตัว ลักษณะอย่างอื่นคล้ายปลาทั่วไปไม่ว่าจะเป็นลักษณะภายนอกหรือลักษณะภายใน ปลาแซลมอนชีวิตส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในมหาสมุทร มีเพียงส่วนน้อยที่อาศัยอยู่ในทะเลสาบแซลมอนผสมพันธุ์ในน้ำจืด ว่ายเข้าสู่แม่น้ำเพื่อวางไข่ ในช่วงฤดูฝนและฤดูหนาวในทะเลสาบน้ำจืดหรือแม่น้ำที่มีปริมาณออกซิเจนสูง

2.3 สายพันธุ์

ปลาแซลมอนแม้จะเป็นปลาหลายน้ำ กล่าวคือ วงจรชีวิตของมันอยู่ทั้งในน้ำเค็ม น้ำกร่อยถึงน้ำจืดได้ แต่ก็จัดว่าเป็นปลาทะเล ปลาแซลมอนมีหลายสายพันธุ์ ซึ่งแบ่งตามแหล่งน้ำที่เป็นถิ่นกำเนิด เช่น แซลมอนแอตแลนติก , แซลมอนแปซิฟิก , แซลมอนอลาสก้า , แซลมอนอาร์กติก แต่หากแบ่งตามความนิยมหรือที่รู้จักกัน โดยทั่วไป ก็จะแบ่งเป็น 2 ประเภทหลักๆ

2.3.1 ปลาแซลมอนแอตแลนติก

ชนิดที่นิยมกิน มีอยู่ 3 ชนิดหลักๆ ได้แก่

2.3.1.1 Norwegian Salmon จากประเทศ Norway

เนื้อจะแน่น มีสีส้มนวล มีก้างน้อย ราคาถูกที่สุด เมื่อเทียบกับแพสมาเนียนและสก๊อตติชแซลมอน

2.3.1.2 Tasmanian Salmon จากประเทศ Australia

สีปลาจะออกส้มอ่อนกว่า กลิ่นไม่คาวมาก เนื้อนุ่มมันกำลังดี

2.3.1.3 Scotty Scottish Salmon จากประเทศ Scotland

เนื้อปลามีสีแดงอมส้ม มีไขมันมากกว่าปลาแซลมอนอีกสองชนิดรสชาติหวานมันดี

2.3.2 ปลาแซลมอนแปซิฟิก

ปลาแซลมอนที่นิยมนำมารับประทาน มีดังนี้

2.3.2.1 Chinook Salmon

มีขนาดใหญ่ที่สุด มีจุดสีดำตามบริเวณ สีข้างด้านบน และหาง
น้ำหนักประมาณ 15-80 ปอนด์จะโตเต็มที่เมื่ออายุได้ 4 ปี



ภาพที่ 2.1 ปลาแซลมอน Chinook

2.3.2.2 Pink Salmon

ลักษณะที่โดดเด่นคือ จะมีกระดูกสันหลังที่โค้งงอมากกว่าแซลมอน
ชนิดอื่นและมีขนาดเล็กมีอายุเพียง 2 ปี



ภาพที่ 2.2 ปลาแซลมอน Pink

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.3 Chum Salmon

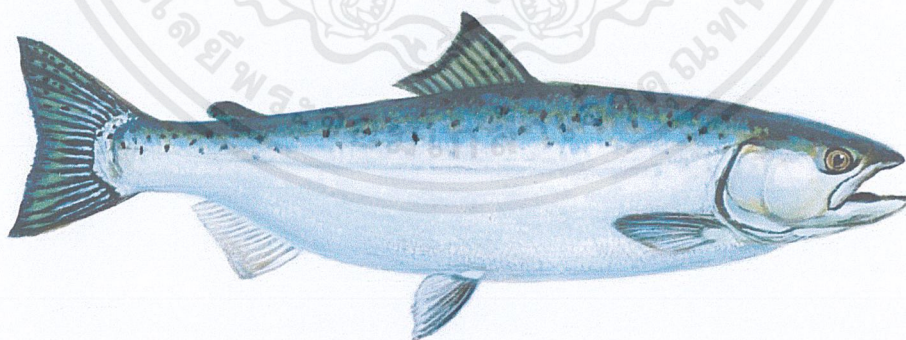
คล้าย Pink Salmon แต่ขนาดจะใหญ่กว่ามีลักษณะเหมือนกับสุนัข
ฟันมีขนาดใหญ่ใช้ขบไล่ตัวผู้อื่นในการหาคู่



ภาพที่ 2.3 ปลาแซลมอน Chum

2.3.2.4 Coho Salmon

มีขนาดปานกลาง และลักษณะจะคล้ายกับปลาแซลมอนสายพันธุ์
Chinook Salmon แต่จะมีขนาดเล็กกว่าพิวมิตีเงิน สีเงินนี้จะดึงดูดให้มันเป็น
เหยื่อของปลา Anglers



ภาพที่ 2.4 ปลาแซลมอน Coho

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.5 Sockeye Salmon

เป็นปลาแซลมอนชนิดที่มีรสชาติอร่อยที่สุด และราคาจะแพงที่สุดในจำพวกปลาแซลมอน แต่จะมีขนาดไม่ใหญ่มาก มีน้ำหนักประมาณ 6-10 ปอนด์



ภาพที่ 2.5 ปลาแซลมอน Sockeye

2.4 วงจรชีวิต

2.4.1 ไข่ (Eggs)

เริ่มต้นที่ปลาแซลมอนตัวเมีย ไปวางไข่ไว้ที่ก้อนกรวดในแหล่งน้ำจืด โดยมันจะใช้หางขุดก้อนกรวดเป็นหลุมเพื่อที่จะวางไข่ลงไปในนั้น ส่วนปลาแซลมอนตัวผู้จะคอยอยู่ข้างๆตัวเมียเสมอ เพื่อคอยระวังอันตรายและเมื่อมีการปฏิสนธิไข่ พวกมันจะทำรังสำหรับวางไข่เป็นจำนวนมาก ปลาแซลมอนตัวเมียจะวางไข่ทีละ 2,000 ถึง 10,000 ฟองแล้วแต่สายพันธุ์ ไข่จะฟักออกเป็นตัวภายหลังวางไข่เป็นเวลาประมาณ 3-4 เดือน

2.4.2 ตัวอ่อน (Alevin)

ปลาที่เพิ่งฟักออกจากไข่จะเรียกว่า “ตัวอ่อน” ตัวอ่อนของแซลมอนไม่สามารถว่ายน้ำได้ ทำได้แค่เพียงใช้หางสะบัดเพื่อเคลื่อนที่ไปรอบๆลูกรังที่มันอยู่เท่านั้น ตัวอ่อนที่เพิ่งฟักออกมานั้นจะมีความยาวเพียงแค่หนึ่งนิ้วครึ่ง นอกจากนั้นแต่ละตัวยังมีถุงไข่ติดอยู่ด้วย

2.4.3 ลูกอ่อน (Fry)

เมื่อตัวอ่อนได้รับอาหารจากถุงไข่ทำให้มันมองดูคล้ายปลาแซลมอนตัวเล็กๆ ระยะนี้จะเรียกว่า “ลูกอ่อน” ระยะเวลาของการเป็นลูกอ่อนนี้จะแตกต่างกันไปแล้วแต่สายพันธุ์ ซิโนค เริ่มว่ายน้ำกลับสู่ทะเลแล้ว ในขณะที่ สายพันธุ์ โคโฮ จะใช้เวลาอยู่ในแหล่งน้ำจืดนานเป็นปีก่อนที่จะว่ายน้ำกลับทะเล มีปลาแซลมอนบางตัวใช้ชีวิตอยู่ในแหล่งน้ำจืดที่มันเกิดเป็นเวลานานกว่า 3 ปี จึงว่ายน้ำลงไปสู่ทะเล

2.4.4 ลูกปลาแซลมอน (Smolts)

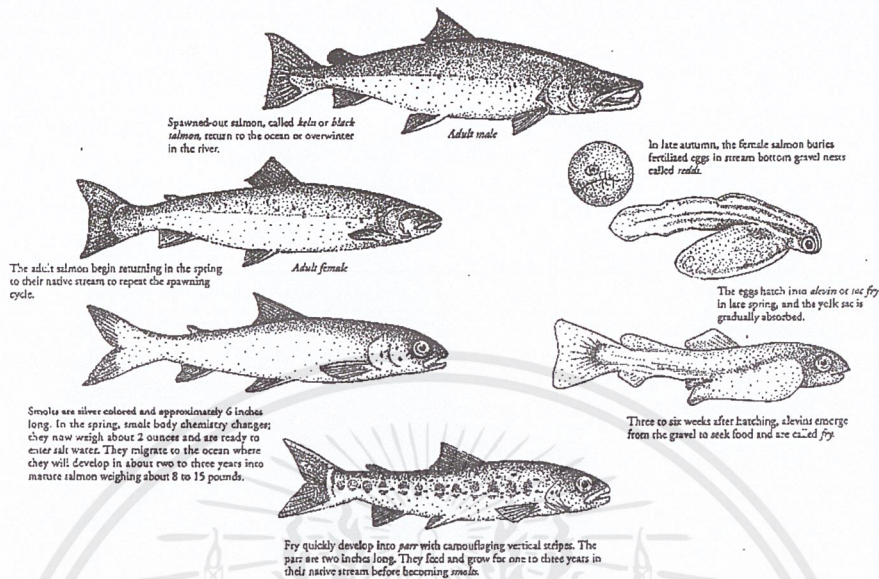
ปลาแซลมอนที่อยู่ในระยะนี้จะเป็นลูกปลาแซลมอนในวัยที่จะออกจากแหล่งน้ำจืดและมุ่งสู่ทะเล โดยมากแล้วจะเป็นปลาที่มีอายุประมาณ 2 ปี ความยาวมากกว่า 5 นิ้ว ปลาแซลมอนในระยะนี้จะมีลำตัวออกสีเงิน ปลาแซลมอนในระยะนี้จะใช้เวลาส่วนมากอยู่บริเวณปากแม่น้ำที่น้ำจืดและน้ำเค็มต่อกัน ในขณะที่มันกำลังปรับตัวเข้าสู่ น้ำเค็ม บริเวณปากแม่น้ำนี้มีความสำคัญต่อปลาแซลมอนมากเนื่องจากว่าเป็นแหล่งอาหารที่สำคัญต่อการเจริญเติบโต

2.4.5 ตัวเต็มวัย (Adult Salmon)

ปลาแซลมอนจะถือว่าเป็นตัวเต็มวัยก็ต่อเมื่อมันกลับสู่ท้องทะเลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว พวกมันจะใช้เวลาอยู่ในท้องทะเลตั้งแต่ 6 เดือน ถึง 5 ปี อาหารของปลาแซลมอนก็ได้แก่ กุ้ง ปลาหมึก และปลาตัวเล็กๆ ปลาแซลมอนจะอยู่ในท้องทะเลห่างจากแหล่งน้ำจืดที่มันเกิดเป็นระยะทางกว่า 2,000 ไมล์ และเมื่อมันโตเต็มที่มีมันก็จะว่ายน้ำกลับไปสู่แหล่งน้ำจืดอีกครั้งเพื่อที่จะวางไข่

2.4.6 วางไข่ (Spawning)

เมื่อปลาแซลมอนว่ายน้ำไปสู่แหล่งน้ำจืดเพื่อที่จะวางไข่ มันจะหยุดกินอาหาร และมันจะตายภายใน 1 สัปดาห์หลังจากที่วางไข่เรียบร้อยแล้ว ปลาแซลมอนที่ตายไปก็จะกลายเป็นสารอาหารอยู่ในแหล่งน้ำจืดต่อไป



ภาพที่ 2.6 วงจรชีวิตปลาแซลมอน

2.5 การเพาะเลี้ยง

2.5.1 พื้นที่เพาะเลี้ยง

บริเวณที่เหมาะสมกับการเพาะเลี้ยงปลาแซลมอน คือ ชายฝั่งทะเล โดยที่ประเทศนอร์เวย์มีสภาพเหมาะสมแก่การเพาะเลี้ยงมากที่สุด เนื่องจากแนวชายฝั่งทะเลของนอร์เวย์สามารถป้องกันภัยอันเกิดจากธรรมชาติ เช่น ลมมรสุม คลื่นยักษ์ ทั้งยังมีอุณหภูมิเหมาะสม

นอกจากนอร์เวย์แล้ว ประเทศชิลีก็มีสภาพทางภูมิศาสตร์เหมาะสมต่อการเพาะเลี้ยง โดยมีชายฝั่งเป็นแนวยาว ทั้งยังใกล้กับแหล่ง

อาหารสำคัญของปลาแซลมอนส่วนแหล่งเพาะเลี้ยงปลาแซลมอนในประเทศอื่นๆ เช่น แคนาดา อังกฤษ ก็จัดเป็นแหล่งเพาะเลี้ยงปลาแซลมอนที่สำคัญอีกแห่งหนึ่งของโลก

2.5.2 รูปแบบการเพาะเลี้ยง

การเพาะเลี้ยงปลาแซลมอน นิยมเลี้ยงในกระชัง หรืออาจทำเป็นคอกที่มีหลังคาปิดบางส่วนในบริเวณชายฝั่ง อาจเป็นพื้นที่ชายฝั่ง หรือบริเวณปากอ่าว และจะเป็นคอกที่มีขนาดใหญ่ สามารถลอยน้ำได้ โดยให้ปลาแซลมอนอาศัยอยู่ไว้ในน้ำทะเลเหมือนธรรมชาติจริง

2.5.3 การอนุบาลตัวอ่อน

ปลาแซลมอนจะวางไข่ในน้ำจืดโดยตัวอ่อนที่คอกออกมาจะทำการเลี้ยงในน้ำจืดระยะหนึ่ง เมื่อโตได้ขนาดที่จะว่ายออกทะเลเหมือนธรรมชาติจะย้ายไปยังกรงหรือคอกที่จัดทำไว้ในน้ำเค็ม หรือ บริเวณชายฝั่ง เพื่อให้เจริญเติบโตมีขนาดตามที่ต้องการของตลาด

2.5.4 อาหาร

อาหารหลักที่ใช้เลี้ยงปลาแซลมอนคือปลาป่น นอกจากนี้ยังใช้ เลือด เศษเนื้อ ขนไก่ โค กระ หมู จะถูกนำมาผสมลงในอาหารที่ใช้เลี้ยงปลา

2.6 คุณประโยชน์

เนื้อปลาแซลมอนมีคุณค่าทางโภชนาการสูง นิยมนำไปแปรรูปต่าง ๆ ทั้ง ปลากระป๋อง หรือเนื้อปลาสด เป็นปลาเศรษฐกิจที่สำคัญที่มีการประมงทั่วโลก รวมถึงการตกเป็นเกมกีฬาด้วย มีการศึกษาพบว่าเนื้อปลาแซลมอนมีโปรตีนสูง มีกรดอะมิโนที่มีคุณค่า มีวิตามิน A, D, B6, B12 รวมทั้งในอาซินและไรโบเฟลวิน, ธาตุเหล็ก, แคลเซียม, สังกะสี, แมกนีเซียม และฟอสฟอรัส นับเป็นอาหารที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง เหมาะสำหรับเด็กเล็กและผู้สูงอายุ เพราะเป็นเนื้อปลาที่ย่อยง่าย มีประโยชน์ต่อร่างกายสูง นอกจากนี้แล้วปลาแซลมอนที่พบในประเทศญี่ปุ่นจะมีปริมาณไขมันน้อยกว่าปลาแซลมอนที่อื่นด้วย

ปลาแซลมอน ได้ชื่อว่าเป็นปลาจากแหล่งบริสุทธิ์ที่ไร้มลพิษและมีคุณค่ามากมาย เพราะระหว่างที่อยู่ในทะเล แซลมอนจะสะสมไขมันจากการกินแพลงตอนและสาหร่ายทะเล ซึ่งเป็นไขมันจำเป็นที่ร่างกายมนุษย์ต้องการแต่สร้างขึ้นเองไม่ได้ นั่นคือกรดไขมันไม่อิ่มตัวที่เรียกว่า โอเมกา-3 ซึ่งมีประโยชน์มากมายต่อมนุษย์ เชื่อกันว่า ปลาทะเลเขตหนาวของมหาสมุทรแอตแลนติก (หรืออลาสก้าของประเทศสหรัฐอเมริกา) จะมีโอเมกา-3 มากกว่าในเขตร้อน โดยเฉพาะ

ปลาแซลมอนจัดว่าเป็นปลาที่มีโอเมกา-3 สูงกว่าปลาทะเลชนิดอื่นๆ ซึ่งกรดไขมันโอเมกา-3 นี้จะประกอบไปด้วยกรด EPA และ DHA คุณสมบัติของโอเมกา-3 ที่ได้จากเนื้อปลาแซลมอนมีดังนี้

- 2.6.1 ลดคอเรสเตอรอลและไขมันที่สะสมตามผนังหลอดเลือด ซึ่งเป็นสาเหตุของโรคหัวใจ หลอดเลือด
- 2.6.2 ชะลอการปวดบวมของโรคกล้ามเนื้ออักเสบและโรครูมาตอยด์ ซึ่งเป็นโรคเรื้อรังและทำให้ข้อพิการ
- 2.6.3 ลดความเสี่ยงของการเป็นโรคกระเร็งบางชนิด เช่น มะเร็งเต้านม มะเร็งลำไส้ใหญ่ เป็นต้น
- 2.6.4 ช่วยลดความดันโลหิต กรด DHA จะช่วยพัฒนาสมอง สายตา ความจำและการเรียนรู้
- 2.6.5 ช่วยระงับอารมณ์ ยับยั้งอาการป่วยและความห่อเหี่ยวทางจิตใจ ซึ่งมีผลมาจากสมอง
- 2.6.6 ลดอาการเข็งของมือและเท้าในผู้ป่วยโรคเรย์นอค

การรับประทานปลาแซลมอนจึงมีคุณค่าทางโปรตีนสูง ส่วนไขมันและคอเรสเตอรอล นั้นต่ำมาก และยังสามารถทดแทนสารอาหารที่ได้จากเนื้อวัว เนื้อหมู และสัตว์อื่นๆ นอกจากนี้ นักวิจัยชาวออสเตรเลียยืนยันมาว่าหากรับประทานบ่อยครั้ง จะช่วยลดน้ำหนักได้อีกด้วย



ภาพที่ 2.7 ภาพชิ้นเนื้อปลาแซลมอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 อันตราย

จุดเด่นที่ทำให้ปลาแซลมอนได้รับความนิยมนั้นคือสีเนื้อและรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ เนื่องจากอาหารของปลาเกือบ 90 เปอร์เซ็นต์ เป็นสัตว์น้ำเปลือกแข็งที่อุดมด้วยสารเบตาแคโรทีน ซึ่งส่งผลให้เนื้อปลาเป็นสีส้ม แต่เมื่อปริมาณความต้องการของผู้บริโภคมีมากขึ้น บวกกับปริมาณปลาในธรรมชาติเริ่มลดน้อยลง จึงทำให้เกิดอุตสาหกรรมเพาะเลี้ยงปลาแซลมอนขึ้นในหลายๆประเทศ

ผลที่ได้จากอุตสาหกรรมเหล่านี้คือเนื้อปลาแซลมอนราคาถูกที่มีคุณภาพไม่ต่าง อะไรกับการเลี้ยงกุ้งขาวในบ่อปิด ที่สามารถจับขายได้ในเวลาสั้นๆ สร้างรายได้ให้เจ้าของบ่อเป็นกอบเป็นกำ จากปลาที่อุดมไปด้วยสารก่อมะเร็ง เนื่องจากการให้อาหารเร่งและยารักษาโรคในปริมาณมหาศาล

ปลาแซลมอนที่ส่งมาขายบ้านเราส่วนใหญ่มาจากฟาร์มเลี้ยงปลาในยุโรป ปลาแซลมอนเหล่านี้อุดมไปด้วยเชื้อโรค เจ้าของฟาร์มจึงต้องใส่สารเคมีและยาปฏิชีวนะลงในบ่อปลา เพื่อกำจัดแมลงรบกวนและเชื้อโรคหลายอย่าง

ปลาแซลมอนในธรรมชาติมีเนื้อเป็นสีชมพู เพราะมันกินพวกกุ้งตัวเล็กๆ และพืชทะเลเป็นอาหาร ปลาแซลมอนในฟาร์มมีเนื้อสีส้มสดและอัดแน่นไปด้วยไขมัน เพราะอาหารที่ใช้ในการเลี้ยงปลานั้นกลับไม่ใช่อาหารตามธรรมชาติที่ปลาเคยกิน แต่เป็นอาหารสังเคราะห์ที่มีการใส่สารเร่งสีจำพวก Astaxanthin และ Canthaxanthin ชนิดเข้มข้น เพื่อให้เนื้อปลามีสีส้มตามที่ต้องการ ซึ่งหากมนุษย์ได้รับสารเหล่านี้มากเกินไป อาจจะมีผลกระทบต่อระบบประสาทตา

นอกจากนี้ เนื้อของปลาแซลมอนที่ไม่ค่อยได้ออกกำลัง ยังอุดมไปด้วยกรดไขมันอิ่มตัว ซึ่งมีผลต่อการอุดตันของเส้นเลือด แถมยังมีกรดไขมัน โอเมกา-3 น้อยกว่าปลาแซลมอนในธรรมชาติถึง 3 เท่า ดังนั้นหากบริโภคแซลมอนจากฟาร์มเหล่านี้มากเกินไป ก็อาจส่งผลให้เกิดการอุดตันของเส้นเลือดได้

ในสหรัฐอเมริกาได้มีการวิจัยพบว่า เนื้อปลาแซลมอนจากฟาร์มเลี้ยงมีสารก่อมะเร็งที่มาจากอาหารปลาในระดับที่สูงกว่าปลาแซลมอนจากธรรมชาติถึง 16 เท่า มากกว่าเนื้อวัว 4 เท่า ไม่นับรวมว่าปลาแซลมอนบางตัวมีพยาธิทะเลอาศัยอยู่ด้วย

บทที่ 3

โมชั่นกราฟิกและอินโฟกราฟิก

3.1 ความหมายของโมชั่นกราฟิก

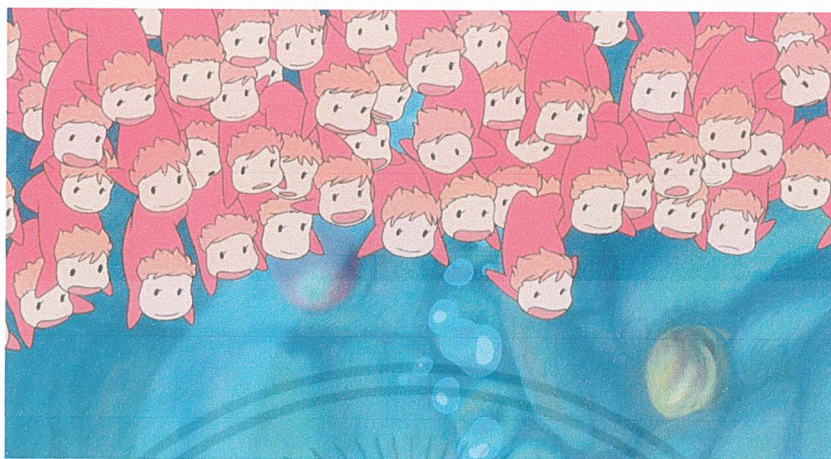
โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) มาจาก Motion รวมกับ Graphic มีความหมายตรงตัว คือ การนำภาพกราฟิกมาทำให้เคลื่อนไหว ด้วยวิธีการนำภาพมาเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นรูปวาด รูปถ่าย หรือภาพกราฟิก โดยการนำภาพกราฟิกที่สร้างขึ้นในรูปแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ มาสร้างและกำหนดการเคลื่อนไหวแบบต่างๆ โดยนำทฤษฎี “ภาพติดตา” ที่นำภาพมาแสดงต่อกัน ไปที่ละภาพด้วยความเร็วหลายๆภาพต่อวินาที จนสายตาของเรารับรู้และมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว

3.2 ประเภทของโมชั่นกราฟิก

รูปแบบของโมชั่นกราฟิก แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

3.2.1 Traditional Animation

Traditional Animation คือภาพเคลื่อนไหว ที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพหลายๆพื้นภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้อง โดยใช้เวลาไม่กี่วินาที เช่น 1 วินาที ใช้รูป 24 เฟรม เป็นภาพเคลื่อนไหวสมัยแรกเริ่มที่มักจะใช้การวาดด้วยมือ งานประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไปในการทำภาพเคลื่อนไหวยุคแรกๆ ซึ่งใช้เทคนิคการวาดด้วยมือทีละแผ่น ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม แต่มีข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) จำนวนมาก และต้นทุนการผลิตสูง



ภาพที่ 3.1 Traditional Animation เรื่อง Ponyo

3.2.2 Stop Motion

Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation ภาพเคลื่อนไหวประเภทนี้ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวต้องเข้าไปทำการเคลื่อนไหวโดยตรงกับแบบจำลอง (Model) และทำการถ่ายภาพเอาไว้ทีละเฟรม แบบจำลองนี้อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างจากดินน้ำมันหรือเป็นจะวัตถุอะไรก็ได้ที่เหมาะสม การทำ Stop Motion นี้ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก



ภาพที่ 3.2 Stop Motion เรื่อง Frankenweenie

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 Computer Animation

Computer Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวที่พบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน เนื่องจากการใช้โปรแกรมสามารถทำได้สะดวกกว่าวิธีอื่นๆ และมีการนำหลักการทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรม ซึ่งทำได้ง่าย สะดวกในการแก้ไขและในเรื่องของการแสดงผล ปัจจุบันได้มีซอฟต์แวร์ต่างๆที่สามารถช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหวอยู่มากมาย ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรม 3DSMax, Maya, Adobe Flash เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาและลดต้นทุนในการผลิตเป็นอย่างมาก จึงเป็นประเภทของโมชั่นที่นิยมใช้อย่างมากในปัจจุบัน



ภาพที่ 3.3 Computer Animation เรื่อง Wall-E

3.3 วิธีการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว

วิธีในการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหวที่ใช้การอย่างแพร่หลายในอดีต คือ การทำภาพกราฟิกทีละรูป (Frame-By-Frame) โดยการใช้โปรแกรมในการคำนวณและการสุ่มการเปลี่ยนแปลงใน ภาพการสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่กราฟิกเคลื่อนไหวยังไม่ถูก บัญญัติตีความหมายและยังไม่ได้รับการยอมรับในระดับสากล จุดเริ่มต้นอย่างเป็นทางการของรูปแบบศิลปะนี้ถูกโต้แย้ง มีการเสนอให้บัญญัติกราฟิกเคลื่อนไหวเป็นช่วงต้นปี 1800 และครั้งแรกที่มีคนกล่าวความหมายของคำว่า “กราฟิกเคลื่อนไหว” คือ John Whitney อนิเมเตอร์ผู้ก่อตั้งบริษัท Motion Graphics Inc. ในปี 1960

Saul Bass น่าจะเป็นผู้บุกเบิกที่สำคัญที่สุดคนหนึ่งในวงการนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว และงานของเขานับเป็นจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของสิ่งที่ตอนนี้เรียกทั่วไปว่ากราฟิกเคลื่อนไหว มีผลงานเช่น The Man with the Golden Arm (1955), Vertigo (1958), Anatomy of a Murder (1959), North by Northwest (1959), Psycho (1960), Advise & Consent (1962)

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว ของ Saul Bass นั้นเน้นไปที่ความเรียบง่ายแต่มีประสิทธิภาพการสื่อสารอารมณ์ของหนัง ได้อย่างดี

3.4 กราฟิกเคลื่อนไหวที่สร้างจากคอมพิวเตอร์

ในช่วงเริ่มแรกของกราฟิกเคลื่อนไหว ถูกใช้โดยกระบวนการตัดต่อภาพยนตร์ ซึ่งเป็นช่วงที่คอมพิวเตอร์ยังไม่ได้มีอยู่ทั่วไปและยังไม่ถูกใช้อย่างกว้างขวาง ในสมัยนั้นกราฟิกเคลื่อนไหวมีค่าใช้จ่ายที่สูงกว่าและใช้เวลานานถ้าเทียบกับงบประมาณที่จะต้องใช้ทำภาพยนตร์และงานดำเนินการผลิตทั้งหมด

ในช่วงปี 1980 จนถึงปี 1990 ระบบกราฟิกที่เป็นกรรมสิทธิ์จาก Quantel จากอังกฤษ ถูกใช้ในสถานีโทรทัศน์จำนวนมาก มีการออกอากาศโดยกราฟิกที่มีมาตรฐานดีขึ้นด้วยต้นทุนที่ลดลง เพราะสามารถผลิตกราฟิกเคลื่อนไหวบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้เองด้วยโปรแกรมต่างๆ เช่น Adobe After Effects, Combustion Discreet, Apple Motion กราฟิกเคลื่อนไหวจึงสามารถถูกเข้าถึงได้มากขึ้นกว่าในอดีต คำว่า “กราฟิกเคลื่อนไหว” เป็นที่นิยมโดยหนังสือ Trish and Chris Meyer's เกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Adobe After Effects หัวข้อ “การสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว” นี้คือจุดเริ่มต้นของการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่เชี่ยวชาญในการผลิตวิดีโอ แต่ไม่ใช่การตัดต่อกับการสร้าง 3D กราฟิกเคลื่อนไหวยังถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องในรูปแบบของศิลปะที่มีการรวมตัวกันของเส้นทาง กล้องและองค์ประกอบ 3 มิติ

3.5 โปรแกรมที่ใช้ทำกราฟิกเคลื่อนไหว

3.5.1 Adobe After Effect

Adobe After Effect เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท Adobe System Corporation เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทผสมองค์ประกอบต่างๆเข้าด้วยกัน (Composite) ให้ออกมาเป็นตัวงานประเภทภาพเคลื่อนไหว สำหรับนำไปใช้ในสื่อประเภทต่างๆ เช่น ภาพยนตร์วีดิโอแอนิเมชัน เว็บไซต์ และกำลังเป็นที่นิยมใช้มากที่สุด เนื่องจากการใช้งานสามารถทำให้เรียนรู้ง่าย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีโปรแกรมเสริมมากมาย (Plugin) แล้วยังสามารถทำงานร่วมกับ โปรแกรมอื่นๆ ได้อย่างกลมกลืน โดยการโยนไฟล์กลับไปมาระหว่างโปรแกรมได้ (CS Creative Suite) มีความยืดหยุ่นสูง รองรับไฟล์ได้หลายประเภทและชนิด

3.5.2 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวใน After Effects

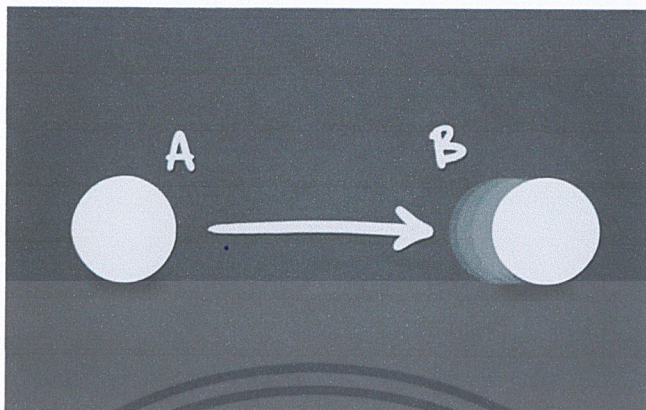
หากต้องเสียเวลาทำภาพต่อเนื่องทีละภาพ ทีละเฟรมเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหว คงจะต้องเสียเวลานานพอดูกว่าจะทำงานเสร็จ ซึ่งตรงนี้ After Effect จะใช้ระบบ Key Frames เข้ามาช่วยในขั้นตอนต่างๆ ให้สะดวกรวดเร็วกว่าเดิม

Key Frames เป็นการสั่งให้โปรแกรมจำค่าตำแหน่งและคุณลักษณะ “ตำแหน่งเริ่มต้น” และ “ตำแหน่งสุดท้าย” ของชิ้นงานในช่วงเวลาต่างๆ จากนั้นโปรแกรมจะคำนวณค่า “ตำแหน่งเริ่มต้น” และ “ตำแหน่งสุดท้าย” เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวให้อัตโนมัติ

Motion Graphic Video เป็นหนึ่งในตัวอย่างของการสร้าง Viral Video แคมเปญออนไลน์ กับการใช้ความคิดและความ креีเอทีฟในการนำเสนอเรื่องราวผ่านกราฟิก ซึ่งโดยมากจะใช้เป็นภาพที่สร้างขึ้นจากแนวความคิดของการเล่าเรื่อง โดยนำมาแต่ละส่วนของภาพมาต่อกันเป็นชิ้น และเป็นเรื่องราวที่น่าติดตาม

3.5.3 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน

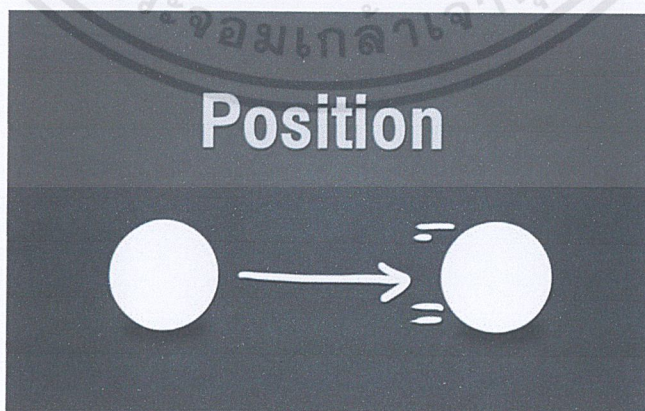
ในการทำให้วัตถุเคลื่อนไหวนั้นเราไม่จำเป็นต้องให้เกิดการเคลื่อนไหวนิ่ง แค่แบบเฉื่อย เรายังสามารถให้วัตถุขยับไปพร้อมกับการเปลี่ยนขนาด หรือหมุน ไปได้พร้อมๆกันด้วย



ภาพที่ 3.4 Key Frames จำค่าตำแหน่งและคุณลักษณะ

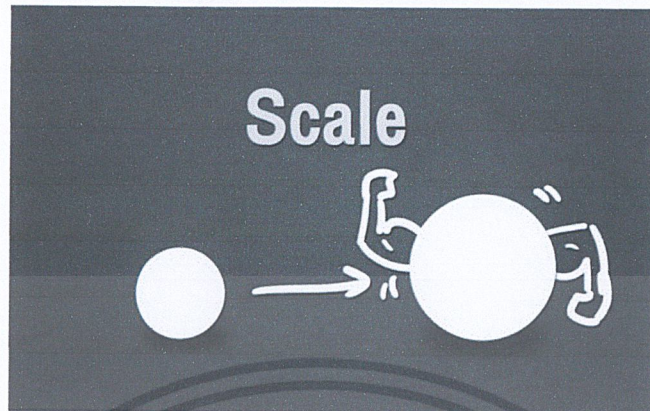


ภาพที่ 3.5 กำหนดการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง

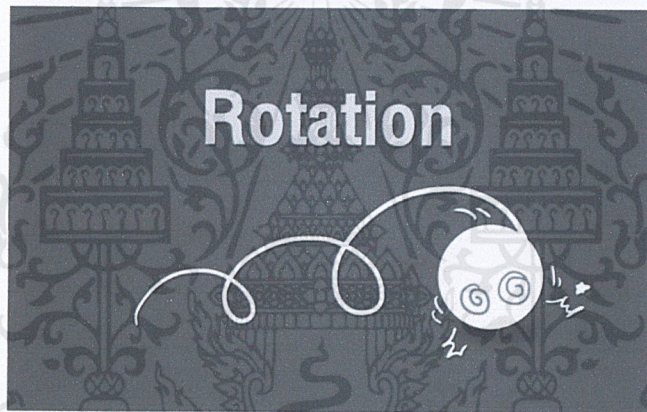


ภาพที่ 3.6 Position คือการเคลื่อนไหวในการเปลี่ยนตำแหน่ง จากทิศใดไปยังทิศใดก็ตาม

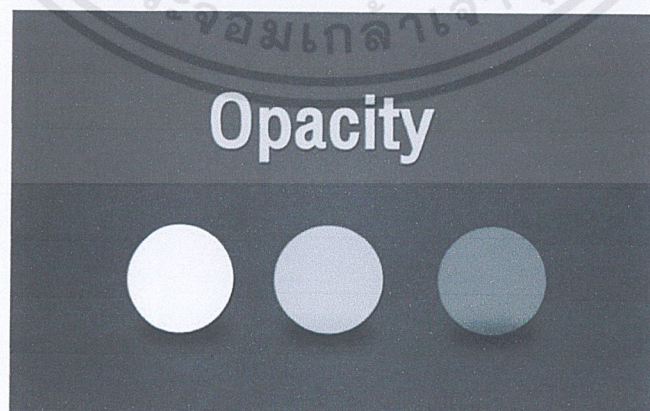
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 Scale คือการเปลี่ยนขนาดของวัตถุ



ภาพที่ 3.8 Rotation คือการหมุนของวัตถุ ไม่ว่าจะตามเข็มนาฬิกาหรือทวนเข็มนาฬิกา



ภาพที่ 3.9 Opacity คือค่าความโปร่งแสงของวัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.4 ข้อดีของโปรแกรม Adobe After Effect

เนื่องด้วยการทำงานในแบบ Layer จึงง่ายต่อการเรียนรู้ลักษณะการทำงาน คล้ายคลึงกับการใช้โปรแกรมอย่าง Adobe Photoshop หากเราเข้าใจการทำงานหลักๆ ของโปรแกรมแล้วลองคิดว่าใน Photoshop มี Filter ใน After Effect ก็คือ Effect เพียงเพิ่มในส่วนของ Frames, Time line, Monitor, Key frame, Timecode เข้าไปด้วย ในตัวโปรแกรมก็มีเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture) มากมาย ส่วนที่เป็นที่นิยมมากคือการนำไปใช้สร้างงาน Motion Graphic ซึ่งทำงานแบบ Layer เป็นชั้นๆ มีประโยชน์อย่างมากในการทำงาน อีกฟังก์ชันที่ค่อนข้างสะดวกในการทำงาน ก็คือในส่วนของการ Visual Effect ที่ใช้สร้างภาพ ตกแต่งภาพ แก้ไขสีในงาน ภาพเคลื่อนไหว การทำงานจะรองรับระบบไฟล์ภาพแบบ Pixel หรือ Bitmap ได้ และยังสามารถนำไฟล์ Vector เข้ามาใช้งานได้เหมือนกัน

3.5.5 การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งาน

เนื่องจาก Adobe After Effect จะต้องมีการนำไฟล์จากโปรแกรมอื่นมาใช้ร่วม ด้วยอยู่เสมอก็ต้องมีการเตรียมไฟล์งานไว้ให้เรียบร้อยก่อน แล้วจึงนำไฟล์งานที่เตรียมไว้แล้วมาทำเป็นฟุตเทจในการทำงาน ในโปรแกรม Adobe After Effect ต่อไป

3.5.6 ระบบดิจิตอลวิดีโอ

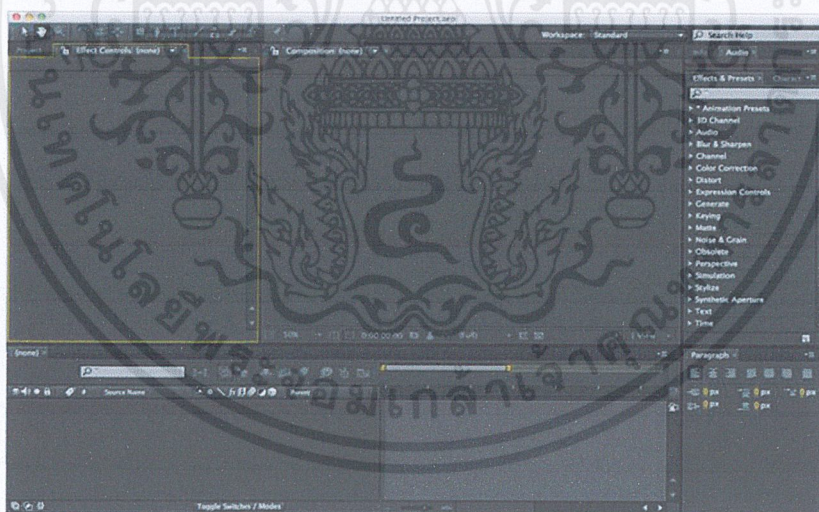
สำหรับระบบ NTSC Digital Video ในมาตรฐานของ CCIR – 601 ที่นิยมใช้กันอยู่ทั่วไป คือ NTSC D1 จะมีอัตราส่วนเท่ากับ 720 x 486 Pixels และเช่นเดียวกัน สำหรับ PAL D1 จะมี อัตราส่วนเท่ากับ 720 x 576 โดยอัตราส่วน 720 x 486 ของระบบ NTSC D1 จะไม่ได้เป็น 4 : 3 เหมือนกับหน้าจอในระบบอื่นๆ และเนื่องจากว่า Pixels ของระบบ D1 ไม่ได้มีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเหมือน Pixels ที่ใช้ในระบบอื่นๆ แต่จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ด้านกว้างมีขนาดแค่ 90% ของด้านสูงจึงทำให้ Pixels ของระบบ D1 จะมีลักษณะผอมสูงและผลจากความแตกต่างของรูปร่าง Pixels ส่งผลให้งานบางชนิดเกิดการบิดพลาดได้เมื่อมีการย้ายจากระบบหนึ่งไปอีกระบบหนึ่ง

เมื่อนำงานจากระบบ NTSC D1 ไปแสดงงานบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ก็จะได้ภาพที่มีลักษณะแคบลงเมื่อนำไปใช้งานที่หน้าจอระบบ NTSC D1

ส่วนในระบบ PAL D1 ก็จะมี Pixels ในทางกลับกันกับระบบ NTSC D1 คือ Pixels ระบบ PAL D1 จะมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่กว้างเตี้ย ดังนั้นในการแสดงงานที่หน้าจอก็จะเป็นในทางกลับกันด้วยเช่นกัน เมื่อเป็นเช่นนี้จึงทำให้สิ่งสำคัญที่ควรระวังในการทำงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับระบบ D1 คือ อย่านองข้ามอัตราส่วนต่างๆของ Pixels เหล่านี้

โปรแกรม After Effects สามารถเลือกที่จะกำหนดการแสดงผลในอัตราส่วนของ Pixels ระบบต่างๆได้ด้วยการกำหนดค่าที่หน้าต่าง Composition Settings ในการกำหนดการตั้งค่าเพื่อสร้างหน้าต่าง Composition ขึ้นมา และในปัจจุบันก็ได้มี PC ดิจิตอลวิดีโอรุ่นใหม่ๆที่สามารถใช้ได้กับพื้นที่การแสดงผลที่มีขนาด 720 x 480 Pixels โดยระบบนี้ชื่อว่า ระบบ DV (Digital Video) ซึ่ง Pixels จะมีอัตราส่วนที่เท่ากับอัตราส่วนของระบบ D1

Adobe After Effect เป็น โปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง Motion Graphic งาน Composite ซึ่งรูปแบบการใช้งานค่อนข้างง่ายและเหมาะสมสำหรับผู้เริ่มต้นใช้งาน



ภาพที่ 3.10 โปรแกรม Adobe After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 ความหมายของอินโฟกราฟิก

กราฟิกในลักษณะเชิงข้อมูล (Information Graphic) หรือที่เรียกว่า Infographic มาจากคำว่า Information + Graphic หมายถึง การนำเสนอข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ เป็นการแสดงผลของข้อมูลหรือความรู้โดยภาพที่อ่านและเข้าใจง่าย งานกราฟิกประเภทนี้นิยมใช้สำหรับข้อมูลที่มีความซับซ้อน ยกตัวอย่างเช่น ป้าย แผนที่ งานวิจัย โดยอินโฟกราฟิกนี้ยังคงนิยมใช้ในสายงานด้านวิชาการคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์ สถิติศาสตร์ เพื่อให้แสดงถึงข้อมูลที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น โดยออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความอีก

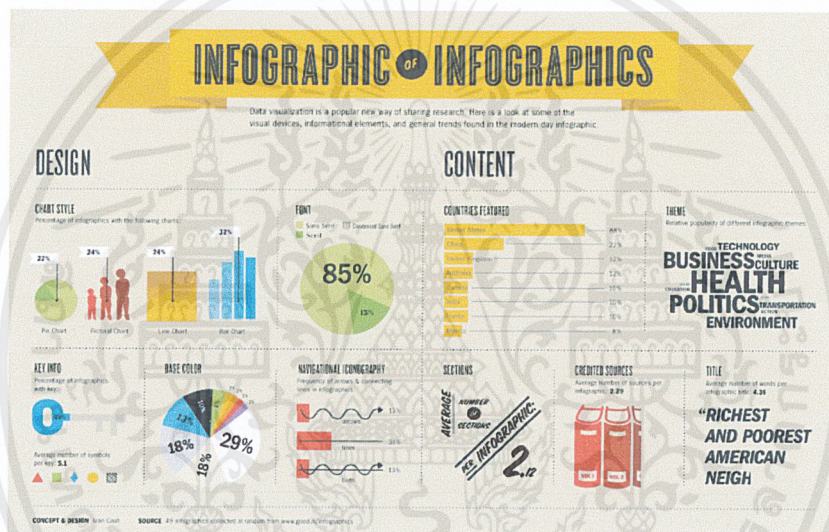
การออกแบบอินโฟกราฟิก เป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือจำนวนมากมานำเสนอในรูปแบบต่างๆอย่างสร้างสรรค์ ให้สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวเอง มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ หัวข้อที่น่าสนใจ ภาพและเสียง ซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆให้เพียงพอแล้วนำมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียง แสดงออกมาเป็นภาพ จึงจะดึงดูดความสนใจได้ดี ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติม กราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ จัดทำให้มีความสวยงาม น่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นาน ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.7 หลักการออกแบบอินโฟกราฟิก

ข้อมูลที่จะนำเสนอ ต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจ เรื่องราวเปิดเผยเป็นจริง มีความถูกต้อง การออกแบบต้องมีรูปแบบ แบบแผน โครงสร้าง หน้าที่การทำงานและความสวยงาม โดยออกแบบให้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย และใช้ได้จริง แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

3.7.1 ลักษณะการแสดง

อินโฟกราฟิกกล่าวรวมถึงการแสดงผลของข้อมูล โดยใช้งานเครื่องมือต่างๆ เช่น แผนผัง แผนภูมิ กราฟ ตาราง ไดอะแกรม แผนที่ โดยอินโฟกราฟิกที่เห็นได้บ่อย เช่น แผนภูมิแท่ง แผนภูมิวงกลม และ ตารางที่ใช้สรุปข้อมูลทางสถิติ ไดอะแกรมส่วนใหญ่จะใช้แสดงถึงการทำงานของงานที่เป็นระบบ และมีการใช้งานสำหรับฟังก์ชันที่แสดงถึงเส้นของสายอำนาจ ในขณะที่ไดอะแกรม ลักษณะโพลีชาร์ตจะแสดงถึงเส้นทางของการเคลื่อนที่



ภาพที่ 3.11 อินโฟกราฟิก เรื่อง หลักการออกแบบ Infographic

3.7.2 ส่วนประกอบ

ส่วนประกอบหลักของอินโฟกราฟิกคือเนื้อหาที่เป็น ข้อมูล สารสนเทศ หรือ ความรู้ ที่ถูกนำมาแสดงผลในลักษณะของงานกราฟิก โดยถูกนำมาจัดเรียงในลักษณะของ เส้น กล้อง ลูกศร สัญลักษณ์ หรือ พิกโตแกรม เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ นอกจากนี้ ข้อมูลหลักที่แสดงผลออกมาทางกราฟิกแล้ว ข้อมูลเสริมเช่น คำอธิบายเพิ่มเติม สัดส่วน สเกลในแผนที่ รวมถึงป้ายกำกับ ยังคงเป็นอินโฟกราฟิกที่เสริมเข้ามา



ภาพที่ 3.12 อินโฟกราฟิกเกี่ยวกับ 3G ในประเทศไทย

3.7.3 การอ่านและการตีความหมาย

การอ่านและการตีความหมายของงานอินโฟกราฟิก จะมีหลายระดับโดยระดับพื้นฐาน งานอินโฟกราฟิกที่ใช้ข้อมูล สี หรือ สัญลักษณ์ที่เป็นสากล เข้าใจง่าย เพื่อให้ผู้อ่านสามารถได้ข้อมูล ที่แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว เช่น การใช้สีแดงแสดงถึงข้อมูลที่เร่งด่วนหรือเป็นอันตราย หรือการใช้สีเขียวแสดงถึงบริเวณป่าไม้ และสีฟ้าแทนพื้นน้ำบนแผนที่

ในขณะที่งานอินโฟกราฟิกที่มีความซับซ้อนของข้อมูลสูง จำเป็นต้องมีการเข้าใจรูปแบบของสัญลักษณ์เป็นพื้นฐานถึงจะเข้าใจข้อมูลทั้งหมดภายในงานนั้น เช่น สัญลักษณ์สี่เหลี่ยมแทนสถานีรถไฟประจำทาง ขณะที่สัญลักษณ์วงกลมแทนป้ายจอดรถไฟประจำทาง



ภาพที่ 3.13 อินโฟกราฟิกแสดงสถานีรถไฟฟ้ของอังกฤษ

3.8 การสร้างอินโฟกราฟิกให้ดึงดูดความสนใจ

ข้อมูลสารสนเทศสามารถนำมาจัดทำให้สวยงามและมีประโยชน์หากมีการนำเสนอที่ดี ที่ผ่านมามีข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากถูกนำมาจัดกลุ่มทำให้ไม่น่าสนใจ การจัดทำข้อมูลให้เป็น ภาพกราฟิกจึงเป็นที่นิยมในปัจจุบัน อินโฟกราฟิกเป็นการออกแบบให้เป็นภาพที่ช่วยอธิบายข้อมูลที่ ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย Hyperakt's Josh Smith ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค้นพบกระบวนการ ที่ดีในการออกแบบอินโฟ กราฟิก 10 ขั้นตอน ดังนี้

3.8.1 การรวบรวมข้อมูล

คัดเลือกข้อมูลดิบที่รวบรวมมาแต่ที่ยังไม่เป็นระเบียบ โดยอาจใช้โปรแกรม Microsoft Excel เขียน แพลตฟอร์มที่มาจากข้อมูลที่เป็นต้นฉบับ บันทึกภาพต่างๆ ที่ เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ไม่ควรแยกแผนภาพกับข้อมูลออกจากกัน

3.8.2 การอ่านข้อมูลทั้งหมด

การอ่านข้อมูลเฉพาะจุดเน้นหรืออ่านอย่างผิวเผินให้ผ่านไปอย่างรวดเร็ว เพราะคิดว่าเสียเวลาจะทำให้ได้ข้อมูลไม่สมบูรณ์ ข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องจะช่วยทำให้เรา มองเห็นภาพรวมของประเด็นสำคัญ ผู้ออกแบบอินโฟกราฟิกต้องมีทักษะในการจัดการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลและแน่ใจว่าข้อมูลที่สำคัญจะไม่ถูกละเลยที่จะมา สนับสนุนเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

3.8.3 การค้นหาวิธีการเล่าเรื่อง

การนำเสนอข้อมูลที่น่าเบื่อจะทำให้อินโฟกราฟิกน่าเบื่อ เว้นแต่ว่าจะค้นพบการนำเสนอเรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจ อินโฟกราฟิกเริ่มที่จุดมุ่งหมายเดียว ขยายความข้อมูลที่ซับซ้อน อธิบายกระบวนการ เน้นที่แนวโน้มหรือสนับสนุนข้อโต้แย้ง การหาวิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจอาจจะยุ่งยากในระยะแรก ถ้าเราค้นเจอกับข้อมูลที่มีอยู่จะทำให้สามารถเล่าเรื่องราวได้ จะช่วยให้การนำเสนอข้อมูลมีคุณค่า

3.8.4 การระบุปัญหาและความต้องการ

เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนำมาตรวจสอบความถูกต้อง อาจมีข้อมูลที่ไม่สนับสนุนหัวข้อหรือประเด็นที่เราต้องการนำเสนอ ควรมีการอภิปรายหาข้อสรุปที่แท้จริงเพื่อระบุปัญหาและความต้องการ ผู้ชมต้องการ ข้อมูลที่มีการจัดการและมีการออกแบบที่ดี มิฉะนั้นจะกลายเป็นหลักฐานที่ไม่ถูกต้อง ข้อมูลต้องถูกต้องและไม่ผิดพลาด ปรับปรุงข้อมูลและเรื่องราวให้มีเอกลักษณ์ตรงกับหัวข้อศึกษา ทบทวนหลายๆครั้ง หาวิธีการนำเสนอข้อมูลอย่างถูกต้องและมีคุณค่า ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายในการออกแบบให้ชนะใจผู้ชม นักออกแบบที่ดีต้องมีมุมมองและเห็นคุณค่าในรายละเอียดของข้อมูลที่ชัดเจน

3.8.5 การจัดลำดับโครงสร้างข้อมูล

การจัดลำดับชั้นของข้อมูลเป็นที่นิยมในการสรุปข้อมูล เป็นการนำผู้ชมให้มองเห็นภาพรวมตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นวิธีการจัดการกับข้อมูลในการสร้างอินโฟกราฟิก และเรียงผู้ชมตามโครงสร้างลำดับชั้นของข้อมูล การจัดรูปแบบข้อมูลตามลำดับจะส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเป็นช่วงระยะเวลาของการเล่าเรื่อง ซึ่งกลายเป็นวิธีการที่แพร่หลายในการออกแบบอินโฟกราฟิก

3.8.6 การออกแบบโครงสร้างข้อมูล

เมื่อพิจารณาตรวจสอบคัดเลือกข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว จัดแบ่งข้อมูลเป็นลำดับชั้น และออกแบบโครงสร้างของข้อมูล ผู้ออกแบบควรทำความเข้าใจกับภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลสำคัญที่จัดไว้เป็นลำดับชั้นแล้วนำไปให้ผู้ชม

วิพากษ์วิจารณ์ การออกแบบที่ผ่านการโต้เถียงจากบุคคลในหลายมุมมองที่ให้ ข้อเสนอแนะแตกต่างกันออกไป จะเป็นข้อสรุปของการจัดทำโครงสร้างอินโฟกราฟิก

3.8.7 การเลือกรูปแบบอินโฟกราฟิก

เมื่อสิ้นสุดการกำหนดภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลแล้ว วิธีจัดกระทำข้อมูลที่ดีที่สุด คือ การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนผังกราฟต่างๆ เช่น กราฟแท่ง กราฟเส้น กราฟวงกลม หรืออาจจะใช้ไดอะแกรม หรือผังงานเพื่ออธิบายกระบวนการทำงาน อาจนำแผนที่มาประกอบในการเล่าเรื่อง หรือบางทีการใช้ตัวเลขนำเสนอข้อมูลง่ายๆ อาจเป็นวิธีที่ดีที่สุด

3.8.8 การกำหนดภาพให้ตรงกับหัวข้อ

การเลือกใช้ภาพในการทำอินโฟกราฟิกให้ดูดีมีสองแนวคิด คือ ใช้ข้อมูลดิบมาจัดทำเป็นกราฟหรือแผนผังให้น่าสนใจ ใช้สี การพิมพ์ และการจัดโครงสร้างในการออกแบบงานให้มีศิลปะ และใช้ลายเส้นวาดภาพหรือคำอุปมาเปรียบเทียบ ไม่แสดงข้อมูลตัวเลขออกมาอย่างชัดเจน จะเห็นเป็นภาพแสดงแทนข้อมูลคล้ายกับกราฟหรือแผนผังเท่านั้น

เราไม่ควรติดยึดกับวิธีการใดวิธีการหนึ่ง ควรผสมผสานวิธีการใช้กราฟ แผนภาพ และแผนผังตกแต่งองค์ประกอบด้วยการวาดลายเส้นหรือนำภาพที่เป็นตัวแทนของข้อมูลมาจัดวางซ้อนกัน อาจเสริมด้วยข้อมูล สื่อ ตราสัญลักษณ์ และเนื้อหาในการออกแบบให้ตรงกับหัวข้อ

3.8.9 การตรวจสอบข้อมูลและทดลองใช้

เมื่อออกแบบอินโฟกราฟิกเสร็จแล้วเริ่มตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียด ผู้ชมจะดูทั้งข้อมูลและภาพที่เล่าเรื่องราว เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานที่เสร็จแล้วมีคุณภาพตรงกับหัวข้อและเป้าหมาย ประเมินทั้งการออกแบบและจุดเน้นจนกระทั่งผลงานชัดเจนและเข้าใจง่าย ทดลองให้กลุ่มตัวอย่างชมผลงานและให้ข้อคิดเห็นที่สามารถเข้าใจได้ง่ายหรือไม่ โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยเห็นข้อมูลมาก่อน ประเมินกลับไปกลับมาระหว่างผู้ชมและกลุ่มตัวอย่างจนกระทั่งลงตัวได้ข้อยุติ จึงนำเสนอเผยแพร่สู่สาธารณะ

3.8.10 การแบ่งปันความรู้ในอินเทอร์เน็ต

อินโฟกราฟิกส่วนใหญ่เผยแพร่แบ่งปันในอินเทอร์เน็ตมีแพร่หลายเป็นที่นิยมเป็นการทดสอบผลงาน ข้อมูลที่มีลักษณะที่น่าสนใจจะถูกอ่านโดยบุคคลทั่วไป ข้อมูลที่ถูกรวบรวมและพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไม่ได้หมายความว่าเราจะเป็นผู้ค้นพบวิธีการเล่าเรื่องราวนั้น ถึงแม้ว่าผลงานจะเคยถูกเผยแพร่มาแล้ว การวิพากษ์วิจารณ์จากอินเทอร์เน็ตจะช่วยขยายข้อโต้แย้งและค้นพบวิธีการนำเสนอข้อมูลวิธีใหม่ได้ ข้อคิดเห็นต่างๆ จะได้รับการปรับปรุงแก้ไข ผลงานที่ถูกวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญมาสู่ตัวเราเหมือนเป็นรางวัลในการทำงาน การออกแบบที่ถูกกลั่นกรองอย่างเข้มข้นเป็นส่วนหนึ่งที่จะสะกดผู้ชม

3.9 การสร้างอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ

อินโฟกราฟิกเป็นที่นิยมแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต เพราะสามารถถ่ายทอดข้อมูลจากการออกแบบที่มีศิลปะอย่างแท้จริง เป็นภาษาสากลที่สามารถเล่าเรื่องราว แม้ว่าดูแค่ภาพที่นำเสนอ เราสามารถพูดได้ว่า อินโฟกราฟิกไม่มีขอบเขตและขีดจำกัดในการเล่าเรื่องผ่านภาพ การใช้กราฟิกช่วยเพิ่มความสวยงามแก่สิ่งต่างๆ ทำให้ข้อมูลน่าประทับใจมีคุณค่าอย่างมีนัยเพื่อที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ

3.9.1 ออกแบบให้เข้าใจง่าย

ตั้งแต่เริ่มออกแบบข้อมูลคุณต้องแน่ใจว่าข้อมูลไม่อัดแน่นซับซ้อนสับสน เข้าใจได้ง่าย ไม่ทำให้ผู้อ่านและผู้ชมยุ่งยาก ภาพที่ซับซ้อนจะทำให้การตีความผิดพลาด ไม่มีประสิทธิภาพ

3.9.2 ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ

การสร้างอินโฟกราฟิกต้องคำนึงถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเป็นสำคัญ การออกแบบต้องไม่ทำเกินขอบเขตของหัวข้อซึ่งจะเป็นการทำลายข้อมูลที่จำเป็น ต้องแน่ใจว่าการออกแบบเน้นที่ข้อมูลและรูปแบบ

3.9.3 เน้นที่หัวข้อหลักหัวข้อเดียว

สิ่งแรกที่ต้องพิจารณาคือหัวข้อหลักในการสร้างอินโฟกราฟิก คุณจะมีผลงานที่มีประสิทธิภาพ ถ้าพยายามตอบคำถามเดียวจะชัดเจนถ้ารู้ทิศทางของสิ่งที่จะทำ สิ่งนี้จะจัดความยุ่งยากสำหรับผู้อ่านและผู้ชม หลังจากกำหนดหัวข้อแล้วกำหนดคำถามเฉพาะที่ต้องการคำตอบในอินโฟกราฟิก

3.9.4 แนใจว่าข้อเท็จจริงถูกต้อง

การทำข้อมูลให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญถ้าไม่ถูกต้องจะลดความน่าเชื่อถือของอินโฟกราฟิก ดังนั้นก่อนที่จะสร้างอินโฟกราฟิกต้องแน่ใจว่าข้อมูลถูกต้อง ศึกษาค้นคว้าหาข้อเท็จจริงและใช้ข้อมูลที่ถูกต้องอย่าลืมอ่านผลงานและตรวจสอบข้อเท็จจริงให้ถูกต้อง

3.9.5 การออกแบบที่ดีทำให้มีประสิทธิภาพ

การบรรยายด้วยภาพถ้ามีการออกแบบที่ดีจะดึงดูดใจผู้ชม สิ่งสำคัญคือออกแบบอินโฟกราฟิกให้เข้าใจง่าย ใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบให้น่าสนใจ ภาพกราฟิก สี ชนิด แบบ และช่องว่าง เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบ

3.9.6 ใช้สิ่งที่ดึงดูดความสนใจ

การใช้สีเป็นสิ่งจำเป็น ควรเลือกใช้สีที่กระตุ้นดึงดูดความสนใจผู้ชม ควรศึกษาทฤษฎีการใช้สีด้วยใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับหัวข้อที่เราจะออกแบบอินโฟกราฟิกให้ใครชม ไม่จำเป็นต้องทำให้มีสีสันมากอินโฟกราฟิกบางชิ้นมีสีเพียงเล็กน้อยก็มีประสิทธิภาพได้

3.9.7 ใช้คำพูดที่กระชับ

การออกแบบภาพที่ใช้ในการนำเสนอ จำเป็นต้องสรุปข้อความให้สั้นกระชับ ตรงกับจุดหมายที่ต้องการนำเสนอ อาจใช้แผ่นป้ายหรือข้อมูลสั้นๆมาสนับสนุนภาพ การทำเรื่องราวให้ดึงดูดความสนใจอาจใช้ตัวเลขมาสรุปเปรียบเทียบข้อมูล และควรใช้ตัวหนังสือที่อ่านเข้าใจง่าย

3.9.8 ให้อินโฟกราฟิกเป็นตัวเล่าเรื่อง

อินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพสามารถเล่าเรื่องราวด้วยภาพวาดหรือกราฟิก ซึ่งสามารถบอกบางสิ่งบางอย่างและสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้ถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้อ่านข้อมูลมาก่อน

3.9.9 ตรวจสอบตัวเลขข้อมูล

ถ้านำเสนอข้อมูลด้วยตัวเลขผ่านกราฟและแผนผัง ตรวจสอบความถูกต้องของตัวเลขและภาพวาดและต้องรู้ว่าตัวเลขไหนควรใช้และไม่ควรมีอยู่ จะทำให้อินโฟกราฟิกมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.9.10 ทำไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็ก

ทำไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็กเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงและดาวน์โหลดข้อมูลได้ง่าย และนำไปใช้ต่อได้ดีตาม จุดประสงค์ที่ต้องการดาวน์โหลดเร็วและใช้เวลาน้อยในการถ่ายโอนข้อมูลใส่แฟลชไดรฟ์ สามารถแนบไฟล์ส่งอีเมลไปให้ผู้อื่น แต่ไม่ควรลดคุณภาพของรูปภาพควรใช้ไฟล์ที่มีคุณภาพสูงเพื่อที่จะดึงดูดผู้ชม

3.10 ประเภทของอินโฟกราฟิก

3.10.1 แบ่งตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

ประโยชน์และพลังของ Infographic นั้นมีอยู่มากมาย เพราะด้วยแผนภาพสวยๆนี้ สามารถทำให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึง เข้าใจ ข้อมูลปริมาณมากๆด้วยแผนภาพภาพเดียวเท่านั้น ด้วยข้อมูลที่ถูกลัดกรองมาเป็นอย่างดี ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย เป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเราสามารถหยิบยกเรื่องราวเล็กๆ ไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอในมุมมองที่แปลกตา ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน โดยรูปแบบหรือประเภทของ Infographic ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน สามารถจัดหมวดหมู่ใหญ่ๆได้ดังนี้

3.10.1.1 ข่าวเด่น ประเด็นร้อน และสถานการณ์วิกฤต

ที่ได้รับการแชร์มากๆ มักจะเป็นประเด็นใหญ่ระดับประเทศ



ภาพที่ 3.14 อินโฟกราฟิก เรื่อง ความสำคัญของรัฐธรรมนูญ

3.10.1.2 บอกล่ากลยุทธ์ต่างๆอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

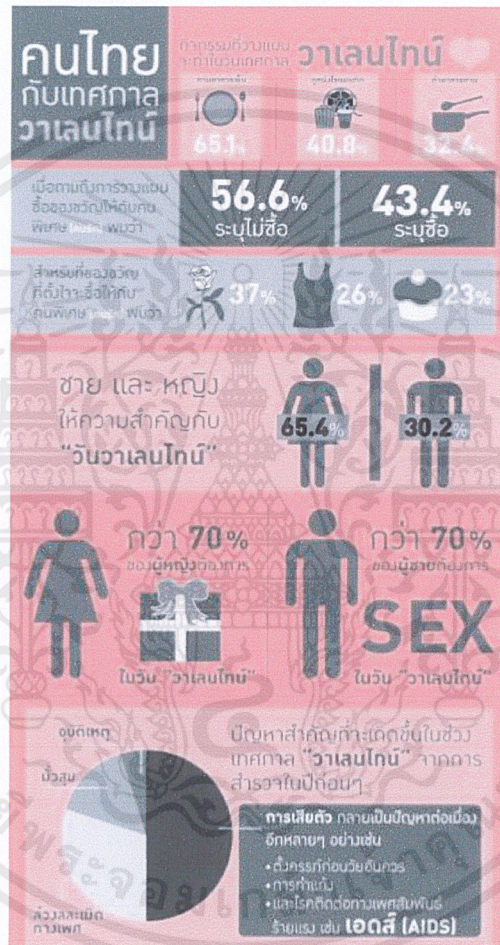


ภาพที่ 3.15 อินโฟกราฟิก เรื่อง กลยุทธ์การออมเงินที่คนมองข้าม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.10.1.3 ให้ความรู้

ในรูปแบบของ Did You Know หรือ สถิติสำคัญทางประชากรต่างๆ ตลอดจนการถ่ายทอดความรู้ ทางวิชาการที่น่าเบื่อ ให้มีสีสันที่สนุกและน่าติดตาม

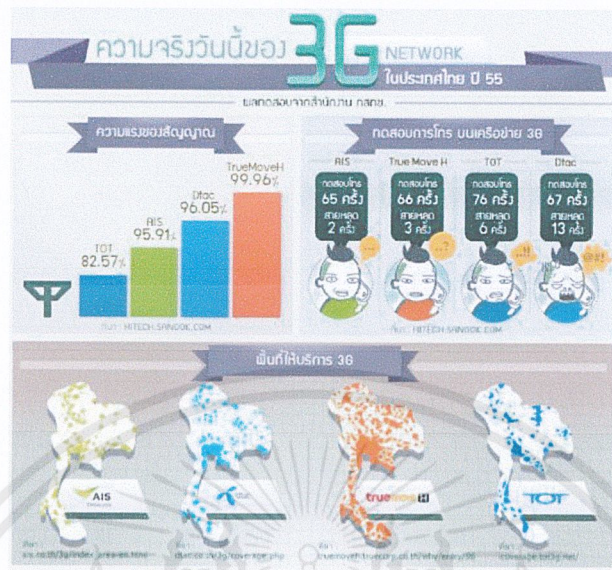


ภาพที่ 3.16 อินโฟกราฟิก เรื่อง คนไทยกับเทศกาลวาเลนไทน์

3.10.1.4 บอกเล่าตำนานหรือวิวัฒนาการ

เรื่องราวบางอย่างอาจต้องถ่ายทอดผ่านตำราหนาๆ แต่ด้วย Infographic จะช่วยให้ตำนานเหล่านั้นบรรจุอยู่ในพื้นที่ที่จำกัดได้อย่างน่าทึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 อินโฟกราฟิก เรื่อง 3G Network ในประเทศไทยปี 55

3.10.1.5 อธิบายผลสำรวจและงานวิจัย

Infographic เหมาะที่สุดที่จะถ่ายทอดงานวิจัยที่ดูยุ่งเหยิงไปด้วยตัวเลขและข้อมูลมหาศาลออกมาเป็นแผนภาพสวยๆและทรงพลัง มีหลายบริษัทเริ่มใช้เครื่องมือนี้เพื่อทำให้งานวิจัยของตัวเองเข้าถึงคนหมู่มาก



ภาพที่ 3.18 อินโฟกราฟิก เรื่อง ห่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.10.1.6 กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

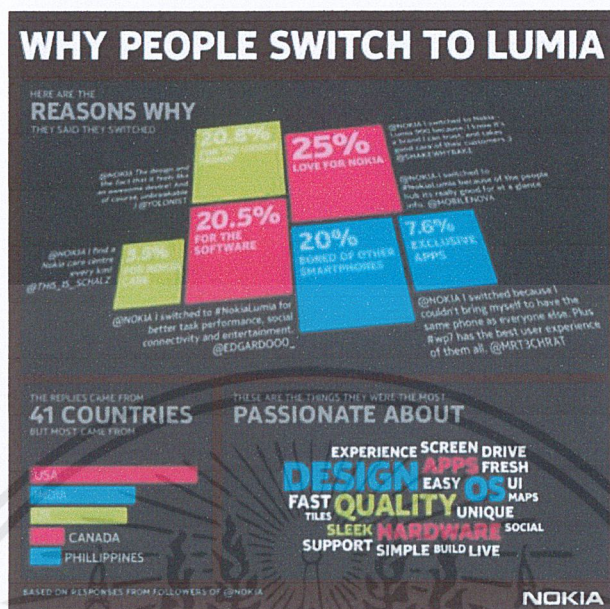
ยกตัวอย่างเช่น ภัยของการสูบบุหรี่ที่มีต่อคนสูบบุหรี่และคนที่ไม่ได้สูบบุหรี่ แต่ต้องได้รับผลกระทบจากการ สูบบุหรี่ด้วย ขอให้จริงจังเหล่านี้ล้วนมุ่งหวังให้ คนอ่านเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคมให้ดีขึ้น หากได้รับการ แชร้มากๆ ในโลกออนไลน์ ก็อาจสร้างกระแส จนถึงขั้นนำไปสู่การ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ในโลกออนไลน์ในที่สุด



ภาพที่ 3.19 อินโฟกราฟิก เรื่อง โรคสมองเสื่อม

3.10.1.7 โปรโมทสินค้าและบริการ

เหตุผลอันดับหนึ่งที่มาพร้อมกับตัวเลขที่สูงถึง 25% กล่าวว่าเหตุผลที่ต้องการใช้ Nokia Lumia นั้น เป็นเพราะมั่นใจในแบรนด์ชื่อดัง และยังหลงรัก หรือเป็นแฟนพันธุ์แท้ของ Nokia อย่างเหนียวแน่น ในขณะที่เหตุผลอันดับสองที่ตามมาที่ 20.8% กล่าวว่า ชอบในการออกแบบที่มีความโดดเด่นและไม่เหมือนใครของ Nokia Lumia อย่างไรก็ตาม ภาพ Infographic ที่ Nokia จัดทำขึ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการ โปรโมทแคมเปญที่มีชื่อว่า Switched to Lumia ซึ่ง Nokia ตั้งใจให้เห็นถึงเหตุผลของความความต้องการที่จะเปลี่ยนใจมาใช้ Nokia Lumia นั่นเอง



ภาพที่ 3.20 อินโฟกราฟิก จาก Nokia Lumia

3.10.1.8 The Power of Visual Storytelling

ปรากฏการณ์ที่เห็นเด่นชัดในทุกวันนี้คือ Infographic แทรกซึมและชอกชอนไปได้ในทุกๆสื่อ ทั้ง หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และสื่อ Digital อย่าง Website, Blog, Social Media รู้หรือไม่ว่าคำว่า Infographic มีการรายงานสืบค้นใน Google มากถึง 14.5 ล้านข้อมูล ณ วันที่ 15 พฤศจิกายน 2555 เพิ่มขึ้นถึง 800%ภายในระยะเวลาเพียง 2 ปีเท่านั้น

พลังของ Infographic มีผลต่อการรับรู้ของมนุษย์โดยตรง ตัวอย่างที่มักมีการหยิบยกไปอ้างอิงอยู่เสมอ คือ 90% ของข้อมูลที่เข้าสู่สมองของคนเราคือข้อมูลที่เป็นรูปภาพ เพราะรูปภาพและไอคอนกราฟิกต่างๆเร้าความสนใจได้ดีกว่า คนจดจำเรื่องราวจากการอ่านได้เพียง 20% และ 40% ของผู้บริโภคจะตอบสนองต่อข้อมูลที่เป็นรูปภาพมากกว่าข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือธรรมดา และการ Post Infographic ใน Social Media อย่าง Twitter จะมีการ Retweet มากกว่าการ Post ในรูปแบบเทร็ดดิชั่นแนลถึงขณะที่ 45% ของผู้ใช้งาน Website จะ Click Link นั้น หากเป็นข้อมูล Infographic ขณะที่ 30% จะ Forward หรือ Share ต่อ ข้อมูลนั้นจะไร้สาระหรือไม่มีประโยชน์ใดๆก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.10.2 แบ่งตามวิธีการนำเสนอ

3.10.2.1 Static Infographic

มีลักษณะเป็นภาพนิ่ง เช่น โปสเตอร์ สื่อประชาสัมพันธ์ หรือแม้กระทั่งการทำเป็นสื่อให้กับ พนักงานในองค์กร ไม่ว่าจะเป็นคู่มือ เป้าหมายบริษัท หรือเป็นข้อมูลในการขายให้กับแผนกเซลล์ เพื่อเอามาสื่อสารกับลูกค้าได้ง่ายขึ้น

3.10.2.2 VDO Infographic

อะไรก็ตามที่มีความเคลื่อนไหว ย่อมทำให้ดึงดูดความสนใจของคนได้ง่ายขึ้น เช่นเดียวกับ Infographic หากแปลงจากภาพที่นิ่งๆ ให้มีความเคลื่อนไหว ก็จะยิ่งทำให้คนสนใจมากขึ้นตามไปด้วย และมีข้อมูลบางอย่างที่ไม่สามารถสื่อสารได้ครบหากอยู่ในรูปแบบ Infographic ที่เป็นภาพนิ่ง จึงเป็นเหตุทำให้ในปี 2014 ความต้องการของสิ่งที่เรียกว่า Video Infographic นั้นจะมีสูงขึ้นมากกว่าเดิม เพราะนอกจากภาพเคลื่อนไหวที่ทำให้คนสนใจแล้ว ยังมีเสียงเพลงหรือเสียงบรรยายที่ช่วยให้ผู้ที่คลิกเข้ามาชมได้เสพย์ข้อมูลกันได้อย่างเพลิดเพลิน ซึ่งมีทั้ง 2D Motion และ 3D Motion

3.10.2.3 Interactive Infographic

เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลที่ต้องการปรับเปลี่ยน หรือทำให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาได้มากขึ้น โดยแสดงผลผ่าน Website หรือ Mobile Application

3.11 ตัวอย่างของกราฟิกเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ

ในส่วนของการออกแบบนั้นมีวิธีการเล่าอยู่หลายรูปแบบ มีตัวอย่างที่น่าสนใจและได้นำมาเป็น Reference หรือแนวทางในการออกแบบ ดังนี้

3.11.1 Japan the Strange Country

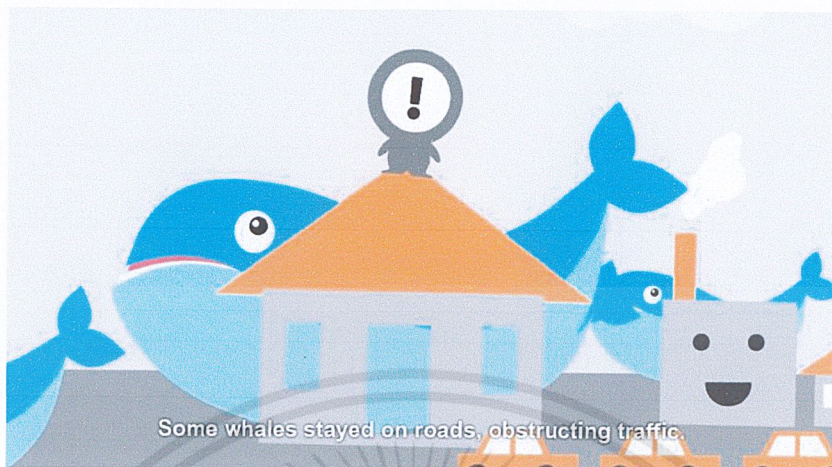
โมชันกราฟิกที่รวบรวมข้อมูลทางกายภาพของประเทศญี่ปุ่น ไว้อย่างครบถ้วน รวมไปถึงลักษณะนิสัยของคนญี่ปุ่น อาหาร วิถีชีวิต ข้อมูลเศรษฐกิจ ข้อมูลที่แสดงออกมาเป็นข้อมูลที่ถูกรูป โดยผู้จัดทำเป็นข้อๆ ลักษณะของโมชันตัวนี้จะแสดงข้อมูลในมุมมองของคนต่างชาติที่มองคนญี่ปุ่น ถึง 8 ข้อ โดยลักษณะของโมชันกราฟิกตัวนี้ค่อนข้างให้ความรู้สึกหดหู่เนื่องจากข้อมูลที่ถูกนำมาใช้เป็น ข้อมูลในด้านที่คนญี่ปุ่นไม่ค่อยภูมิใจเท่าไร



ภาพที่ 3.21 โมชันกราฟิก เรื่อง *Japan The Strange Country*

3.11.2 รู้สู้ Flood

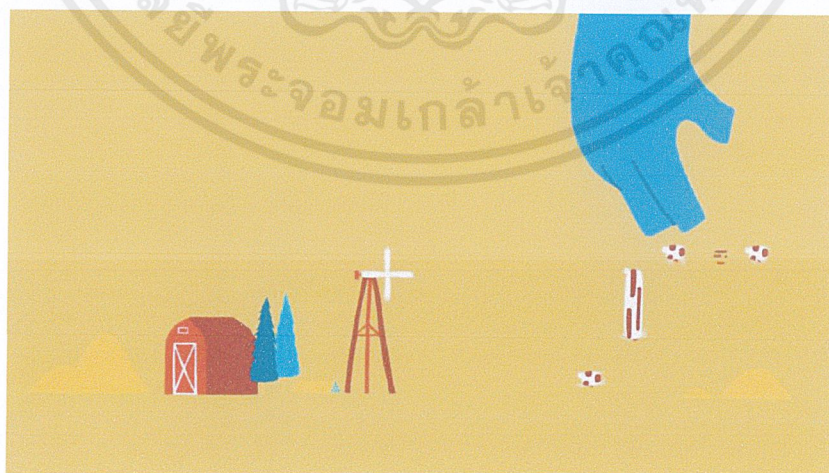
โมชันกราฟิกชุดนี้ออกมาในช่วงที่เกิดเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่ของประเทศไทย โดยจุดประสงค์ของผู้ทำนั้นต้องการให้ข้อมูลและความรู้กับบุคคลทั่วไป อนิเมชันตัวนี้ประสบความสำเร็จและได้รับการกล่าวถึงเป็นวงกว้าง เป็นตัวอย่างที่ดีในการศึกษาแนวทางการเล่าเรื่อง แนวทางในการทำโมชัน Infographic



ภาพที่ 3.22 โมชันกราฟิก เรื่อง ฐู่ ฐู่ Flood

3.11.3 Fight for Everyone

โมชันกราฟิกประกอบมิวสิกวิดีโอของวง The Leisure Society เนื้อหาของเพลงเล่าถึงมือคู่หนึ่งที่เป็นผู้กำหนดทุกสิ่งทุกอย่างในเรื่อง ตั้งแต่สร้างโลกขึ้นมา สร้างสิ่งปลูกสร้าง สร้างสิ่งแวดล้อม และให้กำเนิดมนุษย์ แต่เมื่อมนุษย์กลับมาทำลายสิ่งที่มีอยู่ มือคู่นั้นจึงต้องทำลายทุกอย่างให้สิ้นไป รวมถึงโลกด้วย ซึ่งทำออกมาในแนวประชดเสียดสีเหตุการณ์จริงบนโลกได้อย่างเจ็บแสบ แต่ใช้ภาพประกอบที่ดูน่ารักขัดกับเนื้อหา เพื่อให้ดูสนุกสนานและน่าสนใจ มีจุดหักเหของเนื้อเรื่องเพื่อไม่ให้น่าเบื่อ



ภาพที่ 3.23 โมชันกราฟิก เรื่อง Fight For Everyone

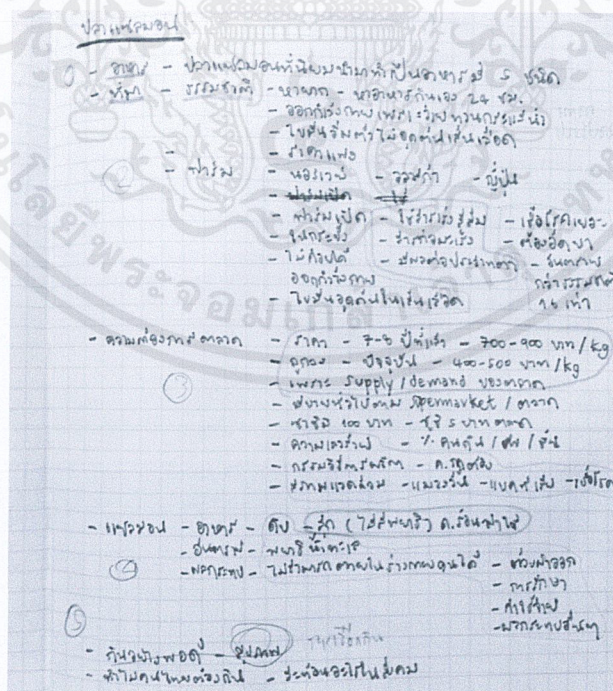
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล

4.1 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเรื่องปลาแซลมอน

จากการที่ได้หาข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับปลาแซลมอนในหลายๆด้าน ขั้นตอนต่อมาคือการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีจากแหล่งต่างๆ โดยเรียบเรียงจากหัวข้อสำคัญแตกประเด็น ไปยังหัวข้ออื่นๆ จากการทำ Mind Mapping และทำการตัดหัวข้อที่ธรรมดาและไม่น่าสนใจทิ้ง เพื่อที่ผู้จัดทำจะสามารถเจาะประเด็นลงลึกหัวข้อที่น่าสนใจจากเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปลาแซลมอนได้ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดขอบเขตและทิศทางของงานที่ต้องการนำเสนอ โดยเริ่มจาก



ภาพที่ 4.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 ความนิยมของปลาแชลมอน

จากข้อมูลต่างๆเบื้องต้นเกี่ยวกับปลาแชลมอนที่ได้ศึกษามา ทำให้ทราบว่า ในปัจจุบันปลาแชลมอนเป็นอาหารที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในประเทศไทย โดยจะสังเกตได้จากจำนวนร้านอาหารญี่ปุ่นที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากการแนะนำบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงบทความเว็บไซต์ต่างๆเกี่ยวกับปลาแชลมอนที่เป็นอาหารสุขภาพ ทำให้ผู้บริโภคมีมากขึ้น ประกอบกับหลายปีมานี้ราคาปลาแชลมอนถูกลง เพราะปริมาณความต้องการในท้องตลาดมีมาก ปลาแชลมอนที่ได้จากการประมงเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอต่อความต้องการ ทำให้อุตสาหกรรมการเลี้ยงปลาแชลมอนเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการแบ่งสัดส่วนในท้องตลาด แต่กลุ่มเป้าหมายที่รับประทานปลาแชลมอนยังคงเป็นตลาดกลางจนถึงระดับบน เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มตลาดล่าง พ่อค้าแม่ค้าจึงต้องลดราคาต้นทุนลงด้วยการนำของปลอมมาขายลูกค้า

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นแล้วทำให้พบปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นจากความนิยมของปลาแชลมอนในปัจจุบัน โดยสรุปได้เป็นข้อๆ ดังนี้

- 4.1.1.1 ปลาที่ได้จากอุตสาหกรรมฟาร์มเลี้ยงมีผลกระทบต่อสุขภาพในระยะยาว
- 4.1.1.2 ปลาเลี้ยงและปลารธรรมชาติ มีความแตกต่างกันทั้งด้านราคาและลักษณะเนื้อปลา
- 4.1.1.3 การบริโภคปลาดิบเป็นประจำทำให้เสี่ยงต่อการเจ็บป่วย
- 4.1.1.4 เสี่ยงต่อการถูกหลอกให้ซื้อปลาปลอมที่มีราคาถูก

จากเหตุผลต่างๆข้างต้น ก็ได้ไปทำการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพิ่มเติมว่ามี ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลเหล่านี้หรือไม่ ส่วนใหญ่จะไม่ทราบ และตกใจที่ได้รับทราบความจริงเกี่ยวกับปลาแชลมอนที่ผู้บริโภคไม่เคยรู้ หลายคนอาจไม่ได้ใส่ใจตรงนี้เท่าไร เนื่องจากเป็นเรื่องที่มองไม่เห็น ไม่ได้กินแล้วตาย ไม่เห็นเป็นอะไร แม้ปัญหาเหล่านี้จะส่งผลในระยะยาว แต่ก็เป็นเรื่องใกล้ตัวมาก เพราะเป็นเรื่องเกี่ยวกับสุขภาพและอาหาร การกินโดยตรง ซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการดำรงชีวิต ทำให้สามารถสรุปแนวทางการคิด Key Message ได้ว่าจะทำอย่างไรให้ผู้บริโภคมองเห็นถึงความจริงเกี่ยวกับปลาแชลมอนที่ไม่เคยรู้

4.1.2 สรุปเนื้อหาเรื่องปลาแชลมอน

เนื้อหาของงานในส่วนต่างๆ รวมถึงประเด็นสำคัญที่ได้วิเคราะห์ไว้ เพื่อที่จะเป็นแนวทางในการวางโครงเรื่องสำหรับออกแบบในส่วนต่อไป โดยจะใช้วิธีเล่าถึงปัญหาในประเด็นต่างๆเกี่ยวกับปลาแชลมอน ให้ผู้บริโภคเปลี่ยนความคิดเดิมๆเกี่ยวกับปลาแชลมอนใหม่ เพราะความจริงอาจไม่ได้เป็นแบบที่เราเคยรู้ สรุปประเด็นสำคัญเป็นข้อๆได้ดังนี้

- 4.1.2.1 ปลาแชลมอนได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก หาทานง่าย และราคาถูกลง
- 4.1.2.2 จริงอยู่ที่ปลาแชลมอนเป็นปลาที่มีประโยชน์มาก แต่ปลาแชลมอนที่นำมาขายในท้องตลาด เป็นปลาที่นำเข้ามาจากฟาร์มเลี้ยง ซึ่งมีการใส่สารเคมีลงในบ่อปลาเพื่อฆ่าเชื้อโรค
- 4.1.2.3 ปลาเลี้ยงไม่ได้ออกกำลังกายตามธรรมชาติ เพราะถูกจำกัดพื้นที่ในบ่อ
- 4.1.2.4 อาหารปลาไม่ใช่อาหารตามธรรมชาติของปลา มีสารเร่งสี เร่งการเจริญเติบโต
- 4.1.2.5 ทั้งหมดส่งผลกระทบต่อสุขภาพผู้บริโภคในระยะยาว เสี่ยงเป็นโรคหลายชนิด
- 4.1.2.6 การบริโภคปลาคือบอาจเจอพยาธิที่อันตรายมาก ซึ่งคนส่วนมากคิดว่าปลาทะเลไม่มีพยาธิ
- 4.1.2.7 กรรมวิธีการขนส่ง หากทำอย่างถูกต้องก็ปลอดภัย ไม่เช่นนั้นจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพอีกเช่นกัน
- 4.1.2.8 ชูชิตลาดมีราคาที่ถูกมากจนน่าตกใจ มากจากการใช้วัตถุดิบที่ไม่ใช่ของแท้
- 4.1.2.9 เนื่องจากการแข่งขันในท้องตลาด ทำให้ร้านอาหารบางร้านโฆษณาว่าใช้ปลาจากธรรมชาติ เพื่อหวังขึ้นราคาเกินกำไร หลอกหลวงผู้บริโภค
- 4.1.2.10 แนวทางในการบริโภคปลาแชลมอนให้มีสุขภาพดี ห่างไกลจากโรคต่างๆ

เมื่อสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารออกไปแล้วก็คิดหาวิธีการแนวทาง ในการนำเสนอความจริงเกี่ยวกับปลาแชลมอนให้ผู้บริโภคได้รับรู้ ด้วยเนื้อหาที่ค่อนข้างจะน่าตกใจแล้ว ต้องไม่นำเสนอให้มีความน่ากลัวจนเกินไป และเล่าเรื่องให้สามารถสรุปทางออกของปัญหาได้อย่างจับต้องได้ เพื่อที่กลุ่มเป้าหมายจะนำไปปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลในด้านสื่อนำเสนอ

สื่อในการนำเสนอเรื่องปลาแซลมอนนั้นสามารถทำได้หลายแบบ การวิเคราะห์แยกข้อดี-ข้อเสียของสื่อแต่ละประเภทจึงจำเป็นในการสรุปแนวทางที่เหมาะสมในการนำเสนอที่สุด

ตารางวิเคราะห์สื่อในการนำเสนอ

สื่อ	ข้อดี	ข้อเสีย
ไบปลิว	เป็นสื่อพื้นฐานสำหรับเผยแพร่ต่อสาธารณชนที่ต้นทุนถูกที่สุด สามารถเลือกเผยแพร่ที่กลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง	เรียกร้องความสนใจได้น้อย ไม่ค่อยได้รับความนิยมน อาจถูกมองเป็นไบปลิวขายสินค้า และกลายเป็นขยะในที่สุด
โปสเตอร์	เป็นสื่อที่ค่อนข้างนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย จัดทำง่าย	การส่งสารทำได้จำกัด โดยขึ้นอยู่กับบริเวณที่ติด โปสเตอร์ เรียกร้องความสนใจได้น้อย
โฆษณา	เผยแพร่ได้อย่างรวดเร็วเป็นวงกว้าง มีโอกาสที่กลุ่มเป้าหมายจะรับรู้สูง	มีค่าใช้จ่ายในการทำค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับสื่ออื่นๆ การจัดทำเป็นไปได้อย่างยาก
เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต	สามารถเผยแพร่ได้เป็นวงกว้าง และกำลังได้รับความนิยมสูง สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้จากการแชร์	หากเนื้อหาไม่เป็นที่น่าสนใจก็จะเป็นไปได้อาจจะไม่ได้รับความสนใจเนื่องจากมีคอนเทนต์จำนวนมากเกิดขึ้นพร้อมๆกันตลอดเวลา

จากตารางวิเคราะห์จะเห็นว่าแต่ละสื่อก็มีข้อดี-ข้อเสียแตกต่างกันไป การที่จะเลือกทำทุกสื่อเลยนั้นก็เป็นไปได้แต่เนื่องด้วยจากข้อจำกัดทางด้านเวลาจึงทำให้ต้องเลือกสื่อที่สามารถตอบโจทย์ที่เหมาะสมกับงานมากที่สุด

4.3 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

เพศ	ทุกเพศ
อายุ	17-30 ปี (วัยรุ่น-วัยทำงาน)
พฤติกรรม	ชอบบริโภคอาหารญี่ปุ่นและปลาแซลมอน ใช้อินเทอร์เน็ตเข้าถึงเครือข่ายออนไลน์ต่างๆเป็นประจำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการออกแบบ

5.1 วางโครงเรื่อง

หลังจากที่วิเคราะห์และสรุปขอบเขตของงานได้แล้ว ต่อมาจึงทำการวางโครงเรื่องสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างโมชันคร่าวๆ โดยแบ่งเนื้อหาตามหัวข้อเรื่องเป็นลำดับฉากได้ทั้งหมด 6 ฉาก สรุปเป็นแผนผังดังนี้

1 ชีวิตปลาแซลมอนธรรมชาติ / ประโยชน์

2 ปลาแซลมอนเลี้ยง / อันตรายจากฟาร์ม

3 พยาธิในปลาทะเล / กรรมวิธีเก็บรักษา

4 ซูชิตลาดนัด / เนื้อปลาแซลมอนปลอม

5 วิธีการสังเกตเนื้อปลาแซลมอนธรรมชาติ

6 สรุป / การกินอย่างพอประมาณ / END

ภาพที่ 5.1 แผนผังสรุปโครงเรื่องของโมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 เขียนสคริปต์

จากโครงเรื่องที่ได้วางแนวทางเอาไว้ ขั้นตอนต่อมาคือการเขียนสคริปต์ของเรื่องที่จะเล่า ขั้นตอนนี้จะใช้ระยะเวลาค่อนข้างนาน และมีการปรับเนื้อเรื่องหลายครั้ง เพื่อให้ได้เนื้อเรื่องที่ตรงกับประเด็นที่จะเล่ามากที่สุด

5.2.1 สคริปต์ที่ 1

ถ้านึกถึงอาหารญี่ปุ่น 'แซลมอน' คงเป็นหนึ่งในเมนูยอดนิยมของคนไทย จำนวนไม่น้อย ยืนยันได้จากร้านอาหารญี่ปุ่นที่เปิดกันหนาตา เอาคำว่าซูเฟตต์มาล้อ ผู้บริโภคพร้อมกับราคาที่ถูกลงๆ จุดเด่นที่ทำให้ปลาแซลมอนได้รับความนิยมนั่นคือสีเนื้อปลาและรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะแบบดิบ หรือซาซิมิที่คนญี่ปุ่นทาน

แต่เคยสงสัยไหมว่า ปลาแซลมอนที่เรากินๆ กันอยู่ทุกวันนี้มีที่มาที่ไปอย่างไร ปลาแซลมอนมีชีวิตที่ไม่ธรรมดา มันจะต้องว่ายทวนกระแสน้ำจากท้องทะเล เพื่อกลับขึ้นไปวางไข่ในแหล่งน้ำบริสุทธิ์ ใช้เวลาเดินทางมากกว่า 1 เดือนเป็นระยะทางไกลกว่า 1,000 กิโลเมตร โดยไม่ได้กินอาหารเลย กว่าที่จะถึงจุดหมายจะสูญเสียน้ำหนักไปมากถึง 40%

ระหว่างที่อยู่ในทะเล ปลาแซลมอนจะสะสมไขมันจากการกินแพลงตอนและสาหร่ายทะเล ทำให้อุดมไปด้วยโอเมกา-3 ซึ่งเป็นกรดไขมันไม่อิ่มตัว มีประโยชน์มากกับมนุษย์ การรับประทานปลาแซลมอนจึงมีคุณค่าทางโปรตีนสูง ส่วนไขมันและคอเรสเตอรอลนั้นต่ำมาก และยังสามารถทดแทนสารอาหารที่ได้จากเนื้อวัว เนื้อหมู และสัตว์อื่นๆ นอกจากนี้นักวิจัยชาวออสเตรเลียยืนยันมาว่าหากรับประทานบ่อยครั้ง จะช่วยลดน้ำหนักได้อีกด้วย

แต่ปลาแซลมอนสีส้มๆนี้จะไว้ใจได้อย่างไร?

ย้อนเวลากลับไปดูราคาปลาแซลมอนเมื่อหลายปีที่แล้ว เนื้อปลา 1 กิโลกรัมจะอยู่ที่ประมาณ 700 – 900 บาท ในขณะที่ปลาทะเลแพงๆ ในบ้านเราอย่างปลาทูจะละเม็ดจะอยู่ที่ 400 – 500 บาท แต่ทุกวันนี้ปลาทูจะละเม็ดยิ่งราคาเท่าเดิมในขณะที่ปลาแซลมอนราคาถูกลงมาเกือบครึ่งต่อครึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อปริมาณความต้องการของผู้บริโภคมีมากขึ้น บวกกับปริมาณปลาในธรรมชาติเริ่มลดน้อยลง จึงทำให้เกิดอุตสาหกรรมเพาะเลี้ยงปลาแซลมอนขึ้นในหลายๆ ประเทศ ซึ่งปลาแซลมอนส่วนใหญ่ในบ้านเรานำเข้าจากประเทศนอร์เวย์ อลาสก้า และ ญี่ปุ่น ทำให้เรารู้สึกวางใจในระดับหนึ่งว่า ปลาแซลมอนพวกนี้ปลอดภัยแน่นอน

แต่ซักก่อน ถ้าด้วยเหตุผลแค่นี้แล้วคิดว่าปลอดภัย รู้หรือว่าปลาแซลมอนที่เรากินกันอยู่ทุกวันนี้เป็นปลาเพาะเลี้ยง ไม่ใช่ปลาธรรมชาติ

อาจฟังดูไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่ปลาแซลมอนจากฟาร์มเลี้ยงนั้นอุดมไปด้วยเชื้อโรค จึงต้องใส่สารเคมีและยาปฏิชีวนะลงในบ่อปลาเป็นจำนวนมาก

เนื้อปลาแซลมอนที่มีสี สีส้ม น่ากิน มาจากอาหารที่มีสารเร่งสีจำพวก Astaxanthin และ Canthaxanthin ชนิดเข้มข้น ซึ่งหากมนุษย์ได้รับสารเหล่านี้มากเกินไป จะมีผลต่อระบบประสาทตา

นอกจากนี้ เนื้อของปลาแซลมอนที่ไม่ค่อยได้ออกกำลังตามธรรมชาติ ยังอุดมไปด้วยกรดไขมันอิ่มตัว ซึ่งมีผลต่อการอุดตันของเส้นเลือด แกรมยังมีกรดไขมัน โอเมกา-3 น้อยกว่าปลาแซลมอนในธรรมชาติถึง 3 เท่า

ในสหรัฐอเมริกายังมีการวิจัยพบว่า เนื้อปลาแซลมอนจากฟาร์มเลี้ยงมีสารก่อมะเร็งที่มาจากอาหารปลาในระดับที่สูงกว่าปลาแซลมอนจากธรรมชาติถึง 16 เท่า มากกว่าเนื้อวัว 4 เท่า

ถึงแม้ปลาทะเลจะมีพยาธิน้อยกว่าปลาน้ำจืด แต่ก็มีโอกาสพบได้เช่นกัน นั่นก็คือพยาธิอานิซาคิส ซึ่งหากเข้าสู่ร่างกายจะมีอาการปวดท้อง ถ้าไล่สุดต้น คลื่นไส้ อาเจียนออกมาเป็นตัวพยาธิ ที่สำคัญพยาธิชนิดนี้ไม่ตายในร่างกายมนุษย์ ยาถ่ายพยาธิก็ใช้ไม่ได้ผล ต้องใช้วิธีการผ่าตัดออกเท่านั้น ถึงจะดูอันตราย แต่ถ้าทำให้ปลาสุกด้วยอุณหภูมิไม่ต่ำกว่า 60 องศาเซลเซียส อย่างน้อย 5 นาที หรือแช่แข็งในอุณหภูมิต่ำกว่า -20 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 7 วัน พยาธิก็จะตายหมด

ปลาแซลมอนที่กินในเมืองไทยมีหลายเกรด ปลาเหล่านี้ขายมานานแล้ว แต่ยังคงความสดอยู่ได้ ราคาของปลาเกรดที่นำมาทำปลาดิบ ก็ขึ้นอยู่กับคุณภาพ แหล่งที่มา การเก็บรักษาตั้งแต่จับได้ การขนส่ง ซึ่งสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ ยากมากที่พยาธิ หรือเชื้อโรค จะขยายพันธุ์ได้ เว้นเสียแต่เทคนิคการละลายแช่แข็งที่ไม่ถูกวิธี ทำให้ปลาเสียความเย็น

นานเกินไปจนเกิดการเน่าเสีย หรือครัวที่รักษาความสะอาดไม่ได้มาตรฐาน ก็อาจทำให้เกิดเชื้อโรคได้

โดยเฉพาะร้านซูชิแผงลอยตามตลาดนัด แม่ค้าขายซูชิหน้าปลาแชลมอนในราคาเพียงแค่ 5 บาท และมันก็เป็นที่นิยมอย่างมาก แต่หาว่าไม่น่ามันไม่ใช่ปลาแชลมอนจริงๆ แต่มันคือปลานิลที่เอาไปหมักสีให้ได้สีส้ม และบางร้านก็ซื้อปลาแชลมอนปลอมมาจากโรงงานแล้วปลาที่หลอกขายนำเอาเนื้อปลาปักเป้ามาขอมสี และยิ่งไปกว่านั้น เราก็อาจได้รับเชื้อเชื้อ อี.โคไล ที่ปนเปื้อนมาจากการทำซูชิอย่างไม่ถูกสุขลักษณะ ไม่รักษาความสะอาด หรือจากสภาพแวดล้อมที่เป็นตลาดสด ผู้ที่ได้รับเชื้อ อี.โคไล เริ่มแรกจะมีอาการท้องร่วง และค่อยๆทวีความรุนแรงขึ้น มีอาการปวดท้อง ถ่ายเหลว อาจมีเลือดปน มีไข้ กระทั่งอาเจียน

ได้ยินอย่างนี้ หลายคนคงเริ่มขยาดกับปลาแชลมอน และอาจสงสัยว่าจะยังกินปลาแชลมอน ได้อยู่หรือเปล่า คำตอบคือ ได้ แต่ไม่ว่าจะอาหารอะไรก็ตาม เราควรกินให้หลากหลาย เพราะถ้าหากมันมีสารพิษอะไรที่เป็นอันตรายต่อเรา ยิ่งกินซ้ำๆบ่อยๆมากเท่าไร โอกาสเสี่ยงที่จะสะสมในร่างกายก็มากขึ้นเท่านั้น

ปลาแชลมอนเป็นปลาที่มีประโยชน์มาก ถ้าเราเลือกกินอย่างพอดี และเลือกกินอย่างถูกสุขลักษณะ ก็ย่อมได้รับคุณประโยชน์มากกว่าโทษแน่นอน

5.2.2 สคริปต์ที่ 2

เราอยู่ในยุคที่ไม่ต้องไปกินปลาดิบถึงญี่ปุ่นอีกต่อไป เพราะแค่เลื่อนนิ้วที่คบนเฟชบุ๊ก จะมีกระทู้อาหารญี่ปุ่นต่างๆมากมาย จะมีกระทู้อาหารญี่ปุ่นต่างๆมากมาย คอยเรียกน้ำลาย ไม่ก็เงินในกระเป๋าตั้งค์เป็นอย่างดี ซึ่งเมนูยอดฮิตติดลมบนสำหรับคนไทยก็คือ ปลาแชลมอน

ถ้าเคยดูรายการสารคดีสัตว์โลก จะเห็นภาพปลาแชลมอนที่ต้องว่ายทวนกระแสน้ำหลายพันไมล์ไปวางไข่ที่ต้นลำธาร แล้วคิดว่ามันช่างเป็นปลาที่เฮลท์ตี้มากๆ แล้วยังอุดมไปด้วยกรดไขมัน โอเมก้า-3 โปรตีนสูง คอเลสเตอรอลต่ำ ประโยชน์มาเต็มแบบนี้จะไม่ทานได้ไง

เดี๋ยวนี้ปลาแชลมอนยังหาทานง่ายเลย แค่เดิน ไปซูเปอร์มาร์เก็ตใกล้บ้าน ก็ได้ ปลาแชลมอนมาทานในราคาน่ารัก (แพ็คปลาดีคราหรืออื่นๆ) ตลาดนัดแทบทุกที่ที่ต้อง มีซูชิชิ้นละ 5 บาทแน่ๆ เข้าถึงประชากรทุกหย่อมหญ้าแบบนี้ ปลาแชลมอนเลย กลายเป็นปลาอดฮิต ทานกันจนเป็นเฟเวอร์ที่ฟูดไปเลย

รู้ไหมว่าปลาแชลมอนที่เราทานกันทุกวันนี้เนี่ย เป็นปลาเลี้ยงจากฟาร์ม ไม่ได้ จับมาจากทะเล แต่ก็ยังมีร้านอาหารญี่ปุ่นที่ติดป้ายหน้าร้านเคลมสินค้าตัวเองซะดึบดึบว่า ใช้ปลาแชลมอนระดับพรีเมียมจากธรรมชาติ แถมราคาต่อคำก็พรีเมียมตามไปด้วย จะ เชื่อได้อย่างไรว่าจริงไม่จริง วิธีสังเกตก็ดูง่ายที่สีสันของเนื้อปลา ถึงจะแตกต่างเพียงแค่ เล็กน้อยแต่ก็ยังดีกว่าตกเป็นเหยื่อบรรดาพ่อค้าหัวใสที่เนียนมาหลอกเรา

ปลาแชลมอนที่กินในเมืองไทยมีหลายเกรด ปลาเหล่านี้ตายมานานแล้ว แต่ ยังคงความสดอยู่ได้ ราคาของปลาเกรดที่นำมาทำปลาดิบ ก็ขึ้นอยู่กับคุณภาพ แหล่งที่มา การเก็บรักษาตั้งแต่จับได้ การขนส่ง ซึ่งสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ ยากมากที่พยาธิ หรือเชื้อโรค จะขยายพันธุ์ได้ เว้นเสียแต่เทคนิคการละลายแช่แข็งที่ไม่ถูกวิธี ทำให้ปลาเสียความเย็น นานเกินไปจนเกิดการเน่าเสีย หรือครวที่รักษาความสะอาดไม่ได้มาตรฐาน ก็อาจทำให้เกิดเชื้อโรคได้

คนไทยมักจะคิดว่าปลาทะเลไม่มีพยาธิ ซึ่งไม่จริงเลย ถึงแม้ปลาทะเลจะมี พยาธิน้อยกว่าปลาน้ำจืด แต่ก็มีโอกาสพบได้เช่นกัน นั่นก็คือพยาธิอานิซาคิส ซึ่งหากเข้าสู่ ร่างกายจะมีการปวดท้อง ลำไส้อุดตัน คลื่นไส้อาเจียนออกมาเป็นตัวพยาธิ ที่สำคัญ พยาธิชนิดนี้ไม่ตายในร่างกายมนุษย์ ยาถ่ายพยาธิก็ใช้ไม่ได้ผล ต้องใช้วิธีการผ่าตัดออก เท่านั้น ถึงจะดูอันตราย แต่ถ้าทำให้ปลาสุกด้วยอุณหภูมิไม่ต่ำกว่า 60 องศาเซลเซียส อย่างน้อย 5 นาที หรือแช่แข็งในอุณหภูมิต่ำกว่า -20 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 7 วัน พยาธิ ก็จะตายหมด

โดยเฉพาะร้านซูชิแผงลอยตามตลาดนัด เราอาจต้องเสี่ยงจากการทำซูชิอย่างไม่ ถูกสุขลักษณะ เพราะสภาพแวดล้อมที่ไม่สะอาดของตลาดสด แล้วเคยสงสัยไหมว่าขาย ได้ยังไรราคาแค่ 5 บาทเอง ก็เพราะว่ามันอาจไม่ใช่ปลาแชลมอนจริงๆนะสิ แม้อ้าหัวใส เอาปลานิลไปหมักสีให้ได้สีส้ม หรือบางร้านแม่ค้าก็โดน โรงงานหลอกอีกที ให้ซื้อ ปลาแชลมอนปลอมที่ทำมาจากปลาปักเป้าข้อมสี คือจะกินทั้งที่ก็ต้องดูให้ดีกว่าก่อน คงไม่มีใครอยากกินปลาเน่าหรือปลาปลอมเข้าไปหรอก จริงไหม

มาถึงตรงนี้หลายคนคงจะคิดว่า ฉันยอมลงทุนไปหาปลาแชลมอนจากธรรมชาติมากินดีกว่า จริงๆยังพอหาทานได้อยู่บ้าง แต่ก็มีน้อยมากๆ ร้านอาหารญี่ปุ่นบางร้านเคลมสินค้าตัวเองซะดิบดี ว่าใช้ปลาแชลมอนระดับพรีเมียมจากธรรมชาติ แกรมราคาก็พรีเมียมตามไปด้วย แล้วเราจะรู้ได้ยังไงว่าปลาแชลมอนเป็นของจริง? วิธีสังเกตก็ดูง่ายๆที่สีสันของเนื้อปลา ถึงจะแตกต่างกันเพียงแค่นิดเดียว แต่ก็ยังดีกว่าตกเป็นเหยื่อบรรดาพ่อค้าหัวใสที่เนียนมาหลอกเรา

5.2.3 สคริปต์ที่ 3

ในปัจจุบัน อาหารญี่ปุ่นเป็นที่นิยมอย่างมากในประเทศไทย แต่ที่ร้อนแรงที่สุด ชื่อของปลาแชลมอน น่าจะอยู่ในอันดับต้นๆเลยก็ว่าได้

ถ้าเคยดูรายการสารคดีสัตว์โลก ปลาแชลมอนต้องว่ายทวนกระแสน้ำหลายพันไมล์ไปวางไข่ที่ต้นถ้ำธาร ดูเป็นปลาที่เฮลท์ตี้มากๆ แกรมยังอุดมไปด้วยโอเมก้า-3 ที่มีประโยชน์แบบจัดเต็ม แล้วเดี๋ยวนี้ปลาแชลมอนยังหาทานได้ง่าย ตลาดนัดแทบทุกที่ต้องมีซูชิชิ้นละ 5 บาทแน่ๆ หรือแค่เดินไปซูเปอร์มาร์เก็ตใกล้บ้าน ก็ได้ปลาแชลมอนมาทานในราคาร่ากรัง เข้าถึงประชากรทุกหย่อมหญ้าแบบนี้ ปลาแชลมอนเลยกลายเป็นปลาอดฮิต ทานกันจนเป็นเฟเวอร์ทิฟู้ดไปเลย

แน่นอนว่าทุกคนที่ชอบปลาแชลมอน เพราะสีเนื้อปลาและรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ละมุนลิ้น แต่รู้ไหมว่าปลาแชลมอนที่เรากินกันทุกวันนี้เนี่ย ไม่ได้จับมาจากทะเลอย่างที่เรารู้ แต่เป็นปลาแชลมอนที่นำเข้ามาจากฟาร์มเลี้ยงต่างหาก ไม่ว่าจะ เป็น นอร์เวย์ อลาสกา หรือญี่ปุ่น ฟังดูรู้สึกวางใจ ว่าอย่างน้อยก็อิมพอร์ตมาจากถิ่นปลาแชลมอน แต่ขึ้นชื่อว่ามาจากฟาร์มเลี้ยง ยังไงก็หนีไม่พ้นเชื้อโรค เจ้าของฟาร์มเลยต้องใส่สารเคมีและยาปฏิชีวนะลงในบ่อปลา ซึ่งไม่ต่างอะไรกับฟาร์มหมู และฟาร์มไก่ในบ้านเราเลย เนื้อนุ่มแสนอร่อยกับสีส้มน่ากิน ก็มาจากอาหารปลาที่มีสารเร่งสีชนิดเข้มขึ้น ซึ่งมีผลต่อระบบประสาทตา แล้วยังมีสารก่อมะเร็งสูงอีกด้วย ไขมันของปลาแชลมอนเลี้ยงยังเยอะกว่าปลาแชลมอนธรรมชาติ เพราะว่าวนอยู่ในกระชังไม่ค่อยได้ออกกำลังกายนั่นเอง กินบ่อยๆ ก็ระวังไขมันอุดตันในเส้นเลือดแล้วกัน

ใครที่คิดว่าปลาทะเลไม่มีพยาธิเหมือนปลาน้ำจืด ขอบอกเลยว่าเข้าใจผิดแล้ว มีโอกาสจะเจอได้เหมือนกัน ถ้ามันเข้าสู่ร่างกายเราเมื่อไหร่ จะมีอาการปวดท้องคลื่นไส้ อาเจียน พยาธิชนิดนี้อันตรายมากๆ ตายก็ยาก ยาถ่ายพยาธิก็ใช้ไม่ได้ผล ต้องผ่าตัดเอาออกเท่านั้น ฟังดูสยองน่าดู แต่เดี๋ยวนี้ระบบการเก็บรักษาปลาแชลมอนตั้งแต่จับได้ พอปลาตายปั๊บ ก็ถูกควบคุมความเย็น โดยการแช่ให้แข็งจนเดินทางมาถึงมือพ่อครัว ยากมากที่พยาธิจะโตได้ บอกลาบ้ายบายไปได้เลย แต่ถ้าพ่อครัวทำให้ปลาเสียความเย็นนานเกินไป ก็อาจเกิดเชื้อโรคจากการเน่าเสียได้เหมือนกัน

โดยเฉพาะร้านซูชิแผงลอยตามตลาดนัด เราอาจต้องเสี่ยงจากการทำซูชิอย่างไม่ถูกสุขลักษณะ เพราะสภาพแวดล้อมที่ไม่สะอาดของตลาดสด แล้วเคยสงสัยไหมว่าขายได้ยังไงราคาแค่ 5 บาทเอง ก็เพราะว่ามันอาจไม่ใช่ปลาแชลมอนจริงๆนะสิ แม้อ้าหัวใสเอาปลานิลไปหมักสัให้ได้สี่สัปดาห์ หรือบางร้านแม่ค้าก็โดน โรงงานหลอกอีกที ให้ซื้อปลาแชลมอนปลอมที่ทำมาจากปลาปักเป้าย้อมสี คือจะกินทั้งทีก็ต้องดูให้ดีกว่าก่อน คงไม่มีใครอยากกินปลาเน่าหรือปลาปลอมเข้าไปหรอก จริงไหม

มาถึงตรงนี้หลายคนคงจะคิดว่า งั้นยอมลงทุนไปหาปลาแชลมอนจากธรรมชาติมากินดีกว่า จริงๆยังพอหาทานได้อยู่บ้าง แต่ก็มีน้อยมากๆ ร้านอาหารญี่ปุ่นบางร้านเคลมสินค้าตัวเองซะดิบดี ว่าใช้ปลาแชลมอนระดับพรีเมียมจากธรรมชาติ แถมราคาก็พรีเมียมตามไปด้วย แล้วเราจะรู้ได้ยังไงว่าปลาแชลมอนเป็นของจริง? วิธีสังเกตก็ดูง่าย ๆ ที่สีสันของเนื้อปลา ถึงจะแตกต่างกันเพียงแค่นิดหน่อย แต่ก็ยังดีกว่าตกเป็นเหยื่อบรรดาพ่อค้าหัวใสที่เนียนมาหลอกเรา

ได้ยินอย่างนี้ หลายคนคงเริ่มขยาดกับปลาแชลมอน และอาจสงสัยว่าจะยังกินปลาแชลมอนได้อยู่หรือเปล่า คำตอบคือ ได้ แต่ไม่ว่าจะอาหารอะไรก็ตาม เราควรกินให้หลากหลาย เพราะถ้าหากมันมีสารพิษอะไรที่เป็นอันตรายต่อเรา ยิ่งกินซ้ำๆบ่อยๆมากเท่าไร โอกาสเสี่ยงที่จะสะสมในร่างกายก็มากขึ้นเท่านั้น ปลาแชลมอนเป็นปลาที่มีประโยชน์มาก ถ้าเราเลือกกินอย่างพอดี และเลือกกินอย่างถูกสุขลักษณะ ก็ย่อมได้รับคุณประโยชน์มากกว่าโทษอย่างแน่นอน

5.2.4 สกริปต์ที่ 4

คนไทยชอบกินอาหารญี่ปุ่น ถ้าพูดถึงเมนูที่ฮิตสุดๆ ปลาแซลมอน น่าจะเป็นชื่อแรกๆที่ทุกคนคิดถึง รสชาติเอร็ดอร่อยของเนื้อปลาที่นุ่มนวลละมุนลิ้น แถมยังอุดมไปด้วยประโยชน์แบบจัดเต็ม ตามแบบฉบับปลาสดเฮลท์ดี ที่ว่ายทวนกระแสเข้าไปวางไข่ที่ต้นลำธาร กลายมาเป็นปลาดิบแล่สดๆในร้านอาหารบุฟเฟ่ต์ หรือวางขายที่ซูเปอร์มาร์เก็ตใกล้บ้าน หากทานไม่ยากแล้วยังราคาค่อนข้างเบาแบบนี้ ปลาแซลมอนเลยเป็นเฟเวอริทฟู้ดสำหรับหลายคนไปแล้ว

แต่ลึกลับภาพปลาแซลมอนในสารคดีสัตว์โลกไปก่อน เพราะปลาแซลมอนที่เรากิน จริงๆแล้วนำเข้ามาจากฟาร์มเลี้ยง ไม่ว่าจะป็น นอร์เวย์ อลาสก้า หรือญี่ปุ่น อาจฟังดูไม่น่ากลัวเท่าไร เพราะอย่างน้อยก็อิมพอร์ตมาจากถิ่นปลาแซลมอน แต่ฟาร์มเลี้ยงกับสารเคมีเรียกได้ว่าเป็นของคู่กัน เจ้าของฟาร์มต้องใส่ยาปฏิชีวนะลงในบ่อปลาเพื่อนำเชื้อโรค ชีวิตของปลาแซลมอนเลี้ยงว่ายวนอยู่ในกระชัง ไม่ได้ออกกำลังกายตามธรรมชาติ จึงมีไขมันเยอะมากๆ เนื้อปลาแซลมอนสีส้มๆก็มาจากอาหารปลาที่มีสารเร่งสี ถึงปลาแซลมอนจะขึ้นชื่อเรื่องสารอาหาร แต่กินเยอะเกินไป ก็เสี่ยงเป็นโรคได้เหมือนกัน (ระบบประสาทตา / สารก่อมะเร็ง / ไขมันอุดตันในเส้นเลือด)

ใครที่คิดว่าปลาทะเลไม่มีพยาธิเหมือนปลาน้ำจืด เปลี่ยนความคิดใหม่เดี๋ยวนี้ พยาธิในปลาแซลมอนตายยากมาก ยาถ่ายพยาธิก็ไม่ช่วยอะไร อยู่ในตัวเราเมื่อไหร่ จะปวดท้องคลื่นไส้อาเจียน ต้องผ่าตัดเอาออกถึงจะหาย ฟังดูสยอง แต่ปัญหาเรื่องพยาธิจะหมดไป ถ้าแช่แข็งปลาอย่างถูกวิธีจนส่งมาถึงมือพ่อครัว แต่ถ้าปลาไม่สดแล้ว เราอาจต้องเสียจากการกินปลาเน่าเข้าไป โดยเฉพาะซูชิตามแผงลอยตลาดนัดที่มีสภาพแวดล้อมไม่สะอาด แล้วเคยสงสัยไหมว่าขายได้ยังไงในราคาแค่ 5 บาทเอง ก็เพราะว่ามันอาจไม่ใช่ปลาแซลมอนจริงๆนะสิ แม้อาจง่าย เอาปลานิลหรือปลาบึกไปหมักให้ได้สีส้ม แล้วมาหลอกขาย จะซื้อมากินระวังหน่อยก็ดี เผลอกินปลาแซลมอนปลอมเข้าไปคงไม่แฮปปี้เท่าไร

มาถึงตรงนี้ คนที่กระเป๋านักท่องเที่ยวคงจะยอมลงทุนไปหาปลาแซลมอนจากธรรมชาติมากิน ร้านอาหารญี่ปุ่นบางร้านเคลมสินค้าตัวเองซะดึบดี ว่าใช้ปลาแซลมอนระดับพรีเมียมจากธรรมชาติ แถมราคาก็พรีเมียมตามไปด้วย แล้วเราจะรู้ได้ยังไงว่าเป็น

ของจริง? สังเกตดูง่ายๆที่สีส้มของเนื้อปลา ถึงจะแตกต่างเพียงแค่น้อยๆ ยังดีกว่าตก เป็นเหยื่อบรรดาพ่อค้าหัวใสที่เนียนมาหลอกเรา

ได้ยินอย่างนี้ หลายคนคงอึ้งปลาแซลมอน และอาจสงสัยว่าจะยังกิน ปลาแซลมอน ได้อยู่หรือเปล่าคำตอบคือ ได้ ปลาแซลมอน ยังคงเป็นปลาสารพัด ประโยชน์ ประุงสุกบ้าง กินดิบบ้าง ลดความเสี่ยงจากอันตราย ด้วยการกินอย่างอื่น สลับกัน ไม่กินซ้ำๆบ่อยๆ หรือจะลองหันมากินปลาทะเลบ้านเราดูบ้าง จะได้ประหยัด เงิน ไปอีก กินปลาแซลมอนอย่างพอดี อร่อยดี สุขภาพดี ชีวิตดี เวิร์ธสเปย์

5.2.5 สคริปต์ที่ 5

คนไทยชอบกินอาหารญี่ปุ่น ถ้าพูดถึงเมนูที่ฮิตสุดๆ ปลาแซลมอน น่าจะเป็น ชื่อแรกๆที่ทุกคนคิดถึง รสชาติเอิร์ดอโรย ของเนื้อปลาสีส้มนุ่มนวลละมุนลิ้น แฉมยัง อุดมไปด้วยประโยชน์แบบจัดเต็ม ตามแบบฉบับปลาสุขภาพที่ดี ที่ว่ายทวนกระแสน้ำ หลายพันไมล์ไปวางไข่ที่ต้นลำธาร กลายมาเป็นปลาดิบแล่สดๆ ในร้านอาหารญี่ปุ่น หรือวางขายที่ซูเปอร์มาร์เก็ต ใกล้บ้าน หาทานไม่ยาก แล้วยังราคาโอเคแบบนี้ ปลาแซลมอน เลยเป็นเฟเวอริทฟู้ดสำหรับหลายๆคนไปเลย

แต่ลืมภาพปลาแซลมอนสุขภาพดีในสารคดีสัตว์โลกไปก่อน เพราะ ปลาแซลมอนที่เรากิน จริงๆแล้วนำเข้ามาจากฟาร์มเลี้ยง ไม่ว่าจะป็น นอร์เวย์ อลาสก้า หรือญี่ปุ่น อาจฟังดูไม่น่ากลัวเท่าไร เพราะอย่างน้อยก็อิมพอร์ตมาจากถิ่น ปลาแซลมอน แต่ฟาร์มเลี้ยงสัตว์กับเชื้อโรคเรียกได้ว่าเป็นของคู่กัน เจ้าของฟาร์มจึงต้อง ใส่สารเคมีและยาปฏิชีวนะลงในบ่อปลาเพื่อฆ่าเชื้อ เนื้อปลาแซลมอนสีส้มสดน่ากิน ก็ มาจากอาหารปลาที่มีสารเร่งสีเข้มข้น ปลาแซลมอนเลี้ยงไม่เคยได้ออกกำลังกายตาม ธรรมชาติ เพราะว่าขวนอยู่แค่ในกระชังเลยมีไขมันเยอะมากๆ ถึงปลาแซลมอนจะขึ้นชื่อ เรื่องสารอาหาร แต่กินเยอะเกินไปก็เสี่ยงเป็นโรคเหล่านี้ได้เหมือนกัน

ใครที่คิดว่าปลาทะเลไม่มีพยาธิเหมือนปลาน้ำจืดคงต้องเปลี่ยนความคิดใหม่ เดียวนี้ พยาธิในปลาแซลมอนตายากมาก ยาถ่ายพยาธิก็ไม่ช่วยอะไร ถ้าอยู่ในตัวเรา เมื่อไหร่ จะปวดท้องคลื่นไส้อาเจียน ต้องผ่าตัดเอาตัวพยาธิออก ถึงจะหายดี ฟังดูสยอง

แต่ปัญหาเรื่องพยาธิจะหมดไป ถ้าแช่แข็งปลาอย่างถูกวิธีจนส่งมาถึงมือพ่อครัว แต่ถ้าปลาไม่สดแล้ว เราก็อาจต้องเสียจากการกินปลานำเข้าไป

โดยเฉพาะซูชิตามแผงลอยตลาดนัดที่มีสภาพแวดล้อมไม่สะอาด แล้วเคยสงสัยไหมว่า เจ้าขายได้ยังไงในราคาแค่ 5 บาทเอง ก็เพราะว่ามันอาจไม่ใช่ปลาแชลมอนจริงๆนะสิ แม่ค้ามักง่าย เอาปลานิลหรือปลาน้ำจืดไปหมักให้ได้สีส้มแล้วมาลอกขาย ลูกค้า ของถูกแล้วดีไม่ได้มีเยอะเสมอไป เลียงได้ก็เลียงดีกว่า

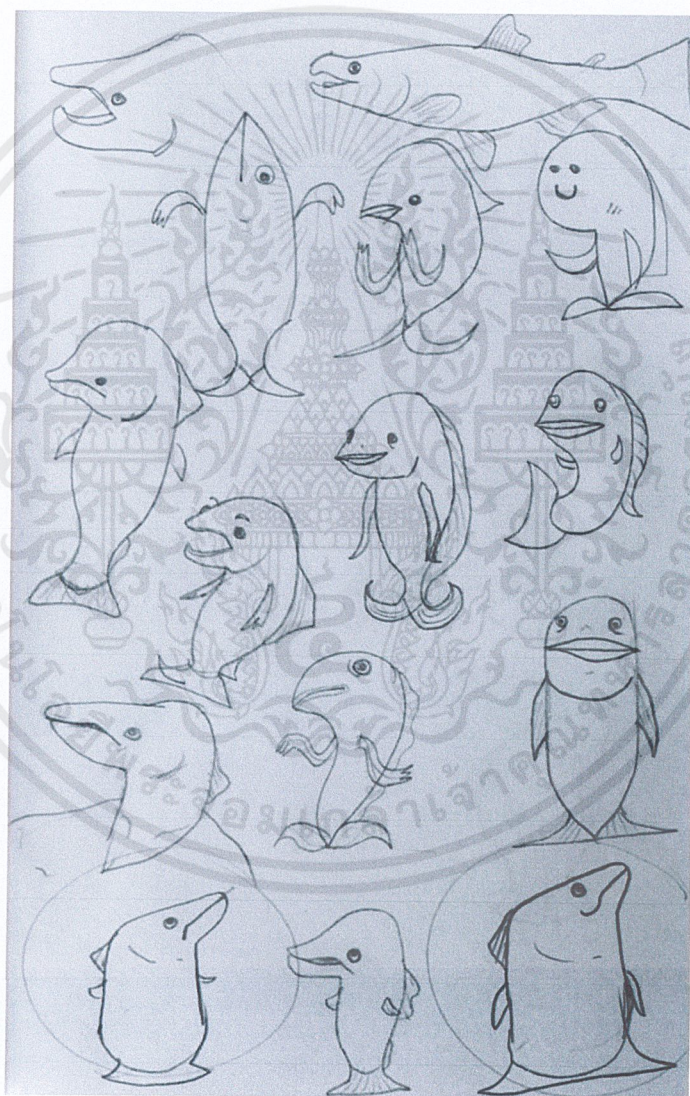
มาถึงตรงนี้แล้ว คนที่กระเป๋านักหน่อย คงจะยอมลงทุน ไปหาปลาแชลมอนจากธรรมชาติมากินถึงจะยังมีร้านอาหารญี่ปุ่นที่นำเข้ามา แต่คงเหนียวหน่อยเพราะแอบหายากน่าดู บางร้านก็โฆษณาสินค้าตัวเองซะดิบดี ว่าใช้ปลาแชลมอนระดับพรีเมียมจากธรรมชาติ แถมราคาก็พรีเมียมตามไปด้วย แล้วเราจะรู้ได้ยังไงล่ะว่าเป็นของจริง? ลองสังเกตดูง่าย ๆ ที่สีส้มของเนื้อปลาแชลมอน

ได้ยีนอย่างนี้ หลายคนคงอึ้งปลาแชลมอน และอาจสงสัยว่าจะยังกินปลาแชลมอนได้อยู่หรือเปล่า คำตอบคือ ได้ ปลาแชลมอน ยังคงเป็นปลาสารพัดประโยชน์ ประุงสุกบ้าง กินดิบบ้าง ลดความเสี่ยงจากอันตรายด้วยการกินอย่างอื่นสลับกัน ไม่กินซ้ำๆบ่อยๆ กินปลาแชลมอนอย่างพอดี อร่อยดี สุขภาพดี ชีวิตดี เวิร์ธเปย์

ในช่วงสคริปต์ต่างๆจะค่อนข้างคล้ายกันมาก เพราะจะต้องเพิ่ม ลด ตัดทอน ความยาวของเนื้อหาให้กระชับและสั้นลงเพื่อจำกัดเวลาของโมชัน ไม่ให้นานจนเกินไป และเพื่อให้ได้เนื้อหาที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงานมากที่สุด รวมถึงลดความซีเรียสของเนื้อหาที่มีข้อมูลและศัพท์วิชาการออกไป ทำให้ตัวสคริปต์ฟังดูเหมือนเพื่อนมาเล่าเรื่องให้ฟัง มากกว่าฟังเนื้อหาที่ดูเหมือนอ่านมาจากหนังสืออีกที เพื่อป้องกันไม่ให้โมชันน่าเบื่อจนเกินไป ทำให้สคริปต์ที่สมบูรณ์ที่สุดคือสคริปต์ที่ 5 ซึ่งหลังจากทำความเข้าใจเนื้อเรื่องแล้วก็นำไปสู่กระบวนการอัดเสียงต่อไป ในขณะที่เดียวกันก็มีขั้นตอนของการออกแบบตัวละครที่ต้องทำไปพร้อมๆกันด้วย

5.3 ออกแบบตัวละคร

หลังจากได้สคริปต์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็เข้าสู่ขั้นตอนของการสร้างตัวละคร โดยเริ่มจากการออกแบบภาพสเกตช์ก่อน เพื่อกำหนดทิศทางของตัวละครต่างๆ ที่จะต้องใช้ในโมชัน แล้วจึงนำไปพัฒนาเป็นภาพประกอบแบบสมบูรณ์สำหรับใช้เป็นส่วนประกอบของโมชันต่อไป

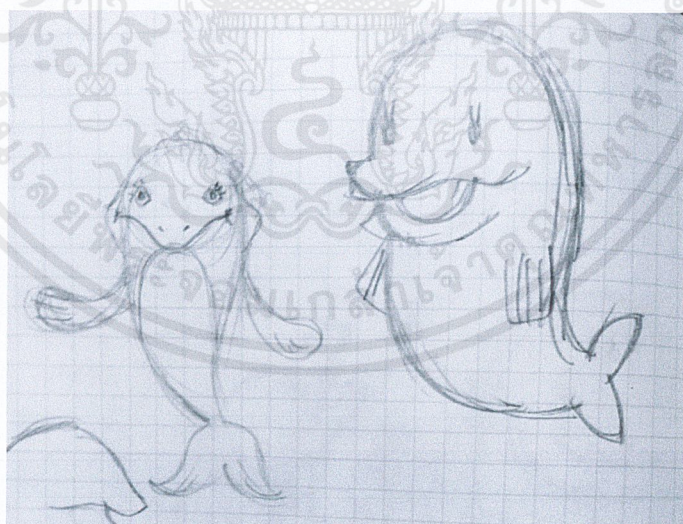


ภาพที่ 5.2 ภาพแบบร่างตัวละคร 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

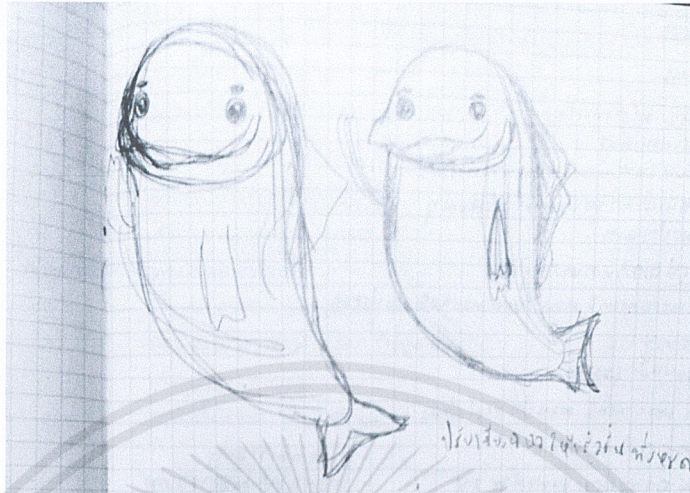


ภาพที่ 5.3 ภาพแบบร่างตัวละคร 2

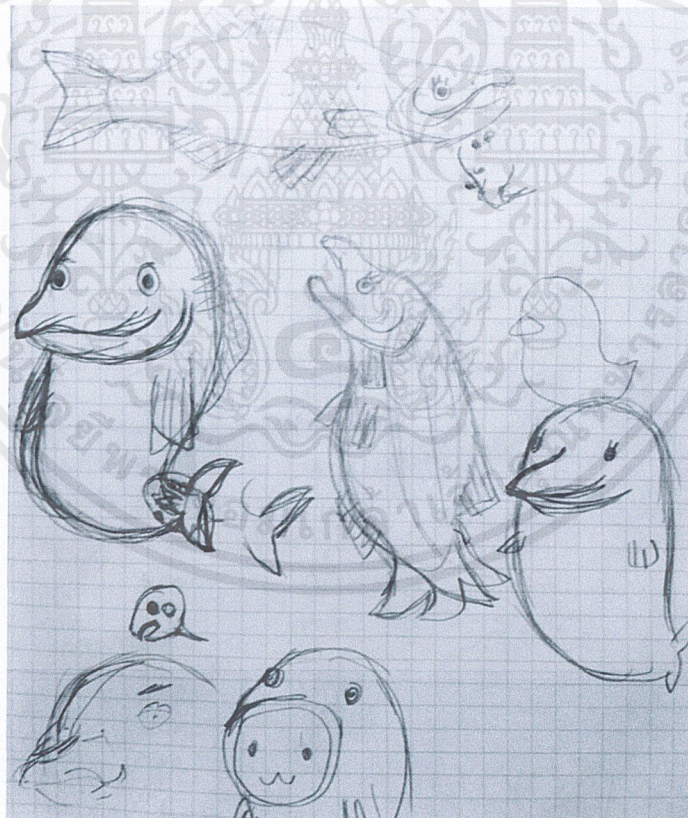


ภาพที่ 5.4 ภาพแบบร่างตัวละคร 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



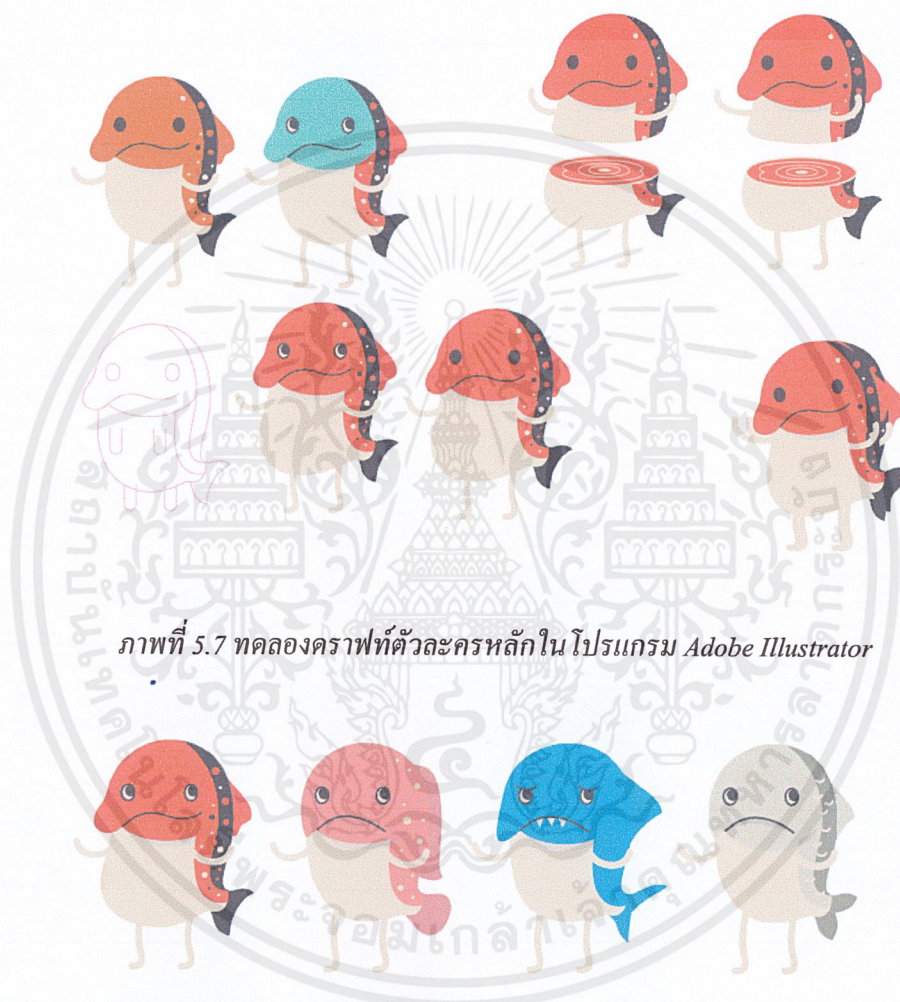
ภาพที่ 5.5 ภาพแบบร่างตัวละคร 4



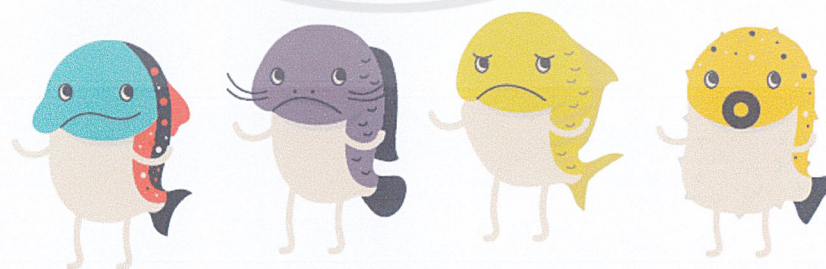
ภาพที่ 5.6 ภาพแบบร่างตัวละคร 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อได้วาดแบบร่างลงบนกระดาษจนเป็นที่พอใจแล้ว ต่อมาจึงได้ทดลองทำเทคนิคที่จะใช้จริงต่างๆบนคอมพิวเตอร์ ทั้งเทคนิคการกราฟท์เป็นการ์ตูนใน โปรแกรม Adobe Illustrator และ การเพ้นท์ใน โปรแกรม Adobe Photoshop ดังนี้

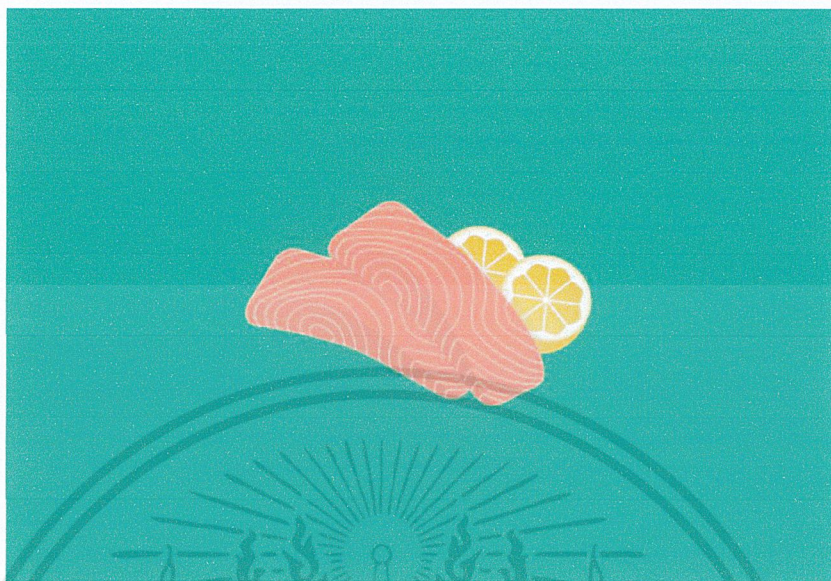


ภาพที่ 5.7 ทดลองกราฟท์ตัวละครหลักใน โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 5.8 ทดลองกราฟท์ตัวละครประกอบใน โปรแกรม Adobe Illustrator

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



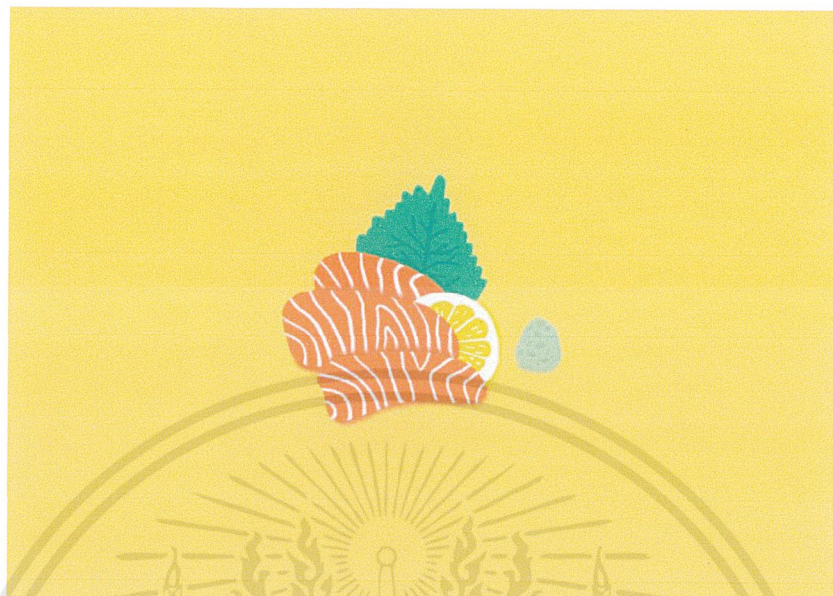
ภาพที่ 5.9 ทดลองกราฟที่ส่วนประกอบใน โปรแกรม Adobe Illustrator



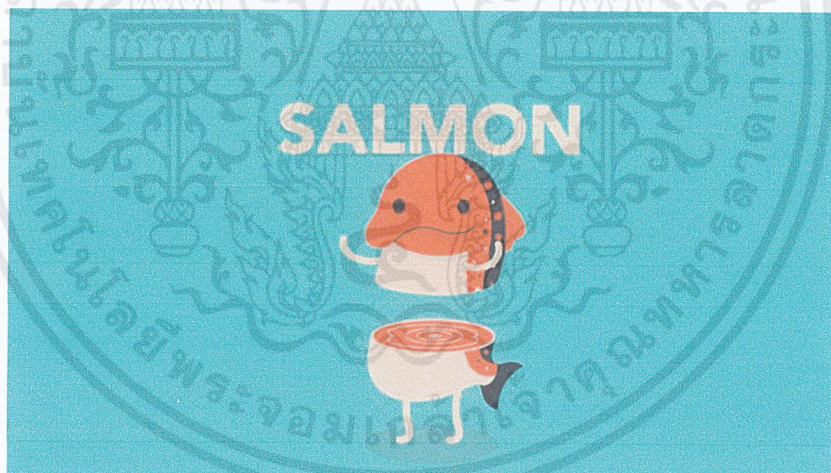
ภาพที่ 5.10 ทดลองพื้นที่ตัวละครใน โปรแกรม Adobe Photoshop

เมื่อทดลองเทคนิคการวาดภาพประกอบจนเป็นที่พอใจแล้ว จึงนำตัวละครที่ได้ไป
ทดลองอนิเมทเพื่อหาแนวทางในการกำหนดทิศทางการวาดสตอรี่บอร์ดต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.11 ทดลองพื้นที่ส่วนประกอบใน โปรแกรม Adobe Photoshop



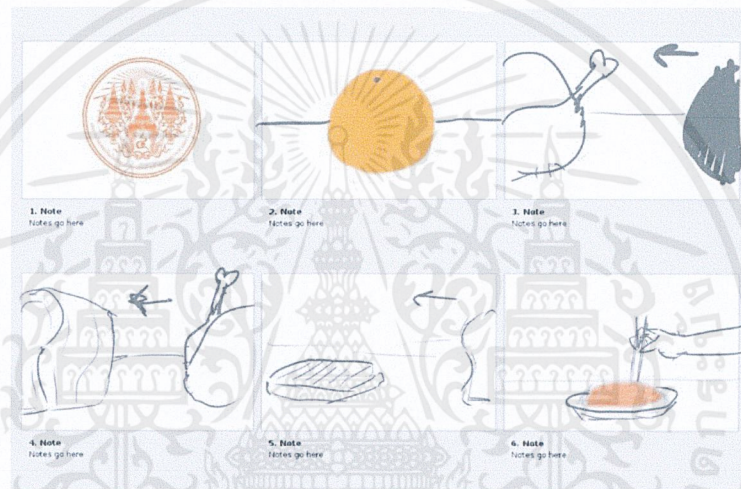
ภาพที่ 5.12 ทดลองอนิเมทตัวละครใน โปรแกรม Adobe After Effect

จากแบบร่างที่ได้สเก็ตช์ไว้ พอถึงขั้นตอนต่อไปก็เริ่มเขียนสตอรี่บอร์ดโดยใช้ตัวละครจากแบบร่าง เพื่อจะได้กำหนดรายละเอียดของฉากต่างๆ ได้ถูกต้อง แล้วจึงนำไปพัฒนาเป็นภาพประกอบแบบสมบูรณ์ เพื่อทำเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 เขียนสตอรี่บอร์ด

แนวทางในการเขียนสตอรี่บอร์ดเริ่มจากการทำความเข้าใจกับสคริปต์แล้วนำมาตีความ เป็นภาพทีละช่วงทีละตอน โดยต้องคำนึงถึงการเชื่อมโยงกันของแต่ละฉากด้วย เพื่อสร้างความ ต่อเนื่องของตัวโมชัน ในส่วนของการคิดสตอรี่บอร์ดนี้ เริ่มจากการสเก็ตช์แต่ละฉากร่วมกับ คิคมูฟท์เมนท์ไปพร้อมๆกัน เพื่อให้จินตนาการถึงภาพรวมของโมชันได้ดียิ่งขึ้น

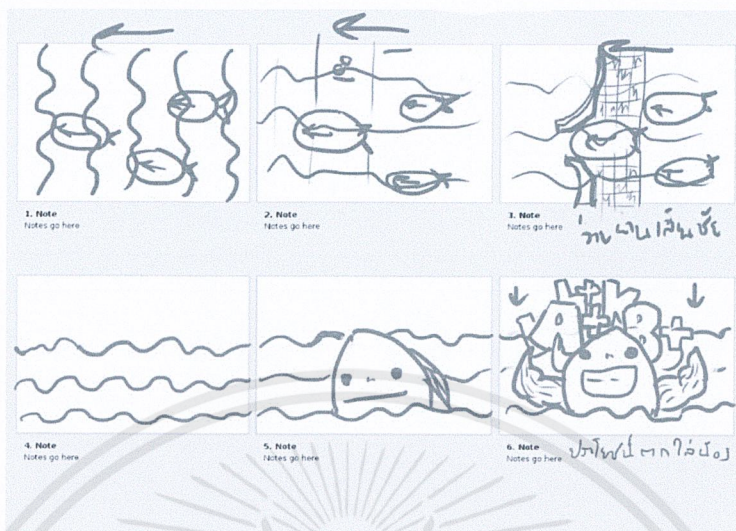


ภาพที่ 5.13 ภาพแบบร่างสตอรี่บอร์ด 1

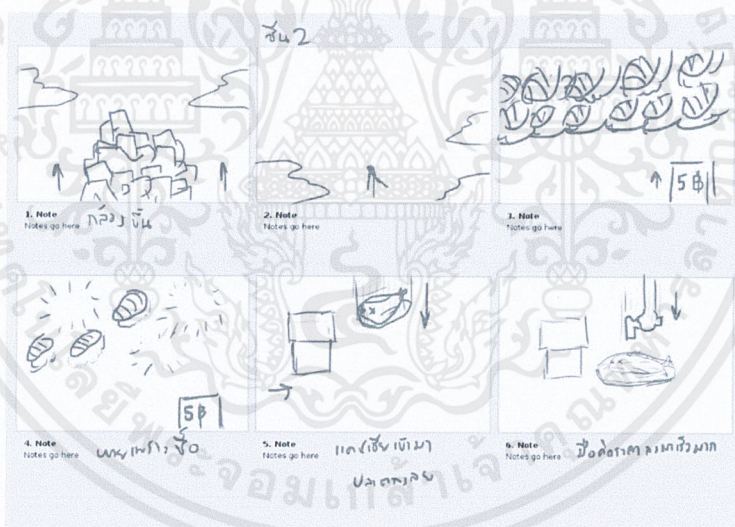


ภาพที่ 5.14 ภาพแบบร่างสตอรี่บอร์ด 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 ภาพแบบร่างสตอรี่บอร์ด 3



ภาพที่ 5.16 ภาพแบบร่างสตอรี่บอร์ด 4

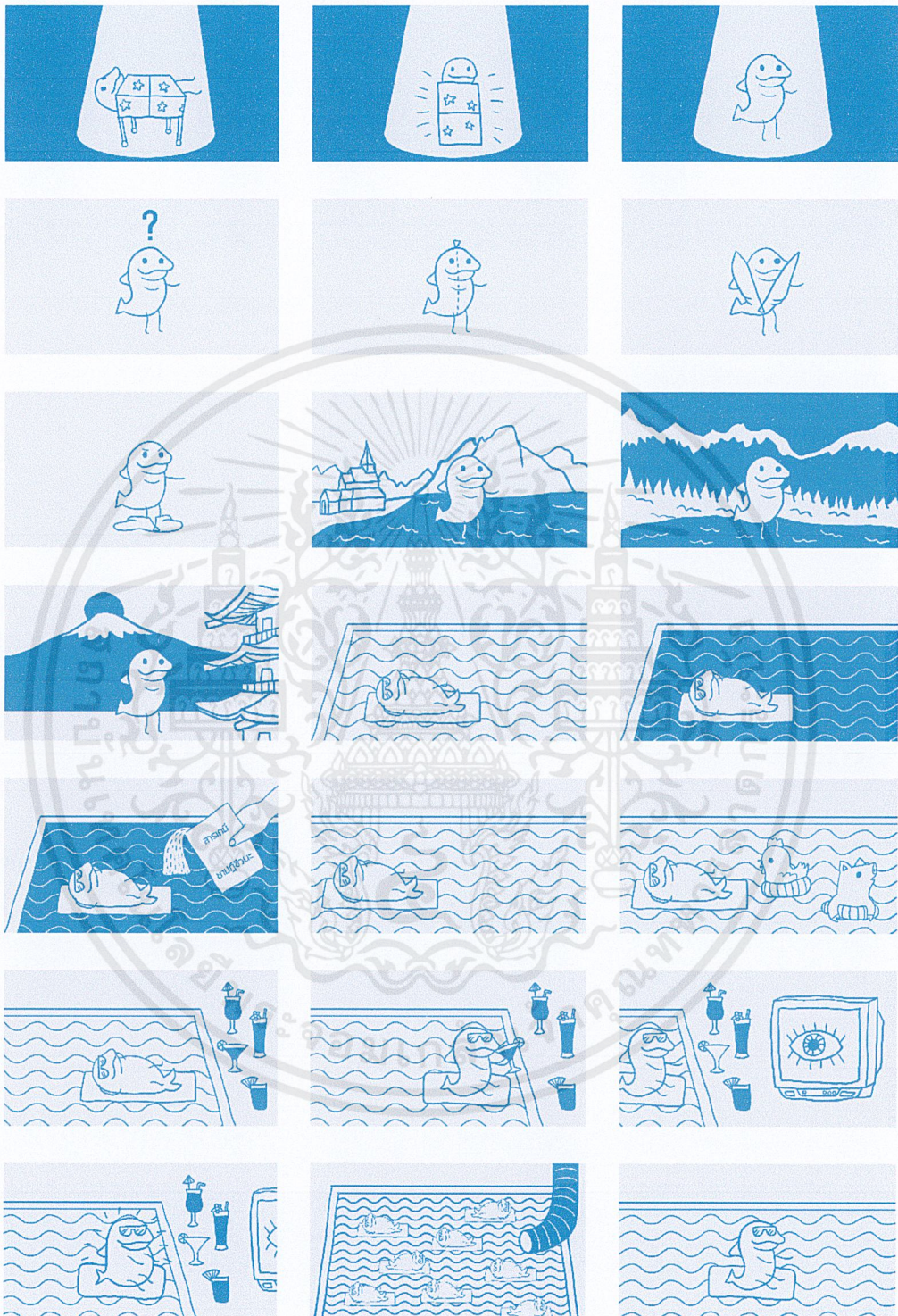
หลังจากที่ได้แบบร่างของแต่ละฉากอย่างคร่าวๆมาแล้ว ก็เขียนสตอรี่บอร์ดที่จะใช้เป็นแนวทางในการทำโมชันขึ้นมาโดยละเอียด และนำไปเรียบเรียงเป็นสตอรี่บอร์ดประกอบเสียงพูด สคริปต์ที่ทำเสร็จไว้ก่อนหน้า เพื่อที่จะสามารถทำงานส่วนต่อไปได้อย่างถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



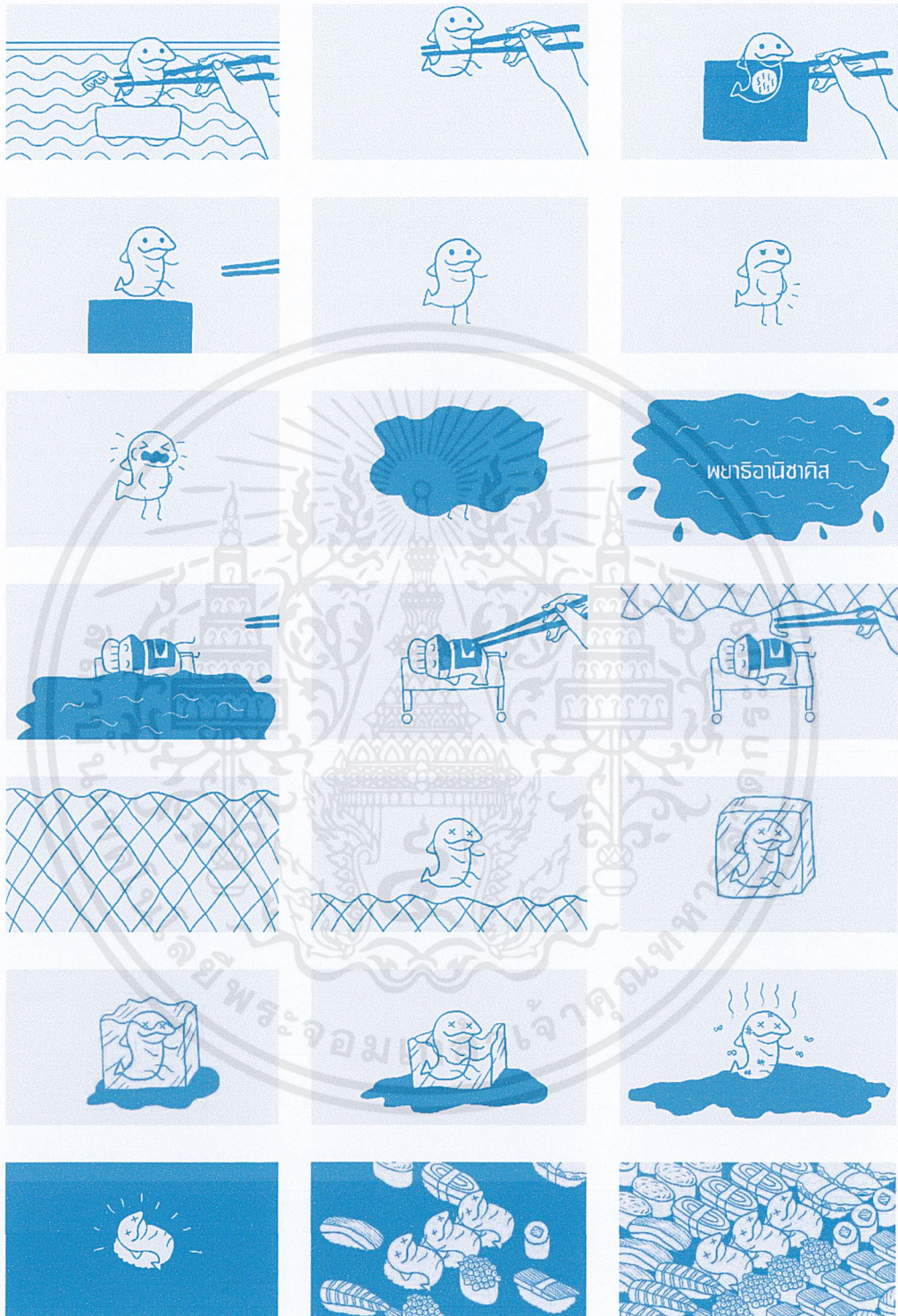
ภาพที่ 5.17 ภาพสตอรี่บอร์ดจริง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.18 ภาพสตอรี่บอร์ดจริง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

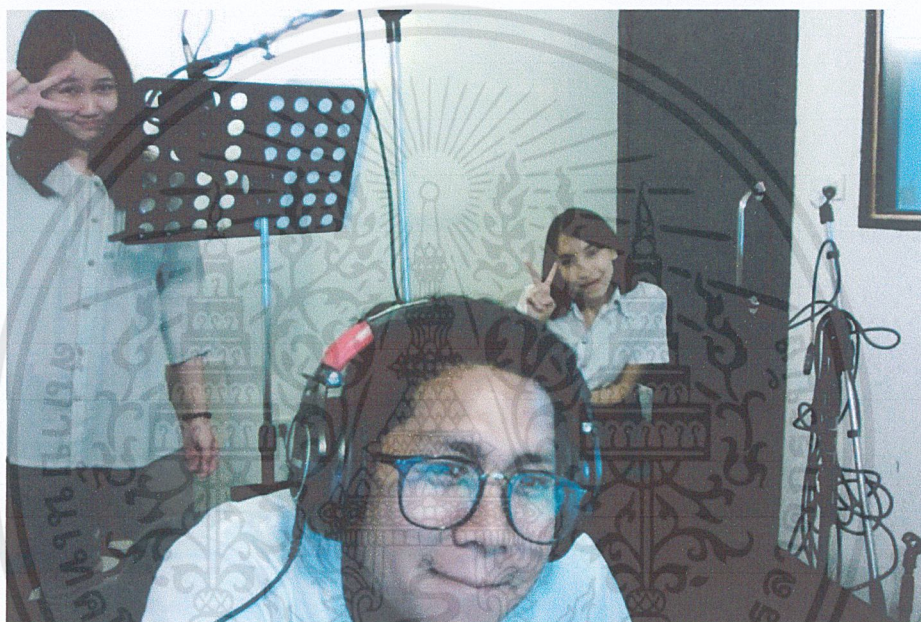


ภาพที่ 5.19 ภาพสตอรี่บอร์ดจริง 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 อัดเสียงบรรยาย

เพื่อให้ได้เสียงที่มีคุณภาพ จึงเลือกใช้การอัดเสียงในห้องอัด ซึ่งจะได้ไฟล์เสียงที่มีคุณภาพ เป็นไฟล์เสียงที่มีความละเอียดสูงและไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก ซึ่งทำให้สะดวกในการตัดเสียงใส่ เข้าไปในงาน โหม่งมากขึ้น

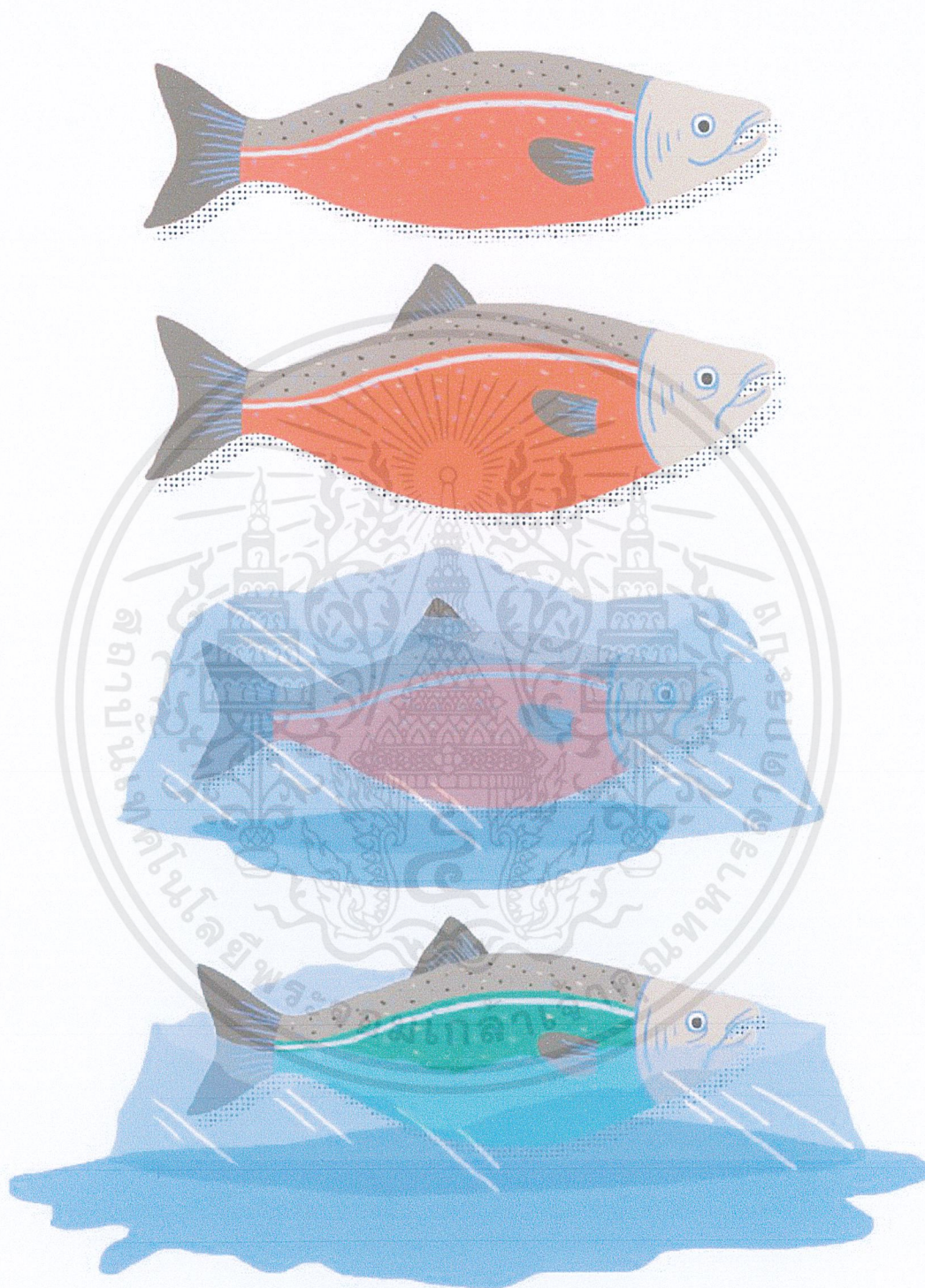


ภาพที่ 5.20 ภาพบรรยากาศการอัดเสียงในห้องอัด

5.6 วาดภาพประกอบทั้งหมด

เมื่อมีความพร้อมในเรื่องสเกตซ์ตัวละครและเขียนสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้วต่อมาจึงนำตัวละครที่สเกตซ์ไว้มาพัฒนาต่อเป็นภาพประกอบที่ใช้งานจริง สำหรับนำไปทำภาพเคลื่อนไหวใน ส่วนต่อไป หลังจากที่ทดลองวาดด้วยเทคนิคต่างๆจนเป็นที่พอใจแล้ว ได้ตัดสินใจใช้การเพ้นท์ด้วย เมาส์ปากกา โดยโปรแกรมที่ใช้หลักๆก็คือ Adobe Photoshop ยกเว้นสำหรับในกรณีที่ภาพนั้นๆไม่สามารถวาดขึ้นเองได้ เช่น วงกลมเอฟเฟกต์ที่มีการย่อ-ขยาย ต้องการรูปแผนที่ที่สิ้น ไหลมาก และมี ลักษณะที่ไม่ละเอียดมาก ก็สามารถวาดใน โปรแกรม Adobe After Effect ได้เลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



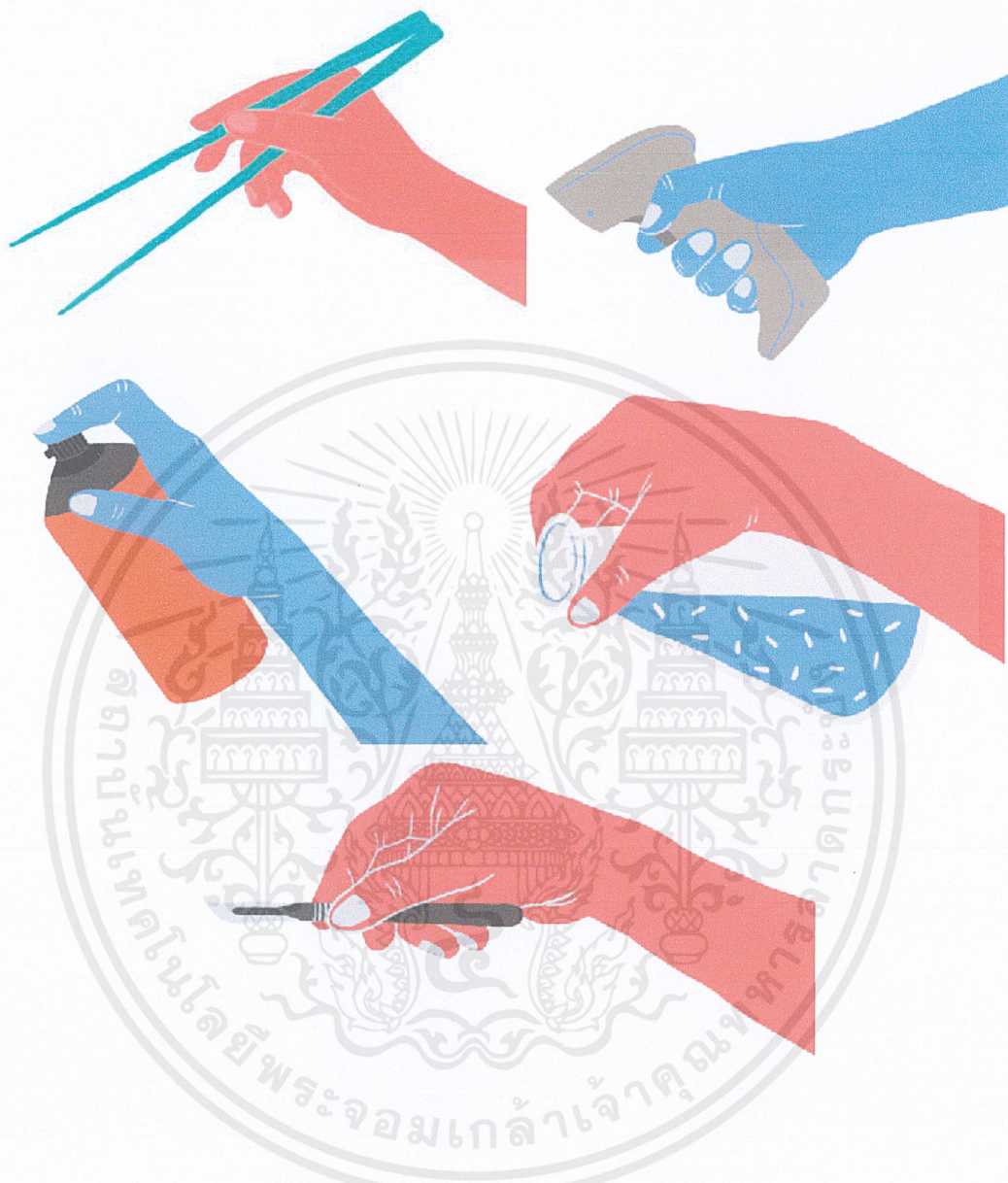
ภาพที่ 5.21 ภาพตัวละครปลาเซลมอนในอิริยาบถต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



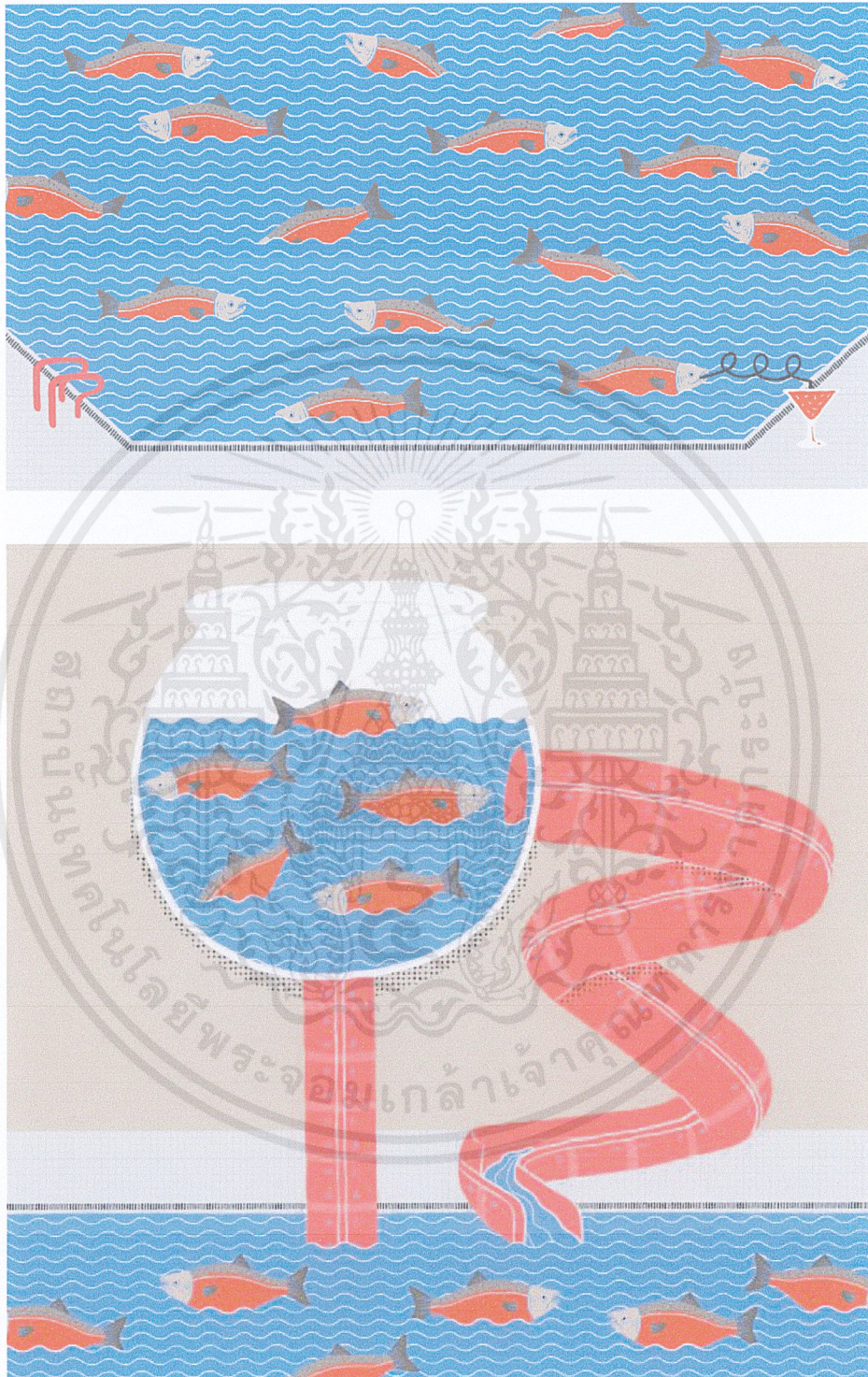
ภาพที่ 5.22 ภาพอาหารญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.23 ภาพมือคนที่ใช้ประกอบเนื้อเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.24 ภาพฉากสระว่ายน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.25 ภาพส่วนประกอบอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

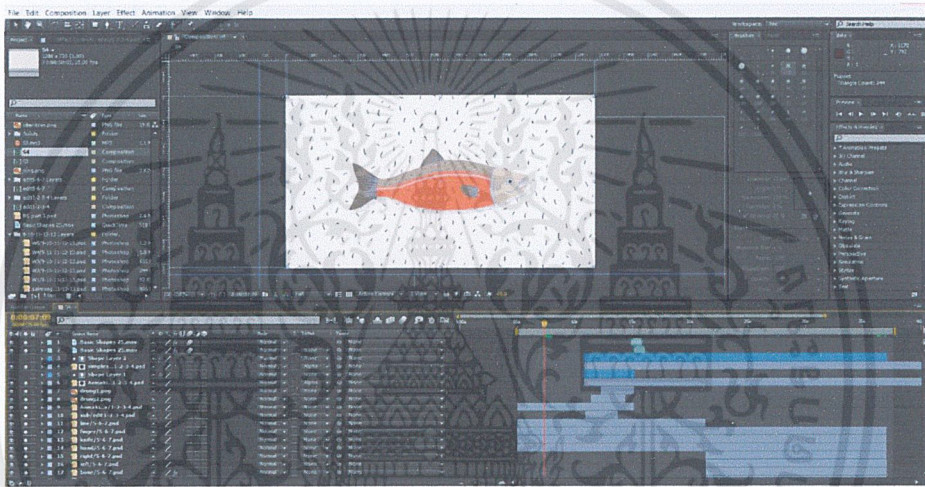


ภาพที่ 5.26 ภาพจากประเทศต่างๆ

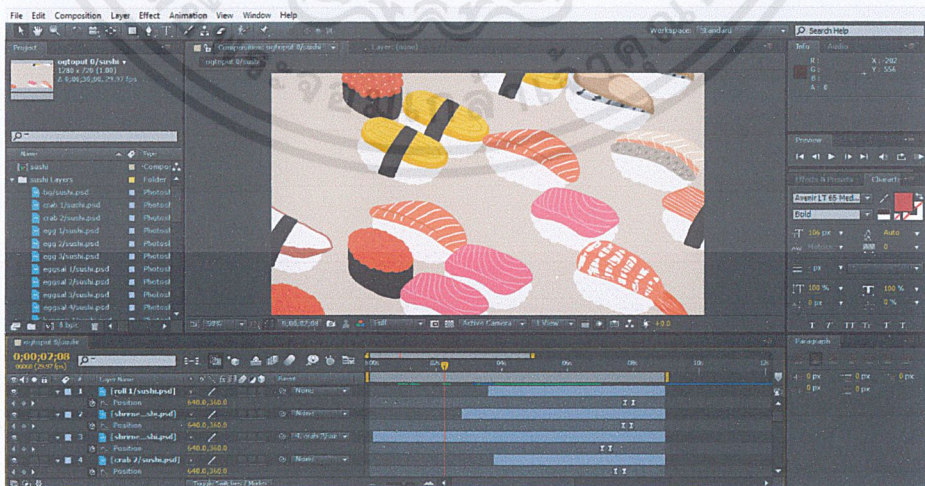
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.7 สร้างภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อ

ในส่วนของขั้นตอนนี้จะต้องสร้างภาพเคลื่อนไหวจากตัวละครต่างๆที่ได้เตรียมไว้แล้ว โดยใช้ โปรแกรม Adobe After Effect ในการทำภาพให้เคลื่อนไหวแต่ละฉากแต่ละส่วน โดยจะแยกการทำเป็นฉากๆ ทั้งหมด 6 ฉากตามสคริปต์ที่ได้กำหนดเอาไว้ เพื่อลดการเกิดข้อผิดพลาดจากไฟล์ที่หนักมากเกินไป และกำหนดให้ภาพเคลื่อนไหวไปตามเสียงพากย์ที่ได้จัดเอาไว้แล้วข้างต้น



ภาพที่ 5.27 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว 1

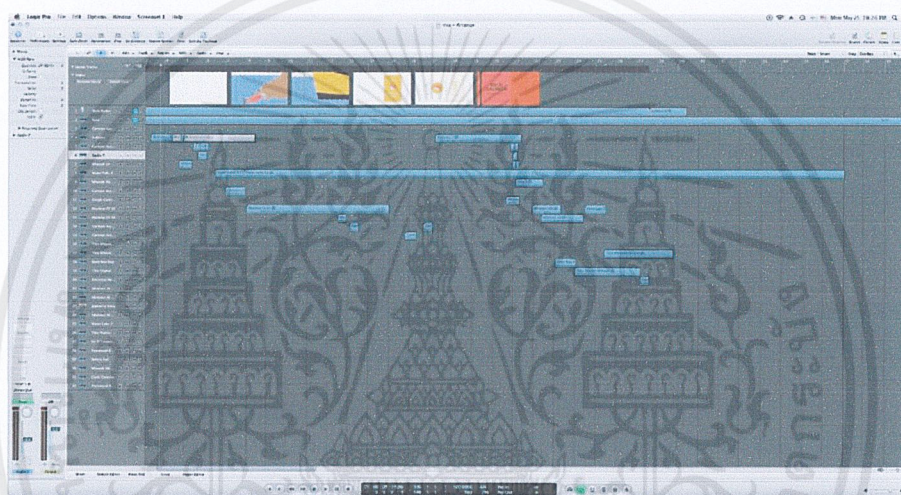


ภาพที่ 5.28 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.8 สร้างเสียงประกอบ

เมื่อทำการอนิเมทภาพให้เคลื่อนไหวตามที่ต้องการแล้ว ก็ทำการเรนเดอร์ไฟล์ออกมาเป็นฉากๆ เพื่อนำไปสู่การประกอบในขั้นตอนต่อไป ซึ่งก็คือการใส่เสียงเอฟเฟกต์ที่ประกอบภาพตามการเคลื่อนไหว และทำเพลงแบคราวน์ประกอบโมชันตลอดทั้งเรื่อง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและสร้างบรรยากาศความสนุกสนานให้กับโมชันมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 5.29 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างเสียงเอฟเฟกต์ประกอบ

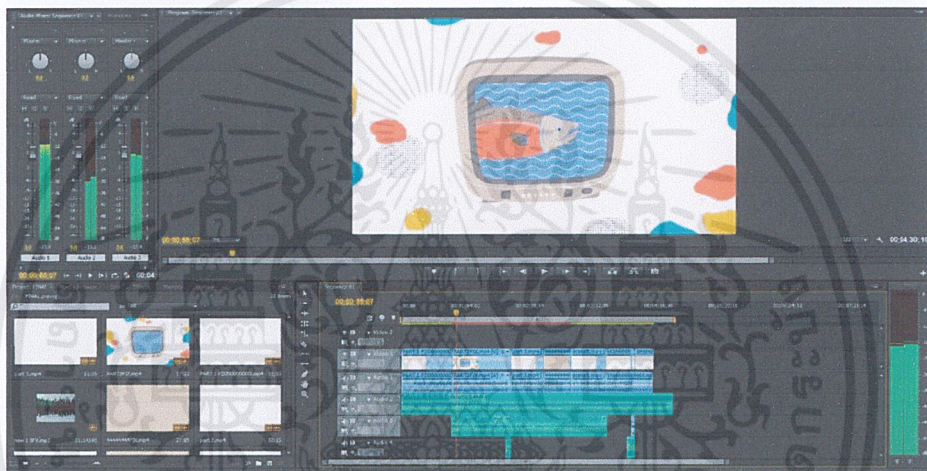


ภาพที่ 5.30 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างเสียงเพลงประกอบ

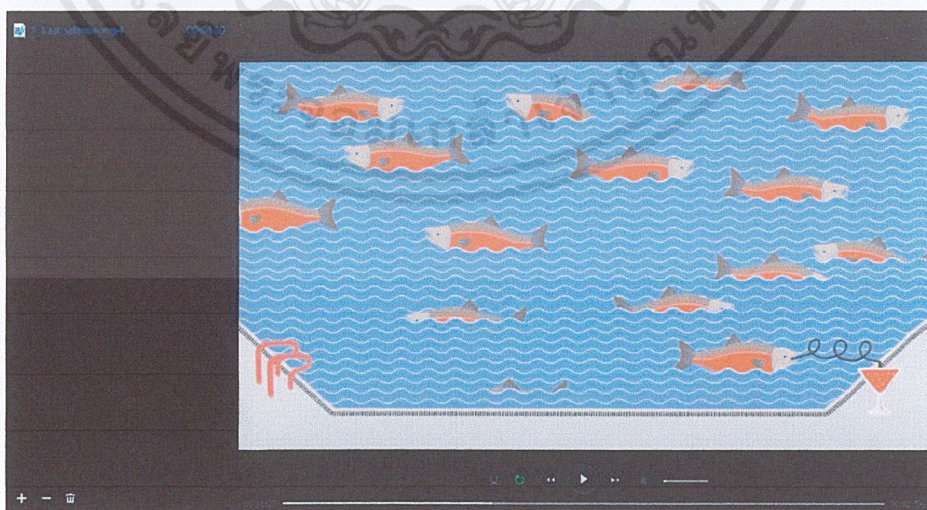
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.9 Export งาน

ขั้นตอนสุดท้าย โดยขั้นตอนนี้จะกำหนดรายละเอียดต่างๆ ให้เหมาะสมก่อนที่จะ Export งาน เมื่อได้ส่วนประกอบทั้งหมดมาแล้ว ขั้นตอนนี้คือการตัดต่อภาพทั้งหมดทุกฉากเข้าด้วยกันในโปรแกรม Adobe Premiere Pro พร้อมทั้งใส่เสียงต่างๆ ทั้งเสียงพากษ์ เสียงเพลงแบคกราวนด์ และเสียงเอฟเฟกต์ประกอบ เมื่อเสร็จสมบูรณ์แล้วจะต้องตั้งค่ารายละเอียดสำหรับ โมชัน



ภาพที่ 5.31 ภาพแสดงขั้นตอนการตัดต่อภาพพร้อมใส่เสียงประกอบ



ภาพที่ 5.32 ทดลองเปิดไฟล์งานจริงใน โปรแกรมเล่นวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 รายละเอียดผลงาน

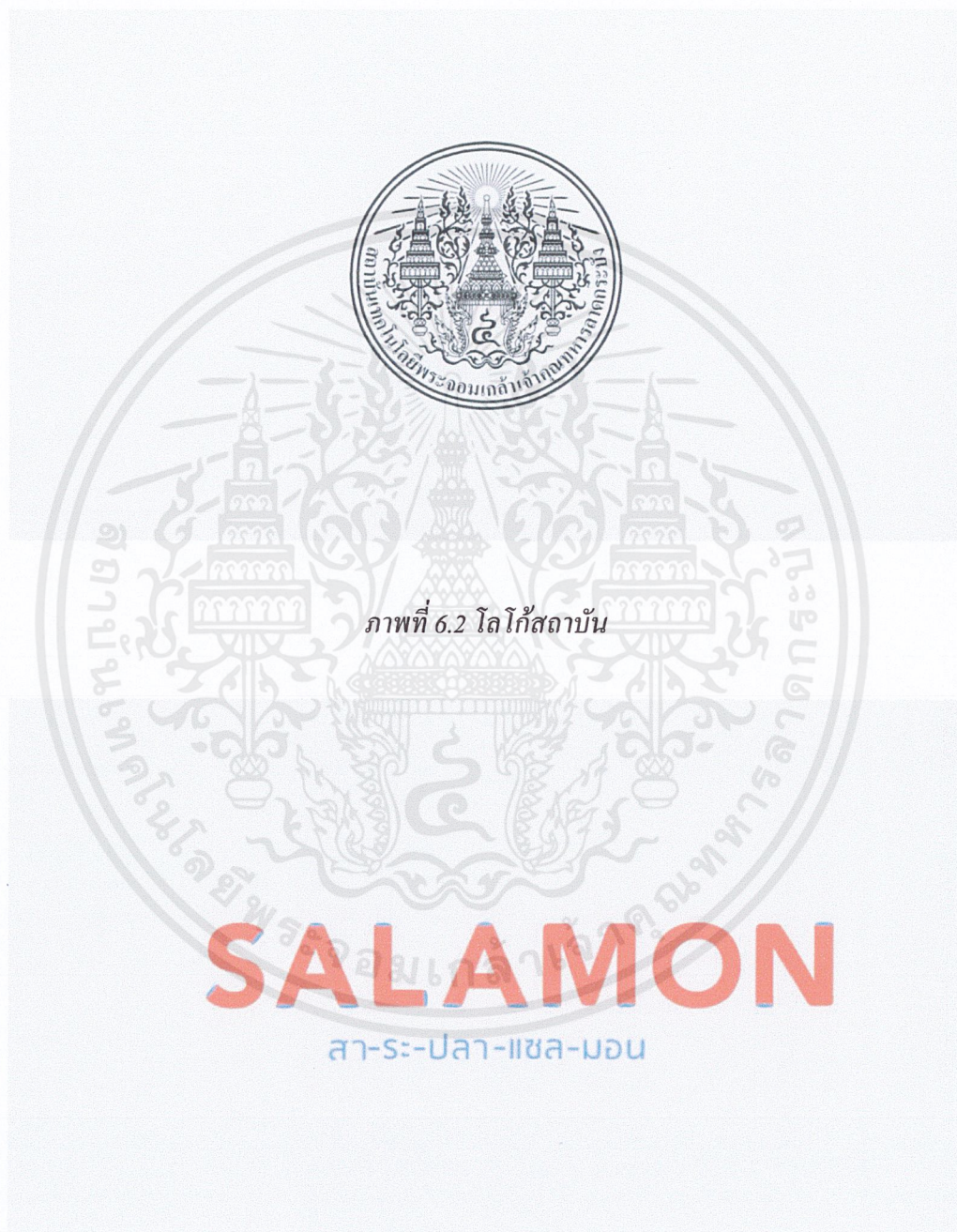
ชื่อผลงาน SALAMON สา-ระ-ปลา-แซล-มอน
 ประเภทสื่อ Motion Graphic
 ความยาว 4.30 นาที



ภาพที่ 6.1 ผลงานสำเร็จ

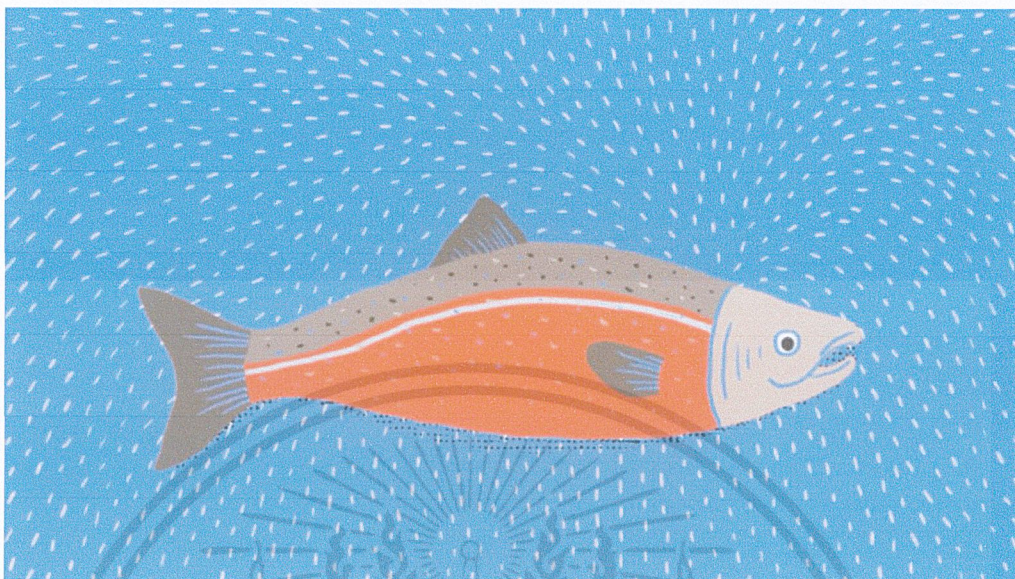
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ภาพผลงานสำเร็จพร้อมสคริปต์

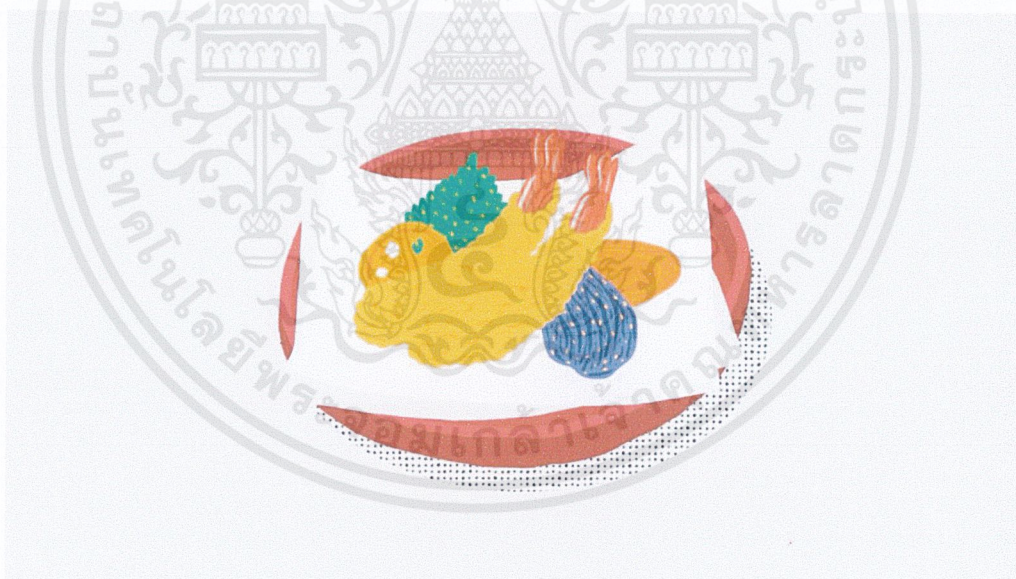


ภาพที่ 6.3 โลโก้ชื่อเรื่องโมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

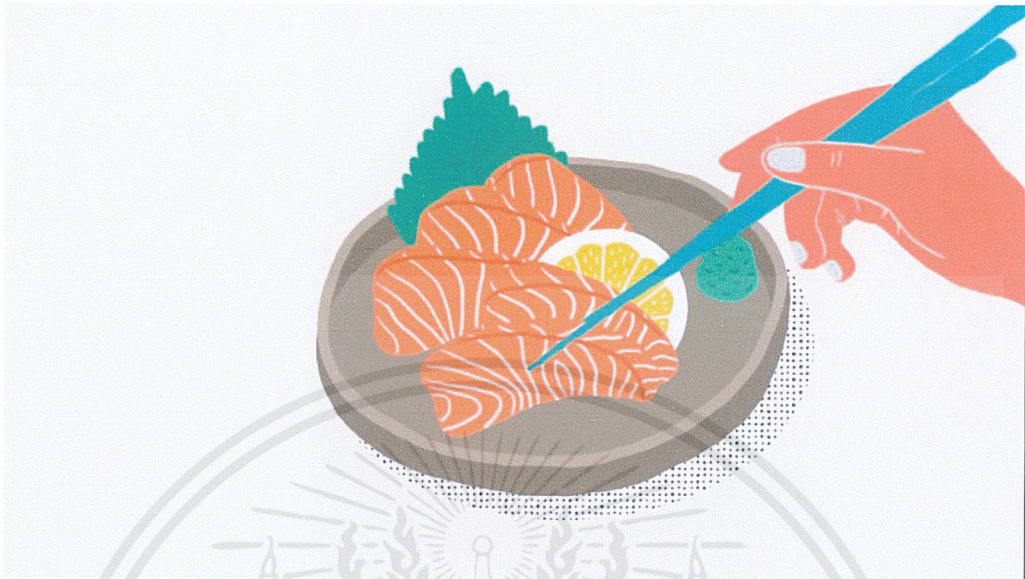


ภาพที่ 6.4 ปลาแซลมอนว่ายน้ำผ่านไผ่

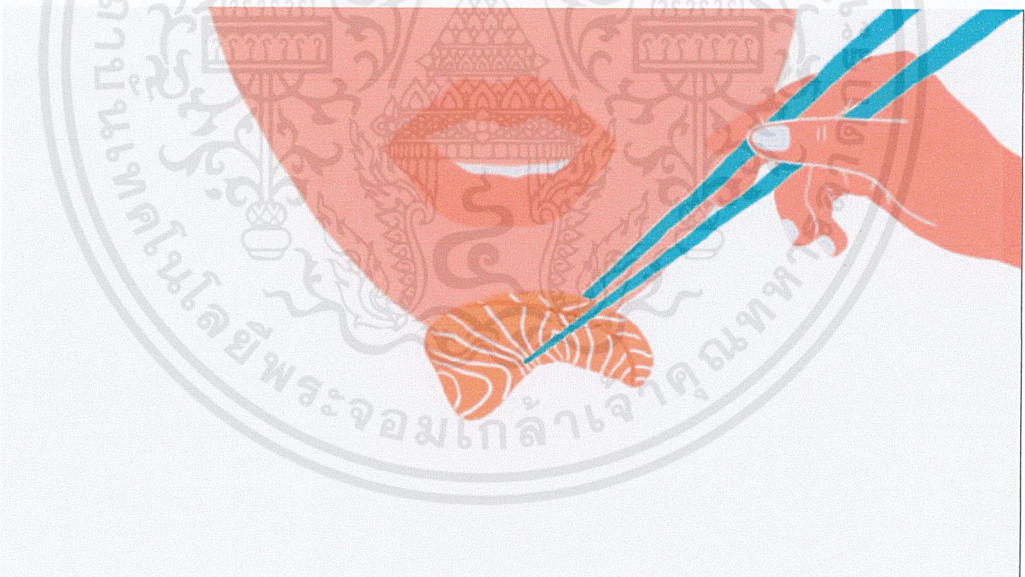


ภาพที่ 6.5 คนไทยชอบกินอาหารญี่ปุ่น ถ้าพูดถึงเมนูที่ฮิตสุดๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 ปลาแซลมอน น่าจะเป็นชื่อแรกๆที่ทุกคนคิดถึง



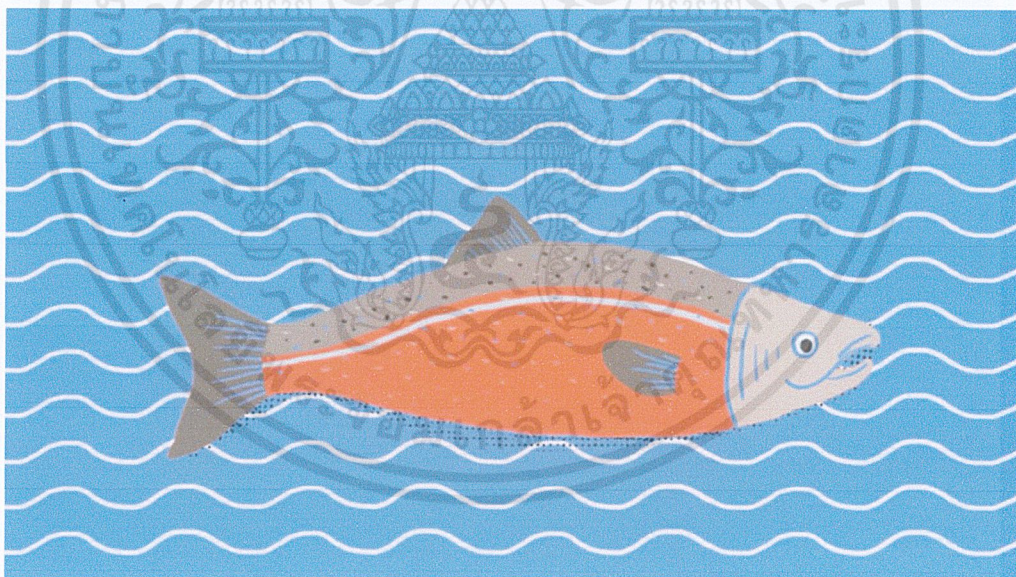
ภาพที่ 6.7 รสชาติเอริคอร่อยของเนื้อปลาสีส้มนุ่มนวลละมุนลิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

OMEGA-3

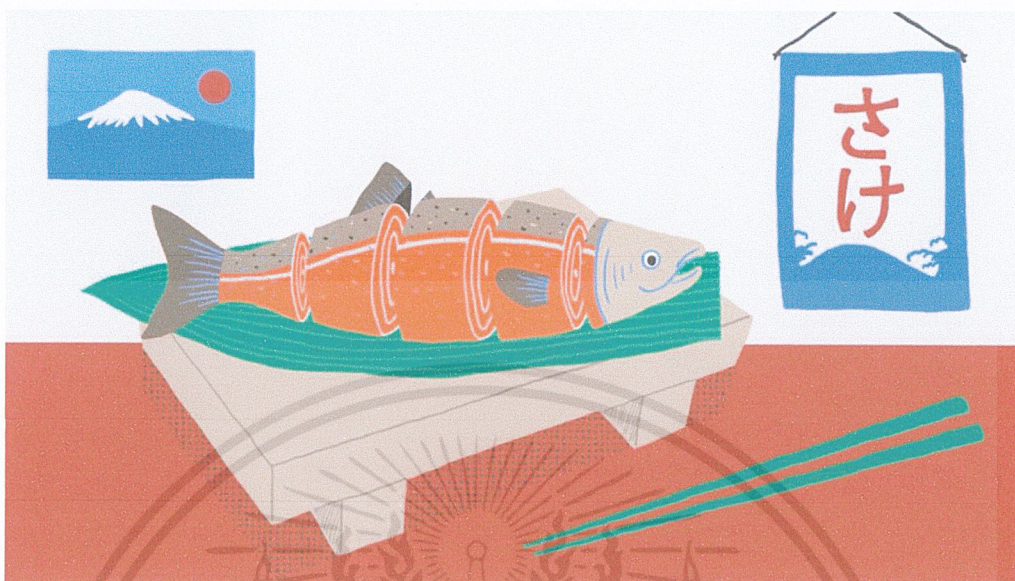
อุดมไปด้วย โอเมก้า -3

ภาพที่ 6.8 แกรมยังอุดมไปด้วยประโยชน์แบบจัดเต็ม

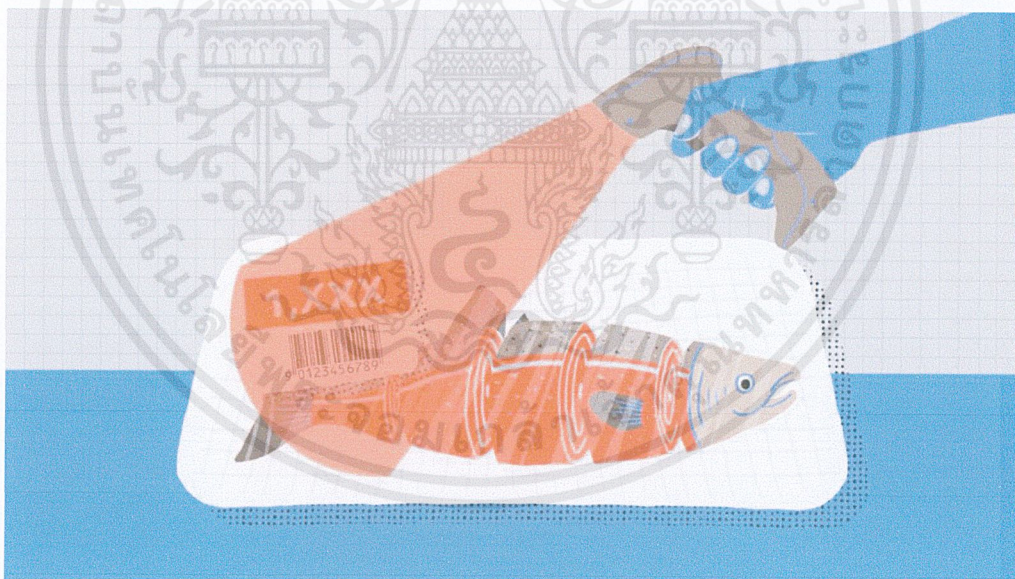


ภาพที่ 6.9 ตามแบบฉบับปลาสุดเฮลท์ตี้ ที่ว่ายทวนกระแสน้ำหลายพันไมล์ไปวางไข่ที่ต้นลำธาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.10 กลายมาเป็นปลาดิบแล่สดๆ ในร้านอาหารญี่ปุ่น



ภาพที่ 6.11 หรือวางขายที่ซูเปอร์มาร์เก็ตใกล้บ้าน หากทานไม่ยาก แล้วยังราคาโอเคแบบนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 ปลาเซลมอน เลยเป็นเฟเวอร์ที่ฮิตสำหรับหลายๆคน ไปเลย

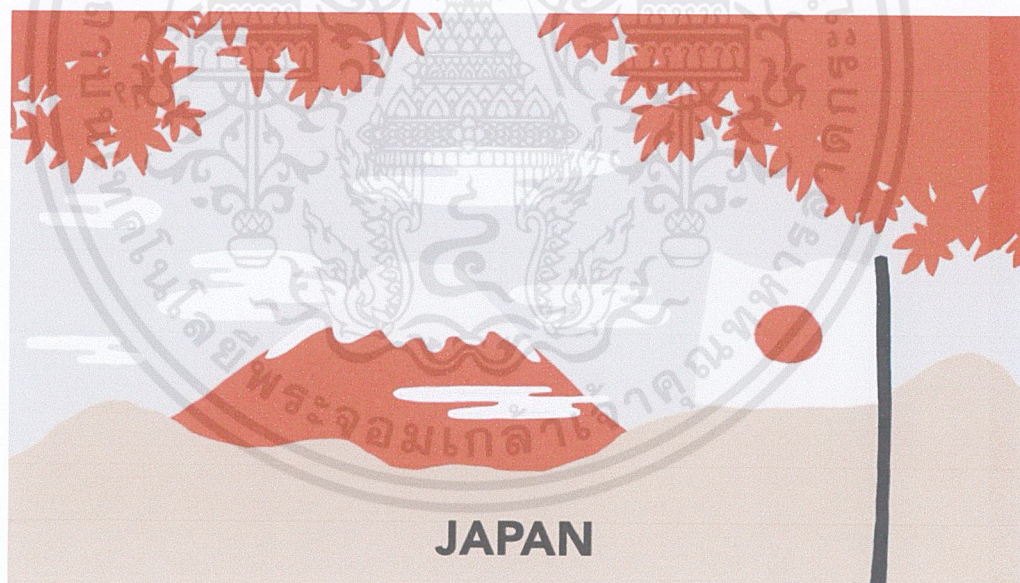


ภาพที่ 6.13 แต่ลิ้มภาพปลาเซลมอนสุขภาพดีในสารคดีสัตว์โลกไปก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 เพราะปลาแซลมอนที่เรากินจริงๆแล้วนำเข้ามาจากฟาร์มเลี้ยง

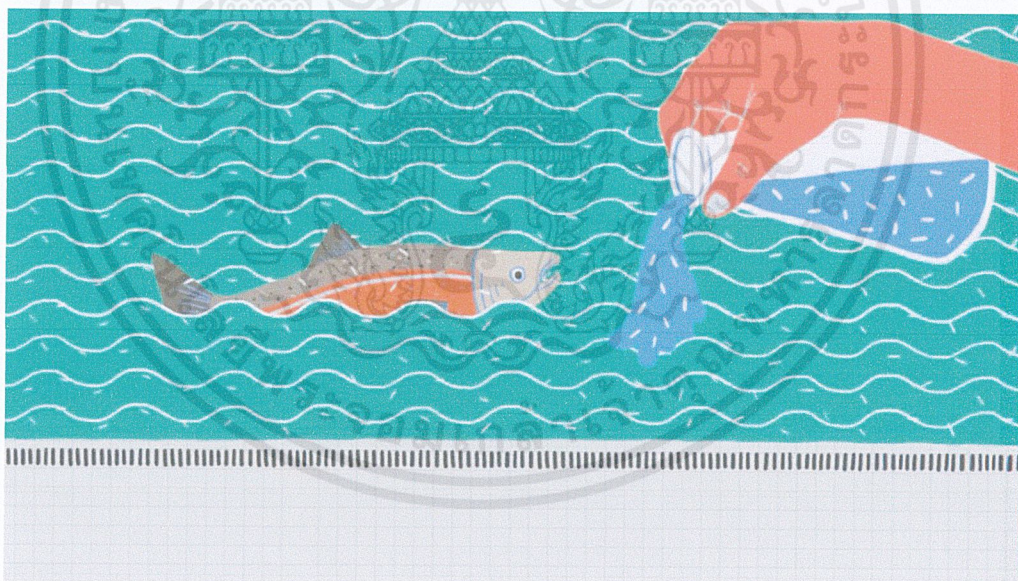


ภาพที่ 6.15 ไม่ว่าจะ เป็น นอร์เวย์ อลาสก้า หรือญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

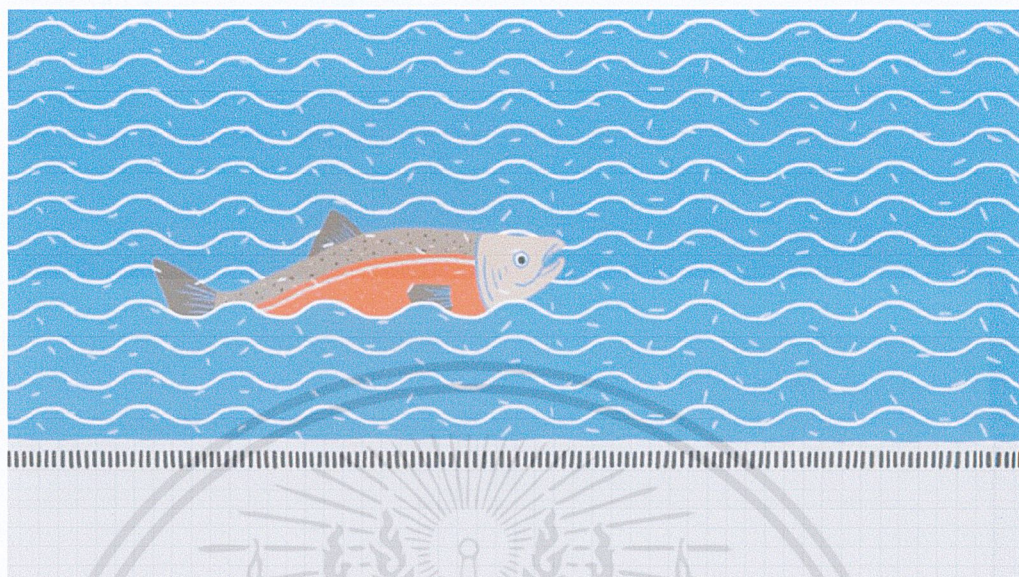


ภาพที่ 6.16 อาจฟังดูไม่น่ากลัวเท่าไรเพราะอย่างน้อยก็อิมพอร์ตมาจากถิ่นปลาแซลมอน

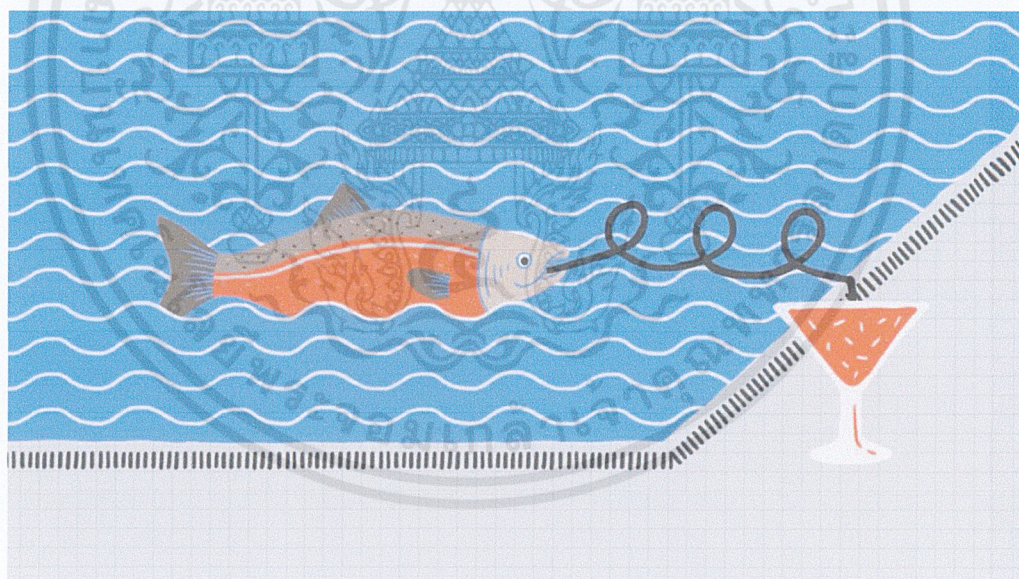


ภาพที่ 6.17 แต่ฟาร์มเลี้ยงสัตว์กับเชื้อโรครีซิกได้ว่าเป็นของคู่กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

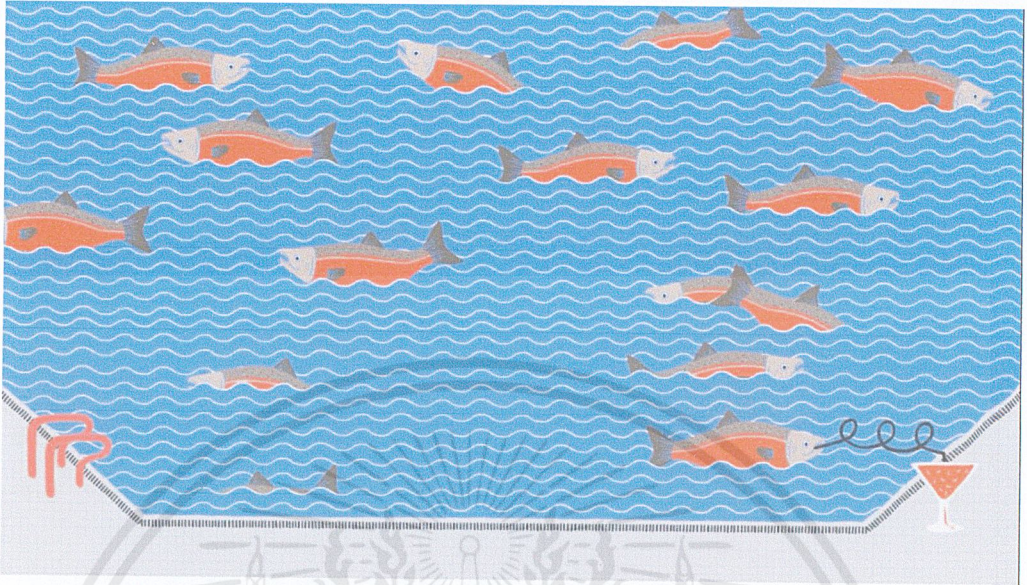


ภาพที่ 6.18 เจ้าของฟาร์มจึงต้องใส่สารเคมีและยาปฏิชีวนะลงในบ่อปลาเพื่อฆ่าเชื้อ

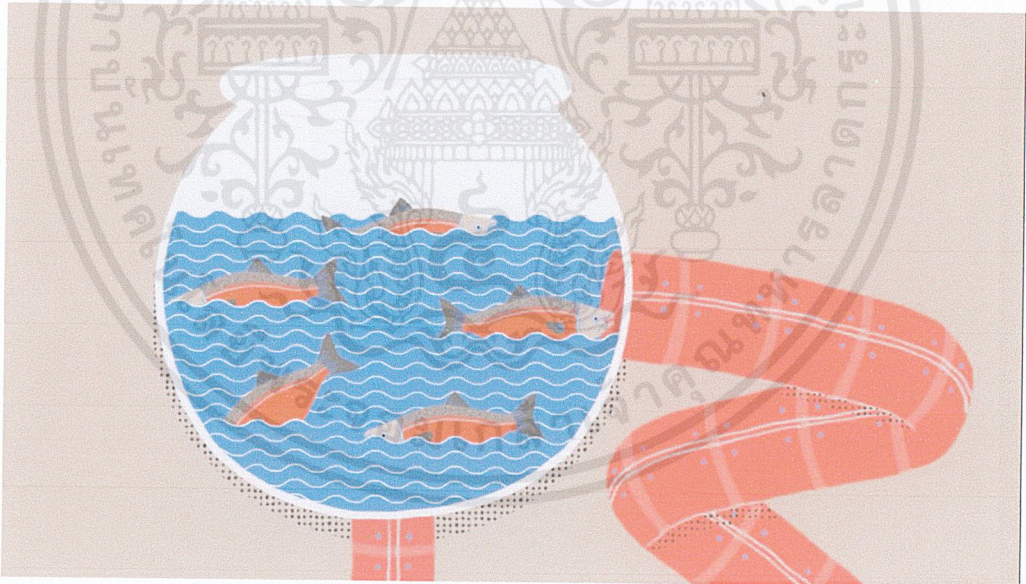


ภาพที่ 6.19 เนื้อปลาแชลมอนสีส้มสดน่ากินก็มาจากอาหารปลาที่มีสารเร่งสีเข้มข้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 ปลาแซลมอนเลี้ยง ไม่เคยได้ออกกำลังกายตามธรรมชาติ



ภาพที่ 6.21 เพราะว่ายวนอยู่แค่ในกระชัง เลยมีมีไขมันเยอะมากๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



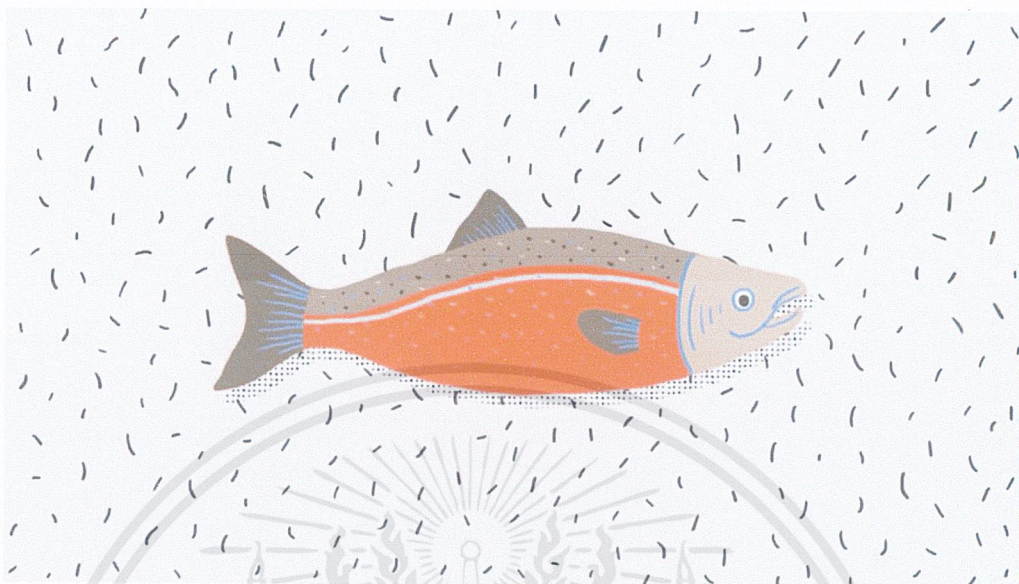
ภาพที่ 6.22 ถึงปลาแซลมอนจะขึ้นชื่อเรื่องสารอาหาร

DYSLIPIDEMIA

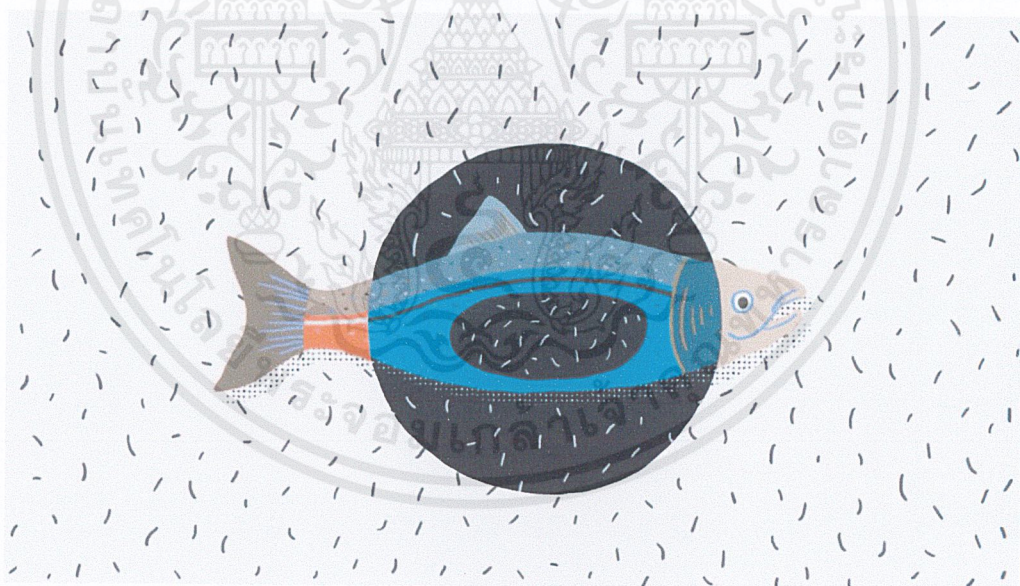
ไขมันอุดตันในเส้นเลือด

ภาพที่ 6.23 แต่กินเยอะเกินไปก็เสี่ยงเป็นโรคเหล่านี้ได้เหมือนกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

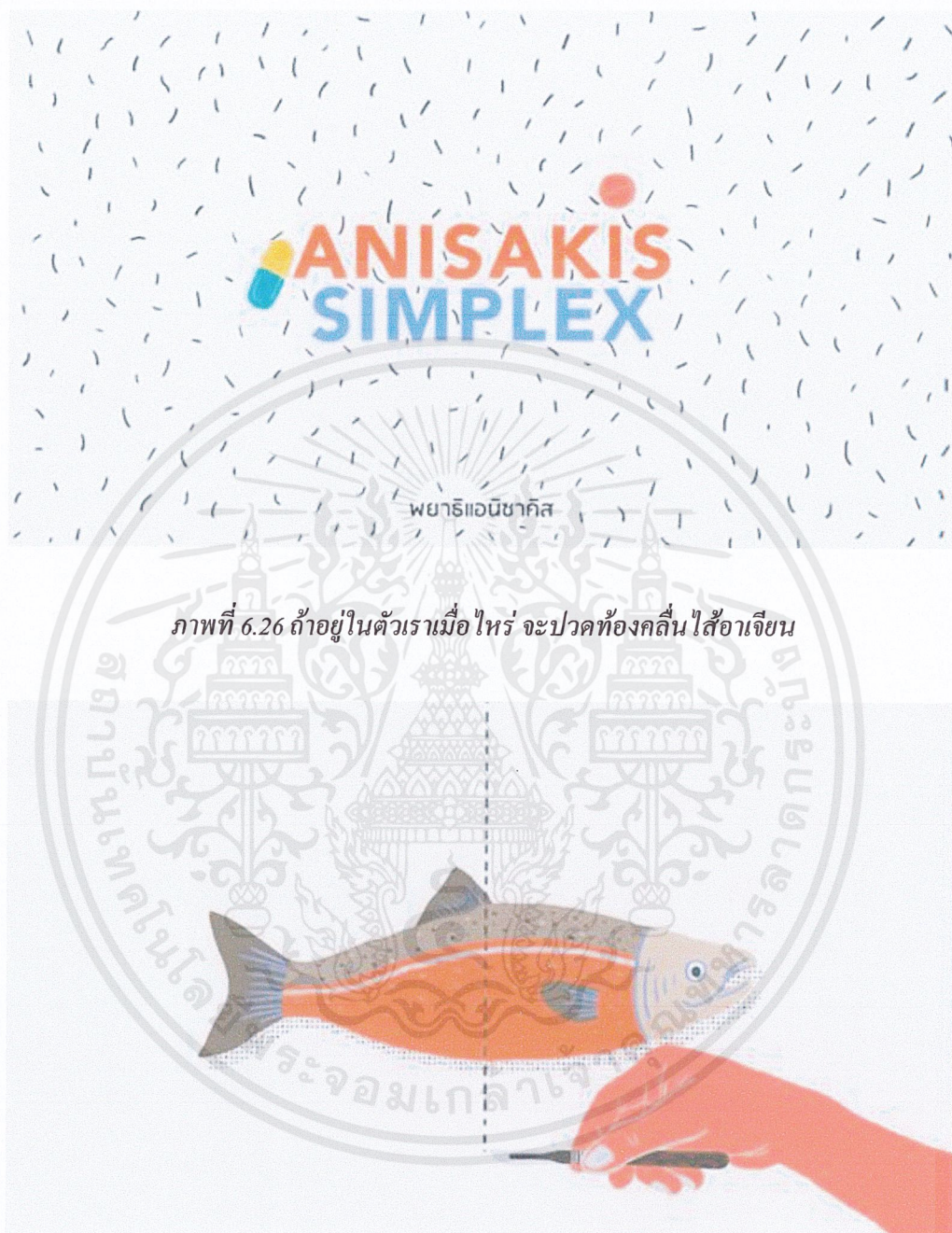


ภาพที่ 6.24 ใครที่คิดว่าปลาทะเลไม่มีพยาธิเหมือนปลาน้ำจืด คงต้องเปลี่ยนความคิดใหม่เดี๋ยวนี้



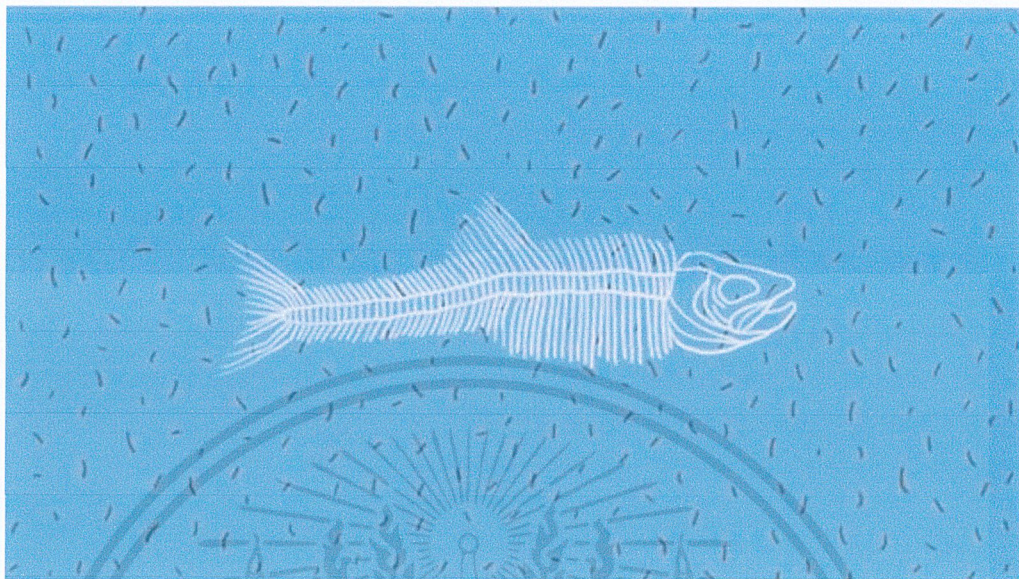
ภาพที่ 6.25 พยาธิในปลาแชลมอนตายยากมาก ยากถ่ายพยาธิก็ไม่ช่วยอะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

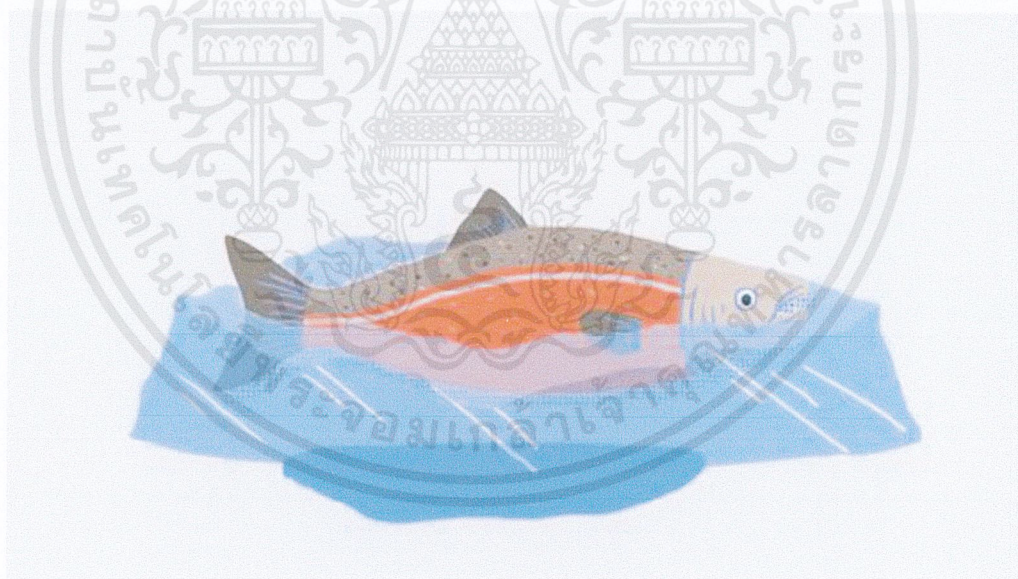


ภาพที่ 6.27 ต้องผ่าตัดเอาตัวพยาธิออก ถึงจะหายดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

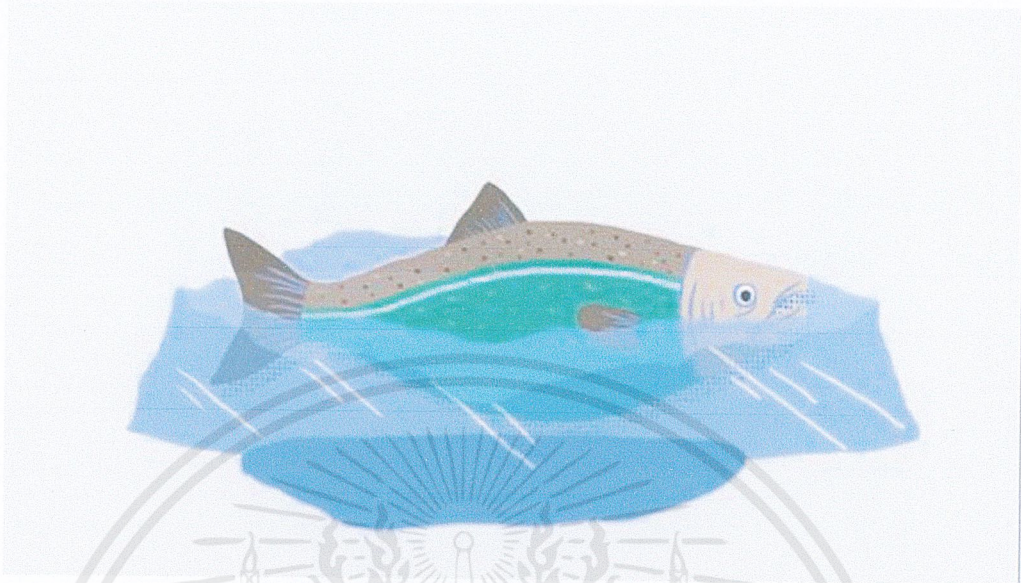


ภาพที่ 6.28 ฟังดูสยอง แต่ปัญหาเรื่องพยาธิจะหมดไป



ภาพที่ 6.29 ถ้าแช่แข็งปลาอย่างถูกวิธีจนส่งมาถึงมือพ่อครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

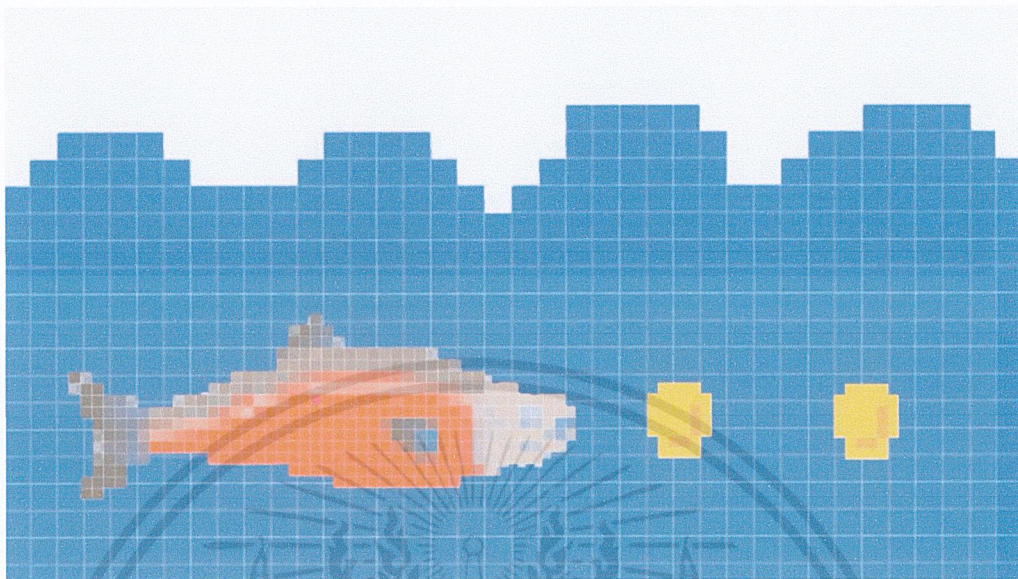


ภาพที่ 6.30 แต่ถ้าปลาไม่สดแล้วเราก็อาจต้องเสียจากการกินปลาเน่าเข้าไป



ภาพที่ 6.31 โดยเฉพาะซูชิตามแผงลอยตลาดนัดที่มีสภาพแวดล้อมไม่สะอาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

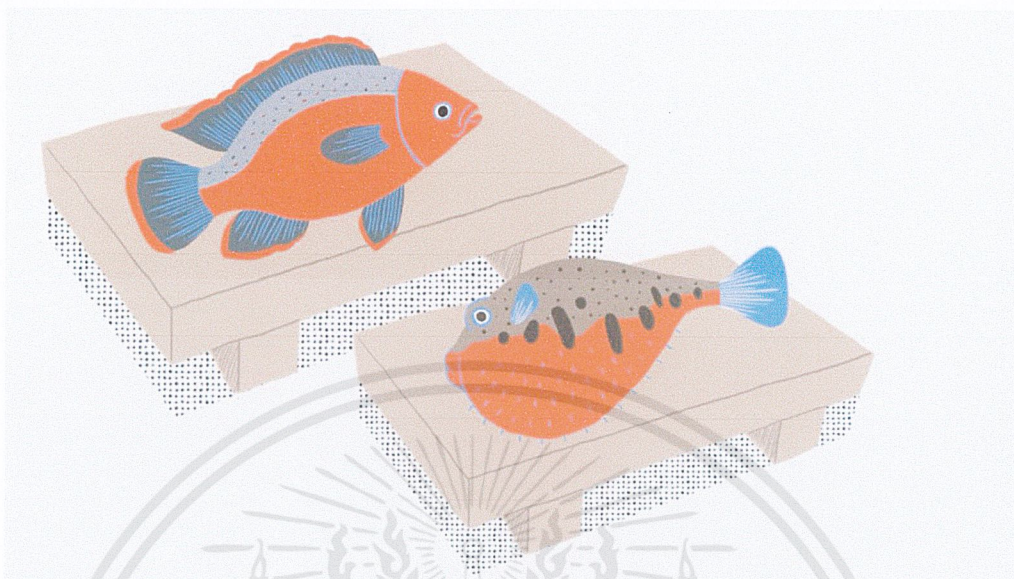


ภาพที่ 6.32 แล้วเคยสงสัยไหมว่า ค่าขายได้ยังไงในราคาแค่ 5 บาทเอง

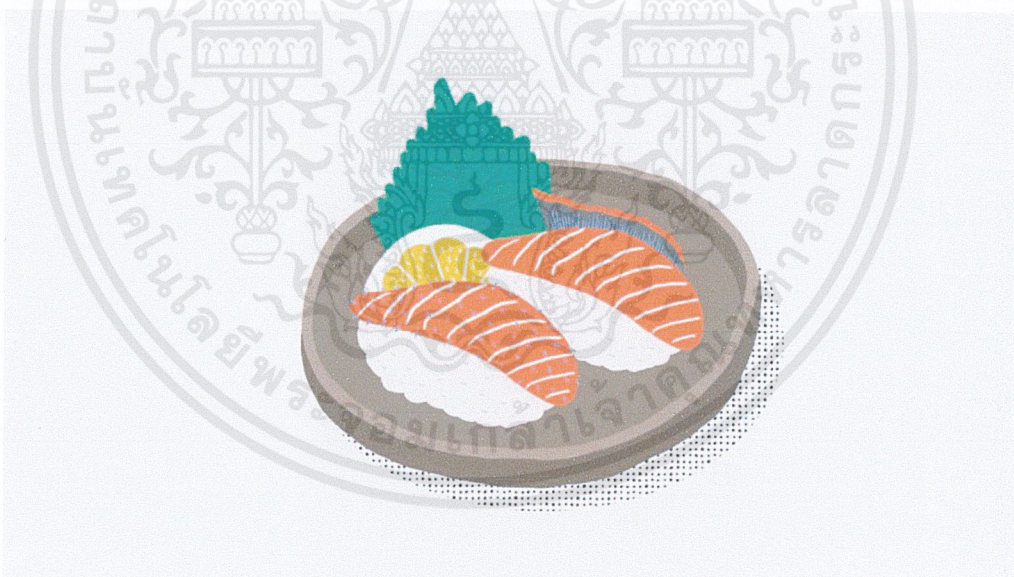


ภาพที่ 6.33 ก็เพราะว่ามันอาจไม่ใช่ปลาเซลมอนจริงๆนะสิ แม่ค้ามักถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

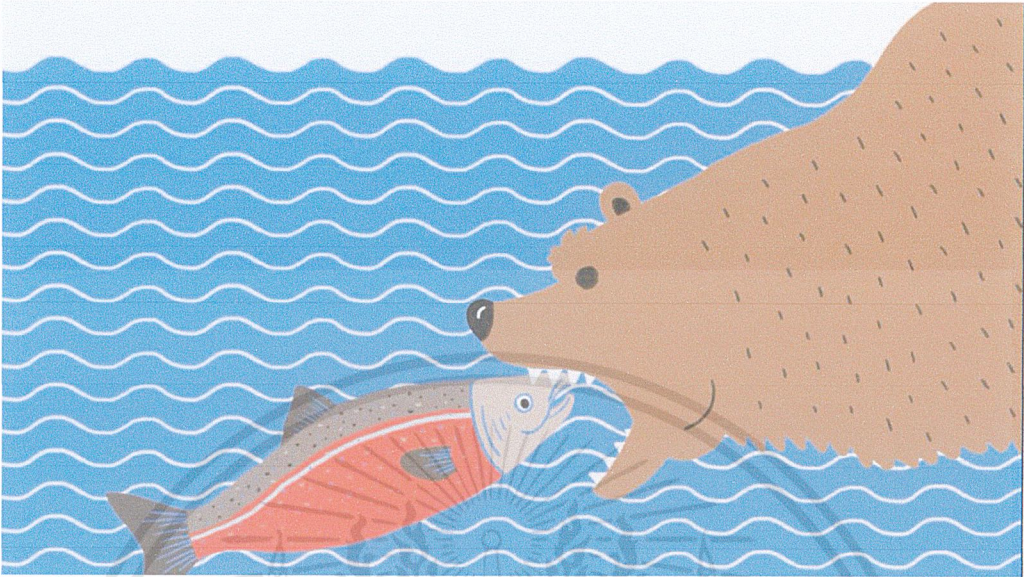


ภาพที่ 6.34 เอาปลาชนิดหรือปลาปักเป้าไปหมักให้ได้สีส้ม แล้วมาหั่นหั่นขายลูกคำ

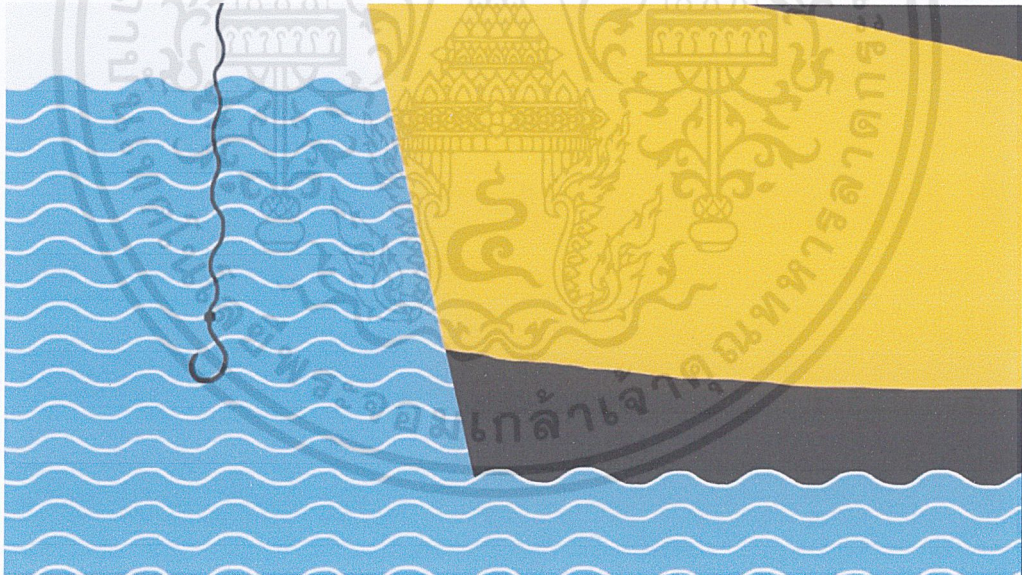


ภาพที่ 6.35 ของถูกแล้วดี ไม่ได้มีเยอะเสมอไป เลี่ยงได้ก็เลี่ยงดีกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.36 คนที่กระเป๋านักท่องเที่ยวจะยอมลงทุนไปหาปลาแซลมอนจากธรรมชาติมากิน



ภาพที่ 6.37 ถึงแม้จะมีร้านอาหารญี่ปุ่นที่นำเข้ามา แต่คงเหนียวหน้อย เพราะแอบหาขายากกว่าดู

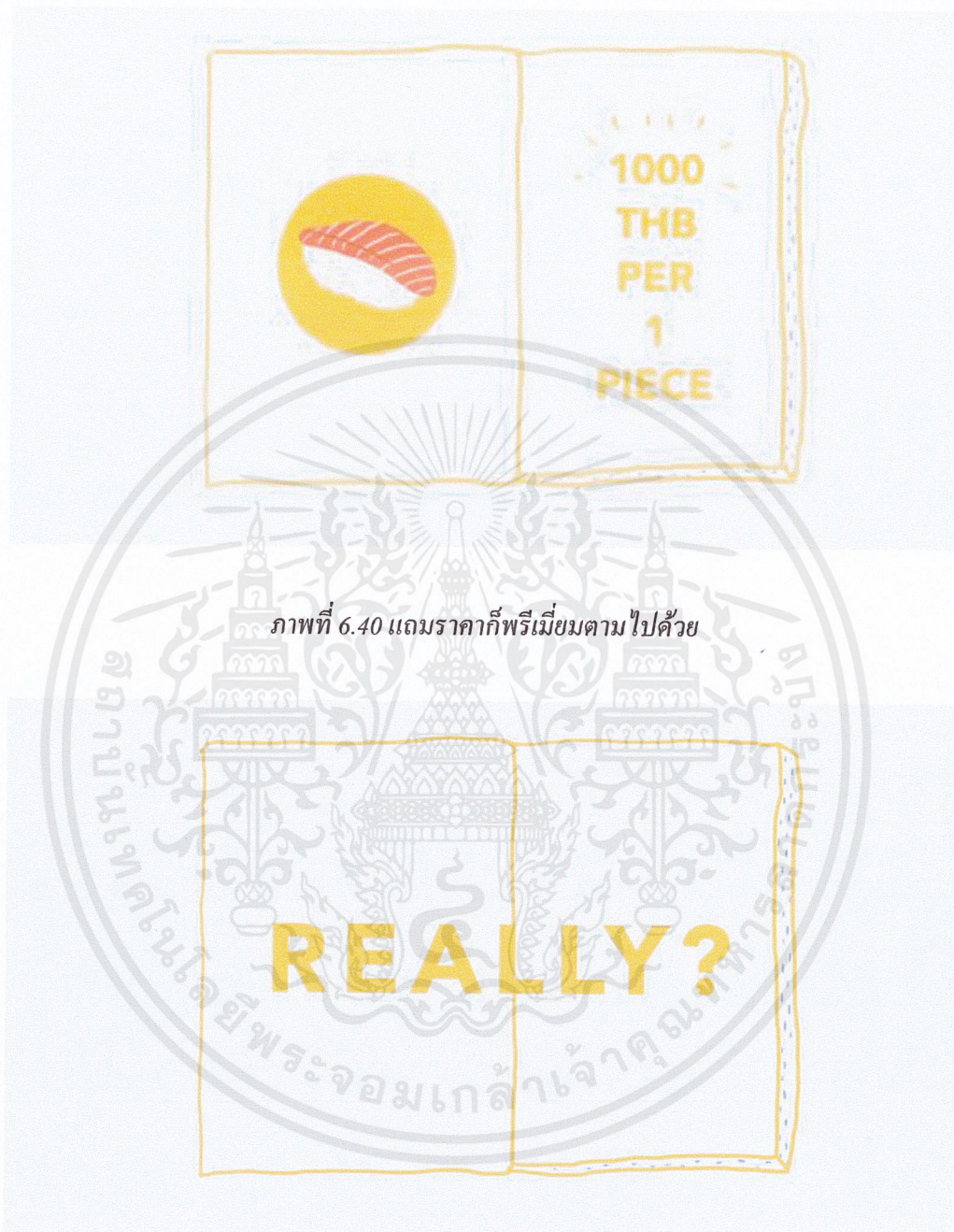
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.38 บังร้าน ก็โฆษณาสินค้าตัวเองซะดี

ภาพที่ 6.39 ว่าใช้ปลาแซลมอนระดับพรีเมียมจากธรรมชาติ

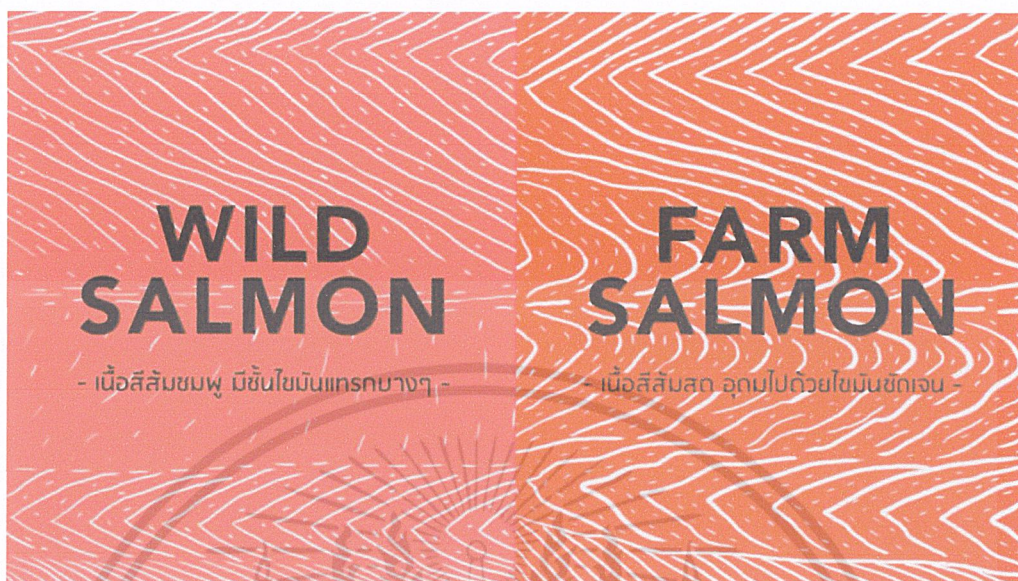
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



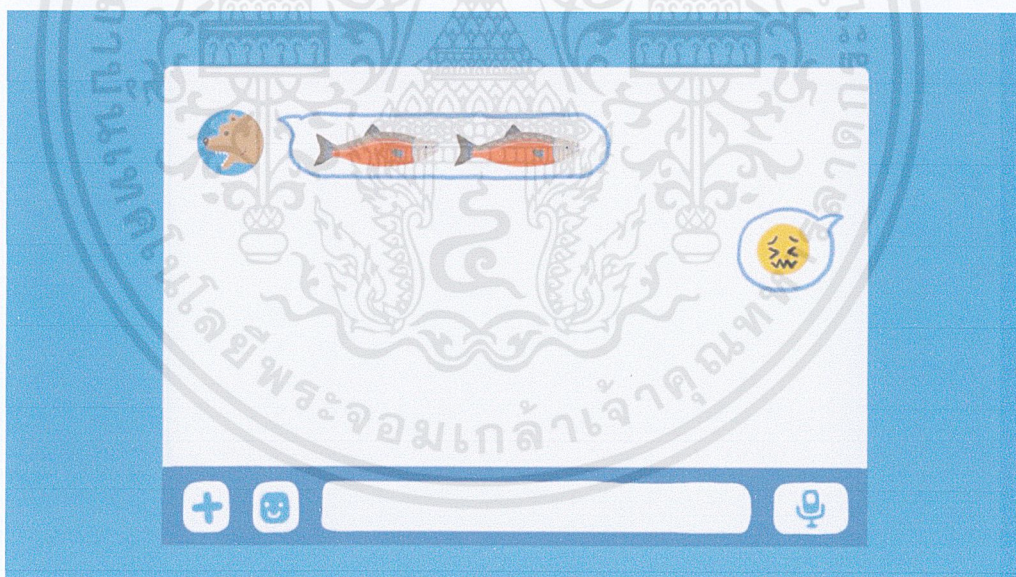
ภาพที่ 6.40 แคมราคาก็ฟรีเมื่อทำตามไปด้วย

ภาพที่ 6.41 แล้วเราจะรู้ได้ยังไงล่ะว่าเป็นของจริง?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

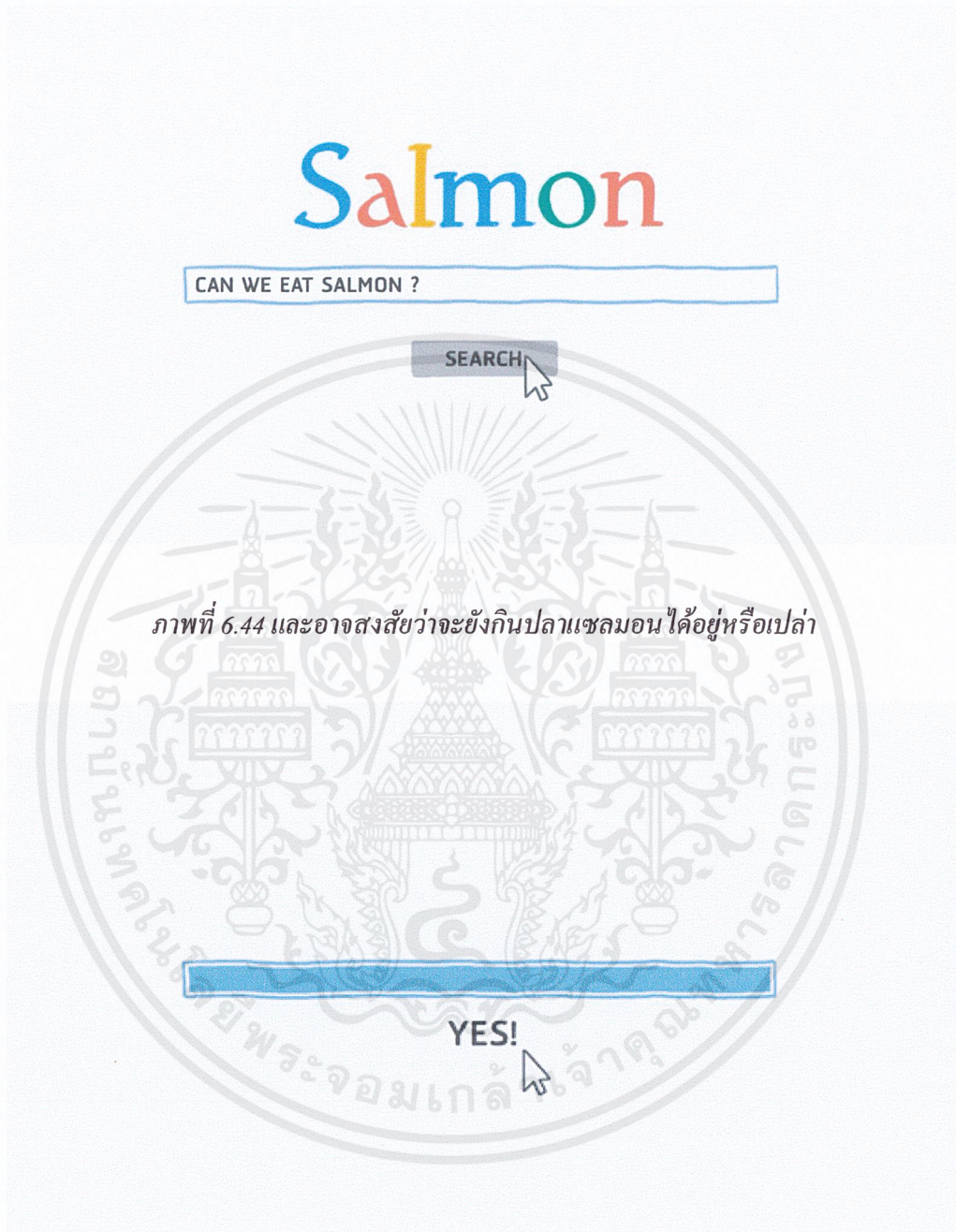


ภาพที่ 6.42 สองสังเกตดูง่ายๆ ที่สีสันของเนื้อปลาแซลมอน



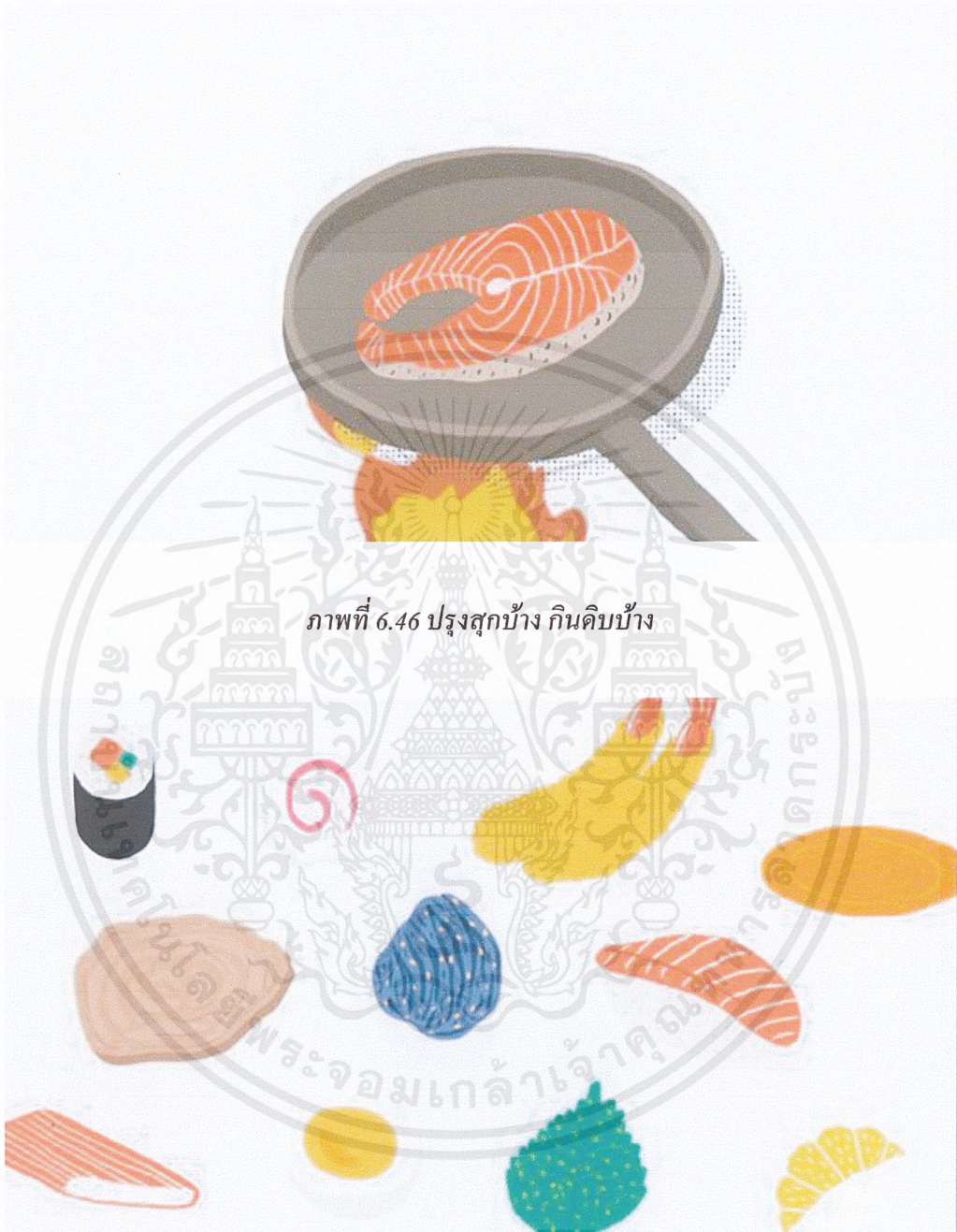
ภาพที่ 6.43 ได้ยินอย่างนี้ หลายคนคงอึ้งปลาแซลมอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.45 คำตอบคือ ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.46 ประงสุกบ้าง กินดิบบ้าง

ภาพที่ 6.47 ลดความเสี่ยงจากอันตราย ด้วยการกินอย่างอื่นสลับกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

GOOD LIFE

ภาพที่ 6.48 กินปลาแซลมอนอย่างพอดี อร์รอยดี สุขภาพดี ชีวิตดี เวิร์ธเฮปปี



THESIS IN COMMUNICATION DESIGN

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาพที่ 6.49 End Credit

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

ในด้านของเนื้อหาเกี่ยวกับปลาแชลมอน ถือว่าสื่อสารออกมาได้เข้าใจและครบถ้วนตามที่ต้องการแล้ว โดยงานชิ้นนี้สามารถตอบโจทย์ด้านการให้ข้อมูลเรื่องปลาแชลมอนได้เหมาะสม ด้วยการที่เป็นสื่อ โฆษณากราฟิก ทำให้ผู้รับสื่อสามารถเข้าใจปัญหาได้ดีและนำไปปฏิบัติปรับปรุงแก้ไขในชีวิตประจำวันได้ และเผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่สนใจได้เป็นจำนวนมาก

ในด้านการออกแบบกราฟิกและภาพประกอบ เป็นที่พอใจเป็นอย่างมาก ภาพประกอบมีความน่ารักถูกใจผู้จัดทำ ตอบโจทย์หลายๆด้วย ทั้งความเป็นอาหาร ความเป็นกราฟิก ไม่ซ้ำซากกับโฆษณากราฟิกทั่วไปในปัจจุบัน สามารถลดทอนความน่ากลัวของเนื้อหาให้เบาบางลงได้ ภาพสำเร็จออกมาดูสวยงามลงตัวตามที่ผู้จัดทำได้คาดหมายไว้ ผู้รับสื่อมีปฏิกิริยาที่ดีต่อโฆษณากราฟิกเรื่องนี้ ซึ่งถือว่าบรรลุเป้าหมายของการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ได้อย่างดีเกินความคาดหมาย

หากพิจารณาจากภาพรวมแล้วงานชิ้นนี้ถือว่าประสบความสำเร็จตามความตั้งใจ 90% แต่ยังมีบางส่วนในด้านของภาพเคลื่อนไหว ที่ผู้จัดทำรู้สึกว่าจะยังไม่สมบูรณ์และเรียบร้อยดี ด้วยข้อจำกัดทางด้านเวลาที่มีให้กับขั้นตอนการอนิเมทน้อยเกินไป แต่ก็สามารถนำไปพัฒนาให้ออกมาเสร็จสมบูรณ์และดีกว่าเดิมได้ในอนาคต สามารถเผยแพร่ออกสู่สาธารณะได้ เพื่อให้ความรู้กับผู้บริโภคปลาแชลมอนต่อไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

- 7.2.1 ข่าวกเกี่ยวกับอันตรายจากการบริโภคปลาแชลมอนยังมีน้อยมาก ประชาชนไม่ค่อยให้ความสนใจ ทำให้มีผู้ค้นคว้าข้อมูลมีอยู่น้อยมาก การสืบค้นข้อมูลจึงเป็นไปได้ว่ายากลำบาก และข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลายๆแห่งก็ให้ความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน จึงต้องทำการสืบค้นจากหลายๆแห่งเพื่อนำมาสรุปยืนยันข้อเท็จจริง
- 7.2.2 การพูดถึงอันตรายของปลาแชลมอนเป็นเรื่องใหม่ และยังไม่มื่อองค์กรใดออกมารณรงค์อย่างเป็นทางการ มีความเป็นไปได้ว่าจะไม่ได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ไม่สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคได้ หากไม่ได้รับการนำเสนออย่างเหมาะสม
- 7.2.3 ปัญหาจากการนำเสนอหัวข้อศิลปนิพนธ์กับกรรมการกลางครั้งแรกไม่ผ่าน ทำให้ผู้จัดทำต้องเปลี่ยนหัวข้อ และทำการสืบค้นข้อมูลทุกอย่างใหม่หมด เมื่อเสียเวลาตรงนี้ไปจึงทำให้เริ่มขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบซ้ำว่าเพื่อนคนอื่น
- 7.2.4 ปัญหาจากการศึกษาโปรแกรมที่ต้องใช้ในการทำโมชันกราฟิก ทางสถาบันได้เปิดวิชานี้ให้เป็นวิชาเลือกของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ซึ่งตรงกับช่วงเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ ผู้ที่จะทำโมชันกราฟิกจำเป็นต้องศึกษาการใช้โปรแกรมไปพร้อมกับการออกแบบศิลปนิพนธ์ รวมถึงคอมพิวเตอร์ของผู้จัดทำที่มีสภาพไม่เหมาะสมต่อการทำโมชันกราฟิก ส่งผลให้การทำศิลปนิพนธ์ของผู้จัดทำไม่ราบรื่นเท่าที่ควร
- 7.2.5 ปัญหาในเรื่องการจัดสรรเวลา เนื่องด้วยผู้จัดทำไม่เคยทำโมชันกราฟิกมาก่อน ทำให้ไม่ทราบถึงกระบวนการทำโมชันว่าต้องแบ่งเวลาอย่างไรถึงจะทันกำหนดการ เนื่องจากชะล่าใจ คิดไปเองว่ากระบวนการทำภาพเคลื่อนไหวจะใช้เวลาไม่นานเนื่องจากมีทีมงานคอยช่วยเหลือ ทำให้ใช้เวลาในการเขียนสคริปต์และวาดภาพประกอบนานเกินไปจนเหลือเวลานิเมทภาพเคลื่อนไหวน้อยมาก ทำให้ภาพรวมของโมชันกราฟิกที่ออกมาไม่ลื่นไหลและติดขัดอยู่พอสมควร

7.3 ข้อเสนอแนะ

- 7.3.1 ผู้ทำศิลปนิพนธ์จำเป็นต้องวางแผนการทำงานให้ชัดเจน จัดสรรเวลาให้กับขั้นตอนต่างๆ และปฏิบัติตามได้อย่างเหมาะสม โดยเผื่อเวลาสำหรับข้อผิดพลาดต่างๆ ที่อยู่เหนือการควบคุมที่จะตามมาด้วย การแบ่งเวลาจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะช่วยกำหนดคุณภาพของงานได้เป็นอย่างดี
- 7.3.2 ในด้านข้อมูลควรมีการสรุปใจความสำคัญและสิ่งที่ต้องการจะสื่อออกมาให้ตรงประเด็นที่สุดเนื่องจากการทำโมชันกราฟิก ข้อมูลที่กระชับ เข้าใจง่ายในระยะเวลาอันรวดเร็วจะช่วยทำให้ตัวผลงานมีความน่าสนใจมากขึ้น
- 7.3.3 การศึกษาโปรแกรมที่เป็นต่างๆ ผู้จัดทำควรมีพื้นฐานการใช้โปรแกรมและสามารถใช้โปรแกรมได้อย่างดี จะช่วยลดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์นี้ได้ เพื่อที่จะได้นำเวลาไปปรับปรุงส่วนต่างๆ ให้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งมีความซับซ้อนและฟังก์ชันเยอะ สามารถปรับแต่งเทคนิคต่างๆ ได้หลายวิธีเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับงาน จึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องฝึกการใช้โปรแกรมเพื่อที่จะสร้างสรรค์เทคนิคที่เหมาะสมกับงานออกมาได้
- 7.3.4 หากไม่มีความรู้ในการใช้โปรแกรม หรือปริมาณงานเยอะเกินไปจนไม่สามารถจัดทำให้ทันตามกำหนดการ ควรจะต้องจัดหาทีมงานที่จะมาคอยช่วยเหลือส่วนต่างๆ ที่เราไม่สามารถทำได้

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 7.4.1 ได้รับรู้ความสามารถจากกระบวนการทำ Motion Graphic ได้พัฒนาทักษะในการใช้โปรแกรม Adobe After Effect และ Adobe Premiere Pro ซึ่งจำเป็นในการสร้างภาพเคลื่อนไหวและกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน
- 7.4.2 ได้รับรู้จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปลาแหลมอนอย่างละเอียด เพิ่มทักษะในการคิดวิเคราะห์ เรียบเรียงข้อมูล และสรุปเนื้อหาสำคัญในการเล่าเรื่องได้ ส่งผลให้เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย
- 7.4.3 ได้พัฒนาทักษะในการออกแบบของตัวเองให้สามารถสื่อสารได้ด้วยแนวทางใหม่ๆ โดยไม่หยุดนิ่งอยู่ที่การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์หรือภาพกราฟิกธรรมดาเพียงอย่างเดียว
- 7.4.4 ได้พัฒนาทักษะในการทำงานอย่างเป็นระบบระเบียบมากขึ้น ฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด หรือฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เหนือการควบคุมได้เป็นอย่างดี
- 7.4.5 ได้ฝึกความอดทนในการทำงานใหญ่ๆเป็นเวลานานให้บรรลุเป้าหมายไปได้ด้วยดี พร้อมทั้งน้อมรับคำติ-ชม ความคิดเห็นจากผู้อื่นเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น
- 7.4.6 ได้ฝึกทักษะในการนำเสนอผลงานต่อคนจำนวนมาก เสริมสร้างความมั่นใจ
- 7.4.7 ได้พัฒนาทักษะในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายเพื่อลดความยุ่งยากซับซ้อนของเนื้อหา ทำให้ผู้รับสื่อสามารถเข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อสารได้ดีกว่าสื่ออื่นๆ
- 7.4.8 ได้ฝึกการทำงานติดต่อสื่อสารและประสานงานขอความช่วยเหลือกับผู้อื่น

บรรณานุกรม

Food Network Solution. 2556. Salmon / ปลาแซลมอน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :

<http://www.foodnetworksolution.com/wiki/word/1773/salmon-ปลาแซลมอน>. 22 มกราคม 2558

สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

กระทรวงศึกษาธิการ. 2555. มหัศจรรย์แซลมอน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :

<http://edtech.ipst.ac.th/index.php/2011-07-29-04-02-00/18-2011-08-09-06-29-06/385-2012-07-09-03-18-32.html>. 28 มกราคม 2558

วิกิตำรา. 2556. ปลาแซลมอน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :

<http://th.wikibooks.org/wiki/ปลาแซลมอน>. 7 กุมภาพันธ์ 2558

Sator4U. 2557. รอบรู้เรื่องแซลมอน ปลาแซลมอนมีกี่สายพันธุ์และชนิดใดนิยมบริโภคมากที่สุดในประเทศไทย. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://sator4u.com/paper/761>. 9 กุมภาพันธ์ 2558

Sator4U. 2557. ปลาแซลมอน (ฟาร์ม) อันตรายที่น่าตกใจ. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :

<http://sator4u.com/paper/664>. 9 กุมภาพันธ์ 2558

JBT จึงบอกต่อ. 2552. คิดให้ดีกว่าก่อน ก่อนจะกินปลาแซลมอน อาหารนำเข้าจากต่างแดนที่ควรระวัง.

(ออนไลน์). แหล่งที่มา : http://j-b-t.blogspot.jp/2009/12/blog-post_14.html. 14 กุมภาพันธ์ 2558

ASTV ผู้จัดการรายวัน. 2556. ซูชิ 5 บาท ภัยเงียบที่ถูกมองข้าม. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :

<http://www.manager.co.th/daily/viewnews.aspx?NewsID=9560000073184>. 19 กุมภาพันธ์ 2558

SpokeDarkTV. 2556. แซลมอนส้มๆ ... จะไว้ใจได้ก็. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :

http://health.spokedark.tv/2013/02/27/salmon/#.VXDZvM_tmKq. 22 กุมภาพันธ์ 2558

คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. 2557. กินปลาดีอย่างไร ให้ห่างไกลจากพยาธิ. (ออนไลน์).

แหล่งที่มา : <http://health.kapook.com/view99882.html>. 23 กุมภาพันธ์ 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล นางสาว ณิชภัทร ประพันธ์
 ที่อยู่ 588 ซอยประชาสงเคราะห์ 4 ดินแดง กรุงเทพฯ 10400
 ติดต่อ katsiopeia@gmail.com
 เบอร์โทรศัพท์ 086-021-6078

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2539 – 2547 ระดับปฐมวัย – ระดับประถมศึกษา
 โรงเรียนกอบวิทยา
 พ.ศ. 2548 – 2553 ระดับมัธยมศึกษา แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์
 โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี
 พ.ศ. 2554 – 2557 ระดับอุดมศึกษา ภาควิชานิเทศศิลป์
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง