

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์ไม่ทิ้งขยะในทะเล
ADVERTISING DESIGN FOR THE CAMPAIGN DOES NOT THROW GARBAGE IN
THE SEA



นายพีรพัฒน์ ประสานพานิช

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์ไม่ทิ้งขยะในทะเล

ADVERTISING DESIGN FOR THE CAMPAIGN DOES NOT THROW GARBAGE IN THE SEA



นายพีรพัฒน์ ประสานพานิช
Mr. PEERAPAT PRASANPANIT

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *John Kim* วันที่ 30 พ.ค. 2562

(อาจารย์.ดร. อภินันท์ สุ่มทุมพฤษ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์ไม่ทิ้งขยะในทะเล
 ADVERTISING DESIGN FOR THE CAMPAIGN DOES NOT THROW
 GARBAGE IN THE SEA

สาขาวิชา ชื่อ นายพีรพัฒน์ ประสานพานิช
 ภาควิชา นิเทศศิลป์
 คณะ นิเทศศิลป์
 ปีการศึกษา สถาปัตยกรรมศาสตร์
 2561
 อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์.ดร.อภิวัฒน์ สุขุมพุกษ์

บทคัดย่อ

ปัญหาขยะล้นนั้นมีมาอย่างยาวนาน และมีโครงการรณรงค์เกิดขึ้นมากมายหลายครั้ง แต่กระนั้นก็มีโครงการมากมายเช่นกันที่ไม่ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์เท่าที่ควรโดยยังสามารถพบเห็นปัญหาที่เกิดกับทะเล, สัตว์ทะเล, ระบบนิเวศได้อย่างมากมายทั้งปัญหาที่เป็นที่เข้าใจของคนทั่วไป เช่น ในทะเลมีขยะ, ทะเลสกปรก, น้ำทะเลเน่าเสีย, ปะการังตายและสัตว์ทะเลตาย ปัญหาของสัตว์ทะเลที่พบบ่อยที่สุด เต่าติดอวนของชาวประมง, ไม้ลูกชิ้นแทงจุมูกเต่า, เต่ากินเศษพลาสติก, ปลาเล็กปลาใหญ่กินขยะในทะเล, ปลาวาฬกินถุงพลาสติก เป็นต้นซึ่งปัญหาเหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ทำให้สัตว์ทะเลตายไปโครงการ DISABLED SOCIETY จึงเป็นอีกหนึ่งโครงการรณรงค์ที่เกิดขึ้นมาเพื่อให้ทุกคนช่วยกันและสร้างความตระหนักให้แก่คนในสังคมถึงปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นและเดินทางพัฒนาและแก้ไขต่อไปเพื่อให้ทะเลและระบบนิเวศกลับมาสวยงามเหมือนเดิมรวมถึงช่วยให้สัตว์ทะเลมีชีวิตต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณพ่อแม่และครอบครัวที่คอยสนับสนุนพี่ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงตอนนี้ ขอขอบคุณแซม มากๆที่เป็นช่างภาพใหญ่และคอยสอนวิธีที่ซตต่างๆให้ขอบคุณเพื่อนๆชาวบ้างรุ่งและเพื่อนๆชาวแก๊ง คนรักก๊วย ที่เป็นกำลังใจและอยู่ด้วยกันตลอด ขอขอบคุณชาวบ้านชายทะเลแหลมเจริญ และชายทะเล หาดP.M.Y.สำหรับข้อมูลหลายๆอย่างขอบคุณคำแนะนำจากครูทุกท่านที่คอยชี้แนะและสอนอะไร หลากๆอย่างและที่ขาดไม่ได้ ขอขอบคุณครูที่ปรึกษา ครูโอสถคุณุทธ์ ที่แนะนำอยู่ตลอดขอบคุณมาก ครับณ ที่นี้ และสุดท้าย ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะศิลป์

พีรพัฒน์ ประสานพานิช



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	4
1.3 ขอบเขตโครงการ	4
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	4
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	5
2.1 ปัญหาขยะทะเล	5
2.2 แหล่งกำเนิดของขยะทะเล	5
2.3 ผลกระทบของขยะทะเลต่อสัตว์ทะเลและระบบนิเวศ	6
2.4 สถานการณ์ขยะทะเลในประเทศไทย	7
2.5 สถานการณ์การจัดการขยะมูลฝอยปี 2560	8
2.6 ชีวิตสัตว์ทะเลพิการเหยื่อขยะพลาสติก	9
2.7 ทำไมสัตว์ทะเลกินอาหารพลาสติก	10
3 การวิเคราะห์และดำเนินงานออกแบบ.....	17
3.1 การตรวจแบบครั้งที่ 1	17
3.2 การตรวจแบบครั้งที่ 2	18
3.3 การตรวจแบบครั้งที่ 3	19
3.4 การตรวจแบบครั้งที่ 4	21
3.5 การตรวจแบบครั้งที่ 5	22
4 กระบวนการผลิตงานออกแบบโฆษณา	24
4.1 การเตรียมงาน	24
4.2 กระบวนการทำโปสเตอร์	24
4.3 กระบวนการทำแผ่นพับ	66

บทที่	หน้า
4.4 กระบวนการทำสื่อสนับสนุน	67
5 ผลงานการออกแบบโฆษณาและสื่อสิ่งพิมพ์.....	73
5.1 สัญลักษณ์โครงการ	73
5.2 โปสเตอร์	74
5.3 แผ่นพับ	80
5.4 สื่อสนับสนุน	81
6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	83
บรรณานุกรม	84
ประวัติผู้วิจัย	85



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1.1	ภาพสัดส่วนของขยะชายหาดในประเทศไทย	1
1.2	ภาพแสดงข้อมูลปริมาณขยะทะเลในไทย 2561	2
1.3	ภาพเปรียบเทียบชนิดและปริมาณขยะทะเลในไทย 2561	2
1.4	ภาพสถิติการเกยตื้นสัตว์ทะเลหายาก	3
2.1	ภาพสัดส่วนของขยะชายหาดในประเทศไทย	7
3.1	แบบร่างโปสเตอร์ครั้งที่ 1	17
3.2	แบบร่างสื่อสนับสนุนครั้งที่ 1	17
3.3	แบบร่างโปสเตอร์ครั้งที่ 2	18
3.4	แบบร่างสัญลักษณ์โครงการครั้งที่ 1	18
3.5	แบบร่างสื่อสนับสนุนครั้งที่ 2	19
3.6	แบบร่างโปสเตอร์ครั้งที่ 3	19
3.7	แบบร่างสัญลักษณ์โครงการครั้งที่ 2	20
3.8	แบบร่างสื่อสนับสนุนครั้งที่ 3	20
3.9	แบบร่างโปสเตอร์ครั้งที่ 4	21
3.10	แบบร่างสัญลักษณ์โครงการครั้งที่ 3	21
3.11	แบบร่างโปสเตอร์ครั้งที่ 5	22
3.12	แบบร่างสัญลักษณ์โครงการครั้งที่ 4	22
3.13	แบบร่างแผ่นพับครั้งที่ 1	23
3.14	แบบร่าง packaging หลอด ครั้งที่ 1	23
4.1	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 1	24
4.2	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 2	25
4.3	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 3	25
4.4	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 4	26
4.5	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 5	26
4.6	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 6	27
4.7	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 7	27
4.8	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 8	28
4.9	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 9	28
4.10	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 10	29
4.11	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 11	29
4.12	ขั้นตอนการรีไซเคิลพลาสติกแก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม 12	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
4.13	30
4.14	31
4.15	31
4.16	32
4.17	32
4.18	33
4.19	33
4.20	34
4.21	34
4.22	35
4.23	35
4.24	36
4.25	36
4.26	37
4.27	37
4.28	38
4.29	38
4.30	39
4.31	39
4.33	40
4.34	40
4.35	41
4.36	41
4.37	42
4.38	42
4.39	43
4.40	43
4.41	44
4.42	44
4.43	45
4.44	45
4.45	46
4.46	46
4.47	47
4.48	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
4.49	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 6	48
4.50	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 7	48
4.51	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 8	49
4.52	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 9	49
4.53	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 10	50
4.54	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 11	50
4.55	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 12	51
4.56	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 13	51
4.57	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจทรงเล็บเข็กล่าฆ่าแมวน้ำ 14	52
4.58	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 1	52
4.59	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 2	53
4.60	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 3	53
4.61	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 4	54
4.62	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 5	54
4.63	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 6	55
4.64	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 7	55
4.65	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 8	56
4.66	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 9	56
4.67	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 10	57
4.68	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 11	57
4.69	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 12	58
4.70	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 13	58
4.71	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 14	59
4.72	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 15	59
4.73	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ปีศาจระบองไล่ฆ่าฉลาม 16	60
4.74	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 1	60
4.75	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 2	61
4.76	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 3	61
4.77	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 4	62
4.78	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 5	62
4.79	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 6	63
4.80	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 7	63
4.81	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 8	64
4.82	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 9	64
4.83	ขั้นตอนการรีทัชโพสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 10	65

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า	
4.84	ขั้นตอนการรีทัชโปสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด 11	65
4.84	ขั้นตอนการทำแผ่นพับด้านนอก	66
4.85	ขั้นตอนการทำแผ่นพับด้านใน	66
4.86	ขั้นตอนการทำห้วงยาง 1	67
4.87	ขั้นตอนการทำห้วงยาง 2	67
4.89	ขั้นตอนการทำห้วงยาง 3	68
4.90	ขั้นตอนการทำห้วงยาง 4	68
4.91	ขั้นตอนการทำห้วงยาง 5	69
4.92	ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 1	69
4.93	ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 2	70
4.94	ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 3	70
4.95	ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 4	71
4.96	ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 5	71
4.97	ขั้นตอนการทำpackagingหลอดไม้ไผ่ 1	72
4.98	ขั้นตอนการทำpackagingหลอดไม้ไผ่ 2	72
5.1	ภาพสัญลักษณ์แคมเปญ	73
5.2	โปสเตอร์แก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม	74
5.3	โปสเตอร์ปีศาจกล่องโฟมไล่ฆ่าปลาวาฬ	75
5.4	โปสเตอร์ปีศาจกรงเล็บหลอดไล่ฆ่าเต่า	76
5.5	โปสเตอร์ปีศาจกรงเล็บเชือก, แห่ไล่ฆ่าแมวน้ำ	77
5.6	โปสเตอร์ปีศาจกระป๋องไล่ฆ่าฉลาม	78
5.7	โปสเตอร์ฉลามโดนปีศาจงูพลาสติกกัด	79
5.8	แผ่นพับ	80
5.9	ห้วงยาง	81
5.10	เก้าอี้ชายหาด	81
5.11	packagingหลอดไม้ไผ่	82

บทที่ 1

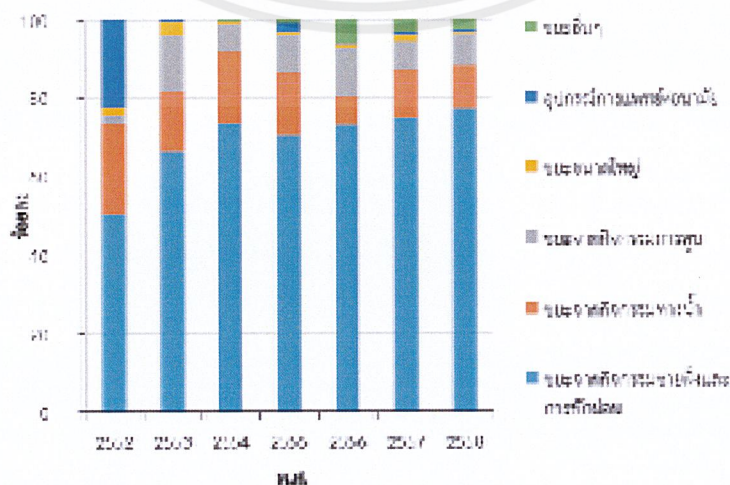
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ขยะทะเลคือ ของเสียที่เกิดจากมนุษย์ที่ถูกทิ้งลงสู่ทะเลทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ มีตั้งแต่ขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ ซึ่งขยะดังกล่าวเป็นขยะพลาสติกมีน้ำหนักเบาและไม่สามารถย่อยสลายได้ในเวลาที่สั้นจึงถูกพัดพาไปในที่ห่างไกลจากแหล่งกำเนิด โดยคลื่น ลม กระแสน้ำ และน้ำขึ้นน้ำลง ขยะพลาสติกส่วนใหญ่ประกอบด้วยของใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ถัง ขวด ภาชนะใส่อาหาร และวัสดุที่ใช้ในการบรรจุหีบห่อ รวมทั้งผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เช่น สายรัด แผ่นพลาสติก หมวกนิรภัย และ เครื่องมือประมง เช่น แห อวน ลอบ

สถานการณ์ขยะทะเลในประเทศไทย

ปัจจุบันยังไม่มี การเก็บข้อมูลโดยตรงในเรื่องนี้เป็นระบบ มีเพียงการประเมินปริมาณขยะทะเลที่เกิดจากแหล่งบนบกจากสถิติขยะมูลฝอยทั่วประเทศของกรมควบคุมมลพิษที่คาดว่าจะลงสู่ทะเล ข้อมูลของกรมควบคุมมลพิษพ.ศ. 2559 พบว่า ประเทศไทยมีขยะมูลฝอย 27.04 ล้านตัน แบ่งเป็นขยะที่ถูกนำไปกำจัดอย่างถูกต้องจำนวน 9.59 ล้านตัน (ร้อยละ 36) นำกลับมาใช้ประโยชน์ จำนวน 5.76 ล้านตัน (ร้อยละ 21) เหลือเป็นขยะที่มีการกำจัดที่ไม่ถูกต้องอีกจำนวน 11.69 ล้านตัน (ร้อยละ 43) นอกจากนี้ยังมีขยะสะสมที่ไม่มีการเก็บขน ซึ่งตกค้างในพื้นที่อีก 10.13 ล้านตัน ซึ่งส่วนหนึ่งของขยะที่มีการกำจัดที่ไม่ถูกต้องและขยะสะสมซึ่งตกค้างในพื้นที่จำนวน 21.82 (11.69+10.13) ล้านตันนี้อาจถูก ลมพัดพาไปตกในทะเล หรือชะลงแม่น้ำลำคลอง และไหลออกสู่ทะเลได้ในที่สุด ซึ่งปริมาณขยะที่ลงสู่ทะเลจะต้องมีการศึกษาวิจัยเพื่อคำนวณหาตัวเลขที่ถูกต้องต่อไป

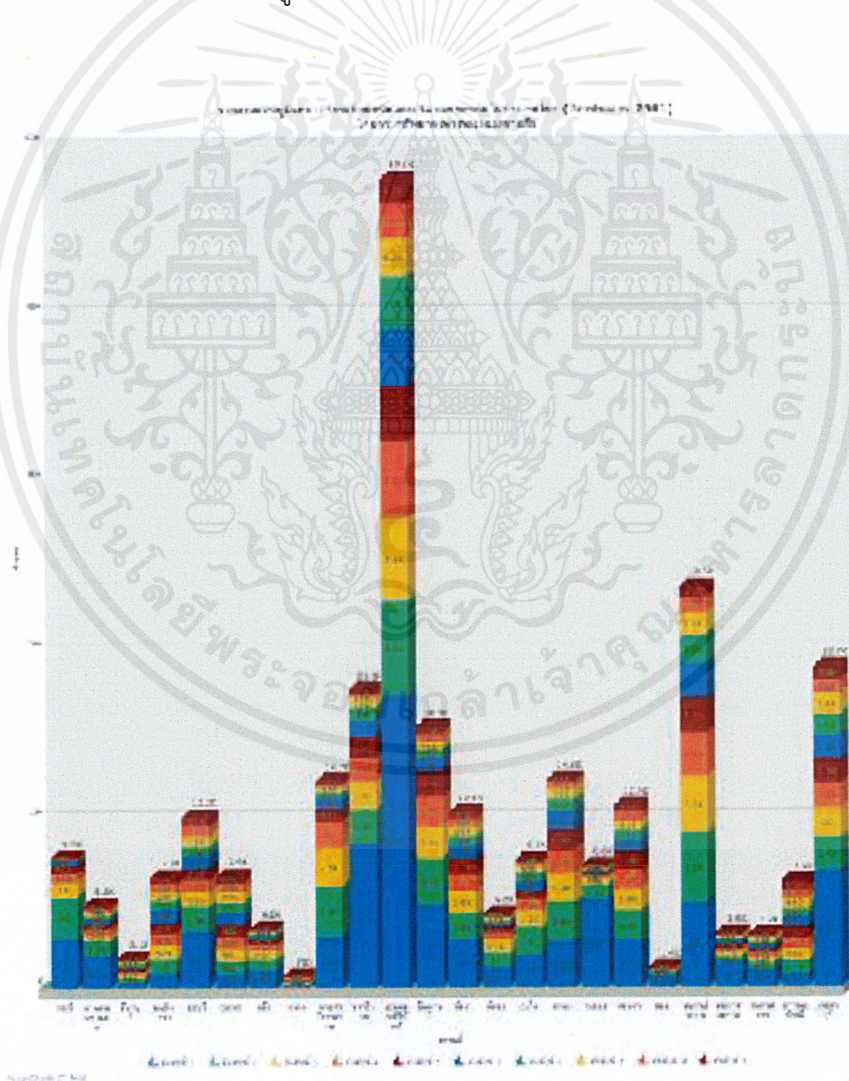


เอกสารนี้เป็นเอกสารภาพ 1:1 สัดส่วนของขยะชายหาดในประเทศไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 2552-2558 ระโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางแสดงข้อมูลปริมาณขยะมูลฝอยในประเทศไทย (ปีงบประมาณ 2561) Export

ลำดับที่	ชนิดขยะ	ชนิดของพลาสติก	จำนวน (ตัน)
1	พลาสติกชนิดอื่น 18.38%		41,005
2	พลาสติกชนิด PE 12.97%		34,780
3	พลาสติกชนิด (โพลีโพรพิลีน/โพลีเอทิลีน ชนิด) 12.32%		30,149
4	พลาสติกชนิด PP 11.45%		31,747
5	พลาสติกชนิดอื่น (อื่น) 10.43%		26,151
6	พลาสติกชนิดอื่น (พลาสติก) 10.00%		25,216
7	พลาสติกชนิด PVC 1.19%		3,061
8	พลาสติกชนิด (พลาสติก) 1.03%		2,740
9	พลาสติกชนิด PS 0.94%		2,571
10	พลาสติกชนิดอื่น 4.01%		12,056
รวมปริมาณขยะ 10 ชนิดรวม			252,764

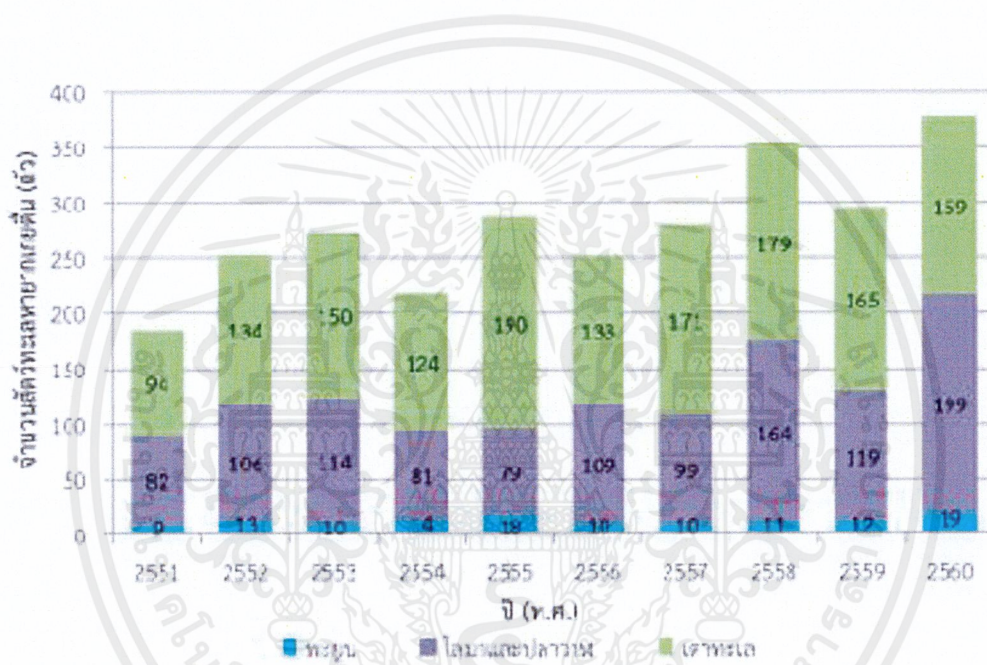
ภาพ 1.2 แสดงข้อมูลปริมาณขยะทะเลในประเทศไทย 2561



ภาพ 1.3 เปรียบเทียบชนิดและปริมาณขยะทะเลในประเทศไทย 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถิติการเกยตื้นของสัตว์ทะเลหายากในช่วง พ.ศ. 2560 จำแนกได้ ดังนี้ พบสัตว์ทะเลหายากเกยตื้นจำนวน 377 ตัว ประกอบด้วย เต่าทะเล จำนวน 159 ตัว โลมาและวาฬ จำนวน 199 ตัว และพะยูน จำนวน 19 ตัว ซึ่งเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับ พ.ศ. 2559 ที่มีสัตว์ทะเลหายากเกยตื้น 296 ตัว โดยสาเหตุการเกยตื้นส่วนใหญ่ของเต่าทะเลเกิดจากการติดเครื่องมือประมง การติดเศษอวน หลงทิศ การกินขยะ และติดเชื้อในกระแสโลหิต ในส่วนของกลุ่มโลมาและวาฬ มีสาเหตุการเกยตื้นส่วนใหญ่มาจากการป่วยตามธรรมชาติ ในส่วนของพะยูนพบสาเหตุการเกยตื้นส่วนใหญ่มาจากการป่วยตามธรรมชาติ เช่นกัน เมื่อพิจารณาในช่วง 10 ปี (พ.ศ. 2551-2560) พบว่า การเกยตื้นของสัตว์ทะเลหายากมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น



ภาพ 1.4 สถิติการเกยตื้นของสัตว์ทะเลหายากในช่วง พ.ศ. 2551-2560

ปัจจุบันมีความพยายามแก้ไขปัญหายะยะทะเลแล้วเช่น การตามเก็บขยะตามแนวชายฝั่งหรือในทะเล หรือการใช้ผลิตภัณฑ์ที่สามารถทดแทนทั้งถุงพลาสติกหรือกล่องโฟม เป็นต้น แต่สถานการณ์ปัจจุบันการแก้ไขปัญหายังไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ต่างคนต่างทำ และไม่มีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาในประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากขยะทางทะเล
- 1.2.2 เพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาและสื่อแฝงในบรรยากาศสำหรับการรณรงค์ไม่ทิ้งขยะลงทะเล
- 1.2.3 เพื่อสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาที่สามารถสร้างความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดจากขยะได้อย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 สัญลักษณ์โครงการ
- 1.3.2 สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์จำนวน 6 ชิ้น
- 1.3.3 สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแผ่นพับจำนวน 1 ชิ้น
- 1.3.4 สื่อสนับสนุน ได้แก่ บรรจุภัณฑ์ และสื่อแฝงในบรรยากาศ

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลของขยะในทะเล จาก กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง
 - 2 ศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่ส่งผลต่อการเกิดขยะ
- 1.4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น
 - 1 สรุปปัญหาทั้งหมด
 - 2 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- 1.4.3 กำหนดแนวความคิดและแนวทางการสื่อสาร
- 1.4.4 คิดประโยคที่ต้องการจะสื่อสาร
- 1.4.5 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ปัญหาขยะทะเล

ขยะทะเลคือ ของเสียที่เกิดจากมนุษย์ที่ถูกทิ้งลงสู่ทะเลทั้งทางตรง และทางอ้อม โดยตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งขยะดังกล่าวเป็นขยะพลาสติกมีน้ำหนักเบาและไม่สามารถย่อยสลายได้ในเวลาที่สั้นจึงถูกพัดพาไปในที่ห่างไกลจากแหล่งกำเนิด โดยคลื่น ลม กระแสน้ำ และน้ำขึ้นน้ำลง ขยะพลาสติกส่วนใหญ่ประกอบด้วยของใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ถุง ขวด ภาชนะใส่อาหาร และวัสดุที่ใช้ในการบรรจุหีบห่อ รวมทั้งผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เช่น สายรัด แผ่นพลาสติก หมวกนิรภัย และเครื่องมือประมง เช่น แห อวน ลอบ

ขยะพลาสติกชิ้นใหญ่จะถูกย่อยสลายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยจนถึงขนาดเล็กมากเรียกว่า ไมโครพลาสติกซึ่งเป็นเม็ดพลาสติกที่มีขนาดเล็กกว่า 5 มิลลิเมตร นอกจากไมโครพลาสติกจะมาจากการย่อยสลายของพลาสติกชิ้นใหญ่แล้ว ใช้เป็นเป็นวัตถุดิบตั้งต้นของการผลิตพลาสติก ยังเป็นส่วนผสมอยู่ในผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในเครื่องสำอางค์ (cosmetic products) และผลิตภัณฑ์สุขภาพ (health care products) เนื่องจากมีขนาดเล็กมาก มันจึงเล็ดลอดสู่ท้องทะเลเป็นจำนวนมากหลายล้านตันในแต่ละปี รายงานขององค์การสหประชาชาติระบุว่า ทุก 1 ตารางไมล์หรือประมาณ 2.6 ตารางกิโลเมตรของพื้นมหาสมุทรจะมีเม็ดพลาสติกบริสุทธิ์ลอยปะปนอยู่ราวๆ 13,000 เม็ด คุณสมบัติเฉพาะตัวที่ดูดซับสารพิษได้ดียังทำให้มันสะสมพีซีบี (PCBs) หรือดีดีที (DDT) และสารพิษอื่นๆ ที่ตกค้างในสิ่งแวดล้อมยาวนานไว้ในสัตว์ที่กินมัน นอกจากไมโครพลาสติกที่เป็นเม็ดแล้วยังพบไฟเบอร์ที่เกิดจากการซักผ้าด้วย

ในปัจจุบันมีรายงานทางวิชาการจำนวนมากเกี่ยวกับแหล่งกำเนิดเส้นทางและผลกระทบของขยะพลาสติกและรายงานดังกล่าวกำลังมีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

2.2 แหล่งกำเนิดของขยะทะเล

2.2.1 แหล่งบนบก

- 1 ขยะบนบกที่ไม่ได้รับการจัดเก็บและบำบัดอย่างถูกต้อง ที่ถูกพัดพาไปกับแม่น้ำ ลำคลอง
- 2 หลุมฝังกลบขยะ (land-fills) ที่มีการจัดการไม่ถูกต้อง
- 3 ขยะจากระบบระบายน้ำ (discharge from storm water drains)
- 4 การทิ้งขยะบนชายหาดและบริเวณชายฝั่งจากกิจกรรมการท่องเที่ยวและอื่นๆ
- 5 ภัยพิบัติทางธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม สึนามิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 แหล่งในทะเล

- 1 การทำประมงและอุตสาหกรรมประมง (fishing industry)
- 2 การเดินเรือพาณิชย์และท่องเที่ยว (commercial and recreational shipping)
- 3 การทำเหมืองแร่ (offshore mining and extraction)
- 4 การทิ้งขยะลงสู่ทะเลโดยผิดกฎหมาย (illegal dumping at sea)

2.3 ผลกระทบของขยะทะเลต่อสัตว์ทะเลและระบบนิเวศ

2.3.1 ผลกระทบต่อสัตว์ทะเล สัตว์ทะเลหลายชนิดจะกินพลาสติกโดยเข้าใจผิดคิดว่าเป็นอาหาร ขยะดังกล่าวจะมีผลกระทบต่อระบบทางเดินอาหาร รวมทั้งทำให้สัตว์ขาดอาหารและอาจถึงตายในที่สุด นอกจากการกินพลาสติกแล้วขยะพลาสติกยังเป็นอันตรายโดยการถูกรัด (entangled) และทำให้บาดเจ็บ

2.3.2 ผลกระทบต่อระบบนิเวศ ระบบนิเวศและทรัพยากรเกิดความสูญเสีย เช่น การตายของปะการัง เนื่องจากมีอวนจำนวนมากปกคลุมในแนวปะการัง การติดอวนของสัตว์ทะเลจนตายหรือติดเชือก ทั้งนี้ยังทำให้เกิดการแพร่กระจายของชนิดพันธุ์ต่างถิ่น โดยการติดมากับขยะที่ลอยลอยอยู่ในน้ำจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่ง

ผลกระทบต่อสายใยอาหาร (Food web) เม็ดพลาสติกขนาดเล็กและขยะอื่นๆที่ลอยอยู่ที่ผิวน้ำจะบังแสงแดดไม่ให้ส่องลงไปถึงแพลงตอนและสาหร่ายที่อยู่ด้านล่างซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่เป็นผู้ผลิตในสายใยอาหารโดยใช้ ออกซิเจน คาร์บอนและแสงแดด เมื่อ แพลงตอนและสาหร่ายได้รับผลกระทบสายใยอาหารก็จะได้รับผลกระทบไปด้วย สัตว์ที่กินแพลงตอนและสาหร่ายเป็นอาหารก็จะไม่สามารถมีชีวิตอยู่ได้ ถ้าสัตว์เหล่านี้มีจำนวนลดลงก็จะมีผลทำให้สัตว์ที่เป็นผู้บริโภคระดับสูงสุดซึ่งได้แก่ปลาทูน่า ปลาฉลามลดลงไปด้วย ในที่สุดอาหารทะเลก็จะมีน้อยลงและราคาแพงขึ้น นอกจากนี้ ยังส่งผลกระทบต่อปลาและนกทะเลที่กินเม็ดพลาสติกบริสุทธิ์เข้าไปเช่น รวบวนระบบการย่อย อุดตันทางเดินอาหารหรือเป็นพิษต่อร่างกายจนทำให้เสียชีวิตขณะเดียวกันสารพิษที่ตกค้างในเนื้อเยื่อยังถูกส่งต่อตามลำดับห่วงโซ่อาหารจากสัตว์ทะเลขนาดเล็กถึงปลาตัวโตและถึงสัตว์ผู้ล่าที่อยู่ปลายสุดซึ่งแน่นอนว่าในจำนวนนั้นมีมนุษย์รวมอยู่ด้วย

ผลกระทบจากสารพิษ พลาสติกสามารถถูกย่อยเป็นขนาดเล็กลงได้โดยแสงแดด (photodegradation) ทำให้สารเคมีบางชนิดที่เป็นพิษ ละลายไปในน้ำทะเล นอกจากนี้พลาสติกยังสามารถดูดซับสารพิษเช่น PCB ที่อยู่ในน้ำทะเลซึ่งสามารถเข้าสู่สายใยอาหารได้เมื่อถูกกินโดยสัตว์

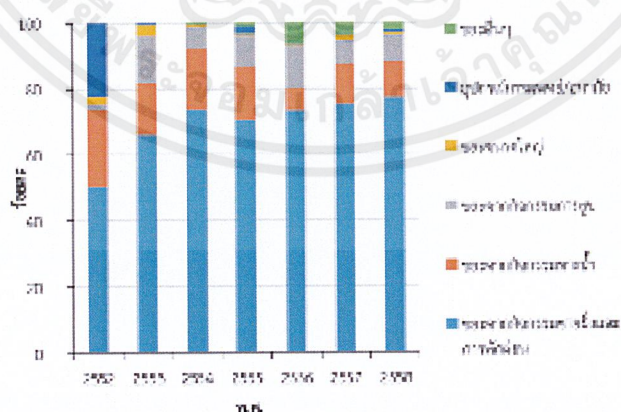
2.3.3 ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม ขยะทะเลสร้างความเสียหายให้กับการเดินทางเรือ

การประมง และสัตว์ทะเลจำนวนมาก รวมถึงนิเวศบริการทั้งในทะเลและชายฝั่ง ซึ่งส่งผลต่อรายได้ทั้งที่มาจากการประมง และการท่องเที่ยว ส่วนผลกระทบต่อสังคมรวมถึงผลกระทบต่อสุขภาพของคน เช่น การได้รับบาดเจ็บจากขยะบริเวณชายหาดและขยะทะเลพลาสติกขนาดเล็กที่สามารถเข้าไปปนเปื้อนในห่วงโซ่อาหารทั้งมนุษย์และสัตว์ทะเล เป็นต้น

2.4 สถานการณ์ขยะทะเลในประเทศไทย

ปัจจุบันยังไม่มี การเก็บข้อมูลโดยตรงในเรื่องนี้เป็นระบบ มีเพียงการประเมินปริมาณขยะทะเลที่เกิดจากแหล่งบนบกจากสถิติขยะมูลฝอยทั่วประเทศของกรมควบคุมมลพิษที่คาดว่าจะลงสู่ทะเล ข้อมูลของกรมควบคุมมลพิษพ.ศ. 2559 พบว่า ประเทศไทยมีขยะมูลฝอย 27.04 ล้านตัน แบ่งเป็นขยะที่ถูกนำไปกำจัดอย่างถูกต้องจำนวน 9.59 ล้านตัน (ร้อยละ 36) นำกลับมาใช้ประโยชน์ จำนวน 5.76 ล้านตัน (ร้อยละ 21) เหลือเป็นขยะที่มีการกำจัดที่ไม่ถูกต้องอีกจำนวน 11.69 ล้านตัน (ร้อยละ 43) นอกจากนี้ยังมีขยะสะสมที่ไม่มีการเก็บขน ซึ่งตกค้างในพื้นที่อีก 10.13 ล้านตัน ซึ่งส่วนหนึ่งของขยะที่มีการกำจัดที่ไม่ถูกต้องและขยะสะสมซึ่งตกค้างในพื้นที่จำนวน 21.82 (11.69+10.13) ล้านตันนี้อาจถูกลมพัดพาไปตกในทะเล หรือชะลงแม่น้ำลำคลอง และไหลออกสู่ทะเลได้ในที่สุด ซึ่งปริมาณขยะที่ลงสู่ทะเลจะต้องมีการศึกษาวิจัยเพื่อคำนวณหาตัวเลขที่ต้องต่อไป

สำหรับประเภทของขยะชายหาดจากข้อมูลของกรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง (2559) ซึ่งได้จากการเก็บขยะชายหาดพบว่า พ.ศ. 2558 พบขยะทะเลที่มาจากกิจกรรมชายฝั่งและการพักผ่อนมีสัดส่วนถึงร้อยละ 78 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นขยะพลาสติก



ภาพที่ 2.1 สัดส่วนของขยะชายหาดในประเทศไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2552-2558

(ดัดแปลงจาก สถาบันวิจัยและพัฒนาทรัพยากรทางทะเล ชายฝั่งทะเล และป่าชายเลน, 2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 สถานการณ์การจัดการขยะมูลฝอย ปี 2560

ปริมาณขยะมูลฝอยที่เกิดขึ้นทั่วประเทศประมาณ 27.40 ล้านตัน เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.26 จากปี 2559 ที่มีปริมาณ 27.06 ล้านตัน แต่อัตราการเกิดขยะมูลฝอยต่อคนลดลงจาก 1.14 กิโลกรัม/คน/วัน ในปี 2559 เป็น 1.13 กิโลกรัม/คน/วัน ในปี 2560 โดยเป็นผลมาจากความร่วมมือของหน่วยงานท้องถิ่น ประชาชน และภาคเอกชนในการลดและใช้ประโยชน์จากขยะมูลฝอยและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การบริโภค

2.5.1 การจัดการขยะมูลฝอยใน 2560 เปรียบเทียบกับ ปี 2559

- 1 ปริมาณขยะมูลฝอยที่ถูกนำไปกำจัดอย่างถูกต้องเพิ่มขึ้นร้อยละ 22 จาก 9.57 ล้านตัน เป็น 11.70 ล้านตัน
- 2 ปริมาณขยะมูลฝอยที่ถูกนำกลับมาใช้ประโยชน์เพิ่มขึ้น ร้อยละ 47 จาก 5.80 ล้านตัน เป็น 8.52 ล้านตัน
- 3 ปริมาณขยะมูลฝอยที่ถูกนำไปกำจัดอย่างไม่ถูกต้องลดลง ร้อยละ 39 จาก 11.69 ล้านตัน เป็น 7.18 ล้านตัน

2.5.2 ปัจจัยที่ส่งผลให้การจัดการขยะมูลฝอยยังดำเนินการได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ

- 1 อัตราค่าธรรมเนียมที่เรียกเก็บจากประชาชนยังไม่สอดคล้องกับต้นทุนการดำเนินงาน
- 2 การคัดแยกขยะมูลฝอยจากต้นทางยังไม่สามารถดำเนินการได้อย่างต่อเนื่องโดยบางแห่งยังมีการเก็บขนขยะมูลฝอยที่คัดแยกไว้แล้วรวมกับขยะที่จะต้องกำจัด
- 3 ความพร้อมขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการให้บริการเก็บขนขยะมูลฝอย
- 4 การกำจัดขยะมูลฝอยในบางพื้นที่ยังดำเนินการไม่ถูกต้องตามหลักวิชาการ
- 5 บางพื้นที่ไม่สามารถดำเนินการได้เนื่องจากประชาชนต่อต้าน การขาดความร่วมมือและความตระหนักจากประชาชน นักท่องเที่ยว และผู้ประกอบการในการลดและคัดแยกขยะมูลฝอยตั้งแต่ต้นทาง
- 6 ยังมีการใช้สินค้าและ/หรือบรรจุภัณฑ์ที่กำจัดยากและย่อยสลายตามธรรมชาติได้ยากโดยเฉพาะพลาสติกและโฟม เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ชีวิตสัตว์ทะเลพิการ เหยื่อขยะพลาสติก

สัตว์แพทย์ สะท้อนปัญหาสัตว์ทะเลพิการ 5-10% สาเหตุจากถุงพลาสติกในทะเล ตะลึงเจอ เต่าขาขาดหลังถูกถุงพลาสติกรัดแน่นจนขาดเลือดกลายเป็นเต่าพิการ วอนคนไทยลดใช้ถุงพลาสติก "วาฬนำร่องครีบสั้นที่เกยตื้นบริเวณคลองนาทับ จ.สงขลา มีขยะในท้อง 85 ชิ้น น้ำหนัก 8 กิโลกรัม ไม่รู้ว่าจะเข้าไปอย่างไรมากขนาดนั้น พบขยะเยอะที่สุด เป็นเหตุการณ์สะเทือนใจที่สุดของพวกเราแล้ว" สัตว์แพทย์เล่าถึงสัตว์ทะเลเคสล่าสุดที่ตกเป็นเหยื่อของถุงพลาสติก นอกจากนี้สัตว์ทะเลที่ตายจากผลกระทบของขยะพลาสติกแล้ว ยังมีอีกหลายชีวิตที่กลายเป็นสัตว์พิการ บางตัวไม่สามารถปรับตัวและใช้ชีวิตในทะเลได้อีก

น.สพ.วีรพงษ์ เหล่าเวชประสิทธิ์ สัตว์แพทย์ประจำศูนย์วิจัยและพัฒนาทรัพยากรทางทะเล และชายฝั่งอ่าวไทยฝั่งตะวันออก เล่าว่า เคยเจอเคสเต่าที่ถูกขยะถุงพลาสติก และเครื่องมือประมงเกี่ยวรั้งรอบขาจนขาขาด เนื่องจากการขาดเลือด หรือกินขยะเข้าไปแล้วอุดตันระบบทางเดินอาหารจนตาย ส่วนใหญ่เต่าที่ติดเชือกที่เรียกจนป่วยจะไม่มีแรงว่ายน้ำขึ้นมาเหนือผิวน้ำ ทำให้ขาดแร่ธาตุ ไม่สามารถจมน้ำได้ และสมองเริ่มสั่งการให้กินสิ่งแปลกปลอมที่ลอยอยู่บนผิวน้ำ ส่วนใหญ่จะเป็นขยะมากกว่า สาหร่าย

“เมื่อก่อนเราคิดว่าสัตว์ทะเลเกยตื้นจากขยะทะเล ติดเครื่องมือประมง เพียงร้อยละ 30 แต่ปัจจุบันมีตัวเลขเพิ่มขึ้น จากประสบการณ์ของหมอคาดว่าปีนี้มีปริมาณเกินครึ่งกับสัตว์ที่ป่วยเองและเกยตื้น เพราะเมื่อสัตว์ว่ายออกมาจะพบถุงพลาสติก หรือเชือกไนลอน”

การรักษาเต่าที่กินขยะเข้าไปนั้น สัตว์แพทย์จะใช้กล้องส่องเข้าไปคีบขยะออก และผ่าตัดเปิดกระดอง เปิดกระเพาะอาหาร ซึ่งมีโรงพยาบาลเพียงไม่กี่แห่งที่มีความพร้อมของอุปกรณ์ หากปล่อยทิ้งไว้ขยะ จะครูดกระเพาะอาหารจนเป็นแผล และติดเชือกในกระแสน้ำเลือด หรือพลาสติกจะม้วนตัวเองจากการย่อยของกระเพาะอาหาร

“หมอเจอทั้งถุงมือล้างส้วมสีส้ม ถุงพลาสติกจากบ้านเรือน ถุงขนมขบเคี้ยว อยู่ในกระเพาะอาหารเต่า บางครั้งถุงพันรอบแขนจนแขนขาด บางครั้งเต็มแน่นกระเพาะอาหาร”

ส่วนเต่าที่ถูกพลาสติกเกี่ยวรั้งภายนอกจนแขนขาด จะต้องผ่านช่วงที่ยากลำบากในขั้นตอนแรก คือการทำให้สัตว์กลับมาใช้ชีวิต ลดการติดเชื้อ ลดการอักเสบ ไม่ให้สัตว์เจ็บปวด หรือทรมานจากภาวะที่ถุงพลาสติกเกี่ยวรั้ง รวมถึงภาวะติดเชื้อในกระแสน้ำเลือด ใช้เวลา 2 เดือนในการรักษาจนแผลแห้งและปิดสนิท จากนั้นเต่าต้องปรับตัวและใช้ชีวิตด้วยขาที่เหลืออยู่ 2-3 ขา ระยะเวลาอย่างน้อย 6 เดือน หากมีศักยภาพในการจมน้ำ หรือหาอาหารกินเอง ก็จะนำกลับคืนสู่ทะเล

“ต้องคิดว่าสัตว์ที่เหลือ 2-3 ขา ปล่อยคืนสู่ทะเลแล้วเขาเอาตัวรอดได้ไหม ถ้าว่ายน้ำกินปลาไม่ทัน ก็จะเข้าสู่วงจรกินขยะทะเล ส่วนใหญ่ปล่อยไม่ได้ เพราะกระดองผิดรูป สูงโคง จากการที่เขาพยายามปรับตัว จนกระทั่งจมน้ำไม่ได้เข้าสู่เวียนกินขยะทะเลอีกครั้ง สุดท้ายต้องเลี้ยงเขาไว้ตลอดชีวิต”

นอกจากนี้ ปัญหาขยะทะเลยังส่งผลกระทบต่อการใช้งานของเต่า จากการลงพื้นที่สำรวจพื้นที่ชายหาดแห่งหนึ่ง จ.ชลบุรี พบว่า ขยะถุงพลาสติกและฝาขวดน้ำถูกพัดมาบนชายหาดจำนวนมาก เต่าจะต้องแหวกตัวผ่านขยะ เพื่อวางไข่และฝังกลบด้วยขยะ

น.สพ.วีรพงษ์ บอกว่า คนส่วนใหญ่เชื่อว่าภารกิจขยะให้ลงถึง น่าจะช่วยลดผลกระทบจากปัญหาขยะแล้ว แต่ไม่ได้คิดว่าขยะปริมาณมาก ประกอบกับการจัดการที่ไม่ดีพอ จะล้นออกไปในทะเล ซึ่งเคสสัตว์ทะเลป่วยและตาย น่าจะมากพอที่ทำให้คนในสังคมตระหนักถึงความสำคัญของการลดใช้พลาสติก

สถิติปี 2558-2560 ทช. ร่วมกับเครือข่ายองค์กรในพื้นที่ มหาวิทยาลัย ชุมชนมากกว่า 25 แห่ง และอาสาสมัครชุมชนกว่า 800 คน ช่วยเหลือและจัดการสัตว์ทะเลหายากเกยตื้น เฉลี่ยปีละ 419 ตัว แบ่งเป็นเต่าทะเล ร้อยละ 57 โลมาและวาฬ ร้อยละ 38 และพะยูน ร้อยละ 5 สาเหตุการเกยตื้นสำหรับเต่าทะเลและพะยูนส่วนใหญ่เกิดจากเครื่องประมง ร้อยละ 74 และ ร้อยละ 89 ตามลำดับ ส่วนการเกยตื้นของโลมาและวาฬส่วนใหญ่เกิดจากการป่วยตามธรรมชาติ ร้อยละ 63

2.7 ทำไมสัตว์ทะเลกินอาหารพลาสติก?

พลาสติก ดูไม่เหมือนกับอาหารเลย ซึ่งก็เหมือนขยะที่ส่งกลิ่นเท่านั้น สาร DMS หรือ สารเคมีจากพลาสติก ถูกแพร่กระจายไปตามท้องทะเล ส่งผลต่อสัตว์ทะเลน้อยใหญ่ เข้าชั้นวิภคิตจากบทสัมภาษณ์ล่าสุด เกี่ยวกับ Blue Planet II ได้พูดถึงเรื่องของนกอัลบาทรอส ที่ได้กลับมาเรียกร้องของมันเพื่อเลี้ยงดูเหล่าลูกนก และสิ่งที่แม่นกได้คาบมาให้กับลูกนกไม่ใช่ปลา, ไม่ใช่ปลาหมึก ซึ่งมันคือ “พลาสติก” นกอัลบาทรอสหาอาหารกว่า หลายพันกิโลเมตร เพื่อค้นหาและให้ได้เหยื่อในแบบที่ต้องการ พวกมันสามารถที่จะลงน้ำและสามารถถอนตัวออกจากน้ำได้อย่างรวดเร็ว แต่นกพวกนี้กลับโชคร้าย ถูกลึขิตให้ไปหลงกลับ “พลาสติก”

เราพบว่า นกอัลบาทรอสไม่ได้เผชิญกับสิ่งเหล่านี้ตามลำพัง เพราะกว่า 180 ชนิดของสัตว์ทะเลบริเวณพลาสติกเข้าไป จากแหล่งตอนตัวเล็กๆ ไปจนถึงวาฬขนาดใหญ่หมึกมา หนึ่งในสามของปลาที่จับได้ในประเทศอังกฤษ พบมีพลาสติกอยู่อวัยวะภายในของปลา ซึ่งในที่นี่ รวมปลาสายพันธุ์ที่เราทุกคนบริเวณกันอยู่ในทุกวันนี้ด้วย นอกจากนั้นก็ยังมีพลาสติกบ้างใน กุ้งก้ามกรามและหอยแมลงภู่อัลตรูทุกรูปแบบ ทุกขนาด ต่างกินพลาสติกเป็นอาหารแทนอาหารสิ่งอื่น เพราะด้วยเหล่าขยะและสิ่งเน่าเสียที่ถูกทิ้งลงทะเล 12.7 ล้านตัน Moria Galbraith นักอนุรักษ์ระบบแหล่งตอน สถาบัน Ocean Sciences ประเทศแคนาดา กล่าวว่า “ ถ้าพลาสติกตกลงในทะเลเยอะขนาดนี้ สุดท้ายพลาสติกก็กลายเป็นอาหาร”

Savoca และเพื่อนร่วมงานของเขา ได้ทำการทดลองเพื่อชี้ให้เห็นว่า ปลาทะเลบางชนิด กินพลาสติก เพราะถูกดึงดูดด้วยกลิ่นของพลาสติกเอง สาร DMS หรือ Dimethyl Sulfide ซึ่งเป็นสารเคมีที่ออกมาจากพลาสติก และสาร DMS นี้ก็ถูกแพร่กระจายไปตามท้องทะเล ไม่เว้นแม้แต่สาหร่าย เมื่อ Krill (เป็นสัตว์ทะเลลักษณะคล้ายกุ้ง) กินสาหร่ายเข้าไป สาร DMS ก็จะอยู่ในตัวของ Krill ซึ่ง Krill ก็เป็นแหล่งอาหารทางทะเลที่สำคัญอยู่แล้ว ก็ทำให้ดึงดูดนก เข้ามารับสาร DMS เพิ่มจำนวนขึ้นอีก

สิ่งที่เราพอจะทำได้ในตอนนี้คือ เข้าไปถึงจิตใจ ของผู้ที่บริโภคอาหารประเภทห่อบรรจุพลาสติก โดยการกระตุ้นให้คนหันมาใช้ พลาสติกที่ใช่แล้วทิ้งและย่อยสลายง่าย ท้ายที่สุดแล้วนอกจากวิธีนี้จะช่วยให้ผู้บริโภคเห็นอกเห็นใจกับสัตว์ทะเลเหล่านี้และ ยังลดปริมาณการขยะลงมหาสมุทรอีกด้วย

2.8 การรณรงค์

การรณรงค์ หมายถึง การระดมความรู้ความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ให้กลุ่มเป้าหมายให้ความร่วมมือ ประกอบด้วย การวางแผนที่ดี อาศัยเทคนิคที่วิเคราะห์ว่ากลุ่มเป้าหมายจะรับสารและสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้อย่างไร ทำให้เกิดความร่วมมือทำตามที่ชักจูงเป็นไปตามที่องค์กรต้องการ

การประชาสัมพันธ์ที่ใช้ความจริงเป็นหลักจึงต้องวิเคราะห์ให้ชัดเจนว่า พื้นฐานของปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นหาจุดอ่อน จุดแข็งของเป้าหมายที่จะเข้าถึงโดยอาศัยสื่อต่างๆ เข้าไปชักจูง บอกกล่าวให้รู้ และให้ความร่วมมือเพื่อจงใจให้คล้อยตาม คอยทำตามที่ดำเนินการไป การรณรงค์ที่จัดเป็นกิจกรรมพิเศษจะเกิดขึ้นเสมอ เช่น การรณรงค์ต่อต้านให้สนับสนุนอาจมีการทำให้กลัว โดยขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่จะทำ ยากง่ายตามโครงสร้างข่าวสารที่จะป้อนให้เป้าหมายรับและเกิดผลสะท้อนกลับ

2.9 ข้อมูลการออกแบบโฆษณา

2.9.1 ประวัติโฆษณาทางสิ่งพิมพ์

สิ่งพิมพ์โฆษณา (print advertisement) เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ใช้ในการโฆษณา โดยสิ่งพิมพ์ โฆษณาเริ่มจากการคิดค้นตัวพิมพ์ที่เคลื่อนย้ายได้โดยโจฮัน กูเตินเบิร์ก (Johannes Gutenberg) และในปี ค.ศ. 1625 ได้มีการลงโฆษณาในหนังสือพิมพ์เป็นครั้งแรกที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ และในปี ค.ศ. 1704 หนังสือพิมพ์บอสตันนิวส์เลตเตอร์ (Boston Newsletter) ได้มีการลง โฆษณาเป็นชิ้นแรกประเทศสหรัฐอเมริกา ในช่วงแรกๆ การโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์จะต้องมีการออกแบบโดยใช้ตัวอักษรและภาพวาดเป็นองค์ประกอบ จนกระทั่งช่วงปลาย ค.ศ. 1880 ได้เกิดการ คิดค้นการถ่ายภาพขึ้น ซึ่งมีผลให้เกิดต้นแบบของรูปแบบการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาที่พบเห็นกันอยู่ในปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นสิ่งพิมพ์โฆษณาจึงเป็นการสื่อสารความคิดโฆษณาผ่านทางสื่ออันเกิดจากกระบวนการทางการพิมพ์โดยมีจุดมุ่งหมายให้เป็นสื่อมวลชน (mass media) เพื่อส่งข่าวสารไปยังกลุ่มเป้าหมายและการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำสิ่งพิมพ์โฆษณานั้นโดยเลือกและสร้างองค์ประกอบต่างๆทางการมองเห็นไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพวาด ภาพถ่ายและสัญลักษณ์ แล้วนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาจัดวางประกอบกัน ให้ตอบสนองตามความคิดโฆษณาที่ต้องการ สื่อสารได้อย่างบรรลุตามวัตถุประสงค์จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งก่อนที่จะเริ่มออกแบบและจัดทำ สิ่งพิมพ์โฆษณาที่ใช้อยู่กับอย่าแพร่หลายนั้นควรได้ทราบว่สิ่งพิมพ์โฆษณาที่ใช้กันอยู่ทุกวันนี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภทคือ สื่อโฆษณาทางหนังสือพิมพ์ สื่อโฆษณาทางนิตยสาร สื่อโฆษณาไตรีคเมล สื่อโฆษณาทางแจ้งและสื่อโฆษณาทางการขนส่ง ซึ่งสื่อโฆษณาแต่ละสื่อมีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและผลกระทบต่อการออกแบบดังนี้

2.9.2 รูปแบบการโฆษณา

การโฆษณา หมายถึง กลยุทธ์ทางการตลาดที่ผู้ประกอบการจำเป็นต้องให้ความสำคัญเนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถรับข้อมูลข่าวสารของสินค้าและบริการชนิดนั้นๆ ได้อย่างรวดเร็วและทั่วถึง อีกทั้งการโฆษณาในรูปแบบต่างๆ ยังมีส่วนต่อการตัดสินใจบริโภคผลิตภัณฑ์ของลูกค้

การประชาสัมพันธ์ หมายถึง การเผยแพร่ข่าวสารข้อเท็จจริงและความคิดเห็นต่างๆ ไปยังสาธารณชนเพื่อเข้าถึงกลุ่มประชาชนเป้าหมาย วิธีการดำเนินการดังกล่าวนอกจากจะเป็นการเสริมสร้างภาพลักษณ์ ให้ประชาชนเกิดความนิยมศรัทธาต่อหน่วยงานองค์การและสถาบันแล้ว ยังเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างหน่วยงานองค์การต่างๆ กับประชาชน โดยการประชาสัมพันธ์มีจุดมุ่งหมายคือการหวังผลความร่วมมือและการสนับสนุนจากประชาชน เพื่อให้การดำเนินงานของหน่วยงานนั้นๆ สามารถดำเนินไปได้อย่างสำเร็จลุล่วง

Brand Advertising

เป็นลักษณะโฆษณาตราสินค้า โดยเน้นสัญลักษณ์ รูปภาพที่ทำให้นึกถึงตัวสินค้า โฆษณาประเภทนี้เหมาะสำหรับสินค้าที่เป็นที่จดจำอยู่แล้ว หรือเป็นสินค้าที่สร้างแบรนด์มายาวนาน

Trade Advertising

การโฆษณาทางการค้า เป็นการสื่อสารระหว่างผู้ผลิตกับผู้แทนจำหน่าย เพราะถือเป็นส่วนแรกที่จะแนะนำสินค้าจากบริษัทผู้ผลิตไปยังผู้บริโภค ทั้งนี้เพื่อให้ร้านค้ามั่นใจที่จะรับสินค้าไว้จำหน่ายเป็นการโฆษณาในท้องถิ่น

Retail Advertising

การโฆษณาค้าปลีก เป็นการโฆษณาที่ไม่ได้มุ่งที่ตราสินค้า แต่เป็นการโฆษณาสถานที่จัดจำหน่าย หรือผู้ประกอบธุรกิจขายปลีกเพื่อให้ ผู้บริโภคมา ซื้อสินค้าหรือบริการ ณ สถานที่จำหน่าย โดยมากมักเป็นการโฆษณาในท้องถิ่น

Professional Advertising

เป็นการโฆษณาที่มุ่งไปยังบุคคลในวงการวิชาชีพต่างๆเพื่อ จูงใจให้กลุ่มบุคคลเหล่านี้แนะนำลูกค้าของตนให้ซื้อสินค้า ที่โฆษณา จึงเหมาะกับสินค้าที่ผู้บริโภคต้องฟังความคิดเห็น หรือคำแนะนำจากผู้ที่มีความชำนาญพิเศษ

Corporate Advertising

เป็นการโฆษณาที่มุ่งเน้นสร้างภาพลักษณ์ให้องค์กรหรือสร้างการรับรู้ให้ภายนอกรับรู้ว่าองค์กรทำอะไรอยู่

Idea Advertising

การโฆษณาแนวความคิด เป็นการเสนอความคิดเห็นไปสู่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดการยอมรับความคิดเห็นเป็นการสร้างภาพพจน์หรือการสร้างค่านิยม

Classified Advertising

เป็นการโฆษณาย่อยใช้เนื้อที่ขนาดเล็ก มีแต่เฉพาะข้อความสั้น ๆ หรืออาจมีภาพประกอบเล็กน้อย เราจะพบเห็นได้ตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร

2.9.3 เทคนิคการโฆษณา

รูปแบบการนำเสนอ

รูปแบบการนำเสนอเป็นแนวทางการนำเสนอแนวคิดโฆษณาที่เรียกว่า การทำความคิดที่ยิ่งใหญ่ให้มีชีวิต (Bring a Big idea Alive) คือการสื่อสารแนวคิดโฆษณาผ่านเรื่องราวที่นำเสนอโดยรูปแบบเหมาะสมเพื่อให้สารโฆษณาน่าสนใจและน่าจดจำ รูปแบบการนำเสนอมีหลายรูปแบบและสามารถพัฒนารูปแบบใหม่ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจได้ โฆษณาชิ้นหนึ่งอาจใช้วิธีนำเสนอหลายๆ รูปแบบได้ พอสรุปได้ดังนี้ (กัลป์กร วรกุลลัญฐานีย์ และพรทิพย์ สัมปัตตะวนิช , 2551 : 163-168)

1 การโฆษณาแบบตรงไปตรงมา (Straight Forward) เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์และหรือคุณสมบัติของสินค้า ซึ่งต้องอธิบายรายละเอียดสินค้าให้ชัดเจน มักจะนิยมใช้กับโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากให้ข้อมูลรายละเอียดได้มาก ประกอบกับภาพโฆษณาของสินค้า เช่น โฆษณาน้ำผลไม้ที่มีส่วนผสมทั้งผักและผลไม้ในกล่องเดียวกัน

สำหรับการโฆษณาทางโทรทัศน์มักใช้การโฆษณาคู่กับรูปแบบการโฆษณาโดยใช้ผู้นำเสนอ (Presentation) เพื่อสามารถอธิบายข้อมูลเกี่ยวกับสินค้านั้นๆ ได้ชัดเจน

2 การโฆษณาโดยการสาธิต (Demonstration) เป็นรูปแบบการโฆษณาที่มีประสิทธิภาพในการจูงใจมาก เนื่องจากจะสามารถแสดงหรือสาธิตประสิทธิภาพของสินค้าให้เห็นได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้บริโภคเชื่อมั่นในประสิทธิภาพของสินค้าได้ มักจะใช้กับสื่อโทรทัศน์ หรือการโฆษณาในรูปแบบนี้อาจเป็นการนำเสนอการพิสูจน์หรือการทดลองให้เห็นจริงในเชิงวิทยาศาสตร์ถึงประสิทธิภาพของสินค้าก็ได้ เช่น การใช้แชมพูก่อนและหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 การโฆษณาโดยการเปรียบเทียบ (Comparison) เป็นรูปแบบการนำเสนอโดยการเปรียบเทียบสินค้า 2 ยี่ห้อ เพื่อเปรียบเทียบคุณสมบัติอย่างชัดเจน รูปแบบประเภทนี้มักจะถูกใช้กับสินค้าที่เป็นผู้ตามในตลาด ซึ่งมีผู้นำตลาดที่แข็งแกร่ง เช่น ผงซักฟอก

4 การโฆษณาโดยแสดงเสี้ยวหนึ่งของชีวิต (Slice of Life) นิยมใช้กับสินค้าอุปโภคของผู้ผลิตรายใหญ่เช่น ยาสีฟัน โดยนำเสนอส่วนเล็กๆ ส่วนหนึ่งของชีวิตหรือส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ในชีวิตที่มีสินค้าร่วมอยู่ในเหตุการณ์ของชีวิตด้วย

5 การโฆษณาโดยการนำเสนอปัญหาและแนวทางแก้ไข (Problem Solution) จะเริ่มต้นการนำเสนอโดยการสร้างเหตุการณ์เพื่อระบุปัญหาที่เกิดหากไม่ได้ใช้สินค้าและใช้สินค้ามากแก้ไขปัญหานั้นได้ภายหลัง เป็นการสร้างประสบการณ์ชีวิตผ่านทางโฆษณาแก่ผู้บริโภคว่าหากเกิดปัญหาขึ้นในชีวิตและสินค้านั้นจะช่วยได้อย่างไร

6 การโฆษณาแบบแฟนตาซี (Fantasy) เป็นการแสดงให้เห็นถึงการจินตนาการที่จะนำเสนอประโยชน์ของสินค้าที่เหนือจริง ไม่มีทางเป็นไปได้ แต่นำเอาความเหนือจริงมาสร้างจุดสนใจ อาจใช้ตัวละครในนิทานหรือสร้างตัวละครในจินตนาการที่เกี่ยวข้อง เช่น ริงสิยูวีกับฟิล์ม กันแดด เป็นต้น

7 การโฆษณาโดยใช้บุคคลรับรอง (Testimonial) เป็นรูปแบบการนำเสนอที่เน้นการจูงใจโดยใช้บุคคลที่เคยใช้สินค้ากล่าวถึงประโยชน์สินค้าที่ได้รับเพื่อสร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้บริโภค ประเด็นสำคัญของรูปแบบการนำเสนอนี้คือต้องทำให้ผู้บริโภคเชื่อว่าบุคคลในโฆษณานั้นเป็นผู้ประสบผลสำเร็จในการใช้สินค้านั้นจริง เช่นดาราใช้สบู่ หรือใช้สินค้าแล้วสามารถลดน้ำหนักได้ เป็นต้น

8 โฆษณาโดยใช้ผู้นำเสนอ (Presenter) เป็นรูปแบบที่ใช้ผู้นำเสนอคือการหาโฆษก (Spokespersons) มาพูดแนะนำสินค้าแก่ผู้บริโภคซึ่งอาจเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในสินค้านั้นๆ มาแนะนำเช่น สถาปนิก นักวิ่ง นักการเมือง เป็นต้น

2.9.4 องค์ประกอบของการสร้างสรรค์งานโฆษณา

ในการสร้างสรรค์งานโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต หรือประเภทอื่นๆ จะมีองค์ประกอบที่ประกอบด้วยภาพ (Picture) ข้อความ (Words) และเสียง (Sound) เพื่อให้งานโฆษณามีความน่าสนใจและดึงดูดใจผู้บริโภค (กัลป์กร วรกุลสถฐานีย์ และพรทิพย์ สัมปตตะวนิช , 2551 : 169) ได้อธิบายองค์ประกอบของภาพ ข้อความและสีของภาพไว้ดังนี้

1 ภาพ การสร้างสรรค์ด้านภาพสำหรับการโฆษณามีความแตกต่างกันระหว่างการสร้างสรรค์ภาพทางสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อโทรทัศน์ โดยที่สื่อสิ่งพิมพ์ จะเป็นภาพที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์หรือภาพวาดด้วยมือก็ได้ ในขณะที่โทรทัศน์อาจเป็นภาพเคลื่อนไหวสมจริง (Life Action) หรือเป็นภาพอนิเมชัน (Animation) ที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์หรือวาดขึ้นได้เช่นกัน

2 ตัวอักษร การออกแบบลักษณะตัวอักษร ลักษณะตัวอักษรที่ต้องการก็สามารถแสดงถึงอารมณ์ที่ต่างกันได้ เช่น ตื่นเต้น เป็นต้น การออกแบบลักษณะตัวอักษรนั้นต้องให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของภาพโฆษณารวมทั้งต้องผสมผสานกับบุคลิกของตราสินค้าด้วยเช่น รถกระบะนิสสัน 4WD ตัวอักษรที่ใช้เข้มแข็ง ทำท่าย เป็นต้น

3 สีของภาพ สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสรรค์ ควรจะแสดงเอกลักษณ์ของตราสินค้านั้นๆ เช่น โฆษณาโค้ก จะมีโทนสีของภาพเป็นสีแดง ในขณะที่เป๊ปซี่จะมีโทนสีของภาพเป็นสีฟ้า เป็นต้น

2.9.5 แผ่นภาพโฆษณาโปสเตอร์

เป็นแผ่นภาพโฆษณาแผ่นเดียวขนาดใหญ่ต่างๆ กันไปใช้ติดตามภายในนอกอาคาร สำนักงาน ร้านค้า สถานที่สาธารณะชนทั่วไป เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร สินค้าการบริการ การแสดง หรือ รายการพิเศษ ของสินค้าหรือบริการนั้นๆ ขนาดของแผ่นภาพโฆษณามีตั้งแต่ขนาดเล็กที่ต้องอ่านอย่างใกล้ชิด ไปจนถึงขนาดใหญ่ที่ใช้เทคนิคการพิมพ์ที่พิมพ์ข้อความและภาพนำมาต่อกันเป็นแผ่นภาพโฆษณาขนาดใหญ่ สามารถอ่านเห็นได้ในระยะไกล โปสเตอร์เป็นสิ่งโฆษณาที่มีรูปแบบเด่นชัด ในตอนต้นของศตวรรษที่ 20 บรรดาผู้สันตติกรรมได้กำหนดว่า โปสเตอร์จะต้องประกอบด้วยลักษณะที่สำคัญ 4 ประการคือ

1. ต้องเป็นแผ่นโดดๆ ที่สามารถปะลงบนพื้นผิวใดก็ได้
2. จะต้องมีข้อความ ไม่เพียงแต่มีรูปเท่านั้น
3. จะต้องปิดแสดงไว้ในสาธารณะ
4. จะต้องผลิตขึ้นเป็นจำนวนมาก

จากลักษณะเฉพาะทั้ง 4 ประการนี้ เราสามารถสรุปได้ว่า โปสเตอร์จะต้องเป็นสิ่งโฆษณาที่เป็นแผ่นโดด ๆ โดยที่ในแผ่นโฆษณานั้นต้องประกอบไปด้วยรูปภาพและข้อความที่ใช้โฆษณา จะมีแต่ข้อความหรือรูปภาพเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งไม่ได้ นอกจากนี้แล้วยังต้องมีการผลิตหรือพิมพ์ขึ้นมาใช้เป็นจำนวนมากอีกด้วย ถ้าผลิตขึ้นมาใช้แค่ 3-4 แผ่นก็ไม่ถือว่าเป็นโปสเตอร์เพื่อการโฆษณา และประการสุดท้ายที่เป็นลักษณะสำคัญของโปสเตอร์ก็คือ จะต้องเป็นสิ่งที่ดีแสดงไว้ในที่สาธารณะโดยที่สามารถปะลงบนพื้นผิวใดก็ได้ อาจจะเป็นบริเวณตู้กระจกหน้าร้าน ตามฝาผนัง กำแพง ต้นไม้ หรือเสาไฟฟ้า และในการติดได้โดยสะดวก

ปัจจุบันนี้ได้มีการสร้างสิ่งโฆษณาแปลก ๆ ใหม่ ๆ ขึ้นมาอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น โปสเตอร์ที่เราเห็นอยู่ทุกวันนี้ จึงมีลักษณะที่แปลกไปจากเดิมคือ บางครั้งโปสเตอร์อาจจะมีแต่รูปหรืออาจจะมีแต่ข้อความเพียงอย่างเดียวก็ได้ในปัจจุบันแผ่นภาพโฆษณาที่ทำออกมาเป็นชุดติดเรียงเป็นเนื้อหาติดต่อกันหรือติดต่างสถานที่กัน แต่เป็นชุดเดียวกันเรียกว่า โปสเตอร์ชุด (Campaign Poster)

ข้อได้เปรียบ

- 1 สามารถที่จะกำหนดสถานที่ของการโฆษณาได้อย่างแน่นอน โดยการเลือกติดตามที่ต้องการ
- 2 มีราคาถูก
- 3 ผลิตได้ง่าย
- 4 ติดตั้งได้ง่าย ติดได้ทั่วไป และโอกาสที่จะใช้มีมาก
- 5 บุคคลทั่วไปได้เห็นอย่างแพร่หลาย มีหลายกลุ่มเป้าหมาย

ข้อเสียเปรียบ

- 1 ไม่คงทนถาวร ใช้ได้ชั่วคราวเท่านั้น
- 2 ไม่สามารถบอกรายละเอียดได้มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9.6 แผ่นพับ

มีลักษณะคล้ายแผ่นปลิว แต่มีขนาดใหญ่กว่า (เมื่อคลี่ออกมา) เนื่องจากถูกออกแบบให้บรรจุรายละเอียด ได้มากกว่าใบปลิว มีได้ตั้งแต่ 2-5 ทบ หรือมากกว่านั้น มีลักษณะเป็นใบ แล้วพับทบไปมา พับได้มากกว่า หนึ่งครั้งขึ้นไป มีขั้นตอนที่ซับซ้อนกว่าใบปลิว วิธีการพับมีหลายแบบ เช่น พับทบกันไปมาเท่ากันทุกด้าน, พับไม่เท่ากันทุกด้านและในปัจจุบันมีการออกแบบ ให้มีลูกเล่นมากมาย จะเป็นไตคัต พ็อพอัพ ดิ่ง ฯลฯ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบและเจ้าของสินค้า วิธีการจัดแจกเป็น เช่นเดียวกับใบปลิว

การออกแบบแผ่นพับเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากแผ่นพับมีวิธีการพับหลายแบบและไม่มีเลขหน้ากำกับเหมือนกับหนังสือที่จะบังคับให้ผู้อ่าน อ่านไปที่ละหน้า ดังนั้นผู้ทำแผ่นพับจึงต้องออกแบบจัดเรียงลำดับการเสนอข้อความและรูปภาพในการโฆษณาให้เหมาะสมกับลักษณะของการพับนั้น ๆ เพราะถ้าออกแบบไม่ดีแล้วจะทำให้ผู้อ่านเกิดความสับสนใจการอ่านได้ง่าย

การใช้สื่อโฆษณาโดยตรงมีข้อได้เปรียบ เสียเปรียบดังนี้

ข้อได้เปรียบ

เจาะกลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุด สามารถเลือกกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเข้าถึงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ไม่มีคู่แข่งหรือสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ มาแย่งความสนใจ

ให้ความรู้สึกเป็นกันเอง คือ มีลักษณะเป็นส่วนตัว

ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องสถานที่โฆษณา

มีสิ่งโฆษณาสามารถควบคุมการดำเนินการทุกสิ่ง เกี่ยวกับโฆษณาได้ เช่น คุณภาพกระดาษ

เวลาส่ง เป็นต้น

ข้อเสียเปรียบ

หารายชื่อผู้ที่เหมาะสมได้ยาก

ชื่อที่อยู่ล้าสมัยได้ง่าย ทำให้โอกาสที่จะส่งไปไม่ถึงกลุ่มเป้าหมาย

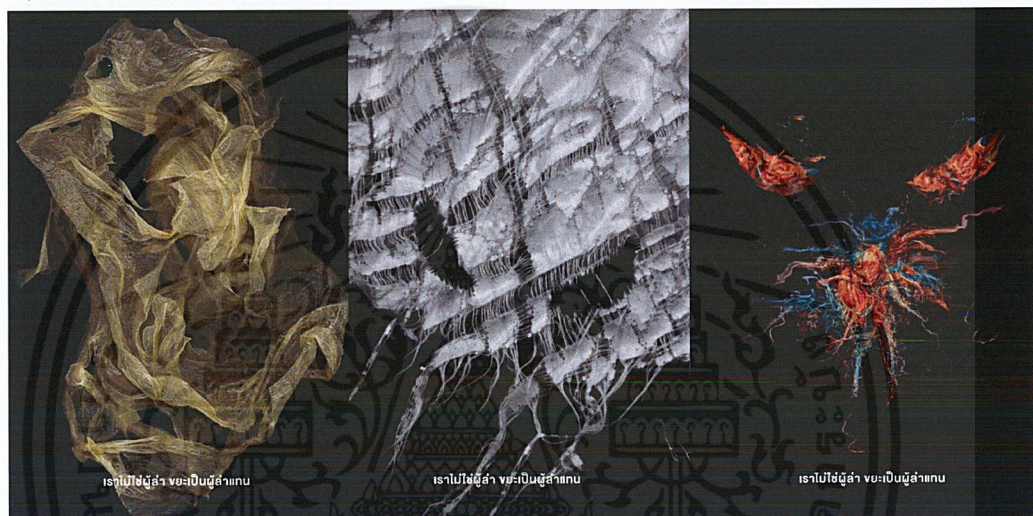
ผู้รับไม่ค่อยสนใจและโยนทิ้งโดยไม่ได้อ่าน

บทที่ 3

การวิเคราะห์และการดำเนินงานออกแบบ

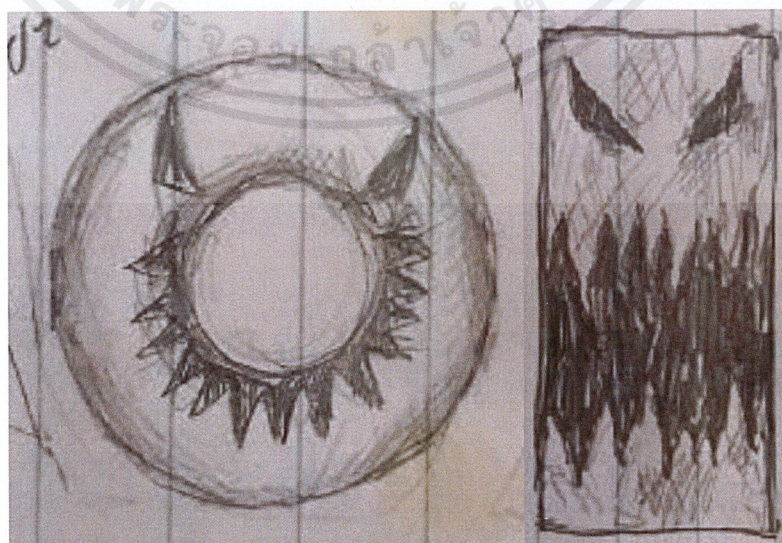
3.1 การตรวจแบบร่างครั้งที่ 1

3.1.1 แบบร่างโปรสเตอร์ ใช้สโลแกนแคมเปญว่า “เราไม่ใช่ผู้ล่า ขยะเป็นผู้ล่าแทน”



ภาพ 3.1 แบบร่างโปรสเตอร์ครั้งที่ 1

3.1.2 แบบร่างสื่อสนับสนุน เป็นสื่อแฝงในบรรยากาศ



ภาพ 3.2 แบบร่างสื่อสนับสนุนครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเฉพาะที่จัดทำขึ้นโดยผู้จัดทำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

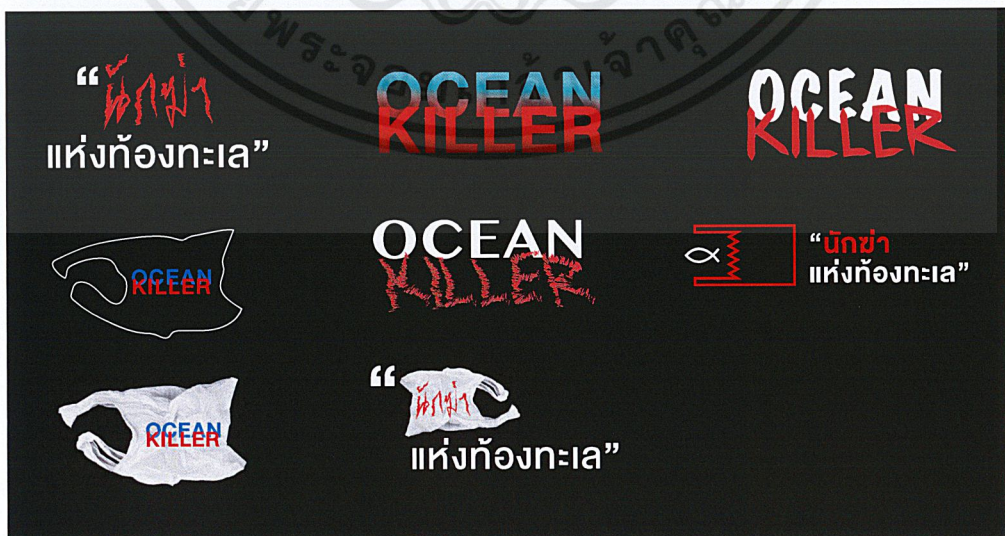
3.2 การตรวจแบบร่างครั้งที่ 2

3.2.1 แบบร่างโปสเตอร์ พัฒนามาจากแบบร่างครั้งที่ 1 โดยใช้สโลแกนแคมเปญเดิมคือ “เราไม่ใช่ผู้ล่า ขยะเป็นผู้ล่าแทน”



ภาพ 3.3 แบบร่างโปสเตอร์ครั้งที่ 2

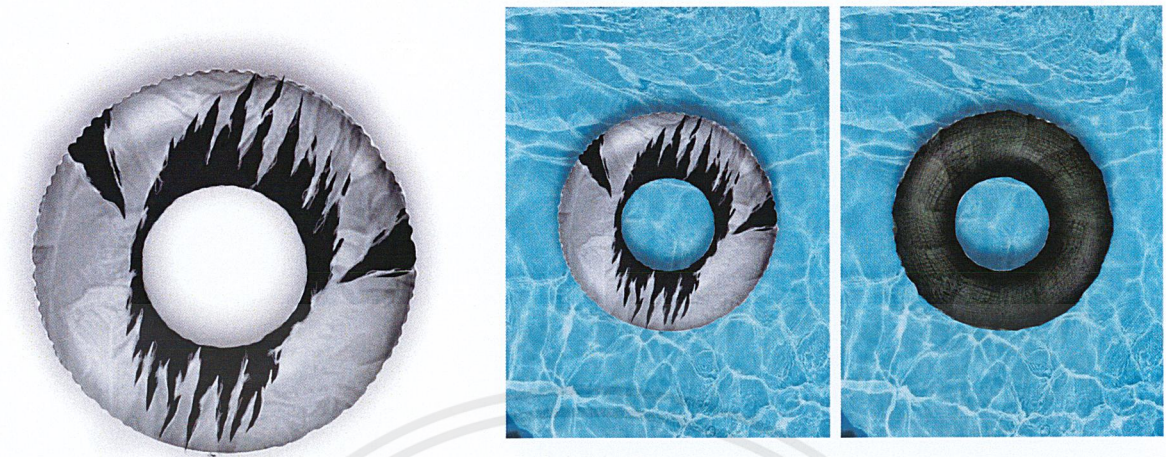
3.2.2 แบบร่างสัญลักษณ์โครงการ โดยใช้ชื่อว่า “Ocean Killer” หรือ “นักฆ่าแห่งท้องทะเล”



ภาพ 3.4 แบบร่างสัญลักษณ์โครงการครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 แบบร่างสื่อสนับสนุน เป็นสื่อแฝงในบรรยากาศ



ภาพ 3.5 แบบร่างสื่อสนับสนุนครั้งที่ 2

3.3 การตรวจแบบร่างครั้งที่ 3

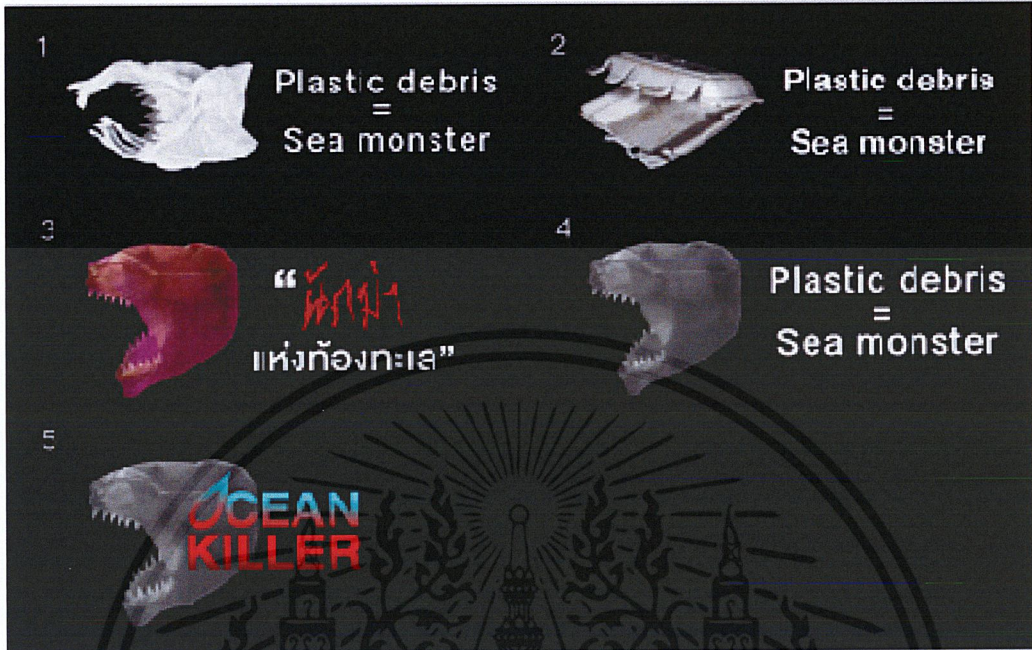
3.3.1 แบบร่างโปสเตอร์ พัฒนามาจากแบบร่างครั้งที่ 2 ครั้งนี้ได้มีการเปลี่ยนสโลแกนโครงการ เปลี่ยนเป็น “This is monster we created.”



ภาพ 3.6 แบบร่างโปสเตอร์ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 แบบร่างสัญลักษณ์โครงการ พัฒนาต่อมาจากแบบร่างที่ 2 โดยใช้ชื่อว่า “Ocean Killer” หรือ “นักฆ่าแห่งท้องทะเล



ภาพ 3.7 แบบร่างสัญลักษณ์โครงการครั้งที่ 2

3.3.3 แบบร่างสื่อสนับสนุน เป็นสื่อแฝงในบรรยากาศ พัฒนาต่อมาจากแบบร่าง-
ครั้งที่ 2



ภาพ 3.8 แบบร่างสื่อสนับสนุนครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

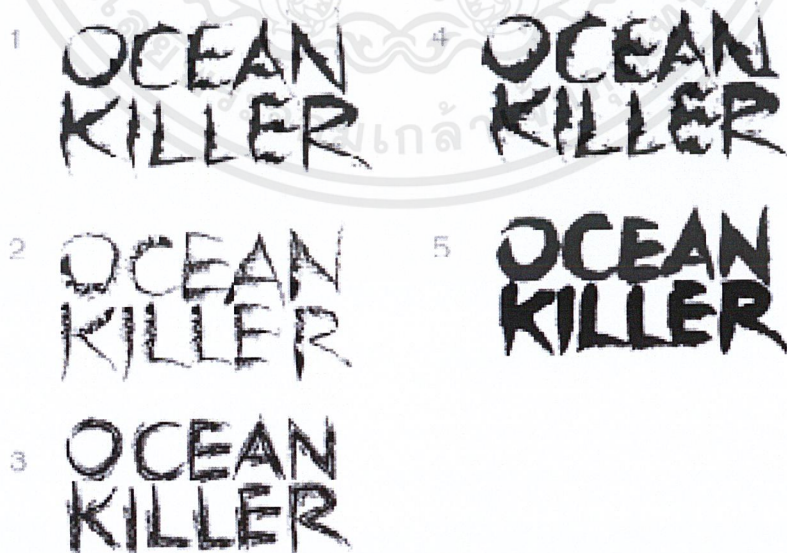
3.5 การตรวจแบบร่างครั้งที่ 5

3.5.1 แบบร่างโปสเตอร์ พัฒนามาจากแบบร่างครั้งที่ 4 โปสเตอร์หลุดได้มีการจัดองค์ประกอบใหม่ ส่วนโปสเตอร์อื่นเสร็จสมบูรณ์แล้ว โดยใช้สโลแกนแคมเปญเดิมคือ “This is monster we created.”



ภาพ 4.11 แบบร่างโปสเตอร์ครั้งที่ 5

3.5.2 แบบร่างสัญลักษณ์โครงการ โดยใช้ชื่อว่า “Ocean Killer” หรือ “นักฆ่าแห่งท้องทะเล



ภาพ 4.12 แบบร่างสัญลักษณ์โครงการครั้งที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.3 แบบร่างแผ่นพับ ด้านนอกและด้านใน



ภาพ 4.13 แบบร่างแผ่นพับครั้งที่ 1

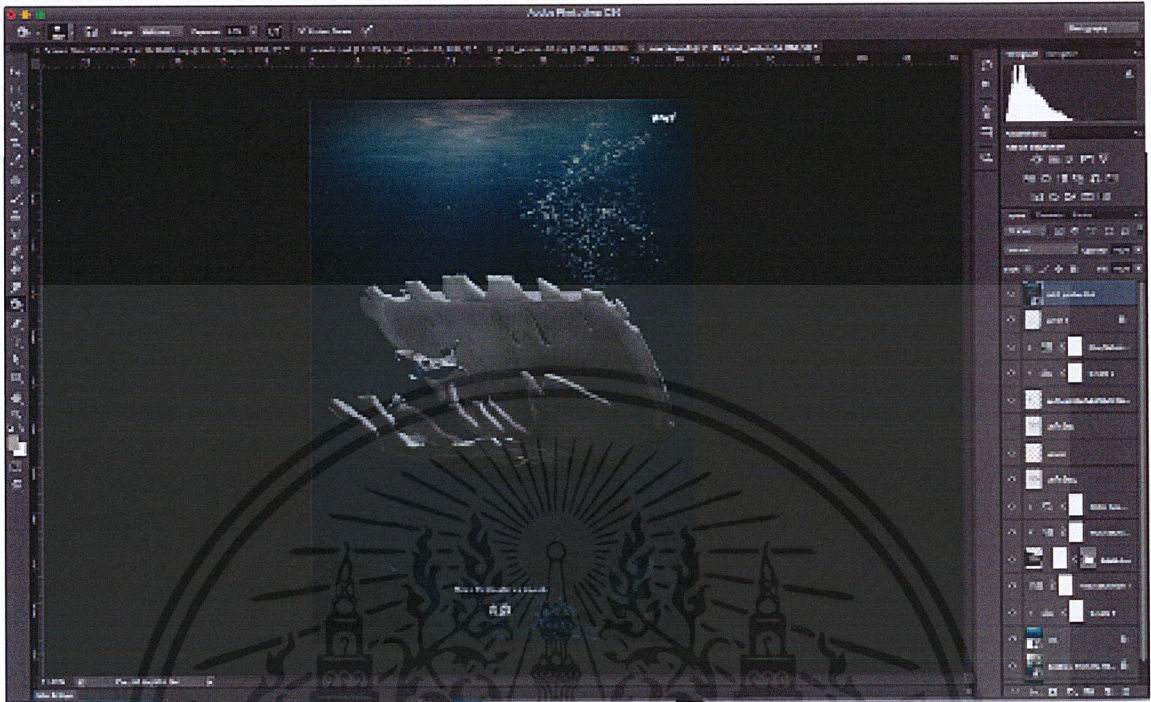
3.5.3 แบบร่างสื่อสนับสนุน packaging หลอดไม้ไผ่



ภาพ 4.14 แบบร่าง packaging หลอด ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

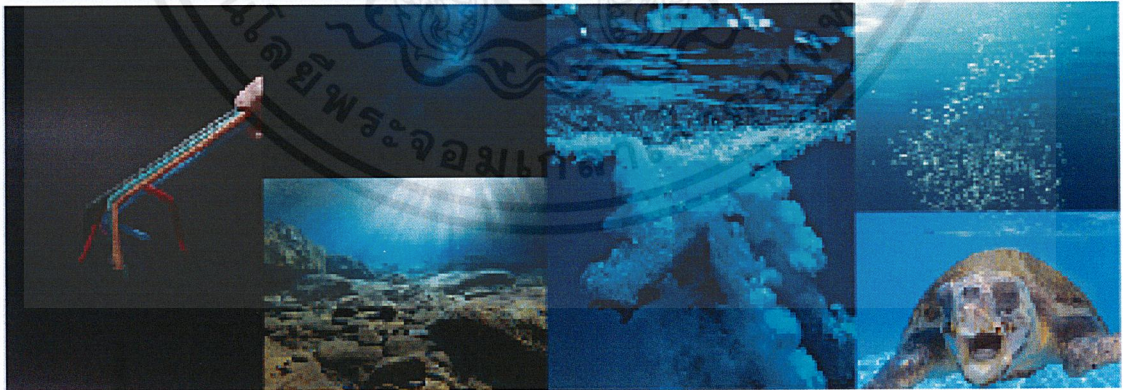
14 นำภาพที่จัดวางเสร็จเรียบร้อยแล้วมาวางโลโก้และกอปปี้แคมเปญ



ภาพ 4.28 ขั้นตอนการรีทัชที่ 14

4.2.2 โปสเตอร์กรงเล็บหลุดไล่ฆ่าเต่า

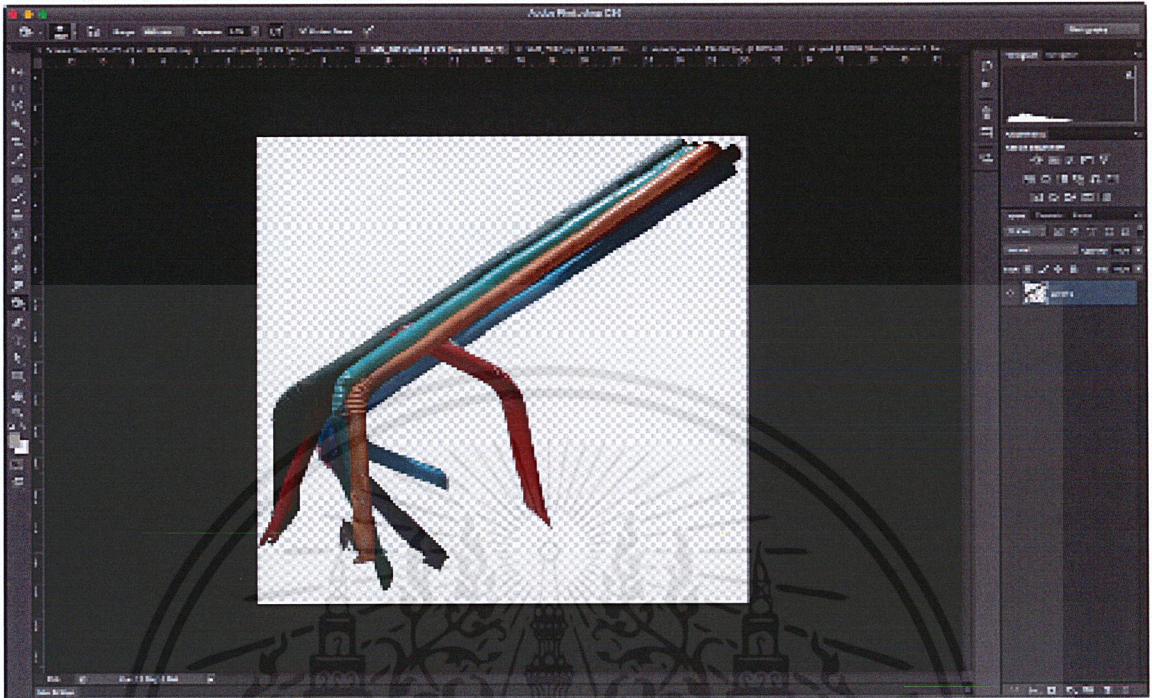
1 Material ที่ใช้ในการรีทัช



ภาพ 4.29 ขั้นตอนการรีทัชที่ 1

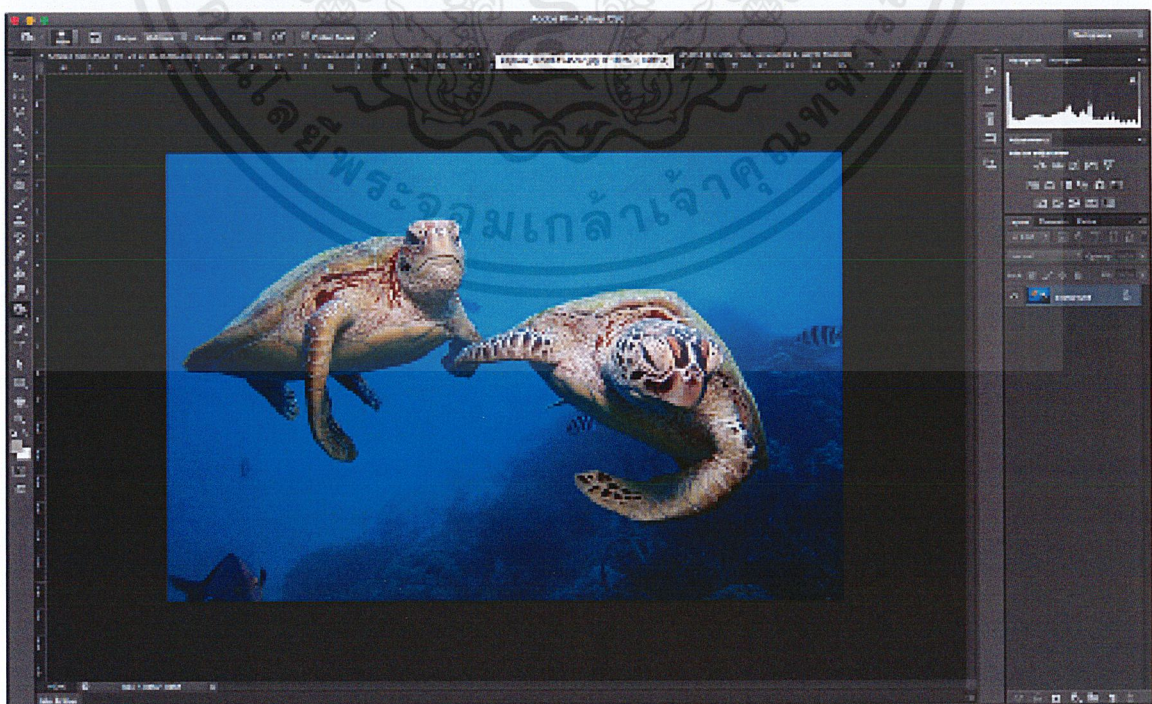
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 ใช้เครื่องมือ pen tool ได้ค้ทตามรูปทรงของหลอด



ภาพ 4.30 ขั้นตอนการรีทัชที่ 2

3 เลือกรูปสัตว์ทะเลที่เราต้องการ



ภาพ 4.31 ขั้นตอนการรีทัชที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

กระบวนการผลิตงานออกแบบโฆษณา

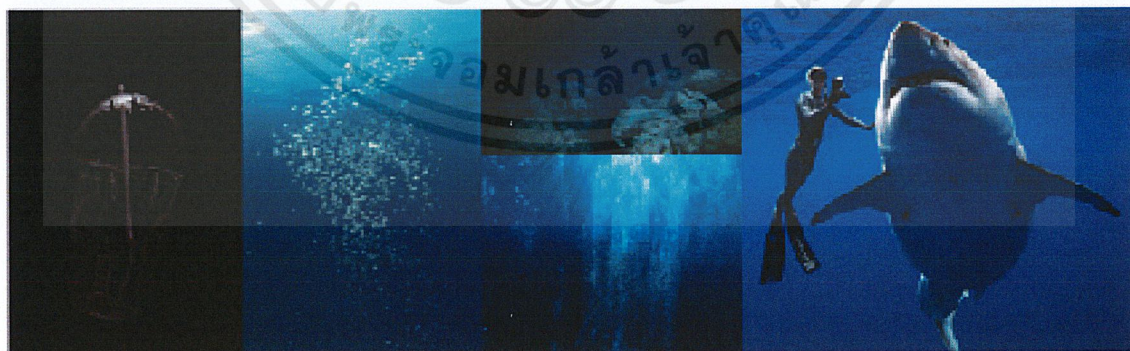
4.1 การเตรียมงาน

- 1 เลือกขยะที่พบมากที่สุดในแต่ละ 6 อันดับ
- 2 ออกแบบโปสเตอร์ทั้ง 6 แบบ
- 3 นำขยะมาประกอบหรือตกแต่งตามที่เรากออกแบบไว้
- 4 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทั้งหมด
- 5 ถ่ายภาพเพื่อใช้งานจริง
- 6 หาภาพพื้นหลัง สัตว์และส่วนประกอบอื่นๆภายในภาพตามที่ออกแบบไว้
- 7 นำไฟล์รูปมารีทัชและปรับแต่งสี
- 8 จัดเลย์เอาต์ วางโลโก้และกอปปี้แคมเปญบนรูปที่สมบูรณ์

4.2 กระบวนการทำโปสเตอร์

4.2.1 โปสเตอร์แก้วกำลังไล่ฆ่าฉลาม

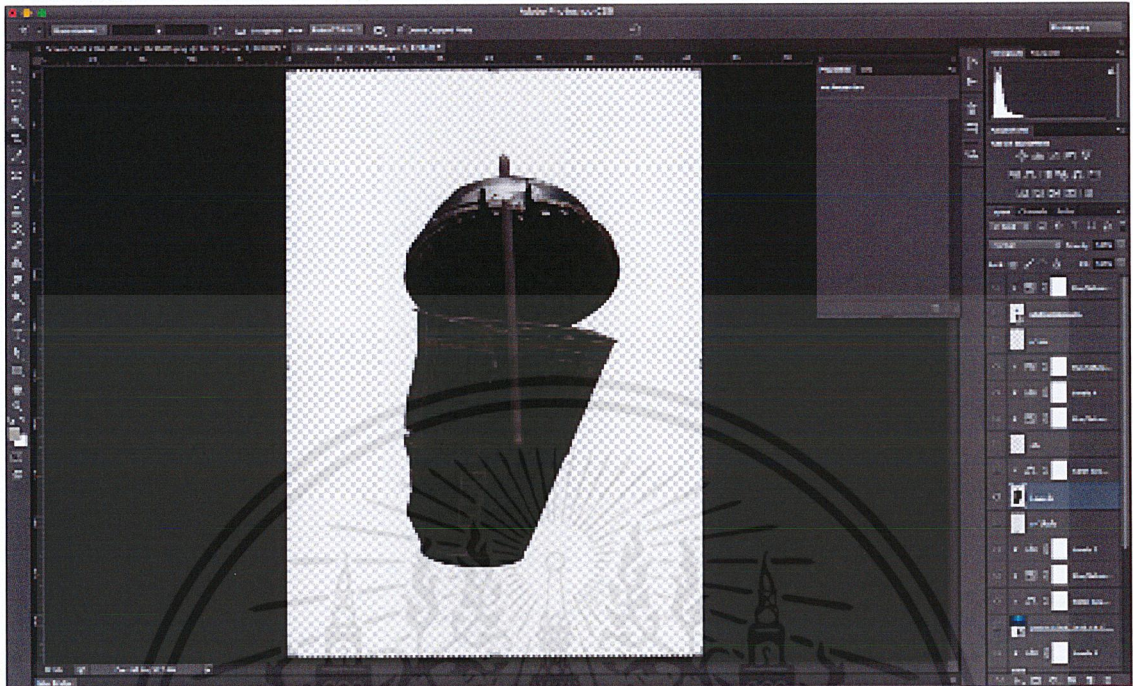
- 1 Material ที่ใช้ในการรีทัช



ภาพ 4.1 ขั้นตอนการรีทัชที่ 1

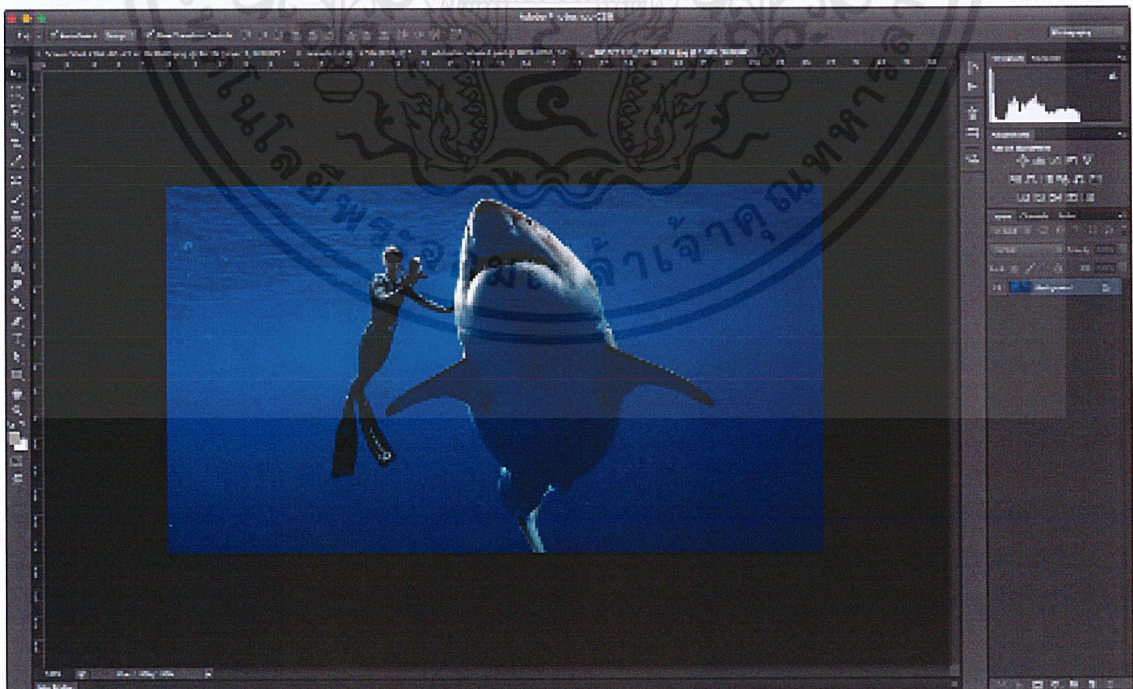
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 ใช้เครื่องมือ pen tool ไล่คัทตามรูปทรงของแก้ว



ภาพ 4.2 ขั้นตอนการรีทัชที่ 2

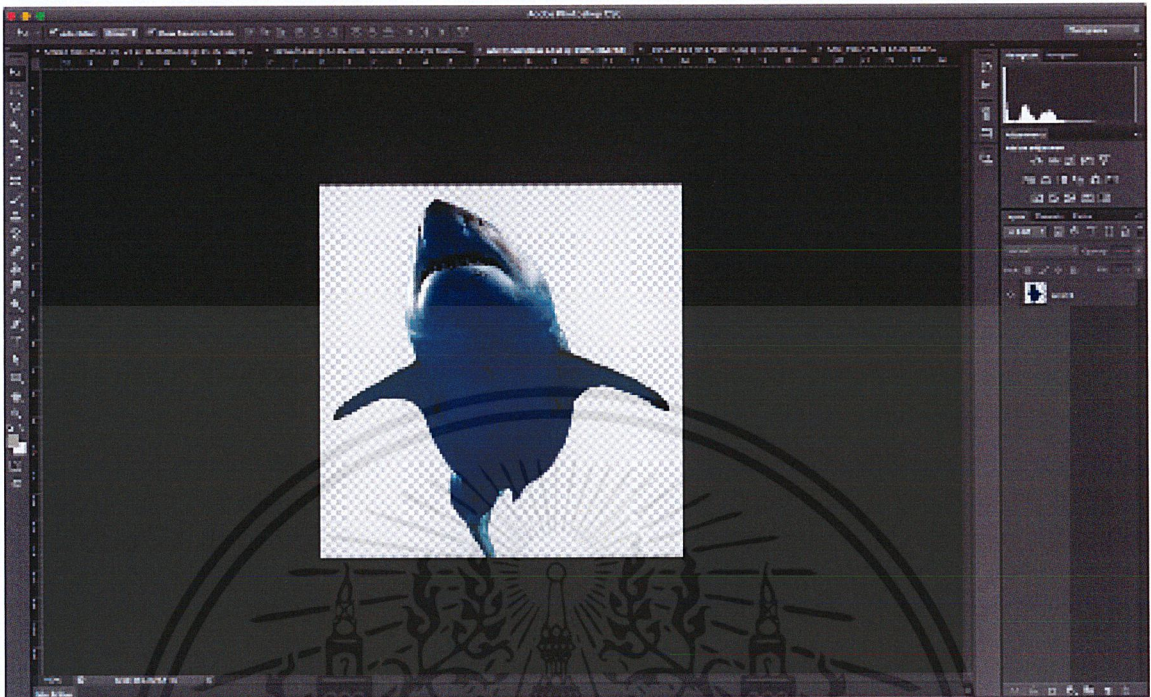
3 เลือกรูปสัตว์ทะเลที่เราต้องการ



ภาพ 4.3 ขั้นตอนการรีทัชที่ 3

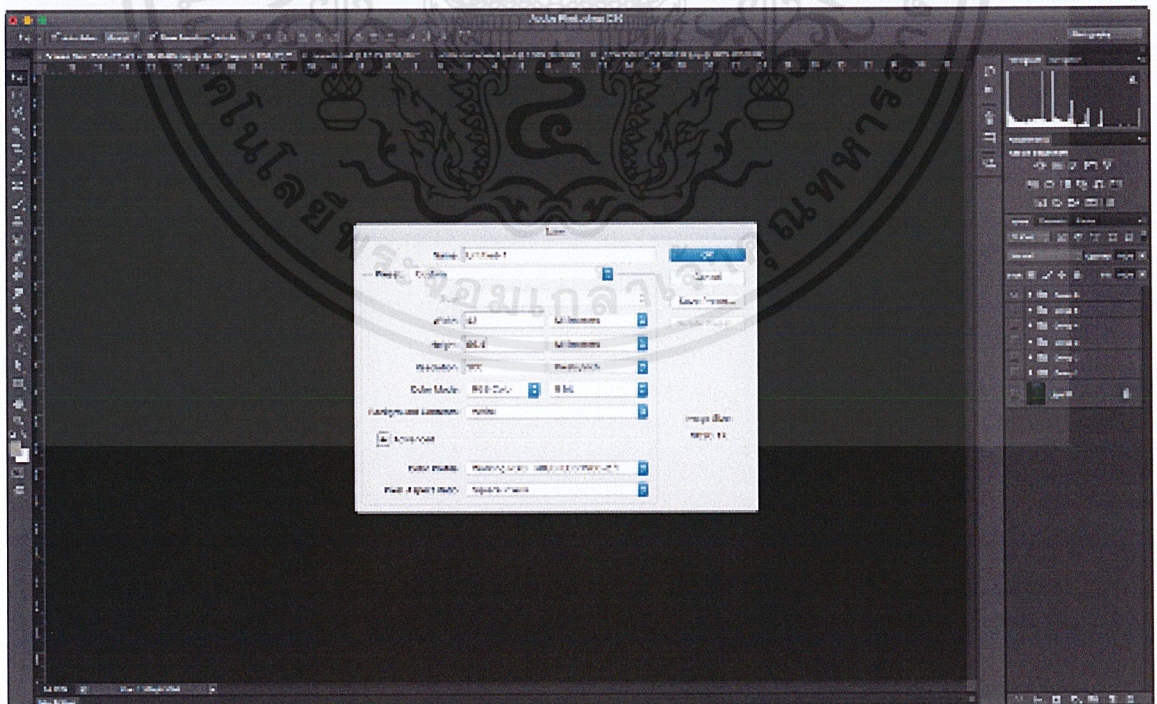
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4 ตัดด้วยเครื่องมือ pen tool



ภาพ 4.4 ขั้นตอนการรีทัชที่ 4

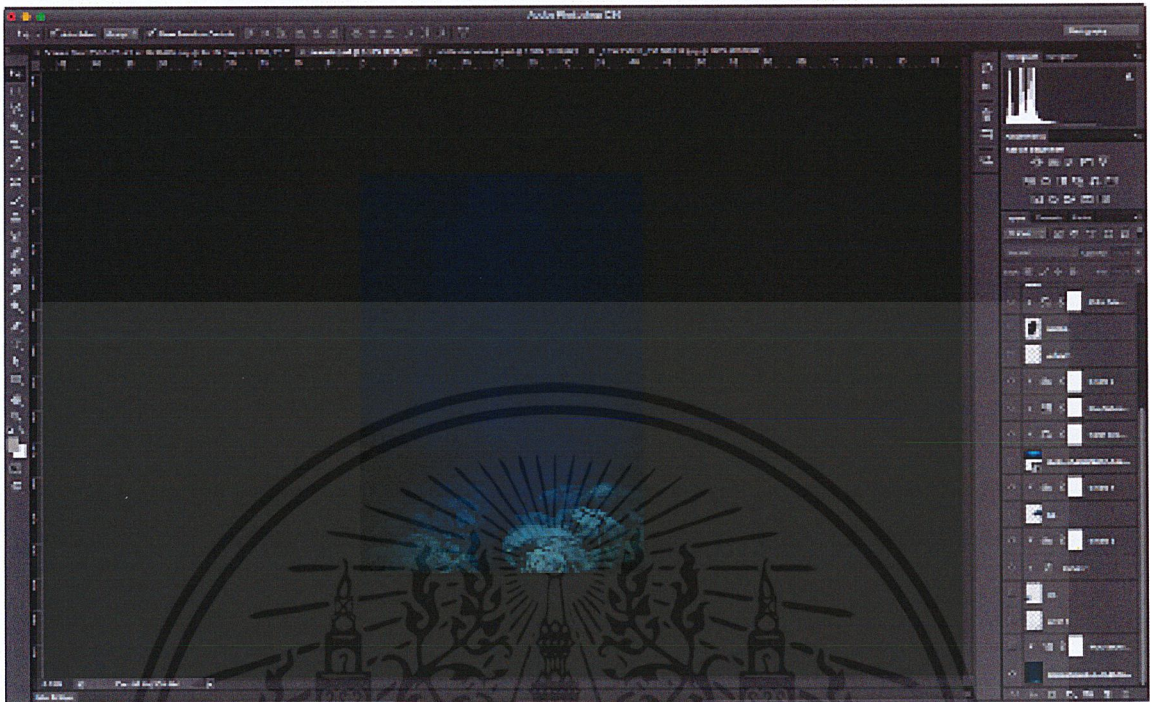
5 ตั้งค่า art board 42x59.4 mm



ภาพ 4.5 ขั้นตอนการรีทัชที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6 นำภาพพื้นหลังที่ต้องการไว้ layer หลังสุด



ภาพ 4.6 ขั้นตอนการรีทัชที่ 6

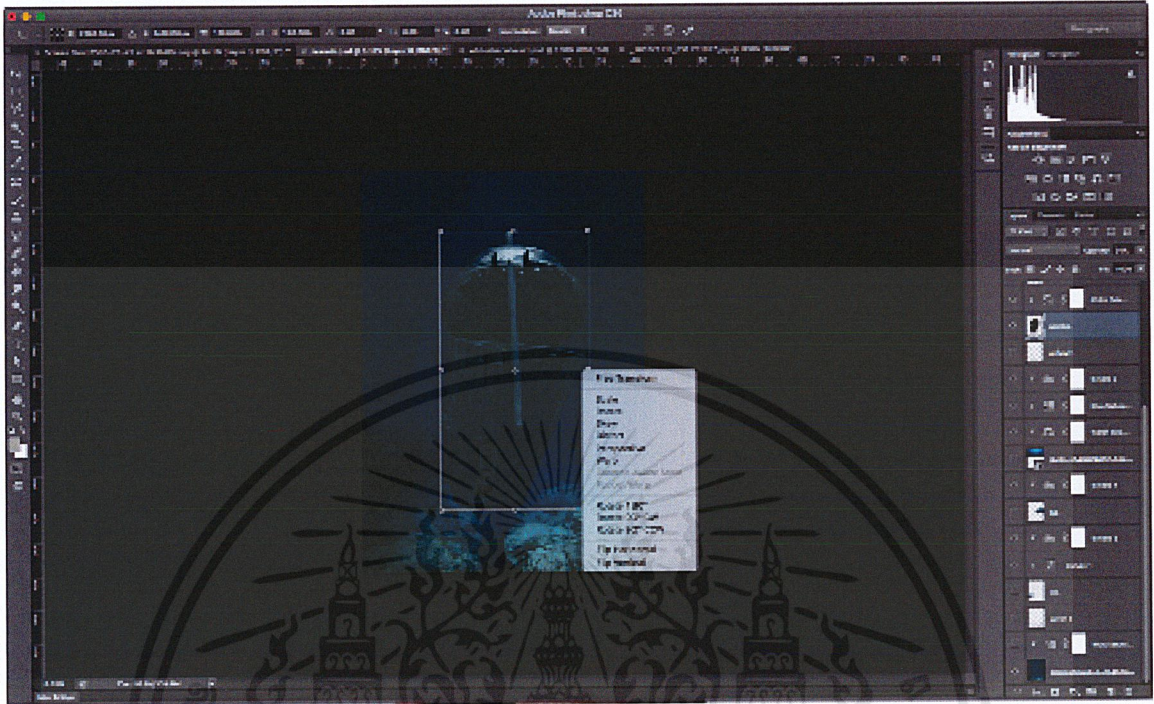
7 นำรูปแก้วที่โตคัทมาวาง ใช้เครื่องมือ clone stamp tool, patch tool, dodge tool ปรับแต่งภาพให้สมบูรณ์



ภาพ 4.7 ขั้นตอนการรีทัชที่ 7

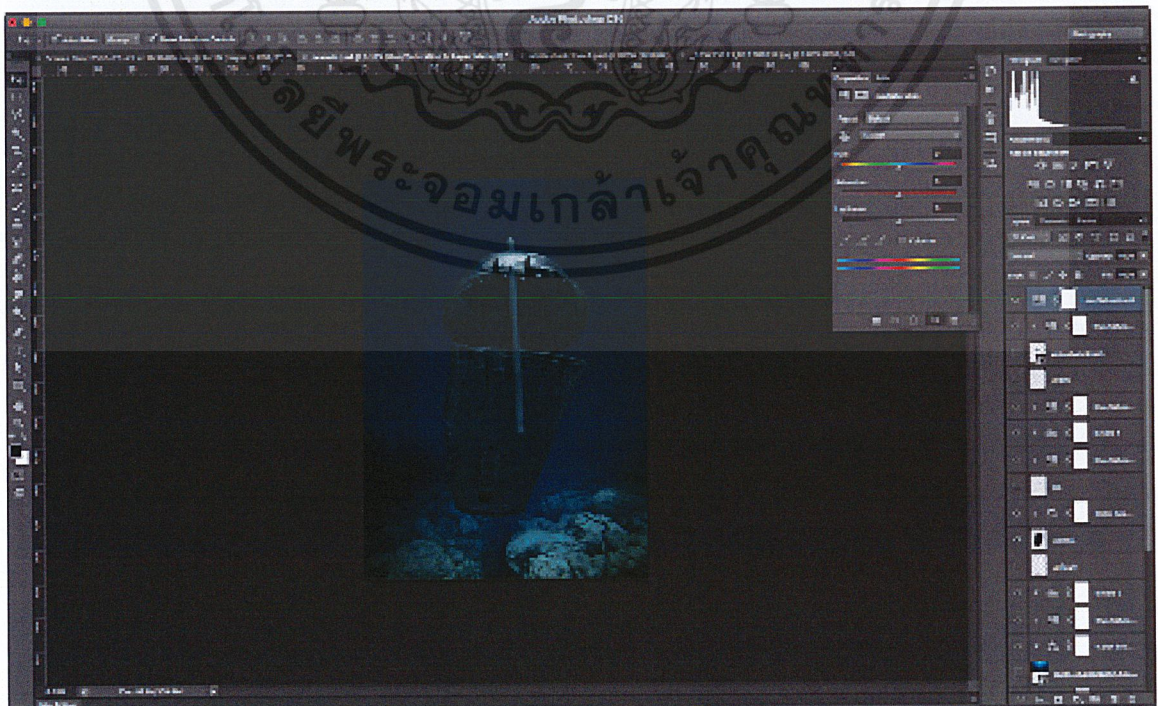
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8 กดคลิกขวาที่รูป เลือก warp, perspective ดัดรูปให้มีมิติมากขึ้น



ภาพ 4.8 ขั้นตอนการรีทัชที่ 8

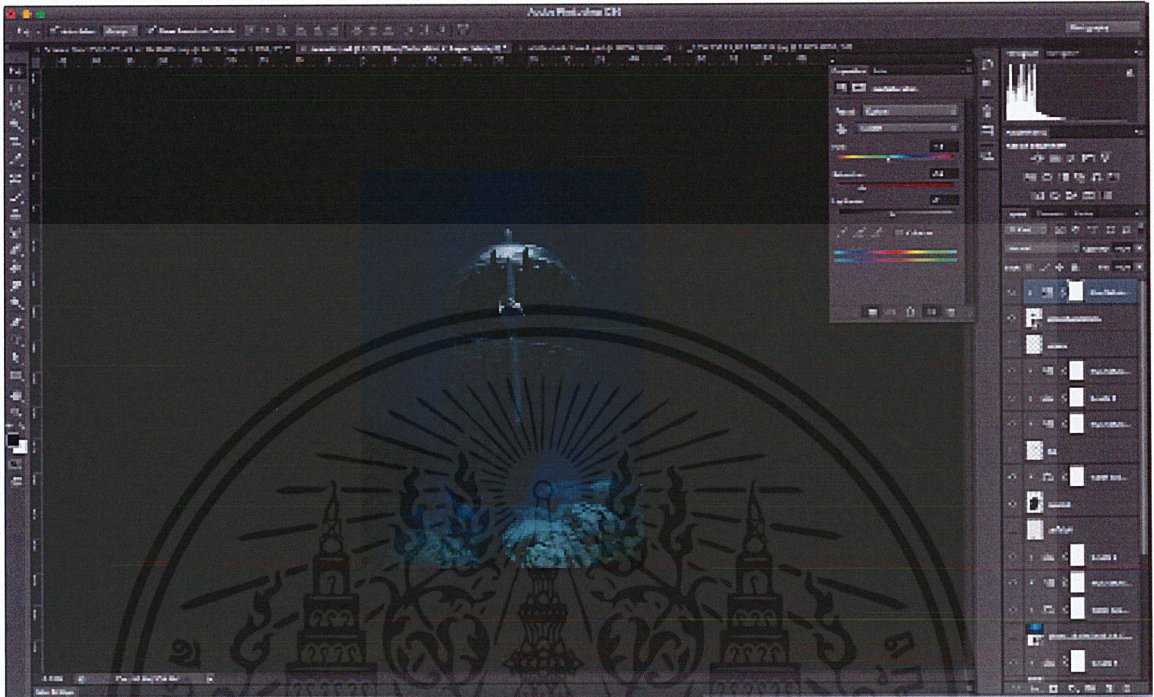
9 ปรับสีแก้วให้เข้ากับพื้นหลัง โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.9 ขั้นตอนการรีทัชที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10 นำรูปสัตว์ที่ได้ออกมาไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการปรับสีรูปสัตว์ให้เข้ากับบรรยากาศ โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



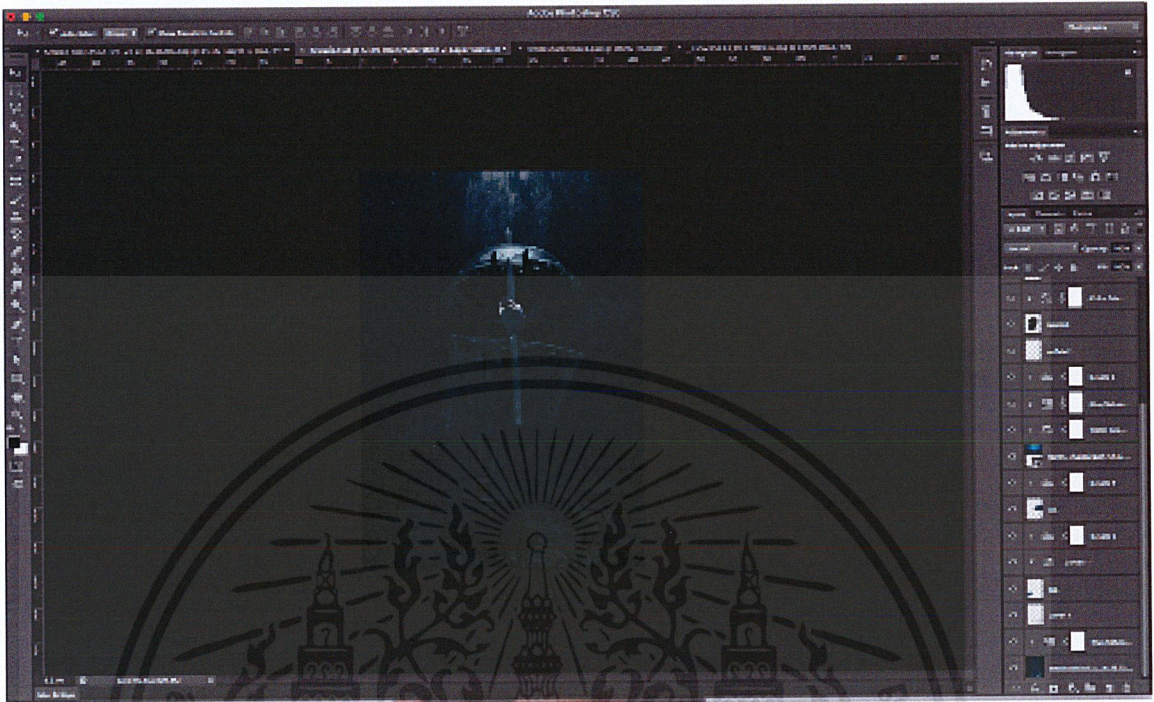
ภาพ 4.10 ขั้นตอนการรีทัชที่ 10

11 ใส่ภาพฟองอากาศใต้น้ำด้านหลัง layer ของแก้วเพื่อให้ภาพมีความเคลื่อนไหว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภาพ 4.11 ขั้นตอนการรีทัชที่ 11 ญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12 ใช้เครื่องมือ brush tool เลือกสีดำแล้วปรับ opacity ตามต้องการ เพื่อเพิ่มเงาของ



ภาพ 4.12 ขั้นตอนการรีทัชที่ 12

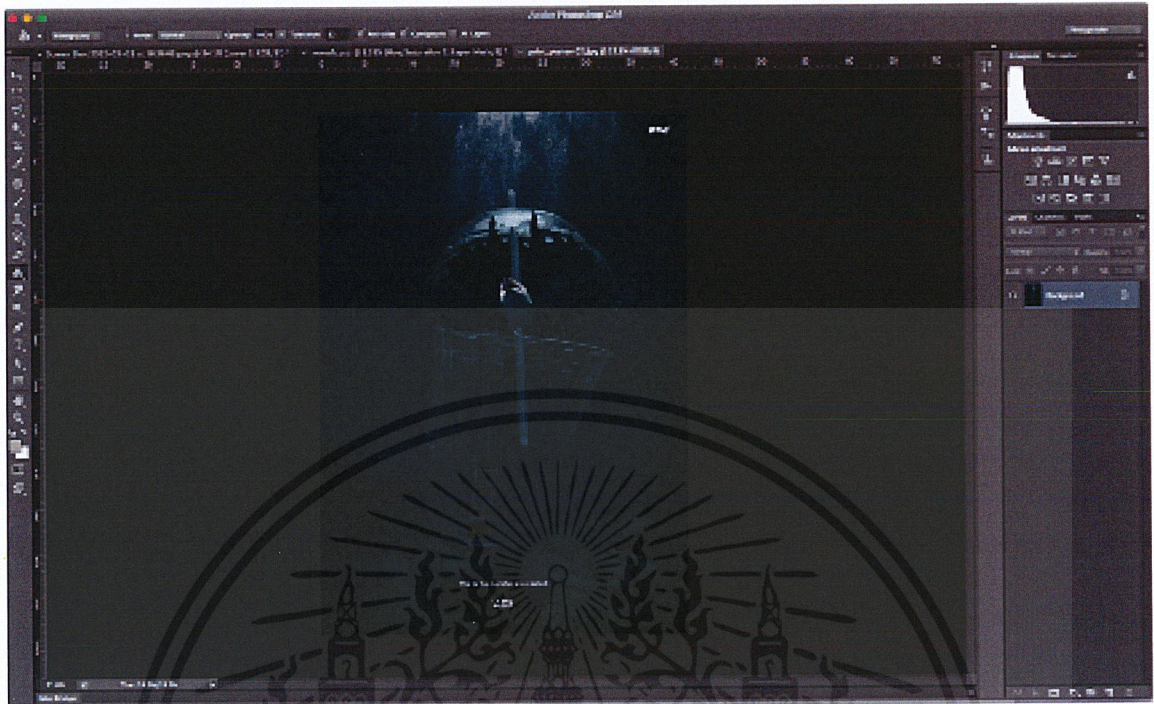
13 ใช้เครื่องมือ brush tool ใช้เป็นสีเข้มแล้วปรับ opacity ตามต้องการเพื่อเพิ่มกรอบของรูป



ภาพ 4.13 ขั้นตอนการรีทัชที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

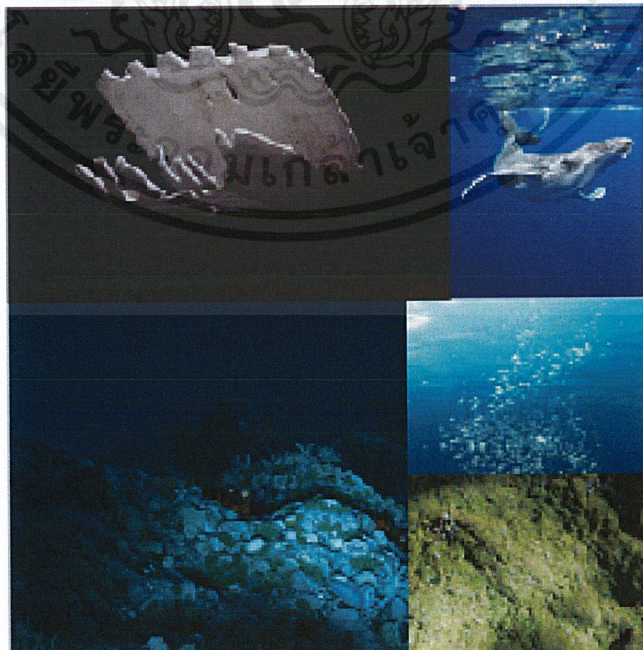
14 นำภาพที่จัดวางเสร็จเรียบร้อยแล้วมาวางโลโก้และกอบปีแคมเปญ



ภาพ 4.14 ขั้นตอนการรีทัชที่ 14

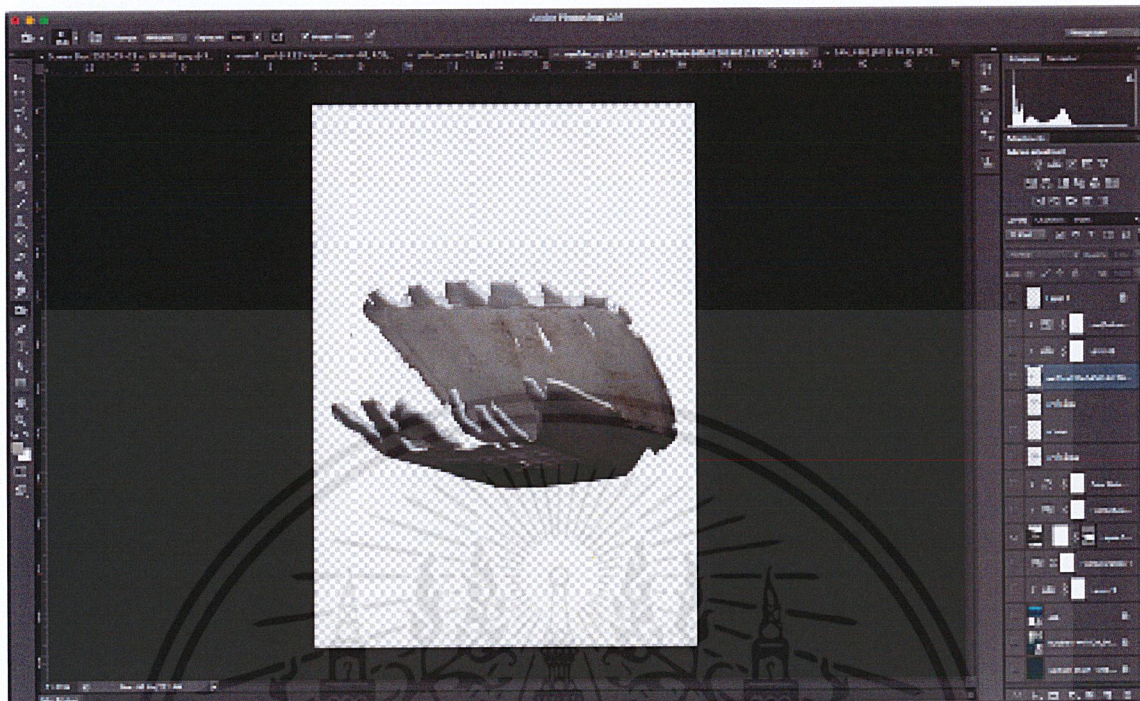
4.2.2 โปสเตอร์โฟมกำลังไล่ล่าปลาวาฬ

1 Material ที่ใช้ในการรีทัช



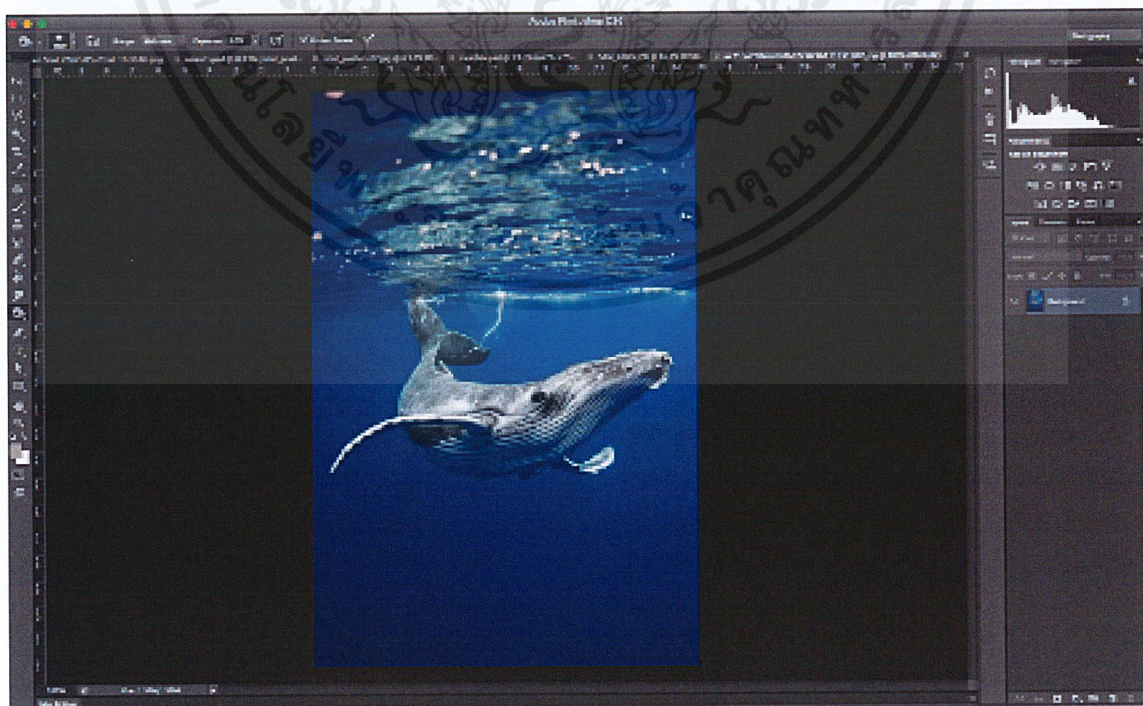
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพ 4.15 ขั้นตอนการรีทัชที่ 1
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 ใช้เครื่องมือ pen tool ได้ค้ทตามรูปทรงของโฝม



ภาพ 4.16 ขั้นตอนการรีทัชที่ 2

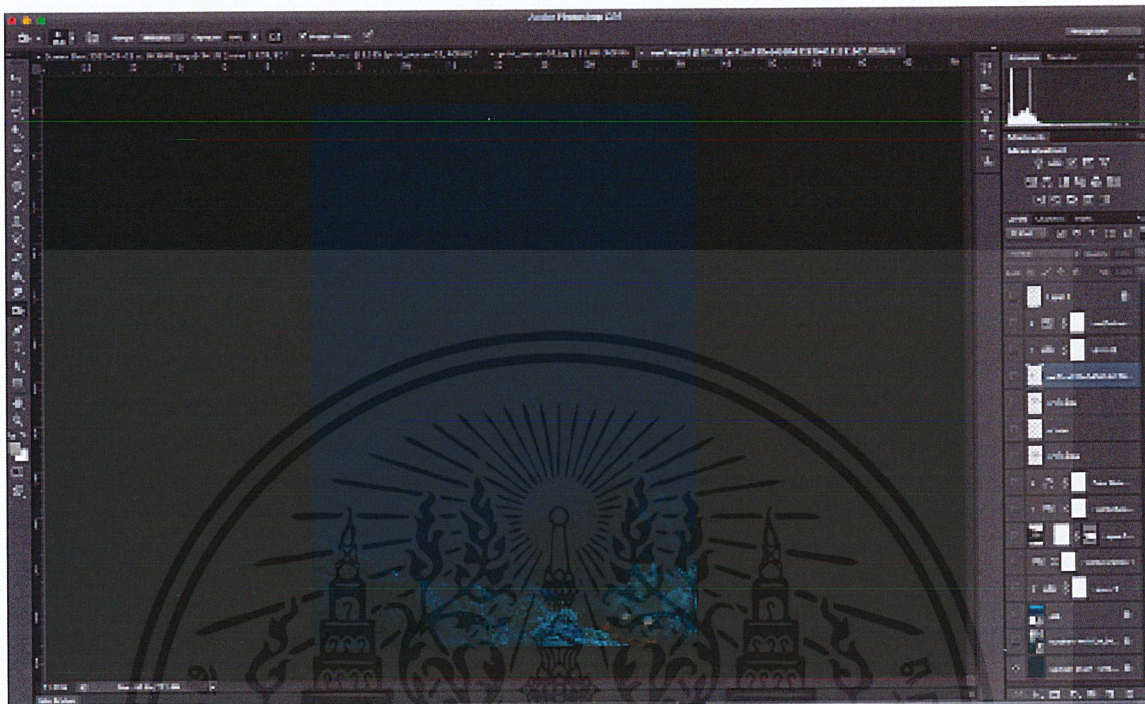
3 เลือกรูปสัตว์ทะเลที่เราต้องการ



ภาพ 4.17 ขั้นตอนการรีทัชที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6 นำภาพพื้นหลังที่ต้องการไว้ layer หลังสุด



ภาพ 4.20 ขั้นตอนการรีทัชที่ 6

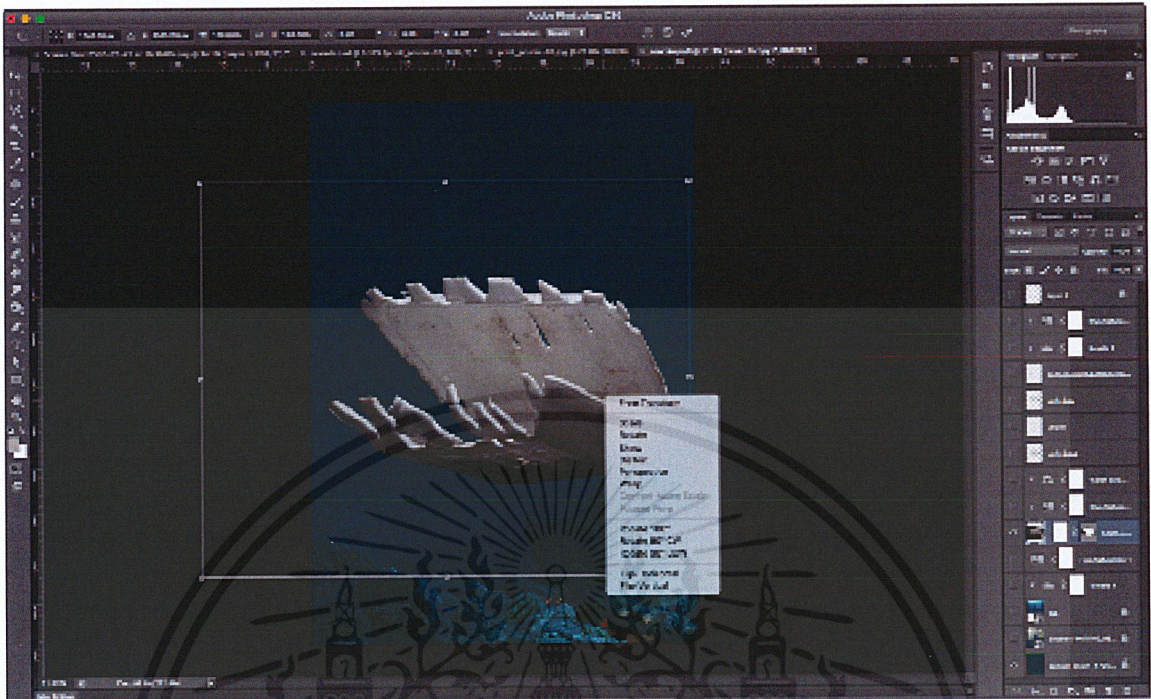
7 นำรูปโพมที่ไดค์ทมาวาง ใช้เครื่องมือ clone stamp tool, patch tool, dodge tool
ปรับแต่งภาพให้สมบูรณ์



ภาพ 4.21 ขั้นตอนการรีทัชที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารทบทวนเวลาให้บริการเชิงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาติเหเนาไปเซประยชนดานการคา
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8 กดคลิกขวาที่รูป เลือก warp, perspective ปรับรูปให้มีมิติมากขึ้น



ภาพ 4.22 ขั้นตอนการรีทัชที่ 8

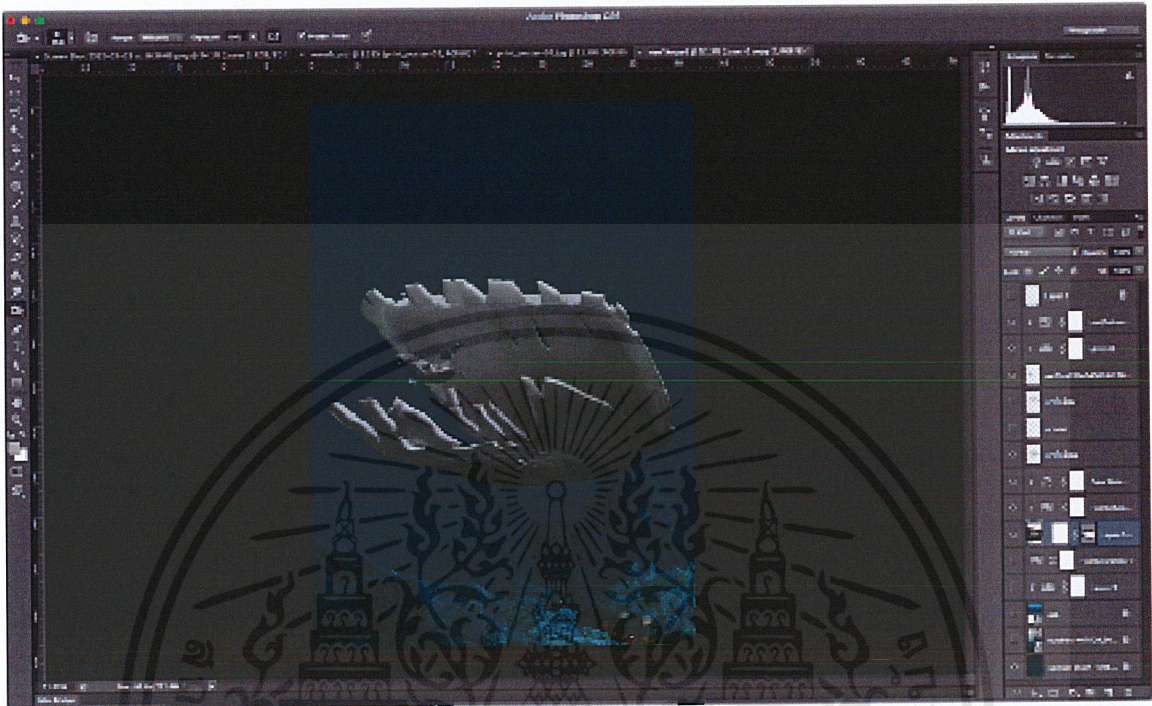
9 ปรับสีโคมให้เข้ากับพื้นหลัง โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.23 ขั้นตอนการรีทัชที่ 9

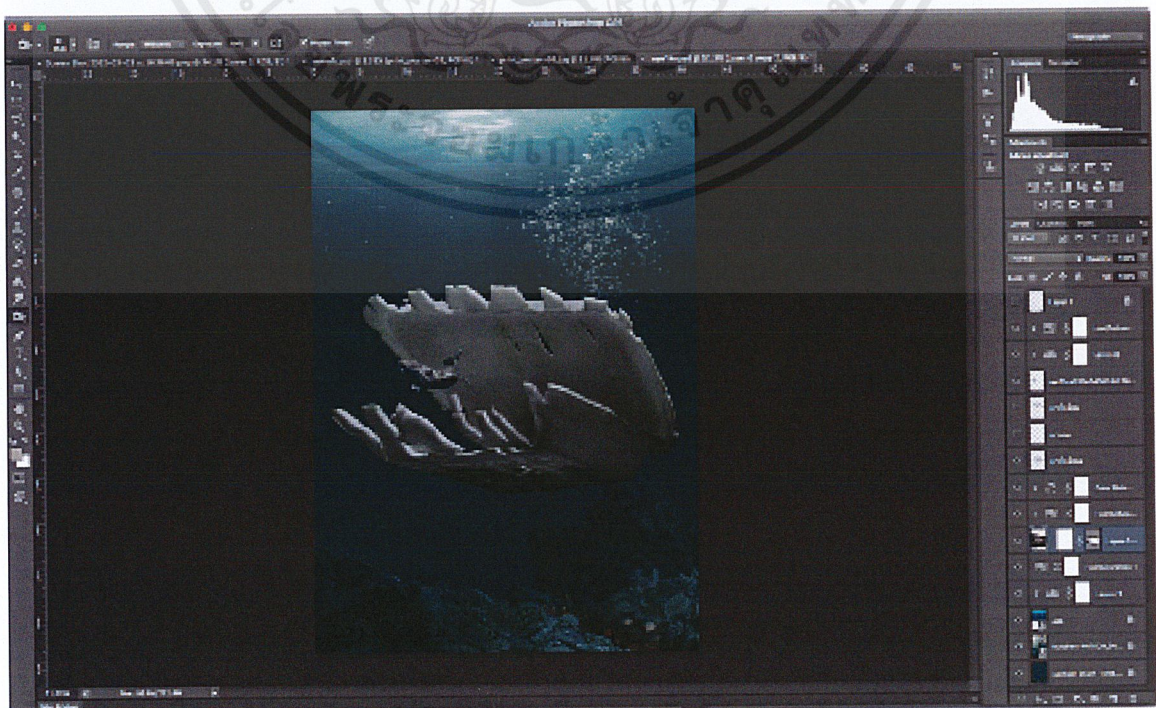
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10 นำรูปสัตว์ที่ได้คัทมาไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการปรับสีรูปสัตว์ให้เข้ากับบรรยากาศ โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.24 ขั้นตอนการรีทัชที่ 10

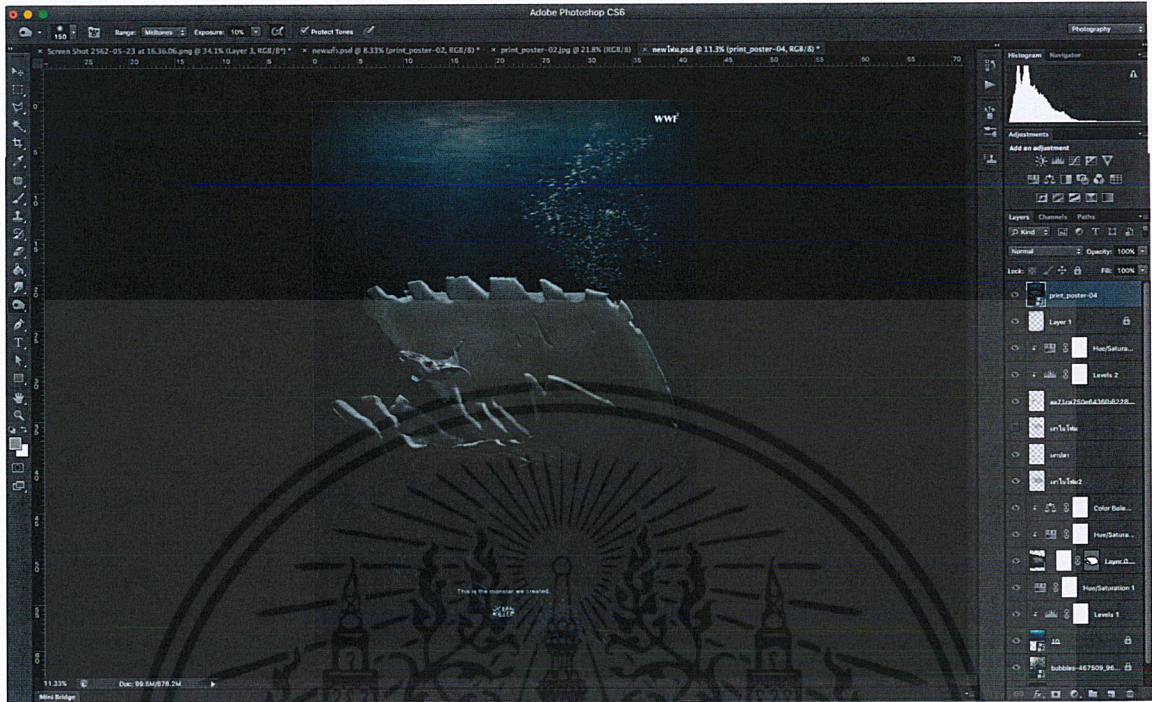
11 ใส่ภาพฟองอากาศใต้น้ำด้านหลัง layer ของโพมเพื่อให้ภาพมีความเคลื่อนไหว



ภาพ 4.25 ขั้นตอนการรีทัชที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารหลวงพระบางให้บริการเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

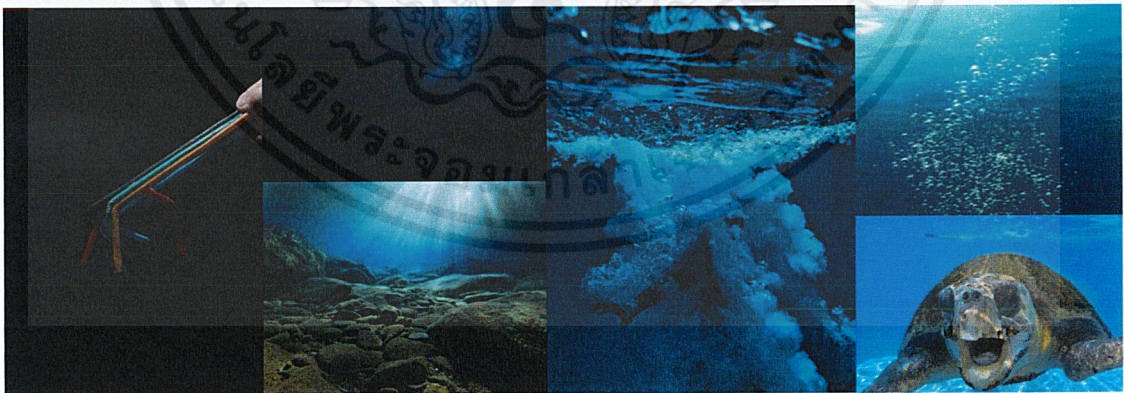
14 นำภาพที่จัดวางเสร็จเรียบร้อยแล้วมาวางโลโก้และกอปปี้แคมเปญ



ภาพ 4.28 ขั้นตอนการรีทัชที่ 14

4.2.2 โปสเตอร์กรงเล็บหลุดไล่ฆ่าเต่า

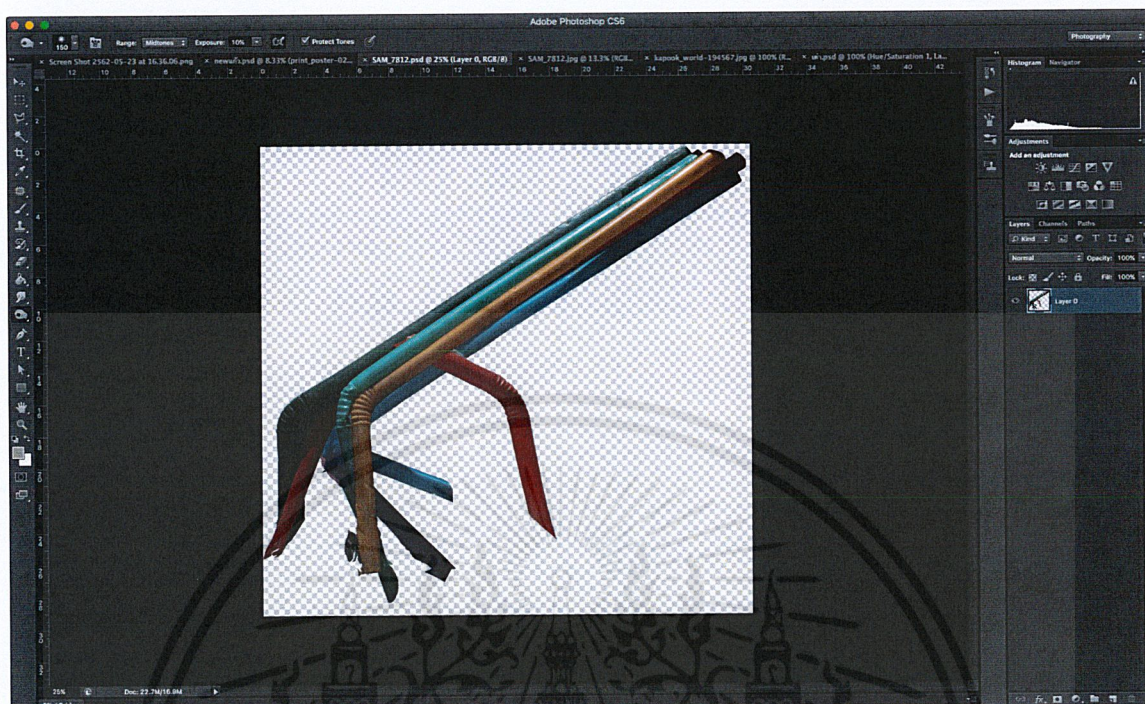
1 Material ที่ใช้ในการรีทัช



ภาพ 4.29 ขั้นตอนการรีทัชที่ 1

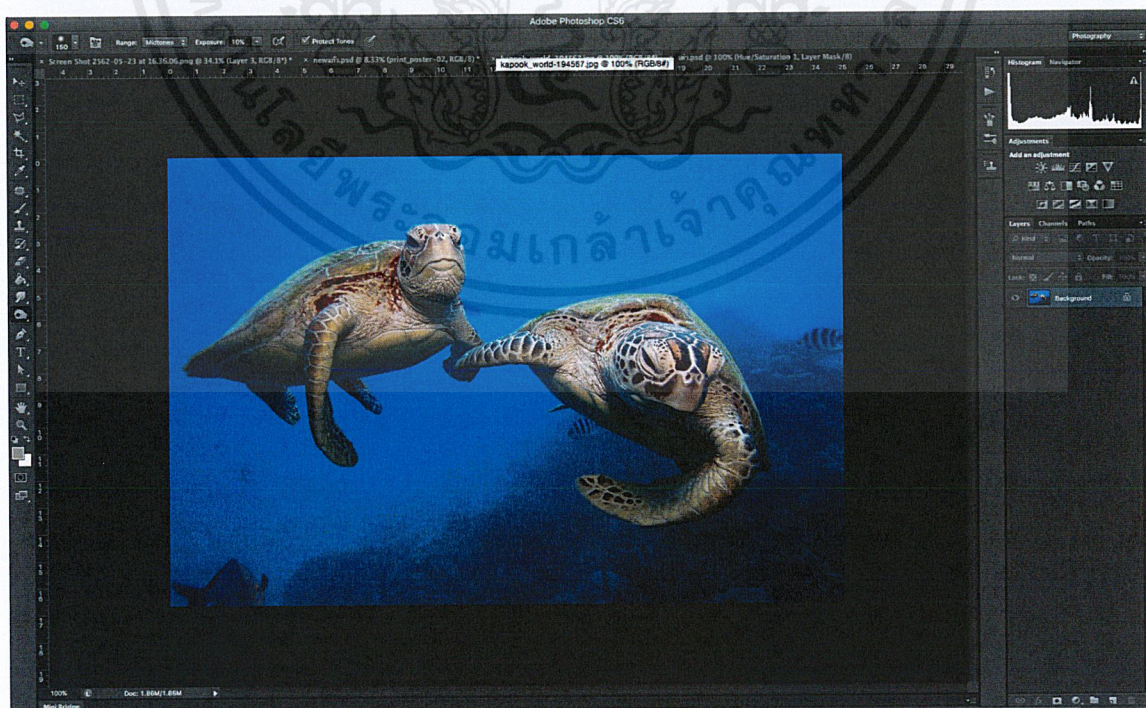
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 ใช้เครื่องมือ pen tool ได้ค้ตามรูปทรงของหลอด



ภาพ 4.30 ขั้นตอนการรีทัชที่ 2

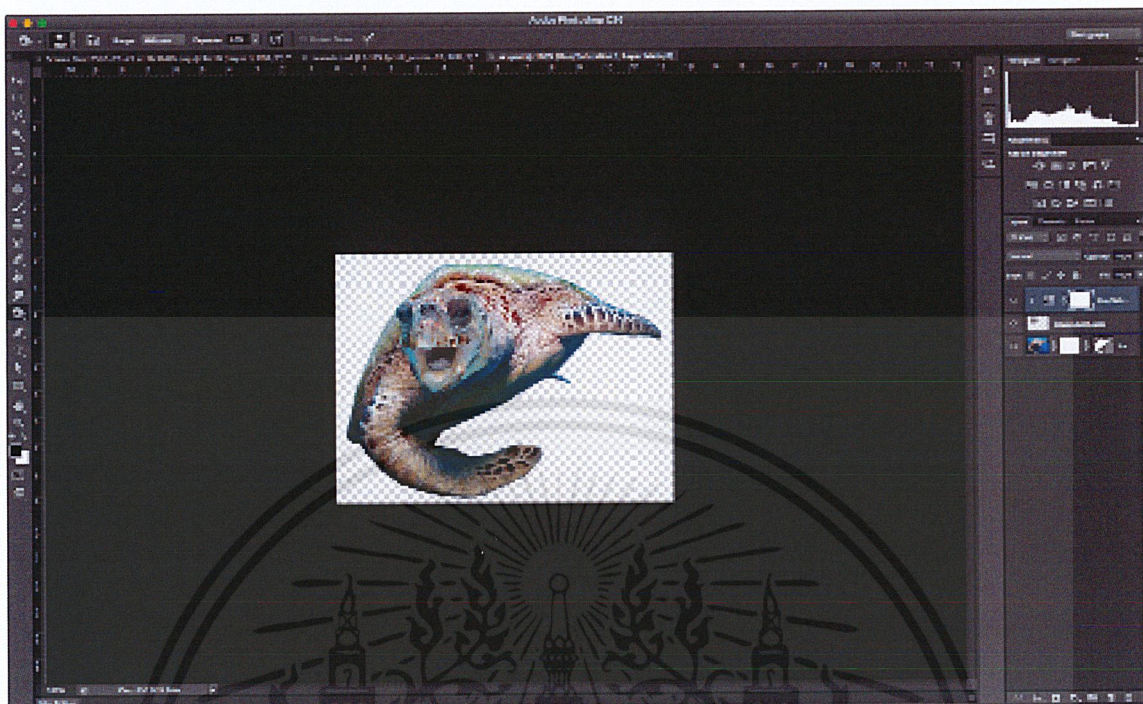
3 เลือกรูปสัตว์ทะเลที่เราต้องการ



ภาพ 4.31 ขั้นตอนการรีทัชที่ 3

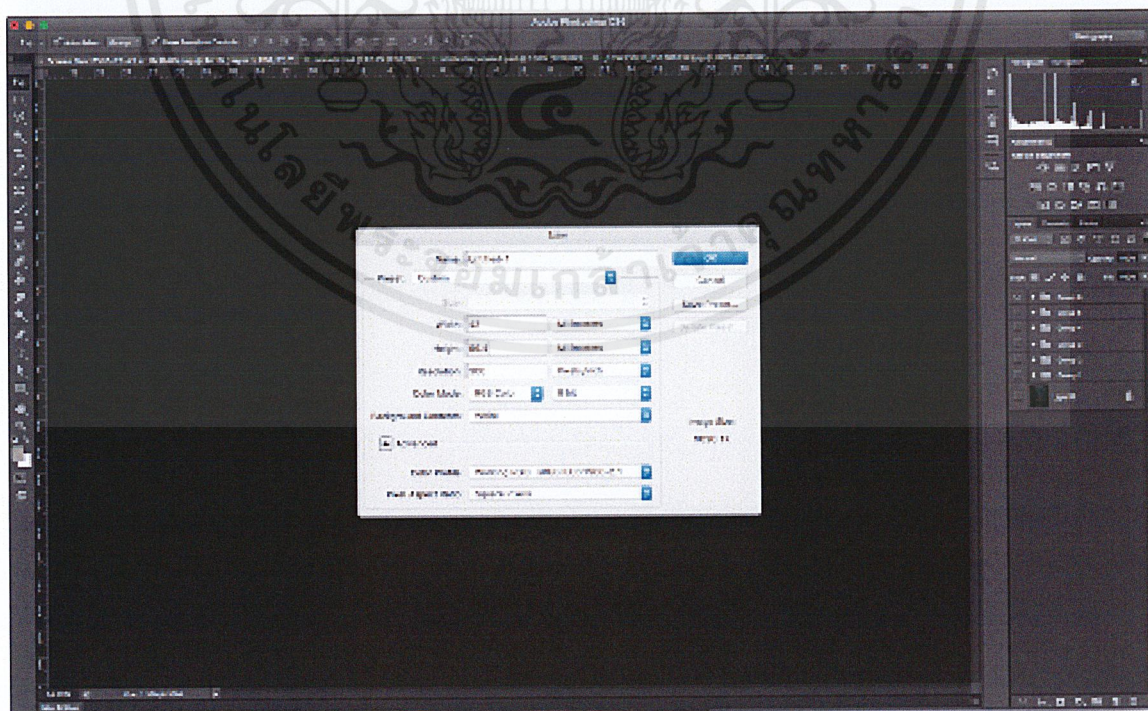
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำมาไปใช้

4 ได้คัทด้วยเครื่องมือ pen tool



ภาพ 4.32 ขั้นตอนการรีทัชที่ 4

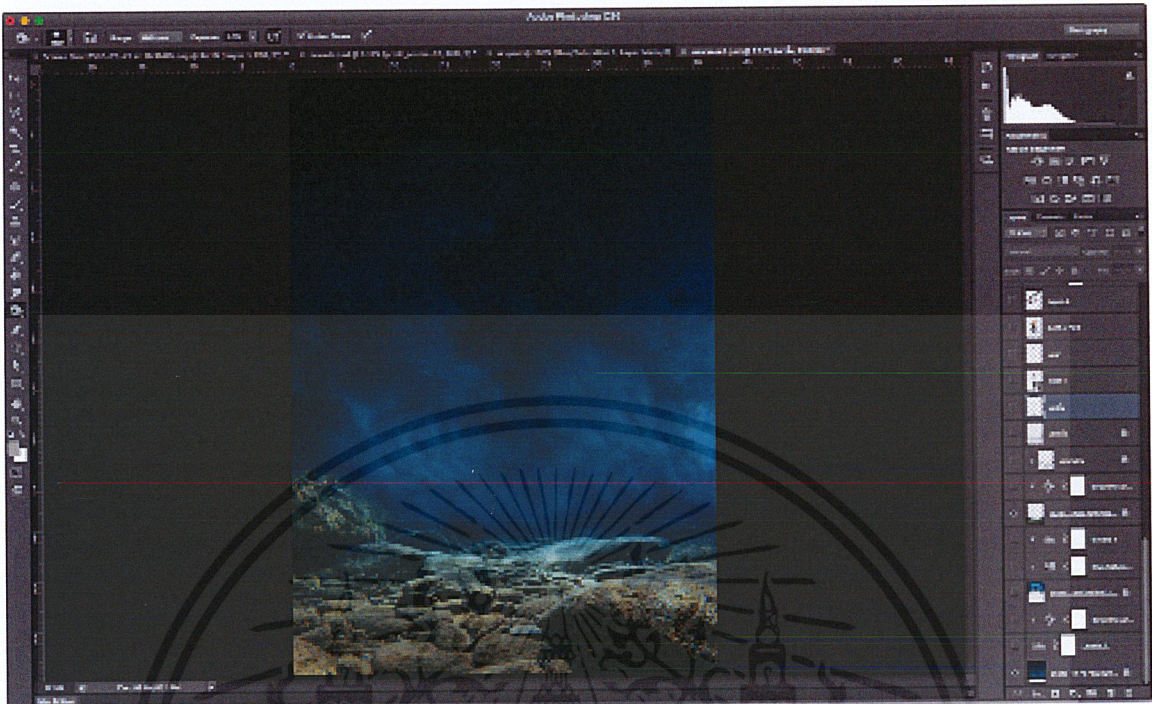
5 ตั้งค่า art board 42x59.4 mm



ภาพ 4.33 ขั้นตอนการรีทัชที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6 นำภาพพื้นหลังที่ต้องการไว้ layer หลังสุด



ภาพ 4.34 ขั้นตอนการรีทัชที่ 6

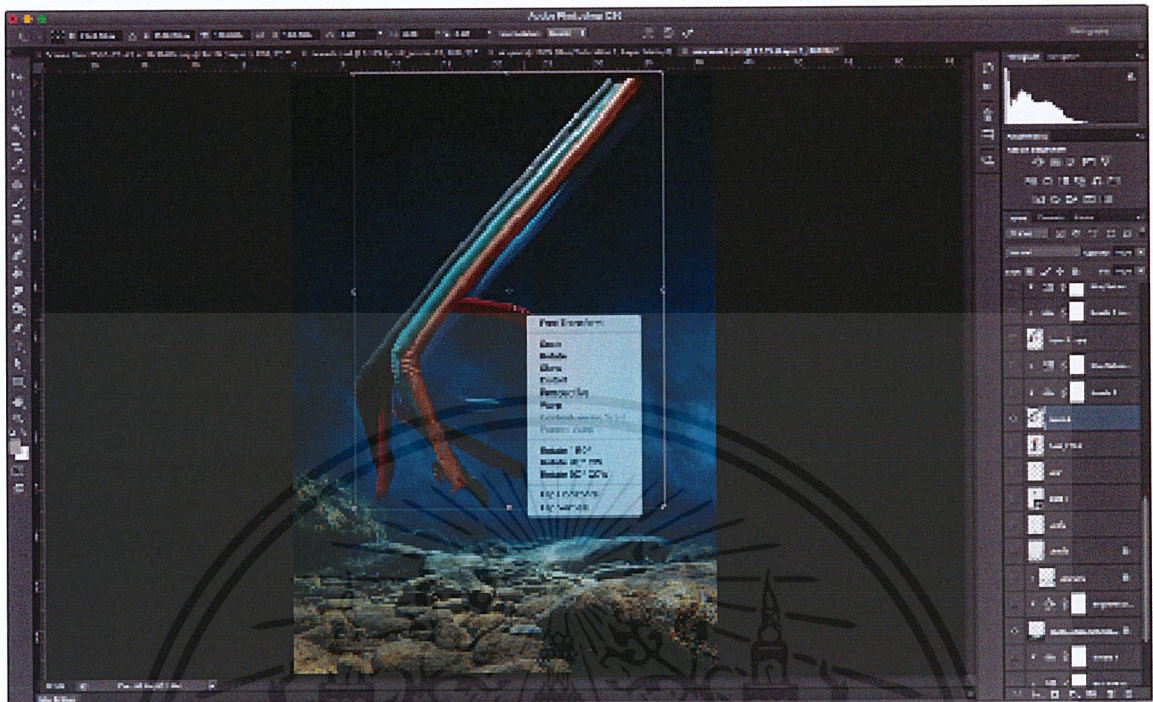
7 นำรูปหลอดที่ไดค์ทมาวาง ใช้เครื่องมือ clone stamp tool, patch tool, dodge tool ปรับแต่งภาพให้สมบูรณ์



ภาพ 4.35 ขั้นตอนการรีทัชที่ 7

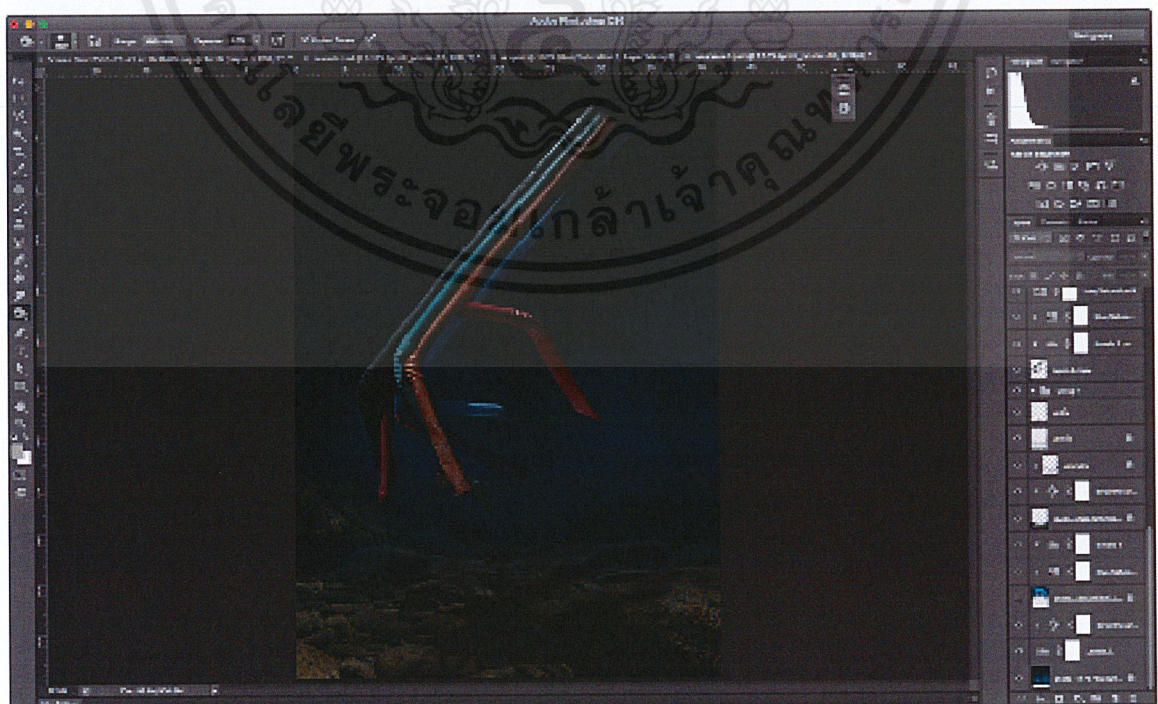
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8 กดคลิกขวาที่รูป เลือก warp, perspective ปรับรูปให้มีมิติมากขึ้น



ภาพ 4.36 ขั้นตอนการรีทัชที่ 8

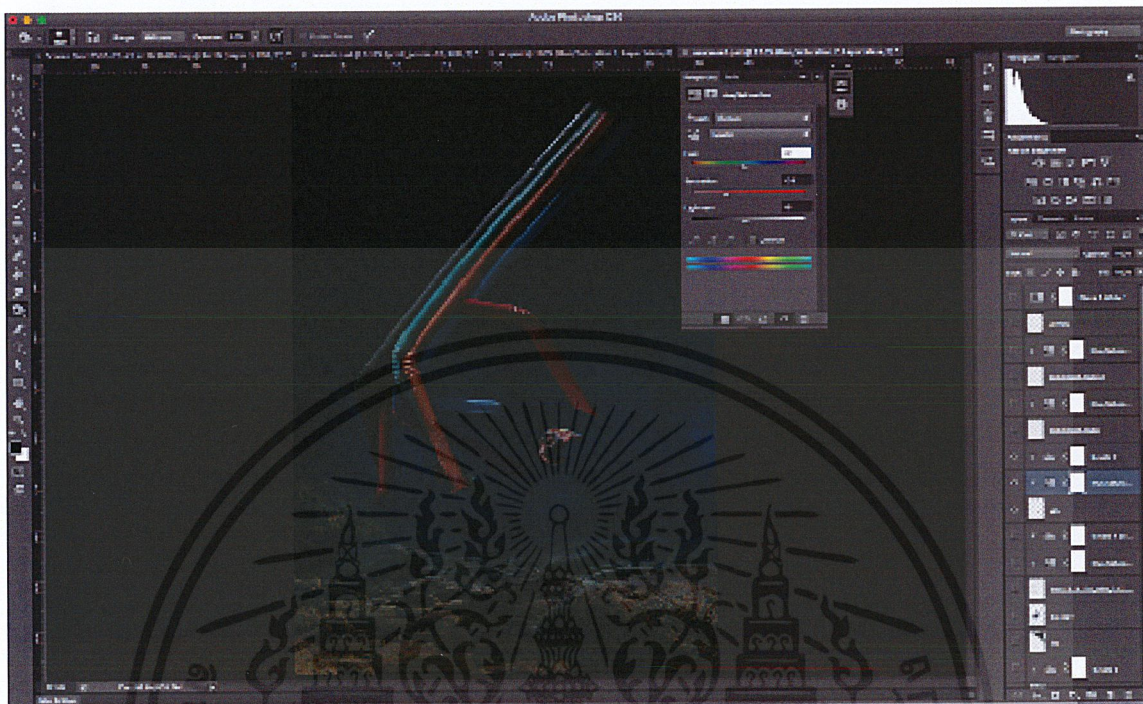
9 ปรับสีหลอดให้เข้ากับพื้นหลัง โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.37 ขั้นตอนการรีทัชที่ 9

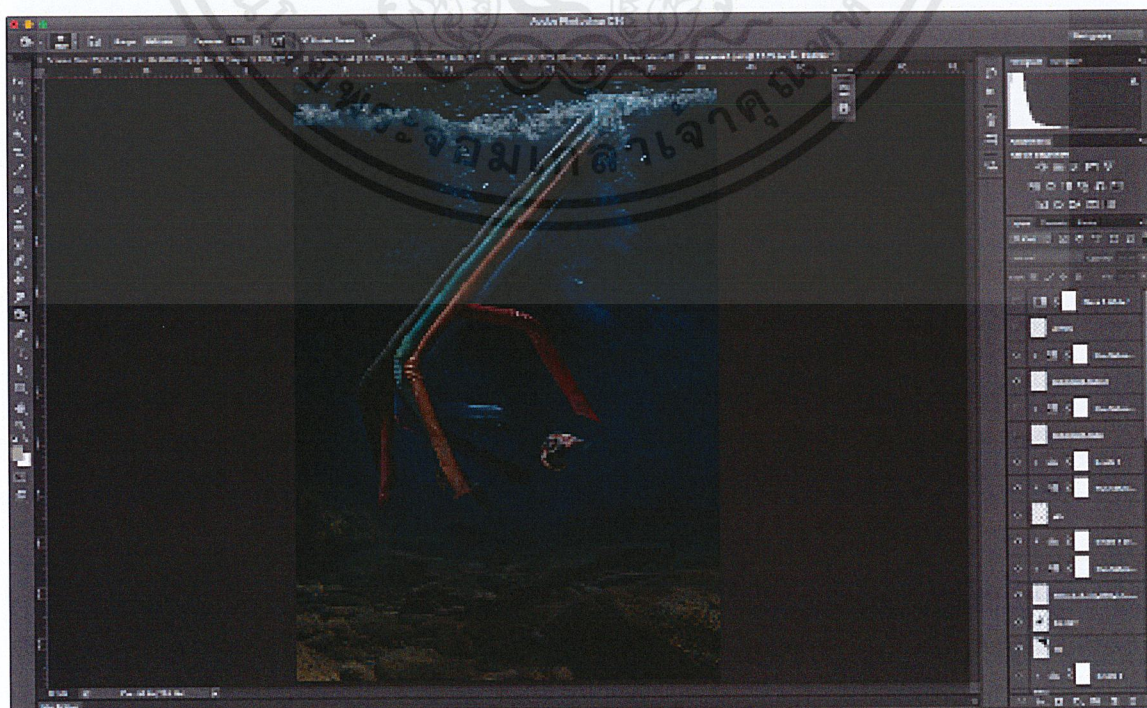
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10 นำรูปสัตว์ที่ไดค์ทมาไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการปรับสีรูปสัตว์ให้เข้ากับบรรยากาศ โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.38 ขั้นตอนการรีทัชที่ 10

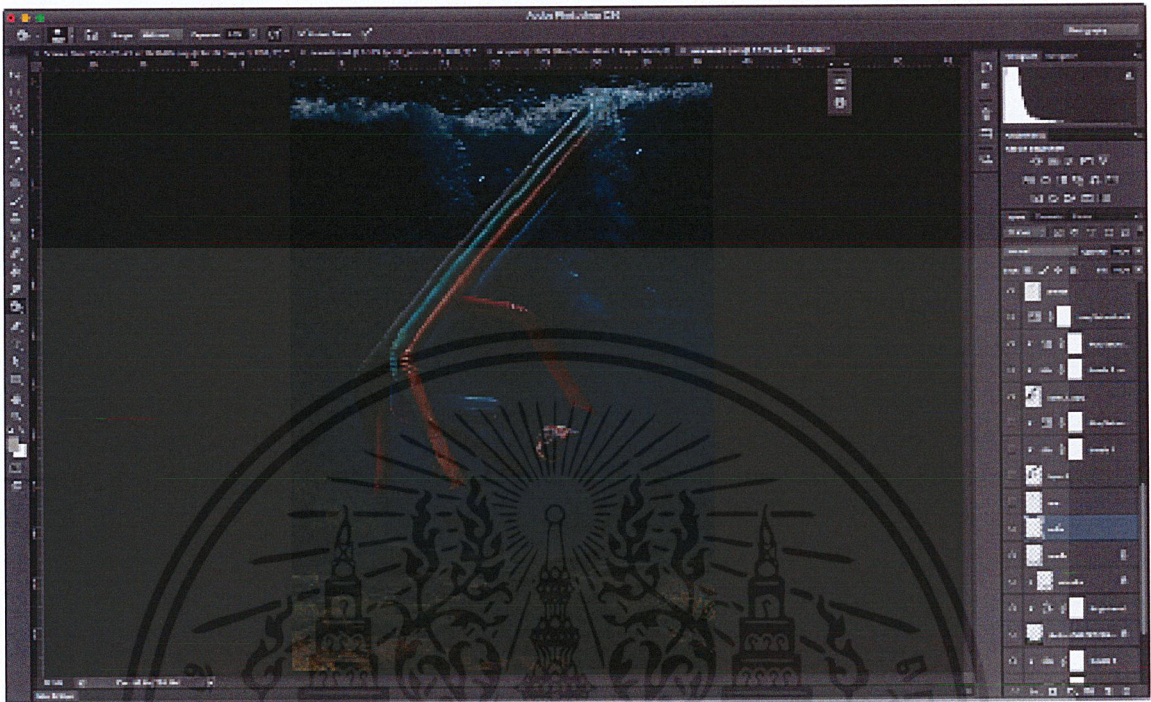
11 ใส่ภาพฟองอากาศใต้น้ำด้านหลัง layer ของหลอดเพื่อให้ภาพมีความเคลื่อนไหว



ภาพ 4.39 ขั้นตอนการรีทัชที่ 11

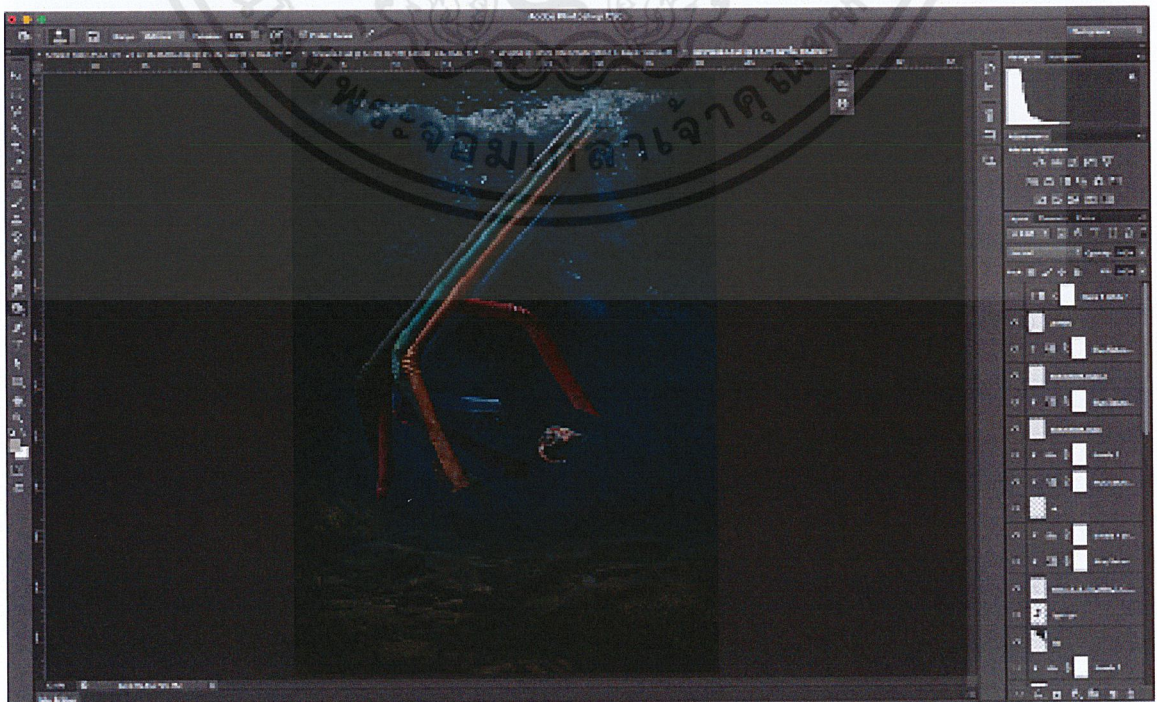
เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12 ใช้เครื่องมือ brush tool เลือกสีดำแล้วปรับ opacity ตามต้องการ เพื่อเพิ่มเงาของหลอดที่สะท้อนลงพื้นทะเล



ภาพ 4.40 ขั้นตอนการรีทัชที่ 12

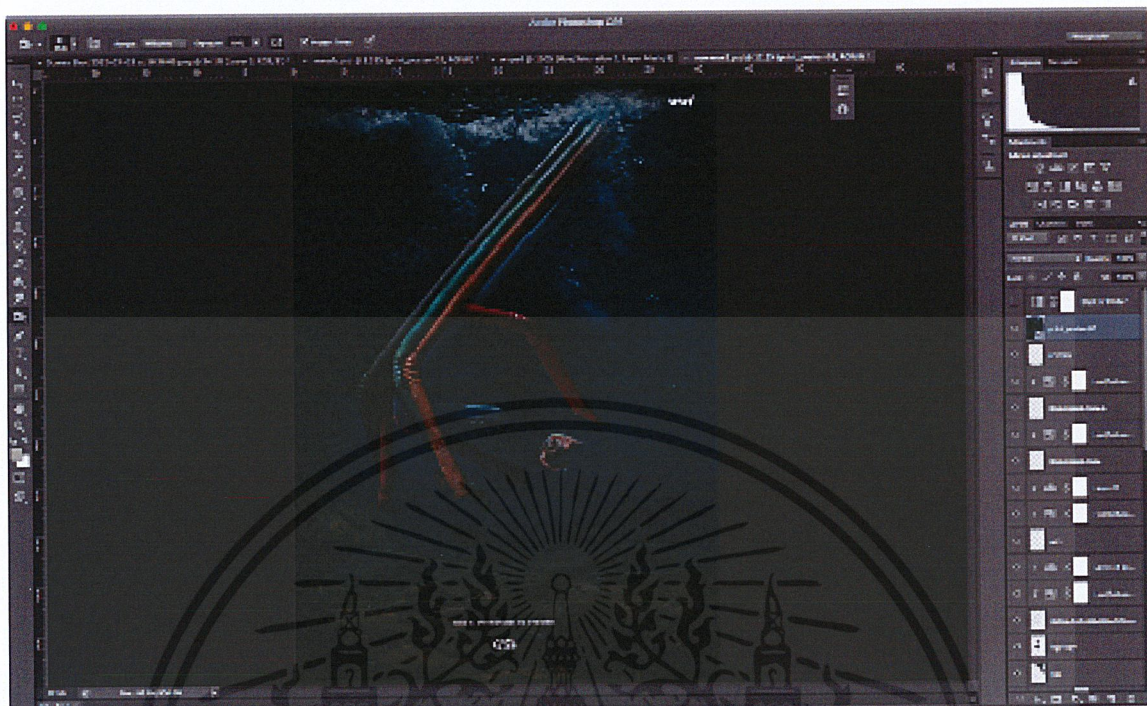
13 ใช้เครื่องมือ brush tool ใช้เป็นสีเข้มแล้วปรับ opacity ตามต้องการเพื่อเพิ่มกรอบของรูป



ภาพ 4.41 ขั้นตอนการรีทัชที่ 13

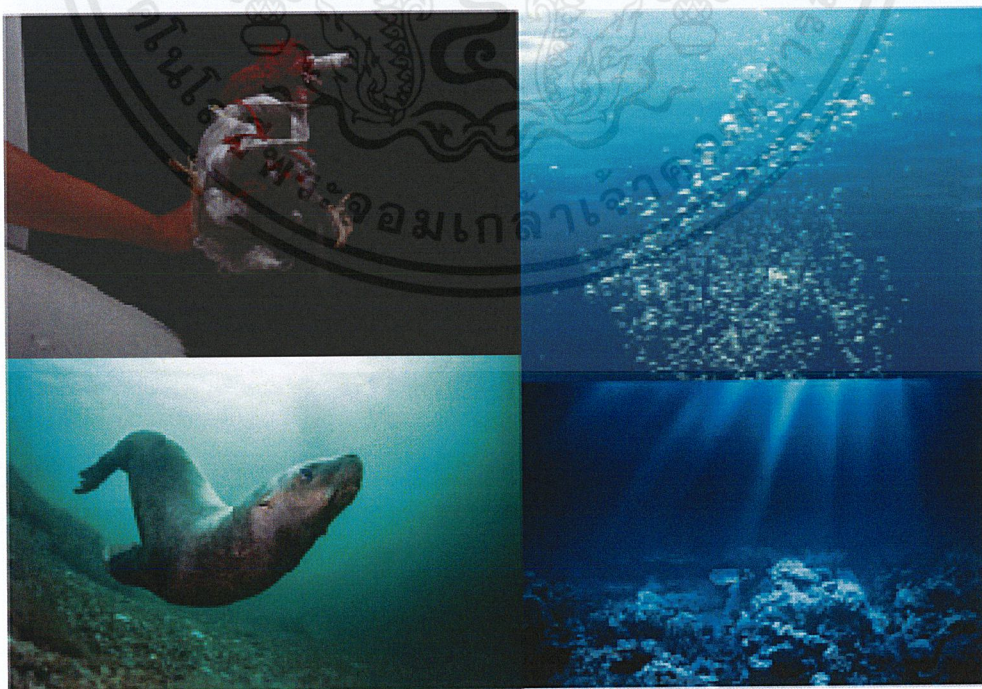
เอกสารนี้เป็นเอกสารทงสวนวโสาหะการใงาบทศกษาเพือปอนญาตในาไปใ้ประยชนดานการคา
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14 นำภาพที่จัดวางเสร็จเรียบร้อยแล้วมาวางโลโก้และกอบปีแคมเปญ



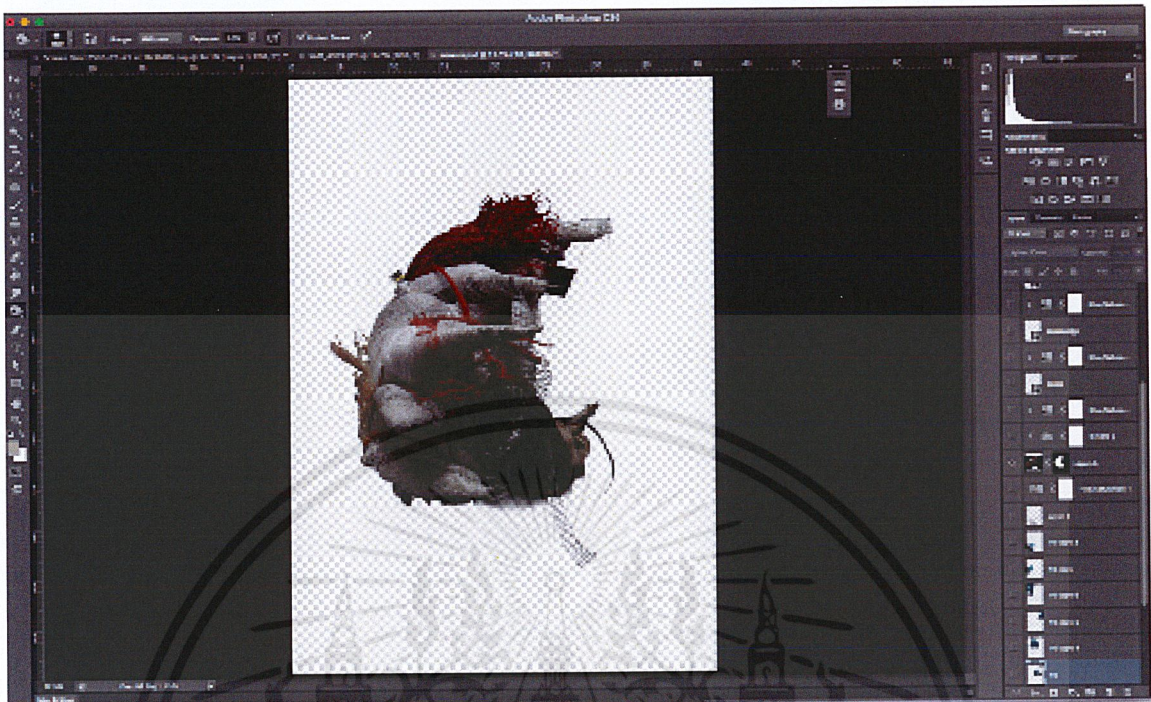
ภาพ 4.42 ขั้นตอนการรีทัชที่ 14

4.2.4 ภาพโปสเตอร์ปีศาจกรงเล็บเชือก,แหของชาวประมงกำลังไล่ล่าแมวน้ำ
1 Material ที่ใช้ในการรีทัช



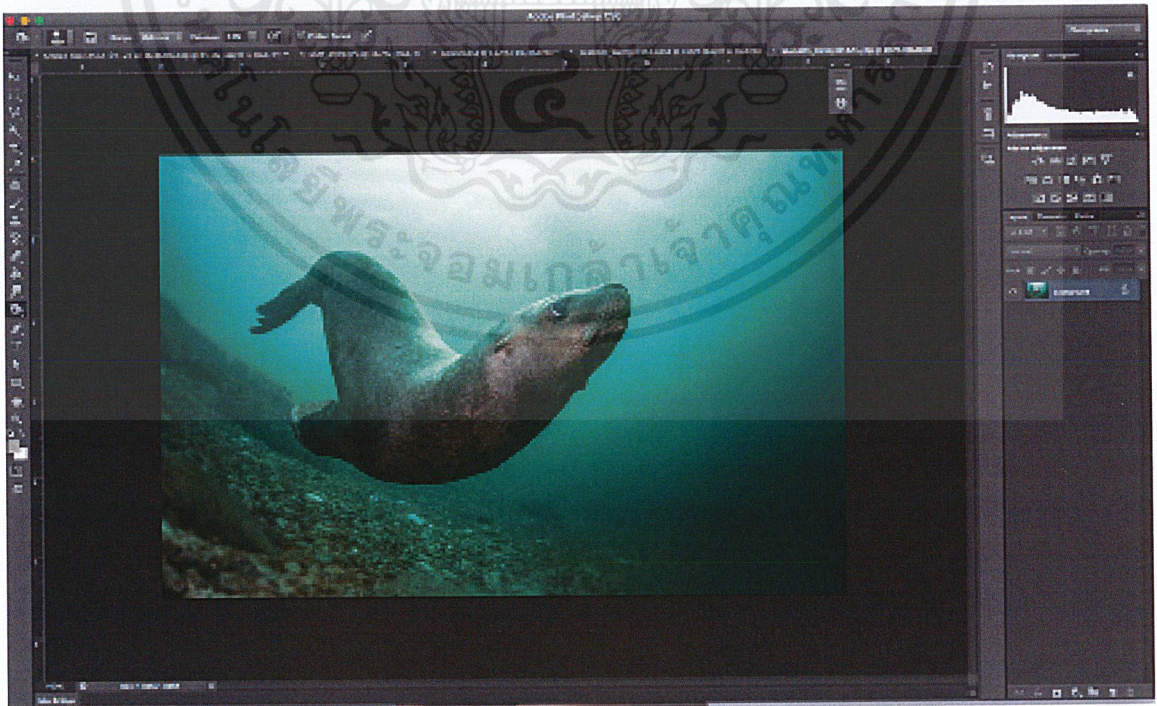
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการภาพ 4.43 ขั้นตอนการรีทัชที่ 1 อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 ใช้เครื่องมือ pen tool ได้ค้ตามรูปทรงของกรงเล็บ



ภาพ 4.44 ขั้นตอนการรีทัชที่ 2

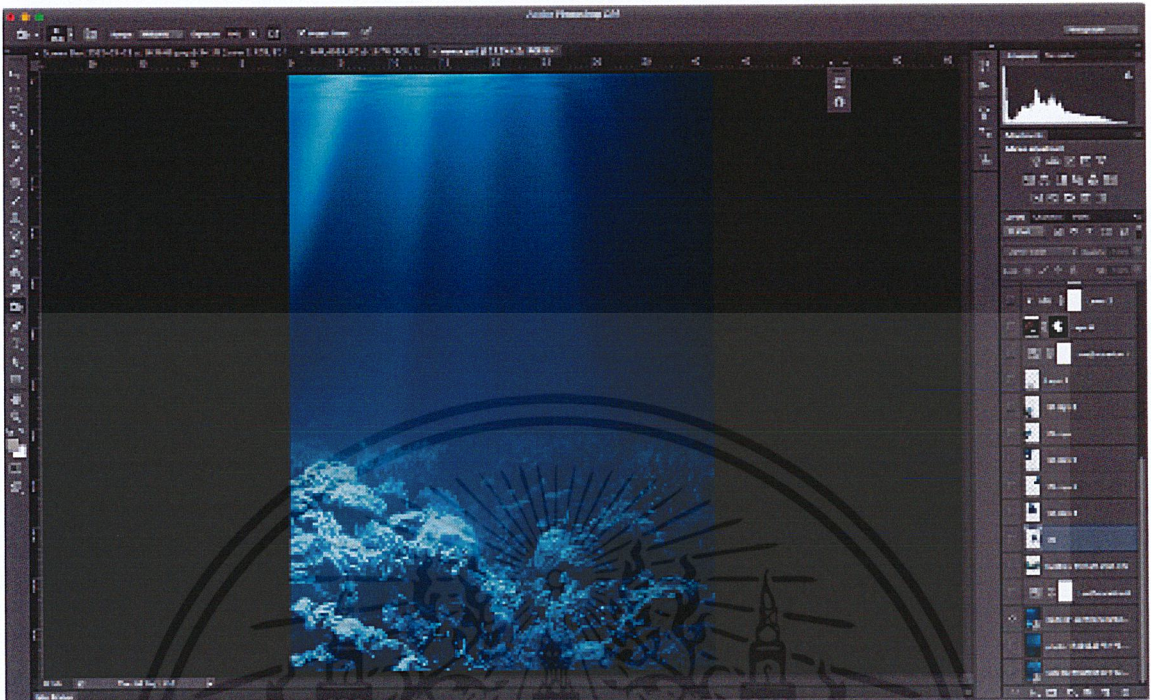
3 เลือกรูปสัตว์ทะเลที่เราต้องการ



ภาพ 4.45 ขั้นตอนการรีทัชที่ 3

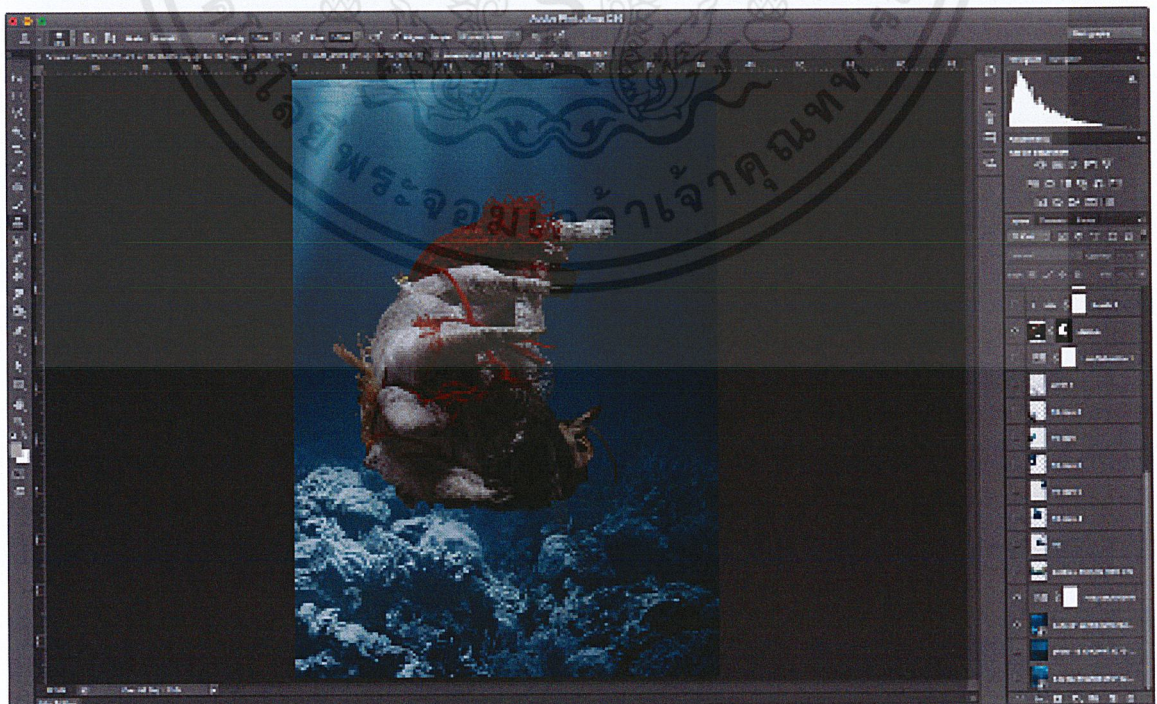
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6 นำภาพพื้นหลังที่ต้องการไว้ layer หลังสุด



ภาพ 4.48 ขั้นตอนการรีทัชที่ 6

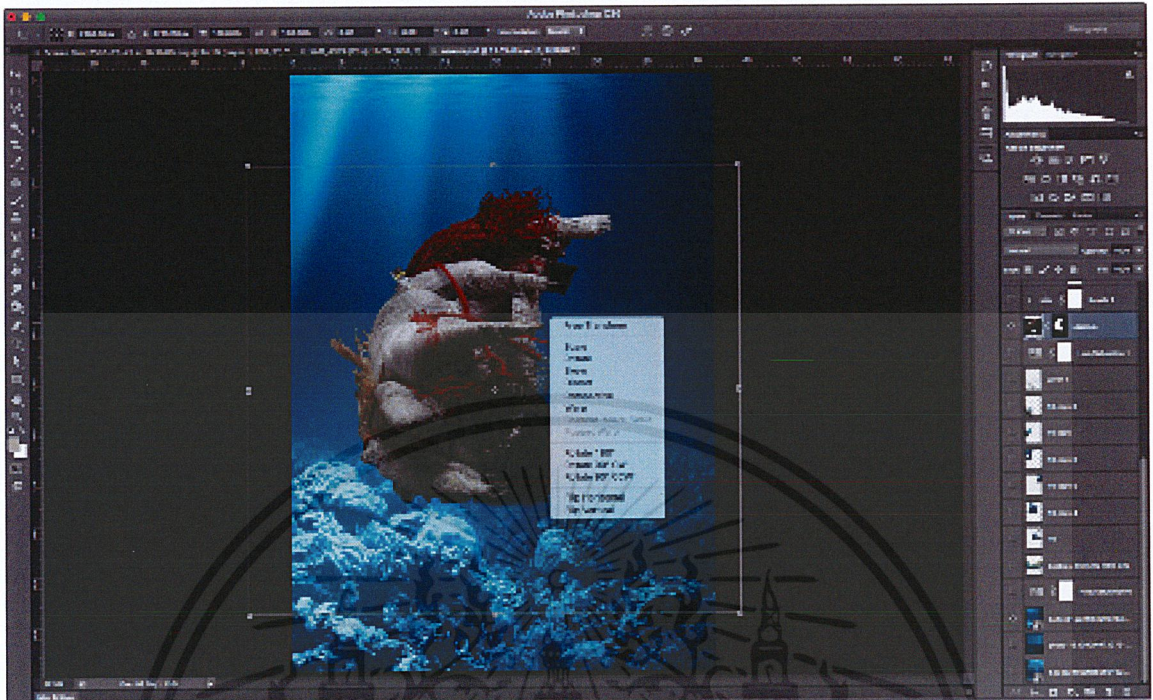
7 นำรูปทรงเล็บที่ได้คัทมาวาง ใช้เครื่องมือ clone stamp tool, patch tool, dodge tool ปรับแต่งภาพให้สมบูรณ์



ภาพ 4.49 ขั้นตอนการรีทัชที่ 7

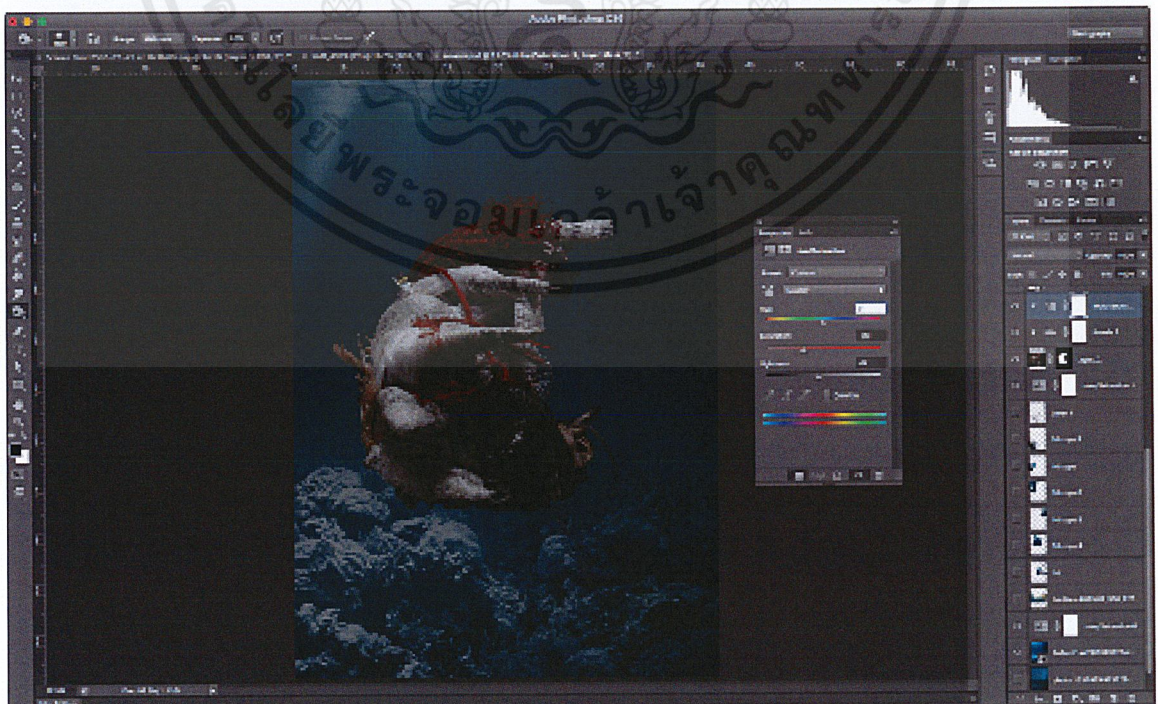
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8 กดคลิกขวาที่รูป เลือก warp, perspective ปรับรูปให้มีมิติมากขึ้น



ภาพ 4.50 ขั้นตอนการรีทัชที่ 8

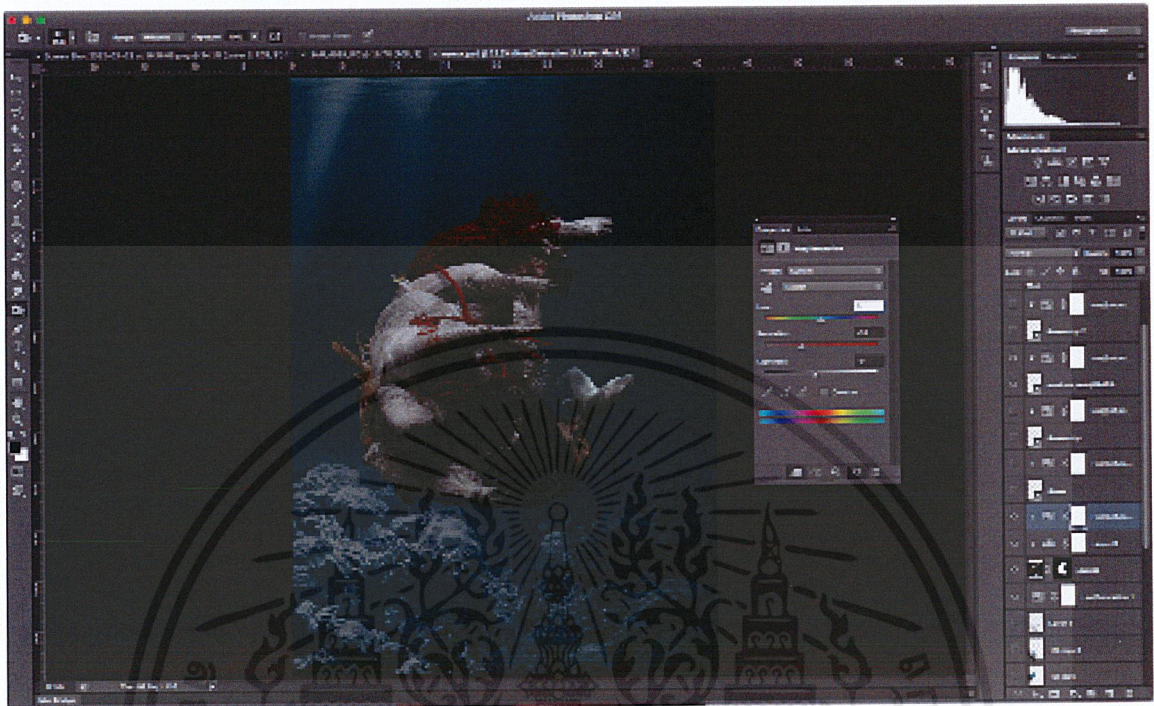
9 ปรับสีทรงเล็บให้เข้ากับพื้นหลัง โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.51 ขั้นตอนการรีทัชที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10 นำรูปสัตว์ที่ได้คัทมาไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการปรับสีรูปสัตว์ให้เข้ากับบรรยากาศ โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.52 ขั้นตอนการรีทัชที่ 10

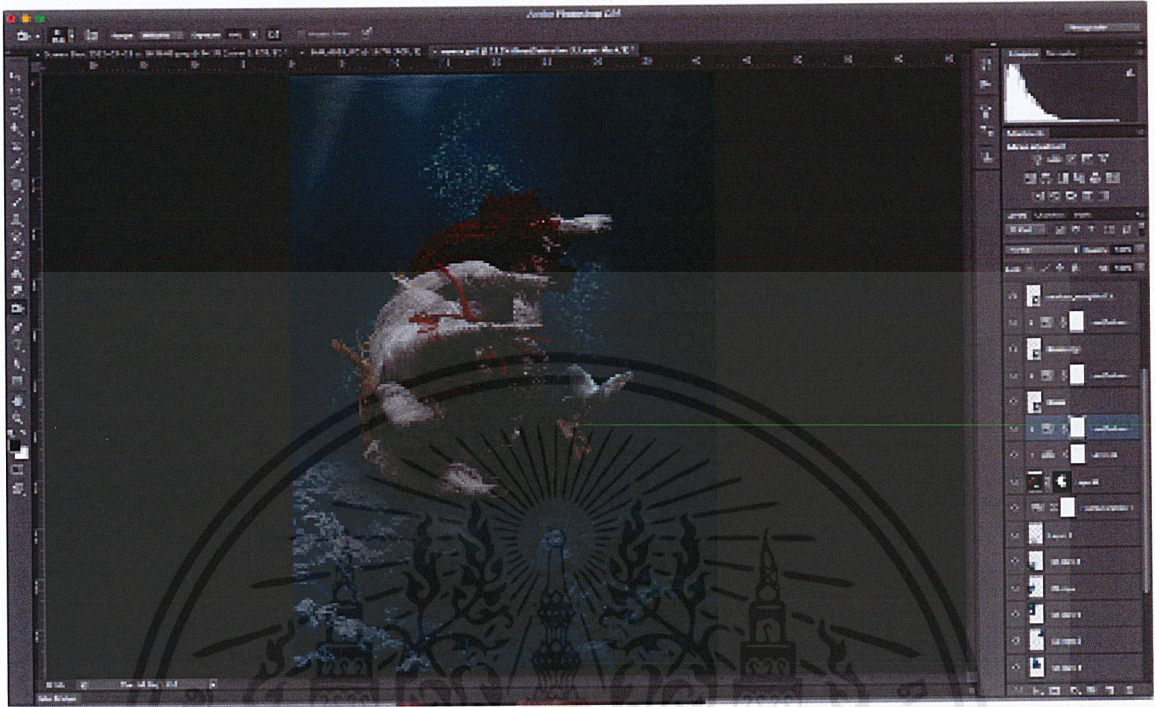
11 ใส่ภาพฟองอากาศใต้น้ำด้านหลัง layer ของกรงเล็บเพื่อให้ภาพมีความเคลื่อนไหว



ภาพ 4.53 ขั้นตอนการรีทัชที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารทบทวนวิชาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรณำไปใช้

12 ใช้เครื่องมือ brush tool เลือกสีดำแล้วปรับ opacity ตามต้องการ เพื่อเพิ่มเงาของ
กรงเล็บที่สะท้อนลงพื้นทะเล



ภาพ 4.54 ขั้นตอนการรีทัชที่ 12

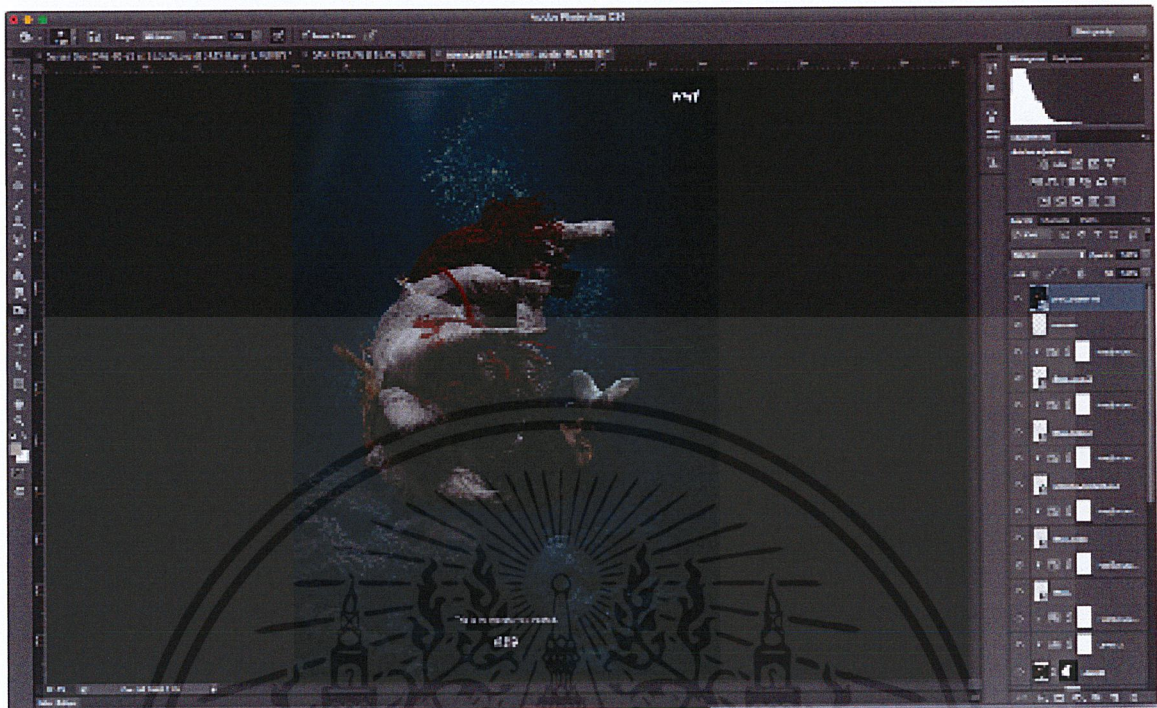
13 ใช้เครื่องมือ brush tool ใช้เป็นสีเข้มแล้วปรับ opacity ตามต้องการเพื่อเพิ่มกรอบ
ของรูป



ภาพ 4.55 ขั้นตอนการรีทัชที่ 13

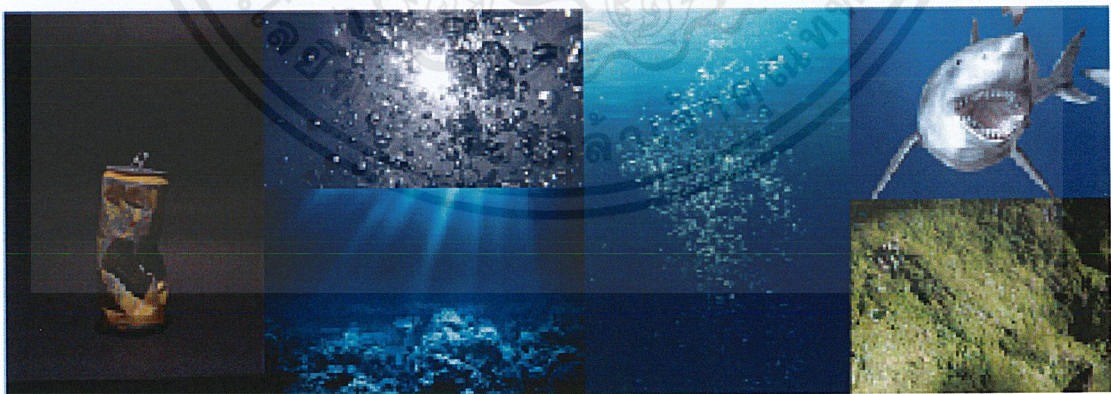
เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14 นำภาพที่จัดวางเสร็จเรียบร้อยแล้วมาวางโลโก้และกอปปี้แคมเปญ



ภาพ 4.56 ขั้นตอนการรีทัชที่ 14

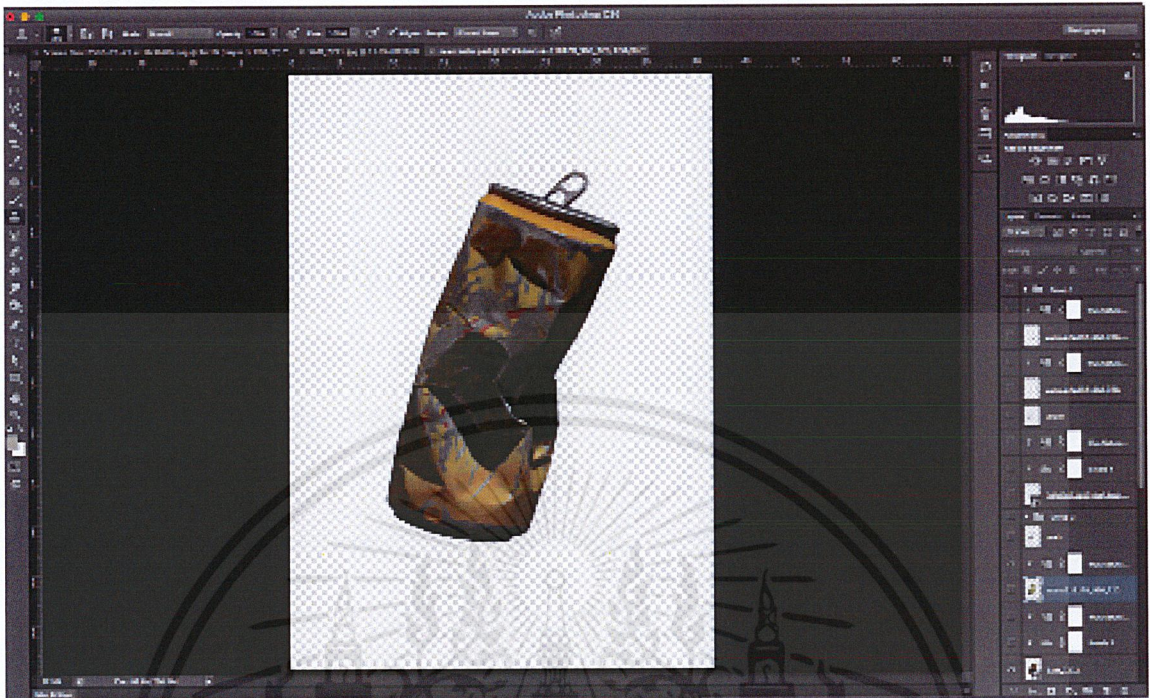
4.2.5 โปสเตอร์กระป๋องไล่ฆ่าฉลาม 1 Material ที่ใช้ในการรีทัช



ภาพ 4.57 ขั้นตอนการรีทัชที่ 1

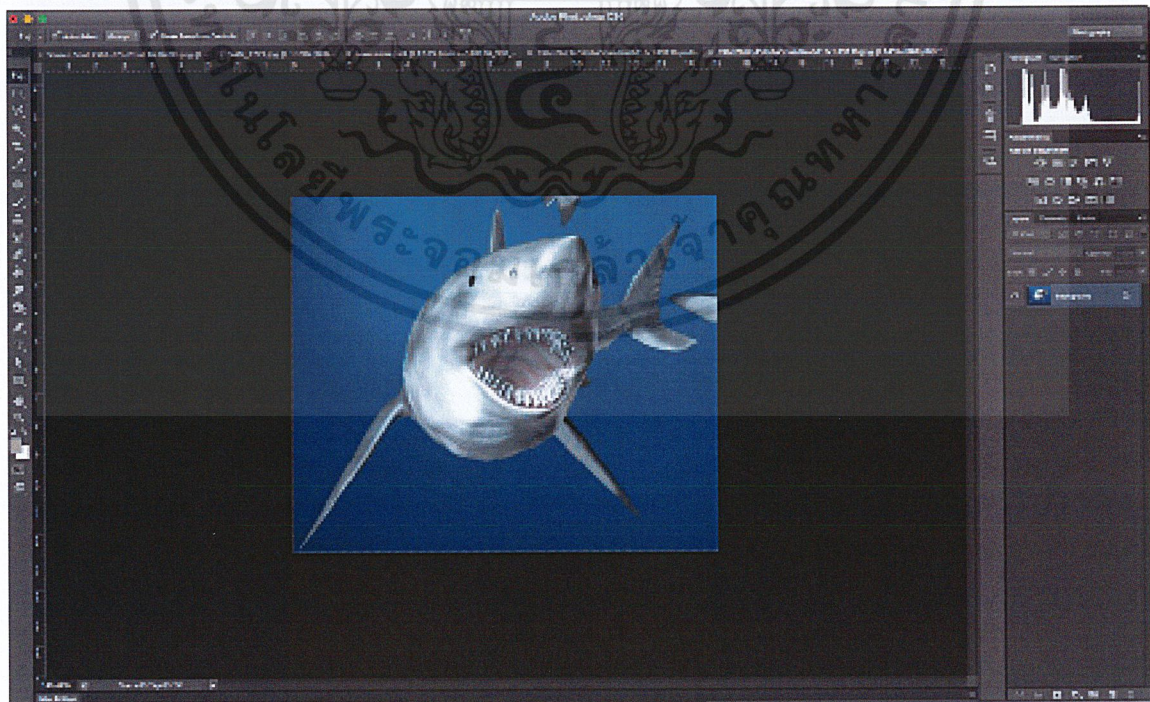
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 ใช้เครื่องมือ pen tool ได้ค้ตามรูปทรงของกระป๋อง



ภาพ 4.58 ขั้นตอนการรีทัชที่ 2

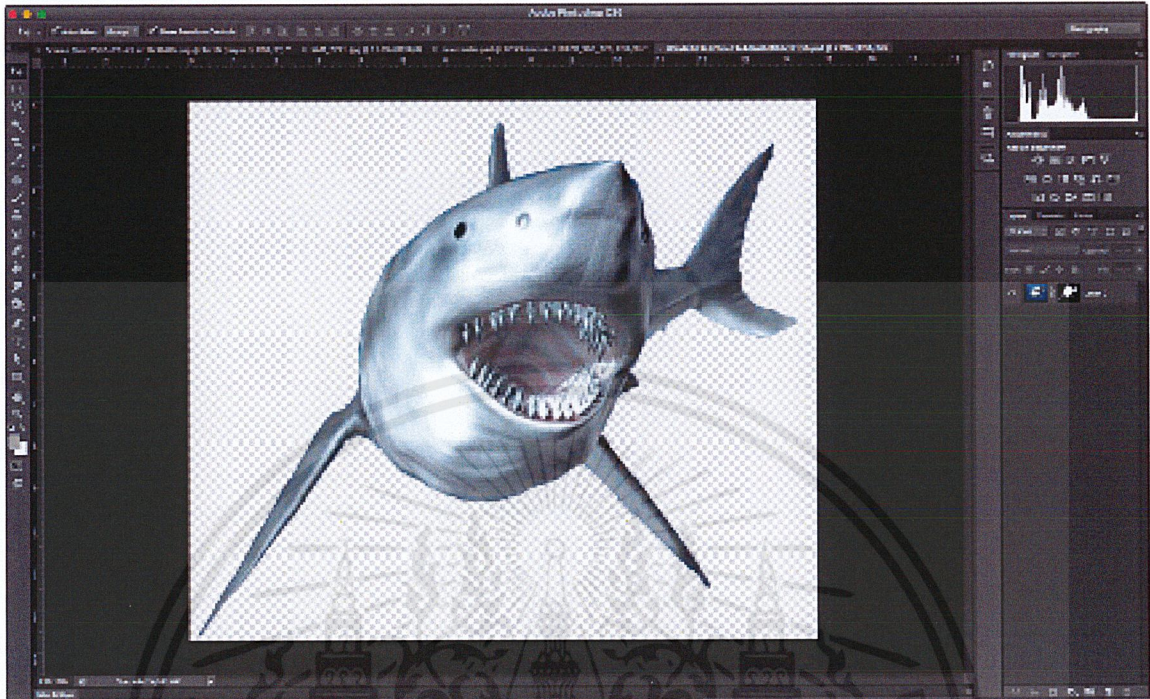
3 เลือกรูปสัตว์ทะเลที่เราต้องการ



ภาพ 4.59 ขั้นตอนการรีทัชที่ 3

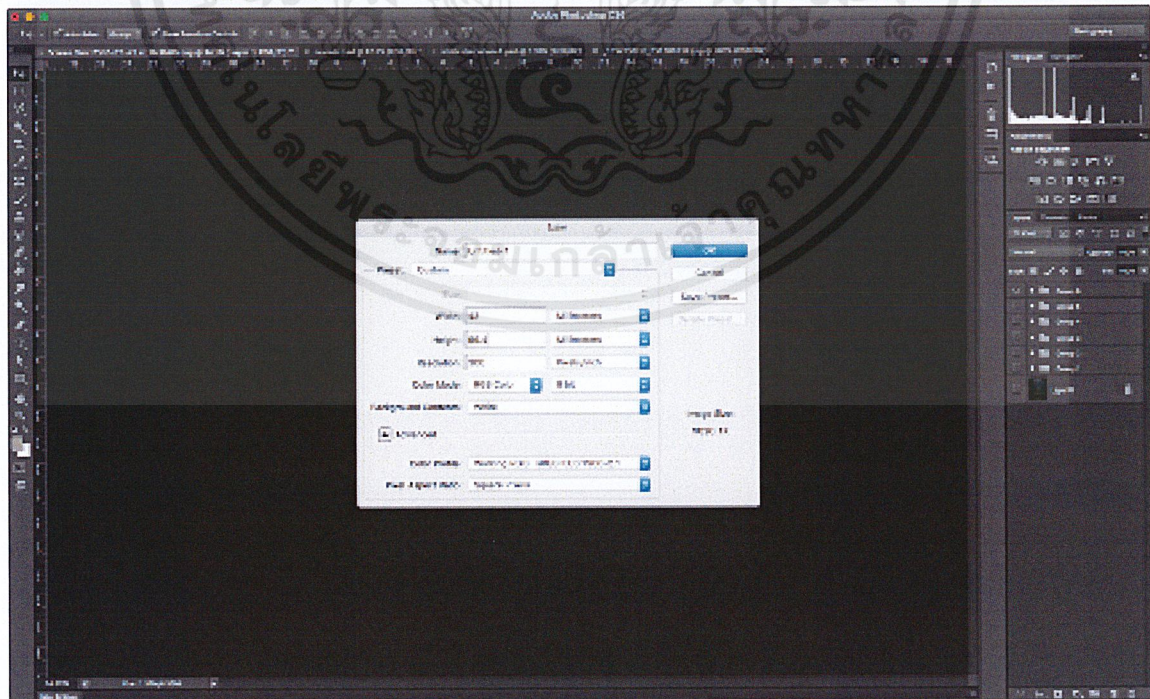
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4 ตัดด้วยเครื่องมือ pen tool



ภาพ 4.60 ขั้นตอนการรีทัชที่ 4

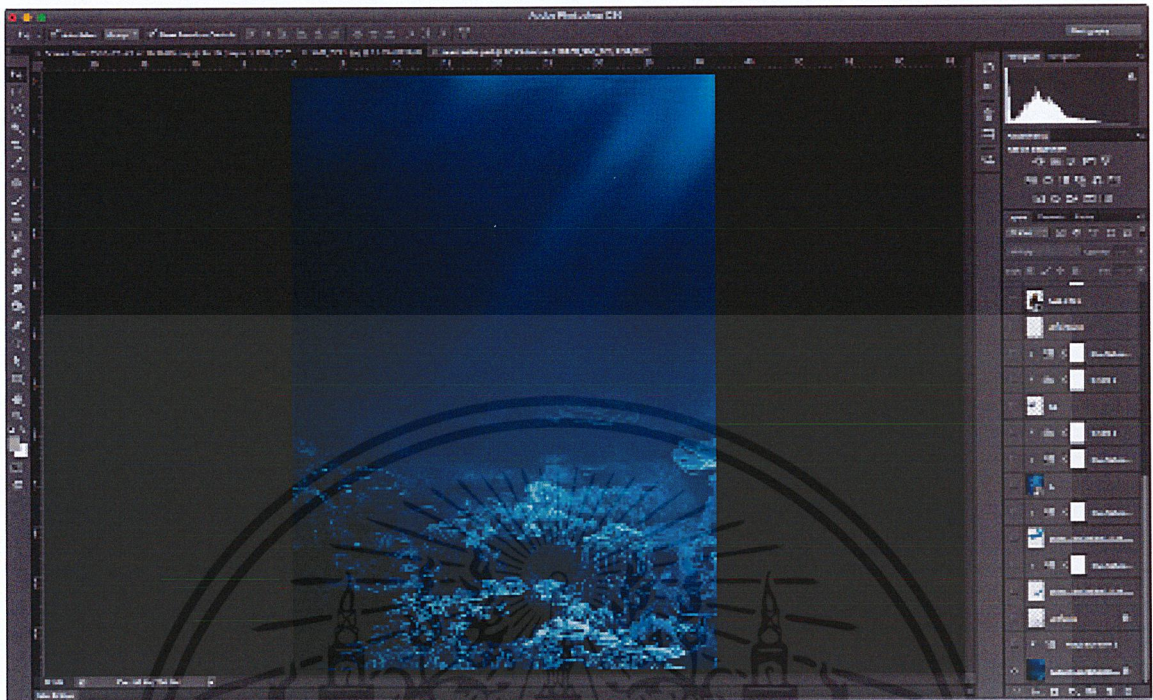
5 ตั้งค่า art board 42x59.4 mm



ภาพ 4.61 ขั้นตอนการรีทัชที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6 นำภาพพื้นหลังที่ต้องการไว้ layer หลังสุด



ภาพ 4.62 ขั้นตอนการรีทัชที่ 6

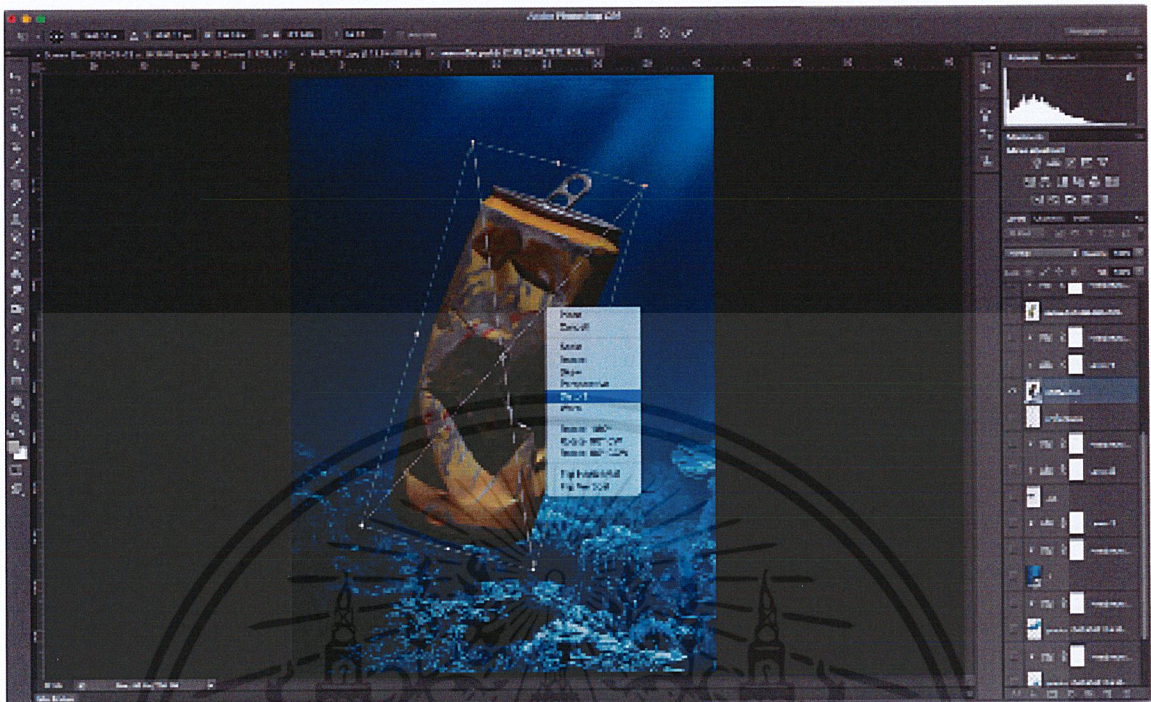
7 นำรูปกระป๋องที่ได้คัทมาวาง ใช้เครื่องมือ clone stamp tool, patch tool, dodge tool ปรับแต่งภาพให้สมบูรณ์



ภาพ 4.63 ขั้นตอนการรีทัชที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8 กดคลิกขวาที่รูป เลือก warp, perspective ปรับรูปให้มีมิติมากขึ้น



ภาพ 4.64 ขั้นตอนการรีทัชที่ 8

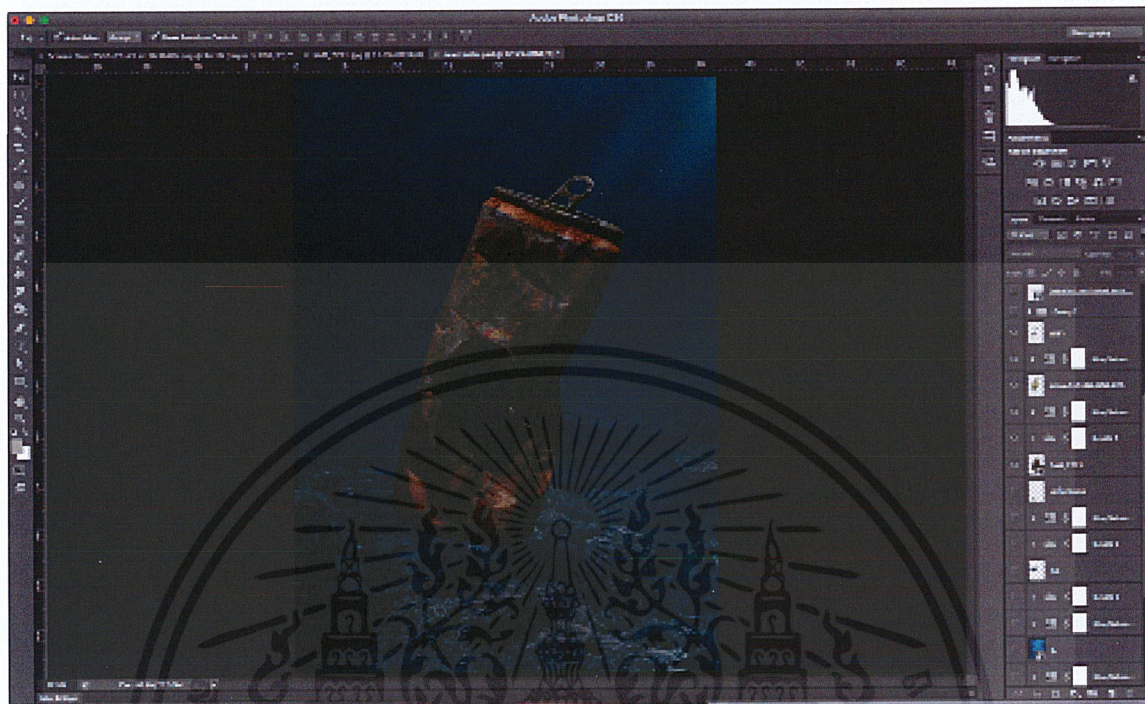
9 ปรับสีแก้วให้เข้ากับพื้นหลัง โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.65 ขั้นตอนการรีทัชที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10 ใส่ตะไคร้บนกระป๋องเพื่อให้กระป๋องดูเก่า กดที่ layer ตะไคร้แล้วเลือก multiply ปรับ opacity ให้จางลงเล็กน้อย ลบส่วนที่เกินจากกระป๋องออก



ภาพ 4.66 ขั้นตอนการรีทัชที่ 10

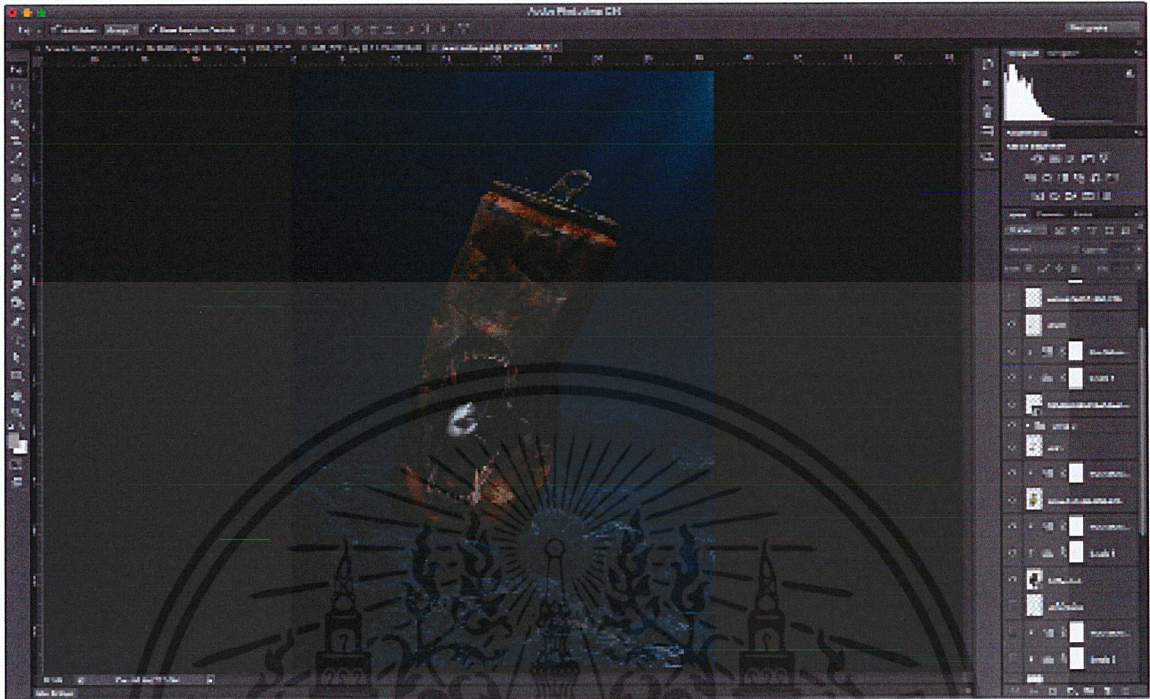
11 นำรูปสัตว์ที่ได้คัทมาไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการปรับสีรูปสัตว์ให้เข้ากับบรรยากาศ โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.67 ขั้นตอนการรีทัชที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การเขียนเพื่อใช้การศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่แบบเชิงพาณิชย์ในทางใดๆ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12 วาดปากและฟันขึ้นมาโดยใช้เครื่องมือ brush tool



ภาพ 4.68 ขั้นตอนการรีทัชที่ 12

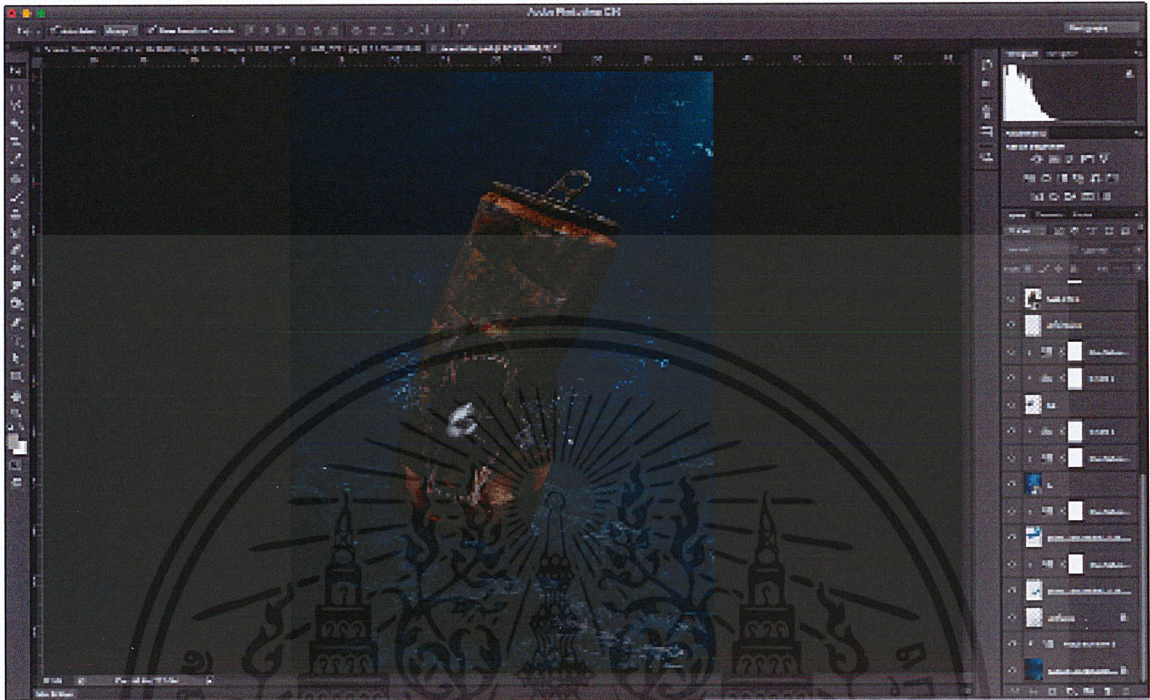
13 ใส่ภาพฟองอากาศใต้น้ำด้านหลัง layer ของแก้วเพื่อให้ภาพมีความเคลื่อนไหว



ภาพ 4.69 ขั้นตอนการรีทัชที่ 13

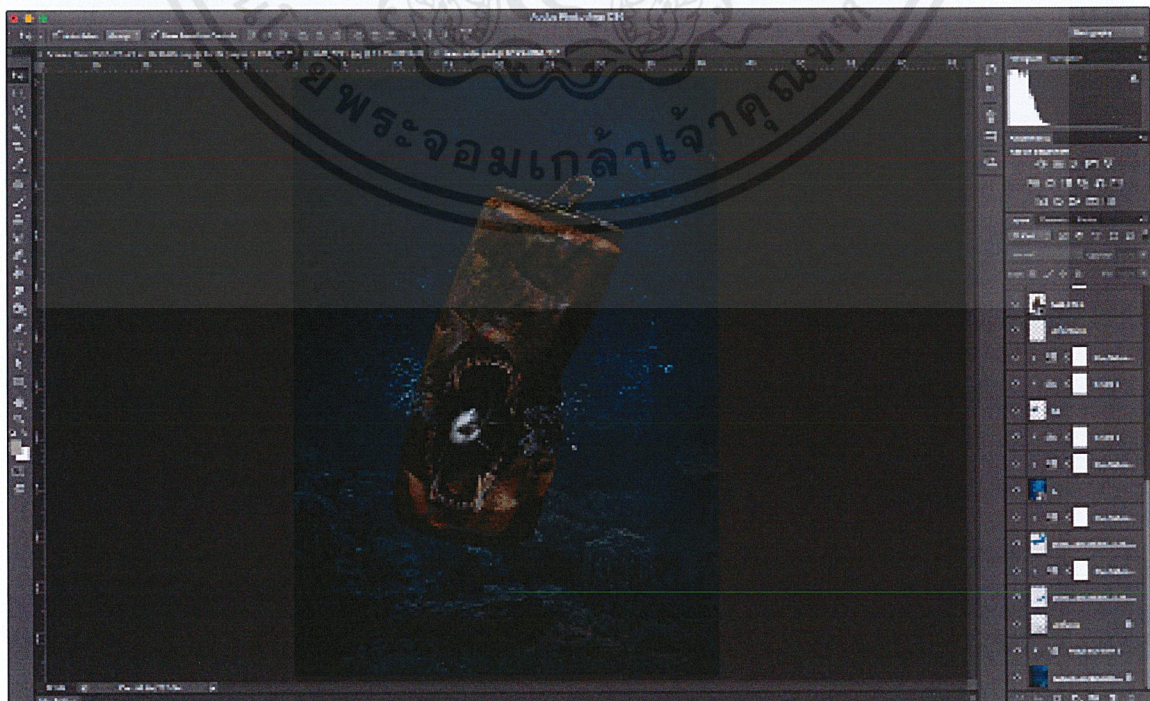
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14 ใช้เครื่องมือ brush tool เลือกสีดำแล้วปรับ opacity ตามต้องการ เพื่อเพิ่มเงาของ กระจกที่สะท้อนลงพื้นทะเล



ภาพ 4.70 ขั้นตอนการรีทัชที่ 14

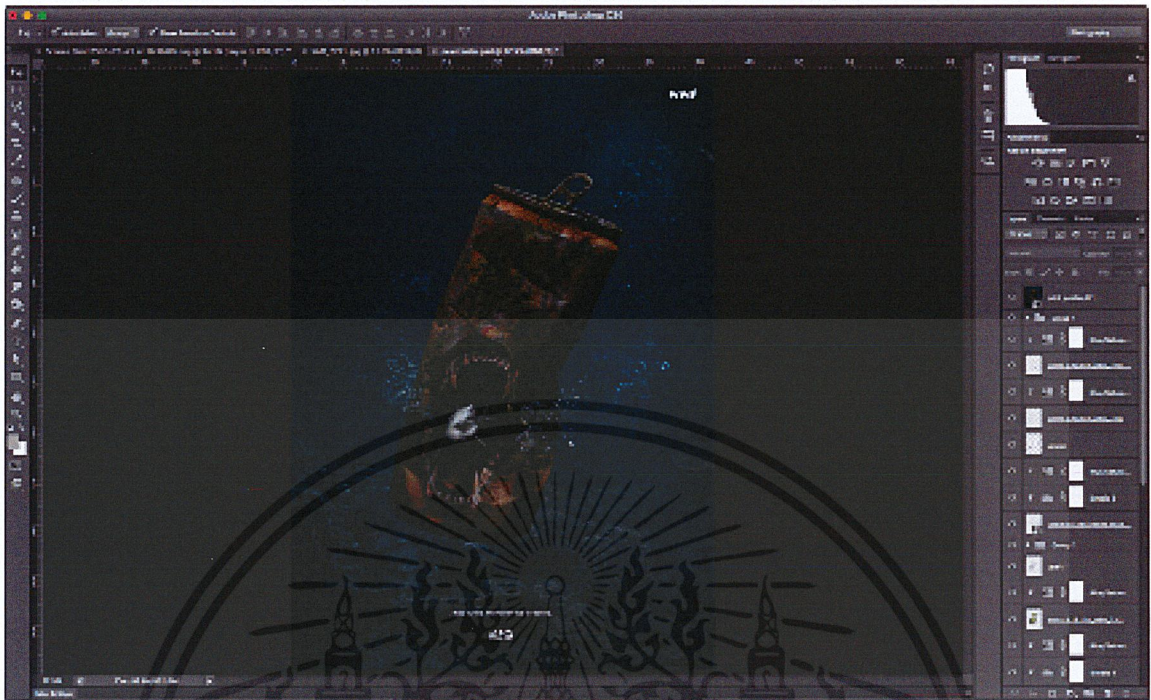
15 ใช้เครื่องมือ brush tool ใช้เป็นสีเข้มแล้วปรับ opacity ตามต้องการเพื่อเพิ่มกรอบ ของรูป



ภาพ 4.71 ขั้นตอนการรีทัชที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

16 นำภาพที่จัดวางเสร็จเรียบร้อยแล้วมาวางโลโก้และกอปปี้แคมเปญ

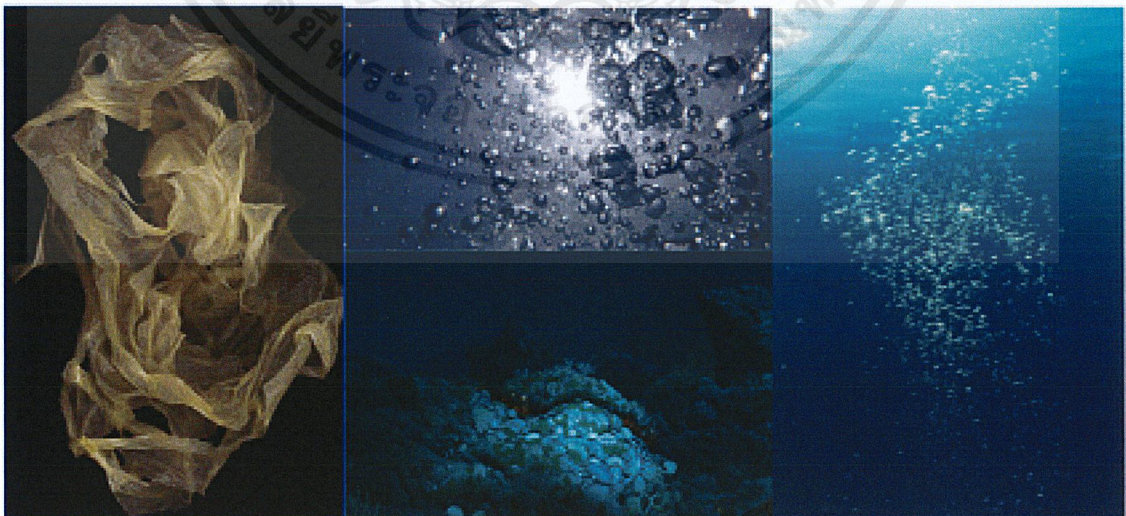


ภาพ 4.72 ขั้นตอนการรีทัชที่ 16

4.2.6 โปสเตอร์ฉลามโดนถุงพลาสติกรัด

1 Material ที่ใช้ในการรีทัช

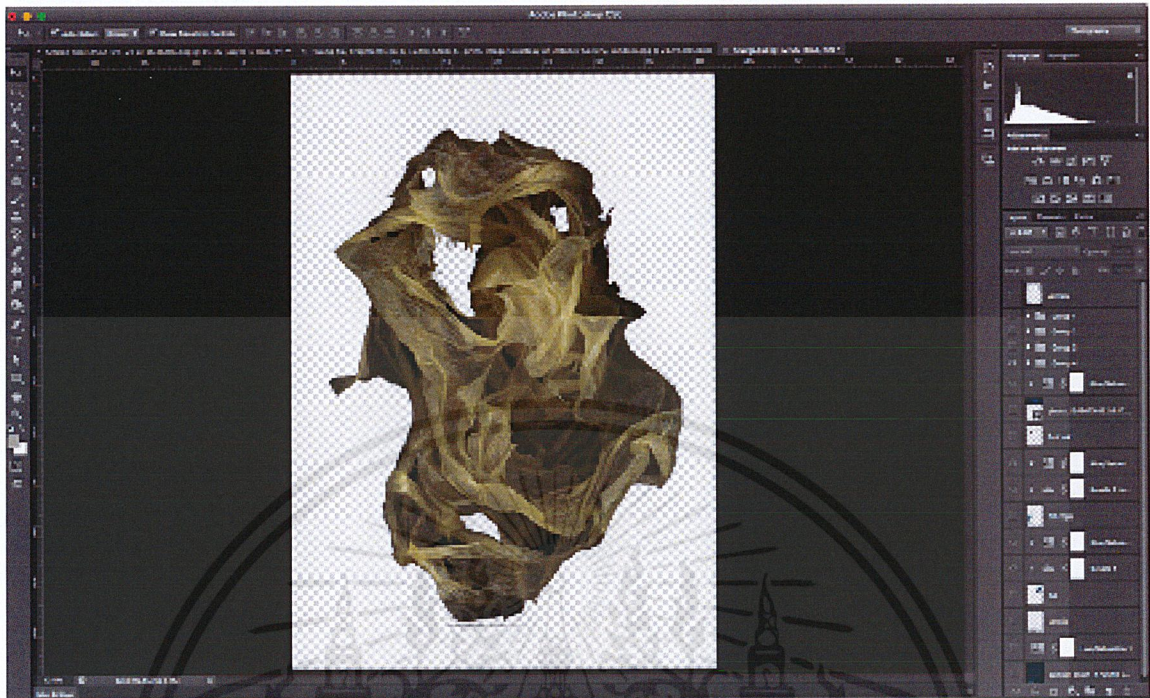
ภาพจาก http://www.octobergallery.co.uk/artists/huang_xu/index.shtml



ภาพ 4.73 ขั้นตอนการรีทัชที่ 1

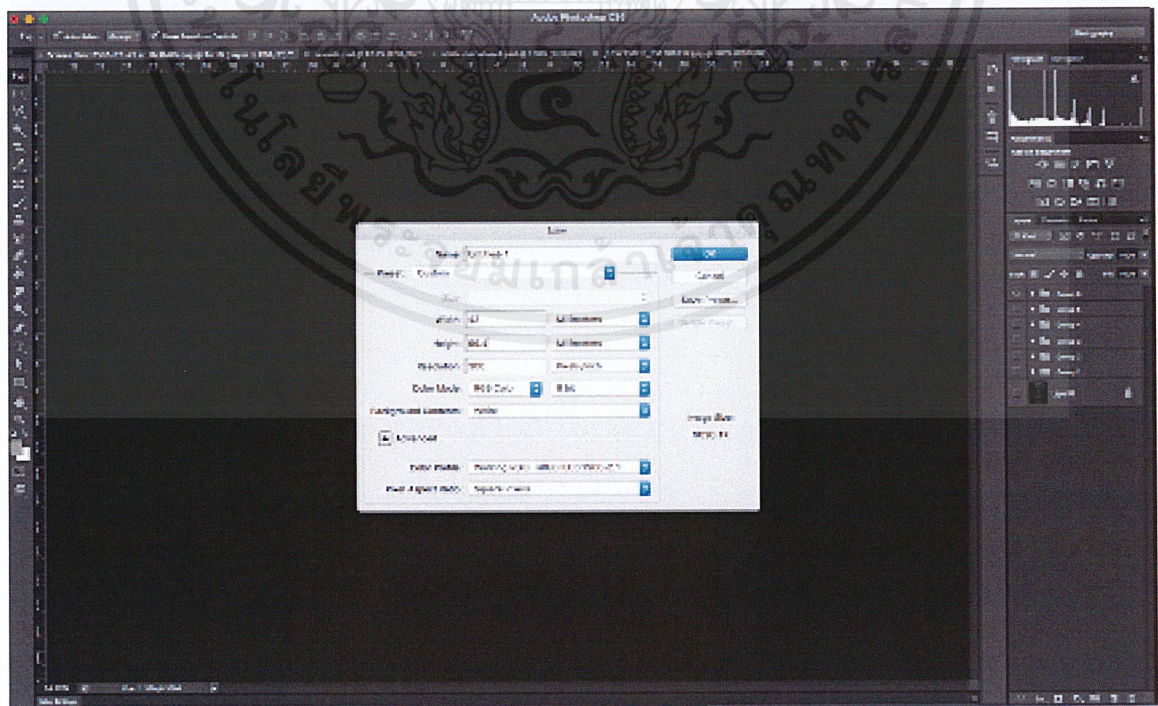
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 ใช้เครื่องมือ pen tool ได้คัทตามรูปทรงของถุงพลาสติก



ภาพ 4.74 ขั้นตอนการรีทัชที่ 2

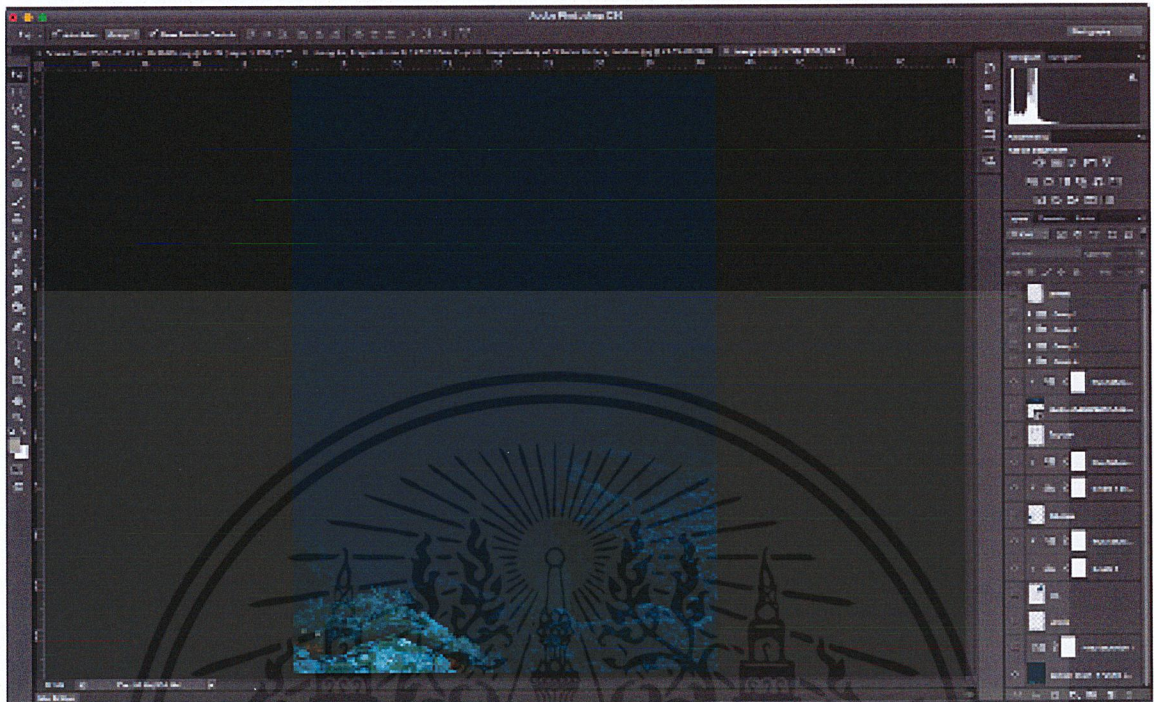
3 ตั้งค่า art board 42x59.4 mm



ภาพ 4.75 ขั้นตอนการรีทัชที่ 3

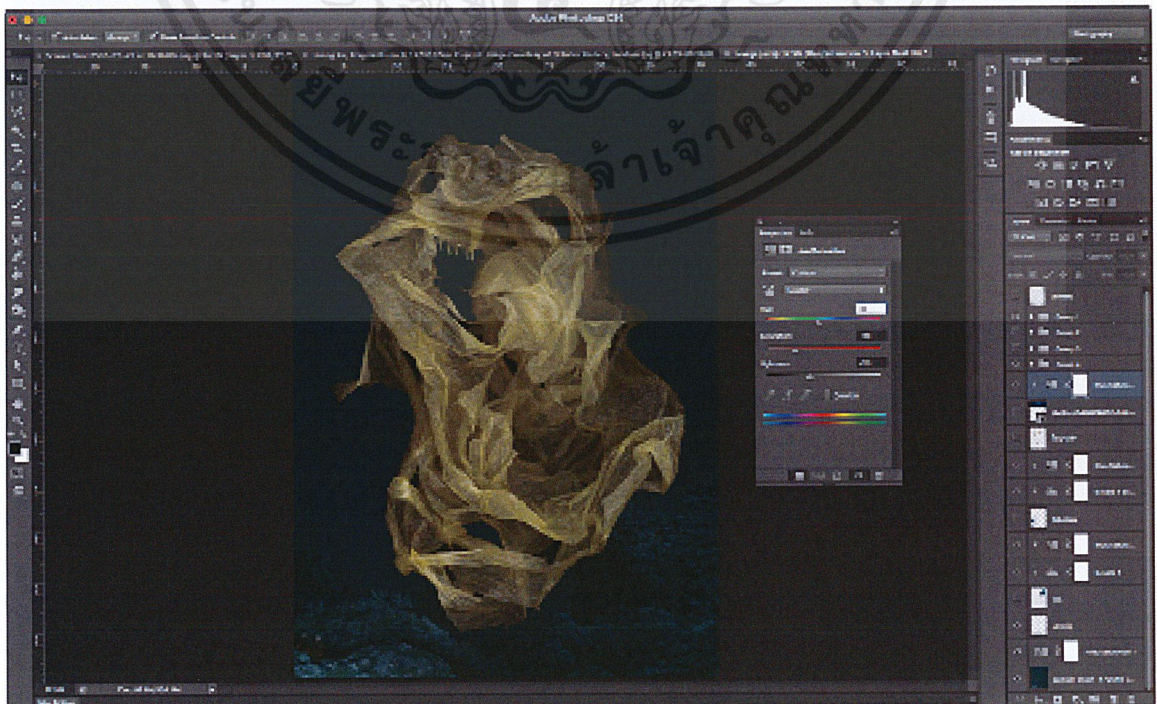
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4 นำภาพพื้นหลังที่ต้องการไว้ layer หลังสุด



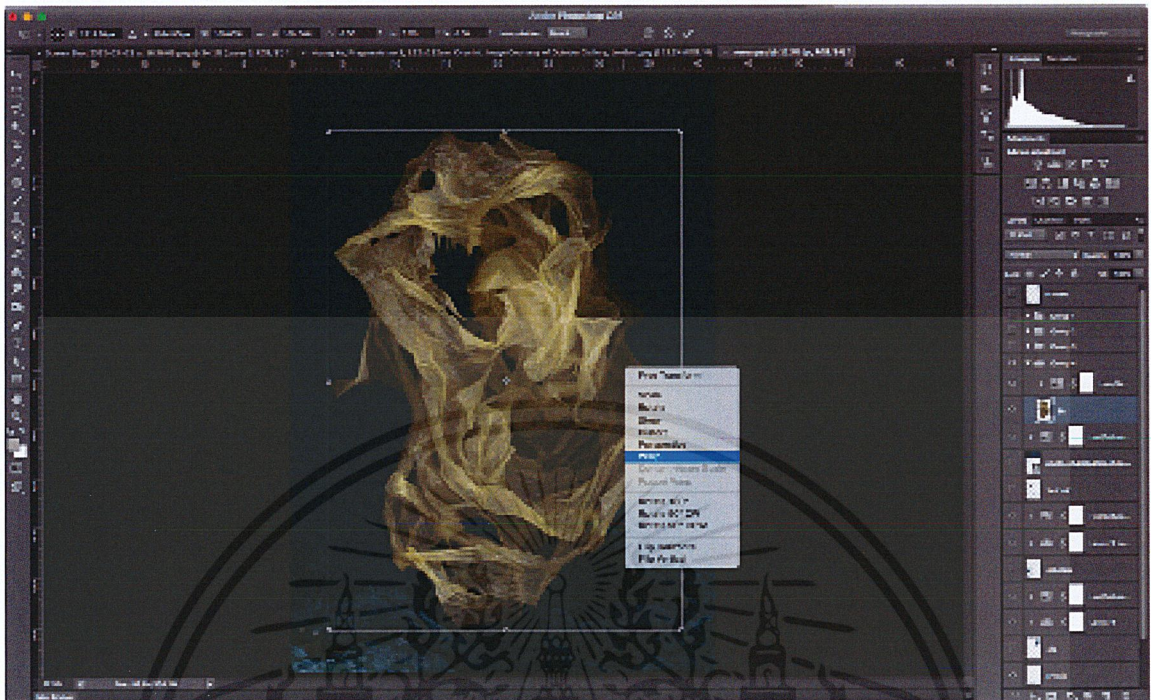
ภาพ 4.76 ขั้นตอนการรีทัชที่ 4

5 นำรูปถุงพลาสติกที่ไดค์ทมาวาง ใช้เครื่องมือ clone stamp tool, patch tool, dodge tool ปรับแต่งภาพให้สมบูรณ์



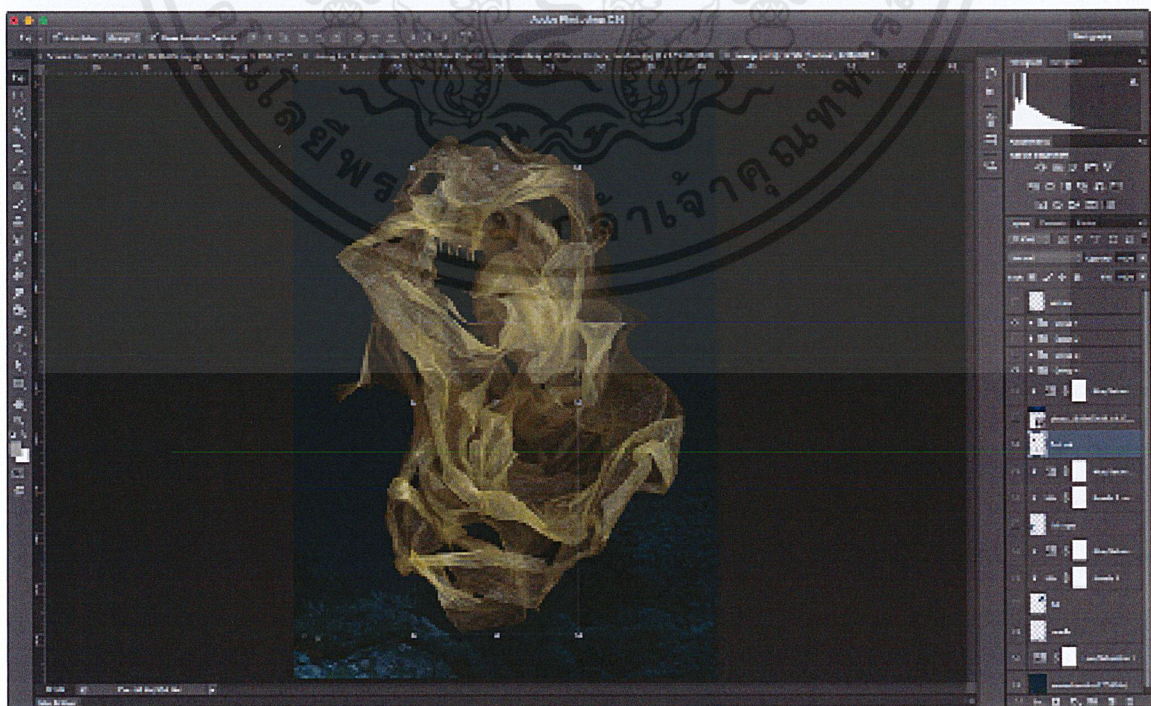
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการภาพ 4.77 ขั้นตอนการรีทัชที่ 5อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6 กดคลิกขวาที่รูป เลือก warp, perspective ปรับรูปให้มีมิติมากขึ้น



ภาพ 4.78 ขั้นตอนการรีทัชที่ 6

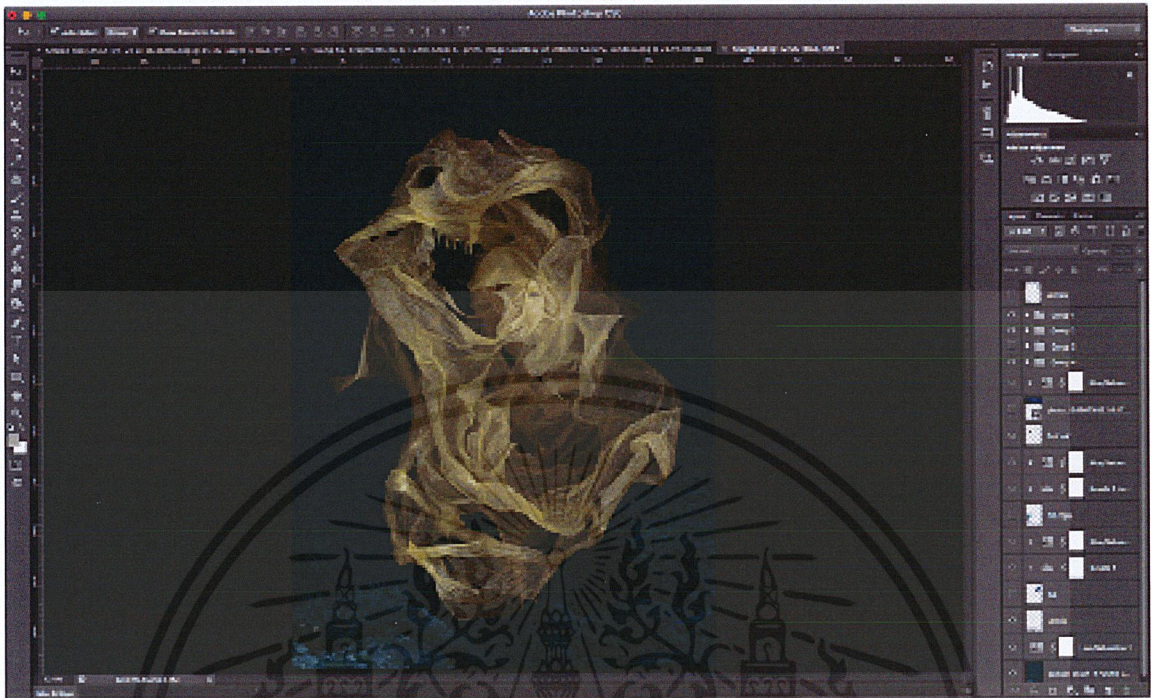
7 ปรับสีถุงพลาสติกให้เข้ากับพื้นหลัง โดยใช้เครื่องมือ brightness/contrast, Levels, hue/saturation, color balance



ภาพ 4.79 ขั้นตอนการรีทัชที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8 วาดรูปฉลามที่เหมือนโดนถุงพลาสติกรัดอยู่ข้างในโดยใช้เครื่องมือ
brush tool



ภาพ 4.80 ขั้นตอนการรีทัชที่ 8

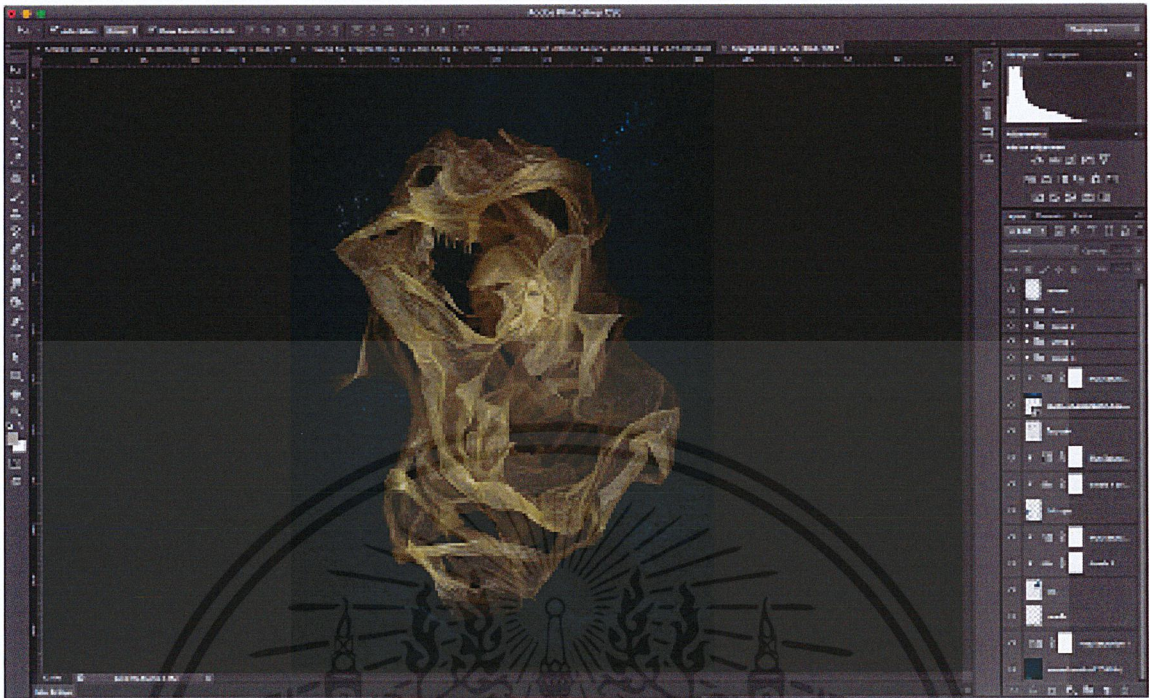
9 ใส่ภาพฟองอากาศใต้น้ำด้านหลัง layer ของแก้วเพื่อให้ภาพมีความเคลื่อนไหว



ภาพ 4.81 ขั้นตอนการรีทัชที่ 9

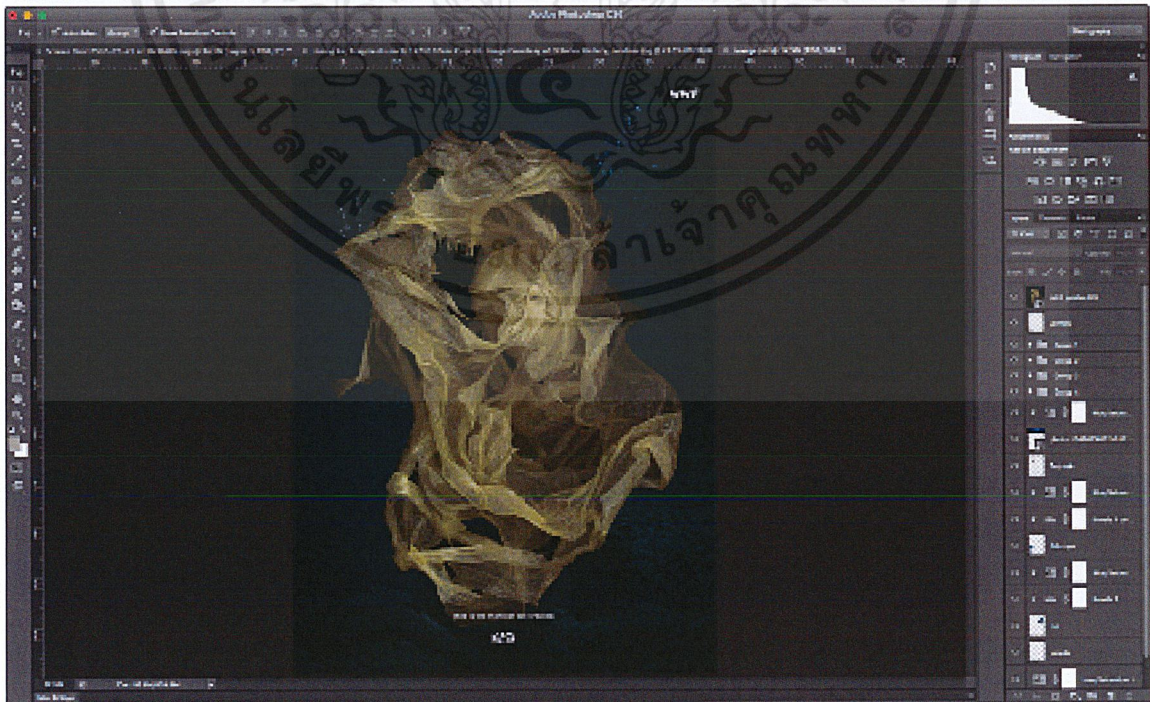
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10 ใช้เครื่องมือ brush tool ใช้เป็นสีเข้มแล้วปรับ opacity ตามต้องการเพื่อเพิ่มกรอบ



ภาพ 4.82 ขั้นตอนการรีทัชที่ 10

11 ใช้เครื่องมือ brush tool ใช้เป็นสีเข้มแล้วปรับ opacity ตามต้องการเพื่อเพิ่มกรอบของรูป



ภาพ 4.83 ขั้นตอนการรีทัชที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 กระบวนการทำแผ่นพับ

เมื่อเราได้ขนาดของแผ่นพับคือ a4 จึงนำข้อมูลทั้งหมดที่เราต้องการจะสื่อรวมถึงกราฟิกที่เข้ามา layout ลงในแผ่นพับทั้ง 2 ด้าน



ภาพ 4.84 ขั้นตอนการทำแผ่นพับด้านนอก



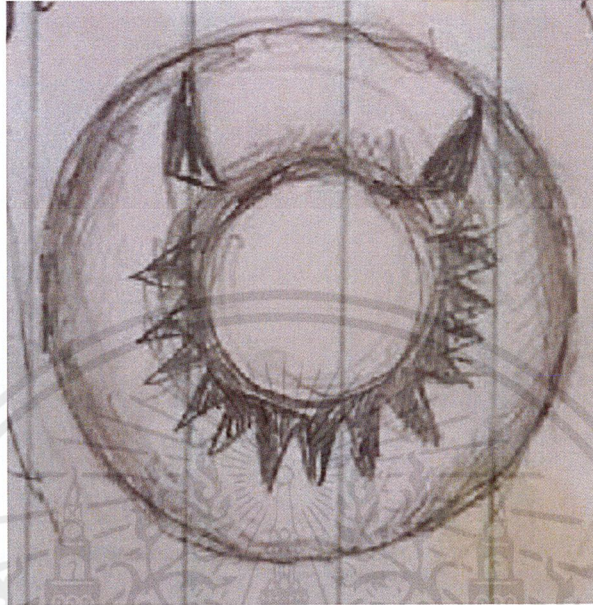
ภาพ 4.85 ขั้นตอนการทำแผ่นพับด้านใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 กระบวนการทำสื่อสนับสนุน

5.4.1 กระบวนการทำห้วงยาง

1 ออกแบบลายห้วงยาง



ภาพ 4.86 ขั้นตอนการทำห้วงยาง 1



ภาพ 4.87 ขั้นตอนการทำห้วงยาง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 เมื่อได้ขนาดของห้วงยางแล้ว เริ่มทำรูปที่เราออกแบบในโปรแกรม photoshop



ภาพ 4.88 ขั้นตอนการทำห้วงยาง 3

4 เมื่อแบบลงตัวแล้ว ทำไฟล์ส่งโรงพิมพ์เพื่อพิมพ์สติ๊กเกอร์ สติ๊กเกอร์ขนาด 60x60 mm.



ภาพ 4.89 ขั้นตอนการทำห้วงยาง 4

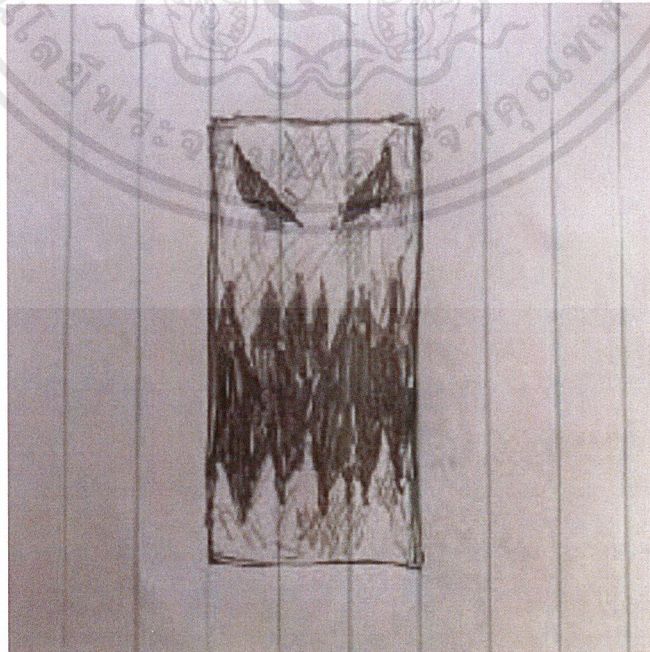
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5 แปะสติกเกอร์ลงบนห่วงยางและเก็บรายละเอียด



ภาพ 4.90 ขั้นตอนการทำห่วงยาง 5

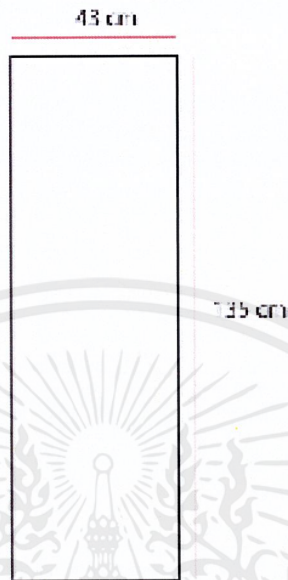
5.4.2 กระบวนการทำเก้าอี้ชายหาด



ภาพ 4.91 ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 วัดขนาดของผ้าใบ ขนาดคือ 135x43 cm



ภาพ 4.92 ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 2

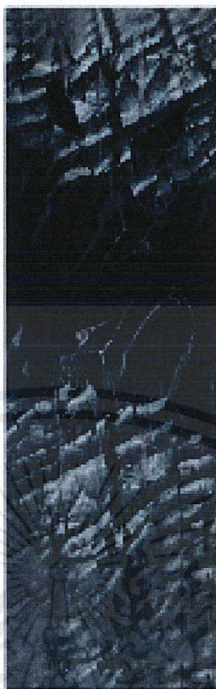
3 เมื่อได้ขนาดของห่วงยางแล้ว เริ่มทำรูปที่เราออกแบบในโปรแกรม photoshop



ภาพ 4.93 ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4 เมื่อแบบลงตัวแล้ว ทำไฟล์ส่งโรงพิมพ์เพื่อพิมพ์ผ้าแคนวาส ผ้าแคนวาสขนาด
135x43 cm.



ภาพ 4.94 ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 4

5 เมื่อได้ผ้าพิมพ์ลายมาแล้วก็นำไปให้ช่างเย็บและประกอบลงเก้าอี้

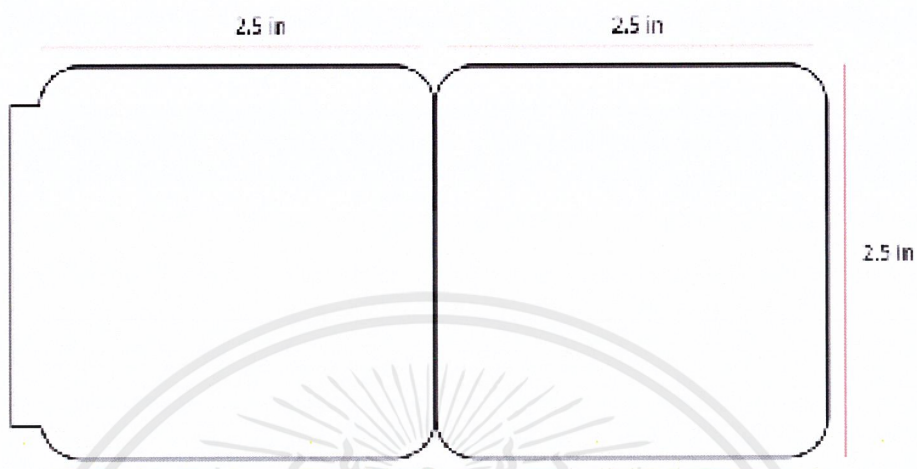


ภาพ 4.95 ขั้นตอนการทำเก้าอี้ชายหาด 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

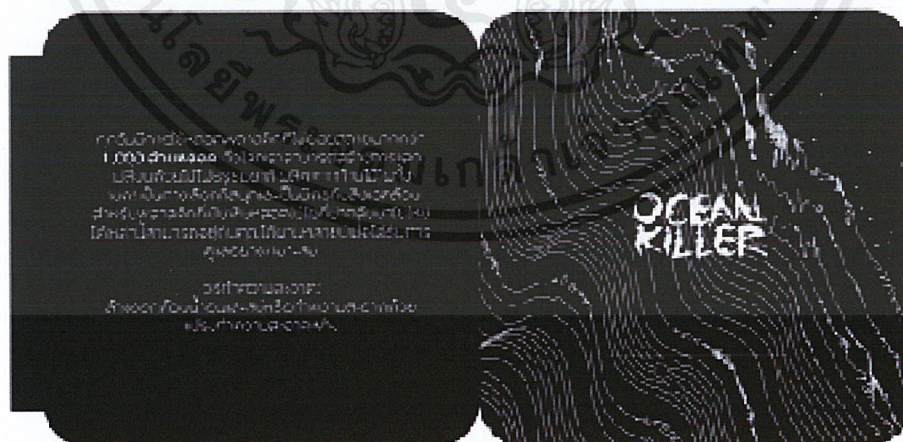
4.4.3 กระบวนการการทำ packaging หลอด

1 ออกแบบโครงสร้างและวัดขนาดที่ต้องการ



ภาพ 4.96 ขั้นตอนการทำ 1

2 ออกแบบกราฟิกและ layout ข้อความที่ต้องการจะสื่อ



ภาพ 4.97 ขั้นตอนการทำ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานการออกแบบโฆษณาและสื่อสิ่งพิมพ์

5.1 สัญลักษณ์โครงการ

สัญลักษณ์โครงการ คือ ชื่อของโครงการ Ocean Killer โดยจะถูกนำไปใช้ในสื่อต่างๆของโครงการ



ภาพ 5.1 ภาพสัญลักษณ์แคมเปญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 โปสเตอร์

หลังจากที่ผ่านกระบวนการทำทั้งหมดครบทั้ง 6 โปสเตอร์แล้วก็สามารถนำไปพิมพ์ลงกระดาษ ขนาด A2 ได้



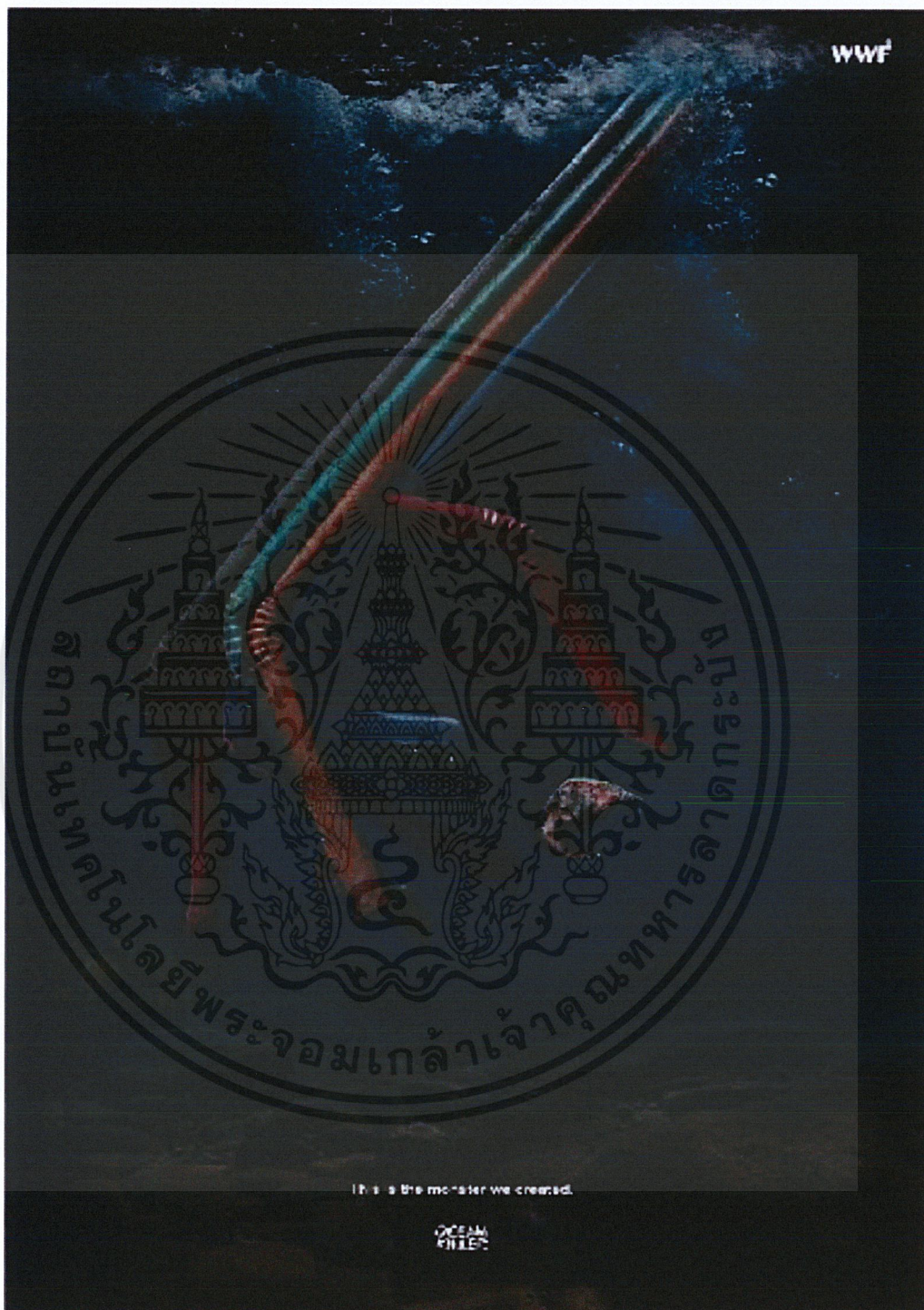
ภาพ 5.2 ภาพโปสเตอร์แก้วปีศาจไล่ฆ่าฉลาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 5.3 ภาพโปสเตอร์กล่องโฟมปีศาจไล่ฆ่าปลาวาฬ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 5.4 ภาพโปสเตอร์ปีศาจกรงเล็บหลอดไล่ฆ่าเต่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 5.5 ภาพโปสเตอร์ ปศุสัตว์กรงเล็บเชือก,แหของชาวประมงกำลังไล่ฆ่าแมวน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 5.6 ภาพปีศาจกระป๋องไล่ฆ่าฉลาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 5.7 ภาพฉลามโดนถุงพลาสติกกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 แผ่นพับ

หลังจากที่ผ่านกระบวนการทำทั้งหมดทั้งด้านหน้าและด้านหลังของแผ่นพับแล้วก็สามารถนำไปพิมพ์ลงกระดาษ ขนาด A4 ได้



ภาพ 5.8 ภาพแผ่นพับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 สื่อสนับสนุน

1 ตัวอย่าง



ภาพ 5.9 ภาพห้วงยางปีศาจ

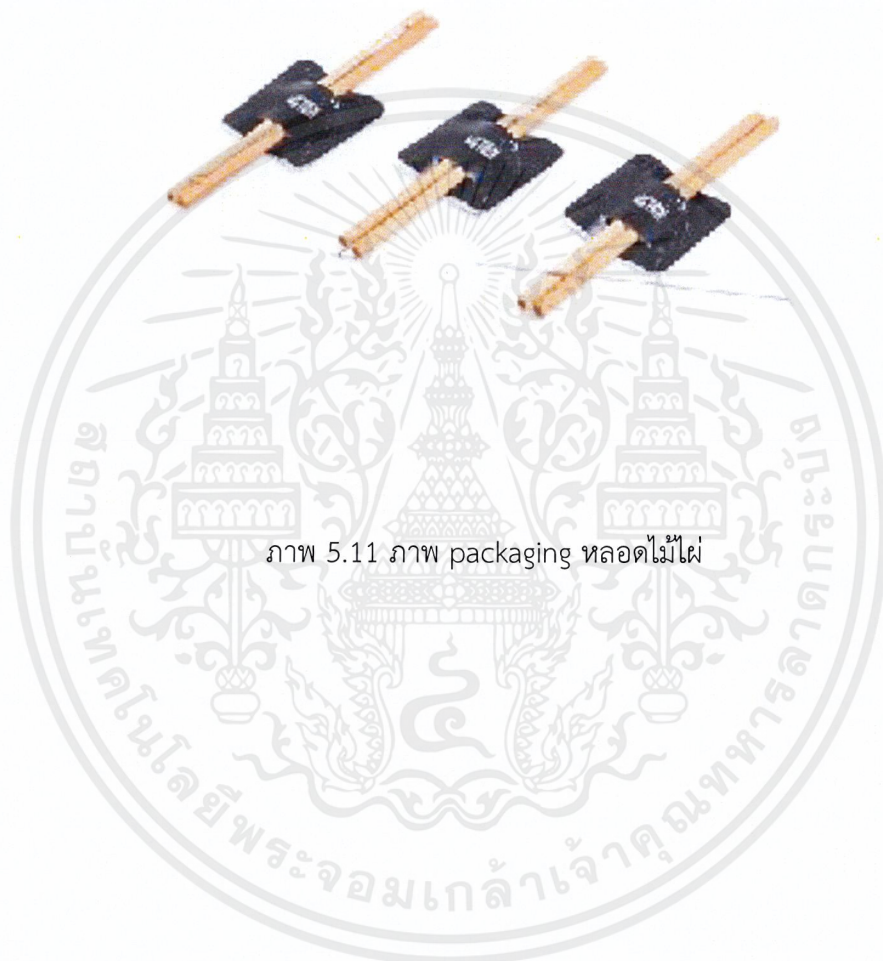
2 ตัวอย่าง



ภาพ 5.10 ภาพเก้าอี้ชายหาดปีศาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 packaging หลอดไม้ไผ่



ภาพ 5.11 ภาพ packaging หลอดไม้ไผ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินศิลปนิพนธ์การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์แคมเปญรณรงค์ไม่ทิ้งขยะลงในทะเลมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

การทำงานโฆษณาแนวความคิดสำคัญมาก ควรวิเคราะห์ปัญหา, กลุ่มเป้าหมาย และจุดประสงค์ให้ดี เพื่อให้ได้แนวความคิดที่สามารถครอบคลุมไปได้ในหลายๆสื่อ แล้วเมื่อได้ขอบเขตแล้วก็ควรวางแผนแบ่งเวลาดำเนินงานแต่ละขั้นให้เหมาะสม คิดเผื่อเวลาที่มีบางงานเกิดข้อบกพร่องและต้องแก้ไข หากไม่เผื่อเวลาเอาไว้บ้าง อาจทำให้ไม่มีเวลาทำ งานในขั้นอื่นๆ อย่างเช่นที่พบในงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ คือแนวคิดและภาพรวมของงานตั้งแต่เริ่มต้น ยังจับต้นชนปลายไม่ถูก ขอบเขตงานกว้างมากเกินไป ทำให้มองไม่เห็นภาพ ต่อมาคือโปรแกรม ในช่วงแรกใช้เวลาในการดำเนินงานนาน เพราะไม่ได้วางแผนว่าจะทำอะไรก่อนหลังจึงทำให้เกิดความล่าช้า

โดยสรุปแล้ว การดำเนินศิลปนิพนธ์การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์แคมเปญรณรงค์ไม่ทิ้งขยะลงในทะเล สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ กลุ่มเป้าหมายเกิดความตระหนักและเข้าใจถึงข้อความที่ต้องการจะสื่อสารได้

บรรณานุกรม

Thai PBS New ชีวิตสัตว์ทะเลพิการ เหยื่อขยะพลาสติก เข้าถึงได้จาก: <https://news.thaipbs.or.th/content/272607>

มูลนิธิสืบนาคะเสถียร เข้าถึงได้จาก: <https://www.seub.or.th/blogging/สถานการณ์/ชะตากรรมสัตว์ทะเลไทยใน/>

กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง กระทรวงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม Department Of Marine And Coastal Resources เข้าถึงได้จาก: <http://tcc.dmcr.go.th/thaicoastalcleanup/publicRelations/content/38>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้