การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวและข้อมูลประกอบ การปล่อยปลาทำบุญแต่ได้บาป สำหรับผู้ที่ชอบทำบุญ MOTION GRAPHIC DESIGN “WASTE OF TIME”

ชวิศา โชคชัยสมบัติกุล
CHAVISA CHOKCHAISOMBATKUL

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวและข้อมูลประกอบ การปล่อยปลาทำบุญแต่ได้บาป สำหรับผู้ที่ชอบทำบุญ MOTION GRAPHIC DESIGN “WASTE OF TIME”

ชวิศา โชคชัยสมบัติกุล
CHAVISA CHOKCHAISOMBATKUL

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MOTION GRAPHIC DESIGN “WASTE OF TIME”

CHAVISA CHOKCHAISOMBATKUL

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARCHITECTURE PROGRAM IN COMMUNICATION ART DESIGN FACULTY OF ARCHITECTURE KING MONGKUT’S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2022

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวและข้อมูลประกอบเรื่อง การทำบุญปล่อยปลา MOTION INFOGRAPHIC DESIGN “WASTE O F TIME”
นักศึกษา	นางสาวชวิศา โชคชัยสมบัติกุล
รหัสประจำตัว	62020238
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์ปุณยาพร ก้อนนาค

(ปุณยาพร ก้อนนาค)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 5 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวและข้อมูลประกอบเรื่อง การทำบุญปล่อยปลา MOTION INFOGRAPHIC DESIGN “WASTE O F TIME”
นักศึกษา	นางสาวชวิศา โชคชัยสมบัติกุล
รหัสประจำตัว	62020238
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ปุณยาพร ก้อนนาค

บทคัทย่อ

เนื่องจากการทำบุญปล่อยปลาเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายสำหรับผู้ที่ชื่นชอบการทำบุญ และมักจะทำบุญปล่อยปลาเป็นประจำเพื่อสะเดาะเคราะห์ รับโชคลาภ หรือปลดปล่อยสิ่งไม่ดีออกไป แต่กลับมองข้ามสิ่งที่ถูกต้องซึ่งส่งผลกระทบร้ายแรงต่อสิ่งแวดล้อมและสัตว์น้ำโดยรอบโดยที่ไม่ได้ตั้งใจทำให้กลายเป็นบาปที่ติดตัว

จึงได้มีการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อให้ข้อมูลความรู้ที่ถูกต้องแก่ผู้ที่ชื่นชอบการทำบุญเพื่อเพื่อให้ผู้คนได้ตระหนักถึง อันตรายและผลกระทบที่ตามมา ของสัตว์น้ำ จากการปล่อยปลาผิดแหล่งที่อยู่อาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ปุณยาพร ก้อนนาค ที่ให้ความอนุเคราะห์ รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำปรึกษา แนะนำ และให้การช่วยเหลือ ในการทำศิลปนิพนธ์ รวมถึงสอนวิธีการทำงานที่ดีทำให้ผู้วิจัยรู้จักพัฒนาตนเองในด้านการทำงานให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณคณะกรรมการการสอบศิลปนิพนธ์ที่ให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุงศิลปนิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณคณาอาจารย์ คณะสถาปัตยกรรมศาตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สั่งสอนวิชาความรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ และนำความรู้เหล่านั้นมาใช้ในการทำวิจัยนี้

ชวิศา โชคชัยสมบัติกุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัทย่อ.....ข

กิตติกรรมประกาศ.....ค

สารบัญ.....ง

สารบัญภาพ.....จ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....1

1.2 ปัญหาของการวิจัย.....1

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....1

1.4 ขอบเขตงาน.....1

1.5 วิธีดำเนินงาน.....2

1.6 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....2

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....2

บทที่ 2 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....3

2.1 การปล่อยปลา.....3

2.2 สถานที่ที่ปล่อยปลา.....4

2.3 ข้อควรคำนึงถึงการปล่อย.....5

2.4 การปล่อยที่เหมาสมและถูกต้องกับตัวปลา.....6

2.5 การฟื้นฟูสัตว์น้ำท้องถิ่น.....7

2.6 ปลาเอเลียนสปีชีส์.....7

2.7 ผลกระทบจากปลาเอเลียนสปีชีส์.....9

2.8 การจำแนกชนิดพันธุ์และสัตว์น้ำต่างถิ่น.....9

2.9 แบบสอบถาม.....11

2.10 ความเชื่อเรื่องบุญและบาปในพระพุทธศาสนา.....16

บทที่ 3 ข้อมูลการออกแบบ.....18

3.1 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว.....19

3.2 ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว.....19

3.3 ขั้นตอนการทำสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว.....23

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ.....24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวทางการออกแบบ....25
4.1 แนวทางการออกแบบเนื้อเรื่อง....25
บทที่ 5 การพัฒนาการออกแบบและแบบร่าง....30
5.1 ประเด็นสำคัญที่ต้องการเล่า....30
5.2 แนวทางการเล่าเรื่องและการออกแบบ....30
5.3 การออกแบบโปสเตอร์....35
5.4 ชื่อเรื่องและชื่อตอน....36
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ....37
6.1 สคริปต์....37
6.2 คาแรกเตอร์....39
6.3 ชื่อเรื่อง....40
6.4 โปสเตอร์....40
6.5 อินโฟกราฟิก....41
6.6 สื่ออื่น ๆ....42
6.7 กราฟิกเคลื่อนไหว....43
6.8 ภาพรวมสื่อเคลื่อนไหว....45
6.9 ภาพรวมสื่อโปสเตอร์....46
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ....48
7.1 บทสรุป....48
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา....48
7.3 ข้อเสนอแนะ....48
บรรณาณุกรม....49
ประวัติผู้วิจัย....50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

ภาพที่ 2.1 ปล่อยปลาดุก....3
ภาพที่ 2.2 ณ ท่าน้ำวัดชัยมงคล ที่สามารถปล่อยปลาทำบุญได้....4
ภาพที่ 2.3 ณ ร้าน ป. ปลาปล่อย ใต้สะพานราชพฤกษ์ 4
ภาพที่ 2.4 ณ ร้านปลาสุพรรณ ในตลาดพระราม 5....5
ภาพที่ 2.5 ณ ร้านปลาสุพรรณ ในตลาดพระราม 5....5
ภาพที่ 2.6ริมท่าน้ำวัดแห่งหนึ่งที่มีคนปล่อยปลา แต่ปลาปรับสภาพน้ำไม่ได้ ได้แต่นอนแน่นิ่ง....6
ภาพที่ 2.7 กรมประมงปล่อยพันธุ์ปลาน้ำจืดพื้นที่กรุงเทพ....7
ภาพที่ 2.8 ตารางจำนวนสัตว์น้ำต่างถิ่นที่ถูกนำเข้ามาเพื่อเลี้ยงสวยงามและเลี้ยงบริโภค....10
ภาพที่ 2.9 แบบสอบถามเรื่อง ทำบุญปล่อยปลา และความรู้ความเข้าใจในชนิดปลาที่ปล่อย....11
ภาพที่ 2.10 แบบสอบถามเรื่องอายุ....11
ภาพที่ 2.11 แบบสอบถามเรื่องศาสนา....12
ภาพที่ 2.12 แบบสอบถามเรื่องจำนวนครั้งในการปล่อยปลา....12
ภาพที่ 2.13 แบบสอบถามเรื่องความเชื่อบุญและบาป....13
ภาพที่ 2.14 แบบสอบถามเรื่องชนิดพันธุ์ของปลาเอเลียน....13
ภาพที่ 2.15 แบบสอบถามเรื่องความรู้ความเข้าใจในการปล่อยปลาตามแหล่งน้ำที่ถูกต้อง....14
ภาพที่ 2.16 แบบสอบถามเรื่องสื่อที่ได้รับความรู้....14
ภาพที่ 2.17 แบบสอบถามเรื่องเหตุผลในการปล่อยปลา....15
ภาพที่ 2.18 แบบสอบถามเรื่องแหล่งที่ซื้อปลา....15
ภาพที่ 2.19 แบบสอบถามเรื่องสถานที่ที่เหมาะสมในการให้ความรู้....16
ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว....18
ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการวางแผนภาพรวม....19
ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการเขียนสคริปต์....20
ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างออกแบบคาแรกเตอร์....20
ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการออกแบบบทความ....21
ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างการบันทึกเสียง....22
ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างการขยับส่วนต่าง ๆ....22
ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการทำกราฟิกเคลื่อนไหว....23
ภาพที่ 4.1แนวทางการออกแบบ (Art Direction)....25
ภาพที่ 4.2 สีที่ใช้ในการออกแบบ บุญมี แต่กรรมบัง....26
ภาพที่ 4.3 แนวทางการออกแบบ (Art Direction)....27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.4 สีที่ใช้ในการออกแบบ Life After Release.....27
ภาพที่ 4.5 แนวทางการออกแบบ (Art Direction).....28
ภาพที่ 4.6 สีที่ใช้ในการออกแบบ How They Died.....28
ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างแนวทางการออกแบบภาพประกอบ 2 มิติผิวไม่เรียบ ไล่เฉด.....30
ภาพที่ 5.2 โทนสีของเรื่อง.....30
ภาพที่ 5.3 แบบร่างโปสเตอร์.....35
ภาพที่ 5.4 ชื่อเรื่องและชื่อตอน.....36
ภาพที่ 6.1 คาแรกเตอร์ปลาท้องถิ่น.....39
ภาพที่ 6.2 คาแรกเตอร์ปลาเอเลียนสปีชีส์.....39
ภาพที่ 6.3 ชื่อเรื่อง Waste Of Time.....40
ภาพที่ 6.4 โปสเตอร์ A3 จำนวน 3 แผ่น.....40
ภาพที่ 6.5 การออกแบบอินโฟกราฟิก.....41
ภาพที่ 6.6 สื่ออื่น ๆ แบบทดสอบความรู้ก่อนปล่อยปลา.....42
ภาพที่ 6.7 กราฟิกเคลื่อนไหว.....44
ภาพที่ 6.8 ภาพรวมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว.....45
ภาพที่ 6.9ภาพรวมของโปสเตอร์และการออกแบบอินโฟกราฟิก.....46
ภาพที่ 6.10 โปสเตอร์ม็อคอัพ.....47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากคนไทยส่วนมากชอบทำบุญทำทาน หนึ่งในการทำบุญยอดนิยมคือ ปล่อยปลาทำบุญเพื่อสะเดาะเคราะห์ รับโชคภาภ มีตั้งแต่ ปล่อยหน้าเขียง ปล่อยที่วัด และปล่อยที่ร้านขายปลาปล่อย

ผู้แสวงบุญนิยมปล่อยปลา ตามความหมายและความเชื่อที่มี เช่น วันเกิด ความหมายของปลาแต่ละชนิด ความเชื่อในเรื่องของตัวเลข และจำนวนในการปล่อยปลา ทำให้ผู้แสวงบุญไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบที่ตามมาและอันตรายต่อสัตว์น้ำที่ปล่อยลงไป จึงทำให้เกิดปัญหาความไม่เหมาะสมของแหล่งที่อยู่อาศัยพันธุ์ปลาแต่ละชนิด ที่สร้างความอันตรายต่อสิ่งแวดล้อมและระบบนิเวศโดยรอบ ทำให้ปลาที่ถูกปล่อยไป ถูกกัดกิน รวมทั้งติดเชื้อโรคจากแหล่งน้ำที่ไม่สะอาด ทำให้ไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของแหล่งน้ำโดยรอบและตายอย่างทรมานในที่สุด จึงเป็นที่มาของการนำเสนอ การปล่อยปลาเพื่อหวังผลบุญแต่กลับได้บาป ทำให้ระบบนิเวศในแหล่งน้ำถูกทำลายจากความหวังดีของผู้แสวงบุญ

1.2 ปัญหาของการวิจัย

1.2.1 การขาดความรู้เรื่องการปล่อยปลาแต่ละชนิดให้ถูกต้องตามแหล่งที่อยู่อาศัย

1.2.2 การเลือกปล่อยสัตว์น้ำโดยไม่คำนึงถึงความสมบูรณ์แข็งแรงของสัตว์น้ำ

1.2.3 การขาดความรู้ด้านพันธุ์ปลาเอเลี่ยนสปีชีส์ ที่ส่งผลต่อระบบนิเวศและปลาชนิดอื่นโดยรอบ

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 เพื่อให้ผู้คนได้ตระหนักถึงอันตรายของเอเลี่ยนสปีชีส์ และผลกระทบที่ตามมาของสัตว์น้ำจากการปล่อยปลาผิดแหล่งที่อยู่อาศัย

1.3.2 ให้ผู้ปล่อยปลาได้ทราบถึงเอเลียนสปีชีส์ก่อนปล่อยปลา

1.3.3 เปลี่ยนพฤติกรรมการปล่อยปลาให้ถูกต้องตามแหล่งที่อยู่อาศัยแก่ผู้ปล่อยปลา

1.3.4 เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ

1.4 ขอบเขตงาน

1.4.1 ออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวและข้อมูลประกอบ (Motion Infographic) จำนวน 1 คลิป ความยาว 4.20 นาที

1.4.2 โปสเตอร์ปลาเอเลี่ยนสปีชีส์ 1 ชิ้น

1.4.3 ข้อมูลประกอบ แหล่งน้ำที่เหมาะสมกับตัวปลา 1 ชิ้น

1.4.4 ข้อมูลประกอบ การปล่อยแหล่งน้ำตื้น 1 ชิ้น

1.4.5 ข้อมูลประกอบ การปล่อยแหล่งน้ำลึก 1 ชิ้น

1.4.6 Advertising Interactive เกมทดสอบก่อนปล่อยปลา 1 ชิ้น

1.4.7 สื่ออื่นๆ สำหรับการจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 วิธีการดำเนินงาน

1.5.1 การรวบรวมข้อมูล

1) เก็บรวบรวมข้อมูลของการปล่อยปลาจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

2) ทำแบบสอบถามของผู้ที่เคยปล่อยปลา เพื่อให้เห็นถึงมุมมองที่มีต่อการปล่อยปลาและศึกษาการปล่อยปลาที่ถูกต้องหรือไม่

3) รวบรวมข้อมูลผู้ที่ปล่อยปลา ที่ได้จากการสัมภาษณ์

5.2 ประเด็นที่ต้องการศึกษาในการออกแบบ

1) เชื่อมโยง บุญและบาปให้เป็นรูปธรรมผ่านการปล่อยปลา

2) ช่วยผู้ปล่อยปลาเข้าใจวิธีการที่ถูกต้องเพื่อรักษาสิ่งอวดล้อมและระบบนิเวศ

5.3 กลุ่มเป้าหมาย

ทุกเพศ อายุ 25 - 35 ปี ชื่นชอบและสนใจในการทำบุญทำทานมีเมตตาต่อสัตว์ เคยปล่อยปลาที่วัดหรือร้านปล่อยปลาเป็นประจำ

1.6 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.6.1 ศึกษาแหล่งน้ำและการปล่อยปลาที่เหมาะสม

1.6.2 ศึกษาข้อเท็จจริงเรื่องการปล่อยปลาจากแบบสอบถาม

1.6.3 ศึกษาปลาเอเลี่ยนสปีชีส์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

1.6.4 สรุปเนื้อหาทั้งหมด และเขียนสคริปต์

1.6.5 ออกแบบคาแรกเตอร์ วางแนวทางการออกแบบ

1.6.6 เรียงลำดับภาพ

1.6.7 สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้แสวงบุญได้ตระหนักถึงอันตรายของสัตว์น้ำที่ตนได้ปล่อยลงไป และรักษาภัยอันตรายต่อระบบนิเวศ สร้างความรู้ความเข้าใจอย่างถูกต้องแต่ละสภาพแวดล้อมของแหล่งน้ำ และหันมาศึกษาข้อมูลที่ถูกต้องก่อนปล่อยปลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การปล่อยปลา

การปล่อยปลาถือว่า เป็นการปล่อยเคราะห์ลงแม่น้ำ ถือว่าผู้เคราะห์ไม่ดี ถ้าท้าบุญด้วยการ ให้ชีวิตสัตว์จะเป็นกุสลใหญ่เพราะตั้งใจให้ทานชีวิตสัตว์ ส่งผลให้ชีวิตดีขึ้นและแก้ไขดวงชะตาให้ พ้นเคราะห์ได้ เวลาที่ท้าบุญโดยปล่อยสัตว์โดยเฉพาะสัตว์น้ำประเภทปลาซึ่งมีอยู่หลายชนิดนั้น แต่ละ ชนิดมีความหมายในการท้าบุญแตกต่างกันไป เพื่ออะไรบ้าง และควรปล่อยจ้านวนเท่าไรในวันเกิด ของท่าน การปล่อยปลาแทนการส่งเคราะห์ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ที่จะปล่อยปลาเอง แต่ละ ชนิดล้วนมีความหมายเป็นเหตุเป็นผล ชวนให้ซื้อไปปล่อย เมื่อนึกถึงผลบุญภายภาคหน้าที่จะได้รับ ลงทุนน้อยแต่หวังผลมากเกินตัว คนมีเงินก็จะปล่อยปลาเท่ากับอายุ ส่วนคนทั่วไปจะปล่อยตามกำลังวัน

ภาพที่ 2.1 ภาพกำลังปล่อยปลาดุก
https://dhamma.mthai.com/witchcraft/2503.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 สถานที่ที่ปล่อยปลา

2.2.1 ภาพประกอบสถานที่การปล่อยปลา

1) ท่าน้ำวัด

ภาพที่ 2.2 ณ ท่าน้ำวัดชัยมงคล ที่สามารถปล่อยปลาทำบุญได้
https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/694055

2). ร้านขายปลาปล่อย

ภาพที่ 2.3 ณ ร้าน ป.ปลา ปล่อย ใต้สะพานถนนราชพฤกษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ปลาหน้าเขียง

ภาพที่ 2.4 ณ ร้านปลาสุพรรณ ในตลาดพระราม 5

2.3 ข้อควรคำนึงในการปล่อย

คำนึงถึงความสมบูรณ์แข็งแรงของปลาและสิ่งแวดล้อมของสถานที่ที่จะนำไปปล่อยด้วย เนื่องจากสัตว์น้ำแต่ละชนิดมีนิสัยความเป็นอยู่ที่แตกต่างกัน ดังนั้นเพื่อเป็นการเพิ่มโอกาสรอดของปลา และสัตว์น้ำที่ผู้ใจบุญทั้งหลายนำไปปล่อยลงแหล่งน้ำธรรมชาติจึงควรเลือกชนิดสัตว์น้ำให้เหมาะกับแหล่งน้ำที่จะปล่อยนั้น ๆ การปล่อยสัตว์น้ำต้องพิจารณาถึงคุณภาพของสัตว์น้ำที่ปล่อยควรเป็นสัตว์น้ำที่มีสุขภาพดี สมบูรณ์ไม่เป็นโรค ไม่มีแผลตามลำตัว หากปล่อยสัตว์น้ำที่เป็นโรคลงไปในแหล่งจะเป็นการแพร่ขยายเชื้อโรคสู่ธรรมชาติ ควรปล่อยสัตว์น้ำพื้นเมืองและ ไม่ควรปล่อยปลาต่างถิ่น (กรมประมง : 2562)

ภาพที่ 2.5 ณ ร้านปลาสุพรรณ ในตลาดพระราม 5

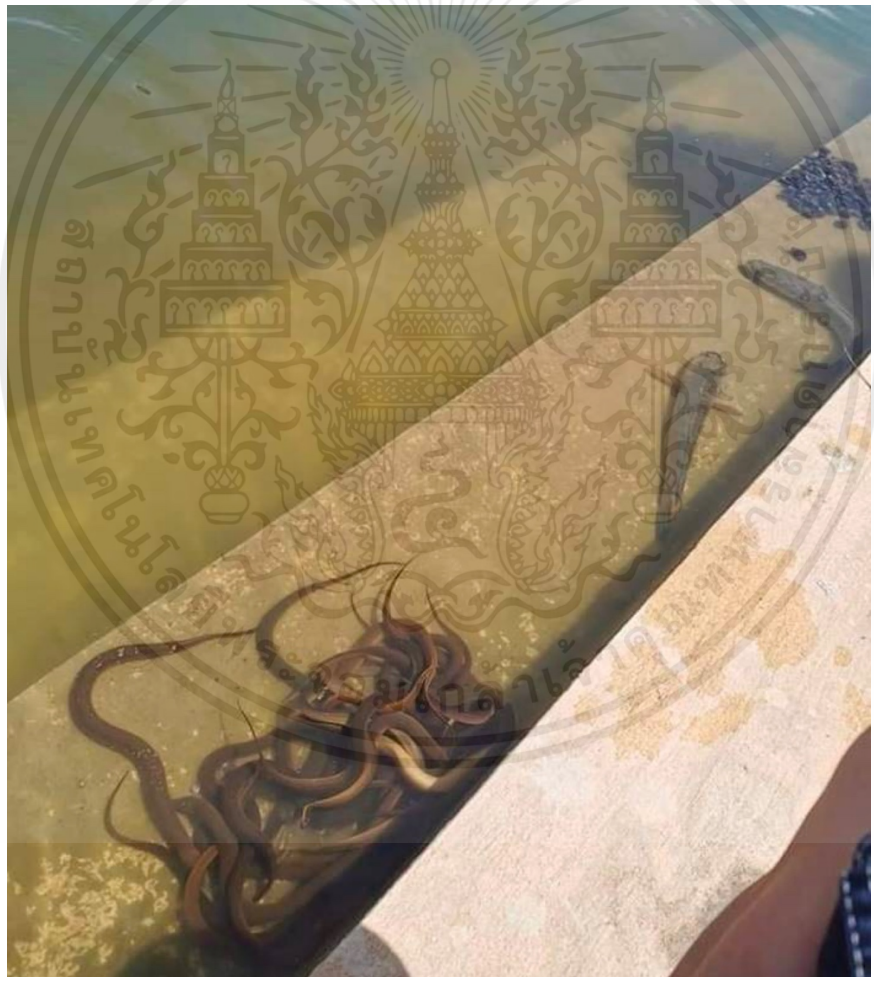
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 การปล่อยที่ถูกต้องเหมาะสมกับตัวปลา

1.) ปลาช่อน ปลาหมอไทย ควรปล่อยให้ลำคลอง หนอง บึง ที่มีน้ำไหลไม่แรงมาก มีกอหญ้าอยู่ริมตลิ่ง บ้าง และน้ำควรเป็นน้ำสะอาดไม่ควรปล่อยปลาดุกลูกผสม ปลาดุกต่างถิ่น

2). ปลาไหล ควรปล่อยลงในแม่น้ำ ห้วยหนอง คลองบึง ท้องนา หรือร่องสวน บริเวณที่มีดินเฉอะแฉะ และกระแสน้ำไหลไม่แรงมาก เนื่องจากปลาไหลชอบขุดรู เพื่ออยู่อาศัยดำรงชีวิต

3). ปลาสวาย ปลาบึก ปลาตะเพียน ปลากาดำ ปลากราย ควรปล่อยลงในแม่น้ำ คลองที่มีระดับน้ำลึกและ กระแสน้ำไหลแรง เพราะปลาเหล่านี้เมื่อโตเต็มที่ เป็นปลาที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ ดังนั้นจึงต้องใช้พื้นที่กว้างในการดำรงชีวิต (กรมประมง : 2562)



ภาพที่ 2.6 ริมท่าน้ำของวัดแห่งหนึ่งที่มีคนปล่อยปลา แต่ปลาปรับสภาพแวดล้อมตรงนั้นไม่ได้ ได้แต่นอนแน่นิ่ง https://hilight.kapook.com/view/215839

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 การฟื้นฟูสัตว์น้ำท้องถิ่น

เนื่องจากปัจจุบันพันธุ์ปลาน้ำจืดพื้นเมืองไทย ในแหล่งน้ำสาธารณะหลายชนิดมีปริมาณลดลง และพบว่าพันธุ์ปลาบางชนิดมีแนวโน้มที่จะสูญ พันธุ์ไปจากแหล่งน้ำเพื่อทดแทนปริมาณที่ลดลงและคงความหลาก หลายของชนิดพันธุ์สัตว์น้ำรวมถึงรักษาสภาพความสมดุล ตามธรรมชาติของแหล่งน้ำ จำนวนรวมทั้งสิ้น 3 ล้านตัว ประกอบด้วย ปลาตะเพียนขาว ปลากระแห ปลากาดำ ปลาตะเพียนทอง และปลาหมอไทย (กรมประมง. 2562)

ภาพที่ 2.7 กรมประมงปล่อยพันธุ์ปลาน้ำจืดพื้นที่กรุงเทพ กว่า 3 ล้านตัว ใน 1 วัน เพื่อฟื้นฟูทรัพยากรสัตว์น้ำ ข้อมูลอ้างอิงจาก https://www4.fisheries.go.th/local/file_document/20180315125949_1_file.pdf

2.6 ปลาเอเลี่ยนสปีชีส์ (Alien Species)

เอเลียนสปีชีส์ คือ สัตว์พันธุ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง แต่เอเลียนสปีชีส์ถูกนำเข้ามาปะปนภายในท้องถิ่นนั้นๆ และสร้างความเสียหายให้แก่ระบบนิเวศของสิ่งแวดล้อมภายในท้องถิ่น เช่น การกินปลาพันธุ์ที่เคยอยู่ก่อนหน้าจนมีอัตราการเกิดที่ลดน้อยลง เป็นต้น ทั้งนี้บางทีเหล่าสัตว์เอเลียนสปีชีส์สามารถดำรงชีวิตและสืบพันธุ์ต่อไปได้ โดยไม่สร้างความเสียหายให้แก่ปลาในท้องถิ่นด้วยเช่นกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับการปรับตัวของสายพันธุ์ปลาอเลียนสปีชีส์ดังกล่าว

การดำรงอยู่ของปลาเอเลียนสปีชีส์ที่น่ากลัวเป็นอย่างมาก คือ การเข้าแทนที่สายพันธุ์ปลาชนิดเดิมที่อยู่ในท้องถิ่น ทำให้สภาพของธรรมชาติกลายเป็นสิ่งแวดล้อมใหม่อย่างสมบูรณ์แบบ พฤติกรรมที่น่ากลัวนี้เอง ทำให้ถูกเรียกว่า ชนิดพันธุ์ต่างถิ่นที่รุกราน (Invasive Alien Species) ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1) ปลาดุกรัชเชีย ปลาดุกบิ๊กอุย ปลาดุกลูกผสม - เป็นปลาที่นำเข้ามาจากต่างประเทศทำให้เกิดความนิยมในไทย ถูกเพาะพันธุ์ให้เป็นปลาเนื้อ จากลักษณะที่กินจุ กินไม่เลือก อดทนต่อสภาพน้ำ และขยายพันธุ์ได้รวดเร็ว มีตั้งแต่ปลาขนาดเล็ก ไปจนถึงขนาดกลาง

2) ปลาชะโด - เป็นสัตว์ท้องถิ่นในประเทศไทย แต่เป็นอันตรายต่อสัตว์น้ำชนิดอื่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีนิสัยที่ดุร้าย กัดไม่เลือกหน้า และฟันที่แหลมคม เติบโตและเจริญพันธุ์อย่างรวดเร็วทำให้สัตว์น้ำบริเวณนั้นไม่สามารถขยายพันธุ์ได้ ณ ปัจจุบันมีการเชิญชวนให้นักตกปลา ที่ล่าปลาชะโดให้กำจัดทิ้งทันทีหลังจากตกได้ เพื่อไม่ให้เป็นอันตรายต่อสัตยว์น้ำบริเวณนั้น

3) ปลานิล - คือปลาที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ไม่ได้กินปลาโดยตรง แต่ทำลายระบบนิเวศด้วยการแย่งอาหารปลาท้องถิ่นที่กินอาหารชนิดเดียวกับปลานิลจนหมด เพราะกินเก่ง โตไว ขยายพันธุ์ได้รวดเร็ว เนื่องจากถูกเพาะพันธุ์ให้เป็นปลาเศรษฐกิจ

4) ปลาหมอสีคางดำ ปลาหมอบัตเตอร์ ปลาหมอมายัน - ปลาหมอสีคางดำ ถือว่า เป็นสัตว์น้ำต่างถิ่นครอบครัวเดียวกับปลาหมอสีและปลาหมอเทศ จัดเป็นปลาที่กินอาหารเก่ง โดยสามารถกินได้ทั้งแพลงก์ตอน พืช และลูกกุ้ง ลูกปลาที่มีขนาดเล็กๆ รวมทั้งมีความสามารถแพร่ขยายพันธุ์ได้อย่างรวดเร็วอัตราการรอดตายสูง เมื่อมีการแพร่ระบาด จึงส่งผลกระทบโดยตรงต่อสัตว์น้ำพื้นถิ่นรวมถึงบ่อเลี้ยงของเกษตรกร

5) ปลาซัคเกอร์ - มีขนาดใหญ่จึงสามารถแย่งพื้นที่อยู่อาศัยและแย่ง อาหารของปลาท้องถิ่นได้เกือบ 100% อีกทั้งพฤติกรรมการหาอาหารตามพื้นท้องน้ำ ทำให้ไข่ของปลาปลาท้องถิ่นอยู่ตามพื้นท้องน้ำถูกกินเกือบหมด ไม่เว้นแม้แต่ลูกปลาขนาดเล็ก จึงยิ่งทำให้จำนวน ประชากรปลาท้องถิ่นลดลง หรือเกือบสูญพันธุ์เช่น ปลาดุกด้าน ซึ่งเป็นปลาท้องถิ่นของไทย ยิ่งไปกว่านั้นด้วยลักษณะของปลาซัคเกอร์ที่มีผิวหนังแข็งแรงและมีรูปร่างน่าเกลียดจึงไม่มีผู้ล่าที่จะลดจำนวนประชากรปลาซัคเกอร์จึงเป็นการยากที่จะควบคุมจำนวนประชากรปลาซัคเกอร์

6) ปลาเปคู ปลาคู้ - มีชื่อภาษาไทยว่า "ปลาจะละเม็ดน้ำจืด" มีสองสายพันธุ์ คือ ปลาคู้ดำ กับ ปลาคู้แดง ขนาดโตเต็มที่ยาวได้ประมาณ 1 เมตร น้ำหนักหนัก 40 กิโลกรัมปลาคู้เป็นที่รู้จักกันดีในวงการกีฬาตกปลา บางคนเข้าใจว่าปลาคู้กำเนิดมาจากปลาปิรันย่าผสมพันธุ์กับปลาจะละเม็ด แต่ในความเป็นจริงแล้ว ปลาปิรันย่าเป็นปลาน้ำจืด ในขณะที่ปลาจะละเม็ดเป็นปลาน้ำเค็ม

ปลาคู้เป็นปลากินจุ กินไม่เลือก และมีนิสัยดุร้ายพอๆกับปลาปิรันย่า แต่ต่างกันตรงที่ปลาปิรันย่าเป็นปลากินเนื้อ แต่ปลาคู้กินอาหารได้ทั้งพืชและสัตว์ สิ่งมีชีวิตที่นำเข้าชนิดพันธุ์เหล่านี้ เมื่อนำเข้ามาในพื้นที่ใหม่แล้วสามารถมีชีวิตรอดและสืบพันธุ์เพื่อขยายประชากรได้ จึงจำแนก ออกได้เป็น 2 ประเภท

2.6.1 ชนิดพันธุ์ต่างถิ่นที่ไม่รุกราน (Non Invasive Alien Species) คล้ายชนิดพันธุ์สัตว์น้ำต่างถิ่น แต่เมื่อนำเข้ามาแล้วไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบนิเวศ และ ความหลากหลายทางชีวภาพโดยตรงหรือชัดเจนนัก มีการดำรงชีวิตแบบไม่แข่งขันหรือขัดต่อการ ดำรงชีพของสัตว์น้ำท้องถิ่น ลงแหล่งน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2 ชนิดพันธุ์ต่างถิ่นที่รุกราน (Invasive Alien Species) หมายถึง ชนิดพันธุ์สัตว์น้ำที่เข้ามาแล้วมีการแพร่พันธุ์ได้รวดเร็ว สามารถปรับตัวแข่งขันแทนที่ชนิดพันธุ์พื้นเมืองได้ดี มีการตั้งถิ่นฐานและแพร่กระจายได้ในธรรมชาติจนกลายเป็นชนิดพันธุ์เด่นในสิ่งแวดล้อมใหม่ (กรมประมง. 2562)

2.7 ผลกระทบจากปลาเอเลี่ยนสปีชีส์

3.1.1 สัตว์น้ำที่ไม่ควรปล่อย

1) กลุ่มกินเนื้อ ถ้านำไปปล่อยในแหล่งน้ำอย่างขาดการควบคุม จะส่งผลให้ ปริมาณสัตว์น้ำในธรรมชาติอื่นๆ มีจำนวนลดลง เช่น ปลาชะโด เป็นปลาพื้นถิ่นในไทยอยู่แล้วแต่เดิม มันมีแค่ไม่กี่ภาค (เจอเยอะๆก็ภาคกลาง-ใต้) ไม่กี่พื้นที่ในไทย แต่ถูกนำไปปล่อยโดยนักตกปลาที่ชื่นชอบลีลาในการสู้เบ็ดจากปลาของนักตาปลา

2) สัตว์น้ำต่างถิ่น เนื่องจากแย่งอาหารกิน สัตว์น้ำหรือกินไข่ หรือตัวอ่อน อื่นเป็นอาหาร เป็นพาหะของโรค หรือทำลายระบบนิเวศแหล่งน้ำ เช่น ปลาดุก ปลานิล ปลาซักเกอร์ ปลาหมอมายัน ปลาหมอคางดำ ปลาหมอบัตเตอร์ (กรมประมง. 2562)

2.8 การจำแนกชนิดพันธุ์สัตว์น้ำต่างถิ่น

2.8.1 สัตว์น้ำต่างถิ่นที่เป็นตัวแก่งแย่ง (competitor) โดยแย่งการใช้พื้นที่และแย่ง อาหารของพันธุ์พื้นเมืองหรือพันธุ์ท้องถิ่น ชนิดพันธุ์สัตว์น้ำต่างถิ่นบางชนิดมีความสามารถในการ ปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมได้เป็นอย่างดี มีความสามารถในการแข่งขันสูง จนทำลาย โครงสร้างประชากรสัตว์น้ำที่มีอยู่ตามธรรมชาติเดิม ทำให้ผลผลิตและความหลากหลายของชนิด สัตว์น้ำท้องถิ่นลดลง ทำลายระบบนิเวศ (Habitat Disturbance) จนเสื่อมโทรม เช่น การทำลาย พื้นที่แหล่งวางไข่ของปลากดเกราะหรือปลาซัคเกอร์ที่มีพฤติกรรมการขุดโพรงในช่วงฤดูวางไข่ทำ ให้สภาพตลิ่งและชายฝั่งของแหล่งน้ำเปลี่ยนแปลงไป หรือการกัดกินทำลายพืชน้ำของหอยเชอรี่ จนเกิดการเปลี่ยนสังคมพืช ทำให้ความหลากหลายของชนิดพันธุ์ลดลงได้

2.8.2 สัตว์น้ำต่างถิ่นที่เป็นผู้ล่า (Predator) ส่งผลต่อประชากร และชนิดพันธุ์เดิมใน แหล่งน้ำ ทำให้จำนวนชนิดเปลี่ยนแปลงไปและก่อให้เกิดผลเสียต่อสมดุลของระบบนิเวศได้ใน ภายหลัง เช่น ปลาช่อนอเมซอนหรืออะราไพม่า ปลาดุกแอฟริกัน และปลาหมอบัตเตอร์ เป็นต้น

2.8.3 สัตว์น้ำต่างถิ่นที่อาจทำลายหรือทำให้แหล่งอาศัยเสื่อมโทรม เช่น หอยเชอรี่ที่ ชอบกินข้าวในช่วงต้นกล้าทำให้เกิดความเสียหาย และเมื่อใช้สาร Endosulfan ในการกำจัดจะทำ ให้เกิดสารตกค้าง มีผลทำให้กบและเขียดในน้ำลดน้อยลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.8.4 สัตว์น้ำต่างถิ่นที่อาจเป็นตัวแพร่กระจายเชื้อโรคและปรสิต (Disease and Parasite carrier) ชนิดใหม่ ๆ ที่ติดมากับสัตว์น้ำต่างถิ่นเหล่านั้น โดยทั่วไปสัตว์น้ำต่างถิ่นหลาย ชนิดมีความทนทานต่อโรค และมีลักษณะเป็นพาหะนำโรคหรือปรสิตเดิมอยู่แล้ว แต่สัตว์น้ำ พื้นเมืองไม่มีภูมิต้านทานต่อโรคดังกล่าว เมื่อเข้ามาอยู่ในแหล่งน้ำอาจทำให้มีการแพร่ระบาดของ โรคได้โดยเฉพาะในช่วงฤดูหนาว เช่น ปลาจีนที่เป็นพาหะของปรสิต หนอนสมอ และราปุยฝ้าย หอยเชอรี่เป็นพาหะของพยาธิมาสู่คนได้สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบกเป็นพาหะโรคเชื้อรา (Chytridiomycosis) และกุ้ง Crayfish เป็นพาหะของโรค Crayfish plague เป็นต้น (กรมประมง. 2562)

2.8.5 สัตว์น้ำต่างถิ่นที่อาจก่อให้เกิดการเสื่อมทางพันธุกรรม (genetic pollution, genetic erosion) เนื่องจากสัตว์น้ำต่างถิ่นบางชนิดมีลักษณะทางพันธุกรรมที่ใกล้เคียงกับชนิด พื้นเมือง จึงอาจมีการผสมข้ามพันธุ์ให้เกิดลูกผสม ทำให้ลูกที่เกิดมามีอัตรารอดต่ำลง หรือเป็นหมัน ในรุ่นต่อไปได้ ทำให้ความหลากหลายทางพันธุกรรมเดิมเสื่อมลงไป จนทำให้พันธุ์ปลาชนิดเดิมได้สูญพันธุ์ไป หรือปลาดุกแอฟริกันที่สามารถผสมข้ามพันธุ์ กับปลาดุกอุยที่เป็นพันธุ์พื้นเมือง อาจทำให้เกิดการปนเปื้อนพันธุกรรมในปลาดุกอุยได้ (กรมประมง. 2562)

2.8.6 สัตว์น้ำต่างถิ่นที่อาจแทนที่ มักเกิดขึ้นในกรณีอุตสาหกรรมการเพาะเลี้ยง เมื่อสัตว์น้ำต่างถิ่นถูกนำเข้ามาเพาะเลี้ยงเพื่อทดแทนชนิดพันธุ์พื้นเมือง อาจเป็นด้วยสาเหตุที่สามารถให้ผลผลิตมากกว่า แม้ให้ผลดีในแง่การเพิ่มผลผลิตและรายได้แก่เกษตรกร แต่พันธุ์พื้นเมืองที่ถูกทดแทนจะได้รับความสนใจน้อยลง และอาจส่งผลให้มีปริมาณลดน้อยลงไปจนอาจสูญพันธุ์ได้เช่น ปลาดุกด้านและปลาดุกอุยที่ถูกทดแทนด้วยปลาดุกแอฟริกันและปลาดุกลูกผสมบิ๊กอุย (ปลาดุกอุยเทศ) หรือ กุ้งขาวแวนนาไมที่เลี้ยงทดแทนกุ้งกุลาดำ เป็นต้น (กรมประมง. 2562)

ตารางที่ 2 จำนวนชนิดและปริมาณสัตว์น้ำต่างถิ่นมีชีวิตที่นำเข้ามาในประเทศไทย ในปี 2562 ตามวัตถุประสงค์ของการนำเข้า (กองควบคุมการค้าสัตว์น้ำ และปัจจัยการผลิต, 2562)

วัตถุประสงค์การนำเข้า	ประเภท	จำนวนชนิด			ปริมาณ (กิโลกรัม)		
		น้ำจืด	ทะเล	รวม	น้ำจืด	ทะเล	รวม
เลี้ยงสวยงาม	กุ้ง ปู	2	6	8	2,001.30	3,087.00	5,088.30
	ปลา	308	287	595	3,754,095.00	129,298.00	3,883,393.00
	หมึก หอย	1	-	-	500.00	-	500.00
	สัตว์น้ำอื่น	-	11	11	-	6,640.00	6,640.00
	กบ และแอกโซลอท	5	-	5	47.0-0	-	47.00
	แมวน้ำขนปุยอเมริกาใต้	-	1	1	-	8.00	8.00
	รวม			620	3,756,643.30	139,033.00	3,895,676.30
เลี้ยงเพื่อบริโภค	กุ้ง ปู	4	25	29	3,894.30	4,248,806.48	4,252,700.78
	ปลา	11	17	28	4,086,317.70	7,422,638.20	11,508,955.90
	หมึก หอย	-	7	7	327,462.50	18,640,987.06	18,968,449.56
	สัตว์น้ำอื่น	-	16	16	-	264,637.75	264,637.75
	กบ	1	-	1	44,079.00	-	44,079.00
	รวม			81	4,461,753.50	30,577,069.49	35,038,822.99
	รวมทั้งสิ้น			701			**38,934,499.29**

ตารางที่ 2.8 จำนวนสัตว์น้ำต่างถิ่นที่ถูกนำเข้ามาเพื่อเลี้ยงสวยงามและเลี้ยงเพื่อบริโภค
ข้อมูลอ้างอิงจาก https://www4.fisheries.go.th/local/file_document/20200623153716_1_file.pdf

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

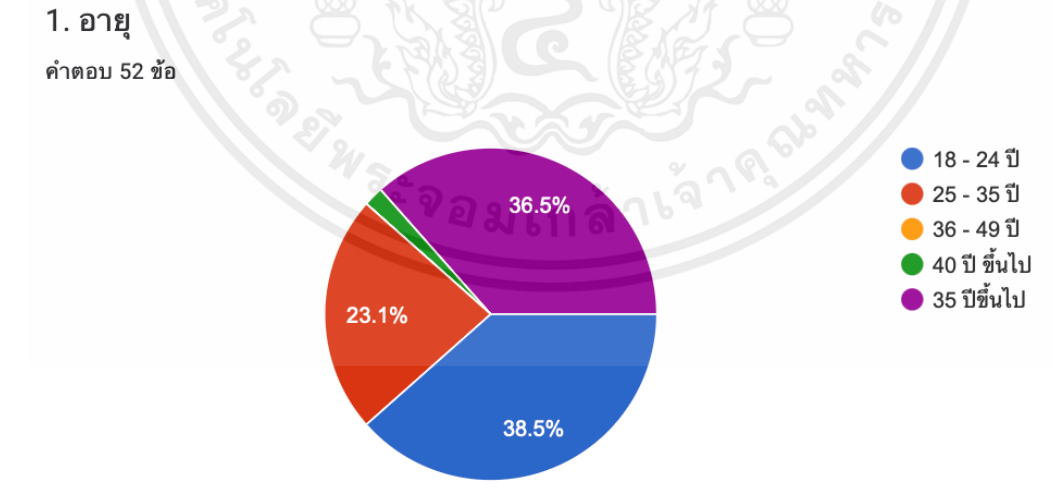
สำหรับประเทศไทยพบว่ามีสัตว์น้ำต่างถิ่นได้ถูกนำเข้ามากกว่า 1,100 ชนิด พันธุ์ปลาประมาณ 1,000 ชนิด ในปี 2562ประเทศไทยนำเข้าสัตว์น้ำต่างถิ่น ปริมาณ 38,934,499.29 กิโลกรัม (38,934.499 ตัน) โดยส่วนใหญ่เป็นกลุ่มปลาสวยงามมีจำนวนมากถึง 595 ชนิด กลุ่มสัตว์น้ำต่างถิ่นที่นำเข้ามาเพื่อเป็น อาหาร จำนวนทั้งสิ้น 81 ชนิด (กรมประมง. 2562)

2.9 แบบสอบถาม

2.9.1แบบสอบถามเรื่อง ทำบุญปล่อยปลา และความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดของปลาที่ปล่อย

ภาพที่ 2.9 แบบสอบถามเรื่อง ทำบุญปล่อยปลา และความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดของปลาที่ปล่อย

2.9.2 แบบสอบถามเรื่องอายุ

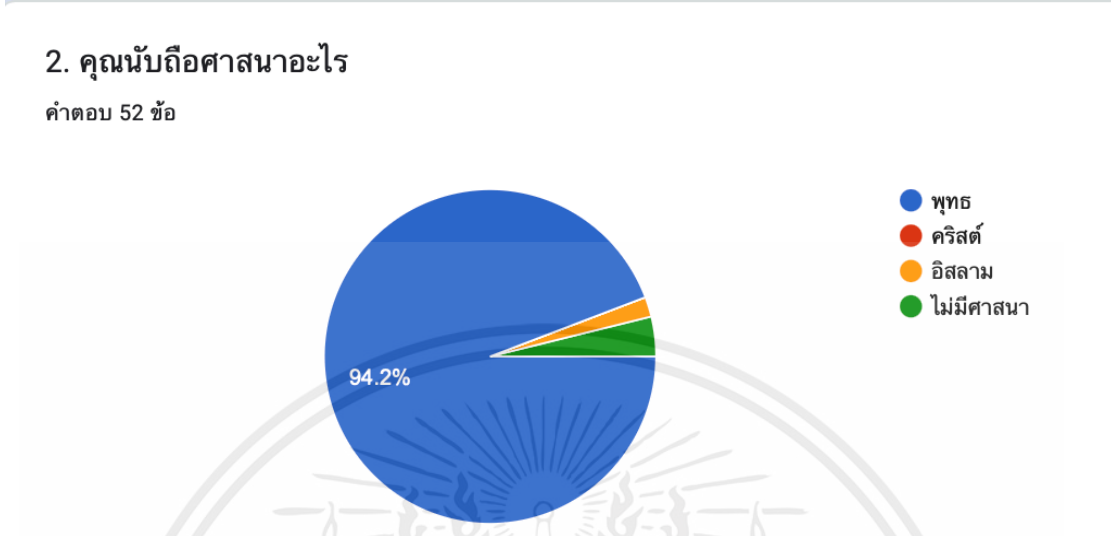


ภาพที่ 2.10 แบบสอบถามเรื่องอายุ

ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

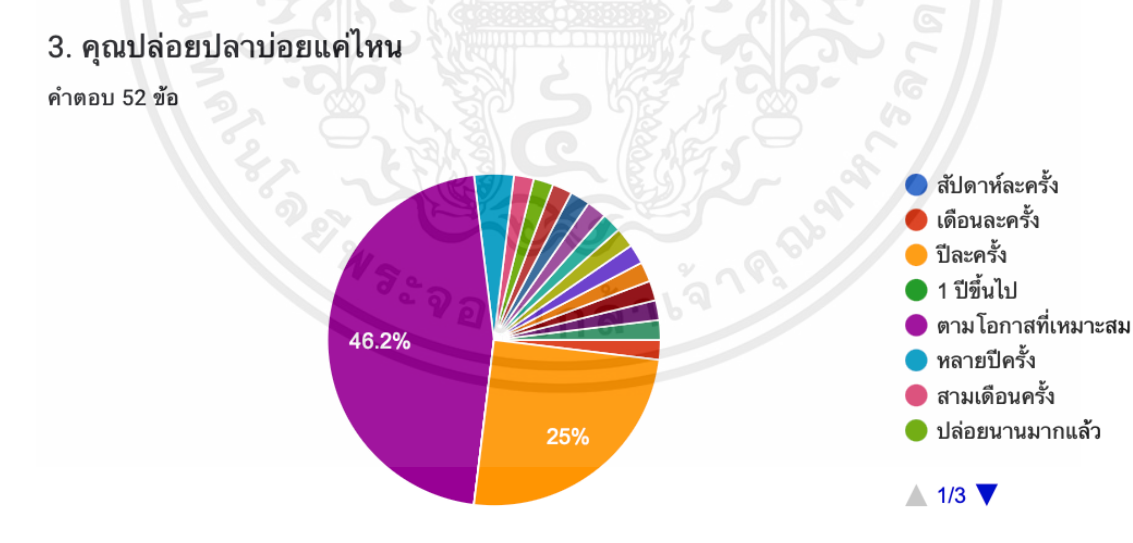
2.9.3 แบบสอบถามเรื่องศาสนา



ภาพที่ 2.11 แบบสอบถามเรื่องศาสนา

ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

2.9.4 แบบสอบถามเรื่องจำนวนครั้งในการปล่อยปลา



ภาพที่ 2.12 แบบสอบถามเรื่องจำนวนครั้งในการปล่อยปลา

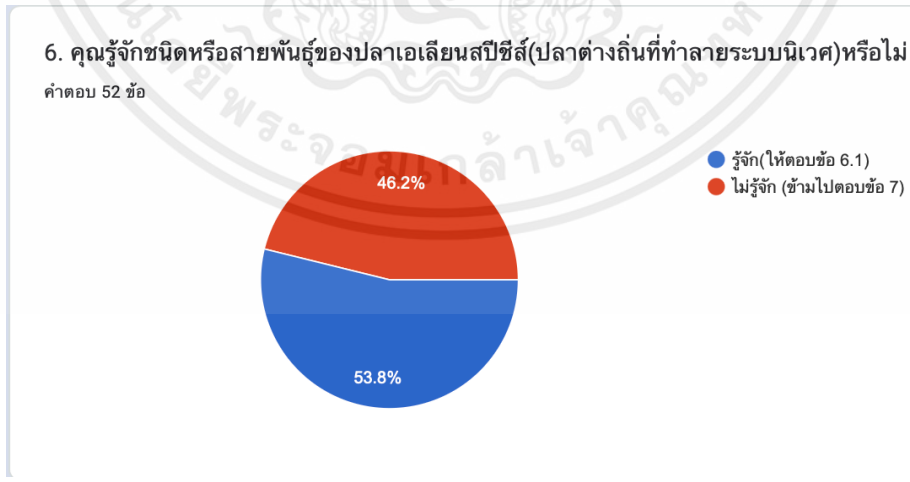
ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9.5 แบบสอบถามเรื่องความเชื่อบุญและบาป

ภาพที่ 2.13 แบบสอบถามเรื่องความเชื่อบุญและบาป
ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

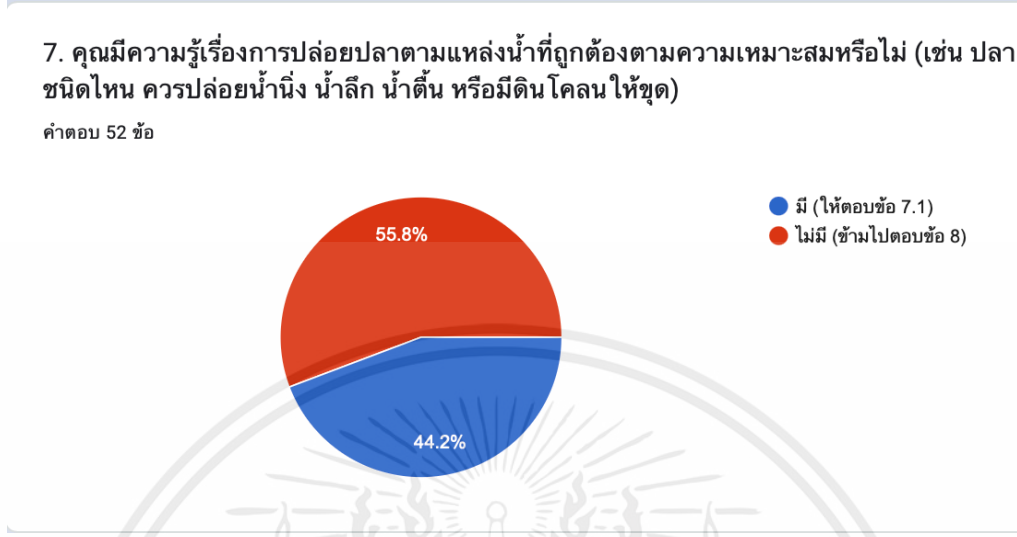
2.9.6 แบบสอบถามเรื่องชนิดพันธุ์ของปลาเอเลี่ยน



ภาพที่ 2.14 แบบสอบถามเรื่องชนิดพันธุ์ของปลาเอเลียน
ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

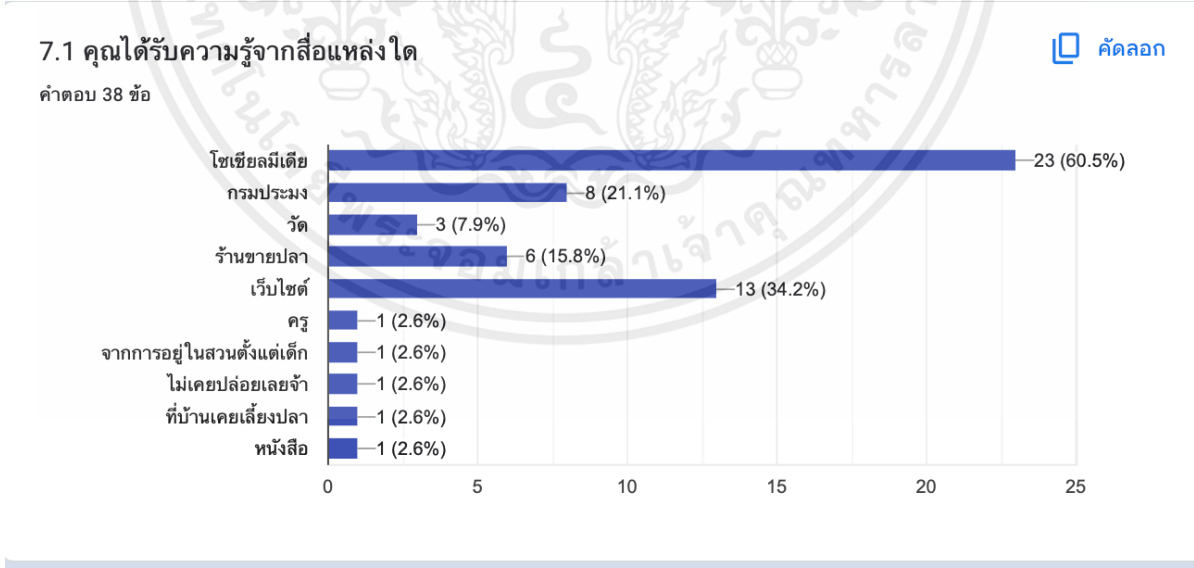
2.9.7 แบบสอบถามเรื่องความรู้และความเข้าใจในการปล่อยปลาตามแหล่งน้ำที่ถูกต้อง



ภาพที่ 2.15 แบบสอบถามเรื่องความรู้และความเข้าใจในการปล่อยปลาตามแหล่งน้ำที่ถูกต้อง

ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

2.9.8 แบบสอบถามเรื่องสื่อที่ได้รับความรู้

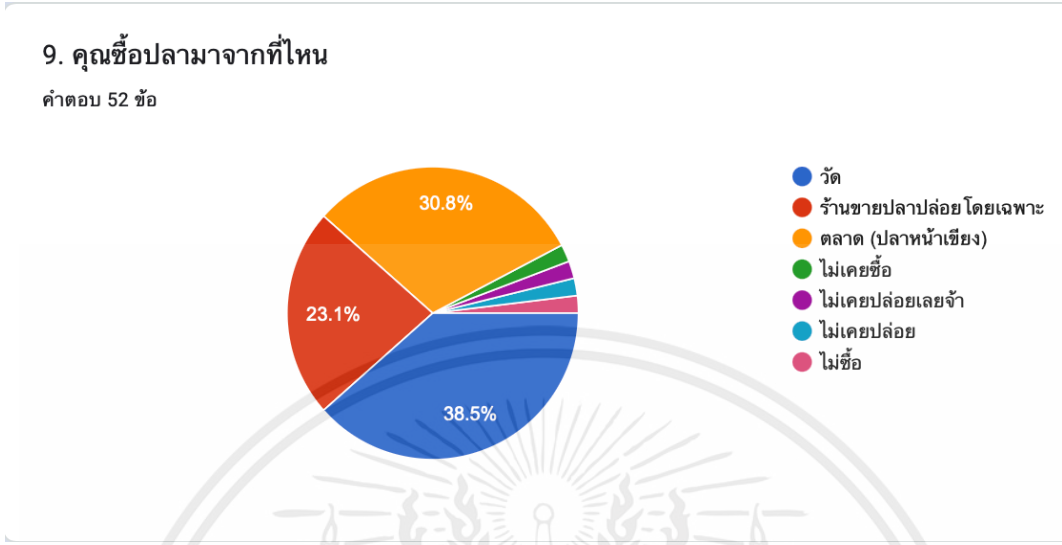


ภาพที่ 2.16 แบบสอบถามเรื่องสื่อที่ได้รับความรู้

ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

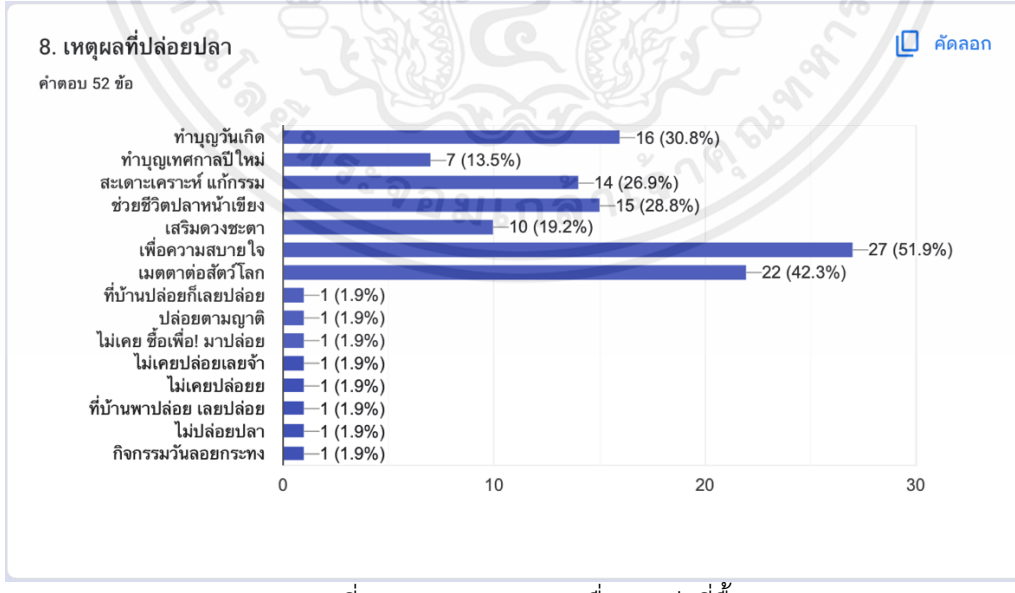
2.9.9 แบบสอบถามเรื่องเหตุผลในการปล่อยปลา



ภาพที่ 2.17 แบบสอบถามเรื่องเหตุผลในการปล่อยปลา

ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

2.9.10 แบบสอบถามเรื่องแหล่งที่ซื้อปลา

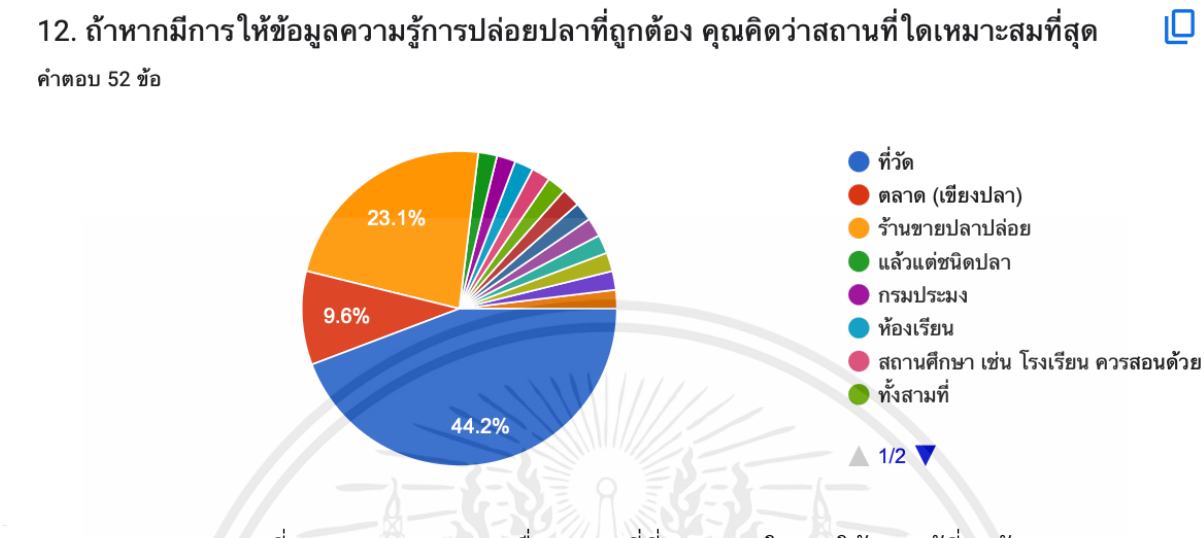


ภาพที่ 2.18 แบบสอบถามเรื่องแหล่งที่ซื้อปลา

ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9.11 แบบสอบถามเรื่องสถานที่ที่เหมาะสมในการให้ความรู้ที่ถูกต้อง



ภาพที่ 2.19 แบบสอบถามเรื่องสถานที่ที่เหมาะสมในการให้ความรู้ที่ถูกต้อง

ข้อมูลอ้างอิง https://forms.gle/4Hc8muzytcnx15u69

2.10 ความเชื่อเรื่องบุญและบาปในพระพุทธศาสนา

พระพุทธศาสนาเป็นศาสนาที่ชาวไทยส่วนใหญ่นับถือประชากรส่วนใหญ่ของประเทศนับถือพระพุทธศาสนาสืบต่อมาจากบรรพบุรุษ ประเทศไทยเป็นสังคมหนึ่งซึ่งยอมรับพระพุทธศาสนา และได้รับการหล่อหลอมจากหลักธรรมซึมซับลงในวิถีไทย กลายเป็นรากฐานวิถีชีวิตของคนไทย ในทุกด้าน ทั้งด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณีและศีลธรรม

หลักธรรมคำสอนที่สำคัญทางศาสนาโดยทั่วไปนั้น คำสอนเรื่องบุญ-บาปเป็นส่วนที่สำคัญ ถือได้ว่าเป็นประเด็นหลักในทางจริยศาสตร์ ทั้งนี้ก็เพราะเป็นหลักคำสอนที่เน้นถึงคุณค่า ในทางจริยธรรม คือ สอนให้มนุษย์มีความประพฤติในทางที่ถูกต้อง เพราะถ้าหากไม่มีการสอนเรื่อง บุญ-บาปแล้ว ก็ไม่สมารถที่จะทำให้คนเห็นคุณและโทษของการกระทำที่ดีและไม่ดีต่าง ๆ ของมนุษย์ได้ อย่างเช่น การเบียดเบียน การลักขโมย การล่วงสิทธิ์ของผู้อื่น การโกหก ความไม่เห็นแก่ตัว ความ ช่วยเหลือ เผื่อแผ่ แบ่งปัน เหล่านี้เป็นต้น ว่าผลของการกระทำเช่นนี้จะมีคุณลักษณะอย่างไร

2.10.1 ความเชื่อเรื่อง “บุญ”

นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ความเชื่อเรื่องบุญและบาป ได้มีการปลูกฝังกันมาเป็นเวลาช้า นานอยู่ในจิตใจของคนทั่วไปตั้งแต่เป็นเด็ก เพราะได้รับการสั่งสอนจากพ่อแม่เป็นอันดับแรก เมื่อ เจริญเติบโตขึ้นได้มีโอกาสเข้าวัดไปร่วมกิจกรรมของทางวัด ได้รับฟังการแสดงธรรมจากพระสงฆ์ถึง เรื่องบุญ-บาป ดังนั้น คำสอนเรื่องบุญ-บาป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จึงได้ฝังอยู่ในจิตใจตลอดมา เรื่องบุญ-บาปตามทรรศนะ ทางพระพุทธศาสนาจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของบุคคลแต่ละคน และมีความสำคัญต่อการ ดำรงชีวิตอย่างมากในแง่ของการอยู่ร่วมกันต่อคนในสังคม เพราะบุญ-บาปเป็นหลักจริยธรรมซึ่งทำให้ บุคคลมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน ไม่เบียดเบียน รังแก่กัน หรือสร้างความเดือดร้อนต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น ต่อบุคคลและสังคม เป็นต้น (พระครูสุวิมลสีลบรรพต สีลสุทฺโธ. 2560)

บุญ เป็นสิ่งที่ทำให้ฟูใจพอใจ เช่น ทำบุญให้ทานหรือรักษาศีลก็ตามแล้วก็ฟูใจ อิ่มเอิบ หรือ แม้ที่สุดแต่รู้สึกว่า ตัวได้ทำสิ่งที่ทำยาก ในกรณีที่ทำบุญเอาหน้า เอาเกียรติ อย่างนี้ ก็ได้ชื่อว่า ได้บุญเหมือนกัน แม้จะเป็นบุญชนิดที่ไม่สู้จะแพ้ หรือแม้ในกรณีที่ทำบุญด้วยความบริสุทธิ์ใจเพื่อเอาบุญ กันจริง ๆ ก็ยังอดฟูใจไม่ได้ว่า ตนจะเกิดในสุคติโลกสวรรค์ มีความปรารถนาอย่างนั้น อย่างนี้ ตามแต่ตนจะปรารถนา ไม่ออกไปจากการเวียนว่ายตายเกิดในวัฏสงสารได้ แม้จะไปเกิดในโลกที่เป็นสุคติ อย่างไรก็ตาม ฉะนั้น ความหมายของคำว่า

“บุญ จึงหมายถึง สิ่งที่ทำให้ฟูใจและเวียนไปเพื่อความเกิดอีกไม่มีวันที่สิ้นสุดลงได้” (พระครูสุวิมลสีลบรรพต สีลสุทฺโธ. 2560)

2.10.2 ความเชื่อเรื่องบาป

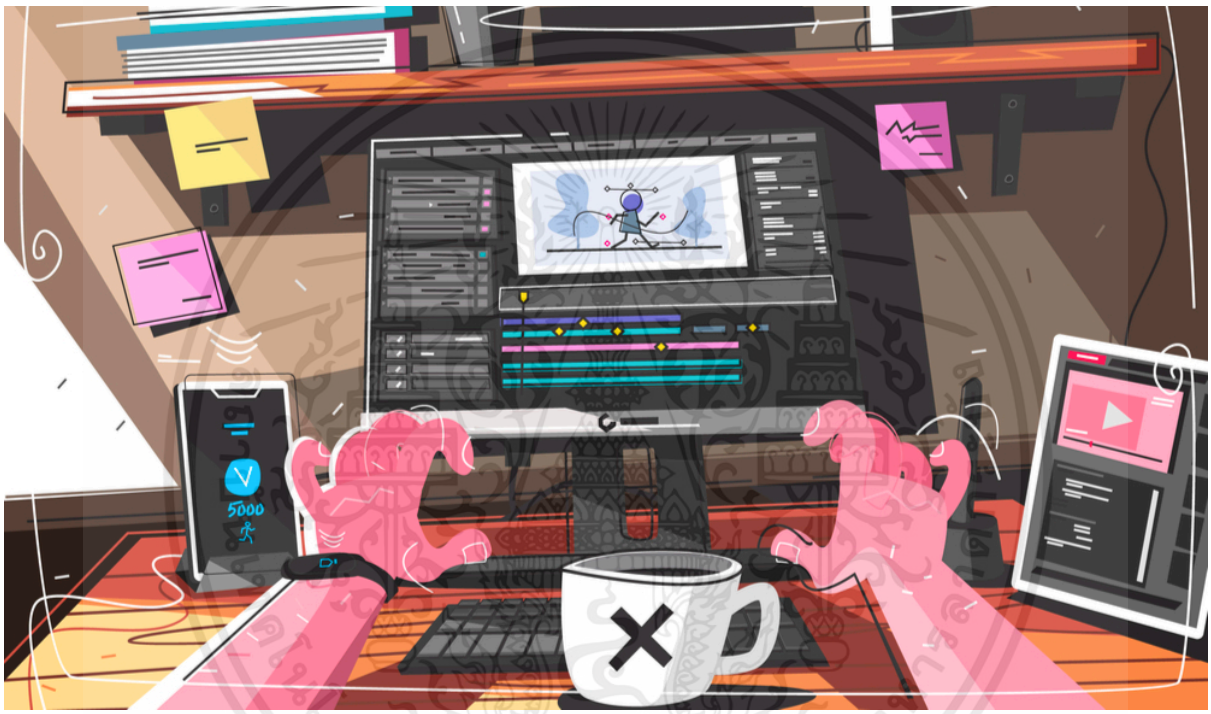
คำว่า “บาป” ในทางพระพุทธศาสนานั้นมีความหมายกว้างตามที่ปรากฏในพระไตรปิฎก หมายถึง ความชั่ว ๘๔ กล่าวโดยทั่ว ๆ ไปบาปนั้น หมายถึงความชั่วเป็นธรรมที่นำไปสู่หนทางแห่ง ความเสื่อม ความชั่ว และสภาวะที่ไม่พึงปรารถนา ยังผู้กระทำบาปนั้นให้ได้รับความเดือดร้อนและ เป็นทุกข์บุคคลผู้กระทำบาปนั้นก็ได้ชื่อว่าเป็นคนบาป คนชั่ว คนลามก คนพาล เป็นต้น ทั้งนี้รวมถึงสิ่งที่ไม่ดีต่าง ๆ การกระทำที่ไม่ดีทุกชนิด วิบากหรือผลในทางที่ไม่ดีหรือทางเสื่อม ตลอดจนเหตุและผลในทางที่ไม่ดีทั้งปวง คำว่า “บาป” ตามรูปศัพท์แปลว่าความชั่ว การทำอันตราย การทำให้เดือดร้อน เป็นกรรมยังบุคคลให้ถึงซึ่งทุกข์ (พระครูสุวิมลสีลบรรพต สีลสุทฺโธ. 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
ข้อมูลการออกแบบ

3.1 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว หรือ Motion Graphic คือสื่อศิลปะเคลื่อนไหวชนิดหนึ่ง จุดประสงค์เพื่อ สรุปชุดข้อมูลให้ผู้รับชมเห็นภาพได้เข้าใจง่าย และตีความหมายตรงตามที่ผู้ส่งสารต้องการ ในปัจจุบัน สื่อกราฟิกเคลื่อนไหวถูกใช้เพื่อโฆษณาสินค้า และบริการ ซึ่งเทคนิคการทำกราฟิกเคลื่อนไหวมีหลากหลาย



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว
https://www.premiumbeat.com/blog/free-design-elements-for-motion-designers/

3.2 ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

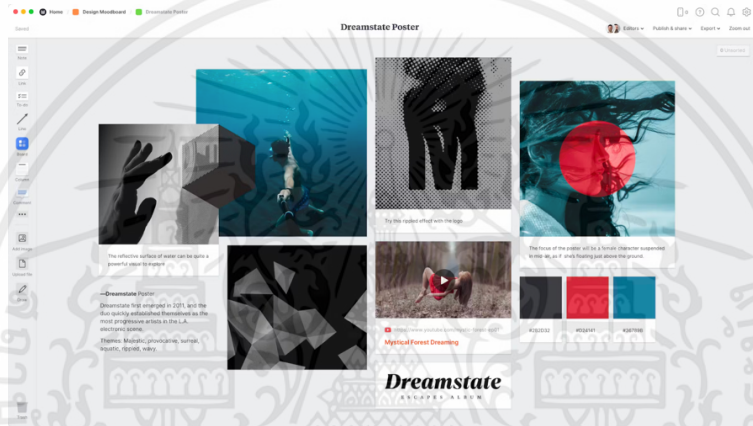
ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นวางแผนก่อนการผลิตผลงาน รวมถึงการบริหารจัดการโครงการด้วย เนื่องจากการสร้างผลงานออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวนั้น ต้องอาศัยผู้คนหลายฝ่ายในการทำงานร่วมกัน การวางแผนงานจึงเป็นสิ่งที่สำคัญเพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจตรงกันและลดการผิดพลาดในการทำงาน ในขั้นเตรียมงานก่อนการผลิตนั้นประกอบไปด้วยขั้นตอน ดังนี้ (ผศ.สุธาทิพย์หอสุวรรณ. 2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.1 ขั้นการวางแผนเนื้อเรื่อง (Story Planning) เนื้อเรื่องเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ เพราะเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจของผลงาน เนื้อเรื่องอาจมีที่มาจากวรรณกรรม หนังสือ หรือเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ โดยในขั้นตอนนี้มีขั้นตอนย่อยๆ ดังนี้

1) ขั้นการกำหนดแนวคิด (Idea) เป็นการกำหนดแนวทางเริ่มต้นว่าต้องการให้ภาพรวมของผลงานเป็นแบบไหน เช่น ตลกขบขัน ซาบซึ้งประทับใจ สื่อสารข้อมูล ซึ่งอาจกำหนดแนวคิดได้จากผลงานสื่ออื่นๆ เช่น วรรณกรรม เรื่องเล่า ตำนาน นิทาน ความเชื่อในสังคมวัฒนธรรม

2) ขั้นตอนการวางภาพรวม (Moodboard) - การกำหนดทิศทางภาพรวมของสี



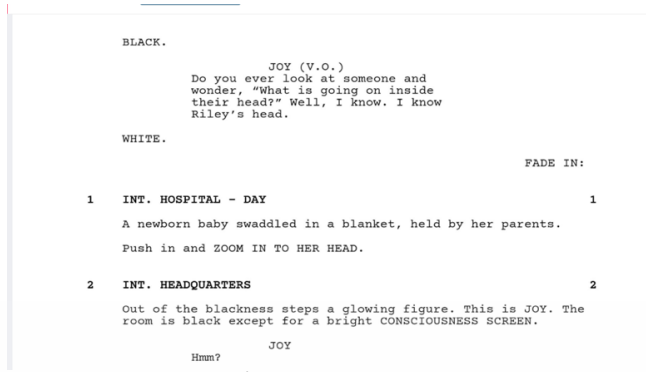
ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการวางแผนภาพรวม

https://milanote.com/guide/create-better-moodboards

3) ขั้นการกำหนดเรื่องย่อ (Treatment) เป็นการกำหนดการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง เป็นการกำหนดแนวทางของเรื่องโดยรวม

4) ขั้นการเขียนบท (Script) เป็นการกำหนดรายละเอียดทั้งหมดของเรื่อง ทั้งบทพูด บทบรรยาย รวมถึงรายละเอียดทั้งหมดของเรื่อง เนื้อเรื่องที่ดีควรจะให้ความบันเทิง ดูแล้วสนุกและชวนให้คิด สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมทำให้ผลงานเป็นที่น่าจดจำ และเนื้อเรื่องควรเป็นเรื่องที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่กำหนดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



BLACK.

JOY (V.O.)
Do you ever look at someone and wonder, "What is going on inside their head?" Well, I know. I know Riley's head.

WHITE.

FADE IN:

1 INT. HOSPITAL - DAY 1

A newborn baby swaddled in a blanket, held by her parents.

Push in and ZOOM IN TO HER HEAD.

2 INT. HEADQUARTERS 2

Out of the blackness steps a glowing figure. This is JOY. The room is black except for a bright CONSCIOUSNESS SCREEN.

JOY
Hmm?

ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการเขียนสคริปต์

https://www.studiobinder.com/blog/inside-out-script-screenplay-pdf-download/

3.2.2 ขั้นการออกแบบตัวละคร (Charactor Design)

เป็นขั้นตอนในการกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละคร โดยเริ่มจากการเขียนรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร ทั้งทางด้านกายภาพ (Demographic) อันได้แก่ลักษณะภายนอกเช่น ชื่อ อายุ เพศ รูปร่าง สีผิว สีผม หน้าตา เป็นต้น และลักษณะทางด้านจินตภาพ (Psychographic) อันได้แก่ ความชอบ ความเชื่อง ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ ส่วนเด่นส่วนด้อย เอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนั้นๆ ขั้นต่อมาคือการวาดภาพตัวละครเพื่อถ่ายทอดลักษณะที่กำหนดขึ้นมาเป็นรูปธรรม (ผศ.สุธาทิพย์หอสุวรรณ. 2565)

ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการออกแบบคาแรกเตอร์

https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/

3.2.3 ขั้นการออกแบบบทภาพ (Storyboard Design) บทภาพถือเป็นส่วนสำคัญอย่างมากเรียกว่าเป็นแผนผังทั้งหมดในการทำงาน บทภาพคือการปรับเปลี่ยนจากบทที่เป็นตัวอักษรมาเป็นภาพที่มีรายละเอียดของมุมภาพต่างๆ บ่งบอกถึงการดำเนินเรื่อง การแสดงของตัวละคร เสียง และรายละเอียดอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(วิสิฐ จันมา. 2558 : 43) บทภาพจะเป็นตัวกำหนดให้ทุกฝ่ายมีความเข้าใจที่ตรงกัน ยิ่งมีความละเอียดและชัดเจนก็จะทำให้ง่ายต่อการผลิต บทภาพที่ดีนั้นควรบอกได้ชัดเจนว่ามีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง ใครทำอะไรที่ไหน อย่างไร กับใคร รวมถึงอารมณ์ที่บอกผ่ามุมกล้องต่างๆ มุมกล้องที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่ต่างกัน เป็นเรื่องที่สำคัญที่บทภาพจะแสดงให้เห็นทิศทาง การเคลื่อนที่ของมุมกล้อง รายละเอียดที่ปรากฏอยู่ในฉาก

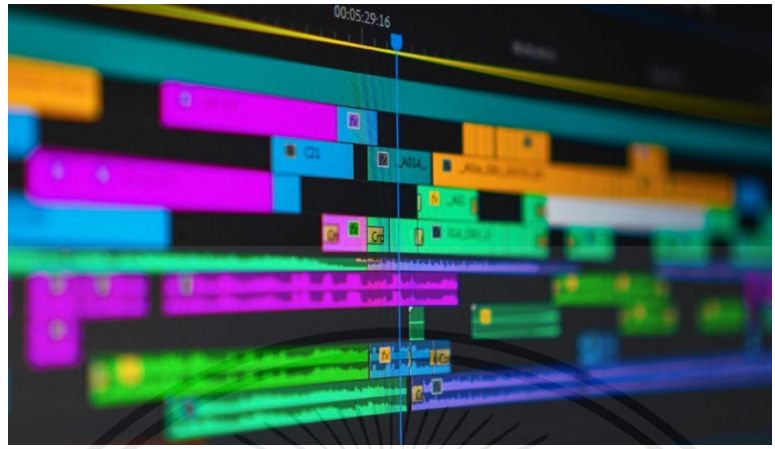
(ผศ.สุธาทิพย์หอสุวรรณ. 2565)

ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการออกแบบบทความ

https://www.huffpost.com/entry/pixar-math-inside-and-out_b_7756552

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

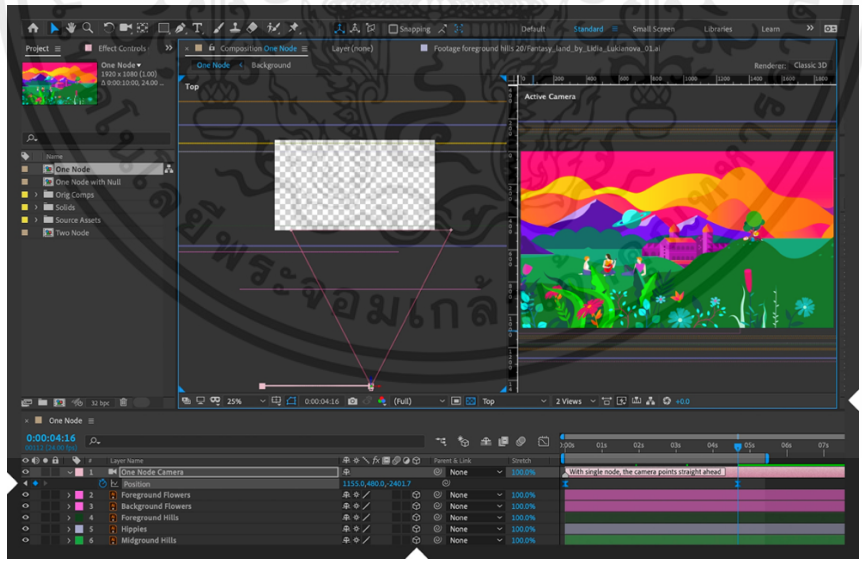
3.2.4 ขั้นการบันทึกเสียง (Voice Recording) เป็นขั้นตอนการบันทึกเสียงทุกอย่างที่ปรากฏในผลงาน ได้แก่ เสียงพูด เสียงบรรยาย เสียงประกอบต่างๆ



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างการบันทึกเสียง

https://www.cined.com/adobe-premiere-pro-best-practices-workflow-guide-released/

3.2.5 ขยับชิ้นส่วนต่างๆ animate - เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่นำขั้นตอนข้างต้นมาต่อยอดผลงานให้เสร็จออกมาได้ (ผศ.สุธาทิพย์หอสุวรรณ. 2565)

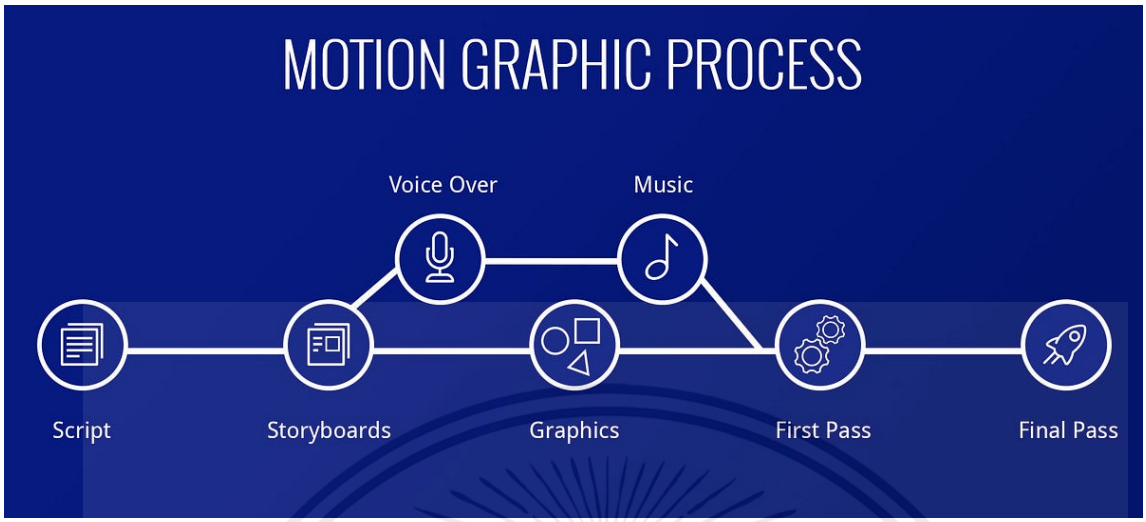


ภาพที่ 3.2.5 ตัวอย่างการขยับส่วนต่าง ๆ

https://helpx.adobe.com/after-effects/how-to/camera-animation.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ขั้นตอนการทำสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว



ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการทำสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว

https://kashby.medium.com/my-process-with-motion-graphics-2fe7785e4a0

3.3.1 Direction Concept

กำหนด Concept เพื่อหาภาพรวมและขอบเขตของงานทั้งหมด ให้การเขียนสคริปต์และการออกแบบทั้งหมดไปในทิศทางเดียวกัน

3.3.2 Moodboard

การกำหนดคาแรกเตอร์ของตัวละคร และโทนสีของเรื่อง

3.3.3 Script

แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1) Introduction เป็นส่วนนำคนดูไปยังส่วน Main Idea

2) Main Idea ดปีนส่วนใจความสำคัญของเรื่อง และรายละเอียดของเรื่อง และรายละเอียดของส่วนที่จะนำ

3) Ending เป็นส่วนสรุปใจความทั้งหมด

3.3.4 Mix sound

ขั้นตอนการอัดเสียงเพื่อใช้บรรยายงานกราฟิกเคลื่อนไหว

3.3.5 Storyboard

แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1) Storyboard มือ เป็นงานสเก็ตด้วยมือ

2) Storyboard Illustration หลังจาก Storyboard มือผ่านขั้นตอนต่อมาคือนำงานไปออกแบบในโปรแกรมอื่นๆ เพื่อรอการนำไปขยับ

3.3.6 Animate

นำภาพประกอบมาทำให้เคลื่อนไหวใน Adobe After Effect

3.3.7 ตัวโปรแกรมที่ใช้ออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

Adobe Photoshop, Adobe Imageready, Adobe After Effect (Health And Wealth. 2562)

3.4 เครื่องมือการออกแบบ

3.4.1 Adobe After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวีดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect และการ Transition Effect และ Plug in

3.4.2 Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับวาดภาพลายเส้น และสามารถสร้างสรรค์งานได้หลายประเภท และสามารถใช้งานร่วมกับซอฟแวร์อื่น ๆ ได้ เช่น Adobe Illustrator

3.4.3 Adobe Audition เป็นโปรแกรมที่ครอบคลุมทั้งการบันทึกเสียงและมิกซ์เสียงที่หลากหลายและถูกออกแบบมาเพื่อการทำงานที่รวดเร็วไม่ซับซ้อน

3.4.4 Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมสำหรับแก้ไข ตัดต่อ ทั้งภาพและเสียงเข้าด้วยกัน เป็นที่นิยมและใช้กันอย่างแพร่หลาย เป็นเครื่องมือที่สะดวกในการรวบรวมภาพและเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวทางการออกแบบ

4.1 แนวทางการออกแบบเนื้อเรื่อง

4.1.1 แนวทางที่ 1 บุญมี แต่กรรมบัง

1) แนวคิด : เล่าถึงความขัดแย้งทางความคิดกับการกระทำ ที่ไม่สัมพันธ์กัน

2) บุคลิกภาพของภาษา (Tone Of Voice) : เตือนสติ เสียดสี

3) เค้าโครงเนื้อเรื่อง

Part 1

ตัวละคร A โพสทำบุญปล่อยปลาอย่างสบายใจพร้อมแคปชั่นว่า“วันนี้ไปทำบุญปล่อยปลามาเอาบุญมาฝากเพื่อน ๆ ค่ะ” ทันใดนั้นเสียงแจ้งเตือนก็ดังขึ้นรัว ๆ “ทำไมฉันโดนทัวร์ลงล่ะเนี่ยคนเขาทำบุญทำทานก็ดีรามาไม่พักเลยเนอะ” “ก็ปล่อยปลาตามปกตินี่นามันผิดตรงไหนเนี่ย” ถ้าหากคุณก็คิดว่า A ทำถูกแล้วล่ะก็... งั้นเรามาตามติดชีวิตปลาผู้น่าสงสารกันดีกว่า แค่ยังไม่ทันได้ปล่อยก็ได้บาปและเห็นอะไรในถังนั่นไหม ปลาดุกไง!!ารปล่อยปลาดุกก็เหมือนการสนับสนุนการทำบาปเพราะปลาดุกเป็นเอเลี่ยนสปีชีส์ทำให้มันเขมือบปลาทุกตัวโดยไม่เลือกหน้าเพราะมันเป็นปลากินเนื้อและกินจุและหลังจากนั้นมันจะเพิ่มประชากรอย่างรวดเร็ว ยังไม่หมดนะปลาไหลอีกถังนึงได้ปล่อยลงไปแล้ว ปลาที่ไม่เหมาะกับแหล่งน้ำนั้น ๆ ก็จะตายลงในที่สุด เห็นไหมล่ะได้บาปสองต่อเลยนะ ถ้าไม่อยากได้บาปซ้ำซ้อน แถมโดนดราม่า ก็แค่ศึกษาชนิดของเอเลี่ยนสปีชีส์ที่ไม่ควรปล่อยและศึกษาการปล่อยปลาที่เหมาะสมกับแหล่งน้ำนั้น ๆ ก่อนที่จะปล่อยปลาแค่นี้ก็ได้บุญแบบปัง ๆ แล้ว

Part 2

ในปัจจุบันประเทศไทยได้นำเข้าปลาเพื่อการเกษตรเป็นจำนวนมากเพื่อเพิ่มรายได้แก่เกษตรกรรมเพื่อความมั่นคงทางอาหารและเราบริโภคปลาเอเลี่ยนสปีชีส์มากถึง 41% ของปลาทั้งหมด ปลาเอเลี่ยนสปีชีส์แต่ละชนิดส่งผลอะไรต่อสิ่งแวดล้อมบ้าง เช่น ปลานิล ปลาไน ปลาหมอคางดำ มายัน บัตเตอร์

4) แนวทางการออกแบบ

ภาพที่ 4.1 แนวทางการออกแบบ (Art Direction)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) สีที่ใช้ในการออกแบบ

ภาพที่ 4.2 สีที่ใช้ในการแบบ บุญมี แต่กรรมบัง

4.1.2 แนวทางที่ 2 Life After Release

1) แนวคิด : เล่าถึงชีวิตของสัตว์น้ำหลังจากถูกปล่อยผ่านการผจญภัย

2) บุคลิกภาพของภาษา (Tone Of Voice) : น่าติดตาม น่าตื่นเต้น

3) เค้าโครงเนื้อเรื่อง

ณ สถานสงเคราะห์ปลาปลากำพร้าที่อยู่ ที่ ๆ จะให้ชีวิตใหม่แก่ปลากำพร้ารอผู้ใจบุญมารับไปปล่อย ปลาได้ถูกเอาไปปล่อย พร้อมด้วยเสียง “ขอให้ข้าพเจ้าหมดเคราะห์” “เป็นอิสระแล้วนะ ต่อชีวิตไปนะ”จากผู้หวังจะให้ปลาได้มีโอกาสเริ่มต้นชีวิตใหม่ แก็ง AKA ปลาเอเลี่ยนได้เข้ามาบุกโจมตี ปลาไหลที่หนีรอดมาได้ได้พบเจอกับปลาแม่ลูกอ่อน AKA ได้ตามปลาไหลมา ทันใดนั้นปลาแม่ลูกอ่อนถูกโจมตีโดยปลาซัคเกอร์ดูดกินไข่ปลาและตัวอ่อนจนหมด ส่วนปลานิลก็กินแหล่งอาหารแถวนั้นจนเกลี้ยง ปลาไหลได้ออกมาจากที่ที่ล่มสลายไปแล้ว และเดินทางมาพบกับกระชังปลาหวังหลบภัยแต่โดนปลาชะโดและปลาหมอ ที่กินปลาในกระชังจนหมด โจมตี จากร่างกายที่อ่อนล้า และเริ่มป่วยทำให้ปลาไหลเอาชีวิตไม่รอดและตายในที่สุด กลับมาที่ผู้ปล่อยปลา “รู้สึกกำลังจะมีสิ่งดีๆเข้ามาในชีวิตแล้วล่ะ อิ่มเอมสบายใจจังได้ต่อชีวิตให้ปลาพวกนั้นสงสัยต้องปล่อยอีกแล้วล่ะ” “ขอให้ข้าพเจ้าหมดเคราะห์” “เป็นอิสระแล้วนะ ต่อชีวิตไปนะ” ระหว่างนั้นมีปลาที่ช็อคตายบ้าง มีแผลป่วยตายบ้าง และมีกลุ่มปลาท้องถิ่น AKA ได้ปราฏพวกมันได้เลือกทำร้ายปลาที่รอดชีวิตจากการปล่อย ปากกว้างใหญ่ฟันแหลมคมของชะโดได้กัดตัวปลาขาดครึ่งท่อน ครีบขาด หางหลุด ทุกคนตกใจว่ายหนีบางตัวก็โดนปลาดุกเขมือบกินไปทั้งตัว ปลาเอเลี่ยนที่ปล่อยลงไปก็เข้าร่วมแก๊งกับ AKA ขยายกลุ่มไปเรื่อย ๆ ตัวที่รอดคือปลาไหล ได้ว่ายหนีมาก่อนเพื่อน พยายามหาที่หลบก็ไม่มีเพราะสภาพแวดล้อมไม่เหมาะสม นี่เป็นแม่น้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหญ่ลึกจึงไม่มีดินโพรงให้ขุดรูมันได้ว่ายหนีไปเรื่อย ๆ และนำเริ่มเน่าลงเรื่อย ๆตามข้างทางมีแต่ซาก ปลาตาย ปลาพิการ ทันใดนั้นได้เจอกับแหล่งอาหารสำคัญได้เจอกับปลาแม่ลูกอ่อน แต่ปลาเจ้าถิ่นก็ตามเจอ เป็นปลาซักเกอร์และปลานิล ปลาซักเกอร์ได้ดูดกินไข่และลูกอ่อนของแม่ปลาจนหมด และสั่งให้ปลานิลจัดการแหล่งอาหารจนหมด เหลือไว้เพียงแต่แม่ปลาที่เศร้าร้องไห้ลูกและแหล่งอาหารของเขาถูกพรากไป ปลาไหลได้เดินทางต่อเมื่อเดินทางมาเรื่อย ๆ ก็พบกับกระชังปลา แต่ตนเองเริ่มเหนื่อยล้าและเริ่มรู้สึกไม่สบายและจะเข้าไปถามปลาในกระชังว่าควรหนีไปทางไหน และหวังขอหลบอันตรายแต่ก็พบกับปลาชะโดและปลาหมอ ที่กินปลาในกระชังจนหมดเกลี้ยงปลาไหลที่ไร้เรี่ยวแรงได้โดนรุมทึ้งทั้งเป็น ขอให้ข้าพเจ้าหมดเคราะห์ เป็นอิสระแล้วนะ ต่อชีวิตไปนะเสียงพูดได้ย้ำขึ้นมาเห็นไหมสุดท้ายแล้วก็เคราะห์ก็ไม่ได้หมดไปและกลาย เป็นไปทำลายชีวิตของปลาแทน ระบบนิเวศก็ล่มสลายในที่สุด ก่อนปล่อยปลาเราควรศึกษาวิธีการปล่อยปลาที่ถูกต้องและศึกษาชนิดของเอเลี่ยนสปชีส์ที่ไม่ควรปล่อย เพื่อตัวคุณเอง ตัวปลา และเพื่อรักษาระบบนิเวศของเรา

4) แนวทางการออกแบบ

ภาพที่ 4.3 แนวทางการออกแบบ (Art Direction)

5) สีที่ใช้ในการออกแบบ

ภาพที่ 4.4 สีที่ใช้ในการออกแบบ Life After Release

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 แนวทางที่ 3 How They Died

1) แนวคิด : เล่าถึงความโหดร้ายและความทรมานของสัตว์น้ำผ่านเพลง

2) บุคลิกภาพของภาษา (Tone Of Voice) : ตลกร้าย จิกกัด

3) เค้าโครงเนื้อเรื่อง

ปล่อยแดดจัดๆ ในช่วงกลางวัน ปลามันก็ปรับอุณหภูมิไม่ทัน เท พรวดเดียว น็อครวดเดียว น้ำเน่าเสีย ปลาเริ่มอ่อนเพลีย จำนวนเยอะเกินไป ปลาก็ขาดอากาศหายใจ สัตว์ร้ายกัดตัวขาดแหว่ง เลือดสด ไส้ขาด เจ้าดุกมาเขมือบทั้งตัว ยังไม่ทันได้ตั้งตัว ไหนจะติดเชื้อจากปรสิท ที่ติดมากับเอเลี่ยน ไหนจะแหล่งอาหารที่โดนแย่งจนเกลี้ยง ทั้งไข่ทั้งตัวอ่อน หายหมดทั้งคอก เอเลี่ยนเข้ามาแทนที่

4) แนวทางการออกแบบ

ภาพที่ 4.5 แนวทางในการออกแบบ (Art Direction)

5) สีที่ใช้ในการออกแบบ

ภาพที่ 4.6 สีที่ใช้ในการออกแบบ How They Died

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุป ได้เลือกแนวทางเค้าโครงเนื้อเรื่องแนวทางที่ 2 เพราะทำให้เรื่องไม่น่าเบื่อ ผจญภัยไปกับปลาของทั้งสองมุม เศร้าและตลกร้ายในระหว่างเรื่อง ดาร์คในท้ายเรื่อง และใช้สีในการออกแบบของแนวทางที่ 3 ที่ให้ความรู้สึกถึงความตลกร้าย การฆาตกรรม

จากบทสรุปในการเลือกแนวทางที่ 2 ทำให้เนื้อเรื่องต้องมีการกำหนดเส้นเรื่องให้ชัดเจน เพื่อการเล่าในลำดับต่อไปให้ง่ายและกระชับมากยิ่งขึ้น

ต้นเรื่อง โดนทัวร์ลงปล่อยปลาผิด

กลางเรื่อง เล่าถึงสาเหตุที่ปล่อยผิด

ท้ายเรื่อง เล่าถึงปัญหาและผลกระทบที่ตามมาของปลาที่ปล่อยลงไป

จบ ให้แง่คิด ย้อนกลับมาที่คนปล่อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
การพัฒนาการออกแบบพัฒนาแบบร่าง

5.1 ประเด็นสำคัญของเนื้อหาที่ต้องการเล่า : เรื่องราวของปลาหลังจากที่ถูกปล่อยลงสู่แหล่งน้ำ

5.2 แนวทางการเล่าเรื่องและออกแบบ :

5.2.1 แนวทางการเล่า : การผจญภัยของสัตว์น้ำ

5.2.2 แนวทางการออกแบบกราฟิก

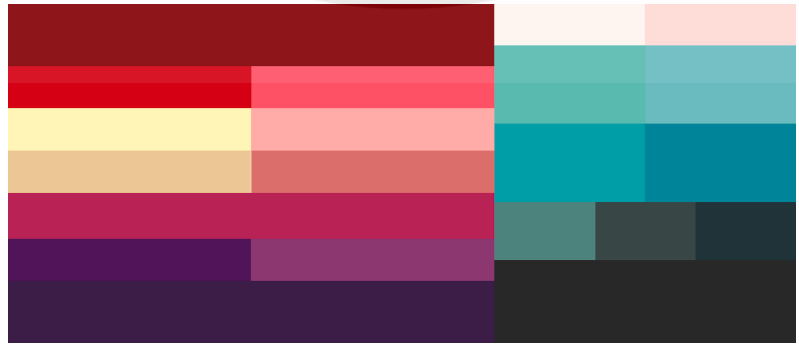
5.2.2.1 รูปแบบกราฟิก

การใช้ภาพประกอบ 2 มิติ ผิวไม่เรียบ ไล่เฉด

ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างแนวทางการออกแบบภาพประกอบ 2 มิติผิวไม่เรียบ ไล่เฉด

5.2.2.2 โทนสีที่ใช้

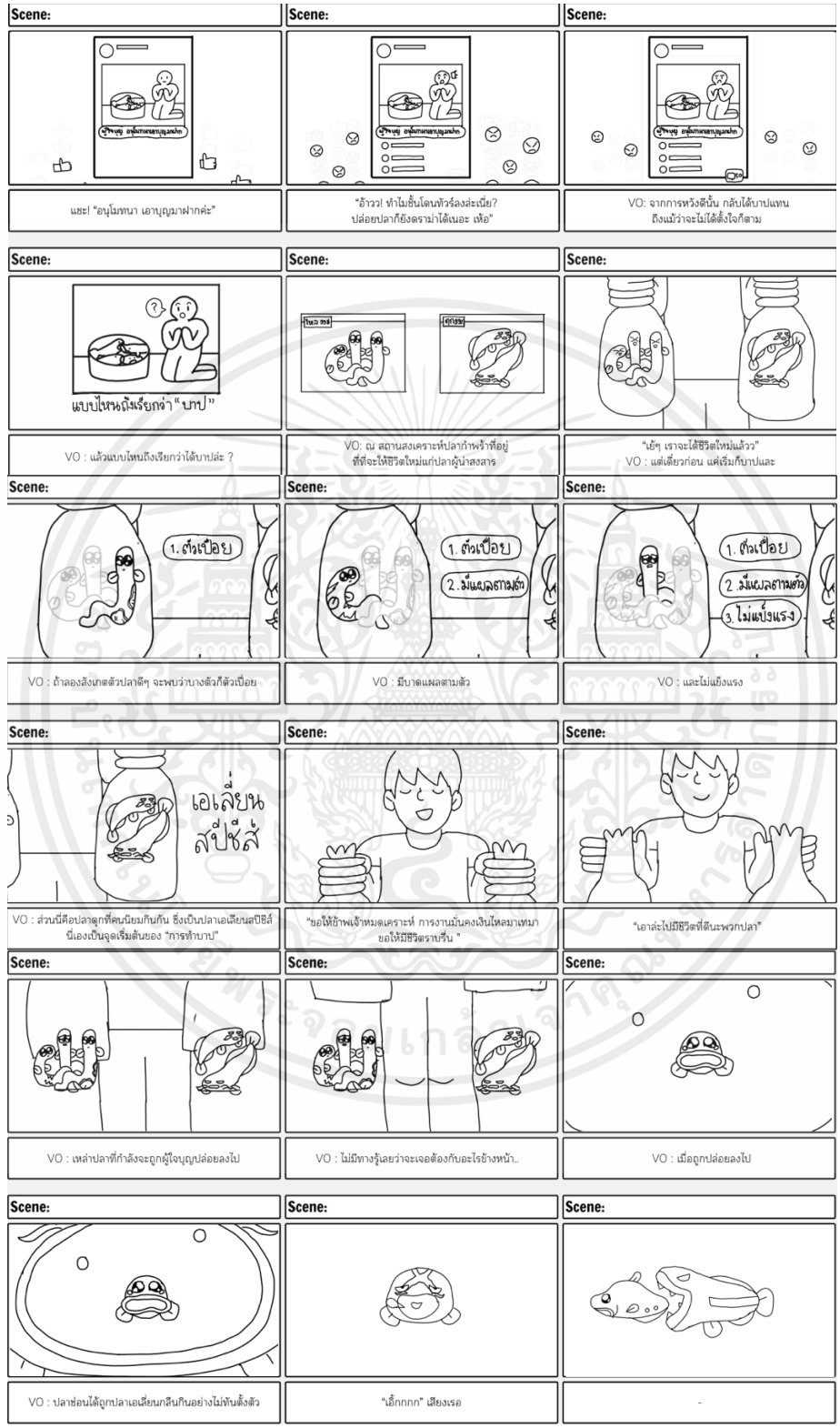
เลือกใช้คู่สีตรงข้ามแดง : ร่าเริง สดใส เขียว : ธรรมชาติ สีม่วง : เจ้าเล่ห์ ตัวร้าย



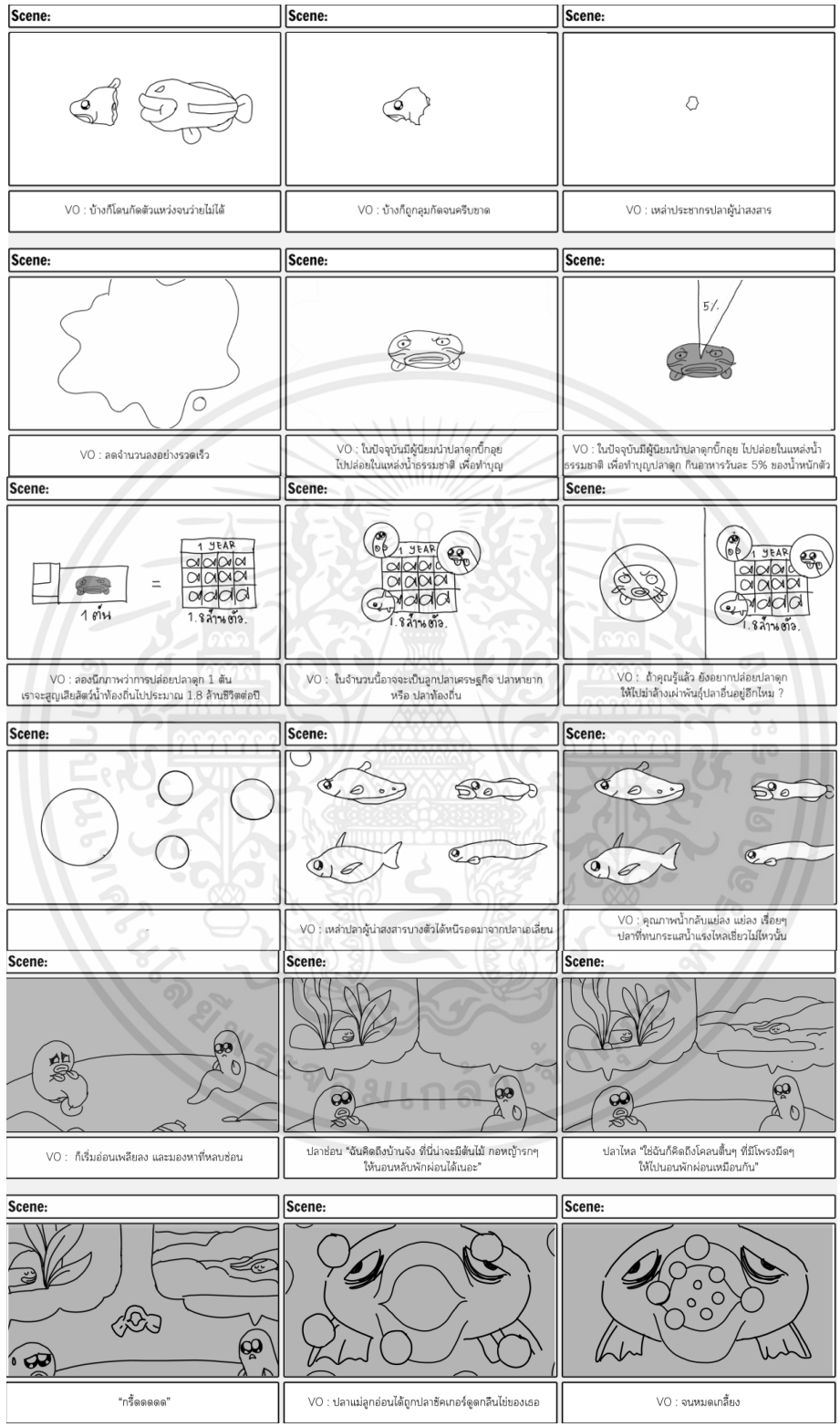
ภาพที่ 5.2 โทนสีของเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

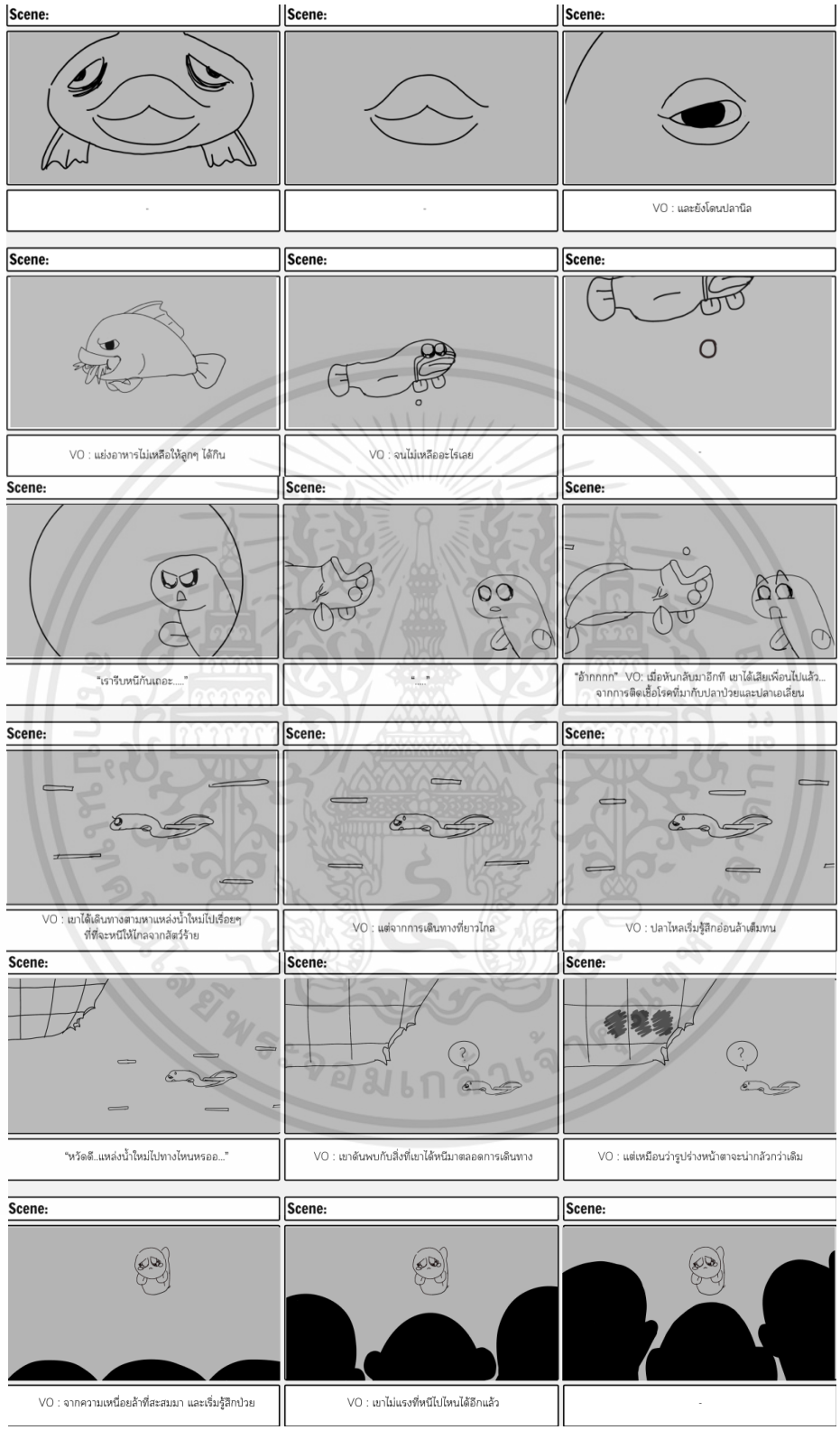
5.3 แบบร่างลำดับภาพ



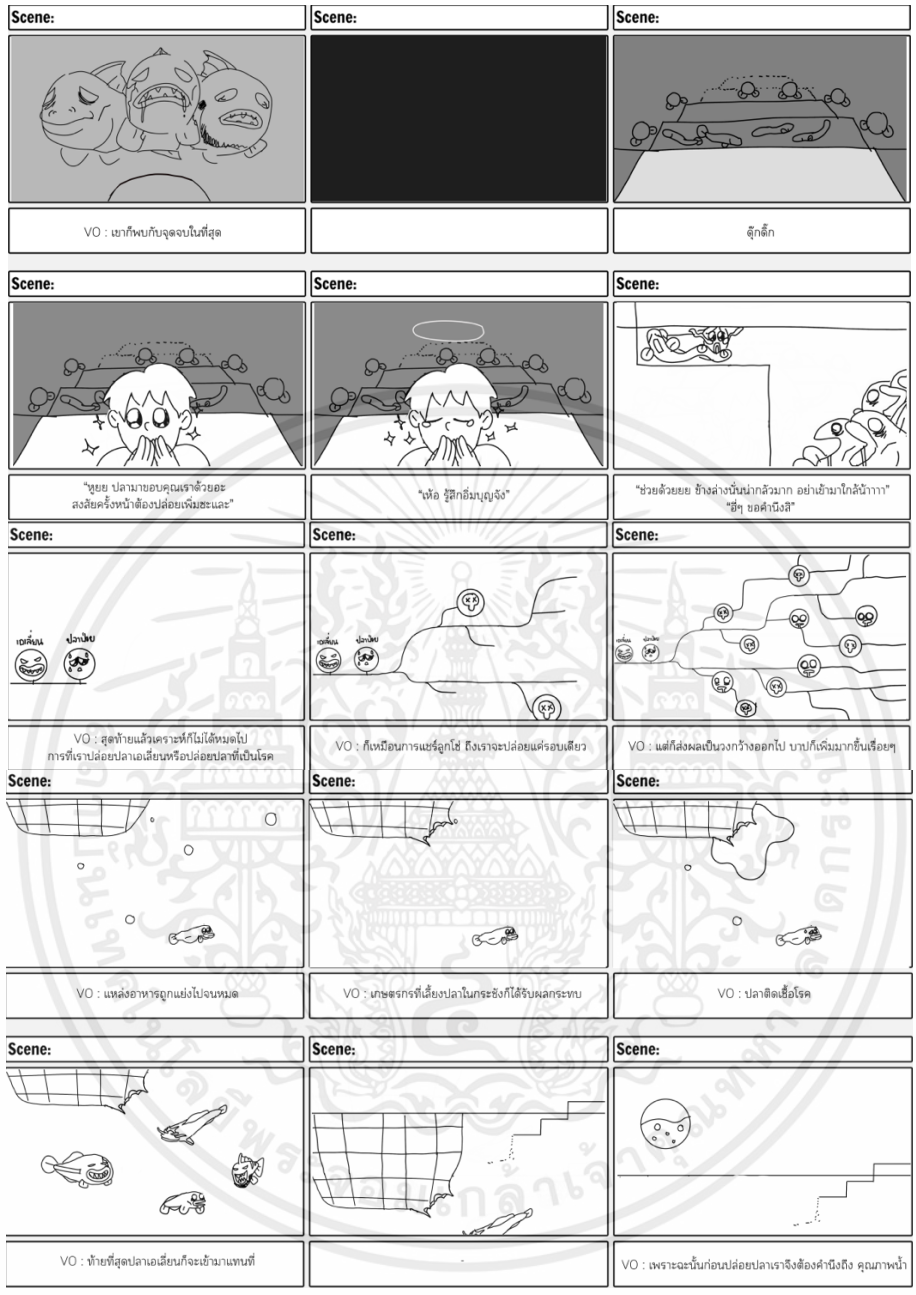
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



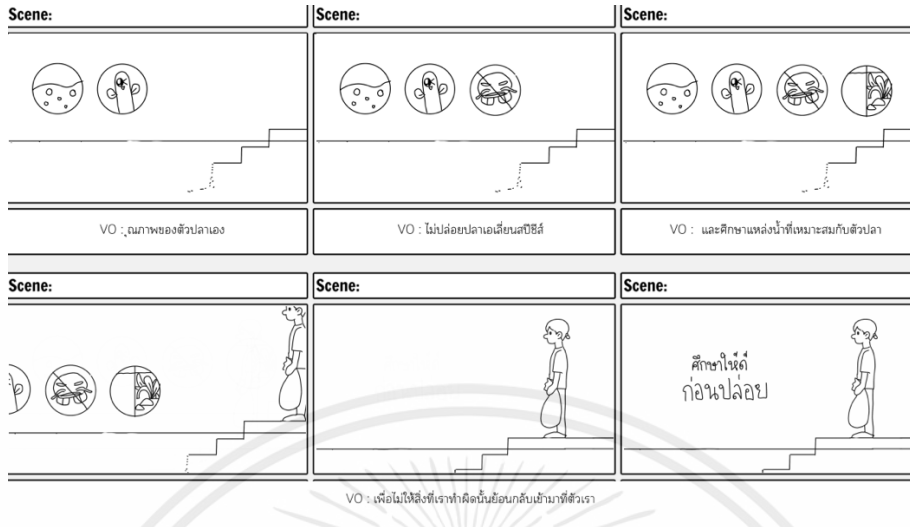
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.4 การออกแบบโปสเตอร์

ภาพที่ 5.3 แบบร่างโปสเตอร์

รายละเอียด

1) ปล่อยปลาแต่ละโซน น้ำลึก น้ำตื้น
2) ระดับน้ำที่ควรปล่อย
3) สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 ชื่อเรื่องและชื่อตอน

ภาพที่ 5.4 ชื่อเรื่องและชื่อตอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6
ผลงานสำเร็จ

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่อง การทำบุญปล่อยปลา WASTE OF TIME ปล่อยปลาอย่างไรถึงได้บาป ได้บรรลุเป้าหมายตามขอบเขตงาน ดังนี้

6.1 สคริปต์

นักบุญ : “อนุโมทนาสาธุ เอาบุญมาฝากค่ะทุกโคนน”
นักบุญ : “เอ๊า! ปล่อยปลาก็ยังดราม่าได้เนอะ”
VO : จากการหวังดีแต่กลับได้บาปแทน แล้วแบบไหนถึงจะเรียกว่าบาปล่ะ ?

VO : ณ สถานสงเคราะห์ปลากำพร้าที่อยู่ ที่ที่จะให้ชีวิตใหม่แก่ปลาผู้น่าสงสาร
ปลาไหล : “เย้ๆ เราจะได้ชีวิตใหม่แล้ววว (เสียงเล็กๆ หลายตัวพร้อมกัน)”
VO : แต่เดี๋ยวก่อน แค่เริ่มก็บาปและ ถ้าลองมองที่ตัวปลาดีๆ จะเห็นว่าตัวเปื่อย มีบาดแผลตามตัว และดูไม่แข็งแรง และปลาดุกที่นิยมกินกันก็คือปลาเอเลียนสปีชีส์ ที่ถูกนำเข้ามาเพื่อกินเป็นอาหาร หรือบางทีก็มาจากคนเลี้ยงเอง ที่เอามาปล่อยในแหล่งน้ำ ทำให้ระบบนิเวศถูกทำลายจนหมด ดังนั้นเราควรกำจัดทิ้งหรือไม่ก็ใส่ลงไปในหม้อซะ

VO : และนี่..คือจุดเริ่มต้นของ “การทำบาป”
นักบุญ : “ขอให้ข้าพเจ้าหมดเคราะห์ การงานมั่นคง เงินไหลมาเทมา ขอให้มีชีวิตราบรื่น มีชีวิตใหม่ที่ดีนะพวกปลา”
ปลาไหล : “อ๊าา ช่วยด้วย”
VO : ปลาไหลถูกปลาดุกกลืนกินอย่างไม่ทันตั้งตัวบ้างก็โดนกัดจนตัวแหว่ง และถูกลุมกัดจนตาย เหล่าปลาผู้น่าสงสารลดจำนวนลงอย่างรวดเร็ว

VO : ในปัจจุบันนิยมนำปลาดุกบิ๊กอุยไปปล่อยในแหล่งน้ำธรรมชาติเพื่อทำบุญ แต่รู้หรือไม่ว่าปลาดุกกินอาหารวันละ 5% ของน้ำหนักตัว ลองนึกภาพดูนะการปล่อยปลาดุก 1 ตัน เราจะสูญเสียสัตว์น้ำท้องถิ่นไปประมาณ 1.8 ล้านชีวิตต่อปี ในจำนวนนี้อาจเป็นลูกปลาเศรษฐกิจ ปลาหายาก หรือ ปลาท้องถิ่น แล้วคุณคิดว่า คุณยังจะได้บุญอยู่ไหม
VO : ปลาบางตัวได้หนีรอดมาจากปลาเอเลี่ยนแต่คุณภาพน้ำกลับแย่ลงเรื่อยๆ ปลาที่ทนกระแสน้ำไหลเชี่ยวไม่ไหวก็เริ่มอ่อนเพลีย และมองหาที่หลบซ่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปลาช่อน : “ฉันคิดถึงบ้านจังปลาไหล ที่นี่น่าจะมีพืชให้หลบซ่อนเนอะ”
ปลาไหล : “ฉันก็คิดถึงโคลนตื้น และโพรงมืดๆ เหมือนกันปลาช่อน”
VO : จากการปล่อยปลาที่ไม่เหมาะสมกับถิ่นที่อยู่เดิม ทำให้ปลาไม่สามารถปรับตัวกับสภาพแวดล้อมนั้นได้

แม่ปลาช่อน : “ไม่น้าา ลูกช้านนน”
VO : ปลาแม่ลูกอ่อนถูกปลาซักเกอร์ ดูดกลืนลูกของเธอจนเกลี้ยงและโดนปลานิลมาแย่งอาหารที่เก็บไว้ให้ลูกๆ จนไม่เหลืออะไรเลย
ปลาไหล : “ปลาช่อน เรารีบหนีกันเถอะ.....”
VO: ตอนนี้เขาได้เสียเพื่อนจากการติดเชื้อไปแล้ว

VO: ปลาไหลได้เดินทางตามหาบ้านใหม่ไปเรื่อยๆ เพื่อจะหนีให้พ้นจากเหล่าเอเลี่ยน.... แต่จากการเดินทางที่แสนยาวไกล และกระแสน้ำที่ไหลเชี่ยว ทำให้เขาเริ่มรู้สึกอ่อนล้า
ปลาไหล : “หวัดดี..แหล่งน้ำใหม่ไปทางไหนหรออ...”
VO : เขาดันมาพบกับสิ่งที่เขาได้หนีมาตลอด และมันเหมือนจะดูน่ากลัวกว่าเดิม จากความเหนื่อยล้าและอ่อนเพลีย ทำให้เขาไม่มีแรงที่จะหนีไปไหน สุดท้ายก็ต้องพบกับจุดจบในที่สุด

นักบุญ : “หูยย ปลามาขอบคุณเราด้วยอะ สงสัยครั้งหน้าต้องปล่อยเพิ่มซะและ เห้อ รู้สึกอิ่มบุญจัง”
ปลาไหล : “ช่วยด้วยยย ข้างล่างน่ากลัวมาก อ้ากกกก”
เหล่าเอเลี่ยน : “มาให้กินซะดีๆ”

VO : สุดท้ายแล้วเคราะห์ก็ไม่ได้หมดไป การที่เราปล่อยปลาเอเลี่ยนหรือปลาที่เป็นโรค ก็เหมือนกับการแชร์ลูกโซ่ ถึงเราจะปล่อยเพียง 1 ครั้ง แต่ก็ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างออกไป เหมือนกับเราสะสมบาปไปเรื่อยๆ

VO : เพราะปลาท้องถิ่นและเหล่าลูกปลาถูกกิน ทำให้ประชากรเดิมลดลงอย่างรวดเร็วแหล่งอาหารถูกแย่งไปจนหมด เกษตรกรที่เลี้ยงปลาในกระชังก็ได้รับผลกระทบ

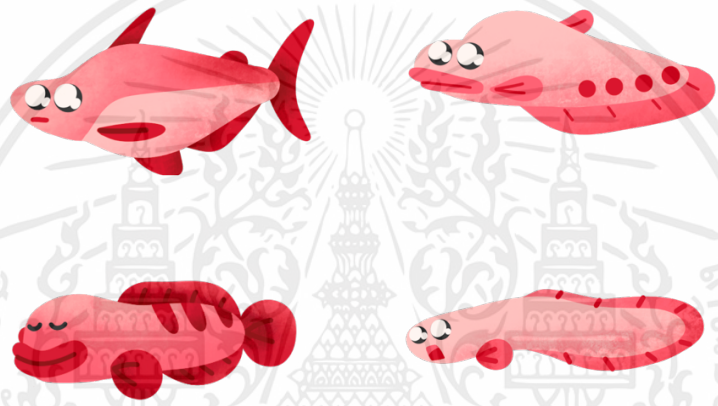
VO : หากว่าปลาในกระชังคือปลาเอเลี่ยนสปีชีส์หรือปลาชะโดที่เป็นสัตว์กินเนื้อหลุดออกมาจนควบคุมจำนวนไม่ได้ ทำให้สัตว์ท้องถิ่นลดลงส่วนปลาอื่นๆก็ติดเชื้อโรค บ้างก็กลายพันธุ์ และเหล่าปลาเอเลี่ยนก็จะเข้ามาแทนที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

VO : เพราะฉะนั้นก่อนปล่อยปลา เราจึงต้องคำนึงถึงคุณภาพของน้ำ คุณภาพของตัวปลา ไม่ปล่อยปลาเอเลี่ยนสปีชีส์ ต้องศึกษาแหล่งน้ำที่เหมาะสมกับตัวปลา เพื่อไม่ให้บุญที่เราทำนั้น....กลายเป็นบาปย้อนกลับเข้ามาที่ตัวเรา

6.2 คาแรกเตอร์

ปลาท้องถิ่น ได้แก่ ปลาสวาย ปลากราย ปลาช่อน ปลาไหล



ภาพที่ 6.1 คาแรกเตอร์ปลาท้องถิ่น

ปลาเอเลี่ยน

ได้แก่ ปลาหมอบัตเตอร์/ปลาหมอเทศ ปลานิล ปลาเปคู ปลาดุก ปลาชะโด ปลาซัคเกอร์

ภาพที่ 6.2 คาแรกเตอร์ปลาเอเลียนสปีชีส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 ชื่อเรื่อง

ภาพที่ 6.3 ชื่อเรื่อง Waste Of Time ปล่อยอย่างไรถึงได้บาป

6.4 โปสเตอร์

ขนาด A3 3 แผ่น ได้แก่ ประกาศจับปลาเอเลี่ยน การปล่อยปลาน้ำตื้น การปล่อยปลาน้ำลึก

ภาพที่ 6.4 โปสเตอร์A3 จำนวน 3 แผ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 การออกแบบข้อมูลประกอบ

ขนาด A4 1 แผ่น ได้แก่ บ้านในฝันของเหล่าปลา

ภาพที่ 6.5 การออกแบบอินโฟกราฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.6 สื่ออื่นๆ

ภาพที่ 6.6 สื่ออื่นๆ แบบทดสอบความรู้ก่อนปล่อยปลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.7 กราฟิกเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.7 กราฟิกเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.8 ภาพรวมสื่อเคลื่อนไหว

ภาพที่ 6.8 ภาพรวมสื่อเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.9 ภาพรวมสื่อโปสเตอร์

ภาพที่ 6.9 ภาพรวมของโปสเตอร์และการออกแบบอินโฟกราฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.9.1 โปสเตอร์ม็อคอัพ

ภาพที่ 6.10 โปสเตอร์ม็อคอัพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7
บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

“WATSE OF TIME” การออกแบบโมชั่นกราฟิกของผู้ที่ชื่นชอบการทำบุญที่นำเรื่องราวชีวิตของสัตว์หลังจากถูกปล่อยไม่ถูกแหล่งน้ำ นำเสนออีกแง่มุมที่ผู้คนมักจะมองข้ามชีวิตสัตว์และระบบนิเวศ จำนวน 1 ตอน โปสเตอร์ประกอบจำนวน 3 ชิ้น อินโฟกราฟิก จำนวน 1 ชิ้น ได้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ตามจุดประสงค์แรกเริ่มคือ ปล่อยปลาอย่างไรไม่ให้ได้บาป

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

7.2.1 การเขียนสคริปต์

เนื้อเรื่องที่เล่าถึงการผจญภัย แต่ถูกจำกัดโดยช่วงอายุของผู้ที่ชอบทำบุญ ทำให้การคิดเนื้อเรื่องเป็นไปได้ยาก ที่จะไม่ให้น่าเบื่อ และต้องเป็นกันเอง

7.2.2 การใช้สี

ในช่วงแรกมีการใช้สีที่สดเกินไป ทำให้งานโทนภาพของงานไม่บาลานซ์ มีข้อจำกัดและปัญหาของโปรแกรมที่แสดงค่าสีที่ไม่ตรงกัน

7.3 ข้อเสนอแนะ

ควรทำสื่อในออนไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการกระจายความรู้ที่ถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Thaipbs. 2562. **ไขปม! "ดุกบิ๊กอุย" ปลาเอเลี่ยนห้ามปล่อยลงแม่น้ำ**. [Online]. Available : https://www.thaipbs.or.th/news/content/285371

Admin. 2563. **ทักษะชีวิตความรู้รอบตัวปลานิล-ส่งผลเสียต่อระบบ**. [Online]. Available : https://www.itisablogsite.com/ทักษะชีวิตความรู้รอบตั/ปลานิล-ส่งผลเสียต่อระบบ/

Incwaran. 2564. **how-to-release-fish-properl**. [online]. Available : https://www.mangozero.com/how-to-release-fish-properly/

Thaipost. 2564. **ป้องกันดราม่า'มะปราง'จัดข้อมูลแน่น ก่อนปล่อยปลาลงแม่น้ำ**. [Online]. Available : https://www.thaipost.net/main/detail/90050

ผู้จัดการออนไลน์. 2563. **ย้อนรอย "เอเลี่ยนสปีชีย์" ฝูงซอมบี้ "ปลาดุก" จอมเขมือบ ปล่อยสัตว์ได้บาปติดตัวยันโลกหน้า**. [Online]. Available : https://mgronline.com/daily/detail/9630000083393

Bangkokbiznews. 2565. **รู้จัก "Alien Species" สัตว์น้ำต่างถิ่นรุกรานระบบนิเวศ**. [Online]. Available : https://www.bangkokbiznews.com/health/social/1024745

Open World. 2562. **ชะโดอสูรกายแม่น้ำจืด**. [Online]. Available : https://www.blockdit.com/posts/5c7b40d65915277ce2c2509a

MGRonline. 2560. **"ปลาหมอเอเลียนสปีชีส์" โผล่ชายหาดชุมพร หวั่นทำสัตว์ชายฝั่งสูญพันธุ์**. [Online]. Available : https://mgronline.com/south/detail/9600000103221

One31. 2565. **ได้บุญหรือบาป? ปล่อยสัตว์น้ำหลังวัด ถูกปลาชะโดกินเรียบ.** [Online]. Available : https://www.one31.net/news/detail/54484

Amarin TV. 2560. **7 เหตุผลทำไมเมืองไทยเหมาะเป็นแดนสวรรค์ของ 'เอเลียนสปีชส์'.** [Online]. Available : https://today.line.me/th/v2/article/Mma5xV

Thaireform. 2561. **เปิดไทม์ไลน์ 'ปลาหมอสีคางดำ' ระบาด ก่อนกรมประมงห้าม นำเข้า ส่งออก เพาะเลี้ยง**. [Online]. Available : https://www.isranews.org/content-page/item/65488-fisheries65488.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นางสาวชวิศา โชคชัยสมบัติกุล

วัน เดือน ปี เกิด 20 กรกฎาคม 2543 จังหวัดกรุงเทพ

ที่อยู่ 199/57 ซอย25 หมู่บ้านมัณฑนาปิ่นเกล้าพระราม5 ถนนนครอินทร์
ตำบลบางขุนกอง อำเภอบางกรวย นนทบุรี 11130
โทร. 097-282-9856

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2551 - 2559	โรงเรียนซางตาครูซคอนแวนท์
พ.ศ. 2559 - 2562	โรงเรียนศึกษานารี
พ.ศ. 2562 - 2565	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้