

การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกให้ความรู้เรื่อง “ปัญหาของเชื้อรา”
Motion Graphic Design on Mold Problem



ปูชิตา พงศ์สุจรีต
Puchita Phongsutcharit

ศิลปินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะ ภาควิชาศิลปะ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกให้ความรู้เรื่อง “ปัญหาของเชื้อรา”
Motion Graphic Design on Mold Problem

นักศึกษา ปุชิตา พงศ์สุจริต

รหัสประจำตัว 63020261

ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา นิเทศศิลป์

พ.ศ. 2566

อาจารย์ที่ปรึกษา ภาพแพรว รัตรสาร



(ภาพแพรว รัตรสาร)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกให้ความรู้เรื่อง “ปัญหาของเชื้อรา”
นักศึกษา	ปูชิตา พงศ์สุจรีต
รหัสประจำตัว	63020261
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ภาพแพรว รัตสราร

บทคัดย่อ

ปัญหาเชื้อราในที่พักอาศัยนั้นเป็นปัญหาที่แก้ได้ยาก เนื่องด้วยประเทศไทยมีลักษณะภูมิอากาศเป็นแบบร้อนชื้น ทำให้บางที่พักอาศัยต้องประสบกับปัญหาเชื้อราที่ไม่มีวันจบสิ้นและต้องประสบปัญหาหนักในช่วงฤดูฝน หลายคนต้องหาวิธีจัดการกับปัญหาเชื้อราตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เป็นแหล่งข้อมูลที่เข้าถึงง่ายที่สุดแต่ปัญหานั้นก็ยังไม่หมดไปเพราะไม่ได้เป็นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ อีกทั้งถ้าปัญหาดังกล่าวนั้นยังไม่ประสบพบเจอกับตัวเอง ผู้คนก็จะไม่ได้มีการตระหนักถึงหรือป้องกันการเกิดปัญหานี้แต่ต้น โดยที่ปัญหาเชื้อราเหล่านี้อาจส่งผลกระทบต่อร่างกาย และอาจจะเป็นโรคต่าง ๆ ตามมา เช่น โรคหอบหืด โรคภูมิแพ้ โรคปอดอักเสบจากภูมิแพ้ อีกทั้งสื่อให้ความรู้ รวมถึงสื่อวิดีโอ ที่จะช่วยสรุปปัญหาเชื้อราและวิธีแก้ปัญหาบนช่องทางต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตก็ยังไม่มีความน่าสนใจไม่มากพอ โดยนำมาเล่าผ่านสื่อโมชันกราฟิกที่มีคาแรกเตอร์เชื้อรามารเป็นตัวช่วยดำเนินเรื่อง ให้กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจถึงต้นเหตุของการเกิดเชื้อราและมองเห็นปัญหาของเชื้อราในที่พักอาศัย สามารถกำจัดเชื้อราในที่พักอาศัยได้ และตระหนักถึงปัญหาต่าง ๆ ที่จะตามมามากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบพระคุณ อาจารย์ภาพแพรว รัตสราร ที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำแนะนำและให้กำลังใจ ขอขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาศิลปะทุกท่านที่ให้คำแนะนำทำให้ข้าพเจ้ามีแนวทางเพื่อนำไปพัฒนาศิลปินพจน์ขึ้นนี้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่คอยสนับสนุนในทุก ๆ เรื่อง ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ชาวนิเทศศิลป์ทุกคนที่ให้คำปรึกษา ให้กำลังใจกันเสมอมา ขอขอบคุณ อึ้ง ป๊อป ฟ้า ที่อยู่ด้วยกันมาตลอด 4 ปี ขอขอบคุณซิน เพื่อนคนสำคัญในการทำศิลปินพจน์ขึ้นนี้ ที่สละเวลามาช่วยพากย์เสียงรวมถึงให้กำลังใจให้คำแนะนำดี ๆ จนทำให้ศิลปินพจน์ขึ้นนี้ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณน้องดริมและเพื่อน พี่ น้องชาวเอนซีทีเส้น ที่เป็นที่พักพิงจิตใจในยามที่ข้าพเจ้ารู้สึกท้อ รวมถึงบุคคลรอบตัวที่อาจจะไม่ได้กล่าวถึงแต่เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นข้าพเจ้าในทุกวันนี้ ขอขอบคุณทุกท่านจากใจจริง และสุดท้ายข้าพเจ้าขอขอบคุณตัวเองที่เลือกทำในสิ่งที่ตัวเองชอบและพยายามทำศิลปินพจน์ขึ้นนี้จนสำเร็จ

บุชิตา พงศ์สุจริต

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ.....	III
สารบัญรูปภาพ.....	V
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของงาน.....	1
1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน.....	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 การเกิดเชื้อราในที่พักอาศัย.....	4
2.2 เชื้อราที่มีผลกระทบต่อสุขภาพ.....	7
2.3 วิธีการกำจัดและป้องกันเชื้อราในที่พักอาศัย.....	8
บทที่ 3 ข้อมูลทางด้านการออกแบบ.....	11
3.1 การออกแบบคาแรกเตอร์.....	11
3.2 กราฟิกเคลื่อนไหว.....	13
3.3 การสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว.....	14
บทที่ 4 วิธีการดำเนินงาน.....	17
4.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2	วิธีการเก็บข้อมูล.....	17
4.3	ขอบเขตของเนื้อหา.....	18
4.4	ขอบเขตของชิ้นงาน.....	18
4.5	แนวทางการออกแบบ.....	18
4.6	โครงเรื่องขยาย.....	20
บทที่ 5	การดำเนินการออกแบบ.....	22
5.1	การพัฒนาโลโก้.....	22
5.2	การออกแบบตัวละคร.....	24
5.2	การออกแบบสตอรี่บอร์ด.....	31
บทที่ 6	ผลงานสำเร็จ.....	36
6.1	ภาพคัทซีน.....	36
6.2	โปสเตอร์.....	39
6.3	ผลิตภัณฑ์ซึกผ้าขาว.....	39
6.4	แผ่นพับและสติ๊กเกอร์.....	40
6.5	เฟซบุ๊กแฟนเพจ.....	41
บทที่ 7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	42
7.1	บทสรุป.....	42
7.2	ปัญหาและข้อจำกัด.....	42
7.3	ข้อเสนอแนะ.....	42
บรรณานุกรม	43
ประวัติผู้เขียน	46
ภาคผนวก	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพราดำในที่พักอาศัย (MAXWELL, 2023)	6
ภาพที่ 2.2 ภาพราขาวในที่พักอาศัย (สมบัติสาธารณะ)	6
ภาพที่ 3.1. ลักษณะของตัวละครสำหรับเป็นมาสคอตบริษัท/สินค้า (NUCHUN, 2560)	11
ภาพที่ 3.2. ลักษณะของตัวละครสำหรับสำหรับผลิตสินค้า (NUCHUN, 2560).....	12
ภาพที่ 3.3. ลักษณะของตัวละครสำหรับสำหรับผลิตสินค้า (NUCHUN, 2560).....	12
ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างเครื่องโซอิโทรป (TAGGART, 2021)	13
ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด (MAIO, 2023)	14
ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิกจาก SCHOOL OF MOTION.....	16
ภาพที่ 4.1 แนวทางที่ 1	18
ภาพที่ 4.2 แนวทางที่ 2.....	19
ภาพที่ 4.3 แนวทางที่ 3	19
ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้	22
ภาพที่ 5.2 การพัฒนาโลโก้แบบที่ 1	22
ภาพที่ 5.3 การพัฒนาโลโก้แบบที่ 2.....	23
ภาพที่ 5.4 โลโก้สำเร็จ.....	23
ภาพที่ 5.5 ภาพร่างตัวละครเจ้าของห้อง.....	24
ภาพที่ 5.6 ภาพสำเร็จตัวละครเจ้าของห้อง.....	24
ภาพที่ 5.7 ภาพร่างตัวละครรูมเมตแย่งเสื้อผ้า.....	25
ภาพที่ 5.8 ภาพสำเร็จตัวละครรูมเมตแย่งเสื้อผ้า.....	25
ภาพที่ 5.9 ภาพร่างตัวละครรูมเมตไม่เคารพพื้นที่ส่วนตัว.....	26
ภาพที่ 5.10 ภาพสำเร็จตัวละครรูมเมตไม่เคารพพื้นที่ส่วนตัว.....	26
ภาพที่ 5.11 ภาพร่างตัวละครรูมเมตหิวโหย	27
ภาพที่ 5.12 ภาพสำเร็จตัวละครรูมเมตหิวโหย	27
ภาพที่ 5.13 ภาพร่างตัวละครรูมเมตขี้อาย.....	28
ภาพที่ 5.14 ภาพสำเร็จตัวละครรูมเมตขี้อาย.....	28
ภาพที่ 5.15 ภาพร่างตัวละครรูมเมตสายปาร์ตี้.....	29
ภาพที่ 5.16 ภาพสำเร็จตัวละครรูมเมตสายปาร์ตี้.....	29
ภาพที่ 5.17 ภาพร่างตัวละครรูมเมตตัวเหม็น	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.18 ภาพสำเร็จตัวละครรูมเมทตัวเหม็น	30
ภาพที่ 5.19 ภาพร่างสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 1 รูมเมทตามติด	32
ภาพที่ 5.20 ภาพร่างสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 2 รูมเมทในห้องครัว	33
ภาพที่ 5.21 ภาพร่างสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 3 รูมเมทที่มากับฝน.....	35
ภาพที่ 6.1 ภาพคัทซีนตอนที่ 1 รูมเมทตามติด.....	36
ภาพที่ 6.2 ภาพคัทซีนตอนที่ 2 รูมเมทในห้องครัว.....	37
ภาพที่ 6.3 ภาพคัทซีนตอนที่ 3 รูมเมทที่มากับฝน	38
ภาพที่ 6.4 โปสเตอร์ที่ใช้ในการโปรโมทสื่อโมชันกราฟิกและโปรโมทผลิตภัณฑ์ซักผ้าขาว.....	39
ภาพที่ 6.5 ผลิตภัณฑ์ซักผ้าขาว ANTI DIRTY	39
ภาพที่ 6.6 แผ่นพับและสติ๊กเกอร์.....	40
ภาพที่ 6.7 เฟซบุ๊กแฟนเพจ.....	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาเชื้อราในที่พักอาศัยนั้นเป็นปัญหาที่แก้ได้ยาก เนื่องด้วยประเทศไทยมีลักษณะภูมิอากาศเป็นแบบร้อนชื้น ทำให้บางที่พักอาศัยต้องประสบกับปัญหาเชื้อราที่ไม่มีวันจบสิ้นและต้องประสบปัญหาหนักในช่วงฤดูฝน (ดร.ผกากรอง วนไพศาล, 2564) เพราะเชื้อรามักจะเกิดกับห้องที่มีความชื้นสูง หรือหากมีรูรั่ว รอยแยก ที่มีน้ำซึมเข้ามา ซึ่งน้ำหรือไอน้ำเป็นที่มาของการเกิดความชื้น ทำให้บริเวณที่มีความชื้นนั้นกลายเป็นแหล่งสะสมของเชื้อรา เช่นตาม ฝ้า ผนัง เพอร์นิเจอร์หรือวัสดุอื่น ๆ ที่เป็นจุดเล็ก ๆ ที่เราไม่ค่อยสังเกตเห็น และการเลือกตำแหน่งของห้องนั้นก็เป็นส่วนที่สำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาเชื้อรา เช่น ห้องที่แสงแดดส่องเข้ามาไม่ถึง หรือห้องพักที่อยู่ชั้นล่างสุดห้องจะมีความชื้นขึ้นมาจากใต้ดิน

หลายคนต้องหาวิธีการจัดการกับปัญหาเชื้อราตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เป็นแหล่งข้อมูลที่เข้าถึงง่ายที่สุดแต่ปัญหานั้นก็ยังไม่หมดไปเพราะไม่ได้เป็นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ อีกทั้งถ้าปัญหาดังกล่าวนั้นยังไม่ประสบพบเจอกับตัวเอง ผู้คนก็จะไม่ได้มีการตระหนักถึงหรือป้องกันการเกิดปัญหานี้แต่ต้น โดยที่ปัญหาเชื้อราเหล่านี้อาจส่งผลกระทบต่อร่างกาย ทำให้ปวดหัว วิงเวียนศีรษะ และอาจจะเป็นโรคต่าง ๆ ตามมา เช่น โรคหอบหืด โรคภูมิแพ้ โรคปอดอักเสบจากภูมิแพ้ อีกทั้งสื่อให้ความรู้ รวมถึงสื่อวิดีโอ ที่จะช่วยสรุปปัญหาเชื้อราและวิธีแก้ปัญหาบนช่องทางต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตก็ยังมีควมน่าสนใจไม่มากพอ

ในประเด็นนี้จึงต้องการศึกษาการทำสื่อวิดีโอที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงได้ง่าย การสร้างสื่อที่เจาะจงกับกลุ่มเป้าหมายนั้นคาดหวังว่าจะช่วยทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจถึงต้นเหตุของการเกิดเชื้อรา สามารถกำจัดเชื้อราในที่พักอาศัยได้ และตระหนักถึงปัญหาต่าง ๆ ที่จะตามมามากยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบสื่อโมชันกราฟิกให้ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการเกิดขึ้นของเชื้อราในที่พักอาศัย การกำจัดเชื้อรา ให้กลุ่มเป้าหมายสามารถป้องกันและแก้ปัญหาที่ต้นเหตุได้

2. เพื่อศึกษาการออกแบบคาแรกเตอร์และโมชันกราฟิกสำหรับการบอกเล่าข้อมูลความรู้เรื่องเชื้อราให้สนุกสนานน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.3 ขอบเขตของงาน

แบ่งเป็น

1. ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ด้านประชากรศาสตร์นักเรียน นักศึกษา ทุกเพศ อายุระหว่าง 15-22 ปี เงินเดือน 8,000 – 20,000 บาท อาศัยอยู่ในประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางด้านจิตวิทยา อาศัยอยู่หรือมีเป้าหมายว่าจะอาศัยอยู่ตามหอพัก อพาร์ทเมนต์หรือ คอนโดมิเนียม มีความสนใจในเรื่องของที่พักอาศัยและสุขภาพ ไม่มีสมาธิในการดูหรือฟัง วิดีโอที่มี เนื้อหายาวไม่กระชับ

2. ขอบเขตของเนื้อหา สื่อประเภทโมชันกราฟิกที่มีคาแรกเตอร์ดีไซน์ ความยาววิดีโอไม่ต่ำกว่า 5 นาที และสื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ 3 ชิ้น ได้แก่ โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ , แผ่นพับและสติ๊กเกอร์ , ผลิตภัณฑ์เพื่อประชาสัมพันธ์

3. ขอบเขตของชิ้นงาน บอกเล่าที่มาของเชื้อราที่เป็นปัญหาพื้นฐานที่คนอาศัยอยู่ตามหอพัก อพาร์ทเมนต์หรือคอนโดมิเนียมควรรู้ การป้องกัน การแก้ปัญหาที่ต้นเหตุผลที่ตามมาหากไม่ได้รับการ แก้ปัญหา โดยมุ่งเน้นไปในการใช้สื่อโมชันกราฟิกที่มีการออกแบบคาแรกเตอร์มาช่วยเล่าเรื่องเพื่อให้ กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงสื่อได้ง่ายและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

1. กำหนดวัตถุประสงค์ ออกแบบสื่อโมชันกราฟิกที่ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงปัญหา เชื้อราในที่พักอาศัยได้ง่าย

2. รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ รวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ บทความ รวมถึงผู้ที่มี ประสบการณ์ในเรื่องของปัญหาเชื้อราในที่พักอาศัย

3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล นำข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มาสรุปเอาเฉพาะส่วนของข้อมูลความรู้ พื้นฐานของการเกิดเชื้อรา การป้องกันก่อนที่จะเกิดปัญหา การแก้ปัญหาที่แก้ได้จริงจากผู้ที่มี ประสบการณ์ และปัญหาสุขภาพที่ตามมาจากเชื้อรา

4. เรียบเรียงเนื้อหา เขียนโครงเรื่องทั้งหมดโดยกล่าวถึง ที่มาของเชื้อราที่เป็นปัญหาพื้นฐานที่ ควรรู้ก่อนย้ายไปอยู่ตามหอพัก อพาร์ทเมนต์หรือคอนโดมิเนียม การป้องกัน การแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ ผล ที่ตามมา หากไม่ได้รับการแก้ปัญหา แล้วนำไปเขียนสคริปต์เรียบเรียงเนื้อหาของวิดีโอความยาวไม่ต่ำกว่า 5 นาที

5. กำหนดแนวทางการการออกแบบ ออกแบบคาแรกเตอร์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็น นักเรียนนักศึกษา อายุ 15-22 ปี เขียนสตอรี่บอร์ดทั้งหมดและเลือกใช้ลายเส้นการวาดไม่ซับซ้อน เนื้อหาการเล่าเรื่องกระชับเข้าใจง่าย

6. ดำเนินงานการออกแบบ เลือกคาแรกเตอร์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย พากย์เสียง และ จัดทำโมชันกราฟิกที่มีความยาววิดีโอไม่ต่ำกว่า 5 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. สรุปผลการดำเนินงาน โมชันกราฟิกที่มีความยาววิดีโอไม่ต่ำกว่า 5 นาที

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถออกแบบสื่อโมชันกราฟิกให้ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการเกิดขึ้นของเชื้อราในที่พักอาศัย การกำจัดเชื้อรา ให้กลุ่มเป้าหมายสามารถป้องกันและแก้ปัญหาที่ต้นเหตุได้
2. สามารถออกแบบคาแรกเตอร์และโมชันกราฟิกสำหรับการบอกเล่าข้อมูลความรู้เรื่อง เชื้อราให้สนุกสนานน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 การเกิดเชื้อราในที่พักอาศัย

เชื้อราเป็นสิ่งมีชีวิตที่เติบโตได้ดีในอากาศชื้นโดยไม่ต้องพึ่งพาแสงแดด ประเทศไทยจึงเหมาะต่อการเจริญเติบโตของเชื้อราเพราะมีภูมิอากาศแบบร้อนชื้น (ดร.ผกากรอง วนไพศาล, 2564) ในช่วงฤดูฝน ทำให้อากาศภายในบ้านมีความชื้นสูง และฝนตกหนักอาจทำให้เกิดน้ำท่วมและน้ำขังในพื้นที่ต่าง ๆ รวมถึงในบริเวณบ้าน และหากมีรูรั่วหรือรอยแตกของบ้าน อาจมีน้ำซึม น้ำรั่วไหลเข้าภายในบ้าน ทำให้ส่วนต่าง ๆ ของบ้านเปียกและอับชื้นเกิดเป็นแหล่งของเชื้อราได้ แต่ปัญหาความชื้นต่าง ๆ ไม่ได้เกิดจากสภาพอากาศภายนอก หรือเกิดขึ้นแค่ในช่วงหน้าฝนเท่านั้น แต่การใช้ชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นการซักล้าง การทำความสะอาด การอาบน้ำ เหงื่อ หรือความชื้นที่มาจากสัตว์เลี้ยง ล้วนเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความชื้นได้เช่นกัน ทำให้บริเวณที่ทำกิจกรรมดังกล่าวสามารถเป็นแหล่งสะสมความชื้นและทำให้เกิดเชื้อราได้ (lg, 2566)

เชื้อรานั้นพบได้ในธรรมชาติ ทั้งจากในบ้านและนอกบ้าน โดยเชื้อราจะสร้างสปอร์สำหรับสืบพันธุ์ เมื่อสปอร์ของเชื้อราลอยไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีความชื้นและอาหารที่เหมาะสม จะทำให้เชื้อราเจริญเติบโต สีของเชื้อรา มีตั้งแต่สีดำ น้ำตาล เขียว แดง เหลือง และขาว สามารถพบได้เป็นกลุ่ม ๆ ในบริเวณที่มีความอับชื้น เช่น ฝ้าและผนัง เพดาน เฟอร์นิเจอร์ ใต้พรม เครื่องนอน เครื่องปรับอากาศ (น.พ. ดนัย ธีวันดา, 2559) เชื้อราสามารถขึ้นได้ในทุก ๆ ที่ในบ้านที่เราไม่คาดคิด ตู้เสื้อผ้าที่มีการระบายอากาศไม่ดีอาจจะอับชื้น ดังนั้นต้องมีการระบายอากาศด้วยการเปิดประตูตู้เสื้อผ้า หรือวางเฟอร์นิเจอร์ให้ห่างจากผนังห้อง นอกจากนี้ควรแขวนเสื้อผ้าหลวม ๆ เพื่อให้มีอากาศไหลเวียนและต้องแน่ใจก่อนว่าเสื้อผ้าแห้งก่อนเก็บเข้าตู้ (Woodard, Smith, Wengert, & Habe, 1981) เชื้อราในแต่ละจุดนั้นจะมีลักษณะและชื่อเรียกที่แตกต่างกัน เช่น (Maxwell, 2023)

2.1.1 Cladosporium เป็นเชื้อราที่มีลักษณะสีเขียวมะกอกหรือสีน้ำตาลที่พบได้บ่อยตามพรม ผ้า เบาะ พื้นไม้ ตู และบริเวณที่อับชื้นในบ้าน เป็นอันตรายกับผู้ที่มีปัญหาทางระบบทางเดินหายใจ

2.1.2 Stachybotrys หรือที่เรียกกันว่าราดำ มีลักษณะเป็นสีเขียวเข้มหรือสีดำ พบได้ตามบริเวณที่เปียกชื้นติดต่อกันเป็นเวลานาน

2.1.3 Rhizopus Stolonifer ราขนมปัง พบได้ทั่วไปในธรรมชาติ ราชนิดนี้ต้องการความชื้นและแหล่งอาหารที่เป็นแป้งหรือน้ำตาลเพื่อใช้ในการเจริญเติบโต

2.1.4 Penicillium เป็นกลุ่มเชื้อราสีเขียวตามบ้านพบได้บริเวณที่มีเศษอาหารเน่าเสียและพบได้ตลอดทั้งปี

2.1.5 Ulocladium พบในเขตสีน้ำตาล ดำหรือเทา อาศัยอยู่ทั้งในพื้นที่ดินและในอากาศ ลมจึงสามารถพัดพาสปอร์และเข้าไปในบ้านได้อย่างง่ายดาย เจริญเติบโตได้ดีในบริเวณที่มีความชื้นสะสมและไม่มีแสงแดด หากสูดดมเข้าร่างกายจะส่งผลต่อระบบทางเดินหายใจ

2.1.6 Alternaria พบได้ทั้งในบ้านและนอกบ้าน สปอร์เหล่านี้สามารถแพร่กระจายได้ในที่พักอาศัย ผ้า พรม วอลล์เปเปอร์ กรอบหน้าต่างและระบบปรับอากาศ (Maxwell, 2021) (Heinz, 2019)

และสามารถแยกความอันตรายของเชื้อราได้จากสีของเชื้อรา เชื้อราภายในบ้านที่เรามองเห็นได้ด้วยตาเปล่านั้นก็คือราสีขาวยและราสีดำ ราสีขาวยส่วนใหญ่เติบโตในสถานที่ที่มีความชื้นสูง รูปแบบการเจริญเติบโตจะมีทั้งลักษณะที่เป็นแป้งหรือปุ๋ย ราสีขาวยไม่เจาะพื้นผิวที่เติบโต สามารถกำจัดออกได้ง่าย และเมื่ออยู่นานไปราขาวก็จะเปลี่ยนเป็นราดำที่เราเห็น ราสีดำจะต่างจากราขาว ราดำจะพัฒนาโดยการเจาะพื้นผิวที่ที่พวกมันเจริญเติบโต เนื่องจากการพวกมันเจาะพื้นผิวที่เจริญเติบโตพื้นผิวจึงพังไปตามกาลเวลา สิ่งนี้อาจทำให้เกิดความเสียหายทางโครงสร้างถาวรต่อทรัพย์สินในครัวเรือน ราดำเป็นเชื้อราในครัวเรือนที่อันตรายมาก เมื่อพวกมันเริ่มพัฒนาพวกเขาเติบโตอย่างแข็งแรงมาก ก็จะสามารถสร้างสปอร์แล้วแพร่กระจายไปเติบโตในจุดอื่นที่มีอาหารและความชื้นมากพอ ดังนั้นพฤติกรรมเล็ก ๆ น้อยของผู้อยู่อาศัย อย่างเช่นการทิ้งเศษอาหารไว้ อาจทำให้เชื้อราในที่พักอาศัยเพิ่มขึ้นได้ (Dr.Samanthi, 2017)



ภาพที่ 2.1 ภาพราดำในที่พักอาศัย (Maxwell, 2023)



ภาพที่ 2.2 ภาพราขาวในที่พักอาศัย (สมบัติสารณะ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 เชื้อราที่มีผลกระทบต่อสุขภาพ

เชื้อราในบ้านไม่ได้ทำให้ป่วยโดยตรง แต่มีศักยภาพที่จะทำให้เกิดปัญหาสุขภาพบางอย่าง การสัมผัสหรือสูดดมสปอร์ของเชื้อราอาจทำให้เกิดอาการคล้ายภูมิแพ้ อาการแพ้เชื้อรากระตุ้นโดยการตอบสนองของระบบภูมิคุ้มกันที่มีความไวมากเกินไป เมื่อหายใจเอาสปอร์เชื้อราขนาดเล็กในอากาศเข้าไป ร่างกายจะรับรู้ว่าเป็นสิ่งแปลกปลอมและสังเคราะห์แอนติบอดีที่ทำให้เกิดภูมิแพ้เพื่อต่อต้านเชื้อราดังกล่าว หลังจากได้รับเชื้อราแล้ว ร่างกายยังคงสังเคราะห์แอนติบอดีที่ “ตรวจจับ” สิ่งแปลกปลอมนี้ เพื่อให้การสัมผัสเชื้อราในครั้งต่อไปทำให้ระบบภูมิคุ้มกันมีปฏิกิริยาตอบสนอง ปฏิกิริยานี้กระตุ้นการปล่อยสารต่าง ๆ เช่น ฮิสตามีน (histamine) ซึ่งทำให้เกิดอาการแพ้ เชื้อราพบได้มากทั้งภายในและภายนอก เชื้อราหลายชนิด แต่เชื้อราเพียงบางชนิดทำให้เกิดภูมิแพ้ ที่พบได้มากที่สุด ได้แก่ เชื้อรา *Alternaria* เชื้อรา *Aspergillus* เชื้อรา *Cladosporium* และเชื้อรา *Penicillium* (ธีรวิทย์ บุญราศรี, 2563) เชื้อราภายในบ้านนั้นก็เป็นหนึ่งในสาเหตุของโรคระบบทางเดินหายใจ โดยกลุ่มเสี่ยงมักจะเป็นผู้ที่มีปัญหาด้านภูมิคุ้มกันไม่แข็งแรง เช่น เด็กเล็ก คนวัยชรา และผู้ป่วยที่มีโรคประจำตัว เชื้อราคือจุลินทรีย์ที่มีความหลากหลายทางชีวภาพ มีถึง 100,000 ชนิด และก่อให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพมากกว่า 100 ชนิด

การปล่อยสปอร์ที่ปลิวล่องลอยตามอากาศ รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยจะส่งผลให้เชื้อราเจริญเติบโตเป็นก้อนฟู ไม่ว่าจะเป็นลม น้ำฝน พื้นที่อับชื้น ออกซิเจน อุณหภูมิที่ไม่หนาว หรือร้อนจนเกินไป เหล่านี้คือปัจจัยที่ทำให้เชื้อราเกิดขึ้น รวมทั้งอินทรีย์วัตถุ ซากสิ่งมีชีวิตที่ตายแล้วนั้น เป็นอาหารของมัน เมื่อสิ่งต่างๆ เหล่านี้สามารถเข้ามาอยู่ในบ้าน หรือที่อยู่อาศัย ผ่านทางหน้าต่าง ประตู เครื่องใช้ปรับอากาศ หากสูดดม หรือสัมผัสทางผิวหนังเข้าไปแล้ว จะมีอาการต่างที่เป็นปฏิกิริยาภูมิแพ้ ได้แก่

- มีไข้
- ปวดศีรษะ
- ระคายเคืองตา
- ตาอักเสบ
- คัดจมูก
- น้ำมูกไหลเจ็บคอ
- ผื่นแพ้
- คันตามผิวหนัง
- โรคระบบทางเดินหายใจ
- หลอดลมอักเสบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ไอกรน
- ปอดบวม
- ปอดอักเสบ
- วัณโรค
- หอบหืด
- มะเร็งปอด
- ภาวะภูมิแพ้ (โรงพยาบาลเพชรเวช, เชื้อราภายในบ้าน สาเหตุของโรคระบบทางเดินหายใจ, 2565)

2.3 วิธีการกำจัดและป้องกันเชื้อราในที่พักอาศัย

การกำจัดเชื้อรามีหลายวิธีที่เป็นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ ทั้งการระบายอากาศ เปิดหน้าต่างให้มีแสงแดดเข้าห้องเพื่อให้อากาศได้หมุนเวียน การเลือกทิศของห้องก่อนเข้ามาอยู่ก็เป็นสิ่งสำคัญเพราะแต่ละทิศจะรับแสงแดดได้ไม่เท่ากัน ทิศเหนือ ลมเย็นสบาย ซึ่งทิศนี้เป็นทิศที่รับลมตลอดทั้งปี และแสงแดดไม่ส่องเข้ามาในห้องโดยตรงหากตากผ้าจะแห้งช้ากว่าปกติ เพราะแสงแดดไม่ค่อยส่องถึงและในฤดูหนาวจะหนาวเป็นพิเศษ ทิศใต้เป็นทิศที่มีลมเข้าตลอดทั้งปี แต่มีแสงแดดที่ส่องเข้ามาภายในห้องมากกว่าทิศเหนือ ทำให้ห้องไม่อับชื้น แต่ข้อเสียของห้องทิศใต้จะคล้าย ๆ กับห้องทิศเหนือ คือผ้ามักจะแห้งช้ากว่าปกติ แต่โดยทั่วไปแล้วผู้คนมักจะเลือกห้องที่อยู่ทิศใต้เป็นส่วนใหญ่ส่วนทิศตะวันออกจะมีแสงแดดสาดเข้ามาในห้องตอนช่วงเช้าถึงเที่ยง ส่งผลให้ภายในห้องไม่อับชื้น อากาศถ่ายเทได้สะดวก อีกทั้งยังมีลมพัดตลอดทั้งวันและทิศตะวันตกตัดปัญหาห้องอับชื้น ห้องเป็นเชื้อราไปได้เลย เพราะห้องทิศตะวันตกจะเป็นห้องที่รับแสงแดดแบบเต็ม ๆ แสงแดดที่รับจะเป็นแสงแดดในช่วงบ่ายที่ร้อนและแรงกว่าในช่วงเช้า (Natni, 2023) และการเลือกห้องพักที่อยู่ชั้นแรกติดกับพื้นดินนั้นก็มีส่วนที่ทำให้ห้องเสี่ยงเกิดเชื้อรา เพราะความชื้นจะขึ้นมาจากใต้ดิน และมีอีกหลายปัจจัยที่ทำให้เกิดเชื้อราหากต้องอาศัยอยู่ในห้องที่มีความชื้นมากจึงจำเป็นที่จะต้องมิตัวช่วยในการลดความชื้น

2.3.1 เครื่องลดความชื้น

เครื่องลดความชื้น (Dehumidifier) เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยลดปริมาณความชื้นที่มีมากเกินไปในอากาศ โดยหลักการทำงานคือการดูดอากาศเข้าไปในเครื่อง แล้วกลั่นความชื้นให้กลายเป็นหยดน้ำก่อนปล่อยอากาศแห้งสบายออกมาแทนที่ (lg, 2566)

2.3.2 ผลกระทบที่ทำความสะอาดกำจัดเชื้อรา

หากแก้ปัญหาที่ต้นเหตุไม่ได้ก็ยังมีอีกทางเลือกคือการใช้ผลิตภัณฑ์ทำความสะอาดใกล้เคียง ๆ ตัวมากำจัดเชื้อรา ที่มีทั้งได้ผลและไม่ได้ผลขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและพื้นผิวของวัสดุนั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เชื้อราบนเครื่องหนัง

ไม่ว่าจะเป็นเฟอร์นิเจอร์ รองเท้า กระเป๋า รวมไปถึงสิ่งของอื่น ๆ ที่ผลิตจากหนัง ควรใช้น้ำส้มสายชู 5-7% ชุบผ้าและเช็ดบริเวณที่เกิดเชื้อราให้สะอาดทุกซอกทุกมุม ด้วยการที่น้ำส้มสายชูมีฤทธิ์เป็นกรด สามารถทำลายเชื้อราได้เป็นอย่างดี หลังจากใช้น้ำส้มสายชูเช็ดจนสะอาดหมดจดแล้วให้เช็ดด้วยน้ำสะอาด และปิดท้ายด้วยการลงน้ำยาเคลือบรักษาผิวของเครื่องหนัง เพื่อป้องกันการเปียกที่ก่อให้เกิดความชื้น

2. เชื้อราบนเสื้อผ้า

หรือสิ่งของเครื่องใช้ประเภทผ้า เช่น ปลอกหมอน ม่าน และเครื่องนอนต่าง ๆ คือ ให้นำไปต้มในน้ำร้อนเดือด เพื่อเป็นการฆ่าเชื้อรา จากนั้นนำมาซักและขยี้ให้สะอาดแล้วตากในที่ที่มีแสงแดด ทั้งนี้หากเสื้อผ้ามีเชื้อราขึ้นเป็นจำนวนมากจนเอาไม่อยู่ก็ควรนำไปทิ้ง ซึ่งเป็นวิธีกำจัดเชื้อราบนเสื้อผ้าที่ดีที่สุด และเพื่อป้องกันเชื้อราลุกลามไปยังจุดอื่น ๆ อีกด้วย

3. เชื้อราบนวัสดุเนื้อแข็ง

อย่างเช่น กำแพง พื้นกระเบื้อง ฯลฯ ก็สามารถขึ้นราได้เหมือนกัน ขั้นตอนแรกของการกำจัดเชื้อราบนวัสดุเนื้อแข็งก็คือ ทำความสะอาดบริเวณที่เป็นเชื้อรา โดยใช้น้ำสบู่ แอลกอฮอล์ หรือน้ำยาขัดห้องน้ำผสมกับน้ำสะอาดในอัตราส่วน 1 ถ้วยต่อน้ำปริมาณ 3 ลิตร และขัดด้วยแปรงชนิดแข็งจนเชื้อราออกหมด จากนั้นปล่อยให้แห้งประมาณ 30 นาที จึงนำผ้าชุบน้ำมาเช็ดอีกรอบ แล้วตรวจดูให้แน่ใจว่าไม่มีเชื้อราหลงเหลืออยู่ (NAPAT.B, 2566) หากอยู่ในจุดที่มีความชื้นสูงอย่างเช่นห้องน้ำ เชื้อรามักจะขึ้นตามร่องยาแนว วิธีกำจัดเชื้อราหากขึ้นบริเวณยาแนวหรือบริเวณมุมพื้นที่แคบ ควรใช้แปรงสีฟันที่ไม่ใช้แล้วหรือแปรงขนาดเล็ก เพราะจะสามารถขัดถูบริเวณที่มีเชื้อราและซอกซอนได้เป็นอย่างดี

วิธีกำจัดเชื้อราด้วยแอลกอฮอล์ ใช้กำจัดได้ในระยะเวลาที่เชื้อราเพิ่งเกิดขึ้นหรือยังไม่เยอะมากนัก โดยสามารถนำแอลกอฮอล์ชุบผ้าและเช็ดบริเวณเชื้อราออกเป็นการยับยั้งเชื้อราที่จะเกิดขึ้นใหม่ได้อีกด้วย

วิธีกำจัดเชื้อราที่นิยมใช้น้ำส้มสายชู โดยนำใส่ขวดสเปรย์และฉีดพ่นลงในบริเวณที่เชื้อราเกิดทิ้งไว้เป็นเวลา 1-2 ชั่วโมง ให้น้ำส้มสายชูได้แสดงปฏิกิริยาต่อเชื้อรา จากนั้นให้ล้างออก และทำให้ห้องนั้นแห้งทันที

วิธีกำจัดเชื้อราด้วยเบกกิ้งโซดา ผสมน้ำในปริมาณที่เหมาะสม เขย่าจนละลาย และนำไปฉีดทิ้งไว้โดยไม่ต้องล้างออกในบริเวณที่ต้องการกำจัดเชื้อรา

วิธีกำจัดเชื้อราด้วยผงซักฟอก นำผงซักฟอกละลายน้ำอุ่นและใช้ผ้าชุบน้ำ แล้วเช็ดบริเวณที่เกิดคราบเชื้อรา หากเป็นบริเวณผนังให้ออกแรงเพียงเล็กน้อย

วิธีกำจัดเชื้อราด้วยไฮโดรเจนเปอร์ออกไซด์ เป็นสารละลายที่ถูกใช้ในการล้างแผล หรือน้ำยาฆ่าเชื้อต่าง ๆ ซึ่งนอกจากนี้ยังสามารถนำไปกำจัดเชื้อรา โดยการผสมสารละลายลงกับน้ำในปริมาณ 1:1 และเช็ดออกในบริเวณคราบที่เกิดเชื้อรา

วิธีกำจัดเชื้อราด้วยสารละลายบอแรกซ์หรือสารฟอกขาว สามารถผสมน้ำและฉีดทิ้งไว้ในระยะยาวช่วยยับยั้งการเติบโตของเชื้อราได้ในอนาคต แต่แนะนำให้เส้นทางเลือกสุดท้ายในการเลือกใช้เพราะด้วยสารละลาย 2 ชนิดนี้เป็นสารที่ค่อนข้างรุนแรงหากสูดดมหรือสัมผัสอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อผิวหนังและระบบทางเดินหายใจได้ (leowood, 2565)

4. เชื้อราบนอุปกรณ์ทำอาหารที่ทำมาจากวัสดุประเภทไม้

หากใช้ไปนาน ๆ หรือได้รับการทำความสะอาด และไม่ได้รับการผึ่งตากแดดให้แห้งสนิท จะเกิดเชื้อรา ที่ผลิตอะพลาทอกซินได้ อีกทั้งยังสามารถเกิดเชื้อราได้หลายชนิด เช่น *Penicillium Aspergillus* และ *Alternaria* ซึ่งสามารถสังเกตเห็นจุดเล็ก ๆ สีดำ ในอุปกรณ์การทำอาหารที่ทำมาจากวัสดุประเภทไม้ได้ น้ำส้มสายชูสามารถกำจัดเชื้อราบนไม้ได้ โดยใช้น้ำส้มสายชู 5-7% ใส่ในขวดสเปรย์ หรือชุบน้ำพอมหาด ๆ เช็ดกับอุปกรณ์การทำอาหารทิ้งไว้ให้แห้งสนิท ประมาณ 1 ชั่วโมง ใช้แปรงสีฟันชุบน้ำอุ่น แล้วขัดอุปกรณ์การทำอาหารออกใช้ผ้าชุบน้ำอุ่นเช็ดอีก 1 ครั้ง รอให้แห้งสนิท (โรงพยาบาลเพชรเวช, 2565)

น้ำยาทำความสะอาดชนิดต่าง ๆ ที่มีความเป็นกรดหรือเบสเข้าไปปรับเปลี่ยนสมดุลของค่า pH สามารถปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ บริเวณที่มีเชื้อรา รวมถึงสภาพอาหารของเชื้อราทำให้เชื้อปรับตัวไม่ทันละมีการเปลี่ยนโครงสร้างทำให้มีโอกาสที่เชื้อราจะตายได้ (Yetman, 2021)

บทที่ 3

ข้อมูลทางการออกแบบ

3.1 การออกแบบคาแรกเตอร์

การออกแบบคาแรกเตอร์ใช้ในการสร้างตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน หนังสือการ์ตูน ของเล่น โฆษณา นักออกแบบตัวละครสร้างคาแรกเตอร์เพื่อนำมาเป็นตัวนำเรื่อง ซึ่งหมายความว่าทุกแง่มุมของตัวละครเช่นรูปร่าง สีและรายละเอียดจะถูกเลือกด้วยเหตุผลเฉพาะ (DEGUZMAN, 2021)

ลักษณะของการออกแบบตัวละคร

3.1.1 ตัวละครสำหรับเป็นมาสคอตบริษัท/สินค้า

เป้าหมายหลักคือเป็น ตัวแทนบริษัท สินค้า หรือบริการ ในการสื่อสารกับลูกค้ามักมีรูปแบบน่ารัก เป็นมิตร เสริมภาพลักษณ์ที่ดีแก่บริษัท/สินค้า อาจเกี่ยวข้องกับโลโก้ ผลิตภัณฑ์ บริการหลัก หรือ สิ่งที่เป็นที่จดจำของบริษัท ไม่จำเป็นต้องมีเรื่องราว ที่มาที่ไปมากนัก อาจมีแค่ชื่อก็ได้ สามารถต่อยอดนำมาทำสินค้าต่าง ๆ หรือประกอบบรรจุภัณฑ์ได้ (nuchun, 2560)



ภาพที่ 3.1. ลักษณะของตัวละครสำหรับเป็นมาสคอตบริษัท/สินค้า (nuchun, 2560)

3.1.2 ตัวละครสำหรับผลิตสินค้า

เป้าหมายหลักคือ เพื่อผลิตสินค้าออกมาขาย มักมีรูปแบบ ที่โดนใจคนทั่วไปได้ง่าย โดดเด่นด้านหนึ่ง ๆ สวยงาม น่ารัก ประณีต ไม่จำเป็นต้องมีภาพลักษณ์ที่ดีก็ได้ เช่น ตัวละครขี้เกียจ หรือกวนโอ๊ย เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกับตัวละครได้ดีขึ้น เรื่องราวหรือประวัติอาจมีอยู่บ้าง แต่มี ชิมเป็นเอกลักษณ์ เช่น การใช้โทนสี คาแรกเตอร์ต้องเปลี่ยนให้เข้ากับฤดูกาลหรือเทศกาลต่าง ๆ ได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2. ลักษณะของตัวละครสำหรับสำหรับผลิตสินค้า (nuchun, 2560)

3.1.3 ตัวละครสำหรับเรื่องราว

เป้าหมายหลักคือ เป็นส่วนประกอบของเรื่องราวหนึ่ง ๆ มักมีรูปแบบตามแต่เนื้อเรื่องจะกำหนด และตัวละครจะต้องมีที่มาที่ไป มีภูมิหลัง หรือสาเหตุเสมอ สิ่งสำคัญคือ ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมได้ ทำให้คนเชื่อ มีเหตุและผล แม้จะไม่ใช่ความจริง ตัวละครนั้นจะต้องเข้าใจได้ เป็นที่ชื่นชอบ เกลียด หรือสร้างความเห็นใจได้ เพราะอาจคล้ายคลึงตัวเราหรือประสบการณ์จริง ถ้ามีบางสิ่งบางอย่างที่ตัวละครนั้นเชื่อมโยงกับเราได้ เราก็จะเข้าใจตัวละครตัวนั้น ทำให้เกิดสิ่งที่เชื่อมโยงระหว่างเรากับตัวละคร แม้จะเป็นเพียงตัวละครในการ์ตูนก็ตามที่นอกจากจะปรากฏบนหนังสือและลงสื่อต่าง ๆ ยังรวมถึงมุกสั้น ๆ ที่แชร์ใน Social Network ด้วย (nuchun, 2560)



ภาพที่ 3.3. ลักษณะของตัวละครสำหรับสำหรับผลิตสินค้า (nuchun, 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กราฟิกเคลื่อนไหว

Motion Graphic ที่แปลเป็นภาษาไทยว่า กราฟิกเคลื่อนไหว หรือที่เราเรียกทับศัพท์กันว่า “โมชั่นกราฟิก” คือการนำข้อมูลที่มีการวิเคราะห์และสรุปแล้ว มานำเสนอในรูปแบบของกราฟิกและมีองค์ประกอบ เช่น ภาพนิ่ง, แอนิเมชัน, และตัวอักษร ที่มีการเคลื่อนไหว ซึ่งอาจมีการใช้ทั้งเสียงเพลงประกอบ, การพากย์เสียงบรรยายประกอบ และเอฟเฟกต์ต่าง ๆ (ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2565) มโมชั่นกราฟิกถูกออกแบบมาเพื่อสื่อสารข้อมูล ช่วยให้การนำเสนอดูน่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเนื้อหาของสื่อนั้นง่ายขึ้น สามารถใช้ทั้งภาพและเสียงในการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความเพลิดเพลินทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจมากขึ้นได้ ในปัจจุบันโมชั่นกราฟิกมีบทบาทต่อหลายวงการ เช่น การสื่อสาร การโฆษณา การศึกษา ฯลฯ (ผศ.สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ, 2565)

การสร้างภาพเคลื่อนไหวมีมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นศาสตร์แห่งศิลปะที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ จะเห็นได้ว่ามนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์มีการบันทึกเรื่องราวต่างเป็นการวาดภาพเคลื่อนไหวตามผนังถ้ำ อีกทั้งในสมัยก่อนยังมีการสร้างเครื่องประดิษฐ์ที่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ เช่น เครื่องโซอีโทรป (Zoetrope) และหนังสือพลิกหรือสมุดกริด (Flipbook) ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจและจุดเปลี่ยนให้กับนักออกแบบในรุ่นหลัง (ผศ.สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ, 2565)



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างเครื่องโซอีโทรป (Taggart, 2021)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว

กราฟิกเคลื่อนไหวเป็นสื่อที่มีหลายองค์ประกอบจะต้องมีขั้นตอนการผลิตคือ

3.3.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1. กรอบแนวคิด (Direction Concept)

เป็นขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล การคิดวิเคราะห์คอนเซ็ปต์งาน

2. อารมณ์ของงาน (Mood Board)

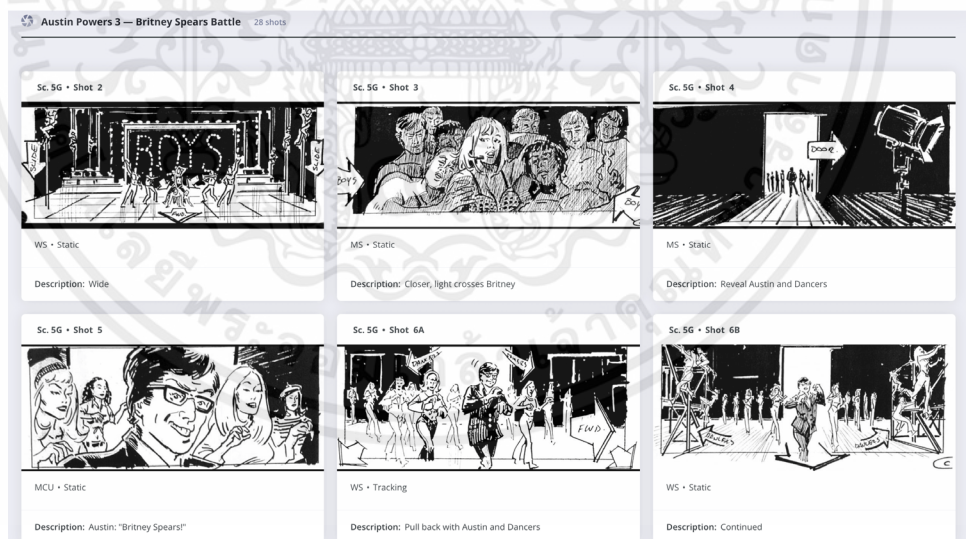
สี สไตล์ คาแรคเตอร์ ฟอนต์ของงาน รูปแบบในงานทั้งหมดที่สื่อถึงอารมณ์ของผู้รับชมที่มีต่อผลงาน เพื่อให้ผู้รับชมมีความรู้สึกตามไปกับชิ้นงานที่ต้องการสื่อ

3. บทพูด (Script)

เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากกรอบแนวคิดมาเขียนบทพูด สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การเกริ่นนำ ใจความหลัก และสรุป

4. บทภาพ (Storyboard)

การเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของเรื่องราว โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด (MAIO, 2023)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

1. การเตรียมอาร์ตเวิร์ค (Artwork)

การจัดองค์ประกอบของงานภาพเคลื่อนไหว จะถูกจัดทำอยู่ในรูปแบบของ Visual Content ผู้ผลิตต้องเตรียมอาร์ตเวิร์คเพื่อนำไปใช้ในงานภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรมออกแบบ เช่น Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

2. การเคลื่อนไหว (Motion) เป็นการนำอาร์ตเวิร์คที่สร้างจาก Adobe Illustrator มาแยกเลเยอร์ และทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe After Effects

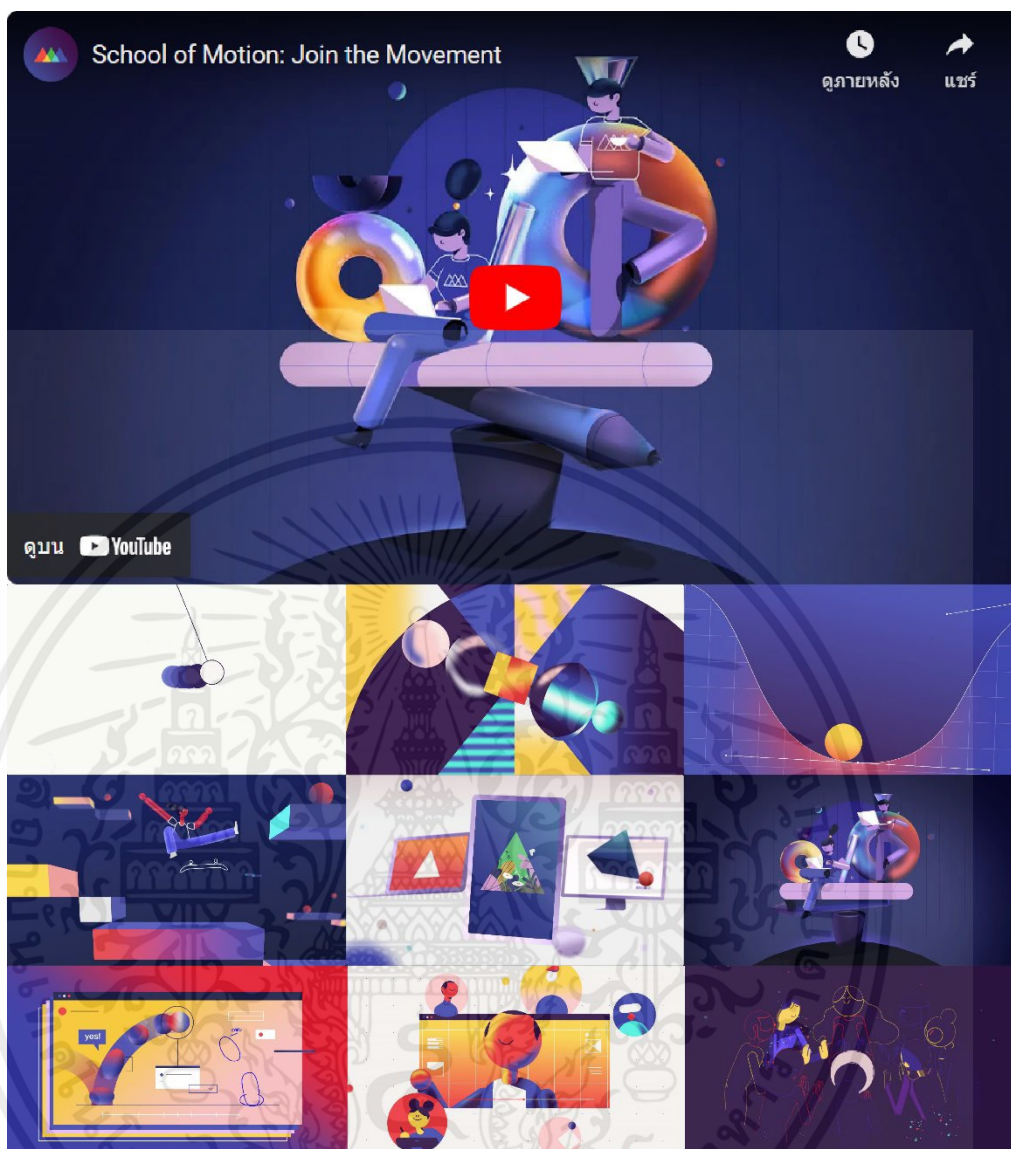
3.3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

1. การลำดับภาพ (Sequencing)

เป็นการนำฉากแต่ละฉากที่สร้างจาก Adobe After Effects มาจัดลำดับภาพและเสียง ให้เกิดเป็นเรื่องราว และเอฟเฟกต์ทรานสิชั่น

2. ผสมเสียง (Mix Sound)

เป็นการบันทึกเสียงบรรยาย ผสมกับเสียงเอฟเฟกต์และเสียงดนตรี โดยจะต้องเลือกจังหวะดนตรีและปรับความดังตามความเหมาะสม ไม่เบาหรือดังเกินไป (ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2565)



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิกจาก School of Motion

เป็นวิดีโอที่บอกสิ่งที่จำเป็นต้องรู้เกี่ยวกับ School of Motion วิดีโอจะให้รูปทรง สี สันสดใส และองค์ประกอบที่ดึงดูดให้ผู้คนสนใจพร้อมทั้งมีการเคลื่อนไหวที่ดูสนุกสนานและการใช้เสียงพากย์ที่มีอารมณ์ร่วมกับวิดีโอ

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Er04BDbtSlg&t=8s>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิธีการดำเนินงาน

รวบรวมข้อมูลจากบทความและข้อมูลจากการทำแบบสอบถามวิเคราะห์และสรุปเนื้อหา กำหนดขอบเขตของเนื้อหาและชิ้นงาน คิดแนวทางการออกแบบให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

ด้านประชากรศาสตร์ นักเรียน นักศึกษา ทุกเพศ อายุระหว่าง 15-22 ปี เงินเดือน 8,000–20,000 บาท อาศัยอยู่ในประเทศไทย

ทางด้านจิตวิทยา อาศัยอยู่หรือมีเป้าหมายว่าจะอาศัยอยู่ตามหอพัก อพาร์ทเมนต์หรือ คอนโดมิเนียม มีความสนใจในเรื่องของที่พักอาศัยและสุขภาพ ไม่มีสมาธิในการดูหรือฟัง วิดีโอที่มีเนื้อหายาวไม่กระชับ

4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

รวบรวมข้อมูลจากบทความในเรื่องของปัญหา ที่มา การป้องกันและการกำจัดเชื้อราในที่พักอาศัย และทำแบบสอบถามสำรวจปัจจัยในการเลือกห้องพัก และการให้ความสำคัญในเรื่องของเชื้อราในที่พักอาศัย

4.2.1 แบบสอบถาม

แบบสอบถามเรื่อง ปัจจัยในการเลือกห้องพัก และการให้ความสำคัญในเรื่องของเชื้อราในที่พักอาศัย เพื่อสำรวจความคิดเห็นว่าความสะอาดของห้องพักมีผลต่อการเลือกห้องหรือไม่ และสำรวจความรู้ความเข้าใจเรื่องเชื้อราในที่พักอาศัยของนักเรียนนักศึกษา โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 สำหรับคนที่ไม่เคยอยู่หอพัก,อพาร์ทเมนต์,คอนโดมิเนียม

อายุ, อาชีพ, ถ้าหากในอนาคตจะต้องเลือกอยู่ห้องพัก จะเลือกจากอะไร, คุณมีความรู้เรื่องเชื้อราในที่พักอาศัยมากน้อยแค่ไหน, คุณจะอย่างไรถ้าเจอเชื้อราในที่พักอาศัย, หากต้องค้นหาวิธีการกำจัดเชื้อราบนอินเทอร์เน็ต คุณจะใช้ช่องทางไหนเป็นอันดับแรก เพราะอะไร

ส่วนที่ 2 สำหรับคนที่เคยอยู่หอพัก,อพาร์ทเมนต์,คอนโดมิเนียม

อายุ, อาชีพ, คุณเลือกห้องพักจากอะไร, คุณมีความรู้เรื่องเชื้อราในที่พักอาศัยมากน้อยแค่ไหน, เคยมีประสบการณ์เจอเชื้อราในที่พักอาศัยหรือไม่, คุณเคยเจอเชื้อราบริเวณไหนบ้าง, คุณจะทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรถ้าเจอเชื้อราในที่พักอาศัย, หากต้องค้นหาวิธีกำจัดเชื้อราบนอินเทอร์เน็ต คุณจะใช้ช่องทางไหนเป็นอันดับแรก เพราะอะไร, ถ้าเคยมีประสบการณ์กำจัดเชื้อราในที่พัก ใช้วิธีไหนกำจัดเชื้อรา, วิธีที่คุณใช้กำจัดเชื้อราได้ผลหรือไม่ เชื้อรายังกลับมาอีกไหม

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

สื่อประเภทโมชันกราฟิกที่มีคาแรกเตอร์ดีไซน์ ความยาววิดีโอไม่ต่ำกว่า 5 นาที และสื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ 3 ชิ้น ได้แก่ โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์, แผ่นพับหรือหนังสืออินโฟกราฟิกเล่มเล็ก และสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

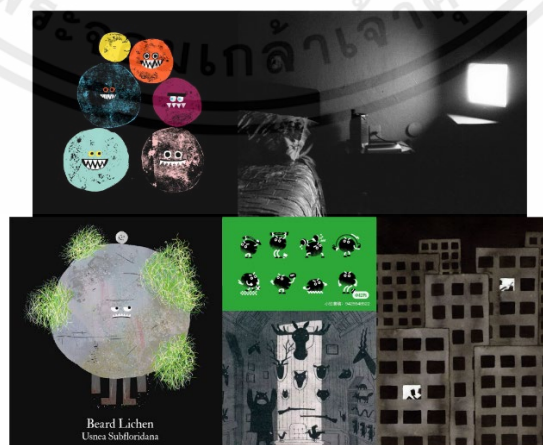
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

บอกเล่าที่มาของเชื้อราที่เป็นปัญหาพื้นฐานที่คนอาศัยอยู่ตามหอพัก อพาร์ทเมนต์หรือคอนโดมิเนียมควรรู้ การป้องกัน การแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ ผลที่ตามมาหากไม่ได้รับการแก้ปัญหา โดยมุ่งเน้นไปในการใช้สื่อโมชันกราฟิกที่มีการออกแบบคาแรกเตอร์มาช่วยเล่าเรื่องเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงสื่อได้ง่ายและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4.5 แนวทางการออกแบบ

4.5.1 แนวทางที่ 1: เจ้าที่

มนุษย์ที่มาอาศัยอยู่ในห้องพักที่มีเจ้าของแล้วโดยเชื้อราในที่นี้หมายถึงสิ่งลึกลับที่อยู่ในพื้นที่นั้น ๆ เป็นการมาอยู่ทับที่ แล้วพฤติกรรมหลาย ๆ อย่างของผู้พักอาศัยก็เหมือนเป็นการลบหลู่ทำให้ส่งผลต่าง ๆ ตามมา ทั้งการมาหลอกหลอน และทำให้เจ็บไข้ได้ป่วย พฤติกรรมของผู้อยู่อาศัยเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดเชื้อราบางการกระทำก็เป็นเหมือนการไปกระตุ้นหรือทำหายโดยไม่รู้ตัวเปรียบเสมือนการไปลบหลู่ทำให้มีผลต่าง ๆ ตามมา มีความหลอน ลึกลับและกวน



ภาพที่ 4.1 แนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 แนวทางที่ 2: Dirty roommate

สถานการณ์ที่ต้องมาร่วมอยู่อาศัยกับเพื่อนร่วมห้องที่ไม่ได้จ่ายค่าเช่า ด้วยสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ของห้องทำให้ไม่สามารถขัดขาดความสัมพันธ์นี้ได้ แล้วเพื่อนร่วมห้องคนนี้ได้เป็นคนที่หยิบจับอะไรก็สกปรกไปหมด ส่งกลิ่นเหม็นอับไปทั่วห้อง เลยต้องหาวิธีกำจัดเพื่อนร่วมห้องคนนี้ออกไป เพื่อเปรียบเทียบว่าเชื้อราที่อยู่กับเราในทุกที่ทุกเวลา คอยแอบอยู่ตามมุมต่าง ๆ ไม่ว่าเราจะทำอะไรเชื้อราก็จะตามติดเราไปตลอด มีมู้ดโตนสนุกสนาน วุ่นวาย สกปรก



ภาพที่ 4.2 แนวทางที่ 2

4.5.3 แนวทางที่ 3: Mold hunter

ผู้พักอาศัยที่ถูกรังควานด้วยเหล่าเชื้อรา “ฮีโร่แม่บ้าน” นักกำจัดเชื้อรา ที่มาพร้อมตัวช่วย “ถุงมือ” คอยมาเตือนภัยให้กับผู้พักอาศัยในเรื่องของเชื้อรา และมาบอกทริคต่าง ๆ ให้กับผู้พักอาศัย แม่บ้านเป็นตัวช่วยมีความรู้ความสามารถในการทำความสะอาดบ้านรู้ทุกซอกทุกมุมของบ้าน และสามารถรู้ถึงต้นตอของเชื้อราที่เป็นสิ่งที่กำจัดออกไปได้ยากที่เป็นปัญหาของใครหลาย ๆ คน มีความเป็นฮีโร่ สะอาด สดใส



ภาพที่ 4.3 แนวทางที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 โครงเรื่องขยาย

ตอนที่ 1 รุมเมทตามติด

เชื่อว่าทุกคนจะต้องเคยมีรุมเมท อาจจะได้มาในรูปแบบคน แต่มาในรูปแบบของ เชื้อรา ใช้ ไอ้ตัวสกปรกพวกนี้แหละ ที่มาเป็นรุมเมทของคุณแบบไม่ยอมจ่ายค่าเช่า

เคยออกไปข้างนอกแล้วเสื้อผ้ามีกลิ่นอับจนรู้สึกกังวลไหม นั่นอาจจะเป็นรุมเมทตัวดี ที่แอบติดตามเราไปด้วย วิธีไล่ออกสกปรกพวกนี้ออกจากเสื้อผ้ามีหลายวิธี อย่างน้ำยาซักผ้าขาวหรือน้ำยาซักผ้าสูตรฆ่าเชื้อโรคก็สามารถไล่ออกมันออกไปได้ และสิ่งใกล้ตัวที่ไม่คาดคิดอย่าง ‘น้ำส้มสายชู’ ใสลงไปตอนซักผ้าก็สามารถเข้าไปปรับสภาพรอบ ๆ ทำให้พวกมันทนอยู่ไม่ได้ เมื่อซักผ้าเสร็จแล้วควรตากข้างนอกห้องหรืออบให้แห้งสนิทก่อนเก็บเข้าตู้เพื่อไม่ให้เสี่ยงเกิดเชื้อรา รวมถึงไม่ควรยัดเสื้อผ้าไว้จนแน่นตู้ และปิดประตูไว้เพื่อกันรุมเมทของคุณแอบเข้าไป เพราะนั่นอาจจะเป็นสวรรค์ของพวกที่ยังหลงเหลืออยู่ด้านใน...

ทุกครั้งเวลาอาบน้ำสังเกตุมัยว่ามีใครมาอยู่ด้วย รุมเมทประเภทนี้ไม่เคยให้พื้นที่ส่วนตัวกับเรา ถ้าอยากไล่พวกมันออกไปก็สามารถทำได้นะ อย่างไอ้ตัวนาราคาญที่อยู่ตามขอบประตู ที่เป็นพื้นผิวที่ไม่มีรูพรุนจะไล่ออกไปไม่ยากเท่าไร แต่ใช้น้ำยาที่ฆ่าเชื้อได้มาเช็ดออกไปก็ได้แล้ว แต่ถ้าเป็นรุมเมทตัวที่ฝังแน่นอยู่ในห้องน้ำตามร่องยาแนวเนี่ย ไล่ออกไปยากสุด ๆ ! เพราะพื้นผิวที่มีรูพรุนพวกมันสามารถแทรกเข้าไปฝังตัวอยู่ได้ การใช้แปรงขัดอาจไม่ค่อยเห็นผล ถึงเชื้อราที่อยู่บนผิวด้านบนจะออกไปแล้วแต่ยังคงมีส่วนที่ฝังลึกอยู่ด้านล่าง วิธีที่ดีที่สุดคือ ทิชชูชุบน้ำยาทำความสะอาดที่มีฤทธิ์กัดกร่อนมาแปะไว้ตามจุดนั้น ทิ้งไว้สักพักเพื่อให้น้ำยาได้แทรกซึมลงไปแล้วค่อยมาขัด วิธีนี้จะสามารถกำจัดพวกมันได้ผลมากที่สุด

และที่สำคัญหลังใช้ห้องน้ำเสร็จไม่ควรปล่อยให้พื้น หรือผนังเปียกไว้นานเพราะจะทำให้มีความชื้นสะสมควรเปิดพัดลมหรือหน้าต่างห้องน้ำเพื่อให้มีอากาศถ่ายเทก็จะช่วยให้จำนวนรุมเมทของคุณลดจำนวนลง

ตอนที่ 2 รุมเมทในห้องครัว

เคยวางของกินไว้แล้วมีใครมาแย่งไปกินมัย หลายคนก็คงจะคุ้นเคยกับภาพที่มีราขอบขึ้นบนขนมปัง ขึ้นอาหาร ไข่ เพราะนั่นเป็นแหล่งอาหารชั้นดี ที่รุมเมทชอบแย่งของกินคนอื่นเนี่ย โปรดปรานสุด ๆ

นอกจากจะมาแย่งอาหารของคุณโดยตรงแล้ว อุปกรณ์ทำครัวของคุณโดยเฉพาะวัสดุที่เป็นไม้ ถ้าวางสิ่งเกตุดี ๆ อาจจะมีเศษอาหารเล็ก ๆ หรือฝุ่นที่มีเศษซากของสิ่งที่ย่อยสลายได้ที่เรามองไม่เห็นมาเกาะติดทำให้เป็นจุดรวมตัวกันของรุมเมทหิวโหย รวมถึงฟองน้ำล้างจาน ที่ควรจะเป็นสิ่งที่สะอาดที่สุด

แต่เป็นที่ที่เสี่ยงมีเชื้อรามากที่สุด เศษอาหารที่ติดตามฟองน้ำถ้าเราล้างออกไม่เกลี้ยงรุ่มเมทที่แสนหิวโหยของคุณก็อาจจะไปกองอยู่ตรงนั้นได้เหมือนกัน

บางทีรุ่มเมทก็มีประเภทที่ไม่ชอบทำอะไรหรือหาชอบแอบทำอะไรเงียบ ๆ ถ้าคุณมั่นใจว่าเก็บอาหารเข้าตู้เย็นหมดแล้วลองสังเกตในห้องครัวของคุณว่าจุดไหนที่จะเป็นแหล่งอาหารให้รุ่มเมทซึ่ย้ายพวกนี้ได้บ้าง ใครที่ไม่ชอบเก็บขวดซอสเข้าตู้เย็น ก็จะมีเจอเซอร์ไพร์ส เพราะเจ้าพวกรุ่มเมทซึ่ย้ายได้ยึดซอสปรุงอาหารไปเป็นของตัวเองแล้วทางเดียวที่จะแก้ได้ก็คือต้องทิ้งมันไปซะ

เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นได้ก็เพราะ สปอร์ของเชื้อรา ที่จะเป็นตัวให้กำเนิดรุ่มเมทของคุณนั้น ลอยไปลอยมาอยู่ทั่วห้อง โอกาสที่จะเกิดเชื้อราก็สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ดังนั้นคุณควรทำความสะอาดเศษอาหาร บนอุปกรณ์ทำครัวให้เกลี้ยงและเก็บอาหารทุกชนิดไว้ในตู้เย็นเพื่อกันไว้พวกรุ่มเมทมาแย่งไปกิน

ตอนที่ 3 รุ่มเมทที่มากับฝน

หลายคนคงชอบห้องตัวเองเวลาฝนตก เพราะอากาศมันเย็นสบาย แต่รู้มั๊ย ฤดูที่ไม่อยากให้มาถึงของคนมีรุ่มเมทเป็นเชื้อราเนี่ย ก็คือฤดูฝน พวกมันจะชอบชวนเพื่อน ๆ มาแอบอยู่กันตามมุมมืด ยิ่งห้องที่วางเฟอร์นิเจอร์ไม้ติดผนังจนไม่มีอากาศผ่าน ตรงนั้นแหละ จะเป็นแหล่งที่ให้รุ่มเมทพวกนี้ไปรวมตัวจัดปาร์ตี้กันอย่างสนุกสนาน รวมถึงสาว ๆ ที่ชอบซื้อเครื่องสำอางมาเก็บรวมกันไว้แน่น ๆ รุ่มเมทของคุณอาจจะแอบเอาไปใช้แล้วก็ได้นะ

ถ้าหากเกิดเชื้อราบนเฟอร์นิเจอร์ไม้ ก็ไม่ควรเสี่ยงที่จะอยู่กับเจ้าพวกเชื้อราพวกนี้ แต่ถ้าเสียดายเฟอร์นิเจอร์ ก็ใช้น้ำยาที่สามารถฆ่าเชื้อได้ มาคอยเช็ดทำความสะอาด และใช้สิ่งใกล้ตัวอย่างแชมพูจัดรังแคที่มีคีโตโคนาโซล 2 เปอร์เซ็นต์ มาทาห้ทั้งไว้เพื่อฆ่าเชื้อ วิธีนี้ก็อาจจะช่วยให้รุ่มเมทของคุณหายหน้าหายตาไปได้สักพัก

อ้อชิว! จะมีรุ่มเมทที่ชอบมารบกวนคนอื่นตอนนอน ถ้าไม่มาถูกตัวเราโดยตรงก็จะมาในรูปแบบของกลิ่น พวกมันจะชอบมาแอบนอนบนเตียงแล้วทิ้งกลิ่นเหม็นอับของพวกมันไว้ วิธีที่จะช่วยลดกลิ่นตัวของพวกรุ่มเมทตัวเหม็นก็คือ เอาที่นอนไปตากแดด และเปิดหน้าต่างระบายอากาศ ลดความชื้นเพื่อไล่พวกรุ่มเมทตัวเหม็นออกไป

อรุณสวัสดิ์ อรุณสวัสดิ์ อรุณสวัสดิ์ ถ้าทนกับการที่จะต้องมึรุ่มเมทมานานอนเบียด มาจัดปาร์ตี้ก่อนจะไม่ว่าง ทางเดียวที่จะแก้ได้หายขาดก็คือ ย้ายห้องหนี หรือถ้าการหนีจะทำให้คุณรู้สึกแพ้อวิธีที่ช่วยได้มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

จากแนวทางการออกแบบทั้ง 3 แนวทาง ข้าพเจ้าได้เลือกแนวทางการออกแบบที่ 2 Dirty Roommate มาพัฒนาต่อ เนื่องจากมีมู้ดโทนที่น่าสนใจ มีการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยเรียนจนถึงวัยทำงานมากที่สุด

5.1 การพัฒนาโลโก้

ในการออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อให้ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการเกิดขึ้นของเชื้อราในที่พักอาศัย มีชื่อเรื่องว่า “Dirty Roommate เชื้อราในที่พักอาศัย” และออกแบบภาพร่างดังนี้



ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้

สรุปการเลือกแบบ ข้าพเจ้าเลือกแบบที่ 1 มาพัฒนาต่อ เนื่องจากมีคาแรกเตอร์เชื้อราเป็นองค์ประกอบ สามารถนำมาพัฒนาใส่ลูกเล่นต่าง ๆ ลงไปในแต่ละตัวอักษรได้ ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนและนักศึกษาจนถึงวัยทำงาน และสอดคล้องกับมู้ดโทนของเรื่องราว และได้พัฒนาแบบร่างดังนี้



ภาพที่ 5.2 การพัฒนาโลโก้แบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Dirty Roommate

เขื่อนราในทีพักอาศัย

ภาพที่ 5.3 การพัฒนาโลโก้แบบที่ 2

โดยได้มีการเพิ่มสี รายละเอียดต่าง ๆ อย่างเทกเจอร์ที่เกี่ยวข้องกับคาแรกเตอร์เขื่อนราในเรื่อง และเลือกแบบที่ 1 ที่ลงตัวที่สุดไปใช้จริง



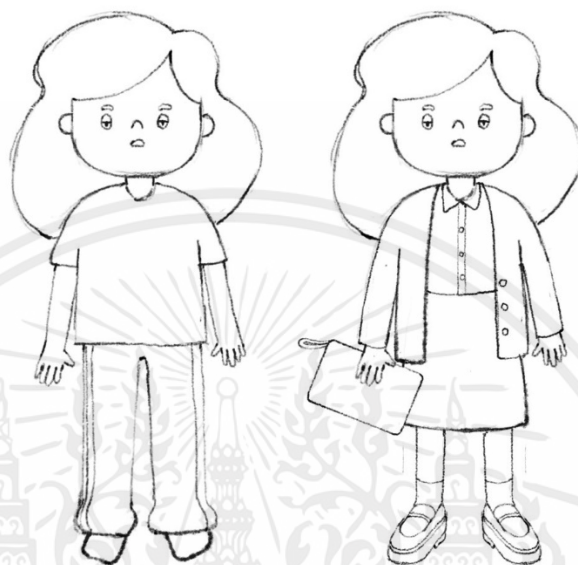
ภาพที่ 5.4 โลโก้สำเร็จ

ได้มีการพัฒนาโลโก้เพิ่มขึ้นมาอีก 3 แบบเพื่อให้เข้ากับคาแรกเตอร์ในแต่ละตอน ในแต่ละตัวอักษรจะมีพื้นผิวที่แตกต่างกันไปตามคาแรกเตอร์เขื่อนราในตอนนั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบตัวละคร

5.2.1 เจ้าของห้อง เป็นตัวละครหลัก โดยออกแบบให้เป็นเด็กผู้หญิงให้เหมือนกับเด็กนักศึกษาที่แต่งตัวธรรมดาเรียบง่าย ที่หน้าตาดูไม่สดใสมากนักเพราะต้องร่วมอยู่อาศัยกับเชื้อรา



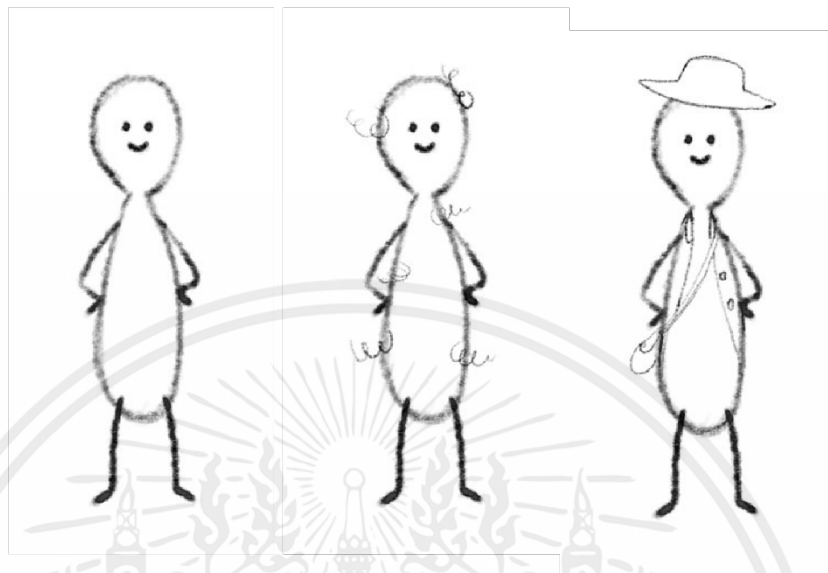
ภาพที่ 5.5 ภาพร่างตัวละครเจ้าของห้อง



ภาพที่ 5.6 ภาพสำเร็จตัวละครเจ้าของห้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2 รুমเมทแย่งเสื้อผ้า มีนิสัยชอบแต่งตัวรักสวยรักงาม มีต้นแบบมาจากเชื้อราที่ชื่อว่า Cladosporium เป็นเชื้อราที่สามารถพบได้ตามเสื้อผ้า



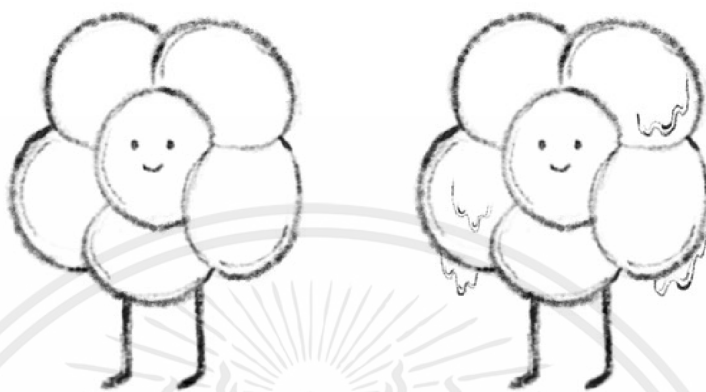
ภาพที่ 5.7 ภาพร่างตัวละครรุมเมทแย่งเสื้อผ้า



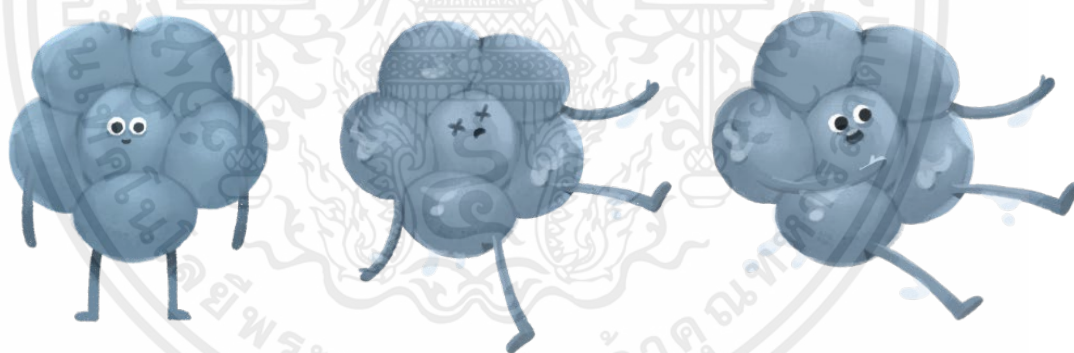
ภาพที่ 5.8 ภาพสำเร็จตัวละครรุมเมทแย่งเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3 รุมนเมทไม่เคราฟพื้นที่ส่วนตัว มักจะฝังแน่นอยู่ตามพื้นห้องน้ำ มีต้นแบบมาจากเชื้อราที่ชื่อว่า *Stachybotrys* เป็นราดำที่พบได้บ่อยและอันตราย



ภาพที่ 5.9 ภาพร่างตัวละครรุมเมทไม่เคราฟพื้นที่ส่วนตัว



ภาพที่ 5.10 ภาพสำเร็จตัวละครรุมเมทไม่เคราฟพื้นที่ส่วนตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.4 รুমเมทิวโหย มีนิสัยชอบแย่งของกินโดยเฉพาะขนมปังที่เจ้าของห้องวางทิ้งไว้ โดยมีต้นแบบมาจากเชื้อราที่ชื่อว่า *Rhizopus Stolonifer* หรือที่รู้จักกันในชื่อว่า ราขนมปัง



ภาพที่ 5.11 ภาพร่างตัวละครรุมเมทิวโหย



ภาพที่ 5.12 ภาพสำเร็จตัวละครรุมเมทิวโหย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.5 รুমเมทชี้อาย มีนิสัยชอบแย่งของกินเช่นกันแต่มักจะชอบแอบกินแบบเงียบ ๆ ตามจุดที่เจ้าของห้องไม่คาดคิด มีต้นแบบมาจากเชื้อราที่ชื่อว่า Penicillium ที่สามารถพบได้ตลอดทั้งปี ในบริเวณที่มีอาหารเน่าเสีย



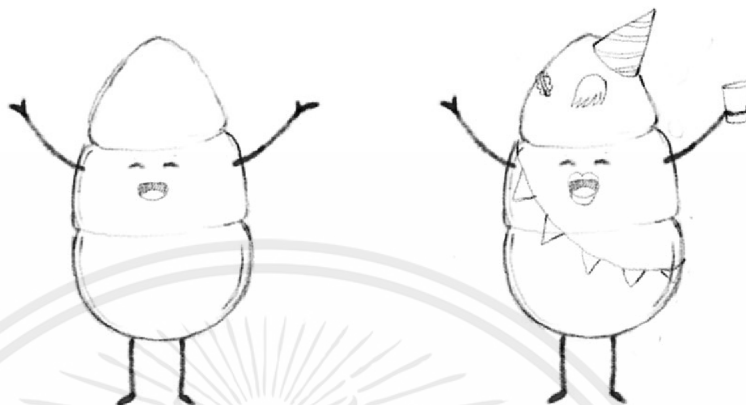
ภาพที่ 5.13 ภาพร่างตัวละครรุมเมทชี้อาย



ภาพที่ 5.14 ภาพสำเร็จตัวละครรุมเมทชี้อาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.6 รুমเมทสายปาร์ตี้ ชอบบรวมตัวจัดปาร์ตี้กันเป็นกลุ่มใหญ่ในมูมอับ มีต้นแบบมาจากเชื้อราที่ชื่อว่า *Ulocladium* ที่มักจะเกิดขึ้นในบริเวณที่มีความชื้นสูงและไม่มีแสง



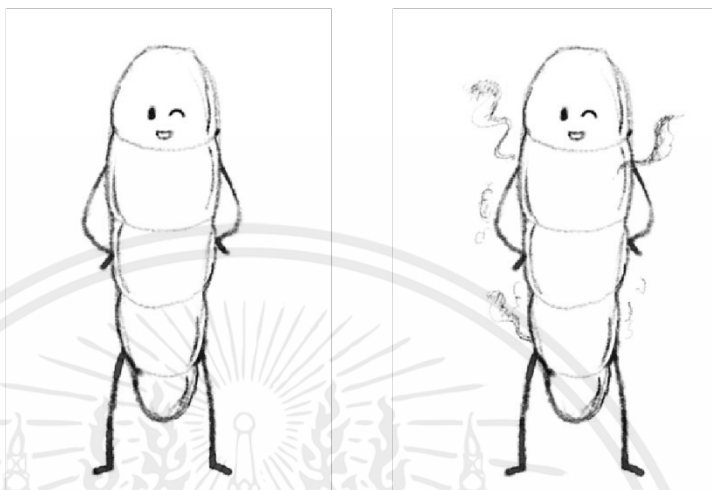
ภาพที่ 5.15 ภาพร่างตัวละครรุมเมทสายปาร์ตี้



ภาพที่ 5.16 ภาพสำเร็จตัวละครรุมเมทสายปาร์ตี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.7 รুমเมทตัวเหมีน มีนิสัยชอบแย่งที่นอนและทิ้งกลิ่นตัวไว้ มีต้นแบบจากเชื้อราที่ชื่อว่า Alternaria



ภาพที่ 5.17 ภาพร่างตัวละครรุมเมทตัวเหมีน



ภาพที่ 5.18 ภาพสำเร็จตัวละครรุมเมทตัวเหมีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบสตอรี่บอร์ด

เหตุการณ์ในเรื่อง Dirty Roommate คือสถานการณ์ที่ต้องมารวมอยู่อาศัยกับเพื่อนร่วมห้องที่ไม่ได้จ่ายค่าเช่า ด้วยสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ของห้องทำให้ไม่สามารถชดเชยความสัมพันธ์นี้ได้ แล้วเพื่อนร่วมห้องคนนี้ได้ค้นพบคนที่หยิบจับอะไรก็สกปรกไปหมด สงกลิ่นเหม็นอับไปทั่วห้อง เลยต้องหาวิธีกำจัดเพื่อนร่วมห้องคนนี้ออกไป

5.2.1 ตอนที่ 1 รมเมตตามติด

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24

เชื่อว่าทุกคนจะต้องเคยมีรูมเมต อาจจะไม่ได้มาในรูปแบบคน

แต่มาในรูปแบบของ...(เชื้อรา)

ไอ้ตัวสกปรกพวกนี้แหละที่มาเป็นรูมเมตของคุณแบบไม่ยอมจ่ายค่าเช่า

DIRTY ROOMMATE ตอนที่ 1 หัวน้ำ

เคยออกไปข้างนอกแล้ว

เสื้อผ้ามักกลิ่นอับจนรู้สึกกังวลไหม

นั่นอาจจะเป็นรูมเมตตัวดี ที่แอบติดตามเราไปด้วย

วิธีใส่รูมเมตสกปรกพวกนี้ออกจากเสื้อผ้า

มันก็มีหลายวิธี

อย่างไร้เดอร์หรือน้ำยาซักผ้าสูตรฆ่าเชื้อโรคก็สามารถไล่พวกมันออกไปได้

และสิ่งใกล้ตัวที่ไม่คาดคิดอย่าง

'น้ำส้มสายชู'

ใส่ลงไปในตอนซักผ้า

ก็สามารถเข้าไปปรับสภาพรอบ ๆ

ทำให้พวกมันทนอยู่ไม่ได้

เมื่อซักผ้าเสร็จแล้วควรตากข้างนอกห้องหรืออบให้แห้งสนิท

ก่อนเก็บเข้าตู้เพื่อให้เสียกลิ่นเชื้อรา

รวมถึงไม่ควรยัดเสื้อผ้าไว้จนแน่นตู้

และปิดประตูไว้เพื่อกันรูมเมตของคุณแอบเข้าไป

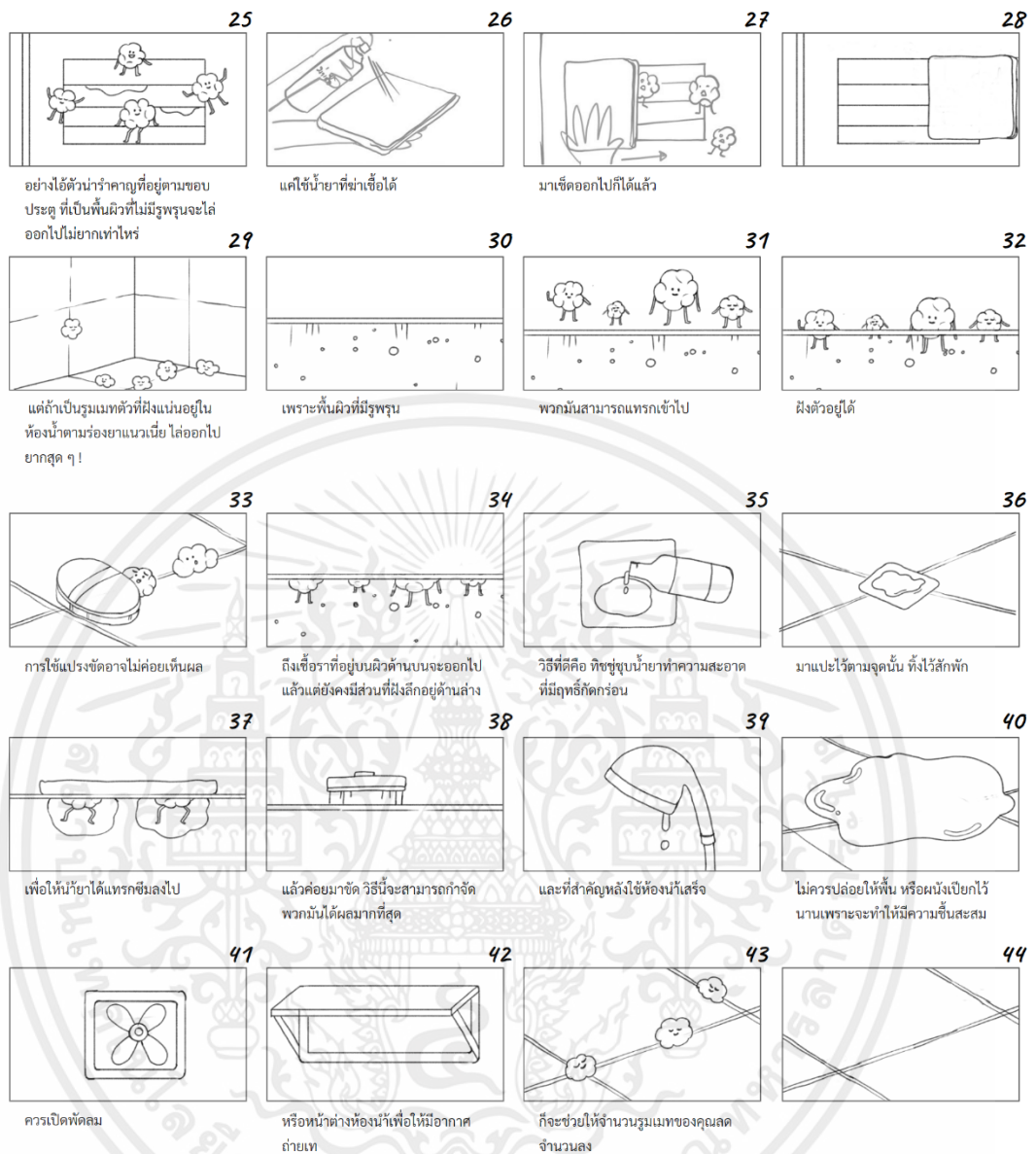
เพราะนั่นอาจจะเป็นสวรรค์ของพวกที่ยังหลงเหลืออยู่ด้านใน...

ทุกครั้งเวลาอาบน้ำสังเกตุว่ามีใครมาอยู่ด้วย

รูมเมตประเภทนี้ไม่เคยให้พื้นที่ส่วนตัวกับเรา

ถ้าอย่างกลั้วตัวที่ไม่เคยให้พื้นที่ส่วนตัวทำได้นะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.19 ภาพร่างสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 1 รูมเมทตามติด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2 ตอนที่ 2 รুমเมทในห้องครัว

1
DIRTY ROOMMATE
ตอนที่ 2 นัลดครัว
เดอร์ดี้รูมเมท เชื้อราในที่ที่อาศัย ตอนที่ 2 รูมเมทในห้องครัว

2
เคียวางของกินไว้แล้วมีโครมาแยงไปกินมัย

3
หลายคนก็ลงจะคืนเคียวกับภาพที่มีราชอบขึ้นบนขนมปัง ซันอาหาร

4
ใช่ เพราะเป็นแหล่งอาหารชั้นโต ที่รูมเมทชอบแยงของกินคนอื่นเนี่ยโปรดปรานสุด ๆ !

5
นอกจากจะแยงอาหารของคุณโดยตรงแล้ว อุปกรณ์ทำครัวของคุณโดยเฉพาะวัสดุที่เป็นไม้

6
ถ้าล่องสังเกตุดี ๆ อาจจะมีเศษอาหารเล็ก ๆ หรือฝุ่นที่มีเศษซากของสิ่งที่ย่อยสลายได้ที่เรามองไม่เห็น มาเกาะติด

7
ทำให้เป็นจุดรวมตัวกันของรูมเมทตัวโฮย

8
รวมถึงฟองน้ำล้างจาน

9
ที่ควรจะเป็นสิ่งที่สะอาดที่สุดแต่เป็นที่เสียงมีเชื้อรามากที่สุด

10
เศษอาหารที่ติดตามฟองน้ำถ้าเราล้างออกไม่เกลี้ยง

11
รูมเมทที่แสนหิวโฮยของคุณก็อาจจะไปกองอยู่ตรงนั้นได้เหมือนกัน

12
บางรูมเมทก็มีประเภทที่ไม่ชอบทำอะไรหรือหิว ชอบเอาทำอะไรเงียบ ๆ ...

13
ถ้าคุณมั่นใจว่าเก็บอาหารเข้าสู่เย็นหมดแล้ว ล่องสังเกตุในห้องครัวของคุณว่าจุดไหนที่จะเป็นแหล่งอาหารให้รูมเมทที่อายพวกนี้ได้บ้าง...

14
ใครที่ไม่ชอบเก็บขวดซอสเข้าสู่เย็น

15
ก็จะเจอเซอร์ไพรส์

16
เพราะเจ้าพวกรูมเมทที่ชอบได้ยัดซอสปรุงอาหารไปเป็นของตัวเองแล้ว

17
ทางเดียวที่จะแก้ได้ก็คือ

18
ต้องทิ้งมันไปซะ

19
เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นได้ก็เพราะสปอร์ของเชื้อรา

20
ที่จะเป็นตัวทำให้กำเนิดรูมเมทของคุณนั้น

21
ล่อยไปล่อยมาอยู่ทั่วห้อง

22
โอกาสที่จะเกิดเชื้อรา

23
ก็สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่

24
ดังนั้นคุณก็ควรที่จะ

25
ทำความสะอาด เศษอาหารให้เกลี้ยง

26
และเก็บอาหารทุกชนิดไว้ในตู้เย็น

27
เพื่อกันไอ้พวกรูมเมทมาแยงไปกิน

ภาพที่ 5.20 ภาพร่างสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 2 รุมเมทในห้องครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3 ตอนที่ 3 รুমเมทที่มากับฝน

1 DIRT ROOMATE ตอนที่ 3 น้้าฝน

2 หลายคนชอบห้องตัวเองเวลาฝนตก เพราะอากาศมันเย็น...สบาย...แต่รู้มั๊ย

3 ฤดูที่ไม่อยากให้น้้ามาถึงของคนที่รุมเมท เป็นเพื่อนนี่ ก็คือฤดูฝน

4 พวกมันจะชอบชวนเพื่อน ๆ มาแอบอยู่กันตามมุมมืด

5 ยิงห้องที่วางเฟอร์นิเจอร์ไม่ติดผนัง

6 จนไม่มีอากาศผ่าน ตรงนั้นแหละ

7 จะเป็นแหล่งที่ให้รุมเมทพวกนี้

8 ไปรวมตัวจัดปาร์ตี้กันอย่างสนุกสนาน

9 รวมถึงสาว ๆ ที่ชอบซื้อเครื่องสำอางค์

10 มาเก็บรวมกันไว้แน่น ๆ

11 รุมเมทของคุณ

12 อาจจะแอบเอาไปใช้แล้วก็ได้นะ

13 ถ้าหากเกิดเชื้อราบนเฟอร์นิเจอร์ไม้

14 ก็ไม่ควรเสี่ยงที่จะอยู่กับเจ้าพวกเชื้อราพวกนี้ แต่ถ้าเสียดายเฟอร์นิเจอร์

15 ก็ใช้น้้าที่สามารถนำมาเช็ดได้มาคอยเช็ดทำความสะอาด

16 และใช้สเปรย์ไล่แมลงอย่างเข้มข้นจัดจ้านแค่ที่มีชื่อโคโคไฮล 2 เปอร์เซนต์มาทาที่ผนังไว้เพื่อฆ่าเชื้อ

17 วิธีนี้ก็อาจจะช่วยให้รุมเมทของคุณหายหน้าหายตาไปได้สักพัก

18 (ฮึดสู้!)

19 จะมีรุมเมทที่ชอบมารบกวนคนอื่นตอนนอน

20 ถ้าไม่มากดตัวเราโดยตรงก็จะมาในรูปแบบของ..

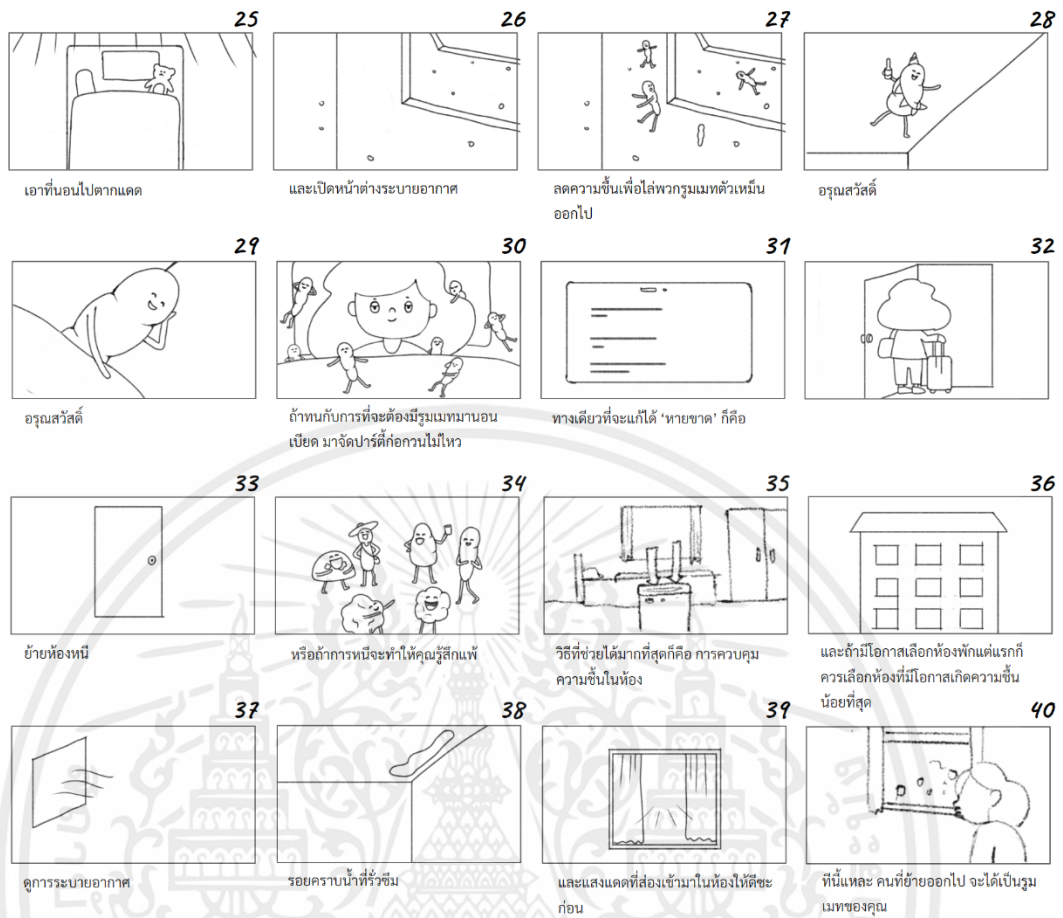
21 ก็จะมาในรูปแบบของ..

22 ..กลิ่น

23 พวกมันจะชอบมาแอบนอนบนเตียงแล้วทิ้งกลิ่นเหม็นอับของพวกมันไว้

24 วิธีที่จะช่วยลดกลิ่นตัวของพวกรุมเมทตัวเหม็น ก็คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.21 ภาพร่างสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 3 รูมเมทที่มากับฝน

เมื่อข้าพเจ้าทำภาพกราฟิกของส่วนต่าง ๆ เสร็จแล้ว จึงดำเนินการทำภาพเคลื่อนไหวและใส่เสียงในขั้นต่อไปจนได้งานสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

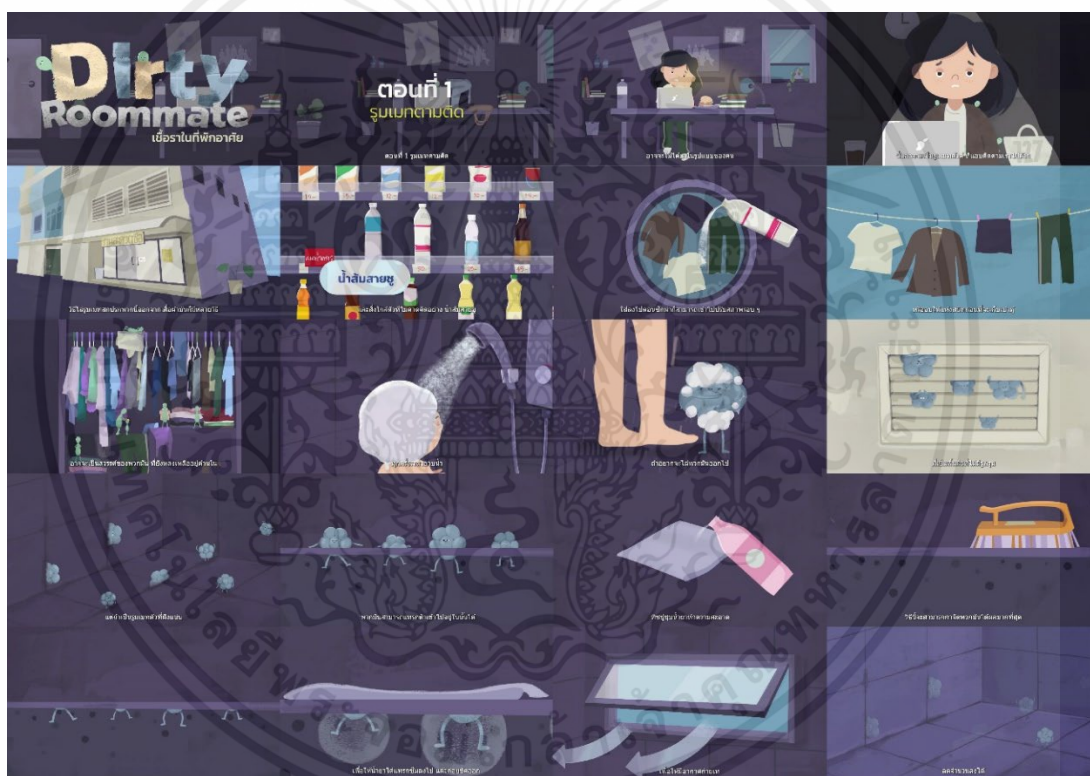
ผลงานสำเร็จ

6.1 ภาพคัทซีน

ฉากต่าง ๆ ในเรื่อง “Dirty Roommate เชื้อราในที่พักอาศัย”

6.1.1 ตอนที่ 1 รুমเมทตามติด

รุมเมทเชื้อราที่คอยตามติดเราไปในที่ต่าง ๆ ทั้งติดตามเสื้อผ้าเราไปข้างนอก ไม่เคารพพื้นที่ส่วนตัวของเจ้าของห้อง



ภาพที่ 6.1 ภาพคัทซีนตอนที่ 1 รุมเมทตามติด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.2 ตอนที่ 2 รুমเมทในห้องครัว

รูมเมทเชื้อราที่ใช้ชีวิตอยู่ในห้องครัวที่คอยมาแย่งอาหารทั้งในรูปแบบที่แย่งกินซึ่ง ๆ หน้าและพวกที่ชอบแอบกินเงียบ ๆ



ภาพที่ 6.2 ภาพทัศนตอนที่ 2 รุมเมทในห้องครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.3 ตอนที่ 3 รুমเมทที่มากับฝน

รูมเมทที่มักจะออกมาสร้างความรำคาญในช่วงฤดูฝน ทั้งชวนเพื่อมาจัดปาร์ตี้ในมูมอับและพวกที่ชอบมารบกวนตอนนอน



ภาพที่ 6.3 ภาพคัทซีนตอนที่ 3 รุมเมทที่มากับฝน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 โปสเตอร์

ภาพโปสเตอร์ที่ใช้ในการโปรโมทผลิตภัณฑ์ซักผ้าขาวและโปรโมทสื่อโซเชียลมีเดีย



ภาพที่ 6.4 โปสเตอร์ที่ใช้ในการโปรโมทสื่อโซเชียลมีเดียและโปรโมทผลิตภัณฑ์ซักผ้าขาว

6.3 ผลิตภัณฑ์ซักผ้าขาว

ผลิตภัณฑ์ซักผ้าขาว Anti Dirty ที่ใช้ในการโปรโมทสื่อโซเชียลมีเดีย



ภาพที่ 6.5 ผลิตภัณฑ์ซักผ้าขาว Anti Dirty

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 แผ่นพับและสติ๊กเกอร์

แผ่นพับและสติ๊กเกอร์ให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเชื้อราในที่พักอาศัยและใช้ในการโปรโมทสื่อ
โมชันกราฟิก



ภาพที่ 6.6 แผ่นพับและสติ๊กเกอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 เฟซบุ๊กแฟนเพจ

ใช้สำหรับโพสต์สื่อโฆษณากราฟิกทั้ง 3 ตอน



ภาพที่ 6.7 เฟซบุ๊กแฟนเพจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

Dirty Roommate เชื้อราในที่พักอาศัย เป็นสื่อโมซันกราฟิที่มีการเล่นเรื่องผ่านคาแรกเตอร์เจ้าของห้องและรูมเมทที่เป็นเชื้อราทั้ง 6 ชนิดที่คอยมาสร้างความรำคาญ เราสามารถพบเจอพวกมันได้แทบจะทุกที่แบบไม่คาดคิด เนื้อหาของวิดีโอจึงได้มีการพูดถึงวิธีกำจัดเชื้อรา การป้องกัน และสาเหตุที่มาของเชื้อราในที่พักอาศัย

อย่างไรก็ตามถึงวิดีโอนี้จะไม่สามารถเล่าถึงปัญหาของเชื้อราหรือวิธีการกำจัดเชื้อราในที่พักอาศัยได้ทั้งหมด แต่สามารถเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายได้มีความตระหนักถึงเชื้อราในที่พักอาศัย มีความรู้พื้นฐานที่จะสามารถหลีกเลี่ยง ป้องกันและกำจัดเชื้อราในที่พักอาศัยได้ รวมถึงทำให้ข้าพเจ้าได้มีการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ จากการออกแบบโมซันกราฟิในครั้งนี้อีกด้วย

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

1. โครงเรื่องขยายค่อนข้างกว้าง ยากต่อการทำความเข้าใจและทำให้วิดีโอไม่น่าสนใจ จึงได้มีการปรับวิดีโอแบ่งออกเป็น 3 ตอนเพื่อให้ดูเจาะจงมากยิ่งขึ้น
2. เนื่องจากต้องจำกัดให้วิดีโอมีความยาวไม่มากเกินไป ทำให้ต้องมีการตัดเนื้อหาบางส่วนที่เป็นรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ออก เพื่อให้วิดีโอมีความกระชับมากขึ้น

7.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับผู้ผู้อ่านศิลปะนิพนธ์นี้และต้องการอยากจะทำไปพัฒนาต่อยอดสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการเล่าเรื่อง หรือหยิบยกตอนใดตอนหนึ่งของวิดีโอทั้ง 3 ตอนมาพัฒนาให้มีความกระชับและเจาะจงรายละเอียดต่าง ๆ ในเรื่องของเชื้อราในที่พักอาศัยได้ สามารถพัฒนาต่อยอดการเคลื่อนไหวของกราฟิกในเรื่องให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้

บรรณานุกรม

- Alex Heinz. (5 September 2019). *12 Common Types of Mold Found in the Home*. เข้าถึงได้จาก apartmentguide: <https://www.apartmentguide.com/blog/types-of-mold/>
- ALYSSA MAIO. (26 March 2023). *What is a Storyboard? The Fundamentals to Get You Started*. เข้าถึงได้จาก studiobinder: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-storyboard/>
- Daniel Yetman. (4 February 2021). *Using Hydrogen Peroxide for Mold Removal*. เข้าถึงได้จาก healthline: <https://www.healthline.com/health/does-hydrogen-peroxide-kill-mold>
- Dr.Samanthi. (28 November 2017). *Difference Between White Mold and Black Mold*. เข้าถึงได้จาก differencebetween: <https://www.differencebetween.com/difference-between-white-mold-and-vs-black-mold/>
- Emma Taggart. (06 November 2021). *Circling the Zoetrope, a Victorian Animation Toy That Helped Shape the Future of Cinema*. เข้าถึงได้จาก mymodernmet: <https://mymodernmet.com/what-is-a-zoetrope/>
- Janice Woodard, Jerome R. Smith, Eugene Wengert, และ Katherine Habe. (1981). *HOW TO PREVENT AND REMOVE MILDEW*.
- KYLE DEGUZMAN. (19 SEPTEMBER 2021). *What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters*. เข้าถึงได้จาก studiobinder: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
- leowood. (15 กันยายน 2565). *วิธีป้องกันและกำจัดเชื้อราในห้องน้ำให้สะอาดหมดจด*. เข้าถึงได้จาก leowood: <https://www.leowood.com/content/6783/วิธีป้องกันและกำจัดเชื้อราในห้องน้ำให้สะอาดหมดจด>
- lg. (07 พฤษภาคม 2566). *เครื่องลดความชื้น ใน*. เข้าถึงได้จาก lg: <https://www.lg.com/th/blog-list/the-importance-of-dehumidifier-in-the-bedroom/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- NAPAT.B. (24 มีนาคม 2566). ‘ราชันบ้าน’ ภัยร้ายทำลายสุขภาพ จัดการยังไงดี? เข้าถึงได้จาก propertyscout: <https://propertyscout.co.th/ไลฟ์สไตล์/ราชันบ้าน-ภัยร้ายทำลาย/>
- Natni. (24 February 2023). รวมเทคนิคการเลือกห้องพัก “ชั้นไหนดี/ทิศไหนปัง” เช็คได้ก่อนย้ายเข้าหอที่นี่. เข้าถึงได้จาก blog.renthub: <https://blog.renthub.in.th/RH211--รวมเทคนิคการเลือกห้องพัก-ชั้นไหนดีทิศไหนปัง-เช็คได้ก่อนย้ายเข้าหอที่นี่>
- nuchun. (22 เมษายน 2560). [Character Design] ตอนต้น : บทเรียนการสร้างตัวละครฉบับ nuchun. เข้าถึงได้จาก nuchun: <https://www.nuchun.com/character-design-ตอนต้น-บทเรียนการสร้.html/drawing-tutorial>
- Steve Maxwell. (04 November 2021). *What to Know About Rhizopus Stolonifer (Black Bread) Mold*. เข้าถึงได้จาก familyhandyman: <https://www.familyhandyman.com/article/rhizopus-stolonifer-black-bread-mold/>
- Steve Maxwell. (24 January 2023). *10 Common Molds Found in the Home*. เข้าถึงได้จาก familyhandyman: <https://www.familyhandyman.com/list/common-types-of-mold-in-the-home/>
- Yee, C. (n.d.). *Chinese calligraphy*. Retrieved from Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/art/Chinese-calligraphy>
- ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (21 กันยายน 2565). *การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic)*. เข้าถึงได้จาก touchpoint: <https://touchpoint.in.th/motion-graphic/>
- ดร.ผกากรอง วนไพศาล. (22 พฤศจิกายน 2564). *สารพิษจากเชื้อรา อันตรายที่เรามองไม่เห็น*. เข้าถึงได้จาก pharmacy.mahidol: <https://pharmacy.mahidol.ac.th/th/knowledge/article/586/สารพิษจากเชื้อรา/>
- ธีรวิทย์ บุญราศรี. (11 พฤษภาคม 2563). *มิแพ้เชื้อรา (Mold allergy)*. เข้าถึงได้จาก hellokhunmor: <https://hellokhunmor.com/โรคภูมิแพ้/ภูมิแพ้แบบอื่น/ภูมิแพ้เชื้อรา/>
- น.พ.दनัย ธีวันดา. (10 สิงหาคม 2559). *หน้าฝนระวังเชื้อราในบ้าน เสี่ยงสะสมโรค*. เข้าถึงได้จาก thaihealth: <https://www.thaihealth.or.th/หน้าฝนระวังเชื้อราในบ้าน/>
- ผศ.สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ. (2565). *กว่าจะเป็นกราฟิกเคลื่อนไหว [สุ ธ า ทิ พ ย์ ห อ ม สุ ว ร ร ณ]*. เรียกใช้เมื่อ 1 August 1 จาก bsru.net: <https://bsru.net/กว่าจะเป็นกราฟิกเคลื่อนไหว/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรงพยาบาลเพชรเวช. (26 พฤศจิกายน 2565). เชื้อราภายในบ้าน สาเหตุของโรคระบบทางเดินหายใจ.

เข้าถึงได้จาก โรงพยาบาลเพชรเวช petcharavejhospital :

https://www.petcharavejhospital.com/th/Article/article_detail/House-Mold-Causes-of-Respiratory-Disease

โรงพยาบาลเพชรเวช. (31 มีนาคม 2565). อันตรายจากเชื้อราในอุปกรณ์การทำอาหาร พร้อมวิธี

ป้องกัน. เข้าถึงได้จาก โรงพยาบาลเพชรเวช petcharavejhospital:

https://www.petcharavejhospital.com/th/Article/article_detail/dangers-of-mold-in-cooking-utensils-with-protection-methods



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวปучิตา พงศ์สุจริต
วันเดือนปีเกิด	19 มิถุนายน 2544
ที่อยู่	28 หมู่ 8 ตำบลทัพทัน อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดอุทัยธานี 61120
การติดต่อ	Puchita.suhh@Gmail.com
ประวัติการศึกษา	2560 โรงเรียนทัพทันอนุสรณ์ 2555 โรงเรียนอนุบาลทัพทัน (อุดมพิทยา)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามเรื่องปัจจัยในการเลือกห้องพัก และการให้ความสำคัญในเรื่องของ "เชิ้อราในที่พักอาศัย"

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งในการทำศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาคนิเทศศิลป์ สาขานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

- 1 คุณเคยมีประสบการณ์อาศัยอยู่หอพัก อพาร์ทเมนต์ หรือคอนโดมิเนียมหรือไม่ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

เคย ซ้ำไปที่คำถามข้อ 8

ไม่เคย ซ้ำไปที่คำถามข้อ 2

ไม่เคยอยู่หอพัก,อพาร์ทเมนต์,คอนโดมิเนียม

- 2 อายุ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

ต่ำกว่า 15 ปี

15-18 ปี

19-22 ปี

23 ปีขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 อาชีพ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- นักเรียน
- นักศึกษา
- ทำงานประจำ
- ฟรีแลนซ์

4 ถ้าหากในอนาคตจะต้องเลือกอยู่ห้องพัก จะเลือกจากอะไร *

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ราคา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ระยะทาง (จากที่เรียน, ที่ทำงาน)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ความสะอาด (ฝุ่น, คราบ, ระบบระบายอากาศ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ชื่อเสียงของหอพัก	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
คนดูแลหอพัก	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
สิ่งอำนวยความสะดวก (เฟอร์นิเจอร์, เครื่องใช้ไฟฟ้า)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5 คุณมีความรู้เรื่องเชื้อราในที่พักอาศัยมากน้อยแค่ไหน *

ทำเครื่องหมายแกลงหนึ่งช่องเท่านั้น

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ความรู้เรื่องเชื้อราในที่พักอาศัย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6 คุณจะทำอะไรถ้าเจอเชื้อราในที่พักอาศัย *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ปล่อยให้ทิ้งไว้ไม่สนใจ
- เช็ดออกด้วยผ้าหรือผ้าชุบน้ำไม่ผสมสารเคมีใดๆ
- เปิดหน้าต่างหรือเครื่องระบายอากาศ
- หาวิธีกำจัดเชื้อราบนอินเทอร์เน็ต
- อื่นๆ: _____

7 หากต้องค้นหาวิธีกำจัดเชื้อราบนอินเทอร์เน็ต คุณจะใช้ช่องทางไหนเป็นอันดับแรก *
เช่น ยูทูป ดิจิต็อก กูเกิล

เคยมีประสบการณ์อาศัยอยู่หอพัก,อพาร์ทเมนต์,คอนโดมิเนียม

8 อายุ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ต่ำกว่า 15 ปี
- 15-18 ปี
- 19-22 ปี
- 23 ปีขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9 อาชีพ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- นักเรียน
- นักศึกษา
- ทำงานประจำ
- ฟรีแลนซ์

10 คุณเลือกห้องพักจากอะไร *

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ราคา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ระยะทาง (จากที่เรียน, ที่ทำงาน)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ความสะอาด (ฝุ่น, คราบ, ระบบระบายอากาศ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ชื่อเสียงของหอพัก	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
สิ่งอำนวยความสะดวก (เฟอร์นิเจอร์, เครื่องใช้ไฟฟ้า)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 11 คุณมีความรู้หรือให้ความสำคัญเรื่องเชื้อราในที่พักอาศัยมากน้อยแค่ไหน *

ทำเครื่องหมายแกลงหนึ่งช่องเท่านั้น

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ความรู้เรื่องเชื้อราในที่พักอาศัย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 12 เคยมีประสบการณ์เจอเชื้อราในที่พักอาศัยหรือไม่ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

เคย

ไม่เคย

- 13 คุณเคยเจอเชื้อราบริเวณไหนบ้าง (ถ้าไม่เคยตอบ -) *

เช่น ห้องน้ำ เฟอร์นิเจอร์ ฝ้าของเครื่องใช้ รวมถึงบริเวณเล็ก ๆ ตามวัตถุต่าง ๆ

14 คุณจะอย่างไรถ้าเจอเชื้อราในที่พักอาศัย *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ปลดทิ้งไว้ไม่สนใจ
- เช็ดออกด้วยผ้าหรือผ้าชุบน้ำไม่ผสมสารเคมีใดๆ
- เปิดหน้าต่างหรือเครื่องระบายอากาศ
- หาวิธีกำจัดเชื้อราบนอินเทอร์เน็ต
- อื่นๆ: _____

15 หากต้องค้นหาวิธีกำจัดเชื้อราบนอินเทอร์เน็ต คุณจะใช้ช่องทางไหนเป็นอันดับแรก *
เพราะอะไร

เช่น ยูทูป ตี๊กต็อก กูเกิล

16 ถ้าเคยมีประสบการณ์กำจัดเชื้อราในที่พัก ใช้วิธีไหนกำจัดเชื้อรา (ถ้าไม่เคยตอบ -) *

17 วิธีที่คุณใช้กำจัดเชื้อราได้ผลหรือไม่ เชื้อรายังกลับมาอีกไหม (ถ้าไม่เคยตอบ -) *
