

โมชั่นกราฟฟิก เรื่อง หยุด! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์

Motion Graphic Stop! Wildlife Trade



ปิยะธาม รุ่งสถาพร

จุลนิพนธ์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาจุลนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

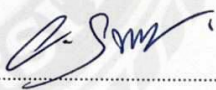
มหาวิทยาลัยสยาม


พ.ศ. 2562

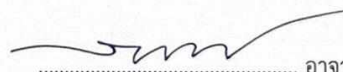
หัวข้อจุลนิพนธ์ โฆษณกรรฟัก เรื่อง ทยุด! การค้ำสัตว์ป่าออนไลน์
หน่วยกิตของจุลนิพนธ์ 3 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ นายปิยะธาม รุ่งสถาพร 5806400035
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ภาสกร ธนนันท์
ระดับการศึกษา วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา 2561

อนุมัติให้จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบภาคินิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ สุทธะลักษณ์)


..... กรรมการสอบ
(อาจารย์ปัญญาเวช บุญรอด)


..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ภาสกร ธนนันท์)

หัวข้อจุลนิพนธ์	โมชันกราฟิก เรื่อง หยุด: การค้าสัตว์ป่าออนไลน์
หน่วยกิตของจุลนิพนธ์	3 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ	นายปิยะธาม รุ่งสถาพร 5806400035
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภาสกร ธนานันท์
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การออกแบบโมชันกราฟิก เรื่อง หยุด: การค้าสัตว์ป่าออนไลน์ มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ได้รับชมได้รับข้อมูลและความรู้ ของสิ่งมีชีวิตสิ่งแวดล้อมและตระหนักถึง ความ ผิด ถูก ชั่ว ดี เห็นคุณค่าชีวิตสัตว์มากขึ้น โดยในปัจจุบันได้เกิดปัญหาการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ที่ยังเป็นปัญหาที่ถูกมองข้ามและคนทั่วไปยังไม่สนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น

ผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้ที่ได้รับชม โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018, Adobe After Effect CC 2018 และ Adobe Premiere Pro CC 2018 เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชมได้ตระหนักถึงโทษของการค้าสัตว์ป่าออนไลน์

ในการพัฒนาผลงานจุลนิพนธ์พบว่าปัญหาการค้าสัตว์ป่าออนไลน์เกิดขึ้นจากการสื่อสารในปัจจุบันที่สะดวกรวดเร็วจึงอาจเป็นช่องทางให้มีผู้กระทำผิดมากขึ้นดังนั้นผู้จัดทำจึงมุ่งหวังให้ผู้ได้รับชมเข้าใจถึงปัญหาของการค้าสัตว์ป่าออนไลน์และช่วยกันดูแลไม่ให้ปัญหาเหล่านี้เพิ่มจำนวนมากขึ้นและตระหนักถึงถึงคุณค่าของสิ่งมีชีวิต

คำสำคัญ: การค้าสัตว์ป่า/สื่อออนไลน์/โมชันกราฟิก

Project Title	Motion Graphic Stop! Wildlife Trade		
Project Credits	3 Credits		
Candidates	Mr. Piyatham	Rungsataporn	5806400035
Advisor	Mr. Pasakorn	Thananan	
Program	Bachelor of Science		
Field of Study	Animation and Creative Media		
Semester	2018		

Abstract

Stop! Wildlife Trade is a motion graphic design project where the designer wants the audience to get the correct information and knowledge of endangered animals. Also, after the audiences watch the project, they will realize how valuable wild animals are. People have been talking about the problem, However, the topic is still overlooked and ignored.

Therefore, the creator has a concept to make a media motion graphics to provide the knowledge and understanding to those who watch the program. By creating the project, the organizer used Adobe illustrator CC 2018, Adobe After Effect CC 2018 and Adobe Premiere Pro CC 2018. The creator aims to raise awareness and educate the audiences about the result of trading wildlife online.

While developing the project, the creator found out that trading wild life is getting easier and faster by modern technology which is social media. Organizer wishes that the audience will acknowledge and concern about the problem more after they watched the project. Also, people will start to protect the animal and those wicked action will decrease.

Keyword: wildlife trade/social media/motion graphic

Approved by 

กิตติกรรมประกาศ

จุลินพนธ์นี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบโมชันกราฟิก เรื่อง หยุด! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์ โดยผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงปัญหาของการลักลอบค้าสัตว์ป่าในรูปแบบออนไลน์ ผู้จัดทำจึงต้องการให้ความรู้ ความถูกต้อง และความเข้าใจแก่ผู้ที่ได้รับชม เพื่อเป็นข้อมูลให้เกิดข้อถกคิดของการกระทำผิดแบบไร้จิตสำนึก

ขอขอบคุณ อาจารย์ภาสกร ธนนันท์ ที่เป็นที่ปรึกษา ขอขอบคุณที่คอยชี้แนะแนวทาง ให้ความรู้ หาทางออกให้ในหลายๆเรื่อง จนทำให้โครงงานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณเพื่อน ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือ

ขอบคุณความรักที่บิดาและมารดามอบให้เป็นกำลังใจที่ดีที่สุด ที่ทำให้ ข้าพระเจ้า มีเป้าหมายที่จะทำให้ทุกอย่างสำเร็จ เพื่อตอบแทน บิดามารดา

ผู้จัดทำ



สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
ขอบเขต	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวความคิด	4
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
งานออกแบบที่เกี่ยวข้อง	10
3 การออกแบบและพัฒนา	
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	13
การเก็บรวบรวมข้อมูล	13
การออกแบบ	13
4 ขั้นตอนปฏิบัติงาน	
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	25

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	
สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการดำเนินงาน	33
ปัญหาและอุปสรรค	33
ข้อเสนอแนะ	33
บรรณานุกรม	34
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก การออกแบบและพัฒนา	
สตอรี่บอร์ด	36
ประวัติผู้จัดทำ	42



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 วงล้อสี	8
2.2 เส้นไอโซเมตริก (Isometric)	8
2.3 ผลงานการออกแบบของ Matteo Ruisi	9
2.4 ผลงานการออกแบบของ Matteo Ruisi	10
2.5 ผลงานการออกแบบของ Matteo Ruisi	11
2.6 ผลงานการออกแบบของ Muzli	11
2.7 ผลงานการออกแบบของ Carrie Cousins	12
2.8 ผลงานการออกแบบของ Hayden Aube	12
3.1 รูปแบบอักษรที่ใช้	13
3.2 โครงสีที่ใช้	14
3.3 ภาพกราฟิกไอโซเมตริกที่ออกแบบในฉาก	14
3.4 การออกแบบสัญลักษณ์นางอาย	15
3.5 การออกแบบสัญลักษณ์ตัวนิ่ม	15
3.6 การออกแบบสัญลักษณ์หนังสือตัว	16
3.7 การออกแบบสัญลักษณ์งาช้าง	16
3.8 การออกแบบสัญลักษณ์นก	17
3.9 การออกแบบสัญลักษณ์เต่า	17
3.10 การออกแบบสัญลักษณ์คน	18
3.11 การออกแบบสัญลักษณ์ปลา	18
3.12 การออกแบบสัญลักษณ์กวาง	19
3.13 การออกแบบสัญลักษณ์ต้นไม้	19
3.14 การออกแบบสัญลักษณ์เรือ.....	20
3.15 การออกแบบสัญลักษณ์ตู้คอนเทนเนอร์	20
3.16 หน้าจอโปรแกรม Adobe Illustrator	21
3.17 หน้าจอโปรแกรม Adobe After Effects	21

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.18 หน้าจอโปรแกรม Adobe After Effects	22
3.19 หน้าจอโปรแกรม Adobe Premiere Pro	22
3.20 หน้าจอโปรแกรม Adobe Premiere Pro Render	23
4.1 ฉากเริ่มเรื่อง	25
4.2 ฉากทำเรือ	26
4.3 ฉากการค้าแบบถูกกฎหมาย	26
4.4 ฉากการค้าผิดกฎหมาย	27
4.5 ฉากสถิติ	27
4.6 ฉากกฎหมาย บทลงโทษ	28
4.7 ฉากช่องทางการซื้อขาย	28
4.8 ฉากการค้าสัตว์ป่าต่างๆที่พบเห็น	29
4.9 ฉากข้อมูลปี 2016-2018	29
4.10 ฉากการร่วมมือระหว่าง เฟสบุ๊กและกูเกิล	30
4.11 ฉากคาดหวังให้จำนวนการค้าสัตว์ป่าลดลง	30
4.12 ฉากกลุ่มปฏิบัติการ	31
4.13 ฉากสัตว์ป่าที่ค้าขาย	31
4.14 ฉากสถิติการกระทำผิด ตั้งแต่ 2559-2561	32
ก.1 วาดแผนที่	36
ก.2 การค้าสัตว์แบบถูกกฎหมาย	36
ก.3 การค้าสัตว์ป่าที่ผิดกฎหมาย	37
ก.4 เพราะประเทศไทยมีช่องโหว่ของกฎหมาย	37
ก.5 การค้าสัตว์เป็นปัญหาอันดับ4	38
ก.6 ช่องทางการซื้อขาย	38
ก.7 ช่องทางสื่อสังคมที่พบการค้าสัตว์ป่า	39
ก.8 ข้อมูลจากปี 2016-2018	39

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ก.9 เฟสบุ๊คและอินสตราแกรมร่วมมือกัน	40
ก.10 Facebook ได้มีการจัดการเพื่อคาดหวังจะให้จำนวนการคำสั่งทรัพย์สินน้อยลง.....	40
ก.11 ชุดปฏิบัติการ	41



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สถานการณ์การค้าสัตว์ป่าแพร่หลายสู่โลกออนไลน์ทั้งเว็บไซต์และสื่อโซเชียลมีเดียช่องทางต่างๆ ทำให้การซื้อขายสัตว์ป่ามากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะการค้าสัตว์ป่าที่ค้าขายทั้งซาก ชิ้นส่วน ผลิตภัณฑ์จากซากสัตว์รูปแบบต่างๆ รวมถึงการค้าสัตว์ป่ามีชีวิตเพื่อตอบสนองความต้องการในการเลี้ยงสัตว์แปลกหรือสัตว์หายากอย่าง นางอาย นาก กระรอกดำ เพราะความอยากเลี้ยงตามกระแสโดยที่คนส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองและการบริโภคตามความเชื่อที่ยังไม่หมดไปเหตุผลต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้สัตว์ป่าถูกล่า โดยมีตลาดเป็นศูนย์กลางค้าขายสัตว์ป่าเชื่อมโยงระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายที่ทำให้การล่ายังคงดำเนินต่อไปอย่างไม่จบสิ้น ยกตัวอย่างการซื้อขายสัตว์ป่าในเฟสบุ๊คที่โพสต์ภาพซื้อขายหรือต่อรองราคากันอย่างมียำเกรงกระนั้นกฎหมายประเทศไทยเองก็ยังไม่ครอบคลุมพอที่จะเอาผิดต่อผู้โพสต์ที่จะส่งผลให้มีผู้กระทำความผิดเพิ่มเติม (ไทยพีบีเอส, 2561)

สาเหตุที่ทำให้เกิดสถานการณ์ดังกล่าวขึ้น เป็นเพราะประเทศไทยพัฒนาอย่างรวดเร็วทั้งด้านเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปัจจัยสำคัญ คือ เทคโนโลยีที่เข้ามาส่งผลให้เกิดช่องโหว่ของการค้าสัตว์ป่าในรูปแบบของการค้าแบบออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว จากปัจจัยนี้ผู้ซื้อขายสัตว์ป่าจึงกล้าที่จะทำในสิ่งที่ผิดโดยไม่เกรงกลัวต่อความผิดหรือความสูญเสียที่จะเกิดขึ้นตามมาภายหลัง การให้ความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของสัตว์ป่าแต่ละชนิดในระบบนิเวศเป็นสิ่งสำคัญ สัตว์แต่ละชนิดมีบทบาทในธรรมชาติแตกต่างกัน และสัตว์แต่ละชนิดล้วนต่างมีหน้าที่ ที่เกี่ยวเนื่องกัน ถ้าขาดสัตว์ชนิดใดไปในระบบนิเวศนั้นย่อมเสียสมดุลหลายครั้ง

ผู้จัดทำเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอในรูปแบบโมชันกราฟฟิกเรื่องหยุด! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์ เพื่อให้ข้อมูลและสะท้อนปัญหาของมนุษย์ที่กระทำต่อสัตว์ป่าให้ผู้ที่ได้รับชมได้เกิดการฉุกละหุกและตระหนักถึงความสำคัญของธรรมชาติ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เกิดการตระหนักถึงความสำคัญของสัตว์ป่า
2. เพื่อให้ความรู้และข้อมูลด้านการค้าสัตว์ป่าออนไลน์แก่ผู้รับชม

กลุ่มเป้าหมาย

เพศชายและเพศหญิง อายุระหว่างอายุ 15 - 60 ปี

ขอบเขต

นำเสนอเรื่องราวของการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ ในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก ดังนี้

1. ออกแบบสื่อโมชันกราฟิก จากข้อเท็จจริงที่ให้ความรู้ถึงปัญหาของการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ ความยาวไม่เกิน 5 นาที แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้
 - 1.1 อธิบายปัญหาของการค้าสัตว์ป่าออนไลน์
 - 1.2 ช่องทางการแก้ปัญหา
 - 1.3 สรุปข้อมูลเพื่อให้ผู้รับชมตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง หยุด! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์ ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. ศึกษาปัญหาทฤษฎีค้นคว้าหาข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องจากหนังสือ สื่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือ และจากประสบการณ์จริง
2. รวบรวมข้อมูลเพื่อวางแผนการปฏิบัติงานเบื้องต้น โดยการสร้างเรื่องราวที่สอดคล้องกับเนื้อหา
3. ออกแบบสตอรี่บอร์ด ส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาดูเป็นระยะ เพื่อนำมาแก้ไข
4. ออกแบบภาพคอนเซ็ปอาร์ต (Concept Art)
5. ลงมือปฏิบัติงานเป็นภาพนิ่ง

6. สร้างภาพเคลื่อนไหว
7. ใส่เสียงประกอบ
8. นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข
9. นำเสนอผลงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมเล็งเห็นถึงความสำคัญของสัตว์ป่า
2. ผู้ชมได้รับความรู้ ความเข้าใจด้านปัญหาการค้าสัตว์ป่าออนไลน์เพิ่มมากขึ้น



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

โมชันกราฟิก เรื่อง หยุต! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์ เกิดจากการเล็งเห็นปัญหาของการค้าสัตว์ป่าในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่กระทำกันเป็นปกติทั้งที่เรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องที่เป็นปัญหาและสร้างผลกระทบต่อธรรมชาติและสัตว์ แต่ผู้คนยังคงปฏิบัติกันเหมือนเป็นเรื่องปกติโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้อง ผู้จัดทำเล็งเห็นสิ่งที่ธรรมชาติ สร้างขึ้น สัตว์นานาชนิดที่เกิดขึ้นภายในผืนป่าคือสิ่งสวยงามที่เกิดขึ้นเองโดยไม่ต้องปรุงแต่ง นานเข้าสิ่งสวยงามเหล่านี้ได้ถูกกลุ่มคนบางกลุ่มค่อยๆ ทำลายธรรมชาติเหล่านี้และเสียหายลงไปเรื่อยๆ ปัจจุบันธรรมชาติเหล่านี้ลดจำนวนน้อยลงไปทุกที ไม่ว่าจะ เป็น สัตว์ป่า ผืนป่า ต้นไม้

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ประเภทของสัตว์ป่า

สัตว์ป่าตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535 แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.1. สัตว์ป่าสงวน หมายถึง สัตว์ป่าที่หายากตามบัญชีท้ายพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535 ได้แก่ นกเจ้าฟ้าหญิงสิรินธร แรด กระซู่ กูปรี ควายป่า เป็นต้น

1.2 สัตว์ป่าคุ้มครอง หมายถึง สัตว์ป่าตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง เช่น สัตว์ป่าเลี้ยงลูกด้วยนม ได้แก่ ลิงลม กระจง กระรอกบิน กระต่ายป่า กวาง เก้ง ค่าง เป็นต้น

1.3 สัตว์ป่านอกประเภท คือ สัตว์ป่าที่ไม่ปรากฏในบัญชีท้ายพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535 และไม่ปรากฏในบัญชีท้ายกฎกระทรวงซึ่งกำหนดชนิดของสัตว์ป่าคุ้มครอง (เป็นสัตว์ป่าที่ไม่สงวนและคุ้มครอง) ได้แก่ หนู หนูผี หมูป่า นกกระจอก นกกระจิบ นกคุ่ม แยก กบ อึ่ง เขียด เป็นต้น

2. ทรัพยากรธรรมชาติ

ทรัพยากรธรรมชาติ หมายถึง สิ่งต่างๆ (สิ่งแวดล้อม) ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และมนุษย์สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เช่น บรรยากาศ ดิน น้ำ ป่าไม้ ทุ่งหญ้า สัตว์ป่า แร่ธาตุ พลังงาน เป็นต้น(ดร.วิจิตร บุญยะโหดระ, 2538, หน้า 47) ประเภทของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม แบ่งตามลักษณะที่นำมาใช้ได้ 2 ประเภท คือ

2.1 ประเภทที่คงอยู่ตามสภาพเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ เช่น พลังงานจากดวงอาทิตย์ ลม อากาศ ฝุ่น

2.2 ทรัพยากรธรรมชาติประเภทใช้แล้วหมดสิ้นไปแต่สามารถรักษาให้คงสภาพเดิมไว้ได้ เช่น ป่าไม้ สัตว์ป่า ประชากรโลก ความอุดมสมบูรณ์ของดิน น้ำเสียจากโรงงาน น้ำในดิน ปลาบางชนิด ทัศนียภาพอันงดงาม ฯลฯ ซึ่งอาจทำให้เกิดขึ้นใหม่ได้

3. ปัญหาการทำลายสัตว์ป่าและธรรมชาติ

ในปัจจุบันสัตว์ป่ามีจำนวนลดน้อยลงมาก ชนิดที่สมัยก่อนมีอยู่ชุกชุมก็ไม่ค่อยได้พบเห็นอีกบางชนิดก็ถึงกับสูญพันธุ์ไปแล้ว ปัญหานี้สาเหตุมาจาก

3.1 ถูกทำลายโดยการล่าไม่ว่าจะล่าเพื่ออาหารหรือเพื่อการกีฬาหรือเพื่อ อาชีพ

3.2 การสูญพันธุ์หรือลดน้อยลงไปตามธรรมชาติของสัตว์ป่าเอง ถ้าหากไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับ ความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมได้ หรือจากสาเหตุ ภัยธรรมชาติต่าง ๆ เช่น น้ำท่วม ไฟป่า

3.3 การนำสัตว์ป่าต่างถิ่นเข้าไปในระบบนิเวศสัตว์ป่าประจำถิ่นทำให้เกิดผลกระทบต่อระบบนิเวศ ความสมดุลของสัตว์ป่าประจำถิ่นจนอาจเกิดการสูญพันธุ์

3.4 การทำลายถิ่นที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่า ซึ่งก็ได้แก่การที่ป่าไม้ถูกทำลายด้วย วิธีการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโดย ถากถาง และ เผา เพื่อทำการเกษตรกิจกรรมการพัฒนา เช่น การตัดถนนผ่านเขตป่า การสร้างเขื่อน ฯลฯ ทำให้สัตว์ป่าบางส่วนต้องอพยพไปอยู่ที่อื่นหรือไม่ก็เสียชีวิตขณะที่ถิ่นที่อยู่อาศัยถูกทำลาย

3.5 การสูญเสียเนื่องจากสารพิษตกค้าง เมื่อเกษตรกรใช้สารเคมีในการเพาะปลูก เช่น ยาปราบศัตรูพืช จะทำให้เกิดการสะสมพิษในร่างกายทำให้สัตว์บางชนิดถึงกับสูญพันธุ์ได้

4. ทฤษฎีด้านการอนุรักษ์สัตว์ป่า

ขบวนการค้าสัตว์ป่าในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นพื้นที่สำคัญในการค้าสัตว์ป่าระดับโลก เนื่องจากมีความหลากหลายทางชีวภาพสูงมาก ป่าเขตร้อนที่นี้จึงเป็นแหล่งวัตถุดิบสำคัญที่มีความต้องการในตลาดสูง การค้าสัตว์ป่าที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นไปเพื่อตอบสนองวัตถุดิบประเสริฐๆเพื่อใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่ง เช่น งาช้างแกะสลัก เขาสัตว์ หนังเสือ กระดองเต่า ซากผีเสื้อ ใช้เป็นส่วนประกอบของยาแผนโบราณ เช่น นอแรด กระดุกเสือ ดีหมี่ ลิงลม ตากแห้งมาเป็นสัตว์เลี้ยง โดยเฉพาะนกป่า สัตว์ในกลุ่มลิง และสัตว์เลื้อยคลานชนิดต่างๆ และ เพื่อการบริโภค ทั้งในระดับท้องถิ่น และส่งขายให้ร้านอาหารทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

เจมส์ คอมป์ตัน (James Compton) ผู้อำนวยการ TRAFFIC ประจำภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กล่าวถึงมูลค่าของการค้าสัตว์ป่าระหว่างประเทศว่า การลักลอบค้าสัตว์ป่าเป็นธุรกิจในตลาดมืดที่มีมูลค่าสูงเป็นอันดับสองของโลก เป็นรองเพียงแค่ขบวนการค้ายาเสพติดเท่านั้น เป็นธุรกิจที่ผิดกฎหมายที่มีมูลค่าเป็นหมื่นๆล้านบาท การค้าระหว่างประเทศเป็นต้นเหตุของการสูญพันธุ์ของสัตว์และพืชนานาชนิด (ลักลอบค้าสัตว์ป่า, 2550,) การค้าสัตว์ป่าเหมือนกับการค้าสินค้าหรือผลิตภัณฑ์มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบอยู่ตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับสภาพเศรษฐกิจและสังคมโดยรวม ขึ้นอยู่กับความต้องการของตลาด ในขณะที่ภาพรวมของปัญหาแต่ละประเทศอาจจะคล้ายกัน แต่ก็มีรายละเอียดที่แตกต่างกันอยู่พอสมควร คนที่ทำงานด้านนี้จึงต้องติดตามความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ต้องรู้ความเป็นไปตั้งแต่ระดับผู้ผลิตหรือแหล่งที่มาของสัตว์ป่า ไปจนถึงพ่อค้าคนกลางที่มีบทบาทสำคัญในการส่งออกและนำเข้า และศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยมาตรการทางกฎหมายเพียงอย่างเดียวจึงไม่สามารถใช้แก้ปัญหาเหล่านี้ได้เพราะมันเป็นเรื่องของวัฒนธรรม ความเชื่อและคตินิยมของสังคมนั้นๆซึ่งต้องอาศัยเวลาในการเปลี่ยนแปลง

สัตว์ป่ามีประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อมซึ่งรวมถึงคนเราด้วยทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม จึงต้องมีวิธีการป้องกันและแก้ไขไม่ให้สัตว์ป่าลดจำนวนหรือสูญพันธุ์ด้วยการอนุรักษ์สัตว์ป่า ดังนี้

4.1 กำหนดกฎหมายและวิธีการปฏิบัติอย่างเคร่งครัด เพื่อให้ป่าเป็นแหล่งอาหาร ที่อยู่อาศัย ของสัตว์ป่า อาทิ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า เขตห้ามล่าสัตว์ป่า เขตเพาะพันธุ์สัตว์ป่า ฯลฯ ให้มีมากเพียงพอ

4.2 การรณรงค์เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ให้เห็นความสำคัญในการอนุรักษ์สัตว์ป่าอย่างจริงจัง

4.3 การไม่ล่าสัตว์ป่า ไม่ควรมีการค้าสัตว์ป่าทุกชนิด ทั้งสัตว์ป่าสงวน สัตว์ป่าคุ้มครอง เพราะปัจจุบันสัตว์ป่าทุกชนิดได้ลดจำนวนลงอย่างมากทำให้ขาดความสมดุลทางธรรมชาติ

4.4 การป้องกันไฟป่า ไฟป่านอกจากจะทำให้ป่าไม้ถูกทำลายแล้วยังเป็นการ ทำลายแหล่ง อาหารและที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่าด้วย

4.5 การปลูกฝังการให้ความรัก และเมตตาต่อสัตว์อย่างถูกวิธีสัตว์ป่าทุกชนิดมี ความรักชีวิต เหมือนกับมนุษย์ การฆ่าสัตว์ป่า การนำสัตว์ป่ามาเลี้ยงไว้ในบ้านเป็นการทรมานสัตว์ป่าซึ่งมักไม่มีชีวิตรอด

4.6 การเพาะพันธุ์เพิ่มสัตว์ป่าที่กำลังจะสูญพันธุ์หรือมีจำนวนน้อยลง ควรมีการเพาะพันธุ์ ขยายพันธุ์ให้มีจำนวนเพิ่มขึ้น เพื่อเป็นการทดแทนและเร่งให้มีสัตว์ป่าเพิ่มมากขึ้น

5. ทฤษฎีการออกแบบโมชันกราฟฟิก

โมชันกราฟฟิก คือ การทำให้ภาพวาด 2 มิติ เคลื่อนไหวได้ ปัจจุบันได้มีการใช้โมชันกราฟฟิก (Motion Graphic) เป็นสื่อในโลกออนไลน์กันมากขึ้น เนื่องจากสามารถอธิบายและทำความเข้าใจได้ง่ายเมื่อ ถูกสื่อสารออกไป

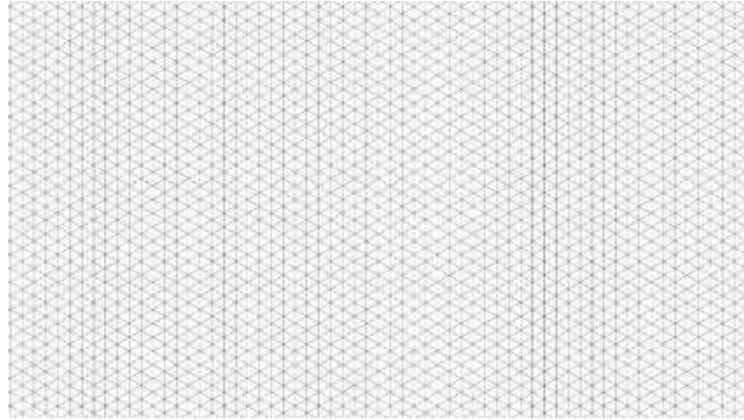
ทฤษฎีสี หมายถึง ทฤษฎีของแม่สี ที่เป็นต้นกำเนิด ของการผสมสีเพื่อให้เกิดเป็นสี เพื่อนำไปใช้สร้าง งานศิลปะหรืองานออกแบบแขนงต่างๆ โดยสีขั้นที่1 คือ "แม่สี" จะประกอบด้วย 3 สี คือ 5.1 สีแดง (RED) สี เหลือง (YELLOW) สีน้ำเงิน (BLUE) การผสมแม่สีแต่ละสีให้เข้ากัน ก็จะทำให้เกิดเป็น "วงล้อสี" (Color Wheels) เมื่อแบ่งครึ่ง เราจะพบว่า สี นั้นจะแบ่งเป็น สีโทนร้อน และ สีโทนเย็น โดยสีโทนร้อน หมายถึง ชุด สีที่ประกอบด้วย สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีวรรณร้อนให้ความรู้สึก ตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดีและ สีโทนเย็น หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วยสี

เหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง โครงสีเย็นให้ความรู้สึกสุขภาพ สงบ ลึกกลับ เยือกเย็น



ภาพที่ 2.1 วงล้อสี

การออกแบบกราฟฟิกในรูปแบบ ไอโซเมตริก (Isometric) คำว่า “ไอโซ (ISO)” เป็นภาษากรีกซึ่งแปลว่า “เท่ากันหรือเหมือนกัน” และคำว่า “เมตริก” (Metric) หมายถึง หน่วยการวัด เมื่อนำคำทั้งสองมารวมกันเป็น ไอโซเมตริก (Isometric) จึงหมายถึง ภาพ 3 มิติ ที่มีด้านเท่ากันทุกด้าน ดังนั้นภาพไอโซเมตริกจึงเป็นภาพ 3 มิติ ที่มีมุมเอียงและสัดส่วนแน่นอน ภาพไอโซเมตริกนี้จะแสดงให้เห็นถึงด้านหน้า ด้านข้าง และด้านบน โดยที่ขอบงานจะตั้งตรงขึ้นในแนวตั้ง และชิ้นงานจะถูกสมมติให้วางเอียงไปด้านหน้า ซึ่งจะได้ภาพด้านข้างเอียงกับแนวระดับเท่ากันทั้งสองด้าน



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงเส้นแบบ ไอโซเมตริก (Isometric)

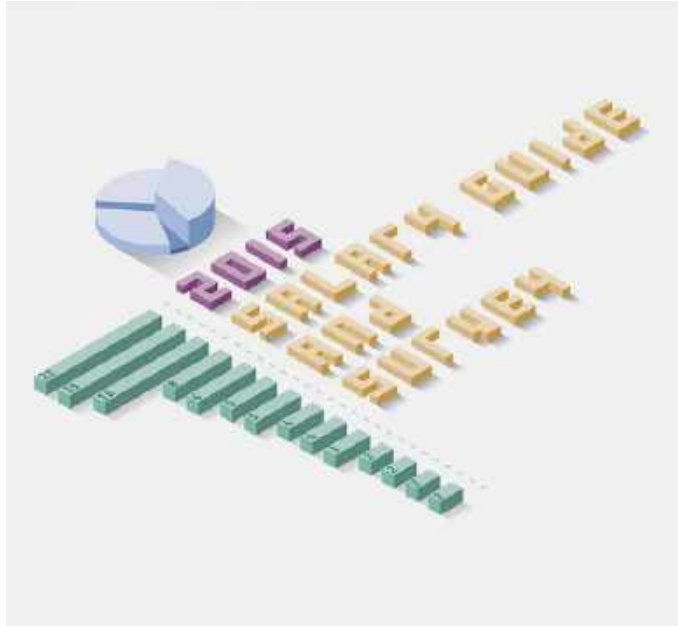


ภาพที่ 2.3 ผลงานออกแบบ Isometric ของ Matteo Ruisi

งานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

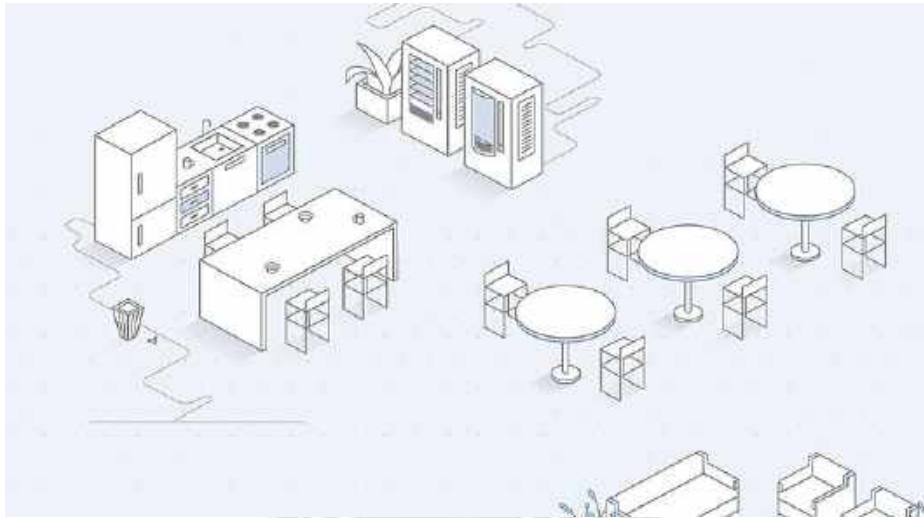
ผู้จัดทำได้มีการศึกษาค้นคว้า และหาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทำภาคนิพนธ์จากแหล่งข้อมูลหลากหลาย เช่น เว็บไซต์ หนังสือและตัวอย่างจากงานวิจัย ดังนั้นทางคณะผู้จัดทำจะกล่าวถึงผลงานที่เป็นแรงบันดาลใจ ให้ความรู้คำแนะนำต่างๆ ที่เป็นประโยชน์เป็นอย่างยิ่ง





ภาพที่ 2.4 ผลงานการออกแบบของ Matteo Ruisi

ผลงานของ Matteo Ruisi เป็นการออกแบบภาพไอโซเมตริก (Isometric) เรื่อง ผลสำรวจคู่มือ
เงินเดือน ในรูปแบบกราฟและตัวหนังสือ



ภาพที่ 2.5 ผลงานการออกแบบของ Matteo Ruisi

ผลงานของ Matteo Ruisi เป็นการออกแบบภาพไอโซเมตริก (Isometric) ของรูปแบบจำลองออฟฟิศ



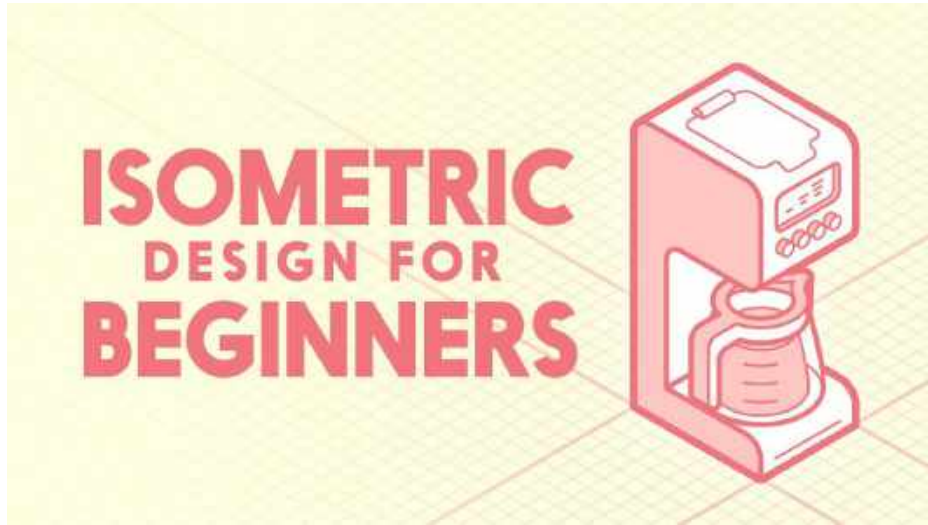
ภาพที่ 2.6 ผลงานการออกแบบของ Muzli

ผลงานของ Muzli เป็นการออกแบบภาพไอโซเมตริก (Isometric) จำลองหน้าตาการใช้งานสื่อออนไลน์ต่างๆ



ภาพที่ 2.7 ผลงานการออกแบบของ Carrie Cousins

ผลงานของ Carrie Cousins เป็นการออกแบบภาพไอโซเมตริก (Isometric) ในรูปแบบสัญลักษณ์ เพื่อนำไปใช้ประกอบงานกราฟิก งานออกแบบเว็บ งานทำภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 2.8 ผลงานการออกแบบของ Hayden Aube
ผลงานของ Hayden Aube เป็นการออกแบบภาพไอโซเมตริก (Isometric) เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน
การออกแบบภาพไอโซเมตริกเบื้องต้น



บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

การทำ โมชันกราฟฟิก เรื่อง หยุด! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์ ได้ข้อมูลมาจากการศึกษาหาข้อมูลต่างๆ จากการไปลงพื้นที่ของมูลนิธิ สืบ นาคะเสถียร ได้ข้อมูลที่เป็นปัญหาของการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ และได้ศึกษาเพิ่มเติมจากในเว็บไซต์แหล่งข่าวต่างๆที่น่าเชื่อถือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการค้าสัตว์ป่าจากห้องสมุดและเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ
2. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลของปัญหาที่เกิดขึ้น
3. รวบรวมข้อมูลของบุคคลที่เป็นแรงบันดาลใจในการดำเนินงานจากเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ

การออกแบบ

1. ลักษณะชุดตัวอักษร (Font)

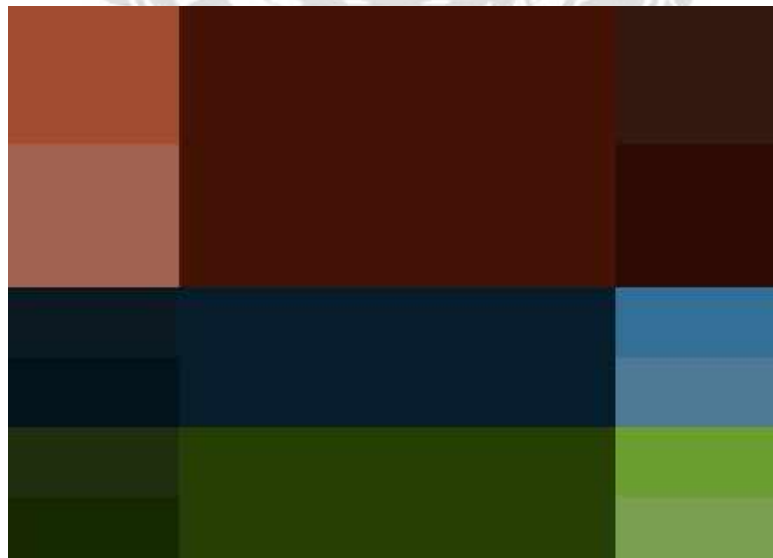
เลือกใช้ตัวอักษร (Font) ไม่มีหัว ให้เหมาะกับการออกแบบที่มีรูปแบบทันสมัย และ ดูแข็งแรง อ่านง่าย

หยุด! การค้าสีตัวป่าออนไลน์

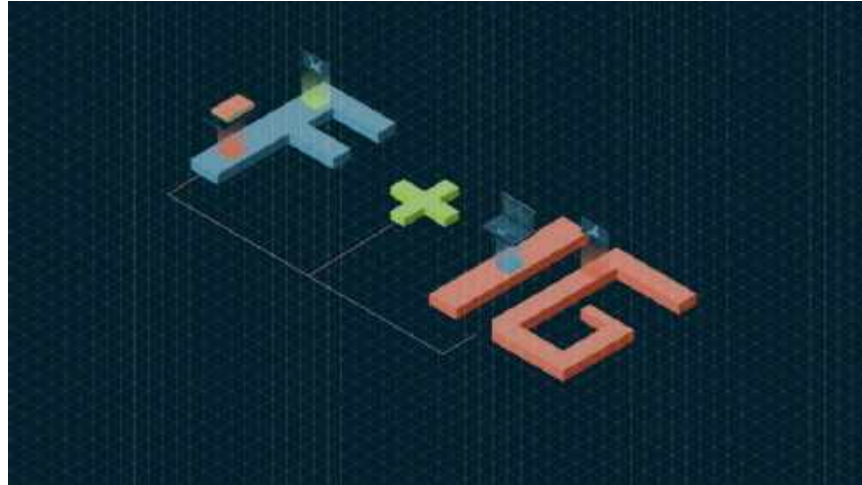
ภาพที่ 3.1 รูปแบบอักษรที่ใช้

2. การกำหนดโครงสี

ในการพัฒนาโครงเรื่องผู้จัดทำได้กำหนดโครงสีในลักษณะของการใช้สีสามสี โดยกำหนดจากวงจรสีประกอบไปด้วยสี น้ำเงิน แดง เขียว ซึ่งแต่ละสีมีการกำหนดค่าน้ำหนักเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถสร้างมิติของสีได้



ภาพที่ 3.2 โครงสีที่ใช้



ภาพที่ 3.3 ภาพการออกแบบในลักษณะไอโซเมตริก

3. การออกแบบภาพสัญลักษณ์

การออกแบบภาพสัญลักษณ์ สัตว์ คน เรือ และ ตู้ออนเทนเนอร์ ในรูปแบบไอโซเมตริก(Isometric) สำหรับนำไปใช้ทำเป็นภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 3.4 การออกแบบสัญลักษณ์นางอาย



ภาพที่ 3.5 การออกแบบสัญลักษณ์ตัวนิ่ม

ภาพที่ 3.6 การออกแบบสัญลักษณ์หนังสือตัว

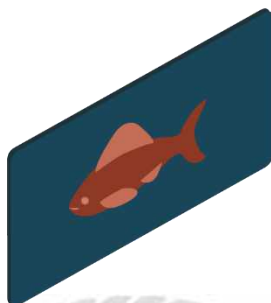


ภาพที่ 3.7 การออกแบบสัญลักษณ์ข้าง

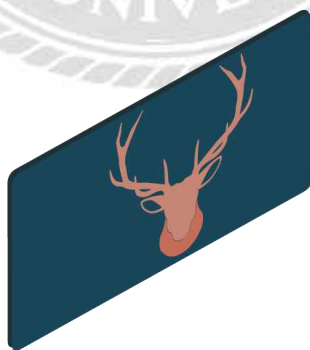


ภาพที่ 3.8 การออกแบบสัญลักษณ์นก

ภาพที่ 3.9 การออกแบบสัญลักษณ์เต่า



ภาพที่ 3.11 การออกแบบสัญลักษณ์ปลา

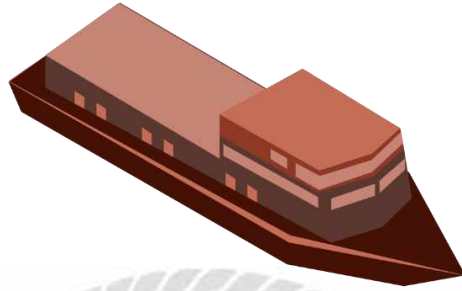


ภาพที่ 3.12 การออกแบบสัญลักษณ์กวาง

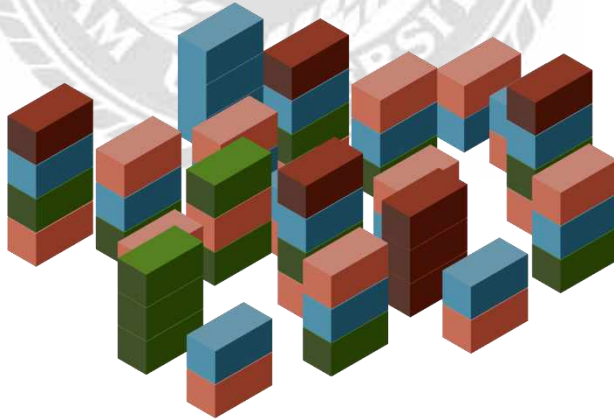


ภาพที่ 3.13 การออกแบบสัญลักษณ์ต้นไม้

ภาพที่ 3.10 การออกแบบสัญลักษณ์คน



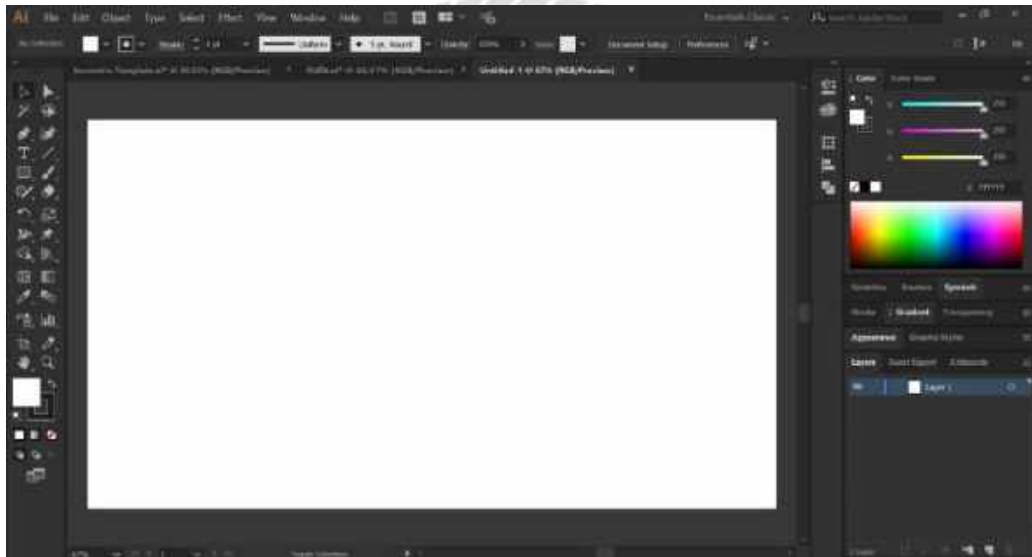
ภาพที่ 3.14 การออกแบบเรือขนส่ง



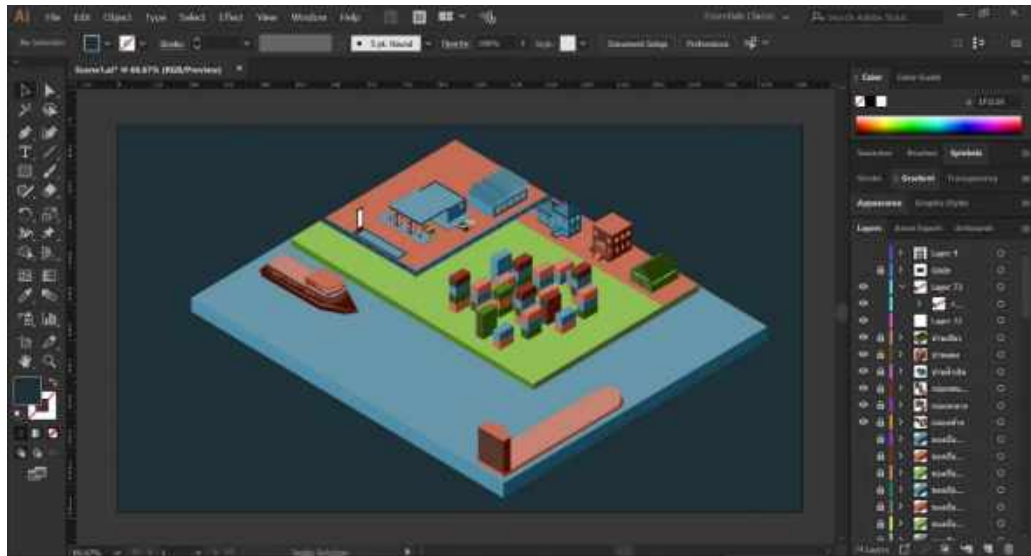
ภาพที่ 3.15 การออกแบบตู้คอนเทนเนอร์

5. การพัฒนาโมชันกราฟฟิก

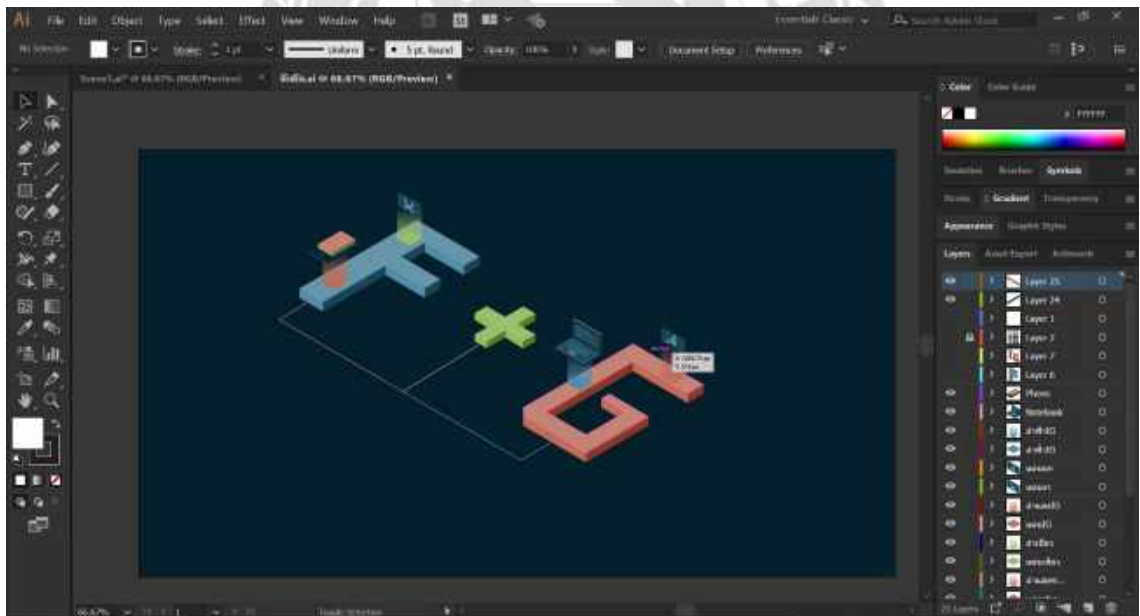
5.1 การออกแบบภาพไอโซเมตริก ประกอบโมชันกราฟฟิก โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018 เป็นการสร้างภาพไอโซเมตริกที่ออกแบบไว้



ภาพที่ 3.16 หน้าจอโปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018

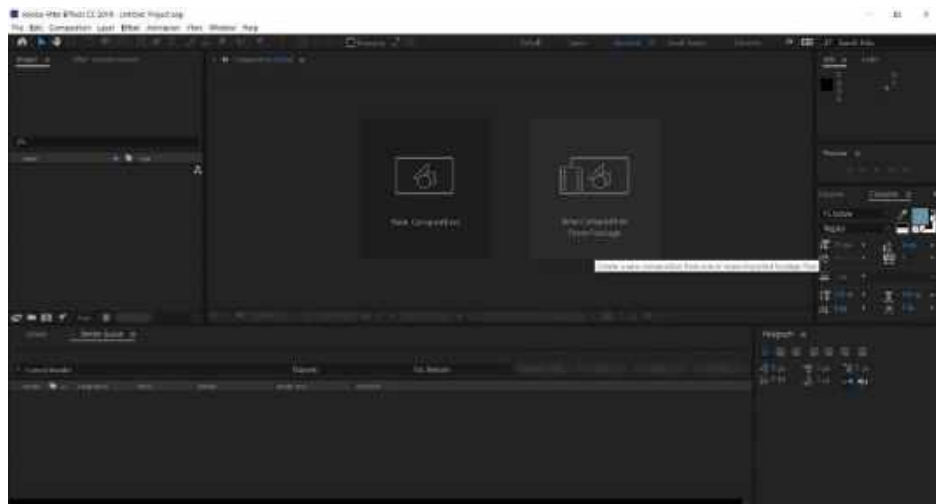


ภาพที่ 3.17 การออกแบบภาพไอโซเมตริกโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018

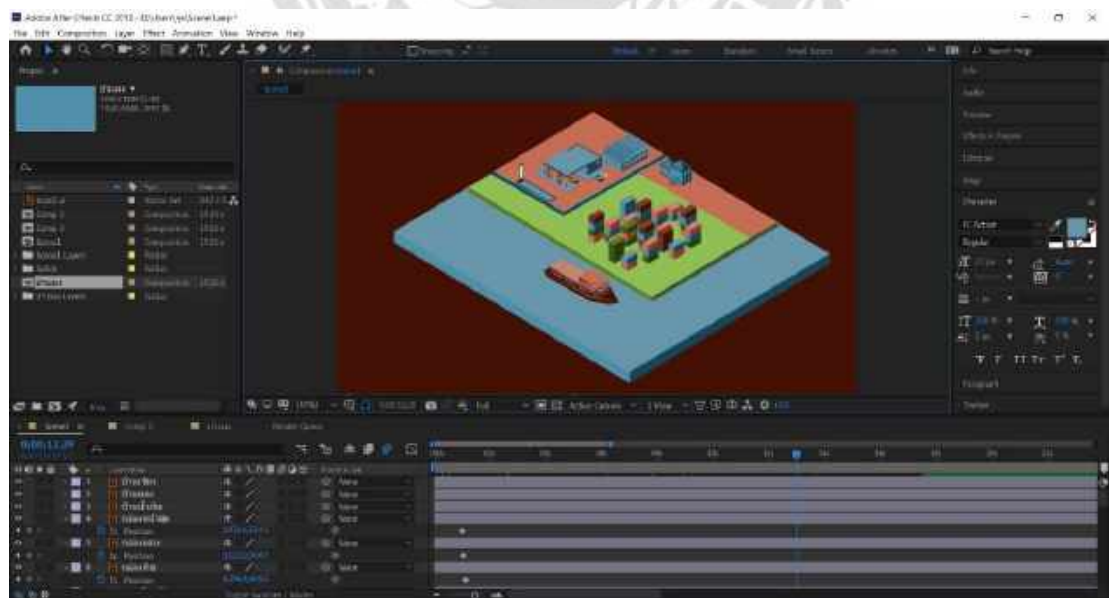


ภาพที่ 3.18 การออกแบบภาพไอโซเมตริกโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018

5.2 การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects CC 2018 เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับนำภาพที่เราสร้างจาก Adobe Illustrator CC 2018 มาทำการเคลื่อนไหว

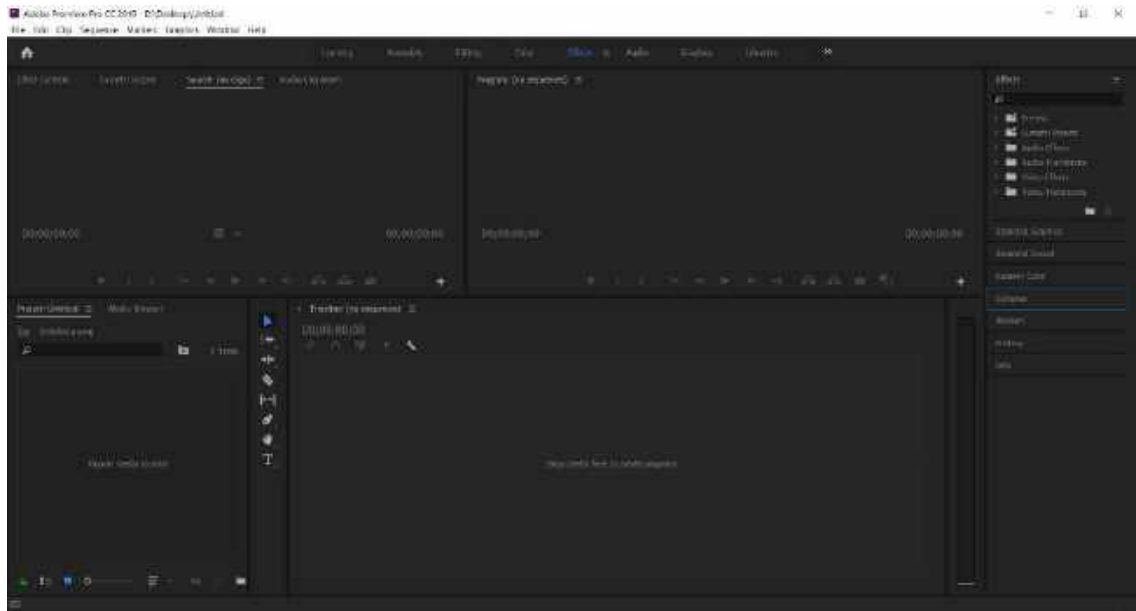


ภาพที่ 3.19 หน้าจอโปรแกรม Adobe After Effects CC 2018

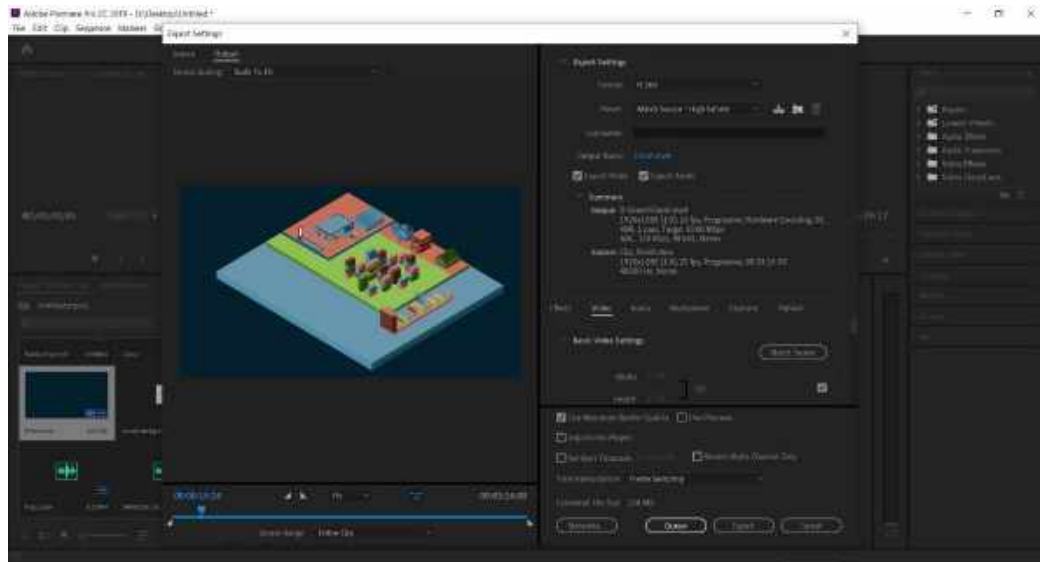


ภาพที่ 3.20 หน้าจอโปรแกรม Adobe After Effects CC 2018

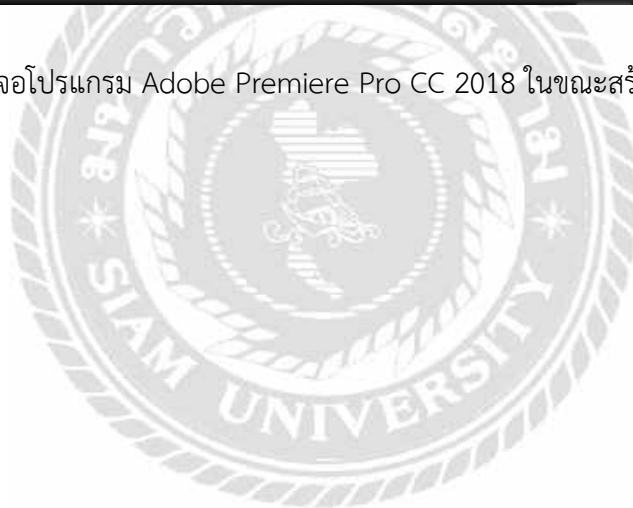
5.3 การใส่เสียงโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018 เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับตัดต่อและใส่เสียง



ภาพที่ 3.21 หน้าจอโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018



ภาพที่ 3.22 หน้าจอโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018 ในขณะที่สร้างภาพแบบจำลอง



บทที่ 4 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

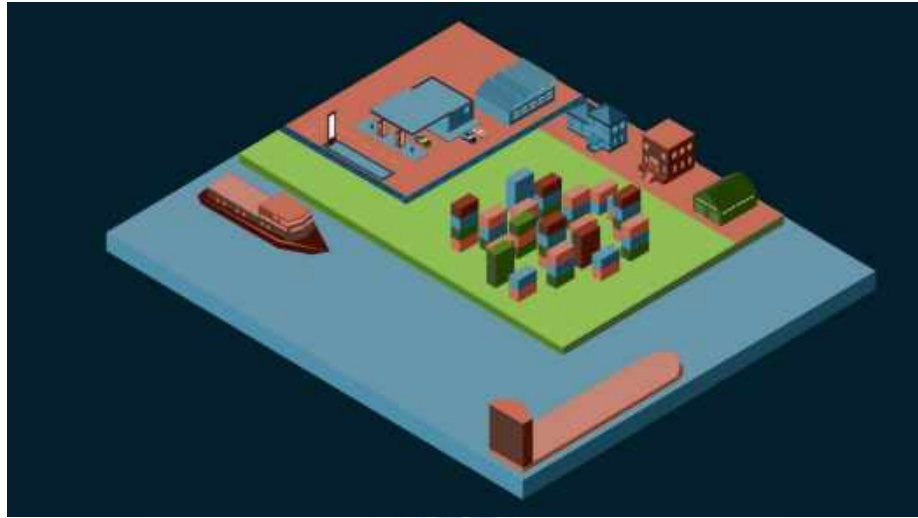
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

การสร้างงานโมชั่นกราฟิก เรื่อง หยุด! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์มีระยะเวลาทั้งหมด 3.14 นาที ในรูปแบบไฟล์ .MP4



ภาพที่ 4.1 ฉากเริ่มเรื่อง

ฉากแนะนำ เป็นฉากที่แนะนำชื่อเรื่องของโมชั่นกราฟิก เรื่อง หยุด! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์



ภาพที่ 4.2 ฉากท่าเรือ

ฉากที่อธิบายถึงการส่งออกค้าขายต่างๆของสัตว์ป่าออนไลน์อธิบายถึงการค้าสัตว์ป่าโดยมีการส่งออกผ่านทางเรือ



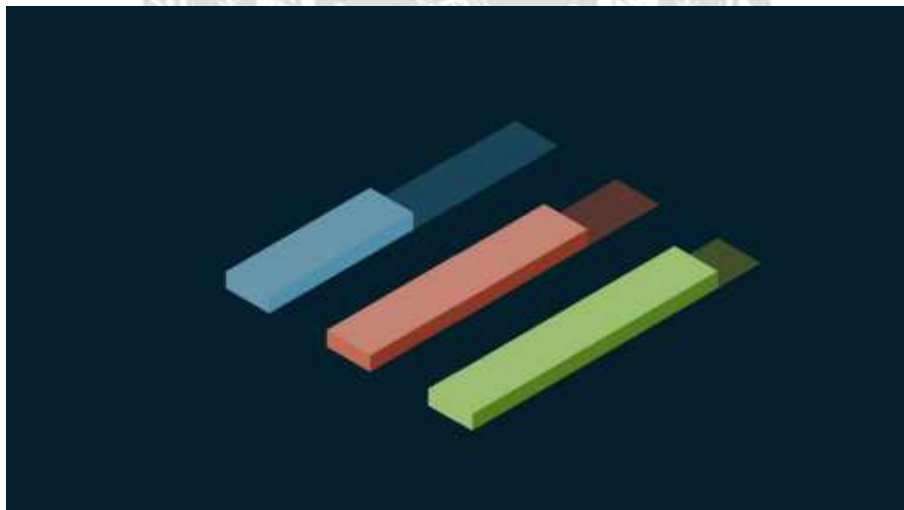
ภาพที่ 4.3 ฉากการค้าแบบถูกกฎหมาย

ฉากอธิบายถึงการค้าสัตว์โดยถูกกฎหมาย โดยใช้สัญลักษณ์ของปลาแทนการทำประมงใช้สัญลักษณ์รูปควางอธิบายถึงการทำฟาร์มสัตว์ และสัญลักษณ์ต้นไม้อธิบายถึงการใช้ไม้แบบถูกกฎหมาย



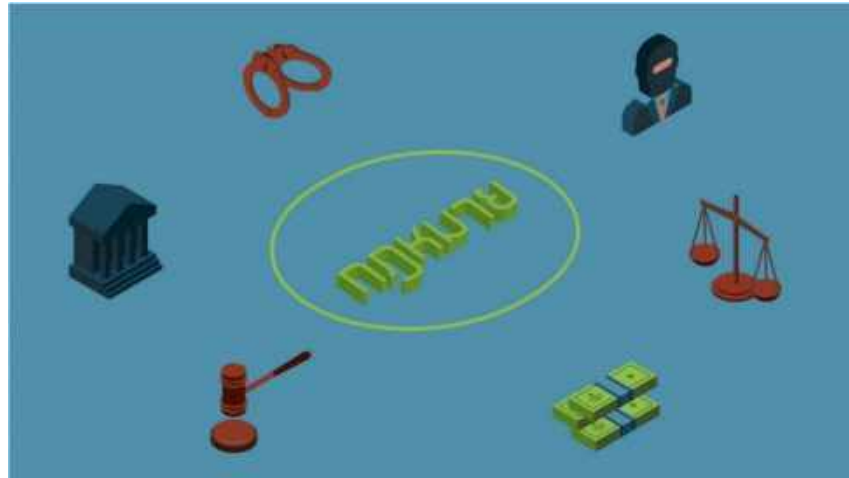
ภาพที่ 4.4 ฉากการค้าสัตว์ผิดกฎหมาย

ฉากอธิบายประเภทที่ผิดกฎหมาย คือ การส่งออกสัตว์ที่ผิดกฎหมาย โดยใช้สัญลักษณ์ของตัว นิม และ นางอาย ในการอธิบาย



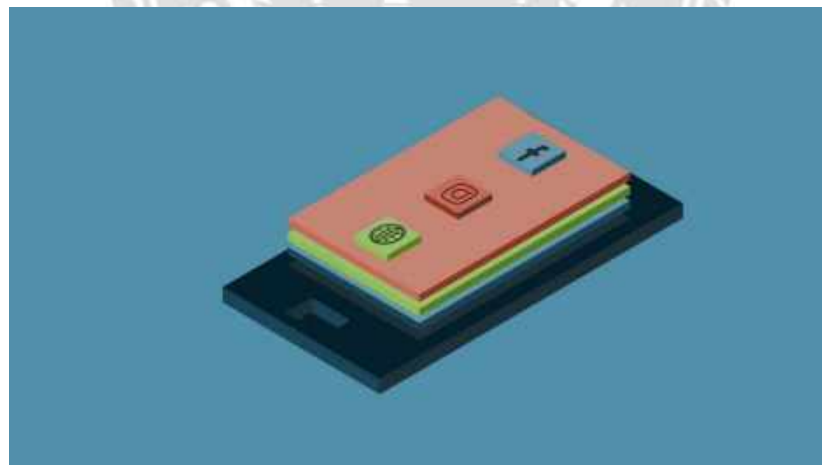
ภาพที่ 4.5 ฉากสถิติ

ฉากอธิบายเรื่องของการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ โดยใช้กราฟในการแสดงถึงลำดับของปัญหาการค้า สัตว์ป่าออนไลน์ว่าเป็นปัญหาอันดับ 4 รองจากการค้ายาเสพติด



ภาพที่ 4.6 ฉากกฎหมาย บทลงโทษ

ฉากอธิบายเรื่องของ พ่อค้ายอมกล้าที่จะเสี่ยงเพื่อแลกกับค่าตอบแทน เครื่องหมาย เงิน ความหมายคือ ค่าตอบแทน คน ความหมายคือ พ่อค้า กฎหมายคือ บทลงโทษ ค้อนประธาน ความหมายคือ กฎหมายที่ยังไม่รุนแรงพอ



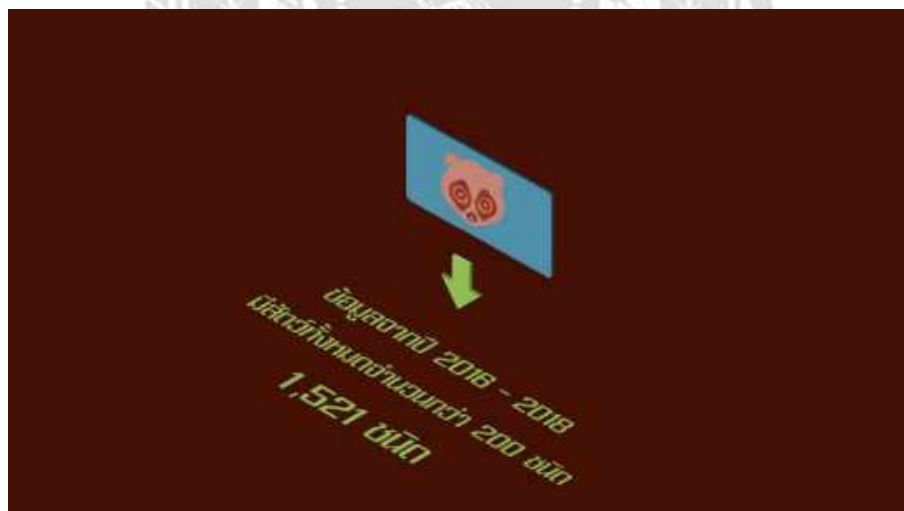
ภาพที่ 4.7 ฉากช่องทางการซื้อขาย

ฉากอธิบายถึงช่องทางของการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ โดยใช้สัญลักษณ์รูปมือถือและโลโก้แทนการทำความเข้าใจว่ามีช่องทางการค้าสัตว์ออนไลน์ทางใดบ้างที่มีการซื้อขายกันให้เห็นแบบชัดเจน



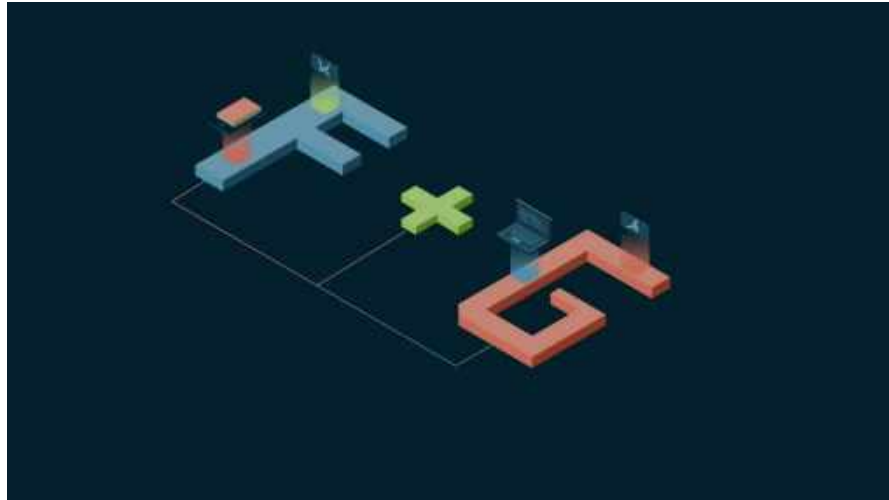
ภาพที่ 4.8 ฉากการค้ำสัตว์ป่าต่างๆที่พบเห็น

ฉากอธิบายถึงสิ่งที่พบในการค้าของป่า โดยใช้สัญลักษณ์ต่างเป็นตัวอธิบายไม่ว่าจะเป็นซากสัตว์
งาช้าง นก เต่า โน้ตบุ๊ก ความหมายคือ ตัวคั่นคว่ำหรือเครื่องมือสื่อสารที่ใช้ในการค้นหาข้อมูล



ภาพที่ 4.9 ฉากข้อมูลปี 2016-2018

ฉากอธิบายถึงข้อมูลสถิติของการสูญเสียจากการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ ตั้งแต่ปี 2016 – 2018
ว่ามีสัตว์ทั้งหมดจำนวนกว่า 200 ชนิด 1,521 ตัว



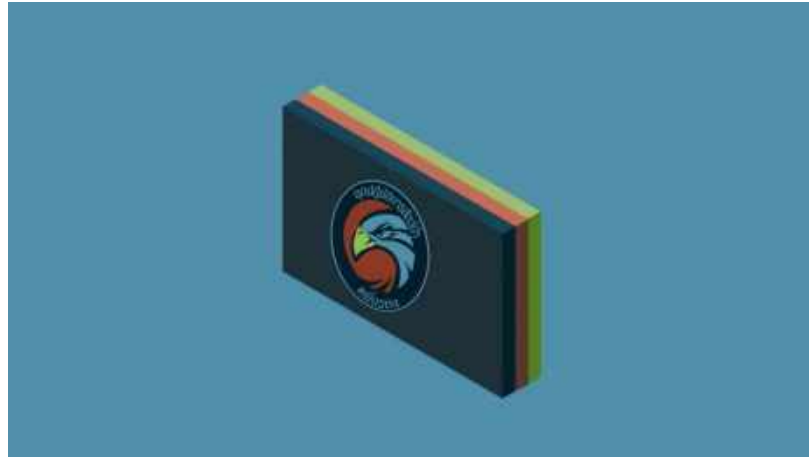
ภาพที่ 4.10 ฉากการร่วมมือระหว่าง เฟสบุ๊กและกูเกิล

ฉากอธิบายถึงการร่วมมือของ เฟสบุ๊ก และ กูเกิล เพื่อร่วมกันหยุดยั้งการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ จากทุกๆช่องทางที่มีการค้าสัตว์เพื่อลดจำนวนการสูญเสียของสัตว์ป่าออนไลน์



ภาพที่ 4.11 ฉากคาดหวังให้จำนวนการค้าสัตว์ป่าลดลง

ฉากอธิบายการจัดการของ เฟสบุ๊ก เพื่อให้มีจำนวนผู้ค้าสัตว์ป่าออนไลน์มีจำนวนลดลงและหมดลงภายในปี 2020



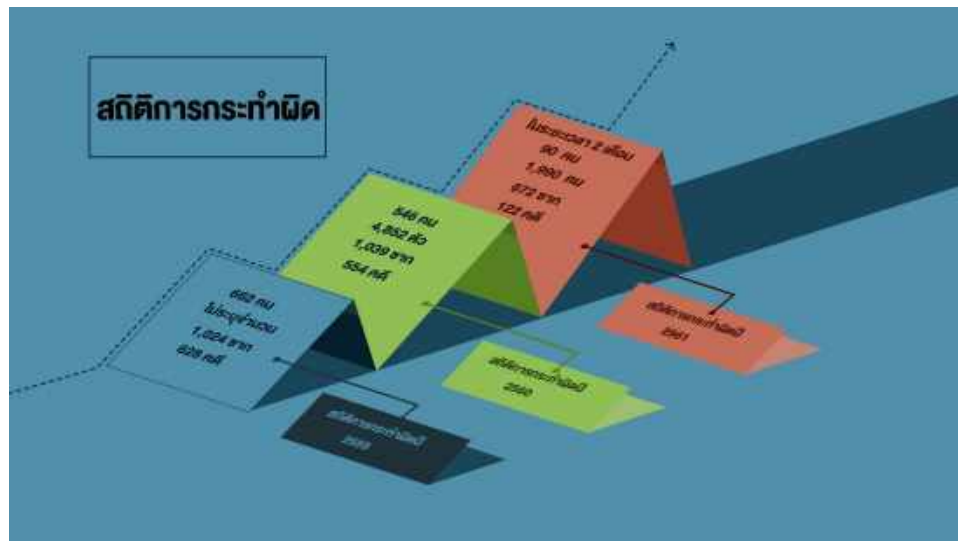
ภาพที่ 4.12 ฉากกลุ่มปฏิบัติการ

ฉากอธิบายถึงประเทศไทยมีกลุ่มปฏิบัติการ ชื่อว่า เขียวดวง และ 1362 เป็นกลุ่มที่เป็นช่องทางช่วยเป็นหูเป็นตาให้กับคนที่เห็นการค้าสัตว์ป่าออนไลน์จากช่องทางต่างๆ เพื่อแจ้งไปทางกลุ่มจัดการคดีตามกฎหมายกับผู้ค้าให้ได้รับโทษตามกฎหมายกำหนด



ภาพที่ 4.13 ฉากสัตว์ป่าที่ค้าขาย

ฉากที่เป็นภาพของการค้าสัตว์ชนิดต่างๆ ที่มีให้เห็นทางสื่อออนไลน์ โดยใช้ภาพของจริงจากพ่อค้าที่โพสขาย



ภาพที่ 4.14 ฉากสถิติการกระทำผิด ตั้งแต่ 2559-2561

ฉากอธิบาย สถิติการกระทำผิดจากการค้าสัตว์ป่าออนไลน์ ตั้งแต่ปี 2559 – 2561 โดยแสดงให้เห็นถึงปริมาณการสูญเสียจากการที่มีผู้ค้าสัตว์ป่าออนไลน์ว่ามีจำนวน เพิ่มขึ้น ลดลง มากแค่ไหนในแต่ละปี

บทที่ 5

สรุปผลงานดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินงาน

โมชันกราฟิก เรื่อง หยุด! การค้าสัตว์ป่าออนไลน์ เป็นโมชันกราฟิกที่พัฒนาขึ้นจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยสื่อโมชันกราฟิกประกอบด้วย การค้าขายส่งออกสัตว์ที่ค้าแล้วผิดกฎหมาย ข้อมูลของช่องทางการติดต่อ ชื่อ ขาย สัตว์ป่า

เนื้อหาที่ปรากฏในโมชันกราฟิกจะอธิบายและแนะนำความรู้ทำให้กลุ่มเป้าหมายตระหนักถึงความถูกต้อง โดยเนื้อหาต่าง ๆ ของแต่ละฉากเป็นรูปแบบโมชันกราฟิก มีเนื้อหาที่เหมาะสมแก่เพศชายและหญิงอายุระหว่าง 15-60 ปี และผู้ที่สนใจงานโมชันกราฟิก

โดยเนื้อหาจะเน้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความ ผิด ถูก ชั่ว ดี ผ่านรูปภาพ สี และ ภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ เข้าใจเนื้อหาง่าย จึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง การรณรงค์ให้ประชาชนทุกฝ่ายหันมาให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์สัตว์ป่าอย่างจริงจังและเร่งด่วน ทำให้เกิดความเข้าใจ ความรัก และความหวงแหนสัตว์ป่ามากขึ้น ตลอดจนรู้แนวทางการอนุรักษ์เพื่ออนาคต

ปัญหาและอุปสรรค

1. การสร้างภาพจากแบบจำลอง (Render) ใช้ระยะเวลานาน
2. โปรแกรม Adobe After Effects CC 2018 มีการกระตุกในบางครั้ง
3. ภาพเคลื่อนไหวกับเสียงพากย์ไม่ตรงกัน

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถพัฒนาเป็นโมชันกราฟิกในรูปแบบ 3 มิติ
2. สามารถพัฒนาเป็นในรูปแบบเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality) ที่มีลูกเล่นตอบโต้ตอบกับผู้รับชมได้

บรรณานุกรม

วชิร ตันติวิทยาพิทักษ์. (2535). ก่อนจะไม่มีลมหายใจสำหรับพุ่มนี้. กรุงเทพฯ: สารคดี

วิจิตร บุญยะโทตระ. (2538). ชีวิตและสิ่งแวดล้อม. กรุงเทพฯ: ชรรรมสารการพิมพ์

สมาคมอนุรักษ์สัตว์ป่าประเทศไทย. (2550). คู่มือจำแนกสัตว์ป่าเพื่องานป้องกันและปราบปรามการ
ลักลอบค้าสัตว์ป่า. กรุงเทพฯ: เพาเวอร์พริ้นท์.

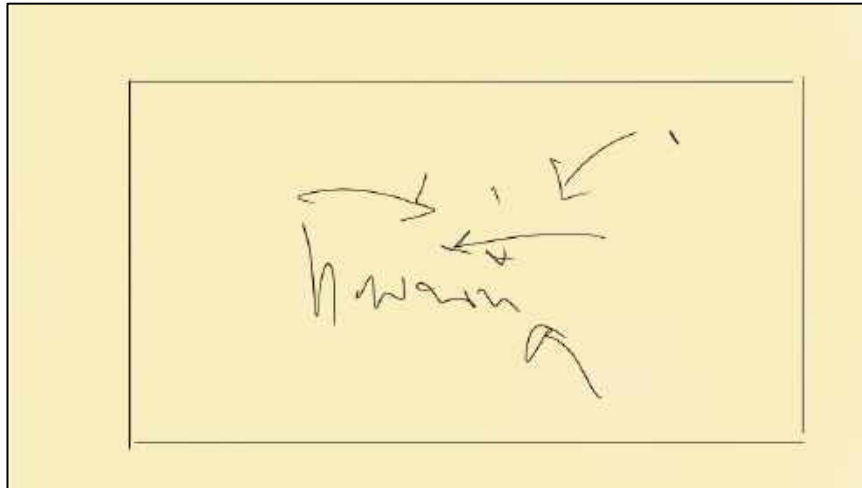




ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
การออกแบบและพัฒนา

สตอรี่บอร์ด



ฉากที่ 1

ระยะเวลา : 17:12 วินาที

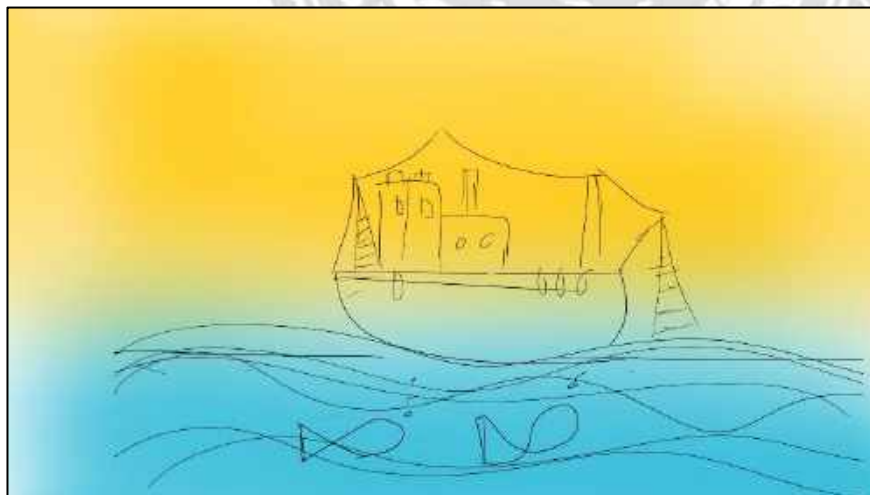
คำบรรยาย : ฉากการค้า

สัตว์ป่าออนไลน์ คือ

เสียง : เสียงพากย์

เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.1 วาดแผนที่



ฉากที่ 2

ระยะเวลา 08:17 วินาที

คำบรรยาย : ฉากการค้า

สัตว์ป่าออนไลน์ ไม่ใช่ทุก

อย่างที่ผิดกฎหมาย

เสียง : เสียงพากย์

เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.2 การค้าสัตว์แบบถูกกฎหมาย



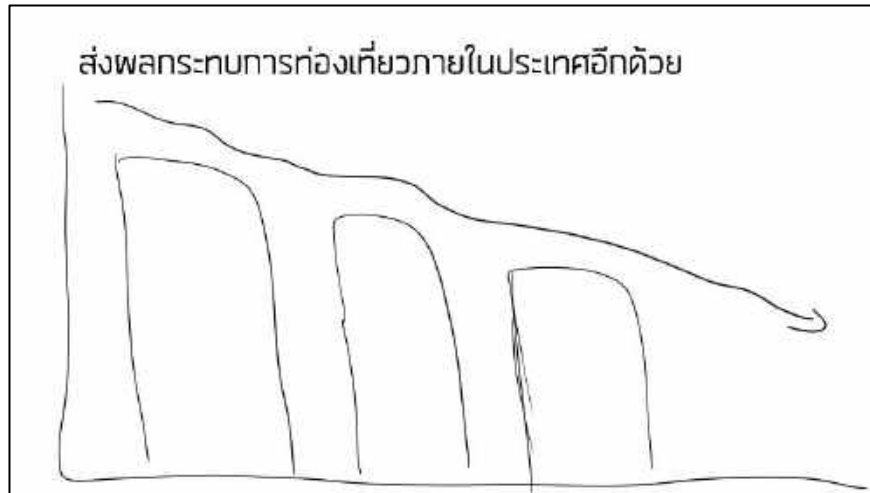
ฉากที่ 3
 ระยะเวลา 04:23 วินาที
 คำบรรยาย : ฉากการค้า
 สัตว์ป่าที่ผิดกฎหมาย เช่น
 นางอาย ตัวนึ่ง
 เสียง : เสียงพากย์
 เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.3 การค้าสัตว์ป่าที่ผิดกฎหมาย



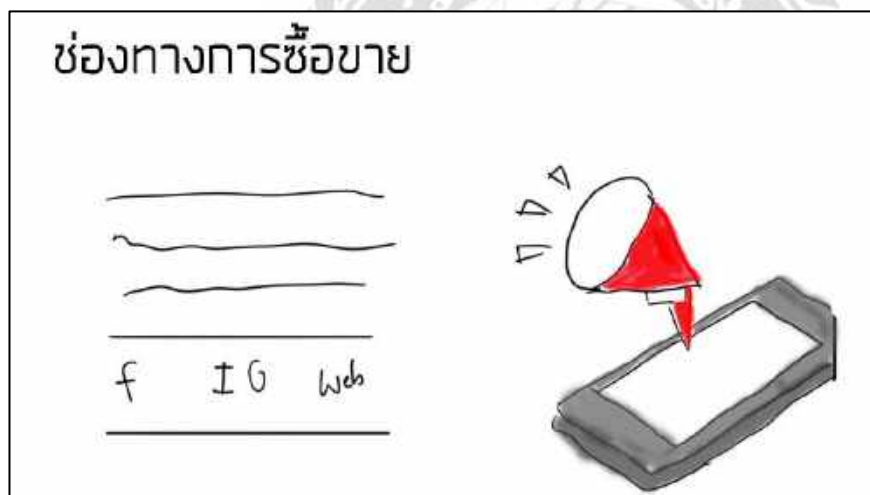
ฉากที่ 4
 ระยะเวลา 20:00 วินาที
 คำบรรยาย : เพราะ
 ประเทศไทยมีช่องโหว่ทาง
 กฎหมายที่ทำให้พ่อค้า
 ยอมเสี่ยงเพื่อแลก
 ค่าตอบแทน
 เสียง : เสียงพากย์

ภาพที่ ก.4 เพราะ ประเทศไทยมีช่องโหว่ทางกฎหมาย



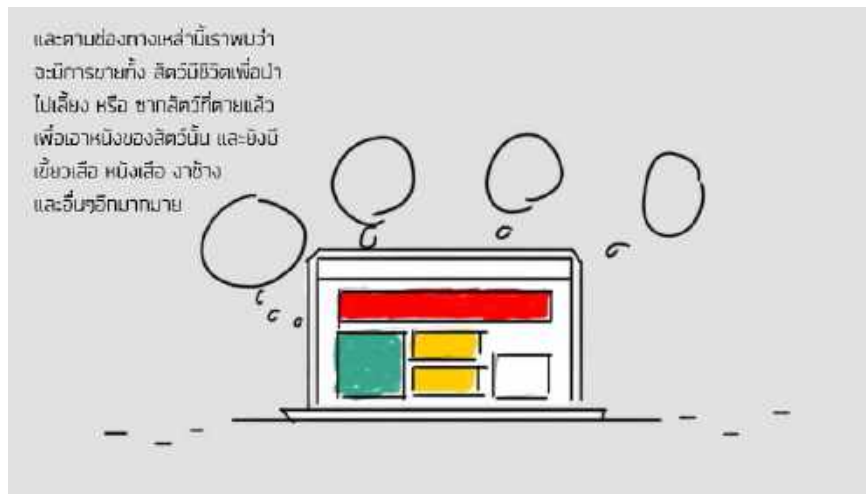
ฉากที่ 5
 ระยะเวลา 09:09 วินาที
 คำบรรยาย : การค้าสัตว์
 ป่าออนไลน์เป็นปัญหา
 อันดับ 4 รองจากการค้า
 ยาเสพติด
 เสียง : เสียงพากย์
 เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.5 การค้าสัตว์ป่าออนไลน์ เป็นปัญหาอันดับ 4



ฉากที่ 6
 ระยะเวลา 12:05 วินาที
 คำบรรยาย : โดยช่อง
 ทางการซื้อขายสัตว์ป่า
 ออนไลน์ที่มีให้เห็นกัน
 แบบชัดเจน
 เสียง : เสียงพากย์
 เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.6 ช่องทางการซื้อขาย



ฉากที่ 7

ระยะเวลา 17:25 วินาที

คำบรรยาย : กล่าวมา

ข้างต้น คือ ช่องทางสื่อ

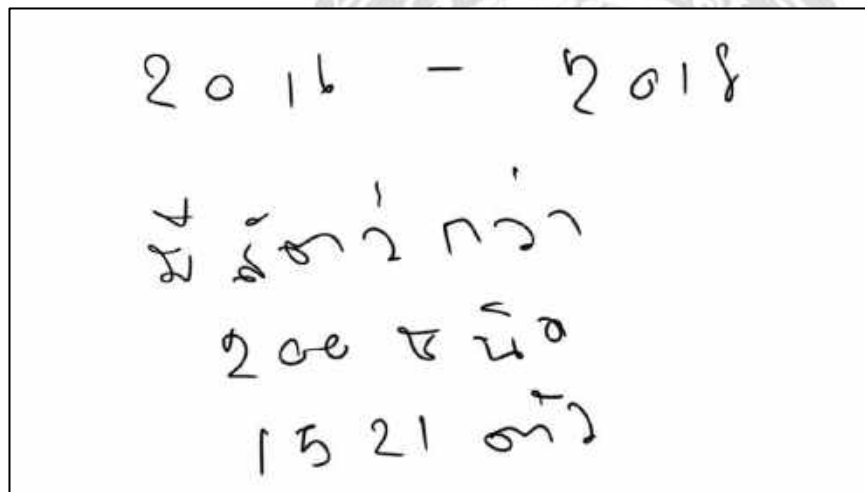
สังคมออนไลน์ที่พบ

การค้าสัตว์ป่า

เสียง : เสียงพากย์

เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.7 ช่องทางสื่อสังคมที่พบการค้าสัตว์ป่า



ฉากที่ 8

ระยะเวลา 10:02 วินาที

คำบรรยาย : ข้อมูลจาก

ปี 2016-2018 สิ่งที่เรา

พบ คือ มีสัตว์ทั้งหมด

จำนวนกว่า 200 ชนิด

เสียง : เสียงพากย์

เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.8 ข้อมูลจากปี 2016 -2018



ฉากที่ 9

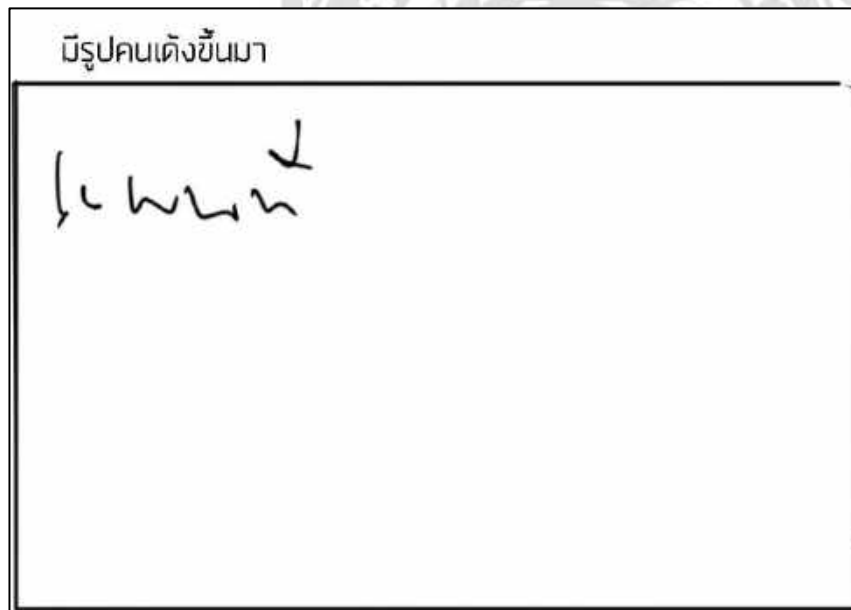
ระยะเวลา 09:02 วินาที
คำบรรยาย : เมื่อไม่นาน
มานี้ได้เกิดการร่วมมือกัน

ระหว่าง เฟสบุ๊ก และ
อินสตาแกรม

เสียง : เสียงพากย์

เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.9 เฟสบุ๊กและอินสตาแกรมได้ร่วมมือกัน



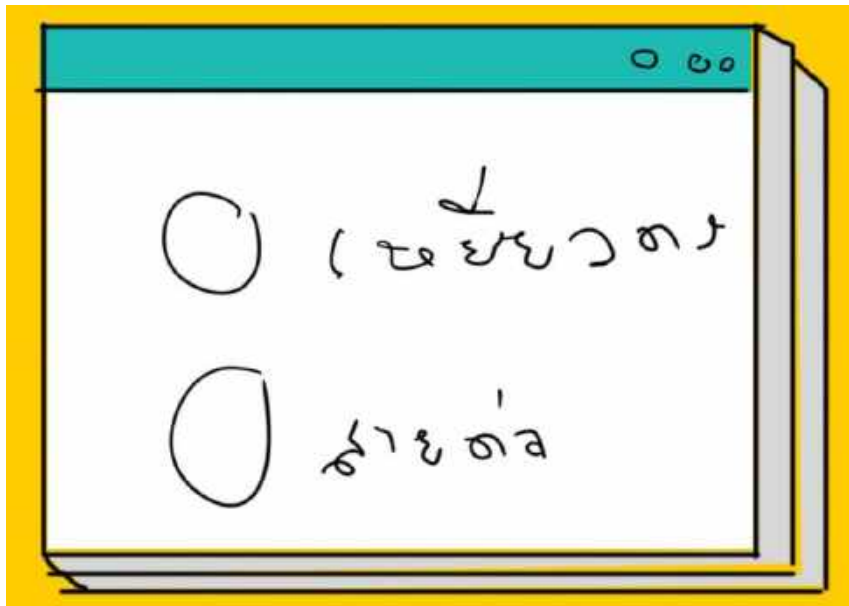
ฉากที่ 10

ระยะเวลา 09:20 วินาที
คำบรรยาย : เฟสบุ๊กได้มี
การจัดการเพื่อคาดหวังว่า
ให้จำนวนการค้าสัตว์ป่ามี
น้อยลงและหมดไปในปี
2020

เสียง : เสียงพากย์

เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.10 Facebook ได้มีการจัดการเพื่อคาดหวังว่าให้จำนวนการค้าสัตว์ป่ามีน้อยลง



ฉากที่ 11

ระยะเวลา 15:14 วินาที

คำบรรยาย : ประเทศไทย

มีกลุ่มชื่อว่า ชุดปฏิบัติการ

เขี้ยวทอง และ สายต่อ

1362

เสียง : เสียงพากย์

เสียงเพลงประกอบ

ภาพที่ ก.11 ชุดปฏิบัติการ



ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	5806400035
ชื่อ-นามสกุล	นายปิยะธาม รุ่งสถาพร
ที่อยู่	629 ซ.หมู่บ้านเศรษฐกิจ22/15 แขวงบางแคเหนือ เขตบางแค กรุงเทพมหานคร 10160
เบอร์โทรศัพท์	061-5531-351
E-Mail	piyatham.run@siam.edu
ระดับมัธยมศึกษา	โรงเรียนปัญญาวรคุณ
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม

