



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมมวยไทย  
ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต  
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต  
ปีการศึกษา 2566



**2D ANIMATION DESIGN TO PROMOTE THAI BOXING  
WITH CONTEMPORARY THAI ART**



**BY**

**THUNKAMON KAEWKAMKHAE**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENTS FOR  
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ARTS  
FACULTY OF DIGITAL ART**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY**

**ACADEMIC YEAR 2023**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมมวยไทย ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย

โดย

ชญัญกมล แก้วแกมแข

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566

---

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์  
ประธานกรรมการสอบ

ศ. วัฒนະ จูฑะวิภาต  
กรรมการ

---

รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์  
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ. ร.ต. หญิง ดร. วรรณิ์ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

14 กรกฎาคม 2566

Thesis entitled

**2D ANIMATION DESIGN TO PROMOTE THAI BOXING WITH  
CONTEMPORARY THAI ART**

by

THUNKAMON KAEWKAMKHAE

was submitted in partial fulfillment of the requirements  
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University  
Academic Year 2023

---

Prof. Kamol Phaosavasdi  
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavigata  
Member

---

Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.  
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

July 14, 2023

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องมาจากได้รับความกรุณาอย่างดียิ่งจากคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน โดยเฉพาะ รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ อาจารย์ที่ปรึกษา และ รศ.ดร.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ปรึกษา เสนอแนวทางและแนวคิด อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย และยังเอาใจใส่ในทุกๆ รายละเอียดขั้นตอนของการทำวิจัย ตลอดจนการปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องเพื่อให้งานวิจัยสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัว ที่คอยให้กำลังใจและให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี และขอบคุณมิตรสหายทุกท่าน ที่คอยผลักดันให้มีความมุ่งมั่นในการทำวิจัยเล่มนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้อย่างสมบูรณ์

ธัญญ์กมล แก้วแกมแข  
ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6406030 : รัชฎ์กมน แก้วแกมแข  
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมมวยไทย ด้วยศิลปะ  
 ลายไทยร่วมสมัย  
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมกีฬามวยไทย ให้แก่บุคคลทั่วไป และผู้ที่มีความสนใจทางด้านกีฬา รวมไปถึงเพื่อศึกษาท่าทางของแม่ไม้มวยไทย โดยเนื้อหาของผลงานนี้เน้นไปในทางการนำเสนอเรื่องราวของการใช้กระบวนท่าในการต่อสู้กันของนักมวยทั้งสองฝั่งบนเวที ว่ามีการใช้กระบวนท่าใด มีการใช้ลายไทยเข้ามาเป็นส่วนประกอบของการต่อสู้ นำไปสู่การนำเสนอสถาปัตยกรรมของไทยในสมัยปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ศิลปะไทยร่วมสมัยในการนำเสนอข้อมูล เนื่องจากการนำศิลปะร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ และนำเสนอให้ออกมาในรูปแบบของการวาดตัวละครสองมิติ กับการนำเอากีฬาประจำชาติมาผสมผสาน ช่วยให้ผู้ชมได้รับแรงบันดาลใจ และส่งผลให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของการมีกีฬาประจำชาติไทย ในส่วนของตัวละครที่ใช้แทนนักมวยทั้งสองฝั่ง เพื่อนำเสนอเรื่องราว ท่าทางของแม่ไม้มวยไทยที่นำมาใช้บนเวทีการต่อสู้ เป็นเหมือนศิลปะการป้องกันตัวในสมัยอดีตกาล ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและรู้จักท่าทางเหล่านั้นโดยสังเขป อีกทั้งมีการใช้องค์ประกอบศิลปะเพิ่มเติมเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับผลงาน จากการเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจด้านกีฬา จำนวน 30 คน พบว่าจะเน้นทั้งด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านเนื้อหาที่นำเสนอ และด้านเทคนิคที่ใช้ ทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดีมาก สรุปได้ว่าผลงานชิ้นนี้สามารถสร้างความเข้าใจและความตระหนักถึงคุณค่าของศิลปะไทยได้ดีมาก

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 122 หน้า)

คำสำคัญ: มวยไทย, ศิลปะลายไทยร่วมสมัย, แอนิเมชัน 2 มิติ

6406030 : Thunkamon Kaewkamkhae  
 Thesis Title : 2D Animation Design to Promote Thai Boxing with Contemporary Thai Art  
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art  
 Thesis Advisor : Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.

### Abstract

The purposes of this research were to design 2D animation media to promote Muay Thai to the general public and those who are interested in sports and to study the posture of the mother of Thai boxing in which the content of this work focuses on presenting the story of the fighting moves of boxers on both sides of the stage in terms of the use of fighting moves. Thai pattern is used as a component of the fight, leading to the presentation of contemporary Thai architecture. The researcher, therefore, uses contemporary Thai art to present the data due to the fact that the application of contemporary art and the presentation in the form of a two-dimensional character with the introduction of the national sports mix could help viewers get inspired and cause the audience to realize the importance of having a Thai national sport. The part of the characters representing boxers on both sides to present the story and the moves of Thai boxing masters used in the fighting arena with a martial art in the past could help viewers to briefly access and recognize those moves. In addition, the additional artistic elements are used to make the work more interesting. From the questionnaire data collection from a sample of 30 people who are interested in sports, it was found that the scores in terms of both benefits received, the content presented, and techniques used are at a very good level. It could be concluded that this work could create a very good understanding and awareness of the value of Thai art.

(Total 122 pages)

Keywords: Thai Boxing, Contemporary Thai Art, 2D Animation

Student's Signature ..... Thesis Advisor's Signature .....

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
สารบัญกราฟ	ฐ
<b>บทที่ 1</b>	
<b>บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
<b>บทที่ 2</b>	
<b>ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>6</b>
2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ	7
2.2 การส่งเสริมด้านกีฬา	16
2.3 ไทยศึกษา	27
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	36
2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง	38
<b>บทที่ 3</b>	
<b>ระเบียบวิธีการวิจัย</b>	<b>44</b>
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)	45



## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	69
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post- Production)	73
<b>บทที่ 4</b>	
4.1 ประมวลผลภาพจากแอนิเมชันเรื่อง “มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย”	82
4.2 ผลจากการสำรวจจากแบบสอบถาม	99
<b>บทที่ 5</b>	
สรุปผลและข้อเสนอแนะ	108
5.1 สรุปผลการวิจัย	108
5.2 ข้อเสนอแนะ	109
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>111</b>
<b>ภาคผนวก ตัวอย่างแบบสอบถามออนไลน์</b>	<b>113</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	<b>122</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ด้านคำถามคัดกรองข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	78
4.2 ข้อมูลผู้เข้าร่วมตอบคำถามการวิจัย ทางเพศสภาพ	78
4.3 การศึกษาสูงสุดของผู้เข้าร่วมการวิจัย	78
4.4 ช่วงอายุของผู้เข้าร่วมการวิจัย	78
4.5 อาชีพของผู้เข้าร่วมการวิจัย	79
4.6 ความสนใจด้านกีฬาของผู้เข้าร่วมการวิจัย	79
4.7 ผู้วิจัยได้อยู่ในสายงานด้านแอนิเมชัน/ออกแบบ	79
4.8 ความสนใจด้านงานแอนิเมชัน 2 มิติของผู้เข้าร่วมการวิจัย	79
4.9 ด้านการเขียนบทเพื่อส่งเสริมมวยไทยด้วย ศิลปะลายไทยร่วมสมัย	80
4.10 ด้านความพอใจด้านการออกแบบแอนิเมชัน	80



## สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิด	4
2.1	ภาพวาดห้าภาพต่อเนื่องกันที่วาดบนชามจากที่ตั้งของ Burnt City ในอิหร่าน	7
2.2	ภาพงานศิลปะบนฝาผนังในยุคสมัยอียิปต์โบราณ	8
2.3	ภาพวาดฝาผนังอียิปต์ของนักมวยปล้ำ	8
2.4	Traditional Animation of Peter Pan	9
2.5	2D Animation: Walk Cycles Basics	9
2.6	ตัวอย่างวิธีการจัดทำทาง ทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Stop Motion	10
2.7	Cutout Animation: Does Your Business Need One?	11
2.8	Get to Know the Animators Behind Your Favorite Disney Films Tween	12
2.9	Animation	13
2.10	การเคลื่อนไหวที่แบบ Motion Tween และ Shape Tween	13
2.11	Adobe Animate - Combining Frame-by-Frame Run Cycle and Tweens to Make a Running Animation	14
2.12	การออกแบบตัวละคร	15
2.13	เพชรพันล้านชกคาดเชือกครั้งแรกใส่อาวุธแม่ไม้มวยไทยจนนักมวยต่างชาติแตก	19
2.14	กีฬามวยไทยสมัครเล่นชิงแชมป์โลก	21
2.15	ศิลปะวัฒนธรรมมวยไทย	22
2.16	ศิลปะการป้องกันตัวแบบอินเดีย	23
2.17	การชกแก้แค้นแทนบิดาของนายฟอง	24
2.18	อนุสาวรีย์นายขนมต้มที่อ.บางบาล จ.พระนครศรีอยุธยา	25
2.19	Kickboxing	26
2.20	การประดิษฐ์มวยไทย	28
2.21	กระหนกสามตัว	29
2.22	ลายกระจังพื้นปลา	30

## สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
2.23	ลายกระจังใบเทศ 30
2.24	ลายกระจังปฏิกุณ 30
2.25	ลายทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ 31
2.26	ลายประจำยาม 31
2.27	ลายกาบ 32
2.28	ลายนกคาบและนาคขบ 32
2.29	สักตักวางเหลี่ยมหลัง 33
2.30	ยันต์เก้ายอด 34
2.31	ศิลปะร่วมสมัย ผสมผสานลายไทยกับสัตว์ 36
2.32	พญา วัชระครุฑ จากแอนิเมชัน ครุฑ มหายุทธ หิมพานต์ 39
2.33	พญาอนันดาคราช เป็นราชาแห่งนาคทั้งหมด อาศัยอยู่ใต้เกษียรสมุทรจาก แอนิเมชัน ครุฑ มหายุทธ หิมพานต์ 39
2.34	ออดประสานสิ่งที่มีในตัว 9 อย่างเข้าด้วยกัน จากแอนิเมชัน ๕ ศาสตร์ฯ 40
2.35	การฝึกซ้อมมวยของออด จากแอนิเมชัน ๕ ศาสตร์ฯ 40
2.36	ภาพตัวอย่างแอนิเมชัน To Be Hero X (1) 41
2.37	ภาพตัวอย่างแอนิเมชัน To Be Hero X (2) 42
3.1	การออกแบบตัวอักษรที่ใช้ในงานแอนิเมชัน 45
3.2	การลงสีในตัวอักษรที่ใช้ในงานแอนิเมชัน 46
3.3	ออกแบบตัวละคร “เก่ง” 48
3.4	การลงสีตัวละคร “เก่ง” 49
3.5	ออกแบบตัวละคร “กล้า” 49
3.6	การลงสีตัวละคร “กล้า” 50
3.7	การเปรียบเทียบความสูงของตัวละคร 50
3.8	การออกแบบท่าทางและมุมมองของมวยไทย 51
3.9	ตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมประเภทวัดวาอาราม 52
3.10	ตัวอย่างภาพ Thumbnail Board 53

## สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.11 ตัวอย่างลายกระหนกที่นำมาใช้ภายในงานแอนิเมชัน	53
3.12 ตัวอย่างภาพ Storyboard (1)	54
3.13 ตัวอย่างภาพ Storyboard (2)	55
3.14 ตัวอย่างภาพ Storyboard (3)	56
3.15 ตัวอย่างภาพ Storyboard (4)	57
3.16 ตัวอย่างภาพ Storyboard (5)	58
3.17 ตัวอย่างภาพ Storyboard (6)	59
3.18 ตัวอย่างภาพ Storyboard (7)	60
3.19 ตัวอย่างภาพ Storyboard (8)	61
3.20 ตัวอย่างภาพ Storyboard (9)	62
3.21 ตัวอย่างภาพ Storyboard (10)	63
3.22 ตัวอย่างภาพ Storyboard (11)	64
3.23 ตัวอย่างภาพ Storyboard (12)	65
3.24 ตัวอย่างภาพ Storyboard (13)	66
3.25 ตัวอย่างภาพ Storyboard (14).	67
3.26 ตัวอย่างภาพ Storyboard (15)	68
3.27 ตัวอย่างการวาดภาพวัดบรรณิเวศวิหารภายใต้ฉากแอนิเมชันเปิดตัว	69
3.28 วาดลายเส้นผ่านแอป ibispaint	70
3.29 นำภาพจาก ibispaint มาวางแล้วร่างเป็นเส้นเข้มใหม่ (1)	70
3.30 นำภาพจาก ibispaint มาวางแล้วร่างเป็นเส้นเข้มใหม่ (2)	71
3.31 ไลน์ไลน์ที่ทำการแอนิเมชัน	71
3.32 ภาพแนะนำผู้ร่วมสังเวียน	72
3.33 ภาพพระรามแผลงศร	72
3.34 การแยกส่วนประกอบของแขนของนักมวยทั้งสองคน	73
3.35 ตรวจสอบก่อนประมวลผลแอนิเมชัน	74
3.36 การจัดเรียงไฟล์เลเยอร์ของภาพทั้งหมด	74

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.37	การปรับค่าความสว่างและความมืดของเอฟเฟกต์แสง	75
3.38	การปรับสีเอฟเฟกต์	75
3.39	นำเอาแอนิเมชันที่ทำเสร็จแล้วมาจัดวางเพื่อทำการร้อยใส่เสียง	76
3.40	นำเสียงที่ทำการปรับแล้วมาใส่ในภาพหลักอีกครั้ง	77
4.1	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 1	82
4.2	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 2	83
4.3	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 3	83
4.4	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 4	84
4.5	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 5	84
4.6	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 6	85
4.7	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 7	85
4.8	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 8	86
4.9	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 9	86
4.10	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 10	87
4.11	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 11	87
4.12	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 12	88
4.13	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 13	88
4.14	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 14	89
4.15	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 15	89
4.16	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 16	90
4.17	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 17	90
4.18	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 18	91
4.19	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 19	91
4.20	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 20	92
4.21	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 21	92
4.22	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 22	93

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.23	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 23	93
4.24	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 24	94
4.25	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 25	94
4.26	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 26	95
4.27	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 27	95
4.28	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 28	96
4.29	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 29	96
4.30	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 30	97
4.31	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 31	97
4.32	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 32	98
4.33	ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 33	98
4.34	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 1	99
4.35	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 2	100
4.36	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 2	100
4.37	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 2	100
4.38	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 2	101
4.39	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 3	101
4.40	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 3	102
4.41	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 3	102
4.42	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 5	103
4.43	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 5	103
4.44	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 5	103
4.45	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 5	104
4.46	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 5	104
4.47	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 6	105
4.48	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างใน ส่วนที่ 6	105

## สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.49	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 6	105
4.50	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 6	106
4.51	กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 6	106





# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

มวยไทย เป็นการต่อสู้อย่างหนึ่งที่ควรค่าแก่การดำรงไว้คู่กับชาติไทย การใช้เอกลักษณ์นำไปสู่การป้องกันตัวในรูปแบบและจุดเด่นที่เฉพาะตัว สอดแทรกกับท่าทางที่ทะมัดทะแมงในการรุกและรับ ด้วยสัญชาตญาณพิเศษอีกทั้งลีลาการออกท่าที่เป็นสิ่งเฉพาะสำหรับมวยไทย ความเชื่อมั่นและเจตจำนงของการใช้ร่างกายของตนเองเป็นอาวุธทำลายคู่ต่อสู้ อีกทั้งยังเป็น โล่ที่ใช้ป้องกันตัวไปพร้อมๆ กันด้วย ทำให้มวยไทยเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในรูปแบบของมวยไทยที่ไม่สามารถหาสิ่งใดมาเทียบเท่าหรือเสมือนได้ (สนอง คุณมี, 2549)

อีกทั้งการใช้อาวุธที่มาจากความเชื่อมั่น และการมีครูก่อนที่จะทำการชกนั้น เป็นสิ่งที่ไม่สามารถหาได้จากมวยประเภทอื่น ถือว่าเป็นพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์อย่างหนึ่ง และมีความเชื่อว่าจะเป็นการมอบตนก่อนที่จะเข้ารับการฝึกฝนมวยไทยจะต้องมีการฝากตัวเป็นศิษย์เสียก่อน (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยฉบับเยาวชน, ม.ป.ป) นอกจากการมีครูแล้ว ผู้ที่ฝึกฝนจะต้องมีพลังกำลังกาย ใจ ที่เข้มแข็ง อดทน มีไหวพริบ ปฏิภาณที่แน่วแน่ในการเรียนรู้และฝึกซ้อม ด้วยร่างกายที่เกิดการรังสรรค์อาวุธธรรมชาติขึ้นมาเพื่อกลายเป็นศาสตราวุธที่ใช้ในการเอาชนะคู่ต่อสู้ฝั่งตรงข้ามแรกเริ่มเกิดจากการต่อสู้ด้วยมือเปล่าที่ปราศจากอาวุธนอกเหนือจากร่างกาย ภายในท่าทางของมวยไทยมีลักษณะการใช้ร่างกายในส่วนต่างๆ ที่แตกต่างกันออกไป เป็นทั้งความสวยงามในท่วงท่าและเป็นอาวุธที่อันตรายได้ในคราวเดียวกัน (ณัฐวุฒิ บุตรพันธ์, 2554)

ด้วยท่าทางที่ขึงขังแต่ก็ยังคงความงดงาม และมีเสน่ห์ในการร่ายรำก่อนที่จะเริ่มขึ้นชก รวมไปถึงการออกท่าทางด้วยการต่อหรือเตะด้วย เท้า มือ หมัด สอก สร้างความแตกต่างและน่าสนใจให้กับผู้ที่พบเห็น เรียกได้ว่ามวยไทยเกิดจากการสร้างสรรค์ทั้งศาสตร์กับศิลป์รวมกัน กลายมาเป็นการเรียนรู้แขนงหนึ่งที่สามารถสืบทอดความเป็นไทยที่ได้รับความนิยม และมีคนให้ความสนใจกันเป็นจำนวนมาก เริ่มมีการจัดตั้งค่ายมวยหรือมีการแข่งขันในแมทช์เล็กๆ ไปจนถึงแมทช์ใหญ่ ไม่ว่าจะ

จะทั้งในประเทศและต่างประเทศเพราะด้วยความน่าสนใจ และประวัติอันยาวนานที่มีมาอย่างช้านาน ทำให้กีฬาที่มีชื่อว่า มวยไทย ได้รับความนิยมนับอย่างแพร่หลายมาจนถึงปัจจุบัน (มวยไทย กีฬาที่ได้มากกว่าการออกกำลังกาย, ม.ป.ป.)

การถ่ายทอดศิลปกรรมไทยในปัจจุบันส่วนเป็นการรังสรรค์ผลงานหลายๆ แขนงเพื่อให้ดำรงไว้ซึ่งความเป็นไทย ไม่ว่าจะผ่านภาพวาด การสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ว่าจะ 2 มิติ หรือ 3 มิติ แต่ในงานแขนงนี้ยังคงมีอยู่ไม่มากนัก และการทำอนิเมชันจะเป็นการรวบรวมเรื่องราวต่างๆ ออกมาผ่านตัวละคร หรือแม้แต่การพากย์เสียงทำให้ผู้คนเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งยังสามารถใช้เสียงเป็นพากย์ไทย และภาษาสากลได้อีกด้วย ซึ่งกลายมาเป็นอีกบทบาทหนึ่งของแอนิเมชันในการถ่ายทอดเอกลักษณ์ทางศิลปะของไทยให้เป็นที่โจษจัน (วิทรนันต์ ฉัตรชุตติกิจภิญโญ, 2561) ดังนั้นแอนิเมชันเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งที่ผู้ผลิตหรือศิลปินสร้างขึ้นสะท้อนความเป็นตัวตนของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัย และสืบทอดกันต่อๆ มาจนถึงปัจจุบัน

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ นิ่งในแบบภาพวาดด้วยโปรแกรม หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบ 2 มิติ ซึ่งจะมองเห็นทั้งความสูง และความกว้าง อาจคล้ายภาพจริง หรือภาพเสมือนก็ได้ และในภาพนั้นจะไม่สลับซับซ้อนกันมากนัก ทำให้เห็นเป็นการเคลื่อนไหวของสิ่งของ, ตัวละคร, หรือฉากที่ต่อเนื่องกัน (สมรึก ปรียะวาทิ, 2565, น.12)

ลายไทย คือ แนวคิดมาจากเอกลักษณ์ของไทยที่นำมาผสมผสานและสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นลวดลายอันอ่อนช้อยสวยงาม ซึ่งศิลปะแขนงนี้ได้รับอิทธิพลมาจากหลากหลายประเทศ แตกต่างไปจากศิลปะตะวันตกตรงที่ศิลปะตะวันตกนั้นเป็นแบบธรรมเนียม แต่ศิลปะไทยจะดัดแปลงธรรมเนียมไปตามคตินิยมที่คิดสร้างสรรค์จากปรัชญา (นุชจรรย์ เมืองแดง, 2562)

ศิลปะร่วมสมัย คือ ศิลปะที่มีการคงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์เดิม แต่มีการนำเอาศิลปะในยุคสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และให้ทันกับยุคสมัย (ไทย อาร์ต แมกกาซีน, 2554)

กีฬามวย คือ กิจกรรมที่เกิดจากการฝึกซ้อมที่ใช้ร่างกายเกือบทุกส่วน เพื่อเคลื่อนไหวปิดป้องและเกิดเป็นศิลปะทางร่างกายที่ใช้ในการต่อสู้การพัฒนาร่างกาย ด้านการใช้สติปัญญา

ด้านอารมณ์ และด้านการควบคุมอารมณ์ อีกด้วย (สำราญ สุขแสง, 2560) อีกทั้งยังประกอบอาชีพหารายได้ให้กับตัวเองได้โดยมีกฎกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

มวยไทย คือ เป็นศาสตร์แห่งการต่อสู้ของชาติไทย โดยใช้ร่างกายแทบทุกส่วนของร่างกายเพื่อใช้ในการโต้ตอบ มีการสลับรุกและรับ การวาดขาเตะ ใช้มือกับแขนต่อยด้วยท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์ของชนชาติไทย (ศาสตร์และศิลปะมวยไทย, 2560)

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอากีฬามวยไทยมาถ่ายทอดผ่านผลงานแอนิเมชันแบบ 2 มิติ ประยุกต์ใช้ลายไทย เพื่อสื่อถึงกลุ่มคนที่สนใจด้านศิลปะร่วมสมัย รวมถึงผู้ที่สนใจทางด้านกีฬา ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมกีฬามวยไทย กับศิลปะลายไทยเป็นสำคัญ ซึ่งแอนิเมชันนี้จะสามารถสร้างความเข้าใจ และตระหนักถึงความเป็นไทยที่สอดแทรกอยู่ภายในระยะเวลาไม่เกิน 4 นาที เพื่อให้ผู้ที่สนใจในกีฬามวยไทยให้ความสำคัญกับสามารถสืบสาน รักษา และต่อยอดได้อย่างยั่งยืน และยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของความเป็นไทย

เนื่องด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัยที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นมานั้น มีการสอดแทรกลายไทยที่ยังเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทยในบางส่วน มีความปราณีต และมีการใส่รายละเอียดที่น่าค้นหา สร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้พบเห็นและสนใจในรายละเอียดของศิลปะและการนำเสนอให้ประชาชนคนไทยทราบถึงความสำคัญของมวยไทย ที่เป็นเอกลักษณ์ของชนชาติไทยที่คงอยู่มาอย่างช้านาน และพึงรักษาไว้ เพื่อเป็นความภาคภูมิใจในศิลปะอันงดงามที่แท้จริง

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ การส่งเสริมมวยไทย
- 1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมมวยไทย

### 1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### 1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการส่งเสริมด้านมวยไทย ความยาวไม่เกิน 4 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 คน

### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมมวยไทย ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย

1.5.2 แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมมวยไทย และสร้างมาตรฐานถึงการอนุรักษ์ความเป็นไทย

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

### แอนิเมชัน 2 มิติ

คือ งานศิลปะดิจิทัลชนิดหนึ่งที่สามารถสื่อสาร รวมถึงการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ให้แก่ผู้รับชมได้ด้วยความเพลิดเพลิน ด้วยภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการ์ตูนแบบสองมิติ มีการแสดงท่าทางอารมณ์อยู่ภายใน มีการเล่นซ้ำหรือทำซ้ำให้ภาพเล่นต่อกันที่ละสั้นๆ และทำให้เราจดจำภาพเหล่านั้นที่เล่นซ้ำไปซ้ำมากลายเป็นภาพเคลื่อนไหวในที่สุด

### ลายไทย

คือ ลวดลายงดงามอ่อนช้อยที่พบเห็นเสมอในศิลปะไทยแขนงต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์มาอย่างยาวนาน สืบเนื่องกันมาผ่านยุคและสมัยต่างๆ เริ่มต้นตั้งแต่โบราณบ่งบอกถึงวัฒนธรรมภูมิปัญญา อารยธรรม ที่เรียบเรียงออกมาจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ที่ช่างศิลป์ของไทย ออกแบบ และวาดลวดลายที่มีปราณีตความสวยงาม

### ศิลปะร่วมสมัย

คือ งานศิลป์ที่กำเนิดขึ้นมาโดยยังคงไว้ซึ่งความเป็นมาในอดีต ที่พร้อมจะนำกลับมาใช้กับวิถีชีวิตในยุคใหม่ๆ เปิดกว้างสู่กระแสสังคมที่ไหลเวียนไปตามกาลเวลา ปราศจากจุดศูนย์กลางของความคิด ถ้ายทอดออกมาเกิดความตื่นต่อเหตุการณ์ในยุคปัจจุบัน แต่ก็ยังต้องคงไว้ซึ่งการกำเนิดของความเป็นมาเอาไว้ และยังคงไว้ซึ่งแนวคิด ขั้นตอน กรรมวิธีก่อนที่จะได้เป็นผลงานหนึ่งชิ้น

### มวยไทย

คือ มวยไทยเป็นทั้งศาสตร์แห่งการต่อสู้ของชาติไทย และศิลป์ของการวาดลวดลายที่มีการออกแบบซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของคนไทยโดยเฉพาะ โดยที่เราเปรียบมวยไทยเป็นเหมือนศาสตร์ เพราะมันเป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้และถ่ายทอดได้เหมือนแขนงอื่นๆ ได้ ซึ่งมวยไทยยังเป็นกีฬาที่สามารถแข่งขันกันเพื่อความเป็นเลิศทางด้านกีฬา อีกทั้งยังประกอบอาชีพหารายได้ให้กับตัวเองได้โดยมีกฎกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

## บทที่ 2

### ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมมวยไทย ด้วยศิลปะลายไทย ร่วมสมัย ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

#### 2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

- 2.1.1 ประวัติของแอนิเมชัน
- 2.1.2 ประเภทของแอนิเมชัน
- 2.1.3 รูปแบบของการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.1.4 การออกแบบตัวละคร 2 มิติ

#### 2.2 การส่งเสริมด้านกีฬา

- 2.2.1 การกีฬาแห่งประเทศไทย
- 2.2.2 แนวโน้มและทิศทางการพัฒนากีฬาอาชีพของไทย
- 2.2.3 บทบาทของการกีฬาแห่งประเทศไทย ของการส่งเสริมด้านกีฬามวย
- 2.2.4 กีฬามวยไทย
- 2.2.5 ประวัติของมวยไทย

#### 2.3 ไทยศึกษา

- 2.3.1 ความเป็นมาของลายไทย
- 2.3.2 ประเภทของลายไทย
- 2.3.3 ลวดลายหลักสำคัญของลายไทย
- 2.3.4 การสักรัณฑ์ กับความเชื่อของคนไทย
- 2.3.5 ศิลปะร่วมสมัย

#### 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

- 2.5.1 กรณีศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ‘ครุฑ มหาอุทธ หิมพานต์’
- 2.5.2 กรณีศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ‘๕ ศาสตร์’
- 2.5.3 กรณีศึกษาตัวอย่างแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ‘To Be Hero X’

## 2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

### 2.1.1 ประวัติของแอนิเมชัน

หลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้มีการค้นพบการกำเนิดของแอนิเมชัน เกิดจากภาพเขียนบนผนังถ้ำในสมัยยุคอียิปต์เป็นรูปสัตว์ชนิดหนึ่ง เป็นภาพนิ่งที่เรียงต่อกัน หากสังเกตดีๆ จะเห็นว่าในภาพวาดแต่ละภาพมีการวาดการเคลื่อนไหวของขาทั้ง 4 ข้างต่อเนื่องกัน เว้นจังหวะเป็นช่วงๆ ให้เห็นเหมือนลักษณะการเดินและการโยกคอเล็กน้อย และต่อมาในยุคต่อมา 1600 ปีก่อนคริสต์ศักราช ในช่วงยุคฟาโรห์รามาสีสที่สองได้มีการก่อสร้างวิหารเพื่อบูชาเทพีไอซิส โดยมีการวาดรูปการเคลื่อนไหวของเทพีไอซิสหรือเป็นเทพีแห่งความอุดมสมบูรณ์ ต่อเนื่องกันถึง 110 รูปอีกเช่นกัน (Kantawong, 2559)

จนกระทั่งถึงยุคของกรีกโรมัน ปรากฏภาพบนคนโทที่แสดงให้เห็นว่าเป็นภาพต่อเนื่องของการวิ่งการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยในยุคนั้นจะใช้หลักการนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพที่มีความต่อเนื่องกัน มาแสดงหรือฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม เราเรียกภาพเหล่านั้นว่า “เฟรมเรต” (Frame Rate) ซึ่งนั่นทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว เมื่อภาพแต่ละภาพเรียงต่อกันจึงเกิดเป็นภาพจำที่ติดตา (Iconic Memory) ในสื่อภาพเคลื่อนไหวทุกชนิดจะมีเฟรมเรต ซึ่งหมายถึง จำนวนเฟรม (จำนวนภาพนิ่ง) โดยมีหน่วยเป็นภาพต่อวินาที เรียกกันย่อๆ ว่า FPS (Frame Per Second) เช่น 24 FPS หมายถึง ภายใน 1 วินาทีจะมีภาพนิ่งต่อเนื่องกัน 24 ภาพ แต่เรามากจะจำกัดไว้ที่ 60 FPS โดยเหตุผลคือสายตาของคนเราจะแยกแยะออกได้เพียงเท่านั้น หากปริมาณภาพนิ่งที่ต้องการจะใส่ลงไปภายใน 1 วินาทีมีมากกว่านั้นก็จะไร้ประโยชน์ และเปลืองหน่วยความจำของเครื่องโดยไม่จำเป็น

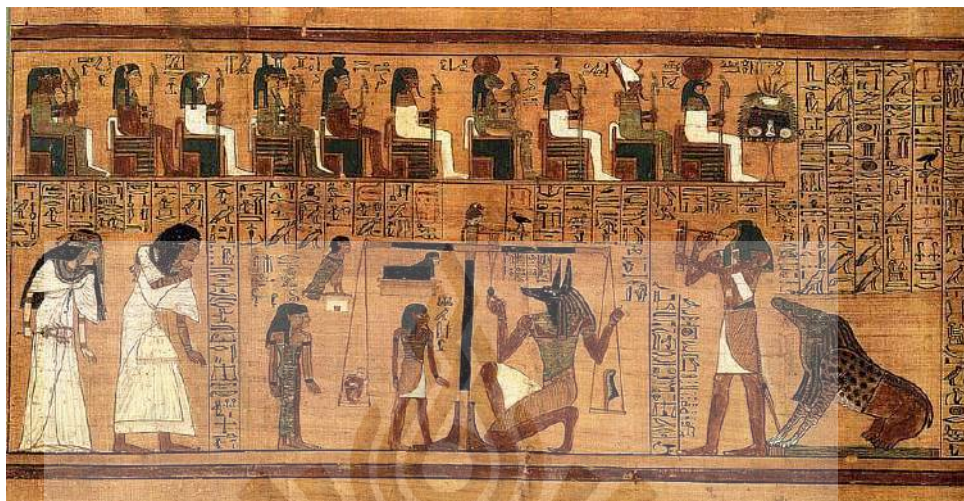


รูปที่ 2.1 ภาพวาดห้าภาพต่อเนื่องกันที่วาดบนขามจากที่ตั้งของ Burnt City ในอิหร่าน

ที่มา: Tojsiabtv, 2022

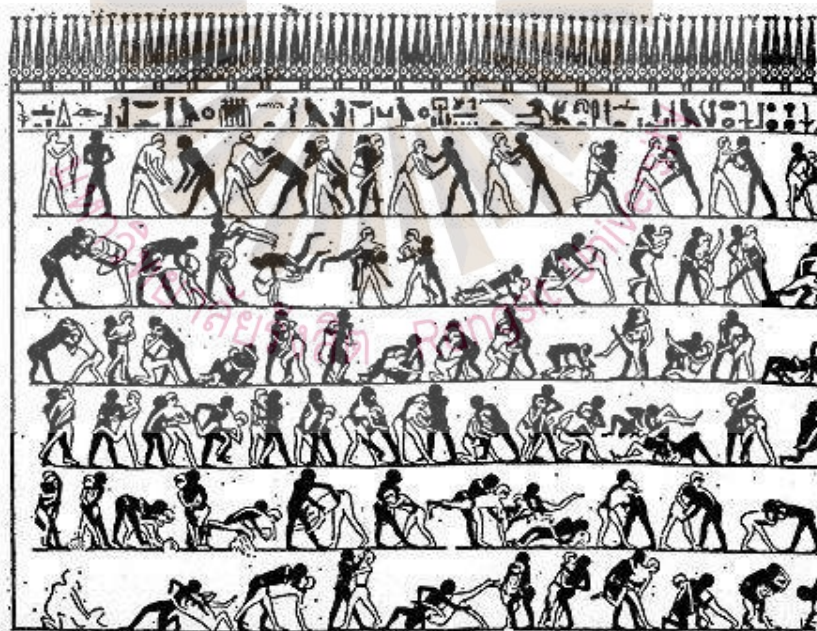
หลักฐานการเขียนภาพเคลื่อนไหวของมนุษย์ในยุคอียิปต์อีกชิ้นหนึ่ง พบว่าเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังอียิปต์โบราณในห้องฝังพระศพฟาโรห์ซึ่งมีอายุราวๆ นับ 4 พันปี ที่อยู่ด้านในสุดของพีระมิด เป็นการเขียนภาพนักมวยปล้ำที่กำลังแสดงท่าเคลื่อนไหวแบบภาพต่อภาพ เพื่อบอกเล่า

ลำดับเหตุการณ์ในเรื่องที่อยู่ในจินตนาการที่ต่อเนื่องกันติดๆ ทำให้เกิดเป็นลักษณะของภาพเคลื่อนไหวอย่างชัดเจน ทำให้



รูปที่ 2.2 ภาพงานศิลปะบนฝาผนังในอุศสมัยอียิปต์โบราณ

ที่มา: Pxfuel, 2022



รูปที่ 2.3 ภาพวาดฝาผนังอียิปต์ของนักมวยปล้ำ

ที่มา: Givemehistory, 2022



### 2.1.2 ประเภทของแอนิเมชัน

โดยทั่วไปแอนิเมชันจะแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทย่อย ๆ ด้วยกัน คือ

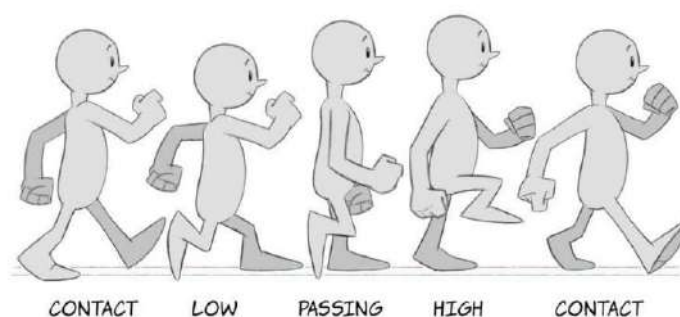
#### 1) แอนิเมชันแบบดั้งเดิม หรือ Traditional Animation

เป็นแอนิเมชันที่เกิดขึ้นในยุคสมัยแรกเริ่ม ที่ยังไม่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง มนุษย์จะสร้างแอนิเมชันจากมือโดยใช้เทคนิคการวาดมือ ซึ่งจะมีกระดาษและปากกาในการวาดแบบรูปต่อรูป หรือใช้โต๊ะสำหรับการสเก็ตช์ อาศัยแสงไฟและกระดาษไข เพื่อร่างภาพทีละภาพ อาศัยความถี่ของจำนวนภาพ และพลิกหน้ากระดาษขึ้นมาทีละแผ่น แล้วเริ่มขยับเส้นให้เกิดการเคลื่อนที่ของตัวละคร หรือแม้แต่นาฬิกาต่างๆ ที่ต้องการ ทำให้ตัวละครเหล่านั้นแสดงอารมณ์ออกมา จนกลายเป็นภาพแอนิเมชันต่อเนื่องที่ดูมีชีวิตชีวา ในหลักการวาดรูปสมัยดั้งเดิมนั้นสามารถนำมาปรับใช้กับปัจจุบันได้อีกด้วย



รูปที่ 2.4 Traditional Animation of Peter Pan

ที่มา: I.pinimg, 2022



รูปที่ 2.5 2D Animation: Walk Cycles Basics

ที่มา: Cdn.baianat, 2022

## 2) สตอปโมชัน หรือ Stop Motion

การสร้างแอนิเมชันประเภทนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์หรือผู้สร้างแอนิเมชันจะต้องมีความเข้าใจในเรื่องของเวลา และท่าทางของตัวละครชนิดนั้นๆ ได้อย่างดี ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของที่ ตกแต่งในฉาก เป็นจุดที่สำคัญหรือจุดที่ไม่ได้สำคัญก็ตาม อีกทั้งยังต้องมีการคาดการณ์หรือการ คำนวณท่าทางในช่วงตรงกลางระหว่างจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดได้อย่างดี หรือที่เรียกกันว่า In Between โดยอุปกรณ์ที่ใช้ อาจจะเป็นดินน้ำมัน/ขี้ผึ้ง แบบ Clay Animation หรือเป็นกระดาษ แบบ Cutout Animation ก็ตาม

และในส่วนของงานเหล่านี้อาศัยเทคนิคการจัดแสงเข้ามาด้วยเช่นกัน ซึ่งงานที่ออกมา นั้น จะใช้กล้องในการเก็บบันทึกภาพ เป็นการทำงานที่ผู้ถ่ายทำนั้นต้องสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพขึ้น และค่อยขยับทีละนิดเพื่อใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรม ๆ เป็นภาพต่อภาพและนำมาเรียงต่อกันให้เกิด เป็นการจดจำเหมือนกับการวาดภาพแบบต้นแบบในหัวข้อแอนิเมชันแบบดั้งเดิม



รูปที่ 2.6 ตัวอย่างวิธีการจัดทำทาง ทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Stop Motion

ที่มา: Ensurecommunication, 2022

การถ่ายสตอปโมชันนั้นถูกใช้กันมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2453 หรือ ค.ศ. 1910 ในการถ่ายทำ ภาพยนตร์อนิเมชัน เพราะในยุคนั้นวิทยาการทางเทคโนโลยียังไม่ค่อยก้าวไกล ทำให้โปรแกรม คอมพิวเตอร์กราฟิกยังไม่เข้ามามีบทบาทในการถ่ายทำภาพยนตร์ ประเภทสตอปโมชันนิยมใช้กัน มากในยุคแรก ๆ ของภาพยนตร์ และการถ่าย Stop Motion มีอยู่หลากหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น แบบ

Clay Animation คือการถ่ายทำโดยการปั้นดินเหนียวหรือขี้ผึ้ง ขึ้นเป็นรูปร่างมีโครงลวดภายใน และภายนอกที่ติดตั้งไว้เพื่อตัดเปลี่ยนท่าทางอิริยาบถของตัวละครได้ ไม่ว่าจะเป็นการยืนบนพื้นผิวปกติ หรือการลอยอยู่บนอากาศ

ทำให้การออกท่าทางของตัวละครมีความพิเศษ และสมจริงมากยิ่งขึ้น แบบต่อมาคือ แบบ Cutout Animation เป็นการถ่ายทำโดยใช้วัสดุ 2 มิติ ตัดเป็นรูปต่าง ๆ นำมาขยับและถ่ายทีละเฟรมมาเรียงกัน โดยจะนำกระดาษมาตัดแต่งให้เป็นรูปทรงต่างๆ ก่อนจะนำมาประกอบกัน ทำให้เกิดเป็นรูปภาพตัวละคร หรือฉากนั้นๆ เมื่อนำมาขยับปรับเปลี่ยนรูปร่างหรือท่าทางก็จะอาศัยการถ่ายภาพบันทึกและเก็บเอาไว้เป็นภาพต่อภาพเช่นเดียวกับแบบแรก (Auttharak, 2561)



รูปที่ 2.7 Cutout Animation: Does Your Business Need One?

ที่มา: Miro.medium, 2022

### 2.1.3 รูปแบบของการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ

#### 1) การสร้างโดยวาดทีละรูป (Frame by Frame)

การนำภาพมาใส่ไว้ทีละเฟรม โดยการวาดหรือสร้างขึ้นมาทีละภาพเท่านั้น ซึ่งหลังจากการสร้างแล้วจะมีการเก็บบันทึกภาพโดยการถ่ายก่อนจะนำมาเรียงตามลำดับ และทำการกำหนดคีย์เฟรม เพื่อตั้งระยะเวลาในแต่ละภาพว่าจะเคลื่อนไหวช้าหรือเร็วเท่าไร การสร้าง

แอนิเมชัน โดยการวาดหรือการสร้างที่ละรูปเหมาะสมกับการทำแอนิเมชันแบบจับช้อน หรือมีรายละเอียดในการเคลื่อนไหวที่ต้องเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ส่วนของตัวละคร หรือฉาก

เมื่อภาพที่สร้างออกมามีการเปลี่ยนแปลงทีละน้อยนั้น หากนำมาเรียงซ้อนทับต่อกันจะทำให้ภาพนั้นดูมีความไหลลื่นและสมจริงมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างของการทำแอนิเมชันแบบวาดทีละภาพจะเห็นได้จากงานของ Walt Disney ยกตัวอย่างเช่น Micky Mouse (สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น, ม.ป.ป, น.1-12) โดยใน 1 วินาทีจะมีรูปทั้งหมด 24 รูป หรือที่เรียกกันว่า FPS หรือในภาษาอังกฤษคือ Framerate Per Second

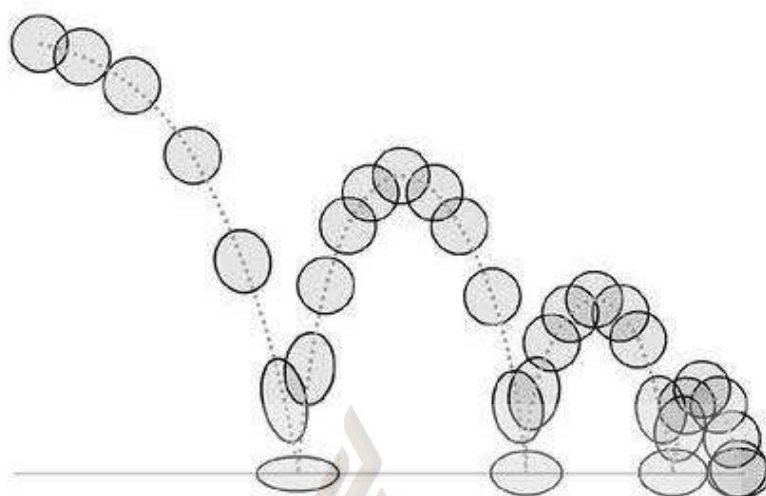


รูปที่ 2.8 Get to Know the Animators Behind Your Favorite Disney Films

ที่มา: D23, 2022

## 2) การสร้างแบบ Tween Animation

คือการสร้างโดยการกำหนดภาพต้นทาง (เริ่มต้นแอนิเมชัน) และปลายทาง (สิ้นสุดแอนิเมชัน) แล้วให้คอมพิวเตอร์คำนวณการเปลี่ยนภาพต่อเนื่องในช่วงระหว่างทางให้ทั้งหมด การทำแอนิเมชันประเภทนี้เริ่มขึ้นเมื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในการทำงานสำหรับผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะประหยัดเวลาในการทำจากปกติที่เราจะใช้ปากกาและกระดาษในการวาดมือ เปลี่ยนมาเป็นการคำนวณผ่านโปรแกรมแทน แต่คุณภาพของงานดีขึ้นมากกว่าเดิมจากเดิมที่ใช้การวาดเส้นด้วยหมึก



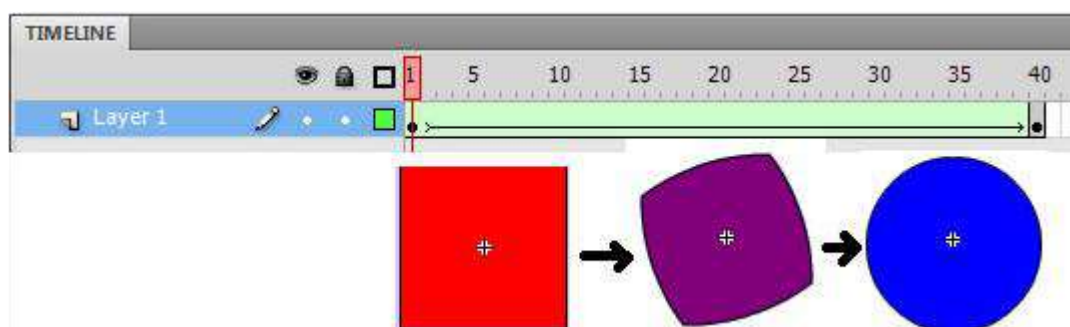
รูปที่ 2.9 Tween Animation

ที่มา: Qph.cf2.quoracdn, 2022

การสร้างแบบ Tween Animation มีลักษณะการเคลื่อนตัว เปลี่ยนรูปทรง หรือเปลี่ยนสี ซึ่งเราสามารถแบ่งการเปลี่ยนแปลงภายในช่วงของการขยับเส้นเวลาได้ 2 แบบ คือ

1) แบบ Motion Tween หรือ Motion Path เป็นการเคลื่อนไหวของวัตถุที่สร้าง โดยจะมีการกำหนดการเคลื่อนที่ หรือหมุนไปตามเส้นที่วาดไว้ ภายในระยะตั้งต้นและสิ้นสุด โดยที่รูปร่างของวัตถุจะไม่มีเปลี่ยนแปลง หรือมีการขยับขยายเพิ่มเติมจากขนาดเดิม

2) แบบ Shape Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของวัตถุเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการยืด หด ขู่ หรือขยายก็ตาม ภายในเส้นเวลาที่กำหนดตั้งแต่เริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุดในแบบที่ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวกำหนดเองได้



รูปที่ 2.10 การเคลื่อนที่แบบ Motion Tween และ Shape Tween

ที่มา: Chairat21390.files.wordpress, 2022

ในความหมายของคำว่า Tween หรือ Tweening คือ หัวใจหลักของการทำแอนิเมชัน หรือกระบวนการการสร้างแอนิเมชันในทุกรูปแบบ เพื่อช่วยในการสร้างท่าทาง การเคลื่อนไหวของส่วนประกอบที่ซับซ้อนภายในตัวละคร หรือฉาก ที่จะช่วยให้ประหยัดเวลารวมไปถึงประหยัดแรงในการวาด อีกทั้งยังสามารถกำหนดตัวเลขบอกระยะเวลาการเคลื่อนที่ของภาพตั้งต้น และภาพสุดท้ายของแอนิเมชันที่อยากจะสร้างได้อีกด้วย และยังมีการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ช่วยให้การสร้าง In-Between

2) การสร้างด้วยสคริปต์การทำงาน (Action Script) หรือการเขียน โปรแกรม (Programming)

สคริปต์การทำงาน (Action Script) เป็นภาษาโปรแกรมหนึ่งที่มีความคล้ายคลึงกับ ภาษาจาวา (Java Script) ที่ผู้สร้างแอนิเมชันนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของการสร้างการเคลื่อนไหว ให้สามารถประมวลผลตัดสินใจ หรือโต้ตอบ (Interactive) กับผู้ใช้งานได้โดยสคริปต์การทำงานนั้น เพื่อประหยัดเวลาในการสร้างหรือลดขั้นตอนการทำงาน โดยสคริปต์นั้นจะถูกนำมาใช้เมื่อมีการกระทำเกิดขึ้นจากผู้พัฒนาแอนิเมชัน ซึ่งเรียกว่า “เหตุการณ์ (Event)” เช่น การคลิกเมาส์หรือการกดคีย์บอร์ดการติดตามพฤติกรรมผู้เล่นเป็นต้น



รูปที่ 2.11 Adobe Animate - Combining Frame-by-Frame Run Cycle and Tweens to Make a

Running Animation

ที่มา: I.ytimg, 2022

#### 2.1.4 การออกแบบตัวละคร 2 มิติ

คือ การสร้างตัวละครแรกเตอร์ของตัวละครที่มีที่มาจากทั้งชื่อ อายุ ประวัติ รวมไปถึงการสร้างรูปร่างทางกายภาพ บุคลิกภาพ ทำทางต่างๆ เพื่อสร้างเรื่องราวและเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวละคร ทั้งนี้เราสามารถอ้างอิงจากตัวอย่างที่มีตามธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ ต้นไม้ หรือแม้กระทั่งสิ่งที่ไม่มีชีวิต เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครได้ อาทิเช่น การนำเอาลวดลายบนปีกของแมลงปอมาทำเป็นลายเส้นใย สร้างความสวยงามลึกลับทอเป็นรูปแบบลายเส้นบนผ้าพันคอของตัวละคร หรือแม้กระทั่งสีของน้ำ อาจจะมาปรับมาใช้เป็นสีของตาตัวละคร สีเล็บมือ หรือสีผมก็ได้เช่นกัน

ในการออกแบบตัวละคร 2 มิติ สามารถใช้การวาดมือ ด้วยดินสอและกระดาษเพื่อร่างโครงของตัวละครต่างๆ ที่เราต้องการออกมาก่อน แล้วหลังจากการร่างเป็นเส้นเสร็จแล้วก็สามารถนำเอาลายเส้นดินสอเหล่านั้นไปต่อยอดในโปรแกรมเพื่ออำนวยความสะดวก ไม่ว่าจะเป็นการตัดเส้น หรือการลงสีในแบบดิจิทัลอาร์ต หรือกระทั่งการต่อยอดไปถึงการทำแอนิเมชัน 2 มิติในขั้นตอนถัดไปได้



รูปที่ 2.12 การออกแบบตัวละคร

ที่มา: Shycocoa, 2022

## 2.2 การส่งเสริมด้านกีฬา

### 2.2.1 การกีฬาแห่งประเทศไทย

การกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นองค์กรที่ทำงานภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาและสนับสนุนด้านการกีฬาของชาติไทย และเป็นแกนหลักในการพัฒนา ซึ่งจะมีการจัดทำแผนยุทธศาสตร์เพื่อความเป็นเลิศทางด้านกีฬา เพื่อกีฬาอาชีพ และการบริการทางการกีฬา พร้อมดำเนินการขับเคลื่อนการกีฬาในทุกภาคส่วนเพื่อให้ขับเคลื่อนไปในทิศทางเดียวกัน

ภายใต้วิสัยทัศน์ “การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรหลักในการพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และกีฬาเพื่อการอาชีพให้ประเทศเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้นำทางการกีฬาของเอเชีย” สร้างความสำเร็จทางด้านกีฬาให้กับวงการกีฬาไทย อีกทั้งยังนำพากีฬาไทยให้ก้าวไกลไปในระดับสากลอีกด้วย ทุกการขับเคลื่อนของทุกภาคส่วนนี้เอง ความสำเร็จของวงการกีฬาไทยหลังจากได้มีการผลักดันตามแผนยุทธศาสตร์การกีฬาอย่างต่อเนื่อง โดยสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย ดำเนินการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ ให้บังเกิดผลโดยร่วมกัน

รวมทั้งการใช้วิทยาศาสตร์การกีฬากับนักกีฬาให้กับจังหวัด โครงการพัฒนากีฬาจังหวัด Sports Hero ที่สร้างนักกีฬาดาวรุ่งสู่ทีมชาติไทยอย่างต่อเนื่อง โดยมีเวทีแข่งขันทั้งกีฬาเยาวชนแห่งชาติและกีฬาแห่งชาติเป็นสนามทดสอบและคัดเลือกนักกีฬาที่มีผลงานโดดเด่น การดำเนินงานทางด้านกีฬาของจังหวัด ส่งผลให้ในปีที่วงการกีฬาได้สร้างความสุขให้กับชาวไทยมากมาย ทั้งด้านกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ ซึ่งในวงการกีฬานับว่ามีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ อย่างมากมายรวมถึงการเปลี่ยนแปลงขององค์กร ซึ่งพนักงานและบุคลากรของการกีฬาที่อยู่ในภูมิภาคถือเป็นกำลังสำคัญในการร่วมผลักดันภารกิจขององค์กรให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย (การกีฬาแห่งประเทศไทย ภาค 3, 2560)

การกีฬาแห่งประเทศไทยมีลักษณะเป็นสถาบันสังคมที่ต้องมีมาตรการกฎระเบียบและกติกากการเล่น และจะมีหน่วยงานที่คอยกำกับ ควบคุมดูแลมาตรการต่างๆ ให้เป็นไปตามระเบียบที่วางไว้ เช่น องค์กรของสังคม ที่จะควบคุมกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา ไม่ว่าจะเป็น ชมรมกีฬา สมาคมกีฬา องค์กรบริหารการกีฬาในระดับชาติและระหว่างชาติ แต่ทุกๆ องค์กรอาจจะเป็นหน่วยงานที่คอยเป็นผู้สนับสนุนสิทธิประโยชน์ทางด้านกีฬาอีกด้วย



ดังนั้น การกีฬาของประเทศจะบรรลุผลได้ ก็ด้วยการบริหารจัดการการกีฬาที่ดีในกรอบของกติกาและมารยาท ช่วยพัฒนาคนให้รู้จักแพ้ รู้ชนะ และรู้จักการให้อภัยในการแข่งขัน มีความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จึงจะเป็นการพัฒนาประเทศทางอ้อมอีกด้านหนึ่งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญาของคนในสังคม เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

จึงต้องมีการจัดตั้งหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการพัฒนากีฬาในประเภทต่าง ๆ ขึ้น โดยหนึ่งในหน่วยงานที่สำคัญ คือ หน่วยงานในรูปแบบ “สมาคม” ซึ่งการดำเนินการจัดตั้งสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยได้นั้น ต้องได้รับอนุญาตจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 มาตรา 49 และมาตรา 53 โดยรายละเอียดการขออนุญาตนั้น ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง ปัจจุบันมีสมาคมกีฬาที่ขึ้นทะเบียนกับการกีฬาแห่งประเทศไทยจำนวนทั้งสิ้น 73 สมาคมตาม พ.ร.บ.การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ในมาตรา 4 ได้กำหนดนิยามของคำว่า “สมาคมกีฬา” หมายความว่า สมาคมกีฬาที่ดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาและได้จดทะเบียนจัดตั้งตามพระราชบัญญัตินี้ (พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย, 2558, น.13-14)

### 2.2.2 แนวโน้มและทิศทางการพัฒนากีฬาอาชีพของไทย

จากการที่คณะกรรมการได้กำหนดคิกกีฬาอาชีพและได้มีการสนับสนุนกีฬาอาชีพให้นักกีฬาและบุคลากรกีฬามีทางเลือกในการสร้างอาชีพจากการกีฬาเพิ่มมากขึ้น ทำให้ประเทศไทยมีนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันระดับนานาชาติหลายต่อหลายคน ซึ่งจะมีทิศทางที่เพิ่มมากขึ้นไปเรื่อยๆ ด้วยเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย การดูแล การฝึกซ้อมที่ครอบคลุมให้การสร้างบุคลากรและมีการพัฒนากีฬาที่ก้าวกระโดด

นอกจากนี้แล้วการแข่งขันกีฬาอาชีพยังมีส่วนช่วยในการจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาต่างๆ เพื่อช่วยให้การสร้างการตระหนักรู้และส่งเสริมการเล่นกีฬาให้กับเยาวชนและประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจในการแข่งขันกีฬา และยังมีการดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย ชาวต่างชาติให้เข้ามาเล่นกีฬา และมีการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเกี่ยวกับการกีฬาไปพร้อมๆ กัน

### 2.2.3 บทบาทของการกีฬาแห่งประเทศไทย ของการส่งเสริมด้านกีฬามวย

การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้จดทะเบียนรับรอง สมาคมกีฬามวยสากลแห่งประเทศไทย โดยมี พล.อ.บุญเลิศ แก้วประสิทธิ์ เป็นนายกสมาคมอย่างเป็นทางการ เมื่อปีพุทธศักราช 2554 ในฐานะองค์กรกีฬามวยสากลแห่งชาติ ภายใต้การเป็นสมาชิกของสหพันธ์มวยสากลนานาชาติ (ไอบ้า) และสมาพันธ์มวยสากลแห่งเอเชีย (เอเอสบีซี) อย่างเป็นทางการ

สมาคมกีฬามวยอาชีพแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรบริหารหลักระดับประเทศสำหรับกีฬามวยอาชีพในประเทศไทย องค์กรนี้ทำหน้าที่จัดอันดับนักมวยแชมป์ประเทศไทย และส่งเสริมความร่วมมือระหว่างบุคคลในวงการมวย เพื่อให้กีฬามวยได้มีการพัฒนาไปสู่ระดับสากล มีการผลิตบุคลากรทางการกีฬา

### 2.2.4 กีฬามวยไทย

ท่าของการใช้ศิลปะมวยไทยที่สำคัญ เรียกว่า "แม่ไม้มวยไทย" จัดว่าเป็นท่าพื้นฐานของการชกมวยไทย ซึ่งผู้ฝึกมวยไทยต้องเรียนรู้และต้องปฏิบัติให้ได้ก่อนขึ้นสู่สังเวียน ซึ่งบูรพาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิมวยไทย ได้จัดแบ่งแม่ไม้มวยไทยออกเป็น 15 ไม้มได้แก่ สลับฟันปลา ปักขาแหวกริง ชวาซัดดอก อีเหนาแทงกริชขอเขาพระสุเมรุ ตาเถรค้ำฝึก มอญยันหลัก ปีกลูกทอย จระเข้ฟาดหาง หักวงไอยรา นาคาบิดหาง วิรุพหกกลับดับชวลา ขุนชกชัยจับลิง และหักคอเราวัณ นอกจากนี้ยังมีท่าของการใช้ศิลปะมวยไทยที่แยกย่อยออกมาจากแม่ไม้มวยไทย เรียกว่า "ลูกไม้มวยไทย" ซึ่งผู้ฝึกฝนจะต้องผ่านการฝึกท่าแม่ไม้มวยไทยให้ได้เสียก่อน แบ่งออกเป็น 15 ไม้ม เช่น เราวัณเสงา บาทาลูป พักตร์ เป็นต้น

นอกจากนี้สิ่งที่ขาดไม่ได้ของการชกมวยไทย นั่นก็คือ "การรำรำไหว้ครูมวยไทย" ซึ่งถือเป็นประเพณีที่สำคัญของมวยไทย เป็นพิธีการอันศักดิ์สิทธิ์ ผู้ที่จะได้รับการฝึกฝนให้เป็นนักมวยจะต้องมีการขึ้นครูเสียก่อน เปรียบเสมือนการมอบตนเองให้อยู่ภายใต้การอบรมสั่งสอนของครูบาอาจารย์ ฟากเนื้อฟากตัวกับครูต้องเคารพและเทิดทูนครู เพื่อศึกษาวิทยาการต่าง ๆ ให้เป็นนักมวยที่หาญกล้า (สุเมฆ จิรัชสิริ, 2562)

การใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกายในการต่อสู้และยังมีการจัดการแข่งขันกีฬานัดนี้ขึ้นบ่อยครั้งเพื่อให้ นักกีฬาและประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจในกีฬามวยเข้ามามีส่วนร่วมกับการ

แข่งขัน ในแต่ละครั้งที่มีการแข่งขันกีฬามวย จะมีการแบ่งประเภทออกเป็นหลายรูปแบบ ซึ่งกีฬามวยสามารถแบ่งได้ 2 ชนิดคือ

### 1) มวยไทย แบ่งเป็น

#### 1.1) มวยไทยอาชีพ

##### 1.1.1) มวยคาดเชือก

นักมวยที่จะขึ้นชกจะพันหมัดด้วยเชือกจนแน่นเพื่อป้องกันการได้รับบาดเจ็บจากการต่อสู้ ในกรณีอาจมีการผูกเครื่องรางของขลังตามความเชื่อของนักมวยที่ขึ้นชกแต่ละคน ทั้งนี้ขึ้นกับการตกลงกันก่อนชก ก่อนที่จะขึ้นชกกันนักมวยต้องมาซ้อมให้นายสนามดูก่อนที่จะลงชกจริงๆ ถ้ามีฝีมือใกล้เคียงกันหรือไม่ และทั้งคู่พอใจจะชกกันจึงถือว่าได้คู่ การต่อสู้จะชกกันจนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งยอมแพ้หรือลุกไม่ขึ้น มิฉะนั้นถือว่าเสมอกัน ซึ่งอาจจะชกกันใหม่ในคราวต่อไปถ้ายังไม่หายข้องใจ การชกมวยแบบนี้จะเน้นชั้นเชิงการรับและรุกมากกว่าพลังกำลัง

สนามแข่งขันเป็นสนามหญ้าหรือลานวัด มีเชือกกั้น 1 เส้น มีกรรมการ 1 ท่าน คอยห้ามเพื่อจับผู้ล้มขึ้นมาชกใหม่ และห้ามไม่ให้เข้าเติมคนล้มในสนามตามกติกา

ในงานเทศกาลผู้มีฐานะในสมัยก่อน นิยมให้มีมวยชกด้วย 7 - 8 คู่ ซึ่งในปัจจุบันการชกมวยประเภทนี้ได้มีการปรับเปลี่ยนให้มาใช้เป็นนวมตามปกติแล้วเพื่อไม่ให้เกิดความบาดเจ็บต่อผู้เข้าร่วมการแข่งขัน (สารานุกรมเสรี, 2563)



รูปที่ 2.13 เพชรพันล้านชกคาดเชือกครั้งแรกใส่อาวุธแม่ไม้มวยไทยจนนักมวยต่างชาติแตก

Petchpanlan PK VS Joao Vitor

ที่มา: I.ytimg, 2022

### 1.1.2) มวยมาราธอน

เป็นการต่อสู้หรือการชกอย่างต่อเนื่อง จนกว่าจะหาผู้ชนะที่หนึ่งเท่านั้น แต่จะอยู่ภายใต้กฎและกติกามวยทั่วไป ซึ่งการแข่งขันมวยมาราธอนนั้นจะเกิดขึ้นภายในหนึ่งวัน และเห็นหาผู้ชนะเพียงหนึ่งเดียว หรือแล้วแต่ว่าการจัดการของผู้จัดการแข่งขันเป็นเช่นไร

### 1.1.3) มวยกรง

เป็นอีกศิลปะป้องกันตัวชนิดหนึ่งที่ตอนนี้ก็ มีการแพร่หลายไปทั่ว เป็นการผสมผสานกันระหว่าง มวยไทย มวยสากล คาราเต้ มวยปล้ำ และอื่นๆอีกมากมายเป็นศาสตร์การต่อสู้อีกแขนงหนึ่ง ที่รวมเอาศิลปะการต่อสู้แทบทุกแบบ เอามาไว้รวมกันซึ่งแทบจะไม่มีกฎกติกาอะไรเลย เพียงแต่คู่ต่อสู้ต้องมีการขอมแพ้อเอง หรือสู้ไม่ได้แล้วทางกรรมการตัดสินชี้ขาด จะวินิจฉัยให้อีกฝ่ายเป็นผู้ชนะ

ซึ่งแต่เดิมนั้นรูปแบบการต่อสู้จะไม่ตายตัว ใครที่มีศิลปะทางด้านไหน ก็สามารถที่จะขึ้นเวทีต่อสู้ได้ แต่ข้อห้ามก็คือห้ามจิ้มตา กับห้ามเตะเป้าอย่างเดียวกันนั้น แต่ต่อมาก็ได้มีการปรับเปลี่ยนโดยที่จะต้อง มีการใส่ถุงมือ ฟันยางเพิ่มเติมเข้าไปด้วย และสามารถที่จะเข้าไปทำร้ายคู่ต่อสู้ ในช่วงที่ล้มลงได้ด้วย ซึ่งก็จะไม่เหมือนมวยไทยหรือ มวยสากล ถ้าหากว่าคู่ต่อสู้ล้มลงอีกฝ่ายหนึ่ง จะต้องเดินออกห่างไปทันทีและจะไม่มีการซ้ำเติมอย่างเด็ดขาด

### 1.2) มวยไทยสมัครเล่น

เป็นที่พามวยที่นักกีฬาจะเริ่มทำการแข่งขันในรายการเล็กๆ ที่จัดขึ้นภายในจังหวัด แต่จะมีการให้รางวัลไม่ว่าจะเป็นเหรียญ หรือเงินรางวัลตามแต่ผู้จัดการแข่งขันได้ตกลงกันไว้ ในปัจจุบันมวยไทยสมัครเล่นมีการจัดรายการแข่งขันและได้รับความสนใจไม่แพ้กันเนื่องจากสามารถต่อยออกไปสู่ความเป็นเลิศ มีระยะเวลาสั้นประกอบด้วย 3 รอบ 3 นาทีสำหรับผู้ชายและ 4 รอบ 2 นาทีสำหรับผู้หญิง



รูปที่ 2.14 กีฬามวยไทยสมัครเล่นชิงแชมป์โลก

ที่มา: Cdni-hw.bugaboo.tv, 2022

### 2.2.5 ประวัติของมวยไทย

มวยไทยมีที่มาจากมวยโบราณ เป็นศิลปะการต่อสู้ด้วยมือเปล่าที่พัฒนามาเรื่อย ๆ เป็น องค์ความรู้ เพื่อใช้ในการต่อสู้จริงในศึกสงครามที่ต้องทำหั่นกันแบบประชิดตัวในอดีต นอกจากนี้ยังฝึกฝนเพื่อป้องกันตัวหรือประชันแข่งขัน ความเป็นเนื้อเดียวกันระหว่าง “มวยโบราณ” กับ “มวยไทย” เป็นไปลักษณะไหน เพราะมวยโบราณกับมวยไทยในปัจจุบันมีทั้งลักษณะที่เหมือนและไม่เหมือนกัน คล้ายกับการมีรากเดียวกัน

และจะมีวิวัฒนาการแตกออกไปหลายแขนงตามความถนัดสร้างสรรค์ของแต่ละค่ายสำนัก และท้องถิ่นนั้นๆ ของแต่ละภูมิภาค ทำให้ทั้งหมดทั้งมวลสามารถผสมผสานกันได้อีก กลายเป็นความหลากหลายงดงามใหม่ ๆ ต่อไป จากการต่อสู้ตามสัญชาตญาณ มนุษย์เหี้ยมหมัดเท้าเข้าศอกหรือกระทั่งใช้หัวโขกมาตั้งแต่เกิด แต่การเคลื่อนไหวอย่างมีรูปแบบเพื่อตั้งรับหรือจู่โจมหวังผลแพ้ชนะ สำหรับสุวรรณภูมิดินแดนแถบนี้คงต้องย้อนมองไปยังอารยธรรมอินเดีย ซึ่งถือว่ามีอิทธิพลเช่นเดียวกับองค์ความรู้ด้านอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการปกครอง ศิลปกรรมหรือภาษา และมีการปรับจนเกิดเป็นรูปแบบเฉพาะของแต่ละท้องถิ่น

อิทธิพลของอินเดียในสุวรรณภูมิมีมายาวนานตั้งแต่การค้าขาย เผยแพร่ศาสนา การลี้ภัยของเจ้าชายหรือกษัตริย์ในบางแคว้น หรือเหตุผลอื่น ๆ หนึ่งนั้นก็คือวิชาการต่อสู้ ซึ่งที่ถูกลืมเป็นสาย

แรกของประวัติศาสตร์ไทยและมวยไทยก็คือ มวยลพบุรีหรือสำนักเขาสมอคอน เมืองละโว้ ซึ่งมีเรื่องเล่าว่า ฤๅษีจากอินเดียนามว่า สุกกทันตฤๅษี เดินทางมาที่นี่แล้วตั้งสำนักเรียนขึ้นเมื่อราว พ.ศ. 1200 เพื่อสอนสรรพวิทยา ซึ่งวิชามวยเป็นหนึ่งในนั้น และจุดสำคัญคือการมีลูกศิษย์เป็นพระร่วง แห่งกรุงสุโขทัย



รูปที่ 2.15 ศิลปวัฒนธรรม

ที่มา: Silpa-mag, 2022

ในประเทศเพื่อนบ้านอย่างกัมพูชา มีการต่อสู้ชนิดหนึ่งที่ชื่อ Bokator มีความหมายว่า การดำหรือทุบสิงโต มีตำนานบอกว่า สืบทอดมาจากขอมโบราณ แม้ว่าจะมีความไม่ชัดเจนในที่มาของประวัติศาสตร์ แต่ด้วยเป็นพื้นที่หนึ่งที่รับอิทธิพลอินเดียอย่างเข้มข้นมาตลอด จึงมีรูปแบบการต่อสู้แบบผสมผสาน โดยเฉพาะชื่อที่เกี่ยวข้องกับสิงโตซึ่งเป็นสัตว์ที่ไม่มีในดินแดนสุวรรณภูมิก็อาจเป็นร่องรอยหนึ่งของสายสัมพันธ์ระหว่างอินเดียกับคนในดินแดนแถบนี้

สำหรับมอญ-พม่าซึ่งอยู่ใกล้กับอินเดีย มีการติดต่อกันได้ง่าย ยิ่งไม่แปลกหากจะมีการรับศิลปะการต่อสู้แบบอินเดียเข้ามาในหลายลักษณะ ประเด็นที่อยากตั้งเป็นคำถามไว้เล่น ๆ คือ ช่วงเวลาที่พระนเรศวรเป็นองค์ประกันอยู่ที่หงสาวดีตั้งแต่เด็กและได้รับการถ่ายทอดวิชาความรู้จากมหาเถรคณฉ่องพระมอญ ต่อมายังทรงนำแบบแผนหลายอย่างในราชสำนักพม่ามาใช้ในราชสำนักอยุธยา แล้ววิชาหมัดมวยแบบมอญพม่าจะถูกนำมาผสมผสานในราชสำนักอยุธยาด้วย

ส่วนในอินเดีย ปัจจุบันยังพอมียมวยโบราณให้เห็นบ้าง เช่น การาริพายันฑู Kalaripayattu ศิลปะการต่อสู้ทางตะวันตกเฉียงใต้ การต่อสู้มีทั้งหมด เท้า เข่า ศอก เตะ ถีบ ทุ่ม ทับ จับ หัก หัวโขก แน่นนอนคงไม่สามารถบอกได้ว่า มวยโบราณของไทยมาจากมวยโบราณชนิดนี้ในอินเดีย เพราะ

อินเดียก็มีขอบเขตกว้างขวางไพศาลและการต่อสู้ก็มีหลายรูปแบบ แต่ศิลปวิทยาทางการต่อสู้ในลักษณะคล้ายกันนี้อาจถ่ายทอดผ่านนักบวชฤๅษีที่มาตั้งตักสิลาหลากสำนักในสุวรรณภูมิ จนผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ของบรรดาปรมาจารย์ครูมวยสำนักต่าง ๆ พัฒนาเกิดเป็นมวยโบราณหลากหลายรูปแบบแตกตัวไปตามแต่ละท้องถิ่น



รูปที่ 2.16 ศิลปะการป้องกันตัวแบบอินเดีย

ที่มา: Pbs.twimg, 2022

สิ่งที่ทำให้พัฒนาการมวยโบราณในบ้านเราแตกต่างไปจากเพื่อนบ้าน สามารถสร้างชื่อ “มวยไทย” ให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลกได้ ส่วนหนึ่งน่าจะมาจากบทบาทของราชสำนัก อีกส่วนคงเป็นเรื่องความมีเสถียรภาพภายในและเศรษฐกิจ ทั้งนี้ ในราชสำนักอยุธยามีกรมกองมวยอย่างชัดเจน ส่วนในราชสำนักกรุงรัตนโกสินทร์ โดยเฉพาะในสมัยรัชกาลที่ 5 นอกจากทรงชื่นชอบแล้วยังโปรดให้บรรจุเป็นหนึ่งในหลักสูตรครูฝึกหัดพลศึกษาและโรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า ต่อเนื่องมาในสมัยรัชกาลที่ 6 จึงพัฒนาเป็นการชกมวยแบบสวมนวม นับคะแนนแพ้ชนะ มีการกำหนดยก มีลักษณะแบบมวยสากลมากขึ้นและมีค่ายมวยเกิดขึ้นหลายค่าย

หนึ่งในการสร้างอุดมการณ์ “ราชาชาตินิยม” สมัยรัชกาลที่ 6 เพื่อรับมือแรงกดดันจากตะวันตกและสร้างเสถียรภาพทางการเมือง ต่อมาภายหลังเมื่อเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 มีการเปลี่ยนชื่อ “สยาม” เป็น “ไทย” จึงทำให้คำว่า “มวยไทย” เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ขณะที่นโยบายสร้างอุดมการณ์ชาตินิยมยังดำเนินต่อภายใต้ความเป็น “ไทย” ในการนำของ จอมพล ป. พิบูลสงคราม ช่วงนี้เป็นยุคที่มีระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับมวยไทยออกมาอย่างเป็นทางการแบบแผน รวมถึงการ

ก่อสร้างเวทีมวยมาตรฐาน ได้แก่ เวทีมวยราชดำเนินและลุมพินี มีมาตรฐานกลางหรือมวยไทยใน รูปแบบที่เห็นในปัจจุบันก่อนเป็นรูปร่างที่ชัดเจนในยุคนี้



รูปที่ 2.17 การชกแก้แค้นแทนบิดาของนายพ่อง  
ที่มา: SiamSportTalk, 2022

พงศาวดารบันทึกข้อความตอนหนึ่งว่า...

เมื่อพระเจ้ามังระโปรดให้ปฏิสังขรณ์และก่อสร้างเสริมพระเจดีย์ชเวดากองในเมืองย่างกุ้งเป็นการใหญ่ ครั้นงานสำเร็จลงในปี พ.ศ.2317 พอถึงวันฤกษ์งามยามดี คือวันที่ 17 มีนาคม จึงโปรดให้ทำพิธียกฉัตรใหญ่ขึ้นไว้บนยอดเป็นปฐมฤกษ์ แล้วได้ทรงเปิดงานมหกรรมฉลองอย่างมโหฬาร ขุนนางพม่ากราบทูลว่า “นักมวยไทยมีฝีมือดียิ่งนัก”

พระเจ้ามังระจึงตรัสสั่งให้เอาตัวนายขนมต้ม นักมวยดีมีฝีมือตั้งแต่ครั้งกรุงเก่ามาถวาย พระเจ้ามังระได้ให้จัดมวยพม่าเข้ามาเปรียบกับนายขนมต้ม โดยจัดให้ชกต่อหน้าพระที่นั่ง ปรากฏว่า นายขนมต้มชกพม่า ไม่ทันถึงยกก็ชนะถึงเก้าคนสิบคน พระเจ้ามังระทอดพระเนตรยกพระหัตถ์ดับ พระอัครเสนาบดีสรรเสริญนายขนมต้มว่า “คนไทยนี้มีพิษสงรอบตัว แม้มือเปล่ายังเอาชนะคนได้ถึงเก้าคนสิบคน นี่หากว่ามีเจ้านายดี มีความสามัคคีกัน ไม่ขัดขากันเอง และไม่เห็นแก่ความสุขส่วนตัว และโคตรตระกูลแล้ว โฉนดเลขกรุงศรีอยุธยาจะเสียทีแก่ข้าศึก ดังที่เห็นอยู่ทุกวันนี้ ”

หลังชนะนักมวยพม่า พระเจ้ามังระได้ปูนบำเหน็จแก่นายขนมต้ม แต่งตั้งเป็นข้าราชการในกรุงอังวะ แต่เขาปฏิเสธและขอให้พระเจ้ามังระปลดปล่อยตนและเชลยคนไทยทั้งหมดให้เป็นอิสระ เพื่อกลับบ้านเกิด พระเจ้ามังระยอมทำตามความประสงค์ ในที่สุดนายขนมต้มและเหล่าเชลยไทยได้



อิสรภาพและกลับแผ่นดินไทยที่ขณะนั้นมีกรุงธนบุรีเป็นราชธานี ในสมัยของพระเจ้ากรุงธนบุรี มีพระนามว่า สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช นายขนมต้มอาศัยอยู่บ้านเกิดอย่างสงบ ไม่มีบันทึกว่าเสียชีวิตเมื่อใด



รูปที่ 2.18 อนุสาวรีย์นายขนมต้มที่อ.บางบาล จ.พระนครศรีอยุธยา

ที่มา: Storage.thaipost, 2022

สำหรับ “มวยไทย” เป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวและกีฬาที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เป็นมรดกวัฒนธรรมที่ต่างประเทศยอมรับไม่แพ้อาหารไทย ประเทศไทยมีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับมวยไทย มีร่องรอยพัฒนาการมาตั้งแต่สมัยสุวรรณภูมิ เริ่มชัดเจนขึ้นในสมัยทวารวดี รุ่งเรืองในสมัยสุโขทัย อยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์ สืบเนื่องจนทุกวันนี้ เป็นศิลปะการต่อสู้ที่มีกลวิธีในการใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกาย 9 อย่าง เรียกว่า นวอาวุธ ได้แก่ มือ เท้า เข่า ศอก อย่างละ 2 ศิระษะอีก 1 ได้ อย่างผสมกลมกลืนกัน วันมวยไทย ตรงกับวันที่ 6 กุมภาพันธ์ของทุกปี โดยถือวันที่สมเด็จพระสรรเพชญ์ที่ 8 (สมเด็จพระเจ้าเสือ) เสด็จขึ้นครองราชย์ ด้วยทรงพระปรีชาสามารถด้านมวยไทยเป็นที่ประจักษ์ และมีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ปรากฏชัดเจน (เอฟ-เลดท์, 2564)

ในช่วงเวลาที่มวยไทยกำลังถูกผลิตสร้างขึ้นร่วมกับอุดมการณ์ความเป็นชาติ สถานการณ์ของเพื่อนบ้านยังคงเต็มไปด้วยความวุ่นวาย มวยไทยจึงสามารถตั้งลำได้ก่อนทั้งยังเป็นความภาคภูมิใจที่ถูกผูกเข้ากับเศรษฐกิจผ่านการท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวต่างชาติคุ้นเคยกับมวยไทยมากขึ้นเรื่อย ๆ ถึงแม้ว่ามวยไทยจะถูกทำลาย เช่นครั้งหนึ่ง โอซามุ โนกูจิ เคยนำมวยไทยไปดัดแปลง

เป็น คิกบ็อกซิ่ง (Kickboxing) และประกาศว่า มวยไทยมีที่มาจากคิกบ็อกซิ่ง ทำให้ ยอดธง เสนานันท์ คุรุมวยในยุคหน้านำนักมวยไทยชกกับคิกบ็อกซิ่งขึ้น ผลการแข่งขันนักมวยไทยเป็นฝ่ายชนะ จอมพล ถนอม กิตติขจร จึงมีคำสั่งเนรเทศไอซามู โนกุจิ ออกนอกประเทศภายใน 24 ชั่วโมง เนื่องจากเป็น บุคคลที่ไม่พึงปรารถนาของประเทศ อย่างไรก็ตาม คิกบ็อกซิ่งยังคงเป็นที่นิยมในสหรัฐอเมริกา ส่วน มวยไทยยังคงเป็นที่รู้จักในวงจำกัด



รูปที่ 2.19 Kickboxing

ที่มา: Cdn.onefc, 2022

มวยไทยเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายกว่า นอกจากการรวบรวมเข้ากับการท่องเที่ยวแล้ว อาจกล่าวได้ว่าเป็นหนึ่งในผลพวงจากการที่ ผุ้คนน้อย วรุฒิ อดีตนักมวยไทยฝีมือดีได้รับทาบทามไป สอนมวยในฝรั่งเศส เขาเคยให้สัมภาษณ์ว่า ฝรั่งเศสที่ทาบทามไปสอนต้องการให้ใช้ชื่ออื่น แต่เขายืนยัน ต้องใช้ชื่อ “มวยไทย” เท่านั้น ต่อมาเมื่อประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี (ภาพันท์ รักษ์ศรีทอง, 2559)

หากกล่าวถึง “มวยไทย” เชื่อว่าคนไทยต่างรู้จักกันเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นศิลปะการต่อสู้ อันเป็นเอกลักษณ์ของชาติมาอย่างยาวนาน ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ชาติไทยปรากฏศิลปะ การต่อสู้ชนิดนี้ทั่วทุกภูมิภาคและมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไป อาทิ มวยท่าเสาของภาคเหนือ มวยไช ยายของภาคใต้มวยโคราชของภาคอีสาน รวมถึงมวยลพบุรีและมวยพระนครของภาคกลาง จนมีคำ กล่าวไว้ว่า “หมัดหนักโคราชฉลาดลพบุรี ท่าดีไชยา ไวกว่าท่าเสา”

มวยไทยนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น และเพื่อองฟูในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 พระองค์ทรงโปรดให้จัดการแข่งขันชกมวยหน้าพระที่นั่ง โดยคัดเลือกนักมวยฝีมือดีจากทั่วทุกภาคมาประชันแข่งขันกัน นักมวยคนใดทำการชกแล้วเป็นที่พอพระราชหฤทัยก็จะทรงพระราชทานบรรดาศักดิ์ให้ และโปรดเกล้าฯ ให้กรมศึกษาธิการในขณะนั้นบรรจุการสอนมวยไทยเป็นวิชาบังคับในโรงเรียนฝึกหัดครูพลศึกษาอีกด้วย ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 7 มีการใช้เชือกพันมือเพื่อชกมวย และเปลี่ยนมาใช้การสวมนวมแทน ต่อมามีการกำหนดกรอบกติกาการชกมวยและจัดตั้งเวทีมวยที่เป็นมาตรฐานสากลแห่งแรก นั่นคือเวทีมวยลุมพินีและเวทีมวยราชดำเนิน

## 2.3 ไทยศึกษา

### 2.3.1 ความเป็นมาของลายไทย

ลายไทยเกิดจากความเลื่อมใสศรัทธาในพุทธศาสนา จึงเป็นเหตุสำคัญให้ช่างหรือศิลปินประดิษฐ์ลายไทยโดยได้แนวคิดมาจากลายเส้นของธรรมชาติ แล้วนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆ เช่น ลายกนก ลายเปลวเพลิง ลายใบเทศ ลายพฤษชาติ เป็นต้น ซึ่งเมื่อศึกษาถึงที่มาของลวดลายเหล่านั้นแล้ว พบว่าบางส่วนมีการพัฒนาจากรูปดอกบัวหลากหลายชนิด อาทิ บัวหลวง บัวสัตตบงกช บัวสัตตบุษย์ และมีการพัฒนาจากลักษณะการเคลื่อนไหวของเปลวไฟที่ทำให้เกิดลายไทยที่สวยงามขึ้น

อีกทั้งการได้รับอิทธิพลความเชื่อเกี่ยวกับศาสนารวมถึงในด้านของไสยศาสตร์ ทำให้ลายไทยเข้าไปมีส่วนร่วมในการรับใช้สถาบันพุทธศาสนา มีการสร้างและประดิษฐ์ลายไทยบนฝาผนังของวัดตามประตู วงกบต่างๆ เรามักจะเห็นได้ทั้งสิ้น

และรับใช้สถาบันพระมหากษัตริย์ โดยนำไปใช้ประดับตกแต่งอาคารสถานที่หรือสถาปัตยกรรม เช่น โบสถ์ วิหาร ปราสาท พระราชวัง เครื่องนุ่งห่ม สิ่งของเครื่องใช้เครื่องประดับทางด้านบ้านเรือนและสิ่งของเครื่องใช้มีหลายรูปแบบและถูกนำไปใช้ในโอกาสต่างๆ โดยเฉพาะลายไทยพื้นฐาน นอกจากนำมาประยุกต์ใช้งานเกิดผลงานทางด้านการออกแบบสร้างสรรค์ในหลายสาขาต่างๆ แล้วยังเป็นการดำรงคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของไทยให้ปรากฏแก่ผู้พบเห็นทั้งชาวไทยด้วยกันและชาวต่างชาติอีกด้วย



รูปที่ 2.20 การประดิษฐ์ลายไทย

ที่มา: Static.thairath, 2022

### 2.3.2 ประเภทของลายไทย

การศึกษาลายไทยตั้งแต่สมัยโบราณ ที่สืบทอดเอกลักษณ์ความอ่อนช้อย วิจิตร และงดงามกันมานั้น ล้วนมีหลักสำคัญใหญ่ๆ ของลวดลายอยู่ 2 รูปแบบ คือ ลายไทย และลายจิตรกรรมไทย

1) ลายไทย มีอยู่มากมายหลายลักษณะตามการออกแบบของช่วงแต่ละยุคสมัย โดยส่วนใหญ่มักมีลายสำคัญประกอบอยู่ด้วยเสมอ คือ ลายที่เรียกว่า กระจง ซึ่งมียุคละลายเลข ๑ เติมจุก ดังนั้น เมื่อเรียกลายไทยจึงหมายถึงรวมถึงลายกระจงด้วย ลักษณะที่คล้ายเลข ๑ ของกระจงอาจอ้วนป้อม ผอมเพรียว หรือเรียวยาวตัดปลาย และรายละเอียดจะมีมากหรือน้อยก็ตาม ขึ้นอยู่กับรสนิยมเฉพาะตัวของผู้อวด และความนิยมของแต่ละยุคสมัย นอกจากตัวกระจงแล้วลวดลายไทยก็ยังมีกรวดในรูปแบบอื่นด้วยเช่นกัน แต่หากพูดถึงคำว่ากระจง คนเรามากจะเห็นภาพเลข ๑ ไทยเสมอๆ

2) ลายจิตรกรรมไทย ภาพเขียนที่มีลักษณะเป็นแบบอย่างของไทยที่แตกต่างจากศิลปะของชนชาติอื่นอย่างชัดเจน อาทิเช่นการใช้ลายไทย หรือการนำเอาเรื่องราวในวรรณคดีไทยบางเรื่องมาสืบสานต่อเป็นลายจิตรกรรมไทย ถึงแม้จะมีอิทธิพลศิลปะของชาติอื่นอยู่บ้าง แต่ก็ดัดแปลง คลี่คลายตัดทอน หรือเพิ่มเติมจนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองได้อย่างสวยงามและลงตัว ทำให้ลายจิตรกรรมไทยค่อยๆ มีการพัฒนาทางด้านรูปแบบและวิธีการมาตลอดจนถึงปัจจุบัน

ซึ่งสามารถพัฒนาต่อไปอีกในอนาคต จิตรกรรมไทยเป็นลักษณะอุดมคติ เป็นภาพ 2 มิติ โดยนำสิ่งใกล้ไว้ตอนล่างของภาพทำให้สายตามองจุดเด่นที่อยู่ใกล้ได้มากกว่า สิ่งไกลไว้ตอนบนของภาพไว้ระดับตามความสูงของรูปภาพ อาจจะได้ตามผนังของวัดวาอารามหลวง หรือวัดที่อาศัยช่างศิลป์เพื่อวาดลวดลายต่างๆ บนฝาผนัง รวมไปถึงหน้าต่าง ใช้สีแบบเอกรงค์ คือ ใช้หลายสีแต่มีสีที่โดดเด่นเพียงสีเดียวเท่านั้น หรือจะมีการลุลายทองคำลงไป เพื่อเน้นให้เห็นถึงตัวละครภายในภาพ ให้เกิดความเด่นชัดเพิ่มขึ้นออกมาจากพื้นหลังจริงๆ อีกด้วย

### 2.3.3 ลวดลายหลักสำคัญของลายไทย

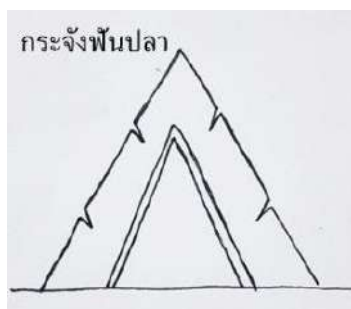
1) ลายกระหนก เป็นลายพื้นฐานหนึ่งที่สำคัญของลายไทย มีพื้นฐานจากสามเหลี่ยมชายธง อาจมีตัวเดียว หรือหลายตัวก็ได้ ลายพื้นฐานลายนี้มักมีฐานมุมแหลมหันไปทางเดียวกัน มีเส้นที่โค้งและอ่อนช้อย ซึ่งตรงหัวของตัวกระหนกจะเหมือนกับเลข ๑ ไทย โดยมีขนาดและสัดส่วนที่แตกต่างกันไป ตามแต่ผู้ออกแบบว่าต้องการขนาดหรือความเล็กใหญ่เท่าใด ลายกระหนกที่สำคัญ ได้แก่ กระหนกสามตัว กระหนกสามตัวเปลว เป็นต้น



รูปที่ 2.21 กระหนกสามตัว

ที่มา: Lib.ru, 2023

2) ลายกระจิง เป็นลายพื้นฐานอีกประเภทหนึ่งที่สำคัญของลายไทย รูปทรงคล้ายสามเหลี่ยมหน้าจั่วที่ทั้งสามด้านมีขนาดเท่ากัน หากพับตรงแกนสมมาตรก็จะได้สามเหลี่ยมที่แบ่งได้เท่าๆ กัน ต้นแบบลายกระจิงนี้มาจากธรรมชาติคือใบไม้ หรือใบบัวบางชนิดที่สามารถนำมาประยุกต์กลายเป็นลายใหม่ๆ ได้ ยกตัวอย่างลวดลายกระจิง เช่น กระจิงตาอ้อย ต้นอ้อย กระจิงฟันปลา เป็นต้น



รูปที่ 2.22 ลายกระจิงฟันปลา

ที่มา: Lib.ru, 2023



รูปที่ 2.23 ลายกระจิงใบเทศ

ที่มา: Lib.ru, 2023



รูปที่ 2.24 ลายกระจิงปฏิญาณ

ที่มา: Lib.ru, 2023

3) ลายทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ ลวดลาย “ลายช่อ” ที่มีรูปทรงพุ่ม ได้รับแรงบันดาลใจมาจากข้าวปั้นตีแต่งเป็นรูปคล้ายดอกบัวตูมที่ใช้บวงสรวงบูชา นิยมนำไปใช้งานทางด้านที่เกี่ยวกับศาสนา ได้แรงบันดาลใจมาจากรูปทรงธรรมชาติ เช่น พืช สัตว์ ผลหมากรากไม้ ดอกไม้ เปลวไฟ หางไหล มาประดิษฐ์คิดค้นดัดแปลงให้ลวดลายต่างๆ จัดวางจังหวะให้เป็นระเบียบกลมกลืน โดยลื้อมาจากฟอร์มของธรรมชาติก่อนแล้วจึงค่อยกลืนไปเป็นรูปทรงจำเพาะ รูปทรงที่ถือเป็นแบบหลักในการขึ้น

ลวดลายคือรูปดอกบัวเนื่องจากเส้นรอบนอกรูปทรงของดอกบัว เป็นเส้นลักษณะของเส้นกระหนก จัดเป็นเส้นโค้งอ่อนได้ความสวยงาม มักจะใช้แต่งยอดหลังคาเรือนยอด โดยปักอยู่ส่วนบนสุดของ ยอดบุษบก ยอดมณฑป ยอดปราสาท ยอดมงกุฏ



รูปที่ 2.25 ลายทรงพุ่มข้าวบิณฑ์  
ที่มา: Lib.ru, 2023

4) ลายประจายาม ลวดลายที่มีโครงสร้างเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสตะแคง มีลักษณะคล้าย ดอกไม้มีทั้งหมด 4 กลีบ โดยดัดแปลงมาจากดอกไม้ชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “ดอกสี่ทิศ” มีการใช้ประดับ ตกแต่งมาตั้งแต่สมัยทราวดี การนำมาใช้วาดเส้นเป็นทั้งจัดเรียงต่อเนื่องกัน หรือเป็นลายดอกลอย ก็ได้ หรือวาดเส้นลายประจายาม ในลักษณะดอกเด่นในกลุ่มลายประกอบ



รูปที่ 2.26 ลายประจายาม  
ที่มา: Lib.ru, 2023

5) ลายกาบ เป็นลายที่กำเนิดลาย “ช่อลาย” โครงสร้างของลายนี้มาจากพืชพันธุ์ในส่วนที่เป็นกาบหุ้มตรงโคนหรือข้อ เช่น กาบของต้นไผ่ กาบต้นกล้วย ใช้ตกแต่งหรือห่อหุ้มตกแต่งตามโคนเสา หรือ มุมเหลี่ยมต่าง ๆ ในงานทางสถาปัตยกรรม มีลักษณะคล้ายกับอ้อย ไผ่ ในการนำมาใช้จะเป็น ตัวแตกช่อลายออกไป



รูปที่ 2.27 ลายกาบ

ที่มา: Lib.ru, 2023

6) ลายนกคาบและนาคขบ มีลักษณะเป็นหน้าของนกหน้าาคที่เอาปากคาบลายตัวอื่นเอาไว้หรือมีลายช่ออื่นๆ ออกทางปาก ตำแหน่งของลายนกคาบจะอยู่ตรงข้อต่อที่จะเชื่อมก้านกันและกัน หากสังเกตลายกระหนกจะไม่มีจุดสิ้นสุด มักจะเชื่อมต่อกันดังนั้นในลายนกคาบและนาคขบนั้นจะเป็นตัวเชื่อมโยงลายเข้าด้วยกันอย่างดี ไม่ทำให้เกิดปลายเปิดโดยไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด



ลายนกคาบและนาคขบ

รูปที่ 2.28 ลายนกคาบและนาคขบ

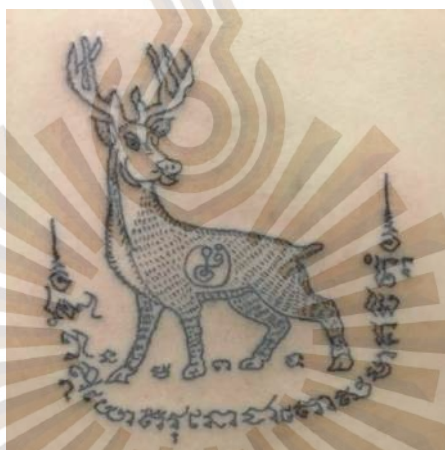
ที่มา: Lib.ru, 2023



### 2.3.4 การสักยันต์ กับความเชื่อของคนไทย

ในปัจจุบันการสักลายของไทยมีผลต่อความเชื่อของผู้คนสูงขึ้น ทั้งในเรื่องทางศาสนา เรื่องทางไสยศาสตร์ หรือแม้กระทั่งการสักเพื่อความสวยงามตามร่างกาย ไม่ว่าจะแขน ขา หน้าอก หรือแผ่นหลังก็ตาม และลวดลายที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในบรรดาผู้ที่นิยมการสัก คือ ลวดลายสักที่ให้ผลทางไสยศาสตร์ ซึ่งแบ่งเป็น ๒ ชนิด คือ เพื่อผลทางเมตตามหานิยม และเพื่อผลทางอยู่ยงคงกระพันชาตรีให้แคล้วคลาดจากของมีคม อุบัติเหตุ หรืออันตรายทั้งปวงถ้าเป็นการสักเพื่อผล

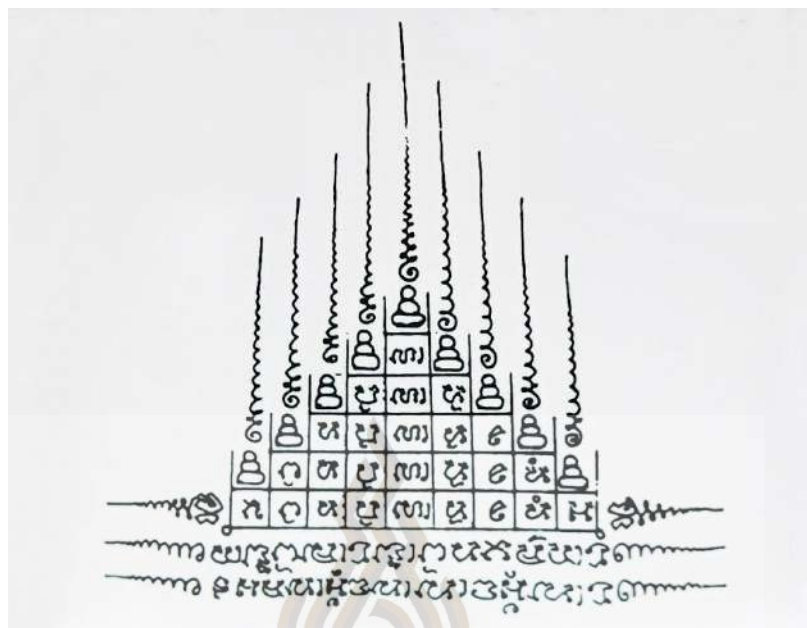
ทางเมตตามหานิยมมักจะสักเป็นรูปจิ้งจกหรือสาริกาเพื่อเป็นตัวแทนของความมีเสน่ห์เป็นที่รักใคร่ของคนทั่วไป โดยเฉพาะให้ผลดีทางการเจรจาค้าขายทำให้เจริญรุ่งเรืองทำมาค้าขึ้น



รูปที่ 2.29 สักคักวางเหลียวหลัง

ที่มา: Media.komchadluek., 2022

ส่วนลายสักเพื่อผลทางอยู่ยงคงกระพันชาตรี จะนิยมสักลวดลายซึ่งเป็นตัวแทนความดุร้าย ความปราดเปรียว ความสง่างาม ความกล้าหาญ ได้แก่ลายเสือแผ่น หนุมานคลุกฝุ่น หงส์ และลายสิงห์ เป็นต้น หรือเป็นลายที่เปรียบเสมือนเกราะป้องกันภัยอันตราย เช่น แก้วยอด ยันต์เกราะเพชร หรือลายยันต์ชนิดต่าง ๆ และสิ่งที่สำคัญที่สุดที่เป็นแก่นแท้ของการสักเพื่อผลทางไสยศาสตร์ และถือกันว่าเป็นหัวใจของการสักคือ หัวใจของคาถาที่กำกับลวดลายสักแต่ละลายอยู่เพราะสิ่งนี้คือเคล็ดลับวิชาคาถาอาคมที่เป็นวิชาชั้นสูงของแต่ละอาจารย์สักที่จะไม่เปิดเผยให้แก่ผู้ใดเป็นอันขาด นอกจากลูกศิษย์ที่ได้รับการไว้วางใจให้เป็นผู้รับถ่ายทอดวิชาสักของอาจารย์สืบต่อไป บางสำนักก็ไม่สามารถนำรอยสักจากที่อื่น หรือสำนักอื่นมาใช้ได้ เพราะจะเป็นที่ที่มีเพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น หากอยากมาสักจะต้องเดินทางไปยังสถานที่นั้นๆ โดยตรง นอกจากนั้นยังมีผู้นิยมสักเพื่อความสวยงาม ซึ่งการสักเพื่อความสวยงามจะไม่เกี่ยวข้องกับกับการเพื่อผลทางไสยศาสตร์แต่อย่างใดอีกด้วย



รูปที่ 2.30 ยันต์เก้ายอด

ที่มา: Lytimg, 2022

ดังนั้นจึงเป็นการสักเฉพาะรูปสวยเฉยๆ ไม่มีการลงหัวใจของอักขระเลขยันต์ต่าง ๆ หรือลงอักขระกำกับรูปภาพ ลวดลายสักจึงมักขึ้นอยู่กับความต้องการหรือรสนิยมของผู้สัก เช่น รูปผู้หญิงเปลือย ผีเสื้อ ดอกไม้ หัวใจ ฯลฯ โดยรูปภาพเหล่านี้จะบอกนิสัยใจคอของผู้สักหรือบอกอดีตที่เป็นความประทับใจหรือความทรงจำของผู้สักที่ต้องการประทับตราไว้กับตัวเขาตลอดไป เช่น ชื่อคน ชื่อประเทศ วันเดือนที่สำคัญ หรือรูปภาพคนสำคัญ เป็นต้น

ลายสักดังกล่าวจะต้องถูกสักอยู่ในตำแหน่งที่ถูกที่ควร ไม่เช่นนั้นความขลังจะไม่เกิด โดยมากผู้มาสักประสงค์จะให้ลายสักอยู่ภายในร่มผ้ามากที่สุด ตำแหน่งที่นิยมสักเรียงตามลำดับดังนี้คือ หลัง หน้าอก คอ ศีรษะ ไหล่ แขน ชายโครง หน้า มือ และหัวเข่าแหวดวงคนสักลาย เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการสักคือเพื่อผลทางไสยศาสตร์ จึงต้องสักโดยครูอาจารย์ที่มีวิชาอาคมศักดิ์สิทธิ์ โดยเฉพาะเท่านั้น หมราวาสหรือบุคคลธรรมดาที่ไม่มีวิชาความรู้ทางด้านนี้จะไม่ได้รับการยอมรับ ครูและอาจารย์และช่างสักส่วนใหญ่จึงเป็นพระภิกษุ หรือเกจิอาจารย์ชื่อดังที่ได้รับการยอมรับนับถือจากบุคคลทั่วไป และความศักดิ์สิทธิ์ของการสักก็มักจะได้รับการทดสอบจนเห็นผลเป็นที่รำลือมาแล้ว (สมศักดิ์ ตันรัตนกร, ม.ป.ป)

ข้อห้ามสำหรับคนสักยันต์ตามความเชื่อ ประกอบด้วย

- 1) ห้ามผิดลูกเมียเขา
- 2) ห้ามด่าบุพการี
- 3) ห้ามกิน น้ำเต้า มะเฟือง
- 4) ห้ามลอดไม้ค้ำกล้วย ตะพานหัวเดียว
- 5) ให้ถือศีล 5 อย่างเคร่งครัด ทำแต่กรรมดี

อุปเท่ห์ของผู้ที่สักยันต์จะต้องยึดถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดด้วยบุญญาธิการของบูรพาจารย์ คณาจารย์ที่ถ่ายทอดสู่ตัวของคนสักยันต์ ไม่ให้เสื่อมคลายความขลัง ต้องถือปฏิบัติในความดี ข้อห้ามต่างๆ ที่มีมาในสมัยโบราณอย่างที่เรียกว่า คนดี สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ผีคุ้ม ปกป้องกันภัย เป็นข้อเตือนสติให้ตระหนักถึงผลกรรมดี กรรมชั่ว

### 2.3.5 ศิลปะร่วมสมัย

ศิลปะสมัยใหม่ไทย พยายามล่อยห่างจากความเป็นพื้นเพเดิมของตน แล้วหาจุดร่วมของแนวทางที่สนับสนุนความเป็นชาติ ทำลายความเป็นพื้นถิ่นเพื่อหาเอกลักษณ์ร่วมกันระหว่างยุคสมัยใหม่และสมัยเก่าที่ผ่านมา เป็นกึ่งกลางที่สามารถรวบรวมทั้งสองยุคเข้าด้วยกัน ทำให้คงอยู่ในเอกลักษณ์เดิม แต่เพิ่มความเป็นยุคสมัยใหม่เข้ามา

หากแต่ศิลปะร่วมสมัยกลับไม่ได้สนใจจุดร่วมดังกล่าวเท่าที่ควร แต่เป็นการแตกตัวของศิลปินหัวก้าวหน้าที่มีบุคลิกภาพมากกว่าให้ความสำคัญของจุดร่วมหรือจุดศูนย์กลางทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และด้วยการสื่อสารที่ทันสมัยทำให้การรับรู้ในระดับสากลเป็นไปอย่างสะดวก ศิลปินรุ่นใหม่ ๆ จึงเรียนรู้แนวทางร่วมสมัยของโลกแล้วนำมาพัฒนาผลงานตนเอง เกิดแนวทางใหม่ๆ ขึ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง รวมไปถึงสาธารณชนประโยชน์ที่สามารถนำความคิดของสื่อที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ สร้างแรงดึงดูดให้กับผู้ที่มาเยือนได้เป็นอย่างดี

ซึ่งจุดมุ่งหมายของการสร้างศิลปะร่วมสมัย สามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่

- 1) ภาษาแห่งความงาม มุ่งสร้างผลงานให้เกิดความงดงามออกมา ทำให้ผู้คนประจักษ์ถึงความสวยงามในศิลปะไทยที่มีมาตั้งแต่อดีตกาล โดยยึดแก่นแท้ของศิลปะคือ ความงดงาม และมาตรฐานของความงาม ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเช่นกัน

2) ภาษาแห่งอารมณ์ นอกจากนั้นแล้วศิลปะร่วมสมัยยังเป็นเหมือนกันสาคอารมณ์ ระบาย อารมณ์ศิลปะลงไปในงาน เป็นการปลดปล่อยจิตวิญญาณของผลงานลงไป เมื่อผู้คนที่ผ่านมาเห็น หรือพบเจอจะสามารถสัมผัสได้ผ่านลายเส้น และสีสันทองงาน ปลดปล่อยความรู้สึกออกมาให้ กลายเป็นพลังของอารมณ์

3) ภาษาแห่งความคิด ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือที่มีการสื่อความหมาย เกี่ยวกับวิถีชีวิต สังคม และโลก เพื่อตอบสนองความต้องการหรือการเปลี่ยนแปลงของโลก อีกทั้งการยกระดับจิตใจและ สังคมให้สูงขึ้น มีการมใช้ภาษา หรืออักษรเข้ามาผสมผสานทำให้รูปเกิดความหมายที่ลึกซึ้ง เมื่อได้ พบเห็น (Wilson, 2018)



รูปที่ 2.31 ศิลปะร่วมสมัย ผสมผสานลายไทยกับสัตว์

ที่มา: กชวัช บุรณกัญญา, 2565

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยเรื่อง ไร่ไหว้ครุมวยไทย: ความหมาย ความเหมือน และความต่าง โดย กลกานต์ โพธิปัญญา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการบริหารศิลปะและ วัฒนธรรมคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

มีการอธิบายถึงท่าทางการเคลื่อนไหวของมวยไทย ที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานแอนิเมชัน 2 มิติ อีกทั้งยังมีความหมายแฝงมากับท่าทางต่างๆ ที่สร้างความรู้และความเข้าใจในการรำ หรือการไหว้ครูมวยก่อนที่จะขึ้นประลองบนเวที โดยการรำรำในแต่ละครั้งจะมีการบรรเลงปี่พาทย์ไปด้วย เพื่อสร้างทำนองให้ตรงกับท่าทางที่ได้กำหนดเอาไว้ อ่อนช้อย แต่หนักแน่น ทำให้การรำมวยนั้นมีเอกลักษณ์และมีความน่าสนใจสำหรับผู้คนที่พบเห็น ไม่ว่าจะการรำมวยนั้นจะเกิดขึ้นที่ใดก็ตาม อีกทั้งการแสดงออกถึงการละเล่นมวยไทยยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นศิลปะในการป้องกันตัวได้อีกด้วย

จากงานวิจัยดังกล่าวทางผู้วิจัยได้นำเอาท่าทางการนำของแม่ไม้มวยไทยภายในงานวิจัยมาใช้ในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อความน่าสนใจของงานและต้องการสื่อถึงความอ่อนช้อย งดงาม แต่ยังคงความสง่างามเอาไว้ก่อนที่จะเริ่มมีการต่อสู้บนเวที โดยทางผู้วิจัยได้เลือกตัวอย่างของท่าทางการรำมวยไทยมาบางส่วนประกอบกับเสียงดนตรีวงปี่พาทย์ที่ใช้ ให้การรำมวยไทยมีความเข้มแข็งและมีเสน่ห์มากยิ่งขึ้น

และ โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ จากศิลปะรูปแบบไทยประเพณีสู่ศิลปะรูปแบบไทยร่วมสมัย โดย วริทรนันต์ ฉัตรชุตติภิญโญ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

มีการอธิบายเกี่ยวกับศิลปะไทยประเพณีของไทยที่จะต้องใช้ความสามารถ ทางเชิงช่าง ทั้งงานเขียน สลักกลึงรัก ปูนปั้น ซึ่งล้วนเป็นเอกลักษณ์สำคัญของศิลปะไทยประเพณีที่มีมาตั้งแต่ช้านาน แม้ว่าถูกจำกัดด้วยพื้นที่ที่สามารถชมความงดงามได้เพียงแค่นในศาสนสถาน และงานพิธีสำคัญ การนำงานศิลปะตั้งแต่อดีตกาลที่มีอยู่มาต่อยอดและถ่ายทอดผ่านผลงานในแบบศิลปะร่วมสมัย จะสามารถอนุรักษ์ความเป็นไทยที่มีมาตั้งแต่ช้านานได้ ทำให้ชนรุ่นหลังได้เห็นถึงความสวยงาม ความหลากหลายทางด้านศิลปะสมัยโบราณ อีกทั้งยังช่วยให้ศิลปะไทยนั้นทรงคุณค่า และตระหนักถึงการมีอยู่ของลวดลายไทยอีกด้วย

จากงานวิจัยดังกล่าวมีการนำเอาลายกระหนกไทยและความเป็นไทย อาทิเช่น สถาปัตยกรรมที่มีส่วนประกอบของรูปแบบลายไทยนำมาประยุกต์ใช้กับแอนิเมชัน อีกทั้งยังหยิบยกเอาสถาปัตยกรรมของไทยในปัจจุบันมาเป็นส่วนหนึ่งประกอบกับการต่อสู้ของมวยไทยอีกด้วย

ซึ่งจากงานวิจัยทั้งสองเรื่องข้างต้นทำให้ได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ไว้ซึ่งลายไทย สถาปัตยกรรมของไทย และวรรณคดีไทยบางส่วน ที่จะสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับมวย ทำให้ออกมาในรูปแบบของลายไทยร่วมสมัย มีการแฝงความรู้ด้านมวย และมวยไทยตลอดจนมีการนำเสนอท่าทางการชกต่างๆ โดยศึกษาจากงานวิจัยข้างต้น ทำให้ออกมาเป็นผลงานที่นำเสนอถึงการอนุรักษ์ศิลปะไทย และศิลปะมวยไทย เพื่อให้ผู้ที่สนใจรวมไปถึงชนรุ่นหลัง ได้ตระหนักถึงการมีอยู่ของมวยไทย

## 2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 กรณีศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ‘ครุฑ มหายุทธ หิมพานต์’

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง ครุฑ มหายุทธ หิมพานต์ โดย บริษัท อาร์เอสยู แอนิเมชัน จำกัด ทางสื่อภาพยนตร์แนวแอคชั่น ผจญภัย แฟนตาซี พบว่ามีการใช้การเล่าเรื่องแบบ มีบทพูดในการโต้ตอบและการดำเนินบท โดยกำหนดให้มีการพูดของตัวละครหลักอย่าง “พญาวัชรครุฑ” ที่เป็นตัวเอกของเรื่อง และภาพยนตร์แอนิเมชันนี้เป็นภาษาไทย ซึ่งมีการแปลภาษาเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษด้านล่าง จึงสามารถสื่อสารให้ผู้คนจำนวนมากเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมากขึ้น ในเรื่องของความเชื่อในอดีตกาลที่มีการเกี่ยวโยงมาเป็นเนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ ตัวละครหลักที่เน้นสีสดเพื่อให้เกิดความโดดเด่น และฉากที่ใช้สีที่เขาลงมา พร้อมกับการใส่ลวดลาย พื้นผิวให้กับตัวละคร ทำให้ตัวละครเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น

เน้นการใช้เทคนิคพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นการใช้ความนุ่มนวลผสมกับลายไทย หรือเทคนิคเกี่ยวกับน้ำ การสร้างลวดลายบนตัวละคร และรวมถึงรายละเอียดภายในฉากที่สำคัญต่างๆ ส่งผลให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตามตลอดระยะเวลาการนำเสนอของผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาเทคนิคการใช้ลายไทยในภาพยนตร์มาประยุกต์กับแอนิเมชัน 2 มิติ ที่จะนำเอาลายไทยและศิลปะไทยออกมานำเสนอ ให้เกิดความน่าสนใจ พร้อมกับการใช้สีบางส่วนเพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ของลายไทย อีกทั้งยังมีการพากย์เสียงและการใส่เทคนิคพิเศษของเสียงลงไปด้วย



รูปที่ 2.32 พญา วัชระครุฑ จากแอนิเมชันครุฑ มหายุทธ์ หิมพานต์

ที่มา: S.isanook, 2023



รูปที่ 2.33 พญาอนันตนาคราช เป็นราชาแห่งนาคทั้งหมด อาศัยอยู่ที่เกษียรสมุทร จากแอนิเมชัน ครุฑ มหายุทธ์ หิมพานต์

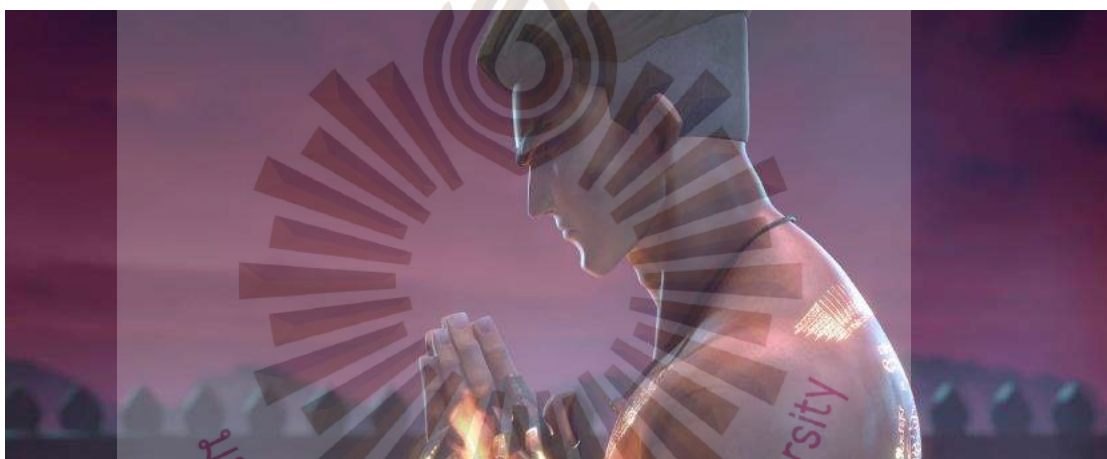
ที่มา: Cdn.majorcineplex, 2023

### 2.5.2 กรณีศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ‘๕ ศาสตรา’

จากศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง ๕ ศาสตรา โดย เอ็กซ์ฟอร์แมท พิล์มส์ อีกลู สตูดิโอ ทางสื่อภาพยนตร์แนวแอคชั่น ผจญภัย แฟนตาซี พบว่ามีการใช้การดำเนินเรื่องเป็นแบบมีบทพูด และมีการนำเรื่องโดยตัวละครต่างๆ ภายในเรื่อง อาทิ เช่น อ็อค, อสูรสีชาติ, เทหะยักษา, พรานทมิฬ และอื่นๆ เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๕ ศาสตรา มีการใช้บทพูดเป็นภาษาไทย และอังกฤษ รวมไปถึงภาษาจีน จึงสามารถสื่อสารให้ผู้คนจำนวนมากเข้าใจในเนื้อเรื่องและเนื้อหาของแอนิเมชัน

ภายในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน ๕ ศาสตรา เป็นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับมวยไทยเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้เห็นถึงท่าทางต่างๆ ที่ต้องการนำเสนอ และรวมไปถึงการเติบโตของตัวละครอย่าง อ้อด โดยการใช้ศิลปะมวยไทยเป็นเครื่องนำทาง ทั้งด้านอารมณ์ และจิตใจ อีกทั้งการนำเสนอผ่านการใช้อาวุธพิเศษในเรื่องที่เมื่อเรามีทั้ง 9 สิ่ง เพื่อครอบงำรามเทพนคร

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาท่าทางของมวยไทยบางส่วนมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ ที่จะนำเสนอศิลปะแม่ไม้มวยไทย รวมไปถึงกีฬามวยไทย เพื่อให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ทั้งท่าทางการใช้หมัด เท้า เข่า และศอก ในการละเล่น ทำให้เห็นถึงเอกลักษณ์ที่ทางผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับเนื้อเรื่อง และการนำเสนอเกี่ยวกับมวยไทย



รูปที่ 2.34 อ้อดประสานสิ่งที่มีในตัว 9 อย่างเข้าด้วยกัน จากแอนิเมชัน ๕ ศาสตรา

ที่มา: I.ytimg, 2023



รูปที่ 2.35 การฝึกซ้อมมวยไทยของอ้อด จากแอนิเมชัน ๕ ศาสตรา

ที่มา: Images.workpointnews, 2023



### 2.5.3 กรณีศึกษาตัวอย่างแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ‘To Be Hero X’

จากศึกษาผลงานตัวอย่างแอนิเมชัน 3 มิติ และ 2 มิติ เรื่อง ‘To Be Hero X’ โดย PB Animation & B-Cool Studio (for Bilibili) ทางสื่อภาพยนตร์แนวแอคชั่น แฟนตาซี เป็นการนำเสนอแอนิเมชันแบบผสมผสาน รวมถึงการใช้โมชันกราฟิกในการใส่ลวดลายก่อนจะสลับไปเป็นแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นการดำเนินเรื่องแบบมีบทพูด และมีการนำเรื่องโดยตัวละครต่างๆ ซึ่งมีการใช้บทพูดเป็นภาษาจีน และมีการแปลเป็นซับอังกฤษแบบประกอบกัน ด้วยการเล่นมุมกล้องที่น่าสนใจ และการใช้โมชันกราฟิกเข้ามาผสมผสานกับการทำแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ไม่ได้พบบ่อยนัก จึงเป็นที่สนใจสำหรับผู้วิจัย และสามารถสื่อสารให้ผู้คนจำนวนมากเข้าใจในเนื้อเรื่อง ได้รับอารมณ์ในการชมที่น่าตื่นเต้น รวมทั้งเข้าใจเนื้อหาของแอนิเมชัน

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเอาวิธีการเล่าเรื่องบางฉาก รวมไปถึงการใช้มุมกล้องในการสื่ออารมณ์ของการต่อสู้ หลบหลีกของตัวละครเอกมาประยุกต์ใช้กับการทำแอนิเมชัน ซึ่งจะทำให้ผลงานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เมื่อมีท่วงท่าที่น่าสนใจเข้ามาประกอบกับการใช้มวยไทย



รูปที่ 2.36 To Be Hero X

ที่มา: Paper Plane, LAN Studio, PB Animation & B-Cool Studio (for Bilibili), 2022



รูปที่ 2.37 To Be Hero X

ที่มา: Paper Plane, LAN Studio, PB Animation & B-Cool Studio (for Bilibili), 2022

ผลจากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ของตัวอย่างภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 3 เรื่อง คือ “ครุฑ มหายุทธ หิม-พานต์” “๕ ศาสตร์” “To Be Hero X” ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำเอาเทคนิคการทำแอนิเมชันมาใช้ได้หลากหลาย ทั้งการนำเอารายละเอียดของไทย มาเป็นแนวคิดการสร้างสรรค์ตัวละครต่างๆ ลงไปในตัวละคร และฉาก ที่อยู่ภายในภาพยนตร์ “ครุฑ มหายุทธ หิม-พานต์” การแสดงอารมณ์สีหน้าที่ทำให้เห็นอัตลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวได้อย่างชัดเจน อีกทั้งการใช้เทคนิคการจัดแสงสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ในแต่ละส่วนต่างๆ ของเนื้อเรื่อง สร้างความประทับใจและความน่าสนใจให้เฝ้าติดตามในแต่ละฉากอย่างไม่คลาดสายตา ซึ่งในส่วนของการทำงานแอนิเมชัน 2 มิติของผู้วิจัยนั้นสามารถนำเอาการใช้แสงที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของตัวละคร รวมไปถึงการใช้ลวดลายไทยไปประยุกต์ใช้ รวมถึงการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการใส่เอฟเฟกต์ระหว่างการชกภายในฉาก ทำให้เห็นเป็นลายเส้นของตัวละครไทย จากการต่อของหมัดที่ไปกระทบกับตัวละคร หรือการต่อแหวกผ่านอากาศทำให้เกิดเป็นลายไทย

ในส่วนของกรณีศึกษาในภาพยนตร์เรื่อง “๕ ศาสตร์” ที่นำเสนอท่าทางของมวยไทยมานำเสนอ ทำให้เห็นถึงความแข็งแกร่ง และความอ่อนช้อย รวมไปถึงได้รู้จักท่าทางต่างๆ อีกทั้งการฝึกซ้อมที่ภายในภาพยนตร์นั้นต้องการสื่อให้เห็นว่า การจะเรียนรู้วิชามวยไทย ไม่ได้ทำได้เพียงแค่ข้ามคืน มีความพยายามที่จะเรียนรู้ อุตสาหะ อดทน และมีการพัฒนาของตนเองละคร ผนวกกับการสักยันต์ที่มีการนำเสนอผ่านตัวละครของพระ โดยการสร้างรอยสักบนแผ่นหลังที่เป็นยันต์พุทธคุณ ทำให้ร่างกายแข็งแรง ในจุดนี้ผู้วิจัยจึงได้แรงบันดาลใจอีกหนึ่งอย่างที่จะสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับกีฬามวย พร้อมกับนำเสนอท่าทางที่ใช้ในการต่อสู้ ที่ควบคู่ไปกับการนำเสนอลวดลาย

ไทยที่นำออกมาใช้ประกอบลูกเล่นการเตะ การต่อย การจู่โจมของตัวละครที่อยู่บนเวทีมวย และการใช้รอยสักบนแผ่นหลังของเก่งและกล้า เพื่อเป็นสัญลักษณ์ควบคู่กับการฉายไทย

และในส่วนสุดท้ายของกรณีศึกษาในตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง “To Be Hero X” ที่จะมีการใช้ มุมกล้องและการตอบโต้ของตัวละครหลักภายในฉาก ที่สามารถนำมุมกล้องต่างๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ ได้กับฉากต่อสู้ที่ต้องการนำเสนอท่าทางของมวยไทยรวมอยู่ด้วย หากมีการเพิ่มเติมมุมกล้องที่น่าสนใจ รวมทั้งมีลูกเล่นการทำโมชันกราฟิกที่เพิ่มมุมกล้องที่แปลกใหม่ ทางผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญ และลูกเล่นการนำเสนอที่แตกต่างจากอนิเมชัน 2 มิติทั่วไป ที่ควบคู่ไปกับการนำเสนอ ลวดลายไทย ในฉากที่มีการขยับมุมกล้องทำให้เห็นร่างกายของทั้งเก่งและกล้าในระหว่างที่ใช้ ท่วงท่าของมวยไทยในการต่อสู้ รวมไปถึงท่าไม้ตายของเก่งที่ใช้กับกล้าก่อนจะจบเกมส์การ แข่งขัน



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมมวยไทย ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย”  
มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

- 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)
  - 3.2.1 การคิดชื่อเรื่อง และการออกแบบตัวอักษรเพื่อใช้ในการทำชื่อเรื่อง
  - 3.2.2 การสร้างแก่นของเรื่อง
  - 3.2.3 เรื่องสั้นบทภาพยนตร์แอนิเมชัน
  - 3.2.4 บทภาพยนตร์แอนิเมชัน
  - 3.2.5 การออกแบบตัวละคร
  - 3.2.6 การออกแบบบทภาพ
  - 3.2.7 การออกแบบท่าทางของตัวละคร
  - 3.2.8 การออกแบบลายไทย เพื่อใช้ในงานแอนิเมชัน
  - 3.2.9 การออกแบบแนวคิดและแนวทางศิลปะ
- 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)
  - 3.3.1 การสร้างตัวละคร 2 มิติ
  - 3.3.2 สร้างพื้นฉากพื้นหลัง
  - 3.3.3 การสร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน
- 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)
  - 3.4.1 การเรียบเรียงภาพ และแอนิเมชัน 2 มิติ
  - 3.4.2 การนำเสียง และเอฟเฟกมาใส่ในแอนิเมชัน
  - 3.4.3 การประมวลผลภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้เป็นแอนิเมชัน 2 มิติ
- 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมมวยไทย ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย” ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง ราไหว์क्रमมวยไทย: ความหมาย ความเหมือน และความต่าง และ โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ จากศิลปะรูปแบบไทยประเพณีสู่ศิลปะรูปแบบไทยร่วมสมัย กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่องครุฑ มหายุทธ หิมพานต์ โดย บริษัท อาร์เอสยู แอนิเมชัน จำกัด, ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ๕ ศาสตร์ โดย เอ็กซ์ฟอร์แมท फिल्मส์ อีกลู สตูดิโอ และ ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ เรื่อง ‘To Be Hero X’ โดย PB Animation & B-Cool Studio (for Bilibili) จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อวางแผนการผลิตต่อไป

### 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

#### 3.2.1 การคิดชื่อเรื่อง และการออกแบบตัวอักษรเพื่อใช้ในการทำชื่อเรื่อง

ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวอักษรในการทำชื่อเรื่องแอนิเมชัน 2 มิติ ให้อยู่ในรูปแบบของลายไทยเป็นส่วนประกอบ มีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้อ่านได้ชัดเจนมากขึ้น และมีการลงสีพร้อมกับใส่ลายไทยเป็นพื้นของตัวอักษร



รูปที่ 3.1 การออกแบบตัวอักษรที่ใช้ในงานแอนิเมชัน

# มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย

THAI BOXING ART OF THAINESS

## รูปที่ 3.2 การลงสีในตัวอักษรที่ใช้ในงานแอนิเมชัน

### 3.2.2 การสร้างแก่นของเรื่อง มวยไทยศิลปะของความเป็นไทย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมมวยไทย ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย” มีแก่นของเรื่องคือ “คุณค่าของศิลปะมวยไทย” โดยเล่าเรื่องผ่านนักมวยหนุ่มสองคนที่กำลังจะขึ้นชกในรอบตัดเชือกคู่สุดท้ายในรอบชิงชนะเลิศ โดยใช้ท่าทางของแม่ไม้มวยไทยผสมผสานกับกีฬามวย

### 3.2.3 เรื่องย่อบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง มวยไทยศิลปะของความเป็นไทย

ในการแข่งขันกีฬามวยไทยนัดชิงชนะเลิศ “เก่ง” และ “กล้า” ที่เป็นนักกีฬามวยไทย ได้เป็น 2 คนสุดท้ายที่จะขึ้นชิงเหรียญทองให้กับสมาคมกีฬามวยไทย และในระหว่างเริ่มการแข่งขันมีการรำไหว้ครูเพื่อแสดงออกถึงความเคารพต่อครูบาอาจารย์ ก่อนที่ทั้งคู่จะเริ่มเข้าต่อสู้กันอย่างสูสีทั้งรับและรุกอย่างมีชั้นเชิง มีการแสดงฝีมือลายมือแม่ไม้มวยไทยที่ได้เรียนรู้จากค่ายมวย พร้อมทั้งลวดลายไทยผ่านการขยับท่วงท่าผ่านฝีมือลายมือของนักมวยหนุ่มทั้งสองคนที่มีการแบ่งรับแบ่งสู้เพื่อหาผู้ชนะในรอบตัดสิน

### 3.2.4 ตัวอย่างบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง มวยไทยศิลปะของความเป็นไทย

ฉาก Intro อุโมงค์วัด/ช่วงเวลากลางวัน

(LS) ภาพหน้าวัดฉายเข้าไปให้เห็นตัววัด

(MS) พื้นหลังลายกระหนก และมีนักมวยนั่งอยู่ตรงกลางกำลังประนมมือ พร้อมกับขึ้นชื่อเรื่อง “มวยไทย คุณค่าของศิลปะไทย” อยู่ตรงกลางหน้าจอ

ฉากที่ 2 เวทีมวยแบบปิด/หน้าเวที/ช่วงเวลากลางวัน

(VLS) ให้เห็นตัวเวทีมวยที่ใช้ในการจัดการแข่งขัน มีเสตนคนดูและมีจอมอนิเตอร์ขนาดใหญ่วางอยู่รอบๆ

(MCU) เป็นจอมอนิเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีรูปของนักกีฬามวย “เก่ง” และ “กล้า” ที่กำลังจะขึ้นดวลกันบนเวทีในแมทช์ชิงชนะเลิศ

(BCU) เท้าของเก่งที่เดินขึ้นมาเหยียบบนเวทีมวย

(MS) ภาพแนะนำตัวเก่ง และฉายา

(BCU) มือของกล้าที่จับสายชิงเวทีมวย

(MS) ภาพแนะนำตัวกล้า และฉายา

(LS) บนเวทีมวยที่มีเก่ง กล้า และกรรมการยืนอยู่ตรงกลางเพื่อรอเข้าสู่พิธีไหว้ครู

(BCU) เก่งและกล้าถอดนวมมือที่ใส่อยู่

(MLS) นักมวยที่นั่งคุกเข่าทั้งสองข้าง หน้าหน้าเข้าหากันอยู่กึ่งกลางเวที ประนมมือขึ้นเพื่อเตรียมไหว้ครู

(MCU) เก่งและกล้ายกแขนทั้งสองข้าง และมือที่ประนมขึ้น นิ้วชี้แตะที่ไรผม นิ้วโป้งแตะที่หว่างคิ้วพร้อมยกตัวค้อมไหว้ขึ้นและลง

(MLS) ทั้งสองคนลงไปคุกเข่ากับเวที ยกมือขึ้นวนแขนรอบๆ เป็นวงกลมพร้อมทั้งยกขาขึ้นมาตั้งเข้าสลับกับยืดขาออกไป

(CU) ฉายให้เห็นมือที่ประนมที่อก ขยับซ้ายและขวา

(MS) เห็นพื้นเวทีและกล้ากับเก่งที่ก้มลงไปหมอบกราบกลางเวที เห็นรอยสักบนกลางแผ่นหลังที่ไม่เหมือนกัน

(BCU) เห็นครึ่งใบหน้าของทั้งสองฝ่ายที่ยกมือขึ้นประนมกับปลายจมูกอีกครึ่ง

(MLS) นักมวยเดินเข้ามามุมทั้งสองฝั่งอย่างช้าๆ

(OS) เห็นใบหน้าของเก่งและแผ่นหลังของกล้าที่เดินไปคนละมุม

(CU) กล้าและเก่งถอดห่วงออกจากศირษะที่มุมของเวที

(MLS) ภาพเวทีที่ปรากฏร่างของนักมวยทั้งสองอยู่ตรงกลาง พร้อมทั้งจะขึ้นชกในยกสุดท้ายก่อนจะตัดสิน

(MS) ภาพด้านหลังเปลี่ยนเป็นวิวของวัด และหมัดที่สวมอยู่กลายเป็นเชือกที่คาดบนมือ

(CU) เปิดฉากกล้าพุ่งเข้าไปตีเข้าใส่เก่งทันที แต่เก่งตั้งแขนกันตัวได้

(MCU) เห็นลำตัวของเก่งและกล้าที่รุกและรับใส่กัน

(CU) เก่งสวนหมัดชกเข้าที่หน้าของกล้า แต่กล้ายกมือขึ้นมารับทัน

- (MS) กล้าส่งศอกไปหาที่อกของเก่ง ขณะที่เก่งใช้หมัดด้านกับหมัดของกล้า
- (ECU) เข้าของเก่งกระแทกเข้าที่ท้องของกล้า
- (CU) ข้อศอกทุ้มลงใส่เพื่อป้องกันตัวเองกลับ
- (MLS) เก่งถอยหลังออกมาตั้งรับกล้าที่ถอยออกไปเพื่อเข้ามาโจมตี
- (MS) กล้าส่งหมัดขวาออกมาใส่แต่เก่งหลบได้ทัน
- (CU) เก่งพุ่งเข้าไปเสยคางจากด้านหลัง
- (MS) กล้าถูกหมัดเสยคางลอยขึ้นจากพื้น
- (MLS) แล้วเก่งก็ถอยกลับออกมาตั้งอีกครั้งหลักเพื่อรอจังหวะ
- (CU) เก่งพุ่งเข้าไปสวนหมัดเข้าที่หน้าของกล้าเต็มแรงอีกครั้ง จนหน้าของกล้าหน้าหันไป

อีกทาง

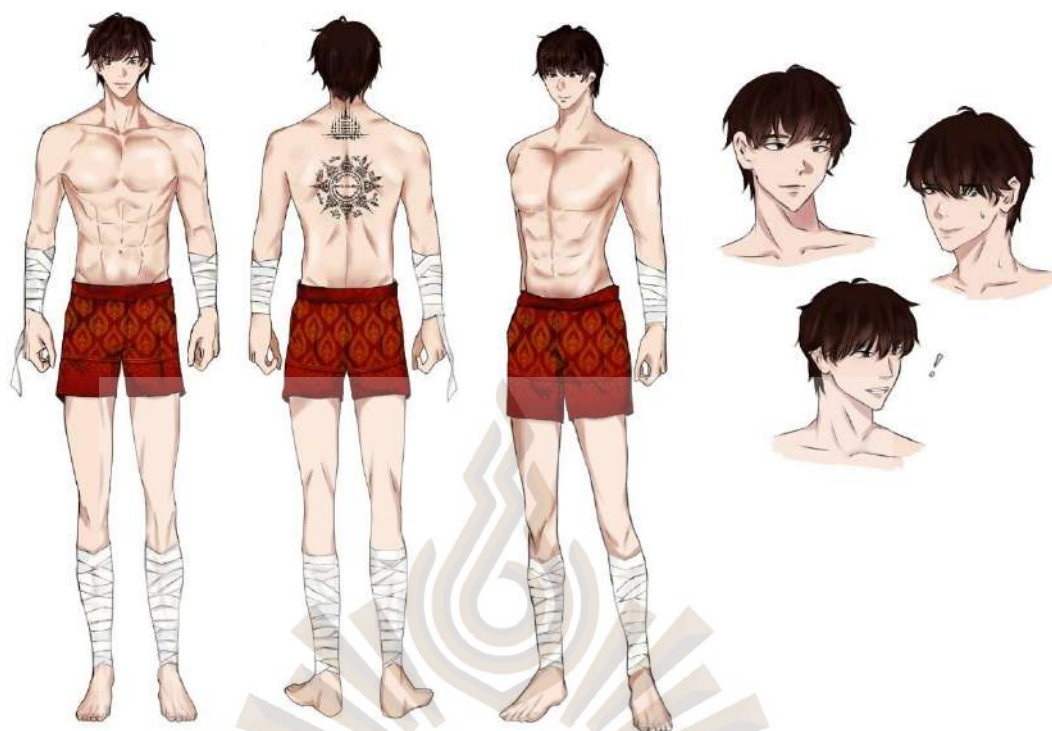
### 3.2.5 การออกแบบตัวละคร และการเปรียบเทียบสัดส่วน

จากภาพยนตร์สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 4 นาที มีตัวละครประกอบภายในเรื่องทั้งหมด 2 ตัวละครหลัก ได้แก่ภาพต่อไปนี้

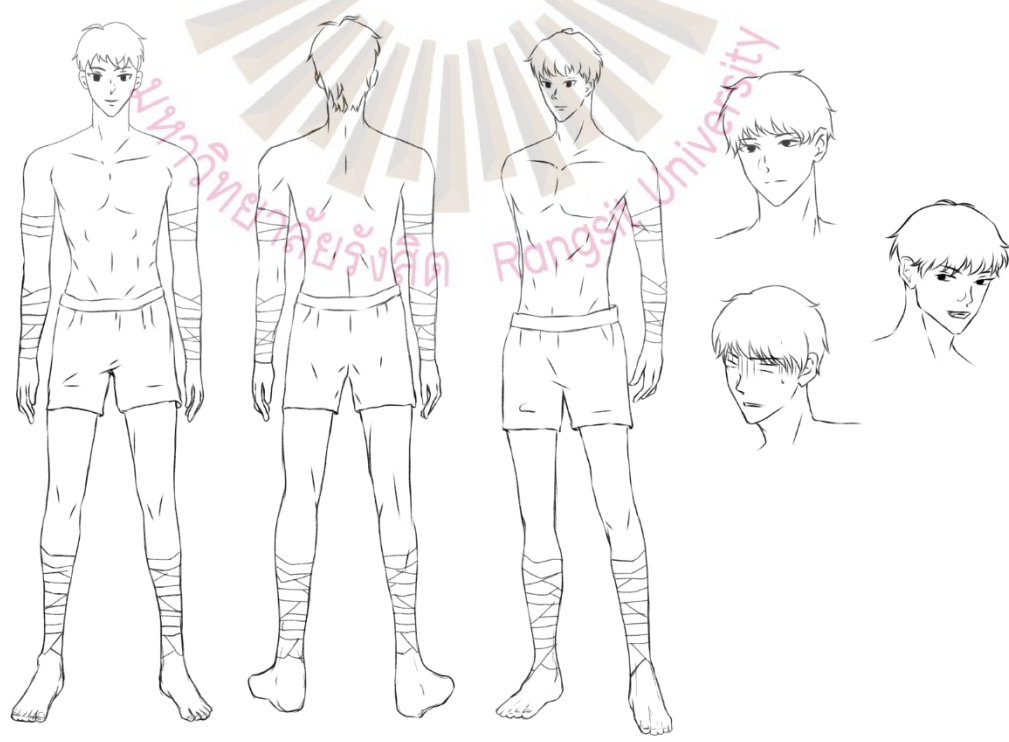


รูปที่ 3.3 ออกแบบตัวละคร “เก่ง”

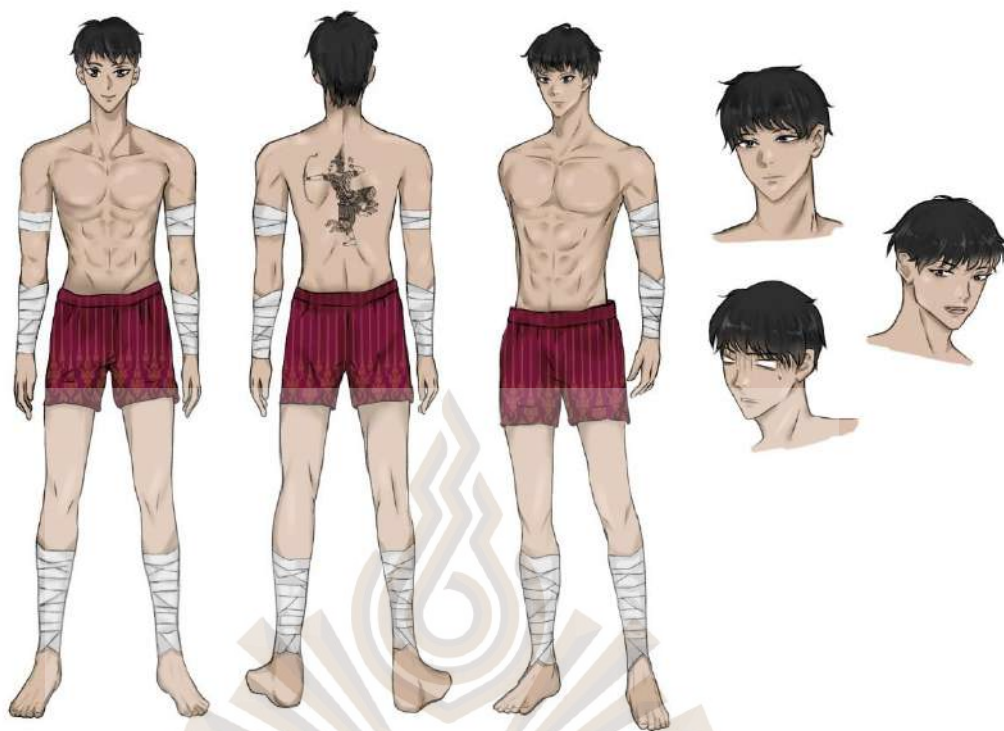




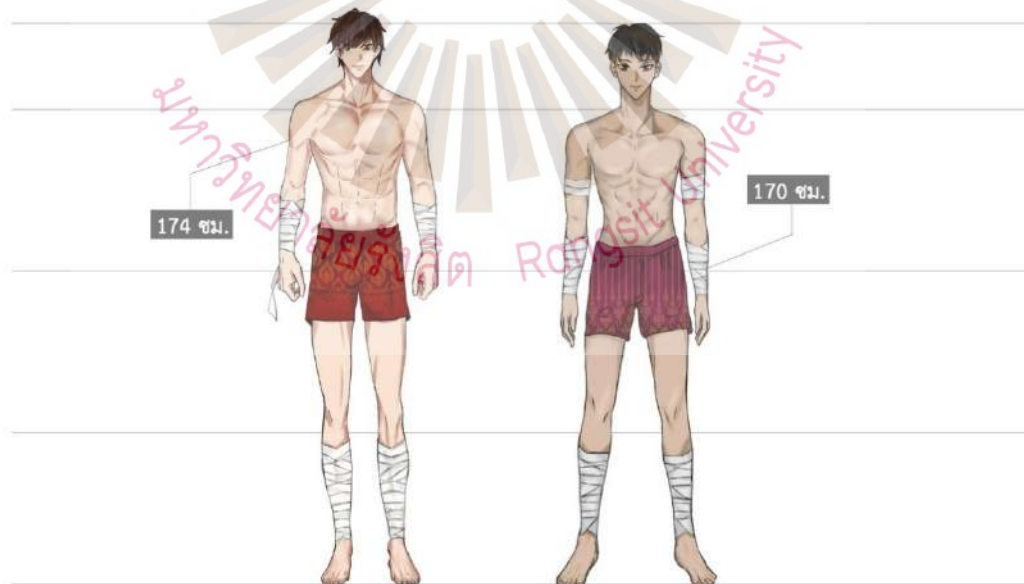
รูปที่ 3.4 การลงสีตัวละคร “เก่ง”



รูปที่ 3.5 ออกแบบตัวละคร “กล้า”



รูปที่ 3.6 การลงสีตัวละคร “กล้า”



รูปที่ 3.7 การเปรียบเทียบความสูงของตัวละคร

### 3.2.5.1 นักมวย “เก่ง”

โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้ตัวละครเพศชายใส่กางเกงมวยสีแดง ภายในกางเกงมีลวดลายเป็นลายไทยสีทองผสมอยู่ตรงช่วงชายผ้า และมีการพันผ้าที่ต้นแขน กับช่วงหน้าแข้ง เท้าเปลือย รูปร่างสูงกำยำ ผิวสีขาว ทรงผมยาวไม่ถึงบ่าชอยสั้นเพื่อไม่ให้ปกปิดใบหน้าและดวงตามากนัก เนื่องจากในบทภาพยนตร์ ตัวละครดังกล่าวได้ผ่านการฝึกฝนทางด้านร่างกายมาอย่างหนัก จากการฝึกแม่ไม้มวยไทยมาเป็นเวลานาน จึงออกแบบให้สรีรร่างกายมีความกำยำ มีกล้ามเนื้อตามอก ต้นแขน และต้นขา ใบหน้าตัวละครมีความเคร่งขรึม รวมไปถึงทางด้านจิตใจที่มีความเชื่อ ความศรัทธา ในแม่ไม้มวยไทย อีกทั้งยังมีรอยสักพุทธคุณอยู่กลางแผ่นหลังอีกด้วย

### 3.2.5.2 นักมวย “กล้า”

การออกแบบตัวละครตัวนี้เป็นเพศชายใส่กางเกงมวยไทยสีน้ำเงินอมม่วง มีลวดลายไทยบนผ้าลงไปถึงชายผ้าเช่นเดียวกับการออกแบบตัวละครตัวแรก แต่ส่วนสูงของตัวละครสมส่วน ผิวสองสี มีกล้ามเนื้อไหล่ กล้ามต้นแขน และกล้ามเนื้อหน้าอก ที่เกิดจากการออกกำลังกาย และการฝึกฝนแม่ไม้มวยไทยเช่นเดียวกัน กล้าเป็นเด็กต่างจังหวัดที่เข้ามาเรียนวิชามวยไทย ผิวจึงมีสองสีและมีการสักยันต์พุทธคุณเช่นเดียวกับกล้า

### 3.2.6 การออกแบบท่าทางของตัวละคร

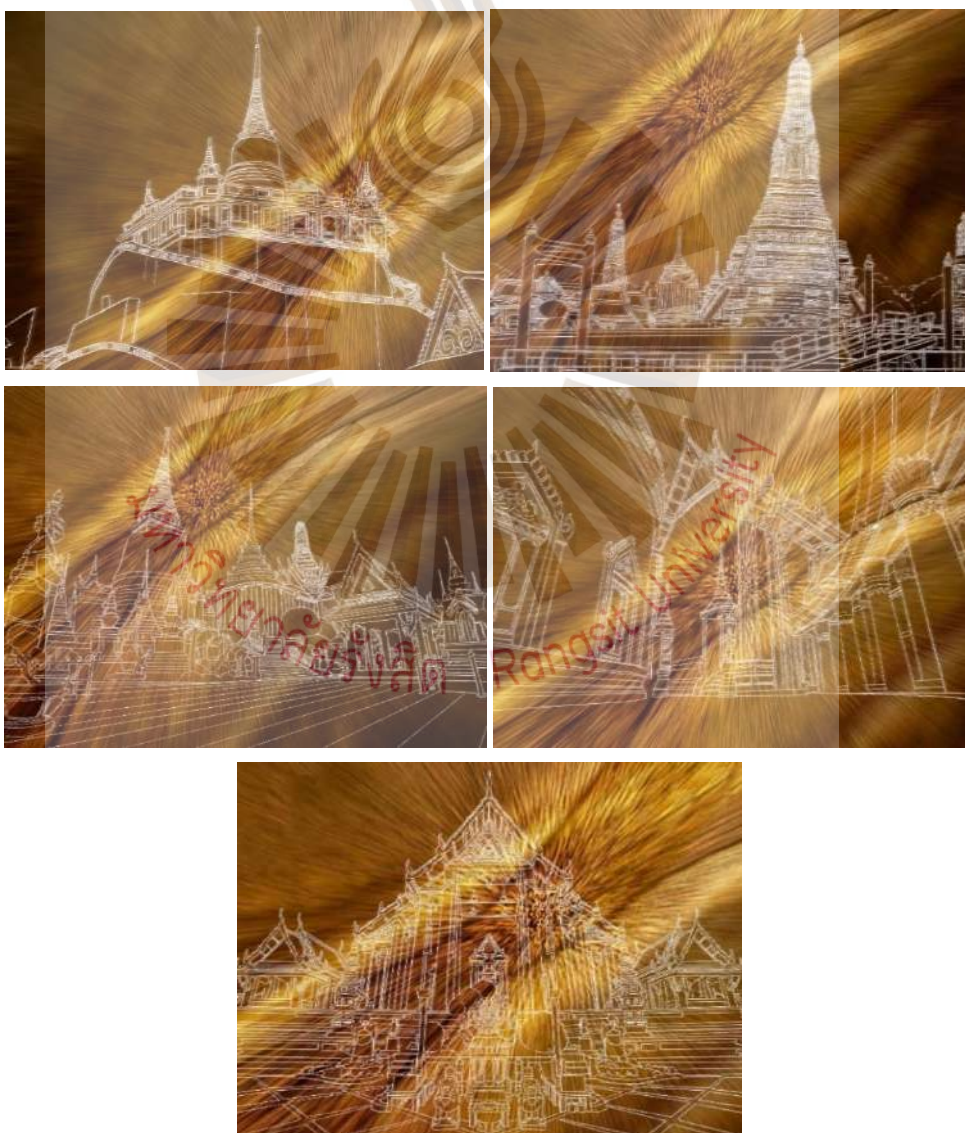
เนื่องจากผู้วิจัยได้มีการค้นคว้าท่าทางของแม่ไม้มวยไทย และมีการนำเอาท่าทางเหล่านี้มาใช้ในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงมีการร่างท่าทางเอาไว้เพื่อใช้ประกอบการต่อสู้ของแม่ไม้มวยไทย โดยจะระบุตัวละคร “เก่ง” และ “กล้า” ผ่านจุดสีบนตัวละคร ดังตัวอย่างดังนี้



รูปที่ 3.8 การออกแบบท่าทางและมุมนกเล็งของมวยไทย

### 3.2.7 ภาพตัวอย่างการสร้างสถาปัตยกรรมไทย ที่นำมาใส่ในแอนิเมชัน

ภายในแอนิเมชันได้มีการนำเอาสถาปัตยกรรมของไทยเข้ามาใส่ในระหว่างที่มีการชกบนเวที ประกอบกับลายไทยที่ปะปนกันไป เพื่อให้เห็นถึงสถานที่ที่สำคัญของไทย ที่สามารถนำมาประยุกต์กับลวดลายไทยได้ ตัวอย่างสถาปัตยกรรมที่ยกมาเป็นตัวอย่างคือ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (ภูเขาทอง) จังหวัดกรุงเทพมหานคร , วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร จังหวัดกรุงเทพมหานคร , วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว) จังหวัดกรุงเทพมหานคร , วัดราชบพิธสถิตมหาสีมารามราชวรวิหาร จังหวัดกรุงเทพมหานคร , วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์) จังหวัดกรุงเทพมหานคร เป็นต้น



รูปที่ 3.9 ตัวอย่างสถาปัตยกรรมประเภทวัดวาอาราม

### 3.2.8 ภาพขนาดย่อ (Thumbnail Board) เรื่อง มวยไทยศิลปะของความเป็นไทย

ภาพตัวอย่างของบทบาทโดยรวมให้เห็นถึงการเคลื่อนไหว และมุกกล้องที่จะใช้ในงานแอนิเมชันบางส่วน ให้เห็นท่าทางของแม่ไม้มวยไทยได้ชัดเจน ต่อเนื่องกันเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เริ่มการรำมวยไทย ไปจนถึงการต่อสู้ด้วยกระบวนท่าต่างๆ บนเวที ทำให้ได้ออกมาเป็นภาพขนาดย่อ และย่อรายละเอียดดังนี้



รูปที่ 3.10 ตัวอย่างภาพ Thumbnail Board

### 3.2.9 ภาพลายกระหนก ที่นำมาใช้ในงานแอนิเมชัน

ลายไทยบางส่วนที่หยิบยกมาใช้ในงานวิจัย ได้นำมาเป็นเทคนิคพิเศษ ช่วงที่มีการเคลื่อนไหวในบางช่วงบางตอน ช่วงของต่อสู้ และป้องกันตัว การสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละครหลัก และตัวละครรอง



รูปที่ 3.11 ตัวอย่างลายกระหนกที่นำมาใช้ภายในงานแอนิเมชัน

### 3.2.10 ตัวอย่างการออกแบบบทภาพ (Storyboard) เรื่อง มวยไทยศิลปะของความเป็นไทย

ตัวอย่างจากบทภาพยนตร์ที่ขยายออกมาจากรูปภาพขนาดย่อ สามารถนำมาออกแบบประกอบกับตัวละคร โดยแบ่งเป็น 2 ตัวละครหลัก และตัวละครรอง การดำเนินเรื่องด้วยมุกกล้องจากการชกมวยรอบชิงชนะเลิศ ได้ดังภาพต่อไปนี้

**PAT studio** Page: 1

Scene: 1 Shot: 1 Duration:



Dialog/Action:

Notes :

Scene: 1 Shot: 2 Duration:



Dialog/Action:

Notes :

Scene: 1 Shot: 3 Duration:

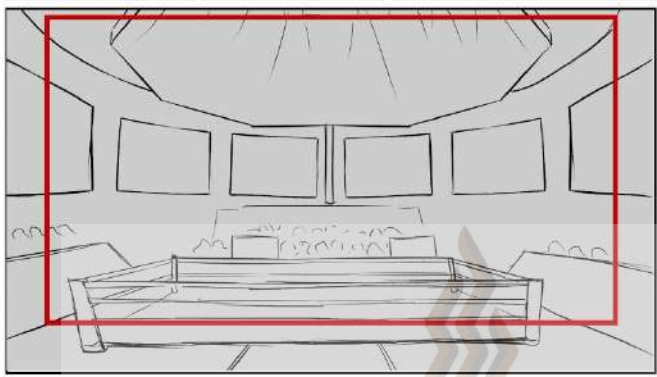


Dialog/Action:

Notes :

รูปที่ 3.12 ตัวอย่างภาพ Storyboard (1)

Scene: 2 Shot: 1 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 2 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 3 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.13 ตัวอย่างภาพ Storyboard (2)

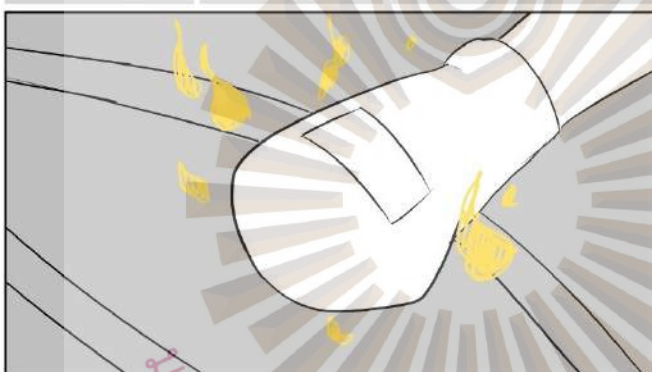
Scene: 2 Shot: 4 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 5 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 6 Duration:



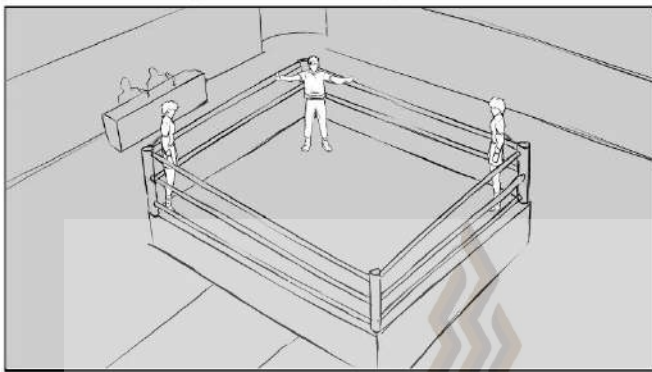
Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.14 ตัวอย่างภาพ Storyboard (3)



Scene: 2 Shot: 7 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 8 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 9 Duration:

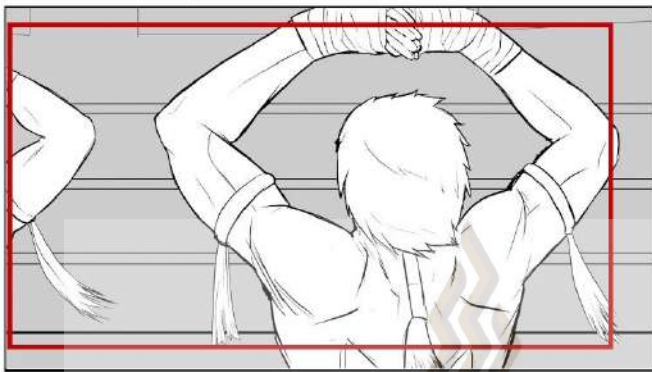


Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.15 ตัวอย่างภาพ Storyboard (4)

Scene: 2 Shot: 10 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 11 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 12 Duration:

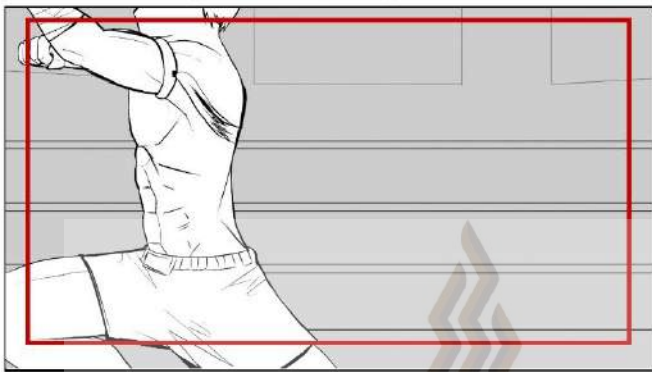


Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.16 ตัวอย่างภาพ Storyboard (5)

Scene: 2 Shot: 13 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 14 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 15 Duration:

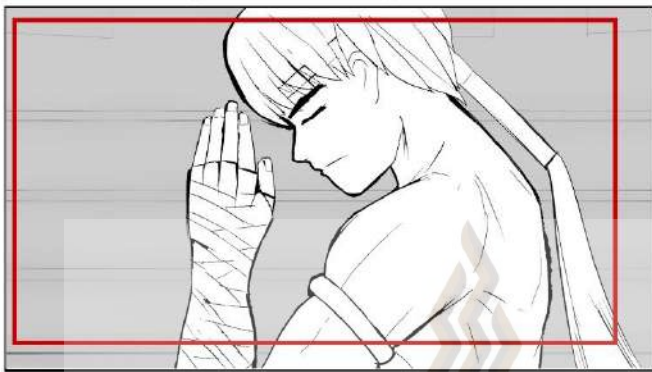


Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.17 ตัวอย่างภาพ Storyboard (6)

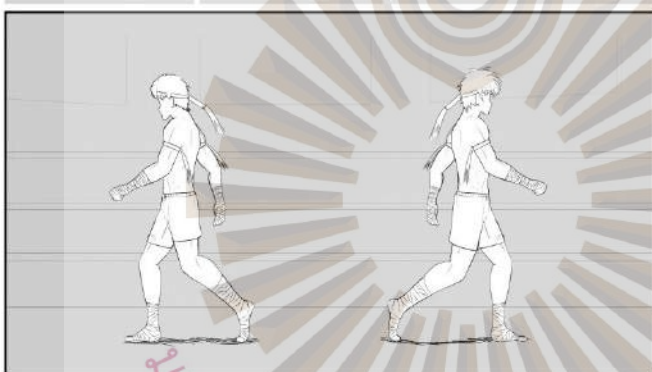
Scene: 2 Shot: 16 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

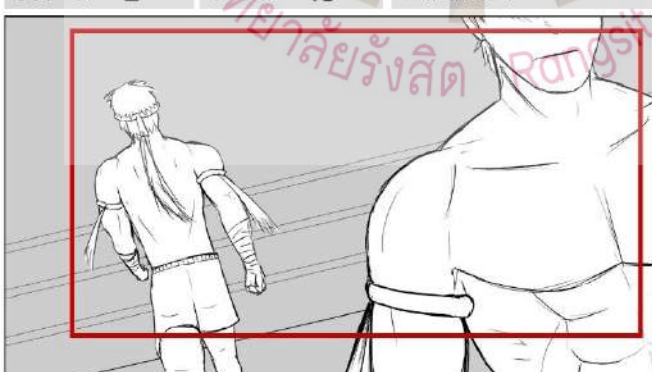
Scene: 2 Shot: 17 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 18 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.18 ตัวอย่างภาพ Storyboard (7)

Scene: 2 Shot: 19 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

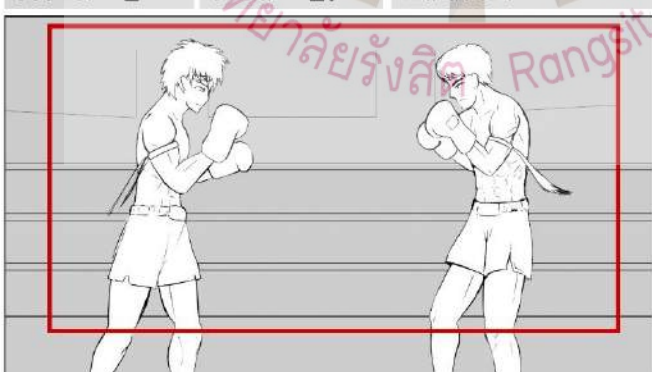
Scene: 2 Shot: 20 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 21 Duration:

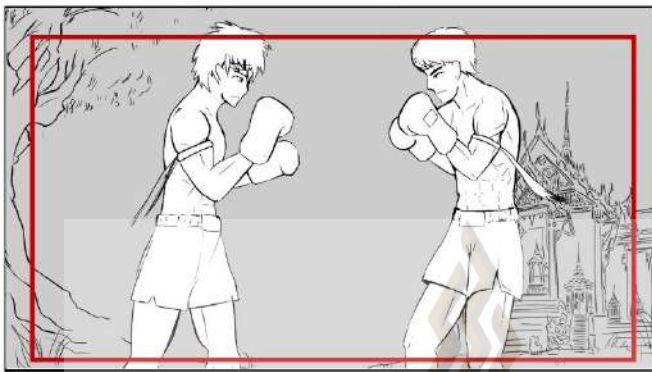


Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.19 ตัวอย่างภาพ Storyboard (8)

Scene: 2 Shot: 22 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

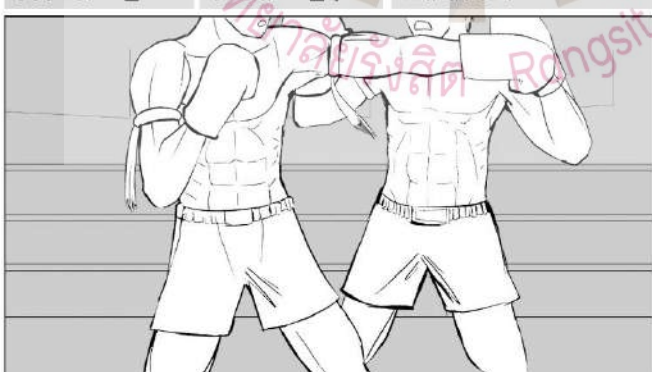
Scene: 2 Shot: 23 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 24 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.20 ตัวอย่างภาพ Storyboard (9)

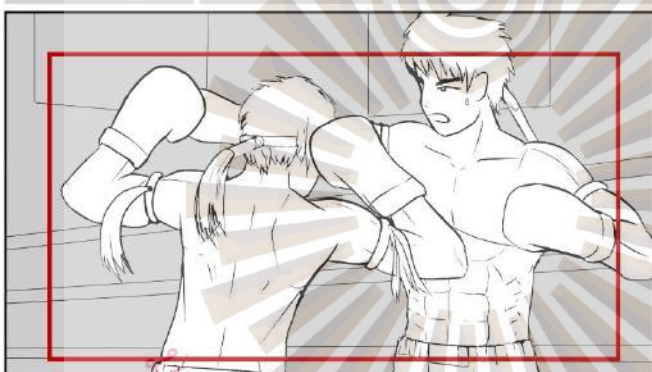
Scene: 2 Shot: 25 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 26 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 27 Duration:

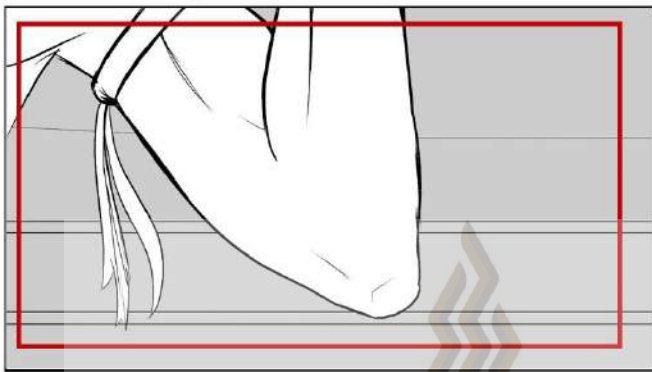


Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.21 ตัวอย่างภาพ Storyboard (10)

Scene: 2 Shot: 28 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 29 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 30 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.22 ตัวอย่างภาพ Storyboard (11)



Scene: 2 Shot: 31 Duration:



Dialog/Action:

---

---

---

---

---

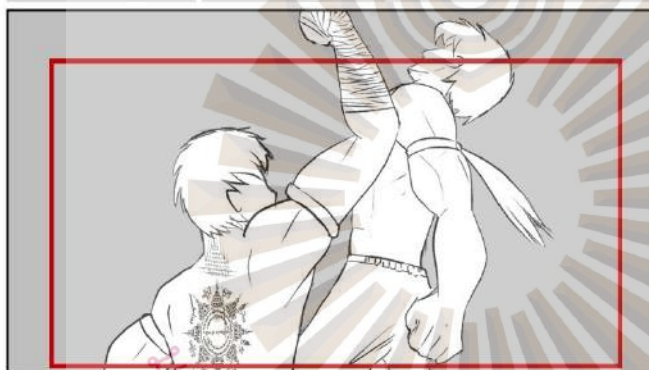
---

---

---

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 32 Duration:



Dialog/Action:

---

---

---

---

---

---

---

---

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 33 Duration:



Dialog/Action:

---

---

---

---

---

---

---

---

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.23 ตัวอย่างภาพ Storyboard (12)

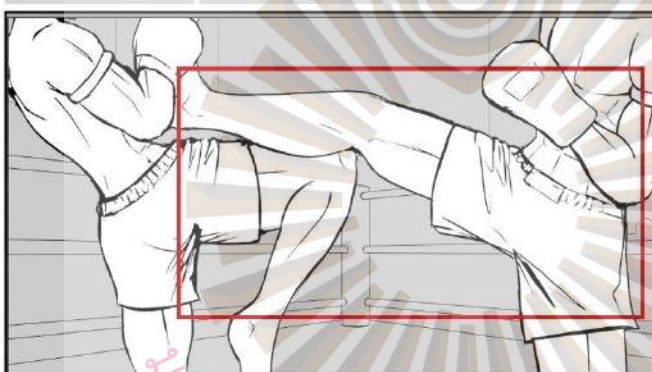
Scene: 2 Shot: 34 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

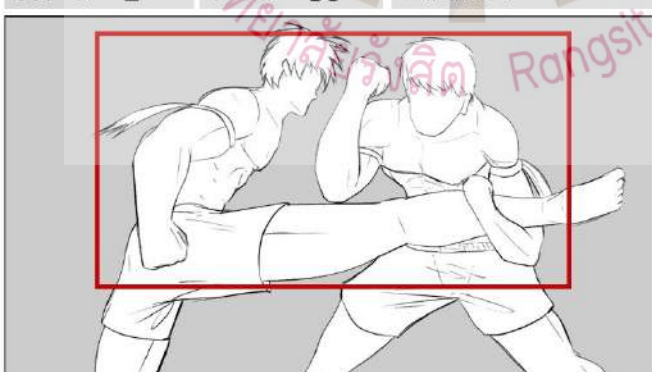
Scene: 2 Shot: 35 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 36 Duration:

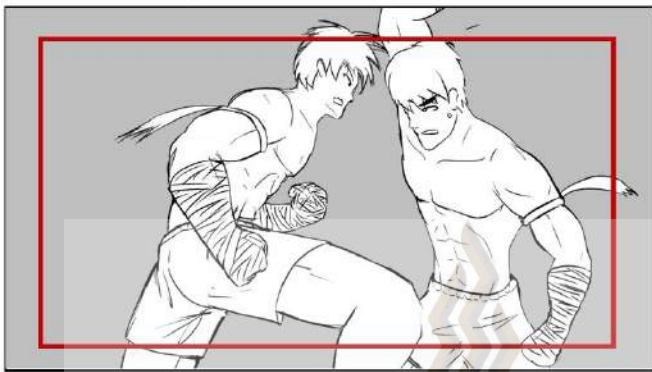


Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.24 ตัวอย่างภาพ Storyboard (13)

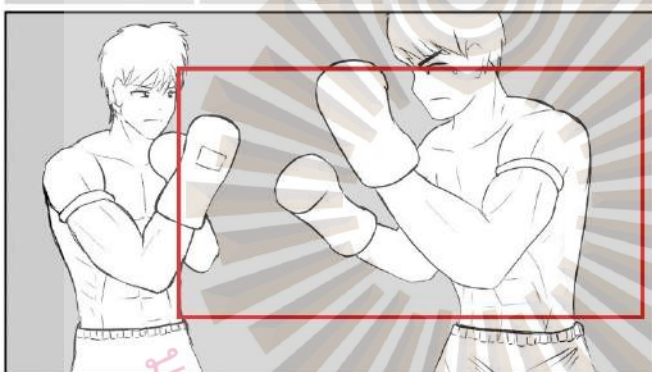
Scene: 2 Shot: 37 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

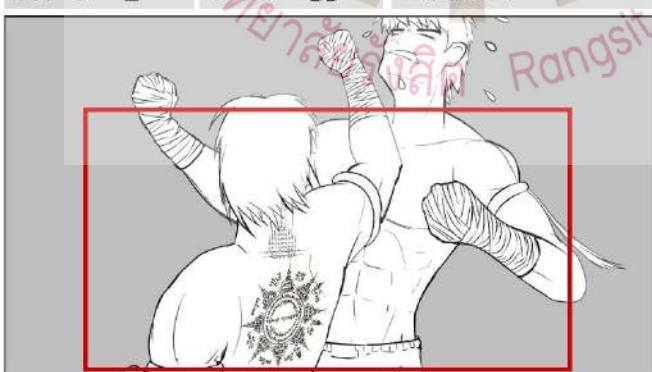
Scene: 2 Shot: 38 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 39 Duration:

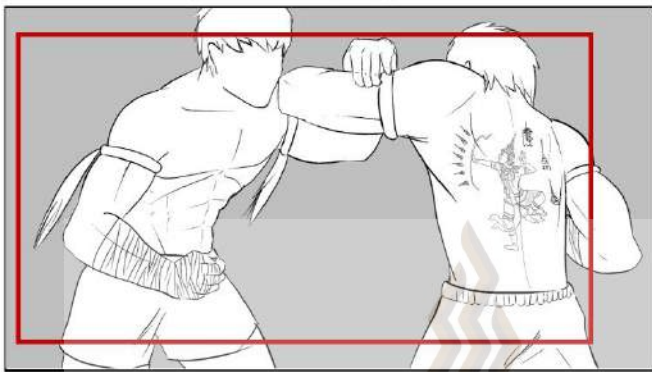


Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.25 ตัวอย่างภาพ Storyboard (14)

Scene: 2 Shot: 40 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 41 Duration:



Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 42 Duration:



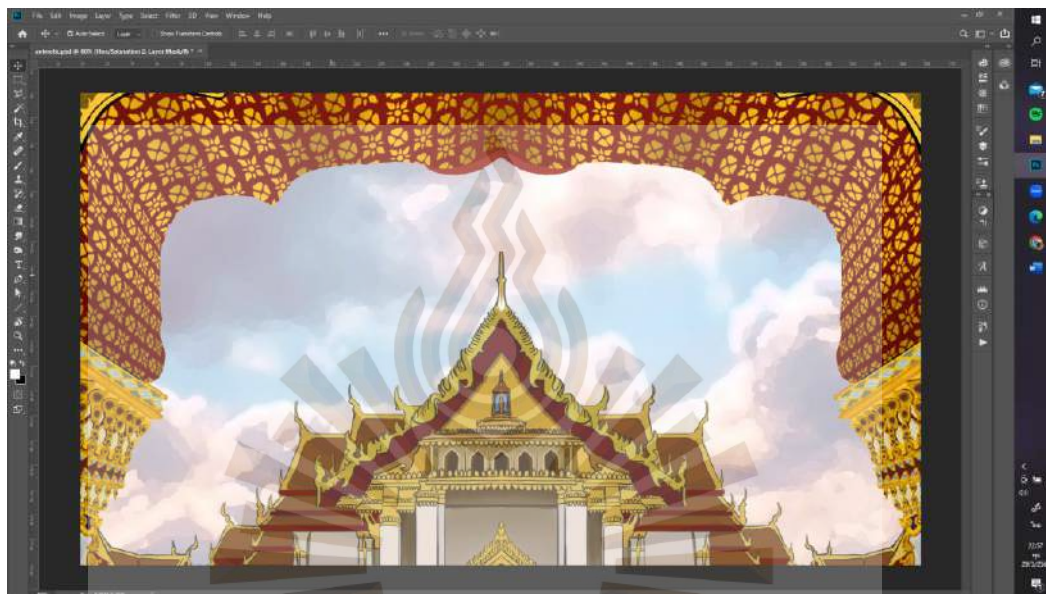
Dialog/Action:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Notes : \_\_\_\_\_

รูปที่ 3.26 ตัวอย่างภาพ Storyboard (15)

### 3.2.10 การออกแบบแนวความคิดและแนวทางศิลปะ

แนวคิดและแรงบันดาลใจที่ทำให้เกิดการสร้างงานวิจัยและแอนิเมชันชิ้นนี้ขึ้นมา เกิดจากความสนใจของการสร้างสรรค์ลายไทยขึ้นมา จากจิตรกรรมฝาผนัง และลวดลายของตัวกระหนกตามวัดวาอารามต่างๆ เช่น



รูปที่ 3.27 ตัวอย่างการวาดภาพวัดบวรนิเวศวิหารภายในฉากแอนิเมชันเปิดตัว

### 3.2.8 การออกแบบลายไทย เพื่อใช้ในงานแอนิเมชัน

ลายไทยที่นำมาใช้เกิดจากการสังเกตและการค้นคว้าไม่ว่าจะจากประตูวัดวาอาราม หรือลวดลายบนฝาผนัง หรือสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้นจากฝีมือของช่างศิลป์ ก่อนจะนำออกมาวาดภายในแอปพลิเคชัน Procreate ก่อน แล้วจึงนำไปตัดเส้นและปรับแสงกับสีภายใน Photoshop เพื่อเตรียมรอทำแอนิเมชันไปพร้อมๆ กับลีลาการต่อสู้ของมวยไทยบนเวที

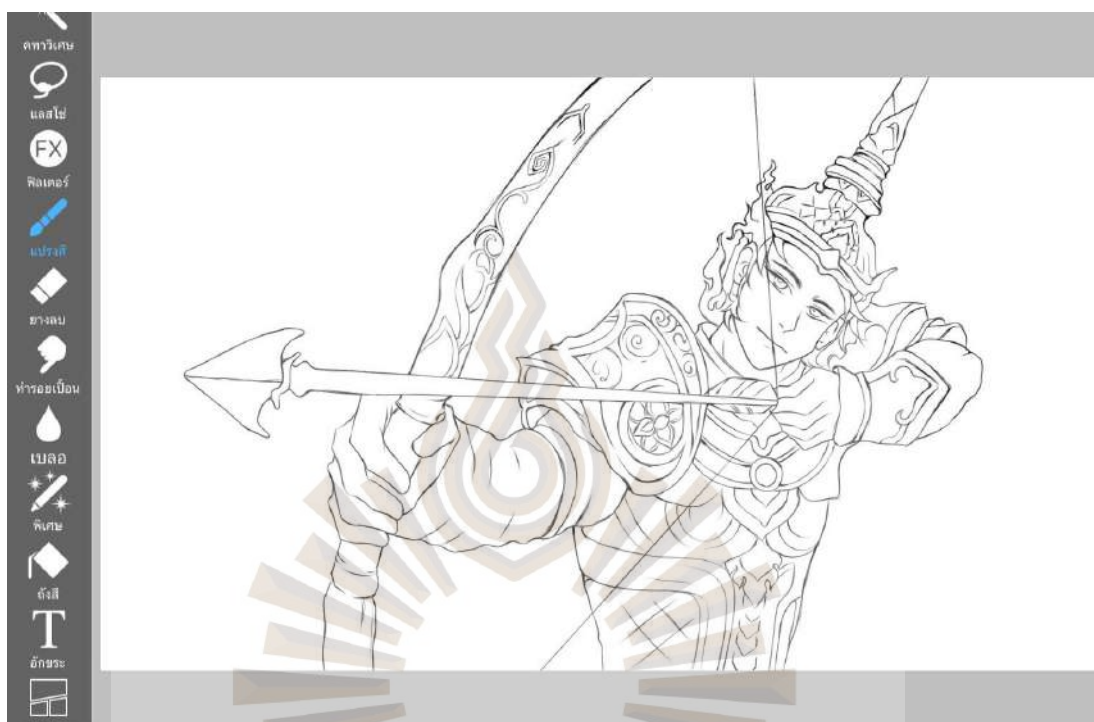
## 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

### 3.3.1 การสร้างตัวละคร 2 มิติ

#### 3.3.1.1 การสร้างรูปร่างตัวละคร

มีการปรับเปลี่ยนลายเส้นของตัวละครใหม่ ทำให้ชัดขึ้น และเส้นตัวละครเล็กลงมากขึ้น ผ่านโปรแกรม Photoshop ทำให้มีความละเอียดมากขึ้น รวมถึงรูปแบบของงานให้ดูเป็นภาพ

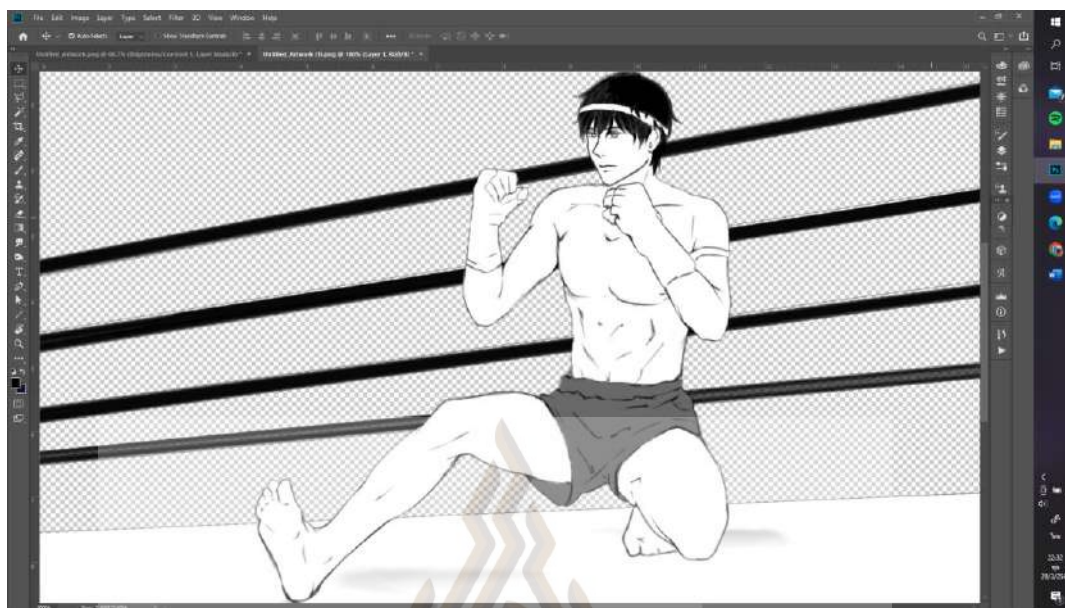
แอนิเมชันมากขึ้น โดยเริ่มแบ่งวาดจากตัวละครก่อน แล้วเริ่มไปที่ฉาก โดยการแยกเลเยอร์เอาไว้ เพื่อให้สะดวกต่อการทำการขยับในขั้นตอนต่อไป



รูปที่ 3.28 วาดลายเส้นผ่านแอป ibispaint



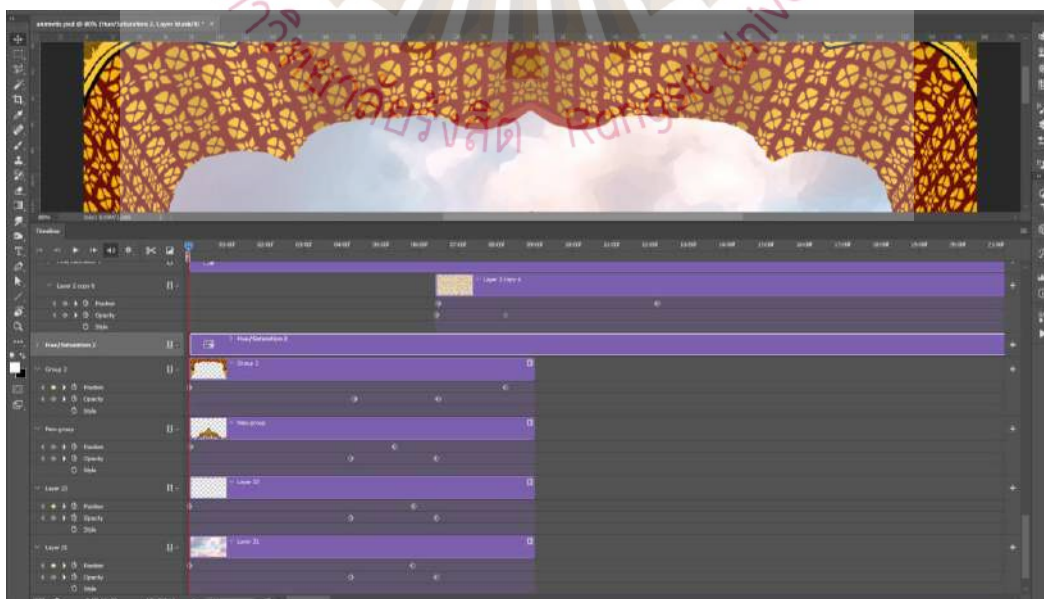
รูปที่ 3.29 นำภาพจาก ibispaint มาวางแล้วร่างเป็นเส้นเข้มใหม่ (1)



รูปที่ 3.30 นำภาพจาก ibispaint มาวางแล้วร่างเป็นเส้นเข้มใหม่ (2)

### 3.3.1.2 การวาดท่าทางตัวละครและการตั้งค่าการเคลื่อนไหว

จากการวาดภาพออกมาเป็นฉากเสร็จแล้วจึงนำมาใส่ในไทม์ไลน์เพื่อทำการเรียงแต่ละฉากให้ตรงกัน กับสตอรี่บอร์ดที่ได้ร่างเอาไว้ข้างต้น ก่อนจะเริ่มใส่คีย์เฟรมเข้าไปเพื่อให้แต่ละเลเยอร์มีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นฉากหรือตัวละครที่ต้องการขยับเขยื้อนให้เข้ากัน การใส่คีย์เฟรมเข้าไปเพื่อกำหนดค่าเริ่มต้นและค่าสิ้นสุดให้กับการเคลื่อนไหว

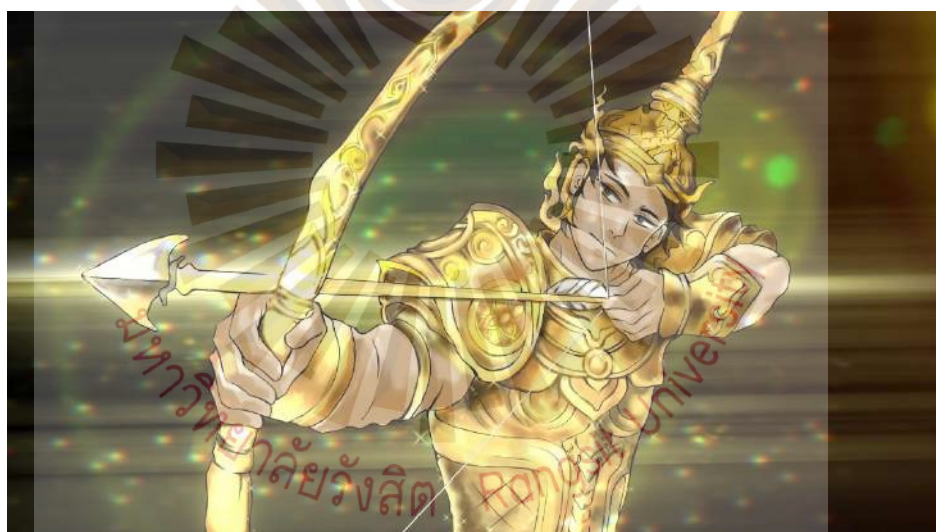


รูปที่ 3.31 ไทม์ไลน์ที่ทำการแอนิเมชัน

### 3.3.1.3 การลงสีตัวละคร



รูปที่ 3.32 ภาพแนะนำผู้ร่วมสังเวียน



รูปที่ 3.33 ภาพพระรามแผลงศร

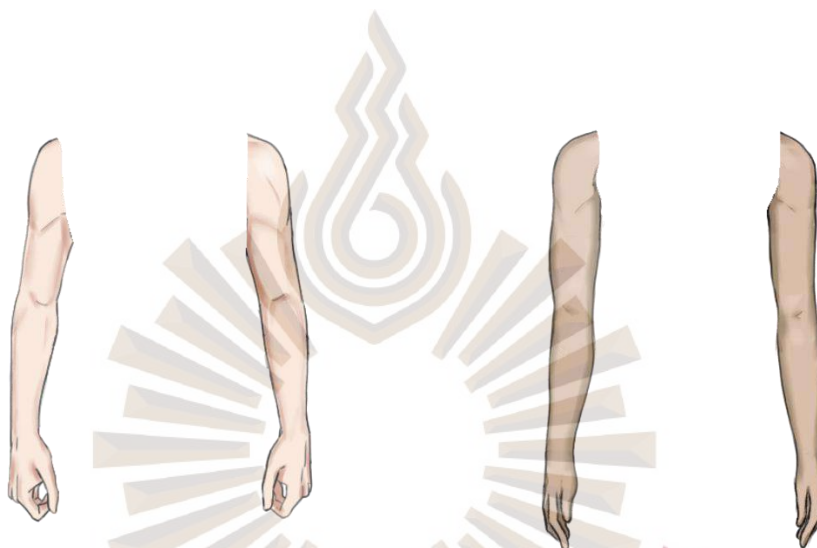
### 3.3.2 การสร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน

เนื่องจากขั้นตอนการทำแอนิเมชันในส่วนของ Pre-Production ส่วนใหญ่เป็นภาพนิ่งที่แยกส่วนประกอบของแขน เอวไว้บางส่วน และมีการขยับแบบใช้มุกกล้องเป็นส่วนมาก ในส่วนของการสร้างภาพเคลื่อนไหวจึงอาศัยการใช้ Timeline ของโปรแกรม Photoshop เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร จาก เอฟเฟคต่างๆ ให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการเคลื่อนไหวตามของกล้องที่จับไปยังตัวละคร และการกระทำ ที่มีการต่อสู้กัน ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวเข้าและออก เพื่อให้เห็นถึงท่าทางการป้องกันตัว หรือการโจมตีอย่างชัดเจน



### 3.3.2.1 การสร้างการเคลื่อนไหวตัวละครหลัก

เนื่องจากตัวละครหลักเป็นนักมวย ทางผู้วิจัยจึงได้สร้างส่วนประกอบแยกในส่วนของแขนมาเพื่อไว้สำหรับการขยับในท่าตรงที่คาดว่าพอจะเอามาใช้งานได้ แต่ส่วนมากมักจะใช้เทคนิคการขยับโดยการวาดภาพนิ่งเอาไว้แล้วมากแยกส่วนประกอบกัน และมีการสร้างฉากเพื่อให้ภาพรวมออกมาชัดเจนมากยิ่งขึ้น และในส่วนของกรขยับท่ามุมข้างก็ได้มีการสร้างพื้นของผิวออกมาแยกเอาไว้หลังจากที่วาดตัวละครเสร็จแล้ว เพื่อเวลาที่ทำกรเคลื่อนไหวสัคส่วนต่างๆ จะได้ไม่เห็นทะลุไปถึงฉาก



รูปที่ 3.34 การแยกส่วนประกอบของแขนของนักมวยทั้งสองคน

### 3.3.2.2 การขยับมุมกล้องเพื่อการเล่าเรื่อง

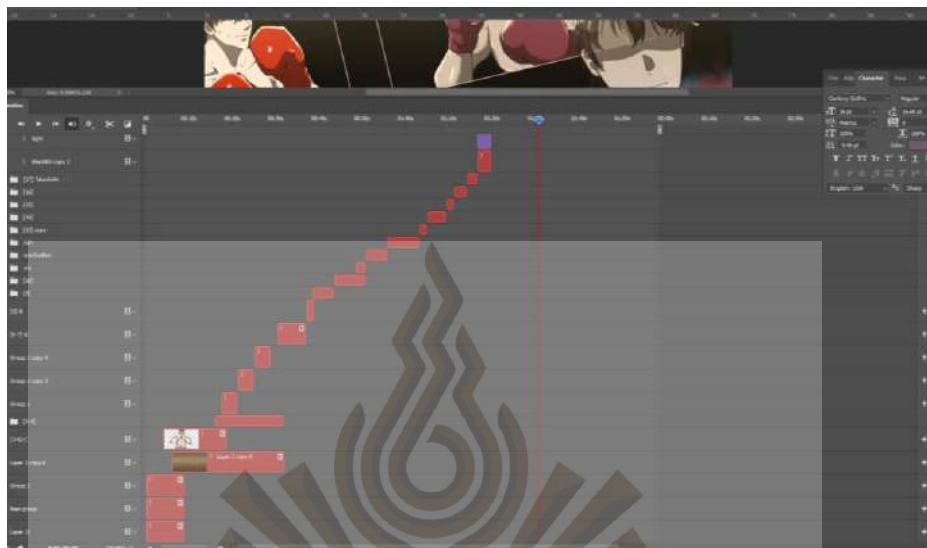
การขยับมุมกล้องอาศัยการใช้โปรแกรมในการเปลี่ยนแปลงมุมกล้อง โดยการเพิ่มขนาดของกรอบเข้าและออกทำให้เห็นภาพของตัวละครที่ใหญ่และเล็กสลับกันไป เพิ่มความตื้นและลึกของฉากด้านหลังบางส่วน อีกทั้งยังมีการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้านหลังให้เห็นถึงการมีชีวิตของผู้ชมที่อยู่ในสนามอีกด้วย

## 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

### 3.4.1 การประมวลผลภาพ

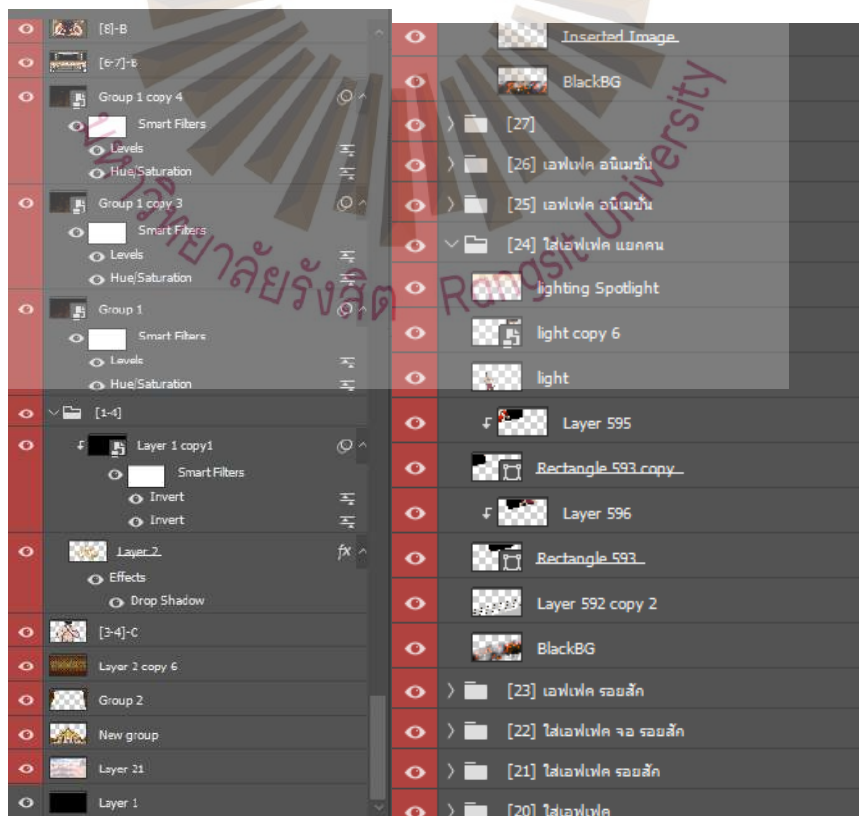
หลังจากที่ได้นำเอางานแอนิเมชันมาเรียงต่อกันจึงได้เป็นโปรแกรม 3D ผู้วิจัยได้ทำการทดลองเล่นไฟล์อีกครั้งเพื่อตรวจสอบภาพรวมทั้งหมด และทำการแก้ไขในส่วนที่เหลื่อมกันอยู่เล็กน้อย ทำ

ให้รูปภาพไม่เกิดการทับกันในแต่ละฉากที่แสดงผลออกมา และได้ขีดทศเส้น ไทม์ไลน์ให้เรียบร้อยมากยิ่งขึ้น ก่อนจะทำการใส่เอฟเฟคลงไป เพื่อให้ภาพรวมของอนิเมชันดูน่าสนใจ



รูปที่ 3.35 ตรวจสอบก่อนประมวลผลอนิเมชัน

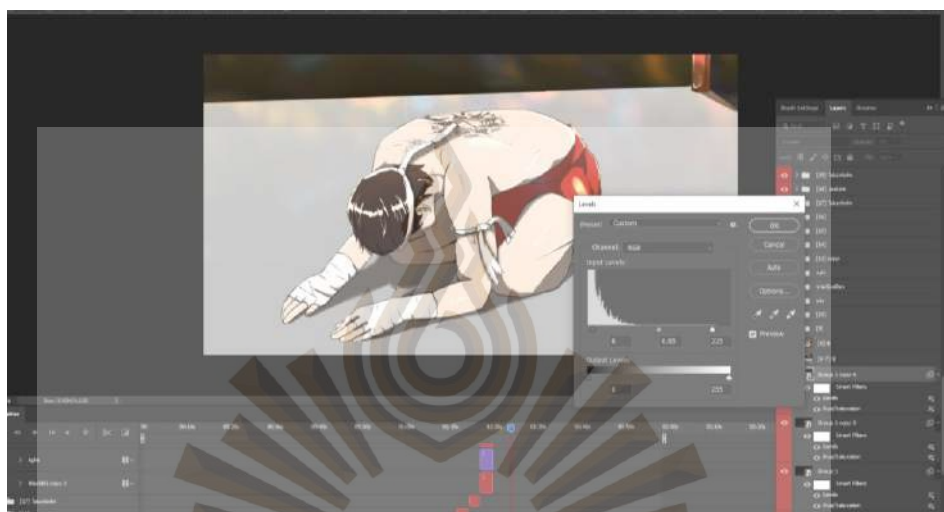
### 3.4.2 การจัดเรียงไฟล์ภาพ



รูปที่ 3.36 การจัดเรียงไฟล์เลเยอร์ของภาพทั้งหมด

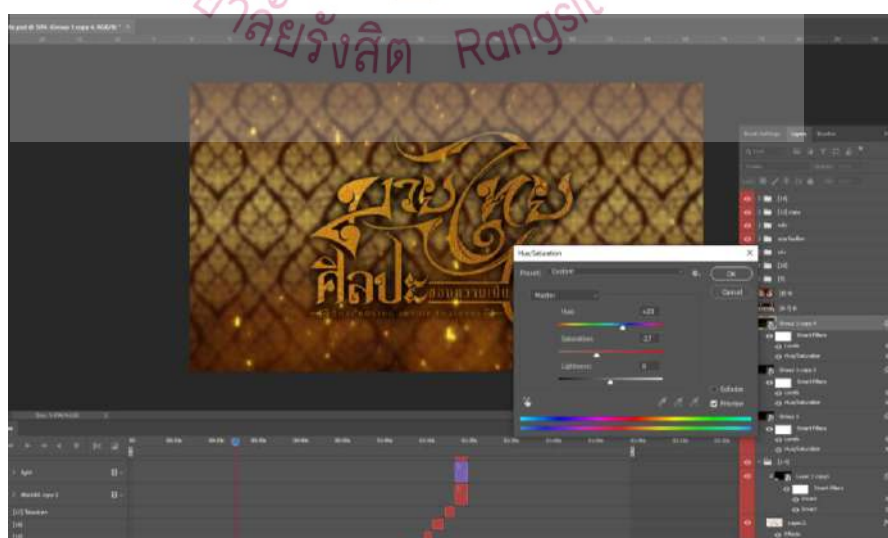
### 3.4.3 การปรับแต่งโทนสีของงาน

การปรับ โทนสี ผู้วิจัยเลือกวิธีการใช้เครื่องมือ Adjustment เพื่อให้สีของตัวละครและฉากหลังดูเข้ากัน และไม่แตกต่างกันมากจนเกินไป อีกทั้งยังมีแสงตกกระทบและเอฟเฟคต่างๆ ที่นำมาใช้ในตัวตน มีทั้งการปรับให้มืด และสว่างโดยใช้ Level



รูปที่ 3.37 การปรับค่าความสว่างและมืดของเอฟเฟคแสง

และการใช้ Hue and Saturation ในการเปลี่ยนสีเอฟเฟคของ Footage โดยไม่ต้องทำการสร้างใหม่ ยังสะดวกในการใช้ ทำให้ไม่ต้องเสียเวลาในการเรนเดอร์คลิปของเอฟเฟคซ้ำๆ สามารถจัดวางในหน้าแอนิเมชันได้เลย



รูปที่ 3.38 การปรับสีเอฟเฟค

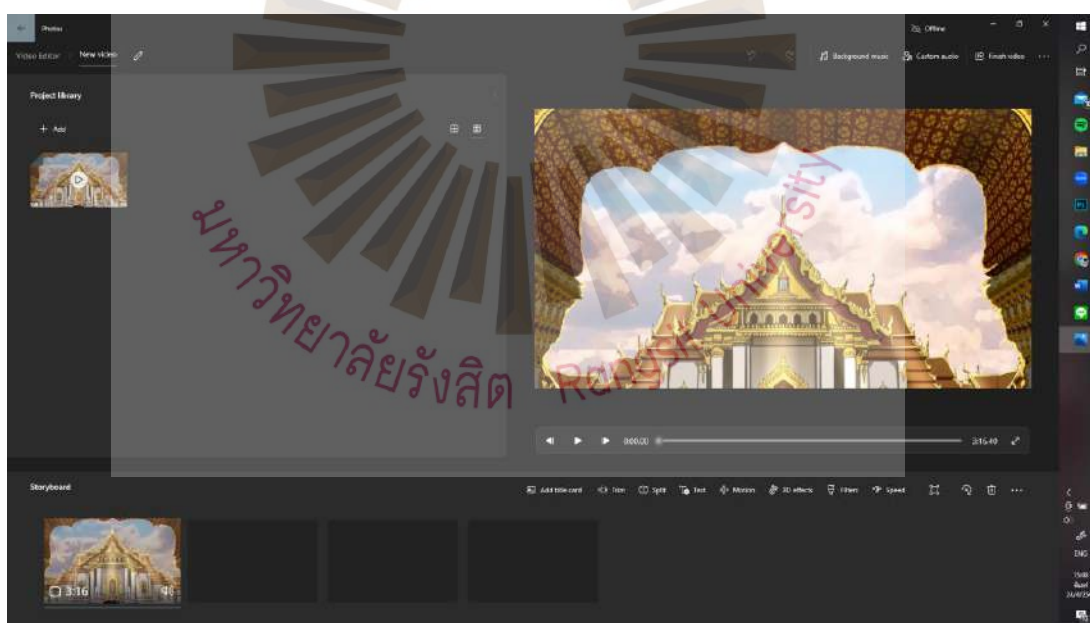
### 3.4.4 การใส่เสียงประกอบ

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกเสียงตัวอย่างเพื่อมาเป็นเรฟเฟอเรนซ์ในการสร้างเสียงประกอบ เป็นฉากหลังของแอนิเมชันจากโปรแกรม Adobe Audition และ Ablation Live และได้มีการแก้ไขบางส่วนเพื่อให้ตรงกับฉากของการต่อสู้นเวทิต์ เพิ่มเติมด้วยเอฟเฟกเสียงที่ใช้กับภาพประกอบในวรรณคดีไทย หลังจากนั้นได้ทำการเรนเดอร์เสียงออกมาอีกครั้งหนึ่งเพื่อแยกกับภาพ

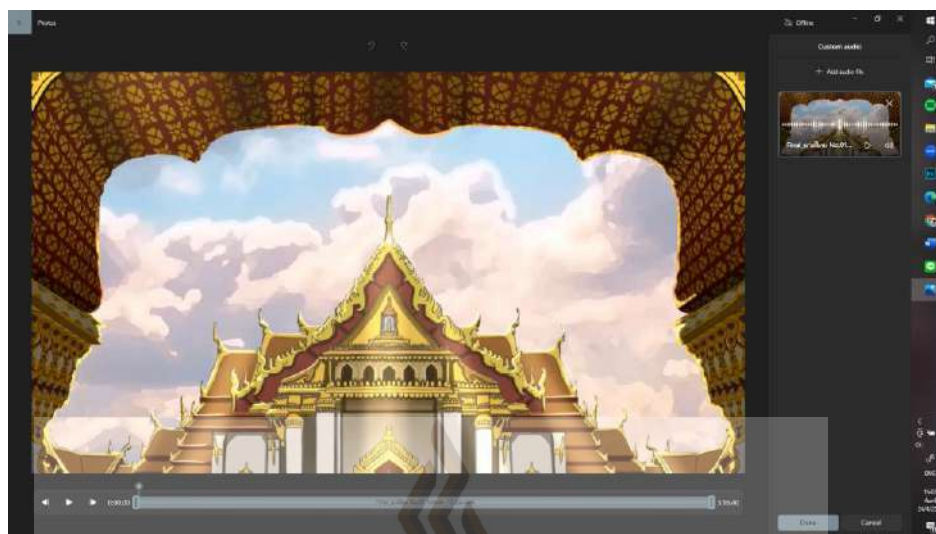
### 3.4.5 การประมวลผลและบันทึกเป็นผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ

เมื่อนำเสียงและภาพมารวมกันแล้วผู้วิจัยได้ทำการประมวลผลโดยการเรนเดอร์ออกมาในรูปแบบของ .mp4 เพราะขนาดไฟล์ที่เล็ก และยังคงคุณภาพของเสียง กับภาพเอาไว้ได้เหมือนกับขั้นตอนการทำ ลากมาใส่ไว้ในซอฟต์แวร์ Video Editor พร้อมกับตรวจเช็คความเบาและดังของเสียงพื้นหลัง โดยการปรับความดังแล้วลองเล่นแอนิเมชันอีกครั้ง

หลังจากนั้นได้ทำการเรนเดอร์ไฟล์ออกมาเป็น .mp4 ด้วยค่าความละเอียดสูงสุดก่อนจะทำการเซฟ และตรวจเช็คเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการทำแอนิเมชัน



รูปที่ 3.39 นำเอาแอนิเมชันที่ทำเสร็จแล้วมาจัดวางเพื่อทำการร้อยเสียง



รูปที่ 3.40 นำเสียงที่ทำการปรับแล้วมาใส่ในภาพหลักอีกครั้ง

### 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านศิลปะมวยไทยและงานแอนิเมชัน 2 มิติ กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลทั่วไปที่สามารถเข้าถึงงานแอนิเมชัน หรือผู้ที่สนใจทางด้านกีฬา ด้านแอนิเมชัน 2 มิติ และงานแอนิเมชันจำนวน 30 คน

### 3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ “ภาพยนตร์แอนิเมติ 2 มิติ เรื่องมวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย” ความยาวไม่เกิน 4 นาที และ แบบสอบถามจากงานแอนิเมชันทั้งหมด 6 ช่วง

### 3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมผลงานเรื่อง “ภาพยนตร์แอนิเมติ 2 มิติ เรื่องมวยไทยศิลปะของความเป็นไทย” ความยาวไม่เกิน 4 นาที และ ตอบแบบสอบถามแบ่งเป็น 6 ช่วงด้วยกัน ประกอบด้วยคำถามด้านการคัดกรองข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลผู้เข้าร่วมตอบคำถาม การวิจัย ด้านความสนใจ ด้านการเขียนบทแอนิเมชันตามแบบมาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scales) โดยมีข้อคำถามดังนี้

ตารางที่ 4.1 ด้านคำถามคัดกรองข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

ท่านเคยได้ยิน และรู้จักเกี่ยวกับ "แม่ไม้มวยไทย" มาก่อนหรือไม่	
	เคยได้ยิน และ รู้จัก
	เคยได้ยิน แต่ ไม่รู้จัก
	ไม่เคยได้ยิน และ ไม่รู้จัก

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลผู้เข้าร่วมตอบคำถามการวิจัย ทางเพศสภาพ

เพศของท่าน	
	ชาย
	หญิง
	อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตารางที่ 4.3 การศึกษาสูงสุดของผู้เข้าร่วมการวิจัย

การศึกษาสูงสุดของท่าน	
	มัธยมศึกษาตอนต้น
	มัธยมศึกษาตอนปลาย
	ปวช
	ปวส
	ปริญญาตรี
	ปริญญาโท
	ปริญญาเอก
	อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตารางที่ 4.4 ช่วงอายุของผู้เข้าร่วมการวิจัย

ช่วงอายุของท่าน	
	13 – 17 ปี
	18 – 24 ปี
	35 – 44 ปี
	45 – 54 ปี
	55 – 60 ปี

ตารางที่ 4.4 ช่วงอายุของผู้เข้าร่วมการวิจัย (ต่อ)

ช่วงอายุของท่าน	
	60 ปีขึ้นไป

ตารางที่ 4.5 อาชีพของผู้เข้าร่วมการวิจัย

ท่านประกอบอาชีพอะไร	
	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ
	พนักงานบริษัทเอกชน
	ประกอบธุรกิจส่วนตัว
	นักเรียน/นักศึกษา
	อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตารางที่ 4.6 ความสนใจด้านกีฬาของผู้เข้าร่วมการวิจัย

ท่านเป็นผู้ที่สนใจข่าวสารทางด้านกีฬาหรือไม่	
	สนใจ
	ไม่สนใจ

ตารางที่ 4.7 ผู้วิจัยได้ อยู่ในสายงานด้านแอนิเมชัน/ออกแบบ

ท่านเป็นผู้ที่อยู่ในสายงานแอนิเมชัน/ออกแบบหรือไม่	
	อยู่ในสายงาน
	ไม่ได้อยู่ในสายงาน

ตารางที่ 4.8 ความสนใจด้านงานแอนิเมชัน 2 มิติของผู้ร่วมการวิจัย

ท่านคือผู้ที่สนใจในงานแอนิเมชัน 2 มิติ หรือไม่	
	สนใจ
	ไม่สนใจ

คำถามช่วงที่ 4 ช่วงการรับชมอนิเมชัน 2 มิติ

ตารางที่ 4.9 ด้านการเขียนบทเพื่อส่งเสริมมวยไทยด้วย ศิลปะลายไทยร่วมสมัย

ประเด็นคำถาม	5 เห็นด้วย มาก	4 เห็นด้วย	3 กลาง	2 ไม่ เห็น ด้วย	1 ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว นำเสนอ ศิลปะลายไทยร่วมสมัยได้ชัดเจนระดับใด					
จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ศิลปะ ไทยร่วมสมัยสามารถเพิ่มความน่าสนใจให้ ผลงานได้ในระดับใด					
จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ศิลปะ ไทยร่วมสมัยสามารถเพิ่มความเข้าใจใน เนื้อหาได้ในระดับใด					
จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ทำให้เกิด ความสนใจในศิลปะไทยร่วมสมัยได้ใน ระดับใด					
ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถนำมาถ่ายทอด เรื่องราว เรื่องแม่ไม้มวยไทย ได้ดีในระดับ ใด					

ตารางที่ 4.10 ด้านความพอใจด้านการออกแบบแอนิเมชัน

ประเด็นคำถาม	5 เห็นด้วย มาก	4 เห็นด้วย	3 กลาง	2 ไม่ เห็น ด้วย	1 ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
ความสนุกสนานของแอนิเมชันอยู่ในระดับ ใด					



ตารางที่ 4.10 ด้านความพอใจด้านการออกแบบแอนิเมชัน (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	5 เห็นด้วย มาก	4 เห็นด้วย	3 กลาง	2 ไม่ เห็น ด้วย	1 ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
ความสวยงามของการออกแบบ สถาปัตยกรรมด้วยลายไทยในระดับใด					
ความสวยงามของฉากอยู่ในระดับใด					
การออกแบบตัวละครอยู่ในระดับใด					
เสียงประกอบฉากอยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

### 3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการส่งเสริมด้านกีฬาด้วยศิลปะลายไทย เพื่อผลิตผลงานภายใต้วิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการส่งเสริมด้านกีฬา ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย” จนสำเร็จออกมาเป็นแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย” ความยาวไม่เกิน 4 นาที โดยมีเนื้อหาทั้งภาพ โดยไม่มีการพากย์เสียงอธิบายประกอบท่าทางของแม่ไม้มวยไทย และจะมีการนำเอาสถาปัตยกรรมต่างๆ ที่หยิบยกขึ้นมาเป็นตัวอย่างมาใส่ในฉากที่เป็นการออกท่าทางของนักมวยทั้งคู่

แอนิเมชัน 2 มิติ นี้ เป็นการดำเนินเรื่องราวตามการแข่งขันกีฬามวยไทย และมีคำบรรยายท่าทางที่ใช้ไว้ด้านล่างระหว่างการแข่งขันบนสังเวียน ทางผู้วิจัยได้ประมวลผลภาพการสร้างผลงานในแต่ละฉากเอาไว้ จึงสรุปผลการวิจัยออกมาดังนี้

#### 4.1 ภาพตัวอย่างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมด้านกีฬาด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย เรื่อง มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย



รูปที่ 4.1 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติ ภาพที่ 1

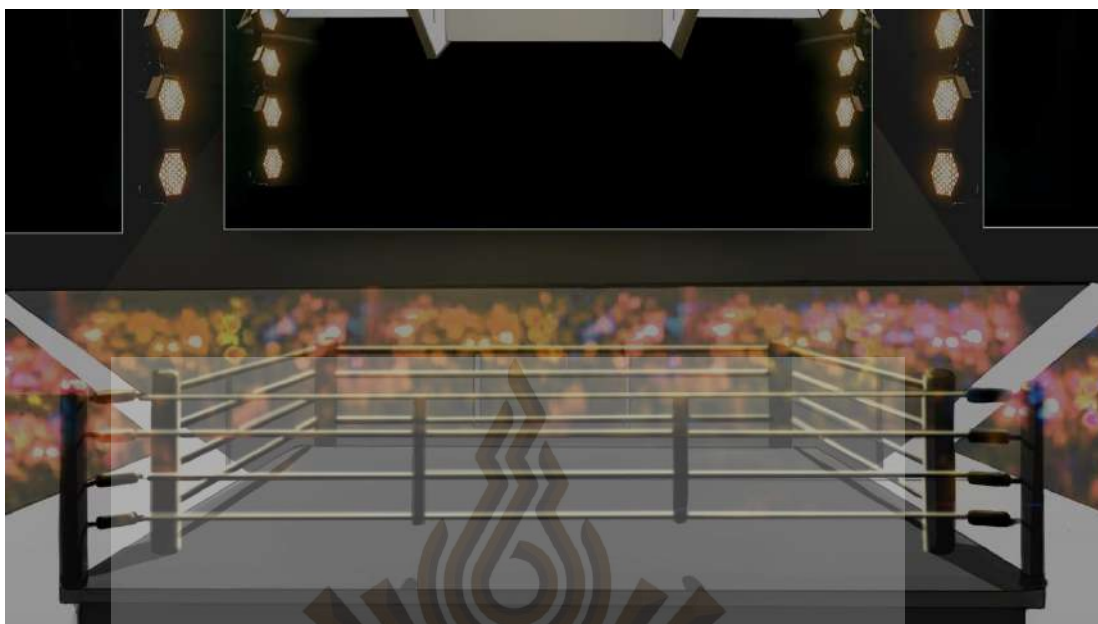
เป็นการนำเข้าสู่แอนิเมชันหลัก



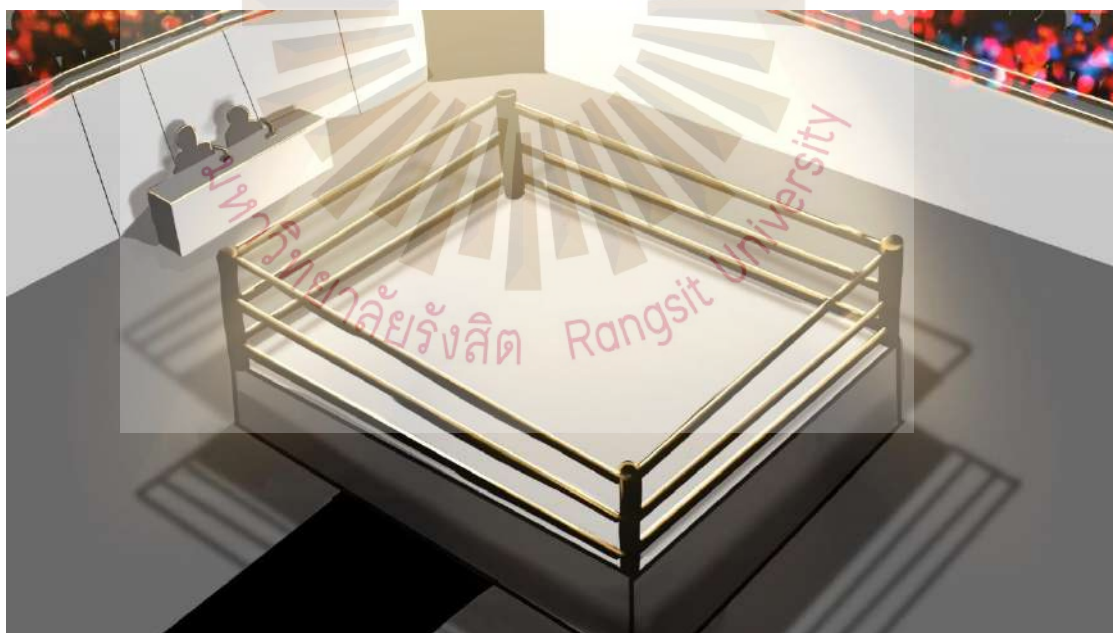
รูปที่ 4.2 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 2  
ชื่อเรื่อง “มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย”



รูปที่ 4.3 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 3  
ชื่อเรื่อง “มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย”



รูปที่ 4.4 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 4  
เวทีมวยที่ใช้ในการต่อสู้



รูปที่ 4.5 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 5  
มุมด้านข้างเวที



รูปที่ 4.6 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 6  
ตัวละคร เก่ง ฉายา นาคาเพชรรัตน์



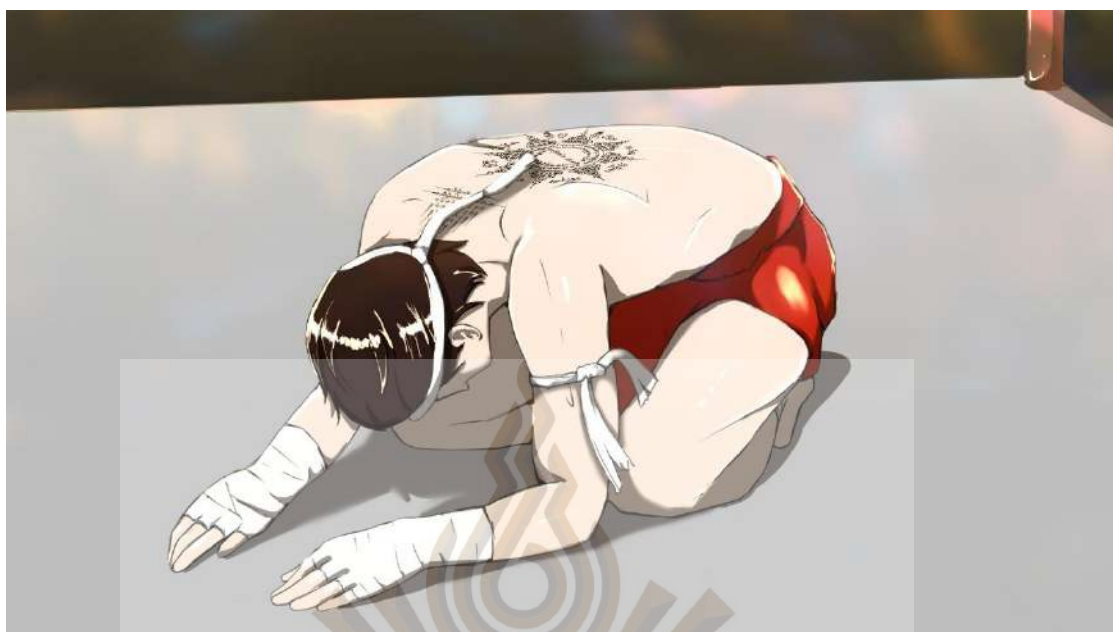
รูปที่ 4.7 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 7  
ตัวละคร เก่ง ฉายา ยี่งศรคำรามไฟ



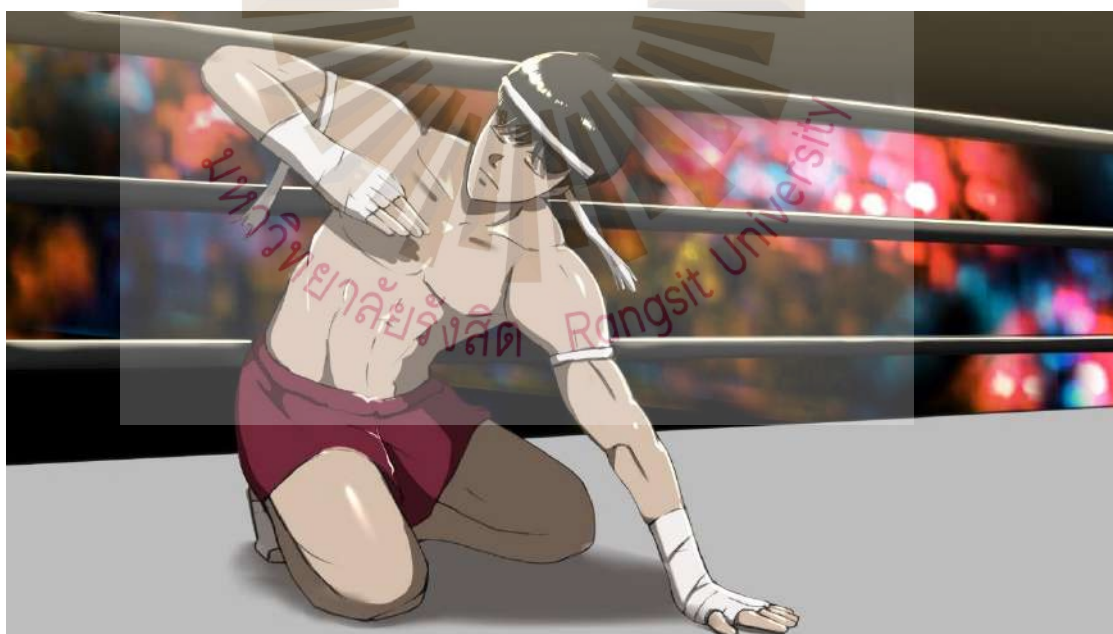
รูปที่ 4.8 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 8  
ภาพฉายคู่ต่อสู้สำคัญ



รูปที่ 4.9 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 9  
ถอดนามออกเพื่อทำการรักรูมวย



รูปที่ 4.10 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 10  
 เก่งกราบเบญจางคประดิษฐ์



รูปที่ 4.11 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 11  
 กล้ากราบเบญจางคประดิษฐ์

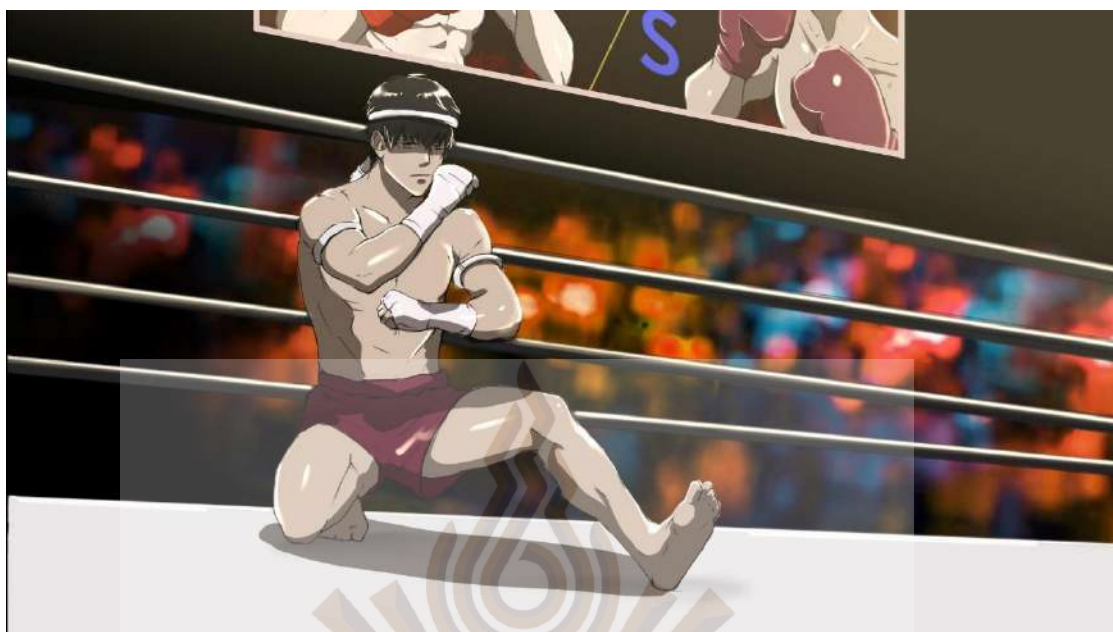


รูปที่ 4.12 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 12  
 รำมวยไทยท่าสอดสร้อยมาลา



รูปที่ 4.13 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 13  
 รำมวยไทยท่าถวายบังคม





รูปที่ 4.14 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 14  
รามวยไทยทำสอศร้อยมาลา



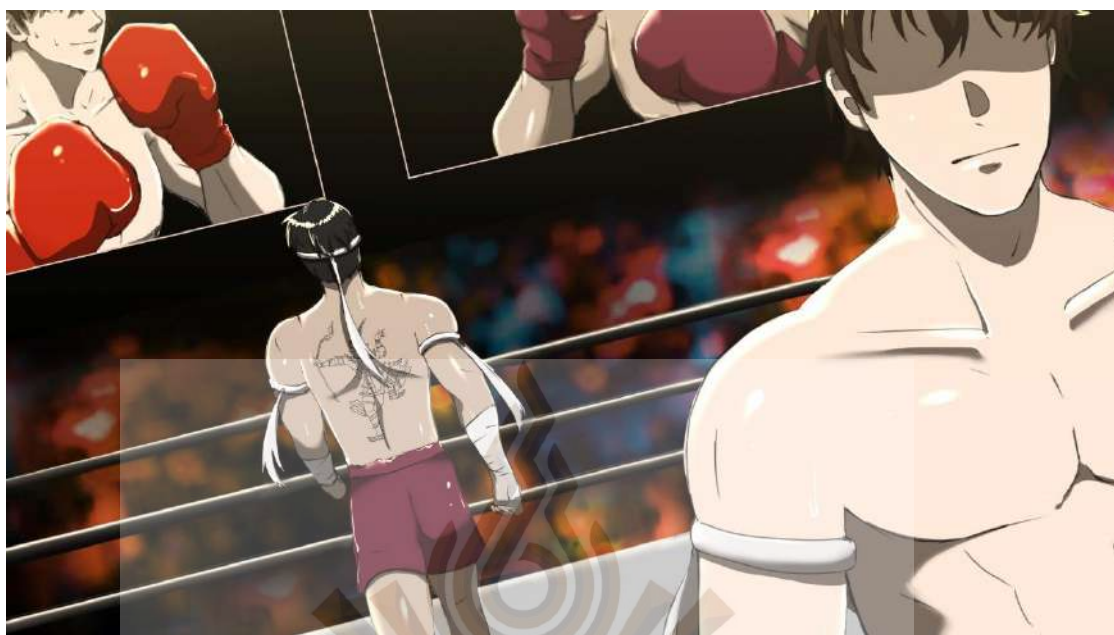
รูปที่ 4.15 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 15  
ท่าถวายบังคมครั้งสุดท้าย



รูปที่ 4.16 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 16  
เตรียมมลุกขึ้น



รูปที่ 4.17 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 17  
เก่งและกล้าเดินแยกกันไปคนละมุมของเวที (1)



รูปที่ 4.18 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 18  
 เก่งและกล้าเดินแยกกันไปคนละมุมของเวที (2)



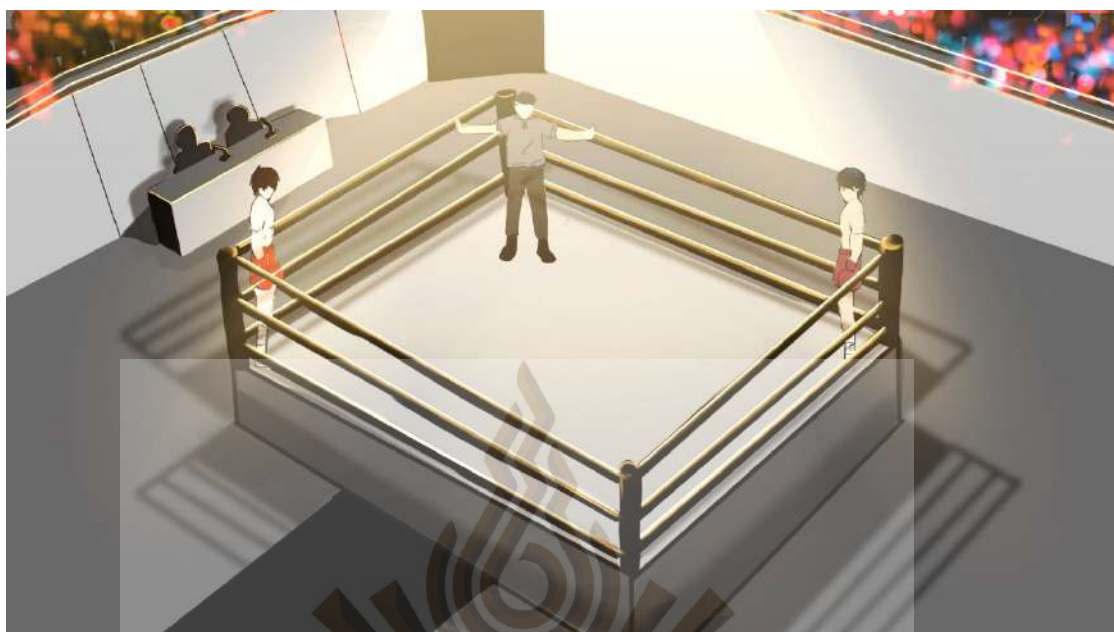
รูปที่ 4.19 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 19  
 ถอดห่วงบนศีรษะออก



รูปที่ 4.20 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 20  
เตรียมเริ่มการชก



รูปที่ 4.21 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 21  
ฉากด้านหลังแสดงให้เห็นถึงสถาปัตยกรรม



รูปที่ 4.22 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 22  
กรรมการให้สัญญาณ



รูปที่ 4.23 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 23  
เริ่มการชก (1)



รูปที่ 4.24 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 24  
เริ่มการชก (2)



รูปที่ 4.25 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 25  
เริ่มการชก (3)



รูปที่ 4.26 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 26  
เริ่มการชก (4)



รูปที่ 4.27 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 27  
เริ่มการชก (5)



รูปที่ 4.28 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 28  
เริ่มการชก (6) ฉากด้านหลังเป็นสถาปัตยกรรม



รูปที่ 4.29 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 29  
ฉากพระรามแผลงศรในวรรณคดีไทย





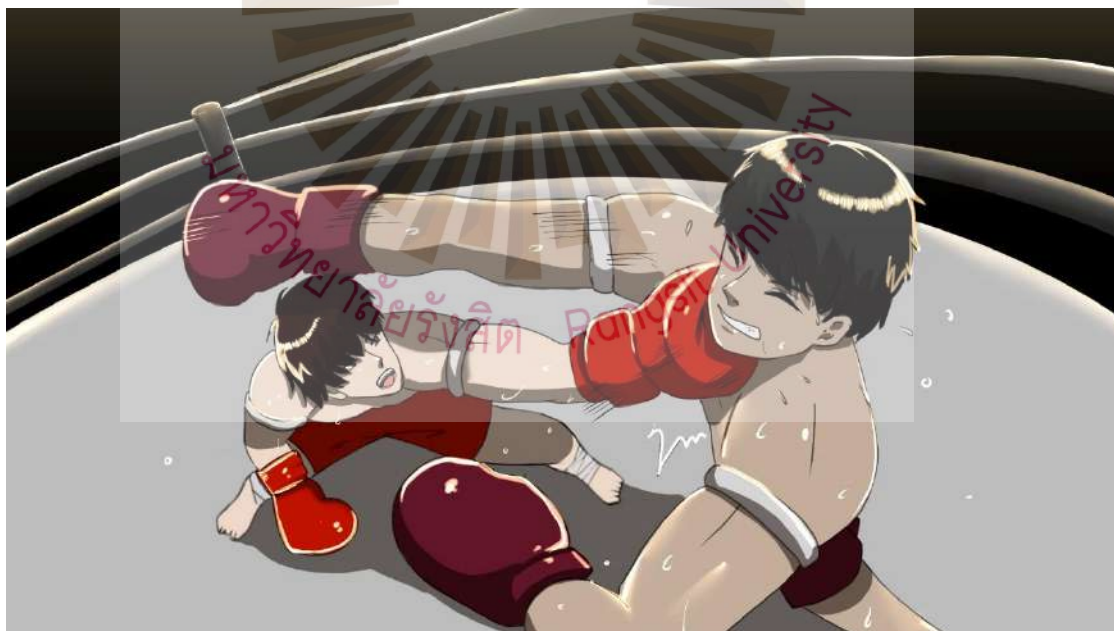
รูปที่ 4.30 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 30  
เริ่มการชก (7)



รูปที่ 4.31 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 31  
เริ่มการชก (8) มีเงาของพญานาค



รูปที่ 4.32 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 32  
ฉากในวรรณคดีไทย พญานาคพันเขาพระสุเมรุเปรียบกับท่ามวยไทย



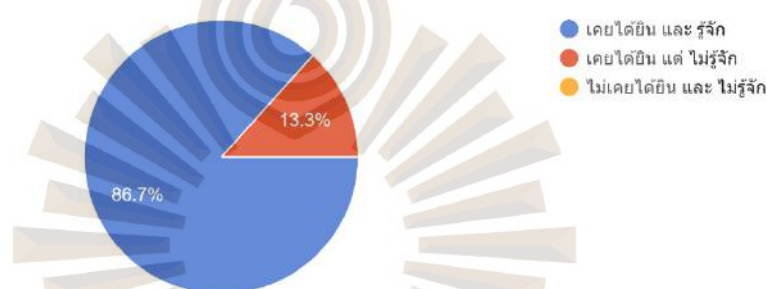
รูปที่ 4.33 ตัวอย่างแอนิเมชัน 2 มิติภาพที่ 33  
ปิดฉากการชก (9)

## 4.2 ผลการทดสอบจากแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงพัฒนาผลงานแอนิเมชัน 2 มิติได้ผลสรุปดังต่อไปนี้

ในส่วนที่ 1 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยได้ยินเกี่ยวกับกีฬามวยไทย หรือแม่ไม้มวยไทย และรู้จักแม่ไม้มวยไทย 86.7% เคยได้ยิน แต่ไม่ได้รู้จัก 13.3% และไม่เคยมีใครที่ไม่เคยได้ยินเกี่ยวกับแม่ไม้มวยไทยเลยจึงเป็น 0%

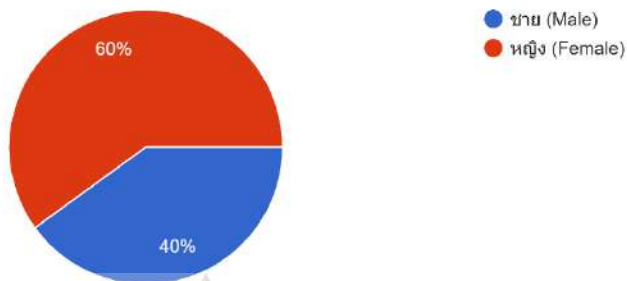
ท่านเคยได้ยิน และรู้จักเกี่ยวกับ "แม่ไม้มวยไทย" มาก่อนหรือไม่  
30 responses



รูปที่ 4.34 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 1  
ความรู้จักเกี่ยวกับแม่ไม้มวยไทย หรือเคยได้ยินบ้างหรือไม่

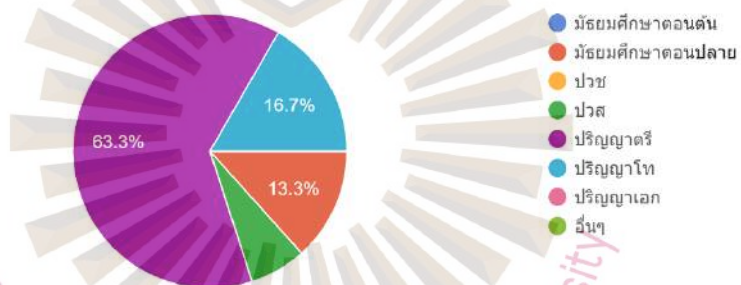
ในส่วนที่ 2 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน พบว่าเป็นเพศหญิงมีจำนวนสูงที่สุดคือ 60% และเพศชาย 40% ระดับการศึกษาสูงสุดประกอบด้วยปริญญาตรีสูงที่สุด คือ 63.3% ปริญญาโท 16.7% มัธยมศึกษาตอนปลาย 13.3% และการศึกษาระดับ ปวส จำนวน 6.7% ช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการตอบแบบสอบถาม อยู่ในช่วง 18 – 24 ปี มีจำนวนสูงที่สุดถึง 46.7% ซึ่งเป็นจำนวนที่สูงที่สุด รองลงมาคือ ช่วงอายุ 25 – 34 ปี เป็นจำนวน 40% ช่วงอายุ 13 – 17 ปี จำนวน 6.7% ช่วงอายุ 35 – 44 ปี จำนวน 3.3% และในช่วงสุดท้ายคือ 55 – 60 ปี จำนวน 3.3% การประกอบอาชีพ พบว่าเป็นนักเรียนและนักศึกษาจำนวนสูงที่สุดคือ 36.7% พนักงานบริษัทเอกชน 23.3% ประกอบธุรกิจส่วนตัว 13.3% ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจจำนวน 13.3% ว่างาน จำนวน 6.7% และฟรีแลนซ์ 6.6%

เพศของท่าน  
30 responses



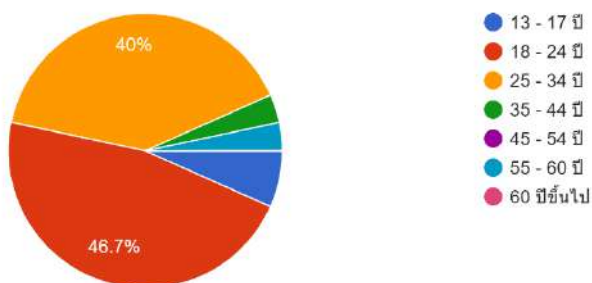
รูปที่ 4.35 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 2 เพศของท่าน

การศึกษาสูงสุด  
30 responses



รูปที่ 4.36 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 2 การศึกษาสูงสุด

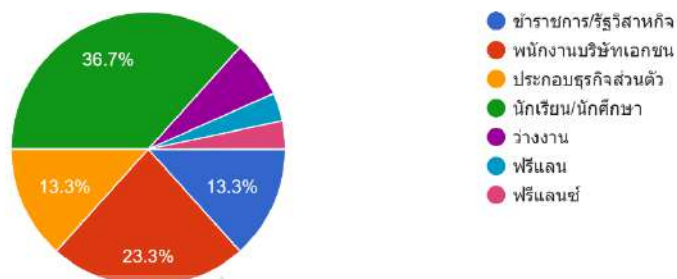
ช่วงอายุของท่าน  
30 responses



รูปที่ 4.37 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 2 ในส่วนของช่วงอายุ

## ท่านประกอบอาชีพอะไร

30 responses

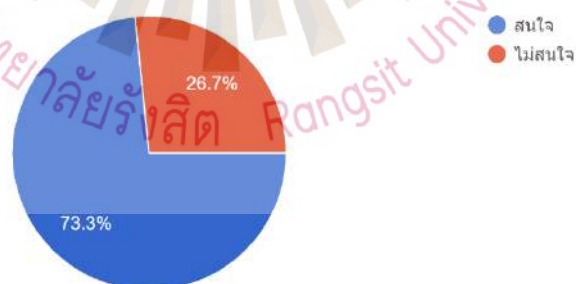


รูปที่ 4.38 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 2 ในส่วนของการประกอบอาชีพ

ในส่วนที่ 3 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน พบว่าผู้ที่สนใจรับข่าวสารทางด้านกีฬา มีจำนวน 73.3% และผู้ที่ไม่ได้สนใจรับข่าวสารจำนวน 26.7% ผู้ที่ไม่ได้อยู่ในสายงานด้านแอนิเมชัน/ ออกแบบจำนวน 60% และผู้ที่อยู่ในสายงานแอนิเมชัน/ออกแบบทั้งหมด 40% คนที่ให้ความสนใจด้านแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวนมากถึง 96.7% และผู้ที่ไม่ได้ให้ความสนใจด้านแอนิเมชัน จำนวน 3.3%

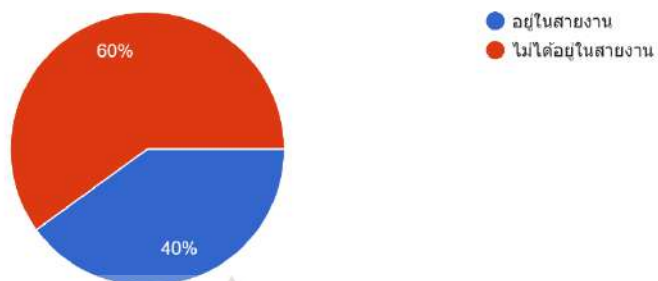
## ท่านเป็นผู้ที่สนใจข่าวสารทางด้านกีฬาหรือไม่

30 responses



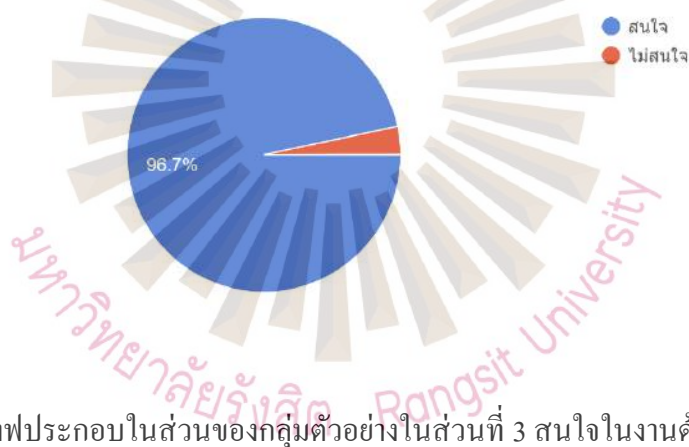
รูปที่ 4.39 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 3 ผู้ที่สนใจข่าวสารด้านกีฬา

ท่านเป็นผู้ที่อยู่ในสายงานแอนิเมชัน/ออกแบบหรือไม่  
30 responses



รูปที่ 4.40 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 3 ผู้ที่อยู่ในสายงานด้านแอนิเมชัน/ออกแบบ

ท่านคือผู้ที่สนใจในงานแอนิเมชัน 2 มิติ หรือไม่  
30 responses

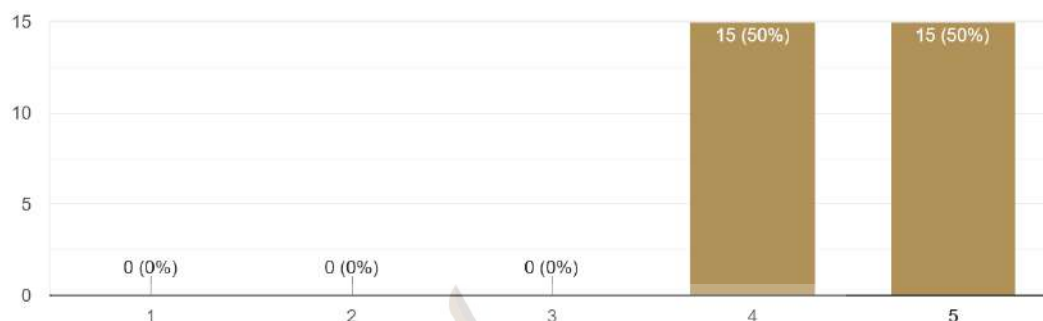


รูปที่ 4.41 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 3 สนใจในงานด้านแอนิเมชัน 2 มิติ

ในส่วนที่ 4 และ 5 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว นำเสนอศิลปะลายไทยร่วมสมัยชัดเจนระดับ มาก 50% และ มากที่สุด 50% ความสามารถในการเพิ่มความน่าสนใจให้กับชิ้นงานระดับ มากที่สุด 60% และ มาก 40% ความเข้าใจในเนื้อหาของแอนิเมชันที่จะสื่อระดับ มากที่สุด 56.7% และ มาก 43.3% ทำให้เกิดความน่าสนใจในศิลปะไทยร่วมสมัยระดับ มาก 57.6% มากที่สุด 40% และปานกลาง 3.3% งานแอนิเมชันนี้สามารถถ่ายทอดถึงเรื่องราวของแม่ไม้มวยไทยได้ในระดับ มากที่สุด 66.7% และ มาก 33.3 %

1) จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว นำเสนอศิลปะปลายไทยร่วมสมัยได้ชัดเจนระดับใด

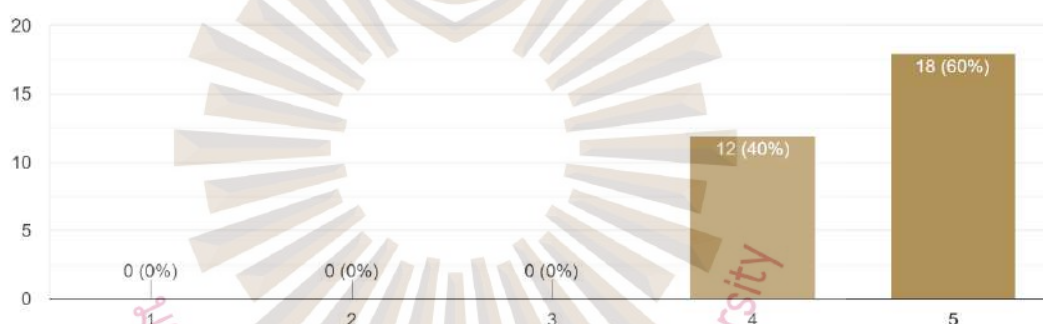
30 responses



รูปที่ 4.42 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 5  
การนำเสนอศิลปะปลายไทยร่วมสมัย

2) จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถเพิ่มความน่าสนใจให้ผลงานได้ในระดับใด

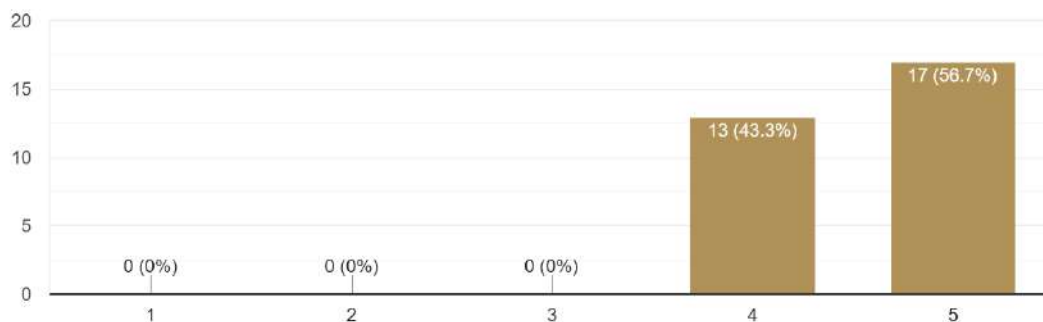
30 responses



รูปที่ 4.43 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 5  
ความสามารถในการเพิ่มความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน

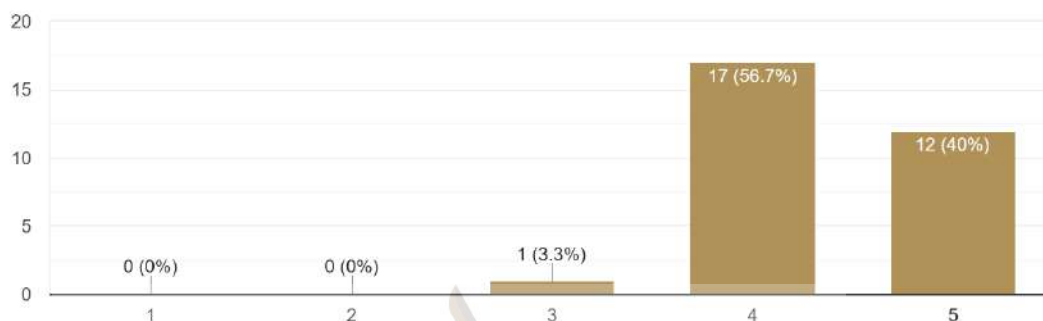
3) จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาได้ในระดับใด

30 responses



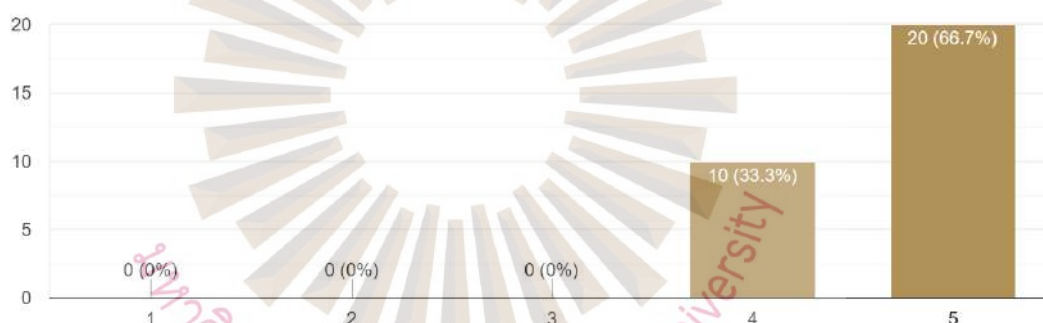
รูปที่ 4.44 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 5 ความเข้าใจในเนื้อหา

4) จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ทำให้เกิดความสนใจในศิลปะไทยร่วมสมัยได้ในระดับใด  
30 responses



รูปที่ 4.45 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 5  
เกิดความน่าสนใจในศิลปะไทยร่วมสมัย

5) ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถนำมาถ่ายทอดเรื่องราว เรื่องแม่ไม่มวยไทย ได้ดีในระดับใด  
30 responses



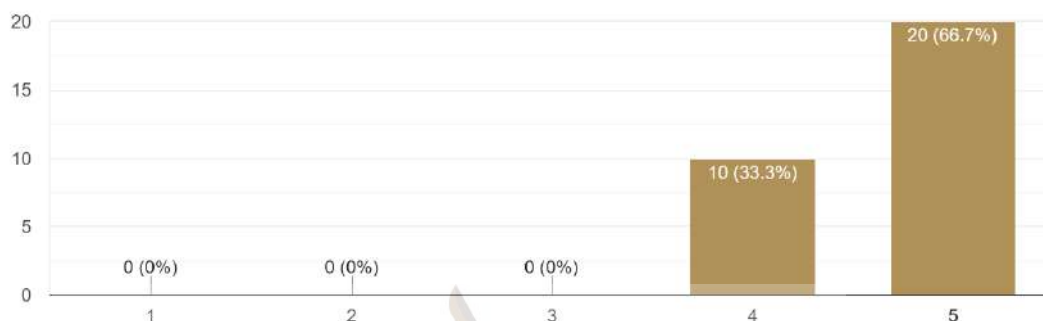
รูปที่ 4.46 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 5  
ศิลปะไทยร่วมสมัยที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของแม่ไม่มวยไทย

ในส่วนที่ 6 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าวมีความสนใจอยู่ในระดับ ดีมาก 68.7% และ ดี 33.3% ความสวยงามและการออกแบบสถาปัตยกรรมด้วยลายไทย ดีมาก 63.3% และ ดี 36.7% ความสวยงามของฉากอยู่ในระดับ ดีมากที่สุดที่ 50% ดี 46.8% และปานกลาง อยู่ที่ 3.3% การออกแบบตัวละครอยู่ในระดับ ดีมากที่สุดที่ 86.7% และดีอยู่ที่ 13.3% เสียงประกอบฉากอยู่ในระดับ ดีมาก 66.7% และดี อยู่ที่ 33.3%



ความสนุกสนานของแอนิเมชันอยู่ในระดับใด

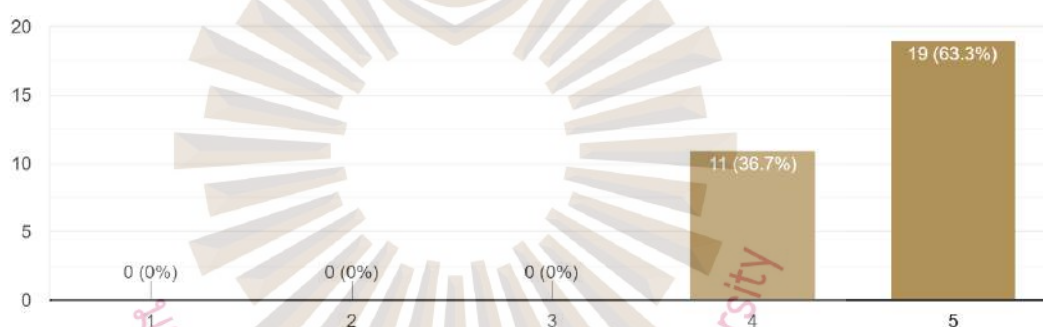
30 responses



รูปที่ 4.47 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 6 ความสนุกของแอนิเมชัน

ความสวยงามของการออกแบบสถาปัตยกรรมด้วยลายไทยอยู่ในระดับใด

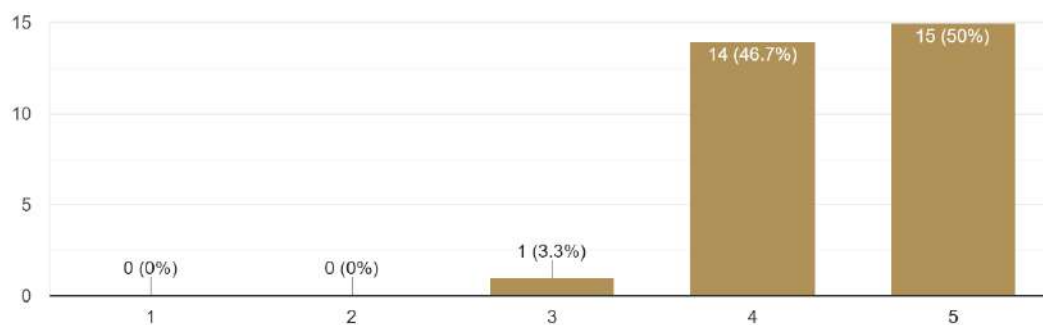
30 responses



รูปที่ 4.48 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 6 ความสวยงามของการออกแบบสถาปัตยกรรมด้วยลายไทย

ความสวยงามของฉากอยู่ในระดับใด

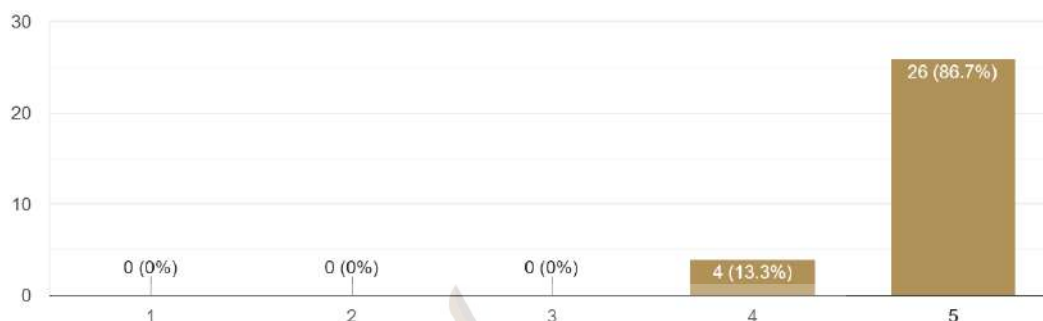
30 responses



รูปที่ 4.49 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 6 ความสวยงามของฉาก

## การออกแบบตัวละครอยู่ในระดับใด

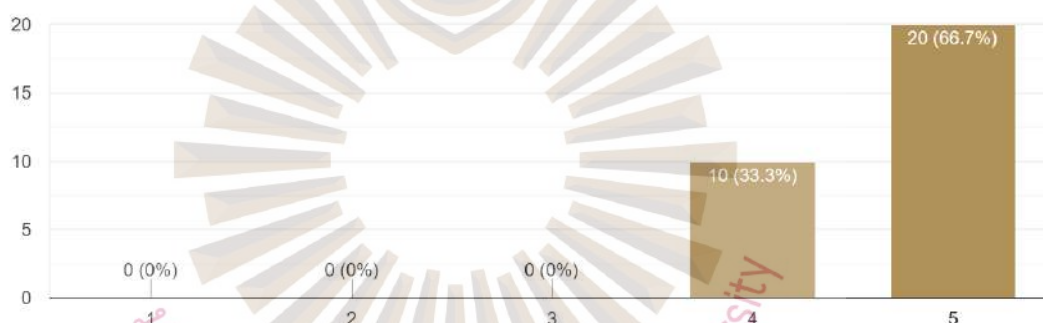
30 responses



รูปที่ 4.50 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 6 การออกแบบตัวละคร

## เสียงประกอบฉากอยู่ในระดับใด

30 responses



รูปที่ 4.51 กราฟประกอบในส่วนของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 6 เสียงประกอบฉาก

## 4.3 สรุปผลการวิจัยจากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการทำแบบทดสอบจากกลุ่มเป้าหมายจำนวนทั้งหมด 30 คน หลังจากได้รับชมแอนิเมชัน 2 มิติความยาวไม่เกิน 4 นาทีแล้ว ได้ข้อมูลประกอบการวิจัยดังนี้

จากกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะรู้จักแม่ไม้มวยไทย แต่อาจจะยังไม่ได้เข้าถึงมากนัก มีทั้งเพศชายและเพศหญิงที่ให้ความสนใจ หรืออยากเข้าถึงเกี่ยวกับแม่ไม้มวยไทย ในกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนหนึ่งที่ได้ทำงานในสายงานที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน และให้ความสนใจเกี่ยวกับกีฬามวยไทย

ในส่วนองงานแอนิเมชัน 2 มิติที่ได้จัดทำออกไปพบว่า ส่วนมากจะเห็นได้ว่าการได้รับการถ่ายทอดเกี่ยวกับกีฬามวยไทยได้อย่างดีมาก และการถ่ายทอดศิลปะไทยร่วมสมัย การเข้าถึงศิลปะลายไทยร่วมสมัยได้อย่างดี



## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากการค้นคว้าผลการวิจัยจากแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 4 นาที เรื่อง “มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย” สามารถสรุปผลการวิจัย ปัญหา และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิจัยจากการวางกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้คนทั่วไป ที่ให้ความสนใจทางด้านกีฬา และทางด้านแอนิเมชัน 2 มิติ พบว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยมีความสนใจมาก ในทุกเพศและทุกวัย ในช่วงที่ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตเอาไว้ ทั้งอายุ เพศ การศึกษา และอาชีพ ล้วนมีจุดที่ให้ความสนใจใกล้เคียงกัน คือด้านกีฬาและแอนิเมชัน

##### 5.1.1 ด้านการส่งเสริมด้านมวยไทย

การศึกษาเกี่ยวกับการทำแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย พบว่ากีฬามวยไทยสมควรเป็นกีฬาที่ได้รับการส่งเสริมให้ไกลไปในระดับโลก และอีกทั้งยังสมควรให้คงคุณค่าไว้ เพื่อให้ชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ ผลักดันให้กีฬาที่อยู่คู่กับคนไทยมาตั้งแต่เดิม ไปสู่รุ่นลูกหลาน ทั้งนี้กีฬามวยไทยเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์รวมเป็นหนึ่ง ฉะนั้นหากกีฬานี้ได้สืบสานและต่อยอดไปในอนาคต นอกจากการนำไปใช้ในการแข่งขันแล้ว ก็จะมีประโยชน์ทั้งด้านการป้องกันตัวของผู้รับศาสตร์นี้อีกด้วย

##### 5.1.2 ด้านเนื้อเรื่องที่น่าเสนอ

จากผลสรุปของการนำเสนอชิ้นงานแอนิเมชัน 2 มิติ ในส่วนของเนื้อหาอาจจะมีในส่วนที่ยังสื่อสารออกมาไม่ตรงจุดและยังสร้างความไม่เข้าใจอยู่เล็กน้อย ถ้าหากเพิ่มเติมเอกลักษณ์ของไทยเข้าไปได้มากขึ้นกว่านี้อาจจะทำให้ผลงานออกมามีมากขึ้น และควรเพิ่มรายละเอียดในบางจุดที่ตกหล่นไป เพื่อให้เกิดความชัดเจนและความเข้าใจเกี่ยวกับมวยไทยมากยิ่งขึ้น

### 5.1.3 ด้านศิลปะลายไทยร่วมสมัย

จากการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะลายไทยร่วมสมัย ที่นำมาใช้ประกอบแอนิเมชัน รวมถึงรายละเอียดของศิลปะลายไทยที่ได้รับอิทธิพลมาจากนานาประเทศนั้น ประเทศไทยเรามีความแตกต่างในการคิดค้นลวดลายที่อ่อนช้อยและสวยงาม ยังคงสามารถดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน ทั้งการถ่ายทอดออกมาผ่านจิตรกรรมฝาผนัง หรือแม้แต่สถาปัตยกรรมไทยในสมัยปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้คนไม่ว่าจะเป็นทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติต่างหลงใหลในความเป็นศิลปะของไทย อีกทั้งยังมีกลิ่นอายที่สามารถประยุกต์ใช้กับกาลเวลาที่เปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละยุคสมัยได้อย่างลงตัว โดยลายไทยร่วมสมัยพิสูจน์ให้เห็นแล้วว่าไม่จำเป็นจะต้องมีเพียงวัดวาอารามเพียงอย่างเดียวที่จะมีการใช้ศิลปะลายไทย แต่บนสิ่งของต่างๆ การสร้างสรรค์วัตถุ หรือแม้แต่การทำแอนิเมชันเองก็สามารถหยิบยกเอาศิลปะเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ให้ทันกับโลกปัจจุบันได้เช่นกัน

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

เมื่อได้บทสรุปข้างต้นจากการให้กลุ่มตัวอย่างได้รับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง มวยไทย ศิลปะของความเป็นไทย แล้ว จึงพบจุดที่บกพร่องและควรเสนอแนะดังต่อไปนี้

### 5.2.1 ด้านการส่งเสริมด้านมวยไทย

เนื่องจากยังมีประชากรบางส่วนที่ยังไม่ได้เข้าถึงกีฬามวยไทยมากนัก อาจเพียงรู้จักเฉพาะชื่อ “แม่ไม้มวยไทย” หรือ “ลูกไม้มวยไทย” หรือ “กีฬามวยไทย” แต่ไม่ทราบถึงประวัติความเป็นมาอย่างแท้จริงว่า แต่เดิมแล้วมวยไทยคือของไทยอย่างแท้จริงหรือไม่ ทำให้ได้มีการเสนอแนะเพิ่มเติม หากแอนิเมชันจะพูดถึงเรื่องราวในอดีตตั้งแต่ยุคสมัยใด ที่ทำให้เกิดศิลปะการต่อสู้แขนงนี้ขึ้นมา ก็จะทำให้ผู้รับชมเกิดความรู้ ความประทับใจ หรือความสนใจในความเป็นกีฬาประจำชาติไทยมากขึ้น

### 5.2.2 ด้านการนำเสนอ

การขับของแอนิเมชันยังมีความทื่อและบางส่วนที่เป็นภาพนิ่ง แต่ก็ยังพอจะมีเอฟเฟกต์เข้ามาเพื่อทำให้ฉากนั้นไม่นิ่งจนเกินไป หากมีการปรับปรุงในส่วนนี้เพิ่มจากสำคัญๆ เข้ามา และสร้างภาพเคลื่อนไหวให้ละเอียดมากขึ้นกว่าเดิม ก็จะทำให้แอนิเมชันสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

### 5.2.3 ด้านศิลปะลายไทยร่วมสมัย

ในการสร้างลายไทยขึ้นมาแต่ละชิ้น มีความซับซ้อนของตัวกระหนก การวาดมือเพื่อไม่ให้เส้นสั้น ซึ่งค่อนข้างยากต่อการควบคุมหากมีการฝึกฝนเพิ่มขึ้น ก็จะทำให้น้ำหนักมือคงที่และการทำงานก็จะไวขึ้น กระหนกบางตัวยังมีความแปลก ไม่สมมาตรส่วนกัน แต่ก็สามารถแก้ไขได้จากความพยายามและความขยันที่จะทำความรู้จัก ลายเส้น โถงมนของตัวกระหนก และลวดลายต่างๆ ทำให้เกิดจินตนาการ สามารถต่อยอดไปได้อีกเรื่อยๆ



## บรรณานุกรม

เจริญทองมวยไทย. (2560). มวยไทยกีฬาที่ได้มากกว่าการออกกำลังกาย.

สืบค้น 15 ตุลาคม 2565, จาก <https://jaroenthongmuaythaikhaosan.com/blog/read/124>

ณัฐวุฒิ บุตรพันธ์. (2561). การออกแบบอนิเมชันตัวละครสองมิติสำหรับเกมมุมมองบุคคลด้านข้าง.

(Master's Thesis). สืบค้นจาก <http://library.tni.ac.th/thesis/upload/files/CRT%20M>

[T%202018/Nutawut%20Butphan%20CRT%20MT%202018.pdf](http://library.tni.ac.th/thesis/upload/files/CRT%20M)

ไทย อาร์ต แมกกาซีน. (2554). ศิลปะไทยร่วมสมัยของไทย.

สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/sport/others/2418156>

นุชจรรย์ เมืองแดง. (2562). ศิลปะลายไทย. สืบค้น 11 กันยายน 2565,

จาก <https://www.lib.ru.ac.th/journal2/?p=12009>

พรพล เทศทอง. (2563). สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย.

สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/126588>

ราชกิจจานุเบกษา. (2558). พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และแก้ไขเพิ่มเติม.

เล่มที่ 132 ตอนที่ 21 ก ประกาศใช้ 27 มีนาคม 2558.

ภาพันธุ์ รัชศรีทอง. (2559). มวยไทย มวยใคร ทำไมจึงเป็นมรดกไทยมรดกโลก.

สืบค้นจาก <https://m.museumsiam.org/da-detail2.php?MID=3&CID=177&SCID=24>

[2&CONID=2708](https://m.museumsiam.org/da-detail2.php?MID=3&CID=177&SCID=24)

ภูทเรศย์ พรหมดี. (2557). ลายไทย. สืบค้น 5 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <http://jtfud.blogspot.com/>

มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยฉบับเยาวชน. (ม.ป.ป). แม่ไม้มวยไทย.

สืบค้นจาก <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=35&chap=3&page>

[=35-3-infodetail05.html](https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=35&chap=3&page)

วิริทนนต์ นัตรชุตติกิจภิญโญ. (2561). โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ จากศิลปะ

รูปแบบไทยประเพณีสู่ศิลปะรูปแบบไทยร่วมสมัย. (Master's thesis). สืบค้นจาก

<https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/305115>

สนอง คุณมี. (2549). แรงจูงใจในการเป็นนักมวยไทยอาชีพของนักมวยไทยในเวทีมวยมาตรฐาน

ปี พ.ศ. 2549. (Master's thesis). สืบค้นจาก

[http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Phy\\_Ed/Sanong\\_K.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Phy_Ed/Sanong_K.pdf)

เสน่ห์ ชนารัตน์สฤกษ์ดี. (2550). ศิลปะลายไทย. กรุงเทพฯ : เฉลิมชัยการพิมพ์.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

สถาบันสอนศิลปะอิตาลีแกลเลอรี. (2564). *รู้หรือไม่ ลายไทยไม่ได้มีต้นกำเนิดจากไทย ?*.

สืบค้น 9 กันยายน 2565, จาก <https://www.hitgalleria.com/ลายไทย/>

สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2559). *วัฒนธรรมร่วม อุษาคเนย์ในอาเซียน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์นาตาแฮก.

สืบค้น 20 กันยายน 2565, จาก [https://www.silpa-mag.com/culture/article\\_23513](https://www.silpa-mag.com/culture/article_23513)

สุเมธ จิรัชยศิริ. (2562). *มวยไทย : มรดกทางวัฒนธรรมของคนไทยและกีฬาแห่งประชาคมโลก*.

สืบค้น 15 มกราคม 2565, จาก <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/mwyithy-mrdkthangwathnthrrmkhxngkhnithyaelakiilaehngprachakhmolk>

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2563). *ศิลปะมวยไทย*. กรุงเทพฯ. : อรุณสภา.

สมรัก ปรียะวาทิ. (2565). *การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.

สมศักดิ์ ตันรัตนากร. (ม.ป.ป). *การสักที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ*.

สืบค้น 22 ตุลาคม 2565, จาก <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramalaser/th/knowledge/tattoo4>

สมาคมกีฬามวยสากลแห่งประเทศไทย. (ม.ป.ป). *ประวัติสมาคม*.

สืบค้นจาก <https://thailandboxing.or.th/history.php>

อาชวิทธิ์ เจิงกลิ่นจันทร์. (2564). *การวางแผนการเงิน สำหรับนักกีฬา สำคัญอย่างไร? แล้วเริ่มต้น*

*แบบไหนดี?*. สืบค้น 20 กันยายน 2565, จาก <https://www.finnomena.com/drarm/athlete-financial-planning/>

Auttharak, O. (2018). *ขยับทีละนิดทีละหน่อย*. Retrieved September 28, 2022.

from <https://www.ensurecommunication.co.th/2018/01/30/stop-motion/>

Jareonthong Muaythai. (ม.ป.ป ). *ประเภทของมวยไทย*. Retrieved October 20, 2022.

from <https://jaroenthongmuaythaikhaosan.com/blog/read/117>

Thai martial arts. (2011). *แม่ไม้มวยไทย 30ท่า*.

Retrieved from <https://thaimartialart.blogspot.com/2011/03/30.html>

Thitita Kantawong. (2016). *ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับแอนิเมชัน*. Retrieved September 22, 2022.

from <https://sites.google.com/site/wodeanimation01/home/prawati-khwam-pen-ma-khxng-xae-ni-me-chan>





ภาคผนวก

ตัวอย่างแบบสอบถามออนไลน์

## แบบสอบถามออนไลน์ที่สร้างด้วยเว็บไซต์ Google Form



**แบบสอบถาม : เกี่ยวกับแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง มวยไทยศิลปะของความเป็นไทย**

**การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ด้านการส่งเสริมมวยไทย ด้วยศิลปะลายไทยร่วมสมัย 2D ANIMATION DESIGN TO PROMOTE THAI BOXING WITH CONTEMPORARY THAI ART**

น.ส. อัญญกมล แก้วแคมแซ รหัสนักศึกษา 6406030  
 หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต  
 คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

\* Indicates required question

ท่านเคยได้ยิน และรู้จักเกี่ยวกับ "แม่ไม้มวยไทย" มาก่อนหรือไม่ \*

เคยได้ยิน และ รู้จัก

เคยได้ยิน แต่ ไม่รู้จัก

ไม่เคยได้ยิน และ ไม่รู้จัก

## part 2 : ข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัย

คำตอบจากแบบสอบถามข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัย เป็นส่วนหนึ่งของการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ พิจารณา และต่อยอดเพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้ดียิ่งขึ้น หรือสามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ในอนาคต

### เพศของท่าน \*

- ชาย (Male)
- หญิง (Female)
- Other: \_\_\_\_\_

### การศึกษาสูงสุด \*

- มัธยมศึกษาตอนต้น
- มัธยมศึกษาตอนปลาย
- ปวช
- ปวส
- ปริญญาตรี
- ปริญญาโท
- ปริญญาเอก
- อื่นๆ
- Other: \_\_\_\_\_

**ช่วงอายุของท่าน \***

- 13 - 17 ปี
- 18 - 24 ปี
- 25 - 34 ปี
- 35 - 44 ปี
- 45 - 54 ปี
- 55 - 60 ปี
- 60 ปีขึ้นไป

**ท่านประกอบอาชีพอะไร \***

- ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ
- พนักงานบริษัทเอกชน
- ประกอบธุรกิจส่วนตัว
- นักเรียน/นักศึกษา
- Other: \_\_\_\_\_

**Part 3 : ด้านความสนใจ**

คำตอบจากแบบสอบถามข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัย เป็นส่วนหนึ่งของการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ พิจารณา และต่อยอดเพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้ดียิ่งขึ้น หรือสามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ในอนาคต

ท่านเป็นผู้ที่สนใจข่าวสารทางด้านกีฬาหรือไม่ \*

- สนใจ
- ไม่สนใจ

ท่านเป็นผู้ที่อยู่ในสายงานแอนิเมชัน/ออกแบบหรือไม่ \*

- อยู่ในสายงาน
- ไม่ได้อยู่ในสายงาน

ท่านคือผู้ที่สนใจในงานแอนิเมชัน 2 มิติ หรือไม่ \*

- สนใจ
- ไม่สนใจ

#### Part 4 : รับชมอนิเมติกความยาวไม่เกิน 4 นาที

อนิเมติก เรื่อง "มวยไทย คุณค่าของศิลปะไทย"  
 เป็นอนิเมติกสั้น ที่นำเสนอเกี่ยวกับท่าทางของแม่ไม้มวยไทยที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น แสดงออกให้เห็นถึง  
 ท่วงท่า การใช้ หมัด เท้า เข่า และศอก ในการเอาชนะคู่ต่อสู้ ไม่ว่าจะรุก หรือรับ อีกทั้งยังมีเสียงประกอบเพื่อให้  
 ได้บรรยากาศในการรับชมอีกด้วย



## Part 5 : ด้านการเขียนบทแอนิเมชัน

คำตอบจากแบบสอบถามข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัย เป็นส่วนหนึ่งของการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ พิจารณา และต่อยอดเพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้ดียิ่งขึ้น หรือสามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ในอนาคต

1) จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว นำเสนอศิลปะปลายไทยร่วมสมัยได้ชัดเจนระดับใด \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2) จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถเพิ่มความน่าสนใจให้ผลงานได้ในระดับใด

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3) จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาได้ในระดับใด

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4) จากผลงานแอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ทำให้เกิดความสนใจในศิลปะไทยร่วมสมัยได้ในระดับใด

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5) ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถนำมาถ่ายทอดเรื่องราว เรื่องแม่ไม้มวยไทย ได้ดีในระดับใด \*

- |                       |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

#### Part 6 : ความพอใจด้านแอนิเมชัน

คำตอบจากแบบสอบถามข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัย เป็นส่วนหนึ่งของการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ พิจารณา และต่อยอดเพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้ดียิ่งขึ้น หรือสามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ในอนาคต

ความสนุกสนานของแอนิเมชันอยู่ในระดับใด \*

- |                       |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

ความสวยงามของการออกแบบสถาปัตยกรรมด้วยลายไทยอยู่ในระดับใด \*

- |                       |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

ความสวยงามของฉากอยู่ในระดับใด \*

- |                       |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



ตัวละครหลัก



การออกแบบตัวละครอยู่ในระดับใด \*

- 1      2      3      4      5
- 

เสียงประกอบฉากอยู่ในระดับใด \*

- 1      2      3      4      5
-

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	รัชฎ์กมน แก้วแกมแข
วัน เดือน ปีเกิด	4 มีนาคม 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยหอการค้า ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน, 2563 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต, 2566
สถานที่ทำงาน	การกีฬาแห่งประเทศไทย แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่ง	ผู้ช่วยปฏิบัติงาน โครงการฯ งานสำรวจ ออกแบบและ ประเมินราคา กองวิศวกรรม ฝ่ายวิศวกรรมกีฬา
ที่อยู่ปัจจุบัน	1/223 ซอยเมนกลาง หมู่ 12 หมู่บ้านรัตนธิเบศร์ ถนน รัตนธิเบศร์ ตำบลบางรักพัฒนา อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110