

การออกแบบ WEB PAGE เรื่อง “ ว่าวไทย “
GRAPHIC WEB PAGE DESIGN “ THAI KITE “



นายจักรกฤษณ์ วิจิตรมาลา
MR.CHACKKIT WIJITMALA



วท.
๖๖๖๖

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 40813
วัน, เดือน, ปี 27 พ.ย. 2544

b.....
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2543

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบ WEB PAGE เรื่อง “ ว้าวไทย “
GRAPHIC WEB PAGE DESIGN “ THAI KITE “

โดย

นายจักรกฤษณ์ วิจิตรมาลา
MR.CHACKIT WIJITMALA

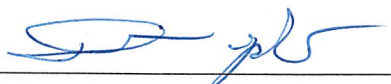




วันที่

1 ธ.ย. 44

อาจารย์ที่ปรึกษา - ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิระพงษ์ ภูมิจิตร



วันที่

1 ธ.ย. 44

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิระพงษ์ ภูมิจิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ	การออกแบบ WEB PAGE เรื่อง "ว่าวไทย" GRAPHIC WEB PAGE DESIGN "THAI KITE"
ชื่อ	นาย จักรกฤษณ์ วิจิตรมาลา
สาขาวิชา	วิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิระพงษ์ ภูมิจิตร
ปีการศึกษา	2543

บทคัดย่อ

ออกแบบ WEB PAGE เรื่องว่าวไทย เป็นการศึกษาการออกแบบโดยใช้เรื่อง ว่าวไทย ซึ่งมีความน่าสนใจในลักษณะเด่น เช่น รูปทรง ลวดลาย วิธีการทำ การแข่งขัน ที่ต่างจากว่าวต่างชาติ ซึ่งจะมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ WEB PAGE

ในปัจจุบัน INTERNET เป็นสื่อที่ได้รับความนิยม จึงนำเรื่องว่าวไทย มาใช้ในแนวทางที่ให้ความรู้สึกร่วมสมัย เหมาะสำหรับทุกคนที่สนใจ

ในอีกด้านหนึ่ง โครงการนี้จะเป็นการศึกษาการออกแบบกราฟฟิคที่ใช้บน WEB PAGE ให้มีความสอดคล้องกับหัวข้อ เพื่อให้เกิดความทันสมัยทั้งภาพและเสียง

งานออกแบบในโครงการประกอบด้วย WEB PAGE จำนวน 17 หน้า ซึ่งจะอธิบายถึงเอกลักษณ์ของว่าวไทย ได้แก่ ประวัติความเป็นมา ประเภทของว่าวไทย วิธีการทำ และการแข่งขันว่าว

กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณ

คุณพ่อ คุณแม่ คุณป้า ที่ให้การสนับสนุนตลอดมา
อาจารย์ จิระพงษ์ ภูมิจิตร ให้คำปรึกษาที่มีคุณค่า
อาจารย์ คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ทุกท่าน

ขอขอบคุณ

อ้อม เต๋ย ใหม่ สำหรับข้อมูล
บ้านโน้ต สำหรับที่พักพิงและความช่วยเหลือ
พี่หัตถ์ น้องหัตถ์ 6 ทุกคน
HAREM บี แบล็ค เซา โอม นัท พัน ใจ โอ แมน จิว ฮีต เพื่อนๆ นิเทศ Film
และ PHOTO ทุกคนที่ให้ความสนใจที่ดีตลอดมา

จักรกฤษณ์ วิจิตรมาลา

2 มีนาคม 2544

คำนำ

ว่าวไทยเป็นศิลปะประจำชาติที่สืบทอดกันมา และมีลักษณะเด่นแตกต่างจาก
ว่าวต่างชาติในด้านของรูปทรง ลวดลาย และวิธีการแข่งขัน การออกแบบ WEB PAGE
เรื่องว่าวไทย จึงต้องคำนึงถึง เนื้อหา ภาพ เสียง ทำให้งานออกแบบลักษณะดังกล่าวมีความ
น่าสนใจ เพื่อที่จะเผยแพร่ศิลปะของคนไทยให้รู้จักมากขึ้น และอนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมของไทยให้
คงอยู่ต่อไป

ข้าพเจ้าหวังว่าศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจไม่มากก็น้อย สุดทำยนี้
หากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ขอกราบอภัยไว้ ณ ที่นี้

จักรกฤษณ์ วิจิตรมาลา

2 มี.ค. 2544

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ

บทที่ 1

ว่าวไทย	3
ความมุ่งหมายและประโยชน์ของการเล่นว่าว	4
ความเป็นมาของว่าวไทย	6
ว่าวในด้านานและเอกสาร	6
ประเภทและชนิดของว่าวไทย	9
ว่าวในสมัยต่างๆ	10
ว่าวจุฬาและว่าวปักเป้า	12
กติกาการแข่งขัน	13
นักว่าวมือหนึ่ง	14
วิธีการทำว่าวอีลุ้ม	15
การเล่นว่าว	17

บทที่ 2

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต	18
จุดเริ่มต้นของอินเทอร์เน็ต	18
เว็ลด์ไวด์เว็บ	19
แหล่งกำเนิดคำนิยามของเว็ลด์ไวด์เว็บ	19
รหัสสี่บิตันยูอาร์แอล	19
เอชทีทีพี	20
เอชทีเอ็มแอล	20

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
เว็บเพจหรือโฮมเพจ	20
โปรแกรมในระบบเว็ลด์ไวด์เว็บ	22
Flash และ Director	23
บทที่3	
วิเคราะห์ข้อมูล	27
โครงสร้าง Web Site	28
การวิเคราะห์ข้อมูลดิบ	29
บทที่4	
การออกแบบ	35
ข้อมูลว่าประจำภาคต่างๆ	36
ภาพ Sketch ก่อนที่จะมาเป็นแบบร่าง ครั้งที่ 1	37
แบบร่าง ครั้งที่ 1.	39
ภาพ Sketch ก่อนที่จะมาเป็นผลงานจริง	43
บทที่5	
ภาพผลงานจริง หน้าต้อนรับ	45
ภาพผลงานจริง Intro Movie	45
ภาพผลงานจริง ส่วนแนะนำเว็บไซต์	46
ภาพผลงานจริง ประวัติว่าวไทย	46
ภาพผลงานจริง ประเภทของว่าวไทย	47
ภาพผลงานจริง วิธีการทำว่าวไทย	49
ภาพผลงานจริง การแข่งขัน	50
บทสรุปโครงการและข้อเสนอแนะ	52
บรรณานุกรม	53
ประวัติผู้เขียน	54

สารบัญภาพ

	หน้า
รูปแบบว่าวประจำภาคกลาง	29
รูปแบบว่าวประจำภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	30
รูปแบบว่าวประจำภาคเหนือและภาคตะวันออก	31
รูปแบบว่าวประจำภาคใต้	32
ข้อมูลว่าวประจำภาคต่างๆ	36
แบบร่าง Intro ครั้งที่ 1	39
แบบร่าง Menu ครั้งที่ 1	39
แบบร่างส่วนประวัติว่าวไทย ครั้งที่ 1	39
แบบร่างส่วนประเภทของว่าวไทย	40
แบบร่างวิธีการทำว่าวไทย ครั้งที่ 1	42
แบบร่างการแข่งขัน ครั้งที่ 1	42
ภาพผลงานจริง หน้าต้อนรับ	45
ภาพผลงานจริง Intro Movie	45
ภาพผลงานจริง ส่วนแนะนำเว็บไซต์	46
ภาพผลงานจริง ประวัติว่าวไทย	46
ภาพผลงานจริง ประเภทของว่าวไทย	47
ภาพผลงานจริง วิธีการทำว่าวไทย	49
ภาพผลงานจริง การแข่งขัน	50

บทนำ

ออกแบบ WEB PAGE เรื่องว่าวไทย

ความเป็นมาของการออกแบบ

ว่าวไทยเป็นกีฬาสร้างความเพลิดเพลิน ผู้เล่นส่วนใหญ่เล่นเพื่อพักผ่อนในยามว่าง ว่าวที่นิยมเล่นกันได้แก่ ว่าวจุฬา ว่าวปักเป้า ว่าวรูปสัตว์ต่าง ๆ

สำหรับในประเทศไทยนั้น ว่าวเป็นที่นิยมแพร่หลาย อีกทั้งมีลักษณะเด่นได้แก่ รูปทรง ลวดลาย การแข่งขัน วิธีการทำที่ทำให้เป็นศิลปะประจำชาติ แต่ในปัจจุบันได้มีความบันเทิงอันทันสมัยเข้ามาทดแทน จึงทำให้ว่าวไทยกำลังจะถูกลืม ดังนั้นจึงควรที่จะอนุรักษ์และเผยแพร่ต่อไป และวิธีการเผยแพร่โดยรูปแบบ WEB SITE ก็เป็นวิธีการที่สะดวกรวดเร็วที่จะเผยแพร่ว่าวไทยให้ได้รับรู้จัก สำหรับผู้ที่สนใจกีฬาประเภทนี้

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาการออกแบบกราฟฟิคสำหรับหัวข้อให้สามารถสร้างความรู้สึกร่วมสมัย
2. ศึกษาการออกแบบ WEB PAGE

ขอบเขตของการออกแบบ

1. WEB PAGE เรื่องว่าวไทยจำนวน 17 หน้า โดยเนื้อหาประกอบด้วย
 - ประวัติความเป็นมาของว่าวไทย
 - ประเภทและชนิดของว่าวไทย
 - วิธีการทำว่าวไทย
 - การแข่งขันว่าวไทย

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล ได้แก่
 - คำอธิบายและความเป็นมา
 - ประเภทและชนิดของว่าวไทย
 - วิธีการทำว่าวไทย
 - การแข่งขันว่าวไทย
 - เก็บตัวอย่างงานกราฟฟิคใน WEB PAGE ในรูปแบบภาพและเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วิเคราะห์ข้อมูล

- ส่วนเนื้อหา ที่นำเสนอ ได้แก่ คำอธิบายและความเป็นมาประเภทและชนิดของว่าวไทย, วิธีการทำว่าวไทย, การแข่งขัน
- ลักษณะของภาพประกอบ
- รูปแบบการนำเสนอ ที่จะให้ทั้งสาระและสร้างความรู้สึกร่วม

3. เก็บตัวอย่างกราฟฟิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับว่าวไทย

4. วิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ส่วน

- ส่วนเนื้อหา กีฬาที่นำเสนอ ได้แก่ ประวัติความเป็นมา, ชนิดและประเภทของว่าวไทย, วิธีการทำว่าวไทย, การแข่งขันว่าว
- รูปแบบนำเสนอ จัดทำในรูปแบบกราฟฟิคตัดทอนและรูปแบบภาพเหมือนจริง
- ดนตรีและเสียงประกอบจัดวางให้เหมาะสมกับเหตุการณ์

5. สรุปขอบเขตของการออกแบบและลักษณะของงานโดยรวม

6. ออกแบบตามรูปแบบลักษณะที่วางไว้

7. ตรวจสอบแก้ไข แบบร่างปรับปรุงข้อบกพร่อง

ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณา อธิบายแนวคิดความเป็นไปได้
2. เสนอข้อมูล สรุปเบื้องต้น แนวการออกแบบโดยรวม
3. เสนอภาพร่างครบทุกส่วน ข้อมูลเอกสารส่วนสำคัญ
4. เสนองานออกแบบ (งานจริง) พร้อมข้อมูลเอกสารทั้งหมด

บทที่ 1

ว่าวไทย

คำว่า “ว่าว” ในภาษาไทย หรือที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า “Kite” มีความหมายคล้ายกันคือ เป็นเครื่องเล่นรูปต่าง ๆ มีไม้เบาๆ เป็นโครง แล้วปิดด้วยกระดาษหรือผ้าบาง ๆ ปล่อยให้ลอยตามลมขึ้นไปในอากาศ โดยมีสายเชือกหรือป่านยึดไว้

ว่าวเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์ทำขึ้นมาเป็นการละเล่นเพื่อความบันเทิงและอาจเพื่อประโยชน์อย่างอื่น ๆ มานานนับพันปีแล้ว เราไม่ทราบต้นกำเนิดที่แน่ชัดว่าเริ่มมีครั้งแรก ณ ที่แห่งใด เพราะเป็นการละเล่นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ของคนทั่วไปเกือบทุกชาติ แต่นิยมเล่นกันมากในแถบเอเชีย หลักฐานที่กล่าวถึงว่าวของประเทศทางยุโรปมีน้อย เพราะชาวยุโรปส่วนมากไม่นิยมเล่นว่าวกันทั้งนี้ คงเป็นเพราะลักษณะภูมิอากาศไม่อำนวย คือมีช่วงเวลาที่ท้องฟ้าแจ่มใสหรือมีลมพัดส่งให้เล่นว่าวได้มีระยะสั้น

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องราวของว่าว เราไม่ทราบต้นกำเนิดที่แน่ชัดว่า เริ่มมาจากที่แห่งใด แต่คงจะมีถิ่นกำเนิดในทวีปเอเชีย ชาวยุโรปเองก็ยอมรับว่าได้วิธีการไปจากเอเชีย ตะวันออกหรือเอเชียตอนใต้ ทางตะวันตกเพียงจะมีว่าวภายหลังคริสต์ศตวรรษที่ 13 (ในราวพุทธศตวรรษที่ 18) อาจจะเป็นพ่อค้าที่มาค้าขายทางเอเชีย นำแบบอย่างไปเผยแพร่

จากหลักฐานทางตำนานหรือเอกสารต่าง ๆ นักวิทยาศาสตร์กรีกชื่ออาร์คีตัส (Archytas of Tarentum) ประดิษฐ์ว่าวขึ้น ประมาณ พ.ศ. 143 หลักฐานจีนยืนยันว่า ฮั่นสิน (Han Sin) แม่ทัพจีนประดิษฐ์ว่าวขึ้นใช้ในการสงคราม ประมาณ พ.ศ. 335

ที่ประเทศจีนซึ่งเป็นแหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก มีองค์ประกอบสำคัญหลายประการที่เอื้ออำนวยต่อการประดิษฐ์ว่าว เช่น ไม้ไผ่อุดมสมบูรณ์ตลอดจนรู้จักทอผ้าใช้เป็นเวลา 4,000 ปีมาแล้ว และชาวจีนยังเป็นชาติแรกที่รู้จักวิธีทำกระดาษ จากการศึกษารับที่เก่าแก่ของจีนพบว่าคนจีนรู้จักทำว่าวมาเป็นเวลากว่า 2,000 ปีมาแล้ว

นอกจากประเทศจีนแล้ว ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ล้วนมีเรื่องราวและประเพณีหรือการละเล่นที่เกี่ยวกับว่าว เช่น เกาหลี ญี่ปุ่น อินเดีย มาเลเซีย อินโดนีเซีย พม่า ไทย กัมพูชา เวียดนาม เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความมุ่งหมายและประโยชน์ของการเล่นว่าว

การเล่นว่าวของประเทศในภูมิภาคเอเชียมีมาแต่โบราณ และยังมีเล่นกันอยู่จนถึงปัจจุบันนี้ เพื่อความบันเทิงและสนุกสนานเป็นอันดับแรก แต่มีหลักฐานปรากฏเช่นกันว่า ในแต่ละชาติมีจุดมุ่งหมายในการทำว่าวแตกต่างกันไปบ้าง โดยมากมักจะเป็นด้านของความเชื่อทางศาสนา ประเพณี หรือการใช้ประโยชน์อย่างอื่นด้วย แต่ต่อมากการใช้ประโยชน์ด้านนี้ค่อยหายไป ทำให้การเล่นว่าวในปัจจุบันเป็นเพียงการละเล่น หรือกีฬาเพื่อความสนุกสนาน และเพื่อพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้น แม้ว่าบางชาติยังมีเรื่องราวของความเชื่อเก่า ๆ แอบแฝงอยู่บ้าง ก็ไม่ถือเป็นเรื่องจริงจังเช่นในอดีต

ในประเทศจีน ชาวจีนถือว่าวันที่ 9 ของเดือน 9 ทุกปี เป็น "วันว่าว" ในวันที่นี้จะทำว่าวรูปต่าง ๆ อย่างสวยงามและมาซึกเล่นทั่วประเทศ บางครั้งว่าวแต่ละตัวถูกสมมุติว่าเป็นการปลดปล่อยปีศาจหรือสิ่งชั่วร้ายที่อาจจะมาทำร้ายเจ้าของว่าว นอกจากนั้นยังมีประเพณีครอบครัว คือ ผูกว่าวรูปปลาไว้ที่ลานบ้านเพื่อแสดงว่ามีเด็กเกิดใหม่ในครอบครัว

ในประเทศญี่ปุ่น ธรรมเนียมในวันขึ้นปีใหม่จะแจกว่าวให้เด็กผู้ชายเล่นกัน ว่าวชนิดธรรมดา มักจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมด้านขนาน หรือมีหาง 2 หาง ที่ว่าวมักจะเขียนภาพผู้กล้าหาญในประวัติศาสตร์ไว้ด้วย การเล่นว่าวถือเป็นส่วนสำคัญของประเพณีงานฉลองของเด็กชาย (Boy's Festival) มีขึ้นในวันที่ 5 เดือนพฤษภาคมทุกปี จะแขวนหรือผูกว่าวรูปปลาคาร์ปที่เสาบนหลังคาสำหรับเด็กชายทุกคนในครอบครัว แต่ในบางจังหวัดเช่นที่สุกุกะมีธรรมเนียมเป็นพิเศษกว่านั้นเด็กทุกคนจะต้องมีว่าว คนใดทำว่าวขาดลอยในวันนี้ถือกันว่าเป็นคนโชคร้าย และเมื่อเกิดเหตุเช่นนี้ขึ้นจะจัดคนออกมาติดตามว่าวที่ขาดลอยไปนั้นกลับมาให้ได้แม้จะต้องตามไปเป็นระยะทางถึง 20 ไมล์ก็ตาม หากมีผู้นำว่าวกลับคืนมาได้ก็จะได้รับรางวัลเป็นเหล้าสาเก

ในประเทศเกาหลีนิยมเล่นว่าวในวันขึ้นปีใหม่เช่นเดียวกับชาวญี่ปุ่นแต่ในวันที่ 14 ของเดือนแรกนี้ มีประเพณีเกี่ยวกับว่าวคือ ชาวเกาหลีจะเขียนชื่อพร้อมทั้งวันเดือนปีเกิดของบุตรชายแต่ละคนลงบนว่าว แล้วทำให้ว่าวหลุดลอยไปให้ไกลที่สุด เพื่อเป็นการไล่วิญญาณอันชั่วร้ายให้ออกจากร่างเด็ก ในประเทศเวียดนามก็มีประเพณีเรื่องว่าวเกี่ยวกับเด็ก ๆ คล้ายเกาหลี คือในสวนหนึ่งของงานฉลองวันปีใหม่ ครอบครัวที่มีฐานะดีจะแขวนว่าวไว้ที่หน้าบ้าน โดยเฉพาะครอบครัวที่มีบุตรชายจะทำว่าวให้มีรูปร่างลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องหมายของความเจริญเติบโตและความก้าวหน้าของเด็ก

ในประเทศอินเดีย ชาวฮินดูมีวันสำคัญสำหรับพิธีทางศาสนา เรียกว่าวัน "ตัดเชลา" ถือเป็นวันที่ประชาชนทุกชั้นวรรณะนัดประชุมเล่นว้าวปานคมกันทั้งเมือง นอกจากนั้นชาวฮินดูมีว่าวชนิดหนึ่งเราเรียกกันว่า "ว่าวหง่าว" เป็นว่าวที่นับว่าสำคัญอย่างยิ่ง เพราะถือกันว่าเป็นว่าวที่กำหนดโชครชะตาของบ้านเมืองเมื่อบ้านเมืองเกิดภัยพิบัติอย่างใดขึ้น พระเจ้าแผ่นดินก็จะโปรดให้ชักว่าวหง่าวนี้อขึ้นสู่ท้องฟ้า แล้วโปรดให้จัดทำเป็นพระราชพิธีเรียกว่า พระราชพิธีเสียดเคราะห์โคกของบ้านเมือง

ในประเทศกัมพูชามีการแขวนว่าวที่มีเสียงดังไว้ตามชายคาบ้านในเวลากลางวัน เพื่อขับไล่ปีศาจหรือสิ่งชั่วร้าย ชาวเกาหลี จีน และมาเลเซีย ก็มีความเชื่อเช่นเดียวกันนี้

ว่าวนอกจากจะมีส่วนเกี่ยวกับศาสนา ประเพณีความเชื่อถือ และด้านการกีฬาแล้ว ยังมีการนำว่าวไปใช้ประโยชน์ด้านอื่น เช่น การทำสงคราม ในสมัยโบราณที่ประเทศจีน มีการใช้ว่าวเพื่อวัดความยาวของระยะทางในการขุดอุโมงค์เข้าไปโจมตีข้าศึก การใช้ว่าวเพื่อแจ้งเหตุฉุกเฉิน ขณะที่ข้าศึกเข้าล้อมเมือง หรือแม้แต่การใช้ว่าวที่มีเสียงดังไปล่อยเหนื่อค่ายศัตรู ทำให้ศัตรูตกใจกลัวจนเลิกทัพกลับ แม้ทัพชาวเกาหลีเคยใช้โคมไฟติดว่าวชักขึ้นบนอากาศในเวลากลางวัน เพื่อสร้างขวัญและกำลังใจแก่ทหารและประชาชนขณะถูกล้อมเมือง

เมื่อ 600 ปีมาแล้ว ชาวญี่ปุ่นในเกาะแห่งหนึ่งทำว่าวรูปสี่เหลี่ยมเป็นแผงตัวหนึ่งมีขนาดใหญ่มาก ใช้พาคณโดยสารข้ามฟากไปอีกเกาะหนึ่งได้

เท่าที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การใช้ประโยชน์จากว่าวของคนทางตะวันออกมุ่งเพื่อความสนุกสนาน ทำตามความเชื่อทางศาสนาหรือประเพณีของแต่ละชาติเป็นสำคัญ การพัฒนาและปรับปรุงเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่นมีน้อยผิดกับชาวตะวันตก

ในภาคพื้นยุโรป แม้ว่าว่าวเพิ่งจะแพร่หลายเข้าไปในราวคริสต์ศตวรรษที่ 13 แต่การใช้ประโยชน์จากว่าวมิได้เป็นเพียงเพื่อความสนุกสนานและเพื่อพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้น ชาวตะวันตกใช้ประโยชน์จากว่าวอย่างมากในด้านวิทยาศาสตร์ ทางอุตุนิยมวิทยา แม้แต่ทางทหาร

เริ่มเมื่อ พ.ศ. 2292 อเล็กซานเดอร์ วิลสัน (Alexander Wilson) กับ โทมัส เมลวิลล์ (Thomas Melvil) เมืองกลาสโกว์ สกอตแลนด์ ส่งว่าวผูกเทอร์โมมิเตอร์ขึ้นไปตรวจอุณหภูมิของเมฆ ต่อมา พ.ศ. 2295 เบนจามิน แฟรงกลิน (Benjamin Franklin) ชาวอเมริกัน ใช้ว่าวและกุญแจเป็นอุปกรณ์เพื่อทดลองเกี่ยวกับประจุไฟฟ้าในบรรยากาศขณะที่ฟ้าแลบ

ในปี พ.ศ. 2426 ดักลาส อาร์ชีบอลด์ (Douglas Archibald) ชาวอังกฤษ นำวาวมาใช้ประโยชน์ด้านอุตุนิยมวิทยา โดยผูกเครื่องมือวัดอัตราการความเร็วของลม (Anemometer) เพื่อวัดความเร็วของลมติดไว้กับวาว ในระยะเริ่มแรกของกิจการอุตุนิยมวิทยาในทวีปยุโรปและอเมริกา ได้ใช้ประโยชน์จากวาวมากที่สุด ในการวัดความกดดันของอากาศ อุณหภูมิ อัตราความเร็วหรือทิศทางของลมในบรรยากาศเบื้องบน

ส่วนการใช้ประโยชน์ของวาวทางทหารนั้น เริ่มแรกใช้ยกคนลอยขึ้นไปในอากาศเพื่อสังเกตการณ์กำลังข้าศึก ต่อมาใช้ในการส่งและรับสัญญาณวิทยุหรือใช้เพื่อการถ่ายภาพทางอากาศ สถานที่สำคัญของข้าศึก แม้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 ยังใช้วาวเป็นเป้าสำหรับข้อมยิงปืนใหญ่ เป็นต้น การพัฒนาการใช้วาวของแต่ละกองทัพนำไปสู่การสร้างอากาศยานในที่ลุด

ความเป็นมาของวาวไทย

วาวเป็นสิ่งที่คนไทยคุ้นเคยและรู้จักกันดีมาแต่เด็ก เพราะเป็นการละเล่นและกีฬาที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายทั่วประเทศ เล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ราคาไม่แพง หรือสามารถทำเองได้จากวัสดุพื้นบ้าน แม้คนที่ไม่เคยเล่นเองก็มักจะเคยเห็นผู้อื่นเล่นกัน แต่น้อยคนนักที่จะทราบเรื่องราวความเป็นมาและความสำคัญของวาวในด้านวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ว่าการเล่นวาวนับแต่โบราณมาได้เป็นแต่เพียงการเล่นสนุกที่ปรากฏในวิถีชีวิตของคนไทยทุกระดับ นับตั้งแต่ชาวบ้านจนถึงพระมหากษัตริย์เท่านั้น แต่ยังเป็นพระราชพิธีในราชสำนัก ดังที่ปรากฏในสมัยอยุธยา

วาวในตำนานและเอกสาร

หากจะสืบสาวราวเรื่องว่าการเล่นวาวของไทยนั้นเริ่มมาแต่เมื่อใด ดูจะเป็นเรื่องที่ทำไม่ได้โดยยาก เพราะไม่สามารถจะหาหลักฐานที่แน่นอนได้ โดยเฉพาะตัววาวซึ่งทำจากไม้ไผ่ กระดาษ และป่านวาว ก็ดี ล้วนเป็นสิ่งที่เสียหายเสื่อมสลายได้รวดเร็ว ไม่คงทนเช่นศิลปโบราณวัตถุที่ทำด้วยไม้ หิน หรือโลหะ อีกทั้งเมื่อเลิกเล่นก็พังพอดี หรือทิ้งกันไปไม่ได้เก็บรักษากันได้ เพื่อที่จะทราบประวัติความเป็นมาของวาวในสมัยโบราณ จึงต้องศึกษาจากหลักฐานด้านประวัติศาสตร์ เช่น พงศาวดาร ตำนาน ตลอดจนจดหมายเหตุของชาวต่างประเทศ เป็นต้น นอกจากนั้นยังต้องอาศัยหลักฐานทางโบราณคดี เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนังหรือภาพสลักอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับวาวละเล่นกีฬาไทยประเภทนี้ เท่าที่จะค้นหาได้ ตลอดจนวรรณคดีไทยสมัยต่าง ๆ ที่กวีโบราณมักกล่าวอ้างไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตามหลักฐานที่ปรากฏ คนไทยรู้จักเล่นว่าวมาแต่ครั้งสมัยสุโขทัย เมื่อ 700 ปีมาแล้ว เริ่มจากพงศาวดารเหนือ กล่าวถึง พระร่วงว่าโปรดทรงว่าวและในหนังสือตำรับทำวศรีจุฬาลักษณ์เล่าถึงพระราชพิธีบุษยาก็เชกในเดือนนี้ว่า เป็นนักขัตฤกษ์ที่นางสนมกำนัล ได้ดูการชักว่าวหง่าวซึ่งมีเสียงไพเราะเสนาะโสตยิ่ง

ในสมัยอยุธยาการเล่นว่าวคงจะเป็นที่นิยมกันแพร่หลาย จนเลยเถิดไม่ระมัดระวัง จึงมีกฎหมายห้ามชักว่าวข้ามพระราชวัง หากละเมิดมีโทษถึงตัดมือ สมเด็จพระนารายณ์มหาราชเป็นพระมหากษัตริย์อีกพระองค์หนึ่งซึ่งโปรดการทรงว่าวมาก จนชาวต่างประเทศที่เข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับกรุงศรีอยุธยาในขณะนั้นได้บันทึกเรื่องราวนี้ไว้หลายท่านเช่น เมอซีเออร์ เดอลา ลูแบร์ (M. de la Loubere) อัครราชทูตจากราชสำนักของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ประเทศฝรั่งเศส ที่เข้ามาในกรุงศรีอยุธยาเมื่อ พ.ศ. 2230 ได้เขียนไว้ในจดหมายเหตุการณ์เดินทางของท่านว่า “ว่าวของสมเด็จพระเจ้ากรุงสยามปรากฏในท้องฟ้าทุกคืน ตลอดระยะเวลา 2 เดือนของฤดูหนาว และทรงแต่งตั้งขุนนางให้คอยผลัดเปลี่ยนเวรกันถือสายป่านไว้ บาทหลวงตาซาร์ด (Pere Qui Tachard) บาทหลวงในคณะบาทหลวงเยซุอิตที่พระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ส่งเข้ามาเผยแผ่คริสต์ศาสนาในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชเช่นกัน ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับว่าวเพิ่มเติมคือ ว่าวเป็นกีฬาที่เล่นกันอยู่ทั่วไปในหมู่ชาวสยาม ที่ทะเลชุบศรและที่เมืองลพบุรี ขณะที่สมเด็จพระนารายณ์มหาราชเสด็จประทับอยู่นั้น ในเวลากลางคืนรอบพระราชนิเวศน์จะมีว่าวรูปต่าง ๆ ลอยอยู่ ว่าวนี้ติดโคมส่องสว่างและลูกกระพรวนส่งเสียงดังกรู๊งกริ้ง

ในรัชกาลสมเด็จพระเพทราชา ว่าวมิได้ใช้เฉพาะเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่มีการใช้ว่าวในการสงคราม คือตอนที่พระยายมราช (สังข์) เจ้าเมืองนครราชสีมาเป็นกบฏ พระเพทราชาส่งกองทัพไปปราบตีเมืองไม่สำเร็จ ในครั้งที่สองแม่ทัพอยุธยาคิดอุบายเผาเมือง อุบายหนึ่งนั้นใช้หม้อดินบรรจุดินดำผูกสายป่านว่าวจุฬาลามชนวนชักข้ามกำแพงเมืองเข้าไป แล้วจุดชนวนไหม้ไปถึงหม้อดินดำเกิดระเบิดตกไปไหม้บ้านเมือง ราษฎรระส่ำระสาย จึงเข้าตีเมืองได้สำเร็จ จากประวัติศาสตร์ตอนนี้ปรากฏชื่อว่าว่าวจุฬาลามเป็นครั้งแรก

ในหนังสือลัทธิธรรมนิยมต่าง ๆ มีที่กล่าวถึงหน้าที่ของตำรวจสมัยกรุงศรีอยุธยา ในขณะที่ยังพระมหากษัตริย์เสด็จไปทรงว่าว ณ สวนกระต่าย (ปัจจุบันคือบริเวณหลักพระวิหารพระมงคลบพิตร) นอกจากมีหน้าที่ถวายอารักขาแล้วยังเป็นผู้วิ่งรอกและคอยค้าสายป่านว่าว ถ้าพานว่าวปักเป้าติดเข้ามานั้น ได้เอาบัญญัติกราบทูลพระกรุณาตามชื่อทุกครั้ง ว่าวที่ทรงคงเป็นว่าวจุฬาลาม เพราะคอยคว้าวว่าวปักเป้าอยู่ นับเป็นครั้งแรกที่ปรากฏชื่อว่าวปักเป้า

จากเอกสารสมัยกรุงศรีอยุธยา ว่านอกจากจะเล่นเพื่อความสนุกแล้วยังมีความเกี่ยวข้องกับพระราชพิธีในราชสำนัก ดังในตำราพระราชพิธีเก่ากล่าวถึงไว้ดังนี้ “ให้ซีพ้อพราหมณ์เชิญพระอิศวร พระนารายณ์ มาตั้งยังที่ แล้วให้เจ้าพนักงานเตรียมว่ามาเตรียมไว้ในโรงราชพิธี ครั้นได้ฤกษ์ดีให้ประโคมปี่พาทย์ฆ้องไชย เชิญเสด็จออกทรงชักว่าว พราหมณ์เจ้าพนักงานเอาว่าวถวายให้ทรงชักตามโบราณประเพณีเพื่อทรงพระเจริญแล” และในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายมีการกล่าวถึงว่า ในเดือนอ้ายมีพระราชพิธีโคลิม (ในเอกสารบางเล่มเรียกพระราชพิธีเคลง) คือพิธีชักว่าวเรียกลม

ครั้นถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ การเล่นว่าวยังคงเป็นการละเล่นและกีฬาที่นิยมกันอยู่ ในตำนานวังหน้ากล่าวไว้ว่า พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยและสมเด็จพระราชวังบวรมหาเสนาณรงค์ พระอนุชาธิราช ทรงโปรดการทรงว่าวมาก ดังมีคำกล่าวคล้องจองกันว่า “วังหลวงทรงจุฬา วังหน้าทรงปักเป้า” การเล่นว่าวเป็นที่นิยมกันแพร่หลาย โดยเฉพาะในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงสนับสนุนกีฬาเล่นว่าว มีการประกวดและแข่งขันว่าวจุฬาและปักเป้า โดยมีกติกาการแข่งขันเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้การแข่งขันยุติธรรมและสนุกสนานยิ่งขึ้น

สถานที่เล่นว่าวในเขตกรุงเทพฯ ที่เป็นที่รู้จักกันดีมาแต่สมัยต้นรัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบันคือสนามหลวง ส่วนในต่างจังหวัดก็นิยมเล่นกันตามที่โล่งกว้าง หรือตามท้องนาทั่วไป

ปัจจุบัน สภาพในเมืองหลวงหรือตัวเมืองในจังหวัดอื่น ๆ ที่ชุมชนแออัดสิ่งก่อสร้างตึกรามและสายไฟต่าง ๆ เป็นสิ่งกีดขวางการเล่นว่าว หรือแข่งขันว่าวอยู่ในตัว จะหาสถานที่โล่งเป็นบริเวณกว้างที่จะชุมนุมเล่นว่าวนั้นหายาก เด็ก ๆ จึงไม่ค่อยได้เล่นว่าวเหมือนดังแต่ก่อน ส่วนว่าพบนั่นก็หาตัวผู้คว่ำว่าวที่ชำนาญจริง ๆ ยากเข้า และสภาพเศรษฐกิจทำให้คนต้องดิ้นรนทำมาหากิน ไม่มีจิตใจที่จะคิดสนุกสนานไปชมการเล่นว่าวได้ดังแต่ก่อน จึงทำให้วงการกีฬาว่าวซบเซาไปทุกที เป็นที่น่าเสียดายว่า ในปี พ.ศ. 2526 เมื่อวันที่ 3 เมษายน ได้มีหน่วยงานทั้งราชการและเอกชนร่วมมือกันฟื้นฟูกีฬาว่าวขึ้น โดยจัดงาน “มหกรรมว่าวไทย” ณ บริเวณท้องสนามหลวง มีการประกวดว่าวชนิดต่าง ๆ ทั้งว่าวแฉ่ง ว่าวประเภทสวยงาม ความคิดและตกลงฉบับนั้น โดยสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้เสด็จฯ เป็นองค์ประธาน ในงานนี้มีการแข่งขันว่าวจุฬาและปักเป้าด้วย

ในปี 2527 กรุงเทพมหานครได้จัดงาน “งานประเพณีว่าวไทย 2527” ณ บริเวณท้องสนามหลวง โดยสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีเสด็จฯ เป็นองค์ประธาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในพิธีเปิด ในงานนี้นอกจากการแสดงกีฬาไทยประเภทต่าง ๆ แล้ว จุดสำคัญคือการประกวด
ว่าวภาพ และการแข่งขันว่าวจุฬา ว่าวปักเป้า ตลอดจนมีนิทรรศการว่าวในสมัยรัชกาลที่ 5
ให้ประชาชนชมด้วย

การเล่นว่าวและการแข่งขันว่าวนี้ คงจะมีต่อไปทุกปี เพราะเป็นกีฬาเก่าแก่ของไทยที่มีคุณค่า
ทั้งในด้านฝึกให้ผู้เล่นได้ใช้ความพยายาม ไหวพริบ การสังเกต การตัดสินใจ อยู่ตลอดเวลา ด้าน
สุขภาพคือเป็นการออกกำลังกายและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทั้งการเล่นว่าวไม่สิ้นเปลืองค่า
ใช้จ่ายมาก ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมและศิลปพื้นบ้าน คือการเล่นว่าวและการทำ
ว่าวให้คงอยู่ต่อไปอีกด้วย

ประเภทและชนิดของว่าวไทย

เนื่องจากคนไทยเล่นว่าวมานานไม่น้อยกว่า 700 ปี ความรู้ความชำนาญในการประดิษฐ์
ว่าวและวิธีเล่นว่าวได้ถ่ายทอดสืบชั่งกันมาโดยไม่ขาดสาย นอกจากนั้นยังได้รับอิทธิพลจากต่าง
ประเทศหรือเพื่อนบ้านใกล้เคียง นับวันก็จะมีผู้ประดิษฐ์คิดค้นดัดแปลงรูปร่างว่าว โดยอาศัย
เทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งรับมาใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้ในการเล่นว่าวด้วย

ว่าวแบ่งเป็นประเภทใหญ่ได้ 2 ประเภท คือ

1. ว่าวแฉก คือว่าวที่ไม่มีความหนา มีแต่ส่วนกว้าง และส่วนยาว ตัวอย่าง เช่น ว่าวจุฬา
ปักเป้า อีลุ่ม หรือว่าวรูปสัตว์ต่าง ๆ
2. ว่าวภาพ คือว่าวที่ประดิษฐ์ให้มีลักษณะพิเศษเพื่อแสดงแนวความคิด ฝีมือในการ
ประดิษฐ์ แบ่งเป็นประเภทย่อยได้ 3 ชนิด

2.1 ว่าวประเภทสวยงาม

2.2 ว่าวประเภทความคิด

2.3 ว่าวประเภทตกลงบั้ง

ว่าวแฉกเท่านั้นที่นิยมนำมาคว่ำหรือแข่งขันกัน ส่วนว่าวภาพจะทำสำหรับชักขึ้นอวดรูป
ร่างว่าวมากกว่า และนิยมชักให้ลอยนิ่งอยู่ในอากาศให้คนชม

ว้าวในสมัยต่าง ๆ

ในสมัยสุโขทัยหากเราจะพิจารณาจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ มีเอกสารที่กล่าวถึง ว้าวหว่างไว้แห่งเดียว แต่ตามความเป็นจริงแล้ว น่าจะมีว้าวชนิดอื่น ๆ เช่นกัน ว้าวหว่างที่กล่าวถึง จะมีลักษณะเช่นไรไม่ปรากฏ แต่สันนิษฐานว่าน่าจะมีรูปร่างคล้ายกับว้าวตุ้ยตุ้ย หรือว้าวตุ้ยตุ้ยในปัจจุบัน ว้าวตุ้ยตุ้ยนี้เป็นว้าวที่มีลักษณะพิเศษ มีการติดวัตถุที่ทำให้เกิดเสียงดัง ซึ่งเราเรียกกันว่า อูด เมื่อปล่อยให้ว้าวให้ลอยขึ้นไปในอากาศแล้ว จะมีเสียงดังคล้ายกับชื่อที่เรียกว่าว้วนั่นเอง ชื่อว่าวหว่างนี้เป็นชื่อใช้เรียกว้าวแบบที่มีเสียงดังของจังหวัดนครศรีธรรมราชในปัจจุบันเช่นกัน

ในสมัยอยุธยามีว้าวมากชนิดกว่าสมัยสุโขทัย เช่น ว้าวหว่าง ว้าวจุฬา ว้าวปักเป้า ว้าวรูปร่างต่าง ๆ บางที่มีโคมและลูกกระพรวนผูกติดด้วย แต่เราไม่ทราบว่าเป็นรูปสัตว์หรือรูปอะไร และในสมัยนี้เองที่กล่าวถึงการแข่งขันว้าวจุฬาและปักเป้า

สมัยกรุงธนบุรี เนื่องจากมีระยะเวลาสั้น บ้านเมืองมีศึกสงครามตลอดเวลายังไม่พบหลักฐานกล่าวถึงเรื่องว้าว แต่ตามความเป็นจริงชาวเมืองโดยทั่วไปคงจะเล่นว้าวกัน ประเภทและชนิดของว้าวคงเป็นชนิดที่เล่นกันในสมัยอยุธยา

สมัยรัตนโกสินทร์ นอกจากมีว้าวตามแบบโบราณครั้งกรุงศรีอยุธยาแล้ว ในสมัยหลังมีการประดิษฐ์ว้าวรูปแปลก ๆ เพิ่มเติม ว้าวที่เล่นในปัจจุบันจึงมีทั้งว้าวแบบดั้งเดิม และว้าวแบบใหม่ ๆ ที่รับมาจากต่างประเทศ เช่น จีน อินเดีย และมาเลเซีย เป็นต้น

ภาคกลาง

ว้าวที่เล่นกันมีรูปแบบต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ทั้งที่เป็นแบบดั้งเดิม คือว้าวจุฬา ว้าวปักเป้า ว้าวตุ้ยตุ้ย ว้าวหว่าง ว้าวอีแพรด ว้าวอีลุ่ม ส่วนรูปแบบใหม่ที่รับมาจากต่างประเทศ เช่น ว้าวงู ว้าวนกยูง ว้าวปลา ว้าวคน ว้าวผีเสื้อ เป็นต้น ก้าววิจัยพบว่า เยาวชนในภาคนี้นิยมเล่นว้าวกันคิดเป็นร้อยละ 50.60

ภาคเหนือ

ในภาคเหนือ การเล่นว้าวแม้ไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก แต่ก็เป็นการละเล่นที่สนุกสนานของเด็ก ๆ ในท้องถิ่น

ลักษณะของว้าวไทยภาคเหนือ แต่เดิมมีรูปแบบที่ทำขึ้นอย่างง่าย ๆ โดยมีโครงทำจากไม้ไผ่ นำมาไขว้กันมีแกนกลางอันหนึ่ง และอีกอันหนึ่งโค้งทำเป็นปีกว่าว จะไม่ใช่เชือกช่วยในการทำโครงก่อน ใช้กระดาษปิดทับโครงไม้เลยทีเดียว รูปร่างของว้าวก็คล้าย ๆ กับว้าวปีกเป่าของภาคกลาง แต่ไม่มีหางและพู่และมีชนิดเดียว ไม่มีหลายประเภทเหมือนภาคกลาง ว้าวรูปแบบอื่น ๆ คงได้รับแบบอย่างจากภาคกลางในภายหลัง ในภาคเหนือการเล่นว้าวเป็นไปเพื่อความสนุกสนานของเด็ก ๆ ในช่วงเริ่มต้นฤดูหนาว เป็นการประชันกันว่าว้าวของใครจะขึ้นได้ดีกว่า หรือสวยงามกว่ากัน ในภาคกลางนั้นการเล่นว้าวนอกจากเป็นไปเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และประกวดประชันด้านความสวยงามแล้ว ยังมีการแข่งขันการเล่นว้าวซึ่งถือเป็นกีฬาอย่างหนึ่งด้วย อย่างไรก็ตาม ในภาคเหนือก็มีการเล่นว้าวในลักษณะของการแข่งขันเช่นเดียวกัน แม้จะไม่ยิ่งใหญ่เท่าการแข่งขันว้าวจุฬาและปีกเป่า

วิธีการเล่นก็คือ เริ่มด้วยผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ขึ้นว่าวอยู่บริเวณเดียวกัน จะให้ว่าวของตนเองโฉบหรือเฉี่ยวเข้าหาว่าวของอีกฝ่ายหนึ่ง (ลักษณะของว้าวปีกเป่าที่ไม่มีหางจะไม่ขึ้นนิ่งอยู่กับที่จะโฉบเฉี่ยวไปมาอยู่เสมอ) เมื่อว่าวของตัวเองโฉบได้ว่าวของอีกฝ่ายหนึ่งแล้วก็จะดึงสายป่าน ว่าวที่ถูกเกี่ยว (โฉบ) ก็จะขาดหลุดไป การป้องกันก็คือ เมื่อถูกเกี่ยวได้ต้องรีบผ่อนเชือกออกไปเพื่อไม่ให้สายป่านตึง ฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้ก็จะวิ่งให้สายป่านตึงเพื่อเกี่ยวให้ขาด เมื่อว่าวฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดขาดก็จะขึ้นมาสู้กันใหม่ เพราะฉะนั้นการเล่นว้าวแต่ละครั้งผู้เล่นจะต้องมีว่าวหลาย ๆ ตัว ในการแข่งขันอาจจะไม่ได้นัดหมายกัน คือเมื่อฝ่ายหนึ่งเล่นว่าวอยู่ อีกฝ่ายหนึ่งเห็นเข้าก็เข้ามาเล่นว่าวใกล้ ๆ และแข่งขันกันโดยโฉบว่าว ซึ่งผู้เล่นทั้งสองฝ่ายอาจจะไม่เห็นตัวกันเลยก็ได้

ในปัจจุบันนี้การเล่นว้าวของเด็กไทยภาคเหนือ ยังมีอยู่บ้างเพื่อความสนุกสนานตามฤดูกาล ลักษณะของว้าวก็เปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยม โดยหาซื้อว่าวตามท้องตลาด ซึ่งเป็นว่าวรูปแบบใหม่ ๆ คือรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ เช่น ว่าวงู ว่าวนก เป็นต้น ส่วนลักษณะว่าวแบบเก่าและการแข่งขันโฉบว่าวนั้น ได้หมดไปตามกาลเวลาแล้ว จากการวิจัยเยาวชนในภาคเหนือนิยมเล่นว่าวคิดเป็นร้อยละ 39.91

ภาคตะวันออก

ว่าวที่มีรูปแบบดั้งเดิม และรูปแบบที่เหมือนกับภาคอื่น ๆ ได้แก่ว่าว อีลุ่ม ว่าวหาง ว่าวหัวแตก ว่าวตุ้ยตุ้ย ว่าวกระดาษ และว่าวใบมะกอก ส่วนว่าวรูปแบบจากต่างประเทศไม่เป็นที่นิยมในภาคนี้ จากการวิจัยเยาวชนในภาคตะวันออกนิยมเล่นกีฬาว่าวคิดเป็นร้อยละ 38.40

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ประชาชนส่วนมากนิยมเล่นว่าวพื้นเมืองกัน และว่าวที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือ ว่าวหาง หรือ (ว่าวต๋อยต๋อย) บางแห่งเรียกว่าสะนู รองลงไปได้แก่ว่าวอีลุ่ม (หรือว่าวอีลุ่ม) ว่าวปลาโตโง และว่าวประทุน เป็นต้น จากการวิจัยพบว่าเยาวชนในภาคนี้นิยมเล่นกีฬาว่าวคิดเป็นร้อยละ 46.70 การเล่นว่าวนี้จะเล่นกันทั่วไป บางครั้งก็มีการแข่งขันในงานบุญ เช่น บุญกุ่มข้าวใหญ่ การแข่งขันว่าวนี้ตัดสินได้หลายอย่าง เช่น ว่าวสวย ว่าวที่ขึ้นได้สูงสุด หรือเสียงสะนูของว่าวดังเพราะที่สุด การเล่นว่าวของจังหวัดอุบลราชธานีจัดเป็นกีฬาพื้นเมืองของจังหวัดที่เดียว

ภาคใต้

ในภาคใต้นี้มีว่าวเล่นกันจำนวนมากโดยเฉพาะในเขตจังหวัดสงขลา มีว่าวที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน เช่น ว่าวนก ว่าวนกปีกแฉ่น ว่าวนกยุง ว่าวปลาวาฬ ว่าวปลาปีกแฉ่น ว่าวควาย ว่าวใบยง และว่าวประป้อง (ว่าวกระดาศ) เป็นต้น ในเขตจังหวัดที่อยู่ใต้สงขลาลงไปนั้น ชาวบ้านนิยมเล่นว่าววงเดือนอย่างเดียว ว่าวที่มีรูปแบบอื่น ๆ ไม่นิยมประดิษฐ์กัน และที่น่าสังเกตอย่างหนึ่งของว่าวภาคใต้คือ มักนิยมติดเอกหรือที่เรียกกันว่า สะนู หรือธนู ไว้ที่ส่วนหัวของว่าวด้วย และจากการวิจัยพบว่าเยาวชนในภาคใต้นิยมเล่นกีฬาว่าวกันคิดเป็นร้อยละ 58.07

ว่าวจุฬาและว่าวปักเป้า

ในกระบวนว่าวไทยด้วยกันแล้ว ว่าวที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักมากที่สุดคือ ว่าวจุฬา กับว่าวปักเป้า แม้จะทำเล่นกันเฉพาะในภาคกลาง ก็อาจจะเรียกได้ว่าเป็นว่าวประจำชาติไทย มีลักษณะผิดแปลกแตกต่างกับว่าวของชาติต่าง ๆ อย่างสิ้นเชิง ทั้งรูปร่าง ทั้งการเคลื่อนไหวในอากาศ กล่าวคือเป็นว่าวที่สวยงามด้วยรูปทรงและมีมือที่ประดิษฐ์อย่างประณีตที่สุด และสามารถบังคับให้เคลื่อนไหวได้ด้วยอาการต่าง ๆ อย่างสง่างามและคล่องแคล่วว่องไว ด้วยสายป่านที่ชักว่าวนั้นเพียงสายเดียว ตรงข้ามกับว่าวนานาชาติ ที่มีความสวยงามที่สีสรรอันแพรวพราวตา แต่ส่วนมากลอยลมอยู่เฉย ๆ ไม่อาจบังคับให้เคลื่อนไหวอย่างว่าวจุฬาและว่าวปักเป้าได้

การทำว่าวจุฬาและว่าวปักเป้านั้น จำเป็นต้องทำอย่างพิถีพิถัน และประณีตเรียบร้อยเพื่อให้ได้คุณภาพดี คือขึ้นได้สูง เคลื่อนไหวได้คล่องแคล่ว และมีความงดงาม ความต้องการข้อหลังคือความงดงามนี้เอง ทำให้ช่างทำว่าวแต่ก่อนประกวดประชันกันมากในความประณีตเรียบร้อย บางคนถึงกับเหล่าใครงว่าวให้กลมแล้วเขาจะร้องเป็นกลีบมะยมอันงดงามแปลกตายิ่งนัก

ว่าวจุฬา มีลักษณะคล้ายดาวห้าแฉก มุมไม่เท่ากัน ไม่มีหาง ผูกคอกซุงที่อก ทำให้ส่ายไปมาได้ ส่วนวาวปักเป่ารูปร่างเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ผูกคอกซุงที่อกเช่นกัน มีหางยาวไว้ถ่วงน้ำหนักที่มุกกลางของตัวว่าว

ว่าวจุฬาและปักเป่านอกจากจะมีการเล่นกันเช่นว่าวอื่น ๆ แล้ว เมื่อครั้งกรุงศรีอยุธยาที่ใช้เป็นว่าวแข่งขันกันแล้ว ในสมัยรัตนโกสินทร์การเล่นว่าวแข่ง ชันเป็นที่นิยมมาก โดยเฉพาะในสมัยรัชกาลที่ 5 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสนับสุนนกีฬาไทยประเภทนี้ โปรดเกล้าฯ ให้จัดแข่งขันหน้าพระที่นั่ง ขณะแข่งขันมีตำรวจทหาร และพิณพาทย์บรรเลง ถ้าปักเป่าตาย จุฬารอดไปได้ทำเพลงเหาะ ถ้าจุฬาตกจะทำเพลงโอด ขณะต่อสู้ทำเพลงเข็ดขี้ผึ้ง ถ้าจุฬาวิ่งรอกทำเพลงกราวรำ หากปักเป่าหรือจุฬาตัวใดชนะ ก็พระราชทานพวงมาลัยให้เป็นเกียรติหรือบางครั้งรางวัลเป็นถ้วยทอง บางวันหลังจากการแข่งขันแล้วยังพระราชทานเลี้ยงอีก มีพระราชวงศ์และข้าราชการชั้นผู้ใหญ่มาร่วมแข่งขันเป็นจำนวนมากประชาชนมาชมการแข่งขันล้นหลามเหมือนมีงานใหญ่ ๆ

กติกาการแข่งขัน

ดูจากขนาดรูปร่างแล้ว ว่าวจุฬาโตเป็น 2 เท่าของว่าวปักเป่า หรืออาจโตกว่าปักเป่ามาก บางตัวมีความยาวถึง 2 เมตร ว่าวจุฬามีอาวูรคือ “จำปา” เป็นไม้เหลาโค้งประกอบติดสายป่านต่อจากคอกซุงลงมา ติดประมาณ 3-5 ดอก ประโยชน์คือใช้สำหรับเกี่ยวว่าวปักเป่าให้ตาย แล้วจะได้ชักออกไปกินเสียว

ส่วนว่าวปักเป่ามี “เหนียง” เป็นห่วงป่านติดใต้คอกซุงลงมา เอาไว้คล้องตัวว่าวจุฬา

ในวงการแข่งขันว่าว ถือว่าว่าวจุฬาได้เปรียบกว่าปักเป่าโดยรูปร่างและอาวูร กติกาจึงต้องต่อให้ว่าวปักเป่า 2 ต่อ 1 เวลาแข่งขันว่าวจุฬาจะอยู่เหนือลม ระหว่าง 2 ฝ่าย เส้นกันเขตแดน และห้ามผู้ชักว่าวแต่ละฝ่ายล้ำแดนกัน

ปักเป่าจะแพ้จุฬาต่อเมื่อ

1. จุฬาคว้าตัวปักเป่าติด และทำให้ตายคือ ปักเป่าผ่อนสายป่านไม่ได้เพราะ “จำปา” จุฬาปีบริด หางพาดซุงหรือสายเครื่องป่านจุฬา
2. กินหางตัวเอง คือหางปักเป่าพันตัวเอง
3. ตัวว่าวปักเป่ากระดาษขาดมากจนว่าวเอียง สายแรงหัวหรือปีกขาด ไม้อกหรือปีกหัก หางขาดเหลือแต่ตัวว่าว หรือตัวว่าวขาด เหลือแต่หางติดป่านจุฬา
4. สายเหนียงขาด

5. ตัวปีกเป้าลอดซุงจุฬา แล้วจะยาวหรือสั้นกว่าก็ตาม
6. ทำร้ายจุฬาจนกระดาศขาดหรือสีกขาดเป็นรูปโต ไม้อกหรือปีกหรือซากบหัก
7. ป่านมัดซุงจุฬา
8. จุฬาเข้าตาร้ายประกบติดกัน หรือเข้าเหนียง ดังนี้เป็นต้น

ขณะเมื่อจุฬาพนักเป้าไปยังไม่ถึงมือ ปักเป้าเกิดหลุดขาดลอยตามลมมาตกในเขตปักเป้าได้ ก็เป็นอันล้มเลิกกันไปในวันนั้น จุฬาจะเอาปักเป้าเป็นแพ้ไม่ได้

ส่วนจุฬาจะแพ้ปักเป้าเมื่อติดปักเป้าตกดินกลับขึ้นอีกไม่ได้ จะตกด้วยประการใด ๆ เช่นติดต้นไม้ตกขาดลอยติดกันไป หรือขาดหน้ารอกมาจับได้ในเขตศูนย์ของปักเป้า ถึงแม้ว่าวาวทั้งสองจะยังขึ้นอยู่ไม่ตกดินก็ตาม หรือแม้แต่จะแลกลงดินด้วยมือคนชักว่าวของจุฬาก็ตาม เมื่อตกลงไปเขตปักเป้าแล้วก็ป็นอันต้องแพ้ปักเป้าทั้งสิ้น แต่ถ้าเมื่อก่อนจะตก ว่าวหลุดจากกันไปใ้อากาศโดยไม่ติดพันแต่อย่างใด ก็เป็นอันเลิกกันไปไม่แพ้และชนะ

ผู้ชมการแข่งขันว่าวสนุกสนานตรงที่แบ่งเป็น 2 ฝ่าย ต่างเอาใจช่วยว่าวที่ตนคิดว่าชนะ มีผู้เปรียบว่าวจุฬาซึ่งโอบสายไปมาเหมือนนกเลงโตว่าเป็นฝ่ายชาย และเปรียบว่าวปักเป้าที่ตัวเล็กและโอบหวัดเฉวียนว่าแม่เปรต หรือเป็นฝ่ายหญิงก็มี เวลาแข่งว่าวจะมีการบรรเลงดนตรีไทยคือวงปี่พาทย์ให้เข้ากับท่วงทำนองการต่อสู้ของว่าวจุฬาและปักเป้าด้วย เป็นที่สนุกสนานกันมากมีผู้สนใจชมไม่แพ้ยามมีนักชกชกมวยเลย

นักวามือหนึ่ง

ในสมัยแรกเริ่มมีการแข่งขันว่าวพนัน ผู้ที่มีชื่อเสียงในการเล่นว่าวมากคือ พระภริมย์ภักดี (ชม เศรษฐบุตฺร) ท่านมีฝีมือเยี่ยมในการเล่นว่าวปักเป้า บุตรชายของท่านคือ พระยาภริมย์ภักดี (บุญรอด เศรษฐบุตฺร) ก็เป็นผู้นิยมและเชี่ยวชาญในการเล่นว่าวปักเป้าจนหาคู่ต่อสู้ยากเช่นกัน เพราะเริ่มเล่นว่าวมาแต่เด็ก ทำว่าวเอง นำไปชกด้วยตนเอง จึงรู้ข้อดีข้อเสีย และดัดแปลงจนว่าวได้สัดส่วนขึ้นสูง และบังคับว่าวได้อย่างใจนึก พระยาภริมย์ภักดีเป็นผู้แต่งตำนานว่าวพนัน ตำราผูกว่าว วิธีชักว่าว และการเล่นว่าวต่อสู้กันในอากาศ เป็นตำราว่าวเล่มเดียวในเมืองไทยที่ให้ความรู้ด้านการแข่งขันว่าวเป็นอย่างมาก จนได้รับยกย่องเป็น “ครู” ของการเล่นว่าวไทย และในปี พ.ศ. 2470 ท่านได้ริเริ่มจัดตั้งสมาคมกีฬาสยาม ต่อมาคือสมาคมกีฬาไทยฯ ปัจจุบันยังมีม้ารอก และตะกร้าใส่ป่านว่าว อุปกรณ์ประกอบการแข่งขันสมบัติของท่านจัดแสดงอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร

ลมวาวคืออะไร

การที่จะเล่นวาวได้นอกจากวาวและสายป่านแล้ว สิ่งสำคัญที่จะทำให้วาวขึ้นไปลอยอยู่ในอากาศได้คือ กระแสลม ที่เรียกว่า "ลมวาว" มักมีผู้เข้าใจผิดกันว่าลมวาวคือลมที่พัดในช่วงที่ชาวภาคกลางเราในปัจจุบันนิยมเล่นวาวกัน ที่จริงแล้วลมวาวเป็นลมประจำถิ่นในประเทศไทย เกิดในต้นฤดูหนาวราวเดือนพฤศจิกายน เรียกลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ มีทิศทางลมค่อนข้างแน่นอน พัดจากผืนแผ่นดินใหญ่ของทวีปเอเชียผ่านภาคเหนือ และตะวันออกเฉียงเหนือของไทยลงไปสู่มหาสมุทรทางใต้ ในสมัยสุโขทัยและอยุธยานิยมเล่นวาวกันในช่วงนี้ เช่นเดียวกับชาวไทยภาคเหนือ และในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ยังยึดถือระยะเวลาการเล่นวาวเช่นในอดีต คือในระหว่างเดือนธันวาคมจนถึงเดือนกุมภาพันธ์

ต่อมาในเดือนมีนาคม เริ่มฤดูร้อน มีลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ที่เรียกกันว่า ลมตะเภาพัดจากมหาสมุทรแถบใต้ของเอเชีย เข้าสู่ผืนแผ่นดินใหญ่ ผ่านประเทศไทย บางท่านเรียกลมสำเภา เพราะเรือสำเภาของพ่อค้าจะอาศัยลมนี้เดินทางมาติดต่อค้าขายตามเมืองชายฝั่งทะเล ฤดูนี้ชาวไทยส่วนใหญ่เสร็จจากการเก็บเกี่ยวแล้วเวลารว่างมักจะชอบไปรับอากาศบริสุทธิ์ตามที่โล่งในเวลาเย็น ในช่วงนี้เด็ก ๆ นิยมเล่นวาวกันทั่วไป พลยกให้คนเรียกลมตะเภาว่าลมวาวไปด้วย ฤดูนี้ชาวไทยบริเวณภาคกลาง ภาคตะวันตก และภาคใต้นิยมเล่นวาวกันในราวเดือนมีนาคมไปจนถึงเดือนเมษายน

วิธีทำวาวอีลุ่ม

วาวจะขึ้นดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับส่วนประกอบที่นำมาสร้างเป็นตัววาวอย่างหนึ่ง และฝีมือของคนชักวาวเองอีกอย่างหนึ่ง ส่วนประกอบที่สำคัญของวาวไทยก็คือ ไม้ที่ทำโครงวาว กระดาษสำหรับกรุดัววาว สายป่านสำหรับทำสายวาว การประกอบตัววาว หากผู้ทำไม่มีความชำนาญเมื่อนำไปเล่น วาวก็คงขึ้นเหมือนกัน แต่ลอยนิ่งเฉยอยู่ ซึ่งในความเห็นของผู้เล่นวาว ย่อมไม่สนุกเท่าวาวที่ขึ้นแล้วโฉบไปมาได้ตั้งใจ

ไม้ที่ใช้ทำโครงวาวได้ดี และนิยมใช้กันมากคือไม้ไผ่ เป็นไม้ที่หาง่าย ปลูกกันทั่วไป และถ้าเป็นไม้ไผ่สีสุกนับว่าดีที่สุด เพราะเนื้อไม้มีสปริงในตัว เหนียวทนแรงลมได้ดีกว่าไม้ชนิดอื่น

ต่อไปนี้จะอธิบายวิธีทำวาวอีลุ่ม ซึ่งทำง่าย และเด็กนิยมเล่นกันมากเป็นตัวอย่าง

1. เลือกไม้ไผ่ที่มีอายุเกิน 3 ปีขึ้นไปมาท่อนหนึ่ง ความยาวสัก 3 ปล้อง แล้วผ่าซีกนำไปตากแดดให้แห้งเหลาให้มีขนาดเท่านิ้วก้อย 2 ท่อน สำหรับทำไม้กวาวและไม้ปักวาวอย่างละ

1 ท่อน ปลายไม้ปักทั้ง 2 ข้างเหลาให้เรียวเล็กน้อย ขนาดความยาวที่นิยมของไม้มากกว่าและไม้ปักกว่าคือ “ปักหกอกห้า” หมายถึง ถ้าไม้ปักยาว 6 ส่วน ไม้อกว่าควรยาว 5 ส่วน ส่วนนี้จะใช้หน่วยอะไรแล้วแต่ต้องการว่าตัวใหญ่เล็กขนาดเท่าใดใช้ปานขนาดสายเบ็ดตกปลา วัดแบ่งครึ่งไม้ปักและแบ่งไม้อกเป็น 5 ส่วน ให้จุดแบ่งนั้นเป็นจุดผูกไม้ปักกับไม้อกว่าเข้าด้วยกัน (จุด ก.) เรียกว่า ขึ้นโครงว่า ดัดปลายไม้ปักทั้งสองข้างให้ค่อมลง ใช้ปานผูกโยงกับปลายไม้อก (จุด ค.) ทั้งสองข้างผูกปานที่ส่วนโค้งของปัก (จุด ฉ.) โยงผ่านหัวไม้อกที่ปากไว้เล็กน้อย (จุด ช.) แล้วโยงเลยมาผูกที่ส่วนโค้งของปักอีกข้างหนึ่ง (จุด ซ.) ถ้าหากผูกโครงว่าเสร็จ เห็นว่าปักว่าวางมากไป ก็รั้งสายแรงกระเบนให้ปักค่อมลงมาอีก ว่าว่ามีรูปร่างได้สัดส่วนเมื่อผูกโครงเสร็จเรียบร้อยแล้ว ควรจะมีรูปทรงคล้ายสี่เหลี่ยมจัตุรัสซึ่งลักษณะนี้นิยมกันเฉพาะว่าวไทย ส่วนว่าวของชาติอื่น ๆ นิยมรูปร่างของว่าวแตกต่างกันออกไป

2. เมื่อทำโครงว่าเสร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการกรุกรวดาษ ควรกรุกรวดาษกลางคืนเพราะอากาศไม่ร้อนจัด ป้องกันการขยายตัวของกระดาษภายหลังกระดาษที่ใช้กรูว่าวนิยมกระดาษข่อยของจีนหรือกระดาษสาของไทยก็ได้ โดยนำกระดาษมาตัดตามรูปโครงว่าวให้ใหญ่กว่าขนาดโครงว่าวเล็กน้อย แล้วผูกตามขอบเส้นปานรอบโครงว่าว ระวังซึ่งกระดาษให้ตึงและเสมอกัน และเพื่อให้ว่าวทนเล่นได้นานกระดาษกรูว่าวไม่ขาดง่าย จะต้อง “ลึกรว่าว” โดยให้สายปานที่จะทำสายว่าวซึ่งที่โครงว่าวจากหัวจดหางว่าวให้ถี่และตึง ตัดกระดาษสีเป็นรูปลาดลายตามใจชอบ ติดตามตัวว่าวเป็นระยะเพื่อตรึงสายปานที่ลึกรให้ติดกับกระดาษกรูว่าวเรียกทำ “ลูกปลา”

3. ขั้นตอนต่อไปคือผูกสายซุงว่าว ซึ่งสำคัญมาก สายซุงนั้นเป็นสายปาน 2 สาย ที่ผูกกับอกว่าวสำหรับต่อกับสายว่าวอีกทีหนึ่ง ประโยชน์ของสายซุงก็เพื่อประคองตัวว่าวให้ต้านลมได้ดีไม่เสียการทรงตัว วิธีผูกสายซุงเอาปานมาผูกโดยเจาะรูร้อยที่แกน (จุด ก.) และ (ข) วัดให้ระยะ ก.ข. เท่ากับ ข.ค. เพื่อไม่ให้ว่าวเอียง การผูกสายซุงอย่างนี้เมื่อนำไปเล่นว่าวจะขึ้นไปลอยนิ่ง ซึ่งภาษานักเล่นว่าวเรียกว่า “ว่าวเซ่อ” เด็กที่แรกฝึกเล่นว่าวควรจะผูกสายซุงให้เท่ากันไปก่อนสักระยะหนึ่งว่าวจะขึ้นตรงและหน้าหงาย บังคับง่ายแต่ไม่โฉบไปมา

4. เมื่อเล่นว่าวไปนาน ๆ เข้าชำนาญจนบังคับว่าวได้อยู่มือแล้วจึงเปลี่ยนการผูกสายซุงเป็นแบบ “กินหน้า” คือระยะปาน ก.ค. สั้นกว่า ข.ค. เล็กน้อย ว่าวจะขึ้นผงดและโฉบพลิกหน้าพลิกหลัง ทำให้การเล่นว่าวตื่นเต้นน่าดู แต่ก็ต้องระวังกระดูกและผ่อนสายปานให้ดี เพราะว่าวที่ผูกสายซุงกินหน้านั้นมักจะเสียหลักหัวปักตกดินได้ง่ายๆ

ผูกสายซุงเสร็จก็นำป่านมาผูกต่อเป็นสายว่าวโดยพันกับกระป๋อง หรือไม้ขนาดเหมาะสมมือก็ได้เพื่อไม่ให้ป่านยุ่ง การเล่นว่าวตามธรรมดาไม่ต้องใช้ป่านพิเศษอะไร แต่หากเป็นการแข่งขันคว้าวว่าวตามธรรมดาไม่ต้องใช้ป่านพิเศษอะไร แต่หากเป็นการแข่งขันคว้าวว่าวเอาแพ้ชนะกัน มักใช้ป่านคมทำสายว่าว วิธีทำป่านคมคือ เอาเศษแก้วมาบดให้ละเอียดคล้ายกับแป้งเปียกหรือกาวยให้เข้ากัน แล้วนำมาลูตามสายป่านที่ซึงไว้ตั้ง ตากทิ้งไว้ให้แห้งก็ใช้ได้ ที่จริงป่านคมนี้มีอันตรายไม่ควรนำมาเล่น เพราะจะก่อความไม่พอใจให้เจ้าของว่าวที่ถูกป่านคมตัดว่าวของเขาขาดไป และอาจบาดเจ็บผู้เล่นว่าวโดยใช้สายป่านคมเองด้วย หากผลอสาวป่านด้วยมือเปล่าในขณะที่เล่นว่าวอยู่

การเล่นว่าว

เวลาจะขึ้นว่าวหากไปเล่นเพียงผู้เดียวให้เอวว่าววางราบไว้กับพื้น หันหัวว่าวมายังหัวคนชัก ระยะห่างจากตัวสัก 2-3 เมตร แล้ววิ่งไปพร้อมทั้งกระตุกและผ่อนสายป่านสลับกันไปเรื่อย ๆ ว่าวก็ขึ้นได้เหมือนกัน แต่ถ้าไปเล่นว่าวกัน 2 คน แบ่งเป็นคนส่งว่าว 1 คน และคนชักสายป่านว่าว 1 คน คนส่งว่าวถือว่าวไปยืนด้านใต้ลมในระยะห่างประมาณ 4-5 เมตร ตั้งหัวว่าวขึ้นรอพอลมมาก็ให้ส่งว่าวขึ้นไป คนชักจะกระตุกและผ่อนสายป่านจนว่าวขึ้นสูงติดลมบน จึงถือไว้หนึ่ง ๆ หรือบังคับให้ว่าวส่ายไปมา วิธีบังคับว่าวให้โฉบไปทางซ้ายยกมาทางขวาขึ้นสูงลงต่ำได้ตามใจนึกนั้น อยู่ที่การกระตุกสายและผ่อนป่านให้ถูกจังหวะ เช่นจะให้ว่าวเบนไปทางซ้ายมือก็ดูจังหวะหัวว่าวยกไปทางซ้าย พอดีจะเบนกลับก็กระตุกป่านให้เต็มแรงและสาวป่านเข้ามาหาตัวเล็กน้อยว่าวก็จะพุ่งไปทางซ้ายต่อไป หากยังไม่พอก็กระตุกซ้ำ ว่าวก็พุ่งไปซ้ายเป็นทอด ๆ ตามต้องการ ถ้าต้องการให้ว่าวไปด้านขวาก็ดูจังหวะที่หัวว่าวยกไปทางขวาแล้วกระตุกป่านเต็มแรงเช่นกัน ถ้าต้องการให้ว่าวขึ้นสูงก็ผ่อนไปเรื่อย ๆ หากต้องการให้ว่าวคว่ำลงต่ำต้องกระตุกแรงให้จังหวะว่าวยกหัวลง การบังคับว่าวต้องฝึกหัดให้คล่องจริง ๆ ผู้บังคับว่าวได้ดีนั้นพอใจนึกมือกระตุกสายป่านว่าวต้องไปตามใจนึกทุกครั้ง

การสาวป่าน

ผู้ชอบเล่นว่าวควรจะรู้วิธีสาวป่านให้เร็วและไม่พันกันยุ่งเหยิง ม้วนเก็บเข้าที่ได้ง่ายเอาไว้เล่นต่อไปได้หลาย ๆ ครั้ง

เมื่อต้องการให้ว่าวลงด้วยความรวดเร็ว ผู้เล่นว่าวต้องใช้มือซ้ายจับป่านแล้วเหยียดแขนไปข้างหลังด้านซ้ายสุดแขน ใช้มือขวาเอื้อมไปข้างหน้าเต็มเหยียด คว่ำสายป่านรั้งมาทางด้านข้างขวา พร้อมกับมือซ้ายปล่อยป่านเหยียดออกไปสาวป่านข้างหน้าอีก สลับเปลี่ยนกันโดยมือสวมนกันไปมาและไม่กระทบกัน ก็จะสาวป่านได้เร็วขึ้นและเมื่อว่าวลงถึงดินแล้วควรจะสาวป่านกลับไปตัวว่าวก่อนเพื่อให้อ่านที่ต้นม้วนอยู่ด้านบนจะได้พันเก็บง่าย

บทที่ 2

อินเทอร์เน็ต

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่สำคัญต่อการสื่อสารในระบบเว็บ (Web) หรือการสื่อสารแบบ
ใยแมงมุม ซึ่งการสื่อสารแบบนี้สามารถจะเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
อย่างกว้างขวางและทั่วโลก ดังนั้น การสื่อสารแบบนี้จึงถูกเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “การสื่อสารระบบ
เวิลด์ไวด์เว็บ” (World Wide Web : WWW) การสื่อสารระบบเวิลด์ไวด์เว็บเป็นการสื่อสารที่ได้รับ
การพัฒนาเพื่อการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ด้วยเหตุนี้ความรู้โดยพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง
กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้และเข้าใจในการสื่อสารระบบ
เวิลด์ไวด์เว็บ

จุดเริ่มต้นของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่ประกอบด้วยเครือข่ายจำนวนมากซึ่งกระจายอยู่เกือบทุกมุม
โลก เครือข่ายนี้เติบโตมาจากเครือข่าย “อาร์ปาเน็ต” (ARPANET) ซึ่งเป็นเครือข่ายทางทหารของ
กระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกา เครือข่ายอาร์ปาเน็ตก่อตั้งโดยภายใต้โครงการร่วมมือระหว่าง
กระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกากับมหาวิทยาลัยในมลรัฐแคลิฟอร์เนียเมื่อปี พ.ศ.2512 โดยมีวัตถุประสงค์
เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านการศึกษาและวิจัย ในเวลาถัดมาได้มี
มหาวิทยาลัยต่างๆ ในสหรัฐอเมริกาได้ให้ความสนใจในโครงการอาร์ปาเน็ตและขอเข้าร่วมโครง
การโดยเชื่อมต่อระบบคอมพิวเตอร์ของตนเข้ากับเครือข่ายอาร์ปาเน็ต เพื่อประโยชน์ในการศึกษา
และวิจัยดังที่กล่าวมาแล้ว ต่อมาเมื่อเครือข่ายอาร์ปาเน็ตมีขนาดใหญ่มากขึ้นทำให้เกิดปัญหาใน
การบริหารเครือข่าย ดังนั้น ทางทหารของสหรัฐอเมริกาจึงขอแยกตัวออกเป็นเครือข่ายย่อยซึ่ง
มีชื่อว่า “มิลเน็ต” (MILNET) การเชื่อมโยงเข้ากับเครือข่ายอาร์ปาเน็ตเป็นการเชื่อมต่อด้วยเทคนิค
การได้ตอบที่เรียกว่า “ทีซีพี/ไอพี” (TCP/IP) โดยระบบได้ตอบไอพี (IP: Internet Protocol) หรือ
อินเทอร์เน็ตโปรโตคอลเป็นส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงเครือข่าย นับตั้งแต่นั้นได้มีได้มีเครือข่าย
ย่อยของสถาบันและองค์กรต่างๆ ทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศต่างๆ ทั่วโลกที่มีความ
สัมพันธ์ทางการทูตกับสหรัฐอเมริกาได้ขอเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอาร์ปาเน็ต ทำให้เครือข่าย
อาร์ปาเน็ตมีสมาชิกเพิ่มมากขึ้น และเนื่องจากการเชื่อมโยงของเครือข่ายย่อยต่างๆ เหล่านี้เป็นการ
เชื่อมต่อด้วยระบบ “อินเทอร์เน็ตโปรโตคอล” ดังนั้น จึงนิยมเรียกเครือข่ายขนาดยักษ์นี้ว่า
“อินเทอร์เน็ต” (Internet)

เว็ลด์ไวด์เว็บ

• เว็ลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web : WWW) เป็นระบบการสืบค้นข้อมูลข่าวสารแบบไฮแมงมุม (Web) โดยการเชื่อมโยงและโอนย้ายข้อมูลจากแหล่งข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บ ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลที่เรียกว่า “เว็ลด์ไวด์เว็บเซิร์ฟเวอร์” (WWW server) ข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บเป็นได้ทั้งข้อมูลประเภทข้อความ รูปภาพ เสียง และวิดีโอ ดังนั้นระบบเว็ลด์ไวด์เว็บจึงประกอบด้วยคำนิยามต่างๆ ดังอธิบายไว้ในหัวข้อต่อไป

แหล่งกำเนิดคำนิยามของเว็ลด์ไวด์เว็บ

เว็ลด์ไวด์เว็บเป็นระบบสืบค้นข้อมูลที่ได้รับการประดิษฐ์คิดค้นเมื่อปี พ.ศ. 2533 โดย ทิม เบิร์นเนอร์ส-ลี (Tim Berners-Lee) และโรเบิร์ต ไกล์เลีย (Robert Cailliau) นักวิทยาศาสตร์ของสถาบันเซิร์น (CERN) ซึ่งเป็นห้องปฏิบัติการฟิสิกส์แห่งยุโรป (European Particle Physics Laboratory) ตั้งอยู่ที่นครเจนีวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ การริเริ่มประดิษฐ์โปรแกรมสำหรับแสดงข้อมูลในระบบเว็ลด์ไวด์เว็บ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารข้อมูลบนคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยสามารถสื่อสารข้อมูลได้หลายรูปแบบ เช่น ข้อมูลกราฟิกซึ่งเป็นได้ทั้งรูปภาพและข้อความ ไฟล์ข้อมูล เสียง และไฟล์ข้อมูลวิดีโอ เป็นต้น

รหัสสืบค้นยูอาร์แอล (URL : Uniform Resource Locator)

การเชื่อมโยงข้อมูลในระบบเว็ลด์ไวด์เว็บถูกกำหนดโดยรหัสสืบค้นข้อมูล หรือรหัสสืบค้นแหล่งข้อมูล โดยมีชื่อเรียกว่า “รหัสสืบค้นยูอาร์แอล” รูปแบบของรหัสสืบค้นยูอาร์แอลเป็นรูปแบบมาตรฐานสำหรับระบบเว็ลด์ไวด์เว็บ โดยกำหนดให้เริ่มต้นด้วยคำว่า “http://” ซึ่งมีความหมายที่แสดงถึงการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บโดยมีระบบการโต้ตอบของการสื่อสารเป็นแบบ “เฮกซ์ทีทีพี” (HTTP : HyperText Transfer Protocol) หรือเป็นการแสดงข้อมูลแบบ “ไฮเปอร์เท็กซ์” (Hypertext) ซึ่งตามคำจำกัดความของไฮเปอร์เท็กซ์เป็นการกำหนดการเชื่อมโยงข้อมูลที่เป็นไฟล์ข้อมูลหรือไฟล์เอกสารชนิด “เฮกซ์ทีเอ็มแอล” (HTML) ซึ่งซ่อนอยู่เบื้องหลังคำหรือวลี ดังนั้นคำหรือวลีดังกล่าวนี้จึงถูกเรียกว่า “ไฮเปอร์เท็กซ์” สำหรับการกำหนดรูปแบบรหัสสืบค้นยูอาร์แอลเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลประเภทอื่นๆ

เอชทีทีพี (HTTP)

เป็นระบบสื่อสารเชื่อมโยงเพื่อโอนย้ายไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอล (HTML) ซึ่งเป็นข้อมูลที่ใช้ในระบบเวปไซต์ ดังนั้นการเชื่อมโยงเพื่อโอนย้ายไฟล์ในระบบเวปไซต์จึงต้องระบุรูปแบบของการสื่อสารเพื่อการเชื่อมต่องานรหัสสื่อบุอาร์แอลตามแบบเอชทีทีพีดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

เอชทีเอ็มแอล (HTML)

เป็นภาษาสำหรับเขียนไฟล์ข้อมูลแบบไฮเปอร์เท็กซ์ซึ่งเป็นไฟล์ข้อมูลที่ใช้ในระบบเวปไซต์ หรือเป็นไฟล์แสดงโฮมเพจ (home page) ดังนั้นจึงเรียกไฟล์ข้อมูลชนิดนี้ว่า "ไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอล" ไฟล์ชนิดนี้ประกอบด้วยข้อมูลหลายประเภทได้แก่ ข้อความ รูปภาพ เสียง และวิดีโอ เป็นต้น ตัวอย่างข้อมูลภาพ ได้แก่ ไฟล์ภาพจีไอเอฟ (GIF) และไฟล์ภาพเจพีจี (JPG) เป็นต้น ซึ่งฝังตัวอยู่บนไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลในการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลที่เป็นข้อมูลภาพทำได้ช้ากว่าข้อมูลประเภทข้อความ เนื่องจากข้อมูลภาพโดยมากเป็นไฟล์ข้อมูลขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับไฟล์ข้อความ ดังนั้น หากผู้ใช้ต้องการความเร็วของการโอนย้ายข้อมูลเอชทีเอ็มแอล ผู้ใช้สามารถกำหนดการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลโดยไม่ให้มีการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลภาพ โดยกำหนดผ่านโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ สำหรับชื่อไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลถูกกำหนดให้มีชื่อขยายเป็น html ภายใต้ระบบยูนิกซ์ หรือ htm ภายใต้ระบบจัดการของไมโครคอมพิวเตอร์ สำหรับการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลเป็นการเชื่อมโยงชนิดที่เรียกว่า "ไฮเปอร์ลิงก์" (hyperlink) สรุปได้ว่า ไฟล์เอชทีเอ็มแอลที่แสดงผ่านโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์นั้นเรียกว่า "โฮมเพจ" นั่นเอง

เว็บเพจหรือโฮมเพจ (Web Page หรือ Home Page)

เวปไซต์เวปเพจเป็นไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอล (HTML) หรือเป็นข้อมูลในระบบเวปไซต์ (WWW) ซึ่งประกอบด้วยคำ หรือวลีพิเศษที่เรียกว่า "ไฮเปอร์เท็กซ์" หรือเป็นการเชื่อมโยงแบบไฮเปอร์ลิงก์ ทั้งไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์ลิงก์เป็นการเชื่อมโยงเพื่อติดต่อไปยังเวปไซต์เวปไซต์เซิร์ฟเวอร์แหล่งต่างๆ ที่ได้รับการกำหนดไว้บนเวปไซต์เวปไซต์เหล่านั้นๆ สำหรับคำที่มีความหมายเช่นเดียวกับเวปไซต์เวปไซต์ได้แก่ เว็บเพจ (web page) และโฮมเพจ (Home page) โดยที่คำว่าโฮมเพจเป็นการเน้นถึงการเป็นข้อมูลประจำเวปไซต์เวปไซต์เซิร์ฟเวอร์ หรือเป็นข้อมูลหน้าแรกของเวปไซต์เวปไซต์เซิร์ฟเวอร์นั้นๆ อย่างไรก็ตามโฮมเพจอาจหมายถึงไฟล์ข้อมูลที่ถูกหนดโดย

โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ ดังนั้น โฮมเพจจึงเป็นข้อมูลที่ปรากฏบนโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ หรือเป็นไฟล์เอชทีเอ็มแอลที่ได้จากการเชื่อมโยงและโอนย้ายมาจากเว็บเซิร์ฟเวอร์แห่งอื่นๆ

เว็ลด์ไวด์เว็บเพจเป็นภาพการแสดงข้อมูลของไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลในรูปแบบต่างๆ โดยถูกกำหนดให้เป็นไฟล์ชื่อ *.HTML หรือ *.HTM โดยกำหนดไฟล์รูปภาพกราฟิกเป็นไฟล์ชื่อ *.GIF และหรือ *.JPG

เว็ลด์ไวด์เว็บเพจ หรือเว็บเพจ หรือโฮมเพจเปรียบเสมือนเป็นเมนูชนิดกราฟิกของระบบเว็ลด์ไวด์เว็บประจำคอมพิวเตอร์ที่เป็นเซิร์ฟเวอร์ หรือเป็นเมนูประจำตัวของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ หน้า ที่ของเว็ลด์ไวด์เว็บที่แท้จริงคือ เป็นข้อมูลหน้าแรกที่ใช้เริ่มต้นสำหรับการเชื่อมโยงไปยังข้อมูลต่างๆ ที่อ้างถึง ดังนั้น เนื้อหาของเว็บเพจจึงสอดคล้องกับงานตามวัตถุประสงค์ของศูนย์คอมพิวเตอร์ นั้นๆ และหากมองเว็บเพจในแง่ของธุรกิจการค้า และการบริการต่างๆ พบว่าเว็บเพจเป็นสื่อโฆษณา เป็นการเสนอเพื่อจำหน่ายสินค้า และการบริการ โดยเว็บเพจเหล่านี้อาจได้รับการติดตั้งบนเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์ของบริษัท หรือหน่วยงานต่างๆ หรือเป็นการเช่าพื้นที่ของโฮสต์ ซึ่งเป็นศูนย์คอมพิวเตอร์ในลักษณะการเช่าพื้นที่เป็นรายเดือนหรือรายปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรแกรมในระบบเว็ลด์ไวด์เว็บ

โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับระบบเว็ลด์ไวด์เว็บแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนคือ โปรแกรมระบบเว็ลด์ไวด์เว็บภายใต้ข้อมูลประเภทข้อความ หรือเท็กซ์ (text) และโปรแกรมภายใต้ข้อมูลประเภทกราฟิก (graphic) โปรแกรมระบบเว็ลด์ไวด์เว็บประเภทข้อความ ได้แก่ โปรแกรมลินซ์ ส่วนโปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บประเภทกราฟิกเรียกว่า โปรแกรมเว็บเบรอาเซอร์ (Web Browser) หรือโปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บเบรอาเซอร์ (WWW Browser)

โปรแกรมเว็บเบรอาเซอร์โดยทั่วไปเป็นโปรแกรมชนิดที่ทำงานผ่านโปรแกรมอินเตอร์เฟซที่เป็นระบบโต้ตอบที่ซีพีไอพี (TCP/IP) ภายใต้วินโดวส์ ซึ่งโปรแกรมหดงกล่าวได้แก่ โปรแกรมวินโดวส์ซ็อกเกต (Window Socket) หรือเรียกว่าโปรแกรมวินซ็อก (Winsock) อย่างไรก็ตาม ยังมีโปรแกรมเว็บเบรอาเซอร์ที่ทำงานโดยตรงไม่ผ่านโปรแกรมวินซ็อกซึ่งได้แก่ โปรแกรมไอคอมม (Icomm)

โปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บเบรอาเซอร์ (WWW Browser)

เป็นโปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บประเภทกราฟิกซึ่งมีหน้าที่เชื่อมโยงแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยเฉพาะแหล่งข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บ หรือเว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web server) การเชื่อมโยงและการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลดังกล่าว เพื่อแสดงข้อมูลภายใต้ระบบเอชทีเอ็มแอล (HTML) สำหรับโปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บเบรอาเซอร์ที่สำคัญ และเป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ โปรแกรมเน็ตสเคป (Netscape Navigator), โปรแกรมโมเซอิก (NCSA Mosaic), โปรแกรมเซลโล (Cello), โปรแกรมฮอตจาวา (HotJava) โปรแกรมไมโครซอฟต์อินเทอร์เน็ต-เอ็กซ์พลอเรอร์ (MS-Internet Explorer) และโปรแกรมไอคอมม (I-comm) เป็นต้น

Flash และ Director

ก่อนที่จะเริ่มมี Internet ใช้กันอย่างแพร่หลายเหมือนในปัจจุบันนี้ โปรแกรม Director ถูกสร้างมาเพื่อผลิตงานที่เป็นประเภท Multimedia, สื่อการเรียนการสอนแบบตอบโต้กันโดยเก็บลงใน CD-ROM และได้มีภาษา Script ติดมากับโปรแกรม (native) ที่เป็นประโยชน์มากเรียกว่า Lingo ในช่วงระยะเวลานั้น Director ได้รับความนิยมสนใจจากผู้ใช้เป็นจำนวนมากจึงได้รับความนิยมจนกลายเป็นมาตรฐานสำหรับในการผลิตผลงานประเภท Multimedia, สื่อการเรียนการสอนแบบตอบโต้กันโดยเก็บลงใน CD-ROM อย่างไรก็ตาม Director ไม่ใช่โปรแกรมที่สร้างมาใช้สำหรับบน Web โดยตรงเพราะได้ขาดคุณสมบัติส่วนที่สำคัญไปคือ ขนาดของไฟล์มีขนาดใหญ่มาก ที่สำคัญถ้าเปรียบเทียบกับโปรแกรม Flash แล้วนั้น Flash ยังมีขนาดไฟล์เล็กกว่าอยู่มาก

เวอร์ชันล่าสุดของ Director คือ Director 8 ได้เริ่มปรับปรุงคุณสมบัติบางส่วนเพื่อเริ่มให้สามารถใช้งานเกี่ยวกับบน Web ได้มากยิ่งขึ้นและบางส่วนนั้นก็ทำออกมาได้ดีกว่าโปรแกรม Flash เสียอีก เช่น เริ่มสามารถเขียนโปรแกรมบน Web ได้เหมือนกับ Java และสามารถสร้างไฟล์ Java ออกมาได้ด้วยแต่ถึงอย่างไร Director ก็ยังขาดคุณสมบัติบางส่วนที่ยืดหยุ่นไป ในขณะที่โปรแกรม Flash มีในขณะที่ Director เน้นการสร้างงานในพวก สื่อ CD-Rom มากกว่า Flash ก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในการใช้งานทางด้านบน Web เช่น สร้าง Banner แบบภาพเคลื่อนไหว Futuresplash (ภายหลังเปลี่ยนเป็นชื่อ Flash) ได้ทำให้โปรแกรมนั้นสามารถควบคุมภาพ Animation ได้ง่าย เช่น การ Zoom ภาพ การหมุนวัตถุ แต่ถึงอย่างไรก็ตามพื้นฐานสำคัญที่สุดก็คือการสร้างวัตถุโดยใช้หลักการแบบ Vector-based ซึ่งภาพกราฟฟิคส์แบบ Vector นั้น สร้างมาจากพื้นฐานทางคณิตศาสตร์โดยใช้เส้นตรง เส้นโค้ง หลากๆ เส้นสร้างมาจนถึงได้มีขนาดไฟล์ที่เล็กมากกว่าภาพกราฟฟิคส์แบบ Raster (หรือเรียกอีกอย่างว่า bitmap) เช่นไฟล์จำพวก Gif, Jpeg และเมื่อคุณลองขยายขนาดภาพดูภาพที่ได้จะไม่เกิดเป็นรอยแตก

หลังจากที่ Futuresplash ได้เปลี่ยนชื่อเป็น Flash แล้ว ใน Flash2 พวก Web designer ก็ได้นิยมหันมาใช้ Flash 2 ในการสร้าง Banner มาก จน Flash 3 ออกมาและมีคุณสมบัติเพิ่มเติมเข้ามาอีก เช่น Transparency, Morphing และ ปรับปรุง พวงระบบ Interactive จนปัจจุบันนี้ Flash ได้ออกมาจนถึงเวอร์ชัน Flash 4 แล้วก็ได้เพิ่มคุณสมบัติเพิ่มขึ้นมากอีกหลายอย่าง เช่น สนับสนุนไฟล์เสียงแบบ MP3, มี Text Field เป็นต้น มี Plug-ins อยู่ 2 แบบ คือ Plug-ins สำหรับ Flash กับ Director ซึ่งมักจะเกิดความสับสนกันระหว่าง Plug-in 2 ตัวนี้

Shockwave Director Player (เล่นไฟล์ Director)

Shockwave Flash Player (เล่นไฟล์ Flash)

และยังสืบค้นเข้าไปใหญ่อีกเมื่อมีปุ่มสำหรับในเรา Download Plug-ins Shockwave หลายแบบอีกตาม Internet โดยทั่วไปแล้ว คำว่า "Shockwave" นั้นมักจะเกี่ยวกับ Director แต่ก็ยังคงมีคนส่วนมากนำปุ่มด้านซ้ายนี้เอาไปใช้กับ Flash

ควรจะใช้อะไรสร้างดีระหว่าง Director หรือ Flash?

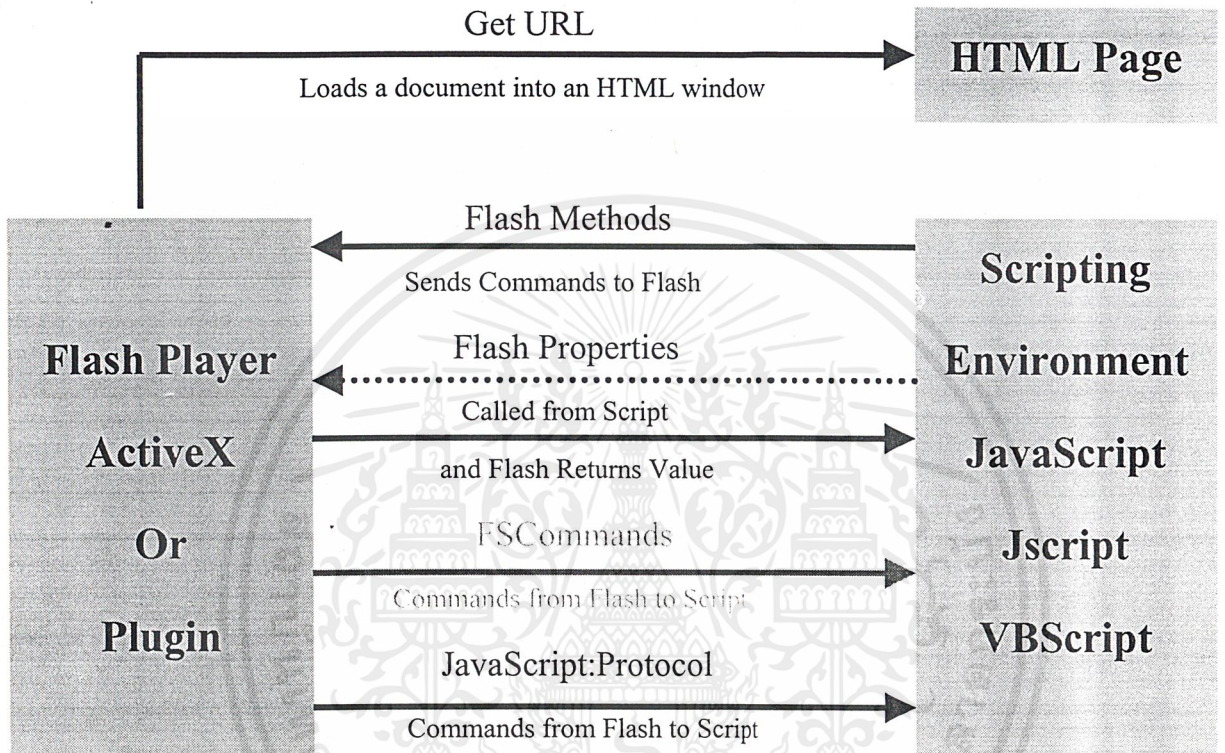
หลายคนพูดว่า Shockwave คืออนาคตสำหรับอินเทอร์เน็ต แต่อย่างไรก็ตามคุณอาจยังตัดสินใจไม่ได้ว่าคุณจะเลือก Shockwave Flash หรือ Shockwave Director

Director เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถระดับสูง ถ้าคุณนำไปสร้างระบบตอบโต้แบบขั้นสูง (Advance Interactivity) หรือ เกมส์สำหรับบน Web โดยคุณนั้นยังสามารถ Publish ออกไปใช้งานบน Web, ทาง CD-ROM หรือแม้กระทั่งบนเครือข่าย LAN ได้

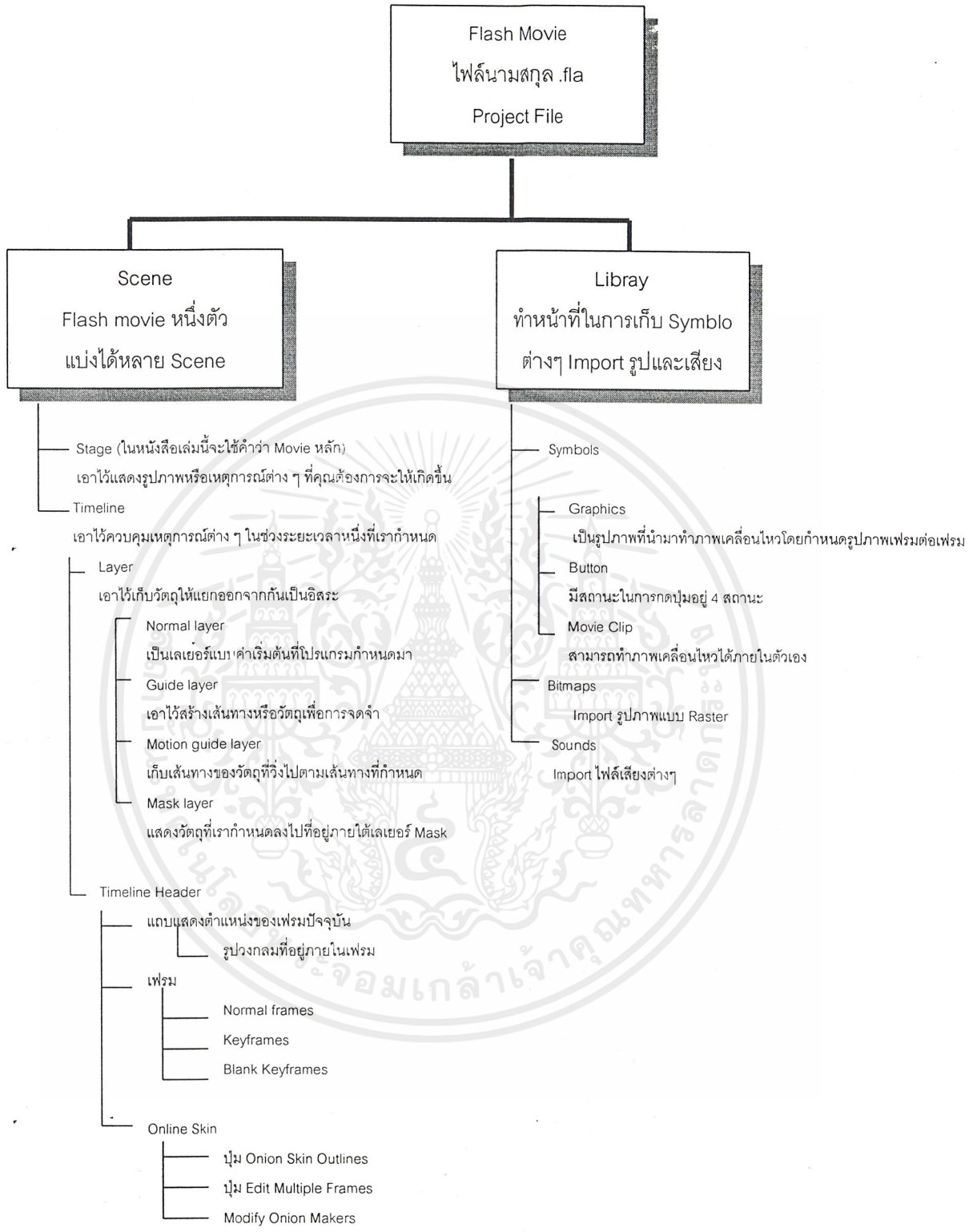
Flash คือทางเลือกถ้าคุณต้องการสร้างงานในรูปแบบ Multimedia ซึ่งมีลักษณะการตอบโต้ได้ด้วย โดยยังสามารถใช้ ภาษา HTML และ Java Script ได้เหมือนเดิมและ Flash ก็ยังเป็นที่ยอมรับมากกว่า Director (Shockwave) ซึ่ง Flash มีคุณสมบัติที่ทำมาสำหรับอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะซึ่ง Flash ใช้หลักการ Vector-base ซึ่งมีขนาดไฟล์เล็กมาก หรือ Flash Streams (เล่นหนังไปขณะที่ Download ไปด้วย) ซึ่งดีกว่า Director และใช้ CPU ในการประมวลผลต่ำดังนั้นขอสรุปว่า Flash เหมาะกับสำหรับงานที่ทำทางด้าน Web base แต่ Director เหมาะสำหรับงานทางด้านที่ต้องเสนอ ในรูปแบบ CD-ROM หรือทางด้านระบบตอบโต้สำหรับ Web ขั้นสูง เช่นสร้าง เกมส์ เป็นต้น

โครงสร้างของโปรแกรม Flash 4

Flash Communications



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



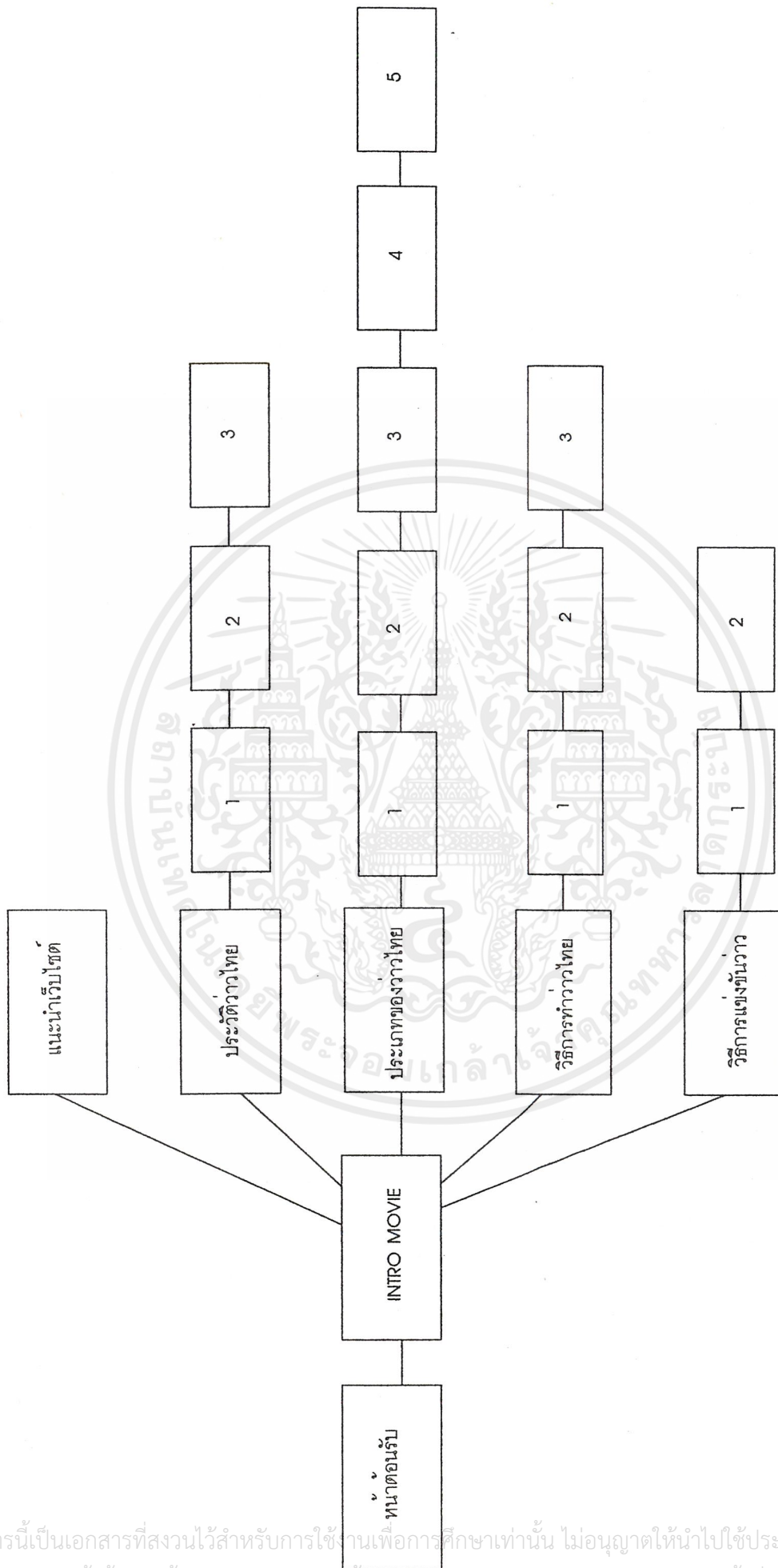
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูลดังที่กล่าวมาแล้ว สามารถแบ่งข้อมูลทั้งหมดที่จะนำเสนอออกเป็น 7 ส่วนประกอบด้วย

- 1 หน้าต้อนรับ
- 2 Intro movie
- 3 ส่วนแนะนำเว็บไซต์
- 4 ประวัติความเป็นมาของว่าวไทย
 - ประวัติโดยย่อ สั้นๆ
- 5 ประเภทของว่าวไทย
 - ว่าวไทยในแต่ละภูมิภาค
- 6 วิธีการทำว่าวไทย
 - อุปกรณ์ และวัสดุที่ใช้ในการทำว่าว
- 7 การแข่งขันว่าว
 - การแข่งขันว่าวจุฬา
 - การแข่งขันว่าวปักเป้า



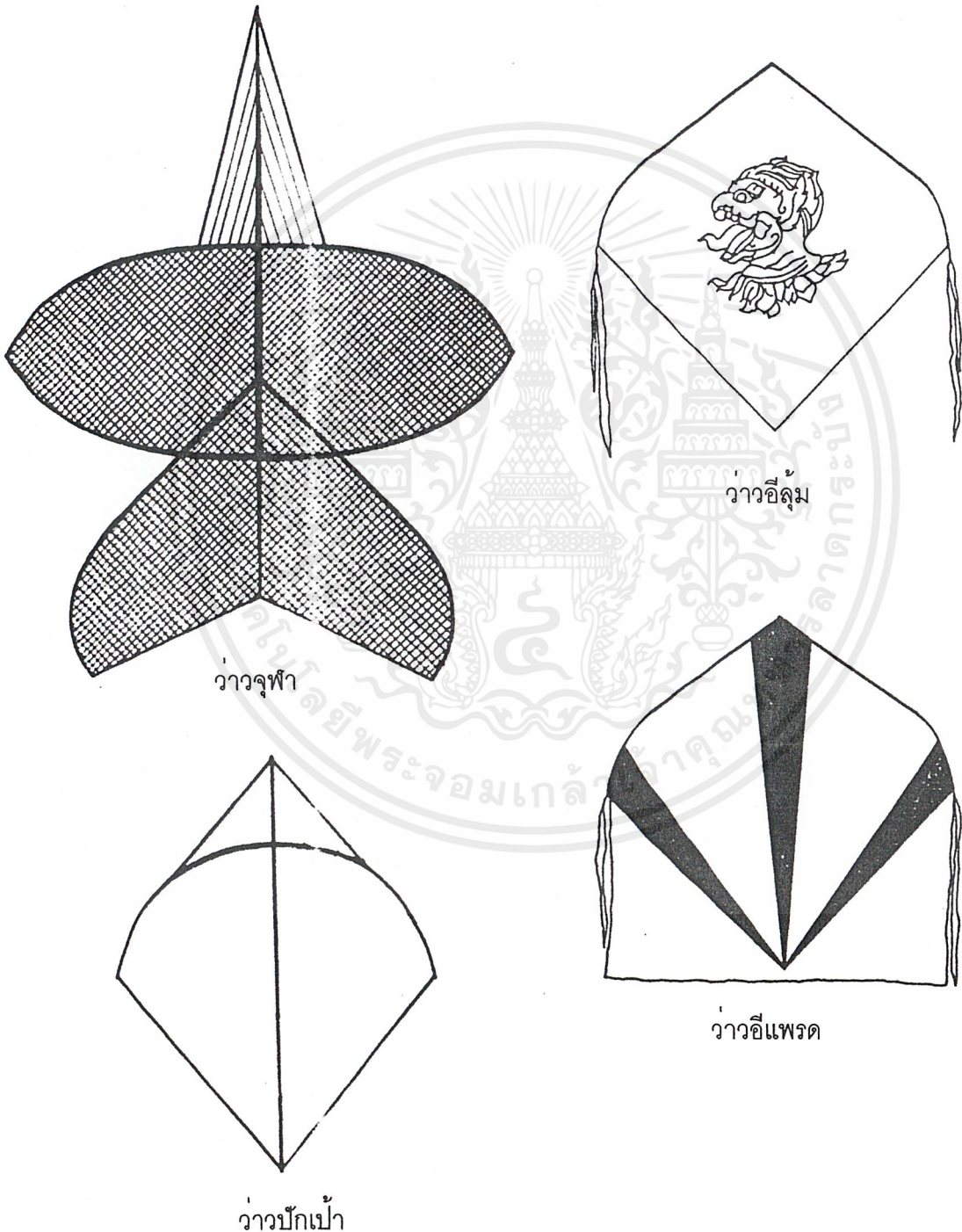
โครงสร้าง Web site

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

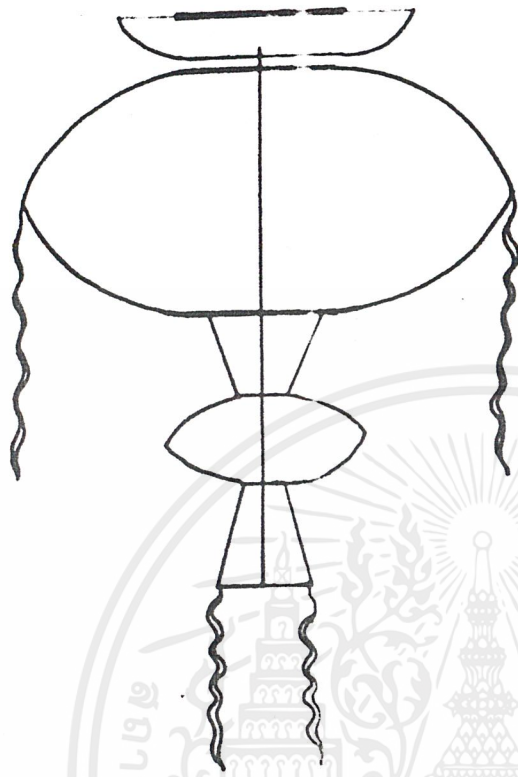
การวิเคราะห์ข้อมูลดิบ

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลดิบ ว่าวของภาคต่างๆ ซึ่งบ่งบอกถึงลักษณะ รูปร่าง ที่ต่างกันออกไป และการวิเคราะห์การนำเสนอข้อมูลของว่าวของภาคต่างๆ เพื่อให้เพียงพอ และไม่ทำให้มากจนเกินไปและเรื่องราวที่ต้องการสื่อ มักออกมาให้ดูถึงร่วมสมัย เป็นส่วนใหญ่

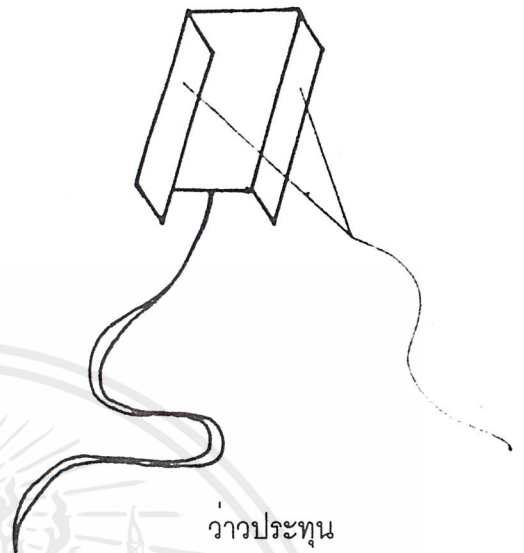
รูปแบบว่าวภาคกลาง



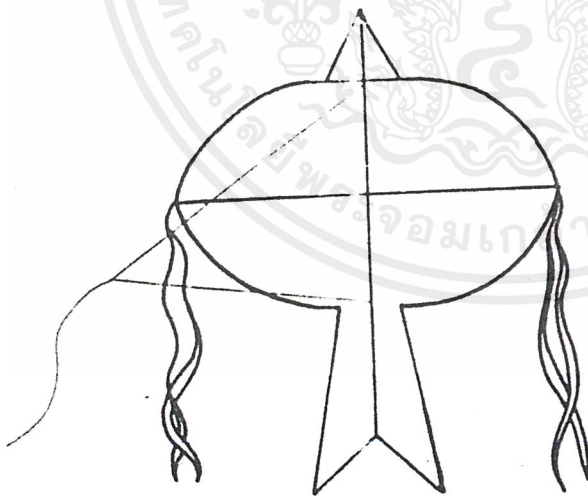
รูปแบบวาวภาคตะวันออกเฉียงเหนือ



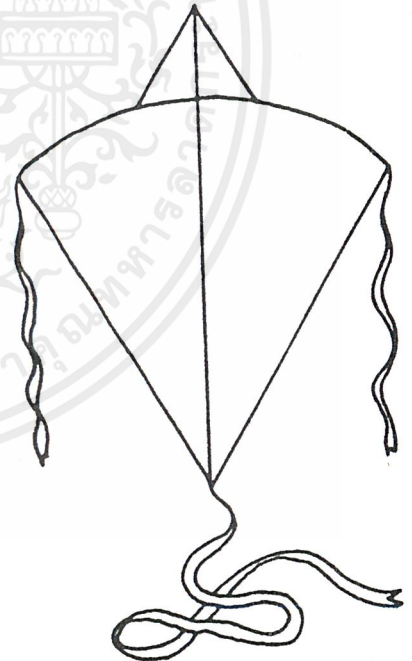
วาวหาง



วาวประทุน

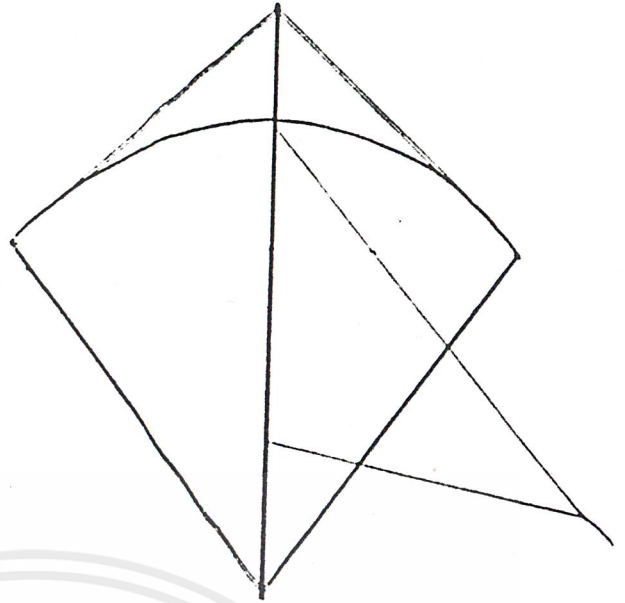


วาวคากตี(วาวจุฬา)

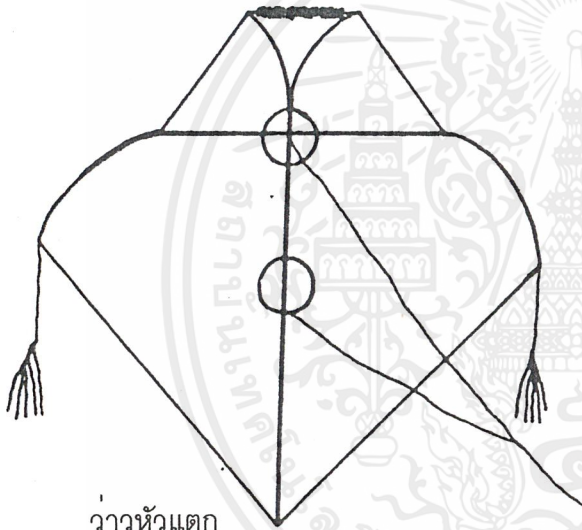


วาวอีลุ่ม

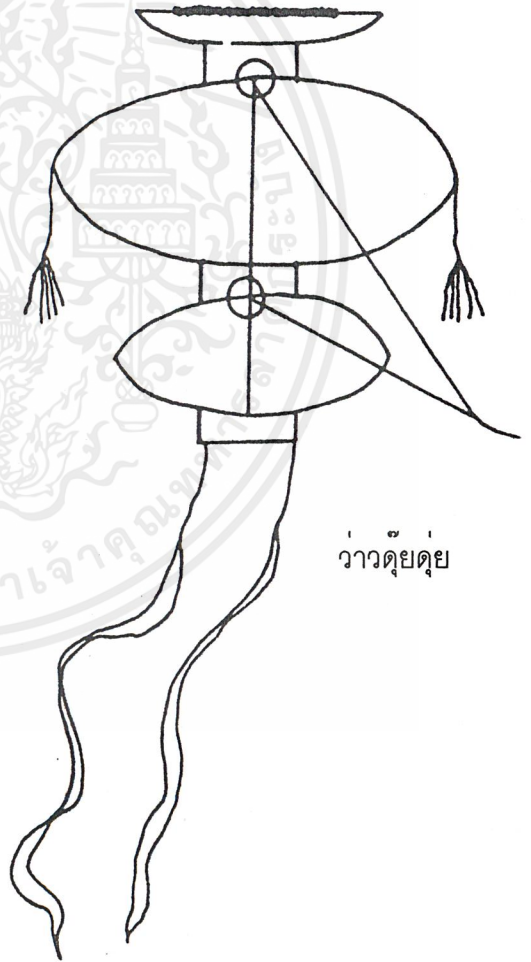
รูปแบบวาวภาคเหนือ



รูปแบบวาวภาคตะวันออกเฉียง



วาวหัวแตก



วาวด้อยด้อย

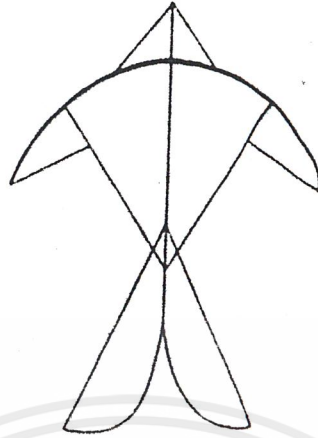


วาวใบไม้(ใบกระบอก)

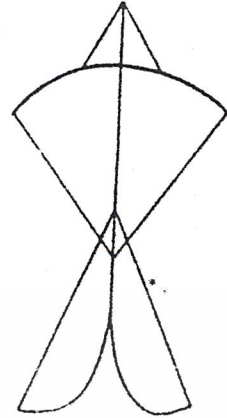
รูปแบบขอมูลว่าวภาคใต้



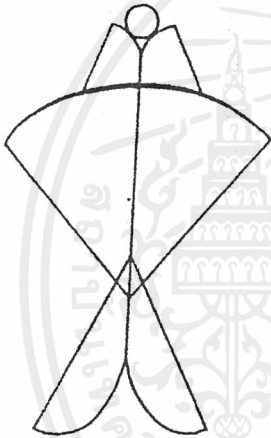
ว่าวใบไม้ (ใบยาง)



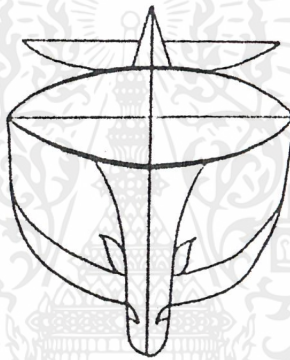
ว่าวปลาบินแอน



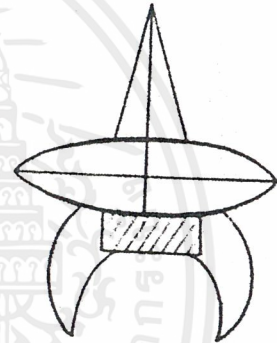
ว่าวปลา



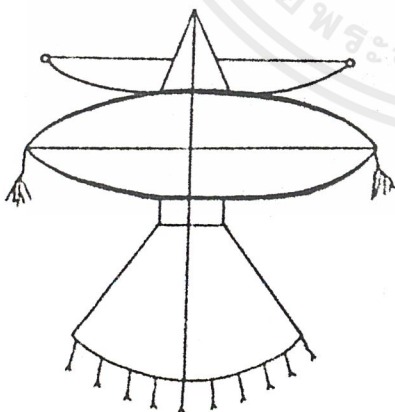
ว่าวปลาหวาฬ



ว่าวควาย



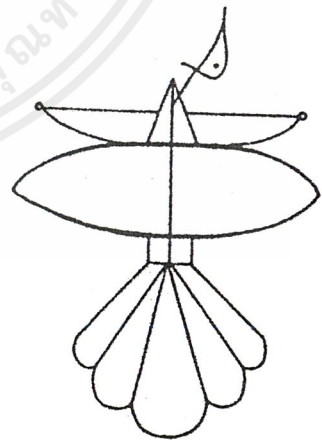
ว่าวจุฬา



ว่าวนก



ว่าวนกปีกแอน



ว่าวนกยูง

1.การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ หน้าต้อนรับ

การออกแบบหน้าต้อนรับ เป็นหน้าแรกก่อนการเข้าสู่ WEB SITE เป็นหน้าที่แนะนำให้ทราบถึง ชื่อ และ รายละเอียดอย่างสังเขป และเป็น ส่วนที่สร้างความน่าสนใจและให้ความรู้ลึกซึ้งอยากเข้าไปชม WEB SITE

การออกแบบใช้ ว้าวจุฬาเล่นไปมา และมีตัวอักษรติดตาม เป็นการแนะนำชื่อของ WEB SITE เมื่อผู้ชมคลิกก็จะเข้าสู่ WEB SITE

2.การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ INTRO MOVIE

จะเป็นส่วนที่เชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อเรื่อง โดยมีลักษณะของละครเป็นการเล่าเรื่องสั้น ที่มีดนตรีประกอบเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เข้าใจง่าย เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการเล่นว้าวของเด็กไทยที่สนามหลวง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของ ว้าวไทย

3.การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ หน้าแนะนำ WEB SITE

เป็นส่วนที่ถัดจาก INTRO MOVIE เป็นหน้าที่แนะนำ WEB SITE และแนะนำส่วนเนื้อหาของว้าวไทยบางส่วน ก่อนที่ผู้เข้าชมจะเลือกเข้าสู่ข้อมูลในส่วนอื่นๆ จึงออกมาโดยมีว้าวจุฬาพัคอยู่และจากหลังเป็นสนามหลวง

4.การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ หน้าประวัติว้าวไทย

หน้าประวัติว้าวไทย เป็นส่วนแนะนำความเป็นมาของว้าวไทยตั้งแต่เริ่มจนถึงปัจจุบัน โดยออกแบบให้เป็นลักษณะเข้าใจง่าย มีภาพประกอบให้สามารถเห็นภาพ ทั้งหมดมีหน้าย่อยเข้าไป 4 หน้า เน้นความเรียบง่าย แสดงให้เข้าใจโดยข้อความและภาพประกอบเป็นส่วนใหญ่

5.การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ หน้าประเภทของว้าวไทย

เป็นหน้าที่แนะนำ ประเภทของว้าวไทยและว้าวของแต่ละภูมิภาค ออกแบบโดยอธิบายถึงข้อมูลโดยมีภาพเคลื่อนไหว ให้ทราบและเกิดความสนใจต่อว้าวไทย และ แบ่งออกเป็นหัวข้อของว้าวของแต่ละภูมิภาค คือแบ่งเป็นว้าวตาม

รูปแบบว้าวภาคกลาง ประกอบด้วย ว้าวจุฬา ว้าวปักเป้า ว้าวอีลุ่ม ว้าวอีแพรด

รูปแบบว้าวภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบด้วย ว้าวหาง ว้าวประทุน ว้าวคาคตี้ ว้าวอีลุ่ม

รูปแบบว้าวภาคเหนือ ประกอบด้วย ว้าวประจำภาคเหนือ

รูปแบบว้าวประจำภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบด้วย ว้าวหัวแตก ว้าวดุยคู่ ว้าวโบไม้(ใบกระบอก)

รูปแบบว้าวประจำภาคตะวันออกเฉียงใต้ ประกอบด้วย ว้าวโบไม้(ใบยาง) ว้าวปลาบินแอน ว้าวปลา

ว้าวปลารวาพี ว้าวควาย ว้าวจุฬา ว้าวควาย ว้าวจุฬา ว้าวนก ว้าวนกปีกแอน ว้าวนกยูง แต่ที่คัดมา

นำเสนอประกอบด้วย ว้าวปลาบินแอน ว้าวควาย ว้าวจุฬา ว้าวนก

จากข้อมูลที่ว่าต่างๆตามภูมิภาค สามารถเข้าไปดูถึงรายละเอียดของว่าวแต่ละประเภทได้ตามความต้องการของผู้เข้าชม และสามารถเชื่อมโยงไปสู่หัวข้อต่างๆได้ จำนวนหน้าทั้งหมดมี 5 หน้า

6.วิเคราะห์การออกแบบหน้า วิธีการทำว่าวไทย

วิธีการทำว่าวไทยจะเป็นหน้าที่บรรยายถึงขั้นตอนการทำว่าว เริ่มจากการเตรียมอุปกรณ์ ไปจนถึงการทดสอบเล่นว่าวที่ทำ ออกแบบโดยเน้นภาพเพื่อให้เกิดความเข้าใจและข้อความอธิบาย ภาพที่ใช้ประกอบเป็นลักษณะ ภาพจริงและภาพกราฟฟิค

7.วิเคราะห์การออกแบบ หน้าวิธีการแข่งว่าวไทย

เนื้อหาเกี่ยวกับกฎกติกาการแข่งขันว่าว เป็นการแนะนำโดยใช้ภาพประกอบของว่าวจุฬาและปักเป้าที่ใช้แข่งขันกันทุกปี



บทที่ 4

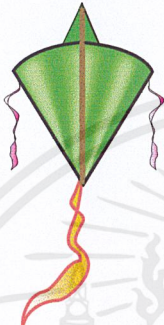
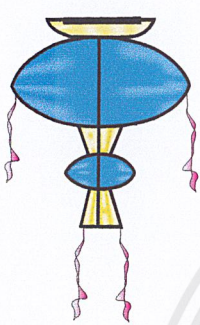
ขั้นตอนการออกแบบ

1. กำหนดถึงแนวความคิดและลักษณะโดยรวมของงาน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำเสนอและความถูกต้องเหมาะสมกับข้อมูลที่จะนำเสนอ
2. สรุปถึงรูปแบบของงานและข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการเขียนในชิ้นงาน
3. รูปแบบของงาน นำเสนอในรูปแบบที่ดูเรียบง่าย แต่การนำเสนอข้อมูลในด้านต่างๆ นั้นยังคงครบถ้วน ถูกต้องและชัดเจน ในการออกแบบได้คำนึงถึงในเรื่องของรูปแบบ สี การจัดวางองค์ประกอบเพื่อให้ชิ้นงานดูน่าสนใจ รวมไปถึงภาพประกอบต่างๆ ที่นำมาใช้ในการออกแบบซึ่งภาพประกอบดังกล่าวนี้มีทั้งส่วนที่เป็นภาพถ่ายจริงและส่วนที่สร้างขึ้นมาจากสร้างจากรูปแบบที่มีอยู่เดิมนำมาดัดแปลง เพิ่มความน่าสนใจ การนำสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของว่าไทยมาเป็นแนวทางในการออกแบบส่วนต่างๆ เช่น รูปทรงและโครงสร้าง นำมาออกแบบเป็นปุ่มเพื่อเชื่อมโยงไปยังหัวข้อต่างๆ ในเว็บไซต์ เป็นต้น
4. กำหนดเสียงและดนตรีที่จะใช้ในงานโดยคำนึงถึงความสอดคล้องและเหมาะสมเป็นหลัก เช่น เสียงดนตรีในส่วนเริ่มต้นหรือปุ่มต่างๆ เมื่อกดแล้วควรมีเสียงอย่างไร ดนตรีในลักษณะแบบไทยๆ เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจแก่เว็บไซต์
5. การสร้างแบบร่างจากแนวความคิดและข้อมูลตั้งที่กล่าวมาแล้ว ทำการออกแบบและแก้ไขข้อบกพร่องในด้านต่างๆ พร้อมทั้งตรวจสอบความถูกต้อง
6. ทดสอบการใช้งานในลักษณะเหมือนจริงเพื่อพัฒนาให้สมบูรณ์เวลาสร้างผลงานจริง

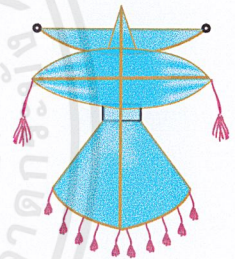
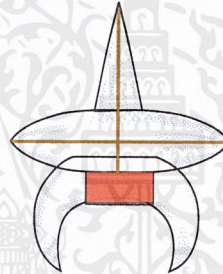
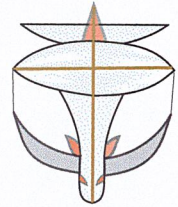
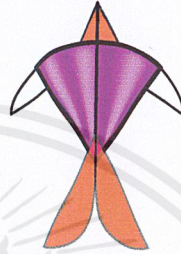
ข้อมูลว่าวประจำภาคต่างๆ

รวบรวมข้อมูลของว่าว และ นำมาปรับปรุงให้เหมาะสำหรับการใช้งานกับ Web Site ตัวอย่างข้างล่างคือตัวว่าว ที่มีประจำตามภาคต่างๆของประเทศไทยได้นำมาพัฒนาให้เหมาะกับการใช้งาน และสามารถนำไปใช้งานใน Web Site

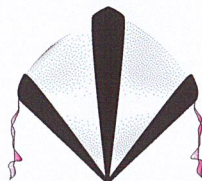
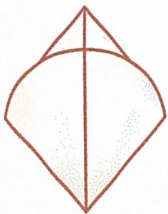
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ



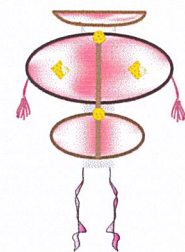
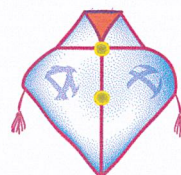
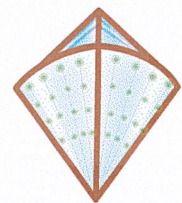
ภาคใต้



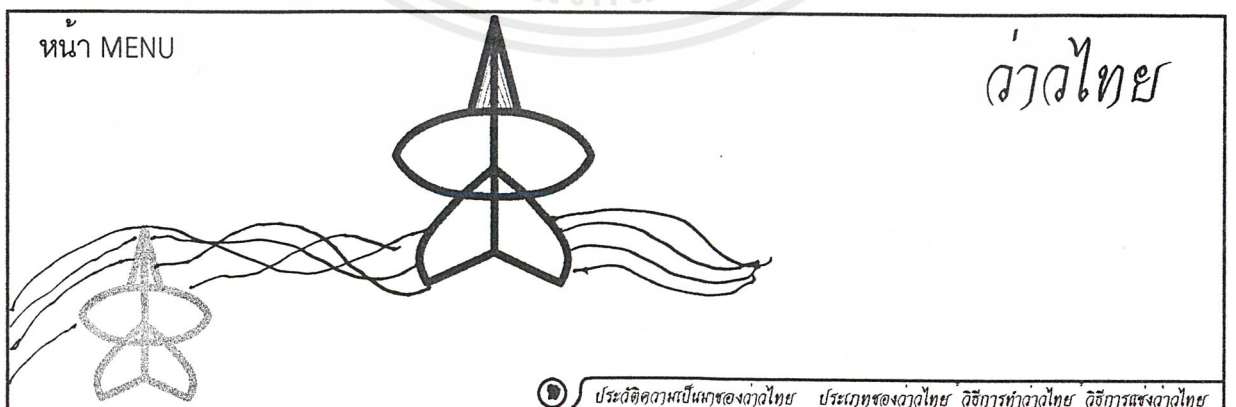
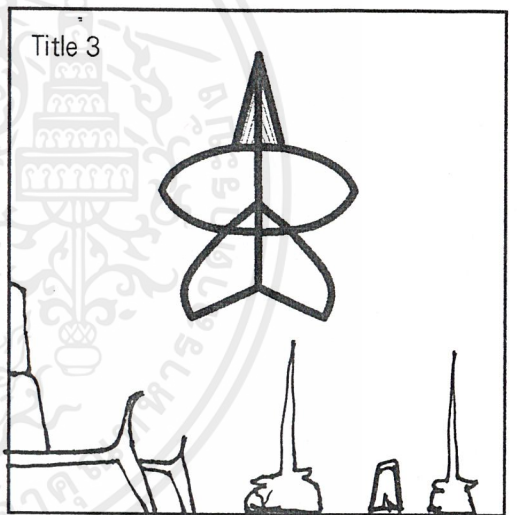
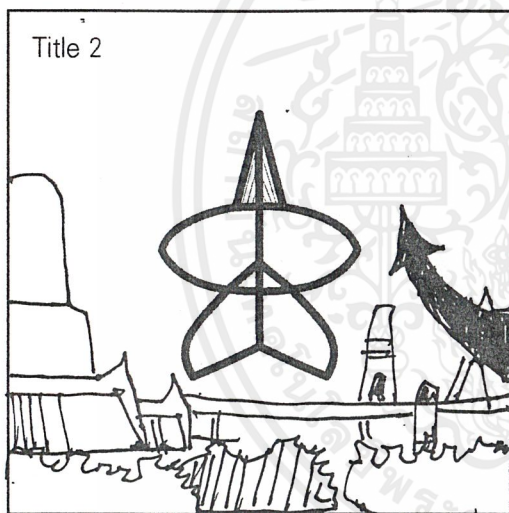
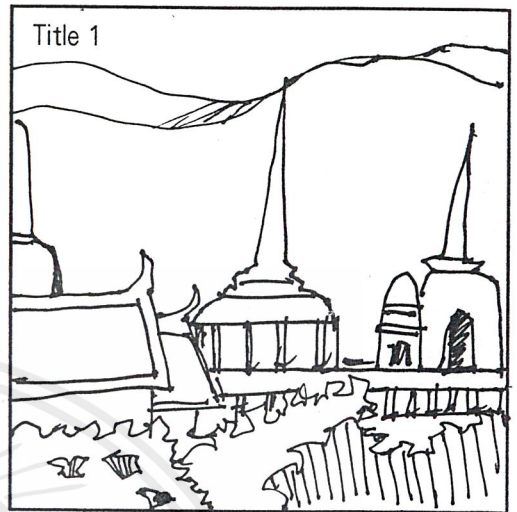
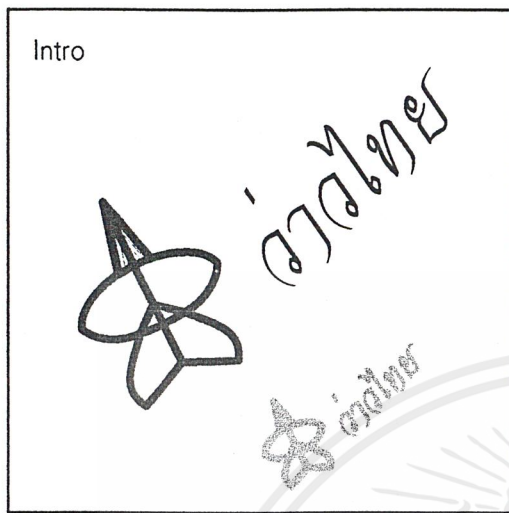
ภาคกลาง



ภาคตะวันออก



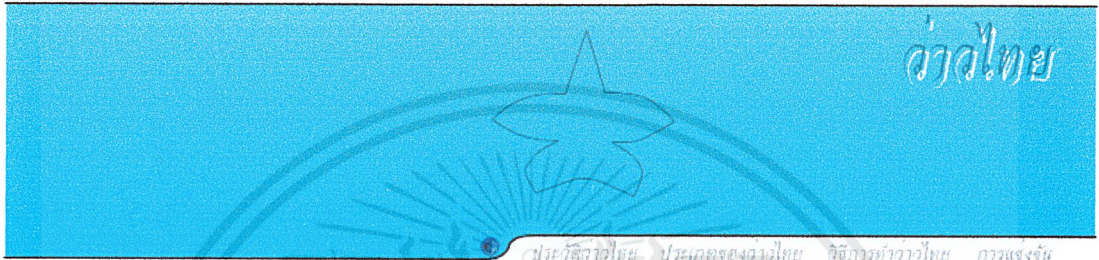
ภาพ Sketch ก่อนที่จะมาเป็นแบบร่างครั้งที่ 1



ประวัติความเป็นมาของว่าวไทย ประเภทของว่าวไทย ดิจิทัลว่าวไทย ดิจิทัลแข่งว่าวไทย



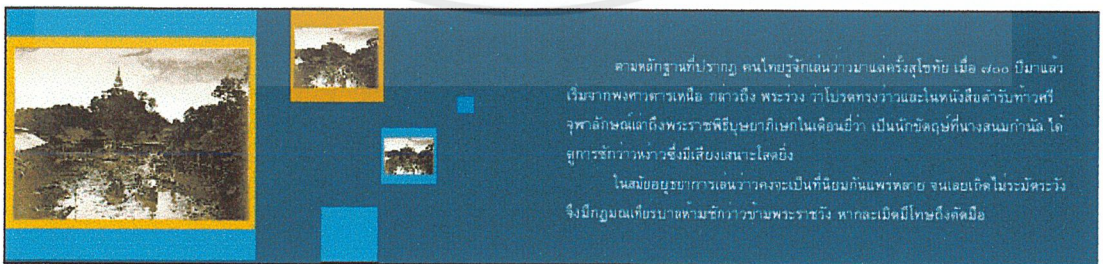
แบบร่าง Intro ครั้งที่ 1



แบบร่าง Menu ครั้งที่ 1



แบบร่างส่วนประวัติว่าวไทยครั้งที่ 1



แบบร่างส่วนประวัติว่าวไทย หน้าที่ 1 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประเภทของว๊วไทย
 เนื่องจากคนละแวกมานานไม่น้อยกว่า ๒๐๑ ปี ความรู้ความชำนาญในการประดิษฐ์ว๊วและวิธีการเล่นได้สืบทอดกันมาไม่ขาดสาย นอกจากนี้ยังมีได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศหรือเพื่อนบ้านไทยใต้อีก นับวันจะมีประติษฐานที่ดัดแปลงรูปร่างว๊ว โดยอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งรับมาใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้ในการเล่นว๊ว


แบบร่างประเภทของว๊วไทย ครั้งที่ 1



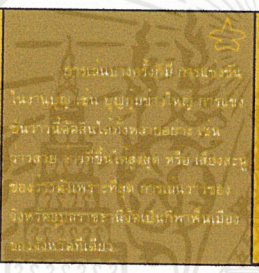
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
 ประชาชนส่วนมากนิยมเล่นว๊วพื้นเมืองกัน และว๊วที่เป็นที่นิยมมากที่สุด คือ ว๊วหาง หรือ บั้งหางหรือว๊วหางงู ร่องรับให้แฉกรูปร่างคล้ายปลาไหลในทะเล บางประเภท เป็นต้นจาก การวิจัยพบว่าประชาชนในภาคนี้เล่นว๊วที่ใบ

ว๊วยืน

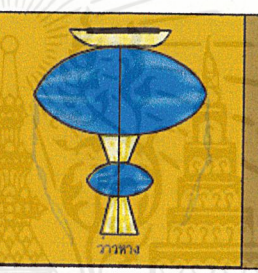
แบบร่างประเภทของว๊วไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 1



ว๊วหาคี (ว๊วหาคี)



ว๊วสอง



ว๊วระเทศ

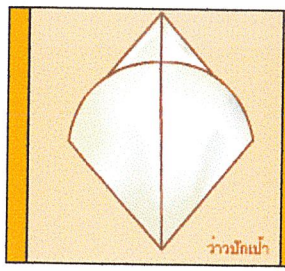
แบบร่างประเภทของว๊วไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หน้าที่2 ครั้งที่ 1



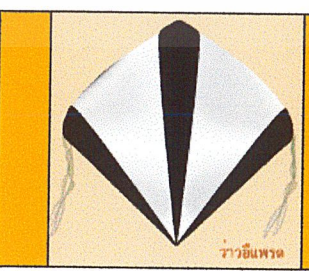
ภาคกลาง
 ว๊วที่เล่นกันมีรูปร่างแตกต่างกันมาก ทั้งที่เป็นแบบดั้งเดิม คือ ว๊วจุฬา ว๊วปักเป้า ว๊วตุ้มตุ้ม ว๊วหาง ว๊วมีแปด ว๊วมีสี่

ว๊วจุฬา

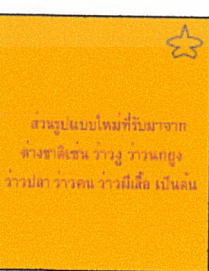
แบบร่างประเภทของว๊วไทย ภาคกลาง ครั้งที่ 1



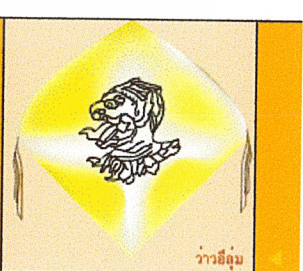
ว๊วปักเป้า



ว๊วยืน



ส่วนประกอบใหม่ที่รับมาจากต่างชาติเช่น ว๊าว ว๊าวหาง ว๊าวปลา ว๊าวตา ว๊าวตอ ว๊าวมีสี่ เป็นต้น

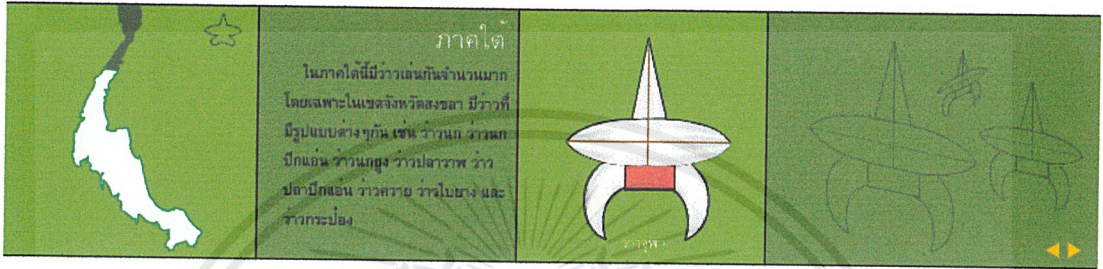


ว๊วตุ้ม

แบบร่างประเภทของว๊วไทย ภาคกลาง หน้าที่2 ครั้งที่ 1



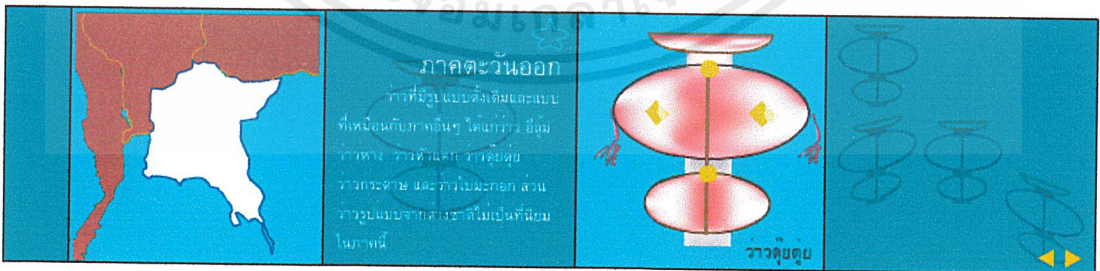
แบบร่างประเภทของวุ้นไทย ภาคเหนือ ครั้งที่ 1



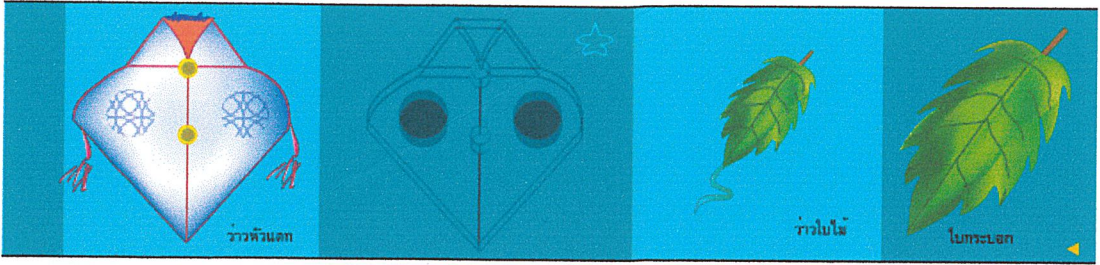
แบบร่างประเภทของวุ้นไทย ภาคใต้ ครั้งที่ 1



แบบร่างประเภทของวุ้นไทย ภาคใต้ หน้าที่2 ครั้งที่ 1



แบบร่างประเภทของวุ้นไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 1



แบบร่างประเภทของวาวไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ 2 ครั้งที่ 1




แบบร่างวิธีการทำวาวไทย ครั้งที่ 1



แบบร่างการแข่งขันวาวไทย ครั้งที่ 1

ภาพ Sketch ก่อนที่จะมาเป็นผลงานจริง


แนะนำเว็บไซต์	ประวัติความเป็นมา	ประเภทของจาวไทย	วิธีการทำจาวไทย	การแข่งขันจาว
---------------	-------------------	-----------------	-----------------	---------------



วิธีการทำจาวไทย

NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO

แนะนำเว็บไซต์	ประวัติความเป็นมา	ประเภทของจาวไทย	วิธีการทำจาวไทย	การแข่งขันจาว
---------------	-------------------	-----------------	-----------------	---------------



วิธีการแข่งขันจาวไทย

NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO
NONONONONONONONONONONONNO

ปุ่มควบคุม



MENU สามารถเชื่อมโยงไปยัง ส่วนของหน้าต่างๆได้ทันที เพื่อความสะดวกของผู้ใช้

แนะนำเว็บไซต์	ประวัติความเป็นมา	ประเภทของจาวไทย	วิธีการทำจาวไทย	การแข่งขันจาว
---------------	-------------------	-----------------	-----------------	---------------

บทที่ 5

ผลงาน



หน้าต้อนรับ



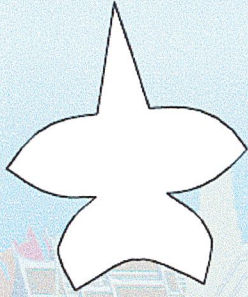
Intro Movie 1



Intro Movie 2



Intro Movie 3

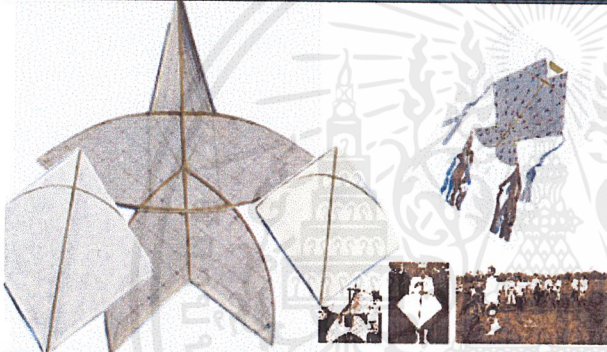


ว่าวไทย

คำว่า "ว่าว" ในภาษาไทย หรือที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า "Kite" มีความหมายคล้ายกัน คือ เป็นเครื่องเล่นรูปต่าง ๆ มีไม้เบาๆ เป็นโครง แล้วปิดด้วยกระดาษหรือผ้าบาง ๆ ปล่อยให้ลอยตามลมขึ้นไปในอากาศ โดยมีสายเชือกหรือป่านยึดไว้

ว่าวเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์ทำขึ้นมาเป็นการละเล่นเพื่อความบันเทิงและอาจเพื่อประโยชน์อย่างอื่น ๆ มานานนับพันปีแล้ว เราไม่ทราบต้นกำเนิดที่แน่ชัดว่าเริ่มมีครั้งแรก ณ ที่แห่งใด เพราะเป็นการละเล่นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ของคนทั่วไปเกือบทุกชาติแต่นิยมเล่นกันมากในแถบเอเชีย

ส่วนแนะนำเว็บไซต์



ประวัติว่าวไทย

ว่าวเป็นสิ่งของไทยคู่คนและรู้จักกันดีมาแต่เด็ก เพราะเป็นการละเล่น และกีฬาที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายทั่วประเทศ เล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ราชอาณาจักร หรือสามารถทำ เองได้จาก วัสดุพื้นบ้าน แม้คนที่ไม่เคย เล่นเอง ก็คงจะเคยเห็นผู้อื่นเล่นกัน แต่ผู้ออกคนนั้นก็ จะทราบ เรื่องราว ความเป็นมา และความสำคัญของ ว่าวในด้านวัฒนธรรมและ ประวัติศาสตร์ ว่าการเล่นว่าวนับแต่โบราณมาแล้ว ได้เป็นแต่เพียงการเล่น สนุกที่ปรากฏในวิถีชีวิตของคนไทยทุกระดับ นับตั้งแต่ชาวบ้านจนถึงพระ มหาราชตรีภุมานันต์ แต่ยังเป็นพระราชพิธีในราชสำนัก

ประวัติว่าวไทย หน้า 1



ว่าวในตำนานและเอกสาร

หากจะสืบสาวราวเรื่องว่าการเล่นว่าวของไทยนั้นเริ่มมาแต่เมื่อใด ดูจะเป็นเรื่อง ที่ทำไม่ได้โดยยาก เพราะไม่สามารถจะหาหลักฐานที่แน่นอนได้ โดยเฉพาะ ตัวว่าว ซึ่งทำจากไม้ไผ่ กระดาษและป่านว่าว ก็ดี ล้วนเป็นสิ่งที่ไม่เสียหาย เสียหาย ไล้หรือชำรุดง่าย ทนเช่นศิลปโบราณวัตถุที่ทำด้วยไม้ หิน หรือโลหะ อีกทั้งเมื่อเล็ก เล่นก็ทิ้งทอด หรือทิ้งกันไปไม่ได้เก็บรักษาไว้ เพื่อที่จะทราบประวัติความ

เป็นมาของว่าวในสมัยโบราณ จึงต้องศึกษาจากหลักฐานด้านประวัติศาสตร์ วรรณคดี ตำนาน ตลอดจนจดหมายเหตุของชาวต่างประเทศ เป็นต้น นอกจากนั้นยังต้องอาศัยหลักฐานทางโบราณคดี เช่น ภาพจิตรกรรมฝา ผนังหรือภาพสลักอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ การละเล่นกีฬาไทยประเภทนี้ เท่าที่จะค้นหาได้ ตลอดจนวรรณคดีไทยสมัยต่าง ๆ ที่กวีโบราณมักกล่าวอ้างไป ตามหลักฐานที่ปรากฏ คนไทยรู้จักเล่นว่าวมาแต่ครั้งสมัยสุโขทัย เมื่อ 700 ปี



ประวัติว่าวไทย หน้า ที่ 2



สถานที่เล่นว้าวในเขตกรุงเทพฯ
ที่เป็นที่รู้จักกันดีมาแต่สมัยต้นรัตนโกสินทร์ จนถึงปัจจุบัน
คือสนามหลวง สวนในต่างจังหวัดก็นิยมเล่นกันตามที่โล่งกว้าง
หรือตามท้องนาทั่วไปปัจจุบัน สภาพโน เมืองหลวง หรือตัวเมือง

ในจังหวัดอื่น ๆ ที่ชมรมแอ็ดลิ่งก่อสร้างดีกรามและสายไฟต่าง ๆ
เป็นสิ่งกีดขวางการเล่นว้าว หรือแข่งขันว้าวอยู่ในตัว จะหาสถานที่ โลง
เป็นบริเวณกว้างที่จะชุมนุมเล่นว้าวมันหายาก เด็ก ๆ จึงไม่ค่อย ได้ เล่น
ว้าวเหมือนดังแต่ก่อน ส่วนว้าวพ่นนั้นก็เป็นที่หาผู้คว้าวว้าวที่ชำนาญจริง ๆ
ยากเข้า และสภาพเศรษฐกิจทำให้คนต้องดิ้นรนทำมาหากิน ไม่มีจิตใจ
ที่จะคิดสนุกสนานไปชมการเล่นว้าวได้ดังแต่ก่อน จึงทำให้วงการกีฬา
ว้าวรบเราไปทุกที เป็นที่น่าอินดีว่า ในปี พ.ศ. 2526 เมื่อวันที่ 3 เมษายน



ประวัติว้าวไทย หน้าที่ 3

ได้มีหน่วยงานทั้งราชการและเอกชนร่วมมือกันฟื้นฟูทำว้าวขึ้น
โดยจัดงาน นมทรว้าวไทย ณ บริเวณท้องสนามหลวง มีการประกวด
ว้าวชนิดต่าง ๆ ทั้งว้าวแผง ว้าวประเภทสวยงาม ความคิด และตลก
ขบขัน โดยสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้เสด็จฯ
เป็นองค์ประธานในงานนี้มีการแข่งขันว้าว จูฬและปักเป้าด้วยในปี
2527 กรุงเทพมหานครได้จัดงาน งานประเพณีว้าวไทย 2527 ณ
บริเวณท้องสนามหลวง โดยสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ

สยามบรมราชกุมารีเสด็จฯ เป็นองค์ประธานในพิธีเปิดในงานนี้ นอกจาก
แสดงกีฬาไทยประเภทต่าง ๆ แล้ว จุดสำคัญ คือการประกวด ว้าวภาพ
และการแข่งขันว้าวจุฬ่า ว้าวปักเป้า ตลอดจนมีนิทรรศการ ว้าวในสมัยรัชกาลที่ 5
ให้ประชาชนชมดูการเล่นว้าวและการแข่งขัน ว้าวนี้ คงจะมีต่อไปทุกปี
เพราะเป็นที่พำนักของ ไทยที่มีคุณค่าทั้งใน ด้านฝึกใหญ่เล่นได้ใช้ความพยายาม
ไหวพริบ การสังเกต การตัดสินใจ อดทนอดกล้าว ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการเล่นที่
วัฒนธรรมและศิลปะที่แม่นยำ คือการเล่นว้าวและการทำว้าวให้คงอยู่ต่อไปอีกด้วย



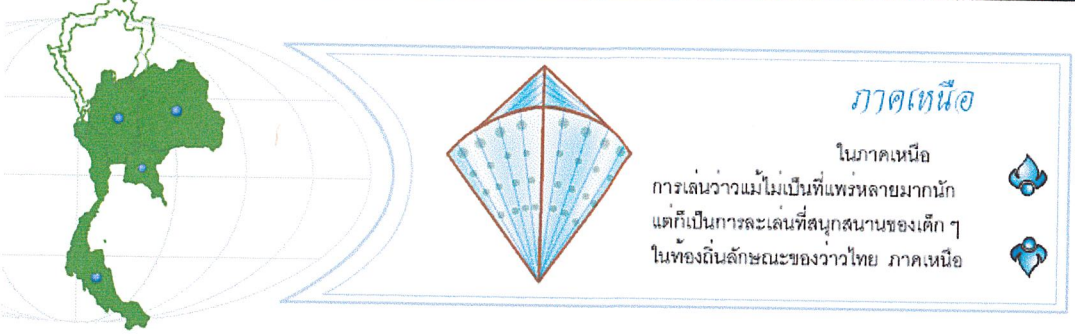
ประวัติว้าวไทย หน้าที่ 4



ประเภทของว้าวไทย

- ว้าวแบ่งเป็นประเภทใหญ่ได้ 2 ประเภท คือ
1. ว้าวแผง คือว้าวที่ไม่มีความหนา มีแต่ส่วนกว้าง และส่วนยาว ตัวอย่าง เช่น ว้าวจุฬ่า บักเป้า ฮีลุ่ม หรือว้าว รูปสัตว์ต่าง ๆ
 2. ว้าวภาพ คือว้าวที่ประดิษฐ์ ให้มีลักษณะพิเศษเพื่อแสดงแนวความคิด สีมือ ในการ ประดิษฐ์

ประเภทของว้าวไทย หน้าที่ 1



ภาคเหนือ

ในภาคเหนือ การเล่นวาทไม้เป็นที่แพร่หลายมากนัก แต่ก็เป็นการละเล่นที่สนุกสนานของเด็ก ๆ ในท้องถิ่นลักษณะของวาทไทย ภาคเหนือ

ประเภทของวาทไทย หน้าที่ 2 ภาคเหนือ



ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ประชาชนส่วนมากนิยมเล่นวาทพื้นเมืองกัน และวาทที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือ วาทหาง หรือ (วาทขลุ่ยขลุ่ย) บางแห่งเรียกวาทสะบู่รองลงไปได้แก่วาทฮ้อม (หรือวาทฮ้อม) วาทปลาโตโตงและวาทประทุน เป็นต้น จากการศึกษาพบว่า การเล่นวาทนี้จะเล่นกันทั่วไป บางครั้งก็มีการแข่งขันในงานบุญ เช่น บุญคุ้มข้าวใหญ่ การแข่งขันวาทนี้ตัดสินโดยหลายอย่าง เช่น วาทสวย วาทที่ขึ้นได้สูงสุด หรือเสียงสะบู่ของวาทดังเพราะที่สุด

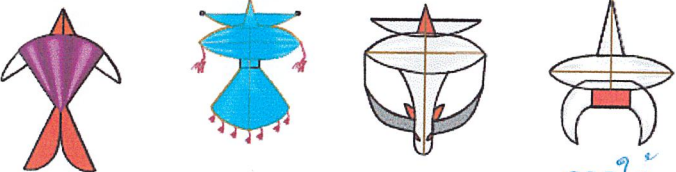
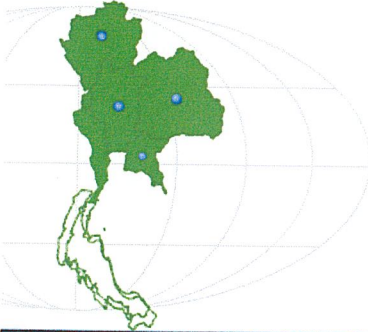
ประเภทของวาทไทย หน้าที่ 3 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ



ภาคตะวันออก

วาทที่มีรูปแบบดั้งเดิม และรูปแบบที่เหมือนกับภาคอื่นๆ ได้แก่วาท ฮ้อม วาทหาง วาทหัวแตก วาทขลุ่ยขลุ่ย วาทกระดาก และวาทโมเมกอก ส่วนวาทรูปแบบจากต่างประเทศไม่เป็นที่นิยมในภาคนี้ จากการศึกษาพบว่า ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือเล่นกีฬาว่าวคิดเป็นร้อยละ 38.40

ประเภทของวาทไทย หน้าที่ 4 ภาคตะวันออก



ภาคใต้

ในภาคใต้มีควงเล่นกันจำนวนมากโดยเฉพาะในเขตจังหวัดสงขลา มีควงที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน เช่น ควงนก ควงนกปีกแฉ่น ควงนกยูง ควงปลาฉลาม ควงปลาปีกแฉ่น ควงควาย ควงไวยาง และควงประลอง (ควงกระต่าย) เป็นต้น ในเขตจังหวัดที่อยู่ใต้สงขลาลงไปนั้น ชาวบ้านนิยมเล่นควงวงเดือนอย่างเดียว ควงที่มีรูปแบบอื่น ๆ ไม่นิยมประดิษฐ์กัน มักนิยมติดธงหรือที่เรียกกันว่า สะนู หรือธนูไว้ที่ส่วนหัว

ประเภทของควงไทย หน้าที 5



วิธีการทำควงไทย

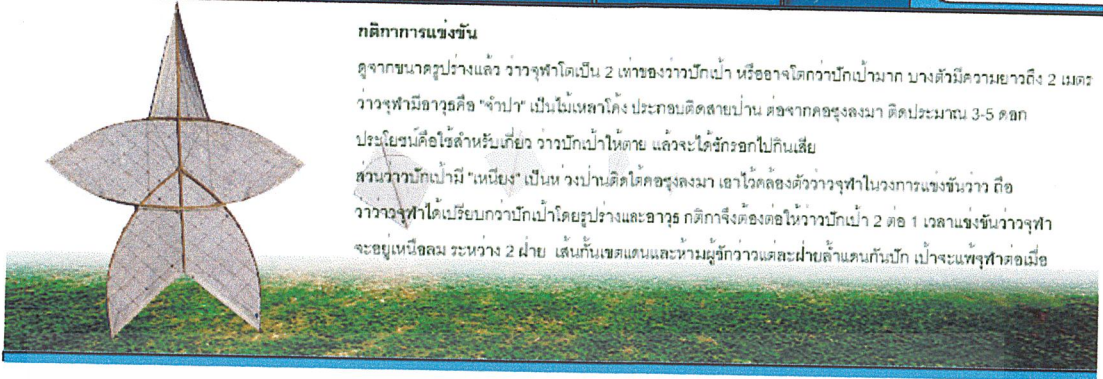
ควงวงเดือนหรือไม้ ขึ้นอยู่กับส่วนประกอบที่นำมา สร้างเป็นควงวง อย่างหนึ่ง และมีชื่อของคนรักควงเองอีกอย่างหนึ่ง ส่วนประกอบที่สำคัญของควงไทยก็คือ ไม้ที่ทำโครงควง กระดาษ สำหรับหุ้มตัวควง สายป่านสำหรับทำสายควง การประกอบตัวควง หากผู้ทำไม่มีความชำนาญเมื่อไม้ ไปลง ไม้ก็คดงันเหมือนกัน แต่ ลอยนิ่งเฉยอยู่ ซึ่งในความเป็นจริงของเล่นควง ย่อมไม่สนุกเท่าการวิ่งขึ้น แล้วโยนไปมาได้ดังใจไม้ที่โยนทำโครงควงได้ดีและนิยมใช้กันมาก คือไม้ไผ่

วิธีการทำควงไทย หน้าที 1



1. เลือกไม้ที่มีอายุเกิน 3 ปีขึ้นไปมาท่อนหนึ่ง ความยาวสัก 3 ปล้อง แล้วมาชักนำไปตากแดดให้แห้ง เหลือให้มีขนาดเท่านิ้วก้อย 2 ท่อน สำหรับทำไม้กวาง และ ไม้ปีกควงอย่างละ 1 ท่อน ปลายไม้ปีกทั้ง 2 ข้างเหลาให้เรียวเล็กน้อย ขนาดความยาวที่นิยม ของ ไม้กวางและไม้ปีกควงคือ "ปีกหกท่อน" หมายถึง ตาไม้ปีกยาว 6 ส่วน ไม้กวางควาวยาว 5 ส่วน ส่วนนี้ จะใช้หน่วยอะไรแล้วแต่ต้องการควาวตัวใหญ่เล็กขนาดเท่าใดใช้ปานขนาดสายเบ็ดตกปลา วัดแบ่งครึ่งไม้ปีก

วิธีการทำควงไทย หน้าที 2



กติกาการแข่งขัน

ดูจากขนาดรูปร่างแล้ว วาทูท่าใดเป็น 2 เท่าของวาทบักเป่า หรืออาจโตกว่าบักเป่ามาก บางตัวมีความยาวถึง 2 เมตร วาทูท่ามีอาวุธคือ "จำปา" เป็นไม้เหลาโค้ง ประกอบติดสายป่าน ต่อจากคอสูงลงมา ติดประมาณ 3-5 ดอก ประโยชน์คือไล่สำหรับภัย วาทบักเป่าให้ตาย แล้วจะได้อีกออกไปกินเสีย ส่วนวาทบักเป่ามี "เหนียง" เป็นห่วงป่านติดคอสูงลงมา เอาไว้คล้องตัววาทูท่าในวงการแข่งขันวาทู ท่า วาทูท่าได้เปรียบกว่าบักเป่าโดยรูปร่างและอาวุธ กติกาจึงต้องต่อให้วาทบักเป่า 2 ต่อ 1 เวลาแข่งขันวาทูท่า จะอยู่เหนือลม ระหว่าง 2 ฝ่าย เส้นกันเขตแดนและห้ามผู้ชักวาทูแต่ละฝ่ายล้ำแดนกันบัก เป่าจะแพ้ท่าต่อเมื่อ

การแข่งขัน หน้าที่ 2



1. จุฬาคว่าตัวบักเป่าติด และทำให้ตายคือ บักเป่าพ่นสายป่านไม่ได้เพราะ "จำปา" จุฬามีบั้ง หางพาดสูงหรือสายเครื่องป่านจุฬา
2. กินหางตัวเอง คือหางบักเป่าพันตัวเอง
3. ตัววาทบักเป่ากระดากขนาดมากจนวาทูเอียง สายแฉ่งหรือบักขาด ไม้กหรือบักหัก หางขาดเหลือแต่ตัววาท หรือตัววาทขาด เหลือแต่หางติดป่านจุฬา
4. สายเหนียงขาด
5. ตัวบักเป่าหลุดสูงจุฬา แล้วจะยวหรือสั้นกว่าก็ตาม

การแข่งขัน หน้าที่ 3

บทสรุปโครงการและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับว้าวไทย เพื่อนำมาออกแบบ WEB PAGE จำนวน 17 หน้า ในรูปแบบโต้ตอบกับผู้ใช้ โครงการนี้สำเร็จลง และได้มีการปรับปรุงแก้ไขงาน ทราบถึงกระบวนการคิดและการวางแผน ทำงานให้สัมพันธ์กับระยะเวลาส่งงาน โครงการนี้สามารถที่จะพัฒนาต่อไปให้ดียิ่งขึ้นอีก

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบ WEB PAGE ท่านที่สนใจควรศึกษาโปรแกรมเกี่ยวกับ WEB PAGE ให้เข้าใจเพื่อไม่เป็นการเสียเวลากับการทำงานจริง อีกทั้งการเตรียมข้อมูล เช่น เนื้อหา ภาพ เสียง งานประเภท Interactive เป็นงานที่มีความน่าสนใจ สนุก และมีสิ่งให้เรียนรู้ในการทำงานอีกมาก

บรรณานุกรม

- STEVE VAN BEEK. CITYGUIDE BANGKOK. พิมพ์ครั้งที่ 2.
ฮ่องกง : APA PULICATIO AND APA PRESS LTD; 2535
- VISCOM DESIGN ASSOCIATES. THAILAND : SEVEN DAYS IN THE KINGDOM.
สิงคโปร์ : TIEN WAHPRESS, 2531
- กรมศิลปากร. ว่าวไทย. จัดพิมพ์ประกอบนิทรรศการพิเศษเนื่องในโอกาสวันเด็ก, 2529
- พระยาภิรมย์ภักดี (บุญรอด เศรษฐบุตร). ตำนานว่าวพยับน้ำ ตำราผูกว่าว วิธีชักว่าว.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์โสภณฯ พ.ศ. 2464
- กิณี. ว่าวไทยศิลปะที่กำลังถูกลืม. ประจำเดือนเมษายน พ.ศ. 2533 หน้า 78-85
- วิทยา เรื่องพรวิสุทธิ. เรียนรู้ภาษา HTML กับการเขียนโฮมเพจ สำหรับผู้เริ่มต้น. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2540
- วีระยุทธ ใจมั่นคง, วราวุธ ใจมั่นคง. CORE FLASH. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี : บริษัทสำนักพิมพ์เก็ทอินโฟจำกัด

ประวัติผู้เขียน

จักรกฤษณ์ วิจิตรมาลา เกิดวันที่ 11 สิงหาคม 2521 ศึกษาจบชั้นมัธยมปลาย จาก โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี แผนก วิทย-คณิต เข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาที่ สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม สาขา นิเทศศิลป์ ในปีการศึกษา 2540 เป็นระยะเวลา 4 ปี

จักรกฤษณ์ วิจิตรมาลา

2 มี.ค. 2544

