

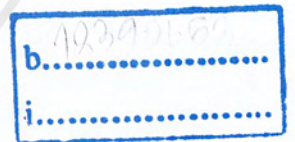
การออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA เพื่อให้ความรู้ เรื่อง “ มวยไทย ”
INTERACTIVE MULTIMEDIA TITLE “ MUAYTHAI ”



T120926

นางสาวสุมิตรา จำนงค์สุข

เลขหมู่.....120926
เลขทะเบียน.....
วัน, เดือน, ปี... 3 มิ.ย. 2555



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานิทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2553-54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA เพื่อให้ความรู้ เรื่อง “ มวยไทย ”
INTERACTIVE MULTIMEDIA TITLE “ MUAYTHAI ”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขานิทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ทพวิ ใจอุดม วันที่ 18/4/54
(อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานชิ้นนี้ไม่อาจล่วงได้หากไม่มีบุคคลต่างๆ ที่คอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ จนทำให้งาน โครงการของข้าพเจ้าสำเร็จล่วงได้ด้วยดี

ขอบพระคุณอาจารย์พรหมศรี ชูอารยะประทีป อาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ทุกๆ ท่าน ที่คอยให้คำแนะนำแนวทางที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอบพระคุณบิดา - มารดา คุณบุพการี ที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนข้าพเจ้า

ขอบพระคุณค้ายมวศิชัยย์ยอตรง และ คร.ยอตรง ศรีวราลักษณ์ ที่ให้ข้อมูล และคำแนะนำดีๆ

ขอบพระคุณผู้จัดทำหนังสือของกระทรวงวัฒนธรรมที่ให้ข้อมูลมาประกอบลงในงาน

ขอบพระคุณช่อง 3 ที่มีรายการไทยไฟต์ ที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงาน

ขอบพระคุณเพื่อนๆ นิเทศศิลป์ทุกคนที่ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจ

ขอบพระคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสทางการศึกษาและประสบการณ์อันมีค่าแก่ข้าพเจ้าตลอดระยะเวลา 4 ปี ที่ผ่านมา

สุมิตรา จ่านงค์สุข

มีนาคม 2554

๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1. ที่มาและความสำคัญของ โครงการ	1
2. วัตถุประสงค์ของ โครงการ	1
3. ขอบเขตของโครงการ.....	1
4. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น	2
5. แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 มวยไทย.....	4
1. ประวัติของมวยไทย	4
2. แม่ไม้มวยไทย	6
3. อุปกรณ์ต่างๆของมวยไทย	12
4. กฎกติกาและการตัดสิน.....	13
5. จุดที่ทำให้เกิดอันตราย.....	17
3 การออกแบบมัลติมีเดียสำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬา.....	21
1. มัลติมีเดีย.....	21
2. ข้อดีของสื่อมัลติมีเดีย.....	24
3. ประเภทของมัลติมีเดีย.....	24
4. สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับการกีฬา.....	25

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ลักษณะตัวอย่างสื่ออินเทอร์เน็ตแอคทีฟกีฬาในท้องตลาด.....	26
6. การสร้างภาพมัลติมีเดียด้วยกราฟิกชนิดต่างๆ.....	29
7. โปรแกรม Adobe Flash.....	30
4 การสรุปและวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
1. กำหนดขอบเขตเนื้อหามวยไทย	31
2. กลุ่มเป้าหมาย.....	39
3. ไซน์แมพ.....	39
4. สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับการกีฬา เปรียบเทียบ กับวิดีโอกีฬา	40
5 แบบร่าง	41
1. แบบร่าง โลโก้ 1	41
2. แบบร่างหน้าแรก.....	43
3. แบบร่างตัวละคร.....	45
4. แบบร่างฉาก.....	46
5. แบบร่างหน้า Main Menu	48
6. แบบร่างหน้าอุปกรณ์.....	50
7. แบบร่างจุดที่ทำให้เกิดอันตราย	53
8. แบบร่างชั่งน้ำหนัก	55
6 งานจริง	58
1. Intro อธิบายความเป็นมาของมวยไทย	58
2. Logo ที่นำมาใช้จริง	59
3. Home	59
4. Our menu 1.....	60
5. Our menu 2.....	61
6. VDO	61
7. จุดที่ทำให้เกิดอันตราย.....	62
8. กติกา.....	63

9. อุปกรณ์.....	65
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	66
บรรณานุกรม.....	68
ประวัติผู้เขียน.....	69



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ทำหนุমানถวายนวทวาร.....	6
2.2 ทำหิรัญม้วนแผ่นดิน.....	6
2.3 ทำจระเข้ฟาดหาง.....	7
2.4 ทำทะเลแก้วเส้า.....	7
2.5 ทำมอญยันหลัก.....	8
2.6 ทำเอราวัณเสงา.....	8
2.7 ทำกุมกัณฐ์ฟุ้งหอก.....	9
2.8 ทำหนุমানเหินเวหา.....	9
2.9 ทำพระรามเหยียบลงกา.....	10
2.10 ทำพระรามข้ามสมุทร.....	10
2.11 การชั่งน้ำหนักของนักมวย.....	13
2.12 ตัวอย่างการชกมวยบนสังเวียน.....	16
3.1 ตัวอย่างข้อความ.....	21
3.2 ตัวอย่างภาพนิ่ง.....	22
3.3 ตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว.....	22
3.4 ตัวอย่างไฟล์เสียง.....	23
3.5 ตัวอย่างวีดีโอ.....	23
3.6 ตัวอย่างสื่อวีดีโอ : กีฬามวยไชยา.....	26
3.4 ตัวอย่างสื่อวีดีโอ : กีฬามวยไทย.....	27
4.1 นวม.....	32
4.2 มงคล.....	32
4.3 ประเจียด.....	33
4.4 กางเกงนักมวย.....	33
4.5 กระจับ.....	33
4.6 สนับช่อเท้า.....	34
4.7 ฟันยาง.....	34

น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8	ผ้าพันมือ	34
4.9	รูปการชกมวย และกรรมการ.....	35
4.10	แผนผังการจัดวางการลัดของแต่ละหน้า.....	39
5.1	ภาพเข็มขัดนักมวย.....	41
5.2	โลโก้เข็มขัดนักมวยแบบที่ 1.....	41
5.3	โลโก้เข็มขัดนักมวยแบบที่ 2.....	42
5.4	แบบร่างหน้าแรก 1.....	43
5.5	แบบร่างหน้าแรก 2.....	44
5.6	Character ตั้งแต่แรก จนถึงปัจจุบัน	45
5.7	แบบร่างฉาก 1	46
5.8	แบบร่างฉาก 2	47
5.9	แบบร่างหน้า Main Menu 1.....	48
5.10	แบบร่างหน้า Main Menu 2.....	49
5.11	กระจัดภาพอ้างอิงจากค่ายมวยศิษย์ยอดธง 1.....	49
5.12	แบบร่างหน้าอุปกรณ์ 1.....	50
5.13	แบบร่างหน้าอุปกรณ์ 2.....	51
5.14	แบบร่างหน้าอุปกรณ์ 3.....	52
5.15	กระจัดภาพอ้างอิงจากค่ายมวยศิษย์ยอดธง 2.....	52
5.16	กระจัดภาพอ้างอิงจากค่ายมวยศิษย์ยอดธง 3.....	52
5.17	แบบร่างจุดที่เกิดอันตราย 1	53
5.18	แบบร่างจุดที่เกิดอันตราย 2	54
5.19	แบบร่างชั่งน้ำหนัก 1	55
5.20	แบบร่างชั่งน้ำหนัก 2.....	56
5.21	แบบร่างชั่งน้ำหนัก 3	57
6.1	อธิบายความเป็นมาของมวยไทย.....	58
6.2	Logo ที่นำมาใช้จริง	59
6.3	Home.....	59

6.4	อนิเมชันก่อนเข้าถึงท่ามวยไทย.....	60
6.5	สลับปุ่มกดก่อนลิงค์ไปหน้า Our menu 2.....	60
6.6	เมนูก่อนเข้าไปดูท่ามวยไทย.....	61
6.7	จากคู่มือไอสอนท่ามวย.....	61
6.8	อธิบายจุดต่างๆที่ทำให้เกิดอันตราย 1.....	62
6.9	อธิบายจุดต่างๆที่ทำให้เกิดอันตราย 2.....	62
6.10	รวมหน้าอธิบายเรื่องกติกา.....	63
6.11	ลากที่ตัวคนเพื่อเข้าไปที่หน้าชั่งน้ำหนัก.....	64
6.12	เมื่อลากคนมากแล้วจะปรากฏภาพชั่งน้ำหนัก.....	64
6.13	หน้าอธิบายอุปกรณ์.....	65
6.14	อธิบายอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ฝึกซ้อม และใช้บนสังเวียน.....	65

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

มวยไทยศาสตร์และศิลป์ของการต่อสู้ในแบบไทยๆ คิดค้นขึ้นโดยบรรพบุรุษของเรา ซึ่งถือว่ากีฬานี้ถือกำเนิดขึ้นมาในสมัยแรกๆ เลยก็ว่าได้ เพราะเกิดในยุคที่ไทยต้องทำสงครามกับประเทศเพื่อนบ้าน สมัยนั้นเราใช้ดาบในการต่อสู้ ซึ่งเป็นการต่อสู้แบบประชิดตัวแต่เรายังไม่ได้คิดค้นการป้องกันการต่อสู้แบบประชิดตัว จึงทำให้เกิดการถิบเกิดขึ้นและพัฒนามาจนกระทั่งเป็นกีฬามวยไทยในปัจจุบันจึงทำให้ตัวข้าพเจ้าคิดเอาเองว่า กีฬานี้จริงๆ แล้วก็อยู่ในประเทศเรามาเนิ่นนาน แต่น้อยคนนักที่จะสนใจมัน และใฝ่เรียน เห็นแต่ชาวต่างชาติเป็นส่วนใหญ่ เราจึงอยากจะอนุรักษ์ กีฬานี้เอาไว้ให้แก่นรุ่นหลัง คนที่สนใจในกีฬานี้ได้ดู และต้องการให้คนไทยเข้าใจศิลปะมวยไทยมากขึ้น

สิ่งที่จะนำเสนอใน Interactive Flash นี้ คือ พวกกติกา การคิดสิน แพ้ ชนะต่างๆ อุปกรณ์ และท่ามวยที่เราได้หยิบยกตัวอย่างขึ้นมาให้ได้ศึกษากัน

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ที่สนใจ ในกีฬามวยไทย ในรูปแบบที่ทันสมัยกว่าเดิม
- 2.2 เพื่อต้องการที่จะอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย สืบสานวัฒนธรรมไทยเอาไว้ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา
- 2.3 ต้องการที่จะศึกษากีฬามวยไทยที่อยู่ในประเทศไทย และเป็นเอกลักษณ์ของไทยแท้ๆ
- 2.4 ต้องการศึกษาก่อนตอนการทำ Interactive ให้มีความเข้าใจได้โดยง่าย
- 2.5 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแล้วจัดการให้เป็นภาพ ให้เข้าใจ โดยไม่ต้องอ่านมาก

3. ขอบเขตของโครงการ

Interactive flash 20 หน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. การวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูล

4.1 รวบรวมข้อมูล

ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับมวยไทยจากทางอินเทอร์เน็ตและจากทางหนังสือ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน นอกจากนั้นยังไปศึกษา และถ่ายทำวิดีโอเกี่ยวกับแม่ไม้มวยไทยจากสถานที่จริง เพื่อไม่ให้รูปแบบผิดเพี้ยนไปมากนัก

คัดเอาข้อมูลที่น่าสนใจมานำเสนอ

- ประวัติโดยย่อ
- ท่าแม่ไม้มวยไทย 10 ท่า
- กติกา 3 ข้อ
- จุดที่บาดเจ็บแล้วเป็นอันตราย 10 จุด
- อุปกรณ์ต่างๆทั้งในห้องซ้อมและบนสังเวียน 12 ชิ้น

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

- วิเคราะห์รูปแบบการจัดวางแต่ละหน้า ของเนื้อหาต่างๆ
- วิเคราะห์การออกแบบ Background โทนสี องค์ประกอบรวมของงาน

4.3 ศึกษาวิธีการนำเสนอ

โปรแกรม Adobe Flash ที่ใช้ในการจัดวาง ทำการเคลื่อนไหว Movement ของข้อความและรูปภาพต่างๆ

5. แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

5.1 ศึกษาข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับมวยไทย โดยการรวบรวมจากหนังสือ สื่อวิดีโอที่เกี่ยวข้อง และเว็บไซต์
- ศึกษารูปแบบการออกแบบที่เหมาะสม กับเรื่องที่จะทำ เพื่อเลือกแนวทางที่เหมาะสมกับสไลด์งานให้มากที่สุด

5.2 ศึกษาเทคนิคการสร้าง Interactive media

5.3 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่จะนำลง Interactive media เมื่อได้แล้ว นำมา

จัดลง Site map

5.4 ขั้นตอนการออกแบบ

5.5 ร่างแบบร่าง ลองจัดวางภาพเพื่อดูความเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 ปฏิบัติงานจริง โดยนำข้อมูลที่จัดสรรไว้ และ Sketch design มาสร้างงานจริงด้วยโปรแกรม flash

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้ศึกษา จะได้รับความรู้เรื่องมวยไทย ในสื่อการสอนที่แปลกตากว่าเดิม มีความทันสมัยในด้านดีไซน์ และการนำเสนอ จากการนำเสนอในรูปแบบหนังสือ และวิดีโอ เปลี่ยนมาเป็น การนำเสนอในรูปแบบ Interactive media ที่ทำให้ศึกษาได้ง่ายขึ้น เพราะ สื่อประเภทนี้มีความ มีทั้งเสียงประกอบ และภาพเคลื่อนไหว

คนทั่วไป จะได้รับความรู้เกี่ยวกับมวยไทยในรูปแบบที่แปลกใหม่ สร้างความน่าสนใจให้กับกีฬามวยไทยมากยิ่งขึ้น ทำให้คนไทย วัยรุ่น และผู้สนใจ รู้จักมวยไทย ศึกษาและเข้าใจมวยไทยได้ง่าย เพราะสื่อนี้เป็นสื่อที่มีทั้งรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และข้อความตัวหนังสือ

ผู้ศึกษา ได้ศึกษาหาความรู้ข้อมูลเกี่ยวกับมวยไทย ทั้งๆ ที่ไม่เคยสนใจมาก่อน แต่มีความคิดที่ว่าอยากจะรู้เรื่องเกี่ยวกับศิลปะภายในประเทศ เลยเลือกหัวข้อมวยไทยมาเพื่อต้องการที่จะแสดงความคิดเห็น ความรู้ ความเข้าใจในความเป็นเอกลักษณ์ ที่โดดเด่นของกีฬาประจำชาติแล้วสามารถเผยแพร่ให้กับผู้สนใจ และคนรุ่นหลังได้รับทราบ

บทที่ 2

มวยไทย

1. ประวัติของมวยไทย

การจำแนกเผ่าพันธุ์ของมนุษย์ คนไทยมีเชื้อชาติอยู่ในกลุ่มมองโกลเลีย ลักษณะร่างกาย โดยทั่วไปตัวเล็กกว่าคนที่อาศัยอยู่ในเขตหนาว ความสูงโดยเฉลี่ย 5 ฟุต 3 นิ้ว ร่างกายลำสัน สมส่วน ไขมันสะสม น้ำหนักตัวน้อย มีความคล่องตัวและยืดหยุ่นสูง มือมีเนื้อนุ่มนิ่ม ผิวสีน้ำตาลอ่อน ผมหดค้ำ ขนตามตัวมีน้อย เกราะไม่คกหนา รูปร่างเป็นสัดส่วนดี ลูกตาสีดำตาขาว มีสีเหลืองเล็กน้อย กระพุ้งแก้มอวบอูม ใบหน้ากลม เนื่องจากลักษณะภูมิประเทศเป็นเมืองร้อนใกล้เส้นศูนย์สูตรประชาชนส่วนใหญ่อาศัยอยู่ริมฝั่งแม่น้ำ ไร่เรือเป็นพาหนะ จึงทำให้คนไทยสวมเสื้อฝ้ายน้อยชิ้น ไม่สวมหมวกและรองเท้า สามารถใช้อวัยวะหมัด เท้า เข่า ศอก ได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว จึงนำไปผสมผสานกับการใช้อาวุธมีด ดาบ หอก เพื่อป้องกันตนเอง และป้องกันประเทศ

มวยไทยนั้นมีมาพร้อมกับคนไทย เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติไทยมาช้านาน ในสมัยโบราณประเทศไทยมีอาณาเขตติดต่อกับประเทศเพื่อนบ้านหลายประเทศ จึงมีการสู้รบกันอยู่เสมอๆ ดังนั้นชาวไทยจึงนิยมฝึกมวยไทยควบคู่กับการฝึกอาวุธ ต่อมาได้วิวัฒนาการจนกลายเป็นศิลปะการต่อสู้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากขึ้น มีลีลาการเคลื่อนไหวที่สวยงามแฝงไว้ด้วยความแข็งแกร่งคู่กัน สามารถฝึกเพื่อป้องกันตนเอง เพื่อความแข็งแรงของร่างกาย และเพื่อเป็นอาชีพได้ด้วย

สมัยกรุงรัตนโกสินทร์

กีฬามวยไทยในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น รัชกาลที่ ๑ ถึงรัชกาลที่ ๔ พ.ศ. ๒๓๒๕ - ๒๔๑๑ ระยะเวลา ๘๖ ปี กีฬามวยไทยยังเป็นศิลปะประจำชาติ มีการจัดแข่งขันในงานเทศกาลประจำปี กติกาเริ่มมีการกำหนดเวลาการแข่งขันเป็นยก โดยใช้กะลามะพร้าวที่มีรูกลอยน้ำ ถ้ากะลามะพร้าวจมถึงก้นอ่างก็จะตีกลองเป็นสัญญาณหมดยก การแข่งขันไม่กำหนดชกชกกันจนกว่าอีกฝ่ายหนึ่งจะยอมแพ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมัยรัชกาลที่ 8 พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล (พ.ศ. 2477 - 2489) ระหว่างปี พ.ศ. 2478 - 2484 คหบดีผู้มีชื่อเสียงในสมัยนั้นได้สร้างเวทีมวยขึ้นบริเวณที่ดินของ เจ้าเซต ชื่อ สนามมวยสวนเจ้าเซต ปัจจุบันคือที่ตั้งกรมรักษาดินแดน การดำเนินการจัดการ แข่งขันเป็นไปด้วยดี เนื่องจากทหารเข้ามาควบคุม เพื่อนำรายได้ไปบำรุงกิจการทหาร จัดการ แข่งขันกันติดต่อกันหลายปี จึงเลิกไปเพราะเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 กองทัพอญี่ปุ่นบุกเข้าประเทศไทย เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2484

ระหว่างปี พ.ศ. 2485 - 2487 สงครามโลกครั้งที่ 2 กำลังจะสงบแต่ยังคงมีเครื่องบิน เข้าศึกบินลาดตระเวนอยู่ทั้งกลางวันกลางคืน จำเป็นต้องจัดการแข่งขันชกมวยไทย ตาม โรงภาพยนตร์ต่างๆ ในเวลากลางวัน เช่น สนามมวยพัฒนาการ สนามมวยท่าพระจันทร์ สนามมวย วงเวียนใหญ่เนื่องจากประชาชนยังคงให้ความสนใจมวยไทยอยู่

วันที่ 23 ธันวาคม พ.ศ. 2488 สนามมวยเวทีราชดำเนินได้เปิดสนามทำการแข่งขัน ครั้งแรก มีนายปราโมทย์ พึ่งสุนทร เป็นนายสนามมวยคนแรก พระยาจินดารักษ์ เป็น กรรมการบริหารเวที ครูชิต อัมพลสิน เป็นโปรโมเตอร์ จัดชกเป็นประจำในวันอาทิตย์ เวลา 16.00 - 17.00 น. ใช้กติกาของกรมพลศึกษาปี พ.ศ. 2480 ชก 5 ยกๆ ละ 3 นาที พักระหว่างยก 2 นาที ในระยะแรก ชั่งน้ำหนักตัวนักมวยด้วยมาตราส่วนเป็นสโตนเหมือนน้ำหนักม้า อีก 2 ปี ต่อมา จึงเปลี่ยนเป็นกิโลกรัม ปี พ.ศ. 2491 เปลี่ยนน้ำหนักนักมวยเป็นปอนด์ เพื่อให้เป็นระบบ สากลมากขึ้น และเรียกชื่อรุ่นตามน้ำหนัก เช่น น้ำหนักไม่เกิน 112 ปอนด์ รุ่นปลายเวท น้ำหนัก ไม่เกิน 118 ปอนด์ รุ่นแบนตั้มเวท เป็นต้น และปี พ.ศ. 2494 สนามมวยเวทีราชดำเนิน ได้เริ่ม ก่อสร้างหลังคาอย่างถาวร

วันที่ 3 กันยายน พ.ศ. 2496 พันตำรวจเอกพิชัย กุลลวณิช ผู้ช่วยมวยนายสนามมวย เวทีราชดำเนิน ได้ออกระเบียบให้นักมวยสวมกางเกงให้ตรงมุมตนเอง ที่เลี้ยวต้องแต่งกายสุภาพ

วันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2496 สนามมวยเวทีลุมพินี ได้เปิดการแข่งขันมวยไทยขึ้นเป็น ครั้งแรก มี เศษ เอิบ แสงฤทธิ์ เป็นนายสนาม นายเชต ศรียาภัย เป็นผู้จัดการ

ปี พ.ศ. 2498 บริษัทเวทีราชดำเนิน จำกัด ได้จัดทำกติกามวยไทยอาชีพฉบับแรกขึ้น โดยได้ปรับปรุงจากกติกามวยไทย ฉบับปี พ.ศ. 2480 ของกรมพลศึกษา

ปี พ.ศ. 2502 นายโนนกุจิ นักรุกกิจชาวญี่ปุ่นนำนักมวยชาวญี่ปุ่นมาชกกับนักมวยไทย ได้ถ่ายทอดมวยไทยไว้ แล้วนำไปศึกษา เปลี่ยนชื่อเป็นคิกบ็อกซิ่ง นายโคโด เคนกุจิ

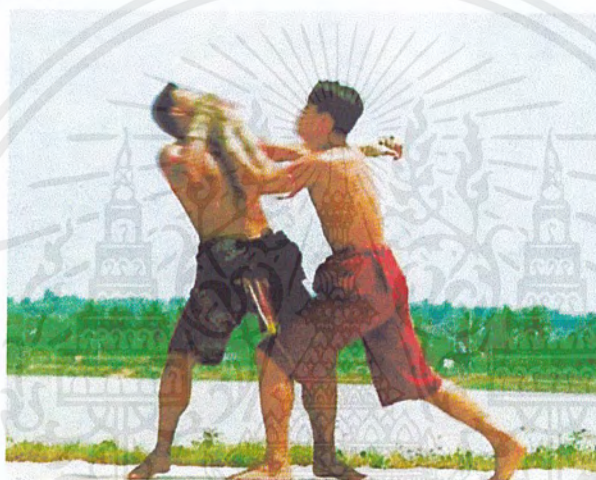
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้นำด้านศิลปประการต่อสู้ชาวญี่ปุ่น ได้เข้าชมมวย ณ เวทีราชดำเนิน เกิดความประทับใจ นำวิชา มวยไทยไปฝึกสอนกันอย่างจริงจัง ในโรงเรียนประถมศึกษาของญี่ปุ่น

ปี พ.ศ.2503 บริษัทเวทีราชดำเนิน จำกัด ได้เพิ่มข้อบังคับกติกา มวยไทยอาชีพอีกว่า นักมวยไทยต้องมีอายุในวันแข่งขันไม่ต่ำกว่า 18 ปี และอายุไม่เกิน 38 ปีบริบูรณ์

2. แม่ไม้มวยไทย

หนุมานถวายนแหวน



ภาพที่ 2.1 ทำหนุมานถวายนแหวน

เป็นท่าหมัดเสกคู่ เสกหมัดเข้าไปที่ปลายคางของคู่ต่อสู้เพื่อให้หมดสติ หรือเสกการทรงตัว

หิรัญม้วนแผ่นดิน



ภาพที่ 2.2 ทำหิรัญม้วนแผ่นดิน

เป็นการใช้ศอกหมุนตัวเพื่อเข้าไปศอกคู่ต่อสู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จระเข้ฟาดหาง



ภาพที่ 2.3 ทำจระเข้ฟาดหาง

ใช้ด้านหลังของแข้งเตะ เพื่อให้เกิดความเสียหายไม่ว่าจะเป็นบริเวณ ใด หรือท้ายทอย

ทะแยค้ำเสา



ภาพที่ 2.4 ทำทะแยค้ำเสา

เป็นท่าถีบ ก้มตัวลงถีบเท้าหรือแข้งที่เป็นหลักในการยืนให้ล้มลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มอญยันหลัก



ภาพที่ 2.5 ท่ามอญยันหลัก

ถีบตรงช่วงอก หรือท้อง เป็นใช้เท้ายันเพื่อให้ล้มลงหรือเสียหลัก

เอราวิณเสงา



ภาพที่ 2.6 ท่าเอราวิณเสงา

หมัดเสงก เข้าช่วงปลายกาง สามารถทำให้หมดสติหรือเสียการทรงตัวได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กุ่มกั้นจู้ฟ่งหอก



ภาพที่ 2.7 ทำกุ่มกั้นจู้ฟ่งหอก

ท่าตีเข้า เป็นการตีเข้าเข้ากลางลำตัว เพื่อให้คู่ต่อสู้จุกจนไม่สามารถสู้ต่อได้

หนุมนเห็นเวหา



ภาพที่ 2.8 ทำหนุมนเห็นเวหา

เข้าที่บริเวณหน้า หรือขมับ เมื่อได้รับอันตรายที่จุดนี้อาจจะทำให้หมดสติได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระรามเหยียบลงกา



ภาพที่ 2.9 ทำพระรามเหยียบลงกา

ดีศอกเข้ากลางศีรษะ อาจจะทำให้เกิดภาวะมึนงง หรือหมดสติได้

พระรามข้ามสมุทร



ภาพที่ 2.10 ทำพระรามข้ามสมุทร

กระ โศดตะเหวียงเข้าต้นคอ ทำให้เสียการทรงตัวได้

สลัดพินปลา

ปีกษาแหวกรัง

ชาวซัดหอก

ขุนศึกตีทวน

ตาเถรค้ำฝัก

สักพวงมาลัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดับชวาลา	หนุมานข้ามลงกา
นารายณ์ข้ามสมุทร	พระรามฟาดศร
หนุไต่ราว	พระรามยันศร
หงส์ปีกหัก	หักคอ ไอยรา
พระรามหักศร	ขุนยักษ์จับลิง
กวางเหลียวหลัง	ตลบลง
ตลบขึ้น	หนุมานแหวกฟอง
อิกาณิกรัง	หักคอเราวัล
อิเหนาแทงกริช	ขอเขาพระสุเมรุ
ผ่านลูกบวบ	ปิดปากชกด้วยศอก
สวนทวน	ถายี่เหิน
คลื่นกระทบฝั่ง	พระรามเดินดง
บาทาลูปพัคตร์	บรรพตถล่ม
ขุนยักษ์พานาง	นางมณ โทนั่งแท่น
พระรามจองถนน	รัดวงเราวัล
นารายณ์บันเตียร	ยันรุกขมูถ
ลูกคางจับหมัด	โค่นรุกขมูถ
รักเร้าหักแขน	นางมณ โทนั่งตัก
ศอกท่ายทอย	หักหลักเพชร
นารายณ์ขว้างจักร	หนุมานฟาดกุมภันต์
ลัมขุนทวน	ลิงพลิว
หนุมานหักค่าน	ฉวนทอดแห
ปีกลูกท่ายทอย	ทวนขุนศึก
นาคาบิดหาง	กวาดมาร
หักวง ไอยรา	หนุมานแบกแข็ง
วิรุพหกกลับ	พลิกแผ่นดิน
ไกรสรข้ามห้วย	กั้งหันต้องลม
นาคมุดบาดาล	เบนสุเมรุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระรามน้ำวศร	ฤาษีมุศร
พระรามหักษศร	หนุมานแหวกฟอง
พระรามฟาดศร	หนุมานทะยาน
พระรามยันศร	นกคุ้มเข้ารัง
หັกดอไอยรา	ตะเพียนแผงดอ
ขุนยักษจับลิง	ยันเอราวัล
กวางเหลียวหลัง	เถรกวาดลาน
คลบขึ้น	พระรามตีทัพ
อีกาฉีกรัง	พระรามสะกดทัพ
คลบลง	บันเตียรทศกัณฐ์
รามสูรขว้างขวาน	ขว้างจักรนารายณ์
นารายณ์ข้ามสมุทร	

3. อุปกรณ์ต่างๆ ของมวยไทย

อุปกรณ์ที่ใช้ฝึกซ้อม

1. เป้าซ้อม เอาไว้ซ้อมชก
2. กระสอบทราย ซ้อมการชก เตะ ต่อย เข่า
3. เชือกกระโดด ฝึกกล้ามเนื้อขา
4. ยางรถยนต์ ฝึกกล้ามเนื้อขา ข้อเท้า

อุปกรณ์ที่ใช้บนสังเวียน

1. นวม ใส่บริเวณมือ
2. มงคล ใส่ตอนไหว้ครู เป็นของมงคลเช่นเดียวกับประเจียด
3. ประเจียด เป็นของมงคลที่ครูมวยให้แก่นักมวย
4. กางเกงนักมวย ใช้สวมใส่หลังจากใส่กระจับ
5. กระจับ ป้องกันการกระทบกระเทือนที่อาจก่ออันตรายได้
6. สนับข้อเท้า ป้องกันการเคลื่อนของเอ็นร้อยหวาย
7. ฟันยาง ใส่ในปากป้องกันการกระทบกันของฟันในปาก ที่อาจก่ออันตรายได้
8. ผ้าพันมือ พันบริเวณฝ่ามือก่อนใส่นวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

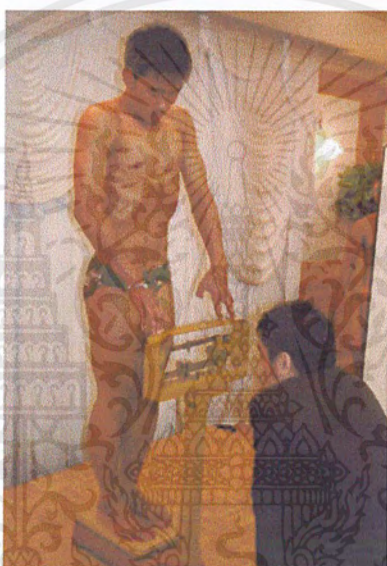
4. กฎกติกาและการตัดสิน

4.1 ระยะเวลา

ใช้ระยะเวลาในการชก

ชก 3 นาที พัก 2 นาที กรรมการมี 4 คน กรรมการข้างล่างเป็นคนให้คะแนน กรรมการ 1 คน ข้างบนทำหน้าที่ห้ามมวยแต่ไม่มีสิทธิให้คะแนน แม่ไม้มวยไทย หมัด เท้า เข่า ศอก การให้คะแนน ยกละ 10 คะแนน ชก 5 ยก

4.2 การจำแนกรุ่น



ภาพที่ 2.11 การชั่งน้ำหนักของนักมวย

รุ่นมินิฟลายเวท น้ำหนักตั้งแต่ 100 ปอนด์ (45.454 กก.) และไม่เกิน 105 ปอนด์ (47.727 กก.)

รุ่นไลท์ฟลายเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 105 ปอนด์ (47.727 กก.) และไม่เกิน 108 ปอนด์ (48.988 กก.)

รุ่นฟลายเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 108 ปอนด์ (48.988 กก.) และไม่เกิน 112 ปอนด์ (50.802 กก.)

รุ่นซูเปอร์ฟลายเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 112 ปอนด์ (50.802 กก.) และไม่เกิน 115 ปอนด์ (52.163 กก.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รุ่นแบนตั้มเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 115 ปอนด์ (52.163 กก.) และไม่เกิน 118 ปอนด์ (53.524 กก.)

รุ่นซูเปอร์แบนตั้มเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 118 ปอนด์ (53.524 กก.) และไม่เกิน 122 ปอนด์ (55.338 กก.)

รุ่นเฟเธอร์เวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 122 ปอนด์ (55.338 กก.) และไม่เกิน 126 ปอนด์ (57.153 กก.)

รุ่นซูเปอร์เฟเธอร์เวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 126 ปอนด์ (57.153 กก.) และไม่เกิน 130 ปอนด์ (58.967 กก.)

รุ่นไลท์เวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 130 ปอนด์ (58.967 กก.) และไม่เกิน 135 ปอนด์ (61.235 กก.)

รุ่นซูเปอร์ไลท์เวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 135 ปอนด์ (61.235 กก.) และไม่เกิน 140 ปอนด์ (63.503 กก.)

รุ่นเวลเตอร์เวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 140 ปอนด์ (63.503 กก.) และไม่เกิน 147 ปอนด์ (66.678 กก.)

รุ่นซูเปอร์เวลเตอร์เวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 147 ปอนด์ (66.678 กก.) และไม่เกิน 154 ปอนด์ (69.853 กก.)

รุ่นมิเดิลเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 154 ปอนด์ (69.853 กก.) และไม่เกิน 160 ปอนด์ (71.575 กก.)

รุ่นซูเปอร์มิเดิลเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 160 ปอนด์ (71.575 กก.) และไม่เกิน 168 ปอนด์ (76.204 กก.)

รุ่นไลท์เฮฟวีเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 168 ปอนด์ (76.204 กก.) และไม่เกิน 175 ปอนด์ (79.379 กก.)

รุ่นครุยเซอร์เวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 175 ปอนด์ (79.379 กก.) และไม่เกิน 190 ปอนด์ (86.183 กก.)

รุ่นเฮฟวีเวท น้ำหนักตัวต้องเกิน 190 ปอนด์ขึ้นไป (86.183 กก.)

4.3 ชนะ-แพ้

4.3.1 การชนะน็อกเอาท์ (KO) ถ้านักมวย "ล้ม" และไม่สามารถชกต่อไปได้ภายใน 10 วินาที (ผู้ช้ชกนับ 1 – 10 แล้ว) ให้คู่แข่งเป็นผู้ชนะโดยน็อกเอาท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 ชนะโดยเทคนิคเกิ้ลน็อกเอาท์ (TKO) คือ กรณีต่อไปนี้

- เมื่อทำให้คู่ต่อสู้ตกเป็นผู้เสียเปรียบ และบอบช้ำมาก อาจจะเป็นอันตรายมากยิ่งขึ้น
- นักมวยฝ่ายใด ไม่สามารถที่จะชกต่อไปได้ทันทีภายหลังจากที่ได้หยุดพักระหว่างยก
- บาดเจ็บ ถ้าผู้ชกเห็นว่านักมวยคนหนึ่งบาดเจ็บ ไม่สามารถชกต่อไปหรือด้วยเหตุทางร่างกายอื่น ๆ ต้องยุติการแข่งขันและให้คู่แข่งขันเป็นผู้ชนะ การตัดสินดังกล่าวนี้เป็นอำนาจของผู้ชก อาจจะหารือแพทย์ก็ได้ เมื่อหารือแพทย์แล้ว ผู้ชกต้องปฏิบัติตามคำแนะนำของแพทย์

- ในกรณีที่นักมวยทั้งสองฝ่าย ได้รับบาดเจ็บ จนไม่สามารถที่จะทำการแข่งขันต่อไปได้ ทั้งคู่ถ้ำแข่งขันไปแล้วยังไม่ครบ 3 ยก ให้ตัดสินเสมอกันแต่ถ้าแข่งขันครบ 3 ยก ให้ตัดสินโดยคะแนน

- ถูกนับ 2 ครั้งในยกเดียวกันผ่านไป แล้ว และนักมวยผู้นั้นถูกกระทำงานไม่อยู่ในสภาพที่จะทำการแข่งขันต่อไปได้

4.3.3 ชนะโดยถอนตัว ถ้านักมวยถอนตัวออกจากการแข่งขันด้วยความสมัครใจ อันเนื่องจากการบาดเจ็บหรือเหตุอื่น

4.3.4 ชนะโดยคะแนน เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน นักมวยที่ได้รับการตัดสิน โดยเสียงข้างมากของผู้ตัดสินเป็นผู้ชนะ

4.3.5 ไม่มีการตัดสิน เมื่อนักมวยถูกตัดสินให้เสียสิทธิในการแข่งขันทั้งคู่หรือเพียงฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดก็ตาม การแข่งขัน จะต้องประกาศว่า “ไม่มีการตัดสิน” เช่น นักมวยฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด ขึ้นมาแข่ง โดยมีเจตนาที่จะแพ้หรือทั้งสองฝ่ายสมยอมกัน

4.3.6 ไม่มีการแข่งขัน ในกรณีที่เวทีเกิดความเสียหาย ผู้ชมไม่อยู่ในความสงบ จนไม่สามารถที่จะแข่งขันต่อไปได้ หรือเกิดเหตุการณ์ที่คาดไม่ถึง ให้ยกเลิกการแข่งขัน และให้ประกาศว่า “ไม่มีการแข่งขัน”

4.3.7 การตัดสินเสมอ

- เมื่อผลการให้คะแนนของผู้ตัดสินส่วนใหญ่เสมอกัน
- เมื่อนักมวยถูกนับถึง 10 ทั้งคู่

4.4 การให้คะแนน

การชก หมายถึง อวัยวะ (อาวุธ) ที่ใช้ในการต่อสู้ คือ หมัด เท้า เข่า ศอก

4.4.1 การชกที่ได้คะแนนมีดังนี้

- นักมวยฝ่ายใด ใช้อาวุธมวยไทย (หมัด-เท้า-เข่า-ศอก) โดยถูกต้องตามกติกา กระทำถูกต้องแข่งขันได้มากเป็นผู้ชนะ
- นักมวยฝ่ายใดที่ใช้อาวุธมวยไทยตามลักษณะแบบแผนมวยไทย โดยถูกต้องตามกติกากระทำคู่ต่อสู้ได้หนักหน่วง ชัดแจ้ง รุนแรง และถูกเป้าหมายที่สำคัญได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ
- นักมวยฝ่ายใดใช้อาวุธมวยไทย กระทำคู่ต่อสู้ให้เกิดบอบช้ำ บาดแผลที่เป็นอันตรายมากกว่า เป็นฝ่ายชนะ
- นักมวยฝ่ายใดเป็นผู้เดินเข้ากระทำ (ฝ่ายรุก) มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ
- นักมวยฝ่ายใดเป็นผู้ รุก – รับ – หลบหลีก - ตอบโต้ตามลักษณะและชั้นเชิงมวยไทยได้ดีกว่า เป็นฝ่ายชนะ
- นักมวยฝ่ายใด ที่มีได้กระทำฟาล์วหรือกระทำฟาล์วน้อยกว่า เป็นฝ่ายชนะ



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างการชกมวยบนสังเวียน

4.4.2 การชกที่ไม่ได้คะแนนมีดังนี้

- การชกที่ละเมิดกติกาข้อหนึ่งข้อใด
- อาวุธที่กระทำไปถูก แขน, ขา ของคู่แข่งขัน อันเป็นลักษณะของการป้องกันของคู่แข่งขัน หรือ
- อาวุธที่กระทำถูกคู่แข่งขัน แต่เบา คือ ไม่มีน้ำหนักส่งจากร่างกาย เช่น ถ้ำตัว หรือ ไหล่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. จุดที่ทำให้เกิดอันตราย

ลูกตา

เป็นส่วนที่ตั้งอยู่ในบริเวณเข้าตา เมื่อลูกตากระทบกระเทือนหรือถูกกระแทก อาจจะมองเห็นไม่ชัดหรือมองไม่เห็น ซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวหลบหลีกคู่ต่อสู้ไม่ดี หรือไม่ทัน เป็นอุปสรรคในการต่อสู้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตรายชอก หมัดชก

ขมับ

เป็นส่วนที่ตั้งอยู่บริเวณปลายคิ้วจนถึงโหนกส่วนบน กระดูกส่วนนี้มีลักษณะบาง เมื่อถูกกระแทกแรงอาจจะยุบตัวลงหรือร้าวและก่อให้เกิดอาการเจ็บปวดมีนงงจนหมดสติได้

ไม้มวยที่ทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย ชอกดี หมัดชก เท้าเตะบริเวณนี้

คางและขากรรไกร

จุดบริเวณนี้เมื่อได้รับการกระแทกจะทำให้กรามบนและกรามล่างกระทบกัน ทำให้ประสาทส่วนนี้ได้รับความกระทบกระเทือน ทำให้เกิดอาการมีนงงได้ ถ้ากระทบกันแรงมากอาจจะทำให้กรามหลุดเคลื่อนไปจากที่เดิมหรือหักได้ บางครั้งอาจทำให้หมดสติได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย ชอกดี ชอกจัด หมัดตรง หมัดเสย หมัดเหวี่ยง เตะตรง เตะเฉียง เข่า โหน

คอต่อและท้ายทอย

เป็นส่วนที่ตั้งอยู่บริเวณคอด้านข้างและคอด้านหลัง ส่วนท้ายทอยตั้งอยู่บริเวณด้านหลังติดกับคอ ถ้าบริเวณนี้ถูกกระแทกอย่างแรงจะทำให้สะเทือนไปถึงระบบประสาท ในกรณีที่ไปกระแทกถูกบริเวณ อาจจะทำให้กระดูกบริเวณนี้หัก ทำให้หมดสติ หรือเสียชีวิตได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เท้าเตะ หรือหมัดชก

ลิ้นปี่

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่บริเวณกระดูกใต้หน้าอกหรืออยู่บริเวณช่องต่อระหว่างท้องกับหน้าอกกระดูกตรง หน้าอกมีกระดูกซี่โครงโค้งเข้ามาเป็นมุม มีกล้ามเนื้อท้องหลายมัด ถ้าถูกกระแทกจะทำให้เกิดอาการจุกเสียดหายใจไม่สะดวก

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้ บริเวณนี้ได้รับอันตรายหมัดชก หมัดตรง หมัดเสย เข่า ถีบ

ชายโครง

เป็นส่วนที่อยู่ในบริเวณข้างลำตัว แนวของกระดูกซี่โครง ตั้งแต่บริเวณรักแร้จนถึง

ซึ่งโครงสร้างสุดท้าย ถ้าได้รับการกระทบอย่างแรง จะทำให้เจ็บปวดหรือแตกร้าวได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย การเตะ หรือใช้เขาคี

สะตือและท้อง

เป็นส่วนที่อยู่ในบริเวณศูนย์กลางของลำตัวด้านหน้า ภายในท้องนั้นเป็นที่ตั้งของ อวัยวะภายในต่างๆ เช่นกระเพาะอาหาร กระเพาะปัสสาวะ ลำไส้ใหญ่ และลำไส้เล็ก ถ้าหาก นักกีฬามวยไม่มีความสมบูรณ์ หรือกล้ามเนื้อไม่แข็งแรง เมื่อได้รับการกระทบอย่างแรง ทำให้ อวัยวะภายในได้รับ การกระทบกระเทือน อาจทำให้เกิดอันตรายได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เเข่า ถีบ

ที่ตั้งอวัยวะเพศ

บริเวณที่ตั้งอยู่ใต้กระดูกหัวเหน่า ระหว่างขาหนีบเป็นอวัยวะที่สำคัญอย่างหนึ่ง เมื่อ ได้รับการกระทบกระเทือนจะทำให้ไม่สามารถใช้อวัยวะส่วนอื่นของร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เท้าถีบ เตะ เข่า

ขาพับ

เป็นส่วนที่ตั้งอยู่ด้านหลังของเข่า มีเอ็นและเยื่อหุ้มบริเวณนี้รอบๆ และยึดอยู่กับข้อต่อ นี้ถ้าถูกกระทบ หรือกระทบบ่อยครั้งจะทำให้เกิดอาการเจ็บปวดเป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหว ทำให้ทรงตัวไม่ดี อาจทำให้เส้นเอ็นเกิดอาการอักเสบหรือฉีกขาด ได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย ใช้เท้าเตะ หรือเตะตัดล่าง

หน้าแข้ง

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่ด้านหน้าของน่องหน้าแข้งเป็นอวัยวะที่แข็งแรงเพราะมีกระดูกหน้าแข้ง และผิวหนังหุ้มอยู่ แต่ส่วนนี้เป็นอันตรายได้ง่ายคือ บริเวณด้านข้างด้านนอก และด้านใน ของหน้าแข้ง เมื่อถูกกระทบจะเคาะหรือหักงาย

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย การเตะ ตัดล่าง

จมูก

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่บริเวณหัวคิ้วผ่านลงมาระหว่างตรงกลางของใบหน้า เป็นส่วนที่ยื่น ออกมา ถ้าหากถูกกระทบอย่างรุนแรงตั้งจมูกอาจหักหรือยุบได้ ทำให้เกิดอาการเจ็บปวด ภายในมีเส้นเลือดฝอยเป็นจำนวนมาก เมื่อถูกกระทบอาจมีโลหิตไหลออกมาทางจมูก หรือที่เราเรียกว่าเลือดกำเดา ทำให้ไม่สะดวกต่อการหายใจ เหนื่อยง่าย

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย สอกติ ชกหมัดตรง

ไตกกหู

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่ระหว่างกระดูกขมับด้านล่างกับกระดูกโหนกแก้มด้านหลังภายในหู จะมีอวัยวะที่ทำหน้าที่ควบคุมเกี่ยวกับการทรงตัว เมื่อบริเวณนี้ถูกกระทบจะทำให้หูอื้อ หูประกอบด้วย 3 ส่วน คือ หูชั้นนอก หูชั้นกลาง หูชั้นใน นอกจากนี้จะเกี่ยวกับการได้ยินแล้ว ยังช่วยในการทรงตัวด้วย โดยมีประสาทที่รับรู้เกี่ยวกับการทรงตัวและมีหน้าที่เกี่ยวกับการทรงตัว ถ้าหากถูกกระทบกระเทือนมากอาจทำให้หมดสติได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย สอกติ หมัดชก หมัดเหวี่ยง เท้าเตะ

คอต่อและท้ายทอย

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่บริเวณคอด้านข้าง และคอด้านหลัง ส่วนท้ายทอยตั้งอยู่บริเวณด้านหลังติดกับคอ บริเวณดังกล่าวถ้าได้รับการกระทบกระเทือนจะทำให้กระดูกไปถึงประสาท บางครั้งถ้าโดนที่บริเวณคออาจทำให้กระดูกบริเวณนี้หัก ทำให้หมดสติหรือเสียชีวิตได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เท้าเตะ หมัดชก

ต้นแขน

บริเวณแขนท่อนบนที่ต่อกับช่วงไหล่ มีกล้ามเนื้ออยู่หลายมัด เมื่อถูกกระทบหรือได้รับความบอบช้ำมาก จะไม่สามารถใช้แขนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าโดนกระทบแรงอาจทำให้กระดูกโคนแขนหัก หรือข้อต่อตรงหัวไหล่หลุดออกจากที่เดิม

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย สอกติ เท้าเตะ

กระดูกสันหลัง

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่ส่วนหลังของร่างกาย ลักษณะเป็นกระดูกที่ต่อกันเป็นข้อๆ ถ้าถูกกระทบอาจจะหัก หรือถ้าถูกกระทบกระเทือนจะได้รับอันตราย เพราะกระดูกสันหลังเกี่ยวข้องกับการทำงานของระบบประสาท

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เท้าเตะ เข่า

ที่ตั้งของไต

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่บริเวณเหนือเอวด้านหลัง ไตข้างซ้ายจะตั้งอยู่สูงกว่าข้างขวาเล็กน้อย ถ้าถูกกระทบกระเทือนมากไตอาจจะแตกได้ ถ้าหากรักษาไม่ทันอาจเสียชีวิตได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เท้าเตะ เข่า

ต้นขา

คือบริเวณส่วนแยกออกไปจากเอวลงไปถึงเข่า ต้นขาหรือ โคนขาประกอบด้วย กล้ามเนื้อหลายมัด ถ้าหากกล้ามเนื้อได้รับความบอบช้ำ จะทำให้เกิดอาการเจ็บปวด ทำให้การเคลื่อนไหวของเท้าไม่มีประสิทธิภาพ บางครั้งอาจยืนตัวตรงไม่ได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เท้าตะ เข่า

น่อง

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่บริเวณด้านหลังของหน้าแข้ง ใต้ขาพับลงมาเล็กน้อยประกอบด้วย กล้ามเนื้อมัดต่างๆ ที่สำคัญทำหน้าที่เกี่ยวกับช่วยในการเคลื่อนไหวของเท้า ถ้ากล้ามเนื้อ ส่วนนี้ได้รับความบอบช้ำจะเป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหว และการใช้เท้าให้เป็นประโยชน์

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เท้าตะ ตัดล่าง

หลังเท้า

ตำแหน่งที่ตั้ง คือตั้งแต่ข้อเท้าลงไปถึงปลายนิ้วเท้า กระดูกเล็กๆ มีเส้นเลือด และเส้นเอ็นอยู่มากมาย เมื่อถูกกระแทกจะเจ็บปวดมาก

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย สอก เข่า ตะ ตัดล่าง

บทที่ 3

การออกแบบมัลติมีเดียสำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬา

1. มัลติมีเดีย

ระบบมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียเริ่มต้นราวปี พ.ศ. 2534 พร้อมกับการใช้งานในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ PC

“มัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อหลายแบบ” เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์สามารถผสมผสานกันระหว่าง ข้อความ ข้อมูลตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงไว้ด้วยกันตลอดจน การนำเอาระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) มาผสมเข้าด้วยกัน องค์ประกอบของมัลติมีเดียมีความสัมพันธ์ต่อการออกแบบดังนี้

ข้อความหรือตัวอักษร(Text)

ตลอดจน การนำเอาระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) มาผสมเข้าด้วยกัน องค์ประกอบของมัลติมีเดียมีความสัมพันธ์ต่อการออกแบบดังนี้

1.ข้อความหรือตัวอักษร(Text)

ข้อความหรือตัวอักษรถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของระบบมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอมุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาด้วยตัวอักษร นอกจากจะนำเสนอเนื้อหาด้วยตัวอักษรให้เลือก

2.ภาพนิ่ง(Image)

ภาพนิ่งเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหว อย่าง ภาพวาด และภาพถ่าย เป็นต้น ภาพนิ่งเป็นส่วนหนึ่งของระบบสารสนเทศที่สื่อความหมายหรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ข้อมูลในลักษณะที่รับรู้ได้โดยตรงแก่ผู้รับ

3.ภาพเคลื่อนไหว(Multimedia)

ภาพเคลื่อนไหวหมายถึงภาพที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงเนื้อหาหรือภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่มีความน่าสนใจหรือมีความหมายมากกว่าข้อความ หรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพเคลื่อนไหวจะช่วยให้ผู้รับสามารถรับรู้ได้โดยตรงแก่ผู้รับเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพที่แสดง

ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างข้อความ

ข้อความหรือตัวอักษรถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของระบบมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพนิ่ง (Still image)



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างภาพนิ่ง

ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความ หรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพ จะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดี

ภาพเคลื่อนไหว(Animation)

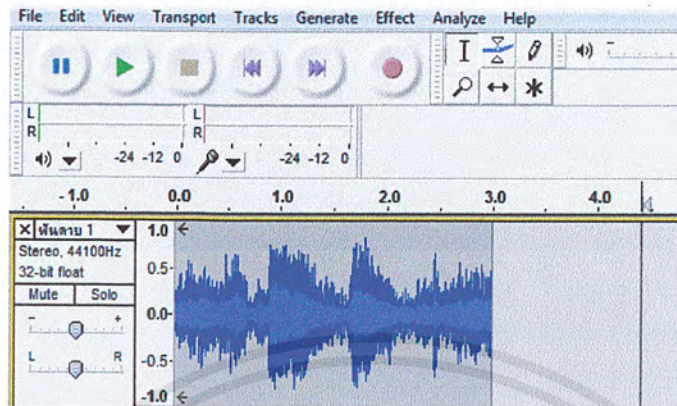


ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างภาพเคลื่อนไหว

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจจะมีปัญหา เกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ จัดเก็บมากกว่า ภาพนิ่งหลายเท่านั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

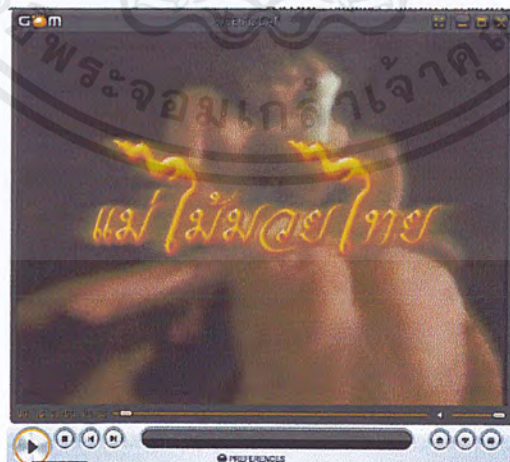
เสียง(Sound)



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างไฟล์เสียง

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นกลับไปได้ หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจ และสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอจะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ชมมากกว่าข้อความหรือภาพหนึ่งนั่นเอง ดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเสียงเข้า ผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดี ดีวีดี เทป และวิทยุเป็นต้น

วิดีโอ(Video)



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วีดิโอเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญมากเป็นอย่างมาก เนื่องจากวีดิโอในระบบดิจิทัล สามารถนำเสนอข้อความหรือรูปแบบ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียง ได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตามปัญหาหลักของการใช้วีดิโอในระบบมัลติมีเดีย คือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวีดิโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง(Real-time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพ ไม่นต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที (Frame/Second) ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อน การนำเสนอเพียง 1 นาที อาจจะต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาด และมีประสิทธิภาพในการทำงานที่ด้อยลงซึ่งเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถบีบอัดขนาดของภาพอย่างต่อเนื่องทำให้ภาพวีดิโอสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและกลายเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อระบบมัลติมีเดีย (Multimedia System)

ดังนั้น พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่น ใช้ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่าง 2 - 3 สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการถ่ายภาพนอกจากนั้นก็อาจมีเสียงและวีดิทัศน์ร่วมอยู่ด้วยก็ได้

2. ข้อดีของสื่อมัลติมีเดีย

เป็นสื่อที่มีการเคลื่อนไหว และหลากหลายในการนำเสนอข้อมูล มีทั้งข้อความ เสียงเพลงประกอบ วีดิโอให้ความรู้ และ แอนิเมชัน ที่สามารถให้ความบันเทิงและเพลิดเพลินไปกับสื่อเหล่านั้นได้ มากกว่าสื่อที่มีเพียงอย่างเดียว

3. ประเภทของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์(Interactive Multimedia)

คือ การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมา ตามต้องการได้ จะเรียกว่ามัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์(Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้นการใช้มัลติมีเดียในระบบปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ หรือทำกิจกรรม รวมถึงดู สื่อต่างๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อต่างๆ ที่นำมารวมกันไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลาย

ในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและเร้าความน่าสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

มัลติมีเดียวีดีโอ

มัลติมีเดียวีดีโอนี้ ผู้ใช้มาสามารถควบคุมการเล่นของวีดีโอได้ นอกจากจะกดหยุดหรือกดคิดค้นต่อเท่านั้น วีดีโอนี้จะทำการเล่นต่อเนื่องไปเรื่อยๆ จนกว่าจะจบเนื้อหา ซึ่งทำให้ผู้ใช้เกิดอาการเบื่อหน่ายและไม่สนุกไปกับการรับชม

มัลติมีเดียเว็บ

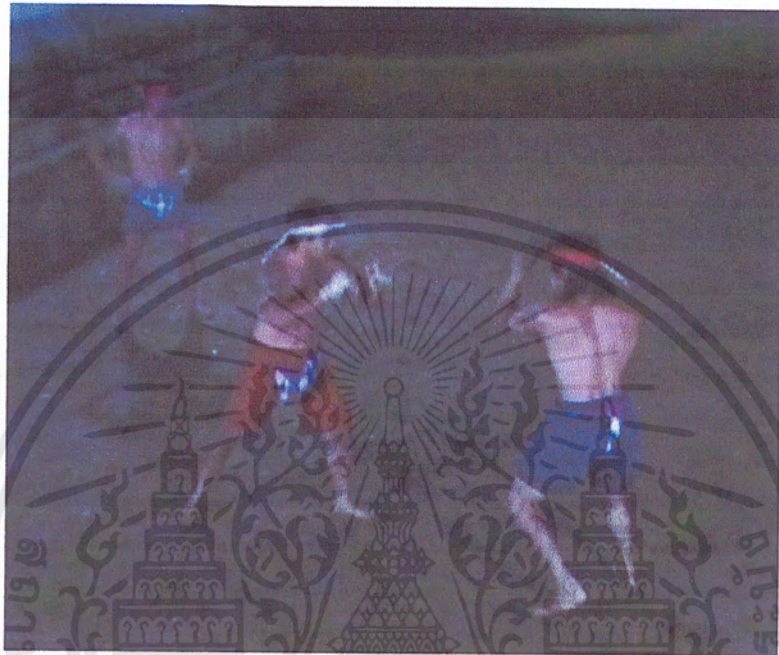
มัลติมีเดียเว็บเป็นสื่อที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตออนไลน์ ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่าย สามารถใส่ได้ทั้งไฟล์วีดีโอ ข้อความ ภาพนิ่งและเสียง แต่เมื่อใส่ไฟล์ต่างๆ ไปเป็นจำนวนมากก็จะทำให้การเข้าเว็บนั้นช้าขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งในบางเว็บจะไม่นิยมใส่วีดีโอ เพื่อความรวดเร็วในการโหลดไฟล์

4. สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับการศึกษา

สื่อที่ออกมาจะเป็นสื่อที่เกิดจากยิม หรือ โรงเรียนสอนการต่อสู้ ซึ่งเป็นสื่อจำพวกวีดีโอ หนังสือ และเว็บไซต์ ซึ่งสื่อแต่ละประเภท ก็มีข้อดีแตกต่างกัน สื่อวีดีโอเป็นสื่อที่ต้องดูไล่ตามไปที่ละบท ตามที่ค่านั้นๆ ได้จัดเรียงไว้ สื่อหนังสือ ก็จะค่อยเรื่องภาพเคลื่อนไหว แต่สามารถอ่านแยกตามบทที่ต้องการได้ สื่อเว็บไซต์ ถือว่าเป็นสื่อหนึ่งที่ตีพอสสมควรเพราะ คนทั่วไปสามารถผ่านเข้าไปเยี่ยมชมได้

5. ลักษณะตัวอย่างสื่ออินเทอร์เน็ตที่กีฬาในท้องถิ่น

สื่อวีดิโอสอนมวยไทย โดยบริษัททิวลิป เอ็นเตอร์เทนเมนท์



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างสื่อวีดิโอ : กีฬามวยไทย

คัมภีร์มวยไทยไชยา นารัตน์

หัวใจของมวยไทยไชยา

ป้อง ปิด ปิด เปิด

ทุ่ม ทับ จับ หัก

กอด รัด พัด เหวี่ยง

ล่อ หลอก หลบ หลีก

ถ่ม ถุก คตุก คลาน

โอน อ่อน ผ่อน ตาม

เหาะ ย่าง ยัก เขื่อง

ย่ำ เหาะ เหาะ เหิร

ถด ถอย ฉาก ชุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คิด ตาม ช้า เติม

เขา แจ็ง เรา อ่อน

เขา อ่อน เรา ดี

เขา หนี เรา ได้

ประกบ ประกบ จับรั้ง

เข้าข้างหลัง หักก้านคอ

เทคนิคการนำเสนอวีดิโอสื่อการสอนมวยไทยไชยา : เริ่มนำเสนอด้วยการบรรยาย ความเป็นมาของกีฬามวยไชยานี้ ว่ามีความเป็นมาอย่างไร ในช่วงต่อมาจึงอธิบายความรู้เบื้องต้นต่างๆ ที่เกี่ยวกับกีฬามวยไชยา อาทิ การพันเชือกที่มือ ซึ่งมีการอธิบายความแตกต่างระหว่างการพันเชือก ของมวยไทย (มวยกรุงเทพ) มวยโคราชซึ่งพันถึงบริเวณศอก เพราะมวยโคราชนั้นนิยมเตะด้วยท่อนแขน เป็นต้น ช่วงต่อมาเป็นการอธิบายการไหว้ครู ในแบบฉบับของมวยไชยา และบทสุดท้ายเป็นช่วงโชว์ท่ามวยไชยา และบรรยายถึงความหมายของท่าต่างๆ

สื่อวีดิโอสอนมวยไชยา

มีการนำเสนอ โดยการบรรยาย เมื่อจบบทบรรยายก็จะเปลี่ยนไปเป็นโหมดที่มีครูมวยเป็นผู้สอนสลับสับเปลี่ยนกันไปตามแต่ละบทที่ต้องการ

Mood & Tone

บรรยายากศเก่าๆ เมืองโบราณ

สื่อวีดิโอมวยไทย จำหน่ายโดย สำนักพิมพ์กิจอักษร



ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างสื่อวีดิโอ : กีฬามวยไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิถีทัศน์ประกอบการศึกษา ทิพย์กีฬา “มวยไทย” อธิบายโดย อาจารย์ศรณ เกษมธนบูรณ์ และบรรยายพิเศษโดย คุณประเทือง จันทรเรือง

- เปิดด้วยการเกริ่นนำถึงประวัติโดยคร่าวๆ ว่ามวยไทยมีมาตั้งแต่สมัยใด และมีความสำคัญกับประเทศอย่างไร

- อธิบายการฝึกซ้อม เริ่มต้นด้วยการอบอุ่นร่างกายวิ่งรอบสนาม 2-3 กิโลเมตร เมื่อวิ่งเสร็จก็จะมาบริหารร่างกาย อธิบายอาวุธต่างๆของมวยไทย เริ่มตั้งแต่การย่างสามขุม การชกหมัดแย็บ หมัดตรง หมัดเหวี่ยง สอกซ้าย สอกขวา การป้องกันตัวพร้อมกับการชก ฯลฯ

- สาธิตการฝึกซ้อม “การเล่นเชิง โดยวิทยากร พิมพ์นิมิตร ศิษย์อรุณ(ชาติ)” แนะนำการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ในค่ายมวย

อุปกรณ์สำหรับฝึกสอนของเทรนเนอร์

สนับแข้ง

เอาไว้ให้นักมวยใส่ฝึกซ้อมเพื่อป้องกันการเกิดอันตรายระหว่างฝึก

เป้าท้อง

ใช้สำหรับฝึกสอน ใส่โดยเทรนเนอร์ หรือคู่ซ้อม

เป้าล่อยาว

สำหรับเทรนเนอร์ กันแข้ง

เป้าล่อสั้น

สำหรับชก

อุปกรณ์สำหรับนักกีฬา

กระจับ

ใส่เวลาแข่งขันป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับอวัยวะเพศ

เชือกกระโดด

ใช้ฝึกกำลังขา ฝึกความคล่องตัว กำลังแขน และไหล่

เบ็คชก

ป้องกันการเกิดอันตรายของหมัด ระหว่างฝึกซ้อม

นวม

ใส่สำหรับฝึกซ้อม และใช้บนสังเวียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระสอบทราย

ใช้ฝึกแข่ง กำลังของขาและ แขน

อธิบายการแต่งกายของนักมวย

- อธิบายพื้นฐานการใช้ หมัด เท้า เข่า สอก การใช้ท่าทั้งหมดที่สอนมาประยุกต์
รวมกันในการต่อสู้

Mood & Tone

เรียด อยู่ในสถานที่ทำการฝึกซ้อมจริงๆ แต่ภาพยังนิ่งๆ เพราะคนทำสื่อต้องการให้
ผู้ฟังเข้าไปที่จุดสนใจเพียงอย่างเดียว

ลักษณะสื่อเป็นทางการ เพราะต้องการสอนนักศึกษาและผู้สนใจในกีฬามวยไทย
สื่อนี้แบ่งเป็น 3 พาท

พาทที่ 1 จะเป็นการสอนเรื่องที่ต้องรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์และหารฝึกขั้นพื้นฐานอย่าง
ค่อยเป็นค่อยไป

พาทที่ 2 จะเริ่มเจาะเนื้อหาแน่นขึ้น สอนเล่ห์เหลี่ยมในการต่อสู้

พาทที่ 3 ลักษณะการใช้แม่ไม้มวยไทยมาประยุกต์ ในการป้องกันตัว และการรุก
คู่ต่อสู้

6. การสร้างภาพมัลติมีเดียด้วยกราฟิกชนิดต่างๆ

รูปแบบของไฟล์กราฟิกที่ใช้นั้นมีหลายรูปแบบ ที่สามารถนำไปใช้กับ โปรแกรม
ใดๆ ได้ และไม่สามารถนำไปใช้กับโปรแกรมใดๆ ได้อีกด้วย เหตุเพราะไฟล์มีสกุลที่แตกต่างกัน
แต่โดยหลักๆ แบ่งประเภทได้เป็น 2 ประเภท คือ

ภาพบิตแมพ (Bitmap)

เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งๆ
จึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายจุดประกอบกัน ทำให้รูปภาพแต่ละรูปภาพใช้หน่วยความจำมากในการ
จัดเก็บ และขนาดของไฟล์ข้อมูลจะมีขนาดใหญ่ เมื่อนำมาใช้จึงมีเทคนิคบีบอัดข้อมูลฟอร์แมต
ของภาพบิตแมพที่รู้จักกันดีได้แก่ .BMP ,.PCX ,.GIF ม.JPG ,.TIF

โปรแกรมที่ใช้สร้างภาพบิตแมพ เช่น Adobe Photoshop ภาพบิตแมพ เมื่อทำการ
ขยายเราจะเห็นจุดสีประกอบกันแตกกระจายกันอยู่ ซึ่งนั่นจะทำให้เมื่อเราขยายภาพบิตแมพ
จะทำให้ภาพนั้น ไม่ละเอียด ความคมชัดลดลง

ภาพเวกเตอร์(Vector)

ภาพเวกเตอร์เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ คุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่นภาพของคนที่สร้างด้วยจุดของเส้นลายจุดเป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากของสีที่เกิดจากสีของโครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง ฟอรัมเมตของภาพเหล่านี้ ได้แก่ .WMF ,.EPS ,.PICT

7. โปรแกรม Adobe Flash

การสร้าง Interactive นี้ อาศัยการสร้างผลงานจากโปรแกรม Adobe Flash เป็นหลักเนื่องจากเป็น โปรแกรมที่มีความเหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดียทางภาพและเสียงที่สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด จึงขอกล่าวถึงความเป็นมาและความสามารถของโปรแกรมนี้ เพื่อให้เข้าใจระบบการทำงานยิ่งขึ้น

Adobe Flash ชื่อเดิมคือ Shockwave Flash และ Macromedia Flash เป็น โปรแกรมที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash ซึ่งตัว Flash Player พัฒนาและเผยแพร่โดย Adobe System เริ่มต้นพัฒนาโดยบริษัท Future Ware ต่อหลังเปลี่ยนเป็น Macromedia ซึ่งภายหลังถูกควรวมกิจการเข้ากับ Adobe ซึ่งเป็น โปรแกรมที่ทำให้ Web Browser สามารถแสดงตัวมันได้ ซึ่งมันมีความสามารถในการรองรับ ภาพเวกเตอร์ และภาพแรสเตอร์ และมีภาษาสคริปต์ที่เอาไว้เขียนเพื่อทำให้โปรแกรมปฏิบัติในสิ่งที่เราต้องการ ได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะ เรียกว่า Action Script และยังสามารถเล่นเสียง และวีดิโอแบบสตรีมมิงได้

Flash เริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี ค.ศ.1996 หลังจากนั้น เทคโนโลยี Flash ได้กลายมาเป็นที่นิยมในการเสนอ Animation และ Interactive ใน Web Page และใน โปรแกรมหลายๆ โปรแกรม ระบบและเครื่องมือต่างๆ ที่มีความสามารถในการแสดงแฟลตได้ และแฟลต ยังเป็นที่นิยมในการใช้สร้าง Game Computer , Animation AD ออกแบบส่วนต่างๆ ของ Web Page ใต้วีดิโอบน Web และอื่นๆ อีกมากมาย

Adobe Flash ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เวอร์ชัน 3 , 4 , 5 , MX , MX2004 , 8 , CS3 , CS4 และรุ่นล่าสุด CS5 ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เข้าชุดกับ โปรแกรมกราฟิกอื่นๆ ของ Adobe

บทที่ 4

วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

กำหนดขอบเขตเนื้อหามวยไทย

ประวัติของมวยไทย

ไม่มีประวัติแน่ชัดว่าเกิดขึ้นที่ใด แต่จากการหาข้อมูลในหนังสือ กล่าวไว้ว่ามันเป็นกลยุทธ์ออกศึกไว้สำหรับป้องกันการต่อสู้ระยะประชิดที่นอกเหนือจากดาบ

วิเคราะห์

สรุปเนื้อหาออกมาเฉพาะส่วนที่ถือกำเนิดขึ้น มวยไทยนั้นเกิดขึ้นมาด้วยเหตุผลใด เป็นการสรุปข้อมูลย่อๆออกมากเพื่อดึงอารมณ์ร่วมของผู้ชมให้เข้ามาอยู่ในโลกและเรื่องราวของมวยไทย

ท่าต่างๆของมวยไทยที่คัดมา 10 ท่า

1. หนุมานถวายนแหวน
2. เอร่าวันเสยงา
3. หิริณม้วนแผ่นดิน
4. พระรามเหยียบลงกา
5. ทะแยค้ำเสา
6. มอญยันหลัก
7. จระเข้ฟาดหาง
8. พระรามข้ามสมุทร
9. กุมกัณฐ์ฟุ้งหอก
10. หนุมานเหินเวหา

วิเคราะห์

ท่าทั้ง 10 ท่า นี้ ในตอนแรกเราก็ไม่ได้เลือกท่านี้ไว้ แต่นักมวยไม่สามารถทำในท่าที่ผู้ศึกษาขอได้ จึงเปลี่ยนท่าที่คิดไว้ การเลือกท่าดังกล่าวนี้มาใช้ในการดรอปนั้นก็มีส่วนที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาอยู่บ้าง เพราะในขั้นตอนการถ่ายวิดีโอ เราเคลื่อนไหวตามตัวนักมวยไม่ทัน และ มีการขยับ
ท่วงท่าเกินเฟรมกล้อง จึงทำให้เกิดภาพขาดหัวขึ้นบางส่วน

อุปกรณ์

อุปกรณ์ที่ใช้ฝึกซ้อม

1. เป้าซ้อม เอาไว้ซ้อมชก
2. กระสอบทราย ซ้อมการชก เตะ ต่อย เจ่า
3. เชือกกระโดด ฝึกกล้ามเนื้อขา
4. ยางรถยนต์ ฝึกกล้ามเนื้อขา ข้อเท้า

อุปกรณ์ที่ใช้บนสังเวียน

1. นวม ใส่บริเวณมือ



ภาพที่ 4.1 นวม

2. มงคล ใส่ตอนไหว้ครู เป็นของมงคลเช่นเดียวกับประเจียด



ภาพที่ 4.2 มงคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ประเจียด เป็นของมงคลที่ครูมวยให้แก่นักมวย



ภาพที่ 4.3 ประเจียด

4. กางเกงนักมวย ใช้สวมใส่หลังจากใส่กระชับ



ภาพที่ 4.4 กางเกงนักมวย

5. กระชับ ใส่เพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดบริเวณอวัยวะเพศ



ภาพที่ 4.5 กระจับนักมวย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. สนับข้อเท้า ป้องกันการเคลื่อนของเอ็นร้อยหวาย



ภาพที่ 4.6 สนับข้อเท้า

7. ฟันยาง ใส่ในปากป้องกันการกระทบกันของฟันในปาก ที่อาจก่อให้เกิดอันตรายได้ ยางลบ



ภาพที่ 4.7 ฟันยาง

8. ผ้าพันมือ พันบริเวณฝ่ามือก่อนใส่นวม



ภาพที่ 4.8 ผ้าพันมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์

เลือกอุปกรณ์ที่ใช้บนสนามมาอธิบายการใช้งาน เพื่อให้ผู้ที่สนใจกีฬามวยไทยได้ศึกษาอย่างง่ายอุปกรณ์การซ้อมที่คัดมายังไม่หมดเพียงเท่านี้ การฝึกซ้อมจริงๆมีเยอะมาก แต่เราเลือกมาเฉพาะอันที่ผู้ดูอินเตอร์เน็ตเ้าก็สามารถปฏิบัติตามได้หากมีความสนใจ

กฏกติกา



ภาพที่ 4.9 รูปการชกมวย และกรรมการ

1. การให้คะแนนและการนับยก

ใช้ระยะเวลาในการชก ชก 3 นาที พัก 2 นาที กรรมการมี 4 คน กรรมการข้างล่าง เป็นคนให้คะแนน กรรมการ 1 คน ข้างบนทำหน้าที่ห้ามมวยแต่ไม่มีสิทธิให้คะแนน แม่ไม้มวยไทย หมัด เท้า เข่า ศอก การให้คะแนน ยกละ 10 คะแนน ชก 5 ยก

2. การจำแนกรุ่น

- รุ่นมินิฟลายเวท
- รุ่นไลท์ฟลายเวท
- รุ่นฟลายเวท
- รุ่นซูเปอร์ฟลายเวท
- รุ่นแบนตั้มเวท
- รุ่นซูเปอร์แบนตั้มเวท
- รุ่นเฟเธอร์เวท
- รุ่นซูเปอร์เฟเธอร์เวท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รุ่นไลท์เวท
 รุ่นซูเปอร์ไลท์เวท
 รุ่นเวลเตอร์เวท
 รุ่นซูเปอร์เวลเตอร์เวท
 รุ่นมิดเดิลเวท
 รุ่นซูเปอร์มิดเดิลเวท
 รุ่นไลท์เฮฟวีเวท
 รุ่นครุยเซอร์เวท
 รุ่นเฮฟวีเวท

3. ชนะ- แพ้

ชนะคะแนน

ผู้ที่กรรมการให้คะแนนเยอะกว่าเป็นฝ่ายชนะ

ชนะน็อกเอาต์

ถ้านักมวยฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งล้ม และไม่สามารถลุกขึ้นมาทำการต่อสู้ได้

ภายในเวลา 10 วินาที ให้นักมวยอีกฝ่ายชนะ โดยน็อกเอาต์

วิเคราะห์

การคัดเลือกกติกาทั้ง3ข้อนี้มาใช้จริงเพราะเป็นข้อที่มีความน่าสนใจ อธิบายง่าย

ในทางรูปภาพ

จุดที่ทำให้เกิดอันตราย

1. ถูกตา

เป็นส่วนที่ตั้งอยู่ในบริเวณเบ้าตา เมื่อลูกตาระทบกระแทกหรือถูกกระแทก อาจจะมองเห็นไม่ชัดหรือมองไม่เห็น ซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวหลบหลีกคู่ต่อสู้ไม่ดี หรือไม่ทันเป็นอุปสรรคในการต่อสู้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตรายชอก หมัดชก

2. ขมับ

เป็นส่วนที่ตั้งอยู่บริเวณปลายคิ้วจนถึงใบหูส่วนบน กระจกส่วนนี้มีลักษณะบาง เมื่อถูกระแทกแรงอาจจะยุบตัวลงหรือร้าวและก่อให้เกิดอาการเจ็บปวดมีนงงจนหมดสติได้
ไม้มวยที่ใช้สำหรับบริเวณนี้ได้รับอันตราย สอกติ หมัดชก เท้าเตะบริเวณนี้

3. คางและขากรรไกร

จุดบริเวณนี้เมื่อได้รับการกระแทกจะทำให้กรามบนและกรามล่างกระทบกัน ทำให้ประสาทส่วนนี้ได้รับความกระทบกระเทือน ทำให้เกิดอาการมีนงงได้ ถ้ากระทบกันแรงมาก อาจจะทำให้กรามหลุดเคลื่อนไปจากที่เดิมหรือหักได้ บางครั้งอาจทำให้หมดสติได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย สอกติ สอกกัก หมัดตรง หมัดเสย หมัดเหวี่ยง เตะตรง เตะเฉียง เข่า โหน

4. คอต่อและท้ายทอย

เป็นส่วนที่ตั้งอยู่บริเวณคอด้านข้างและคอด้านหลัง ส่วนท้ายทอยตั้งอยู่บริเวณด้านหลังติดกับคอ ถ้าบริเวณนี้ถูกกระแทกอย่างแรงจะทำให้สะเทือนไปถึงระบบประสาท ในกรณีที่ไปกระแทกถูกบริเวณ อาจจะทำให้กระดูกบริเวณนี้หัก ทำให้หมดสติ หรือเสียชีวิตได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เท้าเตะ หรือหมัดชก

5. ลิ้นปี่

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่บริเวณกระดูกใต้หน้าอกหรืออยู่บริเวณช่องต่อระหว่างท้องกับหน้าอก กระดูกตรง หน้าอกมีกระดูกซี่โครงโค้งเข้ามาเป็นมุม มีกล้ามเนื้อท้องหลายมัด ถ้าถูกกระแทกจะทำให้เกิดอาการจุกเสียดหายใจไม่สะดวก

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้ บริเวณนี้ได้รับอันตรายหมัดชก หมัดตรง หมัดเสย เข่า ถีบ

6. ชายโครง

เป็นส่วนที่อยู่ในบริเวณข้างลำตัว แนวของกระดูกซี่โครง ตั้งแต่บริเวณรักแร้จนถึงซี่โครงซี่สุดท้าย ถ้าได้รับการกระแทกอย่างแรง จะทำให้เจ็บปวดหรือแตกร้าวได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย การเตะ หรือใช้เข่าตี

7. สะดือและท้อง

เป็นส่วนที่อยู่ในบริเวณศูนย์กลางของลำตัวด้านหน้า ภายในท้องนั้นเป็นที่ตั้งของอวัยวะภายในต่างๆ เช่นกระเพาะอาหาร กระเพาะปัสสาวะ ลำไส้ใหญ่ และลำไส้เล็ก ถ้าหากนักกีฬามวยไม่มีความสมบูรณ์ หรือกล้ามเนื้อไม่แข็งแรง เมื่อได้รับการกระทบอย่างแรง ทำให้อวัยวะภายในได้รับ การกระทบกระเทือน อาจทำให้เกิดอันตรายได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เต่า กล้วย

8. ที่ตั้งอวัยวะเพศ

บริเวณที่ตั้งอยู่ใต้กระดูกหัวเหน่า ระหว่างขาหนีบเป็นอวัยวะที่สำคัญอย่างหนึ่ง เมื่อได้รับการกระทบกระเทือนจะทำให้ไม่สามารถใช้อวัยวะส่วนอื่นของร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย เต่า กล้วย

9. ขาพับ

เป็นส่วนที่ตั้งอยู่ด้านหลังของเข่า มีเอ็นและเยื่อหุ้มบริเวณนี้รอบๆ และยึดอยู่กับข้อต่อนี้ ถ้าถูกกระทบ หรือกระทบบ่อยครั้งจะทำให้เกิดอาการเจ็บปวดเป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหว ทำให้ทรงตัวไม่ดี อาจทำให้เส้นเอ็นเกิดอาการอักเสบหรือฉีกขาดได้

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย ไข่เต่า เต่า หรือตะคัตกลาง

10. หน้าแข็ง

ตำแหน่งที่ตั้งอยู่ด้านหน้าของน่องหน้าแข็งเป็นอวัยวะที่แข็งแรงเพราะมีกระดูกหน้าแข้งและผิวหนังหุ้มอยู่ แต่ส่วนนี้เป็นอันตรายได้ง่ายคือ บริเวณด้านข้างด้านนอก และด้านในของหน้าแข้ง เมื่อถูกกระทบจะเคาะหรือหักงาย

ไม้มวยที่ใช้ได้ผลและทำให้บริเวณนี้ได้รับอันตราย การเตะ ตัดกลาง

วิเคราะห์

การที่เรารับรู้ตำแหน่งที่จะทำให้ร่างกายของเราได้รับอันตราย ทำให้เราสามารถป้องกันได้ทันท่วงที จึงคัดบทนี้เข้ามาในหารอธิบายเพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่คิดจะเล่นกีฬานี้

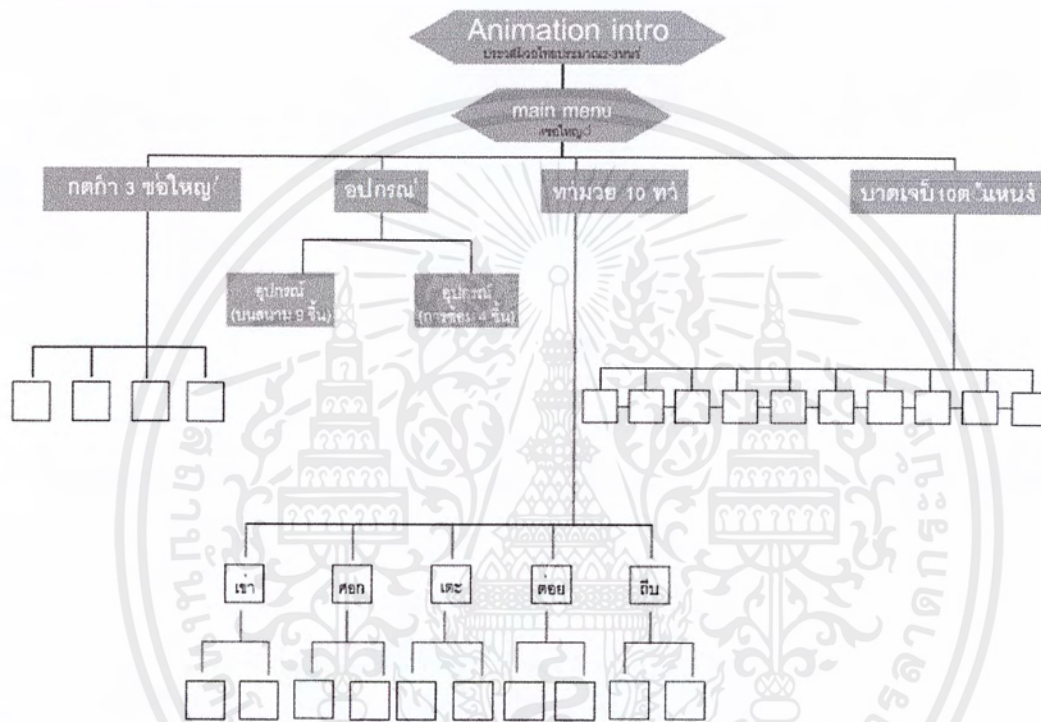
2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่สนใจที่จะศึกษากีฬามวยไทย

วิเคราะห์

เพื่อที่จะอธิบายขั้นตอนเริ่มต้นแก่ผู้ที่สนใจและนี่ก็อยากเรียนรู้เกี่ยวกับกีฬามวยไทย

3. ไซน์แมพ



ภาพที่ 4.10 แผนผังการจัดวางการลิงค์ของแต่ละหน้า

วิเคราะห์

ขั้นตอนในการทำไซน์แมพ

- ท่ามวย เริ่มต้นด้วยการดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชมด้วยการดูคลิปศิลปะแม่ไม้มวยไทย
- กติกา อธิบายกติกา ของกีฬานี้คร่าวๆเพื่อผู้ชมอินเตอร์แอ็คทีฟที่มีความสนใจ
- อุปกรณ์ เมื่อผู้ชมสนใจก็จะต้องเรียนรู้วิธีการเตรียมตัวฝึกซ้อมร่างกาย
- บาดเจ็บ ศึกษาจุดต่างๆที่จะทำให้เกิดอันตราย เพื่อป้องกัน และหลบหลีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับการกีฬา เปรียบเทียบ กับวีดีโอกีฬา

สื่อมัลติมีเดียที่เคยเห็นเกี่ยวกับกีฬาตามท้องตลาดส่วนใหญ่ นั้น จะเป็นสื่อวีดีโอ ซึ่งมีการดำเนินเรื่องไปเรื่อยๆจนจบบท ทำให้เราไม่สามารถเลือกเรื่องที่จะเรียนรู้ได้ และอาจจะทำให้ผู้ที่ต้องการศึกษาเฉพาะจุด เกิดอาการเบื่อและเลิกสนใจไปเลยก็ได้

การทำสื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์นี้ขึ้นมา ก็เพื่อทดแทนในส่วนที่ สื่อมัลติมีเดียโดยทั่วไป ไม่มี คือ สื่อนี้จะสามารถ คลิกเลือกเรื่องใดๆ ก็ได้ตามที่ผู้สนใจต้องการศึกษา มีลูกเล่น การนำเสนอที่แปลกตาซึ่งเป็นสิ่งที่จะทำให้ผู้ที่ทำการศึกษาไม่เบื่อ และสนุกไปกับการดูสื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์นี้



บทที่ 5

แบบร่าง

1. แบบร่างโลโก้ แบบที่ 1



ภาพที่ 5.1 ภาพเข็มขัดนักมวย



ภาพที่ 5.2 โลโก้เข็มขัดนักมวยแบบที่ 1

แนวความคิด

คิดถึงชัยชนะ เวลานั้นนักมวยแข่ง ก็จะได้เข็มขัดแชมป์ จึงเกิดแรงบันดาลใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mood & Tone

เน้น โทน ดำ แดง เทา เหลือง

วิเคราะห์

ดูแบนมากเกินไป และดูไม่ออกว่าคืออะไร

เหตุผลที่ไม่เลือก

ขาดความน่าสนใจ เพราะแบนเกินไป สีที่นำมาใช้ก็ดูดิบๆ ไป

แบบที่ 2

ภาพที่ 5.3 โลโก้เข็มขัดนักมวยแบบที่ 2

แนวความคิด

คิดถึงชัยชนะ เวลานั้นนักมวยแข่ง ก็จะได้เข็มขัดแชมป์ จึงเกิดแรงบันดาลใจ

Mood & Tone

ในช่วงแรกๆยังเป็นงานแบนๆ พอช่วงหลังๆลองปรับให้เป็นแบบมีมิติดู

วิเคราะห์

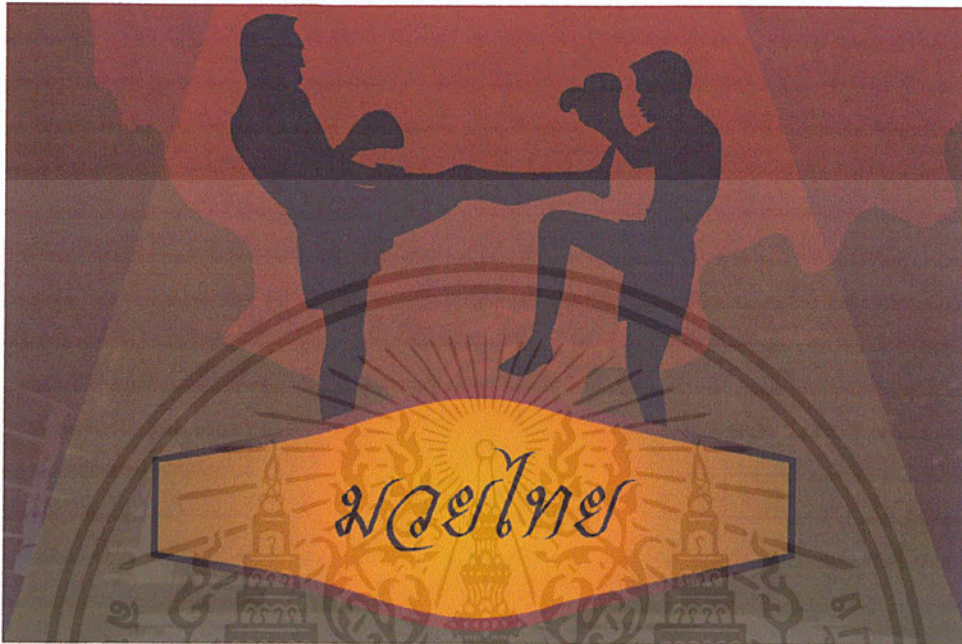
น่าสนใจกว่าแบบแรกที่อยู่แบน เพราะดูมีมิติมากขึ้นเลยไม่ค่อยเหมาะสม

การพัฒนาแบบ

เมื่อทำการคิดและไตร่ตรองดูอีกรอบจึงได้เลือกแบบที่ 2 มาใช้ในงานจริง

2. แบบร่างหน้าแรก

แบบที่ 1



ภาพที่ 5.4 แบบร่างหน้าแรก 1

แนวความคิด

การออกแบบแรกเริ่มนั้น นึกถึงสถานที่ฝึกซ้อม เวทีมวย จึงลองผสมภาพดู

Mood & Tone

ใช้สีเน้น โทนแดง เทา ดำ เพื่อสร้างอารมณ์ ขลังๆ แมนๆ แบบมวยไทย

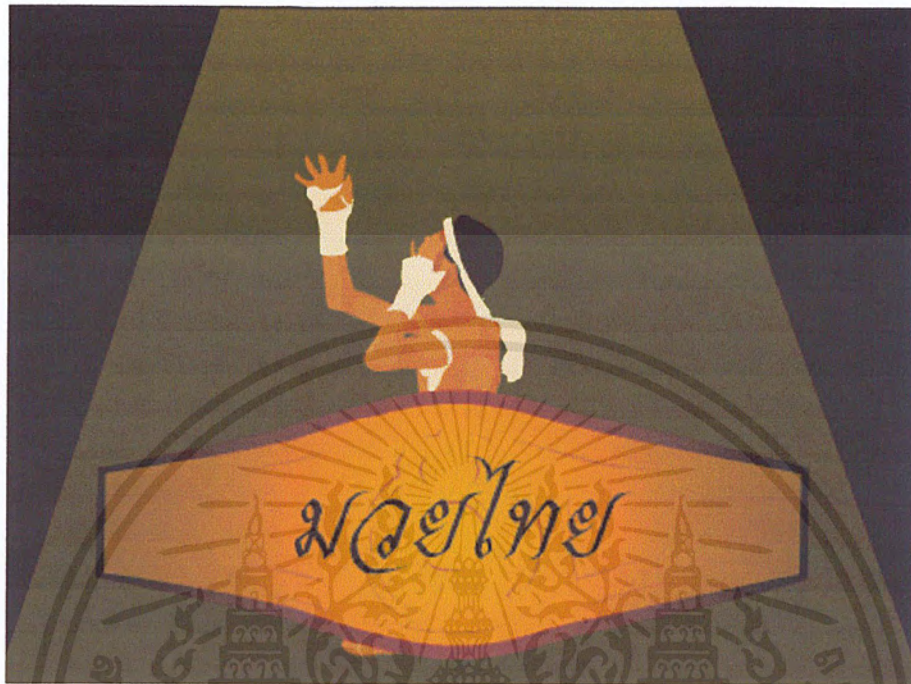
วิเคราะห์

สีหม่นหมองเกินไป ทำให้ไม่มีจุดดึงดูด

เหตุผลที่ไม่เลือก

เพราะขาดความน่าสนใจไม่ดึงดูดผู้ชม โทนสีมี 2 - 3 สีทำให้ดูจืด และน่าเบื่อได้ง่าย

แบบที่ 2



ภาพที่ 5.5 แบบร่างหน้าแรก 2

แนวความคิด

เอาการไหว้ครู มาใช้ในการเปิดเมนู มวยไทยเพื่อให้ได้อารมณ์ในการศึกษาเรื่องมวยไทยมากขึ้น

Mood & Tone

สีสดใส ดึงเอาความสดใสของกางเกงนักมวย และอารมณ์ผู้ร่วมเชียร์มวยไทยมาใช้ ให้ความรู้สึกสนุกสนานรื่นเริงไม่น่าเบื่อ

วิเคราะห์

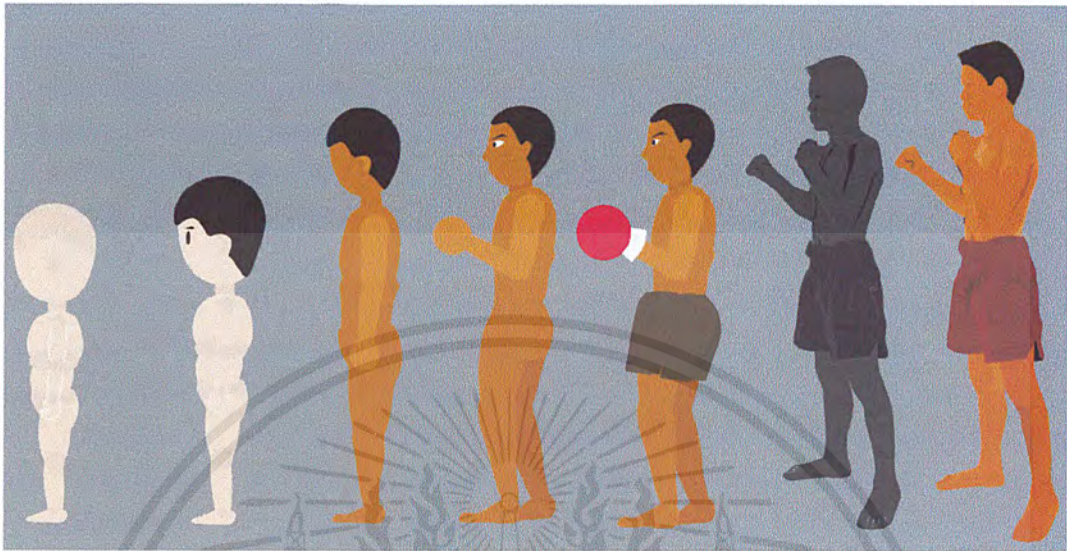
มีการนำเสนอที่น่าสนใจกว่าแบบแรกทีเดียว อิมคริม ดึงความสนใจด้วยการไหว้ครู ที่งดงามของไทย

การพัฒนาแบบ

หลังจากที่ได้พิจารณาข้อดีข้อเสียแล้ว ได้เลือกแบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 5.6 Character ตั้งแต่แรก จนถึงปัจจุบัน

แนวความคิด

ในตอนแรกที้ออกแบบ จะเน้นตัวละครที่สามารถขยับกลไกได้ทุกท่อนของตัวละคร จึงออกมาแบบในลักษณะข้อต่อแบบนี้ แต่ในการขยับและทำท่าทางตามแม่ไม้มวยไทยนั้นเป็นไปได้ยากจึงปรับแก้และหาแนวทางใหม่จนกลายมาเป็นแบบในปัจจุบัน

Mood & Tone

เน้นสีทันสมัย และสีคนจริงเพื่อให้ความรู้สึกที่ดูสมจริง

วิเคราะห์

แบบแรกๆเป็นแบบที่ทำมาเพื่อขยับข้อต่อ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วมันเป็นไปได้ที่ตัวละครจริงๆนี้จะขยับท่าทางได้ถูกต้องตามท่าแม่ไม้มวยไทย จึงทำการปรับแก้และ Draft จากภาพจริง โดยทำการ Crop ที่ละเฟรมเพื่อดู Action ของนักมวยแล้วเอามา Draft ที่ละเฟรมเพื่อการเคลื่อนไหวที่ดูสมจริง

การพัฒนาแบบ

เมื่อแนวทางแรก(การขยับข้อต่อของตัวละคร) เป็นไปไม่ได้ จึงคิดพลิกแพลงหาวิธี จนได้แบบที่ 2 มา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. แบบร่างฉาก แบบที่ 1



ภาพที่ 5.7 แบบร่างฉาก 1

แนวความคิด

อยากให้ภาพเป็นฉากไทยๆ มีบ้านทรงไทย วัด ซากปรักหักพังของปูชนียสถานเก่าแก่ เพื่อให้นึกถึงความเป็นไทยแต่โบราณ

Mood & Tone

สีส้มหม่นๆ ทะมึนๆ ทำให้อ่านยากและมึนงงหลัง สร้างจุดสนใจให้มั่งเน้นไปที่ตัวละครอย่างเดียว

วิเคราะห์

แบบนี้ไม่เหมาะกับกีฬามวยไทยเท่าที่ควร ด้วยโทนสีที่ไม่สนุกสนาน ฉูดฉาด เหตุผลที่ไม่เลือก

เพราะสีที่นำมาใช้มี 2-3 สีหลัก ทำให้ภาพถูกจำกัดทิศทางของอารมณ์ อาจจะทำให้ดูหม่นหมองได้ จึงเปลี่ยนแบบเพื่อให้ดูสดใสขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่ 2



ภาพที่ 5.8 แบบร่างฉาก 2

แนวความคิด

ยังคงอารมณ์ของความเป็นไทยไว้ โดยนึกถึงต้นกล้วย ที่เป็นต้นไม้สารพัดประโยชน์ของเมืองไทย

Mood & Tone

สีสดใส สะอาดตา สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม

วิเคราะห์

มีความน่าสนใจกว่าแบบแรกจริงแต่ยังติดปัญหาเรื่องตัวละครตีกับแบล็กกราวด์ด้านหลังมากเกินไปจึงทำให้ดู 'ไม่รู้เรื่องเท่าที่ควร'

การพัฒนาแบบ

เมื่อทำการคิดและไตร่ตรองดูอีกรอบ จึงได้เลือกแบบที่ 2 มาใช้ในงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. แบบร่างหน้า Main Menu

แบบที่ 1



ภาพที่ 5.9 แบบร่างหน้า Main Menu 1

แนวความคิด

อยากจะทำปุ่มเมนูแบบทันสมัย และฉากที่ดูทะมัดทะแมง

Mood & Tone

อึมครึม โคร่งดี คำ แดง เทา อยากจะให้รู้สึกเท่ แต่ผลกลับออกมาตรงข้าม

วิเคราะห์

ความทันสมัยของปุ่มขัดแย้งกับแบล็กกราวและ ขาดความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหตุผลที่ไม่เลือก

ขาดความน่าสนใจในการชม สีสันทันไม่ดึงดูดสายตาผู้ชม รูปแบบดูเรียบง่าย ภาพโดยรวมไม่เข้ากัน

แบบที่ 2



ภาพที่ 5.10 แบบร่างหน้า Main Menu 2

Ref. สถานที่จริงภาพที่



5.11 ภาพอ้างอิงจากค่ายมวยศิษย์ยอดธง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด

กลุ่มโทนงานทั้งหมดให้เหมือนเราอยู่ในค่ายมวย เพราะอ้างอิงมาจากค่ายมวยจริง

Mood & Tone

สีสันสดใส สะอาดตา สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม

วิเคราะห์

การนำกระสอบทรายมาใช้เป็นปุ่มอาจจะดูแข็งๆ ไป แต่ก็เข้ากับฉากหลังได้ดี

การพัฒนาแบบ

เมื่อทำการคิดและไตร่ตรองคู่อีกรอบจึงได้เลือกแบบที่ 2 มาใช้ในงานจริง

6. แบบร่างหน้าอุปกรณ์**แบบที่ 1**

ภาพที่ 5.12 แบบร่างหน้าอุปกรณ์ 1

แนวความคิด

ในความคิดแรกอยากให้ภาพออกมาในรูปแบบห้อง นึกถึงอารมณ์ห้องซ้อมของนักมวย แต่ยังไม่เคยไปสัมผัสสถานที่จริง เลยทำให้ภาพออกมาไม่สมจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mood & Tone

สีส้มหม่นหมอง อยากให้รู้สึกทะมึน โคร่งสี ดำ แดง เทา อยากจะให้รู้สึกเท่แต่
ผลกลับออกมาตรงข้าม

วิเคราะห์

สีของตัวละครดูไม่โดดเด่นเพราะต้องการเน้นที่ตัววัตถุ อุปกรณ์ จึงทำให้ภาพ
ดูน้อย ไม่น่าสนใจ

เหตุผลที่ไม่เลือก

โทนสีและการจัดวางดูเป็นกระจุกเกินไป ไม่น่าสนใจ ดูแล้วอึดอัด และไม่ให้อารมณ์ร่วมว่าที่นี่ คือ สถานที่ฝึกซ้อม

แบบที่ 2



ภาพที่ 5.13 แบบร่างหน้าอุปกรณ์ 2

แนวความคิด

อยากให้ผู้ชมได้อารมณ์เหมือนอยู่ในห้องซ้อมจริงๆ โดยอาศัยสคิปให้เม้าส์เลื่อนไป
ทางซ้ายและขวาได้เหมือนเราเดินชมของอยู่

Mood & Tone

สีส้ม ดำ แดง

วิเคราะห์

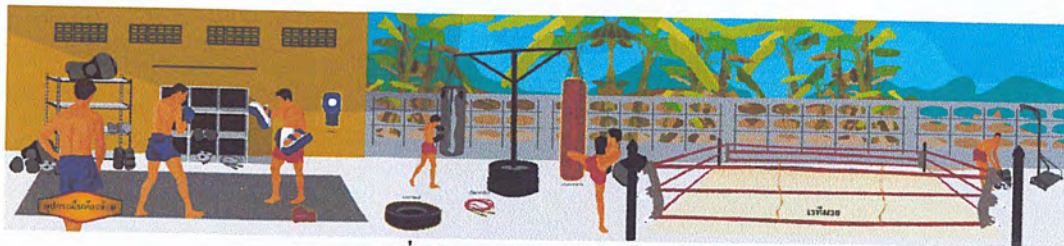
ความโดดเด่นของแบบร่างนี้อยู่ตรงที่เราสามารถรู้ได้เลยว่า ปุ่มที่สามารถกดได้นั้นอยู่
ตำแหน่งไหน ทำให้สะดวกแก่การมองหา

เหตุผลที่ไม่เลือก

การจัดวางดูดีขึ้น อารมณ์ร่วมของสถานที่ฝึกดีขึ้น แต่โทนสีดูไม่น่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่ 3



ภาพที่ 5.14 แบบร่างหน้าอุปกรณ์ 3

Ref. สถานที่จริง



ภาพที่ 5.15 ภาพอ้างอิงจากค่ายมวยศิษย์ยอดธง 2



ภาพที่ 5.16 ภาพอ้างอิงจากค่ายมวยศิษย์ยอดธง 3

แนวความคิด

จากการที่ได้ไปศึกษาที่ค่ายมวยจริงๆ จึงทำให้เข้าใจมากขึ้น จึงออกแบบใหม่
อิงกับสถานที่จริง ให้ได้บรรยากาศจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mood & Tone

ดี สั้น สดใส สะดุดตา สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม

วิเคราะห์

โทนสีดูสมจริงขึ้น ลักษณะการจัดวางทำให้นึกถึงบรรยากาศค่ายมวยจริงๆ

การพัฒนาแบบ

รูปแบบเก่ามีความน่าสนใจเพราะคล้ายคลึงกับสถานที่จริง แต่โทนสียังไม่น่าสนใจ จึงทำการเปลี่ยนสี

7. แบบร่างจุดที่ทำให้เกิดอันตราย**แบบที่ 1**

ภาพที่ 5.17 แบบร่างจุดที่เกิดอันตราย 1

แนวความคิด

เน้นความสะดวกของผู้ใช้ เมื่อเมาส์ชี้ไปที่จุดใดจุดหนึ่งแล้ว จะมีบ๊อบอัพแจ้งเตือนอธิบายอาการต่างๆ ที่เมื่อได้รับอันตรายในจุดนั้นๆ แล้วจะเกิดอะไรขึ้น

Mood & Tone

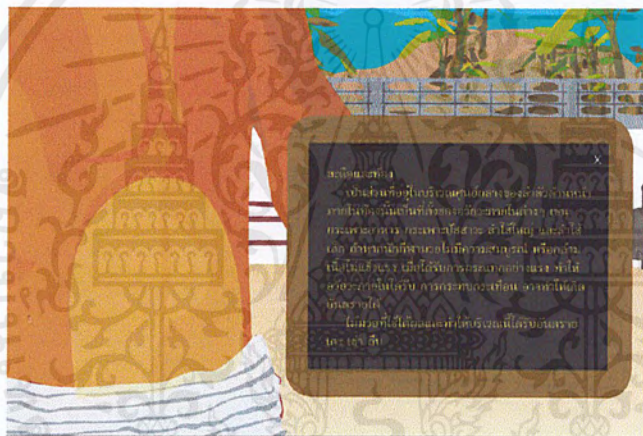
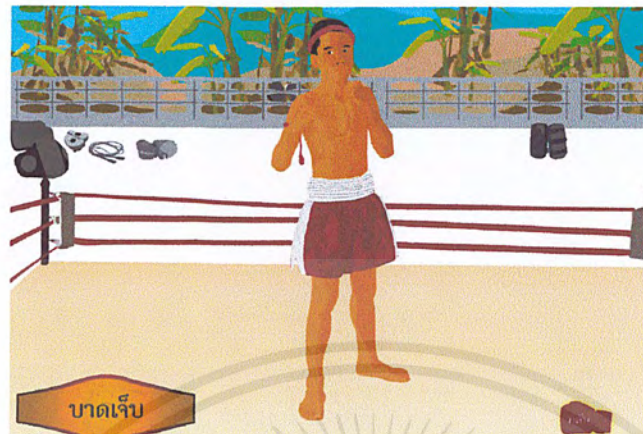
ที่คิดไว้จะออกทะมัด ม้าแดง เทา

วิเคราะห์

ดูไม่น่าสนใจ ออกแนวรกๆ

เหตุผลที่ไม่เลือก ขาดความน่าสนใจ

แบบที่ 2



ภาพที่ 5.18 แบบร่างจุดที่เกิดอันตราย 2

แนวความคิด

ให้นักมวยอยู่บนเวที เพื่อไปถึงไปถึงอันตรายที่เกิดขึ้นบนสังเวียน ในตอนแรก
 แอ็คติ้งของตัวละครไม่ใช่แบบนี้ แต่ระยะเวลาสั้นจึงทำไม่ทัน

Mood & Tone

สีส้มสดใส สะดุดตา สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม

วิเคราะห์

มีความน่าสนใจมากขึ้นในแง่การนำเสนอ เพราะมีการซูมเข้า และซูมออกสร้าง
 สนุกให้แก่ผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาแบบ

เมื่อทำการคิดและไต่ตรองคู่อีกรอบจึงได้เลือกแบบที่2 มาใช้ในงานจริง

8. แบบร่างชั่งน้ำหนัก

แบบที่ 1



ภาพที่ 5.19 แบบร่างชั่งน้ำหนัก 1

แนวความคิด

ความคิดแรกต้องการความสะดวกในการกด คือเมื่อกดตัวละครแล้วจะมีค่าน้ำหนัก
วิ่งแล้ว ขึ้นชื่อรุ่นข้างล่าง

Mood & Tone

ที่คิดไว้จะออกทะมึน ดำ แดง เทา

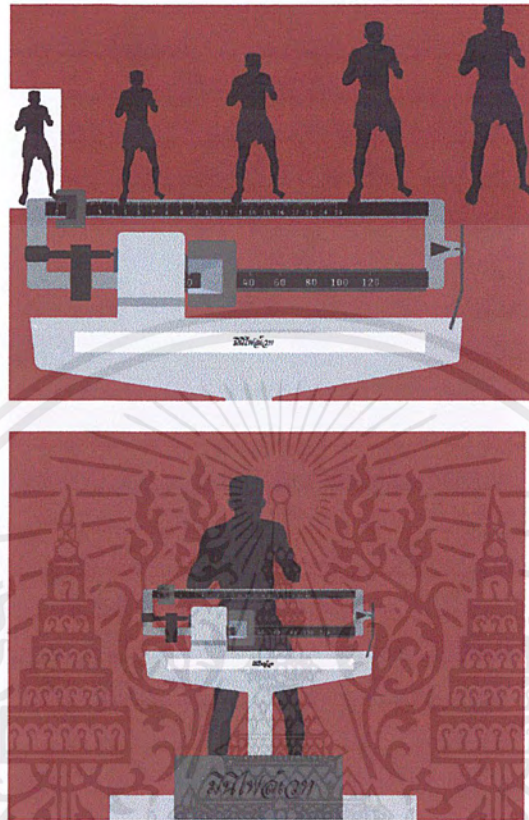
วิเคราะห์

เมื่อคิดดูแล้วมันทำให้ดูรกเกินไป จึงหาวิธีคิดใหม่ โดยการคลิกลากแล้วเปลี่ยน
หน้าดีกว่า

เหตุผลที่ไม่เลือก

ขาดความน่าสนใจ รกและไม่น่าดู

แบบที่ 2



ภาพที่ 5.20 แบบร่างชั่งน้ำหนัก 2

แนวความคิด

แสดงการชั่งน้ำหนัก และจำแนกรุ่นต่างๆ ของนักมวย

Mood & Tone

โทนสีแดง ดำ เทา

วิเคราะห์

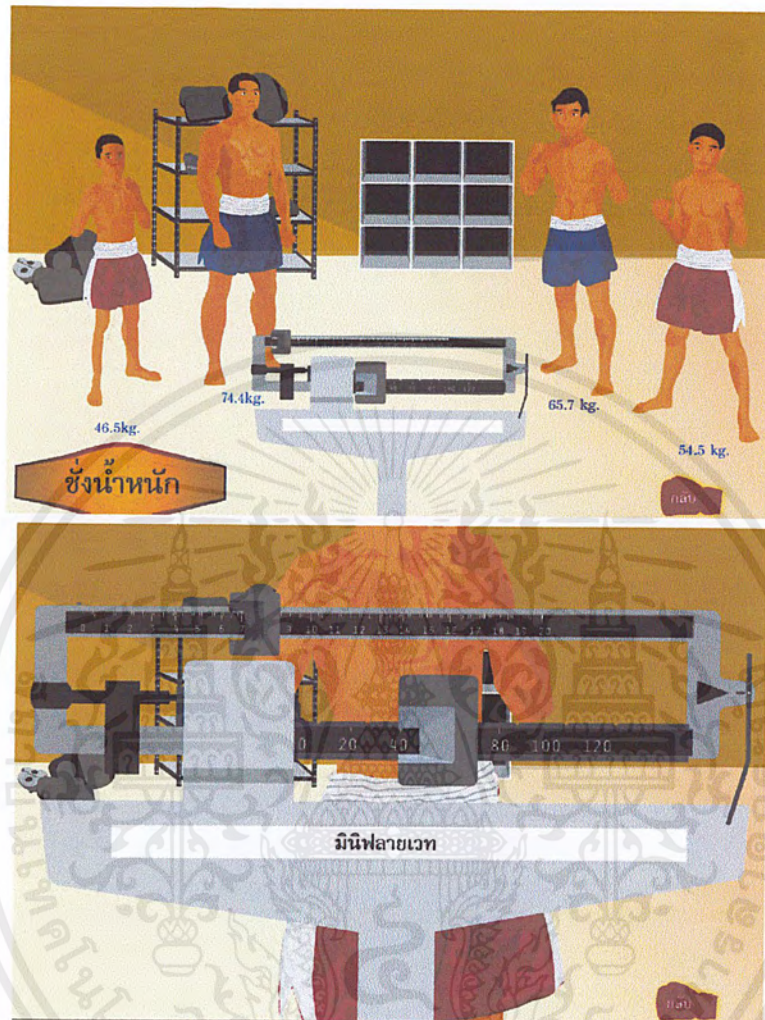
โทนสีทำให้งานดูแข็งแกร่ง

เหตุผลที่ไม่เลือก

สีดูแรงไป นึกกลัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่ 3



ภาพที่ 5.21 แบบร่างชั่งน้ำหนัก 3

แนวความคิด

แสดงการชั่งน้ำหนัก และจำเนกรุ่นต่างๆ ของนักมวย

Mood & Tone

สีส้มสดใส ดูเหมาะกับมวยไทย

วิเคราะห์

สีส้มและบรรยากาศ ของมวยไทยทำให้งานออกมาน่าสนใจ

การพัฒนาแบบ

เมื่อทำการคิดและไตร่ตรองดูอีกรอบ จึงได้เลือกแบบที่ 2 มาใช้ในงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

งานจริง

Intro



ภาพที่ 6.1 อธิบายความเป็นมาของมวยไทย

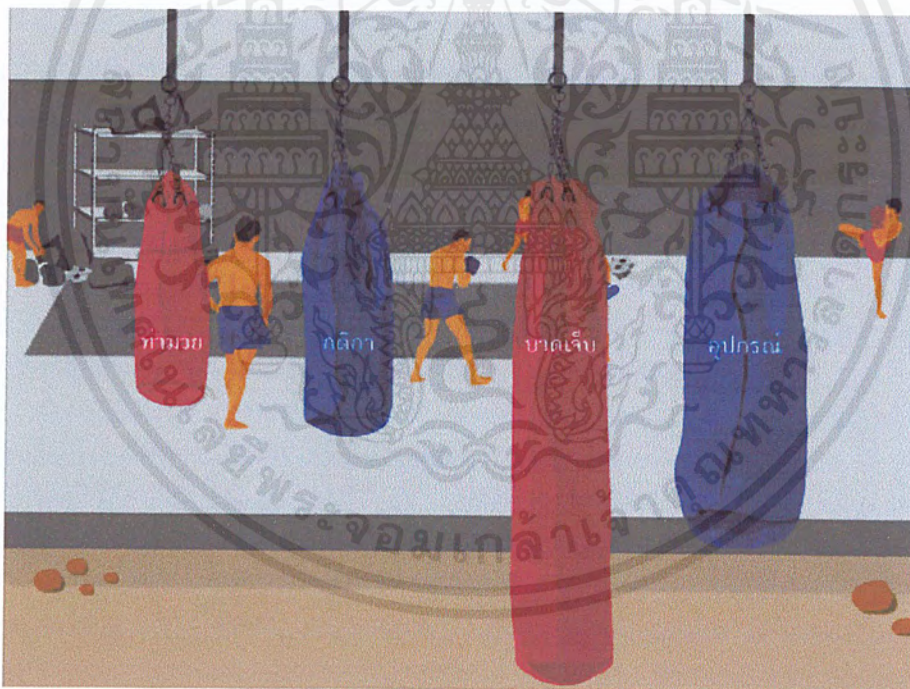
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Logo ที่นำมาใช้จริง



ภาพที่ 6.2 Logo ที่นำมาใช้จริง

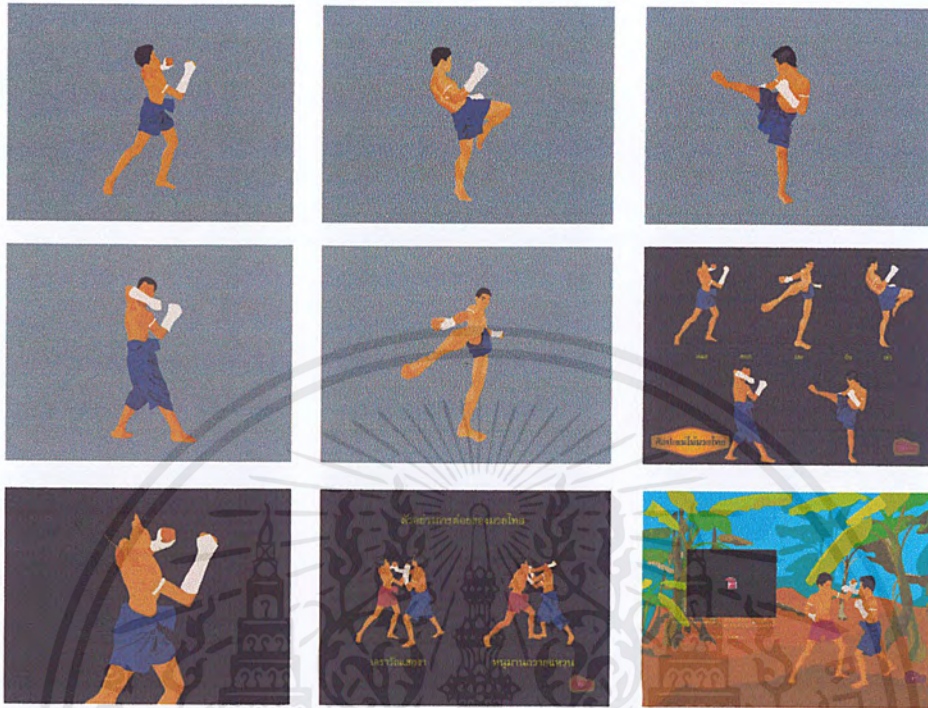
3. Home



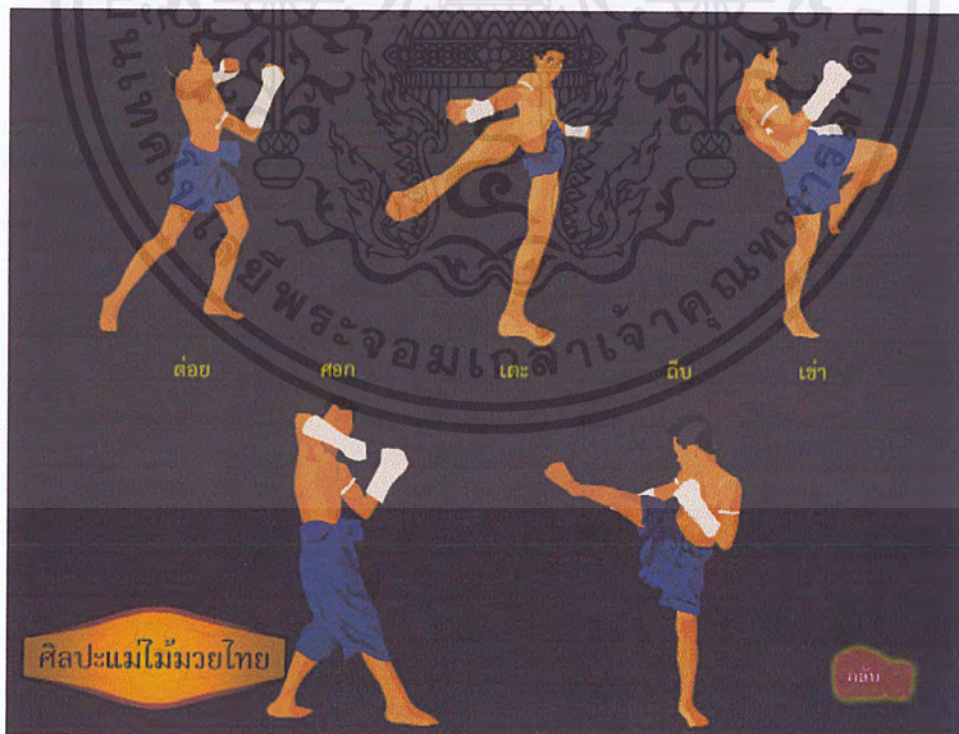
ภาพที่ 6.3 Home

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Our menu 1



ภาพที่ 6.4 อนิเมชันก่อนเข้าถึงท่ามวยไทย



ภาพที่ 6.5 ปุ่มกดก่อนลิงค์ไปหน้า Our menu 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Our menu 2



ภาพที่ 6.6 เมนูก่อนเข้าไปดูท่ามวยไทย

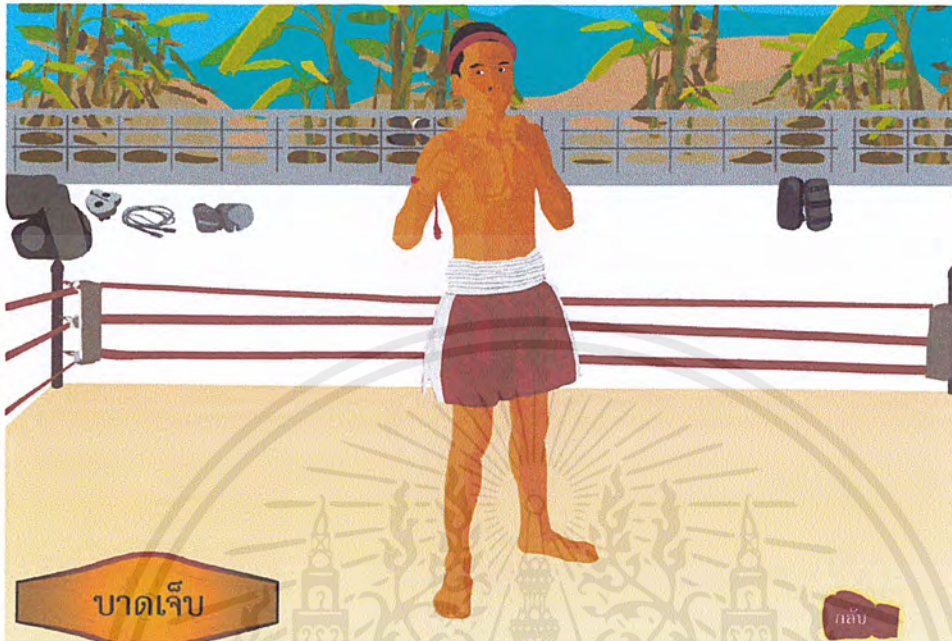
6. VDO



ภาพที่ 6.7 จากคู่มือไอสอนท่ามวย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. จุดที่ทำให้เกิดอันตราย



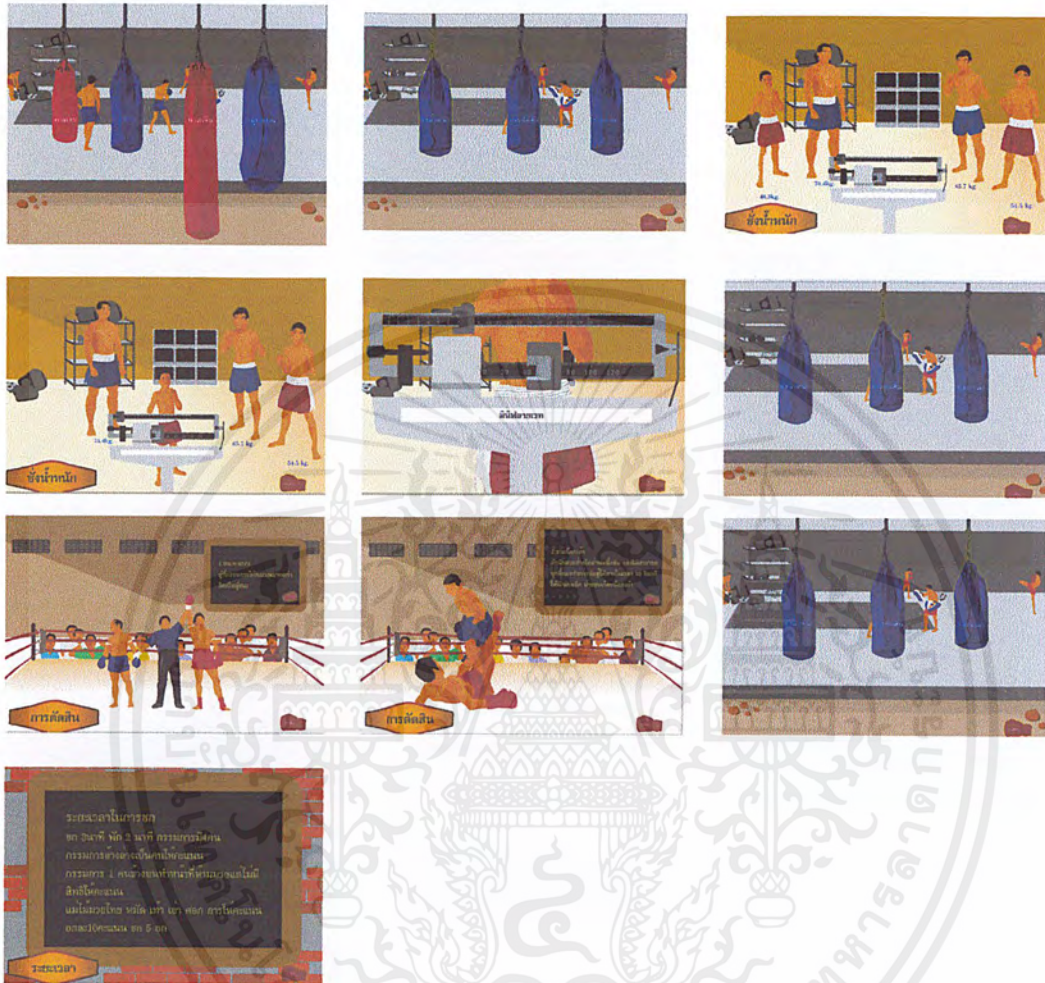
ภาพที่ 6.8 อธิบายจุดต่างๆที่ทำให้เกิดอันตราย 1



ภาพที่ 6.9 อธิบายจุดต่างๆที่ทำให้เกิดอันตราย 2

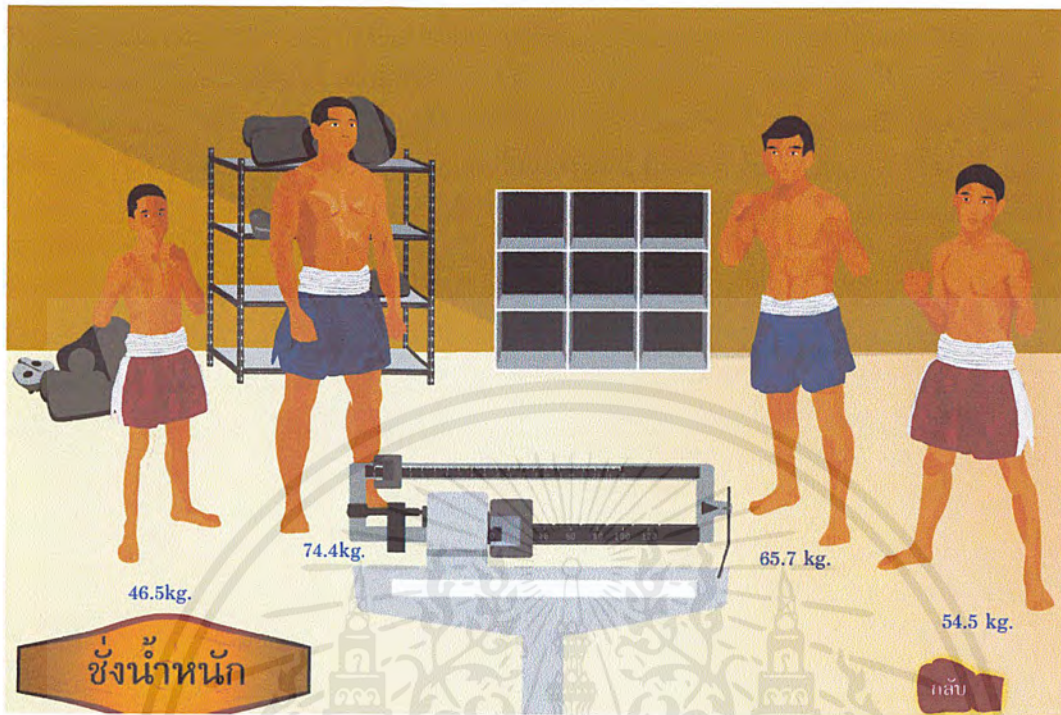
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. กติกา

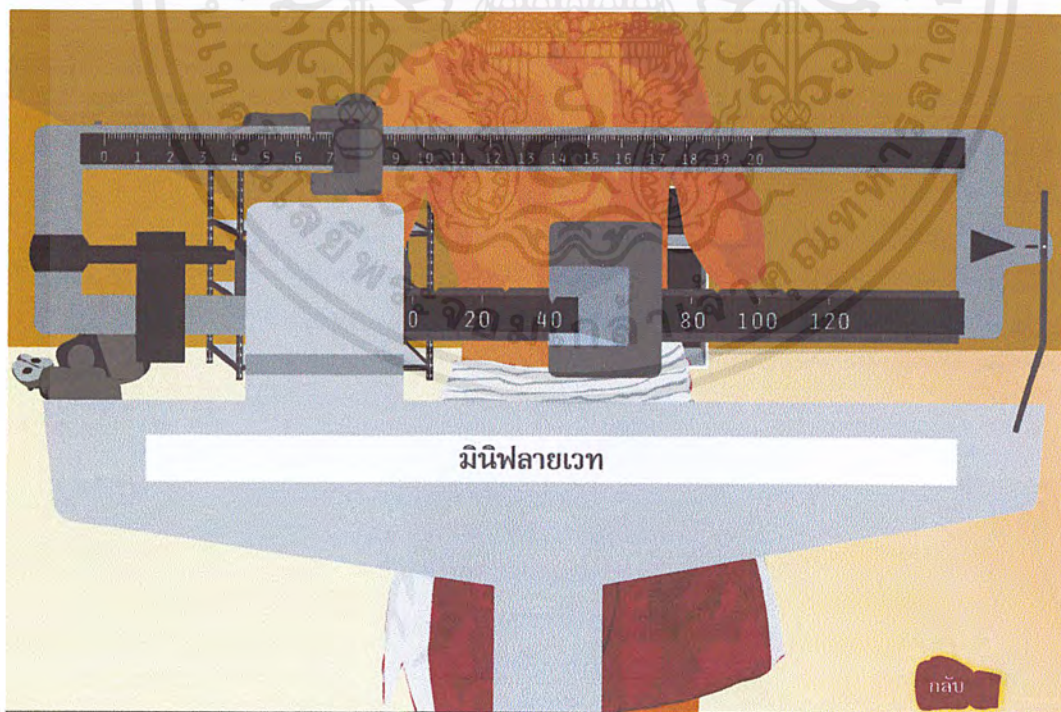


ภาพที่ 6.10 รวมหน้าอธิบายเรื่องกติกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.11 ลากที่ตัวคนเพื่อเข้าไปที่หน้าชั่งน้ำหนัก



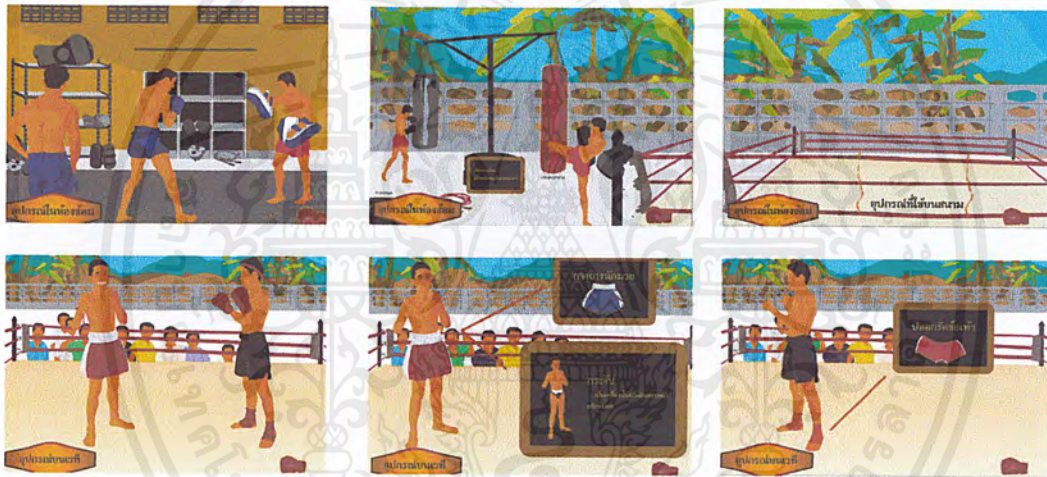
ภาพที่ 6.12 เมื่อลากคนมาแล้วจะปรากฏภาพชั่งน้ำหนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. อุปกรณ์



ภาพที่ 6.13 หน้าอธิบายอุปกรณ์



ภาพที่ 6.14 อธิบายอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ฝึกซ้อม และใช้บนสังเวียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การเลือกหัวข้อ โครงการที่ทำในครั้ง นี้ เดิมทีข้าพเจ้าไม่เคยมีความสนใจในกีฬามวยไทยเลย แต่เมื่อข้าพเจ้าได้ดูรายการไทยไฟต์ ที่ทางช่อง 3 ได้จัดขึ้นข้าพเจ้าจึงเกิดความคิดที่อยากจะอนุรักษ์วัฒนธรรมของชาติไทย จึงเลือกหัวข้อนี้ เมื่อเลือกมาแล้วก็ต้องทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อที่จะให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องมานำเสนอ

ขั้นตอนการทำงานถ้าหากขาดการวางแผนที่ดีมันก็ยากที่จะประสบความสำเร็จได้ ข้าพเจ้าก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่ง ซึ่งในตอนแรกขาดการวางแผน และจับต้นชนปลายไม่ถูกว่า ควรจะทำงานและบังคับทิศทางการไปในทางไหนดี ลองผิดลองถูกไปเรื่อยๆ จนพบทางที่ถนัด และเลือกโทนภาพให้เหมาะกับงานได้

ขั้นตอนการหาข้อมูล ไม่ยากมากนัก ข้อมูลที่ได้ส่วนใหญ่จะเป็นข้อมูลตัวอักษร ซึ่งก็มีบนเว็บ หรือตามหนังสือ แต่ในทางปฏิบัติ นั้น ถ้าจะเอาที่ต้องการจริงๆ หายากพอสมควร เพราะไม่ใช่แค่หาวิดีโอมาใส่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น เราจะต้องทำการดึงภาพออกมาทีละเฟรม เพื่อมาคราฟ การทำเช่นนี้ก็เพื่อจะอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ชม เพื่อที่จะเข้าใจขั้นตอนการทำท่าทางแต่ละขั้นว่า เริ่มอย่างไร ข้าพเจ้าจึงเดินทางไปหาข้อมูลถึงแหล่งข้อมูลชั้นยอด นั่นก็คือที่ค่ายมวย ค่ายมวยที่ข้าพเจ้าเลือกไปคือค่ายมวยศิษย์ยอดตรง ซึ่งเป็นค่ายมวยเก่าแก่ และมีครูมวยที่มากประสบการณ์อยู่ซึ่งก็คือ

ดร. ยอดตรง ศรีวรราชกษณ์ ที่ให้การต้อนรับอย่างดี และให้ความรู้เกี่ยวกับท่าทางต่างๆ ของมวยไทย และให้คำอธิบายเกี่ยวกับชื่อท่ามวยในบางท่าด้วย เมื่อมาถึงขั้นตอนการออกแบบ ในคราวแรกนั้นข้าพเจ้าออกแบบ โดยอิงประวัติศาสตร์และความเป็นไทย โทนมสี อิมครีม คุณัน แต่ภาพที่ได้กลับออกมาจืด และไร้อารมณ์ขาดความสนุก และความมันของกีฬามวยไทย จึงปรับแก้มาเรื่อยๆ จนประสบความสำเร็จ

การทำโครงการครั้งนี้ทำให้รู้จักพบปะกับผู้คนมากขึ้น รู้จักศาสตร์ที่แตกต่างจากที่เคยเรียนรู้ รู้จักการวางแผนในการทำงาน แม้ว่าจะมีอุปสรรคบ้างเล็กน้อย แต่ปัญหาเหล่านั้นก็ทำให้ข้าพเจ้าโตขึ้น รู้จักคิดมากขึ้น มีการวางแผนที่รัดกุมดียิ่งขึ้น ที่จะทำให้งานสำเร็จได้ตรงตามเวลานับเป็นประสบการณ์การทำงานที่คุ้มค่ามาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

รังสฤษฎ์ บุญชลอ. มวยไทย. ปทุมธานี : สกายบุ๊กส์, 2547.

โพธิ์สวัสดิ์ แสงว่าง. ศิลปะมวยไทย . จรัสเดช อุลิต, ศิริกุล สันติชาติ.กรุงเทพฯ :สำนักงาน
คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2540

ข้อมูลเรื่องมวยไทย [ออนไลน์]. สืบค้น 1พฤศจิกายน 2553. เข้าถึงได้จาก

<http://student.nu.ac.th/muaythaiboran/main.htm>

ดร. ยอดธง ศรีวรราชกษณ์. ถ่ายมวยศิษย์ยอดธง. ชลบุรี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล นางสาวสุมิตรา จำนงค์สุข
 ที่อยู่ 24/13 ถนนชายกระบือ 1 ตำบลเชิงเนิน
 อำเภอเมือง จังหวัดระยอง
 21000
 E-mail : chumnongsuk@yahoo.com
 quick-freeze.m@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2543 ระดับประถมจาก โรงเรียนอนุบาลระยอง
 พ.ศ. 2549 ระดับมัธยมจาก โรงเรียนระยองวิทยาคม

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ.2554 ออกแบบ thanks card ให้กับงานแต่งงาน
 ทำแบนเนอร์ (คิสเพดานบน) ให้กับร้านตะวันแดง
 ทำนิเมชั่นให้กับเว็บ www.chutharut.com
 ทำนิเมชั่นให้กับเว็บร้านขายรถเงิน
 ออกแบบลายหน้าสัตว์ บนมหอม และเครื่องนอนเด็กให้กับ บริษัท
 เติฟตี้โรส