

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผล การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยถึงการทดลอง(Experiment Research)โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะการแกะสลักไม้ ซึ่งการได้รูปแบบของงานแกะสลักไม้ที่ดีนั้นขึ้นอยู่กับว่าเราก่อแบบได้ดีอย่างไร การออกแบบแต่เดิมจะเป็นการออกแบบโดยการเขียนลงบนกระดาษแล้วทำการปรับปรุงแก้ไขภายหลัง จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและสร้างงานแกะสลักโดยใช้ในการเรียนการสอนและการสร้างสรรค์งานแกะสลักไม้พบปัญหาในเรื่องของการออกแบบ และการแก้ไขแบบเป็นอย่างมาก ในการแก้ไขหรือดัดแปลงแบบจะเสียเวลาอย่างมากเช่นหากต้องการขยายแบบบางส่วนก็จะกระทบส่วนอื่นๆ ของลายที่ไม่ได้แก้ไขซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาวิธีการใหม่ๆ ช่วยเหลือในการออกแบบและร่างแบบ การใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในการออกแบบและการเขียนแบบจะช่วยให้ทำงานได้สะดวกรวดเร็วกว่ามาก ผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยในเรื่องของการออกแบบลวดลายด้วยคอมพิวเตอร์พบว่าปัญหาของการเขียนลายเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งเพราะจะเป็นการพัฒนาารูปแบบของงานแกะสลัก โดยเราสามารถต่อยอดความคิดหรือพัฒนารูปแบบของลวดลายที่มีมาแต่เดิมให้ดีขึ้น โดยสามารถคัดลอกลวดลายต่าง ๆ ได้ทันทีโดยไม่เสียรูปร่างและรูปทรงใดๆ ของลวดลาย คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยในการออกแบบได้เป็นอย่างดีเพราะสามารถแก้ไขลวดลายต่าง ๆ ได้โดยไม่จำกัดโดยเฉพาะการปรับแบบให้พอดีหรือเข้ากับพื้นที่ที่ทำงาน เช่นผู้วิจัยได้ทำการออกแบบกรอบรูปที่เป็นรูปหัวใจเป็นกรอบ ก็จะสามารถทำการออกแบบได้โดยกำหนดพื้นที่กรอบให้แน่นอน ส่วนใดของลวดลายที่สร้างขึ้นภายหลังก็สามารถที่จะลดขนาดหรือปรับรูปร่างให้พอดีกับพื้นที่นั้นๆ ได้ อย่างไรก็ตามการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ไม่ใช่สิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะคอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือที่จำอำนวยความสะดวกให้เราทำงานได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ การที่ช่างสมัยก่อนยังไม่มีคอมพิวเตอร์งานแกะสลักไม้ที่ปรากฏอยู่ให้เห็นนั้นทรงคุณค่ามหาศาล ไม่ว่าจะเป็นของไทยหรือของต่างประเทศล้วนแต่มีงานแกะสลักกันทั้งนั้น งานที่ดีและสวยงามในสมัยก่อนเป็นภูมิปัญญาของผู้สร้างสรรค์ งานที่ผ่านการออกแบบจึงไม่ได้จำกัดว่าต้องพึ่งพาเทคโนโลยีหรือคอมพิวเตอร์เสมอไป แต่การออกแบบที่ดีมีความงามเป็นเรื่องของประสบการณ์ของผู้สร้าง การใช้ศิลปะเข้ามาช่วยในการออกแบบถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดสำหรับการออกแบบลวดลายแกะสลักด้วยคอมพิวเตอร์ การใช้คอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำให้ได้ลวดลายแกะสลักไม้ที่ดีได้ แต่คอมพิวเตอร์เป็นช่องทางที่เราสามารถนำเราไปสู่งานที่สมบูรณ์อย่างรวดเร็วและไม่น่าเบื่อ หากเป็นสมัยก่อนการแก้แบบอาจจะใช้เวลาแก้เป็นปี หรือเป็นเดือน หรืออาจจะต้องทำการเขียนแบบใหม่ทั้งหมด สำหรับผู้วิจัยนั้นได้มีประสบการณ์ในการแก้ไขลวดลายแกะสลักไม้มาก่อนซึ่งเป็นเรื่องที่ลำบากมากเพียงแค่กำหนดพื้นที่วางลวดลายก็ต้องสร้างลายกันใหม่ทั้งหมด ความสลับซับซ้อนของลวดลายจึงทำได้ในวงที่จำกัด โดยเฉพาะการออกแบบลวดลายที่ซ้ำกันเราไม่สามารถ

ที่จะทำการคัดลอกได้เหมือนต้นฉบับมากนัก และอาจจะต้องเสียเวลาทำใหม่ซึ่งก็อาจจะไม่ได้ขนาดหรือตามความต้องการที่จะทำการคัดลอก

จากการสร้างสรรค์ลวดลายด้วยคอมพิวเตอร์ การออกแบบลวดลายด้วยคอมพิวเตอร์ของผู้วิจัยพอสรุปได้ว่า การออกแบบลวดลายด้วยคอมพิวเตอร์หรือใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปนั้น ผู้วิจัยได้ทดลองใช้โปรแกรมสำเร็จรูป 3 โปรแกรมได้แก่ Illustrator Flash Photoshop พบว่าความสามารถของโปรแกรมทั้งสามโปรแกรมมีความแตกต่างกัน และมีหน้าที่ในสร้างงานที่แตกต่างกันออกไปโดยอาจจะมีเครื่องมือหรือฟังก์ชันการทำงานที่ใกล้เคียงกันก็ตาม โปรแกรมแรกที่เป็นตัวเริ่มต้นในการใช้สร้างลวดลายแกะสลักไม้เป็นโปรแกรมจัดการเกี่ยวกับรูปภาพได้แก่โปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งเป็นโปรแกรมที่จัดการเกี่ยวกับแบบร่างหรือรูปภาพแบบร่าง ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพ สแกนเนอร์ หรือส่วนใดส่วนอื่นๆ ที่เป็นรูปภาพ การจัดการเกี่ยวกับรูปภาพเป็นส่วนที่สำคัญเป็นอันดับแรกในการสร้างสรรค์ลวดลายแกะสลักไม้ด้วยคอมพิวเตอร์ การออกแบบมักจะทำการออกแบบในกระดาษโดยการวาดด้วยปากกาหรือดินสอเสียเป็นส่วนใหญ่ เมื่อได้แบบหรือทำการวาดด้วยมือแล้วก็จะนำเข้าไปทำต่อในเครื่องคอมพิวเตอร์โดยโปรแกรม Photoshop จะเป็นโปรแกรมแรกในการจัดการลวดลายที่เขียนด้วยมือ อันดับแรกคือการกำหนดขนาดของชิ้นงาน งานแกะสลักจะต้องมีขนาดที่ชัดเจนโดยกำหนดตามพื้นที่ของไม้ที่เราจะทำการแกะสลัก การกำหนดพื้นที่ที่จะใช้มาตราส่วนในการกำหนดขนาดเช่นขนาด 6 นิ้ว หรือ 50 เซนติเมตร ซึ่งในโปรแกรม Photoshop สามารถตั้งค่ากระดาษหรือพื้นที่โดยกำหนดหน่วยเป็นมิลลิเมตร เซนติเมตร เมตร นิ้ว ฟุต ได้ตามขนาดของแบบที่เราต้องการ ในการออกแบบหรือการใช้โปรแกรม Photoshop จะต้องกำหนดขนาดหรือพื้นที่ก่อนวางลาย เพราะหากมีการเปลี่ยนขนาดภายหลังจะทำให้งานหรือขนาดของงานผิดพลาดได้ หลังจากที่ได้กำหนดสัดส่วนของงานแล้วก็จะเป็นเรื่องของการสร้างลวดลายโดยใช้โปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปตัวอื่น ๆ ได้แก่โปรแกรม Illustrator หรือโปรแกรม Flash ซึ่งเป็นโปรแกรมเกี่ยวกับการวาดเส้นโดยเฉพาะการใช้โปรแกรมวาดเส้นเรียกว่าโปรแกรมสร้างภาพแบบเวกเตอร์ (Vector) เป็นโปรแกรมสร้างลายเส้นกราฟิกที่มีคุณสมบัติต่างกับโปรแกรม Photoshop ซึ่งโปรแกรมวาดภาพ Vector จะมีคุณสมบัติในการสร้างชิ้นงานหรือลวดลายที่ย่อยขยายได้อย่างไม่จำกัด ซึ่งหากเป็นโปรแกรมอื่นๆ เมื่อทำการขยายจะทำให้ชิ้นงานไม่แตกซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นคุณสมบัติที่สำคัญของโปรแกรม ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Flash และ Illustrator ในส่วนที่เป็นการออกแบบลวดลายโดยความสามารถของโปรแกรมทั้งสองนี้มีคุณสมบัติใกล้เคียงกัน และมีเครื่องมือบางตัวที่มีหน้าที่เหมือนกันหรือใช้แทนกันได้ อย่างไรก็ตามการออกแบบลวดลายแกะสลักไม้จำเป็นต้องเน้นลายเส้นหรือความต้องการของงานเป็นเพียงแค่ลายเส้นเท่านั้น โดยความสามารถของโปรแกรมจะมีหลายๆ ด้านโดยสามารถใส่สีในพื้นที่ที่ต้องการได้อย่างไม่จำกัดก็ตาม การแยกสีในการสร้างลวดลายแกะสลักก็เป็นสิ่งที่จำเป็นเพราะลายเส้นในแต่ละเส้นจะมีลักษณะใกล้เคียงกัน เช่นกลีบดอกและใบมีลักษณะคล้ายกันและที่สำคัญคือมีการทับซ้อนกัน โดย

ส่วนที่เป็นดอกจะทับส่วนที่เป็นใบเสมอ หากการทับซ้อนโดยไม่ได้แยกพื้นที่เป็นสีไว้ก็อาจจะทำงานได้ยากหรือลำบาก ดังนั้นการเขียนลายโดยใช้โปรแกรมประเภทเวกเตอร์จึงเหมาะสมสำหรับการทำงานในการเขียนแบบหรือเขียนลวดลายต่าง ๆ โปรแกรมประเภทนี้ถูกออกแบบให้เป็นโปรแกรมประเภทที่สร้างงานพวกการ์ตูนหรืองานโฆษณาต่าง ๆ ความสามารถที่โดดเด่นเป็นลักษณะของสร้างลายเส้นซึ่งเป็นส่วนที่งานออกแบบลวดลายมีความต้องการโปรแกรมประเภทนี้

การออกแบบลวดลายแกะสลักไม้โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบเป็นงานวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ลวดลายผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจเพื่อส่งเสริมอาชีพและสร้างรายได้ให้กับชุมชนและผู้ที่มีความสนใจในการสร้างผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแกะสลักไม้ เพื่อการส่งเสริมหรือกลุ่มผู้ประกอบการและเพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมแกะสลักไม้ เพื่อเกิดการพัฒนาารูปแบบของลวดลายใหม่ๆ หรือสามารถนำเอารูปแบบของลวดลายเก่าหรือที่มีอยู่แล้วมาปรับปรุงแก้ไข หรือต่อยอดให้เกิดเป็นลวดลายหรือสิ่งใหม่ๆ โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์โดยได้สรุปผลและข้อเสนอแนะดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายงานไม้แกะสลัก
2. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก
3. เพื่อศึกษากระบวนการวิธีการออกแบบลวดลายโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ
4. เพื่อเป็นแนวทางส่งเสริมการสร้างอาชีพและสร้างรายได้ให้กับชุมชนที่สร้างผลิตภัณฑ์งานไม้แกะสลัก และเป็นฐานข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายต่าง ๆ ที่ใช้ในการแกะสลักไม้

ความสำคัญของการวิจัย

1. เข้าใจเกี่ยวกับลวดลายแกะสลักไม้ในรูปแบบต่างๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน
2. เข้าใจเกี่ยวกับการใช้ซอฟต์แวร์และคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างลายแกะสลักไม้
3. ได้ศึกษาหลักการสร้างลวดลายแกะสลักไม้โดยกำหนดขนาดตามความต้องการได้
4. เพื่อเป็นการยกระดับผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก
5. เป็นแนวทางให้ผู้สนใจได้ศึกษาเพื่อที่จะสร้างผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักและการพัฒนาลวดลาย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษาเกี่ยวกับลวดลายเพื่อใช้ในการแกะสลักไม้
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการออกแบบลวดลายแกะสลักไม้
3. สร้างแบบลวดลายแกะสลักไม้โดยผู้วิจัยได้กำหนดประเภทของลวดลายไว้ดังนี้

3.1 แบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายดอกไม้ จำนวน 10 แบบ

3.2 แบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถาจำนวน 10 แบบ

4. สร้างผลิตภัณฑ์จากลวดลายแกะสลักไม้

4.1 ผลิตภัณฑ์กรอบรูปไม้แกะสลักลวดลายดอกไม้ จำนวน 10 ชิ้น

4.2 ผลิตภัณฑ์ภาพแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา จำนวน 10 ชิ้น

1. ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่สร้างจากเศษไม้เก่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ได้แก่

1 แบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายดอกไม้

2 แบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา

3 ผลิตภัณฑ์กรอบรูปไม้แกะสลักลวดลายดอกไม้

4 ผลิตภัณฑ์ภาพแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถาม 1 ชุด 4 ตอน ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเองเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นแบบสอบถาม กลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์หัตถกรรมผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักตลาดสวนจตุจักรจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน กลุ่มผู้ประกอบการแกะสลักหมู่บ้านแกะสลักไม้ ตำบลบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 10 คน กลุ่มผู้บริโภค จำนวน 15 คนกลุ่มผู้จำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้แกะสลักจำนวน 15 คน และสนใจสินค้าเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจากเศษไม้เก่า

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจ แบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายดอกไม้

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจ แบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจ ผลิตภัณฑ์กรอบรูปไม้แกะสลักลวดลายดอกไม้

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจ ผลิตภัณฑ์ภาพแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา

3. วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่องการศึกษาและการสร้างลวดลายและแกะสลักไม้ โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบตามขั้นตอนดังนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่องการออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก

2.1.1 เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก โดยการออกสำรวจในพื้นที่ได้แก่หมู่บ้านแกะสลักไม้ ตำบลบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2.1.2 ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ลวดลายผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักในรูปแบบวิธีการต่าง ๆ

2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคงานเครื่องมือ โดยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับลวดลายผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักด้วยกระบวนการดำเนินงานไม้ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเขียนแบบเพื่อให้ได้แบบนำมาสร้างผลิตภัณฑ์

2.2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบด้วยการกำหนดสัดส่วนโครงสร้างออกมาเป็นรูปแบบลายเส้น ด้วยการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบและเขียนแบบ

2.2.2 ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการเขียนแบบเช่น โปรแกรม Illustrator Flash Photoshop และโปรแกรมอื่นๆ ที่มีความเหมาะสมและมีความสะดวกในการสร้างสรรค์ลวดลายแกะสลักไม้

2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคงานเครื่องมือ โดยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับลวดลายผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักด้วยกระบวนการดำเนินงานไม้ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเขียนแบบเพื่อให้ได้แบบนำมาสร้างผลิตภัณฑ์

2.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบด้วยการกำหนดสัดส่วนโครงสร้างออกมาเป็นรูปแบบลายเส้น โดยการศึกษาแบบลวดลายแกะสลักไม้ทั้งที่เป็นแบบโบราณและแบบในปัจจุบันทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2.3.2 ศึกษาการใช้เครื่องมือเครื่องจักรและอุปกรณ์เกี่ยวกับงานแกะสลักไม้และเครื่องมือที่ใช้กับงานเครื่องมือได้แก่ การใช้เครื่องเลื่อยฉลุ การใช้เครื่องขัดกระดาษทราย

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการเกี่ยวกับการสร้างผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลัก ได้แก่

4.1 กลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์หัตถกรรมผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักตลาดสวนจตุจักรจังหวัด กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน กลุ่มผู้ประกอบการแกะสลักหมู่บ้านแกะสลักไม้ ตำบลบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 10 คน

4.2 กลุ่มผู้บริโภค จำนวน 15 คน

4.3 กลุ่มผู้จำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้แกะสลักจำนวน 15 คน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากได้รับแบบสอบถามคืนกลับมาแล้ว ได้นำแบบสอบถามเหล่านั้นมาตรวจสอบคัดเลือก เฉพาะแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ เพื่อนำไปใช้ในการสรุปผลโดยการ กำหนดค่าทางสถิติดังนี้

1. แบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายดอกไม้ มีความต้องการซื้ออยู่ในระดับมากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ 29 ความต้องการระดับมากคิดเป็นร้อยละ 31 ความต้องการระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 14 ความต้องการระดับน้อยคิดเป็นร้อยละ 26 และความต้องการระดับน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 0

2. แบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา มีความต้องการซื้ออยู่ในระดับมากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ 42 ความต้องการระดับมากคิดเป็นร้อยละ 20 ความต้องการระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 28 ความต้องการระดับน้อยคิดเป็นร้อยละ 10 และความต้องการระดับน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 0

3. ผลิตภัณฑ์กรอบรูปไม้แกะสลักลวดลายดอกไม้ มีความต้องการซื้ออยู่ในระดับมากที่สุดคิด เป็นร้อยละ 18 ความต้องการระดับมากคิดเป็นร้อยละ 21 ความต้องการระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 34 ความต้องการระดับน้อยคิดเป็นร้อยละ 23 และความต้องการระดับน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 4

4. ผลิตภัณฑ์ภาพแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา มีความต้องการซื้ออยู่ในระดับมากที่สุดคิด เป็นร้อยละ 32 ความต้องการระดับมากคิดเป็นร้อยละ 15 ความต้องการระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 26 ความต้องการระดับน้อยคิดเป็นร้อยละ 27 และความต้องการระดับน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 0

อภิปรายผล ผลจากการศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักโดยใช้คอมพิวเตอร์ ช่วยในการออกแบบ (Craving Pattern Construction through a Computer to Make Wood Sculptures) พบว่าผู้บริโภคและผู้ประกอบการมีความต้องการในส่วนของการออกแบบลวดลาย แกะสลักที่เป็นรูปแบบของแบบลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา มีความต้องการซื้ออยู่ในระดับ มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 42 ซึ่งเป็นความต้องการมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ลวดลายแกะสลักไม้ ลวดลายเครือเถามีความสวยงามในต้อง โดยเฉพาะรูปแบบส่วนใหญ่เป็นลวดลายที่มีความต่อเนื่อง หรือเชื่อมโยงผูกกันเป็นกลุ่ม นับได้ว่าลายเครือเถาเป็นลวดลายที่เป็นงานศิลปะที่เราอาจพบเห็น รูปแบบของลายเครือเถาที่เป็นของโบราณหรือของเก่า ไม่ว่าจะเป็นงานเครื่องเรือน งานของประดับ ตกแต่งบ้าน หรืองานที่ประกอบกับสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ล้วนมีลักษณะลวดลายที่เป็นลายเครือเถา

ส่วนงาน ผลิตภัณฑ์ภาพแกะสลักไม้ลวดลายเครือเถา ลวดลายแกะสลักไม้ลวดลายดอกไม้ ผลิตภัณฑ์กรอบรูปไม้แกะสลักลวดลายดอกไม้ มีอันดับรองลงมาเป็นลำดับ อย่างไรก็ตามการงานออกแบบลวดลายแกะสลักจะมีเกิดการพัฒนาได้ดีก็จะต้องอาศัยทักษะในการวาด หรือการเขียนลายด้วยมือหรือเรียก วาดร้ออิง(Drawing) หากเกิดความชำนาญในการวาดการทำงานต่อในคอมพิวเตอร์ก็จะเป็นเรื่องที่ทำได้ง่ายและรวดเร็วอีกด้วย ผลของการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ให้กับผู้ที่ได้ศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบลวดลายแกะสลักไม้ด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นงานศิลปะที่มีน้อยอย่างไรก็ตามการทำวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจะได้นำไปใช้ในการเรียนการสอนในสาขาวิชาหัตถกรรมเนื่องจาก มีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการแกะสลักไม้โดยผู้วิจัยจะได้นำประยุกต์ใช้

ข้อเสนอแนะ การใช้ออกแบบหรือการเขียนแบบลวดลายสามารถนำไปใช้เกี่ยวกับงานส่วนอื่น ๆ ที่มี การนำเอารูปแบบของลวดลายไปใช้ เช่นงานออกแบบลวดลายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การออกแบบลวดลายเครื่องหนัง การออกแบบลวดลายเครื่องโลหะ ซึ่งมีอีกมากมายหลากหลายสาขา การใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบลวดลายสามารถสร้างรูปแบบหลากหลายตามที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาในเล่มแล้ว การทำวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบในสาขาอื่นๆได้ ข้อจำกัดในการทำงานเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์คือปัญหาทางด้านซอฟต์แวร์ที่ใช้ ต้องพยายามฝึกหรือเรียนรู้การใช้เครื่องมือที่สำคัญ จนเกิดเป็นทักษะความชำนาญแล้วก็จะได้คุณภาพของลวดลายหรืองานที่ดีสามารถนำไปพัฒนาต่อสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้ตามต้องการ

บรรณานุกรม

- ธีรวัฒน์ จิตต์เนื่อง 2549. *Illustrator* กรุงเทพฯ: เอส.พี.ซี.บุ๊คส์.
- วัลลภ ไชยพรหม. 2549. *เทคนิคในการแกะสลักไม้*. กรุงเทพฯ: สยามยูไนเต็ดบุ๊คส์.
- บุญญาดา ช้อนขุนทด. 2550. *In sight IllustratorCS3* กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.
- นพดล วศิณสิทธิ์สุข. 2550. *ออกแบบโมเดล 3 มิติด้วย Sketch Up*. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.
- อนิรุทธิ์ รัชตะวรารท์. 2550. *คู่มือช่างคอม2008ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.
- _____. 2551. *สร้างแบบจำลอง 3 มิติด้วย Sketch Up Pro 6*. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.
- ปรวีร์ ชัยประสารณ์. 2539. *เทคนิคการใช้เครื่องมืองานไม้*. กรุงเทพฯ: ทีเอสบี โปรดักส์.
- เลิศพงศ์ ชิวพัฒน์พันธ์. 2540. *เครื่องมือทั่วไป*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ประชิด ทิณบุตร. 2531. *การออกแบบบรรจุภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ไศลเพชร ศรีสุวรรณ. 2545. *ของขวัญ ของที่ระลึก*. คณะศึกษาศาสตร์.
- John L. Feirer. 1979. *Wood Materials and Processes*. United States of America: Library of Congress Cat.
- _____. 1979. *Advanced Woodwork and Furniture Making*. United States of America: Library of Congress Cat.
- _____. 1979. *Woodwork for Industry*. United States of America: Library of Congress Cat.
- _____. 1979. *Industrial Arts Woodworking*. United States of America: Library of Congress Cat.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นายสุรพันธ์ จันทนะสุด

สถานที่อยู่ 4/434 หมู่บ้านโกสุมสามัคคี 2 ซอย 3 ถนนกำแพงเพชร 6 แขวงสีกัน เขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร

ตำแหน่ง อาจารย์ระดับ 7

หน่วยงานที่อยู่ติดต่อ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

โทร. 0-2549- 3292 มือถือ 089-962-6848 โทรสาร 0-2577-5022

E-mail : suraphan.chantanasut @ gmail.com

ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญาตรี ศษ.บ. (ศึกษาศาสตร์บัณฑิต หัตถกรรม-เครื่องไม้) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ระดับปริญญาโท ศปม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา)

วาดภาพสีน้ำ คอมพิวเตอร์ 3D อนิเมชัน ทำเว็บไซต์ดูแลระบบเว็บไซต์คณะศิลปกรรมศาสตร์

ประสบการณ์การทำงาน

อาจารย์สอนประจำสาขาวิชาหัตถกรรม ภาควิชาศิลปะการออกแบบและเทคโนโลยี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2525

อาจารย์สอนพิเศษสาขาวิชาระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

เขียนบทโทรทัศน์รายการหัตถศิลป์สถานีโทรทัศน์เพื่อการศึกษา ETV

วิทยากรรายการโทรทัศน์รายการหัตถศิลป์และสืบสานศิลปถิ่นสยามสถานีโทรทัศน์เพื่อการศึกษา ETV

วิทยากรการเขียนภาพสีน้ำภาพคลอรงรังสิตรายการสอนศิลป์ สถานีโทรทัศน์ทีวีไทย