

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

วิทยานิพนธ์เรื่องโครงการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับบุรุษโดยใช้แรงบันดาลใจจาก  
ลวดลายเครื่องจักสานไทยสำหรับห้องเสื้อ Good mixer  
Gentleman suit design by using inspiration from basketry by  
Good mixer



T106221



นางสาวสินี ตั้งตริยรัตนกุล รหัส 47020154

2/พ.  
ด 729 ก  
2551-2552

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน 106221  
วันเดือน ปี 15 ส.ค. 2553

b. 1218052x  
i. ....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตผลิต

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ  
ให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร  
บัณฑิต

.....  
คณะบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์.....ประธานกรรมการ

.....  
นางสาว สุพรรณิการ์

.....กรรมการ

.....กรรมการ

.....กรรมการ

.....กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....  
นางสาว สุพรรณิการ์  
(อาจารย์ปณัสสาร สุขสงวน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับบุรุษโดยใช้แรงบันดาลใจจากลวดลายเครื่องจักสานไทยสำหรับห้องเสื้อ Good mixer
ชื่อนักศึกษา	นางสาวสินี ตั้งตริยรัตนกุล รหัส 47020154
ภาควิชา	ศิลปอุตสาหกรรม
ปีการศึกษา	2525

### บทคัดย่อ

เครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของบุคคลเป็นจำนวนมาก แต่หากผลิตภัณฑ์นั้นไม่มีความหลากหลายก็จะทำให้สิ่งทอเหล่านั้นไม่สามารถที่จะตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้หมด ดังตัวอย่างเช่นการที่นำเอาลวดลายเครื่องจักสานมาใช้ในการออกแบบ ทำให้เกิดการพัฒนาล้างทอให้กว้างขวางขึ้น อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่นั้นอยู่ในวัฒนธรรมสังคมในปัจจุบันอีกด้วยจึงทำให้เกิด โครงการที่มีจุดประสงค์ในการออกแบบของ โครงการคือ

1. ออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ โดยใช้แรงบันดาลใจมาจากลวดลายเครื่องจักสานไทยให้กับตรา Good Mixer

2. ศึกษาเทคนิคการพิมพ์ผ้าและเทคนิคอื่น ๆ มาผสมผสานเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายผ้า

3. เพื่อพัฒนาและคงไว้ซึ่งศิลปะแบบภูมิปัญญาชาวบ้านไม่ให้สูญสลายไป

4. เพื่อเพิ่มทางเลือกของสินค้าให้กับทางกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

5. เพื่อนำเสนอการประยุกต์ศิลปะลวดลายบนเครื่องจักสานให้ออกมาในรูปแบบผ้าพิมพ์ลาย

ในการทำวิจัยจะต้องศึกษาถึงลวดลายจักสานแบบต่างๆในประเทศไทยเพื่อที่จะใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายผ้าและใช้การพิมพ์แบบซิลค์สกรีนในการผลิต และออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ โดยนำผลวิเคราะห์แนว โนม์มาจากเว็บไซต์ WGSN ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนว โนม์เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย โดยได้อิงตามฤดูกาล summer 2009-2010 สามารถเลือกได้หนึ่งแนวทางคือ **Connect**

การทำลวดลายผ้านั้นจะใช้สีสันทึบประมาณนั้นคือ สีน้ำตาล ดำ น้ำเงิน เทา น้ำตาล เหลือง เป็นต้น ซึ่งนอกจากนี้ยังจะมีการย้อมผ้าและการฟอกผ้าเป็นส่วนประกอบ

วัสดุที่ใช้ในการทำเสื้อผ้าคือ ผ้าลินิน และผ้าป่าน เนื่องจากร้าน Good mixer มีการขายสินค้าในราคาค่อนข้างสูงวัสดุประกอบนั้นจะมีทั้งซิปและกระดุม รวมไปถึงยางยืดและไหมปัก

กระเป๋านั้นจะมีการใช้หมุดปักและเหรียญตรา ซึ่งมีความแวววาวไม่มากนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปจากการทำวิจัยครั้งนี้เป็นการส่งเสริมการออกแบบเสื้อผ้าผู้ชายและลวดลายของเครื่องจักสานในประเทศไทย ซึ่งนำมาทำให้เกิดความทันสมัย เหมาะสมกับการเป็นสินค้าแฟชั่น ก่อให้เกิดการประยุกต์นำมาใช้ในรูปแบบต่างๆและการอนุรักษ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเนื่องด้วยความร่วมมือจากบุคคลหลายฝ่ายซึ่งจะขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ

คุณพ่อคุณแม่ ที่คอยสนับสนุนในด้านกำลังใจ กำลังทรัพย์ และเป็นທີ່ปรึกษา และมีความเชื่อในตัวลูกคนนี้เสมอมา

อาจารย์ปณัส สาร สุขสงวน อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำปรึกษา ความรู้ คำแนะนำ การประสานงาน แนวคิดและการสนับสนุน ในการทำงาน

อาจารย์ชูลีพร วัชรนันท์ , อาจารย์ผ่องศรี รอดโพธิ์ทอง , อาจารย์ปณัส สาร สุขสงวน , อาจารย์อุไรวรรณ ปิติมณียกุลและอาจารย์จารุพัชร อาชีวะสมิตสำหรับคำปรึกษาและคำแนะนำที่ดีในการทำงาน รวมไปถึงการให้กำลังใจในการทำงานอีกด้วย

คุณชัยชน สวันตรัจจ์ ที่ให้ข้อมูลและรายละเอียดเกี่ยวกับห้องเสื้อ Good mixer คุณเก๋ ที่ช่วยเย็บผ้ายัดในเวลาอันเร็วจนสำเร็จได้ด้วยดี

คุณลุงและคุณป้าร้านตัดเสื้อข้าง top supermarket ที่คอยช่วยเหลือในด้านการตัดเย็บ และรับฟังความต้องการจนได้งานที่สวยงามมากออกมา

พีรชัย ที่คอยส่งข้อมูลที่สำคัญๆ เช่น วัน และเวลาส่งงาน รวมไปถึงคำแนะนำต่างๆ สราพร ที่คอยถามไถ่เรื่องงานเสมอๆ

กานธิดา ที่ให้กำลังใจรวมถึงคำแนะนำที่ดี รวมไปถึงการประสานงานกับอาจารย์ นพวัน ที่คอยถามไถ่เรื่องงาน และคำแนะนำที่ดี

โด้ง ที่ประสานงานเรื่องผ้ายัดจนสามารถหาที่ตั้งร้านได้

อรณัส ที่คอยถามและเป็นห่วงเป็นใยในการทำงาน และคอยช่วยเหลือ

น้ำทิพย์ ที่ให้กำลังใจเวลาเครียดได้เป็นอย่างดี

กนกภรณ์ นุชนารถ มัทนา ที่เป็นเพื่อนที่อยู่เคียงข้างในการทำวิทยานิพนธ์เสมอมา

น้องๆ หนึ่ง เช่น น้องเบล น้องเบส น้องอาย น้องบอม น้องเมย์ น้องเจ้า และน้องๆ รวมทั้งหมด 9 คน ที่มาช่วยในงานปักจนสำเร็จด้วยดี

การทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ต้องขอขอบคุณบุคคลที่ได้กล่าวมาข้างต้นและขอขอบคุณบุคคลที่ไม่ได้กล่าวถึงที่ช่วยเป็นแรงขับเคลื่อนให้การทำงานครั้งนี้ผ่านไปได้อย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
รายงานภาพประกอบ	ณ
รายการตารางประกอบ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของ โครงการ	2
ความเป็นไปได้ของ โครงการ	3
ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา	4
ขอบเขตของ โครงการ	5
แนวทางศึกษาวิจัย	6
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	7
2 การรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผล	
- ข้อมูลเกี่ยวกับห้องเสื้อ Good Mixer	8
- ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ผลิตภัณฑ์	11
- ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์	15
- ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย	30
- ข้อมูลเกี่ยวกับที่มาในการออกแบบ	47
- ข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายจักสานในประเทศไทย	57
- ข้อมูลเทคนิคการพิมพ์ด้วยซิลค์สกรีน	61
- ข้อมูลเกี่ยวกับกรรมวิธีการผลิต	63
3 การพัฒนาการออกแบบ	
- แบบร่างและพัฒนาการออกแบบ	65
- สรุปผลการออกแบบ	84
4 การนำเสนองานออกแบบ	
- ภาพแผ่นนำเสนองาน	85
- ภาพถ่ายผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	92

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5 บทสรุป	
- สรุปผลการออกแบบ	96
- ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์	97
บรรณานุกรม	98
ประวัติการศึกษา	99



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ลักษณะการออกแบบของ Good Mixer ชุดที่ 1	10
2. ลักษณะการออกแบบของ Good Mixer ชุดเจ้าชายน้อย	10
3. ลักษณะการออกแบบของ Good Mixer ชุดเดินแบบของ BIFW	10
4. ลักษณะเสื้อคอกลม	16
5. ลักษณะเสื้อคอวี	17
6. ลักษณะเสื้อคอตั้ง	18
7. ลักษณะเสื้อคอปก	19
8. แสดงการต่อแขนเสื้อ	22
9. ลักษณะของกระดุมแบบมีรูร้อยใต้กระดุม (Underside hole Button)	23
10. ลักษณะกระดุมแบบที่เจาะรูร้อยกระดุมบนตัวกระดุม (Exterior hole Button)	24
11. ลักษณะกระดุมแบบที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ (Special Button)	25
12. ลวดลายแบบติดขอบริม	38
13. การวางลายแบบเนื้อที่ไม่จำกัด	38
14. การต่อลายในลักษณะสี่เหลี่ยม (The Square Network)	39
15. แสดงการต่อลายในลักษณะการเรียงอิฐแนวนอน (The Brick Network)	39
16. การต่อลายในลักษณะการเรียงอิฐแนวตั้ง (The Brick Network)	40
17. การต่อลายในลักษณะเหลี่ยมเพชร หรือ สี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน (The Diamond Network)	40
18. การต่อลายในลักษณะสามเหลี่ยม (The Triangle Network)	41
19. ต่อลายในลักษณะวงกลม (The Circle Network)	41
20. การต่อลายในลักษณะ Scale Network	42
21. การต่อลายในลักษณะลายตาข่าย	42
22. การต่อลายในลักษณะลายหกเหลี่ยม	43
23. ลายขนาดจิ๋ว (Tiny)	43
24. ลายขนาดเล็ก (Small)	44
25. ลายขนาดกลาง (Medium)	44
26. ลายขนาดใหญ่ (Large)	45
27. ขนาดลาย	45
28. style Connect trend	47
29. style Extraordinary trend	47

นอกจากนี้ ยังมีเอกสารที่จัดทำไว้สำหรับอาจารย์งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่

30. style Transform trend	48
31. สีเส้นและเสื้อผ้าใน style Connect	49
32. ลักษณะและเนื้อผ้าที่นำมาใช้ใน style Connect trend	50
33. ลักษณะและเนื้อผ้าที่นำมาใช้ใน style Connect trend	50
34. ลักษณะและเนื้อผ้าที่นำมาใช้ใน style Connect trend	51
35. ตัวอย่างลวดลายจักสาน	52
36. ลักษณะโครงเสื้อใน style Connect	53
37. ลวดลายจักสานที่ได้เลือกไว้แล้ว	55
38. การทดลองเก็บลวดลายโดยการใช้อ่านฝัน	58
39. การทดลองเก็บลวดลายจักสานโดยการทำแม่พิมพ์ไม้ (Wood Block)	58
40. ลวดลายจักสานที่เก็บมาโดยการพิมพ์ลูกกลิ้ง	59
41. แสดงแนวคิดในการออกแบบ	65
42. วัตถุประสงค์ของโครงการ	65
43. ขอบเขตของโครงการ	66
44. ขอบเขตของเนื้อหา	66
45. ลักษณะการออกแบบของ Good Mixer	67
46. กลุ่มเป้าหมายของ Good Mixer	67
47. กลุ่มเป้าหมายของโครงการ	68
48. แนวโน้มเครื่องแต่งกาย style Connect Summer 2009-2010	68
49. แรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย	69
50. การเก็บลวดลายโดยการอ่านฝัน	69
51. แสดงการเก็บลวดลายโดยการ Stamping	70
52. การเก็บลวดลายโดยการใช้อุปกรณ์ลูกกลิ้ง	70
53. รูปแบบเสื้อผ้า style Connect Summer 2009-201	71
54. การปักลายผ้า ตามรูปแบบของ Good Mixer	71
55. กรรมวิธีในการพิมพ์แบบอุตสาหกรรม	72
56. Theme ลักษณะในการออกแบบ	72
57. แสดงตัวอย่างของเสื้อผ้าใน style Connect	73
58. การออกแบบเสื้อฮาวาย	73
59. การออกแบบกางเกงขาสั้นและเสื้อโปโล	74
60. การออกแบบกางเกงขาสั้นและเสื้อโปโล	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพที่

61. การออกแบบเสื้อเชิ้ตและกระเป๋าสะพาย	75
62. การออกแบบเสื้อแจ็กเก็ต	75
63. สรุปรูปของรูปแบบเครื่องแต่งกาย	76
64. ลวดลายเครื่องจักสานเทคนิคการพิมพ์โดยใช้ลูกกลิ้ง	76
65. ลวดลายเครื่องจักสานเทคนิคการพิมพ์โดยใช้ลูกกลิ้ง	77
66. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์กางเกงบอลูน	77
67. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์กางเกงบอลูน	78
68. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์เสื้อฮาวาย	78
69. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์เสื้อฮาวาย และเสื้อโปโล	79
70. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์เสื้อโปโล	79
71. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์เสื้อแจ็กเก็ต	80
72. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์เสื้อแจ็กเก็ต	80
73. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์เสื้อเชิ้ต	81
74. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ กางเกงขาสั้น	81
75. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ กางเกงขาสั้นและกางเกงสแลค	82
76. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ กางเกงสแลคและกระเป๋	82
77. การวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ กระเป๋	83
78. แบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการวางลวดลายแล้ว	83
79. แนวคิดในการออกแบบ	85
80. แนวความคิดในการออกแบบ	85
81. ขนาดสัดส่วนของเสื้อผ้า	86
82. ขนาดสัดส่วนของเสื้อผ้า	86
83. การวางลายบนเสื้อผ้า	87
84. การวางลายบนเสื้อผ้า	87
85. การวางลายบนเสื้อผ้า	88
86. แพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย	88
87. แพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย	89
88. การประเมินราคาเครื่องแต่งกาย	89
89. การประเมินราคาของเครื่องแต่งกาย	90
90. แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	90
91. แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	91

ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่

92. แสดงภาพถ่ายเสื้อแจ็คเก็ตกับกางเกงบอดลูน	92
93. ภาพถ่ายกางเกงแสลค	92
94. ภาพเสื้อเชิ้ต	93
95. ภาพกางเกงขาสั้น	93
96. ภาพเสื้อยืดคอโปโล	94
97. ภาพเสื้อยืดคอโปโล	94
98. ภาพกระเป๋า	95
99. ภาพเสื้อฮาวาย	95



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการตารางประกอบ

ตารางที่	หน้า
1. แสดงขนาดมาตรฐานเสื้อเชิ้ต (ทั่วไป) (Standard Shirt Measurements)	12
2. ขนาดตัวเสื้อเชิ้ตวัยรุ่น ( Juvenile Shirts) นีว	13
3. ขนาดตัววัยรุ่นชาย	13
4. ขนาดตัววัยรุ่นผู้ใหญ่ชาย (Man) นีว	14



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## ความเป็นมาและปัญหา

เนื่องจากวงการเสื้อผ้าในปัจจุบันมีการขยายตัวออกไปเป็นวงกว้างขึ้นมาก มีการแพร่ขยายไปสู่ทุกรุ่น ทุกวัย และทุกวิถีชีวิต จนทำให้เกิดความหลากหลายของเสื้อผ้าในด้านต่างๆ เช่น โครงสร้างเสื้อผ้า สี สัน ลวดลาย และผิวสัมผัส แต่ทว่าความหลากหลายของเสื้อผ้านั้นมักจะเป็นส่วนของเสื้อผ้าผู้หญิง แต่ส่วนของเสื้อผ้าผู้ชายกลับมีความหลากหลายไม่เท่า ทั้งๆที่กระแสด้านเมโทรเซ็กชวลกำลังเป็นที่นิยม ดังจะเห็นได้จากการที่ตามห้างร้านสรรพสินค้ามีมุมขายสินค้าของผู้ชายมากขึ้น และมีนิตยสารของผู้ชายออกมาวางขายเช่นเดียวกันกับนิตยสารของผู้หญิง แสดงให้เห็นว่าผู้ชายมีความต้องการสิ่งแปลกใหม่ในการที่จะปรับเปลี่ยนบุคลิกของตนเองให้ดูดีอยู่เสมอ แฟชั่นของผู้ชายจึงมีบทบาทมากขึ้น เพราะนอกจากทำให้ผู้นั้นดูโดดเด่น มั่นใจในตนเองแล้วยังมีส่วนดึงดูดเพศตรงข้ามและบุคคลโดยรอบให้สนใจอีกด้วย ดังนั้นการออกแบบพัฒนาสินค้าเกี่ยวกับเสื้อผ้าจึงควรที่จะมีการออกแบบและพัฒนาให้เกิดความหลากหลายเพื่อให้เกิดความน่าสนใจไม่ว่าจะเป็นารออกแบบ โครงสร้างเสื้อผ้าใหม่ ออกแบบสีผ้า หรือออกแบบลวดลายบนสีผ้า ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการเลือกสรรเสื้อผ้าของผู้ชายเช่นกัน

จากแนวทางนี้ ทำให้เกิดความคิดที่จะทำการออกแบบหลายสิ่งเพื่อที่จะตอบสนองต่อความต้องการของสังคมให้มากขึ้น ดังตัวอย่างลวดลายของเครื่องจักสานไทย ที่มีอยู่ตามท้องถิ่นในประเทศไทยทั่วไป และกำลังจะสูญหายนั้นให้กลับมาอนุรักษ์ไว้ จากแนวคิดเบื้องต้นจึงทำให้เกิดโครงการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับบุรุษ โดยใช้แรงบันดาลใจมาจากลวดลายงานสานไทยของตรา Good mixer ดังนั้นในการออกแบบควรออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค รวมไปถึงการรักษาแนวทางและภาพลักษณ์ของร้าน Good mixer ด้วย ทั้งนี้ยังเป็นการยกระดับลวดลายงานสานให้มีความน่าสนใจมากขึ้นและนำเสนอทางเลือกใหม่ๆ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ โดยใช้แรงบันดาลใจมาจากลวดลายงานสานไทยให้กับทาง Good mixer จะต้องมีการศึกษาวิจัยข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวกับผู้บริโภค และภาพพจน์ของร้าน Good mixer รวมไปถึงข้อมูลด้านการออกแบบพื้นฐาน เช่น การใช้สี ชนิด และคุณสมบัติวัสดุ รูปแบบของลวดลาย รวมไปถึงการออกแบบให้ทำการ Mix & Match เพื่อที่ลูกค้าจะสามารถทำการนำไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป ซึ่งการทำเช่นนี้จะเป็นการอนุรักษ์ศิลปะพื้นเมืองให้คงอยู่และเพิ่มทางเลือกของเสื้อผ้าที่สวมใส่ให้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจะส่งผลให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในด้านการออกแบบและเศรษฐกิจที่ดีขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ โดยใช้แรงบันดาลใจมาจาก ลวดลายเครื่องจักสานไทยให้กับตรา Good Mixer
2. ศึกษาเทคนิคการพิมพ์ผ้าและเทคนิคอื่นๆมาผสมผสานเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายผ้า
3. เพื่อพัฒนาและคงไว้ซึ่งศิลปะแบบภูมิปัญญาชาวบ้านไม่ให้สูญสลายไป
4. เพื่อเพิ่มทางเลือกของสินค้าให้กับทางกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น
5. เพื่อนำเสนอการประยุกต์ศิลปะลวดลายบนเครื่องจักสานให้ออกมาในรูปแบบผ้าพิมพ์ลาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นไปได้ของโครงการ

### 1. ด้านนโยบาย

-ร้าน Good Mixer เป็นร้านที่ออกแบบและตัดเย็บให้กับกลุ่มลูกค้าทั้งชายและหญิงที่ชื่นชอบความแตกต่างในชีวิต ฐานะปานกลางถึงสูง การออกแบบที่ใช้ลวดลายของการสานเป็นลักษณะที่มีความสอดคล้องกับแนวทางในการทำงาน เนื่องจากทาง Good Mixer มีแนวความคิดออกแบบเสื้อนั่นคือ ความเป็นคนไทย สามัญสำนึก ชีวิตคนไทย วัฒนธรรม ดังนั้นโครงการนี้จึงเป็นการพัฒนารูปลักษณ์ของสิ่งทอไทยให้มีความหลากหลายมากขึ้น

### 2. ด้านเศรษฐกิจ

-โครงการนี้เป็นโครงการที่ก่อให้เกิดการพัฒนาของรูปแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอไทย และเป็นการส่งเสริมสินค้าประเภทสิ่งทอเพื่อการส่งออกไปยังต่างประเทศ ทำให้เกิดรายได้สู่ประเทศ นอกจากนี้การที่มีการแสดงถึงงานศิลปพื้นบ้านซึ่งเป็นการส่งเสริมให้คนหันกลับมาใช้สินค้าพื้นบ้าน เนื่องจากความประทับใจในผลิตภัณฑ์เป็นการกระจายรายได้กลับไปยังภูมิภาคต่างๆ ให้คนในภูมิภาคนั้นๆ มีความตั้งใจที่จะพัฒนาสินค้าหัตถกรรมให้มีความหลากหลายขึ้นอีกด้วย

### 3. ด้านสังคมและสภาพแวดล้อม

-โครงการนี้เป็นการนำเสนอแนวทางใหม่ๆ ให้กับการแต่งกายชายให้มีความหลากหลายมากขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมศิลปในชุมชนให้เป็นที่ประจักษ์ ทำให้คนมีความสนใจที่จะมาอนุรักษ์และพัฒนา งานมากขึ้น

### 4. ด้านการออกแบบ

-โครงการนี้เป็นการพัฒนาเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษให้มีความหลากหลายมากขึ้น ตลอดจนเป็นการเอาศิลปะแบบพื้นบ้านมาใช้ผสมผสานกันเพื่ออนุรักษ์การออกแบบหัตถกรรมแบบเก่าไว้อีกด้วย

สรุปความเป็นไปได้ของโครงการ

โครงการนี้มีความเป็นไปได้ที่จะทำเนื่องจากมีปัจจัยหลายอย่างที่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อีกทั้งความเป็นไปได้ในด้านต่างๆเกี่ยวกับด้านเศรษฐกิจก็มีความเอื้อต่อโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ปัญหาเบื้องต้นที่เกิดขึ้น

1. เครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษยังขาดความหลากหลาย ไม่เหมือนกันกับเครื่องแต่งกายของสตรี
2. ลวดลายที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของไทยหลายๆ เช่น ลวดลายไทย นั้นได้รับความนิยมในวงจำกัด และ นำไปประยุกต์ใช้ได้ยาก
3. ศิลปะในการทำเครื่องจักสานนั้น ได้รับความนิยมลดน้อยลง

### แนวทางการแก้ปัญหา

1. ทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบของเสื้อผ้าผู้ชายโดยเพิ่มรายละเอียดในส่วนต่างๆ ให้เหมาะสม เช่น ลวดลาย และ ผิวนุ่มสัมผัส ของผืนผ้าให้มีมากขึ้นเนื่องจากเสื้อผ้าผู้ชายจะมีการตัดเย็บที่ไม่หวือหวามากนัก ไม่เหมือนกับเสื้อผ้าสตรีที่จะมีความเป็นอิสระมากกว่า
2. ทำการนำเสนอการออกแบบลวดลายที่เหมาะสมต่อการนำมาประยุกต์นำไปใช้ต่อ และมีความร่วมสมัยมากขึ้นแต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์เดิมของลวดลาย
3. นำเสนอการออกแบบลวดลายผ้าโดยการใช้ลวดลายของเครื่องจักสาน เพื่อเป็นการอนุรักษ์ศิลปพื้นเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขอบเขตของโครงการ

### ขอบเขตด้านพื้นที่

- 1.สถานที่ประกอบการและสถานที่ที่เกี่ยวข้องในด้านเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ เช่น สยามแสควร์ ห้างสรรพสินค้า
- 2.สถานที่ประกอบการออกแบบและตัดเย็บ Good Mixer

### ขอบเขตกลุ่มประชากรเป้าหมาย

- 1.กลุ่มชายประมาณวัยทำงาน อายุ 25-40 ปี ซึ่งมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,000 บาทขึ้นไป กำลังซื้อปานกลางถึงสูง
- 2.กลุ่มเครื่องจักสานของไทยประเภทต่างๆซึ่งใช้วัสดุคืบต่างๆ เช่น ไม้ หวาย กระจูด ย่านลิเภา และ ลวดลายของเครื่องจักสาน

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.เนื้อหาจะเป็นการออกแบบเสื้อผ้าผู้ชายที่จะปรากฏในปี 2009-2010
- 2.เป็นกลุ่มเฉพาะบุรุษตามนโยบายของ Good Mixer
- 3.ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าที่จะออกมาจะเป็นลักษณะเสื้อผ้าแบบลำลอง เนื่องจากมีความหลากหลาย รวมไปถึงการออกแบบเครื่องประดับที่ทำมาจากผ้าบางส่วนด้วยอย่างเช่น กระเป๋า เนคไท เป็นต้น
- 4.ลักษณะการออกแบบจะเป็นการออกแบบที่สามารถที่จะนำมา mix & match เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ได้หลากหลายมากขึ้น
- 5.ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจะประกอบไปด้วย
 

-เสื้อแจ็กเก็ต	1 แบบ
-เสื้อเชิ้ตแขนสั้น(เสื้อฮาวาย)	1 แบบ
-เสื้อโปโล	2 แบบ
-กางเกงแสลคขายาว	2 แบบ
-แบบเรียบๆ	1 แบบ
-แบบมีลวดลาย	1 แบบ
- กางเกงขาสั้น	1 แบบ
-กระเป๋าสะพาย	1 แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวทางการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับร้าน Good Mixer
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องจักรสานในประเทศไทย และลวดลายเครื่องจักรสาน
3. กำหนดแหล่งประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา
4. ศึกษาทฤษฎีการออกแบบ สำหรับนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมที่สุด
5. ศึกษาจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง เช่น สี
6. ศึกษาตลาดของสินค้าเกี่ยวกับเสื้อผ้าผู้ชาย และผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับสินค้าผู้ชาย
7. ศึกษาคุณสมบัติของผืนผ้าที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ เช่น คุณสมบัติ และการนำมาใช้งาน
8. ศึกษากรรมวิธีการพิมพ์ด้วยการใช้แม่พิมพ์ในระบบอุตสาหกรรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเสื้อผ้าผู้ชายให้มีความหลากหลายมากขึ้น
2. ได้ศึกษากรรมวิธีการผลิตภาพพิมพ์ให้ลึกซึ้งขึ้น รวมไปถึงการนำไปประยุกต์ใช้ในระบบอุตสาหกรรม
3. สามารถที่จะแสดงถึงศิลปะบนพื้นบ้านซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกิดการประยุกต์ให้ได้เป็นที่รับรู้ มีการนำมาใช้ในรูปแบบต่างๆและเกิดการอนุรักษ์
4. มีการพัฒนารูปแบบลวดลายที่แสดงถึงภูมิปัญญาไทยมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

การรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ สรุปผล

ข้อมูลประวัติของ Good Mixer

ความเป็นมาของร้าน

ร้าน Good Mixer ก่อตั้งโดย คุณชัยชน สวันตร์จณ์. ในปีพ.ศ.2000 โดยเป็นผู้ออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษและสตรี โดยร้านจะตั้งอยู่ที่ ซอยนวนนรินทร์ 37 ถนนนวนนรินทร์ คลองจั่น บางกะปิ กรุงเทพฯ 10240 โดยสามารถที่จะติดตามกับทางร้านได้ดังนี้

-โทรศัพท์ คุณชัยชนต์ 0-8185-93111

Office 0-2377-0800

Fax 0-2377-7737

ประวัติของของผู้ก่อตั้ง

คุณชัยชน สวันตร์จณ์. จบการศึกษามาจากมหาวิทยาลัยศิลปากร และอยู่ในวงการออกแบบแฟชั่น ไทยมาเป็นเวลา 23 ปี หลังจากการประกวดครั้งแรกที่ติดอันดับหนึ่งในสิบของนิตยสาร "เปรียว" ซึ่งเป็นนิตยสารที่นิยมในสมัยนั้น หลังจากนั้นจึงได้ไปทำงานร่วมกับแบรนด์ดีไซน์เนอร์ที่อยู่ในอันดับต้นๆของเมืองไทยจนกระทั่งมาก่อตั้งตราของตนเองในปี 1991

2005 MUSE by goodmixer

2000 Goodmixer

1996 Hewgo

1991 Huego Jarre

1989 Greyhound

1986 Assistant Designer for "Prinya"

1985 Assistant designer for "Flynow"

1984 Young designer Contest

สถานที่จัดจำหน่าย

จัดจำหน่ายในประเทศโดยจะมีการเปิดร้านตามห้างสรรพสินค้าชั้นนำโดยจะมีจำนวนสาขาค้างนี้

-สยามเซ็นเตอร์

-เกษรพลาซ่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-เซ็น

-สยามพารากอน

ระบบการทำงานของห้องเสื้อ

การออกแบบของห้องเสื้อจะทำงานในลักษณะของอุตสาหกรรมครอบครัว โดยจะมีคนจำนวนไม่มากในการออกแบบและตัดเย็บ เสื้อผ้าที่ผลิตออกมาจะมีไม่เกิน 30 ตัว โดยสไตลส์ของเสื้อผ้าที่ออกมาจะไม่อิงตามฤดูกาลมากนักแต่จะใช้เอกลักษณ์ของห้องเสื้อเป็นจุดขาย

โดยวัสดุหลักของห้องเสื้อ Good Mixer จะใช้ผ้าของในประเทศและเป็นผ้าที่มีลักษณะเบาเพื่อความเหมาะสมต่อผู้สวมใส่ที่อยู่ในเขตร้อน และของนำเข้าจากเกาหลี ญี่ปุ่น อินเดีย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพกลุ่มที่ 1 ลักษณะการออกแบบของ Good Mixer ชุดที่ 1



ภาพกลุ่มที่ 2 ลักษณะการออกแบบของ Good Mixer ชุดเจ้าชายน้อย



ภาพกลุ่มที่ 3 ลักษณะการออกแบบของ Good Mixer ชุดเดินแบบของ BIFW

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## นโยบายของทางร้าน

คุณชัยชนกล่าวว่า “นโยบายของทางร้านจะเป็นการผลิตแบบอุตสาหกรรมในครัวเรือน มีจำนวนสินค้าไม่มากนักและจะไม่อิงกับกระแสแฟชั่นแต่จะไปเน้นที่เอกลักษณ์ของทางร้าน ซึ่งแนวทางการออกแบบจะใช้แรงบันดาลใจมาจาก ความเป็นคนไทย กรุงเทพ สามัญสำนึก มรดกทางวัฒนธรรม และชีวิต เนื่องจากต้องการที่จะสื่อถึงความเป็นคนไทยที่บุคคลส่วนใหญ่มักจะมองไม่เห็นหรือไม่คำนึงถึง มาผสมผสานกับสีสันที่สดใสเนื่องจากให้เหมาะสมกับสภาพเมืองร้อนของประเทศไทย โดยจะเน้นภาพพิมพ์ การปักลาย รวมไปถึงการนำเอาวัสดุต่างๆมาผสมผสานให้เกิดโครงสร้างที่แข็งแรง”

## ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ผลิตภัณฑ์

### กลุ่มเป้าหมายของร้าน Good Mixer

ข้อมูลทางกายภาพ สรุปได้ดังนี้

เพศ ชาย

อายุ 20 ปีขึ้นไป

เชื้อชาติ ส่วนใหญ่จะเป็นเชื้อชาติไทย แต่บางครั้งก็จะมีต่างประเทศเช่น ใต้หวัน ฮองกง

ฐานะ ปานกลางถึงดี

การศึกษา ปริญญาตรีขึ้นไป

ข้อมูลด้านพฤติกรรมและจิตใจของผู้บริโภค

กลุ่มเป้าหมายจะมีปัจจัยต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจซื้อเครื่องแต่งกายดังนี้

### รสนิยม

1. ชอบใช้ผลิตภัณฑ์ที่ดูดี มีสไตล์
2. ชอบใช้ผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่างไม่เหมือนใคร
3. ชอบและเข้าใจในศิลปะ และอารมณ์
4. ชอบในแนวทางการออกแบบของ Good Mixer
5. ชอบการแต่งตัวและการเสริมสร้างพัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง

พฤติกรรมในการเลือกซื้อเครื่องแต่งกายของกลุ่มเป้าหมาย

1. นิยมการเลือกซื้อสินค้าที่มีสีสันสดใสและมีเอกลักษณ์
2. ชอบซื้อสินค้าที่สามารถนำไปประยุกต์ได้หลายรูปแบบ

3. ผู้ซื้อจะต้องสัมผัสกับเนื้อผ้าและรายละเอียดในส่วนต่างๆเช่น ลายพิมพ์และการปักซึ่งเป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ลักษณะของ Good Mixer และความปรารถนาในการตัดเย็บก่อนตัดสินใจซื้อ

### พฤติกรรมการใช้งาน

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายมีความชื่นชอบในความเป็นเอกลักษณ์ของเสื้อผ้าของทางร้าน การออกแบบเสื้อผ้าของทางร้านจึงต้องเน้นถึงความเป็นเอกลักษณ์และ การนำไปใช้สวมใส่ เสื้อผ้าที่ออกมาจึงเป็นลักษณะเสื้อผ้า Casual wear เพื่อที่จะนำเสนอความเป็นเอกลักษณ์และใช้ได้จริง

### ขนาด สัดส่วน ของผู้บริโภค

ตามมาตรฐานเสื้อผ้าสำเร็จรูปขนาดสัดส่วนต่างๆที่กำหนดไว้แล้วดังนี้ ตารางที่ 1 แสดงขนาดมาตรฐานเสื้อเชิ้ต (ทั่วไป) (Standard Shirt Measurements) นี้

ไซส์	14	14 1/2	15	15 1/2	16	16 1/2	17
รอบอก	42	44	46	48	50	52	54
ความยาวบ่าหน้า — ชายเสื้อ	33	33	33	33	33	33	33
ความยาวบ่าหลัง — ชายเสื้อ	16 1/2	17 1/4	18	18 3/4	19 1/2	20 1/4	21
สาบ่ายาว	19 1/2	20	20 1/2	21	21 1/2	22	22 1/2
รอบหัวแขน(รอบรักแร้)	9 1/2	9 1/2	10	10	10 1/2	10 1/2	10 1/2
รอบข้อศอก กว้าง	10	10	10 1/2	10 1/2	11	11	11
รอบขอบแขน คอผ่าเชิ้ต							
รอบขอบแขน แยกแขน							
เชิ้ต							

ที่มา : ตัดเย็บเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น . รองศาสตราจารย์จิตรีพี ชาวลาวณิชย์ . กรุงเทพฯ : วังบูรพา , 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2 ขนาดตัวเสื้อเชิ้ตวัยรุ่น ( Juvenile Shirts) นีว

ไซส์	3	4	5	6	7	8
รอบคอ	11 1/2	12	12 1/2	13	13 1/2	14
รอบอก	24	26	28	30	32	34
รอบอกเสื้อ	30	32	34	36	38	40
ความยาวเสื้อ	23	25	27	29	31	33
ความยาวแขน	21 1/2	23 1/2	25	27	29	31
กว้างหลัง	21 1/2	23 1/2	25	27	29	31
รอบหัวแขน (รอบ รักแร้)	15	16	17	18	19	20

ที่มา : ตัดเย็บเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น . รองศาสตราจารย์จิตรพิ ชาลลาวัฒน์ . กรุงเทพฯ : วังบูรพา , 2550

ตารางที่ 3 ขนาดตัววัยรุ่นชาย

ไซส์	14	16	18	20
รอบอก	32	33 1/2	35	36 1/2
รอบเอว	27	28	29	30
รอบสะโพก	32 1/2	34	35 1/2	37
รอบคอ	13	13 1/2	14	14 1/2
รอบคอของฐานปกเสื้อ	13 1/2	14	14 1/2	15
กลางคอหลัง — เอว	14	14 3/4	15 1/2	16 1/4
กลางคอหน้า — เอว	14 5/8	15 3/8	16 1/8	16 7/8
ไหล่กว้าง	4 3/4	5	5 1/4	5 1/2
กว้างหลัง	13 7/8	14 1/2	15 1/8	15 3/4
ไหล่ — ปลายแขน	21 7/8	22 1/2	23 1/8	23 3/4
ความยาวของแขนเสื้อเชิ้ต	29	33	31	32
ความยาวกางเกง	33	34	35	36

ที่มา : ตัดเย็บเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น . รองศาสตราจารย์จิตรพิ ชาลลาวัฒน์ . กรุงเทพฯ : วังบูรพา , 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4 ขนาดตัวผู้ใหญ่ชาย (Man) นิ้ว

ไซส์	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
เอวอก	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
เอว	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	58	50
เอวสะโพก	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	53	57
เอวคอ	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19
เอวคอของฐานปกเชิ้ต	1/2	14	1/2	15	1/2	16	1/2	17	1/2	18	1/2	19 1/2
กลางคอหลัง—เอว	14	1/2	15	1/2	16	1/2	18	1/2	18	1/2	19	20 1/4
กลางคอหน้า—เอว	17	17	18	18	18	18	3/4	19	19	19	20	20 1/2
ไหล่กว้าง	1/2	3/4	18	1/4	1/2	1/2	19	1/4	1/2	3/4	20	7 1/2
กว้างหลัง	17	18	1/4	18	18	18	19	19	19	20	1/4	21 1/2
ไหล่—ปลายแขน	3/4	6 1/4	6 3/8	1/2	3/4	3/4	1/4	1/2	3/4	7 1/4	7 3/8	26 3/8
ความยาวของแขน	6 1/8	16	17	6 1/2	6 5/8	6 3/4	6 7/8	7	7 1/8	20	21	37
เสื้อเชิ้ต	16	1/2	24	17	18	18	18	19	20	1/2	26	44
ความยาวกางเกง	23	23	1/8	1/2	24	24	1/2	25	25	25	1/8	
	5/8	7/8	33	24	5/8	5/8	24	1/8	5/8	5/8	37	
	32	32	37	3/8	34	34	7/8	35	36	36	44	
	35	36		33	39	39	35	41	43	43		
				38			41					

ที่มา : ตัดเย็บเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น . รองศาสตราจารย์จิตรีพี ชวาลาวัฒน์ . กรุงเทพฯ : วังบูรพา , 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

รูปแบบของเสื้อ

ตัวเสื้อที่ปรากฏตามท้องตลาดจะปรากฏตามท้องตลาดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จะประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลักๆด้วยกันดังนี้

- คอเสื้อ
- ปกเสื้อ
- แขนเสื้อ

ดังนั้นเสื้อในแบบต่างๆที่ปรากฏอยู่นั้นก็นำส่วนประกอบ 3 ส่วนมาผสมผสานกัน โดยแต่ละส่วนประกอบนี้ ได้ถูกพัฒนา และออกแบบมาหลากหลายรูปแบบ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้คนในแต่ละโอกาสการใช้งานเท่าที่รวบรวมได้ ซึ่งในที่นี้จะกล่าวถึงแต่ที่เหมาะสมแก่การนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน

คอเสื้อรูปแบบต่าง

ในการกำหนดแบบคอเสื้อให้เหมาะสมกับผู้สวมใส่มีปัจจัยพิจารณา 3 ประการ ดังนี้

1. ขนาดและรูปทรงศีรษะของผู้สวมใส่ไม่เหมือนกันมีทั้งขนาดใหญ่เล็กต่างกัน และมีลักษณะกลมบ้างยาวบ้าง ผู้ออกแบบต้องคำนึงในจุดนี้ด้วย
2. รูปหน้าผู้สวมใส่ สามารถแบ่งรูปหน้าที่จะนำมาพิจารณาเลือกแบบคอเสื้อที่เหมาะสมกับรูปหน้าได้สามแบบคือ
  - ผู้มีรูปหน้ากลมควรหลีกเลี่ยงเสื้อคอกลมเพราะจะยิ่งเน้นใบหน้าให้ดูกลมมากขึ้น ควรเลือกเสื้อคอแหลม
  - ผู้ที่มีรูปหน้าแหลมควรหลีกเลี่ยงเสื้อคอแหลมควรเลือกเสื้อคอกลม
  - ผู้มีรูปหน้ายาวรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าไม่ควรสวมเสื้อคอแหลมลึกควรเลือกเสื้อคอเหลี่ยม
3. ช่วงคอและไหล่ของผู้สวมใส่ลักษณะของคอและไหล่ของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ผู้ออกแบบควรเลือกให้เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปกเสื้อของผู้ชาย

ปกเสื้อของผู้ชายจะมีแบบต่างๆดังนี้

- 1.ปกคอกลม
- 2.ปกคอวี
- 3.ปกคอตั้ง
- 4.ปกเชิ้ต

#### 1.ปกคอกลม

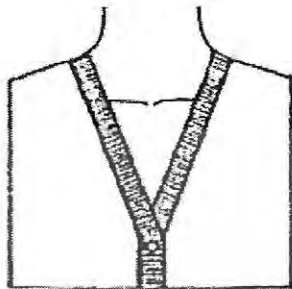
จะเป็นลักษณะสำหรับเสื้อใส่ง่ายลักษณะของปกคือเป็นลักษณะตัดเป็นวงกลมรอบคอไม่มีปกซึ่งจำแนกได้ดังนี้



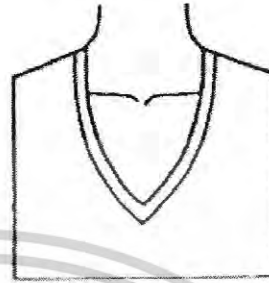
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ภาพที่ 4 ลักษณะเสื้อคอกลม  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.ปกคอวี

จะเป็นปกที่มีการตัดเย็บส่วนคอเป็นรูปตัว วี แตกต่างกันไปดังนี้



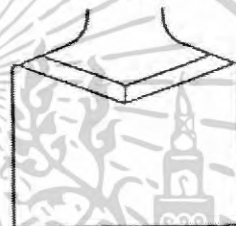
คอเสื้อรูปตัววีฉีก



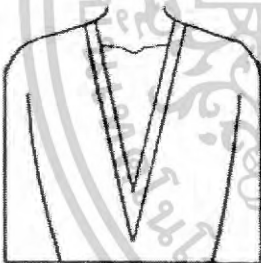
คอเสื้อรูปตัววีรูปซ่อน



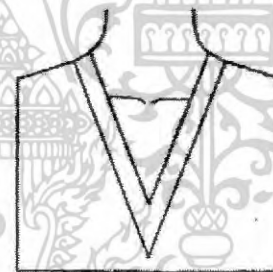
คอเสื้อรูปตัววีไขว้



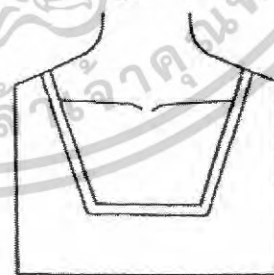
คอเสื้อรูปตัววีติดคอ



คอเสื้อรูปตัววีลึก



คอเสื้อรูปตัววีปกติ



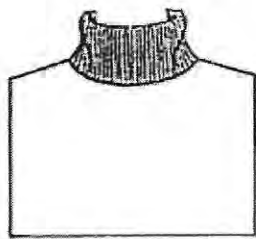
คอเสื้อรูปตัววีทรงหินบนยอดโค้งประตุ

ภาพที่ 5 ลักษณะเสื้อคอวี

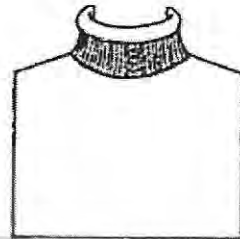
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.ปกคอตั้ง

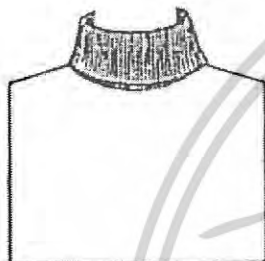
เป็นคอเสื้อที่มีรูปทรงสูงขึ้นไปถึงคอซึ่งมีรูปทรงแตกต่างกันไปดังนี้



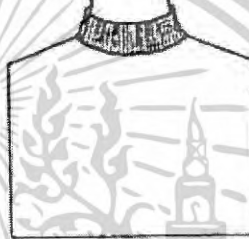
คอเสื้อทรงขวด



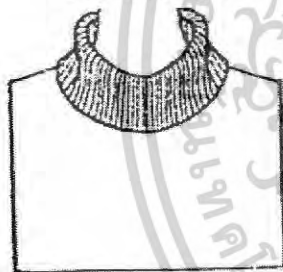
คอเสื้อทรงตั้งหมวก



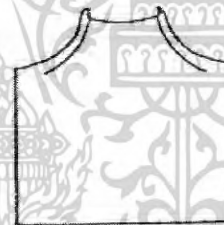
คอเสื้อทรงคอเต่า



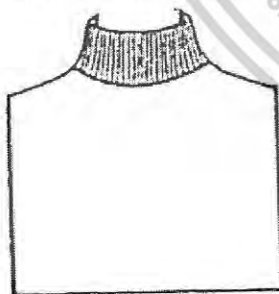
คอเสื้อทรงตั้งสูง



คอเสื้อทรงคอเต่าฝรั่งผสม



คอเสื้อทรงปลอก



คอเสื้อทรงคอเต่าปลอม



คอเสื้อทรงสูงห่างคอ

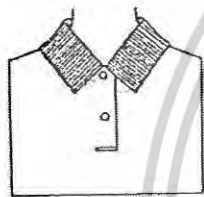
ภาพที่ 6 ลักษณะเสื้อคอตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. ปกเสื้อเชิ้ต

เป็นลักษณะการตัดยิบส่วนคอเสื้อที่สามารถใช้ได้เป็นทางการและไม่เป็นทางการซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 5 ชนิดดังนี้

1. ปกเสื้อเชิ้ตกระดุมต่ำ (Button Down Collar) จะมีกระดุมขนาดเล็ก กว้างประมาณ 3/8 นิ้ว ติดอยู่ที่ตัวเสื้อและปลายปกจะเจาะรูฝังไว้ เวลาใส่จะต้องติดกระดุมที่ปลายปก
2. ปกเชิ้ตกางออก (Spread Collar) จะมีลักษณะคล้ายกับปกเสื้อเชิ้ตกระดุมต่ำ แต่ปกเสื้อจะกางออกไม่มีรูฝังที่ปก และโชว์กระดุมที่ตัวเสื้อ
3. ปกเสื้อเชิ้ตขอบเล็ก (Tabless Collar) ลักษณะของปกจะเล็ก
4. ปกเสื้อเชิ้ตขอบเล็กแบบติด (Tab Collar) ลักษณะของปกจะเล็กเหมือนปกเสื้อเชิ้ตขอบเล็ก แต่ว่าปลายปกจะค่อนข้างติดกันไม่กางออกเหมือนปกเสื้อเชิ้ตขอบเล็ก
5. ปกเสื้อเชิ้ตติดเข็มกลัด (Pin Collar) จะมีเข็มกลัดอยู่ที่ปลายปก



คอโปโล



คอเสื้อทรงผ้าพับคอเชิ้ต



ปกเสื้อแบบปกคิลาเลื่อน



ปกเสื้อแบบปกคิลากระดุม



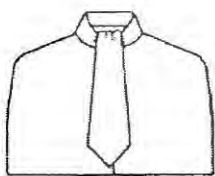
ปกเสื้อแบบปกเล็ก



ปกเสื้อแบบปกคิลากระดุม



ปกเสื้อแบบปกเล็ก



ปกเสื้อแบบปกแอสคอต



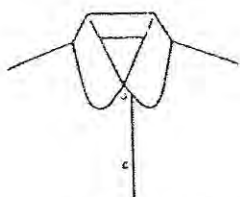
ปกเสื้อแบบปกปีเตอร์แพน



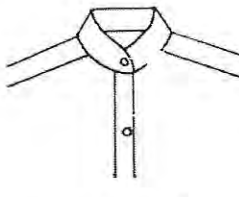
คอเสื้อชุดกีฬา



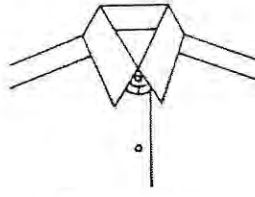
ปกเสื้อแบบปกเปิดคอ



ปกเสื้อแบบปกคิลา

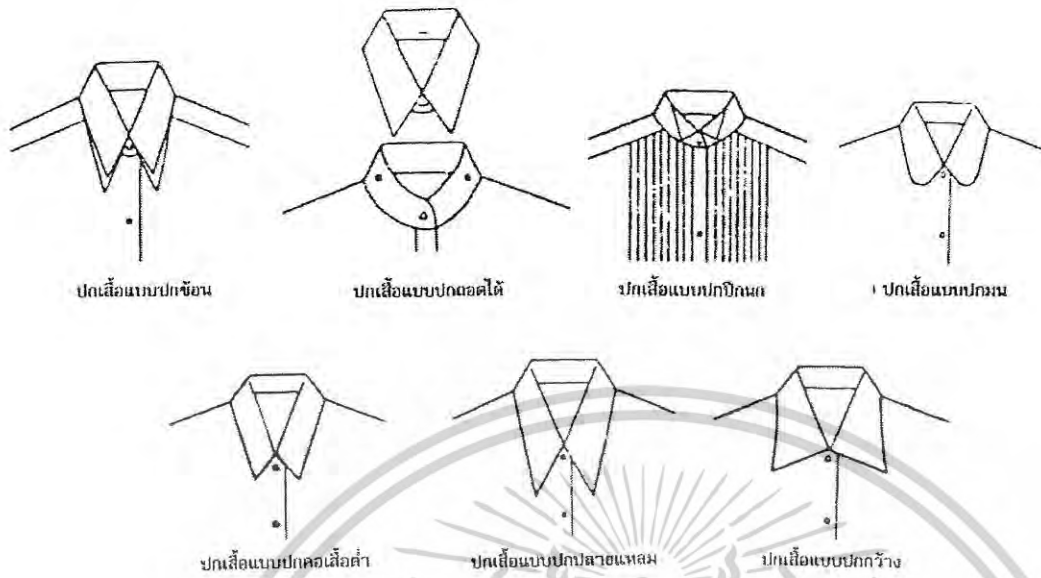


ปกเสื้อแบบตั้ง



ปกเสื้อแบบปกแถวผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 ลักษณะเสื้อคอปก

#### วิเคราะห์และสรุปผล

จากลักษณะของปกเสื้อแบบต่างๆ รวมไปถึงขอบเขตของการออกแบบจึงได้ลงความเห็นว่าควรจะเน้นคอเสื้อแบบปกเชิ้ต และปกคอกลมเป็นส่วนสำคัญ เพราะลักษณะเสื้อที่ออกแบบจะเป็นลักษณะลำลองและเหมาะสมกับการสวมใส่ในประเทศมากที่สุด

## แขนเสื้อ

ส่วนของการออกแบบแขนเสื้อสำหรับผู้ชายนั้นมีมากมายเพราะมีการหมุนเวียนไปตามรูปแบบของแฟชั่นซึ่งส่วนแขนนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กับตัวของเสื้อเพื่อที่จะสามารถเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้ที่สวมใส่เสื้อนั้นได้เป็นอย่างดีซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นที่จะต้องศึกษาให้อ่องแท่งถึงการออกแบบแขนเสื้อแบบต่างๆ

ความยาวมาตรฐานของแขนเสื้อ สามารถแยกได้เป็น 6 ประเภทดังนี้

1. แขนสั้นมาก ( Cap )
2. แขนสั้น ( Short )
3. แขนสองส่วน ( Elbow )
4. แขนสามส่วน (  $\frac{3}{4}$  Length )
5. แขนยาวเหนือข้อมือ ( Bracelet )
6. แขนยาว ( Long )

### 1. แขนสั้นมาก

เป็นแขนที่มีความยาวครึ่งหนึ่งของแขนสั้น

### 2. แขนสั้น

เป็นแขนที่มีความยาวแขนเป็นหนึ่งในสี่ของความยาวแขนจากหัวไหล่ถึงข้อมือ

### 3. แขนสองส่วน

เป็นแขนที่มีความยาวครึ่งหนึ่งของความยาวจากหัวไหล่ถึงข้อมือ

### 4. แขนสามส่วน

เป็นแขนที่มีความยาวแขนเป็นสามในสี่ของความยาวแขนจากหัวไหล่ถึงข้อมือ

### 5. แขนยาวเหนือข้อมือ

เป็นแขนที่มีความยาวจากไหล่จรดเหนือข้อมือเล็กน้อย

### 6. แขนยาว

เป็นแขนที่มีความยาวจากไหล่จรดไปถึงข้อมือ

นอกจากความยาวของแขนเสื้อที่เป็นตัวกำหนดในการออกแบบแล้วชนิดของแขนเสื้อก็เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบด้วยเช่นกัน ซึ่งชนิดของแขนเสื้อแบ่งได้เป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ ดังนี้

### 1. แขนต่อ ( Set – in Sleeve )

ซึ่งเป็นแขนที่ใช้ผ้าคนละชนิดกับตัวเสื้อมาเย็บต่อเป็นแขนเสื้อท่วงแขน

### 2. แขนในตัว ( Cut – in – one with the body )

เป็นแขนเสื้อที่ใช้ผ้าตัวเสื้อทำเป็นแขนเสื้อด้วย ซึ่งจำแนกได้เป็น 3 ชนิดคือ แขนแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสาร (Raglan) แขนอานม้า (Saddle) และแขนกิโมโน (Kimono) ซึ่งขึ้นด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 แสดงการต่อแขนเสื้อ

### กางเกง

กางเกงกับผู้ชายเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมานาน ไม่ว่าจะเป็ กางเกงขายาว กางเกงขาสั้น กางเกงสามส่วน กางเกงยีนส์ เป็นต้น

กางเกงขาสั้นเป็นกางเกงที่ใส่อยู่กับบ้านหรือใส่ไปเที่ยวพักผ่อน เช่น ใส่ไปทะเล หรือไปเที่ยวสบายๆ ซึ่งมักจะใส่ในหน้าร้อน

กางเกงขายาวแบบมีเก็ค เป็นกางเกงที่ใส่ได้ทั้งวัยรุ่น วัยกลางคน จนถึงวัยทอง เพราะเป็นกางเกงที่อยู่ในสมัยนิยม ความแตกต่างของกางเกงจะมีในส่วนที่เป็นรูปทรงของกางเกง เช่น กางเกงทรงปลายสอบ ทรงปลายตรง ทรงปลายบาน

กางเกงขายาวไม่มีเก็ค นิยมตัดในรูปที่เห็นมากคือ กางเกงยีนส์ซึ่งจะใช้ผ้าเดนิมหรือผ้าลูกฟูกซึ่งจะมีกระเป๋ารูปนั้นคือด้านหน้า 2 ใบ ด้านหลัง 2 ใบ และอีก 1 ใบในกระเป๋าด้านหน้า รูปทรงของกางเกงนั้นจะขึ้นอยู่กับสมัยนิยมซึ่งกางเกงแบบนี้จะให้ความรู้สึกทะมัดทะแมง แข็งแรง และใช้งานได้อย่างสมบุกสมบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุประกอบ

### ซิป

ซิปที่ใช้ติดกันระหว่างผ้าสองผืน โดยการรูดเปิดปิด วิธีการใช้งานคือเย็บซิปติดกับผ้าให้แนวรอยต่อตรงกันรูดฟันซิปให้ติดหรือแยกจากกัน โดยมีทั้งแบบซิปโลหะและซิปไนลอน โดยในงานด้านเสื้อผ้าซิปที่เราใช้มีอยู่หลายชนิดตามลักษณะการใช้งานดังนี้

1. ซิปแบบทั่วไป เป็นซิปปิดท้ายมีเฉพาะตัวกั้นกลาง มีทั้งตัวกั้นด้านบน และด้านล่าง สำหรับยึดแถบผ้าทั้งสองให้ติดกัน เพื่อไม่ให้ปลายทั้งสองแยกเป็นอิสระเมื่อซิปเปิดจนสุด มักใช้กับพวกกางเกงที่มีตำแหน่งซิปอยู่ด้านหน้า
2. ซิปแบบซ่อน เป็นซิปแบบปิดท้ายเช่นเดียวกัน แต่ลักษณะของซิปเมื่อติดเข้ากับชิ้นส่วนของเสื้อผ้าจะไม่เห็นตัวซิป มักใช้กับกางเกงที่มีซิปด้านข้าง กระโปรง เป็นต้น
3. ซิปแบบเปิดท้าย เป็นซิปที่มีเดือยและสวมที่ปลายแถบผ้าทั้งสองด้านเพื่อให้สามารถแยกเป็นอิสระได้เมื่อรูดซิปเปิด และต้องสวมให้พอดีก่อนรูดซิปปิด

### กระดุม

กระดุมเป็นวัสดุประกอบที่ใช้กันแพร่หลายเป็นอย่างมาก นอกจากเป็นเครื่องเกาะเกี่ยวแล้วยังมีบทบาทในการเสริมสร้างความสวยงามให้กับเสื้อผ้าอีกด้วย

กระดุมนั้นมีอยู่ 3 ประเภท ดังนี้

1. แบบที่มีรูร้อยอยู่ใต้กระดุม (Underside hole Button)

ซึ่งแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบดังนี้

1. กระดุมทรงนูนโค้งสูง (Convex Button)
2. กระดุมทรงนูนโค้งต่ำ (Semi – convex Button)
3. กระดุมทรงเว้า (Concave Button)
4. กระดุมทรงแบน (Flat Button)



กระดุมทรงนูนโค้งสูง กระดุมทรงนูนโค้งต่ำ กระดุมทรงเว้า กระดุมทรงแบน

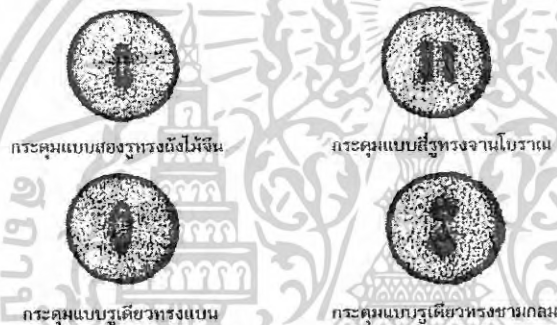
### ภาพที่ 9 แสดงลักษณะของกระดุมแบบมีรูร้อยใต้กระดุม (Underside hole Button)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.แบบที่เจาะรูร้อยกระดุมบนตัวกระดุม ( Exterior hole Button )

ซึ่งแบ่งได้ 4 รูปแบบดังนี้

1. กระดุมแบบสองรูทรงถังไม้จีน ( Tub - shaped two holes )
2. กระดุมแบบสี่รูทรงจานโบราณ ( Platter – shaped four holes )
3. กระดุมแบบรูเดียวทรงแบน ( Flat – shaped one bar holes )
4. กระดุมแบบรูเดียวทรงชามกลม ( Bowl – shaped fake holes )



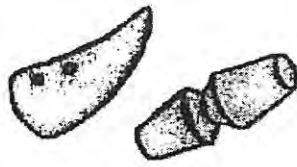
ภาพที่ 10 แสดงลักษณะกระดุมแบบที่เจาะรูร้อยกระดุมบนตัวกระดุม ( Exterior hole Button )

## 3.แบบที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ ( Special Button )

ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบดังนี้

1. กระดุมแบบแคะสลัก ( Toggle )
2. กระดุมแบบหุ้มด้วยวัสดุต่างๆ ( Covered button ) เช่นผ้า หนัง เป็นต้น
3. กระดุมแบบกระดุมเป็ก ( Snap )
4. กระดุมแบบมีจุดตรงกลาง ( Dot Button )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



กระดุมแบบแฉะสลัก



กระดุมแบบหุ้มด้วยวัสดุต่าง ๆ



กระดุมแบบกระดุมเป็ก



กระดุมแบบมีจุดตรงกลาง

ภาพที่ 11 แสดงลักษณะกระดุมแบบที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ (Special Button)

กระดุมนั้นมีการทำมาจากวัสดุหลายชนิด เช่น พลาสติกหรือไม้ และโลหะชนิดต่างๆ ซึ่งการนำเอากระดุมมาใช้นั้นควรเลือกรูปแบบให้เหมาะสมกับเสื้อผ้าด้วย

นอกจากกระดุมและซิปแล้วก็ยังมีวัสดุเกาะเกี่ยวแบบต่างๆ เช่น สายโซ่ งานปัก แถบผ้า ซึ่งจะต้องนำมาเลือกใช้ให้เข้ากับแบบของเสื้อผ้าด้วย

## รูปแบบของกระเป๋า

กระเป๋าที่เหมาะสมกับสภาพบุรุษนั้น จะเป็นกระเป๋าที่มีลักษณะเรียบ เมื่อใช้จะดูทะมัดทะแมง ซึ่งทั้งนี้ก็จะขึ้นอยู่กับบุคลิกของผู้ใช้ด้วย กระเป๋าจำลองสำหรับบุรุษนั้นส่วนใหญ่จะมีของใช้ไม่มากเท่าของผู้หญิง ทำให้ไม่จำเป็นที่จะมีช่องมากนัก

การวิเคราะห์ปัจจัยต่างๆเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกระเป๋า ตั้งแต่ลักษณะรูปทรงของกระเป๋า วัสดุที่ใช้ผลิต ลักษณะการนำมามีดังต่อไปนี้

### จำแนกกระเป๋าตามโครงสร้าง

การจำแนกประเภทนี้ วัสดุเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลโดยตรงกับโครงสร้างของกระเป๋า ซึ่งวัสดุที่ใช้มีหลายชนิด เช่น ผ้า หนัง พลาสติก ฯลฯ ซึ่งเราสามารถที่จะแบ่งประเภทได้เป็น 3 แบบดังต่อไปนี้

#### 1. กระเป๋าสำหรับบรรจุสัมภาระแบบคงรูป (Luggage or Case)

ลักษณะโครงสร้างของกระเป๋าเป็นโครงแข็งที่คงรูป ส่วนใหญ่ทำจากวัสดุแข็ง เช่น พลาสติก ABS หรือไฟเบอร์กลาส ซึ่งสามารถอัดให้แข็งเป็นรูปลักษณะที่ต้องการและคงรูปนั้นตลอดไป กระเป๋าประเภทนี้จะมีความแข็งแรงทนต่อการกระแทก กันน้ำและสามารถที่จะทำความสะอาดได้ง่าย แต่ข้อเสียคือน้ำหนักที่มากและราคาแพงเพราะมีขั้นตอนในการผลิตที่ยุ่งยากอีกทั้งเป็รอยขีดข่วนได้ง่าย

#### 2. กระเป๋าสำหรับบรรจุสัมภาระแบบไม่คงรูป (Bag)

ลักษณะเป็นกระเป๋าใช้ถือหรือสะพายก็ได้ ภายในจะไม่มีโครงสร้างเสริมความแข็ง ไม่สามารถที่จะคงรูปตั้งอยู่ได้ วัสดุที่ใช้มักจะเป็นวัสดุอ่อน ซึ่งก็ได้แก่ ผ้า ฝ้าย พลาสติกบาง ฯลฯ สามารถที่จะทำรูปทรงได้หลากหลายตามต้องการ โดยมากจะใช้กับการท่องเที่ยว หรือใช้แบบชั่วคราว มีน้ำหนักเบา ราคาถูก ผลิตง่าย ทำความสะอาดง่าย รับน้ำหนักได้ไม่มาก และบางวัสดุจะไม่กันน้ำ

#### 3. กระเป๋าบรรจุสัมภาระแบบกึ่งคงรูป (Trunks)

ลักษณะเป็นกระเป๋าที่มีรูปทรงแน่นอน มีลักษณะของกระเป๋าทั้งสองประเภทอยู่ด้วยกัน นั่นคือมีโครงสร้างให้กระเป๋าอยู่ทรงแต่ไม่เป็นทรงแข็งที่คงรูปถาวร วัสดุที่ใช้จะมีทั้ง วัสดุอย่างอ่อนเสริม โครงสร้างแข็ง และวัสดุที่มีความแข็งแต่ไม่มีโครงภายใน กระเป๋าจะมีน้ำหนักเบา รูปทรงสวยงาม ทำความสะอาดง่าย และมีความทนทานถ้ามีการตัดเย็บและขึ้นรูปที่เหมาะสม

การจำแนกประเภทของกระเป๋าตามการใช้งาน

เป็นการจำแนกโดยการใช้ลักษณะการใช้งานเป็นตัวกำหนดรูปแบบว่าควรที่จะมีลักษณะอย่างไรจึงจะเหมาะสมซึ่งแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

**Luggage** เป็นกระเป๋าที่มักมีการออกแบบให้มีลูกล้อที่ก้นของกระเป๋า โครงสร้างมีความแข็งแรงคงรูปคูณูมิฐาน

**Baggage** เป็นกระเป๋าสำหรับการใช้ชั่วคราวโครงสร้างกึ่งนุ่มกึ่งแข็ง ไม่มีการเสริมโครงสร้างภายใน

แบ่งตามลักษณะการพกพาได้ดังนี้

### 1. กระเป๋าถือ

ใช้สำหรับถือหรืออาจใช้คล้องแขนได้ตามลักษณะรูปแบบของกระเป๋า มักจะมีขนาดที่ไม่ใหญ่นักจึงใส่เฉพาะของส่วนตัวที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ใช้ได้ทั้งในงานเป็นทางการและลำลอง

### 2. กระเป๋าสะพาย

มีส่วนถือที่ยาวกว่าแบบแรก แต่ไม่ยาวเท่ากระเป๋าสะพายทั่วไป สามารถที่จะคล้องไหล่ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่ากระเป๋าแบบแรกสามารถที่จะจุของได้มากกว่าและมักจะใช้ในโอกาสลำลองและในชีวิตประจำวัน

### 3. กระเป๋าสะพาย

กระเป๋าชนิดนี้ส่วนพกพามักใช้เป็นสายสะพายไหล่ ความยาวของสายสะพายสามารถที่จะปรับใช้ได้ตามถนัด มักมีขนาดเล็กกว่าแบบที่สองแต่มีขนาดใหญ่กว่าแบบแรก

นอกจากนี้ขนาดสัดส่วนของร่างกายก็มีผลต่อการออกแบบกระเป๋าด้วย เนื่องจากการใช้กระเป๋านั้นเกี่ยวข้องกับร่างกายโดยตรง ดังนั้นการออกแบบจึงต้องมีการศึกษาความสัมพันธ์ของขนาดมือที่เหมาะสมกับกระเป๋านั้นๆด้วย

ลวดลายที่ปรากฏ

#### 1. ระบบเนื้อที่จำกัด

ลวดลายในระบบเนื้อที่จำกัดนั้น ได้แก่ลวดลายจำพวกเดี่ยวๆเป็นลายเฉพาะแห่งรวมทั้งลายดบแต่งตามริมขอบต่างๆด้วย ซึ่งลวดลายประดับนี้อาจจะเกิดจากการพิมพ์สกรีนสีลงไปบนผืนผ้าหรือนำวัสดุอื่นๆมาเย็บติดกันก็ได้ ส่วนลวดลายตามริมขอบนั้นก็เช่นเดียวกับการทำลวดลายเดี่ยวๆแต่มีรูปแบบพิเศษเพิ่มกว่าคือสามารถเลือกใช้ขอบริมสำเร็จรูป ซึ่งปัจจุบันได้มีผู้ผลิตออกมาจำหน่ายมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ระบบเนื้อที่ไม่จำกัด

ลวดลายกระเป่าในแบบเนื้อที่ไม่จำกัดนี้ มักจะใช้ลวดลายผ้าขนาดจิ๋วหรือลายขนาดเล็ก และลวดลายก็จะเป็นลักษณะสมัยนิยม

### วัสดุประกอบกระเป่า

นอกจากวัสดุสิ่งทอที่ใช้ในการทำตัวกระเป่าภายนอก ที่ขาดไม่ได้เลยคือวัสดุอุปกรณ์อื่นๆที่ใช้ประกอบ ซึ่งมีมากมายให้เลือกใช้ตามความเหมาะสมของแต่ละลักษณะการใช้งาน เช่น การนำพา ความคงทน คุณสมบัติ ความปลอดภัย ความสวยงาม เป็นต้น ซึ่งสามารถแบ่งตามลักษณะการใช้งานได้ดังนี้

#### 1. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเปิดปิดยึดชิ้นส่วนกระเป่า

มีหลายแบบหลายขนาด โดยรูปแบบที่น่าสนใจสำหรับการออกแบบกระเป่ามีดังนี้ คือกระดุมแป้นมีทั้งแบบทำด้วยโลหะและพลาสติก กระดุมแม่เหล็กหัวเข็มขัด เวลโครเทป หรือเทปตีนตุ๊กแก ซิป กระดุมกลัด

#### 2. อุปกรณ์ยึดชิ้นส่วนและปรับขนาด

มีหลายแบบหลายขนาดให้เลือกใช้ตามความเหมาะสมกับการใช้งานที่แตกต่างกัน อาทิ ข้อต่อเกี่ยว ข้อต่อล็อก

#### 3. วัสดุรองชั้นในกระเป่า

- ผ้าพลาสติกทุกชนิดไม่ว่าจะผลิตจากสารประกอบชนิดใด มีคุณสมบัติในความอ่อนตัว พับไปมาได้ ผิวเรียบ ไม่ค่อยเปื้อน รักษาง่าย ถู แต่ไม่ทนความร้อน

- ผ้าใยสังเคราะห์ เป็นวัสดุอ่อนนุ่มชนิดหนึ่งมีลักษณะเป็นกลุ่มเส้นใยคล้ายสำลีมีความทนทาน ระบายความร้อนได้ดี มีน้ำหนักเบา ทำความสะอาดง่าย มีความยืดหยุ่นน้อย มีการผลิตออกมาในลักษณะเส้นใยเพื่อความสะดวกในการใช้งาน

- เอทิลีนไวนิลอะซิเตด ลักษณะเป็นแผ่นเกิดจากการสังเคราะห์พลาสติกเนื่องจากมีความยืดหยุ่นจึงถูกนำมาใช้แทนยางธรรมชาติ ทนอุณหภูมิสูงได้พอปานกลาง รับแรงกระแทกได้ดี ทนแรงดึงได้บ้าง น้ำหนักเบา เมื่อโดนแสงจะเปลี่ยนสีและคุณสมบัติลดลงเล็กน้อยแต่จะสะดวกต่อระบบการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. ส่วนที่ใช้ในการพกพา

สายสะพายทำจากวัสดุหลายชนิดส่วนมากจะทำวัสดุชนิดเดียวกันกับตัวกระเป๋า บางแบบอาจใช้เป็นส่วนประดับ โดยการใส่สายสะพายแบบห่วงโซ่ หรือแบบโลหะที่มีความอ่อนตัว ลักษณะการนำพาคือใช้สะพายไหล่

#### 5. วัสดุอื่นๆ

อุปกรณ์ป้องกันขอบมุมวัสดุที่ใช้เช่น หนัง พลาสติก หรืออุปกรณ์ตกแต่ง เช่น ผ้า กุ๊น มีทั้งแบบเชือกและเส้นพลาสติก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเรื่องแต่งกาย

หลักเบื้องต้นในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ภาพวาดของเสื้อผ้ามีเพียง 2 มิติ คือ กว้าง กับยาว เทียบได้กับการวาดภาพทั่วไปซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบทางศิลปะได้แก่ เส้น รูป โคนง สี และผิวสัมผัส ซึ่งในการออกแบบที่ดีนั้นจะต้องนำองค์ประกอบของศิลปะมาใช้รวมกันได้อย่างสวยงาม มีหลักในการพิจารณา ดังนี้

1. การแบ่งส่วนโดยใช้หลัก “Golden mean”
2. จังหวะในการวางองค์ประกอบสามารถสร้างความรู้สึกต่างๆ ให้กับเสื้อผ้าได้
3. การแบ่งน้ำหนักของไฟ ( space ) ให้เกิดความสมดุล ซึ่งจำเป็นต้องเลือกใช้ให้ดูแล้วมีความเหมาะสมเข้ากันได้
4. ส่วนปลีกย่อยกับส่วนโครงสร้างหลักของเสื้อผ้า ( scale ) จำเป็นจะต้องเลือกใช้ให้ดูแล้วมีความเหมาะสมกันดี
5. จุดเด่นสำคัญมากเพราะจะทำให้เสื้อผ้าชุดนั้นดูโดดเด่นและเป็นที่สนใจของผู้พบเห็น
6. การลงตาด้วยเส้นและช่องว่าง

การใช้หลัก “Golden mean”

สัดส่วนที่ถือว่าเป็นที่ยอมรับได้แก่สัดส่วนของ venus de milo ไม่ว่าจะเปรียบเทียบแขนกับมือ หรือขา กับเท้า หรือเปรียบเทียบส่วนต่างๆ กับร่างกายทั้งหมดดูสมส่วนไม่ขัดตาซึ่งในการออกแบบเสื้อผ้าก็เช่นเดียวกัน ส่วนประกอบต่างๆ บนตัวเสื้อควรจะเป็นสัดส่วนซึ่งกันและกัน หลักการกำหนดสัดส่วนที่ดีได้มาจากการประมวลการสอนของกรีกกล่าวไว้ว่าสัดส่วน 2 : 3 หรือ 3 : 5 สวยกว่าสัดส่วน 2 : 2 หรือ 2 : 4 ของทุกอย่างจะดูมีสัดส่วนที่ดี ถ้าขนาดของบริเวณเล็กเป็นสัดส่วนกับบริเวณใหญ่ซึ่งเป็นสัดส่วนกับบริเวณทั้งหมดด้วย

“Golden Mean” หมายถึง อัตราส่วน 5 : 8 เมื่อต้องการจะแบ่งเสื้อชุดนี้ออกเป็นสองส่วน ควรแบ่งส่วนหนึ่งให้เท่ากับ 5 และอีกส่วนหนึ่งให้เท่ากับ 8 ไม่ควรแบ่งสองส่วนให้เท่ากัน

การใช้กฎ 5:8 บนเสื้อผ้าจะช่วยให้สัดส่วนย่อยที่ถูกแบ่งเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วดูไม่ขัดตาใช้ได้หลายอย่างเช่น

1. ใช้เป็นตัวกำหนดสัดส่วนความยาวของชายเสื้อเมื่อใช้เสื้อกับกางเกงคนละท่อน
2. ใช้กำหนดสัดส่วนของเสื้อผ้าที่มีการแบ่งซ้ายขวาเพื่อให้เกิดความสมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สมดุล ( Balance )

เสื้อผ้าจะสมดุล ได้ก็ต่อเมื่อขนาดและความเข้มของเส้นบนเสื้อผ้าตลอดจนการเลือกวัสดุตกแต่งที่มีความสัมพันธ์ไปกันได้

1. สมดุลปกติ ( symmetrical balance ) คือมวลเท่ากันขนาดเท่ากันและความเข้มเท่ากัน
2. สมดุลไม่ปกติ ( asymmetrical balance ) แบ่งเป็น 3 ชนิด
  - ขนาดเท่ากันความเข้มไม่เท่ากัน
  - ขนาดไม่เท่ากันความเข้มเท่ากัน
  - ขนาดไม่เท่ากันความเข้มไม่เท่ากัน

## ขนาดสัดส่วน ( Scale )

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างเสื้อผ้านั้นทั้งชุดกับรายละเอียดปลีกย่อยบนเสื้อผ้าที่ไม่ทำให้เกิดความรู้สึกมากเกินไปน้อยเกินไป เบาลเกินไป หรือหนักเกินไป

## จุดเด่น ( Dominance )

หมายถึง การเน้นบริเวณหนึ่งบริเวณใดบนเสื้อผ้าให้เป็นจุดเด่นสะดุดตามากกว่าส่วนอื่นๆ ถึงแม้ว่าทุกแห่งบนเสื้อผ้าจะได้รับการออกแบบอย่างสวยงามน่าสนใจไปหมด ก็ต้องพยายามทำให้จุดใดจุดหนึ่งสะดุดตาให้ได้

ซึ่งจุดที่ควรจะเน้นคือบริเวณใบหน้า ซึ่งเป็นส่วนที่อยู่สูงระดับสายตา และยังเป็นสิ่งที่แสดงความเป็นสิ่งเฉพาะตัวของแต่ละคน วิธีที่จะเน้นบริเวณที่ต้องการคือ การใช้ผิวสัมผัสที่ต่างกัน การใช้แนวเส้นคอแปลกๆ ใช้เครื่องประดับที่คอ ผูกผ้าพันคอ ทรงผม และเครื่องสำอางให้เลือกใช้อย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดเด่นที่สุดและให้ส่วนอื่นทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นจุดนั้นให้เด่นยิ่งขึ้น

หลักทั่วไปที่ทำให้เกิดจุดเด่นคือ

1. การซ้ำของเส้น เช่น การตีเกล็ดเป็นแถวๆ การจับจีบ รูด ตกจีบของระบาย แถวของกระดุม แถว

ของวัสดุตกแต่งเพิ่มเติมที่อยู่ในบริเวณเดียวกัน

2. การใช้เส้น รูป โคนง หรือการใช้ผิวสัมผัสแปลกๆ เช่น ปก แขน กระเป๋าสองเหลี่ยม เป็นต้น

3. การตัดกันหมายถึง การตัดกันของเส้น การตัดกันของสี การตัดกันของรูปทรง การตัดกันของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปผิวสัมผัสบริเวณที่จะให้มีการตัดกันควรอยู่ใกล้กันเช่น ให้สีของผ้าพันคอตัดกับสีของหมวกจะ นิยมมากกว่าให้สีของผ้าพันคอตัดกับรองเท้า

หลักการใช้สีบนเครื่องแต่งกาย

### การผสมผสาน (Harmonies)

ตามหลักของการผสมผสานควรเลือกสีที่เรียงตามลำดับในวงจรของสี เพียง 2 หรือ 3 สีหรือมากกว่าแต่อย่าให้เกิน 6 สี ผลที่ได้คือความกลมกลืน

วิธีใช้คู่สีอย่างมีคุณค่าทางศิลปะ

สีคู่ ( complementaries ) คือสีที่ตัดกันอย่างแท้จริงควรใช้ร่วมกันอย่างระมัดระวังและมีหลักดังนี้

1. ปริมาณของสีที่จะเกิดจากการตัดกันวรรณะสีของทั้งหมดในส่วนนั้นจะต้องจำกัดอย่าให้เกิน 10% ของเนื้อที่ในส่วนนั้น
2. อย่าใช้คู่สีที่ตัดกันในปริมาณเนื้อสีที่เท่ากันแต่ควรใช้ในอัตรา 8:2 แต่ถ้าจำเป็นต้องใช้คู่สีในปริมาณเท่ากันควรทำสีใดสีหนึ่งหรือทั้งสองสีให้ลดค่าความสดใสลงถ้าส่วนนั้นเป็นลวดลายเล็กๆเต็มไปหมด หรือเป็นเส้นเล็กๆ การใช้คู่สีสดๆที่ตัดกลับกันไปมาย่อมสวยงามได้แต่ถ้าลายนั้นใหญ่โตและต้องการใช้สีสดๆนั้นตัดกันควรมีสีเข้มๆหรือสีดำมาคั่นกลางจึงจะลดความรุนแรงของสีได้

การลดค่าความสดใสของสี

จะลดค่าความสดใสของสีลงได้โดยการใช้สีคู่ของมันผสมลงไป ถ้าใช้สีนั้นคู่กับสีคู่ในปริมาณเท่ากันผลที่ได้จะกลายเป็นสีกลางทันที

การวางโครงสี ( Colour-Scheme)

หมายถึง การแสดงออกทางวรรณะใดวรรณะหนึ่งและแสดงถึงโครงสีที่เด่นออกมาเพียงสีเดียวเท่านั้นซึ่งสามารถแสดงอารมณ์ให้เหมาะกับเรื่องราวที่ต้องการเช่น สีน้ำตาล สีปูนแห้ง สีเทา เหมาะกับผู้สูงอายุ

สีเอกรงค์ ( Monochrome )

คือการใช้สีสดเป็นจุดเด่นและใช้สีบริวารเป็นสีที่ถูกลดความสดใสโดยนำสีจุดเด่นนั้นมาผสมด้วยทุกๆแห่ง สีบริวารจะเป็นสีที่ใกล้เคียงไม่ควรเกิน 5 สีที่เลือกมาจากวงจรของสีทางฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะนำทั้งสองฝ่ายมาปะปนกันไม่ได้รวมทั้งสีสดใสที่เป็นตัวยืนพื้นด้วย จึงจัดว่าเป็นการวางโครงสีแบบเรียบง่าย โครงสีดูไม่รุนแรงแต่เกิดความประณีตแทนไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สีจัด (Discard)

เมื่อเกิดความเบื่อหน่ายจากการใช้สีที่ผสมผสานกลมกลืนกันมากเกินไปถ้าใช้สีจัดเข้ามาปะปนบ้าง จะช่วยให้บรรเทาความเบื่อหน่ายนั้นได้

สีจัด เกิดจากการกลับคุณค่าของน้ำหนักสีแก่มาเป็นสีอ่อน โดยระบายน้ำหนักของสีแก่ให้เบา กว่าสีอ่อนเช่น โครมของภาพเป็นสีเหลืองให้ใช้สีม่วงซึ่งเป็นสีแก่มาระบายบางๆ มีน้ำหนักอ่อนกว่า สีเหลือง โดยมีปริมาณน้อยเป็นบางจุดเรียกว่าสีจัดซึ่งไม่ควรเกิน 10% ของเนื้อสีทั้งหมดสีจัดที่จะ ให้ผลที่งดงามจะต้องเป็นสีที่จางๆและปริมาณน้อยมากๆ

สีคู่ที่แท้จริงย่อมส่งเสริมซึ่งกันและกัน

สีคู่ที่แท้จริงคือสีในมุมตรงข้ามของกันและกันในวงจรสีต่างก็จะมีอิทธิพลเข้าทำลายกันมีแต่ จะส่งอิทธิพลให้เด่นขึ้นซึ่งกันและกัน อิทธิพลของคู่สีที่รุนแรงจะส่งรังสีเข้าสู่สีขาวหรือสีอื่นๆที่ มิใช่คู่สีด้วยกันแล้ว ยังมีอิทธิพลเข้าครอบงำสีค่าอีกด้วยเช่น มีสีค่าที่อยู่ปริมาณน้อยอยู่กับสีเขียวที่ มีปริมาณมากสีเขียวจะเปล่งรังสีคู่คือสีแดงลงในสีค่าทำให้กลายเป็นสีค่าอ่อนข้างแดง

แสด	คู่กับ	คราม
ส้ม	คู่กับ	ม่วงคราม
เหลือง	คู่กับ	ม่วงแดง
เขียวอ่อน	คู่กับ	แดง
เขียวแก่	คู่กับ	แดงชาด
น้ำเงิน	คู่กับ	แสด
ม่วงน้ำเงิน	คู่กับ	ส้ม
ม่วง	คู่กับ	เหลือง
ม่วงแดง	คู่กับ	เขียวเหลือง
แดง	คู่กับ	เขียว
แดงชาด	คู่กับ	เขียวน้ำเงิน

ที่น้ำหนักเข้มจัดเมื่ออยู่เคียงข้างสีที่มีน้ำหนักเบาน้อยกว่าสีที่มีน้ำหนักเข้มจะดูเข้มกว่าเดิม ขณะที่สีที่มีน้ำหนักน้อยกว่าก็จะดูเบากว่าเดิมด้วย

วัตถุที่มีสีเมื่อยิ่งไกลออกสียิ่งเป็นกลางขึ้นทุกทีและน้ำหนักสีก็จะอ่อนลงไปด้วยเพราะ บรรยากาศกรองแสงสว่างให้น้อยลงทุกที

อิทธิพลของแสงที่มีต่อสี

สีของบรรยากาศย่อมไม่ตายตัวว่าจะเป็นสีใด แต่จะขึ้นอยู่กับสภาพของดินฟ้าอากาศและภูมิ ประเทศของท้องถิ่นนั้นๆ แต่อย่างไรก็ดีเราสามารถที่จะปรับแก้สีของบรรยากาศโดยทั่วไปได้ดังนี้

แยกสารเป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรยากาศตอนเช้า จะเป็นสีน้ำเงินอ่อน

บรรยากาศตอนเที่ยง จะเป็นสีม่วงปนน้ำเงิน

บรรยากาศตอนบ่าย เย็น จนถึงกลางคืน จะเป็นสีม่วงที่ทวีความเข้มตามลำดับ  
สีที่ใช้กับเสื้อผ้า

สีเสื้อผ้าสามารถสะท้อนถึงอารมณ์ และรสนิยมของผู้แต่ง ความหมายของสีแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม เช่น ชาวอเมริกันถือว่าสีขาวเป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ มักใช้เป็นชุดเจ้าสาว แต่ชาวจีนจะถือว่าเป็นสีแห่งความเศร้าใช้ไว้ทุกข์ จึงนิยมให้เจ้าสาวแต่งสีแดงหรือสีชมพูซึ่งถือว่าเป็นสีแห่งความร่าเริงความหมายของสีนั้นจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละแห่ง สีวรรณะร้อนจะทำให้ดูไกลกว่าความเป็นจริงสีวรรณะเย็นจะทำให้ดูผอมลงและทำให้ดูไกลขึ้นกว่าความเป็นจริง สีคล้ำเหมาะกับเสื้อกลางวัน สีสดๆเหมาะกับกลางคืน

ฤดูกาลต่างๆก็มีผลต่อการแต่งกาย เช่น ต้นฤดูใบไม้ผลิซึ่งจะมีอากาศเย็นจะนิยมการใส่เสื้อผ้าสีสดใสไสมาๆ ส่วนในฤดูร้อนจะนิยมใส่สีขาวหรือปนขาว ส่วนฤดูหนาวจะนิยมการใส่สีมืดๆจนถึงดำ

สมัยนิยมของสีเสื้อผ้านั้นจะเปลี่ยนไปทุกๆปีซึ่งไม่จำเป็นที่จะต้องใช้สีตามสมัยเสมอไป สีที่เหมาะสมกับแต่ละคนมีอยู่ไม่กี่สี ดังนั้นจึงควรเลือกสีที่เหมาะสมกับตัวของเรามากที่สุดเพียงไม่กี่สี ซึ่งจะพิจารณาการใช้สีให้เหมาะกับแต่ละบุคคลโดยดูได้จาก สีผม สีผิว สีตา ขนาดรูปร่าง รวมไปถึงบุคลิกของผู้ใช้

สีผิวเป็นสิ่งที่ควรพิจารณาเพื่อเลือกสีที่เหมาะสมที่สุดกับแต่ละบุคคล สีของเครื่องแต่งกายควรเป็นสีคู่ ( complementary ) กับสีของผิว จึงจะเป็นการเสริมให้เด่น ค่าในน้ำหนักของสี ( value ) และสีที่ปรากฏเด่นที่สุด ( intensity ) ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะต้องผสมผสานกับสีส่วนส่วนบุคคลด้วย

เพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นตาไม่น่าเบื่อ อาจจะใช้สีในกลุ่มที่เลือกไว้หลายๆสีเคียงกันได้ การที่จะเลือกใช้สีใดมาเคียงกันนั้น จำเป็นต้องมีหลักพอให้เกิดความประหยัด ก่อนอื่นควรรู้จักคำจำกัดความของคำบางคำเกี่ยวกับสีที่ใช้บนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายบ้างเช่น

## Fashion colour

หมายถึงสมัยนิยมของสี มีลักษณะเป็นสีเบื้องต้นคือ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน สีเขียว สีส้ม และสีม่วงเท่านั้น สมัยนิยมของสีที่ใช้เสื้อผ้าจะไม่ใช้กับสีเบื้องต้นล้วนๆแต่จะใช้สีที่ดัดแปลงมาจากสีเบื้องต้นอีกที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่เป็นแนวเส้นคอปเป็นสีส้มและสีเหลืองถ้าจะใช้สีส้มหรือสีเหลืองเป็น fair colour ของเครื่องประดับก็จะทำให้รู้สึกที่ใช้สีตมมากเกินไป และการจะใช้เครื่องประดับให้เป็นสีเขียวก็เดียวกับตัวเสื้อก็ทำได้ยากเป็นการใช้สีใดสีหนึ่งมากเกินไปฉะนั้นทางออกคือการใช้สี staple colour



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลายผ้า

### การออกแบบลายผ้า

การออกแบบลายผ้าจะต้องมีความเข้าใจถึงองค์ประกอบหลัก 2 อย่าง ที่จะก่อให้เกิดความสวยงามนั้นคือ ลวดลาย ( pattern ) และสี ( color )

### ลวดลาย

ลวดลายหรือลายผ้าคือสิ่งที่เกิดจากการออกแบบที่ดึงความสนใจได้ซึ่งลวดลายผ้าอาจเกิดจากการเอารูปทรงธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรง อิสระเป็นพื้นฐานมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

### ลักษณะของลวดลาย

ลักษณะของลวดลายที่ใช้ในการออกแบบสามารถจัดแบ่งลวดลายออกได้ 5 ประเภท

1. ลายดอกไม้หมายถึง การใช้ส่วนประกอบต่างๆของพืชมาใช้ในการออกแบบ
2. ลายสัตว์ได้แก่ ลวดลายที่มีการเอาลักษณะ โครงสร้างของสัตว์มาใช้ในการออกแบบ รวมถึงลักษณะ โครงสร้างของคน
3. ลายเรขาคณิต เช่น สามเหลี่ยม วงกลม มาจัดเป็นองค์ประกอบลวดลายต่างๆขึ้น
4. ลาย Abstract เป็นลวดลายที่เกิดจากการตัดทอนรูปทรงต่างๆแล้วเอารูปทรงนั้นมาจัดเป็นองค์ประกอบของลวดลายขึ้น ลวดลายแบบนี้อาจชักจูงให้เกิดแนวคิดต่าง ๆ กัน

### ระบบการวางลาย

หมายถึงการจัดวางรูปแบบของลวดลายที่ได้ออกแบบไว้แล้วลงบนผืนผ้าให้สวยงามเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยแบ่งออกเป็น 2 ระบบ คือ

### ระบบเนื้อที่จำกัด

หมายถึง แบบลวดลายที่ตกแต่งนั้นมีขอบเขตจำกัด หรืออาจเรียกว่าลายเฉพาะแห่งหรือ เฉพาะจุด ( spot design ) ลายเฉพาะแห่งจะต้องมีเนื้อที่ลวดลายน้อยกว่าเนื้อผืน แต่ลวดลายนั้นมีส่วนต่อเนื่องกัน ตัวอย่างของลายประเภทนี้เช่น ลายแถบ ลายริม ที่มักจะเป็นแนวยาวและแบบขอบเขตจำกัดเช่น ลายกระเบื้อง ลายพรม ลายขอบสำหรับตกแต่งริม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 แสดงลวดลายแบบติดขอบริม

ลวดลายเนื้อที่ไม่จำกัด

หมายถึง ลวดลายที่กระจายเต็มผืนผ้า (all over design) คือลวดลายที่กระจายเต็มหน้ากว้างของผ้าและต่อเนื่องไปตามความยาวของผ้าโดยไม่มีที่สิ้นสุดมีลักษณะต่างกันเช่น เป็นลายลอยตัว motif แต่ละลายอยู่ห่างกันไม่มีการเชื่อมโยงกัน มีพื้นที่ผืนผ้ามากกว่าพื้นที่ลวดลายเป็นลายที่เชื่อมโยงกัน เนื้อที่ลายและพื้นที่ผืนผ้าจะว่างพอกันลายที่ต่อเนื่องกันตลอดเห็นเนื้อที่ว่างเพียงเล็กน้อยหรือไม่เห็นเลย



ภาพที่ 13 แสดงการวางลายแบบเนื้อที่ไม่จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การต่อลายในลักษณะต่างๆ

การต่อลาย เป็นการนำเอาลายมาต่อกันจนเกิดเป็นแพทเทิร์น และทำให้เกิดการซ้ำกันการต่อลายแบ่งออกเป็น 8 แบบคือ

การต่อลายในลักษณะสี่เหลี่ยม ( The Square Network )

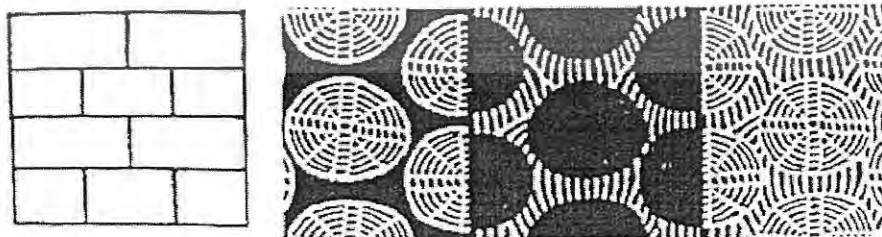
เกิดจากการซ้ำกันของเส้นแนวตั้ง และเส้นแนวนอน ถ้าเกิดจากเส้นล้วนๆก็จะทำให้เกิดผ้าตาราง (ตาหมากรุก) โครงสร้าง square มีหลายแบบโดยการเรียงต่อเนื่อง การเรียงกลับ การใช้ลักษณะสะท้อนของกระจก



ภาพที่ 14 แสดงการต่อลายในลักษณะสี่เหลี่ยม ( The Square Network )

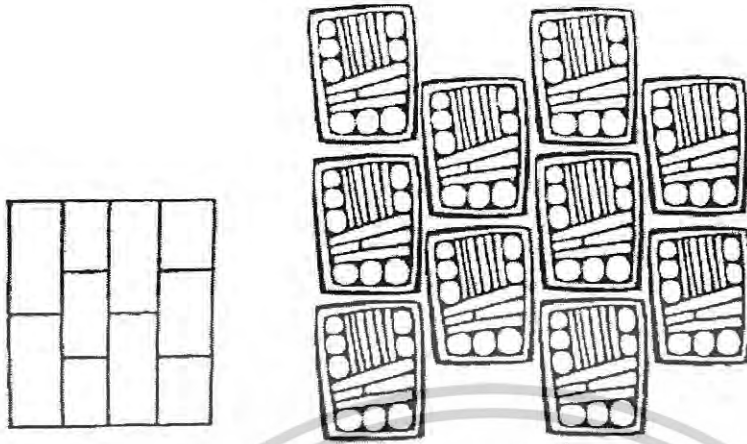
การต่อลายในลักษณะการเรียงอิฐแนวนอน ( The Brick Network )

Brick เป็นการเรียงสี่เหลี่ยมแบบอิฐตั้งในแนวนอนและในแนวตั้งซึ่งแต่ละแบบเกิดจากการจัดสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือสี่เหลี่ยมจัตุรัส



ภาพที่ 15 แสดงการต่อลายในลักษณะการเรียงอิฐแนวนอน ( The Brick Network )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 แสดงการต่อลายในลักษณะการเรียงอิฐแนวตั้ง ( The Brick Network )

การต่อลายในลักษณะเหลี่ยมเพชร หรือ สี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ( The Diamond Network )

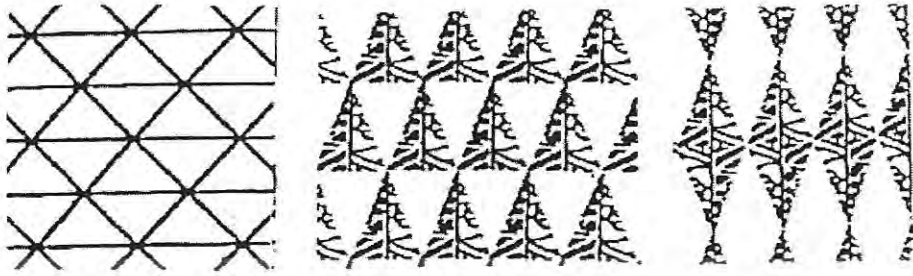
ลักษณะ **diamond** จะเกิดจากเส้นทแยงมุมของสี่เหลี่ยมจัตุรัสซึ่งทำมุม 45 องศากับแนวระนาบ การต่อลายในลักษณะเหลี่ยมเพชรจะให้ความรู้สึกเบาละเอียดอ่อนและมี movement นอกจากนี้ยังสามารถเล่นน้ำหนักในการมองเห็นได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 17 แสดงการต่อลายในลักษณะเหลี่ยมเพชร หรือ สี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ( The Diamond Network )

การต่อลายในลักษณะสามเหลี่ยม ( The Triangle Network )

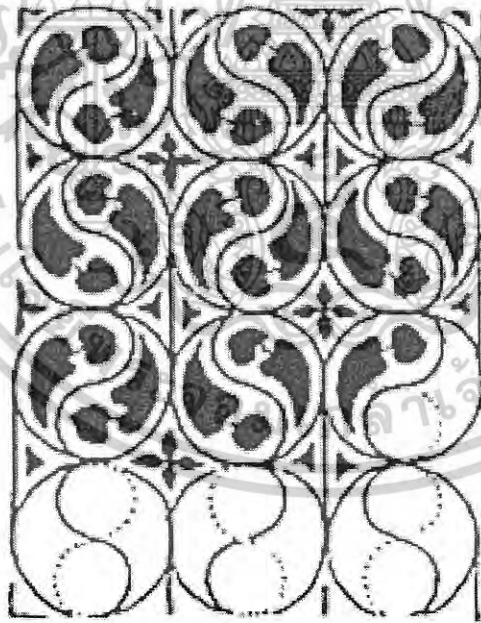
เป็น **network** ที่มีประโยชน์ในการออกแบบมาก เพราะสามารถรวมกันเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า หกเหลี่ยม และแปดเหลี่ยม  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 แสดงการต่อลายในลักษณะสามเหลี่ยม ( The Triangle Network )

#### การต่อลายในลักษณะวงกลม ( The Circle Network )

การต่อลายในลักษณะนี้จะเป็นการนำวงกลมมาซ้อนกันทำให้เกิด scale network ซึ่งการออกแบบแพทเทิร์นจากวงกลมเป็นเรื่องยาก เนื่องจากวงกลมมีความเหมือนกันและสมบูรณ์ในแบบตัวเองจึงทำให้มีความรู้สึกมีชีวิตชีวาที่มีความเคลื่อนไหวเป็นเอกภาพ



ภาพที่ 19 แสดงการต่อลายในลักษณะวงกลม ( The Circle Network )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การต่อลายในลักษณะ Scale Network

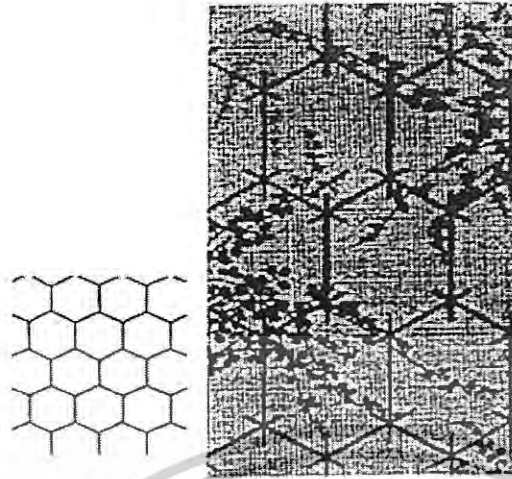
เป็นลายที่อาจได้รับแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ ได้แก่ ลวดลายเกล็ดปลา หรือ ขนนกซึ่ง scale network มีการใช้มาตั้งแต่ยุคโบราณ



ภาพที่ 20 แสดงการต่อลายในลักษณะ Scale Network

ภาพที่ 21 แสดงการต่อลายในลักษณะ ลายตาข่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



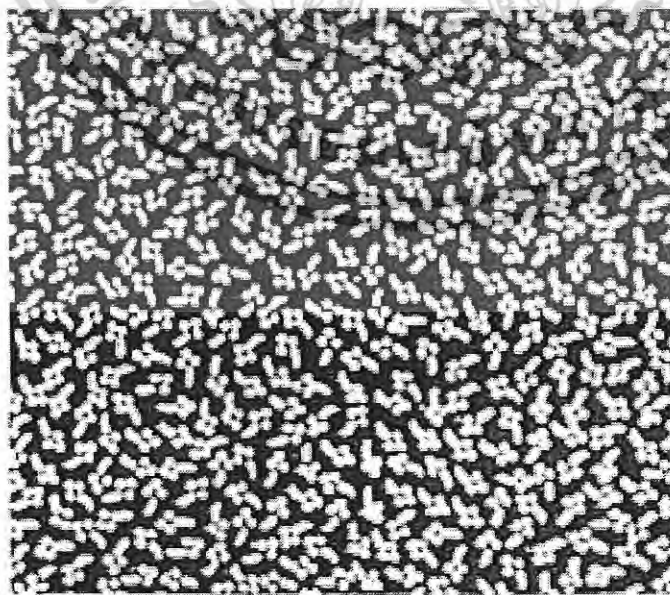
ภาพที่ 22 แสดงการต่อลายในลักษณะ ลายหกเหลี่ยม

ขนาดของลวดลายในการออกแบบลายพิมพ์

ขนาดในการออกแบบลายพิมพ์นั้นไม่มีข้อจำกัดตายตัวมักจะใช้ความรู้สึกจากการมอง ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

ลายขนาดจิ๋ว ( Tiny )

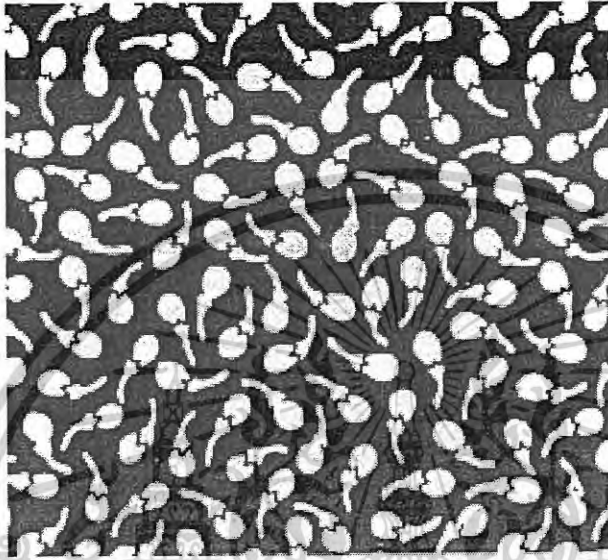
เป็นลายขนาดเล็กมากมีส่วนลายละเอียด สามารถใช้งานได้ครอบคลุมเกือบทุกประเภทแต่ลวดลายไม่เด่นชัด ลวดลายขนาดจิ๋วนี้ในด้านการพิมพ์จะยุ่งยากเพราะทำให้พิมพ์อุดตันได้ง่าย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ลายขนาดเล็ก ( Small )

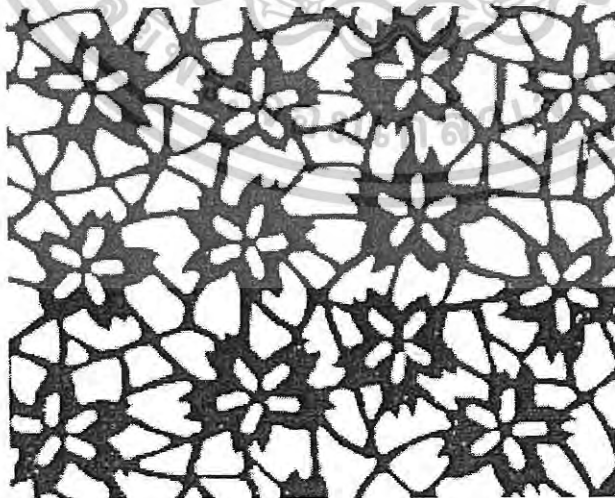
ลายโตกว่าลายขนาดจิ๋วพอสมควร มีส่วนลายละเอียดไม่มากใช้ประโยชน์ได้มากและไม่ก่อนมีปัญหาด้านการผลิต ผ้าพิมพ์ส่วนใหญ่ที่มีขายในตลาดจะเป็นลายขนาดเล็ก ซึ่งสามารถที่จะใช้งานได้กว้างขวาง



ภาพที่ 24 แสดงลายขนาดเล็ก ( Small )

### ลายขนาดกลาง ( Medium )

เป็นลายที่มีขนาดใหญ่กว่าลายขนาดเล็กหรือมีขนาดเท่ากัน แต่จะมีตำแหน่งการวางลายที่ต่างกัน มีช่องว่างมากกว่า เป็นลายที่ได้รับความนิยมพอสมควรแต่ด้านการใช้นั้นจะมีไม่เท่าลายขนาดเล็ก



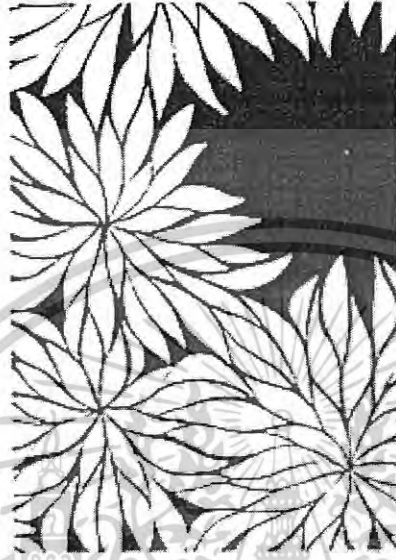
ภาพที่ 25 แสดงลายขนาดกลาง ( Medium )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ลายขนาดใหญ่ ( Large )

เป็นลายที่มีขนาดใหญ่กว่าลายขนาดกลางขึ้นไปซึ่งส่วนมากจะเป็นการออกแบบที่ใช้ในงาน

เฉพาะ เช่น ผ้าคลุมเตียง ผ้าม่าน เป็นต้น



ภาพที่ 26 แสดงลายขนาดใหญ่ ( Large )

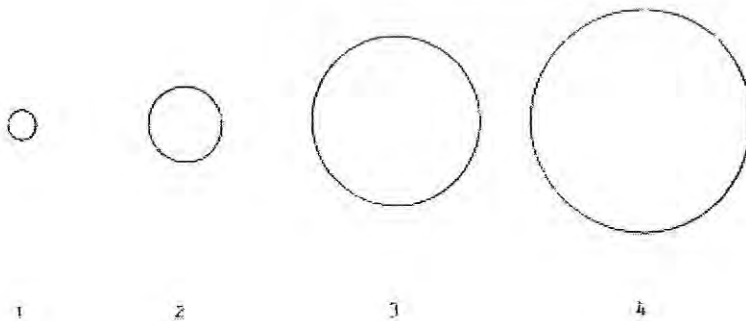
ถ้าลวดลายเป็นแบบ **free form** แล้ว จะเทียบขนาดตามความรู้สึกในการมองเอง โดยไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว แต่ถ้าลวดลายเป็นแบบ **geometric form** อาจจะใช้วงกลมแทนขนาดของลวดลายในขนาดต่างๆ ได้ดังนี้

ลายขนาดจิ๋ว ( Tiny )

ลายขนาดเล็ก ( Small )

ลายขนาดกลาง ( Medium )

ลายขนาดใหญ่ ( Large )



1

2

3

4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## จิตวิทยากับลวดลาย

การออกแบบลวดลายผ้าต้องอาศัยหลักจิตวิทยาบางส่วน เพื่อเป็นฐานที่ออกแบบให้เหมาะสมกับความต้องการพร้อมทั้งคำนึงถึงประโยชน์การใช้สอยของลวดลายนั้นๆ

สิ่งจูงใจให้ผู้บริโภคซื้อสินค้าหรือบริการ ขึ้นอยู่กับแรงขับและแรงจูงใจหลายอย่างประกอบกับคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ รวมถึงการบริการก็จะสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ซื้อ สิ่งจูงใจในด้านลวดลาย เช่น สีและลวดลาย รวมถึงเนื้อผ้าจะทำให้ได้ลักษณะงานที่สวยงามและได้รับความนิยมนิยมนการกระตุ้นหรือเร้าใจ จูงใจนั้นขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของสิ่งเร้าซึ่งได้แก่

1. ขนาดลวดลายจะต้องพอเหมาะกับการใช้สอย เช่น ผ้าตัดเสื้อที่มีลวดลายขนาดใหญ่ย่อมไม่เหมาะกับคนตัวเล็ก
2. การเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า ลวดลายที่ต่อเนื่องกันชักจูงสายตาของผู้ที่พบเห็นให้ติดตามจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งโดยไม่สะดุดยอมทำให้ลวดลายนั้นเกิดการเคลื่อนไหวได้
3. ความเข้มของสิ่งเร้าในการออกแบบลายผ้าพิมพ์ เช่น การใช้สีสว่างที่ดูสดใสย่อมเร้าใจผู้ซื้อ ได้มากกว่าสีที่ดูหมองมัวซึ่งจะให้ความรู้สึกที่โน้มเอียงไปทางเศร้า
4. การเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้าซึ่งถ้าได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจะทำให้เกิดความน่าสนใจได้มาก เช่น การใช้สีเข้มปนอ่อนหรือสีใสสลับขุ่น
5. การกระทำที่ซ้ำๆ เช่น ลวดลายที่ซ้ำๆ กันแต่วางอย่างมีระเบียบจะเพิ่มความเร้าใจให้เกิดความต้องการที่มากขึ้นได้
6. การผ่านประสาทสัมผัสหลายครั้งถ้าสามารถทำให้บุคคลรับสัมผัสของสิ่งเร้าผ่านทางประสาทสัมผัสหลายทางจะช่วยให้การรับรู้สมบูรณ์ มากกว่าการรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสเพียงอย่างเดียว สำหรับลักษณะเช่นนี้เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบลวดลายผ้าจะทำให้ผ้าชิ้นนั้นได้รับความนิยมนิยมนมากกว่าปกติ
7. ความแปลกใหม่ของสิ่งเร้ามีความแปลกใหม่ทั้งในเรื่องของลวดลายลักษณะและคุณสมบัติ จะมีประสิทธิภาพมากกว่าสิ่งเร้าที่เคยชิน ซ้ำซาก และไม่มีความเปลี่ยนแปลงแปลกใหม่

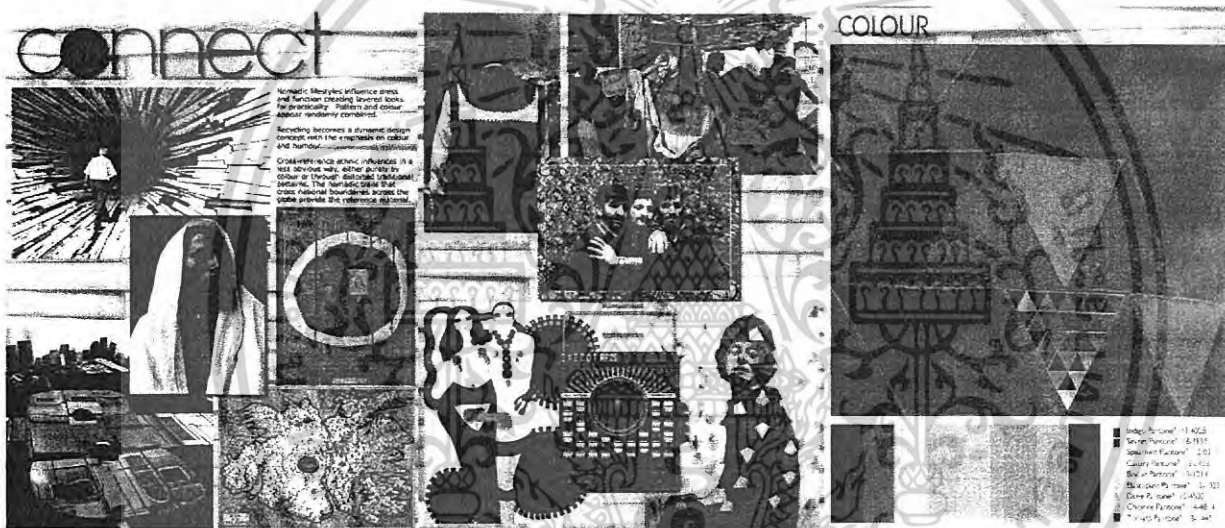
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเกี่ยวกับที่มาในการออกแบบ

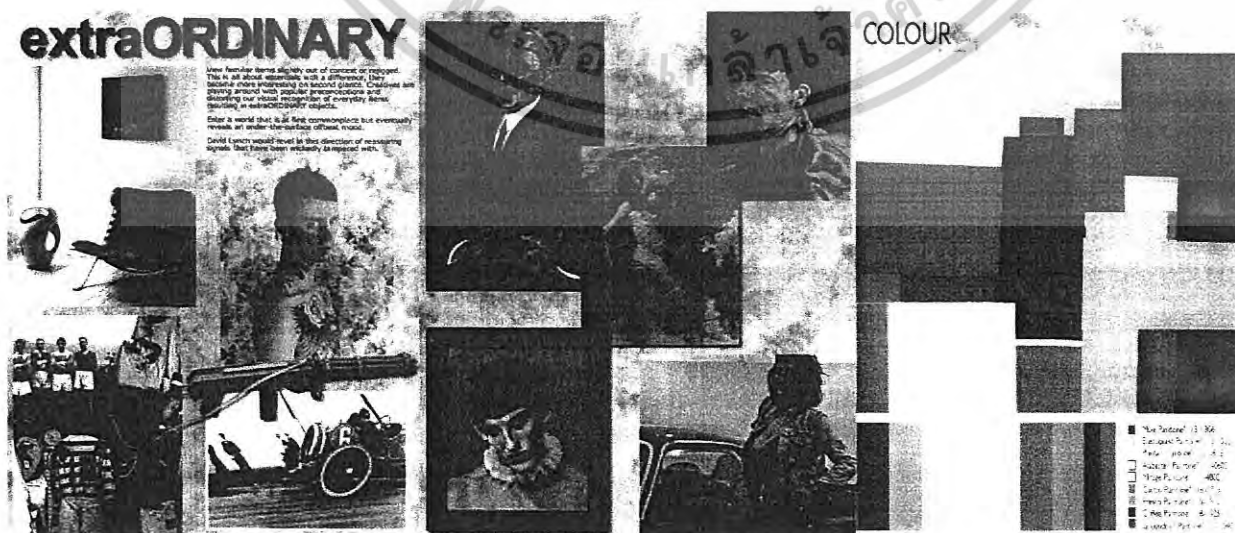
เนื่องจากการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นจะต้องมีการคำนึงถึงแนวโน้มแฟชั่นด้วยเนื่องจากว่า

1. เครื่องแต่งกายที่ไม่ล้ำสมัยนั้นเป็นการลดอัตราเสี่ยงในการขาย
2. สามารถที่จะกำหนดขอบเขตในการออกแบบงานได้ง่ายยิ่งขึ้น เนื่องจากรูปแบบเสื้อผ้าในท้องตลาดนั้นมีมากมาย

จากข้อมูลที่ได้มาจากเว็บไซต์ WGSN ซึ่งเป็นเว็บไซต์ของเทรนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ได้รับความนิยมในท้องเสื้อและบริษัทที่มีกิจการเกี่ยวกับแฟชั่น จึงได้ทราบถึงข้อมูลต่างๆซึ่งสามารถที่จะนำมาอ้างอิงถึงเสื้อผ้าสำหรับบุรุษในช่วง Summer 2009-2010 ได้ดังนี้



ภาพที่ 28 แสดง style Connect trend



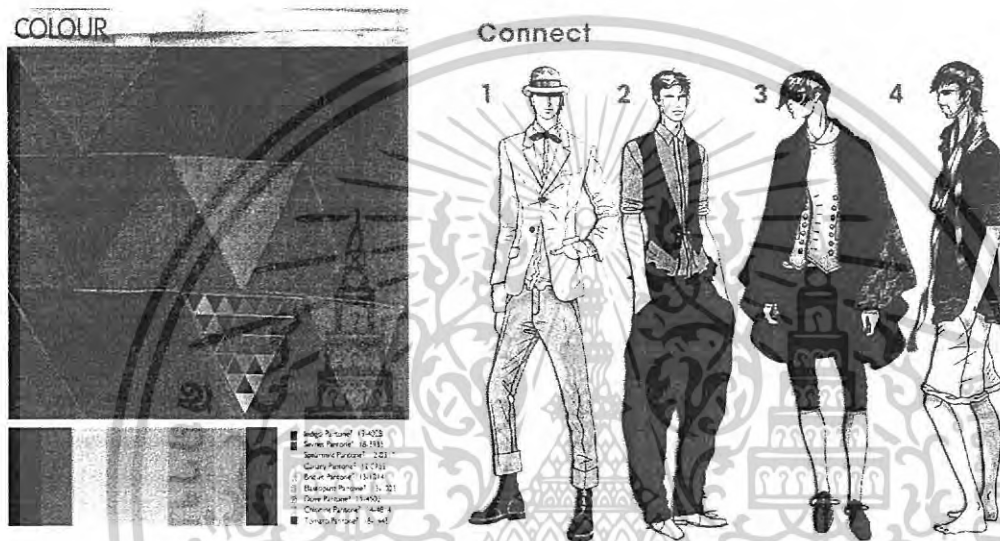
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่รวมที่ไว้ทั้งหมดในภาพที่ 29 แสดง style Extraordinary trend

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## สไตล์ Connect มีลักษณะดังนี้

1. เป็นสไตล์ที่ใช้ลวดลายที่ไม่ปะติดปะต่อกันเหมือนกับการเอาลวดลายของผ้าหรือสีต่างๆ มาติดกันอย่างสุ่ม
2. มีการใช้ลวดลายแบบพื้นบ้านที่นำมาทำการผสมผสานกัน
3. สีส่วนใหญ่จะเป็นสีโทนสว่างและสีเอิร์ธ โทนแต่จะมีกลิ่นอายของพื้นบ้านปน
4. โครงเสื้อจะเป็นแบบทรงยุโรปที่ดูสบายๆและออกแนวพื้นบ้าน



ภาพที่ 31 แสดงสีต้นและเสื้อผ้าในstyle Connect

## วัสดุ

1. ผ้าที่ไม่ได้มีความพลิ้วมากนักแต่มีลักษณะของผิวสัมผัสที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะพื้นบ้าน
2. ผ้าที่มีลักษณะการทอแบบผสมด้วยหลายๆสีเป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# CONNECT

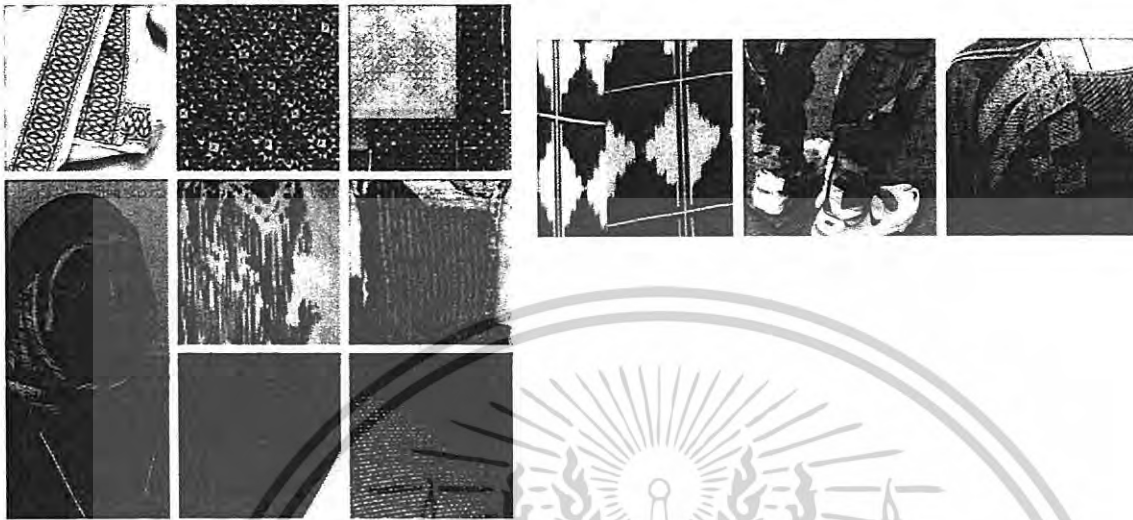


ภาพที่ 32 แสดงถึงลักษณะและเนื้อผ้าที่นำมาใช้ใน style Connect trend



เอกสารนี้เผยแพร่โดยสถาบันส่งเสริมการค้าและการลงทุนไทย-จีน โดยผู้เขียนมีหน้าที่รับผิดชอบในการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# CONNECT



ภาพที่ 34 แสดงถึงลักษณะและเนื้อผ้าที่นำมาใช้ใน style Connect trend

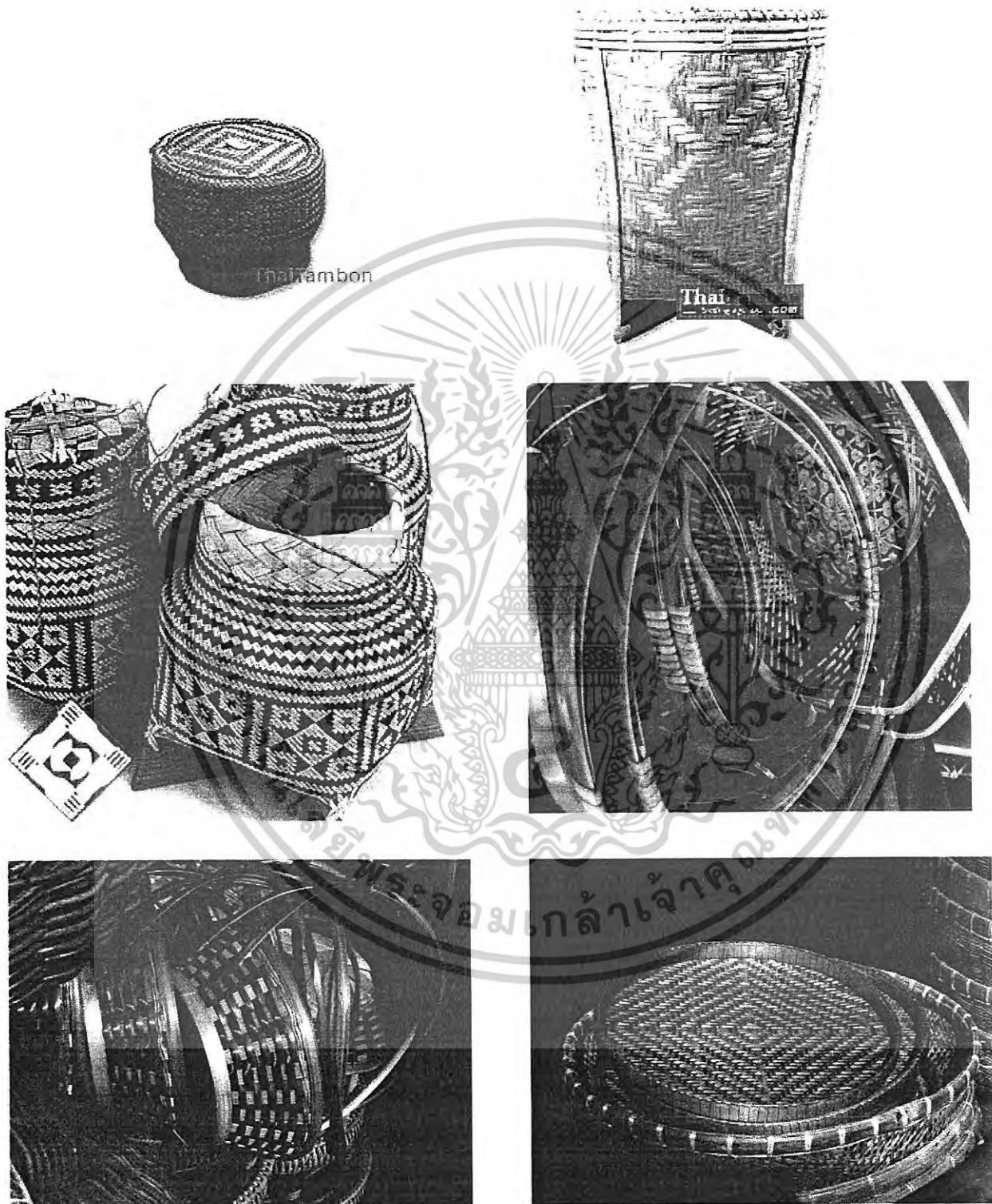
## ลวดลาย

1. เป็นลวดลายที่มีการนำมาปะติดปะต่อกันแบบเดาสุ่ม
2. ลวดลายแบบงานพื้นบ้านเช่น งานปักผ้า งานจักสาน ลักษณะสีจะเป็นสีที่แสดงถึงความเป็นพื้นบ้านและสีเขียวโทน
3. ลวดลายจะเป็นแบบกราฟฟิกที่ดูแล้วเป็นลักษณะเรียบรวม ไปถึงเครื่องประดับ

สรุป จากแนวโน้มลวดลายในสไตล์ Connect จึงสามารถเลือกนำเอาลวดลายเครื่องจักสานมาผสมผสานใช้ด้วยกันกับลักษณะสไตล์ Connect ได้ ซึ่งมีลักษณะเหมาะสมสำหรับเสื้อในหน้าร้อน ของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการแสดงถึงการผสมผสานเอาเสื้อผ้าที่ดูนำสมัยกับลวดลายของสินค้าพื้นบ้านซึ่งนำมาแสดง ได้อย่างน่าสนใจอีกด้วย ซึ่งเหมาะสำหรับจะเป็นผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นในช่วงนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

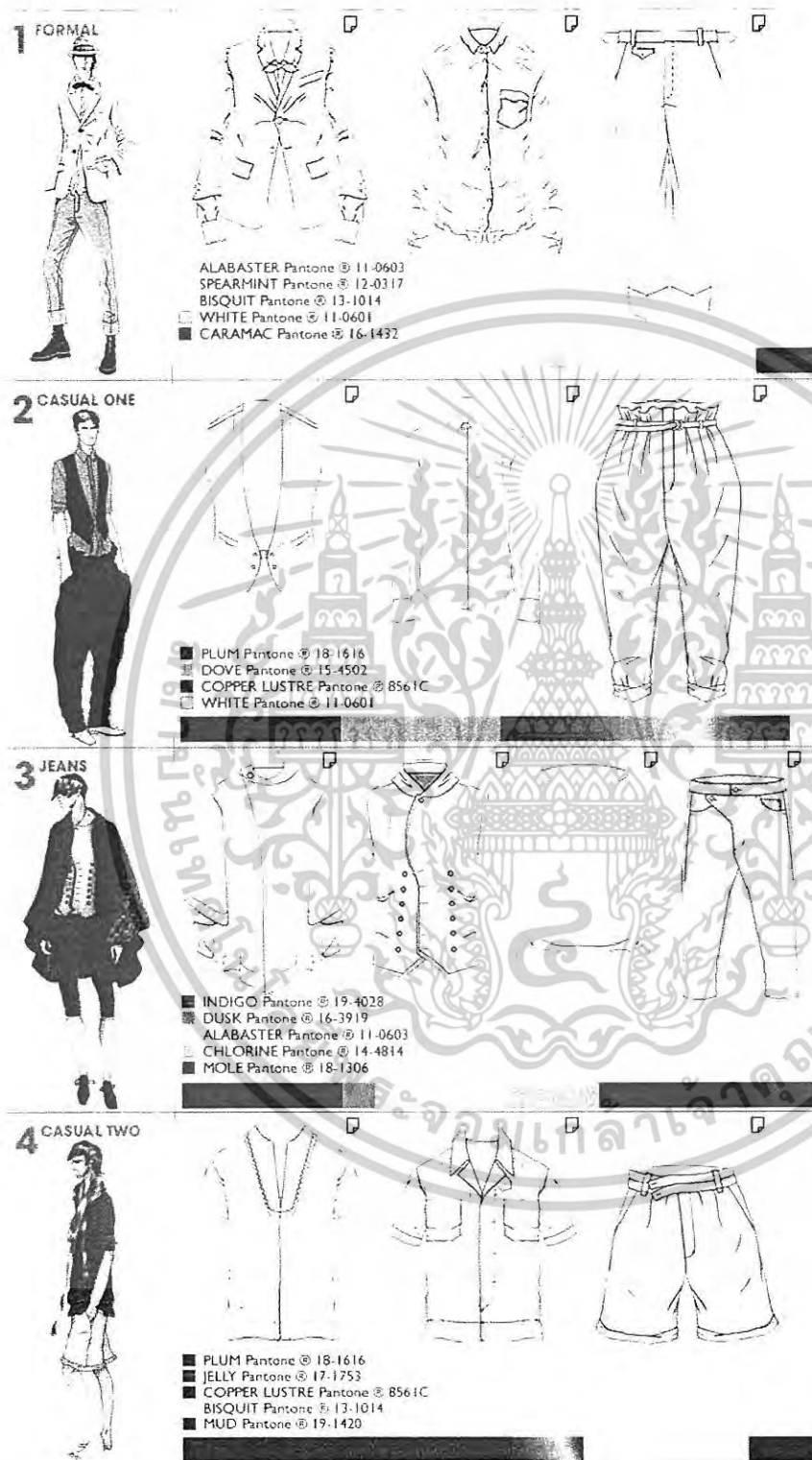
## ภาพลวดลายจักสาน



กลุ่มภาพที่ 35 แสดงตัวอย่างลวดลายจักสาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ลักษณะโครงสร้างของเสื้อที่ใช้ใน style Connect trend



กลุ่มภาพที่ 36 แสดงลักษณะ โครงเสื้อใน style Connect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เครื่องจักสาน

### ความเป็นมา

เครื่องจักสาน เป็นงานหัตถกรรมที่หล่อหลอมขึ้นจากจิตวิญญาณและภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ คำว่า เครื่องจักสาน แยกความหมายคำได้คือ จัก หมายถึงการนำวัสดุมาทำให้เป็นเส้น เป็นแฉก หรือริ้ว ส่วนคำว่า สาน หมายถึง การนำเอาวัสดุที่เตรียมแล้วมาสานประดิษฐ์ให้เป็นรูปร่างและสวดลายต่างๆ ขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่งคือ การถัก ซึ่งเป็นกระบวนการประกอบทำให้เครื่องจักสานสมบูรณ์เสริมความแข็งแรงของโครงสร้างภายนอก วัสดุที่นำมาใช้สานได้แก่ ไม้ไผ่ หวาย กก ป่าน กระจูด ลาน ลำเจียก เตย ย่านลิเภา หญ้า ต้นอ้อ ข้าวโพด และพืชท้องถิ่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการเกิดสวดลายบนเครื่องจักสานท้องถิ่นในแต่ละที่เป็นอย่างมาก ในประเทศไทยนั้น ได้มีลักษณะการจักสานที่สามารถที่จะนำมาจัดแบ่งได้เป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

### ประเภทของลายจักสาน

- 1.ลายแม่บท เป็นลวดลายที่มีเอกลักษณ์ประจำตัวเด่นชัด มีกฎเกณฑ์ในการสานที่แน่นอน ซึ่งลายเหล่านี้เป็นต้นกำเนิดที่ทำให้มนุษย์รู้จักการนำเอาวัสดุในท้องถิ่นมาใช้สานเป็นสิ่งของในชีวิตประจำวัน
- 2.ลายพัฒนา ลายพัฒนาเป็นลายที่พัฒนามาจากลายสานแม่บท ยังมีกฎเกณฑ์การสานที่แน่นอนอยู่ แต่จะมีลายละเอียดที่เพิ่มมากขึ้น ลายละเอียดมากขึ้น ลักษณะเด่นของลายแม่บทจะปรากฏชัดขึ้น ส่วนลายจะเปลี่ยนแปลงเป็นรูปร่างง่ายขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมที่สวยงามและนำไปใช้ประโยชน์ได้
- 3.ลายประดิษฐ์ เป็นลวดลายที่ช่างจักสานประดิษฐ์ขึ้นตามความต้องการของช่างเองโดยอาศัยลายแม่บทและลายพัฒนาในการเป็นหลักในการสาน กฎเกณฑ์ในการสานจะไม่แน่นอน ลายที่ได้จะแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของช่างจักสาน ไว้ได้อย่างงดงาม

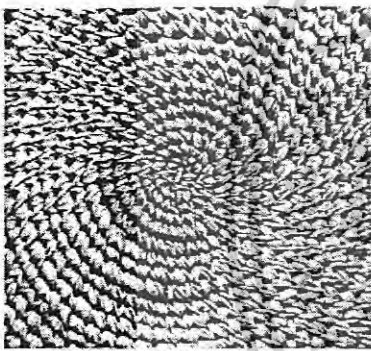
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์และสรุปผล

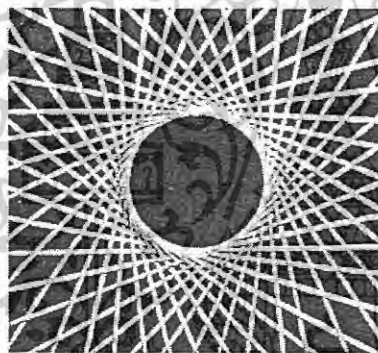
จากการวิเคราะห์ลวดลายจักสานต่างๆที่กล่าวมาจึงได้ทำการเลือกเอาลายที่มีความน่าสนใจมาบางส่วนเพื่อทำการเก็บลวดลายและทำการพิมพ์ออกมาโดยใช้หลักเกณฑ์ในการเลือกดังนี้

1. ลวดลายมีความน่าสนใจและเหมาะสมต่อการนำไปออกแบบเสื้อผ้า
2. ลวดลายนั้นไม่มีความซับซ้อนจนเกินไป
3. ลวดลายนั้นมีความสะดวกเมื่อนำมาใช้ในการผลิต
4. ลวดลายนั้นมีความชัดเจน โดยเกิดจากผิวสัมผัสของงานจักสานนั้นๆ
5. ลวดลายนั้นสามารถที่จะสื่อไปถึงผู้ใช้ได้ว่ามาจากลายจักสานไม่ใช่สิ่งอื่น

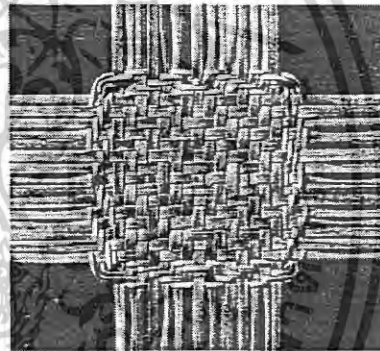
จากหลักเกณฑ์ดังกล่าวจึงได้เลือกลวดลายออกมาดังนี้



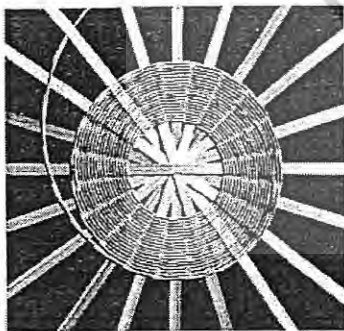
10101	พัฒนา
เวียนกันหอย	
Wien Konhoi	



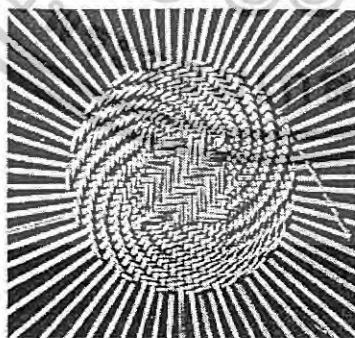
7101	แม่บท
ลายสุ่ม	
Lai Soom	



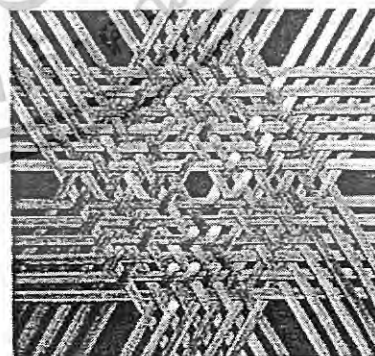
3206	ประสิทธิ์
ลายชั้นต้น	
Lai Khun Ton	



6101	แม่บท
เวียนรัศมี	
Wien Rasmee	

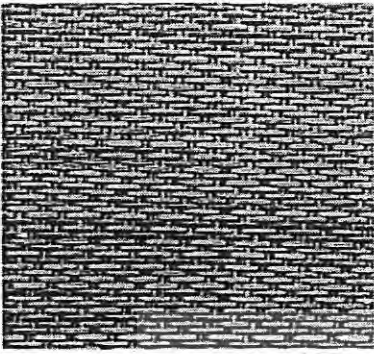


4103	พัฒนา
ลายชั้นต้น	
Lai Khun Ton	

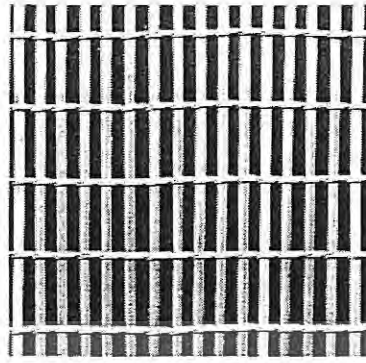


2502	พัฒนา
เลวชั้นต้น	
Chaleo Khun Ton	

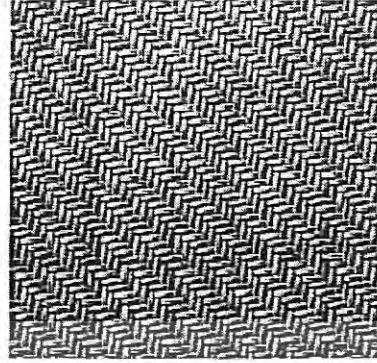
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



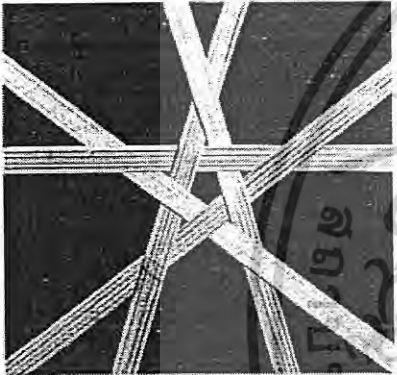
5102	หัตถนา
ลายกระดัง	
Lai Ka Dong	



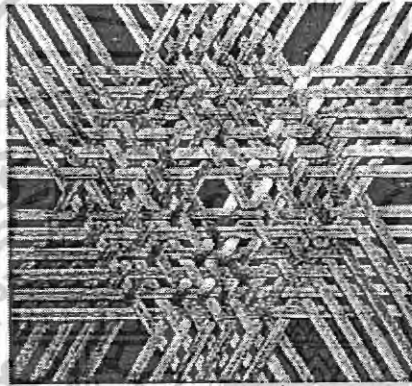
9102	หัตถนา
กลบสาม	
Klom Sarm	



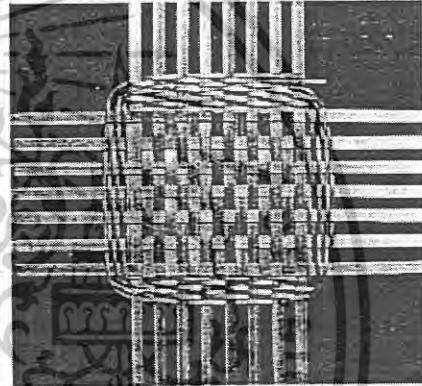
4101	แห็บท
สายสาม	
Lai Sarm	



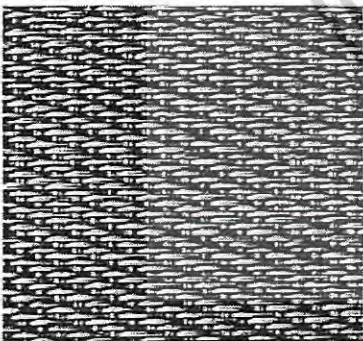
2606	หัตถนา
เจดาศาว	
Chaleo Dao	



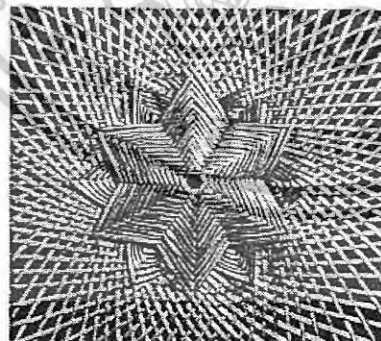
2502	หัตถนา
เจดวขันตัน	
Chaleo Khun Ton	



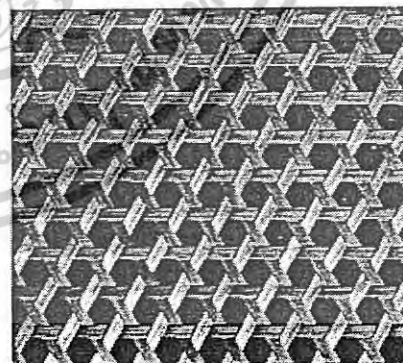
1402	หัตถนา
ขั้วขันตัน	
Khad Khun Ton	



1204	หัตถนา
ขั้วตะสลัป	
Khad Tee Salab	



2603	หัตถนา
เจดาศาว	
Chaleo Dao	



2101	แห็บท
เกาะตอม	
Ta Chalorn	

กลุ่มภาพที่ 37 ภาพลวดลายจักสานที่ได้เลือกไว้แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การเก็บลวดลายเครื่องจักสาน

เนื่องจากว่าลวดลายที่เกิดบนเครื่องจักสานนั้นไม่ได้เกิดมาจากการสีเส้นของตอกที่นำมาจักสาน เพียงอย่างเดียวหากแต่กลับรวมไปถึงผิวสัมผัสที่เกิดขึ้นจากการขัดกันของเส้นตอกที่นำมาสานด้วย เพราะเหตุนี้จึงต้องมีการเก็บลวดลายเครื่องจักสาน โดยนำเอาผิวสัมผัสของเครื่องจักสานนั้นมาทำให้เกิดเป็นลวดลายขึ้นมา เพื่อให้เกิดลวดลายของเครื่องจักสานที่มีลักษณะแปลกไปจากที่เห็น เครื่องจักสานในท้องตลาดซึ่งก็ได้กระทำการทดลองขึ้นมาตามตัวอย่างดังนี้

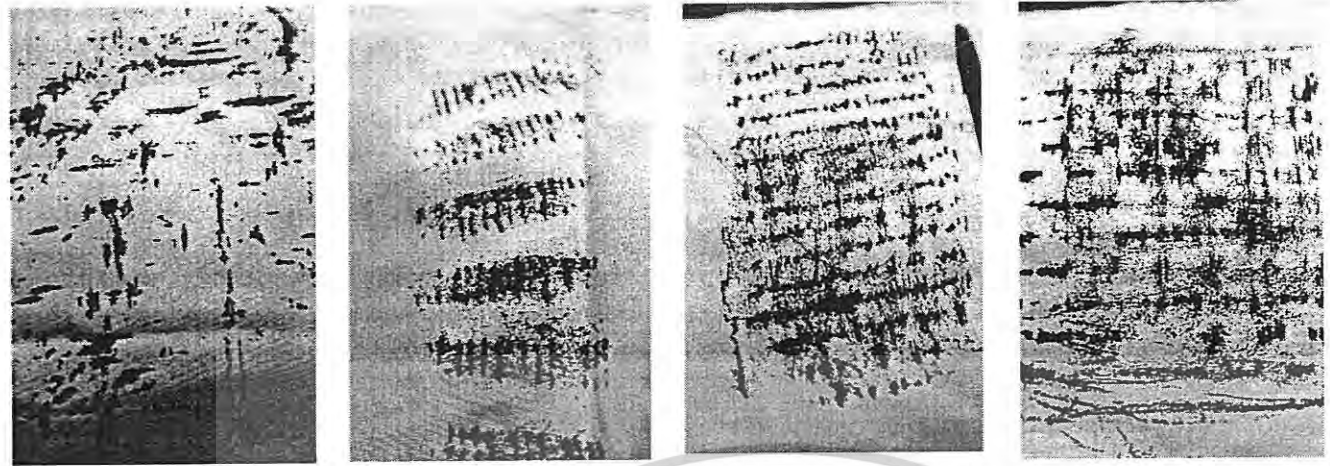
1. การเก็บลวดลายโดยการฝนถ่าน
2. การเก็บลวดลายโดยการนำวัสดุไปทำเป็นแม่พิมพ์ (Wood block)
3. การเก็บลวดลายโดยการใช้ลูกกลิ้ง

### 1. การเก็บลวดลายโดยการฝนถ่าน

#### วัสดุและอุปกรณ์

1. ดินสอEEหรือถ่านชาโคล
2. กระดาษเพื่อทำการเก็บลวดลาย
3. บล็อกสกรีน
4. กาวอัดบล็อกสกรีน
5. สีสกรีน
6. ไม้ปาดสกรีน
7. ผ้า

ทำโดยการนำเอาถ่านหรือดินสอมาฝนลงบนกระดาษที่มีวัสดุหรือเครื่องจักสานที่ต้องการที่จะเก็บลวดลายนั้นรองรับ จากนั้นนำลายที่ได้จากการฝนนั้นไปทำเป็นบล็อกสกรีน



กลุ่มภาพที่ 38 ภาพการทดลองเก็บลวดลายโดยการใช้ถ่านฝน

## 2. การเก็บลวดลายโดยการนำวัสดุไปทำเป็นแม่พิมพ์ (Wood block)

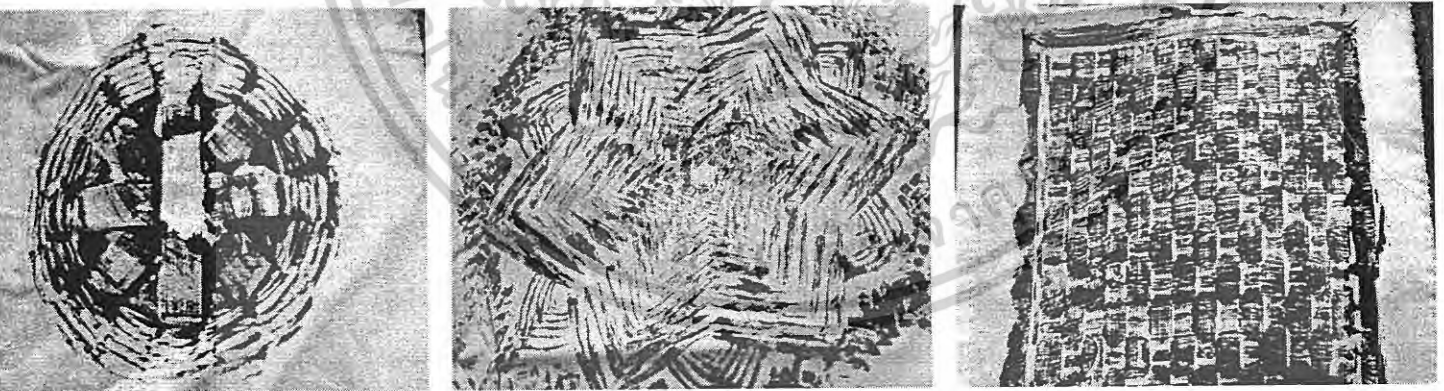
### วัสดุและอุปกรณ์

1. งานจักสาน

2. สีสกรีน

3. ผ้า

ทำโดยการนำเอาสีสกรีนนั้นมาทาบนวัสดุที่จะทำลวดลายแล้วจึงนำไปประทับลงบนผ้า



กลุ่มภาพที่ 39 ภาพการทดลองเก็บลวดลายจักสานโดยการทำแม่พิมพ์ไม้ (Wood Block)

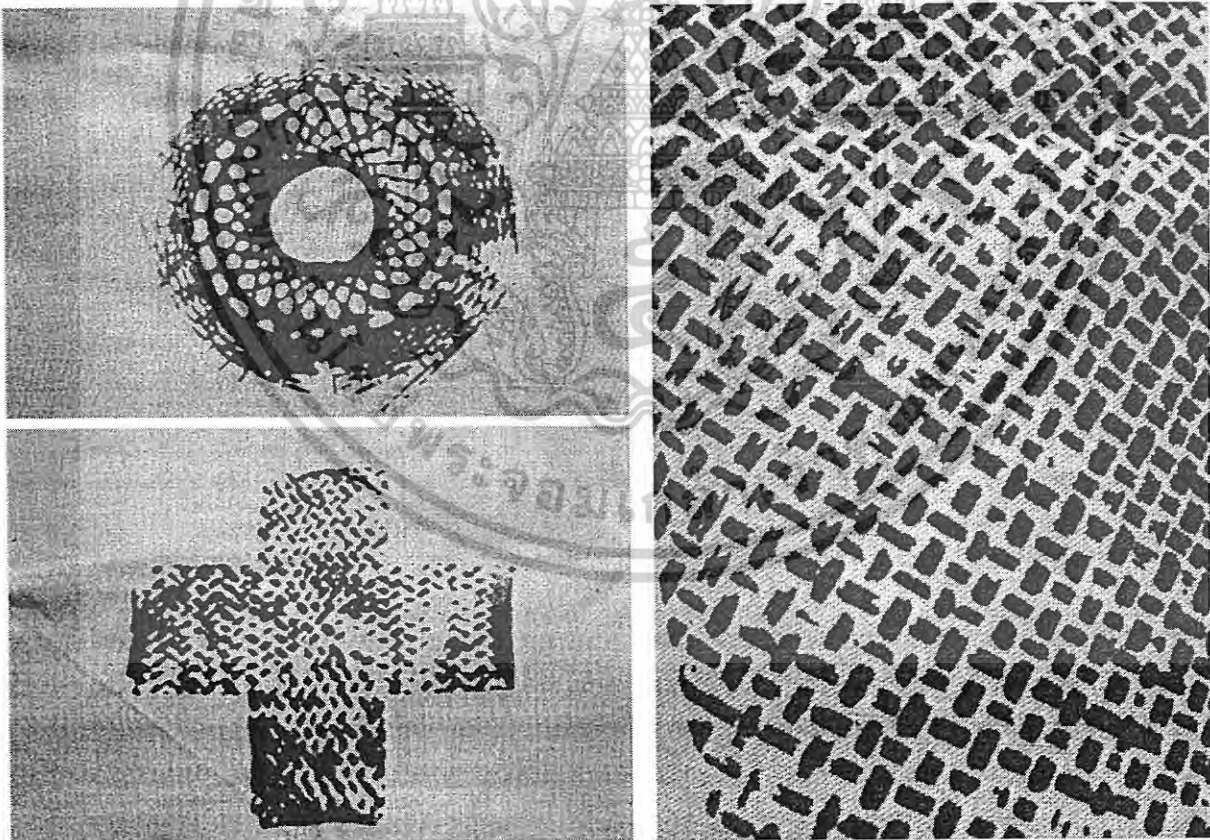
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. การเก็บลวดลายโดยการใช้ลูกกลิ้ง

#### วัสดุและอุปกรณ์

1. งานจักสาน
2. หมึกพิมพ์
3. ลูกกลิ้ง
4. แปรงทาสี
5. กระดาษ
6. บล็อก
7. กาวอัดบล็อกรีน
8. สีสกรีน
9. ไม้ปาด

ทำโดยการนำเอาเครื่องจักสานไปทำหมึกพิมพ์แล้วเอาเข้าแทนพพิมพ์ที่มีกระดาษรองรับเพื่อที่จะเก็บลวดลายจากนั้นเอาลายที่ได้ไปทำบล็อกสกรีน



ภาพกลุ่มที่ 40 ภาพลวดลายจักสานที่เก็บมาโดยการพิมพ์ลูกกลิ้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์และสรุปผล

จากการทดลองเก็บลวดลายเครื่องจักสานเบื้องต้น ผู้ศึกษาจึงได้เลือกนำเอาเทคนิคในการเก็บลวดลายโดยคำนึงถึงความสอดคล้องเกี่ยวกับตัวเครื่องจักสานและมีความแปลกใหม่ในการออกแบบลวดลายผ้าเพื่อให้แตกต่างจากลวดลายที่มีขายในท้องตลาดดังนี้

1. ลายผ้าที่ได้จากการทำลายพิมพ์ไม้ Wood block
2. ลายผ้าที่ได้มาจากการใช้ลูกกลิ้ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เทคนิคการพิมพ์สกรีน

ในการพิมพ์สกรีนนั้นจะทำการพิมพ์โดยจะประกอบด้วยกรอบไม้สี่เหลี่ยมซึ่งด้วยผ้าไหมเนื้อละเอียด จึงเป็นที่มาของชื่อแม่พิมพ์และวิธีพิมพ์ว่า silk screen เดิมจะใช้ผ้าไหมสวิส เพราะเป็นผ้าที่มีเนื้อละเอียด การทอสม่ำเสมอ มีขนาดตั้งแต่ 200 เส้นลงมาต่อ 2.5 เซนติเมตร ขนาดที่พอเหมาะคือ 70-100 เส้น ทั้งนี้ก็ตามแต่ความละเอียดของลาย มีราคาแพงมาก ปัจจุบันจะใช้ผ้าใยโพลีเอสเตอร์แทนแต่ก็ยังคงมีราคาแพงเช่นกัน ขนาดของสกรีนนั้นจะไม่จำกัดทั่วไปนั้นจะใช้สกรีนที่มีขนาดใหญ่กว่าลายด้านข้างประมาณ 5-10 เซนติเมตร ด้านบนและด้านล่างควรเป็นประมาณ 10-15 เซนติเมตร วงจรของลายนั้นจะต้องไม่ใหญ่จนเกินไปไม่จั้นเมื่อพิมพ์ด้วยมือจะทำให้ปาดสีไม่สะดวก สีดัดไม่สม่ำเสมอ

## อุปกรณ์

1. ตู้อัดสกรีน หรือโต๊ะกระจกมีไฟด้านล่าง
2. ไม้ปาดกาวหรือแปรง
3. กรอบสกรีนซึ่งเรียบร้อยแล้ว
4. น้ำยาสำหรับเคลือบพื้นสกรีน
5. สีสำหรับเคลือบพื้น (ใช้สำหรับแต่งลายและพื้นสกรีน)
6. กระจกเขียนลายหรือแผ่นฟิล์มใส
7. สก็อตเทปสำหรับติดลายลงบนตู้อัด
8. ไม้แผ่นหรือเหล็กหุ้มผ้าขนาดใหญ่พอสมควรสำหรับทับพื้นสกรีนเวลาอัดลาย
9. พู่กัน
10. หมึกอินเดียน
11. น้ำมันก๊าดหรือทินเนอร์

## วิธีทำ

1. การเตรียมแม่แบบ ลายแม่แบบที่ได้มาต้องลอกบนกระดาษไขหรือแผ่นพลาสติกใส หรือถ่ายรูปลงบนแผ่นฟิล์มแบบถ่ายรูปธรรมดา ใช้ฟิล์มขาวดำเป็นแม่แบบสำหรับถ่ายลายเองสกรีนได้ทันทีส่วนการใช้กระดาษไขหรือแผ่นพลาสติกใสต้องเขียนหมึกคาลงบนลายที่ต้องการที่จะพิมพ์นั้นให้ดำสนิทเพื่อไม่ให้แสงลอดผ่านออกมาได้
2. กาวเคลือบสกรีน กาวเคลือบสกรีนนั้นมีใช้ด้วยกันหลายชนิดแล้วแต่ความนิยมและความสะดวก ซึ่งส่วนประกอบของกาวที่จะทำให้งานออกมาคงทนและถาวรนั้นขึ้นอยู่กับชนิดของกาวที่ใช้ ปริมาณสารเคมีที่ผสม ชนิดผ้าซึ่งสกรีน และระยะเวลาในการฝังสกรีน ซึ่งเมื่อจะเคลือบสกรีน ให้ทำการเตรียมน้ำยา นำสกรีนที่เตรียมไว้ตั้งพียงกับผนังหรือขาหยั่ง เทน้ำยาใส่รางปาดกาว จากนั้นจึงทำการปาดโดยปาดจากล่างขึ้นบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้ทั่ว กลับด้านแล้วทำการปาดอีกครั้ง โดยต้องระวังไม่ให้มีฟองอากาศในกาว จากนั้นทำการฝั่งกาวให้แห้งสนิทจึงนำไปอัดลาย

3. การถ่ายภาพลงสกรีน ต้องทำในห้องมืด วางลายลงบนโต๊ะอัด เอาด้านที่เขียนสีด้านขึ้น เอาสกรีนเคลือบกาววางทับ เปิดไฟให้แสงไฟทำปฏิกิริยากับกาว ใช้ของหนักทับ สกรีนให้แนบสนิท แล้วตากสกรีนไว้กับโต๊ะ โดยระยะเวลาในการตากสกรีนนั้นจะ ขึ้นอยู่กับชนิดของกาว จากนั้นนำสกรีนที่เคลือบกาวอัดไปล้างน้ำ โดยให้น้ำไหลลงไป บนสกรีน น้ำจะทำการลอกกาวออกไปเอง เสร็จแล้วนำไปตากให้แห้ง ทาทับด้วยสี น้ำมันหรือแล็กเกอร์ตรงที่ไม่ต้องการให้สีพิมพ์ผ่าน
4. การพิมพ์ เวลาพิมพ์ให้ใช้ไม้ปาดสีที่ทำด้วยในลอนหรือยางหนาประมาณ 6 มิลลิเมตร ที่ทำการฝั่งในขอบไม้ที่จับได้ถนัดมือ เทสีที่ต้องการลงบนสกรีนส่วนบน เอาไม้ปาดสี ให้ลงมาจนสุดสกรีน โดยปาดเป็นครั้งเดียวยาวลงมาเลย สีจะลอคทะลุออกไปติดผ้า ตามลายที่เป็นช่องโปร่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การพิมพ์ลวดลายในระบบอุตสาหกรรม

### การเตรียมผ้า

ผ้าที่จะใช้พิมพ์นั้นจะต้องผ่านกระบวนการขจัดแป้งและสิ่งสกปรกออกแล้วอาจจะฟอกหรือไม่ฟอกก็ได้แล้วแต่ลวดลาย ระดับสีที่ต้องการและกรรมวิธีการพิมพ์ผ้าจะต้องเรียบสม่ำเสมอไม่มีเศษด้ายหรือขนซึ่งจะทำให้ลวดลายพิมพ์ไม่เด่นชัด

#### 1. การตรวจคุณภาพ

การตรวจสอบคุณภาพว่าผ้าที่รับมานั้นมีข้อตำหนิหรือข้อบกพร่องจากการทอหรือรอยเปื้อนหรือไม่

#### 2. การดัดแป้ง

ก่อนที่จะทำการทอนั้นด้ายยืนจะมีการชุบแป้งเพื่อป้องกันการเสียดสีของเครื่องทอ ดังนั้นการดัดแป้งจึงเป็นการทำให้แป้งละลายตัวออกเพื่อลดปัญหาในการพิมพ์

### การเตรียมสีพิมพ์

สีพิมพ์นั้นมีหลายชนิดต้องเตรียมให้เหมาะสมกับเส้นใยเนื้อผ้าที่พิมพ์ ตัวสีที่ผลิตจำหน่ายมีทั้งผงละเอียด เป็นเม็ด และแป้งเปียก บางชนิดไม่ละลายน้ำต้องทำให้ละลายน้ำได้ก่อน

การพิมพ์ผ้ามีหลายวิธีซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

#### 1. การพิมพ์ด้วยมือบนโต๊ะสกรีน ( Table screen printing )

การพิมพ์นั้นจะทำบนโต๊ะเรียบปูด้วยสีกหลาดและปูทับชั้นบนด้วยหนังเทียม การพิมพ์แบบนี้ต้องเลื่อนสกรีนไปตลอดความยาวผ้าและใช้ไม้ปาดสีสกรีนเพื่อให้ติดลงบนผ้า

#### 2. การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สกรีนอัตโนมัติ ( Flat screen printing )

ใช้โต๊ะพิมพ์หุ้มด้วยอุปกรณ์ยึดสกรีนไม้ปาดสีและอุปกรณ์สำหรับเติมสีอัตโนมัติพื้นโต๊ะพิมพ์ปูด้วยผ้าใบสายพาน ผ้าที่ต้องการพิมพ์ลงบนสายพาน ใช้ไม้ปาดให้เรียบ เครื่องพิมพ์ขนาดใหญ่สามารถพิมพ์พร้อมกันได้ถึง 15 สีหรือมากกว่า ติดช่องระหว่างสกรีนต่อสกรีนด้วยความเหมาะสม แต่อย่างน้อยประมาณ 1/3 ของความกว้างของสกรีน ตั้งระยะการเคลื่อนสกรีนที่เครื่องจักรให้เท่ากับระยะของสกรีนที่ตั้งไว้ เวลาพิมพ์ผ้าจะเคลื่อนที่ไปทั้งสกรีนซึ่งจะพิมพ์ได้ 1 สี แต่สกรีนทุกสีทุกอันจะยกให้ผ้าเคลื่อนและกดลงสำหรับพิมพ์พร้อมกันหมด ดังนั้นแต่ละครั้งจะได้ลายครบสีแต่คนละตอนกัน พิมพ์ผ้าเสร็จผ้าจะผ่านเครื่องอบแห้ง ไม้ปาดสีนอกจากจะเป็นยางแล้วในปัจจุบันยังใช้เป็นเหล็กชุบโครเมียม ซึ่งต้องมีสนามแม่เหล็กขึงได้ผ้าใบ สำหรับช่วยให้แท่งเหล็กชุบโครเมียมเคลื่อนปาดสีให้ลอกออกมาติดผ้า แท่งเหล็กที่เป็นไม้ปาดสีจะมีความทนทานมากกว่าไม้ปาดสียาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. การพิมพ์เครื่องพิมพ์สกรีนแบบลูกกลิ้ง

เป็นการสกรีนให้ลูกกลิ้งหมุนไปรอบๆขณะที่ผ้าก็เคลื่อนไปโดยอัตโนมัติกับรางที่ต่อกัน โดยไม่เว้นจังหวะ (สำหรับลูกกลิ้งหลายสี) มีการเติมแป้งพิมพ์ภายในช่องกลางของสกรีนไม่ ปราดสกรีนที่ทำด้วยยางอ่อนตั้งอยู่กับที่ เมื่อสกรีนหมุนก็จะปราดสีออกมา สกรีนแบบนี้จะติดตั้ง ให้ชิดกันได้มากกว่า ดังนั้นผ้าใบที่รองพิมพ์จะสั้น บริษัทใหญ่บางบริษัทจะใช้แท่งแม่เหล็ก กลมปราดสีด้านล่างมีแท่งแม่เหล็กกำลังสูง ทำให้แท่งเหล็กแนบไปตามสกรีน หรือเมื่อใช้แท่ง แม่เหล็กขนาดใหญ่ซึ่งจะทำให้คูสกรีนผิดรูปร่างไปบ้างแต่จะทำให้สกรีนและแท่งเหล็กปราดสี สัมผัสกันดีขึ้น

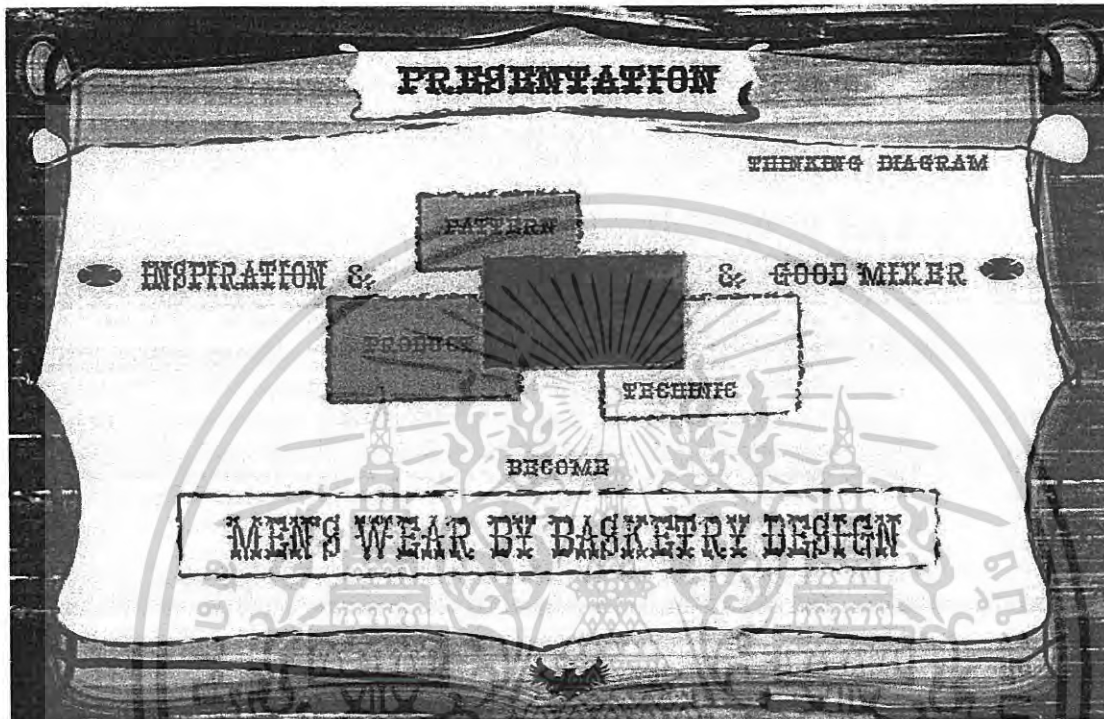


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

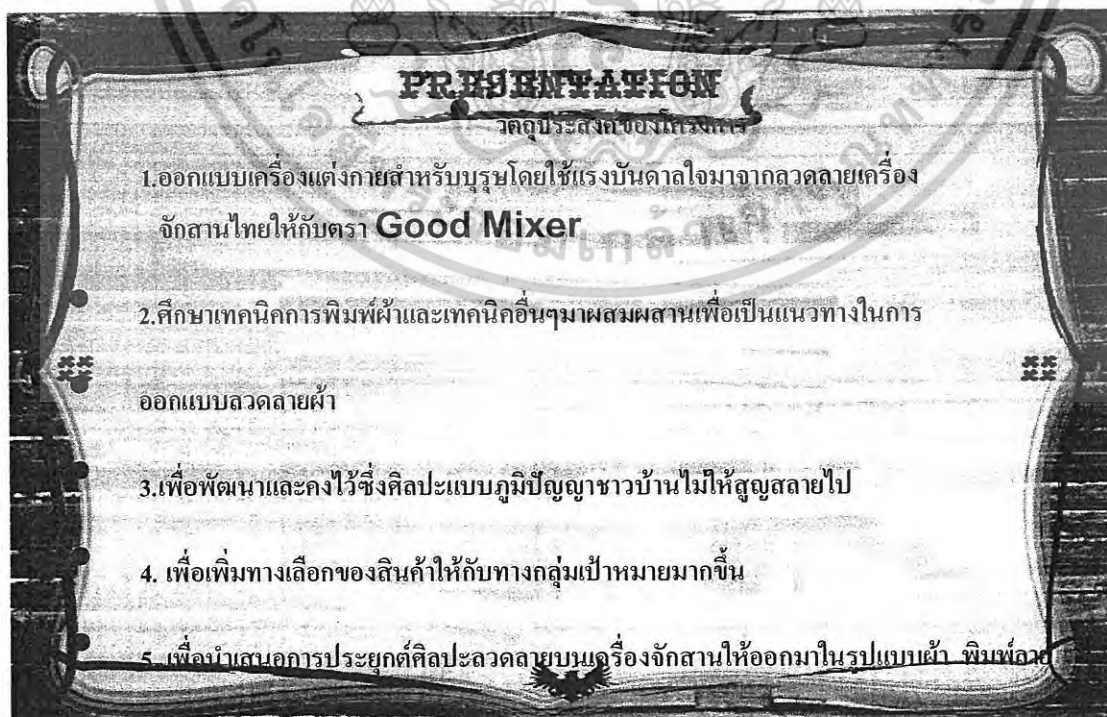
## บทที่ 3

## การพัฒนาการออกแบบ

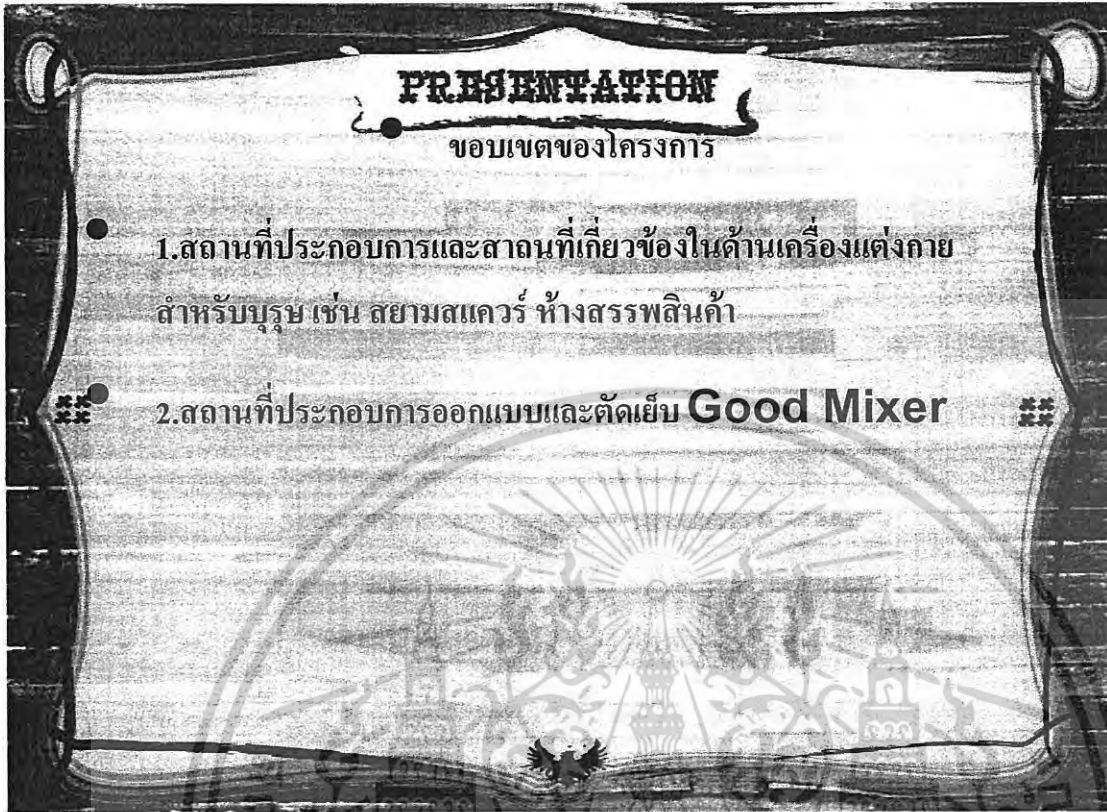
## แบบร่างการพัฒนาการออกแบบ



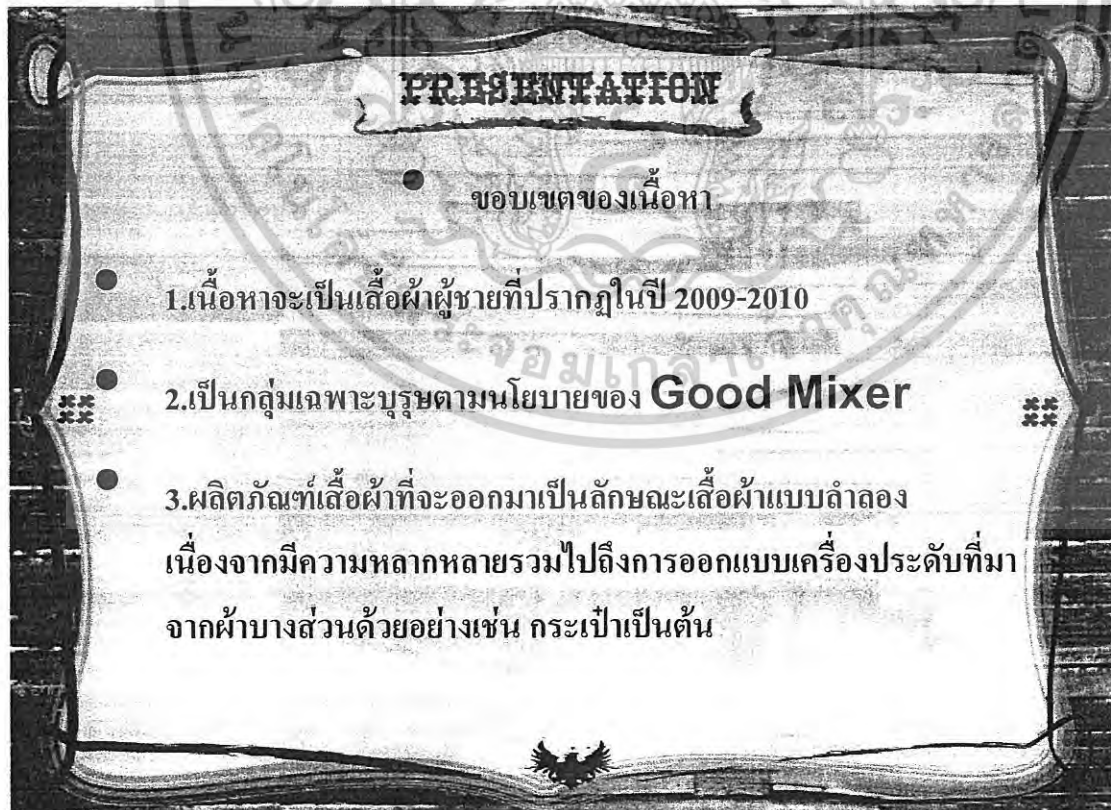
ภาพที่ 41 แสดงแนวคิดในการออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ร่วมเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ภาพที่ 42 แสดงวัตถุประสงค์ของโครงการ  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

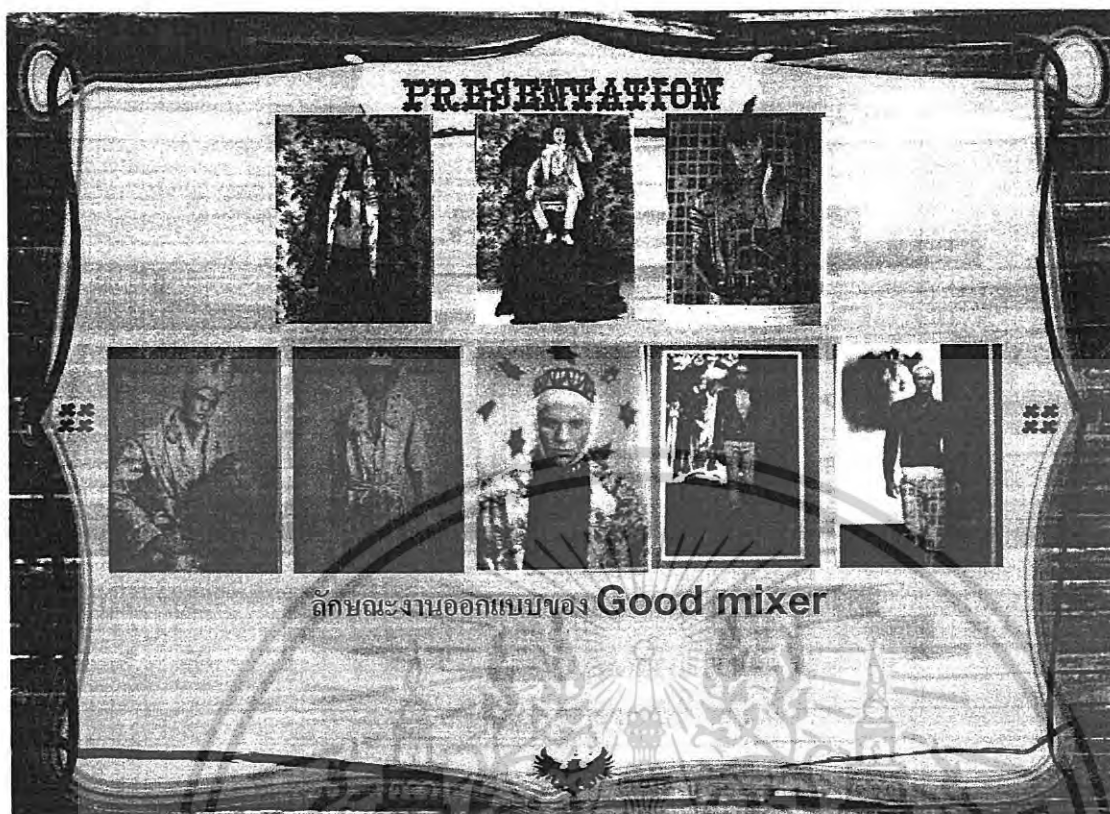


ภาพที่ 43 แสดงขอบเขตของโครงการ

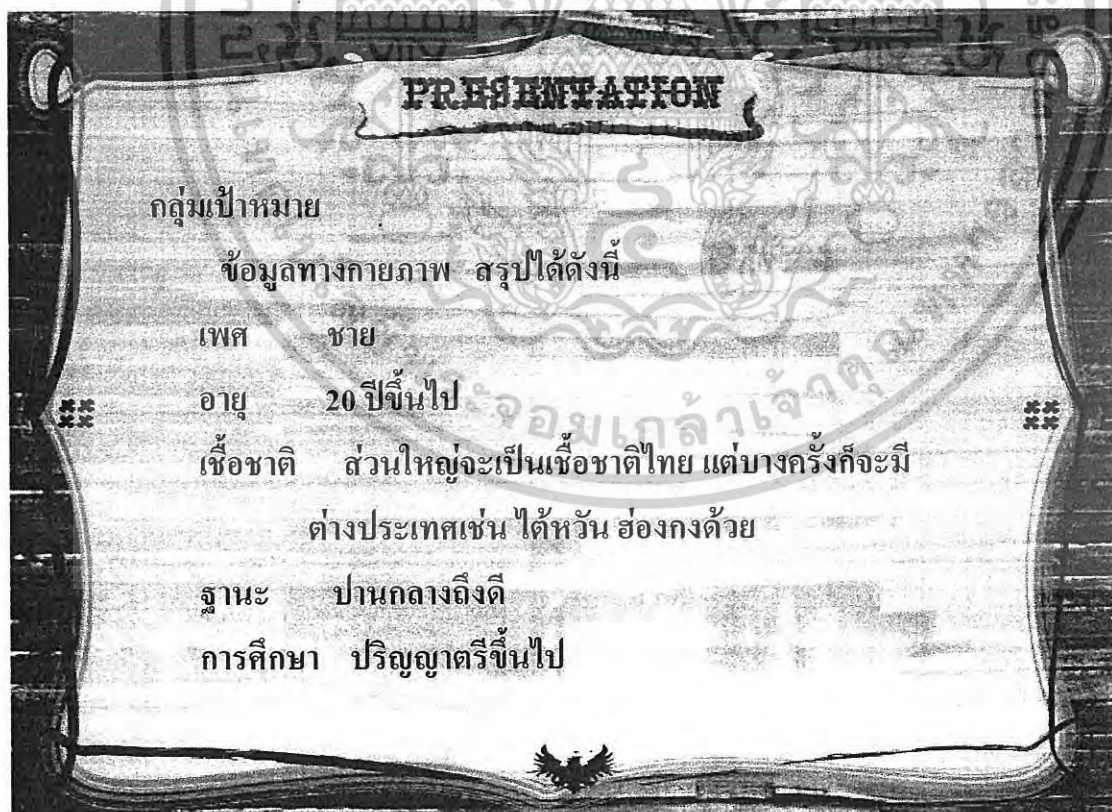


ภาพที่ 44 แสดงขอบเขตของเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

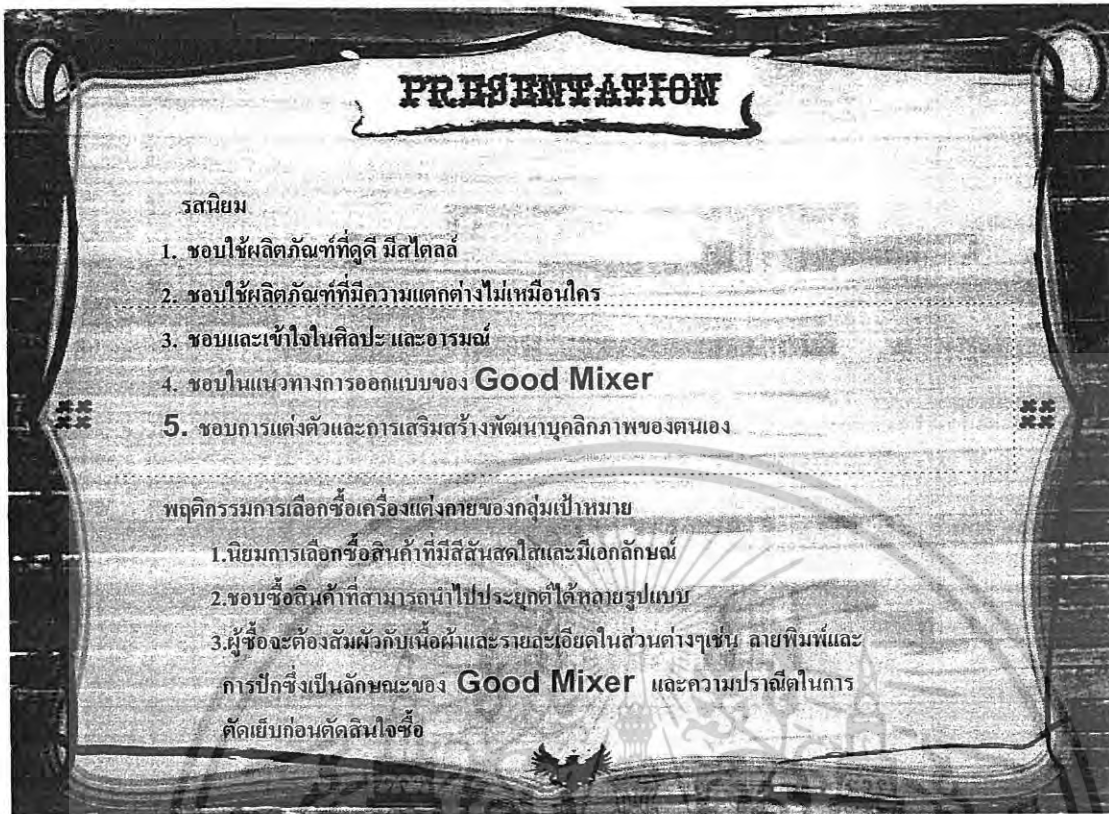


ภาพที่ 45 แสดงลักษณะการออกแบบของ Good Mixer



ภาพที่ 46 แสดงกลุ่มเป้าหมายของ Good Mixer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

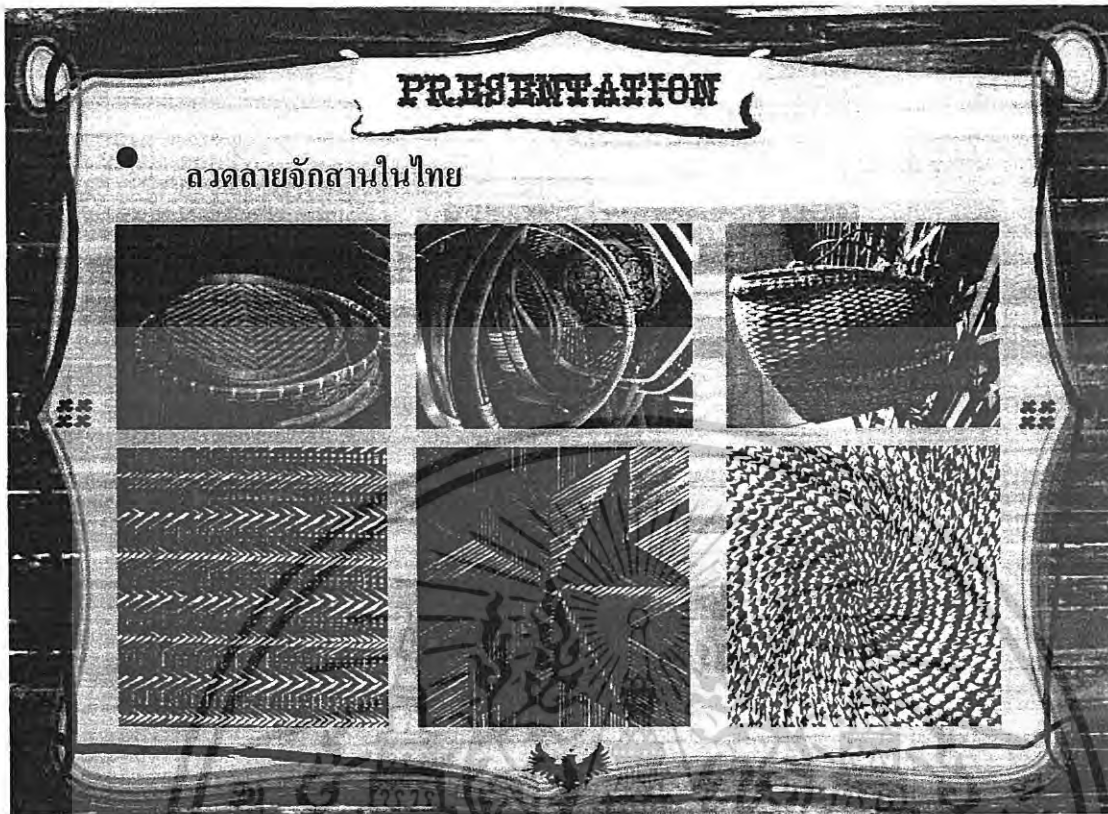


ภาพที่ 47 แสดงกลุ่มเป้าหมายของโครงการ

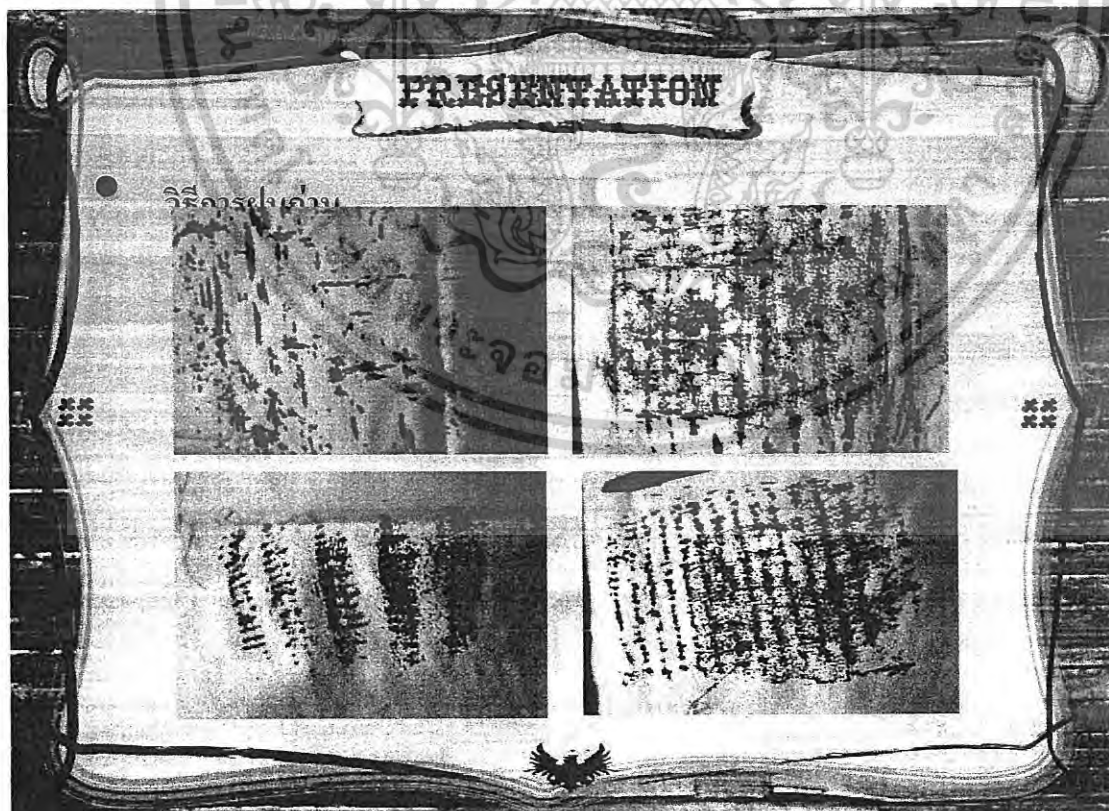


ภาพที่ 48 แสดงแนวโน้มเครื่องแต่งกาย style Connect Summer 2009-2010

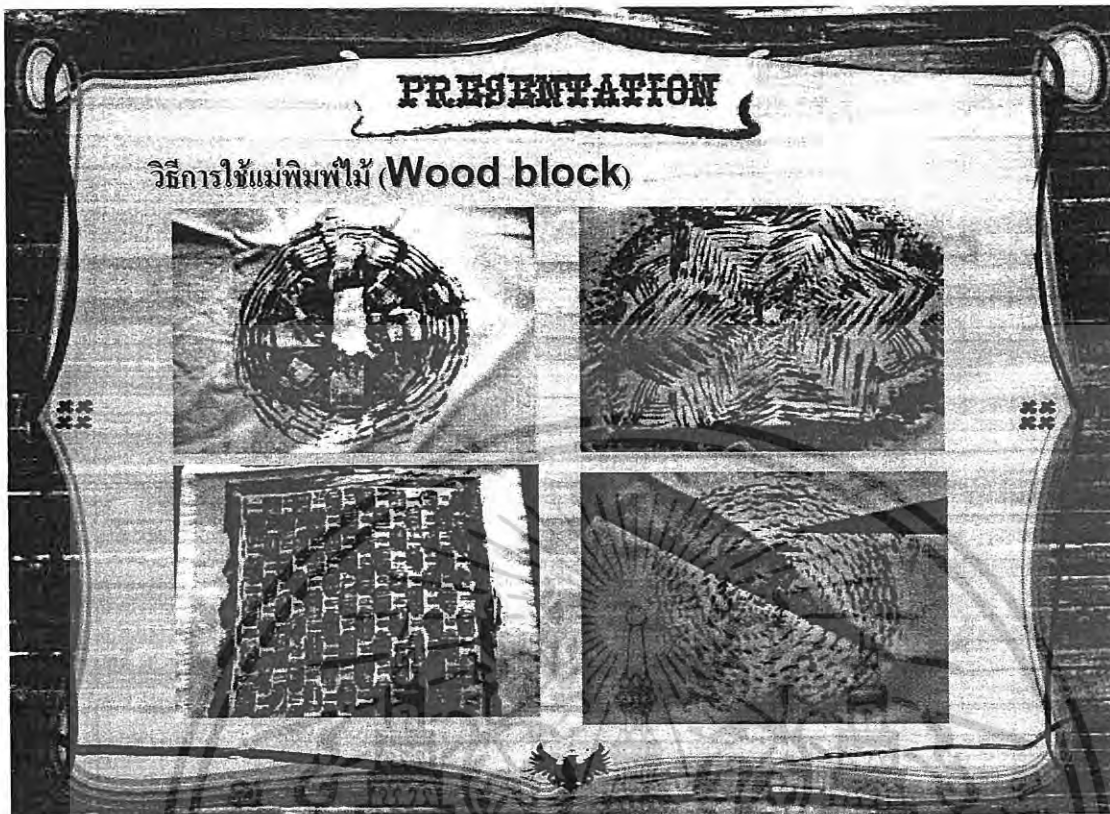
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



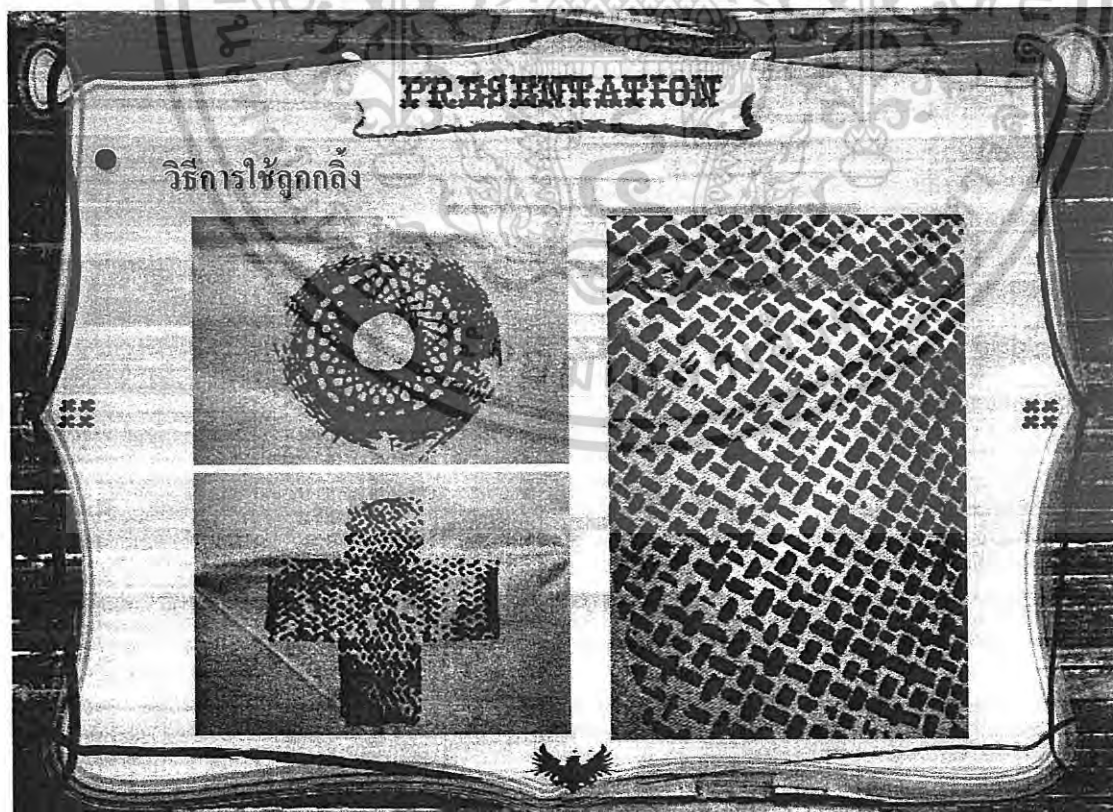
ภาพที่ 49 แสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย



ภาพที่ 50 แสดงการเก็บลวดลายโดยการผ่านเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



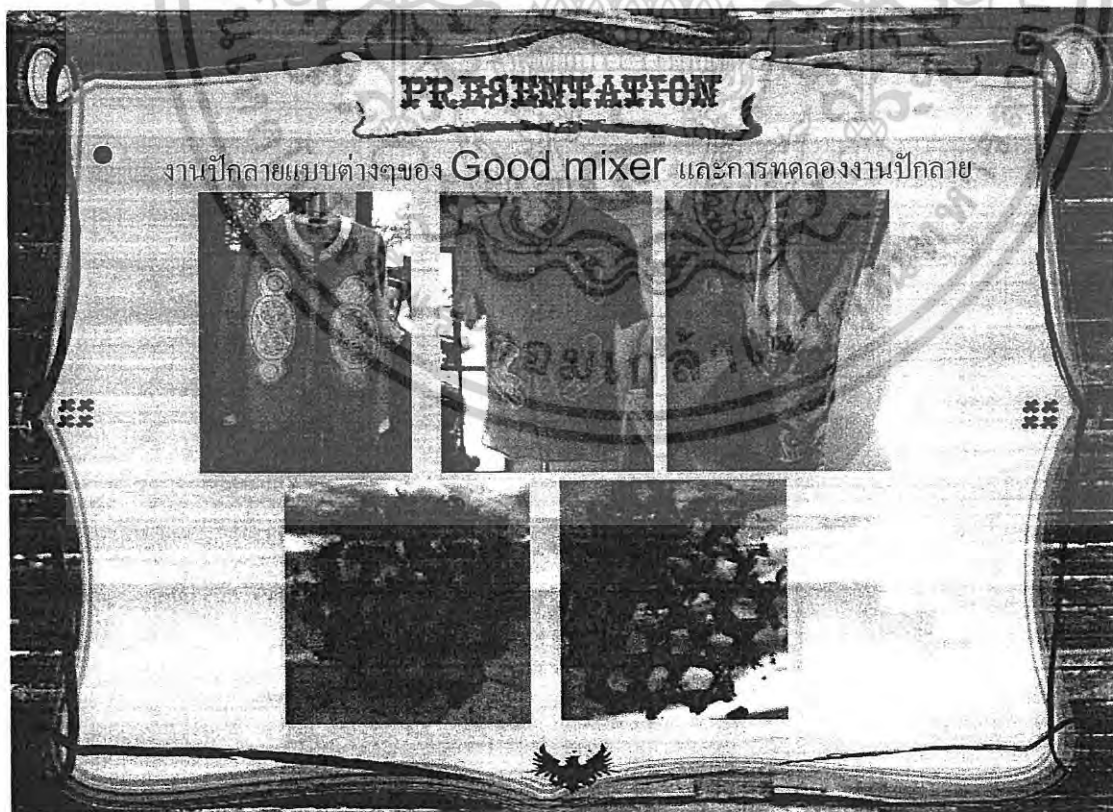
ภาพที่ 51 แสดงการเก็บลวดลายโดยการ Stamping



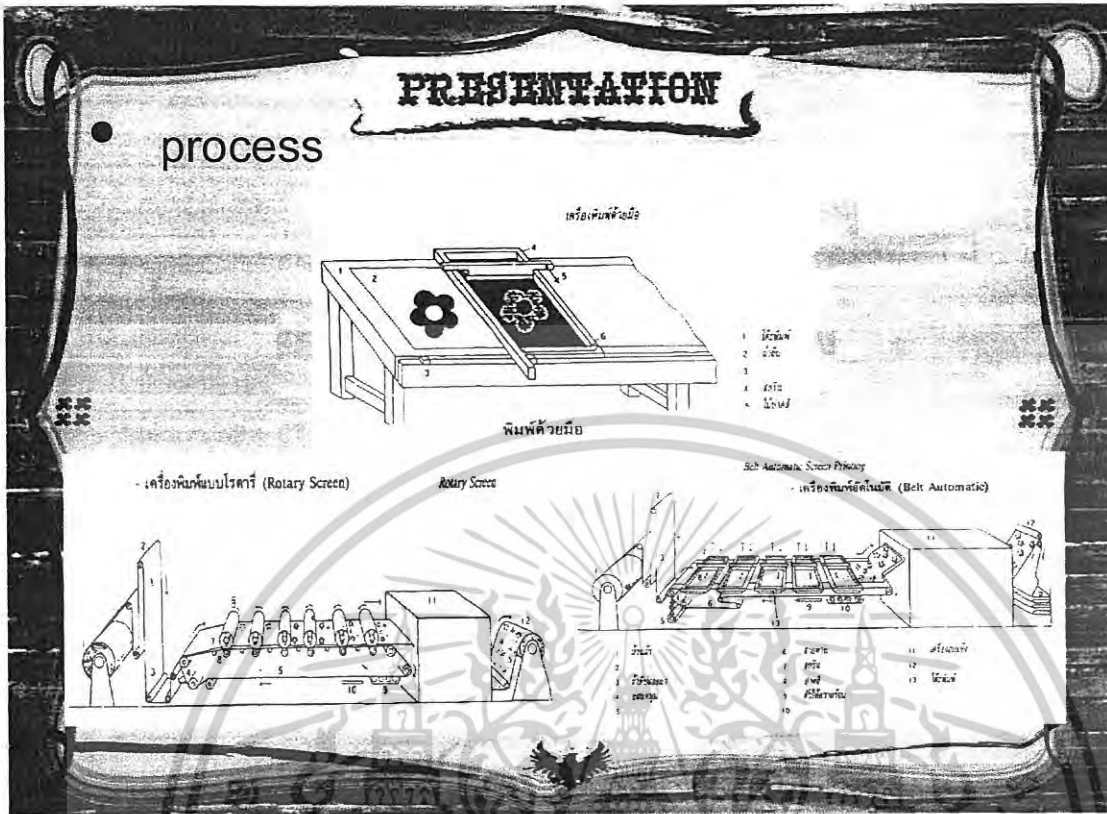
ภาพที่ 52 แสดงการเก็บลวดลายโดยใช้ลูกกลิ้ง  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



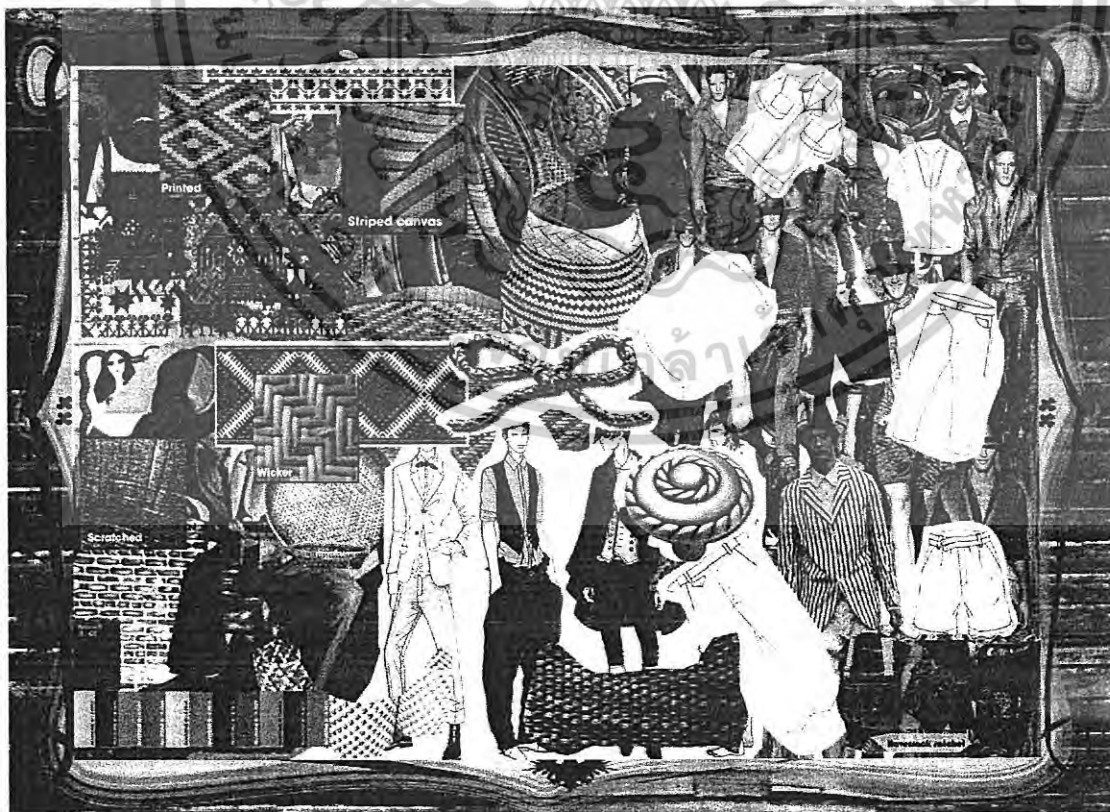
ภาพที่ 53 แสดงรูปแบบเสื้อผ้า style Connect Summer 2009-2010



ภาพที่ 54 แสดงการปักลายผ้าตามรูปแบบของ Good Mixer  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิได้อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



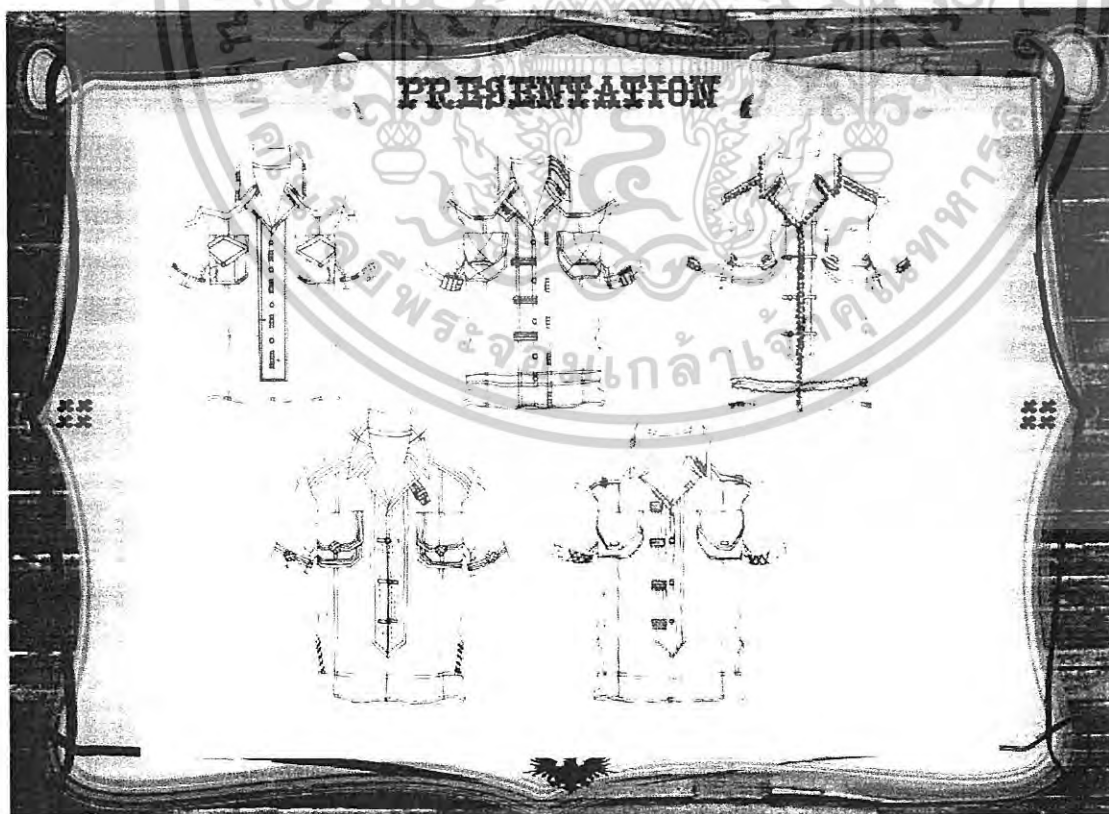
ภาพที่ 55 แสดงกรรมวิธีในการพิมพ์แบบอุตสาหกรรม



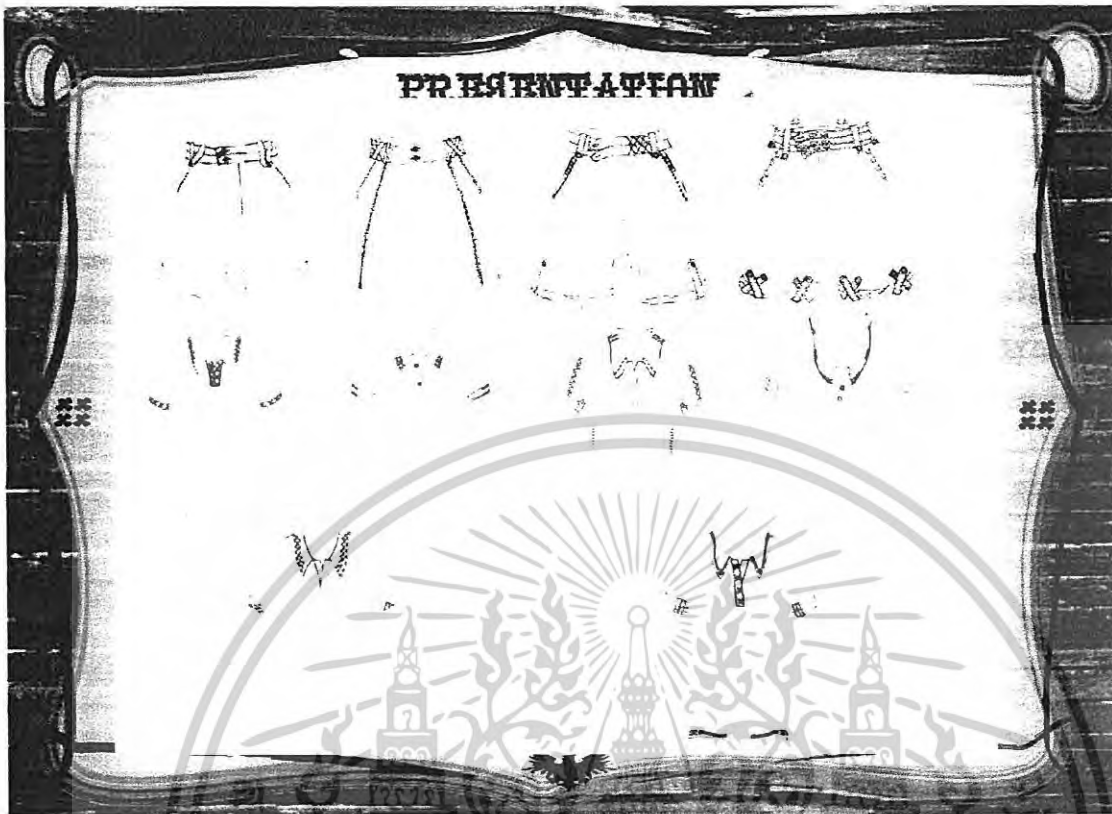
ภาพที่ 56 แสดง Theme ลักษณะในการออกแบบ  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



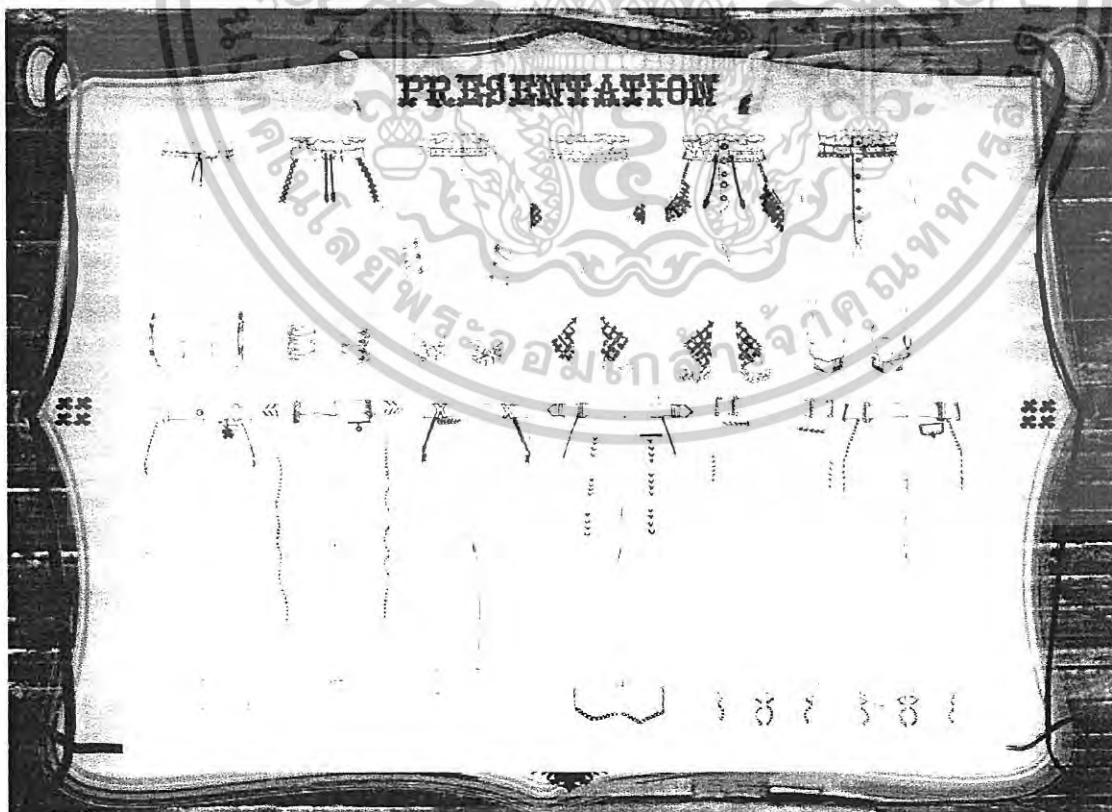
ภาพที่ 57 แสดงตัวอย่างของเสื้อผ้าใน style Connect



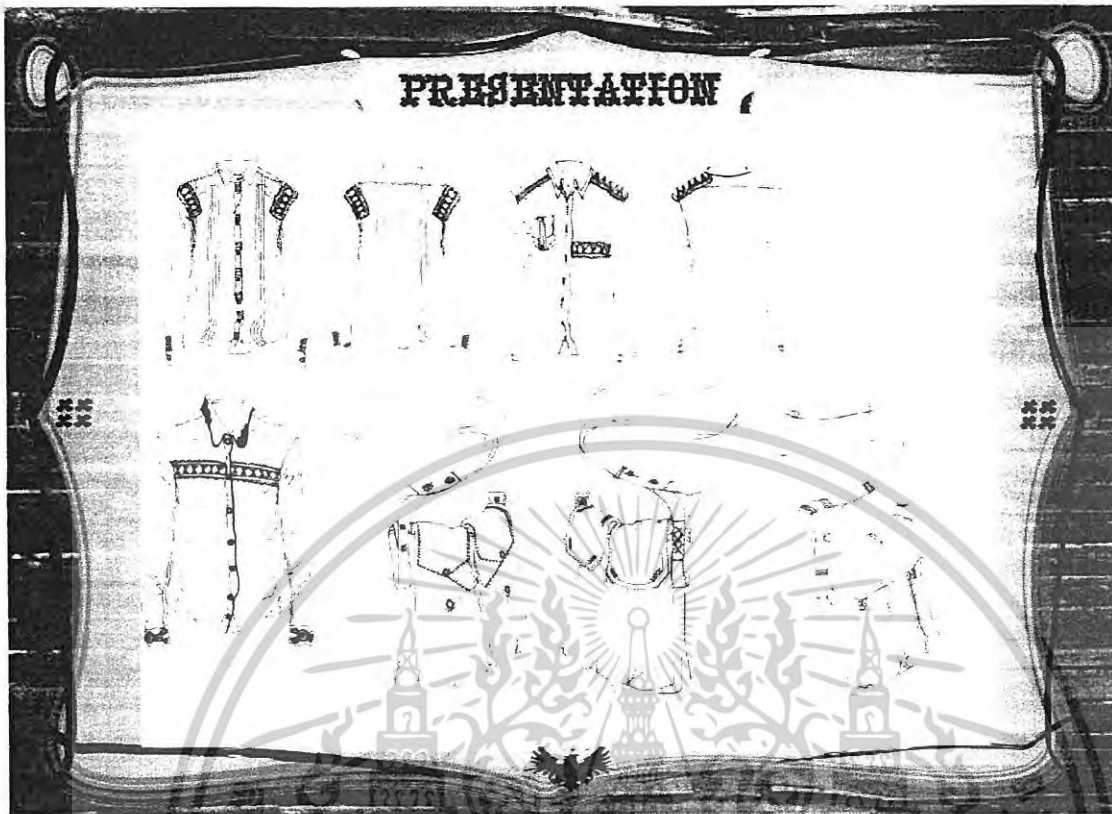
ภาพที่ 58 แสดงการออกแบบเสื้อผ้า  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



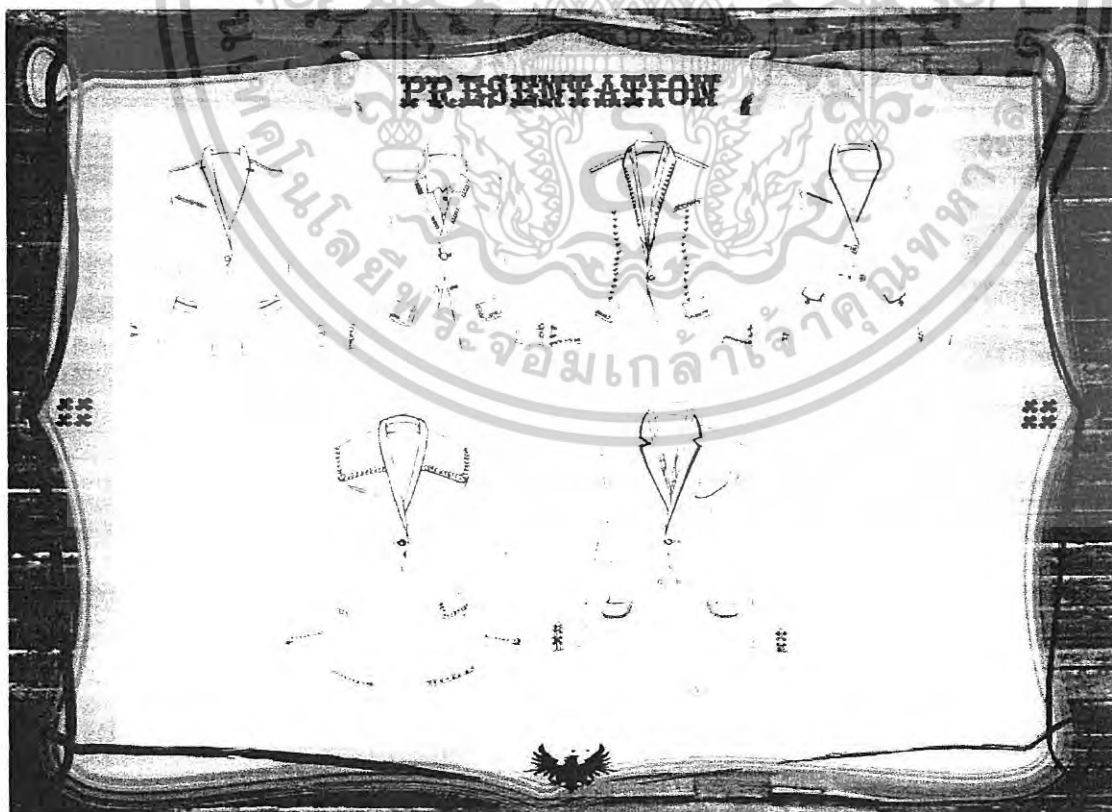
ภาพที่ 59 แสดงการออกแบบทางเกงขาสั้นและเส้นโปโล



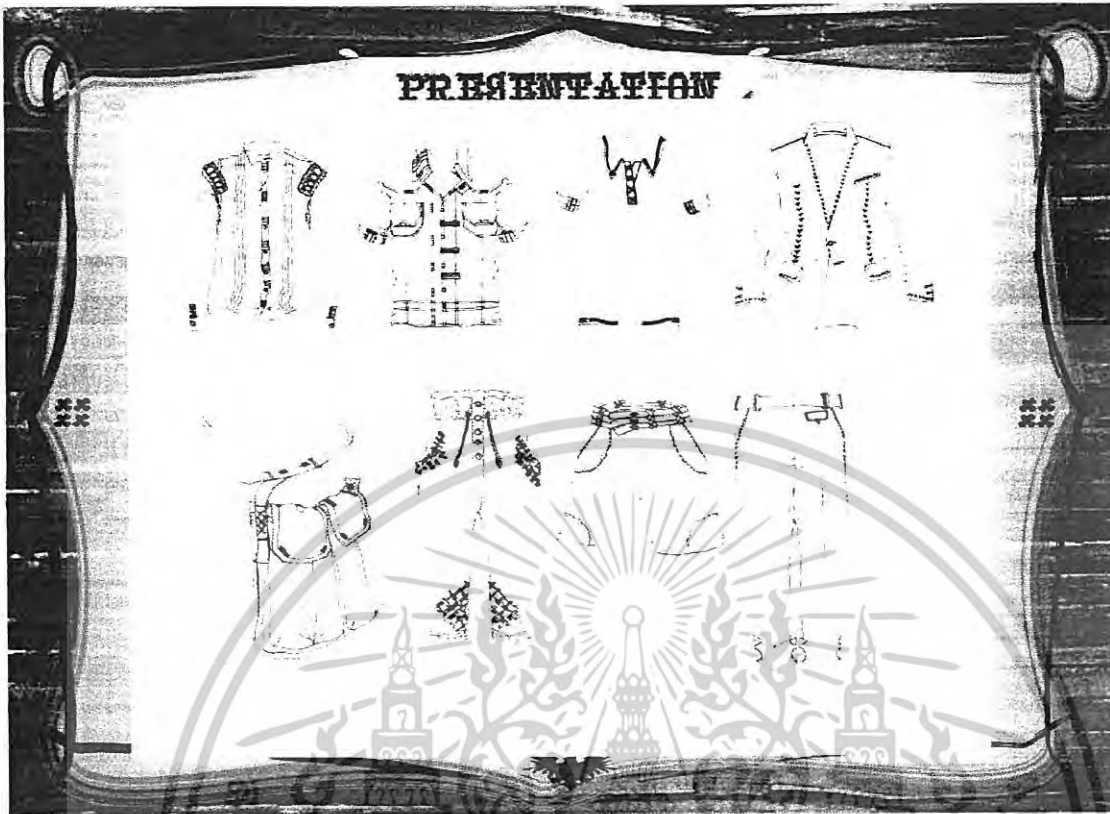
ภาพที่ 60 แสดงการออกแบบทางเกงขายาวทรงอินเดียนและทางเกงขายาวทรงแสต็ก เอกสารนี้เป็นเอกสารทสวงนเวสสำหรับกรเซงานเพอการศกษาเทานน ไม่นุญตหนาเบเซประโยชนดานการค้ ไม่วากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อักทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



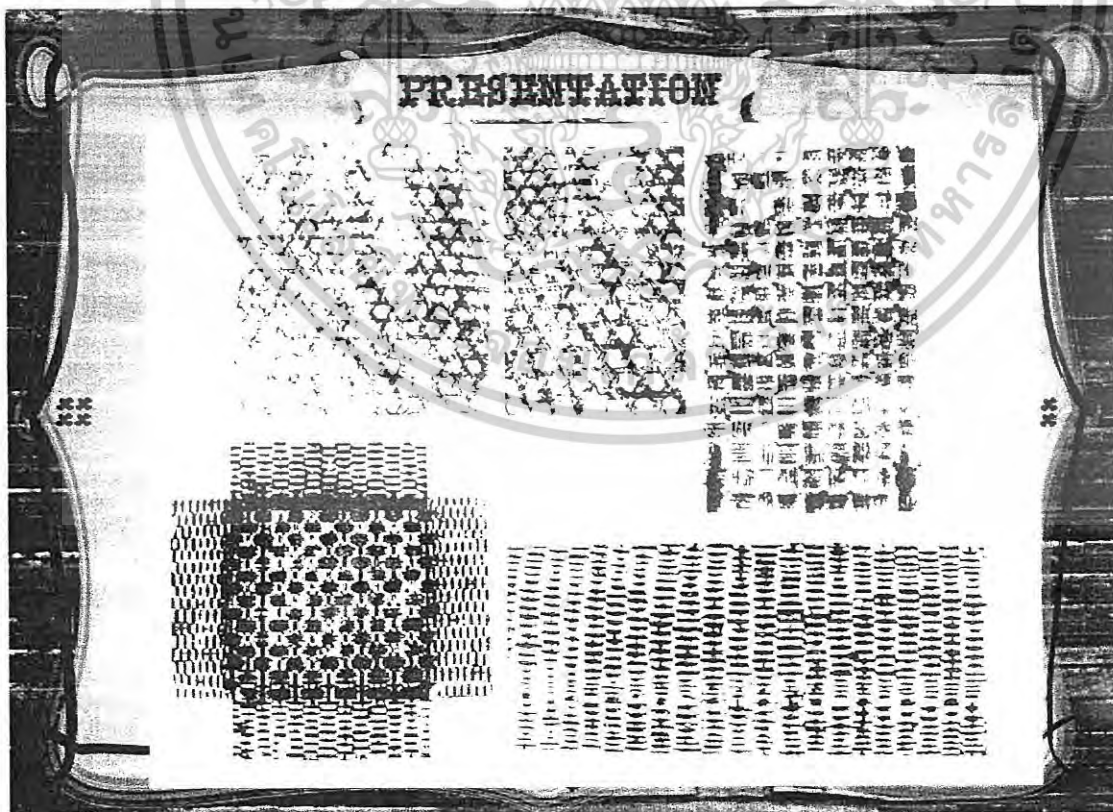
ภาพที่ 61 แสดงการออกแบบเสื้อเชิ้ตและกระเป๋าสะพาย



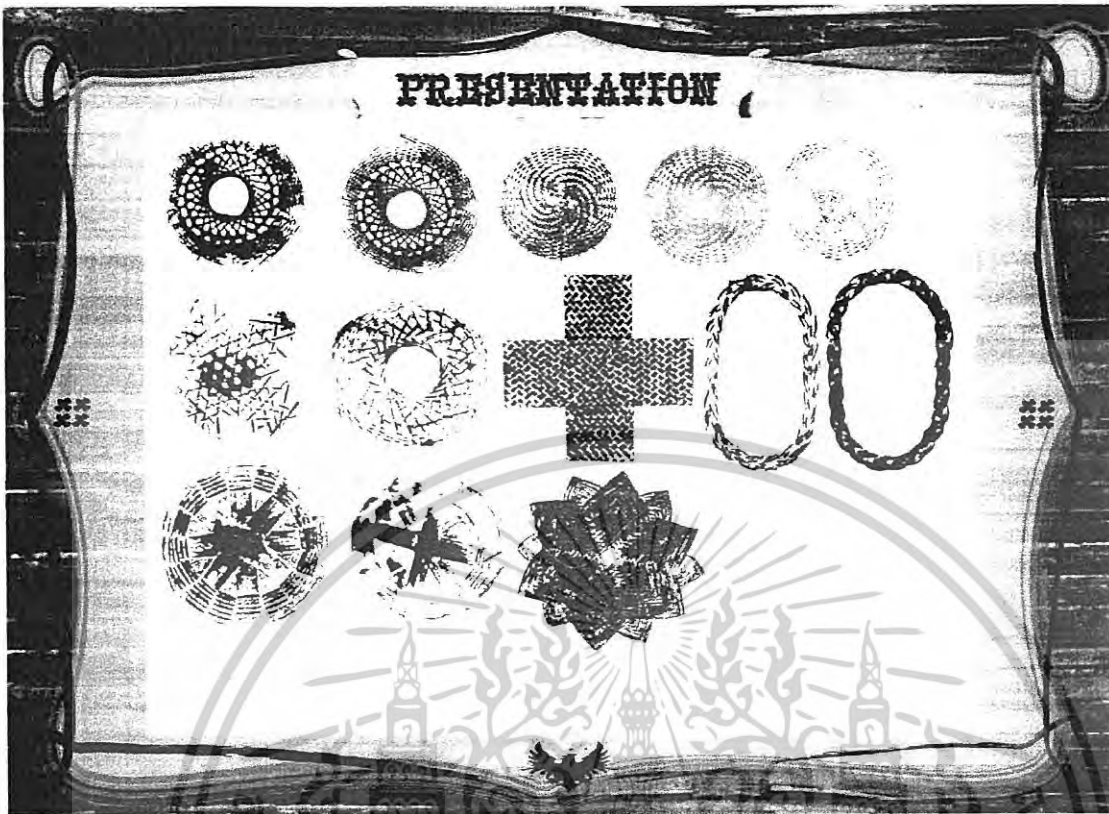
ภาพที่ 62 แสดงการออกแบบเสื้อแจ็กเก็ต  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 63 แสดงผลสรุปของรูปแบบเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 64 แสดงผลสรุปของเทคนิคการพิมพ์โดยการใช้ลูกกลิ้ง  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



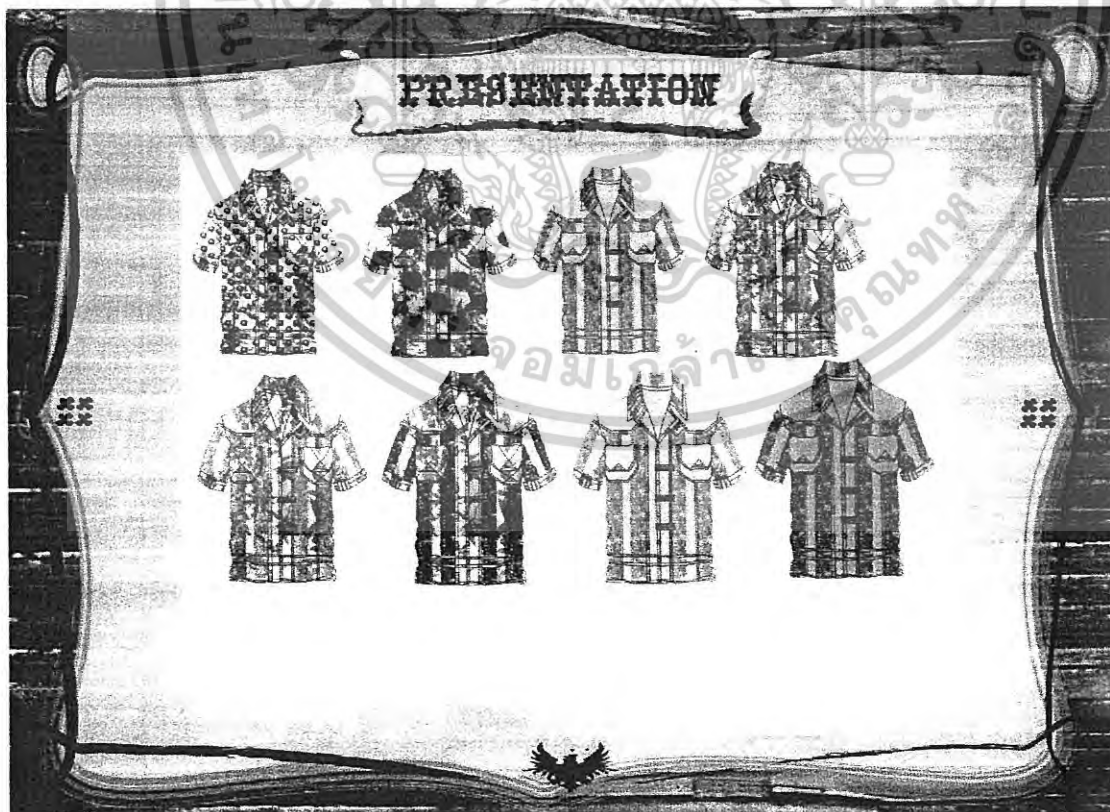
ภาพที่ 65 แสดงลวดลายเครื่องจักสานเทคนิคการพิมพ์โดยการใช้ลูกกลิ้ง



ภาพที่ 66 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์กางเกงบอลูน  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 67 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์กางเกงบอดดูน



ภาพที่ 68 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์เสื้อฮาวาย  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 69 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ เสื้อฮาวาย และเสื้อโปโล



ภาพที่ 70 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ เสื้อโปโล  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 71 แสดงการวาง lay out บนผลิตภัณฑ์ เสื้อแจ็กเก็ต



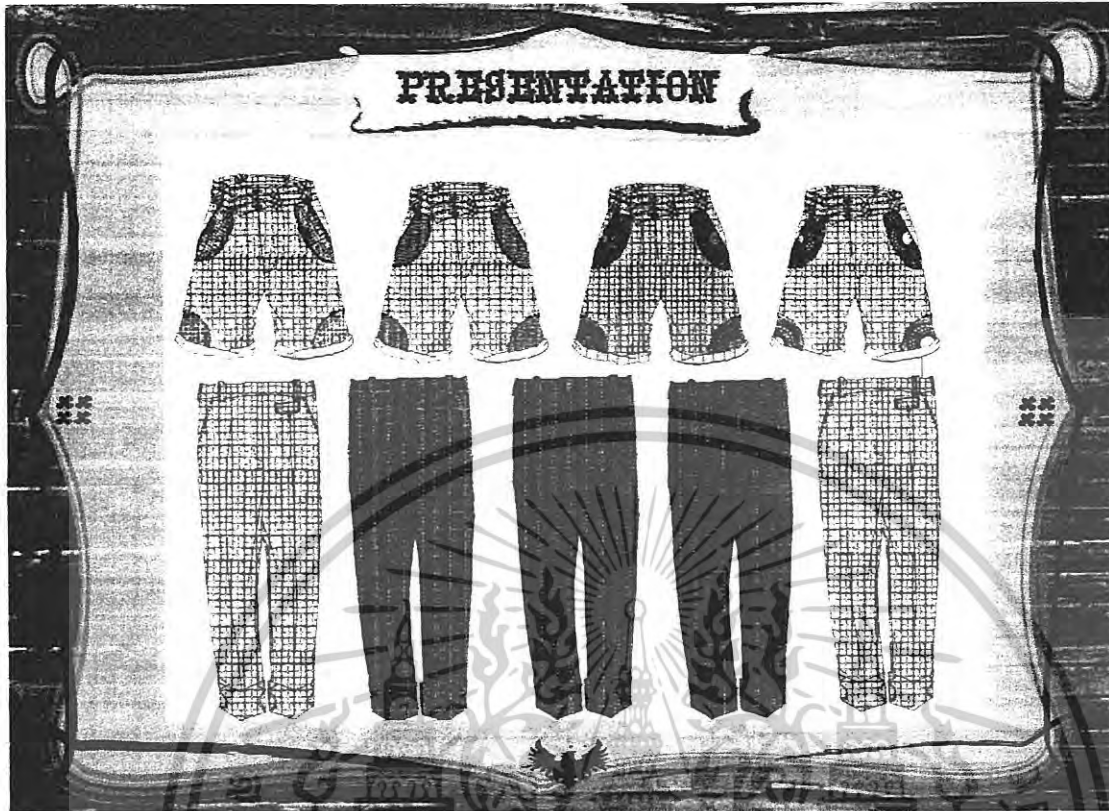
ภาพที่ 72 แสดงการวาง lay out บนผลิตภัณฑ์ เสื้อแจ็กเก็ต  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



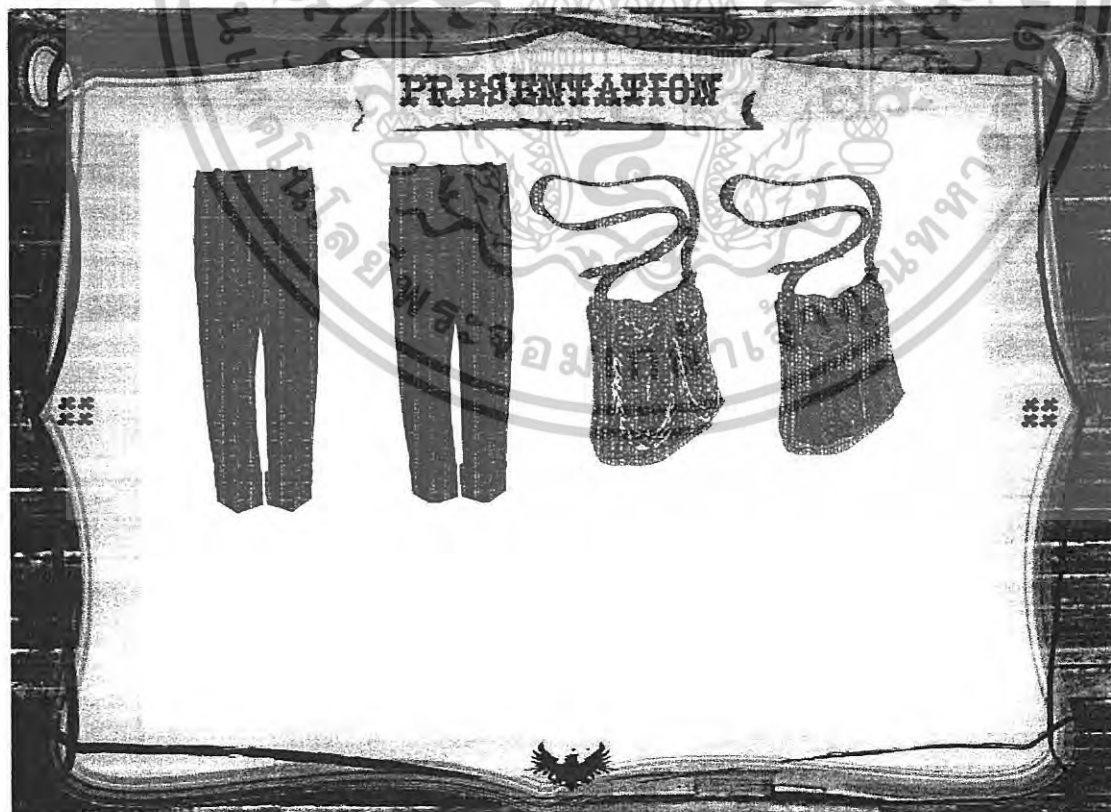
ภาพที่ 73 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ เสื้อเชิ้ต



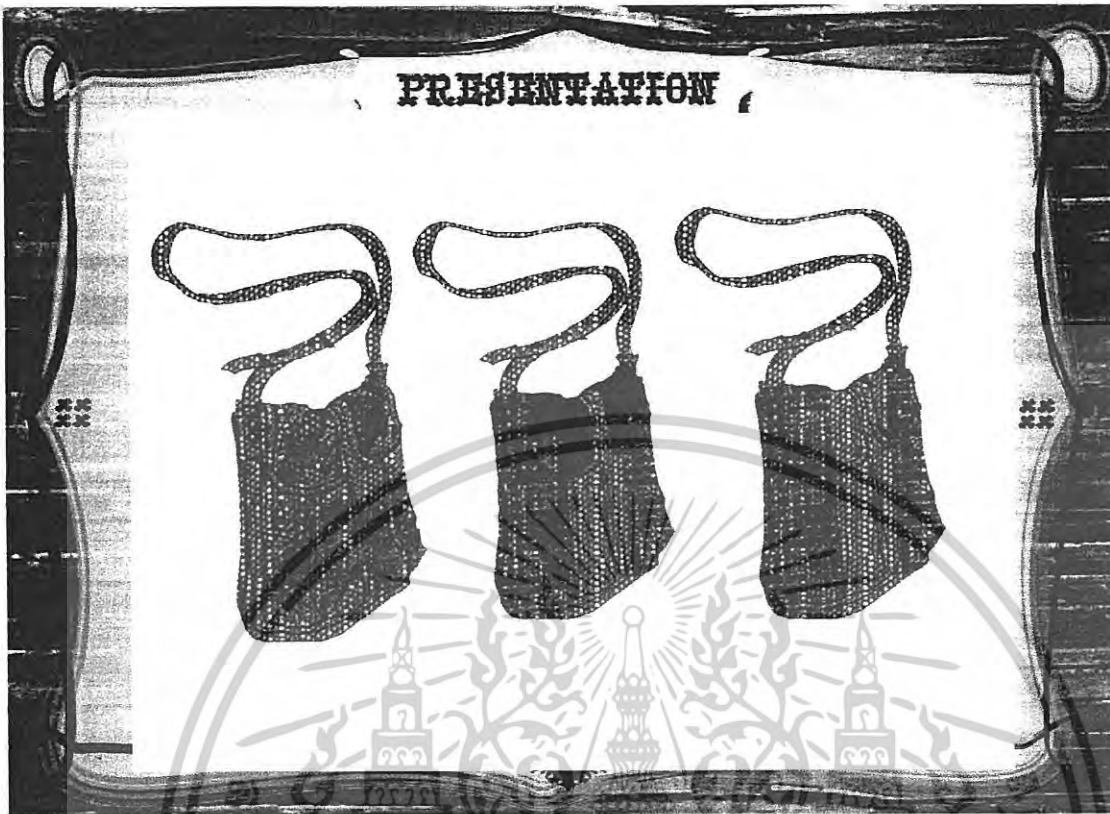
ภาพที่ 74 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ กางเกงขาสั้น  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 75 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ กางเกงขาสั้นและกางเกงสลัดก



ภาพที่ 76 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ กางเกงสลัดกและกระเป๋า  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำมาใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 77 แสดงการวางลายลงบนผลิตภัณฑ์ กระเป๋า



ภาพที่ 78 แสดงแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการวางลวดลายแล้ว  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### สรุปผลการออกแบบผลิตภัณฑ์

- 1.ควรทำการจัดการเรื่องสีผ้าให้มีความเหมาะสมมากขึ้น
- 2.ควรคำนึงถึงเครื่องประดับตกแต่งของส่วนกระเป๋าเพื่อที่จะเพิ่มความสวยงามให้กับผลิตภัณฑ์และเพิ่มมูลค่าในท้องตลาด
- 3.ควรเพิ่มงานปักลงไปในงานผลิตภัณฑ์ทุกชิ้นเพื่อเพิ่มความสวยงามและมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์
- 4.กางเกงขาสั้นควรข้อมให้สีมีความเข้มมากขึ้น
- 5.ควรเลือกสายที่เหมาะสมกับกระเป๋ามากกว่านี้ และควรเพิ่มการปักผ้าลงไปด้วย

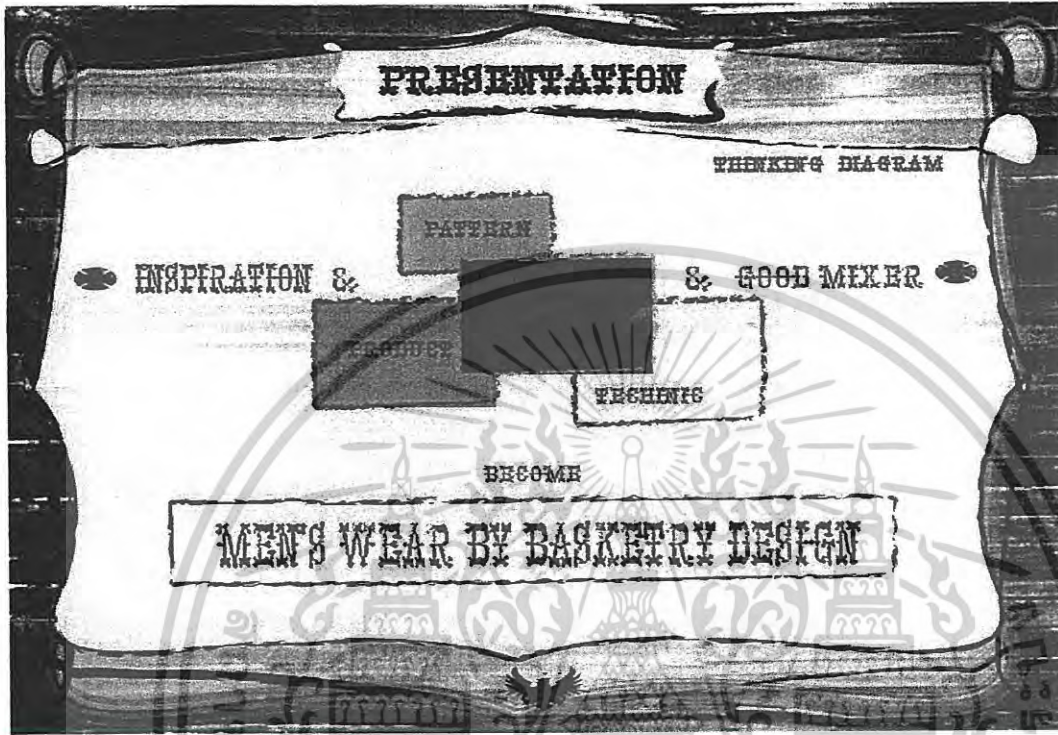


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

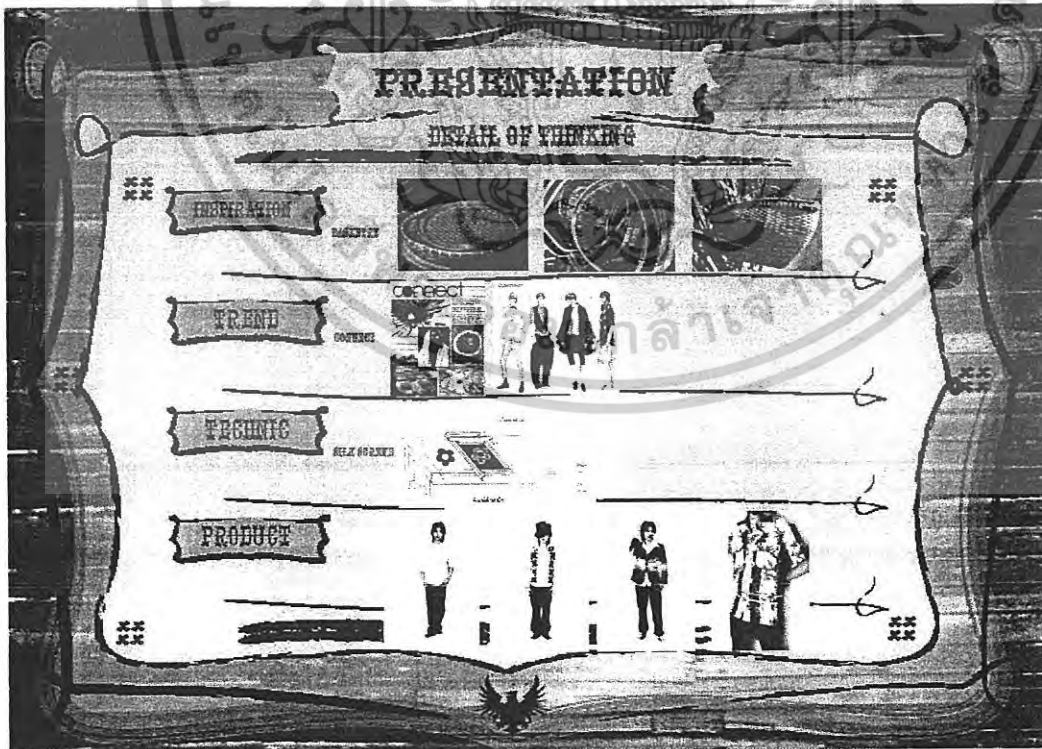
## บทที่ 4

## การเสนองานออกแบบ

ภาพแผ่นนำเสนองาน

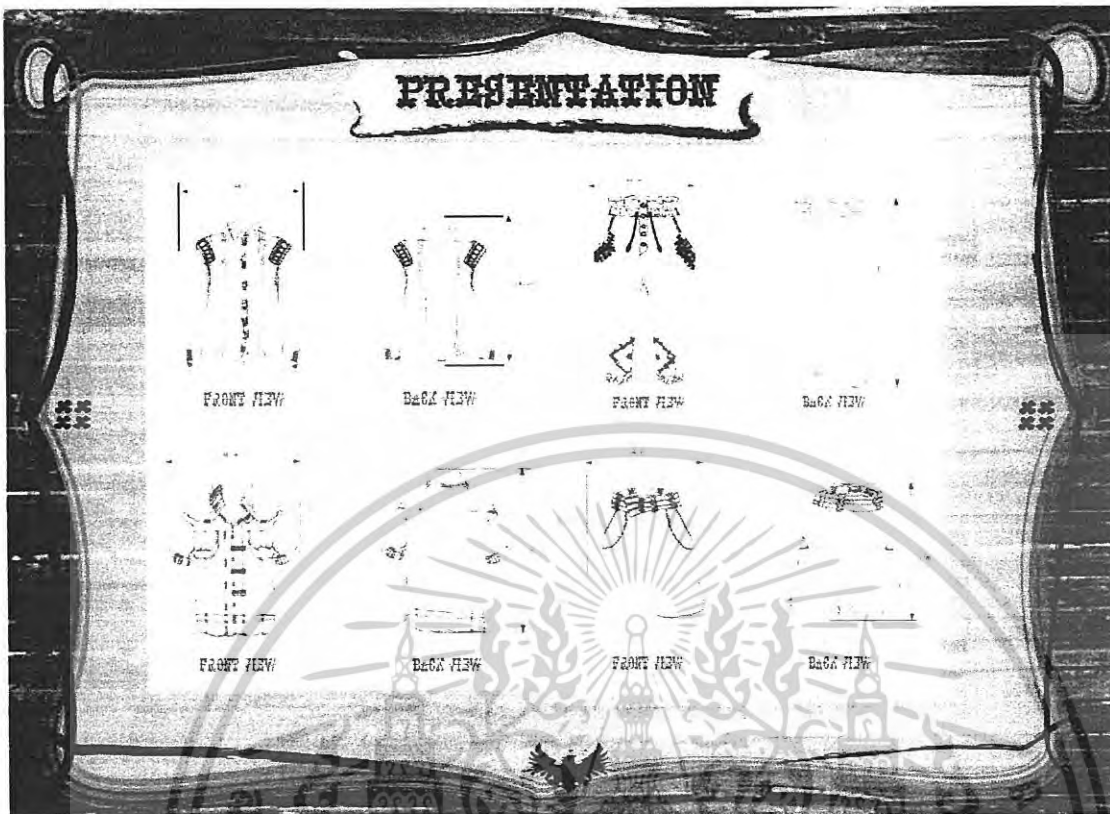


ภาพที่ 79 แสดงแนวคิดในการออกแบบ

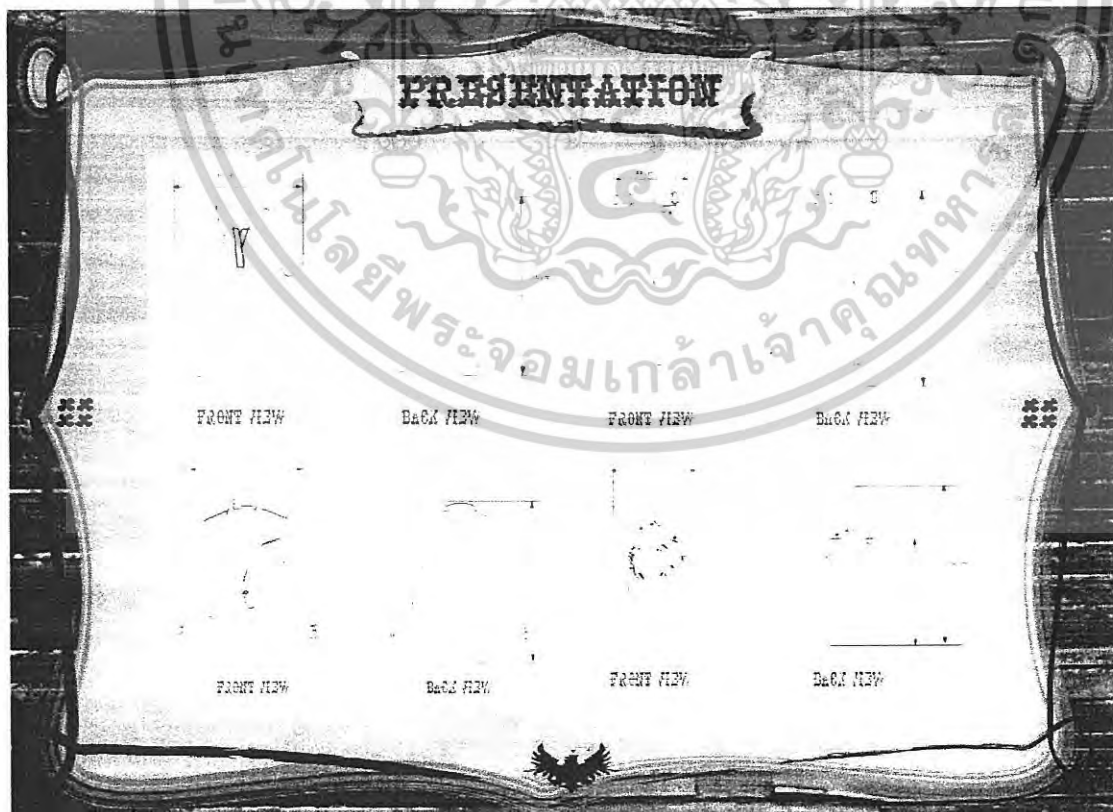


ภาพที่ 80 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

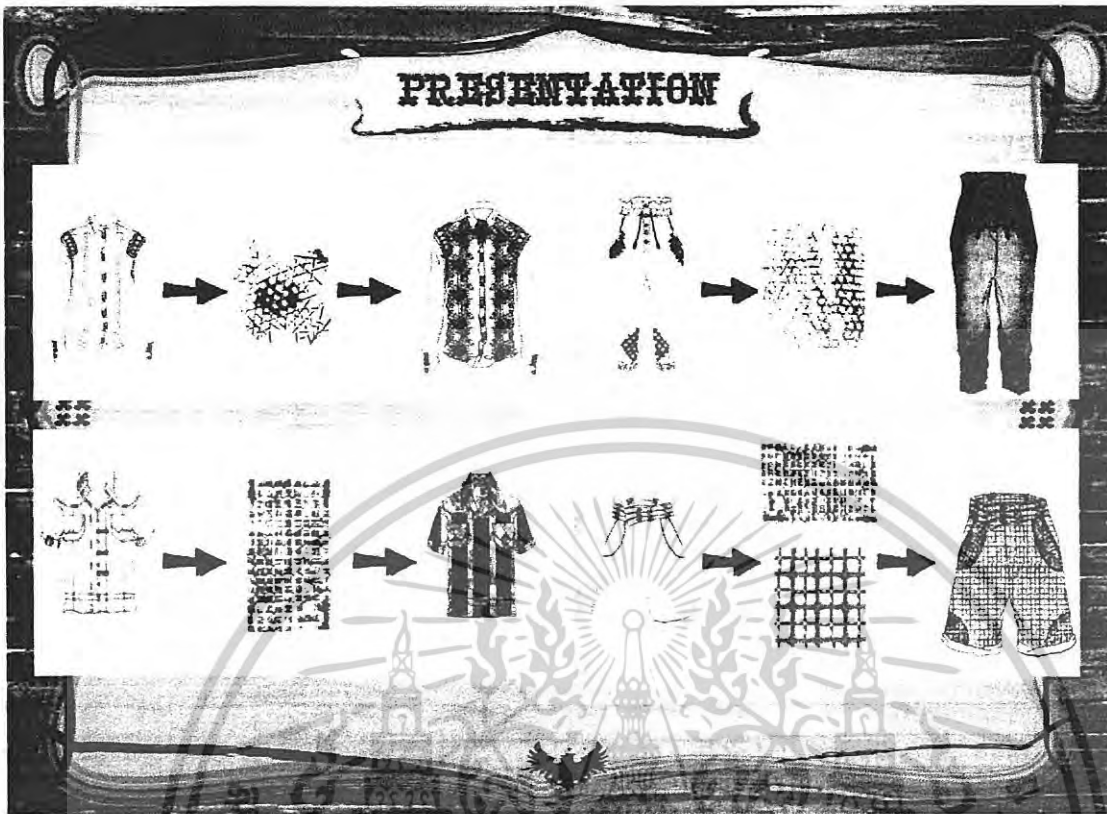


ภาพที่ 81 แสดงขนาดตัดส่วนของเสื้อผ้า

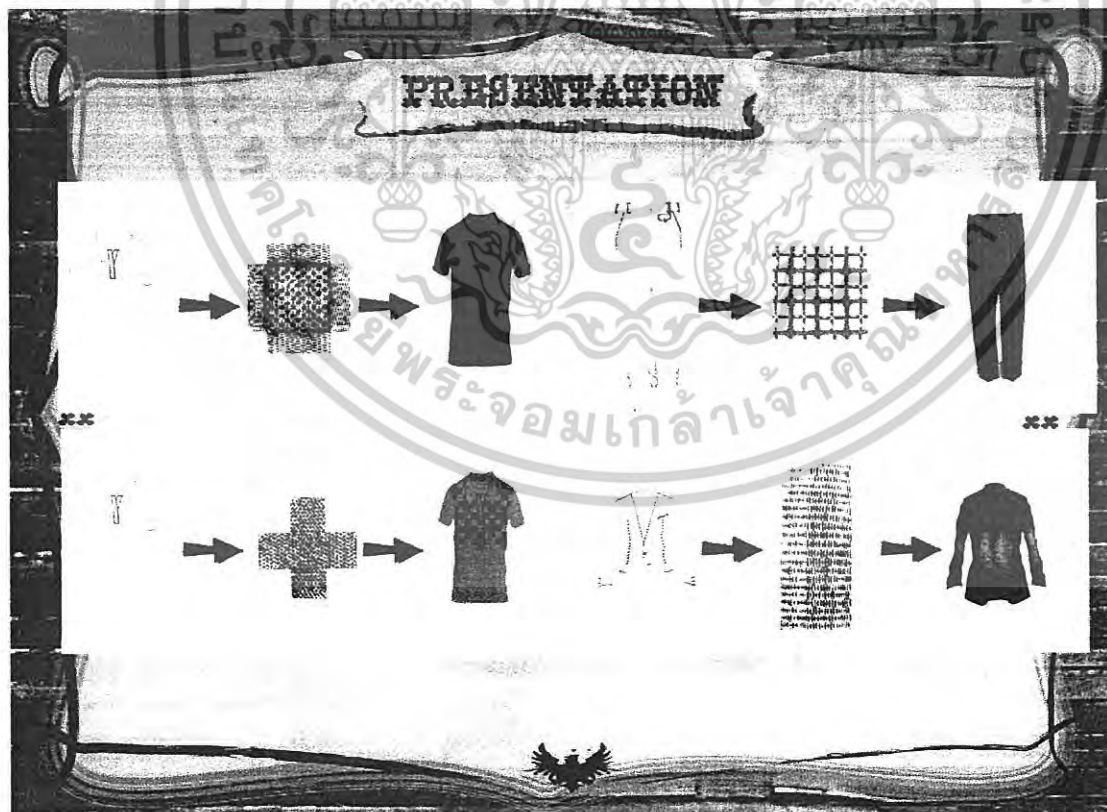


ภาพที่ 82 แสดงขนาดตัดส่วนของเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

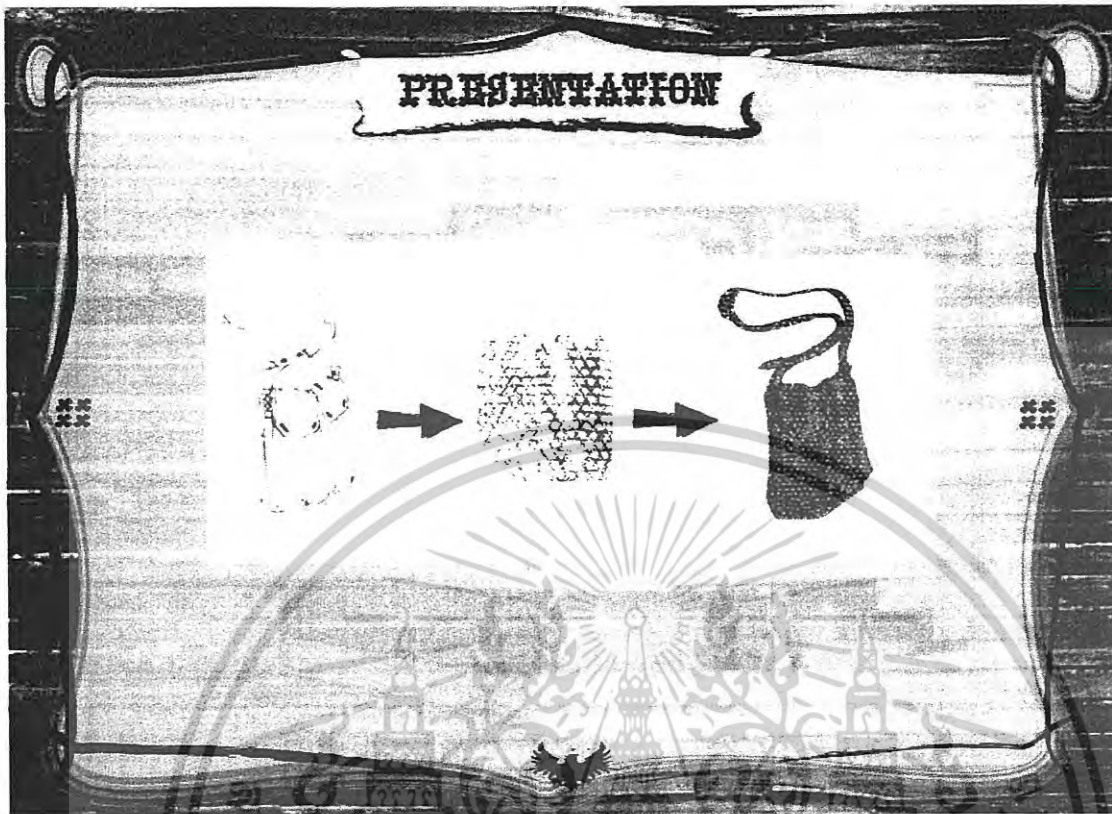


ภาพที่ 83 แสดงการวางทาบบนเสื้อผ้า

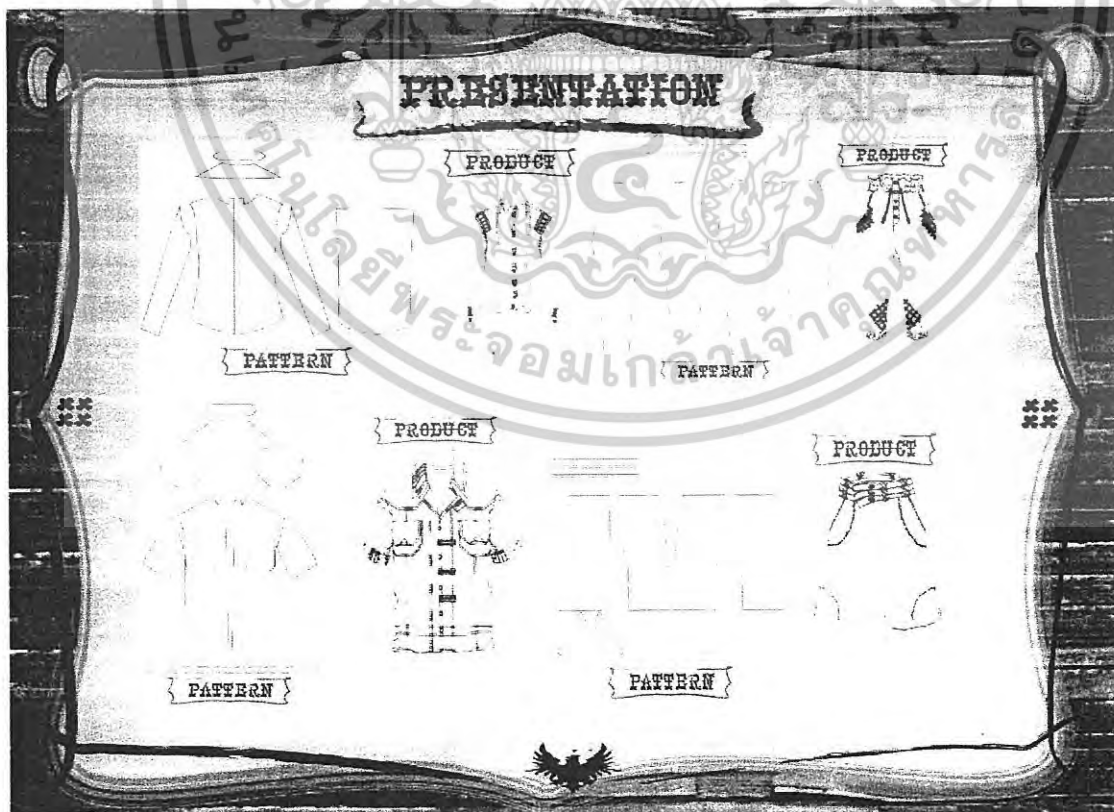


ภาพที่ 84 แสดงการวางทาบบนเสื้อผ้า

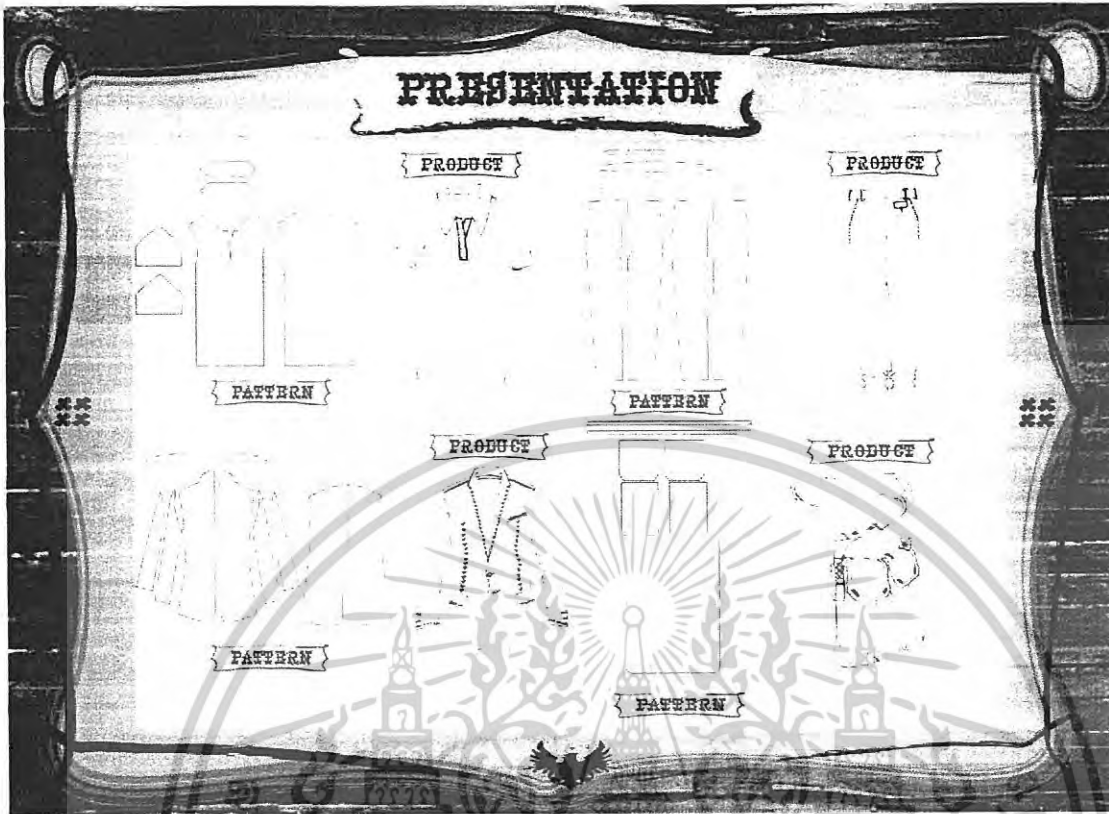
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 85 แสดงราววางลายบนเสื้อผ้า



ภาพที่ 86 แสดงแพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 87 แสดงแพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย

**PRESENTATION**

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	จำนวนสินค้า	ราคาต่อชิ้น	รวม
เสื้อยืดสี	สีขาวยาว ขนาด 250 ซม. คอเสื้อ 1 นิ้ว พลา กระดุม 1 นิ้ว 1 คู่	จำนวนสินค้า 30 ชิ้น	1000 บาท	1,425 บาท
เสื้อยืด	สีขาวยาว ขนาด 30 ซม. คอเสื้อ 1 นิ้ว พลา สีขาวยาว ขนาด 30 ซม. คอเสื้อ 1 นิ้ว พลา กระดุม 1 นิ้ว 1 คู่	จำนวนสินค้า 30 ชิ้น	300 บาท	420 บาท
เสื้อยาว	สีขาวยาว ขนาด 250 ซม. คอเสื้อ 1 นิ้ว พลา กระดุม 1 นิ้ว 1 คู่	จำนวนสินค้า 30 ชิ้น	300 บาท	500 บาท
เสื้อยืดคอโหว่ (1)	สีขาวยาว ขนาด 70 ซม. คอเสื้อ 1 นิ้ว ขนาด 10 ซม.	จำนวนสินค้า 30 ชิ้น	250 บาท	400 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนภาพที่ 88 แสดงการประเมินราคาเครื่องแต่งกายที่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**PRESENTATION**

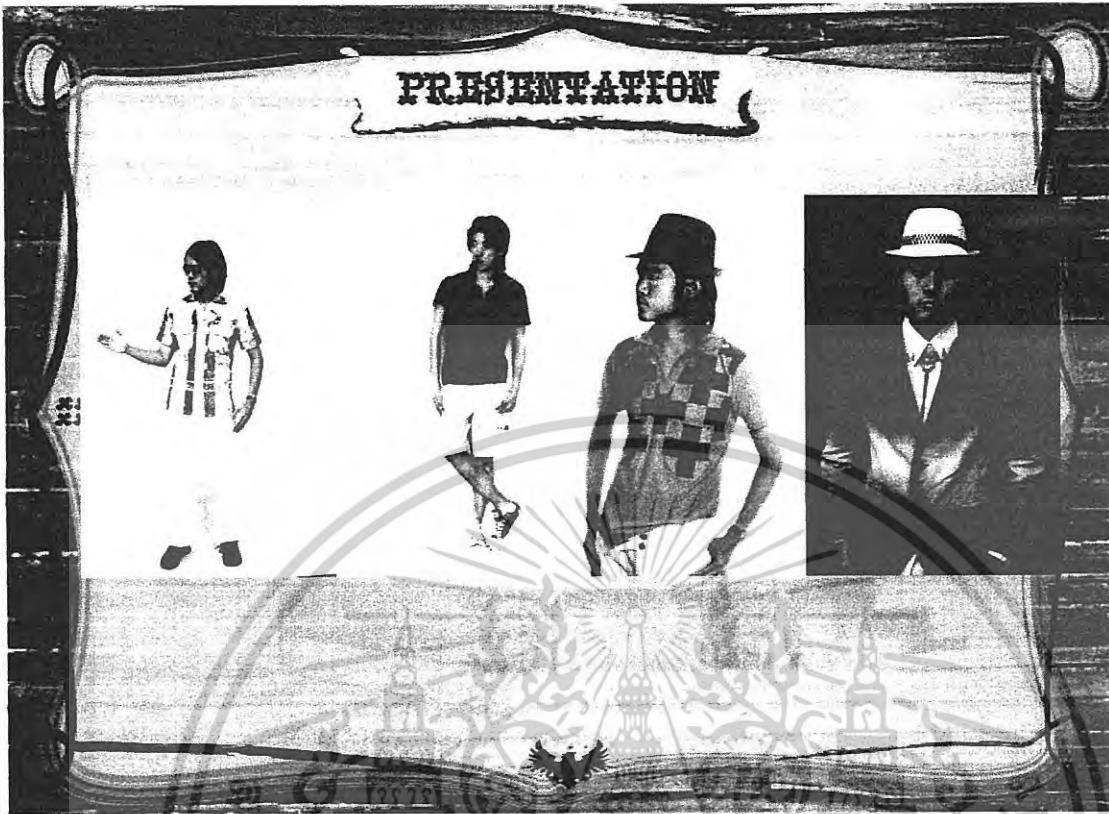
ชื่อสินค้า	วัสดุอุปกรณ์	จำนวนชิ้นที่ 1	จำนวนชิ้นที่ 2	รวม
เสื้อโหล โยโย่ (2)	ผ้าดิบ หลอด 70 บาท ผ้าโหล หลอด 30 บาท	ชิ้นที่ 1 คือ 30 บาท	250 บาท	400 บาท
กางเกงยีนส์	ผ้าดิบของทาง หลอด 250 บาท คือเงิน 1 ชิ้นหลอด หลอด ยีน โยโย่	ชิ้นที่ 1 คือ 30 บาท	500 บาท	1000 บาท
กางเกงยีนส์	ผ้าดิบของทาง หลอด 250 บาท คือเงิน 1 ชิ้นหลอด หลอด ยีน โยโย่ หลอด เรือง หลอด	ชิ้นที่ 1 คือ 30 บาท	500 บาท	1100 บาท
กางเกงยีนส์	ผ้าดิบ หลอด 250 บาท คือเงิน 1 ชิ้นหลอด หลอด ยีน โยโย่ หลอด	ชิ้นที่ 1 คือ 30 บาท	300 บาท	500 บาท
หลอดยีนส์	ผ้าดิบ หลอด 250 บาท คือเงิน 1 ชิ้นหลอด หลอด โยโย่ หลอดหลอด เรืองหลอด	ชิ้นที่ 1 คือ 30 บาท	120 บาท	500 บาท

ภาพที่ 89 แสดงการประเมินราคาของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 90 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

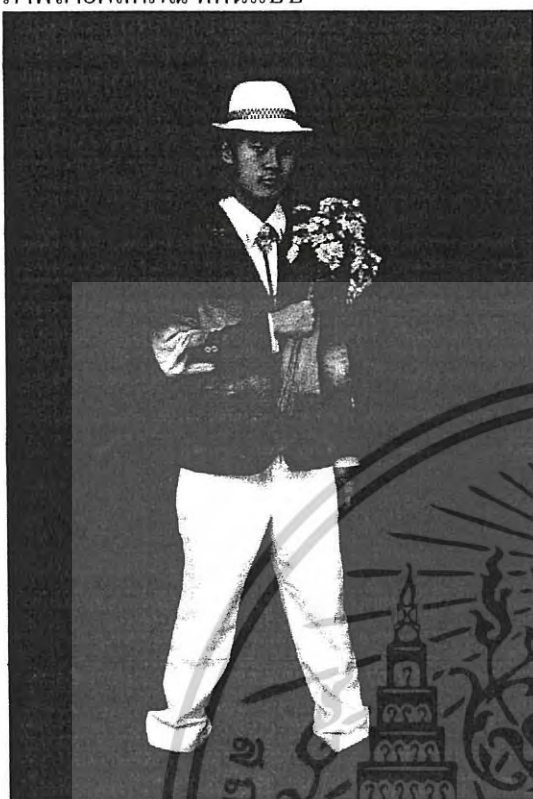
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



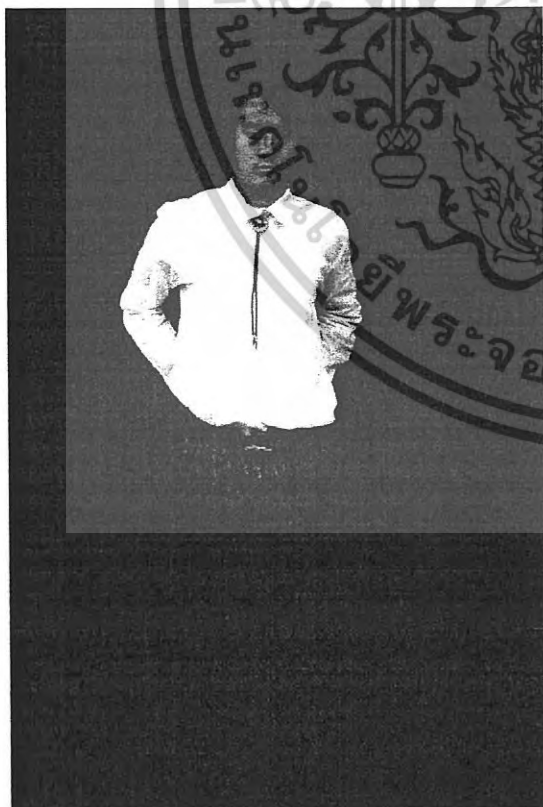
ภาพที่ 91 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพถ่ายผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



ภาพที่ 92 แสดงภาพถ่ายเสื้อแจ็คเก็ตกับกางเกงสลดสูง



ภาพที่ 93 แสดงภาพถ่ายกางเกงเสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 94 แสดงภาพเสื้อเชิ้ต



ภาพที่ 95 แสดงภาพกางเกงขาสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 96 แสดงภาพเสื้อยืดคอโปโล

ภาพที่ 97 แสดงเสื้อยืดคอโปโล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 98 แสดงภาพกระเป๋



ภาพที่ 99 แสดงภาพเสื้อฮาวาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

## บทสรุป

## สรุปผลการออกแบบ

ในการทำวิจัยจะทำการศึกษารวมวิธีในการพิมพ์สกรีนสี เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบลายผ้าโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากลวดลายเครื่องจักสานของไทย และออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษโดยนำผลการวิเคราะห์แนวโน้มมาจากเว็บไซต์ WGSN ซึ่งเป็นเว็บไซต์ต่างประเทศที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย โดยได้อิงตามฤดูกาล summer 2009-2010 ซึ่งได้เลือกมาหนึ่งแนวทางนั่นคือ style Connect

สีสันทันที่ใช้ในงานนั้นจะใช้สี น้ำตาล น้ำเงิน เขียว เป็นสีหลักซึ่งจะมีสีรองอื่นๆอีกเช่น สีเหลือง นกลานารี สีเหลืองอมน้ำตาล และสีแดงของไวน์เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการใช้การปักไหม สีย้อม และการกัดสีเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวผลงานอีกด้วย

วัสดุที่ใช้ในการทำเสื้อผ้านั้นจะมีผ้าลินินเป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีผ้าป่านและผ้าฝ้าย เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มที่มีรสนิยมในการใช้สินค้าที่มีคุณภาพ วัสดุประกอบจะมีทั้ง ซิป ตะขอ ยางยืดปรับขนาด ส่วนวัสดุตกแต่งจะมีไหมปัก กระดุม เข็มกลัด

สรุปจากการทำวิจัยครั้งนี้เป็นการส่งเสริมลวดลายของเครื่องจักสานไทย ซึ่งเป็นศิลปพื้นบ้านนั้นให้สามารถนำกลับมาให้คู่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น และเป็นการขยายตัวเลือกเกี่ยวกับสินค้าเสื้อผ้าสำหรับบุรุษให้มีความหลากหลายตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มลูกค้ามากขึ้นด้วย

## ข้อเสนอแนะของนักศึกษา

สิ่งทอที่ได้ผลิตออกมานั้นนอกจากการผลิตเป็นเสื้อผ้าสำหรับบุรุษแล้วนั้นยังสามารถที่จะนำเอาไปใช้ในการผลิตสินค้าอื่นๆอีกเช่น ของแต่งบ้าน เสื้อผ้าสตรี เครื่องประดับกระจุกกระจิก อีกเป็นต้น และเผยแพร่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เพื่อเป็นความรู้แก่นักศึกษาในรุ่นต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

- 1.งานควรมีการเก็บความเรียบร้อยให้มากกว่านี้ เพื่อที่จะได้ดูเป็นมืออาชีพมากขึ้น
- 2.ควรศึกษาเกี่ยวกับแพทเทิร์นของเสื้อผ้าเพิ่มเพื่อที่จะได้นำไปใช้ในการพัฒนางานด้านเทคโนโลยีให้มากยิ่งขึ้นไปอีก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง . การออกแบบเครื่องแต่งกาย . พิมพ์ครั้งที่ 1 . กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์ , 2543

รองศาสตราจารย์จิตราณี ชวลาวัฒน์ . ตัดเย็บเสื้อผ้าสำหรับบุรุษเบื้องต้น . พิมพ์ครั้งที่ 1 . กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์ , 2550

ประเสริฐ ศิรินัตนา . การออกแบบบลูซลาย . พิมพ์ครั้งที่ 1 . สถาบันราชภัฏยะเซงเทธา . สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์ , 2538

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อัจฉราพร ไสละสูต . คู่มือการออกแบบลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์ . กรุงเทพมหานคร . ห้างหุ้นส่วนสามัญนิติบุคคลสหประชาพาณิชย์ , 2524

นิกร นุชเจริญผล . ลายสาน . พิมพ์ครั้งที่ 1 . กรุงเทพมหานคร . สำนักพิมพ์

ชูลีพร วัชรานันท์ . ออกแบบสิ่งทอ . พิมพ์ครั้งที่ 1 . กรุงเทพมหานคร .

มัลลิกา ศิริวิเสโสกุล . การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการท่องเที่ยวชายทะเลของตราฟีน่าเฮาส์ . (วิทยานิพนธ์) . ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม , 2548

WGSN 2550 [Online] เข้าถึงได้จาก <http://www.wgsn.com>

MENSTYLE [Online] เข้าถึงได้จาก <http://men.style.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติการศึกษา

ชื่อ สีนี  
 นามสกุล ตั้งตริยรัตนกุล  
 เกิด วันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2529  
 สำเร็จการศึกษา  
 อนุบาล โรงเรียนกุหลาบ  
 ประถมศึกษา โรงเรียนพญาไท  
 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสายปัญญา  
 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้