

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก
อาหาร ไทยพื้นบ้านสำหรับแบรนด์ 27 Friday



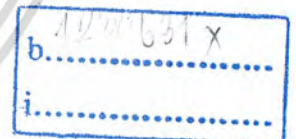
T121025

นางสาว วิภาวี อังสุวัชรกร

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน 121025

วัน,เดือน,ปี. - 5 ส.อ. 2555



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553 - 54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนุมัติผล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรม-
ศาสตร์บัณฑิต

.....
คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ประธานกรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....
.....

(อาจารย์ปณัส สารสงวน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากอาหารไทย
พื้นบ้านสำหรับแบรนด์ 27 Friday

ชื่อ นางสาว วิภาวี อังสุวัชรกร

รหัสนักศึกษา 49020293 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ปานसार สุขสงวน ปีการศึกษา 2553

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์นี้ เพื่อการศึกษาและพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีภายใต้
แบรนด์ 27 Friday โดยเป็นการเสนอแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่สอดคล้องกับเรื่องราว
เอกลักษณ์ของไทย เพื่อสร้างความโดดเด่นและแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ของแบรนด์ และเพื่อให้
วัยรุ่นไทยรู้จักที่จะผสมผสานความนิยมที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัยกับเอกลักษณ์ที่มีอยู่อย่างรู้คุณค่า

เนื่องจาก เครื่องแต่งกายสตรีที่มีอยู่ในปัจจุบันนั้น ด้านการออกแบบแฟชั่นยังขาดที่เป็น
เอกลักษณ์แบบไทยทำ ส่วนใหญ่จะเป็นไปตามแนวโน้มตลาด ตามกระแสนิยมในขณะนั้น ทำให้
สินค้าไม่มีความแตกต่างที่ชัดเจนและน่าสนใจ ส่วนสินค้าที่สอดคล้องเอกลักษณ์ความเป็นไทยมาก
เกินไป กลับไม่ได้รับความนิยม ดังนั้นจึงมีความคิดที่จะออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ผสมผสาน
ระหว่างรูปแบบความนิยมในปัจจุบันและเอกลักษณ์ของไทย เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถสวมใส่ได้ใน
ชีวิตประจำวันอย่างรู้สึกดีใจและเสริมสร้างความภาคภูมิใจ โดยได้เลือกเรื่องราวจากอาหาร
ไทยพื้นบ้านมาสอดคล้องกับ อาหารเป็นสิ่งที่ใกล้ชิดและจดจำได้ง่าย ซึ่งอาหารที่เลือกมานั้นมี
รูปร่างหน้าตาที่คุ้นเคย ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ทำการศึกษาและวิเคราะห์หาจุดเด่นเฉพาะ
ของอาหารแต่ละอย่างทั้งรูปลักษณ์ สี สัน พื้นผิว ส่วนประกอบ และทดลองด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อ
นำเสนอแบบผลิตภัณฑ์อย่างเหมาะสม โดยแนวความคิดนี้สอดคล้องกับนโยบายของแบรนด์ 27
Friday ที่นำเสนอเครื่องแต่งกายรูปแบบแปลกใหม่เฉพาะตัว ด้วยการลงรายละเอียด เน้นคุณค่างาน
ฝีมือ และมีเรื่องราวในตัวผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของจุดขาย

ผลลัพธ์ของวิทยานิพนธ์นี้ คือ ได้ผลิตภัณฑ์ที่สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน มี
รูปแบบทันสมัย มีเรื่องราวของเอกลักษณ์แบบไทย นั่นก็คือ อาหารไทยพื้นบ้าน ซึ่งสร้างให้
เกิดความโดดเด่นและแตกต่างจากสินค้าในท้องตลาด อีกทั้งยังเป็นการเปิดมุมมองด้านการออกแบบ
ให้เห็นคุณค่าของความเป็นไทยซึ่งเป็นสิ่งใกล้ตัว และยังมีเรื่องราวที่น่าสนใจอีกมากที่สามารถ
นำมาต่อยอดและประยุกต์ใช้ได้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่าการใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

มากกว่าคำขอบคุณสำหรับคุณพ่อและคุณแม่ ที่คอยให้คำแนะนำทั้งด้านความคิด การใช้ชีวิตอย่างมีธรรมะ และร่วมแก้ไขปัญหามาอุปสรรคทั้งร่างกายและแรงใจตลอดห้าปีที่ศึกษาอยู่ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์เก่ง (อ.ปณาสาร สุขสงวน) ที่คอยให้คำปรึกษา คอยแนะแนวทางแก้ไขปัญหา ให้ความรู้ที่มีประโยชน์ทั้งในการทำงานและการใช้ชีวิต ให้ความเอาใจใส่ ความเป็นห่วงเป็นใย ทำให้เกิดกำลังใจที่ดีในการทำงาน ไม่ท้อถอย สามารถทำงานจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณคุณช้าง ที่ช่วยเหลือในทุกๆ เรื่องอย่างมีเมตตา เอื้อเฟื้อสถานที่และอาหารเสียดสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้งานสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ คุณช้างเปรียบเสมือนครูอีกท่านหนึ่งที่คอยให้ความรู้ เตือนสติ และเป็นตัวอย่างที่ดี ซึ่งถือเป็นประโยชน์สูงสุดที่ได้จากการทำงานครั้งนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์แะ (อ.จารุพัชร อาชะสมิต) สำหรับคำแนะนำที่ดี ทำให้เกิดการพัฒนา และความเป็นห่วงเป็นใยที่อาจารย์มีให้เสมอมา รวมถึงวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่มาให้คำแนะนำ และเปิดมุมมองแนวคิดที่เป็นประโยชน์ในการทำงาน

ขอขอบพระคุณอาจารย์เล็ก (คร.อุไรวรรณ ปิณฑียากุล) ที่คอยสอนและให้คำปรึกษาทั้งในเรื่องการศึกษา การทำงาน ความคิด และคอยดักเตือนเพื่อให้นักศึกษาประพฤติไปในทางที่ถูกที่ควร

ขอขอบพระคุณอาจารย์ช้าง (อ.ศักดิ์จิระ เวียงเก่า) สำหรับคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างมาก ทำให้เห็นถึงสิ่งที่ควรนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อไป รวมถึงกำลังใจที่อาจารย์มีให้เสมอ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ผ่อง (อ.ผ่องศรี รอดโพธิ์ทอง) สำหรับความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติงาน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่ก่อให้เกิดแนวความคิดและแนวทางในการทำงาน จนสำเร็จด้วยดี

ขอขอบคุณครอบครัวที่แสนอบอุ่น เฮีย ไมล์ น้องมอน แม่ฮ้อ แม่ปิง ป้าเถาะ เจ็กกู่ เฮียจิว แม่หยวย อาโก้ อาโก้ อีดา และญาติทุกคน ที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนให้ผ่านอุปสรรคต่างๆ

ขอขอบคุณพี่ปราง พี่เฟิร์น โบ ปุ๊ จั๊ม นิค สำหรับน้ำใจและมิตรภาพที่ดีตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา รวมถึงน้องแฟนต้า พี่บ๊ัก กันต์ ตุลและ โอ๊ค(นศ.) ทุกคนทำให้ผลงานสมบูรณ์และสวยงาม

ขอขอบคุณน้องรหัส พี่รหัสทุกคน โดยเฉพาะพี่หนึ่ง พี่อ้อม พี่นุ่น พี่ตูน น้องปลา น้องมิกกี้ น้องมิน น้องนุ่น น้องเพชร และพี่บอย(Textile shop) รวมถึงพี่น้องเซนต์โยที่อยู่ที่นี้ พี่อ่าย น้องก๊อฟ น้องหมีง น้องป่าน น้องเอิร์น และน้องหมีว ที่คอยช่วยเหลือ คอยถามไถ่ แบ่งปันพูดคุยตลอดระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา แม้บางครั้งจะต้องทำงานข้ามคืนก็ให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ สอ.และเพื่อนร่วมคณะทุกคน ที่ช่วยสร้างสีสันให้การเรียนที่นี่มีแต่ความอบอุ่น รอยยิ้มและความสุข โดยเฉพาะพี่หลี่ที่คอยให้คำปรึกษาในการทำงานครั้งนี้

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณพี่สิริทธิ์ เจ้าของแบรนด์ 27 Friday สำหรับความอนุเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการออกแบบ และทุกท่านที่มีส่วนช่วยในการทำงานครั้งนี้ที่ไม่ได้กล่าวถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่าในรูปแบบใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุใดก็ตามที่นำเอกสารนี้ไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

สารบัญ

หน้า

อนุมัติผล

บทคัดย่อ

ก

กิตติกรรมประกาศ

ค

สารบัญ

ง

สารบัญตาราง

ช

สารบัญภาพ

ซ

บทที่ 1 บทนำ

1

1.1 ความเป็นมา

1

1.2 ความสำคัญของวิทยานิพนธ์

2

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

3

1.4 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

4

1.5 ความเป็นไปได้ของโครงการ

5

1.6 ขอบเขตของโครงการ

6

1.7 แนวทางการศึกษาวิจัย

7

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

8

บทที่ 2 การค้นคว้าและสรุปผลข้อมูล

9

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท 27 Friday

9

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของบริษัท

9

2.1.2 ประวัติของคิไซเนอร์

9

2.1.3 เอกสิทธิ์ของแบรนด์ 27 Friday

10

2.1.4 เครื่องหมายการค้า

10

2.1.5 สถานที่จัดจำหน่าย

11

2.1.6 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของบริษัท

11

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของบริษัท

12

2.2.1 รูปแบบชุดสตรีที่ผลิตเพื่อจำหน่ายของบริษัท

12

2.2.2 ราคาของชุดสตรีรูปแบบต่างๆ

13

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย

13

2.3.1 รูปแบบของเสื้อในลักษณะต่างๆ

13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2	รูปแบบของกระโปรงในลักษณะต่างๆ	17
2.3.3	รูปแบบของกางเกงในลักษณะต่างๆ	18
2.3.4	รูปแบบของชุดกระโปรงในลักษณะต่างๆ	19
2.4	ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค	20
2.4.1	ข้อมูลด้านกายภาพ	20
2.4.2	พฤติกรรมด้านการใช้งาน	20
2.4.3	พฤติกรรมด้านการซื้อ	20
2.4.4	แนวโน้มการแต่งกาย : รูปแบบเทรนด์แฟชั่นเกาหลีปี 2011-2012	21
2.4.5	ขนาดเสื้อผ้าสำเร็จรูป	25
2.5	ข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการออกแบบ	26
2.5.1	ข้อมูลเกี่ยวกับดัมพ์กึ่ง	26
2.5.2	ข้อมูลเกี่ยวกับน้ำพริกกะปิ-ปลาทุ	31
2.5.3	ข้อมูลเกี่ยวกับห่อหมกกุ้งสด	35
2.5.4	ข้อมูลเกี่ยวกับขนมจีน-แกงเขียวหวาน	39
2.5.5	ข้อมูลเกี่ยวกับผัดไทย	43
2.5.6	การประดับตกแต่งสำหรับอาหารไทย	47
2.6	ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุ	52
2.6.1	ใยโพลีเอสเตอร์	52
2.6.2	ใยไนลอน	53
2.6.3	ใยฝ้าย	54
2.7	ข้อมูลเกี่ยวกับกรรมวิธีการผลิต	55
2.7.1	ประเภทของการพิมพ์ในระบบอุตสาหกรรม	55
2.7.2	ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายบนผืนผ้า	76
2.7.3	กรรมวิธีการปัก	78
2.7.4	การผลิตเสื้อในระบบอุตสาหกรรม	82
2.8	ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบ	83
2.8.1	รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่จะออกแบบ	83
2.8.2	การทดลองทำเทคนิคเพื่อการตกแต่งและวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ	83

บทที่ 3	การพัฒนาการออกแบบ	99
---------	-------------------	----

เอกสารนี้เป็น 3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ 99 การค้า
ไม่ว่ากรณี 3.2 การออกแบบและทดลองลวดลายบนผืนผ้า อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการ 102 ใช้

3.2.1 การออกแบบลวดลายขั้นต้น	102
3.2.2 การพัฒนาลวดลาย	106
3.3 การพัฒนาผลิตภัณฑ์	111
3.4 การออกแบบลวดลายขั้นต้น	115
3.5 สรุปผลการออกแบบและความคิดเห็นของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์	118
บทที่ 4 การนำเสนอผลงานการออกแบบ	119
4.1 รายละเอียดภาพด้านของผลิตภัณฑ์และการประเมินราคาต้นทุน	119
4.1.1 เสื้อไม่มีแขน	119
4.1.2 เสื้อไม่มีแขน(เกาะอก)	120
4.1.3 กางเกงขาสั้น	121
4.1.4 กางเกงขาวยาว	122
4.1.5 ชุดกระโปรงสั้น	123
4.1.6 ชุดกระโปรงสั้น	124
4.1.7 เสื้อยาวและกระโปรง	125
4.2 ภาพถ่ายผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	126
4.2.1 ภาพถ่ายแฟชั่น (Fashion Set)	127
4.2. ภาพถ่ายรายละเอียดเสื้อผ้า (Detail Set)	128
บทที่ 5 บทสรุป	132
สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะ	132
บรรณานุกรม	133
ภาคผนวก	
ประวัติการศึกษา	134

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการตารางประกอบ

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงขนาดเสื้อสตรี	25
ตารางที่ 2 แสดงขนาดกระโปรงและกางเกงขาสั้นสตรี	25
ตารางที่ 3 แสดงขนาดสัดส่วนสตรีในระบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป	25
ตารางที่ 4 แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยโพลีเอสเตอร์	52
ตารางที่ 5 แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยไนลอน	53
ตารางที่ 6 แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยฝ้าย	54
ตารางที่ 7 แสดงขั้นตอนการทดลองสร้างลวดลายจากอาหารแต่ละชนิดด้วยเทคนิคต่างๆ	83
ตารางที่ 8 แสดงการพัฒนาลาย	106
ตารางที่ 9 แสดงราคาค่าต้นทุนของเสื้อไม่มีแขน	119
ตารางที่ 10 แสดงราคาค่าต้นทุนของเสื้อไม่มีแขน	120
ตารางที่ 11 แสดงราคาค่าต้นทุนของกางเกงขาสั้น	121
ตารางที่ 12 แสดงราคาค่าต้นทุนของกางเกงขายาว	122
ตารางที่ 13 แสดงราคาค่าต้นทุนของชุดกระโปรงสั้น	123
ตารางที่ 14 แสดงราคาค่าต้นทุนของชุดกระโปรงสั้น	124
ตารางที่ 15 แสดงราคาค่าต้นทุนของเสื้อยาวและกระโปรง	125

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการภาพประกอบ

	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงเครื่องหมายการค้า 27 Friday	10
ภาพที่ 2 แสดงภาพด้านในร้านของแบรนด์ 27 Friday	11
ภาพที่ 3 แสดงภาพการตกแต่งร้านของแบรนด์ 27 Friday	11
ภาพที่ 4 แสดงรูปแบบชุดสตรีของแบรนด์ 27 Friday autumn/winter collection 2009	12
ภาพที่ 5 แสดงรูปแบบชุดสตรีของแบรนด์ 27 Friday autumn/winter collection 2010	12
ภาพที่ 6 แสดงรูปแบบคอเสื้อชนิดต่างๆ	14
ภาพที่ 7 แสดงรูปแบบปกเสื้อชนิดต่างๆ	14
ภาพที่ 8 แสดงรูปแบบปกเสื้อชนิดต่างๆ	15
ภาพที่ 9 แสดงรูปแบบแขนเสื้อชนิดต่างๆ	16
ภาพที่ 10 แสดงรูปแบบข้อมือเสื้อชนิดต่างๆ	16
ภาพที่ 11 แสดงความยาวมาตรฐานของกระโปรง	17
ภาพที่ 12 แสดงรูปแบบกระโปรงชนิดต่างๆ	18
ภาพที่ 13 แสดงรูปแบบกางเกงชนิดต่างๆ	18
ภาพที่ 14 แสดงรูปแบบชุดกระโปรงชนิดต่างๆ	19
ภาพที่ 15 แสดงลักษณะนักร้องแบบเกิร์ลแบนด์ ในภาพนี้คือ วง wonder girl	21
ภาพที่ 16 แสดงลักษณะแฟชั่นสไตล์เกาหลีที่เล่นเลเยอร์ หรือใส่ซ้อนกันหลายชั้น	21
ภาพที่ 17 แสดงลักษณะของเครสเช็ต	22
ภาพที่ 18 แสดงลักษณะเครสทรงโอเพอ	23
ภาพที่ 19 แสดงลักษณะของทูนิค หรือเสื้อสไตล์อินเดีย	23
ภาพที่ 20 แสดงรูปแบบ เทรนซ์แฟชั่นเกาหลีในปี 2012	24
ภาพที่ 21 แสดงลักษณะดัมยัมกุง	26
ภาพที่ 22 แสดงลักษณะกึ่งที่ถูกปลดออกเปลือก	29
ภาพที่ 23 แสดงลักษณะหีคฟางที่ถูกผ่าซีก	29
ภาพที่ 24 แสดงเครื่องประดับดัมยัม	30
ภาพที่ 25 แสดงการผสมนมกับน้ำพริกเผา	30
ภาพที่ 26 แสดงการใส่กึ่งและหีคลงไปดัม	30
ภาพที่ 27 แสดงการใส่ตะไคร้และใบมะกรูดขณะทำน้ำดัมยัมเคี้ยว	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 28 แสดงดัมยัมกุงน้ำขึ้นที่ปรุงเสร็จพร้อมเสิร์ฟ 31
 ไม่วางกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการภาพประกอบ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 29 แสดงลักษณะน้ำพริกกะปิ – ปลาทุ	31
ภาพที่ 30 แสดงลักษณะการย่างกะปิที่ห่อด้วยใบตอง	33
ภาพที่ 31 แสดงลักษณะกะปิย่าง	33
ภาพที่ 32 แสดงการ โขลกพริกกับกระเทียม	33
ภาพที่ 33 แสดงการ โขลกกะปิ	33
ภาพที่ 34 แสดงการ โขลกพริกกับกระเทียม	33
ภาพที่ 35 แสดงการปรุงรสชาติน้ำพริกกะปิ	34
ภาพที่ 36 แสดงลักษณะน้ำพริกกะปิ	34
ภาพที่ 37 แสดงลักษณะน้ำพริกกะปิ	34
ภาพที่ 38 แสดงลักษณะห่อหมกที่นำมารับประทานคู่กับน้ำพริกกะปิ	34
ภาพที่ 39 แสดงลักษณะห่อหมกที่นำมาหั่น	35
ภาพที่ 40 แสดงการทอดห่อหมก	35
ภาพที่ 41 แสดงลักษณะห่อหมกกุ้งสด	35
ภาพที่ 42 แสดงการเตรียมส่วนผสมของห่อหมก	36
ภาพที่ 43 แสดงการผสมเนื้อห่อหมก	37
ภาพที่ 44 แสดงการตีไข่ผสมกับเนื้อห่อหมก	37
ภาพที่ 45 แสดงการตักส่วนผสมใส่กระชังเตรียมนึ่ง	37
ภาพที่ 46 แสดงการนำไปนึ่ง	38
ภาพที่ 47 แสดงการผสมส่วนกะทิสำหรับราดหน้า	38
ภาพที่ 48 แสดงการผสมส่วนกะทิสำหรับราดหน้า	38
ภาพที่ 49 แสดงการพับกลีบดอกบัว	38
ภาพที่ 50 แสดงการนำกระชังห่อหมกใส่ในดอกบัว	39
ภาพที่ 51 แสดงลักษณะของห่อหมกกุ้งสด	39
ภาพที่ 52 แสดงลักษณะของขนมจีน – แกงเขียวหวานไก่	39
ภาพที่ 53 แสดงการเตรียมส่วนผสมของแกงเขียวหวานไก่	40
ภาพที่ 54 แสดงลักษณะของมะเขือเปราะผ่าซีก	41
ภาพที่ 55 แสดงการหั่นเนื้อไก่แนวขวาง	41
ภาพที่ 56 แสดงการคั้นเนื้อไก่กับหางกะทิ	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการภาพประกอบ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 57 แสดงการผัดพริกแกง	42
ภาพที่ 58 แสดงการผัดไก่กับพริกแกง	42
ภาพที่ 59 แสดงการต้มไก่ที่ผัดพริกแกงแล้วกับน้ำกะทิ	42
ภาพที่ 60 แสดงการใส่มะเขือทั้ง 2 ชนิด ลงไปต้ม	42
ภาพที่ 61 แสดงลักษณะแกงเขียวหวานไก่	42
ภาพที่ 62 แสดงลักษณะแกงเขียวหวานไก่	43
ภาพที่ 63 แสดงลักษณะแกงเขียวหวานไก่	43
ภาพที่ 64 แสดงลักษณะของผัดไทยห่อไข่	43
ภาพที่ 65 แสดงส่วนผสมของผัดไทย	44
ภาพที่ 66 แสดงการขั้นตอนในข้อที่ 1	45
ภาพที่ 67 แสดงการขั้นตอนในข้อที่ 2	45
ภาพที่ 68 แสดงการขั้นตอนในข้อที่ 3	46
ภาพที่ 69 แสดงการขั้นตอนในข้อที่ 4	46
ภาพที่ 70 แสดงผักเครื่องเคียงที่ใช้รับประทานคู่กับผัดไทย	46
ภาพที่ 71 แสดงลักษณะผัดไทยห่อไข่	47
ภาพที่ 72 แสดงลักษณะผัดไทยห่อไข่กุ้งสด	47
ภาพที่ 73 แสดงผักเครื่องเคียงในสำรับน้ำพริกกะปิ - ปลาทุ	48
ภาพที่ 74 แสดงการแกะสลักแครอท	48
ภาพที่ 75 แสดงลักษณะแครอทและผักอื่นๆแกะสลัก	48
ภาพที่ 76 แสดงลักษณะแกงเขียวหวานไก่	49
ภาพที่ 77 แสดงการแกะสลักพริกตกแต่งบนหน้าแกงเขียวหวาน	49
ภาพที่ 78 แสดงการพับในขั้นตอนแรก	49
ภาพที่ 79 แสดงการพับไปทางขวา	49
ภาพที่ 80 แสดงการพับกลับมาทางซ้าย	50
ภาพที่ 81 แสดงการพับไปทางขวา	50
ภาพที่ 82 แสดงการพับกลับ ไปกลับมา	50
ภาพที่ 83 แสดงการพับกลับมาทางซ้าย	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 84 แสดงลักษณะดอกบัวที่ใช้เป็นภาชนะรองกระทงห่อหมกบัวหลวง 50
 ไม่ควรกรณีใดๆ ทั้งสิ้น ออกกฎหมายให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการภาพประกอบ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 85 แสดงขั้นตอนการพับใบตองแบบหัวขวาน	51
ภาพที่ 86 แสดงกระตังใบตองแบบหัวขวานสำหรับมัดไทยและเครื่องปรุง	51
ภาพที่ 87 แสดงลักษณะหมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษผิวโลหะ	61
ภาพที่ 88 แสดงลักษณะหมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษส่องประกาย	62
ภาพที่ 89 แสดงลักษณะหมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษส่องประกาย	62
ภาพที่ 90 แสดงลักษณะผงสีสกรีน	65
ภาพที่ 91 แสดงลักษณะสีสกรีนเสื้อพลาสติกซอล	66
ภาพที่ 92 แสดงการแยกสีเม็ดสกรีนด้วยสีพิเศษ	68
ภาพที่ 93 แสดงลักษณะสี 4 สี CMYK	68
ภาพที่ 94 แสดงการแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK ที่เกิด contrast	69
ภาพที่ 95 การแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK : Grayscale	70
ภาพที่ 96 การแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK : สีเหลือง	70
ภาพที่ 97 แสดงการแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK : สีม่วงแดง	70
ภาพที่ 98 แสดงการแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK : สีฟ้า	70
ภาพที่ 99 แสดงการแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK	71
ภาพที่ 100 ข้อดีของการใช้ Index color separation	72
ภาพที่ 101 การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิทัล	74
ภาพที่ 102 แสดงการจัดวางลายแบบ block	77
ภาพที่ 103 แสดงการจัดวางลายแบบ brick	77
ภาพที่ 104 แสดงการจัดวางลายแบบ half-drop	78
ภาพที่ 105 แสดงการจัดวางลายแบบ diamond	78
ภาพที่ 106 แสดงการจัดวางลายแบบ ogree	78
ภาพที่ 107 แสดงภาพลวดลายและรูปแบบการตกแต่ง แรงบันดาลใจจากน้ำพริกกะปิ-ปลาทุ	99
ภาพที่ 108 แสดงภาพลวดลายและรูปแบบการตกแต่ง แรงบันดาลใจจากห่อหมกดอกบัว	99
ภาพที่ 109 แสดงภาพลวดลายและรูปแบบการตกแต่ง ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากคัมยำกุ้ง	100
ภาพที่ 110 แสดงภาพลวดลายและรูปแบบการตกแต่ง ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากผัดไทยห่อไข่	100
ภาพที่ 111 แสดงภาพสีสันจากอาหารไทยเชื่อมโยงเป็นกลุ่มสีที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ	101
ภาพที่ 112 แสดงภาพแนวการแต่งสไตร์ harajuku ที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ	101

รายการภาพประกอบ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 113 แสดงภาพการออกแบบลวดลายน้ำพริกกะปิ-ปลาหูดด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น	102
ภาพที่ 114 แสดงภาพการออกแบบลวดลายน้ำพริกกะปิ-ปลาหูดด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น	103
ภาพที่ 115 แสดงภาพการออกแบบลวดลายน้ำพริกกะปิ-ปลาหูดด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น	104
ภาพที่ 116 แสดงภาพการออกแบบลวดลายห่อหมกคอกบัวด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น	104
ภาพที่ 117 แสดงภาพการออกแบบลวดลายต้มยำกุ้งด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น	105
ภาพที่ 118 แสดงภาพการออกแบบลวดลายผัดไทยห่อไข่ด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น	105
ภาพที่ 119 แสดงแผนภูมิสรุปเทคนิคที่นำมาใช้ในการออกแบบ	110
ภาพที่ 120 แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่1 (จากน้ำพริกกะปิ-ปลาหูด)	111
ภาพที่ 121 แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่1 (จากขนมจีน-แกงเขียวหวาน)	112
ภาพที่ 122 แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่1 (จากห่อหมกคอกบัว)	112
ภาพที่ 123 แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่1 (จากผัดไทยห่อไข่และต้มยำกุ้ง)	113
ภาพที่ 124 แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ครั้งที่ 2	113
ภาพที่ 125 แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ครั้งที่ 2	114
ภาพที่ 126 แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ครั้งที่ 3	114
ภาพที่ 127 แสดงภาพรวมของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ	115
ภาพที่ 128 แสดงแบบชุดกระโปรงสั้น แร้งบินศาลาจากน้ำพริกกะปิ-ปลาหูด และเทคนิคที่ใช้	115
ภาพที่ 129 แสดงแบบเสื้อแขนกุศและกางเกงขายาว จากน้ำพริกกะปิ-ปลาหูด และเทคนิคที่ใช้	116
ภาพที่ 130 แสดงแบบเสื้อเอวอกและกางเกงขาสั้น จากต้มยำกุ้ง และเทคนิคที่ใช้	116
ภาพที่ 131 แสดงแบบเสื้อมีแขนและกระโปรง จากห่อหมกคอกบัว และเทคนิคที่ใช้	117
ภาพที่ 132 แสดงแบบชุดกระโปรงสั้น ที่ได้แรงบันดาลใจจากผัดไทยห่อไข่ และเทคนิคที่ใช้	117
ภาพที่133 แสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบในภาพรวม	127
ภาพที่134 แสดงภาพรายละเอียดชุดกระโปรงสั้นขณะสวมใส่	128
ภาพที่135 แสดงภาพรายละเอียดเสื้อ ไม่มีแขนขณะสวมใส่	128
ภาพที่136 แสดงภาพรายละเอียดกางเกงขายาวขณะสวมใส่	129
ภาพที่137 แสดงภาพรายละเอียดกางเกงขาสั้นขณะสวมใส่	129
ภาพที่138 แสดงภาพรายละเอียดเสื้อ ไม่มีแขนขณะสวมใส่	130
ภาพที่139 แสดงภาพรายละเอียดเสื้อยาวและกระโปรงขณะสวมใส่	130
ภาพที่140 แสดงภาพรายละเอียดชุดกระโปรงขณะสวมใส่	131

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น นอกเหนือจากนี้หากมีเหตุเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมา

ในปัจจุบัน สถานการณ์ทางเศรษฐกิจตกต่ำลง ผู้ประกอบการหลายรายพยายามหาวิธีสร้างความโดดเด่นและแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ ขยะระดับธุรกิจด้วยการสร้างแบรนด์ใหม่ หรือปรับปรุงแบรนด์ และประสบปัญหาเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ จนบางครั้งความแตกต่างที่ชัดเจนเกินไป กลับทำให้ไม่เป็นที่ต้องการของผู้บริโภคซึ่งเลือกใช้สินค้าที่วิ่งไล่ตามตลาดตามเทรนด์มากกว่า แต่ไม่เหลืออัตลักษณ์ใดๆ ให้จดจำ

เช่นเดียวกัน ในอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายไทย ยังขาดการสอดแทรกอัตลักษณ์ของไทย ส่วนใหญ่เป็นอัตลักษณ์สากลละหม้ายคล้ายของนานาชาติ ในขณะที่ประเทศผู้นำแฟชั่นสามารถสร้างอัตลักษณ์ระดับชาติที่เป็นองค์รวมกับอัตลักษณ์ระดับแบรนด์ที่ชัดเจนและแตกต่าง อย่างในประเทศอังกฤษ ฝรั่งเศส อิตาลี อเมริกา หรือแม้แต่ประเทศแถบเอเชียอย่างญี่ปุ่น

สำหรับประเทศไทย อัตลักษณ์ไทยมักถูกนำเสนอเป็นสิ่งที่ใกล้เคียง วิธีการถ่ายทอดคล้ายกับการขีดเขียนความเป็นไทยลงไป ในผลิตภัณฑ์ ระดมฝีมืองานหัตถกรรมพื้นถิ่นด้วยความตั้งใจ แต่กลับไม่ได้รับความสนใจจากตลาดทั้งภายในและต่างประเทศมากนัก แนวทางหนึ่งที่จะถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ได้คือ ปรับให้กลมกลืนกับชีวิตประจำวันและสถานการณ์ปัจจุบัน ซึ่งเอกลักษณ์อย่างหนึ่งที่มีความชัดเจน พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เป็นที่รู้จักทั้งในและต่างประเทศ คือ อาหารไทยพื้นบ้าน

อาหารพื้นบ้านของไทย เป็นสิ่งที่แสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย สบาย สนุก ถ่ายทอดออกมาเป็นรสชาติที่ละเล้าทั้งเปรี้ยว หวาน มัน เค็ม เผ็ดร้อน มีสีสันฉูดฉาด แต่งด้วยเสน่ห์ของความประณีตช่างประดิษฐ์ประดอย อย่างการนำใบตองมาพับเป็นภาชนะใส่อาหาร หรือการแกะสลักผักได้อย่างสวยงาม นำรับประทาน เหล่านี้เองที่ทำให้บุคลิกของอาหารไทยแตกต่างจากชาติอื่น

โดยแนวความคิดนี้สอดคล้องกับนโยบายของแบรนด์ 27 FRIDAY ซึ่งนำเสนอเครื่องแต่งกายที่มีรูปแบบแปลกใหม่เฉพาะตัว โดยสอดแทรกอัตลักษณ์ในด้านความประณีต เน้นคุณค่างานฝีมือ การลงรายละเอียด การปัก ตกแต่ง เป็นส่วนหนึ่งของจุดขาย ทางแบรนด์มีความสนใจและให้การสนับสนุนการนำเอกลักษณ์จากอาหารไทยมานำเสนอผ่านสินค้าอย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า

โครงการนี้มุ่งเน้นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับเครื่องแต่งกายสตรี โดยนำเอกลักษณ์ของอาหารไทยพื้นบ้านมาถ่ายทอด ด้วยการผสมผสานเทคนิคต่างๆ เช่น การสกรีน การปัก ตกแต่ง การมัดย้อม เป็นต้น โดยพัฒนารูปแบบให้สอดคล้องกับความนิยม และสามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งเป็นการสื่อสารทางอ้อมให้ผู้บริโภครู้จักที่จะประยุกต์ใช้วัฒนธรรมที่รับเข้ามา โดยไม่สูญเสียหรือทำลายสิ่งที่มีอยู่แต่เดิม เป็นการเสนอแนะทางเลือกให้กับผู้บริโภค การยอมรับและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของตนเป็นทัศนคติที่ต้องรณรงค์เป็นพื้นฐาน

1.2 ความสำคัญของวิทยานิพนธ์

- 1.2.1 สร้างเอกลักษณ์ที่ช่วยผลักดันให้ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสตรีของไทย มีความโดดเด่นแตกต่างจากท้องตลาด
- 1.2.2 ส่งเสริมและถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นไทยให้มีอยู่ในสินค้า(เครื่องแต่งกายของไทย)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.3.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยนำเอกลักษณ์ของอาหารไทยพื้นบ้านมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสำหรับแบรนด์ 27 FRIDAY
- 1.3.2 ศึกษารูปแบบ นวัตกรรม และจุดเด่นของอาหารไทยพื้นบ้าน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลาย สี สัน และการตกแต่งบนผืนผ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ตารางแสดงปัญหาและแนวทางแก้ไขของโครงการ

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
1) ปัญหาด้านการออกแบบ 1.1 ในปัจจุบันเครื่องแต่งกายสตรีชาติ อัตลักษณ์ความเป็นไทย ซึ่งอัตลักษณ์ ส่วนใหญ่ละห้อยคล้ายของนานาชาติ	1.1 นำเอกลักษณ์ของอาหารไทยพื้นบ้าน ซึ่งเป็น ที่รู้จักของคนทั้งในและต่างประเทศมาใช้ เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ
1.2 การรับวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาและเป็น ที่นิยม ทำให้ผลิตภัณฑ์เกิดการลอกเลียน แบบตามกระแสเพื่อให้เป็นที่ต้องการส่ง ผลให้วัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของไทย ถูกมองข้ามหรือทำลายไป	1.2 นำวัฒนธรรมของต่างชาติมาผสมผสานกับ เอกลักษณ์ของอาหารไทยพื้นบ้าน เพื่อสร้าง จุดเด่นและความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ ซึ่ง สอดคล้องกับความนิยมและคงความเป็นไทย ไว้ได้
1.3 การออกแบบที่มีการสอดแทรกหรือนำ เสนอความเป็นไทยส่วนใหญ่ ขาดความ หลากหลาย ความทันสมัย ทำให้ไม่ได้รับ ความสนใจมากนัก	1.3 ออกแบบรูปลักษณ์และการใช้งานให้มีความ ทันสมัยเหมาะสมกับชีวิตประจำวันของกลุ่ม เป้าหมายและสถานการณ์ปัจจุบัน
2) ปัญหาด้านวัสดุ 2.1 ผ้าที่มีอยู่ในท้องตลาดไม่เหมาะสมนำมาใช้ ในการออกแบบ เนื่องจากไม่สามารถบ่ง บอกถึงเอกลักษณ์ของอาหารไทยพื้นบ้าน ได้ชัดเจน	2.1 ออกแบบสีสันท ลวดลาย พื้นผิวของผ้า ให้ สามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของอาหารไทย พื้นบ้าน เช่น การสกรีนด้วยฟอยเงิน - ทอง เพื่อให้มีพื้นผิวและความวาวเหมือนปลาทุย , การสกรีนนูนเพื่อให้เกิดมิติเหมือนกะทิจที่ ราดอยู่บนหน้าห่อหมก เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามแก้ไขดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ความเป็นไปได้ของโครงการ

1.5.1 ด้านนโยบาย

- ตามแผนบริหารราชการ กระทรวงวัฒนธรรม (พ.ศ.2551-2554) มีนโยบายสนับสนุนการนำความหลากหลายของวัฒนธรรมไทย รวมทั้งนำความรู้และเทคโนโลยีสมัยใหม่มาพัฒนาต่อยอด หรือประยุกต์ใช้กับภูมิปัญญาท้องถิ่นในการผลิตสินค้าและบริการให้โดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะ และแตกต่าง
- แบรินด์ 27 FRIDAY มีนโยบายที่จะผลิตสินค้าที่มีความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้มีความแปลกใหม่ สวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน และมีอัตลักษณ์ของความเป็นงานฝีมือ

1.5.2 ด้านเศรษฐกิจ

- เป็นแรงจูงใจให้คนไทยหันมาส่งเสริมและเกิดมุมมองใหม่ต่อสินค้าของไทย รวมถึงเป็นการประชาสัมพันธ์ให้ชาวต่างชาติให้เห็นถึงคุณค่าของสินค้าไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสามารถแข่งขันได้ในตลาดโลก ทำให้เกิดการหมุนเวียนเงินตราภายในประเทศมากขึ้น
- การนำเอกลักษณ์ความเป็นไทยมาใช้ในการออกแบบ ถือเป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับแบรนด์ เมื่อแบรนด์มีความโดดเด่นและแตกต่าง ย่อมเป็นที่ต้องการของผู้บริโภค
- โครงการนี้เป็นการใช้วัตถุดิบและขั้นตอนการผลิตภายในประเทศ

1.5.3 ด้านสังคม วัฒนธรรม ประเพณีและสิ่งแวดล้อม

- เป็นการเสนอแนะแนวทางเลือก หรือเพิ่มมุมมองให้คนรุ่นใหม่ รู้จักที่จะนำวัฒนธรรมต่างชาติที่รับเข้ามา ประยุกต์ใช้ หรือผสมผสานกับค่านิยมวัฒนธรรมไทยอย่างเหมาะสมโดยไม่ทำให้สูญเสียอัตลักษณ์ที่มีคุณค่าไป
- เป็นการเผยแพร่เอกลักษณ์ที่ค้ำจุน และความเป็นไทยให้ชาวต่างชาติได้รู้จัก
- เป็นการสร้างแรงจูงใจให้คนไทยหันมาเห็นความสำคัญและคุณค่าของสิ่งที่คนไทยมีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

1.5.4 ด้านการออกแบบ

- โครงการนี้เป็นการออกแบบโดยนำแรงบันดาลใจจากอาหารไทยพื้นบ้านมาเสนอด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น การปัก การสกรีน มาสร้างเอกลักษณ์ให้กับสินค้า สอดแทรกอัตลักษณ์เรื่องความละเอียดประณีตในลักษณะหัตถอุตสาหกรรม สอดคล้องกับสินค้าของแบรนด์ 27 FRIDAY

สรุปความเป็นไปได้ของโครงการ

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากอาหารไทยพื้นบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับโครงการนี้ มีค่าลิขสิทธิ์สงวนไว้ไม่ให้นำไปใช้ในโครงการอื่น การค้าไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปกรรม

1.6 ขอบเขตของวิทยานิพนธ์

- 1.6.1 เป็นโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี โดยได้รับแรงบันดาลใจจากอาหารไทย
พื้นบ้านสำหรับแบรนด์ 27 FRIDAY
- 1.6.2 ออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีกลุ่มอายุ 18 – 25 ปี ที่มีใจรักแฟชั่นและพิถีพิถันใน
เรื่องการแต่งตัว เลือกเครื่องแต่งกายที่มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร และกล้าแสดงออก
- 1.6.3 ออกแบบลวดลายและสีต้นบนผืนผ้าที่จะนำไปตัดเย็บ ตลอดจนการตกแต่งเสื้อผ้าด้วยวิธี
การต่างๆ เช่น การปัก การปะติด
- 1.6.4 ผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบใน 1 collection ประกอบด้วย

1. เสื้อไม่มีแขน	2	แบบ
2. เสื้อที่มีแขน	1	แบบ
3. กระโปรง	1	แบบ
4. ชุดสตรีสั้น (dress)	2	แบบ
5. กางเกงขาสั้น	1	แบบ
6. กางเกงขายาว	1	แบบ
- 1.6.5 สามารถผลิตได้จริงในระบบกึ่งอุตสาหกรรมและอุตสาหกรรม
- 1.6.6 ออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวการออกแบบของแบรนด์ 27 FRIDAY ที่นำเสนอ
ความคิดหรือแรงบันดาลใจที่สร้างความแตกต่าง สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และ
มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

1.7 แนวทางการศึกษาวิจัย

วิธีการในการดำเนินการวิจัย

- 1.7.1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยศึกษาจากแหล่งต่างๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการออกแบบ
 - 1.7.1.1 ศึกษาอาหารไทยพื้นบ้าน เกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี สัน รวมถึงศึกษาโครงสร้างของวัตถุดิบ เครื่องปรุงที่เป็นส่วนประกอบของอาหารไทย พื้นบ้านที่เลือกมาศึกษา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ
 - 1.7.1.2 ศึกษาวิธีทำและวัสดุที่นำมาใช้ในการประดับตกแต่งสำหรับอาหาร เช่น การพับถาด ใบตอง การแกะสลักผักเครื่องเคียง เป็นต้น เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ
 - 1.7.1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์ 27 FRIDAY เกี่ยวกับประวัติและความเป็นมา ข้อมูลทางการตลาด กลุ่มเป้าหมาย แนวความคิดในการออกแบบ รูปแบบเสื้อผ้าและอุปกรณ์การแต่งกาย และระดับราคา
 - 1.7.1.4 ศึกษา คั้นคว่ำ ทดลองและวิเคราะห์ เทคนิค กรรมวิธีที่เหมาะสมในการสร้างสีสัน ลวดลาย และพื้นผิว
 - 1.7.1.5 ศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างเสื้อสตรี (pattern) รวมถึงวัสดุตกแต่งและคุณสมบัติที่จะนำมาประกอบการออกแบบ เพื่อกำหนดขนาดและพื้นที่บนผืนผ้า และเพื่อให้ทราบถึงความเป็นไปได้ในการผลิต และการใช้งาน
 - 1.7.1.6 ศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับความต้องการ แนวโน้มความนิยม แนวคิดในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์
 - 1.7.1.7 ศึกษารูปแบบการแต่งกายของสตรีวัย 18-25 ปี ตาม fashion trend ปี 2011
- 1.7.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการนำข้อมูลที่รวบรวมมาทำการวิเคราะห์ เพื่อกำหนดแนวความคิด แนวทางการออกแบบ และเอกลักษณ์ที่สร้างความแตกต่างให้กับเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ตรงกับแนวทางการออกแบบของแบรนด์ 27 FRIDAY และสามารถถ่ายทอดแรงบันดาลใจจากอาหารไทยพื้นบ้าน
- 1.7.3 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาารูปแบบโดยนำข้อมูลที่ได้มาประกอบการออกแบบ
 - 1.7.3.1 ขั้นตอนการร่างเส้น 2 มิติ เพื่อหาแนวทางในการออกแบบ
 - 1.7.3.2 ขั้นตอนการทดลองสร้างพื้นผิว สี สัน ลวดลาย เพื่อค้นหาแนวทางเลือกที่เหมาะสมในการนำเสนอแนวความคิด และความเป็นได้ในการผลิต
 - 1.7.3.3 ขั้นตอนสรุปแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบ
- 1.7.4 ขั้นตอนการผลิตผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.8.1 ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสตรีที่มีอัตลักษณ์ ซึ่งเกิดจากเอกลักษณ์ของอาหารไทยที่ถ่ายทอดได้อย่างสวยงามตามสมัยนิยม แปลกใหม่และแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ในท้องตลาด
- 1.8.2 ชี้นำให้คนรุ่นใหม่เห็นความสำคัญของการพัฒนา ถ่ายทอด และรู้จักที่จะนำวัฒนธรรมของไทยผสมผสานกับวัฒนธรรมต่างชาติที่รับเข้ามาอย่างเหมาะสม เพื่อให้เอกลักษณ์ที่มีคุณค่าคงอยู่และซึมซับไปท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคม
- 1.8.3 เป็นทางเลือกใหม่ และสร้างมุมมองใหม่ให้กับผู้บริโภคในการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นไทยแต่ไม่ล้าสมัย สอดคล้องกับชีวิตความเป็นอยู่ และความนิยมในปัจจุบัน
- 1.8.4 เป็นแรงจูงใจให้คนทั้งในและนอกประเทศหันมาสนใจบริโภคสินค้าไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เกิดการยอมรับและสร้างความภูมิใจแก่คนไทย และยังเป็นฐานที่ดีในการผลักดันผลิตภัณฑ์ของไทยสามารถแข่งขันกับตลาดต่างประเทศได้
- 1.8.5 เพื่อสื่อสารและเผยแพร่ความเป็นไทยในอีกแง่มุมหนึ่งผ่านผลิตภัณฑ์ และเป็นแรงบันดาลใจให้นักออกแบบนำเอกลักษณ์ไทยในด้านอื่นๆมาทำการออกแบบต่อไป
- 1.8.6 การใช้วัตถุดิบ และมีกระบวนการผลิตภายในประเทศ เป็นการสร้างอาชีพ สร้างแรงงานฝีมือ และกระจายรายได้ภายในประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและสรุปผลข้อมูล

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท 27 Friday

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของบริษัท

บริษัท 27 Friday ก่อตั้งโดย คุณชนะชัย จริยะธนา ซึ่งถือเป็นบุคคลหนึ่งที่มีชื่อเสียง และได้รับการยกย่องในวงการแฟชั่นไทย ด้วยประสบการณ์กว่ายี่สิบปีในวงการอุตสาหกรรมแฟชั่นไทย คุณชนะชัยได้ริเริ่ม พัฒนา และก่อตั้งแบรนด์ที่เป็นที่รู้จักกันดีทั้งหมด 3 แบรนด์ นั่นก็คือ Time's End, 27 Friday และ 27 Nov. ซึ่งทุกแบรนด์มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร และเป็นที่ยอมรับ

ความโดดเด่นในอาชีพการเป็นนักออกแบบแฟชั่นร่วมสมัยของคุณชนะชัย ที่เต็มไปด้วยความสำเร็จและความสามารถพิเศษของเขาได้เป็นที่จดจำในทันที เริ่มจากตอนเรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่หนึ่ง คุณชนะชัยได้รับเลือกเป็นหนึ่งใน 1 ใน 10 ของรายชื่อ Young designer of the Year โดยนิตยสารแพรวที่กลาย เป็นก้าวแรกที่เปิดทางสู่วงการแฟชั่นระดับโลก ในเวลาไม่นานก็ได้สร้างหนึ่งในแบรนด์ที่มีชื่อเสียงที่สุดในประเทศไทย นั่นคือ Time's End โดยคุณชนะชัยและเพื่อนได้ร่วมกันเปิดร้านที่สยามเซนเตอร์ ในพื้นที่ที่เปิดแบรนด์นี้ก็ได้รับความนิยม และกลายมาเป็นหนึ่งในแบรนด์ชั้นนำของแฟชั่นไทย

จากความสำเร็จของ Time's End คุณชนะชัยจึงได้เริ่มเปิดแบรนด์เสื้อผ้าด้วยตัวของเขาเองขึ้นมาใหม่ คือ 27 Friday ซึ่งก็ได้รับความนิยมอีกครั้งอย่างรวดเร็ว และยังมีชื่อเสียงในเรื่องของรายละเอียด ความเป็นงานฝีมือ เรื่องงานที่มีคุณภาพ และเป็นเอกลักษณ์ โดยในทุกปี คุณชนะชัยจะออกคอลเลกชันใหม่ให้ได้ตื่นตาตื่นใจ ในงาน Bangkok Fashion Week และ ELLE Fashion Week และต่อเนื่องด้วยการเปิดแบรนด์แบบ ready to wear ขึ้นใหม่ ชื่อ 27 Nov. เปิดโอกาสให้เขาได้นำเสนอแฟชั่นในภาพลักษณ์ที่สดใหม่ให้กับวงการแฟชั่นของไทย ด้วยลวดลายที่สลับซับซ้อนและการผสมสีที่ไม่เคยเห็นที่ไหนมาก่อน เพื่อสร้างสไตล์ใหม่

โดยในการทำวิทยานิพนธ์นี้ ได้เลือกออกแบบให้กับแบรนด์ 27 Nov. เนื่องจากเป็นแบรนด์ที่มีแนวทาง การออกแบบเป็นเอกลักษณ์และกลุ่มเป้าหมายที่สนใจจะศึกษา ซึ่งมีความเป็นไปได้ในการออกแบบ

2.1.2 ประวัติของดีไซเนอร์

คุณชนะชัย จริยะธนา

เดิมทีคุณชนะชัย มีความฝันอยากเป็นศิลปิน อยากเรียนคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพ

พิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพราะมีโอกาสได้ไปชมงานแสดงนิทรรศการของศิลปินชื่อดัง อย่าง ถวัลย์

ได้อีกหลายท่าน หากชีวิตหักเห เมื่อได้รับคัดเลือกให้เป็นยังก์ดีไซเนอร์ของนิตยสารแพรว ทำให้

ไม่วางฝันใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีโอกาสดูมุมมองที่พิเศษขึ้นมา เขาจึงเบนเข็มมาเรียนที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรแทน พอเรียนจบได้มาทำงานเป็นทำเป็นสไตลิสต์ ทำคอสตูม ให้แกรมมี่บริษัทอยู่ 2 เดือน แต่รู้สึกต้องการค้นหาสิ่งที่เป็นตัวเอง จึงออกมาทำเสื้อแบรนด์ Time's end มีช่วงหนึ่งที่เศรษฐกิจตกต่ำทำให้ต้องหยุด และได้กลับไปทำงานที่แกรมมี่อีกครั้งหนึ่งอีกสิบกว่าปี ต่อมาหันมาทำสไตลิสต์ และได้เป็นโปรดิวเตอร์

หน้าที่ของสไตลิสต์และโปรดิวเตอร์ คือ ต้องค้นหาตัวตนของศิลปินคนนั้น เข้าใจคอนเซ็ปต์ของอัลบั้ม มองดูแฟชั่นในขณะนั้นมาใช้เป็นส่วนประกอบก่อนจะออกแบบเสื้อผ้า หน้า ผม และสไตล์ ศิลปินที่ผ่านฝีมือการออกแบบของคุณชนะชัย ได้แก่ เป็ก (ผลิตโชค) ออฟ (ปองศักดิ์) ไอซ์ (ศรัณยู) กอล์ฟไมค์

แนวความคิดในการออกแบบของคุณชนะชัย จริยะธนา

เริ่มจากการมองถึงรสนิยม และไลฟ์สไตล์ของคนก่อน แล้วนำมุมมองนั้นมาใช้ในการออกแบบเสื้อ เริ่ม ต้นจากการทำเสื้อให้สวยก่อน พอทำเสื้อเสร็จขึ้นมาตัวหนึ่ง เวลาที่หยิบมันขึ้นมาให้ถามตัวเองว่า ถ้าเป็นเราจะใส่หรือไม่ ถ้าทำเสื้อให้ผู้หญิงให้สมมุติตัวเราว่า ถ้าเป็นผู้หญิงเราจะใส่หรือไม่ ถ้าตัวเองยังไม่ใส่คนอื่นคงไม่ใส่เหมือนกัน บางคนบอกว่าต้องคิดถึงต้นทุนกำไร แต่คุณชนะชัยคิดว่า ถามตัวเองก่อนว่าสวยหรือไม่ ถ้าเราบอกว่าสวยแล้วการออกแบบนั้นก็ถือว่ามีความเป็นไปได้

2.1.3 เอกลักษณ์ของแบรนด์ 27 Friday

เสื้อผ้าจะเป็นสตรีทแวร์ ที่โดดเด่นและแตกต่างด้วยการใส่ใจในรายละเอียด เน้นคุณค่าของงานที่ทำด้วยมือ มีทั้งงานปัก งานเพนต์ การติดเลื่อม การซ้อนกันให้เกิดเลเซอร์ ซึ่งแต่ละแบบทำจำนวนน้อยชิ้น และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เสื้อผ้าแต่ละตัวเหมือนเป็นงานศิลปะ มีเรื่องราวที่ผ่านกระบวนการคิดลงบนโครงเสื้อแบบหลวมๆ ใส่สบาย แนวทางในการออกแบบ 27 Friday คือ นำสิ่งที่อยู่รอบตัวมาใช้ในการทำเสื้อผ้า โดยนำวัตถุดิบที่หาได้ง่ายทั่วไปมาประยุกต์ใช้ เช่น เข็มกลัดที่เห็นได้ทั่วไป นำมาทำเป็นสายผ้า

2.1.4 เครื่องหมายการค้า

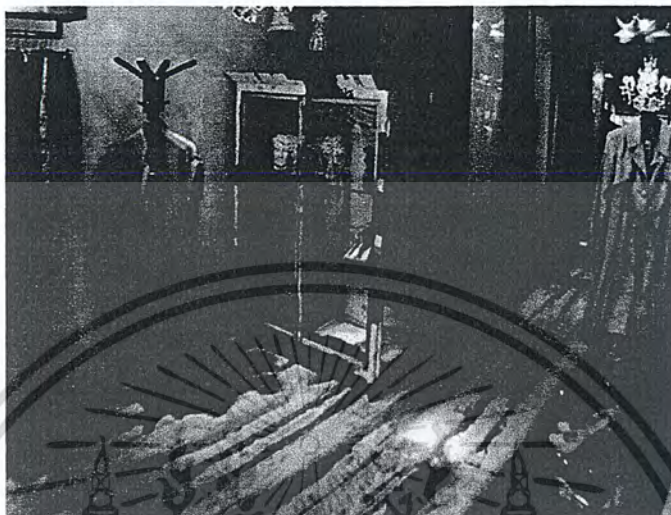


ภาพที่ 1. แสดงเครื่องหมายการค้า 27 Friday

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5 สถานที่จำหน่าย

สยามเซ็นเตอร์ ชั้น 3



ภาพที่ 2. แสดงภาพด้านในร้านของแบรนด์ 27 Friday



ภาพที่ 3. แสดงภาพการตกแต่งร้านของแบรนด์ 27 Friday

2.1.6 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของบริษัท

กลุ่มเป้าหมายเป็นคนที่รักการแต่งตัว ชอบความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ดูดีมีสไตล์แบบไม่ตามกระแส ชอบค้นหาความเป็นตัวเอง แสวงหาเสื้อผ้าที่ใส่ใจในรายละเอียด มีดีไซน์ และมีความเป็นสตรีทแวร์ที่สวมใส่ได้นาน ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ชอบสังสรรค์ เข้าสังคม อยู่ในช่วงอายุ 20 – 35 ปี และเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของแบรนด์ 27 Friday

2.2.1 รูปแบบชุดสตรีที่ผลิตเพื่อจำหน่ายของบริษัท



ภาพที่ 4. แสดงรูปแบบชุดสตรีของแบรนด์ 27 Friday autumn/winter collection 2009



ภาพที่ 5. แสดงรูปแบบชุดสตรีของแบรนด์ 27 Friday autumn/winter collection 2010

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 ราคาของชุดสตรีรูปแบบต่างๆ

เสื้อชีด	ราคา	1,200 - 2,000	บาท
เสื้อ cardigan	ราคา	3,500 - 4,500	บาท
เสื้อ blazer	ราคา	3,000 - 6,000	บาท
เสื้อเชิ้ต	ราคา	2,000 - 3,000	บาท
กางเกงขาสั้น	ราคา	1,500 - 3,000	บาท
กางเกงขายาว	ราคา	2,000 - 3,500	บาท
กระโปรง	ราคา	2,500 - 4,000	บาท
ชุดกระโปรงสั้น	ราคา	3,000 - 5,000	บาท
ชุดกระโปรงยาว	ราคา	10,000 - 20,000	บาท

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ

2.3.1 รูปแบบของเสื้อ ในลักษณะต่างๆ

หลักการออกแบบเสื้อจะประกอบไปด้วย

1. หลักการออกแบบคอเสื้อ
2. หลักการออกแบบปกเสื้อ
3. หลักการออกแบบแขนเสื้อ
4. หลักการออกแบบข้อมือเสื้อ

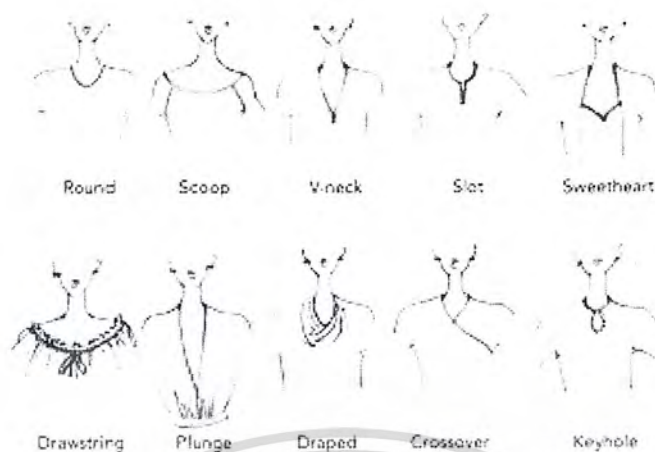
2.3.1.1 หลักการออกแบบคอเสื้อ

การออกแบบคอเสื้อจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับคอเสื้อแบบต่างๆ

แบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. คอเสื้อทรงกลม (Round Neck)
2. คอเสื้อรูปตัววี (V-Neck)
3. คอเสื้อทรงสูง (High Neck)
4. คอเสื้อแบบอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6. แสดงรูปแบบคอเสื้อชนิดต่างๆ

2.3.1.2 หลักการออกแบบปกเสื้อ

การออกแบบปกเสื้อ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ปกเสื้อที่เป็นมาตรฐานสากล และปกเสื้อแบบต่างๆ เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับหลักการออกแบบคอเสื้อ ปกเสื้อที่เป็นมาตรฐานสากลสามารถจำแนกได้ 3 แบบ คือ

1. ปกแบน (Flat Collar) คือปกใหญ่พับแบนติดกับคอเสื้อ บางครั้งเย็บติดเสื้อ
2. ปกพลิกกลับ (Roll Collar) คือ ปกเสื้อที่พลิกกลับแล้วปล่อยราบ ได้แก่ ปกเชิ้ต ปกบิว และปกฮาวาย ใช้สำหรับทางการ หรือกึ่งทางการ
3. ปกคอตัง (Stand Collar) คือ ปกเสื้อที่วางตั้งรอบคอ เหมาะสมกับผู้สวมใส่ทุกวัย ใช้กับชุดลำลอง เสื้อกันหนาว หรือเสื้อกีฬาที่ไม่เป็นทางการ



ภาพที่ 7. แสดงรูปแบบปกเสื้อชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 8. แสดงรูปแบบปกเสื้อชนิดต่างๆ

2.3.1.3 หลักการออกแบบแขนเสื้อ

แขนเสื้อสำหรับผู้หญิงมีมากมายหลายชนิด เพราะสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยม แขนเสื้อส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ จึงควรศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความยาว ซึ่งเป็นมาตรฐานของแขนเสื้อ และชนิดของแขนเสื้อแบบต่างๆ ดังนี้

1. ความยาวมาตรฐานของแขนเสื้อ

ความยาวของแขนเสื้อที่เป็นมาตรฐานสากลจำแนกได้เป็น 6 ประเภท

ก. แขนสั้นมาก (Cap) มีความยาวเพียงครึ่งหนึ่งของแขนสั้น แขนเสื้อประเภทนี้ได้แก่ แขนสั้นทรงหมวก แขนพองสั้นมาก แขนย้วย 1 ชั้น และแขนตุ๊กตา

ข. แขนสั้น (Short) มีความยาวแขน หนึ่งในสี่ของความยาวแขนจากหัวไหล่ถึงข้อมือ ได้แก่ แขนปล่อยถ่วงจากไหล่ แขนพองสั้น แขนย้วย 2 ชั้น แขนสั้นทรงกระบอก

ค. แขนสองส่วน (Elbow) มีความยาวแขนเป็นครึ่งหนึ่งจากหัวไหล่ถึงข้อมืออยู่ในระดับศอก ได้แก่ แขนย้วย 3 ชั้นยาวถึงศอก แขนยาวสองส่วนทรงกระบอก แขนพอง 2 ส่วน

ง. แขนสามส่วน (3/4 Length) มีความยาวแขนเป็นสามส่วนในสี่ส่วนของความยาวจากหัวไหล่ไปถึงข้อมือ ได้แก่ แขนยาว 3 ส่วนรูปปลาย แขนยาวสามส่วนทรงกระบอก

จ. แขนยาวเหนือข้อมือ (Bracelet) มีความยาวแขนอยู่เหนือข้อมือเล็กน้อย ได้แก่ แขนพองจับจีบรูปเหนือข้อมือ แขนยาวทรงกระบอกเหนือข้อมือ

ฉ. แขนยาว (Long) มีความยาวแขนจากไหล่จรดข้อมือ ได้แก่ แขนพองจับจีบรูประดับข้อมือ แขนยาวทรงกระบอกระดับข้อมือ

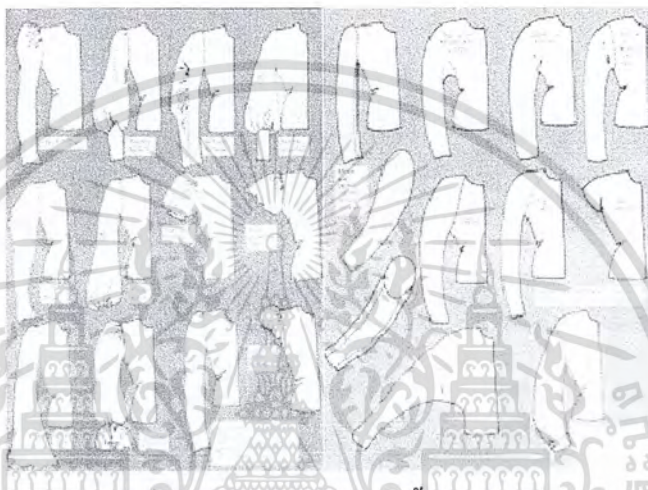
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ชนิดของแขนเสื้อ

แขนเสื้อแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ ดังนี้

ก. แขนต่อ (Set-in Sleeve) เป็นแขนเสื้อใช้ผ้าคนละชิ้นกับผ้าตัวเสื้อมาเย็บต่อเป็นแขนเสื้อที่วางแขน

ข. แขนในตัว (Cut-in-one with the bodice) เป็นแขนเสื้อที่ใช้ผ้าตัวเสื้อ เป็นแขนเสื้อด้วย จำนวนเป็น 3 ชนิด ได้แก่ แขนแรกแล่น แขนอานม้า และแขนกิโมโน



ภาพที่ 9. แสดงรูปแบบแขนเสื้อชนิดต่างๆ

2.3.1.4 หลักการออกแบบข้อมือเสื้อ

หลักการที่สำคัญในการออกแบบข้อมือเสื้อ ได้แก่ ต้องมีความรอบรู้เกี่ยวกับแบบของข้อมือเสื้อ เพื่อที่จะนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมกับแบบของแขนเสื้อ



ภาพที่ 10. แสดงรูปแบบข้อมือเสื้อชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 รูปแบบของกระโปรง ในลักษณะต่างๆ

การออกแบบกระโปรงนั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความยาวมาตรฐานของกระโปรง รูปทรงพื้นฐานของกระโปรง และกระโปรงแบบต่างๆ

2.3.2.1 ความยาวมาตรฐานของกระโปรง

ความยาวที่เป็นมาตรฐานของกระโปรงในการออกแบบมี 7 แบบ คือ

1. กระโปรงแบบไมโครมินิ (Micro mini) มีความยาวระดับสั้นสุด
2. กระโปรงแบบมินิ (Mini) มีความยาวระดับสั้นมาก
3. กระโปรงแบบเหนือเข่า มีความยาวระดับสั้น
4. กระโปรงแบบแค่เข่า มีความยาวระดับปานกลาง
5. กระโปรงแบบใต้เข่า มีความยาวระดับใต้เข่า
6. กระโปรงแบบมิดี (Midi) มีความยาวระดับครึ่งน่อง
7. กระโปรงแบบแมกซี่ (Maxi) มีความยาวระดับข้อเท้า

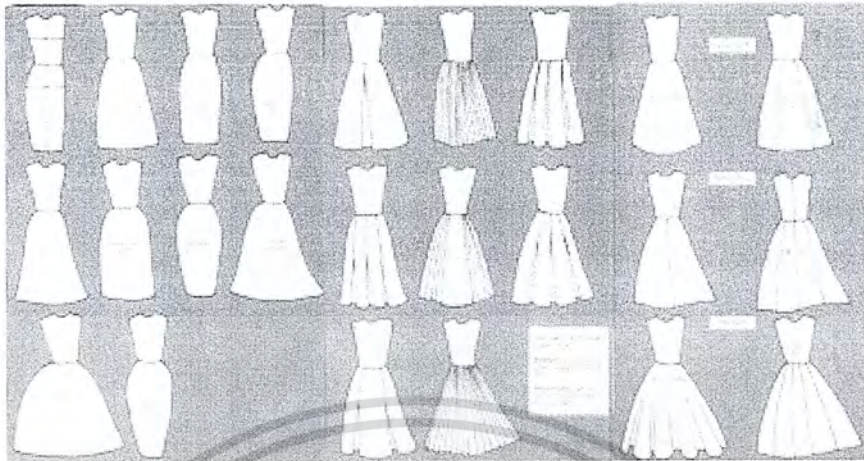


ภาพที่ 11. แสดงความยาวมาตรฐานของกระโปรง

2.3.2.2 รูปทรงพื้นฐานของกระโปรง มี 3 แบบ คือ

1. กระโปรงทรงตรง (Straight Skirt) มีลักษณะเป็นทรงตรงๆ
2. กระโปรงทรงบาน (Flare Skirt) มีลักษณะเป็นทรงตัวเอปปลายบาน
3. กระโปรงทรงระฆัง (Bell-shaped Skirt) มีลักษณะโค้งมนออก
4. กระโปรงแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12. แสดงรูปแบบกระโปรงชนิดต่างๆ

2.3.3 รูปแบบของกางเกงในลักษณะต่างๆ

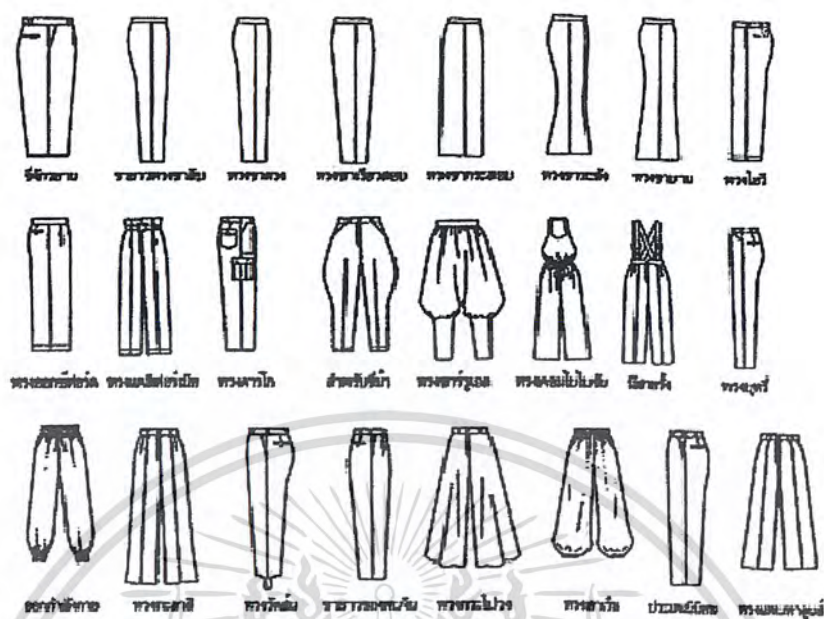
ความยาวที่เป็นมาตรฐานของกางเกงในการออกแบบมี 4 แบบ คือ

1. กางเกงขาสั้น
2. กางเกงขาคลมเข้า
3. กางเกงขาสวมส่วน
4. กางเกงขายาว



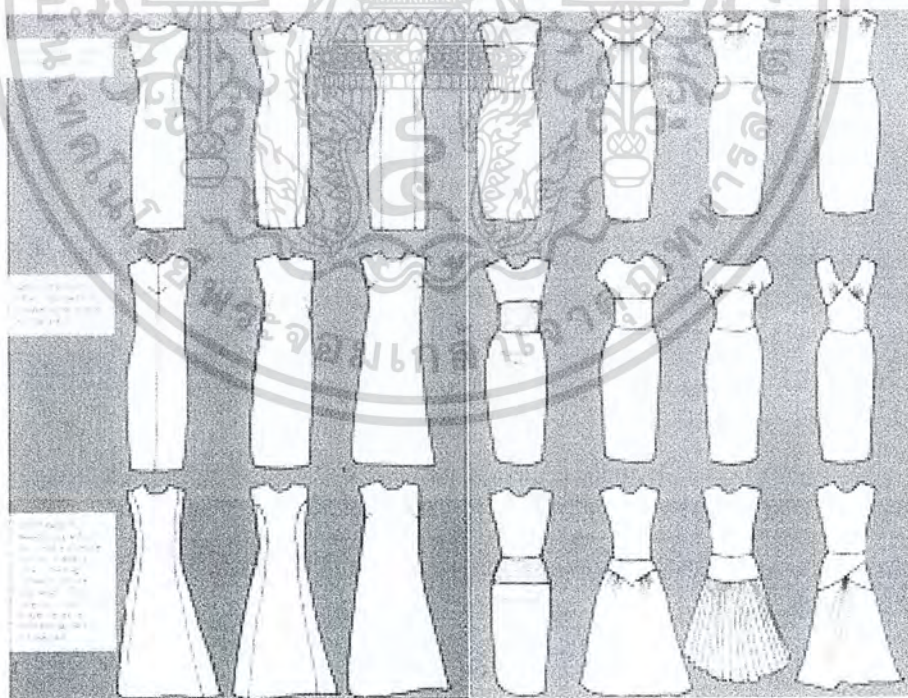
ภาพที่ 13. แสดงรูปแบบกางเกงชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



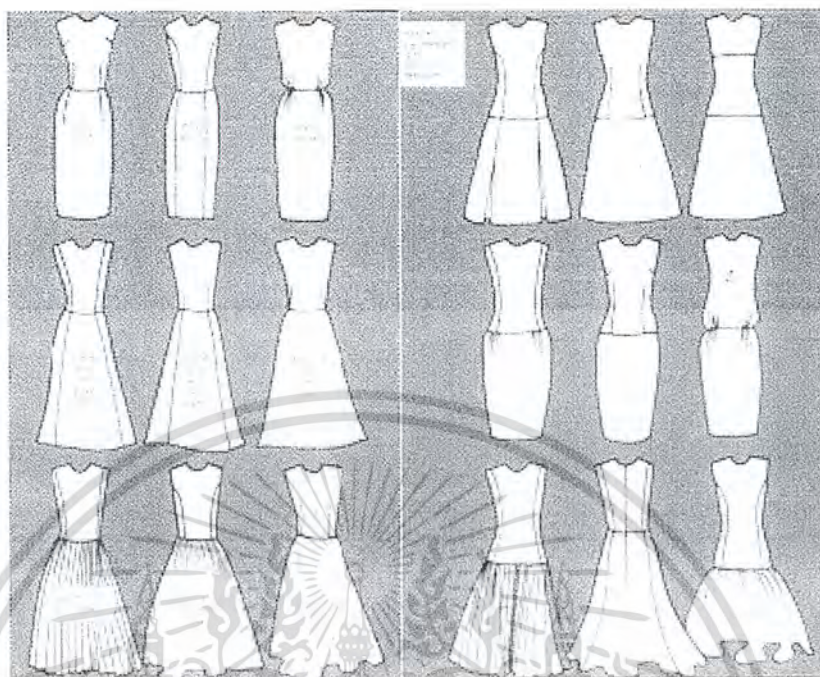
ภาพที่ 13 แสดงรูปแบบกางเกงชนิดต่างๆ

2.3.4 รูปแบบของชุดกระโปรง ในลักษณะต่างๆ



ภาพที่ 14 แสดงรูปแบบชุดกระโปรงชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 แสดงรูปแบบชุดกระโปรงชนิดต่างๆ

2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค

2.4.1 ข้อมูลด้านกายภาพ

เป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเอง รักการแต่งตัวในแบบที่เป็นตัวของตัวเอง อายุประมาณ 18-25 ปี มีฐานะดี กำลังซื้อสูง ชอบความแปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร รู้จักที่จะผสมผสานสไตล์หรือรูปแบบเสื้อผ้า ชอบเข้าสังคม มีอิสระในการดำเนินชีวิต

2.4.2 พฤติกรรมด้านการใช้งาน

กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มที่ความเป็นตัวของตัวเองสูง สนุกกับการแต่งตัว มีอิสระและกิจกรรมที่หลากหลาย มั่นใจในตัวเอง ชอบทำอะไรที่รู้สึกใหม่และแตกต่าง ดังนั้นการแต่งกายให้ทันสมัยและเป็นที่สนใจนั้นจึงเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับคนกลุ่มนี้

2.4.3 พฤติกรรมด้านการซื้อ

เลือกเสื้อผ้าที่กำลังอยู่ในความนิยม สามารถนำมา mix&match กันได้ เลือกผลิตภัณฑ์ที่มีความเฉพาะตัว แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ต้องมีรูปลักษณ์ที่ดูดีเมื่อสวมใส่และสะดวก ทำให้มั่นใจกับการเสียเงินซื้อเสื้อผ้า เมื่อมีเลือกรูปแบบที่ถูกใจจะไม่คำนึงถึงราคาเป็นเหตุผลหลัก ตัดสินใจซื้อด้วยความชอบและรสนิยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4 แนวโน้มการแต่งกาย : รูปแบบเทรนด์แฟชั่นเกาหลีปี 2011-2012



ภาพที่ 15. แสดงลักษณะนักร้องแบบเกิร์ลแบนด์ ในภาพนี้คือ วง wonder girl

ในปัจจุบัน แฟชั่นเกาหลีได้เข้ามามีบทบาทในประเทศไทยอย่างมาก ซึ่งปัจจัยหลักจะมาจากอิทธิพลของซีรีส์เกาหลี รวมทั้งดารานักร้องวงบอยแบนด์และเกิร์ลแบนด์ ได้เข้ามาเปิดกระแสการแต่งกายใหม่ในสังคม ทั้งเสื้อผ้า หน้า ผม เกิดการลอกเลียนแบบจนเป็นกระแสขึ้น

ปัจจุบันวัยรุ่นไปจนถึงวัยทำงาน ต่างก็พากันสวมใส่เสื้อผ้าสไตล์เกาหลี ขณะที่ร้านขายเสื้อผ้าและเว็บไซต์หลายแห่งหันมาขายเสื้อผ้าแนวนี้ แทนที่จะเป็นแฟชั่นดีไซน์จากฝั่งยุโรป คุณณัฐพงษ์ อุดมกัน หนึ่งใน Young Designer ของเมืองไทย อธิบายถึงเทรนด์การแต่งตัวสไตล์นี้ว่า

“จุดเด่นของการแต่งตัวสไตล์เกาหลีคือนิยมใส่เสื้อผ้าซ้อนกันหลายๆ ชั้น หรือที่เรียกว่า “ดับเบิลเลเยอร์” (Double Layer) ซึ่งจะมีลูกเล่นในการมิกซ์แอนด์แมชเสื้อผ้าหลายๆ ชิ้นเข้าด้วยกัน เช่น สีของเสื้อตัวในกับเสื้อตัวนอกเป็นสีที่ตัดกัน ใส่กระโปรงทับเลกกิ้ง (กางเกงผ้ายืดแนบเนื้อ) เพิ่มความเก๋ไก๋ด้วยผ้าพันคอลายหมากรุก หรือหมวกต่างๆ สักใบ ”



ภาพที่ 16. แสดงลักษณะแฟชั่นสไตล์เกาหลีที่เล่นเลเยอร์ หรือใส่ซ้อนกันหลายๆ ชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“สไตล์การแต่งตัวของเกาหลี จะมี 2 แบบ คือแบบคลาสสิก และแบบมีสีสันสนุกสนาน อย่างแบบคลาสสิก ผู้ชายอาจจะใส่เบลเซอร์(แจ็กเก็ตสูท) ทับเสื้อยืด หรือใส่ทับเสื้อเชิ้ตแล้วผูกเนกไทเส้นเล็กๆ ส่วนผู้หญิงก็จะใส่เครสทับด้วยเสื้อสูท”

“แม้ว่าสไตล์การแต่งตัวของเกาหลีกับญี่ปุ่นจะคล้ายกัน แต่ความจริงไม่เหมือนกันเสียทีเดียว เพราะแบบนั้นญี่ปุ่นจะแต่งเต็มทั้งตัว เช่น ใส่แจ็กเก็ตทับ 2 ชั้น คล้องคอด้วยเฟอร์ ใส่ถุงเท้าลายสูงขึ้นมา ถึงน่อง ซึ่งจะนำมาประยุกต์ใส่ในไทยได้ยาก ในขณะที่แฟชั่นเกาหลีไม่ได้เยอะขนาดนั้น” ญัฐพงษ์ กล่าว

การกำหนดทิศทางของเทรนด์แฟชั่นเกาหลีนั้น จะไม่แตกต่างจากวงการแฟชั่นทั่วโลก ที่อิงกระแสของแฟชั่นฝั่งยุโรป อย่างถ้าเชิ้ตเป็นตัวเด่นของเทรนด์ปีนั้น จะมีดีไซน์ทั้งเสื้อเชิ้ตและเครสเชิ้ตหลากหลายแบบมาให้เลือกสวมใส่ นอกจากนั้นยังมีลูกเล่นที่เน้นสไตล์ “คัตเบิ้ลเลเซอร์” หรือการใส่เสื้อผ้าซ้อนกันหลายๆ ชั้น ซึ่งก็ตรงกับเทรนด์เกาหลีที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในช่วงเวลานี้ ส่วนสีที่มาแรงคือ แดง ม่วง ชมพู ขณะที่สีโทนมขมิ้นอย่างขาว ดำ เทา ยังมีให้เห็นอยู่



ภาพที่ 17. แสดงลักษณะของเครสเชิ้ต

ส่วนเครื่องประดับนั้น สำหรับผู้ชายจะคาดเข็มขัดหลวมๆ โดยนิยมเข็มขัดเส้นเล็กๆ ที่ยาวกว่าปกติ แต่แทนที่จะสอดปลายไว้กับหูเข็มขัด กลับนำปลายเข็มขัดมาสอดพันกับตัวเข็มขัดแทน ซึ่งเป็นกลิ่นอายของแฟชั่นยุค 70 นอกจากนั้นผ้าพันคอที่เคยฮิตในปีก่อนก็ยังคงฮิตอยู่ แต่จะเปลี่ยนจากผ้าสีนใหญ่มาเป็นผ้าพันคอแบบสกรีน หรือผ้าพันคอขนาดเล็ก ส่วนรองเท้าจะเป็นรองเท้าผ้าใบหุ้มข้อและรองเท้าหนังกลับ ขณะที่แฟชั่นเสื้อผ้าของผู้หญิงนั้น ตัวเสื้อจะเป็นเชิ้ต และทูนิก (เสื้อสไตล์อินเดีย ทรงหลวมตัวยาวคลุมสะโพก) ซึ่งอาจจะใส่คาดเข็มขัดตัวเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์และเจ้าของเนื้อหา หากมีการนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ถือว่าผิดกฎหมาย

แครอท (สะโพกพอง ขาลีบ) ซึ่งเป็นแฟชั่นขอลดในปีที่ผ่านก็ยังคงเป็นที่นิยมอยู่ โดยในปีนี้จะ
 รสจะเป็นสไตล์เครสเช็ต และเครสทรงโอเซฟ (สะโพกพอง ตรงปลายจับจีบ)



ภาพที่ 18. แสดงลักษณะเครสทรงโอเซฟ

เพิ่มลูกเล่นด้วยการคาดเข็มขัดสักเส้นทำให้ดูทะมัดทะเ้มงมากขึ้น สไตล์เสื้อผ้าจะเป็นลักษณะ
 ของการเล่นเลเซอร์(การใส่เสื้อผ้าซ้อนกันหลายๆ ชั้น) ไม่ต่ำกว่า 2 เลเซอร์ ส่วนเครื่องประดับจะ
 เป็นเข็มขัดเส้นใหญ่ รองเท้าจะเป็นแบบแพลตฟอร์ม คือรองเท้าไม่มีส้น มีเส้นสายระโยงระยางพันกัน
 ไปมา นอกจากนั้นดีไซน์กราฟิกและลายดอกไม้ก็มาแรงไม่แพ้กัน” ณัฐพงษ์ พูดถึงแนวแฟชั่น



ภาพที่ 19. แสดงลักษณะของทูนิก หรือเสื้อสไตล์อินเดีย

“เทรนด์แฟชั่นในแต่ละปีนั้นส่วนหนึ่งมันจะขึ้นอยู่กับว่าปีนั้นซูเปอร์สตาร์ คนไหนจะ
 ดังมา ถ้าช่วงเดือนนี้วงนี้มา คาราคนี่ดัง ชิริยเกาหลี่เรื่องนี้กำลังมา การแต่งตัวในชิริยเป็นแบบนี้
 วย รุ่งเกาหลี่ก็จะอยากแต่งตัวเหมือนพระเอก-นางเอกในชิริย ร้านเสื้อผ้าในเกาหลี่ก็จะทำเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวนี้ออกมา ตลาดในไทยก็ผลิตตามอีกที อย่างซีรี่ส์บางเรื่องพระเอกดูขรึมๆ เสื้อผ้าจะใช้สีกลุ่มโทนขาว ดำ เทา ช่วงนั้นผู้ชายเกาหลี ก็จะใส่เสื้อผ้าโทนนี้หมด แต่ช่วงที่พระเอกซีรี่ส์ออกแนวจี๋-เล่น เสื้อผ้ามีสีสันเยอะ” ฉัษฐพงษ์ กล่าว

รูปแบบเครส เทรนด์แฟชั่นเกาหลีในปี 2012

เสื้อผ้าจะเป็นแบบมิกซ์แอนด์แมทช์ในวันเร่งรีบ เป็นเครสสไตล์เกาหลี เมื่อก่อนนั้น คนมักจะคุ้นเคยกับเครสในงานกลางคืนเป็นส่วนใหญ่ หากจะหยิบมาใส่ในวันธรรมดา จึงมีการปรับเปลี่ยนออกแบบสำหรับสาววัยรุ่น ไปจนถึงวัยทำงาน ในสไตล์ที่ใส่สบายๆ ไม่เป็นทางการ ดังนี้

1. แบบโซว์ไหล่ เป็นผ้าลูกไม้พริ้ว มีเข็มขัดเส้นหนาหรือสายรัดบริเวณหน้าอกที่ช่วยเพิ่มความมีเสน่ห์ได้เป็นอย่างดี

2. แบบคล้องคอ ปล่อยชายยาวประมาณเข่า มีสายรัดช่วงเอว ก็เพิ่มความเก๋และแหวกแนวทั้งแบบโซว์ไหล่และแบบคล้องคอ หากหยิบแจ็คเก็ตมาสวมทับ ก็สามารถไปทำงานได้

3. เครสแบบเบบี๋คอลแขนคู้กุดา แบบแขนกุด หรือแขนแบบที่เข้ดทั้งยาวและสั้น ทั้งทรงเอหรือทรงรูปไข่ ใส่กับกางเกง legging สีสันฉูดฉาด หรือกางเกงยีนส์ขาเลิบ 3 - 5 ส่วน คาดด้วยเข็มขัดเส้นใหญ่หลากสี เหมาะใส่ไปเดินเที่ยวในวันสบายๆ

4. เครส ที่นิยมมีทั้งสีเอิร์ธ โทนสำหรับคุณผู้หญิงวัยทำงาน และสีสดใสพิพิพลาสำหรับสาววัยรุ่น เลือกทรงเท้าให้เหมาะสม สะพายกระเป๋าใบเก๋ เท่านั้นก็สามารถไปได้ทั้งทำงานหรือปาร์ตี้ในเวลาเร่งด่วน



ภาพที่ 20. แสดงรูปแบบ เทรนด์แฟชั่นเกาหลีในปี 2012

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.5 ขนาดเสื้อผ้าสำเร็จรูป

ตารางที่ 1 แสดงขนาดเสื้อสตรี

ขนาด(ซม.)	36(S)	38(M)	40(L)	42(XL)
ยาวหน้า	35	35.5	36	37
ยาวหลัง	38.5	39	40	41
ไหล่กว้าง	37	38	39	39
บ่าหน้า	30	31	32	33
บ่าหลัง	32	33	35	35
คอ	32	33	34	34
รักแร้	35	36	37	38
อก	80	84	90	92
อกบน	18	19.5	21	21
อกห่าง	18	18	20	20
รอบเอว	57	60	65	68
สะโพก	84	86-90	92	94
แขนยาว	13/45/67	13/45/70	14/46.5/72	14/47/73
ข้อมือ	13	14	15	15.5

ตารางที่ 2 แสดงขนาดกระโปรงและกางเกงขาสั้นสตรี

ขนาด(ซม.)	30	32	34	36	38	40
รอบเอว	58.5	61	63.5	66	68.5	71
รอบสะโพก	84	86.5	89	91.5	94	96.5

ตารางที่ 3 แสดงขนาดสัดส่วนสตรีในระบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป

ขนาด(ซม.)	30	32	34	36	38	40
รอบอก	76	81	86.5	91.5	96.5	101.5
รอบเอว	58.5	61	63.5	66	68.5	71
รอบสะโพก	84	86.5	89	91.5	94	96.5
ช่วงตัวด้านหลัง	37	38	39	40	41	42

เอกสารนี้เป็นข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการใช้ประกอบการพิจารณาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการออกแบบ

2.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับต้มยำกุ้ง

1. ประวัติความเป็นมาของต้มยำกุ้ง



ภาพที่ 21. แสดงลักษณะต้มยำกุ้ง

ไม่มีหลักฐานแน่ชัดถึงกำเนิดของอาหารไทยชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “ต้มยำกุ้ง” อาจารย์สุจิตต์ วงษ์เทศได้เขียนถึงต้มยำกุ้งไว้ว่า “เมื่อรับข้าวเจ้าจากอินเดียเข้ามา พร้อมกับการค้าทางทะเลอันดามัน และศาสนาพราหมณ์-พุทธ ทำให้ “กับข้าว” เปลี่ยนไป เริ่มมี “น้ำแกง” เข้ามาหลากหลาย ทั้งแกงน้ำข้นใส่กะทิ แบบอินเดียกับแกงน้ำใสแบบจีน “กระทะเหล็กจากจีน ทำให้อาหารไทยเคป โดขึ้น แล้วเกิดสิ่งใหม่ขึ้น เช่น ไข่เจียว และล่าสุดคือ ต้มยำกุ้ง ที่เอาวิธีปรุงอย่างพื้นเมืองดั้งเดิมมาปรับให้น้ำใสอย่างจีน

ดร.สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัครันตुकะมหาชัย OSAKA ประเทศญี่ปุ่น กล่าวถึงคำว่า “แกง” ซึ่งปรากฏอยู่ในวรรณคดีมรดกสมัยรัตนโกสินทร์ ที่แสดงถึงมิติทางสังคมและวัฒนธรรมของอาหารการกินในบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอสมุดแห่งชาติ ดังนี้

“...เช่นเมื่อนางทองประศรีพาพลายแก้วหนีอาญาการริบราชบาตร เสบียงที่ติดต่อมาในขามลูกตะหู ก็คือ ข้าวเย็นก้นหม้อคดที่คดใส่ห่อผ้ามา เมื่อพลายแก้วกินข้าวที่แห้งก็รำพันว่า แกงอยู่ไหนแม่ขาขอทานลิ้น ข้าวติดคอตาปลิ้นไม่กินแล้ว” นางทองประศรีบอกลูกชายว่า “จะเอาแกงที่ไหน พ่อพลายแก้ววิ่งหนีเขามาตาบ้องแหวแหวแหวเหมือนจะเหลือเนื้อปลา” ก็ยังต่อรองอีกว่า “...ข้าวเย็นกับปลาแห้ง เรี่ยวแรงนั้นจะมีถาแม่ขา ไม่ได้แกงก็แบ่งแต่ปลารำละลายน้ำให้ข้าจางไวไว”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่นี้ หมายถึง แกงจืดซึ่งได้รับอิทธิพลจากอาหารจีนอันมาตั้งแต่อยุธยาตอนต้น ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจารย์ สุจิตต์ วงษ์เทศได้ให้คำนิยามคำว่า “แกง” ไว้สองความหมายคือ

ความหมายที่ 1 แกง แปลว่าความตาย หรือมีความหมายเดียวกับฆ่า เมื่อใช้พูดจาในชีวิตประจำวันเลขชอนคำว่าเข้าไปฆ่าแกง ยังมีชื่อย่านครั้งกรุงศรีอยุธยาว่า “ตะเลงแกง” สถานที่ประหารชีวิตนักโทษ

ความหมายที่ 2 แกงหมายถึงกับข้าวอย่างหนึ่งที่มีน้ำ เรียกว่าน้ำแกง เช่น แกงเนื้อ แกงปลาแกงส้ม ฯลฯ จะเห็นว่าแกงต้องมีเนื้อสัตว์ จะมีเนื้อสัตว์มาปรุงได้ก็ต้องฆ่าเสียก่อน การทำต้มยำกุ้ง ในระยะแรกอาจใช้น้ำปลา ใส่สมุนไพร จำพวกใบนาค ตะไคร้ ข่าแก่ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการต้มกาบกุ้งหรือเนื้อสัตว์ที่ใช้ทำต้มยำ ตะไคร้ทุบเพื่อให้มีน้ำมันออกมาและเกิดกลิ่นมากกว่าการหั่นแฉลบ จะใส่เมื่อน้ำเดือด เพื่อให้ได้กลิ่นและน้ำแกงจะไม่เปลี่ยนสี เป็นสีเขียวของตะไคร้ เช่นเดียวกับข่าแก่ หั่นบางๆ ใส่ขณะที่น้ำแกงเดือดจะทำให้ น้ำแกงเกิดความหอมใส่ก่อนใส่กุ้ง

คนไทยที่ถิ่นพำนักตามแนวเขตชายแดนติดต่อประเทศ อันได้แก่ ทิศตะวันตก กาญจนบุรี หรือ ทางใต้ ระนอง จะรู้จักและนิยมรับประทานกุ้งที่มาจากแม่น้ำสาละวิน เพราะเนื้อเหนียวแน่นไม่ยุ่ย และเกิดการต้มต้องไม่ปิดฝาหม้อ และใช้ไฟปานกลางไม่แรง หรืออ่อนเกินไป เพราะถ้าไฟแรงจะทำให้ น้ำต้มยำขุ่นไม่น่ารับประทาน เมื่อทุกอย่างสุกปิดไฟ ปล่อยให้ราวกผักชีหั่นฝอยลงไปทันที เพื่อเพิ่มกลิ่นหอม ถ้าทำต้มยำน้ำข้นให้ตักเนื้อน้ำพริกเผาใส่ลงไปเล็กน้อย จะทำให้เป็นเงาสวยงาม น่ารับประทาน พริกขี้หนูที่จะใช้ต้องบุบที่ละเม็ด จึงจะมีกลิ่นหอม

ม.ล.เนื่อง นิรัตน์ เลาให้ฟังถึงการต้มยำกุ้งน้ำใส ว่า เมื่อคัดกุ้งก้ามกรามที่มีขนาด เชื่อง ตาใส มีก้ามกรามเป็นสีฟ้าสวย ได้มาแล้วนำไปล้างให้สะอาด ตัดก้ามกรามและขาออกทั้งหมด ตัดกรีกุ้งออกจากท้องกุ้ง ปอกเปลือกกุ้งทั้งส่วนหัวไว้ ทั้งเปลือกก่อนรวมทั้งน้ำเหลือส่วนหางไว้ ใช้น้ำลายมิดแหลมกรีด ส่วนปลายเนื้อกุ้งที่ติดกับส่วนหางออกเล็กน้อย ใช้น้ำลายมิดหรือปลายไม้แหลม เขี่ยเส้นสีดำกลางหลังกุ้งค่อยๆ ดึงเส้นดำนั้นจะออกมาเอง กุ้งที่นำมาต้มยำกุ้งไม่ต้องผ่าหลัง เมื่อตั้งน้ำบนเตาไฟจึงเริ่มปอกหัวกุ้ง ใช้มีดกรีดด้านเนื้อบนเพื่อดึงส่วนสกรปรกบริเวณหัวออก จะไม่ทำให้มันกุ้งแตกกระจาย เมื่อใส่ลงในน้ำเดือดที่มีสมุนไพร ข่า ตะไคร้ที่ใส่ก่อนหน้านี้ มันกุ้งจะแตกตัวออกเองและลอยอยู่ในน้ำแกง เป็นสีชมพูอมส้มสวย งาม ใส่ น้ำปลา พริกขี้หนูบุบแล้วกลงจากเตา บีบมะนาว โรยผักชีหั่นฝอย รวมทั้งยอดผักชี เมื่อตักใส่ชามแกงเจ้านายท่านสวยแบบนี้ กุ้งมาจากที่ใดก็ได้ขอให้สดและขนาดพอดี

น้ำพริกเผาที่ใส่น้ำต้มยำกุ้ง ไม่ใช่น้ำพริกเผาแบบที่ใช้น้ำอยู่ในปัจจุบัน มีการผัดและเตรียมเก็บไว้ สำหรับทำต้มยำกุ้ง ใส่อาหารประเภทไข่ ใส่ข้าวผัดหรือหาขนมปังแต่ละชนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีความต่างในการจัดทำทั้ง สั้น ปัจจุบันนิยมรับประทานน้ำพริกเผาที่ซื้อสำเร็จ และนิยมใส่
นมข้นจืดกับน้ำมันน้ำพริกเผาลงในต้มยำกุ้งทั้งน้ำข้นและมักจะอ้างว่าเป็นตำรับชาววังเสมอ
น้ำซุปรู้ที่ใช้ในการต้มยำกุ้งนั้น เป็นอิทธิพลที่ได้รับจากวัฒนธรรมการรับประทานอาหาร จาก
ชุมชนชาวจีนที่เข้ามาตั้งรกรากอยู่ในดินแดนสุวรรณภูมิ ซุปของคนจีน ปกติจะเป็นน้ำซุปร
ใสเพื่อให้แทนน้ำดื่มเพราะในสมัยโบราณ การรับประทานอาหารของคนจีน จะไม่มีน้ำหรื
น้ำแข็งเปล่าวางบนโต๊ะอาหาร จะมีแต่น้ำชาภายหลังเมื่อรับประทานอาหารสิ้นสุดแล้ว
ประยงค์ อนันทวงศ์ ได้อธิบายการทำน้ำซุปรที่มีรสชาติอร่อยไว้ดังนี้

เลือกใช้กระดูกหมู กระดูกวัวหรือโครงไก่ก็ได้ นำมาแช่น้ำเย็นไว้ให้น้ำท่วมพอ
ประมาณ 1 ชั่วโมงแล้วต้มให้เดือดกับน้ำที่แช่ไว้ดังนี้

ผักที่ใช้จะทำน้ำซุปร เพื่อให้มีรสชาติขึ้น เป็นต้นว่า ต้นผักกาดขาว หอมหัวใหญ่ พริก
น้ำเต้า ต้น - หอม ต้นกระเทียม หัวไชเท้า เลือกเอาสัก 2 อย่าง ล้างน้ำให้สะอาดเสียก่อนแล้ว
ใส่หม้อน้ำซุปรต้มไปด้วย กันจนผักเปื่อย เลือกเครื่องเทศที่ชอบเช่น พริกไทย กานพลู อบเชย
ใบกระวาน ใส่ลงไปด้วยเพื่อให้มีกลิ่นหอม แต่จะให้หอมยิ่งขึ้น ต้องนำไปคั่วเสียก่อน
จากนั้นก็ให้เค็มเกลือลงไปเล็กน้อยพอออกรสเค็ม ต้มทิ้งไว้ประมาณ 1 ชั่วโมง จน
เห็นว่าผักสุกเปื่อย แล้วกรองเอาแต่น้ำ แล้วเอาน้ำซุปรนั้นไปทำอาหารชนิดต่างๆตามใจชอบ

ประจิตร บุญนาคได้แนะนำเรื่องการใช้สมุนไพร เช่น ข่า ตะไคร้ และใบมะกรูด ตลอด
จนพริกขี้หนูส่วนที่จะนำมาใช้ รวมทั้งน้ำมันว น้ำปลา ในการทำต้มยำกุ้งทั้งน้ำใสและน้ำ
ข้น ควรใช้ข่าแก่พอประมาณเลือกดูอย่างให้มีเสี้ยนมาก ชูดผิวนอกออกให้หมดผ่านบางๆ เพื่อ
ให้สามารถรับประทานไปพร้อมกับน้ำต้มยำได้ ตะไคร้หั่นเป็นท่อนๆขนาดพอดีคำ ควรเลือก
ตะไคร้ที่ไม่แก่มาทุบให้แตก ก่อนใส่ลงน้ำต้มยำ แะในน้ำมันวเพื่อทำให้ตะไคร้มีเนื้อชมพู
พริกขี้หนูใช้พริกขี้หนูเม็ด ไม่เล็กจนเกินไป ขนาดเท่าลูกโตดที่ใส่ในน้ำพริก วางบนผ้าขาวบาง
แล้วปิดทับด้วยผ้าขาวบางอีกชั้นก่อนใส่กากขูดเบาๆ ก่อนใส่ลงในหม้อต้มยำ ควรทำทีละเม็ด
น้ำหนักในการบดจะไม่เท่าไม่กัน ใช้ทั้งสีเขียวและแดง เหย็ดฟางควรเลือกดอกตูมขนาดเท่าๆ
กัน ผักชีควรเลือกใบเล็กๆ เวลาใช้ประดับเด็ดเป็นช่อๆ เมื่อเวลาเสิร์ฟจะเกิดความสวยงาม
ใบมะกรูดอย่าให้อ่อนหรือแก่มากร ถักเล็กๆ ใส่ก่อนปิดไฟ เพื่อให้เกิดความหอม น้ำปลาปรุงใน
หม้อบนเตา น้ำมันวมาบีบหลังจากยกหม้อลงจากเตาแล้วจะได้กลิ่นหอมของมะนาว

ในปัจจุบันการทำต้มยำกุ้ง นิยมใช้กุ้งแม่น้ำแถบริมแม่น้ำเจ้าพระยา จังหวัดพระนครศรี
อยุธยา และเริ่มใช้กุ้งเลี้ยงในการทำต้มยำกุ้ง นิยมผ่าหลัง เพื่อให้มีปริมาณมากขึ้น ใช้เห็ดชนิด
ต่างๆใส่แทนเห็ดฟาง ใช้พริกจินดาสีแดงแทนพริกขี้หนูสวน หั่นตะไคร้แฉลบๆ ทำให้ไม่เกิด
กลิ่นหอมเต็มที่ ไม่ใส่กากผักชี โดยเด็ดผักชีเป็นใบๆ และที่ทำให้ต้มยำกุ้งแบบโบราณสูญหาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ขึ้นสู่สาธารณะ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไปจากทำเนียบอาหารไทย คือ การใส่นมข้นจืดและ น้ำมันน้ำพริกเผาลงในน้ำต้มยำกุ้งแบบน้ำข้น หรือบางแห่งใช้นมผงแทนนมข้นจืด ทำให้เสียสรรพคุณแบบโบราณโดยสิ้นเชิง

2. วิธีทำต้มยำกุ้ง

ส่วนผสม

1. กุ้งสด	300	กรัม
2. เห็ดฟาง	200	กรัม
3. น้ำพริกเผา	2	ช้อนโต๊ะ
4. น้ำซุป	2	ถ้วยตวง
5. น้ำปลา	1	ช้อนโต๊ะ
6. น้ำตาลทราย	1 ½	ช้อนชา
7. นมสด	100	กรัม
8. มะนาว	1	ลูก
9. พริกขี้หนู	10	เม็ด
10. ใบมะกรูดฉีก	3	ใบ
11. ข่าแก่	3	แว่น
12. ตะไคร้หั่น	1	ต้น
13. หอมแดง	3 - 4	หัว

วิธีทำ

1. ปอกเปลือกกุ้งออก จากนั้นหันด้านหลังกุ้งเพื่อเอาเส้นเลือดสีดำออก



ภาพที่ 22. แสดงลักษณะกุ้งที่ถูกปอกเปลือก

2. ล้างเห็ดฟางให้สะอาด ฝานซีกพักไว้



ภาพที่ 23. แสดงลักษณะเห็ดฟางที่ถูกฝานซีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูในสถานประกอบการเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เตรียมเครื่องปรุงต้มน้ำ ได้แก่ หอมแดง ปลอกเปลือกออก ล้างให้สะอาด แล้วเอาซากทุบเบาๆ, ตะไคร้ ล้างให้สะอาด หั่นเฉียง, ข่า หั่นเป็นแว่นบางๆ, รากผักชี ล้างดินออกให้หมดแล้วทุบให้พอแตกเล็กน้อย, ใบมะกรูด ล้างให้สะอาด ฉีกเอาแกนกลางออก



ภาพที่ 24. แสดงเครื่องปรุงต้มน้ำ

4. ใส่ต้มลงไปกับน้ำพริกเผา ใช้ช้อนบี้ให้น้ำพริกเผาไม่เป็นก้อน คนให้ส่วนผสมเข้ากันดี



ภาพที่ 25. แสดงการผสมนมกับน้ำพริกเผา

5. ตั้งน้ำซุ้ไฟแรง พอน้ำเดือดใส่หัวหอม รากผักชี และข่า ลงไป



ภาพที่ 31. แสดงการต้มน้ำซุ้พร้อมหัวหอม รากผักชี และข่า

6. ใส่กุ้งและเห็ดลงไปต้มประมาณ 2 นาที



ภาพที่ 26. แสดงการใส่กุ้งและเห็ดลงไปต้ม

7. ใส่ตะไคร้และใบมะกรูด และเปิดไฟแรงสักครู่ จึงปิดเตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27. แสดงการใส่ตะไคร้และใบมะกรูดขณะทำน้ำดื่มยาเดียด

8. เติมนมที่ผสมน้ำพริกเผาแล้วลงไป ตามด้วยพริกและมะนาว คนให้เข้ากัน โรยหน้าด้วยผักชี



ภาพที่ 28. แสดงดื่มยาถุงน้ำขึ้นที่ปรุงเสร็จพร้อมเสิร์ฟ

2.5.2 ข้อมูลเกี่ยวกับน้ำพริกกะปิ – ปลาทุ

1. ประวัติความเป็นมาของน้ำพริกกะปิ



ภาพที่ 29. แสดงลักษณะน้ำพริกกะปิ – ปลาทุ

น้ำพริก มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา โดยคำว่า "น้ำพริก" มีความหมายมาจากการปรุงด้วยการนำสมุนไพร พริก กระเทียม หัวหอม เครื่องเทศกลิ่นแรง มาโขกหรือบดรวมกัน เพื่อใช้สำหรับจิ้ม โดยมีดอกแค มะเขือยาว แตงกวา ถั่วฝักยาว มะเขือม่วง ถั่วพู สัตว์น้ำต่างๆ เช่น ปลา กุ้ง คนสมัยก่อนนิยมรับประทาน สัตว์น้ำมากกว่าสัตว์บก จึงคิดค้นน้ำพริกขึ้นเพื่อเพิ่มรสชาติ และดับกลิ่นคาวต่าง ๆ น้ำพริกถูกใช้เป็นส่วน ประกอบของอาหารต่างๆ หรือใช้ในการรับประทาน

เอกสารนี้เป็นงานเป็นกับข้าวก็ได้ และยังได้รับความนิยมมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สำหรับน้ำพริกแบบที่

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้เป็นเครื่องปรุงส่วนผสมนั้นเกิดขึ้นเพราะอาหารไทยจำพวกแกง จำเป็นที่จะต้องมีส่วนประกอบ หรือกรรมวิธีการทำที่ค่อนข้างซับซ้อน ผู้ปรุงจึงคิดทำน้ำพริกขึ้นเพื่อรวบรวมส่วนผสมต่างๆ นั้นเข้าด้วยกันเป็นการลดขั้นตอนการปรุงลงและยังสามารถทำเก็บไว้ได้ในจำนวนมาก ใน ปัจจุบัน ได้มีการนำน้ำพริกชนิดต่างๆ มาดัดแปลงเป็นอาหารหลากหลายประเภท รวมถึงนำมาผัดกับข้าว เช่น ข้าวผัดน้ำพริกนรก ข้าวผัดน้ำพริกปลาทุ เป็นต้น

น้ำพริก เป็นอาหารประเภทเครื่องจิ้ม รับประทานคู่กับผักนานาชนิดที่มีประโยชน์ เป็นเมนูคู่สำหรับครัวไทยมาช้านาน เป็นอาหารบ่งบอกความเป็นไทยได้ชัดเจนมากที่สุด ซึ่งในแต่ละภาคจะมีน้ำพริกประจำถิ่นที่รสชาติไม่เหมือนกัน เช่น น้ำพริกกะปิ น้ำพริกมะขามสด น้ำพริกตาแดง น้ำพริกนรก น้ำพริกโจร น้ำพริกปลาร้า น้ำพริกอ่อน น้ำพริกลงเรือ ฯลฯ น้ำพริกของไทยที่นิยมกินกันก็มีมากมาย รวมถึงน้ำพริกกะปิยอดนิยม รับประทานคู่กับปลาทุทอด พร้อมผักสดหรือผักลวกจิ้ม

กะปิ ทำมาจาก “เคย” (กุ้งตัวเล็กๆ สำหรับทำกะปิ) นำมาห่อใบตองปิ้งให้หอม เมื่อโขลกเป็นน้ำพริกแล้ว จะได้กลิ่นหอมของกะปิ ไม่มีกลิ่นหืนและไม่เค็มเกินไป ส่วนเครื่องปรุงมีพริกขี้หนูสวนเม็ดเล็กเขียวเมื่อดมใกล้ๆ มีกลิ่นพริกฉุนขึ้นจมูก น้ำตาลปี๊ปมีกลิ่นหอมของมะพร้าว มีสีเหลืองนวล ส่วนกุ้งแห้งที่ดี เนื้อจะแน่นหวาน ตัวกำลังพอดีไม่เค็มจัด และกระเทียมที่ใช้ ควรเป็นกระเทียมไทยกลีบเล็กกลิ่นจะฉุนกว่ากะเทียมกลีบใหญ่ที่มาจากเมืองจีน

2. วิธีทำน้ำพริกกะปิ

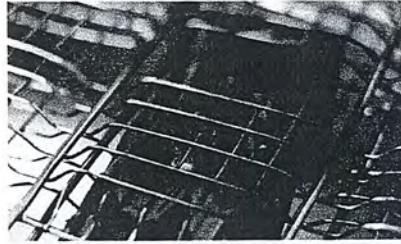
ส่วนผสม

- | | |
|------------------------------------|----------------|
| 1. พริกขี้หนูสีแดง | 11 - 15 เม็ด |
| 2. กระเทียม | 1 ช้อนโต๊ะ |
| 3. กะปิสีคลอจน | 1 ช้อนโต๊ะ |
| 4. น้ำตาลปี๊ปหรือน้ำตาลมะพร้าว | 1 ช้อนโต๊ะ |
| 5. น้ำปลา | 1 ช้อนชา |
| 6. น้ำมะนาว | 2 - 3 ช้อนโต๊ะ |
| 7. มะเขือพวงสำหรับโขลกผสมในน้ำพริก | 4 - 5 ลูก |

วิธีทำ

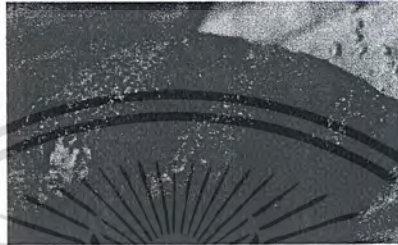
1. นำกะปิห่อใบตองไปย่างไฟให้หอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30. แสดงลักษณะการย่างกะปิที่ห่อด้วยใบตอง

2. เปิดห่อใบตองเมื่อกะปิส่งกลิ่นหอม



ภาพที่ 31. แสดงลักษณะกะปิย่าง

3. โขลกพริกกับกระเทียมให้แหลกเท่าที่ต้องการ



ภาพที่ 32. แสดงการโขลกพริกกับกระเทียม

4. ใส่กะปิย่างหอมลงไปโขลกคลุกเคล้าให้เข้ากัน



ภาพที่ 33. แสดงการโขลกกะปิ

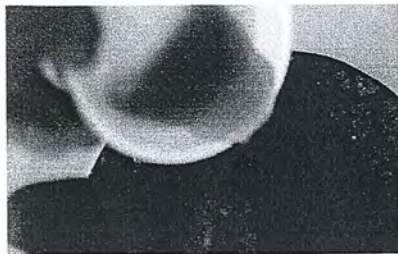
5. จากนั้นใส่มะเขือพวงลงไป ทบให้บวบพองแตก



ภาพที่ 34. แสดงการโขลกพริกกับกระเทียม

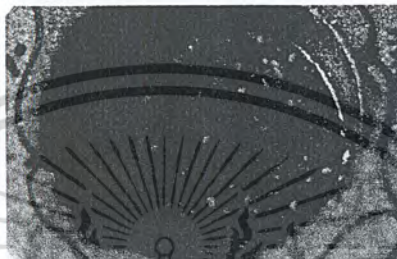
6. เติมน้ำตาลลงไป ตามด้วยน้ำมันงา และน้ำปลา ชิมรสเปรี้ยว เติมน้ำหวาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่นางสาวอัมพรรัตน์ ใจงาม ได้อัปโหลดขึ้นระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยนางสาวอัมพรรัตน์ ใจงาม ได้อนุญาตให้หน่วยงานอื่น ๆ สามารถนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35. แสดงการปรุงรสชาติน้ำพริกกะปิ

7. ใช้ลูกกรกคนส่วนผสมทุกอย่างให้เข้ากัน



ภาพที่ 36. แสดงลักษณะน้ำพริกกะปิ

8. ตักใส่ถ้วยน้ำจิ้ม โรยด้วยมะเขือพวง และพริกขี้หนูสวน



ภาพที่ 37. แสดงลักษณะน้ำพริกกะปิ

วิธีทำไข่เจียวชะอม (รับประทานคู่กับน้ำพริกกะปิ)



ภาพที่ 38. แสดงลักษณะชะอมที่นำมารับประทานคู่กับน้ำพริกกะปิ

1. ต้างชะอมให้สะอาดและเด็ดเอาใบอ่อนออกมา หั่นให้มีขนาดยาวประมาณ 1 นิ้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39. แสดงลักษณะชะอมที่นำมาหั่น

2. นำไข่ไก่ไปตอกและใส่ในหมก คนให้ไข่แดงและไข่ขาวเข้ากัน จากนั้นจึงเติมชะอมที่หั่นไว้แล้ว คนต่ออีกครั้งจนไข่และชะอมผสมกันดี
3. ตั้งน้ำมันในกระทะบนไฟปานกลาง ใส่ไข่และชะอมลงไปทอด รอจนกระทั่งสุกเหลืองดี จึงปิดไฟและนำออกมาสะเด็ดน้ำมัน หั่นเป็นสี่เหลี่ยมเล็กๆ



ภาพที่ 40. แสดงการทอดชะอมไข่

2.5.3 ข้อมูลเกี่ยวกับห่อหมกกุ้งสด

1. ประวัติความเป็นมาของห่อหมก



ภาพที่ 41. แสดงลักษณะห่อหมกกุ้งสด

ห่อหมกเป็นอาหารที่มีมาแต่โบราณ ทำให้สุกด้วยการนึ่ง ส่วนประกอบสำคัญ ได้แก่ เนื้อปลา นำมาผสมกับเครื่องแกงและกะทิข้นๆ กวนให้เข้ากันจนกะทิงวด ใส่ไข่เพื่อช่วยเพิ่มความข้น ช่วยในเรื่องของรสชาติและเนื้อสัมผัส นำส่วนผสมมาห่อหรือใส่กระทง รองกันกระทงด้วยผักชนิดต่างๆ

ได้แก่ ผักกาดขาว กะหล่ำปลี ใบยอ ใบโหระพา แล้วนำไปนึ่งให้สุก ปลาที่นิยมใช้คือ ปลาทูน่า หรือ ปลาทูน่ากระป๋อง เนื้อปลาที่นำมาห่อหมกนั้น เมื่อสุกแล้วเนื้อปลาจะยุบตัวลง ทำให้เนื้อปลาแน่นขึ้น และรสชาติก็อร่อยขึ้นด้วย

อาจใช้ปลาทรายซด ซึ่งจะช่วยให้ใช้เวลาในการกวนน้อยกว่าใช้เนื้อปลาเป็นชิ้น นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงใส่เนื้อสัตว์อื่นๆ อีก ได้แก่ กุ้ง ปลาหมึก หอย หมู ไก่ แล้วแต่ความชอบ ผักที่ใช้รองก้นกระทง ถ้าใส่ผักกาดขาว กะหล่ำปลี หรือใบขอ ให้นำไปลวกก่อนเพื่อให้ผักยุบตัวและน้ำในผักออก เนื้อห่อหมกจะได้ไม่แฉะ ห่อหมกที่ดีจะมีกลิ่นหอมของ เครื่องแกง เมื่อสุกจะต้องเกาะกันเป็นก้อน ไม่แฉะหรือแข็งเกินไป มีรสหวานของกะทิ มีความเผ็ดเล็กน้อยของเครื่องแกง

ห่อหมกกุ้งสด เป็นอาหารที่บ่งบอกความเป็นอาหารไทยอย่างชัดเจน เพราะนอกจากรสชาติที่กลมกล่อมแล้ว ห่อหมกยังมีสีสันที่สวยงาม น่ารับประทาน การตกแต่งห่อหมกกุ้งสดจะใช้ดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ที่แสดงถึงความบริสุทธิ์ เรียบง่าย และยังสื่อถึงวิถีชีวิตของคนไทยได้เป็นอย่างดี โดยการใช้ดอกบัวเป็นฐานรองห่อหมก สีเขียวอ่อนของกลีบดอกบัว จะช่วยขับให้สีสันของห่อหมกดูสดใสน่ารับประทานยิ่ง ขึ้น ถือว่าเป็นการประยุกต์ที่เรียบง่าย แต่สะท้อนความเป็นอาหารไทยได้อย่างลงตัว

2. วิธีทำห่อหมกกุ้งสด

ส่วนผสม



ภาพที่ 42. แสดงการเตรียมส่วนผสมของห่อหมก

- | | |
|---------------|------------|
| 1. กุ้งสด | |
| 2. กุ้งสดบด | 150 กรัม |
| 3. กะทิ | 100 มล. |
| 4. น้ำพริกแกง | 2 ช้อนโต๊ะ |
| 5. น้ำปลา | 1 ช้อนโต๊ะ |
| 6. ใบ | 1 ฟอง |

ผักรอง

- | | |
|--------------|---------|
| 1. ผักกาดขาว | 50 กรัม |
| 2. ใบโหระพา | 20 กรัม |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- | | |
|------------------|---------|
| 3. ผักชี | 1 ต้น |
| 4. พริกขี้ฟ้าแดง | 1/2 ต้น |

ส่วนผสมกะทิสำหรับราดหน้า

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. หัวกะทิ | 1/2 ถ้วยตวง |
| 2. แป้งข้าวเจ้า | 1 ช้อนโต๊ะ |
| 3. เกลือ | 1/2 ช้อนชา |

วิธีทำ

1. ผสมกุ้ง น้ำพริกแกง และน้ำปลา ตีให้เข้ากัน



ภาพที่ 43. แสดงการผสมเนื้อห่อหมก

2. ใส่ไข่ และน้ำกะทิ ตีจนเนื้อจะมีลักษณะข้นเหนียว การเติมกะทิ ควรเติมครั้งละน้อยๆ ขณะตี เพื่อให้กะทิเข้ากับเนื้อกุ้ง และเครื่องแกงมากที่สุด และตีจนกระทั่งส่วนผสมข้นเหนียวเป็นเนื้อเดียวกัน จะทำให้เนื้อกุ้งที่นึ่งขึ้นฟูน่ารับประทาน



ภาพที่ 44. แสดงการตีไข่ผสมกับเนื้อห่อหมก

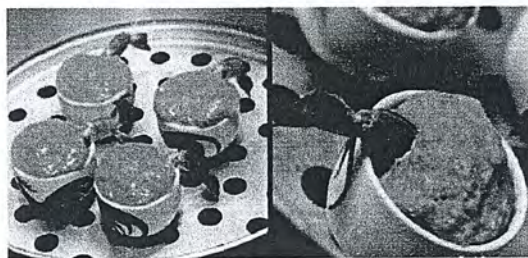
3. ตักส่วนผสมใส่กระทงที่รองด้วยผักที่ร่วนแล้ว และกุ้งทุบจนเต็ม



ภาพที่ 45. แสดงการตักส่วนผสมใส่กระทงเตรียมนึ่ง

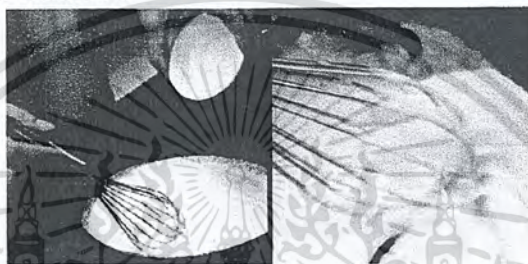
4. นำไปนึ่งด้วยไฟแรงจนสุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46. แสดงการนำไปนึ่ง

5. ทำส่วนกะทิสำหรับราดหน้า โดยการผสมกะทิ แป้งข้าวเจ้า และเกลือ คนให้ละลายแล้ว ยกขึ้นตั้งไฟปานกลางจนเนื้อข้น



ภาพที่ 47. แสดงการผสมส่วนกะทิสำหรับราดหน้า

6. นำกะทิที่ได้ราดลงหน้าห่อหมก แล้วโรยด้วยฝักชี้ ใบมะกรูด และพริกแดง



ภาพที่ 48. แสดงการผสมส่วนกะทิสำหรับราดหน้า

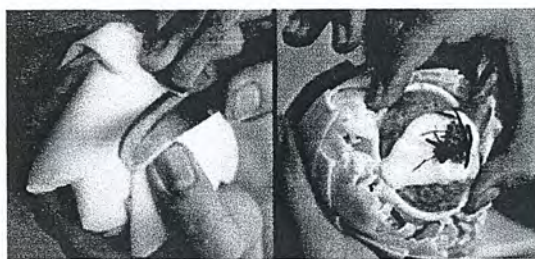
7. นำดอกบัวมาพับกลีบสามเหลี่ยมจนหมด คึงเกสรดอกบัวออกให้สามารถนำกระທลงไป



ภาพที่ 49. แสดงการพับกลีบดอกบัว

8. เมื่อได้ดอกบัวแล้ว เราก็นำห่อหมกใส่ไว้ในดอกบัว พร้อมจัดเสิร์ฟบนใบตอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 50. แสดงการนำกระธงห่อหมกใส่ในดอกบัว



ภาพที่ 51. แสดงลักษณะของห่อหมกกุ้งสด

2.5.4 ข้อมูลเกี่ยวกับขนมจีน - แกงเขียวหวานไก่

1. ประวัติความเป็นมาของขนมจีน - แกงเขียวหวานไก่



ภาพที่ 52. แสดงลักษณะของขนมจีน - แกงเขียวหวานไก่

แกงเขียวหวานนั้น เป็นแกงที่มีสีเขียว ซึ่งได้มาจากการใช้พริกสดสีเขียว โขลกผสมลง

ไปในเครื่อง แกง โดยชนิดของพริกที่ใช้ มีทั้งพริกชี้ฟ้าและพริกชี้หนู ทำให้แกงเขียวหวานแตก

ต่างจากแกงทั่วๆ ไป ที่มีสีก่อนไปทางแดง ส้ม หรือน้ำตาล ที่เกิดจากสีของพริกแห้งสีแดงในพริก

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แกง แกงเขียวหวานจึงมีสีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ส่วนเรื่องของรสชาตินั้น ในสมัยโบราณ การปรุงรสแกงเขียวหวาน จะปรุงเพียงแต่รสเค็มเท่านั้น ส่วนรสหวานจะได้จากความหวานของกะทิ เนื้อสัตว์ และผักหญ้าจำพวก มะเขือ จึงไม่จำเป็นต้องปรุงรสหวานลงไปในแกง ดังนั้นจึงเห็นได้ว่า รสหวานของแกงนั้นเป็นรสหวานอย่างธรรมชาติ ไม่ใช่หวานแหลมเสียจนแสบคอ และรสเค็มของแกงเขียวหวาน คือรสเค็มที่ต้องนำ ตามมาด้วยหวาน แต่ในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นผักหญ้า กะทิ หรือเนื้อสัตว์ ขาดความสดใหม่ ไม่เหมือนกับในอดีต จึงทำให้ความหวานจากธรรมชาติ ไม่เพียงพออีกต่อไป ปัจจุบันจึงได้มีการอนุโลมให้ใส่น้ำตาลลงไปในแกงได้ เพื่อช่วยให้แกงมีรสหวานมากขึ้น แต่ควรปรุงแบบพอดี ไม่หวานเกินจนทำให้เสียเอกลักษณ์ของอาหารจานนี้ไป

“ขนมจีน” ไม่ใช่อาหารจีน แต่คำว่า “จีน” ที่ต่อท้ายขนมนี้ สันนิษฐานกันว่า มาจาก มอญ ซึ่งเรียกขนมจีนว่า “คนอมจิน” หมายถึง “สุก 2 ครั้ง” คุณพิศาล บุญปลูก ชาวไทยเชื้อสายรามัญ ผู้สนใจศึกษาอาหารและวัฒนธรรมมอญกล่าวว่า “จริงๆ แล้ว ขนมจีนเป็นอาหารของคนมอญหรือรามัญ คนมอญเรียกขนมจีนว่า “คนอมจิน” คนอม หมายความว่า จับกันเป็นกลุ่มเป็นก้อน จีน แปลว่า ทำให้สุก นอกจากนี้ “คนอม” นั้นสันนิษฐานว่า ใกล้เคียงกับคำไทย “เข้าหนม” แปลว่า ข้าวที่นำมาผัดให้เป็นแป้งเสียก่อน ซึ่งภายหลังกร่อนเป็น “ขนม” จริงๆ แล้วขนม ในความหมายดั้งเดิม จึงมีใช้ของหวานอย่างที่เราเข้าใจในปัจจุบัน ขนม หรือ หนม ในภาษาเขมรหรือ คนอม ในภาษามอญหมายถึง อาหารที่ทำจากแป้ง ดังนั้นขนมจีนจึงน่าจะเพี้ยนมาจาก “คนอมจิน” ซึ่งทำให้เกิดสมมุติฐานตามมาอีกว่า ดั้งเดิมทีเดียวขนมจีนเป็นอาหารมอญ แล้วจึงแพร่หลายไปสู่ชนชาติอื่นๆ ในสุวรรณภูมิตั้งแต่โบราณกาล ขนมจีนปัจจุบันมีสองชนิดคือ ทำจากแป้งสาคู และแป้งหมัก แต่ถ้าทำจากแป้งสาคูจะให้คุณค่าทางโภชนาการมากกว่าแป้งหมัก จึงนิยมรับประทานชนิดที่ทำจากแป้งสาคูกันมาก แต่ขนมจีนแป้งสาคู เส้นไม่เหนียวและจะบูดเร็วกว่าชนิดแป้งหมัก

2. วิธีทำแกงเขียวหวานไก่

ส่วนผสม



ภาพที่ 53. แสดงการเตรียมส่วนผสมของแกงเขียวหวานไก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้สอนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนไปสอนนักเรียน ไม่ควรเผยแพร่ไปภายนอกโรงเรียน
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เนื้ออกไก่	300	กรัม
2. พริกแกงเขียวหวาน	100	กรัม
3. กะทิ(หัว)	200	กรัม
4. กะทิ(หาง)	400	กรัม
5. มะเขือพวง	50	กรัม
6. มะเขือเจ้าพระยา (มะเขือเปราะ)	100	กรัม
7. ใบมะกรูด		
8. ใบโหระพา		
9. น้ำปลา		
10. น้ำตาลปีบ		
11. เลือกไก่		

วิธีทำ

1. หั่นมะเขือเจ้าพระยาแล้วแช่ในน้ำสะอาดผสมเกลือป่นเตรียมไว้



ภาพที่ 54. แสดงลักษณะของมะเขือเปราะผ่าซีก

2. หั่นเนื้อไก่แนวขวางเส้นของเนื้อไก่เพื่อให้เนื้อไก่ไม่เหนียว เตรียมไว้



ภาพที่ 55. แสดงการหั่นเนื้อไก่แนวขวาง

3. ต้มเนื้อไก่ที่หั่นเตรียมไว้กับหางกะทิด้วยไฟอ่อนๆ เพื่อให้เนื้อไก่มีความนุ่ม



ภาพที่ 56. แสดงการต้มเนื้อไก่กับหางกะทิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาดูงาน ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ตั้งกระทะใส่น้ำมันให้ร้อน ใส่พริกแกงเขียวหวานผัดให้พริกแกงหอม



ภาพที่ 57. แสดงการผัดพริกแกง

5. ค่อยๆ ใส่หัวกะทิลงในพริกแกงที่ผัดจนหมด

6. ตักเฉพาะเนื้อไก่ที่ต้มกับหางกะทิมาผัดกับพริกแกงที่ผัดแล้ว ใส่ใบมะกรูดเพิ่มความหอม



ภาพที่ 58. แสดงการผัดไก่กับพริกแกง

7. หลังจากนั้น นำเนื้อไก่ที่ผัดกับพริกแกงจนหอม เทลงในหม้อหางกะทิที่ต้มเนื้อไก่ตอนแรก



ภาพที่ 59. แสดงการต้มไก่ที่ผัดพริกแกงแล้วกับน้ำกะทิ

8. รอให้น้ำแกงเดือดใส่มะเขือพวง และมะเขือเจ้าพระยาที่หั่นเตรียมไว้ ต้มจนมะเขือสุก



ภาพที่ 60. แสดงการใส่มะเขือทั้ง 2 ชนิด ลงไปต้ม

9. ปรงรสด้วยน้ำปลา น้ำตาลปี๊บ แล้วจึงใส่พริกชี้ฟ้าแดงหั่นแฉลบ และใบโหระพา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการภาพที่ 61. แสดงลักษณะแกงเขียวหวานไก่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 62. แสดงลักษณะแกงเขียวหวานไก่



ภาพที่ 63. แสดงลักษณะแกงเขียวหวานไก่

2.5.5 ข้อมูลเกี่ยวกับผัดไทยห่อไข่

1. ประวัติความเป็นมาของผัดไทย



ภาพที่ 64. แสดงลักษณะของผัดไทยห่อไข่

ผัดไทยได้กลายมาเป็นอาหารที่รู้จักกันแพร่หลายจนกระทั่งถึงตั้งแต่ สมัย จอมพล ป.

พิบูลสงคราม ซึ่งในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ท่านได้รณรงค์ให้คนไทยมารับประทานผัดไทย ซึ่ง

เอกสารนี้เป็น 2 จุดประสงค์ด้วยกันคือ

เอกสารนี้เป็น 2 จุดประสงค์ด้วยกันคือ เพื่อการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. รณรงค์ให้อุปโภคอาหารไทยมากขึ้น สร้างความสามัคคีกันและรักชาติ
2. รณรงค์ให้ประชาชนหันมานิยมรับประทานก๋วยเตี๋ยวมากขึ้น เพื่อลดปริมาณการบริโภคข้าว ซึ่งขาดแคลนในช่วงสงคราม ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ

เนื่องจากผัดไทยเป็นอาหารที่นิยมมาก จึงหารับประทานง่าย มีขายทั่วไปและรสชาติอร่อย ร้านผัดไทยแต่ละร้าน จะมีสูตรวิธีการปรุงและเทคนิคเฉพาะตัวของแต่ละร้านที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งสืบทอดต่อกันมาหลายปี ถึงมีการกล่าวว่า ประเทศไทยมีสารพัดแกงซึ่งสามารถกินไม่ซ้ำแต่ละวัน แต่ผัดไทยก็เช่นกัน มีวิธีการปรุงซึ่งไม่ซ้ำกันแต่ละร้านเช่นกัน

"ผัดไทย" นับว่าเป็นอีกหนึ่งเมนูอาหารไทยที่ขึ้นชื่อลือชา ไม่แพ้ต้มยำกุ้ง เป็นที่รู้จักของชาวต่างชาติที่ชื่นชอบอาหารไทยทั้งหลาย เพราะด้วยรสชาติของผัดไทยแล้วนั้น เรียกว่าถ้าใครได้ลองกินแล้วเป็นต้องติดใจ เส้นนุ่มๆ เหนียวๆ เกล้ากับเครื่องปรุงครบสูตรของผัดไทย มีทั้งกุ้งแห้ง เต้าหู้ ไข่โป๊

ผัดไทย แปลตรงตามคำแปลว่าผัดอย่างไทยๆ คำว่า "ผัด" (Pad) หมายถึง stir fry ส่วนคำว่า "ไทย" หมายถึง Thai style

2. วิธีทำผัดไทยห่อไข่

ส่วนผสม

- | | | |
|------------------------|-----|------|
| 1. ก๋วยเตี๋ยวเส้นจันท์ | 100 | กรัม |
| 2. กุ้ง(กุลาดำ)สด | 100 | กรัม |



ภาพที่ 65. แสดงส่วนผสมของผัดไทย

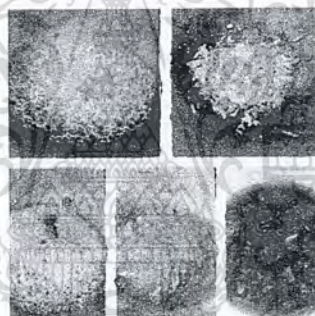
- | | | |
|------------------|---|----------|
| 3. น้ำมะขามเปียก | 2 | ช้อนโต๊ะ |
| 4. หอมแดงซอย | 1 | ช้อนโต๊ะ |
| 5. น้ำตาลปีบ | 2 | ช้อนโต๊ะ |
| 6. น้ำปลา | 2 | ช้อนโต๊ะ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. กุ้งแห้ง	2 ซ้อนโต๊ะ
8. เต้าหูเหลืองหั่นชิ้นเล็ก	2 ซ้อนโต๊ะ
9. ไข่ไก่ตีให้เข้ากัน	3 ฟอง
10. ซอสมะเขือเทศ	1 ถ้วยตวง
11. หัวไชโป้วสับ	30 กรัม
12. ถั่วงอกเด็ดหาง	50 กรัม
13. ใบกุยช่ายหั่นท่อน	30 กรัม
14. ถั่วลิสงบด น้ำตาลทราย มะนาวฝานซีก และหัวปลี	

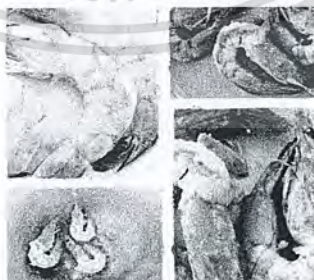
วิธีทำ

1. ตำหอมแดงและกระเทียมให้ละเอียด กระเทียมตำเป็นแบบหัวเล็ก 1 หัว ตั้งกระทะไฟกลาง ใส่หอมกระเทียมลงไปเจียว พอเกือบเหลืองก็ใส่น้ำตาลปีบลงไป เติมน้ำต้มสุกประมาณ 1/4 ถ้วย จากนั้นใส่น้ำมันมะเขือบะและน้ำปลา



ภาพที่ 66. แสดงการขั้นตอนในข้อที่ 1

2. การเตรียมกุ้ง ให้แกะเปลือกกุ้งออกเว้นหัวกับหัวไว้ ผ่าหลังเอาเส้นเลือดดำออก ผัดกับน้ำมันพืช ไฟอ่อนที่เจียวหอมกับกระเทียมที่ตำไว้แล้ว ประมาณ 1/2 ซ้อนโต๊ะ รอสักครู่จึงเพิ่มเป็นไฟกลาง เมื่อกุ้งสุกก็ตั้งขึ้นพักไว้



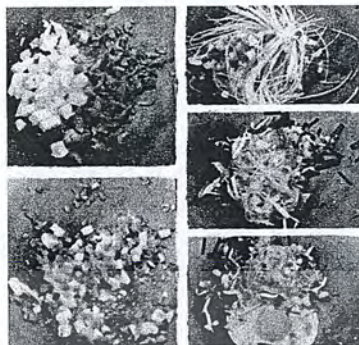
ภาพที่ 67. แสดงการขั้นตอนในข้อที่ 2

3. ใช้น้ำมันที่เหลือ จากการทอดกุ้งผัดเครื่องลงไป ซึ่งได้แก่ ไชโป้วสับละเอียด เต้าหู้หั่น และกุ้งแห้ง ใส่ไปในครั้งเดียว ผัดพอหอม จึงใส่เส้นลงไป เติมน้ำต้มสุกไปเล็กน้อย ผัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไปให้เส้นนิ่ม แล้วเติมน้ำปรุงผัดไทย 2 ช้อน โตะ ผัดให้เข้ากัน

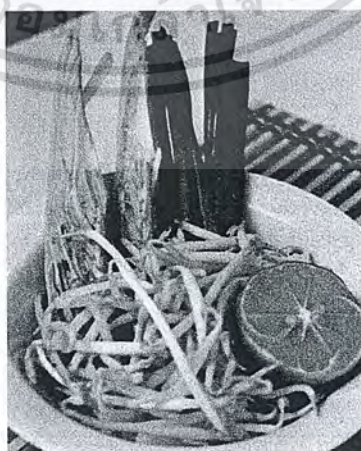


ภาพที่ 68. แสดงการขั้นตอนในข้อที่ 3

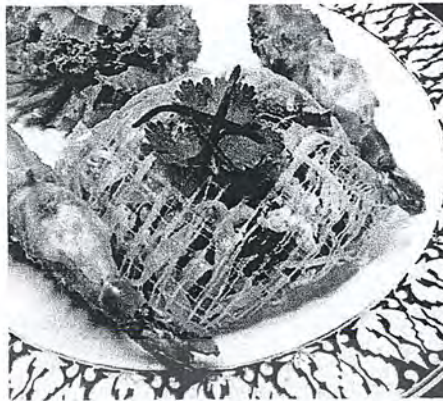
4. เมื่อผัดเส้นกับเครื่องเสร็จแล้วพักไว้ ใช้ไข่ 1 ฟอง ตีผสมกับน้ำเปล่า 2 ช้อน โตะ ตั้งกะทะใส่น้ำมัน 2 ช้อน โตะ ใช้ไฟปานกลาง กระจายไข่ให้เป็นแผ่นแล้วใส่เส้นที่ผัดไว้ลง ท่อให้สวยงาม เรียบร้อยแล้วจัดใส่จาน รับประทานคู่กับถั่วงอก ใบกุยช่าย และหัวปลี



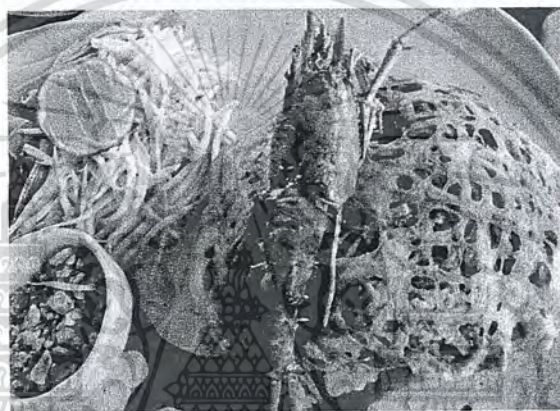
ภาพที่ 69. แสดงการขั้นตอนในข้อที่ 4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 70. แสดงผักเครื่องเคียงที่ใช้รับประทานคู่กับผัดไทย ระโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 71. แสดงลักษณะห่อไข่ไทยห่อไข่



ภาพที่ 72. แสดงลักษณะห่อไข่ไทยห่อไข่กุ้งสด

2.5.6 การประดับตกแต่งสำหรับอาหารไทย

1. การแกะสลักผักผลไม้เป็นเครื่องเคียงประกอบสำหรับอาหาร

ความเป็นมาของการแกะสลัก

การแกะสลักผักและผลไม้เริ่มปรากฏในวังมาก่อนตั้งแต่สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ปรากฏร่องรอยตามพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เช่น กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน กาพย์เห่ชมผลไม้ บทละครเรื่องสังข์ทอง เป็นต้น

การแกะสลักผักและผลไม้ บางทีเรียกว่า การทำเครื่องสด เป็นงานที่ต้องอาศัยความประณีต อดทน และละเอียดอ่อนในการทำ เป็นศิลปวัฒนธรรมที่มีมาแต่สมัยโบราณ จัดเป็นศิลปะประจำชาติซึ่งควรค่าแก่การส่งเสริมและอนุรักษ์ไว้เป็นสมบัติของชาติ เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาหาความรู้และมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ตลอดจนสามารถสร้างสรรค์งานแขนงนี้สืบไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแกะสลักผักและผลไม้เป็นเครื่องเคียง นอกจากจะเพื่อรสชาติอาหารแล้ว ยังเพื่อความสวยงามนำรับประทานด้วย สำหรับคำว่า “เครื่องเคียง” หมายถึง ของเคียง, ของกินที่เอามาตั้งเทียบข้างเพื่อกินประกอบกับอาหารบางชนิด และ คำว่า “สำหรับ” นั้นก็หมายถึง ภาชนะที่ใส่กับข้าวคาวหวาน

อุปกรณ์การแกะสลัก

1. มีดบาง ใช้ปอก เกลา ปาดผลไม้เพื่อเตรียมแกะสลัก
2. มีดแกะสลักหรือมีดคว้านปลายแหลมเรียวเล็ก คมบาง ใช้สำหรับคว้านแกะสลักเซาะให้เป็นร่อง
3. หินลับมีดหรือกระดาษทรายละเอียดใช้สำหรับลับมีดเพื่องานแกะสลัก
4. ผ้าเช็ดมือ และผ้ากันเปื้อน



ภาพที่ 73. แสดงผักเครื่องเคียงในสำหรับน้ำพริกกะปิ - ปลาทุ



ภาพที่ 74. แสดงการแกะสลักแครอท



ภาพที่ 75. แสดงลักษณะแครอทและผักอื่นๆแกะสลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 76. แสดงการแกะสลักพริกตกแต่งบนหน้าแกงเขียวหวาน



ภาพที่ 77. แสดงการแกะสลักผักเครื่องเคียงคู่สำหรับห่อหมกขมด้วย

2. การพับดอกบัวเป็นภาชนะอาหาร

ดอกบัวเป็นดอกไม้ที่มีรูปทรงสวยงาม สามารถนำมาประยุกต์และดัดแปลงให้เกิดรูปทรงใหม่ๆ ได้อีกมากมาย อาจจะได้ด้วยการพับแบบต่างๆ และการใช้วิธีการเปิดให้บาน หรือจะใช้ดอกตูมตามธรรมชาติก็ได้ แต่เนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้ที่ค่อนข้างเหี่ยวเร็วจึงจำเป็นที่จะต้องศึกษากรรมวิธีการดูแลรักษาดอกบัวก่อนจะนำมาใช้งานและหลังจากจัดเสร็จแล้ว คือเมื่อพับเสร็จแล้วให้นำไปจุ่มน้ำที่แกว่งสารส้มไว้ หรือฉีดพรมน้ำให้ทั่ว เพื่อระยะการใช้งานที่ยาวนาน

การพับดอกบัวมีรูปแบบหลากหลาย แตกต่างกันไปทั้งหมด 15 แบบ เช่น แบบดาวกระจาย แบบ ตรึงฉวี แบบสุโขทัย เป็นต้น แต่ที่นิยมนำมาพับเป็นภาชนะใช้ประกอบสำหรับอาหาร คือแบบดาวกระจาย ซึ่งมีขั้นตอนการพับดังนี้

1. มือซ้ายจับให้ชิดโคนดอกบัว คลึงกลีบดอกบัวเล็กน้อย และพับไปทางขวา



ภาพที่ 78. แสดงการพับในขั้นตอนแรก

ภาพที่ 79. แสดงการพับไปทางขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. พับกลับมาทางซ้าย และพับไปทางขวาอีกครั้ง



ภาพที่ 80. แสดงการพับกลับมาทางซ้าย

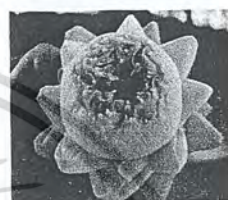


ภาพที่ 81. แสดงการพับไปทางขวา

3. พับอย่างนี้ต่อไปทุกกลีบ



ภาพที่ 82. แสดงการพับกลับมาไปกลับมา



ภาพที่ 83. แสดงการพับกลับมาทางซ้าย



ภาพที่ 84. แสดงลักษณะดอกบัวที่ใช้เป็นภาชนะรองกระทงห่อหมกบัวหลวง

3. การพับใบตองเป็นภาชนะอาหาร

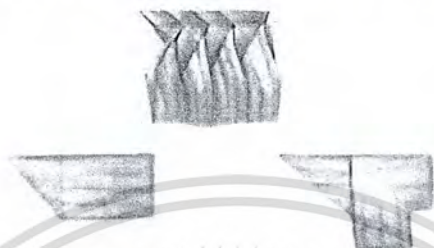
ใบตอง คือ ใบของต้นกล้วย ต้นกล้วย เป็นต้นไม้ที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนไทยเป็นอย่างยิ่ง บ้านที่มีบริเวณพอที่จะปลูกต้นไม้ได้ จะนิยมปลูกต้นกล้วยไว้ เนื่องจากสามารถใช้ประโยชน์จากกล้วยได้ทั้งต้น หัวปลีและผลกล้วยนำมารับประทาน

ใบเอามาใช้งานได้ โดยนำมาเป็นภาชนะสำหรับใส่ขนมหรืออาหารต่างๆ อาทิ ขนมกล้วย ข้าวเหนียวปิ้ง ข้าวต้มมัด ห่อหมก ฯลฯ เนื่องจากมีความทนทานต่อความร้อน และมีหลายขนาดให้เลือกใช้ได้ตามต้องการ นอกจากนี้ยังนิยมนำมาประดับพานร่วมกับดอกไม้เพื่อใช้ในงานพิธีการต่างๆ อีกด้วย ศิลปะการทำใบตอง เป็นงานประดิษฐ์แบบไทยลักษณะหนึ่ง ต้องเรียนรู้จากครูผู้มีความชำนาญ เนื่องจากเป็นงานที่มีความละเอียดอ่อน สลับซับซ้อน และทำได้ยาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคัดเลือกใบทองเพื่อนำมาใช้ก็ต้องอาศัยความชำนาญในการเลือก มิฉะนั้นจะได้ใบทองไม่ดี ลักษณะง่าย

การพับใบทอง เป็นภาชนะใส่อาหาร หรือที่เรียกว่ากระทงใบทองนั้นมีหลายรูปแบบ แต่แบบที่สนใจนำมาศึกษาประกอบการทำวิทยานิพนธ์นี้ คือ แบบหัวขวาน ซึ่งมีวิธีการพับดังนี้



ภาพที่ 85. แสดงขั้นตอนการพับใบทองแบบหัวขวาน

วิธีทำ

1. ตัดใบทองขนาดความกว้าง 1.5 นิ้ว ยาว 6 นิ้ว โดยประมาณ
2. พับตามรูป จำนวน 3 กลีบ จากนั้นนำมาสวมเรียงกันให้มีระยะห่างพองามตามชอบ เพื่อให้ผลงานออกมาดูสวยงามเป็นระเบียบเรียบร้อย ควรพับแต่ละกลีบให้ได้ขนาดเท่ากันทุกจุด
3. ใช้ด้ายสีเขียวไก่อัดเคียงกับใบทอง หรือสีดามาเย็บติดกันด้วยด้นถอยหลังให้เป็นแนวตรงเสมอกัน โดยตลอด
4. พับกลีบใบทองแล้วเย็บต่อเนื่องไปเรื่อยๆ จนกระทั่งสามารถหุ้มขอบของฐานกระทงได้โดยรอบ ตรงกลีบใบทองกับฐานของกระทงด้วยหมุด แล้วกลีบส่วนที่เลยพื้นฐานลงมาให้เรียบร้อยเสมอกับฐาน เมื่อทำเสร็จแล้วจะมีลักษณะคล้ายอ่างน้ำ



ภาพที่ 86. แสดงกระทงใบทองแบบหัวขวานสำหรับคัดไทยและเครื่องปรุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และเผยแพร่โดยไม่คิดค่าตอบแทนในนโยบายด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุ

2.6.1 ผ้าโพลีเอสเตอร์

ใยโพลีเอสเตอร์ (Polyester Fiber) เป็นผลผลิตระหว่างปฏิกิริยาของไดไฮดริกแอลกอฮอล์และกรดกรดไดคาร์บอกซิลิก ปั่นเป็นเส้นใยด้วยวิธีปั่นหลอม โพลีเอสเตอร์ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางและรวดเร็วกว่าใยสังเคราะห์ชนิดอื่นๆ

ก. คุณสมบัติของเส้นใยโพลีเอสเตอร์

ตารางที่ 4 แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยโพลีเอสเตอร์

ข้อดี	ข้อเสีย	คุณสมบัติอื่นๆ
-ยืดยุ่นและติดไฟง่าย	-ยับย่นสีติดยาก	-ดูดซึมความชื้นได้ต่ำ
-คงรูปได้ดี	-ไวต่อความร้อน	-ซักน้ำหรือซักแห้งได้ ขึ้นอยู่กับ
-ซักง่าย แห้งเร็ว	-เกิดไฟฟ้าสถิต	การยับย่น ตก แต่ง และแบบ
-ซักแล้วไม่ต้องรีด	-เมื่อเปื้อนน้ำมันหรือสารไข	ของเสื้อผ้า
-ต้านทานการขีดสีได้	มักจะติดแน่น ซักออกยาก	-เมื่อโดนไฟจะไหม้หดหนีไฟ
-มีความเหนียว	-ผ้าที่ทอจากใยชนิดสั้นจะ	และไฟจะดับเอง
-อัดกลับหรือจับจีบถาวรได้	ปรากฏเม็ดหรือขุยบนผิวผ้า	-ทนต่อแสงแดดหลังกระจกได้ดี
-ผสมกับเส้นใยชนิดอื่นเพิ่ม	-ผ้าที่ทอจากใยชนิดยาว ใย	-เดครอนสีขาวฟอกขาวได้ด้วย
คุณสมบัติทนยับ	อาจลื่นหลุดออกมาได้ง่าย	สารฟอกขาวประเภทคลอรีน

ข. ประโยชน์ใช้สอยของโพลีเอสเตอร์

ได้รับความนิยมอย่างมากและรวดเร็ว ปริมาณการนำไปใช้มากเป็นอันดับสองรองจากฝ้ายเพราะคุณสมบัติที่ดีหลายประการ เช่น ทนยับ คืนตัว และคงรูปได้ดีและดูแลรักษาง่าย ซักแล้วสวมได้เลยหรือรีดเพียงเล็กน้อย นอกนั้นยังมีลักษณะคล้ายใยธรรมชาติ สามารถนำไปผสมกับใยชนิดอื่นได้ดีมาก โดยเฉพาะผสมกับฝ้าย ซึ่งฝ้ายจำนวนมากในท้องตลาดเป็นผ้าใยโพลีเอสเตอร์หรือผสมใยโพลีเอสเตอร์ ซึ่งการนำไปผสมกับใยอื่นทำให้ผ้านั้นมีคุณสมบัติดีขึ้นหลายประการเช่น เหนียวทนทาน คงรูป ดูแลรักษาง่าย ซึ่งการผสมนี้นอกจากทำให้ผ้าน่าใช้แล้ว ยังทำให้ผ้ามีเนื้อและผิวสัมผัสแปลกใหม่ขึ้นมากมาย

2.6.2 ผ้าไนลอน

ใยไนลอน (Nylon) ไนลอนเป็นโพลีเอไมด์ (Nylon Polyamide Fibers) จัดเป็นใยสังเคราะห์จากสารเคมีชนิดแรก ผลิตด้วยกระบวนการทางเคมีโดยการรวมตัวของเบนซีน ฟีนอล ไฮโดรเจน แอมโมเนีย โซดาไฟ และพวกต่างต่างๆ เช่น เฮกซะเมทิลีน ไดอะมีนและกรดอะไดปีค

ก. คุณสมบัติของ ไนลอน

ตารางที่ 5 แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยไนลอน

ความเหนียว	มีความเหนียวมาก คือประมาณ 4.6-5.8 กรัมต่อเดนเยอร์ เมื่อเปียกความเหนียวจะคงเดิมหรืออาจลดลงเล็กน้อย
ความยืดหยุ่นและความยืดได้	ยืดหยุ่นได้ดี ยืดได้ดีมาก และคงรูปได้ดีเยี่ยม
ความคืนตัว	คืนตัวได้ดีและไม่ยับง่าย
การดูดซึมน้ำและความชื้น	เมื่อเทียบกับใยธรรมชาติจะดูดซึมความชื้นได้ต่ำกว่า เพราะดูดความชื้นได้น้อยจึงทำให้แห้งเร็วเมื่อซัก แต่เกิดไฟฟ้าสถิตได้ง่าย ทำให้สวมใส่ไม่สบาย
ความคงรูป	เนื่องจากไวต่อความร้อน จึงสามารถใช้ความร้อนจับจีบถาวรได้ และคงรูปได้นาน ไม่ยับ
ความทนต่อแสงแดด	ไนลอนไม่ต้านทานแดดจัดๆ ที่สองโดนเนื้อผ้าโดยตรงเป็นเวลานานๆ แดดทำให้ไนลอนเสื่อมคุณภาพ ไนลอนสีสดต้านทานแดดได้ดีกว่าสีเข้มและสีทึบ การย้อมพิเศษช่วยให้ทนแดดดีขึ้น
ความทนทานของเนื้อผ้า และเส้นใย	แมลงและมอดไม่กินเนื้อผ้า แต่ถ้าพับเก็บทิ้งนานๆ แมลงและมอด อาจกัดผ้าได้ ผ้าที่ตกแต่งด้วยแป้งอาจขึ้นราได้แต่ไม่ทำลายเนื้อผ้า ใยไนลอนไม่ทำให้เกิดแบคทีเรียและเชื้อราขึ้นมาเองในผ้า

ข. ประโยชน์ใช้สอยของไนลอน

มีประโยชน์มากถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวาง จัดเป็นเส้นใยที่ได้รับความนิยมเป็นผ้าตกแต่งบ้าน ใช้ทำพรมมากที่สุด รองลงมาเป็นผ้าตัดชุดชั้นใน ถุงเท้า ชุดกีฬา ชุดนอน และใช้ในงานอุตสาหกรรมคือ ด้าย เชือก เต็นท์ และยางรถยนต์ สำหรับผ้าตัดเสื้อชั้นนอกนิยมทอผสมกับใยชนิดอื่นเพื่อเพิ่มคุณสมบัติอันได้แก่ ความเหนียว คงรูป ยืดหยุ่น ทนต่อการเสียดสี ให้กับผ้าใยผสมนั้น ไนลอนซักง่าย และแห้งเร็ว ซักและอบแห้งด้วยเครื่องได้ ใช้ความร้อนได้ทุกระดับ อย่างไรก็ตามก็

การใช้ความร้อนต่ำ(ต่ำกว่า 50 องศาเซลเซียส หรือ 110 องศาฟาเรนไฮต์) จะทำให้ผ้ายับน้อย ริด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง่ายขึ้น บางกรณีไม่จำเป็นต้องรีดซักอบแห้งด้วยความร้อนต่ำแล้วรีบเอาออกจากเครื่องเทคนิค การข้อมสียและข้อมสมัยใหม่ทำให้นำใช้ยิ่งขึ้น การเกิดเม็ดหรือ ขุบนผิวผ้า(Pilling)เป็นปัญหาสำคัญของไนลอน ซึ่งเป็นมากกว่าไนลอนที่ทอจากใยชนิดสั้น

2.6.3 ผ้าฝ้าย

ใยฝ้าย (Cotton) เป็นใยจากเมล็ดของต้นฝ้าย ต้นฝ้ายชอบอากาศร้อนชื้น มีหลายพันธุ์ มีขนาดความกว้างเท่ากัน หรือใกล้เคียงกันคือกว้างประมาณ 10-20 ไมครอน ส่วนความยาวขึ้นกับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น สายพันธุ์ ดินฟ้าอากาศ การเจริญเติบโต ใยฝ้ายส่วนใหญ่ยาวประมาณ $7/8 - 1 \frac{1}{4}$ นิ้ว ขนาดที่นำมาใช้ในงานอุตสาหกรรม คือ ใยที่มีความยาวประมาณ $\frac{1}{2} - 2 \frac{1}{2}$ นิ้ว

ก.คุณสมบัติของใยฝ้าย

ตารางที่ 6 แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยฝ้าย

ความมัน	ใยฝ้ายทั่วไปมีความมันน้อย ต้องเพิ่มความมันด้วยการตกแต่งเช่น ผ้าฝ้าย เมอร์เซอไรซ์
ความเหนียว	ใยฝ้ายมีความเหนียวปานกลางคือประมาณ 3.0-5.0 กรัมต่อนเซนเยอร์ ความเหนียวจะเพิ่มขึ้นเมื่อเปียก ความเหนียวเมื่อเส้นเปียกจะมากกว่าเมื่อแห้งประมาณ 25-40 %
ความยืดหยุ่น	ใยฝ้ายจะยืดหยุ่นต่ำคือประมาณ 3-7 % บางครั้งอาจถึง 10 % ก่อนถึงจุดขาด การหดตัวกลับที่เดิมหากยืดออกเพียง 2 % จะหดกลับที่เดิมได้ 74 % และถ้ายืดออก 5 % จะหดกลับที่เดิมได้เพียง 50 %
ความคืนตัว	ใยฝ้ายและผ้าฝ้ายคืนตัวได้ดี และยับง่ายมาก
การดูดความชื้น	ฝ้ายดูดความชื้นในบรรยากาศปกติได้ 8.5 % เป็นการดูดความชื้นได้ปานกลางแต่ถ้าผ่านการชุบมันจะดูดความชื้นได้ดีขึ้น
การทนต่อแสงแดด	หากอุณหภูมิและความชื้นสูงขึ้นความเสื่อมจะมีมากขึ้น ฝ้ายดิบทนแดดได้ดีกว่า ฝ้ายย้อมสีบางชนิดทำให้ทนแดดได้มากกว่า
การทนต่อสารเคมี	ใยฝ้ายทนด่างได้ดีในกระบวนการผลิต เช่น การฟอกขาว การชุบมัน ซึ่งการซักฟอกที่กษนิคมก็มีส่วนผสมของด่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. ประโยชน์ใช้สอยของผ้าฝ้าย

ผ้าฝ้าย ใช้ประโยชน์ได้กว้างขวางมาก และมีราคาไม่แพง ซึ่งสามารถใช้เป็นเสื้อผ้านุ่มห่มได้ทุกชนิด นอกจากนี้ยังเป็นผ้าที่ใช้ในบ้าน ผ้ามัดย้อมบ้าน และผ้าที่ใช้ในงานอุตสาหกรรมได้อย่างดีอีกด้วย ทั้งนี้เนื่องจากผ้าฝ้าย มีคุณสมบัติหลายประการ เช่น สวมใส่สบาย ไม่ร้อน ชักรีดง่าย และดูดซับน้ำและความชื้นได้ดี นอกจากนั้นผ้าฝ้าย ยังย้อมสีง่าย สีสันไม่ตกและทนถ้าย้อมสีได้ถูกวิธี ผ้าฝ้ายจะทนต่อความร้อนและระบายความร้อนได้ดี ความนำใช้และสวมใส่สบายเป็นคุณสมบัติเด่นของผ้าฝ้าย

2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับกรรมวิธีการผลิต

2.7.1 ประเภทของการพิมพ์ในระบบอุตสาหกรรม

1. Direct to garment printing software

RIP Software (Raster image processing software) คือ ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการประมวลผลภาพกราฟิกแบบบิตแมพ (Bitmap Graphics) ซึ่งมีโครงสร้างมาจากการจัดเรียงจุดสี (Pixels) ต่อเนื่องกันจนมองเห็นเป็นรูปภาพ โดยภาพประเภทนี้จะได้มาจาก ภาพสแกน ภาพถ่ายจากกล้องถ่ายภาพ ฟิล์มดิจิทัล ภาพที่สร้างจากโปรแกรมออกแบบกราฟิกในนามสกุล JPEG TIFF GIF BMP เป็นต้น เมื่อรูปภาพผ่านการประมวลผลเพื่อแยกค่าสีในแต่ละพิกเซลแล้ว ค่าตัวเลขดิจิทัล (ศูนย์หนึ่ง) จะถูกส่งไปให้กับเครื่องพิมพ์เพื่อตีพิมพ์ใน แต่ละจุดสีตามตำแหน่งที่อ่านค่าได้

สำหรับ RIP software ในงานสกรีนเสื้อ DTG (Direct to garment printing software for DT G printer) จะมีความแตกต่างจาก RIP ซอฟต์แวร์หรือไคร์เวอร์มาตรฐานที่ติดมากับเครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ทต่างๆ ไป กล่าวคือในไคร์เวอร์ปริ้นเตอร์ทั่ว ๆ ไป จะมีโหมดในการจัดการเกี่ยวกับเอกสาร เช่น กรณีสั่งพิมพ์ตัวอักษรล้วนๆ จะสามารถปรับเป็นโหมด ขาว-ดำ หรือในกรณีสั่งพิมพ์รูปภาพก็จะมีโหมด Color Enhancement เพื่อปรับให้สีสดใสมากกว่าความเป็นจริง เป็นต้น แต่ในงานสกรีนเสื้อพื้น สี วัสดุเป็นเนื้อผ้า และไม่ได้มีเพียงสีขาวแต่มีหลาย หลากสีรวมทั้งยังมีทั้งสีอ่อนและสีเข้ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเสื้อสีเข้มการพิมพ์ด้วยชุดหมึก CMYK ซึ่งมีคุณสมบัติโปร่งแสง ไม่สามารถจะทับสีของเนื้อผ้าได้สนิท ทำให้ผลลัพธ์ที่ได้มีความคลาดเคลื่อนสีจืดหรือพิมพ์ไม่ติดและเพี้ยนจากต้นฉบับซึ่งเป็นอุปสรรคเดียวกันกับการสกรีนเสื้อแบบซิลค์สกรีนที่ต้องใช้เทคนิคการรองพื้นด้วยสีขาวก่อนสกรีนด้วยสีปกติ

ด้วยเหตุผลข้างต้น ในตลาดเครื่องพิมพ์เสื้อ DTG ทั้งผู้ผลิตเครื่องพิมพ์เองและผู้จำหน่ายซอฟต์แวร์ได้มีการพัฒนา RIP Software ขึ้นโดยแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ แบบ Print to RIP คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้ในเชิงพาณิชย์เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

การสั่งพิมพ์ตรงผ่านโปรแกรมออกแบบกราฟิก เช่น Photoshop , Coral draw โดยมี RIP

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Software เป็น Background process ทำงานอยู่เบื้องหลัง เพื่อส่งค่าไปให้กับเครื่องพิมพ์ เช่นเดียวกับไดรเวอร์ของเครื่องพิมพ์อีกเจ้าทั่ว ๆ ไป แต่จะต่างในเรื่องของการปรับตั้งค่าก่อนพิมพ์ที่แต่ละผู้ผลิต Rip software สำหรับเครื่อง DTG ก็จะพัฒนาฟีเจอร์ ในการควบคุมจัดการเกี่ยวกับสีบนความรู้ และหลักการในการสกรีนเสื้อแบบซิดส์สกรีนผนวกกับความเข้ากันได้กับเครื่องพิมพ์รุ่นที่ซอฟต์แวร์ของตนสนับสนุน ซึ่ง Rip ซอฟต์แวร์ประเภทนี้เหมาะ กับผู้ที่มีความถนัดในการใช้โปรแกรมออกแบบกราฟิก เนื่องจากจำเป็นต้องมีขั้นตอนเตรียมงานต้นฉบับ นั่น คือ การแยกสีก่อนสั่งพิมพ์

สำหรับ Rip Software ในงานสกรีนเสื้อ DTG อีกประเภทคือ Print from RIP ซอฟต์แวร์ประเภทนี้จะเป็นแอปพลิเคชันที่พัฒนา User interface ออกมามีหน้าตาคล้ายกับโปรแกรมด้านงานกราฟิกเพื่อใช้ในระบบการเตรียมงานต้นฉบับ(การแยกสี) ผนวกเข้ากับฟีเจอร์ที่ใช้ควบคุมจัดการอื่น ๆ เช่น รองรับการพิมพ์หมึกสีขาวรองพื้น ซึ่งก็ต่างกันไปตามการพัฒนาโปรแกรมของแต่ละเจ้า เช่นของ MultiRIP software ตัวโปรแกรมมีฟีเจอร์ในการสร้างเลเยอร์ให้กับพื้นที่ที่จะพิมพ์หมึกขาวและ ส่วนที่เป็นไฮไลต์แยกออกมาจากงานต้นฉบับอัตโนมัติ และสามารถควบคุมปริมาณในการพ่นหมึกเพื่อผลด้านความประหยัดหมึกพิมพ์ หรือ ในกรณีทำงานดีไซน์มีส่วนที่เป็นสีดำซึ่งหากต้องการพิมพ์ลงบนเสื้อที่เป็นสีดำก็เหมือนกับงานต้นฉบับ ก็จะมีฟีเจอร์ที่สั่งไม่พิมพ์สีดำ โดยสร้างเลเยอร์ใหม่เพื่อแยกพื้นที่ส่วนที่เป็นสีดำออกไปจากงานต้นฉบับก่อนสั่งพิมพ์ จะเห็นได้ว่านอกจากเรื่องความสำเร็จในการออกแบบหรือการนำมาประยุกต์เครื่องพิมพ์แบบอิงเจ็ทให้สามารถป้อนภาคใส่เสื้อเพื่อสั่งพิมพ์หมึกลงบนเนื้อผ้า ซึ่งได้กล่าวไว้ในคราวที่แล้วเกี่ยวกับเทคโนโลยีเครื่องสกรีนเสื้อ DTG ตัวซอฟต์แวร์เฉพาะทางที่นำมาใช้ควบคุมสั่งการพ่นหมึกในเครื่องพิมพ์ในงาน สกรีนเสื้อ DTG มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ในงานพิมพ์ตรงลงบนเนื้อผ้า(direct to garment) ที่ได้สีใกล้เคียงงานต้นฉบับไม่ว่าจะพิมพ์บนเสื้อสีอ่อนหรือสีเข้ม

2. เทคโนโลยีเครื่องสกรีนเสื้อดิจิทัล DTG (direct to garment)

เทคโนโลยีดิจิทัลได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในธุรกิจสิ่งพิมพ์ประเภทกระดาษ และได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อประสิทธิภาพในด้านการพิมพ์ทั้งความเร็วและต้นทุนที่ถูกลง ในขณะที่ทางฝั่งอุตสาหกรรมสิ่งทอ ซึ่งต้องพึ่งพาแรงงานคน และเครื่องจักรอัตโนมัติก็ได้เริ่มมีการนำเทคโนโลยี- ดอลเข้ามาช่วยทุนแรงเพื่อเพิ่ม ความได้เปรียบทางการแข่งขัน โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมสิ่งทอขนาดใหญ่ที่มีการนำเครื่องพิมพ์ดิจิทัล สำหรับพิมพ์ลงลายลงเนื้อผ้า ที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่เข้ามาใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตามในช่วง 6-7 ปีที่ผ่านมาอุตสาหกรรมสิ่งทอขนาดเล็กที่เกี่ยวข้องกับการสกรีนเสื้อโดยเฉพาะตามชื่อปรับสกรีนเสื้อในยุโรปและอเมริกา ก็เริ่มแพร่หลายในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยในการสกรีนเช่นกัน ซึ่งรู้จักกันในชื่อ DTG (direct to garment) printer ซึ่งเทคโนโลยีดังกล่าวก็คือเครื่องพิมพ์เสื้อแบบอิงค์เจ็ทที่สามารถพิมพ์ลวดลายตรงลงสู่เนื้อผ้าได้เช่นเดียวกับการพิมพ์ตรงลงบนกระดาษ

จุดเด่นของเครื่องสกรีนเสื้อ DTG คือ ความรวดเร็วในการพิมพ์เสื้อจำนวนน้อยเช่นเดียวกับวิธีทรานเฟอร์ความร้อน กล่าวคือไม่จำเป็นต้องผ่านกระบวนการในจัดเตรียมบล็อกเพื่อทำแม่พิมพ์บล็อก สกรีนเหมือนกับวิธีซิลค์สกรีน ซึ่งต้องใช้เวลาและมีต้นทุนที่สูงกว่า ไม่คุ้มกับการผลิตในจำนวนที่ต่ำ โดยเฉพาะจำนวนที่น้อยกว่า 10 ตัว (โดยปกติขั้นต่ำของการรับสกรีนเสื้อแบบซิลค์สกรีนจะอยู่ที่ 30 ตัวขึ้นไปโดยราคาเริ่มต้นที่ 150-200 ต่อตัวสำหรับการผลิตที่ปริมาณน้อยและราคาจะถูกลงตามจำนวนออเดอร์ที่เพิ่ม ขึ้น) ในขณะเดียวกัน เครื่องสกรีนเสื้อดิจิทัล DTG ยังมีข้อได้เปรียบกว่าการสกรีนทรานเฟอร์ ตรงที่เป็นการพิมพ์ตรงลงบนเนื้อผ้า โดยไม่เหลือแผ่นฟิล์มเป็นกรอบทิ้งไว้บนเสื้อ ซึ่งให้ผิวสัมผัสที่ใกล้เคียงกับงานซิลค์สกรีนเชื่อน้ำ ทั้งนี้ทั้งนั้นคุณภาพงานสกรีนเสื้อ DTG เช่นความสดของสี ความคงทนเมื่อนำไปซักล้าง ขึ้นกับเทคโนโลยีที่สนับสนุน โดยเฉพาะหัวพิมพ์และความละเอียดในการฉีดหมึก คุณภาพหมึกพิมพ์ และซอฟต์แวร์ที่นำมาใช้โดยเฉพาะกับการสกรีนลงบนเสื้อสีเข้ม

เทคโนโลยีที่นำมาใช้กับเครื่องพิมพ์เสื้อ DTG หัวพิมพ์ในเครื่องพิมพ์ประเภทอิงค์เจ็ทเปรียบได้ดั่งหัวใจของเครื่องพิมพ์ ดังนั้น ในอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ผู้ผลิตเครื่องพิมพ์แบบอิงค์เจ็ทจึงได้ทุ่มงบประมาณส่วนหนึ่งให้การวิจัยพัฒนาและทดสอบหัวพิมพ์และกลไกในการควบคุมการฉีดหมึกลงบนวัสดุเพื่อผล ลัพธ์ด้านความคมชัด และลดการแห้งตันของหมึกพิมพ์ในหัวพิมพ์ เพื่อเป็นผู้นำในตลาดเครื่องพิมพ์ประเภทอิงค์เจ็ทสำหรับงานสิ่งพิมพ์บนกระดาษ สำหรับอุตสาหกรรมการสกรีนเสื้อ ผลิตเครื่องพิมพ์เสื้อดิจิทัลที่มีข้อจำกัด ในเรื่องงบประมาณการลงทุนที่สูงมาก จะหันไปพึ่งเทคโนโลยีหัวพิมพ์ของผู้ผลิตเครื่องพิมพ์สำหรับสิ่งพิมพ์ประเภทกระดาษ เจ้าใหญ่เจ้าหนึ่ง ซึ่งถือว่ามีความสมบัติเข้ากันได้มากที่สุด เมื่อนำไปใช้กับหมึกพิมพ์ประเภทฟลักเมนต์(เนื้อหมึกมีความเข้มข้นสูง) สำหรับงานสกรีนเสื้อ โดยมีการนำมาดัดแปลงกลไกในการใส่ถาดป้อนที่เหมาะสมกับวัสดุที่ต้องการจะพิมพ์ เช่น เสื้อยืด แคนวาส หรือวัสดุอื่นๆ ให้สามารถวางลงบนถาดป้อนได้ ส่วนบริษัทผู้ผลิตอีกกลุ่มหนึ่ง ที่มีงบประมาณการลงทุน รวมถึงมีประสบการณ์ทางด้านการผลิตเครื่องพิมพ์ ก็จะใช้หัวพิมพ์ที่ผลิตภายใต้โนฮาวของตนเอง (หรือจ้างผลิต) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในแข่งขัน และควบคุมปัจจัยอันส่งผลต่อคุณภาพงานพิมพ์ด้วยตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีของผู้อื่น โดยเครื่องพิมพ์เสื้อดิจิทัลในกลุ่มนี้จะมีราคาสูงกว่ากลุ่มแรกพอสมควร

สำหรับเครื่องพิมพ์ที่รองรับการพิมพ์ลงบนเสื้อสีเข้ม เทคโนโลยีที่ถูกนำมาใช้ ยังคงอาศัยหลัก การของการสกรีนเสื้อแบบซิลค์สกรีนคือ การพิมพ์ด้วยรอนพื้นสีขาว แล้วจึงพิมพ์หมึกสีปกติดตามลงไป เพื่อเน้นลวดลายให้ คมชัดและมีความสว่างสดใส ซึ่งการพิมพ์ด้วยรอนพื้นสีขาว จำเป็นต้องมีการแยกหัวพิมพ์หนึ่งชุดสำหรับสำหรับหมึกพิมพ์สีขาว และอีกหนึ่งชุดสำหรับหมึกพิมพ์สีปกติแยก แล้วอาศัยซอฟต์แวร์ที่ใช้ควบคุมการพ่นหมึกในเครื่องพิมพ์หรือที่เรียกว่า RIP (raster image processing) ซึ่งก็แตกต่างกันตาม ไปตามการเขียน โปรแกรมของแต่ละเจ้าแต่ยังคงอาศัยหลักการแยกสีเช่น เดียวกับงานสกรีนเสื้อ (Color separation screen printing) คือพื้นที่พิมพ์ที่ต้องการ ให้ได้สีสดสว่างบนเสื้อสีเข้มหรือต้องการทำไฮไลต์ จะมีการพิมพ์หมึกสีขาวรอนพื้น (white under base) ตามที่ โปรแกรมเป็นตัวแยกสีไว้ให้

สำหรับเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่ถูกนำมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพของเครื่องสกรีนเสื้อในบางรุ่นก็จะมี การอบ ความร้อนเพิ่มอุณหภูมิบนเนื้อผ้าก่อนการพิมพ์ (pretreated) หรือทั้งก่อนและหลัง เพื่อผลด้านความสด ของสีและความอยู่ทนของหมึกในการยืดเกาะบนเส้นใยของผ้า ซึ่งจะมีทั้งการอบโดยอัตโนมัติ และการอบ ด้วยวิธีแมนวล ตลาดของเครื่องพิมพ์เสื้อดิจิทัล DTG เนื่องด้วยตลาดการสกรีนเสื้อในอุตสาหกรรมสิ่งทอยังคงต้องพึ่งพาแรงงานคนและเครื่องจักรอัตโนมัติ (สำหรับการพิมพ์ลายที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่ และพิมพ์ใน ปริมาณมาก) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับ การลงทุนในเครื่องพิมพ์ DTG ที่มีราคาอยู่ระหว่าง 300,000 - 2,000,000 บาท สำหรับเครื่องพิมพ์ขนาดเล็ก - ขนาดกลาง และราคาตั้งแต่ 2 ล้านบาทจนไปถึง 10 ล้านบาทสำหรับเครื่องพิมพ์ดิจิทัลในงานสิ่งทอขนาดใหญ่ ยังถือว่าต้นทุนในการพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีเครื่องพิมพ์ดิจิทัล DTG มีต้นทุนที่สูงกว่ามากจึงทำให้ตลาดการสกรีนเสื้อด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิทัล DTG ถูกจำกัดอยู่ในวงแคบ และเป็นที่ยอมรับอยู่ในประเทศที่มีค่าแรงสูงอย่างยุโรปและอเมริกา (ที่ผ่านมามีเริ่มมีการมาเปิดตลาดในเอเชียแต่ยังไม่เป็นที่นิยม) ด้วยคุณสมบัติในการพิมพ์สีที่ไม่จำกัดเช่นเดียวกับการพิมพ์ลงบนกระ- ดาษ และสามารถพิมพ์เสื้อจำนวนน้อยได้แม้เพียง 1 ตัว จึงทำให้ตลาดเครื่องสกรีนเสื้อ DTG เข้าไปมีบทบาทในงานประเภทการพิมพ์งานตัวอย่าง, การพิมพ์งานในเชิงศิลปะที่มีการไล่โทนและงานดีไซน์ที่มีหลายสี ตลอดจนงานออเดอร์จำนวนน้อย ที่ต้องมีการรีโอเดอร์บ่อย และงานประเภทเร่งด่วนซึ่งผู้จ้างยอมจ่ายในราคาที่สูงกว่างานซิลค์สกรีนซึ่งมี ข้อจำกัดในเรื่องเวลาและการผลิตในปริมาณน้อย

การตัดสินใจลงทุนกับเครื่องพิมพ์เสื้อดิจิทัล DTG นอกจากเรื่องการศึกษาคุณภาพในการพิมพ์เสื้อ ราคา และเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการผลิตเครื่องพิมพ์เสื้อของแต่ละบริษัทแล้ว เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ ต้นทุนของหมึกพิมพ์ทั้งที่ใช้ในการพิมพ์ และใช้เพื่อการทด สอบรันเครื่อง และล้างหัวพิมพ์ ซึ่งโดยปกติเครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ท จะมีปัญหาในเรื่องหัวพิมพ์ตันหากไม่มีการใช้งานนานๆ เนื่องจากมีหมึกพิมพ์ตกค้างสะสมอยู่ในท่อส่งน้ำหมึกจึงต้องมีการล้างหัวพิมพ์อย่างสม่ำเสมอ (ขึ้นกับคำแนะนำของแต่ละผู้ผลิต) เพื่อป้องกันการตันของหัวพิมพ์ และสิ่งที่สำคัญประการสุดท้ายที่ไม่อาจมองข้าม คือ เรื่องการบริการหลังการขาย เนื่องจากปัจจุบัน มีบริษัทที่หันมาจับตลาดเครื่องสกรีนเสื้อ DTG โดยเฉพาะในกลุ่มที่ยึดเทคโนโลยีของผู้ผลิตเครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ทรายใหญ่มาใช้ เริ่มมีจำนวนมากขึ้น (โดยเฉพาะเครื่องที่ผลิตในประเทศจีน) ในขณะที่ยังขาดประสบการณ์การในการวิจัยพัฒนาทดสอบผลิตภัณฑ์ ดังนั้นบริการหลังการขาย ซึ่งจำเป็นต้องมีช่างเทคนิคที่มีความเชี่ยวชาญคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการใช้และแก้ปัญหา- หาซ่อมบำรุงรวม ถึงเปลี่ยนอะไหล่ (โดยเฉพาะหัวพิมพ์) ในกรณีที่เครื่องมีปัญหา ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ยืนยันความน่าเชื่อถือของบริษัทผู้จัดจำหน่ายด้วยอีกทางหนึ่ง

3. สกรีนเสื้อด้วยวิธีทรานเฟอร์ความร้อน

นอกจากการสกรีนแบบซิลค์สกรีนโดยสกรีนหมึกพิมพ์ตรงลงบนเสื้อหรือเนื้อผ้า ยังมีวิธีการพิมพ์สกรีนลวดลายแบบอ้อม(Indirect Screen Printing) โดยอาศัยความร้อนและแรงกดจากเครื่องรีดร้อนเป็นตัวทำปฏิกิริยานำพาหมึกพิมพ์ หรือวัสดุที่เป็นลวดลายติดลงบนเนื้อผ้าซึ่งวิธีการสกรีนเสื้อโดยอาศัยการทรานเฟอร์ความร้อนสามารถแบ่งได้ ดังนี้

3.1 อิงค์เจ็ททรานเฟอร์

การพิมพ์ลาย ด้วยเครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ท ลงบนกระดาษทรานเฟอร์ชนิดพิเศษ ซึ่งมีเนื้อฟิล์มบาง เป็นตัวช่วยยึดเกาะหมึกพิมพ์ให้ติดลงบนเนื้อผ้า โดยอาศัยความร้อนจากเครื่องรีดร้อนเป็นตัวทำปฏิกิริยาลายเนื้อฟิล์มเคลือบทับลงบนหมึกพิมพ์และเนื้อผ้า ซึ่งชั้นฟิล์มในส่วนที่ไม่ใช่ลวดลายหากไม่ทำการตัดออกก่อนนำไปกดด้วยเครื่องรีดร้อน จะทำให้เนื้อฟิล์มเคลือบติดลงไป ทำให้เห็นเป็นกรอบสีเหลี่ยม ของเนื้อฟิล์ม ดังนั้นจึงต้องมีการตัด (Trimming) ให้เหลือแต่ลวดลาย ซึ่งถ้าเป็นลวดลายที่ซับซ้อนยากในการตัดก็จำเป็นต้องใช้เครื่องตัด Cutting plotter เข้ามาช่วย (หากลายไม่ซับซ้อนสามารถทำdie cut ด้วยมือ) หลังจากนั้น จึงนำไปรีดลงบนเสื้อด้วยเครื่องรีดความร้อน อย่างไรก็ตามในปัจจุบัน ผู้ผลิตกระดาษทรานเฟอร์ชั้นนำ ได้คิดค้นและพัฒนา คุณสมบัติที่ทำให้เนื้อฟิล์มที่ไม่ใช่ลวดลายสามารถหลุดลอกออกมาพร้อมๆ กับการลอกแผ่นกระดาษที่เป็นพื้นหลัง ซึ่งเรียกกระดาษทรานเฟอร์ชนิดนี้ว่า Self Weeding หรือ Self Cutting Transfer paper สำหรับประเภทกระดาษทรานเฟอร์ โดยทั่วไปจะแบ่งเป็น 2 แบบคือ

แบบที่ใช้กับเสื้อสีอ่อนและแบบที่ใช้กับเสื้อสีเข้ม และแบ่งตามคุณลักษณะการใช้งาน ในการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลอกหลังจากการรีดร้อนได้ 2 แบบคือ ลอกขณะร้อน (Hot peel) โดยทำการลอกกระดาษที่เป็นพื้นหลังทันทีหลังจากกดด้วยเครื่องรีดร้อน และลอกแบบเย็น โดยเมื่อผ่านการกดทับด้วยเครื่องรีดร้อน ต้องปล่อยให้เย็นลงก่อน จึงค่อยดึงกระดาษที่เป็นพื้นหลังออก ซึ่งการลอกทั้งสองแบบก็ให้ผลลัพธ์ของผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน โดยการลอกกระดาษขณะที่ยังร้อนอยู่จะให้ผิวสัมผัสที่บาง (soft hand) และที่ผิวหน้าจะด้านเนื่องจากมีลวดลายบางส่วนถูกลอกติดไปบนกระดาษที่เป็นพื้นหลัง ส่วนการลอกในขณะที่เย็นผิวสัมผัสจะมีความเงาและหนากว่า

3.2 โพลี เฟล็กซ์ / ไวนิลทรานเฟอร์

โพลีเฟล็กซ์และไวนิลเป็นวัสดุประเภทเดียวกับพลาสติกประเภท PVC มีคุณสมบัติทนน้ำและมีความคงทนสูงเมื่อโดนความร้อนจะละลายติดลงไปกับเนื้อผ้าในงานสกรีนเสื้อแบบรีดความร้อนนิยม นำมาใช้สกรีนหมายเลขเสื้อกีฬา โลโก้ และตัวอักษร ผลลัพธ์ที่ได้จะให้ผิวสัมผัสที่ค่อนข้างมีน้ำหนัก มีความคมชัดและมีความเงา ในงานสกรีนเสื้อที่มีลวดลายเป็นตัวอักษรสามารถใช้ตัดได้ด้วยมือ แต่หากเป็นงานที่มีลวดลายซับซ้อนมากจำเป็นต้องใช้เครื่องมือในการตัดอย่าง Cutting plotter เข้าช่วย เช่นเดียวกับการตัดสติ๊กเกอร์ โดยขั้นตอนจะเริ่มจากออกแบบงาน หรือลวดลายในโปรแกรมกราฟิกแล้วสั่งตัดลวดลาย ผ่านเครื่องตัด หลังจากนั้น ลอกพื้นที่ส่วนที่ไม่ใช่ลวดลายออก แล้วจึงนำไปกดทับด้วยเครื่อง รีดร้อนในขั้นตอนสุดท้ายที่อุณหภูมิประมาณ 150 องศาเซลเซียส ประมาณ 10 นาที(หรือ ขึ้นกับคำแนะนำแต่ละผลิตภัณฑ์) ในปัจจุบันวัสดุประเภท โพลีเฟล็กซ์และไวนิลสำหรับงานทรานเฟอร์ มีให้เลือกทั้งแบบที่เป็นสีมาตรฐาน และแบบที่มีเอฟเฟกต์ ประเภทผิวโลหะ ผิวเป็นประกายกากเพชร หรือผิวสะท้อนแสง โดยขายเป็นม้วน

3.3 พลาสติกซอลทรานเฟอร์

เป็นในการสกรีนลวดลายลงบนเสื้อที่อยู่กึ่งกลางระหว่างการพิมพ์ตรงและการ พิมพ์แบบทรานเฟอร์ เนื่องจากการทำให้ลวดลายติดลงบนกระดาษทรานเฟอร์ จะต้องใช้การสกรีนหมึกพิมพ์ตรงลงบนกระดาษเช่นเดียวกับการซิลค์สกรีนเสื้อ โดยอาศัยหมึกพิมพ์สกรีนพลาสติกซอลซึ่งมีคุณสมบัติของพลาสติก PVC เป็นองค์ประกอบ เมื่อสกรีนติดลงบนกระดาษแล้วนำไปกดทับด้วยความร้อนตัวหมึกพิมพ์ จะทำปฏิกิริยากับความร้อนละลายติดซึมลงบนเนื้อผ้า เช่นเดียวกับการสกรีนตรง การสกรีนนี้ถือเป็นอีกเทคนิควิธีที่เป็นที่นิยมในต่างประเทศ เนื่องจากได้คุณภาพงานสกรีนที่ไม่แตกต่างจากการสกรีนแบบซิลค์สกรีนและไม่ต้องมีการทำสต็อกสินค้า(เสื้อยืดที่ถูกสกรีนลวดลายพร้อมขาย) เพียงแต่ สต็อกเสื้อยืดเปล่า และงานพลาสติกซอลทรานเฟอร์เตรียมไว้ เมื่อมีออเดอร์เข้ามา จึงเริ่มทำการผลิต(ถ่ายลายลงบนเสื้อยืดผ่านเครื่องรีด ร้อน) อย่างไรก็ตาม เทคนิคนี้ก็เพิ่มต้นทุนให้กับการสกรีนเสื้อโดยมีต้นทุนด้านกระบวนการในงานทรานเฟอร์เพิ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้ามาและเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความชำนาญ เป็นพิเศษ โดยเฉพาะกับงานสกรีนที่มีสีมากกว่าหนึ่งสี หรือลวดลายที่ซับซ้อน เนื่องจากมีตัวแปรที่เพิ่มเข้ามาระหว่างกระบวนการ คือ กระดาษทรายเบอร์ ซึ่งจำเป็นต้องศึกษาถึงคุณลักษณะ ประเภทของกระดาษ การลำดับสีที่จะสกรีนก่อนหลังการออกแบบลวดลายเพื่อหลีกเลี่ยงการซ้อนทับกันทำให้เกิด ชั้นสีที่หนา (โดยปกติเนื้อสีพลาสติกจะมีความหนาของเนื้อสีอยู่แล้ว) ดังนั้น ในงานสกรีนพลาสติก-ซอลทรานเฟอร์ที่มีลวดลายซับซ้อนจะต้องมีการทดสอบให้ ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการก่อนลงมือผลิต

3.4 ออฟเซ็ททรานเฟอร์

การพิมพ์ลายลงบนกระดาษทรานเฟอร์ด้วยวิธีนี้เป็นการนำระบบการพิมพ์ออฟเซ็ทที่ใช้ในงานสิ่งพิมพ์มาใช้พิมพ์ลวดลายลงบนกระดาษทรานเฟอร์ แล้วนำไปรีดร้อนติดลงบนเสื้อ

4. การสกรีนเสื้อด้วยหมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษ

หมึกพิมพ์สกรีนที่นำมาสกรีนเสื้อได้ ถูกพัฒนาคิดค้นโดยเจ้าของผลิตภัณฑ์ผู้จำหน่ายวัสดุและอุปกรณ์ในงานพิมพ์สกรีน เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้ผลิตและผู้ออกแบบลายสกรีนเสื้อในการสร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่น แตกต่าง นอกเหนือจากการสกรีนด้วยเฉดสีมาตรฐานทั่วไป การคิดค้นทดลองผสมสูตรเฉพาะ โดยเติมสารเติมแต่งที่มีคุณสมบัติพิเศษบางประการเข้าไปในแป้งพิมพ์ และสารยึดเกาะเพื่อเตรียมไว้สำหรับใช้ผสมกับเนื้อสีในภายหลัง หรือผสมเป็นหมึกพิมพ์สกรีนสำเร็จพร้อมนำไปใช้ในงานสกรีน ซึ่งในงานสกรีนเสื้อโดยหลัก ๆ แล้วสามารถแบ่งหมึกพิมพ์ชนิดพิเศษที่นิยมนำมาใช้เพื่อให้เกิดความโดดเด่นกับ ลวดลายที่สกรีนแตกต่างกันไป โดยสามารถแบ่งได้ ดังนี้

4.1 หมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษผิวโลหะ (Metallic Ink)

หมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษนี้จะผสมสารเติมแต่งให้หมึกมีคุณสมบัติเงาวาว เมื่อนำไปใช้งานผลที่ได้บนลายสกรีนเสื้อจะมีลักษณะเป็นพื้นผิววาวคล้ายโลหะ



ภาพที่ 87. แสดงลักษณะหมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษผิวโลหะ

4.2 หมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษส่องประกาย (Glitter, Shimmer, Sparkle Ink)

เพื่อให้ได้พื้นผิวลวดลายสกรีนที่มีประกายแสงแวววาวจะมีการผสมผงเงิน ผงทอง หรือ

ที่เรียกกากเพชร (Glitter Flakes) ที่ใช้เฉพาะสำหรับงานสกรีนเสื้อ และโดยมากนิยมผสมกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อสีเมทัลลิก(Metallic Pigment) เพื่อให้ได้ผิวโลหะส่องประกายแวววาวระยิบระยับ เช่น ผิวโลหะสีทองเป็นประกาย (Metallic Gold Shimmer), สีม่วงโลหะส่องประกาย (Metallic Purple Sparkle) เป็นต้น นอกจากการผสมผงกากเพชร(Glitter Flakes) ลงในหมึกพิมพ์สกรีนแล้ว เทคนิคการโรยกากเพชรลงบนลายสกรีน(หลังการสกรีนสีสุดท้าย)โดยอาศัยกาวยาสเป็น ตัวยึดเกาะบนลวดลายก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่ง



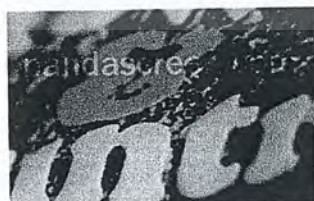
ภาพที่ 88. แสดงลักษณะหมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษส่องประกาย

4.3 หมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษเรืองแสง (Fluorescent and Phosphorescent Inks)

หมึกพิมพ์สกรีนประเภทนี้ นอกจากนำไปใช้เพิ่มความโดดเด่นให้กับดีไซน์ลวดลายสกรีนบนเสื้อยืดแล้ว ยังถูกนำไปใช้สำหรับสกรีนบนเสื้อ ที่ต้องนำไปสวมเวลาปฏิบัติงาน เพื่อให้เห็นเด่นชัดในเวลากลางคืน (Glow in the dark) หมึกเรืองแสงจะแบ่งเป็นสองชนิดคือ ชนิด Fluorescent จะให้คุณ สมบัติเรืองแสงในที่มืดและแสงสว่างภายใต้หลอดไฟนีออน ส่วนชนิด Phosphorescent (Glow in the dark) ลวดลายที่สกรีนด้วยหมึกพิมพ์ชนิดนี้จะเรืองแสงเฉพาะในที่ความมืดเท่านั้น ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดในตอนกลางวันหรือในที่ที่มีแสงสว่างซึ่งการสกรีนด้วย หมึกพิมพ์สกรีนชนิดนี้จะให้ผลดีเมื่อมีการสกรีนรองพื้นด้วยสีขาว สีที่นิยมคือ สีเหลือง เขียว ส้ม ฟ้า

4.4 หมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษพองฟู (Puff ink)

หมึกพิมพ์ชนิดนี้ จะให้ผิวสัมผัสของพูนูนขึ้นมาจากเนื้อผ้าและขอบของลายสกรีนจะมีลักษณะมนขาคความคม โดยหลังจากสกรีนลงบนเนื้อผ้าแล้วจะให้ผลลัพธ์ของสีที่ถูกต้อง และมีการพองฟู ขึ้นมาต่อเมื่อนำไปผ่านเครื่องเป่าหรือเครื่องอบความร้อนในอุณหภูมิเหมาะสม



ภาพที่ 89. แสดงลักษณะหมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษส่องประกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 หมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษผิวหนัง (Suede Ink)

หมึกพิมพ์ชนิดนี้ จะเติมสารเติมแต่งที่ก่อให้เกิดผลคล้ายคลึงหมึกพิมพ์สกรีนนูน โดยเนื้อสีจะมีความหนานูนพองฟูขึ้นมาจากเนื้อผ้าเช่นกัน แต่ให้ผลน้อยกว่า และมีผิวสัมผัสด้านคล้ายหนัง สารเติมแต่งของหมึกพิมพ์ชนิดนี้จะมีสีขาวนํ้าสามารถเติมลงในหมึกพิมพ์สกรีนชนิดพลาสติกซอลได้โดยตรง

4.6 หมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษเนื้อหนา (High density Ink)

หมึกพิมพ์สกรีนชนิดนี้จะมี ความเข้มข้นสูง ทำให้มีความหนาแน่นของหมึกมาก เมื่อนำไปสกรีน ผลที่ได้ผิวของลวดลายจะถูกยกให้มีความหนาและแน่นขึ้นมาจากเนื้อผ้าเป็นขอบคมชัด ต่างกับผลที่ได้จากการสกรีนด้วยหมึกพิมพ์สกรีนผิวเรียบที่เนื้อสีพองฟูอ่อนนุ่มและขอบของลวดลายมีความโค้ง นิยมนำไปใช้กับงานสกรีนบนเสื้อ ที่ต้องการเน้นลวดลายที่ผิวสัมผัส 3 มิติ และเน้นขอบคมชัด หมึกพิมพ์ชนิดนี้ หากไม่ผสมกับเนื้อสี (พิกเมนต์) จะมีลักษณะเหมือนเจลใส (High density clear gel ink) ซึ่งสามารถนำไปใช้งานสกรีนได้เช่นกัน ทั้งสกรีนตรงหรือสกรีนทับลวดลาย เพื่อให้ได้พื้นผิวที่เป็นข้นหนาและมีลักษณะคล้ายเจลเปียกเนื้อแน่นความยืดหยุ่นสูง แต่จะมีขอบของลวดลายที่โค้งมน เนื่องจากยังไม่ได้มีการผสมกับเนื้อสี สำหรับการเลือกใช้ผ้าสกรีนและฟิล์มที่ใช้ในขั้นตอนการอิงฟิล์มเพื่อจะนำไปถ่ายลงบล็อก จะต้องเลือกใช้ฟิล์มชนิดหนาพิเศษ ให้เหมาะสมตามลักษณะของเนื้อสี ซึ่งมีความเข้มข้นสูง

4.7 หมึกพิมพ์สกรีนชนิดพิเศษสะท้อนแสง (Reflective ink)

หมึกพิมพ์ชนิดนี้จะมีคุณลักษณะคล้าย คลึงกับหมึกพิมพ์พิเศษชนิดเรืองแสงเมื่อนำไปใช้ในงานสกรีนพื้นผิวของลายสกรีนจะสะท้อนแสง

5. การสกรีนเสื้อด้วยสีกัด

เนื่องด้วยตลาดแฟชั่นยังคงนิยมสวมใส่เสื้อที่มีลวดลายสกรีนซึ่งให้ผิวสัมผัสที่บางเบาเป็นเนื้อเดียวกันกับเนื้อผ้า ซึ่งข้อจำกัดข้อหนึ่งในการสกรีนเสื้อบนเนื้อผ้าสีเข้ม โดยยังคงไว้ซึ่งผลลัพธ์ของสีที่สดใสสว่างลวดลายคมชัดเช่นเดียวกับการสกรีนบนเนื้อผ้าสีอ่อน จำเป็นต้องใช้สีสกรีนประเภทพลาสติกซอล หรือสียาง ซึ่งมีคุณสมบัติทึบแสงหรือใช้เทคนิคการสกรีนจ้ำหรือสกรีนรองพื้นขาวเพื่อกลบสีของเนื้อผ้า ซึ่งเทคนิคดังกล่าวมีผลทำให้ผิว สัมผัสลวดลายบนเสื้อมีข้นของเนื้อสีที่หนาและมีน้ำหนัก การสกรีนด้วยเทคนิคสีกัด (Discharge screen printing) จึงได้เข้ามาเป็นทางเลือกในการสกรีนเสื้อบน เนื้อผ้าสีเข้ม โดยหลักการ คือ การใช้สารเคมีที่มีฤทธิ์ในการกัดสี (discharge agent) ซึ่งข้อมอบอยู่บนเนื้อผ้าโดยผสมลงในแป้งพิมพ์แล้วจึงนำไปสกรีนลง

บนเสื้อผ่านแม่พิมพ์ ที่ได้อัดบล็อก ขึ้นลายสกรีนเตรียมไว้แล้ว สารเคมีส่วนที่สัมผัสกับเนื้อผ้าจะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กัศสีข้อมเข้าไปจนถึงเนื้อผ้า ซึ่งบริเวณที่สีถูกทำลาย จะเห็นเป็นลวดลายตามสีธรรมชาติของเนื้อผ้า หลังจากนั้นจึงสามารถนำไปสกรีนสีอื่นได้ตามปกติ ทั้งสีสกรีนเชื่อน้ำและสีพลาสติกซอล ซึ่งถ้าใช้สีสกรีนเชื่อน้ำก็ไม่จำเป็นต้องมีรองพื้นขาว สกรีนทับบนลวดลายที่ถูกกัศสีได้เลย ซึ่งผิวสัมผัสที่ได้จะบางเบาแทบเป็นเนื้อเดียวผ้า ไม่ต่างจากการสกรีนบนเนื้อผ้าสีอ่อน

เนื่องจากสีกัศมีฐานน้ำในการทำละลาย ดังนั้นหากต้องการสกรีนด้วยสีสกรีนเชื่อน้ำ เราสามารถผสมสีสกรีน (อ้างอิงตามที่คุณผลิตแนะนำ) ที่ต้องการลงไปพร้อมกับสารกัศสี จะได้สีสกรีนสีกัศ (Color discharge ink) เมื่อนำไปสกรีนลงบนเนื้อผ้าสารกัศสีจะทำลายสีข้อม และในขณะที่เชื่อน้ำสีสกรีนจะเข้าไปแทนที่เป็นลวดลายตามแม่พิมพ์ ในงานดีไซน์ลายสกรีนบางแบบก็นิยมที่จะสกรีนสีกัศเพียงอย่างเดียว โดยไม่ผสมเจดสีเพื่อให้ได้งานเสื้อยืดสไตล์เรโทร

การสกรีนเสื้อโดยใช้สีกัศเพื่อกัศสีข้อม ผลลัพธ์ที่ได้มีโอกาสที่สีกัศจะทำปฏิกิริยากับสีข้อมบนเนื้อผ้าของเสื้อแต่ละตัวแตกต่างกัน หากเสื้อนั้นถูกข้อมมาต่างล็อตกัน (แม้จะเป็นเสื้อสีเดียวกัน และมาจากโรงงานเดียวกัน) รวมถึงความเข้มของสีข้อมจะให้ผลในการกัศสีที่แตกต่างกัน เช่น เสื้อที่ข้อมด้วยสีเขียวเข้มกับเสื้อที่ข้อมด้วยสีเขียวอ่อน การทำปฏิกิริยาของสารกัศสีลงไปถึงเส้นใยผ้า ก็จะให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับปริมาณของสีกัศ ดังนั้นก่อนลงมือสกรีนเสื้อด้วยสีกัศ จึงควรมีการทดลองแต้มสีลงเนื้อผ้าตัวอย่างที่จะสกรีนเพื่อดูผลลัพธ์ให้ได้ตรงตามความต้องการ

สิ่งที่ควรคำนึงเกี่ยวกับสารกัศสี (Discharge agent) ก็คือเมื่อผสมกับแป้งพิมพ์แล้วจะมีอายุการใช้งานได้ในช่วง 6-8 ชั่วโมง และเนื่องจากสารกัศสี มีส่วนผสมของสารเคมี ที่สามารถทำให้เกิดการระคายเคืองเมื่อสัมผัสถูกหรือหายใจเข้าไป ดังนั้นในการจัดเตรียมพื้นที่ทำงานจะต้องมีอากาศถ่ายเทหรือ อาจต้องมีพัดลมดูดอากาศในบริเวณเครื่องอบสี เพื่อป้องกันการสูดดมไอระเหยของสารเคมีเข้าไป

6. สีสกรีนเสื้อ

สีสกรีนเสื้อที่ใช้สำหรับงานสกรีนลงบนเสื้อยืดหรือผ้า โดยทั่วไปแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่ใช้สีสกรีนเสื้อประเภทเชื่อน้ำ สีสกรีนประเภทนี้จะอาศัยน้ำเป็นตัวละลายเนื้อสี (Pigment) และแป้งพิมพ์ (Print paste) เข้ากันเป็นเนื้อเดียว โดยแป้งพิมพ์ที่เตรียมไว้สำหรับผสมกับสีสกรีน จะมีส่วนผสมของสารยึดเกาะ (Binder) เพื่อช่วยในการยึดติดบนเส้นใยของเสื้อผ้า ส่วนสีสกรีนอีกประเภทที่นิยมนำมาใช้ในการสกรีนเสื้อ คือ สีพลาสติกซอล ซึ่งมีองค์ประกอบหลักของเนื้อสีผลิตมาจาก PVC และ Plasticizer โดยอาศัยน้ำมันเป็นตัวทำละลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตามร้านจำหน่ายสีสกรีนหรืออุปกรณ์เกี่ยวกับการพิมพ์สกรีนใหญ่ๆ จะมีจำหน่ายทั้งแบบนำไปผสมเอง (สี + แป้งพิมพ์สำเร็จรูป + สารเติมแต่ง เพื่อเพิ่มคุณสมบัติบางประการในการนำไปใช้ในงานสกรีน) และแบบที่ผสมสำเร็จเป็นเจตสีมาตรฐานพร้อมสกรีน ประมาณ 6 -14 สี อย่างไรก็ตามสำหรับสีผสมสำเร็จก่อนนำไปใช้งานอาจต้องพิจารณาจากความข้นหนืดของเนื้อสีสกรีน โดยการเติมน้ำหรือน้ำมันขึ้นกับตัวทำละลาย เพื่อไม่ให้สีซึมเลอะ (กรณีที่มีความข้นหนืดต่ำ) หรือสีแห้งติดบล็อก (กรณีที่มีความข้นหนืดสูง) หรืออาจต้องเติมสารเพิ่มคุณสมบัติในการสกรีนซึ่งขึ้นอยู่กับผลิตภัณฑ์ของสี แต่ละยี่ห้อตามที่ผู้ผลิตแนะนำ ในกรณีที่ต้องการผสมสีพิเศษ นอกเหนือจากสีมาตรฐานจะใช้หัวเชื้อสีน้ำ (Water Based Color Concentrate) สำหรับงานสกรีนฐานน้ำเป็นตัวผสม หรือหัวเชื้อสีพลาสติกซอล (Plastisol Pigment Concentrate) สำหรับงานสกรีนด้วยสีพลาสติกซอลเป็นตัวผสมสีให้ได้เจตสีตามที่ต้องการ



ภาพที่ 90. แสดงลักษณะผงสีสกรีน

สีสกรีนเนื้อเชื่อน้ำ (water based screen ink) สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทตามคุณสมบัติของแป้งพิมพ์ที่นำมาใช้ผสมสีสำหรับสกรีนเสื้อดังนี้

6.1 สีสกรีนเนื้อแบบสีจม

คุณสมบัติของสีสกรีนประเภทนี้ เนื้อสีจะมีความละเอียดสามารถซึมลงไปถึงเส้นใยผ้า และเนื้อสีจะมีความโปร่งใส เมื่อนำไปสกรีนลงบนเสื้อยืดลวดลายสกรีนจะให้ผิวสัมผัสที่เรียบจนแทบเป็นเนื้อเดียวกับเสื้อ ด้วยเหตุที่เนื้อสีมีความโปร่งจึงนิยมนำไปใช้งานสกรีนบนเสื้อสีอ่อน

6.2 สีสกรีนเนื้อแบบสีลอย

คุณสมบัติของสีลอย คือ เนื้อสีจะมีความละเอียดน้อยกว่าสีจม ทำให้เนื้อสีเกาะติดอยู่บนเส้นใยของผ้า เมื่อสกรีนลงเสื้อผิวสัมผัสจะให้ความรู้สึกลวดลายที่มีความหนาขึ้นมาจากเนื้อผ้า และเมื่อลองดึงหรือยืดลายสกรีนจะสังเกตเห็นถึงเนื้อสีที่แยกออกจากกัน จับอยู่บนผิวของเนื้อผ้า และเนื่องจากเนื้อสีของสีประเภทนี้จะมี ความทึบแสงจึงเหมาะที่จะนำไปสกรีนลง บนเสื้อสีเข้ม หรือนำไปสกรีนรองพื้นสีขาวบนเสื้อสีเข้มแล้วจึงสกรีนทับด้วยสีจม ข้อเสียของสีลอยคือแห้งเร็ว ซึ่งทำให้บล็อกสกรีนตันง่าย หมึกสกรีนติดหลังบล็อก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 สีสกรีนเสื้อแบบสียาง

คุณสมบัติของสียางเนื้อสี จะมีความยืดหยุ่นสูงและมีความเงา ให้สีที่สด เมื่อสกรีนลงบนเนื้อผ้า เนื้อสีจะไปจับอยู่บนเส้นใยเช่นเดียวกับสีลอย ผิวสัมผัสจะมีชั้นความหนา(บาง)ของลายสกรีน เมื่อลองดึงเนื้อผ้าเพื่อยืคลายสกรีนออก เนื้อสีจะยืคออกจากเนื้อผ้า เสมือนมีความยืดหยุ่นเป็นเนื้อเดียวกัน และเนื่องด้วยเนื้อสีมีความทึบแสงจึงสามารถสกรีนได้ทั้งบนเสื้อสีอ่อนและสีเข้มโดยไม่ต้องรองพื้นก่อน

6.4 สีสกรีนเสื้อแบบสีนูน

ในหมึกพิมพ์จะผสมสารที่ทำให้เกิดการฟูขึ้นของเนื้อสี เมื่อนำไปอบด้วยความร้อนหลังจากสกรีน ทำให้ลวดลายมีความหนานูนขึ้นมา โดยทั่วไปจะนำไปใช้ในงานสกรีนตัวอักษรหรือลายสกรีนที่ต้องการให้เกิดผิวสัมผัสมีความนูนเป็น 3 มิติ

6.5 สีสกรีนเสื้อพลาสติกซอล (Plastisol screen ink)

องค์ประกอบของสีพลาสติกซอลผลิตจากสารเคมีประเภท PVC (polyvinyl chloride) และ Plastiziser โดยใช้น้ำมันเป็นตัวทำละลาย (เชื่อน้ำมัน) เมื่อสารเคมีทำปฏิกิริยากับความร้อนจะถูกหลอมละลายเคลือบ ไปบนวัสดุประเภทต่างๆ สีพลาสติกซอลเป็นสีสกรีนอีกประเภทที่นิยมนำมาใช้ในงานสกรีนทั้งบนเสื้อผ้าและบนพื้นผิววัสดุแทบทุกชนิด เนื่องจากมีคุณสมบัติในการยึดเกาะบนพื้นผิววัสดุที่ดี และมีความเงางามสดใสของเนื้อสี เมื่อนำไปสกรีนลงบนเสื้อผ้า ผิวสัมผัสจะมีชั้นความหนาของลวดลายเคลือบอยู่บนเนื้อผ้าเช่นเดียวกับสียาง เนื่องจากเนื้อสีมีความทึบแสงจึงนิยมนำไปสกรีนทั้งบนเสื้อสีอ่อนและสีเข้ม และเป็นที่นิยมในงานสกรีนด้วยเทคนิค Halftone



ภาพที่ 91. แสดงลักษณะสีสกรีนเสื้อพลาสติกซอล

เนื่องจากเนื้อสีพลาสติกซอลจะแห้งที่อุณหภูมิ 130-160 องศาเซลเซียส ขึ้นกับความหนางบางของเนื้อสี ดังนั้นหลังการสกรีนสีสุดท้ายจำเป็นต้องอาศัยการอบด้วยความร้อน เพื่อให้เนื้อสีแห้งสนิทจริงที่อุณหภูมิประมาณ 130-160 องศาเซลเซียส ถ้าเป็นการอบสีด้วยเครื่องอบความร้อนแบบเคลื่อนที่ (Flush Cure) ซึ่งจะมีรางวิ่งไปตามโต๊ะสกรีน เพื่อเป่าลมร้อน เวลาที่ใช้ในการอบเสื้อแต่ละครั้งประมาณ 20-30 วินาที หรือถ้าเป็นการอบสีด้วยเครื่องอบความร้อนแบบสายพาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้ภายในองค์กรเท่านั้น ไม่สามารถนำออกเผยแพร่ภายนอกได้โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Conveyor) จะใช้วิธีควบคุมความเร็วการเคลื่อนที่ของสายพาน เพื่อให้เสื้อได้รับลมร้อนในช่วงเวลาที่เหมาะสมสำหรับในงานสกรีนมากกว่า 1 สี การอบความร้อนในแต่ละสี ก่อนสกรีนสีถัดไป จะใช้อุณหภูมิอยู่ที่ประมาณ 100-120 องศาเซลเซียส

เนื่องจากสีพลาสติกชนิดมีองค์ประกอบหลักประเภท PVC และ Plastiziser ซึ่งเป็นสารที่สกัดได้จากอุตสาหกรรมปิโตรเคมี ในบางประเทศหรือองค์กรด้านสิ่งแวดล้อม จึงไม่สนับสนุนผลิตภัณฑ์เสื้อยืดที่สกรีนด้วยสีที่มีสารประกอบจำพวก PVC ในส่วนของผู้ผลิตสี จึงได้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณสมบัติในงานสกรีน เหมือนสีพลาสติกแต่ปลอดสาร PVC และ Plastiziser ขึ้นมา โดยเฉพาะเพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับนำไปใช้ในงานสกรีน

7. การแยกสีเมื่อดึงสกรีนสำหรับงานสกรีนเสื้อ

ในการสกรีนแบบซิลค์สกรีนหรือแบบบล็อก ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์ เริ่มตั้งแต่กระบวนการแยกสีในไฟล์งานจากไฟล์งานต้นฉบับ แล้วจึงนำไปถ่ายลงฟิล์มหรือพิมพ์ลงกระดาษไข จนถึงขั้นตอนสุดท้าย คือ การนำฟิล์มหรือกระดาษไขไปถ่ายลงบล็อกสกรีน หรือที่เรียกว่า "อัดบล็อก" ซึ่งขั้นตอนการแยกสีไฟล์งานต้นฉบับตามร้านรับสกรีนเสื้อหรือโรงสกรีน จะมีแผนกที่คอยแยกสีและอิงฟิล์ม เพื่อส่งไปอัดบล็อกในขั้นตอนสุดท้าย ความยากง่ายของการแยกสีจะขึ้นกับประเภทของดีไซน์ที่ออกแบบ เช่น งาน โลโก้ ตัวหนังสือ ลายการ์ตูน หรืองานกราฟิกประเภทเวกเตอร์ที่ไม่มีการไล่เฉดสี จะทำการแยกสีได้ไม่ยากโดยอาศัยซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบกราฟิกทั่วไป เช่น Photoshop , illustrator โดยไม่ต้องพึ่งซอฟต์แวร์เฉพาะทางด้านการแยกเมื่อดึงสกรีน แต่ถ้าเป็นงาน computer graphic เหมือนจริงที่มีแสงเงา 3 มิติ หรือกราฟิกที่มีการไล่เฉด รวมไปถึงงานประเภทภาพ ถ่ายเหมือนจริง จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์ความชำนาญของผู้ปฏิบัติงาน ในการนำเทคนิคเฉพาะมาใช้ในการกระบวนการแยกเมื่อดึงสกรีน หรือในบางครั้งอาจจำเป็นต้องพึ่งซอฟต์แวร์เฉพาะทางด้านการแยกสี เพื่อสะดวกและความรวดเร็ว โดยทั่วไปกระบวนการแยกเมื่อดึงสกรีนจะแบ่งได้เป็น 4 แบบคือ

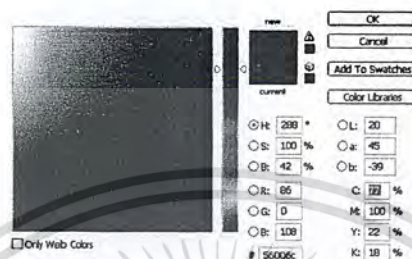
7.1 การแยกสีเมื่อดึงสกรีนด้วยสีพิเศษ (Spot color separation)

Spot Color คือ สีพิเศษที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีหลักในเปอร์เซ็นต์ที่แตกต่างกัน ตามรูป สีม่วงเกิดจากการผสมระหว่าง C=77% M= 100% Y=28% K=18% หากพิจารณาจากงานออกแบบ เพื่อนำมาใช้สกรีนเสื้อโดยทั่ว ๆ ไป จะใช้วิธี การแยกสีพิเศษหรือแบบ Spot Color เนื่องจากดีไซน์โดยส่วนใหญ่จะเป็น โลโก้ ลายกราฟิกประเภทตัวหนังสือ (ไม่มีการไล่เฉด) และมักจะใช้วิธีสร้างงานกราฟิก ประเภทเวกเตอร์ที่เกิดจากการเชื่อมโยงเส้นหรือจุดขึ้นเป็นวัตถุแล้วทำการให้สีโดยเลือกจาก Pantoneการแยกสีด้วยวิธีนี้สามารถทำได้ไม่ยากโดยเลือกใช้เครื่องมือพื้นฐานใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดการในแต่ละพื้นที่ของรูปภาพ เช่น Magic Wand Tool ในโปรแกรมด้านการออกแบบกราฟิก เพื่อเลือกวัตถุหรือสีที่เป็นสีเดียวกัน แล้วทำการ Add channel color ใหม่สำหรับสีนั้นๆ โดยกำหนดโหมดสีให้อยู่ใน โหมด Spot Color การแยกสีด้วยวิธีนี้จะทำจนครบคลุมครบทุกสีในไฟล์งานต้นฉบับ แล้วจึงนำไปอิงฟิล์มหรือสั่งพิมพ์ตามจำนวนสีที่ถูกแยกในขั้นต่อไป



ภาพที่ 92. แสดงการแยกสีเม็ดสกรีนด้วยสีพิเศษ

7.2 การแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK (4 Color process separation)

แนวคิดดั้งเดิมในงานสกรีนเสื้อ โดยแยกสีแบบ 4 สี CMYK มีที่มาจากงานสิ่งพิมพ์ที่เรียกว่า การพิมพ์แบบสอด้หรือการพิมพ์ออฟเซต 4 สี เพื่อให้เกิดงานพิมพ์ได้ภาพเหมือนจริงได้สีธรรมชาติตามที่ตาเราสามารถมองเห็น อันเนื่องมาจากการซ้อนทับกันของเม็ดสีจากแม่สี CMYK ซึ่งเป็นแม่สีที่มีคุณสมบัติในการดูดกลืนแสง เมื่อเม็ดสีของแม่สีแต่ละสีซ้อนทับกันจะทำให้เกิดสีใหม่ตามเปอร์เซ็นต์ที่แตกต่างกันไป ในงานสกรีนเสื้อหรือผ้าที่ต้องการสกรีนภาพเหมือน ได้นำหลักการแยกสีแบบ 4 สีมาใช้ โดยสีหลักจะประกอบไปด้วย สีฟ้า C = Cyan, สีม่วงแดง M = Magenta, สีเหลือง Y = Yellow และสีดำ K = Black ซึ่งในความจริงสีดำสามารถเกิดจากการผสมระหว่าง C+M+Y ได้ แต่เนื่องจากสีค่าที่ได้จะไม่ดำสนิทจริง จึงต้องมีการเพิ่มสีดำขึ้น มาอีกหนึ่งสีแทนการผสมระหว่างสีหลัก 3 สี

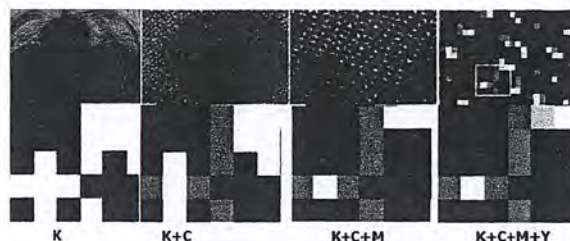


ภาพที่ 93. แสดงลักษณะสี 4 สี CMYK

การสกรีนภาพเหมือนหรือภาพถ่ายจะนิยมใช้วิธีการสกรีนแบบ 4 สี CMYK โดยอาศัยคุณลักษณะของแม่สี CMYK ซึ่งมีความโปร่งใส เมื่อนำมาสกรีน ส่วนที่เม็ดสกรีนซ้อนทับในตำแหน่งเดียวกัน จะเกิดการผสมดูดกลืนเข้ากันเกิดเป็นสีใหม่โดยมีสีดำเป็นตัวช่วยทำให้เกิด contrast เน้นความคมชัดบนภาพที่สกรีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 94. แสดงการแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK ที่เกิด contrast

อย่างไรก็ตามงานสกรีนแบบ 4 ลงบนเสื้อหรือผ้ามีข้อจำกัดในเสื้อสีเข้ม เนื่องจากความโปร่งใสของสีมีผลลดทอนความสดและความสว่างของสีลงไป หากจะนำไปสกรีนลงบนเสื้อสีดำหรือสีเข้มจะต้องมีการลงพื้นด้วยสีขาว ซึ่งมีผลทำให้งานสกรีนมีความหนาเพิ่มขึ้นไปอีก โดยทั่วไปจึงไม่นิยมสกรีนแบบ 4 สี CMYK ลงบนเสื้อสีเข้ม

7.3 การแยกสีเม็ดสกรีน

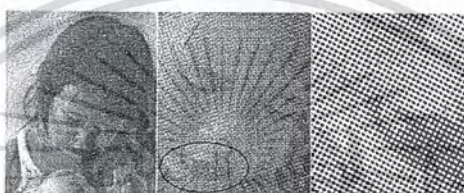
โดยกระบวนการจำลองสีจริง (Simulated color process) เนื่องจากข้อจำกัดของการสกรีนแบบ 4 สีดังที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้เกิดการทดลองและนำมาใช้ซึ่งกระบวนการในการแยกสี โดยจำลองการใช้สีพิเศษ หรือ spot color แทน cmyk เพื่อให้ได้คุณสมบัติด้านความทึบแสง ได้ภาพที่สดสว่าง ซึ่งกระบวนการในการจำลองสีจริงยังได้นำเอาหลักการของ Halftone หรือหลักการนำเอาเม็ดสีดำขนาดแตกต่างกันมาเรียงกัน เพื่อให้เกิดการมองเห็นหลอกสายตาเป็นภาพต่อเนื่องได้โทนสีจากดำจนไปหาเทา (เรียงเม็ดสีจากขนาดใหญ่แล้วค่อยๆ เล็กลง) ซึ่งหลักการนี้ถูกนำไปใช้อย่างกว้างขวางในการพิมพ์ หนังสือพิมพ์ ภาพถ่าย หนังสือแมกกาซีน รวมถึงการสกรีนภาพเหมือน หรืองาน computer graphic ประเภทภาพเสมือนจริง 3 มิติที่มีแสงเงาและการไล่เฉดสี การแยกสีด้วยกระบวนการจำลองสีจริงในบางครั้งจึงถูกเรียกว่าการแยกเม็ดสี สกรีนแบบ Halftone การแยกเม็ดสีสกรีนด้วยวิธีนี้จะต้องแปลงภาพเป็น Halftone โดยเปลี่ยน Mode สีเป็น Grayscale แล้วจึงเปลี่ยนกลับมาเป็น Bitmap จึงจะสามารถเลือกรูปแบบการไล่เฉดแบบ Halftone โดย Channel สีแต่ละสีที่สร้างขึ้นสำหรับภาพ Halftone ส่วนใหญ่ถ้าเป็นรูปถ่ายภาพเหมือนจะมีสีหลักคือ ฟ้า ม่วงแดง เหลือง และ ดำ (เลียนแบบสีจริง CMYK) รวมอยู่ด้วย แต่แทนที่จะใช้สีจริงก็เปลี่ยนเป็นสีที่เลือกมาจาก spot color แทน ดังรูปภาพตัวอย่างเป็นภาพซึ่งถูกแปลงเป็น Halftone และถูกแยกสีเม็ดสกรีนเป็น 4 Channel โดยเลือกจาก Pantone เมื่อขยายเป็นภาพใหญ่จะสังเกตเห็นเป็นเม็ดสกรีนรูปทรงรี (Ellipse) โดยเม็ดสีจะมีขนาดใหญ่อัดกันแน่นในพื้นที่ที่เน้นสีเข้ม ส่วนบริเวณที่เป็นสีอ่อนเม็ดสีก็จะมีความรูปร่างเล็กลง



ภาพที่ 95. การแยกสีเม็คสกรีนแบบ 4 สี CMYK : Grayscale



ภาพที่ 96. การแยกสีเม็คสกรีนแบบ 4 สี CMYK : สีเหลือง



ภาพที่ 97. แสดงการแยกสีเม็คสกรีนแบบ 4 สี CMYK : สีม่วงแดง

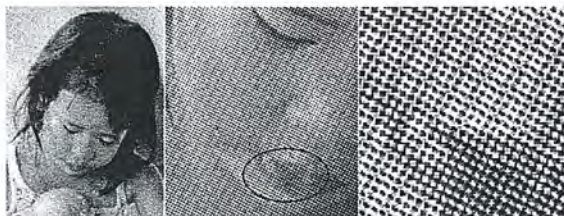


ภาพที่ 98. แสดงการแยกสีเม็คสกรีนแบบ 4 สี CMYK : สีฟ้า

ด้วยขนาดของภาพและระยะการมองจะสามารถเห็นเป็นภาพโทนต่อเนื่อง และเมื่อนำภาพมาซ้อนทั้ง 4 channel หรือนำมาสกรีนทีละสีจะเกิดการเหลื่อมทับกันของเม็คสกรีน(เนื่องจากการตั้งค่าองศาของเม็คสกรีนที่แตกต่างกันในแต่ละสี) จึงทำให้เห็นเป็นภาพสีใกล้เคียงกับต้นฉบับ โดยส่วนใหญ่จะใช้สีอยู่ที่ 6 - 12 ลี(ขึ้นอยู่กับแบบ) เพื่อให้ได้ภาพที่ใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุด โดยเฉพาะสีขาวจำเป็นต้องใช้เป็นรองสีพื้นในสีไหนบางแบบเพื่อเน้นให้ภาพมีสี สด และใช้เป็นไฮไลต์

เนื่องจากการแยกสีเม็คสกรีนด้วยกระบวนการจำลองสีจริง เป็นงานที่ต้องอาศัยประสบการณ์ และการทดลองหาเทคนิคเฉพาะตามความถนัดของผู้ใช้งาน โปรแกรมด้านการออกแบบกราฟิกที่แต่ละคนมีความถนัด เพื่อให้ได้ภาพใกล้เคียงต้นฉบับ หรือภาพที่มีความโดดเด่นด้านการให้แสงเงาเพื่อสร้างมิติให้ภาพ จึงมีการพัฒนาโปรแกรมเฉพาะทางขึ้นมา เพื่อช่วยในกระบวนการแยกเม็คสกรีนในงานสกรีน เพื่อความสะดวกรวดเร็วหลายผลิตภัณฑ์ที่มีจำหน่ายโดยฟังก์ชันการทำงานจะครอบคลุมกระบวนการแยกสีเม็คสกรีนหลักๆ ตามที่ได้กล่าวไว้คือ การแยกเม็คสกรีนด้วยสีพิเศษ, การแยกสี CMYK, การแยกสีด้วยกระบวนการจำลองสีจริง และโดยเลือกจากดัชนีสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 99. แสดงการแยกสีเม็คสกรีนแบบ 4 สี CMYK

7.4 การแยกสีเม็คสกรีนโดยเลือกจากดัชนีสี (Index color separation)

การใช้ดัชนีสีในการแยกเม็คสกรีน โดยหลักการคือการเลือกสีซึ่งเป็นสีหลัก ๆ เพียงบางสีจากไฟล์งานต้นฉบับนำมาแยกสี โดยปรับภาพให้อยู่ในโหมดดัชนีสี ภาพจะถูกแปลงเป็นจุดพิกเซล(dot pixel)สีเหลี่ยมจัตุรัส ในรูปแบบ Diffusion Dither ซึ่งต่างกับรูปแบบของ Halftone คือเม็คสีที่ได้จะเป็นสีเหลี่ยมจัตุรัสมีขนาดเท่ากันทุกจุด การควบคุมให้เกิดการไล่เฉดสีจะใช้ระยะห่างของแต่ละเม็คสีที่ต่างกันทำให้เกิดการมองเห็นเป็นการไล่เฉด

ข้อดีของการใช้ Index color separation เปรียบเทียบกับ Halftone คือ

1. ไม่เกิดการเหลื่อมลายของสี เนื่องจากการแยกเม็คสีแบบ Halftone ต้องมีการปรับองศาของเม็คสีในแต่ละ channel แตกต่างกันเพื่อผลในการเกิดการซ้อนทับของเม็คสกรีนทำให้เกิดการผสมสีใหม่ แต่การแยกเม็คสีโดยเลือกจากดัชนีสีเมื่อแปลงเม็คสีอยู่ในรูปแบบของจุดสี(dot pixel) แบบ Diffusion dither เม็คสีจะไม่มีการซ้อนทับกัน ดังนั้นเม็คสกรีนของแต่ละ Channel สีจึงเป็นอิสระจากกันไม่เกิดการซ้อนทับกัน
2. เม็คสีที่เป็นอิสระจากกัน(ไม่ต้องพึ่งการซ้อนทับกันเพื่อทำให้เกิดสีใหม่)ทำให้การผลิตซ้ำในการสกรีนสื่อแต่ละครั้งได้ผลลัพธ์ที่เหมือนกันทุกตัว งาน CMYK หรือ Halftone การผลิตซ้ำหากการสกรีนไม่แม่นยำ และทำมาร์กไม่ดีมีโอกาสทำให้สีเพี้ยนในพื้นที่ซึ่งเกิดการซ้อนทับของเม็คสีคลาดเคลื่อน
3. โดยปกติไฟล์งาน CMYK หรือ Halftone ที่แยกสีในคอมพิวเตอร์สร้างหากไฟล์งานไม่มีความคมชัด เมื่อนำไปยิงฟิล์มเม็คสีบนฟิล์มจะเปราะบาง ทำให้มีขนาดใหญ่ขึ้น(dot gain)และเมื่อนำไปสกรีนลงบนสื่ออาจทำให้เกิดสีเพี้ยน แต่เม็คสีแบบ Diffusion dither จะมีพื้นที่ว่างระหว่างเม็คสีซึ่งรองรับโอกาสการเกิดการขยายตัวของเม็คสี

ข้อด้อยของการใช้ Index color separation

คือ หากต้องการให้งานเหมือนหรือใกล้เคียงต้นฉบับมากเท่าที่ควร ก็จำเป็นต้องใช้สีที่มากขึ้น บางครั้งอาจจะมากกว่า 12 สี (ขึ้นอยู่กับประเภทงานที่ออกแบบ) ดังนั้นการเลือกใช้วิธีการแยกสีเม็คสกรีนด้วยวิธีนี้จึงต้องเลือกใช้ให้ เหมาะกับ ประเภทงาน



ภาพที่ 100. ข้อค้อยของการใช้ Index color separation

8. พิมพ์ซิลค์สกรีน (Silk Screen Printing)

การพิมพ์(ซิลค์)สกรีน (Silkscreen printing) ในอดีตมนุษย์เริ่มเรียนรู้วิธีการตัด การเจาะวัสดุจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ หนัังสัตว์ ให้เกิดเป็นรูปร่าง แล้วนำมาพิมพ์ลงบนพื้นผิววัสดุต่างๆ ซึ่งวิธีการดังกล่าวถูกเรียกว่า การทำลายฉลุ (Stencil) วิวัฒนาการของการทำลายฉลุให้เกิดเป็นรูปต่างๆ ถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง โดยในประเทศจีน ยุคสมัยของราชวงศ์ซ่ง (ช่วงปี ค.ศ 960-1279) ได้มีการพิมพ์ตัวอักษรและรูปภาพโดยใช้กระดาษที่ฉลุด้วยการตัดหรือเจาะเป็น ช่อง แล้วจึงใช้หมึกพ่นหรือปาดไปบนแม่พิมพ์ฉลุนั้น ซึ่งการพิมพ์ในลักษณะนี้ถูกเรียกว่า การพิมพ์ลายฉลุ (Stencil Printing)

การพิมพ์ลายฉลุพบอย่างแพร่หลายในทวีปเอเชีย ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ชาวญี่ปุ่นได้รับการยกย่องว่ามีฝีมือในด้านการตัดกระดาษด้วยมือเป็นพิมพ์ลาย ฉลุ โดยชาวญี่ปุ่นได้พยายามคิดค้นวิธีที่จะผูกโยงชิ้นส่วนของลายฉลุซึ่งถูกตัดขาด เกิดเป็นชิ้นส่วนที่แยกออกจากกันให้สามารถยึดโยงเป็นแม่พิมพ์ชิ้นเดียวกันเพื่อไม่ให้เป็นอุปสรรคในเวลาที่ทำการพิมพ์(เนื่องจากแม่พิมพ์ไม่ได้เป็นกระดาษชิ้นเดียวกัน) วิธีที่ชาวญี่ปุ่นคิดค้นขึ้นและนำไปสู่พื้นฐานของการพิมพ์ซิลค์สกรีนในท้ายที่สุด ก็คือการนำเส้นผมของคนมาถักเป็นตะแกรง เนื่องจากเส้นผมมีขนาดเล็ก มีความเหนียวและทนต่อแรงดึงได้ดี และที่สำคัญน้ำหมึกสามารถทะลุผ่านได้ การถักเส้นผมเป็นตะแกรงเพื่อใช้เป็นโครงที่มีความแข็งแรงในการยึดโยง(ties) ชิ้นส่วนของพิมพ์ลายฉลุ ด้วยวิธีการทำแม่พิมพ์ลายฉลุขึ้นมาสองชุดที่เหมือนกัน แล้วประกบเข้าด้วยกัน(ใช้กา)โดยมีตะแกรงเส้นผมที่ถักขึ้นอยู่ระหว่างกลาง แล้วจึงทำการพ่นหรือปาดหมึกทับลงไปบนแม่พิมพ์ ซึ่งวิธีดังกล่าวถูกเรียกว่าการพิมพ์ฉลุตะแกรงเส้นผม (Hair Stencil Printing)

ในปี 1907 แนวคิดดั้งเดิมในการพิมพ์ฉลุด้วยตะแกรงเส้นผมของชาวญี่ปุ่น แซมมัว ไชมอน ชาวอังกฤษ ได้คิดค้นวิธีการพิมพ์โดยปราศจากการผูกโยง โดยการนำเส้นใยไหมซึ่งมีความเือกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ละเอียด เหนียวและทนต่อแรงดึงกว่าเส้นผมนำมาทอเป็นตะแกรงไหม แล้วนำพิมพ์ลายฉลุวางแนบลงไปข้างใต้(ทากาวเป็นตัวประสาน) แล้วจึงวางทับลงไปบนวัสดุที่ต้องการจะพิมพ์ เมื่อใช้หมึกปาดลงไปบนตะแกรงไหมหมึกจะแทรกผ่านรูของตะแกรงไหมในพื้นที่ซึ่งไม่ได้ถูกทากาวลงไปยังผิวของวัตถุ กรรมวิธีดังกล่าวถือเป็นจุดเริ่มต้นของคำว่า การพิมพ์ตะแกรงไหม หรือ Silkscreen โดยนาย แซมมัว ไชมอน ได้จดสิทธิบัตรแนวความคิดนี้ และถูกนำมาใช้จนปัจจุบัน

ด้วยความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสิ่งทอ เส้นใยสังเคราะห์ประเภท ไนลอน โพลีเอสเตอร์ และ เส้นใยโลหะ ได้ถูกนำมาใช้ทำผ้าสกรีนแทนการทอจากเส้นใยไหม ในปัจจุบันเราจึงมีอาจพบเห็นบล็อคสกรีนที่ถูกขึงด้วยผ้าที่ทำจากเส้นใยไหมใน กระบวนการงานสกรีนเสื้ออีกต่อไป และนี่จึงเป็นที่ มาของคำอมตะในแวดวงการสกรีน "ซิลค์สกรีน"

9. ประเภทการพิมพ์สกรีน

นอกเหนือจากการทอ การย้อม การพิมพ์แล้ว การตกแต่งลวดลายลงบนผ้าโดยการพิมพ์สกรีน ก็ถือเป็นอีกหนึ่งในหลากหลาย กรรมวิธีที่นำมาใช้ในการทำให้เกิดลวดลายบนผ้า โดยผ้าที่ถูกนำมาใช้ในการพิมพ์สกรีนสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ ผ้าหลา(ผ้าฝ้าย)และผ้าซัน (รวมถึงเสื้อสำเร็จรูป) ซึ่งกระบวนการที่ถูกนำมาในการพิมพ์ผ้ามีทั้งที่เป็นแบบใช้เครื่องจักรอัตโนมัติโดยเฉพาะอุตสาหกรรมการพิมพ์ผ้าขนาดใหญ่และตาม โรงงาน เช่นเครื่องพิมพ์แบบ Rotary Screen, Roller Screen, Flat Bed Screen , Digital Printing เป็นต้น และการพิมพ์ผ้าโดยอาศัยแรงงานคน (Hand Printing) โดยประเภทการพิมพ์สกรีนลงบนผ้าสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลัก คือ

9.1 การพิมพ์โดยตรง (Direct Printing)

จะใช้แบ่งพิมพ์ซึ่งผสมกับหมึกพิมพ์ตามประเภทที่เหมาะสมกับเนื้อผ้าและผสมสาร เคมีอื่น เพื่อช่วยเพิ่มความคมชัดของลายและความเข้มของสี แล้วจึงทำการพิมพ์ตรงลงไปบนเนื้อผ้า ซึ่งการพิมพ์โดยตรงยังสามารถจำแนกตามเทคนิคได้ดังนี้

การพิมพ์ดีสชาร์จ (Discharge Printing) เทคนิคนี้ใช้กับการพิมพ์ลวดลายบนผ้าที่ถูกย้อมสีมาก่อนแล้ว โดยใช้สารกำจัดสี(Discharging agent) เพื่อทำลายสีพื้นของผ้าที่ถูกย้อมทำให้เกิดเป็นลวดลายสีขาว(White discharge) ในกรณีที่ต้องการให้เกิดลวดลายสีอื่น ๆ (color discharge) จะเติมสีซึ่งมีคุณสมบัติทนต่อสารกำจัดสีผสมลงไป เมื่อทำการพิมพ์ ลวดลายสีพื้นของผ้าย้อมจะถูกทำลายแต่สีที่เติมลงไปคงอยู่และเข้าไปแทนที่สี ที่ถูกกัด เมื่อไปผ่านกระบวนการอบและซักแห้งแล้วจึงจะเห็นเป็นลวดลายปรากฏ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพิมพ์รีซิส (Resist Printing) เป็นการพิมพ์ลายโดยผสมสารกันสี (Resisting agent) ลงในแป้งพิมพ์เพื่อป้องกันสีข้อมซึ่งจะถูกข้อมหรือพิมพ์ทับในภายหลัง หลังจากข้อมและนำไปซักจะเห็นเป็นลวดลายพิมพ์สีขาว (White Resist) ตรงส่วนที่พิมพ์ลายกันสีไว้ และหากต้องการให้เกิดลวดลายสี (Color Resist) จะเติมสีที่ต้องการผสมลงไป แป้งพิมพ์พร้อมสารกันสีแล้วจึงพิมพ์ลายก่อนนำไป ข้อม วิธีการนี้นิยมใช้กันในการทำผ้าบาติก

การพิมพ์เบิร์นเอาท์ (Burn-Out Printing) เป็นการทำให้เกิดลวดลายบนเนื้อผ้าที่มีเส้นใยผสม 2 ชนิด ด้วยการผสมสารเคมีที่มีคุณสมบัติทำลายเส้นใยของผ้าลง แป้งพิมพ์ เพื่อให้เส้นใยชนิดใดชนิดหนึ่งที่ถูกทำลายเกิดเป็นลวดลาย

การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิทัล (Digital printing) เป็นการพิมพ์ผ้าโดยใช้เครื่องพิมพ์ที่อาศัยหลักการเกี่ยวกับการพิมพ์กระดาษ ด้วยเครื่อง Printer ทั่วไป เพียงแต่เปลี่ยนจากกระดาษมาเป็นพิมพ์ตรงลงบนเนื้อผ้า ซึ่งกระบวนการพิมพ์ผ้าด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิทัลปัจจุบันมีทั้งที่ใช้ในโรงงาน อุตสาหกรรมและใช้พิมพ์เสื้อสำเร็จรูป ซึ่งการพิมพ์โดยด้วยเครื่องดิจิทัลจำเป็นต้องนำผ้าไปผ่านกระบวนการ Pre-Treat ก่อนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพิมพ์และต้องมีการอบเคลือบสีหลังจากการพิมพ์ (finishing) เพื่อให้หมึกพิมพ์ติดทนบนเนื้อผ้า



ภาพที่ 101. การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ดิจิทัล

9.2 การพิมพ์แบบอ้อม (Indirect Print) หรือ แบบถ่ายโอนความร้อน (Heat Transfer)

เป็นเทคนิคการพิมพ์ลายลงบนกระดาษ แล้วนำไปผ่านกระบวนการกดหรือรีดด้วยความร้อน เทคนิคนี้ได้ถูกต่อยอดมาจากการสกรีนเสื้อเบอร์ หมายเลขของนักกีฬา โดยการสกรีนลงบนกระดาษทรานเฟอร์เตรียมไว้ก่อน เมื่อมีออร์เดอร์มาก็สามารถจะนำเข้าเครื่องรีดความร้อนกดทับสกรีนติดเสื้อได้ทันที จนเข้าสู่ยุคดิจิทัล เทคโนโลยีการพิมพ์ได้พัฒนาไปพร้อม ๆ กับการออกแบบกลไกหัวฉีดหมึกและคุณสมบัติของหมึกที่นำมาใช้พิมพ์ในงานอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ จึงได้เริ่มมีการประยุกต์เอาหลักการสกรีนเสื้อแบบทรานเฟอร์ดั้งเดิมมาใช้ โดยการพิมพ์ลวดลายด้วยเครื่องปริ้นเตอร์แบบ Ink Jet หรือ Laser ลงบนกระดาษทรานเฟอร์แล้วนำไปกดด้วยเครื่องรีดความร้อนเพื่อให้หมึกกระเด็น ข้อมติดไปบนเสื้อ โดยมีแผ่นฟิล์มบนกระดาษเป็นตัวเคลือบยึดเกาะลวดลายกับตัวเสื้ออีกชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมึกสำหรับการสกรีนแบบทรานเฟอร์ ต้องมีคุณสมบัติในการยึดเกาะบนเส้นใยผ้าได้ดี คงทนต่อแดด(การตาก และใส่กลางแจ้ง)และที่สำคัญต้องทนน้ำ(ทนต่อการซักล้าง) โดยหมึกที่นิยมนำมาใช้ในการสกรีนเสื้อแบบทรานเฟอร์ เช่น

หมึก dye sublimation ink ซึ่งมีคุณสมบัติในการระเหิด เมื่อถูกความร้อนหมึกจะเหิดกลายเป็นไอซึมซับติดลงไปบนเนื้อผ้า ส่วนข้อจำกัดของหมึกประเภทนี้คือใช้ได้เฉพาะกับผ้าใยสังเคราะห์โพลีเอสเตอร์ หรือไนล่อนเท่านั้น ไม่สามารถใช้ได้กับผ้าที่เป็น cotton 100%

หมึกพิกเมนต์ หรือที่เรียกดูราไบท์ (Durabite เป็นชื่อทางการค้าของ printer เจ้าหนึ่ง) จะมีคุณสมบัติเด่นในด้านความคงทน และกันน้ำ เนื่องจากหยดหมึกจะมีเรซินบาง ๆ เคลือบอยู่ หมึกประเภทนี้สามารถใช้สกรีนลงบนเนื้อผ้า cotton 100%

กระดาษทรานเฟอร์

เป็นกระดาษที่ผลิตขึ้นมาโดยเฉพาะสำหรับงานสกรีนเสื้อด้วยความร้อน โดยตัวกระดาษจะมีแผ่นฟิล์มบางๆ เคลือบอยู่ เมื่อนำไปกดทับด้วยเครื่องรีดความร้อน ตัวฟิล์มจะละลายเคลือบติดไปบนสวดลายและตัวเสื้อ ถ้าสกรีนลงบนเสื้อสีขาวตัวฟิล์มที่เคลือบก็จะกลมกลืนไปกับสีเสื้อ (ถ้าสังเกตจะมองเห็นเป็นกรอบสีเหลี่ยมของเนื้อฟิล์ม) แต่ถ้าสกรีนเสื้อดำจะเห็นเป็นกรอบฟิล์มสีเหลี่ยมอย่างชัดเจน เนื่องจากข้อจำกัดดังกล่าว จึงทำให้งานสกรีนด้วยวิธีร้อนนี้ ถูกนำไปใช้ในวงจำกัดเฉพาะกับการสกรีนเบอร์/ตัวอักษร หรือสกรีนเสื้อรูปถ่ายที่ระลึก เนื่องจากจำเป็น ต้องมีการทำ die cut เพื่อตัดพื้นที่ส่วนที่ไม่ใช่สวดลายออก (ยกเว้น design ที่มีกรอบสีเหลี่ยม เช่น รูปถ่ายภาพเหมือน) และผิวสัมผัสบนสวด ลายที่สกรีนลงบนเสื้อจะแตกต่างจากการสกรีนแบบซิลค์สกรีน ซึ่งเรียบเป็นเนื้อเดียวกับเสื้อ (ยกเว้นประเภทที่สกรีนลายขน) แต่กับการสกรีนร้อนด้วยวิธีทรานเฟอร์แผ่นฟิล์มที่เคลือบจะให้ความรู้สึก ของผิวสัมผัสเหมือนการนำแผ่นสติ๊กเกอร์มาติดลงบนเสื้อ ในกรณีที่สวดลายซับซ้อนทำให้ลำบากในการทำ die cut จะใช้วิธีเล็งด้วยการออกแบบลายสกรีนให้มีสีพื้นมารองรับเป็นเบ้ลดทอน เพื่อให้ง่ายต่อการตัดหรือทำ die cut

ความคงทน ในการสกรีนเสื้อด้วยวิธีทรานเฟอร์ คุณสมบัติในด้านความคงทนของสวดลายที่สกรีนทั้งต่อการตากแดดและโดยเฉพาะการซักล้างด้วยน้ำจะขึ้นอยู่กับคุณภาพของหมึกและกระดาษซึ่งมีความสำคัญ ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการตัดสินใจเลือก Printer เพราะถ้าใช้หมึกที่ไม่ผ่านการทดสอบคุณสมบัติในการทนน้ำเมื่อนำไปซัก รวมถึงกระดาษทรานเฟอร์ที่มีคุณสมบัติในการยึดเกาะ(ฟิล์มที่เคลือบ)ไม่ดี เมื่อนำไปซักสวดลายจะหลุดลอกได้ง่าย

2.7.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายบนพื้นผ้า

1. ลักษณะของลวดลายผ้า แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1.1 ผ้าลายเรขาคณิต คือ ผ้าซึ่งมีลวดลายที่เกิดจากการใช้เส้นประกอบขึ้นเป็นรูปเหลี่ยม วงกลม วงรี เส้นโค้ง เส้นตัดกัน เป็นต้น มาจัดองค์ประกอบให้ดูสวยงาม และกำหนดสีลงไปให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งกัน

1.2 ผ้าลวดลายธรรมชาติ แบ่งเป็น 2 แบบ คือ ลายสัตว์ และลายดอกไม้

1.3 ผ้าลายนามธรรม คือลายผ้าที่เกิดจากการลดทอนรูปทรงต่างๆ แล้วนำรูปทรงใหม่นั้นมาจัดองค์ประกอบ ซึ่งภาพเดียวกันแต่คนอาจจะมองไม่เหมือนกันก็ได้

1.4 ผ้าลายภาพเหมือนจริง

2. วิธีการออกแบบลายผ้า

2.1 การออกแบบที่มีรูปประธานเป็นหลัก หมายถึงรูปแบบลวดลายที่มีตัวประธานเป็นหลัก และมีส่วนอื่นเป็นองค์ประกอบรองลงมา เมื่อนำมาบรรจุรวมในพื้นที่ที่กำหนดไว้ก็จะ เป็นเอกภาพ ซึ่งเกิดจากความประสานสัมพันธ์อันงดงามระหว่างตัวประธานและส่วนอื่นตามลำดับ

2.2 การออกแบบลวดลายในลักษณะซ้ำๆ หมายถึงการออกแบบที่ใช้เส้นอย่างเดียว หรือใช้ตัวลายเดียวกัน แล้วจัดองค์ประกอบให้มีช่องไฟได้ระเบียบได้จังหวะ การออกแบบลายซ้ำสามารถสร้างลวดลายให้มีลักษณะไปในทางแนวนอน แนวตั้งฉาก แนวทแยงมุม และลักษณะแผ่กระจายโดยรอบได้

3. ขนาดของลายผ้า แบ่งได้ 4 ขนาด

3.1 ขนาดจิ๋ว (Tiny) เป็นลายที่มีขนาดเล็กมาก เห็นได้ไม่เด่นชัด ขนาดของลายจะมีเส้นผ่านศูนย์กลางไม่เกิน 1 ซม.

3.2 ขนาดเล็ก (Small) ผ้าพิมพ์ในตลาดส่วนใหญ่เป็นลายขนาดเล็ก เนื่องจากเป็นลายที่นิยมของผู้บริโภคมาก มีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1-2 ซม.

3.3 ขนาดกลาง (Medium) อาจจะเป็นลายที่มีขนาดใหญ่กว่าขนาดเล็กหรือเท่ากันก็ได้ แต่จะมีการวางลายห่างกว่าขนาดเล็ก การใช้งานไม่กว้างขวางเท่า มีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 2-3 ซม.

3.4 ขนาดใหญ่ (Large) ส่วนมากการออกแบบลายขนาดใหญ่จะออกแบบเพื่อใช้ประโยชน์เฉพาะงานนั้นๆ เช่น ผ้าคลุมเตียง ผ้าม่าน หรือพรม เป็นต้น มีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 4 ซม. ขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ระบบการจัดวางลาย แบ่งได้เป็น 2 ระบบ คือ

4.1 ระบบเนื้อที่จำกัด (Spot Design) ลวดลายจะถูกวางในพื้นที่เฉพาะ อยู่ในขอบเขตจำกัด เช่น ริมผ้า เชิงผ้า เป็นต้น

4.2 ระบบเนื้อที่ไม่จำกัด (All-overt Design) ลวดลายจะถูกจัดวางกระจายเต็มพื้นผ้า มีจังหวะในการวางซ้ำในเวียนกันไปตามความยาวของผ้า

การออกแบบลวดลายในลักษณะสมดุล คือการออกแบบให้มีน้ำหนักของภาพทั้งซ้ายและขวาเท่ากันหรืออีกลักษณะหนึ่งคือการทำรูปแบบลวดลายในระวางเนื้อที่ที่กำหนดไว้ โดยที่ทั้งด้านซ้ายและด้านขวาไม่จำเป็นต้องมีรูปลวดลายเหมือนกันหรือขนาดเท่ากันก็ได้ แต่ให้ความรู้สึกเท่ากันทั้งสองด้าน

การออกแบบลวดลายในลักษณะการแผ่พุ่งออกไปรอบตัว หมายถึง ตัวลายที่เป็นประธานขององค์ประกอบ แผ่กระจายไปจากจุดใดจุดหนึ่ง โดยไม่จำเป็นที่จะต้องเริ่มจากจุดกึ่งกลางของภาพเสมอไป อาจจะเริ่มจากด้านใดด้านหนึ่ง

การออกแบบลายที่ต่อเนื่องกัน หมายถึง การออกแบบลวดลายลงในเนื้อที่ที่กำหนดไว้เพียงส่วนใดส่วนหนึ่งแล้วสามารถนำมาต่อกันได้ โดยที่เส้นซึ่งเป็นประธานแต่ละด้านต่อกันโดยไม่มีที่สิ้นสุด

5. ลักษณะการจัดวางลาย แบ่งได้ 5 ประเภท

5.1 Block เป็นการวางลายแบบธรรมดา



ภาพที่ 102. แสดงการจัดวางลายแบบ block

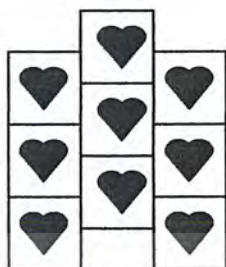
5.2 Brick เป็นการวางลายแบบแนวนอน



ภาพที่ 103. แสดงการจัดวางลายแบบ brick

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 Half-drop เป็นการวางลายแบบต่ออิฐแนวตั้ง



ภาพที่ 104. แสดงการจัดวางลายแบบ half-drop

5.4 Diamond เป็นการวางลายแบบข้าวหลามตัด



ภาพที่ 105. แสดงการจัดวางลายแบบ diamond

5.5 Ogee เป็นการวางลายแบบตาข่าย



ภาพที่ 106. แสดงการจัดวางลายแบบ ogee

2.7.3 กรรมวิธีการปัก

การปักผ้าสามารถทำได้ 2 วิธี ได้แก่ การปักผ้าด้วยมือ และการปักด้วยจักร

1. การปักผ้าด้วยมือ ทำได้โดยการลอกลายที่ต้องการปักลงบนผืนผ้า แล้วจึงเข้ากับสะดึง เพื่อช่วยในการดึงผ้าให้ตึง จากนั้นทำการปักตามสี และลวดลายที่ออกแบบไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การปักด้วยจักร มีทั้งการปักด้วยจักรเย็บธรรมดาซึ่งจะคล้ายกับการปักมือแต่จะรวดเร็วขึ้นและการปักโดยจักรขนาดใหญ่ ซึ่งควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์

วิธีการลอกลาย

ลอกลายลงบนเนื้อผ้าอย่างละเอียดถี่ถ้วนในการออกแบบให้ใช้กระดาษกรอรอยที่มีสีคล้ายกับสีของงานที่จะปักอย่าใช้สีตัดกันมากนัก เพราะจะทำให้สีของไหมที่ปักไม่สวยเท่าที่ควร อย่าใช้กระดาษก๊อปปี้ (Copy) เป็นอันขาด

วางผ้าลงบนโต๊ะ ให้เส้นด้ายในเนื้อผ้าขนานกันมากที่สุด ทั้งในทางขวางและทางยาวของเนื้อผ้า ทั้งนี้จะทำให้โดยใช้หมุดกดไว้ตรงส่วนบนของเนื้อผ้า และทางด้านนอกของแบบ ถัดจากนั้นให้เอาหมุดกดไว้จนพื้นผ้าทั้งผืนตรงดีแล้ว จึงเอาแบบวางลงตรงที่จะทำ ใช้หมุดกดไว้เพื่อกันไม่ให้ผ้าหด (กระดาษกรอรอยที่ดีที่สุด สำหรับใช้กับผ้าขาวและผ้าสีอ่อน ควรใช้สีน้ำเงิน)

สำหรับการลอกแบบลงบนผ้าโปร่ง ผ้ากำมะหยี่ เหล่านี้ควรใช้กระดาษแก้วลอกแบบไว้ก่อนแล้วและกระดาษแก้วนั้นควรหนาหน่อย เมื่อออกแบบเสร็จแล้วจึงเอาไปทาบบนผ้า เนาให้เรียบร้อยพอเวลาใส่สะดึง ต่อจากนั้นจึงเดินเน็ฟี่เข็มไปรอบๆ เพื่อให้อยู่คงที่ ถ้าปักด้วยสีขาว แนวของฟี่เข็มควรมีขนาดเดียวกับด้ายที่ปัก ถ้าหากเป็นผ้าสี แนวของฟี่เข็มก็ควรใช้ไหมหรือด้ายสีเดียวกันกับที่ใช้ในการปัก หลังจากนั้นให้เอากระดาษแก้วออก (ฟี่เข็มที่เย็บรอบๆแบบนั้นควรให้มีขนาดประมาณ 25 ฟี่เข็มต่อ 1 นิ้ว เพื่อจะได้เอากระดาษแก้วออกง่ายๆ) ให้กรณีฟี่เข็มเข็ม ควรปฏิบัติตามวิธีเดียวกัน แต่ใช้กระดาษกรอรอยสีขาว เหลือง หรือสีอ่อนๆ สำหรับผ้าชนิดบางๆ จะต้องลอกลายในวิธีตรงข้ามคือ เอาลายวางบน โต๊ะก่อน แล้วจึงเอาผ้าวางทับข้างบน วิธีนี้เป็นวิธีง่าย สะดวกและแม่นยำที่สุด

ลักษณะการเดินฟี่เข็มหรือเดินเส้น

1. ลายปักข้ามไหมเส้นเดียว วิธีการปักดังนี้

เดินฟี่เข็มจากจุด ก เดินฟี่เข็มธรรมดาจากจุด ข ลดเข็มแทงลงไปในผ้าลึกประมาณ $\frac{1}{2}$ นิ้ว และหมุนสะดึงไป $\frac{1}{4}$ ของรอบพร้อมกับเย็บฟี่เข็มลงบนเส้นที่จีดไว้ ไปในระยะประมาณ $\frac{1}{9}$ นิ้ว ถัดจากนั้นให้ลดเข็มลงอีก พร้อมกับหมุนสะดึงไป $\frac{1}{4}$ ของรอบ เช่นเดียวกันที่ทำไว้แล้ว ซึ่งจะทำให้ผ้ากลับมาอยู่ตรงฟี่เข็มแรก เว้นแต่จุดเริ่มต้นจะต้องอยู่ทางขวาของสะดึง ฟี่เข็มแนวนี้จะต้องเย็บขนานกันไปจนฟี่เข็มแนวแรกจนถึงของตรงกันข้าม

2. ลายปักข้ามไหมเส้นคู่ วิธีการปักดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จัดเส้นคู่ให้ห่างกันประมาณ 1/2 กระเบียด ห่างกันระหว่างเส้นคู่ประมาณ 1/2 นิ้ว ปีเดินเส้นจาก 1 ถึง 2 2 ถึง 3 3 ถึง 4 ปักให้ข้ามเส้นที่เดินฝีเข็มหรือเดินเส้นไว้ทั้งสองเส้น จนถึงจุดที่ 3 ปักเดินเส้นจาก 3 ถึง 5 5 ถึง 6 6 ถึง 7 7 ถึง 8

ลักษณะการปักแบบต่างๆ

1. การปักแบบลายจตุ

เป็นการปักแน่นหนาและธรรมดาที่สุดแบบหนึ่ง เหมาะแก่การปักสิ่งของที่ทำได้ด้วยผ้าลินินทุกชนิด เช่น ผ้าคลุมตู้เย็น ผ้าปูโต๊ะ ม่าน เหล่านี้เป็นต้น และเป็นการปักชนิดหนึ่งที่ใช้การมากที่สุดตามบ้านเรือน ทั้งจะทำได้โดยผ้าทุกชนิดตั้งแต่หนาที่สุดจนถึงบางที่สุด ใช้วิธีการปักใหม่ข้ามเส้นคู่

2. การปักแบบจตุลายโซ

เป็นการปักที่แน่นหนาและธรรมดาที่สุดแบบหนึ่ง เพราะทำได้โดยง่าย โดยมากปักด้วยผ้าลินินทั้งชนิดหนาและบาง

3. การปักแบบจตุตีตาราง

การปักแบบนี้มีประโยชน์มาก เพราะจะต้องเอาไปประกอบในลายปักที่ต้องการให้ลายนั้น โปร่ง ผ้าที่ควรจะใช้ปักควรเป็นผ้าลินิน หรือผ้าชนิดอื่นที่คล้ายคลึงกัน

4. การปักแบบนูนและแบบวงโค้ง

การปักแบบนี้เป็นการปักที่มีประโยชน์มากที่สุด ในบรรดาปักทั้งหลาย เพราะปักได้ทั้งเสื้อผ้า ผ้าปูที่นอน ผ้าปูโต๊ะ ฯลฯ การปักแบบนี้จะทำได้โดยปฏิบัติตามการทำวิธีข้ามเชือก

5. การปักแบบขอยไหมหรือสามไหม

การปักแบบนี้แตกต่างจากการปักแบบอื่นๆ ทั้งหมด คือจะต้องเลื่อนไปข้างหน้าและถอยหลัง จะหมุนไปทางด้านข้างไม่ได้เป็นอันขาด ฝีเข็มจะต้องปักเดินหน้าสองฝีเข็มและปักถอยหลังหนึ่งฝีเข็มสลับกัน เป็นการปักประสานฝีเข็มไปเรื่อยๆ ผ้าที่ใช้ปักควรใช้ผ้าด่วนหรือผ้าชนิดหนาและจะต้องใช้ผ้าบางๆ เสริมเอาไว้ด้านหลังของงาน ถ้าใช้ผ้าเครป ผ้าไหมที่ซักได้หรือผ้าโปร่ง ให้ใช้ผ้าอแกนดิหรือผ้าแคมบริคเสริมเมื่อปักเรียบร้อยแล้ว จะต้องเอาผ้าเสริมออกทั้งหมด เพื่อไม่ให้กรีดข้างลักษณะอันสวยงามของงานปัก นิยมใช้ปักชายกระโปรง หลังเสื้อ หมอนอิง ผ้าคลุมวิทยุตู้เย็น

6. การปักขอยไปมสลัถี

เป็นการปักที่สวยงามอีกวิธีหนึ่งของการปักขอยไหม ผ้าที่ใช้ควรเป็นผ้าด่วนหรือผ้าเนื้อ

หนา แล้วเอาผ้าบางเสริมไว้ข้างหลังของงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. การปักแบบทาบบนผ้าโปรงหรือผ้าแก้ว

การปักลงบนผ้าโปรง จะทำด้วยการปักกลดลายประวานกันหลายชนิด นิยมนำไปใช้ติดผ้าม่าน ผ้าปูที่นอน หมอนอิง ทั้งยังเป็นแบบที่ง่ายเพราะประกอบด้วยการเข็บทำเส้นและการปักนูนผสมกัน ผ้าที่ใช้ควรเป็นผ้าเครป ผ้าไหมที่ซักได้หรือผ้าชนิดอื่นที่คล้ายกัน

8. การปักแบบทาบผ้า

เป็นการปักชนิดหนึ่งที่ปักได้ง่ายและสวยงามมาก นิยมนำไปใช้ทำผ้าม่าน หมอนอิง ผ้าปูโต๊ะ ปักหน้าอกเสื้อ ปักกระโปรง เป็นต้น

9. การปักแบบพื้นท์

นิยมใช้ปักหน้าอกเสื้อ แขนเสื้อ

10. การปักแบบเส้นเชือก

การปักแบบเส้นเชือกนั้น ต้องทำด้วยการบรรจุผ้าที่มีชนิดและขนาดต่างกันลงไว้เพื่อการเข็บทับด้วยฝีเข็มถี่ เมื่อทำสำเร็จรูปแล้วพื้นนอกของเส้นเชือกจะราบเรียบ นิยมใช้ผ้าลินิน โดยการใช้สำหรับปักอกเสื้อ ริมผ้าต่างๆ

11. การปักแบบแทรกผ้าแก้ว

เป็นการปักที่มีความงาม โดยมีประโยชน์ในการปักริมผ้าปูโต๊ะ โดยวางดอกให้ห่างกัน ปักเสื้อ กระโปรง ชุดกลางคืน

12. การปักบนผ้ากำมะหยี่ หรือพรม

การปักชนิดนี้ ใช้สำหรับทำหมอนอิง ผ้าปูโต๊ะ และพรมทุกชนิด หรือใช้ปักของที่มีลวดลายแฟนซีต่างๆ

การปักด้วยจักรอุตสาหกรรม

1. ต้องนำลวดลายที่ออกแบบไว้มาทำบล็อกปักด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นตัวกำหนดการปักอัตโนมัติ ทั้งความละเอียดของฝีเข็มและทิศทางของการปัก โดยลวดลายที่ออกแบบต้องไม่เกินความสามารถของเครื่องจักร ซึ่งโดยทั่วไปมีขนาด 11x14 และปักได้ 7สี

2. นำบล็อกที่ปักได้ ใส่ในจักรเพื่อทดสอบงานที่ปักได้ แล้วแก้ไขให้สมบูรณ์ ราคาของบล็อกที่ปักขึ้นอยู่กับขนาดไม่ใช่ว่าปริมาณ

3. ทำการปักโดยใช้ที่ปักนั้น จะเป็นปักที่หัวปักตั้งแต่ 6,12,24,36 เป็นต้น ซึ่งทำการปักไปพร้อมกันทุกตัว ซึ่งในประเทศไทย นิยมการปักแบบ 6หัว และ 12หัว การปักสามารถทำในลักษณะของลายที่เหมือนกัน แต่มีสีที่ต่างกันได้โดยการร้อยไหมที่ต่อกันในแต่ละหัวปักไหมที่ใช้ในการปักเป็นไหมโพลีเอสเตอร์ มีลักษณะเหนียวเพื่อความทนทานต่อแรงจักรปัก มีสีเลือกมากมาย ในการปักต้องนำผ้ามารองที่ด้านล่างของการปัก ซึ่งจะเรียกว่า “มินาเล่” จะมีอยู่ 2 ชนิดด้วยกัน ที่ใช้กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ หากมีการนำเอกสารนี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ถือว่าผิดกฎหมาย และหากมีการนำเอกสารนี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต จะทำให้เอกสารนี้มีความเสียหายและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในงานปักทั่วไป สามารถย่อยสลายในน้ำ กับที่ไม่สามารถย่อยสลายในน้ำได้ ใช้กับงานปักหมวกปักไหมพรม ปักงานที่มีชั้นใน และใช้ปักผ้าที่มีเนื้อบาง

2.7.4 การผลิตสื่อในระบบอุตสาหกรรม

ขั้นตอนการตัดเย็บสิ่งทอทั่วไปในระบบอุตสาหกรรมมีดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.8 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบ

2.8.1 รูปแบบของเครื่องแต่งกายสตรีที่จะออกแบบ

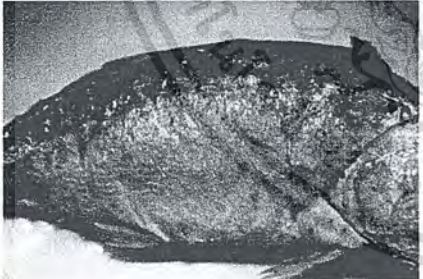
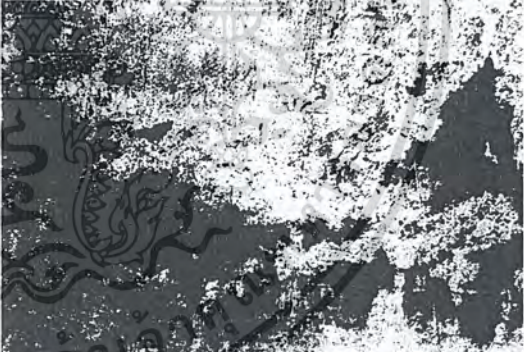
จากแรงบันดาลใจอาหารไทย 5 อย่าง จึงได้แบ่งเครื่องแต่งกายเป็น 2 ส่วน

1. ส่วนที่เป็นลายผ้า โดยจะใช้เทคนิคการพิมพ์ต่างๆ เช่น การพิมพ์สกรีน การพิมพ์ดิจิตอล การพิมพ์ลายโดยใช้แม่พิมพ์ เป็นต้น การมัดย้อมให้เกิดลวดลายต่างๆ โดยส่วนที่เป็นลายผ้านั้นจะแสดงถึงภาพรวมของอาหารแต่ละชนิด

2. ส่วนที่เป็นการปักตกแต่ง ในลักษณะของการปะติด การตกแต่งด้วยลูกปัดหรือเส้นด้าย เพื่อให้มีความเป็นสามมิติ รวมถึงการทำให้เกิดเลเซอร์ในตัวชิ้นงานด้วย ในส่วนที่เป็นการปักตกแต่ง จะแสดงถึงให้เห็นรายละเอียดของอาหารแต่ละชนิด

2.8.2 การทดลองทำเทคนิคเพื่อการตกแต่งและวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบลวดลายจากการศึกษาและวิเคราะห์รายละเอียดของอาหารแต่ละชนิด เพื่อนำไปประยุกต์สำหรับการเลือกใช้เทคนิคและวางลวดลายบนเสื้อผ้าได้ดังนี้ ตารางที่ 7 แสดงขั้นตอนการทดลองสร้างลวดลายจากอาหารแต่ละชนิดด้วยเทคนิคต่างๆ

ภาพรายละเอียดชนิดอาหาร	การทดลองสร้างลวดลายด้วยเทคนิคต่างๆ
1. น้ำพริกกะปิ-ปลาทุ 1.1 ผีปลาทุ 	 สกรีนฟอยด์เงิน-ทองบนผ้าสักกะหลาดสีน้ำเงิน ทำให้เกิดพื้น ผิวยุขระไม่สม่ำเสมอเหมือนผีปลาทุมันวาว

1.2 ตัวปลา



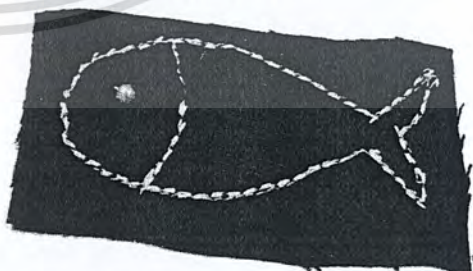
จากนั้นทดลองฝนดินสอไม้บนกระดาษร่อนปอนด์ให้เกิดพื้นผิวเหมือนผิวปลา เลือกใช้สีที่ดูนุ่มนวล สีโทนพาสเทล เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย



สกรีนตัวปลา เป็นภาพประกอบโดยวาดโครงเปรียบเทียบกับภาพจริง สกรีนด้วยสีน้ำสีฟ้าอ่อน-เข้มบนผ้าขาว



จากนั้นทดลองสกรีนรูปตัวปลา ซึ่งวาดเค้าโครงแบบการ์ตูน ลดทอนรายละเอียดให้ดูไม่เหมือนจริง และเย็บหูเล็กๆ บนตัวปลาแทนน้ำพริกกะปิ

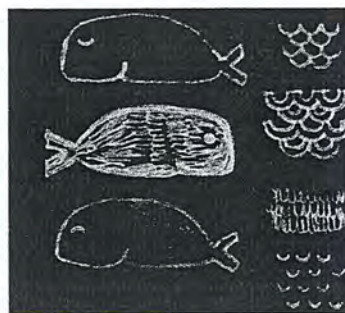


การทดลองเดินเส้น(stitching)ตามเค้าโครงตัวปลาด้วยด้ายสีขาว บนผ้ายีนส์สีม่วง และติดลูกปัดมุกแทนตาปลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 ตัวปลาทุและผักเครื่องเคียง



ทดลองวาดเค้าโครงปลาทุเป็นลายเส้นบนกระดาษดำ ด้วยปากกาสีขาว และใส่รายละเอียดผิวปลาทุในลักษณะต่างๆ



การวาดเค้าโครงลายเส้นปลาทุและผักเครื่องเคียง เพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมสำหรับนำไปสร้างลวดลายผ้า



การทดลองทำถั่วฝักยาวม้วน ใช้ผ้าสีเขียวอ่อนเย็บแบบไส้ไก่ ยัดไส้ด้วยใยโพลีเอสเตอร์ จะได้เป็นฝักยาวๆแล้ว
นำมามัดในลักษณะผูกปมชั้นเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า เมื่อครูผู้จัดทำนำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การทดลองพิมพ์ลายปลาหู ด้วยแม่พิมพ์ทำจากแผ่นอีวีเอ โดยใช้สีโปสเตอร์พิมพ์ลงบนกระดาษร้อยปอนด์



การทดลองพิมพ์ลายปลาหู ลงบนผ้าโมดาสีฟ้าอ่อนด้วยแม่พิมพ์ทำจากแผ่นอีวีเอ ใช้สีสกรีนสีลอยทาลงบนแม่พิมพ์แล้วทับลงบนผ้า (stamping) จะได้พื้นผิวบนตัวปลาที่ไม่สม่ำเสมอ และทดลองเดินเส้น(stitching)รอบตัวปลาด้วยด้ายน้ำเงินเข้มหลังพิมพ์ลาย

1.3 น้ำพริกกะปิ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ ไม่อนุญาตให้แก้ไขโดยไม่ได้รับอนุญาตจาก

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การทดลองใช้ด้ายสีต่างๆมามัดรวมกันเป็นพู่ และยี่ปลาย
ด้ายให้ฟู แทนแทนเนื้อกะปิและกระเทียม และใช้ลูกปัดสี
เขียวและแดงแทนถั่วลิสงเตาและพริกในน้ำพริกปกตกแต่ง



ลองเปลี่ยนวัสดุ โดยริบบิ้นแฟนซีซึ่งมีลักษณะเป็นเส้นๆ
ขนๆบ้าง เป็นดอกฟูๆบ้าง มาคิดแปลงรูปทรง เช่น นำมา
ขดเป็นวงกลมแล้วเย็บ นำมาตัดเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่ง
นำมาคึงรูดแล้วเย็บ แล้วตกแต่งด้วยลูกปัดรูปทรงต่างๆ
แทนส่วนประกอบในน้ำพริกกะปิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เฉพาะในโครงการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขหรือดัดแปลงเนื้อหา

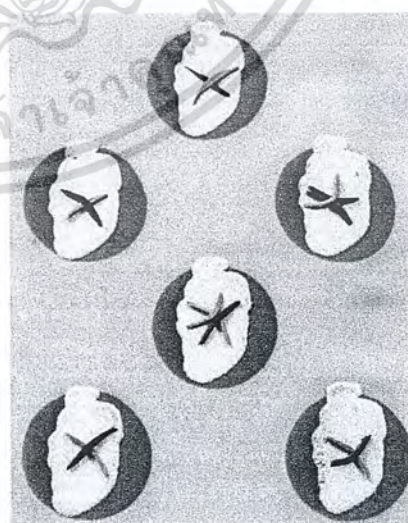
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ห่อหมกดอกบัว

2.1 ตัวห่อหมก



ทอดลงสกรีน โดยสกรีนเนื้อห่อหมกด้วยสีลอยสีส้ม จากนั้นใช้ฟู่กันแปรงแข็ง จุ่มสีเขียวและแดงแต้มลงบนเนื้อสีส้มแทน ใบมะกรูดและพริกในเนื้อห่อหมก ส่วนสีขาวด้านบนที่เป็นกะทิราดนั้น สกรีนด้วยสีขาวนูน และปักตกแต่งด้วยหนังสือเขียวและแดงตัดเป็นเส้นว แทนใบมะกรูดและพริกที่โรยหน้าการวางลาย เป็นลักษณะการวางลายแบบจุด(polka dot)

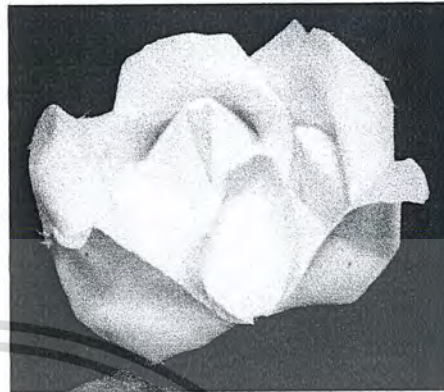


ทอดลงโดยใช้สีที่อ่อนลง พิมพ์ลงบนผ้าเนื้อบางสีส้มครีม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้เฉพาะในการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสาร

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ดอกบัว



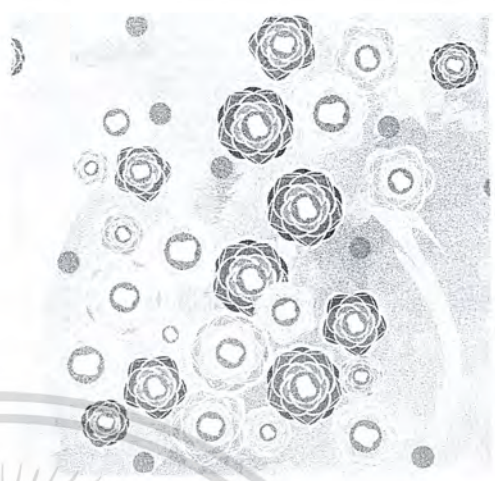
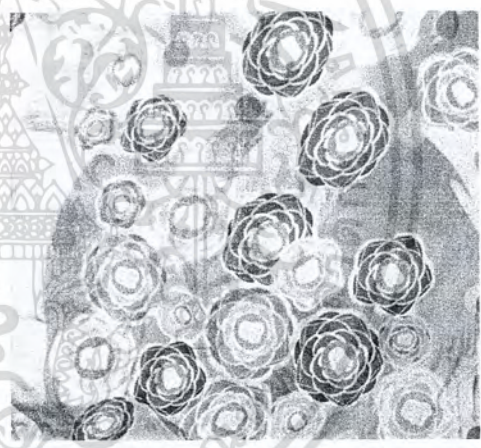
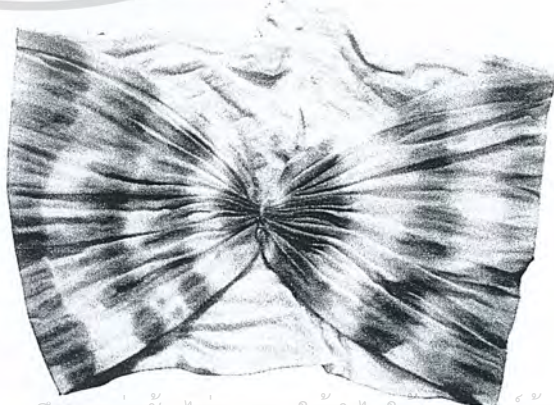
ทดลองพับดอกบัวด้วยผ้า ภาพแรกใช้ผ้าดิบอย่างบางมาพับจะให้ความรู้สึกอ่อนช้อย ภาพที่สองใช้ผ้าสักกะหลาดสีเข้มมะเหมี่ยวมาพับ สามารถคงรูปอยู่ได้โดยไม่อาศัยการเย็บ

2.3 ห่อหมกและดอกบัว



ทดลองวาดดอกบัวห่อหมกระบายสีด้วยสีไม้ โทนสีหวาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

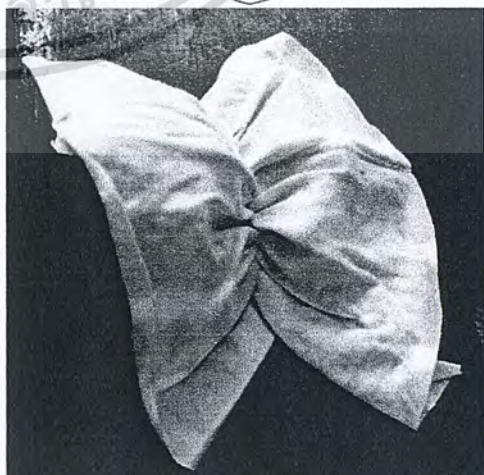
	 ทดลองสร้างลวดลายในคอมพิวเตอร์ โดยปรับ โครง ดอกไม้ให้อ่อนหวานมากขึ้น ลดมุมแหลมของกลีบดอก เป็น โกงมน  ทดลองพิมพ์ลายดอกบัวห่อหมกบนผ้าไหมชาติน ด้วย เทคนิคพิมพ์ระบบดิจิทัล
3. ต้มยำกุ้ง 3.1 ตัวกุ้ง 	

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์การเผยแพร่เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขหรือดัดแปลงเนื้อหา

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ทศลงมัดข้อมผ้ายี่ดสีขาวเป็นลายกึ่งที่ถูกดัมจนสุก ด้วย
วิธีมัดครูดกับทอ แล้วใช้เชือกฟางมัดเป็นช่วงๆ ใช้สีใด
เรกที่สีสัณเฑนที่ผ้าส่วนที่ไม่ถูกเชือกฟางกัน จะได้
ลักษณะเหมือนตัวกึ่งที่สุกม้วนตัวจนเนื้อพองและแตก
เป็นชั้นๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เฉพาะเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ส่วนประกอบในตั้มยำกุ้ง



ทอดลงมัดด้วยวิธีเย็บรูด โดยพับครึ่งและพับแกนทบไปมาอีกทีหนึ่ง แล้วจึงเย็บทั้งหมดติดกัน จากนั้นใช้เชือกฟางมัดเป็นปล้องๆ ซ่อมด้วยสีแฉะ เมื่อกางออกจะได้ลักษณะเหมือนตัวกุ้งสุกที่แตกพอง



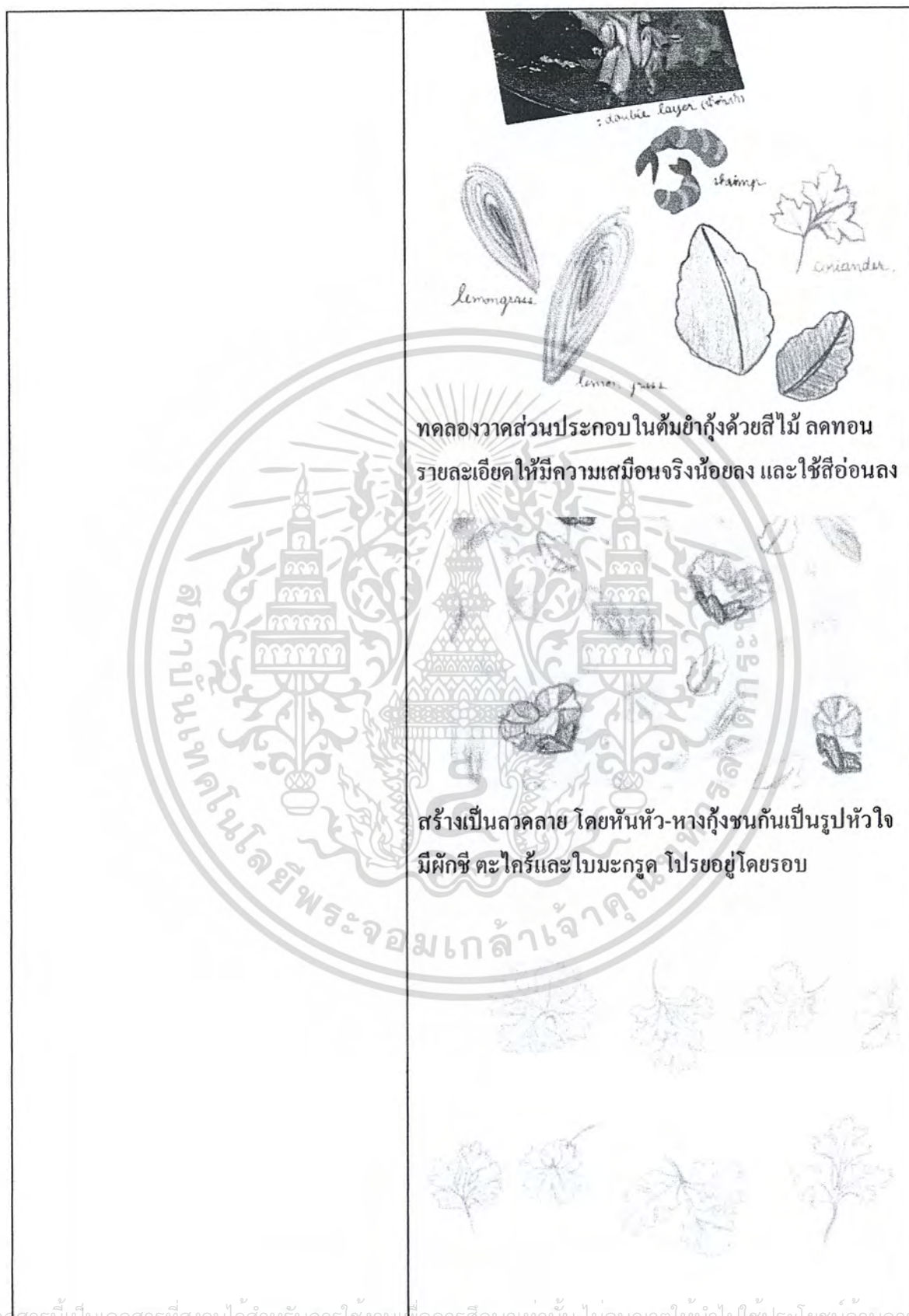
ทอดลงนำริบบิ้นสีเหลืองมาม้วนเป็นลักษณะดังภาพ และเย็บปลายด้านหนึ่งติดกัน โดยให้วงด้านในแน่นกว่าด้านนอก



ทอดลงวาดส่วนผสมต่างๆด้วยสีน้ำ นำไปสร้างลวดลายและตัดแต่งในคอมพิวเตอร์ โดยยังเป็นภาพเสมือนจริงไม่ได้ลด-ทอนรายละเอียดและรูปทรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขหรือดัดแปลงเนื้อหาใดๆ

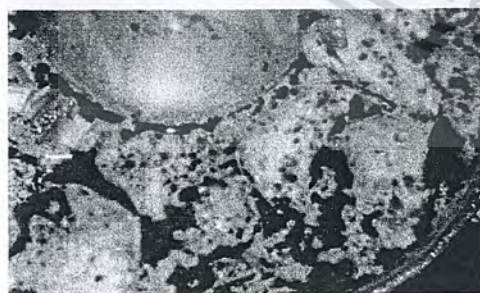
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขโดยไม่ขออนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 น้ำต้มยำ



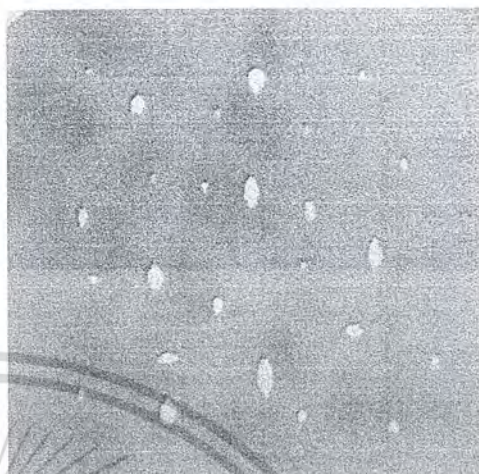
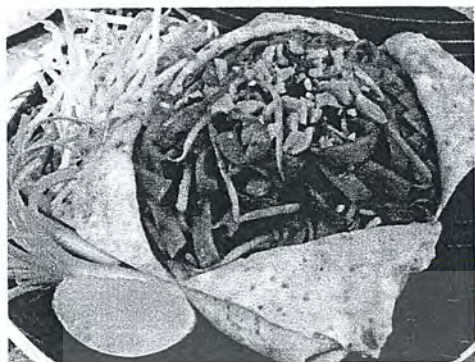
ทดลองวาดส่วนผสม ได้แก่ ผักชี เห็ดฟาง และพริกด้วยสี
ไม้โดยเน้นลายเส้นขอบและลายพื้นผิวที่เกิดจากการระ-
บายสีไม้บนกระดาษร้อยปอนด์ ทำให้ภาพมีเสน่ห์ของ
งานฝีมือ



ทดลองสกรีนด้วยสีกรีนชนิดน้ำลงบนผ้าขาว โดยหยอดสี
เหลือง แดง และเขียว แล้วใช้ยางปาด ปาดในลักษณะโค้ง
ไปมาให้สีผสมกันโดยไม่ตั้งใจ (accident effect ประเภท
flow)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับควรใช้เฉพาะเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขโดยไม่ขออนุญาตจาก
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผัดไทยห่อไข่



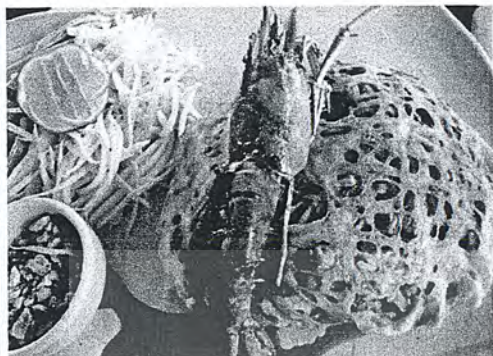
ทดลองใช้ผ้ายี่ดี่เหลืองมาแพนที่ด้วยสีนํ้าตาลอ่อน โดยใช้ฟองน้ำจุ่มสีหมาดๆ และตบหรือลูบเบาๆลงบนผ้า จากนั้นใช้กรรไกรตัดผ้า ตัดให้เกิดรูต่างๆกระจายกัน โดยหยิบผ้าขึ้นมาเป็นมุมแหลมและตัดมุมออกจะได้วงกลม หรือพับผ้าแล้วตัดรูปครึ่งวงกลมจะได้วงรี ตัดให้มีขนาดเล็ก-ใหญ่สลับกันไป



ทดลองถักนิตติ้ง โดยถักให้ขอบเป็นลักษณะเส้นคลื่น และนูนฟูขึ้นมาเหมือนไข่เจียว และมีมิติ โดยเส้นด้ายที่ใช้ ถักมี 3 สี ได้แก่ ครีม เหลือง และขาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้เฉพาะในโครงการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่นๆ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปผักไทยห่อไข่ ซึ่งไข่ที่ห่อถูกแต่งอย่างสวยงามด้วยการราดไข่เป็นเส้นๆ บนกระทะที่ใช้น้ำมันมากมาย เมื่อไข่สุกจะมีลักษณะดังภาพ



ทอดลงทำริบบิ้น โครเซตได้นำหนักสีจากเข้มไปอ่อน แทนลักษณะไข่ที่ถูกทอดจนขอบเกรียม ส่วนตรงกลางเพนที่กึ่งด้วยสีน้ำ

ทอดลงปิ้งลู่ผ้าสีครีมอ่อน แล้วเพนที่ด้วยสีเพนที่ผ้า ได้นำหนักเข้มจากขอบเข้ามา แทนลักษณะไข่ที่เป็นรูป



ทอดลงใช้กระดาษที่ลู่เป็นลาย ตัดบางส่วนและวางบนผ้าสีเหลือง ลักษณะคล้ายระบาย เพื่อนำไปสร้างลายสกรีนต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้เฉพาะเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขประโยชน์อันควรทำ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ขนมจีน-แกงเขียวหวาน



รูปแกงเขียวหวานราดบนขนมจีน ตกแต่ง
ด้วยใบโหระพาและพริกแห้ง



รูปขนมจีนที่ม้วนเป็นก้อนกลม



ทดลองวาดส่วนผสมต่างๆ ด้วยสีไม้ ในหลากหลายมุม

ทดลองวาดด้วยคอมพิวเตอร์ โดยสร้างลวดลายจาก
ขนมจีนที่ม้วนเป็นก้อนกลมหลากสี และพื้นหลังเป็นน้ำ
แกง และพิมพ์ระบบดิจิทัลลงบนผ้าไหมชาติน



ทดลองทำพริกชี้ฟ้าแห้งแฉลบ ด้วยการนำผ้าสีแดงมาเย็บ
เป็นรูปพริก และปักตกแต่งด้วยมุกแทนเมล็ดพริก

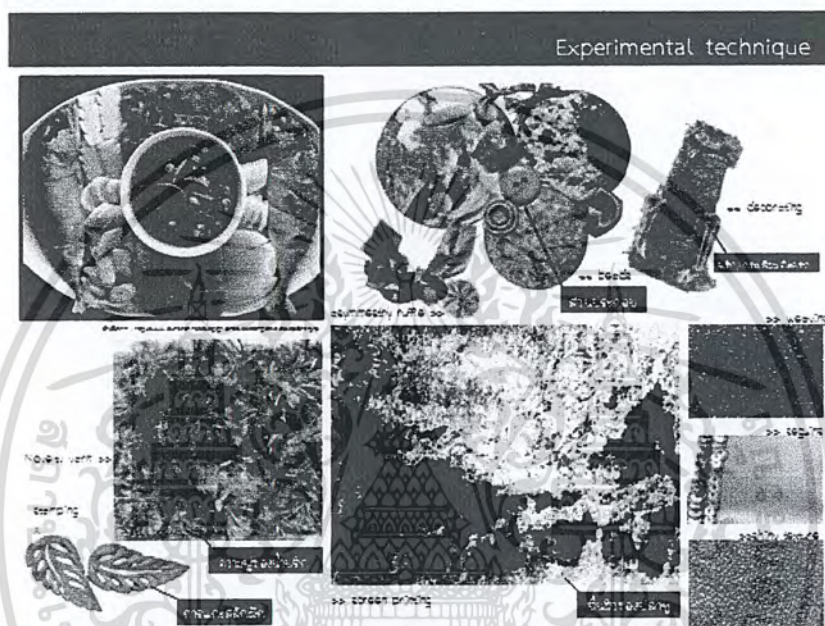
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

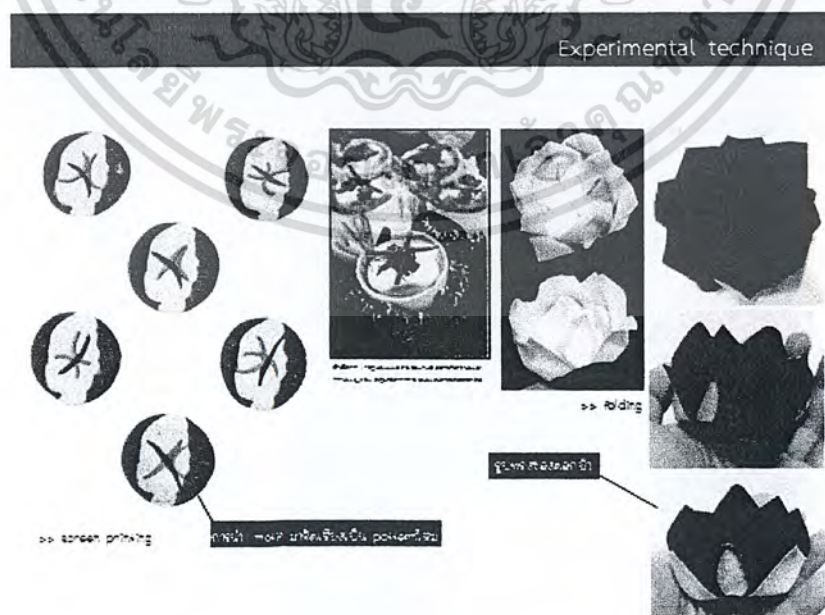
การพัฒนาการออกแบบ

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลที่ได้ค้นคว้าและศึกษามานั้นได้นำมาทดลองด้วยเทคนิคต่างๆ และสรุปผลเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเลือกจากอาหารไทย 4 อย่าง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

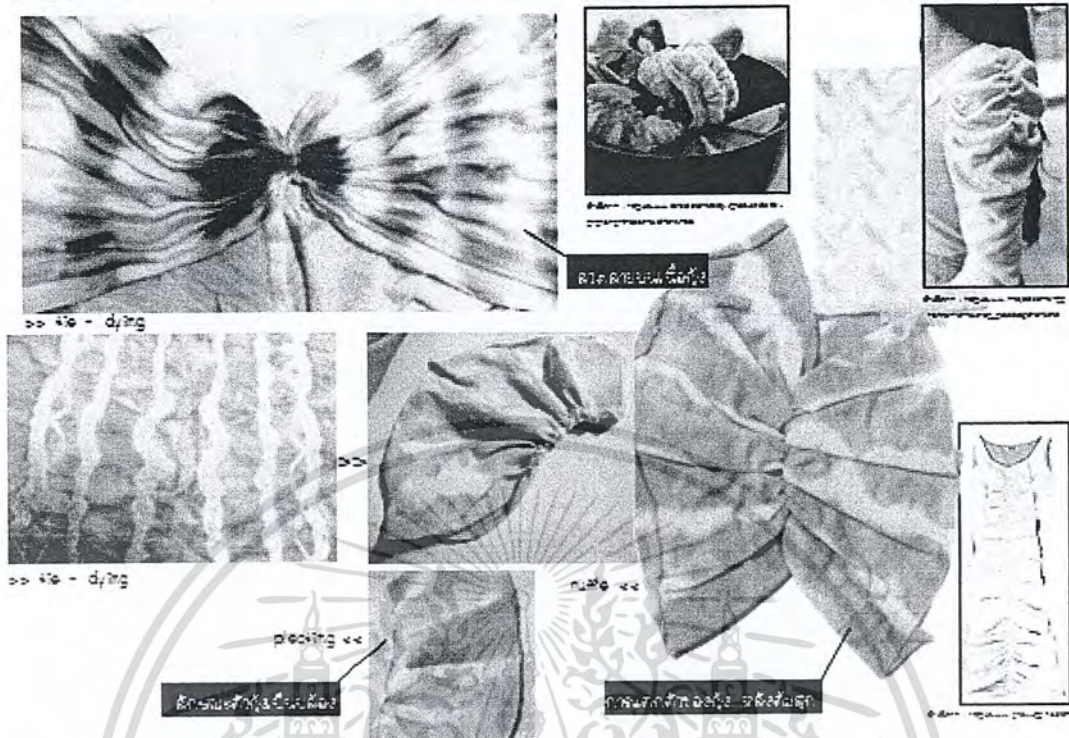


ภาพที่ 107. แสดงภาพลวดลายและรูปแบบการตกแต่ง ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากน้ำพริกกะปิ-ปลาทุ



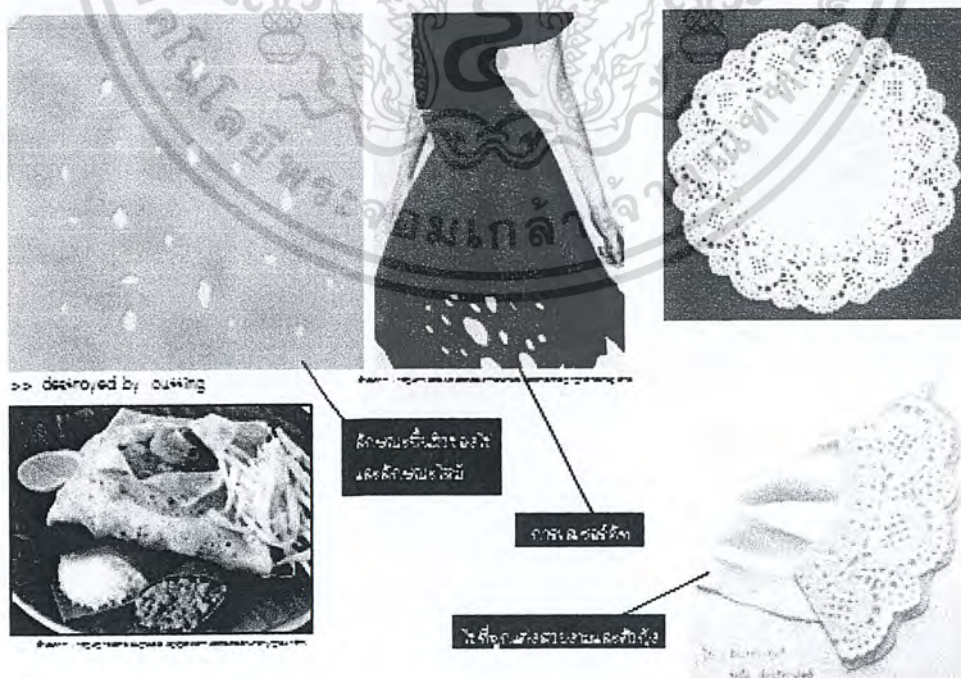
ภาพที่ 108. แสดงภาพลวดลายและรูปแบบการตกแต่ง ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากห่อหมกคอกบัว
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Experimental technique

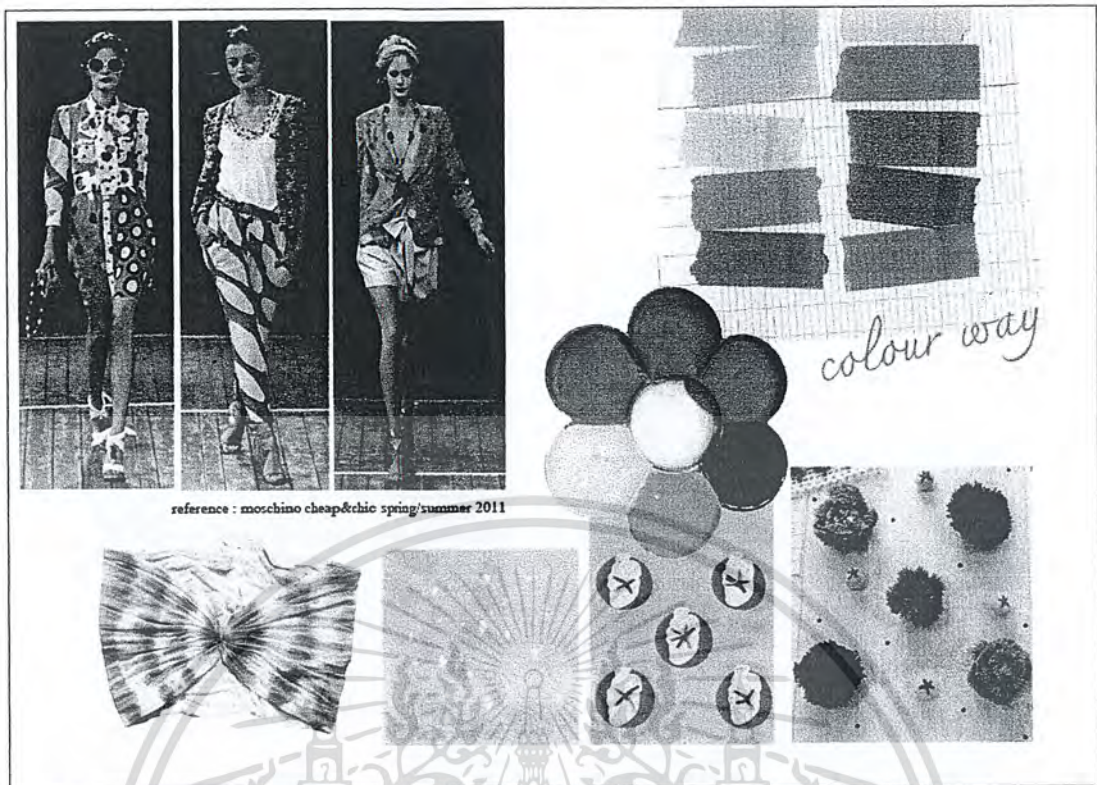


ภาพที่ 109. แสดงภาพลวดลายและรูปแบบการตกแต่ง ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากส้มขำกุ่ม

Experimental technique



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 110. แสดงภาพลวดลายและรูปแบบการตกแต่ง ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากผ้าไทยห่อไข่



ภาพที่ 111. แสดงภาพสีต้นจากอาหารไทยเชื่อมโยงเป็นกลุ่มสีที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 112. แสดงภาพแนวการแต่งสไตล์ harajuku ที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

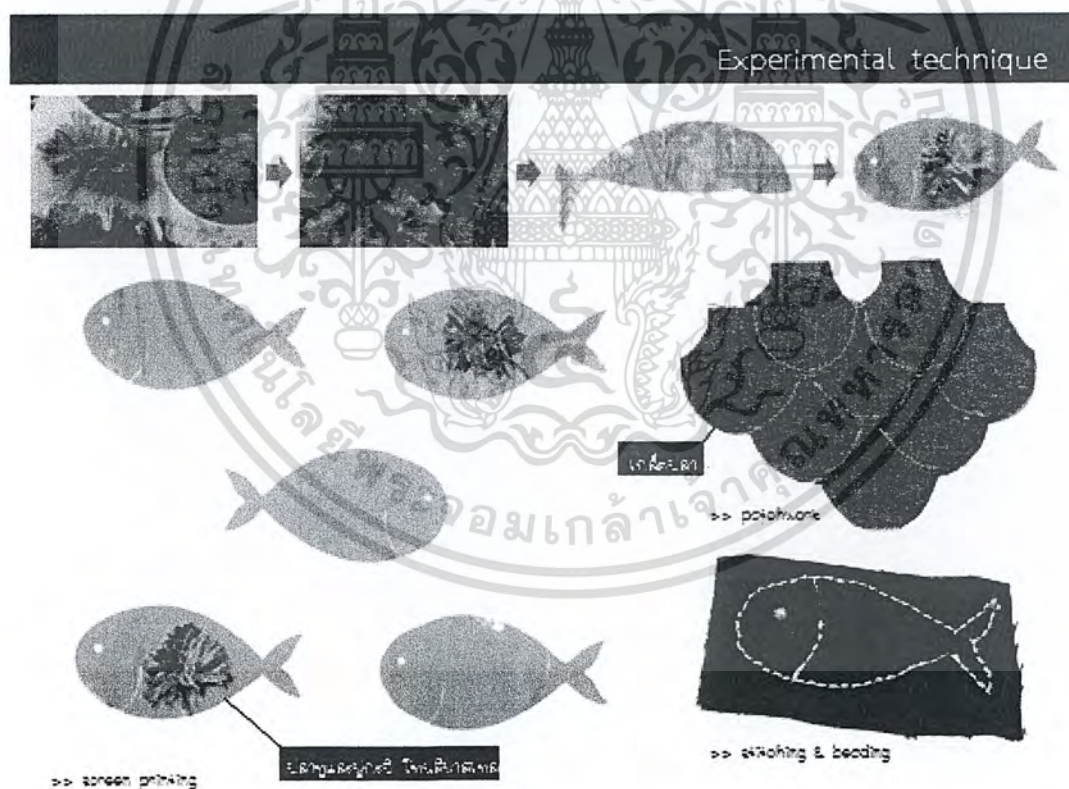
3.2 การออกแบบและการทดลองลวดลายบนพื้นผ้า

จากข้อมูลที่ได้วิเคราะห์เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบนั้น ได้นำมาทดลองออกแบบเป็นลวดลายและการตกแต่งบนพื้นผ้าด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อนำเสนอเอกลักษณ์ที่ผสมผสานความเป็นไทยจาก อาหารไทย ให้เกิดความแตกต่างและสร้างมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ โดยประยุกต์ใช้เทคนิคและวัสดุต่างๆ ให้มีความทันสมัย สวยงาม และใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

3.2.1 การออกแบบลวดลายขั้นต้น

หลังจากที่ได้ทำการทดลองและสรุปผล จึงได้ลวดลายออกมาเป็นอาหาร 4 อย่าง ดังนี้

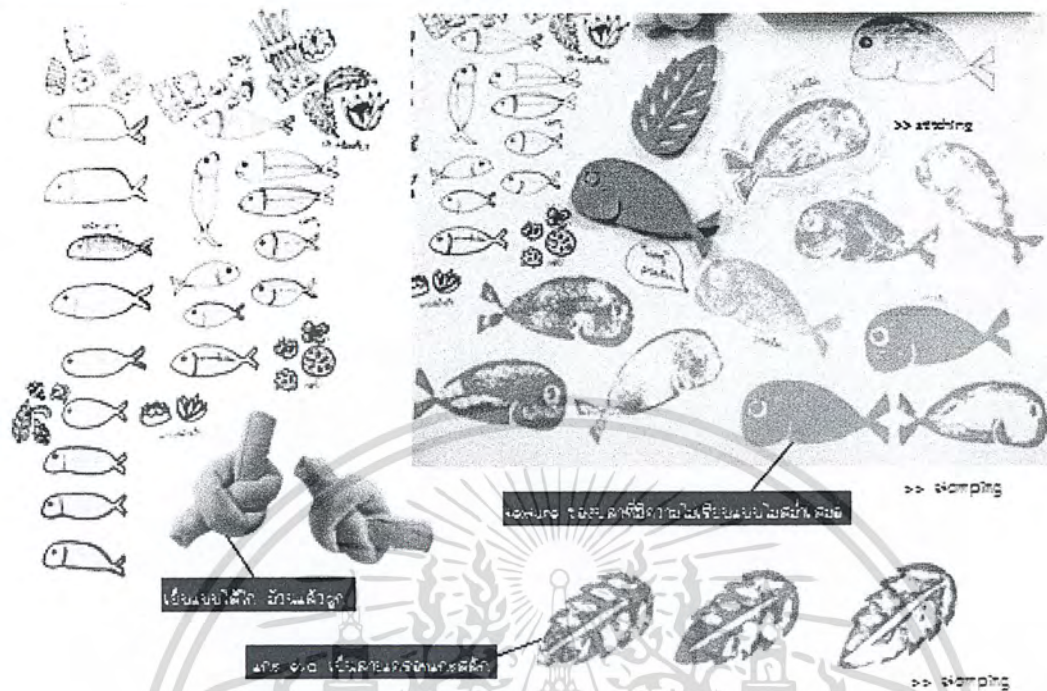
1. ลวดลายน้ำพริกกะปิ-ปลาทุ โดยใช้เทคนิคการสกรีน การปักตกแต่งด้วยริบบิ้น ลูกปัก
2. ลวดลายห่อหมก โดยใช้เทคนิคการสกรีน และปักตกแต่งด้วยหนัง
3. ลวดลายต้มยำกุ้ง โดยใช้เทคนิคการมัดย้อม การสกรีน และการปักตกแต่งด้วยด้ายสี
4. ลวดลายไข่จากผักไทยห่อไข่ โดยใช้เทคนิคการสกรีนและการพันท์



ภาพที่ 113.แสดงภาพการออกแบบลวดลายน้ำพริกกะปิ-ปลาทุด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Experimental technique



Experimental technique

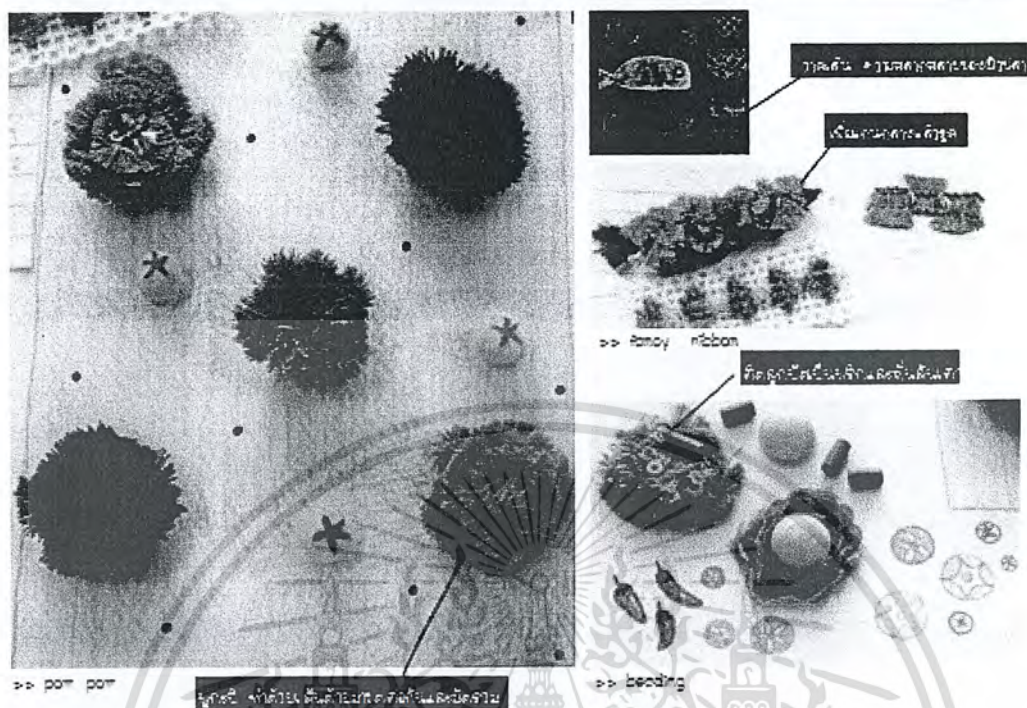


>> painting with coloured pencils

>> stamping on fabric

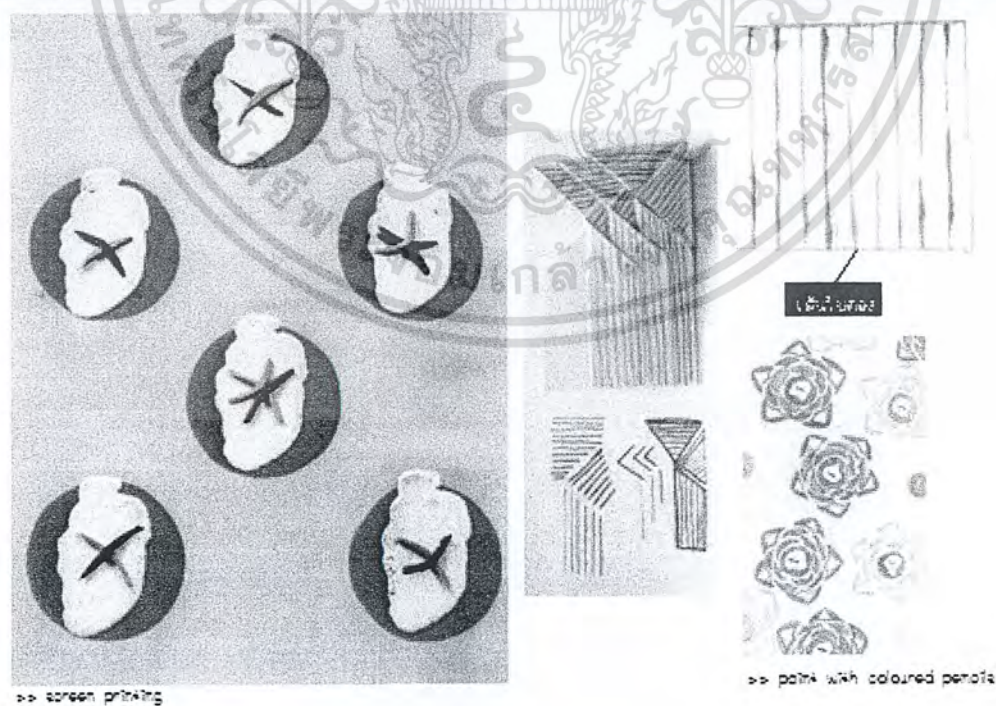
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 114. แสดงภาพการออกแบบลวดลายนำฟริกกะปิ-ปลาทุด้วยเทคนิคต่างๆ ในขั้นต้น
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ออกกฎหมายให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Experimental technique



ภาพที่ 115. แสดงภาพการออกแบบลวดลายน้ำพริกกะปิ-ปลาหูกด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น

Experimental technique



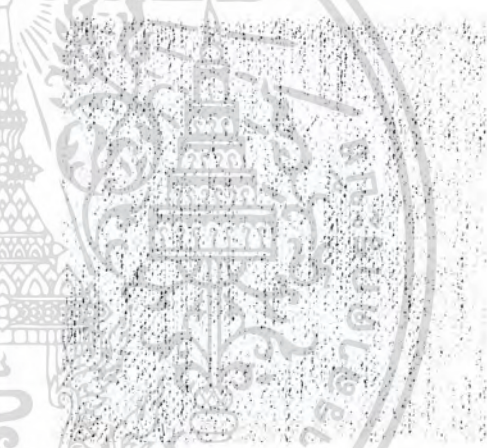
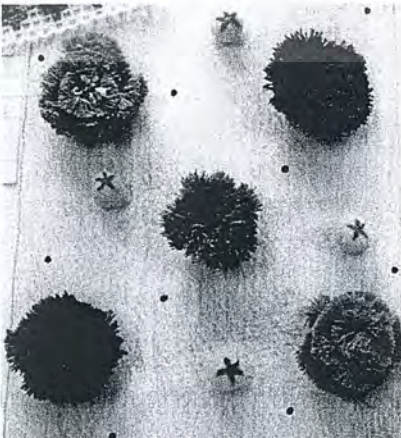
ภาพที่ 116. แสดงภาพการออกแบบลวดลายห่อหมกคอกบัวด้วยเทคนิคต่างๆในขั้นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการเผยแพร่ความรู้และข้อมูลทางวิชาการเท่านั้น
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 การพัฒนาลวดลาย

จากการออกแบบลวดลายด้วยการทดลองเทคนิคต่างๆ ในขั้นต้น ทำให้เห็นถึงความเหมาะสมของการนำเสนอลวดลายด้วยเทคนิคต่างๆ และวัสดุที่นำมาใช้ จึงได้เลือกแนวทางที่เหมาะสมไปพัฒนาต่อ ดังนี้

1. เนื้อผ้า เลือกเนื้อผ้าที่มีความเบาบาง โปร่งสบาย และพริ้ว ผสมผสานกับเนื้อผ้าที่ทึบ น้ำหนัก อยู่ตรงสำหรับลวดลายที่ต้องรับน้ำหนักจากการปัก ได้แก่ ผ้ายัดเนื้อบาง ผ้าตัดกางเกง
 2. ลวดลาย นำลวดลายที่ได้จากแรงบันดาลใจ อาหารทั้ง 4 อย่าง มาใช้ในการออกแบบ
 3. เทคนิคการออกแบบลายผ้า เลือกใช้เทคนิคการสกรีน การปักตกแต่งด้วยวัสดุต่างๆ การพ่นสี การเพ้นท์ การสลักสี และการมัดย้อม
- ตารางที่ 8 แสดงการพัฒนาลาย

การทดลองทำเทคนิค	การพัฒนาลาย
1. การทำลวดลายปลาทุ 1.1 การทำลวดลายปลาทุ  สกรีนด้วยฟอยด์เงิน-ทอง อย่าง ไม่สม่ำเสมอ แทนพื้นผิวหนังปลาทุ ลงบนผ้าสักกะหลาด	 เปลี่ยนมาเป็นการสกรีนด้วยสีลอย โทนสีเทา น้ำตาล ลงบนผ้าสำหรับตัดกางเกง สร้างลาย โดยใช้สีไม้ฝนลงบนกระดาษวาดเขียน
1.2 การทำลวดลายน้ำพริกกะปิ 	

ทำพู่แทนน้ำพริกกะปิ โดยใช้ด้ายมามัดเป็น
พู่แล้วตัดให้ฟู และถั่วลิสงเตาใช้ถูปัก

เปลี่ยนจากพู่ที่ทำจากด้ายมาเป็นใช้รับบิน
แฟนซีคิงภาพ มาขมวดเป็นวงกลม แล้วเย็บ
ติดกัน



ส่วนถั่วลิสงเตาใช้รับบินที่มีลักษณะคิงภาพ ตัด
ส่วนที่เป็นก้อนกลมๆมาใช้



1.3 ลายผักเครื่องเคียง (คู่กับน้ำพริก)

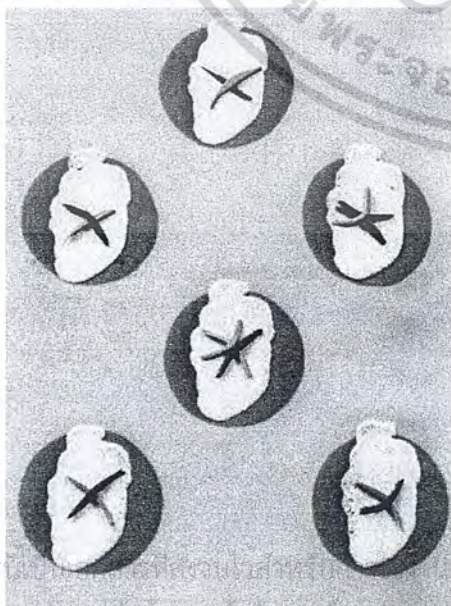


การย้อมสีผ้าพื้นเป็นสีเขียวสดธรรมดา



เปลี่ยนเป็นพื้นไล่สีด้วยairbrush

2. การทำลาวลายห่อหมก



พัฒนาให้ลายกะทิบนห่อหมกดูมีความลื่นไหล
อ่อนช้อย และวางลายให้มีระยะห่างมากขึ้น

การสกรีนบนผ้าทอ เช่น ผ้าซิ่นใน ผ้าชีฟอง
แล้วสกรีนกะทิสีขาวเป็นสีนูน ดัดหนังที่ตัด
เป็นรูปพริกโดยใช้กาวติด



เปลี่ยนเป็นสกรีนบนผ้าขัดเนื้อบาง และสกรีน
สีขาวนูนไม่ให้อยู่ในตำแหน่งกลางจนเกินไป
ปีกหนังที่ตัดเป็นรูปพริกในลักษณะกากบาท

3. การทำลวดลายดัมยำกุ่ม

3.1 ลายภาพรวมของดัมยำที่มีส่วนผสมต่างๆ



ภาพวาดดัมยำกุ่มโดยใช้สีไม้ และพิมพ์ด้วย
กระดาษ ซึ่งใช้การถ่ายด้วยความร้อนลงไป
บนผ้าที่มีความพรูบ้าง

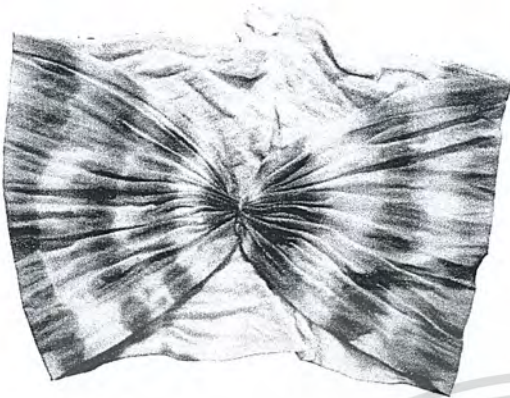


ตัดทอนเหลือเพียงส่วนผสมบางอย่าง ได้แก่
ผักชีเห็ดฟาง และพริก โดยสกรีนให้เห็นเป็น
ลายเส้นของดินสอสีและปากกาเมจิก เพื่อให้ดู
มีความเป็นงานฝีมือ และไม่เสมือนจริงเกินไป



ผักชีสกรีนสีลอย เห็ดสกรีนสีนูน และพริกใช้
การปักตะกรวย โดยใช้สีที่มีความอ่อนหวานขึ้น

3.2 ลายตัวกึ่ง



ใช้การมัดข้อม โดยการเย็บรูดกับท่อพีวีซี มัดให้เกิดลายเป็นบั้งๆ และใช้ฟูกันจุ่มสีเพนท์

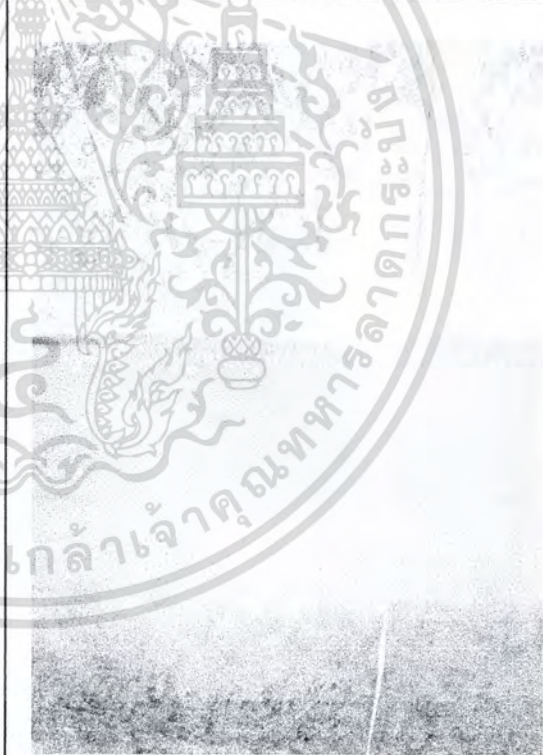


ลดความเข้มของสีลง เป็นสีส้มอ่อน และการมัดเปลี่ยนจากมัดเป็นบั้งเฉพาะหน้าอก เป็นมัดทั้งตัว โดยยึดข้อที่มัดตรงหน้าอกเป็นหลัก

4. การทำลวดลายไข่ที่ใช้ห่อผ้าไทย

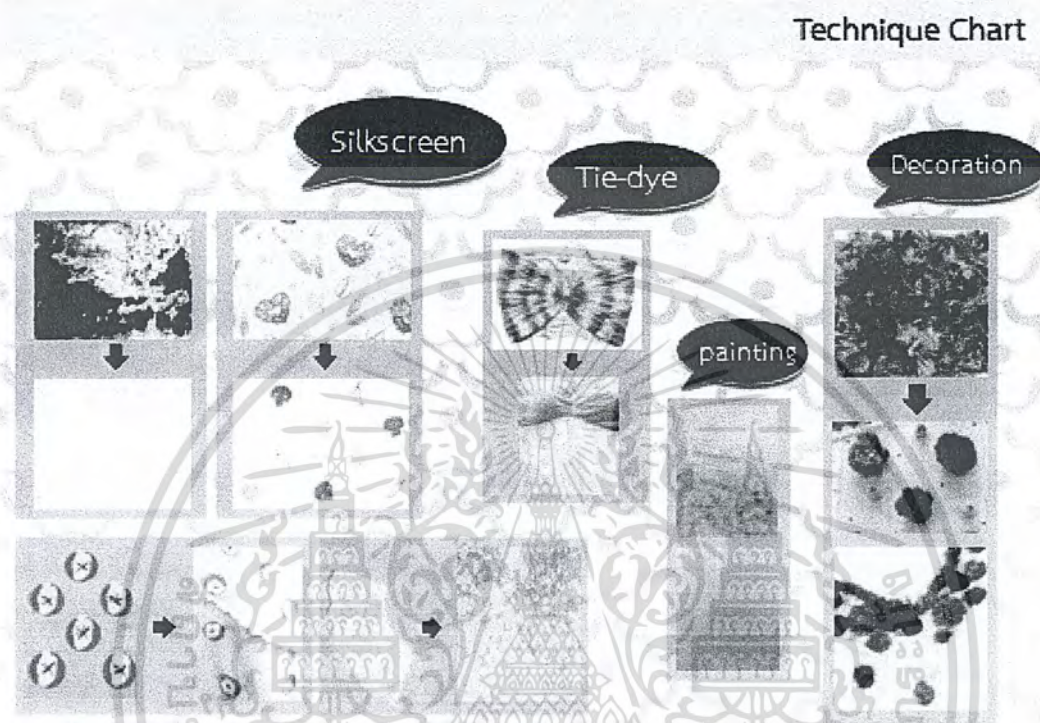


เลือกใช้ผ้ายี่ดสีเหลือง มาเพ้นท์สีน้ำตาลอ่อนๆ แทนลักษณะลวดไหมบันไข่ และตัดเป็นรูๆ และใช้กระดาษลวดลายแทนไข่ที่ทอดเป็นลวดลายสวยงาม



เปลี่ยนจากการเพ้นท์โดยใช้ฟูกัน มาเป็นการใช้ผ้าจุ่มสีหมาดๆ แล้วมาซับ ซึ่งจะทำให้สีน้ำตาลอ่อนลง โดยใช้เทคนิคrubbingบนพื้นที่มีพื้นผิวขรุขระ ได้ลายเป็นลวดองจุดๆ ไม่สม่ำเสมอ ส่วนลายลวดเปลี่ยนเป็นสกรีนบนลายลูกไม้ขาว

จากการทดลองและพัฒนาลวดลายและเทคนิคต่างๆดังที่แสดงไว้ จึงได้สรุปเทคนิคที่เหมาะสมกับกระบวนการผลิต และรูปแบบที่มีความทันสมัย ซึ่งแสดงเป็นแผนภูมิดังนี้

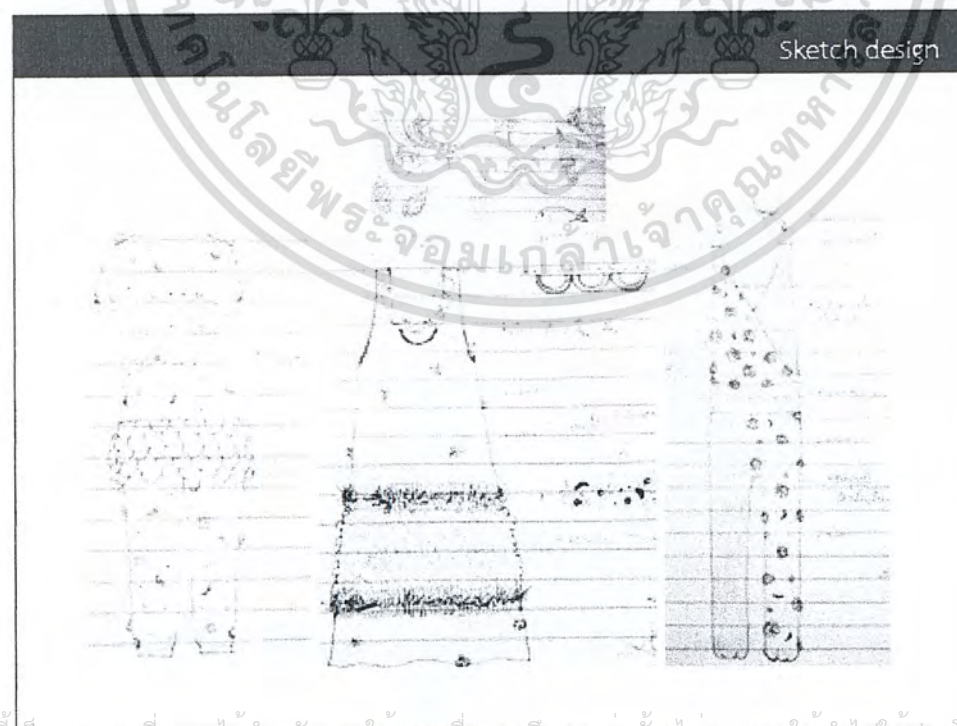
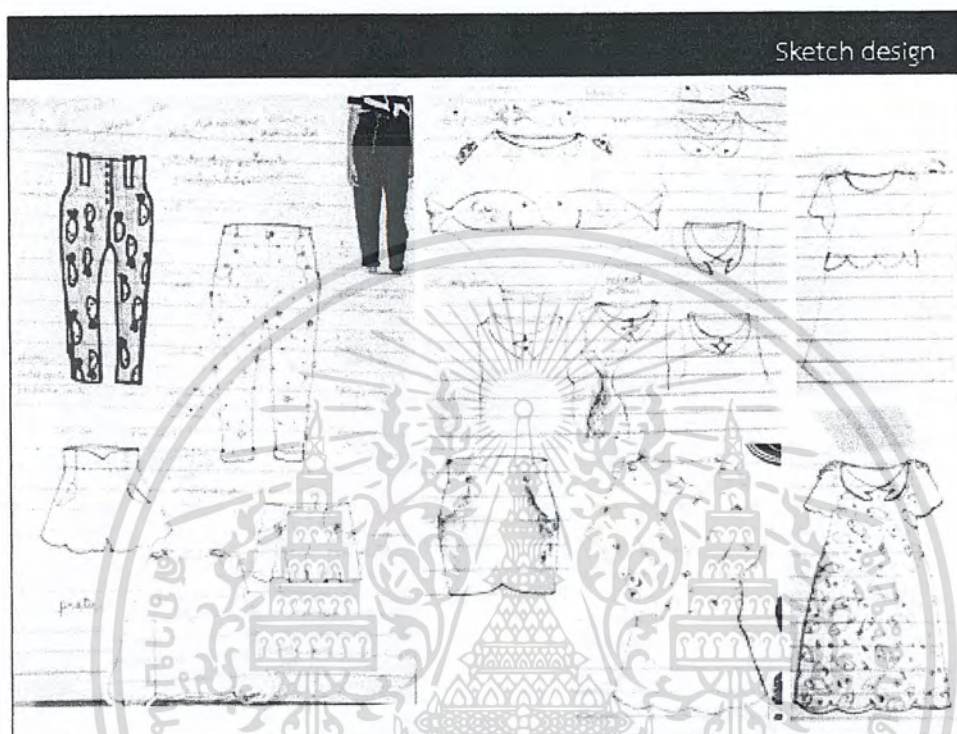


ภาพที่ 119. แสดงแผนภูมิสรุปเทคนิคที่นำมาใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

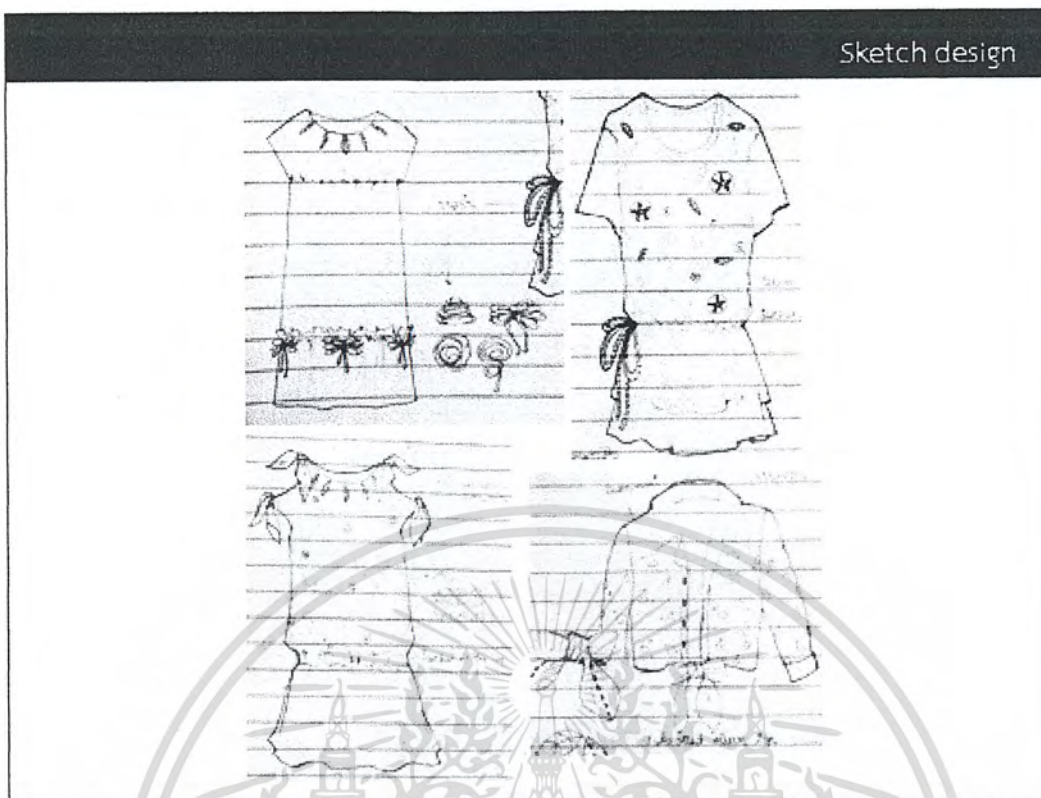
3.3 การออกแบบผลิตภัณฑ์

จากการที่ได้สรุปลดทอนและเทคนิคที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ จึงทำการออกแบบผลิตภัณฑ์ตามขอบเขตที่ตั้งไว้ ซึ่งประกอบด้วย เสื้อไม่มีแขน เสื้อมีแขน กระโปรง ชุดกระโปรง กางเกงขาสั้น กางเกงขายาว รวมทั้งหมวก 8 ชิ้น ตามแบบร่าง โดยพัฒนาแบบร่างทั้งหมด 3 ครั้ง ดังนี้



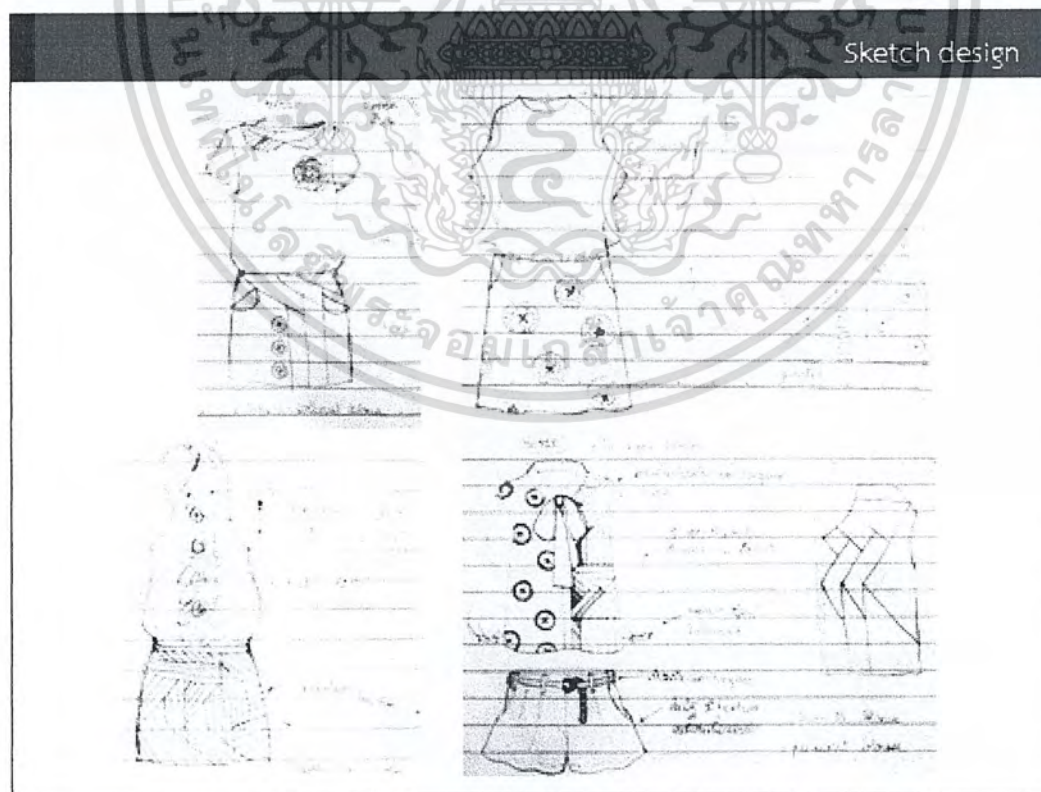
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งภาพที่ 120. แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่1 (จากน้ำพริกกะปิ-ปลาหู)

Sketch design



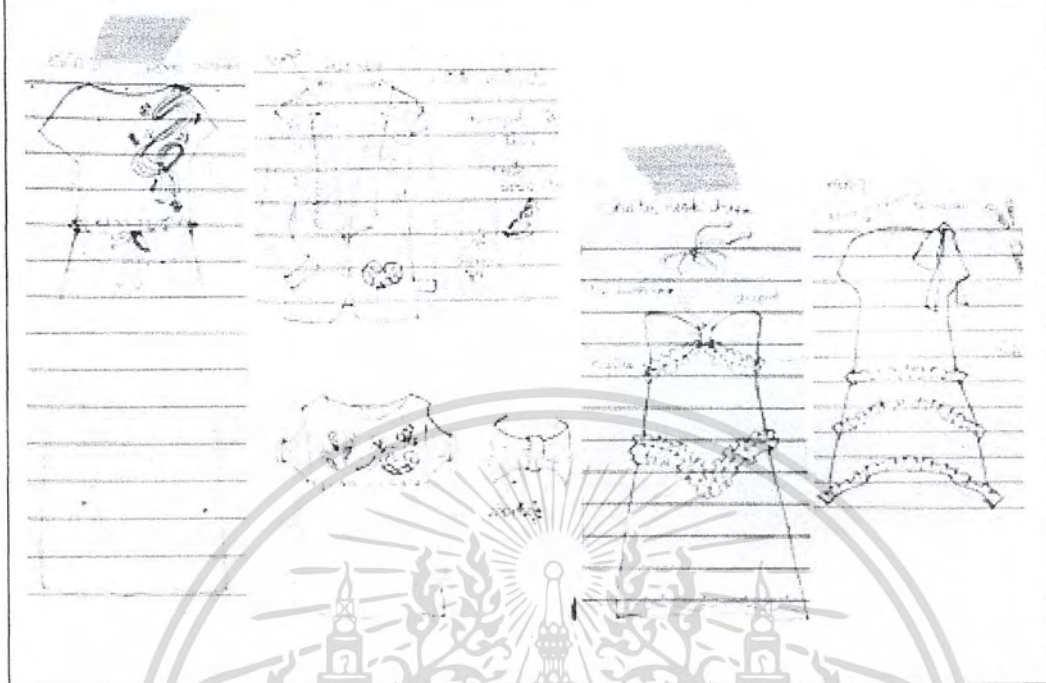
ภาพที่ 121. แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่1 (จากขนมจีน-แกงเขียวหวาน)

Sketch design



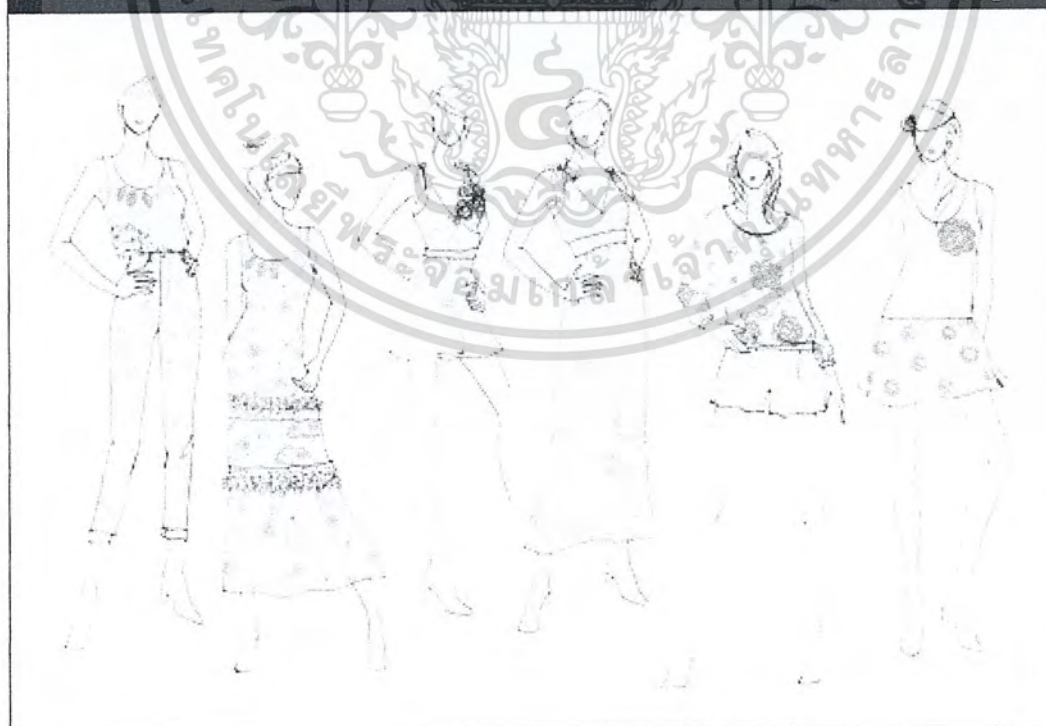
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 122. แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่1 (จากห่อหมกคอกบัว)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sketch design



ภาพที่ 123. แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่ 1 (จากผ้าไทยห่อไข่และต้มยำกุ้ง)

Sketch design



ภาพที่ 124. แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เฉพาะเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงเท่านั้น ไม่ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sketch design



ภาพที่ 125. แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ครั้งที่ 2

Sketch design



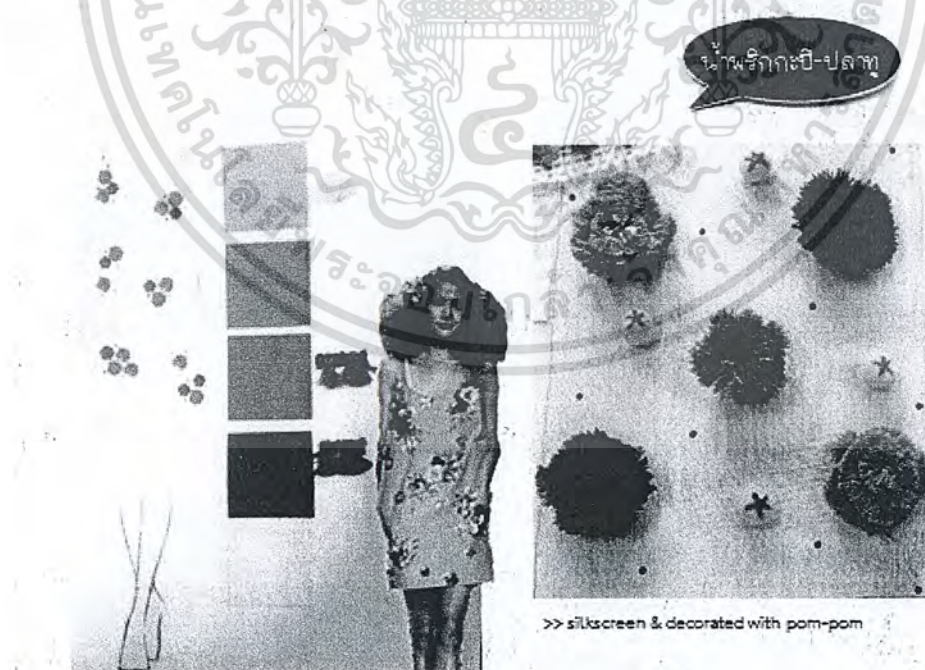
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 126. แสดงภาพร่างผลิตภัณฑ์ครั้งที่ 3 ญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การวางลายและเทคนิคบนผลิตภัณฑ์

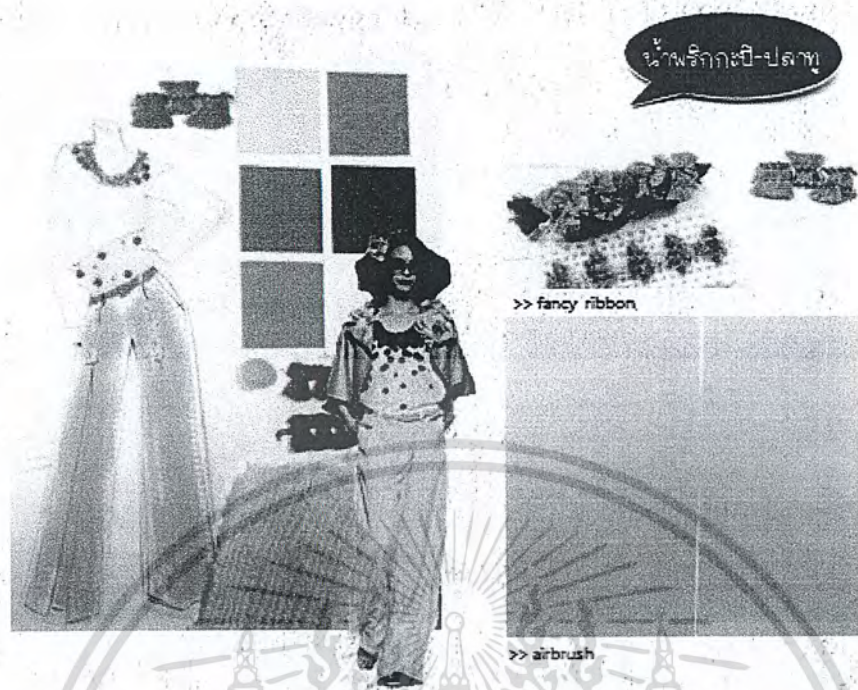
นำเทคนิคที่ได้ทดลองบนผืนผ้า มาใช้กับรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบไว้ และสรุปเป็นรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรี ดังนี้



ภาพที่ 127. แสดงภาพรวมของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ



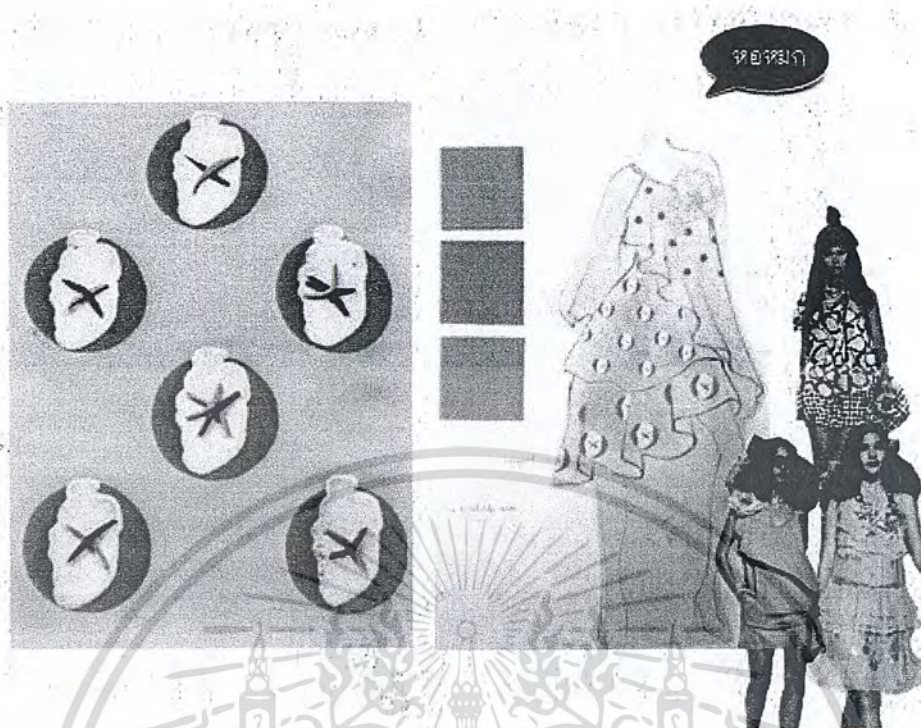
ภาพที่ 128. แสดงแบบชุดกระโปรงสั้น ที่ได้แรงบันดาลใจจากน้ำพริกกะปิ-ปลาหุ และเทคนิคที่ใช้เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 129. แสดงแบบเสื้อแขนลูกและกางเกงขายาว แรงบันดาลใจจากน้ำพริกกะปิ-ปลาทุ และเทคนิคที่ใช้



เอกสารนี้เป็นภาพที่ 130. แสดงแบบเสื้อเอวอกและกางเกงขาสั้น ที่ได้แรงบันดาลใจจากต้มยำกุ้ง ขนด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงและเทคนิคที่ใช้ อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 131. แสดงแบบเสื้อมีแขนและกระโปรง ที่ได้แรงบันดาลใจจากห่อหมกคอกบัว และเทคนิคที่ใช้



เอกสารภาพที่ 132. แสดงแบบชุดกระโปรงสั้น ที่ได้แรงบันดาลใจจากผ้าไทยห่อไข่ และเทคนิคที่ใช้ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 สรุปผลการออกแบบและความเห็นของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

1. เรื่องสี ให้มีความหวานในโทนสีพาสเทล โดยอาจจะผสมขาวเพิ่ม เพื่อลดความเข้มของสีลง
2. ต้องคำนึงถึงความเชื่อมโยงของแต่ละชุด ให้เป็นคอลเล็กชันเดียวกัน
3. การวางตำแหน่งลาย ต้องวางหลังจากที่ทำแพทเทิร์นเสร็จเรียบร้อยแล้ว เพื่อให้ลายไม่ตกขอบ และมีการเว้นจังหวะ เว้นระยะห่างให้พอดี ไม่แน่นมากหรือเบาบางมากเกินไป
4. ระวังเรื่องของการใส่รายละเอียดเข้าไปในชิ้นงาน ให้มีความพอดี ไม่ควรมากเกินไป หรือใส่รายละเอียดมากแต่เกิดความลงตัว สวยงามได้
5. บางลวดลายอาจเพิ่มการสกรีนนูนเพื่อให้มีมิติมากขึ้น หรือตัดแต่งเพื่อเติม เช่น การรีดเพชร การติดลูกปัด การสกรีนนูนขาวลายลูกไม้แล้วตัวให้เป็นรูทะลุ เป็นต้น ตามความเหมาะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การนำเสนอผลงานการออกแบบ

การนำเสนอผลงานชิ้นตอนสุดท้ายหลังจากได้ปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ซึ่งประกอบด้วย

4.1 รายละเอียดภาพด้านของผลิตภัณฑ์และการประเมินราคาต้นทุน

4.2 ภาพถ่ายผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

4.1 รายละเอียดภาพด้านของผลิตภัณฑ์และการประเมินราคาต้นทุน

4.1.1 เสื้อไม่มีแขน



ตารางที่ 9 แสดงราคาต้นทุนของเสื้อไม่มีแขน

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา (บาท)
ผ้ายี่ดี่ขาว	เมตรละ 50 บาท	1 ม.	50 บาท
ริบบิ้น	หลาละ 2 บาท	10 หลา	20 บาท
ค่าแรงตัดเย็บ			20 บาท
ค่าสกรีน	ชิ้นละ 15 บาท	2 ชิ้น	30 บาท
ค่าเย็บพู่			50 บาท
รวมราคาทั้งสิ้น			160 บาท

เอกสารนี้เผยแพร่ฟรีโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายสำหรับใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

4.1.2 เสื้อไม่มีแขน (เกาะอก)

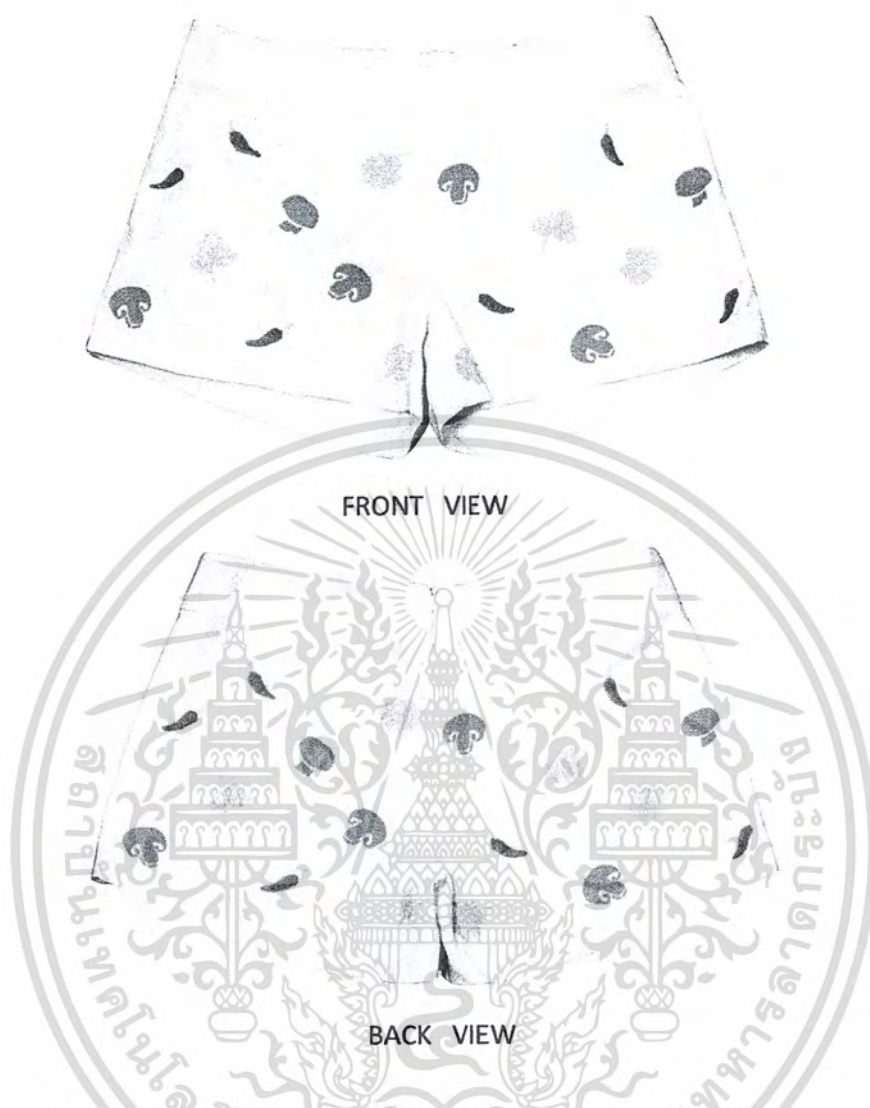


ตารางที่ 10 แสดงราคาค่าต้นทุนของเสื้อไม่มีแขน

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา (บาท)
ผ้ายี่ดสีส้มอ่อน	เมตรละ 50 บาท	1 ม.	50 บาท
ยางยี่ด	เส้นละ 2 บาท	1 ม.	2 บาท
ค่าแรงตัดเย็บ			80 บาท
ค่ามัดข้อม	ชิ้นละ 5 บาท	6 ชิ้น	30 บาท
รวมราคาทั้งสิ้น			162 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 “เมื่อการแก้ไข” ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 กางเกงขาสั้น

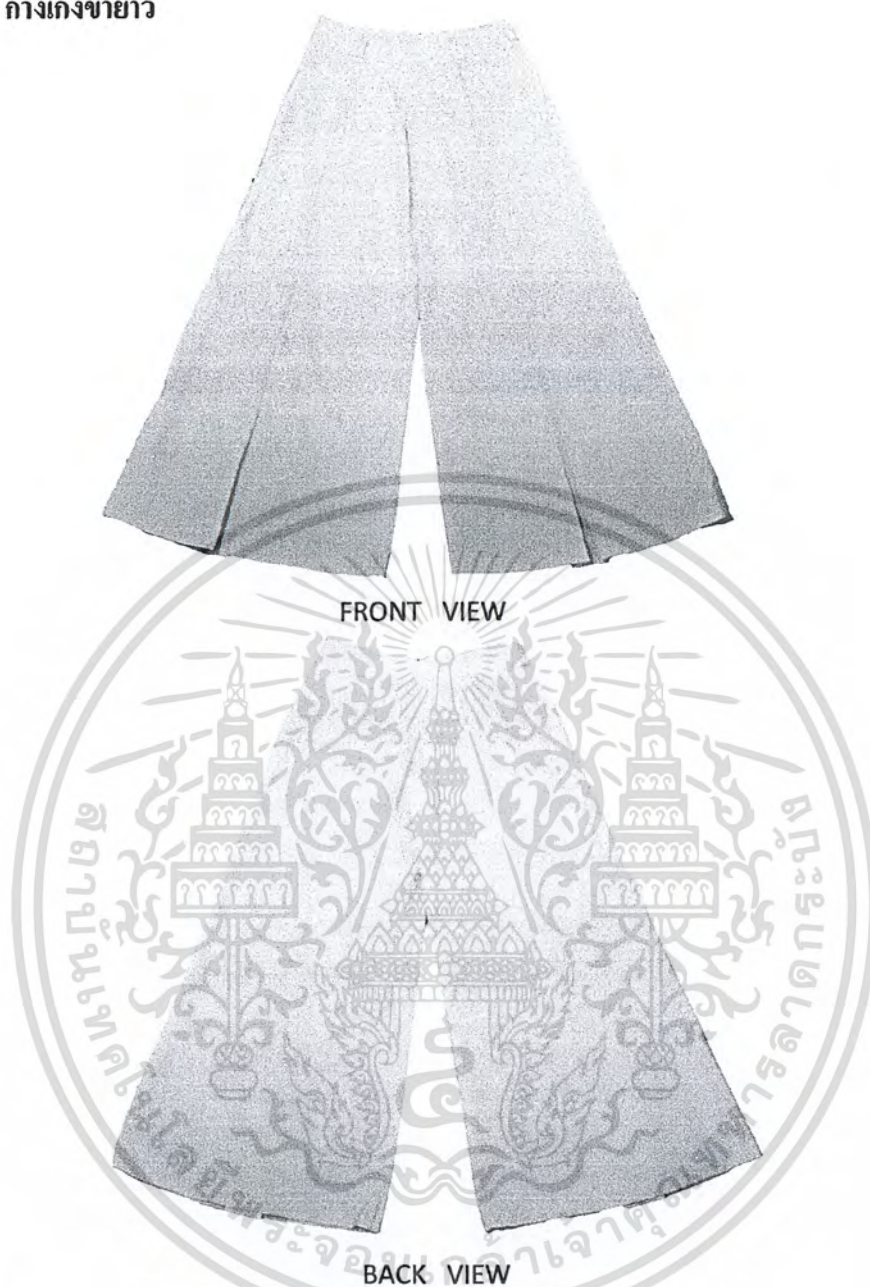


ตารางที่ 11 แสดงราคาคำนวณของกางเกงขาสั้น

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา (บาท)
ผ้าสีขาว	เมตรละ 50 บาท	1 ม.	50 บาท
ชิป	เส้นละ 6 บาท	1 ม.	6 บาท
ค่าแรงตัดเย็บ			80 บาท
ค่าสกรีน	ชิ้นละ 15 บาท	4 ชิ้น	60 บาท
	สีที่ 2,3 ชิ้นละ 5 บาท	4 ชิ้น	40 บาท
ค่าปักตะกรวย	ชิ้นละ 5 บาท	4 ชิ้น	20 บาท
รวมราคาทั้งสิ้น			256 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 กางเกงขายาว



ตารางที่ 12 แสดงราคาต้นทุนของกางเกงขายาว

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา (บาท)
ผ้าสีเขียว	เมตรละ 50 บาท	3 ม.	150 บาท
ซิป	เส้นละ 6 บาท	1 ม.	6 บาท
ค่าแรงตัดเย็บ			100 บาท
ค่าพ่นสี	ชิ้นละ 7 บาท	4 ชิ้น	28 บาท
รวมราคาทั้งสิ้น			264 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่าในรูปแบบใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5 ชุดกระโปรงสั้น



ตารางที่ 13 แสดงราคาค่าต้นทุนของชุดกระโปรงสั้น

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา (บาท)
ผ้ายี่ดี่สี่เหลี่ยม	เมตรละ 50 บาท	2 ม.	100 บาท
ค่าแรงตัดเย็บ			80 บาท
ค่าสกรีน	ชิ้นละ 15 บาท	2 ชิ้น	30 บาท
ค่าพิมพ์	ชิ้นละ 10 บาท	2 ชิ้น	20 บาท
รวมราคาทั้งสิ้น			230 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.6 ชุดกระโปรงสั้น



ตารางที่ 14 แสดงราคาต้นทุนของชุดกระโปรงสั้น

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา (บาท)
ผ้าสีขาว	เมตรละ 50 บาท	1.5 ม.	75 บาท
ค่าแรงตัดเย็บ			100 บาท
ค่าริบบิ้น	หลอดละ 2 บาท	20 หลอด	40 บาท
ค่าสกรีน	ชิ้นละ 15 บาท	2 ชิ้น	30 บาท
ค่าเย็บพู่			70 บาท
รวมราคาทั้งสิ้น			315 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.7 เสื้อยาวและกระโปรง



ตารางที่ 15 แสดงราคาต้นทุนของเสื้อยาวและกระโปรง

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา (บาท)
ผ้ายี่ดสีส้มอ่อน	เมตรละ 50 บาท	3.5 ม.	175 บาท
ค่าแรงตัดเย็บ			100 บาท
ค่าสกรีน	ชิ้นละ 15 บาท	6 ชิ้น	90 บาท
	สีที่ 2 ชิ้นละ 5 บาท	6 ชิ้น	30 บาท
ค่าปักหนังสือ			50 บาท
รวมราคาทั้งสิ้น			445 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 เมื่อการแก้ไข ทั้งสิ้น อีกทั้งไม่มีให้ทดแทนของเสีย และต้องจ่ายค่าเสียหายหากมีการนำใบนี้ไปใช้

4.2 ภาพถ่ายผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

นำเสนอผลิตภัณฑ์ผ่านภาพถ่ายแฟชั่น โดยแบ่ง 2 รูปแบบ ดังนี้

1. ภาพถ่ายแฟชั่น (Fashion Set) จะเน้นที่ภาพรวมของผลิตภัณฑ์ บรรยากาศที่เหมาะสม ซึ่งเป็นบรรยากาศในเมือง แสดงให้เห็นการใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน
2. ภาพถ่ายรายละเอียดเสื้อผ้า (Detail Set) จะเน้นรายละเอียดของเสื้อผ้าในส่วนต่างๆ ทั้งเนื้อผ้า เทคนิค ลวดลายผ้า และรูปทรงของเสื้อผ้า รวมถึงแสดงการนำไปประยุกต์ สวมใส่คู่กับเสื้อผ้าสำเร็จในรูปแบบที่ทันสมัยและกำลังเป็นที่นิยม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

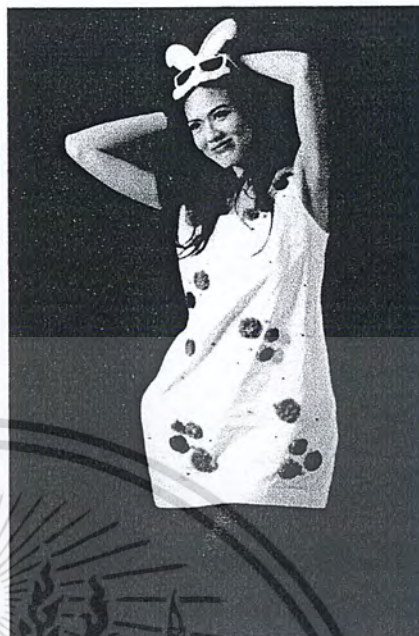
4.2.1 ภาพถ่ายแฟชั่น (Fashion Set)



ภาพที่133. แสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบในภาพรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 ภาพถ่ายรายละเอียดเสื้อผ้า (Detail Set)



O-shape dress
Material : cotton
Decoration : fancy ribbon
Technique : silkscreen & sewing

ภาพที่134. แสดงภาพรายละเอียดชุดกระโปรงต้นขนิษฐา



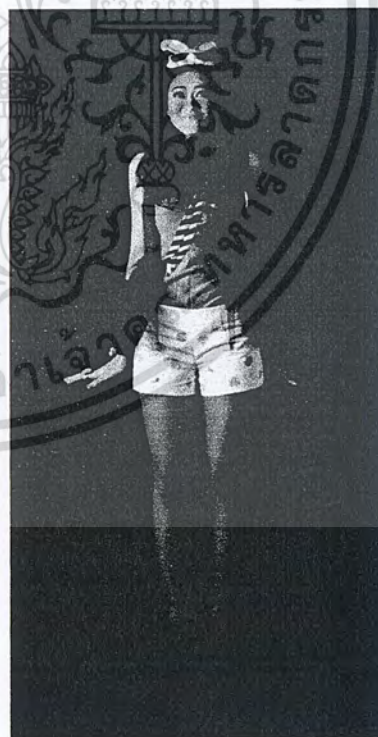
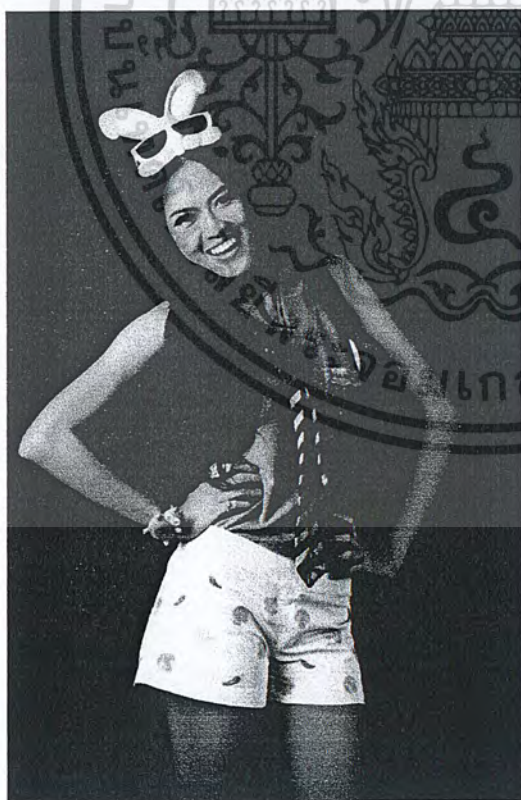
Tank top
Material : cotton (knit)
Decoration : fancy ribbon
Technique : silkscreen & sewing

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ภาพที่135. แสดงภาพรายละเอียดเสื้อไม่มีแขนขนิษฐา



Trousers
Material : cotton
Technique : airbrushing

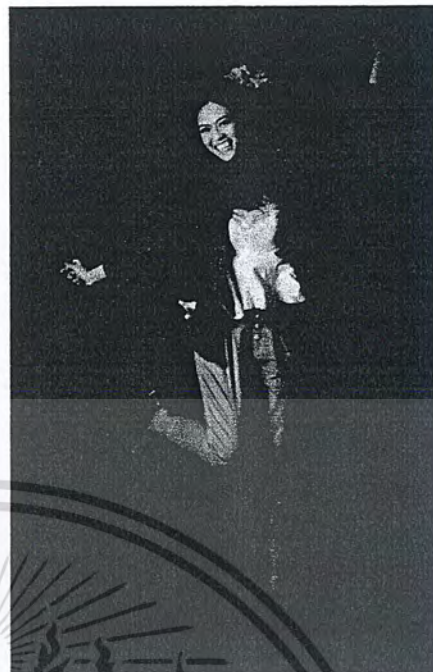
ภาพที่136. แสดงภาพรายละเอียดกางเกงขาขวาวัดสามนิ้ว



Hot pants
Material : cotton
Technique : silkscreen & embroidery

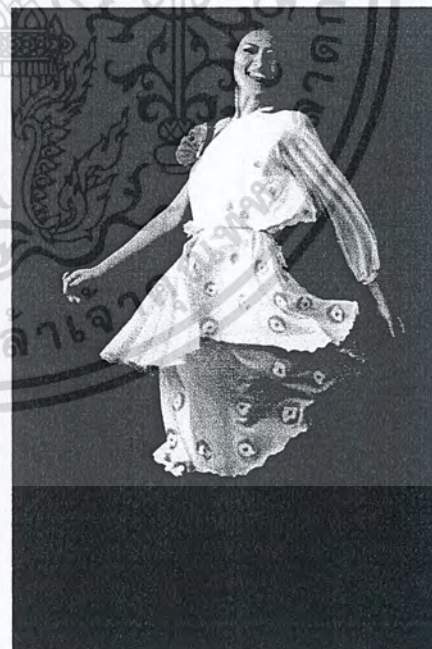
ภาพที่137. แสดงภาพรายละเอียดกางเกงขาสั้นวัดสามนิ้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ยกเว้นการพิมพ์แบบเชิงพาณิชย์โดยไม่ได้รับอนุญาต



Tube
Material : cotton (knit)
Technique : Tie-dying

ภาพที่138. แสดงภาพรายละเอียดเสื้อไม่มีแขนขณะสวมใส่



Tunic & skirt
Material : cotton (knit)
Decoration : leather (green&red)
Technique : silkscreen & sewing

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งภาพที่139. แสดงภาพรายละเอียดเสื้อยาวและกระโปรงขณะสวมใส่



Dress
 Material : cotton (knit)
 Technique : silkscreen & painting

ภาพที่140. แสดงภาพรายละเอียดชุดกระโปรงขณะสวมใส่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการออกแบบ

การออกแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการนี้ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ดังนี้

1. จากการศึกษาข้อมูลของบริษัท 27Friday สามารถเชื่อมโยงเอกลักษณ์ของแบรนด์และแรงบันดาลใจจากอาหารไทย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม
2. สามารถสรุปรูปแบบ ส่วนประกอบ และสีสันทที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับอาหารไทย ซึ่งได้แก่ น้ำพริกกะปิ-ปลาทุ ต้มยำกุ้ง ห่อหมก และผัดไทยห่อไข่ ว่าเป็นความโดดเด่นแตกต่างอย่างไร
3. จากการศึกษาเอกลักษณ์ด้านต่างๆของอาหารไทย ทำให้เกิดเทคนิคและลวดลายที่น่าสนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเสื้อผ้าและผลิตภัณฑ์อื่นๆได้
4. รูปแบบ ลวดลาย และสีสันทของผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย แปลกใหม่ และสอดคล้องเอกลักษณ์ของอาหาร ไทย ซึ่งสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน
5. การออกแบบได้ศึกษาแนวโน้มแฟชั่น และความต้องการของผู้บริโภค เป็นการลดความเสี่ยงด้านการขายและเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความทันสมัยและเป็นที่ยอมรับในตลาด

ข้อเสนอแนะของนักศึกษา

เอกลักษณ์ของไทยมีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นและน่าสนใจในหลายๆด้าน ซึ่งหากนำมาศึกษาและทำความเข้าใจในรายละเอียด สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ และทำให้ผลิตภัณฑ์มีความแปลกใหม่และมีคุณค่ามากขึ้น ทั้งยังเป็นจุดขายให้กับสินค้าไทยในระดับสากลมากขึ้น ในขณะที่เคยกับยังทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมอีกด้วย จึงอยากเชิญชวนให้นักออกแบบไทยหันมาให้ความสำคัญในการนำเอกลักษณ์แบบไทยมานำเสนอผ่านผลิตภัณฑ์มากขึ้น

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

1. มีแนวคิดจากแรงบันดาลใจเป็นแนวทางที่ดี แต่ไม่สามารถนำเสนอออกมาบนผลิตภัณฑ์ได้
 2. รูปแบบของผลิตภัณฑ์ไม่เด่นชัดในเรื่องของสไตล์ ซึ่งที่เลือกมานั้นคือ ฮาราจุกุ ในประเทศญี่ปุ่น และความนิยมการสวมใส่เสื้อผ้าซ่อนมีเลเซอร์แบบเกาหลี ควรจะดูรูปภาพที่แสดงถึงรายละเอียดของสไตล์ดังกล่าวให้เข้าใจมากขึ้นเพื่อนำเสนอในรูปแบบที่ชัดเจนและเหมาะสมกับการออกแบบ
 3. การเลือกเทคนิค สี วัสดุ และรูปแบบเสื้อผ้าที่เหมาะสม มีความสำคัญในการทำงาน จะช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และช่วยให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่นมากขึ้น
- เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ผศ.ดร. อโนทัย ชลชาติภิญโญ. 2552. “อะไร ความเป็นไทย.” Fashion Biz. 9(83) : 38-41

มนชัย พัทธนี. 2547. สำหรับไทย. กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง

ชนะชัย จริยะธนา. 2553. ประวัติความเป็นมา. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.Friday27nov.com>

นรุณินทร์ ใจอารี. 2553. มาแรงแข่งทางโค้งกับเทรนเสื้อ ผ้าแฟชั่นเกาหลี. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://fashion2012.gujaba.com/2010/03/22/เสื้อผ้าแฟชั่น-1/>

จินดาวรรณ สึงคงสิน. 2552. แฟชั่นเกาหลี เทรนด์นี้ยังมาแรง. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.manager.co.th/Home/ViewNews.aspx?NewsID=9520000019408>

Global Fashion Report. 2553. แฟชั่นฮาราจูกุ ของวัยรุ่นญี่ปุ่น. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.globalfashionreport.com/a13797>

แม่สลิม(นามแฝง). 2549. ต้มยำกุ้งน้ำข้น. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.kruaklaibaa.com/forum/index.php?showtopic=5751>

ปูชาเก เซมารู(นามแฝง). 2551. น้ำพริกกะปิ. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=pookhakae&month=06-2008&date=13&group=11&gblog=53>

ศศพินทุ์ ดิชนิล. 2549. ห่อหมกปลาช่อน. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.doctor.or.th/node/1478>

อนิสสา ฟอรัม. 2553. แงงเขียวหวาน ที่ไม่หวานอย่างชื่อ. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.annisaa.com/forum/index.php?topic=1862.0>

ปิ่น-ปราย(นามแฝง). 2551. ผัดไทยกุ้งสด มาเสริฟแล้วค่ะ. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://punprai.exteen.com/20080922/entry>

ชนะชัย จริยะธนา ให้สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2553. วิภาวี อังศุวัชรกร ผู้สัมภาษณ์. ความสอดคล้องระหว่างแนวความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบสำหรับวิทยานิพนธ์นี้และภาพรวมของแบรนด์ 27 Friday และการสร้างโครงสร้างภาพรวมของผลิตภัณฑ์. บริษัท 27 Friday จำกัด

ชนะชัย จริยะธนา ให้สัมภาษณ์, 8 ตุลาคม 2553. วิภาวี อังศุวัชรกร ผู้สัมภาษณ์. การนำเสนอเรื่องราวบนตัวผลิตภัณฑ์ด้วยเทคนิคต่างๆที่ได้ทดลองและสรุปผลมาให้สอดคล้องกับเอกลักษณ์ของแบรนด์ 27 Friday. บริษัท 27 Friday จำกัด

ชนะชัย จริยะธนา ให้สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2553. วิภาวี อังศุวัชรกร ผู้สัมภาษณ์. ประวัติความเป็นมาของแบรนด์และผู้ออกแบบ รวมถึงแนวความคิดด้านการออกแบบ. บริษัท 27 Friday จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้และใช้เฉพาะในโครงการวิจัยเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่ายหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต หากฝ่าฝืนถือว่าผิดกฎหมาย

ประวัติการศึกษา

ชื่อ นางสาว วิภาวี อังสุวรากร

วัน-เดือน-ปีเกิด 18 พฤศจิกายน 2530

วุฒิการศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ สำเร็จการศึกษาปี 2542
 ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ สำเร็จการศึกษาปี 2548
 ระดับปริญญาตรี ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สำเร็จการศึกษาปี 2553

ทุนการศึกษา การศึกษาภาคฤดูร้อน ณ Tokai University, Department of Arts ประเทศญี่ปุ่น ประจำปีการศึกษา 2551



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนุมัติผล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรม-
ศาสตร์บัณฑิต

.....
คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ประธานกรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....
(อาจารย์ปณาสาร สุขสงวน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนุมัติผล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรม-
ศาสตร์บัณฑิต

.....
คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ประธานกรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....
(อาจารย์ปณัส สุธงสน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้