สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะทางสถาปัตยกรรมของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีสำหรับแบรนด์ Second ISSUE

Lady's wear inspired by architectural art of Wat-Pra-Sri-Uma-Dhe-Wi for Second ISSUE

T121028

นางสาวสุวจินดา ดีเจริญ

รหัสนักศึกษา 49020308

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 121028
วัน,เดือน,ปี - 5 ส.ค. 2555

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

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553-54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนุมัติผล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต

.....

คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ..... ประธานกรรมการ

ปาณสาร สุขสงวน ..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ปาณสาร สุขสงวน

(อาจารย์ปาณสาร สุขสงวน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ได้เริ่มต้นโดยมุ่งประเด็นที่ว่าด้วยการทดลองทำผ้า 3 มิติซึ่งได้เริ่มต้นจากวิธีการที่ได้เรียนรู้มา จากสาขาหนึ่งไปอีกสาขาหนึ่ง นำมาทดลองผสมผสานกัน ซึ่งก็คือวิธีการ Vaccumn หรือ ระบบการดูดอากาศเพื่อใช้ในการขึ้นรูปแผ่นพลาสติกเป็น 3 มิติ นำมาใช้ กับผ้าเส้นใยโพลีเอสเตอร์ หรือเส้นใยสังเคราะห์ โดยอิงจากแนวความคิดที่ว่า เป็นเส้นใยพลาสติก เช่นกัน ต่อมาได้วิเคราะห์ถึงการผลิตจริง ซึ่งจะเสียค่าใช้จ่ายไม่น้อยในการผลิต เนื่องจาก ระบบการ ดูดอากาศจะต้องใช้แผ่นพลาสติกจริงประกบ เพื่อไม่ให้เกิดช่องว่างระหว่างผ้า จึงหันไปใช้อีกวิธี คือ การขัดกันระหว่างแม่พิมพ์ไม้ ตัวผู้และตัวเมีย และให้ความร้อน ปรากฏว่า ให้ผลที่มีประสิทธิภาพ มากกว่า ต้นทุนต่ำกว่า และพัฒนาวิธีการมาเรื่อยๆ ผลสรุปการทดลองทั้งหมด คือ วัตถุดิบที่ดีที่สุดที่ จะนำมาใช้เป็นแม่พิมพ์ในกรณีนี้คือ วัสดุโลหะ เนื่องจากช่วยถ่ายเทความร้อนได้ดีมาก

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ แม้ว่าจะเริ่มต้นจากการทดลองการขึ้นรูปผ้า 3 มิติ แต่ผลิตภัณฑ์ที่ออกมาคือเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หลังจากการทดลองต่างๆแล้วนั้น การวางลวดลายสำหรับลาย 3 มิติ ในสัดส่วนมากๆนั้น ไม่เหมาะสำหรับผลิตภัณฑ์ประเภทนี้ จึงลดทอนให้เป็นเพียงส่วนประกอบใน การออก แบบเท่านั้น และ จะเน้นการออกแบบลวดลายหรือพื้นผิว ที่ใช้โดยอิงจากแรงบันดาลใจใน การออกแบบเป็นหลักแทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

โครงการวิทยานิพนธ์นี้ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากศิลปะทางสถาปัตยกรรม และการตกแต่งของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี หรือ วัดแขกสีลม ซึ่งจุดเริ่มต้นของความ สนใจนี้ ได้เกิดขึ้นจาก ความสวยงาม และน่าสะดุดตาของเทวสถานแห่งนี้ ซึ่งตั้งอยู่ใจกลางเมือง แต่ ก็ยังคงความมีสเน่ห์ที่มีเอก ลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนวัดอื่นๆ ในประเทศไทย และเมื่อดูลงลึกถึง รายละเอียด ความปราณีตของการ ตกแต่ง ประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน ทำให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

จากการสังเกตุรายละเอียดต่างๆ ได้พบว่าการตกแต่งของวัดจะมีจุดเด่นหลัก อยู่ที่ความละเอียดของ งานปูนปั้นที่ประดับอยู่รอบวัดแห่งนี้ รวมถึงความหมายส่วนใหญ่ก็จะให้ความสำคัญ กับความเป็นผู้หญิง ซึ่ง จะดูได้จากการตกแต่งที่มีเทพสตรีปางต่างๆอยู่รอบวัด

ในรายละเอียด ที่เป็นงานปูนปั้นได้ทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะนำมาใช้ออกแบบร่วมกับ วิธีการขึ้น รูปผ้า 3 มิติ เนื่องจากเป็นเทคนิคใหม่ที่น่าสนใจ และ มีความต่อเนื่องกับจุดเด่นของวัด แห่งนี้ ซึ่งก็คืองานปูน ปั้นที่ทำให้ศิลปะหรือการตกแต่งของวัดแห่งนี้ดูมีมิติมากขึ้น สีสันที่ใช้ในการตกแต่งของทางวัดนั้นมี แนวทางสีที่ฉูดฉาด และหลากหลายซึ่งเป็นแรงดึงดูดสำหรับคนที่ผ่านพบเห็น เมื่อมาคู่กันกับความเป็นมิติที่ ทับซ้อนกันจึงทำให้ดูแปลกตา

จากแรงบันดาลใจดังกล่าว ได้มีความเชื่อมเกี่ยวกับแนวทางความคิดในการออกแบบให้กับ บริษัท บายอิชชู่ จำกัด ซึ่งจะเป็นงานออกแบบที่มุ่งกลุ่มเป้าหมายสำหรับผู้ที่หลงใหลในอารยธรรม และมีความเป็น ตัวของตัวเอง และประจวบเหมาะกับนโยบายของทางบริษัทที่มีโครงการจะขยาย แบรนด์ ซึ่งจะทำเพื่อขาย ภายนอกประเทศเท่านั้น ภายใต้แบรนด์ Second ISSUE ซึ่งในปัจจุบัน ยัง อยู่ในขั้นตอนการดำเนินการเท่านั้น ในการทดลองเทคนิคใหม่และนำไปใช้กับตัวงาน ทำงาน ชิ้นงานใหม่ที่จะนำออกสู้ตลาด มีจุดขายที่แปลก แตกต่างกับแบรนด์อื่นๆ จึงเหมาะสมที่จะเลือกทำ ให้กับแบรนด์นี้

ในโครงการออกแบบนี้ เมื่อได้ทำการทดลองขึ้นรูปผ้า 3 มิติและนำมาวางใช้กับผลิตภัณฑ์ก็ได้พบว่า การทำพื้นผิวผ้าในเทคนิคนี้ ไม่เหมาะที่จะนำมาใช้ตกแต่งในสัดส่วนที่มากจนเกินไป ในตอนท้ายสุดจึงตัด ลดทอนเทคนิคดังกล่าวให้เป็นการเสริมงานออกแบบเท่านั้น มิได้ยกให้เป็น จุดเด่นที่สุดของเนื้องาน แต่ใช้ เสริมเข้าไปเพื่อให้ตัวงานดูโดดเด่น

นอกจากการทดลองทำผ้า 3 มิติโดยใช้แม่พิมพ์โลหะตัวผู้และตัวเมียขัดกันและให้ความร้อน แล้ว ยัง มีอีกวิธีที่คล้ายคลึงกัน คือเทคนิคการมัดเหรียญ ซึ่งเป็นวัสดุโลหะเช่นกัน และนำไปให้ความ ร้อน ก็จะได้อีก ลวดลายที่ใช้วิธีที่ใกล้เคียงกัน ลวดลายที่ออกมาก็มีแปลกตา และมีควยามสวยงาม

ลวดลายของเนื้อผ้า จะมีในส่วนของผ้าพิมพ์ในระบบ Digital Print อยู่ไม่น้อย โดยลวดลายที่ ได้ ก็เกิด จากการทดลองการทำลวดลายที่ได้จากวัดแขก ซึ่งนำมาประกอบใช้ในการออกแบบหลัก เช่นกัน และเพื่อให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้ากับแนวความคิดในการออกแบบที่จะให้มีพื้นผิวสัมผัสที่หลากหลาย การ ตกแต่งจึงมีในส่วนของงานปักเลื่อม เป็นการตกแต่งหลัก และยังมีการใช้ตัวปั๊ม หรือแม่พิมพ์ไม้ แกะสลักนำมาใช้ปั๊มกับสีสกรีนเชื้อนูนลงบนผืนผ้า เพื่อให้เกิดผิวสัมผัสที่น่าสนใจอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ก่อนอื่นใด ขอขอบพระคุณคุณพ่อ และ คุณแม่ ที่คอยเลี้ยงดูข้าพเจ้าเป็นอย่างดี เป็นกำลังใจให้อย่างดี และเสมอมา ความห่วงใย และความเอาใจใส่ แรงผลักดัน ฯลฯ ที่ ทำให้ข้าพเจ้าประสบความสำเร็จก้าวที่หนึ่งในวันนี้ ขอบคุณนะคะ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกคน โดยเฉพาะอาจารย์ ปาณสาร สุขสงวน อาจารย์ที่ปรึกษาที่ใจดีที่สุดสำหรับข้าพเจ้า ขอบคุณสำหรับความเป็นห่วง ความเอาใจใส่ และคำปรึกษาที่ดีเสมอมา ขอบคุณนะคะ

ขอขอบพระคุณ คุณโรจน์ พี่เหน่ง พี่หญิง พี่แป๊ก และทุกคนที่เกี่ยวข้องจาก บริษัท บายอิชซู่จำกัด ที่สละเวลาเพื่อการให้ข้อมูลในการใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

ขอบคุณ นายรัชพล เพิ่มพูนพานิช ที่คอยเป็นกำลังใจ ความช่วยเหลือในทุกเวลา ความเอาใจใส่และดูแลเป็นอย่างดี สิ่งเล็กๆ และความรู้สึกดีๆที่ทำให้ คอยหล่อเลี้ยงเป็นกำลังใจอย่างดีสำหรับข้าพเจ้าเสมอ

ขอบคุณกิจกรรมต่างๆในคณะ โดยเฉพาะ กิจกรรมเชียร์ และ ละครสถาปัตย์ฯ ที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อะไรมากมายจากตรงนี้

ขอบคุณ นิสมะ และ นิซะ สำหรับงานปักที่ลัดคิวสุดโต่ง และสวยงาม ราคาน้องสาว รวมถึงการให้ยืมหุ่นโชว์เสื้อจำนวนร่วมกองทัพสำหรับการจัดแสดงงานนะคะ ขอบคุณมากจริงๆ

ขอบคุณ ดาว ตุลย์ และ โอ๊ต เพื่อนจากนิเทศศิลป์ สำหรับภาพสวยๆ รวมถึงน้ำหวานเพื่อนโรงเรียนสำหรับหน้าสวยๆ และ การสละเวลามาเป็นนางแบบให้เพื่อนคนนี้นะคะ

ขอบคุณเพื่อน นางสาวฐิตาพร แตงช้าง นางสาวปวิชญา สมบัวคู นายยงยุทธ ศรีศุภโชติ สำหรับความเป็นเพื่อนที่คอยรับฟังและเข้าใจกัน นายอรรถเวศ บริรักษ์เลิศ สำหรับเบ็ตตี้(หุ่นโชว์เสื้อตั้งแต่ทำละคร สถาปัตย์ฯ) นางสาววิลาสินี ปักษี สำหรับโคมไฟสลัวร์ และรุ่นน้องดังนี้ นางสาวกานต์รวี ตั้งกิตติมศักดิ์ สำหรับความช่วยเหลือทุกอย่าง นางสาวศิโรธร แสงเทียน นายสุธรรม สันติศรีสวัสดิ์ นายกัญจน์ ดรงค์สุวรรณ นายจินตวัฒน์ นาคพันธ์ นายณัฐพล ศรีอภิวัฒน์ และทุกๆคนที่มาช่วยไม่ว่าจะมากหรือน้อยอย่างไร ก็ขอขอบคุณทุกๆสิ่ง ทุกๆคน จากใจจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

		หน้า
ใบรับรองวิทยานิพนธ์		I
คำนำ		II
บทคัดย่อ		III
กิตติกรรมประกาศ		V
สารบัญ		VI
สารบัญตาราง		IX
สารบัญรูป		X
บทที่ 1	ที่มาและความสำคัญ	
1.1	ที่มาและความสำคัญ	1
1.2	ความสำคัญของวิทยานิพนธ์	4
1.3	วัตถุประสงค์ของโครงการ	4
1.4	ปัญหาที่เกิดขึ้นและแนวทางแก้ไข	5
1.5	ความเป็นไปได้ของโครงการ	6
1.6	ขอบเขตของโครงการ	7
1.7	แนวทางการศึกษาวิจัย	8
1.8	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2	การค้นคว้า และ สรุปผลข้อมูล	
2.1	ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท BY ISSUE	10
	2.1.1 ประวัติความเป็นมาและนโยบายของบริษัท	10
	2.1.2 เสื้อผ้าของบริษัท	10
	2.1.3 เกี่ยวกับ Designer	11
	2.1.4 เอกลักษณ์เฉพาะของบริษัท	12
	2.1.5 สถานที่จัดจำหน่ายที่มีอยู่ในปัจจุบัน	12
	2.1.6 ข้อมูลเกี่ยวกับ Brand First ISSUE และ Second ISSUE	14
	2.1.7 รูปแบบชุดสตรีที่ผลิตเพื่อจำหน่ายของทางบริษัท	16
	2.1.8 ราคาของชุดสตรีรูปแบบต่างๆ	18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ 19
2.2.1 หลักเบื้องต้นในการออกแบบเสื้อผ้า 19
2.2.2 รูปแบบของเสื้อในลักษณะต่างๆ 23
2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค 37
2.3.1 ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย 37
2.3.2 ข้อมูลเรื่องการใช้งาน 37
2.3.3 แนวโน้มการแต่งกาย (Trend) 37
2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับที่มาในการออกแบบ 39
2.4.1 ประวัติความเป็นมาของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี 39
2.4.2 เทศกาลประจำปี นวราตรี 41
2.4.3 ลักษณะและการตกแต่งของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี (วัดแขกสีลม) 42
2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุ 43
2.5.1 ใยฝ้าย 43
2.5.2 ใยโพลีเอสเตอร์ 44
2.5.3 ใยไนลอน 45
2.5.4 โครงสร้างผ้าถัก 46
2.5.5 โครงสร้างผ้าทอ 52
2.6 ข้อมูลเรื่องการผลิต 55
2.6.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายบนผืนผ้า 55
2.6.2 ข้อมูลเรื่องเทคนิคการพิมพ์สกรีน 66
2.6.3 กรรมวิธีการปัก 78
2.6.4 การพิมพ์ Digital Print 82
2.6.5 การสร้างพื้นผิวบนผืนผ้า 85
2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบ 87
2.7.1 สรุปการนำรูปแบบของศิลปะและการตกแต่งของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี 87
2.7.2 การทดลองเทคนิคเพื่อการนำไปใช้ในการออกแบบ 88

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 การพัฒนาการออกแบบ 91
3.1 สรุปที่มาของลวดลาย การทดลอง และการตกแต่งหลัก 91
3.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ 99
3.3 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการผู้ตรวจวิทยานิพนธ์ 113
บทที่ 4 การนำเสนอผลงานการออกแบบ 114
4.1 ภาพถ่ายย่อแผ่นเสนองานออกแบบ 114
บทที่ 5 สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะ 151
5.1 สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะของนักศึกษา 151
5.2 สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะของกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ 151
5.3 สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา 152

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยฝ้าย	43
ตารางที่ 2 แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยโพลีเอสเตอร์	44
ตารางที่ 3 แสดงคุณบัติโดยทั่วไปของเส้นใยไนลอน	45
ตารางที่ 4 ตารางการเปรียบเทียบระหว่างการใช้แม่พิมพ์ไม้ และ แม่พิมพ์เหล็ก	87

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 รายละเอียดของศิลปะสถาปัตยกรรมวัดพระศรีมหาอุมาเทวี	2
ภาพที่ 2 แสดงภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ของบริษัท	11
ภาพที่ 3 แสดงกลุ่มเป้าหมาย และหน้าร้านสาขาสยามสแควร์	12
ภาพที่ 4 แสดงกลุ่มเป้าหมาย และหน้าร้านสาขาสยามพารากอน	13
ภาพที่ 5 แสดงกลุ่มเป้าหมาย และหน้าร้านสาขาเกษรพลาซ่า	14
ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างเสื้อผ้าใน Collection Lemuria	15
ภาพที่ 7 เครื่องหมายการค้า แบรนด์ ISSUE และ Second ISSUE	16
ภาพที่ 8 รูปแบบชุดสตรีที่ผลิตเพื่อจำหน่ายของบริษัท	16
ภาพที่ 9 รูปแบบชุดสตรีที่ผลิตเพื่อจำหน่ายของบริษัท	17
ภาพที่ 10 แสดงวงจรสี หรือ Color Wheel	19
ภาพที่ 11 แสดงโมโนโทน (Monotone)	20
ภาพที่ 12 แสดงการจับคู่สีตรงข้าม	20
ภาพที่ 13 แสดงการจับคู่สีโทนร้อน	21
ภาพที่ 14 แสดงการจับคู่สีโทนเย็น	21
ภาพที่ 15 แสดงการออกแบบคอเสื้อ ขั้นตอนที่ 1-3	24
ภาพที่ 16 แสดงการออกแบบปกเสื้อ ขั้นตอนที่ 1-3	25
ภาพที่ 17 แสดงการออกแบบแขนเสื้อ ขั้นตอนที่ 1-2	27
ภาพที่ 18 แสดงความยาวมาตรฐานของแขนเสื้อ	28
ภาพที่ 19 แสดงรูปแบบแขนเสื้อชนิดต่างๆ	29
ภาพที่ 20 แสดงรูปแบบข้อมือเสื้อชนิดต่างๆ	30
ภาพที่ 21 แสดงการออกแบบกระโปรง ขั้นตอนที่ 1-3	31
ภาพที่ 22 แสดงความยาวมาตรฐานของกระโปรง	32
ภาพที่ 23 แสดงรูปแบบกระโปรงชนิดต่างๆ	33
ภาพที่ 24 การออกแบบกางเกง ขั้นตอนที่ 1-3	34
ภาพที่ 25 แสดงความยาวมาตรฐานของกางเกง	35
ภาพที่ 26 แสดงรูปแบบกางเกงชนิดต่างๆ	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 27 แนวโน้มรูปแบบเสื้อผ้า Spring/Summer 2011 38
ภาพที่ 28 แนวโน้มรูปแบบเสื้อผ้า Spring/Summer 2011 Antidote 38
ภาพที่ 29 ภาพบางส่วนของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี 40
ภาพที่ 30 แสดงบรรยากาศงานนวราตรี 42
ภาพที่ 31 แสดงรายละเอียดของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี 42
ภาพที่ 32 ลวดลายที่มีรูปประธานเป็นหลักและลวดลายในลักษณะซ้ำๆ 56
ภาพที่ 33 แสดงลวดลายในลักษณะสมดุล 58
ภาพที่ 34 แสดงลวดลายในลักษณะแผ่พุ่งออกไป 58
ภาพที่ 35 แสดงลวดลายที่ต่อเนื่องกัน 59
ภาพที่ 36 แสดงการจัดวางลายแบบ Block 59
ภาพที่ 37 แสดงการจัดวางลายแบบ Brick 60
ภาพที่ 38 แสดงการจัดวางลายแบบ Half-drop 60
ภาพที่ 39 แสดงการจัดวางลายแบบ Diamond 61
ภาพที่ 40 แสดงการจัดวางลายแบบ Ogee 61
ภาพที่ 41 แสดงวงจรสี 62
ภาพที่ 42 การกระจายและกลับค่าสีในลวดลายแบบเดียวกัน จะทำให้ดูแปลกตาออกไป 63
ภาพที่ 43 การใช้ลายเดียวกันแต่เปลี่ยนสีเพื่อให้ดูแปลกออกไป 64
ภาพที่ 44 การผสมผสานกันของสีต่างวรรณะ 65
ภาพที่ 45 ภาพการทดลองใช้สีไดเร็คปั๊มโดยใช้แม่พิมพ์ 66
ภาพที่ 46 การทดลองเพ้นท์บนสีสกรีนนำผ้าฝ้ายไปสกรีนสีสกรีนนูนก่อน แล้วนำไปเพ้นท์ด้วยสีไดเร็ค 88
ภาพที่ 47 การทดลองผสมสีสกรีน 88
ภาพที่ 48 การทดลองขึ้นรูปผ้า 3 มิติ 89
ภาพที่ 49 การทดลองสกรีนบนผ้าที่ขึ้นรูปแล้ว 89
ภาพที่ 50 แสดงภาพกระเบื้องที่นำมาใช้เพื่อการทดลองขึ้นรูปสามมิติ 91
ภาพที่ 51 แสดงตัวอย่างผ้าที่นำมาใช้เพื่อการทดลอง 92
ภาพที่ 52 แสดงการทดลองพิมพ์สีสกรีนเชื้อนูนบนผ้าที่ขึ้นรูปแล้ว 92
ภาพที่ 53 แสดงการทดลองใช้ตัวปั๊มไม้เพื่อปั๊มสีสกรีนนูน 93
ภาพที่ 54 แสดงภาพรายละเอียดบนซุ้มประตูที่นำมาใช้ทดลองทำลวดลาย 93

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 55 แสดงลวดลายกราฟิกที่ได้จากภาพรายละเอียดบนซุ้มประตู 94
ภาพที่ 56 แสดงภาพการทดลองปัดลูกปัดโดยดึงสีจากภาพกราฟิกที่ได้จากการทดลองลาย 94
ภาพที่ 57 แสดงภาพการตกแต่งด้วยเทคนิคการรีดเพ็ชร 95
ภาพที่ 58 แสดงการทดลองการทำผ้าสามมิติโดยการมัดเหรียญและให้ความร้อน 95
ภาพที่ 59 แสดงการทดลองปักเลื่อมผสมกับลวดลายปั๊มสีสกรีนนูน 96
ภาพที่ 60 แสดงภาพรายละเอียดการตกแต่งลักษณะรูปทรงเรขาคณิตของวัด 96
ภาพที่ 61 แสดงภาพการทดลองขึ้นรูปผ้าสามมิติจากลักษณะรูปทรงเรขาคณิตของวัด 97
ภาพที่ 62 แสดงภาพการทดลองร้อยโบว์ เพื่อใช้ในการตกแต่ง(ด้านหน้า) 97
ภาพที่ 63 แสดงภาพการทดลองร้อยโบว์ เพื่อใช้ในการตกแต่ง(ด้านหลัง) 98
ภาพที่ 64 แสดงภาพการทดลองขึ้นรูปผ้าสามมิติจากรูปทรงกระเบื้องวัด 98
ภาพที่ 65 แสดงภาพการออกแบบเสื้อไม่มีแขน 99
ภาพที่ 66 แสดงภาพการพัฒนาแบบเสื้อไม่มีแขน 99
ภาพที่ 67 แสดงภาพการออกแบบเสื้อแขนยาว 100
ภาพที่ 68 แสดงภาพการพัฒนาแบบเสื้อแขนยาว 100
ภาพที่ 69 แสดงภาพการออกแบบชุดกระโปรงสั้น 101
ภาพที่ 70 แสดงภาพการพัฒนาแบบชุดกระโปรงสั้น 102
ภาพที่ 71 แสดงภาพการออกแบบชุดกระโปรงยาว (ไม่มีแขน) 103
ภาพที่ 72 แสดงภาพการพัฒนาแบบชุดกระโปรงยาว (ไม่มีแขน) 104
ภาพที่ 73 แสดงภาพการพัฒนาแบบชุดกระโปรงยาว (มีแขน) 105
ภาพที่ 74 แสดงภาพการออกแบบชุดกางเกง 105
ภาพที่ 75 แสดงภาพการพัฒนาแบบชุดกางเกง 106
ภาพที่ 76 แสดงภาพการออกแบบเข็มขัด 107
ภาพที่ 77 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของชุดกางเกง 108
ภาพที่ 78 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของชุดกระโปรงยาวชุดที่ 1 109
ภาพที่ 79 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของชุดกระโปรงยาวชุดที่ 2 110
ภาพที่ 80 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของชุดกระโปรงสั้น 110
ภาพที่ 81 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของเสื้อแขนกุด 111
ภาพที่ 82 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของเสื้อคล้องคอ 111
ภาพที่ 83 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของเสื้อแขนยาว 112

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 84 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของเข็มขัด 112
ภาพที่ 85 แสดงลำดับการนำเสนอผลงาน 114
ภาพที่ 86 แสดงขอบเขตการวิจัย 115
ภาพที่ 87 แสดงรายละเอียดวิธีการคิดราคาต้นทุน 115
ภาพที่ 88 แสดงรายละเอียดวิธีการคิดราคาต้นทุน (2) 116
ภาพที่ 89 แสดงรายละเอียดเสื้อคล้องคอ 116
ภาพที่ 90 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นเสื้อคล้องคอ 117
ภาพที่ 91 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นเสื้อคล้องคอ (2) 117
ภาพที่ 92 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของเสื้อคล้องคอ 118
ภาพที่ 93 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าตาข่ายของเสื้อคล้องคอ 118
ภาพที่ 94 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบ ในส่วนของผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของเสื้อคล้องคอ 119
ภาพที่ 95 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบ ในส่วนของผ้าตาข่ายของเสื้อคล้องคอ 119
ภาพที่ 96 การประเมินราคาเพื่อการขายของเสื้อคล้องคอ 120
ภาพที่ 97 แสดงรายละเอียดเสื้อแขนกุด 120
ภาพที่ 98 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นของเสื้อแขนกุด 121
ภาพที่ 99 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นของเสื้อแขนกุด (2) 121
ภาพที่ 100 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของเสื้อแขนกุด 122
ภาพที่ 101 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าซับในของเสื้อแขนกุด 122
ภาพที่ 102 แสดงราคาวัตถุดิบในส่วนของผ้าดิจิตอลปริ้นท์และผ้าซับในของเสื้อแขนกุด 123
ภาพที่ 103 แสดงรายละเอียดราคาค่าแรงในการผลิตของเสื้อแขนกุด 123
ภาพที่ 104 การประเมินราคาเพื่อการขายของเสื้อแขนกุด 124
ภาพที่ 105 แสดงรายละเอียดเสื้อแขนยาว 124
ภาพที่ 106 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นเสื้อแขนยาว 125
ภาพที่ 107 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นเสื้อแขนยาว (2) 125
ภาพที่ 108 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าชีฟอง (โพลีเอสเตอร์) ของเสื้อแขนยาว 126
ภาพที่ 109 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าชีฟอง (โพลีเอสเตอร์) ของเสื้อแขนยาว (2) 126
ภาพที่ 110 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบและค่าแรงในส่วนของผ้าตาข่ายของเสื้อแขนยาว 127
ภาพที่ 111 การประเมินราคาเพื่อการขายของเสื้อแขนยาว 127
ภาพที่ 112 แสดงรายละเอียดชุดกางเกง 128

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 113 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกางเกง (2) 129
ภาพที่ 114 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของชุดกางเกง 129
ภาพที่ 115 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของชุดกางเกง (2) 130
ภาพที่ 116 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบในส่วนของผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของชุดกางเกง 130
ภาพที่ 117 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบและค่าแรงในส่วนของคริสตัลของชุดกางเกง 131
ภาพที่ 118 การประเมิณราคาเพื่อการขายของชุดกางเกง 131
ภาพที่ 119 แสดงรายละเอียดของชุดกระโปรงยาว 132
ภาพที่ 120 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นของชุดกระโปรงยาว 132
ภาพที่ 121 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้ายืดของชุดกระโปรงยาว 133
ภาพที่ 122 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบของชุดกระโปรงยาว 133
ภาพที่ 123 การประเมิณราคาเพื่อการขายของชุดกระโปรงยาว 134
ภาพที่ 123 แสดงรายละเอียดชุดกระโปรงสั้น 134
ภาพที่ 124 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกระโปรงสั้น 135
ภาพที่ 125 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกระโปรงสั้น (2) 135
ภาพที่ 126 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกระโปรงสั้น (3) 136
ภาพที่ 127 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้ายืดของชุดกระโปรงสั้น 136
ภาพที่ 128 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าชีฟองของชุดกระโปรงสั้น 137
ภาพที่ 129 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้ายืดของชุดกระโปรงสั้น 137
ภาพที่ 130 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบของชุดกระโปรงสั้น 138
ภาพที่ 131 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบของชุดกระโปรงสั้น (2) 138
ภาพที่ 132 แสดงรายละเอียดค่าแรงในการผลิตของชุดกระโปรงสั้น 139
ภาพที่ 133 การประเมิณราคาเพื่อการขายของชุดกระโปรงสั้น 139
ภาพที่ 134 การประเมิณราคาเพื่อการขายของชุดกระโปรงสั้น 140
ภาพที่ 135 แสดงรายละเอียดชุดกระโปรงยาว02 140
ภาพที่ 136 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกระโปรงยาว02 141
ภาพที่ 137 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบในส่วนของผ้าดิจิตอลปริ้นท์
และส่วนปักเลื่อมชุดกระโปรงยาว02 141
ภาพที่ 138 แสดงรายละเอียดค่าแรงในการผลิตของชุดกระโปรงยาว02 142
ภาพที่ 139 การประเมิณราคาเพื่อการขายของชุดกระโปรงยาว02 142

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 140 แสดงรายละเอียดเข็มขัด 143
ภาพที่ 141 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบและค่าแรงในการผลิตของเข็มขัด 143
ภาพที่ 142 การประเมินราคาเพื่อการขายของเข็มขัด 144
ภาพที่ 143 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 144
ภาพที่ 144 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 145
ภาพที่ 145 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 145
ภาพที่ 146 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 146
ภาพที่ 147 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 146
ภาพที่ 148 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 147
ภาพที่ 149 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 147
ภาพที่ 150 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 148
ภาพที่ 151 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 148
ภาพที่ 152 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 149
ภาพที่ 153 การถ่ายภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน 150

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันนี้ผู้คนได้ให้ความสำคัญและเอาใจใส่กับภาพลักษณ์ภายนอก หรือ บุคลิกภาพของตน รวมถึงการแสดงออกทางรสนิยม ซึ่งผู้คนในปัจจุบันมีความเป็นปัจเจกมากขึ้น แสดงความเป็นเอกลักษณ์กันมากขึ้น ผลิตภัณฑ์ที่มีความโดดเด่น แปลกใหม่ และน่าสนใจจึงเป็นที่ต้องการในตลาด และได้มีการเลือกซื้อของใช้กันอย่างพิถีพิถัน เช่น เครื่องมืออิเล็คทรอนิค ของตกแต่งบ้าน การเลือกซื้อชุดเครื่องแต่งกายโดยเฉพาะของสุภาพสตรี ดังนั้นผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องแต่งกายจึงมีอัตราการแข่งขันที่สูงมากขึ้นตามความต้องการของผู้บริโภค และยังมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นเรื่อยๆ

เนื่องจากในปัจจุบันเครื่องแต่งกายตามท้องตลาดยังขาดเอกลักษณ์หรือความแปลกใหม่ที่จะทำให้มีความน่าสนใจ โดดเด่น และแตกต่างจากสินค้าที่มีอยู่เดิม จึงเกิดแนวคิดที่จะนำศิลปะสถาปัตยกรรมในประเทศไทยที่มีความโดดเด่นมาประยุกต์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในแนวทางที่แตกต่างจากมุมมองเดิม คือการนำมาประยุกต์ สังเคราะห์ และผสมผสานศิลปะอื่นให้เกิดความแปลกใหม่ ถ่ายทอดผ่านชุดเครื่องแต่งกายสตรีที่จะทำการออกแบบ เพื่อให้เกิดทางเลือกใหม่แก่ผู้บริโภค และเป็นการเพิ่มแนวทางในการออกแบบชุดเครื่องแต่งกาย ซึ่งสถาปัตยกรรมที่สนใจจะนำมาใช้เพื่อการออกแบบได้แก่ “วัดพระศรีมหาอุมาเทวี (วัดแขกสีลม)”

ศาสนาฮินดูนั้นอยู่คู่กับ ศาสนาพุทธมาตั้งแต่เริ่มมีประเทศไทยจนบางครั้งชาวไทยหลายคนก็แยกไม่ออกว่าสิ่งใดคือ แก่นของฮินดู และสิ่งใดคือ แก่นของพุทธ อย่างไรก็ดีทุกวันพิธีกรรมต่างๆของไทยเรานั้นยังมีการประกอบพิธีกรรมของฮินดูคู่ไปกับพุทธอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นพระราชพิธีโสกัณฑ์ พระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ ไปจนถึงพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพของพระเจ้าแผ่นดิน และ พระบรมวงศานุวงศ์ ตลอดจนถึงพิธีขึ้นบ้านใหม่ของบางครอบครัว เมื่อชาวไทยยังมีศรัทธา และ รับเอาพิธีกรรมทางฮินดูมาใช้กันมาจนถึงทุกวันนี้นั้น จึงไม่ใช่เรื่องที่น่าแปลกใจที่โบสถ์พราหมณ์ หรือวัดฮินดูต่างๆในไทยจะมีผู้มีจิตศรัทธาเข้าไปสักการะมากมาย

ในกรุงเทพมหานครมีวัดฮินดูอยู่วัดหนึ่งที่ตั้งขึ้นมานานกว่า 100 ปี วัดนี้เรียกกันสั้นๆว่าวัดแขก หรือ ชื่อเต็มที่เรียกขานตามองค์พระประธานว่าวัดพระศรีมหาอุมาเทวี หรือ วัดแขกสีลม วัดของทางศาสนาฮินดูที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่บูชาพระอุมาเทวีชายาของพระศิวะ วัดแขกนี้คาดว่าสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขึ้นตั้งแต่สมัย ร.5 ราว พ.ศ. 2453-2454 โดยคณะชาวอินเดียใต้ซึ่งเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ทางภาคใต้ของประเทศไทยนานแล้ว เมื่อนายไวตีฯ และญาติมิตรที่ตั้งบ้านเรือนอยู่บนถนนสีลมมีศรัทธาจัดสร้างวัดเพื่อเป็นที่บูชาพระอุมาตามลัทธิศักติทางศาสนาฮินดูมีเจ้าแม่ศรีมหาอุมาเทวีเป็นประธานองค์เทพและเทพี (เทวี) ต่าง ๆ ได้นำมาจากประเทศอินเดียรวมทั้งพระพิฆเนศวรองค์หนึ่งซึ่งคตินิยมของพราหมณ์ฮินดูตอนใต้ถือว่าทรงเป็นเทพที่รักษาพรหมจรรย์ตลอดกาล

วัดพระศรีมหาอุมาเทวีเป็นวัดนิกายที่ผู้ก่อตั้งนับถือว่าเป็นศักติ คือเทพสตรีเป็นหลัก เทพสตรีอย่างพระศรีมหาอุมาเทวีหรือที่เราเรียกกันสั้นๆว่า เจ้าแม่อุมา นั้นเป็นพระมเหสีของ พระอิศวร เมื่อยามที่พระองค์ทรงเสวยร่างเป็นเจ้าแม่อุมา จะเป็นเจ้าแห่งความเมตตากรุณา และงามสง่า ดังนั้นผู้มีจิตศรัทธานิยมไปกราบไหว้บูชาและขอพร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องความรักและเรื่องการขอบุตร โดยสถาปัตยกรรมของวัดเป็นศิลปะโบราณของอินเดียตอนใต้ผสมผสานกันระหว่างสมัยโชละและปาลวะในอินเดีย

ภาพที่ 1 รายละเอียดของศิลปะสถาปัตยกรรมวัดพระศรีมหาอุมาเทวี

แม้ว่าวัดพระศรีมหาอุมาเทวี จะถูกสร้างขึ้นมาเป็นเวลานานแล้ว แต่จากการศึกษารูปแบบของศิลปะสถาปัตยกรรมของวัด ก็ยังคงความโดดเด่น ซึ่งมีความเป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ จึงเกิดแนวความคิดที่จะนำเอาศิลปะนี้มาประยุกต์ และ ผสมผสานกับศิลปะอื่น โดยในการดำเนินโครงการนี้จะเน้นที่จะสร้างความโดดเด่นของเครื่องแต่งกายสตรีด้วยการผสมผสานศิลปะออกมาทางลวดลายที่ได้จากการสังเคราะห์ซึ่งจะเน้นความอ่อนหวาน นุ่มนวลและเน้นรูปแบบจากธรรมชาติที่ลดทอน แต่ยังมีการใช้สีที่ดูสะดุดตา ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะสถาปัตยกรรมของวัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นี้ โดยเสริมให้มีความโดดเด่นด้วยเทคนิคการสร้างลวดลายบนผืนผ้าเช่น การสกรีน การเพ้นท์สีลงบนผ้า การปัก เป็นต้น เพื่อให้มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังเป็นการสนับสนุนแนวคิดที่จะส่งเสริมให้ประเทศไทยมีศักยภาพในการออกแบบและเป็นศูนย์กลางเมืองแฟชั่นของเอเชีย

โดยแนวความคิดข้างต้นจะมีความสอดคล้องกับนโยบายของทางบริษัท บายอิชชู จำกัด ซึ่งส่งเสริมการผลิตสินค้าแปลกใหม่ มีความโดดเด่นไม่ซ้ำใคร เป็นเอกลักษณ์สำหรับผู้สวมใส่ สินค้าภายใต้แบรนด์นี้จะมีเอกลักษณ์ที่เป็นจุดเด่น คือ การผสมผสานวัฒนธรรมของประเทศแถบเอเชียตะวันออก โดยถ่ายทอดเรื่องราว หรือ วัฒนธรรมผ่านลวดลาย สีสัน ลักษณะ รูปทรงของสินค้าต่างๆ ทางบริษัทมีความสนใจ และ ให้การสนับสนุนที่จะนำศิลปะทางสถาปัตยกรรมของเทวสถานแห่งนี้นำมาประยุกต์ และ ผสมผสาน ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์สินค้าเพื่อให้เกิดคุณค่า ความแปลกใหม่ และ เพิ่มแนวทางในการออกแบบให้กับทางบริษัท

ในขณะนี้ ทางบริษัท บายอิชชู จำกัด ได้มีการเพิ่มตลาดให้กับทางบริษัท โดยมีการเปิดแบรนด์เพิ่ม นั่นคือ แบรนด์ เซคคอน อิชชู (Second ISSUE) โดยวัตถุประสงค์หลักของการเปิดแบรนด์นี้ขึ้นมา ก็เพื่อสำหรับจำหน่ายนอกประเทศเท่านั้น โดยการดำเนินการด้านการออกแบบแนวคิด แรงบันดาลใจ รวมถึงการผลิต จะยังคงความเป็น แบรนด์ ISSUE หรือในปัจจุบันเปลี่ยนเป็น First ISSUE แต่ในการออกคอลเล็คชั่นในแต่ละครั้ง จะมีแรงบันดาลใจที่ไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ เพื่อไม่ให้เกิดการเปรียบเทียบงานออกแบบที่แรงบันดาลใจเหมือนกัน แต่สินค้าต่างกัน และเพื่อให้เกิดความหลากหลายของสินค้าของทางบริษัท

ซึ่งที่ผ่านมา ได้มีการเปิดตัวสินค้าของบริษัทบายอิชชู ในนามของแบรนด์ Second ISSUE เป็นครั้งแรกที่ประเทศสิงค์โปร์ แต่เนื่องด้วยในแบรนด์ Second ISSUE ยังไม่มีสินค้าออกมาอย่างเป็นทางการ จึงยังคงใช้ Collection สินค้าเดียวกันกับ First ISSUE อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 ความสำคัญของวิทยานิพนธ์

1.2.1 มีแนวทางในการสร้างสรรค์งานออกแบบประเภทเครื่องแต่งกายเพิ่มขึ้นเพื่อสร้างความโดดเด่น แปลกใหม่จากสินค้าตามท้องตลาด

1.2.2 สร้างรูปแบบใหม่ของสินค้าโดยประยุกต์ศิลปะทางสถาปัตยกรรมนำไปผสมผสานกับศิลปะสากลเพื่อเพิ่มแนวคิดรูปแบบใหม่ในการออกแบบให้กับแบรนด์ เซคคอนอิชชู (Second ISSUE)

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 ออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีโดยนำศิลปะทางสถาปัตยกรรมของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีมาประยุกต์และเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสำหรับบริษัท บายอิชชู

1.3.2 วิเคราะห์ลวดลายจากวัดพระศรีมหาอุมาเทวีและนำมาใช้สังเคราะห์ เรียบเรียง เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลาย รวมถึงสีสัน พื้นผิว ตลอดจนการตกแต่งบนผืนผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ปัญหาที่เกิดขึ้นและแนวทางแก้ไข

ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ปัญหาด้านเอกลักษณ์และความงาม	
- รูปแบบเครื่องแต่งกายในปัจจุบันยังขาดเรื่องความแปลกใหม่และความหลากหลายในการสร้างสรรค์ซึ่งทำให้ไม่เกิดความแตกต่างและหลากหลายในแง่ของการออกแบบ	- ออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีการประยุกต์ สังเคราะห์ และ ผสมผสานลวดลายเพื่อสร้างให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจขึ้นเพื่อสร้างจุดขายให้กับทางบริษัท
- การนำเอาศิลปะสถาปัตยกรรมทางเทวสถานมาใช้ในการออกแบบลวดลายเพื่อเป็นเครื่องแต่งกาย มักจะไม่มีความหลากหลาย และ เหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่ จึงไม่ได้รับความนิยมในกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่น	- ปรับแนวคิดเพื่อให้เกิดแนวทางในการออกแบบที่ทำให้ผลงานการออกแบบมีความทันสมัยมากขึ้น
ปัญหาด้านผลิต	
- รูปแบบศิลปะที่มีความละเอียดมาก เมื่อนำมาผลิตเพื่อใช้เป็นเครื่องแต่งกายมักจะไม่เหมาะสมสำหรับใส่ในชีวิตประจำวัน	- ลดทอนรายละเอียดลง และเพิ่มความน่าสนใจด้วยการประยุกต์และผสมผสานทางศิลปะเพื่อให้ดูทันสมัยและสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ความเป็นไปได้ของโครงการ

1.5.1 ด้านนโยบาย

- เนื่องจากจากบรษัทบายอิชชู จำกัด มีนโยบายและ สนับสนุนแนวคิดที่จะนำศิลปะหรือวัฒนธรรมในแถบเอเชียตะวันออกไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดแนวความคิดที่แปลกใหม่ โครงการนี้จึงเป็นการตอบสนองนโยบายของทางบริษัท

- โครงการนี้ตอบสนองต่อแนวความคิดที่จะส่งเสริมให้ประเทศไทยมีศักยภาพด้านการออกแบบ และทำให้กรุงเทพฯเป็นที่รู้จักใน ฐานะศูนย์กลางเมืองแฟชั่นของเอเชีย

1.5.2 ด้านเศรษฐกิจ

- โครงการการออกแบบนี้จะมีขั้นตอนการผลิต และใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ภายในประเทศเท่านั้น จึงเกิดการกระจายรายได้ภายในประเทศ

- ให้ชาวต่างชาติได้เห็นถึงความสามารถทางด้านการออกแบบของนักออกแบบไทย และ สนับสนุนการซื้อสินค้าไทย เกิดการหมุนเวียนของเงินตราภายนอกประเทศ

1.5.3 ด้านสังคม วัฒนธรรม ประเพณี และสิ่งแวดล้อม

- สังคมในปัจจุบันนี้ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างภาพลักษณ์ที่ดี บุคลิกภาพที่ดี นอกจากนี้ ยังรวมถึงการแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง โครงการนี้ จึงเป็นการตอบสนองความต้องการของคนในสังคมอีกแนวทางหนึ่ง ซึ่งเพิ่มทางเลือกที่แปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์แก่ลูกค้า

1.5.4 ด้านการออกแบบ

- โครงการนี้เป็นการประยุกต์ศิลปะทางสถาปัตยกรรมโบราณ ซึ่งมีการสังเคราะห์ และ ผสมผสานรูปแบบต่างๆเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างเอกลักษณ์ หรือความแตกต่างจากท้องตลาด โดยการนำศิลปะสถาปัตยกรรมวัดพระศรีมหาอุมาเทวี ซึ่งเป็นวัดที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความแปลก และน่าสนใจทางด้านความงาม มาประยุกต์ซึ่งสอดคล้องกับสินค้าของบริษัทบายอิชชู

- มีการนำเอาศิลปะซึ่งถูกสร้างสรรค์มาเป็นเวลานานแล้วมานำเสนอในอีกมุมมองหนึ่ง ที่แตกต่าง เป็นการให้ความสำคัญกับศิลปะโบราณ และเป็นการนำมาทำให้ร่วมสมัย

<u>สรุปความเป็นไปได้ของโครงการ</u>

โครงการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรี โดยนำศิลปะทางสถาปัตยกรรมของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีมาประยุกต์และเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสำหรับบริษัท บายอิชชู นี้มีความเป็นไปได้ในทุกๆด้าน โดยเป็นการเพิ่มแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์งานออกแบบและไม่ขัดกับศีลธรรม และ กฎหมายของชาติ

1.6 ขอบเขตของโครงการ

1.6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีอายุระหว่าง 18-25 ปี

1.6.2 ออกแบบลวดลาย เทคนิคที่ใช้ สีสัน การตัดเย็บ รวมถึงการประดับตกแต่งชุดเครื่องแต่งกายในโครงการนี้

1.6.3 นำเอาศิลปะทางสถาปัตยกรรมของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีมาประยุกต์ในรูปแบบต่างๆเพื่องานออกแบบในโครงการ โดยการสังเคราะห์ลวดลาย และนำมาผสมผสานกับศิลปะแนวทางอื่น

1.6.4 ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบนั้นสามารถผลิตได้จริงในระบบกึ่งอุตสาหกรรมซึ่งเป็นแนวทางการผลิตในปัจจุบันของบริษัท บายอิชชู จำกัด

1.6.5 ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบในโครงการประกอบด้วย

1. ชุดกระโปรงยาว	2	ชิ้น
2. ชุดกระโปรงสั้น	1	ชิ้น
3. ชุดกางเกง	1	ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ชุดคล้องคอ	1	ชิ้น
5. แขนกุด	1	ชิ้น
6. แขนยาว	1	ชิ้น
7. เข็มขัด	1	ชิ้น

1.7 แนวทางการศึกษาวิจัย

1.7.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทบาย อิชชู จำกัด ภายใต้แบรนด์ เซคคอนอิชชู (Second ISSUE) อาทิ นโยบายของทางบริษัท แนวคิดหรือแนวทางในการออกแบบ พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของทางบริษัท รวมถึงจุดเด่น และ เอกลักษณ์ของบริษัท

1.7.2 ศึกษา และวิเคราะห์ลวดลายของศิลปะสถาปัตยกรรมวัดพระศรีมหาอุมาเทวี

1.7.3 นำการวิเคราะห์ที่ได้มาประยุกต์ ผสมผสานกับศิลปะต่างๆ ที่ดูเหมาะสมเพื่อให้ได้ลวดลายที่น่าสวยงาม และ น่าสนใจ

1.7.4 ศึกษาแนวโน้มการแต่งกายของสตรีในปี ค.ศ. 2011-2012 รวมถึงสังเกตุพฤติกรรมของสตรีกลุ่มอายุ 18 - 25 ปี

1.7.5 ทำการทดลองเทคนิคในการทำลวดลายลงบนผืนผ้าด้วยวิธีต่างๆ ให้เหมาะสมในแง่ของความสวยงาม และแง่ของการผลิต

1.7.6 ศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างเสื้อสตรี (Pattern) รวมถึงวิธีการตัดเย็บที่เหมาะสมเพื่อนำไปกำหนดขนาดและพื้นที่ของวัตถุดิบที่ต้องใช้ รวมถึงวิเคราะห์เพื่อการนำไปผลิตในระบบกึ่งอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 สร้างรูปแบบสินค้าใหม่ และเพิ่มแนวทางในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้กับแบรนด์ เซคคอนอิชชู เพื่อให้เกิดความหลากหลายของสินค้าและดึงให้ผู้บริโภคสนใจสินค้าเพิ่มมากขึ้น

1.8.2 เพิ่มทางเลือกในการเลือกซื้อสินค้าของผู้บริโภค เกิดความแปลกใหม่ ความน่าสนใจและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นสำหรับผู้สวมใส่

1.8.3 ให้ชาวต่างชาติได้เห็นถึงความสามารถของนักออกแบบไทย

1.8.4 ใช้วัตถุดิบและขั้นตอนการผลิตภายในประเทศ ซึ่งจะสามารถสร้างอาชีพและกระจาย รายได้ภายในประเทศ

1.8.5 ส่งเสริมแนวคิดนโยบายของทางรัฐบาลที่จะทำให้กรุงเทพฯเป็นศูนย์กลางเมืองแฟชั่นของเอเชีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้า และ สรุปผลข้อมูล

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท BY ISSUE

2.1.1 ประวัติความเป็นมาและนโยบายของบริษัท

บริษัท ISSUE ผลิตเสื้อผ้าและเครื่องประดับตกแต่งสำหรับบุรุษสตรีที่มีความหลงไหลในอารยธรรม โดยทางบริษัทมีวิสัยทัศน์ จุดยืนในการออกแบบและผลิตเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ของมนุษย์นอกจากนี้เสื้อผ้ายังแสดงถึงตัวตนของผู้สวมใส่ ทั้งประสบการณ์ ความเชื่อ การใช้ชีวิต การค้นหาสิ่งใหม่ และแง่มุมในการมองโลก

สไตล์นั้นจะออกไปในลักษณะอารยธรรมแบบเรียบง่าย พื้นบ้าน เปี่ยมด้วยความเชื่อ และการประกาศความเป็นตัวของตัวเอง Collection ส่วนใหญ่จะวนเวียนเกี่ยวกับปรัชญาความเชื่อที่ว่าด้วยการอย่ายอมแพ้ในความรัก และการเอื้อเฟื้อต่อกัน ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากองค์ดาไลลามะ

ความเชื่อในขณะที่สร้างความสมดุลความคิด และการสร้างสรรค์ไปพร้อมกัน เป็นการสื่อสารบอกตัวตนว่า “จงอย่ายอมแพ้ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็ตาม” โดย องค์ดาไลลามะ

ชีวิตคือการเดินทาง หากหยุดอยู่กับที่ ก็เท่ากับว่ากำลังก้าวถอยหลัง เช่นเดียวกับวงการแฟชั่น หากหยุดนิ่งก็เท่ากับการที่ปล่อยให้ผู้อื่นแซงหน้าไป ทางบริษัทจะไม่หยุดสรรค์สร้าง เสื้อผ้าที่ใส่ด้วยความหลงใหล (Passion Ware) เสื้อผ้าสำหรับลูกค้าที่มีความเชื่อเช่นเดียวกัน ทางบริษัทจะไม่หยุดการสร้างผลงานที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ คุณภาพที่ดีเยี่ยม เป็นที่น่าจับตามอง นำสมัย และจะยังคงก้าวหน้าผลิตผลงานที่ดีต่อไป

2.1.2 เสื้อผ้าของบริษัท

บริษัทมีเสื้อผ้าที่หลากหลายแนว ตั้งแต่เสื้อผ้าที่สวมใส่ง่าย ยีนส์ เสื้อยืดสกรีนลายไปจนถึงเสื้อผ้าสำหรับใส่ไปงาน Cocktail ที่มีระดับ โดยเสื้อผ้าของบริษัทนั้นเป็นการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สะท้อนตัวตนของบุคคลผู้สวมใส่ การเป็นตัวของตัวเอง ชอบสังคม การมีความสุขกับชีวิต และการมองโลกในแง่ดี

ภาพที่ 2 แสดงภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ของบริษัท

2.1.3 เกี่ยวกับ Designer

คุณโรจน์ สิงหกุล

ปี 2532 จบการศึกษาอนุปริญญา สาขาศิลปะศาสตร์ โรงเรียนไทยวิจิตรศิลป์

ปี 2537 – 2538 เป็นผู้ช่วยฝ่ายขายบริษัท Greyhound

ปี 2538 – 2539 ตำแหน่งตกแต่งร้าน ออกแบบ Display ให้กับบริษัท Greyhound

ปี 2539 – 2542 ตำแหน่ง Stylish บริษัท Greyhound

ปี 2542 – ปัจจุบัน เป็น Designer และเจ้าของบริษัท BY ISSUE

คุณโรจน์ สิงหกุล เป็นนักเดินทาง ชอบที่จะเดินทางไปที่ใหม่ๆ เพื่อค้นหาวัฒนธรรม พบปะผู้คน คุณโรจน์ไม่เคยหยุดนิ่ง และทุกที่ที่ไปก็ได้สร้างแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บันดาลใจใหม่ๆ รวมถึงเครื่องใช้และวัตถุดิบพื้นเมืองต่างๆ เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1.4 เอกลักษณ์เฉพาะของบริษัท

เอกลักษณ์สำคัญของบริษัท คือการนำเสนอผลงานที่มีรายละเอียด และงานฝีมือแบบชนเผ่าไว้บนเสื้อผ้า เช่น งานปัก ลายพิมพ์ และสีสันที่จัดจ้าน

มักมีการนำวัฒนธรรมนานาประเทศ (โดยเฉพาะแถบเอเชียตะวันออก)มาผสมผสานเพื่อให้เกิดความโดดเด่น โดยถ่ายทอดผ่านลวดลาย รวมถึงรูปร่างของผลิตภัณฑ์

2.1.5 สถานที่จัดจำหน่ายที่มีอยู่ในปัจจุบัน

1. สาขาสยามสแควร์ (Siam Square) ตั้งอยู่ที่สยามสแควร์ซอย 3 กลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็กวัยรุ่น ช่วงอายุ 16-22 ปี เนื่องจากอยู่ท่ามกลางแหล่งแฟชั่นวัยรุ่น เป็นกลุ่มคนที่อยู่ในสังคมระดับกลางถึงระดับสูง เสื้อผ้าที่จัดจำหน่ายจะเน้นกลุ่มสินค้าที่เลือกใส่ง่าย ซื้อง่าย ราคาพอเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งส่วนใหญ่ อยู่ในวัยเรียน เช่น เสื้อยืด ยีนส์ กระโปรง กางเกง

ภาพที่ 3 แสดงกลุ่มเป้าหมาย และหน้าร้านสาขาสยามสแควร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. สาขา สยามพารากอน (Siam Paragon) ตั้งอยู่ที่สยามพารากอนชั้น 2 กลุ่มเป้าหมายหลัก เป็นกลุ่มคนที่มีฐานะดี มีกำลังเงินซื้อสูงกว่าสาขาสยามสแควร์ อยู่ในแวดวงสังคมระดับสูงนิยมจับจ่ายเลือกซื้อของเพื่อยกระดับในวงสังคมได้ ชอบของแบรนด์เนม (Brandname) เสื้อผ้าที่จัดจำหน่าย จะเน้นกลุ่มสินค้าที่พิถีพิถัน มีรายละเอียดเช่น ชุด Dress สำหรับออกงานสังคม, เสื้อแจ็คเก็ต (Jacket)

ภาพที่ 4 แสดงกลุ่มเป้าหมาย และหน้าร้านสาขาสยามพารากอน

3. สาขาเกษรพลาซ่า (Gaysorn Plaza) ตั้งอยู่ที่เกษรพลาซ่า ชั้น 3 เนื่องจากห้างเกษรพลาซ่าเป็นแหล่งจับจ่ายใช้สอยของชาวต่างชาติ จึงกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของทางร้าน เสื้อผ้าภายในร้านจึงเน้นไปที่กลุ่มสินค้าขนาดความยาวที่พอเหมาะกับขนาดชาวต่างชาติ พิถีพิถัน ใส่ใจรายละเอียด เช่น ชุด Dress ยาว, สูท, รองเท้า, กระเป๋า เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5 แสดงกลุ่มเป้าหมาย และหน้าร้านสาขาเกษรพลาซ่า

2.1.6 ข้อมูลเกี่ยวกับแรนด์ First ISSUE และ Second ISSUE

Second ISSUE เปิดตัวครั้งแรกที่ประเทศสิงคโปร์ โดยจะเปิดตัวโดยใช้ Collection เดียวกันกับ Fisrt ISSUE ซึ่งคือ LEMURIA The Lost Continent in B.C. 70,000 แต่จะเป็นในนามของSecond ISSUE ซึ่งจริงๆแล้ว ในแบรนด์ของ Second ISSUE ยังไม่มี Collection ออกมาอย่างเป็นทางการ อยู่ในระหว่างขั้นตอนการดำเนินการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างเสื้อผ้าใน Collection Lemuria

ในส่วนของแบรนด์ Second ISSUE นั้น Concept และ Inspiration จะแยกกันกับ First ISSUE โดยสิ้นเชิง ทั้งนี้ เพื่อไม่ให้เกิดการเปรียบเทียบระหว่างกัน และสร้างความหลากหลายให้กับทางบริษัทมากขึ้น

แบรนด์ Second ISSUE จะทำขึ้นเพื่อส่งออกไปขายยังต่างประเทศเท่านั้น จะไม่มีขายในประเทศไทย ประเทศที่จะส่งออกจะเป็นประเทศในแถบเอเชีย โดยเฉพาะฝั่งตะวันออก เช่น จีน ญี่ปุ่น ฮ่องกง ไต้หวัน เกาหลี ฟิลิปปินส์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ เป็นต้น ดังนั้น ขนาด สัดส่วนของเสื้อผ้า จะไม่ต่างกับ Fisrt ISSUE มากนัก จะต่างก็เพียงแต่ที่ส่งออกไปฝั่งตะวันออกกลางซึ่งจะมีขนาดใหญ่กว่า เช่น อิหร่าน ซาอุดิอาราเบีย จอร์แดน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7 เครื่องหมายการค้า แบรนด์ ISSUE และ Second ISSUE

2.1.7 รูปแบบชุดสตรีที่ผลิตเพื่อจำหน่ายของบริษัท

ภาพที่ 8 รูปแบบชุดสตรีที่ผลิตเพื่อจำหน่ายของบริษัท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ภาพที่ 9 รูปแบบชุดสตรีที่ผลิตเพื่อจำหน่ายของบริษัท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

121028

2.1.8 ราคาของชุดสตรีรูปแบบต่างๆ

ผลิตภัณฑ์ของทางบริษัทจำแนกได้ดังต่อไปนี้

เสื้อยืดพิมพ์ลายลำลอง	ราคา 600 – 1,200 บาท
เสื้อ Jacket	ราคา 1,200 – 3,500 บาท
เสื้อเชิ้ต	ราคา 1,200 – 2,500 บาท
เสื้อสูท	ราคา 2,500 – 6,000 บาท
เสื้อสำหรับใส่ออกงาน	ราคา 1,500 – 4,500 บาท
กางเกงขาสั้น	ราคา 1,500 – 3,000 บาท
กางเกงขายาว	ราคา 2,500 – 4,500 บาท
กระโปรงสั้น	ราคา 2,500 – 4,000 บาท
กระโปรงยาว	ราคา 3,000 – 5,000 บาท
ชุดกระโปรงสั้น	ราคา 3,000 – 5,000 บาท
ชุดกระโปรงยาว	ราคา 5,000 – 12,000 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

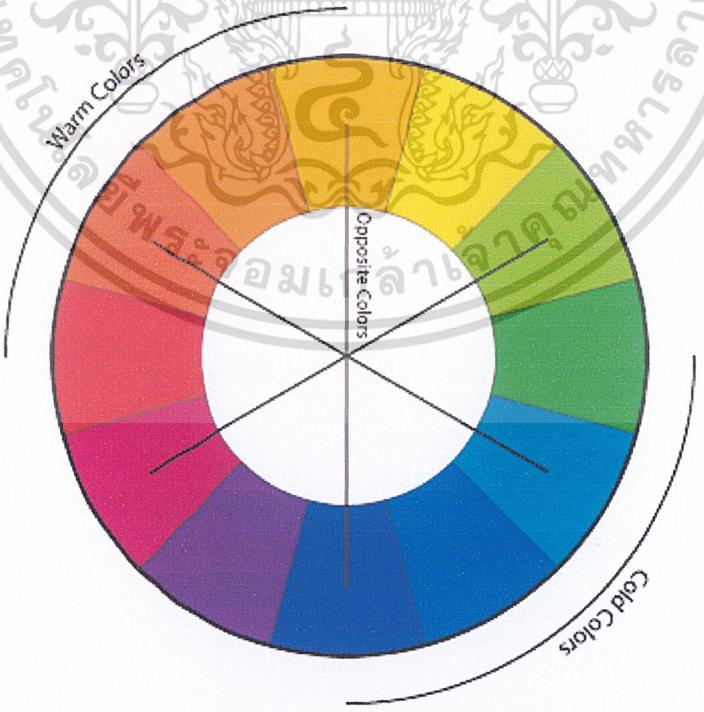
2.2.1 หลักเบื้องต้นในการออกแบบเสื้อผ้า

2.2.1.1 การจับคู่สีเสื้อผ้า

การจับคู่สีเสื้อผ้าหมายถึง การเลือกใช้สีจากวัสดุประกอบตกแต่งบุคคลตั้งแต่ 2 ชิ้นขึ้นไป เช่น หมวก ผ้าพันคอ เสื้อตัวนอก เสื้อตัวใน ฯลฯ โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อให้เกิดความสง่างามเหมาะสมกับบุคลิกภาพของบุคคลนั้นๆ การแต่งกายโดยทั่วไปมี 2 ชิ้นหลักๆ คือ เสื้อ และ กางเกง หรือ กระโปรง ถ้า 2 ชิ้นหลักสีเดียวกัน เราสามารถตกแต่งชิ้นเล็กน้อยด้วยสีที่เข้ากันได้

สี และ โมโนโทน

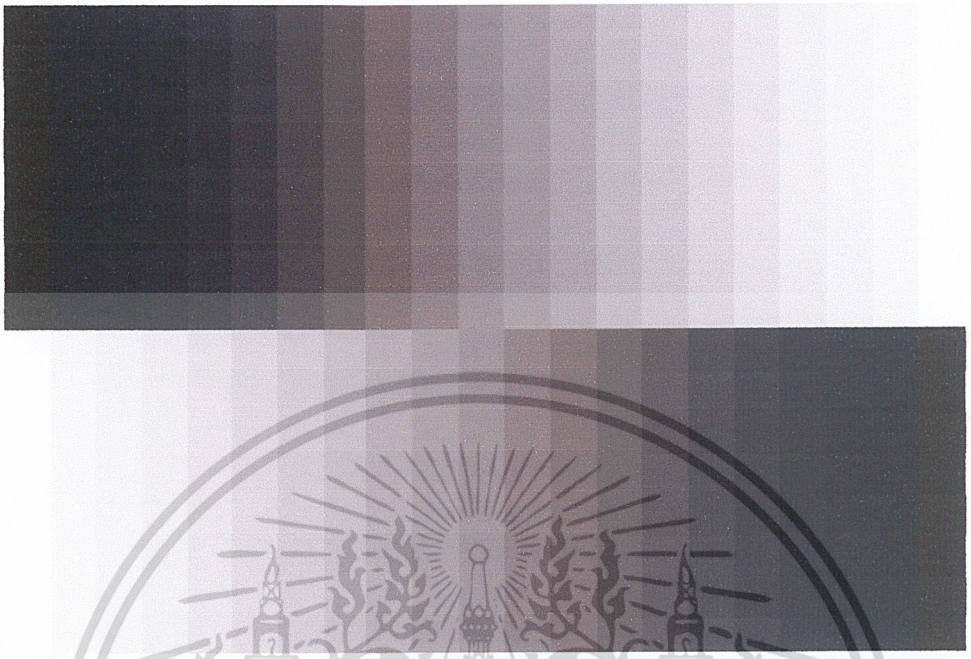
สี สามารถแบ่งแบบพื้นฐานได้ 10 สีด้วยกัน คือ แดง, ส้ม, เหลือง, เหลืองอมเขียว, เขียว, ฟ้าอมเขียว, ฟ้า, ม่วงแกมน้ำเงิน, ม่วงแกมชมพู, และสีชมพู โดยเรียงตำแหน่งเช่นนี้ ในวงจรสี จะสามารถแบ่งสีได้ตามหมวดหมู่ได้อย่างง่ายดาย ซึ่งคือ สีโทนร้อน, สีโทนเย็น และ สีคู่ตรงข้าม โดยการทำเช่นนี้ จะทำให้ง่ายต่อการดูสีที่เหมาะสมกันในการนำมาใช้



ภาพที่ 10 แสดงวงจรสี หรือ Color Wheel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

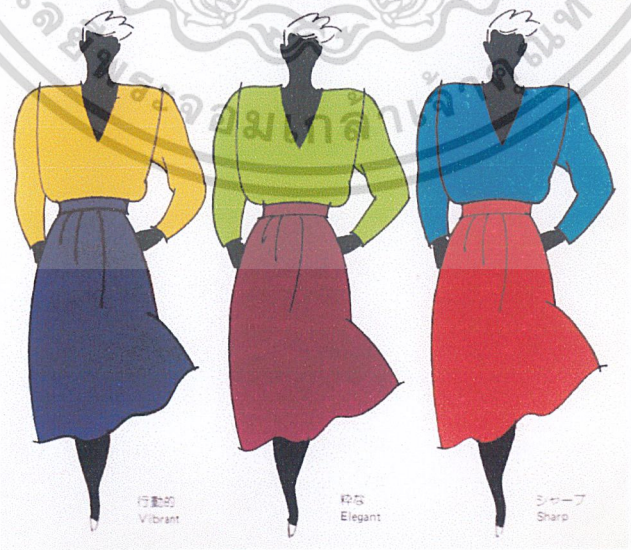
โมโนโทน ขาว, เทา และ ดำ จะถูกจัดว่าไม่มีสี และด้วยการถูกจัดว่าไม่มีสีนี้ จะสามารถจับไปคู่กับสีไหนก็ได้



ภาพที่ 11 แสดงโมโนโทน (Monotone)

<u>สีคู่ตรงข้าม</u>

สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี จะถูกเรียกว่าสีคู่ตรงข้าม ด้วยการที่เป็นสีคู่ตรงข้ามกัน จะง่ายต่อการทำให้ดูสมดุลกันอย่าไร้ปัญหา ซึ่งสีที่ได้ออกมา จะดูฉูดฉาด และจัดจ้าน



ภาพที่ 12 แสดงการจับคู่สีตรงข้าม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

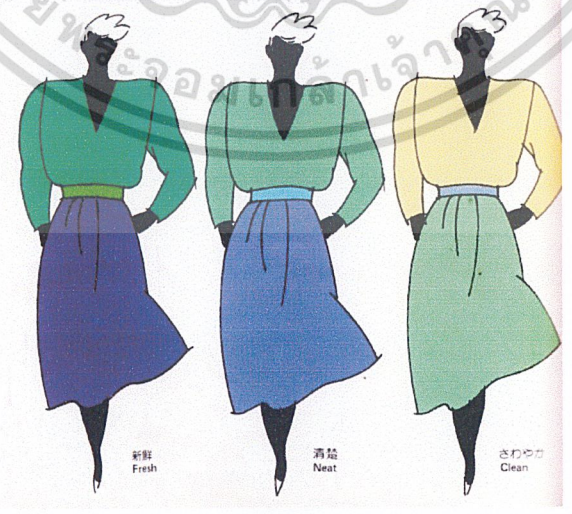
สีโทนร้อน

สีโทนร้อนจะประกอบด้วย สีแดง, ส้ม และ เหลือง เป็นสีซึ่งมีรัศมีเจิดจ้า สีโทนร้อนจะเป็นสีที่มีแรงกระตุ้น ในขณะเดียวกัน สีโทนร้อนก็ดูมีความหรูหรา และสง่างามด้วย

ภาพที่ 13 แสดงการจับคู่สีโทนร้อน

สีโทนเย็น

สีโทนเย็นจะประกอบไปด้วย ฟ้าอมเขียว, ฟ้า และ ม่วงแกมน้ำเงิน ซึ่งจะให้ความรู้สึกที่เย็นสบาย ทำให้รู้สึกได้ถึงความสงบ เมื่อนำคู่สีโทนเย็นมาผสมกัน จะให้ความรู้สึกที่เรียบง่าย, ดูสบายๆ แต่ในขณะเดียวกัน ก็ให้ความรู้สึกเฉียบแหลม



ภาพที่ 14 แสดงการจับคู่สีโทนเย็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.1.2 การเลือกใช้สี และ ลายผ้าให้เหมาะสมกับเพศ วัย รูปร่าง ผิวพรรณ

<u>เพศ</u>

เพศหญิง โดยปกติจะมีโอกาสเลือกใช้สีและลายได้มากกว่าเพศชาย เช่น สีที่อ่อนสดใสไปจนถึงสีที่เข้มสด และสีที่ลดค่าความสดใสลงแล้ว สำหรับลวดลายก็ไม่จำกัดจะเป็นลายเส้นตัดกัน ลายดอกไม้หรืออื่นๆ

เพศชาย การใช้สีบางสีที่เข้มสดตัดกันรุนแรงย่อมไม่เหมาะสม แต่อาจจะมีโอกาสเพียงเล็กน้อยที่สามารถใช้ได้บางสถานที่ เช่น สถานที่ท่องเที่ยวพักผ่อนที่เป็นธรรมชาติ ชุดลำลอง โดยปกติควรใช้สีอ่อนมีลวดลายเพียงนิดหน่อย หรือใช้สีเข้มหม่นพอควร หรือสีที่ดูเป็นกลางๆมัวๆ สำหรับลายก็ควรเป็นลายเส้นธรรมดาที่ดูเรียบง่ายกลมกลืนไปกับสีหรือเป็นลายเส้นลายจุดเล็กๆสีหนักที่ตัดกับพื้นสีอ่อนแต่ไม่ฉูดฉาดหรือสะดุดตาเกินไป

<u>วัย</u>

วัยรุ่น กำลังเป็นวัยที่เริ่มมีความคิดอ่านแบบผู้ใหญ่ เริ่มมีความคิดอิสระ ไม่ชอบกฎเกณฑ์บังคับ อารมณ์อ่อนไหว รู้สึกชอบง่าย และก็เบื่อง่าย เพ้อฝัน ชอบเลียนแบบแฟชั่นเพื่อจะให้มีจุดเด่น จะสังเกตได้ง่ายว่าแฟชั่นของวัยรุ่นมักเปลี่ยนแปลงไปอย่างง่ายและรวดเร็ว เช่น มีการใช้สีสันและลวดลายแปลกๆสะดุดตาดูพิถีพิถันในการแต่งกาย และในทางตรงกันข้าม แฟชั่นของวัยรุ่นจะเปลี่ยนเป็นแบบง่ายๆตามสบายจนดูไม่มีความเรียบร้อยในสายตาของผู้พบเห็น โครงสีของวัยรุ่นที่เหมาะสม โดยทั่วไปแล้วควรจะเป็นสีสดใสคล้ายคลึงสีธรรมชาติ เช่น สีของดอกไม้ ลวดลายก็ควรเป็นลายที่โดดเด่น ไม่ควรเป็นลายที่ซ้ำๆกัน เพราะจะทำให้ดูราบเรียบไม่เข้ากับวัยที่กำลังคะนอง

วัยหนุ่มสาว เป็นวัยที่มีความรู้สึกและอารมณ์อยู่กึ่งกลางระหว่างวัยรุ่นกับวัยที่จะเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงมีอารมณ์เกี่ยวกับการใช้สีเป็นไปอย่างกว้างขวาง มีโอกาสที่จะเลือกใช้ลายและสีได้โดยไม่มีหลักเกณฑ์ ตัวอย่างเช่น สามารถที่จะใช้สีของวัยรุ่นในลักษณะสดใสตลอดจนสีเข้มสด ไปจนถึงสีที่ถูกลดค่าให้เป็นกลางประเภทสีมัวๆได้ แต่ต้องระวังใช้มากเกินไปจะทำให้เคร่งขรึมหรือไม่เข้ากับลักษณะของวัย ลวดลายไม่จำกัดว่าจะเป็นลวดลายอะไรแต่ควรหลีกเลี่ยงลายเด็กๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 รูปแบบของเสื้อในลักษณะต่างๆ

หลักการออกแบบเสื้อจะประกอบไปด้วย

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

2.2.2.1 หลักการออกแบบคอเสื้อ

ในการออกแบบคอเสื้อ จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบคอเสื้อ คอเสื้อแบบต่างๆ และปัจจัยที่ต้องพิจารณาในการกำหนดแบบคอเสื้อ ดังนี้

ก. ขั้นตอนการออกแบบคอเสื้อ มี 4 ขั้นตอน

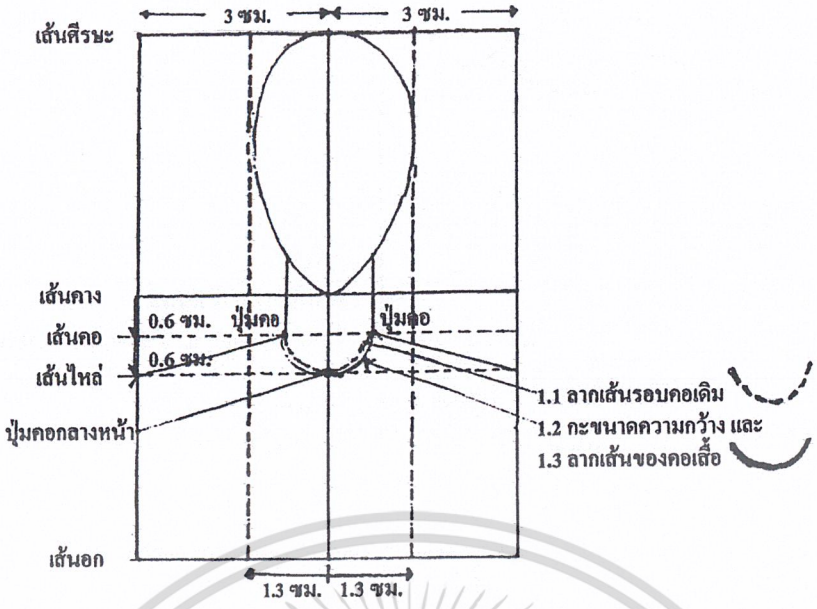
ขั้นตอนที่ 1 ลากเส้นรอบคอจากปุ่มคอข้างหนึ่ง ผ่านปุ่มคอกลางไปยังอีกข้างหนึ่ง เรียกเส้นนี้ว่า เส้นรอบคอเดิม

ขั้นตอนที่ 2 กะขนาดความกว้างของคอเสื้อให้เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 ลากเส้นคอเสื้อ

ขั้นตอนที่ 4 เพิ่มเติมรายละเอียดของคอเสื้อตามแบบที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 แสดงการออกแบบคอเสื้อ ขั้นตอนที่ 1-3

ข. คอเสื้อแบบต่างๆ

แบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

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

2.2.2.2 หลักการออกแบบปกเสื้อ

สำหรับการออกแบบปกเสื้อ จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบปกเสื้อ ปกเสื้อที่เป็นมาตรฐานสากล และปกเสื้อแบบต่างๆ เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับหลักการออกแบบคอเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

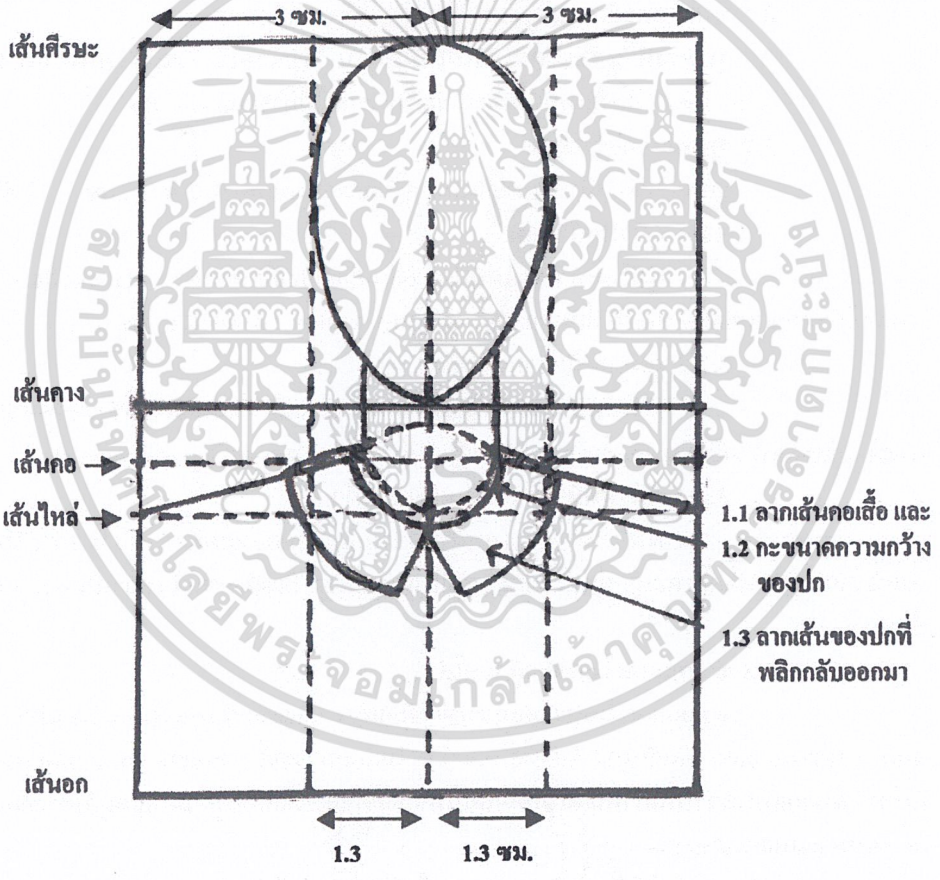
ก. ขั้นตอนการออกแบบปกเสื้อ มี 4 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 ลากเส้นคอเสื้อตามแบบคอเสื้อที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 2 กะขนาดความกว้างของปกให้เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 ลากเส้นของปกที่พลิกกลับออกมา

ขั้นตอนที่ 4 เพิ่มเติมรายละเอียดของปกเสื้อตามแบบที่ต้องการ



ภาพที่ 16 แสดงการออกแบบปกเสื้อ ขั้นตอนที่ 1-3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. ปกเสื้อที่เป็นมาตรฐานสากล

ปกเสื้อที่เป็นมาตรฐานสากลสามารถจำแนกได้ 3 แบบ คือ

1. ปกแบน (Flat Collar) คือ ปกใหญ่พับแบนติดกับคอเสื้อ บางครั้งเย็บติดกับตัวเสื้อ แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

   - ปกใหญ่แบน หรือปกเทเลอร์ (Tailor Collar)
   - ปกเย็บติดกับตัวเสื้อ ปกนี้ถือเป็นการตกแต่งมากกว่า เป็นการลวงตาว่าเป็นปกเสื้อ นิยมใช้กับชุดลำลองไม่เป็นทางการ

2. ปกพลิกกลับ (Roll Collar) คือ ปกเสื้อที่พลิกกลับแล้วปล่อยราบ ได้แก่ ปกเชิ้ต ปกบัว และปกฮาวาย ใช้สำหรับทางการหรือกึ่งทางการ
3. ปกคอตั้ง (Stand Collar) คือ ปกเสื้อที่วางตั้งรอบคอ เหมาะกับผู้สวมใส่ทุกวัยใช้กับชุดลำลอง เสื้อกันหนาว หรือเสื้อกีฬาที่ไม่เป็นทางการ

2.2.2.3 หลักการออกแบบแขนเสื้อ

แขนเสื้อสำหรับผู้หญิงมีมากมายหลายชนิด เพราะ สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยม แขนเสื้อส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ จึงควรศึกษาให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบแขนเสื้อ ความยาวมาตรฐานของแขนเสื้อ ชนิดของแขนเสื้อ แขนเสื้อแบบต่างๆ ดังนี้

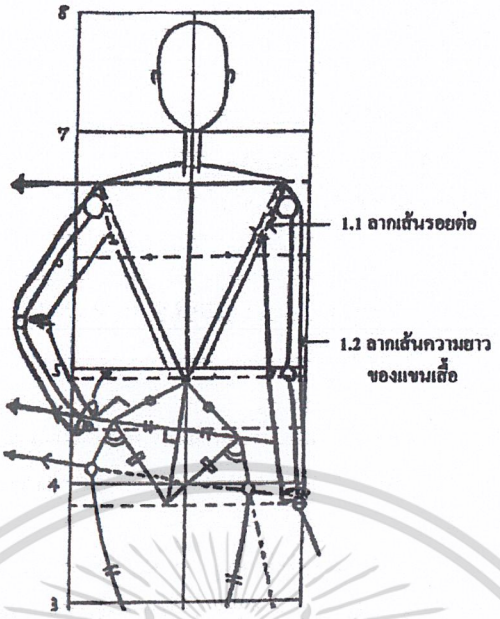
ก. ขั้นตอนการออกแบบแขนเสื้อ มี 3 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 ลากเส้นรอยต่อของแขนเสื้อจากจุดไหล่ไปจรดรักแร้

ขั้นตอนที่ 2 ลากเส้นความยาวของแขนเสื้อขนานไปกับตัวแขน

ขั้นตอนที่ 3 เพิ่มเติมรายละเอียดของแขนเสื้อตามที่กำหนดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 แสดงการออกแบบแขนเสื้อ ขั้นตอนที่ 1-2

ข. ความยาวมาตรฐานของแขนเสื้อ

ความยาวของแขนเสื้อที่เป็นมาตรฐานสากลจำแนกได้เป็น 6 ประเภท

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

2. แขนสั้น (Short) ความยาวแขน หนึ่งในสี่ของความยาวแขนจากหัวไหล่
ถึงข้อมือ ได้แก่ แขนปล่อยถ่วงจากไหล่ แขนพองสั้น แขนย้วย 2 ชั้น แขนสั้นทรงกระบอก

3. แขนสองส่วน (Elbow) มีความยาวแขนเป็นครึ่งหนึ่งจากหัวไหล่ถึงข้อมืออยู่ในระดับศอก ได้แก่ แขนย้วย 3 ชั้นยาวถึงศอก แขนยาวสองส่วนทรงกระบอกแขนพอง 2 ส่วน

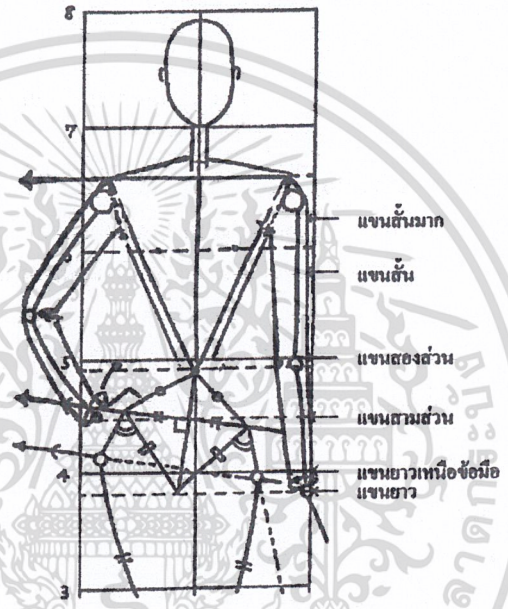
4. แขนสามส่วน (3/4 Length) มีความยาวแขนเป็นสามส่วนในสี่ส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของความยาวจากหัวไหล่ไปข้อมือ ได้แก่ แขนยาว 3 ส่วนรูดปลาย แขนยาว

สามส่วนทรงกระบอก

5. แขนยาวเหนือข้อมือ (Bracelet) มีความยาวแขนอยู่เหนือข้อมือเล็กน้อย ได้แก่ แขนพองจับจีบรูดเหนือข้อมือ แขนยาวทรงกระบอกเหนือข้อมือ
6. แขนยาว (Long) มีความยาวแขนจากไหล่จรดข้อมือ ได้แก่ แขนพองจับจีดรูดระดับข้อมือ แขนยาวทรงกระบอกระดับข้อมือ



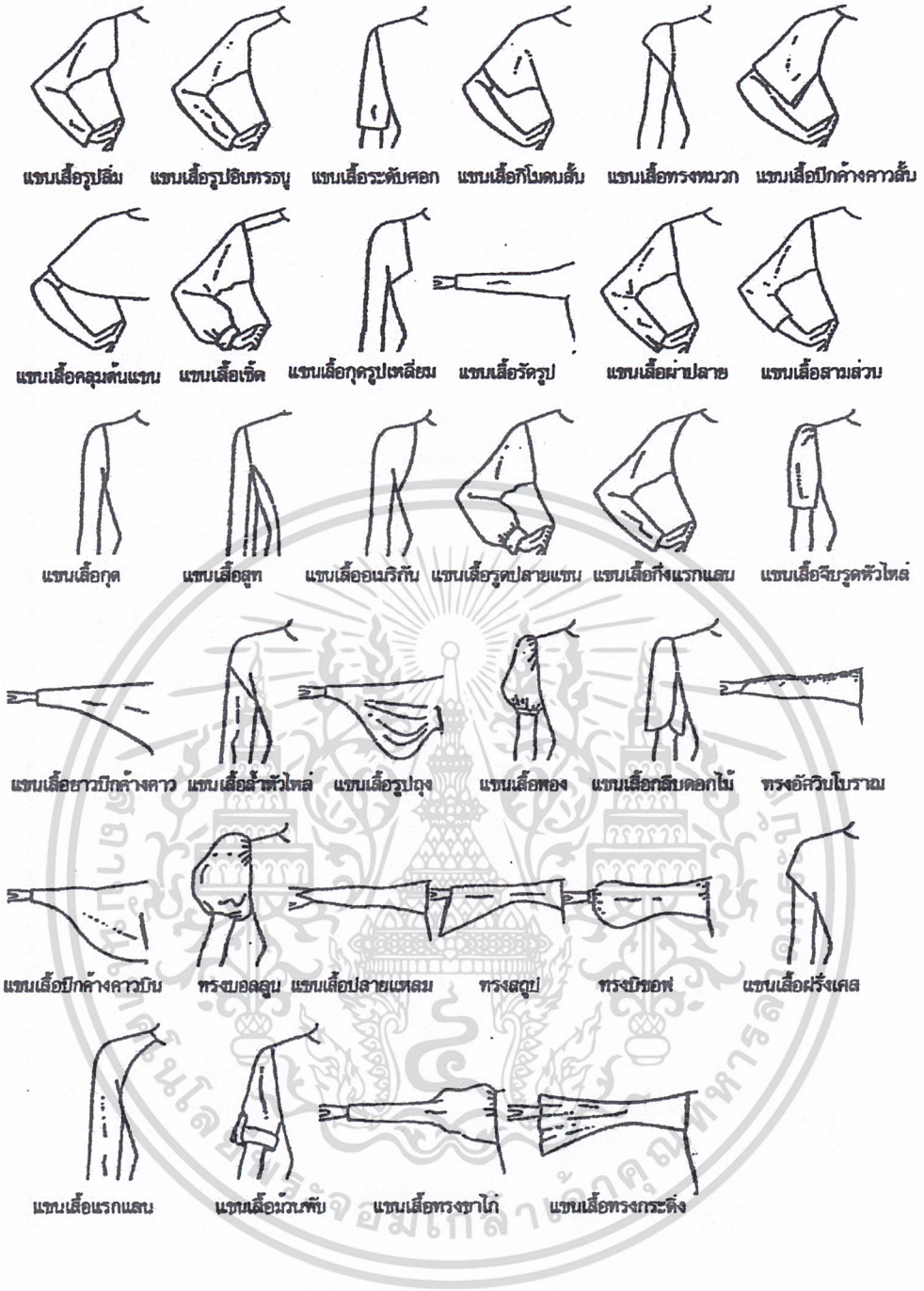
ภาพที่ 18 แสดงความยาวมาตรฐานของแขนเสื้อ

ค. ชนิดของแขนเสื้อ

แขนเสื้อแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ ดังนี้

1. แขนต่อ (Set-in Sleeve) เป็นแขนเสื้อใช้ผ้าคนละชิ้น กับผ้าตัวเสื้อมาเย็บต่อเป็นแขนเสื้อที่วงแขน
2. แขนในตัว (Cut-in-one with the bodice) เป็นแขนเสื้อที่ใช้ผ้าตัวเสื้อทำเป็นแขนเสื้อด้วย จำแนกเป็น 3 ชนิด ได้แก่ แขนแรกแลน (Raglan) แขนอานม้า(Saddle) และแขนกิโมโน (Kimono)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 แสดงรูปแบบแขนเสื้อชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.4 หลักการออกแบบข้อมือเสื้อ

หลักการที่สำคัญที่สุดในการออกแบบข้อมือเสื้อ ได้แก่ ต้องมีความรอบรู้เกี่ยวกับแบบของข้อมือเสื้อให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เพื่อที่จะนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมกับแบบของแขนเสื้อ

ภาพที่ 20 แสดงรูปแบบข้อมือเสื้อชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.5 รูปแบบของกระโปรงในลักษณะต่างๆ

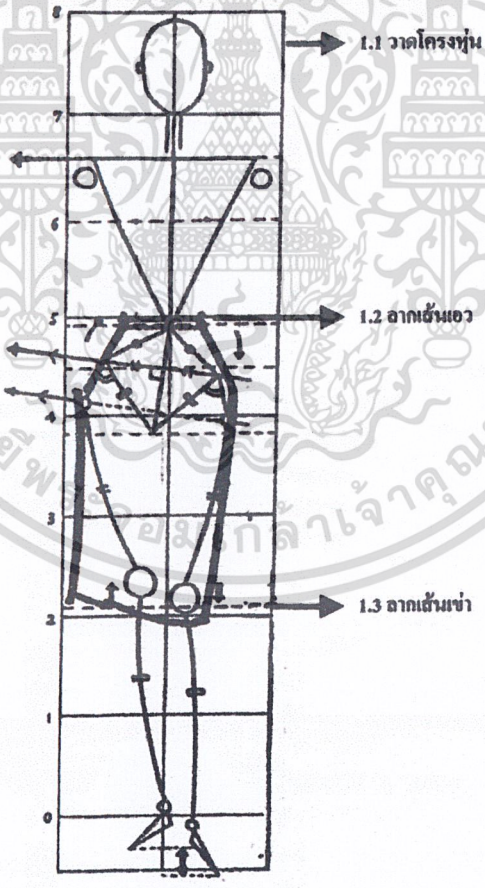
ในการออกแบบกระโปรงนั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบกระโปรง ความยาวมาตรฐานของกระโปรง รูปทรงพื้นฐานของกระโปรง ขนาดมาตรฐานของกระโปรง และกระโปรงแบบต่างๆ ดังนี้

ก. ขั้นตอนการออกแบบกระโปรง แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน
ขั้นตอนที่ 1 วาดโครงหุ่นจำลองในท่ายืนที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 2 ลากเส้นเอวของโครงหุ่นที่เป็นเส้นเริ่มต้นของการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 3 ลากเส้นเข่าของโครงหุ่นเพื่อกะขนาดความยาว

ขั้นตอนที่ 4 เพิ่มรายละเอียดของกระโปรงตามแบบที่กำหนดไว้



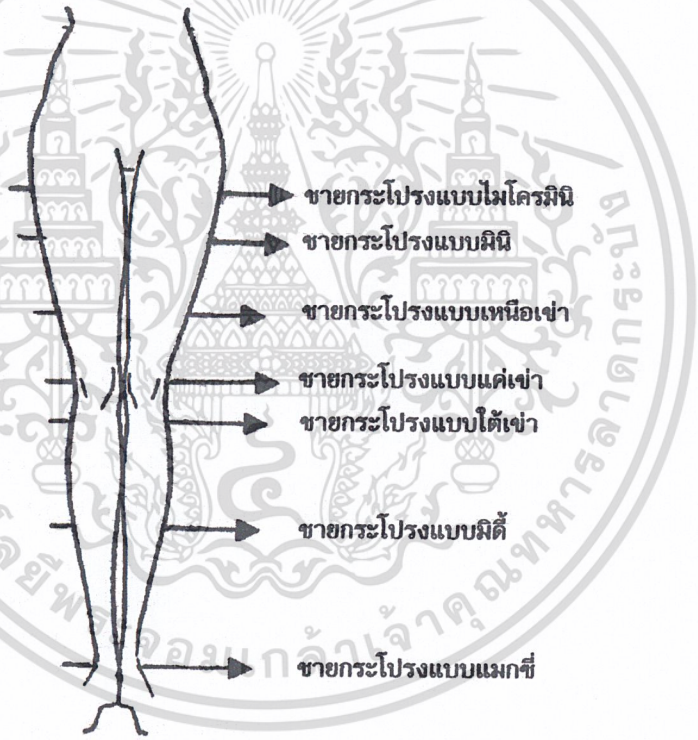
ภาพที่ 21 แสดงการออกแบบกระโปรง ขั้นตอนที่ 1-3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. ความยาวมาตรฐานของกระโปรง

ความยาวที่เป็นมาตรฐานของกระโปรงในการออกแบบมี 7 แบบ คือ

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



ภาพที่ 22 แสดงความยาวมาตรฐานของกระโปรง

ค. รูปทรงพื้นฐานของกระโปรงมี 3 แบบ คือ

1. กระโปรงทรงตรง (Straight Skirt) มีลักษณะเป็นทรงตรงๆ
2. กระโปรงทรงบาน (Flare Skirt) มีลักษณะเป็นทรงตัวเอปลายบานออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. กระโปรงทรงระฆัง (Bell-Shaped Skirt) มีลักษณะโค้งมนจรดปลายกระโปรง

ง. กระโปรงแบบต่างๆ

ภาพที่ 23 แสดงรูปแบบกระโปรงชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.6 รูปแบบของกางเกงในลักษณะต่างๆ

ในการออกแบบกางเกง จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนในการออกแบบกางเกง ความยาวมาตรฐานของกางเกง กางเกงแบบต่างๆ และรายละเอียดของกางเกงดังนี้

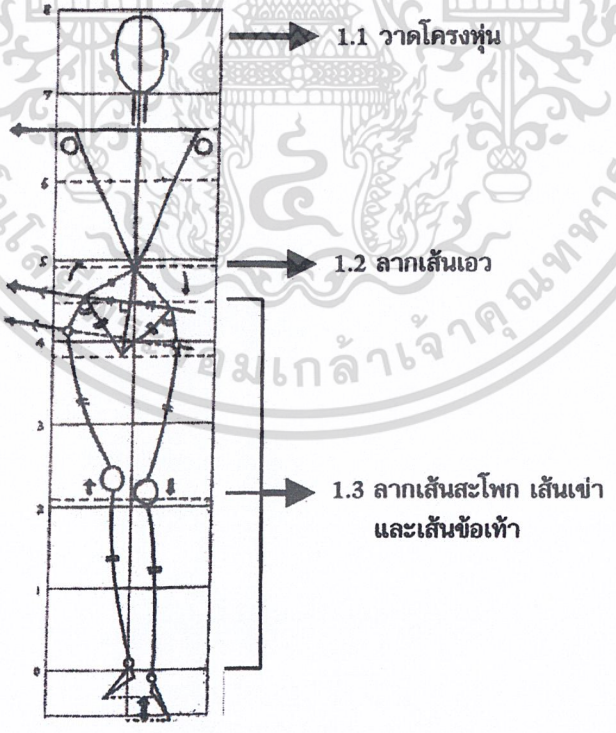
ก. ขั้นตอนการออกแบบกางเกงมี 4 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 วาดโครงหุ่นจำลองในท่ายืนที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 2 ลากเส้นเอวของโครงหุ่น ที่เป็นเส้นเริ่มต้นของการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 3 ลากเส้นสะโพก เส้นเข่า และเส้นข้อเท้าโครงหุ่นเพื่อกะขนาดความยาวของกางเกง

ขั้นตอนที่ 4 เพิ่มเติมรายละเอียดของกางเกงตามที่กำหนดไว้



ภาพที่ 24 การออกแบบกางเกง ขั้นตอนที่ 1-3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. ความยาวมาตรฐานของกางเกง

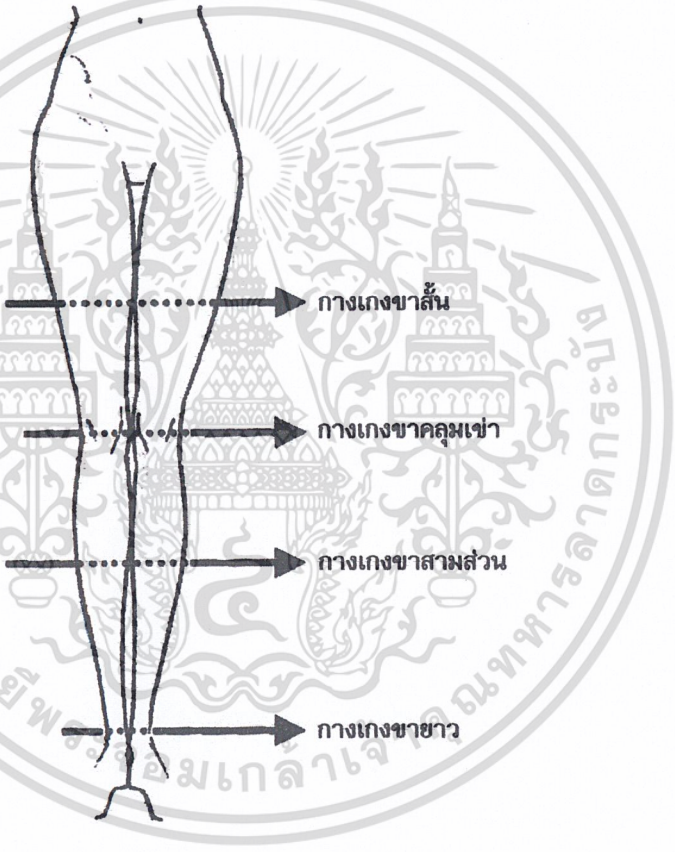
ความยาวที่เป็นมาตรฐานของกางเกงในการออกแบบมี 4 แบบคือ

1. กางเกงขาสั้น

2. กางเกงขาคลุมเข่า

3. กางเกงขาสามส่วน

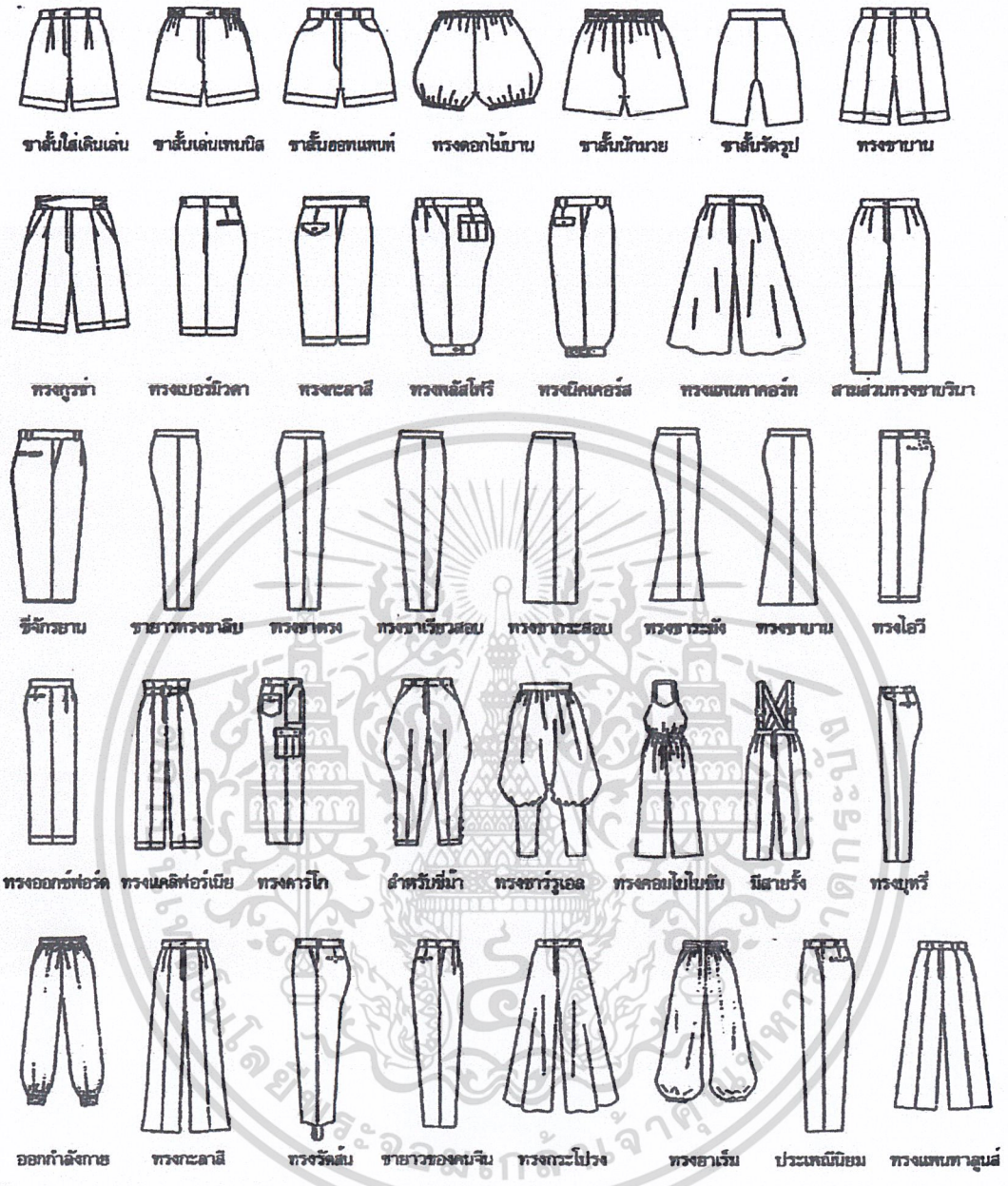
4. กางเกงขายาว



ภาพที่ 25 แสดงความยาวมาตรฐานของกางเกง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. กางเกงแบบต่างๆ



ภาพที่ 26 แสดงรูปแบบกางเกงชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค

2.3.1 ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

แม้ว่าแบรนด์ Second ISSUE จะทำเพื่อเฉพาะการส่งออกเท่านั้น กลุ่มเป้าหมายจึงเป็นชาวต่างชาติ แต่หากจะว่าด้วยเรื่องของขนาดของสินค้าแล้ว อย่างไรก็ตาม ในเขตของการส่งออก ก็ยังเน้นแต่ประเทศในแถบเอเชียเท่านั้น เพราะฉะนั้น ขนาดของผลิตภัณฑ์ที่ผลิตออกมาเพื่อการจำหน่ายส่วนใหญ่ จึงมีขนาดที่ไม่ต่างจากเดิมมากนัก

กลุ่มเป้าหมายหลักของทางบริษัท จะเจาะที่กลุ่มหญิงสาวยุคใหม่ ที่มีความมั่นใจเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งจะมีอายุ 18 – 25 ปี มีฐานะดี กำลังซื้อมาก รักการแต่งกาย และชอบความแปลก แหวกแนว ไม่เหมือนใคร มีอิสระในการคิดและการใช้ชีวิต ชอบพบปะสังคม และชอบสังสรรค์

2.3.2 ข้อมูลเรื่องการใช้งาน

กลุ่มเป้าหมายเป็นคนที่รักการแต่งกาย ชอบเข้าสังคม ดังนั้น วาระโอกาสที่จะมีการแต่งกายนั้นมีมาก ไม่ว่าจะเป็นการออกไปพบปะสังสรรค์ งานเลี้ยงฉลอง หรือแม้ในการแต่งกายลำลอง ซึ่งกลุ่มเป้าหมายจะให้ความสำคัญกับการแต่งกายให้ทันสมัยเป็นอย่างมาก

2.3.3 แนวโน้มการแต่งกาย (Trend)

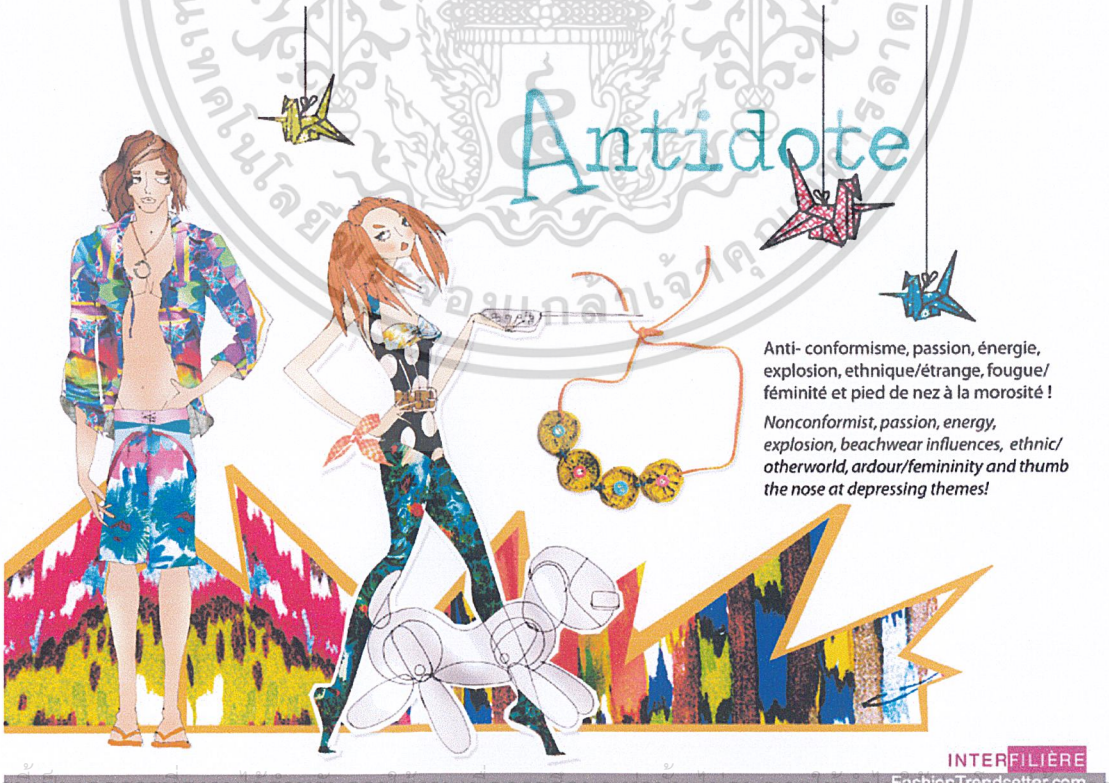
รูปแบบการแต่งกายที่ได้รับความนิยมในช่วง Spring/Summer 2011 จะเป็นในรูปแบบของชุดลำลอง สวมใส่ง่าย สบายๆ มีการกำหนดรูปแบบของการแต่งกายใหม่ ซึ่งจะเป็นในรูปแบบการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่สวมใส่แล้วสบายๆ ด้วยองค์ประกอบของเสื้อผ้าสตรี ที่มีความเป็นผู้หญิง หรือแสดงความชัดเจนของเพศ ซึ่งจะเป็นจุดเด่นและสะดุดตาสำหรับเครื่องแต่งกายทั่วไป ในการออกแบบคอเล็คชั่น Spring/Summer 2011 จะเป็นในรูปแบบที่ผสมผสานกันระหว่างชุดเสื้อผ้าสตรี ชุดว่ายน้ำ และ เสื้อผ้าลำลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวโน้มการแต่งกายของผู้หญิง (Fashion Trend) ในช่วง Spring/Summer 2011

1. **Tendresse** (*fondness*) **2. Antidote 3. Oasis 4. Sublime**

ภาพที่ 27 แนวโน้มรูปแบบเสื้อผ้า Spring/Summer 2011



ภาพที่ 28 แนวโน้มรูปแบบเสื้อผ้า Spring/Summer 2011 Antidote

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการออกแบบ Collection นี้ รูปแบบศิลปะการตกแต่งของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี มีความสอดคล้องกับรายละเอียดรูปแบบการแต่งกาย ซึ่งอ้างอิงจาก Trend Report Interfiliere ในส่วนของ Antidote จึงนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

ANTIDOTE : การต่อต้านพิษ

ความรื่นรมย์ที่อยู่ในความไม่ลงตัวนั้นไม่ได้เป็นคำถามของคำตอบที่ว่าด้วยความถูกต้องหรือเหตุผลใดๆ แต่เป็นความน่าหลงใหลของสีที่เกิดขึ้น, การพิมพ์ที่กระจัดกระจาย, การเน้นรูปทรงที่เป็นเรขาคณิต, ต้นอโศก, คนตรี ศิลปะพื้นบ้านติดดิน, การ์ตูนหรือกราฟิกที่ได้อิทธิพลมาจากความไร้เดียงสา ทั้งหมดนี้จะถูกผสมผสาน และสรรสร้างออกมาเป็นผลงานที่ดุดัน จัดจ้าน และโดดเด่นสะดุดตา

การปลดปล่อยของการเฉลิมฉลองในทุกๆวันของชีวิต การสร้างสรรค์ที่สนุกสนาน, อิทธิพลของชุดชายหาด, การผสมผสานของกลุ่มชนหรือชาติพันธุ์ และ อีกโลกหนึ่ง, ความรุ่มร้อนและความเป็นผู้หญิง

2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับที่มาในการออกแบบ

2.4.1 ประวัติความเป็นมาของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี (วัดแขกสีลม)

วัดพระศรีมหาอุมาเทวี หรือ วัดแขกสีลม วัดของทางศาสนาฮินดูที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่บูชาพระอุมาเทวี ชายาของพระศิวะ วัดแขกนี้คาดว่าสร้างขึ้นตั้งแต่สมัย ร.5 ราว พ.ศ. 2453-2454 โดยคณะชาวอินเดียใต้ซึ่งเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ทางภาคใต้ของประเทศไทยนานแล้ว เมื่อนายไวตีฯ และญาติมิตรที่ตั้งบ้านเรือนอยู่บนถนนสีลมมีศรัทธาจัดสร้างวัดเพื่อเป็นที่บูชาพระอุมา ตามลัทธิศักติทางศาสนาฮินดู คณะกรรมการอาทิ นายไวตรีประเดียอะจินายนารายเจติ นายโกบาระตี ได้ขอแลกที่ดินของพวกตนกับสวนผักของนางปั้น อุปการโกษากร มีเจ้าแม่ศรีมหาอุมาเทวีเป็นประธานองค์เทพและเทพี (เทวี) ต่าง ๆ ได้นำมาจากประเทศอินเดียรวมทั้งพระพิฆเนศวรองค์หนึ่งซึ่งคตินิยมของพราหมณ์ฮินดูตอนใต้ถือว่าทรงเป็นเทพที่รักษาพรหมจรรย์ตลอดกาล

สถาปัตยกรรมของวัดเป็นศิลปะโบราณของอินเดียตอนใต้ผสมผสานกัน ระหว่างสมัยโชละและปาลวะ ในอินเดียจะพบได้ในเทวาลัยตอนใต้ของประเทศโดยเฉพาะในรัฐทมิฬนาดู ภายในมีองค์พระแม่ศรีมหามารีอัมมันประดิษฐาน เป็นเทพ ประธานอยู่กลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โบสถ์แวดล้อมด้วยพระพิฆเนศ พระขันธ์กุมาร พระศิวะ พระกฤษณะ พระวิษณุ พระแม่ลักษมี และพระแม่กาลี มีเทวาลัยขนาดเล็กบริเวณกลางลานเทวสถาน ภายในเป็นที่ประดิษฐานศิวลึงค์

วัดพระศรีมหาอุมาเทวีเป็นวัดนิกายที่ผู้ก่อตั้งนับถือว่าเป็น ศักติ คือนับถือเทพสตรีเป็นหลัก เทพสตรีอย่าง พระศรีมหาอุมาเทวี หรือที่เราเรียกกันสั้นๆ ว่า เจ้าแม่อุมา นั้น เป็นพระมเหสีของ พระอิศวร ซึ่งได้ชื่อว่าเป็น พระผู้ทำลาย ถือได้ว่าเมื่อยามที่พระองค์ทรงเสวยร่างเป็นเจ้าแม่อุมา จะเป็นเจ้าแห่งความเมตตากรุณา และงามสง่า ดังนั้นผู้มีจิตศรัทธาจึงนิยมไปกราบไหว้บูชา และขอพร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องความรัก และ เรื่องการขอบุตร

ในช่วงวันขึ้น 1-9 ค่ำ เดือน 11 รวม 9 วัน 9 คืนนั้น เป็นเป็นช่วงเวลาของเทศกาลดูเซร่า หรือนวราตรี ของชาวฮินดู ซึ่งเป็นงานแห่พระแม่อุมา และเชื่อกันว่าในช่วงเวลานี้เป็นช่วงที่พระแม่และขบวนเทพจะเสด็จมายังโลกเพื่อประทานพรให้กับมนุษย์

ภาพที่ 29 ภาพบางส่วนของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 เทศกาลประจำปี นวราตรี

อินเดียใต้กำหนดจัดงานนวราตรีเก้าวันเก้าคืน โดยแบ่งเป็นการบูชาเทพนารีสามองค์ คือ พระลักษมี พระสรัสวดี และพระอุมาเทวี องค์ละสามคืนไล่เรียงกันไป

อิทธิพลของเทศกาลนวราตรีที่ส่งมายังแดนไทย ถือเป็นช่วงที่พระแม่อุมาและขบวนเทพจะเสด็จมาสู่พื้นพิภพเพื่อประทานพรแก่ ชาวโลก จึงมีการบูชาพระศรีมหาอุมาเทวีเก้าปางในเก้าคืน คือ

คืนแรก ปางไศลปุตรี ธิดาของหิมพาน ราชาแห่งภูเขา

คืนที่สอง ปางพรหมจาริณี พระแม่เกิดขึ้นเอง ไม่มีพ่อแม่ และอยู่เป็นโสด

คืนที่สาม ปางจันทรฆัณฎา ทรงปราบอสูรด้วยเสียงระฆัง

คืนที่สี่ ปางกูษามาณฑา ทรงปราบอสูร ด้วยอาวุธ (บ้างว่าเป็นปางทุรคา)

คืนที่ห้า ปางสกันทมาตา ทรงเลี้ยงพระขันทกุมาร โอรสผู้เกิดจากพระศิวะ

คืนที่หก ปางกาตยานี ทรงปราบอสูร (บ้างว่าทรงปราบมหิษาสูร)

คืนที่เจ็ด ปางกาลราตรี หรือกาลี ทรงเสวยเลือดอสูร

คืนที่แปด ปางมหาเคารี ทรงเป็นเจ้าแม่แห่งธัญชาติ ทำให้พืชพันธุ์อุดมสมบูรณ์

คืนที่เก้า ปางสิทธิธาตรี ทรงเป็นเจ้าแม่แห่งความสำเร็จ

ณ วัดพระศรีมหาอุมาเทวี สีลม ในช่วงนวราตรีเดือนสิบเอ็ดนั้นนอกจากงานบูชาในแต่ละคืนแล้ว สิ่งที่หลายคนรอคอย คือขบวนแห่เทพเจ้าในคืนที่สุดท้าย ขบวนแห่จะเริ่มเคลื่อนไปตามท้องถนนตั้งแต่ราวหนึ่งทุ่ม โดยมีพราหมณ์ประทับทรงพระแม่อุมาทูนหม้อกลศัม บรรจุทราย น้ำ เหรียญ และเครื่องบูชา นำขบวนแห่ออกไปยังท้องถนนในย่านใกล้เคียงเพื่อให้ผู้ศรัทธาได้กราบไหว้บูชา และเทพเจ้ารับของเซ่นไหว้จากโต๊ะบูชา

นอกจากนี้ยังมีร่างทรงเจ้าแม่กาลี ขันทกุมาร และขบวนราชรถ เมื่อร่างทรงแห่ผ่านผู้ศรัทธาจะทุ่มมะพร้าวลงพื้น บ้างว่าเพื่อชำระล้างให้พื้นธรณีเต็มไปด้วยความบริสุทธิ์ บ้างก็ว่ามะพร้าวนี้แทนหัวกะโหลกที่นำมาเซ่นสังเวยพระแม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 30 แสดงบรรยากาศงานนวราตรี

2.4.3 ลักษณะศิลปะและการตกแต่งของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี (วัดแขกสีลม)

ศิลปะการตกแต่งที่วัดแห่งนี้จะเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นผู้หญิงเนื่องจากวัดแห่งนี้เป็นลัทธิที่ให้ความสำคัญกับสตรีเป็นหลักสัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ รูปปั้น งานแกะสลักต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นลายดอกไม้หรือพืชพรรณที่ลดทอนแล้ว รูปปั้นเทพสตรีต่างๆที่มีอยู่รอบโบสถ์ นอกจากลวดลายเหล่านี้แล้ว ก็ยังมีส่วนตกแต่งในลักษณะที่เป็นรูปทรงเรขาคณิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณที่เป็นซุ้มประตู มีรูปทรงที่เป็นเหลี่ยม หรือเส้นตรง มีการทับซ้อนกัน ผสมผสานอยู่กับรูปปั้นทวยเทพต่างๆ

สิ่งที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของวัดแห่งนี้ คือรายละเอียดของงานปูนปั้น ความสูง ความนูน ความต่างระดับ หรือความไม่เท่ากันของพื้นผิวทำให้การตกแต่งดูมีมิติ รวมถึงการลงสีที่มีความปราณีตซึ่งเป็นที่สะดุดตาของผู้ที่ได้พบเห็น ความซับซ้อนในการจัดเรียงความละเอียดของการลงสีต่างๆทำให้วัดแห่งนี้เป็นวัดที่มีความน่าสนใจและ แตกต่าง

ภาพที่ 31 แสดงรายละเอียดของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุ

2.5.1 ใยฝ้าย

ใยฝ้าย (cotton) เป็นใยจากเมล็ดของต้นฝ้าย ต้นฝ้ายชอบอากาศร้อนชื้น มีหลายพันธุ์ มีขนาดความกว้างเท่าๆกัน หรือใกล้เคียงกันคือกว้างประมาณ 10-20 ไมครอน ส่วนความยาวขึ้นกับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น สายพันธุ์ ดินฟ้าอากาศ การเจริญเติบโต ใยฝ้ายส่วนใหญ่ยาวประมาณ 7/8 – 1¼ นิ้ว และขนาดที่นำมาใช้ในงานอุตสาหกรรมสิ่งทอคือใยที่มีความยาวประมาณ ½ - 2½ นิ้ว

2.5.1.1 คุณสมบัติของเส้นใยฝ้าย

ความมัน	ใยฝ้ายทั่วไปมีความมันน้อย ต้องเพิ่มความมันด้วยการตกแต่งเช่น ผ้าฝ้ายเมอร์เซอไรซ์
ความเหนียว	ใยฝ้ายมีความเหนียวปานกลางคือประมาณ 3.0-5.0 กรัมต่อเดนเยอร์ ความเหนียวจะเพิ่มขึ้นเมื่อเปียก ความเหนียวเมื่อเส้นใยเปียกจะมากกว่าเมื่อแห้งประมาณ 25-40%
ความยืดหยุ่น	ใยฝ้ายจะยืดหยุ่นต่ำคือประมาณ 3-7% บางครั้งอาจถึง 10% ก่อนถึงจุดขาดการหดตัวกลับที่เดิม หากยืดออกเพียง2% จะหดกลับที่เดิมได้74% และถ้ายืดออก5% จะหดกลับที่เดิมได้เพียง50%
ความคืนตัว	ใยฝ้ายและผ้าฝ้ายคืนตัวได้ต่ำ และยับง่ายมาก
การดูดความชื้น	ฝ้านดูดความชื้นในบรรยากาศปกติได้ 8.5% เป็นการดูดความชื้นได้ปานกลาง แต่ถ้าผ่านการชุบมันจะดูดความชื้นได้ดีขึ้น
การทนต่อแสงแดด	ถ้าอุณหภูมิและความชื้นสูงขึ้นความเสื่อมจะมีมากขึ้น ฝ้ายดิบทนแดดได้ดีกว่า ฝ้ายย้อมสีบางชนิดทำให้ทนแดดได้ดีกว่า
การทนต่อสารเคมี	ใบฝ้ายทนด่างได้ดีในกระบวนการผลิต เช่น การฟอกขาว การชุบมัน ซึ่งการซักฟอกทุกชนิดมักมีส่วนผสมของด่าง

ตารางที่ 1. แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยฝ้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.1.2 ประโยชน์ใช้สอยของฝ้าย

ผ้าฝ้ายใช้ประโยชน์ได้กว้างขวาง ราคาไม่แพง สามารถใช้เป็นเครื่องนุ่งห่มได้ทุกชนิด นอกจากนี้ยังเป็นผ้าที่ใช้ภายในบ้านตกแต่งบ้านและใช้ในงานอุตสาหกรรมได้อย่างดี เนื่องจากฝ้ายมีคุณสมบัติที่ดีหลายประการ สวมใส่สบายไม่ร้อน ซักรีดง่าย ดูดซึมน้ำและความชื้นได้ดี ย้อมสีติดง่าย สีไม่ตกถ้าย้อมอย่างถูกวิธี ผ้าฝ้ายทนต่อความร้อนและระบายความร้อนได้ดี ความน่าใช้และสวมใส่สบายเป็นคุณสมบัติเด่นของผ้าฝ้าย

2.5.2 ใยโพลีเอสเตอร์

ใยโพลีเอสเตอร์ (Polyester fiber) เป็นผลผลิตระหว่างปฏิกิริยาของของไดไฮดริกแอลกอฮอล์ และกรดไดคาร์บอกซิลิก ปั่นเป็นเส้นใยด้วยวิธีปั่นหลอม โพลีเอสเตอร์ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางและรวดเร็วกว่าใยสังเคราะห์ชนิดอื่นๆ

2.5.2.1 คุณสมบัติของเส้นใยโพลีเอสเตอร์

ข้อดี	ข้อเสีย	คุณสมบัติอื่นๆ
- ยืดหยุ่นได้ดีและไม่ยับง่าย - คงรูปได้ดี - ซักง่าย แห้งเร็ว - ซักแล้วไม่ต้องรีด - ต้านทานการขัดสีได้ดี - มีความเหนียว - อัดกลีบหรือจับจีบถาวรได้ - ผสมกับเส้นใยชนิดอื่นเพิ่มคุณสมบัติทนยับ	- ย้อมสีติดยาก - ไวต่อความร้อน - เกิดไฟฟ้าสถิต - เมื่อเปื้อนน้ำมันหรือสารไขมันจะติดแน่น ซักออกยาก - ผ้าที่ทอจากใยชนิดสั้นจะปรากฏเม็ดหรือขุยบนผิวผ้า - ผ้าที่ทอจากใยชนิดยาว ใยอาจลื่นหลุดออกมาได้ง่าย	- ดูดซึมความชื้นได้ต่ำ - ซักน้ำหรือซักแห้งได้ขึ้นอยู่กับการย้อม ตกแต่งและแบบของเสื้อผ้า - เมื่อโดนไฟจะไหม้ หดหนีไฟ และไฟจะดับเอง - ทนต่อแสงแดดหลังกระจกได้ดี - เดครอนสีขาวฟอกขาวได้ด้วยสารฟอกขาวประเภทคลอรีน

ตารางที่ 2. แสดงคุณสมบัติโดยทั่วไปของเส้นใยโพลีเอสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2.2 ประโยชน์ใช้สอยของโพลีเอสเตอร์

ได้รับความนิยมอย่างมากและรวดเร็ว ปริมาณการนำไปใช้มากเป็นอันดับ2รองจากฝ้าย เพราะคุณสมบัติที่ดีหลายประการ เช่น ทนยับ คงตัว คืนรูปได้ดีและดูแลรักษาง่าย ซักแล้วสวมได้เลยหรือรีดเพียงเล็กน้อย นอกนั้นยังมีลักษณะคล้ายใยธรรมชาติ สามารถนำไปผสมกับใยชนิดอื่นได้ดีมาก โดยเฉพาะผสมกับฝ้าย ซึ่งผ้าจำนวนมากในท้องตลาดเป็นผ้าใยโพลีเอสเตอร์หรือใยผสมโพลีเอสเตอร์ ซึ่งการนำไปผสมกับใยอื่นช่วยให้ผ้านั้นมีคุณสมบัติดีขึ้นหลายประการ เช่น เหนียว ทนทาน ทนยับ คงรูป ดูแลรักษาง่าย ซึ่งการผสมนี้นอกจากทำให้ผ้าน่าใช้แล้ว ยังทำให้ผ้ามีเนื้อและผิวสัมผัสแปลกใหม่ขึ้นมากมาย

2.5.3 ใยไนลอน

ใยไนลอน (Nylon) ไนลอนเป็นใยโพลีอะไมด์ (nylon polyamide fibers) จัดเป็นใยสังเคราะห์จากสารเคมีชนิดแรก ผลิตด้วยกระบวนการทางเคมีโดยการรวมตัวของเบนซีน ฟีนอล ไฮโดรเจน แอมโมเนีย โซดาไฟ และพวกด่างต่างๆ เช่น เฮกซาเมทิลีนไดอะมีน และกรดอะไดปิด

2.5.3.1 คุณสมบัติของเส้นใยไนลอน

ความเหนียว	มีความเหนียวมาก คือประมาณ 4.6 - 5.8 กรัมต่อเดนเยอร์ เมื่อเปียกความเหนียวจะคงเดิมหรืออาจลดลงเล็กน้อย
ความยืดหยุ่นและความยืดได้	ยืดหยุ่นได้ดี ยืดได้ดีมาก และคงรูปได้ดีเยี่ยม
ความคืนตัว	คืนตัวได้ดีและไม่ยับง่าย
การดูดซึมน้ำและความชื้น	เมื่อเทียบกับเส้นใยธรรมชาติจะดูดซึมความชื้นได้ต่ำกว่า เพราะดูดความชื้นได้น้อยจึงทำให้แห้งเร็วเมื่อซัก แต่เกิดไฟฟ้าสถิตได้ง่ายทำให้สวมใส่ไม่สบาย
ความคงรูป	เนื่องจากไวต่อความร้อน จึงสามารถใช้ความจับจีบถาวรได้ และคงรูปได้นาน ไม่ยับ
ความทนต่อแสงแดด	ไนลอนไม่ต้านทานแดดจัดๆที่ส่องโดนเนื้อผ้าโดยตรงเป็นเวลานานๆ แดดทำให้ไนลอนเสื่อมคุณภาพ ไนลอนสีสดต้านทานแดดได้ดีกว่าสีเข้ม และสีทึบ การย้อมพิเศษช่วยให้ทนแดดได้ดีขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความทนทานของเนื้อผ้าและเส้นใย	แมลงและมอดไม่กินเนื้อผ้า แต่ถ้าพับเก็บทิ้งนานๆ แมลงและมดอาจกัดผ้าได้ ผ้าที่ตกแต่งด้วยแป้งอาจขึ้นราได้แต่ไม่ทำลายถึงเนื้อผ้า ใยไนลอนไม่ทำให้เกิดแบคทีเรียและเชื้อราขึ้นมาเองในเนื้อผ้า

ตารางที่ 3. แสดงคุณบัติโดยทั่วไปของเส้นใยไนลอน

2.5.3.2 ประโยชน์ใช้สอยของไนลอน

มีประโยชน์มาก ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวาง จัดเป็นเส้นใยที่ได้รับเลือกเป็นผ้าตกแต่งบ้าน ใช้ทำพรมมากที่สุด รองมาเป็นผ้าตัดชุดชั้นใน ถุงเท้า ชุดกีฬา ชุดนอน และใช้ในงานอุตสาหกรรมคือ ด้าย เชือก เต็นท์ และยางรถยนต์ สำหรับผ้าตัดเสื้อชั้นนอกนิยมทอผสมกับใยชนิดอื่น เพื่อเพิ่มคุณสมบัติอันได้แก่ ความเหนียว คงรูป ยืดหยุ่น ทนต่อการเสียดสีให้กับผ้าใยผสมนั้นๆ

ไนลอนซักง่ายแห้งเร็ว ซักและอบแห้งด้วยเครื่องได้ ใช้ความร้อนได้ทุกระดับ อย่างไรก็ดีการใช้ความร้อนต่ำ (ต่ำกว่า 50 องศาเซลเซียส หรือ 110 องศาฟาเรนไฮต์) จะทำให้ผ้ายับน้อย รีดง่ายขึ้น บางกรณีไม่จำเป็นต้องรีด ซักและอบแห้งด้วยความร้อนต่ำแล้วรีบเอาออกจากเครื่อง

เทคนิคการย้อมสีและย้อมสมัยใหม่ทำให้น่าใช้ยิ่งขึ้น การเกิดเม็ดหรือขุยบนผิวผ้า (pilling) เป็นปัญหาสำคัญของไนลอน ซึ่งเป็นมากกับไนลอนที่ทอจากใยชนิดสั้น

เนื่องจากไนลอนดูดซึมความชื้นต่ำ จึงต้องปรับปรุงโครงสร้างการทอมีช่องให้ลมผ่านได้เพื่อสวมใส่สบาย เช่น ผลิตผ้าด้วยการถักนิต หรือตกแต่งให้พื้นผิวดูดซึมความชื้นได้ดี ด้วยการพ่นสารอื่นทับด้ายไนลอนก่อนนำไปทอเป็นผ้า

2.5.4 โครงสร้างผ้าถัก

ผ้าถัก หรือผ้านิต (Knitting) หมายถึง ผ้าที่ผ่านวิธีการผลิตโดยทำให้เส้นด้ายคล้องกันเป็นห่วงต่อกันเป็นผืนผ้า ซึ่งต่างจากผ้าทอที่เกิดจากการขัดกันเป็นผืนผ้าของด้าย 2 ชุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คือ เส้นด้ายยืน (Warp) และเส้นด้ายพุ่ง (Weft / Filling) การถักผ้าในสมัยแรก เป็นการที่ห่วงแต่ละห่วงมาถักเกี่ยวต่อกันด้วยมือ ต่อมามีผู้ประดิษฐ์เครื่องถักนิต ที่สามารถเกี่ยวห่วงได้ครั้งละหลายห่วงในเวลาเดียวกัน

เชื่อกันว่า Knitting เกิดขึ้นหลายพันปีมาแล้ว โดย Nomadic Tribe (ชนเผ่าเร่ร่อน) ได้ค้นพบเศษผ้าถักครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 799 จากนั้นมีการค้นพบผ้าถักและบันถึกเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์จากหลุมฝังศพที่อียิปต์ในปี พ.ศ. 1043

ผ้าถักแพร่หลายมากขึ้นในตลาดโลกนับตั้งแต่ พ.ศ. 2504 การใช้ผ้าถักในตลาดโลกที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆช่วง พ.ศ. 2514 ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในอุตสาหกรรมเครื่องนุ่มห่ม พ.ศ. 2515 ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมเสื้อยืดและกางเกงถึง 60% ผลิตเป็นผ้าตัดกระโปรง48% นอกจากนี้เป็นเสื้อผ้าชั้นใน ถุงเท้าประมาณ 70% พ.ศ. 2518 ผ้าถักในตลาดโลกมากกว่า 52% ของอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่ม

<u>ส่วนประกอบสำคัญของผ้าถัก</u>

ส่วนประกอบสำคัญของโครงสร้างผ้าถักมี 2 ส่วนคือ การนับห่วงคล้องในแนวตั้งของผืน ผ้าถัก (Wale) และแนวนอน (Course)

การนับห่วงคล้องในแนวตั้งและแนวนอนมีผลต่อความหนาแน่นของผ้า ซึ่งสำคัญมากสำหรับการผลิตในระบบอุตสาหกรรม หน่วยที่ใช้เป็นจำนวน ห่วงต่อ 1 นิ้ว (Courses per inch และ Wale per inch) ตัวเลขนี้จะนำมาใช้ในการคำนวณความยืดหดของผ้า สำหรับจำนวนห่วงต่อพื้นที่ 1 ตารางนิ้ว (Stitch per square inch) จะนำมาใช้ในการคำวณปริมาณเส้นด้ายที่ใช้ในการถัก ถ้าปริมาณห่วงมากจะใช้เส้นด้ายมากขึ้นตามไปด้วย

<u>รูปแบบห่วงถักพื้นฐาน (Knitting Loop)</u>

ห่วงถัก เป็นส่วนประกอบสำคัญพื้นฐานของโครงสร้างผ้าถัก รูปแบบของห่วงถักมี 3 ประเภทหลักคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ห่วงนิต (Knit stitch / full complete loop)
2. ห่วงทัค (Tuck stitch / Half loop)
3. ห่วงลอย (Miss stitch หรือ Float loop / no loop)

1. ห่วงนิต (Knit stitch)

เป็นห่วงที่เกิดการคล้องที่ครบรอบ เกิดห่วงสมบูรณ์ตามลักษณ์การถัก ความยาวขนาดห่วง มีความสัมพันธ์กับความยืด น้ำหนักผ้า ห่วงนิตเป็นห่วงโครงสร้างหลักของผ้าถัก ซึ่งถูกใช้แพร่หลายกับผ้าถักทั่วไป จากนั้นจึงดัดแปลงไปใช้ประกอบกับห่วงชนิดอื่น เนื่องจากเป็นการก่อห่วงที่สมบูรณ์จึงมีความยืดหยุ่นสูง ใช้ปริมาณเส้นด้ายมากเมื่อเทียบกับห่วงชนิดอื่นในขนาดเท่ากัน

2. ห่วงทัค (Tuck stitch)

โครงสร้างห่วงทัดเป็นลักษณ์ก่อห่วงเพียงครั้งเดียว ทำให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆกัน ทำโดยการยกเข็มขึ้นไปครั้งหนึ่งด้วยกลไกถักภายในห่วงเก่าจะไม่หลุดออกจาก latch และ hook จะคล้องเกี่ยวด้ายใหม่ไว้แต่ไม่สร้างห่วงที่สมบูรณ์ ทำให้มีด้าย 2 เส้นในตัว hook ของเข็ม เส้นด้ายใหม่ที่ป้อนเข้าไปนี้เป็น tuck loop ซึ่งมีผลให้ผ้ากว้างและหนาขึ้น การยืดน้อยลง

3. ห่วงลอย (Float stitch)

เป็นการดัดแปลงการถักทำให้ไม่มีการก่อห่วงที่สมบูรณ์ ทำโดยกำหนดไม่ให้เข็มขึ้นไป เกี่ยวด้ายเส้นใหม่ เข็มยังอยู่ตำแหน่งเดิม ดังนั้นด้ายเส้นใหม่ก็จะข้ามเข็มนี้ไปทำให้ด้านลอย มีผลให้ผ้าแคบและบางขึ้น การยืดน้อยลง ใช้เส้นด้ายน้อยลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำหนดขนาดของห่วงถัก

ขนาดมีผลต่อลักษณะผ้าโดยตรง การถักด้วยมือขนาดห่วงจะขึ้นอยู่กับไม้ถัก หรือเข็ม ถ้าใช้ไม้หรือเข็มขนาดเล็ก ห่วงที่ได้ก็มีขนาดเล็กและเนื้อผ้าละเอียดกว่าการใช้เข็มใหญ่

ในระบบอุตสาหกรรมผ้าถักด้วยเครื่อง ขนาดห่วงผ้าถักถูกกำหนดด้วยขนาดเข็มถักเช่นกัน โดยวัดจากจำนวนเข็มในหน่วย 1 นิ้ว หน่วยนี้เรียกว่า gauge หรือ cut ถ้าเข็มนาดใหญ่มีจำนวนเข็มน้อยในระยะ 1 นิ้ขนาด gauge จะน้อย ในทางตรงข้ามถ้าเข็มเล็ก จำนวนเข็มมากในระยะ 1 นิ้ว ขนาด gauge จะมาก

เครื่องถักแต่ละเครื่องมีช่วงห่างของเข็มกะจำนวนเข็มไม่เท่ากัน เช่น เครื่องถักขนาด 16 gauge จะมีเข็ม 16 เล่มต่อความยาว 1 นิ้ว เครื่องถักขนาด 5 gauge มีเข็ม 5 เล่มต่อความยาว 1 นิ้ว ขนาดเกจมีผลต่อขนาดห่วง ซึ่งส่งผลกับความละเอียดของเนื้อผ้า เช่น เนื้อผ้าถัก 16 เกจจะละเอียดกว่าผ้าถัก 5 เกจ

โครงสร้างผ้าถัก

ผ้าถักในระบบอุตสาหกรรมถูกแบ่งตามลักษณะโครงสร้างการก่อให้เกิดเป็นผืนผ้าและทิศทางของเส้นด้ายที่ก่อให้เกิดห่วงเป็นโครงสร้างของผืนผ้ามี 2 ชนิดคือ ผ้าถักด้ายพุ่งและผ้าถักด้ายผืนผ้า

1. ผ้าถักด้ายพุ่ง (Weft Knit หรือ Filling Knit)

เป็นผ้าถักที่อาศัยด้ายเส้นเดียวถักให้เกิดห่วงทีละห่วง คล้ายการถักนิตด้วยมือ เช่น เสื้อไหมพรม ถุงเท้า โดยห่วงเกิดจากเส้นด้านในแนวนอน ตัวห่วงเกี่ยวคล้องกันตามแนวขวางของผืนผ้า

โครงสร้างนิตด้ายพุ่งที่ผลิตในโรงงานอุตสาหกรรมมีหลายชนิด คือ

- การถักนิตธรรมดา หรือนิตเจอร์ซี่ (Single Jersey)\
- การถักเพิร์ล (Purl Stitch)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การถักริบ หรือลูกฟูก (Rib stitch)
- การถักแบบ 2 ชั้น (Double Jersey)

1) การถักนิตธรรมดา หรือ นิตเจอร์ซี่ (Single Jersey) นิยมกว่าผ้าถักชนิดอื่น เพราะทำได้เร็ว ไม่แพง มักทำเสื้อผ้า ชั้นใน เสื้อกันหนาว เสื้อยืด ผ้านิตเจอร์ซี่ไม่คงรูปทั้งแนวตั้งและขวาง ข้อเสียคือด้ายมักหลุด (run) ตามแนวตั้งทำให้ผ้าเสียหาย

คุณลักษณะของผ้าเจอร์ซี่ย์ชั้นเดียว

1. ด้านหน้ามีลักษณะของ stitch คล้ายตัว V ด้านหลังคล้ายตัว U
2. ยืดตามความกว้างได้ประมาณ 2 เท่าของความกว้างเดิม
3. ริมผ้าม้วนตัว
4. ถ้าห่วงในผ้าขาด ห่วงจะลุ่ยหรือล้มทั้งทางด้านบนและล่าง

2) การถักเพิร์ล (Purl stitch) มีลักษณะเหมือนกันทั้ง 2 ด้าน คล้ายด้านหน้าและด้านหลังของผ้าถักเจอร์ซี่ประกบกัน ยืดได้ตามยาวและขวาง มักถักเสื้อกันหนาว ชนิดมีขนฟูเนื้อหนานุ่ม ใช้ทำเสื้อสำหรับเด็ก บุเครื่องเรือน

คุณลักษณะของผ้าเพิร์ล

1. ด้านหน้าและหลังมีลักษณะ stitch เหมือนกัน
2. ยืดตัวได้ทุกทิศทาง ยืดตามยาวได้ 2 เท่าของบเจอร์ซี่ชั้นเดียว
3. ริมผ้าไม่ม้วน งอตัว
4. ถ้าห่วงในผ้าขาด ห่วงจะลุ่ยหรือล้ม ทั้งทางด้านบนและล่าง
5. สามารถดึงเส้นด้ายในเนื้อผ้าออกได้ทีละคอร์ส(course)จากปลายทั้ง 2 ของเส้นด้าย

3) การถักแบบริบ (Rib stitch) โดยถักนิต Jersey กับ Reverse Jersey สลับกันคือ ถักนิต Jersey1 และ Reverse Jersey1 หรือถักนิต Jersey2 และ Reverse Jersey2 ในการถัก 1 course ผ้าจะยืดหยุ่นได้ดีและเก็บความอบอุ่นได้มาก ผ้าริบมีเนื้อเหมือนกันทั้งหน้าและหลัง โครงสร้างผ้าไม่ซับซ้อน ลักษณะผ้าประกอบด้วยเวลด้านหน้า (face wale) และหลัง (back wale) เวลหน้าประกอบด้วยแถวของห่วงหน้าตลอดทั้งแถวแนวตั้ง และเวลหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประกอบด้วยแถวของห่วงหลังตลอดแนวตั้ง เข็มที่ใช้ผลิตเป็นชนิดเดียวกันคือเข็มแลช ผ้าริบมีราคาแพงเมื่อเทียบกับถักธรรมดาเนื่องจากใช้วัตถุดิบและเวลามากกว่า มักใช้ตกแต่งบริเวณชาย ปลายแขน เอว รอบคอ ขอบถุงเท้า และสาบของตัวเสื้อ ถักเสื้อที่ต้องการรักษารูปทรงของเสื้อไว้ได้นาน และถุงเท้าที่ต้องการความหนา

คุณลักษณะของผ้าริบ

1. ลักษณะผ้าด้านหน้าและหลังเหมือนกัน
2. การยืดของผ้าตามความกว้างประมาณ 2 เท่าของผ้าเจอร์ซี่ชั้นเดียว และตามยาวเท่ากับผ้าเจอร์ซี่ชั้นเดียว
3. ริมผ้าไม่ม้วนไม่งอตัว
4. เมื่อผ้าขาด ห่วงจะลุ่ยวิ่งเป็นทางยาว จากด้านบนสู่ด้านล่างเท่านั้น
5. สามารถดึงเส้นด้ายในเนื้อผ้าออกทีละคอร์ส และดึงได้จากคอร์สสุดท้าย
6. ความหนาผ้าเป็น 2 เท่าของผ้าเจอร์ซี่ชั้นเดียว

4) การถักแบบ 2 ชั้น (Double Jersey) เป็นการถักโดยใช้แท่นเข็มหน้าและหลังพร้อมกัน ผ้าทั้ง 2 ด้านคล้ายลูกฟูก ถักเป็นลายสวยงามโดยใช้เครื่องแจ็กการ์ด และห่วงทัค ห่วงลอย ทำลวดลายผ้าถักให้มีสีสลับสวยงามน่าใช้ยิ่งขึ้น บางครั้งใช้ระบบอิเลคทรอนิคส์และคอมพิวเตอร์ในการออกแบบ ผ้าถัก 2 ชั้นคงรูปดี ทนการฉีกขาดหรือด้ายหลุดเป็นเส้น (run)ตัดเย็บง่าย เมื่อเทียบกับผ้าถักหน้าเดียว ผ้าถัก 2 ชั้นเนื้อหนาและหนักกว่า ยืดหยุ่นคืนตัวมากกว่า ดูแลรักษาง่าย ผ้าไม่ยับ

โครงสร้างผ้าอีกชนิดหนึ่งที่ดัดแปลงมาจาก Double Knit คือ Interlock stitch ถักเหมือนถักผ้า 2 ชั้นซ้อนกันถักไปพร้อมๆกัน โดยใช้ด้ายอีกหมู่หนึ่งยึดให้ทั้ง 2 ชั้นติดกัน เป็นการถักนิต 1 ห่วงข้ามไป 1 ห่วงแล้วถักอีกแถวตลอดเพื่อกันการหลุดลุ่ย (Run Resistance) ลักษณะด้านหน้าและหลังเหมือนกัน เนื้อผ้าหนาและหน้ากว่าผ้าถักธรรมดา นุ่มมือเก็บความชื้นคนรูปได้ดี ตัดเย็บง่ายริมผ้าไม่ลุ่ย ไม่ม้วน

คุณสมบัติของผ้าอินเตอร์ล็อค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ด้านหน้าและด้านหลังผ้ามีลักษณะเหมือนกัน
2. ริมผ้าไม่งอม้วน
3. การลุ่ยในผ้าจะเกิดได้จากปลายด้านห่วงสุดท้ายเท่านั้น ผ้าอินเตอร์ล็อคจะลุ่ยได้ยาวกว่าผ้าเจอร์ซี่ชั้นเดียวและลูกฟูก
4. การดึงเส้นด้ายดึงจากคอร์สสุดท้ายเท่านั้น และต้องดึง 2 ครั้งถึงจะครบ 1 คอร์ส

2. ผ้าถักด้ายยืน (Warp Knitting)

การถักแนวตั้ง ใช้ด้ายหลายเส้นตามแนวเส้นด้ายยืน ถักพร้อมกันคล้ายการทอผ้า ห่วงของด้ายจะพันขึ้นไปในแนวตั้ง ใช้ด้ายหลายเส้นพร้อมกันคล้ายการทอ ด้ายแต่ละเส้นต่อเข็มถักแต่ละอัน เข็มจะดึงด้ายขึ้นมาเป็นห่วงพร้อมๆกัน และเกี่ยวคล้องกันเรียงเป็นแถวไปทีละ แถวเป็นชั้นๆขนานกันไปตามความกว้างของหน้าผ้า จนได้ผ้าเป็นผืนตามต้องการ ผ้าถักด้ายยืนมีความเหนียวและทนทาน เมื่อผ้าชำรุดด้ายจะขาดหลุดเป็นแถวยาว ทางด้านหน้าผ้าจะเห็นว่าห่วงคล้องกันเป็นแนวเส้นด้ายยืน ทางด้านหลังเห็นเป็นห่วงคล้องกันตามแนวเส้นด้ายพุ่ง

2.5.5 โครงสร้างผ้าทอ

การทอผ้า หรือ “การทอ” ถือเป็นศิลปะและหัตถกรรมหรืองานฝีมืออย่างหนึ่งที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ เป็นกรรมวิธีการผลิตผืนผ้าโดยใช้เส้นด้ายพุ่งและเส้นด้ายยืนมาขัดประสานกันจนได้เป็นผืนผ้า ทั้งนี้ต้องมีเครื่องมือในการทอ เรียกว่าหูก หรือกี่

กิจกรรมการทอผ้านั้น นอกจากเป็นขั้นตอนการผลิตเครื่องนุ่งห่ม หนึ่งในปัจจัยสี่ของมนุษย์แล้ว ยังถือเป็นงานศิลปะประเภททัศนศิลป์ด้วย เนื่องจากมีการให้สีสันและลวดลายต่างๆในผืนผ้า ปัจจุบันแม้จะมีการใช้เครื่องจักรสำหรับทอผ้า ใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการควบคุม การผลิตและออกแบบลายผ้า แต่การทอผ้าด้วยมือก็ยังเป็นศิลปะที่ได้รับการยกย่องและชื่นชมเสมอมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นพุ่ง หรือ ด้ายพุ่งหมายถึง เส้นด้ายที่ใช้สำหรับพุ่งไปมา สลับกับเส้นยืน เพื่อให้ขัดกันเป็นผืนผ้า ด้ายเส้นพุ่งนี้มักพันหรือม้วนอยู่ในหลอด บรรจุในกระสวย เพื่อความสะดวกในการสอด หรือพุ่งด้าย

ด้ายเส้นพุ่งจะพุ่งไปมาในแนวขนานกับหน้าผ้า นั่นคือ สลับซ้ายขวาของผู้ทอ โดยอาจพุ่งด้วยมือ (ในกรณีของกี่กระทบ หรือกี่พื้นบ้าน) หรือพุ่งด้วยการกระตุกอก (ในกรณีของกี่กระตุก) หรือด้วยการสอดตามปกติ โดยไม่ต้องออกแรงพุ่ง (ในกรณีที่ใช้กี่เอว) ก็ได้

เหตุที่ต้องพุ่งด้ายนั้น ก็เพราะต้องการความรวดเร็วอย่างหนึ่ง และเพื่อให้ผ่านพ้นหน้ากว้างของผ้าอีกอย่างหนึ่ง (หน้าผ้าโดยทั่วไปกว้างราว 1 หลาหรือ 1 เมตร) หากสอดด้วยแรงน้อยๆ กระสวยบรรจุด้ายพุ่งจะไม่ผ่านไปสุดขอบแต่ละด้าน

ด้ายเส้นพุ่งมีความสำคัญในการทอผ้าเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการทอผ้ามัดหมี่ ผ้าจก และลวดลายอื่นๆ เนื่องจากเส้นพุ่งจะเป็นตัวกำหนดลักษณะลวดลาย ความสวยงาม ความแน่น และความประณีตของเนื้อผ้า หากการจัดเส้นพุ่งไม่ถูกต้อง ลวดลายของผ้ามัดหมี่อาจจะไม่ปรากฏเลยก็ได้

ส่วนผ้าจก และผ้าขิด และผ้าลวดลายอื่นๆ จะต้องใช้เส้นด้ายพุ่งพิเศษเพิ่มนอกเหนือจากด้ายพุ่งปกติ

ในการทอผ้าบางลวดลาย อาจใช้ด้ายเส้นพุ่งมากกว่า 1 เส้น อาจใช้มากหลายๆเส้นตามจำนวนสีที่ต้องการ หรืออาจควบสองหรือสามเส้น ฟั่นเป็นเส้นเดียว เพื่อให้เกิดลวดลายสวยงามก็ได้ ช่างทอที่มีฝีมือจะสามารถเลือกสีสันและลักษณะของเส้นพุ่งให้เหมาะสมกับชนิดของผ้าที่ต้องการได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นยืน หรือ ด้ายยืน หมายถึง เส้นด้ายชุดหนึ่ง ที่เรียงอยู่ในแนวขวาง โดยจะมีเส้นพุ่งคอยขัดสลับให้กลายเป็นผืนผ้าในการทอผ้า ช่างทอจะต้องเตรียมเส้นด้ายยืนเอาไว้ก่อนเสมอ โดยอาจมีความยาวหลายสิบเมตร การเตรียมด้ายยืนเป็นเรื่องที่ยุ่งยากและใช้เวลามาก

ด้ายเส้นยืนมีความสำคัญในการทอผ้าไม่น้อยไปกว่าด้ายเส้นพุ่ง เมื่อเตรียมแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนเส้นด้านยืน จนกว่าจะทอไปตลอดปืน เส้นยืนโดยทั่วไปจะมีขนาดเล็กกว่าเส้นพุ่ง มักจะใช้ด้ายที่มีคุณภาพสูง มีความทนทาน และเรียบ ไม่ขรุขระ

การทอผ้าโดยทั่วไปจะใช้เส้นยืนสีเดียว หากเส้นยืนสีเข้ม ก็จะทำให้เนื้อผ้ามีสีเข้ม หากเส้นยืนมีสีอ่อน ก็จะทำให้ผ้ามีสีอ่อน แต่การทอผ้าบางชนิด เช่น ผ้าขาวม้า หรือ ผ้าอันปรม เส้นยืนจะมีหลายสี ตามความต้องการของช่างทอ

กรณีที่ทอผ้ามุก ช่างทอจะต้องเตรียมเส้นยืนสองชุด ชุดหนึ่งเป็นเส้นยืนปกติ หรือเส้นยืนหลัก อีกชุดหนึ่งเป็นเส้นยืนพิเศษ (มีจำนวนน้อยกว่าเส้นยืนหลัก) ยกลอยเหนือเส้นยืนหลัก เพื่อสร้างลวดลายเสริมให้กับผืนผ้าในแนวตั้ง

กี่ หรือ หูก

เป็นเครื่องมือสำหรับทอผ้า มีหลายขนาดและชนิด แต่มีหลักการพื้นฐานอย่างเดียวกัน คือการขัดประสานระหว่างด้ายเส้นพุ่ง และด้ายเส้นยืน จนแน่นเป็นเนื้อผ้า คล้ายกับการจักสาน แต่มีความละเอียดสูงกว่า เนื่องจากเส้นด้ายมีขนาดที่เล็ก และละเอียดกว่า

เดิมนั้นกี่ทอผ้าเป็นอุปกรณ์ที่ต้องใช้แรงงาน แต่หลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม ได้เกิดเครื่องจักรสำหรับทอผ้า ซึ่งไม่ได้เรียกว่า “กี่” แต่ก็อนุโลมให้เรียกชื่อนี้ได้ด้วยมีคุณลักษณะพื้นฐานอย่างเดียวกัน

กี่มีด้วยกันหลายชนิด แต่ละชนิดมีวิธีการทอที่แตกต่างกัน และให้ลายผ้าที่แตกต่างกันด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ข้อมูลเรื่องการผลิต

2.6.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายบนผืนผ้า

2.6.1.1 ลักษณะของลวดลายผ้าแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1) ผ้าลายเรขาคณิต คือ ผ้าซึ่งมีลวดลายที่เกิดจากการใช้เส้นประกอบขึ้นเป็นรูปเหลี่ยม วงกลม วงรี เส้นโค้ง เส้นตัดกัน เป็นต้น มาจัดองค์ประกอบให้ดูสวยงาม และกำหนดสีสันลงไปให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งกัน

2) ผ้าลายธรรมชาติ แบ่งเป็น 2 แบบ คือ ลายสัตว์และลายดอกไม้

3) ผ้าลายนามธรรม คือ ลายผ้าที่เกิดจากการลดทอนรูปทรงต่างๆแล้วนำรูปทรงใหม่นั้นมาจัดองค์ประกอบ ซึ่งภาพเดียวกันแต่ละคนอาจจะมองไม่เหมือนกันก็ได้

4) ผ้าลายภาพเหมือนจริง

<u>วิธีการออกแบบลายผ้า</u>

1) การออกแบบที่มีรูปประธานเป็นหลัก หมายถึง รูปแบบลวดลายที่มีตัวประธานเป็นหลักและมีส่วนอื่นเป็นองค์ประกอบรองลงมา เมื่อนำมาบรรจุรวมในพื้นที่ที่กำหนดไว้ก็จะเป็นพระเอกซึ่งเกิดจากความประสานสัมพันธ์อันงดงามระหว่างตัวประธานและส่วนอื่นตามลำดับ

2) การออกแบบลวดลายในลักษณะซ้ำๆ หมายถึง การออกแบบที่ใช้เส้นอย่างเดียวหรือใช้ตัวลายเดียวกัน แล้วจัดองค์ประกอบให้มีช่องไฟได้ระเบียบ ได้จังหวะ การออกแบบลายซ้ำสามารถสร้างลวดลายให้มีลักษณะเป็นไปในทางแนวนอน แนวตั้งฉาก แนวทแยงมุม และลักษณะแผ่กระจายโดยรอบได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 32 ลวดลายที่มีรูปประธานเป็นหลักและลวดลายในลักษณะซ้ำๆ

2.6.1.2 ขนาดของลายผ้า แบ่งได้ 4 ขนาด

1) ขนาดจิ๋ว (Tiny) เป็นลายที่มีขนาดเล็กมาก เห็นได้ไม่เด่นชัด ขนาดของลายจะมีเส้นผ่านศูนย์กลางไม่เกิน 1 ซม.

2) ขนาดเล็ก (Small) ผ้าพิมพ์ในตลาดส่วนใหญ่เป็นลายขนาดเล็ก เนื่องจากเป็นที่นิยมของผู้บริโภคมาก มีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1-2 ซม.

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

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.1.3 ระบบการจัดวางลาย แบ่งได้เป็น 2 ระบบ คือ

1) ระบบเนื้อที่จำกัด (Spot Design) ลวดลายจะถูกจัดวางในพื้นที่เฉพาะ อยู่ในขอบเขตจำกัด เช่น ริมผ้า เชิงผ้า เป็นต้น

2) ระบบเนื้อที่ไม่จำกัด (All-Over Design) ลวดลายจะถูกจัดวางกระจายเต็มพื้นที่ผ้า มีจังหวะในการวางซ้ำหมุนเวียนกัน ไปตามความยาวของผืนผ้า

ก. การออกแบบลวดลายในลักษณะสมดุล

คือ การออกแบบให้มีน้ำหนักของภาพทั้งซ้ายและขวาเท่ากันหรืออีกลักษณะหนึ่งคือการทำรูปแบบลวดลายในระวางเนื้อที่ที่กำหนดไว้ โดยที่ทั้งด้านซ้ายและขวาไม่จำเป็นต้องมีรูปลวดลายเหมือนกันหมด หรือขนาดเท่ากันหมดก็ได้ แต่ให้ความรู้สึกว่าเท่ากัน 2 ด้าน

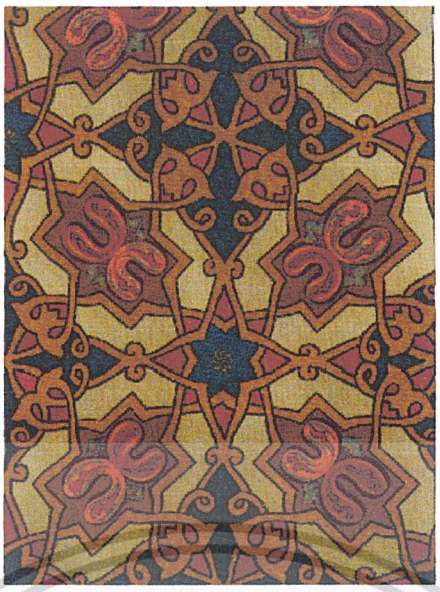
ข. การออกแบบลวดลายในลักษณะการแผ่พุ่งออกไปรอบตัว

หมายถึง ตัวลายที่เป็นประธานองค์ประกอบ แผ่กระจายไปจากจุดใดจุดหนึ่ง โดยไม่จำเป็นที่จะต้องเริ่มจากจุดกึ่งกลางของภาพเสมอไป อาจจะเริ่มจากด้านใดด้านหนึ่ง

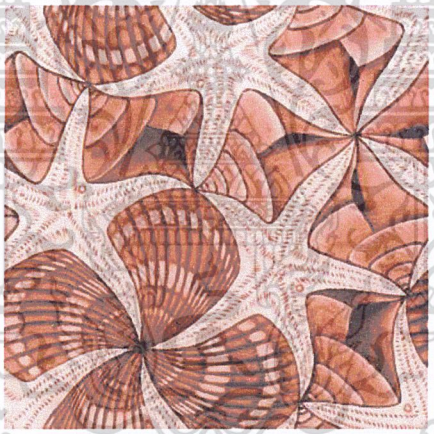
ค. การออกแบบลายที่ต่อเนื่องกัน

หมายถึง การออกแบบลวดลายลงในเนื้อที่ที่กำหนดไว้เพียงส่วนหนึ่งแล้วสามารถนำมาต่อกันได้ โดยที่เส้นซึ่งเป็นประธานแต่ละด้านต่อกัน โดยไม่มีที่สิ้นสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 แสดงลวดลายในลักษณะสมดุล



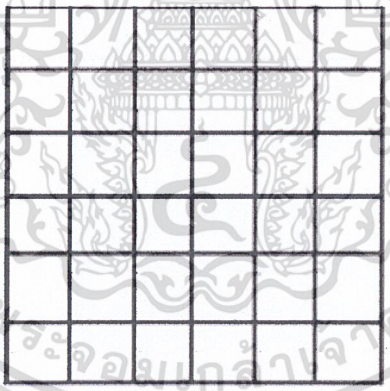
ภาพที่ 34 แสดงลวดลายในลักษณะแผ่พุ่งออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ 35 แสดงลวดลายที่ต่อเนื่องกัน

2.6.1.4 ลักษณะการจัดวางลาย แบ่งได้ 5 ประเภท คือ

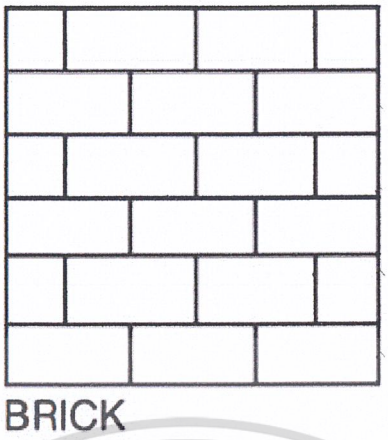
1) Block เป็นการวางลายแบบธรรมดา



ภาพที่ 36 แสดงการจัดวางลายแบบ Block

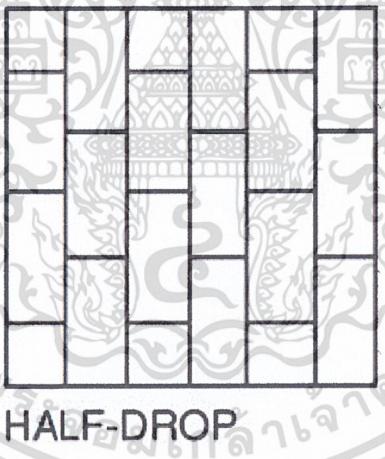
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) Brick เป็นการวางลายแบบต่ออิฐแนวนอน



ภาพที่ 37 แสดงการจัดวางลายแบบ Brick

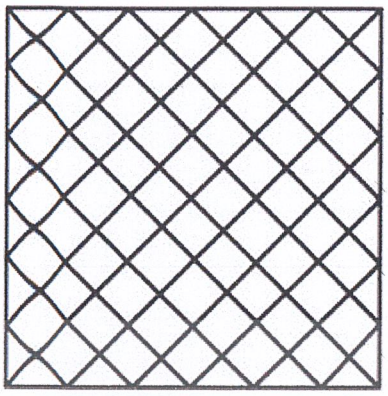
3) Half-drop เป็นการวางลายแบบต่ออิฐแนวตั้ง



ภาพที่ 38 แสดงการจัดวางลายแบบ Half-drop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4) Diamond เป็นการวางลายแบบข้าวหลามตัด



ภาพที่ 39 แสดงการจัดวางลายแบบ Diamond

5) Ogee เป็นการวางลายแบบตาข่าย

ภาพที่ 40 แสดงการจัดวางลายแบบ Ogee

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.1.5 เส้นและสี

ลายผ้าเป็นศิลปะแบนราบ (FLAT ARTS) ดังนั้นการออกแบบจะต้องคำนึงถึงหลัก 2 ประการ คือ เส้นและสี

1) **เส้น** คือ ส่วนหนึ่งขององค์ประกอบในการสร้างลายผ้าลงบนผืนผ้า เพื่อก่อให้เกิดการประสานการเคลื่อนไหวกันของแต่ละเส้นและช่องไฟอย่างงดาม

2) **สี** คือ อุปกรณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งซึ่งใช้ระบายลงในเนื้อที่ลายเส้น การผสมสีเพื่อใช้ระบายสีหรือการจะกำหนดสีต่างๆลงไปในเนื้อเยื่อที่ลาสเส้นจำเป็นจะต้องรู้จักการผสมสีจึงจะไม่เกิดการผิดพลาด สีมีอยู่ 2 วรรณะ คือ สีร้อนและสีเย็น

สีร้อน ประกอบด้วย สีเหลืองอมส้ม ส้ม ส้มเข้ม แดง ม่วงแดง

สีเย็น ประกอยด้วย สีเขียวตอง เขียว ฟ้า น้ำเงิน ม่วงคราม

ภาพที่ 41 แสดงวงจรสี

<u>การกำหนดสีด้วยวิธีการต่างๆ</u>

1) วิธีการกระจายและการกลับค่าน้ำหนักของสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นกรรมวิธีการเปลี่ยนตำแหน่งพื้นที่ของลวดลายผ้าโดยใช้ลายเดียวกันแต่เปลี่ยนสีสลับให้แปลกๆกันไป จำเป็นสำหรับการทำลวดลายผ้าในลายเดียวกันอาจทำให้เกิดชิ้นงานหลากหลายรูปแบบ การกระจายและกลับค่าของสีจะช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย แต่เกิดผลิตผลมากขึ้น

ภาพที่ 42 การกระจายและกลับค่าสีในลวดลายแบบเดียวกัน จะทำให้ดูแปลกตาออกไป

2) วิธีการเปลี่ยนสีของเส้นรอบนอก

จุดมุ่งหมายในการเปลี่ยนสีของเส้นรอบนอก คือ ต้องการจะให้ลายในแบบเดียวกันดูแตกต่างออกไป และเป็นวิธีการวิธีหนึ่งในการคัดเลือกลายกับสีที่เหมาะสมที่สุด

2.1) การระบายสีเพื่อตัดเส้นรอบนอกระหว่างตัวลายด้วยกัน ควรใช้สีเบาๆและเป็นสีสดๆ ส่วนสีที่อยู่ในตัวลายก็ไม่ควรใช้สีเข้มตัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2) ตัวลายที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นแบบหลากหลายนั้นจะต้องมีปริมาณเนื้อที่ไม่กว้างใหญ่เกินไป จึงจะเห็นผลการเปลี่ยนแปลง ถ้าขนาดกว้างมากไปจะทำให้สีเส้นรอบนอกระหว่างตัวลายถูกกลืนไป

3) วิธีการผสมผสานสี

เป็นวิธีที่คล้ายคลึงกับการกระจายแบบลายที่กล่าวข้างต้น เพราะผลที่ได้คือ ทำให้เกิดแบบแปลกๆออกมาอีกหลายแบบ โดยการใช้ลายๆเดียวกัน แต่เปลี่ยนสีให้แปลกออกไปอีกหลายสี เรียกว่าการทำแนวทางสี (Color Way) จะเกิดแบบที่แปลกหลายหลากชนิด

ภาพที่ 43 การใช้ลายเดียวกันแต่เปลี่ยนสีเพื่อให้ดูแปลกออกไป

3.1) การผสมผสานของสีระหว่างวรรณะของสีที่ต่างกัน

คือการเอาวรรณะของสีร้อน และวรรณะของสีเย็นมาระบายลงในภาพเดียวกัน เช่น ใช้สีแสดและเหลืองปริมาณ 80% ของพื้นที่ในภาพทั้งหมด แล้วใช้สีเขียวเหลืองกับเขียวเพียง 20% ผลที่ออกมาจะดูภาพนั้นเป็นวรรณะร้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการให้สีลวดลายผ้า เราไม่จำเป็นจะต้องใช้สีของมันเองแท้ๆตามวงจรสีเสมอไป เพราะการออกแบบลวดลายให้งดงามนั้น บางครั้งเกิดจากการใช้สีที่นำมาผสมกันให้เกิดมีค่าน้ำหนักสีที่แปลกออกไปอีกทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น แล้วนำสีที่ผสมกันได้นั้น ซึ่งเตรียมไว้ทั้งสองวรรณะ นำมาระบายลงในภาพตามปริมาณของเปอร์เซ็นต์ดังได้กล่าวแล้วก็จะทำให้ภาพนั้นเป็นไปตามวรรณะที่ต้องการ

ภาพที่ 44 การผสมผสานกันของสีต่างวรรณะ

4) วิธีการใช้สีตัดกันอย่างแท้จริง

ในบางครั้งการเอาสีตัดกันเข้าไปช่วยจะทำให้ภาพลวดลายนั้นดูมีชีวิตชีวาขึ้น การใช้สีตัดกัน คือ การใช้สีที่อยู่ตรงกันข้าม เช่น สีแดงตรงกันข้ามกับสีเขียว สีเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วง วิธีการใช้ มีดังนี้

ปริมาณของสีที่จะนำมาใช้ตัดกับวรรณะของสีในรูปลวดลายนั้น สีตรงกันข้ามที่จะนำมาใช้ตัดต้องจำกัด อย่าให้เกิน 20% ของเนื้อที่ในภาพลวดลายนั้น ถ้าใช้ในปริมาณ 50%/50% จะทำให้ภาพแข็งเพราะสีแข่งกันเองดูไม่รื่นตา จึงควรระมัดระวังให้เป็นไปตาม กฎเกณฑ์ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1) การใช้สีตรงกันข้าม จำเป็นต้องลดวรรณะของสีใดสีหนึ่งลงเหลือ 20% และเพิ่มวรรณะของสีที่เหลืออยู่เป็น 80%

4.2) ถ้าจำเป็นจะต้องนำสีตรงกันข้าม มาร่วมใช้อย่างสดๆ ในภาพเดียวกัน อาจจะดูบาดตาเกินไป เราควรแก้ด้วยการใช้เส้นสีดำหรือสีที่มีน้ำหนักเข้มหรือสีอื่นๆมาคั่นกลางระหว่างสีตัดกันนั้น ช่วยลดความรุนแรงลงได้ ถ้าใช้ถูกจังหวะจะทำให้เกิดลายที่สวยงาม

4.3) ถ้ารูปลวดลายนั้นเต็มไปด้วยลวดลายเล็กๆ แพรวพราวลักษณะแบบนี้การใช้สีตรงกันข้ามตัดสลับกันไปอย่างสดๆย่อมเกิดผลประสานกันไปเอง

<u>การเน้นให้สีเด่น</u>

ถ้าการให้สีในลวดลายนั้นผสมผสานกลมกลืนกันมากไป ย่อมทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายขาดความน่าสนใจ แต่ถ้าได้สีอื่นมาปะปนในลวดลายนั้นเล็กน้อยก็จะทำให้ดูรู้สึกตื่นเต้นขึ้นมา เช่น ถ้าให้ลายสีเข้ม ก็ควรใช้สีอ่อนเน้นในบางจุด โดยมีปริมาณสีไม่เกิน 10% ของเนื้อที่ในภาพ

2.6.2 ข้อมูลเรื่องเทคนิคการพิมพ์สกรีน

2.6.2.1 ข้อมูลของผลิตภัณฑ์สีพิมพ์และอุปกรณ์ซิลค์สกรีน

การพิมพ์ด้วยสกรีนนี้ ดัดแปลงมาจากสเตนซิลซึ่งเป็นที่รู้จักกันตั้งแต่ ปี 1920 โดยชาวญี่ปุ่นเป็นผู้พัฒนา ซึ่งจะใช้ผ้าไหมหรือผ้าชนิดอื่น ซึ่งมีผ้ามาขึงให้ตึงแทนสเตนซิล เพลทผ้าที่ใช้ทำสกรีนนี้ทำมาจากผ้าไหมไนลอน โพลีเอสเตอร์ หรือโลหะซึ่งขึ้นอยู่กับว่าจะใช้ชนิดใดตามความเหมาะสม และแต่ละชนิดจะมีขนาดรูหรือความถี่ห่างของช่วงผ้าหรือละเอียดแตกต่างกัน ถ้าใช้ผ้าที่ขนาดของรูเล็กจะทำให้ได้ลวดลายที่ประณีตและสวยงามกว่าในการทำสกรีนนี้ต้องอาศัยความชำนาญและประสบการณ์เป็นอย่างมาก เพื่อให้ได้สกรีนที่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<u>วิธีพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์สกรีน แบ่งออกเป็น 3 แบบ ที่ใช้ในระบบอุตสาหกรรมคือ</u>

- การพิมพ์ด้วยมือบนโต๊ะสกรีน (Table Screen Printing)

- การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สกรีนแบบอัตโนมัติ (Flat Screen Printing)

- การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สกรีนแบบลูกกลิ้ง (Rotary Screen Printing)

1. การพิมพ์ด้วยมือบนโต๊ะสกรีน (Table Screen Printing) การพิมพ์จะทำบนโต๊ะพื้นเรียบปูด้วยผ้าสักหลาด ปูทับด้วยชั้นผ้าไหมเทียม หรืออาจจะเป็นโต๊ะเทียน (ใช้ขี้ผึ้งอ่อนราดโต๊ะ) การพิมพ์แบบนี้ต้องเลื่อนสกรีนไปตลอดความยาวของผ้าใช้ไม้ปาดสีออกจากสกรีนให้ติดผ้า

2. การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สกรีนแบบอัตโนมัติ (Flat Screen Printing) ใช้โต๊ะพิมพ์พร้อมด้วยอุปกรณ์ยึดสกรีน ไม้ปาดสีและอุปกรณ์สำหรับเติมสีอัตโนมัติ พื้นโต๊ะพิมพ์ด้วยผ้าใบสายพานด้วยสารยึด ปูผ้าที่จะพิมพ์ลงบนสายพานใช้ไม้ปาดให้เรียบ ลายพิมพ์จะมีกี่สีก็ตามติดตามสีสกรีนลงบนโต๊ะพร้อมกัน เครื่องพิมพ์ขนาดใหญ่สามารถพิมพ์ได้พร้อมกัน 15 สี หรือมากกว่า ติดช่องว่างระหว่างสกรีน ต่อสกรีนตามความเหมาะสม แต่อย่างน้อยประมาณ 1/3 ของความกว้างของสกรีน

3. การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สกรีนแบบลูกกลิ้ง (Rotary Screen Printing) เป็นการทำสกรีนให้เป็นลูกกลิ้งหมุนไปรอบๆ ขณะที่ผ้าก็เคลื่อนออกไปโดยอัตโนมัติพอดีกับลาง โดยไม่ต้องเว้นจังหวะ (สำหรับการใช้ลูกกลิ้งหลากสี) มีการเติมแป้งพิมพ์ภายในช่องกลวงของสกรีน ไม้ปาดสกรีนที่ทำด้วยยางอ่อนติดตั้งอยู่กับที่ เมื่อสกรีนหมุนก็จะปาดสีออกมา สกรีนแบบนี้จะช่วยให้ติดตั้งได้ชิดกันมากกว่า ดังนั้นผ้าใบที่ใช้รองพิมพ์จะสั้น บางแห่งใช้แม่เหล็กแท่งกลมปาดสี ด้านล่างมีสนามแม่เหล็กกำลังสูงทำให้แท่งเหล็กแนบไปตามสกรีน หรือเมื่อใช้แท่งแม่เหล็กขนาดใหญ่ซึ่งจะทำให้สกรีนผิดรูปร่างไปบ้างแต่สกรีนและแท่งเหล็กปาดสีจะสัมผัสกันดีขึ้น

2.6.2.2 ลักษณะพิเศษของการพิมพ์สกรีนที่ต่างจากการพิมพ์ระบบอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. สามารถพิมพ์ลงบนวัสดุพิมพ์ที่มีความต่างกันในเรื่องรูปทรงและพื้นผิว เช่น วัสดุผิวเรียบ ผิวโค้ง ผิวขรุขระ ได้แก่ กระดาษ ไม้ โลหะ แก้ว พลาสติก ผ้า ฯลฯ
2. สามารถพิมพ์ลงบนวัสดุพิมพ์ที่มีขนาดแตกต่างกันได้หลายขนาด ตั้งแต่เล็ก เช่น กระดุม สายวงจร ไฟฟ้า ฯลฯ ไปจนถึงขนาดใหญ่ เช่น ผ้าผืน แผ่นป้ายโฆษณากลางแจ้ง ฯลฯ
3. สามารถกำหนดความหนาบางของสีพิมพ์ลงบนวัสดุที่พิมพ์ได้ โดยการกำหนดรูเปิดของผ้าสกรีน ซึ่งจะเป็นการเพิ่มความคงทน และการเกาะติดสีพิมพ์ในสภาวะอากาศต่างๆได้
4. สามารถพิมพ์ได้ด้วยระบบพิมพ์มือไปจนถึงการใช้เครื่องพิมพ์ขนาดใหญ่

ผลิตภัณฑ์สีพิมพ์และอุปกรณ์ซิลค์สกรีน สามารถใช้งานได้ง่ายใช้ได้กับหลากหลายวัสดุที่จะพิมพ์ และปลอดภัย เนื่องจากเป็นสูตรน้ำ ไม่เป็นอันตรายกับผู้ใช้ ซึ่งเป็นคุณสมบัติพิเศษที่ต่างจากสีพิมพ์เชื้อน้ำมัน และยังสามารถประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้อีกมากมาย โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มคนที่ไม่ต้องมีพื้นฐานทางด้านศิลปะ มีความสนใจทางด้านศิลปะเป็นพื้นฐานทางด้านศิลปะ ต้องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์หรือต้องการหารายได้เสริม และกลุ่มผู้ที่ศึกษาทางด้านศิลปะ

ทางด้านการผลิต ผลิตภัณฑ์สีพิมพ์และอุปกรณ์ซิลค์สกรีน สามารถผลิตได้ในประเทศ ซึ่งวัตถุดิบบางส่วนจำเป็นต้องสั่งซื้อจากต่างประเทศ

2.6.2.3 การพิมพ์สกรีนขั้นพื้นฐาน

การพิมพ์สกรีนขั้นพื้นฐานเป็นระบบการพิมพ์ที่มีขั้นตอนการทำงานที่ง่าย สามารถจำแนกออกได้ 3 ขั้นตอน คือ

1. การเตรียมแม่พิมพ์สกรีน (Pre-Stencil)
2. การสร้างแม่พิมพ์ (Stencil)
3. การพิมพ์ (Pre-Stencil)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก. <u>ยางปาดสกรีน (Squeegee)</u>

แปรงปาดหรือลูกกลิ้ง สำหรับในด้านการซิลค์สกรีน อุปกรณ์ที่จะพาสีพิมพ์ในบล็อกสกรีนจากข้างหนึ่ง ไปยังอีกข้างหนึ่ง โดยที่สีได้รับแรงกดจากยางปาด ให้ผ่านผ้าสกรีนลงไปบนวัสดุที่พิมพ์ ใช้สำหรับปาดกาวอัดหรือสีพิมพ์

มีให้เลือกตามความเหมาะสมของงานพิมพ์แต่ละประเภท แต่ละแบบจะสามารถปาดหมึกพิมพ์ให้ไหลผ่านรูเปิดของผ้าสกรีนได้มากน้อยไม่เท่ากัน ทั้งนี้การจะเลือกใช้ยางปาดหน้าตัดแบบใดนั้นจะขึ้นอยู่กับลักษณะของวัสดุที่ใช้ในการพิมพ์

1. ยางปาดสกรีนชนิดสี่เหลี่ยมยางปาดรูปตัวยู (U Shape Squeegee) ประเภทการใช้งาน ผ้า

เสื้อยืด กระดาษ ไม้ พลาสติก

2. ยางปาดสกรีนชนิดแหลมยางปาดรูปตัววี (V Shape Squeegee) ประเภทการใช้งาน ผ้า เสื้อยืด กระดาษ ไม้ พลาสติก

3. ยางปาดสกรีนชนิดแหลมข้างเดียว ประเภทการใช้งาน กระดาษ ไม้ สติกเกอร์ โลหะ ผ้ายืดทุกชนิด

ข. <u>วิธีการขึงสกรีนและวิธีการล้างทำความสะอาดสกรีน</u>

1. การขึงสกรีน

ปัจจุบันนิยมทำกันอยู่ 2 วิธี ได้แก่ การขึงด้วยมือ และการขึงด้วยเครื่อง การขึงด้วยมือนั้นเป็นวิธีการที่ง่าย สะดวก รวดเร็ว ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย แต่ไม่เหมาะที่จะนำมาใช้กับงานพิมพ์จำนวนมากๆ หรือในงานพิมพ์หลายสี เนื่องจากคุณภาพของสกรีนที่ได้มีความตึงของผ้าที่ไม่สม่ำเสมอทำให้พิมพ์ที่ได้ไม่ตรงกับตำแหน่งลายผ้าที่ต้องการ หรือเมื่อมีการทำความสะอาดบ่อยครั้งและมีการพิมพ์งานต่อเนื่องเป็นเวลานานจะทำให้ผ้าสกรีนขาดง่าย ส่วนการขึงด้วยเครื่องเป็นวิธีที่นิยมมาก เนื่องจากการขึงด้วยวิธีนี้จะให้งานพิมพ์ที่ออกมานั้นมีคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สูงขึ้นสามารถเก็บรายละเอียดของภาพได้ดี โดยเฉพาะกรณีที่ต้องการพิมพ์หลายสี ดังนั้นจึงมีการจำหน่ายกรอบสกรีนที่ขึงด้วยเครื่องสำเร็จแล้ว ซึ่งเป็นการสะดวกและได้งานที่มีคุณภาพดี

2. การทำความสะอาดสกรีน

ผ้าสกรีนที่ขึงลงบนกรอบเสร็จใหม่ยังมีคราบสิ่งสกปรกและไขมันติดอยู่ ดังนั้นก่อนที่จะนำสกรีนไปสร้างแม่พิมพ์ ควรล้างทำความสะอาดก่อน ซึ่งเมื่อนำสกรีนไปสร้างแม่พิมพ์ แล้วจะสามารถสร้างแม่พิมพ์ได้ง่าย แม่พิมพ์มีความทนทาน สามารถพิมพ์งานได้จำนวนมากๆ และมีอายุการใช้งานที่ยาวนาน

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

1. สกรีนที่ขึงเสร็จเรียบร้อยแล้ว
2. ครีมขัดผ้าสกรีน
3. น้ำยาล้างไขผ้าสกรีน
4. แปรงขนนุ่ม
5. ฟองน้ำ
6. ไดรเออร์

ขั้นตอนการปฏิบัติ

1. ทำสกรีนให้เปียกด้วยน้ำสะอาด ใช้แปรงขนนุ่มจุ่มครีมขัดผ้าทาลงบนสกรีน แล้วขัดเป็นวงกลมหรือก้นหอยให้ทั่วทั้งสองด้าน ทิ้งไว้ประมาณ 3-5 นาที

2. ล้างออกด้วยน้ำสะอาด (ครีมขัดผ้านี้จะช่วยให้กาวอัดเกาะติดกับผ้าสกรีนดียิ่งขึ้น เมื่อนำไปสร้างแม่พิมพ์แล้วจะมีความทนทานพิมพ์งานได้จำนวนมาก)

3. เสร็จแล้วใช้ฟองน้ำชุบน้ำยาล้างไขผ้าสกรีน เช็ดทำความสะอาดสกรีนทั้งสองด้านเพื่อขจัดคราบสิ่งสกปรกและไขมันทิ้งไว้ประมาณ 3-5 นาที (มักไม่ใช้กัน)

4. ล้างออกด้วยน้ำสะอาดอีกครั้ง จากนั้นเป่าด้วยไดรเออร์หรือนำไปตากแดดให้แห้ง จะได้สกรีนที่พร้อมจะนำไปสร้างแม่พิมพ์ได้ทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2.4 การสร้างแม่พิมพ์ (Stencil)

แม่พิมพ์ที่ใช้ในงานพิมพ์สกรีน ปัจจุบันที่นิยมทำกันอยู่มีหลายชนิด ขึ้นอยู่กับชนิดและลักษณะรูปทรงของวัสดุที่พิมพ์ ประเภทของหมึกพิมพ์และความหยาบหรือละเอียดของต้นฉบับที่ต้องการพิมพ์ นอกจากนั้นยังรวมถึงเทคนิคการพิมพ์และความหยาบหรือละเอียดของต้นฉบับที่ต้องการพิมพ์ นอกจากนั้นยังรวมถึงเทคนิคการพิมพ์ของแต่ละบุคคลด้วย

การสร้างแม่พิมพ์สกรีนแบ่งออกได้ 2 วิธี คือ

ก. การสร้างแม่พิมพ์โดยไม่ใช้แสง (Non-Exposure)

ข. การสร้างแม่พิมพ์ด้วยวิธีถ่ายด้วยแสง (Exposure)

ก. การสร้างแม่พิมพ์โดยไม่ใช้แสง (Non-Exposure)

วิธีนี้สามารถทำได้ง่า สะดวก รวดเร็วและลงทุนน้อย ประหยัดเวลาไม่ต้องอาศัยวัสดุอุปกรณ์มากนัก เหมาะสำหรับงานพิมพ์ที่มีลายภาพค่อนข้างหยาบ โดยมีขั้นตอนการสร้างหลายวิธี โดยจะยกตัวอย่างการสร้างแม่พิมพ์โดยวิธีฟิล์มน้ำ

การสร้างแม่พิมพ์โดยวิธีฟิล์มน้ำใช้กับงานพิมพ์ด้วยหมึกพิมพ์น้ำมันทุกประเภท สามารถล้างแม่พิมพ์ทิ้งไว้ได้ด้วยน้ำสะอาดหลังจากใช้งานเสร็จ

วัสดุอุปกรณ์

1. สกรีนพร้อมทำความสะอาดเรียบร้อยแล้ว
2. ตัดฟิล์มน้ำให้ใหญ่กว่าแบบเล็กน้อย นำไปติดล็อกเข้ากันกับแบบที่เขียนไว้ โดยหงายด้านเนื้อฟิล์มขึ้น
3. ใช้มีดตัดฟิล์มกรีดเบาๆตามลวดลาย ระวังอย่ากดมีน้ำหนักจนเกินไป เพราะจะทำให้แผ่นพลาสติกที่รองหลังฟิล์มขาดภาพที่ได้จะไม่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เมื่อตัดเสร็จ ให้แกะหรือลอกเนื้อฟิล์มในส่วนที่ต้องการให้หมึกพิมพ์ไหลผ่านลงไปติดบนวัสดุพิมพ์ออกทิ้งไปโดยใช้ปลายมีดสะกิดตามมุมของลายให้เผยอขึ้นแล้วลอกออกด้วยมือจนหมด
5. แกะแบบออก จากนั้นนำฟิล์มที่ได้วางลงบนแผ่นรอง เช่น กระจก หรือวัสดุแผ่นเรียบโดยหงายด้านเนื้อฟิล์มขึ้น (แผ่นรองฟิล์มจะต้องมีขนาดใหญ่กว่าเนื้อฟิล์มแต่ควรมีขนาดเล็กกว่ากรอบสกรีนรอบใน เพื่อช่วยให้แผ่นฟิล์มแนบสนิทกับผ้าสกรีนมากที่สุด)
6. นำสกรีนที่เตรียมไว้วางทับลงบนแผ่นฟิล์ม จากนั้นใช้มือกดทับสกรีนเอาไว้เพื่อให้ผ้าสกรีนแนบกับฟิล์ม
7. ใช้เศษผ้านุ่มๆหรือสำลีชุบน้ำสะอาดหมาดๆ เช็ดลงบนผ้าสกรีน โดยเช็ดไปทางเดียวกันอย่างช้าๆ เพื่อให้น้ำซึมผ่านรูเปิดของผ้าสกรีนลงไปถูกเนื้อฟิล์มให้ละลายติดกับผ้าสกรีนได้อย่างทั่วถึง จากนั้นวางกระดาษหรือหนังสือพิมพ์วางบนผ้าสกรีนและใช้ลูกกลิ้ง กลิ้งกดทับไปมาเพื่อดูดซับน้ำส่วนที่ตกค้างอยู่ออกให้หมด
8. แล้วนำสกรีนที่ติดฟิล์มแล้วไปเป่าด้วยลมเย็นหรือลมอุ่นจนแห้งสนิท
9. ลอกแผ่นพลาสติกใสรองหลังฟิล์มออก
10. อุดรอยรั่วต่างๆด้วยกาวอุดสกรีน
11. เมื่อพิมพ์งานเสร็จ องการเปลี่ยนแบบ ลายภาพใหม่ให้นำสกรีนไปล้างออกด้วยน้ำยาต่างๆ

ข. การสร้างแม่พิมพ์ด้วยวิธีถ่ายด้วยแสง (Exposure)

เป็นการสร้างแม่พิมพ์ด้วยการใช้กาวอัดผสมสารไวแสง หรือแผ่นฟิล์มถ่ายชนิดต่างๆมาเคลือบลงบนผ้าสกรีน จากนั้นติดแบบถ่ายหรือลายภาพที่ทำขึ้น นำไปถ่ายด้วยคลื่นแสงยู.วี. เพื่อสร้างภาพบนสกรีน แม่พิมพ์วิธีนิยมใช้มากที่สุด เนื่องจากให้ภาพหรืองานพิมพ์ที่มีรายละเอียดเหมือนต้นฉบับมาก มีหลายวิธี จะขอยกตัวอย่างวิธีกาวอัด

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

1. สกรีนที่ขึงและทำความสะอาดเรียบร้อยแล้ว
2. ไดรเออร์ ตู้อบ หรือพัดลม
3. กาวอัดและสารไวแสง
4. ตู้ถ่ายสกรีน
5. ยางปาดหรือรางปาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งไม่อนุญาตให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ผงล้างกาวอัด
7. แบบถ่ายหรือต้นแบบ

ขั้นตอนการพิมพ์

1. ผสมกาวอัดกับสารไวแสงตามชนิดของกาวอัดที่ใช้ในอัตราส่วนที่กำหนด คนให้เข้ากันทิ้งไว้ให้กาวอัดเซตตัว
2. เคลือบกาวอัดที่ผสมแล้วลงบนสกรีนโดยใช้ยางปาด รางปาด หรือเครื่องปาดกาวตามความเหมาะสม
3. นำสกรีนเข้าห้องที่มีแสงสลัวๆ จากนั้นเป่าด้วยลมเย็นหรือลมอุ่นจนแห้งสนิท
4. นำแบบถ่าย วางลงบนสกรีนด้านนอก โดยวางให้อยู่บริเวณกึ่งกลางสกรีนมากที่สุด จากนั้นใช้เทปใสติดเพื่อยึดแบบถ่ายให้ติดกับสกรีนได้แนบสนิท
5. นำไปฉายแสงตามเวลาที่กำหนด
6. เมื่อฉายแสงเสร็จแล้ว นำลงไปแช่ในน้ำสะอาดประมาณ 5-10 นาที จากนั้นให้ใช้แรงดันน้ำฉีดล้างอีกครั้ง เพื่อเก็บรายละเอียดของภาพ
7. นำแม่พิมพ์สกรีนไปเป่าให้แห้ง

2.6.2.5 การพิมพ์ผ้า (Printing)

ลักษณะการพิมพ์สกรีนโดยทั่วไป สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 แบบคือ

1. การพิมพ์แบบสีเดียวหรือหลายสี
   เป็นการพิมพ์ด้วยหมึกพิมพ์สีทึบ ซึ่งแต่ละสีเกิดขึ้นจากการพิมพ์สีละ 1 ครั้ง โดยการพิมพ์ลายภาพที่เป็นแบบสีเดียวหรือหลายสีก็ได้

2. การพิมพ์ด้วยชุดหมึกสอดสี
   โดยทั่วไปหมึกพิมพ์ประเภทนี้จะเป็นหมึกพิมพ์โปร่งแสง ประกอบด้วย สีเหลือง สีบานเย็น สีคราม และสีดำ การพิมพ์ด้วยหมึกประเภทนี้ จะเป็นการพิมพ์โดยใช้เม็ดสกรีนพิมพ์ซ้อนหรือเหลื่อมกันเพื่อให้เกิดการผสมผสานกันระหว่างหมึกพิมพ์ได้สีต่างๆ ออกมามากมายตามต้นฉบับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การพิมพ์ด้วยเทคนิคพิเศษ

เป็นการพิมพ์ลงบนชิ้นงานบางชนิดที่ไม่สามารถพิมพ์ด้วยระบบทั่วไป เช่น การพิมพ์วัสดุรูปทรงวงรี วัสดุผิวโค้ง และวัสดุผิวขรุขระ เป็นต้น

อย่างที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า การพิมพ์สกรีนสามารถพิมพ์วัสดุที่มีรูปร่างแตกต่างกันได้เป็นอย่างดี ฉะนั้นการพิมพ์วัสดุแต่ละชนิด แต่ละรูปทรง จึงมีขั้นตอนหรือเทคนิคการพิมพ์ที่แตกต่างกัน โดยจะยกตัวอย่างการพิมพ์วัสดุพื้นเรียบ

<u>การพิมพ์วัสดุพื้นเรียบ</u>

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

1. แม่พิมพ์
2. ยางปาด
3. หมึกพิมพ์
4. แท่นพิมพ์พื้นเรียบ
5. น้ำยาล้างหมึกพิมพ์
6. ชิ้นงานพิมพ์ (กระดาษ สติ๊กเกอร์) อื่นๆ เช่น เศษผ้า สเปรย์กาว เป็นต้น

ขั้นตอนการปฏิบัติ

1. นำฟิล์มต้นแบบติดกับชิ้นงานที่ต้องการพิมพ์ เพื่อช่วยในการหาตำแหน่งของลายภาพบนชิ้นงาน
2. จากนั้นนำชิ้นงานที่ติดกับต้นแบบแล้วนำมาติดกับแม่พิมพ์ เพื่อกำหนดตำแหน่งของลายภาพ โดยใช้เทปใส
3. นำแม่พิมพ์เข้ามาสวมล็อคเข้ากับแท่นพิมพ์
4. ฉีดสเปรย์กาวลงบนแท่นพิมพ์ เพื่อช่วยยึดชิ้นงาน ในการหาตำแหน่ง
5. หนุนแม่พิมพ์ให้สูงจากชิ้นงาน เพื่อตั้งระยะห่างระหว่างแม่พิมพ์กับชิ้นงานพิมพ์ ประมาณ 2-3 มิลลิเมตร
6. วางแม่พิมพ์ลงบนแท่นพิมพ์ จากนั้นใช้มือกดผ้าสกรีนให้แนบสนิทกับแท่นพิมพ์
7. ทำฉากไว้ที่มุมของชิ้นงานพิมพ์ เพื่อช่วยกำหนดตำแหน่งการใส่ชิ้นงานพิมพ์
8. ใส่ชิ้นงานที่จะพิมพ์ให้ตรงกับตำแหน่งของฉากที่ทำเอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ผสมน้ำยาผสมสีกับสีพิมพ์ จากนั้นเทสีพิมพ์ลงในแม่พิมพ์ปริมาณที่พอเหมาะ
10. ยกแม่พิมพ์ขึ้นเล็กน้อย ใช้ยางปาด ปาดสีผ่านลายภาพลงบนแม่พิมพ์และออกแรงกดอย่างสม่ำเสมอ
11. วางแม่พิมพ์ลง ใช้ยางปาด ปาดสีผ่านลายภาพลงบนแม่พิมพ์และออกแรงกดอย่างสม่ำเสมอ
12. ยกแม่พิมพ์ขึ้นปาดสีพิมพ์กลบลายภาพบนสกรีนอีกครั้ง เพื่อป้องกันไม่ให้สีพิมพ์อุดตันลายภาพ
13. นำชิ้นงานออกตาก หรืออบให้แห้ง
14. เมื่อพิมพ์งานเสร็จให้ทำความสะอาดแม่พิมพ์แล้วยางปาดให้เรียบร้อย

2.6.2.6 กรรมวิธีการพิมพ์ในระบบอุตสาหกรรม

กรรมวิธีการพิมพ์

1. กรรมวิธีการพิมพ์มีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังนี้
2. การเตรียมวัสดุก่อนพิมพ์
3. การเตรียมสีพิมพ์
4. การพิมพ์
5. การทำให้สีพิมพ์แห้ง
6. การทำให้สีพิมพ์ติด
7. การซัก

<u>หมึกพิมพ์ผ้า</u>

หมึกพิมพ์ที่เหมาะสำหรับผ้านั้นเป็นชนิดที่ละลายด้วยน้ำ เป็นหมึกที่มีน้ำเป็นส่วนผสม และสามารถใช้น้ำทำความสะอาดได้ด้วย หมึกชนิดนี้ประกอบด้วย

- ไบเดอร์ (Binder)
- แม่สี (Pigment paste)
- อีมัลชั่น (Emulsion thickening)

โดยที่หมึกละลายด้วยน้ำแต่ละชนิดจะมี Binder ผสมอยู่แตกต่างกันไปตามคุณสมบัติหมึก และยัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนประกอบบางอย่าง เช่น ผงฟู (Foaming Agent) หรือเชื้อยางเข้าไปผสมอยู่ อันจะให้เกิดหมึกพิมพ์ที่มีลักษณะต่างๆออกไป เช่น

1) **หมึกพิมพ์ผ้าธรรมดา** (สีจม) เหมาะสำหรับผ้าที่มีสีอ่อนกว่าสีของหมึกเมื่อพิมพ์เสร็จจะต้องนำไปผ่านความร้อนโดยเข้าเตาอบ ที่อุณหภูมิ 140-150 องศาเซลเซียส ประมาณ 3-5 นาที หรืออาจจะใช้เตารีดมารีดก็ได้ เมื่อหมึกพิมพ์แห้งสีไม่ตก และการเกาะของสีจะติดสี
2) **หมึกพิมพ์สีลอย** คือหมึกพิมพ์ผ้าธรรมดาแต่ปรับปรุงให้มีความเข้มของสีให้มีเนื้อสีมากขึ้น เมื่อนำไปพิมพ์ลงบนผ้าที่มีพื้นที่สีเข้ม สีของหมึกจะลอยเด่นชัดอยู่บนเนื้อผ้า
3) **หมึกพิมพ์สียาง** มีคุณสมบัติคล้ายสีลอย แต่สียางจะมีความมันเงาและมองดูคล้ายยางไปติดอยู่บนผ้า การพิมพ์สียางนี้จะพิมพ์ยาก สีมักจะไม่ติดกับสีสกรีน เพราะมีความเหนียว แต่สามารถลดความเหนียวได้ โดยการผสมน้ำยาเคมีที่เรียกว่า Softener จะสามารถลดความเหนียวของสีลงได้
4) **หมึกพิมพ์ผ้าสีนูน** (Texfoam Ink) หมึกพิมพ์นี้ก็คือหมึกน้ำซึ่งมีเชื้อฟู (Foaming Agent) ผสมคุณสมบัติใกล้เคียงกับสีลอย หลังพิมพ์เสร็จแล้ว นำไปผึ่งให้แห้ง และเข้าเตาอบที่อุณหภูมิ 120-150 องศาเซลเซียส ประมาณ 3 นาที หมึกจะแห้งและฟูนูนขึ้นในลักษณะนูน

สีพิมพ์ผ้าที่กล่าวมาข้างต้นยังมีหมึกพิมพ์ชนิดสีเงิน สีทอง กากเพชร เละสีมุก โดยใช้ Binder ชนิดพิเศษมาผสมกับผงเงิน ผงทอง สีมุก และกากเพชรผ่านลอดไปได้ สำหรับการพิมพ์ กากเพชรนั้นมีอีกวิธีหนึ่ง คือการพิมพ์กาวลงบนผืนผ้าก่อน แล้วจึงโรยกากเพชรลงบนกาว และเทออกเพื่อให้กากเพชรส่วนที่ไม่ติดกาวและเป็นส่วนเกิดหลุดออกมา จากนั้นรอจนกาวแห้ง แล้วจึงนำไปผ่านความร้อนประมาณ 3 นาที จึงทำกากเพชรติดทนมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีสีพิมพ์ชนิดที่ละลายด้วยน้ำมัน (Solvent Base Ink) ซึ่งใช้น้ำมันเป็นส่วนผสมสำคัญ รวมถึงการล้างทำความสะอาดจะต้องใช้น้ำมันทั้งสิ้น ซึ่งหมึกพิมพ์ชนิดนี้เหมาะสำหรับงานแผ่นป้ายโฆษณา งานพลาสติก เป็นต้น ไม่เหมาะสำหรับงานพิมพ์ผ้า ดังนั้นจะไม่กล่าวถึงสีพิมพ์ชนิดที่ละลายด้วยน้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2.7 การพิมพ์ด้วยเครื่องจักร

ในระบบการพิมพ์สกรีนนี้ยังสามารถใช้เทคนิคการพิมพ์สี ซึ่งสามารถดัดแปลงให้ได้ผลผลิตที่แตกต่างกันออกไปหลายแบบด้วยกัน คือ

1) การพิมพ์โดยตรง (Direct)

คือ การลวดลายสีลงบนผ้าโดยตรง ผ้าที่พิมพ์ถ้าเป็นผ้าฝ้ายนิยมฟอกขาวและชุบมันก่อน การพิมพ์วิธีนี้ผ้าที่ใช้ มักเป็นผ้าขาวหรือย้อมสีอ่อน ลวดลายจะเป็นสีเดียวหรือลายสี

2) การพิมพ์แบบการใช้สารกัดสี (Discharge)

ผ้าที่ใช้พิมพ์ต้องทำการย้อมสีก่อน เลือกตัวสีที่สามารถฟอกออกได้ง่าย พิมพ์ด้วยแป้งพิมพ์ผสมสารฟอกสี สารฟอกสีจะฟอกสีพื้นออก เกิดลวดลายสีขาว วิธีเรียกว่า White Discharge ถ้าต้องการให้ลวดลายเป็นสี ใช้วิธีการเติมสีที่ทนสารฟอกสีได้ลงไปพร้อมกับสารฟอกสี เมื่อพิมพ์สารฟอกสีจะกำจัดสารฟอกสีออก แล้วสีที่ผสมไว้กับสารจะซึมลงไปแทนที่วิธีนี้เรียกว่า Colored Discharge

3) การพิมพ์แบบรีซิส (Resist)

เป็นการพิมพ์ที่มีต้นแบบมาจากการทำบาติกของชาวอินโดนีเซีย เป็นการพิมพ์หรือการเขียนด้วยสารที่ไม่ซึมน้ำตามตามลวดลายที่ไม่ต้องการให้สีติด แล้วนำไปย้อมหรืออัดน้ำสีเข้าไปในผ้า

4) การพิมพ์แบบพิมพ์ 2 แบบ (Duplex)

เป็นการพิมพ์ผ้าทีมีลวดลายทั้ง 2 หน้าแบ่งออกเป็น

- ลวดลายทั้งสองด้านเหมือนกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ด้านใดไม่แตกต่างกัน วิธีการพิมพ์ค่อนข้างยุ่งยาก เพราะต้องทำแม่พิมพ์ 2 อัน อันหนึ่งเป็นแม่พิมพ์แบบปกติ(Positive) ใช้พิมพ์ด้านถูก อีกอันหนึ่งเป็นแม่พิมพ์กลับ (Negative) ใช้พิมพ์ทางด้านหลัง

- ลวดลายทั้งสองหน้าแตกต่างกัน

ใช้แม่พิมพ์สองชุดเหมือนกันแต่ลวดลายต่างกัน แบบนี้ง่ายกว่าตรงที่ไม่ต้องทำลายให้ตรงกัน ส่วนใหญ่เป็นการพิมพ์ด้วยระบบ Roller

5) การพิมพ์แบบเบิร์นเอาท์

เป็นการทำให้เกิดลวดลายบนผ้าใยผสมโพลีเอสเตอร์และฝ้าย ด้วยการผสมสารเคมีลงในสีพิมพ์ เพื่อทำลายเส้นใยฝ้ายออกจากลวดลายที่พิมพ์ ทำให้เหลือเส้นใยชนิดเดียว ลวดลายที่ได้จะโปร่ง

6) การพิมพ์แบบรูปลอก

เป็นการทำให้เกิดลวดลายบนผ้า โดยการถ่ายลายจากกระดาษที่มีสีสันและลวดลายที่ต้องการ การถ่ายลายนี้ทำได้โดยการแนบกระดาษไปบนผ้าแล้วอัดด้วยความร้อนสูง สีจะเคลื่อนตัวจากกระดาษเข้าไปในผ้า ทำให้เกิดลวดลายตามต้องการ วิธีใช้ได้กับสีที่มีคุณสมบัติระเหิดได้

2.6.3 กรรมวิธีการปัก

การปักผ้าสามารถทำได้ 2 วิธี ได้แก่การปักด้วยมือ และการปักด้วยจักร

1 การปักด้วยมือ ทำได้โดยการลอกลายที่ต้องการปักลงบนผืนผ้าแล้วขึงเข้ากับสะดึงเพื่อช่วยในการดุงผ้าให้ตึง จากนั้นทำการปักตามสี และลวดลายที่ออกแบบไว้

2 การปักด้วยจักร มีทั้งการปักด้วยจักรเย็บธรรมดาซึ่งจะคล้ายกับการปักมือ แต่จะลวดเร็วขึ้นแลกการปรกโดบจักรขนาดใหญ่ ซึ่งควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์

2.6.3.1 วิธีการลอกลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลอกลายลงบนเนื้อผ้าอย่างละเอียดถี่ถ้วน ในการออกแบบให้ใช้กระดาษกดรอยที่มีสีคล้ายๆกับสีของงานที่จะปักอย่าใช้สีตัดกันมากนัก เพราะจะทำให้สีของไหมที่ปักไม่สวยเท่าที่ควร อย่าใช้ดินสอหรือประดาษก๊อปปี้(Copy) เป็นอันขาด

วางผ้าลงบนโต๊ะ ให้เส้นด้ายบนเนื้อผ้าขนานกันมากที่สุดทั้งในทางขวาและทางยาวของเนื้อผ้า ทั้งนี้จะทำได้โดยใช้หมุดกดไว้ตรงส่วนบนของเนื้อผ้า และทางด้านนอกของแบบ ถัดจากนั้นให้เอาหมุดกดไว้จนผืนผ้าทั้งผืนตรงดีแล้ว จึงเอาแบบวางลงตรงที่จะทำ ใช้หมุดกดไว้เพื่อกันไม่ให้ผ้าหด(กระดาษกดรอยที่ดีที่สุด สำหรับใช้กับผ้าสีขาวและผ้าสีอ่อน ควรใช้สีน้ำเงิน)

สำหรับการลอกแบบลงบนผ้าโปร่ง ผ้ากำมะหยี่ เหล่านี้ควรใช้กระดาษแก้วลอกแบบไว้ก่อนและกระดาษแก้วนั้นควรหนาหน่อย เมื่อออกแบบเสร็จแล้วจึงเอาไปทาบไว้บนผ้า เนาให้เรียบร้อยเพื่อเวลาใส่สะดึงผ้าจะได้ตึง ต่อจากนั้นจงเดินเนาฝีเข็มไปรอบๆ เพื่อให้ อยู่คงที่ ถ้าปักด้ายสีขาว แนวของฝีเข็มควรมีขนาดเดียวกับด้ายที่ใช้ปัก ถ้าหากเป็นผ้าสี แนวของฝีเข็มก็ควรใช้ไหมหรือด้ายสีเดียวกันกับที่ใช้ในการปัก หลังจากนั้นให้เอากระดาษแก้วออก(ฝีเข็มที่เย็บรอบๆแบบนั้นควรให้มีขนาดประมาณ 25 ฝีเข็มต่อ 1 นิ้ว เพื่อจะได้เอากระดาษแก้วออกมาได้ง่าย) ในกรณีที่ผ้าสีเข้มควรปฏิบัติตามวิธีการเดียวกัน แต่ใช้กระดาษกดรอบสีขาว เหลือง หรือสีอ่อนๆ สำหรับผ้าชนิดบางๆจะต้องลอกลายในวิธีตรงกันข้ามคือเอาลายวางไว้บนโต๊ะก่อน แล้วจึงเอาผ้าวางทับไว้ข้างบน วิธีนี้เป็นวิธีง่ายสะดวกและแม่นยำที่สุด

2.6.3.2 ลักษณะการเดินฝีเข็มหรือเดินเส้น

1. ลายปักข้ามไหมเส้นเดียว วิธีการปักดังนี้

เดินฝีเข็มจากจุด ก เดินฝีเข็มธรรมดาต่อเมื่อเย็บถึงจุด ข ลดเข็มแทงลงไปในผ้าลึกประมาณ ½ นิ้วและหมุนสะดึงไป ¼ ของรอบพร้อมกับเย็บฝีเข็มลงบนเส้นที่ขีดไว้ ไปในระยะประมาณ 1/9 นิ้ว ถัดจากนั้นให้ลดเข็มลงอีก พร้อมกับหมุนสะดึงไป ¼ ของรอบ เช่นเดียวกับที่ทำไว้แล้ว ซึ่งจะทำให้ผ้ากลับมาอยู่ตรงฝีเข็มแรก เว้นแต่จุดเริ่มต้นจะต้องอยู่ทางขวาของสะดึง ฝีเข็มแนวนี้จะต้องเย็บขนานกันไปกับฝีเข็มแนวแรกจนถึงขอบตรงกันข้าม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ลายปักข้ามเส้นไหมคู่ วิธีการปักดังนี้

ขีดเส้นคู่ให้ห่างกันประมาณ ½ กระเบียด ห่างกันระหว่างเส้นคู่ประมาณ ½ นิ้ว ปักเดินเส้นจาก 1 ถึง 2 2 ถึง 3 3 ถึง 4 ปักให้ข้ามเส้นที่เดินฝีเข็มหรือเดินเส้นไว้ทั้งสองเส้น จนถึงจุดที่ 3ปักเดินเส้นจาก 3 ถึง 5 5 ถึง 6 6 ถึง 7 7 ถึง 8

2.6.3.3 ลักษณะการปักแบบต่างๆ

1. การปักแบบลายฉลุ

เป็นการปักแน่นหนาและธรรมดาที่สุดแบบหนึ่ง เหมาะแก่การปักสิ่งของที่ทำด้วยผ้าลินินทุกชนิด เช่น ผ้าคลุมตู้เย็น ผ้าปูโต๊ะ ม่าน สิ่งเหล่านี้เป็นต้น และเป็นการปักชนิดหนึ่งที่ใช้การมากที่สุดตามบ้านเรือน ทั้งจะทำได้ด้วยผ้าทุกชนิดตั้งแต่หนาที่สุดจนถึงบางที่สุด ใช้วิธีการปักไหมข้ามเส้นคู่

2. การปักแบบฉลุลายโยง

เป็นการปักที่แน่นหนาและธรรมดาที่สุดแบบหนึ่ง เพราะทำได้ง่าย โดยมากปักด้วยผ้าลินินทั้งชนิดหนาและบาง

3. การปักแบบฉลุตีตาราง

การปักแบบนี้มีประโยชน์มาก เพราะจะต้องเอาไปประกอบในลายปักที่ต้องการให้ลายนั้นโปร่ง ผ้าที่ควรจะใช้ปักควรเป็นผ้าลินิน หรือผ้าชนิดอื่นที่คล้ายคลึงกัน

4. การปักแบบนูนและแบบวงโค้ง

การปักแบบนั้นเป็นการปักที่มีประโยชน์มากที่สุด ในบรรดาการปักทั้งหลาย เพราะปักได้ทั้งเสื้อผ้า ผ้าปูที่นอน ผ้าปูโต๊ะ ฯลฯ การปักแบบนี้จะทำได้โดยปฏิบัติตามการทำวิธีข้ามเชือก

5. การปักแบบซอยไหมหรือสาดไหม

การปักแบบนี้แตกต่างจากการปักแบบอื่นๆทั้งหมด คือสะดึงจะต้องเลื่อนไปข้างหน้าและถอยหลัง จะหมุนไปทางด้านข้างวไม่ได้เป็นอันขาด ฝีเข็มจะต้องปักเดินหน้าสองฝีเข็มและปักถอยหลังหนึ่งฝีเข็มสลับกัน เป็นการปักประสานฝีเข็มไปเรื่อยๆ ผ้าที่จะใช้ปักควรใช้ผ้าต่วนหรือผ้าชนิดหนา และจะต้องใช้ผ้าบางๆเสริมเอาไว้ด้านหลังของงาน ถ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ผ้าเครป ผ้าไหมที่ซักได้ หรือผ้าโปร่ง ให้ใช้ผ้าออแกนดีหรือผ้าแคมบริคเสริมเมื่อปักเรียบร้อยแล้ว จะต้องเอาผ้าเสริมออกให้หมด เพื่อมิให้มีกรีดข้างลักษณะอันสวยงามของงานปัก นิยมใช้ปักชายกระโปรง หลังเสื้อ หมอนอิง ผ้าคลุมวิทยุ ตู้เย็น

6. การปักซอยไหมสลับสี

เป็นการปักที่สวยงามอีกวิธีหนึ่งของการปักซอยไหม ผ้าที่ใช้ควรเป็นผ้าต่วนหรือผ้าเนื้อหนาแล้วเอาผ้าบางเสริมไว้ข้างหลังของงาน

7. การปักแบบทาบบนผ้าโปร่งหรือผ้าแก้ว

การปักบนผ้าโปร่ง จะทำด้วยการปักลวดลายประวานกันหลายชนิด นิยมนำไปใช้ติดผ้าม่าน ผ้าปูที่นอน หมอนอิง ทั้งยังเป็นแบบที่ง่ายเพราะประกอบด้วยดารเย็บทำเส้นและการปักนูนผสมกัน ผ้าที่ใช้ควรเป็นผ้าเครป ผ้าไหมที่ซักได้หรือผ้าชนิดอื่นที่คล้ายกัน

8. การปักแบบทาบผ้า

เป็นการปักชนิดหนึ่งที่ปักได้ง่ายและสวยงามมาก นิยมนำไปใช้ทำผ้าม่าน หมอนอิง ผ้าปูโต๊ะ ปักหน้าอกเสื้อ ปักกระโปรง เป็นต้น

9. การปักแบบปักเพ้นท์

นิยมใช้ปักหน้าอกเสื้อ แขนเสื้อ

10. การปักแบบเส้นเชือก

การปักแบบเส้นเชือกนั้น ต้องทำด้วยการบรรจุด้ายที่มีชนิดและขนาดต่างกันลงไว้เพื่อการเย็บทับด้วยฝีเข็มถี่ เมื่อทำสำเร็จรูปแล้วพื้นนอกของเส้นเชือกจะราบเรียบ นิยมใช้ผ้าลินิน โดยใช้สำหรับปักอกเสื้อ ริมผ้าต่างๆ

11. การปักแบบแทรกผ้าแก้ว

เป็นการปักที่มีความสวยงาม โดยมีประโยชน์ในการปักริมผ้าปูโต๊ะ โดยวางดอกไม้ให้ห่างกัน ปักเสื้อ กระโปรง ชุดกลางคืน

12. การปักบนผ้ากำมะหยี่ หรือพรม

การปักชนิดนี้ใช้สำหรับทำหมอนอิง ผ้าปูโต๊ะ และพรมทุกชนิด หรือใช้ปักของที่มีลวดลายแฟนซีต่างๆ

2.6.3.4 การปักด้วยจักรอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ต้องนำลวดลายที่ออกแบบไว้มาทำบล็อกปักด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นตัวกำหนดการปักอัตโนมัติ ทั้งความละเอียดของฝีเข็มและทิศทางของการปัก โดยลวดลายที่ออกแบบต้องบไม่เกินความสามารถของเครื่องจักร ซึ่งโดยทั่วไปมีขนาด 11x14 และปักได้ 7 สี
2. นำบล็อกที่ปักได้ ใส่ในจักรเพื่อทดสอบงานปักที่ได้ แล้วแก้ไขให้สมบูรณ์ ราคาของบล็อกปักขึ้นอยู่กับขนาดไม่ใช่ปริมาณสี
3. ทำการปักโดยใช้ที่ปักนั้น จะเป็นปักที่หัวปักตั้งแต่ 6, 12, 24, 36 เป็นต้น ซึ่งทำการปักไปพร้อมกันทุกตัว ซึ่งในประเทศไทยนิยมการปักแบบ 6 หัวและ 12 หัว การปักสามารถทำในลักษณะของลายที่เหมือนกันแต่มีสีต่างกันได้โดยการร้อยไหมที่ต่อกันในแต่ละหัวปักไหมที่ใช้ในการปักเป็นไหมโพลีเอสเตอร์ มีลักษณะเหนียวเพื่อทนทานต่อแรงจักรปัก มีสีเลือกมากมาย ในการปักต้องนำผ้ามารองที่ด้านล่างของการปัก ซึ่งจะเรียกว่า “มินาเล่” จะมีอยู่ 2 ชนิดด้วยกัน ที่ใช้กันกับงานทั่วไป สามารถย่อยสลายในน้ำ กับที่ไม่สามารถย่อยสลายในน้ำได้ ใช้กับงานปักหมวก, ปักไหมพรม, ปักงานที่มีซับในและใช้ปักผ้าที่มีเนื้อบาง

2.6.4 การพิมพ์ Digital Print

จาก บทความเรื่อง เทคโนโลยีการพิมพ์ระบบดิจิตอล (Digital Printing Technology) โดย ดร.กาวี ศรีกูลกิจ : ภาควิชาวัสดุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นิตยสารคัลเลอร์เวย์ ฉบับที่ 29 กรกฎาคม-สิงหาคม 2543

เทคโนโลยีการพิมพ์ระบบดิจิตอล เป็นวิวัฒนาการการพิมพ์ยุคใหม่ เพราะอาศัยเทคนิคการพิมพ์ที่ไม่จำเป็นต้องใช้แม่พิมพ์อีกต่อไป ปัจจุบันเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายกับวัสดุสิ่งพิมพ์กระดาษ ตัวอย่างของเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอล ได้แก่ พริน เตอร์ Ink jet และพรินเตอร์เลเซอร์ เป็นต้น การนำเครื่องพิมพ์แบบดิจิตอลมาใช้ในการพิมพ์สิ่งทอนั้นยังคงมีข้อจำกัดอยู่มาก และต้องมีการลงทุนการวิจัยและพัฒนาด้านนี้อีกมาก

ในปัจจุบันข้อจำกัดของการพิมพ์ระบบดิจิตอลคือ ความเร็วที่ยังสู้การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สกรีนทรงกระบอกไม่ได้ แต่มีข้อได้เปรียบถ้าหากนำมาใช้ในการพิมพ์ปรู๊ฟสี ซึ่งทำให้ลดต้นทุนการผลิตลงได้มากและช่วยทำให้ประหยัดเวลา เพราะไม่มีความจำเป็นต้องเตรียมแม่พิมพ์ แต่ข้อจำกัดอันสำคัญคือความเร็วในการพิมพ์ที่ค่อนข้างช้าโดยเฉลี่ย 2 ตร.ม./นาที ในขณะที่อัตราเร็วของการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สกรีนทรงกระบอกเฉลี่ยอยู่ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

39 ตร.ม./นาที ทำให้การเจริญเติบโตของตลาดเครื่องพิมพ์ดิจิตอลสำหรับการพิมพ์สิ่งทอมีอัตราการเจริญเติบโตที่ค่อนข้างต่ำ ส่วนใหญ่จะเป็นตลาดสำหรับการพิมพ์ปรู๊ฟ พิมพ์ภาพศิลปะบนเสื้อผ้า และการพิมพ์ที่มีจำนวนออเดอร์ต่ำและต้องการความรวดเร็วในการส่งมอบ

2.6.4.1 เทคโนโลยีการพิมพ์ระบบพ่นหมึก

หลักการทำงานของเครื่องพิมพ์ระบบพ่นหมึกนั้นหัวพิมพ์จะทำหน้าที่สร้างละอองหมึกที่มีขนาดเล็กๆ และจะถูกพ่นออกทางปลาย Nozzles ที่มีขนาดเล็กๆ ละอองหมึกพิมพ์เหล่านี้จะถูกบังคับให้พุ่งตกลงในตำแหน่งที่ต้องการบนวัสดุพิมพ์ได้อย่างแม่นยำ ระบบการพิมพ์แบบพ่นหมึกสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. ระบบพ่นหมึกแบบต่อเนื่อง (Continuous Ink Jet)

เทคนิคของการพิมพ์แบบนี้หมึกพิมพ์จะถูกพ่นออกมาตลอดเวลาละอองหมึกพิมพ์จะถูกชาร์จให้มีประจุด้วย Charge Electrode หลังจากนั้นหมึกพิมพ์จะถูกบังคับให้เคลื่อนที่เบี่ยงเบนด้วย Deflection Plate ให้ไปตกลงบนกระดาษพิมพ์ในตำแหน่งที่ต้องการ

2. ระบบพ่นหมึกตามสั่ง (Drop on Demand)

หลักการทำงานของเครื่องพิมพ์แบบนี้ละอองหมึกจะถูกพ่นออกมาเมื่อถูกสั่ง โดยที่ละอองหมึกจะถูกพ่นออกมาทีละหยด ทุกหยดจะถูกนำไปใช้หมด ระบบการพิมพ์แบบนี้ไม่จำเป็นต้องชาร์จประจุหมึกเหมือนกับระบบพ่นหมึกแบบต่อเนื่อง จึงสามารถใช้พิมพ์สีน้ำ (สีรีแอคทีฟ, สีแอซิด)

2.6.4.2 การประยุกต์เครื่องพิมพ์ระบบพ่นหมึกในการพิมพ์วัสดุสิ่งทอ

การพัฒนาเทคโนโลยีการพิมพ์ระบบดิจิตอล มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายกลุ่มธุรกิจสิ่งพิมพ์กระ ดาษมากกว่า ทั้งนี้เพราะมีขนาดตลาดที่ใหญ่มากประมาณ 1 แสนล้านดอลล่าร์ผู้ผลิตหัวพิมพ์ส่วนใหญ่แทบจะไม่ให้ความสนใจที่จะลงทุนทำวิจัยพัฒนาเพื่อผลิตหัวพิมพ์ที่มีขนาดใหญ่ที่เหมาะสำหรับพิมพ์สิ่งทอ กลุ่มเป้าหมายที่เป็นลูกค้าในธุรกิจสิ่งทอที่สามารถนำเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลเพื่อนำไปใช้งานต่างๆ เช่น

1. งานออกแบบและพิมพ์ปรู๊ฟสี
2. พิมพ์ภาพศิลปะบนเสื้อผ้า
3. พิมพ์งานที่มีออเดอร์ไม่เกิน 300 ตร.ม.
4. พิมพ์งานที่ต้องการความรวดเร็วในการส่งมอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บริษัทเครื่องพิมพ์สำหรับพิมพ์สิ่งทอที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไป ได้แก่ บริษัท Seiron ผลิตภายใต้เครื่องหมายการค้า Muloh RJ-501 เครื่องพิมพ์ชนิดนี้สามารถพิมพ์ผ้าได้หน้ากว้าง 39 นิ้ว ความละเอียดให้เลือกระหว่าง 180 dpi หรือ 360 dpi สำหรับบริษัท Stork ของฮอลแลนด์ ปัจจุบันเป็นผู้นำด้านเครื่องพิมพ์ Ink Jet สำหรับการพิมพ์ปรู๊ฟสี

2.6.4.3 สูตรหมึกพิมพ์สำหรับเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอล

หมึกพิมพ์สำหรับนำมาใช้กับเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลนั้น จำเป็นต้องให้ความพิถีพิถันในการเตรียมเป็นพิเศษ ทั้งนี้เพราะหมึกพิมพ์ต้องมีสมบัติพิเศษที่แตกต่างจากหมึกพิมพ์สำหรับพิมพ์ซิลค์สกรีนทั่วไป เช่น สมบัติแรงตึงผิวของหมึกพิมพ์ และสมบัติการแห้งตัวของหมึกพิมพ์ต้องเหมาะสม สมบัติแรงตึงผิวของหมึกพิมพ์นั้นจะเป็นตัวควบคุมไม่ให้ละอองหมึกพิมพ์ยุบตัวหรือแตกเสียก่อน ก่อนที่จะพุ่งไปตกลงบนวัสดุพิมพ์ ส่วนสมบัติการแห้งตัวของหมึกพิมพ์ก็ต้องควบคุมให้มีความเหมาะสมด้วย ทั้งนี้เพราะถ้าหมึกพิมพ์แห้งตัวเร็วจนเกินไปก็อาจจะทำให้ปลายของท่อส่งหมึกนั้นเกิดการอุดตันเกิดขึ้น แต่ถ้าหมึกพิมพ์แห้งช้าจนเกินไปก็อาจจะทำให้ลายพิมพ์บนวัสดุพิมพ์นั้นไม่ชัดเจนเนื่องจากการแพร่ของหมึกพิมพ์

หมึกพิมพ์สำหรับเครื่อง Ink Jet นั้น ส่วนใหญ่จะใช้สีรีแอคทีฟ และสีดิสเพิส แต่ปัจจุบันบริษัทพิมพ์สิ่งทอนิยมพิมพ์สีพิกเมนท์มากกว่า เนื่องจากมีต้นทุนการผลิตถูกกว่า และการพัฒนาหมึกพิมพ์สำหรับเครื่องพิมพ์ Ink Jet นั้น ก็ยังพบว่ามีอุปสรรคสำคัญ คือ ปัญหาการตกตะกอนของหมึกพิมพ์พิกเมนท์ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาการอุดตันของท่อส่งหมึกเป็นประจำ ในปัจจุบันจึงยังไม่พบว่ามีการใช้หมึกพิมพ์พิกเมนท์อย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตามบริษัท Dupont กำลังพัฒนาหมึกพิมพ์พิกเมนท์อยู่ คาดว่าจะสามารถวางจำหน่ายได้ประมาณกลางปี 2543 นี้

การพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีระบบดิจิตอลนั้น หมึกพิมพ์จะถูกพ่นลงบนตำแหน่งเดียวกันบนวัสดุพิมพ์หลาย ๆ ครั้ง จนกว่าจะได้เฉดสีตามต้องการ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับการพิมพ์ด้วยซิลค์สกรีนที่หมึกพิมพ์แต่ละเฉดสีจะถูกพิมพ์ลงบนวัสดุสิ่งพิมพ์เพียงครั้งเดียวและได้เฉดสีตามต้องการทันที ทำให้อัตราเร็วของการพิมพ์ซิลค์สกรีนยังได้เปรียบอยู่มากจึงอาจจะสรุปได้ว่าการนำเทคโนโลยีการพิมพ์ระบบดิจิตอลมาใช้ในการพิมพ์สิ่งทอจึงอาจจะยังไม่มีข้อได้เปรียบมากนัก ยกเว้นในกรณีที่ออร์เดอร์ที่ได้รับนั้นต้องการส่งมอบทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.4.4 ศักยภาพของการพิมพ์ผ้าด้วยเทคโนโลยีระบบดิจิตอลในระดับอุตสาหกรรม

การพิมพ์ระบบดิจิตอลในระดับ Production Scale เป็นการลงทุนที่ต้องการงบลงทุนสูง แต่ก็เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับประเทศอุตสาหกรรมที่ต้นทุนค่าแรงสูง เช่น ประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น โรง งานพิมพ์ผ้าระบบดิจิตอลแห่งแรกของโลกก็อยู่ที่ประเทศญี่ปุ่นเช่นกัน คือบริษัท Seiren บริษัทอ้างว่าสามารถผลิตผ้าพิมพ์ล็อตเล็กๆ ที่ตลาดสามารถรับราคาขายได้ กลยุทธ์การทำธุรกิจของบริษัท Seiren นอกจากลงทุนติดตั้งเครื่องพิมพ์ผ้าระบบดิจิตอลแล้ว ยังได้นำเทคโนโลยี CAD และ 3D มาใช้ในการออกแบบการผลิต รวมทั้งควบคุมคุณภาพด้วยระบบคอมพิวเตอร์ และตัดผ้าด้วยเครื่องตัดผ้าอัตโนมัติ บริษัท Seiren ได้แสดงความล้ำหน้าทางเทคโนโลยีติดตั้งระบบเครือข่ายระหว่าง Retail stores ผู้ผลิตเสื้อผ้าสำเร็จรูป นักคอมพิวเตอร์ที่ดูแลด้านซอฟแวร์ออกแบบและบริษัท Seiren เอง โดยอาศัยเทคโนโลยีมาช่วยในการผลิตทำให้ Seiren สามารถลดต้นทุนการผลิตลงได้ ทำให้ต้นทุนการพิมพ์ด้วยระบบดิจิตอลสามารถแข่งขันกับเครื่องพิมพ์ระบบโรตารีสกรีนได้ โดยเฉพาะออร์เดอร์ที่มีขนาดระหว่าง 300 เมตรต่อสีที่มีต้นทุนการผลิตเท่ากัน แต่ด้วยเทคโนโลยีทำให้ Seiren สามารถผลิตสินค้าที่มีต้นทุนรวมได้เปรียบกว่า

การทำธุรกรรมในโลกปัจจุบันได้เปลี่ยนโฉมหน้าไปจากเดิม การติดต่อระหว่างกันนิยมใช้ระบบออนไลน์มากขึ้น ซึ่งเทคโนโลยีการพิมพ์แบบดิจิตอลสามารถผสมผสานกลมกลืนเข้ากับเทคโนโลยีด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี แบบลายในปัจจุบันนิยมออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ ภาพคอมพิวเตอร์สามารถเปลี่ยนให้อยู่ในรูปของ Dot format ซึ่งเป็นคำสั่งการทำงานของเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอล คำสั่งที่อยู่ในรูปDot format สามารถส่งออนไลน์ไปยังโรงงานพิมพ์ผ้าโดยตรง

จะเห็นว่าการพิมพ์ระบบดิจิตอลเป็นเทคโนโลยีการพิมพ์ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับระบบการพิมพ์แบบ Quick response เพื่อช่วยให้การจัดการผลิตได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะสินค้าที่ผลิตตามสั่ง สินค้าแฟชั่น ป้ายโฆษณา ประชาสัมพันธ์ต่างๆ และสินค้าหรูที่ผลิตในจำนวนจำกัด สินค้าในลักษณะนี้จำเป็นต้องการการส่งมอบรวดเร็วและมีคุณภาพสูง

2.6.5 การสร้างพื้นผิวให้กับผืนผ้า

การทำผ้า 3 มิติ ถือว่าเป็นสิ่งที่กำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน ไม่ว่าจะทำด้วยกรรมวิธีการอัดพลีท การจับจีบ การเย็บรูดระบาย การเย็บต่อกันของชิ้นงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลายๆชิ้น ฯลฯ ต่างก็ได้สร้างพื้นผิวให้กับเนื้อผ้า หรือชิ้นงานให้เกิดความแตกต่างในการสัมผัส และทำให้ชิ้นงานดูมีมิติมากยิ่งขึ้น

การทดลองทำผ้า 3 มิติในการทำวิทยานิพนธ์นี้ จะว่าด้วยการให้ความร้อนกับผืนผ้าบนแม่พิมพ์ตัวผู้-ตัวเมีย ในการทดลองขั้นแรกจะใช้แม่งพิมพ์ไม้ MDF ในการขึ้นรูป โดยจะต้องให้ความร้อน 2 ครั้ง คือด้านหน้า และด้านหลัง เพราะแม่พิมพ์ไม้ ไม่สามารถถ่ายเทความร้อนจากแผ่นให้ความร้อนไปยังอีกฝั่งหนึ่งได้โดยขั้นตอนมีดังนี้

1. ฉีดน้ำยาคงสภาพ (หรือน้ำยาอัดกลีบ) ให้ทั่วชิ้นงาน
2. นำผืนผ้าที่ฉีดน้ำยาแล้ว วางลงบนแม่พิมพ์ที่เตรียมไว้ให้เรียบร้อย
3. ให้ความร้อนที่ 150 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 20-30 วินาที
4. นำชิ้นงานกลับด้าน เพื่อให้ความร้อนอีกฝั่งหนึ่งเป็นเวลาเท่ากัน (อาจมีการพรมน้ำยาเพิ่มเล็กน้อย)
5. นำชิ้นงานออกจากเครื่อง

ต่อมาได้มีการทดลองโดยใช้แม่พิมพ์เหล็ก (ผ่านการ Lasercut ให้เป็นลายตามต้องการ) เพื่อการขึ้นรูปในลักษณะเดียวกัน พบว่าการใช้แม่พิมพ์เหล็กนั้น ไม่จำเป็นต้องให้ความร้อนถึง 2 ด้าน เพราะการใช้แม่พิมพ์เหล็กได้ช่วยถ่ายเทความร้อนทั่วถึง จากแผ่นให้ความร้อนไปยังอีกฝั่งหนึ่งได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ฉีดน้ำยาคงสภาพ (หรือน้ำยาอัดกลีบ) ให้ทั่วชิ้นงาน
2. นำผืนผ้าที่ฉีดน้ำยาแล้ว วางลงบนแม่พิมพ์ที่เตรียมไว้ให้เรียบร้อย
3. ให้ความร้อนที่ 150 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 20-30 วินาที
4. นำชิ้นงานออกจากเครื่อง

	แม่พิมพ์ไม้	แม่พิมพ์เหล็ก
ความคงทนต่อการใช้งาน	ใช้ได้ดี 10-15ครั้งต่อ1 แม่พิมพ์	ใช้ได้คุณภาพคงที่เรื่อยๆ
การดูแลรักษา	เก็บไว้ในที่แห้ง (แต่เนื่องจากต้องโดนความชื้นจากน้ำยาจึงเสื่อมสภาพทุกครั้งที่ใช้งาน)	ทาน้ำมันหรือ Baby Oil ทุกครั้งหลังการใช้งานเพื่อกันสนิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลที่ได้จากการนำไปใช้งาน	ชิ้นงานที่ได้คุณภาพไม่คงที่	ชิ้นงานที่ได้คุณภาพคงที่มากกว่า
ราคา (สำหรับขนาด23 x12 ซ.ม.)	30 บาท ต่อแม่พิมพ์	300 บาท ต่อแม่พิมพ์

ตารางที่4. ตารางการเปรียบเทียบระหว่างการใช้แม่พิมพ์ไม้ และ แม่พิมพ์เหล็ก

สรุป : แม่พิมพ์ไม้ – แม้ว่าการใช้งานจะได้น้อยครั้งกว่าแม่พิมพ์เหล็ก แต่เนื่องจากมีต้นทุนที่ต่ำกว่ามาก จึงเหมาะสำหรับการผลิตในจำนวนที่ไม่มาก หรือเหมาะกับการนำไปทำการทดลองลวดลายในขั้นตอนแรกๆ

แม่พิมพ์เหล็ก – แม้ว่าจะมีต้นทุนที่แพงกว่าแม่พิมพ์ไม้ แต่มีความทนทานมากกว่า เหมาะสำหรับการผลิตที่จำนวนมาก เนื่องจากแม่พิมพ์เหล็กจะเกิดการชำรุดหรือเสียหายยาก และช้ากว่าแม่พิมพ์ไม้มาก และมีอัตราผลผลิตที่ คุณภาพคงที่มากกว่า

2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบ

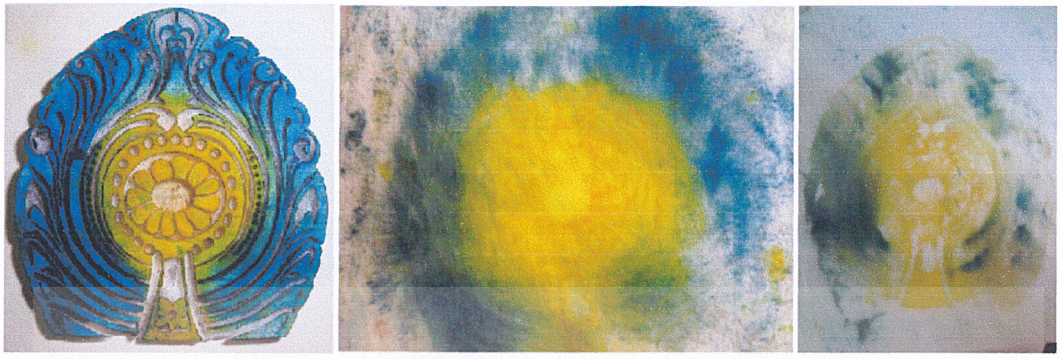
2.7.1 สรุปการนำรูปแบบของศิลปะและการตกแต่งของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีมาใช้เพื่อการออกแบบ

ลวดลายจากการตกแต่งของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี ส่วนใหญ่จะเป็นในรูปแบบของงานปั้น ทำให้งานศิลปะดูมีมิติ โดดเด่น โดยมองจากภาพรวมแล้ว จะเห็น 2 แนวทาง หลักๆคือ แนวทางของรูปทรงเรขาคณิต เช่นจะมีลักษณะเป็นเหลี่ยมทับซ้อนกันในหลายๆ ส่วนของบริเวณซุ้มประตู หรือลายกระเบื้องที่กรอบเป็นรูปสี่เหลี่ยมอย่างเห็นได้ชัด อีกแนวทางหนึ่ง เนื่องจากวัดแห่งนี้ เป็นนิกายที่ให้ความสำคัญกับสตรี การตกแต่งจึงมีลักษณะ ที่อ่อนช้อย มีความโค้งสวยงาม หรือมีส่วนที่เป็นรูปทรงธรรมชาติ เช่น ลายดอกไม้ ใบไม้ เส้นโค้งต่างๆที่เพิ่มความอ่อนหวานให้กับชิ้นงาน

นอกจากลวดลายแล้ว ความน่าสนใจของวัดแห่งนี้คือความมีมิติของงานศิลปะที่ตกแต่ง ในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ จึงเน้นการทดลองลวดลายที่ทำให้เกิดพื้นผิวของผ้าเป็นส่วนใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.2 การทดลองเทคนิคเพื่อการนำไปใช้ในการออกแบบ



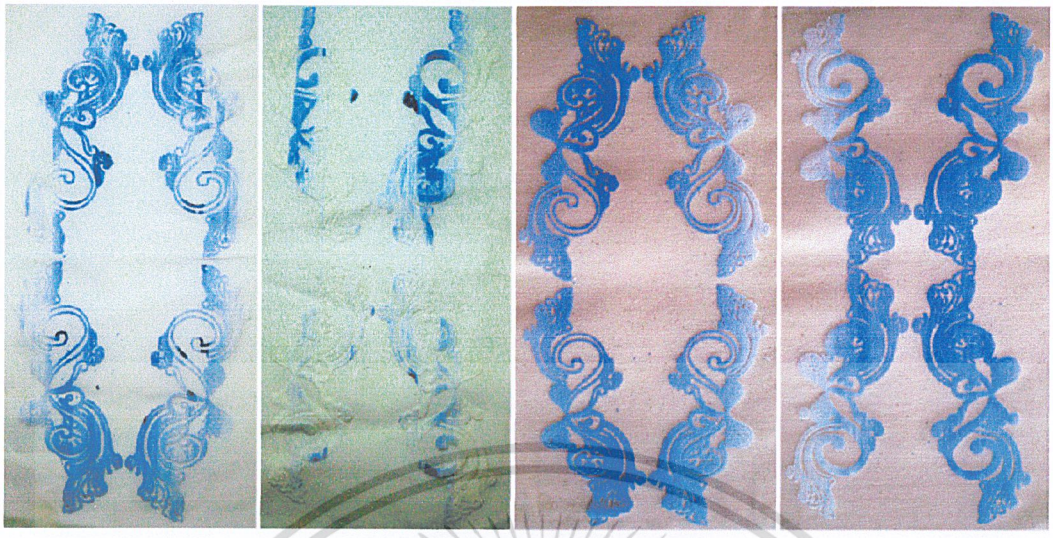
ภาพที่ 45 ภาพการทดลองใช้สีไดเร็คปั๊มโดยใช้แม่พิมพ์

การใช้โฟมอัด แกะสลักตามลวดลาย และเพ้นท์สีไดเร็ค เพื่อนำไปปั๊มกับผ้าฝ้ายให้เกิดลวดลายตามที่ได้แกะไว้

ภาพที่ 46 การทดลองเพ้นท์บนสีสกรีน

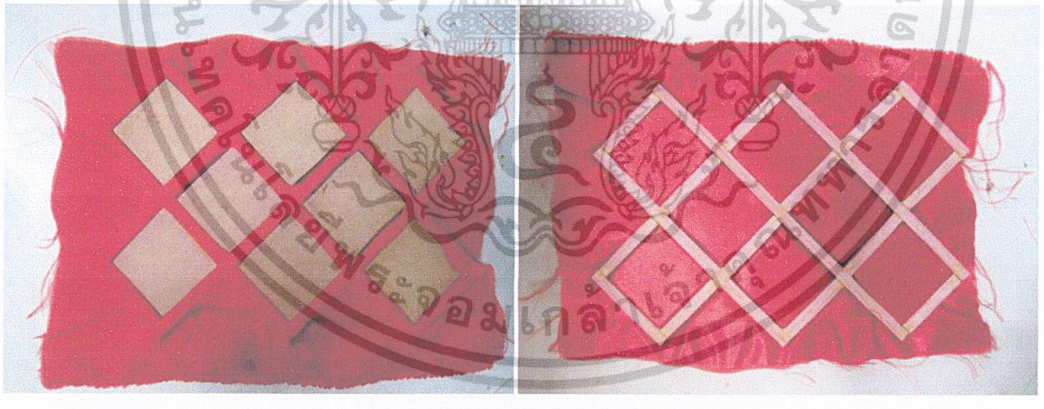
นำผ้าฝ้ายไปสกรีนสีสกรีนนูนก่อน แล้วนำไปเพ้นท์ด้วยสีไดเร็ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47 การทดลองผสมสีสกรีน

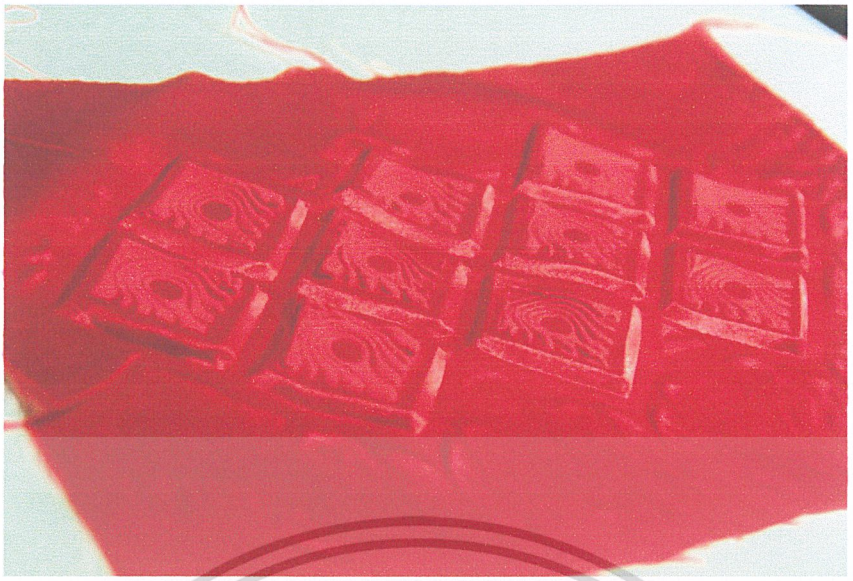
นำสีสกรีนเชื้อนูนมาผสมสีบนบล๊อคสกรีน แล้วปาดลงบนผ้าเพื่อให้สีผสมผสานกัน



ภาพที่ 48 การทดลองขึ้นรูปผ้า 3 มิติ

ใช้แม่พิมพ์ตัสผู้ – ตัวเมียมาทับซ้อนกันแล้วให้ความร้อนที่ 150 องศาเซลเซียส โดย ใช้น้ำยาคงสภาพหรือน้ำยาอัดกลีบพรมก่อนแล้วจึงนำไปให้ความร้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 49 การทดลองสกรีนบนผ้าที่ขึ้นรูปแล้ว

นำชิ้นงานที่ขึ้นรูปแล้วมาสกรีนหมึกพิมพ์เชื้อนูน โดยให้ชิ้นงานยังอยู่บนแม่พิมพ์อยู่ เพื่อให้สะดวกในการสกรีนมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

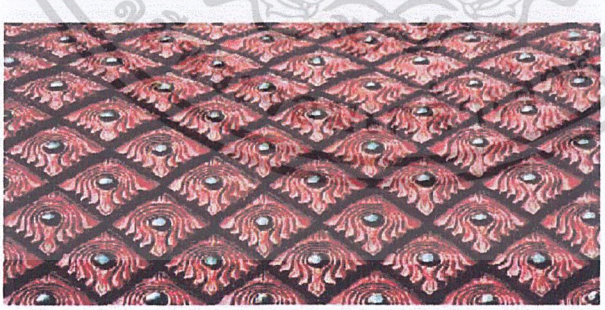
การพัฒนาการออกแบบ

3.1 สรุปที่มาของลวดลาย การทดลอง และการตกแต่งหลัก

จากข้อมูลและภาพที่ได้จากการค้นคว้า และ ศึกษาเกี่ยวกับศิลปะของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีนั้นได้นำมาซึ่งรายละเอียดมากมายซึ่งสามารถนำไปใช้เพื่อการออกแบบลวดลายได้ โดยได้เลือกนำไปทำการทดลองเพื่อการออกแบบซึ่งมีดังต่อไปนี้

ภาพที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจการการออกแบบ

ลวดลายของกระเบื้องที่ใช้ตกแต่งบนหลังคา โดยจะมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส และมีรายละเอียดซึ่งอยู่บนแผ่นกระเบื้องแต่ละแผ่น



ภาพที่ 50 แสดงภาพกระเบื้องที่นำมาใช้เพื่อการทดลองขึ้นรูปสามมิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทดลองลวดลาย

นำรูปแบบของลายกระเบื้องมาทดลองทำพื้นผิวให้กับผ้าโดยการทำให้เป็นสามมิติ
โดยนำผ้าที่ต่างกัน3รูปแบบมาใช้ทดลองดังนี้

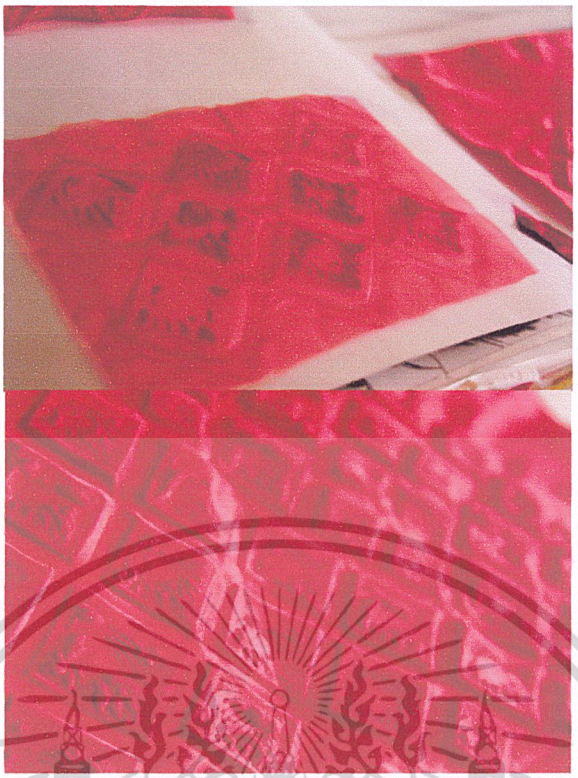
1. ผ้าที่มีลักษณะเงามัน
2. ผ้ายืดที่มีลักษณะด้าน
3. ผ้าที่มีลักษณะโปร่งใส

ภาพที่ 51 แสดงตัวอย่างผ้าที่นำมาใช้เพื่อการทดลอง

การสกรีนสีนูนลงบนผ้าที่ทำการปั๊มนูนแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 52 แสดงการทดลองพิมพ์สีสกรีนเชื้อนูนบนผ้าที่ขึ้นรูปแล้ว



ภาพที่ 53 แสดงการทดลองใช้ตัวปั๊มไม้เพื่อปั๊มสีสกรีนนูน

ภาพที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจการการออกแบบ

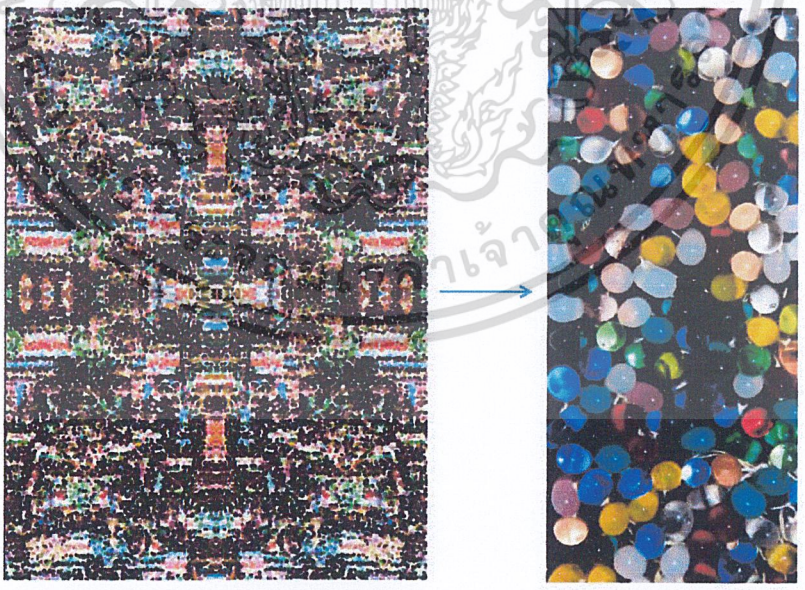
รายละเอียดลวดลายบนซุ้มประตูของวัด ซึ่งมีรายละเอียดมากมายทับซ้อนกัน โดยจะมีงานปูนที่เป็นรูปเดียวกันซ้ำๆ อยู่ในรายละเอียดหลายๆจุด แต่สีจะต่างกันออกไป

ภาพที่ 54 แสดงภาพรายละเอียดบนซุ้มประตูที่นำมาใช้ทดลองทำลวดลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลวดลายที่ทดลองเพื่อนำมาเป็นกราฟฟิกบนผืนผ้าโดยเทคนิคการDigital Print)

ภาพที่ 55 แสดงลวดลายกราฟิกที่ได้จากภาพรายละเอียดบนซุ้มประตู



ทดลองการปักลูกปัดอินเดียลงบนผืนสีดำเพื่อการตกแต่งบนผลิตภัณฑ์

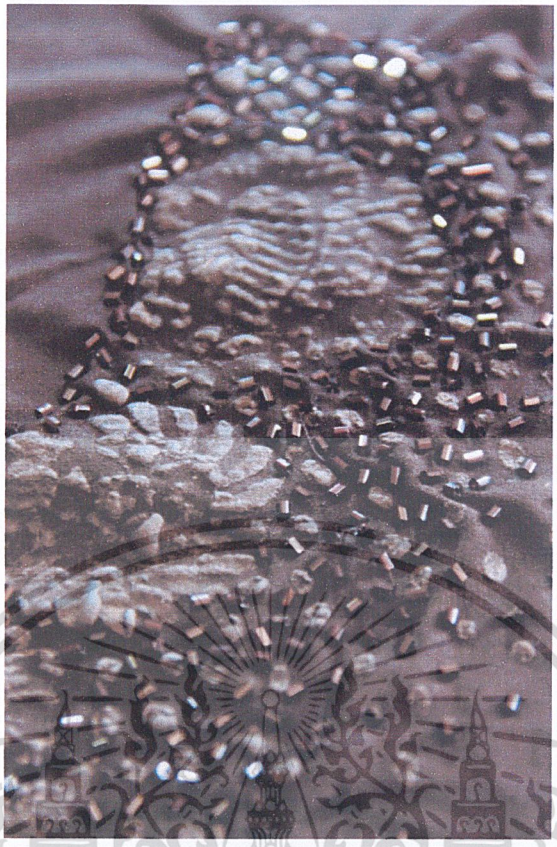
ภาพที่ 56 แสดงภาพการทดลองปัดลูกปัด โดยดึงสีจากภาพกราฟิกที่ได้จากการทดลองลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 57 แสดงภาพการตกแต่งด้วยเทคนิคการรีดเพ็ชร

ภาพที่ 58 แสดงการทดลองการทำผ้าสามมิติโดยการมัดเหรียญและให้ความร้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 59 แสดงการทดลองปักเลื่อมผสมกับลวดลายปั๊มสีสกรีนนูน

ภาพแสดงการเรียงตัวกันของรูปทรงเรขาคณิตเป็น Column ในการตกแต่งของวัด

ภาพที่ 60 แสดงภาพรายละเอียดการตกแต่งลักษณะรูปทรงเรขาคณิตของวัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 61 แสดงภาพการทดลองขึ้นรูปผ้าสามมิติจากลักษณะรูปทรงเรขาคณิตของวัด

ภาพที่ 62 แสดงภาพการทดลองร้อยโบว์ เพื่อใช้ในการตกแต่ง(ด้านหน้า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

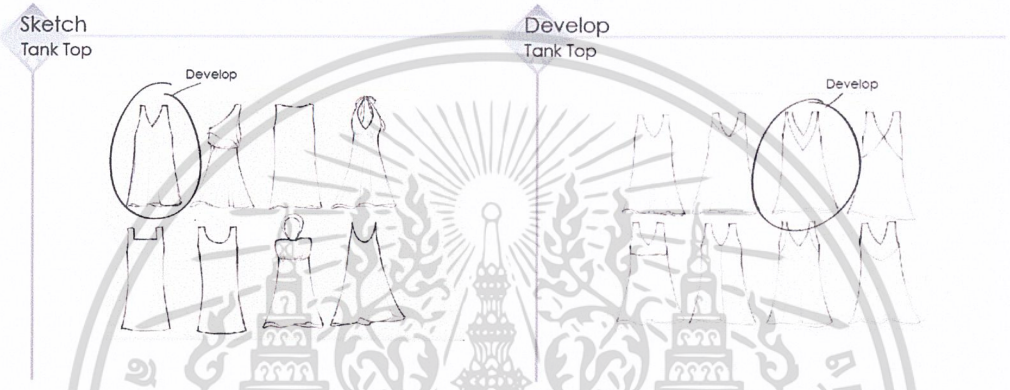
ภาพที่ 63 แสดงภาพการทดลองร้อยโบว์ เพื่อใช้ในการตกแต่ง(ด้านหลัง)

ภาพที่ 64 แสดงภาพการทดลองขึ้นรูปผ้าสามมิติจากรูปทรงกระเบื้องวัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์

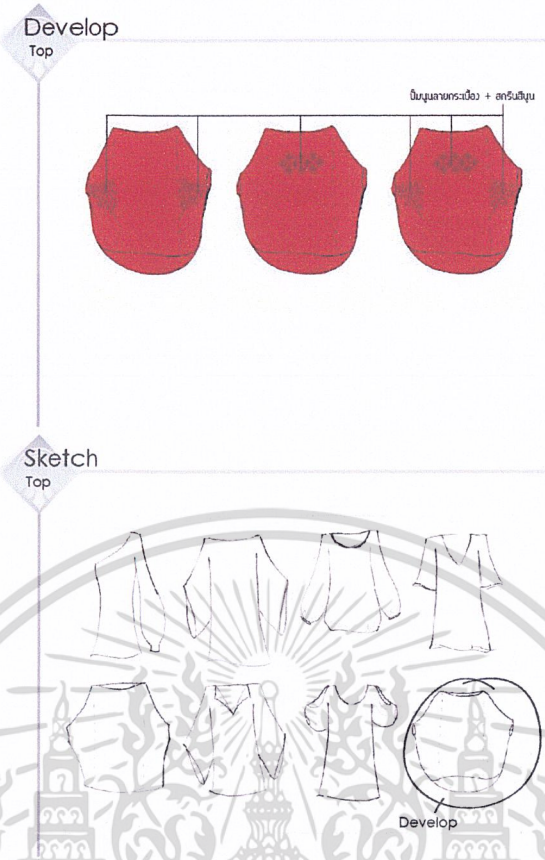
หลังจากการทดลองทำลวดลาย และเทคนิคต่างๆแล้ว ได้ทำการออกแบบโดยมีผลิตภัณฑ์ ดังนี้ ชุดกางเกง 1ตัว ชุดกระโปรงยาว 2ตัว ชุดกระโปรงสั้น 1ตัว เสื้อไม่มีแขน 2 ตัว เสื้อแขนยาว 1 ตัว เข็มขัด 1 รวมทั้งหมด 8 ชิ้น โดยเริ่มจากการสเก็ต พัฒนาแบบ และสรุปแบบ



ภาพที่ 65 แสดงภาพการออกแบบเสื้อไม่มีแขน

ภาพที่ 66 แสดงภาพการพัฒนาแบบเสื้อไม่มีแขน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

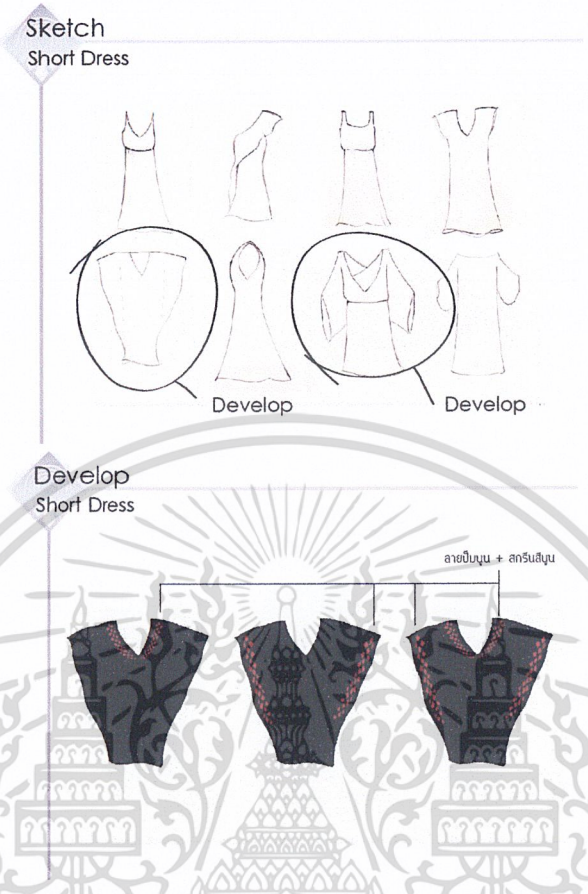


ภาพที่ 67 แสดงภาพการออกแบบเสื้อแขนยาว

แม่พิมพ์เหล็กที่ใช้ในการขึ้นรูป

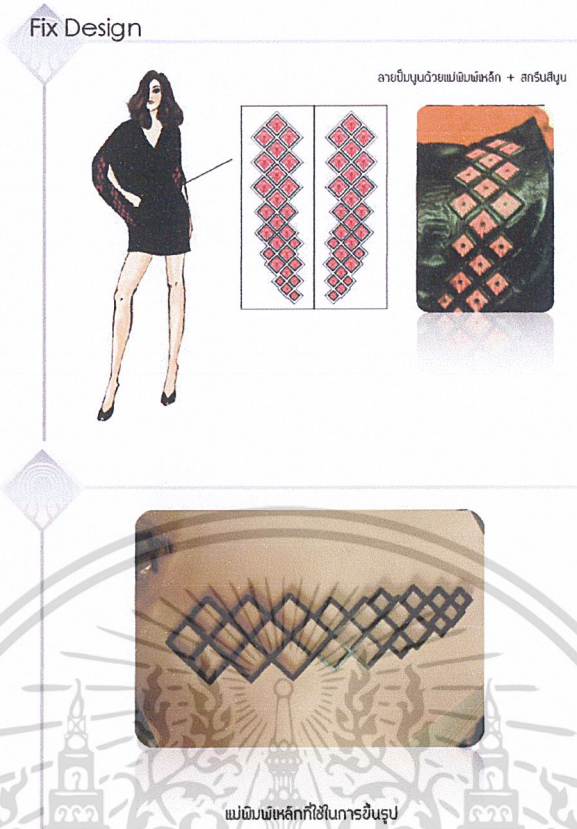
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 68 แสดงภาพการพัฒนาแบบเสื้อแขนยาว



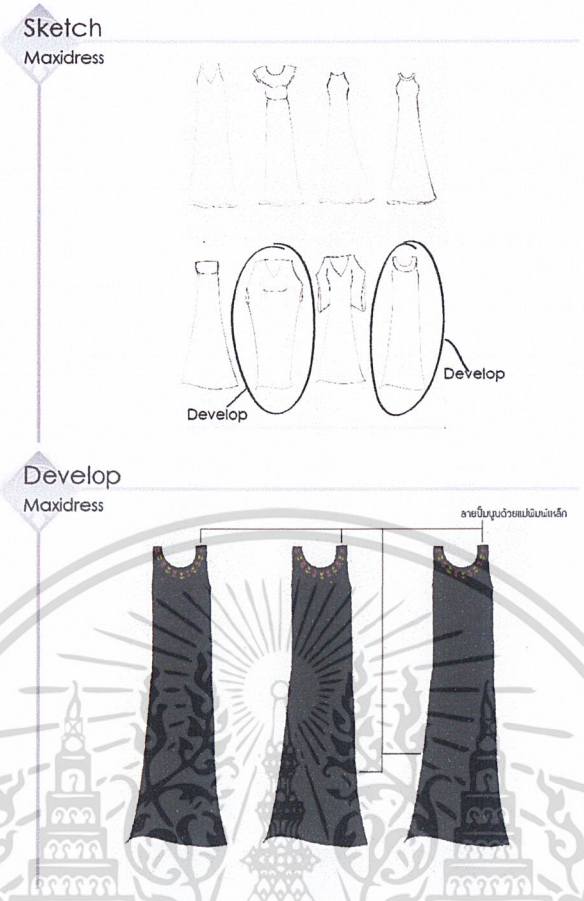
ภาพที่ 69 แสดงภาพการออกแบบชุดกระโปรงสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



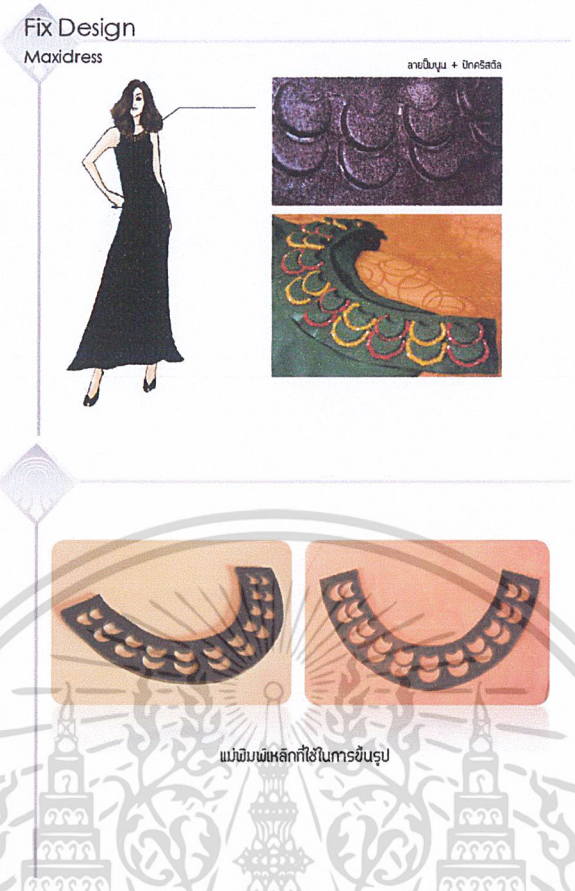
ภาพที่ 70 แสดงภาพการพัฒนาแบบชุดกระโปรงสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 71 แสดงภาพการออกแบบชุดกระโปรงยาว (ไม่มีแขน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



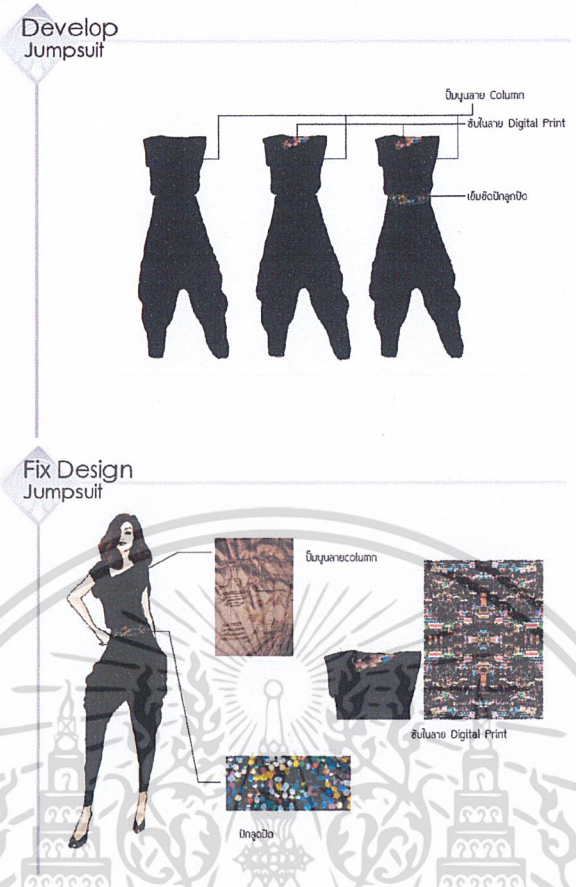
ภาพที่ 72 แสดงภาพการพัฒนาแบบชุดกระโปรงยาว (ไม่มีแขน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 73 แสดงภาพการพัฒนาแบบชุดกระโปรงยาว (มีแขน)

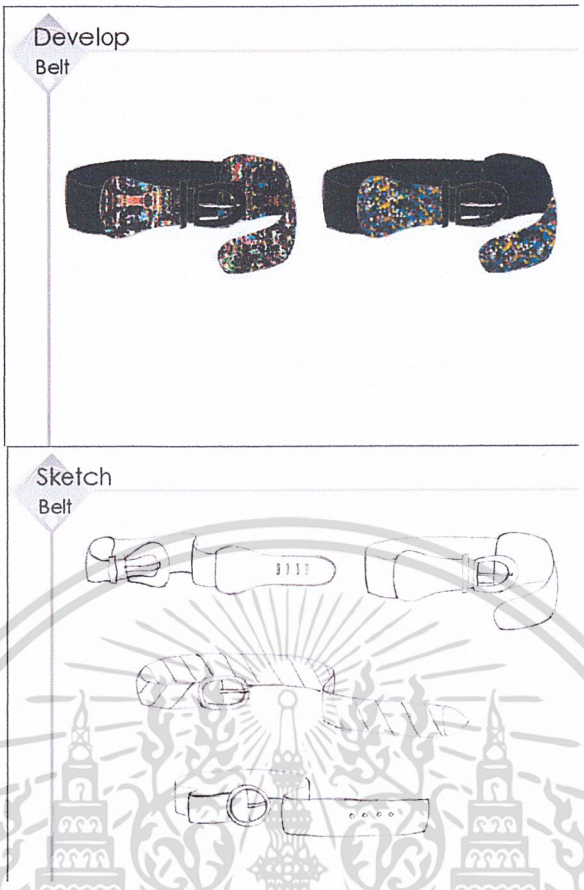
ภาพที่ 74 แสดงภาพการออกแบบชุดกางเกง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 75 แสดงภาพการพัฒนาแบบชุดกางเกง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 76 แสดงภาพการออกแบบเข็มขัด

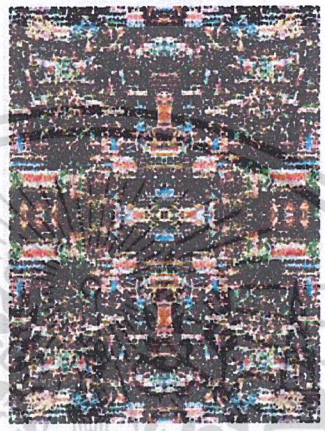
จากการฟังคำแนะนำ ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการ จึงได้มีการปรับปรุงและพัฒนาแบบจนได้แบบในขั้นตอนสุดท้ายได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Fix Design
Jumpsuit

โครงการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะทางสถาปัตยกรรมของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีสำหรับแบรนด์ Second ISSUE
Lady's wear design inspired by architectural art of Wat-Pra-Sri-Uma-Dhe-Wi for Second ISSUE
ชื่อนักศึกษา นางสาวสุวจินดา ดิเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ปาณสาร สุขสววน
ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

graphic for digitalprint 90*120 cm
ลายสำหรับการพิมพ์ดิจิตอล ขนาด 90*120 ซม.



bead embellishing around neckline
ตกแต่งด้วยการร้อยเพ็ชรบริเวณรอบคอเสื้อ

ภาพที่ 77 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของชุดกางเกง

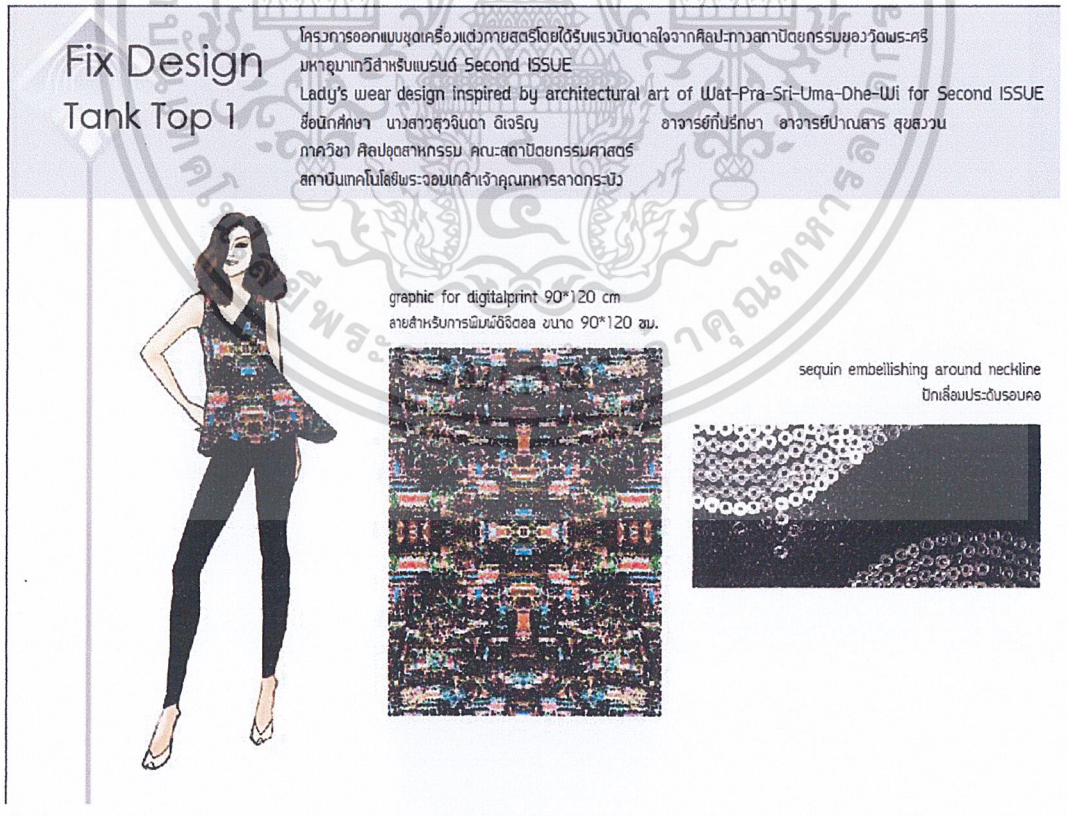
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 78 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของชุดกระโปรงยาวชุดที่ 1

ภาพที่ 79 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของชุดกระโปรงยาวชุดที่ 2

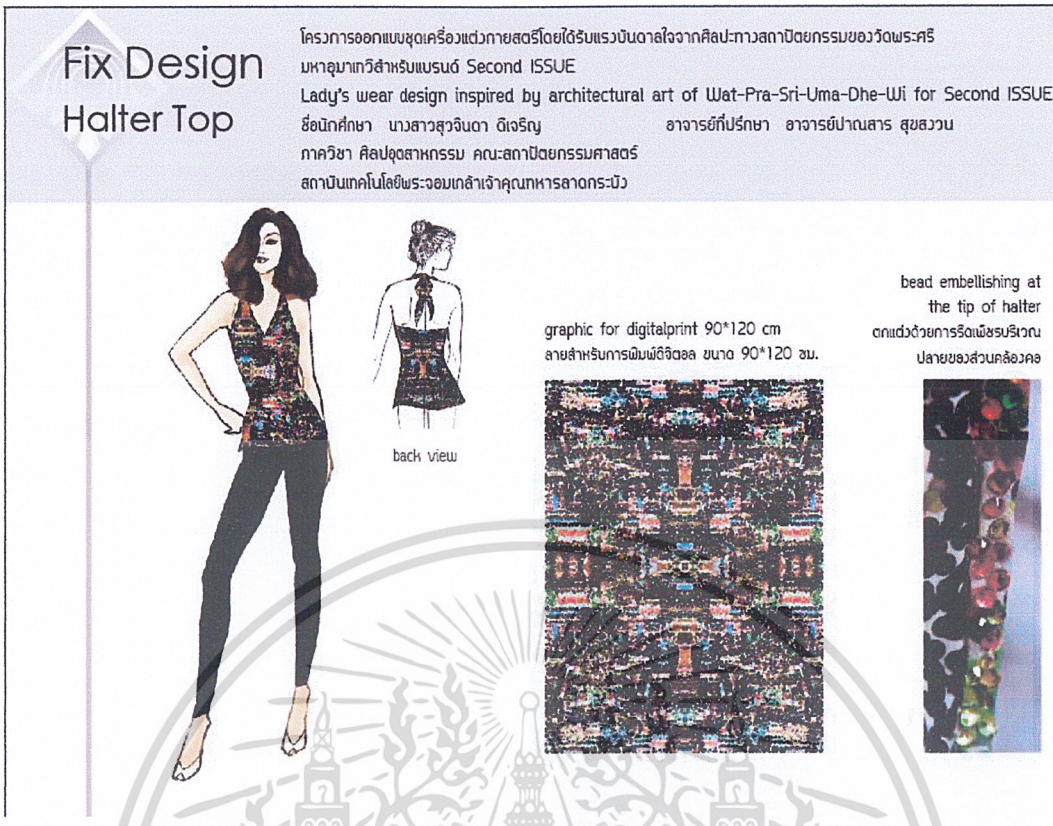
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 80 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของชุดกระโปรงสั้น



ภาพที่ 81 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของเสื้อแขนกุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 82 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของเสื้อคล้องคอ

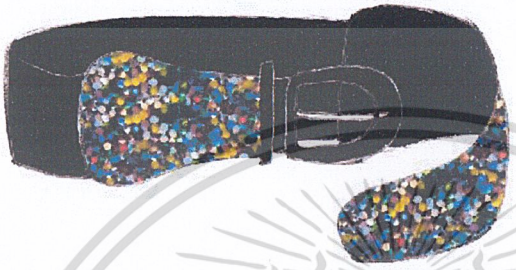
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

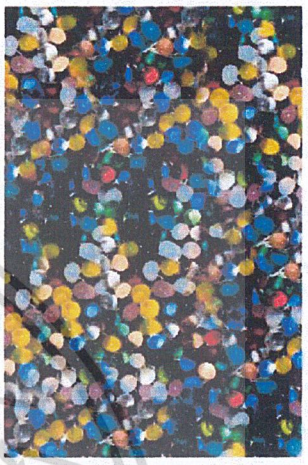
ภาพที่ 83 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของเสื้อแขนยาว

Fix Design
Belt

โครงการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะทางสถาปัตยกรรมของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีสำหรับแบรนด์ Second ISSUE
Lady's wear design inspired by architectural art of Wat-Pra-Sri-Uma-Dhe-Wi for Second ISSUE
ชื่อนักศึกษา นางสาวสุวจินดา ดิเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ปาณสาร สุขสงวน
ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

india glass bead embellishing
ปักลูกปัดแก้วอินเดียประดับ





ภาพที่ 84 แสดงแบบขั้นตอนสุดท้ายของเข็มขัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการผู้ตรวจวิทยานิพนธ์

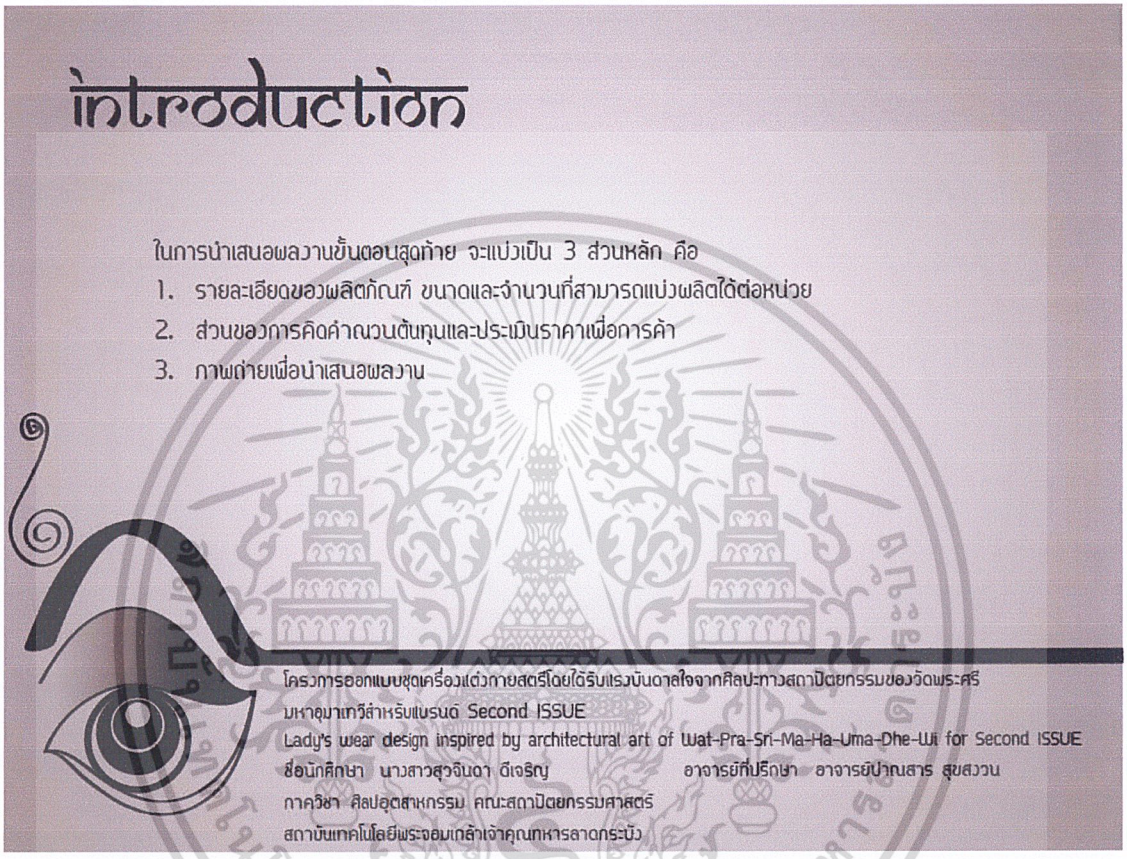
1. ซับในของชุดทั้งหมดไม่ควรเป็นสีขาว เพราะโทนสีที่ใช้เป็นสีโทนมืด
2. แบบโครงเสื้อแขนยาว ไม่ควรเป็นทรงกระเบน รวมถึงเนื้อผ้าผิวมัน ไม่เหมาะสมสำหรับการนำมาตัดเสื้อทั้งตัว
3. ชุดกระโปรงสั้นควรจะมีผสมผสานระหว่างเนื้อผ้าหลากหลายชนิดเพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมถึงการตกแต่งอื่นๆที่ทำให้ชุดดูโดดเด่นมากขึ้น
4. ชุดกระโปรงยาวชุดที่1 (สีแดง) ที่รอบตัวพื้นที่เว้นขาว ไม่ควรเว้นไว้ให้ว่าง ควรจะมีการประดับตกแต่งให้มีจุดเด่นน่าสนใจ
5. ชุดกระโปรงยาวชุดที่2 (สีดำ) ควรมีการประดับตกแต่งรอบบริเวณคอ ซึ่งควรจะมีลวดลายที่เชื่อมโยงกับคอเล็คชั่นด้วย
6. เสื้อแขนกุด บริเวณคอไม่ควรตกแต่งด้วยโบว์ที่โดดเด่นมากไป เพราะลวดลายมีมากแล้ว
7. เสื้อคล้องคอ น่าจะมีการซ้อนทับผ้าตาข่ายให้เกิดความหลากหลายขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

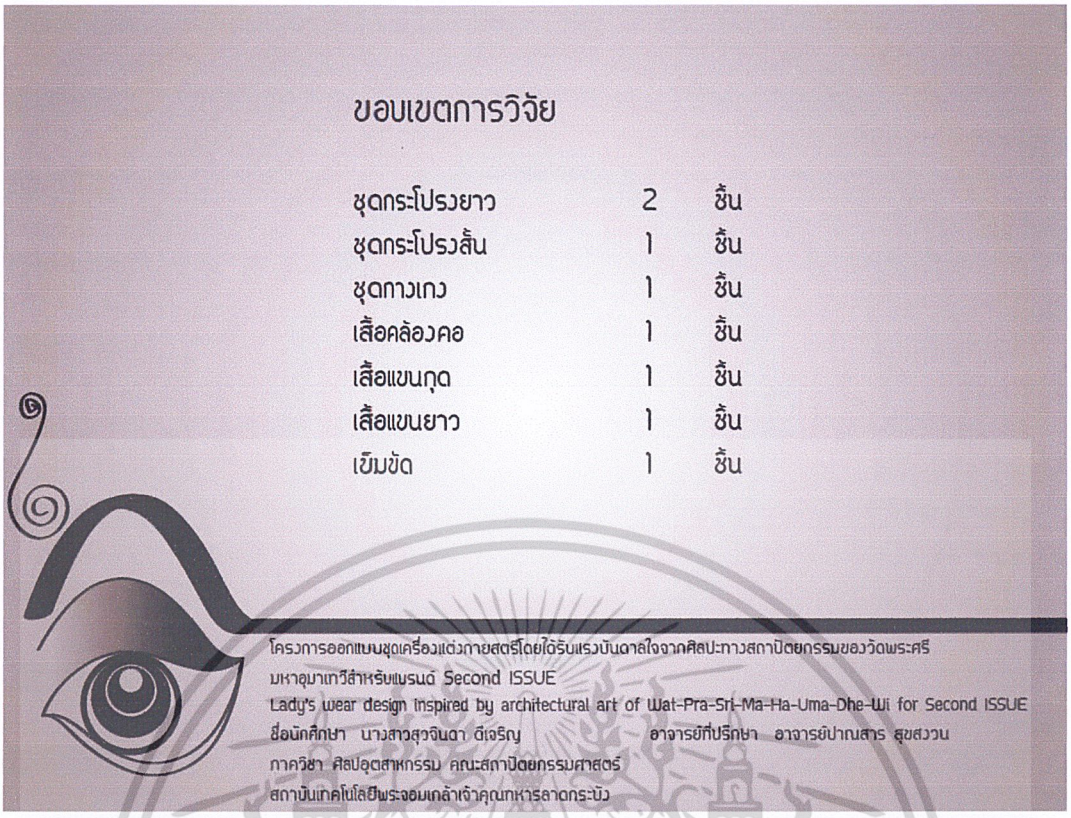
การนำเสนอผลงานการออกแบบ

4.1 ภาพถ่ายย่อแผ่นการนำเสนองานออกแบบ



ภาพที่ 85 แสดงลำดับการนำเสนอผลงาน

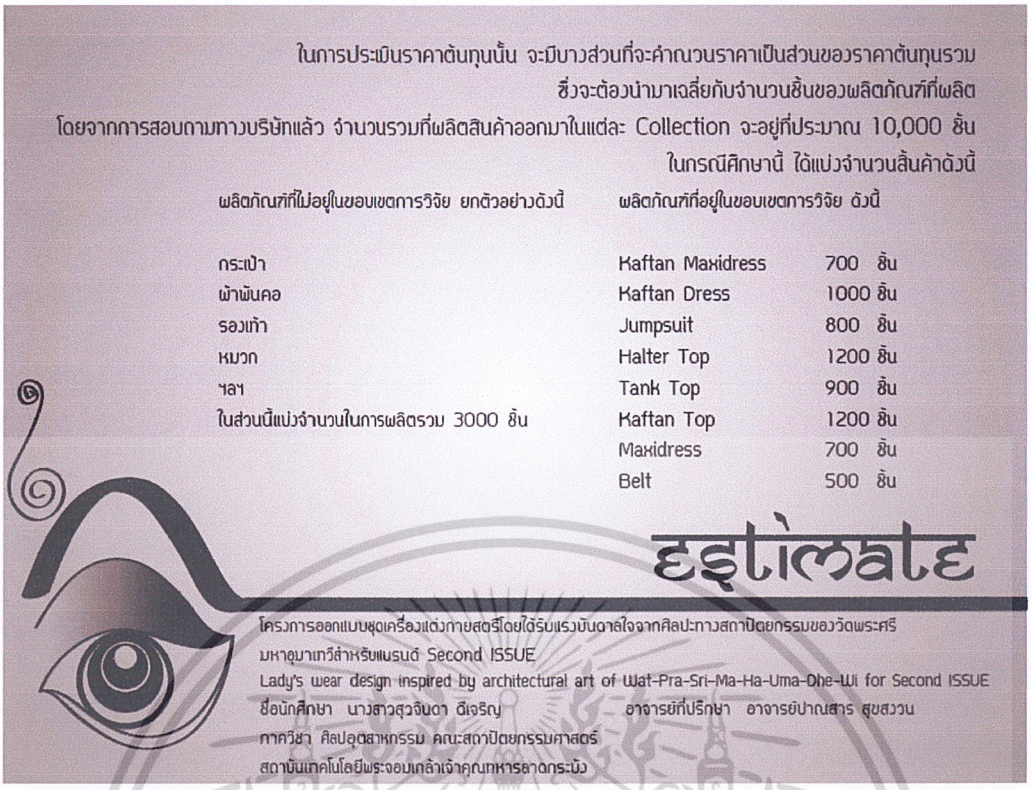
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 86 แสดงขอบเขตการวิจัย

ภาพที่ 87 แสดงรายละเอียดวิธีการคิดราคาต้นทุน

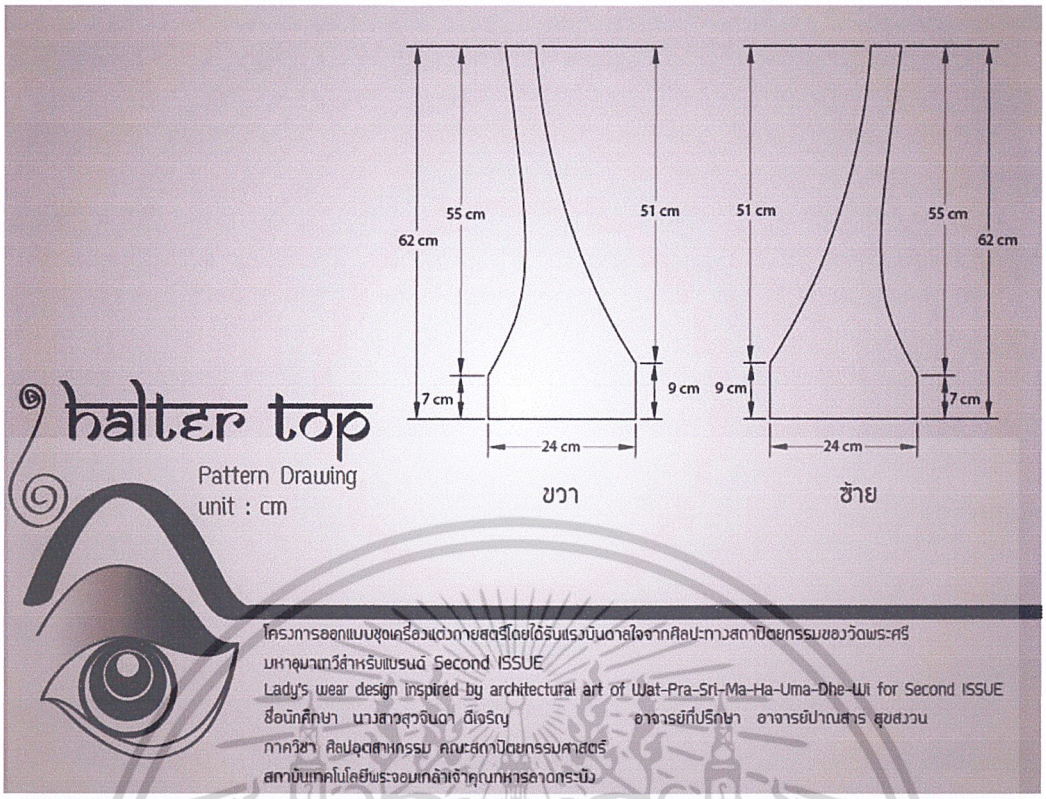
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



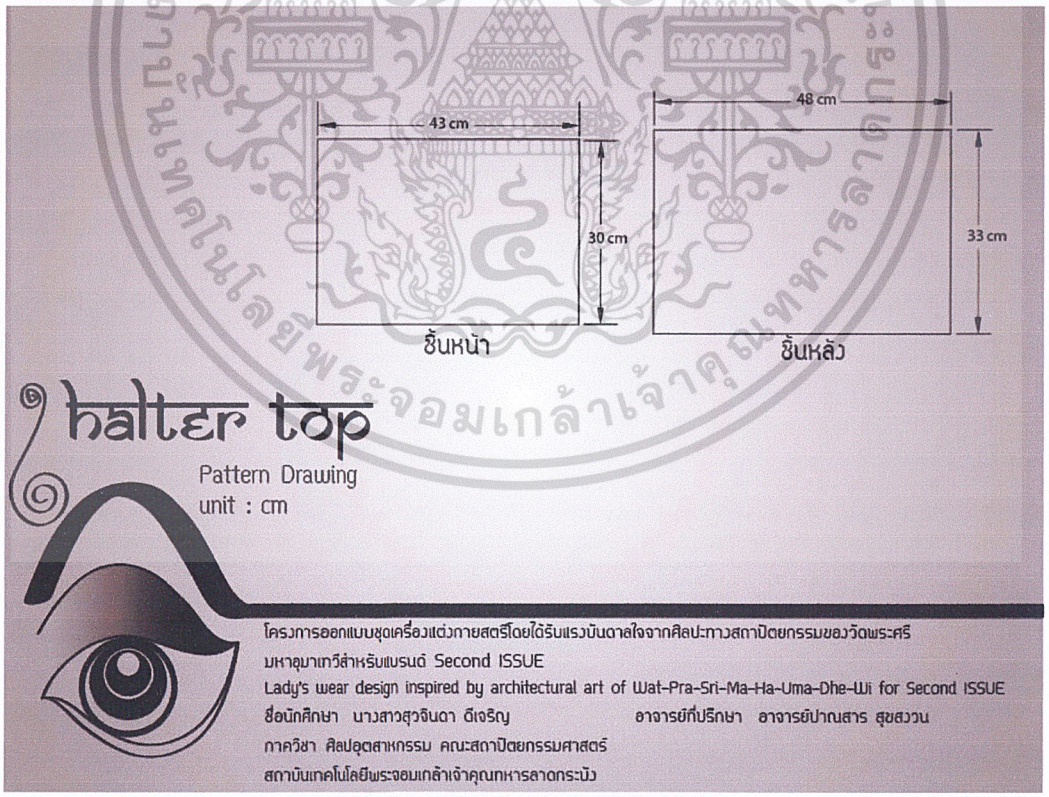
ภาพที่ 88 แสดงรายละเอียดวิธีการคิดราคาต้นทุน (2)

ภาพที่ 89 แสดงรายละเอียดเสื้อคล้องคอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

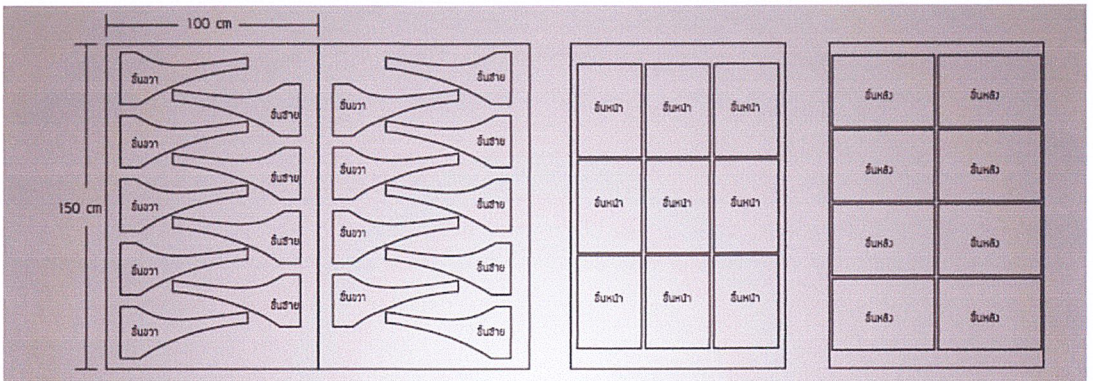


ภาพที่ 90 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นเสื้อคล้องคอ



ภาพที่ 91 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นเสื้อคล้องคอ (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



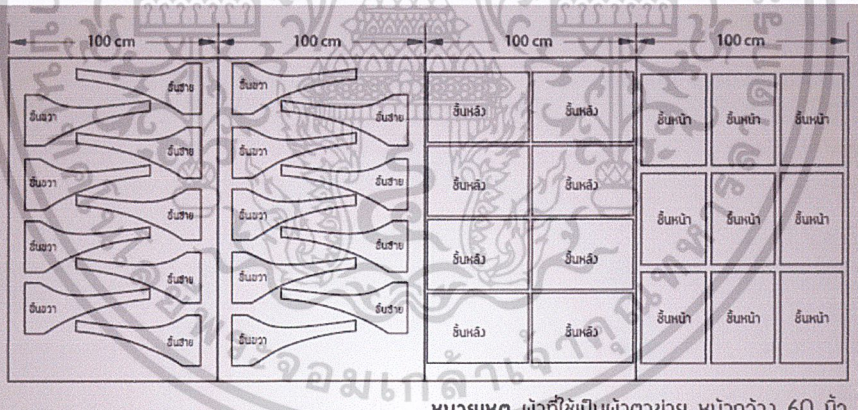
จากการผลิตด้วยกรรมวิธีการ พิมพ์แบบ Digital Print ขนาดที่สามารถสั่งทำได้ในราคาต้นทุนต่ำสุด จะผลิตในขนาดหน้ากว้าง 150 ซ.ม. และจะคิดราคาตามเมตรซึ่งสามารถสั่งพิมพ์ได้ลายต่อเนื่อง

สรุปจำนวน

ชิ้นขวา 2 เมตร ได้ 9 ชิ้น
ชิ้นซ้าย 2 เมตร ได้ 9 ชิ้น
ชิ้นหน้า 1 เมตร ได้ 9 ชิ้น
ชิ้นหลัง 1 เมตร ได้ 8 ชิ้น

โครงการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะทางสถาปัตยกรรมของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีสำหรับแบรนด์ Second ISSUE
Lady's wear design inspired by architectural art of Wat-Pra-Sri-Uma-Dhe-Wi for Second ISSUE
ชื่อนักศึกษา นางสาวสุวจินดา ดีเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ปาณสาร สุขสวน
ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาพที่ 92 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของเสื้อคล้องคอ



หมายเหตุ ผ้าที่ใช้เป็นผ้าตาข่าย หน้ากว้าง 60 นิ้ว

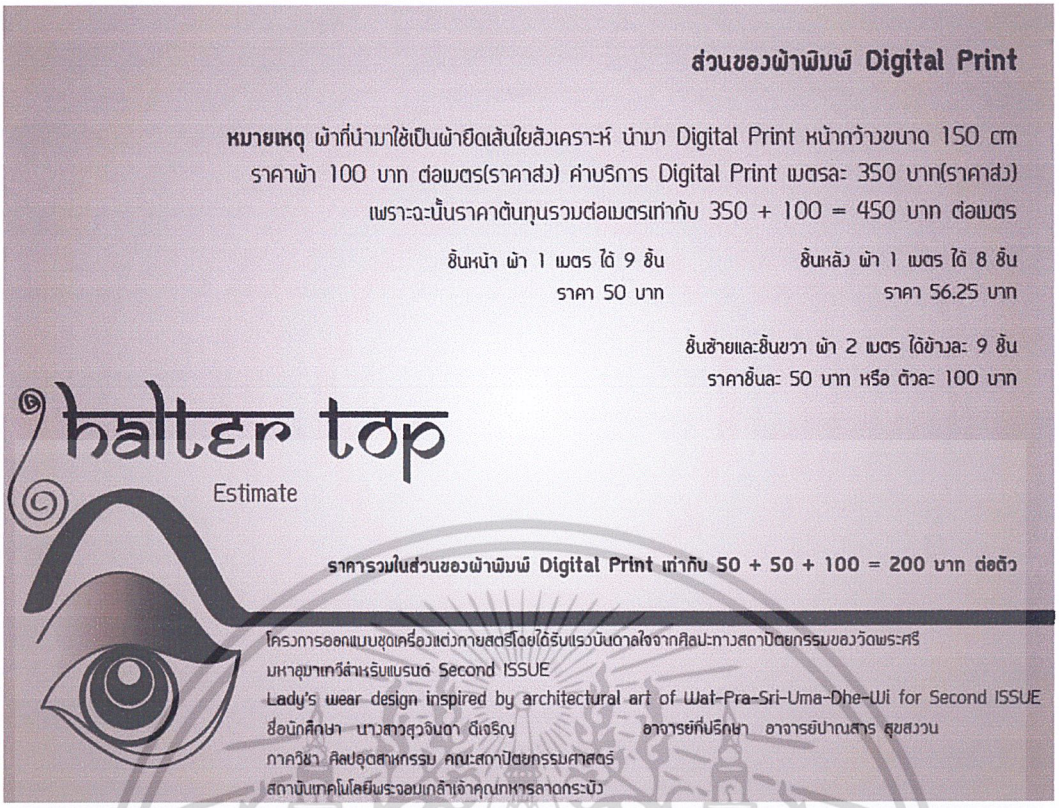
สรุปจำนวน

ชิ้นซ้ายและชิ้นขวา ผ้า 2 เมตรผลิตได้จำนวนทั้งหมด 9 ตัว
ชิ้นหลัง ผ้า 1 เมตรผลิตได้จำนวนทั้งหมด 8 ชิ้น
ชิ้นหน้า ผ้า 1 เมตรผลิตได้จำนวนทั้งหมด 9 ตัว

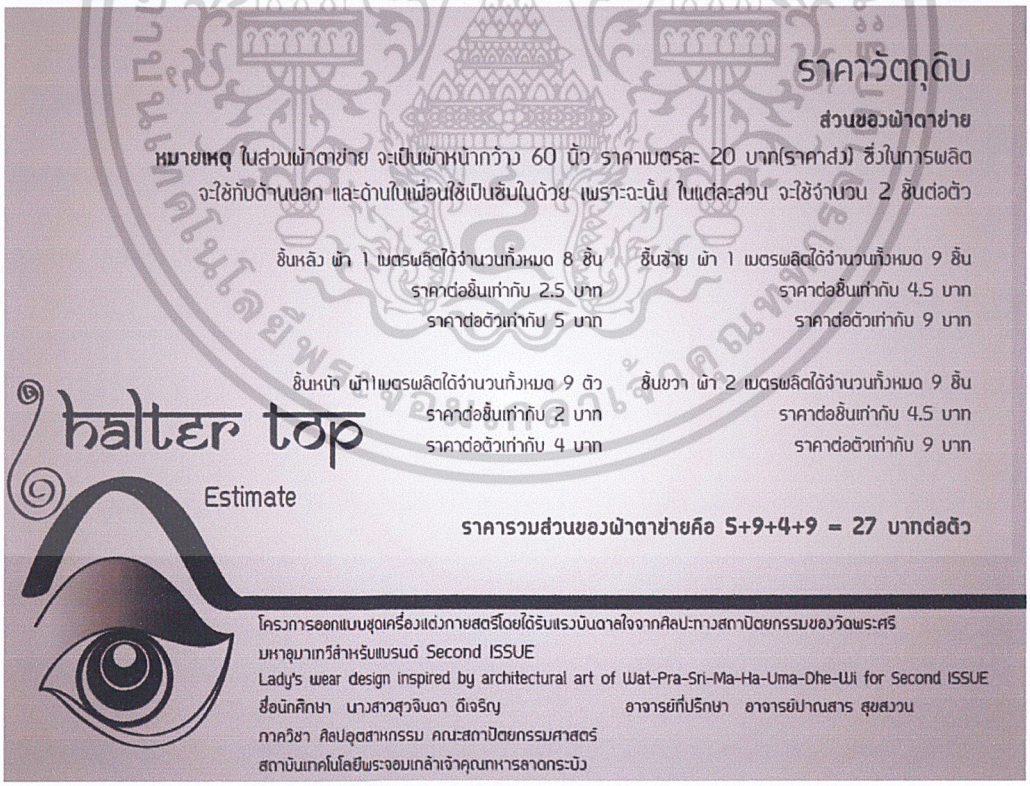
โครงการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะทางสถาปัตยกรรมของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีสำหรับแบรนด์ Second ISSUE
Lady's wear design inspired by architectural art of Wat-Pra-Sri-Ma-Ha-Uma-Dhe-Wi for Second ISSUE
ชื่อนักศึกษา นางสาวสุวจินดา ดีเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ปาณสาร สุขสวน
ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาพที่ 93 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าตาข่ายของเสื้อคล้องคอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

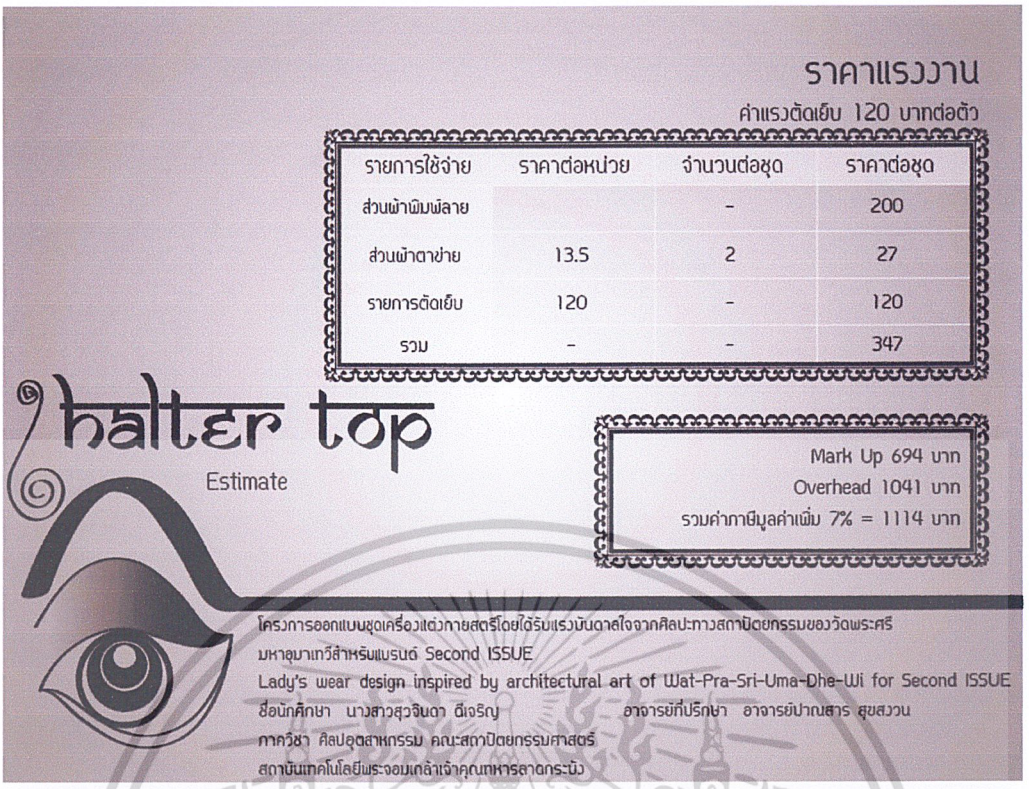


ภาพที่ 94 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบในส่วนของผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของเสื้อคล้องคอ



ภาพที่ 95 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบในส่วนของผ้าตาข่ายของเสื้อคล้องคอ

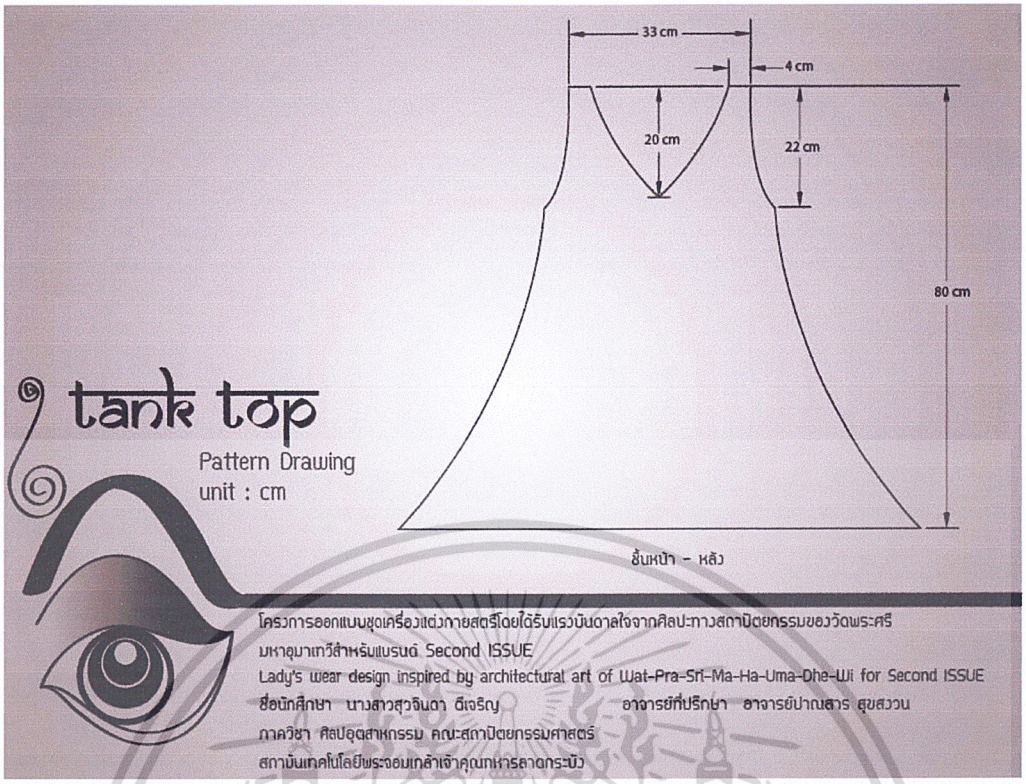
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



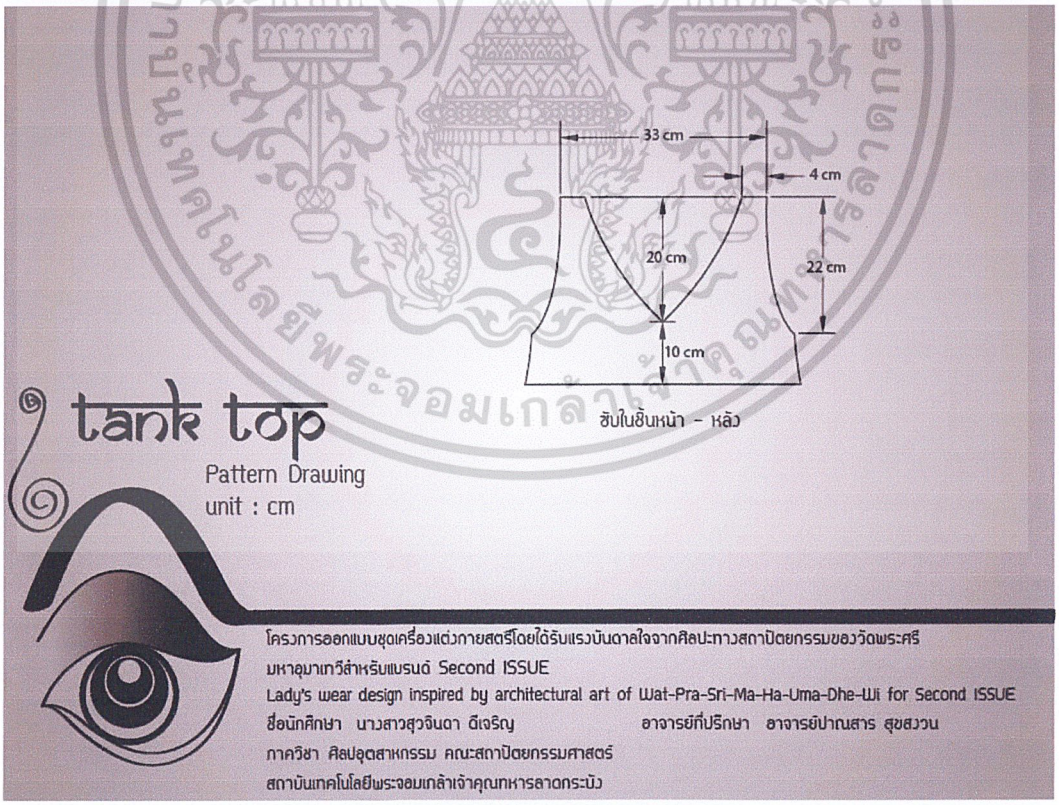
ภาพที่ 96 การประเมินราคาเพื่อการขายของเสื้อคล้องคอ

ภาพที่ 97 แสดงรายละเอียดเสื้อแขนกุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

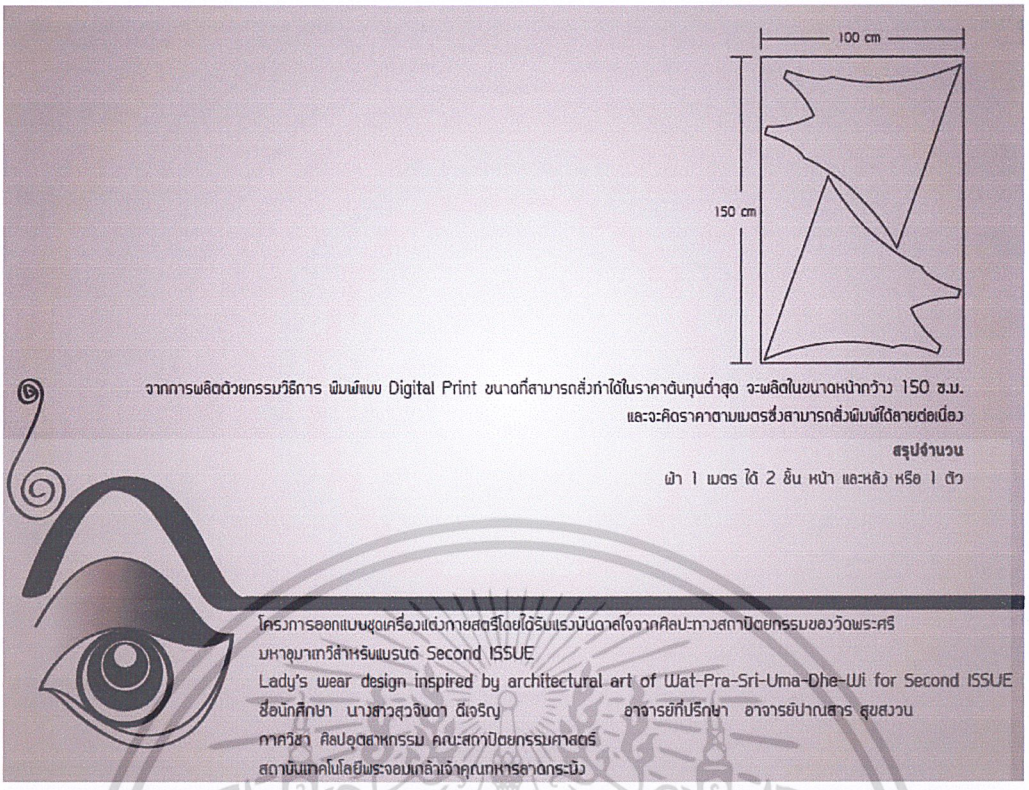


ภาพที่ 98 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นของเสื้อแขนกุด

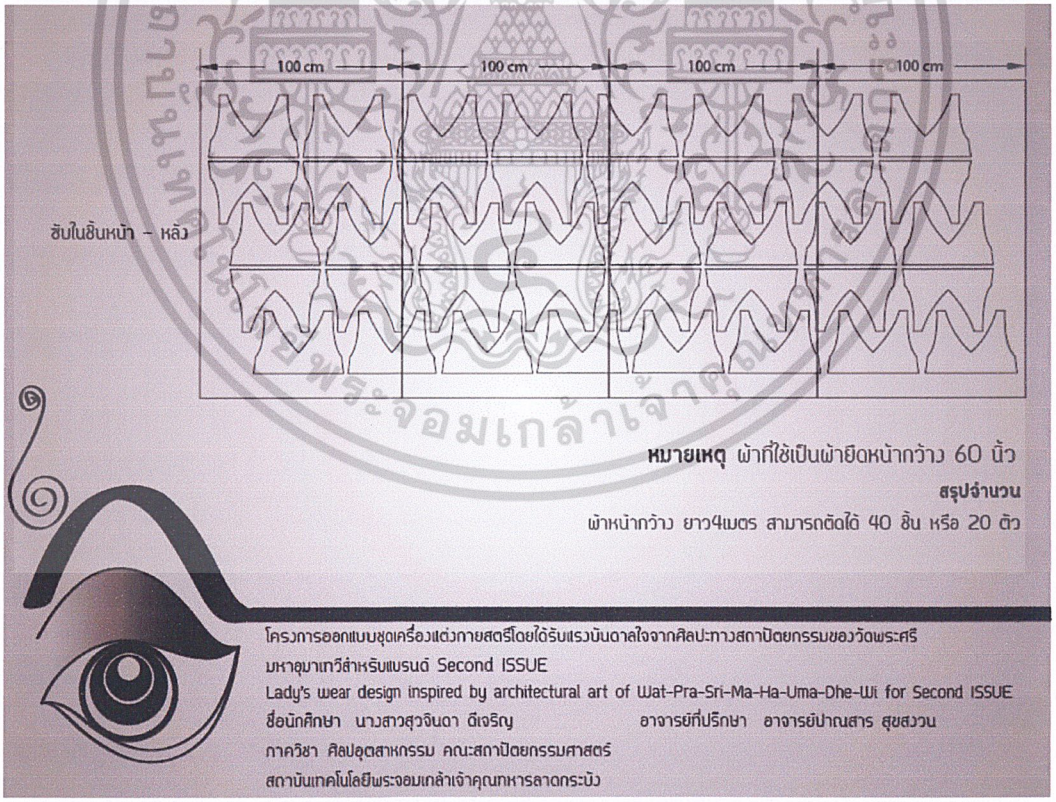


ภาพที่ 99 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นของเสื้อแขนกุด (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 100 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของเสื้อแขนกุด



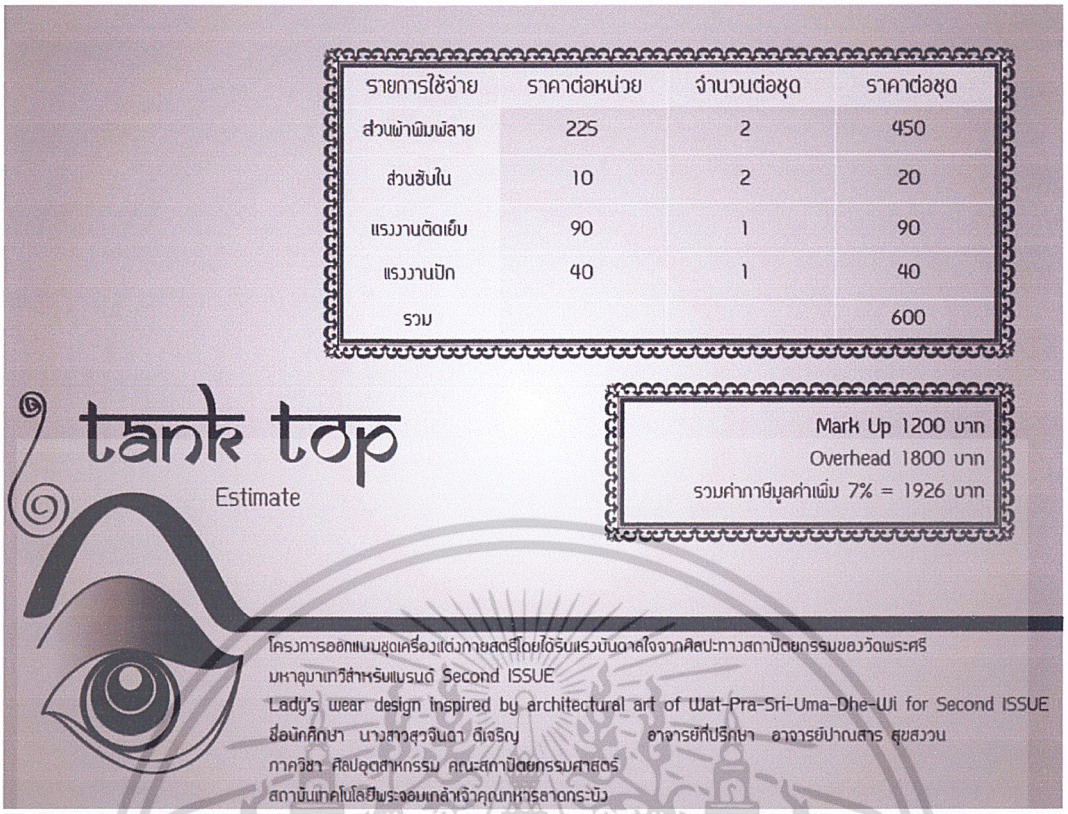
ภาพที่ 101 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าซับในของเสื้อแขนกุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 102 แสดงราคาวัตถุดิบในส่วนของผ้าดิจิตอลปริ้นท์และผ้าซับในของเสื้อแขนกุด

ภาพที่ 103 แสดงรายละเอียดราคาค่าแรงในการผลิตของเสื้อแขนกุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



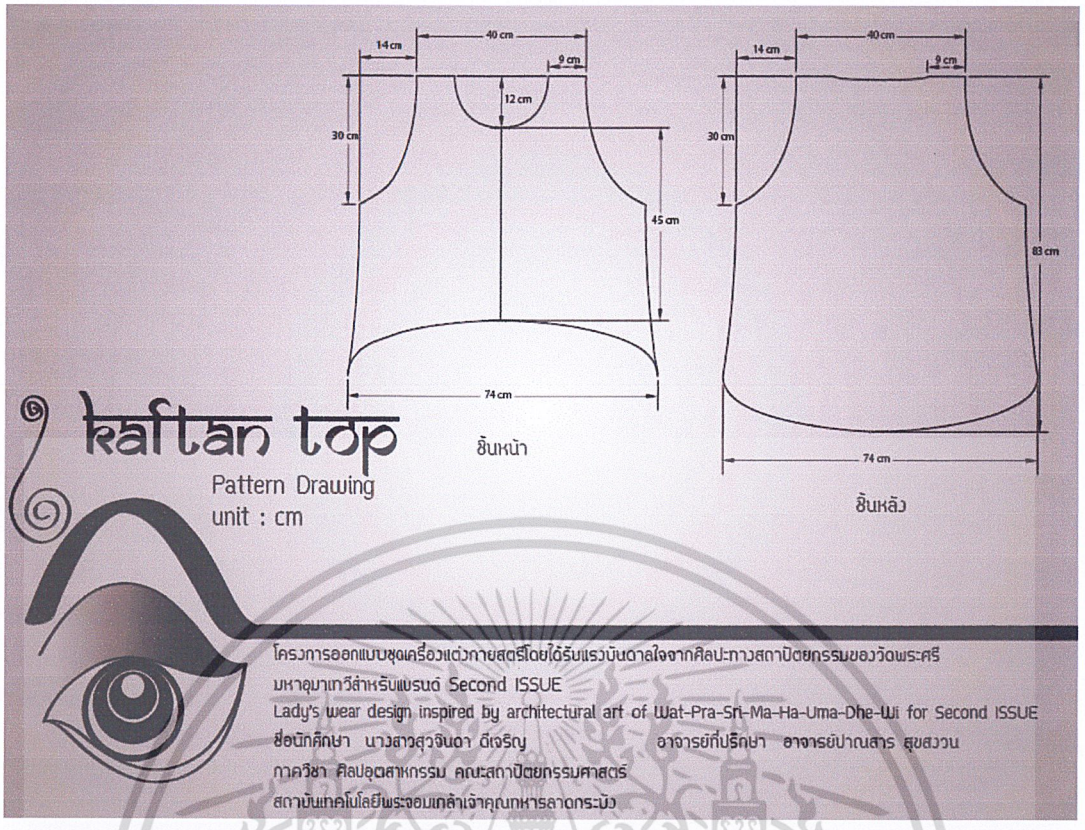
รายการใช้จ่าย	ราคาต่อหน่วย	จำนวนต่อชุด	ราคาต่อชุด
ส่วนผ้าพิมพ์ลาย	225	2	450
ส่วนซับใน	10	2	20
แรงงานตัดเย็บ	90	1	90
แรงงานปัก	40	1	40
รวม			600

Mark Up 1200 บาท
Overhead 1800 บาท
รวมค่าภาษีมูลค่าเพิ่ม 7% = 1926 บาท

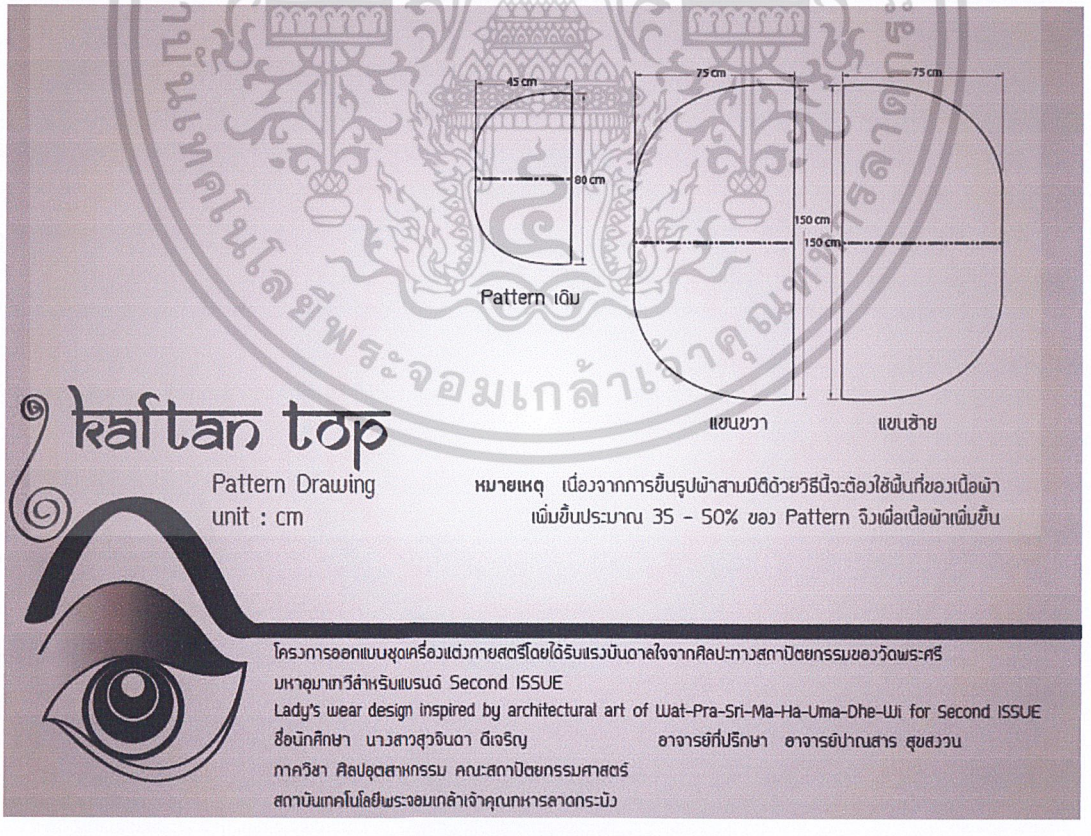
ภาพที่ 104 การประเมินราคาเพื่อการขายของเสื้อแขนกุด

ภาพที่ 105 แสดงรายละเอียดเสื้อแขนยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 106 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นเสื้อแขนยาว



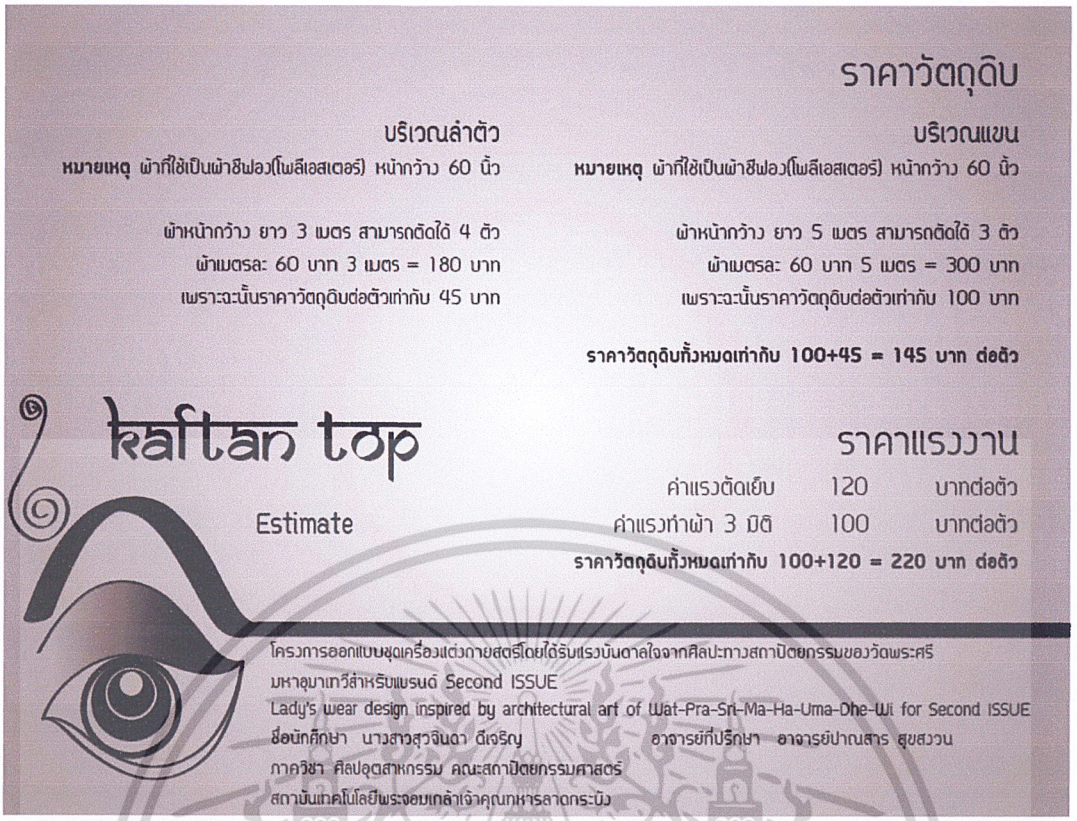
ภาพที่ 107 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นเสื้อแขนยาว (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 108 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าชีฟอง (โพลีเอสเตอร์) ของเสื้อแขนยาว

ภาพที่ 109 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าชีฟอง (โพลีเอสเตอร์) ของเสื้อแขนยาว (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

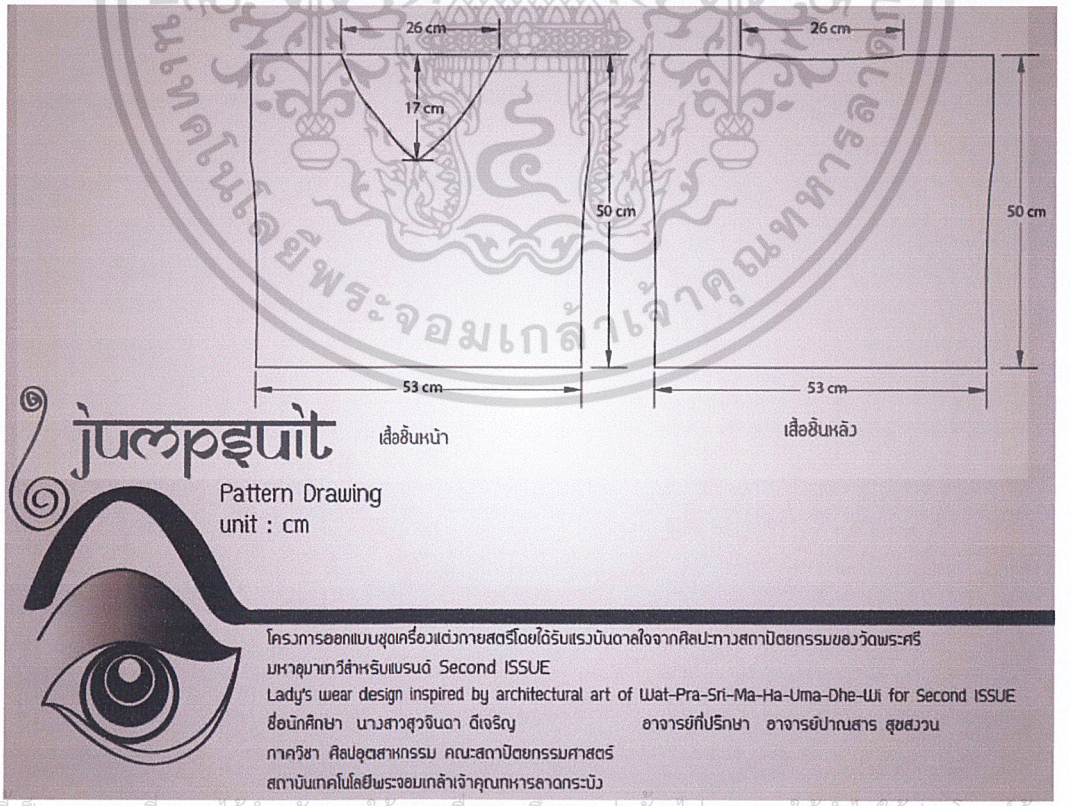


ภาพที่ 110 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบและค่าแรงในส่วนของผ้าตาข่ายของเสื้อแขนยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

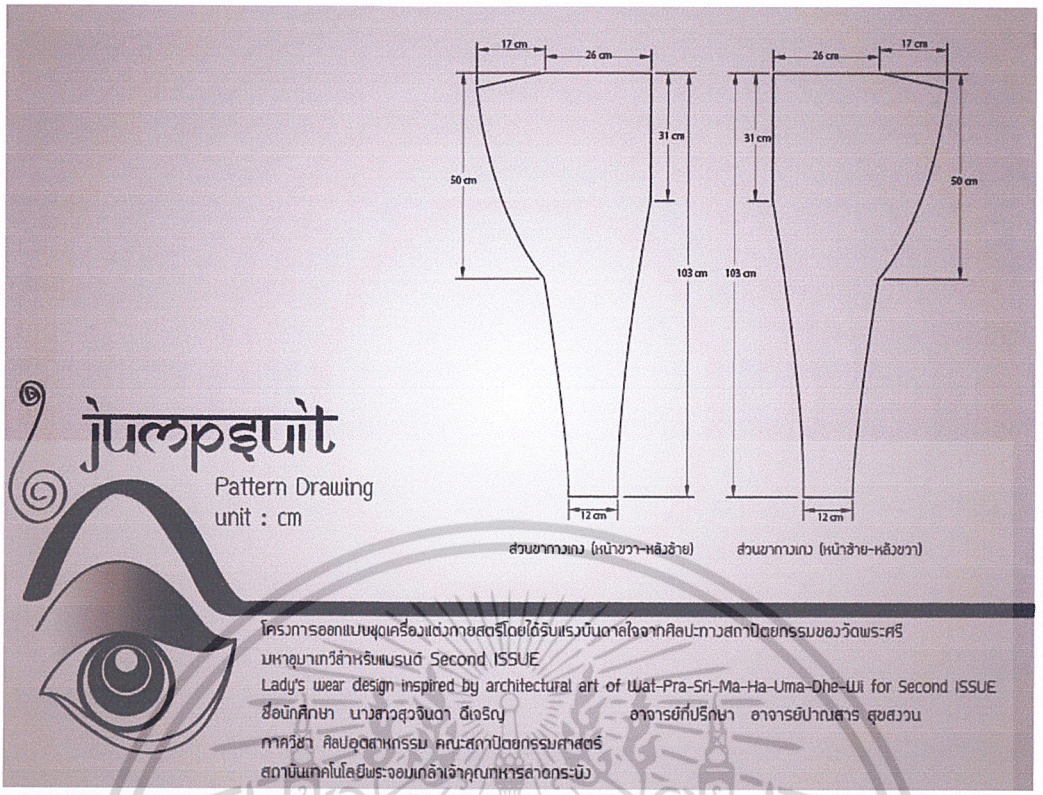
ภาพที่ 111 การประเมินราคาเพื่อการขายของเสื้อแขนยาว

ภาพที่ 112 แสดงรายละเอียดชุดกางเกง

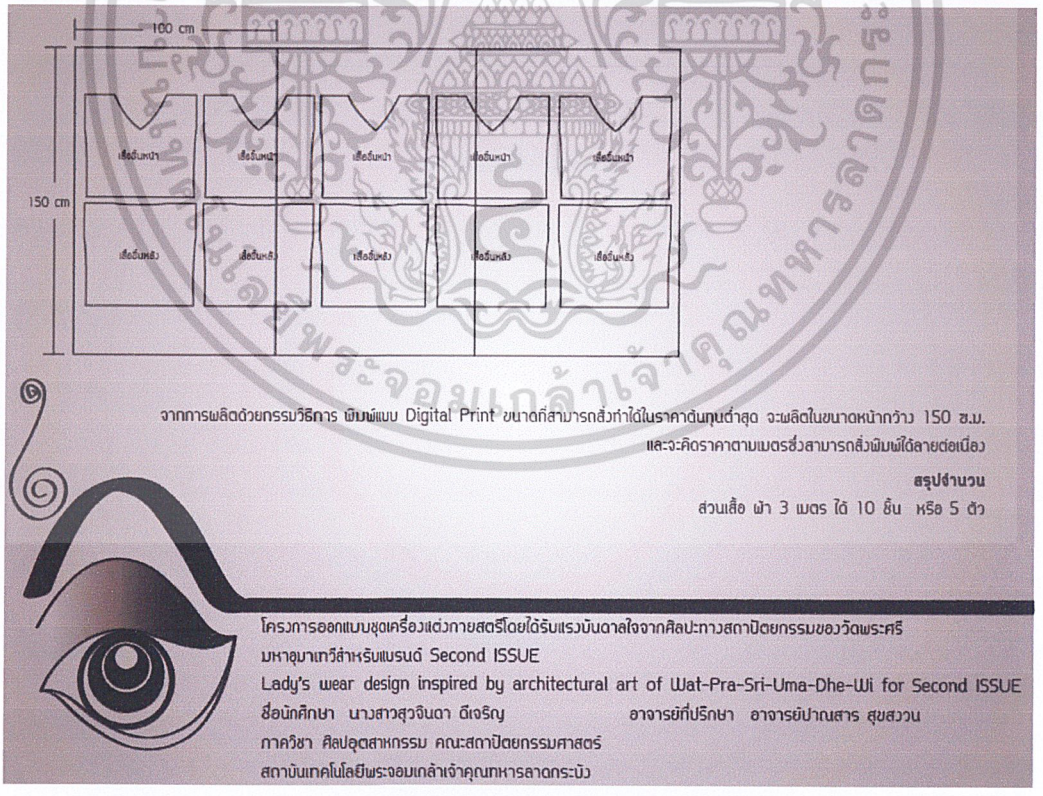


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 112 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกางเกง

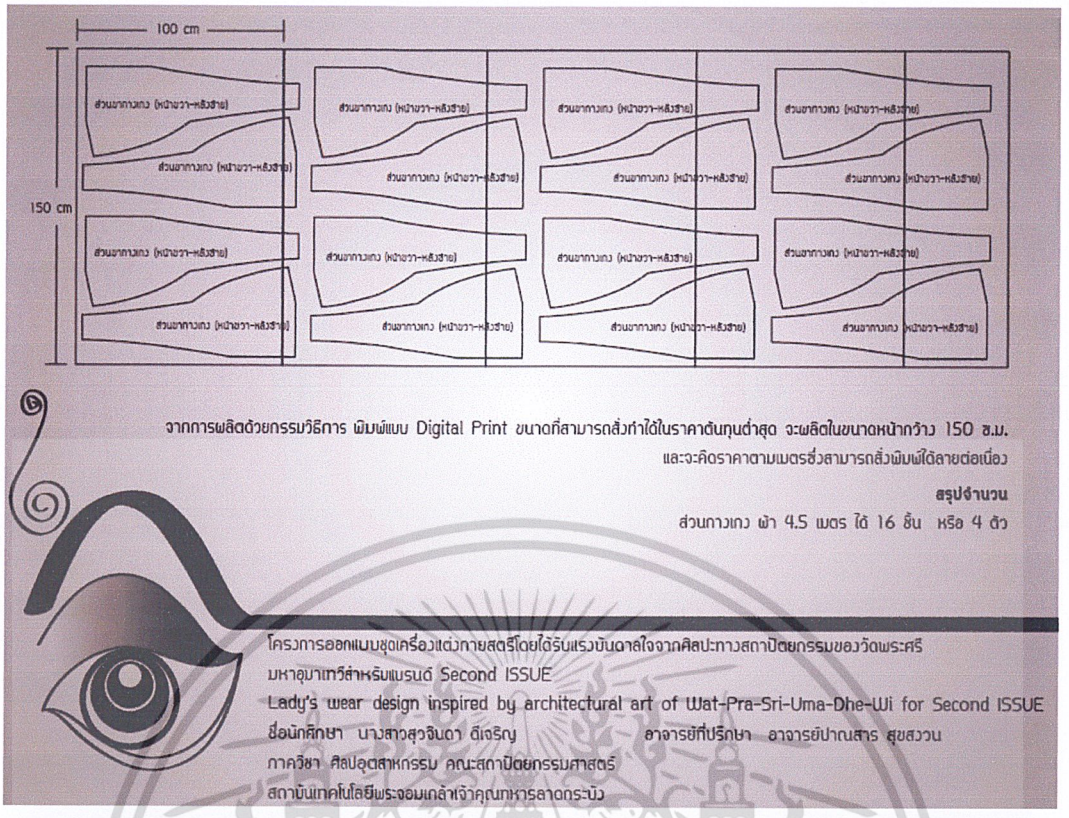


ภาพที่ 113 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกางเกง (2)

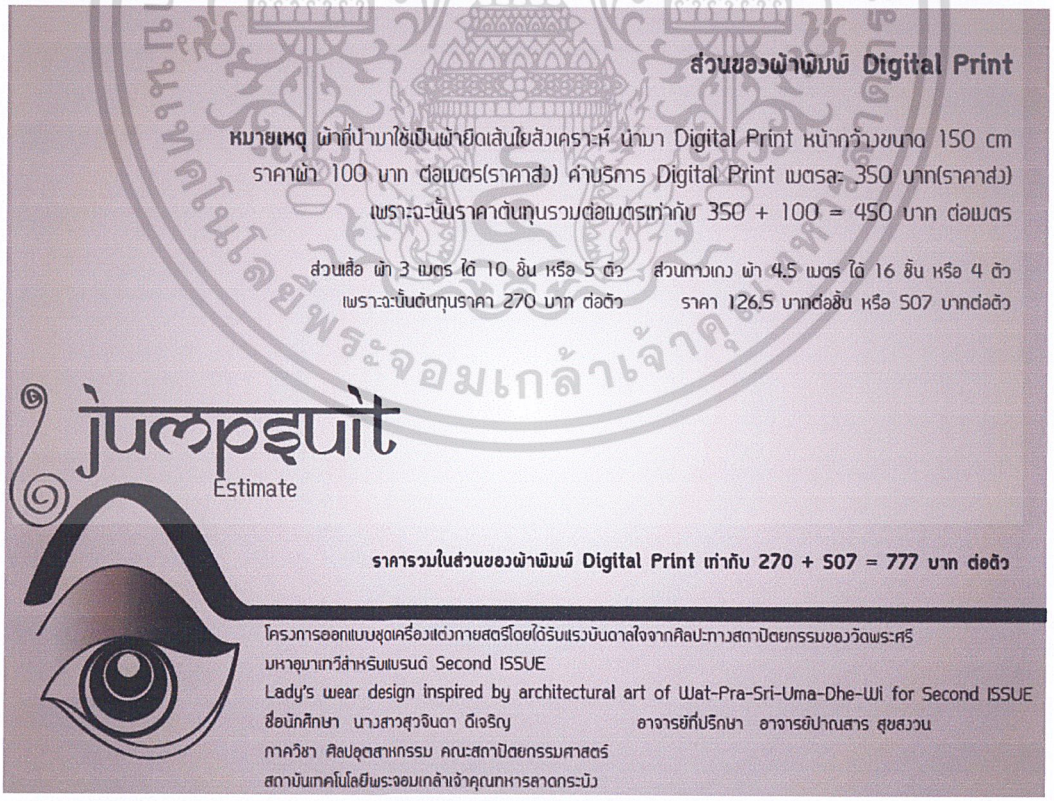


ภาพที่ 114 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของชุดกางเกง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

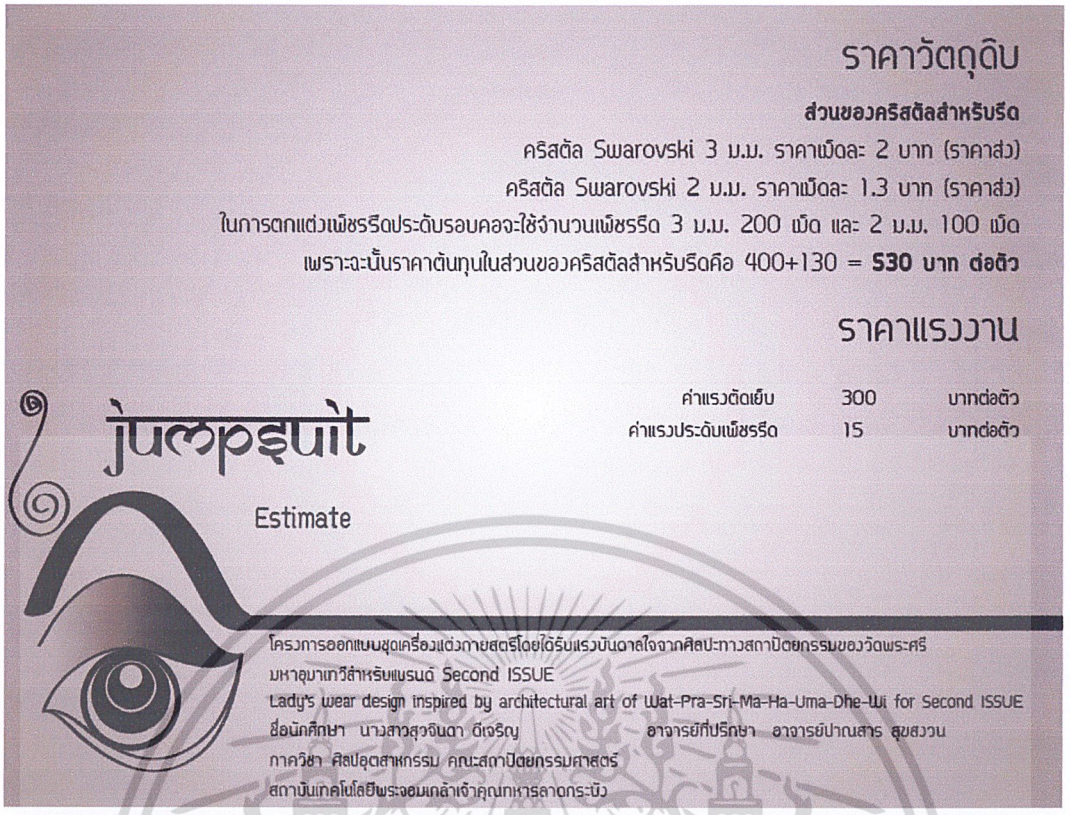


ภาพที่ 115 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของชุดกางเกง (2)



ภาพที่ 116 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบในส่วนของผ้าดิจิตอลปริ้นท์ของชุดกางเกง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

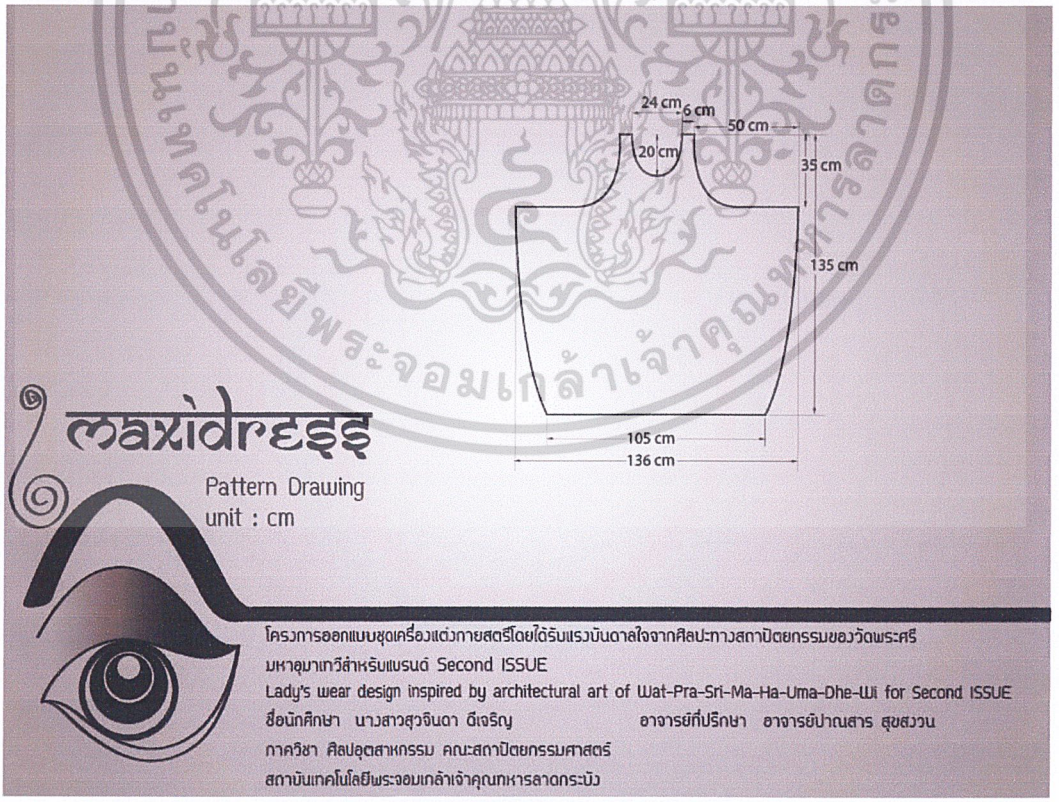


ภาพที่ 117 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบและค่าแรงในส่วนของคริสตัลของชุดกางเกง

ภาพที่ 118 การประเมินราคาเพื่อการขายของชุดกางเกง

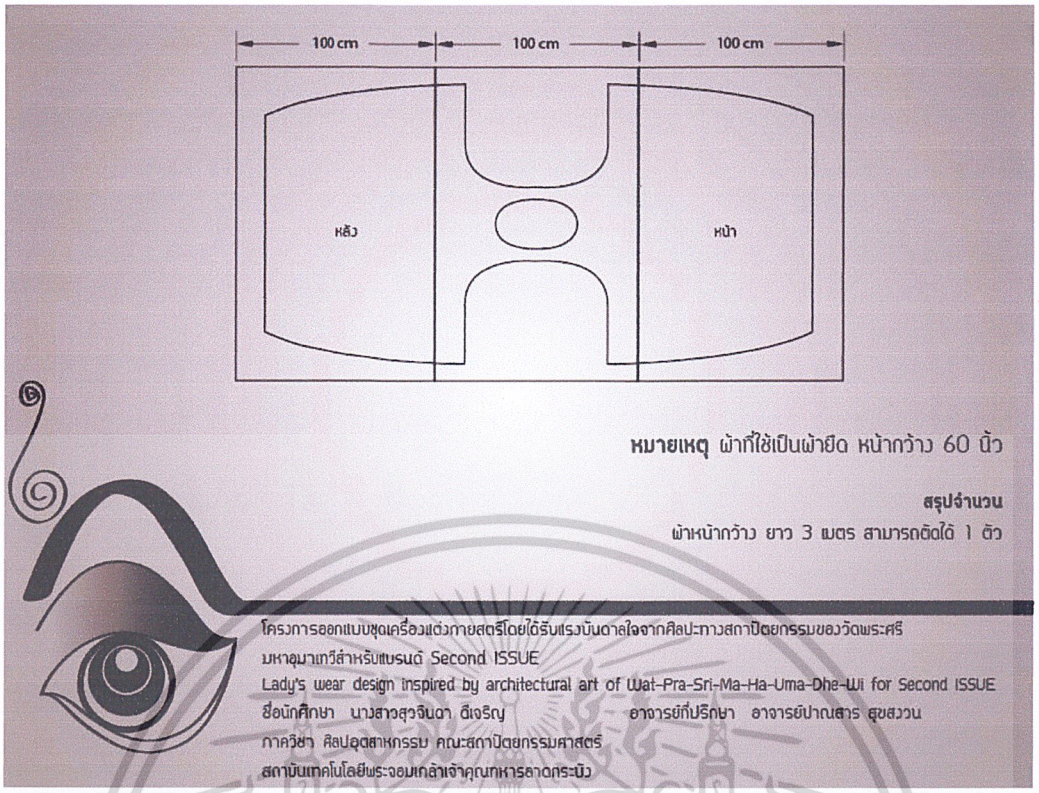
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 119 แสดงรายละเอียดของชุดกระโปรงยาว



ภาพที่ 120 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นของชุดกระโปรงยาว

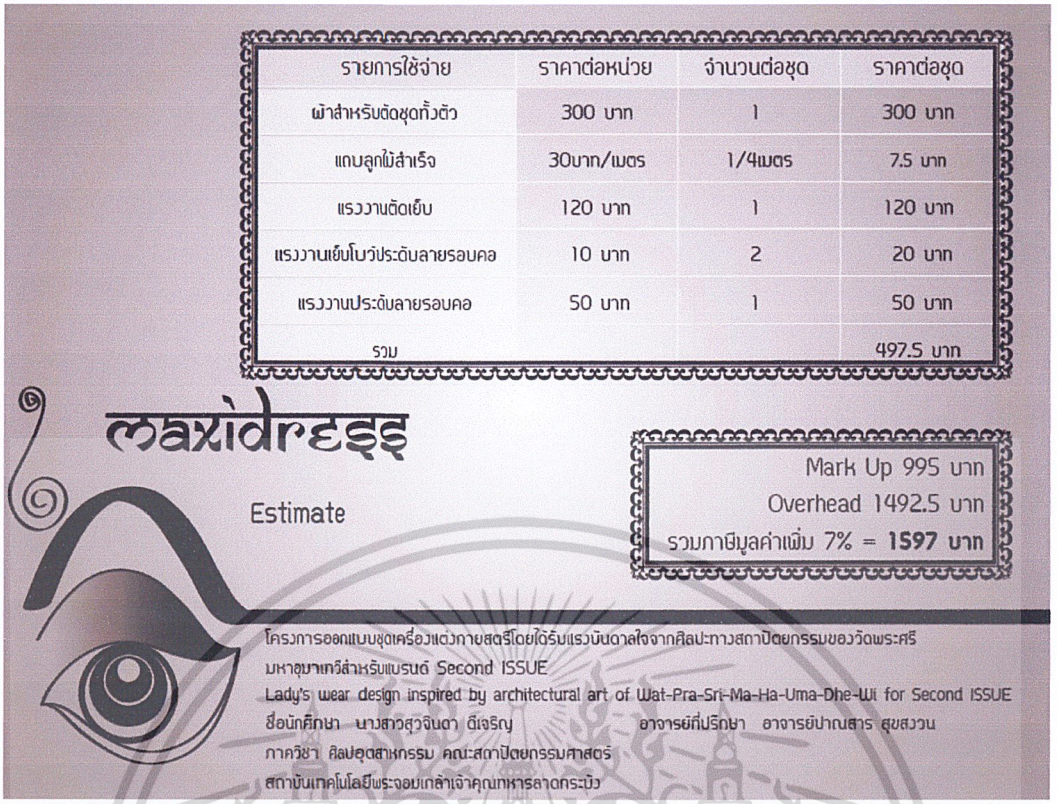
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 121 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้ายืดของชุดกระโปรงยาว

ภาพที่ 122 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบของชุดกระโปรงยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

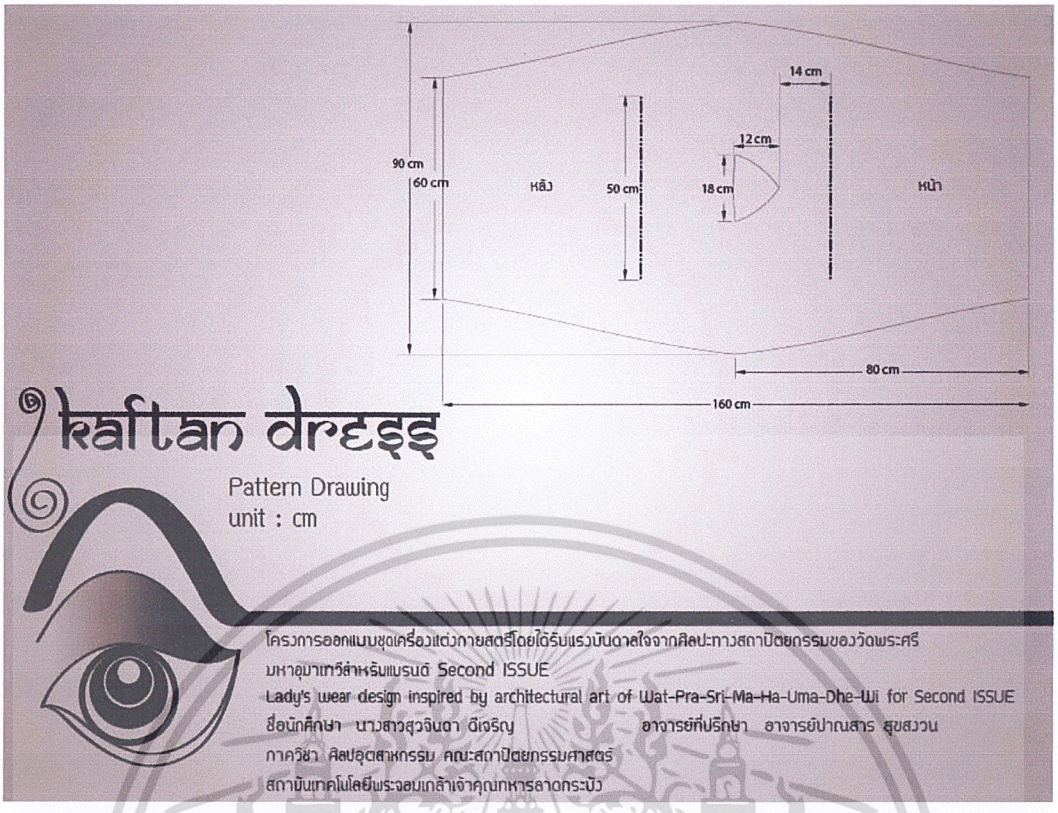


รายการใช้จ่าย	ราคาต่อหน่วย	จำนวนต่อชุด	ราคาต่อชุด
ผ้าสำหรับตัดชุดทั้งตัว	300 บาท	1	300 บาท
แถบลูกไม้สำเร็จ	30บาท/เมตร	1/4เมตร	7.5 บาท
แรงงานติดเย็บ	120 บาท	1	120 บาท
แรงงานเย็บโบว์ประดับลายรอบคอ	10 บาท	2	20 บาท
แรงงานประดับลายรอบคอ	50 บาท	1	50 บาท
รวม			497.5 บาท

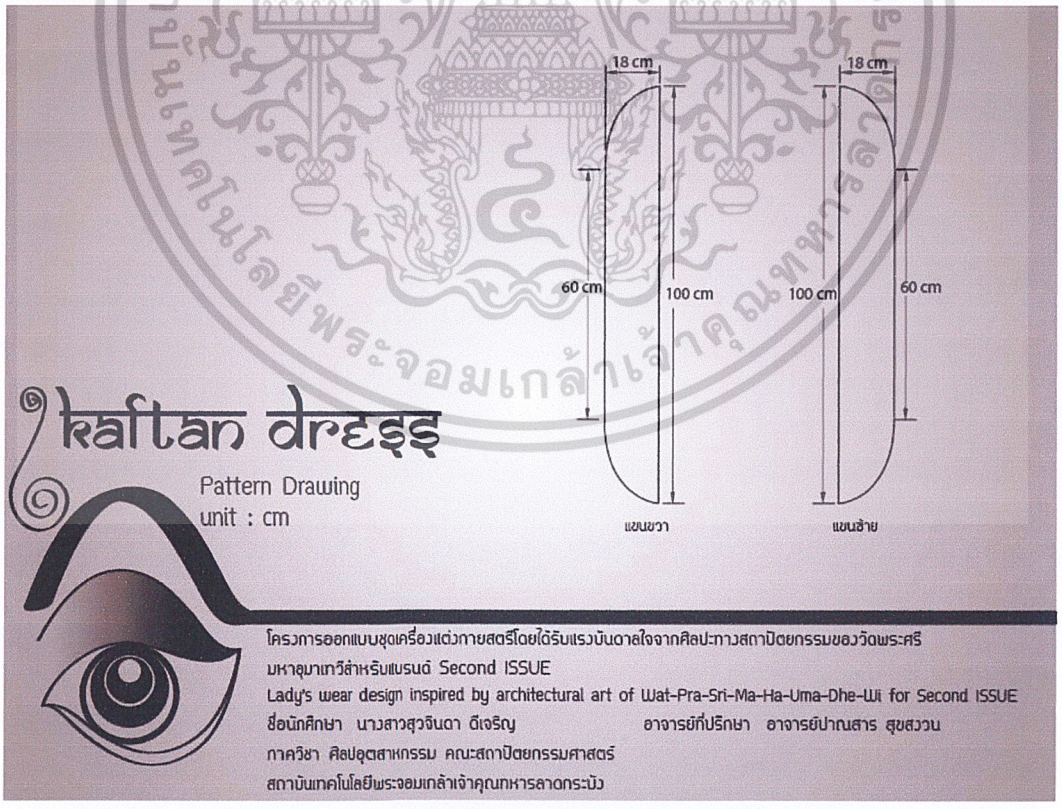
ภาพที่ 123 การประเมินราคาเพื่อการขายของชุดกระโปรงยาว

ภาพที่ 123 แสดงรายละเอียดชุดกระโปรงสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำ ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

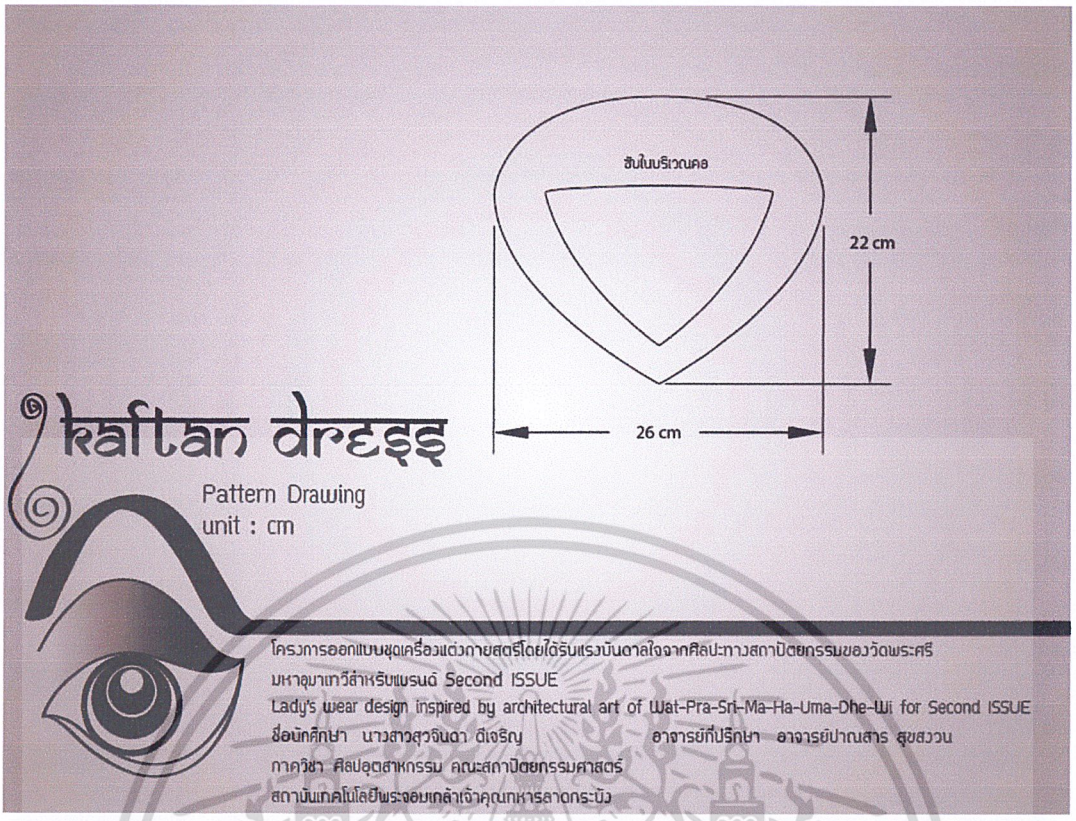


ภาพที่ 124 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกระโปรงสั้น



ภาพที่ 125 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกระโปรงสั้น (2)

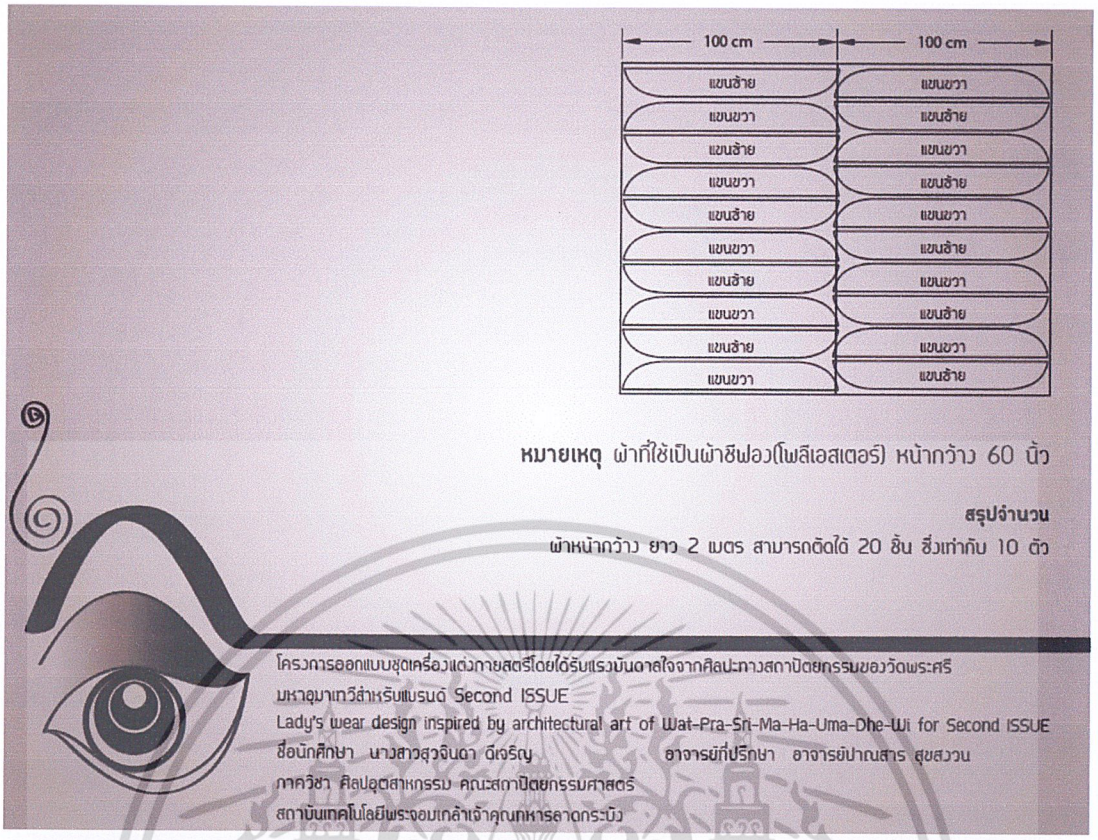
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



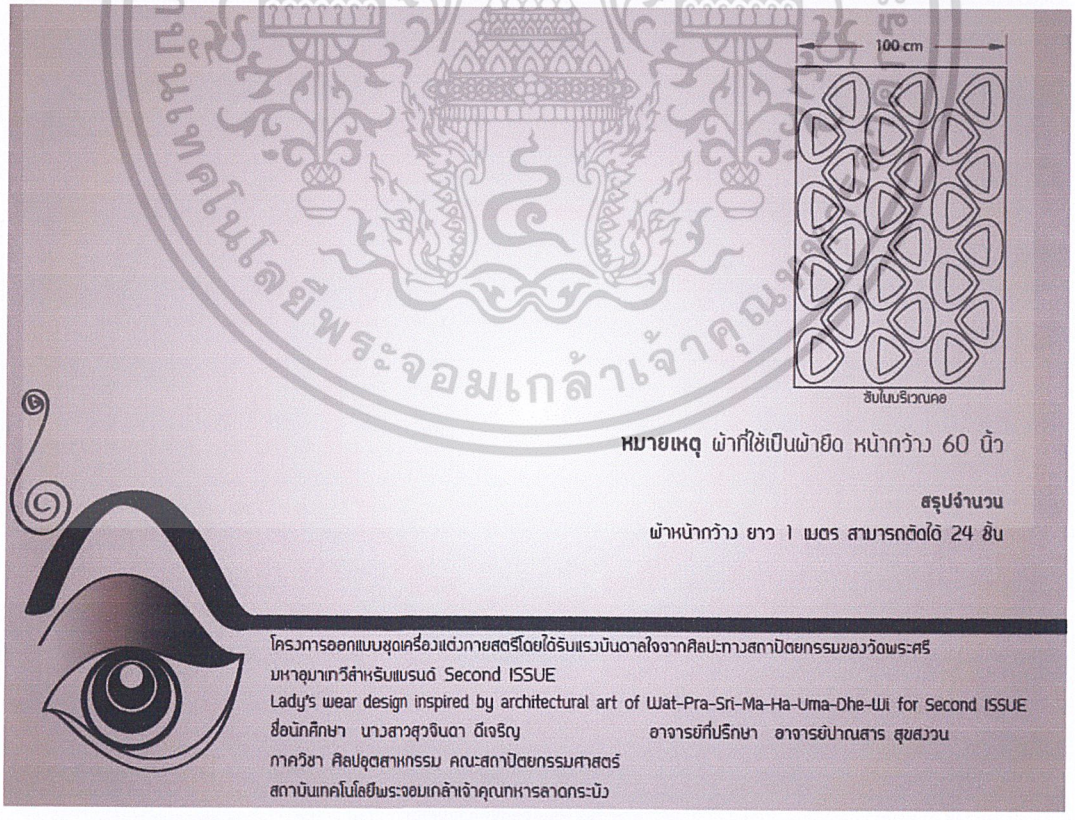
ภาพที่ 126 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกระโปรงสั้น (3)

ภาพที่ 127 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้ายืดของชุดกระโปรงสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

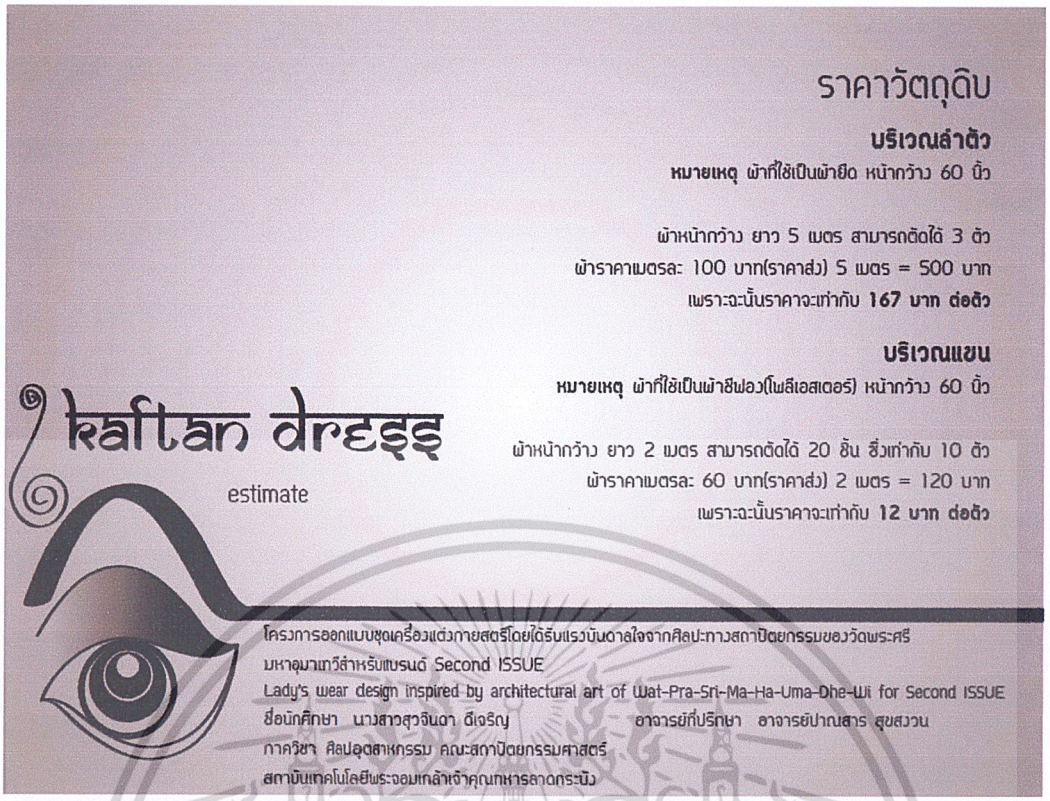


ภาพที่ 128 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้าชีฟองของชุดกระโปรงสั้น



ภาพที่ 129 แสดงการเรียงแพทเทิร์นบนหน้าผ้ายืดของชุดกระโปรงสั้น

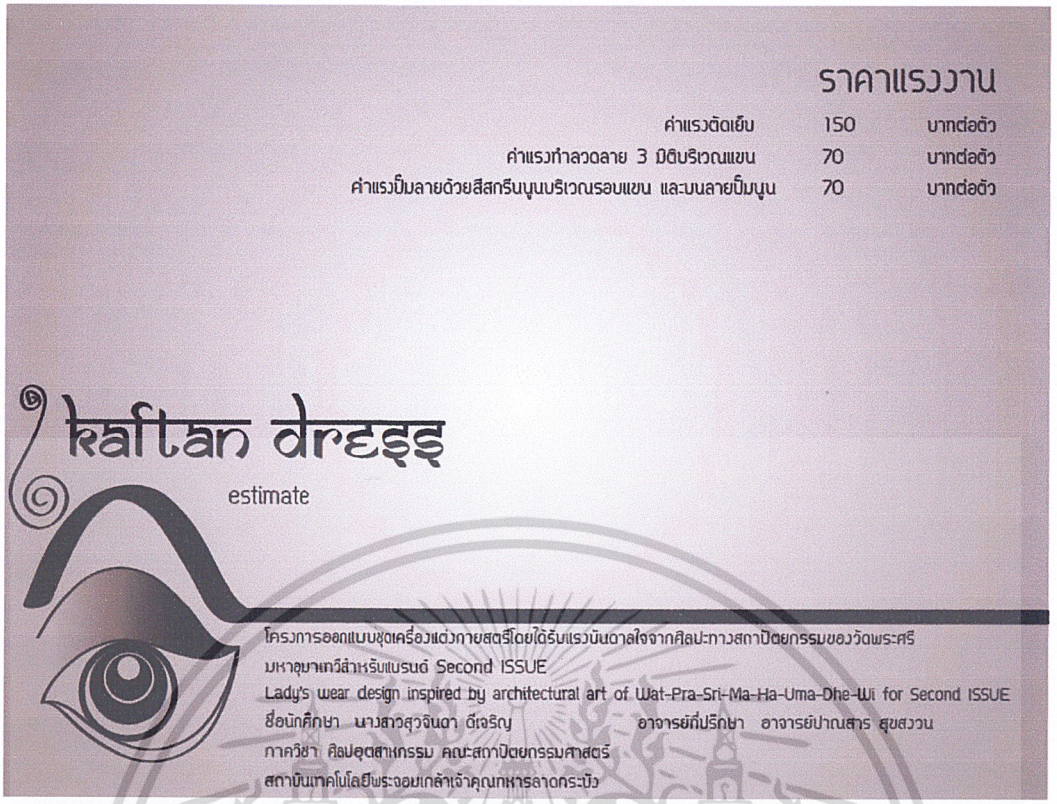
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



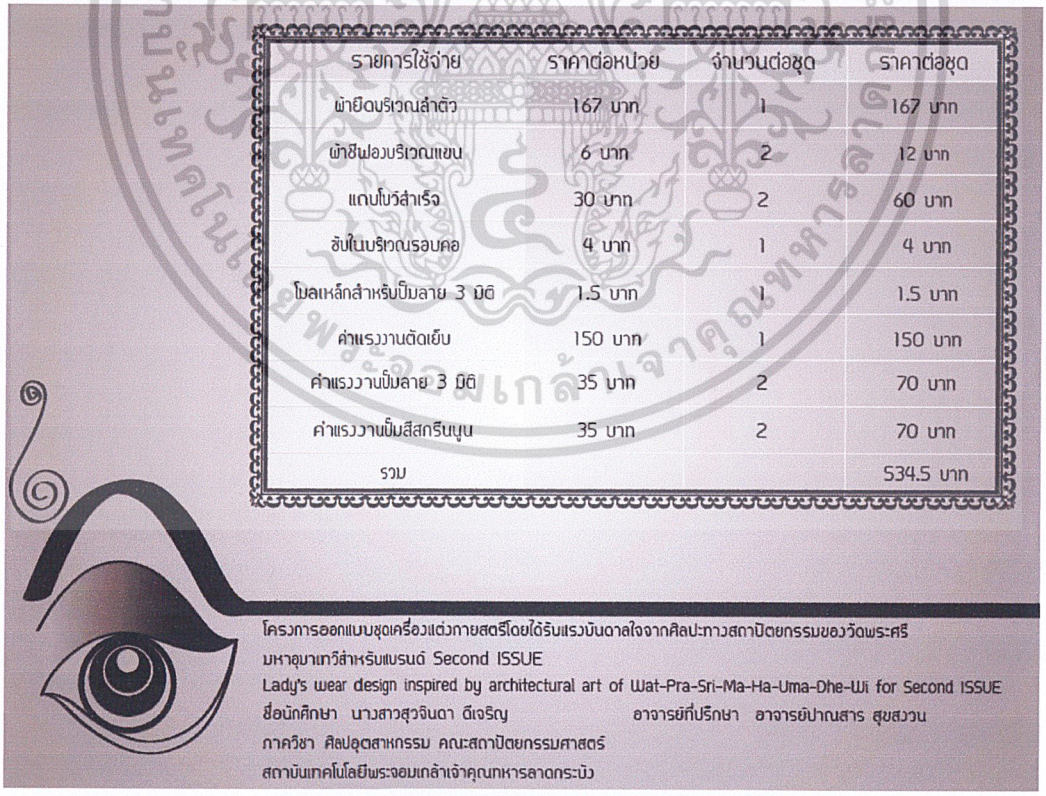
ภาพที่ 130 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบของชุดกระโปรงสั้น

ภาพที่ 131 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบของชุดกระโปรงสั้น (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 132 แสดงรายละเอียดค่าแรงในการผลิตของชุดกระโปรงสั้น



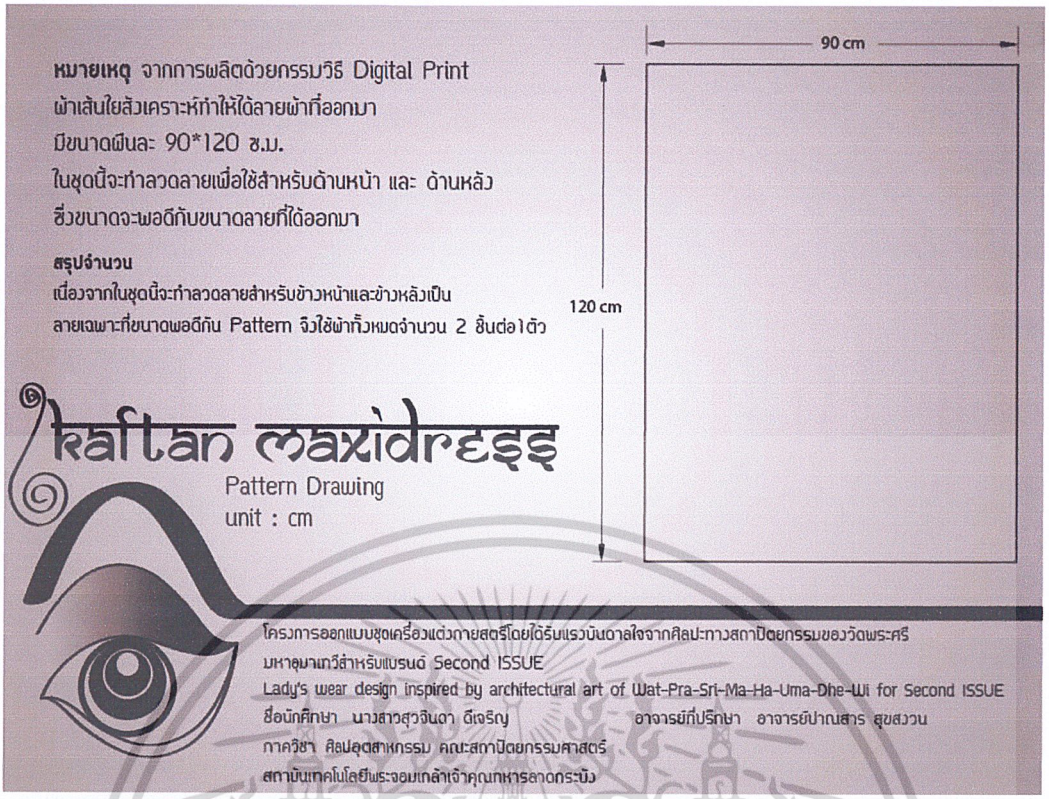
ภาพที่ 133 การประเมินราคาเพื่อการขายของชุดกระโปรงสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

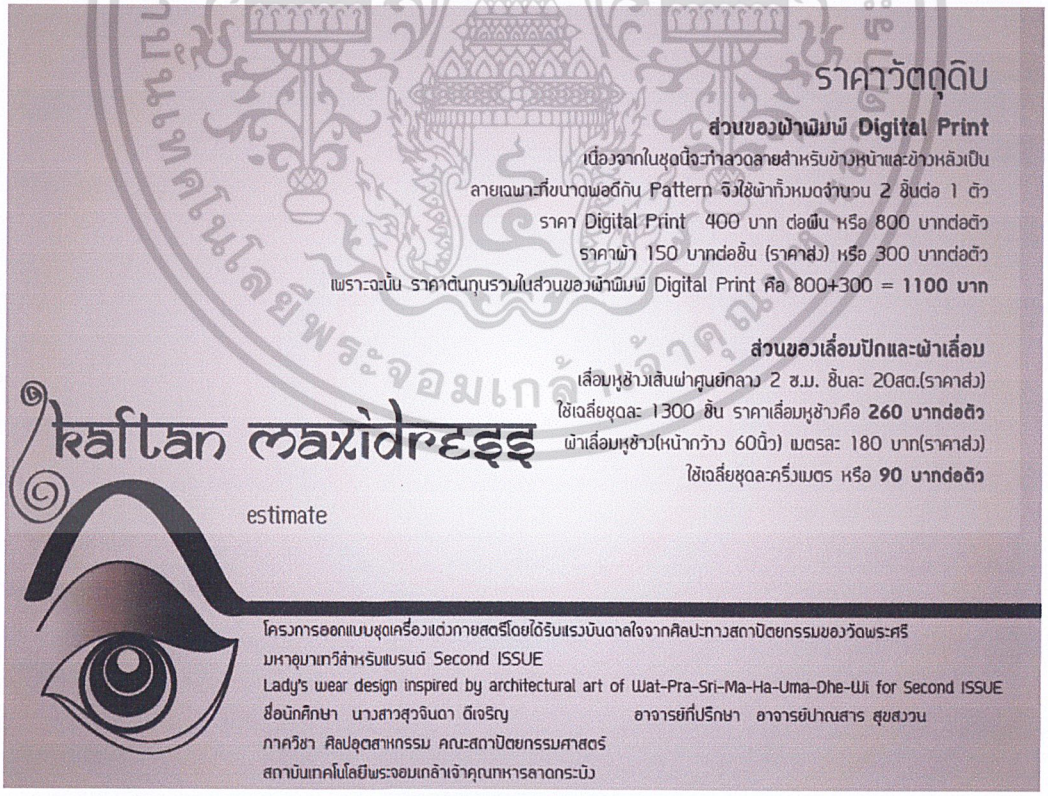
ภาพที่ 134 การประเมินราคาเพื่อการขายของชุดกระโปรงสั้น

ภาพที่ 135 แสดงรายละเอียดชุดกระโปรงยาว 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

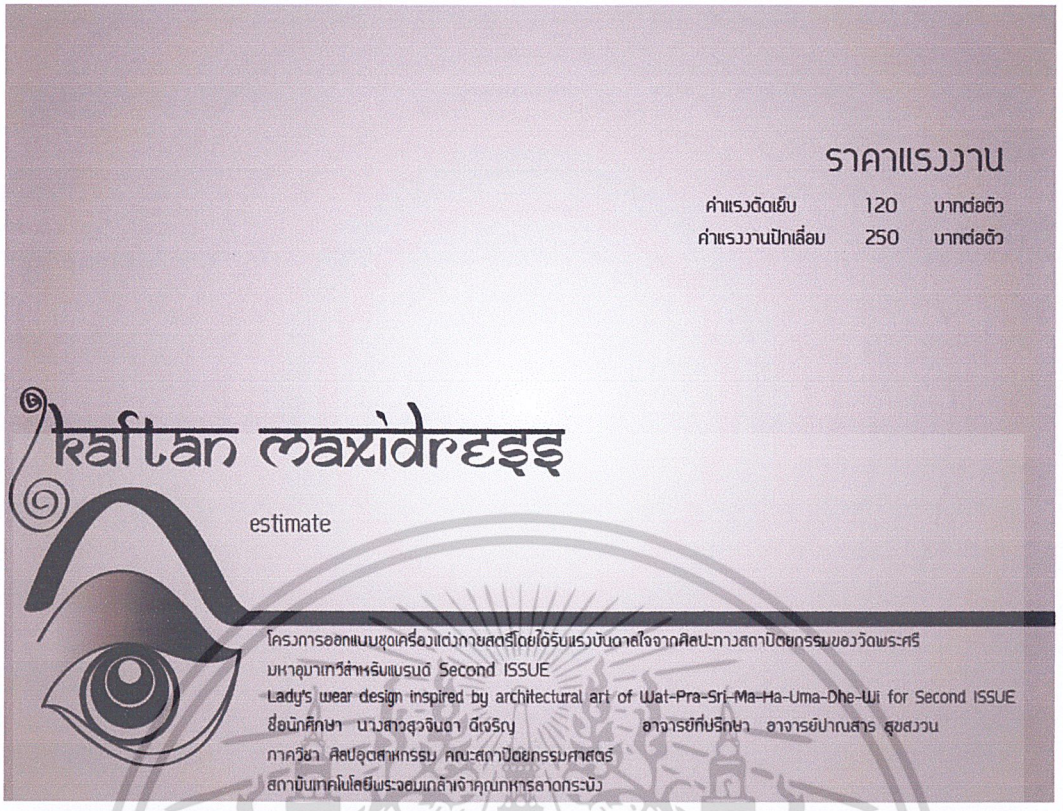


ภาพที่ 136 แสดงรายละเอียดแพทเทิร์นชุดกระโปรงยาว 2



ภาพที่ 137 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบในส่วนของผ้าดิจิตอลปริ้นท์และส่วนปักเลื่อมชุดกระโปรงยาว 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 138 แสดงรายละเอียดค่าแรงในการผลิตของชุดกระโปรงยาว 2

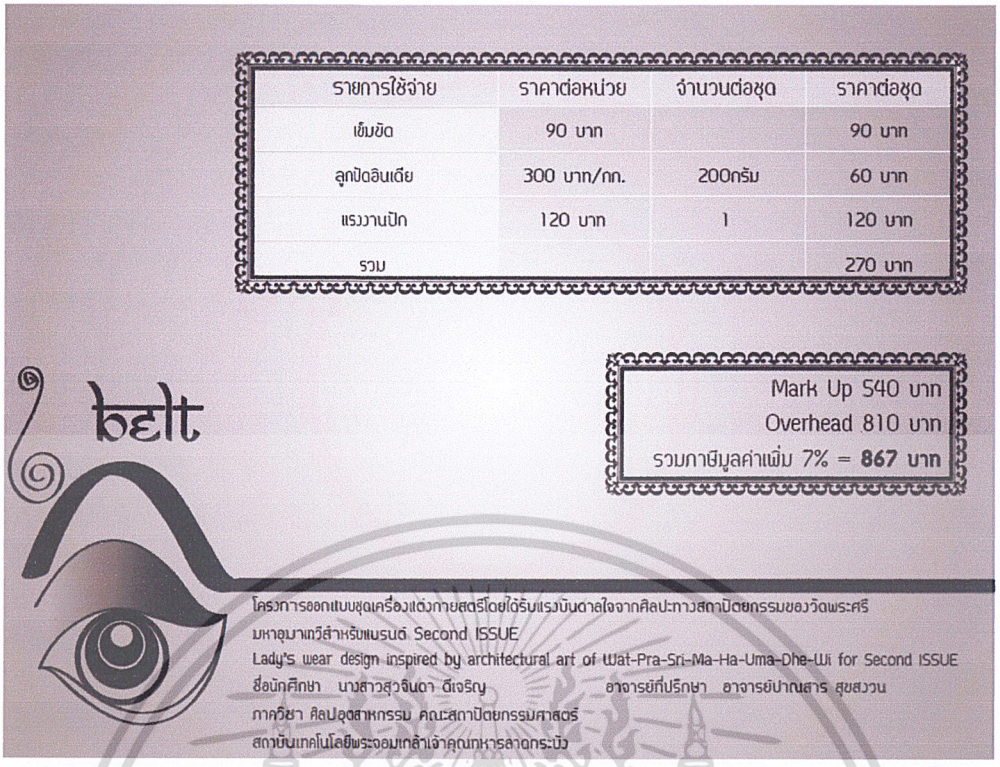
ภาพที่ 139 การประเมินราคาเพื่อการขายของชุดกระโปรงยาว 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 140 แสดงรายละเอียดเข็มขัด

ภาพที่ 141 แสดงรายละเอียดราคาวัตถุดิบและค่าแรงในการผลิตของเข็มขัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 142 การประเมินราคาเพื่อการขายของเข็มขัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1 ภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์

ภาพที่ 143 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ เสื้อคล้องคอ

ภาพที่ 144 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ เสื้อแขนกุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งไม่อนุญาตให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 145 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ เสื้อแขนยาว

ภาพที่ 146 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชุดกางเกง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 147 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชุดกางเกง และ เข็มขัด

ภาพที่ 148 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชุดกระโปรงยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 149 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชุดกระโปรงยาว (ด้านหลัง)

ภาพที่ 150 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชุดกระโปรงสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 151 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชุดกระโปรงสั้น (รายละเอียดที่แขน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ภาพที่ 152 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชุดกระโปรงยาว 2

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 153 แสดงภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชุดกระโปรงยาว 2 (02)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะของนักศึกษา

5.1.1 ในเรื่องการใช้งานออกแบบผ้า 3 มิติในโครงการนี้เป็นการลดทอนรายละเอียดที่มากเกินไป ควรเพิ่มสัดส่วนของรายละเอียดให้มากขึ้น

5.1.2 ลวดลายที่ใช้ในการออกแบบควรเพิ่มความหลากหลายให้มากขึ้น เพื่อเพิ่มความแตกต่างในแต่ละ collection

5.1.3 การผสมผสานเนื้อผ้าต่างชนิดในชิ้นงาน และการผสมหลากหลายเทคนิคในการผลิตทำให้ชิ้นงานที่ได้มาแลดูโดดเด่นและน่าสนใจ

5.1.4 การผสมผสานเทคนิคต่างๆทั้งการปักเลื่อม การปั๊มนูน การปั๊มสี สกรีนนูน นำมาใช้ร่วมกันในสัดส่วนที่เหมาะสม ทำให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้นได้

5.1.5 การใช้โทนสีที่สว่างขึ้นสามารถทำให้งานออกแบบมีความเชื่อมโยงกับแรงบันดาลใจที่นำมาใช้ในการออกแบบมากขึ้น

5.2 สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะของกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

5.2.1 การประเมินราคา

5.2.1.1 ควรหาระบบการผลิตที่รองรับในระบบอุตสาหกรรมที่ประหยัดต้นทุนมากที่สุดมาใช้ในการประเมินราคา

5.2.1.2 การคิดราคาขายไม่จำเป็นต้องคิดจากราคาต้นทุน 3 เท่าเสมอ สามารถคิดราคาตามภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่ออกมาได้

5.2.2 การใช้โทนสีในการออกแบบ

5.2.2.1 ภาพรวม โทนสีที่ใช้ค่อนไปทางมืดหรือใช้สีดำเป็นหลักจนทำให้ไม่เห็นภาพลักษณ์ของวัดพระศรีมหาอุมาเทวี มีเพียงชุดกระโปรงยาวโทนสีแดงที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเรื่องทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีการใช้โทนสีของวัดพระศรีมหาอุมาเทวีมากที่สุด แต่ปัญหานี้ก็ไม่ใช่ปัญหาร้ายแรงในการออกแบบ

5.3 สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

5.3.1 ในการนำชิ้นส่วนที่ใช้เทคนิคผ้า 3 มิติ หากนำมาผสมผสานกับเนื้อผ้าแบบอื่นและ เพิ่มเทคนิคเข้าไปให้มากขึ้น จะทำให้งานดูมีรายละเอียด และเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวชิ้นงานได้

5.3.2 ในชิ้นงานที่บางช่วงของลวดลาย ดูโล่งเกินไป ให้เพิ่มงานปักเลื่อมลงไป เพื่อเพิ่มให้ชิ้นงานดูมีรายละเอียดมากยิ่งขึ้น

5.3.3 การผสมผสานเทคนิคที่หลากหลายเข้าด้วยกัน ควรดูให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสมกับเนื้อผ้า ผลิตภัณฑ์ และเทคนิคมากที่สุด ไม่ควรทำแล้วผลงานออกมาดูขาดเกินไป หรือมากเสียจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- 2553. วัดพระศรีมหาอุมาเทวี (วัดแขก สีลม). [Online]. เข้าถึงได้จาก :http://www.siamganesh.com /umadevisilom.html
- 2553. วัดพระศรีมหาอุมาเทวี. [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://th.wikipedia.org/wiki/วัดพระศรีมหาอุมาเทวี
- 2553. มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน ผาอัดพลีท. [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://app.tisi.go.th/otop/pdf_file/tcps253_47.pdf
- 2553. ประเภทการพิมพ์สกรีน. [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://www.pandascreen.com/main /content/ประเภทการพิมพ์สกรีน
- 2553. digital-printer. [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://www.ttisfashionbiz.com/articles/technology /item/502-digital-printer-เสริมความไวให้ธุรกิจพิมพ์ผ้า.html
- 2553. การออกแบบลายผ้า. [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://www.thaitopwedding.com/Misc/Thai-silk-10.html
- 2553. พื้นฐานการออกแบบลายทอ. [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://sites.google.com/site/textileknowledge/basicdesign
- เชชู ทาคามูระ ผู้เขียน, ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง ผู้แปล. 2550. “หนังสือ ศิลปะการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น”
- จันทร วรากุลเทพ และคณะ . 2553. “เทคนิคการตัดเย็บเสื้อผ้าขั้นพื้นฐาน”
- 2553. Trends for Spring/Summer 2011/2012. [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://www.fashiontrendsetter.com/content/fashion_trends.html
- ผู้จัดการทั่วไป บริษัทบายอิชชู่จำกัด ให้สัมภาษณ์. 27 กันยายน 2553. สุวจินดา ดีเจริญ ผู้สัมภาษณ์. นโยบายด้านการออกแบบ แรงบันดาลใจในการออกแบบ และ แนวทางในการออกแบบของทางบริษัท. บริษัท บายอิชชู่ จำกัด.
- พนักงานจัดการส่วนการผลิต บริษัทบายอิชชู่จำกัด ให้สัมภาษณ์. 5 ตุลาคม 2553. สุวจินดา ดีเจริญ ผู้สัมภาษณ์. กรรมวิธีการผลิตต่างๆ รวมถึงวัตถุดิบที่ทางบริษัทใช้. สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์.
- พนักงานจัดการส่วนการผลิต บริษัทบายอิชชู่จำกัด ให้สัมภาษณ์. 6 ตุลาคม 2553. สุวจินดา ดีเจริญ ผู้สัมภาษณ์. ข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์ Second ISSUE. สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พนักงานจัดการเรื่องการตลาด บริษัทบายอิชชู่จำกัด ให้สัมภาษณ์. 26 ตุลาคม 2553. สุวจินดา ดีเจริญ ผู้สัมภาษณ์. หลักการคิดราคาเพื่อการขาย ของทางบริษัท. สัมพาษณ์ทางโทรศัพท์.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ/นามสกุล นางสาว สุวจินดา ดีเจริญ

ประวัติการศึกษา

ชั้นประถมศึกษา โรงเรียนเซนต์หลุยส์ศึกษา

ชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนพระมารดานิจจานุเคราะห์

ปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้