

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอเนกประสงค์
GRAPHIC DESIGN FOR MULTIFUNCTIONAL CLOTHING



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอเนกประสงค์
GRAPHIC DESIGN FOR MULTIFUNCTIONAL CLOTHING



นางสาวสุปรียา อติพงษ์ชัย
Ms. SUPREYA ATIPONGCHAI

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....**โสมภพ ทวีรัฐกาน.**..... วันที่.....**17 มิถุนายน 2562**.....
(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบกราฟฟิกสำหรับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอเนกประสงค์
GRAPHIC DESIGN FOR MULTIFUNCTIONAL CLOTHING
ชื่อ นางสาวสุปรียา อติพงศ์ชัย
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2561
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างและออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การใช้สีและลวดลายผ้าขาม้า เพื่อใช้ในการออกแบบกราฟฟิกสำหรับเสื้อผ้า มีแรงบันดาลใจจากแพทเทิร์นเสื้อผ้าปกติที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเพิ่มฟังก์ชันเข้าไปไม่ให้ขัดจากที่เป็นอยู่ และดัดแปลงรูปทรงเสื้อผ้าให้มีสไตล์แฟชั่นสตรีทเพิ่มมาด้วย ใช้ลวดลายผ้าขาม้า ซึ่งเป็นผ้าสารพัดประโยชน์ที่เราสามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดของแบรนด์เสื้อผ้าที่เป็น Multifunction อีกทั้งเป็นสิ่งที่เรียกได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ที่ใช้กันมาหลายยุคสมัย เกือบทุกท้องถิ่นต้องมีไว้ใช้ การออกแบบใช้ลวดลายแบบผ้าขาม้า ซึ่งเกิดจากการทอผ้าให้มีลวดลายรูปทรงเรขาคณิต สีเหลี่ยมและมีความทับซ้อนกันของสีเส้นด้าย ปรับการใช้สีผ้าขาม้าจากเดิมให้เป็นสีสด สะดุดตา เป็นสตรีทสไตล์แฟชั่น มาประยุกต์กับความเป็นไทยอีสาน ในชื่อคอลเลกชัน สะออนได้ โดยมีวัตถุประสงค์ให้เป็นแบรนด์เครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มวัยรุ่นไทยหรือสำหรับชาวต่างชาติที่ชื่นชอบความเป็นไทยและมีความสนใจเสื้อผ้าในรูปแบบใหม่ๆ ใช้ได้อเนกประสงค์

ขอบเขตของงาน ได้แก่ ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย โดยมีเสื้อผ้าทั้งหมด 3 แบบ คือ เสื้อที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างและเป็นถุงผ้าได้ เสื้อที่สามารถเปลี่ยนรายละเอียดบนเสื้อได้ตามการใช้งาน และผ้าคลุมอเนกประสงค์ กางเกงที่สามารถถอดเปลี่ยนเป็นได้ทั้งขาสั้นและขายาว 2 ตัว กระเป๋าสะพายหลัง กระเป๋าใส่โน้ตบุ๊ก และผ้าพันคอ, ส่วนที่เป็น Brand Identity ได้แก่ สัญลักษณ์ของแบรนด์, เสื้อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ นามบัตร Booklet ป้ายผ้า Label ถุงบรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ ที่นำเสนอวิธีการใช้ในรูปแบบของ Video fashion และ Photo fashion set โดยการออกแบบได้สื่อสารภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่มีเอกลักษณ์ Multifunction ของเครื่องแต่งกาย แสดงถึงการขยับแปรเปลี่ยนของแฟชั่น และการมีประโยชน์การใช้สอยสูงสุด อีกทั้งได้ออกแบบกราฟฟิกส่วนต่างๆ ให้มีฟังก์ชันที่สอดคล้องกับคอลเลกชัน ตามที่ได้ตั้งภาพลักษณ์ของแบรนด์เอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะไม่สำเร็จเลยถ้าหากไม่มีทุกคนรอบข้างที่คอยใส่ใจ ให้กำลังใจ สนับสนุน เป็นอย่างดีตลอดจนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณครอบครัวที่อยู่ข้างๆ ให้แรงผลักดันเป็นอย่างดี ให้ความร่วมมือตั้งแต่เข้าเรียนปีแรกจนเรียนจบ ขอขอบคุณครุฑที่ปรึกษาที่คอยใส่ใจรายละเอียด พร้อมรับฟังความคิดเห็นของดิฉัน ให้คำแนะนำที่ดี จนเป็นแรงกระตุ้นให้ขยันทำงานมากขึ้น ขอขอบคุณครูแดงที่คอยให้ความรู้ใหม่ๆ และคำแนะนำต่างๆ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ครูอ้น พี่โบว์ ครูโอ้ ครูหนึ่ง รวมถึงอาจารย์ประจำวิชาและรุ่นพี่ศิษย์เก่าที่สละเวลามารับฟังพร้อมข้อเสนอแนะให้กับงานในวันพรินต์ทุกครั้ง

ขอบคุณช่างเย็บผ้าทุกคนที่ยอมรับฟัง แนะนำการเย็บผ้า อีกทั้งยังช่วยคิดแก้ปัญหาบางไอเดียที่ไม่สามารถเป็นไปได้และเย็บจนสำเร็จ ขอขอบคุณพื้นที่ที่ให้อุ้มเครื่องจักรมาลองหัดเย็บผ้า ผิดๆ ถูกๆ จนสามารถเย็บแก้ปัญหาเองในยามกระทันหันได้ และคอยรับฟังปัญหาต่างๆ ขอขอบคุณกันยาที่มีมาอยู่เฝ้าทาสี ออกกองแบ่งเบาและเตือนสติ ขอขอบคุณเพื่อนๆ ในกลุ่มที่คอยถามเป็นห่วงอยู่เรื่อยๆ ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ น้องๆ ทั้งต่างสาขาต่างคณะต่างมหาลัยที่มาช่วย ร่วมเหนื่อยในวันออกกองถ่ายทุกคน โดยเฉพาะพี่อ้นที่นำทีมละครสถาบันช่วยหลายคนเลย ขอขอบคุณเพื่อนๆ โฟโต้โดยมี ฟาง ก๊กก๊ก เทนที่มีมาร่วมออกกองถ่ายแบบแพชั่น ขอขอบคุณเหล่านางแบบ นายแบบ ที่สละเวลาตื่นเช้าเดินทางมาไกล ขอขอบคุณพี่แคท นาย บู้บี้ อาลีฟ ฟ้าเฉย ขอขอบคุณพี่ไทป์ที่ให้คำปรึกษาและแนะนำในด้านกราฟฟิก ขอขอบคุณครูไก่อแนะนำเกี่ยวกับการทำบุธ ขอขอบคุณพี่บีและเจ้าร้านกรอบรูปที่ซื้อไม้และช่วยทำบุธให้จนสำเร็จ

ดิฉันจะไม่อาจทำศิลปวิทยานิพนธ์นี้ให้สำเร็จได้หากไม่ได้รับน้ำใจ การช่วยเหลือ จากบุคคลต่างๆ ที่กล่าวมาทั้งกล่าวชื่อและไม่ได้กล่าวชื่อมาข้างต้น ขอขอบคุณทุกประการณ์ทั้งในด้านบวกและลบ ปัญหาต่างๆ สอนให้ดิฉันรู้จักรับมือ คิดไตร่ตรองวิธีแก้ปัญหาและเป็นบทเรียนไว้ใช้ในครั้งต่อไป

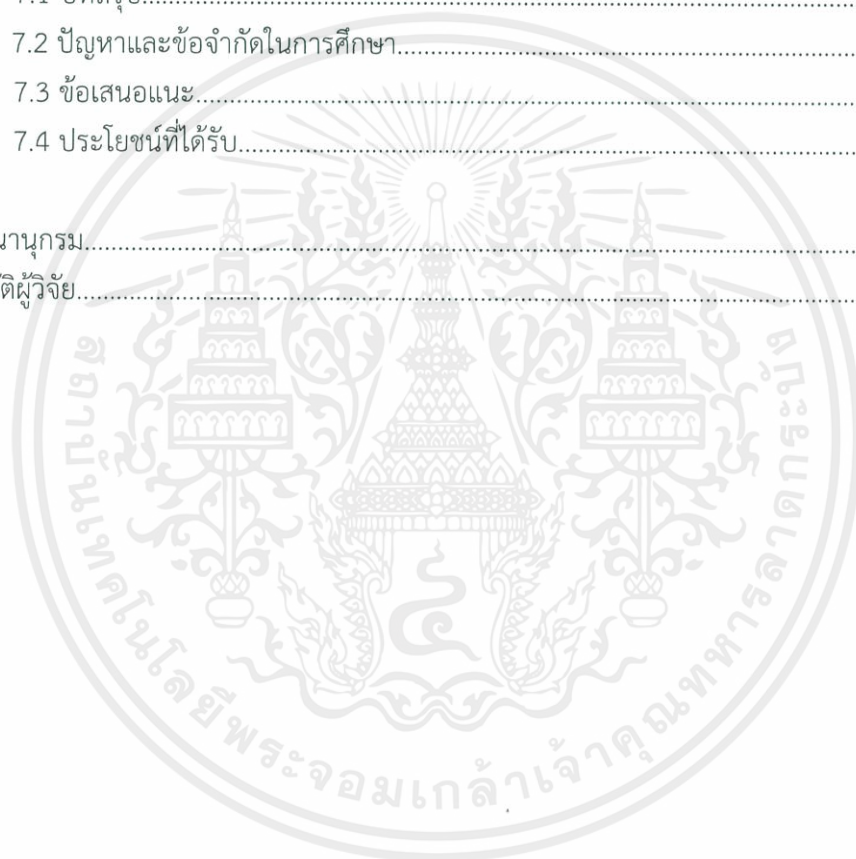
สุปรียา อติพงศ์ชัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
2. การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย.....	4
2.1 การออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้า.....	4
2.2 แนวคิดการออกแบบแพทเทิร์น.....	8
2.3 การออกแบบลวดลายสำหรับเครื่องแต่งกาย.....	9
3 ผ้า خامผ้า.....	17
3.1 ความเป็นมาผ้า خامผ้า.....	17
3.2 ประโยชน์ของผ้า خامผ้า.....	19
3.3 กระบวนการผลิต.....	20
3.4 ลักษณะการทับซ้อนรูปเรขาคณิตของลายผ้า خامผ้า.....	23
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	24
4.1 แบรินด์เครื่องแต่งกาย.....	24
4.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	24
4.3 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ.....	25
4.4 สรุปขอบเขตงาน.....	28
5 การออกแบบ.....	29
5.1 แนวทางการออกแบบ.....	34
5.2 แบบร่างสัญลักษณ์และกราฟฟิกประกอบ.....	57

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
6 ผลงานสำเร็จ.....	64
6.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์.....	64
6.2 ผลิตภัณฑ์.....	65
6.3 สื่อประชาสัมพันธ์.....	73
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	77
7.1 บทสรุป.....	77
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	77
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	77
7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	77
บรรณานุกรม.....	78
ประวัติผู้วิจัย.....	79



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1	Sketch model fashion..... 4
2.2	ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า..... 5
2.3	ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า..... 6
2.4	ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า..... 7
2.5	ตัวอย่างแพทเทิร์น..... 8
2.6	Indian illustrators..... 9
2.7	ภาพตัวอย่างลายเสื้อผ้า..... 12
2.8	HOW TO WEAR THE CHRYSALIS CARDI..... 13
2.9	TRANSFORMABLES SHOULDERPACK 2000..... 14
2.10	ภาพชุดธีมงานวัดภาคอีสาน..... 15
2.11	ภาพชุดงานวัด..... 15
2.12	ULTRA BRIGHT NEON WAS A STREET STYLE STAPLE OF MILAN FASHION..... 16
2.13	CHIC LOOK NEON IN SUMMER..... 16
3.1	ภาพผ้าขาวม้า..... 17
3.2	เครื่องแต่งกายผ้าขาวม้า..... 18
3.3	ภาพผ้าที่ตัดแบ่งเป็นหลอดผ้า..... 20
3.4	ภาพก็สำหรับทอผ้าขาวม้า..... 20
3.5	ภาพการทอผ้าขาวม้า..... 21
3.6	ภาพการทอผ้าขาวม้า..... 22
3.7	ภาพลายทอผ้าขาวม้า..... 23
3.8	ภาพลายทอผ้าขาวม้า..... 23
4.1	โลโก้แบรนด์ more than one..... 25
4.2	ตัวอย่างเสื้อ more than one..... 26
4.3	ตัวอย่างวิธีการใช้งานเสื้อ..... 27
5.1	ภาพตัวอย่างฟังก์ชันเสื้อ..... 29
5.2	ตัวอย่างลายทอผ้าขึ้นของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ..... 30
5.3	ตัวอย่างลายทอผ้าขาวม้าของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ..... 31
5.4	ภาพแนวคิดที่ 1..... 32
5.5	ภาพแนวคิดที่ 2..... 32
5.6	ภาพแนวคิดที่ 3..... 32
5.7	ภาพสีน็อน 33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
5.8	ภาพโทนสีสว่าง.....	33
5.9	แบบร่างโลโก้.....	34
5.10	แบบร่างโลโก้.....	35
5.11	แบบร่างโลโก้.....	36
5.12	บรรจุภัณฑ์และLabel.....	36
5.13	แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชัน.....	37
5.14	แบบร่างฟังก์ชันเครื่องแต่งกาย.....	37
5.15	แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชัน.....	38
5.16	แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชัน.....	39
5.17	แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชัน.....	40
5.18	แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชัน.....	41
5.19	แบบร่างลายผ้าขาม้า.....	42
5.20	แบบร่างลายผ้าขาม้า.....	43
5.21	แบบร่างลายผ้าขาม้าบนเสื้อ.....	44
5.22	แพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย.....	45
5.23	แพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย.....	46
5.24	แพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย.....	47
5.25	ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า.....	48
5.26	ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า.....	49
5.27	ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า.....	50
5.28	ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า.....	51
5.29	ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า.....	52
5.30	ภาพตัวอย่างโทนสีและอารมณ์ของวิดีโอ.....	54
5.31	นางแบบและนายแบบ.....	55
5.32	การแต่งหน้านางแบบและนายแบบ.....	55
5.33	การแต่งหน้านางแบบและนายแบบ.....	56
5.34	แบบร่าง Logo ที่ร่างด้วยมือ แบบที่เลือกมาพัฒนาต่อ.....	57
5.35	แบบร่าง Logo ที่ทำในคอมพิวเตอร์.....	57
5.36	Collection สะออนได้.....	57
5.37	แบบร่าง Label สำหรับตบบนเสื้อผ้า.....	58
5.38	แบบร่าง Label สำหรับตบบนเสื้อผ้า.....	59
5.39	แบบร่างลายผ้าขาม้าที่เลือกใช้.....	60
5.40	แบบร่างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย.....	61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.41 แบบร่างขนาดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย.....	62
5.42 แบบจำลองบุชเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย.....	63
6.1 โลโก้แบรนด์.....	64
6.2 โลโก้บนกริด.....	64
6.3 ภาพถ่ายแพชั่น.....	65
6.4 ผลิตรถยนต์.....	66
6.5 ผลิตรถยนต์.....	67
6.6 ผลิตรถยนต์.....	68
6.7 ผลิตรถยนต์.....	69
6.8 ผลิตรถยนต์.....	70
6.9 ผลิตรถยนต์.....	71
6.10 ผลิตรถยนต์.....	72
6.11 วิดีโอแพชั่น.....	73
6.12 วิดีโอแพชั่น.....	74
6.13 วิดีโอแพชั่น.....	75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

เชื่อว่าหลายคนเคยประสบปัญหาเกี่ยวกับการเลือกซื้อเสื้อผ้า ที่ในบางครั้งเจอรูปทรงที่ดูใจแต่ไม่มีกระเป๋านเสื้อไม่สามารถใช้งานได้จริง หรือไม่มีสีและลายที่ต้องการ ลักษณะเนื้อผ้าไม่ตรงตามการใช้งาน เพื่อให้ได้เสื้อผ้าตามความพึงพอใจของตนเอง ข้าพเจ้าจึงเกิดความคิดที่จะออกแบบกราฟฟิกสำหรับแบรนด์เครื่องแต่งกายที่มีฟังก์ชันตามไลฟ์สไตล์ของแต่ละบุคคล ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการออกแบบกับเสื้อผ้าของตนเองได้

โครงการนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างและออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การออกแบบลวดลายและการใช้สี เพื่อใช้ในการออกแบบกราฟฟิกสำหรับเสื้อผ้า มีแรงบันดาลใจจากแพทเทิร์นเสื้อผ้าปกติที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเพิ่มฟังก์ชันเข้าไปไม่ให้ขัดจากที่เป็นอยู่ และดัดแปลงรูปทรงเสื้อผ้าให้มีสไตล์แฟชั่นที่เพิ่มมาด้วย ใช้ลวดลายผ้าขาวม้า ซึ่งเป็นผ้าสารพัดประโยชน์ที่เราสามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดของแบรนด์เสื้อผ้าที่เป็น Multifunction อีกทั้งเป็นสิ่งที่เรียกได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ที่ใช้กันมาหลายยุคสมัย เกือบทุกท้องถิ่นต้องมีไว้ใช้ โดยมีวัตถุประสงค์ให้เป็นแบรนด์เครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มวัยรุ่นไทยหรือสำหรับชาวต่างชาติที่ชื่นชอบความเป็นไทยและมีความสนใจลองเพิ่มความอำนวยความสะดวกให้กับตัวเอง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบโครงสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย
2. ศึกษาและวิเคราะห์หลายผ้าขาม้าเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบلابนผ้า
3. ศึกษาการออกแบบการสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์เสื้อผ้า
4. ออกแบบแบรนด์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิด Multifunction

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของแบรนด์
2. ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย
 - 2.1 เสื้อ 3 แบบ
 - เสื้อที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างและเป็นถุงผ้าได้
 - เสื้อที่สามารถเปลี่ยนรายละเอียดบนเสื้อได้ตามการใช้งาน
 - ผ้ายืดหยุ่นประกอบ
 - 2.2 กางเกง 1 แบบ
 - กางเกงที่สามารถถอดเปลี่ยนเป็นได้ทั้งขาสั้นและขายาว
 - 2.3 กระเป๋า 2 แบบ
 - กระเป๋าสะพายหลัง
 - กระเป๋าใส่โน้ตบุ๊ก
 - 2.4 ผ้าพันคอ
3. สื่อสิ่งพิมพ์
 - 3.1 นามบัตร
 - 3.2 Booklet
 - 3.3 ป้ายผ้า Label โลโก้ร้าน
 - 3.4 ถุงบรรจุภัณฑ์
4. สื่อประชาสัมพันธ์ร้าน
 - 4.1 Video fashion
 - 4.2 Photo fashion set

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 รวบรวมแบรนด์เครื่องแต่งกายในลักษณะ Multifunction และ Unisex
 - 1.2 ศึกษาสไตล์การแต่งตัวสตรีทแฟชั่น ของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นแฟชั่นวัยรุ่น และนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ
 - 1.3 การออกแบบแพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย
 - 1.4 ลายผ้าในท้องถิ่นทางภาคอีสานของไทย
 - 1.5 ลายผ้าชาวม้า
2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น
 - 2.1 เวกลักษณ์ ภาพลักษณ์ของแบรนด์
 - 2.2 Concept ของแบรนด์
 - 2.3 วิเคราะห์ตลาดลายผ้าชาวม้าสำหรับนำมาประยุกต์ใช้
 - 2.4 กลุ่มเป้าหมาย
 - 2.5 สรุปขอบเขตงาน
3. การออกแบบ และพัฒนาแบบร่าง
 - 3.1 การออกแบบโครงสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้า
 - 3.2 การเลือกใช้วัสดุ ผ้า อุปกรณ์การ์เมนต์
 - 3.3 การสร้างลวดลายกราฟฟิคที่มาจากผ้าชาวม้า
 - 3.4 ขั้นตอนกระบวนการพิมพ์ลายบนผ้าขาว
 - 3.5 การทดลองคุณสมบัติของเนื้อผ้า
 - 3.6 ทดลองปรับขนาดลายผ้าจริงและความสามารถในการพิมพ์สีสดก่อนเข้าโรงงานพิมพ์
 - 3.7 ขั้นตอนการทดลองวางลวดลายมาประกอบบนผ้าเพื่อตัดเย็บเสื้อผ้า
4. การผลิตผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

2.1 การออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้า



ภาพที่ 2.1 sketch model fashion

ที่มา : <https://www.fashiontechsupport.com/blog/2018/10/29/fashion-sketch-101-how-to-use-a-runway-model-template>

การออกแบบแฟชั่น (อังกฤษ: fashion design) ถือเป็นศิลปะการถ่ายทอดชีวิตการเป็นอยู่ของคนลงบนเสื้อผ้า โดยใช้เวลา สถานที่ วัฒนธรรมและประเพณีเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ ในหนึ่งปีคอลเลคชั่นของเสื้อผ้าจะแบ่งออกเป็น 3 ฤดูกาลคือ คอลเลคชั่นฤดูหนาว คอลเลคชั่นฤดูร้อนและคอลเลคชั่นฤดูใบไม้ผลิ

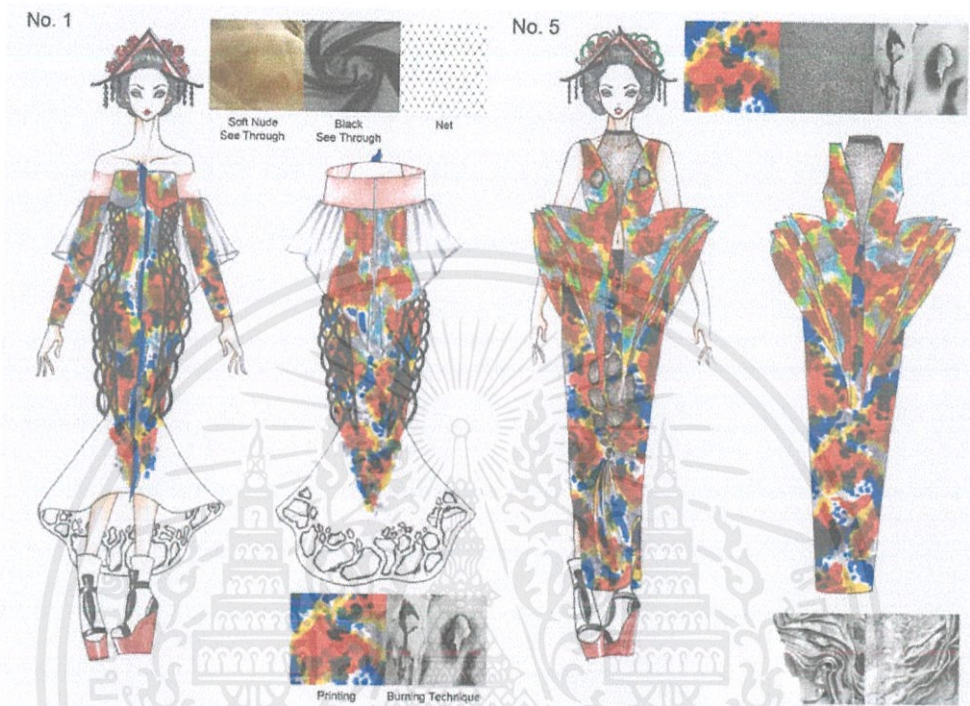
คอลเลคชั่นเป็นการทำงานที่นักออกแบบแฟชั่นเอาผลงานออกแบบหลาย ๆ ชิ้นมาประกอบกัน เพื่อให้เกิดเทรนด์ใหญ่ในตลาดทั้งแฟชั่นชั้นสูงและตลาดใหญ่ นักออกแบบแฟชั่นเวลาออกแบบต้องเอาหลายสิ่งหลายอย่างเข้ามาคิดด้วย ไม่ว่าจะเป็นมุมมองของลูกค้า รูปแบบเก่า ๆ ในตลาด รูปแบบของกลุ่ม และเทรนด์ที่มีในท้องตลาดในขณะนั้น รวมไปถึงซีซั่นของคอลเลคชั่นนั้น ๆ

นักออกแบบแฟชั่นสามารถทำงานได้หลายแบบไม่ว่าจะลงบนกระดาษ หรือทาบผ้าบนหุ่น เพื่อให้เกิดทรงของชุด หลังจากที่เสร็จก็จะเอาคนออกแบบลวดลายเข้ามาช่วย แล้วทำลวดลายตามที่นักออกแบบแฟชั่นต้องการ การออกแบบลวดลายถือเป็นงานที่มีความเครียดสูง เพราะต้องใช้ความละเอียดอ่อนในการทำงาน ความสวยของชุดขึ้นอยู่กับการทำลวดลายให้เข้ากัน ในที่สุดตัวอย่างก็จะใช้ลงสวมบนตัวนางแบบจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า

1. การออกแบบและสเก็ทซ์ภาพ



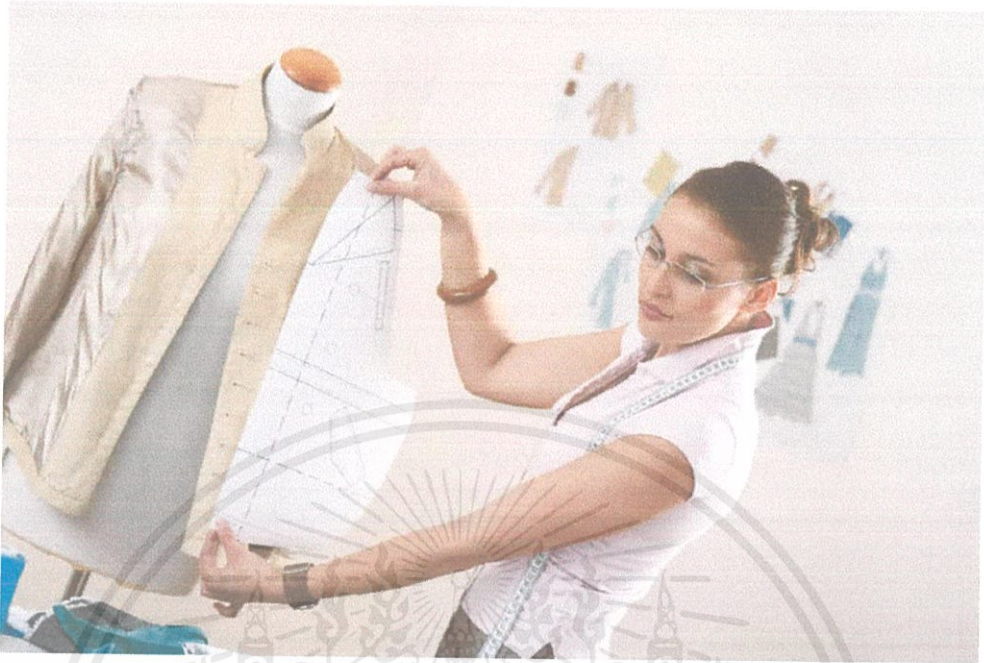
ภาพที่ 2.2 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า

ที่มา : <https://www.designil.com/5-step-fashion-designer.html>

เราสามารถนำแรงบันดาลใจจากสิ่งต่าง ๆ ที่เราพบเจอในชีวิตประจำวันมาออกแบบเป็นเสื้อผ้าแฟชั่นสไตล์ตัวเอง สิ่งสำคัญของการออกแบบคือการวาดหรือสเก็ทซ์ภาพออกมาเพื่อเป็นต้นแบบของการทำเสื้อผ้า เนื่องจากภาพสเก็ทซ์นี้เองจะเป็นตัวบอกถึงลำดับขั้นตอนในการทำต่อไป

เมื่อวาดแบบเสร็จแล้วจะเป็นขั้นตอนถัดไปคือการลงสี หรือเลือกสี ซึ่ง Fashion Design แต่ละคนมีรูปแบบและการทำงานที่แตกต่างกันไป แต่เป็นคอนเซ็ปต์คือการทำให้อินทนาการเห็นภาพมากขึ้นก่อนที่จะผลิตเสื้อผ้าออกมาจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า

ที่มา : <https://www.designil.com/5-step-fashion-designer.html>

2.ปัจจุบันวิธีการทำแพทเทิร์นจะแบ่งออกเป็น 2 วิธีหลัก

วิธีที่ 1: วาดแบบแพทเทิร์นลงในกระดาษทำแพทเทิร์น วิธีนี้เหมาะสำหรับนักออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นที่ชำนาญแล้ว สามารถวัด และกำหนดขนาดขององค์ประกอบแต่ละส่วนของเสื้อผ้าได้

วิธีที่ 2: ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้า วิธีนี้เหมาะสำหรับนักออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นมือใหม่ที่ยังไม่ชำนาญ เรื่องขนาดขององค์ประกอบแต่ละส่วนของเสื้อผ้า นักออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นมือใหม่สามารถทำแพทเทิร์นเสื้อผ้าได้ด้วยตัวเอง โดยใช้ 5 โปรแกรมยอดนิยมที่ใช้ในการออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้า อาทิ เช่น CAD Pattern Design, Poly Pattern Design, Fashion Design Software, TexPro Design CAD System Textile หรือ Lectra Modaris Pattern

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 ขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้า

ที่มา : <https://www.designil.com/5-step-fashion-designer.html>

3. การทดลองสวมใส่จริง (FITTING)

หากเราเคยตัดเสื้อผ้าในท้องเสื้อที่มีมาตรฐาน คงจะพอจำกันได้ว่า หลังจากการวัดตัวครั้งแรก ไปซักกระยะหนึ่ง ทางร้านจะให้เข้าไปที่ร้านเพื่อทำการลองชุด ซึ่งชุดที่ให้ลองในครั้งแรกนี้จะเป็นชุดที่ยืดแบบชั่วคราว เพื่อให้ช่างตัดเสื้อได้ดูผลงานแบบคร่าว ๆ และแก้ไขจุดที่ผิดพลาดได้ทันท่วงทีหลังจากการวัดไซส์ในครั้งแรก เนื่องจากถ้าหากตัดเย็บจริงไปแล้ว เกิดความผิดพลาดขึ้น อาจจะต้องเริ่มต้นใหม่หมดทุกขั้นตอน ทำให้ขั้นตอน Fitting นี้สมบูรณ์ขึ้น

4. การตัดเย็บและผลิต

เมื่อเราออกแบบ และทำแพทเทิร์นเรียบร้อยแล้ว เราก็เริ่มขั้นตอนที่ 4 นั่นคือ ขั้นตอนการผลิต การผลิตเสื้อผ้าแฟชั่น นักออกแบบสามารถตัดเย็บและผลิตได้ด้วยตัวเอง ซึ่งต้องใช้ความเชี่ยวชาญ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอย่างมากเนื่องจากการผลิตชิ้นงานจริงไม่ได้เป็นงานที่ Routine

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน

การเขียนแบบสถาปัตย์

การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน

การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน

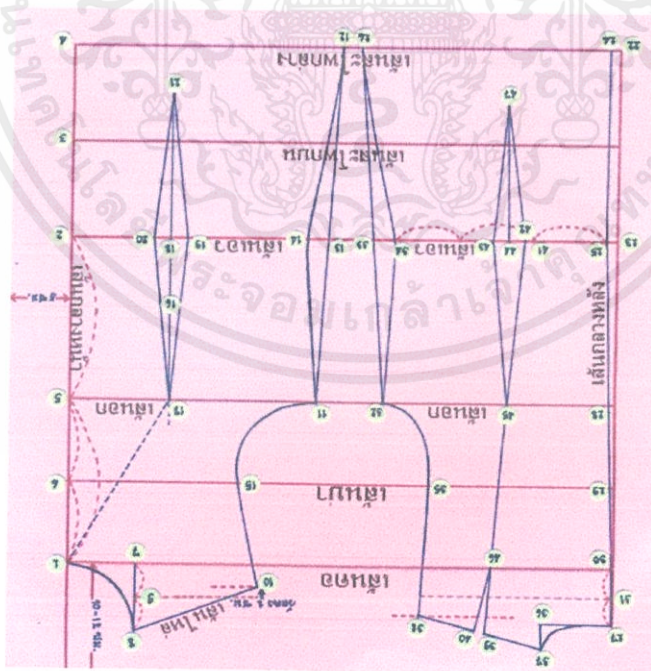
การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน

การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน

การเขียนแบบสถาปัตย์ของอาคารพาณิชย์และอาคารสำนักงาน

ที่มา : <https://krunnunchi.blogspot.com/2013/07/1.html>

ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการเขียน



2.2 แนวทางการออกแบบอาคารพาณิชย์

2.3 การออกแบบลวดลายสำหรับเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 2.13 ภาพIndian illustrators

ที่มา : <https://scroll.in/magazine/873328/indian-illustrators-are-telling-the-inclusive-fashion-stories-that-photographers-often-dont>

ศิลปะกับเสื้อผ้าและการแต่งกาย

เสื้อผ้าเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องนุ่งห่ม หรือเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้ามีไว้ปกปิดร่างกาย และป้องกันภัยจากสิ่งแวดล้อมภายนอก และเสื้อผายังช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพให้มีภาพลักษณ์ที่ดี

หากต้องการมีภาพลักษณ์ที่ดี ผู้นั้นจะต้องเลือกแต่งกายดี มีรสนิยม รสนิยมของการแต่งกายขึ้นอยู่กับศิลปะ ศิลปะในการแต่งกายจึงเป็นสิ่งสำคัญ ในการแต่งกายโดยทั่วไปจะคำนึงถึงขนาด รูปร่าง เพศ วัย และบุคลิกของการสวมใส่ และศิลปะจะเป็นส่วนเสริมเพิ่มเติมหรือประดับตกแต่งให้เกิดรสนิยม ศิลปะจึงมีความสัมพันธ์กับเสื้อผ้าและการแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบศิลปะที่นำมาเกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและการแต่งกาย ได้แก่

1. ขนาดและสัดส่วน (Size and Proportion) ขนาดและสัดส่วนมีความสัมพันธ์กัน ขนาดเกี่ยวข้องกับสัดส่วน หากร่างกายมีขนาดใหญ่ สัดส่วนจะขยายใหญ่ ดังนั้นในการแต่งกาย หรือการออกแบบเสื้อผ้าที่แก้ไขข้อบกพร่องของสัดส่วนของร่างกาย เช่น คนหน้าอกใหญ่ ควรสวมเสื้อที่มีปกหรือเสื้อคอวี เพื่อช่วยให้ทรงอกเล็กลง หรือผู้ที่อ้วนควรเลือกเสื้อผ้าชุดหลวมที่ไม่เน้นบริเวณเอว หรือคั้บตั้ง เพราะจะเน้นให้เห็นขนาดที่ชัดเจน

2. ความกลมกลืน (Harmony) ความกลมกลืนในการแต่งกาย ได้แก่ ความกลมกลืนของสีเสื้อผ้าและการตกแต่ง การใช้สีตัดแต่ง ควรมีความกลมกลืนกับบุคลิก อายุ เพศ และวัย ผู้สูงอายควรใช้เสื้อผ้าที่มีสีเข้ม ไม่ฉูดฉาด เพราะจะทำให้ดูอ่อนโยน

3. การตัดกัน (Contrast) การตัดกันในการแต่งกาย ทำได้หลายวิธี ทั้งในด้านการตัดกันด้วยขนาด ลวดลาย แบบ หรือสี การตัดกันเพื่อสร้างจุดเด่น ดังนั้นในการตัดกัน จึงควรคำนึงถึงผู้สวมใส่ว่ามีบุคลิกภาพที่เหมาะสมอย่างไร ในการตัดกันควรพิจารณาถึงปริมาณของการตัดกัน ซึ่งไม่เกิน 80 เปอร์เซ็นต์ของผลงาน เช่น การใช้สีตัดกันของเสื้อผ้า ควรตัดกันไม่เกิน 80 เปอร์เซ็นต์

4. เอกภาพ (Unity) เอกภาพของการแต่งกายคล้ายกับความกลมกลืน ซึ่งเน้นในด้านความสัมพันธ์และความสอดคล้อง ในการแต่งกายควรให้มีความสอดคล้องในด้านแบบ สี หรือการตกแต่ง ให้ผสมกลมกลืนเป็นกลุ่มเดียวกัน หรือในลักษณะเดียวกันเพื่อดูเรียบร้อยสวยงาม เอกภาพในการแต่งกายได้แก่การแต่งกายในชุดทำงานที่มีสีเดียวกัน ตกแต่งในแบบเรียบง่าย แต่ดูคล่องแคล่วในการปฏิบัติงาน

5. การซ้ำ (Repetition) หากในการจัดอาหาร การวางแต่งการรอบขอบจานคือการซ้ำ ในการแต่งกายการเรียงกระดุมของเสื้อผ้านี้คือการซ้ำเช่นกัน การซ้ำทำในลักษณะของการตกแต่ง เช่น การติดลูกไม้รอบคอเสื้อ หรือชายกระโปรง หรือการตกแต่งด้วยลวดลายของผ้า และสีของการตกแต่ง เหตุที่ต้องทำซ้ำก็เพื่อดึงดูดความสนใจ หรือเบี่ยงเบนความสนใจของส่วนบกพร่องต่าง ๆ ของร่างกายนั่นเอง

6. จังหวะ (Rhythm) ในการแต่งกาย จังหวะเปรียบเสมือนช่วงระยะของการนำสายตาที่เชื่อมโยงหรือต่อเนื่องกัน หรือการประสานต่อเนื่องกันของสายตาวางมีจังหวะของส่วนประกอบเครื่องแต่งกาย เช่น ปกเสื้อ เข็มขัด กระโปรงหรือรองเท้า การออกแบบเสื้อผ้าอย่างมีจังหวะก็เพื่อสนององค์ประกอบย่อยเข้าเป็นองค์ประกอบใหญ่ เพื่อสร้างจุดเด่นที่ชัดเจน การเชื่อมโยงสายตาวางมีจังหวะสามารถทำได้โดยการซ้ำของวัสดุที่คล้ายกัน หรือต่างกัน โดยทำเป็นจังหวะที่เหมือนกันหรือต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการสร้างจุดสนใจนั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. การเน้น (Emphasis) เมื่อจังหวะสร้างจุดเด่น จุดเด่นนั้นจะทำให้เกิดการเน้น ในการเน้นของการแต่งกายเป็นการอำพรางข้อบกพร่อง โดยเบี่ยงเบนความสนใจไปยังส่วนอื่น หรือในขณะเดียวกันการเน้นอาจเรียกร่องหรือสร้างจุดสนใจให้กับการออกแบบนั้น ๆ ในการเน้นอาจเน้นด้วยเครื่องประดับ ลวดลาย หรือสีเส้นของลวดลายผ้า

8. ความสมดุล (Balance) ความสมดุลในการแต่งกายทำได้หลายวิธี ในการสร้างความสมดุลของการแต่งกายจะจัดแบ่งเป็นด้านบน และด้านล่าง เช่น เสื้อและกระโปรง หรือเสื้อกับกางเกง การทำให้สมดุล อาจใช้ลวดลายหรือน้ำหนักของสีเสื้อผ้าช่วยในการแบ่งน้ำหนักได้ เช่น ใส่กระโปรงสีดำ และใส่เสื้อสีขาวสลับดำ เป็นต้น

9. สี (Color) สีเป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับงานศิลปะ เพราะสีต่าง ๆ จะทำให้เกิดความสวยงาม น่าสนใจ และแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึก ในการแต่งกายสีจะช่วยเสริมบุคลิกของผู้สวมใส่ และยังเป็นแรงบันดาลใจในการแสดงออกถึงความรู้สึก และความน่าสนใจ ดังนั้นในบริษัทใหญ่ ๆ หลายบริษัทจึงได้จ้างนักออกแบบเสื้อผ้า ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย โดยเลือกแบบและสีเพื่อสร้างความสนใจต่อลูกค้าเช่น พนักงานธนาคาร พนักงานต้อนรับ หรือพนักงานขายสินค้า จะมีสีเส้นที่แตกต่างกันตามวัตถุประสงค์ของงาน ในการใช้สีของเสื้อผ้าควรใช้ในลักษณะของค่าน้ำหนัก (Value) คือ มีการใช้สีอ่อน-แก่ เพื่อเกิดความแตกต่างของค่าน้ำหนักสี เช่น สีเขียวอ่อนหรือสีเขียวเข้ม หรือการใช้สีประสานกลมกลืน (Harmony) ที่ดูแล้วนุ่มนวล เช่น สีโทนเดียวกัน และหากต้องการความสดชื่น การใช้สีสดหรือสีตัดกันในปริมาณที่ต่างกันอย่างพอเหมาะก็อาจทำให้สดชื่นได้

การแต่งกายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สีทางจิตวิทยา

จะมีปฏิกิริยาต่ออารมณ์ของการแต่งกาย ดังนี้

สีแดง เป็นสีที่กระตุ้นจิตใจเป็นอย่างดี ผู้ที่ใส่สีแดงจะต้องเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเอง

สีเหลือง เป็นสีที่บ่งบอกถึงความเป็นผู้มีอารมณ์ดี ร่าเริง อ่อนโยน มีพลัง ความฉลาด

สีเขียว เป็นสีที่แสดงออกถึงความสุขุม เหมาะสำหรับงานที่ต้องใช้พลัง หรือความคิด

สีม่วง เป็นสีที่ขริ่ม เกิดความศรัทธาและความสงบ หากเป็นคนที่เปิดกว้างจะยอมรับสีม่วงได้

สีม่วงปนแดงจะสร้างความมั่นใจได้ดี

สีขาว เป็นสีที่ใสสะอาด เข้าได้กับทุกสี ชอบค้นหาความจริงของชีวิต เป็นสีของนักคิด

สีขาวจะทำให้ขาดอำนาจในการตัดสินใจ

สีดำ เป็นสีที่แสดงออกถึงความมั่นใจในตัวเอง ผู้ที่ใส่สีดำจะแสดงถึงการให้ผู้อื่นนับถือ

สีน้ำเงิน เป็นสีที่ควบคุมตนเองได้ดี มีความลึกซึ้ง รับผิดชอบ สนุกกับทุกเรื่อง



ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างลายเสื้อผ้า

ที่มา : <https://amikamoda.ru/th/>

การแก้ไขข้อบกพร่องด้วยเสื้อผ้า

นอกจากนี้หลักการทางศิลปะต่าง ๆ ยังช่วยแก้ไขปัญหา และอำพรางข้อบกพร่องต่าง ๆ ของร่างกายได้อีก ดังตัวอย่างที่จะกล่าวต่อไปนี้

1. รูปร่างผอมสูง ถึงแม้จะมีรูปร่างดี แต่หากใส่เสื้อผ้ารัดรูปมากเกินไป เช่นใส่เสื้อแขนกุดหรือผ้ายัดบางรัดรูปจะเน้นให้เห็นสรีระที่ผอมบางชัดเจน ควรใส่เสื้อผ้าผ้าที่หนา ๆ หรือจีบพองฟู เพราะจะเสริมให้ดูหนาขึ้น และมีบุคลิกที่ดีขึ้น
2. รูปร่างอ้วนเตี้ย หากคอสั้นทำให้คอดูยาวขึ้น ควรใส่เสื้อคอวี หรือคอเซิร์ทจะช่วยให้ใบหน้าดูยาวขึ้น ไม่ควรใส่เสื้อปิดคอจะทำให้คอสั้นลง สวดลายของเสื้อผ้าควรเป็นดอกเล็กๆ และลายตั้ง ห้ามใส่พองน้ำเสริมไหล่เพราะจะดูหนาขึ้น ไม่ควรใส่ชุดติดกันเพราะจะเน้นขนาด และตัดกันอย่างชัดเจน นอกจากนี้ควรสวมกระโปรง และเสื้อแยกชิ้น และมีสีเข้ม ไม่ควรใช้ผ้าหนาเพราะจะเพิ่มความอ้วนขึ้นอีก
3. สะโพกใหญ่ ไม่ควรสวมเสื้อเอวลอย เพราะจะเน้นสะโพกชัดเจน ควรสวมกระโปรงที่ตัดเย็บจากผ้าหนัก ๆ พริ้วทั้งตัว สีเข้มเพื่ออำพราง ไม่ควรสวมกระโปรงหรือกางเกงที่รัดรูป เพราะจะเน้นความใหญ่ของสะโพก และควรสวมกระโปรงคลุมเข้าเพื่อกระชับสะโพกมากขึ้น
4. หน้าอกใหญ่ สวมเสื้อที่มีปกหรือคอวี เพราะจะทำให้ทรงอกดูเล็กลง ใส่เสื้อสีเข้มตัดเย็บด้วยผ้าที่บางเบา หลีกเลี้ยงเสื้อที่มีลวดลาย หรือมีกระเปาะที่หน้าอก เพราะจะทำให้เกิดจุดเด่น และเพิ่มความหนาให้หน้าอกได้
5. ไหล่แคบ ควรสวมเสื้อผ้าที่มีพองน้ำ และเลือกผ้าพริ้วบาง ไม่มีใครที่จะมีรูปร่างสวย หรือสมบูรณ์ไปทุกอย่าง หากแต่ได้นำหลักการทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ ก็จะสามารถทำให้ความบกพร่องนั้นลดลง และมีบุคลิกภาพที่ดีขึ้นได้

ในปัจจุบัน ไม่ว่าสถานการณ์ของโลกจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรก็ตาม แต่หลักการทางศิลปะต่าง ๆ ที่กล่าวมายังคงนำมาประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าในอนาคตเทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างการออกแบบภายใต้แนวคิด Multifunction



ภาพที่ 2.6 ภาพ HOW TO WEAR THE CHRYSALIS CARDI
ที่มา : <https://www.encircled.ca/pages/how-to-wear>



ภาพที่ 2.7 ภาพ HOW TO WEAR THE CHRYSALIS CARDI

ที่มา : <https://www.styleforum.net/threads/vests-stuff-carrying-gear.347235/page-5>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 ภาพ TRANSFORMABLES SHOULDERPACK 2000

ที่มา : <https://www.cpccompany.co.uk/blogs/archive/59065989-transformables-shoulderpack-2000>

ร้านค้า บริษัท ซีพี

โพสต์ในเก็บถาวรบน 19 ตุลาคม 2015

Moreno Ferrari ยังคงพัฒนา C.P. อย่างต่อเนื่อง บริษัท Transformables โดยการสร้าง ‘ไหล่แพ็ค’ ในปี 2000 ชิ้นส่วนเสื่อกักน้ำคล้ายกับ gilet คลุมด้วยผ้าในระหว่างการใช้งานปกติ; อย่างไรก็ตามมันสามารถเปลี่ยนเป็นกระเป๋าสะพายไหล่ได้โดยใช้รูดซิปปตะขอและห่วงที่อยู่ในการออกแบบชิ้นส่วนที่ไม่เหมือนใครนี้ถูกสร้างขึ้นจาก ‘Crystal Wind’ ในสีส้มสีส้มโปร่งแสงที่มีตะเข็บและกระเป๋าที่วางไว้อย่างมีกลยุทธ์เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่เป็นประโยชน์ในขณะที่ชิ้นส่วนนั้นถูกสวมใส่เป็นเสื่อกักหรือสะพายไหล่ สมยางที่มีน้ำหนักเบาและเปลือกที่กันฝนได้ถูกผูกไว้กับตาข่ายในลอนและให้ความสำคัญกับโลโก้สะท้อนความร้อนที่โดดเด่นของบรรทัด ‘000CP’

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างการออกแบบคอลเลคชั่น

ศึกษาข้อมูลทางแฟชั่นวัยรุ่นภาคอีสานเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้า ให้มีความสอดคล้องเรื่องราวกับผ้าขาม้าและให้ตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด.



ภาพที่ 2.9 ภาพชุดทีมงานวัดภาคอีสาน

ที่มา : <https://pantip.com/topic/31508476>



ภาพที่ 2.10 ภาพชุดงานวัด

ที่มา : <https://pantip.com/topic/31508476>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สไตล์สตรีทนั้นให้โอกาสในการแสดงออกที่เป็นรายบุคคลและเป็นส่วนตัวมากกว่าสิ่งที่เห็นบนรันเวย์ แต่ก็ยังคงมีเวลาที่อิทธิพลของนักออกแบบคนหนึ่งปรากฏขึ้นอย่างเห็นได้ชัด



ภาพที่ 2.11 ULTRA BRIGHT NEON WAS A STREET STYLE STAPLE OF MILAN FASHION WEEK
ที่มา : <https://fashionista.com/2018/09/milan-fashion-week-spring-2019-street-style-day-2>



ภาพที่ 2.12 ภาพCHIC LOOK NEON IN SUMMER
ที่มา : <http://www.lookbook.in.th/chic-look-neon-summer/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ลายผ้าขาม้า

3.1 ความเป็นมาของผ้าขาม้า



ภาพที่ 3.1 ภาพผ้าขาม้า

ที่มา : <https://readthecloud.co/pakaoma/>

ความเป็นมาผ้าขาม้า ผ้าสารพัดประโยชน์

เริ่มจากชื่อของ ผ้าขาม้า จริงๆ แล้วไม่ใช่ภาษาไทยแต่มาจากเปอร์เซียคำว่า ‘กามาร์บันด์’ (Kamar Band) ซึ่ง ‘กามาร์’ นั้นหมายถึง เอว หรือ ท่อนล่างของร่างกาย ‘บันด์’ หมายถึง การพัน รัด หรือ คาด เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันจึงหมายถึง เข็มขัด ผ้าพัน หรือ คาดสะเอว มีงานวิจัยเสนอว่า ‘ผ้าขาม้า’ เป็นคำที่เพี้ยนมาจากคำว่า ‘กามา’ (Kamar) ซึ่งเป็นภาษาอิหร่านที่ใช้กันอยู่ในประเทศสเปน เพราะในประวัติศาสตร์ ประเทศทั้งสองมีการติดต่อกันมาช้านาน ต่อมาประเทศไทยได้รับอิทธิพลทางภาษามาด้วย

แล้วคนไทยรู้จักใช้ผ้าขาม้ามาตั้งแต่เมื่อไหร่ มีข้อมูลว่าตั้งแต่สมัยพุทธศตวรรษที่ 16 ราวยุคสมัยเชียงแสน โดยได้รับอิทธิพลจากชาวไทยใหญ่ที่ใช้ผ้าขาม้า โปกศีระชะ ต่อมาผู้ชายไทยใช้ผ้าเคียนเอว (ผูกเอว) และยังประยุกต์ใช้ประโยชน์หลากหลาย เช่น ใช้ห่อเก็บสัมภาระเดินทาง ห่ออาวุธ นุ่งเวลาอาบน้ำ เช็ดตัว ปูนอน ในยุคแรกคนไทยจะเรียกผ้าสารพัดประโยชน์ผืนนี้ว่า ‘ผ้าเคียนเอว’ ก่อนจะเปลี่ยนเป็น ‘ผ้าขาม้า’ ในภายหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 ภาพผ้าขาวม้า

ที่มา : <http://abcr.bru.ac.th/?fls=dmlld3MvZ3VpZGUvZGV0YWls&id=1>

ผ้าขาวม้า เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “ผ้าเคียนเอว” (เคียน แปลว่า พัน ผูก คาด) เริ่มใช้กันมาตั้งแต่สมัยเชียงแสน ชาวไทยในสมัยก่อนก็นิยมใช้ผ้าขาวม้าพาดบ่า คาดพุง และอื่นๆ การใช้งานของผ้าขาวม้าเกิดขึ้นอย่างหลากหลายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จากผ้าคาดเอวก็มาเป็นผ้าสำหรับห่ออาวุธ เก็บสัมภาระ ใช้ปูพื้น ใช้นุ่งอาบน้ำ เป็นต้น ขนาดทั่วไปของผ้าขาวม้าอยู่ที่ 2 ศอก (ความกว้าง) คูณ 3-4 ศอก (ความยาว) ซึ่งเป็นสัดส่วนที่เหมาะสมกับความสูงของผู้ชายไทยทั่วไป โดยความกว้างที่วันนี้จะยาวจากเอวไปจนถึงกลางลำแข้ง ในขณะที่ความยาวสามารถพันรอบเอวแล้วเหลือเศษออกมาเล็กน้อย สำหรับในท้องถิ่นแถบอีสาน ผ้าขาวม้าอาจจะเรียกว่า “ผ้าแพร” ซึ่งส่วนใหญ่จะทอจาก “กึ่งทอผ้า” โดยมีความยาวประมาณ 20-30 เมตรต่อการทอแต่ละครั้ง จากนั้นจะนำมาตัดลงให้เหลือผืนละ “หนึ่งวา” ซึ่งเป็นที่มาของคำว่า “ผ้าแพรวา” ในขณะที่ทางภาคใต้จะเรียกว่า “ผ้าซีกอบ” อันสืบเนื่องมาจากประโยชน์หลักของตัวผ้าที่นิยมใช้กันในขณะอาบน้ำ

สรุปได้ว่า ผ้าขาวม้า เป็นผ้าท้องถิ่นของไทยที่มีมายาวนานกว่า 500 ปี เป็นผ้าสารพัดประโยชน์ที่คนไทยใช้ในชีวิตประจำวันมาช้านาน และมีหลายชุมชนทั่วประเทศที่ยึดถืออาชีพทอผ้าขาวม้าเพื่อเลี้ยงชีพ ผ้าขาวม้าของแต่ละท้องถิ่นมีความแตกต่างกัน ทั้งในด้านวัตถุดิบ ลวดลาย คุณภาพ และความเป็นมาเชิงลึก ซึ่งคนทั่วไปอาจยังไม่มี ความเข้าใจถึงรายละเอียดเหล่านี้ และอาจไม่เห็นคุณค่าของผ้าขาวม้าในเชิงศิลปวัฒนธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ประโยชน์ของผ้าขาวม้า

1. ใช้นุ่งอาบน้ำ
2. ทำความสะอาดร่างกาย
3. ใช้ซับเหงื่อ
4. ปูรองนั่ง
5. โปกศีระชะกันแดด
6. ผูกทำเปล
7. ใช้นุ่งอยู่บ้านแทนกางเกง
8. คาดเอว
9. ห่ม - คลุม ร่างกาย
10. ใช้ห่อของแทนย่าม
11. นุ่งกระโจมอกแทนผ้าถุง
12. ปัดฝุ่น แมลง ยุง
13. ใช้มัดแทนเชือก
14. ใช้ผลัดเปลี่ยนเสื้อผ้า
15. ม้วนหนุนแทนหมอน
16. บังแดด ฝน ลม
17. ทำความสะอาดสิ่งของ เครื่องใช้
18. ใช้เช็ดตัวแทนผ้าเช็ดตัว
19. ทำผ้าขี้ริ้ว พรหมเช็ดเท้า(เมื่อชำระแล้ว)
20. ใช้โบกแทนพัด
21. ใช้แทนผ้าพันแผล
22. ทำผ้ากันเปื้อน
23. คลุมโต๊ะ
24. ผ่าอนามัยสำหรับคุณผู้หญิง
25. ทำผ้าอ้อมสำหรับเด็ก
26. อุปกรณ์การเล่นของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 กระบวนการผลิต



ภาพที่ 3.3 ภาพฝ้ายที่ตัดแบ่งเป็นหลอดฝ้าย

ที่มา : http://202.29.22.168/local_information/nonpiban/procedures.html



ภาพที่ 3.4 ภาพที่สำหรับทอผ้าขาวม้า

ที่มา : <https://souvenirbuu.wordpress.com/ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย/ภูมิปัญญาภาคกลาง/ผ้าและเครื่องแต่งกาย/ผ้าขาวม้าทอมือไทยทรงดำ/>

วัตถุดิบและส่วนประกอบ

1. ด้ายผ้าฝ้าย
2. หม้อ
3. แป้งข้าวเจ้า
4. น้ำเปล่า
5. เต้าและถ่าน
6. หลักฝื่อ
7. ฟืม
8. อัก หรือตะกอนปั่นด้าย และไม้คอนอัก
9. หลา
10. กง
11. กระจายและแกนกระจาย
12. กี่ หรือ หูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิต



ภาพที่ 3.5 ภาพการทอผ้าชาวมา

ที่มา : <http://abcr.bru.ac.th/?fls=dmlld3MvZ3VpZGVvZGV0YWls&id=1>

วิธีการทอผ้าชาวมา

ปัจจุบันถึงแม้ว่ายังไม่มีหลักฐานที่แน่ชัดบ่งบอกถึงต้นกำเนิดของการทอผ้า แต่ก็สามารถเทียบเคียงกับหลักฐานอื่นๆ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกัน โดยมีเหตุผลหลายอย่างสนับสนุนแนวคิดที่ว่า การทอผ้ามีวิวัฒนาการมาจากการ ทำเชือก ทอเสื่อ และการจักสาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งลายเชือกทาบที่ปรากฏ ร่องรอยให้เห็นบนภาชนะดินเผา ซึ่งพบเป็นจำนวนมากตามแหล่งโบราณคดี ก่อนประวัติศาสตร์สมัยหินใหม่ เรื่อยมาจนถึงแหล่งโบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์ ด้วยเหตุนี้เอง จึงกล่าวได้ว่าการทอผ้าเป็นงานหัตถกรรม ที่เก่าแก่ที่สุดในโลกงานหนึ่ง

หลักของการทอผ้า ก็คือการทำให้เส้นด้ายสองกลุ่มขัดกัน โดยทั้งสองพวกตั้งฉากกัน เส้นด้ายกลุ่มหนึ่งเรียกว่า ด้ายยืน และอีกกลุ่มหนึ่งเรียกว่า ด้ายพุ่ง ลักษณะของการขัดกันของด้ายพุ่งและด้ายยืนจะขัดกันแบบธรรมดาที่เรียกว่าลายขัด หรืออาจจะเพิ่มเทคนิคพิเศษเพื่อให้ผ้ามีลวดลาย สีสันที่สวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 ภาพการทอผ้าชาวมา

ที่มา : <http://abcr.bru.ac.th/?fls=dmlld3MvZ3VpZGUvZGV0YWls&id=1>

ขั้นตอนการทอผ้าชาวมา

1. สืบเส้นด้ายยืนเข้ากับแกนม้วนด้ายยืน และร้อยปลายด้ายแต่ละเส้นเข้าในตะกอกแต่ละชุด และพันหวี ดึงปลายเส้นด้ายยืนทั้งหมดม้วนเข้ากับแกนม้วนผ้าอีกด้านหนึ่ง ปรับความตึงหย่อนให้พอเหมาะ กรอด้วยเข็กรสวยเพื่อใช้เป็นด้ายพุ่ง
2. เริ่มการทอโดยกดเครื่องแยกหมูตะกอก เส้นด้ายยืนชุดที่ 1 จะถูกแยกออกและเกิดช่องว่าง สอดกระสวยด้ายพุ่งผ่าน สลับตะกอกชุดที่ 1 ยกตะกอกชุดที่ 2 สอดกระสวยด้ายพุ่งกลับทำสลับกันไปเรื่อย ๆ
3. การกระทบพันหวี (ฟืม) เมื่อสอดกระสวยด้ายพุ่งกลับก็จะกระทบพันหวี เพื่อให้ด้ายพุ่งแน่นหนาติดกันได้นเนื้อผ้าที่แน่นหนา
4. การเก็บหรือม้วนผ้า เมื่อทอผ้าได้พอประมาณแล้วก็จะม้วนเก็บในแกนม้วนผ้า โดยผ่อนแกนด้ายยืนให้คลายออกและปรับความตึงหย่อนใหม่ ให้พอเหมาะ

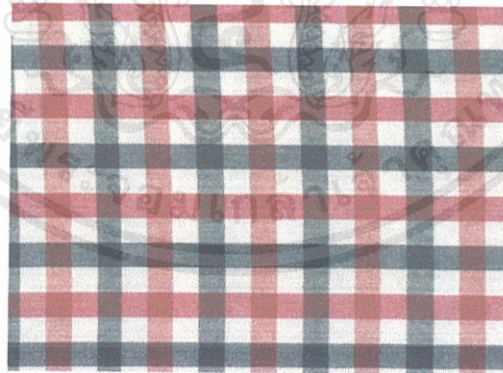
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 ลักษณะการทับซ้อนรูปเรขาคณิตของลายผ้าขาวม้า



ภาพที่ 4.5 ภาพลายทอผ้าขาวม้า

ที่มา : ["ลายผ้าขาวม้า".html](https://www.thaihealth.or.th/Content/44668-รพ.จิตเวชเลยฯเปลี่ยนชุดผู้ป่วยเป็น/\)



ภาพที่ 4.6 ภาพลายทอผ้าขาวม้า

ที่มา : ["ลายผ้าขาวม้า".html](https://www.thaihealth.or.th/Content/44668-รพ.จิตเวชเลยฯเปลี่ยนชุดผู้ป่วยเป็น/\)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 แบรินด์เครื่องแต่งกาย

แบรินด์เครื่องแต่งกายที่มีมัลติฟังก์ชันนี้ ถูกพัฒนาต่อยอดมาจากงาน More than one ในวิชาโครงการพิเศษ ที่มีแนวคิดในการออกแบบโครงสร้างเสื้อผ้าให้มีประโยชน์มากขึ้น โดยเพิ่มฟังก์ชัน การถอดประกอบแล้วใช้งานเป็นถุงผ้าเพิ่มได้อีกใบ โดยในที่นี้เปลี่ยนชื่อแบรินด์เป็น Morph เพื่อให้มีความกระชับและความหมายที่สอดคล้องกับแนวคิดงาน

Morph สามารถแปลได้หลายความหมายในเชิงวิทยาศาสตร์ ในที่นี้ Morph (มอ-ร-ฟ) มาจากคำภาษากรีก Metamorphosis หมายถึง การเปลี่ยนแปลง รูปร่างหนึ่งเป็นอีกรูปร่างหนึ่ง หรือ ซึ่งค่อยๆเปลี่ยนรูปร่างสิ่งหนึ่งเป็นอีกรูปร่างหนึ่ง

แนวทางการออกแบบสำคัญของแบรินด์คือการออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้าให้มี Multifunction แบรินด์จะไม่เหมือนแบรินด์เสื้อผ้าทั่วไป จึงใช้วิธีออกแบบโลโก้ให้มีการขยับเคลื่อนไหวสื่อสารภาพลักษณ์ของแบรินด์ โดยมีคอลเลคชันแรกคือ สะออนเต้ เป็นคำจากภาษาอีสานแปลว่า ชื่นชอบ ลายกราฟฟิกบนผ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากผ้าขาวม้าเพราะเป็นผ้าที่คนไทยใช้มานานและยังสามารถใช้ทำประโยชน์หลายอย่างจากผ้าผืนเดียว โดยดึงอิทธิพลจากลายทอการซ้อนทับสีของผ้าขาวม้ามาปรับสีให้มีสีสันทันนำมาตัดเป็นเสื้อผ้าสตรีที่แพชั่นเพื่อให้กลุ่มวัยรุ่นและนักท่องเที่ยวต่างชาติได้อุไรักษ์ดำรงความเป็นผ้าขาวม้าไทยผ่านการสวมใส่

4.2 กลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาเกี่ยวพฤติกรรมในการเลือกซื้อเครื่องแต่งกาย ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการรับรู้เรื่องแฟชั่น ทั้งออนไลน์และแบบออฟไลน์ และตลาดที่ใช้เป็นลายวัฒนธรรมไทย

กลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลักของแบรินด์ คือ

1. วัยรุ่น วัยทำงานทันสมัย (อายุ 18 - 30 ปี) เงินเดือน 15,000 บาทขึ้นไป
2. สนใจเรื่องความสะดวก แฟชั่นเครื่องแต่งกาย มีบุคลิกมั่นใจในตัวเองสูง และชอบลองใช้เครื่องแต่งกายที่มีดีไซน์แปลกใหม่ โดดเด่นเสริมบุคลิกความมีสไตล์ เท่ มีเอกลักษณ์ ดูทันสมัย มักเปิดรับอะไรใหม่ๆที่เข้ามาอยู่เสมอ
3. นักท่องเที่ยวชาวต่าง ที่มาท่องเที่ยวในประเทศไทย เข้าร่วมประเพณีและชิมชมในวัฒนธรรมต่างๆที่หลากหลายของไทย ชอบสวมชุดประจำพื้นเมืองที่เดินทางไปเที่ยว

4.3 แนวคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 4.1 โลโก้แบรนด์ more than one

More than one

ความหมายของแบรนด์ “more than one” หรือถ้าหากแปลตรงตัว “มากกว่าหนึ่ง”

ในที่นี้จะหมายถึงการนำสิ่งของหนึ่งสิ่งมาเพิ่มประโยชน์การใช้สอยให้มากกว่าเดิม โดยจะนำ Function การใช้งานที่สอดคล้องของสิ่งของสองชนิดมารวมกัน เพื่อให้เกิดความสะดวกแก่การใช้งาน และพกพา พร้อมทั้งดีไซน์รูปร่างผลิตภัณฑ์ให้ดูน่าใช้มากขึ้น

โลโก้ดีไซน์ได้ใช้เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในโลกไ้มารวมเลขหนึ่งให้เกิดเป็นตัวอักษรตัวเอ็มของภาษาอังกฤษ ($>+1 = M$)

ที่มาของการทำเสื้อผ้ามัดติฟังก์ชัน

เกิดจากความขี้ลืมของตัวเองและคนรอบข้างว่ามักจะลืมหยิบถุงผ้ามาใช้หรือไม่อยากหยิบมา เพราะคิดว่าคงไม่ได้ใช้ เกะกะยุ่งยากต่อการเดินทาง จึงคิดว่าจะทำให้เราไม่ต้องถือถุงผ้าไปไหนมาไหน ตลอดเวลาแต่สามารถหยิบมาใช้เมื่อไหร่ก็ได้ตามต้องการ และยังช่วยส่งเสริมปัญหาการรณรงค์รักษ์โลกในการให้ใช้ถุงผ้าแทนถุงพลาสติกอีกด้วย

ในคอลเลกชันนี้ ออกแบบมาในรูปแบบของเสื้อที่มีสไตร์มินิมอลผสมกับสีเอิร์ธโทน ดูเรียบง่าย เป็นกลาง เข้าถึงได้หลายกลุ่มผู้ใช้ทั้ง “กรีน อีปสเตอร์เทรนดี้คนรักโลก” และผู้ที่ชอบใส่เสื้อผ้าแฟชั่นเพราะเราได้ออกแบบเสื้อผ้าในรูปแบบของ unisex เทรนด์เสื้อผ้าที่ไม่มีลักษณะบ่งบอก ชัดเจนว่าสำหรับของผู้หญิงหรือผู้ชาย จึงทำให้เสื้อผ้านั้นๆ สามารถใช้ได้ทั้งสองเพศ เหมาะกับไลฟ์สไตล์ของคนปัจจุบันที่ค่อนข้างจะเร่งรีบ ทำให้ผู้หญิงไม่ต้องแต่งตัวมากมาย สะดวกสบายขึ้นอีกด้วย

แผนอนาคตสามารถต่อยอดในการออกแบบนี้ได้อีก อย่างเช่นในการออกแบบเพื่อให้เสื้อหนึ่งตัวสามารถเปลี่ยนสีสันทันได้ตามสไตร์ของผู้ใส่ โดยการสลับสีได้ตามใจชอบ ในชิ้นส่วนที่สามารถถอดได้หากผู้ซื้อมีเสื้อตัวนี้มากกว่าหนึ่งตัว สามารถทำชิ้นส่วนแยกขายเป็นแม่สีพื้นๆ หรือลายแพทเทิร์นกราฟฟิก ต่อได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างเสื้อ more than one

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างวิธีการใช้งานเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 สรุปขอบเขตงาน

1. สัญลักษณ์ของแบรนด์
2. ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย
 - 2.1 เสื้อ 3 แบบ
 - เสื้อที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างและเป็นถุงผ้าได้
 - เสื้อที่สามารถเปลี่ยนรายละเอียดบนเสื้อได้ตามการใช้งาน
 - ฝาคลุ่มอเนกประสงค์
 - 2.2 กางเกง 1 แบบ
 - กางเกงที่สามารถถอดเปลี่ยนเป็นได้ทั้งขาสั้นและขาวาว
 - 2.3 กระเป๋า 2 แบบ
 - กระเป๋าสะพายหลัง
 - กระเป๋าใส่โน้ตบุ๊ก
 - 2.4 ผ้าพันคอ
3. สื่อสิ่งพิมพ์
 - 3.1 นามบัตร
 - 3.2 Booklet
 - 3.3 ป้ายผ้า Label โลโก้ร้าน
 - 3.4 ถุงสำหรับบรรจุภัณฑ์
4. สื่อประชาสัมพันธ์ร้าน
 - 4.1 Video fashion
 - 4.2 Photo fashion set

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 แนวทางการออกแบบ

จากการทดลองการแบบตัดเย็บเสื้อในครั้งแรกทำให้เห็นถึงปัญหาวิธีการใช้งาน จึงได้นำมาปรับปรุงแก้ไขแพทเทิร์นให้ใส่ได้สบายมากขึ้น และใช้งานได้จริงจนสำเร็จ หลังจากนั้นก็เริ่มต่อยอดด้วยการศึกษาในเรื่องการพิมพ์ลายบนเสื้อผ้า เพื่อที่จะออกแบบลายกราฟฟิกให้เข้ากับเสื้อผ้า ในที่นี่ได้ทดลองเลือกหลายตัวที่มาจากเรขาคณิต และวัฒนธรรมไทยมาเป็นกรณีศึกษา

โดยมีวัตถุประสงค์ให้เป็นแบรนด์เครื่องแต่งกายสำหรับกลุ่มวัยรุ่นไทยหรือสำหรับชาวต่างชาติที่ชื่นชอบความเป็นไทยและมีความสนใจลองเพิ่มความอำนวยความสะดวกให้กับตัวเอง ดีไซน์แปลกใหม่ โดดเด่นเสริมบุคลิกความมีสไตล์ เท่ มีเอกลักษณ์ ดูทันสมัย

เหตุนี้จึงทำให้มีการวางแนวทางการออกแบบโดยจะเน้นไปที่ใช้เอกลักษณ์ของผ้าไทยในตะวันออกเฉียงเหนือ 70% ลวดลายกราฟฟิกเรขาคณิต 30% เพื่อแสดงภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมความเป็นไทย นำสีบรอด นำค้นหาไว้โดยกำหนดแนวทางการออกแบบไว้ ดังนี้



ภาพที่ 5.1 ภาพตัวอย่างฟังก์ชั่นเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ 2

ผ้าขาวม้า เป็นลายที่เลือกนำมาใช้ออกแบบต่อยอด เพราะ ลวดลายผ้าขาวม้า เป็นผ้า สาระพัดประโยชน์ที่เราสามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดของแบรนด์เสื้อผ้าที่เป็น Multifunction อีกทั้งเป็นสิ่งที่เรียกได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ที่ใช้กันมาหลายยุคสมัย เกือบทุกท้องถิ่นต้องมีไว้ใช้ การออกแบบใช้ลวดลายแบบผ้าขาวม้า ซึ่งเกิดจากการทอผ้าให้มีลวดลาย รูปทรงเรขาคณิต สีเหลี่ยมและมีความทับซ้อนกันของสีเส้นด้าย ปรับการใช้สีผ้าขาวม้าจากเดิมให้เป็น สีสด สะดุดตา เป็นสตรีทสไตล์แฟชั่น จึงได้ทำการศึกษาลวดลายและสีของผ้าขาวม้าว่าจริงๆแล้วสาร ภาพที่ 5.2 ตัวอย่างลายทอผ้าของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

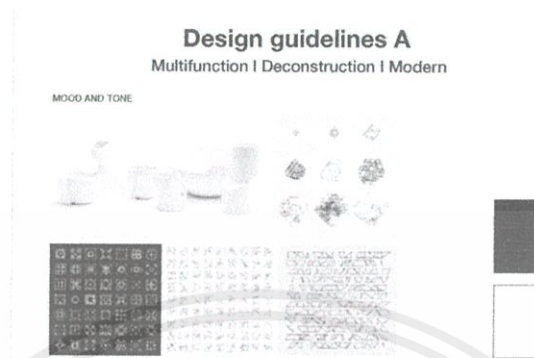


ภาพที่ 5.3 ตัวอย่างลายทอผ้าขาวม้าของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ 4

มี 3 แนวคิดที่คล้ายคลึงกันและสอดคล้องกับเรื่องราวคณิต



ภาพที่ 5.4 ภาพแนวคิดที่ 1

แนวคิดมาจากหลักโครงสร้างสถาปัตยกรรม ที่แปลงรูปร่างบิดเบี้ยวซับซ้อนจากเดิม นำเสนองราฟฟิกโครงสร้างในรูปแบบการวาดเส้นโครงสร้าง โดยใช้สีขาวดำเป็นหลักของงาน



ภาพที่ 5.5 ภาพแนวคิดที่ 2

แนวคิดมาจากหลักการทับซ้อนของรูปทรงเรขาคณิตจนทำให้เกิดน้ำหนักเข้มออกของสีและเกิดเป็นรูปเรขาคณิตอีกรูปหนึ่ง มีการนำสีเส้นของสีรุ้งมาใช้ตัดกับสีดำและสีขาว

Design guidelines C
Dimension | Geometric | Adapt | Tangram



ภาพที่ 5.6 ภาพแนวคิดที่ 3

แนวคิดมาจากของเล่นแทนแกรม เป็นของเล่นเสริมสร้างจินตนาการของเด็ก คือการนำรูปร่างเรขาคณิตหลายๆรูปมาประกอบกันจนกลายเป็นรูปภาพอีกรูปหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกใช้คู่สี

Neon Color Combinations

เซลล์ประสาทมีสีดำและขาว แต่บางครั้งมันก็สนุกที่จะลองผสมกับสีอื่น การรวมกันของสีนีออนสองสามสีเพื่อให้ทันสมัยขึ้นและหวังว่าจะหลีกเลี่ยงการเป็นสไตล์ย้อนยุค 80 สีนีออนให้ความรู้สึกสนุกสนาน สะดุดตา จนต้องเลือกคู่สีที่เหมาะสมมาตัดความสะดุดตานี้ ให้เบาลง

LINING COLOUR OPTIONS



ภาพที่ 5.7 ภาพสีนีออน

ที่มา : <https://www.color-hex.com/color-palette/1131>



ภาพที่ 5.8 ภาพโทนสีสว่าง

ที่มา : <https://www.color-hex.com/color-palette/1131l>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 แบบร่างสัญลักษณ์และกราฟฟิกประกอบ

แบบร่างสัญลักษณ์โลโก้ของแบรนด์

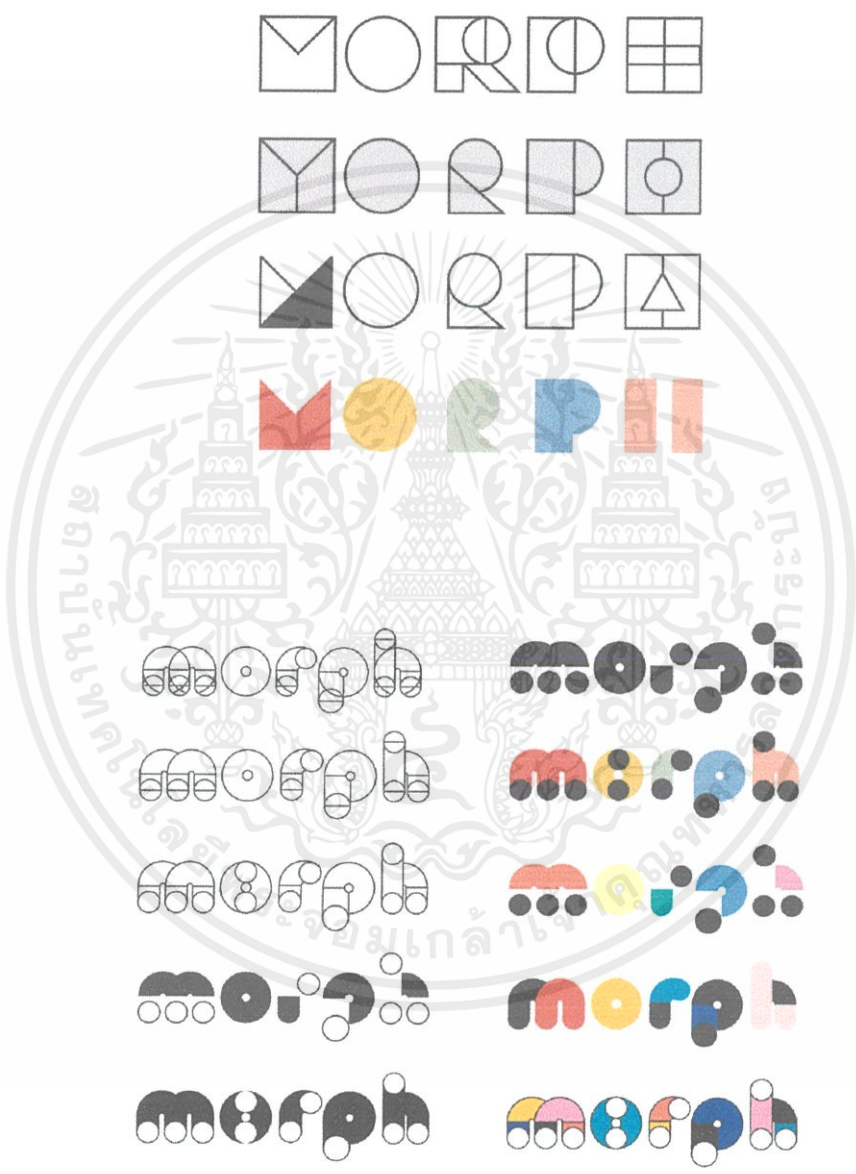
เริ่มจากการนำคำว่า ‘MORPH’ มาออกแบบให้เป็น logotype โดยให้อยู่ภายใต้ของความหมายที่ว่า การเปลี่ยนแปลงจากสิ่งหนึ่งกลายเป็นสิ่งหนึ่ง เริ่มทดลองโดยการแยก การรวมกัน การเชื่อมติด และการเคลื่อนไหว ไปจนถึงการทำโมชันให้กับ logotype นี้



ภาพที่ 5.9 แบบร่างโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทดลองการแบบโลโก้ในรูปแบบต่างๆ โดยการปรับเปลี่ยนสีและลายเส้น เพื่อหาอันที่สามารถอ่านได้ ชัดเจนและสามารถอยู่บนสื่อสิ่งพิมพ์ และบนเสื้อผ้าได้



ภาพที่ 5.10 แบบร่างโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



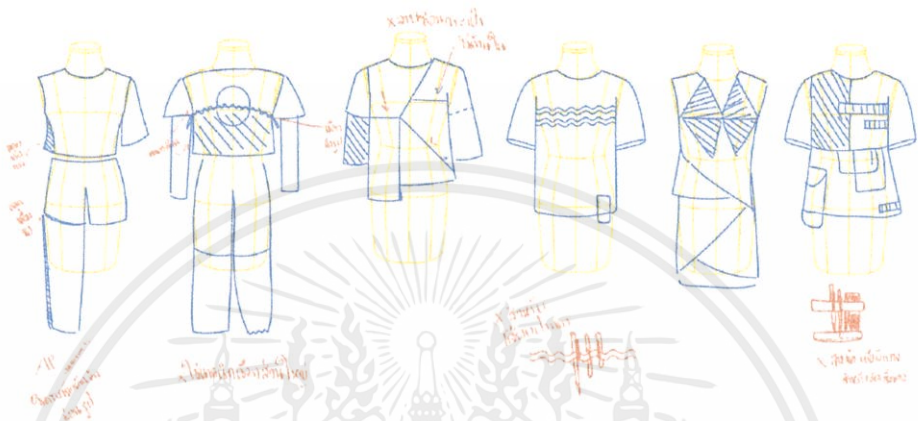
ภาพที่ 5.11 แบบร่างโลโก้

ทดลองวางโลโก้บนบรรจุภัณฑ์

ภาพที่ 5.12 บรรจุภัณฑ์และLabel

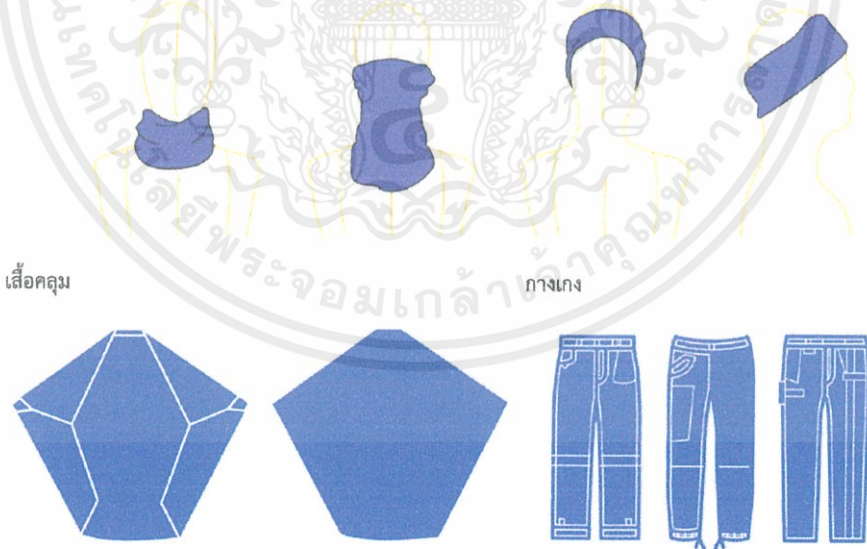
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างการออกแบบลายบนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย
 ได้ทำการศึกษาและทดลองปริ้นใส่กระดาษมาดูสีและขนาดจริงของลายที่จะต้องนำมาอยู่ลายผ้า
 โดยเริ่มจากการสเก็ตมือด้วยตนเองก่อน เพื่อให้คำนึงถึงการออกแบบลายให้สอดคล้องกับฟังก์ชันได้ง่าย



ภาพที่ 5.13 แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชัน

ผ้าฝ้าย (Polyester MicroNano)



ภาพที่ 5.14 แบบร่างฟังก์ชันเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างการออกแบบลายบนผ้าแนวคิดที่ 1

แนวคิดมาจากของเล่นแทนแกรม เป็นของเล่นเสริมสร้างจินตนาการของเด็ก คือการนำรูปร่างเรขาคณิตหลายๆรูปมาประกอบกันจนกลายเป็นรูปภาพอีกรูปหนึ่ง มีการออกแบบให้ลายกับฟังก์ชันส่วนที่เป็นเลขาคณิตมีลูกเล่นสอดคล้องกัน



ภาพที่ 5.15 แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างการออกแบบลายบนผ้าแนวคิดที่ 2
แนวคิดมาจากลายที่มาจากผ้าไทย ที่มาจากการทอผ้าของคนในท้องถิ่นและชนเผ่าต่างๆ ของ
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นำมาออกแบบประยุกต์ใหม่ให้เป็นกราฟฟิก

ลายที่เกิดจากการทอผ้าจีนของชาวภูไท



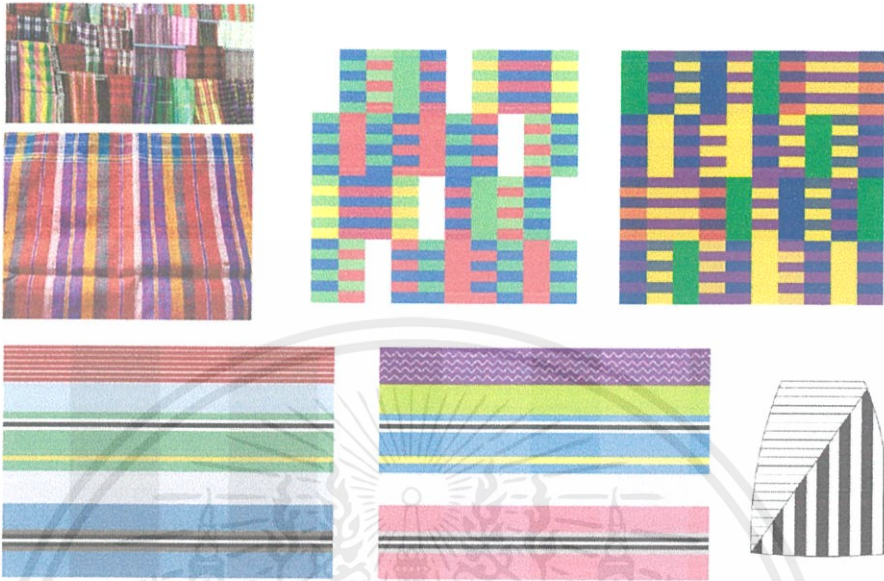
ลายที่เกิดจากการทอผ้าและการมัดย้อมผ้าคราม



ภาพที่ 5.16 แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลายที่เกิดจากการทอผ้าขาม้า



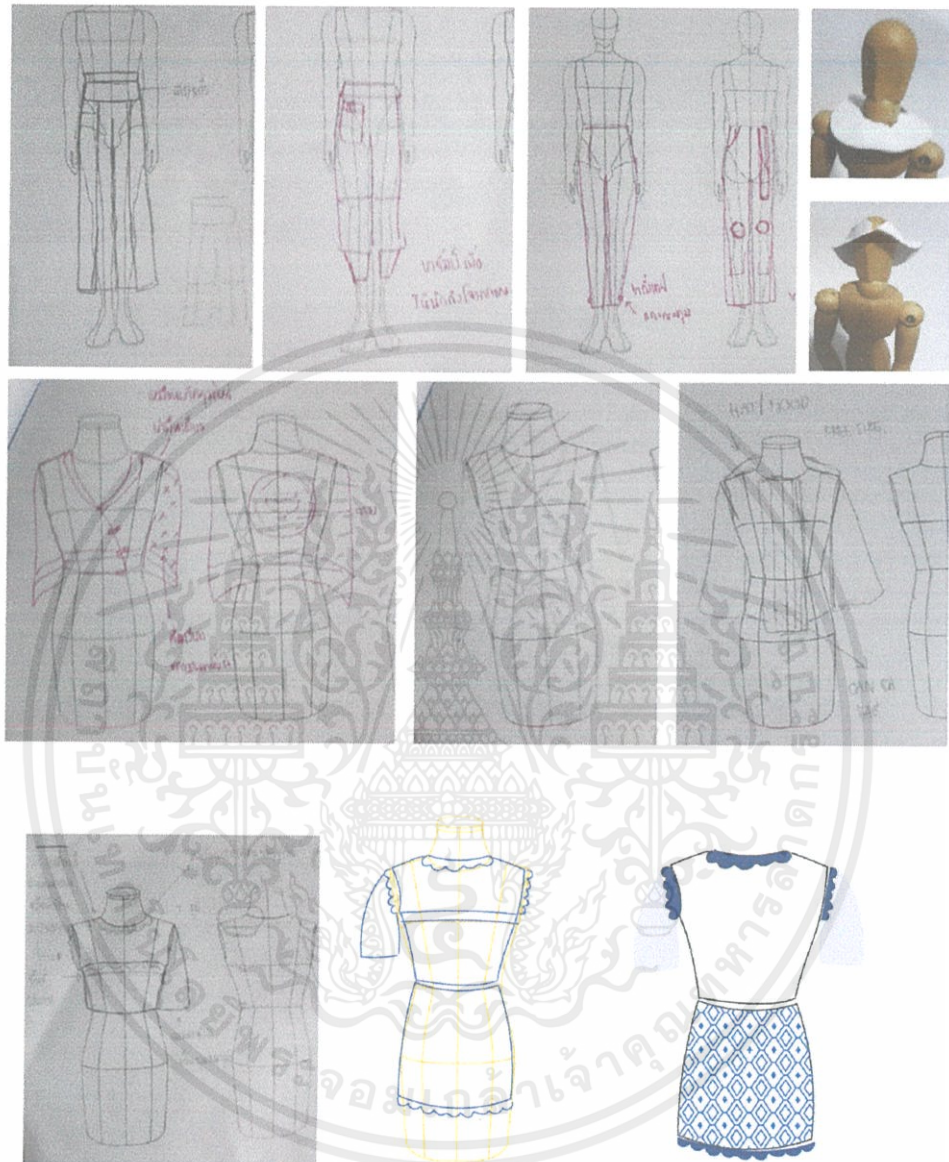
ลายที่เกิดจากการทอเสื่อ



ภาพที่ 5.17 แบบร่างลายบนเสื่อผ้าและฟังก์ชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างบนกระดาษและบนคอมพิวเตอร์ ในการออกแบบลายและฟังก์ชัน



ภาพที่ 5.18 แบบร่างลายบนเสื้อผ้าและฟังก์ชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างการออกแบบลายผ้าขาม้า ทดลองการทักซ้อนของลายและการใช้สีให้เข้ากัน



ภาพที่ 5.19 แบบร่างลายผ้าขาม้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างการออกแบบลายผ้าขาม้า ทดลองการทาบซ้อนของลายและการใช้สีให้เข้ากัน



ภาพที่ 5.19 แบบร่างลายผ้าขาม้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

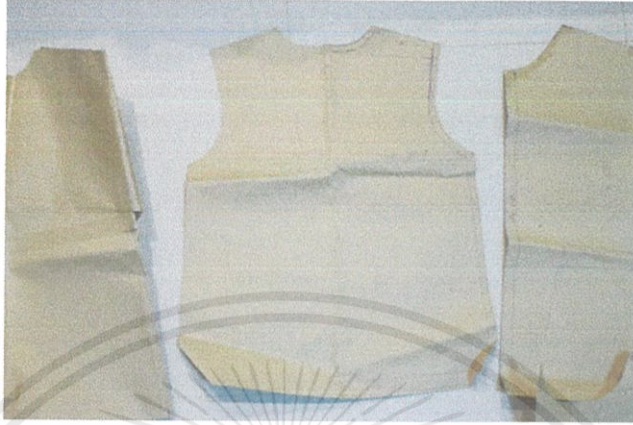
นำลายผ้าขาม้าที่ออกแบบมาทดลองใส่บนเสื้อและจับคู่สี โดยการจำลองแบบตัวอย่างของเสื้อที่จะตัดจริงมาวาดในคอมพิวเตอร์แล้วใส่สีและลายในแบบต่างๆ



ภาพที่ 5.20 แบบร่างลายผ้าขาม้าบนเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 5.21 แพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

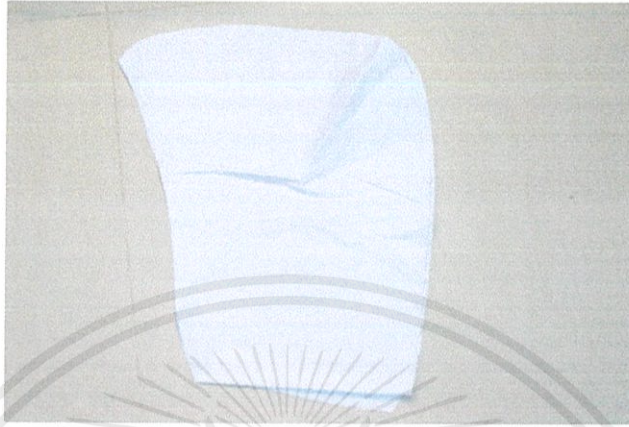
การออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 5.22 แพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 5.23 แพทเทิร์นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

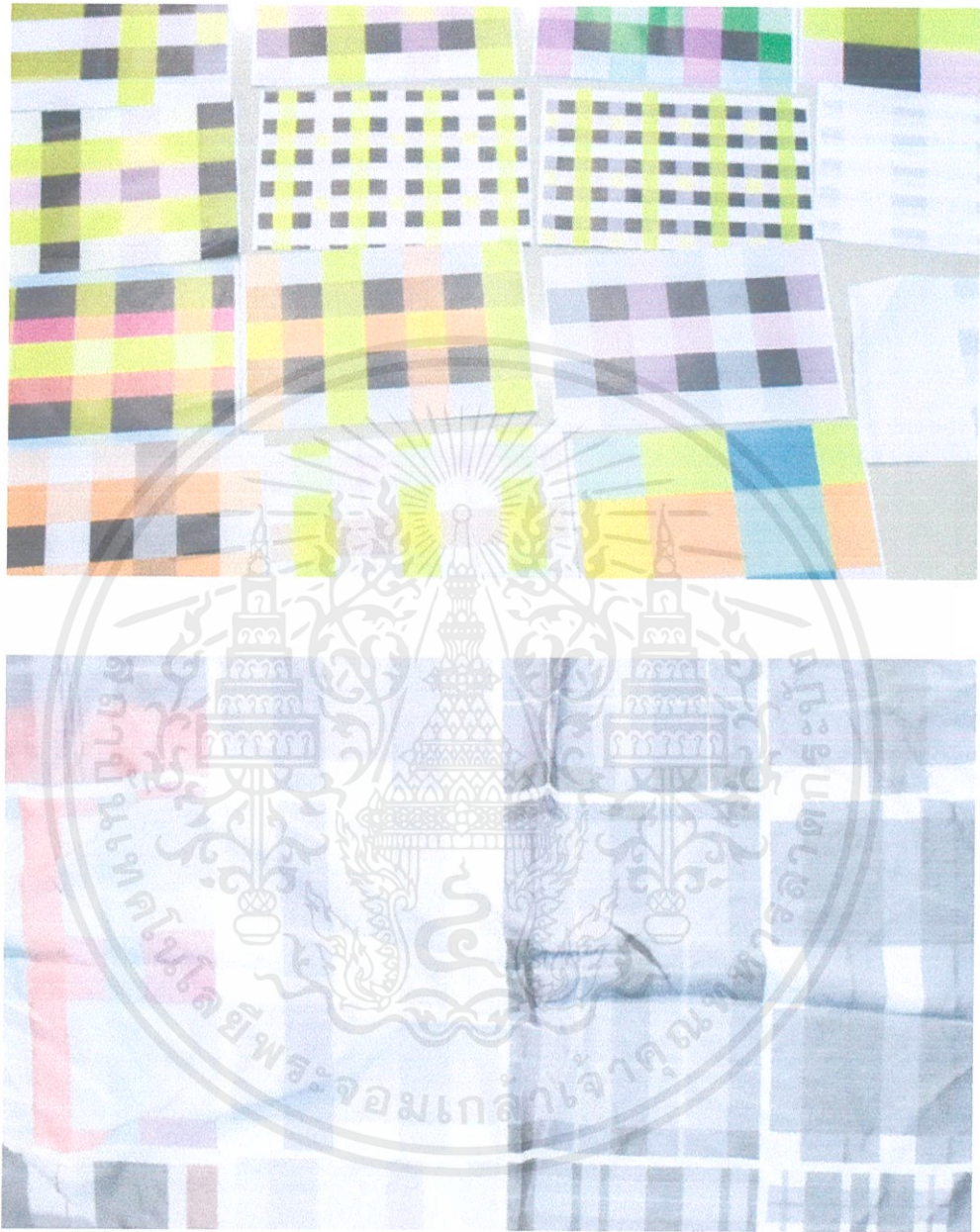
ทดลองปริ้นสีบนผ้า เพื่อดูเรื่องของขนาดจริงของลายและโลโก้ และความสามารถในการพิมพ์ผ้า



ภาพที่ 5.24 ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

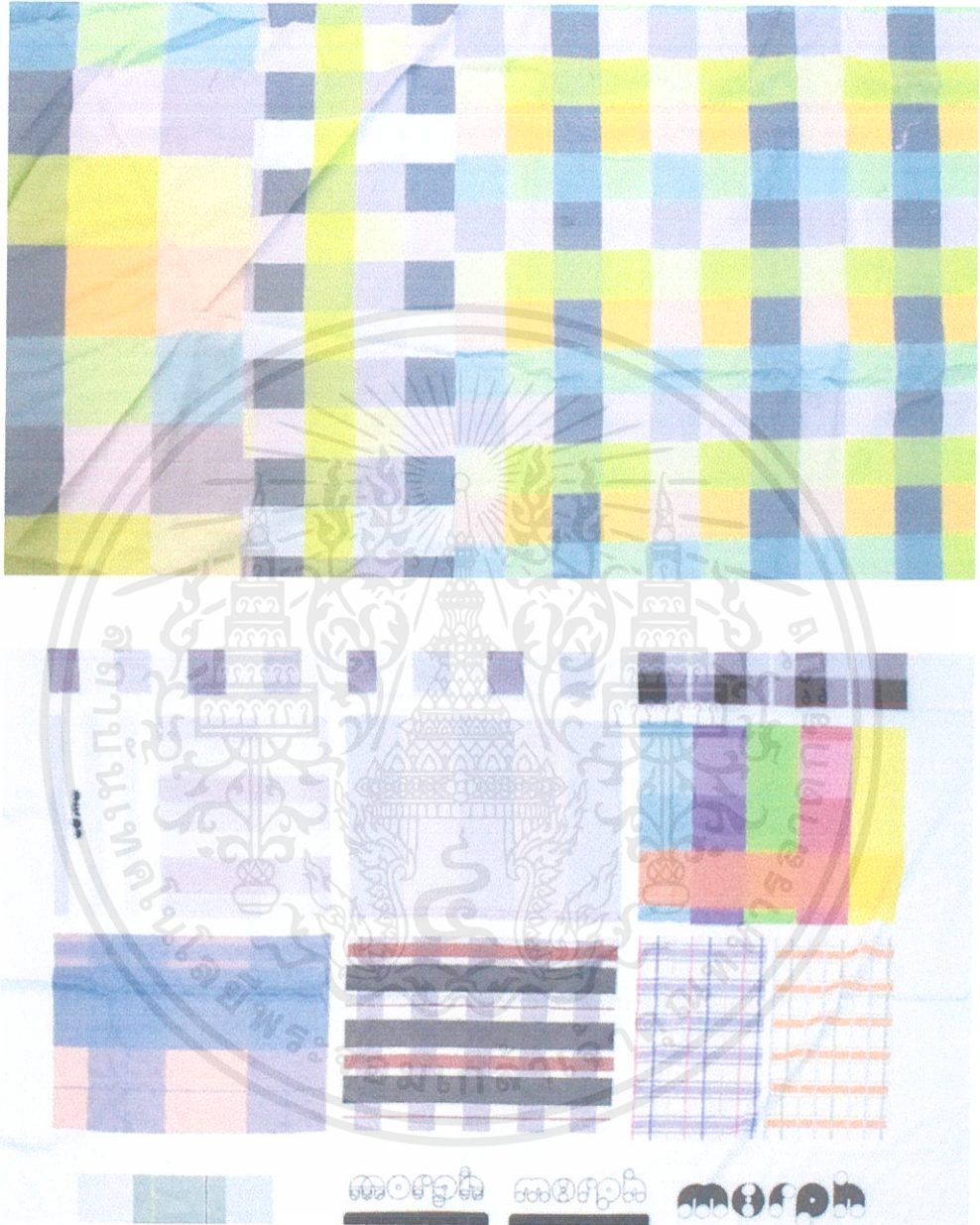
ทดลองปริ้นสีบนผ้า เพื่อดูเรื่องของขนาดจริงของลายและโลโก้ และความสามารถในการพิมพ์ผ้า



ภาพที่ 5.25 ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทดลองปริ้นสีบนผ้า เพื่อดูเรื่องของขนาดจริงของลายและโลโก้ และความสามารถในการพิมพ์ผ้า



ภาพที่ 5.26 ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทดลองปรีนส์บนผ้า เพื่อดูเรื่องของขนาดจริงของลายและโลโก้ และความสามารถในการพิมพ์ผ้า



ภาพที่ 5.27 ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทดลองปรีนสีบนผ้า เพื่อดูเรื่องของขนาดจริงของลายและโลโก้ และความสามารถในการพิมพ์ผ้า



ภาพที่ 5.28 ตัวอย่างการพิมพ์ผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อประชาสัมพันธ์

รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการออกกองถ่ายวิดีโอและภาพถ่าย

รายละเอียดคิวถ่ายงาน

วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

1. ชุดตลาด (เสื้อกันลม + หมวกคลุม + กระเป๋า + กางเกงขายาว)

นางแบบ : แบลม สน.3

ฟังก์ชัน : รูดกระเป๋าออกมาจากเสื้อได้

โลเคชัน : ตลาด

แอคชั่น : เดินตลาดเท่าๆ + quick cut รูดกระเป๋าออก + slow motion ภาพกว้าง รูดกระเป๋าแล้ว
สะบัดขึ้นไหล่ + โฟกัสของกระเป๋า หยิบใส่กระเป๋า

2. ชุดวินมอเตอไซค์ (เสื้อกั๊ก + หมวกคลุม + กระเป๋าเป้)

นายแบบ : รีฟ

ฟังก์ชัน : ติดกระเป๋าเป็นที่เก็บของ

โลเคชัน : วินมอเตอไซค์เก็ท

แอคชั่น : quick cut ฟังก์ชัน + slow motion เดินไปขึ้นมอเตอไซค์ เท่าๆ + insert กระเป๋าหลัง กระดก
หมวกขึ้นคลุมหัว + โฟสก่อนออกรถ
- วินมอไซค์มอง

3. ชุดสรวายน้ำ (ชุดคลุม + transform เป็นผ้าปริมสระ)

นายแบบ : บ๊อบบี้

ฟังก์ชัน : ชุดคลุมที่ถอดออกมาเป็นผ้าได้

โลเคชัน : สรวายน้ำโรงเรียนพรต

แอคชั่น : เดินริมสระเท่าๆพร้อมผ้าคลุม + insert ปลดผ้าออก quick cut + slow motion สะบัดผ้า
คลุมให้กางปูพื้น + โฟสนอนอาบแดดเท่าๆ

4. ชุด working woman (กางเกงขายาว + กระเป๋าโน้ตบุ๊ก)

นางแบบ : นาย ม.กรุงเทพ

ฟังก์ชัน : กระเป๋าโน้ตบุ๊กมีฟังก์ชัน + กางเกงสตรีไซส์หลาย

โลเคชัน : กำแพงอิฐพระจอม

แอคชั่น : หญิงกำลังเก็บคอม พับโน้ตบุ๊ก + quick cut เก็บของ ฟังก์ชันกระเป๋า + slow motion ลุก
ขึ้นหยิบของแล้วเดิน + เดินริมกำแพง โฟสๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางเวลาออกกอง
วันที่ 10 พฤษภาคม 2562

5.00 am.	พี่ฟ้าเฉยมาแต่งหน้า
5.45 am.	ทีมงาน set 1 on location ตลาดหัวตะเข้
6.00 - 9.00 am.	เริ่ม shoot ซีนตลาด (แบบฟ้าเฉย)
9.30 am.	Photoshoot set 1
10.00 am.	เริ่ม shoot ซีนกำแพงพระจอม (แบบนาย)
11.30 am.	Photoshoot set 2
12.00 am.	-----พักทานข้าว-----
13.00 pm.	เริ่ม shoot ซีนวินมอเตอร์ไซค์ (แบบออลิฟ)
14.30 pm.	Photoshoot set 3
15.00 pm.	เริ่ม shoot ซีนสระน้ำ (แบบบับ)
18.00 pm.	-----เลิกกอง-----

ภาพตัวอย่างโทนสีและอารมณ์ของวิดีโอ



ภาพที่ 5.30 ภาพตัวอย่างโทนสีและอารมณ์ของวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการคัดเลือกนายแบบและนางแบบ



ภาพที่ 5.31 นางแบบและนายแบบ

การเลือกแนวทางการแต่งหน้าของนางแบบและนายแบบให้เข้ากับชุดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 5.31 การแต่งหน้านางแบบและนายแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

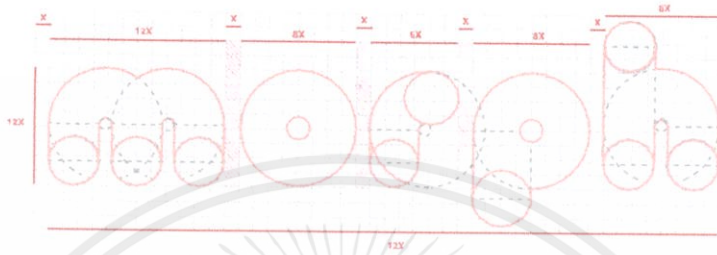


ภาพที่ 5.32 การแต่งหน้านางแบบและนายแบบ

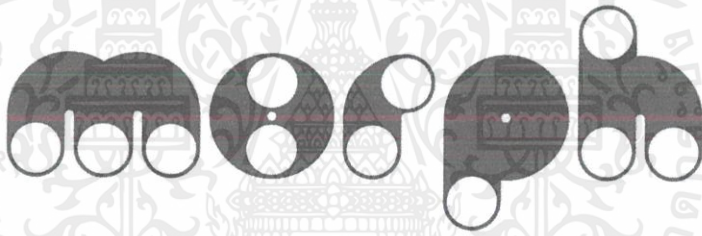
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 สรุบบรร่าง

แบบร่าง Logo ในขั้นตอนการทำแบบร่างได้เริ่มจากการลองวาดด้วยมือก่อนตามแนวทางที่วางเอาไว้ จากนั้นจึงค่อยลองทำในคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ได้ Logo ที่ได้สัดส่วนด้วยการกำหนด Grid ของ Logo



ภาพที่ 5.33 แบบร่าง Logo ที่ร่างด้วยมือ แบบที่เลือกมาพัฒนาต่อ



ภาพที่ 5.34 แบบร่าง Logo ที่ทำในคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 5.35 ชื่อ Collection สะออนดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



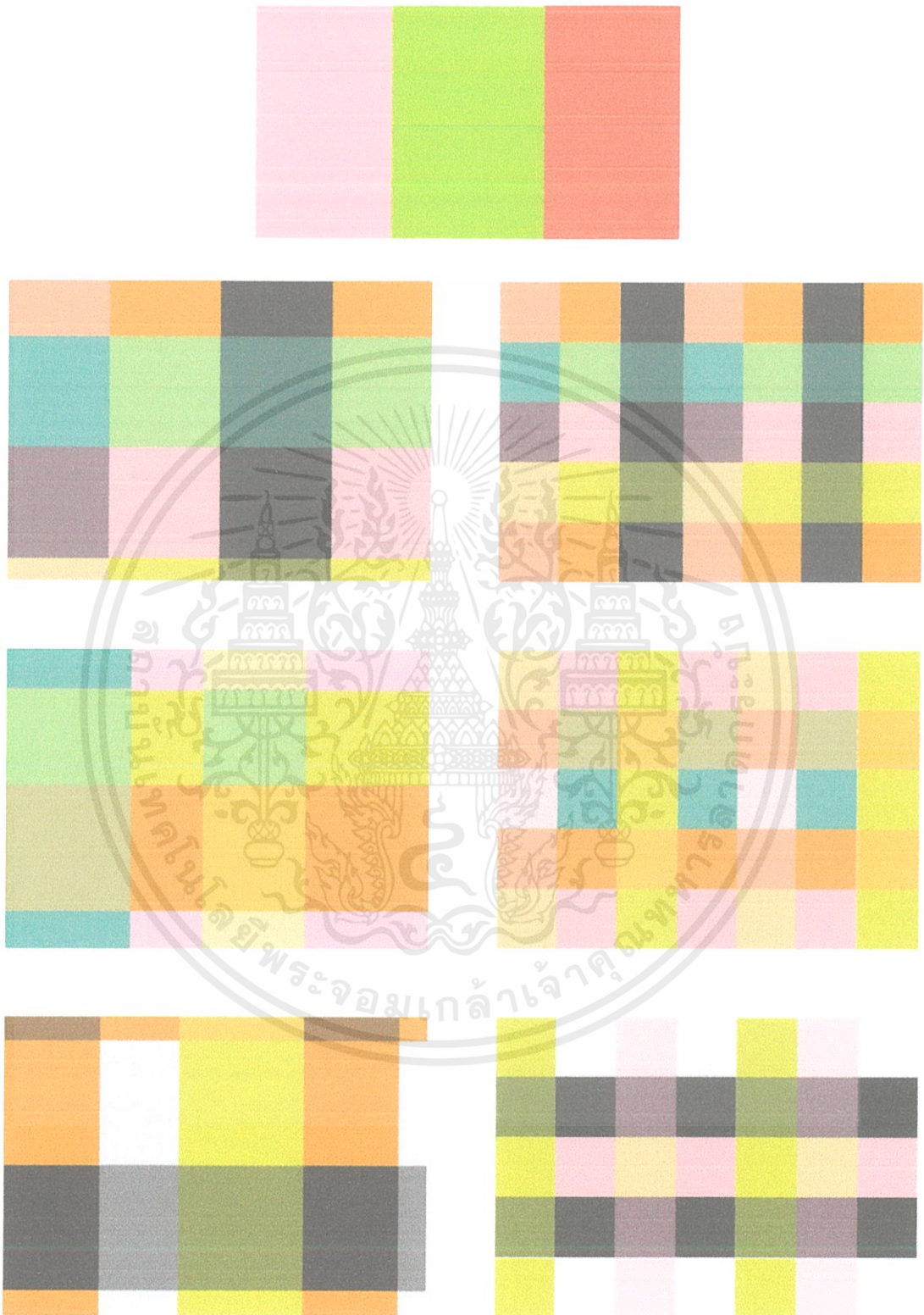
ภาพที่ 5.36 แบบร่าง Label สำหรับตบขนเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.36 แบบร่าง Label สำหรับตบขนเสื้อผ้า

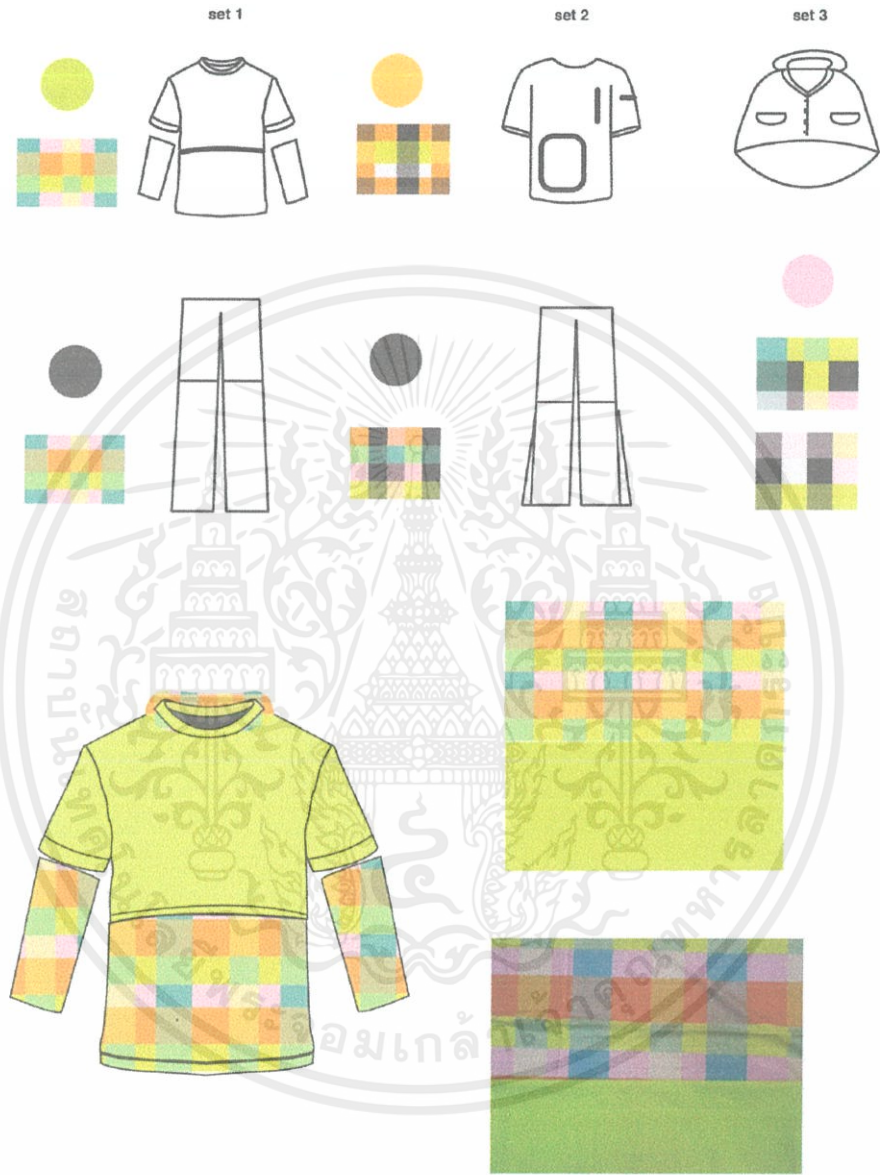
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.37 แบบร่างลายผ้าขาม้าที่เลือกใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

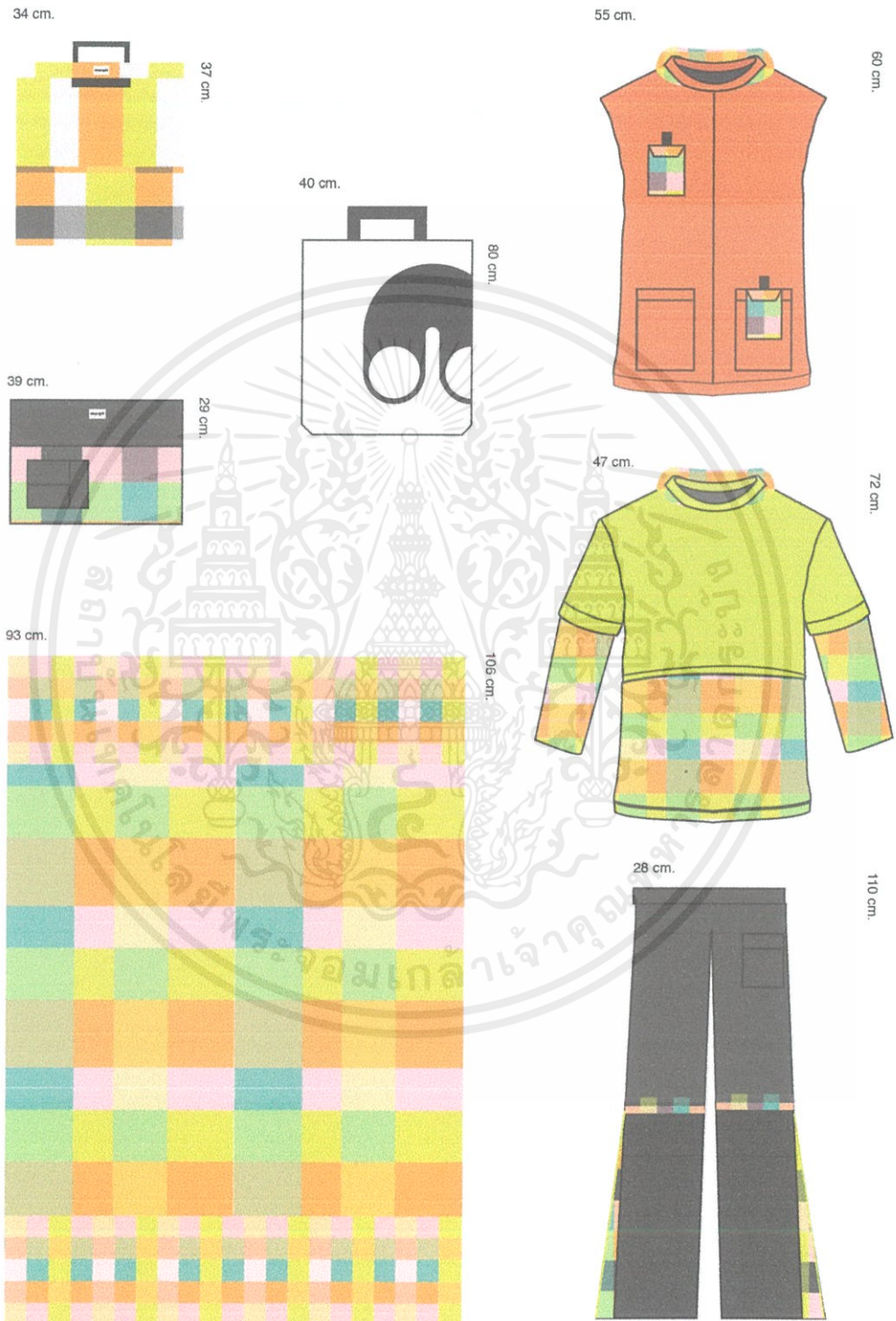
การจับคู่สีและลายให้กับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อนำไปสู่การตัดเย็บจริง



ภาพที่ 5.38 แบบร่างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

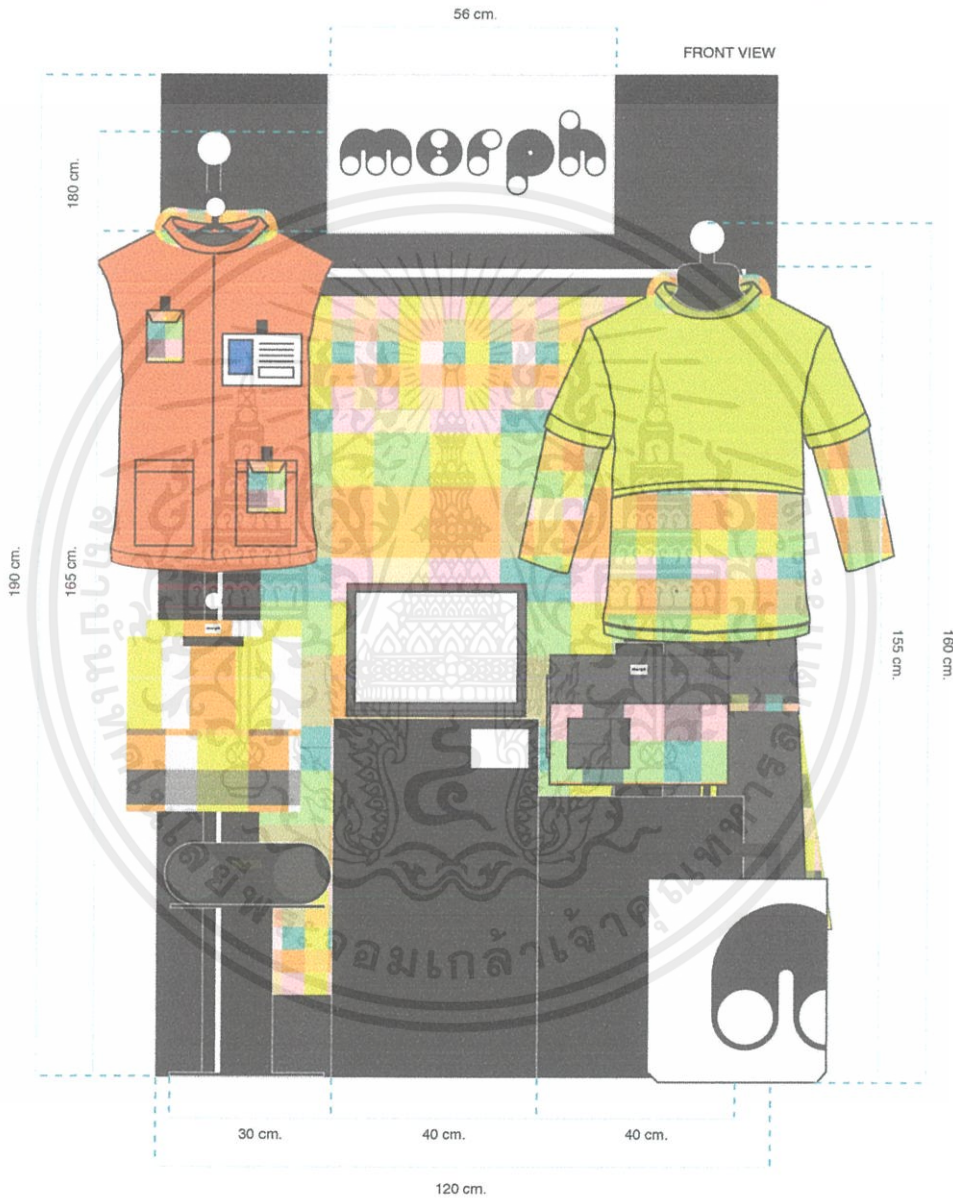
แบบร่างขนาดของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและถุงบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 5.39 แบบร่างขนาดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างจำลองหน้าร้านขนาดเล็กสำหรับออกอีเว้นในรูปแบบของบูธเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อนำเสนอเสื้อผ้าให้ผู้คนได้รู้จักมากขึ้น



ภาพที่ 5.40 แบบจำลองบูธเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

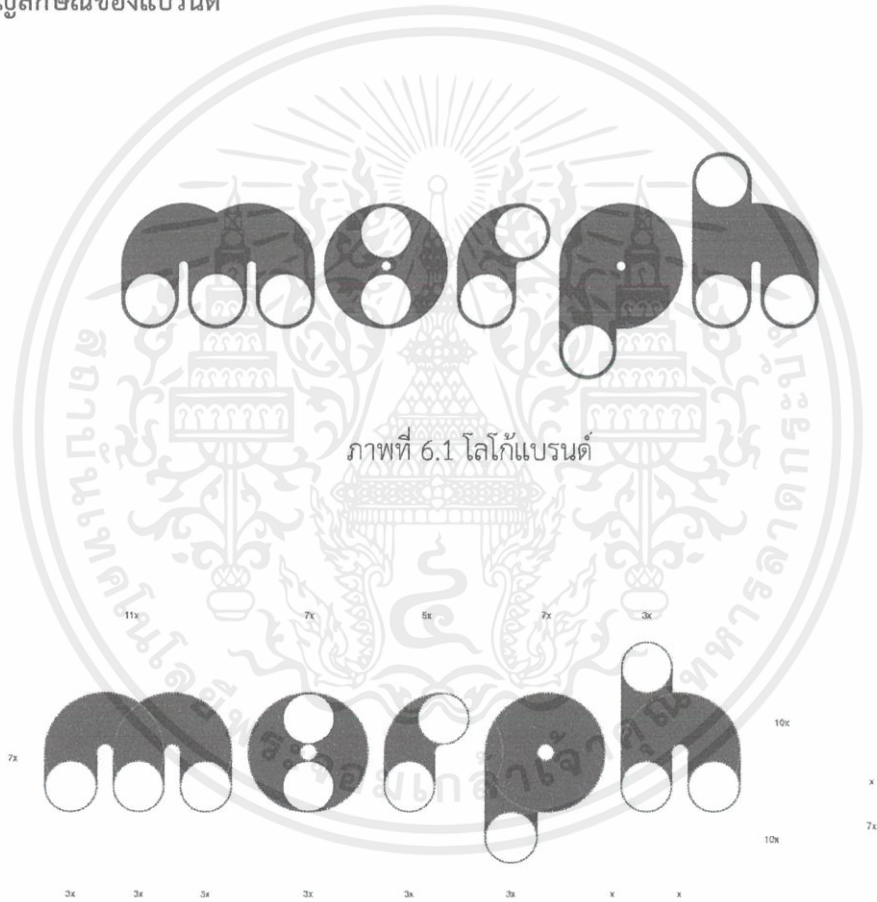
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลสำเร็จ

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอเนกประสงค์ สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามขอบเขตงาน ดังนี้

6.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์



ภาพที่ 6.2 โลโก้บนกริด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ผลิตภัณฑ์



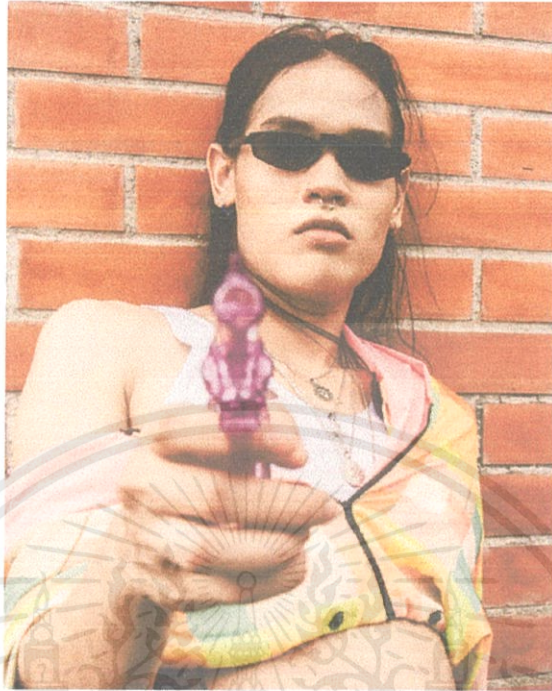
ภาพที่ 6.3 ภาพถ่ายแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.4 ผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 ผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 ผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



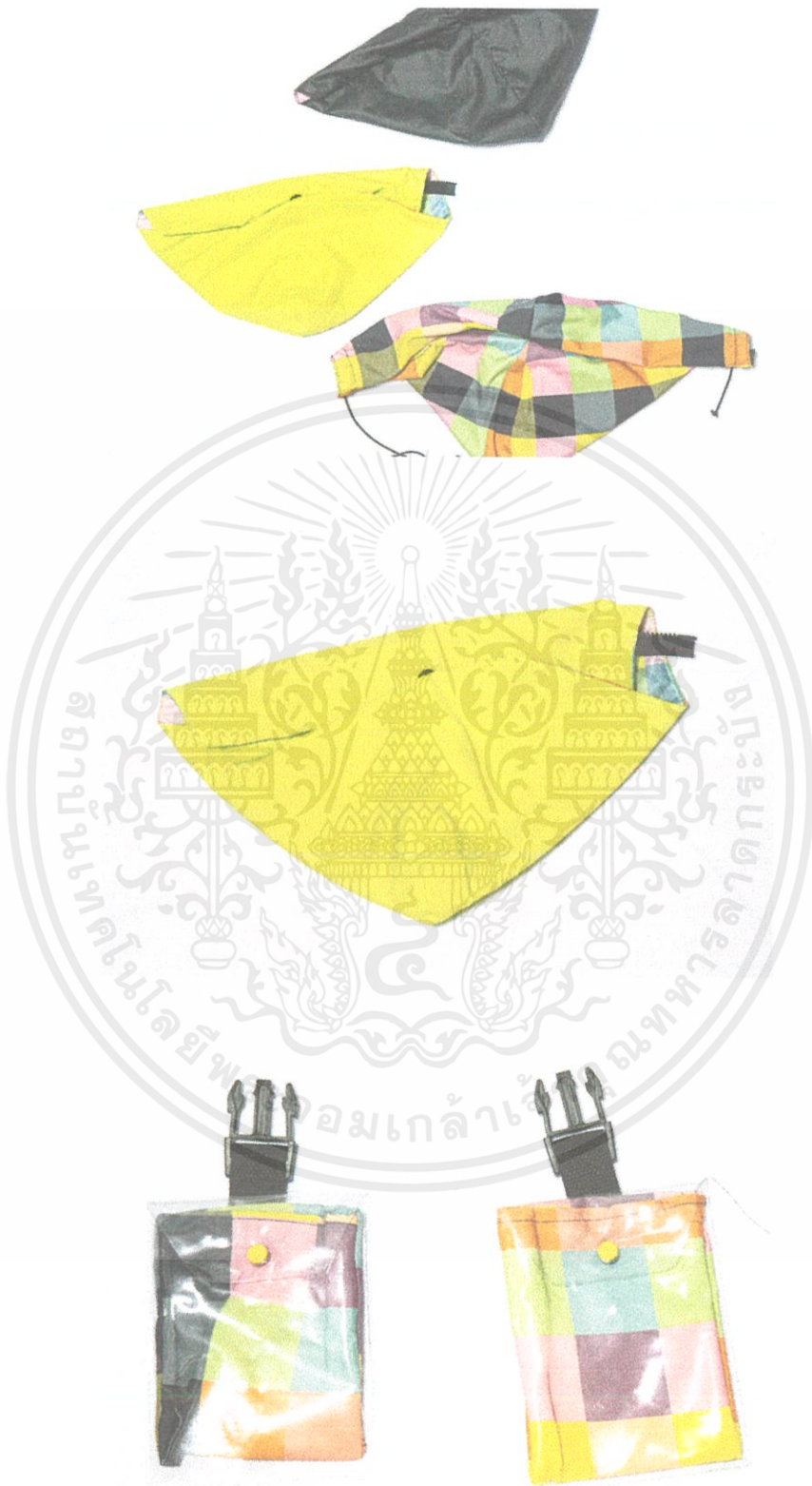
ภาพที่ 6.7 ผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



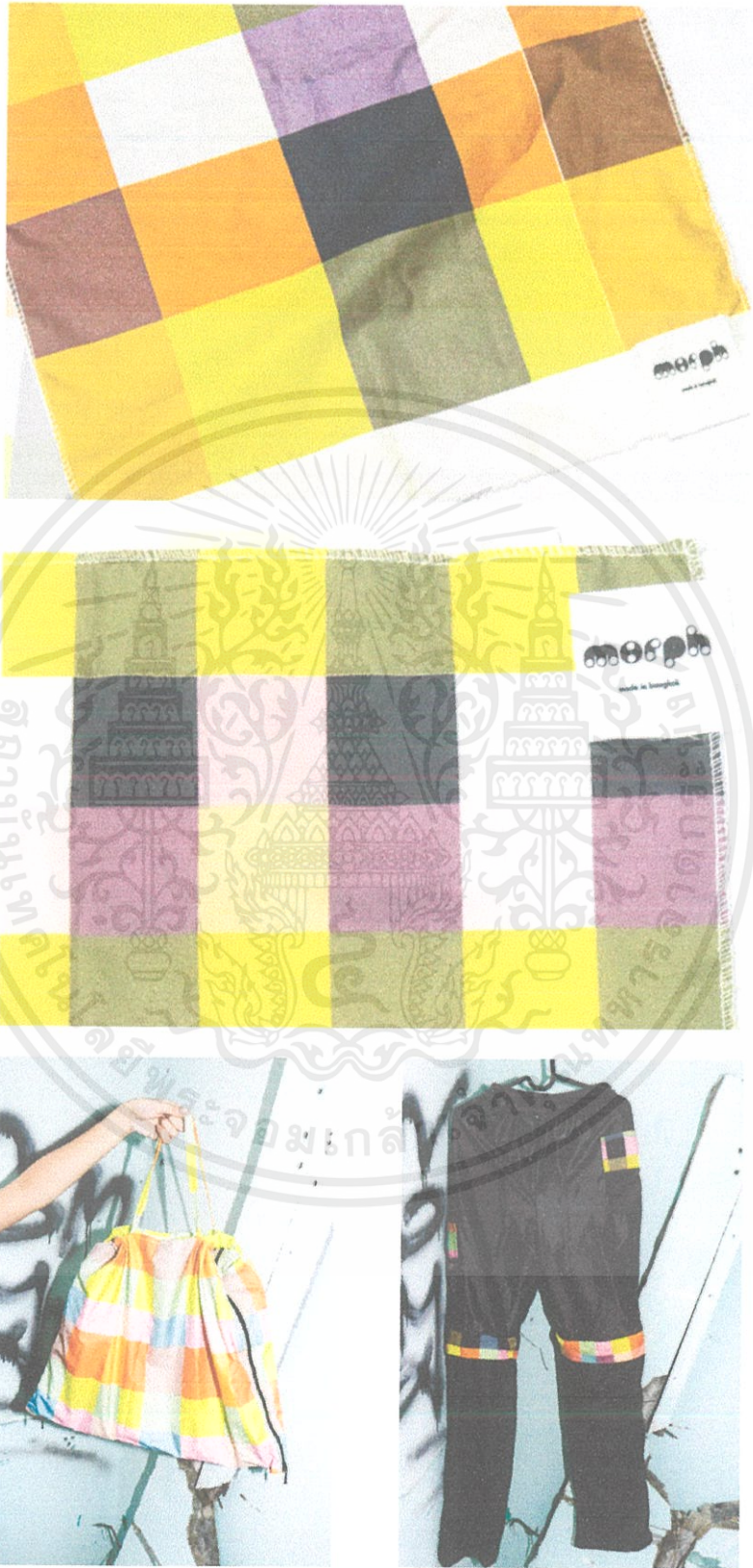
ภาพที่ 6.8 ผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 ผลิตภัณฑ์

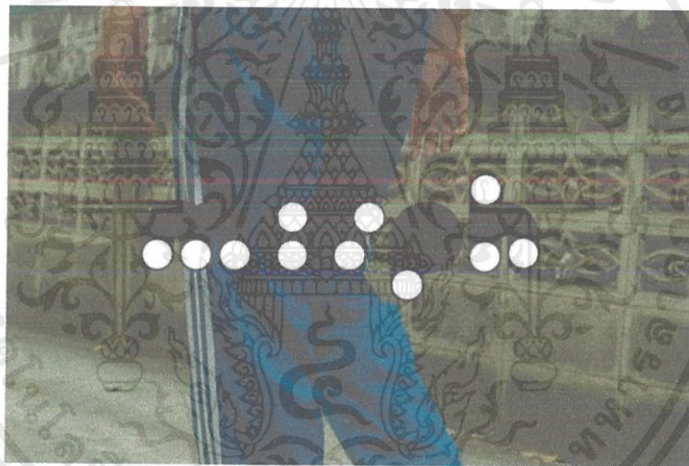
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.10 ผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 สื่อประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 6.11 วิดีโอแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 วิดีโอแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.13 การออกบูธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบกราฟิกสำหรับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายอเนกประสงค์สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามที่ได้ตั้งเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบจากแนวคิดที่แปลกใหม่ให้ออกมาใช้งานได้จริง หรือการประยุกต์ความเป็นไทยให้เข้ากับความสะดวก และเหมาะสมต่อการใช้งาน แม้จะมีบางส่วนในงานที่ยังมีความบกพร่องและสามารถพัฒนาต่อไปได้อีก แต่โดยรวมแล้วถือว่าการออกแบบกราฟิกสำหรับเสื้อผ้าเหล่านี้ได้บรรลุผลที่ตั้งใจไว้เป็นส่วนใหญ่ และสามารถตอบสนองต่อการใช้งานอันหลากหลายได้จริง

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการทำกราฟิกให้กับแบรนด์เครื่องประดับร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมโกธิคและลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมไทย เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

ในการออกแบบกราฟิกสำหรับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายอเนกประสงค์ เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดทางการศึกษาดังนี้

1. สีของผ้าที่ผ่านการพิมพ์ลงบนเนื้อผ้านั้นมีความคลาดเคลื่อนจากสีที่ต้องการ เนื่องจากเนื้อผ้าส่งผลให้สีที่พิมพ์ออกมามองเห็นแตกต่างกันออกไป
2. การพิมพ์ลวดลายลงบนเนื้อผ้าไม่สามารถทำให้เกิดผิวสัมผัสเหมือนผ้าขาวม้าที่ต้องการได้ และการพิมพ์ลงบนผ้าขาวม้าก็ไม่สามารถมีสีสันทับซ้อนกันเหมือนการทอผ้าขาวม้า
3. มีการพบเจอความคลาดเคลื่อนของการนัดหมายกับช่างตัดเสื้อ เป็นผลให้คุณสมบัติของเสื้อผ้าบางอย่างถูกตัดออก และคุณภาพการตัดเย็บลดลง
4. คุณสมบัติพิเศษที่ต้องการเพิ่มเข้าไปในเสื้อผ้านั้น ไม่สามารถทำได้จริงด้วยเทคโนโลยีการตัดเย็บในปัจจุบัน
5. ไม่ใช่แบรนด์เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ที่มีอยู่แล้ว จึงเหมือนเป็นการเริ่มต้นแบรนด์จากศูนย์ ตั้งแต่การตั้งชื่อ ขั้นตอนการผลิต Product คือ เสื้อ กางเกง กระเป๋าและผ้าพัน ไปจนถึงการออกแบบตัดเย็บ ให้ออกมาสำเร็จตามที่คาดหวัง
6. ขาดความรู้แท้จริงเกี่ยวกับงานออกแบบแฟชั่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพราะไม่ใช่คนที่เรียนมาจำเพาะทางด้านนี้โดยตรง จึงทำให้บางครั้ง เช่น การออกแบบเสื้อ ไม่สามารถเขียนแพทเทิร์นเองได้ บางฟังก์ชันต่างๆที่ออกแบบมาก็ไม่สามารถตัดเย็บเป็นตัวสวมใส่ได้จริง
7. รู้แหล่งซื้อผ้าและอุปกรณ์ที่จะนำมาตัดเย็บน้อยและไม่หลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. ผู้ที่ออกแบบเสื้อผ้าเนกประสงค์ต้องทดลองสร้างแบบจำลองของเสื้อผ้าขึ้นก่อน โดยอาศัยวิธีการอันหลากหลาย เพื่อหารูปแบบการใช้งานที่เหมาะสม จากนั้นจึงควรตัดเย็บเสื้อผ้าขึ้นมาจริง

2. การวางแผน นิตหมาย และจัดสรรตารางเวลาเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการออกแบบกราฟิกสำหรับเสื้อผ้าเนกประสงค์ เพราะมีหลายกระบวนการที่ต้องอาศัยผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะทาง จึงควรเผื่อเวลาไว้ในกรณีที่เกิดเหตุฉุกเฉิน

3. ควรศึกษาและทำสำรวจในกลุ่มผู้ที่ใส่เสื้อผ้าชนิดใกล้เคียงก่อนการออกแบบ เพื่อให้ออกแบบแล้วตรงกับความต้องการของผู้ที่สวมใส่จริง

4. ควรศึกษากระบวนการทอผ้าในวิธีดั้งเดิมดูก่อน เพื่อความีวิธีหรือเคล็ดลับใดบ้าง ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับวิธีการตัดเย็บ

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พบปัญหาในการทำงาน และรู้จักตัวเองมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาเรื่องการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนงาน

2. ประเด็นในการศึกษา หรือโครงการที่ศึกษาที่ต้องหาข้อมูลมากมาย ทำให้มีความรู้เรื่องการศึกษามากขึ้น

บรรณานุกรม

- “การออกแบบคอลเลคชั่นเสื้อผ้า” 2557. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: https://th.wikipedia.org/wiki/การออกแบบแฟชั่น#cite_note-5
- “การออกแบบแพทเทิร์น” 2561. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://medium.com/@patcharanunpleng/การทำแพทเทิร์นเสื้อผ้าสำคัญไหน-ทำไมจะสร้างแบรนด์แฟชั่นต้องฟัง-fe522ebf79>
- “ศิลปะกับเสื้อผ้าและการแต่งกาย” 2560. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.human.cmu.ac.th/home/hc/ebook/006103/lesson8/05.htm>
- “ความเป็นมา ผ้าขาม้า” 2555. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.otoptoday.com/wisdom/8252/การทอผ้าขาม้า>
- “การทอ ผ้าขาม้า” 2555. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://souvenirbuu.wordpress.com/ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย/ภูมิปัญญาภาคกลาง/ผ้าและเครื่องแต่งกาย/ผ้าขาม้าทอมือไทยทรงดำ/>
- “Street style trend” 2561. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://fashionista.com/2018/09/milan-fashion-week-spring-2019-street-style-day-2>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	สุปรียา อติพงศ์ชัย
ที่อยู่	905/1 ถนนมิตรภาพ ตำบลปากช่อง อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30130
การติดต่อ	E - mail : supreyasaiy@gmail.com Tel. : 064-445-3444

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2554	อนุบาลถึงประถมศึกษา โรงเรียนรุ่งอรุณวิทยา
พ.ศ.2555	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมารีย์วิทยา
พ.ศ.2557	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนรุ่งอรุณวิทยา
พ.ศ.2559	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติฯ ลพบุรี
พ.ศ.2562	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงานรางวัลเกียรติยศ

พ.ศ. 2561	รางวัลชนะเลิศ ระดับนักศึกษามหาวิทยาลัย ประเภททีมงานประกวดเสื้อยืด a day x QBIX T-Shirt Design Contest
พ.ศ. 2562	รางวัลชมเชย ผลงานประเภทการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Resource Efficiency) การประกวดผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม Thailand Green Design Awards 2019

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้