

โครงการออกแบบลวดลายบนเสื้อผ้าจากความฝันในวัยเด็กที่ถูกกักร่อน

Graphic design for fashion base on a lost childhood dream story



พีรพงศ์ สุทธิไมตรี

Pheeraphong suddimaitree

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์      โครงการออกแบบลวดลายบนเสื้อผ้าจากความฝันในวัยเด็กที่ถูกกัดกร่อน  
Graphic design for fashion base on a lost childhood dream story

นักศึกษา                      พีรพงศ์ สุทธิไมตรี

รหัสประจำตัว              63020266

ปริญญา                        ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา                    นิเทศศิลป์

พ.ศ.                            2566

อาจารย์ที่ปรึกษา          อ. พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์



(อ. พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....เดือน.....พศ.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	โครงการออกแบบลวดลายบนเสื้อผ้าจากความฝันในวัยเด็กที่ถูกกีดกัน
นักศึกษา	พีรพงศ์ สุทธิไมตรี
รหัสประจำตัว	63020266
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ. พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

## บทคัดย่อ

ในปัจจุบันสังคมไทยหรือสังคมของคนทำงานส่วนใหญ่ได้พบเจอกับปัญหาความเครียดในวัยเด็กที่หายไปเนื่องจากชีวิตประจำวันของการทำงานได้ทำให้ความฝันหรือความหวังในวัยเด็กได้หายไป จึงส่งผลกระทบต่อปัญหาเรื่องอาการหมดไฟ ชีวิตขาดความสนุกสนานและพบเพียงแต่ความน่าเบื่อในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงสิ่งของหรือเสื้อผ้าที่ผู้คนวัยทำงานต้องใช้งานกับขาดสีสันและความสดใสไป ทำให้คนวัยทำงานไม่สามารถเติมเต็มสีสันให้กับชีวิตได้ตามต้องการ

ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอเรื่องราวและความรู้สึกในวัยเด็กที่ขาดหายไปให้กับผู้คนวัยทำงานได้ตระหนักถึงปัญหาและได้กลับมาย้อนมองความฝันและความสดใสของตัวเองอีกครั้ง รวมถึงเป็นการออกแบบเสื้อผ้าให้กับผู้คนวัยทำงานได้ใส่เสื้อผ้าที่เหมาะสมกับการใส่ไปทำงานและยังคงความสดใสของความเป็นเด็กไว้ในลวดลายบนเสื้อผ้า

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้ไม่สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี หากขาดคณะอาจารย์ที่คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำแก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณ อาจารย์ พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์ ที่แนะนำและทำให้ข้าพเจ้าได้ค้นพบรูปแบบการทำงานที่ถูกต้อง และการดำเนินงานตามขั้นตอน ส่งผลให้งานข้าพเจ้าสามารถสำเร็จรูวงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณอาจารย์ผู้สอนภาควิชานิเทศศิลป์ ที่เปิดกว้างให้การรับฟัง และให้คำปรึกษาอย่างถูกวิธี

ขอขอบคุณทุกความช่วยเหลือจากกัลยาณมิตรที่ดี ที่เรียนด้วยกันในปีการศึกษาปัจจุบันรวมไปถึงเพื่อนจากต่างภาควิชาที่คอยให้ความช่วยเหลือในเรื่องที่ข้าพเจ้าไม่รู้ ความช่วยเหลือมากมายไม่เพียงแต่เป็นการช่วยเหลือกันในการศึกษา แต่ช่วยเหลือกันในเรื่องสภากิจใจอีกด้วย

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณตัวเองที่มีความสม่ำเสมอและมีวินัยในการทำงานสามารถประคับประคองงานออกมาได้จนสำเร็จ ได้ทำสิ่งที่อยากทำลองสิ่งที่ยากลอง และกล้าที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ อีกทั้งยังไม่ย่อท้อและฝ่าฝืนอุปสรรคมากมายจนศิลปินพจน์ชิ้นนี้สำเร็จออกมาได้

พีรพงศ์ สุทธิไมตรี

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ .....	I
กิตติกรรมประกาศ .....	II
สารบัญ .....	III
สารบัญรูปภาพ.....	IV
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	2
1.3 ขอบเขตของงาน.....	2
1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน.....	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 ความเป็นเด็กภายใน .....	4
2.2 ความไร้เดียงสาที่หายไป.....	4
2.3 ความสดใสในช่วงวัยเด็ก.....	5
2.4 วัยผู้ใหญ่ตอนต้น .....	6
บทที่ 3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	7
3.1 การวาดภาพแบบเด็กเล็ก .....	7
3.2 การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น .....	8
3.3 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร .....	13
3.4 การออกแบบบรรจุภัณฑ์.....	14
3.5 การพิมพ์ลายลงบนผ้า .....	15
บทที่ 4 วิธีกรดำเนินงาน .....	19
4.1 กลุ่มเป้าหมาย .....	19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2	วิธีการเก็บข้อมูล.....	19
4.3	ขอบเขตของเนื้อหา .....	19
4.4	ขอบเขตของชิ้นงาน.....	19
4.5	แนวทางการออกแบบ .....	20
4.5.1	แนวทางที่ 1: Hidden Childhood Canvas .....	20
4.5.2	แนวทางที่ 2: เด็กในร่างผู้ใหญ่ที่ถูกกักตุน.....	21
4.5.3	แนวทางที่ 3: เศษส่วนที่ถูกซ่อนเร้น.....	21
บทที่ 5	การดำเนินการออกแบบ.....	22
5.1	การพัฒนาตราสัญลักษณ์ .....	22
5.2	การพัฒนาเสื้อผ้า.....	24
5.3	สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบโปสเตอร์.....	28
5.4	การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์.....	29
5.5	การพัฒนาหนังสือตัวอย่างการแต่งตัว.....	30
5.6	การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ .....	31
5.7	การพัฒนาเว็บไซต์.....	32
บทที่ 6	ผลงานสำเร็จ .....	33
6.1	ตราสัญลักษณ์ .....	33
6.2	เสื้อผ้าชุด.....	34
6.4	หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว.....	39
6.5	หนังสือคู่มืออัตลักษณ์แบรนด์ .....	42
6.6	บรรจุภัณฑ์ .....	43
6.7	สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบโปสเตอร์.....	44
6.8	สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบออนไลน์.....	46
6.9	สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์.....	47
6.10	ภาพรวมผลงานจริง.....	51
บทที่ 7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.1 บทสรุป.....	52
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด.....	52
7.3 ข้อเสนอแนะ .....	52
บรรณานุกรม .....	53
ประวัติผู้เขียน.....	54



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูปร่างภาพ

รูปที่	หน้า
รูปที่ 2.1 ภาพการใช้งานความทรงจำวัยเด็กผ่านการออกแบบ.....	5
รูปที่ 0.2 ภาพวาดลายเส้นเด็กเล็ก.....	9
รูปที่ 3.2 Design Ease .....	10
รูปที่ 3.3 Hang from body .....	10
รูปที่ 3.4 Closure .....	12
รูปที่ 3.5 Jumper .....	12
รูปที่ 3.6 Length .....	13
รูปที่ 3.7 Armscye .....	13
รูปที่ 3.8 Waist .....	14
รูปที่ 3.9 การออกแบบตราสัญลักษณ์องค์กร .....	15
รูปที่ 3.10 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ .....	16
รูปที่ 3.11 การพิมพ์ลายผ้า .....	19
รูปที่ 4.1 แนวทางที่ 1 .....	19
รูปที่ 4.2 แนวทางที่ 2 .....	21
รูปที่ 4.3 แนวทางที่ 3 .....	22
รูปที่ 5.1 แบบร่างตราสัญลักษณ์ .....	23
รูปที่ 5.2 แบบร่างตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 2 .....	24
รูปที่ 5.3 ตราสัญลักษณ์สำเร็จ.....	24
รูปที่ 5.4 แบบร่างเสื้อผ้า.....	25
รูปที่ 5.5 แบบร่างเสื้อผ้า.....	25
รูปที่ 5.6 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.1.....	26
รูปที่ 5.7 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.2 .....	27
รูปที่ 5.8 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.3. ....	27
รูปที่ 5.9 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.4 .....	28
รูปที่ 5.10 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.5 .....	28
รูปที่ 5.11 แบบร่างเสื้อผ้าโปสเตอร์แบบ 1 .....	29
รูปที่ 5.12 แบบร่างเสื้อผ้าโปสเตอร์แบบ 2 .....	29
รูปที่ 5.13 แบบร่างเสื้อผ้าโปสเตอร์แบบ 3 .....	30
รูปที่ 5.14 แบบร่างเสื้อออนไลน์ .....	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 5.16 แบบร่างหนังสือตัวอย่างการแต่งตัว 1 .....	31
รูปที่ 5.17 แบบร่างหนังสือตัวอย่างการแต่งตัว 2 .....	31
รูปที่ 5.18 แบบร่างหนังสือตัวอย่างการแต่งตัว 3 .....	32
รูปที่ 5.19 แบบร่างบรรจุภัณฑ์.....	32
รูปที่ 5.20 แบบร่างบรรจุภัณฑ์แบบถุง.....	33
รูปที่ 5.20 แบบร่างเว็บไซต์ .....	33
รูปที่ 6.1 ตราสัญลักษณ์แบบสมบูรณ์ .....	34
รูปที่ 6.2 ตราสัญลักษณ์แบบสมบูรณ์ .....	34
รูปที่ 6.3 ชุดที่ 1 แบบสมบูรณ์ .....	35
รูปที่ 6.4 ชุดที่ 1 แบบสมบูรณ์ .....	35
รูปที่ 6.5 ชุดที่ 2 แบบสมบูรณ์ .....	36
รูปที่ 6.6 ชุดที่ 2 แบบสมบูรณ์ .....	36
รูปที่ 6.7 ชุดที่ 3 แบบสมบูรณ์ .....	37
รูปที่ 6.8 ชุดที่ 3 แบบสมบูรณ์ .....	37
รูปที่ 6.9 ชุดที่ 4 แบบสมบูรณ์ .....	38
รูปที่ 6.10 ชุดที่ 4 แบบสมบูรณ์ .....	38
รูปที่ 6.11 ชุดที่ 5 แบบสมบูรณ์ .....	39
รูปที่ 6.12 ชุดที่ 5 แบบสมบูรณ์ .....	39
รูปที่ 6.13 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	40
รูปที่ 6.14 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	40
รูปที่ 6.15 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	40
รูปที่ 6.16 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	40
รูปที่ 6.17 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	41
รูปที่ 6.18 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	41
รูปที่ 6.19 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	41
รูปที่ 6.20 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	41
รูปที่ 6.21 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	42
รูปที่ 6.22 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	42
รูปที่ 6.23 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	42
รูปที่ 6.24 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูรณ์ .....	42
รูปที่ 6.25 หนังสือคู่มืออัตลักษณ์แบรนด์ แบบสมบูรณ์ .....	43
รูปที่ 6.26 หนังสือคู่มืออัตลักษณ์แบรนด์ แบบสมบูรณ์ .....	43
รูปที่ 6.27 หนังสือคู่มืออัตลักษณ์แบรนด์ แบบสมบูรณ์ .....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 6.28 บรรจุภัณฑ์ แบบสมบูรณ์ .....	44
รูปที่ 6.29 บรรจุภัณฑ์ แบบสมบูรณ์ .....	44
รูปที่ 6.30 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ์ .....	45
รูปที่ 6.31 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ์ .....	45
รูปที่ 6.32 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ์ .....	46
รูปที่ 6.33 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ์ .....	46
รูปที่ 6.34 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ์ .....	47
รูปที่ 6.35 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ แบบสมบูรณ์ .....	47
รูปที่ 6.36 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์ แบบสมบูรณ์ .....	48
รูปที่ 6.37 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์ แบบสมบูรณ์ .....	49
รูปที่ 6.38 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์ แบบสมบูรณ์ .....	49
รูปที่ 6.39 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์ แบบสมบูรณ์ .....	50
รูปที่ 6.40 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์ แบบสมบูรณ์ .....	50
รูปที่ 6.41 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์ แบบสมบูรณ์ .....	51
รูปที่ 6.42 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์ แบบสมบูรณ์ .....	51
รูปที่ 6.43 ภาพผลงานจริง แบบสมบูรณ์ .....	52

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความฝันและความสดใสในวัยเด็ก ช่วงอายุ 4 - 6 ปี เป็นช่วงวัยที่เด็กยังแยกจินตนาการกับ ความจริง ไม่ได้ดีมากนัก เด็ก ๆ จะชอบคิดฝันและชอบเล่นบทบาทสมมติเป็นชีวิตจิตใจ เด็ก ๆ มัก เลียนแบบเรื่องราวใน ชีวิตจริงที่ได้พบเห็นและนำมาสู่โลกสมมติ เช่น เป็นครู พ่อ แม่ และอื่น ๆ หรือ บางครั้งก็เลียนแบบจาก เรื่องราวที่ตนเองได้ฟังจากนิทานและเรื่องเล่า ทำให้ ณ ช่วงวัยนี้เครื่องแต่งกายของเด็กจึงมีความสดใสเพื่อให้ สัมพันธ์กับช่วงวัย และมีลูกเล่นที่เพิ่มความสนุกและเติมเต็มจินตนาการให้กับเด็ก ๆ ในช่วงวัยนั้น

ช่วงอายุ 5 - 12 ปี เป็นช่วงวัยเริ่มรู้จักความจริงมากขึ้นแต่ยังผสมกับจินตนาการอยู่ จึงทำให้เด็ก ในช่วงนี้จะมีหลักเหตุผลผสมเข้ามาเล็กน้อย เด็กจะได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อม เนื่องจากในช่วงวัยนี้ พัฒนาการทางสมองเติบโตอย่างรวดเร็ว และเป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มเปรียบเทียบตัวเองกับผู้อื่นและจะรู้สึก ภาคภูมิใจเมื่อทำสิ่งต่างๆสำเร็จ จึงทำให้เริ่มมีการอยากที่จะเป็นสิ่งต่างๆเพื่อต้องการ สร้างความภาคภูมิใจให้ กับตัวเองและคนรอบข้าง ประกอบกับสภาพแวดล้อมและสื่อต่างๆทำให้เกิด ความแฟนตาซีในความฝันของ เด็กๆ ไม่ว่าจะการอยากเป็นฮีโร่เพื่อปกป้องผู้อื่น อยากเป็นบินได้เพื่อให้ได้ไปได้ทุกที่ที่อยากไปอยากเป็นเจ้าของ เพราะอยากเป็นที่รักของผู้อื่นโดยความฝันเหล่านี้จะถูก กระตุ้นจากการดูและของเล่นต่างๆ ส่งผลให้เครื่อง แต่งกายในช่วงวัยนี้ยังคงมีความสดใสอยู่และมักจะมาจากลวดลายของการ์ตูนที่เด็กนั้นสนใจ แต่จะมีลูกเล่นที่ น้อยลงและเพิ่มความเรียบมากขึ้นเพราะจำเป็นต้องเข้าสังคมให้มากขึ้นจึงต้องมีความเหมาะสมของเครื่องแต่ง กายเข้ามา

เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยเรียนรวมไปถึงทำงานความฝันจึงถูกกดดันด้วยปัจจัยเหล่านี้ความเหนื่อยล้าจากการ ทำงานที่สะสม โดยเฉพาะในยุคสมัยนี้ที่เวลาทำงานถูกขยายออกไปมากกว่าการทำงานแบบเดิมๆการแข่งขัน กลับสูง ยิ่งขึ้นหรือบางคนอาจเกิดจากสภาวะหมดไฟจนต้องหาอะไรมาทำเพื่อที่จะให้ตัวเองได้มีอะไรทำอยู่ เสมอ และกลับไปเหนื่อยล้าอีก และไม่มีพื้นที่สำหรับการพักผ่อน การพักผ่อนในที่นี้ไม่ได้ หมายถึงการหยุดยาว ไปเที่ยวเท่านั้นแต่ยังหมายถึงการพักผ่อนในช่วงเวลาสั้นๆและช่วงเวลาเหล่านี้ เป็นช่วงเวลาที่สำคัญด้วยเช่น หลังเลิกงาน ช่วงเวลาที่อาศัยอยู่บ้านหลังเลิกงานของคุณเป็นช่วงเวลาที่ควรรู้สึกสบายใจแต่กลับเป็นที่คุณรู้สึก ไม่ปลอดภัย ด้วยปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้คนในช่วงวัยนี้เริ่มเกิดความคิดในการเลือกเครื่องแต่งกายตาม สังคมมากขึ้นและเครื่องแต่งกายที่มีอยู่ก็มักจะขาดความสดใสไปทำให้หลายครั้งผู้สวมใส่เครื่องแบบเข้าสังคม หรือทำงานมีอารมณ์ที่หม่นหมองตามรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ใส่ และมีความสุขในการเลือกใสน้อยลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัญหาที่ทำให้ความฝันและความสดใสในวัยเด็กของคนวัยทำงานถูกกัดกร่อน อาทิเช่น อากาศหมดไฟ ความเหนื่อยล้าจากการทำงาน ความกดดันจากสภาพแวดล้อม
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของคนวัยทำงานกับสิ่งที่ย้อนนึกถึงความฝันในวัยเด็ก อาทิ เช่น ของเล่น การ์ตูน และอื่นๆ
3. เพื่อให้คนวัยทำงานย้อนกลับมาคิดถึงความฝันและความสดใสของตัวเอง ผ่านลวดลายบน เสื้อผ้า โดนการใช้ศิลปะเชิงสัญลักษณ์
4. เพื่อศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์เสื้อผ้าสำหรับใส่ไปทำงาน
5. เพื่อศึกษาแนวทางการนำองค์ความรู้ทางด้านกราฟิกมาออกแบบลวดลายเสื้อผ้า

## 1.3 ขอบเขตของงาน

1. ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย เชิงกายภาพ วัยทำงานอายุ 25 - 35 ปี เงินเดือน 50,000 ขึ้น ไป มีพฤติกรรมการทำงานหนัก มีพฤติกรรมชอบแต่งตัว เชิงจินตภาพ มีภาวะเบื่อชีวิตปัจจุบัน เหนื่อยล้าจากการทำงานและหมดไฟ ต้องการสิ่งของที่ ทำให้ตัวเองดูสดใสมากขึ้น ซึ่งชอบการสวมใส่เสื้อผ้าที่หลากหลาย และต้องการเสื้อผ้าที่ใส่ไปทำงานได้แต่ยังมีลวดลายที่ทวนนึกถึงวัยเด็กได้
2. ขอบเขตของเนื้อหา ออกแบบลวดลายและอัตลักษณ์คอลเลคชั่น โดยศึกษาพฤติกรรมของ คนวัยทำงานที่กัดกร่อนความฝันในวัยเด็กและความสดใสของตัวเอง อีกทั้งยังศึกษาความฝันในวัยเด็ก ที่ทำให้เกิดความสดใสของคนวัยทำงานในแต่ละรูปแบบ
3. ขอบเขตชิ้นงาน
  1. จัดทำอัตลักษณ์แบรนด์เสื้อผ้า
  2. คอลเล็คชั่นเสื้อเซ็ท 3 ตัว และ กางเกง 2 ตัว
  3. โปสเตอร์จำนวน 5 ชิ้น
  4. โฆษณามีเดียแพลตฟอร์ม จำนวน 6 ภาพ
  5. เว็บไซต์จำลองการซื้อขาย
  6. ลุคบุ๊กจำนวน 26 หน้า
  7. คู่มืออัตลักษณ์แบรนด์จำนวน 48 หน้า
  8. บรรจุภัณฑ์สำหรับบรรจุเสื้อในคอลเลคชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

1. กำหนดวัตถุประสงค์ สร้างอัตลักษณ์แบรนด์คอลเลคชั่นเสื้อผ้า สำหรับผู้คนวัยทำงานที่ต้องการเสื้อผ้าสำหรับใส่ไปทำงานแต่ยังสภาพความสนุกและสดใสเอาไว้ ทำให้เกิดการกระตุ้นให้ย้อนนึกถึงเรื่องราวในวัยเด็ก
2. รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ รวบรวมปัญหาของวัยผู้ใหญ่ที่ทำให้ความฝันและความสดใสถูกกัดกร่อน และรวบรวมความฝันในวัยเด็กจากคนวัยทำงาน รวบรวมวิธีการทำลวดลายบนเสื้อผ้าและการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์คอลเลคชั่น รวบรวมข้อมูลคู่แข่งเพื่อสร้างความแตกต่าง
3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล นำประเด็นปัญหาและความฝันในวัยเด็กของวัยทำงานมาวิเคราะห์ และหาความเชื่อมโยงของทั้งสองสิ่ง
4. เรียบเรียงเนื้อหา นำประเด็นเนื้อหาที่เชื่อมโยงกันได้แล้วแบ่งให้เป็นประเภทต่างๆ
5. กำหนดแนวทางการการออกแบบ นำประเด็นเนื้อหาที่ถูกแยกประเภทมาเป็นในทางการออกแบบ โดยเพิ่มเติมวิธีการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย
6. ดำเนินงานการออกแบบ เริ่มจากการออกแบบตัวเสื้อก่อนเนื่องจากต้องนำมาต่อยอดกับสื่ออื่นๆ จากนั้นนำเสื้อผ้าที่เสร็จแล้วมาต่อยอดเป็นสื่อ
7. สรุปผลการดำเนินงาน สรุปผลลัพธ์ทั้งหมด และประโยชน์ที่ได้รับจากผลของการวิจัย

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สร้างแรงกระตุ้นให้คนวัยทำงานได้กลับมาสดใสและนึกย้อนที่สิ่งที่รักในวัยเด็กผ่านเสื้อผ้า
2. ได้ศึกษาวิธีการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์และคอลเลคชั่นเสื้อผ้า
3. ได้ศึกษาวิธีการออกแบบลวดลายบนเสื้อผ้า
4. สามารถนำไปต่อยอดในการสร้างธุรกิจในอนาคตได้

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ความเป็นเด็กภายใน

ตอนที่เราเป็นเด็ก สิ่งที่ต้องการมากที่สุดคงหนีไม่พ้นความสุข ความรัก และความรู้สึกปลอดภัย หากในวัยเด็กของเราเติบโตมาด้วยความรู้สึกขาดหรือโยเยหาบางสิ่งที่เราอยากได้ แต่ในตอนนั้นเรามีตรรกะหรือความเข้าใจต่อโลกไม่มากพอที่จะรับมือกับความอึดอันในใจ จึงทำให้อธิบายออกมาเป็นคำพูดที่ต้องการไม่ได้ และหากเรามีความทรงจำวัยเด็กบางเหตุการณ์ที่ส่งผลให้จิตใจสั่นคลอน โดยเฉพาะความทรงจำที่เกิดขึ้นในครอบครัว และเราต้องเจอเหตุการณ์เหล่านั้นเป็นประจำในระยะเวลาอันยาวนาน มันง่ายมากที่เราซึ่งเป็นเด็กในตอนนั้นจะกดบาดแผลที่มองไม่เห็นให้ลึกสุดใจ แต่ขณะเดียวกัน บาดแผลนั้นก็ยังไม่ไปไหน มันแค่แปลงร่างกลายเป็นเราในเวอร์ชันเด็กที่ซุกซ่อนอยู่ในเสี้ยวใดเสี้ยวหนึ่งของจิตสำนึก และพร้อมจะออกมาเรียกร้องความสนใจทุกครั้งที่จิตใจในปัจจุบันของเราโดนกระทบจากเหตุการณ์ที่คุ้นชินเหมือนที่เคยเจอในอดีต

#### 2.2 ความไร้เดียงสาที่หายไป

เมื่อความเป็นเด็กตายไป ร่างที่เหลือไว้จึงเรียกว่าผู้ใหญ่ *ประโยคจากหนังสือเรื่อง Billion Year Spree The True History of Science Fiction (1973) ของนักเขียนชาวอังกฤษอย่าง Brian Aldiss คงเป็นเรื่องที่ไม่เกินจริงเสียเท่าไร เพราะผู้คนจำนวนมากที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่ต่างรำลึกถึงวันที่เคยเป็นเด็กน้อย ตอนสมัยยังเป็นเด็ก เราเผ้ารอวันที่จะถูกเรียกว่าผู้ใหญ่ แต่เมื่อเวลาผ่านไปได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่เต็มตัว ความไร้เดียงสา ความค่อยเป็นค่อยไปแบบฉบับเด็กน้อย กลับกลายเป็นสิ่งที่วัยผู้ใหญ่อย่างเราคิดถึง และมักตั้งรอยยิ้ม ความสนุกสนานในวันวานมาเป็นเครื่องมือทุเลาความเจ็บปวด ลบล้างความเปลี่ยนแปลง และวาดความสุขในวิมานได้ชั่วคราว ช่องว่างระหว่างความไร้เดียงสาของเด็ก กับการออกตามหาประสบการณ์ในวัยผู้ใหญ่ คงเหมือนหลุมดำที่หาคำตอบให้ไม่ได้ คงคล้ายความห่างของแต่ละขั้นที่ยากจะวัดค่าของมันให้ถูกต้อง เพราะเราคงไม่รู้ตัวว่าความไร้เดียงสาเหล่านั้นหายไปเมื่อไหร่กัน*

วุฒิภาวะของคนจะเปลี่ยนไปทุกๆ 7 ปี ทฤษฎี 7 ปี อาจใช้อธิบายภาวะสูญเสียความไร้เดียงสาได้ เมื่อเหล่านักวิทยาศาสตร์วิจัยออกมาว่า การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นทุกๆ 7 ปีในหน่วยที่เล็กที่สุดระดับเซลล์ ประกอบขึ้นมาเป็นร่างกายของเรา โดยการเติบโตของร่างกาย รื้อรอยเหี่ยวอ่อนอาจไม่ได้เปลี่ยนอะไรมาจนเหมือนว่าเรากลายเป็นคนใหม่ แต่ลึกลงไปกว่านั้น นักวิทยาศาสตร์พบว่า ความคิด ความรู้สึกต่างๆ ก็เปลี่ยนไปทุก 7 ปีด้วยเช่นกัน คล้ายกับว่าตอนเป็นเด็กที่ยังไม่รู้ประสา เรากำลังเรียนรู้เรื่องพื้นฐานความเป็นมนุษย์ เมื่อโตขึ้นมาเป็นวัยรุ่นก็คงพยายามเก็บเกี่ยวประสบการณ์และทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่พบเจอเพื่อก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ และในวันที่เราเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ เราเข้าใจความซับซ้อนของการมีชีวิตอยู่จนไม่ตื่นตื่นที่จะเรียนรู้อะไร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหมือนอย่างที่เราเล่นสนุกๆ กับโลกของตัวเองด้วยดินสอสีหนึ่งแท่งและกระดาษเปล่า อาจจะเป็นตอนนั้นที่ความไร้เดียงสาที่เคยมี มันไม่อยู่อีกต่อไปแล้ว

ทั้งความเครียดและความเจ็บปวดในวัยผู้ใหญ่ หลุดเข้าไปเที่ยวเล่นกับความสนุกแบบเด็กๆ Nostalgia ยังถูกนำมาใช้เป็นกลยุทธ์ทางการตลาด ซึ่งเรียกว่า การตลาดแห่งความคิดถึง ซึ่งในสังคมไทยบ้านเราคงเห็นกันได้ชัดเจนจากการสร้างตลาดย้อนยุคที่เกิดขึ้นเรียงรายกันเป็นดอกเห็ดในราว 10 ปีที่ผ่านมา ตลาดย้อนยุคไม่เพียงชักชวนให้วัยผู้ใหญ่นึกถึงวิถีชีวิตในสมัยก่อนเท่านั้น แต่ยังหยิบจับเอาความเป็นไทยมาสร้างคุณค่าที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ของภาวะโหยหาอดีตในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ที่ดึงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติมาเป็นจุดขาย และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่พาเราไปสัมผัสกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และงานประเพณีที่แต่ละท้องถิ่นมี



รูปที่ 2.1 ภาพการใช้งานความทรงจำวัยเด็กผ่านการออกแบบ

### 2.3 ความสดใสในช่วงวัยเด็ก

ความฝันและความสดใสในวัยเด็ก ช่วงอายุ 4 - 6 ปี เป็นช่วงวัยที่เด็กยังแยกจินตนาการกับ ความจริง ไม่ได้ดีมากนัก เด็ก ๆ จะชอบคิดฝันและชอบเล่นบทบาทสมมติเป็นชีวิตจิตใจ เด็ก ๆ มัก เลียนแบบเรื่องราวในชีวิตจริงที่ได้พบเห็นและนำมาสู่โลกสมมติ เช่น เป็นครู พ่อ แม่ และอื่น ๆ หรือ บางครั้งก็เลียนแบบจากเรื่องราวที่ตนเองได้ฟังจากนิทาน

ช่วงอายุ 5 - 12 ปี เป็นช่วงวัยเริ่มรู้จักความจริงมากขึ้นแต่ยังผสมกับจินตนาการอยู่ จึงทำให้ เด็กช่วงวัยนี้จะมีหลักเหตุผลผสมเข้ามาเล็กน้อย เด็กจะได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อม เนื่องจาก ในช่วงวัยนี้พัฒนาการทางเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมองเติบโตอย่างรวดเร็ว และเป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มเปรียบเทียบกับผู้อื่นและจะรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อทำสิ่งต่างๆสำเร็จ จึงทำให้เริ่มมีการอยากที่จะเป็นสิ่งที่ต่างๆเพื่อต้องการ สร้างความภาคภูมิใจให้กับตัวเองและคนรอบข้าง ประกอบกับสภาพแวดล้อมและสื่อต่างๆทำให้เกิด ความแฟนตาซีในความฝันของเด็กๆ ไม่ว่าจะ การอยากเป็นฮีโร่เพื่อปกป้องผู้อื่น อยากเป็นบินได้เพื่อให้ได้ไปได้ทุกที่ที่อยากไปอยากเป็นเจ้าของเพราะอยากเป็นที่รักของผู้อื่นโดยความฝันเหล่านี้จะถูก กระตุ้นจากการดูและของเล่นต่างๆ

## 2.4 วัยผู้ใหญ่ตอนต้น

เป็นวัยของช่วงอายุ 18-35 ปี โดยทั่วไปคนจะมองว่าวัยรุ่นและวัยหนุ่มสาวนั้น เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดช่วงหนึ่งของชีวิต วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความรับผิดชอบในขอบเขตจำกัด ชีวิตมีแต่ความสนุกสนานรื่นรมย์ ส่วนวัยหนุ่มสาวนั้น แม้จะเริ่มมีการละความรับผิดชอบ แต่ก็ยังไม่มากเท่ากับภาระของคนวัยกลางคน ที่สำคัญคือ ช่วงเวลานี้เป็นเวลาที่คนเรามีความใฝ่ฝันทะเยอทะยาน และมุ่งมั่นในการสร้างจุดมุ่งหมายให้กับชีวิตของตนเอง ถ้าพิจารณาวัยนี้ โดยใช้กฎเกณฑ์อายุ 18 ปี เป็นจุดเริ่มต้นในช่วง 5 ปีแรก คือ อายุ 18-23 ปี ถือเป็นระยะเริ่มแรกที่คนเริ่มมองหาอาชีพการงานของตนในอนาคต แสวงหารูปแบบของตนเองในแง่มุมต่างๆเช่น เรื่องของค่านิยม (value) หน้าที่ ภาพพจน์ของตนเอง

ช่วงระยะ 10 ปีถัดมาคืออายุ 24-34 ปี เป็นการเริ่มต้นงานอาชีพอย่างแท้จริง เริ่มต้นชีวิตแต่งงาน และเริ่มต้นการเป็นพ่อแม่ สร้างฐานะครอบครัวต่อไป ช่วงอายุ 18-23 ปี เป็นระยะที่เริ่มแยกออกจากครอบครัว อาจจะได้โดยการศึกษาในที่ห่างไกล หรือการเริ่มต้นออกทำงาน เริ่มต้นมีรายได้สำหรับตนเอง พึ่งพาอาศัยพ่อแม่ครอบครัวน้อยลง เริ่มที่จะเลือกรูปแบบของชีวิตที่ตนพึงพอใจ เพื่อนหรือภาวะแวดล้อม ทางสังคม หน้าที่การงานจะมีบทบาทมากขึ้นแทนที่ครอบครัว คนในวัยนี้จะเริ่มสร้างมิตรภาพกับผู้อื่นในระดับของความเป็นเพื่อน เป็นผู้ใหญ่ต่อผู้ใหญ่ เริ่มมีหน้าที่ความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่ ต้องเปลี่ยนแปลงหรือเอาชนะความรู้สึกต่างๆที่เคยมีในวัยรุ่นซึ่งยึดมั่นในอุดมการณ์ความสมบูรณ์แบบบางอย่าง จนกลายมาเป็นเหตุของความขัดแย้ง ความคับข้องใจได้ ถ้ายังยึดมั่นแบบนั้นอยู่ต่อไปเมื่อเข้าสู่ภาวะของความเป็นผู้ใหญ่

ช่วงอายุ 24-34 ปี เป็นระยะที่เริ่มปักหลักเรื่องหน้าที่การงาน และมีครอบครัว รับภาระความรับผิดชอบต่างๆ มีความมุ่งมั่นกระตือรือร้นที่จะสร้างความสำเร็จในหน้าที่การงาน อันมีความหมายถึงการประสบความสำเร็จและความภาคภูมิใจในตนเอง ส่วนความเป็นพ่อแม่ก็นับว่าเป็นภาระหน้าที่ใหม่ที่นำตื่นเต้น น่าสนใจ และท้าทายในช่วงปลายของวัยหนุ่มสาวนี้ คนเราจะหยุดคิดพิจารณาตัวเองว่าเราได้มาถูกทางหรือยัง ยืนอยู่ในจุดที่เราต้องการหรือไม่ พอใจหรือไม่ ถ้าจะมีการเปลี่ยนแปลงในชีวิตครอบครัวหรือหน้าที่การงาน ก็มักจะเกิดขึ้นในช่วงระยะนี้ ก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่วัยกลางคน สังคมเองก็เริ่มมองว่าผู้ที่อายุ 30 ปีขึ้นไปนั้น เป็นผู้ใหญ่มากขึ้นที่และพร้อมจะรับภาระต่างๆได้ต่อไป

## บทที่ 3

# ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

### 3.1 การวาดภาพแบบเด็กเล็ก

เด็กในขั้นพัฒนาการนี้จะมีอายุประมาณ 4-7 ปี เด็กจะเริ่มเปลี่ยนจากกิจกรรมการเคลื่อนไหวมาสร้าง ความสัมพันธ์ของภาพที่ เขียนกับสิ่งแวดล้อม ภาพที่เขียนเริ่มสื่อความหมายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะ พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ตามขั้นอายุและวุฒิภาวะของเด็ก เด็กจะเริ่มแทนด้วยรูปร่าง ๆ ซึ่งมักจะเป็นวงกลมและ ศีรษะ การพัฒนาจะค่อยเป็นค่อยไป จากหัวกลมมีเส้นดิ่งเป็นขา อันเป็นลักษณะเด่นของพัฒนาการในขั้นนี้ เนื่องจากกิจกรรมที่เด็กทำเสมอ ๆ คือ กิน และเล่น หัวมีปากไว้กินอาหาร และเท้าไว้สำหรับวิ่งเล่น กิจกรรมทั้ง สองนับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับเด็ก และเมื่อเด็กโตขึ้นก็สามารถพัฒนาต่อไป มีแขนอยู่ข้างขา หรือหัว และจะค่อย ๆ สมบูรณ์มากขึ้น สัญลักษณ์เหล่านี้จะเปลี่ยนแปลงได้หลายรูปแบบ เพราะเด็กกำลังแสวงหาภาพ ที่ตนเองพอใจ แม้กระทั่งการเขียนในเวลาเดียวกัน เด็กก็สามารถเปลี่ยนแปลงความคิดได้ตลอดเวลา เด็กวาด ภาพสิ่งที่เขาสนใจมากกว่าความเป็นจริง หรือสิ่งที่เขารู้ ถึงแม้ว่าเด็กเริ่มสื่อความหมายของภาพได้ แต่การ แสดงออกก็ยังเป็นไปในลักษณะที่เด็กเข้าใจ หากพิจารณาพื้นที่ว่างภายในภาพจะพบว่ายังไม่มีระเบียบ สิ่งต่าง ๆ ในภาพไม่สัมพันธ์กัน การระบายสีของสิ่งต่าง ๆ ในภาพจะเป็นไปตามใจชอบ ไม่ถูกต้องตามความเป็นจริง นอกจากสีของสิ่งที่ประทับใจเท่านั้น ที่เด็กอาจใช้ได้ตรงความเป็นจริงและยังไม่รู้จักการออกแบบ ในช่วงของ การเขียนภาพเริ่มมีความหมายนั้นสามารถแบ่งออกตามอายุได้ดังนี้ อายุประมาณ 4 ปี การวาดภาพมีลักษณะ ที่พอเข้าใจได้ สามารถเดาได้ อายุประมาณ 5 ปี เด็กสามารถวาดภาพได้ชัดเจนมากขึ้น รูปที่วาดมักเป็นรูปคน บ้าน หรือต้นไม้ ยังไม่มีการจัดภาพ การใช้สีตามความพอใจไม่คำนึงถึงความเป็นจริง อายุประมาณ 6-7 ปี สามารถแสดงออกเป็นภาพได้ชัดเจน แต่มีความแตกต่างกันในเด็กแต่ละคน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็ก ลักษณะการวาดภาพของเด็กตามพัฒนาการในขั้นนี้ สังเกตได้จากส่วนประกอบในภาพดังนี้

การวาดภาพคน เด็กจะเขียนวงกลมแทนศีรษะ มีเส้นยาวแทนแขนและขา ยังไม่มีลำตัวในระยะต้น เมื่อเด็กมี อายุมากขึ้น จะแสดงออกเป็นลำตัว และมีรายละเอียดของใบหน้าเพิ่มขึ้น แต่จะเป็นเพียงสัญลักษณ์ของส่วน นั้น การใช้สี เด็กจะใช้สีตามอารมณ์ ยังไม่สามารถใช้สีอย่างถูกต้อง เด็กจะใช้สีที่สะดุดตา และความชอบ ส่วนตัวเป็นหลัก ไม่มีความสัมพันธ์กับความเป็นจริง แต่บางครั้งเด็กอาจใช้สีใดสีหนึ่งตรงกับความเป็นจริง เมื่อ เด็กมีความประทับใจสีนั้น ๆ การใช้พื้นที่ว่าง เด็กยังไม่เข้าใจว่าควรจะวาดภาพตรงส่วนใดจึงจะเหมาะสม ภาพวาดจึงขาดระเบียบ บริเวณพื้นที่ใดว่าง เด็กก็มักจะวาดสิ่งต่าง ๆ ลงในบริเวณนั้น โดยไม่คำนึงถึง ความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านี้ ซึ่งสิ่งที่เด็กวาดจะไม่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ว่างเลย การออกแบบ เด็กยังไม่เข้าใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบ จี้งยังไม่มี การออกแบบคำอธิบายลักษณะพัฒนาการทางศิลปะในด้านการวาดภาพระบายสีขั้นที่สอง ของเด็กอายุ 4-7 ปี ตามหลักทฤษฎีของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์



รูปที่ 3.1 ภาพวาดลายเส้นเด็กเล็ก

### 3.2 การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น

การออกแบบเสื้อผ้าแตกต่างกันด้วยการเลือกใช้องค์ประกอบในการออกแบบเสื้อผ้าที่ต่างกันไป ซึ่งต้องเลือกให้เหมาะสมกับผู้สวมใส่และการใช้งาน มีปัจจัยที่ควรคำนึงถึง ดังนี้ Fit & Ease ความหลวม/ความพอดีตัวในรูปทรงของเสื้อผ้าตามการออกแบบ Fit คือ ความพอดีตัว เส้นกรอบ/โครงเสื้อพอดีตามไปกับรูปร่างรูปทรงของผู้สวมใส่ Ease คือ การเผื่อหลวม หรือผ่อนช่องว่างในแพทเทิร์นเสื้อผ้าที่ผู้ออกแบบตั้งใจเผื่อหลวมไว้ ซึ่งทำให้เกิดรูปทรงที่เป็น 3 มิติขึ้นมา การปรับใช้ ease จะทำให้เกิดรูปทรงเส้นกรอบนอก ที่แตกต่างกันออกไป มี 2 ประเภท

1. Functional / Wearing ease การเผื่อหลวมเพื่อสำหรับการเคลื่อนไหวส่วนต่างของร่างกาย และความสะดวกสบายในการสวมใส่ การทำแพทเทิร์นจะต้องเผื่อ wearing ease ไว้ด้วยเพื่อให้สวมใส่แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขยับตัวได้เหมาะสม แต่ผู้ทำแพทเทิร์นจะต้องประเมินความยืดหยุ่นของผ้าชนิดต่างๆเพื่อเข้าไปด้วย อาทิ ผ้าถัก และผ้าที่มียางยืดอาจจะไม่ต้องเผื่อ wearing ease ในแพทเทิร์นได้

2. Design Ease เป็นการเผื่อพื้นที่เผื่อให้เกิดรูปทรงที่เพิ่มขึ้นมา ให้เต็มพื้นที่เกิดเป็นรูปทรงสามมิติ หรือรูปแบบโครงสร้างที่เฉพาะแบบขึ้นมาตามดีไซน์ของผู้ออกแบบ

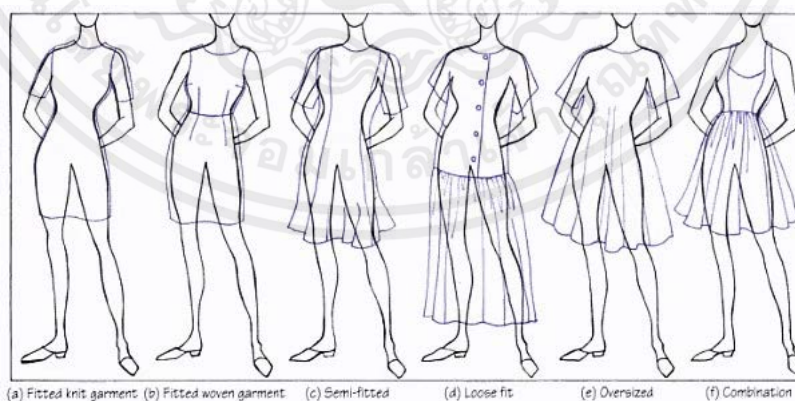
#### Silhouette classifications

You can sometimes find these silhouette classifications in pattern catalogues to help you to understand the garment silhouette.



รูปที่ 3.2 Design Ease

Hang from body การทิ้งตัวหรือการลู่ลงของเสื้อผ้า เช่น แขนบเนื้อ กางห่างจากตัว ช่องว่างระหว่างตัวเสื้อกับผู้สวมใส่ รูปแบบการดีไซน์ให้เสื้อผ้ากาง พีบ หรือลู่ติดตัว สามารถออกแบบ โดยการใช้เทคนิคการสร้างแบบตัดแบบสามมิติช่วยได้หรือใช้โครงเสริมเพื่อให้เกิดรูปทรงตามต้องการแล้ว ผู้ออกแบบยังต้องคำนึงถึงเนื้อผ้าและโครงสร้างผ้าที่จะใช้เพื่อให้เกิดรูปทรงตามต้องการ ด้วย ความหนา น้ำหนัก และ ผิวสัมผัสของผ้ามีผลต่อรูปทรงของเสื้อผ้า



รูปที่ 3.3 Hang from body

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ผ้าที่มีสัมผัสที่กรอบเช่น ทัพเพต้า ซึ่งเป็นผ้าเนื้อกรอบผิวเรียบเนื้อละเอียดทอด้วยลายขัด แทรกด้วยด้ายพุ่งขนาดเล็กให้เป็นลอน จะทำให้เกิดโครงที่กางพอง ทิ้งห่างจากตัว จึงจำเป็นที่จะต้องเพิ่ม ease ในแบบตัดเพื่อให้เพียงพอที่จะทิ้งตัวหรือเดรปไปกับตัวได้

ผ้าที่บอบบาง จำพวกผ้าโปร่ง ผ้าเน็ต อาจจะขาดได้ง่ายในบริเวณที่ตึงแน่น หากไม่มีการเผื่อผ้า แต่ผ้าพวกนี้ทิ้งตัวได้ดีเป็นอิสระและเดรปได้ง่าย

2. ผ้าที่ยืดหยุ่นและคืนได้ เช่น ผ้ายืดเจอร์ซี จะลู่ไหลไปกับตัวถึงแม้ว่าจะมีการเผื่อผ้าแล้วก็ตาม และยิ่งเผื่อมากก็จะมีพื้นที่และน้ำหนักให้ผ้าทิ้งตัวมากตามไปด้วย

3. ผ้าที่หนาทื่อจะไม่สามารถพับงอได้ตามต้องการและไม่ยืดหยุ่น ซึ่งเป็นตัวที่ขัดขวางการเคลื่อนไหวของร่างกาย จึงต้องเลือกใช้ในรูปแบบหรือบริเวณตกแต่งที่เหมาะสม

Closure คือ พวกอุปกรณ์เกาะเกี่ยวสำหรับติดหรือยึดรองเท้าหรือเสื้อผ้า เช่น กระจุดม ซิป ตะขอ เวลโครเทป เป็นอุปกรณ์ที่มีความจำเป็นต่อโครงสร้างของเสื้อผ้า การสร้างแบบเสื้อต้องคำนึงถึงวิธีการสวมใส่โดยความยืดหยุ่นของผ้าจะเป็นตัวกำหนดวิธีการสวมใส่ด้วย ผ้าที่ไม่ยืดหยุ่นเลยและแบบเสื้อเป็นแบบพอดีตัวจึงจำเป็นต้องมีช่องเปิด ( placket / opening) เพื่อการสวมใส่ เครื่องเกาะเกี่ยวจึงถูกนำมาใช้ในการออกแบบวิธีการสวมใส่ มี 2 ประเภทแยกตามวิธีการติด

Sewn เย็บติด ได้แก่ กระจุดมแป๊ะ (snaps) ตะขอ (hooks and loops or eyes) กระจุดมและรังคุดม (buttons and buttonholes) ซิป (zippers) ดิ้นตุ๊กแก (hook and loop tape) หัวกระจุดม จากเชือกถักหรือเปีย (frogs) กระจุดมทำจากแท่งไม้ (toggles) หัวเข็มขัดและแถบยึด (buckles and straps) เชือก (ties)

Pressure การอัด/กด/ตอกเพื่อยึด ได้แก่ ตาไก่ (eyelets) หัวหรือแหวน (grommets) หนามเตยและกระจุดมแป๊ะ (pronged gripper and snaps)

Pullover or cardigan วิธีการสวมใส่ โดยการ สวมหัว หรือ เปิดหน้า/หลัง Cardigan เครื่องแต่งกายไม่มีปก คอกกลมหรือคอวี ติดกระจุดมด้านหน้า



รูปที่ 3.4 Closure

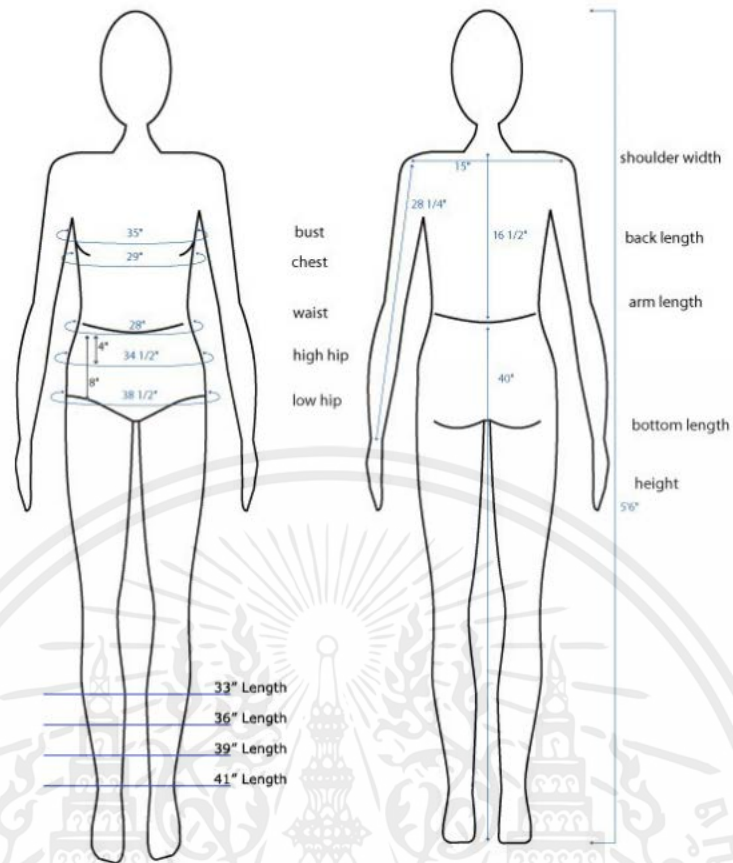
Pullover หรือ Jumper เสื้อสามหัว ไม่มีเปิดหน้าหรือหลัง



รูปที่ 3.5 Jumper

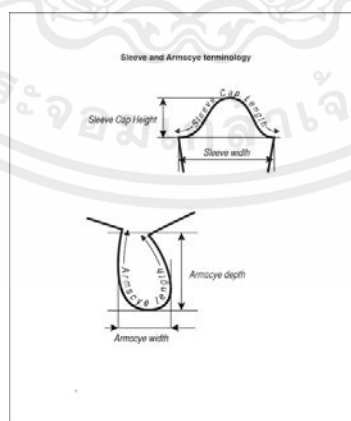
Length ความยาวของตัวเสื้อ/กระโปรง/กางเกง ความยาวของขี้นหน้า/ขี้นหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.6 Length

Armscopye วงแขน/การเข้าแขน ตำแหน่งตัดต่อและวิธีการเข้าวงแขน ความลึกและความกว้างของการถ่วงวงแขนในแต่ละรูปแบบเสื้อผ้า

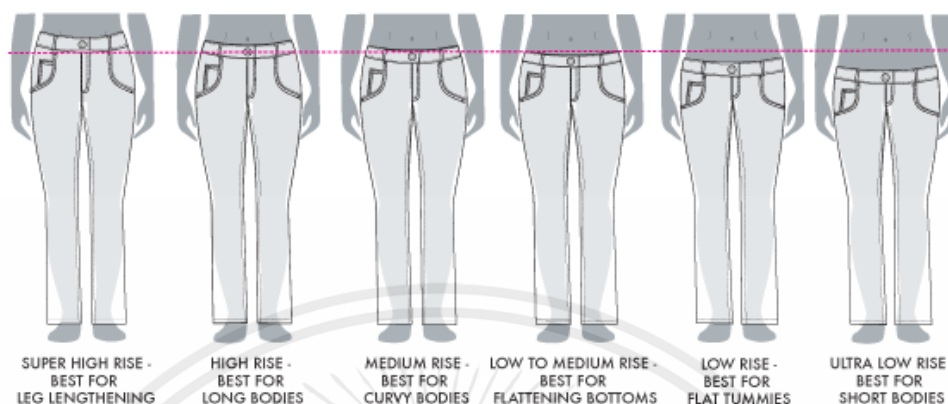


รูปที่ 3.7 Armscye

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Neckline - วงคอ (ความกว้าง ความลึก) รวมถึงวิธีการเข้าปก/ต่อขึ้นปก

Waist ตำแหน่งเอว - ใต้อก/เหนือเอว/ระดับเอว/เอวต่ำ/ระดับสะโพก



รูปที่ 3.8 Waist

### 3.3 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร เป็นเสมือน Framework หรือ กรอบใหญ่ ๆ ของงานดีไซน์ งานออกแบบต่าง ๆ ทั้งหมดของแบรนด์เรา เป็นสิ่งที่จะช่วยกำหนดทิศทางงานออกแบบต่าง ๆ ของแบรนด์ ไม่ว่าจะ เป็นโลโก้ เป็นสื่อการตลาดต่าง ๆ เช่น โปสเตอร์สินค้า นามบัตร โบรชัวร์ ว่าควรจะเป็นไปแบบไหน ใช้สีอะไร ฟ้อนต์อะไร จัดวางเลย์เอาท์อย่างไร เป็นต้น เวลาที่เราจะสร้างแบรนด์ให้โดดเด่น เราจะต้องสร้างระบบกราฟฟิกของบริษัท หรือของธุรกิจเราที่เป็นเอกลักษณ์ขึ้นมา โดยที่มันจะไม่ใช่แค่โลโก้หรือแพ็คเกจจิ้งอย่างเดียว มันจะรวมถึงหลายๆ อย่าง ที่ประกอบกันออกมาเป็นหน้าตาของแบรนด์เราที่จะออกสู่สายตาลูกค้า ยกตัวอย่างเช่น โลโก้ แพ็คเกจจิ้ง รวมไปถึงการออกแบบโซเชียลมีเดีย อย่างเวลาเราจะโพสต์อะไรลงไป เฟสบุ๊ค หรือว่าการออกแบบเว็บไซต์ก็เป็นส่วนหนึ่ง แม้แต่เครื่องแบบยูนิฟอร์มของพนักงาน ของที่ระลึกที่เราให้ลูกค้า นามบัตร แฟ้มเอกสาร ฯลฯ เหล่านี้ก็คือเป็นการออกแบบ Brand CI แบบหนึ่งเช่นกัน

บริษัทหรือแบรนด์ที่ออกแบบตัว CI ได้อย่างเป็นระบบ มีเอกลักษณ์ และมีความสวยงาม จะมีข้อได้เปรียบคู่แข่งในเรื่องของความน่าเชื่อถือ ลูกค้าจดจำแบรนด์ของเราได้ ที่สำคัญคือ ทำให้แบรนด์ของเรามีเอกลักษณ์แตกต่างออกมาจากคู่แข่งค่ะ ลองดูภาพตัวอย่างที่ขั้วนำมาจากเว็บไซต์ที่ชื่อว่า Packing of the World ด้านล่าง จะเห็นได้ว่าการออกแบบบรรจุภัณฑ์ทั้งหมดมีจุดเชื่อมโยงเดียวกัน เช่น การจัดวางเลย์เอาท์ การใช้ตัวอักษร ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.9 การออกแบบตราสัญลักษณ์องค์กร

### 3.4 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

บรรจุภัณฑ์ คือ สิ่งที่ผลิตขึ้นมาเพื่อจะนำมาห่อหุ้มสิ่งของหรือสินค้าชนิดต่างๆ เพื่อทำการปกป้องหรือป้องกันสินค้าเหล่านั้นจากการขนส่ง และยังเป็นการช่วยเก็บรักษาสินค้าจากปัจจัยภายนอกที่อาจทำให้เกิดความเสียหาย ทั้งยังสามารถยืดอายุสินค้าเหล่านั้นได้ นอกเหนือจากนั้นบรรจุภัณฑ์ยังมีประโยชน์อื่นๆอีกมาก ทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้หลากหลาย เพราะฉะนั้นการใช้งานจึงอยู่ที่ความต้องการของแต่ละบุคคล

หน้าที่พื้นฐานในการใช้งานของ บรรจุภัณฑ์บรรจุภัณฑ์จะมีหน้าที่ในการใช้งานแตกต่างกันออกไป เพราะฉะนั้นบรรจุภัณฑ์จึงถูกผลิตขึ้นมาด้วยวัสดุ และขั้นตอนที่หลากหลาย เพื่อให้ตัวบรรจุภัณฑ์มีคุณภาพ และรองรับการใช้งานได้อย่างครอบคลุม ตรงจุดประสงค์ โดยพื้นฐานแล้วตัวบรรจุภัณฑ์จะถูกแบ่งออกได้ 3 หน้าที่ด้วยกัน ดังนี้

3.4.1 บรรจุภัณฑ์ปกป้อง รักษาสินค้าหรือสิ่งของบรรจุภัณฑ์ที่ดีจะต้องสามารถรักษาคุณภาพสิ่งของหรือสินค้าที่อยู่ด้านในจากปัจจัย หรือผลกระทบสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นได้ เช่น รักษาสินค้าจากการขนส่ง รักษาสินค้าจากสภาพอากาศ หรือรักษาสินค้าจากสิ่งแปลกปลอม หรือปนเปื้อนที่อาจเกิดจาก แมลง ฝุ่นละออง และอื่นๆ

#### 3.4.2 ช่วยให้เห็นต่อจากการขนส่ง

บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมจะทำให้สะดวกต่อการขนส่งในด้านต่างๆ เนื่องจากสินค้าหรือสิ่งของแต่ละชนิด จำเป็นต้องมีการเก็บรักษาที่แตกต่างกัน รวมทั้งการขนส่งในแต่ละรูปแบบก็มีขั้นตอนที่แตกต่างกัน ทำให้บรรจุภัณฑ์นั้นต้องออกแบบมาให้รองรับสินค้าเหล่านั้นอย่างเหมาะสม เช่น สินค้าจำพวกแก้วหรือสิ่งของที่แตกหัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง่ายก็จำเป็นต้องใช้บรรจุภัณฑ์ที่รับแรงกระแทกได้ดีกว่าบรรจุภัณฑ์ทั่วไป หรือสินค้าจำพวกของเหลวจำพวกน้ำดื่ม, ชา, กาแฟ ก็จำเป็นต้องมีบรรจุภัณฑ์ที่ป้องกันการรั่วซึมได้เป็นอย่างดี

### 3.4.3 กระตุ้นยอดขายหรือใช้เพื่อทำการตลาด

หน้าที่สำหรับบรรจุภัณฑ์สุดท้ายนั้นคือการทำให้กระตุ้นยอดขาย หรือเพื่อทำการตลาด เหตุเพราะบรรจุภัณฑ์เป็นสิ่งแรกที่ผู้บริโภคหรือลูกค้าจะเห็นสินค้าของคุณ ทำให้บรรจุภัณฑ์ที่ถูกออกแบบมาให้มีรูปร่างสวยงามโดดเด่นย่อมดึงดูดผู้คนได้มากกว่า หรือหากตัวบรรจุภัณฑ์มีการเขียนบอกเล่าถึงสรรพคุณสินค้าเอาไว้เป็นอย่างดี ก็ย่อมทำให้ผู้คนเข้าใจสินค้าของคุณได้ง่ายกว่าสินค้าอื่นๆ ของคู่แข่งที่ไม่ได้มีการเขียนไว้นั่นเอง



รูปที่ 3.10 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

## 3.5 การพิมพ์ลายลงบนผ้า

การพิมพ์ลายผ้าฝ้ายด้วยมือและการพิมพ์ลายผ้าฝ้ายแบบดิจิทัล ทั้งสองแบบนี้มีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องของวิธีการพิมพ์และผลลัพธ์ของลายผ้าฝ้ายที่พิมพ์ออกมา ซึ่งการจะเลือกใช้วิธีการพิมพ์ผ้าฝ้ายแบบไหนนั้นก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของลายผ้าที่ต้องการเป็นหลัก การพิมพ์ลายผ้าฝ้ายด้วยมือโดยไม่ผ่านเครื่องจักร มีวิธีการพิมพ์ที่สามารถทำได้อยู่หลายวิธี ซึ่งการพิมพ์ลายผ้าฝ้ายแต่ละวิธีนั้น มีทั้งแบบที่เป็นภูมิปัญญาของคนโบราณ และวิธีการพิมพ์ลายผ้าฝ้ายแบบสมัยใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.1 การสกรีนผ้าด้วยบล็อกสกรีน การทำบล็อกสกรีนลายผ้า นั้น จะต้องมีการทำตัวบล็อกสกรีน ขึ้นมาเสียก่อน โดยมีขั้นตอนคล้ายกับการอัดรูป เพราะต้องมีการฉายแสงให้ลวดลายปรากฏขึ้นบนบล็อกสกรีน และต้องทำในห้องที่ไม่มีแสงยูวีมารบกวน แต่สมัยนี้มีวิธีทำบล็อกสกรีนที่ง่ายขึ้น ด้วยการใช้เครื่องทำบล็อกสกรีน ที่สามารถพิมพ์ลวดลายลงไปบนผ้าสกรีนได้เลย โดยไม่ต้องใช้กรรมวิธีฉายแสงลงบนแผ่นฟิล์มและเมื่อลวดลายติดอยู่บนบล็อกสกรีนเรียบร้อยแล้ว ก็สามารถพิมพ์ลายลงไปบนผ้าฝ้ายด้วยการวางบล็อกสกรีนลงบนผ้า และปาดหมึกพิมพ์ผ้าฝ้ายลงไปบนสกรีน เพื่อให้หมึกพิมพ์ผ่านลงไปผ้าฝ้าย จากนั้นก็เป็นอันเสร็จสิ้น วิธีการพิมพ์ลายผ้าฝ้ายด้วยบล็อกสกรีนนี้ หนึ่งบล็อกจะสามารถสกรีนได้เพียงสีเดียวเท่านั้น หากต้องการสกรีนหลาย ๆ สี จะต้องมียุบบล็อกสกรีนหลายอัน เพื่อใช้สกรีนลวดลายสีอื่น ๆ

3.5.2 การพิมพ์ลายผ้าแบบบาติก เป็นวิธีพิมพ์ลายผ้าแบบศิลปะโบราณที่มีความเก่าแก่กว่า 1,000 ปี โดยใช้เทียนเป็นตัวช่วยในการทำให้เกิดลวดลายบนผืนผ้า โดยวิธีการพิมพ์ลายผ้าชนิดต่าง ๆ เช่น ผ้าฝ้าย ด้วยวิธีพิมพ์ลายผ้าแบบบาติกนี้ จะเริ่มต้นด้วยการใช้ปากกาเขียนเทียนจันทิง เขียนลวดลายเทียนลงบนผ้าฝ้ายจนทั่วทั้งบริเวณที่ต้องการ ซึ่งหากทำเป็นจำนวนมาก สามารถใช้แม่พิมพ์โลหะ เช่น แม่พิมพ์ทองแดง พิมพ์เทียนให้เป็นลวดลายลงบนผ้าแทนการเขียนได้ จากนั้นจึงนำผ้าฝ้ายไปเขียนย้อมสี ด้วยการระบายสีลงไปบนผ้า โดยส่วนที่เป็นลวดลายเขียนเทียนจะไม่ถูกสีย้อม และทำให้เกิดเป็นลวดลายสวยงามบนผ้าฝ้าย

### 3.5.3 การพิมพ์ผ้าฝ้ายนานคืน

การพิมพ์ลายผ้าฝ้ายนานคืน เป็นภูมิปัญญาการพิมพ์ลายผ้าของคนจีนที่มีอายุเก่าแก่กว่า 3,000 ปี เป็นวิธีพิมพ์ลายผ้าเส้นใยธรรมชาติต่าง ๆ เช่น ผ้าฝ้าย โดยใช้กระดาษขลุ่ยฉาบด้วยข้าวและถั่วเหลืองบดที่จะเป็นตัวกันไม่ให้สีย้อมผ้า สัมผัสโดนกับเนื้อผ้าฝ้าย เพื่อทำให้เกิดลวดลายสีขาวบนผ้าฝ้ายที่ถูกย้อมด้วยคราม และนำผ้าฝ้ายไปตากให้แห้งเป็นเวลา 10 วัน ก่อนจะกลับมาทำการย้อมด้วยกระบวนการเดิมนี้ซ้ำอีก 12 รอบ โดยใช้เวลาในย้อมผ้าฝ้ายนานคืนนี้กว่า 30 วัน จึงจะได้ผ้าฝ้ายนานคืนที่มีลวดลายสีขาวบนพื้นสีคราม

### 3.5.4 การวาดลวดลายลงไปบนผ้า

วิธีการวาดลวดลายลงไปบนผ้า นั้น มักนิยมทำกับผ้าที่ต้องการลวดลายที่มีรายละเอียดสูง และต้องการเก็บรายละเอียดต่าง ๆ ด้วยมือ อีกทั้งยังเป็นการทำลวดลายบนผ้าในแบบที่สามารถมองเห็นรายละเอียดของความ เป็นแฮนด์เมดได้อย่างชัดเจน เช่น รอยปาตพู่กัน มักนิยมใช้ในการวาดลายผ้าสำหรับตัดชุดต่าง ๆ หรือผ้าที่ใช้ประดับเฟอร์นิเจอร์หรือของใช้บางชนิด เช่น ฉากกันห้อง โคมไฟ หรือพัด การพิมพ์ลายผ้าฝ้ายด้วยมือ นั้น จะให้ลวดลายที่ดูเป็นธรรมชาติ และเป็นลวดลายแบบศิลปะโบราณหรือลายเส้นรูปแบบต่าง ๆ เช่น ลายเพชร ลายดาว ลายดอกไม้ หรือลายแบบผ้าฝ้ายบาติกที่จะมีลวดลายเชเมน ซึ่งเป็นลวดลายภูเขาพระสุเมรุ และลายบุเคตัน ซึ่งเป็นลายดอกไม้และผีเสื้อ โดยลวดลายของผ้าฝ้ายที่ได้จากการพิมพ์ด้วยมือ จะมีสีและลวดลายที่ไม่สลับซับซ้อน และบางครั้งก็มีแค่เพียงสีเดียวบนผ้าฝ้ายเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพิมพ์ลายแบบดิจิทัล อีกวิธีหนึ่งที่เป็นนิยมในการพิมพ์ลายผ้าฝ้าย คือ การพิมพ์ลายผ้าฝ้ายแบบดิจิทัล หรือการใช้เครื่องพิมพ์ลายผ้าตัวเอง โดยเครื่องพิมพ์ลายผ้านี้ จะมีลักษณะตัวเครื่องและการทำงานที่เหมือนกับเครื่องปริ้นเตอร์หรือเครื่องพิมพ์กระดาษ ที่มีการใช้หมึกหลาย ๆ สีพิมพ์ลวดลายลงไปบนผ้าพร้อมกันในครั้งเดียว ซึ่งวิธีการพิมพ์ผ้าแบบดิจิทัลมีทั้งหมด 2 วิธีด้วยกัน แต่วิธีการพิมพ์ลายผ้าแบบดิจิทัลที่เหมาะสมกับการพิมพ์ผ้าเส้นใยธรรมชาติอย่างผ้าฝ้าย 100 เปอร์เซ็นต์ คือ วิธีการพิมพ์ที่เรียกว่า Direct To Garment ซึ่งเป็นการพิมพ์ลวดลายลงไปบนเนื้อผ้าตรง ๆ เหมือนการพิมพ์ลวดลายลงบนกระดาษ ซึ่งการพิมพ์ลายด้วยวิธีการนี้ จะไม่ต้องมีการทำบล็อกหลาย ๆ สี ไม่ต้องสกรีนผ้าฝ้ายหลายครั้ง และลวดลายที่ได้จะมีความคมชัด รายละเอียดของลวดลายที่พิมพ์ลงบนผ้าฝ้ายก็จะเหมือนกับลวดลายต้นฉบับ 100 เปอร์เซ็นต์ เพียงนำผ้าฝ้ายไปวางบนแท่นสกรีน เครื่องก็จะพิมพ์ลวดลายลงไปบนผ้าฝ้ายตามที่ออกแบบไว้ โดยก่อนพิมพ์ต้องมีการเชื่อมต่อโน้ตบุ๊กกับเครื่องพิมพ์ลายผ้าเสียก่อน จากนั้นจึงเปิดรูปลายที่ต้องการพิมพ์ แล้วสั่งพิมพ์ลายผ้าฝ้ายได้แบบเดียวกับที่สั่งปริ้นท์งานบนเครื่องปริ้นเตอร์กระดาษ และเมื่อพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าได้แล้ว ก็จะต้องนำผ้าไปอบเพื่อให้หมึกพิมพ์แห้ง

ข้อแตกต่างของการพิมพ์ลายแบบดิจิทัลกับวิธีการพิมพ์ลายผ้าด้วยมือ

2.4.5 การพิมพ์ลายผ้าฝ้ายด้วยมือจะใช้สีเพียง 1-2 สีเท่านั้น แต่หากมีการเขียนลายลงบนผ้าฝ้ายร่วมด้วย ก็อาจใช้สีได้ตั้งแต่ 1-4 สี ซึ่งต่างจากการพิมพ์ลายผ้าแบบดิจิทัล ที่สามารถพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าได้ทุกสีที่ต้องการ

2.4.6 ลวดลายพิมพ์มือ จะมีขอบของลวดลายที่ไม่คมชัดเท่าไรนัก บางครั้งอาจดูเบลอหรือมีขอบของลวดลายที่ฟุ้ง แต่ก็ให้อารมณ์ของศิลปะทำมือที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ในขณะที่ผ้าฝ้ายที่พิมพ์ลายแบบดิจิทัล จะมีลวดลายที่ชัด ขอบของลายคมกริบ ไม่มีการเบลอหรือฟุ้ง ซึ่งลายที่ได้จากการพิมพ์ทั้งสองแบบนี้ ต่างก็มีเอกลักษณ์ของตัวเอง และเหมาะกับคนที่มีความชอบแตกต่างกัน

2.4.7 ลวดลายของพิมพ์มือไม่มีความสลับซับซ้อน เพราะจะเป็นรูปทรงเรขาคณิต ลายเส้น ลายดอกไม้ง่าย ๆ เหมาะกับคนที่ชอบศิลปะแบบแฮนด์เมดหรือชอบผ้าแบบทำมือ ที่ให้ความรู้สึกใกล้ชิดธรรมชาติ จึงเหมาะกับการนำมาตัดชุดพื้นเมือง ชุดสไตล์มินิมอล หรือชุดแนวอนุรักษ์ธรรมชาติ ส่วนลายผ้าฝ้ายแบบพิมพ์ลายดิจิทัล จะมีลวดลายที่ซับซ้อนกว่า และสามารถพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าฝ้ายได้ทุกรูปแบบ จึงเหมาะกับการนำมาตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบแฟชั่น



รูปที่ 3.11 การพิมพ์ลายผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิธีการดำเนินงาน

การจัดทำศิลปนิพนธ์เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบกับการออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์และสื่อสำหรับการประชาสัมพันธ์ รวมทั้งการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวความสดใสที่ถูกซ่อนอยู่ภายในตัวตนของวัยทำงาน

#### 4.1 กลุ่มเป้าหมาย

##### 4.1.1 ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

เชิงกายภาพ : วัยทำงานอายุ 25 - 35 ปี เงินเดือน 50,000 ขึ้นไป มีพฤติกรรมการทำงานหนัก มีพฤติกรรมชอบแต่งตัว

เชิงจิตภาพ : มีภาวะเบื่อชีวิตปัจจุบัน เหนื่อยล้าจากการทำงานและหมดไฟ ต้องการสิ่งของที่ทำให้ตัวเองดูสดใสมากขึ้น ชื่นชอบการสวมใส่เสื้อผ้าที่หลากหลาย และต้องการเสื้อผ้าที่ใส่ไปทำงานได้แต่ยังมีลวดลายที่ทวนนึกถึงวัยเด็กได้

#### 4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

รวบรวมวรรณกรรม บทความ งานวิจัย และเว็บไซต์ ที่อธิบายเกี่ยวกับปัญหาในวัยผู้ใหญ่ที่ขาดความเป็นเด็กไป รวมถึงรวบรวมขั้นตอนการออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้า และการพิมพ์ลายผ้า

#### 4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

ทำการศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ที่พบปัญหาเกี่ยวกับเสื้อผ้าที่เกี่ยวข้องกับความสดใสความฝันของความเป็นเด็ก ที่ขาดหายไปในช่วงวัยทำงาน นำมาสร้างเป็นสื่อสำหรับคนวัยทำงาน ที่ต้องการเสื้อผ้าที่สามารถสวมใส่ไปทำงานได้แต่ยังคงความสนุกที่แฝงไว้ในลวดลาย โดยการแบ่งออกเป็น 5 ชิ้น ประกอบไปด้วย เสื้อ 3 ตัว กางเกง 2 ตัว

#### 4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

##### 4.3.1 จัดทำอัตลักษณ์แบรนด์เสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 4.3.2 คอลเล็กชันเสื้อ 3 ตัว และ กางเกง 2 ตัว
- 4.3.3 โปสเตอร์จำนวน 5 ชิ้น
- 4.3.4 โฆษณามีเดียแพลตฟอร์ม จำนวน 6 ภาพ
- 4.3.5 เว็บไซต์จำลองการซื้อขาย
- 4.3.6 ลุคบุ๊กจำนวน 26 หน้า
- 4.3.7 คู่มืออัตลักษณ์แบรนด์จำนวน 48 หน้า
- 4.3.8 บรรจุภัณฑ์สำหรับบรรจุเสื้อในรูปแบบกล่องและถุงกระดาษ

#### 4.5 แนวทางการออกแบบ

คอลเล็กชันเสื้อผ้าสำหรับใส่ทำงานในออฟฟิศ ที่มีความเรียบง่ายแต่แฝงด้วยลวดลายของความเป็นเด็ก เพื่อพูดถึงปัญหาที่ทำให้ความฝันและความสดใสในวัยเด็กของคนวัยทำงานถูกกัดกร่อน

##### 4.5.1 แนวทางที่ 1: Hidden Childhood Canvas

ผ้าใบแห่งความสดใสในวัยเด็กที่ถูกขีดเขียน แต่ถูกผู้ใหญ่ที่หม่นหมองมาซ่อนมันไว้ ถึงเวลาที่ต้องกลับมาเปิดมัน เพื่อรองรับความสดใสและความฝันในวัยเด็กที่หายไป

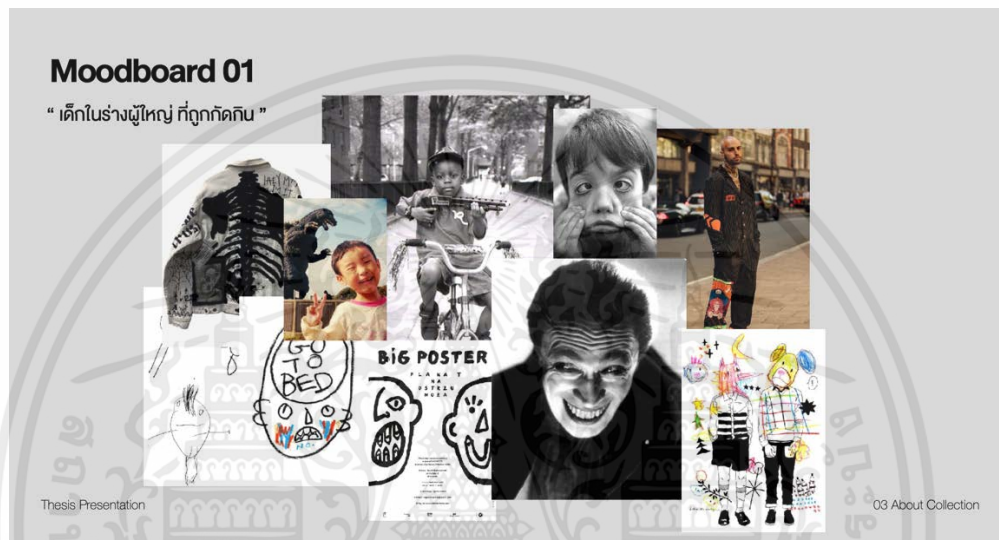


รูปที่ 4.1 แนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.5.2 แนวทางที่ 2: เด็กในร่างผู้ใหญ่ที่ถูกกักกัน

ปีศาจร้ายแห่งความเป็นผู้ใหญ่คอยกักกันฮีโร่ในวัยเด็กที่ต่อสู้เพื่อความสดใส เปรียบเทียบการเป็นผู้ใหญ่กับการเป็นปีศาจแห่งความมืดมนที่คอยกักกันจิตใจ และเปรียบเทียบความเป็นเด็กเป็นฮีโร่ที่คอยต่อสู้กับปีศาจเพื่อความสดใส



รูปที่ 4.2 แนวทางที่ 2

#### 4.5.3 แนวทางที่ 3: เศษส่วนที่ถูกซ่อนเร้น

เศษส่วนความสดใสและความฝันที่ถูกซ่อนไว้ภายในตัวของผู้ใหญ่ เป็นชิ้นเล็ก ๆ ที่กระจายอยู่รอบคอก การประกอบใหม่เพื่อความสดใสที่รอคอย



รูปที่ 4.3 แนวทางที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การดำเนินการออกแบบ

#### 5.1 การพัฒนาตราสัญลักษณ์

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่หนึ่งมาออกแบบเป็นตราสัญลักษณ์ โดยนำตัวย่ออักษร I และ N มาออกแบบร่วมกับภาพตัดทอนจากผืนผ้าใบและผ้าที่ทำการปิดไว้ เพื่อนำเสนอเรื่องราวที่ถูกซ่อนเร้นไว้ในการออกแบบ



รูปที่ 5.1 แบบร่างตราสัญลักษณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.2 แบบร่างตราสัญลักษณ์ครั้งที่ 2

สรุปการเลือกแบบ เลือกแบบที่สอง รูปแบบที่สองสามารถนำเสนอภาพลักษณ์แบรนด์ได้ชัดเจนกว่า อีกทั้งยังมีความลงตัวและประยุกต์ใช้ได้ดีกว่า



รูปที่ 5.3 ตราสัญลักษณ์สำเร็จ

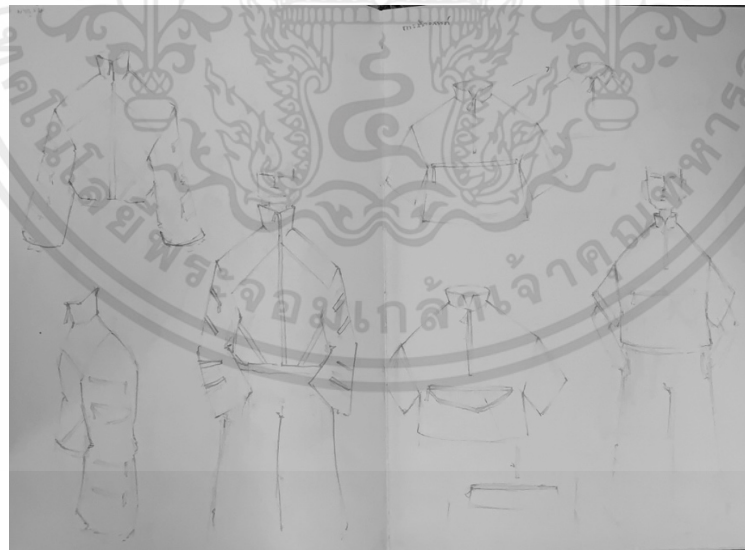
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 การพัฒนาเสื้อผ้า

เสื้อผ้าจะต้องเหมาะสมกับคนวัยทำงาน มีความเป็นทางการแต่ผสมความสดใสที่เล่น สีสันทึ่แฝงอยู่ในเสื้อผ้า เพื่อให้ผู้สวมใส่สนุกกับการเลือกใส่กับเสื้อผ้าชิ้นอื่น โดยตัวเสื้อผ้าแบ่งออกเป็น 5 ลวดลาย ประกอบไปด้วย ความกล้าหาญ การผจญภัย การออกเดินทาง ตายด้านจากข้างใน สูญเสียตัวตน

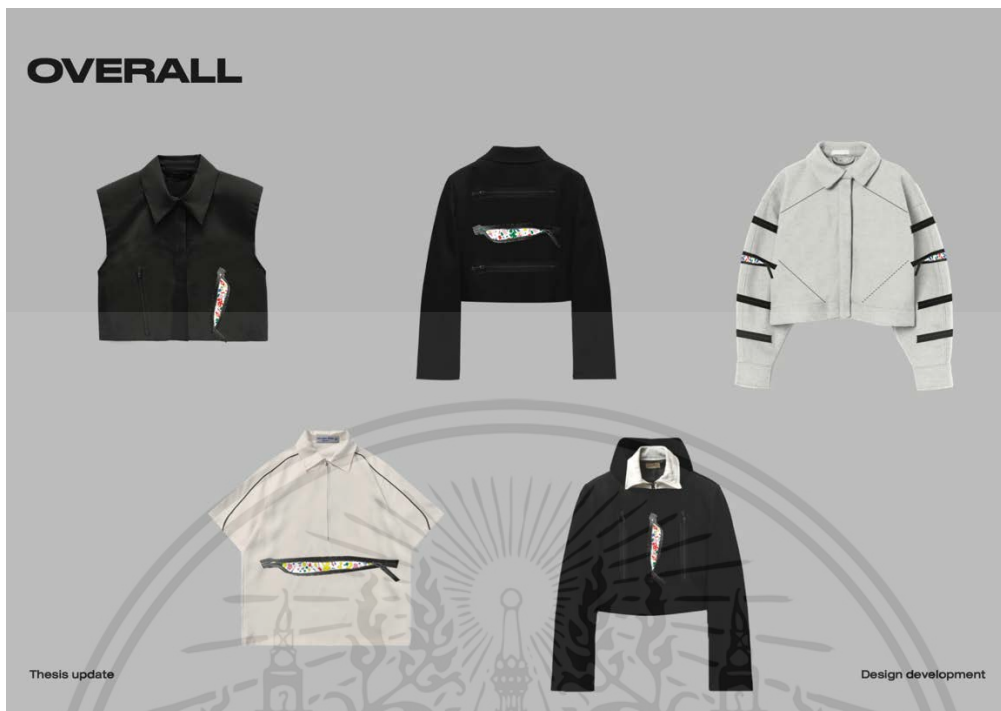


รูปที่ 5.4 แบบร่างเสื้อผ้า



รูปที่ 5.5 แบบร่างเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.6 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 2

สรุปการเลือกแบบ เลือกแบบที่สองมาพัฒนาต่อ และทำการเปลี่ยนจากเสื้อสองตัวเป็นกางเกงเพื่อให้คอลเลคชั่นดูกลมมากขึ้น และเหมาะสมกับการใส่ได้หลายสถานการณ์



รูปที่ 5.7 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.8 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.2



รูปที่ 5.9 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.10 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.4

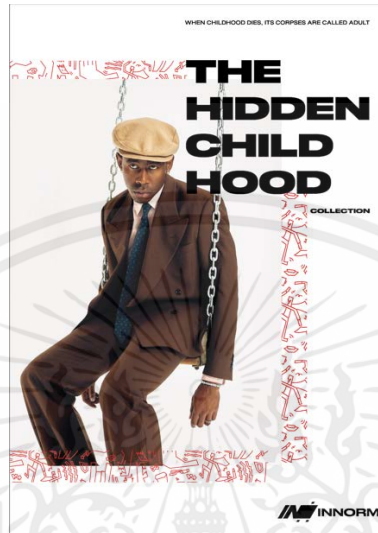


รูปที่ 5.11 แบบร่างเสื้อผ้าแบบ 3.5

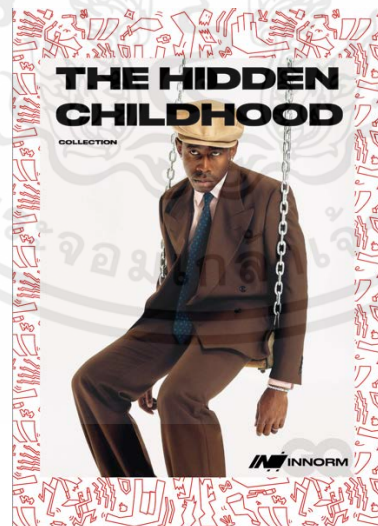
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบโปสเตอร์

นำส่วนประกอบกราฟิกที่ได้จากการออกแบบเสื้อผ้ามาสร้างเป็นองค์ประกอบบนสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อสื่อสารลงรายละเอียดในแต่ละรูปแบบออกไป



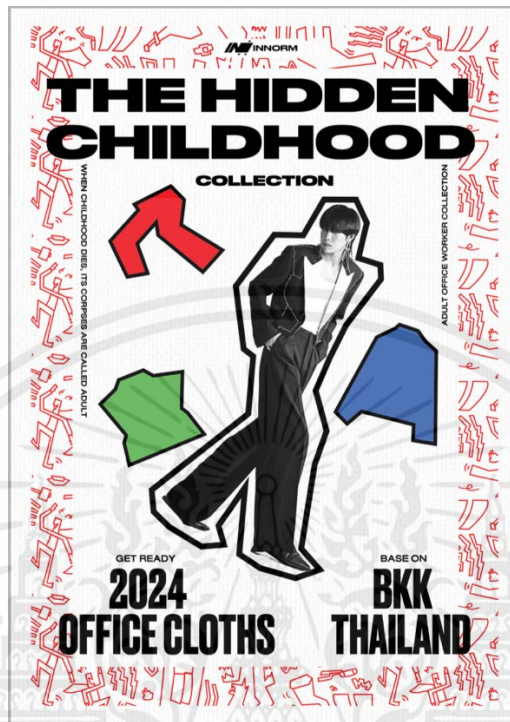
รูปที่ 5.12 แบบร่างโปสเตอร์แบบ 1



รูปที่ 5.13 แบบร่างโปสเตอร์แบบ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

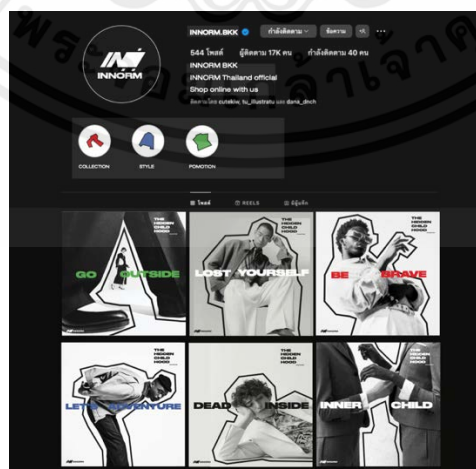
สรุปการเลือกแบบ เลือกแบบที่สองมาพัฒนาต่อ และทำการเพิ่มองค์ประกอบทางกราฟิกและข้อมูลเกี่ยวกับตัวสินค้าเพิ่มเข้าไป



รูปที่ 5.14 แบบร่างโปสเตอร์แบบ 3

#### 5.4 การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบอินสตราแกรมจำนวน 6 โปสต์



รูปที่ 5.15 แบบร่างสื่อออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.5 การพัฒนาหนังสือตัวอย่างการแต่งตัว



รูปที่ 5.16 แบบร่างหนังสือตัวอย่างการแต่งตัว 1



รูปที่ 5.17 แบบร่างหนังสือตัวอย่างการแต่งตัว 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



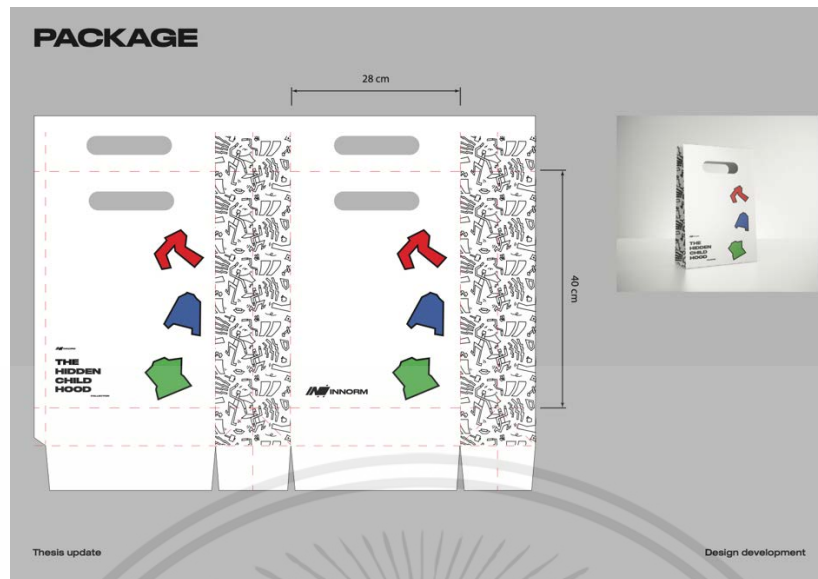
รูปที่ 5.18 แบบร่างหนังสือตัวอย่างการแต่งตัว 3

### 5.6 การพัฒนาบรรจุภัณฑ์



รูปที่ 5.19 แบบร่างบรรจุภัณฑ์แบบกล่อง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.19 แบบร่างบรรจุภัณฑ์แบบถุง 1

## 5.7 การพัฒนาเว็บไซต์



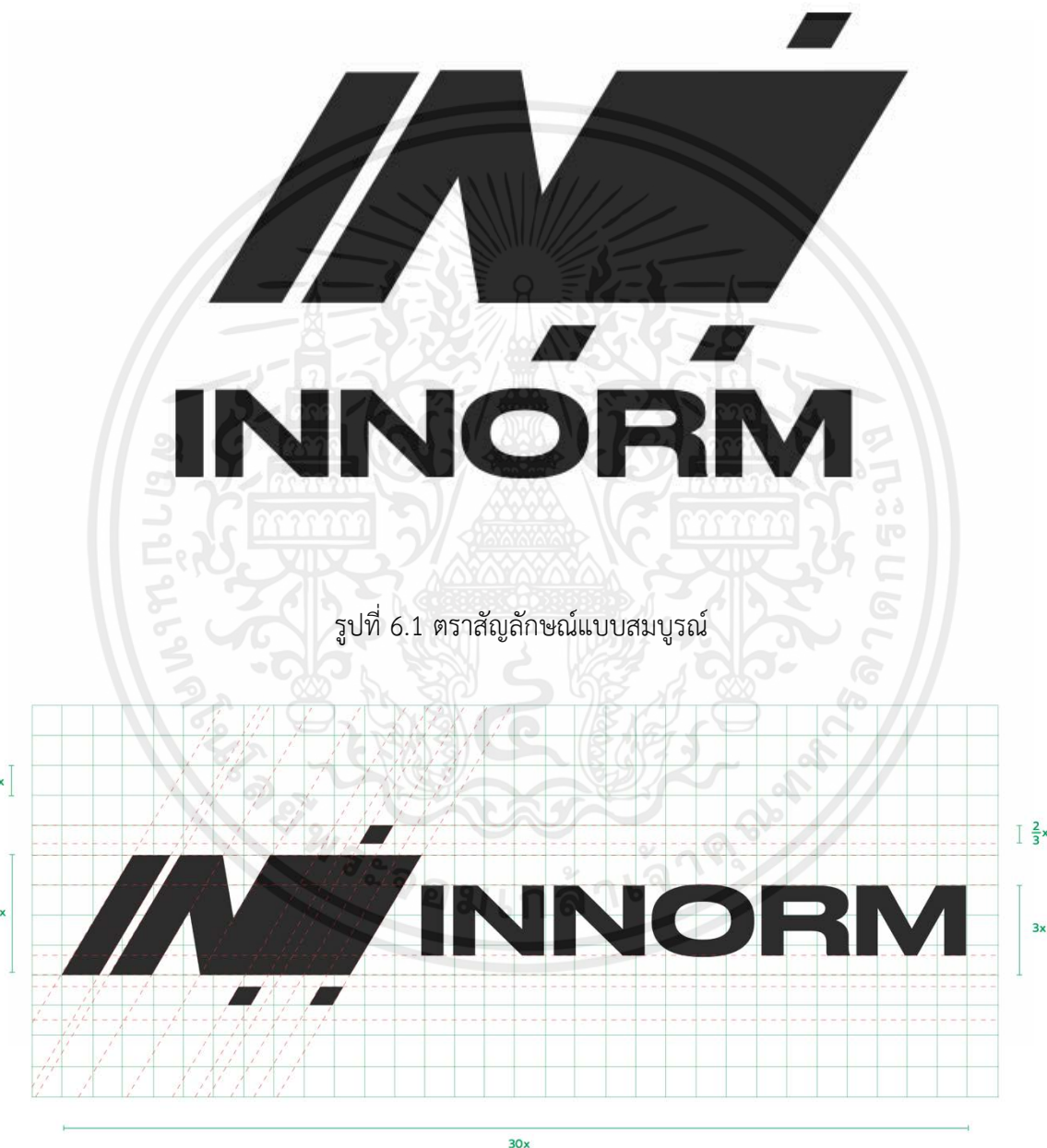
รูปที่ 5.20 แบบร่างเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ผลงานสำเร็จ

#### 6.1 ตราสัญลักษณ์



รูปที่ 6.1 ตราสัญลักษณ์แบบสมบูรณ์

รูปที่ 6.2 ตราสัญลักษณ์แบบสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2 เสื้อผ้าชุด

### 6.2.1 ชุดที่ 1 ความกล้าหาญ



รูปที่ 6.3 ชุดที่ 1 แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.4 ชุดที่ 1 แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2.2 ชุดที่ 2 การผจญภัย



รูปที่ 6.5 ชุดที่ 2 แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.6 ชุดที่ 2 แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.2.3 ชุดที่ 3 การเดินทาง



รูปที่ 6.7 ชุดที่ 3 แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.8 ชุดที่ 3 แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 6.2.4 ชุดที่ 4 การสูญเสียตัวตน



รูปที่ 6.9 ชุดที่ 4 แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.10 ชุดที่ 4 แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2.5 ชุดที่ 4 การสูญเสียตัวตน



รูปที่ 6.11 ชุดที่ 5 แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.12 ชุดที่ 5 แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว



รูปที่ 6.13 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.14 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.15 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.16 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.17 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.18 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.19 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.20 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



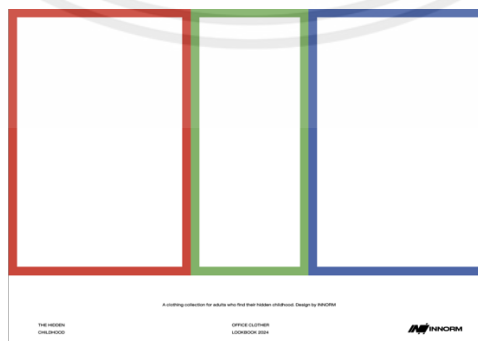
รูปที่ 6.21 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูร์ณ



รูปที่ 6.22 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูร์ณ



รูปที่ 6.23 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูร์ณ



รูปที่ 6.24 หนังสือตัวอย่างการแต่งตัว แบบสมบูร์ณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## 6.6 บรรจุกุญแจ



รูปที่ 6.28 บรรจุกุญแจ แบบสมบูรณ์



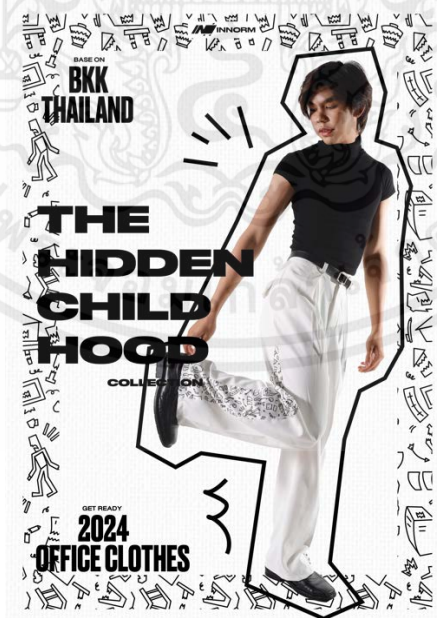
รูปที่ 6.29 บรรจุกุญแจ แบบสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.7 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบโปสเตอร์

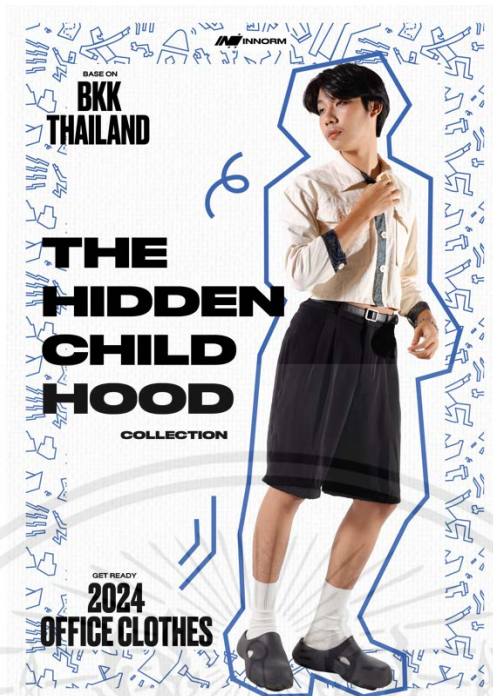


รูปที่ 6.30 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ

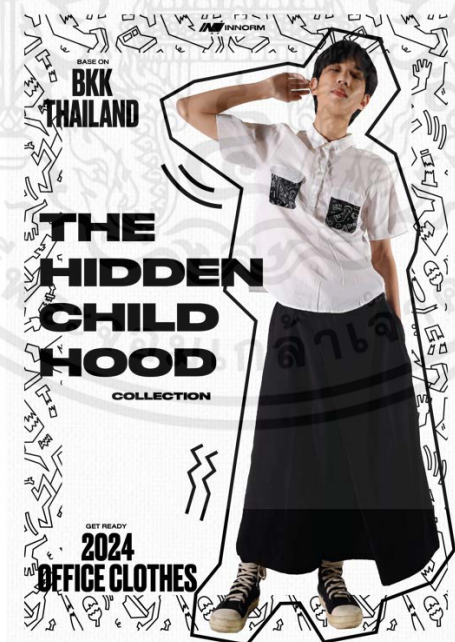


รูปที่ 6.31 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

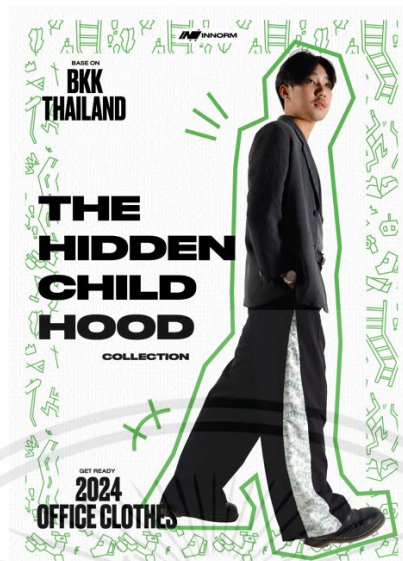


รูปที่ 6.32 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ



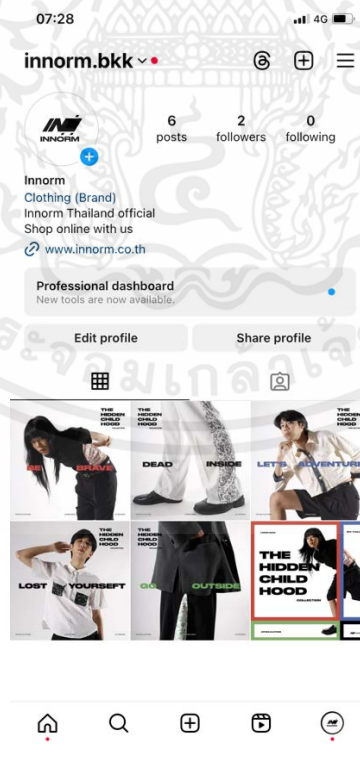
รูปที่ 6.33 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.34 โปสเตอร์ แบบสมบูรณ

## 6.8 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบออนไลน์



รูปที่ 6.35 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ แบบสมบูรณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.9 สื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบเว็บไซต์



รูปที่ 6.36 สื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.37 เสื้อประขามันพันธ์เว็บไซต์ แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.38 เสื้อประขามันพันธ์เว็บไซต์ แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.39 เสื้อประขามันพันธ์เว็บไซต์ แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.40 เสื้อประขามันพันธ์เว็บไซต์ แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.41 เสื้อประขามันพันธ์เว็บไซต์ แบบสมบุรณ์



รูปที่ 6.42 เสื้อประขามันพันธ์เว็บไซต์ แบบสมบุรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.10 ภาพรวมผลงานจริง



รูปที่ 6.43 ภาพรวมผลงานจริง แบบสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

# บทสรุปและข้อเสนอแนะ

### 7.1 บทสรุป

อินนอร์ม (Innorm) เป็นแบรนด์เสื้อผ้าสำหรับผู้คนวัยทำงานที่ต้องการเสื้อผ้าสำหรับใส่ไปทำงานที่ยังได้ความเป็นทางการ พร้อมทั้งยังได้ความสดใสผสมเข้ามาอย่างลงตัว โดยคอลเลคชันนี้ได้บอกเล่าเรื่องราวของความสดใสในวัยเด็กที่หายไปแต่ยังคงอยู่ในตัวเรา พร้อมให้ผู้คนวัยทำงานได้ลองตามหาความสดใสและความฝันของตัวเอง โดยเสื้อผ้าของเราเป็นแรงกระตุ้นแรกให้คนได้คำนึงถึงสิ่งสำคัญของความเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่ควรลืมและละทิ้งความเป็นเด็กไป

### 7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

ในช่วงของการหาข้อมูลเกิดปัญหาไม่สามารถหาข้อมูลได้เนื่องจากความฝันในวัยเด็กก็มีความเป็นปัจเจกสูง จึงต้องทำการสรุปเป็นภาพรวมใหญ่ ที่เด็กส่วนใหญ่เคยพบและขาดหายไปในช่วงผู้ใหญ่ อีกทั้งในขั้นตอนการผลิตเกิดปัญหาความผิดพลาดจากโรงงานพิมพ์ผ้าที่ไม่ตรงต้นแบบ จึงต้องทำการพิมพ์ใหม่ทำให้ระยะเวลาในการตัดเย็บลดลง

### 7.3 ข้อเสนอแนะ

ศิลปินพจน์นี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้คนในวัยทำงานหรือวัยที่ใกล้เคียงได้ตระหนักถึงปัญหาด้านสภาพจิตใจที่เกี่ยวข้องกับการขาดหายไปของความสดใส อีกทั้งให้ได้ตระหนักถึงการสวมใส่เสื้อผ้าให้สามารถพัฒนาบุคลิกและบอกเล่าเรื่องราวของตนเองได้

## บรรณานุกรม

BRAINFITSTUDIO (2564, 20 เมษายน) จินตนาการ VS ความจริง ความแตกต่างที่ยาก สำหรับเด็ก  
brainfit.co.th <https://brainfit.co.th/th/blog-th/จินตนาการ-vs-ความจริง-ความแตกต่างที่ยากสำหรับเด็ก>

Chonticha.m (2565, 22 พฤษภาคม) Inner Child wongnai.com <https://www.wongnai.com/articles/inner-child?ref=ct>

Thanet Ratanakul (2563, 29 มกราคม) ตามหาวัยเด็กที่หลงหาย' ทำไมเราถึงลืมความทรงจำในวันที่เป็นเด็ก thematter.co <https://thematter.co/science-tech/why-we-forget-childhood-memories/69528>

Urbinner (2562, 28 ตุลาคม) การดูแลตัวเองเมื่อคุณรู้สึกไม่มีความสุขกับชีวิต urbinner.com  
<https://www.urbinner.com/post/managing-unhappiness>

ศูนย์กุมารเวช โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์ (2562, 22 พฤษภาคม) เข้าใจพัฒนาการลูก จาก ทารกสู่วัยรุ่น bumrungrad.com <https://www.bumrungrad.com/th/health-blog/may-2019/child-growth-and-development>

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	พีรพงศ์ สุทธิไมตรี
วันเดือนปีเกิด	17 ตุลาคม 2544
ที่อยู่	123/88 พิฟอเวนิว ฉลองกรุง 31 แขวงลำปลาทิว เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10280
การติดต่อ	อีเมล: Pheeraphon.work@gmail.com
ประวัติการศึกษา	2566 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2563 โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว 2557 โรงเรียนสุขเจริญผลแพรक्षा



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้