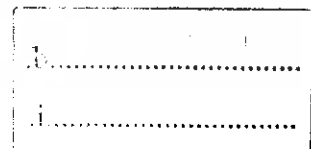


โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอสำหรับจำหน่ายในร้านขายของที่ระลึก  
ของ โรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท  
(SOUVENIR TEXTILE DESIGNED FOR FISHERMAN'S VILLAGE RESORT)



59401  
- 2549



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต  
ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2547

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติผล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคณะหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์  
บัณฑิต

.....  
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ..... ประธานกรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

..... กรรมการ

.....  
(อาจารย์ผ่องศรี รอดโพธิ์ทอง)  
อาจารย์ที่ปรึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิทยานิพนธ์	โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอสำหรับจำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกของ โรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท (SOUVENIR TEXTILE DESIGNED FOR FISHERMAN'S VILLAGE RESORT)
ชื่อนักศึกษา	นางสาว มรกต ประมวลโชค
รหัสประจำตัว	43020129
ภาควิชา	ศิลปอุตสาหกรรม
ปีการศึกษา	2547

#### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ระลึกสำหรับจำหน่ายในโรงแรม โดยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ ของทางโรงแรมและตัวผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ ศึกษาเทคนิคเกี่ยวกับการสร้างลวดลายลงบนผืนผ้าและทำการทดลองให้เกิดลวดลายในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีความสอดคล้องและตอบสนองวัตถุประสงค์ในการออกแบบของโครงการนี้

โรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ทเป็นโรงแรมใหม่ที่เพิ่งเปิดตัวได้ไม่นาน กำลังอยู่ในช่วงขยายโครงการ และเป็นหนึ่งในโครงการ 50 ที่พักในพื้นที่สวนสวรรค์ของคนเดินทาง หรือโครงการ Unseen Paradise นั่นเอง การตกแต่งของโรงแรมมีเอกลักษณ์ของตัวเอง ภายใต้แนวคิด รีสอร์ททรูท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมง จึงนำแนวคิดนี้ไปเป็นแนวทางในการออกแบบเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของทางโรงแรม

สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการนี้ ประกอบด้วยผลิตภัณฑ์ดังนี้

1. หมวก	1	ใบ
2. ผ้าพันคอ	1	ผืน
3. กระเป๋า	1	ใบ
4. กรอบรูป	1	ชิ้น
5. ที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด	1	ชิ้น
6. ปลอกหมอนอิง	3	ใบ
7. ผ้าปูสำหรับรองนั่ง	1	ผืน
8. ภาชนะต่าง	1	ผืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 9. ม่านกันห้องน้ำ

1 ผืน

ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนี้มีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตชาวประมงและสีสันทันจากภาพชายทะเลในยามรุ่งสางที่ชาวประมงต่างพากันเล่นเรือเข้าฝั่งซึ่งเป็นภาพที่สวยงามแปลกตา ลวดลายที่ออกแบบลงบนตัวผลิตภัณฑ์ใช้เทคนิคการสเปรย์สี การมัดย้อมและซิลค์สกรีน

ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวสามารถนำไปวางจำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรม ช่วยส่งเสริมการขายและช่วยเพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรูปแบบ สีสันทัน และลวดลายที่สอดคล้องไปในทางเดียวกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณบิดามารดาที่เสียสละทุกสิ่งทุกอย่างให้กับลูก คอยอบรมสั่งสอน ให้กำลังใจ และเป็นตัวอย่างที่ดีกับลูกเสมอมา ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ก็เช่นกัน คุณเหมือนว่าจะมีแรงกระตุ้น และมุ่งมั่นมากกว่าลูกเสียอีก ไม่ว่าจะทำอะไรก็คอยช่วยเหลือตลอดทำให้ลูกไม่รู้สึกรำเหน้ นั่นแหละคือเครื่องเตือนใจและพลังอันยิ่งใหญ่ที่ช่วยขับเคลื่อนให้ลูกทำงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอบคุณนะค่ะ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ทุกๆ ท่านที่คอยให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ สอนให้จดทน และให้ข้อคิดดีๆ มากมาย ขอบคุณค่ะ อ. ผ่องศรี รอดโพธิ์ทอง อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์ อ.วินัย อุดมทรัพย์, อ. ชุติพร วัชรนันท์, ดร. อุไรวรรณ ปิติมณียากุล, อ. ปาณสาร สุขสงวน ที่ให้คำแนะนำดีๆ และจุดประกายในการทำงานทุกๆ ครั้งตลอดมาตั้งแต่ได้รู้จักกับท่าน

ขอขอบคุณ อาม่า ญาติผู้ใหญ่ทุกๆ ท่าน ที่คอยถามไถ่ให้ความช่วยเหลือ ที่สำคัญ ครอบครัวยุติธรรม ไชค นางสาวมณฑิรา, นางสาวจรุศนีย์, นายโยธิน และนางสาวดวงทิพย์ ที่ให้ความรัก ความอบอุ่น เตือนสติ ให้กำลังใจ ร่วมทุกข์ร่วมสุข อดหลับอดนอนช่วยเหลือกันมาตลอด ขอบคุณจริงๆ

ขอขอบคุณเพื่อนๆ แก๊งค์พี่น้อง นางสาวจุลมาศ กำเมือง, นางสาวสุทัตตา ภูมิโชติช่วง, นางสาวมัทนียา นวลแสง, นางสาวดวงดาว ตั้งขบวนบุตร, นางสาวอรพรรณ รัชตะชีวะนาวัน, นางสาวเขาวพา วิสเพ็ญ เพื่อนรักที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตลอดเวลา 5 ปี ขอบคุณเพื่อนกลุ่มออกแบบสิ่งทอ เพื่อนร่วมชั้นเรียน ศอ. และเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ร่วมคณะที่ช่วยสร้างความสนุกสนาน ครื้นเครง เป็นที่ปรึกษาและช่วยเหลือจนทำให้หายเครียด ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ รหัส 16 และ 33 สำหรับทุกสิ่งทุกอย่างที่ร่วมผูกพันกันมา

สุดท้ายต้องขอขอบคุณคุณศิริพร แก้วสว่าง, คุณกรรณ โรจนเสถียร และคุณกัลยา สำหรับความอนุเคราะห์เรื่องข้อมูลของโรงแรม และทุกๆ ท่านที่มีส่วนร่วมในงานครั้งนี้ ที่ไม่ได้กล่าวถึงไม่ว่าจะด้วยร่างกายหรือแรงใจ ขอขอบพระคุณค่ะ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ช
สารบัญตาราง	๓
บทที่	
1 บทนำ	1
วัตถุประสงค์	2
ความเป็นไปได้ของโครงการ	2
ปัญหา และแนวทางแก้ไขปัญหา	3
ขอบเขตของโครงการ	4
แนวทางการศึกษาวิจัย	4
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5
2 การค้นคว้าและสรุปผลข้อมูล	6
1. ข้อมูลเบื้องต้นของ โรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท	6
1.1 ประวัติความเป็นมาและนโยบายของทางโรงแรม	6
1.2 รูปแบบสัญลักษณ์ บรรยากาศและการตกแต่ง	7
1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับร้านขายของที่ระลึก	11
1.4 ผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรม	12
2. ข้อมูลผลิตภัณฑ์และการวิเคราะห์ข้อมูล	14
2.1 หมวก	14
2.2 ผ้าพันคอ	22
2.3 กระเป๋า	24
2.4 กรอบรูป	29
2.5 ที่ใส่ซองเบ็ดเตล็ด	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า	
2.6	ปลดกหมอนอิง	37
2.7	ผ้าปูสำหรับรองนั่ง	43
2.8	ม่านหน้าต่าง	44
2.9	ม่านกันห้องน้ำ	47
3.	ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภคร	51
3.1	กลุ่มผู้บริโภครที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย	51
3.2	พฤติกรรมของผู้บริโภคร	51
4.	ข้อมูลด้านการออกแบบ	53
4.1	เกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการออกแบบ	53
4.1.1	วิถีชีวิตชาวประมง	53
4.1.2	ภาพชาวประมงกับอุปกรณ์หาปลา	55
4.1.3	ทัศนียภาพในท้องถิ่น	58
4.1.4	สิ่งแวดล้อมในโรงแรม	60
4.2	ข้อมูลด้านการออกแบบลวดลาย	65
4.3	เทคนิคการพิมพ์ผ้า	69
4.4	เทคนิคการมัดย้อม	76
4.5	จิตวิทยาสี	81
5.	ข้อมูลด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต	87
5.1	ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุสิ่งทอ	87
5.2	การตกแต่งผ้า	91
5.3	วัสดุตกแต่ง	96
5.4	กรรมวิธีการผลิตในระบบอุตสาหกรรม	103
3	การพัฒนาการออกแบบ	106
3.1	แบบร่างและพัฒนาการออกแบบ	106
3.2	สรุปผลการออกแบบ	129

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4 การเสนอผลงานการออกแบบ	130
4.1 แผ่นเสนองานและแบบแสดงรายละเอียด	130
4.2 ภาพถ่ายผลงาน	140
5 สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะ	146
บรรณานุกรม	147
ภาคผนวก	148
ประวัติการศึกษา	149

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.	รูปแสดงทางเข้าโรงแรม	7
2.	รูปแสดงบรรยากาศโดยรวมของทางโรงแรม	7
3.	รูปแสดง LOGO ของทางโรงแรม	7
4.	รูปแสดงห้องพักแบบ Garden villa	8
5.	รูปแสดงห้องพัก Two bedrooms beach front villa	9
6.	รูปแสดงการตกแต่งภายในห้องพัก	9
7.	รูปแสดงส่วนของสปา	9
8.	รูปแสดงบริเวณสระว่ายน้ำ	10
9.	รูปแสดงสวนออกกกำลังกาย	10
10.	รูปแสดงบริเวณห้องอาหาร	11
11.	รูปแสดงร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรม	11
12.	รูปแสดงบรรยากาศภายในร้านขายของที่ระลึก	12
13.	รูปแสดงผลิตภัณฑ์ของทางโรงแรมประเภทถุงเท้าและกางเกงเล	13
14.	รูปแสดงผลิตภัณฑ์ของทางโรงแรมประเภทเสื้อผ้า	13
15.	รูปแสดงผลิตภัณฑ์ของทางโรงแรมประเภทแก้วน้ำ	13
16.	แสดงหมวกเบเรต์ ( Beret )	14
17.	แสดงหมวกฟิลบ็อกซ์ ( Pillbox )	15
18.	แสดงหมวกโคลเซ ( Cloche )	15
19.	แสดงหมวกโทค ( Toque )	16
20.	แสดงหมวกเทอร์แบน ( Turban )	17
21.	แสดงหมวกเบรตัน ( Breton )	17
22.	แสดงหมวกแคป ( Cap )	18
23.	แสดงหมวกคาร์ทวีก ( Cartwheel )	18
24.	แสดงหมวกพิกเจอร์ ( Picture Hat )	19
25.	แสดงการใช้งานของผ้าพันคอ	22
26.	แสดงรูปแบบผ้าพันคอแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า	22
27.	แสดงรูปแบบผ้าพันคอแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัส	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ ( ต่อ )

ภาพที่	หน้า
28. แสดงกระเป๋าสะพาย ( shoulder Bag )	24
29. แสดงกระเป๋าสะพายแบบติดตัว ( Kit Bag )	24
30. แสดงกระเป๋าหรือถุงทะเล	25
31. แสดงกระเป๋าสำหรับใส่เสื้อผ้าชั่วคราว	25
32. แสดงกระเป๋าถือใส่ของประจำตัว	25
33. แสดงกระเป๋าสำหรับใส่เสื้อผ้ากันยับได้	26
34. แสดงกระเป๋าแบบสามารถพับเก็บได้	26
35. แสดงกระเป๋าบรรจุสัมภาระ	26
36. แสดงกรอบรูปแนวแขวนผนัง	30
37. แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทรงสี่เหลี่ยม	31
38. แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะที่เป็นรูปทรงอิสระ	31
39. แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทำจากโลหะ	31
40. แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทำจากกระดาษ	32
41. แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทำจากผ้า	32
42. แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทำจากผ้าประกอบวัสดุประเภท เลื่อมสี	32
43. แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทำจากเรซิน	33
44. แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทำจากเซรามิก	33
45. แสดงกรอบรูปแบบผ้าแขวนผนัง	33
46. แสดงที่ใส่ของแบบมีฝาปิด	35
47. แสดงที่ใส่ของเปิดเคสึคแบบไม่มีฝาปิด	36
48. แสดงภาพหมอนอิงสี่เหลี่ยม	37
49. แสดงภาพหมอนรูปสี่เหลี่ยมแบบกล่อง	38
50. แสดงภาพหมอนรูปสามเหลี่ยมแบบไทย	38
51. แสดงภาพหมอนรูปสามเหลี่ยม	39
52. แสดงภาพหมอนทรงกลมขอบแบน	39
53. แสดงภาพหมอนทรงกลมแบบชันเบิสท์	40
54. แสดงภาพหมอนทรงกลมแนวพับ	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ ( ต่อ )

ภาพที่	หน้า
55. แสดงภาพหมอนยาว	40
56. แสดงภาพเสื่อผืน	43
57. แสดงภาพเสื่อแบบพับเก็บได้	43
58. แสดงตัวอย่างม่านที่เปิดปิดแนวนอน	45
59. แสดงตัวอย่างม่านที่เปิดปิดแนวตั้ง	46
60. แสดงตัวอย่างม่านที่เปิดปิดแบบผสมทั้งแนวนอนและแนวตั้ง	48
61. แสดงการติดม่านแบบเจาะห่วง	48
62. แสดงการติดม่านแบบกระดุม	48
63. แสดงการติดม่านแบบห่วงผ้า	49
64. แสดงการติดม่านแบบเชือกผูก	49
65. แสดงภาพชาวประมงพื้นบ้าน	54
66. แสดงภาพชาวประมงกำลังช่วยกันแกะปูออกจากแห	54
67. แสดงภาพทำเทียบเรือหมู่บ้านชาวประมง	55
68. แสดงภาพเรือประมง	55
69. แสดงสีต้นของเรือประมง	56
70. แสดงภาพชาวประมงกำลังเหยี่ยงแห	56
71. แสดงภาพกิจกรรมตกปลาของชาวประมงในยามเย็น	57
72. แสดงภาพชาวประมงกับแหอุปกรณ์หาปลา	57
73. แสดงภาพอุปกรณ์ของชาวประมง	58
74. แสดงบรรยากาศยามรุ่งสางที่เริ่มเห็นเรือประมงแล่นอยู่กลางทะเล	58
75. แสดงภาพสีต้นของน้ำทะเลและท้องฟ้า	59
76. แสดงภาพในช่วงสาย ที่เห็นเรือประมงแล่นออกจากฝั่ง	59
77. แสดงภาพบรรยากาศหน้าหาดเจ้าสำราญช่วงถ่ายที่ยังคงเห็นกิจกรรมของชาวประมง	59
78. แสดงสีต้นยามเย็น	60
79. แสดงบริเวณหน้าห้องอาหาร	60
80. แสดงภาพที่วางอาหารแบบบุฟเฟต์หน้าห้องอาหาร	61
81. แสดงภาพบริเวณต้นไม้ข้างทางเดินประดับด้วยอุปกรณ์หาปลา	61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ ( ต่อ )

ภาพที่	หน้า
82. แสดงภาพป้ายบอกทางที่มีสัญลักษณ์เป็นรูปปลาในแห	61
83. แสดงภาพบ้านพักทุกหลังถูกประดับด้วยการแขวนฮวน	62
84. แสดงภาพป้ายบอกทางรูปปลา	62
85. แสดงภาพก้อนน้ำทุกตัวถูกพันด้วยกระบอกไม้ไผ่กับเชือกทะเล	62
86. แสดงภาพตกแต่งด้านบนด้วยไม้ท่อนนำมาทำเป็นแพ	63
87. แสดงภาพที่อาบน้ำจืดกลางแจ้ง	63
88. แสดงบริเวณโถงหน้าสipa	63
89. แสดงภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบ	64
90. แสดงลวดลาย ดอกไม้ ( Floral )	65
91. แสดงลวดลายสัตว์ ( Animal )	66
92. แสดงลวดลายเรขาคณิต ( Geometric )	66
93. แสดงลวดลาย Abstract	67
94. แสดงลายภาพของจริง ( Object or Scenery )	67
95. แสดงการจัดวางลายระบบเนื้อที่จำกัด	68
96. แสดงการจัดวางลายระบบเนื้อที่ไม่จำกัด	68
97. แสดงตัวอย่างงานมัดย้อม	78
98. แสดงการมัดย้อมด้วยวิธีมัดย้อม	79
99. แสดง การมัดย้อมด้วยวิธีการเย็บเนา ( Tritik )	80
100. แสดงวรรณะของสี ( Tone of Colour )	82
101. ภาพแรงบันดาลใจ ( Inspiration )	86
102. แสดงการใช้วัสดุตกแต่งประเภทลูกไม้ ( Lace )	96
103. แสดงการใช้วัสดุชายครุย ( Fringes )	97
104. แสดงวัสดุริ้วแรก ( Rickrack or Ric-Rac )	97
105. แสดงการใช้วัสดุตกแต่งเทปโก้	98
106. แสดงเกลียวเชือกและพู่ ( Cords and tassels )	99
107. แสดงผลิตภัณฑ์ที่ตกแต่งด้วยลูกบิดเป็นเต็ม	99
108. แสดงการตกแต่งโดยวิธีการตัดปะ ( Applique )	100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ ( ต่อ )

ภาพที่	หน้า
109. แสดงผลิตภัณฑ์โดยใช้เทคนิคการต่อผ้า (Patchwork)	100
110. แสดงการตกแต่ง โดยการเย็บปัก (Quilting)	101
111. แสดงจีบระบาย (Ruffles)	101
112. แสดงการจับจีบรูด (Fullness)	102
113. แสดงผ้าก๊ว็น (Scam binding)	102
114. แสดงแผงผังขั้นตอนการผลิต	105
115. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 1 - ข้อมูลเกี่ยวกับ โครงการออกแบบ	106
116. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 2 - วัตถุประสงค์ของ โครงการ	107
117. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 3 - ขอบเขตของโครงการ	107
118. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 4 - ข้อมูลเบื้องต้นของ โรงแรม	108
119. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 5 - บรรยากาศและการตกแต่ง	108
120. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 6 - ข้อมูลเกี่ยวกับร้านขายของที่ระลึก	109
121. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 7 - ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย	109
122. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 8 - ข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการออกแบบ	110
123. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 9 - ข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในเรื่อง โทนสี	110
124. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 10 - ข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ	111
125. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 11 - การทดลองให้เกิดลวดลายด้วยวิธีต่างๆ	112
126. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 12 - การทดลองให้เกิดลวดลายด้วยวิธีต่างๆ	112
127. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 13 - การทดลองให้เกิดลวดลายด้วยวิธีต่างๆ	113
128. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 14 - ตารางแสดงการวิเคราะห์รูปแบบหมวก	114
129. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 15 - ตารางแสดงการวิเคราะห์วัสดุและรูปแบบกระเป๋า	114
130. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 16 - ตารางแสดงการวิเคราะห์	115
131. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 17 - ตารางแสดงการวิเคราะห์	115
132. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 18 - ตารางแสดงการวิเคราะห์	116
133. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 19 - ตารางแสดงการวิเคราะห์	116
134. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 20 - แสดงภาพรวมของแรงบันดาลใจ	117
135. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 21 - ลวดลายที่จะนำมาใช้ในการตกแต่ง	118

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ ( ต่อ )

ภาพที่	หน้า
136. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 22 – ลวดลายตกแต่ง	118
137. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 23 – แสดงวัสดุที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ	119
138. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 24 – แสดงวัสดุตกแต่ง	119
139. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 25 – ตารางสรุปแนวทางการออกแบบ	120
140. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 26 – Sketch Design	121
141. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 27 – Sketch Design	121
142. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 28 – Sketch Design	122
143. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 29 – Sketch Design	122
144. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 30 – Sketch Design	123
145. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 31 – Sketch Design	123
146. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 32 – Development	124
147. แสดงภาพแผ่นเสนองาน 33 – Development	124
148. แสดงภาพต้นแบบหมวก	125
149. แสดงภาพต้นแบบผ้าพันคอ	125
150. แสดงภาพต้นแบบถุงทะเล	126
151. แสดงภาพต้นแบบกรอกรูป	126
152. แสดงภาพต้นแบบที่ใส่ของเปิดเคลือบ	126
153. แสดงภาพต้นแบบปลอกหมอนอิง	127
154. แสดงภาพต้นแบบผ้าปูรองนั่ง	127
155. แสดงภาพต้นแบบม่านหน้าต่าง	127
156. แสดงภาพต้นแบบม่านห้องน้ำ	128
157. แสดงภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการ	128
158. แสดงความเป็นมาของโครงการ	130
159. แสดงวัตถุประสงค์และขอบเขตของโครงการ	131
160. แสดงแรงบันดาลใจที่นำมาใช้ในการออกแบบ	131
161. แสดงผลงานรวมในโครงการ	132
162. แสดงภาพถ่ายและขนาดของผลิตภัณฑ์	132

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ ( ต่อ )

ภาพที่	หน้า
163. แสดงภาพถ่ายและขนาดของผลิตภัณฑ์	133
164. แสดงภาพถ่ายและขนาดของผลิตภัณฑ์	133
165. แสดงภาพ Assembly และ Specification	134
166. แสดงภาพ Assembly และ Specification	134
167. แสดงภาพ Assembly และ Specification	135
168. แสดงภาพ Assembly และ Specification	135
169. แสดงแบบ pattern ของผลิตภัณฑ์	136
170. แสดงแบบ pattern ของผลิตภัณฑ์	136
171. แสดงแบบ pattern ของผลิตภัณฑ์	137
172. แสดงการใช้งานของผลิตภัณฑ์หมวก	137
173. แสดงการใช้งานของผลิตภัณฑ์กระเป๋าและผ้าพันคอ	138
174. แสดงการใช้งานของผลิตภัณฑ์ผ้าปูสำหรับรองนั่ง	138
175. แสดงการใช้งานของผลิตภัณฑ์ที่ใส่ของเบ็ดเตล็ดและกรอบรูป	139
176. แสดงการประเมินราคาของผลิตภัณฑ์	139
177. แสดงการประเมินราคาของผลิตภัณฑ์	140
178. แสดงภาพถ่ายหมวก	140
179. แสดงภาพถ่ายผ้าพันคอ	141
180. แสดงภาพถ่ายกระเป๋า	141
181. แสดงภาพถ่ายกรอบรูป	142
182. แสดงภาพถ่ายที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด	142
183. แสดงภาพถ่ายปลอกหมอนอิง	143
184. แสดงภาพถ่ายผ้าปูสำหรับรองนั่ง	143
185. แสดงภาพถ่ายม่านหน้าต่าง	144
186. แสดงภาพถ่ายม่านกันห้องน้ำ	144
187. แสดงภาพถ่ายผลิตภัณฑ์รวม	145

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง

ภาพที่		หน้า
1.	แสดงขนาดของหมวกมาตรฐาน	20
2.	แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำหมวก	21
3.	แสดงการวิเคราะห์รูปแบบหมวก	21
4.	แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำผ้าพันคอ	23
5.	แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำกระเป๋า	27
6.	แสดงการวิเคราะห์รูปแบบกระเป๋า	28
7.	แสดงการวิเคราะห์รูปแบบกรอบรูป	34
8.	แสดงการวิเคราะห์รูปแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด	36
9.	แสดงการวิเคราะห์รูปแบบหมอนอิง	41
10.	แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใส่และถอดปลอกหมอนอิง	42
11.	แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำม่าน	47
12.	แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำม่านห้องน้ำ	50
13.	แสดงการวิเคราะห์รูปแบบการร้อยหูผ้าม่านเข้ากับรางม่านห้องน้ำ	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

## บทนำ

โรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท เป็นหนึ่งใน 50 ที่พักของโครงการ Unseen Paradise ( อันซีนพาราไดส์ ที่พักในฝัน สวรรค์ของคนเดินทาง ) ตั้งอยู่ที่ 170 หมู่ 1 หาดเจ้าสำราญ จังหวัดเพชรบุรี ประเทศไทย เปิดให้บริการกับแขกที่มาพัก โดยมีลักษณะเป็นรีสอร์ททรูท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมง มีห้องพักทั้งสิ้นรวม 35 ห้อง ที่นี้แขกจะได้สัมผัสกับบรรยากาศของหมู่บ้านชาวทะเล ทั้งยามเช้าที่หน้าหาดจะเต็มไปด้วยเรือหาปลาหรือยามเย็นที่ชาวประมงพาเรือออกท่องทะเล บรรยากาศที่พักโดยรวมแล้วแต่เกี่ยวข้องกับทะเล ไม่ว่าจะเป็นชื่อทางเดินหรือการตกแต่ง อีกทั้งยังมีบริการด้านต่างๆ เช่น สปา ศาลานวดริมหาด กิจกรรมออกกำลังกาย เป็นต้น

นอกจากนี้แล้วทางโรงแรมยังได้เปิดให้บริการเกี่ยวกับร้านขายของที่ระลึกเพื่อความสะดวกในการจับจ่ายเลือกซื้อสินค้าให้กับแขกที่มาพัก สินค้าที่วางจำหน่ายเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทเสื้อผ้า ชุดลำลอง กรอบรูป ของที่ระลึกจากเปลือกหอยและสินค้าอุปโภคบริโภค แต่ส่วนใหญ่เป็นสินค้าที่รับมาเพื่อจำหน่ายจากที่อื่น ไม่ได้มีการออกแบบหรือผลิตขึ้นมาเพื่อจำหน่ายที่นี้โดยเฉพาะ

ของที่ระลึกเป็นสิ่งที่สามารถบ่งบอกถึงลักษณะหรือภาพพจน์ของสถานที่ต่างๆได้ ทั้งยังสามารถสร้างความประทับใจแก่นักท่องเที่ยว หรือเป็นการนำเอาศิลปะของที่นั้นๆ ไปเผยแพร่ให้กับที่อื่นๆได้ด้วย ของที่ระลึกบางชนิดใช้ประดับตกแต่งแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางด้านศิลปะ บางชนิดสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เห็นได้ว่าของที่ระลึกนั้นมีความสำคัญไม่น้อย

ดังนั้นจึงเกิด โครงการนี้ขึ้นมาเพื่อมุ่งหวังที่จะสร้างผลิตภัณฑ์สิ่งของที่ระลึกประเภทสามารถ ใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ เพื่อวางจำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรม เป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ชิ้นใหม่โดยอยู่ภายใต้เครื่องหมายการค้าของทาง โรงแรม เพื่อสร้างภาพพจน์ที่ดี และสนับสนุนแนวความคิดของรีสอร์ทที่มีบรรยากาศแบบชาวทะเล โดยออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับแนวคิดนี้ ซึ่งนำแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตชาวประมง เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์สำหรับ โรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ทแห่งนี้

### วัตถุประสงค์ในการออกแบบ

1. เพื่อให้เกิดรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ ช่วยส่งเสริมการขายให้กับ โรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท
2. เป็นการสร้างผลิตภัณฑ์เพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มเป้าหมาย
3. เป็นการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับคนในท้องถิ่นและประเทศชาติ

### ความเป็นไปได้ของโครงการ

#### 1. ด้านนโยบาย

โรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท มีนโยบายที่จะสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ขึ้นมาเพื่อเพิ่มยอดขายในร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรมเนื่องจากเดิมรับสินค้าทั่วไปมาจำหน่ายไม่มีผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์หรือดึงดูดใจลูกค้า โครงการนี้จึงสามารถช่วยปรับปรุงคุณภาพ สร้างเอกลักษณ์ของสินค้าของทางโรงแรมและเพิ่มยอดขายให้กับทางโรงแรมได้

#### 2. ด้านเศรษฐกิจ

เป็นโครงการที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดอาชีพที่สนับสนุนให้คนไทยมีรายได้ และใช้วัตถุดิบภายในทำให้เงินตราหมุนเวียนไม่รั่วไหล และสร้างรายได้ให้กับคนในประเทศ

#### 3. ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

โครงการนี้นำเอาสิ่งที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชาวประมงมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ช่วยส่งเสริมให้เห็นถึงภูมิปัญญาในการดำรงชีวิตของชาวประมงหรือกลุ่มคนในอีกแห่งหนึ่งซึ่งบางคนอาจไม่เคยสัมผัส และก่อให้เกิดการกระจายรายได้สู่ท้องถิ่น

#### 4. ด้านการออกแบบ

โครงการนี้เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตชาวประมง โดยมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยสอดแทรกอยู่ ใช้สีต้นทอเคลือบที่สื่อถึงสภาพแวดล้อมนั้นๆ โดยนำเทคนิคการทำลวดลายลงบนผืนผ้า อันได้แก่ การมัดย้อมและซิลค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สกรีนมาใช้ และมีการตกแต่งด้วยวัสดุอื่นๆ โดยการปักและเย็บ เป็นผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ระลึกที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ ผลิตได้จริงในระบบอุตสาหกรรมของไทย

### ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
<p>1. ผลิตภัณฑ์เดิมไม่มีความเป็นเอกลักษณ์ไม่ดึงดูดใจลูกค้า เกิดจากการที่ผลิตภัณฑ์ไม่ได้รับการออกแบบมาโดยเฉพาะให้สอดคล้องและมาจากแนวความคิดเดียวกัน ผลิตภัณฑ์จึงขาดความน่าสนใจและดูเหมือนสินค้าที่มีจำหน่ายทั่วไป</p>	<p>1. ออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์โดยศึกษาถึงเรื่องราวเดียวกัน นั่นคือแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตของชาวประมงซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทางโรงแรม โดยใช้เทคนิคผสมการมัดย้อม ซิลค์สกรีนและการตกแต่ง โดยการปักหรือเย็บวัสดุต่างๆ ที่คูมีราคา เป็นการตกแต่งเพื่อยกระดับงานให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แตกต่างกับสินค้าอื่น โดยมีแรงบันดาลใจเกี่ยวกับชาวประมง แต่เป็นงานที่ผลิตขึ้นผ่านการกลั่นกรองและเกิดจุดเด่นของตัวผลิตภัณฑ์</p>
<p>2. ผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่วางจำหน่ายไม่หลากหลาย มีเพียงสินค้าประเภทเสื้อผ้าชุดลำลองเท่านั้น</p>	<p>2. ออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่มีประโยชน์ใช้สอย ให้มีหลายแบบแตกต่างกัน เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มเป้าหมาย</p>
<p>3. สินค้าส่วนใหญ่เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีจำหน่ายทั่วไปตามท้องตลาด ไม่มีเอกลักษณ์เป็นของโรงแรมเอง</p>	<p>3. สร้างผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่างจากท้องตลาด โดยอยู่ภายใต้เครื่องหมายการค้าของทางโรงแรม ออกแบบให้มีความเป็นเอกลักษณ์ร่วมกัน</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ขอบเขตของโครงการ

1. ออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอของที่ระลึกประเภทมีประโยชน์ใช้สอยเพื่อวางจำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกของโรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท โดยผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงเอกลักษณ์และสภาพแวดล้อมของ โรงแรมที่มีบรรยากาศและสีสันสวยงาม โดยแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตชาวประมง
2. ผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่จะทำการออกแบบ มีดังนี้
 

2.1 หมวก	1	ใบ
2.2 ผ้าพันคอ	1	ผืน
2.3 กระเป๋า	1	ใบ
2.4 กรอบรูป	1	ชิ้น
2.5 ที่ใส่ของเปิดเตล็ด	1	ชิ้น
2.6 ปลอกหมอนอิง	3	ใบ
2.7 ผ้าปูสำหรับรองนั่ง	1	ผืน
2.8 ม่านหน้าต่าง	1	ผืน
2.9 ม่านกันห้องน้ำ	1	ผืน

### แนวทางการศึกษาวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของ โรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท
  - ประวัติความเป็นมาและนโยบายของ โรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท
  - รูปแบบสัญลักษณ์ บรรยากาศและการตกแต่ง
  - ประเภทของสินค้าที่จำหน่าย
2. ศึกษาข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบ
  - ผลิตภัณฑ์เดิม
  - ศึกษาข้อมูลรูปแบบของผลิตภัณฑ์และการใช้งาน
3. ศึกษาข้อมูลผู้บริโภค
  - เกี่ยวกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย
  - พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
  - ขนาดสัดส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
4. ศึกษาด้านการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ศึกษาวัสดุและคุณสมบัติเพื่อเลือกใช้ให้เหมาะสม
- ศึกษาเทคนิคการทำลวดลายผ้า ได้แก่ การมัดย้อม และซีกส์กรีน
- ศึกษาการตกแต่งชิ้นงานทั้งด้านวัสดุและการเย็บปัก
- ศึกษาถึงวิถีชีวิตของชาวประมง อุปกรณ์หาปลา วัสดุที่ใช้ทำอุปกรณ์หาปลา
- ศึกษารูปแบบเอกลักษณ์ไทย และลวดลายที่จะใช้ในการออกแบบ
- ศึกษาแนวความคิดการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของทางโรงแรมและท้องถิ่น ทศ  
นิยภาพแวดล้อมหรือสิ่งของที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ
- ศึกษาวิธีการตัดเย็บและการประกอบผลิตภัณฑ์
- ศึกษาจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง เช่น เรื่องสี

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลิตภัณฑ์มีความหลากหลายมากขึ้น เป็นการเพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มเป้าหมาย
2. ช่วยส่งเสริมการขาย ดึงดูดใจลูกค้าและสร้างภาพพจน์ที่ดีให้กับทางโรงแรม
3. เป็นการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ไทยในท้องถิ่น แสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสวยงามของ  
ศิลปะในท้องถิ่น
4. ทำให้เกิดการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับคนในท้องถิ่นและประเทศชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและสรุปผลข้อมูล

#### 1. ข้อมูลเบื้องต้นของ โรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท

##### 1.1 ประวัติความเป็นมาและนโยบายของทางโรงแรม

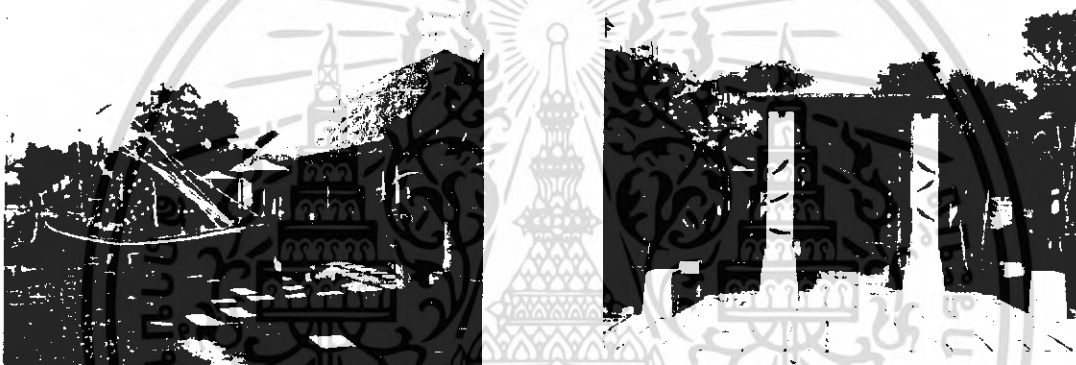
โรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท ถือกำเนิดขึ้นในเดือนพฤศจิกายน ปี ค.ศ. 2001 ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับที่พักและบริการ ตั้งอยู่ที่ 170 หมู่ 1 หาดเจ้าสำราญ จังหวัดเพชรบุรี บนพื้นที่ 8 ไร่ มี 34 ห้องพัก ในช่วง 2 ปีแรกทางโรงแรมเน้นตลาดภายในประเทศก่อน เพื่อเป็นการ โปรโมทชื่อเสียงของโรงแรมเบื้องต้น ทางโรงแรมได้เข้าร่วมโครงการ อันซีนพาราไดร์ 50 ที่พักในฝัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศ และส่งเสริมให้เกิดรายได้ในภาคเอกชน โดยจัดทำเป็นรูปแบบของหนังสือ “อันซีนพาราไดร์ ที่พักในฝัน สวรรค์ของนักเดินทาง” ขึ้น

ซึ่งในขั้นต้นถือว่าประสบความสำเร็จ ในด้านการตลาดร้อยละ 90 ของแขกที่มาพักเป็นคน ไทย และร้อยละ 10 เป็นชาวต่างชาติ แต่ปัญหาคือคนไทยมักนิยมพักผ่อนเฉพาะวันหยุดสุดสัปดาห์หรือเทศกาลเท่านั้น ทำให้วันปกติมีนักท่องเที่ยวมาพักค่อนข้างน้อย ทางโรงแรมจึงเข้าไปทำตลาดต่างประเทศ ทั้งผ่านผู้ประกอบการและกับลูกค้าโดยตรง ซึ่งผลที่ได้รับคือประสบความสำเร็จมาก

ในปัจจุบัน โรงแรมได้มีโครงการขยายพื้นที่และจัดสร้างคอนโดมิเนียมขึ้น โดยใช้ชื่อบริษัทใหม่ว่า “สลามันตรา” ที่จัดตั้งบริษัทขึ้นใหม่เนื่องจาก โครงการนี้เป็นลักษณะ โครงการแบบขายขาดห้องพักให้กับลูกค้า โดยลูกค้าเปรียบเสมือนผู้ร่วมลงทุน ( ทำให้ทางบริษัทไม่ต้องใช้เงินทุนของบริษัททั้งหมด ) ในช่วงที่ลูกค้าไม่ได้มาพัก ทางโรงแรมจะจัดให้แขกมาพัก โดยแบ่งเปอร์เซ็นต์ให้กับลูกค้าเจ้าของห้องเป็นค่าตอบแทน โครงการนี้อยู่ในบริเวณเดียวกับโรงแรม แขกที่มาพักสามารถใช้บริการและสถานที่ในบริเวณโรงแรมได้ โดยในส่วนของทางโรงแรมนั้นก็มีความไว้วางใจที่จะขยายกิจการขึ้นเช่นกัน



ภาพที่ 1 แสดงทางเข้าโรงแรม



ภาพที่ 2 รูปแสดงบรรยากาศโดยรวมของทางโรงแรม

## 1.2 รูปแบบสัญลักษณ์ บรรยากาศและการตกแต่ง

เนื่องจากโรงแรมตั้งอยู่ในบริเวณที่รายล้อมด้วยบรรยากาศของชายทะเล และหมู่บ้านชาวประมงจึงเป็นที่มาของชื่อโรงแรมและคอนเซ็ปของรีสอร์ท ในแนวความคิด รีสอร์ททรูท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมง สัญลักษณ์หรือ โลโก้จึงพยายามสื่อถึงความเป็นชาวประมงโดยยกปลามาเป็นส่วนประกอบเพื่อสร้างเรื่องราว



ภาพที่ 3 รูปแสดงLOGOของทางโรงแรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตกแต่งรีสอร์ท รีสอร์ทของทาง โรงแรมเป็นแบบ individual villa เป็นลักษณะบ้านพักส่วนตัว เน้นความเรียบง่าย ตกแต่งเหมือนบ้านพักมากกว่าโรงแรม โดยในส่วนของห้องพักใช้วัสดุที่ทำจาก หวาย ไม้ พื้นเป็น ไม้ และเน้นความโปร่งของ เพดาน รูปแบบของตัวรีสอร์ทเป็นแบบ โคมสไตล์เหมาะสมกับวิถีชีวิตในบริเวณรอบๆ หากเจ้าสำราญ บ้านพักแต่ละหลังมีแสงสวนเป็นตัวกันเพื่อให้เกิดความเป็นส่วนตัว โดยการใช้ต้นไม้ทำให้ใช้พื้นที่ไม่มากนักและทำให้บริเวณนั้นดูดี มีการแยกสัดส่วนการใช้งานได้อย่างชัดเจน

ห้องพักแบ่งเป็นห้องพัก 2 ท่านหรือ Garden villa ซึ่งมี 26 หลังและห้องพัก Two bedrooms beach front villa ซึ่งเปิดเห็นทะเลมี 4 หลังด้วยกัน นอกจากนี้ทาง โรงแรมยังมีส่วนของสปา สระว่ายน้ำ สวนออกกำลังกาย ห้องอาหาร และร้านขายของที่ระลึกเปิดให้บริการอีกด้วย



ภาพที่ 4 รูปแสดงห้องพักแบบ Garden villa

ห้องพักหรือบ้านแต่ละหลังจะถูกจัดให้แยกกันอย่างชัดเจน รวมไปถึงอุปกรณ์ใช้สอย เช่น ก๊อกน้ำ ถังขยะ และมีบริเวณส่วนตัวที่เป็นระเบียงบ้าน โดยถูกห้อมล้อมด้วยต้นไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

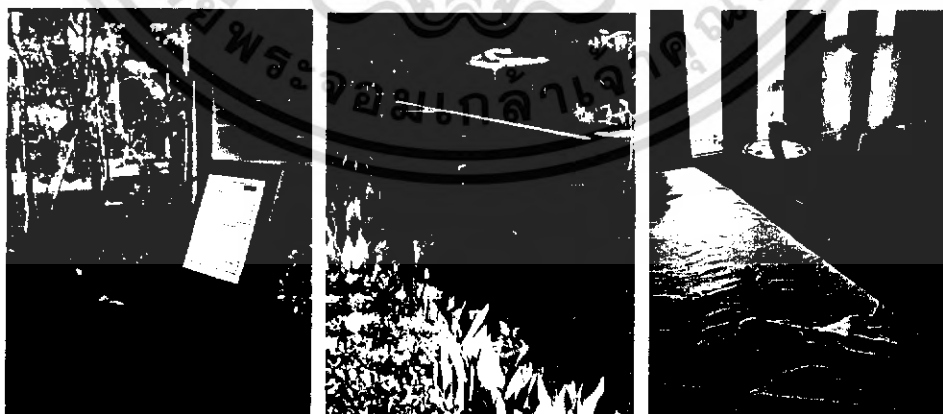


ภาพที่ 5 รูปแสดงห้องพัก Two bedrooms beach front villa

เป็นบ้านพักที่หันหน้าออกทะเล แจกสามารถสัมผัสบรรยากาศของทะเล  
ทั้งยามเช้าและยามเย็น บริเวณกว้างขวางร่มรื่น เป็นสัดส่วนอย่างชัดเจน



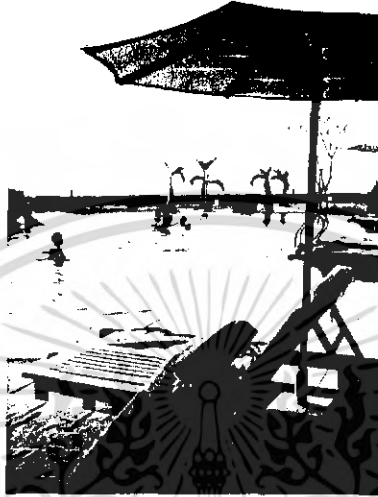
ภาพที่ 6 รูปแสดงการตกแต่งภายในห้องพัก



ภาพที่ 7 รูปแสดงส่วนของสถาปัตยกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนของสปา ถูกตกแต่งอย่างเรียบง่าย รอบบริเวณถูกตกแต่งด้วยต้นไม้ เพื่อให้แขกรู้สึกผ่อนคลายและเป็นธรรมชาติมากที่สุด



ภาพที่ 8 รูปแสดงบริเวณสระว่ายน้ำ

บริเวณสระว่ายน้ำอยู่ติดด้านหน้าหาด สามารถมองเห็นทะเลจากบริเวณนี้ได้



ภาพที่ 9 รูปแสดงสวนออกก่าลังกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 รูปแสดงบริเวณห้องอาหาร

ห้องอาหารมองจากด้านหน้าหาด หันหน้าออกชายทะเล บริเวณด้านหน้า  
ตกแต่งด้วยเรือประมง มีระเบียงไม้บริเวณกว้างสำหรับชมวิ



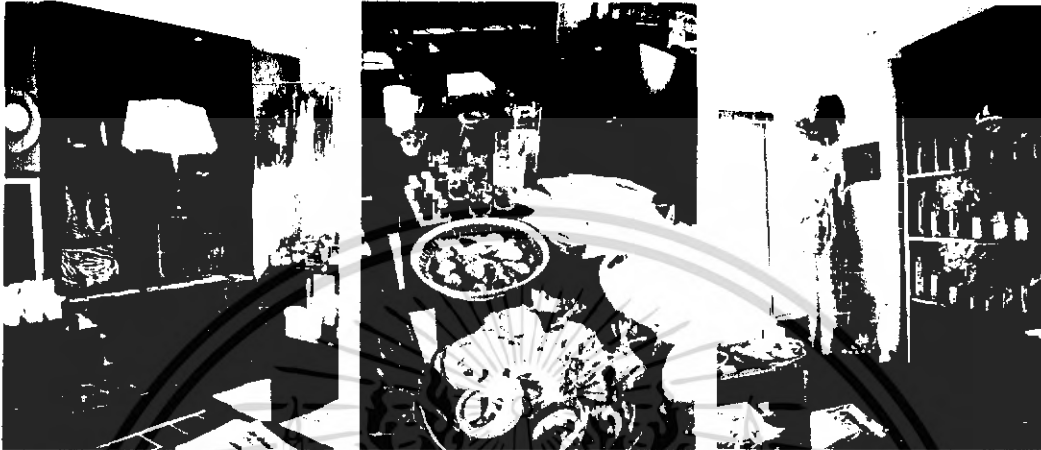
ภาพที่ 11 รูปแสดงร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรม

### 1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับร้านขายของที่ระลึก

เริ่มแรก ร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรมเปิดให้บริการและนำสินค้าที่  
จำเป็น เช่น ของใช้ในชีวิตประจำวัน มาจำหน่ายเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับแขกที่  
มาพัก จากนั้นจึงเริ่มนำของที่ระลึกทั้งที่ทำจากงานฝีมือชาวบ้าน จากนักศึกษาที่มา  
ฝากวางจำหน่าย หรือรับจากกรุงเทพฯ มาจำหน่าย จนในปัจจุบัน ได้มีสินค้าบางอย่างที่  
ทางโรงแรมทำขึ้นเพื่อจำหน่ายเป็นรายได้อีกทางหนึ่ง โดยสินค้าพวกนี้จะคิดตราสินค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ้าหรือโลโก้ของทางโรงแรม ส่วนใหญ่เป็นสินค้าทั่วไปที่นำมาสกรีนโลโก้หรือตกแต่งเพิ่มเติมเท่านั้น



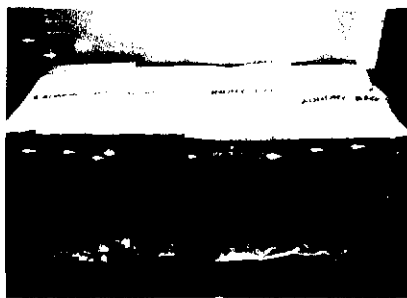
ภาพที่ 12 รูปแสดงบรรยากาศภายในร้านขายของที่ระลึก

#### 1.4 ผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรม

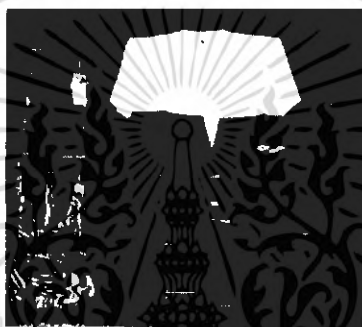
ผลิตภัณฑ์ที่จำหน่าย ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์ประเภทของใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น สบู่ ยาสีฟัน ถ่านไฟฉาย ยาสามัญประจำบ้าน เป็นต้น และสินค้าประเภทของที่ระลึก แบ่งออกเป็นที่รับมาจำหน่ายและที่โรงแรมคิดตราสินค้าเพื่อจำหน่ายเอง ซึ่งถือว่าลูกค้าให้ความสนใจเป็นพิเศษ โดยในส่วนของที่โรงแรมนำผลิตภัณฑ์มาติดโลโก้เพื่อจำหน่ายมีดังนี้

- กางเกงเล
- ผ้าขนหนู
- ถูงซักแห้ง
- เสื้อยืด
- แก้วน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 13 รูปแสดงผลิตภัณฑ์ของทาง โรงแรมประเภทอุ้งซึกแห้งและกางเกงเล



ภาพที่ 14 รูปแสดงผลิตภัณฑ์ของทาง โรงแรมประเภทเสื้อผ้า



ภาพที่ 15 รูปแสดงผลิตภัณฑ์ของทาง โรงแรมประเภทแก้วน้ำ

สินค้าที่จำหน่ายยังไม่หลากหลายนัก และส่วนใหญ่เป็นผลิตภัณฑ์ทั่วไป  
ที่นำมาสกรีนโลโก้ของทางโรงแรมลงไปเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ข้อมูลผลิตภัณฑ์และการวิเคราะห์ข้อมูล

### 2.1 หมวก

#### 2.1.1 การใช้งาน

ใช้สำหรับสวมศีรษะเพื่อความสวยงามหรือป้องกันความร้อนจากแสงแดด ในที่นี้จะขอลำดับถึงรูปแบบของหมวกสำหรับผู้หญิง

#### 2.1.2 รูปแบบของหมวก Juliet Bawden ( 1992 : 18-19 )

รูปแบบของหมวกมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา โดยอาจมีทรงสูงขึ้นไปหรือเตี้ยลงหรือปีกหมวกกว้างขึ้นหรือเล็กลง โดยจะมีรูปแบบหลักๆ ดังนี้

##### 2.1.2.1 หมวกเบเรต์ ( Beret )

หมวกเบเรต์หมายถึง หมวกทำด้วยผ้าสักหลาด ไม่มีปีก ( ที่มา : Thaisoft So Sethaputra Dictionary 2.0 ) หมวกเบเรต์ถือกำเนิดจากประเทศฝรั่งเศสในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1



ภาพที่ 16 แสดงหมวกเบเรต์( Beret )

##### 2.1.2.2 หมวกฟิลบ็อกซ์ ( Pillbox )

เป็นหมวกทรงกลมด้านบนแบนเรียบ ทรงสูง ไม่มีปีก หมวก เวลาใส่จะใส่ให้เฉียงเล็กน้อย ดังภาพที่ 17



ภาพที่ 17 แสดงหมวกฟิลบ็อกซ์ ( Pillbox )

### 2.1.2.3 หมวกโคลเซ ( Cloche )

Cloche เป็นภาษาฝรั่งเศส หมายถึงกระดิ่ง หรือระฆัง ( ที่มา : Thaisoft So Sethaputra Dictionary 2.0 ) เป็นหมวกที่มีปีก รอบศีรษะ ลักษณะปีกหมวกตกลงมาล้อมใบหน้า



ภาพที่ 18 แสดงหมวกโคลเซ ( Cloche )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.1.2.4 หมวกโทค ( Toque )

Toque หมายถึง หมวกผู้หญิงชนิดเล็กๆ คล้ายผ้าโพก ( ที่มา : Thaisoft So Sethaputra Dictionary 2.0 ) โทคต่างจากหมวกเบเรต์ตรงที่รูปทรง แต่เป็นหมวกไม่มีปีกเหมือนกัน มีการตกแต่งโดยการพับปลายหมวกเป็นขอบ ดังภาพที่ 19



ภาพที่ 19 แสดงหมวกโทค ( Toque )

#### 2.1.2.5 หมวกเทอร์แบน ( Turban )

Turban หมายถึง ผ้าโพกศีรษะอย่างแจก หรือหมวกผู้หญิงทำคล้ายผ้าโพก ( ที่มา : Thaisoft So Sethaputra Dictionary 2.0 ) เป็นหมวกที่ได้รูปแบบมาจากผ้าโพกศีรษะของชาวตะวันออก หมวกเทอร์แบนประกอบด้วยวัสดุตกแต่งรอบๆ หมวก ลักษณะเป็นการพันแนบไปกับรูปกระโหลกศีรษะในด้านหลัง มีการพันยกปมสูง หรือพับด้านหน้า เป็นหมวกทรงนึ่ง เหมาะกับผู้หญิงสูงอายุ ดังภาพที่ 20



ภาพที่ 20 แสดงหมวกเทอร์แบน (Turban)

2.1.2.6 หมวกเบรตัน (Breton)

หมวกชนิดนี้จำลองแบบจากรูปทรงของหมวกฟาง (Straw Hat) ปีกหมวกพลิกหงายขึ้นรอบหมวก



ภาพที่ 21 แสดงหมวกเบรตัน (Breton)

2.1.2.7 หมวกเตีป (Cap)

Cap หมายถึง หมวกเตีป หมวกผ้าไม่มีปีก แต่โดยมากมี กระจัง (ที่มา : Thaisoft So Sethaputra Dictionary 2.0) เป็น หมวกขนาดเล็ก ทรงค้ำแบบชิดพอดีกับศีรษะ บางทีเรียก Juliet Cap หรือ Skull Cap

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะลอกเลียน และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22 แสดงหมวกเคป (Cap)

#### 2.1.2.8 หมวกคาร์ทวีล (Cartwheel)

ลักษณะหมวกมีปีกแบนกว้างใหญ่แผ่เป็นวงกลมรอบหมวก เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของรูปทรงหมวกที่สวยงามหรูหราที่สุด



ภาพที่ 23 แสดงหมวกคาร์ทวีล (Cartwheel)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.2.9 หมวกพิกเจอร์ ( Picture Hat )

ปีกหมวกใหญ่ เกล็ดลงด้านหลังและด้านหน้า มักมีการตกแต่งอย่างมากประกอบไปกับการใช้ร่วมกับผ้าพันคอขนาดกว้างหรือใช้เป็นหมวกแต่งงาน หมวกทรงนี้นิยมทำด้วยฟางจะดีที่สุด มีการตกแต่งด้วยแพรซีฟองและลูกไม้



ภาพที่ 24 แสดงหมวกพิกเจอร์ ( Picture Hat )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1.3 ขนาดของหมวก

ตารางที่ 1 แสดงขนาดของหมวกมาตรฐาน

ขนาด ( Size )	หน่วยวัด นิ้ว ( Inches )	หน่วยวัด ซม. ( Cm )
6	19	48
6 1/8	19 3/8	49
6 ¼	19 ¾	50
6 3/8	20 ¼	51
6 ½ XS	20 ¾	52
6 5/8 XS	21	53
6 ¾ S	21 ½	54
6 ¾ S	21 5/8	55
7 M	22 ¼	56
7 1/8 M	22 ½	57
7 ¼ L	23	58
7 3/8 L	23 3/8	59
7 ½ XL	23 ¾	60
7 5/8 XL	24	61
7 ¾ XXL	24 ½	62
7 7/8 XXL	25	63
8	25 ¼	64

ที่มา : <http://www.bitmore.on.ca/sizing.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์และสรุปผลวัสดุและรูปแบบหมวก

ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำหมวก

ข้อพิจารณา	ฝ้าย	ไหม	ลินิน	โพลีเอสเตอร์
มีคุณสมบัติในการย้อมสีหรือพิมพ์สีได้ง่าย	4	3	4	2
ทนทานต่อแรงดึงและการเสียดสี	3	2	4	3
เหมาะสมกับการใช้งาน	3	2	2	2
ความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของโรงเรียน	4	4	3	1
ราคาถูก	3	1	1	3
รวม	17	12	14	11

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือก ฝ้าย เป็นวัสดุในการทำหมวก  
รูปแบบหมวกที่เลือกมาพิจารณา เป็นรูปแบบที่เกินที่นิยม สามารถสวมใส่ได้ใน หลายๆ  
โอกาส ทำให้น่าจะจำหน่ายได้ไม่ยาก

ตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์รูปแบบหมวก

ข้อพิจารณา	หมวกแก๊ป ( Cap )	หมวกคาร์ทวีล ( Cartwheel )	หมวกโกลเซ ( Cloche )
ป้องกันความร้อนจากแสงแดด	3	4	3
เหมาะสมกับการใช้งานชายทะเล	2	4	3
รูปแบบสวยงาม	3	4	3
รวม	8	12	9

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือกรูปแบบหมวกคาร์ทวีล ( Cartwheel ) มาใช้ในการออกแบบ  
ในโครงการนี้ ขนาดหมวกที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลักหรือคนเอเชีย คือขนาด ไซส์  
S,M,L เนื่องจากเป็นขนาดมาตรฐานทั่วไปที่นิยมมากที่สุด

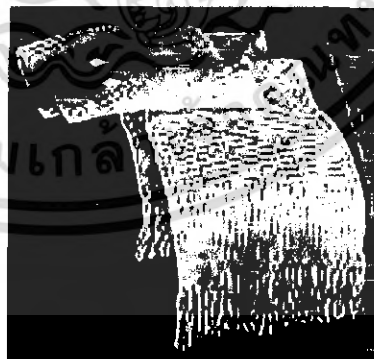
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

## 2.2 ผ้าพันคอ

ผ้าพันคอมีประโยชน์ใช้สอย คือใช้พันคอเพิ่มความอบอุ่นและเพื่อความสวยงาม รูปแบบโดยทั่วไปคือ แบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ดังภาพที่ 26 และแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัสซึ่งนิยมนำมาพับเป็นสามเหลี่ยมเพื่อใช้งาน ดังภาพที่ 27 ผ้าพันคอได้รับความนิยมนทั้งแบบผ้าทอและผ้าถักตามประโยชน์การใช้งาน ผ้าพันคอที่เหมาะสมควรมีลักษณะที่อ่อนนุ่มหรือให้ความอบอุ่นได้

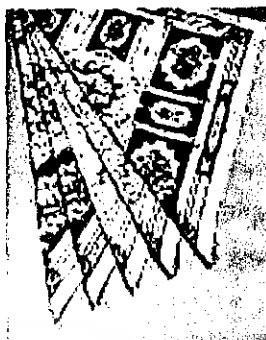


ภาพที่ 25 แสดงการใช้งานของผ้าพันคอ



ภาพที่ 26 แสดงรูปแบบผ้าพันคอแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 แสดงรูปแบบผ้าพันคอแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัส

การวิเคราะห์และสรุปผลวัสดุทำผ้าพันคอ

ตารางที่ 4 แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำผ้าพันคอ

ข้อพิจารณา	ฝ้าย	ไหม	ลินิน	โพลีเอสเตอร์
มีคุณสมบัติในการซัอมสีหรือ พิมพ์สีได้ง่าย	4	3	4	2
ความนุ่มนวลของผิวสัมผัส	3	4	4	2
เหมาะสมกับการใช้งาน	4	4	3	3
ความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ ของโรงแรม	4	4	3	1
ความสวยงาม	3	4	3	3
รวม	18	19	17	11

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี

จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือก ไหม เป็นวัสดุในการทำผ้าพันคอ

เลือกรูปแบบผืนผ้าสี่เหลี่ยมผืนผ้ามาใช้ในการออกแบบเพราะเป็นที่นิยมสามารถสร้างสรรค์ลวดลายรูปแบบได้หลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 กระเป๋า

กระเป๋าบรรจุสัมภาระแบบไม่คงรูป ( Bag ) ลักษณะเป็นกระเป๋าที่มีลักษณะใช้ถือหรือสะพายก็ได้ ไม่มีโครงสร้างเสริมความแข็งแรงไม่สามารถคงรูปทรงตั้งอยู่ได้ วัสดุที่ใช้มักเป็นวัสดุอ่อน มีได้หลายชนิด เช่นผ้า ผ้าร่ม พลาสติกบาง ฯลฯ สามารถทำรูปทรงได้หลายรูปแบบตามต้องการ โดยมากนิยมใช้กับการท่องเที่ยว ค้างแรมระยะสั้นหรือใช้ชั่วคราว กระเป๋าประเภทนี้มีน้ำหนักเบา ราคาถูก ผลิตได้ง่าย และทำความสะอาดง่าย มีหลายรูปแบบ ดังนี้

- กระเป๋าสะพาย

ภาพที่ 28 แสดงกระเป๋าสะพาย ( shoulder Bag )

- กระเป๋าสะพายแบบติดตัว



ภาพที่ 29 แสดงกระเป๋าสะพายแบบติดตัว ( Kit Bag )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- กระเป๋าหรือถุงทะเล



ภาพที่ 30 แสดงกระเป๋าหรือถุงทะเล

- กระเป๋าสำหรับใส่เสื้อผ้าชั่วคราว



ภาพที่ 31 แสดงกระเป๋าสำหรับใส่เสื้อผ้าชั่วคราว

- กระเป๋าถือใส่ของประจำตัว



ภาพที่ 32 แสดงกระเป๋าถือใส่ของประจำตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- กระเป๋าสำหรับใส่เสื้อผ้ากันยับได้



ภาพที่ 33 แสดงกระเป๋าสำหรับใส่เสื้อผ้ากันยับได้

- กระเป๋าแบบสามารถพับเก็บได้



ภาพที่ 34 กระเป๋าแบบสามารถพับเก็บได้

- กระเป๋าบรรจุสัมภาระ



ภาพที่ 35 แสดงกระเป๋าบรรจุสัมภาระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรรมวิธีการผลิตกระเป๋าผ้า ปองสุข ธนศตระกูล (2540:75-76)

ในการผลิตกระเป๋าผ้าโดยทั่วไปจะมีวิธีการผลิตที่คล้ายคลึงกับการผลิตสิ่งทอสำเร็จรูปทั่วไป ในที่นี้จะขอกล่าวถึงขั้นตอนการผลิตที่จำเป็นและมีความสำคัญในการผลิตกระเป๋าผ้า ดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนในการเตรียมผ้าและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการผลิต มี 6 ขั้นตอนดังต่อไปนี้
  1. การวาดแบบและสร้างแพทเทิร์น
  2. การวางแบบ
  3. การวางผ้า
  4. การตัดผ้า
  5. การแยกชิ้นส่วนของผ้าที่ตัด
  6. การเตรียมวัสดุที่จะใช้ประกอบกับกระเป๋า
2. การเย็บประกอบกระเป๋าแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนดังนี้
  1. เย็บเป็นส่วนประกอบย่อย
  2. เย็บเป็นส่วนประกอบหลัก
  3. เย็บสายสะพายและเครื่องเกาะเกี่ยวของกระเป๋า

การวิเคราะห์และสรุปผลวัสดุและรูปแบบในการทำกระเป๋า

ตารางที่ 5 แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำกระเป๋า

ข้อพิจารณา	ฝ้าย	ไหม	ลินิน	โพลีเอสเตอร์
มีคุณสมบัติในการย้อมสีหรือพิมพ์สีได้ง่าย	4	3	4	2
ทนทานต่อแรงดึงและการเสียดสี	3	2	4	3
เหมาะสมกับการใช้งาน	4	2	2	4
ดูแลรักษาง่าย	4	2	3	4
ความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของโรงแรม	4	4	3	1
รวม	19	13	16	14

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี

จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือก ฝ้าย เป็นวัสดุในการทำกระเป๋าผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 6 แสดงการวิเคราะห์รูปแบบกระเป๋า

ข้อพิจารณา	 กระเป๋าถือใส่ของ ประจำตัว	 กระเป๋าหรือถุงทะเล	 กระเป๋าสะพาย ( shoulder Bag )
ผลิตได้ง่าย	3	2	4
ใช้งานได้หลายโอกาส	3	2	4
บรรจุสัมภาระได้มาก	2	3	4
ทำความสะอาดง่าย	3	3	3
รวม	11	10	15

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี  
 จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือกกระเป๋าสะพาย ( shoulder Bag ) เป็นรูปแบบในการทำกระเป๋า

## 2.4 กรอบรูป

การทำกรอบรูปนับว่าเป็นงานที่มีความสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะการสร้างสรรค์กรอบรูปมีส่วนช่วยเหลือส่งเสริมคุณค่าความงามของศิลปะให้มากยิ่งขึ้น เมื่อนำไปแขวนประดับบนฝาผนังหรือวางตั้งโชว์ ได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน

จุดประสงค์การใส่กรอบรูปเพื่อให้มีความสวยงามเหมาะสม หากพิจารณาเหตุผลความต้องการใส่กรอบรูปงานศิลปะหรืออื่นๆ นั้นมีจุดประสงค์ 3 อย่าง คือ

1. เพื่อความสวยงาม นับเป็นความต้องการอันดับแรก เพราะกรอบรูปจะเป็นจุดรวมและกำหนดขอบเขตของการมองภาพ และยังเป็นการช่วยส่งเสริมให้มองเห็นสีสันทันภาพได้ชัดเจนขึ้น และเพิ่มความเด่นของขนาดภาพด้วย นอกจากนี้กรอบรูปยังเป็นส่วนที่เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างรูปกับงานศิลปะด้วย
2. เพื่อต้องการความสะดวกสบายในการรักษาความสะอาดของงานศิลปะ ช่วยให้ภาพคงทนและจะเป็นส่วนที่ช่วยป้องกันฝุ่นละอองต่างๆ หรือ รอยต่างๆ ไปขีดข่วนบนภาพได้ นอกจากนี้การทำความสะอาดจะสามารถทำได้ง่ายกว่าการทำความสะอาดบนภาพหรืองานศิลปะโดยตรง
3. ช่วยรักษารูปทรงของผลงานหรือรูปภาพ เพราะภาพต่างๆ จะมีลักษณะแบนราบ ฉะนั้นจึงมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับงานศิลปะที่ไม่สามารถทรงตัวอยู่ได้เองในแนวตั้ง เช่น งานศิลปะบนกระดาษ หรือบนผ้า ฉะนั้นจึงต้องอาศัยกรอบรูปเป็นส่วนช่วยขังค้ำให้สามารถตั้งอยู่ได้

การยึดผ้ากับ โครงสร้างกรอบรูป

ผ้าที่เป็นส่วนตกแต่งกรอบนั้น ไม่สามารถติดลงบนโครงสร้างกรอบได้เลย เนื่องจาก ไม่มีพื้นที่ในการยึดผ้า จึงต้องนำผ้าไปติดกับโครงหลังแผ่นเสียบก่อน ซึ่งอาจทำจากกระดาษแข็ง เพื่อให้ผ้ามีพื้นที่ยึดเกาะ และยังสามารถทำรูปทรงของกรอบได้ตามต้องการ การติดผ้ากับโครงหลักนั้น โดยใช้กาวสเปรย์พ่นบนโครงหลักแล้วจึงติดด้วยผ้า ส่วนการยึดผ้ากับโครงหลัก ทำได้ 3 วิธี ดังนี้

1. การใช้ลวดยึดผ้า เป็นการยิงลวดเป็นจุดๆ เพื่อขึงผ้าให้ตึง วิธีนี้ทำได้สะดวกรวดเร็ว ผ้าจะมีความตึงมาก ไม่ขยับง่าย และมีความแข็งแรงทนทาน

2. การทากาว เป็นการทากาวไปทั่วผืนผ้าด้านหลัง วิธีนี้มีความแข็งแรง พอสวมควรและสามารถผลิตได้อย่างรวดเร็ว แต่การดึงผ้าบริเวณมุม เป็นไปได้ลำบาก อาจทำให้ผ้าฉีกได้เนื่องจากต้องรอกาวแห้งที่ละจุด และการใช้กาวอาจทำให้กาวเปื้อนผ้าได้
3. การใช้สายเอ็นจิ้งหรือเชือกเย็บแนว เป็นการเย็บเอ็นหรือเชือกไขว้ สลับด้านซ้าย-ขวา วิธีนี้ทำให้ผ้าตั้งได้ดี แต่ผลิตได้ช้า และพื้นผิวด้าน หลังจะนูนไม่เรียบ

คุณสมบัติของกรอบรูปที่ดี คือ

1. แข็งแรงทนทานพอสมควร
2. ทำความสะอาดได้

รูปแบบของกรอบรูป ส่วนใหญ่กรอบรูปจะมีรูปแบบเป็นทรงสี่เหลี่ยม และรูปแบบของกรอบรูปจะแตกต่างกันตรงที่ลวดลายของกรอบ ส่วนกรอบรูปที่มี วางขายในท้องตลาดอีกแบบ คือ กรอบรูปที่เป็นวงกลม ส่วนกรอบรูปแบบอื่นๆ ไม่มีทำ เนื่องจากรูปทรงไม่เหมาะสมในการนำมาใส่รูป ต้องตัดหรือทำให้รูปภาพ เสีย

ในปัจจุบันกรอบรูปได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมากมายหลากหลายรูปแบบ ดัง เช่นตัวอย่างภาพที่ 36 ถึงภาพที่ 45



ภาพที่ 36 แสดงกรอบรูปแบบแขวนผนัง

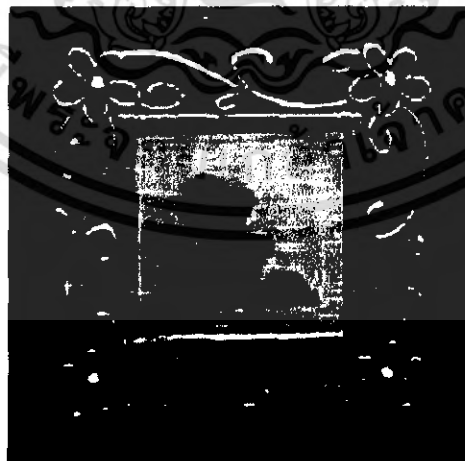
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37 แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทรงสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 38 แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะที่เป็นรูปทรงอิสระ



ภาพที่ 39 แสดงกรอบรูปแบบตั้ง โต๊ะทำจากโลหะ

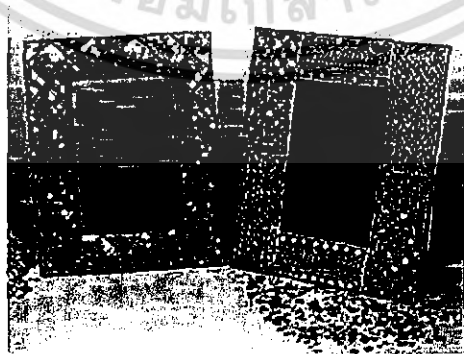
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 แสดงกรอบรูปแบบตั้งโต๊ะทำจากกระต่าย

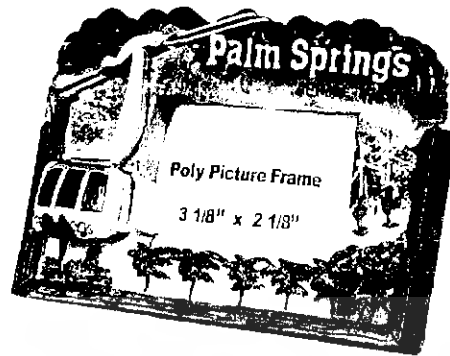


ภาพที่ 41 แสดงกรอบรูปแบบตั้งโต๊ะทำจากผ้า



ภาพที่ 42 แสดงกรอบรูปแบบตั้งโต๊ะทำจากผ้าประกอบวัสดุประเภท เลื่อมสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 แสดงกรอบรูปแบบตั้งโต๊ะทำจากเรซิน



ภาพที่ 44 แสดงกรอบรูปแบบตั้งโต๊ะทำจากเซรามิค



ภาพที่ 45 แสดงกรอบรูปแบบผ้าแขวนผนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การวิเคราะห์และสรุปผลรูปแบบกรอบรูป

ตารางที่ 7 แสดงการวิเคราะห์รูปแบบกรอบรูป

ข้อพิจารณา	รูปแบบทรงเรขาคณิต	รูปแบบทรงอิสระ
สวยงาม	3	4
สะดวกในการวางใช้งานหรือ การติดตั้ง	4	2
ผลิตได้ง่าย	4	3
รวม	11	9

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี

จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือก รูปแบบทรงเรขาคณิตมาในการทำกรอบรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 ที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

การใช้งาน ใส่เครื่องประดับ เครื่องสำอาง ของกระจุกกระจิกต่างๆ เช่น ที่รัดผม แปรง หวี เครื่องประดับ ตำแหน่งการวางมักจะวางไว้บนโต๊ะเครื่องแป้ง

จากลักษณะการใช้งานสิ่งของที่นำมาบรรจุในที่ใส่ของสามารถแบ่ง เป็นกลุ่มตามขนาดได้ 2 กลุ่มคือ

- ของที่มีชิ้นใหญ่ เช่น หวี แปรง ที่รัดผม ที่คาดผม แวนกันแดด
- ของที่มีชิ้นเล็ก เช่น สร้อย นาฬิกาข้อมือ ลิ/สติก ยางรัดผม

ขนาดของที่ใส่ของเบ็ดเตล็ดจึงมีหลายขนาด ไม่มีขนาดมาตรฐานที่เฉพาะรูปแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

แบ่งตามลักษณะรูปทรงที่ใส่ของได้ 2 แบบ

1. แบบมีฝาปิด คือมีตัวบรรจุของและฝาปิดแยกกัน วัสดุมีหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น ผ้า พลาสติก หรือ เซรามิก แต่มักจะเป็นวัสดุที่มีความคงรูป สามารถปิด ได้สนิท ดังภาพที่ 44



ภาพที่ 46 แสดงที่ใส่ของแบบมีฝาปิด

2. แบบไม่มีฝาปิด มีหลายขนาดตั้งแต่ขนาดเล็กไปถึงขนาดใหญ่ ดังภาพที่ 45

ภาพที่ 47 แสดงที่ใส่ของเบ็ดเตล็ดแบบไม่มีฝาปิด

การวิเคราะห์และสรุปผลรูปแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

ตารางที่ 8 แสดงการวิเคราะห์รูปแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

ข้อพิจารณา	ที่ใส่ของแบบมีฝาปิด	ที่ใส่ของแบบไม่มีฝาปิด
ง่ายต่อการผลิต	2	4
เหมาะสมต่อการใส่ของชิ้นเล็กๆ	4	2
เรียบร้อย สวยงาม	4	2
รวม	10	8

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือกรูปแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ดแบบมีฝาปิดมาใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.6 ปลอกหมอนอิง

หมอนอิงโดยทั่วไปมีไว้สำหรับหนุนนอน กอดเล่น นั่งฟังเพื่อการพักผ่อน โดยจะวางหมอนอิงไว้บนโซฟาหรือจั่ววางตามมุมบ้านเช่นห้องนั่งเล่น ห้องนอน เป็นต้น ในปัจจุบันหมอนอิงยังถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการตกแต่งห้อง ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศให้ห้องดูมีชีวิตชีวาอีกด้วย การใช้งานปลอกหมอนขึ้นอยู่กับสถานที่การใช้งานว่าต้องการความคงทนมากน้อยเพียงใด เช่น หมอนในห้องนอนสามารถทำจากผ้าลูกไม้ ผ้าแพร หรือผ้าซาตินได้ ในขณะที่หมอนอิงในห้องนั่งเล่นต้องการผ้าที่คงทน และสามารถซักล้างทำความสะอาดได้ง่าย เช่น ผ้าฝ้ายผสมโพลีเอสเตอร์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกับรูปแบบของปลอกหมอนด้วยเป็นสำคัญ

### 2.6.1 รูปแบบของหมอนอิง

#### 2.6.1.1 หมอนรูปสี่เหลี่ยม

หมอนรูปสี่เหลี่ยมเป็นหมอนที่มีหลายรูปแบบ ซึ่งในแต่ละรูปแบบมีหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยต่างกัน เช่น ใช้หนุนนอน ใช้เป็นเบาะนั่ง เป็นต้น โดยสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

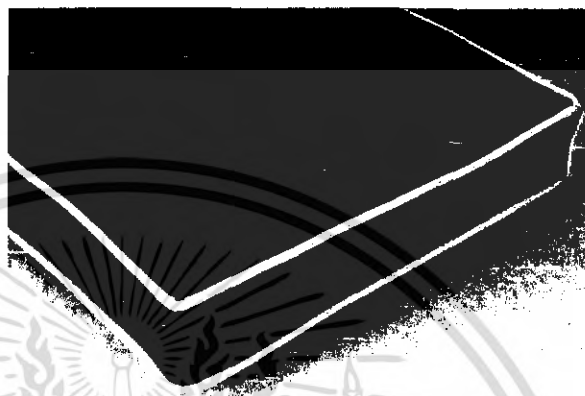
1. หมอนขอบแบน เป็นหมอนรูปสี่เหลี่ยมที่ตัดเย็บง่ายที่สุด ประกอบด้วยชั้นบนและชั้นล่างเย็บต่อกัน ถ้าต้องการตกแต่งขอบด้วยการปักหรือจีบระบาย ต้องเย็บปักหรือจีบระบายติดกับชั้นหน้าหมคก่อนแล้วจึงเย็บทั้งสองชั้นเข้าด้วยกัน ซึ่งหมอนประเภทนี้มีทั้งรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสและรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 48 แสดงภาพหมอนอิงสี่เหลี่ยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. หมอนรูปสี่เหลี่ยมแบบกล่อง เป็นหมอนที่มีลักษณะคล้าย  
 ภาชนะรูปกล่อง ( Boxed Cushion ) หมอนประเภทนี้ไม่นิยมตกแต่ง  
 เป็นจิ๋วระบาย แต่สามารถตกแต่งขอบด้วยการถักได้ ดังภาพที่ 49

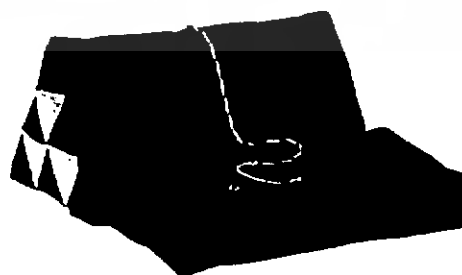


ภาพที่ 49 แสดงภาพหมอนรูปสี่เหลี่ยมแบบกล่อง

ขนาดสัดส่วนของหมอนรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส โดยทั่วไป จะมีขนาด  
 ตั้งแต่ 12 ถึง 30 นิ้ว ขนาดที่เป็นที่นิยม คือ ขนาด 14 x14 นิ้ว  
 16 x16 นิ้ว และ 18 x18 นิ้ว

#### 2.6.1.2 หมอนรูปสามเหลี่ยม

หมอนรูปสามเหลี่ยมที่คนไทยคุ้นเคยกันดี ก็คือหมอนอิง  
 รูปสามเหลี่ยมที่ใช้อิงพิงนอนในห้องนั่งเล่น ดังภาพที่ 50 ซึ่งส่วน  
 ใหญ่เป็นผ้าฝ้ายทอลายไทย



ภาพที่ 50 แสดงภาพหมอนรูปสามเหลี่ยมแบบไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 51 แสดงภาพหมอนรูปสามเหลี่ยม

### 2.6.1.3 หมอนกลม

หมอนกลมมีลักษณะเป็นทรงกลมแบน ผ้าที่เหมาะสมกับการทำหมอนทรงกลมควรเป็นผ้าเนื้อแน่น ซึ่งจะทำให้จับจีบรัดได้สวยงาม หมอนกลมสามารถแบ่งเป็นลักษณะต่างๆ ได้ดังนี้

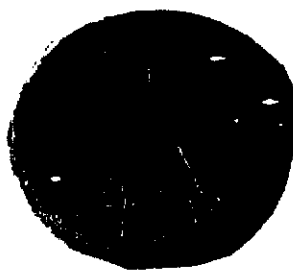
1. หมอนกลมขอบแบน ประกอบด้วยชั้นบนและชั้นล่างเย็บต่อกัน การตัดเย็บคล้ายหมอนสี่เหลี่ยมขอบแบน แต่ต่างกันที่รูปทรง



ภาพที่ 52 แสดงภาพหมอนทรงกลมขอบแบน

2. หมอนชันเบีสท์ เป็นหมอนทรงกลมที่มีจุดรวมที่ศูนย์กลาง ดังภาพที่ 23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 53 แสดงภาพหมอนทรงกลมแบบชันเบีสท์

3. หมอนพัฟ เป็นทรงกลมที่มีลักษณะแบนคล้ายหมอนทรงกลมขอบแบน มีชั้นล่างเป็นวงกลมผืนใหญ่ จีบรูดหุ้มอ้อมมาทางด้านบน และตรงกลางด้านบนมีผ้าชั้นแบนๆ เย็บปิดทับอยู่



ภาพที่ 54 แสดงภาพหมอนทรงกลมแบบพัฟ

#### 2.6.1.4 หมอนยาว

หมอนยาวมีรูปทรงที่แข็งแรง มักใช้คู่กับหมอนและเบาะบนเตียงนอนหรือเก้าอี้นอน มีหลายขนาดแตกต่างกันตามการใช้งาน หมอนยาวมีลักษณะดังภาพที่ 55



ภาพที่ 55 แสดงภาพหมอนยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.6.2 วิธีการใส่และถอดปลอกหมอนอิง

2.6.2.1 แบบติดจีบ เป็นรูปแบบที่ใช้มากที่สุด สะดวกในการถอดและใส่ ทำความสะอาดง่าย และยังสามารถผลิตได้ง่ายอีกด้วย

2.6.2.2 แบบผูกเชือกหรือริบบิ้น เป็นรูปแบบที่สร้างความสวยงามจากการผูกผ้า ตัดเย็บง่าย และสะดวกต่อการถอดออกมาสัก การใส่ปลอกหมอนแบบนี้ไม่สามารถปกปิดตัวหมอนด้านในได้ จึงจำเป็นต้องออกแบบให้สวยงาม

2.6.2.3 แบบเย็บเป็นลิ้นซ้อนกัน เป็นรูปแบบที่เรียบง่าย โดยไม่มีส่วนใดๆยื่นออกมาบริเวณที่จะต้องสัมผัส เหมาะสำหรับปลอกหมอนที่ต้องการโชว์ลวดลาย แต่มีวิธีการที่ค่อนข้างยากในการถอดและใส่เพื่อทำความสะอาด

2.6.2.4 แบบติดกระดุม เป็นรูปแบบที่สามารถถอดและใส่ได้ง่ายสร้างความสวยงามให้กับผลิตภัณฑ์โดยใช้กระดุมเป็นส่วนตกแต่ง แต่ถ้าออกแบบไม่ดีตัวกระดุมจะทำให้เกิดจุดกดทับเมื่อมีการอิงหมอนเป็นระยะเวลานาน

การวิเคราะห์และสรุปผลรูปแบบหมอนอิง

ตารางที่ 9 แสดงการวิเคราะห์รูปแบบหมอนอิง

ข้อพิจารณา	หมอนอิงรูปแบบพื้นฐาน ( Basic Cushion )	หมอนอิงแบบขอบจีบ ( Filled Cushions )	หมอนอิงแบบขอบแบน ( Bordered Cushions )
สวยงาม	3	4	3
เข้ากับการตกแต่งบ้านได้หลายรูปแบบ	4	3	3
ผลิตได้ง่าย	4	3	3
รวม	11	10	9

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือกหมอนอิงรูปแบบพื้นฐาน ( Basic Cushion ) เป็นรูปแบบในการทำหมอนอิง

ตารางที่ 10 แสดงการวิเคราะห์วิธีใส่และถอดปลอกหมอนอิง

ข้อพิจารณา	แบบติดซิป	แบบใช้เชือกหรือ ริบบิ้น	แบบใช้เวลโครเทป หรือกระดุม
สะดวกในการถอด-ใส่	4	3	4
เรียบตึงสวยงาม	4	3	3
มีความแข็งแรงทนทาน	4	2	2
ผลิตได้ง่าย	3	2	3
รวม	15	10	12

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือกรูปแบบติดซิป เป็นรูปแบบในการใส่และถอดปลอกหมอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.7 ผ้าปูสำหรับรองนั่ง

ผ้าปูสำหรับรองนั่ง มีการใช้งานแตกต่างกันไปตามสถานที่ที่ใช้ ในปัจจุบันได้รับความนิยมมากขึ้น สำหรับผู้ที่ออกไปพักผ่อนนอกบ้าน หรือตามสถานที่ต่างๆ เช่น ชายทะเล ภูเขา หรือแม้แต่บริเวณบ้าน

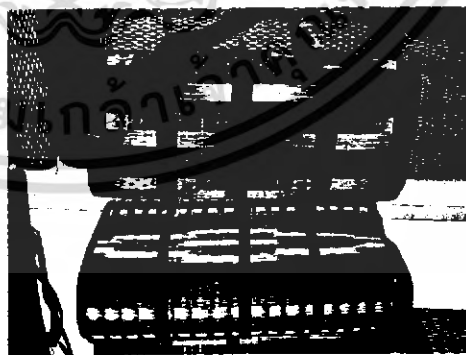
สำหรับประเทศไทยนั้น ผ้ารองนั่งที่ผู้คนนิยมใช้เราจะรู้จักกันดี ในชื่อของเสื่อ ซึ่งมีหลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นเสื่อกก เสื่อกระจูด และเสื่อพลาสติก

รูปแบบเสื่อในปัจจุบันถูกพัฒนาเพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานมากขึ้น รูปแบบเสื่อสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. เสื่อผืน ดังภาพที่ 56 โดยทอเป็นผืนยาวใช้วิธีการม้วนเก็บ และ
2. เสื่อแบบพับเก็บได้ ดังภาพที่ 57 เสื่อลักษณะนี้จะมีการผลิตที่ยุ่งยากซับซ้อนกว่า แต่ช่วยเพิ่มมูลค่าและประโยชน์ใช้สอยให้กับตัวผลิตภัณฑ์ได้ดี



ภาพที่ 56 แสดงภาพเสื่อผืน



ภาพที่ 57 แสดงภาพเสื่อแบบพับเก็บได้

เลือกออกแบบผ้าปูรองนั่งแบบพับเก็บได้ เนื่องจากเรียบง่ายสวยงาม เหมาะสมกับพฤติกรรมผู้บริโภค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.8 ม่านหน้าต่าง

### 2.8.1 ม่าน มีหน้าที่และการใช้งานแบ่งได้ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. บังและกรองแสง ม่านทำหน้าที่ควบคุมแสงที่ส่องเข้ามาในอาคารให้ลดน้อยลง และให้ร่มเงาแก่ภายในอาคาร
2. ควบคุมอุณหภูมิภายในอาคาร ในเวลากลางวัน ภายนอกอาคารที่อุณหภูมิสูงม่านจะช่วยสะท้อนความร้อนที่เข้ามาภายในอาคารให้ลดน้อยลง สำหรับในเวลากลางคืน ม่านมีส่วนช่วยรักษาอุณหภูมิภายใน
3. ควบคุมการถ่ายเทและระบายอากาศ ไม่เก็บกลิ่นและไม่อับชื้น
4. สร้างความเป็นส่วนตัวเนื่องจากช่องเปิดเป็นส่วนต่อเชื่อมส่วนต่างๆ ในอาคารหรือภายนอก ในบางเวลาที่ต้องการความเป็นส่วนตัวม่านมีส่วนสำคัญในการช่วยบังสายตาได้ดี ช่วยในการกันแบ่งส่วนต่างๆ ได้อีกด้วย
5. เสริมสร้างบรรยากาศภายในอาคาร ม่านเป็นที่พัก่อนสายตาได้อย่างดี เพิ่มความโปร่งโล่งแก่อาคาร และสามารถมองเห็นทิวทัศน์ภายนอกได้
6. ช่วยเก็บเสียงสะท้อนหรือเสียงก้องภายในห้องไม่ให้ดังเกินไปและกันเสียงจากภายนอกไม่ให้เข้ามารบกวนภายในห้องพัก

### 2.8.2 คุณสมบัติและลักษณะทางกายภาพของผ้าม่าน

1. ทนแสง เนื่องจากผ้าม่านต้องถูกแสงแดดเป็นประจำ เมื่อถูกแดดเป็นเวลานานจะเกิดการซีดจาง เส้นใยเสื่อมคุณภาพ ผ้าม่านที่ดีจึงควรมีคุณสมบัติทนแสงแดดได้ดี
2. ระบายอากาศได้ดี ไม่เก็บกลิ่น ไม่อับชื้น
3. มีความคงตัวดี ผ้าม่านที่ดีจะต้องมีน้ำหนักที่เหมาะสมไม่เบาจนเกินไป มีความคงรูปและการทิ้งตัวที่ดี โดยทั่วไปนิยมเสริมตะกั่ว หรือโซ่เหล็กตรงส่วนปลายผ้าเพื่อช่วยในเรื่องการทิ้งตัวของผ้าม่าน
4. กันไฟ ไม่ติดไฟง่าย เนื่องจากเส้นใยจะเป็นวัสดุที่ติดไฟง่าย เพื่อความปลอดภัยของผู้ใช้งานในอาคาร จึงต้องมีการตกแต่งสำเร็จ (Finishing) กันไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ไม่หดหรือยืดตัว ในการซักผ้าม่านปัญหาที่พบบ่อยคือ ขนาด ( ความกว้าง ยาว ) ขนาดม่านเปลี่ยนแปลงหรือเสียรูป เนื่องจากการหดหรือยืดตัว
6. ไม่เก็บฝุ่น เนื่องจากประเทศไทยมีฝุ่นมาก ทำให้ผ้าม่านสกปรกเร็ว ต้องทำความสะอาดบ่อยครั้ง ผ้าม่านจึงควรมีคุณสมบัติไม่เก็บฝุ่น

### 2.8.3 รูปแบบของผ้าม่าน

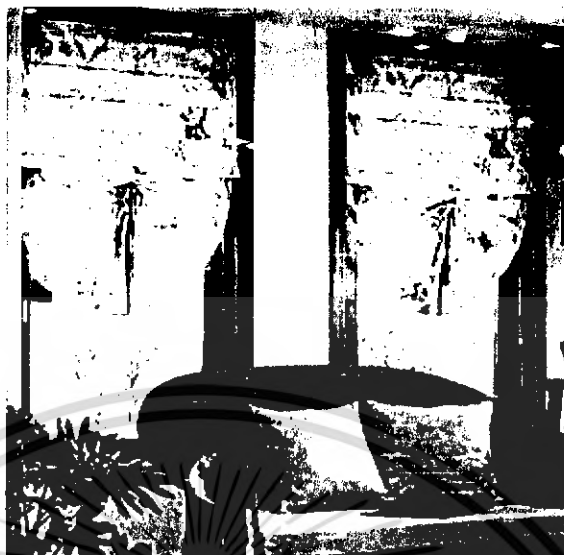
รูปแบบของผ้าม่านที่นิยมใช้กันส่วนมากได้แก่ ม่านที่เปิดปิดแนวนอนดังภาพที่ 58 คือ ม่านที่มีรางรูดทั้งแบบที่มีและไม่มีกลไก ม่านชนิดนี้เมื่อเปิดแล้วจะถูกรวบไปไว้ทางด้านข้างของช่องเปิด ในการวัดขนาดของผ้าที่นำมาตัดเย็บเป็นม่านที่เปิดปิดแนวนอน เป็นดังนี้

ขนาดของผ้าม่านที่จะใช้ = ขนาดความกว้างของหน้าต่าง x 2



ภาพที่ 58 แสดงตัวอย่างม่านที่เปิดปิดแนวนอน

ม่านที่เปิดปิดแนวตั้ง ม่านลักษณะนี้จะถูกกำหนดขนาดทางแนวนอนตายตัว การเปิดปิดในแนวตั้งหรือการดึงขึ้นลงนั่นเอง ได้แก่ ม่านแบบโรมัน บลาายด์ ( Roman Blinds) ม่านม้วน ( Roller blinds)



ภาพที่ 59 แสดงตัวอย่างม่านที่เปิดปิดแนวตั้ง

นอกจากนี้ยังมีการนำรูปแบบทั้ง 2 แบบมาผสมกัน ดังภาพ



ภาพที่ 60 แสดงตัวอย่างม่านที่เปิดปิดแบบผสมทั้งแนวนอนและแนวตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การวิเคราะห์และสรุปผลวัสดุทำม่าน

ตารางที่ 11 แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำม่าน

ข้อพิจารณา	ฝ้าย	ไหม	ลินิน	โพลีเอสเตอร์
ทนทานต่อแรงดึงและการเสียดสี	3	2	4	4
ทนต่อแสงแดด	4	2	4	4
ไม่เก็บฝุ่น	3	3	4	4
ระบายอากาศได้ดี	4	3	3	3
ทำความสะอาดง่าย	4	2	3	4
ราคาถูก	4	1	2	4
รวม	22	13	20	23

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือก โพลีเอสเตอร์ เป็นวัสดุในการทำม่าน  
ขนาดม่านสำเร็จรูปตามท้องตลาดทั่วไป คือ 120 x 150 เซนติเมตร

## 2.9 ม่านกันห้องน้ำ

## 2.9.1 การใช้งาน

ม่านกันห้องน้ำใช้สำหรับกันส่วนเปียกและส่วนแห้งในห้องน้ำ  
เพื่อความ เป็นสัดส่วนและป้องกันน้ำกระเซ็นเปียกส่วนแห้ง  
ขนาดของม่านกันห้องน้ำในท้องตลาด โดยทั่วไปจะมี 3 ขนาด ได้แก่

180 x 180 เซนติเมตร

180 x 200 เซนติเมตร

200 x 200 เซนติเมตร

แต่ขนาดที่นิยมมากที่สุด คือ ขนาด 180 x 180 เซนติเมตร

วัสดุที่ใช้ทำม่านกันส่วนอาบน้ำ มีทั้งที่เป็นผ้าใยธรรมชาติ  
(Cotton) หรือ ผ้าใยสังเคราะห์ (Polyester, Nylon) หรือผ้าพลาสติก PVC  
หากเป็นผ้าฝ้ายหรือโพลีเอสเตอร์จะมีราคาค่อนข้างสูงเนื่องจากต้องนำไป

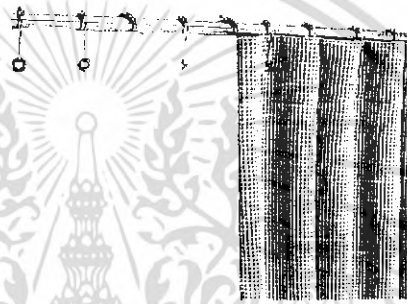
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ่านการตกแต่งสะท้อนน้ำ เคลือบกันน้ำและป้องกันแบคทีเรีย เพื่อให้  
เหมาะสมกับการใช้งานซึ่งจะต้องสัมผัสกับความเปียกชื้นอยู่เป็นประจำ  
ทำให้อาจเกิดการขึ้นราหรือยับชื้นได้ง่าย

## 2.9.2 รูปแบบม่านกันส่วนอาบน้ำ แบ่งตามการร้อยหูเข้ากับรางม่าน

### 2.9.2.1 แบบเจาะห่วง

เป็นการเจาะตาไก่ไปตามระยะของผ้าแล้วร้อยด้วยห่วง  
โลหะหรือพลาสติกแยกต่างหาก



ภาพที่ 61 แสดงการติดม่านแบบเจาะห่วง

### 2.9.2.2 แบบกระดุม

เป็นแถบผ้าติดกับผืนผ้า มีกระดุมติดส่วนปลาย



ภาพที่ 62 แสดงการติดม่านแบบกระดุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.9.2.3 แบบหุ้ร้อย

เป็นแถบผ้าแบบพับทบ เย็บติดตายกับผืนผ้าเป็นห่วงร้อย เป็นระยะๆ รูปแบบนี้การรูดเปิดจะไม่ค่อยสะดวกเพราะความ ผิดของผ้า



ภาพที่ 63 แสดงการติดม่านแบบห้วงผ้า

### 2.9.2.4 แบบเชือกผูก

เป็นเส้นเชือกหรือริบบิ้น 2 เส้นติดตรงส่วนปลายเป็น ระยะๆ ผู้ใช้ต้องนำมาผูกกับตัวเอง



ภาพที่ 64 แสดงการติดม่านแบบเชือกผูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การวิเคราะห์และสรุปผลวัสดุและรูปแบบการร้อยหม่านห้องน้ำ

ตารางที่ 12 แสดงการวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำม่านห้องน้ำ

ข้อพิจารณา	ฝ้าย	ลินิน	โพลีเอสเตอร์
ทนทานต่อแรงดึง	3	4	4
กันชื้นได้ดี	3	2	4
เหมาะสมกับการใช้งาน	2	2	4
ทนต่อสารเคมี	2	3	4
ทำความสะอาดง่าย	3	3	4
รวม	13	14	20

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือก โพลีเอสเตอร์ เป็นวัสดุในการทำม่านห้องน้ำ

ตารางที่ 13 แสดงการวิเคราะห์รูปแบบการร้อยหูผ้าม่านเข้ากับรางม่านห้องน้ำ

ข้อพิจารณา	แบบเจาะห่วง	แบบกระดุม	แบบหุ้ร้อย	แบบเชือกผูก
ความสะดวกในการติดตั้ง	4	3	3	2
ความสะดวกในการใช้งานปิดเปิดม่าน(ความฝืด)	4	3	2	3
ความแข็งแรงทนทาน	4	2	2	3
ผลิตได้ง่าย	4	2	3	3
รวม	16	10	10	11

หมายเหตุ : เกณฑ์ในการให้คะแนน 4 คือดีมาก 3 คือดี 2 คือพอใช้ 1 คือไม่ดี จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล เลือกรูปแบบเจาะห่วง มาใช้ในการทำม่านห้องน้ำ

### 3. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภคร

#### 3.1 กลุ่มผู้บริโภครที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มลูกค้าของทางโรงแรม ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มลูกค้าคนไทยที่จัดว่ามีฐานะดี ได้แก่ นักธุรกิจ ผู้ประกอบการกิจการส่วนตัว ที่มีลักษณะเป็นกลุ่มครอบครัว ซึ่งแสวงหาสถานที่ที่จะไปพักผ่อน โดยเน้นความสะดวกสบายและเดินทางไม่ไกล ส่วนมากนิยมมาพักผ่อนในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ และกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวเอเชีย ได้แก่ จีน ไต้หวัน ฮองกง และญี่ปุ่น

จากข้างต้นจะเห็นว่าส่วนใหญ่กลุ่มเป้าหมายเป็นคนกรุงเทพฯ รวมถึงจังหวัดใกล้เคียงและนักท่องเที่ยวชาวเอเชียที่นิยมมาพักในกรุงเทพฯ เนื่องจากสถานที่ตั้งของตัวโรงแรมมีระยะทางไม่ไกลจากกรุงเทพฯ มากนัก กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป โดยจัดอยู่ในกลุ่มชาวเอเชีย ดังนั้นในการออกแบบผลิตภัณฑ์แต่ละชนิด ต้องคำนึงถึง รสนิยม การใช้งาน รูปแบบและขนาดของตัวผลิตภัณฑ์ เพื่อความเหมาะสมและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภครได้ดีที่สุด

#### 3.2 พฤติกรรมของผู้บริโภคร

กิจกรรมของนักท่องเที่ยวขณะพักอยู่ที่โรงแรม ได้แก่ เล่นน้ำทะเล เดินเล่น พักผ่อนริมชายหาด รับประทานอาหาร พักผ่อนในห้องพัก รวมไปถึงการใช้บริการในส่วนของโรงแรม เช่น นวดตัว ทำสปา ออกกำลังกาย พักผ่อนในส่วนนวดกลางแจ้ง ว่ายน้ำ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะเป็นที่มาในการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกลักษณะต่างๆ ให้สามารถตอบสนองพฤติกรรมและความต้องการของผู้บริโภครได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถนำไปใช้ประโยชน์หรือเป็นของฝากที่ระลึกที่สามารถนำไปใช้ในที่อื่นได้อีกด้วย

พฤติกรรมการเลือกซื้อของที่ระลึกของกลุ่มเป้าหมาย

ร้านจำหน่ายของที่ระลึกของทางโรงแรม ตั้งอยู่บริเวณทางเดินเชื่อมมาจากส่วนประชาสัมพันธ์ โดยจำหน่ายทั้งสินค้าที่ระลึกและของใช้จำเป็นบางอย่าง เช่น สบู่ ยาสีฟัน ยาสามัญประจำบ้าน  
ลักษณะการเลือกซื้อสินค้า มี 3 ลักษณะคือ

1. ตั้งใจมาซื้อสินค้าที่ระลึกโดยเฉพาะ
2. เดินผ่านแล้วแวะเข้ามาดู

### 3. มาเพื่อหาซื้อสินค้าที่จำเป็น

ในกรณีต่างๆ นี้ พฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าที่ระลึกของลูกค้าสามารถเกิดขึ้นได้ดังนี้ กรณีที่ 1 มักจะซื้อสินค้าที่เป็นประโยชน์ต่อการเที่ยวพักผ่อน คือสามารถนำมาใช้งานได้ทันที เช่น เสื้อยืด กางเกง หมวก สินค้าที่นิยมซื้อจะต้องมีสัญลักษณ์ของสถานที่หรือโลโก้ติดอยู่ด้วย เนื่องจากต้องการเก็บไว้เป็นที่ระลึกถึงการท่องเที่ยวในครั้งนั้นๆ

กรณีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายที่เดินผ่านแล้วแวะเข้ามาดู จะเลือกซื้อสินค้าต่อเมื่อ พบสินค้าที่น่าสนใจหรือสะดุดตา มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว กลุ่มนี้เน้นสินค้าที่มีความโดดเด่นสวยงามเป็นการตัดสินใจซื้อแบบไม่ได้ตั้งใจมาซื้อแต่แรก เพราะฉะนั้นสินค้าที่กลุ่มนี้จะซื้อต้องมีความดึงดูดใจเมื่อแรกเห็น

กรณีสุดท้าย มาเพื่อซื้อสินค้าเครื่องใช้ที่จำเป็น แต่บางครั้งพบเห็นสินค้าที่น่าสนใจก็จะเลือกซื้อไปด้วย ในกรณีนี้ขึ้นอยู่กับการจัดแสดงสินค้าภายในร้านและตัวผลิตภัณฑ์ด้วยว่าช่วยดึงดูดสายตาลูกค้าได้มากน้อยเพียงใด คล้ายๆกับกรณีที่ 2

โดยสรุปแล้วผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ มีกลุ่มเป้าหมายดังนี้

หมวก	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ผู้หญิงวัยรุ่นและวัยทำงาน
ผ้าพันคอ	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ผู้หญิงวัยรุ่นและวัยทำงาน
กระเป๋า	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ทุกเพศทุกวัย
กรอบรูป	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ทุกเพศทุกวัย
ที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ทุกเพศทุกวัย
ปลอกหมอนอิง	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ทุกเพศทุกวัย
ผ้าปูสำหรับรองนั่ง	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ทุกเพศทุกวัย
ม่านหน้าต่าง	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ทุกเพศทุกวัย
ม่านกันห้องน้ำ	มีกลุ่มเป้าหมายคือ	ทุกเพศทุกวัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. ข้อมูลด้านการออกแบบ

##### 4.1 เกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการออกแบบ

ในการทำโครงการนี้ได้นำแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตของชาวประมง ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์จับปลา เครื่องใช้สอย หรือการนำเรือล่องทะเลของชาวประมง ซึ่งเป็นบรรยากาศที่เป็นลักษณะเฉพาะของทางโรงแรมแห่งนี้ที่ตั้งอยู่ท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมง แยกที่มาพักจึงได้สัมผัสถึงสิ่งแวดล้อมและวิถีชีวิตของชาวประมงไทยรวมทั้งยังเป็นการสอดแทรกให้เห็นถึงภูมิปัญญาชาวบ้านและความสวยงามในการสร้างสรรค์เครื่องใช้สอย ลงไปในชิ้นงาน ซึ่งนับวันยิ่งจะเหลือน้อยลงทุกทีจนคนรุ่นหลังแทบจะไม่รู้จัก

ลักษณะของโรงแรมแห่งนี้อยู่ท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมง และติดกับหาดทรายชายทะเล ชุมชนนี้จัดเป็นการประมงทะเลพื้นบ้าน ผู้ที่มาพักจะได้เห็นบรรยากาศการออกทะเลหาปลาของชาวประมง ทั้งยามเช้าและยามเย็นที่หน้าหาดจะเต็มไปด้วยเรือหาปลาลอยเรียงรายเต็มบริเวณหาด

ในที่นี่จะขอกล่าวถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจในการออกแบบ

##### 4.1.1 วิถีชีวิตชาวประมง

การประมงพื้นบ้านโดยทั่วไป หมายความว่า การประมงแบบดั้งเดิมที่ยังไม่ได้มีการพัฒนาทางด้านการผลิต การขนส่ง การเก็บรักษาคุณภาพสัตว์น้ำ การใช้ประโยชน์ทางการตลาด นอกจากนี้การประมงทะเลพื้นบ้านอาจมีความหมายและขอบเขตแตกต่างกันจากอีกหมู่บ้านหนึ่งไปยังหมู่บ้านหนึ่ง จากประเทศหนึ่งไปยังอีกประเทศหนึ่ง ตามสภาพท้องถิ่นหรือปัจจัยในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิต เช่น อาจเป็นแบบพื้นบ้าน (Artisanal) แบบขนาดเล็ก ( Small-scale ) แบบดั้งเดิม ( Traditional ) หรือแบบยังชีพ ( Subsistence ) เป็นต้น

เมอร์คอค 2519 ได้ให้คำจำกัดความของชาวประมงพื้นบ้านว่าเป็น “ การประมงขนาดเล็กที่ใช้เครื่องมือประมงต่างๆ ซึ่งผิดแปลกไปจากการประมงพาณิชย์ เครื่องมือบางชนิดเป็นเครื่องมือจับสัตว์น้ำบางประเภทโดยเฉพาะเช่น ใช้วนตาห่างเพื่อจับปลาขนาดใหญ่จำพวกปลาอินทรีและปลากะพง ใช้วนตาถี่เพื่อจับปลากระดูกและปลาหลังเขียว และได้จำแนกเครื่องมือของการประมงทะเลพื้นบ้านออกเป็นพวก คือ เรือ

อวนลากขนาดเล็กลงว่า 14 เมตร อวนลากคานถ่าง อวนปลาตะกั้ง อวนติด  
อวนรุน เครื่องมือประมงที่ต่างๆ เช่น เบ็ด เบ็ดคราว ลอบ ฯลฯ”



ภาพที่ 65 ชาวประมงพื้นบ้าน



ภาพที่ 66 ชาวประมงกำลังช่วยกันแกะปูออกจากแห

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 67 ท่าเทียบเรือหมู่บ้านชาวประมง

#### 4.1.2 ภาพชาวประมงกับอุปกรณ์หาปลา

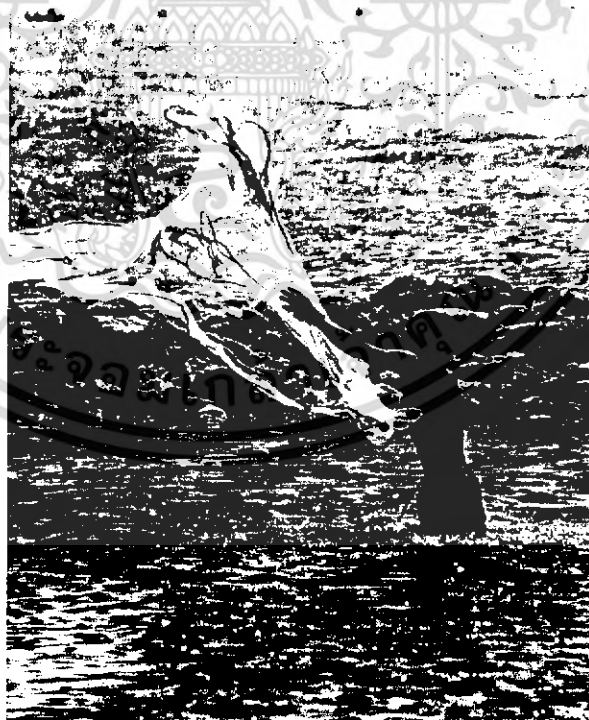


ภาพที่ 68 เรือประมง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 69 แสดงสีสันของเรือประมง



ภาพที่ 70 ชาวประมงกำลังเหวี่ยงแห

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

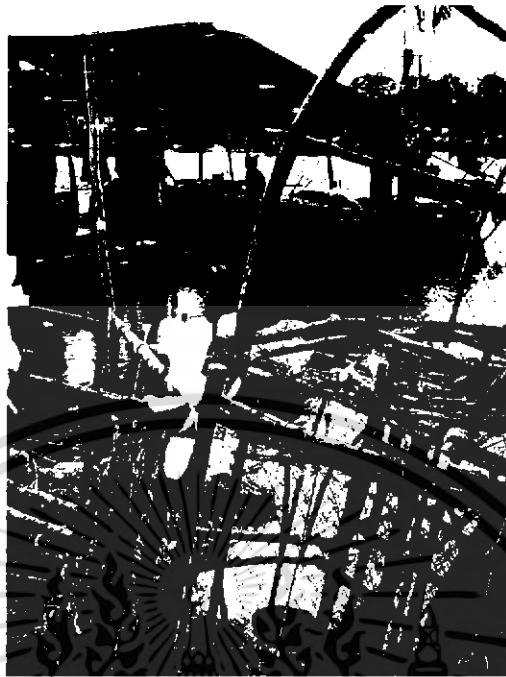


ภาพที่ 71 กิจกรรมตกปลาของชาวประมงในยามเย็น



ภาพที่ 72 ชาวประมงกับแหอุปกรณ์หาปลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 73 อุปกรณ์ของชาวประมง

#### 4.1.3 ทักษะภาพในท้องถิ่น

เนื่องจากสถานที่ตั้งของ โรงแรมดิคชายหาดและอยู่ท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมงซึ่งสามารถสัมผัสบรรยากาศและวิถีชีวิตของชาวเลซึ่งนำเรือเข้าออกจากฝั่ง เป็นกิจกรรมทุกเช้าเย็นจนกลายเป็นภาพสัญลักษณ์ของหน้าหาดบริเวณ โรงแรม

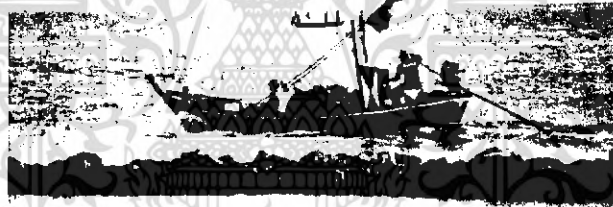


ภาพที่ 74 แสดงบรรยากาศยามรุ่งสางที่เริ่มเห็นเรือประมงแล่นอยู่กลางทะเล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 75 สีสิ้นของน้ำทะเลและท้องฟ้า ที่สวยงามแปลกตา  
ขณะที่เรือประมงกำลังพากันแล่นเข้าฝั่ง

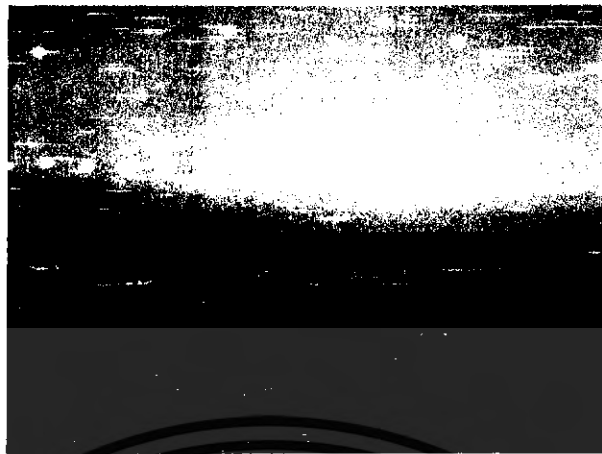


ภาพที่ 76 ในช่วงสาย ที่เห็นเรือประมงแล่นออกจากฝั่ง



ภาพที่ 77 บรรยากาศหน้าหาดเจ้าสำราญช่วงถ่ายที่ยังคงเห็นกิจกรรมของชาวประมง

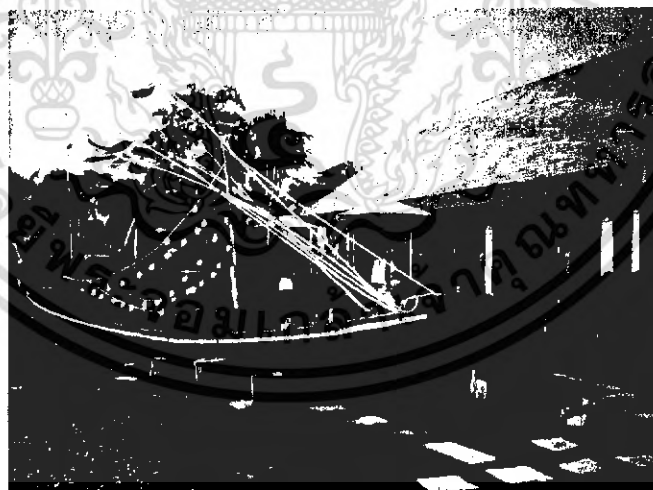
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 78 แสดงสีส้มยามเย็น

#### 4.1.4 สิ่งแวดล้อมในโรงแรม

เนื่องจากเป็นโรงแรมที่มีคอนเซ็ปต์ไปแค่นัด คือการที่อยู่ท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมง การตกแต่งจึงเป็นไปตามแนวความคิดนั้น มีการนำผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชาวประมงมาประกอบตกแต่งภายในบริเวณโรงแรม ทำให้เกิดความน่าสนใจและเป็นທີ່จดจำแก่แขกที่มาพักด้วย



ภาพที่ 79 แสดงบริเวณหน้าห้องอาหาร

บริเวณหน้าห้องอาหารที่นำเอาเรือประมงมาประดับตกแต่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 80 ที่วางอาหารแบบบุพเพต์หน้าห้องอาหาร



ภาพที่ 81 บริเวณต้นไม้ข้างทางเดินประดับด้วยอุปกรณ์หาปลา



ภาพที่ 82 ป้ายบอกทางที่มีสัญลักษณ์เป็นรูปปลาในแห

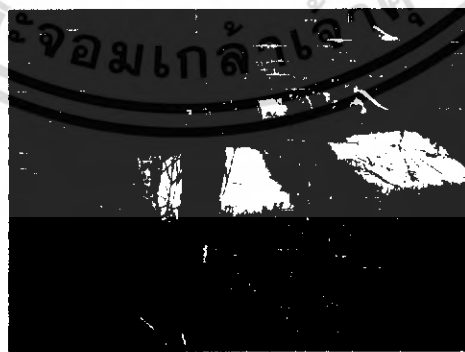
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 83 บ้านพักทุกหลังถูกประดับด้วยการแขวนอวน



ภาพที่ 84 ปายาเอกทางรูปปลา



ภาพที่ 85 ก้อนน้ำทุกตัวถูกพันด้วยกระบอกไม้ไผ่กับเชือกทะเล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 86 ตกแต่งด้านนอกด้วยไม้ท่อนนำมาทำเป็นแพ  
เพื่อให้ดูเป็นธรรมชาติและทิวบริเวณประดับด้วยปลาที่ทำจากไม้



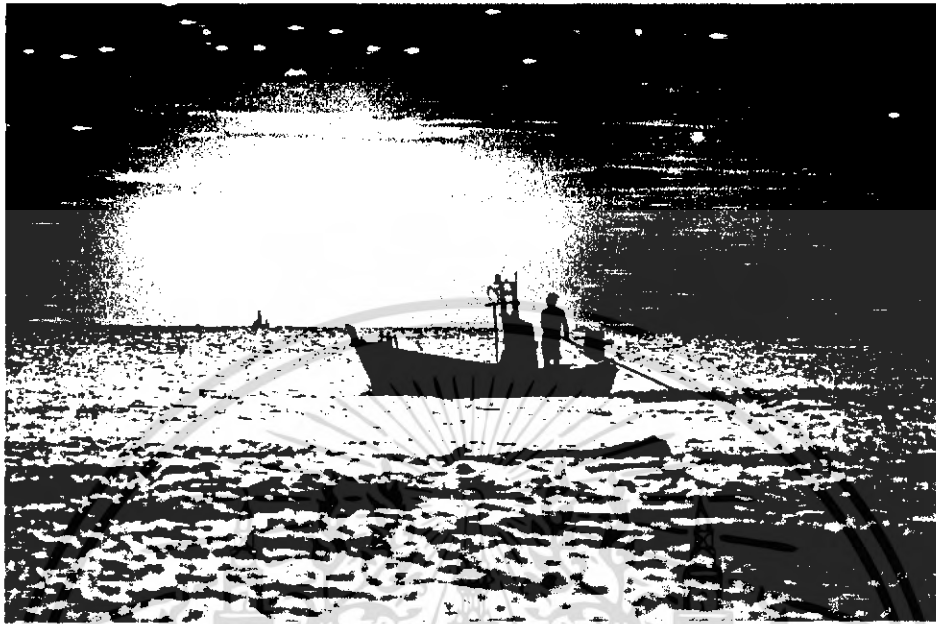
ภาพที่ 87 ท่อบน้ำจืดกลางแจ้ง



ภาพที่ 88 แสดงบริเวณโต๊ะหน้าสปา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สรุปเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการออกแบบ



ภาพที่ 89 แรงบันดาลใจในการออกแบบ

เพื่อตอบสนองแนวความคิด “รีสอร์ทหรูท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมง” ทั้งยังเป็นหนึ่งในโครงการ Unseen Paradise ของทางโรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท การออกแบบนี้จึงมุ่งเน้นไปในส่วนของแรงบันดาลใจที่มาจากวิถีชาวประมงพื้นบ้านของชายหาดเจ้าสำราญจังหวัดเพชรบุรี ที่ยังอาศัยภูมิปัญญาดั้งเดิมที่ไม่ยึดติดกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยการออกแบบนี้จะนำเอาลักษณะของเครื่องมือของการประมงทะเลพื้นบ้าน เช่น เบ็ดตกปลา แห ลอบ อวน เรือประมง มาใช้ร่วมในการออกแบบลวดลาย

ด้านสีสันทันนั้นจะนำมาจากบรรยากาศที่ได้สัมผัสจากสถานที่นั้นๆ ภาพที่เห็นในแต่ละช่วงเวลานั้นก็ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เป็นสีสันทามธรรมชาติที่น่าประทับใจร่วมกับบรรยากาศการนำเรือออกล่องทะเลของชาวประมงที่ทำให้ห้องทะเลดูมีชีวิตชีวา

เลือกรูปซึ่งมีความสวยงามแปลกตาในโทนสีของท้องทะเลยามรุ่งสางบริเวณหน้าหาด (ภาพที่ 89) มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบด้านสีสันทันของโครงการนี้

## 4.2 ข้อมูลด้านการออกแบบลวดลาย คุชฎี สุนทรารชุน(2531:49-180)

### 4.2.1 การออกแบบลายพิมพ์ผ้า

ลวดลายที่ออกแบบเพื่อใช้ในการพิมพ์ผ้า ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน ได้แก่

ก. ลักษณะของลายพิมพ์ผ้า

ข. ระบบการจัดวางลาย

ก. ลักษณะของลายพิมพ์ผ้า

1. ลายดอกไม้ ( Floral ) หมายถึงการนำเอาส่วนประกอบต่างๆ ของพืช มาใช้ในการ ออกแบบ



ภาพที่ 90 แสดงลวดลาย ดอกไม้ ( Floral )

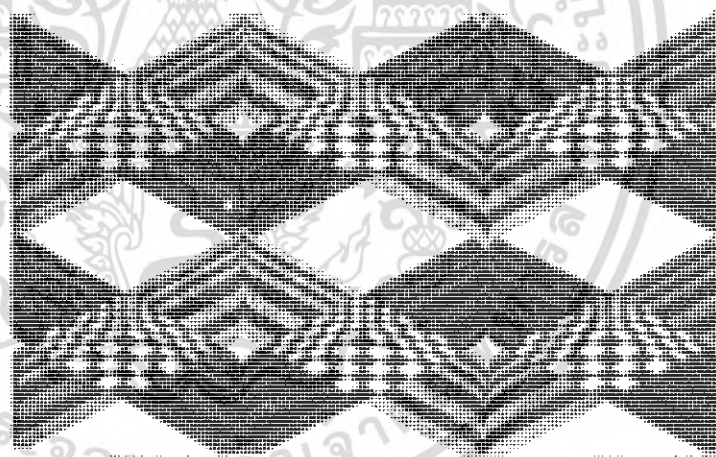
2. ลายสัตว์ ( Animal ) ได้แก่ ลวดลายที่มีที่มาจากนารูปลักษณะ โครงร่างของสัตว์มาใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 91 แสดงลวดลายสัตว์ ( Animal )

3. ลายเรขาคณิต ( Geometric )



ภาพที่ 92 แสดงลวดลายเรขาคณิต ( Geometric )

4. ลาย Abstract เป็นลวดลายที่เกิดจากการตัดทอนรูปทรงต่างๆ แล้วนำรูปทรงใหม่นั้นมาจัดเป็นองค์ประกอบของลวดลายขึ้น ลวดลายแบบนี้บางครั้งอาจชักจูงให้เกิดแนวความคิดต่างๆ กันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 93 แสดงลวดลาย Abstract

5. ลายภาพของจริง ( Object or Scenery)



ภาพที่ 94 แสดงลายภาพของจริง ( Object or Scenery)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข. ระบบการจัดวางลาย

การจัดองค์ประกอบของลายที่ใช้พิมพ์ผ้าแบ่งออกได้เป็น 2 ระบบ ได้แก่

1. ระบบเนื้อที่จำกัด หมายถึงการจัดองค์ประกอบของลายที่มีเนื้อที่ลวดลายน้อยกว่าเนื้อที่ของผ้า อาจเรียกว่าลายเฉพาะแห่ง ( Spot Design ) ในที่นี้หมายถึงลายเฉพาะบริเวณริมหรือเชิงผ้า ลายที่อยู่ในวงกรอบจำกัดด้วย



ภาพที่ 95 แสดงการจัดวางลายระบบเนื้อที่จำกัด

2. ระบบเนื้อที่ไม่จำกัด หมายถึงการจัดองค์ประกอบของลายให้กระจายเต็มผืนผ้า ( Allover ) โดยที่เนื้อที่ของลายจะมีมากกว่าเนื้อที่ของพื้นที่ของผืนผ้าส่วนที่ไม่มีลายลักษณะของลายอาจเป็นหน่วยเดี่ยว ลายเดี่ยว หรือรวมกันเป็นหมวดหมู่หรือเป็นเส้นยาวต่อเนื่องกัน เช่นลายทาง



ภาพที่ 96 แสดงการจัดวางลายระบบเนื้อที่ไม่จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 เทคนิคการพิมพ์ผ้า

การพิมพ์ผ้า หมายถึง การทำให้เกิดสีเฉพาะแห่ง ( Local coloration ) บนผ้า สามารถทำให้เกิดสีหลายสีได้บนผ้าหนึ่งผืน ลวดลายที่ได้จะมีขอบเขตแน่นอน

#### 4.3.1 วิธีการพิมพ์ ( Method Printing )

ก. วิธีการพิมพ์โดยตรง ( Direct Printing ) แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1. พิมพ์สีลงไปในบริเวณที่ต้องการให้เป็นลวดลาย
2. พิมพ์สีลงไปในบริเวณที่ไม่ใช่ลวดลาย

ข. วิธีการพิมพ์อ้อม

1. วิธีการพิมพ์แล้วย้อม ( Resist Printing )
2. วิธีการพิมพ์สองหน้า ( Duplex Printing )

#### 4.3.2 แม่พิมพ์

แม่พิมพ์ หมายถึง ตัวแม่ซึ่งจำลองลวดลายมาจากต้นฉบับของลวดลายที่ต้องการพิมพ์เพื่อเป็นสื่อในการถ่ายทอดลวดลายพิมพ์นั้นลงบนผ้า

แม่พิมพ์แบ่งออกได้ตามวิธีทำเป็น 3 ประเภท คือ

1. แม่พิมพ์สเตนซิล ( Stencil )
2. แม่พิมพ์บล็อก ( Block )
3. แม่พิมพ์สกรีน ( Screen )

อาจแยกประเภทแม่พิมพ์สกรีนออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. สกรีนที่พิมพ์ด้วยมือ
2. สกรีนที่พิมพ์ด้วยเครื่องจักร

อุปกรณ์ในการสกรีน

ผ้าสกรีน ( Fabric ) คือ ผ้าที่ทำหน้าที่เป็นตัวแม่

พิมพ์ โดยจะให้หมึกผ่านผ้าไปที่วัสดุที่ต้องการพิมพ์

กรอบสกรีน ( Screen Frame ) คือ องค์กรประกอบ

หนึ่งของงานพิมพ์ด้วยสกรีน ถ้าเป็นกรอบสกรีนที่ทำด้วยไม้ควรจะใช้ไม้สักที่แห้งสนิทแล้ว หรือไม้ที่มีคุณสมบัติไม่หดตัวมากเกินไปเมื่อถูกน้ำเหนือน้ำมัน

ยางปาด ( Squeegees ) หมายถึง อุปกรณ์ผิวเรียบที่จะพาหมึกพิมพ์ในบล็อกสกรีนจากข้างหนึ่งไปยังอีก

ข้างหนึ่ง โดยที่หมึกจะได้รับแรงกดจากยางปาดให้ผ่าน  
ผ้าสกรีนลงไปบนวัสดุที่พิมพ์

#### 4.3.3 กระบวนการพิมพ์

##### ก. การเตรียมผ้า

การเตรียมผ้า คือ การทำผ้าสะอาด เพื่อให้สีเบ่งพิมพ์สามารถซึมทะลุผ่าน  
ไปภายในเส้นใยเนื้อผ้าให้มากที่สุดที่จะทำได้

ผ้าฝ้ายจะต้องผ่านขั้นตอนการเตรียมดังนี้

1. การตรวจผ้าเพื่อหารอยบกพร่อง
2. การเผาขน วิธีการเผาขนทำได้ 2 วิธี คือ
  - ก. เผาด้วยโลหะร้อน
  - ข. เผาด้วยเปลวไฟแก๊ส
3. การดัมเป้ง
4. การทำความสะอาด
5. การฟอกขาว
6. การดั่งเส้นด้ายให้ตรง
7. การทำให้อยู่ตัวด้วยความร้อน

##### ข. การเตรียมสีพิมพ์

สีหรือพิกเมนต์ ได้แก่

1. ตัวสีที่ละลายน้ำได้ มีตัวทำละลายช่วยบ้างเล็กน้อยหรือไม่ก็ได้ เช่น สีไคเรกท์ ละลายน้ำได้ด้วยตัวของมันเอง
2. ตัวสีที่ไม่ละลายน้ำ แต่อาจละลายได้ในสารทำละลายแต่แล้วจะกลับมาเป็นตัวสีที่ไม่ละลายตามเดิม เช่น สีกำมะถันและสีวัต หรือบางตัวไม่ละลายเลย เช่น ปีกเมนต์

นอกจากนี้ เบ่งพิมพ์ประกอบด้วย

1. สารข้น (Thickening )
2. สารยึดติด (Binder )
3. สารละลายสี
4. สารกระจายตัว (Dispersing Agent )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. สารช่วยดูดความชื้น
6. สารอื่นๆ ที่ใช้เป็นครั้งคราว

สีแบ่งตามกระบวนการใช้ออกเป็น 11 ชนิด ได้แก่

1. สีไดเรกต์ เป็นสีที่ละลายได้ในน้ำเย็นธรรมดา ซึมเข้าในเส้นใยได้ โดยไม่ทำปฏิกิริยาใดๆ และลอกออกง่ายเช่นเดียวกัน เหมาะ สำหรับใช้พิมพ์ผ้าที่ไม่ต้องการซัก
2. สีแอซิก สีตัวนี้ใช้เฉพาะใยโปรตีน ขนสัตว์ ไหมและไนลอน ต้อง ใช้ในภาวะกรด
3. สีเบสิค สีกลุ่มนี้เป็นสีดสไลที่สไลในกลุ่มสีสังเคราะห์ ไม่ทน แสง ละลายในน้ำ
4. สีวอต เป็นตัวสีที่มีความสำคัญมาก ใช้พิมพ์ผ้าใยเซลลูโลส มีความ ทนต่อการซัก แสง เหงื่อ คลอรีน การขัดถูและอื่นๆ มาก ไม่ ละลายน้ำ แต่ละลายในโซเดียมไฮโดรซัลไฟท์ผสมโซดาไฟ
5. สีกำมะถัน ไม่นิยมใช้พิมพ์
6. สีอะโซติก ใช้กับเส้นใยได้หลายชนิด ตัวสีแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนหนึ่งเป็นตัวสีเรียกว่า Naphthal อีกส่วนหนึ่งเรียกว่า Fast Colour Salt ต้องนำทั้งสองส่วนนี้มาใช้ด้วยกัน
7. สีออกซิเดชั่น ปัจจุบันไม่มีใครนิยมใช้พิมพ์
8. สีมอแดนท์ สีชนิดนี้ทนต่อการซักดีมาก ใช้พิมพ์ผ้าขนสัตว์และ ไหม
9. สีดีสเพส เดิมเรียกว่าสีอะซิเตท (Acetate) ใช้พิมพ์เส้นใยอะซิ เตทและเส้นใยโพลีเอสเตอร์
10. สีรีเอกทีฟ สีติดทนทานดี ทนแสงและทนการซัก มีสีมากมาย ก่อนข้างสไล แต่ถ้าต้องการพิมพ์สีเข้มจริงๆ เช่นสีดำหรือสี กรมท่าจะเปลืองตัวสีมากกว่าวอต มีชนิดที่ปรับปรุงเพื่อให้พิมพ์ โดยเฉพาะ ตัวสีละลายน้ำได้ดี พิมพ์ได้หลายวิธี
11. สีปีกเมนต์ ไม่ละลายน้ำ ไม่ทำปฏิกิริยากับเส้นใย เมื่อใช้พิมพ์จึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้องใช้สารยึดติด ( Binder ) ทำหน้าที่เป็นตัวยึดปีกเมนต์และเส้นใยติดกันไว้ มีความทนต่อการ ชัดสีดี แต่ไม่ทนการซัก และผิวสัมผัสของผ้ามีลักษณะต่าง

การเลือกสีพิมพ์ ต้องเลือกให้เหมาะสมกับชนิดของเส้นใย โดยต้องคำนึงถึงคุณสมบัติของสีแต่ละตัวที่มีต่อการพิมพ์บนเส้นใย การเลือกตัวสีที่ใช้กับเส้นใยที่มีสีหลายอย่าง ใช้พิมพ์ได้ จึงต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยของผ้าพิมพ์นั้นด้วยว่าต้องการสีที่มีความทนทานขนาดใด

เส้นใย

ฝ้าย ลินินและเรยอน

ไหมและขนสัตว์

อาซิเตท ไตรอาซิเตท

ไนลอน

โพลีเอสเตอร์

สี

ไคเรกท์ เบซิก มอร์แดนท์ อะโซอิก วัต

รีแอคทีฟ ปีกเมนต์

รีแอคทีฟ แอสติก เบซิก ไคเรกท์

คิสเพิส

แอสติก รีแอคทีฟ คิสเพิส

คิสเพิส ปีกเมนต์

#### ค. การพิมพ์

##### 1. การพิมพ์ผ้าด้วยสีปีกเมนต์

สีปีกเมนต์เป็นสีที่ละลายน้ำ น้ำมันไวท์สปิริต ( White Spirit ) น้ำมันก๊าด ( Kerosene ) และในตัวทำละลายที่ใช้ในการซักแห้ง ( Dry Cleaning Solvent ) การเตรียมสีปีกเมนต์ประกอบด้วยปีกเมนต์ แป้งพิมพ์ กาวยึดสีให้ติดกับเส้นใย ( Binder ) สารช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงทางเคมี ( Cross-linking agent ) หลังการพิมพ์ทำให้แห้งอย่างสมบูรณ์ก่อน แล้วนำไปอบด้วยความร้อน นิยมอบด้วยความร้อนแห้งมากกว่าอบด้วยไอน้ำร้อนที่อุณหภูมิสูง

##### 2. การพิมพ์ผ้าด้วยสีไคเรกท์

ไม่คงทนต่อการซัก เหมาะในการพิมพ์ผลิตภัณฑ์ที่ไม่ต้องซักล้างบ่อยๆ สีพิมพ์ไคเรกท์ประกอบด้วยสี แป้งพิมพ์ Wetting agent ตัวทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ละลาย สารช่วยดูดความชื้น และต่างอ่อน หลังจากพิมพ์แล้วทำให้สีติดด้วยไอน้ำร้อนเป็นเวลานาน ตามด้วยการซักด้วยน้ำสบู่ที่อุณหภูมิห้อง เนื่องจากสีนี้ไม่คงทนต่อการซัก เพราะฉะนั้นในระหว่างการซักล้างจะทำให้สีเปื้อนพื้นขาวของผ้า อาจแก้ไขได้โดยการเติมสารขาวนวล ( Optical brightening agent ) เพื่อกลบพื้นขาว โคนผสมน้ำล้างครั้งสุดท้ายหรืออาจใช้สารช่วยผนึกสี ( Cationic Fixing agent ) แซ่ก่อนทำการซักล้างเพื่อป้องกันการซึมของสีทำให้เปื้อนพื้นขาวและทำให้สีไม่จางลง

### 3. การพิมพ์ผ้าด้วยสีรีแอคทีฟ

ให้ความคงทนของสีต่อกระบวนการเปียกชื้นได้ดี สีรีแอคทีฟใช้พิมพ์ผ้าฝ้าย วิสโคส ไหม และบางตัวใช้พิมพ์ในล่อนได้ ประกอบด้วยสีแบ่งพิมพ์ ตัวทำลาย สารช่วยดูดความชื้น สารออกซิไดส์อ่อนๆ ต่าง

### 4. การพิมพ์ผ้าด้วยสีแอซิก

สีแอซิกเป็นสีที่ใช้กับเส้นใยโปรตีน เช่น ขนสัตว์ ไหม และยังใช้ได้กับเส้นใยสังเคราะห์ในล่อน ประกอบด้วย สีแบ่งพิมพ์ ตัวทำลาย สาร Swelling Agent สารสลายตัวให้ความเป็นกรด หลังจากพิมพ์แล้วทำให้แห้ง แล้วอบไอน้ำร้อน 15-30 นาที

### 5. การพิมพ์ด้วยสีวัต

เป็นสีที่ไม่ละลายน้ำ ต้องทำให้ละลายโดยใช้สารรีดิวส์และต่างก่อน จึงจะเกาะติดเส้นใย หลังจากนั้นทำการออกซิไดส์สีให้กลับเป็นสีเดิมที่ไม่ละลายน้ำจับอยู่ภายในเส้นใย สีวัตมีความคงทนต่อสภาวะต่างๆ ได้ดี เหมาะกับเส้นใยเซลลูโลส ประกอบด้วยสี แบ่งพิมพ์ สารช่วยดูดความชื้น สารรีดิวส์ หลังจากพิมพ์แล้วทำให้แห้ง ทำการผนึกสีด้วยไอน้ำร้อนในเครื่องอบไอน้ำร้อนแล้วล้างด้วยน้ำเย็น ต่อจากนั้นทำการออกซิไดส์ด้วยสารละลายที่ประกอบด้วยโซเดียมไดโครเมตหรือเปอร์บอเรดที่เจือกรดน้ำส้มเล็กน้อย เป็นเวลา 2-5 นาที แล้วจึงไปต้มด้วยน้ำสบู่

## 6. การพิมพ์ด้วยสติกส์พิเศษ

สติกส์พิเศษละลายน้ำได้เพียงเล็กน้อยที่อุณหภูมิห้อง ละลายได้มากขึ้นเมื่ออุณหภูมิสูงขึ้น คงทนต่อแสงและการซักดี ใช้พิมพ์ผ้าโพลีเอสเตอร์ และพวกเซลลูโลสอะซิเตด ประกอบด้วยสี แป้งพิมพ์ สารช่วยกระจายตัว สารออกซิไดส์ ( ช่วยป้องกันระดับสีเปลี่ยนแปลงระหว่างการผืนกสี ) สาร Carrier หรือ Swelling agent เพื่อเพิ่มความชุ่มชื้น สารสลายตัวให้ความเป็นกรด ( โซเดียมคลอไรด์ ) หลังการพิมพ์ทำให้แห้ง แล้วทำการผืนกสี โดยวิธีใดวิธีหนึ่ง เช่น ใช้ไอน้ำร้อนอ้อมตัว ใช้ไอน้ำร้อนที่มีความดัน ใช้ไอน้ำร้อนที่มีอุณหภูมิสูง หรือใช้การอบด้วยความร้อนแห้ง หลังจากทำให้สีติดทนแล้วซักล้างโดยทำ “Reduction Clearing”

### ง. การทำให้สีพิมพ์แห้ง

เมื่อพิมพ์เรียบร้อยแล้ว ต้องทำให้สีพิมพ์แห้ง โดยเร็วเพื่อป้องกันมิให้สีพิมพ์กระจายออกนอกขอบกระดาษที่กำหนด การอบแห้งในขั้นต้นใช้ไอน้ำร้อนหรืออากาศร้อน ควรใช้ความร้อนประมาณ 90-110 องศาเซลเซียส

### จ. การทำให้สีพิมพ์ติด

มีหลายวิธีขึ้นกับชนิดของสีและผ้า สามารถแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อสำคัญคือ

1. วิธีการขั้นตอนเดียว เป็นการผืนกสีในภาวะที่แห้ง ( One-stage methods with dry fixation ) แบ่งออกเป็น
  - โดยใช้ไอน้ำร้อน ( Steaming ) เช่น ใช้ไอน้ำร้อนอ้อมตัวที่อุณหภูมิ 120 ถึง 105 องศาเซลเซียส หรือใช้ไอน้ำร้อนที่มีความดันช่วยในการผืนกสี
  - โดยใช้ไอน้ำร้อนในระยะเวลาสั้นๆ ( Short steaming ) เพื่อให้สีติดเร็วขึ้น ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ ใช้อุณหภูมิสูง 180-200 เซลเซียส วิธีนี้เรียกการอบไอน้ำโดยใช้ความร้อนสูง ( High Temperature steaming )
  - โดยใช้ความร้อนแห้งผืนกสี ( Thermofixation ) สีจะถูกผืนกด้วยไอน้ำร้อน ( Hot air ) อุณหภูมิและเวลาในการผืนกขึ้นกับผ้าและชนิดของสี
2. วิธีการสองขั้นตอน เป็นการผืนกสีในสภาวะเปียก ( Two-stage methods with wet fixation ) แบ่งออกเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ใช้ด่างเป็นตัวช่วย ( Aikali-shock )
- ใช้สารเคมีช่วยหมักในภาวะที่เย็น ( Cold pad-batch )

โดยหลักการทั้งหมดนี้ วิธีการใช้น้ำร้อนเป็นวิธีที่ใช้ได้กับทุกสปีททุกชนิด

#### ฉ. การซัก

เมื่ออบไอน้ำเรียบร้อยแล้ว ต้องนำไปต้มในน้ำสบู่หรือผงซักฟอก เพื่อเอาแป้งพิมพ์และสารประกอบเคมีที่มีมากเกินไปออกให้สะอาด ขั้นตอนนี้สำคัญมาก เพราะมีผลทำให้ผ้าพิมพ์มีสีสดใสมากยิ่งขึ้น มีความนุ่มนวลสัมผัส และปราศจากกลิ่นสารเคมีหลงเหลืออยู่ ในระหว่างทำการซัก สีที่เกาะอย่างหลวมๆ บนเส้นใยจะถูกขจัดออกจากบริเวณที่พิมพ์และสะสมอยู่ในน้ำซักล้างเพราะฉะนั้นจึงมีโอกาสที่จะเปื้อนติดบริเวณที่ไม่ได้พิมพ์ ดังนั้นจุดมุ่งหมายในการซัก จึงมี 2 ประการ คือ

1. กำจัดสีที่เกาะอย่างหลวมๆ ออกจากบริเวณที่พิมพ์
2. ป้องกันการเปื้อนติดของสีบริเวณที่ไม่ได้พิมพ์

การที่จะให้ผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย 2 ประการนี้ ขึ้นกับการเลือกสีที่เหมาะสม เลือกสภาวะการซักที่ถูกต้อง เลือกสารช่วยซัก เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนี้

#### ช. การตกแต่งหลังพิมพ์

ภายหลังจากต้มน้ำสบู่และซักสะอาดเรียบร้อยแล้ว ต้องทำให้แห้งก่อน แล้วจึงนำไปตกแต่งเพื่อเสริมความสวยงามหรือประโยชน์ใช้สอยอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ลงแป้งให้แข็ง ขัดผิวให้มัน ตัดแต่งมิให้ยับ ตกแต่งผ้าให้อ่อนนุ่มหรือให้คงรูป เป็นต้น

#### 4.4 เทคนิคการมัดข้อม

##### 4.4.1 ต้นกำเนิดและประวัติของการมัดข้อม

การมัดข้อมเป็นการตกแต่งลายผ้าด้วยเทคนิคเก่าที่สืบเนื่องกันมา คาดว่ามีต้นกำเนิดในเอเชียและแพร่กระจายลง ไปทางใต้ของอินเดีย ถึงหมู่เกาะ มลายูแล้วเลยไปถึงอัฟริกา การแพร่กระจายนั้นไปตามเส้นทางของคาราวาน ได้ ขุดพบเศษผ้าเก่าแก่บนทางสายไหม ( Silk road ) ซึ่งเป็นเส้นทางจากจีน ไปสู่ เปอร์เซีย และพ่อค้าจะลำเลียงสินค้า ผ้ามัดข้อมและผ้าชนิดอื่นๆ จาก ถิ่นหนึ่ง ไป สู่อีกถิ่นหนึ่งบ่อยๆ กรรมวิธีการข้อมชนิดมัดข้อมนี้ ยังคงทำกันในเสฉวน ( Szechwan ) และยูนนาน ( Yunnan ) ในจีนตอนใต้ ผ้าที่ทำการข้อมนั้นมักจะ ข้อมสีน้ำเงิน มีลวดลายเป็นรูปปลา ดอกบัว นก ผีเสื้อ และสิ่งๆ ใด การกันสีให้ เกิดลวดลายเป็นรูปสัตว์ต่างๆ นี้ใช้วิธีการเย็บเนา ( Tritik )

การมัดข้อมผ้าผืนนั้นในปัจจุบัน เป็นที่รู้จักในชื่อที่เรียกกันทั่วไปว่า ชิโบริ ( Shibori ) เริ่ม แรกนั้นทำแต่เฉพาะผ้าไหมเท่านั้น มาเริ่มใช้ผ้าฝ้าย เมื่อศตวรรษที่ 16 เป็นต้นมา การตกแต่งที่พิเศษออกไปตามแต่ละแห่ง จะคิดค้น คัดแปลงขึ้นก็จะมี การเติมซื้อลงไป เช่น เกียวชิโบริ ( Kyoshibori ) เป็นงานออกแบบบนผ้าไหมจากเมืองเกียวโต เป็นการออกแบบลวดลายที่พิถีพิถันในการจัด วางลายบนแถบสี และผ้าฝ้ายที่ข้อมสีน้ำเงินคราม เรียกว่า ยูคาตะ ชิโบริ ( Yukata shibori ) มีลวดลายใหญ่ๆ คูหนักแน่น วางกระจัดกระจาย โอเคจิม ชิโบริ ( Okejime shibori ) เป็นวิธีการข้อมที่ดีอีกวิธีหนึ่ง โดยการใส่เส้นใยหรือผ้าเพียง ครึ่งส่วนเข้าไปในภาชนะที่มีฝาปิดให้สนิท ได้ ปลอຍให้อีกครั้งส่วนห้อยสั้นออก มานอกภาชนะนั้น และจะข้อมสีส่วนนี้ โดยที่ส่วนที่อยู่ภายในภาชนะจะยังคง เป็นสีเดิมอยู่การข้อมแบบกันสีในเนื้อที่ใหญ่ๆ ถ้าใช้การเย็บตามแนวจะทำให้ เน้นขอบลายเด่นชัดขึ้น เมื่อเย็บแล้วรูดให้แน่นหลายๆ แห่งเข้า จะทำให้ส่วนที่ไม่ได้มัด นั้นจีบรวบ และขุ่นยุ่งเข้าไปเองทำให้เกิดลวดลายที่ไม่คาดคิดขึ้นได้ ลวดลายเช่นนี้บางแห่งจะ ได้ความสนใจเป็นพิเศษ มีการกันมิให้สีตกเป็นกรณี พิเศษก่อนการข้อม เมื่อแกะเชือกมัดออกหมดแล้ว ก็จะปลอຍให้เห็นรอยจีบรูด หมด ไม่ต้องรีดให้เรียบออกก่อนใช้งาน

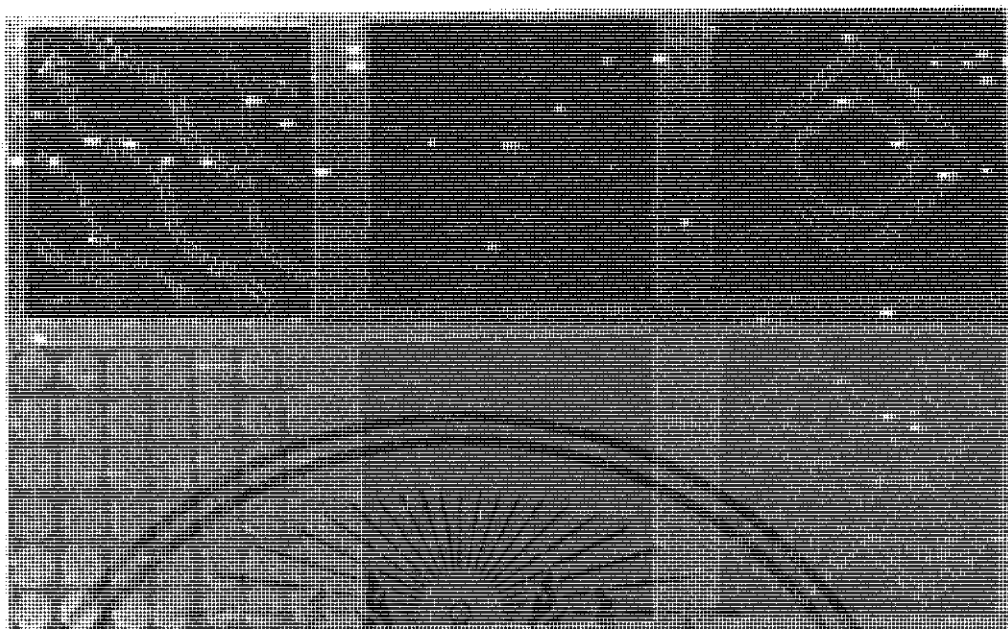
การมัดข้อมเป็นที่นิยมกันมากในแถบอินเดียมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 6-7 ลวดลายแนวสีชาวล้ายการมัดข้อมพื้นฐาน มีการข้อมทั้งสีเดียว และหลายๆ สี บนผ้าฝ้ายและไหมรูปแบบหลักของลวดลาย 2 ชนิด ขึ้นอยู่กับเทคนิค คือ ชนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แรกใช้ลวดลายง่ายๆ สีเดียวบนพื้นขาว หรือย้อมสีพื้นและมีลายหลายๆ ดวง ลวดลายเหล่านี้มาจากแถบตะวันตกของเมืองป็นจาบ ประเทศปากีสถาน อีกชนิดหนึ่งเป็นลวดลายที่ค่อนข้างยุ่งยาก ใช้สีเป็นส่วนแสดงถึงรูปทรงธรรมชาติที่ยุ่งยาก จากการล่าสัตว์ ผู้หญิงเดินรำ หรือรูปร่างของมนุษย์ต่างๆ ลักษณะการออกแบบ และการใช้สีนั้นจะเป็นไปตามรูปแบบของแต่ละภูมิภาค

กรรมวิธีการย้อมในอินเดียส่วนมากจะเป็นแบบง่ายๆ มีความทนทานต่อการใช้งานน้อย ถ้าผ้ามัดย้อมนั้นจะใช้สวมใส่เพียงช่วงสั้นในวันงาน ความทนทานของสีจึงไม่ใช่เรื่องสำคัญ การมัดย้อมในอัฟริกาเริ่มจาก ประเทศซูดาน ซึ่งเป็นอาณานิคมของประเทศฝรั่งเศส (French Sudan) ไปยังคามารูน (Cameroon) และประเทศคองโก ดินแดนอาณานิคมของประเทศเบลเยียม (Belgian Congo) งานย้อมที่ล้ำสมัยที่สุด เห็นจะได้แก่ การย้อมผ้าเปลือกไม้ของชาวพื้นเมืองในคามารูน (Cameroon) โดยย้อมผ้าหน้าแคบผืนยาว แล้วนำมาถักหรือทอเป็นเสื้อผ้าที่มีรูปแบบ ชนเผ่าอื่นๆ ย้อมลวดลายสีน้ำตาลแดงบนพื้นสีน้ำตาลเข้ม ซึ่งนับว่าเป็นส่วนที่แตกต่างไปจากทั่วไปที่ย้อมพื้นสีคราม และมีลวดลายเป็นสีขาวหรือฟ้า กรรมวิธีที่เคยใช้กันมาก่อนในอเมริกายุคต้นๆ จะเป็นแบบง่ายๆ ทำกันในรัฐอริโซนา นิวเม็กซิโกและทั่วทั้งเปรู ลวดลายที่ใช้มักจะเป็นวงกลมและสี่เหลี่ยมย้อมสี สีเดียว ในบางแห่ง เช่น เปรู และเม็กซิโก จะใช้กรรมวิธีการเย็บเนา (Tie-dye) บาติก และการกันสีวิธีอื่นๆ มาช่วยในการทำลวดลายตกแต่ง

ระหว่างศตวรรษที่ 19 หัตถกรรมได้แผ่กระจายออกไปในยุโรป ในยังการีมีการนำเอาเมล็ดพืชหรือก้อนกรวดมามัดในผ้า ก่อนที่จะนำไปย้อมสีคราม ชนเผ่านี้เป็นพวกชอบท่องเที่ยวไปเรื่อยๆ พร้อมกับขนสัมภาระติดตัวไปด้วย เป็นพวกผืนกระท่อมที่ทำด้วย ไม้วัดเตล (Wattle) ก็ทอผ้าแบบง่ายๆ และของใช้ในบ้านชนิดต่างๆ



ภาพที่ 97 แสดงตัวอย่างงานมัดย้อม

#### 4.4.2 วิธีการมัดย้อม

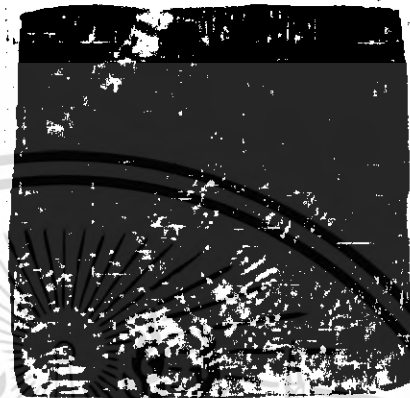
##### ก. การมัดย้อมด้วยวิธีมัดย้อม (PLANGI หรือ TIE AND DYE)

การมัดย้อมเป็นการกันสีย้อมติดได้อีกชนิดหนึ่ง เป็นที่รู้จักกันดี ในมลายูว่า “พลางัง” (Plangi) ซึ่งมีความหมายว่า หลากสี หรือ ลายจุด บนพื้นสี ในอินเดียเรียกว่า พันธะนะ (Bambhana) หมายถึง การมัด ผูก ใน ญี่ปุ่นเรียกว่า ชิโบริ (Shibori) หมายถึง มัด หรือผูกปม

การย้อมชนิดนี้เป็นการตกแต่งลายผ้าที่เก่าแก่ที่สุดวิธีหนึ่ง และเป็นที่รู้จักกันไปทั่วโลกโดยเริ่มมาจากหมู่เกาะในมหาสมุทรแปซิฟิก และออสเตรเลีย เหตุที่การย้อมชนิดนี้เป็นที่รู้จักกันไปทั่ว คงเนื่องมาจาก เทคนิคการย้อม และอุปกรณ์ที่ธรรมดาๆ เลยทำให้สนใจที่จะทำกัน ด้วยวิธีการที่ล้ำสมัย โดยไม่มีข้อกังขาว่าทำไมจึงนิยมกรรมวิธีการย้อม ชนิดนี้ เพราะผลที่ออกมาหลังจากการย้อม และแกะปมที่มัดไว้จะปรากฏ ลวดลายของการซึมของสีเข้าไป ทำให้เกิดลวดลายที่ไม่คาดฝันได้ ผ้าที่จะ ใช้ทำการย้อม มักจะเป็นผ้าเนื้อละเอียดและนุ่ม ผ่านการกำจัดสิ่งสกปรก เชื้อปนต่างๆ จึงนำมาผูก มัด พัน หรือเย็บ การมัดสามารถมัดได้ตั้งแต่จุด เล็กมาก ไปจนถึงใหญ่มาก ในบอมเบย์สามารถมัดได้ถึง 30 ปมใน 1 ตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

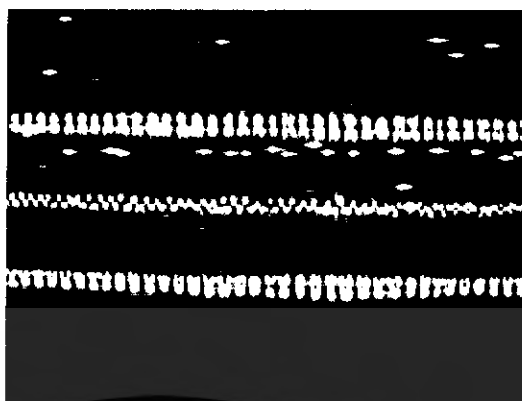
ร่างนี้ ส่วนงานบางอย่างที่ต้องการลวดลายพิเศษ ก็จะนำเอาพวกเมล็ดพืช ถูกปิดแก้ว หมุดไม้ ทราชหยาบ ก้อนกรวดและวัสดุที่คล้ายคลึงนี้ มาใส่ใน ปรุที่จะทำการมัด



ภาพที่ 98 แสดงการมัดข้อมด้วยวิธีมัดข้อม  
(PLANGI หรือ TIE AND DYE)

ข. การมัดข้อมด้วยวิธีการเย็บเนา (Tieik)

การมัดข้อมด้วยวิธีการเย็บเนานั้น มักจะต้องมีจุดเริ่มต้นและจุดจบอยู่ที่เดียวกัน เมื่อเย็บเนาตามลายเส้นที่ต้องการ แล้วรูด้าย เพื่อให้รอยเย็บนั้นรวบติดกันแน่นผ้าจะย่นเข้ามาชิดกันเป็นลักษณะคล้ายกับพับเป็น พลิท แล้วจึงมัดรอยนั้นให้แน่นอีกครั้งเพื่อกันสีติด การย้อมวิธีนี้เหมาะสำหรับลวดลายที่ยุ่งยากซับซ้อนแต่ใช้เทคนิคที่ง่ายๆ ได้ สีจะไม่ซึมติด ส่วนที่เป็นรอยเย็บและพับจึงนั้น การย้อมเช่นนี้จะเห็นผลของการซึมของสีเป็นแนวรัศมีวงกลม รอยเย็บนั้นนอกจากจะกันสีไม่ให้ซึมเข้าไปในส่วนที่ต้องการแล้ว ยังเป็นเส้นแบ่งระหว่างสี 2 สีด้วยได้บางครั้งจะพับผ้าบางให้เป็นจีบแล้วจึงจะเย็บ ก็มีการทำกันมากในอินเดีย ใช้ผ้าฝ้ายเนื้อละเอียดแต่ ทอหลวมๆ บางทีจะใช้ผ้าบาง 2 ชั้นหรือมากกว่านั้น มาทาบซ้อนกันแล้ว จึงเย็บในบางส่วนของอิน โดนิเซียจะใช้ผ้าไหมที่ทอหลวมๆ ซ้อนกันถึง 12 ชั้น แล้วเย็บและมัดเข้าด้วยกัน ส่วนญี่ปุ่น จะใช้แป้งเปียกที่ทำจาก สาหร่ายทะเล มาทาระหว่างชั้นของผ้าก่อนจะทำการเย็บ



ภาพที่ 99 แสดง การมัดย้อมด้วยวิธีการเขียนนา ( Triitik)

#### 4.4.3 อุปกรณ์การทำผ้ามัดย้อม TIE-DYE

ก่อนลงมือทำ TIE-DYE จำเป็นอย่างยิ่งต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ให้ครบเสียก่อน เช่น

1. ผ้าที่ใช้ทำมัดย้อมหรือ TIE-DYE ใช้ผ้าได้หลายชนิด เช่น ผ้าฝ้าย ป่าน ปอ ไนลอน ลินิน โพลีเอสเตอร์ และขนสัตว์ ฯลฯ
2. วัสดุที่ใช้มัดหรือผูกผ้าจะต้องมีคุณสมบัติเหนียวสามารถยึดผ้าได้แน่น ได้แก่ เชือกฟาง เชือกกล้วย เส้นด้าย ขางเส้น เป็นต้น
3. สีและสารเคมีที่ใช้ย้อม
4. ดาซัง
5. ถ้วยตวง
6. ถังมือยางใช้สำหรับจับผ้าที่ย้อมสี
7. ไม้สำหรับคนสี
8. กาดัม น้ำ เต้าไฟฟ้า
9. กะละมังสำหรับแช่ผ้าย้อมสีและใช้ทำความสะอาดผ้า
10. สารซักฟอก และอื่นๆ

#### 4.4.4 เทคนิคในการสร้างลาย

เทคนิคขั้นพื้นฐานในการมัดย้อม ได้แก่ การมัดด้วย เชือก ด้าย ขางยัด การเย็บด้วยเข็มหรือเครื่องมืออื่นๆ ที่จะใช้เป็นตัวปิดกั้นไม่ให้สีซึม สอดแทรกเข้าไปในเนื้อผ้า เมื่อทำการแกะตัด วัสดุที่ใช้มัดเหล่านั้นออก จะพบว่าเกิดลวดลายที่ดูเป็นแพทเทิร์น ที่มีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใครหรือจะใช้เทคนิคอื่นๆ เข้ามาประกอบด้วยก็ได้ เช่น การใช้มือขยี้ผ้าให้เป็นก้อน เพื่อให้ได้รูปร่างที่ไม่คงที่ หรืออาจจะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำสิ่งของบางอย่าง เช่น ก้อนหิน กระจุก เาามาใส่ไว้ในผ้า ก่อนที่จะทำการมัด ทำให้เกิดลวดลายลงบนผืนผ้า ที่มีความสวยงาม เมแปลกตาแตกต่างกัน ในการทำผ้ามัดย้อมนั้น มีเทคนิคการทำมากมายไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ที่ทำด้วย

ในที่นี้ขอเสนอตัวอย่างและเทคนิคง่ายๆ ในการทำผ้ามัดย้อม ดังนี้

1. เทคนิคการมัดด้วยด้าย เชือก หรือยางเส้น
  2. เทคนิคการเย็บต่อเนื่องกัน เย็บขึ้นเย็บลง
  3. เทคนิคการบิดผ้าไปมาแล้วมัด (Wrinkling)
  4. เทคนิคการหนีบผ้า(Clip) จับจีบผ้าแล้วเอา Clip หนีบไว้จับกว้างๆ
  5. เทคนิคการผูกเป็นปม (Knotting)
  6. เทคนิคการทำเป็นพ्लीท (pleating) จับจีบผ้าเป็นเล็กๆ แล้วมัด
- จะใช้เคา์ดช่วยก็ได้เพราะผ้า จะเป็นกลีบคมชัดดี

#### 4.5 จิตวิทยาสี

สี ( Colour ) หมายถึง ลักษณะความเข้มของแสงที่กระทบสายตาให้เห็นเป็นสี และมีผลทางด้านจิตวิทยา คือ สีแต่ละสีมีคุณสมบัติในการกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกได้ไม่เหมือนกันตามแต่อิทธิพลของสีนั้นๆ ดังนั้นการเลือกใช้สีให้เหมาะสมและถูกต้องตามวัตถุประสงค์จึงมีความสำคัญมากในการออกแบบ เพื่อความสำเร็จในวัตถุประสงค์ คือ สามารถขายได้

แม่สีมีวัตถุธาตุ หมายถึงวัตถุที่มีสีในตัวเอง สามารถนำมาระบาย ทา ซ้อม และผสมกันได้แม่สีวัตถุธาตุ หรือสีขั้นที่ 1 ( Primary Hues )

สีน้ำเงิน ( Prussian Blue )

สีแดง ( Crimson Leke )

สีเหลือง ( Grimson Leke )

สีขั้นที่ 2 ( Secondary Hues )เกิดจากการนำสีแท้ 2 สี มาผสมกันในปริมาณเท่าๆกัน จะได้สีใหม่ ดังนี้

น้ำเงิน ผสม แดงเป็น ม่วง ( Violet )

น้ำเงิน ผสม เหลือง เป็น เขียว ( Green )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น

แดง ผสม เหลือง เป็น ส้ม ( Orange )

สีขั้นที่ 3 ( Tertiary Hues ) เกิดจากการผสมสีขั้นที่ 2 กับแม่สี ( สีขั้นที่ 1 ) จะได้ดัง

เหลือง ผสม เขียว เป็น เหลืองเขียว ( Yellow-Green )

น้ำเงิน ผสม เขียว เป็น เขียวแก่ ( Blue green )

น้ำเงิน ผสม ม่วง เป็น ม่วงน้ำเงิน ( Blue Violet )

แดง ผสม ม่วง เป็น ม่วงแดง ( Red Violet )

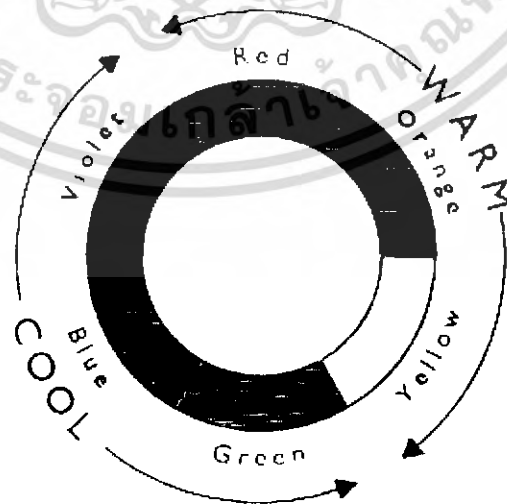
แดง ผสม ส้ม เป็น แดงส้ม ( Red Orange )

เหลือง ผสม ส้ม เป็น ส้มเหลือง ( Yellow Orange )

วรรณะของสี ( Tone of Colour )

ในวงล้อของสีทั้ง 12 สี แบ่งออกเป็น 2 พวก ตามลักษณะของสีที่ปรากฏ ดังนี้

1. วรรณะร้อน ( Warm Tone Colour ) เป็นสีที่ให้ความรุนแรง ร้อน และตื่นเต้น เกิดพลัง และแข็งแรง สีในวรรณะนี้ประกอบด้วย สีเหลือง สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดงส้ม สีแดง และสีม่วงแดง
  2. วรรณะเย็น ( Cool Tone Colour ) เป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น สบายตาไม่เร้าร้อน สีในวรรณะนี้ประกอบด้วย สีเขียวอ่อน สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงินและสีม่วง
- สีเหลืองจัดอยู่ในวรรณะร้อน และวรรณะเย็น



ภาพที่ 100 แสดงวรรณะของสี ( Tone of Colour )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การเปลี่ยนแปลงระยะของสี

สีแดง ทุกสี ให้ความรู้สึกว่าเป็นที่อยู่ใกล้กว่าระยะจริง เพราะเป็นสีที่สะท้อนตัวเองมากและมากกว่าสีอื่นๆ

สีน้ำเงิน ( Blue ) ทุกสี จะให้ความรู้สึกของสีว่าอ่อนกว่าสีเดิมของตัวเอง หรือ รู้สึกว่าสีอยู่ไกลกว่าระยะจริง เพราะค่า ( Value ) ของสีน้ำเงินใกล้กับสีที่เก็บแสงไม่สะท้อนออก จึงทำให้รู้สึกไกลกว่าของจริง

สีเขียว ( Green ) ทุกสี ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของระยะ เพราะไม่เกิดการสะท้อนมากเหมือนสีแดง ประกอบกับสีเขียวเป็นสีธรรมชาติที่มีอยู่ทั่วไป การเปลี่ยนแปลงจึงไม่มี

### สีกับการใช้งาน

สีจะช่วยให้ทัศนวิสัยแจ่มใตที่สุด เพื่อนำมาใช้งานดังนี้

สีอ่อนตัดกับกับสีแก่ ( ค่าแปรเปลี่ยนของสี )

สีสดใสกับสีสดใส

สีอ่อนกับสีสดใส

สีอ่อนตัดกับสีเขียว

สีตัดกันเองอยู่แล้วตามปกติเช่น

สีดำบนพื้นเหลือง

สีเหลืองบนพื้นดำ

สีแดงบนพื้นขาว

สีเหลืองบนพื้นน้ำเงิน

สีส้มบนพื้นน้ำตาล

สีชมพูบนพื้นดำ

สีสามารถทำให้เห็นเป็นว่าเข้ามาใกล้หรือห่างออกไปไกลได้ ตามปกติสีอ่อนซึ่งได้แก่ สีเหลืองนั้น ดูแล้วคล้ายกับว่าเข้ามาอยู่ใกล้ตัวผู้ดู ในเมื่อสีเขียวคือ สีน้ำเงิน น้ำเงินเทา และม่วงดูแล้วคล้ายกับว่าถอยห่างจากผู้ดูออกไป

สีที่เมื่อเราใช้ในเนื้อที่มากๆ แล้วไม่น่าดูนั้น ถ้าใช้เพียงแค่เล็กน้อยอาจทำให้น่าสนใจขึ้นและอาจจะเสริมความน่าดูให้กับสีอื่นได้

การใช้สีเข้มจัดกับสีอ่อนจะทำให้แลเห็นว่าเด่นและมีชีวิตหรืออาจให้ใกล้เคียงกันมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีที่มีความสดใสพอกัน เมื่อใช้ด้วยกันจะช่วยดึงดูดความสนใจได้ แบบป้ายหรือภาพโฆษณา

หลักในเรื่องความเด่นของสีมีอยู่ว่าควรจะต้องมีสีชนิดหนึ่งปรากฏเด่นออกมา เพื่ยจะเป็นสีเด่นหรือสีเย็นก็แล้วแต่ การใช้สีไม่น่าดูอย่างหนึ่งก็คือ แต่ละสีที่ใช้ปริมาณเท่ากันทั้งหมด ถ้าให้ปริมาณหรือเนื้อที่ของสีเปลี่ยนไป สีที่กินที่มากย่อมเด่นกว่า นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับค่าเปลี่ยนแปลงความสดใสของสีอีกด้วย

### เทคนิคการใช้สี ( Colour Technic )

ปัญหาเกี่ยวกับเทคนิคการใช้สีมีดังนี้

1. สีกับรูปร่าง ( Colour in Relation to Form )
2. สีกับพื้นผิว ( Colour & Texture )
3. สีและวัสดุ ( Colour & Material )

#### 1. สีกับรูปร่าง ( Colour & Relation Form )

สีกับรูปร่างมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สีชนิดเดียวกันใช้กับของที่มีรูปร่างต่างกันจะดูแตกต่างกัน แท่งกลมหรือทรงกลม จะมีสีเข้มกว่าลูกบาศก์เพราะสามารถสะท้อนแสงได้ดี ทำให้จุดที่สะท้อนกับจุดที่อยู่ข้างหลังตัดกันอย่างรุนแรง จึงทำให้สีที่อยู่ตอนหลังเข้มกว่า

#### 2. สีกับพื้นผิว ( Colour & Texture )

ผลิตภัณฑ์ที่มีผิวขรุขระหรือผลิตภัณฑ์ที่มีจุดหรือรูปผิว หากไม่ต้องการให้เห็นง่ายให้ใช้สีด้านหรือสีอ่อน พวกเครื่องจักรหรือส่วนที่มีการเคลื่อนไหวไม่ควรใช้สีนั้นเพราะจะทำให้ระคายคายตาทำให้ทำงานไม่สะดวก การพยายามใช้วัสดุบางอย่างลอกเลียนให้เหมือนของบางอย่าง เช่น ทำพลาสติกให้เป็นลวดลายไม่ควรหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุตามความเป็นจริง

#### 3. สีและวัสดุ ( Colour & Material )

วัสดุเกี่ยวข้องกับสีมี 5 ประเภท คือ

1. สีต่างๆ แลคเกอร์และเคลือบ ( Plants, Lacquers & Enamels ) มีหลายสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. โลหะ ( Material Colour ) พวกชุบโครเมียม นิกเกิล ชุบอลูมิเนียม มีสีแตกต่างกัน
3. พลาสติก ( Plastics ) มีสีต่างๆ มากมาย
4. เครื่องเคลือบดินเผา ( Vitreous Enamel ) มีหลายสี ควบคุมให้เหมือนจริงได้ไม่่ง่ายนัก ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับอุณหภูมิ
5. แก้ว ( Glass ) ทำได้หลายสี

#### ความสัมพันธ์ของสีต่อผลิตภัณฑ์

1. ขนาด ( Size )
  - 1.1 สีอ่อน ( Light Value ) ทำให้ผลิตภัณฑ์ดูเบา
  - 1.2 สีเข้ม ( Dark Value ) ทำให้ผลิตภัณฑ์ดูเล็กลง
2. น้ำหนัก ( Weight )
  - 2.1 สีอ่อนและสีร้อน ( Warm Colour ) ทำให้ผลิตภัณฑ์ดูเบา
  - 2.1 สีเข้มและสีเย็น ( Cool Colour ) ทำให้ผลิตภัณฑ์ดูหนัก
3. ความแข็งแรง ( Strengure )
  - 3.1 สีร้อน ( Warm Colour ) ทำให้รู้สึกแข็งแรงมาก
  - 3.2 สีเย็น ( Cool Colour ) ทำให้รู้สึกแข็งแรงน้อย
4. อุณหภูมิ ( Temperature )
  - 4.1 สีร้อน ทำให้รู้สึกอบอุ่น ไม่สบายใจ
  - 4.2 สีเย็น ทำให้ความรู้สึกสดชื่น สงบ เยือกเย็น สบายใจ
5. ความสะอาด ( Cleanliness )
  - 5.1 สีขาว เป็นสีที่ให้ความรู้สึกสะอาดที่สุด
  - 5.2 สีอ่อน เช่น สีงาช้าง ( Ivory ) สีเหลืองอ่อน สีฟ้าอ่อน ( Pale Blue ) สีเขียวอ่อน ( Pale Green ) ให้ความรู้สึกนุ่มนวลสะอาดตาถูกลักษณะ
6. ความภูมิฐาน ( Dignity )
 

สีเทาเป็นสีที่ให้ความรู้สึกภูมิฐานที่สุด อาจมีสีร้อนเน้นนิดหน่อยตามปกติ สีที่ใช้ในสำนักงาน จะใช้สีเทาแกมสีเขียว ( Grayed Olive Green ) และสีเทาแกมน้ำเงิน ( Nacialized )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ข้อมูลสีที่มีอิทธิพลกับสีบนผลิตภัณฑ์

สีที่มีอิทธิพลกับผลิตภัณฑ์ในโครงการออกแบบนี้ ได้แก่

โทนสีที่มาจากแรงบันดาลใจ หรือสีต้นของภาพ “แรงบันดาลใจ” ซึ่งเป็นภาพวิถีชาวประมงแบบดั้งเดิม หรือชาวประมงพื้นบ้าน ได้มาจกทัศนียภาพบริเวณหน้าหาดเจ้าสำราญขณะกำลังจะรุ่งสาง เป็นบรรยากาศที่ชาวประมงกำลังพากันแล่นเรือเข้าฝั่ง



ภาพที่ 101 ภาพแรงบันดาลใจ (Inspiration)

จากภาพแรงบันดาลใจ สามารถจำแนกได้เป็น 3 โทนสีหลักๆ

- |        |              |     |
|--------|--------------|-----|
| ได้แก่ | 1. สีส้มโอรส | 30% |
|        | 2. สีฟ้าคราม | 15% |
|        | 3. สีเขียว   | 55% |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. ข้อมูลด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต

### 5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุสิ่งทอ

การศึกษาคุณสมบัติของผ้าแต่ละชนิดนั้น ความรู้เกี่ยวกับชนิดและคุณสมบัติของเส้นใยมีความสำคัญมาก เพราะเป็นปัจจัยที่มีผลโดยตรงต่อคุณสมบัติของผ้า ในที่นี้จะขอกกล่าวถึงเฉพาะเส้นใยที่มีคุณสมบัติเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์สิ่งทอสำหรับโครงการนี้

#### 5.1.1 ฝ้าย

ฝ้าย เป็นวัสดุสิ่งทอที่ได้จากธรรมชาติและนำมาใช้ในอุตสาหกรรมสิ่งทอมากที่สุด ฝ้ายเป็นเส้นใยที่ได้จากเซลล์ลูโลสของพืช ฝ้ายไทยมีคุณภาพดี โยสีขาว แต่ใยค่อนข้างหยาบ

คุณสมบัติของใยฝ้าย

1. ความเหนียว ฝ้ายมีความเหนียวอยู่ในระหว่างขนสัตว์ และไหมมีความเหนียวปานกลางประมาณ 3-5 กรัม/เดเนเยอร์ เมื่อเปียกความเหนียวเพิ่มขึ้น ประมาณ 118-120%
2. ความมัน ฝ้ายมีความเงามันต่ำเพราะความบิดตัวตามธรรมชาติ ฝ้ายชุบมันเป็นมันมากกว่าฝ้ายธรรมดา
3. ความยืดหยุ่น ฝ้ายมีความยืดหยุ่นน้อย โยฝ้ายยืดออกได้ประมาณ 3-7 % และไม่หดเข้าที่เดิม
4. การดูดความชื้น ฝ้ายธรรมดาดูดความชื้นได้ปานกลาง แต่ถ้าผ่านการ ชุบมันจะดูดความชื้นได้ดีขึ้น
5. การทนต่อความร้อน ฝ้ายเมื่อถูกความร้อนจะไม่เปลี่ยนแปลงจนกว่าอุณหภูมิจะสูงขึ้นถึง 120 องศาเซลเซียส นาน 5 ชั่วโมง ฝ้ายจะกลายเป็นสีเหลือง ฝ้ายบริสุทธิ์ทนความร้อนขึ้นได้น้อยกว่าฝ้ายชุบมัน
6. ความทนต่อแสงแดด ถ้าอุณหภูมิและความชื้นสูงขึ้น ความเสื่อมจะมีมากขึ้นฝ้ายคืบทนแสงแดดได้ดีกว่าฝ้ายฟอกขาว และฝ้ายที่ย้อมสีบางชนิดทำให้ทนแสงแดดได้ดีขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ความทนต่อสารเคมี โยฝ้ายทนต่อค้างไค้ดี ในขบวนการผลิต เช่น สารฟอกขาว การชุบมัน ซึ่งสารฟอกขาวทุกชนิดมักมีส่วนประกอบของค้าง จึงใช้กับฝ้ายได้อย่างปลอดภัย

ประโยชน์ใช้สอย ผ้าฝ้ายใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวาง ราคาไม่แพง เหมาะใช้เป็นเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม และผ้าแต่งเฟอร์นิเจอร์ มีลักษณะเด่นคือ สวมใส่สบาย ไม่ร้อน ซักรีดง่าย ถ้าได้มีการตกแต่งผ้าฝ้าย และการผสมเส้นใยเพื่อเพิ่มคุณสมบัติบางประการ เช่น การทำกันหด ทำให้ทนยับ ก็จะเพิ่มความน่าใช้มากยิ่งขึ้น

#### 5.1.2 ไหม

##### คุณสมบัติของไหม

1. ความต้านแรงดึง ไหม มีความเหนียวสูงมากเมื่อเปรียบเทียบกับ ลวดทองแดงที่มีขนาดเดียวกัน ไหมจะมีความเหนียวมากกว่า
2. ความมัน ไหมมีลักษณะเรียบนุ่ม และเป็นมันทำให้แลดูสวยงามหรูหรา
3. ความยืดหยุ่น ไหมมีความยืดหยุ่นปานกลาง จึงทนยับได้บ้าง และปรับสภาพโค้งงอได้ตามรูปร่าง
4. การดูดความชื้น ไหมดูดความชื้นได้ดี ทำให้ใส่สบายปรับอากาศได้ดี
5. การทนต่อความร้อน ไหมติดไฟง่าย และเปลี่ยนเป็นสีเหลืองเมื่อถูกความร้อนจากเตาเริด
6. ความทนต่อสารเคมี ไหมทนต่อสารเคมีประเภทสารฟอกขาว คลอรีน ทำให้เส้นใยเสียคุณภาพและเหลือง

ประโยชน์ใช้สอย ผ้าไหมอ่อนสีได้สวยงาม และใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย แม้ว่าจะมีราคาแพง แต่ก็รวมคุณสมบัติดีๆ ไว้หลายประการ เช่น การปรับให้โค้งงอได้ดี ทนความชื้นได้ดี ดูสวยงามหรูหราและทนทาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.3 ลินิน

ลินินเป็นเส้นใยที่ได้จากต้นแฟลกซ์ ( Flex ) เส้นใยมีความอ่อนนุ่มน้อยกว่าฝ้าย ใยแฟลกซ์ดูดซึมน้ำได้ดี ชักง่าย ย้อมติดสีดี ลินินมีประโยชน์ในการสวมใส่ได้มากไม่เท่าผ้าฝ้ายเพราะมีราคาแพงและไม่สามารถผลิตเป็นผ้าหลายชนิดเท่าผ้าฝ้าย

คุณสมบัติของใยแฟลกซ์

1. ความต้านแรงดึง ใยแฟลกซ์ค่อนข้างเหนียวและทนทาน คือจะเหนียวกว่าใยฝ้ายประมาณ 3 เท่า และมีความเหนียวเพิ่มขึ้นเมื่อเปียก 20% ผ้าลินินที่ใช้ทำเสื้อผ้าจะได้รับการตกแต่งด้วยเรซิน เพิ่มความน่าใช้ แต่จะทำให้ความเหนียวลดลงผ้าขาดเร็วกว่าปกติ
2. ความมัน มีความมันมากกว่าฝ้ายในการผลิตจะทอเส้นด้ายให้แบนผ้าจะแน่นและผิวมันมากขึ้น แต่เมื่อซักบ่อยๆ ความมันจะลดลง
3. ความยืดหยุ่น ลินินมีความยืดหยุ่นน้อยมาก มีความยืดตัวขณะขาด 2.7-3.3 %
4. การดูดความชื้น ลินินดูดความชื้นได้ประมาณ 12% หรือเท่ากับใกล้เคียงกับเส้นใยเซลลูโลสอื่นๆ
5. การทนต่อความร้อน ลินินทนความร้อนประมาณ 149 องศาเซลเซียสได้เป็นเวลานานซึ่งทำให้เส้นใยเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยแต่ถ้ามากกว่านี้จะมีผลทำให้เปลี่ยนสีได้
6. ความทนต่อแสงแดด แสงแดดจะช่วยฟอกขาวเส้นใยลินินถึงแม้จะทำให้ความเหนียวเส้นใยลดลงบ้างเล็กน้อยแต่ไม่เป็นอันตรายมากนัก
7. ความทนต่อสารเคมี แฟลกซ์ทนต่อด่างและสารฟอกขาวได้น้อยกว่าฝ้าย ผ้าลินินมักฟอกขาวแต่เพียงเล็กน้อยเมื่อใช้ไปนานก็จะเป็นสีขาวเอง

ประโยชน์ใช้สอย ลินินค่อนข้างเหนียว เหมาะที่จะทำเสื้อผ้า เพราะสวมใส่เย็นสบาย ไม่ค่อยสกปรกหรือเปื้อนง่าย เพราะเนื้อเรียบเป็นมัน ลินินซักครั้งง่ายไม่จำเป็นต้องฟอกขาว ผ้าลินินใช้ได้ยาวนาน ทนทานและไม่เก่าเร็ว

การตกแต่งผ้าลินิน ลินิน ไม่ค่อยคงรูป ยับง่าย และรอยยับ ไม่หายไปง่ายๆ เพื่อแก้ปัญหาหารยับปัจจุบันผสมกับใยโพลีเอสเตอร์ จะได้ผ้าเนื้อดีกว่า

#### 5.1.4 โพลีเอสเตอร์ ( Polyester )

โพลีเอสเตอร์หรือเคครอนเป็นเส้นใยสังเคราะห์จากสารอินทรีย์ ปกติโพลีเอสเตอร์ที่ผลิตออกมามักจะมีสีขาว ไม่ต้องฟอกขาวก็สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ มีความหนาแน่นจำเพาะสูงกว่าไนลอน ทอได้ผ้าเนื้อค่อนข้างแน่น

คุณสมบัติของ โพลีเอสเตอร์

1. ความต้านแรงดึง มีความเหนียวทนต่อแรงดึงมาก ประมาณ 4.5-7.2 กรัม/เดนิเยอร์
2. ความมัน ผิวเรียบเป็นมันมาก ผ้าจึงไม่ใคร่เปื้อน
3. ความยืดหยุ่น มีความยืดหยุ่นปานกลาง ใยโพลีเอสเตอร์ไม่ค่อยยับ เมื่อยับจะคืนตัวได้เร็ว ไม่ต้องรีด
4. การดูดความชื้น ดูดความชื้นได้น้อย เป็นฉนวนไฟฟ้าได้ดี เกิดไฟฟ้าสถิตได้
5. การทนต่อความร้อน โพลีเอสเตอร์ไม่ทนต่อความร้อน แต่จะทนได้สูงกว่าไนลอน มีจุดละลายที่ 249 องศาเซลเซียส
6. ความทนต่อแสงแดด ทนต่อแสงแดดได้ดี
7. ความทนต่อสารเคมี ทนต่อสารเคมีได้ดีมาก สารเคมีที่ใช้ในบ้านจะไม่ทำอันตรายต่อใยผ้า

ประโยชน์ใช้สอย โพลีเอสเตอร์จะทนต่อแมลงได้ดีมาก ดูดสีย้อมได้ดี สี ไม่ตกทั้งเวลาตากแดดหรือเวลาซัก รักษาง่าย ซักแห้งเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทนย้วยได้ดี นิยมใช้ทำเครื่องนุ่งห่มเสื้อผ้า ใช้ผสมกับฝ้าย ลินิน เรยอน ได้ดี เพื่อเพิ่มคุณสมบัติบางประการ เช่น เพิ่มความเหนียว การทนยับ การรักษา ง่าย และลดการเกิด ไฟฟ้าสถิตของใยโพลีเอสเตอร์

## 5.2 การตกแต่งผ้า

การตกแต่งผ้า (finishes) หมายถึงกระบวนการหรือกรรมวิธีต่างๆ ที่ทำขึ้น ในระหว่างการผลิตผ้าหรือหลังจากการทอเป็นผืนผ้า และก่อนที่จะนำไปใช้ เพื่อ เปลี่ยนผิวสัมผัส เนื้อ คุณสมบัติ และช่วยแก้ไขข้อบกพร่องบางประการของเส้นใย เส้นด้าย และผ้าให้มีคุณสมบัติ ลักษณะ ผิวสัมผัส และประโยชน์ใช้สอยดีขึ้น ผ้าที่ ทอเสร็จใหม่ๆ ยังไม่ได้รับการตกแต่งใดๆ เรียกว่า ผ้าหรือสินค้าดิบ (gray goods หรือgreige)

ประวัติเกี่ยวกับการตกแต่งผ้า ไม่มีปรากฏอยู่มากนัก ทราบแต่ว่าในสมัย ก่อนตกแต่งผ้าให้เรียบ โดยใช้หินขัด และตกแต่งให้ผ้ามีเนื้อและน้ำหนักโดยชุบน้ำ ผสมดินเหนียวสีขาว เป็นต้น ประวัติที่เขียนไว้เป็นหลักฐานเกี่ยวกับการตกแต่งผ้า เพิ่งมีปรากฏเมื่อกลางศตวรรษที่ 19 จึงพอสรุปได้ว่า เมื่อก่อนหน้านั้นมีการตกแต่ง ผ้าที่ทำเป็นประจำ (routine finishes) อยู่บ้าง การตกแต่งโดยการชุบมัน (mercerization) ก็เป็นวิธีการตกแต่งผ้าที่เก่าแก่วิธีหนึ่ง ค้นพบโดยจอห์น เมอร์ เซอร์ (John Mercer) เมื่อปี พ.ศ. 2396 โดยเอาผ้าฝ้ายแช่ในน้ำยาโซดาไฟและ เอช.เอ. โลว์ (H.A. Lowe) ได้คิดค้นวิธีและกระบวนการตกแต่งนี้จนประสบความสำเร็จ โดยสมบูรณ์เมื่อปี พ.ศ.2432และการตกแต่งผ้าให้ทนหด ( sanforization) ก็ เพิ่งมีในศตวรรษที่ 20 นี้เอง

การตกแต่งผ้าอาจจำแนกออกได้หลายวิธี เช่น อาจแบ่งเป็นการตกแต่งด้วย วิธีเชิงกล การตกแต่งทางเคมี การตกแต่งชนิดถาวร การตกแต่งชั่วคราว การตกแต่ง โดยทั่วไป และการตกแต่งพิเศษเพื่อประโยชน์ใช้สอย

การตกแต่งเพื่อเพิ่มคุณสมบัติด้านประโยชน์ใช้สอยหรือเพิ่มหน้าที่ใช้สอย (Functional Finishes) เพื่อให้ผู้บริโภคมีผ้าที่มีคุณภาพพิเศษใช้ อุตสาหกรรมตกแต่งผ้าจึงได้ปรับปรุงเทคนิคใหม่ๆ ขึ้น ซึ่งจำแนกได้เป็น 2 ประเภทคือ

1. การตกแต่งภายนอก เป็นการตกแต่งที่ผิวภายนอกของเส้นใย เส้นด้ายและ ผ้า ซึ่งสารเคมีจะไม่เข้าไปทำการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภายในของเส้น ใยได้แก่ การตกแต่งให้ผ้านุ่ม การตกแต่งให้ผ้าแข็งด้วยแป้งสารเทอร์โม

เซตติงเรซิน และสารเทอร์โมพลาสติกเรซิน การทำให้ผ้าเนื้อด้านหรือลดความมันลง การตกแต่งไม่ให้เส้นด้ายหลุด รวน และผ้าแยกง่าย การตกแต่งให้สะท้อนน้ำ การตกแต่งให้ทนต่อมอด หรือการตกแต่งเพื่อป้องกันจุลินทรีย์เป็นต้น ซึ่งการตกแต่งภายนอกนี้บางครั้งก็อาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปร่างและผิวสัมผัสของผ้าได้ด้วย

2. การตกแต่งภายในโครงสร้างของเส้นใย หรือการใช้สารเคมีผสมเข้าไปทำปฏิกิริยากับเส้นใยทำให้โครงสร้างของเส้นใยเปลี่ยนแปลงไปด้วยวิธีการทางเคมี โดยอาจจะเข้าไปปิดหรือความบกพร่องภายในโครงสร้างของเส้นใย และทำให้โครงสร้างภายในของเส้นใยเปลี่ยนแปลงไป เช่น เกิดการเปลี่ยนแปลงการเรียงตัวของโมเลกุลหรือการทำให้เกิดครอสลิงค์ของโมเลกุลในเส้นใย เป็นต้น การตกแต่งแบบนี้มักใช้กับเส้นใยที่มีผิวหรือโครงสร้างของเส้นใยโปร่งและเป็นรูพรุนด้วยสารเคมีชนิดต่างๆ รวมทั้งเทอร์โมเซตติงเรซิน เช่น ยูเรีย และมาลามีนฟอร์มัลดีไฮด์ เพื่อตกแต่งผ้าให้คงรูป การตกแต่งผ้าให้ทนยับ โดยใช้สารที่มีน้ำหนัก เช่น เกลือของโลหะ และการใช้สารเคมีที่เปลี่ยนแปลงคุณสมบัติของเส้นใย เช่น Cyanoethylation และ Acetylation ที่ใช้ของผ้า ซึ่งการตกแต่งภายในไม่ทำให้รูปร่างของเส้นใยเปลี่ยนไป แต่อาจเปลี่ยนผิวสัมผัสของผ้าได้

การตกแต่งแบ่งออกเป็นหลายประเภท ดังนี้

#### 5.2.1 การตกแต่งเพื่อให้ง่ายต่อการดูแลรักษา

##### ก. การตกแต่งให้ทนยับ

นิยมตกแต่งในผ้าฝ้าย เรยอน ลินิน เพื่อให้ผ้ามีการครูดน้ำน้อยลง

##### ข. การตกแต่งเพื่อกันหดหรือให้ผ้าคงตัว

ป้องกันการหดตัว รักษารูปทรงของผ้าไว้

ผ้าฝ้าย                      กรรมวิธีจะเป็นการบังคับผ้าหดตัวในภาวะที่ชื้น ร้อน โดยเครื่อง

ผ้าใยสังเคราะห์ เป็นสารเทอร์โมพลาสติกจึงต้องยกกระดับ

อุณหภูมิที่เส้นใยจะเกิดการอ่อนตัวให้สูงขึ้น

##### ค. การตกแต่งให้ทนรอยเปื้อนและสิ่งสกปรก ( Stain and Soil-resistant finishes )

สารที่ใช้ตกแต่งเป็นตัวเดียวกับที่ใช้ตกแต่งผ้าให้สะท้อนน้ำ เช่น สารเคมี ซิลิโคน สารฟลูออโรเคมีคัล และสารจีฟังก์ ซึ่งผ้าที่ตกแต่งด้วยสารดังกล่าวจะทำให้รอยเปื้อนติดยาก รอยเปื้อนจะไม่ซึมเข้าไปในเนื้อผ้าง่าย รอยเปื้อนที่เป็นของเหลวจะลอยอยู่บนผิวผ้าและกำจัดออกง่าย

ชื่อการค้าของผ้าที่ได้รับการตกแต่งให้สะท้อนรอยเปื้อนคือ Scotchgard และ Zepel เหมาะกับการใช้ตกแต่งบ้าน

#### ง. การตกแต่งให้รอยสกปรกหลุดออกง่าย ( Soil-Release finishes )

เป็นการตกแต่งที่จำเป็นสำหรับผ้าใยสังเคราะห์ ซึ่งดูดซับน้ำได้ไม่ค่อยดี แต่ดูดซับน้ำมันได้ดี เมื่อโดนสารจำพวกน้ำมันหรือสิ่งสกปรกจึงซักออกยากมาก การตกแต่งนี้มี 2 วิธี คือ ทำให้พื้นผิวนั้นเปียกน้ำง่าย ผ้าจะได้คายสิ่งสกปรกออกมา วิธีที่สอง คือเคลือบเส้นใยด้วยสารเรซิน หรือจีฟังก์ เพื่อป้องกันไม่ให้สิ่งสกปรกซึมเข้าสู่ภายในของเส้นใยได้อย่างรวดเร็ว คล้ายกับการตกแต่งเพื่อทนเปื้อน ชื่อการค้าเช่น Dual-action , Scotchgard, Fybird

#### 5.2.2 การตกแต่งเพื่อป้องกันผลกระทบจากสภาวะแวดล้อมภายนอก ได้แก่

##### ก. การตกแต่งเพื่อกันน้ำและให้ผ้าสะท้อนน้ำ ( Water proof and water repellent finishes )

คำว่า Waterproof finishes คือการตกแต่งผ้าให้กันน้ำโดยการเคลือบหรือชุบฉาบผ้าไว้ด้วยสารตกแต่ง เพื่อไม่ให้น้ำผ่านเข้าไปได้ซึ่งผ้าประเภทนี้ลมและอากาศจะผ่านเข้าไป ไม่ได้ ทำให้สวมใส่ไม่สบาย ส่วน Water repellent finishes เป็นการตกแต่งที่มีผลทำให้ผ้าสะท้อนน้ำ น้ำจะไม่จับผ้า ผ้าจะไม่เปียกง่าย แต่ระบายลมและอากาศได้

##### ข. การตกแต่งผ้าเพื่อกันน้ำ ( Waterproof )

หมายถึงผ้าที่ผ่านการเคลือบ หรือชุบฉาบด้วยสารตกแต่ง เพื่อไม่ให้น้ำผ่านเข้าไปได้ เคลือบด้วยกาวหรือน้ำมันวานิช แต่ผ้าจะมีเนื้อหนัก เมื่อใส่ไปนานๆ จะเสื่อมคุณภาพอาจจะลอกเป็นแผ่นๆ ใน

ปัจจุบันก็ยังคงใช้วิธีการดังกล่าวตกแต่งผ้าอยู่ และมีการ ใช้โพลีเมอร์สังเคราะห์ที่สะท้อนน้ำด้วย

ค. การตกแต่งผ้าให้ทนน้ำหรือสะท้อนน้ำ ( Water resistant or water repellent )

หมายถึงความสามารถของผ้าที่ทนต่อความเปียก ผ้าจะไม่จับน้ำจะสะท้อนกลับออกโดยรวมตัวกันเป็นหยดน้ำและไหลหลุดออกจากผ้าไป แต่ถ้ารวมกันเป็นหยดที่มีน้ำหนักมากจะสามารถซึมผ่านผ้าได้เหมือนกัน

ง. การตกแต่งให้สะท้อนน้ำ

มีทั้ง กงทนถาวร กึ่งถาวร ชั่วคราว

การตกแต่งอย่างถาวร มักใช้สารประกอบซิลิโคน ( Silicone ) ฟลูออโรเคมีคัล ( Fluorochemical ) เมทิลลอสเตอรินสมิธ ( Methylstearamid ) และสารประกอบแอมโมเนีย เครื่องหมายการค้าของผ้าที่ได้รับ การตกแต่งแบบนี้ ถ้าตกแต่งด้วยซิลิโคน ได้แก่ Hydropruf , Sylmer , Cranavette , Aquaguard เป็นต้น ถ้าตกแต่งด้วยฟลูออโรเคมีคัลมีชื่อการค้าว่า Zepal , Scotchgard

การตกแต่งชนิดกึ่งถาวร เคลือบด้วยสาร 2 ชนิด คือ เมทัลลิก โซป ( Metallic soap ) และเซอร์โคเนียม ( Zirconium )

การตกแต่งชนิดชั่วคราวเคลือบด้วยสารประกอบอลูมิเนียมหรือสารประกอบประเภทซีฟิ่ง เครื่องหมายการค้าของผ้า คือ Cyanatex และ Aridex หรือ สารฟลูออโรเคมีคัล เช่น สเปรย์ Scotchgard มีการผลิตมาจำหน่ายเป็นกระป๋องแบบสเปรย์ สามารถฉีดผ้าให้สะท้อนน้ำได้ เสื้อผ้าและเครื่องใช้ที่มักได้รับการตกแต่งให้สะท้อนน้ำ ได้แก่ เสื้อกันฝน หมวก ร่ม และผ้าม่านที่ใช้ในห้องน้ำ

จ. การตกแต่งเพื่อป้องกันเชื้อแบคทีเรีย ( Bacteriostats )

เป็นการตกแต่งผ้าให้ทนต่อเชื้อแบคทีเรียหรือจุลินทรีย์เพิ่มเข้าไป  
ในเนื้อผ้า ซึ่งทำขึ้นเพื่อ เหตุผล 3 ประการ คือ

1. เพื่อควบคุมการแพร่ของเชื้อโรคและลดการติดเชื้อหลังการ  
บาดเจ็บ
2. ช่วยดับกลิ่นอันไม่พึงประสงค์จากเหงื่อ ความชื้น และความ  
สกปรกจากผ้า
3. ช่วยลดการเกิดเชื้อราและเชื้อแบคทีเรียในผ้า ไม่ให้ผ้าเปื่อย  
เร็ว

สารตกแต่งเพื่อป้องกันเชื้อแบคทีเรียมีทั้งที่ติดทนอยู่กับผ้าได้นานและชนิดที่ไม่ติดทนนาน สารตกแต่งชนิดที่ติดได้นานโดยใช้เกลืออบหรือฟันทับบนผิวผ้า สารจะไม่ละลายและยังคงติดอยู่บนผ้าแม้จะเอาไปซักหรือรีด ส่วนอีกชนิดหนึ่งจะติดแน่นอยู่กับโครงสร้างของผ้า อาจจะมีการเพิ่มสารป้องกันจากแบคทีเรียเข้ากับการตกแต่งผ้าชนิดอื่น เช่นการตกแต่งเพื่อกันน้ำ การเพิ่มสารประกอบไซยาโนเอทิลเลชั่น ( Cyanoethylation ) ลงในผ้าจะช่วยลดการเกิดเชื้อราได้

### 5.3 วัสดุตกแต่ง ( Decorative finishes )

วัสดุตกแต่ง ช่วยเสริมสร้างให้ผลิตภัณฑ์สวยงาม มีจุดเด่น แต่จะไม่คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย

วัสดุตกแต่ง แบ่งออกได้เป็น 12 ชนิด ได้แก่

1. ลูกไม้ ( Lace ) ลูกไม้ตกแต่งที่มีลักษณะเป็นลูกไม้ถักและปัก มีทั้งชนิดเนื้อบาง กลางและหนา สีเส้นสวยงาม ปัจจุบันได้มีการออกแบบลูกไม้ไว้หลายชนิดและใช้ผ้าชนิดต่างๆ ให้เหมาะสมกับแบบของลูกไม้ชนิดต่าง เช่น ฝ้าย ไนลอน อะซิเตด ไหมเทียม ไหมแท้ และโพลีเอสเตอร์ เพื่อให้เลือกผิวสัมผัสเหมือนตัวผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 102 แสดงการใช้วัสดุตกแต่งประเภทลูกไม้ ( Lace )

2. ชายครุย ( Fringes ) ชายครุยต่างๆ ใช้เป็นวัสดุตกแต่ง

ชายครุยสำเร็จรูป มีขายเป็นม้วนๆ ผลิตจากวัสดุต่างๆ เช่น ไหม เกล็ดว ดิ้นเงิน ดิ้นทอง โยสังเคราะห์ พลาสติกแวววาว หนัง เป็นต้น

ชายครุยประดิษฐ์ อาจจะประดิษฐ์ขึ้นเองจากด้าย ไหมพรม ไหมญี่ปุ่น  
เชือกเส้นเล็กๆ พลาสติกหรือใยสังเคราะห์



ภาพที่ 103 แสดงการใช้วัสดุชายครุย ( Fringes )

3. ริคแรก (Rickrack or Ric-Rac) มีลักษณะเป็นเทปรูปหยักซิกแซ็ก ทอด้วย  
ไหม ฝ้าย ใยสังเคราะห์ หรือยางชนิดยืดได้ มีทั้งขนาดเล็ก ปานกลาง และ  
ขนาดใหญ่ เพื่อให้เลือกใช้ได้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์



ภาพที่ 104 แสดงวัสดุริคแรก (Rickrack or Ric-Rac)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เทปปัก (Ribbon and embroidered bead) หรือริบบิ้นปักดอกตรงกลางถาด  
ลายจะตกแต่งต่างกันออกไป ริมตกแต่งด้วยลูกไม้เล็กๆ หรือ ซิกแซ็ก สี  
สศไสสวยงาม มีให้เลือกใช้ได้ตามต้องการ



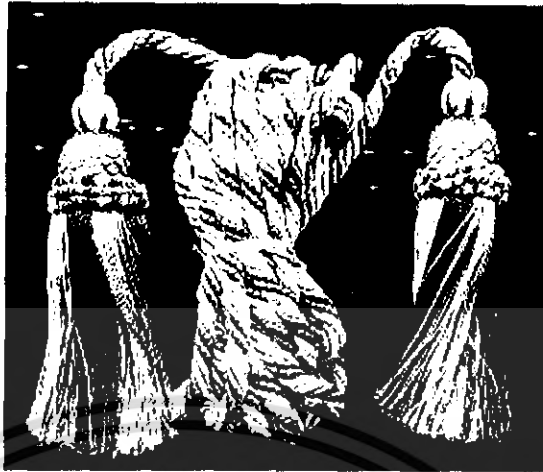
ภาพที่ 105 แสดงการใช้วัสดุตกแต่งเทปปัก  
(Ribbon and embroidered bead)

5. เกลียวเชือกและพู่ (Cords and tassels) เกลียวเชือก (Cords) ส่วนมากทำด้วย  
ไหม และใยสังเคราะห์ที่คล้ายไหมมีทั้งสีเดียวและสลับสี

พู่ (Tassels) พู่มี 2 ชนิด คือ

- ชนิดทำจากหนัง ตัดเป็นริบบิ้นให้แน่น
- ชนิดทำจากเส้นด้าย จากการทำด้านทบทหลายๆ ชั้น  
แล้วทบทครั้งอีกครั้งมัดร้อยปมให้แน่น หรือผูกด้วยด้าย  
สีต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 106 แสดงเกลียวเชือกและพู่ (Cords and tassels)

6. ลูกปัดเป็นเลื่อม (Bead and sequine trimming) วงการแฟชั่นหมุนเวียนอยู่ตลอดเวลา มีการนำลูกปัดประเภทเลื่อมมาตกแต่งเพื่อเพิ่มความสวยงาม หรูหรา



ภาพที่ 107 แสดงผลิตภัณฑ์ที่ตกแต่งด้วยลูกปัดเป็นเลื่อม  
(Bead and sequine trimming)

7. การตัดปะ (Applique) คือการนำผ้าหรือวัสดุบางชนิด เป็นรูปต่างๆ หรือตามแบบที่ออกแบบไว้แล้วนำไปปะลงบนเสื้อผ้า เป็นการตกแต่งที่สวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งาม นอกจากใช้กับเสื้อผ้าแล้วยังใช้กับงานอื่นได้ เช่น ผ้านวม ภาชนะ  
หมอนอิง กระเป๋าถือ กระเป๋าแขวนผนัง เป็นต้น



ภาพที่ 108 แสดงการตกแต่งโดยวิธีการตัดปะ (Applique)

8. การต่อผ้า (Patchwork) คือการต่อผ้าชิ้นเล็กๆ สีต่างๆ กัน ให้เป็นชิ้นเดียว  
กัน โดยออกแบบให้สวยงาม ตามวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้



ภาพที่ 109 แสดงผลิตภัณฑ์โดยใช้เทคนิคการต่อผ้า (Patchwork)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. การเย็บสัก (Quilting) เป็นศิลปะอย่างหนึ่งของการเย็บผ้า 2 ชั้น หรือมากกว่ามีวัสดุนุ่มๆ ใส่ไว้ตรงกลาง



ภาพที่ 110 แสดงการตกแต่ง โดยการเย็บสัก (Quilting)

10. จีบระบาย (Ruffles) คือส่วนที่เป็นริมผ้า โดยริมด้านหนึ่งเย็บให้สำเร็จหรือเรียกว่าม้วนริม และริมด้านหนึ่งจับจีบเล็กๆ แล้วนำไปเย็บติดกับตัวเสื้อ



ภาพที่ 111 แสดงจีบระบาย (Ruffles)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11. จีบรูด (Fullness) คือการจีบพองเพื่อเพิ่มเนื้อที่ผ้าให้มากขึ้น ควรเลือกใช้กับเสื้อผ้าที่ต้องการหลวม พอง พู บานออก มีเทคนิคในการเย็บหลายลักษณะด้วยกัน



ภาพที่ 112 แสดงการจีบจีบรูด (Fullness)

12. ผ้ากิ้น (Seam binding) คือผ้าที่ตัดตามเส้นทแยงมุม 45 องศาของผืนผ้ายืดหยุ่นได้พอสมควรทำให้สามารถคล้อยตามรูปร่างได้ ไม่เกิดการหย่อน



ภาพที่ 113 แสดงผ้ากิ้น (Seam binding)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 5.4 กรรมวิธีการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

ขั้นตอนการผลิตเป็นขบวนการขั้นสุดท้ายที่จะนำเอาผ้าจีนซึ่งผ่านขบวนการต่างๆ มาแล้ว เช่น บั่นค้าย ทอหรือถัก ย้อมสีและอื่นๆ มาใช้ ขบวนการเหล่านี้สำคัญมากเพราะคุณภาพของจะขึ้นอยู่กับเทคนิคการตัดเย็บด้วย งานทางด้านนี้ได้รับการศึกษาค้นคว้าตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออก และปรับปรุงให้ทันสมัยที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับคนงานด้านอื่นๆ เพราะผลผลิตที่ได้ออกมาไม่เหมือนกันและทำได้ง่ายๆ เพียงใช้จักรเย็บผ้าและช่างฝีมือเท่านั้น

ขั้นตอนการผลิต ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ โดยทั่วไปมีดังนี้คือ

1. การกำหนดขนาด (size) กำหนดมาตรฐานของขนาดผลิตภัณฑ์ที่จะผลิต
2. กำหนดการออกแบบ (design) การออกแบบนี้แบ่งเป็น
  - การออกแบบตามความนิยมของตลาด
  - การออกแบบตามที่มีผู้ว่าจ้าง หรือผู้นำเข้าต่างประเทศเป็นผู้กำหนดแบบแล้วผู้ผลิตก็จะตัดเย็บให้ตามข้อตกลงนั้นๆ
3. การสร้างแบบตัด (pattern) อาศัยความชำนาญของช่างสร้างแบบลงบนกระดาษนับเป็นขั้นตอนที่สำคัญมีส่วนสัมพันธ์โดยตรงกับราคาการผลิต และการจัดวางแบบกระดาษนี้จะกำหนดปริมาณผ้าที่ต้องการต่อชิ้น
4. การวางผ้า เมื่อวางแบบเสร็จแล้วจะทราบความยาวของผ้าที่ต้องการแต่ละชิ้น จึงปูผ้าลงบนโต๊ะตัด ขนาดของโต๊ะตัดนี้จะกว้าง-ยาวตามขนาดของผ้าที่ใช้เป็นประจำในโรงงานแห่งนั้น โต๊ะตัดต้องแข็งแรงตั้งตรงไม่โยก เมื่อเครื่องวางผ้าเดินกลับไปมา ผิวโต๊ะได้ระดับและเรียบ

ส่วนมากการวางผ้ามักทำด้วยมือ แต่ปัจจุบันมีเครื่องปูผ้าอัตโนมัติ ประกอบด้วยอุปกรณ์สำหรับควบคุมริมผ้าอัตโนมัติ เอาริมข้างหนึ่งซึ่งเป็นเส้นตรงยึดติดเข้ากับเครื่องปูเครื่องนี้จะมีความเร็ว 100-120 เมตรต่ออนาที ที่ปลายโต๊ะอีกด้านหนึ่งติดตั้งอุปกรณ์สำหรับจับผ้า เมื่อเครื่องปูผ้ามาถึงปลายโต๊ะ เครื่องจับผ้านี้จะจับผ้าไว้ เครื่องจะเดินทางไปยังปลายโต๊ะด้านตรงข้ามโดยอัตโนมัติส่วนมากความเร็วของเครื่องปูและความตึงของผ้าสามารถปรับให้เหมาะกับผ้าแต่ละชิ้นที่จะปูได้ ในครั้งหนึ่งจะวางซ้อนกัน ได้หนา 100-250 ชั้นเมื่อใช้เครื่องปูผ้าอัตโนมัติ

5. การตัด (cutting) การตัดผ้าที่มีขนาดหนา มากๆ ต้องใช้เครื่องตัดไฟฟ้าซึ่งมีด้วย  
ถัน 3 แบบ ชนิดใบมีดตรง มีดวงเดือนและมีดสายพาน

เมื่อใช้เครื่องตัดสายพานหรือแบบระบบ ไฮโครลิค ผ้าที่ปูไว้บนจะต้อง  
ตัดด้วยเครื่องตัดผ้าใบมีดตรงหรือแบบวงเดือนก่อน เพื่อให้มีขนาดเล็กลง  
เหมาะสมที่จะใช้มือเคลื่อนผ้าไปได้แล้วจึงตัดด้วยแม่แบบอีกที

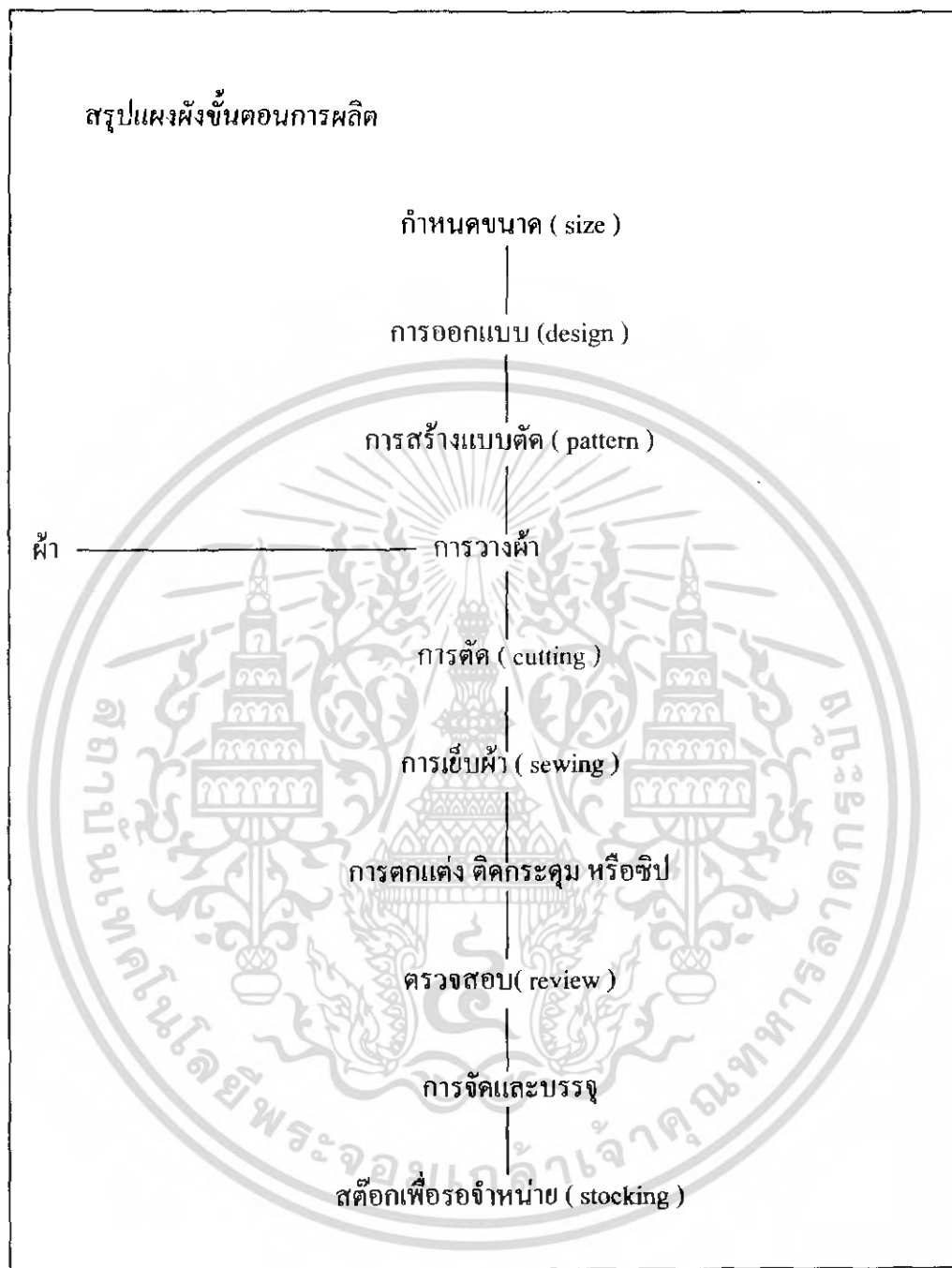
6. การเย็บ (sweing ) อุปกรณ์สำคัญคือจักรเย็บผ้า มีทั้งจักรชนิดปรับตัวเข็มให้ใช้  
ผ้าหนาหรือบางได้ และยังมีจักรที่มีคุณสมบัติพิเศษนอกเหนือจากการเย็บผ้า  
เช่น งานปัก ถักรังคุม เดินซิกแซก ทำจีบ ฯลฯ การเย็บนี้ทางโรงงานจะจัด  
ระบบให้พนักงานแต่ละคนเย็บเป็นส่วนๆ ตามความถนัดของแต่ละคน

จำแนกการเย็บได้เป็น

- การเย็บต่อชิ้น ได้แก่ การเย็บต่อชิ้นหน้า-หลัง
- การเย็บทับ ได้แก่ การเย็บกระเป๋า สาย เย็บขอบ เป็นต้น
- การเย็บริม ได้แก่ การเย็บเก็บชายผ้าให้เรียบร้อย

7. การตรวจสอบคุณภาพความเรียบร้อย (review)

เมื่อเย็บเสร็จแล้วต้องนำไปยังฝ่ายตรวจสอบเพื่อตรวจสอบให้ได้คุณภาพ  
ตามความต้องการจากนั้นจึงส่งไปยังฝ่ายรัดผ้า ฝ่ายบรรจุ (packing) เข้า  
สต็อก (stock) เพื่อรอการส่งไปจำหน่ายต่อไป



ภาพที่ 114 แสดงแพ่งขั้นตอนการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การพัฒนาการออกแบบ

3.1 แบบร่างและการพัฒนาการออกแบบ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

- 3.1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ
- 3.1.2 การทดลองให้เกิดผลด้วยวิธีต่างๆ
- 3.1.3 การออกแบบโครงสร้างของผลิตภัณฑ์
- 3.1.4 การออกแบบผลผลิต

3.1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

ในขั้นตอนนี้ต้องศึกษาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา กลุ่มเป้าหมาย สภาพแวดล้อม เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบให้สอดคล้องและมีเอกลักษณ์ร่วมกัน รวมไปถึงแรงบันดาลใจที่จะนำมาใช้ในการออกแบบของโครงการนี้



ภาพที่ 115 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 1 –ข้อมูลเกี่ยวกับโครงการออกแบบของที่ระลึกประเภทสิ่งทอสำหรับจำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรม ฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Fisherman's Village


SOUVENIR TEXTILE

designed for

Fisherman's Village Resort

วัตถุประสงค์ของโครงการ

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ



- 1. เพื่อให้เกิดรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ ช่วยส่งเสริมการขายให้กับโรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท
- 2. เป็นการสร้างผลิตภัณฑ์เพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มเป้าหมาย
- 3. เป็นการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับคนในท้องถิ่นและประเทศชาติ

Data

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 116 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 2 – วัตถุประสงค์ของโครงการ

Fisherman's Village

SOUVENIR TEXTILE

designed for

Fisherman's Village Resort

ขอบเขตของโครงการ



- 1. ขอบเขตผลิตภัณฑ์ของภัตตาคารที่โรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท จำนวนในจำนวนของภัตตาคารของโรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท โดยผลิตภัณฑ์ทั้งหมดจะประกอบด้วยอาหารที่รับประทานและที่เสิร์ฟรวม โดยแบ่งตามใจมาจากภัตตาคารดังนี้
- 2. ผลิตภัณฑ์ทั้งหมดที่จัดทำจากขอบเขต มีดังนี้

- นม	1 ใบ
- น้ําพริก	1 ชิ้น
- กุ้งทอด	1 ใบ
- กะหล่ำปลี	1 ชิ้น
- ไข่ต้ม	1 ชิ้น
- ปลาหมึกทอด	3 ใบ
- น้ําพริกขี้หนู	1 ชิ้น
- น้ําพริกขี้หนู	1 ชิ้น
- น้ําพริกขี้หนู	1 ชิ้น

Data

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 117 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 3 – ขอบเขตของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Fisherman's Village
SOUVENIR TEXTILE

designed for

### Fisherman's Village Resort

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเมืองเบื้องต้น




- โรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท ถือกำเนิดขึ้นในเดือนพฤศจิกายน ปี ค.ศ. 2001
- ตั้งอยู่ที่ 170 หมู่ 1 นาดเจ้าดำราษฎร์ จังหวัดเพชรบุรี บนพื้นที่ 8 ไร่ 534 ห้องพัก
- ในช่วง 2 ปีแรกทางโรงแรมนั้นตลาดภายในประเทศก่อน เพื่อเป็นการโปรโมทชื่อเสียงของโรงแรมเบื้องต้น

เป็น 1 ใน 50 ของโครงการ "ฮับเซ็นทรัลโลจิส" ที่ทำกินในฝัน สวรรค์ของนักเดินทาง"

ในด้านการตลาดร้อยละ 90 ของแขกที่มาพักเป็นคนไทย และ ร้อยละ 10 เป็นชาวต่างชาติ เนื่องจากโรงแรมเพิ่งเปิดกิจการได้ไม่นาน

ในปัจจุบัน โรงแรมได้มีโครงการขยายพื้นที่และจัดสร้าง คอนโดมิเนียมกันที่รองรับจำนวนแขกที่เพิ่มมากขึ้น

**Data**

บริษัทออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอและสิ่งพิมพ์ในเครือโรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท จำกัด  
 30 หมู่ 1 นาดเจ้าดำราษฎร์ จังหวัดเพชรบุรี 76100 โทร. 034-511111-1111 แฟกซ์ 034-511111-1111  
 อีเมล: info@fisherman-village.com, reservation@fisherman-village.com, booking@fisherman-village.com

ภาพที่ 118 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 4 – ข้อมูลเบื้องต้นของ โรงแรม

Fisherman's Village
SOUVENIR TEXTILE

designed for

### Fisherman's Village Resort

บรรยากาศและอาคารตกแต่ง






เนื่องจากสถานที่ตั้งอยู่ในบริเวณที่รายล้อมด้วยบรรยากาศของชายทะเลและหมู่บ้านชาวประมงจึงเป็นที่มาของชื่อโรงแรมและคอนเซ็ปต์ของรีสอร์ท ในแนวความคิด "รีสอร์ทหรูท่ามกลางหมู่บ้านชาวประมง" โดยให้บรรยากาศที่สื่อถึงความ เป็นชาวประมงโดยยกปลามาเป็นส่วนประกอบเพื่อสร้างเรื่องราว และบรรยากาศภายในถูกตกแต่งให้สอดคล้องตามกับแนวความคิดนี้ด้วย

**Data**

บริษัทออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอและสิ่งพิมพ์ในเครือโรงแรมฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท จำกัด  
 30 หมู่ 1 นาดเจ้าดำราษฎร์ จังหวัดเพชรบุรี 76100 โทร. 034-511111-1111 แฟกซ์ 034-511111-1111  
 อีเมล: info@fisherman-village.com, reservation@fisherman-village.com, booking@fisherman-village.com

ภาพที่ 119 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 5 – บรรยากาศและการตกแต่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Fisherman's Village
SOUVENIR TEXTILE

designed for  
**Fisherman's Village Resort**

ข้อมูลเกี่ยวกับร้านขายของที่ระลึก



เริ่มแรก ร้านขายของที่ระลึกของทางโรงแรมเปิดให้บริการและนำสินค้าที่จำหน่าย เช่น ของใช้ในชีวิตประจำวัน มาจำหน่ายเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับแขกที่มาพัก จากนั้นจึงเริ่มนำของที่ระลึกที่จัดทำจากงานฝีมือชาวบ้าน จากนักศึกษานำมาฝากวางจำหน่าย หรือรับจากกรุงเทพมหานครมาจำหน่ายในปัจจุบันได้มีสินค้ามาอย่างหลากหลายมากขึ้นเพื่อจำหน่ายเป็นรายได้อีกทางหนึ่ง

สินค้าที่จำหน่ายยังไม่หลากหลายนัก ส่วนใหญ่เป็นผลิตภัณฑ์ทั่วไปที่นำมาฝากสินค้าไปของทางโรงแรมลงไปเท่านั้น ไม่ได้มีการออกแบบขึ้นโดยเฉพาะ

Data

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย การศึกษาวิจัยระบบสารสนเทศในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกของทางโรงแรม  
 ชื่อ นามสกุล นางสาวศรียา นิลประเสริฐ 2561 4320010010001 สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กรุงเทพมหานคร

ภาพที่ 120 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 6 ข้อมูลเกี่ยวกับร้านขายของที่ระลึก

Fisherman's Village
SOUVENIR TEXTILE

designed for  
**Fisherman's Village Resort**

กลุ่มเป้าหมาย



- ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มลูกค้าคนไทยที่จัดว่ามีฐานะดีได้แก่ นักธุรกิจ ผู้ประกอบกิจการ
- เน้นความสะดวกสบายและเดินทางไม่ไกล ส่วนมากนิยมมาพักผ่อนในช่วงวันหยุด
- กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวเอเชีย ได้แก่ จีน ไต้หวันฮ่องกง และญี่ปุ่น
- กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป

Data

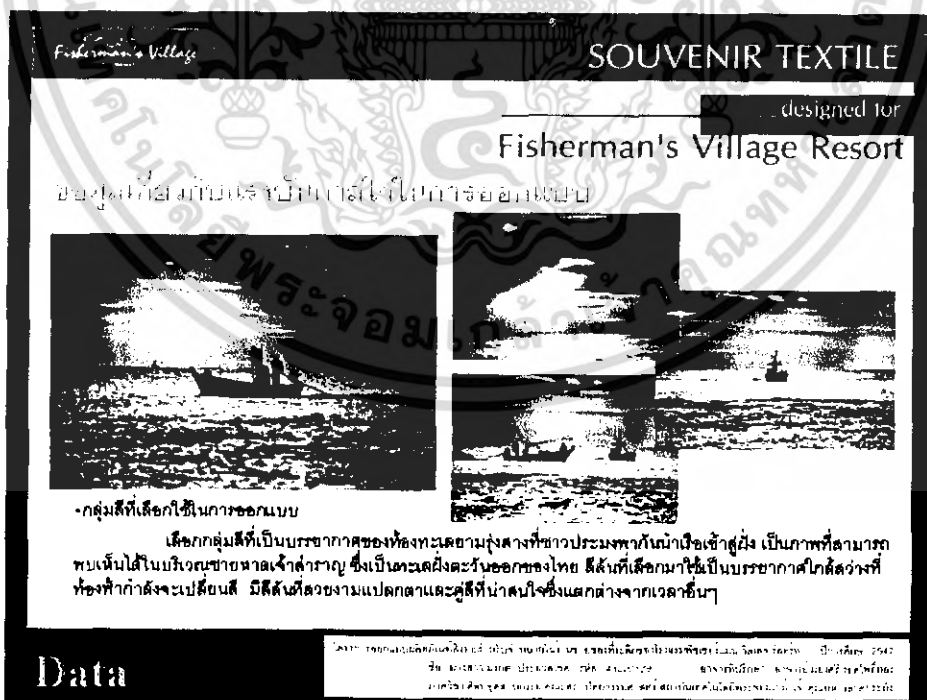
โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย การศึกษาวิจัยระบบสารสนเทศในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกของทางโรงแรม  
 ชื่อ นามสกุล นางสาวศรียา นิลประเสริฐ 2561 4320010010001 สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กรุงเทพมหานคร

ภาพที่ 121 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 7 -- ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 122 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 8 – ข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการออกแบบ



ภาพที่ 123 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 9 – ข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในเรื่องโทนสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Fisherman's Village

SOUVENIR TEXTILE

designed for

Fisherman's Village Resort

ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่นำมาใช้ในการออกแบบ



- จากแรงบันดาลใจที่ได้จากอุปกรณ์หาปลาของชาวประมงแห่ และตาข่าย มีลักษณะที่เด่นชัด สามารถสื่อความหมายของวิถีชาวประมงที่จับได้ชัดเจน จึงนำมาสู่ขั้นตอนการทดลองโดยเทคนิคต่างๆ เพื่อให้ได้ลวดลายที่เหมาะสมสวยงาม นำมานำไปใช้ในการออกแบบต่อไป รวมถึงรูปฟอร์มลวดลายเป็นส่วนหนึ่งของการตกแต่งโรงแรม

Data

การทดลองการทดลองด้วยวิธีต่างๆ เพื่อนำลวดลายที่ได้ไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นลวดลายที่มีแรงบันดาลใจมาจากแห โดยทำการทดลองด้วยวิธีต่างๆ ดังนี้

ภาพที่ 124 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 10

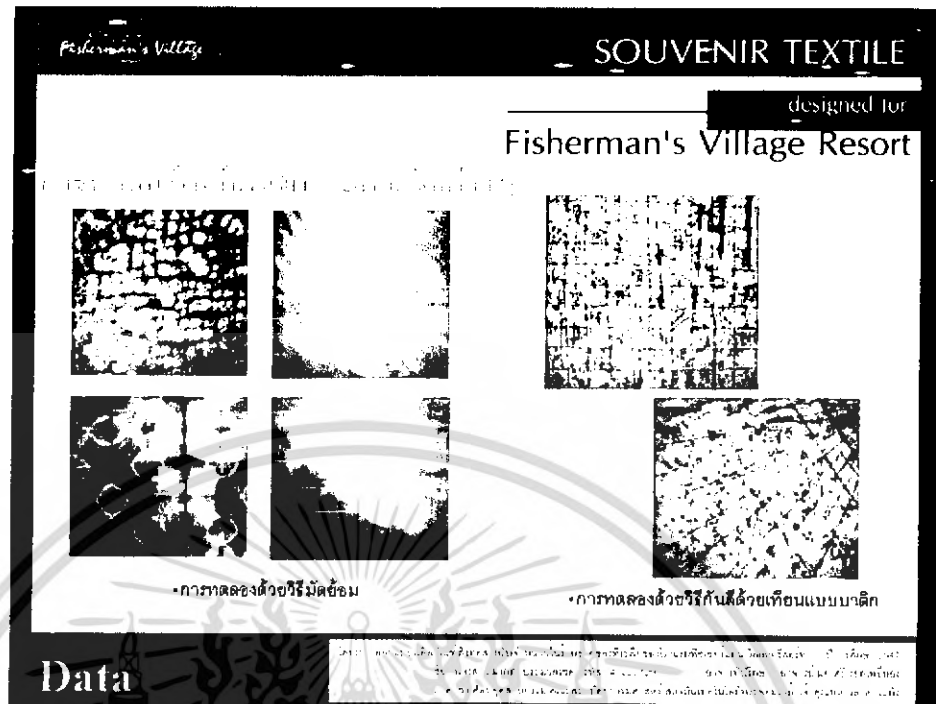
- ข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ

### 3.1.2 การทดลองให้เกิดลวดลายด้วยวิธีต่างๆ

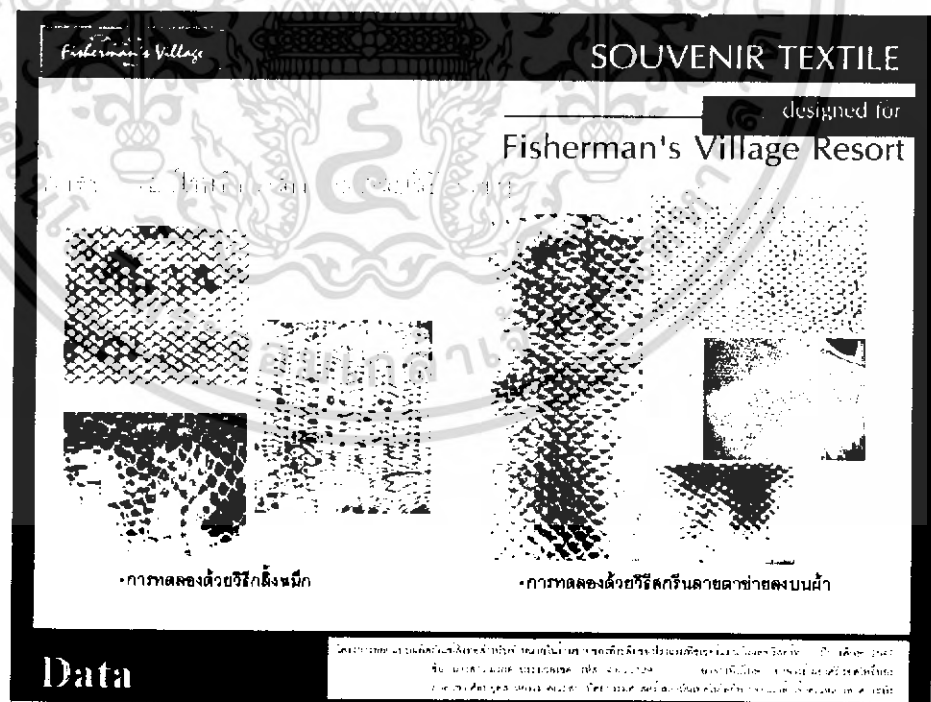
การทดลองด้วยวิธีต่างๆ เพื่อนำลวดลายที่ได้ไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นลวดลายที่มีแรงบันดาลใจมาจากแห โดยทำการทดลองด้วยวิธีต่างๆ ดังนี้

1. มัดข้อม ใช้เทคนิคการมัดข้อมและการกันสีด้วยเทียนเพื่อให้เกิดลวดลาย ผลที่ได้ดังภาพที่ 125
2. การกลิ้งหมึกทับตาข่าย การสกรีนลายตาข่ายลงบนผ้า และการสกรีนลายผ่านตาข่ายลงบนผ้า ผลที่ได้ดังภาพที่ 126
2. การสเปรย์สีอะคริลิกผ่านตาข่ายลงบนผ้า ผลที่ได้ดังภาพที่ 127

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 125 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 11 – การทดลองให้เกิดลวดลายด้วยวิธีต่างๆ



ภาพที่ 126 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 12 – การทดลองให้เกิดลวดลายด้วยวิธีต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 127 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 13 – การทดลองให้เกิดลวดลายด้วยวิธีต่างๆ

### 3.1.3 การออกแบบโครงสร้างของผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนการออกแบบจะต้องคำนึงถึง โครงสร้างและการเลือกวัสดุที่จะนำมาใช้ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมที่สุด โดยพิจารณาจากเงื่อนไขต่างๆ ที่ได้ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลมาแล้ว โดยเสนอเป็นตารางการวิเคราะห์ทั้งวัสดุและรูปแบบผลิตภัณฑ์ ดังภาพที่ 128 ถึง ภาพที่ 133

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Fisherman's Village

SOUVENIR TEXTILE - designed for Fisherman's Village Resort

ปีงบประมาณ ๒๕๖๓ - ๒๕๖๔

ตารางแสดงจำนวนความต้องการ

ชื่อสินค้า	หมวกสี (Cap)	หมวกผ้าหัด (Cutehat)	หมวกคอตัน (Clothe)
ชุดกีฬาวิ่งจากชมรม	3	4	3
หมวกกันน้ำใช้ทางยาว	2	4	3
ชุดเบสบอล	3	4	3
รวม	8	12	9

หมายเหตุ : หมวกกันน้ำใช้ทางยาว + คือสีน้ำ 3 คีคี่ 2 สีของผ้า คือไม่มี

จากตารางความต้องการทั้งหมด ได้สรุปเป็นหมวกผ้าหัด (Cutehat) มาใช้ในกิจกรรม

รวม

**Data Analysis**

โดย : นายสมชาย ใจดี (ผู้จัดทำ) นายสมชาย ใจดี (ผู้จัดทำ) นายสมชาย ใจดี (ผู้จัดทำ) ปีงบประมาณ ๒๕๖๓ - ๒๕๖๔

ภาพที่ 128 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 14 – ตารางแสดงการวิเคราะห์รูปแบบหมวก

Fisherman's Village

SOUVENIR TEXTILE - designed for Fisherman's Village Resort

ปีงบประมาณ ๒๕๖๓ - ๒๕๖๔

ตารางแสดงจำนวนความต้องการใช้กระเป๋า

ชื่อสินค้า	ผ้า	ไหม	คอตัน	สีเหลือง
ชุดเดรสสีฟ้าจากชมรม	4	3	4	2
หมวกกันน้ำใช้ทางยาว	3	2	4	3
หมวกกันน้ำใช้ทางยาว	4	2	2	4
ชุดกีฬาวิ่ง	4	2	3	4
ชุดเดรสสีฟ้าจากชมรม	4	4	3	1
รวม	19	13	16	14

หมายเหตุ : หมวกกันน้ำใช้ทางยาว + คือสีน้ำ 3 คีคี่ 2 สีของผ้า คือไม่มี

จากตารางความต้องการทั้งหมด ได้สรุปเป็นชุดเดรสสีฟ้า (shoulder Bag) เป็นรูปแบบกระเป๋า

ชื่อสินค้า	กระเป๋าผ้า (shoulder Bag)
ชุดเดรสสีฟ้าจากชมรม	4
หมวกกันน้ำใช้ทางยาว	3
หมวกกันน้ำใช้ทางยาว	2
ชุดกีฬาวิ่ง	4
ชุดเดรสสีฟ้าจากชมรม	3
รวม	15

**Data Analysis**

โดย : นายสมชาย ใจดี (ผู้จัดทำ) นายสมชาย ใจดี (ผู้จัดทำ) นายสมชาย ใจดี (ผู้จัดทำ) ปีงบประมาณ ๒๕๖๓ - ๒๕๖๔

ภาพที่ 129 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 15 – ตารางแสดงการวิเคราะห์วัสดุและรูปแบบกระเป๋า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SOUVENIR TEXTILE  
designed for  
**Fisherman's Village Resort**

การรายงานผลการวิเคราะห์เชิงวิเคราะห์

ตารางแสดงรายการสินค้าในรูปแบบของรูป

ชื่อสินค้า	รูปแบบที่ 1 ขนาด 10"	รูปแบบที่ 2 ขนาด 12"
เสื้อแขน	3	4
เสื้อแขนยาวลายไม้	4	2
เสื้อแขนสั้น ลายไม้	4	3
<b>รวม</b>	<b>11</b>	<b>9</b>

หมายเหตุ : เสื้อแขนยาวได้รวม 4 คือในภาพ 3 คือสี 2 คือลายไม้ 1 คือไม่มี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล ได้สรุปแบบเสื้อแขนยาวในรูปแบบของรูป

ตารางแสดงรายการสินค้าในรูปแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

ชื่อสินค้า	ที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด สี	ที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด ลายไม้
ผ้าเช็ดหน้าลายไม้	2	4
ผ้าเช็ดหน้าลายไม้	3	4
ผ้าเช็ดหน้าลายไม้	3	4
<b>รวม</b>	<b>8</b>	<b>12</b>

หมายเหตุ : เสื้อแขนยาวได้รวม 4 คือในภาพ 3 คือสี 2 คือลายไม้ 1 คือไม่มี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล ได้สรุปแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ดแบบไม่มีลายไม้ในภาพของถนน

**Data Analysis**

ภาพที่ 130 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 16 – ตารางแสดงการวิเคราะห์รูปแบบกรอบรูปและที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

SOUVENIR TEXTILE  
designed for  
**Fisherman's Village Resort**

การรายงานผลการวิเคราะห์เชิงวิเคราะห์

ตารางแสดงรายการสินค้าในรูปแบบของรูป

ชื่อสินค้า	แบบรูป แบบพื้นฐาน ( Basic Cushion )	แบบรูป แบบเติม ( Filled Cushions )	แบบรูป แบบขอบ ( Bordered Cushions )
เสื้อแขน	3	4	3
เสื้อแขนยาวลายไม้ ลายไม้	4	3	3
เสื้อไม้	4	3	3
<b>รวม</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>9</b>

หมายเหตุ : เสื้อแขนยาวได้รวม 4 คือในภาพ 3 คือสี 2 คือลายไม้ 1 คือไม่มี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล ได้สรุปแบบรูปแบบพื้นฐาน ( Basic Cushion ) เป็นรูปแบบการนำเสนอ

ตารางแสดงรายการสินค้าในรูปแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

ชื่อสินค้า	แบบรูป สี	แบบรูป ลายไม้	แบบรูป ลายไม้ ลายไม้
เสื้อแขนลายไม้	4	3	4
เสื้อแขนลายไม้	4	3	3
เสื้อไม้	4	2	2
<b>รวม</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	<b>12</b>

หมายเหตุ : เสื้อแขนยาวได้รวม 4 คือในภาพ 3 คือสี 2 คือลายไม้ 1 คือไม่มี  
จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูล ได้สรุปแบบรูปแบบพื้นฐาน ( Basic Cushion ) เป็นรูปแบบการนำเสนอ

**Data Analysis**

ภาพที่ 131 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 17 – ตารางแสดงการวิเคราะห์รูปแบบและการถอดใส่ปลอกหมอนอิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 3.1.4 การออกแบบผลิตภัณฑ์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น สามารถสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบได้ ดังนี้ คือ

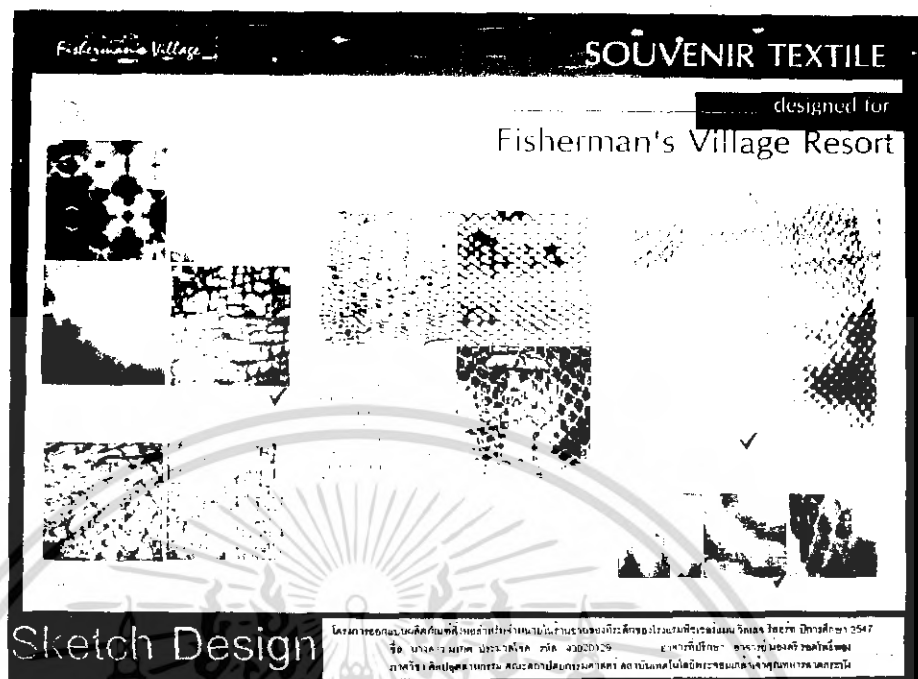
สีต้นจากภาพแรงบันดาลใจในยามรุ่งสางที่สวยงามแปลกตา โดยมีโทนสีหลักๆ ในภาพ ได้แก่ สีส้มโอรส สีฟ้าคราม และสีเขียวมินท์ รวมถึงลวดลายที่เป็นแรงบันดาลใจ ดังภาพที่ 134

ลวดลายจากการทดลองที่เลือกมาพัฒนา คือลวดลายจากการสเปรย์สี ซึ่งให้ความรู้สึกหนักเบาตามน้ำหนักของเนื้อสีในแต่ละจุด และสามารถไล่โทนสีได้สวยงามเป็นธรรมชาติ ดังภาพที่ 135



ภาพที่ 134 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 20 – แสดงภาพรวมของแรงบันดาลใจในการออกแบบทางด้านสีต้น และลวดลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 135 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 21 – ลวดลายที่จะนำมาใช้ในการตกแต่ง



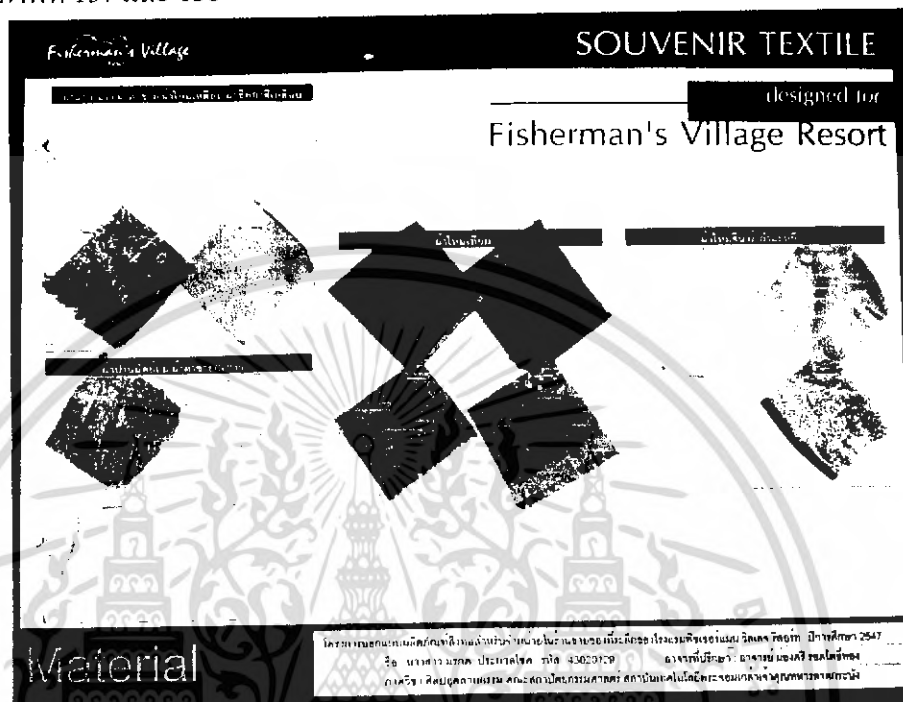
ภาพที่ 136 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 22 – ลวดลายตกแต่ง

ลวดลายตกแต่งแบ่งเป็น 2 แนวทางคือ ลวดลายที่มาจากสัญลักษณ์และ

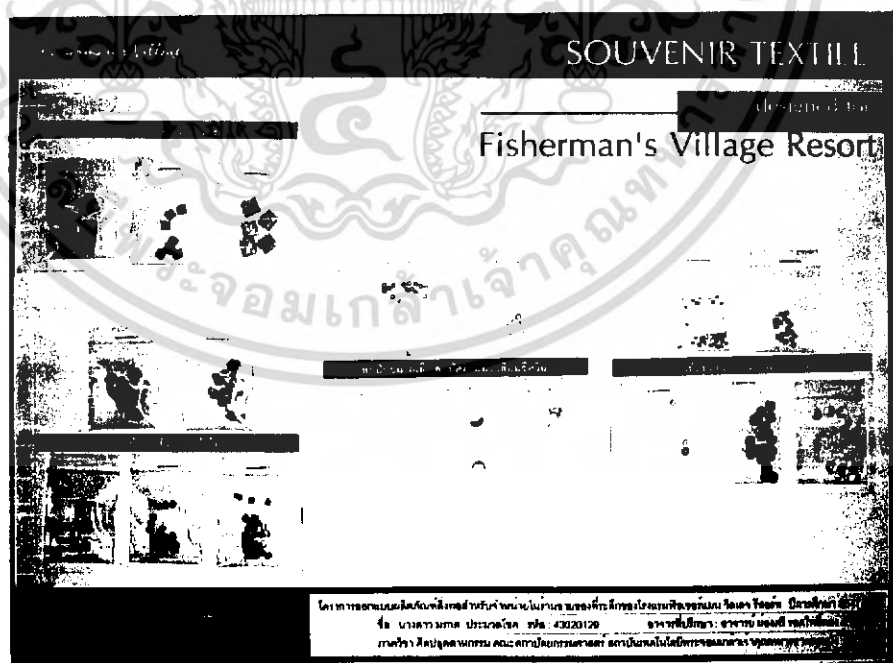
การลวดทอน กับลวดลายเหมือนจริง เลือกลวดลายจากสัญลักษณ์มาใช้ในงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านวัสดุ เลือกรูปภาพของผ้าและวัสดุตกแต่งที่นำมาใช้ในโครงการ ตามที่ได้วิเคราะห์ข้อมูลมา พร้อมทั้งนำตัวอย่างวัสดุแสดงลงแผ่นเสนองาน ดัง ภาพที่ 137 และ 138



ภาพที่ 137 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 23 – แสดงวัสดุที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 138 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 24 – แสดงวัสดุตกแต่งที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากข้อมูลทั้งหมดสามารถสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบได้ดังตาราง  
ภาพที่ 139

Fisherman's Village

SOUVENIR TEXTILE

designed for

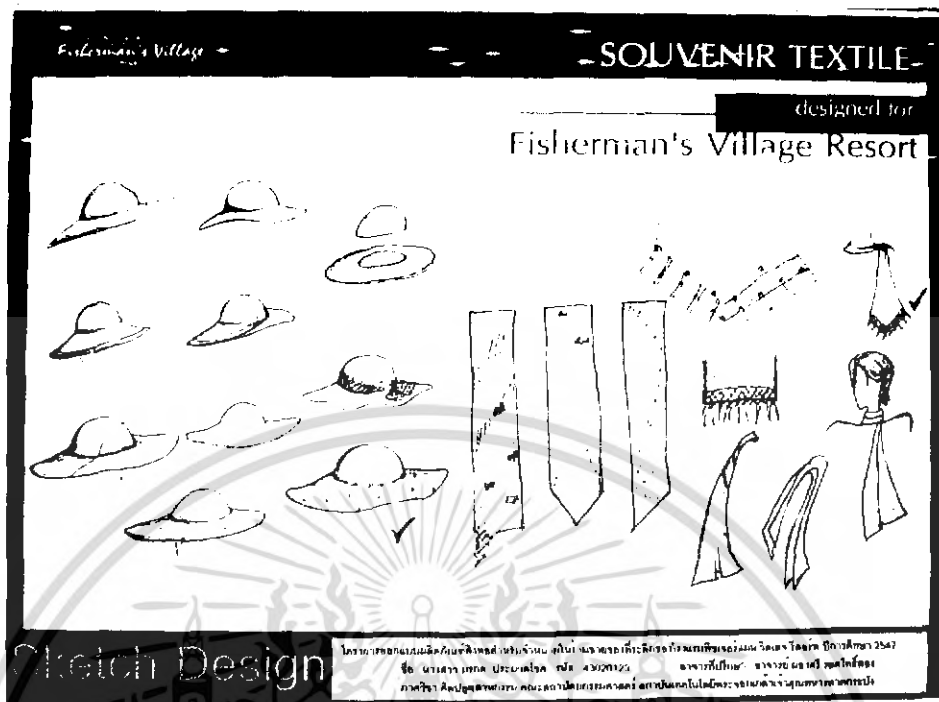
Fisherman's Village Resort

ประเภท	ขนาด	วัสดุที่ใช้ทำจาก	เทคนิคการทำ
1. หมวก	หมวกคานยี่ห้อ	ขนาด ๒	ไหม ผ้า
2. ผ้าห่ม	ผ้าห่มผืนผ้า	60 x 180 cm	ไหม
3. ถุงนอน	แบบพับงอ	35 x 40 cm	ผ้า
4. กางเกง	กางเกงขาสั้น	กางเกงขนาด 4 x 6 นิ้ว	ไหม
5. ที่รองนอน	แบบไม้ไผ่	ขนาดประมาณ 4.5 ฟุต x 5.5 ฟุต	ผ้า
6. ปลอกหมอน	แบบสี่เหลี่ยม	16 x 16 นิ้ว	ไหม/ผ้า
7. ผ้าปูโต๊ะ	ผ้าปูโต๊ะ	140 x 200 cm	ผ้า
8. ผ้าเช็ดตัว	แบบผืนผ้า	80 x 150 cm	ผ้า
9. ผ้าเช็ดหน้า	แบบผืนผ้า	180 x 180 cm	ผ้า

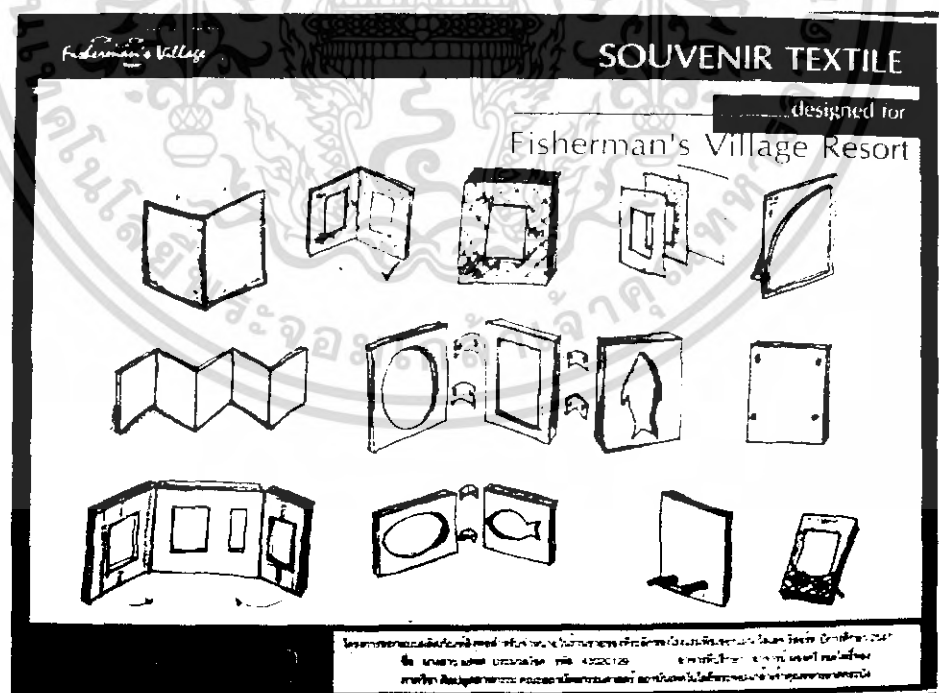
Data Analysis

ภาพที่ 139 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 25 – ตารางสรุปแนวทางการออกแบบ  
ผลิตภัณฑ์ในโครงการ

ขั้นตอนการออกแบบ เริ่มจากการ Sketch เพื่อให้เป็นไปในแนวทางที่  
กำหนด แล้วเลือกแต่ละแบบมาพัฒนาต่อ ดังภาพที่ 140 ถึง 147

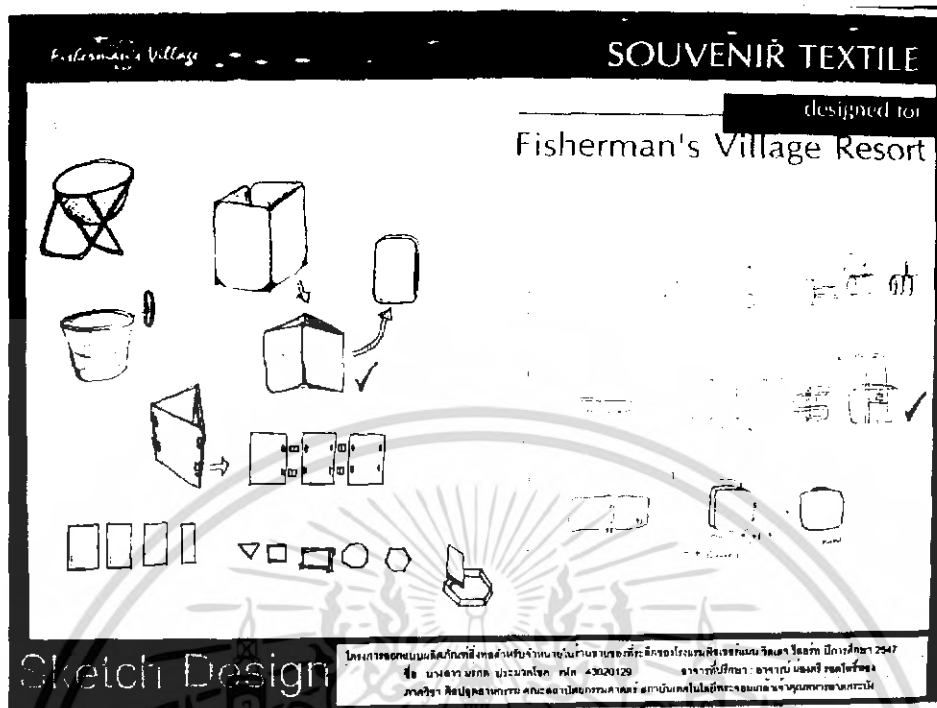


ภาพที่ 140 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 26 – Sketch Design

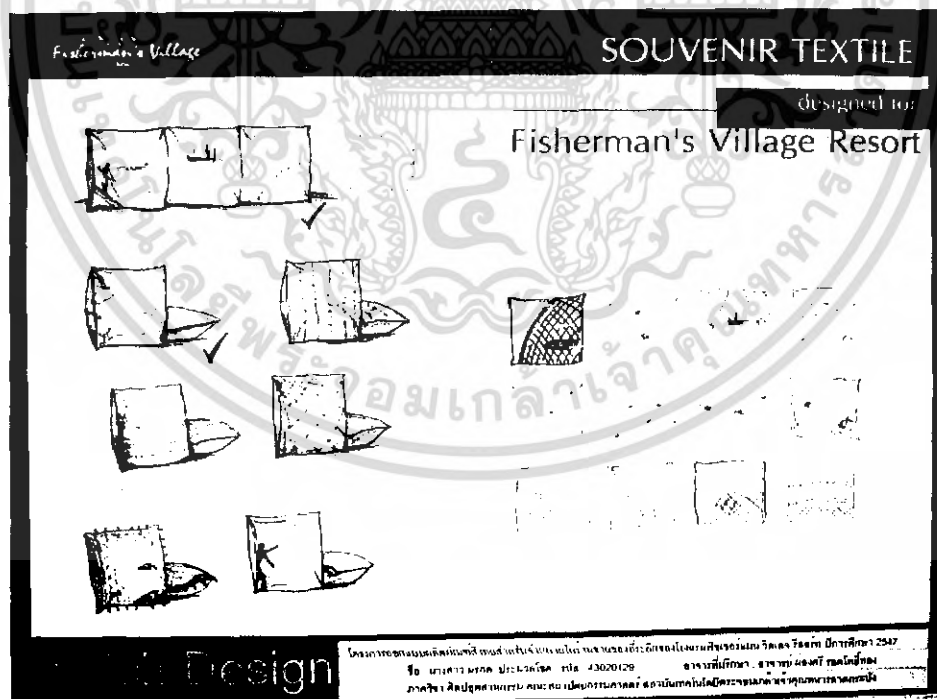


ภาพที่ 141 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 27 – Sketch Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 142 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 28 – Sketch Design

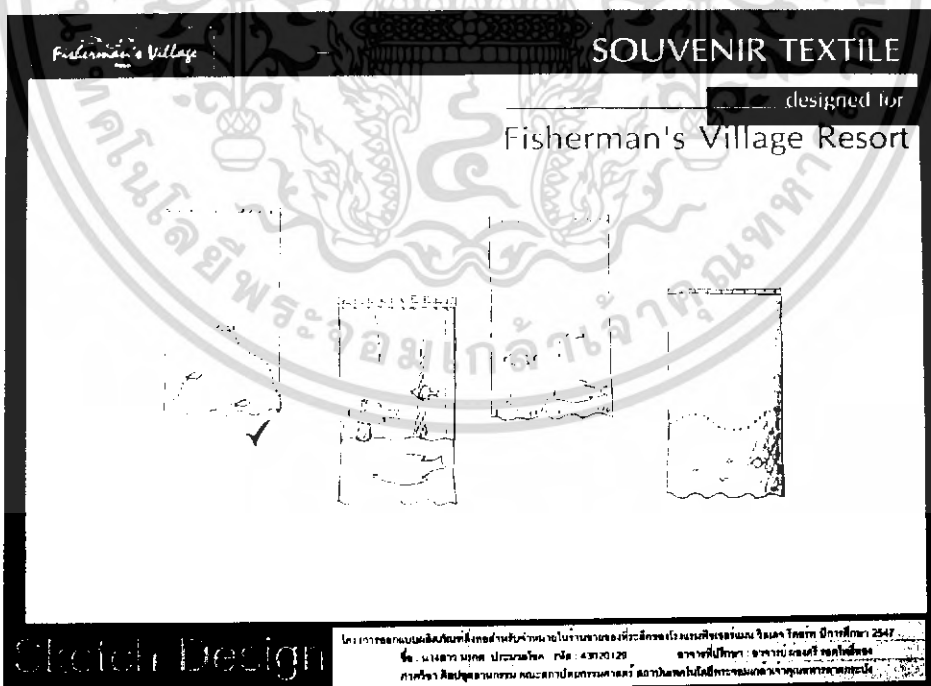


ภาพที่ 143 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 29 -- Sketch Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

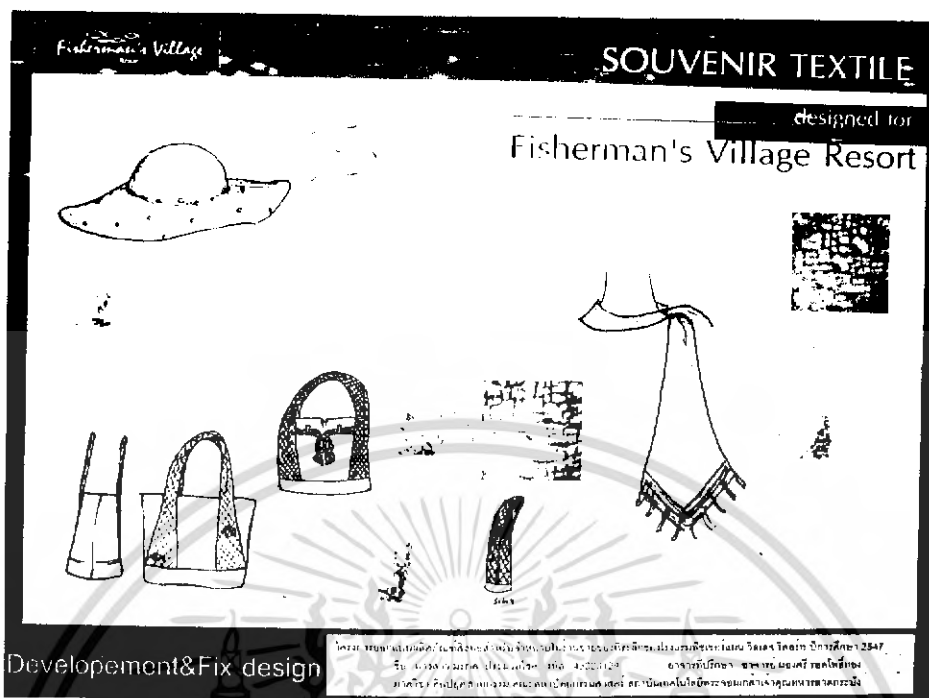


ภาพที่ 144 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 30 – Sketch Design

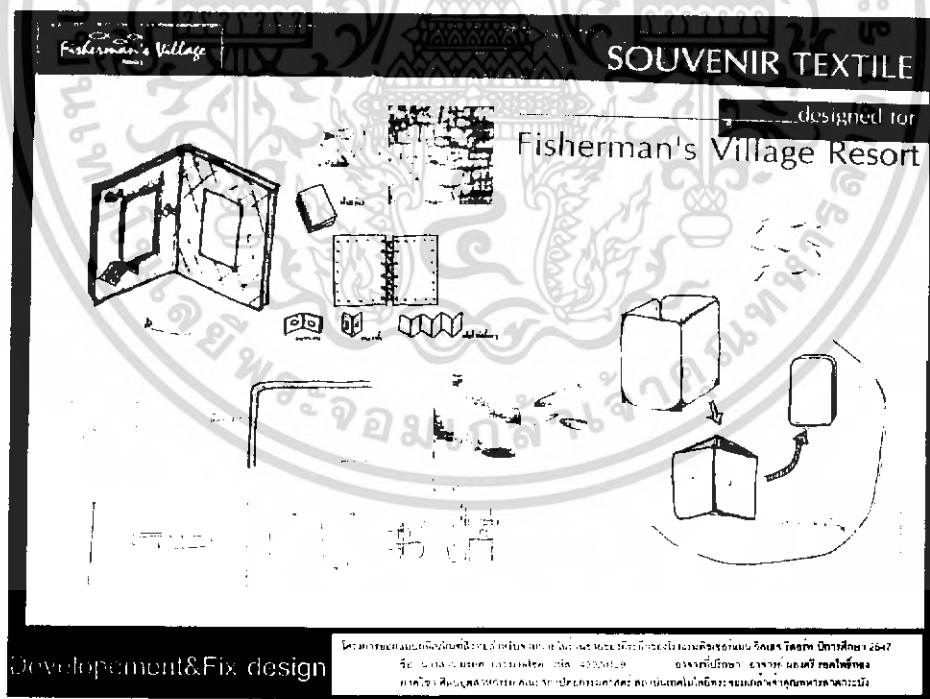


ภาพที่ 145 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 31 – Sketch Design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



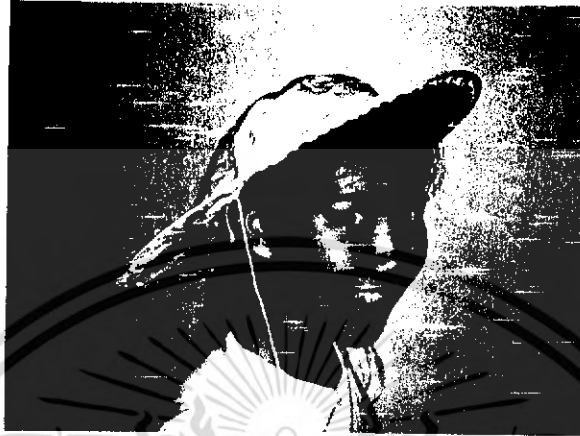
ภาพที่ 146 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 32 - Development



ภาพที่ 147 แสดงภาพแผ่นเสนองาน 33 - Development

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อผ่านขั้นตอนการออกแบบแล้ว ต้องทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เข้าใจ เห็น  
ภาพตัวผลิตภัณฑ์ ได้ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 148 แสดงภาพต้นแบบหมวก

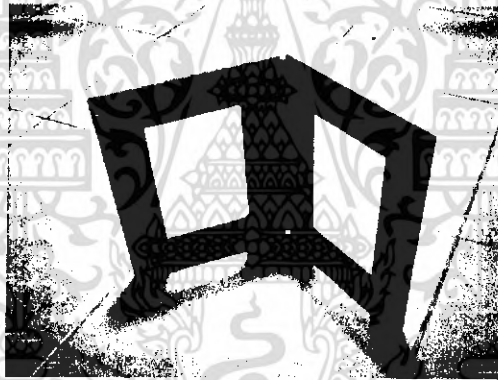


ภาพที่ 149 แสดงภาพต้นแบบผ้าพันคอ

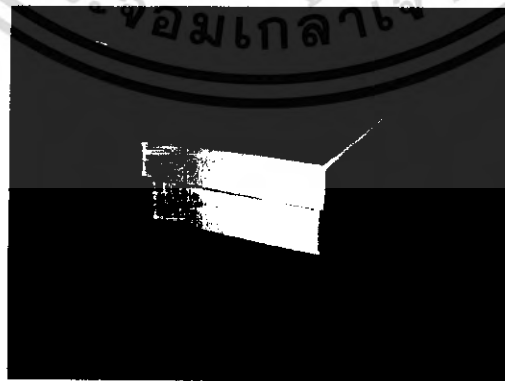
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 150 แสดงภาพต้นแบบดวงทะเล



ภาพที่ 151 แสดงภาพต้นแบบกรอบรูป



ภาพที่ 152 แสดงภาพต้นแบบที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 153 แสดงภาพต้นแบบปlokหมอนอิง



ภาพที่ 154 แสดงภาพต้นแบบผ้าปูรองนั่ง



ภาพที่ 155 แสดงภาพต้นแบบม่านหน้าต่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 156 แสดงภาพต้นแบบม่านห้องน้ำ



ภาพที่ 157 แสดงภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 สรุปผลการออกแบบ

จากการทดลองเพื่อให้เกิดลวดลายลงบนผ้านั้น เลือกเทคนิคการสเปรย์สีลงบนผืนผ้ามาพัฒนาเป็นลวดลายลงบนตัวผลิตภัณฑ์ โดยให้ทุกผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์ร่วมกัน โดยมีแรงบันดาลใจจากภาพสีต้นในยามรุ่งสางที่ชาวประมงนำเรือเข้าฝั่ง

ความคิดเห็นของคณะกรรมการจากการตรวจแบบร่าง

1. ขาด plate pantone สีและแก้ไขสีเขียวในผ้าให้ตรงกับภาพ Inspiration
2. กระเป๋าปรับขนาดให้เหมาะสมและแก้ไขเชือกที่ใช้สิ่งรุค ปิดเปิด
3. ผ้ารองนั่งควรแก้ไขเรื่องการใช้ดินดินเป็นตาราง
4. ปรับสเทคนิคการทำลวดลายบนผืนผ้า
5. แก้ไข pattern ของหมวกให้มีความลึกมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การเสนอผลงานการออกแบบ

4.1 แผ่นเสนองานและแบบแสดงรายละเอียด

การเสนอผลงานการออกแบบขั้นสุดท้ายนี้ ได้ปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์จากขั้นตอนแบบร่าง จนสุดท้ายได้ผลิตภัณฑ์ในโครงการตามวัตถุประสงค์ โดยนำเสนอในรูปแบบของแผ่นเสนองาน

แผ่นเสนองานผลงานขั้นสุดท้าย เป็นการนำเสนอในส่วนของคุณสมบัติ และผลงานสุดท้าย ซึ่งประกอบด้วย ภาพถ่ายผลงาน ขนาดสัดส่วน ภาพแสดง Assembly, Specification แบบ Pattern ภาพแสดงการใช้งาน และการประเมินราคาของแต่ละผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 158 แสดงความเป็นมาของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**SOUVENIR TEXTILE** *designed for* **Fisherman's Village**

**Fisherman's Village**

1. ออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอของจังหวัดภูเก็ตให้ครอบคลุมให้สวยงาม  
 จำนวนยี่สิบสามชนิดของจังหวัดภูเก็ตของโครงการพัฒนาชุมชนเมืองภูเก็ต ภูเก็ต ภูเก็ต โดย  
 ผลิตภัณฑ์สิ่งทอเชิงเอกลักษณ์และสภาพแวดล้อมของโครงการ ที่มีบรรยากาศ  
 และสีสันสวยงาม โดยแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตชาวประมง

2. ผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ควรมีการออกแบบ มีดังนี้

- หมวก	1 ใบ
- ผ้าพันคอ	1 ผืน
- กางเกง	1 ใบ
- กระเป๋า	1 ชิ้น
- ที่ใส่รองเท้าแตะ	1 ชิ้น
- ปลอกหมอนอิง	3 ใบ
- ผ้าปูที่นอนรองนั่ง	1 ผืน
- ม่านหน้าต่าง	1 ชิ้น
- ม่านกันห้องน้ำ	1 ผืน

**Objective & Scope**

โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอสำหรับจำหน่ายในร้านของจังหวัดภูเก็ตของโครงการพัฒนาชุมชนเมืองภูเก็ต ภูเก็ต ภูเก็ต

ภาพที่ 159 แสดงวัตถุประสงค์และขอบเขตของโครงการ

**SOUVENIR TEXTILE** *designed for* **Fisherman's Village**

**Fisherman's Village**

**Inspiration**

โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอสำหรับจำหน่ายในร้านของจังหวัดภูเก็ตของโครงการพัฒนาชุมชนเมืองภูเก็ต ภูเก็ต ภูเก็ต

ภาพที่ 160 แสดงแรงบันดาลใจที่นำมาใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

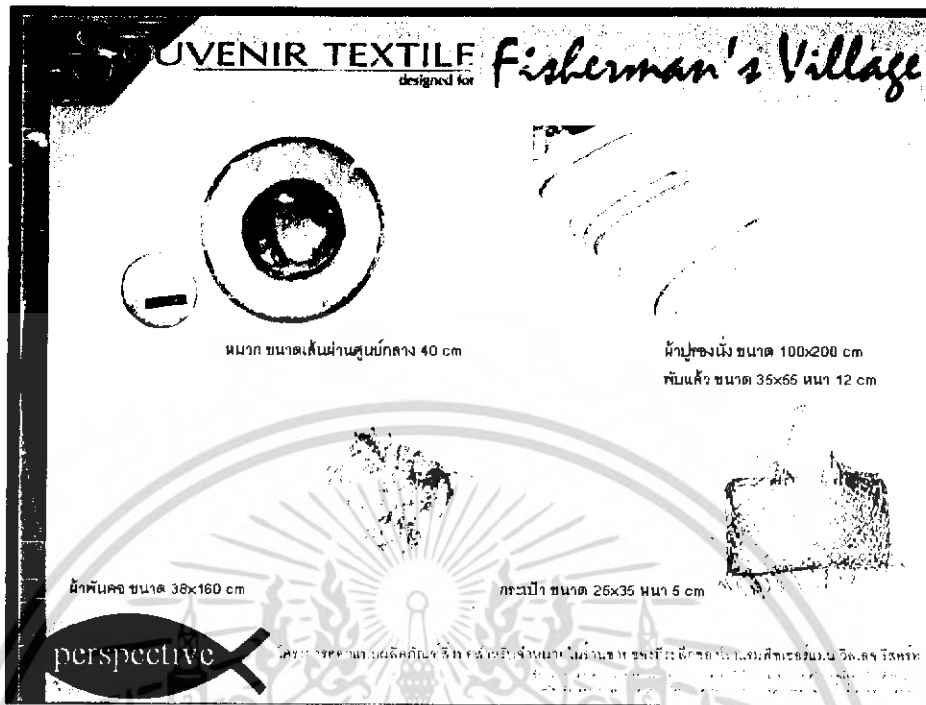


ภาพที่ 161 แสดงผลงานรวมในโครงการ



ภาพที่ 162 แสดงภาพถ่ายและขนาดของผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

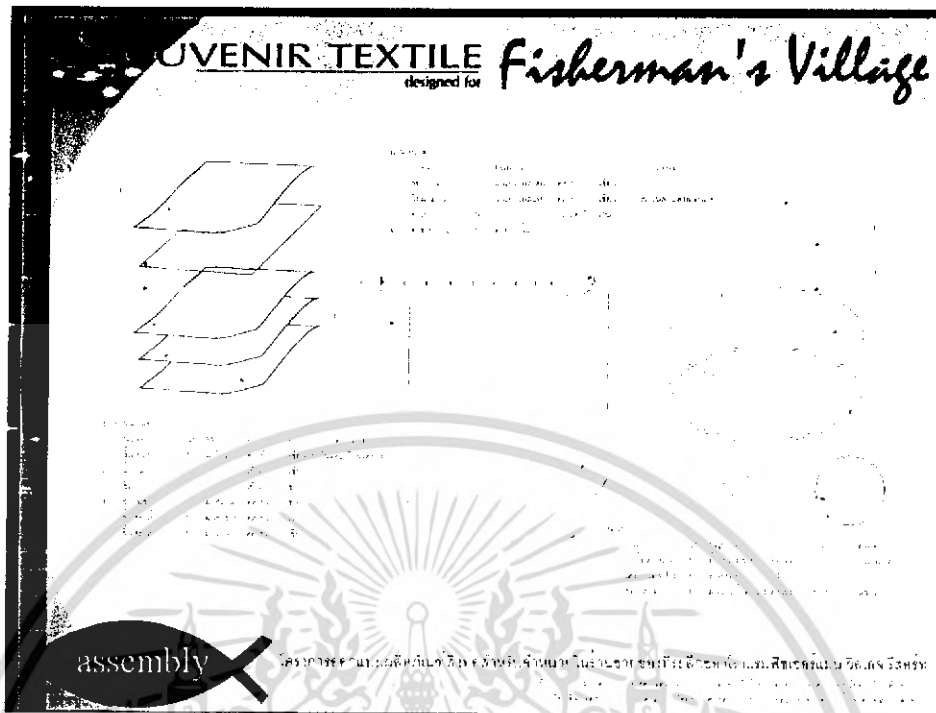


ภาพที่ 163 แสดงภาพถ่ายและขนาดของผลิตภัณฑ์

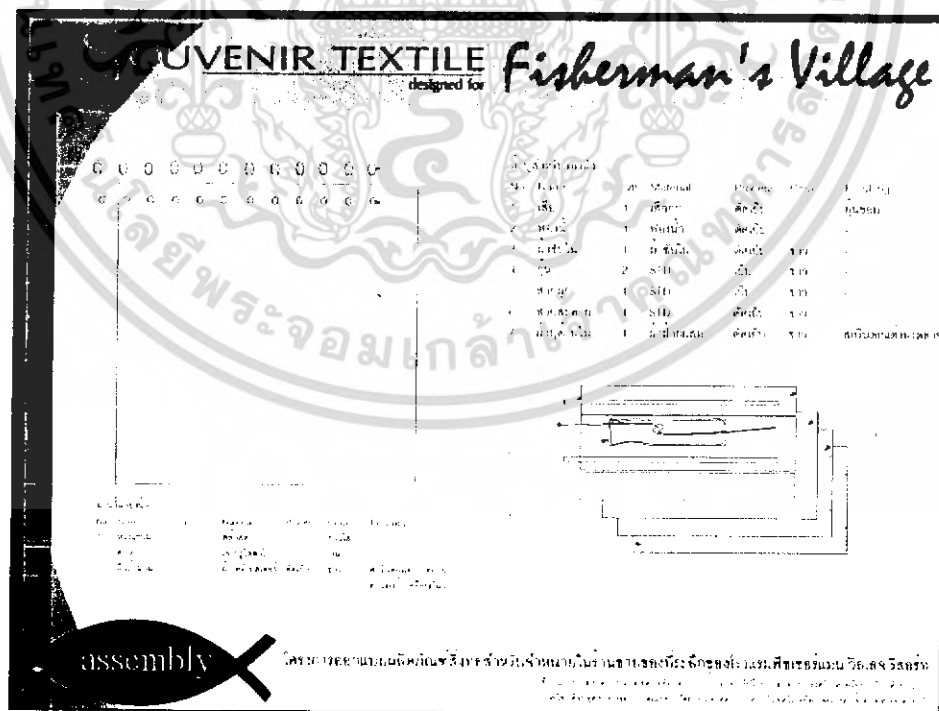


ภาพที่ 164 แสดงภาพถ่ายและขนาดของผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

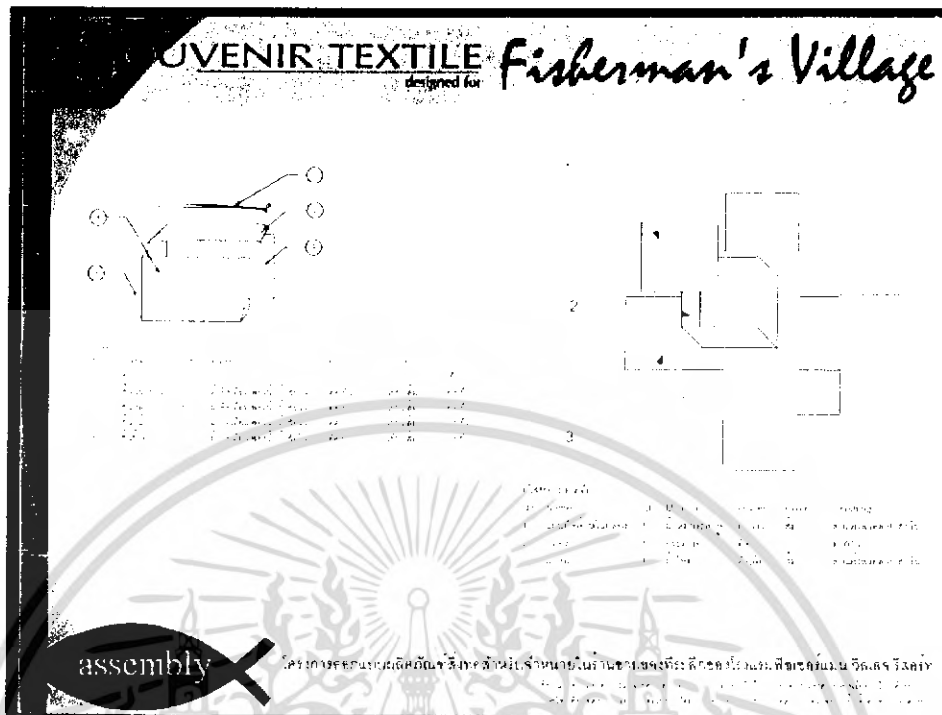


ภาพที่ 165 แสดงภาพ Assembly และ Specification

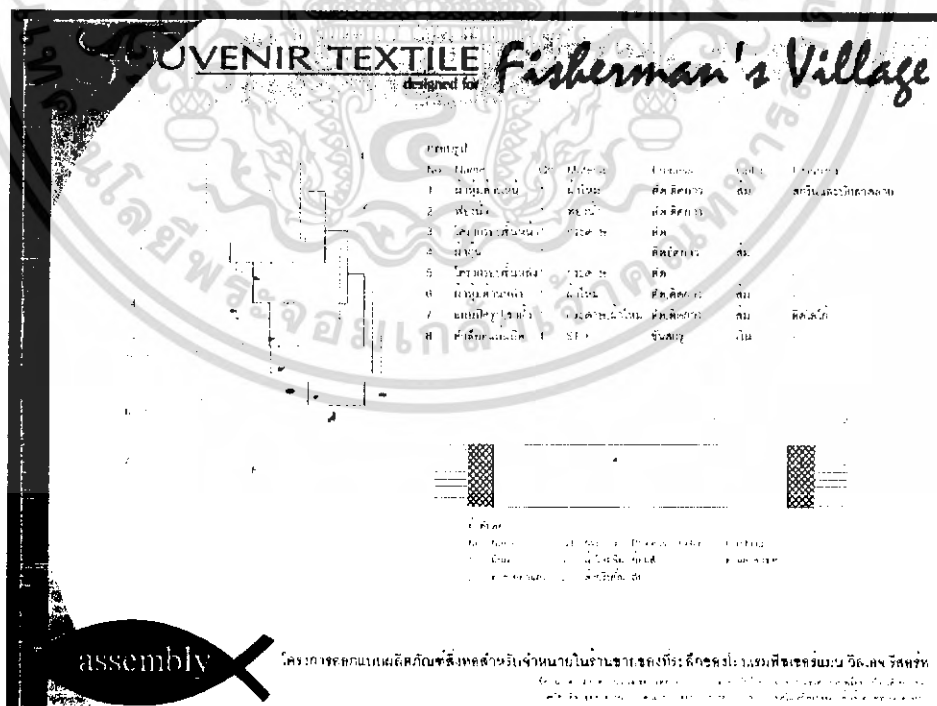


ภาพที่ 166 แสดงภาพ Assembly และ Specification

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

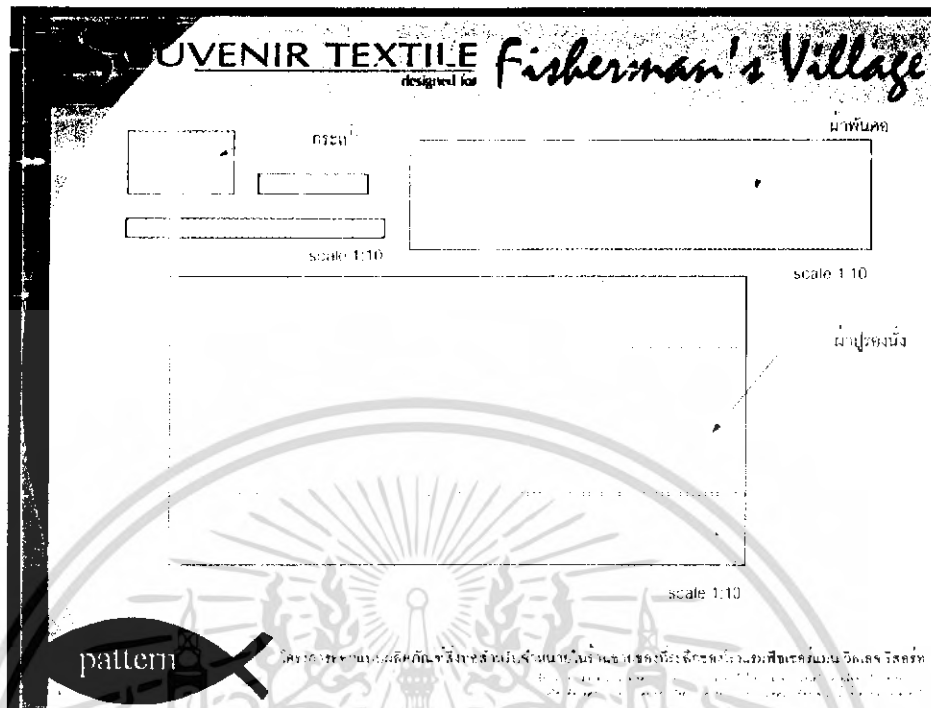


ภาพที่ 167 แสดงภาพ Assembly และ Specification

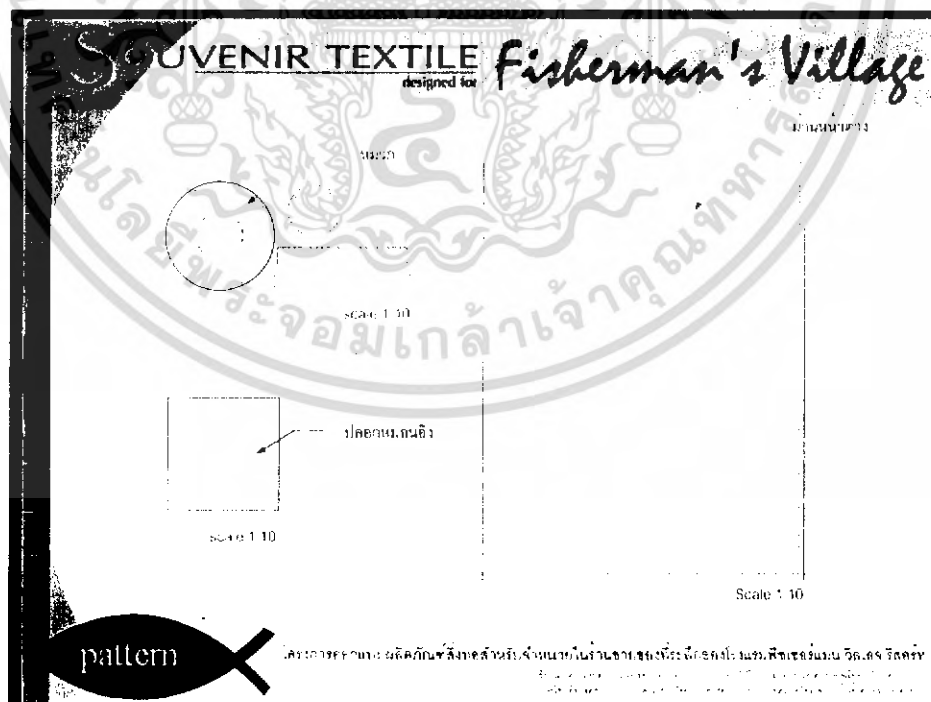


ภาพที่ 168 แสดงภาพ Assembly และ Specification

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

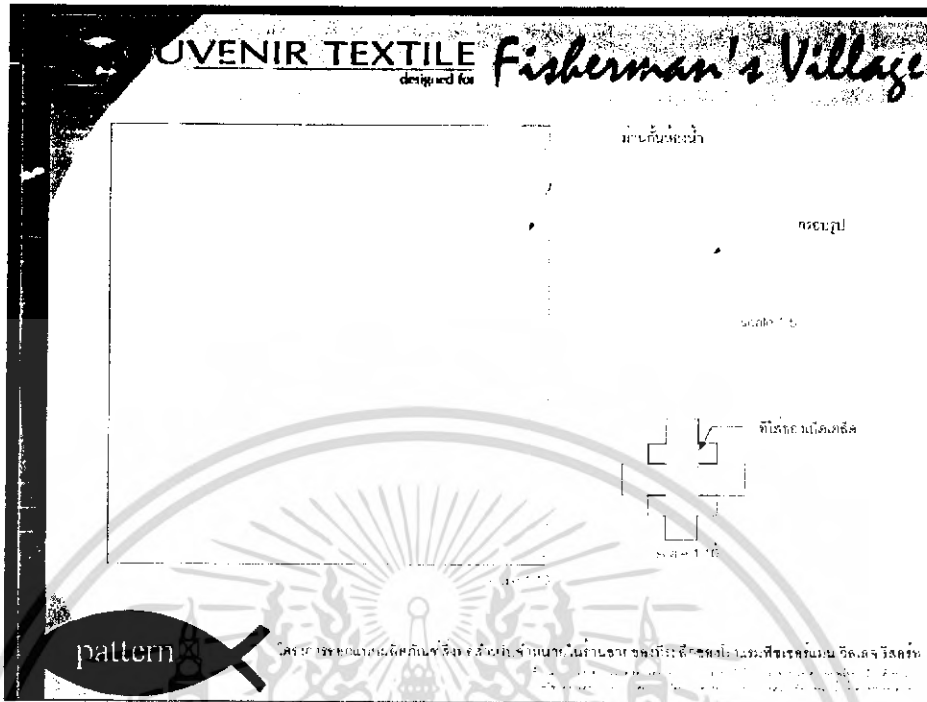


ภาพที่ 169 แสดงแบบ pattern ของผลิตภัณฑ์

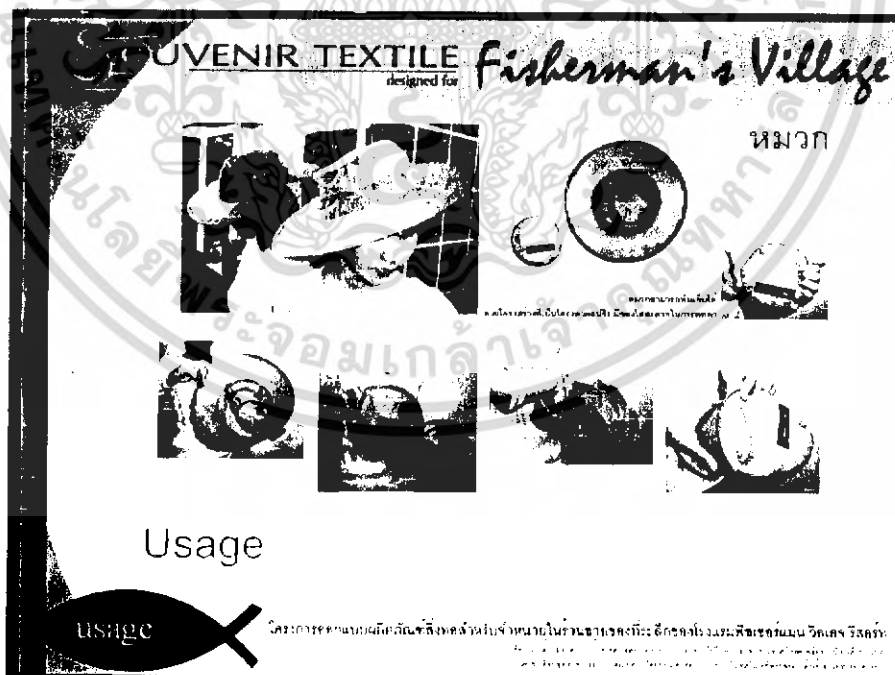


ภาพที่ 170 แสดงแบบ pattern ของผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 171 แสดงแบบ pattern ของผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 172 แสดงการใช้งานของผลิตภัณฑ์หมวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 173 แสดงการใช้งานของผลิตภัณฑ์กระเป๋าและผ้าพันคอ



ภาพที่ 174 แสดงการใช้งานของผลิตภัณฑ์ผ้าปูสำหรับรองนั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**SOUVENIR TEXTILE** *designed for Fisherman's Village*

ประเภทสินค้า Souvenir Textile				ประเภทสินค้า Souvenir Textile			
ชนิดผ้า	สี	ขนาด	ราคา	ชนิดผ้า	สี	ขนาด	ราคา
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	10x10 ซม.	10.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	10x10 ซม.	10.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	15x15 ซม.	15.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	15x15 ซม.	15.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	20x20 ซม.	20.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	20x20 ซม.	20.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	25x25 ซม.	25.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	25x25 ซม.	25.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	30x30 ซม.	30.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	30x30 ซม.	30.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	35x35 ซม.	35.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	35x35 ซม.	35.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	40x40 ซม.	40.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	40x40 ซม.	40.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	45x45 ซม.	45.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	45x45 ซม.	45.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	50x50 ซม.	50.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	50x50 ซม.	50.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	55x55 ซม.	55.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	55x55 ซม.	55.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	60x60 ซม.	60.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	60x60 ซม.	60.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	65x65 ซม.	65.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	65x65 ซม.	65.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	70x70 ซม.	70.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	70x70 ซม.	70.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	75x75 ซม.	75.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	75x75 ซม.	75.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	80x80 ซม.	80.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	80x80 ซม.	80.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	85x85 ซม.	85.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	85x85 ซม.	85.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	90x90 ซม.	90.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	90x90 ซม.	90.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	95x95 ซม.	95.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	95x95 ซม.	95.00
ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	100x100 ซม.	100.00	ผ้าฝ้าย	สีกรมแดง	100x100 ซม.	100.00

**Cost estimate** | โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอสำหรับจำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกในเขตชุมชนเมือง กรุงเทพฯ

ภาพที่ 177 แสดงการประเมินราคาของผลิตภัณฑ์

4.2 ภาพถ่ายผลงาน



ภาพที่ 178 แสดงภาพถ่ายหมวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 179 แสดงภาพถ่ายผ้าพันคอ



ภาพที่ 180 แสดงภาพถ่ายกระเป๋า

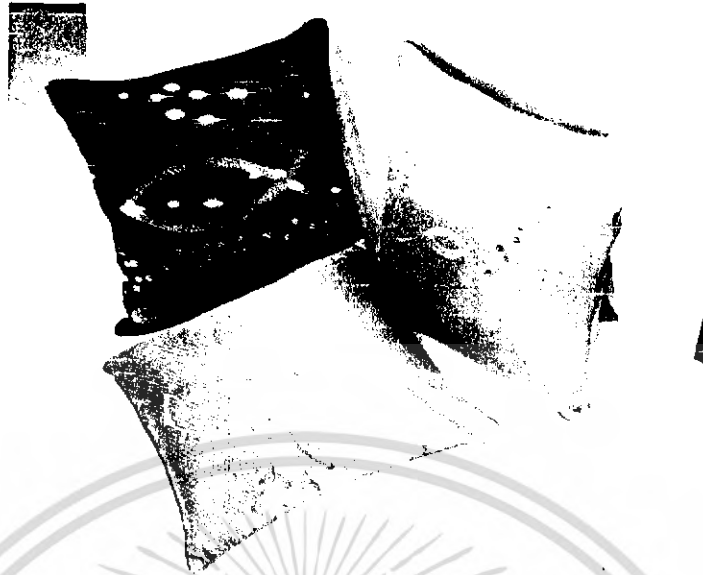
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 181 แสดงภาพถ่ายกรอบรูป

ภาพที่ 182 แสดงภาพถ่ายที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 183 แสดงภาพถ่ายปกหมอนอิง



ภาพที่ 184 แสดงภาพถ่ายผ้าปูสำหรับรองนั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 185 แสดงภาพถ่ายม่านหน้าต่าง



ภาพที่ 186 แสดงภาพถ่ายม่านกันห้องน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 187 แสดงภาพถ่ายผลิตภัณฑ์รวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

## สรุปผลการออกแบบและข้อเสนอแนะ

## สรุปผลการออกแบบ

การออกแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการนี้เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ โรงแรมพีชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบทั้ง 9 ชนิด และได้ทำการทดลองเทคนิคต่างๆ ลงบนผืนผ้าเพื่อให้เกิดสวดลายตามที่ต้องการ แล้วจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อทำการออกแบบ โดยสรุปการออกแบบได้ดังนี้

1. ได้ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกทั้ง 9 ชนิดตามขอบเขตของโครงการ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีประโยชน์ใช้สอยสามารถใช้งานได้จริง
2. มีการนำเทคนิคจากการทดลองมาพัฒนาให้เกิดสวดลายที่สามารถทำได้จริงในระบบอุตสาหกรรม
3. ทำให้เกิดรูปแบบผลิตภัณฑ์อีกหนึ่ง Collection ที่มีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตชาวประมงและสีสันจากภาพชายทะเลในยามรุ่งสางที่ชาวประมงต่างพากันเล่นเรือเช้าฝั่ง ซึ่งเป็นภาพที่สวยงามแปลกตา โดยมีโทนสีหลักๆ ในภาพ ได้แก่ สีส้มโอรส สีฟ้าคราม สีเขียวมินท์ และสร้างสวดลายลงบนตัวผลิตภัณฑ์ด้วยเทคนิคการสเปรย์สี การมัดข้อม และซิลค์สกรีน เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ช่วยเพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มเป้าหมาย

## ข้อเสนอแนะของนักศึกษา

เทคนิคการสเปรย์สีลงบนผ้า เมื่อผลิตในระบบอุตสาหกรรมแล้วอาจใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีน แต่กับตัวผลิตภัณฑ์บางอย่างอาจใช้เทคนิคการสเปรย์สีอะคริลิก ลงบนตัวผลิตภัณฑ์ได้เลย เช่น กรอบรูป ที่ใส่ของเบ็ดเตล็ด ซึ่งเทคนิคการสเปรย์สีนี้จะช่วยให้ทิศทางของสีดูเป็นธรรมชาติมากขึ้นและยังช่วยประหยัดต้นทุนการผลิตเมื่อเทียบกับวิธีซิลค์สกรีน เพราะต้องไล่เฉดสีหลายสี

## ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

จากความเห็นของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ เห็นว่า ผลงานของนักศึกษาควรแก้ไขในเรื่องการจัดคู่วัสดุให้กลมกลืนกัน และควรแก้ไขสีของผ้าม่านห้องน้ำและผ้าปูสำหรับรองนั่งให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันกับผลิตภัณฑ์อื่นๆ ในโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติการศึกษา

ชื่อ นางสาว มรกต ประมวลโชค

วุฒิการศึกษา

- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย      โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น      โรงเรียนแม่พระประจักษ์
- ระดับประถมศึกษา                  โรงเรียนอุปถัมภ์โรจนประสิทธิ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

กรด โรจนเสถียร .สัมภาษณ์ , Director of Sales โรงแรม ฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท, 27 ตุลาคม 2547

กิ่งกานต์ วิไลแก้ว.โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งห้องนั่งเล่นจากเส้นใยธรรมชาติ [วิทยานิพนธ์] สถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. 2545.

คุษฎี สุนทรารชุน. การออกแบบลายพิมพ์ผ้า, พิมพ์ครั้งที่ 1 , กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2531

ยุพินศรี สาขทอง. การออกแบบลวดลายผ้าปาเต๊ะและมัดย้อม, พิมพ์ครั้งที่ 2 , กรุงเทพฯ : คี.ดี. บัณฑิต, 2544

ศิริพร แก้วสว่าง. สัมภาษณ์ , Sales Executive โรงแรม ฟิชเชอร์แมน วิลเลจ รีสอร์ท, 23 ตุลาคม 2547

เสน่ห์ ชนารัตนสกุลดี. ทฤษฎีสี, พิมพ์ครั้งที่ 1 , กรุงเทพฯ : โอเอสพริ้นติ้งเฮาส์, 2530

อรรณพล สุจิรภิญโญกุล. โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอตกแต่งสำหรับบ้านพักตากอากาศในโครงการ โบนันซ่า แรนซ์ เขาใหญ่ โดยผ้าที่ผ่านการฟอกย้อม [วิทยานิพนธ์] สถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. 2546.

อัจฉราพร ไสละสุตร. ความรู้เรื่องผ้า. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สร้างสรรค์-วิชาการ, 2539

วิศวกรรมสิ่งทอ วิทยาลัยเทคนิคกรุงเทพฯ, พิมพ์ครั้งที่ 3 , กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนสามัญนิติบุคคลสหประชาพานิชย์, 2536

<http://www.fishermansvillage.net>

<http://www.google.com>