

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้  
รับแรงบันดาลใจจากลวดลายผ้าใน  
วรรณคดีไทยให้กับแบรนด์ THAKOON



วิทยาลัยนวัตน์แฟชั่นและสิ่งทอของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี  
ศูนย์วิจัยและพัฒนาสิ่งทอ สาขาวิชาสิ่งทอและอุตสาหกรรม  
สิ่งทอและสิ่งทอสำเร็จรูป สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2556 - 2557

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก  
ลวดลายนกในวรรณคดีไทยให้กับแบรนด์ THAKOON



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2556



หัวข้อวิทยานิพนธ์

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก  
ลวดลายนกในวรรณคดีไทยให้กับแบรนด์ THAKOON  
( Women's wear design inspired by Thai's literature bird prints  
For THAKOON brand )

นักศึกษา

นางสาวศิริโรธร แสงเทียน

รหัสประจำตัว

52020222

ปริญญา

สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ศิลปอุตสาหกรรม

ปีการศึกษา

2556

## บทคัดย่อ

วรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงถึงความคิดปะของคนในชาติ เป็นส่วนที่เชื่อมโยงภาษา ความเชื่อ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาติอื่นๆ ให้มีความหลากหลาย ดังนั้นการศึกษาข้อมูลถึง รายละเอียดที่เกี่ยวข้อง อันได้แก่ นกที่ปรากฏในวรรณคดี โดยประยุกต์เข้ากับเทคนิคการออกแบบในปัจจุบัน จึงถือเป็นแนวทางหนึ่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะให้มีความหลากหลาย สร้างความแปลกใหม่และมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น

การนำเสนอเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากนกในวรรณคดีไทย เป็นแนวทางหนึ่งที่ส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่เห็นถึงความสำคัญและความเป็นมาในอดีต โดยไม่หลงลืมวัฒนธรรมไทยที่ส่งต่อมาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นการสอดแทรกความมีคุณค่าและความงดงาม ให้เข้ากับการใช้ชีวิตประจำวันและยังนำมาเป็นแนวคิดในการสร้างผลงานด้านอื่นๆ เพื่อให้อยู่คู่กับสังคมไทยสืบต่อไป

## วัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีนี้ เป็นการนำเสนอผลการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับศิลปะด้านวรรณคดี โดยเลือกศึกษาแรงบันดาลใจจากนกที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง เพื่อเป็นแนวทางของการออกแบบลวดลาย ประยุกต์ใช้กับเทคนิคการสร้างลวดลายแบบ Accidental Effect เพื่อให้ได้รูปแบบ

ผลงานที่มีความแปลกใหม่ และสอดคล้องกับรูปแบบการผลิตเสื้อผ้าในระบบอุตสาหกรรม  
ให้กับแบรนด์ THAKOON

### สรุปขั้นตอนการวิจัยได้ดังนี้

- 1.ศึกษารายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ อันได้แก่ นกในวรรณคดี
- 2.ศึกษารายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect
- 3.ศึกษารายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างลวดลายบนผืนผ้า และระบบการพิมพ์ผ้า
- 4.ศึกษาและทำความเข้าใจแนวทางการออกแบบของแบรนด์ THAKOON
- 5.เลือกขอบเขตของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาออกแบบและผลิต

ผลิตภัณฑ์ที่ได้ทำการออกแบบ 1 Collection ประกอบด้วย

ลายไก่ฟ้า

ชุดกระโปรงสตรี	1	ชุด
ผ้าฝ้ายความยาว	4	รีพีท

ลายปีกงาสวรรค์

ชุดกระโปรงสตรี	1	ชุด
ผ้าฝ้ายความยาว	4	รีพีท

ลายนกยูง

ชุดกระโปรงสตรี	1	ชุด
ผ้าฝ้ายความยาว	4	รีพีท

### สรุปผลการออกแบบของโครงการ

จากการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี โดยเลือกใช้เทคนิค Accidental Effect ในการสร้างลวดลายผ่านแรงบันดาลใจนกในวรรณคดี เกิดเป็นเครื่องแต่งกายที่มีความแปลกใหม่ สอดคล้องกับการใช้งาน สามารถเข้าใจกรรมวิธีการผลิตในขั้นตอนต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางของการออกแบบต่อไป

## กิตติกรรมประกาศ

สำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีนั้น ต้องขอขอบคุณบุคคลสำคัญที่สุดในชีวิต คือพ่อและแม่ ที่คอยเป็นกำลังใจ กำลังทรัพย์ เข้าใจในสิ่งที่ลูกทำ คอยสนับสนุนลูกคนนี้อย่างเต็มที่ด้านและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ลูกเสมอมา

ขอขอบคุณอ.ปาดสาร สุขสงวน สำหรับคำปรึกษา คำแนะนำ แนวทางการทำงาน และเปิดมุมมองใหม่ๆ ในการทำงาน รวมทั้งอาจารย์ประจำสิ่งทอทุกท่าน อ.ผ่องศรี อ.อุไรวรรณ อ.จารุพัชร อ.ศักดิ์จิระ ที่ได้ให้ความรู้ ให้คำปรึกษา ความเข้าใจในการทำงาน สอนให้รู้จักการทำงานที่แท้จริง

ขอขอบคุณอาจารย์ประจำภาคศิลปอุตสาหกรรม ที่ให้ความรู้ในการออกแบบ ข้อคิดดีๆ ในการทำงานและการใช้ชีวิตต่อไปในอนาคต

ขอขอบคุณพี่บอย ที่คอยช่วยเหลือในการทำงานในโรงปฏิบัติงาน สอนการใช้เครื่องมือต่างๆ และการทำงานด้วยความเต็มใจแก่น้องๆ ทุกคนเสมอมา

ขอบคุณโบรัชและเพชรแม่ ที่มาช่วยเป็นแบบและถ่ายแบบที่สวยงาม

ขอบคุณก๊าก สัม ดวง โบรัช เบล ไอซ์ และเอิท สำหรับการให้คำปรึกษาในการทำงาน คอยช่วยเหลือ และกำลังใจดีๆ และรอยยิ้มที่มีให้กันเสมอมา

ขอบคุณเพื่อน Textile 52 ที่ช่วยเหลือกันเสมอมา ให้ความสนุกสนาน ทำให้การทำงานนั้นมีความสุขเพิ่มขึ้นมากมาย

ขอบคุณน้องพิช น้ฮงฉัญปุ่นและน้องรหัสทุกคนที่คอยแวะเวียนมาให้กำลังใจตลอดการทำงาน

ขอบคุณเพื่อนๆ ศอ. รุ่น 52 สำหรับมิตรภาพที่ดี ที่ร่วมสุขและทุกข์ด้วยกันตลอดมา

ขอบคุณทุกปัญหาและอุปสรรคที่ได้ผ่านเข้ามามากมาย ทำให้รู้จักการแก้ไข ซึ่งถือเป็นความรู้ ประสบการณ์ดีๆ และเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตต่อไป

# สารบัญ

	หน้า
ใบรับรองวิทยานิพนธ์.....	I
บทคัดย่อ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	IV
สารบัญ.....	V
สารบัญภาพ.....	VIII
สารบัญตาราง.....	XII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของ โครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	4
1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไข.....	5
1.4 ความเป็นไปได้ของ โครงการ.....	6
1.5 ขอบเขตของ โครงการ.....	7
1.6 แนวทางการศึกษาวิจัย.....	8
1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2 การค้นคว้า รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผล.....	10
2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์ THAKOON.....	10
2.1.1 ประวัติความเป็นมา.....	10
2.1.2 นโยบายและแนวความคิดในการออกแบบ.....	11
2.1.3 ข้อมูลด้านการตลาด.....	11
2.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบเครื่องแต่งกายแบรนด์THAKOON.....	12
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค.....	15
2.2.1 ข้อมูลด้านกายภาพ.....	15
2.2.2 พฤติกรรมการเลือกซื้อ.....	15
2.2.3 พฤติกรรมการใช้งาน.....	15

2.3	ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาในการออกแบบ.....	16
2.3.1	ข้อมูลความเป็นมาของวรรณคดีไทย.....	16
2.3.2	ข้อมูลสัตว์ในวรรณคดี : ไก่ฟ้า.....	17
2.3.3	ข้อมูลสัตว์ในวรรณคดี : นกยูง.....	18
2.3.4	ข้อมูลสัตว์ในวรรณคดี : ปักษาสวรรค์.....	20
2.4	ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างลวดลายแบบ Accidental Effect.....	22
2.4.1	ประวัติความเป็นมาของเทคนิค Accidental Effect.....	22
2.4.2	การสร้างลวดลาย Accidental Effect แบบต่างๆ.....	23
2.5	ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	28
2.5.1	ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้า.....	28
2.5.2	ความสำคัญของการออกแบบเสื้อผ้า.....	29
2.5.3	องค์ประกอบการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	30
2.5.4	หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	31
2.5.5	หลักการใช้เส้นในการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	32
2.5.6	หลักการใช้สีในการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	35
2.5.7	วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้าสตรี.....	38
2.6	ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลวดลาย.....	44
2.6.1	ที่มาของลวดลาย.....	44
2.6.2	ขนาดของลายลวดผ้า.....	45
2.6.3	องค์ประกอบในการออกแบบลวดลาย.....	47
2.7	ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุ.....	49
2.7.1	ข้อมูลเกี่ยวกับเส้นใยผ้า.....	49
2.7.2	ข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติของผ้า.....	50
2.7.3	หลักการเลือกใช้ผ้า.....	51
2.8	ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ผ้าระบบดิจิทัล.....	52
2.8.1	ขั้นตอนการพิมพ์ผ้าในอุตสาหกรรมด้วยระบบดิจิทัล.....	54
2.9	ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบ.....	55
2.9.1	สรุปแนวทางในการออกแบบ.....	55

บทที่ 3 การพัฒนาการออกแบบ.....	56
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปแนวทางที่ใช้ในการออกแบบ.....	56
3.1.1 สรุปแนวทางการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect.....	56
3.1.2 การพัฒนาลวดลายจากเทคนิค Accidental Effect .....	58
3.2 วิเคราะห์ข้อมูลลวดลายจากแรงบันดาลใจเพื่อใช้ในการออกแบบ.....	64
3.3 การออกแบบลวดลายบนพื้นผ้า.....	68
3.4 สรุปผลการออกแบบ และความเห็นของคณะกรรมการการตรวจวิทยานิพนธ์.....	74
บทที่ 4 การนำเสนอผลงานในการออกแบบ.....	75
4.1 ตารางประเมินราคาต้นทุน.....	87
บทที่ 5 บทสรุปการออกแบบและข้อเสนอแนะ.....	90
5.1 สรุปผลการออกแบบ.....	90
5.2 ข้อเสนอแนะของนักศึกษา.....	91
5.3 ข้อเสนอแนะของกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์.....	91
บรรณานุกรม.....	92
ประวัติการศึกษา.....	93

# สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1	แสดงลักษณะของไก่อฟ้า.....	2
ภาพที่ 1.2	แสดงลักษณะของนกปีกงาสวรรค์.....	3
ภาพที่ 1.3	แสดงลักษณะของนกยูง.....	3
ภาพที่ 2.1	คุณฐากร พานิชกุล เจ้าของแบรนด์ THAKOON.....	10
ภาพที่ 2.2	แสดงเครื่องหมายการค้าของแบรนด์ THAKOON.....	11
ภาพที่ 2.3	แสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของแบรนด์ THAKOON : Spring 2013 Collection.....	12
ภาพที่ 2.4	แสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของแบรนด์ THAKOON : Spring 2012 . Collection.....	13
ภาพที่ 2.5	แสดงตัวอย่างลายพิมพ์ของแบรนด์ THAKOON .....	14
ภาพที่ 2.6	แสดงตัวอย่างวรรณคดีไทย .....	16
ภาพที่ 2.7	แสดงตัวอย่างของไก่อฟ้าสีทองตัวผู้.....	18
ภาพที่ 2.8	แสดงตัวอย่างของนกยูงไทย.....	19
ภาพที่ 2.9	แสดงลักษณะแวมยูราของนกยูง.....	19
ภาพที่ 2.10	แสดงตัวอย่างของนกปีกงาสวรรค์.....	21
ภาพที่ 2.11	แจ็กสัน พอลลีสค .....	22
ภาพที่ 2.12	ภาพตัวอย่างผลงานของ แจ็กสัน พอลลีสค.....	23
ภาพที่ 2.13	ลวดลายที่เกิดจากเทคนิคการทำ Marbling ด้วยสีสเปรย์.....	24
ภาพที่ 2.14	ลวดลายที่เกิดจากเทคนิคการผสมสี.....	25
ภาพที่ 2.15	ลวดลายที่เกิดจากเทคนิคการผสมสี.....	26
ภาพที่ 2.16	ลวดลายที่เกิดจากการพิมพ์ด้วย ฝาขวด ผักกาด แก้วน้ำ ขนนก.....	27
ภาพที่ 2.17	แสดงรูปแบบของเครื่องแต่งกาย.....	28
ภาพที่ 2.18	แสดงโครงสร้างของเครื่องแต่งกาย.....	30
ภาพที่ 2.19	เส้นตรงแนวตั้งที่เกิดจากลวดลายผ้า.....	33
ภาพที่ 2.20	เส้นตรงแนวนอนที่เกิดจากลวดลายผ้าภายในตัวเสื้อ.....	33
ภาพที่ 2.21	เส้นตรงแนวเฉียงที่เกิดจากลวดลายผ้า.....	34
ภาพที่ 2.22	การใช้สีคู่ประกอบ.....	36

## VIII

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.23 การใช้สีข้างเคียง.....	36
ภาพที่ 2.24 การใช้สีข้างเคียง.....	37
ภาพที่ 2.25 การใช้สีเอกรงค์.....	37
ภาพที่ 2.26 ภาพแสดงตัวอย่างกระดุม.....	38
ภาพที่ 2.27 ภาพแสดงตัวอย่างลูกไม้สำหรับตกแต่ง.....	39
ภาพที่ 2.28 ภาพแสดงตัวอย่างลูกบิด.....	39
ภาพที่ 2.29 ภาพแสดงตัวอย่างเลื่อม.....	40
ภาพที่ 2.30 ภาพแสดงตัวอย่างมุก.....	40
ภาพที่ 2.31 ภาพแสดงตัวอย่างเพชรเทียม.....	41
ภาพที่ 2.32 ภาพแสดงตัวอย่างริคแรก.....	41
ภาพที่ 2.33 ภาพแสดงตัวอย่างไหมปัก.....	42
ภาพที่ 2.34 ภาพแสดงตัวอย่างไหมพู่.....	42
ภาพที่ 2.35 ภาพแสดงตัวอย่างชายครุย.....	43
ภาพที่ 2.36 ภาพแสดงตัวอย่างลูกบิดเปลือกหอย.....	43
ภาพที่ 2.37 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายที่เกิดจากสับนผ้า.....	44
ภาพที่ 2.38 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายที่เกิดจากการขั้ดกันของเส้นด้าย.....	45
ภาพที่ 2.39 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายขนาดจิ๋ว (Tiny Scale).....	45
ภาพที่ 2.40 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายขนาดเล็ก (Small Scale).....	46
ภาพที่ 2.41 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายขนาดกลาง (Medium Scale).....	46
ภาพที่ 2.42 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายขนาดใหญ่ (Big Scale).....	47
ภาพที่ 2.43 แสดงตัวอย่างการใช้เส้นในการออกแบบลวดลาย.....	47
ภาพที่ 2.44 แสดงตัวอย่างรูปร่างในการออกแบบลวดลาย.....	48
ภาพที่ 2.45 แสดงตัวอย่างสีในการออกแบบลวดลาย.....	48
ภาพที่ 2.46 แสดงตัวอย่างเครื่องพิมพ์ผ้าด้วยระบบดิจิทัล.....	53
ภาพที่ 2.47 แสดงขั้นตอนการผลิตในอุตสาหกรรมการพิมพ์ผ้าด้วยระบบดิจิทัล.....	54
ภาพที่ 3.1 แสดงตัวอย่างเทคนิคการทำ Marbling ด้วยสีเสปรย์.....	56
ภาพที่ 3.2 แสดงตัวอย่างเทคนิคการทำลวดลายด้วยกาวผสมสี.....	57
ภาพที่ 3.3 แสดงตัวอย่างเทคนิคการทำลวดลายบนแผ่นอะคริลิก.....	57
ภาพที่ 3.4 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 1.....	58

ภาพที่ 3.5	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 2.....	59
ภาพที่ 3.6	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 3.....	59
ภาพที่ 3.7	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 4.....	60
ภาพที่ 3.8	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 5.....	60
ภาพที่ 3.9	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 6.....	61
ภาพที่ 3.10	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 7.....	61
ภาพที่ 3.11	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 8.....	62
ภาพที่ 3.12	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 9.....	62
ภาพที่ 3.13	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 10.....	63
ภาพที่ 3.14	แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 11.....	63
ภาพที่ 3.15	ภาพแสดงแรงบันดาลใจในวรรณคดี.....	64
ภาพที่ 3.16	ภาพแสดงตัวอย่างการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect ของไก่อฟ้า .....	65
ภาพที่ 3.17	ภาพแสดงตัวอย่างการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect ของนกปักกษาสวรรค์.....	66
ภาพที่ 3.18	ภาพแสดงตัวอย่างการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect ของนกยูง .....	67
ภาพที่ 3.19	ภาพแสดงแพทเทินของเครื่องแต่งกายสำหรับการออกแบบลวดลาย.....	68
ภาพที่ 3.20	ภาพแสดงแพทเทินของเครื่องแต่งกายบนพื้นผ้า.....	68
ภาพที่ 3.21	ภาพแสดงการประกอบลวดลายจากแรงบันดาลใจไก่อฟ้า.....	69
ภาพที่ 3.22	ภาพแสดงลวดลายสำหรับพิมพ์ผ้าฝ้ายจากแรงบันดาลใจไก่อฟ้า.....	70
ภาพที่ 3.23	ภาพแสดงการประกอบลวดลายจากแรงบันดาลใจนกปักกษาสวรรค์ .....	71
ภาพที่ 3.24	ภาพแสดงลวดลายสำหรับพิมพ์ผ้าฝ้ายจากแรงบันดาลใจนกปักกษาสวรรค์.....	72
ภาพที่ 3.25	ภาพแสดงการประกอบลวดลายจากแรงบันดาลใจนกยูง.....	73
ภาพที่ 3.26	ภาพแสดงลวดลายสำหรับพิมพ์ผ้าฝ้ายจากแรงบันดาลใจนกยูง .....	74
ภาพที่ 4.1	แสดงภาพรวมของเครื่องแต่งกายทั้งหมดใน Collection.....	75
ภาพที่ 4.2	ภาพแสดงชุดใน Collection .....	76
ภาพที่ 4.3	แสดงลวดลายการออกแบบจากแรงบันดาลใจไก่อฟ้า.....	77
ภาพที่ 4.4	แสดงผลการออกแบบชุดจากแรงบันดาลใจไก่อฟ้า.....	78
ภาพที่ 4.5	แสดงลวดลายการออกแบบจากแรงบันดาลใจนกปักกษาสวรรค์.....	79
ภาพที่ 4.6	แสดงผลการออกแบบชุดจากแรงบันดาลใจนกปักกษาสวรรค์.....	80
ภาพที่ 4.7	แสดงลวดลายการออกแบบจากแรงบันดาลใจนกยูง.....	81

ภาพที่ 4.8 แสดงผลการออกชุดจากแรงบันดาลใจนกยูง.....	82
ภาพที่ 4.9 ภาพการแสดงผลงาน.....	83
ภาพที่ 4.10 ภาพการแสดงผลงาน.....	83
ภาพที่ 4.11 ภาพการแสดงผลงาน.....	84
ภาพที่ 4.12 ภาพการแสดงผลงาน.....	85
ภาพที่ 4.13 ภาพการแสดงผลงาน.....	86
ภาพที่ 4.14 ภาพประกอบตารางแสดงราคาชุดที่ 1.....	87
ภาพที่ 4.15 ภาพประกอบตารางแสดงราคาชุดที่ 2.....	88
ภาพที่ 4.16 ภาพประกอบตารางแสดงราคาชุดที่ 3.....	89



# สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1.1 แสดงปัญหาและแนวทางแก้ไขของโครงการ.....	5
ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงราคาต้นทุนของชุดที่ 1.....	87
ตารางที่ 4.2 ตารางแสดงราคาต้นทุนของชุดที่ 2.....	88
ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงราคาต้นทุนของชุดที่ 3.....	89



## บทที่ 2

# การค้นคว้า รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

### 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์ THAKOON

#### 2.1.1 ประวัติความเป็นมา

THAKOON เป็นแบรนด์เครื่องแต่งกายสตรีที่มีชื่อเสียงในระดับโลก ตั้งอยู่ที่นิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยคุณฐากร พานิชกุล ดีไซเนอร์ชาวไทยแต่ได้ย้ายไปอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา คุณฐากรสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาธุรกิจจากมหาวิทยาลัยบอสตัน แต่หลังจากนั้นก็ค้นพบว่าตนเองมีความสนใจเรื่องแฟชั่นมากกว่า จึงมุ่งเข้าสู่วงการอย่างเต็มตัวด้วยการเริ่มทำงานกับแบรนด์แฟชั่นชั้นนำอย่าง J.Crew โดยรับผิดชอบด้านการผลิตและด้านการจัดซื้อ จนทำให้มีโอกาสได้เรียนรู้เบื้องหลังของธุรกิจแฟชั่นทุกขั้นตอน จากนั้นได้ย้ายไปเป็นนักวิจารณ์แฟชั่นของนิตยสารชื่อ Harper's Bazaar นานถึง 3 ปี และตัดสินใจเข้าคอร์สเรียนแฟชั่นที่ Parsons School of Design โรงเรียนออกแบบชื่อดังของนิวยอร์ก จนที่สุดในปี 2004 ได้เปิดตัวเสื้อผ้าคอลเลกชันแรกภายใต้ชื่อแบรนด์ที่ใช้ชื่อเดียวกับตนเองว่า THAKOON



ภาพที่ 2.1 คุณฐากร พานิชกุล เจ้าของแบรนด์ THAKOON

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไก่ฟ้า ถือเป็นนกชนิดหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีหลายเรื่อง แต่เรื่องที่บรรยายความสวยงามของไว้อย่างชัดเจน คือเรื่องลิลิตพระลอ อีกทั้งยังมีปรากฏชื่ออยู่ในประวัติศาสตร์ชาติไทย สมัยรัชกาลที่ 4 พระองค์ได้จัดส่งไก่ฟ้า 1 คู่ พร้อมกับสัตว์ป่า 4 เท้าอีกหลายชนิด เพื่อกระชับความสำคัญที่แน่นแฟ้นกับชาติฝรั่งเศส นอกจากนี้มีการกล่าวไว้ว่า ไก่ฟ้าเป็นนกที่มีความงดงาม ราวกับจิตรกรได้บรรจงแต่งแต้มด้วยสีสัน ประกอบกับลวดลายบนตัวที่มีความหลากหลาย ด้วยเหตุนี้ทางราชจึงได้เลือกไก่ฟ้าเป็นนกประจำชาติไทย



ภาพที่ 1.1 แสดงลักษณะของไก่ฟ้า

ปีกษาสวรรค์ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่านกการเวก เป็นนกที่ปรากฏอยู่ในเรื่องไตรภูมิพระร่วง มีการกล่าวกันไว้ว่าเป็นนกที่มีเสียงร้องที่ไพเราะกังวานเสนาะหูราวกับต้องมนต์ มีขนที่งดงาม มีสีสดใส ชาวต่างชาติขนานนามนกชนิดว่าเป็น Bird of paradise ปีกษาสวรรค์นั้นมักถูกวาดเป็นภาพจิตรกรรมในลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามแต่จินตนาการของจิตรกร นอกจากนี้ในอดีตมีการใช้ปีกษาสวรรค์เป็นสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับภพภูมิหรือที่เรียกว่า ตรีปิภักชุกกัถ ในปัจจุบันถูกใช้เป็นเครื่องหมายของกระทรวงการคลัง



ภาพที่ 1.2 แสดงลักษณะของนกปักษาสวรรค์

นกยูง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าบุหร่ง ซึ่งเป็นชื่อที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีเรื่องอิเหนา เป็นนกในตระกูลไก่ฟ้าที่มีความสวยงาม จึงมักปรากฏอยู่ในวรรณคดีอีกหลายๆ เรื่อง มีลักษณะพิเศษ โดยเฉพาะเมื่อนกยูงแพนหางจะมีท่าทางที่สง่างาม มีสีสันที่โดดเด่น สำหรับในประเทศไทยจัดให้เป็นสัตว์ที่ถูกคุกคามมักถูกล่าเพื่อเอาขน จึงทำให้จำนวนนกยูงถูกลดลงอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 1.3 แสดงลักษณะของนกยูง

นกในวรรณคดีทั้งสามชนิดที่ได้กล่าวถึงไปแล้วนั้น เป็นที่รู้จักเพียงแค่ว่าเป็นนกที่มีความสวยงาม แต่น้อยคนนักที่จะให้ความสำคัญกับเรื่องราวความเป็นมาในอดีต ซึ่งปรากฏอยู่ในวรรณคดีหรือในประวัติศาสตร์ เนื่องจากปัจจุบันมีการรับเอาค่านิยมจากต่างชาติมาเลียนแบบ จนเกิดความรู้สึกถ้าหลังในวัฒนธรรมของชนชาติของตนเอง ดังนั้นแนวทางที่จะทำให้คนรุ่นใหม่เห็นถึงความสำคัญทางหนึ่งที่จะถ่ายทอดสิ่งต่างๆ เหล่านั้น ทำได้โดยการผสมผสานเอกลักษณ์หรือสร้างจุดเด่นให้เข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยไม่ให้เกิดความรู้สึกต่อต้าน จึงเกิดเป็นแนวคิดที่จะนำเสนอศิลปะด้านวรรณคดีผ่านแรงบันดาลใจอันได้แก่ ไก่ฟ้า ปักษาสวรรค์ และนกยูง ผสมผสานกับความสวยงามที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะเป็นธรรมชาติ ผ่านลวดลายและสีสันทันทีที่มีความโดดเด่นของนกทั้งสามชนิดนี้ โดยดำเนินการออกแบบผ่านเครื่องแต่งกายสตรี ที่เน้นความมีเอกลักษณ์ด้วยการประยุกต์เทคนิคที่เรียกว่า Accidental effect ในการสร้างลวดลาย เพื่อให้เกิดลายพิมพ์ที่มีความเป็นธรรมชาติ ความแปลกใหม่และสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

โดยแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายการผลิตเสื้อผ้าของแบรนด์ THAKOON ที่นำเสนอการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีตามฤดูกาลของแฟชั่นให้มีความใหม่อยู่เสมอ เน้นลายพิมพ์ที่หลากหลาย โดยประยุกต์เข้ากับเทคนิคต่างๆ ที่ทันสมัย เหมาะกับความเป็นผู้หญิงยุคใหม่ นอกจากนี้เครื่องแต่งกายสตรีของแบรนด์ THAKOON ยังเป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้มีชื่อเสียงระดับโลก จึงทำให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ดังนั้นการสอดแทรกแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องกับนกในวรรณคดีไทยผ่านเครื่องแต่งกาย จึงถือว่าเป็นอีกทางหนึ่งที่จะเผยแพร่วรรณคดี ให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มคนไทยและชาวต่างชาติมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับนกในวรรณคดี เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี

1.2.2 เพื่อศึกษาลวดลายจากแรงบันดาลใจจากนกในวรรณคดีอันได้แก่ ไก่ฟ้า ปักษาสวรรค์ และนกยูง นำมาถ่ายทอดผ่านเครื่องแต่งกายสตรีที่สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

1.2.3 เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบลวดลายและเทคนิคตัดเย็บเครื่องแต่งกายสตรี ที่สอดคล้องกับรูปแบบการผลิตของแบรนด์ THAKOON

1.2.4 เพื่อศึกษาและทดลองการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental effect เพื่อสร้างลวดลายที่มีเอกลักษณ์และความแปลกใหม่ สำหรับแบรนด์ THAKOON

1.2.5 เพื่อศึกษากระบวนการพิมพ์ลายตามหลักการพิมพ์ผ้าฝ้ายเพื่อการตัดเย็บ ( Pattern Engineering Design )

1.2.6 เพื่อถ่ายทอดแรงบันดาลใจที่มีคุณค่าในทางศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งควรค่าแก่การศึกษา ให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มคนไทยและชาวต่างชาติมากยิ่งขึ้น

### 1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ตารางที่ 1.1 แสดงปัญหาและแนวทางแก้ไขของโครงการ

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
1. ในปัจจุบันการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกัน ทำให้ผลิตภัณฑ์ขาดความน่าสนใจ	1. ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ผสมผสานแรงบันดาลใจจากนกในวรรณคดี เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจ เป็นแนวทางสร้างจุดขายให้กับบริษัท
2. รูปแบบการพิมพ์ลายในปัจจุบัน นิยมการสร้างลวดลายโดยใช้คอมพิวเตอร์ ลวดลายที่ออกมามักเป็นไปตามกระแสนิยม ขาดเอกลักษณ์ที่โดดเด่น	2. สร้างลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์และมีความแปลกใหม่ด้วยเทคนิค Accidental effect เพื่อให้ลวดลายที่ได้มีความแปลกใหม่และเป็นธรรมชาติ
3. กระแสสังคมในปัจจุบันได้รับค่านิยมต่างชาติ เข้ามามีบทบาทมากขึ้น จนมองไม่เห็นคุณค่า ศิลปะและวัฒนธรรม โดยเฉพาะด้านวรรณคดี	3. สอดแทรกความเป็นไทยให้เข้าไปมีบทบาทในชีวิตประจำวัน ผ่านเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนกในวรรณคดีไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.4 ความเป็นไปได้ของโครงการ

### 1.4.1 ด้านการออกแบบ

โครงการนี้มุ่งเน้นการออกแบบโดยนำศิลปะด้านวรรณคดีที่สืบทอดกันมาตั้งแต่ในอดีต มาเป็นแนวคิดในการสร้างแรงบันดาลใจ โดยเลือกนกที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีอันได้แก่ ไก่ฟ้า บัณฑิตสวรรค์และนกยูง ซึ่งเป็นนกที่สวยงามและมีคุณค่าในทางวรรณคดี นำเสนอผ่านเครื่องแต่งกายสตรีและรูปแบบการพิมพ์ลายบนผ้าผืนเพื่อการตัดเย็บให้กับแบรนด์ THAKOON โดยทำการศึกษาลวดลายและสีสันทัน ประยุกต์เข้ากับเทคนิค Accidental effect เพื่อให้ลวดลายที่ออกมามีความเป็นธรรมชาติ มีเอกลักษณ์และแปลกใหม่ ตามแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีของแบรนด์ THAKOON เสื้อผ้าที่ทำการออกแบบนั้นสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

### 1.4.2 ด้านนโยบาย

นโยบายการผลิตเสื้อผ้าของแบรนด์ THAKOON นำเสนอรูปแบบการแต่งกายสตรี เน้นลายพิมพ์ที่มีความแปลกใหม่ ทันสมัย เหมาะกับความเป็นผู้หญิงยุคใหม่ จึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับโครงการ ที่ต้องการนำเสนอเทคนิคการสร้างลวดลายที่มีเอกลักษณ์ นำศิลปะที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตมาเป็นแรงบันดาลใจ โดยศึกษาจากนกที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดี เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบและสร้างลวดลาย ทั้งนี้แบรนด์ THAKOON เป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้มีชื่อเสียงระดับโลก ทำให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง จึงอีกแนวทางหนึ่งที่ตอบสนองนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการเผยแพร่ศิลปะและวัฒนธรรมไทยยังให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มคนไทยและออกสู่สายตาชาวต่างชาติมากยิ่งขึ้น

### 1.4.3 ด้านเศรษฐกิจ

แบรนด์ THAKOON เป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้มีชื่อเสียงระดับโลก ทำให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ดังนั้นการสอดแทรกวรรณคดีไทยผ่านเครื่องแต่งกาย เป็นตัวช่วยในการสร้างภาพลักษณ์ให้ประเทศไทยเป็นที่รู้จักในระดับสากล ทั้งในเรื่องของศิลปะและวัฒนธรรมเป็นแนวทางหนึ่งที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เข้ามาเที่ยวในประเทศไทย เกิดการหมุนเวียนทางเศรษฐกิจและสร้างรายได้เข้าประเทศได้เป็นอย่างดี

#### 1.4.4 ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

การนำเสนอเครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากนกในวรรณคดีไทย เป็นแนวทางหนึ่งที่ส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่เห็นถึงความสำคัญและความเป็นมาในอดีต โดยไม่หลงลืมวัฒนธรรมไทยที่ส่งต่อมาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นการสอดแทรกความมีคุณค่าและความงดงาม ให้เข้ากับการใช้ชีวิตประจำวันและยังนำมาเป็นแนวคิดในการสร้างผลงานด้านอื่นๆ เพื่อให้อยู่คู่กับสังคมไทยสืบต่อไป

### 1.5 ขอบเขตของโครงการ

1.5.1 โครงการนี้เป็นโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากนกในวรรณคดีไทยอันได้แก่ ไก่ฟ้า นกพิกาษาสวรรค์และนกยูง ผสมผสานเทคนิค Accidental effect เพื่อให้ลวดลายที่ออกมามีเอกลักษณ์ให้กับแบรนด์ THAKOON

1.5.2 โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีและพิมพ์ลวดลายบนผืนผ้าสำหรับ 1 คอลเล็กชันให้กับแบรนด์ THAKOON

ลายไก่ฟ้า	ชุดกระโปรงสตรี	1	ชุด
	ผ้าผืนความยาว	4	รีพีท
ลายพิกาษาสวรรค์	ชุดกระโปรงสตรี	1	ชุด
	ผ้าผืนความยาว	4	รีพีท
ลายนกยูง	ชุดกระโปรงสตรี	1	ชุด
	ผ้าผืนความยาว	4	รีพีท

1.5.3 กลุ่มเป้าหมายของการออกแบบ คือเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีที่มีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป เป็นผู้หญิงยุคใหม่ที่มีความทันสมัย เป็นตัวของตัวเอง ต้องการชุดที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ประยุกต์ใช้ได้ ออกงานได้หลากหลายรูปแบบและมีความพิถีพิถันในการเลือกเสื้อผ้า

## 1.6 แนวทางการศึกษาวิจัย

### 1.6.1 ศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับแบรนด์ THAKOON

1.6.1.1 ข้อมูลทั่วไป ความเป็นเอกลักษณ์และจุดเด่นของแบรนด์

1.6.1.2 กลุ่มเป้าหมาย

1.6.1.3 นโยบายและแนวความคิดในการออกแบบ

1.6.1.4 รูปแบบของเครื่องแต่งกาย

1.6.1.5 ข้อมูลทางการตลาดและระดับราคาสินค้า

### 1.6.2 ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับกรรมวิธีการสร้างลวดลาย

1.6.2.1 ทดลองสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental effect ให้มีความหลากหลายด้วยเทคนิคและวัสดุชนิดต่างๆ

1.6.2.2 ศึกษาการรูปแบบการสร้างลวดลายสำหรับการพิมพ์บนผ้าผืนเพื่อใช้ในการตัดเย็บ ให้มีรูปแบบตามระบบอุตสาหกรรม

1.6.2.3 ศึกษาขั้นตอนการเข้าสู่กระบวนการพิมพ์แบบต่างๆ เช่น เทคนิคการพิมพ์ด้วยระบบดิจิทัล

1.6.3 ศึกษารูปแบบและกรรมวิธีการตัดเย็บเครื่องแต่งกายสตรี รวมถึงวัสดุและคุณสมบัติของผ้าแต่ละชนิดที่นำมาประกอบการออกแบบ กำหนดขนาดและพื้นที่บนผืนผ้า เพื่อให้ทราบถึงความเป็นไปได้ในการผลิตและการใช้งาน

1.6.4 ศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับความต้องการ แนวโน้มความนิยม และแนวความคิดในการเลือกซื้อเครื่องแต่งกายสตรี

## 1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 เกิดผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสตรีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนกในวรรณคดีไทย ด้วยเทคนิค Accidental effect ในการสร้างลวดลายถ่ายทอดลงบนสินค้าเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ทั่วไปในท้องตลาด

1.7.2 เป็นการสื่อสารให้คนรุ่นใหม่เห็นถึงความสำคัญของศิลปะด้านวรรณคดี ไม่ได้มองเพียงแค่ความสวยงามภายนอก แต่มองเห็นในคุณค่าในอดีตที่ถ่ายทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจและร่วมกันรักษาสืบต่อไป

1.7.3 เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มลูกค้าของแบรนด์ THAKOON ซึ่งได้รับการยอมรับในกลุ่มผู้มีชื่อเสียงระดับโลก เป็นที่รู้จักในวงกว้าง จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ส่งเสริมให้ศิลปะด้านวรรณคดีของไทย เป็นที่รู้จักมากขึ้นในระดับสากล

1.7.4 ทำให้ทราบถึงกระบวนการผลิต รวมทั้งรับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงานจริง เพื่อให้รู้จักการแก้ไขได้ในอนาคต

## บทที่ 2

# การค้นคว้า รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

### 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์ THAKOON

#### 2.1.1 ประวัติความเป็นมา

THAKOON เป็นแบรนด์เครื่องแต่งกายสตรีที่มีชื่อเสียงในระดับโลก ตั้งอยู่ที่นิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยคุณฐากร พานิชกุล ดีไซเนอร์ชาวไทยแต่ได้ย้ายไปอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา คุณฐากรสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาธุรกิจจากมหาวิทยาลัยบอสตัน แต่หลังจากนั้นก็ค้นพบว่าตนเองมีความสนใจเรื่องแฟชั่นมากกว่า จึงมุ่งเข้าสู่วงการอย่างเต็มตัวด้วยการเริ่มทำงานกับแบรนด์แฟชั่นชั้นนำอย่าง J.Crew โดยรับผิดชอบด้านการผลิตและด้านการจัดซื้อ จนทำให้มีโอกาสดูแลเบื้องหลังของธุรกิจแฟชั่นทุกชั้นตอน จากนั้นได้ย้ายไปเป็นนักวิจารณ์แฟชั่นของนิตยสารชื่อ Harper's Bazaar นานถึง 3 ปี และตัดสินใจเข้าคอร์สเรียนแฟชั่นที่ Parsons School of Design โรงเรียนออกแบบชื่อดังของนิวยอร์ก จนที่สุดในปี 2004 ได้เปิดตัวเสื้อผ้าคอลเลกชันแรกภายใต้ชื่อแบรนด์ที่ใช้ชื่อเดียวกับตนเองว่า THAKOON



ภาพที่ 2.1 คุณฐากร พานิชกุล เจ้าของแบรนด์ THAKOON

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

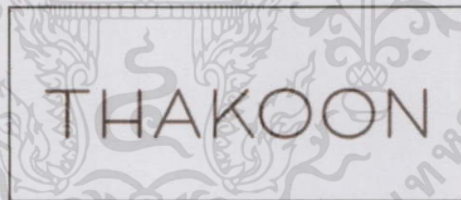
ผลงานของแบรนด์ THAKOON ได้รับความนิยมนักผู้ซื้อเสียงในระดับโลก ด้วยของสไตล์ที่โดดเด่นของแบรนด์ คือต้องการทำให้ผู้หญิงสวยโดดเด่น สง่างาม สร้างความมั่นใจเมื่อได้สวมใส่ แฟงไว้ด้วยความสนุกสนาน เพิ่มลูกเล่นด้วยการประดับตกแต่งอันเกิดจากโครงสร้างของเสื้อผ้า รูปแบบยังคงความคลาสสิก ให้ความสำคัญกับอดีตผสมกับความล้ำสมัย โดยแรงบันดาลใจนั้นเกิดจากการมองทุกอย่างรอบๆตัว เพื่อนำมาสร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงานอยู่เสมอ

### 2.1.2 นโยบายและแนวความคิดในการออกแบบ

นโยบายการผลิตของแบรนด์ THAKOON นำเสนอรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ต้องการทำให้ผู้หญิงสวยโดดเด่นและสร้างความมั่นใจเมื่อสวมใส่ เน้นความแปลกใหม่ในการตัดเย็บด้วยรูปทรงแบบคลาสสิก เพิ่มรายละเอียดและสร้างรูปแบบที่แตกต่าง นิยมการตัดเย็บด้วยการเลือกใช้เนื้อผ้าแบบสองมิติ เช่น ผ้าแจ็กการ์ด (Jacquard) ผ้าไหมซาติน (Silk satin) ซึ่งเป็นผ้าทอมันวาว สร้างแรงบันดาลใจเพื่อช่วยในการออกแบบในแต่ละคอลเล็คชั่นและปรับให้ตรงกับแนวโน้มของการออกแบบที่เปลี่ยนไปตามฤดูกาล มีการเพิ่มเทคนิคใหม่ให้กับสินค้าอย่างต่อเนื่อง

### 2.1.3 ข้อมูลด้านการตลาด

#### 2.1.3.1 เครื่องหมายการค้า



ภาพที่ 2.2 แสดงเครื่องหมายการค้าของแบรนด์ THAKOON

#### 2.1.3.2 กลุ่มเป้าหมาย

เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีที่มีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป เป็นผู้หญิงยุคใหม่ที่มีความทันสมัย มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ตามกระแสนิยมเพียงอย่างเดียว ต้องการความสวยโดดเด่น สง่างาม และมั่นใจเมื่อได้สวมใส่ มีมุมมองด้านศิลปะ ต้องการชุดที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน และประยุกต์ใช้ในการออกงาน มีความพิถีพิถันในการเลือกเสื้อผ้าและพอใจกับการแต่งตัว

#### 2.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบเครื่องแต่งกายแบรนด์ THAKOON

รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ต้องการทำให้ผู้หญิงสวยโดดเด่นและสร้างความมั่นใจเมื่อสวมใส่ เน้นความแปลกใหม่ในการตัดเย็บด้วยรูปทรงแบบคลาสสิก เพิ่มรายละเอียดและสร้างรูปแบบที่แตกต่างทั้งลวดลายพิมพ์และเทคนิคการตัดเย็บ นิยมการเลือกใช้เนื้อผ้าแบบสองมิติ เช่น ผ้าแจ็กการ์ด (Jacquard) ผ้าไหมซาติน (Silk satin) ซึ่งเป็นผ้าทอมันวาว

#### THAKOON Collection : Spring 2013



ภาพที่ 2.3 แสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของแบรนด์ THAKOON : Spring 2013 Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**THAKOON Collection : Spring 2012**



ภาพที่ 2.4 แสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของแบรนด์ THAKOON : Spring 2012 Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 แสดงตัวอย่างลายพิมพ์ของแบรนด์ THAKOON

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค

### 2.2.1 ข้อมูลด้านกายภาพ

ประเภทของกลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ THAKOON

เพศ	หญิง มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ตามกระแสนิยมเพียงอย่างเดียว ต้องการความสวยโดดเด่น สง่างามและมั่นใจเมื่อได้สวมใส่ มีมุมมองด้านศิลปะ อีกทั้งยังเป็นผู้ที่ชอบการแต่งตัว มีความพิถีพิถันในการเลือกเสื้อผ้า
อายุ	อายุ 25 ปีขึ้นไป ที่ต้องดูแลภาพลักษณ์การแต่งกายเวลาพบปะผู้คน ชอบออกงานสังสรรค์หรืองานสังคม
รายได้	กลุ่มผู้มีฐานะดี มีรายได้สูง
รสนิยม	ชื่นชอบรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่มีความทันสมัยยังชื่นชอบรูปแบบที่คลาสสิก เน้นความแปลกใหม่ มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ไม่ตามกระแสนิยมเพียงอย่างเดียว มีความพิถีพิถันในการเลือกเสื้อผ้าและพอใจกับการแต่งตัว และสวยโดดเด่นเมื่อปรากฏตัวในงานสังคม

### 2.2.2 พฤติกรรมการเลือกซื้อ

กลุ่มผู้เป้าหมายที่ซื้อผลิตภัณฑ์เพื่อนำไปสวมใส่นั้น จะพิจารณาทั้งด้านรูปแบบ ลวดลาย และสีสันทันที่มีความสวยงาม รูปแบบที่ผู้บริโภคต้องการนั้น ต้องมีความสวยและสง่างามเมื่อสวมใส่ทันสมัย และมีความเป็นเอกลักษณ์ บ่งบอกถึงว่าเป็นเสื้อผ้าที่ผ่านการออกแบบภายใต้ตราสินค้าที่มีชื่อเสียง มีรูปแบบที่ไม่ซ้ำกับเสื้อผ้าในท้องตลาด เน้นความสวยงามและคุณภาพของสินค้าเป็นหลัก พิจารณาพิถีพิถันในการเลือก จะสนใจรายละเอียดต่างๆ ตลอดจนการตัดเย็บและการตกแต่งก่อนการตัดสินใจซื้อ

### 2.2.3 พฤติกรรมการใช้งาน

ผู้เป้าหมายเป็นผู้หญิงที่มีความเป็นตัวของตัวเอง มีกิจกรรมที่หลากหลาย ต้องการเครื่องแต่งกายที่สามารถประยุกต์การสวมใส่ได้ทุกโอกาสในชีวิตประจำวัน ชอบการพบปะสังสรรค์และออกงานสังคมที่ต้องพบผู้คนมากมายหรือใส่ในโอกาสพิเศษ เช่น งานแต่งงาน งานวันเกิด การช้อปปิ้งสามารถทำได้ด้วยมือหรือเครื่องก็ได้ ขึ้นอยู่กับชนิดของผ้า มีการซักล้างทุกครั้งที่ได้สวมใส่ตลอดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงการรองรับรูปแบบในการดำเนินชีวิตของกลุ่มเป้าหมายนี้เป็นหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาในการออกแบบ

### 2.3.1 ข้อมูลความเป็นมาของวรรณคดีไทย

วรรณคดีเป็นศิลปกรรมประเภทหนึ่ง ที่ใช้ภาษามาประกอบสร้างเป็นงานศิลปะ เช่นเดียวกับงาน จิตรกรรมและประติมากรรม มีปรากฏครั้งแรกในหนังสือพระราชกฤษฎีกาตั้งวรรณคดีสโมสร วันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2457 โดยมีความหมายคือ หนังสือที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี นั่นคือมีการใช้ภาษาอย่างดี มีศิลปะการแต่งที่สอดคล้องทั้งด้านศิลปะการใช้คำ ศิลปะการใช้โวหาร ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ภาษานั้นให้ความหมายชัดเจน ทำให้เกิดการโน้มน้าวอารมณ์ผู้อ่านให้คล้อยตามไปด้วย เนื้อหาของวรรณคดีย่อมมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของมนุษย์ เผยให้เห็นความจริงของชีวิต โลกและสังคมของมนุษย์ ก่อให้เกิดอารมณ์ด้วยวรรณศิลป์ ซึ่งภาษาที่เป็นศิลปะและกลวิธีทางภาษานั้น จะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้รับสาร คิดเพ่งพินิจและเข้าถึงเนื้อหาทางความคิดได้ดียิ่งขึ้น โดยวรรณคดีนั้นถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท อันได้แก่ วรรณคดีมุขปาฐะ คือ วรรณคดีแบบที่เล่ากันมาปากต่อปาก ไม่ได้บันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น เพลงพื้นบ้าน นิทานชาวบ้าน บทร้องเล่น และวรรณคดีราชสำนักหรือวรรณคดีลายลักษณ์ เช่น ไตรภูมิพระร่วง พระอภัยมณี อิเหนา ทิลิตตะเลงพ่าย



ภาพที่ 2.6 แสดงตัวอย่างวรรณคดีไทย

วรรณคดีส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจที่ผู้แต่งมีต่อสภาพและเหตุการณ์แวดล้อมในบุคลิกของผู้แต่ง เช่น มีความชื่นชมในวีรกรรม ความสามารถหรืออนุญานรมิของบุคคลสำคัญที่แต่งเรื่องประเภทสวดดี ถ้ามีความเลื่อมใสศรัทธาในศาสนา ก็แต่งเรื่องธรรมะและชาดก ถึงแม้วรรณคดีที่เกิดจากความสะเทือนใจส่วนตัวของผู้แต่งเอง ผู้แต่งก็มักสร้างเนื้อหาและฉากของเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขึ้นจากสิ่งที่ผู้แต่งประสบพบเห็นเป็นส่วนมาก นอกจากรูปแบบ คำประพันธ์ ประเภท และสาระสำคัญของเรื่องมักเป็นไปตามคตินิยมของสังคมตามยุคสมัยที่แต่งขึ้น

วรรณคดีที่สมบูรณ์นั้น ไม่เพียงแต่ให้ความแต่การ ใช้ภาษาที่สละสลวย แต่ยังรวมถึงการพรรณนาตัวละคร เพื่อให้เนื้อเรื่องเกิดความน่าสนใจ ตัวละครในวรรณคดีนั้นอาจหมายถึงผู้มีบทบาทในเรื่อง ผู้แต่งมักจะให้ตัวละครแสดงออกมาให้เห็นด้านอารมณ์ ด้านศีลธรรมจรรยา บรรยายผ่านฉากและบรรยากาศ หรือสภาพแวดล้อมของตัวละคร ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกอย่างหนึ่งของเนื้อหา ผู้แต่งจะแต่งขึ้นจากสถานที่และบรรยากาศที่ให้ตัวละคร โลกเล่นไปตามเรื่องราว ฉากอาจจะเป็นสถานที่จริงๆ ที่มีอยู่หรือสมมุติขึ้นจากจินตนาการ

### 2.3.2 ข้อมูลสัตว์ในวรรณคดี : ไก่ฟ้า

ไก่ฟ้าปรากฏอยู่ในวรรณคดีหลายเรื่อง แต่เรื่องที่รู้จักกันดีคือวรรณคดีเรื่องลิลิตพระลอ ที่ได้กล่าวถึงความสวยงามมากขนาดที่ทำให้พระลอหลงไหลติดตามไปจนต้องสูญเสียพระชนม์ชีพในที่สุด อีกทั้งไก่ฟ้ายังมีชื่อปรากฏอยู่ในประวัติศาสตร์ชาติไทย สมัยรัชกาลที่ 4 พระองค์ได้จัดส่งไก่ฟ้า 1 คู่ พร้อมกับสัตว์ป่า 4 เท้าอีกหลายชนิด เพื่อกระชับความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับชาติฝรั่งเศส นอกจากนี้มีการกล่าวไว้ว่า ไก่ฟ้าเป็นนกที่มีความงดงาม ราวกับจิตรกรได้บรรจงแต่งแต้มด้วยสีอันประกอบกับลวดลายบนตัวที่มีความหลากหลาย ด้วยเหตุนี้ทางราชจึงได้เลือกไก่ฟ้าเป็นนกประจำชาติไทย

ไก่ฟ้าถือเป็นสัตว์ป่าที่ถูกนำมาเลี้ยงเป็นสัตว์เลี้ยงสวยงาม ประกอบด้วยหลายสายพันธุ์ ซึ่งสายพันธุ์ที่ได้รับความนิยมคือ ไก่ฟ้าหน้าเขียว ซึ่งเป็นไก่ฟ้าที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในบรรดาไก่ฟ้าตระกูล Lophura มีลักษณะเด่นคือหน้าอกสีฟ้าคราม ขนหงอนเป็นพุ่มสีดำ คอ ลำตัวหน้าอกมีสีน้ำเงินเข้ม บริเวณหลังตอนท้ายและตะโพกมีสีเหลืองแกมแดง ขนหางคู่กลางมีสีขาว ลำตัวด้านข้างมีลายสีขาว แข็งสีแดงมีเดือย ส่วนตัวเมียจะมีพุ่มหงอนสีน้ำตาลเข้ม ลำตัวด้านบนปีก และหางมีสีน้ำตาลแกมแดง ใต้คอและหน้าอกมีสีน้ำตาลอ่อน และที่ท้องมีเกล็ดสีขาวและดำ แข็งและนิ้วเท้าสีแดงไม่มีเดือย



ภาพที่ 2.7 แสดงตัวอย่างของไก่ฟ้าสีทองตัวผู้

ประเทศไทยสามารถพบไก่ฟ้าได้ทั้งภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคตะวันออกเฉียงใต้  
ปัจจุบัน  
ไก่ฟ้าที่อาศัยอยู่ตามธรรมชาติมีปริมาณค่อนข้างน้อย เนื่องจากป่าซึ่งเป็นถิ่นที่อยู่อาศัยนั้นถูกทำลาย  
และถูกมนุษย์ล่าด้วยวิธีการต่างๆ จึงทำให้มีจำนวนที่ลดลงอย่างรวดเร็ว

### 2.3.3 ข้อมูลสัตว์ในวรรณคดี : นกยูง

นกยูงหรือที่เรียกว่านุหรง เป็นชื่อที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีหลายๆ เรื่องเช่น เรื่องอิเหนาใน  
ตอน ย่าหรีนได้นางเกษรหรง จัดเป็นนกในตระกูล ไก่ฟ้าที่ถูกยกให้เป็นนกสวยงามและสง่างาม  
ที่สุดของโลกและถูกขนานนามว่าเป็นราชินีของนกทั้งปวง ในอดีตจึงมักมีเรื่องราวของนกยูง  
ปรากฏตามภาพเขียน บทกวีและลัทธิความเชื่อของชุมชนในหลายๆ ประเทศ ไม่ว่าจะเป็นชาวฮินดู  
จีน อียิปต์และกลุ่มชนพื้นเมืองแถบทะเลเมดิเตอร์เรเนียน รวมถึงประเทศไทยด้วย

นกยูงแบ่งออกเป็นหลากหลายสายพันธุ์ตามถิ่นอาศัย โดยนกยูงไทยนั้นจะมีขนาดลำตัว  
ยาว 120 -210 เซนติเมตร มีขาขาวสมส่วน ทั้งเพศผู้และเพศเมีย มีหงอนเป็นเส้นขนสีเขียวเหลือง  
ชี้ตรงอยู่บนหัว ส่วนหน้าของนกยูงไทย ทั้งสองข้างจะมีสีฟ้า ดำ และเหลือง ขนคอ ขนหน้าอก  
และส่วนบนของหลังเป็นขนที่มีปลายขนป้านกลมตรงกลางขนเหลืองสีน้ำเงินแกมล้อมรอบด้วยสี  
เขียวและสีทองแดง ตรงขอบขนปีกมีสีเหลืองเขียวแกมดำ คล้ายๆ กับเกล็ดปลา หลังเป็นขนสี  
เหลืองเขียวตรงกลาง เจือทอง แดง แกมดำ โดยเพศผู้นั้น จะมีแพนขนปิดหางยาวหลายเส้น ที่  
ปลายแพนขนปิดหางนี้ มีดอกดวงที่เรียกว่า " แววมยุรา " ซึ่งตรงกลางดวงเป็นสีน้ำเงินแกมดำ อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในพื้นที่วงกลมเหลือบเขียว ล้อมรอบด้วยลายเป็นวงรูปไข่สีทองแดง ใช้สำหรับรำแพนเกี้ยว ตัวเมียและจะหลุดร่วงหลังฤดูผสมพันธุ์แล้วงอกขึ้นมาใหม่ เวลานกยูงรำแพนจึงเปรียบเหมือนพัดขนาดใหญ่ ที่มีสีสังคางาม ส่วนเพศเมียจะแตกต่างจากเพศผู้คือมีขนาดร่างกายเล็กกว่า สีขนสดใสน้อยกว่า และมีเคี้ยวสั้นกว่าเคี้ยวของเพศผู้มาก นอกจากนี้บริเวณขนต่างๆ ของเพศเมียมักมีสีน้ำตาล ดำหรือสีน้ำตาลแดงแทรกเป็นคลื่น จึงมองเห็นเป็นลายคลื่นทั่วทั้งลำตัว



ภาพที่ 2.8 แสดงตัวอย่างของนกยูงไทย



ภาพที่ 2.9 แสดงลักษณะแวมยูราของนกยูง

นกยูงในป่าธรรมชาติค่อนข้างหายากและมีปริมาณน้อย นอกจากบางแห่ง เช่น เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง โดยสาเหตุของการใกล้สูญพันธุ์นั้นมาจากการปล่อยให้มีการล่านกยูงโดยเสรีในอดีต และการที่มีผู้ที่นิยมเลี้ยงนกยูงกันเพิ่มขึ้นมากในระหว่างปี พ.ศ. 2510 - 2517 ทำให้มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การส่งออกนกยูงออกนอกราชอาณาจักรเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ความนิยมในการนำขนนกยูง มาทำเป็นเครื่องประดับตกแต่งและเป็นเครื่องหมายแสดงสถานภาพในกลุ่มสังคมของคนบางกลุ่ม เป็นเหตุให้นกยูงถูกล่าเพียงเพื่อต้องการขน ประกอบกับการทำลายป่าที่อยู่ตามริมลำธารในป่า ก่อให้เกิดความสูญเสียชีวิตแหล่งหากินและทำรังวางไข่ของนกยูง ทำให้ปัจจุบันนกยูงกลายเป็นสัตว์ที่ หาได้ไม่มากนัก ทั้งนี้กฎหมายจัดให้นกยูงไทยเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสงวนและ คุ้มครองสัตว์ป่าพุทธศักราช 2535 เพื่อป้องกันการสูญพันธุ์

### 2.3.4 ข้อมูลสัตว์ในวรรณคดี : ปักษาสวรรค์

ปักษาสวรรค์ หรือที่ตามตำนานเรียกปักษาวายุภักษ์หรือนกการเวกนั้น เป็นชื่อที่ปรากฏ วรรณคดีเรื่องไตรภูมิพระร่วงว่านั้น มีการกล่าวขานกันว่าวันกการเวกมีเสียงไพเราะกังวานเสนาะ หูравกับต้องมนต์ สัตว์ทุกชนิดเมื่อได้ยินเสียงแล้วจะต้องหยุดฟัง ขนนกการเวกนั้นจึงงามเป็นที่ ต้องการถือของวิเศษเพราะกลายเป็นทองคำได้ นอกจากนี้นกการเวกที่ถูกเอ่ยถึงในวรรณคดีเรื่อง รำพันพิลาปและในวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ อีกหลายเรื่อง โดยนกการเวกนั้นจะมีอยู่ 2 จำพวก จำพวกหนึ่งเป็นนกในจินตนาการไม่มีตัวจริงๆ ส่วนอีกจำพวกหนึ่งเป็นนกที่มีตัวจริงๆ อยู่ใน ธรรมชาติ

นกการเวกอีกจำพวกหนึ่ง ราชบัณฑิตยสถานกล่าวไว้ว่าเป็นนกที่ชาวต่างชาติเรียกกันว่า Bird of Paradise นั้นหรือที่คนไทยเรียกว่า ปักษาสวรรค์ นักวิทยาศาสตร์จัดไว้ในวงศ์เดียวกับอีกา เนื่องจากมีขนาดพอๆ กับกา ซึ่งในปัจจุบันมีชื่อปรากฏมีอยู่ทั้งสิ้น 45 ชนิด นกตัวผู้จะมีสีสันสวย สดงงดงามมากเพราะมีสีสันแต่งแต้มตัดกันหลายสีและมีขนบริเวณสีข้างยาวมากเป็นพิเศษ หนาแน่น พู และพริ้วไปกับสายลมโดยเฉพาะในเวลาที่มีลมกระหือหิวเพื่อแผ่ขนที่สีข้างออกอวด นกตัวเมีย เพื่อเกี่ยวพาราสีนั้นเป็นภาพที่น่าดูยิ่งนัก



ภาพที่ 2.10 แสดงตัวอย่างของนกบักขาสวรรค์

บักขาสวรรค์นั้นมักถูกวาดเป็นภาพจิตรกรรมในลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามแต่จินตนาการของจิตรกร นอกจากนี้ในอดีตมีการใช้บักขาสวรรค์เป็นสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับภาชีอากรหรือที่เรียกว่า ตราบักขาสวรรค์ ซึ่งในปัจจุบันถูกใช้เป็นเป็นเครื่องหมายของกระทรวงการคลัง

## 2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างลวดลายแบบ Accidental Effect

### 2.4.1 ประวัติความเป็นมาของเทคนิค Accidental Effect

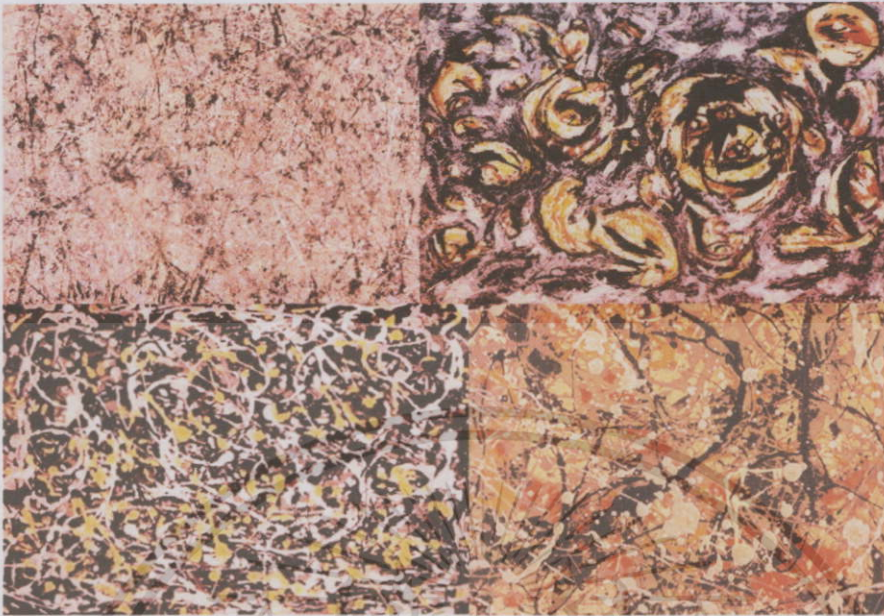
แจ็กสัน พอลล็อก ศิลปินแนวนามธรรมด้วยการละทิ้งรูปทรงตามธรรมชาติ ตัดทอนจนปราศจากรูปหรือบางที่เปลี่ยนรูปทรงเดิมจนจำไม่ได้ งานของพอลล็อกเป็นการหยดสีบนผืนผ้าใบ แทนการระบายสีตามปกติ หยดและแนวสีที่ซ้อนกันทำให้เกิดเป็นงานศิลปะ

ในระยะแรกพอลล็อกเขียนภาพแนวนามธรรม แต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก ด้วยความที่เป็นคนจริงจังและค่อนข้างเก็บตัว เขาจึงเครียดอยู่เสมอ แต่ก็ได้ภรรยาคอยให้กำลังใจมาตลอด ภายหลังจากทั้งคู่จึงหลบความวุ่นวายในเมือง ย้ายไปหาความสงบในชนบทและใช้โรงนาเป็นสตูดิโอทำงานศิลปะ วันหนึ่ง พอลล็อกค้นพบเทคนิคการเขียนภาพแบบใหม่โดยบังเอิญ ขณะกระป๋องสีล้มลงใส่ภาพที่กำลังเขียน ต่อมาเรียกเทคนิคแบบนี้ว่า “กัมมันตจิตรกรรม” (Action Painting) หรือ “เอ็กเพรสชันนิสม์เชิงนามธรรม” (Abstract Expressionist) ซึ่งเป็นการทำงานศิลปะโดยการหยด สาด หรือเทสีลงบนผ้าใบโดยไม่ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ หรือแบบแผนใดๆ แต่ปล่อยให้จิตสำนึกเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนั้น แต่พอลล็อกยืนยันว่าผลงานศิลปะของเขาไม่ได้เกิดจาก “เหตุนับเอิญ” แต่เขาสามารถควบคุมมันได้



ภาพที่ 2.11 แจ็กสัน พอลล็อก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างผลงานของ แจ็กสัน พอลล็อก

#### 2.4.2 การสร้างลวดลาย Accidental Effect แบบต่างๆ

##### 2.4.2.1 เทคนิคการทำ Marbling ด้วยสีสเปรย์

การทำลวดลายด้วยเทคนิค Marbling เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศจีน และในช่วงศตวรรษที่ 12 ก็กลายเป็นที่นิยมในประเทศญี่ปุ่น เป็นเทคนิคที่ถูกนำมาประยุกต์โดยการหยดสีลงบนของเหลวที่ทำให้เกิดลวดลาย ก่อนจะนำไปถ่ายทอดลงบนผืนผ้า

การทำ Marbling ด้วยสีสเปรย์เป็นการต่อยอดจากเทคนิคการทำ Marbling แบบเดิม โดยมีวิธีการทำที่ง่ายและไม่ซับซ้อน เพราะการทำ Marbling ด้วยเทคนิคนี้ ไม่ต้องมีการเตรียมน้ำสำหรับทำ Marbling เนื่องจากสีสเปรย์ที่ใช้นั้นมีแรงตึงผิวอยู่แล้ว จึงสามารถลอยตัวอยู่บนผิวน้ำได้และให้สีสันได้ตามที่ต้องการ

##### วัสดุและอุปกรณ์

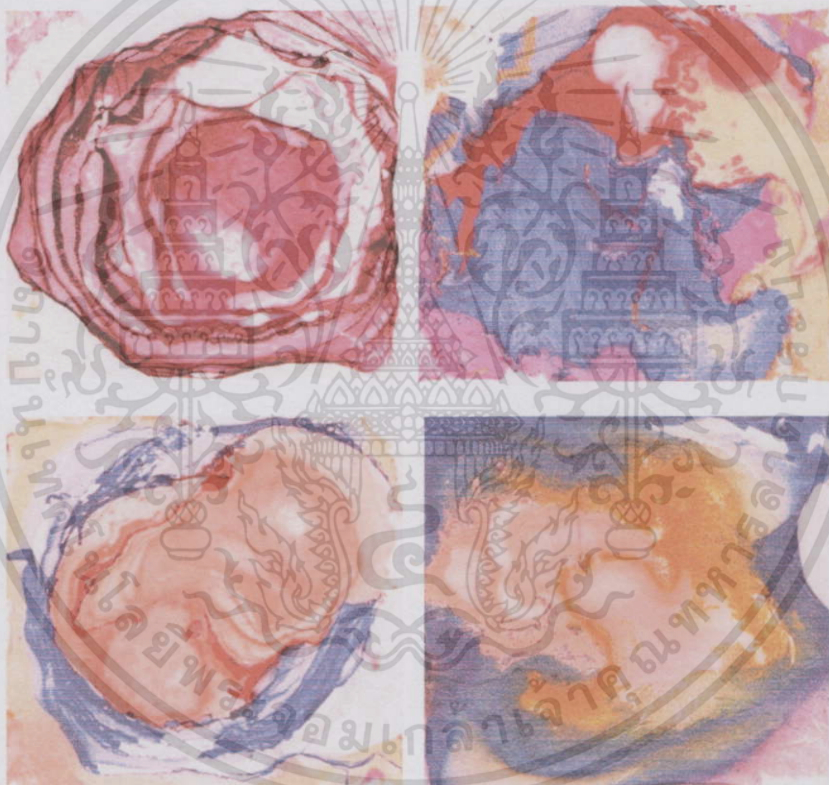
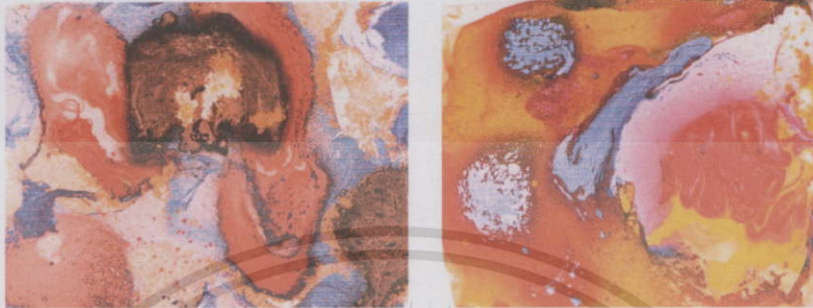
1. ผ้าสีขาว
2. อ่างทรงสี่เหลี่ยม
3. สีสเปรย์

##### ขั้นตอนทำการลวดลาย

1. เตรียมน้ำเปล่าใส่ถาดชามะ
2. นำสีสเปรย์มาพ่นลงบนผิวน้ำ
3. นำผ้าที่เตรียมไว้สำหรับถ่ายลาย วางลงบนลายที่เกิดจากการพ่นสเปรย์บนผิวน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. คึงผ้าขึ้นจากผิวน้ำด้วยความระมัดระวัง เพื่อไม่ให้ลวดลายแตกออกจากกัน
5. นำผ้าที่มีลวดลายไปตากไว้จนแห้ง แล้วนำมารีดเพื่อให้ลายติดอยู่บนผิผ้า



ภาพที่ 2.13 ลวดลายที่เกิดจากเทคนิคการทำ Marbling ด้วยสีสเปรย์

#### สรุปผลจากการทดลอง

การทำ Marbling ด้วยสีสเปรย์มีข้อดีคือ ขั้นตอนน้อย ให้ลวดลายและสีที่  
ชัดเจนตามที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.2.2 เทคนิคการทำลวดลายด้วยกาวผสมสี

##### วัสดุและอุปกรณ์

1. กระดาษ
2. กาวลาเท็กซ์
3. ผงสี
4. แผ่นอะคริลิก

##### ขั้นตอนทำการลวดลาย

1. นำผงสีมาละลายน้ำ
2. ทากาวบนแผ่นอะคริลิก
3. นำสีที่ละลายน้ำแล้วมาหยดลงบนแผ่นอะคริลิก ใช้ฟู่กันละเลงน้ำสีให้ทั่ว
4. นำแผ่นกระดาษมาทับบนลายแล้วดึงกระดาษขึ้น ตากไว้จนแห้ง



ภาพที่ 2.14 ลวดลายที่เกิดจากเทคนิคกาวผสมสี

##### สรุปผลจากการทดลอง

การทำด้วยเทคนิคนี้ จะให้ลวดลายและสีสันทึ่หลากหลายตามต้องการ รวมทั้งจะมีความมันวาวเมื่อกาวแห้ง เกิดเป็นมิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.4.2.3 เทคนิคการทำลวดลายบนแผ่นอะคริลิก

#### วัสดุและอุปกรณ์

1. แผ่นอะคริลิก
2. พลาสติกใสสำหรับคลุมอาหาร ( plastic wrap )
3. พงสี
4. กาวน้ำ

#### ขั้นตอนทำการลวดลาย

1. นำพงสีมาละลายน้ำ
2. กาวน้ำบนแผ่นอะคริลิก
3. นำสีที่ละลายน้ำแล้วมาหยดลงบนกาวที่อยู่บนแผ่นอะคริลิก
4. นำแผ่นพลาสติกใสมุมให้แนบกับแผ่นอะคริลิก



ภาพที่ 2.15 ลวดลายที่เกิดจากเทคนิคกาวผสมสี

#### สรุปผลจากการทดลอง

การทำด้วยเทคนิคนี้จะให้ลวดลายและสีสันที่หลากหลายตามต้องการ ได้ลวดลายที่สมมติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.2.4 เทคนิคการพิมพ์ปั๊มด้วยวัสดุชนิดต่าง

##### วัสดุและอุปกรณ์

1. กระดาษ
2. สีโปสเตอร์
3. วัสดุชนิดต่างๆ เช่น ขนนก ไม้ ผักกาด

##### ขั้นตอนทำการทดลอง

1. นำวัสดุที่ต้องการพิมพ์มาทาด้วยสีโปสเตอร์
2. พิมพ์ลายลงบนกระดาษแล้วปล่อยให้สีแห้ง



ภาพที่ 2.16 ลวดลายที่เกิดจากการพิมพ์ด้วย ฝาชวด ผักกาด แก้วน้ำ ขนนก

##### สรุปผลจากการทดลอง

การทำด้วยเทคนิคนี้ สามารถกำหนดทิศทางของลวดลายได้ และให้พื้นผิวที่หลากหลายใน การพิมพ์แต่ละครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย

### 2.5.1 ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้า

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตรงกับ คำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนำมาใช้ได้แก่คำว่า Fashion , Costume , Design ดังนี้

(จารุพรรณ ททรัพย์รุ่ง, 2543 )

2.5.1.1 Fashion หมายถึงการวางรูป ทำแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆ ที่คนส่วนใหญ่นิยมในช่วงเวลาหนึ่ง

2.5.1.2 Costume หมายถึงเครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษสำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

2.5.1.3 Design หมายถึงการออกแบบ แบบแผน สวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการหรือแนวทางในการทำบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ



ภาพที่ 2.17 แสดงรูปแบบของเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ในปัจจุบันหรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยก่อนมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคนในยุคนั้นๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน คำนึงประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย

### 2.5.2 ความสำคัญของการออกแบบเสื้อผ้า

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มียุทธพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ ตลอดจนการแสดงความงามและฐานะทางสังคม ตั้งแต่ในอดีตมนุษย์ได้คิดค้นโดยการนำวัสดุที่มีตามธรรมชาติมาห่อหุ้มและปกปิดร่างกาย เพื่อวัตถุประสงค์ในการดำรงชีพ การปกป้องร่างกายจากสภาพภูมิอากาศและอันตรายจากพืช แมลงและสัตว์ ต่อมาได้มีพัฒนาการเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน นอกจากเสื้อผ้าจะให้ประโยชน์ในด้านกายภาพแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมและการแต่งกายได้หลายแง่มุม ซึ่งสามารถจำแนกความสำคัญของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้ ดังนี้ (มาลา ฤทธิ์นัม, 2536 )

1. เพื่อการปกป้องร่างกาย
2. เพื่อแสดงสถานภาพและชื่อเสียง
3. เพื่อแสดงบทบาทในสังคม
4. เพื่อการแสดงออกและบอกพฤติกรรมของบุคคล
5. เพื่อแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง
6. เพื่อใช้แสดงประเพณีและวัฒนธรรม
7. เพื่อแสดงอิทธิพลของความเสมอภาคทางสังคม

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจัดเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเป็นอย่างยิ่ง ด้วยความต้องการที่แตกต่างและเพิ่มมากขึ้น ทำให้การออกแบบเข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการและด้วยความเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ สภาพสังคม เศรษฐกิจและประโยชน์ใช้สอย รวมถึงความต้องการดึงดูดเพศตรงข้ามแล้วนั้น อาจกล่าวได้ว่าการออกแบบมีบทบาทสำคัญต่อความสามารถในการตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ ของสังคมได้อย่างแท้จริง

### 2.5.3 องค์ประกอบการออกแบบเครื่องแต่งกาย

องค์ประกอบในการออกแบบเสื้อผ้าแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

2.5.3.1. การออกแบบโครงสร้าง (structure design) ในการออกแบบเสื้อผ้าส่วนใหญ่ จะต้องมีกรอบออกแบบจากโครงสร้างเป็นพื้นฐาน หมายถึงการออกแบบที่ประกอบด้วย ขนาด (size) รูปทรง (form) สี (color) และผิวสัมผัส (texture) ของเสื้อผ้า รวมถึงชนิดของ ตะเข็บ ปก แขน กระเป๋ และส่วนรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ซึ่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับเสื้อผ้านั้นๆ จะขาดส่วนใดไปไม่ได้ อาจกล่าวได้ว่าการนำชิ้นส่วน อันเป็นโครงสร้างแต่ละชิ้นมาเย็บตะเข็บต่อกันจะสามารถเป็นเสื้อผ้าที่สมบูรณ์ได้ การออกแบบโครงสร้างในการออกแบบเสื้อผ้านั้น นับว่ามีความสำคัญอันดับแรก เพราะถ้าเสื้อผ้าที่ได้รับการออกแบบด้วยโครงสร้างที่ดี มักจะจัดเป็นเสื้อผ้าชั้นสูงและยังได้รับความนิยมเป็นเวลานาน

การออกแบบโครงสร้างที่ดีนั้น นอกจากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญแล้ว (form follows function) ยังต้องคำนึงถึงด้านอื่นๆ ประกอบด้วยดังนี้

1. มีความสวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย
2. เป็นรูปแบบง่ายๆ เรียบๆ
3. มีสัดส่วนที่ดี
4. เหมาะสมกับวัสดุที่ใช้และกรรมวิธีในการผลิต



ภาพที่ 2.18 แสดงโครงสร้างของเครื่องแต่งกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.4.2 การออกแบบตกแต่ง (decorative design) การออกแบบตกแต่งเป็นการตกแต่งเพิ่มเติมจากแบบโครงสร้างเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับเสื้อผ้า การปัก การดิกระบาย การติดกระดุม ผ้าพันคอ ตลอดจนเข็มขัด โดยไม่ได้คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ซึ่งการออกแบบตกแต่งในลักษณะนี้มักใช้กับงานที่ไม่ต้องการฝีมือการตัดเย็บเท่าใดนัก เพราะสามารถปกปิดความบกพร่องของฝีมือตัดเย็บที่ไม่ชำนาญได้ สิ่งที่น่ามาตกแต่งเพิ่มเติม สามารถเปลี่ยนย้ายไปใช้กับเสื้อผ้าตัวอื่นได้

การออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. ส่วนตกแต่งจะต้องช่วยเสริมแบบเสื้อจากโครงสร้างเดิมให้เด่นขึ้น
2. ส่วนตกแต่งต้องสัมพันธ์กับเส้นบนโครงสร้างของแบบเสื้อ
3. ส่วนตกแต่งเพิ่มเติมจะต้องสัมพันธ์กับผิวสัมผัสของผ้าที่ใช้การตัดเย็บ
4. สีของวัสดุตกแต่ง ควรเลือกใช้สีที่มีความผสมผสานกับสีและลวดลายของผ้าที่เป็น โครงสร้างของเสื้อ
5. ขนาดของวัสดุตกแต่ง ควรมีความสัมพันธ์กับขนาดพื้นที่ที่ต้องการออกแบบตกแต่ง
6. การตกแต่งต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของวัสดุและประโยชน์ใช้สอย

#### 2.5.4. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเสื้อผ้าเป็นการกำหนดลักษณะของผืนผ้า ตามแนวความคิดหรือจินตนาการ ต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการของการออกแบบ ควรคำนึงถึง

2.5.4.1. สัดส่วน เป็นขนาดของรูปร่างที่กำหนดเป็นแบบ โดยในแบบจะต้องมีสัดส่วนสัมพันธ์กัน เช่น กระเป๋าสีเสื้อ ปกเสื้อ กระดุม เป็นต้น โดยทั่วไปเสื้อผ้าจะใช้สัดส่วนไม่เท่ากัน ส่วนใหญ่นิยมใช้คือ 5/8 ส่วน เช่น เสื้อสั้นกว่ากระโปรง การระบายเพื่อตกแต่งชั้นบนสั้นกว่าชั้นล่าง เป็นต้น จะให้ความสวยงามมากกว่าการใช้ในสัดส่วนที่เท่ากัน

2.5.4.2. รูปร่าง หมายถึง เส้นรอบที่แสดงให้เห็นในลักษณะ 2 มิติ คือ ความสูงและความกว้าง เช่น ผอม สูง เตี้ย อ้วน สูงใหญ่ สั้นทัด เป็นต้น

2.5.4.3. รูปทรง คือส่วนของเสื้อผ้าที่มองเห็นจากภายนอก เช่น ความยาวกระโปรง ความคับหลวมของเสื้อผ้า ส่วนคอของเอว เป็นต้น

2.5.4.4 จังหวะ เป็นเทคนิคการจัดวางบนตัวเสื้อ เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวหรือเกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น อ่อนหวาน หยิบกระด้าง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. จังหวะคงที่ ได้แก่ การจัดรูปแบบช่องว่างในแต่ละจุดเท่ากัน เช่น ความห่างของกระดูก ความห่างของจีบกระโปรง เป็นต้น
2. จังหวะต่อเนื่อง คือ การจัดรูปแบบช่องว่างในแต่ละจุดไม่เท่ากัน เช่น กระโปรง หลายๆ ชั้น ความห่างของเสื้อคอถ่วง
3. จังหวะผสม คือ การจัดวางที่มีช่องว่างผสมผสานระหว่างแบบจังหวะคงที่และแบบจังหวะต่อเนื่อง

2.5.4.5. ความสมดุล เป็นน้ำหนักเท่ากันหรือไม่เท่ากันของเสื้อผ้าที่วัดด้วยสายตา

2.5.4.6. ช่องว่าง ในการออกแบบนั้นช่องว่างเป็นสิ่งสำคัญมากในการตกแต่ง ถ้ามีมากให้คุณค่าของงานออกแบบลดลง ดังนั้นการตกแต่งในงานผ้า ควรเว้นช่องว่างของเสื้อผ้า เพื่อให้เกิดความสวยงามและความน่าสนใจ

2.5.4.7. ความกลมกลืน เป็นองค์ประกอบต่างๆ ของเสื้อผ้าที่ทำให้เกิดความสวยงาม เช่น ความกลมกลืนด้วยสี ความกลมกลืนด้วยเส้น ความกลมกลืนด้วยผิวสัมผัส

2.5.4.8. จุดเด่น หรือการเน้นจัดใดจุดหนึ่งที่ช่วยดึงดูดสายตาให้เป็นจุดสนใจ เช่น เน้นด้วยสี เน้นโดยใช้เส้นในเสื้อผ้า เน้นโดยใช้เครื่องประดับ เป็นต้น

2.5.4.9. การตัดกัน เป็นลักษณะในแบบเสื้อผ้าที่ตรงข้ามกัน ซึ่งการตัดกันนั้นมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น ตัดกันด้วยเส้น ตัดกันด้วยสี ตัดกันด้วยรูปร่าง ตัดกันด้วยทิศทาง เป็นต้น

### 2.5.5 หลักการใช้เส้นในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

เส้นเป็นส่วนหนึ่งในงานออกแบบและเป็นจุดเริ่มต้นของงานศิลปะทุกแขนง เป็นสิ่งที่ใช้กำหนดบริเวณต่างๆ ให้เกิดรูปร่างขึ้น ทั้งในรายละเอียดบนตัวเสื้อและเส้นกรอบนอกของเสื้อผ้า การเลือกใช้เส้นบนแบบเสื้ออย่างเหมาะสมนั้น สามารถลดทอนหรือเสริมผู้สวมใส่ นอกจากนั้นผลของการใช้เส้นต่างๆ บนแบบเสื้อยังสามารถทำหน้าที่เน้นสีของผ้าและผิวสัมผัสของผ้าได้ การเลือกใช้เส้นอาจจะใช้ตามลักษณะรูปร่าง หรือเลือกเส้นที่ตรงข้ามกับลักษณะรูปร่างของร่างกาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่นำไปใช้และจุดประสงค์ ในการออกแบบ เส้นบนเสื้อผ้ามามี 2 ชนิด คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง

2.5.5.1 เส้นตรง มีทิศทางการใช้อยู่ 3 ทิศทาง ได้แก่ แนวราบ แนวตั้ง และแนวเฉียงหรือทแยง เป็นเส้นที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับลักษณะเส้นของร่างกาย ให้ความรู้สึกที่แข็งแกร่ง ซึ่งในหากต้องการลดความรู้สึกแข็งแกร่งลง อาจจะใช้วิธีเฉียงไปใช้กับผ้าเนื้ออ่อนนุ่ม เส้นตรงนั้นๆ จึงจะดูล้อยตามส่วนเว้าส่วนโค้งของร่างกาย ผ้าที่มีเนื้อแข็งแกร่งจะมีความเป็นเส้นตรงในตัวเอง เส้นตรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโครงสร้างของแบบเสื้อ ได้แก่ แนวตะเข็บ แนวเกศัด

และแนวตำแหน่งรอยเปิดของเสื้อผ้า แต่ละทิศทางของเส้นตรงสามารถลวงตาให้เกิดความรู้สึกต่างกันได้ ซึ่งในการเลือกใช้ควรคำนึงถึงรูปร่างของแต่ละคนที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป

1.) เส้นตรงแนวตั้ง โดยปกติจะให้ความรู้สึกในทางเพิ่มความสูง เป็นเส้นที่นิยมกันมากในหมู่ผู้ที่ต้องการมีรูปร่างที่สูงโปร่ง เส้นตั้งในเสื้อผ้า ได้แก่ เส้นจากลวดลายผ้า เส้นภายในโครงสร้างของเนื้อผ้า เส้นในโครงสร้างของแบบเสื้อ เส้นที่เกิดจากส่วนตกแต่งภายในตัวเสื้อ

ภาพที่ 2.19 เส้นตรงแนวตั้งที่เกิดจากลวดลายผ้า

2.) เส้นตรงแนวนอน มักให้ความรู้สึกช่วยเพิ่มความกว้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความถี่ห่างหรือช่องไฟของเส้นเหล่านี้ด้วย เส้นตรงแนวนอนในแบบเสื้อ ได้แก่ เส้นจากลวดลายผ้า เส้นเอว เส้นชายกระโปรง และส่วนตกแต่งที่เป็นแนวราบกับร่างกาย เป็นต้น ดังนั้นเมื่อความเข้มของสีและขนาดของเส้นหรือช่องไฟมากเท่าไร ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกกว้างขึ้นตามไปด้วย



ภาพที่ 2.20 เส้นตรงแนวนอนที่เกิดจากลวดลายผ้าภายในตัวเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.) เส้นตรงแนวเฉียงหรือเส้นทแยง เป็นเส้นที่นิยมนำมาใช้กับเสื้อผ้ามากอีกเส้นหนึ่ง ซึ่งนอกจากจะให้ความรู้สึกสดชื่น กระปรี้กระเปร่า มีชีวิตชีวาแล้ว ยังช่วยอำพรางส่วนที่บกพร่องของรูปร่างได้อีกด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองศาของแนวเส้นเฉียงที่นำไปใช้ว่า อยู่ในองศาใด ถ้าองศาของเส้นน้อยก็จะให้ความรู้สึกเช่นเดียวกับเส้นตรงแนวราบ แต่ถ้าองศาของเส้นมากขึ้นจนใกล้เคียงกับ 90 องศา เท่าไรก็จะให้ความรู้สึกเช่นเดียวกับเส้นตรงแนวตั้ง



ภาพที่ 2.21 เส้นตรงแนวเฉียงที่เกิดจากลวดลายผ้า

เส้นซิกแซกจัดเป็นเส้นที่เกิดจากแนวเส้นทแยง สามารถลวงตาไปตามทิศทางและองศาของเส้น เส้นเฉียงหรือเส้นทแยง เส้นซิกแซกในเสื้อผ้า ได้แก่ ลวดลายผ้า โครงสร้างการทอของผ้า แนวเส้นเหล่านี้ถ้านำไปใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า มักจะให้ความรู้สึกเพิ่มขนาดขึ้น

2.5.5.2 เส้นโค้ง จัดเป็นเส้นที่มีความคล้อยตามเส้นของรูปร่างมากที่สุด และเป็นเส้นที่ถูกนำไปใช้ในกรณีที่ต้องการให้เกิดความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล นอกจากนั้นยังให้ความรู้สึกคล่องแคล่วมากขึ้นตามแนวเส้นโค้งที่ขยายกว้างเพิ่มขึ้นจนเป็นแนววงกลม เส้นโค้งในตัวเสื้อมีความสัมพันธ์กับส่วนโค้งของรูปร่าง ดังนั้นถ้ารูปร่างโค้งเว้ามากเท่าไร ก็ทำให้เป็นการเน้นสัดส่วนให้เด่นชัดมากขึ้น

การนำเส้นมาใช้ในการออกแบบโครงร่างของแบบเสื้อแล้ว ก็จะได้เส้นกรอบนอก (silhouettes) ของแบบเสื้อนั้นๆ ซึ่งเส้นกรอบนอกจะเป็นสิ่งแรกที่สร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็น ดังนั้นเส้นกรอบนอกของแบบเสื้อที่ดีก็จะส่งผลให้เสื้อผ้าและรูปทรงของส่วนประกอบในตัวเสื้อ เช่น แขนเสื้อ ปกเสื้อ กระโปรง คอติและสร้างความประทับใจต่อผู้พบเห็นมากยิ่งขึ้น

เส้นกรอบนอกของเสื้อผ้า ได้มีวิวัฒนาการจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีเพียง 3 แบบเท่านั้นที่มีการนำไปใช้และดัดแปลงไปบ้างตามสมัยนิยม ได้แก่ ทรงตรง (tubular) ทรงกระดิ่ง (bouffant) ทรงทางกระรอก (bustle) ในเสื้อผ้าชั้นสูงมักนิยมใช้เส้นกรอบนอกที่เป็นทรงตรง หรือทรงกระดิ่ง เช่น ชุดไทย ชุดราตรี เป็นต้น แต่ถ้าเสื้อผ้าที่ผลิตจำนวนมากๆ ก็จะใช้เส้นกรอบนอก รูปทรงระดับปานกลางที่อยู่ระหว่างรูปทรง 2 แบบ เช่น ทรงตรงกับทรงกระดิ่ง และจะเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยมในแต่ละปี

#### 2.5.6 หลักการใช้สีในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบเสื้อผ้า เช่นเดียวกับเส้น นับว่าเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เราสามารถมองเห็นสีต่างๆ ได้ในความรู้สึกที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากสภาพความเข้มของแสงที่ตกกระทบและสะท้อนกับสีที่มีความอ่อนแก่ที่แตกต่างกันเข้าสู่สายตา ไม่ว่าจะเป็นแสงที่เกิดจากธรรมชาติหรือแสงที่เกิดจากไฟฟ้าจ้าแสงมากก็ทำให้สีมีความสว่างและชัดเจนมาก แต่ถ้าแสงน้อยก็จะทำให้สีหม่นและลดความสดใสลงได้ และที่สำคัญสีเป็นสิ่งที่สร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็นและสร้างอารมณ์หรือความรู้สึกต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วกว่าองค์ประกอบอื่นๆ บนตัวเสื้อ

สีเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการออกแบบเสื้อผ้า เนื่องจากสีทำให้สะดุดตาและเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำได้ หากเลือกใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคลิก กาลเทศะและสภาพแวดล้อม จะช่วยให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเองอีกด้วย ผู้ที่ประสบความสำเร็จในการนำสีมาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าได้นั้น นอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับพื้นฐานของสีแล้ว ยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีไปใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า ดังนี้ (จารุพรชน ทรัพย์ปรั่ง , 2543)

##### 2.5.6.1 หลักการนำสีมาใช้ร่วมกัน (color combination) มีอยู่ 4 วิธี คือ

1. การใช้สีคู่ประกอบ การประกอบซึ่งเป็นสีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวกับสีแดง หรือสีน้ำเงินกับสีส้ม มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า สีเหล่านี้เป็นสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง สามารถทำให้ประสาทสัมผัสเกิดการตื่นตัวอย่างฉับพลัน ในขณะที่เดียวกัน ก็ช่วยทำให้ดูมีชีวิตชีวา แต่ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบต้องมีความชำนาญในการใช้สี เพราะหากใช้สีได้ไม่ถูกวิธี จะลดคุณค่าของความสวยงามของแบบเสื้อผ้าทั้งหมด



ภาพที่ 2.22 การใช้สีคู่ประกอบ

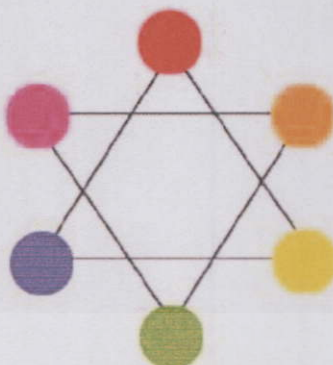
2. การใช้สีข้างเคียง การนำสีข้างเคียงซึ่งเป็นสีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว สีนํ้าเงิน มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าจะทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืนของสี



ภาพที่ 2.23 การใช้สีข้างเคียง

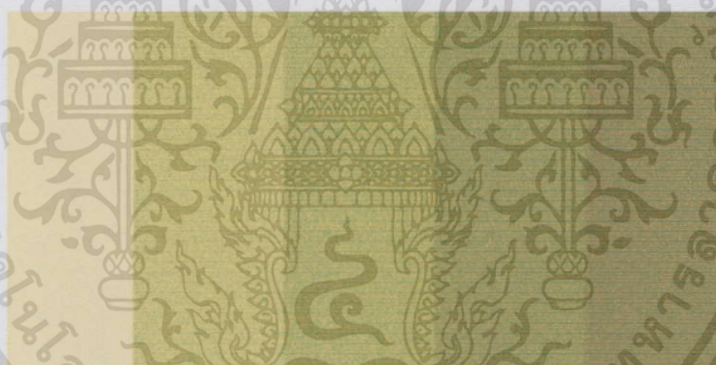
3. การใช้สี 3 สี ที่อยู่ในกรอบสามเหลี่ยมของวงจรสี เช่น สีม่วง สีส้ม และสีเขียว มาใช้ร่วมกัน เมื่อดูครั้งแรกอาจจะดูไม่เข้ากัน แต่ในความจริงอย่างเข้ากันได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากรู้จักเลือกใช้สีในสัดส่วนที่เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.24 การใช้สีข้างเคียง

4 การใช้สีเอกรงค์ (monochrome color) เป็นการ ใช้สีแท้สีเดียวในการออกแบบเสื้อผ้า ซึ่งสามารถทำให้น่าสนใจ โดยการทาสีแท้สีเดียวนั้น ให้มีความเข้มของสีที่หลากหลาย เช่น สีน้ำเงิน ก็ใช้ความอ่อนเข้มของ สีในการออกแบบ เพื่อให้สีน้ำเงินที่ดูเรียบง่ายดูน่าสนใจขึ้นได้ ถ้ารู้จักนำไปใช้ให้เหมาะสม



ภาพที่ 2.25 การใช้สีเอกรงค์

2.5.6.2 หลักการใช้สีเพื่ออำพรางรูปร่าง (contrast illusion) โดยปกติสีแต่ละสีจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของตนเองและผู้พบเห็นที่แตกต่างกันออกไป เช่น สีขาวหรือสีอ่อนมากๆ (very light value) จะทำให้เกิดความรู้สึกไกลและมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าที่เป็นจริง ในขณะที่สีดำหรือสีเข้มให้ความรู้สึกใกล้และมีขนาดเล็กลง ดังนั้นนักออกแบบควรเลือกใช้น้ำหนักของสีหรือค่าของสีกับเสื้อผ้าให้เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.5.7 วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้าสตรี

วัสดุตกแต่ง (Trimming) คือส่วนประกอบของเสื้อผ้าที่ทำให้เสื้อผ้าดูดียิ่งขึ้น มีให้เลือกมากมายหลายชนิด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน และที่สำคัญต้องเลือกให้เหมาะสม หรือสอดคล้องกับรูปแบบเสื้อผ้าด้วยและควรคำนึงถึงคุณสมบัติของวัสดุตกแต่งดังนี้คือ

1. พื้นผิววัสดุตกแต่ง หมายถึง สี แบบ ลวดลาย
2. น้ำหนักวัสดุตกแต่ง
3. ราคาวัสดุตกแต่ง
4. ขนาดวัสดุตกแต่งวัสดุที่ใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้าสตรี

2.5.7.1 กระดุม ( Button ) มีบทบาทสำคัญทั้งในการตกแต่งและเป็นเครื่องเกาะเกี่ยวในเวลาเดียวกัน วัสดุที่ใช้ทำกระดุมได้แก่ มุก พลาสติก ไม้ ผ้า ( หรือเรียกว่า “ กระดุมป้อม ” โดยใช้ผ้าหุ้มด้านนอก ส่วนด้านในนิยมเป็นอะลูมิเนียมหรือไม้ ) โลหะ หนัง เพชรพลอย กระดุกสัตว์



ภาพที่ 2.26 ภาพแสดงตัวอย่างกระดุม

2.5.7.2 ซิป ( Zippers ) เป็นวัสดุตกแต่งและเครื่องเกาะเกี่ยวในคราวเดียวกัน สามารถใช้แทนกระดุมได้

2.5.7.3 ลูกไม้ (Lace) คือ วัสดุตกแต่งเสื้อผ้าที่ผลิตด้วยวิธีการปัก การทอ การถัก ด้วยเส้นด้ายขนาดเล็ก เป็นลวดลายต่างๆ มีทั้งชนิดที่ถักด้วยมือและเครื่องจักร ลูกไม้ใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้า ใช้แทรกรอยต่อของตะเข็บ ช่วยเพิ่มความน่ารัก สวยงามให้เสื้อผ้ามากขึ้น ลูกไม้สามารถแบ่งออกเป็น 7 ชนิด คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ลูกไม้เนื้อหนา
2. ลูกไม้ริมใหญ่
3. ลูกไม้ริมเล็ก
4. ลูกไม้ริมโค้ง
5. ลูกไม้แทรกกลาง
6. ลูกไม้ดอก
7. ลูกไม้ปักฉลุ



ภาพที่ 2.27 ภาพแสดงตัวอย่างลูกไม้สำหรับตกแต่ง

2.5.7.4. ลูกปัก (Bead) เป็นวัสดุตกแต่งที่ใช้คู่กับเลื่อม การใช้ลูกปักต้องใช้เข็มมือเป็นอุปกรณ์ และร้อยเส้นด้ายทะลุผ้าทำให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆ



ภาพที่ 2.28 ภาพแสดงตัวอย่างลูกปัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.7.5. เลื่อม ( Sequin ) นิยมตกแต่งเสื้อผ้าประเภทชุดวิวาห์ ชุดราตรี ใช้ในงานกลางคืน เพราะเป็นวัสดุที่มีความมันวาว มีลักษณะเป็นแผ่นบางๆ มีรูตรงกลาง นิยมตกแต่งผ้าพื้นมากกว่าผ้าที่มีลวดลาย



ภาพที่ 2.29 ภาพแสดงตัวอย่างเลื่อม

2.5.7.6. มุก ( Pearl ) มีรูปแบบและขนาดที่หลากหลายให้เลือก นิยมใช้สีธรรมชาติ มุกแท้จะมีราคาแพง ปัจจุบันมีมุกทำเลียนแบบและมีราคาถูกกว่ามาก นิยมตกแต่งชุดวิวาห์ ชุดราตรี



ภาพที่ 2.30 ภาพแสดงตัวอย่างมุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.7.7. เพชร (Diamond) เพชรมีความมันวาว สะท้อนแสง สวยงาม นิยมตกแต่งชุดวิวาห์ ราชินี ผสมผสานกับมุก ลูกปัด ปัจจุบันก็มีการผลิตเพชรเทียม เพื่อให้ราคาถูกลงดูแลรักษาง่าย



ภาพที่ 2.31 ภาพแสดงตัวอย่างเพชรเทียม

2.5.7.8. ริคแรก (Rickrack) วัสดุตกแต่งประเภทเทป แต่มีรูปหยัก ผลิตจากใยฝ้าย ใยสังเคราะห์ ใช้ติดรอยตะเข็บ มีความยืดหยุ่น



ภาพที่ 2.32 ภาพแสดงตัวอย่างริคแรก

2.5.7.9. ด้าย ไหมปัก ดิ้นเงิน ดิ้นทอง (Embroidery, Threads, Yarn) เป็นวัสดุที่มีความนุ่ม เหนียว บางชนิดเป็นมัน ไหมปักทำจากเส้นใยชนิดต่างๆ เช่น ฝ้าย ไหม เรยอน หรือด้ายโลหะ นิยมเรียกว่า ดิ้นสีทอง สีเงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.33 ภาพแสดงตัวอย่างไหมปัก

2.5.7.10. เชือก ( Lacing, Cord, Ropes, Twines ) ใช้ผูกหรือร้อยปิดเปิดบนเสื้อผ้า อาจทำด้วยลูกไม้ เส้นด้าย เช่น เชือกเปียขนสัตว์ เชือกเปียลินิน เชือกปอ เชือกฝ้าย

2.5.7.11. เทป เปีย ริบบิ้น ( Tape, Braid, Ribbon ) เป็นวัสดุที่มีลักษณะคล้ายกัน ต่างกันที่เทปจะมีลวดลายสวยงามกว่าริบบิ้น เปียก็คือเทปที่เน้นลวดลาย โดยการถักหรือไขว้ ทั้ง 3 ชนิดเป็นวัสดุตกแต่ง ขอบเสื้อผ้า

2.5.7.12 พู่ ( Tassel ) เกิดจากเส้นด้ายหรือไหมพรมมามัดรวมกัน ใช้ตกแต่งริม ชายเสื้อ กระโปรง



ภาพที่ 2.34 ภาพแสดงตัวอย่างไหมพู่

2.5.7.13. ชายครุย ( Fringe ) นิยมตกแต่งชายเสื้อ ชายกระโปรงหรือต่อริมเสื้อผ้า มีชายครุยที่ตกแต่งด้วยลูกปัด เลื่อมและอื่นๆ สำเร็จรูปให้เลือกมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.35 ภาพแสดงตัวอย่างชายกรุย

2.5.7.14. ไท (Tie) เป็นผ้าสำหรับผูกมัด เป็นรูปโบผูกไขว้ ใช้ตกแต่งเสื้อผ้าที่ต้องการความแน่นหนาแข็งแรง

2.5.7.15. ยางยืด (Elastic) นิยมใช้ในเสื้อผ้าอุตสาหกรรม ยางยืดที่นิยมใช้มี 2 แบบ คือ แบบเส้นเดี่ยว และแบบแถบ มีรูปแบบ สี สัน ขนาดหลากหลายชนิด

2.5.7.16. ไปป์ (Piping) ทำจากผ้าเฉลียง โดยนำผ้ามาเย็บเป็นเส้น ตามขนาดที่ต้องการ มีทั้งธรรมดาและแบบสอดเชือก เพื่อเพิ่มความอยู่ตัวขณะใช้งาน ใช้ตกแต่งริมเสื้อผ้า ริมปก กระเป๋า ฯลฯ

2.5.7.17. วัลโก้ (Velcro Fasteners) หรือตีนตุ๊กแก คือเทปสำเร็จรูป เป็นเทป 2 ชั้น ประกบกัน โดยแถบด้านบนทำจากใยผ้าอัดกาวที่ทอขึงหยายและกระด้าง ส่วนแถบด้านล่างมีลักษณะเหมือนกับผ้าสำลีอัด เนื้อค่อนข้างนุ่ม เพื่อใช้ยึดเกาะแถบด้านบนทำจากพลาสติก สามารถยืดติดกับผ้าได้

2.5.7.18 วัสดุธรรมชาติ (Natural Trim) ปัจจุบันได้รับความนิยมมากขึ้น เช่น เปลือกหอย เมล็ดพืช ไม้ ฯลฯ นิยมใช้ตกแต่งเสื้อผ้าฝ้าย ผ้าที่มีผิวสัมผัสค่อนข้างแข็ง ถือเป็นงานฝีมือและมีราคาแพง



ภาพที่ 2.36 ภาพแสดงตัวอย่างลูกบิดเปลือกหอย

การใช้เครื่องประกอบการแต่งกายมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยส่งเสริมเสื้อผ้าให้ดูดียิ่งขึ้น มีให้เลือกใช้อยู่หลายชนิดหลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งานและควรเลือกให้เหมาะกับแบบเสื้อและลักษณะรูปร่างด้วย

## 2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลวดลาย

ลวดลายบนผืนผ้าเป็นการผสมผสานกันระหว่างเทคนิคการผลิตและความคิดสร้างสรรค์ให้ตรงกับ ความต้องการของผู้บริโภค การออกแบบสิ่งทอเริ่มต้นจากการพิจารณาวัตถุดิบ อันได้แก่ เส้นใย เส้นด้าย ผ้าและการตกแต่ง การปฏิบัติงานแต่ละขั้นตอนต้องมีความชำนาญ รวมทั้งการจัดจำหน่ายก็ต้องมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้สิ่งทอนั้นๆ ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค

### 2.6.1. ที่มาของลวดลาย

ผ้าแต่ละชนิดมีประโยชน์ใช้สอยแตกต่างกัน ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้อตามวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้งาน การเลือกซื้อจะพิจารณาทั้งคุณสมบัติของผ้า ความสวยงาม เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และกำลังซื้อ ในปัจจุบันแบ่งที่มาของลวดลายเป็น 2 ประเภท คือ

2.6.1.1. ลวดลายที่เกิดจากสี ใช้สีทำลวดลายบนผืนผ้า แม้จะเป็นสีขาวบนสีขาว ก็ยังเห็นลวดลายได้ชัดเจน หากลวดลายนั้นหลุดไปจากผ้า ก็ยังคงเป็นผืนผ้าอยู่และใช้ประโยชน์ได้ เรียกลวดลายประเภทนี้ว่า ลวดลายตกแต่ง (Decorative design) เกิดจากการย้อมและพิมพ์ลายพลิกแพลงแบบต่างๆ ผ้าแบบนี้จึงหาซื้อได้ง่ายและปรากฏอยู่ทั่วไป การตกแต่งลวดลายควรจัดวางให้สวยงาม มีระเบียบ เหมาะสมกับวัสดุที่ต้องการผลิต



ภาพที่ 2.37 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายที่เกิดจากสีบนผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.1.2. ลวดลายที่เกิดจากการขัดกันของเส้นด้าย การขัดกันของเส้นด้ายทำให้เกิดลวดลายในรูปแบบต่างๆ บนผืนผ้า หากดึงเอาเส้นด้ายที่เป็นลวดลายออก ลายผ้าบริเวณนั้นจะเสื่อมสภาพไปใช้ประโยชน์ไม่ได้ เรียกว่าแบบนี้ว่าลวดลายโครงสร้าง (Structural) ซึ่งเกิดจากการทอ การถักหรือการทำผ้าลูกไม้บางวิธี (คุษฎี สุนทราราม. 2531 : 49-50)



ภาพที่ 2.38 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายที่เกิดจากการขัดกันของเส้นด้าย

#### 2.6.2 ขนาดของลายลวดผ้า

แบ่งได้ 4 ขนาดดังนี้

2.6.2.1. ขนาดจิ๋ว (Tiny) เป็นลายที่ขนาดเล็กมาก เห็นได้ไม่ชัดเจน ขนาดของลายจะมีเส้นผ่านศูนย์กลางไม่เกิน 1 เซนติเมตร



ภาพที่ 2.39 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายขนาดจิ๋ว (Tiny Scale)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2.2. ขนาดเล็ก (Small) ผ้าพิมพ์ในตลาดส่วนใหญ่เป็นลายขนาดเล็ก เนื่องจากเป็นที่นิยมของผู้บริโภคมาก มีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1 – 2 เซนติเมตร



ภาพที่ 2.40 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายขนาดเล็ก (Small Scale)

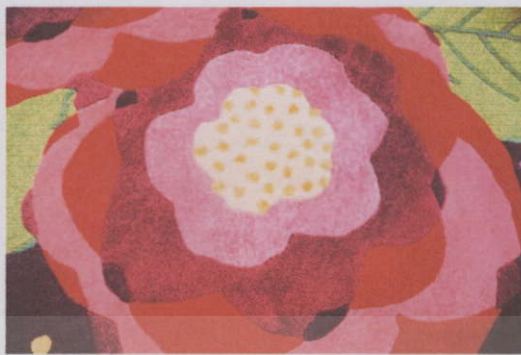
2.6.2.3. ขนาดกลาง (Medium) อาจเป็นลายที่มีขนาดใหญ่หรือเท่ากับขนาดเล็ก แต่มีการวางลายที่ห่างกว่า ไม่นิยมใช้งานมากเท่าขนาดเล็ก มีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 2 – 3 เซนติเมตร



ภาพที่ 2.41 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายขนาดกลาง (Medium Scale)

2.6.2.4. ขนาดใหญ่ (Large) ส่วนมากการออกแบบลายขนาดใหญ่จะใช้ประโยชน์เฉพาะงานนั้นๆ เช่น ผ้าคลุมเตียง ผ้าม่าน พรม หรือผ้าปูโต๊ะ เป็นต้น มีเส้นผ่านศูนย์กลางลายประมาณ 4 เซนติเมตรขึ้นไป (นวลจิตต์ เรื่องศรีไส. 2528 : 41)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

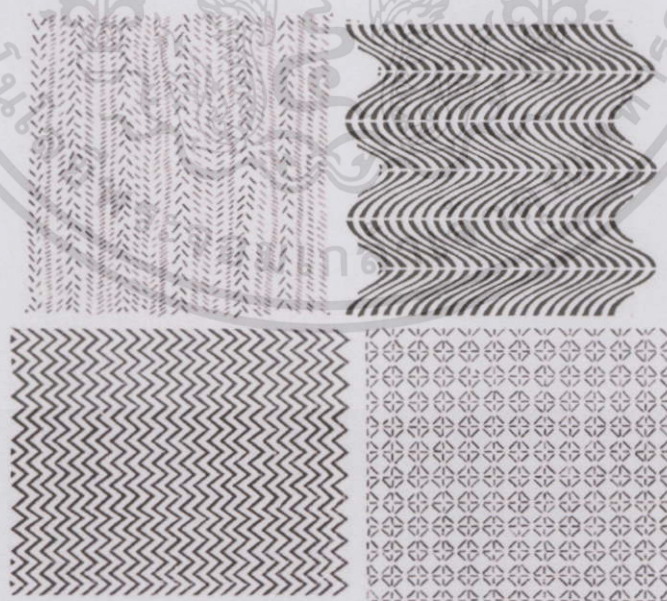


ภาพที่ 2.42 ภาพแสดงตัวอย่างลวดลายขนาดใหญ่ ( Big Scale )

### 2.6.3 องค์ประกอบในการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลาย นักออกแบบมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีความรู้ ความเข้าใจในองค์ประกอบต่างๆทางศิลปะอย่างลึกซึ้ง เนื่องจากลวดลายที่ผ่านกระบวนการต่างๆ แล้วล้วนเกิดขึ้นจากการนำองค์ประกอบเหล่านี้มาจัดวางให้เหมาะสม ซึ่งในการออกแบบลวดลายมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

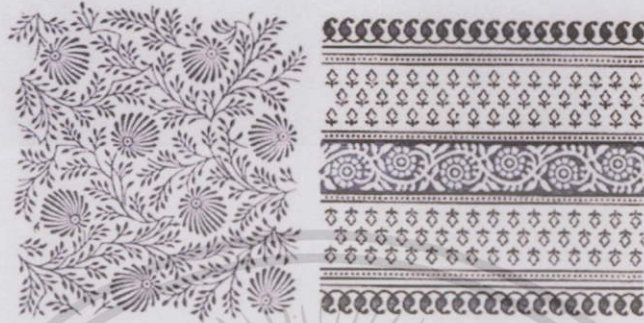
2.6.3.1. เส้น เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ลวดลายทุกชนิดมีพื้นฐานมาจากการใช้เส้นแทบทั้งสิ้น ไม่ว่าจะใช้กรรมวิธีใดๆ สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา เส้นจะประกอบอยู่กับลวดลายทุกชนิดและทุกประเภทลวดลายบางชนิดอาจจะใช้เส้นเพียงอย่างเดียวในการออกแบบลวดลายขึ้นมา



ภาพที่ 2.43 แสดงตัวอย่างการใช้เส้นในการออกแบบลวดลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.3.2. รูปร่าง เกิดจากนำเส้นมาประกอบกันจนเป็นรูปร่างขึ้นมา เพื่อนำไปใช้งานตามวัตถุประสงค์ เช่น รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างธรรมชาติ รูปร่างอิสระ



ภาพที่ 2.44 แสดงตัวอย่างรูปร่างในการออกแบบลวดลาย

2.6.3.3. สี เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ลวดลายมีความสวยงาม สดใส สะดุดตา ช่วยสร้างความน่าสนใจกับลวดลายนั้น ได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้การจะเลือกใช้ให้เหมาะสมว่าจะใช้สีแบบใด ลักษณะไหน เช่น สีส้มกลืน สีตรงข้ามหรือเน้นจุดใดจุดหนึ่งของลวดลายก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของลวดลายและประสบการณ์ของผู้ออกแบบ



ภาพที่ 2.45 แสดงตัวอย่างสีในการออกแบบลวดลาย

องค์ประกอบทางศิลปะทั้ง 3 ชนิด เป็นเพียงส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทั้งหมด ที่นำมาใช้ออกแบบลวดลาย ซึ่งอาจจะใช้องค์ประกอบอื่นๆบ้าง ก็ขึ้นอยู่กับวัสดุที่ใช้ออกแบบและกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ลวดลาย เส้น รูปร่าง และสี ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก ในการมองเห็นและอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ ที่ทำให้เกิดการจินตนาการผลงานออกมาได้อย่างมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.7. ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุ

### 2.7.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเส้นใยผ้า

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ที่จำเป็น การจะเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับ

โอกาสและสถานที่นั้น จำเป็นจะต้องมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเส้นใยที่นำมาทำเป็นผืนผ้า เพื่อจะเลือกผ้าให้เหมาะกับสภาพภูมิอากาศของประเทศไทย

เส้นใย คือสิ่งทีนำมาผลิตเป็นผืนผ้าหรือทำเส้นด้าย แต่เส้นใยบางชนิดไม่สามารถนำมาทำเป็นผืนผ้าหรือเส้นด้ายได้ เช่น ใยหนุ่ย จึงถือว่าหนุ่ยไม่ใช่ใยผ้าเป็นแค่เส้นใย คุณสมบัติของเส้นใยเส้นด้าย และผ้านั้น ขึ้นอยู่กับกระบวนการผลิต ที่มีกรรมวิธีในการผลิตหลายวิธี เช่น การถัก การทอ การอัด ทำให้ได้โครงสร้างผ้าและผิวสัมผัสของผ้ามีความแตกต่างกันออกไปแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

2.7.1.1. ใยธรรมชาติ หมายถึงเส้นใยที่กำเนิดมาจากธรรมชาติ สามารถนำมาผลิตเป็นผ้าได้

ใยจากพืช เช่น ฝ้าย ลินิน ป่าน ปอ ฯลฯ

ใยจากสัตว์ เช่น ไหม ขนสัตว์

ใยจากแร่ธาตุ เช่น ใยหิน ใยเงิน ใยทอง

2.7.1.2. เส้นใยที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นหรือใยสังเคราะห์ หมายถึงเส้นใยที่มนุษย์คิดค้นคิดแปลงจากใยธรรมชาติหรือประดิษฐ์ขึ้นจากสารเคมี แบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

1.) สังเคราะห์จากธรรมชาติ หรือเรียกว่าใยกึ่งสังเคราะห์ โดยใช้วัสดุที่เป็นธรรมชาติทำปฏิกิริยากับสารเคมี เกิดเป็นสารใหม่ เช่น ใยสังเคราะห์จากโปรตีน เช่น นม ข้าวโพด ถั่วลิสง ถั่วเหลือง และใยเซลลูโลสสังเคราะห์หรือที่เราเรียกกันว่า ไหมเทียม

2.) ใยสังเคราะห์ คือเส้นใยที่ได้จากการสังเคราะห์สารประกอบทางเคมี เช่น ไนลอน โพลีเอสเตอร์

3.) ใยแร่ เกิดจากหินธรรมชาติ ที่เรียกว่า หินฟองสบู่หรือหินสำลี ไม่นิยมนำมาใช้งานและไม่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป (นวลแข ปาลวนิช. 2542 : 61)

## 2.7.2 ข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติของผ้า

ผ้าแต่ละชนิดมีคุณสมบัติแตกต่างกันออกไป ดังนี้

2.7.2.1. เส้นใยฝ้ายมีลักษณะที่คงทน สวมใส่สบายและซึมน้ำได้ดี เส้นใยฝ้ายเป็นเส้นใยที่ใช้กันมากที่สุดในธุรกิจกรีคของอุตสาหกรรม เส้นใยทนต่อสภาวะต่างได้ดี เส้นใยจะไม่เปื่อยหรือไม่ละลายในค่าที่เข้มข้นและเจือจางทุกชนิด แต่จะละลายในกรดเข้มข้นและเปื่อยได้เร็วในกรดอ่อน

2.7.2.2. เส้นใยไหม เป็นเส้นใยธรรมชาติจากสัตว์ประเภทแมลงผีเสื้อชนิดหนึ่ง ซึ่งนำเอาเส้นใยมาทอเป็นผ้าที่มีลวดลายสวยงามมาก ปกติผ้าไหมจะขยับง่าย แต่ถ้าผ่านการตกแต่งแล้วจะทนขยับได้ดี ต้องการทะนุถนอมและการเก็บรักษาที่ดี เพื่อต่อต้านการเสื่อมอายุลงได้ ออกซิเจนในอากาศจะทำให้ไหมเสื่อมสภาพอย่างช้าๆ ดังนั้นควรที่จะต้องมีการเก็บรักษาไหมอย่างมิดชิด

2.7.2.3. เส้นใยขนสัตว์ เช่น เส้นใยจากขนแกะและสัตว์อื่นๆ มีความคงรูปและป้องกันความหนาวได้ดี แต่ต้องซักล้างและข้อมสีอย่างระมัดระวัง เพราะเส้นใยทนกรด - ค่าอย่างรุนแรงไม่ได้ ผ้าที่ทอจากเส้นใยขนสัตว์ส่วนใหญ่จะใช้การซักแห้งเพื่อทำความสะอาดซึ่งต้องใช้ค่าใช้จ่ายสูง

2.7.2.4. เส้นใยไนลอน เป็นเส้นใยสังเคราะห์ที่ใช้กันมาก มีการใช้กันก่อนเส้นใยสังเคราะห์แบบอื่น มีความเหนียวและยืดหยุ่นได้ดี เส้นใยชนิดนี้ข้อมง่ายและมีราคาถูก

2.7.2.5. เส้นใยวิสโคสเรยอน (Rayon) หรือที่เรียกสั้นๆ ว่าใยเรยอน เป็นใยประดิษฐ์ได้จากการทำขบวนการทางเคมีเปลี่ยนเยื่อเซลลูโลส เป็นสารประกอบพวกคาร์โบไฮเดรต คุณสมบัติเหมือนฝ้ายคือมีความเงางามและแข็งแรง

2.7.2.6. เส้นใยโพลีเอสเตอร์ เกิดจากขบวนการทางเคมี เส้นใยที่ได้มีความเหนียวทำเป็นผ้าสีนได้ดีแต่ไม่ซึมน้ำ เป็นเส้นใยที่ใช้ผลิตเสื้อผ้ากันมากที่สุดในโลก คุณสมบัติของเส้นใยโพลีเอสเตอร์คือ ทนต่อกรดอ่อนๆ จนกระทั่งถึงกรดรุนแรง แต่เส้นใยชนิดนี้จะไม่ทนต่อด่าง แม้ชนิดเจือจางก็สามารถทำให้เส้นใยละลายจน ข้อเสียของเส้นใยโพลีเอสเตอร์คือ ข้อมสีติดยากที่สุด ได้มีผู้ทดลองนำเอาข้อดีของเส้นใยโพลีเอสเตอร์มาผสมกับข้อดีของผ้าฝ้าย จนเกิดเส้นใยผสมโพลีเอสเตอร์กับฝ้ายขึ้น (Polyester+Cotton หรือ P/C)

เส้นใยธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์ ต่างก็มีข้อดีข้อเสียแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับความต้องการที่จะใช้งานในด้านใด จึงค่อยพิจารณาคุณสมบัติเฉพาะดังกล่าวเปรียบเทียบกับกันไป ที่เห็นได้เช่น เส้นใยธรรมชาติจะดีกว่าเส้นใยสังเคราะห์ในเรื่องความทนทานเหนียวแน่น แต่ก็มีใยสังเคราะห์บางตัว เช่น เส้นใยเรยอน (Rayon) ที่มีขีดความเหนียวต่ำกว่าในธรรมชาติ

ในปัจจุบันแม้เทคโนโลยีสมัยใหม่จะสามารถทำเส้นใยเทียมที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับเส้นใยธรรมชาติได้มากขึ้น แต่ก็ไม่สามารถทำเส้นใยเทียมได้ทั้งหมด โดยเฉพาะเส้นใยที่มีขั้นตอนการเจริญเติบโตตามธรรมชาติ ซึ่งต้องอาศัยปัจจัยจากธรรมชาติหลายประการในการสร้างขึ้นมา นอกจากนี้คุณสมบัติเฉพาะตัวของเส้นใยธรรมชาติยังไม่สามารถถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ได้ อาทิ เช่น ความยับของเส้นใย ความนุ่มนวลน่าสวมใส่ เมื่อนำมาทำเป็นเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น

### 2.7.3 หลักการเลือกใช้ผ้า

การเลือกผ้าเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบเสื้อผ้า ถ้าเลือกได้เหมาะสมก็จะทำให้ผลงานที่ออกแบบมีความสมบูรณ์

2.7.3.1 ความเหมาะสมกับโอกาสที่ใช้ โดยจะต้องพิจารณาว่าจะออกแบบเสื้อผ้าเพื่อใช้ในฤดูกาลใดก็ต้องเลือกผ้าให้เหมาะสม ถ้าฤดูหนาวก็ควรเลือกใช้ผ้าเนื้อหนา และถ้าฤดูร้อนก็ควรผ้าที่มีเนื้อบางเบาระบายอากาศได้ดี ผ้าที่เนื้อหนามีโครงสร้างการทอธรรมดาควรตัดเย็บเป็นชุดทำงาน หรือผ้าที่มีการตกแต่งพิเศษให้ความหรูหราที่เหมาะสมกับแบบเสื้อผ้าที่ใช้ในโอกาสพิเศษ เป็นต้น

การเลือกผ้า หากแบ่งตามความต้องการ ได้ดังนี้

- 1.) แบบที่ต้องการความคงและแข็ง ผ้าที่ใช้ควรเป็นพวกผ้าทอผ้าด้าหรือผ้าดาวน์เนื้อแข็ง
- 2.) แบบที่ต้องการความอ่อนสลวย ควรใช้ผ้าชนิดบางเบา เรยอน เครป ชีฟองหรือไหมเจอซี
- 3.) แบบที่ต้องการเส้นรอบนอกเป็นเส้นตรงธรรมดา ไม่กางหรือไม่แนบตัวจนเกิน ควรใช้ผ้าฝ้ายหรือผ้าลินิน (จิตรพี ชาวลาวัณย์. 2549 : 43)

2.7.3.2 ผิวสัมผัสของผ้า ไม่สามารถสัมผัสได้จากการมองเพียงอย่างเดียว แต่อาจเกิดจากการสัมผัสด้วยมือ ผิวสัมผัสของเนื้อผ้าบอกให้ทราบถึงโอกาสที่จะใช้ได้อย่างเหมาะสม มีทั้งขรุขระ เรียบเกลี้ยง มันหรือด้าน นุ่มหรือกระด้าง หยาบหรือละเอียด ผิวสัมผัสมีผลต่อเส้นกรอบนอกของเสื้อผ้า ควรเลือกผิวสัมผัสของผ้าให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสมกับการใช้งาน สิ่งที่ต้องคำนึงถึงเพื่อยึดเป็นแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าประเภทต่างๆ คือ

- 1) ความสัมพันธ์ระหว่างวัยกับแบบ
- 2) ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับแบบ
- 3) ความสัมพันธ์ระหว่างโอกาสและเวลาที่ใช้กับแบบ
- 4) ความสัมพันธ์ระหว่างเส้นกรอบนอกกับแบบ

ลักษณะของแต่ละผิวสัมผัสแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

- 1.) ความนุ่มและความกระด้าง ซึ่งแบ่งออกตามการใช้งานได้ 3 ชนิด

ได้แก่

ชนิดปานกลาง เหมาะกับการออกแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกปกติ

ชนิดกระด้างมาก เหมาะกับแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกพิเศษ หรือ การใช้งานเฉพาะ

ชนิดอ่อนนุ่มมาก เหมาะกับแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกพิเศษ เช่น พองฟูมาก ๆ

- 2.) ความหนาและความบาง ผ้าแต่ละชนิดนอกจากมีความหนาความบางที่แตกต่างกันแล้ว ยังมีผิวสัมผัสที่แตกต่างกันอีกด้วย

## 2.8 ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ผ้าระบบดิจิทัล

เทคโนโลยีการพิมพ์ระบบดิจิทัลกำลังเข้ามามีอิทธิพลในวงการพิมพ์ทุกรูปแบบ สิ่งทอถือเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพสูงสำหรับการพิมพ์ในระบบดิจิทัล เพราะสามารถชดเชยข้อจำกัดของการพิมพ์ในรูปแบบเดิมๆ ทั้งด้านออกแบบและความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ ส่งเสริมให้เกิดความคล่องตัวด้านการแข่งขันเมื่อเข้าสู่ตลาดเสรีเต็มรูปแบบ โดยเชื่อว่าในอนาคตอันใกล้ การพิมพ์ในระบบดิจิทัลจะเป็นทางเลือกหนึ่งสำคัญของวงการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ความโดดเด่นของการพิมพ์ในระบบดิจิทัลอยู่ที่สามารถเก็บรายละเอียดของการพิมพ์ลายหรือเส้นสายต่างๆ ให้ออกมาได้เสมือนภาพจริง ด้วยระบบดิจิทัลทำให้สามารถควบคุมการปล่อยเม็ดสี และไล่เฉดได้ดีกว่าระบบการพิมพ์แบบสกรีน หรือระบบโรตารี ทำให้งานที่ออกมาให้อารมณ์ของอารมณ์ได้อย่างมีมิติมากกว่า ตอบสนองต่อจินตนาการของผู้ออกแบบได้เต็มที่ นอกจากนี้หมึกพิมพ์ของระบบดิจิทัลยังสามารถให้สีที่สดใสได้ดีกว่าการพิมพ์ในระบบเดิม ซึ่งจุดเด่นเหล่านี้จะช่วยเพิ่มมูลค่างานออกแบบและตอบสนองความต้องการด้วยรสนิยมนที่หลากหลายมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

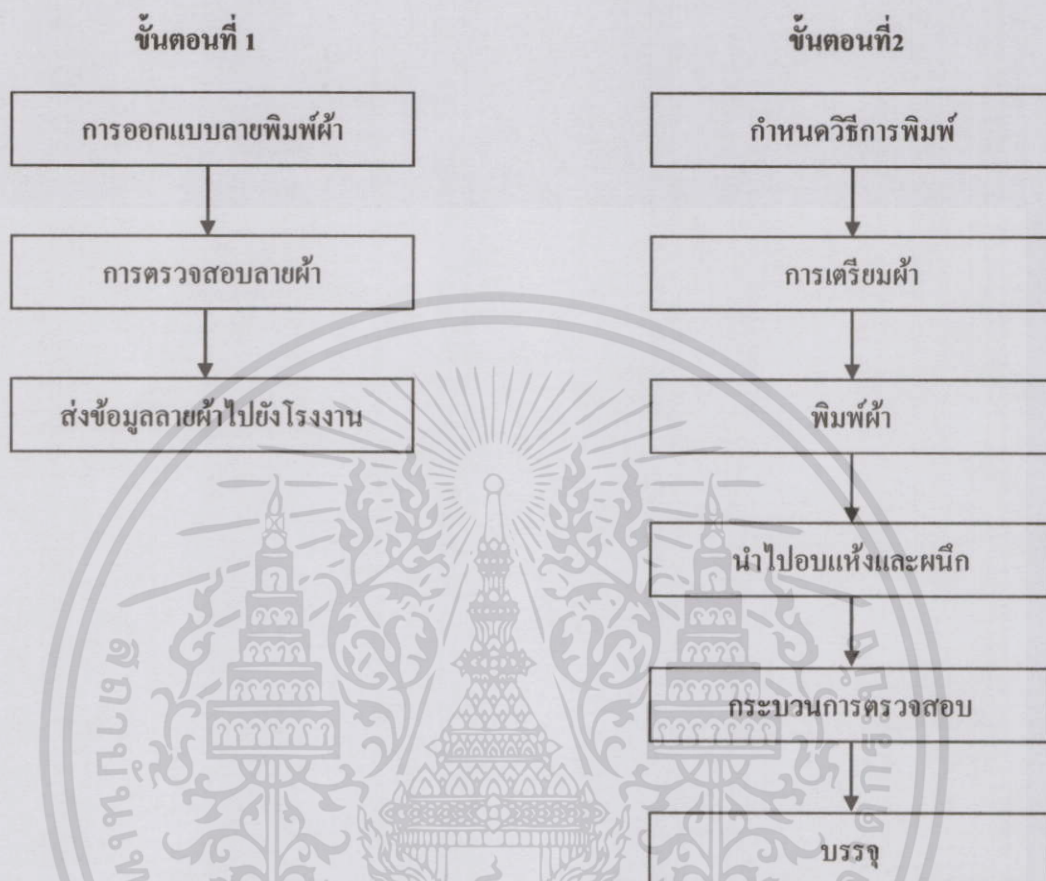


ภาพที่ 2.46 แสดงตัวอย่างเครื่องพิมพ์ผ้าด้วยระบบดิจิทัล

จุดเด่นที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้การพิมพ์แบบดิจิทัลจะเข้ามาแบ่งตลาดการพิมพ์สิ่งทอระบบเดิมคือ ความสามารถในการพิมพ์ผ้าที่มีขนาดไม่ใหญ่นัก เมื่อคำนวณราคาต่อหน่วยแล้ว จะมีราคาที่ถูกกว่าการพิมพ์ระบบเดิมเพราะไม่ต้องเสียค่าขึ้นแบบ ทั้งนี้การเข้ามาของเทคโนโลยีการพิมพ์ระบบดิจิทัลจะทำให้ตลาดสิ่งทอในอนาคตมีการแบ่งประเภทชัดเจนขึ้น คือถ้าเป็นการสั่งผลิตจำนวนน้อย การพิมพ์ระบบดิจิทัลจะตอบสนองความต้องการได้ดีกว่า ส่วนการพิมพ์ในระบบสกรีนจะเหมาะกับจำนวนพิมพ์ที่มีปริมาณมากขึ้น และไม่ต้องการรายละเอียดของงานมากนัก ส่วนการพิมพ์ปริมาณมากๆ ยังเหมาะกับระบบโรตารีที่ให้ความคุ้มค่าต่อหน่วยได้ดีกว่าและพิมพ์ได้รวดเร็วกว่า

การพิมพ์ผ้าด้วยระบบดิจิทัล สามารถลดการรายละเอียดในเนื้อผ้าได้ชัดเจนกว่าการพิมพ์ผ้าระบบธรรมดา และให้ความสวยงามที่มากกว่า ในขณะที่ต้นทุนการผลิตไม่ได้แตกต่างจากการพิมพ์ระบบเดิม

### 2.8.1 ขั้นตอนการพิมพ์ผ้าในอุตสาหกรรมด้วยระบบดิจิทัล



ภาพที่ 2.47 แสดงขั้นตอนการผลิตในอุตสาหกรรมการพิมพ์ผ้าด้วยระบบดิจิทัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.9 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบ

### 2.9.1 สรุปแนวทางในการออกแบบ

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีนี้เกิดจากการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental effect โดยวิธีการดังต่อไปนี้

- 1.เทคนิคการทำ Marbling ด้วยสีเสปรย์
- 2.เทคนิคการทำลวดลายด้วยกาวผสมสี
- 3.เทคนิคการทำลวดลายบนแผ่นอะคริลิก

โดยเลือกใช้สีและลวดลายตามแรงบันดาลใจในวรรณคดี อันได้แก่

- 1.ไกรฟ้า
- 2.นกกบิษาสวรรค์
- 3.นกยูง

ใช้คอมพิวเตอร์ในประดิษฐ์ลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental effect และพิมพ์ลายลงบนผ้าฝ้ายสำหรับตัดเย็บ ( Pattern Engineering ) ด้วยระบบพิมพ์ดิจิทัลลงบนผ้าแต่ละชนิดที่แตกต่างกัน คือ

- 1.ผ้ายี่ด Super Spandex
- 2.ผ้าชีฟองซิลล์
- 3.ผ้าซิลล์ซาติน

นำไปตัดเย็บและตกแต่งตามแนวทางการออกแบบของแบรนด์ THAKOON

## บทที่ 3

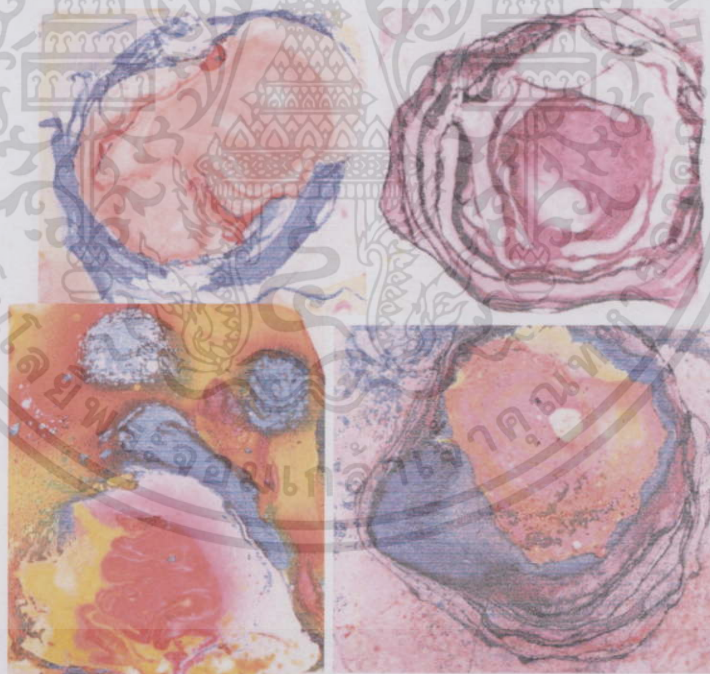
### การพัฒนาการออกแบบ

#### 3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปแนวทางที่ใช้ในการออกแบบ

##### 3.1.1 สรุปแนวทางการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect

จากข้อมูลที่ได้ค้นคว้าและศึกษามานั้น ได้นำมาทดลองสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect เพื่อใช้ในการออกแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

##### 3.1.1.1 เทคนิคการทำ Marbling ด้วยสีสเปรย์



ภาพที่ 3.1 แสดงตัวอย่างเทคนิคการทำ Marbling ด้วยสีสเปรย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.1.2 เทคนิคการทำลวดลายด้วยกาวผสมสี



ภาพที่ 3.2 แสดงตัวอย่างเทคนิคการทำลวดลายด้วยกาวผสมสี

### 3.1.1.3 เทคนิคการทำลวดลายบนแผ่นอะคริลิก



ภาพที่ 3.3 แสดงตัวอย่างเทคนิคการทำลวดลายบนแผ่นอะคริลิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.2 การพัฒนาลวดลายจากเทคนิค Accidental Effect

จากการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect นำมาดัดแปลงให้เกิดลวดลายที่แปลกใหม่ บนโครงร่างเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 3.4 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



*Sketch*

ภาพที่ 3.5 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 2



*Sketch*

ภาพที่ 3.6 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



*Sketch*

ภาพที่ 3.7 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 4



*Sketch*

ภาพที่ 3.8 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 6



ภาพที่ 3.10 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



*Sketch*

ภาพที่ 3.11 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 8



*Sketch*

ภาพที่ 3.12 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



*Sketch*

ภาพที่ 3.13 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 10



*Sketch*

ภาพที่ 3.14 แบบร่างแสดงการวางลวดลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect แบบที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

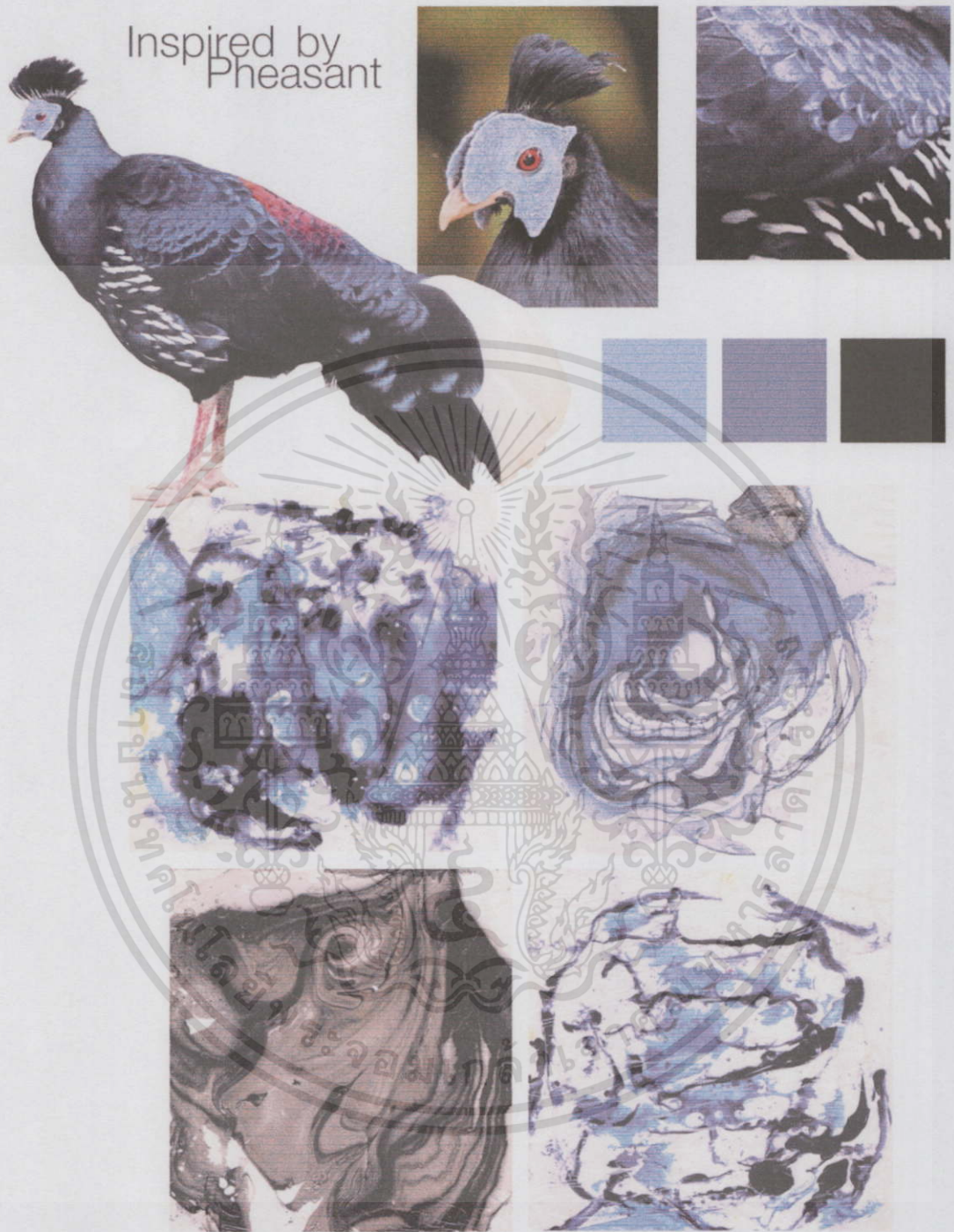
### 3.2 วิเคราะห์ข้อมูลลวดลายจากแรงบันดาลใจเพื่อใช้ในการออกแบบ

จากข้อมูลที่ได้อ่านคว้าและศึกษามานั้น ได้นำมาทดลองสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect เพื่อใช้ในการออกแบบ โดยเลือกจากแรงบันดาลใจในวรรณคดีทั้ง 3 ชนิด อันได้แก่ ไก่ฟ้า ปักษาสวรรค์ และนกยูง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.15 ภาพแสดงแรงบันดาลใจในวรรณคดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



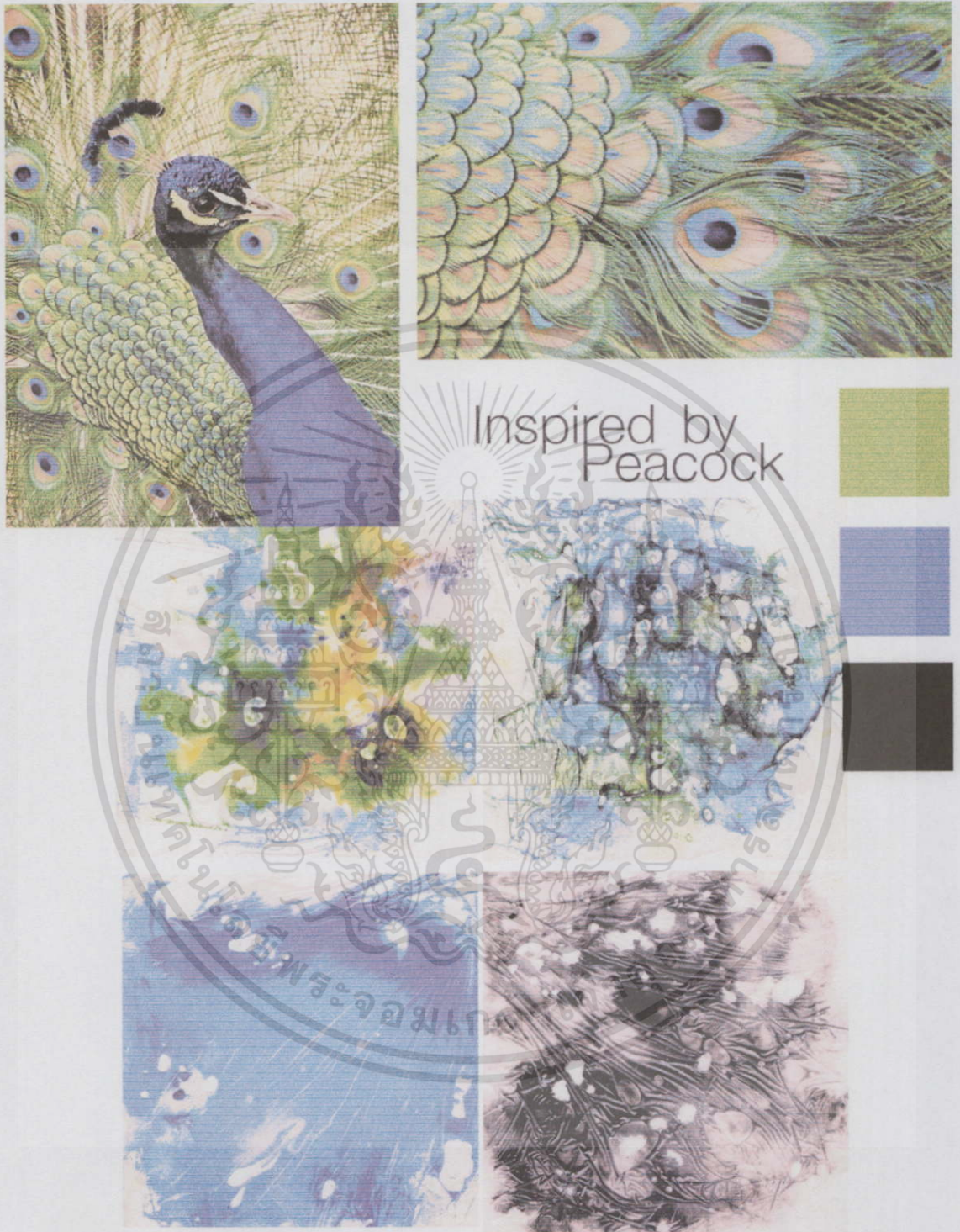
ภาพที่ 3.16 ภาพแสดงตัวอย่างการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect ของไก่ฟ้า ( Pheasant )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 ภาพแสดงตัวอย่างการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect ของนักปักษาสวรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

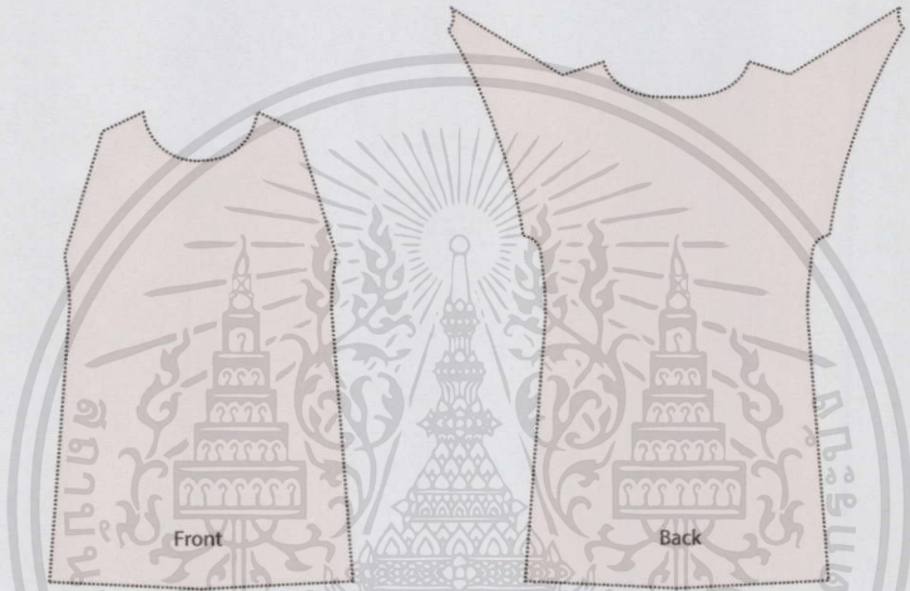


ภาพที่ 3.18 ภาพแสดงตัวอย่างการสร้างลวดลายด้วยเทคนิค Accidental Effect ของนกยูง ( Peacock )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 การออกแบบลวดลายบนผืนผ้า

การออกแบบลวดลายบนผืนผ้าสำหรับการตัดเย็บ หรือ Pattern Engineering Design เป็นการสร้างลวดลายโดยคำนึงถึงแพทเทินของเสื้อผ้าที่จะทำการออกแบบ ทำการวางลวดลายเรียงต่อกันเป็นผืนสำหรับการตัดเย็บในรูปแบบของระบบอุตสาหกรรม



ภาพที่ 3.19 ภาพแสดงแพทเทินของเครื่องแต่งกายสำหรับการออกแบบลวดลาย



ภาพที่ 3.20 ภาพแสดงแพทเทินของเครื่องแต่งกายบนผืนผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การออกแบบลายผ้าที่ 1 : ไก่ฟ้า

แรงบันดาลใจจากลวดลายของไก่ฟ้า โดยนำลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect มา ประดิษฐ์ลวดลายโดยใช้คอมพิวเตอร์ วาดลวดลายลงบนผืนผ้าเพื่อใช้สำหรับการตัดเย็บ

ผ้าสำหรับพิมพ์ลาย : ผ้ายี่ด Super Spandex



ภาพที่ 3.21 ภาพแสดงการประกอบลวดลายจากแรงบันดาลใจไก่ฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Inspired by  
Pheasant



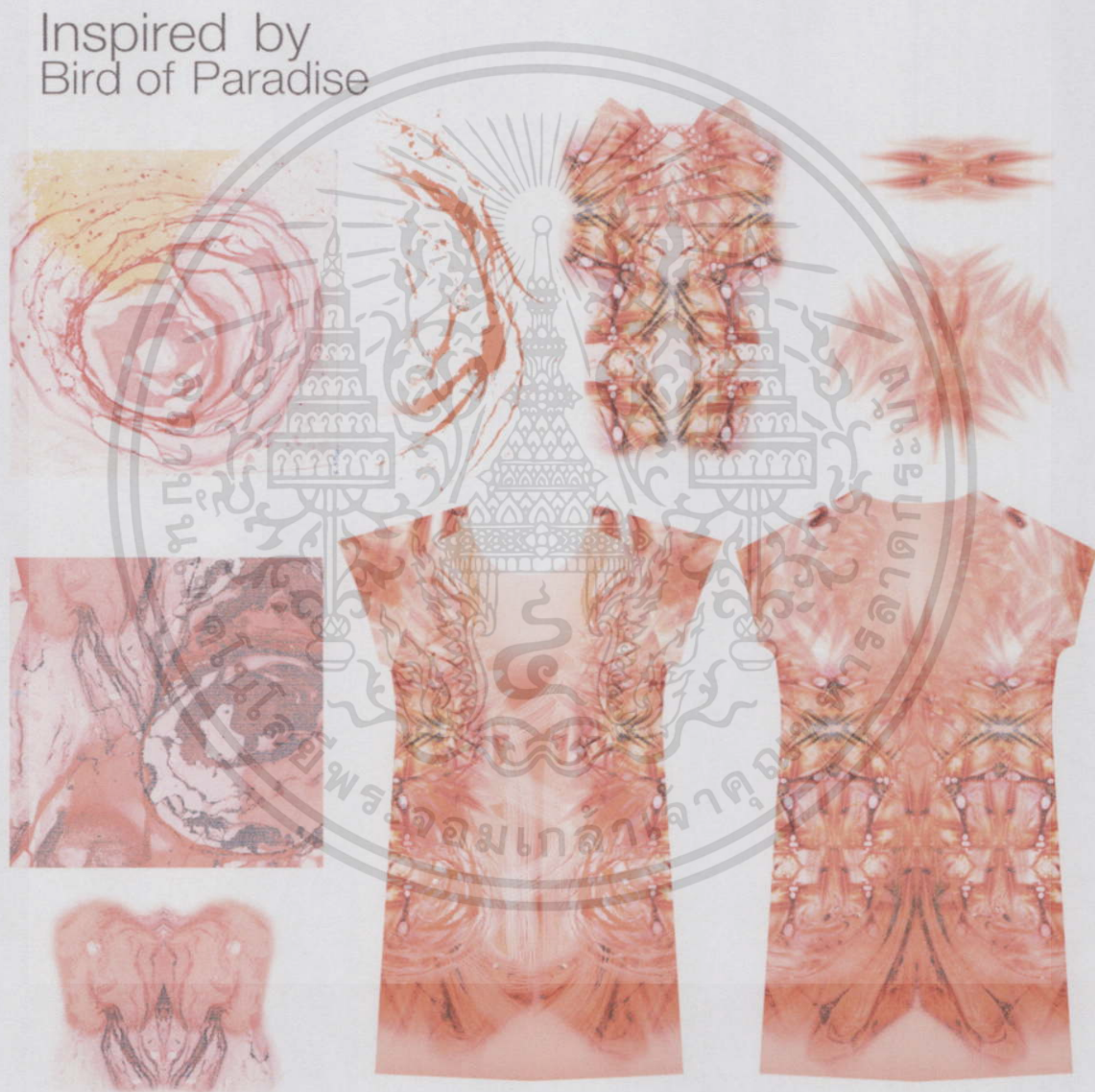
ภาพที่ 3.22 ภาพแสดงลวดลายสำหรับพิมพ์ผ้าฝ้ายจากแรงบันดาลใจไก่ฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**การออกแบบลายผ้าที่ 2 : นกปักษาสวรรค์**

แรงบันดาลใจจากลวดลายของนกปักษาสวรรค์ โดยนำลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect มาประดิษฐ์ลวดลายโดยใช้คอมพิวเตอร์ วาดลวดลายลงบนผืนผ้าเพื่อใช้สำหรับการตัดเย็บ

ผ้าสำหรับพิมพ์ลาย : ผ้าซีฟองซิลล์



**ภาพที่ 3.23 ภาพแสดงการประกอบลวดลายจากแรงบันดาลใจนกปักษาสวรรค์**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Inspired by  
Bird of Paradise



ภาพที่ 3.24 ภาพแสดงลวดลายสำหรับพิมพ์ผ้าฝ้ายจากแรงบันดาลใจนกปักษาสวรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การออกแบบลายผ้าที่ 3 : นกยูง

แรงบันดาลใจจากลวดลายของนกยูง โดยนำลายที่ได้จากเทคนิค Accidental Effect มา ประดิษฐ์ลวดลายโดยใช้คอมพิวเตอร์ วางลวดลายลงบนผืนผ้าเพื่อใช้สำหรับการตัดเย็บ

ผ้าสำหรับพิมพ์ลาย : ซิลค์ซาติน ( Silk Satin )



ภาพที่ 3.25 ภาพแสดงการประกอบลวดลายจากแรงบันดาลใจนกยูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Inspired by  
Peacock



ภาพที่ 3.26 ภาพแสดงลวดลายสำหรับพิมพ์ผ้าฝ้ายจากแรงบันดาลใจนกยูง

### 3.4 สรุปผลการออกแบบ และความเห็นของคณะกรรมการการตรวจวิทยานิพนธ์

- 3.4.1 แก้ไขในส่วนของแพทเทินบางจุด เช่น แขนเสื้อ กุ้นคอ
- 3.4.2 ศึกษาวิธีการเก็บรายละเอียดของชิ้นงานเพิ่มเติม
- 3.4.3 การตัดเย็บมีความบกพร่องในหลายจุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การนำเสนอผลงานในการออกแบบ

การนำเสนอผลงานในขั้นตอนสุดท้าย เป็นการนำเสนองานที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ และทำการพัฒนาตามแนวทางการออกแบบของโครงการ เพื่อได้ผลงานที่สมบูรณ์ตามแนวทาง



ภาพที่ 4.1 แสดงภาพรวมของเครื่องแต่งกายทั้งหมดใน Collection

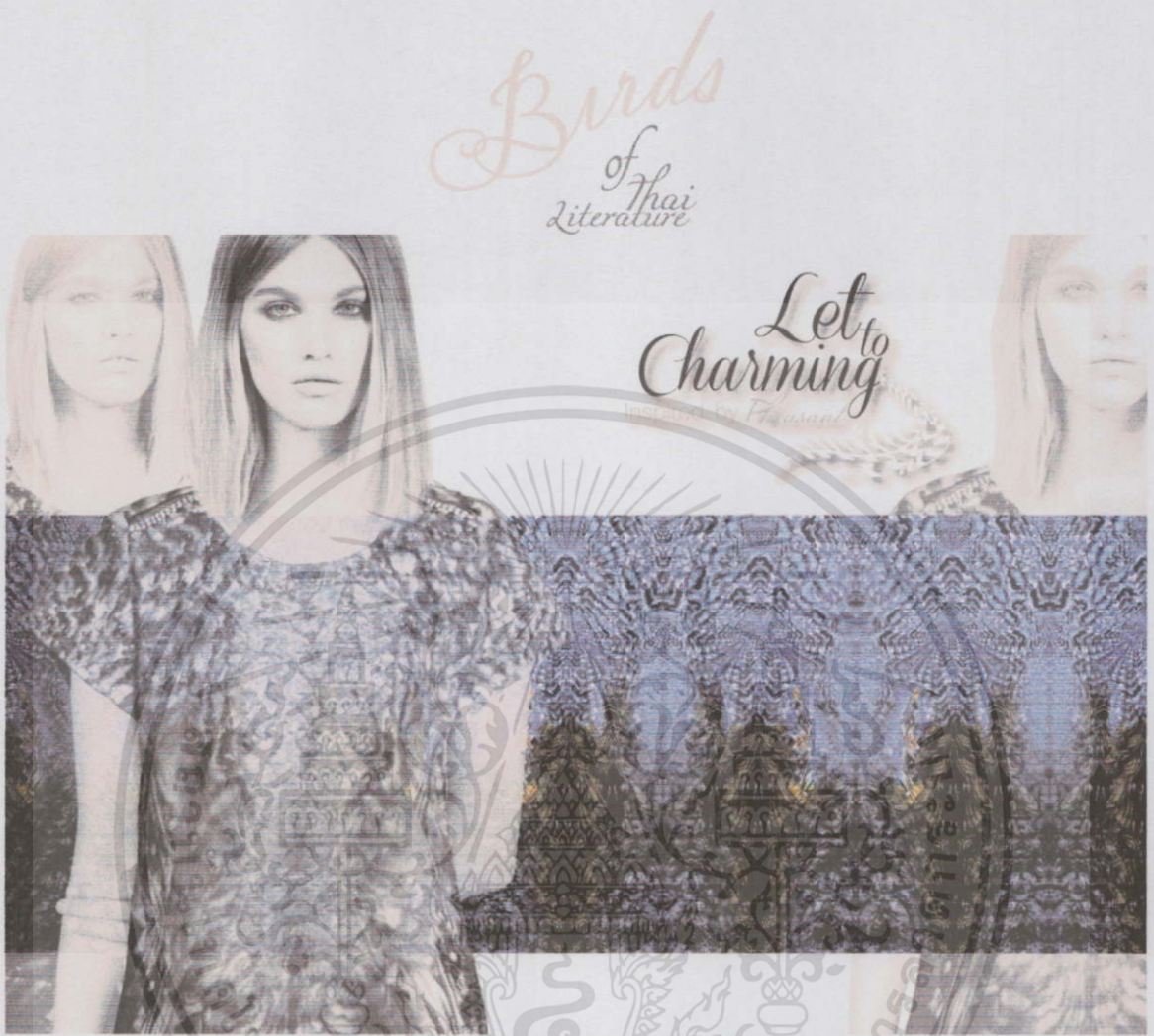
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# Birds of Thai Literature



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงชุดใน Collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 แสดงลวดลายการออกแบบจากแรงบันดาลใจไก่ฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 แสดงผลการออกแบบชุดจากแรงบันดาลใจโก้ฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# Birds of Thai Literature



ภาพที่ 4.5 แสดงลวดลายการออกแบบจากแรงบันดาลใจนกปักษาสวรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 แสดงผลการออกชุดจากแรงบันดาลใจจากปักษาสวรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



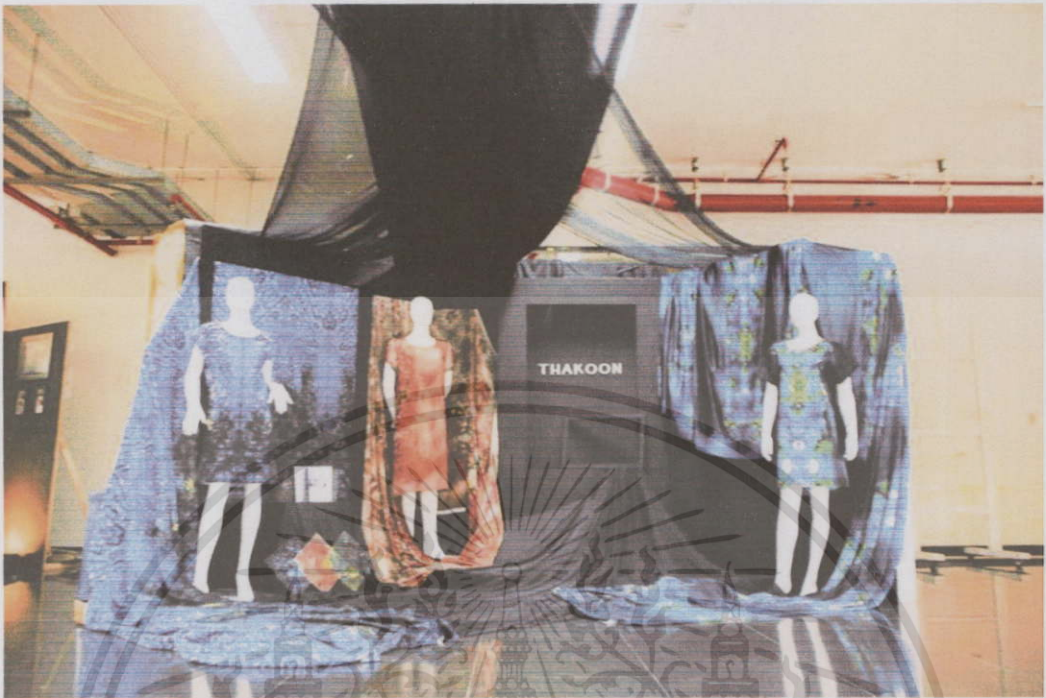
ภาพที่ 4.7 แสดงสวดลายการออกแบบจากแรงบันดาลใจนกยูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 แสดงผลการออกชุดจากแรงบันดาลใจนกยูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ภาพการแสดงผลงาน



ภาพที่ 4.10 ภาพการแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



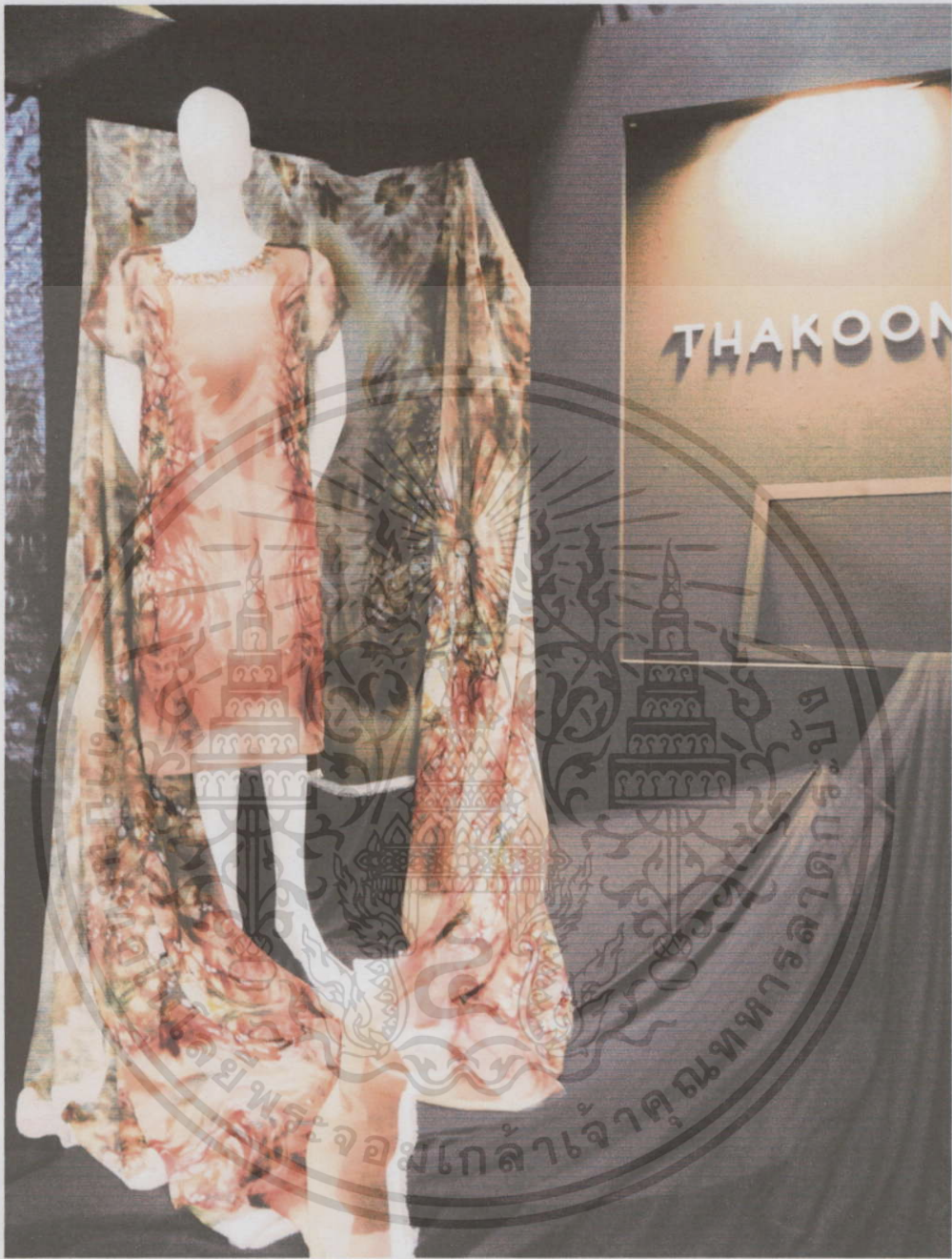
ภาพที่ 4.11 ภาพการแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ภาพการแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ภาพการแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1 ตารางประเมินราคาต้นทุน



ภาพที่ 4.14 ภาพประกอบตารางแสดงราคาชุดที่ 1

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา(บาท)
ผ้ายี่ห้อ Super Spandex	ราคาข้อม้วน 100 บาท	2 เมตร	200 บาท
ค่าพิมพ์ดิจิทัล	ตารางเมตรละ 350 บาท	1.95 ตรม.	682 บาท
วัสดุตกแต่ง+ค่าปัก	ชุดละ 400 บาท	1 ชุด	400 บาท
ค่าตัดเย็บ	ชุดละ 200 บาท	1 ชุด	200 บาท
รวมราคา		1 ชุด	1,482 บาท
ค่าออกแบบ	1,482 x 3	รวมต้นทุน	4,446 บาท

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงราคาต้นทุนของชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

*Birds  
of Thai  
Literature*



ภาพที่ 4.15 ภาพประกอบตารางแสดงราคาชุดที่ 2

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา(บาท)
ผ้ายี่ดรีฟองซิลล์	ราคาขกม้วน 32 บาท	2 เมตร	64 บาท
ผ้าซาตินซบใน	ราคาขกม้วน 24 บาท	2 เมตร	48 บาท
ค่าพิมพ์ดิจิทัล	ตารางเมตรละ 350 บาท	2.25 ตรม.	787 บาท
วัสดุตกแต่ง+ค่าปัก	ชุดละ 400 บาท	1 ชุด	400 บาท
ค่าตัดเย็บ	ชุดละ 200 บาท	1 ชุด	200 บาท
รวมราคา		1 ชุด	1,499 บาท
ค่าออกแบบ	1,499 x 3	รวมต้นทุน	4,497 บาท

ตารางที่ 4.2 ตารางแสดงราคาต้นทุนของชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

*Birds*  
of Thai  
Literature



ภาพที่ 4.16 ภาพประกอบตารางแสดงราคาชุดที่ 3

วัสดุ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา(บาท)
ผ้าซิลล์ชาติน	ราคาข้อม้วน 24 บาท	2 เมตร	48 บาท
ค่าพิมพ์ดิจิทัล	ตารางเมตรละ 350 บาท	2.25 ตรม.	787 บาท
วัสดุตกแต่ง+ค่าปัก	ชุดละ 400 บาท	1 ชุด	400 บาท
ค่าตัดเย็บ	ชุดละ 200 บาท	1 ชุด	200 บาท
รวมราคา		1 ชุด	1,435 บาท
ค่าออกแบบ	1,435 x 3	รวมต้นทุน	4,350 บาท

ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงราคาต้นทุนของชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

# บทสรุปการออกแบบและข้อเสนอแนะ

### 5.1 สรุปผลการออกแบบ

การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอเครื่องแต่งกายสตรีในโครงการนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์เป้าหมายที่กำหนดไว้เบื้องต้น โดยมีผลิตภัณฑ์ภายในโครงการ มีดังนี้

ลายไม้ฟ้า

ชุดกระโปรงสตรี

1 ชุด

ผ้าฝ้ายความยาว

4 รีพีท

ลายปักษาสวรรค์

ชุดกระโปรงสตรี

1 ชุด

ผ้าฝ้ายความยาว

4 รีพีท

ลายนกยูง

ชุดกระโปรงสตรี

1 ชุด

ผ้าฝ้ายความยาว

4 รีพีท

โดยการออกแบบสามารถสรุปผลงานในการออกแบบได้ดังนี้

5.1.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากนกในวรรณคดี ผสมผสานเทคนิคการทำ Accidental Effect ให้เกิดเป็นลวดลายแบบใหม่ที่น่าสนใจให้กับแบรนด์ THAKOON

5.1.2 ศึกษากลุ่มเป้าหมายและสรุปข้อมูลรูปแบบของเครื่องแต่งกายแบรนด์ THAKOON นำมาวิเคราะห์ค้นหาแนวทางเพื่อนำไปสู่กระบวนการการออกแบบ

5.1.3 ทำการทดลองวิธีการในการสร้างลวดลาย เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับแรงบันดาลใจและแนวทางการออกแบบของแบรนด์ THAKOON โดยใช้เทคนิค Accidental Effect พิมพ์ลายลงบนผืนผ้าแต่ละชนิดที่แตกต่าง เพื่อปรับใช้กับรูปแบบการพิมพ์ในระบบอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 ข้อเสนอแนะของนักศึกษา

5.2.1 ในการทำวิทยานิพนธ์นั้น ควรเลือกหัวข้อที่ตรงกับความสนใจและความถนัด เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการต่อยอดและสามารถพัฒนาเทคนิคต่างๆ ในรูปแบบใหม่ บรรลุตามเป้าหมายของการทำวิทยานิพนธ์

5.2.2 ควรมีการวางแผนและจัดตารางเวลาให้เหมาะสม เนื่องจากในแต่ละขั้นตอนของการทำงานต้องใช้เวลาของการทำงานในแต่ละส่วนที่ไม่เท่ากัน โดยเฉพาะในขั้นตอนการผลิตที่อาจต้องใช้เวลาานาน และควรเผื่อเวลาสำหรับแก้ไขชิ้นงานหากเกิดการผิดพลาด

5.2.3 ในขั้นตอนการศึกษาข้อมูลนั้น ควรศึกษาให้ละเอียดและเข้าใจถึงที่มาของแรงบันดาลใจหรือรูปแบบการผลิต เพื่อลดการผิดพลาดระหว่างการทำงานและสามารถทำการออกแบบได้ดียิ่งขึ้น

## 5.3 ข้อเสนอแนะของกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

5.3.1 ลวดลายที่ทำการออกแบบมีความแปลกใหม่ สวยงาม เลือกใช้ผ้าได้ดี และเหมาะสมกับระบบการพิมพ์

5.3.2 ผ้าสีที่ทำการออกแบบสามารถดัดแปลงรูปแบบการใช้งานได้หลากหลาย

5.3.3 แพทเทินไม่เหมาะสมกับเครื่องแต่งกายบางชุด ขนาดความทันสมัย และการตัดเย็บยังบกพร่องในหลายจุด

5.3.4 รูปแบบการนำเสนอผลงาน ยังขาดความเหมาะสม

## บรรณานุกรม

จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง,พศ. 2543. การออกแบบเครื่องแต่งกาย. กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์

สถาบันราชราชนภัฏสวนสุนันทา

เสาวลักษณ์ ทองกาญจฉาย, พศ. 2549. ศิลปะการตกแต่งเสื้อผ้า. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์

ชนิดผ้าต่างๆ. 2556 [Online] แหล่งที่มา :

[http://www.ruythaworn-textile.com/?page\\_id=196](http://www.ruythaworn-textile.com/?page_id=196)

แจ็กสัน พอลลอค. 2543 [Online] แหล่งที่มา :

[http://www.baanjomiyut.com/library\\_2/extension-1/paul\\_jackson\\_pollock/index.html](http://www.baanjomiyut.com/library_2/extension-1/paul_jackson_pollock/index.html)

แบรนด่ THAKOON. 2552 [Online] แหล่งที่มา :

[http://www.bangkokbiznews.com/home/news/life-style/living/2009/01/27/news\\_10396.php](http://www.bangkokbiznews.com/home/news/life-style/living/2009/01/27/news_10396.php)

วรรณคดีไทย. 2557 [Online] แหล่งที่มา :

<http://library.uru.ac.th/webdb/images/tuy1.htm>

ไก่อฟ้า. 2555 [Online] แหล่งที่มา :

<http://www.abirdwatch.com/web/index.php?topic=229.0>

นักปักษาสวรรค์. 2555 [Online] แหล่งที่มา :

<http://world.kapook.com/pin/506531a638217acd57000006>

นกยูง. 2555 [Online] แหล่งที่มา :

<http://pet.kapook.com/view24612.html>

## ประวัติการศึกษา

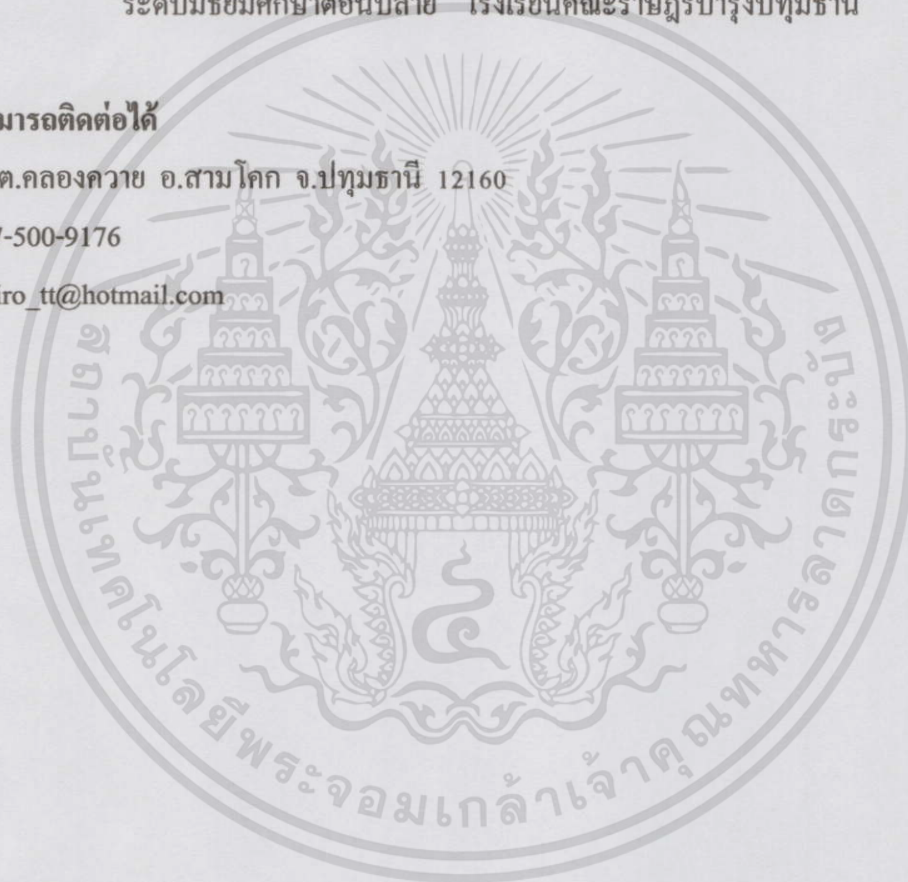
ชื่อ นางสาวศิริโรธร แสงเทียน  
 วัน-เดือน-ปีเกิด 22 มกราคม 2534  
 วุฒิมัธยมศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนคลองสระ (สภาวินยาศูต)
   
 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนคณะราษฎรบำรุงปทุมธานี
   
 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคณะราษฎรบำรุงปทุมธานี

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้

1/3 ม.7 ต.คลองควาย อ.สามโคก จ.ปทุมธานี 12160

โทร : 087-500-9176

Email : siro\_tt@hotmail.com



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้