ขอสงวนนิยมทนาการ

สำนักงานอธิบดี

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ

จันทร์สุดา ต๊กควรเฮง

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
21 ก.ย. 2560
16845976

ศิลปนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
พฤษภาคม พ.ศ. 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

FASHION DESIGN STYLE MINIMAL FROM TIE-DYE NATURAL COLOR

JUNSUDA TOKKONHENG

Arts Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University

in Partial Fulfillment of the Requirements for the

Bachelor of Fine and Applied Arts Degree in Product and Package Design

May 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุขสังข์ ประธานที่ปรึกษาศิลปะนิพนธ์ ที่ได้อุตส่าห์สละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษาพร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปนิพนธ์อันประกอบไปด้วย ดร.สมาพร คล้ายวิเชียรและอาจารย์พัชรวัฒน์ สุริยงค์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องและพร้อมทั้งช่วยเสนอแนะแนวทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการดำเนินการวิจัยของศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอบพระคุณ คุณประภาพรรณ ศรีตรัย ประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชนหม้อห้อมทุ่งเจริญย้อมสีธรรมชาติ ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่และรวมทั้งพี่ๆที่ศูนย์การเรียนรู้การย้อมผ้าหม้อห้อม ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าหม้อห้อมและได้ถ่ายทอดวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติอย่างละเอียดให้แก่ผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ในเรื่องการย้อมผ้า กล้าคิด กล้าทำ กล้าสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตัวเองได้อย่างเต็มที่รวมถึงห้องพักที่แสนอบอุ่นเปรียบเสมือนได้อยู่บ้านของตัวเองและมิตรภาพของคนชาวทุ่งโฮ้งที่มีให้กันตลอดระยะเวลาการไปศึกษางานในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คุณศิริกร สมบัติเจริญ ช่างตัดเย็บที่มากด้วยประสบการณ์ ที่ได้ถ่ายทอดแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายจากแบบร่างของผู้วิจัยออกมาเป็นชิ้นงานจริงซึ่งตรงตามแนวความคิดการออกแบบมากที่สุดและทำให้ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์แบบมากที่สุด

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ คุณตา คุณยาย บิดาและมารดาของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจรวมถึงการสนับสนุนในทุกๆด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา นอกจากนี้ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆทุกคน ที่ให้ความร่วมมือช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีและเป็นกำลังใจที่ดี คอยสนับสนุนผู้วิจัยในระหว่างการดำเนินงาน เพื่อให้งานวิจัยออกมาดีและมีคุณภาพทุกขั้นตอนตั้งแต่เริ่มตลอดจนเสร็จสมบูรณ์

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีและผู้ที่สนใจบ้างไม่มากก็น้อย

จันทร์สุดา ต๊ักควรเฮง

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปะนิพนธ์ เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอล จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ ของ นางสาวจันทร์สุดา ต๊กควรเฮง เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อนุมัติ

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์)

.....กรรมการ
(ดร. สมาพร คล้ายวิเชียร)

.....กรรมการ
(อาจารย์พัชรวัฒน์ สุริยงค์)

พฤษภาคม พ.ศ.2558

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอล จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ
ผู้วิจัย	นางสาวจันทร์สุดา ต๊กควรเฮง
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุขสังข์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ. 2558
คำสำคัญ	การออกแบบเครื่องแต่งกาย , สไตล์มินิมอล , ผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ

บทคัดย่อ

โครงการการศึกษาวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอล จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ โดยผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ ของตำบลทุ่งโฮ้ง จังหวัดแพร่ และศึกษารูปแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสตรีและงานแฟชั่นสไตล์มินิมอลที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ อีกทั้งมีการสร้างสรรค์งานออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอล จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ วิธีดำเนินการวิจัย คือ การวิเคราะห์แนวความคิดจากการรวบรวมข้อมูล เพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยผลงานที่ออกมานั้นจะต้องมีความเป็นสากล ทันสมัย บอกเล่าเรื่องราวของแนวคิดที่มีความซับซ้อนในเรื่องของการออกแบบ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมากจากการแต่งกายสไตล์มินิมอล เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอล จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ นอกจากนี้ยังใช้วิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้ในการทำวิจัยเป็นหลัก จากการวิจัยในครั้งนี้ในหัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีสไตล์มินิมอล จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ ได้ทำเป็นผลงานที่ออกมาเพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับสตรีที่ชื่นชอบการแต่งกายสไตล์มินิมอลและผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ สำหรับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ เกิดจากเสน่ห์ความเป็นสไตล์มินิมอลศิลปะที่ว่าด้วยความน้อยเกิดจากการลดตัดทอนและทำให้เกิดผลงานที่เรียบง่าย แต่ยังคงปล่อยให้ผ้ามัดย้อมสีธรรมชาตินั้นได้แสดงตัวตนได้อย่างกลมกลืนและเข้ากันอย่างลงตัวมากที่สุด

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**บทนำ**	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	จุดมุ่งหมายของการวิจัย	2
	ขอบเขตของการวิจัย	2
	นิยามคำศัพท์เฉพาะ	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
	เครื่องแต่งกายสตรี	5
	หลักการออกแบบ	8
	ผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ	57
	งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง	65
3	วิธีดำเนินการวิจัย	72
	ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	73
4	ผลการวิจัย	77
	การวิเคราะห์ข้อมูล	77
	ดำเนินการออกแบบ	82
5	**บทสรุป**	97
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	98
	สรุปผลและอภิปราย	96
	ข้อเสนอแนะ	100

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม	101
ภาคผนวก	102
ประวัติผู้วิจัย	107

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	ตัวอย่างการแต่งกายของสตรีในยุคแฟลปเปอร์	6
2	ตัวอย่างแฟชั่นเครื่องแต่งกายจากอดีตถึงปัจจุบัน	7
3	ตัวอย่างงานออกแบบทางสถาปัตยกรรมทั่วไป	10
4	ตัวอย่างงานการออกแบบทางสถาปัตยกรรมโครงสร้าง	10
5	ตัวอย่างงานการออกแบบทางสถาปัตยกรรมภายใน	11
6	ตัวอย่างงานออกแบบภูมิทัศน์	11
7	ตัวอย่างงานออกแบบผังเมือง	12
8	ตัวอย่างงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์	12
9	ตัวอย่างงานออกแบบครุภัณฑ์	13
10	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์	13
11	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องประดับและอัญมณี	14
12	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องแต่งกาย	14
13	ตัวอย่างงานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์	15
14	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ	15
15	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องมือต่างๆ	16
16	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า	16
17	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องยนต์	17
18	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องจักรกล	17
19	ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องมือสื่อสาร	18
20	ตัวอย่างงานออกแบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิคส์ต่างๆ	18
21	ตัวอย่างงานตกแต่งภายใน	19
22	ตัวอย่างงานตกแต่งภายนอก	19
23	ตัวอย่างงานจัดสวนและบริเวณ	20
24	ตัวอย่างงานตกแต่งมุมแสดงสินค้า	20
25	ตัวอย่างงานตกแต่งมุมแสดงสินค้า	21
26	ตัวอย่างงานจัดบอร์ด	21
27	ตัวอย่างงานตกแต่งบนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ	22

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
28	ตัวอย่างงานการออกแบบสิ่งพิมพ์	22
29	โทนสีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็น	27
30	โทนสีต่างๆ	28
31	ตัวอย่างชุดลายเส้นนอน	37
32	ตัวอย่างชุดลายเส้นตั้ง	38
33	ตัวอย่างชุดลายเส้นโค้ง	38
34	ตัวอย่างชุดลายเส้นซิกแซก	39
35	ตัวอย่างชุดลายเส้นทแยง	39
36	ตัวอย่างชุดที่ใช้สีตรงข้ามในการออกแบบ	41
37	ตัวอย่างชุดที่ใช้สีเอกรงค์ในการออกแบบ	42
38	ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลมกลืนด้วยค่าน้ำหนักของสีๆเดียวมาใช้ในการออกแบบ	42
39	ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียงที่นำมาใช้ในการออกแบ	43
40	ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสมที่นำมาใช้ในการออกแบบ	43
41	ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลมกลืนโดยใช้วรรณะสีร้อนและเย็นมาใช้ในการออกแบบ	44
42	ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลางหรือเสื้อผ้าสไตล์มินิมอลมาใช้ในการออกแบบ	44
43	รูปร่างและรูปทรง	45
44	รูปร่างอ้วน	46
45	รูปร่างลำสัน	47
46	รูปร่างผอม	48
47	ตัวอย่างของผ้าฝ้าย	50
48	ตัวอย่างของผ้าลินิน	50
49	ตัวอย่างของผ้าไหม	51
50	ตัวอย่างของผ้าขนสัตว์	51
51	ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากใยสังเคราะห์จากสารเคมีทุกชนิด	52
52	ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากเส้นใยไนลอน	52
53	ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากเส้นใยโพลิเอสเตอร์	53
54	ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากเส้นใย อไครลิคและโมดาไครลิค	53

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ หน้า

55 ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากเส้นใยสเปนเด็กซ์ 54
56 ตัวอย่างของเส้นใยเรยอน 54
57 ตัวอย่างของเนื้อผ้าที่ทำจากเส้นใยอซิเตท 55
58 ต้นห้อม 62
59 วัตถุดิบในการทำห้อมเปียก 62
60 ห้อมเปียก 63
61 ขั้นตอนการนำผ้ามาพับทบแล้วใช้เทคนิคการมัดแล้วย้อม 64
62 ขั้นตอนการย้อม 64
63 ผลงานส่วนหนึ่งของการออกแบบแฟชั่น Spring-Summer จากแรงบันดาลใจการแต่งกายในภาพจิตรกรรมไทยในสมัยรัชกาลที่ 3 65
64 THEA BY THARA SHOP ที่ Emquartier ชั้น 2 68
65 ผลงาน Collection Butterfly Whisper 2013 69
66 ผลงาน Collection Butterfly Whisper 2013 70
67 ผลงาน Collection Butterfly Whisper 2013 70
68 ตัวอย่างน้ำย้อมห้อมที่เตรียมไว้ใช้งาน 78
69 ขั้นตอนการมัดผ้าเพื่อนำไปมัดย้อม 78
70 ขั้นตอนการนำเอาผ้าไปมัดย้อม 79
71 ถ่ายภาพร่วมกับกลุ่มศูนย์การเรียนรู้การย้อมผ้าหม้อห้อม 79
72 แผนภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ 81
73 แบบร่างสเก็ตแนวทางที่ 1 83
74 แบบร่างสเก็ตแนวทางที่ 2 84
75 แบบร่างสเก็ตแนวทางที่ 3 85
76 รวมแบบร่างสเก็ตทั้งหมด 3 แนวทาง 86
77 แบบร่างสเก็ตที่ได้ปรับปรุงพัฒนาแล้วพร้อมที่จะผลิตผลงานจริง 86
78 flat pattern แบบร่างของแต่ละแบบ 87
79 ขั้นตอนการทำแพทเทิร์นต้นแบบด้วยกระดาษ 87
80 ขั้นตอนการตัดเย็บต้นแบบด้วยผ้าดิบ 88

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ หน้า

81 ชิ้นงานต้นแบบด้วยผ้าดิบ..... 88
82 ชิ้นงานต้นแบบทั้งหมด 5 แบบ..... 89
83 ขั้นตอนการย้อมและทำความสะอาดจากสีส่วนเกินแล้วตากให้แห้ง..... 89
84 การนำเสนอผลงานการออกแบบครั้งที่ 1..... 90
85 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 1 เป็นชุดกางเกงจั๊มสูทยาว..... 90
86 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 2 เป็นชุดเสื้อ+กางเกงขายาว..... 91
87 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 3 เป็นชุดเดรสสั้น..... 91
88 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 4 เป็นชุดเดรสยาว+สูท..... 92
89 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 5 เป็นชุดเดรสสั้น..... 92
90 แสดงชิ้นงานทั้งหมด จำนวน 1 คอลเลคชั่น..... 93
91 ภาพแสดงผลงานในงาน Save Add Art Thesis Exihibition 1 93
92 ภาพแสดงผลงานในงาน Save Add Art Thesis Exihibition 2 94
93 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ชิ้นงานที่ 1..... 94
94 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ชิ้นงานที่ 2..... 95
95 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ชิ้นงานที่ 3..... 95
96 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ 1..... 96
97 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ 2..... 96
98 ต้นห้อม..... 103
99 วัตถุดิบในการทำห้อมเปียก..... 103
100 เบื้องหลังขั้นตอนการถ่ายแบบ..... 104
101 เบื้องหลังขั้นตอนการแต่งหน้า..... 104
102 ถ่ายภาพร่วมกับช่างแต่งหน้า..... 105
103 เบื้องหลังการเดินแฟชั่นโชว์ 1..... 105
104 เบื้องหลังการเดินแฟชั่นโชว์ 2..... 106

สารบัญตาราง

ตาราง หน้า

1 แสดงตารางวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด..... 74

2 แสดงตารางของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ..... 80

3 แสดงตารางของข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 1 82

4 แสดงตารางของข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 2 83

5 แสดงตารางของข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 3 84

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การแต่งกายในยุคก่อนประวัติศาสตร์มนุษย์ใช้เครื่องนุ่งห่มหุ้มห่อร่างกายจากสิ่งที่ได้มาจากธรรมชาติเช่น ใบไม้ ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์รู้จักการใช้สีที่ทำมาจากต้นพืชโดยนำมาเขียนหรือสักตามร่างกาย เพื่อใช้เป็นเครื่องตกแต่งแทนการใช้เครื่องห่อหุ้มร่างกาย ต่อมามนุษย์มีการเรียนรู้ถึงวิธีที่จะดัดแปลงการใช้เครื่องห่อหุ้มร่างกายที่ได้จากธรรมชาติให้มีความเหมาะสมและสะดวกต่อการแต่งกายเช่น มีการผูก มัด สาน ถัก ทอ อัดและมีวิวัฒนาการเรื่อยมาจนถึงการรู้จักใช้วิธีการตัดเย็บ จนในที่สุดได้กลายมาเป็นเทคโนโลยีจนกระทั่งถึงปัจจุบันนี้ความเจริญของมนุษย์มีความก้าวหน้ามากขึ้นจนทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยการพัฒนาของแฟชั่นในแต่ละยุคสมัยแตกต่างกันมากจึงทำให้เสื้อผ้ายังบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้ด้วย เช่น ฐานะ เชื้อชาติ เป็นต้น

ศิลปะที่ว่าด้วยความน้อยเกิดจากการลดตัดทอนมีมานานแล้วและเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของศิลปะสมัยใหม่เสียด้วย มินิมอลลิสม์ คือพัฒนาการขั้นสุดยอดขั้นหนึ่งของเส้นทางศิลปะนามธรรม สำหรับการแต่งกายสไตล์มินิมอลคือการลดทอนรายละเอียด สีสันต่างๆลงจนเหลือแต่รูปทรงที่เรียบง่าย ซึ่งนอกจากจะต้องดูน้อยแล้วยังจะต้องเนี๊ยบ เฉียบ คมและประณีต เผยให้เห็นความสวยงามของเนื้อผ้าตามธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นผ้ามันวาวหรือผ้าดิบเนื้อด้าน อาจจะดูจืดชืดสำหรับสาวๆบางคนที่ไม่ชอบความเรียบง่ายแต่ก็ให้ความโก้หรูดูดีไปอีกแบบสำหรับเครื่องแต่งกายสไตล์มินิมอลนี้ก็เป็นสไตล์ที่นิยมกันเรื่อยๆมาเพราะสไตล์นี้เป็นการแต่งกายที่ดูเหมือนไม่มีอะไร แต่ในความมีอะไรนี้ที่ซ่อนอยู่จะทำให้ผู้ที่สวมใส่เป็นคนที่ดูน่าค้นหามากยิ่งขึ้นและการแต่งกายสไตล์มินิมอลสามารถสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้สวมใส่ได้อย่างชัดเจนว่าคุณเป็นสาวที่มีบุคลิกที่ดี ถึงแม้ว่าการแต่งกายสไตล์มินิมอลนี้เป็นการลดทอนที่ทำผลงานดูเรียบง่าย แต่ก็เพื่อปล่อยให้ตัววัสดุแสดงตัวตนของมันออกมาให้มากที่สุดจะเป็นปัจจัยที่ทำให้ผลงานแนวนี้หลุดพ้นไปจากการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกบ้างก็ดูจืดชืด ไร้อารมณ์สำหรับบางคน สำหรับความเรียบง่ายของมันทำให้หลายคนตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับความเป็นหรือไม่เป็นศิลปะหลายคนมองว่าผลงานเหล่านี้ดูเหมือนผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมคนที่ไม่ใช่ศิลปินก็สามารถทำของแบบนี้ได้เช่นกัน

เนื่องด้วยจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งเป็นเอกลักษณ์และสิ่งเหล่านี้ได้ถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษสู่คนรุ่นต่อๆมาจนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์หลากหลาย เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า หมวก ผ้าพันคอและของที่ระลึกเป็นต้น แต่ในสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ที่ได้บ่งบอกถึงความเรียบง่ายไม่ได้โดนใจคนไทยยุคหลังไปทั้งหมดแต่ผลิตภัณฑ์พวกนี้ดันไปโดนใจหรือถูกใจชาวต่างชาติโดยเฉพาะชาวญี่ปุ่นแทน ทำให้คนไทยในยุคหลังๆนี้ดูความงามของผ้ามัดย้อมสีจากธรรมชาติไม่เป็นแต่กลับเห็นแต่ความมืด ความทึมและความทึบ จึงทำให้ผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาตินั้นกลายเป็นความล้าสมัยไป ในปัจจุบันนี้และด้วยเหตุผลนี้ที่แสดงถึงความสำคัญและความจำเป็นของเรื่องที่ศึกษาดังกล่าวจึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจที่จะได้คิดรูปแบบของเครื่องแต่งกายขึ้นมาเพื่อทำให้คนไทยในรุ่นต่อๆไปและรวมถึงชาวต่างชาติที่สนใจในเครื่องแต่งกายผ้ามัดย้อมจากธรรมชาติมากขึ้น

ดังนั้นศิลปนิพนธ์ การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ เพื่อเป็นอีกทางเลือกสำหรับสตรีที่ชื่นชอบผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายนี้ เกิดจากเสน่ห์ความเป็นสไตล์มินิมอลศิลปะที่ว่าด้วยความน้อยเกิดจากการลดตัดทอนทำให้เกิดผลงานที่เรียบง่ายที่สุดและปล่อยให้ตัววัตถุแสดงตัวตนของมันมากที่สุด

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติของ ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่
2. เพื่อศึกษารูปแบบของเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลและงานแฟชั่นที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ
3. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการศึกษาของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติในครั้งนี้เพื่อให้การวิจัยบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตของการวิจัยได้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1.1 ศึกษารูปแบบการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติของ ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่

1.2 เพื่อศึกษารูปแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสตรี

1.3 ศึกษางานแฟชั่นการแต่งกายสไตล์มินิมอล

2. ขอบเขตด้านการออกแบบ

2.1 ออกแบบโครงร่างเครื่องแต่งกายสตรี 1 คอลเลคชั่น ทั้งหมด 5 โครงสร้าง ได้แก่

1. ชุดเดรสสั้น 2 โครงสร้าง
2. เสื้อ+กางเกง 1 โครงสร้าง
3. ชุดจั๊มสูทยาว 1 โครงสร้าง
4. ชุดเดรสยาว+สูท 1 โครงสร้าง

2.2 วิธีการจำลองผ้าบนหุ่น เป็นวิธีการสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าด้วยการจับผ้าบนหุ่นด้วยผ้าดิบมาขึ้นรูปตามรูปแบบที่ผู้ออกแบบต้องการ

2.3 กระบวนการตัดเย็บโดยช่างทั้งหมด 5 โครงสร้าง

3. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากร ได้แก่ ผู้บริโภคสตรีภายในประเทศไทย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่

เพศ	หญิง
อายุ	25- 30 ปี
รายได้	15,000 - 30,000 บาท ขึ้นไป / เดือน
Life style	แต่งตัวเรียบง่าย ชอบความเรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ มีความมั่นใจ

4. **ขอบเขตด้านเวลา**

ระยะเวลา 4 เดือน (เริ่มตั้งแต่ เดือนมกราคม 2558 – เดือนพฤษภาคม 2558)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **การออกแบบเครื่องแต่งกาย** หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นชิ้นผลงานที่สามารถทำให้ผู้บริโภคได้สวมใส่ตามความต้องการเช่น เสื้อ กางเกง กระโปรง กระเป๋า หมวก รองเท้าเป็นต้น โดยมีความเข้าใจในผลงานร่วมกับรูปแบบการผสมผสานของแฟชั่นสไตล์มินิมอลกับผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติให้เข้ากันให้มากที่สุด

2. **สไตล์มินิมอล** หมายถึง รูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่จะนำมาสผมผสานกับผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ

3. **ผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ** หมายถึง การทำให้ผ้าในส่วนที่ต้องการให้เกิดลวดลายจากสีต้นห้อมให้สีฟ้าครามที่ได้จากธรรมชาติให้สอดคล้องกับเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอล

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าเพื่อการวิจัยในครั้งนี้ เรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

เครื่องแต่งกายสตรี

1. ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกาย

มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์แต่งกายด้วยเครื่องห่อหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์ใช้สีจากพืชนำมาเขียน มาสัก เพื่อเป็นเครื่องตกแต่งแทนการห่อหุ้มร่างกายระยะต่อมามนุษย์รู้จักวิธีดัดแปลงสิ่งที่มีตามธรรมชาติมาใช้ทำเป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกายให้เหมาะสม เช่น การผูก มัด สาน ถัก ทอ ฯลฯ ตลอดจนถึงการใช้วิธีการตัดและเย็บในปัจจุบัน จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปความหมายของคำว่า “เครื่องแต่งกาย” หมายถึง สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย โดยที่มนุษย์มีความจำเป็นต้องแต่งกายด้วยเหตุผลที่สำคัญคือ ใช้ปกปิดร่างกายให้ความอบอุ่น เพื่อป้องกันสัตว์และแมลงมาทำร้ายเป็นต้น

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มจึงถือเป็นหนึ่งในปัจจัย 4 ที่มนุษย์ต้องการในการดำรงชีวิตเพื่อปกปิดร่างกายและให้ความอบอุ่น ความเจริญของมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เสื้อผ้ายังบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้ด้วยเช่น ฐานะ เชื้อชาติ อาชีพ เพศและรวมถึงรสนิยมที่มีต่อการเครื่องแต่งกายจึงทำให้เกิดเป็น “แฟชั่นการแต่งกาย” จนถึงปัจจุบัน แฟชั่นที่จากคำภาษาอังกฤษว่า “Fashion” ราชบัณฑิตสถานได้ให้ความหมายของคำนี้ไว้ว่า สมัยนิยมหรือวิธีการที่นิยมกันทั่วไปในชั่วระยะเวลาหนึ่งเป็นการยอมรับจนเกิดเป็นค่านิยม มีกระบวนการเกิดภาษาใหม่ซึ่งเป็นช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น แต่ต่างจากคำว่า “วิวัฒนาการ” จากทฤษฎีของชาร์ลส์ ดาร์วิน ได้ระบุไว้ว่าวิวัฒนาการ คือ การเปลี่ยนแปลงที่ต้องการใช้เวลาที่ยาวนานและสามารถถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นไปสู่รุ่นลูกหลานได้ โดยมากแล้วคำว่าแฟชั่นนั้นมักมีหลายความหมายที่เกี่ยวกับการแต่งกาย

การพัฒนาของแฟชั่นในแต่ละยุคสมัยแตกต่างกันมาก ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆอย่าง เช่น การเมือง เศรษฐกิจ ภูมิอากาศ ฯลฯ สำหรับในคริสต์ศตวรรษที่ 20 แฟชั่นโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัดเจน โดยเฉพาะปี ค.ศ. 1920 - 1930 หรือที่ได้เรียกว่า ยุคแฟลปเปอร์ โดยผู้หญิงได้สวมกระโปรงสั้นเป็นครั้งแรกและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ผู้หญิงต้องออกจากบ้านเพื่อทำงานหาเลี้ยงชีพ ดังนั้นเสื้อผ้าที่สวมใส่ย่อมเปลี่ยนไปเพื่อเอื้อประโยชน์ในผู้สวมใส่มากขึ้น กางเกงจึงเป็นที่นิยมตั้งแต่ยุคแฟลปเปอร์เป็นต้นมา

แฟชั่นของโลกได้ก้าวเข้าสู่ความเป็นสากลเพราะการติดต่อสื่อสารของโลกตะวันตกและตะวันออกเป็นได้เปิดกว้างมากขึ้นมีการไปมาหาสู่กันแฟชั่นของโลกตะวันตกจึงเข้ามามีบทบาทกับโลกตะวันออก เช่น คนไทยรณรงค์ให้สวมหมวก หรือ ผู้หญิงไทยเลิกสวมโจงกะเบนเพื่อความเป็นสากล

ภาพที่ 1 ตัวอย่างการแต่งกายของสตรีในยุคแฟลปเปอร์
ที่มา : http://relg331.umwblogs.org/tag/flappers

ลักษณะหรือแบบแผนของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแต่ละยุคสมัยเรียกว่า สไตล์ (Style) แต่ละคนมีสไตล์การแต่งตัวไม่เหมือนกันส่วนคำว่า เทรนด์ (Trend) คือ แฟชั่นล่าสุดที่กำลังเป็นที่นิยมของคนทั่วไป สไตล์การแต่งตัวสามารถจำแนกได้เป็นประเภทนับไม่ถ้วน บางสไตล์ถือว่าล้าสมัยไปแล้วในปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าเป็นคลาสสิกเพราะแต่งเมื่อไรก็ไม่ถูกมองว่าเชยหรือตกรุ่นแต่อย่างไรก็ตามยังมีบางสไตล์ที่เคยล้าสมัยไปแล้วอาจเวียนกลับมาเทรนด์อีกครั้ง เหตุผลเหล่านี้มันถูกมองว่าเป็นวัฏจักรทางด้านแฟชั่น

2. ประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกายสตรี

เครื่องแต่งกายของมนุษย์จากอดีตจนถึงปัจจุบัน อาจไม่ได้เป็นแค่อาภรณ์ที่คอยห่อหุ้มร่างกายให้ความอบอุ่นเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์แสดงความเจริญทางวัฒนธรรมประเพณีของมนุษย์ในยุคนั้นๆด้วย ซึ่งสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ในแต่ละยุคได้ดี อีทางหนึ่งเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจึงจำเป็นที่จะต้องพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้สวมใส่ในช่วงเวลานั้นๆ เหตุปัจจัยที่ทำให้เครื่องแต่งกายมีวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปคือ ความมั่นคงทางการเมือง เศรษฐกิจของในแต่ละยุค ความแตกต่างทางภูมิอากาศแต่ละท้องถิ่น แฟชั่นเครื่องแต่งกายจึงไม่หยุดนิ่งและยังคงสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆให้แก่วงการแฟชั่นตลอดเวลา

ภาพที่ 2 ตัวอย่างแฟชั่นเครื่องแต่งกายจากอดีตถึงปัจจุบัน

ที่มา : http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume

หลักการการออกแบบ

1. ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ

ตั้งแต่มนุษย์ได้เกิดขึ้นมาในโลกนี้ ถือได้ว่าเป็นสายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตที่มีพัฒนาการด้านต่างๆ มากที่สุด การดำรงชีวิตในยุคแรกๆอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติเป็นอย่างใกล้ชิด ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิตคือปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค กล่าวคือ ด้านอาหารการกิน มนุษย์สมัยก่อนกินพืชสัตว์ดิบๆเป็นอาหาร ปัจจุบันมีการปรุงให้สุกก่อนมีการพัฒนาวิธีการปรุงอาหารและวัสดุอุปกรณ์ที่มาใช้ปรุงอาหาร ด้านที่อยู่อาศัยเมื่อก่อนอยู่ในถ้ำมีการพัฒนามาเป็นสร้างเพิงพักมุงด้วยใบไม้ ใบหญ้า กระโจมมุงจากหนังสัตว์และจากนั้นได้พัฒนามาเป็นสิ่งก่อสร้างหรือบ้านที่สวยงามและหลากหลายรูปแบบที่เห็นได้ในปัจจุบัน ด้านเครื่องนุ่งห่มได้พัฒนาจากไม่ใส่เสื้อผ้ามานุ่งใบไม้ เปลือกไม้ หนังสัตว์ ปัจจุบันมีการผลิตเส้นใยจากพืช สัตว์ สารเคมีมาทำเป็นเครื่องนุ่งห่ม ด้านยารักษาโรคก็เช่นเดียวกัน เมื่อก่อนมีแค่อาหารที่กินเข้าไปซึ่งเป็นตั้งอาหารและยารักษาโรคไปในตัวด้วย ปัจจุบันมีการพัฒนายารักษาโรคต่างๆจากสัตว์ พืช สารเคมีต่างๆ ขึ้นมนุษย์ได้พัฒนาวัสดุอุปกรณ์และเทคนิควิธีต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกและประโยชน์แก่การดำรงชีวิตมากมายมีหลักฐานต่างๆชี้ให้เห็นว่ามนุษย์ได้พัฒนาตนเองด้านต่างๆ ได้แก่ ภาพวาดกิจกรรมด้านต่างๆของมนุษย์ตามผนังถ้ำ วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องประดับได้แก่ เครื่องปั้นดินเผาจากแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นต้น จากที่กล่าวมาแล้วสิ่งที่มนุษย์ได้เรียนรู้พัฒนาด้านต่างๆนั้นเรียกว่า การออกแบบ(Design) ซึ่งเป็นคุณลักษณะพิเศษของมนุษย์ที่แตกต่างจากสัตว์สายพันธุ์อื่นๆในโลก การออกแบบเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆขึ้นหรือคิด ปรับปรุง แก้ปัญหาและพัฒนาของเก่าให้สามารถได้งานได้ดีกว่าเดิม ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

2. ความสำคัญของการออกแบบ

ถ้าการออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาของเราได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญและคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของเราทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์และทัศนคติ กล่าวคือ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเราเช่น

2.1 การวางแผนการการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสมประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบคือการวางแผนการทำงานที่ดี

2.2 การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน

2.3 สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมายและซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่าผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

2.4 ความสำคัญของแบบที่ออกแบบ ถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิตเป็นคนละคนกันเช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงานหรือถ้าจะเปรียบไปแล้วนักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง มีคุณค่าต่อวิถีชีวิตของเราคือคุณค่าทางกาย คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกและคุณค่าทางทัศนคติ

3. ความมุ่งหมายของการออกแบบ

โดยทั่วไปก็เพื่อการที่จะให้เกิดสิ่งที่ดีกว่าในด้านของประโยชน์ใช้สอยและมีความสวยงาม โดยพิจารณาจากความมุ่งหมายของแต่ละสาขา เช่น การออกแบบตกแต่งก็เกี่ยวกับการใช้พื้นที่ ที่ประหยัดที่สุด สะดวกที่สุด การออกแบบผลิตภัณฑ์ก็เกี่ยวกับวัสดุ กรรมวิธีการผลิตและการตลาด การออกแบบก่อสร้างก็เกี่ยวกับ โครงสร้าง ความแข็งแรง รากฐาน ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องมีประสบการณ์และผ่านการปฏิบัติงานมาอย่างดีพอ นอกจากนี้แล้วผู้ออกแบบจะต้องมีหลักของการออกแบบเป็นพื้นฐาน สำหรับนำไปเป็นเครื่องช่วยคิดในการออกแบบงานต่างๆ มีคำจำกัดความของการออกแบบอันหนึ่งที่กล่าวว่า การออกแบบ คือกิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal-directed problem-solving activity-Archer ,1965) จากคำจำกัดความแสดงให้เห็นว่าในการออกแบบจะเริ่มจากการมีปัญหา

การตั้งเป้าหมายที่มาจากฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้อง มีกิจกรรมการทำงานเพื่อแก้ปัญหาจากงานออกแบบและรวบรวมผสมผสานให้บรรลุตามความประสงค์ที่กำหนด ในอดีตผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบและผลิตผลงานการออกแบบของตนมักอยู่ในตัวคนๆเดียว คือช่างฝีมือผู้สร้างสรรค์งานหัตถกรรมรับใช้สังคม ต่อมาเมื่อมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความสลับซับซ้อนของสภาพความต้องการให้ได้ครบถ้วน จึงทำให้ เกิดเป็นอาชีพนักออกแบบขึ้น ผู้ที่ทำหน้าที่นี้มักเป็นผู้ที่ไดรับการศึกษาและฝึกฝนมาโดยเฉพาะ

4. ประเภทของการออกแบบ

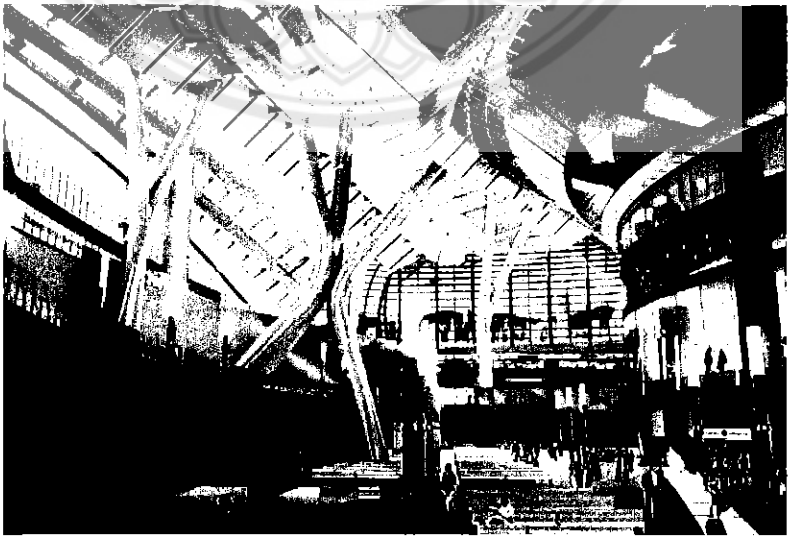
4.1 การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็นการออกแบบเพื่อการก่อสร้างสิ่งก่อสร้างต่างๆ นักออกแบบสาขานี้เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่งโดยทั่วไปต้องทำงานร่วมกับวิศวกรและมัณฑนากรโดยสถาปนิกรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่งก่อสร้างงานทางสถาปัยตกรรมได้แก่

4.1.1 สถาปัตยกรรมทั่วไป

ภาพที่ 3 ตัวอย่างงานออกแบบทางสถาปัตยกรรมทั่วไป

ที่มา : http://52011112048g9.blogspot.com/2012/06/blog-post1090.html

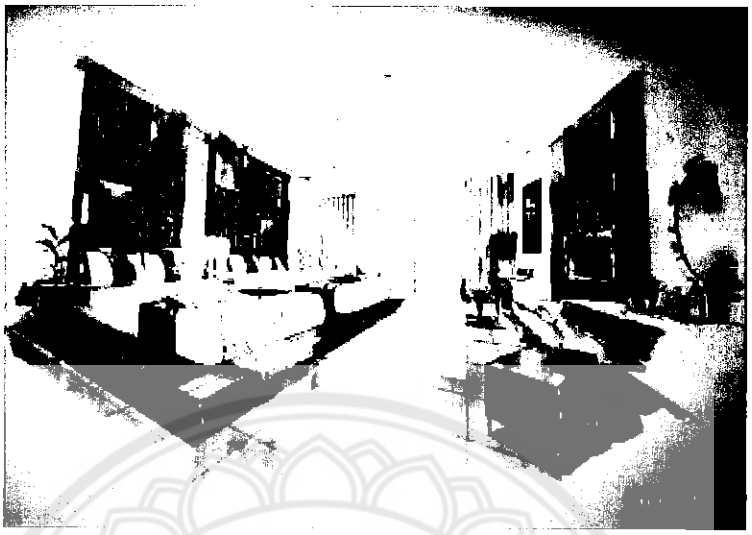
4.1.2 สถาปัตยกรรมโครงสร้าง



ภาพที่ 4 ตัวอย่างงานการออกแบบทางสถาปัตยกรรมโครงสร้าง

ที่มา : http://www.thaigoodview.com/library/contest2553

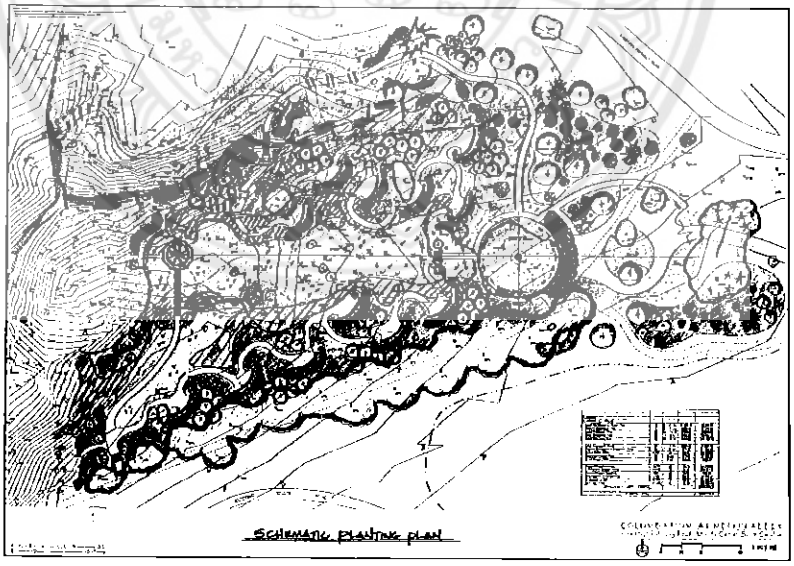
4.1.3 สถาปัตยกรรมภายใน



ภาพที่ 5 ตัวอย่างงานการออกแบบทางสถาปัตยกรรมภายใน

ที่มา : http://www.thaigoodview.com/library/contest2553

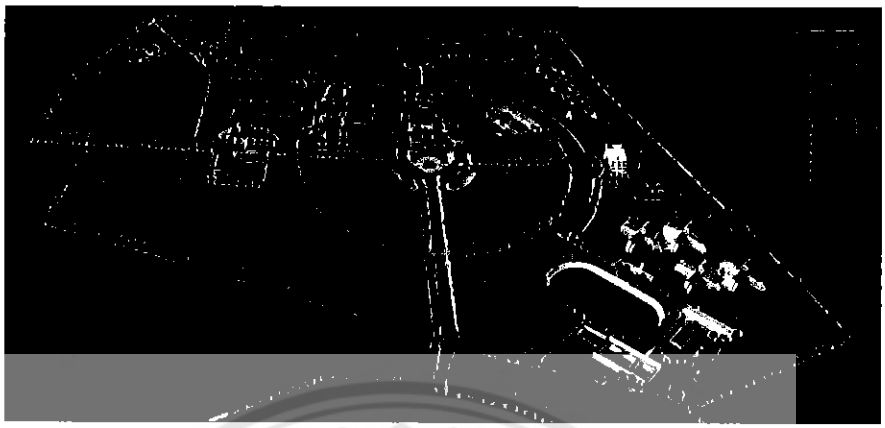
4.1.4 งานออกแบบภูมิทัศน์



ภาพที่ 6 ตัวอย่างงานออกแบบภูมิทัศน์

ที่มา : http://www.thaigoodview.com/library/contest2553

4.1.5 งานออกแบบผังเมือง

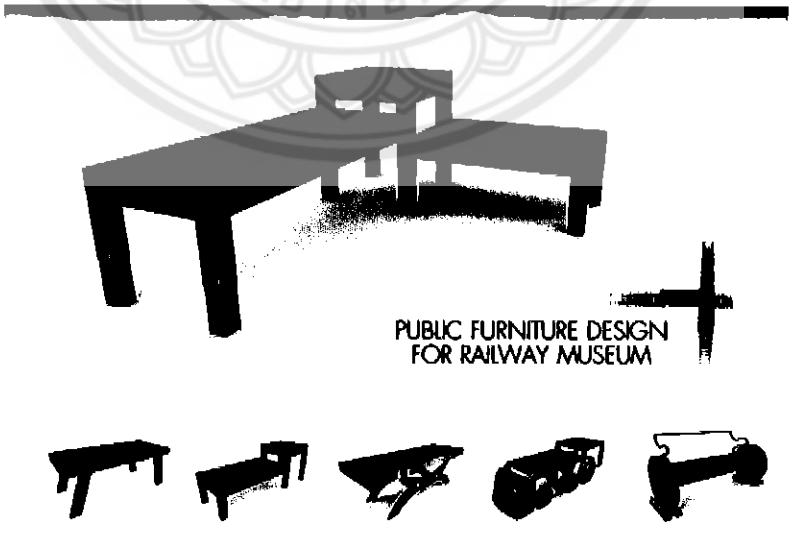


ภาพที่ 7 ตัวอย่างงานออกแบบผังเมือง

ที่มา : http://www.thaigoodview.com/library/contest2553

3.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆ งานออกแบบสาขานี้มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุดและแบ่งออกได้มากมายหลายๆลักษณะนักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

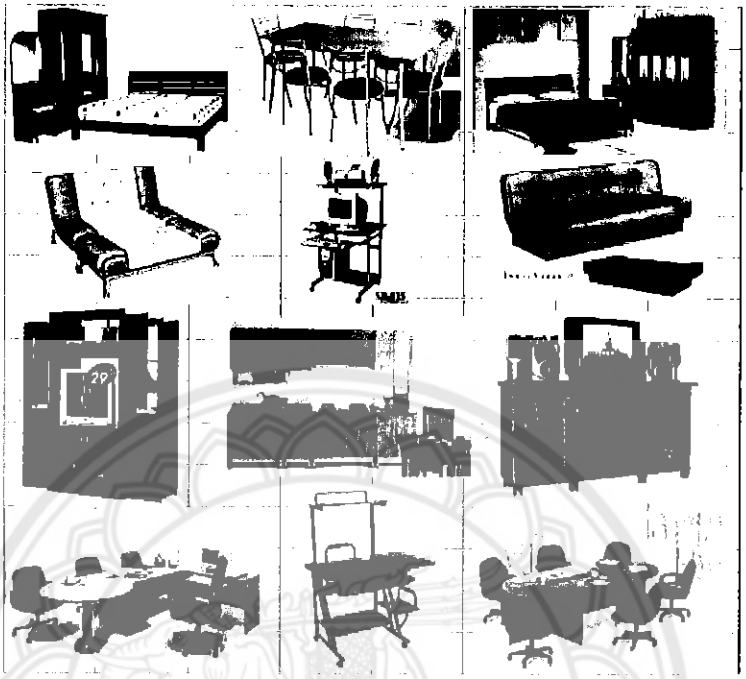
4.2.1 งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์



ภาพที่ 8 ตัวอย่างงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์

ที่มา : http://furniture-designs.f1cf.com.br/th/

1.2.2 งานออกแบบครุภัณฑ์



ภาพที่ 9 ตัวอย่างงานออกแบบครุภัณฑ์

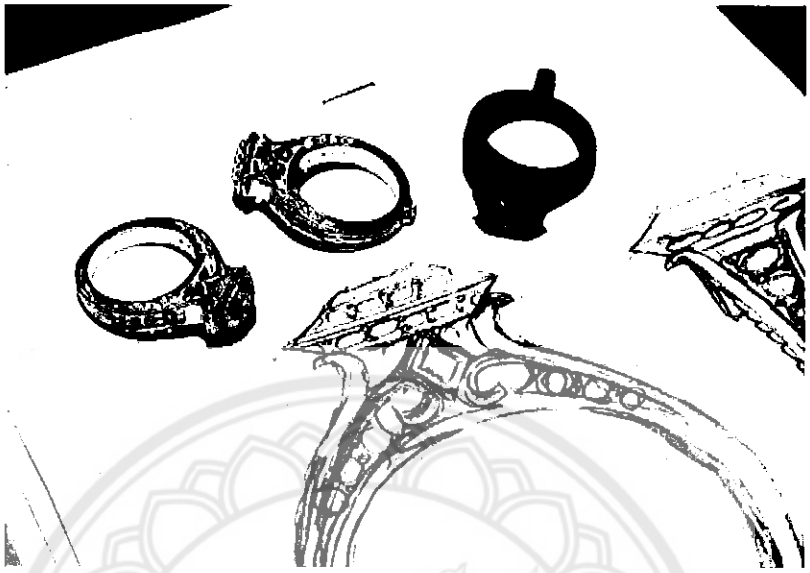
ที่มา : http://www.mew6.com/composer/art/design.php

4.2.3 งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์

ภาพที่ 10 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์

ที่มา : http://fonthipdz.wikispaces.com

4.2.4 แบบเครื่องประดับและอัญมณี

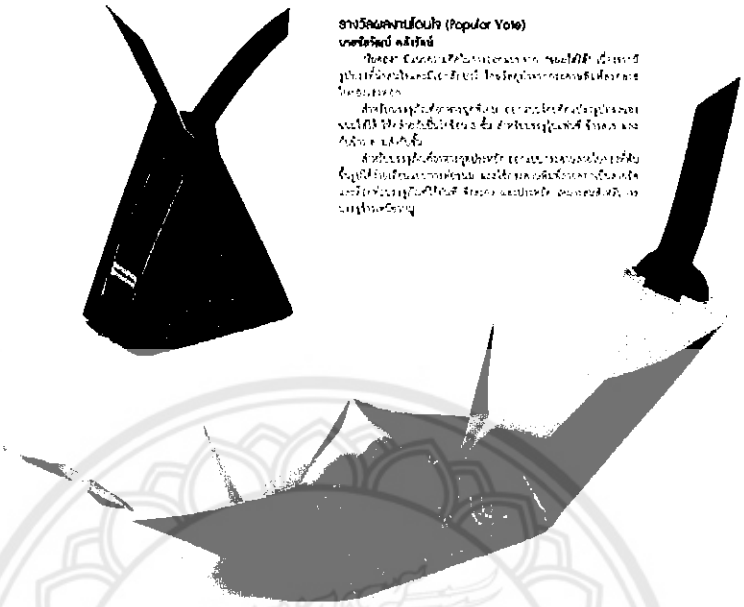


ภาพที่ 11 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องประดับและอัญมณี
ที่มา : http://fonthipdz.wikispaces.com

4.2.5 งานออกแบบเครื่องแต่งกาย

ภาพที่ 12 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องแต่งกาย
ที่มา : http://fonthipdz.wikispaces.com

4.2.6 งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 13 ตัวอย่างงานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์

ที่มา : http://fonthipdz.wikispaces.com

4.2.7 งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ

ภาพที่ 14 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ

ที่มา : http://fonthipdz.wikispaces.com

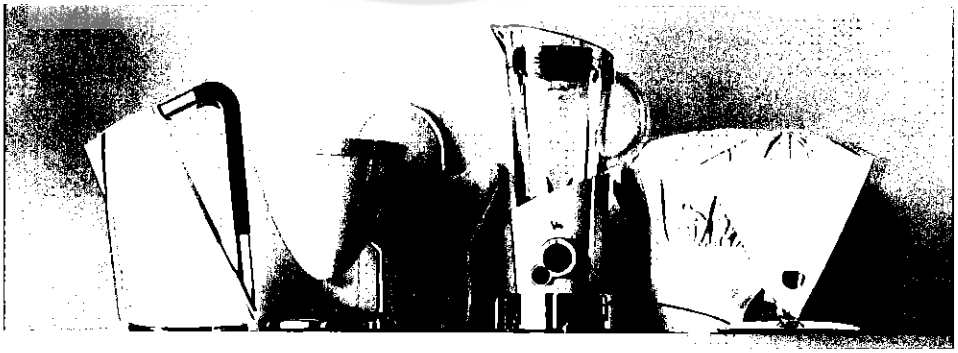
4.2.8 งานออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องมือต่างๆ

ภาพที่ 15 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องมือต่างๆ

ที่มา : http://fonthipdz.wikispaces.com

4.3. การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ เช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน ต้องใช้ความรู้ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือ วิศวกรซึ่งจะรับผิดชอบในเรื่องประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัยและกรรมวิธีในการผลิตบางอย่างต้องทำงาร่วมกันกับนักออกแบบสาขาต่างๆ ด้วยงานประเภทนี้ได้แก่

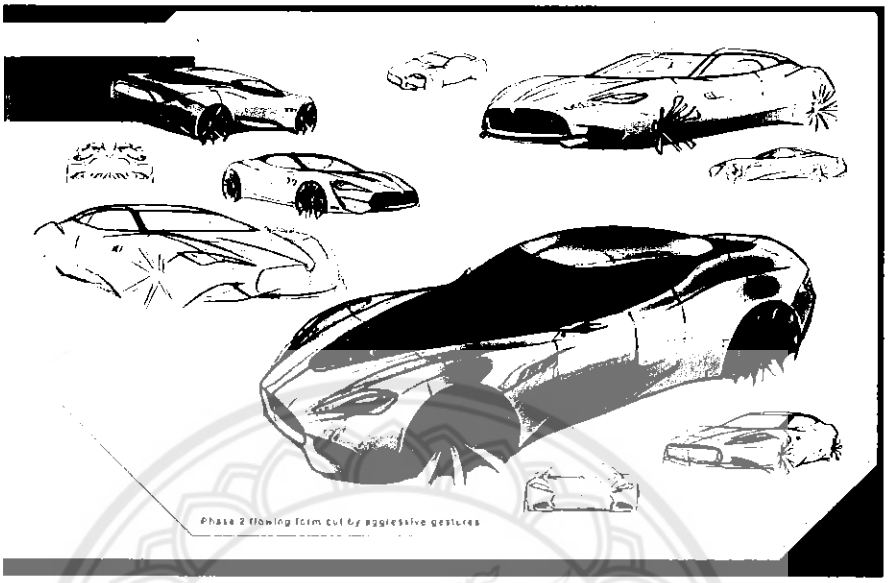
4.3.1 งานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า



ภาพที่ 16 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า

ที่มา : http://fmectt.lecturer.eng.chula.ac.th/2103361/Chapter1.pdf

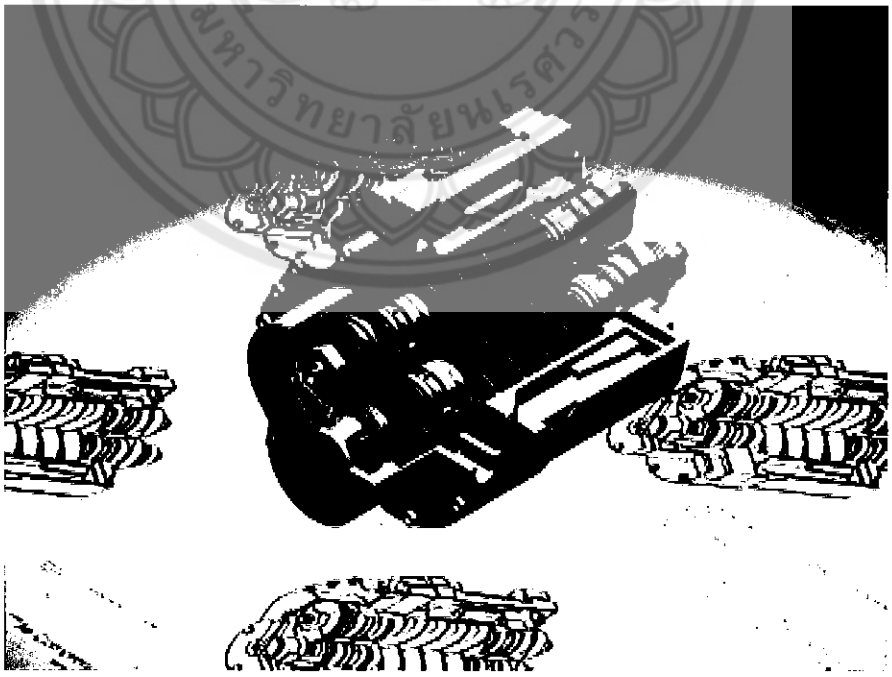
4.3.2 งานออกแบบเครื่องยนต์



ภาพที่ 17 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องยนต์

ที่มา : http://fmectt.lecturer.eng.chula.ac.th/2103361/Chapter1.pdf

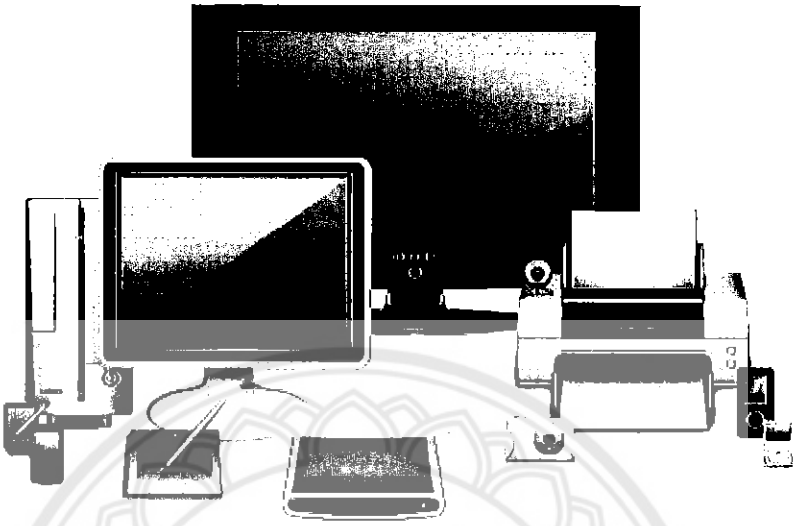
4.3.3 งานออกแบบเครื่องจักรกล



ภาพที่ 18 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องจักรกล

ที่มา : http://fmectt.lecturer.eng.chula.ac.th/2103361/Chapter1.pdf

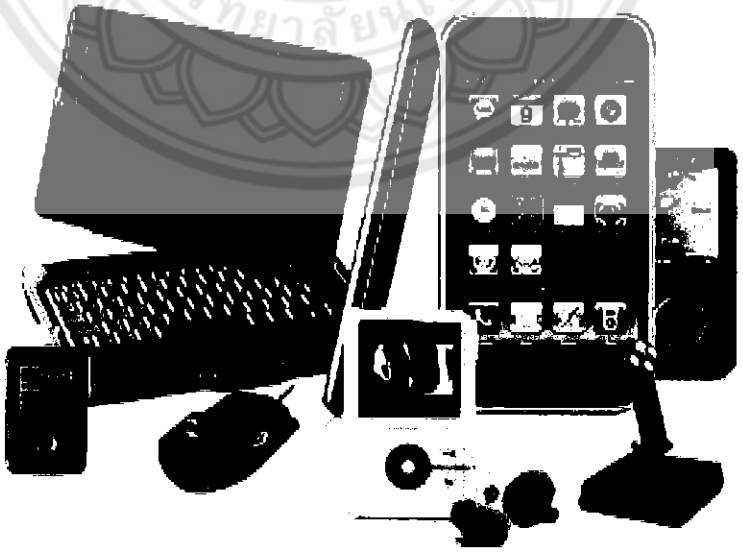
4.3.4 งานออกแบบเครื่องมือสื่อสาร



ภาพที่ 19 ตัวอย่างงานออกแบบเครื่องมือสื่อสาร

ที่มา : http://fmectt.lecturer.eng.chula.ac.th/2103361/Chapter1.pdf

4.3.5 งานออกแบบอุปกณ์อิเลคทรอนิคส์ต่างๆ



ภาพที่ 20 ตัวอย่างงานออกแบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิคส์ต่างๆ

ที่มา : http://fmectt.lecturer.eng.chula.ac.th/2103361/Chapter1.pdf

4.4 การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่างๆให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น นักออกแบบเรียกว่า มัณฑนากร (Decorator) ซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิกงานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

4.4.1 งานตกแต่งภายใน

ภาพที่ 21 ตัวอย่างงานตกแต่งภายใน

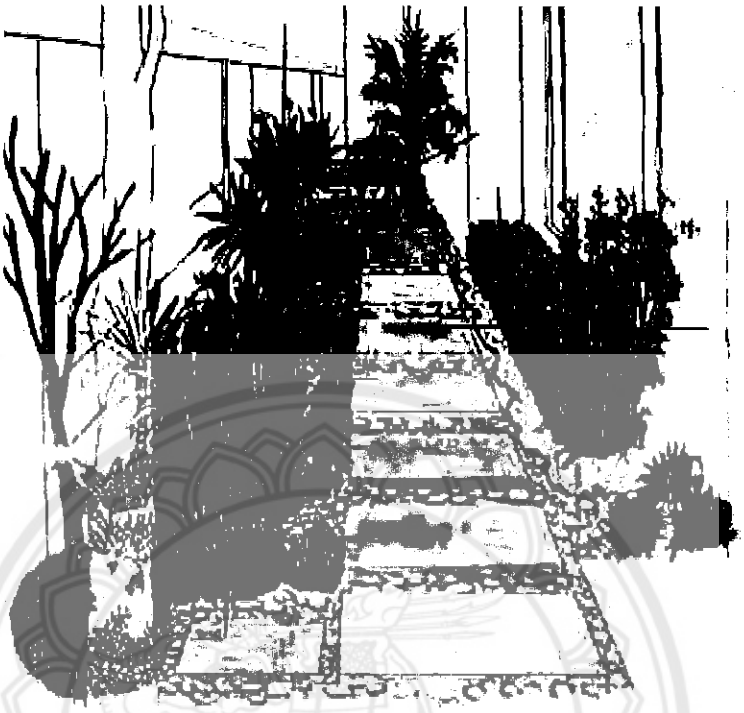
ที่มา : http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning49/

4.4.2 งานตกแต่งภายนอก

ภาพที่ 22 ตัวอย่างงานตกแต่งภายนอก

ที่มา : http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning49/

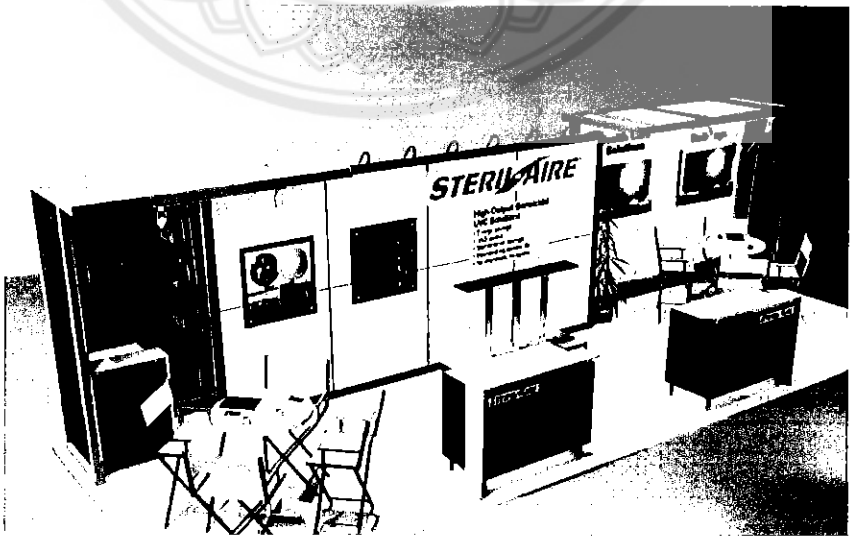
4.4.3 งานจัดสวนและบริเวณ



ภาพที่ 23 ตัวอย่างงานจัดสวนและบริเวณ

ที่มา : http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning49/

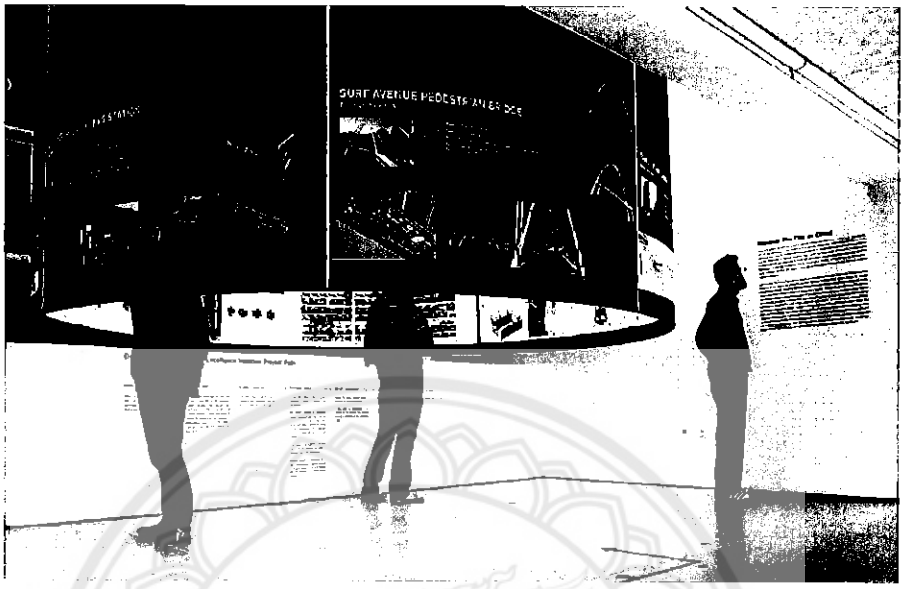
4.4.4 งานตกแต่งมุมแสดงสินค้า



ภาพที่ 24 ตัวอย่างงานตกแต่งมุมแสดงสินค้า

ที่มา : http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning49/

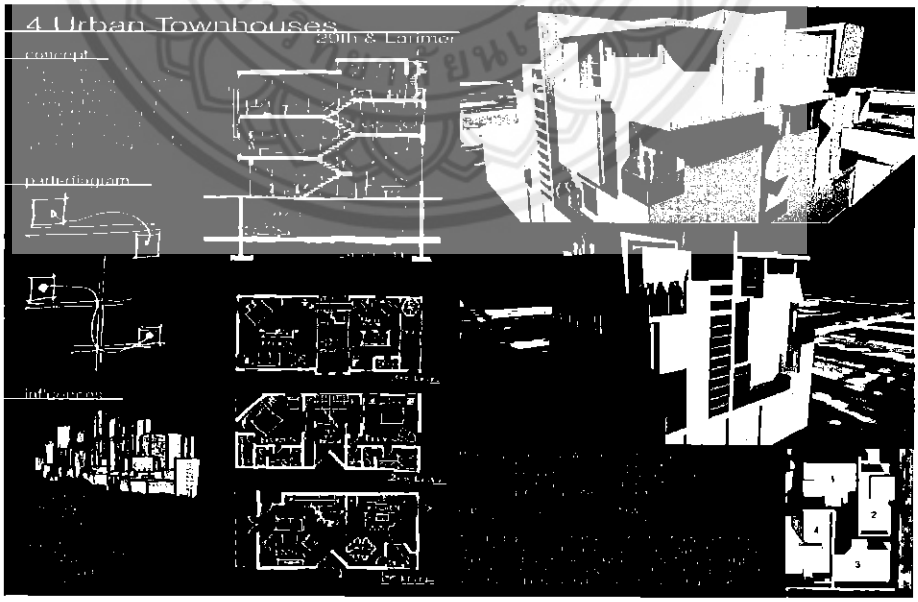
4.4.5 การจัดนิทรรศการ



ภาพที่ 25 ตัวอย่างงานตกแต่งมุมแสดงสินค้า

ที่มา : http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning49/

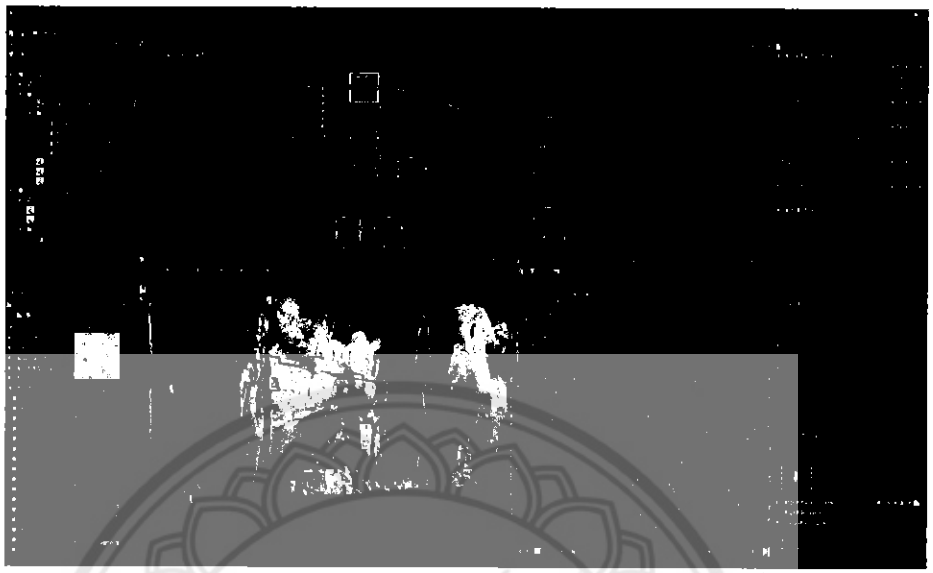
4.4.6 การจัดบอร์ด



ภาพที่ 26 ตัวอย่างงานจัดบอร์ด

ที่มา : http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning49/

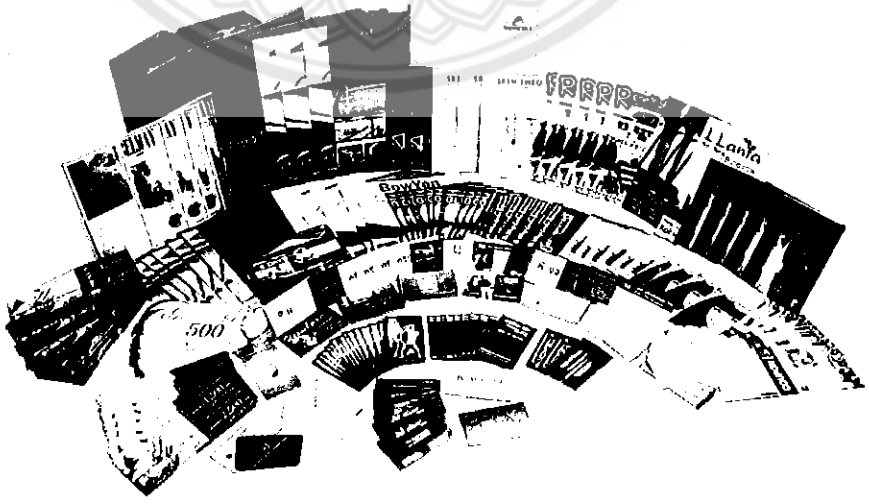
4.4.7 การตกแต่งบนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ



ภาพที่ 27 ตัวอย่างงานตกแต่งบนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ

ที่มา : http://coursewares.mju.ac.th:81/e-learning49/

4.5 **การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design)** เป็นการออกแบบเพื่อทางผลิตงานสิ่งพิมพ์ชนิดต่างๆได้แก่ หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร บัตรต่างๆ งานพิมพ์ลวดลายผ้า งานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ งานออกแบบรูปสัญลักษณ์และเครื่องหมายการค้า



ภาพที่ 28 ตัวอย่างงานการออกแบบสิ่งพิมพ์

ที่มา : http://etcserv.pnru.ac.th/pcc/Newnat/Principles.html

2. องค์ประกอบของการออกแบบ

ในการทำงานศิลปะประเภทต่างๆ แม้กระทั่งการออกแบบก็ตามจะต้องมีความเข้าใจในองค์ประกอบของสุนทรียภาพงานออกแบบย่อมประกอบขึ้นด้วยส่วนประกอบของการออกแบบให้ถ่องแท้ เพื่อนำส่วนประกอบต่างๆเหล่านั้นมาใช้อย่างเหมาะสมกลมกลืน โดยที่ส่วนประกอบนั้นจะรวมตัวกันกับชิ้นผลงานส่วนจะมีความสวยงามน่าสนใจนั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพในการปฏิบัติงานของผู้ออกแบบ ทัศนธาตุ (Visual element) และองค์ประกอบการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทงานประยุกต์ศิลป์ ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

1. **จุด (Point, Dot)** เป็นทัศนธาตุพื้นฐานในการออกแบบทุกแขนง อาจเกิดจากการกด การแต้มหรือเกิดจากธรรมชาติ จุดเมื่อนำมาสร้างสรรค์และวางในตำแหน่งที่เหมาะสมแล้วจะทำให้เกิดองค์ประกอบอื่นๆขององค์ประกอบศิลป์ตามมา ลักษณะของจุดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท
    1. **จุดที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติ** ได้แก่ จุดในส่วนของพืชเช่น ใบ ดอก ผล ลำต้น จุดในลายของสัตว์ เช่น แมว เสือ กวาง ผีเสื้อ
    2. **จุดที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น** ด้วยวิธีการกด แต้ม จิ้ม ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆเช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน วัสดุปลายแหลมหรือเครื่องมืออื่นๆ

2. **เส้น (Line)** เป็นทัศนธาตุที่อาจเกิดจากจุดมาต่อกัน หรือการขูดการขีด เส้นแบ่งตามลักษณะใหญ่ได้ 5 ชนิด ได้แก่
    1. **เส้นตรง (Straight Lines)** มี 3 ลักษณะได้แก่
        1.1 เส้นตรงแนวตั้ง (ดิ่ง) ให้ความรู้สึก มั่นคง แข็งแรงสง่างาม
        1.2 เส้นตรงแนวระนาบระดับ (แนวนอน) ให้ความรู้สึก ราบเรียบ สงบ
        1.3 เส้นตรงแนวเฉียง (เส้นทแยง) ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน
    2. **เส้นโค้ง (Curve Lines)** มี 3 ลักษณะได้แก่
        2.1 เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึก อ่อนโยน อ่อนช้อย
        2.2 เส้นโค้งอิสระ ให้ความรู้สึก เจริญก้าวหน้า เติบโต
        2.3 เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึก มีพลังหมุน รุนแรง มึนงง คลี่คลายขยายตัวต่อไป ไม่มีสิ้นสุด
    3. **เส้นคด (Winding Lines)** ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง
    4. **เส้นสลับฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines)** ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ตื่นเต้น แปลกใหม่ น่าสนใจ

5. **เส้นประหรือเส้นจุดไข่ปลา (Jagged Lines)** ให้ความรู้สึกไม่ราบเรียบ ไม่ราบรื่นชวนให้น่าติดตาม

3. **รูปร่าง- รูปทรง (Shape – Form)** รูปร่างและรูปทรงเป็นทัศนธาตุที่เกิดจากการนำเส้นลักษณะต่างๆมาประกอบกัน

1. **รูปร่างมีลักษณะ2 มิติ** คือ ประกอบด้วยส่วนกว้างและส่วนยาว
2. **รูปทรงมีลักษณะ3 มิติ** คือ ประกอบด้วยส่วนกว้างส่วนยาวและส่วนหนา แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

2.1 รูปร่าง - รูปทรงธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ พืช แร่ธาตุ เป็นต้น มนุษย์นำมาดัดแปลง ต่อเติม ตัดทอนสร้างสรรค์เป็นงานทัศนศิลป์

2.2 รูปร่าง- รูปทรงเรขาคณิต เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ได้หลากหลายรูปแบบและมีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี วงกลม เป็นต้น

2.3 รูปร่าง- รูปทรงอิสระ เป็นทรงดัดแปลง ตัดทอน เพิ่มเติม มาจากรูปร่างรูปทรงธรรมชาติและรูปร่าง- รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ เปลวไฟ คลื่น น้ำ ไหล ก้อนเมฆเป็นต้น ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มนุษย์นำมาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตามความรู้สึกหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

4. ขนาด – สัดส่วน (Size-Proportion)

1. ขนาด (Size) คือลักษณะของรูปที่สามารถสังเกตได้ว่า เล็ก ใหญ่ กว้าง ยาว หนัก เบา เท่าไหร่ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบ้างครั้ง หากขนาดเล็กเกินไป หรือใหญ่เกินไป ก็จะทำให้ภาพไม่สวยงามเท่าที่ควร
2. **สัดส่วน (Proportion)** คือความสัมพันธ์ ของขนาด ความกว้าง ยาว สูง ลึก ของสิ่งต่างๆที่เหมาะสมพอดีด้วยการเปรียบเทียบกับความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆได้แก่ คน สัตว์ สิ่งของ พืช เป็นต้น สัดส่วน นับว่ามีความสำคัญเท่าๆ กับความเล็กใหญ่ของขนาดทั้งสองส่วนต้องสัมพันธ์กันอย่างลงตัว สัดส่วนแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะได้แก่

1684976

สำนักหอสมุด
21 ก.ย. 2558

2.1 สัดส่วนที่สมบูรณ์ตัวเองเป็น สัดส่วนที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ได้แก่ คน สัตว์ ต้นไม้และสัดส่วนที่สมบูรณ์ด้วยองค์ประกอบอื่นๆ

2.2 สัดส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์มา เพื่อความสวยงามหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ สัดส่วนของเก้าอี้ โต๊ะ ตู้เสื้อผ้า ความสูงความกว้างของประตูหน้าต่างต้องสัมพันธ์กับสัดส่วนมนุษย์ เป็นต้น

5. แสง - เงา (Light - Shade)

1. แสง (Light) หมายถึงความสว่างที่เกิดจากธรรมชาติได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์หรือเกิดจากมนุษย์สร้างขึ้นได้แก่ แสงจากไฟฟ้าเป็นต้น และแสง แบ่งออกได้ 3 ระดับได้แก่
   1.1 แสงสว่างที่สุด (High Light) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมาก
   1.2 แสงกลาง (Light Tone) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมากแต่น้อยกว่าแสงสว่างที่สุด
   1.3 แสงสะท้อน (Reflected Light) คือแสงส่องกระทบวัตถุชิ้นหนึ่งแล้วส่องสะท้อน ไปกระทบวัตถุอีกชิ้นหนึ่งจะสังเกตเห็นได้ในด้านที่เป็นเงาของวัตถุ
2. เงา (Shade) หมายถึงส่วนที่มืดเนื่องจากแสงส่องกระทบวัตถุทึบแสงหรือยอมให้แสงผ่าน เงาแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ
   1.1 เงาวัตถุ (Base Tone) คือส่วนที่มีเงาเข้มที่สุดบนวัตถุ
   1.2 เงาตกทอด (Cast Shadow) คือ เงาของวัตถุที่ตกกระทบกับวัตถุใกล้เคียงพื้นหรือผนังเงาตกทอดลักษณะจะเหมือนๆกับลักษณะของวัตถุหากวัตถุทรงกลม เงาก็จะกลม หากวัตถุเป็นเหลี่ยมเงาก็จะเป็นเหลี่ยม

6. **สี (Color)** ตามความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเราให้เห็นเป็น สี ขาว แดง ดำ เขียว เหลือง ส่วนนักวิชาการทางทฤษฎีสีได้ให้คำจำกัดความว่า สี คือคลื่นหรือความเข้มของแสงที่มากระทบตาเรา ทำให้เรามองเห็นสีได้สีเป็นปรากฏการที่เกิดขึ้นหลังจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วทำให้เรามองเห็นสีต่างๆ ซึ่งเป็นปรากฏการจากธรรมชาติแหล่งกำเนิดแสงจะเป็นจากดวงอาทิตย์หรือไฟฟ้า สีแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ

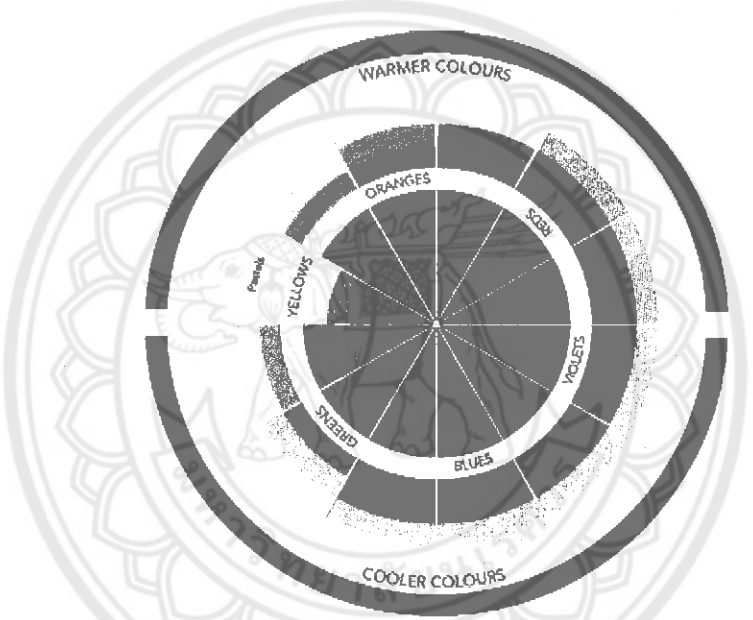
1. **สีที่เป็นวัตถุ (Pigment)** สีที่มีอยู่ในตัวตนของวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตนั้นๆ ได้แก่ จากพืช สัตว์ แร่ธาตุ เป็นต้น เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้จากปฏิกิริยาทางเคมี
2. **สีที่เป็นแสง (Spectrum)** เป็นสีที่เกิดจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วเกิดการดูดซับ การสะท้อน หรือการหักเหของแสง เช่น แสงรุ้ง 7 สี เกิดจากแสงส่องกระทบละอองน้ำในอากาศ แล้วเกิดการหักเหของแสงทำให้เรามองเห็น 7 สี ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง

นับว่ามีความสำคัญยิ่งต่องานศิลปะ เพราะวัสดุประเภทสีที่สัมผัสด้วยตา สามารถบันดาลให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ได้ตามสี ดังคำนิยามที่กล่าวไว้ดังนี้ สีย่อมมีอิทธิพลเหนือมนุษย์ทุกขณะ คำกล่าวถึงคุณสมบัติของสีของนักวิชาการของนักวิชาการของนักทฤษฎีสีทุกคนย่อมเข้าใจกันดีว่า สีเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันของคนเรา สัมพันธ์กับชีวิต ดูเสน่ห์น่ารัก สีทุกสีมีความหมายทั้งสิ้น มีประโยชน์ในการใช้สอย มีความแตกต่างกันในการให้บรรยากาศแวดล้อมตัวเรา

ผู้ที่ศึกษาทฤษฎีสี จำเป็นต้องรู้วิธีการใช้สีอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อประสบผลสำเร็จในการนำมาใช้ สีมีหลายประเภทด้วยกัน สีเหล่านั้นเกิดจากแม่สีต่าง ๆ ที่ยึดถือเป็นหลักโดยทั่วไป สีเปรียบเหมือนสื่อกลางที่ผู้ประกอบงาน นำมาใช้แสดงหรือถ่ายทอดความรู้สึกที่ต้องการจะระบายให้ผู้อื่นรับรู้ โดยผ่านมาในสื่อของสี ดังนั้นการใช้สื่อจะมีประสิทธิภาพเพียงใดนั้นย่อมต้องการเรียนรู้และทำความเข้าใจในแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตัวสื่อนั้นๆด้วย ในวัสดุประเภทสีก็เช่นกัน การนำมาใช้ย่อมสามารถแยกแยะวิธีออกได้หลายวิธีด้วยกัน ประการแรก คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ทางกายภาพของสีแต่ละประเภท ว่าเป็นอย่างไร เช่น ข่น ข้น ใส ทึบ บางเป็นต้น ทั้งนี้เพื่อนำมาประกอบกับการใช้เทคนิควิธีการที่จะนำสีในแต่ประเภทมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด และเหมาะสมกับวัสดุที่นำมาใช้ประกอบกับสีประเภทนั้น ๆ ประการที่สองคือการเรียนรู้คุณสมบัติของสีทางความรู้สึกที่ปรากฏในระบายสี เช่น เมื่อนำสีหลายๆสีมาใช้ประกอบกันนั้นจะให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นอย่างไร

หลักการใช้สีควรคำนึงถึงหลักการดังนี้

1. **การใช้สีประกอบแบบรวมวรรณะ (Tone)** ในวงสีธรรมชาติมีสีรวมทั้งสิ้น 12 สี สภาพของสีแดงในวงแยกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายที่ประกอบด้วยสีเหลือง สีเหลือง ส้ม ส้มแดง ม่วงแดง และม่วงนั้นเรียกว่า "สีวรรณะร้อน" (Warm tone colours) ส่วนฝ่ายที่ประกอบด้วยสีเหลือง เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน และม่วง เรียกว่า "สีวรรณะเย็น" (Cool tone colours) ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็นน้ำ เรียกตามความรู้สึกที่ปรากฏโต้กลับของผู้สัมผัสเมื่อได้มองดูสีแต่ละฝ่ายคือรู้สึกร้อนและเย็นและจะสังเกตเห็นว่า ทั้งสีเหลืองและสีม่วงนั้นสามารถเข้าประกอบรวมอยู่ได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น



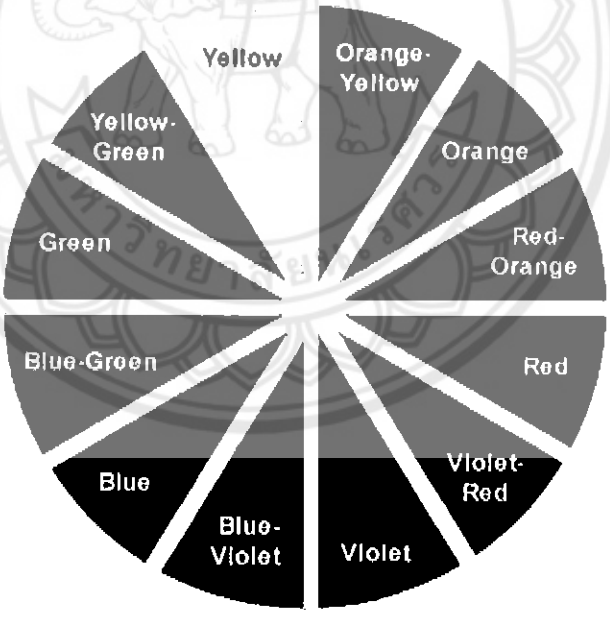
ภาพที่ 29 โทนสีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็น

ที่มา : http://piyadacolortheory.blogspot.com/color.html

สีที่นำมาระบายนั้น มักจะใช้สีประกอบรวมแบบวรรณะใดวรรณะหนึ่ง สุดแท้แต่จุดประสงค์ของผู้ประกอบงานที่มุ่งหมายให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกไปในทางร้อนหรือเย็น นั่นประการหนึ่งส่วนอีกประการหนึ่ง การใช้สีประกอบแบบวรรณะนี้สามารถใช้ให้เกิดผสมผสานกลมกลืนกันได้อย่างดี เนื่องจากสีวรรณะนั้นๆมีอิทธิพลของเนื้อสีผสมปนอยู่ในตัวซึ่งกันและกันเช่น ในสีส้มย่อมมีเนื้อเหลืองและสีแดงผสมอยู่ดังนั้นเมื่อนำมาระบายในโครงงานจึงแลดูว่ากลมกลืนกันดี

การใช้สีประกอบร่วมวรรณะจะไม่ใช้วรรณะใดวรรณะหนึ่งโดดเดี่ยว โดยจะทำให้แลดูแล้วเกิดความรู้สึกกลมกลืนไปหมด หลักองค์ประกอบนั้นได้ระบุถึงเกณฑ์หนึ่งที่จะต้องมีในภาพ คือ “จุดสนใจ” ถ้าทั้งภาพดูกลมกลืนไปหมดก็อาจนับได้ว่าไม่มีอะไรเป็นจุดสนใจ ดังนั้นการใช้สีแบบวรรณะนี้มักจะนำสีอีกวรรณะหนึ่งมาประกอบเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกัน สีร้อนเมื่อมีสีเย็นเข้ามาประกอบย่อมเกิดความรู้สึกขัดแย้งหรือตัดกัน การใช้สีแบบประกอบรวมของสีต่างวรรณะจึงกำหนดไว้ในอัตราที่ก่อให้เกิดความตัดกันมากหรือน้อย เพื่อเป็นแนวทางการนำไปใช้ ดังนั้นการใช้สีต่างวรรณะ ในอัตรา 50/50 การใช้สีต่างวรรณะ ในอัตรา 60/40 และการใช้สีต่างวรรณะ ในอัตรา 80/20

2. การใช้สีคู่ประกอบหรือตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrasts) สีทุกสีย่อมมีสีคู่ของมันเอง และสีคู่ของมันเมื่อนำมาใช้คู่กันหรือเรียงกัน อำนาจของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกตัดกันอย่างรุ่นแรง มองดูบาดตา คุณสมบัติของสีคู่ประกอบนี้จะทำให้ความรู้สึกตัดกันอย่างแท้จริงสีคู่หรือสีตัดกัน ดังสีคู่ต่อไปนี้



ภาพที่ 30 โทนสีต่างๆ

ที่มา : http://piyadacolortheory.blogspot.com/color.html

1. สีเหลือง ตัดกับ สีม่วง
2. สีแดง ตัดกับ สีเขียว
3. สีเขียวเหลือง ตัดกับ สีม่วงแดง
4. สีน้ำเงิน ตัดกับ สีส้ม
5. สีม่วงน้ำเงิน ตัดกับ สีส้มเหลือง
6. สีเขียวน้ำเงิน ตัดกับ สีส้มแดง

นอกจากสีคู่ที่ตัดกันอย่างแท้จริงแล้ว ยังมีสีคู่ที่ตัดกันเนื่องจากความแตกต่างในค่านำหนักของสีอีก แต่การตัดของคู่เหล่านี้มิใช้เกิดจากอำนาจของคลื่นสี ที่ทำให้ดูแลรู้สึกตัดกันอย่างรุนแรง เช่น สีดำ ตัดกับ สีขาว – สีเหลือง ตัดกับ สีน้ำเงิน – สีเหลือง ตัดกับ สีม่วงหรือ สีดำ ตัดกับ สีแดง เป็นต้น

แต่การใช้สีตัดกันนั้นมีความยากในการจัดโครงสีหรือใช้ประกอบกันแล้วดูให้มีความกลมกลืนไม่ขัดตา เมื่อผลรวมปรากฏออกมาอำนานของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกตัดกันรุนแรงหากนำมาร่วมกัน ดังนั้นเทคนิคการใช้สีตรงข้ามกันก็คือในโครงสีส่วนรวมมักจะออกมาในลักษณะของสีวรรณะใดวรรณะหนึ่ง ซึ่งจะทำให้ดูภาพรวม ๆ แล้วทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืนไปกันได้ และจะแทรกสีตรงข้ามหรือคู่สีใดคู่สีหนึ่งลงไปในเนื้อที่ไม่เกิน 10-20 เปอร์เซ็นต์ ของภาพในกรณีที่จะให้โครงสีของภาพนั้นดูแล้วไม่ขัดตา

ในกรณีที่ใช้สีคู่ที่มีอัตราเท่ากันให้ลดความสดใสสีใดสีหนึ่งลง โดยการนำสีตรงกันข้ามกับสีนั้นมาผสมเข้าไปก็จะลดความสดใสลง เราเรียกวิธีการนี้ว่าการฆ่าสีหรือหากเราใช้สีตรงกันข้ามโดยไม่ใช้วิธีการฆ่าสีสามารถทำได้โดยการใช้สีในอัตราส่วนที่ไม่เท่ากัน ดังนี้การใช้สีตรงกันข้ามในอัตราส่วน 70/30, 80/20, 90/10 เช่นใช้สีแดง 70% ใช้สีเขียว 30 % เป็นต้น

3. การใช้สีโดยการกำหนดโครงสี (Color Scheme) โครงสี คือ การกำหนดสีหรือจัดสีลงในที่ใดที่หนึ่งเพื่อให้บรรดาสีต่าง ๆ เหล่านั้นรวมเป็นหมู่เดียวกัน เกิดความสัมพันธ์ระหว่างสีต่อสีขึ้นมีความงามน่าดูหรือเรียกได้ว่าสีเหล่านั้นมีคุณสมบัติกลมกลืนประสานกัน

การกำหนดโครงสี มีลักษณะเดียวกับการใช้สีประกอบรวมวรรณะต่างกันก็แต่เพียงการกำหนดโครงสีจะละเอียดประณีตกว่า เพราะนอกจากจะแสดงออกมาในวรรณะใดแล้วยังต้องแสดงโครงสีที่เด่นให้ออกมาเพียงสีเดียวเท่านั้น เช่นเรากำหนดโครงสีแดง สีที่นำมาประกอบเป็นโครงสี สีแดงได้แก่ ส้ม แสด ม่วง เหลือง เป็นต้น

1. การใช้สีในลักษณะค่าของสี (Value of Color) การใช้สีระบายลงในภาพพื้นที่สถานที่ใด ๆ ก็ตาม ผู้ฝึกหัดหรือบุคคลทั่วไป มักชอบใช้สีมากสี ด้วยกลัวว่าถ้าใช้สีน้อยจะทำให้ดูจืดตา ไม่สวยงาม อาจนับได้ว่าเป็นความเข้าใจผิดก็ว่าได้ ด้วยการใช้สีมากสีหากไม่รู้จักจัดโครงสีหรือลดทอนความสดใสของแต่ละสีให้เกิดความกลมกลืนกันแล้ว แทนที่จะทำให้น่าดูตรงกันข้ามยังทำให้ดูเปรอะเลอะเทอะเสียอีกในแนวทางการใช้สีที่ใช้น้อยสีแต่สามารถระบายให้น่าดูได้ โดยวิธีไล่ค่าน้ำหนักของสี มีหลายวิธีคือ

1.1 **ค่าในน้ำหนักของสี สีเดียว (values of Single colour) คือ** นำสีเดียวมาไล่ค่าน้ำหนักให้อ่อนโดยใช้สีขาวมาผสม หรือหากต้องการเข้มขึ้น ก็ผสมด้วยสีด้วยสีดำ โดยปกติการไล่ค่าน้ำหนักของสี สามารถกระจายค่าได้ 7-9 ระยะด้วย

1.2 **ค่าในน้ำหนักของสีหลายสี (values of different colours) คือ** นำสีหลายสีมาไล่ค่าน้ำหนักของสี เรียงจากอ่อนไปหาแก่ ในวงสีธรรมชาติ เช่น สีเหลือง ส้ม แสด แดง และม่วงแดง หรือสีเขียวเหลือง เขียน น้ำเงิน ฟ้าและม่วงน้ำเงิน

1.3 **การใช้สีโดดเด่น (Intensity)** เป็นการใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ สร้างจุดเด่นให้กับภาพให้รู้สึกแตกต่างจากภาพรวมๆทั่วไป ส่วนมากจะเน้นส่วนที่เป็นประธานของภาพ

1.4 **การใช้สีใกล้เคียง (Adjacent colour)** คือการใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงจรสี มาสร้างสรรค์งานศิลปะ ก็จะได้งานที่สีมีความกลมกลืนกัน

2. จิตวิทยาในการใช้สี ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสีมีอิทธิพล ต่อจิตใจมนุษย์เป็นอย่างมากดูได้จาก มนุษย์นำสีมาผูกโยงกับความเชื่อในเรื่องต่างๆ มีผลต่อการดำเนินชีวิตและวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชน เช่น ชาวจีนชอบสีแดงเพราะเชื่อว่าสีแดงเป็นสีแห่งความยิ่งใหญ่ เจริญงอกงาม ชาวตะวันตกชอบสีแดงเลือดนกเพราะเชื่อว่าสีแดงเลือดนกเป็นสีสื่อถึงความเป็นผู้ดีสูงศักดิ์ มีอารยะธรรม กลุ่มคนในเขตร้อนนิยมใช้เสื้อผ้าสีสด การใช้สีเป็นความเชื่อส่วนหนึ่งและเป็นรสนิยมตามยุคสมัยส่วนหนึ่งเมื่อสีมีอิทธิพลมากเช่นนี้ ฉะนั้นในการสร้างสรรค์งานศิลปะต้องคำนึงถึงจิตวิทยาในการใช้สีดังนี้

สีแดง มีความอบอุ่นร้อนแรงเปรียบดังดวงอาทิตย์ นอกจากนี้ยังแสดงถึงความมีชีวิตชีวา ความรัก ความปรารถนาเช่น ดอกกุหลาบแดงวันวาเลนไทน์ ในทางจราจรสีแดงเป็นเครื่องหมายประเภทห้ามแสดงถึงสิ่งที่อันตรายเป็นสีที่ต้องระวังเป็นสีของเลือด ในสมัยโรมันสีของราชวงศ์เป็นสีแดงแสดงความมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์และอำนาจ

สีเขียว แสดงถึงธรรมชาติสีเขียว ร่มเย็น มักใช้สื่อความหมายเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมการเกษตร การเพาะปลูกการเกิดใหม่ ฤดูใบไม้ผลิ การงอกงามในเครื่องหมายจราจรหมายถึงความปลอดภัย ในขณะเดียวกันอาจหมายถึงอันตราย ยาพิษ เนื่องจากยาพิษและสัตว์มีพิษก็มักจะมีสีเขียวเช่นกัน

สีเหลือง แสดงถึงความสดใส ความเบิกบานโดยเรามักจะใช้ดอกไม้สีเหลืองในการไปเยี่ยมผู้ป่วยและแสดงความรุ่งเรืองความมั่งคั่ง และฐานันดรศักดิ์ในทางตะวันออกเป็นสีของกษัตริย์จักรพรรดิของจีนใช้ฉลองพระองค์สีเหลือง ในทางศาสนาแสดงความเจิดจ้าปัญญาพุทธศาสนาและยังหมายถึงการเจ็บป่วย โรคระบาด ความริษยา ทรยศ หลอกลวง

สีน้ำเงิน แสดงถึงความเป็นสุภาพบุรุษ มีความสุขุม หนักแน่นและยังหมายถึงความสูงศักดิ์ ในธงชาติไทยสีน้ำเงินหมายถึงพระมหากษัตริย์ ในศาสนาคริตสเป็นสีประจำตัวแม่พระ โดยทั่วไปสีน้ำเงินหมายถึงโลก ซึ่งเราจะเรียกว่าโลกสีน้ำเงิน (Blue Planet) เนื่องจากเป็นดาวเคราะห์ที่มองเห็นจากอวกาศโดยเห็นเป็นสีน้ำเงินสดใส เนื่องจากมีพื้นน้ำที่กว้างใหญ่

สีม่วง แสดงถึงพลังความมีอำนาจ ในสมัยอียิปต์สีม่วงแดงเป็นสีของกษัตริย์ และต่อเนื่องมาจนถึงสมัยโรมัน นอกจากนี้สีม่วงแดงยังเป็นสีชุดของพระสังฆราช สีม่วงเป็นสีที่มีพลังหรือการมีพลังแอบแฝงอยู่และเป็นสีแห่งความผูกพัน องค์การลูกเสือโลกก็ใช้สีม่วง ส่วนสีม่วงอ่อนมักหมายถึงความเศร้า ความผิดหวังจากความรัก

สีฟ้า แสดงถึงความสว่าง ความปลอดโปร่ง เปรียบเหมือนท้องฟ้าเป็นอิสระเสรี เป็นสีขององค์การสหประชาชาติ เป็นสีของความสะอาดปลอดภัยสีขององค์การอาหารและยา แสดงถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้พลังงานอย่างสะอาดแสดงถึงอิสรภาพที่สามารถโบยบินเป็นสีแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต

สีทอง มักใช้แสดงถึงคุณค่า ราคา สิ่งของหายาก ความสำคัญ ความสูงส่ง สูงศักดิ์ ความศรัทธาสูงสุดในศาสนาพุทธหรือเป็นสีกายของพระพุทธรูป ในงานจิตรกรรมเป็นสีกายของพระพุทธเจ้า พระมหากษัตริย์หรือเป็นส่วนประกอบของเครื่องทรงเจดีย์ต่างๆมักเป็นสีทองหรือขาวและเป็นเครื่องประกอบยศศักดิ์ของกษัตริย์และขุนนาง

สีขาว แสดงถึงความสะอาดบริสุทธิ์เหมือเด็กแรกเกิด แสดงถึงความว่างเปล่าปราศจากกิเลสและตัณหา เป็นสีอาภรณ์ของผู้ทรงศีล ความเชื่อถือ ความดีงามความศรัทธาและหมายถึงการเกิดโดยที่แสงสีขาวเป็นที่กำเนิดของแสงสีต่างๆ เป็นความรักและความหวัง ความห่วงใยเอื้ออาทรและเสียสละของพ่อแม่ ความอ่อนโยน จริงใจ บางกรณีอาจหมายถึงความอ่อนแอ ยอมแพ้

สีดำ แสดงถึงความมืด ความลึกลับ สิ้นหวัง ความตายเป็นที่สิ้นสุดของทุกสิ่ง โดยที่สีทุกสีเมื่ออยู่ในความมืดจะเห็นเป็นสีดำ นอกจากนี้ยังหมายถึงความชั่วร้าย ในคริสต์ศาสนาหมายถึงซาตาน อาถรรพ์เวทมนต์ มนต์ดำไสยศาสตร์ ความชิงชัง ความโหดร้าย ทำลายล้าง ความลุ่มหลงเมามัวแต่ยังหมายถึงความอดทน กล้าหาญ เข้มแข็งและเสียสละได้ด้วย

สีชมพู แสดงถึงความอบอุ่น อ่อนโยน ความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความน่ารัก แสดงถึงความรักของมนุษย์โดยเฉพาะรุ่นหนุ่มสาวเป็นสีของความเอื้ออาทร ปลอบประโลม เอาใจใส่ดูแล ความปรารถนาดีและอาจหมายถึงความเป็นมิตร เป็นสีของวัยรุ่นโดยเฉพาะผู้หญิงและนิยมใช้กับสิ่งของเครื่องใช้ของเด็กวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่

5.7 **พื้นผิว (Texture)** คือลักษณะภายนอกของวัตถุ ที่มองเห็นและสัมผัสได้เราอาจแยกพื้นผิวได้ 2 ลักษณะดังนี้

1. **ลักษณะผิวที่ลวงตา** สามารถมองเห็นได้ด้วยด้วยตาแต่สัมผัสด้วยความรู้สึกว่าเป็นพื้นผิวที่เรียบ หยาบ มัน ขรุขระแต่เมื่อได้สัมผัสก็จะเป็นพื้นระนาเรียบธรรมดาเท่านั้น
2. **ลักษณะผิวที่สัมผัสได้จริง** เป็นลักษณะผิวที่มองเห็นได้ด้วยตาและสามารถสัมผัสได้จริงด้วยมือหรือร่างกาย ว่าเป็นพื้นผิว เรียบ ขรุขระ หยาบ เป็นต้น การเกิดของพื้นผิวเกิดได้ จาก 2 ลักษณะดังนี้
   2.1 พื้นผิวที่เกิดจากธรรมชาติ สามารถจับต้องได้ จากผิวของ คน สัตว์ พืช สิ่งของ แร่ธาตุ เป็นต้น
   2.2 พื้นผิวที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ สามารถจับต้องมองเห็นได้จริงหรือรับรู้ลักษณะด้วยตา แต่เมื่อจับต้องก็เป็นผิวเรียบธรรมดาเท่านั้น

5.8 **บริเวณว่าง (Space)** หมายถึง ช่องว่างหรือที่ว่างทั้งในรูปและนอกรูปสำหรับงานจิตรกรรม บริเวณว่างมี 2 มิติ (บริเวณว่างลวงตา) งานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม บริเวณว่างมี 3 มิติ บริเวณว่างแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะได้แก่ บริเวณว่าง ปิด – เปิดและ บริเวณว่าง รูปและพื้น

5.9 **ลวดลาย (Pattern)** เป็นส่วนประกอบที่ปรากฏแก่สายตา มีลักษณะคล้ายกับพื้นผิว ลวดลายมีการออกแบบในการจัดวาง ตามลักษณะของงานนั้นให้สวยงามเหมาะสม แบ่งออกได้ เป็น 2 ประเภทได้แก่

1. ลวดลายจากธรรมชาติ มนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ มาสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยการ เลียนแบบ ตัดทอน เพิ่มเติม ให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง
2. **ลวดลายจากรูปร่าง – รูปทรงเรขาคณิต** เป็นลวดลายที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้นได้แก่ รูปวงกลม วงรี และรูปเหลี่ยมต่างๆ เป็นต้น มาใช้ในงานออกแบบตามความคิดสร้างสรรค์

6. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

หลักการออกแบบหรือการจัดองค์ประกอบศิลปะคือ การนำเอา เส้น รูปทรง ค่าของน้ำหนัก สีและพื้นผิวมาจัดวางลงในที่ว่างส่วนประกอบของการออกแบบได้มาปรากฏตัวอยู่ในที่ว่าง ซึ่งได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นในเรื่องของการสร้างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ ขึ้นในที่ว่างของภาพ ซึ่งเรียกว่า องค์ประกอบทางรูปธรรม และยังมีองค์ประกอบทางนามธรรม ซึ่งหมายถึงเนื้อหาสาระอีกส่วนหนึ่งด้วยและในที่นี้จะกล่าวถึงหลักการออกแบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการสร้างงานศิลปะสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ต้องอาศัยพื้นฐานทางการออกแบบ ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ ดังนี้

6.1 ดุลยภาพ หรือความสมดุล (Balance) ความสมดุลเป็นหลักแรกที่มนุษย์รู้จัก เพราะตั้งแต่เกิดก็พบว่าตัวเรามีด้านซ้ายและด้านขวาเหมือนกัน ดังนั้นมนุษย์จึงนิยามว่าอะไรที่มีเหมือนกัน 2 ข้างนั้นเป็นสิ่งที่สวยงามดุลยภาพหรือความสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. สมดุลแบ่งออกเป็น เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง
2. สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน

6.2 เอกภาพ (Unity) คือการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อน กลมกลืนกัน อาจจะกระจัดกระจายบ้างแต่ก็ยังดูให้ความรู้สึกว่ายังเชื่อมโยงสัมพันธ์กันเป็นเรื่องราวเดียวกัน การสร้างเอกภาพสามารถสร้างได้หลายวิธีได้ดังนี้

1. **วิธีสัมผัส** คือการนำรูปร่างรูปทรงมาสัมผัสกันในลักษณะต่างๆ เช่น การสัมผัสด้านต่อด้าน การสัมผัสมุมต่อมุม การสัมผัสมุมต่อด้าน
2. **วิธีทับซ้อน** คือการนำรูปร่างรูปทรงมาทับซ้อนกันในลักษณะต่างๆ เช่น การทับซ้อนแบบบางส่วน ทับซ้อนแบบเต็มรูป การทับซ้อนแบบคาบเกี่ยว การทับซ้อนแบบลูกโซ่ การทับซ้อนแบบสานและการทับซ้อนแบบหลายชั้น
3. **วิธีการจัดกลุ่ม** คือการทับซ้อนที่นำรูปร่างรูปทรง มาจัดวางให้ทับซ้อนซึ่งกันและกันอย่างอิสระ

6.3 จังหวะ (Rhythm) จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีจะทำให้ภาพดูสนุกสนานเปรียบได้กับเพลง ในด้านการออกแบบแบ่งจังหวะออกเป็น 3 แบบคือ

1. **จังหวะแบบเหมือนซ้ำกัน (Repetition)** เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือน ๆ กันมาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบแต่ถ้ามากไปก็น่าเบื่อ
2. **จังหวัดแบบสลับกันไป (Alternation)** เป็นการนำเอาองค์ประกอบที่ต่างกันมาสลับกันอย่างต่อเนื่องทำให้สนุกและมีรสชาติกว่าแบบแรก
3. **จังหวะซ้ำจากเล็กไปใหญ่หรือใหญ่ไปเล็ก (Gradation)** เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนกันมาเรียงต่อกัน อาจเรียงจากใหญ่มาเล็กหรือจากเล็กไปหาใหญ่ทำให้ภาพดูมีมิติขึ้น

6.4 ความกลมกลืน (Harmony) คือนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดให้ประสานกลมกลืน สอดคล้องกัน ไม่ขัดแย้ง แตกแยก เกิดความนุ่มนวล เชื่อมโยง สัมพันธ์กัน ความกลมกลืนกันเกิดขึ้นได้จากหลายลักษณะได้แก่

1. กลมกลืนด้วยทิศทางของเส้น
2. กลมกลืนด้วยขนาดและสัดส่วน
3. กลมกลืนด้วยรูปทรง และรูปร่าง
4. กลมกลืนด้วยวัสดุ และพื้นผิว
5. กลมกลืนด้วยน้ำหนักอ่อนแก่
6. กลมกลืนด้วยสี
7. กลมกลืนด้วยเนื้อหา

6.5 ความขัดแย้ง (Contrast) ความขัดแย้งคือการจัดองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือเพื่อให้เกิดความสนุกตื่นเต้น ลดความเรียบน่าเบื่อแต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพ คือต้องไปได้ทั้งภาพดูแลไม่ขัดตา ความขัดแย้ง แบ่งไว้ดังนี้

1. ขัดแย้งกันด้วยทิศทางของเส้น
2. ขัดแย้งด้วยขนาดและสัดส่วน
3. ขัดแย้งกันด้วยรูปทรงและรูปร่าง
4. ขัดแย้งกันด้วยวัสดุ และพื้นผิว
5. ขัดแย้งกันด้วยน้ำหนัก อ่อนแก่
6. ขัดแย้งด้วยสี
7. ขัดแย้งด้วยเนื้อหา

6.6 จุดเด่น (Interesting Point) จุดเด่นหรือจุดสนใจเป็นการจัดวางองค์ประกอบหลักของภาพ เน้นให้ภาพน่าสนใจ สะดุดตามากขึ้นประกอบด้วย

1. ส่วนประธานของภาพ (Dominance) จุดสำคัญที่สุด
2. ส่วนรองประธาน (Subordination) จุดสำคัญรองลงมา
3. ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดย่อย (Detail)

การออกแบบมีหลักการและวิธีการเน้นดังนี้

1. เน้นเรื่องความขัดแย้งด้วยหลักการ
2. เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
3. เน้นด้วยการประดับตกแต่งหรือช่วยในการตกต่าง
4. เน้นด้วยการใช้สี เช่น สีสด สีเข้ม สีอ่อน สีจาง
5. เน้นด้วยความแตกต่างของเนื้อหา
6. เน้นด้วยขนาดรูปทรง รูปร่าง สัดส่วน น้ำหนัก วัสดุ พื้นผิวและองค์ประกอบอื่น ๆ ที่แตกต่างกัน

นอกจากหลักการที่นำไปใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นและยังมีองค์ประกอบอื่นๆที่สำคัญเกี่ยวกับการในไปใช้เป็นหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เช่น การใช้เส้น สี รูปแบบ-รูปร่าง ขนาดและสัดส่วน พื้นผิวสัมผัสของวัสดุ ประโยชน์ใช้สอย ความประหยัด มีคุณค่าและกระบวนการหรือขั้นตอน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

เส้น (Line) มีความสำคัญต่อการออกแบบเพราะรูปร่างต่างๆที่จะปรากฏต่อสายตาเส้นจึงเป็นสิ่งที่ใช้วาดเป็นรูปร่างรูปทรงหรือเส้นกรอบนอกและใช้วาดส่วนที่ตกแต่งเช่น ลูกไม้ ยางยืด การกุ้นเป็นต้น ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายกับเส้นสำคัญมากสำหรับการออกแบบได้ดังนี้

1. **เส้นนอน (Horizontal Lines)** เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกที่แสดงถึงความกว้างสงบนิ่ง หลักการสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายจะเหมาะกับคนรูปร่างเล็กที่ต้องการดูมีเนื้อหนังมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเสื้อตัวยาวหรือใส่เป็นเดรส จะสามารถช่วยให้ลำตัวและช่วงไหล่ดูกว้างขึ้นได้ หากเป็นกระโปรงก็จะช่วยเสริมช่วงสะโพก ตรงกันข้ามสำหรับสาวร่างใหญ่ไม่ควรเลือกเสื้อลายขวางเส้นหนาๆเด็ดขาด เพราะจะยิ่งเป็นการเน้นหุ่นให้ดูใหญ่ช่วงตัวกว้างขึ้นไปอีก สำหรับสาวที่ช่วงขาสั้นใส่ท่อนบนเป็นลายขวางจะทำให้ช่วงตัวดูสั้นลงและทำให้ขาดูยาวขึ้นได้

ภาพที่ 31 ตัวอย่างชุดลายเส้นนอน

ที่มา : http://men.kapook.com/view62992.html

2. **เส้นตั้ง (Vertical Lines)** เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความสูง ความแข็งแรง ดูมีความสง่างามเป็นระเบียบ หลักการสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายจะเหมาะสำหรับสาวร่างใหญ่ สำหรับสาวที่อยากให้ขาดูเรียวยาวยิ่งขึ้นกางเกงขายาวที่มีลายทางยาว ก็จะช่วยให้ขาคุณดูยาวขึ้นได้

ภาพที่ 32 ตัวอย่างชุดลายเส้นตั้ง

ที่มา : http://men.kapook.com/view62992.html

3. **เส้นโค้ง (Curve Lines)** เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน หรูหรา อ่อนช้อย นิ่มนวล ร่าเริง ลักษณะของเส้นที่มีการเลี้ยวพันซ้าย พันขวาให้ความรู้สึกอ่อนหวานสวยงาม แต่ถ้าใช้มากเกินไปบางครั้งทำให้ความรู้สึกวุ่นวายไม่เป็นระเบียบ

ภาพที่ 33 ตัวอย่างชุดลายเส้นโค้ง

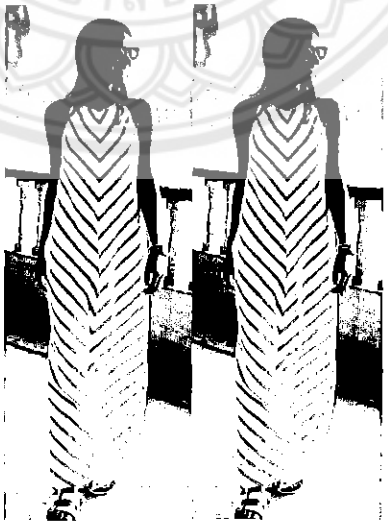
ที่มา : http://www.seasonchicshop.com/product/1258/

4. เส้นซิกแซก (Zigzag Lines) เป็นเส้นตรงที่เลี้ยวไปมาและทำให้เกิดมุมหักขึ้นที่จุดเลี้ยว ให้ความรู้สึกแปลกตา ตื่นเต้น ควรใช้เนื้อที่เล็กๆ จะดูมีเสน่ห์ไม่น่าเบื่อแต่ถ้าใช้มากเกินไปที่จะทำให้เสียรูป เสียทรงได้

ภาพที่ 34 ตัวอย่างชุดลายเส้นซิกแซก

ที่มา : http://clothes4u.weloveshopping.com/store-th.html

5. เส้นทแยง (Diagonal Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวหรือไม่อยู่นิ่ง ไม่แน่นอน



ภาพที่ 35 ตัวอย่างชุดลายเส้นทแยง

ที่มา : http://clothes4u.weloveshopping.com/store-th.html

สี (Color) เป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันสัมพันธ์กับชีวิต ให้อิทธิพลทางด้านจิตใจเป็นอย่างมากซึ่งทุกๆสีจะมีความหมายทั้งสิ้นสีมีอิทธิพลต่อการออกแบบแฟชั่นเป็นอย่างมากเสื้อผ้าสำเร็จรูปเสื้อผ้าอุตสาหกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่วนมากจะเปลี่ยนในเรื่องของสีก่อนการเปลี่ยนแปลงด้านรูปแบบ สีมีผลต่อรูปร่างของผู้สวมใส่ได้ จะทำให้ผู้สวมใส่ใหญ่หรือเล็กลงได้ เช่น สีร้อนจะทำให้ดูตัวตันหรือใหญ่ขึ้นมากกว่าสีเย็นหรือสีสว่างจะทำให้รูปร่างดูใหญ่กว่าสีมัวๆ

สีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของเราอย่างมาก นับแต่สมัยดึกดำบรรพ์จนถึงปัจจุบัน เราได้นำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์โดยใช้เป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง สีจึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อใช้ประโยชน์กับวิถีชีวิตของเราเพราะสรรพสิ่งทั้งหลายที่แวดล้อมตัวเราประกอบไปด้วยสีทั้งสิ้น ในงานศิลปะสีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งและในวิถีชีวิตของเราสีเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์และจิตใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่างๆเพื่อให้เกิดความสวยงาม
3. ใช้ในการจัดกลุ่มพวกคณะด้วยการใช้สีต่างๆ เช่น คณะสี
4. ใช้ในการสื่อความหมายเป็นสัญลักษณ์หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงามสร้างบรรยากาศสมจริง

หลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการแต่งกายนั้นสีเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากสีทำให้สะดุดตาและจะเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเรารู้จักเลือกใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคลิกกาลเทศะและสภาพแวดล้อมและจะยังช่วยให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองอีกด้วย ผู้ที่จะประสบความสำเร็จในเรื่องการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับพื้นฐานของสีข้างต้นแล้วยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ดังต่อไปนี้

1. **สีคู่ตรงข้าม** (Complementary Colors) จะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก หรือ ไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนสีมากสีจนเกินไป ก็จะทำให้ความรู้สึกพร่ามัว ลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้าม ในอัตราส่วน 80% ต่อ 20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาว หรือสีดำ เข้ามาเสริม เพื่อ ตัดเส้นให้แยกออก จาก กันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้หม่นลงไป

ภาพที่ 36 ตัวอย่างชุดที่ใช้สีตรงข้ามในการออกแบบ

ที่มา : http://clothes4u.weloveshopping.com/store-th.html

2. **การใช้สีเอกรงค์** (Monochrome) การใช้สีสีเดียวหรือการใช้สีที่แสดงความเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว แต่มีการลดหลั่นกันในเรื่องน้ำหนักสีเพื่อให้เกิดความแตกต่าง วิธีการใช้สีเอกรงค์ คือจะใช้สีใดสีหนึ่งที่เป็นสีแท้(Hue) หรือมีความสด (Intensity) เป็นตัวยืนเพียงสีเดียวให้เป็นจุดเด่นของภาพ ส่วนประกอบรอบๆนั้นจะใช้สีเดียวกันแต่ลดความสดของสีให้น้อยกว่าสีหลัก สีที่นำมาเป็นส่วนประกอบอาจแบ่งน้ำหนักได้ตั้งแต่ 3 - 6 สี

ภาพที่ 37 ตัวอย่างชุดที่ใช้สีเอกรงค์ในการออกแบบ

ที่มา : http://clothes4u.weloveshopping.com/store-th.html

3. **การใช้สีกลมกลืน** (Harmony) หมายถึง การเคียงคู่กันของสีต่างๆ ซึ่งไปด้วยกัน โดยไม่ขัดแย้งหรือตัดกัน ความกลมกลืนของสีทำได้หลายลักษณะดังนี้

3.1 กลมกลืนด้วยค่าของน้ำหนักของสีๆเดียว (Total Value Harmony) คือการใช้สียืนเพียงสีเดียว แต่มีค่าหลายน้ำหนักหรือเป็นแบบเดียวกับสีเอกรงค์ อาจใช้การผสมสีขาวให้น้ำหนักอ่อนลงและผสมดำให้น้ำหนักเข้ม

ภาพที่ 38 ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลมกลืนด้วยค่าน้ำหนักของสีๆเดียวมาใช้ในการออกแบบ

ที่มา : http://clothes4u.weloveshopping.com/store-th.html

3.2 **กลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียง (Sympel Harmony)** เป็นการใช้สีข้างเคียงกันในวงจรสีซึ่งมีลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ม่วง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงิน หรือ เขียวเหลือง เขียว – เขียวน้ำเงิน

ภาพที่ 39 ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียงที่นำมาใช้ในการออกแบบ
ที่มา : http://clothes4u.weloveshopping.com/store-th.html

3.3 **สีกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสม** (Two Colors Mixing) หมายถึง สีคู่ใดคู่หนึ่งที่ผสมกันแล้วได้สีที่ 3 เช่น สีน้ำเงินผสมกับสีเหลืองได้สีเขียวแล้วน้ำทั้ง 3 สี มาใช้

ภาพที่ 40 ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสมที่นำมาใช้ในการออกแบบ
ที่มา : http://clothes4u.weloveshopping.com/store-th.html

3.4 สีกลมกลืนโดยใช้วรรณะของสี (Tone) หมายถึง นำสีในกลุ่มวรรณะเดียวกันมาจัดอยู่ด้วยกัน เช่น สีในวรรณะร้อน เช่น แดง ส้ม เหลือง ม่วงแดง หรือสีในวรรณะเย็น ได้แก่ น้ำเงิน ม่วง เขียว เขียวน้ำเงิน เป็นต้น

ภาพที่ 41 ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลมกลืนโดยใช้วรรณะสีร้อนและเย็นมาใช้ในการออกแบบ
ที่มา : https://www.pinterest.com/pin/25543922863768925/

4. การใช้สีกลาง คือ สีดำกับขาว สีขาวกับครีมเป็นการแต่งกายยอดนิยมของคนที่ชอบสไตล์มินิมอล เรียบๆ น้อยๆ

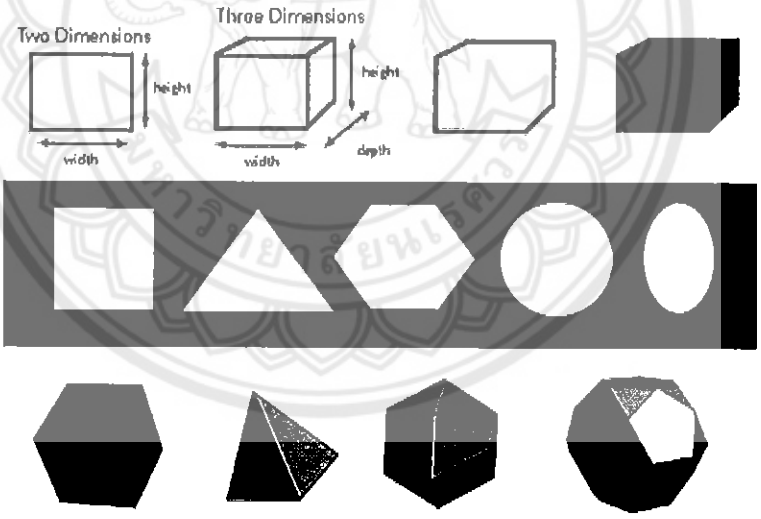
ภาพที่ 42 ตัวอย่างชุดที่ใช้สีกลางหรือเสื้อผ้าสไตล์มินิมอลมาใช้ในการออกแบบ
ที่มา : https://www.pinterest.com/pin/380835712213123355/

รูปแบบ-รูปร่าง (Form-Shape)

รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบนๆมี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาวไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยมหรือรูปอิสระที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตร

รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้วยังมีความลึกหรือความหนาบูนด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตรความหนาแน่น มีมวลสารที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนักหรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน

ในการออกแบบนั้น รูปแบบและรูปทรงจะไม่ต่างกัน เพราะเวลาออกแบบจะเขียนเป็นเส้นโครงร่างหรือ Out line ส่วนลักษณะรูปร่างของแต่ละคนจะมีรูปร่างแตกต่างกัน เช่น สูง-เตี้ย ผอม-อ้วน รูปร่างมีสัดส่วน หรือรูปร่างตรงๆ การออกแบบเสื้อผ้าเพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละลักษณะรูปร่างซึ่งจะต้องใช้เส้นสาย การลวงตาบนรูปร่างและยังรวมถึงลักษณะของเนื้อผ้าด้วย



ภาพที่ 43 รูปร่างและรูปทรง

ที่มา : http://www.prc.ac.th/newart/webart/element04.html

การที่เราจะรู้ว่าลักษณะรูปร่างของเราจะมีลักษณะอย่างไร เพื่อที่จะเกิดความผิดพลาดน้อยที่สุด คือการสวมชุดผ้ายืดรูปรูป หรือชุดว่าย ชุดแอโรบิค จะเห็นได้ว่ารายละเอียดของรูปร่างอย่างชัดเจน ซึ่งควรจะเป็นสีเรียบสีเดียวไม่ควรใส่หลายสี เพื่อที่จะไม่ให้เกิดความไขว้เขวในกี่ลวงตา บุคลิกภาพแต่ละบุคคลมีส่วนสัมพันธ์กับคุณสมบัติ รูปร่างของบุคคลและมีเทคนิคในการเลือกเสื้อผ้าหรือลักษณะการแต่งกายให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพแต่ละแบบ สามารถสรุปได้ว่ารูปร่างแบบพื้นฐานแบ่งเป็น 3 แบบ คือ

1. **รูปร่างอ้วน (Endomorphy)** มีลักษณะรูปร่างอ้วน เนื้อนิ่มและลำตัวมีขนาดกลม รูปร่างไม่ดี มีน้ำหนักมาก คนรูปร่างนี้ต้องระมัดระวังในเรื่องการแต่งตัวเป็นพิเศษ ด้วยความที่ว่าเป็นคนรูปร่างใหญ่เหมือนผู้ชาย การเลือกเสื้อผ้าต้องเลือกที่มีสีเข้มๆไว้ก่อน เช่น สีดำ น้ำเงิน เทาเข้ม น้ำตาล เพื่อช่วยพรางสายตาให้ดูตัวเล็กลง ไม่ควรใส่เสื้อผ้าที่มีลวดลายใหญ่ๆและหลีกเลี่ยง การสวมเสื้อผ้ารุ่มร่ามตัวใหญ่ รวมไปถึงอย่าใส่เสื้อรัดรูปด้วย

ภาพที่ 44 รูปร่างอ้วน

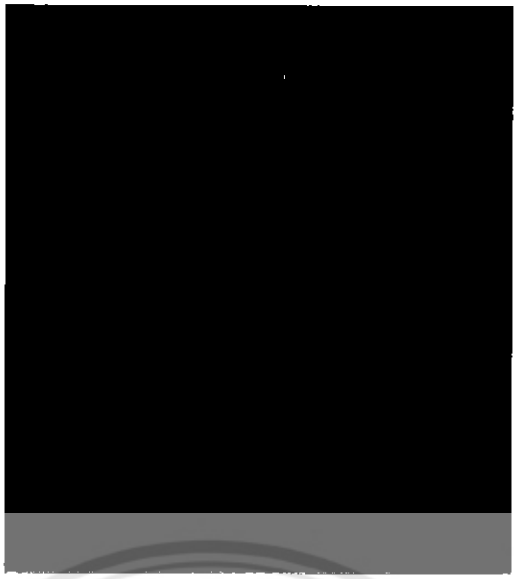
ที่มา : http://www.dek-d.com/nugirl/30686/

2. รูปร่างลำสัน (Mesomorphy) มีลักษณะรูปร่างแข็งแรง มีมัดกล้ามเนื้อ มีการพัฒนาทางร่างกายมีกล้ามเนื้อแข็งแรงมองดูดี คนรูปร่างนี้นับว่าเป็นคนที่น่าอิจฉามากๆ เพราะรูปร่างแบบนี้ที่เป็นรูปร่างในฝันของผู้หญิงหลายๆคน พูดสั้นๆว่าหุ่นนางแบบ คนแบบนี้ใส่เสื้อผ้าอะไรก็สวยดูดี แต่ถ้าเป็นคนที่ผอมมากๆก็ควรหาเสื้อผ้าที่มีสีอ่อนๆ ไม่มีสีสันฉูดฉาดจะดีกว่าการใส่เสื้อที่มีความหนาหรือสวมเสื้อทับกันหลายๆชั้น ก็ทำให้ดูมีเนื้อมีหนังขึ้นมาได้ เช่น การใส่เสื้อสายเดี่ยวแล้วหาเสื้อคลุมอะไรมาสวมทับ หลีกเลี่ยงการใส่เสื้อผ้ารัดรูปเพราะมันจะยิ่งทำให้เห็นโครงร่างหรือว่ากระดูกของเราชัดเจนมากยิ่งขึ้นเอาแค่เสื้อเข้ารูปก็พอ

ภาพที่ 45 รูปร่างลำสัน

ที่มา : http://www.dek-d.com/nugirl/30686/

3. รูปร่างผอม (Ectomorphy) มีลักษณะรูปร่างที่กล้ามเนื้อและกระดูกยังไม่รับการพัฒนา หน้าอกแบนราบ ลำตัวมีขนาดบางและอ่อนแอ ศีรษะมีขนาดใหญ่กว่าปกติ มีน้ำหนักเบาคนรูปร่างผอมจะได้เปรียบคนรูปร่างแบบอื่นๆ ตรงที่สามารถเปิดเผยร่างกาย ส่วนต่างๆ ให้คนดูได้ ประเภทเปิดนิด เว้าหน่อย แบบเด็กๆดูไม่น่าเกลียดแล้วก็ดูไม่โป๊เกินไป เหมาะกับการใส่เสื้อผ้าในโทนสีสันสดใสแบบวัยรุ่น จะใส่กระโปรงสั้น หรือว่ากางเกงขาสั้นก็ได้แต่ต้องระมัดระวัง การแต่งตัวแบบรุ่มร่าม ประเภทกระโปรงแม็กซี่ กระโปรงยาวคร่อมเท้า ผ้าคลุมไหล่ผืนใหญ่ ผ้าพันคอปล่อยชายลากยาว เพราะเสื้อผ้าแบบนั้น จะทำให้ร่างกายเรา ถูกกลืนหายไปกับเสื้อผ้า



ภาพที่ 46 รูปร่างผอม

ที่มา : http://www.dek-d.com/nugirl/30686/

ขนาด-สัดส่วน (Dimensions -Proportion)

ขนาด (Dimensions) หมายถึงลักษณะของวัตถุที่จะเขียน คือมีลักษณะใหญ่เล็ก กว้างยาว ตามที่เรารับรู้ได้ตามหลักการมองเห็นภาพด้วยสายตาของเราคือ วัตถุชนิดเดียวกัน ขนาดเท่ากันอยู่ใกล้กว่าจะมีขนาด ใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่ไกลออกไปและยิ่งอยู่ไกลมากเท่าไรก็ยิ่งเล็กลงไปจนมองไม่เห็น

สัดส่วน (Proportion) หมายถึง การจัดภาพหรือการเขียนภาพให้ได้ขนาดและที่สว่างจนเกิดความสมส่วน ซึ่งกันและกันซึ่งเกิดความสัมพันธ์กันด้วยดีในการปฏิบัติงานศิลปะ สัดส่วนมีความสำคัญมากจะต้องมีความสัมพันธ์กับขนาดเป็นอย่างดีด้วย ขนาดและสัดส่วนมีความสัมพันธ์กับรูปร่าง รูปทรง เมื่อเรานำรูปร่างรูปทรงมาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันจะทำให้เกิดความรู้สึก ขนาดใกล้เคียงกันให้ความรู้สึกกลมกลืนและขนาดต่างกัน

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น สัดส่วนใช้ในการแบ่งเส้นของช่วงลำต้นด้านบนและด้านล่าง ถือว่ามีความสำคัญที่ใช้นำเสนอรูปร่างหรือใช้แก้ไขความสูงของผู้สวมใส่ โดยส่วนใหญ่รูปแบบสัดส่วนได้ดังต่อไปนี้

สัดส่วน 1:1 ส่วนที่เป็นเสื้อผ้าจะมีสัดส่วนความยาวเท่ากับ 1 ส่วน ในขณะที่กระโปรงจะอยู่ที่ 1 ส่วนจึงมีสัดส่วนที่ค่อนข้างจะเท่ากันทั้งบนและล่าง

สัดส่วน 3:5 ส่วนของเสื้อจะอยู่ที่ 3 ส่วนของช่วงบนและกระโปรงจะยาวประมาณ 5 ส่วน ซึ่งสัดส่วนนี้จะเหมาะสมกับผู้ที่มีเอวยาวหรือต้องการให้ร่างกายดูสูง

สัดส่วน 2:8 สัดส่วนนี้จะมีช่วงบนที่สั้นกว่าช่วงล่าค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มส่วนล่างค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มส่วนล่างให้มีถึง 8 ส่วน ทำให้ดูสูงมากขึ้น นิยมใช้สัดส่วนนี้กับชุดราตรีเป็นส่วนใหญ่

พื้นผิวสัมผัสของวัสดุ (Texture) ลักษณะของบริเวณผิวหน้าของสิ่งต่างๆที่เมื่อสัมผัสแล้วสามารถรับรู้ได้ว่ามีลักษณะอย่างไร คือรู้ว่า หยาบ ขรุขระ เรียบ มัน ด้าน เนียน สากเป็นต้น ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี 2 ประเภท คือ

1. **พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ** หรือกายสัมผัสเป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงๆของผิวหน้าของวัสดุนั้นๆ ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรมและสิ่งประดิษฐ์อื่นๆ
2. **พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา** จากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้น ๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษจะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหินแต่มือสัมผัสเป็นกระดาษหรือใช้กระดาษพิมพ์ลายไม้หรือลายหินอ่อน เพื่อประทับบนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่าเป็นการสร้างพื้นผิวลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น

พื้นผิวลักษณะต่างๆ จะให้ความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกกระตุ้นประสาทหนักแน่น มั่นคง แข็งแรงถาวร ในขณะที่ผิวเรียบจะให้ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกันเห็นได้ชัดเจนจากงานประติมากรรมและมากที่สุดในงานสถาปัตยกรรมซึ่งมีการรวมเอาลักษณะต่างๆ กันของพื้นผิววัสดุหลายๆ อย่างเช่น อิฐ ไม้โลหะ กระจก คอนกรีต หินเป็นต้น ซึ่งมีความขัดแย้งกันแต่สถาปนิกได้นำมาผสมกลมกลืนได้อย่างเหมาะสมลงตัวจนเกิดความสวยงาม ผ้ามีแหล่งกำเนิดทั้งหมด 3 ชนิด ได้แก่

1. **ผ้าที่ทำจากใยธรรมชาติ**

1.1 ฝ้าย (Cotton) เป็นใยเซลลูโลสได้จากดอกของฝ้าย ผ้าที่ผลิตจากฝ้ายพันธุ์ดีเส้นใยยาว ผิวของผ้าจะเรียบเนียนและทนทาน คุณภาพของผ้าฝ้ายขึ้นอยู่กับพันธุ์ ความยาวและความเรียบของเส้นใย ใยฝ้าย แข็งแรง ทนทาน ดูดความชื้นได้ดี เหมาะสำหรับทำผ้าเช็ดตัว ผ้าเช็ดหน้า ผ้าฝ้ายเนื้อบางถึงเนื้อหนาปานกลาง

ภาพที่ 47 ตัวอย่างของผ้าฝ้าย

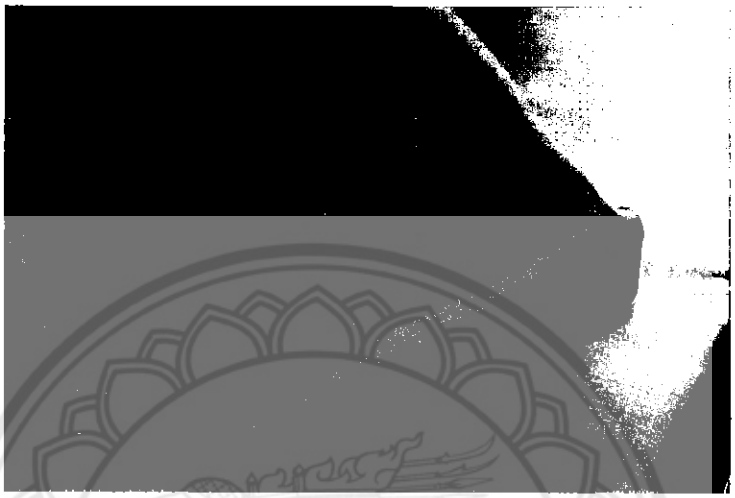
ที่มา : http://www.fabricandart.com/organic_cotton_ fabrics.html

1.2 ลินิน (linen) ทำจากต้น flax สามารถ นำมาผลิตเป็นผ้าที่มีเนื้อบางมากๆจนถึงผ้าเนื้อหนามากเป็นเส้นใยธรรมชาติที่แข็งแรงที่สุด ใช้จนผ้าสึกบางจึงขาด ผ้ามีความเงามัน ผิวเรียบแข็ง ดูดซับน้ำได้ดี

ภาพที่ 48 ตัวอย่างของผ้าลินิน

ที่มา : https://www.etsy.com/market/soft_linen_fabric

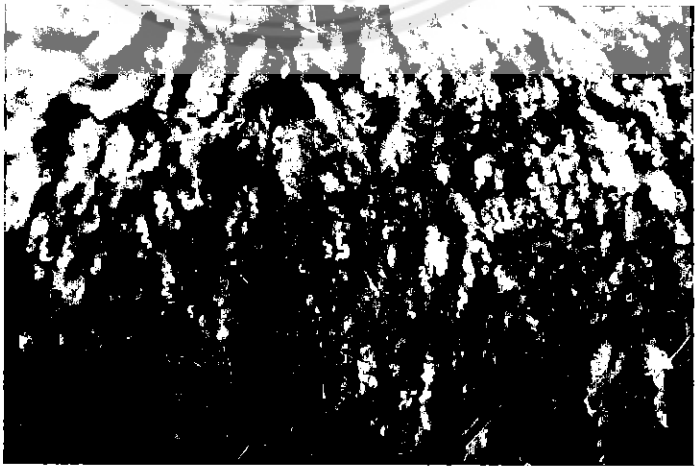
1.3 ไหม (silk) เป็นเส้นใยโปรตีนที่ได้จากรังของไหม ผ้ามีความมันนุ่มเป็นเงา ไม่ใคร่ยับ คงรูปร่างได้ดีเหมาะสำหรับตัดชุด ดูดความชื้นได้ดี สามารถปรับตัวให้เข้ากับอุณหภูมิได้ดี จะรู้สึกเย็นสบายในหน้าร้อนและจะอบอุ่นในหน้าหนาว



ภาพที่ 49 ตัวอย่างของผ้าไหม

ที่มา : http://ohobistih.com/importer-of-embroidered-silk-fabric/

1.4 ขนสัตว์ (wool) ผลิตจากขนสัตว์หลายชนิด เช่น แกะ แพะ อูฐ กระต่าย แต่ที่ผลิตมากที่สุดได้แก่ ขนแกะ ขนสัตว์จะให้ความอบอุ่นเพราะไม่นำความร้อนดูดความชื้นได้ดีจึงสามารถถ่ายเทความชื้นจากร่างกายหรือบรรยากาศทำให้ไม่เหนอะหนะเวลาสวมใส่ เมื่อถูกความร้อนและชื้น ผ้าขนสัตว์จะเชื่อมติดกันเป็นแผ่น หดทุกครั้งเมื่อเปียก



ภาพที่ 50 ตัวอย่างของผ้าขนสัตว์

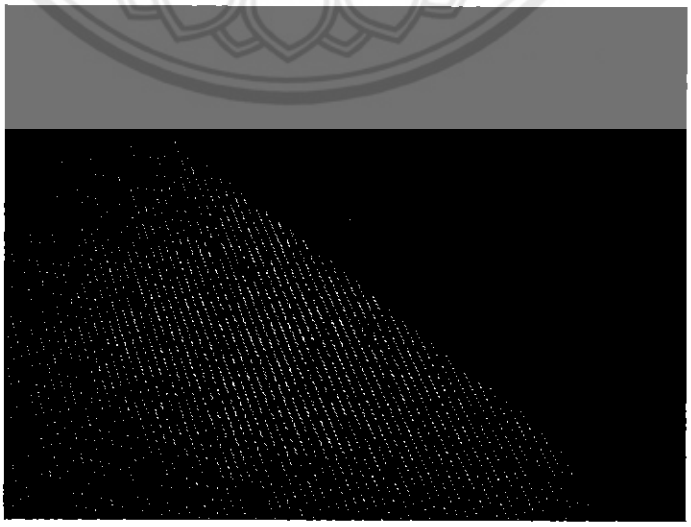
ที่มา : http://en.wikipedia.org/wiki/Wool

2. ผ้าที่ทำจากใยสังเคราะห์จากสารเคมี

2.1 ใยสังเคราะห์จากสารเคมีทุกชนิด จะมีคุณสมบัติเป็น Thermoplastic Fiber คือ เมื่อถูกความร้อนสูงจะละลายจึงต้องซักรีดด้วยอุณหภูมิต่ำ ไม่ดูดความชื้นใส่แล้วเหนอะตัว นอกจากจะตกแต่งให้ดูดความชื้นหรือถักทอโปร่งให้อากาศถ่ายเทเข้าออกได้

ภาพที่ 51 ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากใยสังเคราะห์จากสารเคมีทุกชนิด
ที่มา : http://www.fabricsandpapers.com/item/view/10490

2.2 ไนลอน (Nylon) ค้นพบเมื่อ 1930 ครั้งแรกได้เป็นเส้น ๆ นำมาทำแปรงสีฟัน ในปี ค.ศ. 1940 ผลิต เป็นถุงน่องสตรี หลังจากนั้นได้พัฒนาเป็นเสื้อผ้าแฟชั่นและของใช้มากมายหลายชนิดเส้นใยมีความเหนียว แข็งแรงทนทานมาก ยืดหยุ่นง่าย

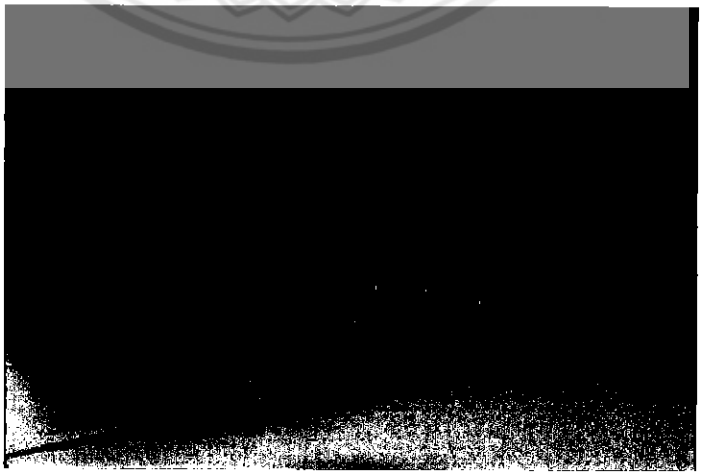


ภาพที่ 52 ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากเส้นใยไนลอน
ที่มา : http://hz-meiming.en.alibaba.com/ Coated_Nylon_Fabric.html

2.3 โพลิเอสเตอร์ (Polyester) เส้นใยยาวมีลักษณะนุ่ม เงามัน เส้นใยสั้นมีลักษณะคล้ายฝ้ายและขนสัตว์ จึงเป็นเส้นใยที่ใช้เลียนแบบและผสมกับเส้นใยอื่นได้ดี ใช้มากในวงการอุตสาหกรรมเสื้อผ้า ดูดความชื้นได้น้อย น้ำหนักเบา ไม่ใคร่ยับ รีดจับจีบถาวรได้

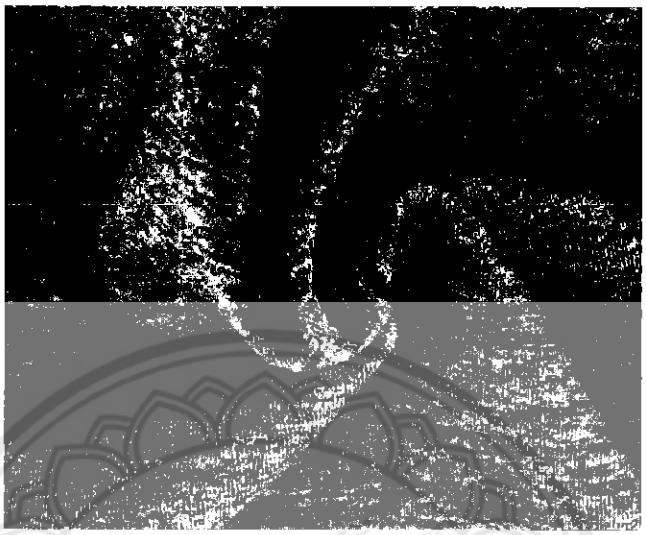
ภาพที่ 53 ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากเส้นใยโพลิเอสเตอร์
ที่มา : http://www.trade-scoop.com/polyester-fabric/

2.4 อไครลิคและโมดาไครลิค (Acrylic & Modacrylic) มีคุณสมบัติคล้ายกันแต่โมดาไครลิคไม่ติดไฟ ปัจจุบันได้เติมสารป้องกันการติดไฟในขบวนการผลิตจากอไครลิคลักษณะคล้ายขนสัตว์ ใช้ทำขนสัตว์เทียม ผลิตผ้าที่มีขน ไม่หด แห้งง่าย ทนต่อการซักฟอก นิยมใช้ทำเสื้อสเวตเตอร์ ผ้าห่ม ถุงเท้า เสื้อผ้าขนหนาๆ ฟูฟุ พรมปูพื้น



ภาพที่ 54 ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากเส้นใย อไครลิคและโมดาไครลิค
ที่มา : http://en.wikipedia.org/wiki/Acryli

2.5 สเปนเด็กซ์ (Spandex) เป็นใยยางสังเคราะห์ที่รู้จักกันในนาม Lycra ดึงยืดได้ 6-7 เท่าของความยาวเดิม ต้านทานแรงดึงได้สูง ใช้ทำเครื่องรัดทรงสตรี ยางยืด

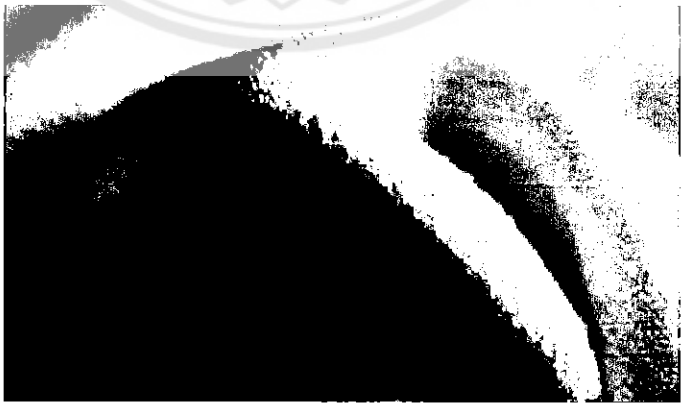


ภาพที่ 55 ตัวอย่างของผ้าที่ทำจากเส้นใยสเปนเด็กซ์

ที่มา : http://www.fgfabric.com/Spandex-Fabric-For-Underwear.html

3. ทำจากใยสังเคราะห์จากวัตถุธรรมชาติ

3.1 เรยอน (Rayon) ต้นทุนการผลิตค่อนข้างถูกสามารถผลิตเส้นใยที่ใช้เลียนแบบเส้นใยอื่นได้ดี เมื่อผสมกับเส้นใยอื่นทำให้ผ้าถูกลง นุ่ม สวยงาม **เรยอนมีคุณสมบัติ**คล้ายใยธรรมชาติ เป็นผ้าที่ยับง่าย คลายยับยาก รีดเรียบทิ้งไว้จะลู่ลงมา **เส้นใยมีความเงามัน**คล้ายไหม ดูดซับน้ำได้ดี เปื่อยง่าย ติดไฟได้รวดเร็ว



ภาพที่ 56 ตัวอย่างของเส้นใยเรยอน

ที่มา : http://www.fabricandart.com/fabric_for_dyeing.html

3.2 อซิเตท (Acetate) ผ้าเนื้อนุ่ม เป็นเงามัน ส่วนใหญ่ใช้ทำผ้าแพรต่วน มักผสมกับอซิเตทเข้ากับเส้นใยอื่น เพื่อลดต้นทุนหรือเพิ่มคุณสมบัติของเส้นใย

ภาพที่ 57 ตัวอย่างของเนื้อผ้าที่ทำจากเส้นใยอซิเตท

ที่มา : http://www.alibaba.com/ acetate-satin-woven-fabric-acetate

ผิวสัมผัสของผ้า ซึ่งเกิดกากจากการสัมผัสผิวผ้าโดยอาจจะใช้หลังมือในการสัมผัส เช่น กรอบ แห้ง นุ่มเป็นต้น ผิวหยาบกระด้างหรือเบาบาง โดยหลักการแล้วจะมีผิวสัมผัสผ้าได้แก่

1. ผิวสัมผัสแห้ง เช่น ผ้าลินินหรือผ้าฝ้าย
2. ผิวสัมผัสกรอบ เช่น ผ้าไหม ผ้าออแกนซ่า
3. ผิวสัมผัสเบาบาง เช่น ผ้าชีฟอง
4. ผิวสัมผัสขนฟู เช่น ผ้าขนสัตว์ ผ้ากำมะหยี่

ผิวสัมผัสของผ้านั้นเป็นหัวใจสำคัญในการเลือกซื้อผ้าให้เหมาะสมกับรูปแบบเสื้อผ้าที่ออกแบบมา อย่างเช่น ในการออกแบบเสื้อผ้าแบบแนบลำตัว เน้นรูปร่างสรีระจำเป็นต้องเลือกเนื้อผ้าที่มีผิวสัมผัสนุ่มนวล ส่วนผ้าที่มีผิวสัมผัสแข็ง ควรใช้ตัดเสื้อสูทหรือเสื้อที่ต้องการให้เห็นโครงร่างให้กับร่างกาย แม้กระทั้งความหนาของผ้าที่ใช้ซับในหรือรองปกก็จำเป็นต้องเลือกเนื้อผ้าให้เหมาะสมเช่นกัน ซึ่งจะทำให้การผลิตเป็นไปตามรูปแบบที่ได้ออกแบบไว้ด้วย

ประโยชน์ใช้สอย (Use) การออกแบบนั้นจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย ผลิตผลงานเมื่อออกมาแล้วสามารถใช้ประโยชน์ได้จริงและมีความสอดคล้องกับการใช้งาน

ความประหยัด (Economize) ความประหยัดเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก การออกแบบต้องคำนึงถึงทุนที่ใช้ต้องน้อยที่สุด ต้องประหยัดไม่ใช้งบประมาณให้สิ้นเปลืองโดยเปล่าประโยชน์

มีคุณค่า (Worthy) การออกแบบต้องเน้นที่การเพิ่มคุณค่า โดยการออกแบบที่มีรายละเอียดเพิ่มผลงานมีความประณีต เรียบร้อยความมีคุณค่ามิใช่ที่การตีราคา แต่จะเป็นการประเมินโดยรวมว่ามีคุณค่า

กระบวนการหรือขั้นตอน (Process) การออกแบบต้องคำนึงถึงความยากง่าย ความสลับซับซ้อนของการดำเนินงานหรือการกระทำด้วยเพราะส่วนจะเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์ผลงานหรือการทำงานการลดขั้นตอนกระบวนการทำงานลงได้ก็อยู่ที่การออกแบบด้วยเช่นกัน

ผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ

ภูมิปัญญาชาวบ้านในการทำหัตถกรรมสิ่งทอย้อมสีธรรมชาติ ซึ่งได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษหลายชั่วอายุคนและเป็นการพัฒนาผ้าหม้อห้อมให้ไปสู่สากล ตลอดจนเป็นศูนย์การเรียนรู้ผ้าหม้อห้อมย้อมสีธรรมชาติได้รับความนิยมเป็นมากขึ้นได้รับรางวัลจากหลายแห่งมีการพัฒนารูปแบบของสินค้าให้มีความหลายหลายมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มมีรายได้เพิ่มขึ้นเกิดความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีศักยภาพมากยิ่งขึ้นในอนาคต

ผ้าหม้อห้อมของดีจังหวัดแพร่ มีเอกลักษณ์จำเพาะของผ้าหม้อห้อมเป็นเส้นใยฝ้ายธรรมชาติย้อมสีธรรมชาติ ด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นจากการนำเอาใบห้อมซึ่งเป็นพืชประจำถิ่น ต้นฮ่อมหรือต้นคราม ผสมผสานกันอย่างลงตัวด้วยกรรมวิธีการย้อมตามสูตรโบราณจนได้สีย้อมที่มีสีฟ้าครามจนถึงสีน้ำเงินเข้ม ผ่านกระบวนการทอด้วยมือผสมกับอารยธรรมท้องถิ่นและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ก่อกำเนิดเป็นผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าอาภรณ์ เรียกขานกันว่า “เสื้อหม้อห้อม” พร้อมทั้งพัฒนาไปสู่สากลเป็นผลิตภัณฑ์สูทหม้อห้อม ซึ่งได้รับรางวัล OTOP ระดับ 5 ดาว สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นอันเลื่องชื่อจนเป็นที่ยอมรับของชาวไทย และชาวต่างชาติที่แวะเวียนเข้ามาเยี่ยมชมเพื่อศึกษาและจับจ่ายสินค้า

1. **ประวัติความเป็นมาของกลุ่มวิสาหกิจหม้อห้อมทุ่งเจริญ ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่**

วิสาหกิจหม้อห้อมทุ่งเจริญ ตั้งอยู่บ้านเลขที่ 291 หมู่ 5 ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนหม้อห้อมทุ่งเจริญย้อมสีธรรมชาติ จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 5 สิงหาคม 2548 ได้รับการจดทะเบียนสหกรณ์โดยใช้ชื่อว่า สหกรณ์ผู้ผลิตหม้อห้อมทุ่งโฮ้งแพร่ จำกัด เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2548 แรกเริ่มจัดตั้งมีสมาชิกทั้งหมด 7 คน ปัจจุบันมีสมาชิกทั้งสิ้น 80 คน สมาชิกส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำผ้าหม้อห้อม เกิดจากการรวมกลุ่มของคนในชุมชนเพื่อการจัดการกองทุนของชุมชนอย่างสร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองการพึ่งพาตนเองและความพอเพียงของครอบครัวและชุมชนเกิดจากทุนของชุมชน ซึ่งประกอบด้วยทุนจากทรัพยากรทางธรรมชาติ ทุนซึ่งเป็นความรู้ภูมิปัญญาและทุนที่เกิดจากผลผลิต ปัจจุบันกลุ่มฯได้นำการย้อมผ้าด้วยต้นห้อม ซึ่งได้มาจากธรรมชาติและเป็นภูมิปัญญาชาวบ้านในการทำหัตถกรรมสิ่งทอย้อมสีธรรมชาติ ซึ่งได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษหลายชั่วอายุคนและเป็นการพัฒนาผ้าหม้อห้อมให้ไปสู่สากล ตลอดจนเป็นศูนย์การเรียนรู้แหล่งท่องเที่ยวและได้รับรางวัลหมู่บ้านหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ OTOP VILLAGE CHAMPION

2. การทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ

การทำผ้ามัดย้อม คือ การทำผ้าให้เกิดรอยด่างซึ่งเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งของหารย้อมสีอาจจะเกิดขึ้นจากความไม่ได้ตั้งใจของผู้ทำการย้อมสีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งมองดูแล้วเกิดความสวยงาม จึงใช้เส้นด้ายมามัดและนำไปย้อมสีและนำมาทอเป็นผืนเกิดเป็นลวดลายที่ได้ออกแบบไว้และได้รับการพัฒนาจากการมัดเส้นด้ายมาเป็นการมัดผืนผ้าดังที่เห็นกันทุกวันนี้ ซึ่งสามารถทำผ้ามัดย้อมได้กับผ้าทุกชนิด เช่น ผ้าลินิน ผ้าฝ้าย ผ้าไหม หรือผ้าที่ทำจากเส้นใยประดิษฐ์ จะเลือกชนิดของสีย้อมให้ถูกกับชนิดของเส้นใยที่นำมาทำสีย้อมที่ใช้ย้อมเส้นใยแต่ละประเภท มีความเหมาะสมและวิธีการย้อมเฉพาะอย่างเท่านั้น จะนำสีประเภทที่ไม่เหมาะสมกับชนิดของเส้นใย ไปย้อมสีก็จะไม่ติด หรือติดแต่จะไม่มีความเข้มและทนทานตามต้องการ

ปะเภทของสีที่ใช้ในการทำผ้ามัดย้อม

1. **สีย้อมในธรรมชาติ** จากหลักฐานที่พบในงานศิลปะ สิ่งทอภาพ จิตกรรมฝาผนัง หนังสัตว์ ในยุคโบราณพบว่าสีที่ใช้ย้อมนั้นล้วนแต่ได้มาจากสีธรรมชาติทั้งสิ้น สีย้อมในธรรมชาติที่นิยมนำมาย้อมผ้ามี 3 ชนิด ได้แก่

1.1 **สีย้อมจากพืชหรือสมุนไพร** ในประเทศไทยได้นำพืชมาต้มหรือแช่ในน้ำเพื่อใช้ย้อมจีวรเป็นสีฝาดและใช้ย้อมแหย้อมด้ายซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมา และได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล มีการจัดสัมมนาประชุมเพื่อส่งเสริมให้มีการปลูกเก็บเกี่ยวพืชที่มีคุณสมบัติย้อมสีได้ พืชที่ให้กำเนิดสีที่นิยมมี 12 สี มีดังนี้

สีชมพู ต้นมหากาพ และต้นฝาง
สีแดง ดอกคำฝอย ครั่ง กระเจี๊ยบ
สีเหลือง แก่นขนุน ขมิ้นชั้น ฟักทอง
สีน้ำตาล เปลือกไม้โกงกาง เปลือกเงาะ
สีดำ ลูกมะเกลือ
สีส้มแดง ลูกสะตี่ หรือลูกคำเงาะ
สีตองอ่อน รากแถลง (มะพด)
สีเขียว เปลือกต้นมะริดไม้ ใบหูกวาง
สีม่วงอ่อน ลูกหว้า
สีน้ำเงิน ต้นคราม

1.2 **สีย้อมจากสัตว์** ตัวครั่งในภาคเหนือและภาคอีสานชาวบ้านมักจะเลี้ยงครั้งโดยวิธีปล่อยไว้ตามต้นตามจุรีหรือออต้นฉ่ำฉ่าและให้สีแดง

1.3 **สีย้อมจากดิน** ในประเทศไทยมีดินที่มีลักษณะพิเศษมีแร่เหล็กในเนื้อดินซึ่งสามารถนำมาทำเป็นสี ซึ่งมีวิธีการย้อมทั้งย้อมร้อนต้นเส้นใยและย้อมเย็นในอุณหภูมิของห้อง

การใช้สีย้อมจากธรรมชาติถึงจะมีสีอันจำกัด การนำไปใช้ก็สามารถผสมผสานเส้นด้ายทำให้เกิดสีใหม่ขึ้นได้หลายสี เช่น สีฟ้าอมม่วงย้อมจากไม้ฝางและคราม สีน้ำตาลอมแดงย้อมจากไม้สาดาวและครั่ง สีเหลืองทองจากไม้ประหูดและคราม สีเขียวอ่อนและเขียวเข้มจากไม้ฝาง มะเกลือ ไม้มะริด ไม้ขนุนและคราม สีฟ้าเข้มและนำเงินจากต้นคราม ซึ่งใช้ด้ายที่ย้อมจำนวนครั้งต่างกันสีฟ้าจำนวนครั้งที่ย้อมน้อยกว่าสีน้ำเงิน

2 **การย้อมผ้าด้วยสีเคมีด้วยสีชนิดต่าง ๆ**

2.1 สี Direct ส่วนใหญ่ใช้สำหรับผ้าฝ้าย ลินินและเส้นใยเรยอนสารสีจะใช้เกลือธรรมดาสีจะมีประสิทธิภาพมากที่สุดเมื่อใช้แบบร้อน แต่อย่างไรก็ตามก็สามารถใช้แบบที่เย็นลงสำหรับทำปาเต๊ะก็ได้

2.2 สี acid ใช้สำหรับป้าไหมและขนสัตว์ สารช่วยสีใช้กรดน้ำส้มจะมีประสิทธิภาพดีที่สุดในอุณหภูมิสูง แต่ก็สามารถใช้ในการย้อมเย็นได้

2.3 สี Household ใช้สำหรับผ้าทุกชนิดรวมทั้งเส้นใยสังเคราะห์สารช่วยสีจะขึ้นอยู่กับเนื้อผ้าที่จะย้อมส่วนมากจะเป็นการผสมกันของสีแบบ Direct และ Acid และสีชนิดอื่นที่ใช้กันเส้นใยสังเคราะห์

คุณสมบัติของผ้าที่นำมาใช้ทำผ้ามัดย้อม

คุณสมบัติของผ้า หมายถึง คุณลักษณะของผ้าหรือเส้นใยผ้าแต่ละชนิดที่ทนต่อสภาพการณ์บางอย่างแตกต่างกัน การดูดซึมสีแตกต่างกันรวมทั้งมีลักษณะต่างๆที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงมีความสำคัญที่ผู้บริโภคควรรู้ชนิดของเส้นใยผ้าที่แตกต่างกันย้อมมีผลทำให้คุณสมบัติของผ้าแตกต่างกัน คุณสมบัตินี้บางทีทำให้ผ้าน่าใช้ดูแลง่ายสามารถนำมาตกแต่งแปรรูป ย้อมสีเขียนลวดลายและเลือกสีใช้ได้เหมาะสม

ผ้าที่มีจำหน่ายในท้องตลาดโดยทั่วไปมีคุณสมบัติที่ควรพิจารณาต่อไปนี้

1. ปฏิกิริยาของเส้นใยต่อกรดและด่างเพื่อทำการฟอกขาว การตกแต่งหรือการย้อมจะทำได้ดีก็ขึ้นอยู่กับปฏิกิริยาของเส้นใยที่มีต่อกรดหรือด่างที่นำมาใช้เพื่อการนั้น
2. การดูดสีย้อม เส้นใยจะดูดสีย้อมไว้ได้มากหรือน้อยอยู่ที่โมเลกุลของเส้นใยนั้นว่าที่ว่างพอจะดูดสีใช้ภายในเท่าไร่
3. ปฏิกิริยาต่อการฟอกขาว เส้นใยที่ทนต่อการฟอกขาวได้ดีมีฝ้ายลินิน ออร์ลอน เดดรอน ไดเนลและใยสังเคราะห์อื่นๆ
4. ปฏิกิริยาต่อความร้อน ใยจะสามารถทนความร้อนได้สูงเท่าไรอยู่ที่ส่วนประกอบของใยเอง ใยธรรมชาติทนความร้อนได้ดีกว่าใยสังเคราะห์
5. การดูดความชื้น การดูดความชื้นมีความสำคัญต่อสุขภาพและความสะดวกสบายของผู้สวมใส่และการทำความสะอาด

การทำลวดลายผ้า

การคิด ประดิษฐ์ลายผ้า ขึ้นอยู่กับจินตนาการและการสังเกตของแต่ละคน ซึ่งการมัดแต่ละครั้งหรือแต่ละคนลายผ้าที่ได้จะไม่เหมือนกัน แต่ก็สามารถปรับปรุงหรือออกแบบให้ใกล้เคียงหรือคล้ายกันได้ ขึ้นอยู่กับการสังเกตและพัฒนาการของแต่ละคนด้วย ซึ่งการมัดลายแบบพื้นฐานอย่างง่ายมี 4 แบบ ดังนี้

1. **การพับแล้วมัด** กล่าวคือ เป็นการพับผ้าเป็นรูปต่างๆ แล้วมัดด้วยยางหรือ เชือก ผลที่ได้จะได้ลวดลายที่มีลักษณะลายด้านซ้ายและลายด้านขวาจะมีความใกล้เคียงกัน แต่จะมีสีอ่อนด้านหนึ่งและสีเข้มด้านหนึ่ง เนื่องจากว่าหากด้านใดโดนพับไว้ด้านในสีก็จะซึมเข้าไปน้อย ผลที่ได้ก็คือจะมีสีจางกว่านั่นเอง

2. **การห่อแล้วมัด** กล่าวคือ เป็นการใช้ผ้าห่อวัตถุต่างๆ ไว้แล้วมัดด้วยยางหรือเชือก ลายที่เกิดขึ้นจะเป็นลายใหญ่หรือเล็กขึ้นอยู่กับวัตถุที่นำมาใช้ และลักษณะของการมัด เช่น การนำผ้ามาห่อก้อนหินรูปทรงแปลกๆ ที่มีขนาดไม่ใหญ่นัก แล้วมัดไขว้ไปมา โดยเว้นจังหวะของการมัดให้มีพื้นที่ว่างให้สีซึมเข้าไปได้ อย่างนี้ก็จะมีลายเกิดขึ้นสวยงามแตกต่างจากการมัดลักษณะวัตถุอื่นๆด้วย

3. **การขยำแล้วมัด** กล่าวคือ เป็นการขยำผ้าอย่างไม่ตั้งใจแล้วมัดด้วยยางหรือเชือก ผลมี่ได้จะได้ลวดลายแบบอิสระเรียกว่าลายสวยแบบบังเอิญ ทำแบบนี้อีกก็ไม่ได้ลายนี้อีกแล้ว เนื่องจากการขยำแต่ละครั้งเราไม่สามารถควบคุมการทับซ้อนของผ้าได้ ฉะนั้นลายที่ได้เป็นลายที่เกิดจากความบังเอิญจริงๆ เปรียบเทียบเหมือนกับการที่เราเห็นก้อนเมฆ ก้อนเมฆแต่ละก้อนจะมีลักษณะแตกต่างกันและเมื่อผ่านสักครู่ลายหรือลักษณะของก้อนเมฆก็จะเปลี่ยนไป เราเรียกว่าลายอิสระหรือรูปร่างรูปทรงอิสระนั่นเอง

4. **พับแล้วหนีบ** กล่าวคือ เป็นการพับผ้าเป็นรูปแบบต่างๆ แล้วเอาไม้ไอศกรีมหรือไม้ไผ่ผ่าบางๆหนีบไว้ทั้งสองข้างเหมือนปิ้งปลาต้องมัดไม้ให้แน่นภาพที่ออกมาก็จะเป็นรูปต่างๆ เช่น รูปดอกไม้ รูปสี่เหลี่ยม เป็นต้น

ข้อสังเกตและข้อควรระวัง

หลักการสำคัญในการทำมัดย้อมคือ ส่วนที่ถูกมัดคือส่วนที่ไม่ต้องการให้สีติด ส่วนที่เหลือหรือส่วนที่ไม่ได้มัดคือส่วนที่ต้องการสีติด การมัดเป็นการกันสีไม่ให้สีติดนั่นเองลักษณะที่สำคัญของการมัดมีดังนี้

1. **ความแน่นของการมัด**

   กรณี1 มัดมากเกินไปจนไม่เหลือพื้นที่ให้สีแทรกซึม เข้าไปได้ เลย ผลที่ได้คือ ได้สีขาวของเนื้อผ้าเดิม อาจมีสีย้อมแทรกซึมเข้ามาได้เล็กน้อย อย่างนี้เกิดลายน้อย

   กรณี2 มัดน้อยเกินไปเหลือพื้นที่ให้สีย้อมติดเกือบเต็มผืนอย่างนี้ลายน้อยเช่นกัน ทั้งผืนมีสีย้อมแต่แทบไม่มีลายเลย

   กรณี3 มัดเหมือนกันแต่มัดไม่แน่น อย่างนี้เท่ากับ ไม่ได้มัดเพราะหากมัดไม่แน่นสีก็จะแทรกซึมผ่านเข้าไปได้ทั่วทั้งผืน

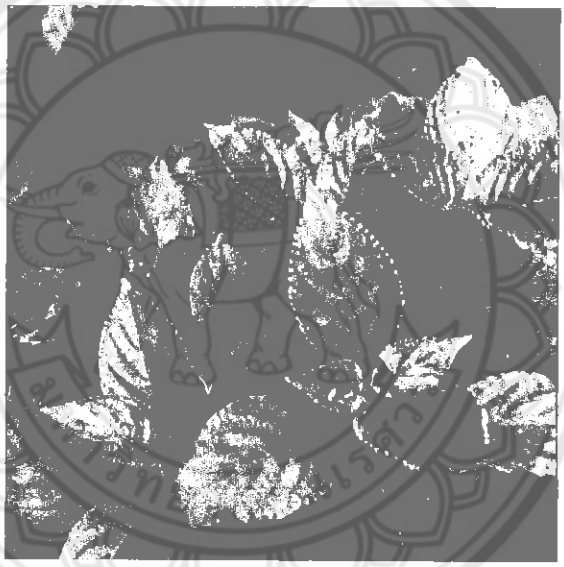
2. **การใช้อุปกรณ์ช่วยในการหนีบผ้าแล้วมัด** เพื่อให้เกิดความแน่นและเกิดลวดลายตามแม่แบบที่ใช้หนีบ ดังนั้นลายสวยเพียงใดขึ้นอยู่กับการออกแบบแม่แบบที่จะใช้หนีบด้วย

3. **ความสม่ำเสมอของสีย้อม** สีย้อมที่ติดผ้าจะสม่ำเสมอได้ขึ้นอยู่กับอุณหภูมิความร้อนขณะนำผ้าลงย้อม และการกลับผ้าไปมาการขยำผ้าเกือบตลอดเวลาของการย้อมหนึ่งถึงหนึ่งชั่วโมงครึ่งก่อนที่จะแช่ผ้าไว้

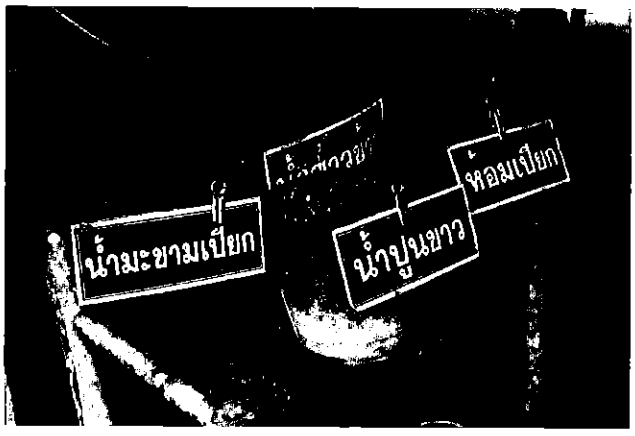
กรรมวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ

การเตรียมทำเนื้อห้อมเปียกนั้นจะมีส่วนประกอบดังนี้

1.	ห้อมสด (ทั้งใบและก้าน)	10-15	กิโลกรัม
2.	น้ำสะอาด	10	ลิตร
3.	ปูนขาว	120	กรัม



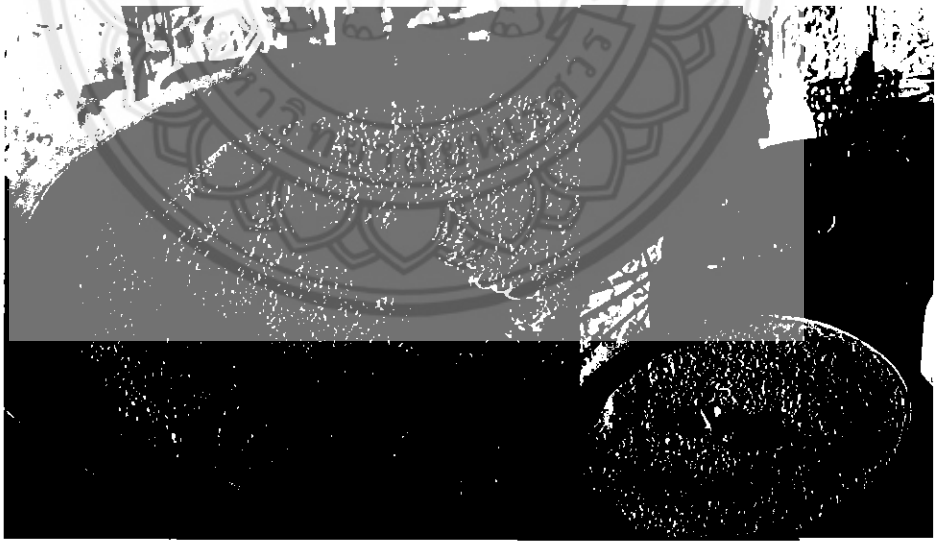
ภาพที่ 58 ต้นห้อม



ภาพที่ 59 วัตถุดิบในการทำห้อมเปียก

วิธีทำเนื้อห้อมเปียก

1. ตัดห้อมช่วงเช้าหรือเย็นเตรียมไว้ 10-15 กิโลกรัม
2. นำมาแช่น้ำใน 80-100 ลิตร แล้วกดใบห้อมให้จมน้ำ
3. คัดเศษ กิ่ง ก้านใบของห้อมออก
4. แล้วจากนั้นเทกรองด้วยผ้าขาวบาง
5. เติมปูนขาวลงในน้ำที่เตรียมไว้ 120 กรัม
6. ตีน้ำห้อมให้เกิดฟองด้วยชะลอม หรือเรียกวิธีนี้ว่า ชวก เป็นการเติมออกซิเจนลงไปในน้ำ ทำจนกระทั่งฟองหยุบตัวลงแล้วค่อยหยุดตี
7. ตั้งทิ้งไว้ให้ห้อมตกตะกอนใช้เวลา 1คืน จากนั้นเทน้ำชั้นบนที่มีลักษณะเป็นน้ำใสใสทิ้งออกให้เหลือเฉพาะของเศษตะกอนห้อม
8. นำตะกอนที่เตรียมไว้ กรองด้วยผ้าฝ้ายอีกครั้ง จะได้เนื้อห้อมเปียก
9. นำไปก่อหม้อย้อมที่มีส่วนผสมของ ห้อมเปียก น้ำเปล่า น้ำด่าง ปูนขาว น้ำซาวข้าวและมะขามเปียกหรืออื่นๆ ในสัดส่วนที่ต่างกันไป
10. นำผ้าที่เตรียมไว้ลงย้อมได้

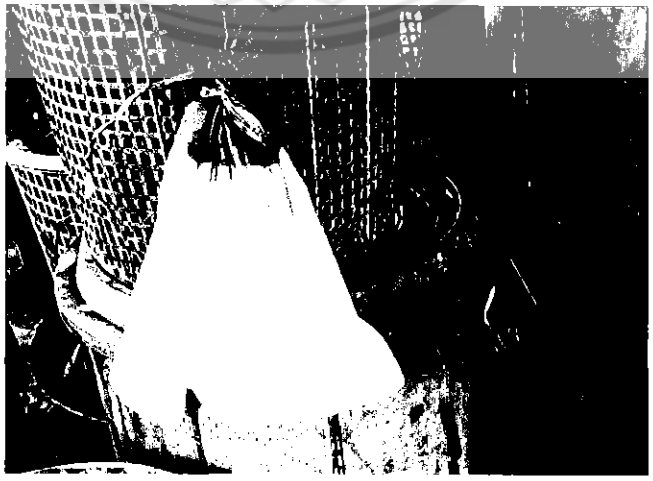


ภาพที่ 60 ห้อมเปียก

วิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ

1. เตรียมผ้าที่ใช้ในการทำผ้ามัดย้อม ด้วยการซักด้วยน้ำเปล่า 1 รอบเพื่อขจัดคราบไขมันหรือแป้งที่ติดมากับผ้า เพื่อให้ผ้าที่นำไปย้อมดูซึมสีได้ดี
2. แล้วนำผ้าที่เตรียมไว้ ทำการมัดตามแบบที่ต้องการ
3. จากนั้นก็นำไปจุ่มย้อมส่วนที่ต้องการให้ติดสี เข้มมากน้อยขึ้นอยู่กับจำนวนการจุ่มสี
4. เมื่อย้อมเสร็จแล้วควรเก็บค้างคืนไว้ 1 คืน เพื่อคุณภาพสีที่ออกมา
5. จากนั้นก็ตัดหรือแกะยาง เชือกฟางที่ได้มัดกลั้นไม่ให้สีซึมผ่านเข้าไปออก
6. นำผ้าที่ได้ไปซักกับน้ำเปล่า 1 แล้วจึงนำไปซักกับน้ำแกว่งสารส้มอีก 1 รอบ
7. แล้วนำมาซักกับน้ำยาซักผ้า ประมาณ 6-10 นาที เพื่อให้สีส่วนเกินที่เหลือออกไป
8. ตากให้แห้ง แล้วนำไปรีดให้เรียบร้อยและพร้อมใช้งาน

ภาพที่ 61 ขั้นตอนการนำผ้ามาพับทบแล้วใช้เทคนิคการมัดแล้วย้อม



ภาพที่ 62 ขั้นตอนการย้อม

งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

1. การออกแบบแฟชั่น Spring-Summer จากแรงบันดาลใจการแต่งกายในภายจิตรกรรมไทย ในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยใช้ผ้าทอเอกลักษณ์ไทยสี่ภาค

การวิจัยครั้งนี้นำการออกแบบแฟชั่น Spring-Summer จากแรงบันดาลใจการแต่งกายในภาพจิตรกรรมไทย ในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยใช้ผ้าทอเอกลักษณ์ไทยสี่ภาค หวังกระตุ้นนักออกแบบไทยรุ่นใหม่หันกลับมามองรากเหง้าทางวัฒนธรรมการแต่งกายของชาติตัวเอง เพื่อนำไปเป็นแรงบันดาลในการออกแบบเสื้อผ้า

โดยใช้วัตถุดิบผ้าทอไทยที่มีหลากหลายในท้องถิ่น นำเสนอสู่สายตาแฟชั่นนิสต้าในตลาดโลก พบว่าเป็นแบบอย่างการแต่งกายแบบไทย รูปแบบของการแต่งกายจะมีลักษณะที่โดดเด่นแตกต่างกัน อาทิ เทพ นางฟ้า เทวดา เทพทวารบาล กลุ่มอสูร ฝ่ายอธรรม กษัตริย์ นางกษัตริย์และยุวกษัตริย์ ข้าราชบริพาร ทหาร นางสนม นางกำนัลและรวมถึงการแต่งกายของสามัญชน คหบดี เศรษฐี ชาวบ้าน ชาย หญิง ก็มีความแตกต่างกัน ปีนี้จึงได้นำผลการวิจัยในครั้งนั้นมาทำการวิจัย และขึ้นชิ้นงานต่อให้เห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้น ในการสร้างชุดเสื้อผ้าที่สามารถสวมใส่ได้จริง

ภาพที่ 63 ผลงานส่วนหนึ่งของการออกแบบแฟชั่น Spring-Summer จากแรงบันดาลใจการแต่งกายในภาพจิตรกรรมไทย ในสมัยรัชกาลที่ 3
ที่มา : http://www.thairath.co.th/content/360973

ในการวิจัยครั้งนี้ เราได้หยิบยกเฉพาะเครื่องแต่งกายจากจิตรกรรมไทยในรัชกาลที่ 3 เพียงรัชสมัยเดียว อันเนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่สยามหรือประเทศไทยมีความเจริญรุ่งเรืองอย่างที่สุดในแง่ของศิลปะวัฒนธรรมการแต่งกายไม่เพียงเท่านั้นเรายังได้ทำการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับผ้าทอเอกลักษณ์สี่ภาคของไทยที่จะนำมาใช้ในการออกแบบตัดเย็บอีกด้วย ซึ่งเราพบว่าผ้าทอผ้าไหมสีพื้นสองเส้นและสี่เส้นมีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบเสื้อผ้าในวงการแฟชั่นในเมืองไทยในปัจจุบัน

ส่วนผ้าทอเส้นฝ้ายมีบาง ในปัจจุบันแหล่งผลิตผ้าทอสีพื้นสีต่างๆ อยู่ในภาคอีสาน ส่วนใหญ่พบกระจายอยู่ตามภาคต่างๆ รวมถึงในกรุงเทพมหานครก็มีแหล่งทอผ้าเช่นกัน จากนั้นจึงได้ส่งไม้ต่อให้กับนักศึกษาสาขาออกแฟชั่นของเรา ในฐานะที่พวกเขาจะก้าวไปเป็นดีไซเนอร์หน้าใหม่ของวงการแฟชั่นไทย ได้นำโจทย์นี้ไปออกแบบและตัดเย็บจริงต่อไป"ปีนี้นักศึกษาที่เข้าร่วมทำวิจัย ได้ดีไซน์ตัดเย็บออกมาเป็นต้นแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับโอกาสต่างๆนั้น มีทั้งเสื้อผ้าบุรุษและสตรี จำนวน 40 ชุด แบ่งเป็น 3 ประเภท High Fashion จำนวน 10 ชุด Ready to wear จำนวน 27 ชุด และ Haute Couture จำนวน 3 ชุด สามารถแบ่งได้ดังนี้

ภาคเหนือ แรงบันดาลใจจากการแต่งกายการห่มสไบของนางสนมกำนัล ใช้ผ้าทอตีนจกซิ่นริ้วเหลืองลายมะนาวของสาวเหนือ ออกแบบชุดแบบ High Fashion ในชุด Party wear

ภาคอีสาน แรงบันดาลใจจากการแต่งกายสวมโจงกระเบนของเหล่าสนมกำนัล ข้าราชบริพาร ใช้ผ้าไหมแพรวาและผ้าไหมพื้น เน้นการจับจีบหรือการจับเดรฟบนหุ่น ประดับตกแต่งเครื่องประดับเพชรเทียม ออกแบบชุดแบบ Haute Couture ถึง Evening wear หรือ Party wear

ภาคกลาง แรงบันดาลใจจากการแต่งกายสวมโจงกระเบนของเหล่าสนมกำนัล ข้าราชบริพาร ใช้ผ้าไหมพื้นประดับตกแต่งลูกปัดมุกและคริสตัลปัก ออกแบบชุด High Fashion ในชุด Party wear ภาคใต้ แรงบันดาลใจจากลวดลายผ้าของการแต่งกายบุคคลชั้นสูง กษัตริย์ ใช้ผ้าไหมยกดอกเมืองนคร ผสมผ้าไหมพื้น ออกแบบชุด Ready to wear เพื่อสวมใส่ในงานสังสรรค์ทั่วๆไป

นายชัยยศ นัยจิตร นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาออกแบบแฟชั่น ที่ได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมในฐานะดีไซเนอร์ กล่าวว่า ถือเป็นโจทย์ที่ยากและท้าทาย เพราะจากผลงานวิจัยที่ได้ในลักษณะการแต่งกายของคนไทยสมัยโบราณเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นเครื่องบอกถึงชนชั้นวรรณะของผู้สวมใส่จึงต้องนำมาตีความใหม่ว่าออกแบบอย่างไรที่จะพอดีและเป็นแบบที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ความยากอีกอย่างของงานนี้คือ การนำผ้าทอไทยมาใช้ในการตัดเย็บ ซึ่งทำให้เราไม่ใช่แค่ออกแบบอย่างเดียวเท่านั้นแต่ต้องศึกษาความโดดเด่นของผ้าทอที่ได้รับเป็นโจทย์มานั้น จะสามารถนำมาตัดเย็บชุดที่เราออกแบบได้หรือไม่ จะต้องมีการวางแพตเทิร์นอย่างไร เพื่อให้สูญเสียผ้าน้อยที่สุดและยังคงความสวยงามของเนื้อผ้า ในขณะเดียวกันก็ต้องคงจินตนาการเดิมที่เราได้ออกแบบไว้ให้เป็นจุดโดดเด่นหลักอีกด้วย

นายชนะสรณ์ พระประสิทธิ์ เพื่อนร่วมชั้นทำวิจัยอีกคนหนึ่ง และเป็นดีไซเนอร์คนเดียวของคณะที่เลือกออกแบบเสื้อผ้าบุรุษ กล่าวว่า ที่เลือกออกแบบเสื้อผ้าผู้ชาย เพราะต้องการนำเสนอและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ชายหันมาใส่ใจและกล้าที่จะแต่งตัวมากขึ้น โดยไม่ต้องกังวลว่าคนอื่นจะมองว่าผู้ชายแต่งตัวเป็นเพศที่สามหรือสี่หรือไม่ เพราะจริงๆ แล้วตนเชื่อว่า ผู้หญิงกับผู้ชายก็ไม่ต่างกันที่จะทำตัวเองให้ดูดีในการทำงานครั้งนี้

เมื่อได้รับโจทย์มาตนก็ได้เข้าไปศึกษาภาพจิตรกรรมไทยในสมัยรัชกาลที่ 3 ในวัดต่างๆ และชอบตัวยักษ์มากที่สุด จึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ โดยเป็นชุดแนวสตรีทแวร์ ที่ทำให้ผู้สวมใส่รู้สึกถึงความแข็งแรงในความเป็นผู้ชาย แต่ก็อ่อนโยน รักสนุก โดยนำแพตเทิร์นของสูทมาเป็นลูกเล่น ทั้งเสื้อแขนสั้นจับมุมเหลี่ยมเล็กๆ ขาสั้นเพิ่มความทะมัดทะแมง มีผ้าป้ายคล้ายกระโปรง ตัดเย็บด้วยผ้าไหมด้วยการดีไซน์ที่มีลูกเล่นจึงเหมาะกับคนวัยหนุ่มมากขึ้นการ

2. การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีภายใต้แบรนด์ THEA BY THARA

ตะวันนา ธารา จบจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขานฤมิตศิลป์ (Fashion Design) ที่ Parsons School Of Design เรียนด้านดีไซน์ที่ Fashion Institute of Technology ที่นิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกาได้เรียนรู้เรื่องแพทเทิร์นเสื้อผ้าและมหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮมที่ประเทศอังกฤษได้เรียนด้าน พื้นผิวและการปักของผ้า

ประสบการณ์ทำงานตอนแรกทำที่บริษัททำเกี่ยวกับด้านปักที่ประเทศอังกฤษ บริษัทที่นี้เคยอยู่ทำงานปักให้กับหลายแบรนด์มากๆในนิวยอร์ก พวกแบรนด์ Anna Sui, Nicole Miller, Phillip lim เป็นต้น ซึ่งเราก็จะมีโอกาสได้ทำงานกับดีไซน์เนอร์หลายๆคนได้ออกแบบเนื้อผ้าให้เค้า ซึ่งเค้าก็จะมาเลือกเอาเทรนด์จากเราว่าอะไรจะมาแล้วก็มาทำด้าน Trend Forecast เรื่องผ้า เรื่องลายพิมพ์สีเทรนด์ว่าอะไรกำลังจะมาในแต่ละประเทศ และเราก็ได้เรียนรู้ถึงว่าวิธีการ Research เทรนด์ของคนทั่วโลกมันเป็นยังไง คือจริงๆแล้วเทรนด์มันมาจากหลายที่หลายประเทศ บริษัทที่ทำที่นิวยอร์กจะเป็นบริษัทที่เขาเป็นคนทำเทรนด์ออกมา ซึ่งจะมีคนมาซื้อเทรนด์จากเรา

ตอนแรกเลยเรามีการทำ Research แล้วก็จะเลือกออกมาว่า 5 เทรนด์นี้มันกำลังจะมา แล้วก็เอา 5 เทรนด์นี้มาเสนอขายให้กับพวกดีไซเนอร์เป็น 100 คน เขาก็จะมาฟังแล้วว่าปีหน้าอะไรกำลังจะมา ซึ่งจริงๆแล้วเค้าจะมาฟังกันก่อนที่เทรนด์จะออกประมาณปีกว่าๆเกือบ 2 ปี เพราะฉะนั้นสิ่งที่เราเห็นว่ากำลังมา เช่นทำไมอยู่ดีๆขาม้ามาพร้อมกันหรืออะไรมาพร้อมกัน เพราะว่าคนเหล่านี้เค้าได้รับรู้สารมาก่อนหน้านี้แล้ว แล้วเค้าเลือก 5 อย่างที่เรา research มาแล้ว สิ่งเดียวกัน ใกล้ๆกัน มันก็เลยออกมาคล้ายๆกันเป็นเรื่องของเทรนด์ เพราะถ้าเป็นดีไซเนอร์เลยจริงๆเค้าจะไม่ได้ดูเทรนด์มากนัก แต่ว่าเป็นเรื่องของ Identity(ความเป็นตัวของตัวเอง) เค้ามากกว่าแบรนด์ THEA BY THARA คือ ความเท่ห์แบบ New York City's Charm บวกความหวานแบบเอเชีย Essentially orient

รูปแบบของตัวเสื้อจะมีความ Simplicity ในขณะเดียวกันเราก็พยายามจะเพิ่มรายละเอียดที่มีความกุ๊กกิ๊กน่ารัก หวานๆหน่อย โดยใช้ผ้าลูกไม้มาผสมผสานในทุกๆคอลเลคชั่น แต่ก็อาจจะไม่ใช่เป็นแบบหวานระบายน่ารักๆ เรายังจะคงความเป็น minimal ความเรียบง่ายและความเรียบอยู่

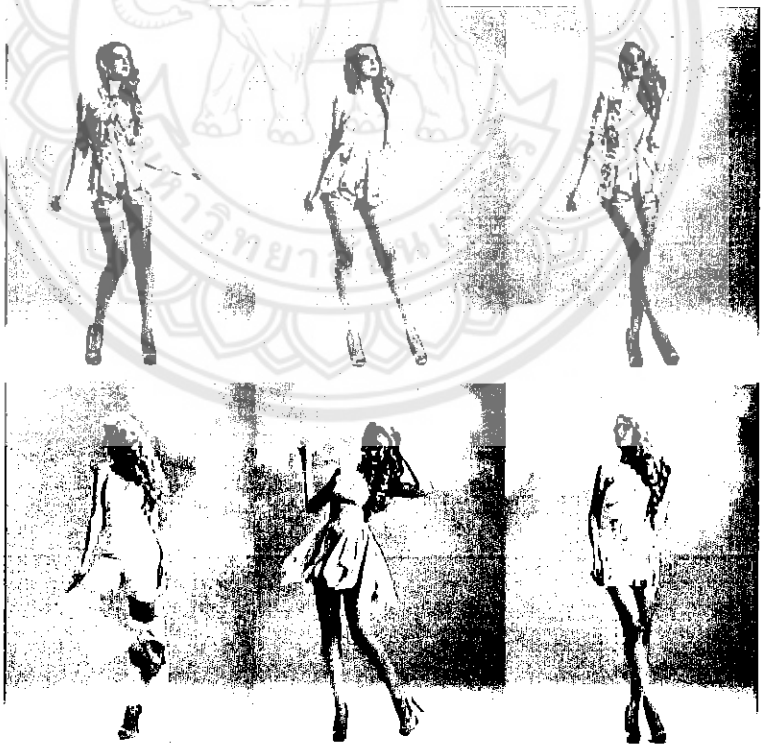
ส่วนตัวเป็นคนบ้า Research ชอบดูเยอะๆ ไม่ได้ชอบดีไซน์เนอร์ใครเป็นพิเศษ แต่ว่าดูทุกคน ไม่ใช่ดูแค่ดีไซน์แต่จะดูงานศิลปะหลายๆด้าน หรือว่าถ้าเราไปเที่ยวแรงบันดาลใจมันมาได้จากทุกที่รอบตัวเรา แต่ก็พยายามจะไม่ดูเทรนด์เพราะกลัวเราจะตามและไม่รู้ว่าใครจะตามบ้าง เราอยากเป็นดีไซเนอร์ที่มี Identity ของตัวเองชัดแล้วค่อยเอาสิ่งที่เป็นเทรนด์หรือแฟชั่นมาผสมผสานกับ Identity ของเรา จะอิงแฟชั่นบ้างแต่ไม่ใช่ว่าตามแฟชั่น

ภาพที่ 64 THEA BY THARA SHOP ที่ Emquartier ชั้น 2
ที่มา : http://www.hintfashion.com/hint-interview

กลุ่มลูกค้าของแบรนด์ THEA BY THARA แต่ก่อนจะเด็กมากช่วงแรกๆจะเป็นแนวแบบอายุ 18 ปี แต่ตอนนี้เราอยากให้ THEA BY THARA โตขึ้นมาประมาณสัก 25-35 เป็น Young Executive ที่ประสบความสำเร็จค่อนข้างเร็วความเป็นผู้หญิงของ THEA BY THARA คือเป็นผู้หญิงที่มั่นใจแต่ไม่โผงผาง คนที่เป็น THEA BY THARA อาจจะไม่ใช่ผู้หญิงที่สวยเด่นที่แบบว่าเดินมากลางถนนต้องแต่งตัวมาเต็มมากอะไรแบบนั้น แต่เป็นผู้หญิงที่ Memorable สมมติว่าถ้าผู้หญิงแบบ THEA BY THARA อยู่ในงานๆหนึ่ง แล้วเดินออกไปหลังจากจบงาน จะจำผู้หญิงคนนี้ได้ แต่ผู้หญิงคนนี้ไม่ใช่คนที่เดินเข้ามาในงานแล้วทุกคนต้องเป็นที่น่าสนมากเกินไป เราได้เปรียบคือสามารถทำตลาดต่างประเทศได้ เพราะว่าเรามาจากต่างประเทศ เพราะฉะนั้นการที่เราไปตลาดต่างประเทศหรือการที่เราขยายตลาดเราทำได้ง่าย

เรามีความสามารถที่จะทำมากกว่าอาจจะไม่ได้ง่ายจริงๆ ดีไซน์เนอร์ไทยค่อนข้างเป็นที่รู้จักในตลาดเอเชียและต่างประเทศ เพราะค่อนข้างมีความครีเอทีฟสูง คือแฟชั่นมันไม่ใช่เรื่องของแฟชั่น ศิลปะ หรือแค่ตัวสินค้าอย่างเดียว มันเป็นเรื่องของการตลาดในการทำแบรนด์ ซึ่งมันหลายอย่างมาก เพราะฉะนั้นการที่เราจะทำตรงนี้ให้มันลงตัวและการที่จะเติบโตไปได้ คือบริษัทจะต้องเติบโต ไม่ใช่ตัวดีไซน์เนอร์คนเดียวที่จะมีชื่อเสียงขึ้น ไม่ใช่ผลิตภัณฑ์อย่างเดียว แต่มันต้องไปด้วยกัน เพราะฉะนั้นพอมันสมบูรณ์มันทำให้เราก้าวไปข้างหน้าและก้าวไปในต่างประเทศได้ดีขึ้น

ตอนนี้ THEA BY THARA มีขายอยู่ 5 ประเทศ แต่ว่าหยุดตลาดไว้ก่อนเพราะว่าอยากโฟกัสตัว THEA BY THARA ก่อน เพราะว่าตอนทำและเริ่มทำอยู่พักหนึ่ง ตลาดของยุโรปกับทางอเมริกามันลง แต่ตอนนั้น THEA BY THARA มีวางขายอยู่ 30 Boutiques Stores ที่อเมริกา ส่วนที่อังกฤษกับดูไบ พอมันได้ลง เอเชียมันขึ้น เมื่อ 2-3 ปีที่แล้วตลาดฝั่งนี้บูมมาก ก็เลยโฟกัส THEA BY THARA และตอนนี้ก็เลยมี 5 ประเทศ ก็คือประเทศไทย เราเปิดช็อปที่สิงคโปร์ อินโดนีเซีย มาเลเซียและอีกประเทศที่เราดูอยู่คือจีน แต่ตอนนี้จีนมีอยู่ก็คือมารับเป็นตัวแทนไป แต่ว่าถ้าเราอยากจะไปเราอยากจะไปให้มันเป็นภาพลักษณ์ที่ดี เราก็ต้องดูก่อนว่าเราจะไปแบบไหน



ภาพที่ 65 ผลงาน Collection Butterfly Whisper 2013
ที่มา : http://www.hintfashion.com/hint-interview

ภาพที่ 66 ผลงาน Collection Butterfly Whisper 2013
ที่มา : http://www.hintfashion.com/hint-interview

ภาพที่ 67 ผลงาน Collection Butterfly Whisper 2013
ที่มา : http://www.hintfashion.com/hint-interview

อะไรที่ทำให้ THEA BY THARA มาได้ไกลและประสบความสำเร็จเร็วแบบนี้เพราะว่าแฟชั่นของเมืองไทยไปได้อีกไกล ไม่ใช่แค่ THEA BY THARA หลายแบรนด์ก็ประสบความสำเร็จ แต่พอเราประสบความสำเร็จในจุดหนึ่งแล้วเราต้องดูว่าใครอยู่ข้างๆเรา ใครอยู่เหนือกว่าเราและใครตามเรามา เพราะคนหลังๆที่ตามเรามาไม่ใช่ไม่เก่ง สักเขาอาจจะเก่งกว่าเราก็ได้และอาจจะมาแรงกว่าเราก็ได้ แฟชั่นเมืองไทย คือความโชคดีคือคนไทยสนับสนุนแบรนด์ไทย ประเทศอื่นไม่ได้เป็นแบบนี้ ประเทศอื่นจะชอบแฟชั่นเมืองนอกอีกอย่างคนไทยเป็นคนที่เปิดรับเหมือนว่าอะไรมาเร็ว อะไรมาก็ตาม เดี๋ยวก็เกาหลี เดี๋ยวก็ไทย เดี๋ยวก็แบรนด์ดีไซน์เนอร์ อีกอย่างคนไทยจะชอบแนวหวาน เราก็พยายามทำให้ตอบโจทย์ แต่ถ้าเป็นเมืองนอกแล้วมาแนวหวานเค้าจะไม่ชอบเลย ว่าฉันจะออกจากบ้านไปได้ยังไงด้วยชุดนี้อะไรแบบนี้ แต่ THEA BY THARA ก็พยายามเอาความหวานนี้มาผสมผสานกับความ minimal ที่เป็นเอกลักษณ์ของแบรนด์ แล้วเราก็เน้นในเรื่องของมิกซ์และแมทซ์ให้เยอะและเค้าสามารถมิกซ์และแมทซ์ยังไงในสไตล์ของเค้าได้

เสื้อผ้า THEA BY THARA ปกติใช้ผ้านำเข้าจากต่างประเทศมด ผ้าผืนจะสั่งมาจากญี่ปุ่นส่วนผ้าที่มีผิวสัมผัสของผ้าเป็นพวก Glitter จะสั่งมาจากเกาหลี แล้วก็มีผ้ายุโรปบ้างยกเว้นผ้าพิมพ์เพราะว่าเราต้องทำลายเองออกแบบเองแล้วก็พิมพ์เมืองไทย แต่ว่าผ้าก็สั่งมาจากเมืองนอก

สุดท้ายนี้สิ่งที่สำคัญที่สุดของการออกแบบเสื้อผ้าคือ เสื้อผ้าที่ผลิตออกมาอย่างน้อยเราต้องทำออกมาให้มันดูสมราคา ไม่โกงลูกค้า การตัดเย็บ การใช้ผ้าต้องดี เพื่อให้มันออกมาดีที่สุด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ การออกแบบเครื่องแต่งกายสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายสไตล์มินิมอลที่การลดทอนที่ทำผลงานดูเรียบง่ายแต่ก็เพื่อปล่อยให้ตัววัสดุแสดงตัวตนของมันออกมาให้มากที่สุด ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้ผลงานแนวนี้หลุดพ้นไปจากการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก บ้างก็ดูจืดชืดไร้อารมณ์สำหรับบางคน สำหรับความเรียบง่ายของมัน ทำให้หลายคนตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับความเป็นหรือไม่เป็นศิลปะหลายคนมองว่าผลงานเหล่านี้ดูเหมือนผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมคนที่ไม่ใช่ศิลปินก็สามารถทำของแบบนี้ได้เช่นกัน ผู้วิจัยจึงมองเห็นความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้จึงได้นำเอาจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีเป็นเอกลักษณ์และสิ่งเหล่านี้ได้ถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษสู่คนรุ่นต่อๆมา แต่ในสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ที่ได้บ่งบอกถึงความเรียบง่ายไม่ได้โดนใจคนไทยยุคหลังๆไปทั้งหมด ซึ่งผลิตภัณฑ์พวกนี้ดันไปโดนใจหรือถูกใจชาวต่างชาติโดยเฉพาะชาวญี่ปุ่นแทน ทำให้คนไทยในยุคหลังๆนี้ดูความงามของผ้ามัดย้อมสีจากธรรมชาติไม่เป็นแต่กลับเห็นแต่ความมืด ความทึมและความทึบจึงทำให้ผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติกลายเป็นความล้าสมัยไปในปัจจุบันนี้และด้วยเหตุผลนี้ที่แสดงถึงความสำคัญและความจำเป็นของเรื่องที่ศึกษาดังกล่าวจึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจที่จะได้คิดรูปแบบของเครื่องแต่งกายขึ้นมาเพื่อทำให้คนไทยในรุ่นต่อๆไปและรวมถึงชาวต่างชาติที่สนใจในเครื่องแต่งกายผ้ามัดย้อมจากธรรมชาติมากขึ้น

ดังนั้นศิลปนิพนธ์ การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ ได้ทำเป็นผลงานที่ออกมาเพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับสตรีที่ชื่นชอบการแต่งกายสไตล์มินิมอลและผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ สำหรับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้เกิดจากเสน่ห์ความเป็นสไตล์มินิมอล ศิลปะที่ว่าด้วยความน้อยเกิดจากการลดตัดทอนและทำให้เกิดผลงานที่เรียบง่าย แต่ยังคงปล่อยให้ตัววัตถุแสดงตัวตนของมันมากที่สุด โดยวิธีการดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณใช้ในการดำเนินงานวิจัยเป็นหลัก ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึงนิสิตในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

สำหรับขั้นตอนการเดินงานวิจัยของ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวข้องกับการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดประกรและกลุ่มเป้าหมายของการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวข้องกับการออกแบบ มีวิธีการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดและรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรี
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลและกรรมวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่
3. ศึกษางานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้องว่ามีแนวคิดการออกแบบอย่างไร เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดประกรและกลุ่มเป้าหมายของการออกแบบที่มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายได้ดังนี้

ประชากร ได้แก่ ผู้บริโภคสตรีภายในประเทศไทย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่

เพศ	หญิง
อายุ	25- 30 ปี
รายได้	15,000 - 30,000 บาทขึ้นไป / เดือน
Life style	แต่งตัวเรียบง่าย ชอบความเรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ มีความมั่นใจ

ตารางวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด

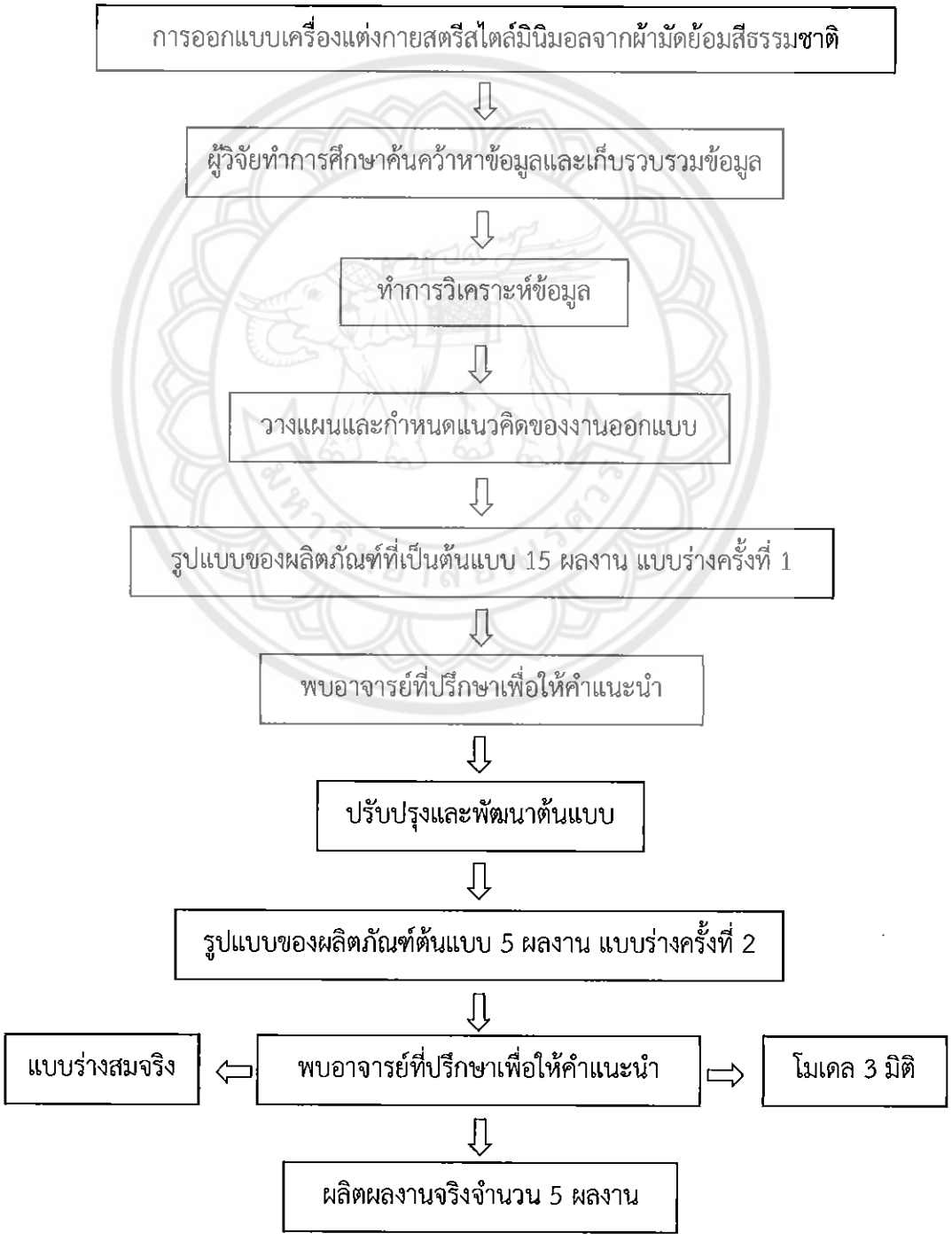
จุดแข็ง	เครื่องแต่งกายสตรีที่มีการตัดเย็บที่มีโครงสร้างที่เรียบง่ายโดยช่างผู้ชำนาญและใช้วัสดุผ้ามัดย้อมจากภูมิปัญญาพื้นเมืองที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งเป็นวัตถุดิบที่ได้จากธรรมชาติและสามารถประยุกต์สร้างจุดเด่นหรือความแตกต่างได้จากแบรนด์อื่นๆ
จุดอ่อน	เนื่องจากเพิ่งมาเปิดตลาดในไทยจึงมีวางขายเฉพาะที่เท่านั้น ดังนั้นการกระจายสินค้ายังไม่กว้างพอเข้าถึงไปได้บางกลุ่มเท่านั้น
โอกาส	ตลาดโลกมีแนวโน้มบริโภคสินค้าเชิงคุณค่าวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับได้รับแรงสนับสนุนจากกระแสการรักษาสิ่งแวดล้อม สินค้าที่ช่วยเหลือสังคมชุมชนได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศจะเป็นช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่และเข้าถึงลูกค้าและเพิ่มช่องทางการจำหน่ายทางออนไลน์และการรวมตัวเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (AEC) ในปี ค.ศ. 2015
อุปสรรค	ความไม่แน่นอนของภาวะเศรษฐกิจที่ไม่สามารถกำหนดได้ ทำให้เกิดอัตราการเติบโตของกิจการมีทั้งคงตัวและมีแนวโน้มจะลดลงได้ตลอดเวลาและมีคู่แข่งขันจำนวนมากราย ทำให้สินค้ามีการเลียนแบบได้ง่าย จึงทำให้กิจการจำเป็นต้องสร้างความแตกต่างและรวมทั้งสร้างการรับรู้ในตราสัญลักษณ์ของสินค้าให้กับกับผู้บริโภค

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการแต่งกายแบบเรียบง่าย ดูมีเสน่ห์ในความเป็นสไตล์มินิมอล ศิลปะที่ว่าด้วยความน้อยเกิดจากการลดตัดทอนและความชื่นชอบในผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติจึงได้นำมารวมกันและทำให้เกิดผลงานที่เรียบง่ายที่สุด เพื่อให้ผลงานปล่อยให้ตัววัตถุแสดงตัวตนของมันมากที่สุด

แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ



ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบ

เครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ เป็นการออกแบบโครงสร้างที่ใช้เสน่ห์ความเป็นสไตล์มินิมอล เพื่อทำให้เสื้อผ้ามีรูปทรงที่เรียบง่ายแต่เผยให้เห็นความโดดเด่นของผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติและรวมถึงการตัดเย็บที่มีโครงสร้างที่เรียบง่ายโดยช่างผู้ชำนาญและใช้วัสดุผ้ามัดย้อมจากภูมิปัญญาพื้นเมืองที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งเป็นวัตถุดิบที่ได้จากธรรมชาติและสามารถประยุกต์สร้างจุดเด่นหรือความแตกต่างได้จากแบรนด์อื่นๆ ที่ต้องการให้ตลาดของแฟชั่นมีแนวโน้มบริโภคสินค้าเชิงคุณค่าวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับได้รับแรงสนับสนุนจากกระแสการรักษาสิ่งแวดล้อม สินค้าที่ช่วยเหลือสังคมชุมชนได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศจะเป็นช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่ เข้าถึงลูกค้าและเพิ่มช่องทางการจำหน่ายทางออนไลน์และการรวมตัวเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนอีกด้วย

เครื่องแต่งกายๆที่ผ่านการออกแบบภายใต้วิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ มีลักษณะความคิดในการออกแบบที่เรียบง่าย ดูมีรสนิยม ผสมผสานกับความทันสมัยได้อย่างลงตัว โดยเฉพาะมุมมองใหม่ของเทคนิคในการตัดเย็บทำสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ด้วยรูปทรงหรือโครงสร้างใหม่ๆ โดยไม่มีที่สิ้นสุด

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ได้นำข้อมูลองค์รวมเกี่ยวกับการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย รวมถึงขั้นตอนการวิจัยที่ครบถ้วนโดยรายละเอียดมาเรียบเรียงเพื่อให้ผู้อื่นสนใจในด้านงานของแฟชั่นหรือคนทั่วไปได้ศึกษาค้นคว้าต่อยอดทางความคิดและพัฒนาด้านแฟชั่นต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิจัย

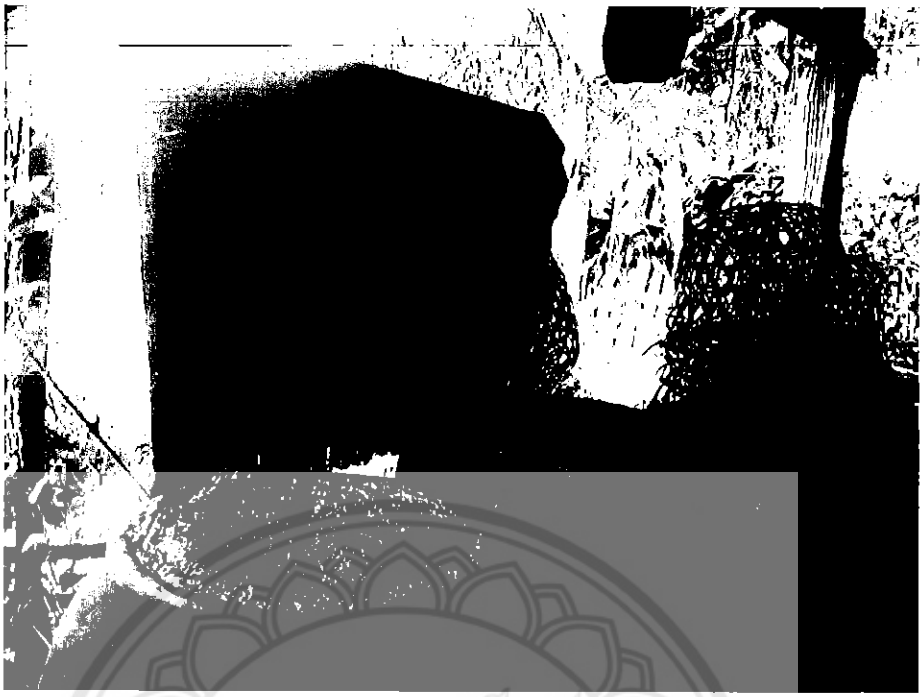
จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปของเครื่องแต่งกายสตรี รวมถึงแนวคิดแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้แล้วจึงนำมาวิเคราะห์ผลมาให้เป็นแนวทางในการออกแบบ ผลการวิจัยตามจุดประสงค์ของการวิจัยมีดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 เพื่อศึกษาวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติของ ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่

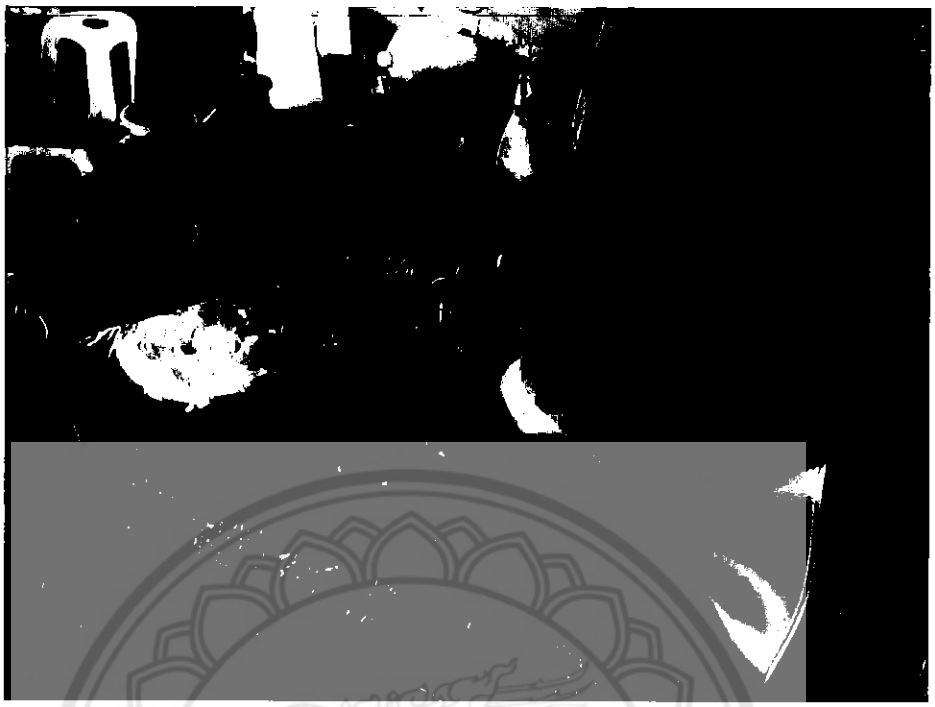
จากการที่ได้ไปศึกษาวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติของ ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่แล้ว ด้วยภูมิปัญญาชาวบ้านในการทำหัตถกรรมสิ่งทอย้อมสีธรรมชาติ ซึ่งได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษหลายชั่วอายุคนและเป็นการพัฒนาผ้าหม้อห้อมให้ไปสู่สากล ผ้าหม้อห้อมของดีของจังหวัดแพร่ มีเอกลักษณ์จำเพาะของผ้าหม้อห้อมเป็นเส้นใยฝ้ายธรรมชาติย้อมสีธรรมชาติและด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นจากการนำเอาใบห้อมซึ่งเป็นพืชประจำถิ่น ต้นห้อมหรือต้นครามและมีกรรมวิธีการผสมผสานกันอย่างลงตัวตามสูตรโบราณจนได้สีย้อมที่มีสีฟ้าครามจนถึงสีน้ำเงินเข้ม ที่ได้ผ่านกระบวนการทอด้วยมือผสมกับอารยธรรมท้องถิ่นและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ทำให้ก่อกำเนิดเป็นผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าอาภรณ์ที่เรียกขานกันโดยรู้จักกันทั่วไปว่า เสื้อหม้อห้อม

การศึกษาวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติครั้งนี้จะต้องใช้การวางแผนเป็นอย่างดีเพราะได้ทดลองย้อมกับชุดต้นแบบจากผ้าดิบเพียงแค่ครั้งเดียว และครั้งที่สองทำการย้อมกับวัสดุที่ใช้ทำผลงานจริง ดังนั้นจะต้องระมัดระวังในขั้นการย้อมสีผ้าเป็นอย่างดี ขั้นตอนมีดังนี้นำผ้าที่จะนำไปย้อมสีนั้นจะต้องผ่านการซักน้ำสะอาดให้คราบแป้งบนผ้าส่วนเกินออกให้หมด และนำไปมัดในจุดที่ผ้าแต่ละส่วนนั้นเกิดลายจากการนำผ้าไปย้อม แล้วจึงนำไปจุ่มน้ำย้อมห้อมที่เตรียมไว้ประมาณ 4 ครั้งจนจะได้ความเข้มของสีที่ต้องการ จากนั้นก็นำไปพักไว้ประมาณ 1 คืนจึงจะสามารถแกะเชือกที่มัดแต่ละจุดไว้ออกได้ก่อนนำไปซักน้ำสารส้มและน้ำสะอาดให้ส่วนเกินของสีนั้นหลุดออกไป แล้วจึงจะนำไปซักกับผงซักฟอกอีกครั้งครั้งจึงนำไปตากแห้ง ดังนั้นผลการวิจัยจากการได้ศึกษาการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติของตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ นั้นได้ทำชุดทั้ง 5 รูปแบบ ได้ทำการมัดย้อมและออกมาตามความต้องการ และเป็นที่น่าพึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง



ภาพที่ 68 ตัวอย่างน้ำย้อมห้อมที่เตรียมไว้ใช้งาน

ภาพที่ 69 ขั้นตอนการมัดผ้าเพื่อนำไปมัดย้อม



ภาพที่ 70 ขั้นตอนการนำเอาผ้าไปมัดย้อม

ภาพที่ 71 ถ่ายภาพร่วมกับกลุ่มศูนย์การเรียนรู้การย้อมผ้าหม้อห้อม

ส่วนที่ 2 เพื่อศึกษารูปแบบของเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลและงานแฟชั่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

การแต่งกายสไตล์มินิมอลคือการลดทอนรายละเอียด สีสันต่างๆลงจนเหลือแต่รูปทรงที่เรียบง่าย ซึ่งนอกจากจะต้องดูน้อยแล้วยังจะต้องเนี๊ยบ เฉียบ คมและประณีต ที่สามารถเผยให้เห็นความสวยงามของเนื้อผ้าที่ผ่านกรรมวิธีการมัดย้อมสีธรรมชาติที่ให้ความดิบเนื้อด้านของเนื้อผ้าทำให้ดูมีเสน่ห์ อาจจะดูจืดชืดสำหรับสาวๆบางคนที่ไม่ชอบความเรียบง่าย แต่มันก็ให้ความโก้หรูดูดีไปอีกแบบ สำหรับเครื่องแต่งกายสไตล์มินิมอลนี้ก็เป็นสไตล์ที่นิยมกันเรื่อยๆมาเพราะสไตล์นี้เป็นการแต่งกายที่ดูเหมือนไม่มีอะไร แต่ในความมีอะไรนี้ที่ซ่อนอยู่จะทำให้ผู้ที่สวมใส่เป็นคนที่ดูน่าค้นหามากยิ่งขึ้นและการแต่งกายสไตล์มินิมอลสามารถสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้สวมใส่ได้อย่างชัดเจนว่าคุณเป็นสาวที่มีบุคลิกที่ดี ถึงแม้ว่าการแต่งกายสไตล์มินิมอลนี้เป็นการลดทอนที่ทำผลงานดูเรียบง่ายแต่ก็เพื่อปล่อยให้ตัวเนื้อผ้ามัดย้อมแสดงตัวตนของมันออกมาให้มากที่สุด

จากการศึกษาค้นคว้างานแฟชั่นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทั้งสองเรื่องนี้ได้แก่ เรื่องการออกแบบแฟชั่น Spring-Summer จากแรงบันดาลใจการแต่งกายในภาพจิตรกรรมไทยในสมัยรัชกาลที่ 3 และการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีภายใต้แบรนด์ THEA BY THARA โดยได้ศึกษาและค้นคว้ามาทั้งการสร้างแรงบันดาลใจแนวคิดการออกแบบ กระบวนการคิดและออกแบบออกมาแต่ละรูปแบบ การเลือกใช้ผ้า โทนสี รูปร่างรูปทรงและรวมไปถึงกรรมวิธีการผลิตหรือขั้นตอนของการทำเครื่องแต่งกายแต่ละรูปแบบที่ได้รังสรรค์ออกมาตามแนวคิดของแต่ละคนว่ามีการดำเนินการอย่างไรบ้าง ถึงจะเหมาะสมกับงานวิจัยและทำให้งานวิจัยออกมามีคุณภาพมากที่สุด

ส่วนที่ 3 เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ โดยจะมีขั้นตอนการดำเนินงานการออกแบบดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดแนวทางการออกแบบ
ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการออกแบบ
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการผลิตผลงาน
ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอผลงาน

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดแนวทางการออกแบบ

ภายใต้แนวความคิด DIFFERENCE OF SOMETHING เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ โดยคอลเลคชั่นนี้มีแนวคิดการออกแบบโครงสร้างแบบโคล่งหลวมและพอดีตัว มีพื้นผิวสัมผัสของวัสดุที่เป็นธรรมชาติ ทำให้งานที่ออกมามีรายละเอียดที่น่าสนใจ ทำให้งานที่ออกมากลายเป็นความลงตัว โดยมีโครงสร้างบ่งบอกถึงความเรียบง่ายได้อย่างน่าสนใจ เพื่อทำให้เสื้อผ้ามีรูปทรงที่สบายแต่ก็ซ่อนดีเทลต่างๆไว้ได้อย่างลงตัวแต่ก็ยังเผยให้เห็นความโดดเด่นของผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติไว้เช่นกัน

จากนั้นนำข้อมูลที่วิเคราะห์ เพื่อนำมาเป็นแผนภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติในการออกแบบ เพื่อสร้างแนวทางร่วมกันในการออกแบบสำหรับเครื่องแต่งกายสตรีได้ดังรูป

ภาพที่ 72 แผนภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการออกแบบ

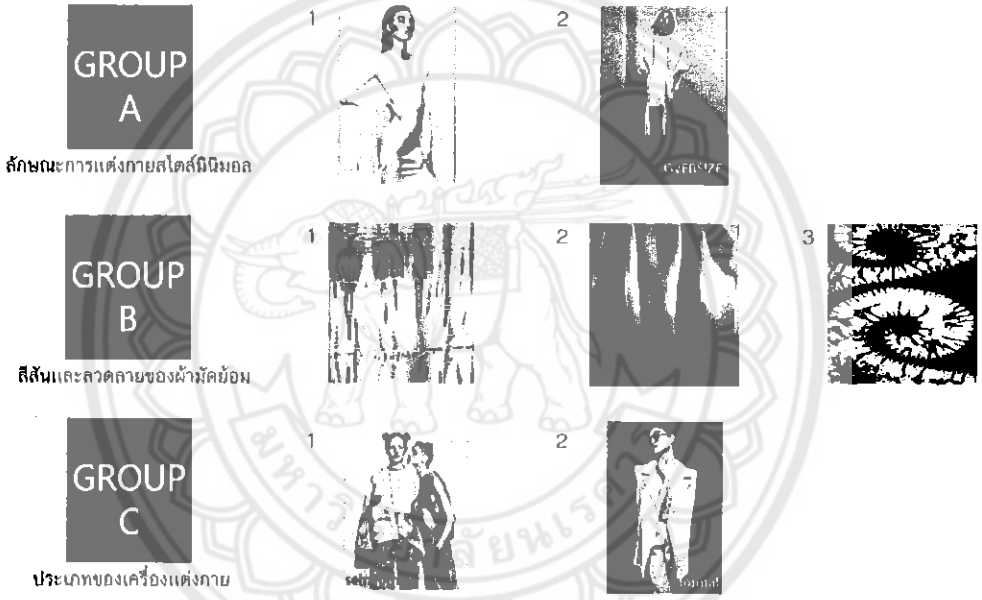
ทำการออกแบบโดยใช้แผนภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ และนำมาผสมผสานข้อมูลการวิเคราะห์จากตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบได้ดังนี้

กลุ่ม A ลักษณะการแต่งกายสไตล์มินิมอล

กลุ่ม B สีสันและลวดของผ้ามัดย้อม

กลุ่ม C ประเภทของเครื่องแต่งกาย

ตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ



ตารางที่ 2 ตารางของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ

จากนั้นแบ่งการออกแบบเป็น 3 แนวทาง แนวทางละ 5 แบบ รวมเป็นทั้งหมด 15 แบบ โดยได้กำหนดโทนสี รูปร่าง รูปทรง สัดส่วน จังหวะและปริมาณให้มีความเหมาะสมลงตัวมากที่สุด

แนวทางที่ 1 ได้จากการผสมผสานในตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ในการออกแบบได้ดังนี้

SKETCH DESIGN

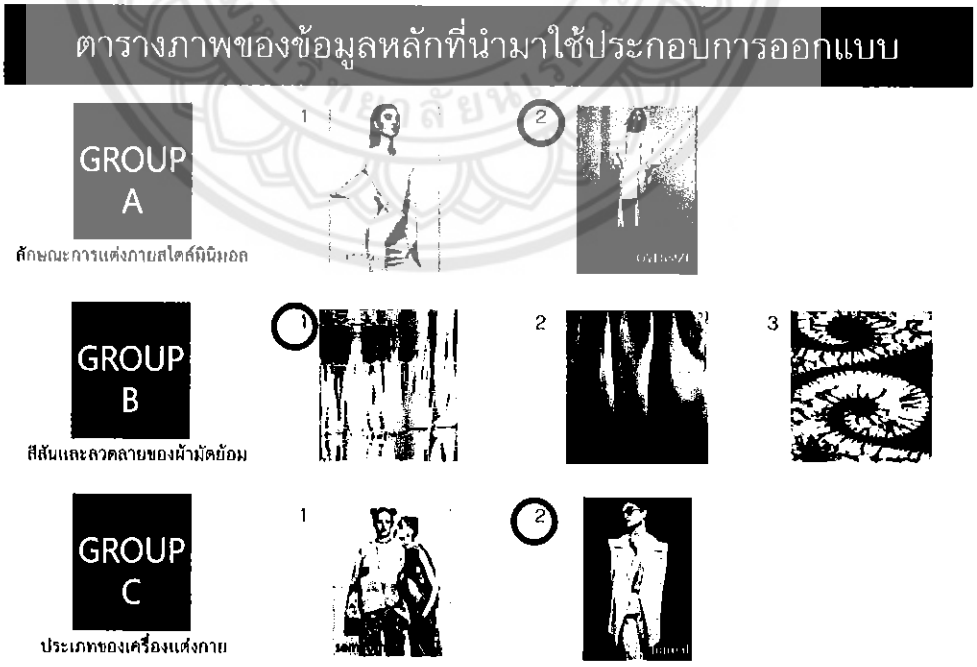
ภาพที่ 73 แบบร่างสเก็ตแนวทางที่ 1

ตารางที่ 3 ตารางของข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 1

แนวทางที่ 2 ได้จากการผสมผสานในตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ในการออกแบบได้ดังนี้

SKETCH DESIGN

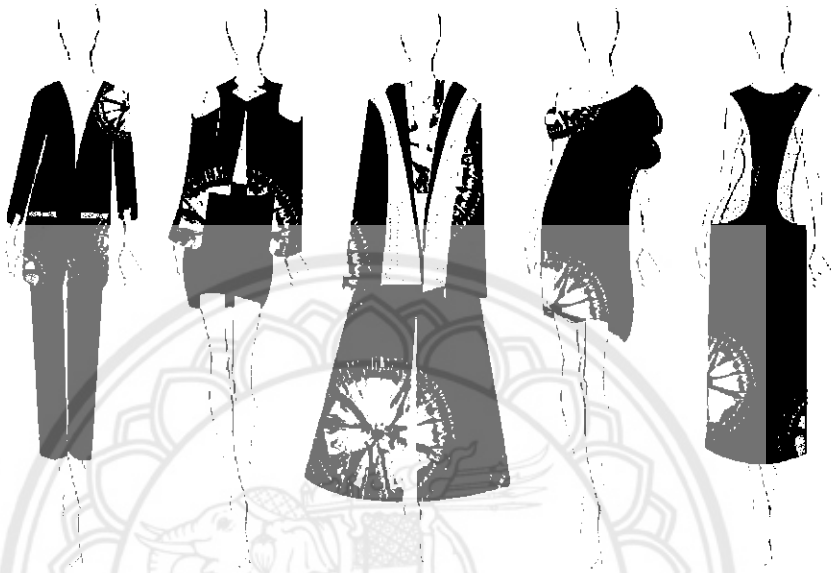
ภาพที่ 74 แบบร่างสเก็ตแนวทางที่ 2



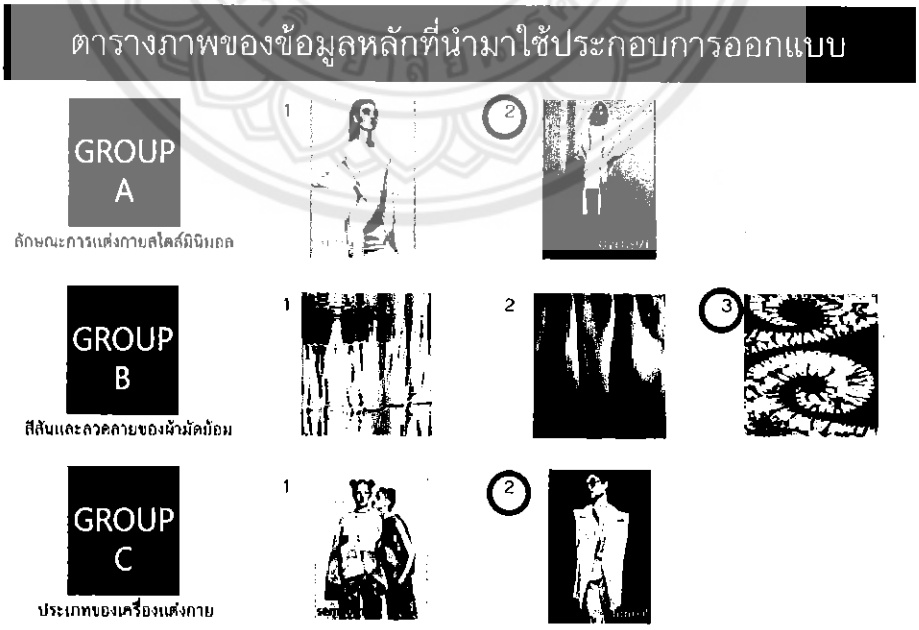
ตารางที่ 4 ตารางของข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 2

แนวทางที่ 3 ได้จากการผสมผสานในตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ในการออกแบบได้ดังนี้

SKETCH DESIGN



ภาพที่ 75 แบบร่างสเก็ตแนวทางที่ 3

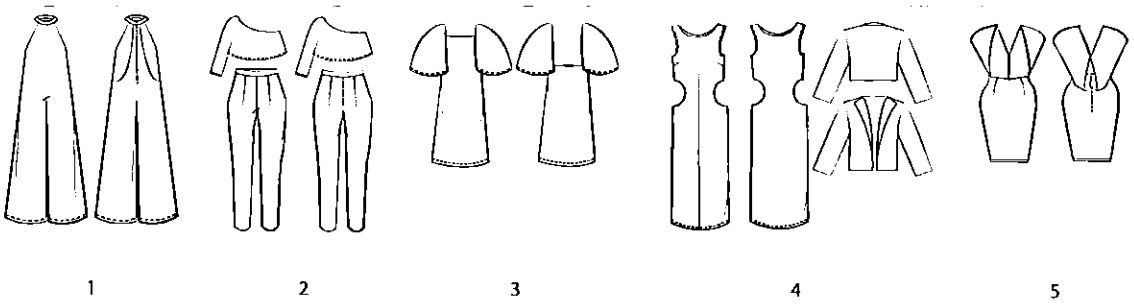


ตารางที่ 5 ตารางของข้อมูลแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 3

ภาพที่ 76 รวมแบบร่างสเก็ตทั้งหมด 3 แนวทาง

จากการออกแบบโครงร่างทั้ง 3 แนวทางและมีแนวทางละ 5 แบบ รวมทั้งหมด 15 แบบและได้มีการสรุปผลการออกแบบเพื่อเลือกมาแนวทาง 1 แนวทาง เพื่อที่จะนำมาพัฒนารูปแบบโครงร่างให้สมบูรณ์ขึ้นได้แนวทางที่จะนำไปสู่การผลิตได้ 1 คอลเลคชั่นได้ดังนี้

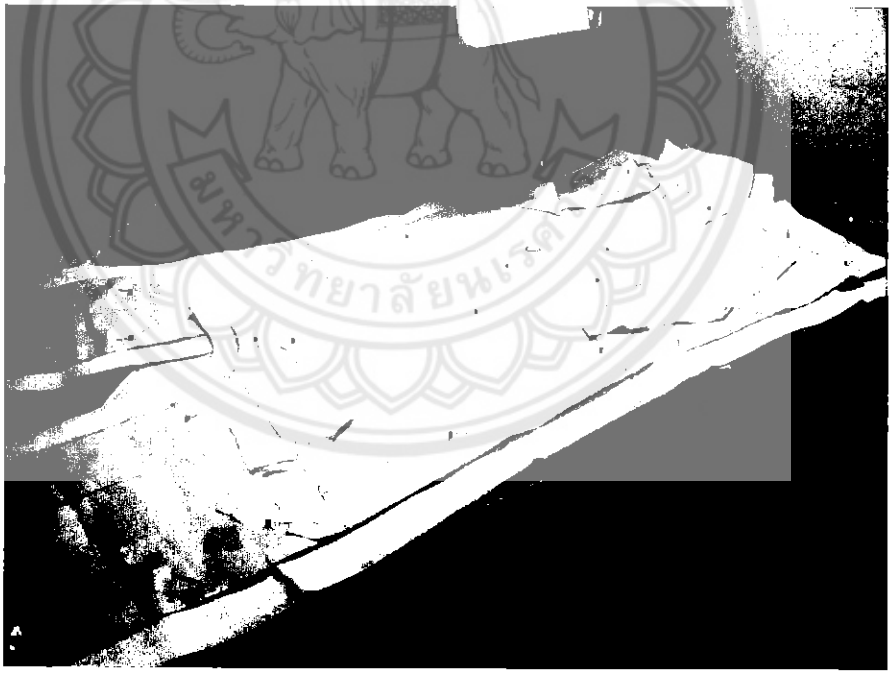
ภาพที่ 77 แบบร่างสเก็ตที่ได้ปรับปรุงพัฒนาแล้วพร้อมที่จะผลิตผลงานจริง



ภาพที่ 78 flat pattern แบบร่างของแต่ละแบบ

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการผลิตผลงาน

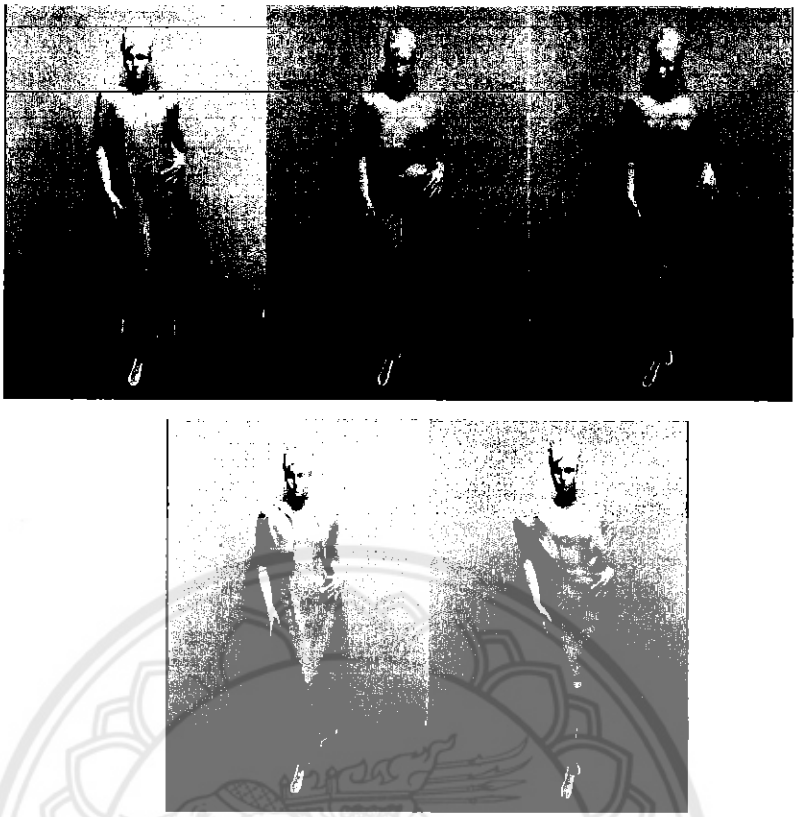
เนื่องจากที่ได้ปรับปรุงพัฒนาแบบร่างสเก็ตเรียบร้อยแล้ว พร้อมที่จะเข้าสู่**กระบวนการผลิตผลงานจริง** โดยจะต้องทำการตัดเย็บต้นแบบด้วยผ้าดิบก่อนที่จะนำไปตัวแบบจริง **มีทั้งหมด 5 แบบ**



ภาพที่ 79 ขั้นตอนการทำแพทเทิร์นต้นแบบด้วยกระดาษ

ภาพที่ 80 ขั้นตอนการตัดเย็บต้นแบบด้วยผ้าดิบ

ภาพที่ 81 ชิ้นงานต้นแบบด้วยผ้าดิบ

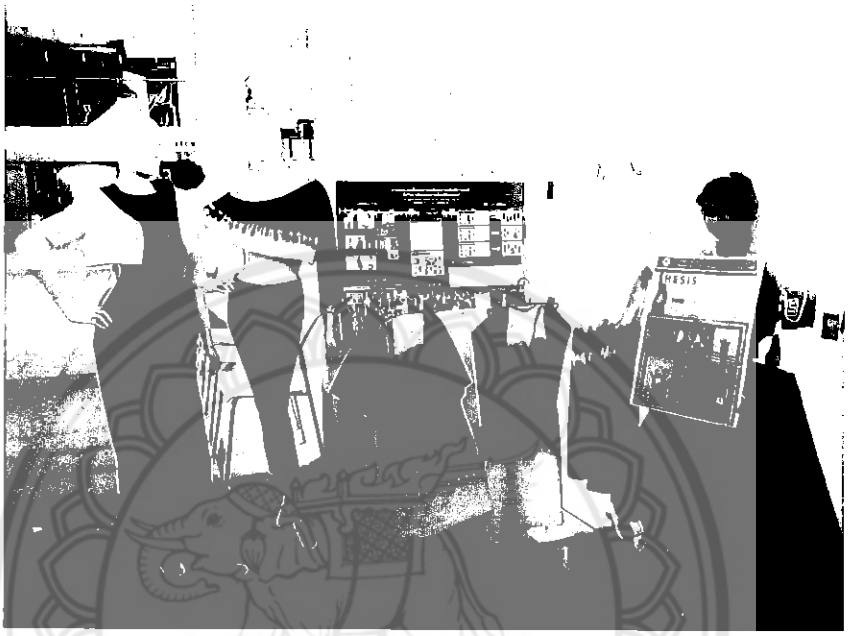


ภาพที่ 82 ชิ้นงานต้นแบบทั้งหมด 5 แบบ

ภาพที่ 83 ขั้นตอนการย้อมและทำความสะอาดจากสีส่วนเกินแล้วตากให้แห้ง

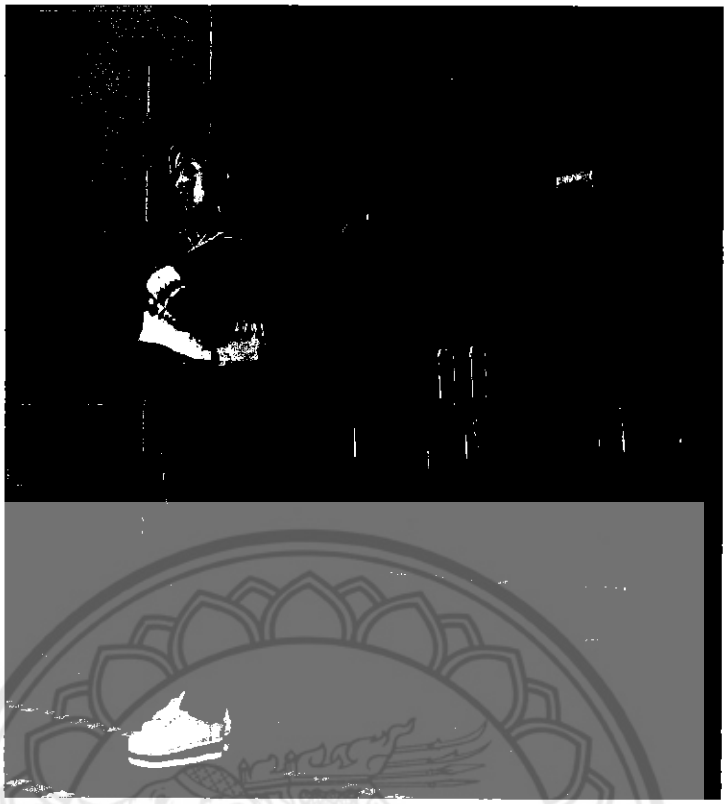
ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอผลงาน

เนื่องจากการเข้าสู่กระบวนการผลิตผลงานจริงเสร็จแล้ว จะต้องทำการทำการถ่ายภาพเพื่อนำมาเสนอผลงานในครั้งต่อไป

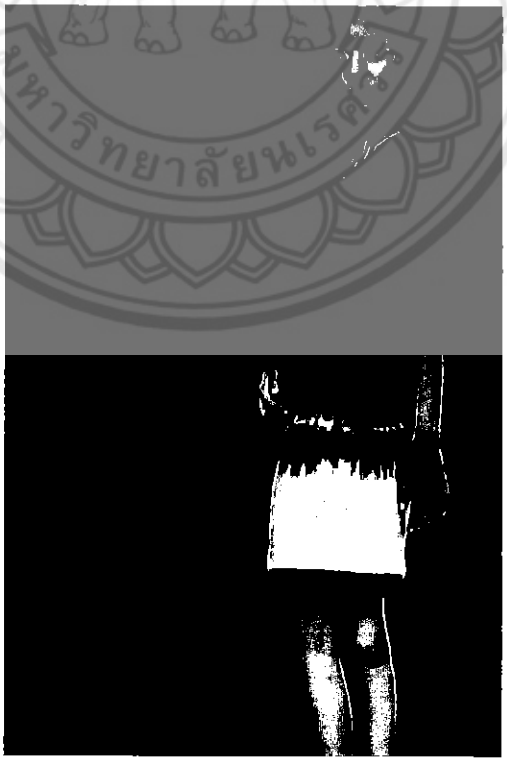


ภาพที่ 84 การนำเสนอผลงานการออกแบบครั้งที่ 1

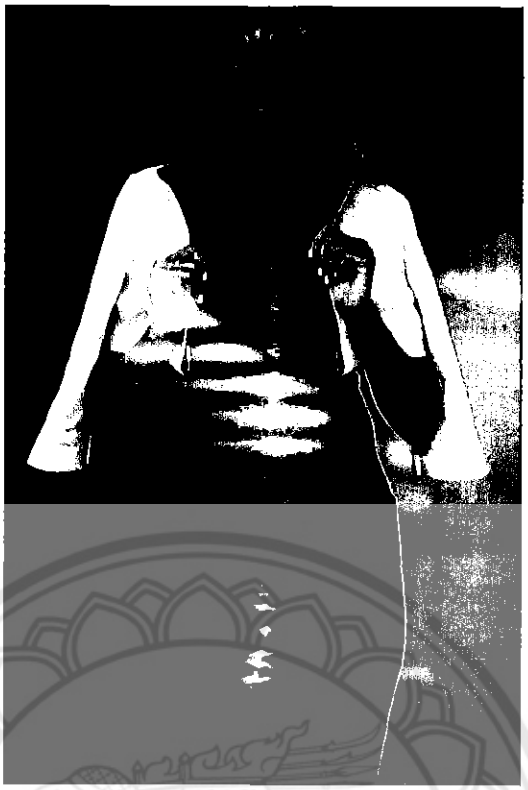
ภาพที่ 85 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 1 เป็นชุดกางเกงจั๊มสูทยาว



ภาพที่ 86 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 2 เป็นชุดเสื้อ+กางเกงขายาว



ภาพที่ 87 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 3 เป็นชุดเดรสสั้น



ภาพที่ 88 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 4 เป็นชุดเดรสยาว+สูท

ภาพที่ 89 แสดงภาพชิ้นงางานรูปแบบโครงสร้างที่ 5 เป็นชุดเดรสสั้น

ภาพที่ 90 แสดงชิ้นงานทั้งหมด จำนวน 1 คอลเลคชั่น

ภาพที่ 91 ภาพแสดงผลงานในงาน Save Add Art Thesis Exihibition 1

ภาพที่ 92 ภาพแสดงผลงานในงาน Save Add Art Thesis Exihibition 2

ภาพที่ 93 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ชิ้นงานที่ 1

ภาพที่ 94 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ชิ้นงานที่ 2

ภาพที่ 95 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ชิ้นงานที่ 3

ภาพที่ 96 ภาพแสดงผลงานและแฟชั่นโชว์ 1

ภาพที่ 97 ภาพแสดงงานและแฟชั่นโชว์ 2

บทที่ 5

บทสรุป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การดำเนินการศึกษาศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ เพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีสไตล์มินิมอล จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ เพื่อเป็นอีกทางเลือกสำหรับสตรีที่ชื่นชอบผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายนี้เกิดจากเสน่ห์ความเป็นสไตล์มินิมอลศิลปะที่ว่าด้วยความน้อยเกิดจากการลดตัดทอน ทำให้เกิดผลงานที่เรียบง่ายดูแปลกตาและเกิดความโดดเด่นทำให้ผู้ที่พบเห็นสามารถจดจำได้มากที่สุด โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติของ ตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ โดยมีการศึกษาดังนี้
    1.1 ศึกษาประวัติความเป็นมาวิถีชีวิตของคนในตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่
    1.2 ศึกษาข้อมูลทั่วไปและรวมถึงกรรมวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ ของตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่
2. เพื่อศึกษารูปแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสตรี งานแฟชั่นและงานวิจัยการออกแบบที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ โดยมีการศึกษาดังนี้
    2.1 ศึกษารูปแบบต่างๆของโครงสร้างเครื่องแต่งกายสตรี
    2.2 ศึกษาแนวงานแฟชั่นสไตล์มินิมอล
    1.3 ศึกษางานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอล จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ โดยมีการศึกษาดังนี้

3.1 รวบรวมข้อมูลศึกษาค้นคว้ามา เพื่อนำมาทำเป็นภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบได้ 1 แรงบันดาลใจหลัก

3.2 ทำการออกแบบโครงร่างเครื่องแต่งกายสตรีทั้งหมด 3 แนวทาง แนวทางละ 5 แบบ ซึ่งออกแบบมารวมทั้งหมด 15 แบบ และปรับปรุงจนได้แบบที่สมบูรณ์ที่สุด

3.3 ทำการจำลองผ้าบนหุ่น เป็นวิธีการสร้างแพทเทิร์นเสื้อผ้าด้วยการจับผ้าบนหุ่นด้วยผ้าดิบมาขึ้นรูปตามรูปแบบที่ผู้ออกแบบต้องการ

3.4 กระบวนการตัดเย็บโดยช่างทั้งหมด 1 คอลเลคชั่น จำนวน 5 ชุด

สรุปผลและอภิปราย

วิเคราะห์จากวิถีชีวิตของผู้หญิงในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัฒน์ที่สามารถส่งผลต่อวงการแฟชั่นอย่างมากในปัจจุบัน รูปแบบผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ จากขั้นตอนในการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าประวัติความเป็นมาวิถีชีวิตและรวมถึงกรรมวิธีการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติของคนในตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อเรื่อง เครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ ซึ่งผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของตำบลทุ่งโฮ้งเป็นผ้าที่ย้อมจากกรรมวิธีสกัดสีจากต้นห้อมและให้สีฟ้าครามนอกจากจะดูโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดแพร่แล้วยังเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติที่ไม่มีสารเคมีปนเปื้อน สีไม่ตกและไม่มีอันตรายต่อผิวหนังอีกด้วย ดังนั้นเราจึงได้ดึงเอาเอกลักษณ์ของผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของจังหวัดแพร่นี้มาผสมผสานกับแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีในสไตล์มินิมอลเข้าร่วมด้วยกัน ให้ดูเรียบง่ายที่เกิดจากเสน่ห์ความเป็นสไตล์มินิมอลศิลปะที่ว่าด้วยความน้อยเกิดจากการลดตัดทอนแล้ว ทำให้เกิดผลงานที่เรียบง่ายและปล่อยให้ตัวของวัสดุผ้ามัดย้อมนั้นแสดงตัวตนของมันมากที่สุดเพื่อสร้างความประทับให้แก่ผู้ที่ได้สวมใส่

2. จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ารูปแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสตรีงานแฟชั่นสไตล์มินิมอลและงานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ซึ่งการแต่งกายสไตล์มินิมอลนี้เป็นการแต่งกายแบบเรียบง่ายและดูมีน้อยสิ่ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสีรูปแบบนั้นจะถูกตัดทอนให้เหลือน้อยที่สุด อาจจะเหลือเพียงแค่โครงสร้างเท่านั้นแต่จะเน้นความละเอียดไปที่ลักษณะของพื้นผิวอย่างการใช้ผ้าและดีเทลการตัดเย็บที่ทำให้ความเรียบง่ายนั้นดูมีดีไซน์ขึ้นมามากกว่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเอาสไตล์การแต่งตัวแนวนี้มาใช้เป็นแนวคิดและแรงบันดาลใจในการร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยและนำไปทำแบบโครงร่างไปนำเสนอเป็นขั้นตอนต่อไป

3. จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ ให้สอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ในข้อที่ 5.1 ที่ได้กล่าวมาข้างต้น โดยมีการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายและเป็นอีกทางเลือกสำหรับสตรีที่ชื่นชอบผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติ แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายนี้เกิดจากเสน่ห์ความเป็นสไตล์มินิมอลศิลปะที่ว่าด้วย ความน้อยเกิดจากการลดตัดทอน ทำให้เกิดผลงานที่เรียบง่ายดูแปลกตาและเกิดความโดดเด่นทำให้ผู้ที่พบเห็นสามารถจดจำได้มากที่สุด ซึ่งประกอบไปด้วย

1. ชุดเดรสสั้น 2 โครงสร้าง
2. เสื้อ+กางเกง 1 โครงสร้าง
3. ชุดจั๊มสูทยาว 1 โครงสร้าง
4. ชุดเดรสยาว+สูท 1 โครงสร้าง

โดยได้ทำการเลือกวัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติในครั้งนี้ คือ ผ้าลินินเป็นผ้าที่ทำจากลำต้นแฟลกซ์ที่มีการทอแบบเนื้อหยาบหนา คุณลักษณะพิเศษของผ้าชนิดนี้ทำให้สวมใส่สบายเนื่องจากมีความชื้นสูงประมาณร้อยละ 11-12 เหนียว ระบายความร้อนได้ดีเหมาะกับการสวมใส่ในหน้าร้อน ย้อมสีติดง่าย แต่มีข้อจำกัดคือยับง่าย ความยืดหยุ่นตัวน้อยและเส้นใยแข็งกระด้างแต่ก็ดูมีเสน่ห์เมื่อเวลาได้สัมผัสเนื้อผ้าชนิดนี้และสำหรับผ้ามัดย้อมเป็นการนำเอาผ้าลินินที่กล่าวไว้ข้างต้น นำมาทำเป็นผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติจากต้นห้อมที่ให้สีฟ้าครามเป็นสีที่สกัดจากธรรมชาตินิยมนำมาย้อมหรือมัดย้อมกับผ้าฝ้ายหรือผ้าทอมือ สีจากต้นห้อมจัดเป็นสีธรรมชาติที่ติดทนนาน โดยไม่ต้องใช้สารเคมีและมีความพิเศษของสีย้อมผ้าจากธรรมชาติโดยไม่มีการระคายเคืองต่อผิวหนังและสีไม่ตก ทำให้ได้ผลงานที่มีความสุนทรียภาพทางศิลปะและมีความแปลกใหม่ในรูปแบบเพื่อนำเสนอต่อผู้บริโภคให้มีความพึงพอมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อ การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสไตล์มินิมอลจากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ ตลอดระยะเวลาการดำเนินการวิจัยนี้ซึ่งพบกับปัญหาในการทำงาน คือ ในขั้นตอนมัดย้อมผ้า โดยได้มีการคิดคำนวณว่าควรจะต้องนำวัสดุผ้าที่เตรียมไว้ไปทำการมัดย้อมก่อน หรือจะต้องนำวัสดุผ้าไปทำการตัดเย็บให้ออกมาเป็นชุดทั้ง 5 แบบที่ได้ออกแบบไว้นั้นก่อน ทางผู้วิจัยจึงได้นึกถึงปัญหาที่จะเกิดตามมา ดังนั้นจึงได้มีการสอบถามและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้งทางกลุ่มศูนย์การเรียนรู้การย้อมผ้าหม้อห้อมของจังหวัดแพร่ รวมไปถึงอาจารย์คณะกรรมการในตรวจตรวจงานวิจัยและช่างตัดเย็บ ดังนั้นจึงได้ข้อสรุปว่า เราควรที่จะนำวัสดุผ้าที่เตรียมไว้ไปทำการตัดเย็บโครงสร้างของรูปแบบที่ได้ออกแบบไว้ก่อนที่จะนำไปย้อมสีตามลำดับ แต่ก็มีมีความคาดเคลื่อนเล็กน้อย เพราะผ้าส่วนที่ไม่ได้ทำการย้อมสีนั้นมีการเปื้อนสีเล็กน้อยแต่ก็สามารถแก้ไขปัญหาได้ตามความเหมาะสมและงานเสร็จสมบูรณ์และมีคุณภาพที่ดี

บรรณานุกรม

คุ้มครอง ใจงาม. (2555). การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีตามแนวความคิดของนักออกแบบแฟชั่น ลี อเล็กซานเดอร์แม็คควีน. ศิลปนิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยนเรศวร, จังหวัดพิษณุโลก.

ธนา อิ้งชิมอิ่ม. (2556). การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีภายใต้แบรนด์ นานา โรเซ่. ศิลปนิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยนเรศวร, มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ทวีเกียรติ แกนุ. (2556). การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีจากผ้าซิ่นตีนจก อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์. ศิลปนิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยนเรศวร, มหาวิทยาลัยนเรศวร.

TCDC (Thailand Creative & Design Center). (2555). บทสรุป เจาะเทรนด์โลกโดยTCDC: แฟชั่น วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ และการใช้ชีวิต. Trend 2015. สืบค้นเมื่อ 25 เมษายน 2558, จาก http://www.tcdc.or.th/projects/trend/.

Advertising. (25 ,ธันวาคม 2548). ประยุกต์ศิลป์การออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2558, จาก http://advertising.clickingme.com/index.php/2009-11-17-17-31-26/33-2009-12-03-12-38-01

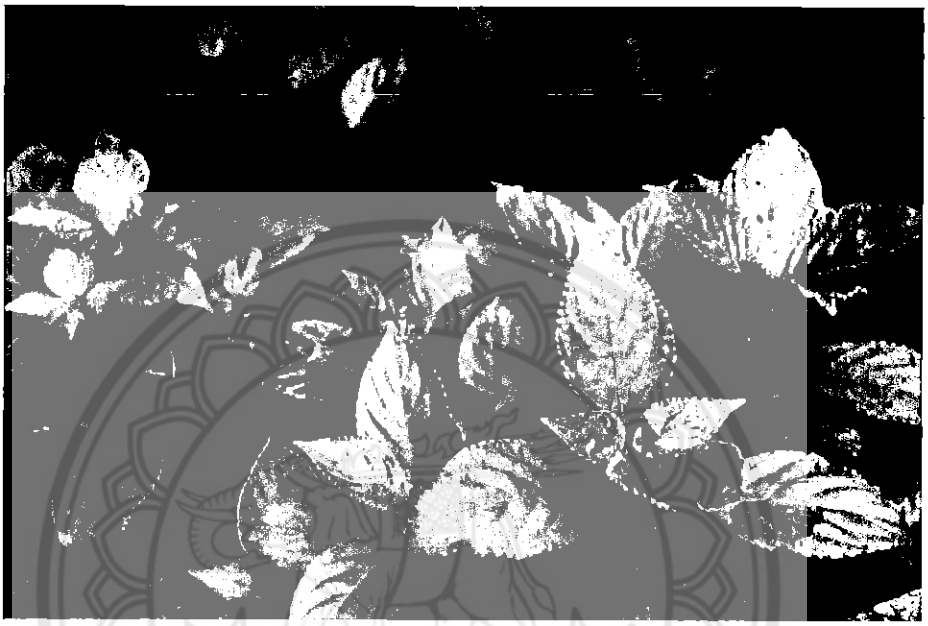
ไทยรัฐออนไลน์. (6 สิงหาคม 2556). การออกแบบแฟชั่น Spring-Summer จากแรงบันดาลใจการแต่งกายในภาพจิตรกรรมไทย สมัยรัชกาลที่ 3 โดยใช้ผ้าทอเอกลักษณ์ไทยสี่ภาค. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2558, จาก http://www.thairath.co.th/content/360973.

Hintfashion. (14 ,มกราคม 2558). คุณหนูใหม่ ดีไซน์เนอร์ Thea By Thara ที่ประสบความสำเร็จไปทั่วโลก. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2558, จาก http://www.hintfashion.com/hint-interview/thea-by-thara.

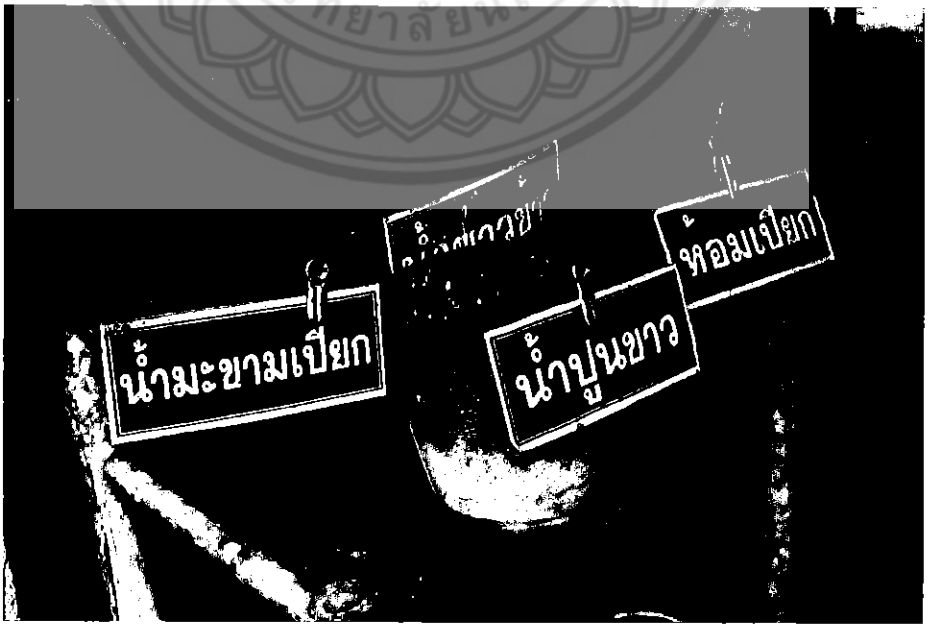
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก วัตถุดิบในการทำห้อมเปียก

จากได้ทดสอบการทำผ้ามัดย้อมจากชิ้นงานต้นแบบแล้ว จากนั้นก็เริ่มการทำผ้ามัดย้อมจากสีธรรมชาติตามแบบกรรมวิธีของศูนย์การเรียนรู้ย้อมผ้าหม้อห้อมของตำบลทุ่งโฮ้ง อำเภอเมือง จังหวัดแพร่



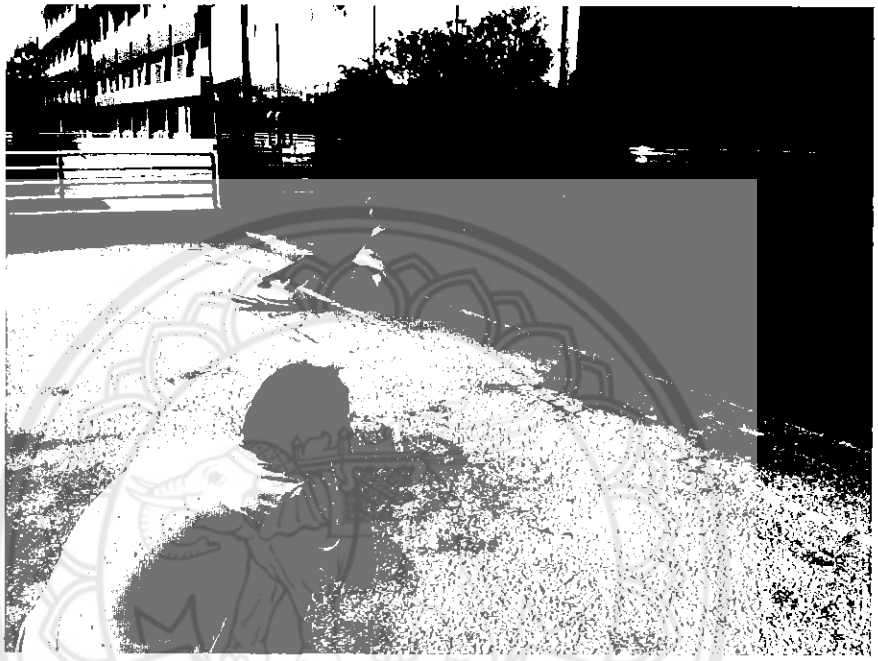
ภาพที่ 98 ต้นห้อม



ภาพที่ 99 วัตถุดิบในการทำห้อมเปียก

ภาคผนวก ข เบื้องหลังและผลงานสร้างสรรค์ที่เสร็จสมบรูณ์

หลังจากที่ได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงดำเนินการถ่ายแบบเพื่อนำไปเป็นภาพแสดงผลงานในการจัดนิทรรศการ Save Add Art Thesis exhibition และได้จัดแสดงงานลานโปรโมชั่น ชั้น1 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า สาขาพิษณุโลก

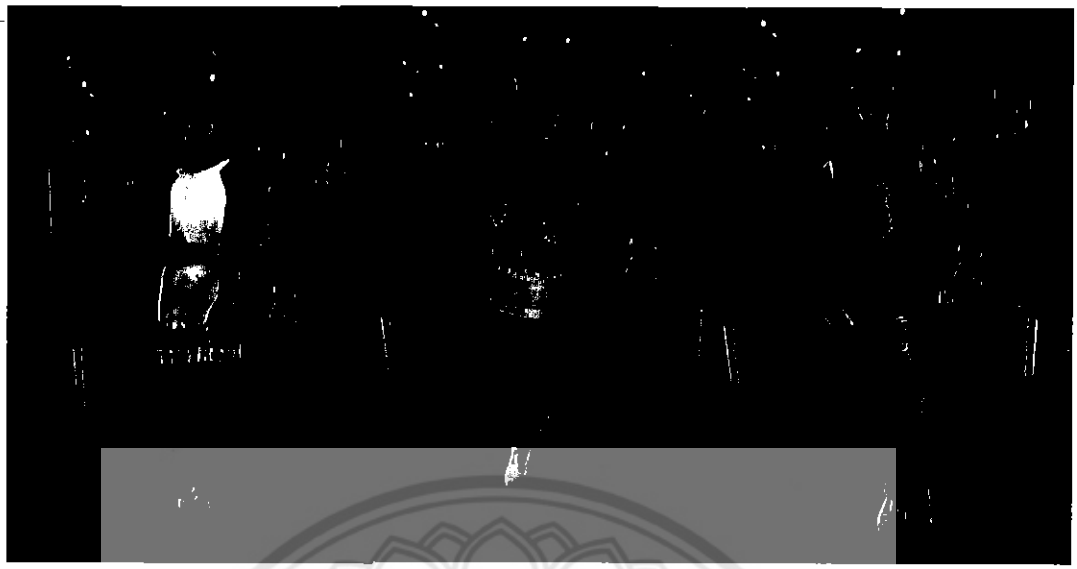


ภาพที่ 100 เบื้องหลังขั้นตอนการถ่ายแบบ

ภาพที่ 101 เบื้องหลังขั้นตอนการแต่งหน้า

ภาพที่ 102 ถ่ายภาพร่วมกับช่างแต่งหน้า

ภาพที่ 103 เบื้องหลังการเดินแฟชั่นโชว์ 1



ภาพที่ 104 เบื้องหลังการเดินแฟชั่นโชว์ 2