

การออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง



ศิลปนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ธันวาคม พ.ศ. 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

DESIGN OF EXTENDABLE BAG BY ORIGAMI TECHNIQUE

FROM DENIM AND LEATHER



Arts Thesis submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University

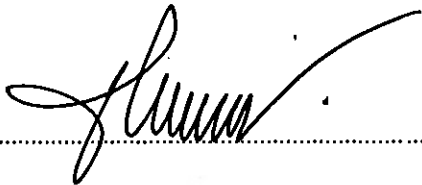
In Partial Fulfillment of the Requirement for the

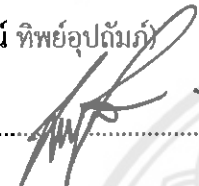
Bachelor of Fine and Applied Arts degree in product design and packaging.


December 2016

Copyright 2016 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่องการออกแบบกระเป๋ายายขนาด
ตามเทคนิคโอริกามีจากยีนส์และหนัง ของนางสาว กรอนงค์ อยู่หลายเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
ของมหาวิทยาลัยนเรศวร


.....ประธาน

(อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ พัชรวัฒน์ สุริยงค์)



ชื่อเรื่อง	การออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง
ผู้วิจัย	นางสาว กรอนงค์ อยู่หลาย
ที่ปรึกษา	อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ. สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
ความสำคัญ	กระเป๋ายายขนาด, เทคนิคโอริกามิ, ยีนส์และหนัง

บทคัดย่อ

โครงการศึกษาวิจัยการออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง โดยผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิ จากยีนส์และหนังและเพื่อออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง

วิธีการดำเนินงานวิจัยคือ การศึกษาแนวคิดวิธีการที่ตั้งใจศึกษาและทำการรวบรวมข้อมูล ต่างๆนำมาวิเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาต้อง สื่อถึงความทันสมัย และแก้ไขปัญหาของการใช้งานกระเป๋าสตรีได้ จึงนำไปสู่กระบวนการออกแบบ โครงสร้างที่มีเทคนิคโอริกามาเป็นแนวคิดในการขยายขนาด สามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และ ยังสามารถตอบสนองความต้องการของกระเป๋าสตรีได้

จากการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงรูปแบบกระเป๋าสตรีในยุคปัจจุบันและทราบถึงปัญหาและ ความต้องการของสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้นในปัจจุบัน จึงเกิดเป็นโครงการศึกษาวิจัย การออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง ที่สามารถตอบสนอง ความต้องการของสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้นยุคใหม่ที่มีความมั่นใจในตัวเอง มีรสนิยมและ ความสนใจด้านแฟชั่น และชอบความแปลก ผลงานการออกแบบจึงเน้นให้สามารถใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวันและสามารถขยายขนาดและลดขนาดลงให้เหมาะสมกับการใช้งานและสามารถสร้าง ความพึงพอใจต่อกลุ่มผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์ ประธานที่ปรึกษาจนกว่านิพนธ์ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษาพร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ , อาจารย์พัชรวัฒน์ สุริยงค์ กรรมการศิลปนิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่อง พร้อมทั้งช่วยเสนอแนะทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยศิลปนิพนธ์ ความเอาใจใส่จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จรูปล่วงได้อย่างสมบูรณ์

ขอขอบคุณร้านตัดเย็บหนังที่ให้ความอนุเคราะห์ช่วยรังสรรค์ชิ้นงานที่ได้ดีตามความต้องการของผู้วิจัย ขอขอบคุณคุณคุณป้า เสริฐที่ให้คำปรึกษาเกี่ยวชิ้นงานขั้นตอนการทำงานเมื่อมีปัญหา คุณป้า เสริฐสามารถให้คำปรึกษาได้ตลอดจนผลงานเสร็จสิ้น ขอขอบคุณคำพูดของคุณป้า เสริฐที่ทำให้ผู้วิจัยมีแรงใจในการทำงานเมื่อครั้งท้อแท้กับการทำงาน ขอขอบคุณเพื่อนๆ สาขาออกแบบบรรจุภัณฑ์ทุกคนที่ให้คำปรึกษาแนะนำให้กำลังใจตลอดจนเป็นความห่วงใยที่ดีต่อกันเสมอมาแก่ผู้วิจัยในการทำงานวิจัยครั้งนี้ทั้งนี้ผู้วิจัยอยากขอบคุณตัวเองที่พยายาม อดทน ตลอดจนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะปฏิบัติงานตั้งแต่การวางแผนตลอดกระบวนการตัดเย็บด้วยตัวเอง

สุดท้ายนี้กราบขอบพระคุณครอบครัวที่คอยความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ก้าวต่อไป ไม่ท้อถอยสามารถอดทนสู้กับปัญหาในการทำงานวิจัยฉบับนี้ที่สำคัญผู้คอยสนับสนุนงบประมาณและเป็นกำลังใจเสมอมาจนได้ผลงานที่ออกมาได้อย่างสมบูรณ์

กรอนงค์ อยู่หลาย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
ประวัติและความสำคัญของการออกแบบ.....	5
ความหมายของการออกแบบ.....	7
ประเภทของการออกแบบ.....	7
องค์ประกอบการออกแบบ.....	13
หลักการและวิธีการผลิตกระเป๋าสตรี.....	18
แนวคิดในการออกแบบกระเป๋าสตรี.....	18
กระบวนการผลิตกระเป๋าสตรี.....	20
ประเภทของกระเป๋าสตรี.....	21
หลักการและเทคนิควิธีการพับและตัดกระดาดแบบโอริกามิ.....	31
ความเป็นมา.....	31
การพับกระดาด.....	32
เทคนิคการพับกระดาด.....	33
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	42
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	42
วิเคราะห์ปัญหา.....	43
ดำเนินการออกแบบ.....	43
4 ผลการวิจัย	46
บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ.....	46
ขั้นตอนแบบร่าง.....	48
การพัฒนาและสร้างสรรค์.....	49
ผลงานที่สร้างสรรค์.....	50
5 สรุปผลการวิจัย	57
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	57
สรุปผลและอภิปราย	57
บรรณานุกรม.....	59
ภาคผนวก	60
ประวัติผู้วิจัย	65

สารบัญภาพ

บทที่	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในงานวิจัย.....	2
ภาพ 2 งานออกแบบจิตกรรม.....	8
ภาพ 3 งานออกแบบประติมากรรม.....	8
ภาพ 4 งานออกแบบภาพพิมพ์.....	8
ภาพ 5 งานออกแบบภาพถ่าย.....	9
ภาพ 6 งานออกแบบสื่อประสม.....	9
ภาพ 7 การออกแบบโครงสร้าง.....	10
ภาพ 8 การออกแบบตกแต่ง.....	12
ภาพ 9 กระเป๋าทรง Backpack.....	22
ภาพ 10 กระเป๋าทรง Baguette.....	22
ภาพ 11 กระเป๋าทรง Bolwer.....	23
ภาพ 12 กระเป๋าทรง Bucket.....	23
ภาพ 13 กระเป๋าทรง Clutch.....	24
ภาพ 14 กระเป๋าทรง Crossbody.....	24
ภาพ 15 กระเป๋าทรง Doctor.....	25
ภาพ 16 กระเป๋าทรง Duffe.....	25
ภาพ 17 กระเป๋าทรง Envelope.....	26
ภาพ 18 กระเป๋าทรง Frame.....	26
ภาพ 19 กระเป๋าทรง Hobo.....	27
ภาพ 20 กระเป๋าทรง Minaudiere.....	27
ภาพ 21 กระเป๋าทรง Pouch.....	28
ภาพ 22 กระเป๋าทรง Saddle.....	28
ภาพ 23 กระเป๋าทรง Satchel.....	29
ภาพ 24 กระเป๋าทรง Tote.....	29
ภาพ 25 กระเป๋าทรง Trapeze.....	30
ภาพ 26 กระเป๋าทรง Weekend.....	30

สารบัญภาพ(ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาพ 27 กระเป๋าทรง Wristlets.....	31
ภาพ 28 ภาพแสดงวิธีพับพื้นฐาน.....	35
ภาพ 29 ภาพแสดงวิธีพับรูปทรงพื้นฐาน.....	36
ภาพ 30 หนังแท้.....	38
ภาพ 31 หนังฟอก.....	38
ภาพ 32 หนังเทียม.....	40
ภาพ 33 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบ.....	44
ภาพ 34 กลุ่มเป้าหมาย target group.....	47
ภาพ 35 Mood&tone.....	47
ภาพ 36 ภาพสเก็ตครั้งที่1.....	48
ภาพ 37 ภาพสเก็ตครั้งที่1 ภาพแสดงการขยายออกกระเป๋า.....	48
ภาพ 38 ภาพสเก็ตครั้งที่2.....	49
ภาพ 39 ภาพสเก็ตครั้งที่2 ภาพแสดงการขยายออกกระเป๋า.....	49
ภาพ 40 ภาพสเก็ตครั้งที่3 ภาพรวม.....	50
ภาพ 41 ภาพสเก็ตครั้งที่3.....	51
ภาพ 42 ภาพสเก็ตครั้งที่3 ภาพแสดงการขยายออกกระเป๋า.....	51
ภาพ 43 Dimension backpack.....	52
ภาพ 44 Dimension tote.....	52
ภาพ 45 Dimension Crossbody.....	54
ภาพ 46 Dimension Clutch.....	55
ภาพ 47 ผลงานกระเป๋า.....	56
ภาพ 48 ภาพแสดงการตัดเย็บกระเป๋าโครงสร้างจริง.....	61
ภาพ 49 ภาพแสดงกระเป๋า clutch.....	62
ภาพ 50 ภาพแสดงกระเป๋า tote และ crossbody	63
ภาพ 51 ภาพแสดงกระเป๋า backpack	64
ภาพ 52 ภาพแสดงกระเป๋า backpack	64

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

กระเป๋าเป็นสิ่งของจำเป็นสำหรับมนุษย์ เพื่อใช้บรรจุสิ่งของต่างๆ และจัดเก็บสิ่งของต่างๆ เพื่อสะดวกต่อการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบัน การบรรจุสิ่งของเช่น เครื่องสำอาง หนังสือ เงิน เสื้อผ้า เครื่องประดับ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่สามารถพกหรือเคลื่อนย้ายใส่กระเป๋าได้ เช่น กระเป๋า สตางค์ มีไว้สำหรับใส่เงิน และมีกระเป๋ารูปแบบต่างๆ ในปัจจุบัน ให้เลือกเพื่อตอบสนองการใช้งานตามจุดประสงค์ของมนุษย์ มนุษย์มีพฤติกรรมการใช้งานกระเป๋าเพื่อบรรจุสิ่งของตั้งแต่เด็กจนถึงผู้สูงอายุ เพื่อตอบสนองการใช้งานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต กระเป๋านอกจากใช้ขนย้ายบรรจุสิ่งของ สามารถปกป้องสิ่งของที่อยู่ภายในไม่ให้เกิดรอยขีดข่วนหรือเกิดการกระแทกและรักษาทรัพย์สินมีค่า โดยกระเป๋ามีรูปแบบหลากหลายตามความพึงพอใจของผู้บริโภค กระเป๋านอกจากใช้บรรจุสิ่งหรือขนย้าย กระเป๋าสามารถบ่งบอกถึงสถานะทางสังคมของผู้ใช้ กระเป๋าจึงเป็นสิ่งของจำเป็นสำหรับมนุษย์

ในช่วงยุคปัจจุบัน มีการพัฒนาการออกแบบกระเป๋ามีการเจาะจงการใช้งานและเป็นยุคของการเกิดแฟชั่น มีการเริ่มแข่งขันกันเพื่อให้งานออกมามีความสวยงาม ทางารตัดเย็บ และวัสดุที่เลือกใช้ในการผลิต การดีไซน์ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์แบรนด์ต่างๆ ขึ้นมีมีชื่อเรียก และในยุคนี้มีกระเป๋าแฟชั่นตามตลาดทั่วประเทศไทย กระเป๋าแฟชั่นเน้นเพียงความสวยงาม การออกแบบรูปทรง สีสัน ลวดลาย ที่สามารถสร้างมูลค่าให้มีความทันสมัย ผู้วิจัยต้องศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในการผลิต เทรนด์ต่างๆ ความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในการใช้งานของกระเป๋าที่มีขนาดต่างกันและความเหมาะสมของกระเป๋าสตรีในยุคปัจจุบันที่ยังสามารถตอบสนองพฤติกรรมการใช้งานได้ดี จึงศึกษาเทคนิคการการพับกระดาษที่นำเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์กระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิ

สตรีวัยทำงานในยุคปัจจุบันมีการใช้งานกระเป๋ามากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านความสวยงาม ความคงทนและกระเป๋าสามารถสร้างบุคลิกภาพดีต่อการทำงาน โดยพฤติกรรมการใช้งานของกระเป๋าในสตรีวัยทำงาน ขนาดของกระเป๋าและการบรรจุสิ่งของลงกระเป๋าที่ไม่สามารถขยายขนาดได้ ทำให้ไม่สามารถตอบสนองการใช้งานได้ดีพอ เพราะฉะนั้นการออกแบบกระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาารูปแบบ

เพื่อตอบสนองการใช้งานของสตรีในยุคปัจจุบันของกลุ่มผู้บริโภค (กลุ่มเป้าหมาย) ให้เหมาะสมและได้รับการตอบรับที่ดี

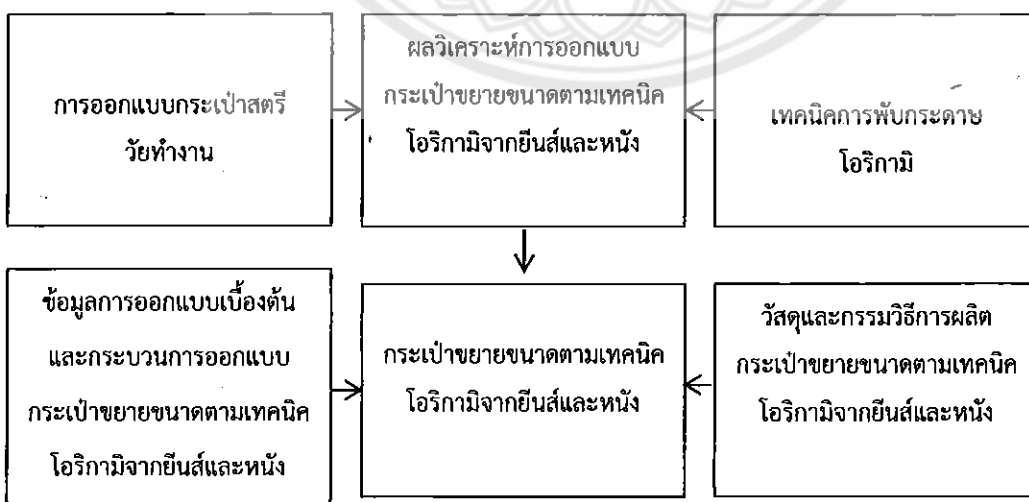
ดังนั้นงานวิจัยการออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง ได้เห็นความสำคัญของการใช้งานกระเป๋าของสตรีวัยทำงานในสังคมปัจจุบัน ที่ยังไม่สามารถตอบสนองการใช้งานได้ดี นักวิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างสรรค์กระเป๋าสามารถขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิด้วยการพับแบบพื้นฐานจากวัสดุยีนส์ที่มีความทันสมัยไม่ตกเทรนด์และหนังโดยใช้ผ้าลายหนังมีลายเหมือนหนังจริงในการออกแบบ เพื่อสร้างรูปแบบความแปลกใหม่และสะท้อนรสนิยมของผู้บริโภค

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง
2. เพื่อออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง
3. เพื่อประเมินรูปแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง

ขอบเขตของงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้ออกแบบมีวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษาและออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิครูปแบบโอริกามิจากยีนส์และหนัง เพื่อนำไปสู่ผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายและเจาะกลุ่มลูกค้าสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้นได้มากขึ้นดังแสดงในตารางดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในงานวิจัย

1.ขอบเขตด้านการออกแบบ

1.1.ผลิตภัณฑ์กระเป๋าถือ (clutch)	จำนวน	1	โครงสร้าง
1.2. ผลิตภัณฑ์กระเป๋าสะพายข้าง (tote)	จำนวน	1	โครงสร้าง
1.3. ผลิตภัณฑ์กระเป๋าสายสะพายพาดลำตัว (cross body)	จำนวน	1	โครงสร้าง
1.4.ผลิตภัณฑ์กระเป๋าเป้ (backpack)	จำนวน	1	โครงสร้าง
	รวม	4	โครงสร้าง

2.ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋า
- 2.2. ศึกษาวิธีการพับและตัดกระดาษโอริกามิ (Origami)
- 2.3. ศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผ้ายีนส์
- 2.3. ศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหนัง

3.ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวเนื่องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบกระเป๋ายกยขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง เป็นเวลา 4 เดือน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ก.ย	ต.ค	พ.ย	ธ.ค
1.รวบรวมข้อมูลการออกแบบกระเป๋าสตรี	↔			
2.ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบกระเป๋าสตรี	↔	↔		
3.วางแผนดำเนินงาน		↔		
4.ออกแบบกระเป๋าสตรีต้นแบบ			↔	
5.พัฒนารูปแบบผลงานต้นแบบ			↔	↔
6.สรุปและจัดทำรายงาน				↔
7.เผยแพร่ผลงานการออกแบบกระเป๋าสตรี				↔

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร

- เพศ : หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 23-35 ปี
- รายได้ : รายได้ 10.000-20.000 บาท/เดือน
- อาชีพ : พนักงานบริษัท,ผู้ประกอบการ
- วิธีการดำเนินชีวิต : สตรีวัยรุ่นใช้ชีวิตแบบสังคมเมืองมีความมั่นใจในตนเอง ชื่นชอบการแต่งกาย มีความสนใจความแปลกใหม่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ออกแบบกระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังให้เหมาะสมต่อผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย
2. มีผลประเมินการออกแบบกระเป๋าโดยขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังอยู่ในระดับดี

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การออกแบบ หมายถึง การออกแบบกระเป๋าสตรีวัยทำงานขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง เพื่อดำเนินการออกแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงานที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้และสัมผัสได้เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน โดยมีความเข้าใจในผลงานร่วมกันในรูปแบบของการพับโอริกามิ ด้วยวัสดุผ้ายีนส์และหนังเข้ากันได้ลงตัว

กระเป๋าขยายขนาด หมายถึง กระเป๋าที่ใช้บรรจุสิ่งของสำหรับสตรี สามารถขยายขนาดและพับขนาดเล็กลง เพื่อตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้งานได้โดยใช้เทคนิคการพับกระดาษโอริกามิ

เทคนิคโอริกามิ หมายถึง รูปทรงต่างๆขึ้นมาจากการพับกระดาษโดยเริ่มจากรูปทรงสี่เหลี่ยมพื้นฐานในการพับเพื่อทบกัน สามารถขยายและลดขนาดได้

ยีนส์ หมายถึง เศษผ้ายีนส์ได้จากร้านตัดเย็บผ้าในจังหวัดพิษณุโลก

หนัง หมายถึง เศษหนังที่ได้จากร้านเย็บเบาะหุ้มเบาะหนังในจังหวัดพิษณุโลก

โดยหนังที่ใช้เรียกว่าผ้าลายหนัง ซึ่งมีลวดลายเหมือนหนังแท้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาและการออกแบบกระเป่าผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้องและทฤษฎีต่างๆตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งแบ่งข้อมูลของเอกสารและงานวิจัยดังนี้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักการออกแบบ

- 1.1 ประวัติและความสำคัญของการออกแบบ
- 1.2 ความหมายของการออกแบบ
- 1.3 ประเภทของการออกแบบ
- 1.4 องค์ประกอบการออกแบบ

2. หลักการและวิธีการผลิตกระเป่าสตรี

- 2.1 แนวคิดในการออกแบบกระเป่า
- 2.2 กระบวนการผลิตกระเป่า
- 2.3 ประเภทของกระเป่า

3. หลักการและเทคนิควิธีการพับและตัดกระดาดแบบโอริกามิ

- 3.1 ความเป็นมา
- 3.2 การพับกระดาด
- 3.3 เทคนิคการพับกระดาด

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักการออกแบบ

1.1 ประวัติและความสำคัญของการออกแบบ

ตั้งแต่มนุษย์ได้เกิดขึ้นมาในโลกนี้ ถือได้ว่าเป็นสายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีพัฒนาการด้านต่างๆ มากที่สุด การดำรงชีวิตในยุคแรกๆ อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติเป็นอย่างใกล้ชิด ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิต คือ ปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค กล่าวคือ ด้านอาหารการกิน มนุษย์สมัยก่อนกินพืช สัตว์ดิบบๆ เป็นอาหาร ปัจจุบันมีการปรุงให้สุกก่อน พัฒนาวิธีการปรุงอาหาร วัสดุอุปกรณ์ที่มาใช้ปรุงอาหาร ด้านที่อยู่อาศัย เมื่อก่อนอยู่ในถ้ำ

มีการพัฒนา มาเป็น สร้างเพิงพักมุงด้วยใบไม้ ใบหญ้า อยู่กระโจมมุงจากหนังสัตว์ พัฒนามาเป็น สิ่งก่อสร้าง สวยงามและหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน ด้านเครื่องนุ่งห่ม ได้พัฒนาจากไมไ่เสื่อผ้า มานุ่งใบไม้ เปลือกไม้ หนังสัตว์ ปัจจุบันมีการผลิตเส้นใย จากพืช สัตว์ สารเคมี มาทำเป็นเครื่องนุ่งห่ม ด้านยารักษาโรคก็เช่นเดียวกัน เมื่อก่อนมีแค่อาหารที่กินเข้าไป ซึ่งเป็นตั้งอาหารและยารักษาโรค ไปในตัวด้วย ปัจจุบันมีการพัฒนายารักษาโรคต่างๆ จากสัตว์ พืช สารเคมีต่างๆ ขึ้นมนุษย์ได้พัฒนา วัสดุอุปกรณ์ เทคนิควิธีต่างๆเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การดำรงชีวิตมากมาย มีหลักฐานต่างๆชี้ให้เห็น ว่ามนุษย์ได้พัฒนาดนเองด้านต่างๆ ได้แก่ ภาพวาดกิจกรรมด้านต่างๆของมนุษย์ตามผนังถ้ำ ได้แก่ ถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในประเทศสเปน และถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศส ในประเทศไทยพบที่ ผาแต้ม อำเภอลำปาง จังหวัดอุบลราชธานี ถ้ำเขาจันทร์งาม อำเภอสี่คิ้ว จังหวัดนครราชสีมา วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องประดับได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา จากแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นต้น

จากที่กล่าวมาแล้ว สิ่งที่มนุษย์ได้เรียนรู้พัฒนาด้านต่าง ๆ นั้นเรียกว่า การออกแบบ (Design) ซึ่งเป็นคุณลักษณะพิเศษของมนุษย์ที่แตกต่างจากสัตว์สายพันธุ์อื่นๆในโลก การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆขึ้น หรือคิด ปรับปรุง แก้ปัญหา พัฒนาของเก่าให้สามารถใช้งานได้ ดีกว่าเดิม ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ความสำคัญของการออกแบบ มนุษย์เริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการทางด้านประโยชน์ใช้สอยและความงามควบคู่กันไป อันเป็นปัจจัยสำคัญที่พัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ดีขึ้นดังนี้

1. การออกแบบเพื่อเสริมสร้างพัฒนาวิถีชีวิตให้ดีขึ้น เป็นการออกแบบโครงสร้างทางสังคม ค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ศาสนา สิ่งเหล่านี้มนุษย์จะต้องเป็นผู้กำหนดหรือออกแบบ ให้เหมาะสม ตามสภาพแวดล้อมของธรรมชาติ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านจิตใจ

2. การออกแบบเพื่อสนองความต้องการในเรื่องของความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต ทางด้านวัตถุ มนุษย์รู้จักคิดประดิษฐ์ดัดแปลงธรรมชาติ หรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มีการปรับปรุงพัฒนา เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ทำให้ชีวิตสะดวกสบายยิ่งขึ้น และเป็นการตอบสนองทางด้านร่างกายของมนุษย์

งานออกแบบ เป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยมีความงามเป็นส่วนรอง การออกแบบจึงมีความสำคัญ มีความเป็นต่อชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมมนุษย์

เป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเห็นว่าได้ว่า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่ สิ่งที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ล้วนต้นใช้กระบวนการออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นทั้งสิ้น

1.2 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบมีความหมายกว้างขวาง และแตกต่างกันไปตามบริบทของลักษณะงานนั้นๆ หรืออาชีพนั้นๆ เช่น จิตรกร ก็ให้ความหมายของการออกแบบ ที่เกี่ยวกับ การนำองค์ประกอบศิลป์ มาสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อความงามเป็นหลัก ต่างจากสถาปนิก ซึ่งการออกแบบที่เกี่ยวกับโครงสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักเป็นต้น มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบมากมายพอสรุปได้ ดังนี้

1. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือการปรับปรุงดัดแปลงของเก่าที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่ง มีรูปแบบที่แปลกไปจากเดิม โดยมีการวางแผนอย่างเป็นกระบวนการก่อนลงมือปฏิบัติเลือกวัสดุ โครงสร้างและวิธีการที่เหมาะสมตลอดจนคำนึงถึงความงามและประโยชน์ใช้สอย

2. การออกแบบคือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูป 2 มิติ 3 มิติ ให้ความสวยงามและสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ

3. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่โดยไม่ลอกเลียนแบบของเดิม ที่มีมาก่อน เพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยหรือความต้องการด้านอื่น

4. การออกแบบคือ การแก้ปัญหาและรู้หลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอย และความงาม

1.3 ประเภทของการออกแบบ

การแสดงออกทางด้านการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมานั้น มีความแตกต่างกันตามกระบวนการคิด และสติปัญญาของแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความประทับใจที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ออกแบบ โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสวยงาม ความกลมกลืนของรูปทรง สี รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมอันทันสมัย และความก้าวหน้า ในเรื่องนี้ จะกล่าวถึงการออกแบบทางประยุกต์ศิลป์ ซึ่งสำคัญที่จะเน้นหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก ส่วนความงามจะตามมาเป็นอันดับรอง หรือถ้าได้ทั้งประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามได้ก็จะเป็นการดียิ่งๆ ดังนั้นงานออกแบบจึงเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ และหลักการออกมาพิจารณาออกแบบชิ้นงานขึ้นตามประเภทของการใช้สอยต่างๆ กัน ซึ่งพอจะแยกเป็นประเภทได้ดังนี้ การออกแบบแบ่งได้เป็น 10 ประเภท คือ

1. การออกแบบสร้างสรรค์

เป็นการออกแบบเพื่อ นำเสนอความงาม ความพึงพอใจ เน้นความคิดสร้างสรรค์ แปลกๆ ใหม่ๆ ให้ความสนุกสนาน เร้าใจ งานออกแบบสร้างสรรค์นี้มี 5 ลักษณะ คือ

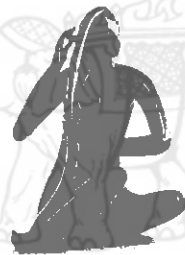
1.1 งานออกแบบจิตรกรรม (Painting) คืองานศิลปะ ด้านการวาดเส้น ระบายสี เพื่อแสดงอารมณ์ และความรู้สึก ในลักษณะ สองมิติ จำเป็นต้องใช้ ความคิดสร้างสรรค์ ในผลงาน แต่ละชิ้นของผู้สร้าง



ภาพ 2 งานออกแบบจิตรกรรม

ที่มา artindy.wordpress.com

1.2 งานออกแบบประติมากรรม (Sculpture) คืองานศิลปะด้าน การปั้น แกะสลัก เชื่อมต่อในลักษณะสามมิติ คือมีทั้งความกว้าง ยาว และหนา



ภาพ 3 งานออกแบบประติมากรรม

ที่มา <http://www.thaiartproject.org/capk06.html>

1.3 งานออกแบบภาพพิมพ์ (Printmaking) คือ งานศิลปะที่ใช้กระบวนการพิมพ์ มาสร้างสรรค์รูปแบบด้วยเทคนิคการพิมพ์ต่างๆ เช่น ภาพพิมพ์ไม้ โลหะ หิน และอื่นๆ



ภาพ 4 งานออกแบบภาพพิมพ์

ที่มา <http://www.bloggang.com/data/pug/picture/1118056572.jpg>

1.4 งานออกแบบภาพถ่าย (Photography) ยุคนี้เป็นยุคที่การถ่ายภาพกลายเป็นเรื่องง่าย ๆ สำหรับผู้ที่สร้างสรรค์งานถ่ายภาพ อาจเป็นภาพ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติทั่วไป โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ เนื้อหาที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของผู้ถ่ายภาพ



ภาพ 5 งานออกแบบภาพถ่าย

ที่มา <https://sites.google.com/site/phaph0008/home/phaphthay>

1.5 งานออกแบบสื่อประสม (Mixed Media) คือ งานศิลปะที่ใช้วัสดุหลากหลายชนิด เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ พลาสติก เหล็ก หรือวัสดุอื่นๆ นำมาสร้าง ความผสมผสาน กลมกลืน ให้เกิดผลงานที่แตกต่างอย่างกว้างขวาง



ภาพ 6 งานออกแบบสื่อประสม

ที่มา <http://www.catdumb.com>

2. การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign)

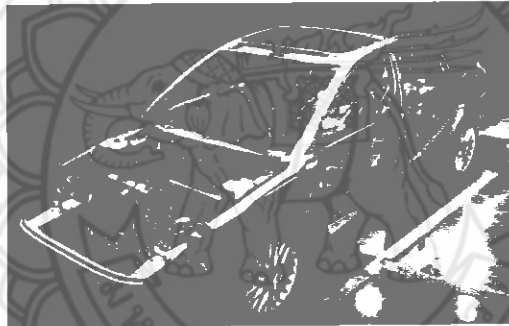
เป็นการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่ ทำความเข้าใจกับผู้พบเห็น โดย

เครื่องหมาย(Symbol) คือสื่อความหมายที่แสดงความนัยเพื่อเป็นการชี้เตือนหรือกำหนดให้ สมาชิกในสังคม รู้ถึง ข้อกำหนด อันตราย

สัญลักษณ์ คือสื่อความหมายที่แสดงความนัย เพื่อบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่มีผลในทางปฏิบัติเหมือน เครื่องหมาย แต่มีผลทางด้านการรับรู้ ความคิด หรือทัศนคติ ที่พึงมีต่อสัญลักษณ์นั้นๆ

3. การออกแบบโครงสร้าง

ออกแบบเพื่อใช้เป็นโครงยึดเหนี่ยว ให้อาคาร สิ่งก่อสร้างสามารถทรงตัว และรับน้ำหนักอยู่ได้ อาจเรียกว่า การออกแบบสถาปัตยกรรม คือการออกแบบสิ่งก่อสร้างประเภทต่าง ๆ ออกแบบอาคาร เช่น การออกแบบ ที่พักอาศัย รถยนต์



ภาพ 7 การออกแบบโครงสร้าง

ที่มา <http://frestky.blogspot.com/2015/06/10.html>

4. การออกแบบหุ่นจำลอง

เป็นการออกแบบเพื่อเป็นแบบสำหรับย่อ ขยาย ผลงานตัวจริง หรือเพื่อศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้นๆ เช่น

- หุ่นจำลองบ้าน
- หุ่นจำลองผังเมือง
- หุ่นจำลองเครื่องจักรกล
- หุ่นจำลองทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์

เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตงานสิ่งพิมพ์ ชนิดต่าง ๆ

6. การออกแบบผลิตภัณฑ์

เป็นการออกแบบเพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการผลิตจำนวนมาก ในรูปสินค้า เพื่อให้ผ่านไปยังผู้ซื้อ ผู้บริโภคในวงกว้าง คือการผลิต ผลิตภัณฑ์ ชนิดต่าง ๆ ซึ่ง มีขอบเขตกว้างขวาง มากด และแบ่งออกได้มากมาย หลายลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของ ผลิตภัณฑ์ งานออกแบบ ประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์
- งานออกแบบครุภัณฑ์
- งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์
- งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ

7. การออกแบบโฆษณา

เป็นการออกแบบเพื่อชี้แนะและชักชวน ทางด้านผลิตภัณฑ์ บริการ และความคิด จากความคิดของคน คนหนึ่ง ไปยังกลุ่มชนโดยส่วนรวม ซึ่งการโฆษณาเป็นปัจจัยสำคัญที่จำเป็น สำหรับการดำรงชีวิตของประชาชน และธุรกิจ เพราะจะช่วยกระตุ้น หรือผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการ และเปรียบเทียบ สิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่าง เพื่อเลือกซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิด นำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของเรา

- การโฆษณาผลิตภัณฑ์ เช่น โฆษณาขายอาหาร ขายสิ่งก่อสร้าง ขายเครื่องไฟฟ้า ขายผลิตผลทาง เกษตรกรรม
- การโฆษณาบริการ เช่น โฆษณาบริการท่องเที่ยว บริการซ่อมเครื่องจักรกล บริการงานทำ บริการของ สายการบิน
- การโฆษณาความคิด เช่น โฆษณาความคิดเห็นทางวิชาการ ข้อเขียน ข้อคิดเห็น ในสังคม ความดีงามในสังคม

นอกจากนี้ยังมีการโฆษณาชวนเชื่อที่เสนอความคิดเห็น เกลี่ยกล่อม สร้างอิทธิพลทางความคิด หรือทัศนคติ เช่น การโฆษณาทางศาสนา โฆษณาให้รักชากฏจราจร โฆษณาให้รักชาติ

การโฆษณาเหล่านี้มี สื่อที่จะใช้กระจายสู่ประชาชน ได้แก่

- สื่อกระจายเสียงและภาพ เช่น วิทยุ ทีวี โรงภาพยนตร์
- สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร
- สื่อบุคคล เช่นการแจกสินค้าส่งคนไปขาย ส่งสินค้าไปตามบ้าน

8. การออกแบบพาณิชยศิลป์

เป็นการออกแบบเพื่อใช้ฝีมือ แสดงความงามที่ใช้ในการตกแต่ง อาจจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ เล็กๆ น้อยๆ ก็ได้ ส่วนใหญ่จะเน้นความสวยงาม ความน่ารัก ซึ่งเป็นความสวยงามที่มีลักษณะเร้าใจต่อ ผู้พบเห็นในทันทีทันใด และแสดงความสวยงามหรือศิลปะเด่นกว่าประโยชน์ใช้สอย เช่นการออกแบบ ที่ใส่ของจดหมาย แทนที่จะมีเพียงที่ใส่ และที่แขวน ซึ่งเป็นหน้าที่หลัก ก็อาจจะออกแบบเป็นรูปนกฮูก หรือรูปสัตว์ต่างๆ แสดงสี สรรค์และ การออกแบบ ที่แปลกใหม่ เร้าใจ เป็นต้น ลักษณะของ การออกแบบพาณิชยศิลป์ยังมุ่งออกแบบในลักษณะของแฟชั่น ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ตามสมัยนิยม

9. การออกแบบศิลปะประดิษฐ์

เป็นการออกแบบที่แสดงความวิจิตรบรรจง มีความสวยงาม เพื่อให้เกิดความสุขสบาย รื่นรมย์ มากกว่าการ แสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดอื่นใด ความวิจิตรบรรจงในที่นี้หมายถึง การตกแต่ง สร้างสรรค์ลวดลาย หรือรูปแบบ ด้วยความพยายาม เป็นงานฝีมือที่ละเอียด ประณีต เช่น การจัดผัก ซึ่งเป็นเครื่องจิ้มอาหารคาวของไทย แทนที่จะจัดพริก มะเขือ แตงกวา ต้นหอม ลงในจานเท่านั้น แม้ครัวระดับฝีมือบางคนจะประดิษฐ์ตกแต่งพืช ผัก เหล่านี้ได้อย่างสวยงามมาก เช่น ประดิษฐ์เป็น ดอกไม้ รูปสัตว์ หรือลวดลายต่างๆ งานศิลปะประดิษฐ์มีหลายประเภท เช่น

- งานแกะสลักของอ่อน เช่น ผัก ผลไม้ สบู่ เทียน
- งานจัดดอกไม้ใบตอง เช่น ร้อยมาลัย จัดพวงระย้าดอกไม้ โคมดอกไม้
- งานเย็บปักถักร้อยตกแต่ง เช่น ปีกลวดลายต่างๆ ถักโครเชต์

10. การออกแบบตกแต่ง

เป็นการออกแบบเพื่อการเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเพื่อ เสริมแต่งความงาม ให้กับอาคารบ้านเรือน และบริเวณที่อยู่อาศัย เพื่อให้เกิดความสวยงามน่าอยู่อาศัย การออกแบบตกแต่งในที่นี้ หมายถึงการออกแบบตกแต่งภายนอก และการออกแบบตกแต่งภายใน การออกแบบตกแต่งภายใน หมายถึง การออกแบบตกแต่งที่เสริมและจัดสภาพภายในอาคาร ให้สวยงาม น่าอยู่อาศัย ซึ่งหมายรวมถึง ภายในอาคารบ้านเรือน ที่ทำงาน ร้านค้า โรงเรียน



ภาพ 8 การออกแบบตกแต่ง

ที่มา <http://hogaresfrescos.blogspot.com>

1.4 องค์ประกอบการออกแบบ

องค์ประกอบการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทงานประยุกต์ศิลป์ ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

1. จุด (Point, Dot) จุด เป็นทัศนธาตุ พื้นฐานในการออกแบบทุกแขนง อาจเกิดจากการกด การแต้ม หรือเกิดจากธรรมชาติ จุดเมื่อนำมาสร้างสรรค์ และวางในตำแหน่งที่เหมาะสมแล้ว จะทำให้เกิด องค์ประกอบอื่นๆขององค์ประกอบศิลป์ตามมา ลักษณะของจุดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.1 จุดที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติ ได้แก่ จุดในส่วนของพืช เช่น ใบ ดอก ผล ลำต้น จุดในลายของสัตว์ เช่น แมว เสือ กวาง ผีเสื้อ เป็นต้น

1.2 จุดที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ด้วยวิธีการกด แत्म จิ้ม ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆเช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน วัสดุปลายแหลม หรือเครื่องมืออื่นๆ

2. เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุ ที่อาจเกิดจากจุดมาต่อกัน หรือการขีดการขีด เส้นแบ่งตามลักษณะใหญ่ได้ 5 ชนิด ได้แก่

2.1 เส้นตรง (Straight Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

- เส้นตรงแนวตั้ง (ตั้ง)ให้ความรู้สึก มั่นคง แข็งแรง สง่างาม เป็นระเบียบ
- เส้นตรงแนวระนาบ , ระดับ (แนวนอน) ให้ความรู้สึก ราบเรียบ สงบ นิ่ง
- เส้นตรงแนวเฉียง (เส้นทแยง) ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง ไม่นั่นนอนเคลื่อนไหว

2.2 เส้นโค้ง (Curve Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

- เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึก อ่อนโยน อ่อนช้อย นุ่มนวล
- เส้นโค้งอิสระ ให้ความรู้สึก เจริญก้าวหน้า เด็ดโต งอกงาม
- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึก มีพลังหมุน รุนแรง มึนง คลื่นลาขยายตัว

ต่อไป ไม่มีสิ้นสุด

2.3 เส้นคด (Winding Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง นุ่มนวล

2.4 เส้นสลับฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ตื่นเต้น แปลกใหม่ น่าสนใจ

2.5 เส้นประหรือเส้นจุดไขว่ปลา (Jagged Lines) ให้ความรู้สึก ไม่ราบเรียบไม่ราบรื่นชวนให้น่าติดตาม

3.รูปร่าง- รูปทรง (Shape - Form) รูปร่าง -รูปทรงเป็นทัศนธาตุที่เกิดจากการนำเส้นลักษณะต่างๆ มาประกอบกัน รูปร่างมีลักษณะ 2 มิติ คือ ประกอบด้วยส่วนกว้างและส่วนยาว

ส่วนรูปทรงมีลักษณะ 3 มิติ ประกอบด้วยส่วนกว้าง ส่วนยาว และส่วนหนาหรือลึก รูปร่าง- รูปทรง แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

3.1 รูปร่าง - รูปทรงธรรมชาติ หมายถึงรูปร่าง- รูปทรงที่ถ่ายทอดรูปแบบมาจากธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ พืช แร่ธาตุ เป็นต้น มนุษย์นำมาดัดแปลง ต่อเติม ตัดทอน สร้างสรรค์เป็นงานทัศนศิลป์

3.2 รูปร่าง- รูปทรงเรขาคณิต เป็นรูปร่าง- รูปทรงที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ได้หลากหลายรูปแบบ มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี วงกลม เป็นต้น

3.3 รูปร่าง- รูปทรงอิสระเป็นรูปร่าง- รูปทรงที่มนุษย์ดัดแปลง ตัดทอน เพิ่มเติม จากรูปร่าง- รูปทรงธรรมชาติ และรูปร่าง- รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ เปลวไฟ คลื่น น้ำไหล ก้อนเมฆ เป็นต้น ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา มนุษย์นำมาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตามความรู้สึกหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

4. ขนาด – สัดส่วน (Size-Proportion)

4.1 ขนาด (Size) คือลักษณะของรูปที่สามารถสังเกตได้ว่า เล็ก ใหญ่ กว้าง ยาว หนัก เบา เท่าไหร่ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบางครั้ง หากขนาดเล็กเกินไป หรือใหญ่เกินไป ก็จะทำให้ภาพไม่สวยงามเท่าที่ควร

4.2 สัดส่วน (Proportion) คือความสัมพันธ์ ของขนาด ความกว้าง ยาว สูง ลึก ของสิ่งต่างๆที่เหมาะสมพอดี ด้วยการเปรียบเทียบกับความสัมพันธ์ของ สิ่งต่างๆ ได้แก่ คน สัตว์ สิ่งของ พืช เป็นต้น สัดส่วนนับว่ามีความสำคัญเท่า ๆ กับความเล็กใหญ่ของขนาด ทั้งสองส่วนต้องสัมพันธ์กัน อย่างลงตัว สัดส่วนแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะได้แก่

4.2.1 สัดส่วนที่สมบูรณ์ด้วยตัวเอง เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ได้แก่ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น

4.2.2 สัดส่วนที่สมบูรณ์ด้วยองค์ประกอบอื่นๆ เป็นสัดส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์มาเพื่อความสวยงามหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ สัดส่วนของเก้าอี้ โต๊ะ ตู้เสื้อผ้า ความสูงความกว้างของประตูหน้าต่าง ต้องสัมพันธ์กับสัดส่วนมนุษย์ เป็นต้น

5. แสง-เงา (Light - Shade)

5.1 แสง (Light) หมายถึงความสว่าง ที่เกิดจากธรรมชาติได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ หรือเกิดจากมนุษย์สร้างขึ้นได้แก่ แสงจากไฟฟ้า เป็นต้น แสง แบ่งออกได้ 3 ระดับได้แก่

- แสงสว่างที่สุด (High Light) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมากที่สุด
- แสงกลาง (Light Tone) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมาก แต่น้อยกว่าแสงสว่างที่สุด (High Light)

- แสงสะท้อน (Reflected Light) คือแสงส่องกระทบวัตถุชิ้นหนึ่ง แล้วส่องสะท้อน ไปกระทบวัตถุอีกชิ้นหนึ่ง จะสังเกตเห็นได้ในด้านที่เป็นเงาของวัตถุ

5.2 เงา (Shade) หมายถึงส่วนที่มีมืดเนื่องจากแสงส่องกระทบวัตถุทึบแสง หรือยอมให้แสงผ่าน เงาแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ

- เงาวัตถุ (Base Tone) คือส่วนที่มีเงาเข้มที่สุดบนวัตถุ
- เงาตกทอด (Cast Shadow) คือ เงาของวัตถุที่ตกกระทบกับวัตถุใกล้เคียง พื้น หรือผนังเงาตกทอดลักษณะจะเหมือนกับลักษณะของวัตถุ หากวัตถุทรงกลม เงาก็จะกลม หากวัตถุเป็นเหลี่ยม เงาก็จะเป็นเหลี่ยมด้วย

6. สี ตามความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสง ที่ปรากฏแก่สายตารับ ให้เห็นเป็น สี ขาว แดง ดำ เขียว เหลือง เป็นต้น ส่วนนักวิชาการทางทฤษฎีสี ได้ให้คำจำกัดความว่า สีคือคลื่นหรือความเข้มของแสงที่มากระทบตาเรา ทำให้เรามองเห็นสีได้

สีเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น หลังจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วทำให้เรามองเห็นสีต่างๆ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์จากธรรมชาติ แหล่งกำเนิดแสงจะเป็นจากดวงอาทิตย์หรือไฟฟ้า สีแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ คือ

6.1 สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) สีที่มีอยู่ในตัวตนของวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตนั้นๆ ได้แก่ จากพืช สัตว์ แร่ธาตุ เป็นต้น เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้จากปฏิกิริยาทางเคมี

6.2 สีที่เป็นแสง (Spectrum) เป็นสีที่เกิดจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วเกิดการดูดซับ การสะท้อน หรือการหักเหของแสง เช่น แสงรุ้ง 7 สี เกิดจากแสงส่องกระทบละอองน้ำ ในอากาศ แล้วเกิดการหักเหของแสง ทำให้เรามองเห็น 7 สี ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง

7. พื้นผิว (Texture) คือลักษณะภายนอกของวัตถุ ที่มองเห็นและสัมผัสได้ เราอาจแยกพื้นผิว ได้ 2 ลักษณะดังนี้

7.1 ลักษณะผิวที่ลวงตา สามารถมองเห็นได้ด้วยตา แต่สัมผัสได้ด้วยความรู้สึกว่าเป็นพื้นผิวที่เรียบ หยาบ มั่น ขรุขระแต่เมื่อได้สัมผัสก็จะเป็นพื้นระนาบเรียบธรรมดาเท่านั้น

7.2 ลักษณะผิวที่สัมผัสได้จริง เป็นลักษณะผิวที่มองเห็นได้ด้วยตาและสามารถสัมผัสได้จริงด้วยมือหรือร่างกาย ว่าเป็นพื้นผิว เรียบ ขรุขระ หยาบ เป็นต้น การเกิดของพื้นผิวเกิดได้ จาก 2 ลักษณะดังนี้

1. พื้นผิวที่เกิดจากธรรมชาติ สามารถจับต้องได้ จากผิวของ คน สัตว์ พืช สิ่งของ แร่ธาตุ เป็นต้น

2. พื้นผิวที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ สามารถจับต้องมองเห็นได้จริง หรือรับรู้ลักษณะด้วยตา แต่เมื่อจับต้องก็เป็นผิวเรียบธรรมดาเท่านั้น

8. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง ช่องว่างหรือที่ว่างทั้งในรูปและนอกรูป สำหรับงานจิตรกรรม บริเวณว่างมี 2 มิติ (บริเวณว่างลงตา) งานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม บริเวณว่างมี 3 มิติ บริเวณว่างแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

8.1 บริเวณว่าง ปิด – เปิด

8.2 บริเวณว่าง รูปและพื้น

9. ลวดลาย (Pattern) เป็นส่วนประกอบที่ปรากฏแก่สายตา มีลักษณะคล้ายกับพื้นผิว ลวดลายมีการออกแบบในการจัดวาง ตามลักษณะของงานนั้น ให้สวยงามเหมาะสม แบ่งออกได้ เป็น 2 ประเภทได้แก่

9.1 ลวดลายจากธรรมชาติ มนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ มาสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยการ เลียนแบบ ตัดทอน เพิ่มเติม ให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง

9.2 ลวดลายจากรูปร่าง – รูปทรงเรขาคณิต เป็นลวดลายที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้นได้แก่ รูปวงกลม วงรี และรูปเหลี่ยมต่างๆ เป็นต้น มาใช้ในงานออกแบบ ตามความคิดสร้างสรรค์

หลักการออกแบบประกอบด้วย

1. ดุลยภาพ หรือความสมดุล (Balance)

ความสมดุลเป็นหลักแรกที่มนุษย์รู้จัก เพราะตั้งแต่เกิด ก็พบว่าตัวเรามีด้านซ้ายและด้านขวาเหมือนกัน ดังนั้นมนุษย์จึงนิยามว่าอะไรที่มีเหมือนกัน 2 ข้าง นั้นเป็นสิ่งที่สวยงาม ดุลยภาพหรือความสมดุล แบ่งออกเป็น

1.1 สมดุลแบ่งออกเป็น เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง (Symmetrical Balance) คือ ทั้งซ้ายและขวาเท่ากัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคง หนักแน่น ยุติธรรม เป็นการเป็นงาน เช่น เสื้อของสตรีที่มีแขนเสื้อทั้ง 2 ข้างมีความยาวและขนาดใหญ่เท่ากัน

1.2 สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical Balance) ทั้งซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่ดูแล้วเกิดสมดุลหรือความถ่วงสมดุล (ดูแลเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา) เช่น

1. สมดุลด้วยน้ำหนัก และขนาดของรูปร่างรูปทรง

2. สมดุลด้วยค่าน้ำหนักความแก่อ่อนของสี

2. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือการจักว่างองค์ประกอบทั้งหมด เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อนกลมกลืนกัน อาจจะกระจัดกระจายบ้างแต่ก็ยังคงให้ความรู้สึกว่ายังเชื่อมโยงสัมพันธ์กันเป็นเรื่องราวเดียวกัน การสร้างเอกภาพ สามารถสร้างได้หลายวิธีดังนี้

2.1 วิธีสัมผัส คือการนำรูปร่างรูปทรง มาสัมผัสกันในลักษณะต่างๆ

2.2 วิธีทับซ้อน คือการนำรูปร่างรูปทรง มาทับซ้อนกันในลักษณะต่างๆ

2.3 วิธีการจัดกลุ่ม คือการทับซ้อนที่นำรูปร่างรูปทรง มาจัดวางให้ทับซ้อน ซึ่งกันและกัน อย่างอิสระ เมื่อมองในภาพรวมๆ แล้วจะเห็นภาพของรูปร่างรูปทรงนั้นอยู่ในกรอบรูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระในลักษณะต่างๆ

3. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องหรือซ้ำซ้อน กัน จังหวะที่ดีจะทำให้ภาพดูสนุกสนานเปรียบได้กับเพลง ในด้านการออกแบบแบ่งจังหวะออกเป็น 3 แบบคือ

3.1 จังหวะแบบเหมือนซ้ำกัน (Repetition) เป็นการนำเอาองค์ประกอบ หรือรูปที่เหมือน ๆ กันมาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (Order) แต่ถ้ามากเกินไปก็น่าเบื่อ

3.2 จังหวะแบบสลับกันไป (Alternation) เป็นการนำเอาองค์ประกอบที่ต่างกัน มาสลับกันอย่างต่อเนื่อง ทำให้สนุก มีรสชาติกว่าแบบแรก

3.3 จังหวะซ้ำจากเล็กไปใหญ่หรือใหญ่ไปเล็ก (Gradation) เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนกันมาเรียงต่อกัน อาจเรียงจากใหญ่มาเล็ก หรือจากเล็กไปหาใหญ่ ทำให้ภาพดูมีมิติขึ้น

4. ความกลมกลืน (Harmony)

คือนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดให้ประสานกลมกลืน สอดคล้องกัน ไม่ขัดแย้ง แยกแยก เกิดความนุ่มนวล เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ความกลมกลืนกันเกิดขึ้นได้จากหลายลักษณะได้แก่

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

5. การขัดแย้ง (Contrast)

ความขัดแย้ง คือการจัดองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือเพื่อให้เกิดความสนุกตื่นเต้น ลดความเรียบ น่าเบื่อ แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพ คือต้องไปได้ทั้งภาพ ดูไม่ขัดตา ความขัดแย้ง แบ่งไว้ดังนี้

1. ขัดแย้งกันด้วยทิศทางของเส้น
2. ขัดแย้งด้วยขนาดและสัดส่วน
3. ขัดแย้งกันด้วยรูปทรงและรูปร่าง
4. ขัดแย้งกันด้วยวัสดุ และพื้นผิว

5. ชัดแย้งกันด้วยน้ำหนัก อ่อนแก่
6. ชัดแย้งด้วยสี
7. ชัดแย้งด้วยเนื้อหา

6. จุดเด่น (Interesting Point)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ เป็นการจับตาวางองค์ประกอบหลักของภาพ เน้นให้ภาพน่าสนใจ สะดุดตามากขึ้น ประกอบด้วย

- 6.1 ส่วนประธานของภาพ (Dominance) จุดสำคัญที่สุด
- 6.2 ส่วนรองประธาน (Subordination) จุดสำคัญรองลงมา
- 6.3 ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดย่อย (Detail)

การเน้นให้เกิดจุดเด่นในการออกแบบมีหลักและวิธีการเน้นดังนี้

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

ที่แตกต่างกัน

2. หลักการและวิธีการผลิตกระเป๋าสตรี

2.1 แนวคิดในการออกแบบกระเป๋าสตรี

1. ความรู้เรื่องเทรนด์ (Trends) เทรนด์ คือ กรอบของแรงบันดาลใจว่าด้วยเรื่องของสิ่งที่กำลังนิยมกันในเรื่องเดียวกัน แต่ไม่ใช่แรงบันดาลใจโดยตรง เพราะต้องอาศัยการเก็บข้อมูลต่างๆ ของผู้บริโภคไม่ว่าจะวิธีใดๆ ก็ตามเพื่อนำมาจัดกรอบว่าในเรื่องราวเดียวกัน

ในการกำหนดเทรนด์แฟชั่นในฤดูกาลต่างๆจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสำคัญ เช่น เสื้อผ้า สไตส์การออกแบบ แรงบันดาลใจ โดยสาระสำคัญ คือ

1.1 สไตส์การออกแบบ เนื่องจากนักออกแบบแต่ละคนมีสไตส์ในการออกแบบที่แตกต่างกัน บางคนออกแบบในลักษณะที่เป็นสินค้า ระดับบน (Hi-End) หรือ ระดับล่าง (Low-End) หรือ ลักษณะพื้นบ้าน (Country) ที่ใช้ วัตถุดิบธรรมชาติมาประกอบผลิตภัณฑ์ ซึ่งความหลากหลายตามสไตส์ของนักออกแบบ ในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ ก่อให้เกิดนวัตกรรม

ในการพัฒนาเทคโนโลยี การผลิต เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์สมบูรณ์แบบไทย เนื้อแท้ และรูปทรงที่พบเห็น แสดงถึงความ ต้องการที่จะค้นหาให้ แน่ใจถึงความลงตัว

1.2 เสื้อผ้า รูปแบบของเสื้อผ้าที่สวมใส่ต้องมีความกลมกลืนสอดคล้องอย่างพอดี กับ กระเป่าและรองเท้า อย่างลงตัวสมบูรณ์แบบที่ดีที่สุด โดยมีปัจจัยของช่วงเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง การแต่งกายและใช้ เสื้อผ้าที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา และสไตล์ของตนเองจะเป็นองค์ประกอบ ในการกำหนดแนวนิยมแฟชั่น

1.3 วัตถุดิบ หนึ่งลูกว้าวที่มีพื้นผิวเรียบ และเส้นใยรูปแบบใหม่ หรือรูปแบบการ ถักทอระหว่างเส้นใยและหนัง ยางเทียมและไนลอน หนึ่งที่มีสวดลายตามธรรมชาติ พิมพ์เคลือบงาน เนื้อผ้าสีหม่น หรือใช้ ผ้าไหมผ้าซาตินสีสว่าง โดยใช้ โทนสีเทา ม่วงและสีดำซึ่งจะทำให้ดูแล้วสบายตา และ ลักษณะพื้นผิว (texture) พื้นผิวของวัสดุต่างๆจะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง มีความสวยงาม และมีความแตกต่างที่ให้ คุณค่าและความงามแตกต่างกันไป ดังนั้นเมื่อเอาความ แตกต่างของลักษณะพื้นผิวนำมาใช้ การออกแบบก็จะได้ ผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม และแปลกตา แตกต่างกันไป

1.4 ชิ้นส่วนอุปกรณ์ตกแต่ง สำหรับชิ้นส่วนอุปกรณ์ตกแต่ง เช่น ซิป กระดุมเหล็ก มีรูปลักษณะที่เกิดเป็นแนวศิลปะและธรรมชาติ วัสดุที่ใช้ อลูมิเนียม ยาง และพลาสติก มีน้ำหนักมาก จะทำด้วยฝีมือ

1.5 แรงบันดาลใจ อารมณ์ คือ ความสม่ำเสมอที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจร่วมสมัย ของนักออกแบบในการคิด หรือการสร้างแนวคิดในการออกแบบที่เป็นแฟชั่น โดยการผสมผสาน สิ่งแวดล้อมต่างๆ ทั้งศิลปะ ธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ที่จะสร้างสรรค์งานออกแบบ ที่ผสมผสานกันอย่างกลมกลืน โดยการนำไปสู่รูปร่าง ขนาด ที่โดดเด่น การเพิ่มขึ้นของมูลค่าของ สิ่งต่างๆ ตามกาลเวลา ซึ่งถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของนักออกแบบทุกคนที่จะต้องปลูกฝังให้มีอยู่ ในตัวนักออกแบบของไทยเพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบให้กับแฟชั่นของไทยในอนาคต

1.6 เพศ ชายหรือหญิง บ่งบอกลักษณะของการชอบโดยชัดเจน ความต้องการ ทางด้านอารมณ์ ผู้ที่มีแรงบันดาลใจรอบข้างอื่นๆ (ที่เกี่ยวข้องทำให้ มีรายละเอียดในการวิเคราะห์ มากขึ้น) เมื่อได้ สิ่งต่างๆของบุคคลที่นำมากำหนดจากการจินตนาการแล้วก็นำมาสรุปผลรวมเพื่อเป็น บรรทัดฐานการนำเข้าสู่การตั้งวัตถุประสงค์ (Concept) ของผลิตภัณฑ์กระเป๋าหนังให้ได้ จุดมุ่งหมาย ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

2. ความรู้ เรื่องการออกแบบ (Design) ถ้าสังเกตให้ ดีจะเห็นได้ ว่าสินค้าต่างๆ ในแวดวง แฟชั่น ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า กระเป่า รองเท้าหรือเครื่องประดับต่างๆไม่ได้ มีเพียงแบบเดียว ส่วนใหญ่ จะมาในรูปแบบ Collection ซึ่งจะเป็นไปในทางวัตถุประสงค์เดียวกัน อาจจะต่างขนาด ต่างสี ต่างรูปแบบและประโยชน์ใช้ สอย เพื่อประโยชน์ทางการค้าและเพิ่มทางเลือกให้ กับผู้บริโภค เพราะ

หากผู้ผลิตในประเทศผลิตสินค้าเพียงชนิดเดียว แบบเดียว สีเดียวผู้บริโภคก็จำเป็นต้องซื้อโดยที่ไม่ชอบ และก็มีสินค้าจากต่างประเทศที่มีความแตกต่างจากที่มีในท้องตลาด ก็จะทำให้ผู้บริโภคไม่ลังเลที่จะซื้อสินค้าเหล่านั้นแม้ว่าจะมีราคาแพงกว่าหลายเท่าตัว ทั้งนี้ก็มาจากความจำเจจากสินค้าที่ไม่มีการพัฒนาและอยู่ในลักษณะบังคับซื้อการออกแบบนั้นก็ต้องดูแนวโน้มแฟชั่นด้วยว่าจะจะเป็นไปในทิศทางใด ถึงแม้ว่าจะมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง แต่อย่าลืมว่ากระแสแฟชั่นของโลกไปตามเมืองแฟชั่นที่กระจุกอยู่ตามเมืองใหญ่ๆ เมื่อเข้ามาในวงการแฟชั่นและต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของแฟชั่นหรือยืนอยู่ในจุดที่สามารถกำหนดแฟชั่นเองได้ ก็ต้องศึกษาแนวโน้มและพัฒนาการทางแฟชั่น ซึ่งรวมทั้งรูปแบบ สี และส่วนประกอบอื่นๆ

3. ความรู้เรื่องสี (Color) ในการออกแบบนั้น การลงสีจะช่วยให้จินตนาการถึงผลิตภัณฑ์ที่ตัดเย็บแล้วได้ชัดเจนมากขึ้น เพราะจะกำหนดวัสดุ สิ่งที่ใช้ตกแต่งด้วยสีสนได้ โดยมองเห็นเป็นรูปธรรมการลงสีในการออกแบบนั้นเป็นสิ่งที่ควรทำมากที่สุด ซึ่งต้องอาศัยแสงเงาเป็นตัวกำหนดด้วย ผลิตภัณฑ์ที่มีความอ่อนนุ่ม หนัสด้าน ไม่มีรูปทรงชัดเจน จะไม่มีแสงเงามากนักเพราะความอ่อนนุ่ม และลักษณะของหนังเป็นตัวกำหนด แต่รูปทรงของผลิตภัณฑ์ที่มีความชัดเจนอาจทำให้มีรอยพับรอยย่นมากในส่วนที่เป็นรอยผ้าที่ถักพับเข้าไปข้างในจะมีสีเข้มกว่าส่วนอื่น เข้มน้อยแปลว่ารอยพับหรือจีบนั่นลึกและใช้เนื้อผ้ามาก

สี (Color) เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งในการดึงดูดความสนใจผู้บริโภค และผู้พบเห็น เพราะว่าถึงแม้ว่าจะมีผลิตภัณฑ์ที่มีรูปทรงสวยงามเพียงใด แต่ถ้าไม่ได้ ใส่สีสนที่เหมาะสมและสวยงามแล้วผลิตภัณฑ์ก็จะดูต้อยค่าลง สีต่างๆมีต้นกำเนิดมาจากสี 3 สีด้วยกัน คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ซึ่งถือว่าเป็นสีปฐมภูมิหรือสีกลุ่มที่ 1 สีกลุ่มที่ 2 ถือได้ว่าเป็นสีทุติยภูมิ อันได้แก่ สีเขียว สีส้ม และสีม่วง เมื่อนำสีทั้ง 2 กลุ่มนี้มาผสมกัน จะได้ สีกลุ่มที่ 3 คือ สีส้มเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียวน้ำเงิน สีม่วง น้ำเงิน สีส้มแดง สีม่วงแดง และถ้านำเอาสีทั้งหมด 3 กลุ่มมาผสมกันทั้งหมดจะได้เป็นสีดำ

2.2 กระบวนการผลิตกระเป๋า

กระบวนการผลิตกระเป๋าแฟชั่น การผลิตกระเป๋าหนึ่งแต่ละประเภท มีขั้นตอนรายละเอียดในการผลิตที่แตกต่างกันออกไปตามชนิดของผลิตภัณฑ์ รวมๆ แล้วมี 3 ขั้นตอนหลักดังนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมงาน

1.1 เตรียมวัตถุดิบ ตรวจสอบและคัดเลือกคุณภาพของวัตถุดิบให้เหมาะกับกระเป๋านึ่งที่จะทำการผลิต และตรงกับความต้องการ

1.2 ตัดหนังและผ้าซับใน (ซึ่งในส่วนนี้จะเรียกว่า “แผนกหนังหน้า” คนงานในแผนกนี้เรียกว่า “ช่างหนังหน้า”) โดยจะทำการลอกแบบ ถ่ายแบบ เย็บหนัง ให้เป็นไปตามแบบที่จะนำไปผลิตเป็นกระเป๋าประเภทต่างๆ

1.3 หลังจากนั้นจะทำการเย็บหนังและผ้าซับในให้เข้ากันและนำไปผลิตในขั้นตอนต่อไป

2. ขั้นตอนประกอบชิ้นส่วนต่างๆ

นำหนังที่ผ่านการตัดเย็บเรียบร้อยแล้วจากขั้นตอนการเตรียมงาน มาประกอบเข้ากับอุปกรณ์หรือวัสดุอื่นๆ ให้เป็นรูปร่างหรือรูปแบบของกระเป๋าหนังประเภทต่างๆ ที่ต้องการ ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน คือ

2.1 การเตรียมชิ้นส่วน ประกอบไปด้วยการทาสี การทากาว การพับริม ซึ่งเป็นงานมือเป็นหลัก

2.2 การเย็บชิ้นส่วน เป็นการเย็บชิ้นต้น เพื่อเตรียมการประกอบสำหรับขั้นตอนต่อไป

2.3 การประกอบชิ้นส่วนเข้าด้วยกันจนสำเร็จรูป เป็นการประกอบชิ้นส่วนต่างๆ เข้าด้วยกันมีขั้นตอนการประกอบ และเย็บกลับไปกลับมาจนผลิตภัณฑ์สำเร็จ

3. ขั้นตอนการตรวจสอบ เป็นการตรวจสอบคุณภาพและตกแต่ง

3.1 นำส่วนประกอบที่สำเร็จแล้วจากขั้นตอนการประกอบชิ้นส่วนต่างๆ มาตรวจสอบความเรียบร้อย

3.2 ทำความสะอาด และตกแต่งให้สวยงาม

3.3 หากการตรวจสอบพบว่า คุณภาพไม่ดี ก็จะนำผลิตภัณฑ์ดังกล่าวไปแก้ไขจนได้ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพดีตรงตามความต้องการ

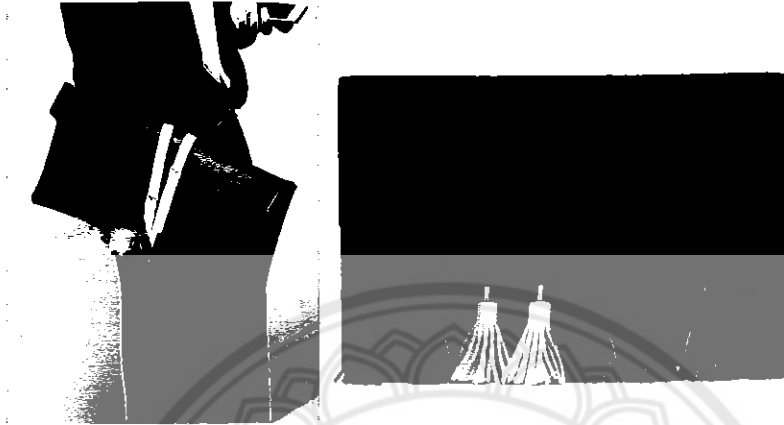
3.4 นำไปบรรจุหีบห่อพร้อมออกสู่ตลาด

2.3 ประเภทของกระเป๋า

กระเป๋านั้นมีหลากหลายรูปทรง, วัสดุที่ใช้ และสีที่แตกต่างออกไป กระเป๋าไม่ได้ออกแบบมาเพื่อใส่ของอย่างเดียว แต่สามารถนำไปสู่ คำว่า แฟชั่นได้อีกด้วย

กระเป๋าสามารถแบ่งได้ 2 อย่างหลักๆ คือ รูปทรงของกระเป๋า และวิธีการหิ้วของกระเป๋า ก่อนอื่นเราจะพาไปดูว่าถ้าเราเรียกตามวิธีการหิ้วของกระเป๋า

- Clutch กระเป๋าถือขนาดเล็กที่ไม่มีสายหรือที่ จับ รูปทรงส่วนใหญ่จะมีความกว้างมากกว่าความสูง และมีที่เปิด-ปิดอยู่ด้านบนของกระเป๋า สไตล่ออกแบบมาเพื่อให้สามารถใช้ได้ทั้งเวลา กลางวัน-กลางคืน รวมไปถึงในโอกาสงานปาร์ตี้ด้วย โดยส่วนมากมักจะถูกหนีบไว้ใต้รักแร้หรือถือธรรมดาปกติ



ภาพ 13 กระเป๋าทรง Clutch

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/165577723775616716/>

ที่มา <https://br.pinterest.com/pin/395261304777292109/>

- Crossbody กระเป๋ามีสายสะพายยาวเพื่อสะพายช่วงไหล่หากมาอีกข้างหนึ่งรูปทรงมีความแตกต่างกัน



ภาพ 14 กระเป๋าทรง Crossbody

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/457256168393523813/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/374361787759104977/>

- Doctor บางครั้งอาจเรียกว่า Gladstone bag ถูกดีไซน์มาให้เหมือนกระเป๋าของหมอ มีลักษณะรูปทรงเป็นแบบสามเหลี่ยม ปกติกระเป๋าสไตล์นี้จะมีหูจับสั้นๆ 1-2 อัน ไว้สำหรับถือ ส่วนใหญ่ถูกออกแบบมาให้มีที่เปิดกระเป๋าอยู่ด้านบน เพื่อให้ง่ายต่อการใส่-หาของในกระเป๋า และ ช่วยให้พื้นที่ใส่ของได้เยอะมากขึ้นด้วย



ภาพ 15 กระเป๋าทรง Doctor

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/305400418451660176/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/27936460158643772/>

- Duffe รูปทรงเป็นลักษณะเหมือนทรงกระบอกในแนว นอน ส่วนมากมักมีขนาดใหญ่-ใหญ่ มากและมักจะทำจากวัสดุเนื้อนุ่ม เช่น ผ้าหรือหนัง จุดประสงค์ในการออกแบบ คือ เพื่อให้สะดวก ต่อการใช้งานเวลาเดินทาง บางครั้งจึงอาจเรียกกระเป๋าแบบนี้ว่า Weekend Bag

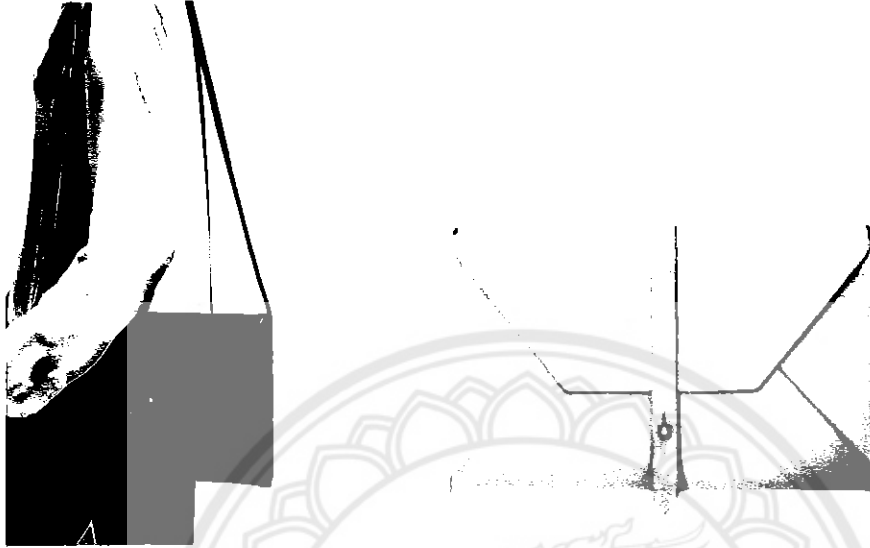


ภาพ 16 กระเป๋าทรง Duffe

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/31384528630408977/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/205969382936460081/>

- Envelope เป็นกระเป๋าที่ดูรูปร่างสงสีเหลี่ยมแบนแบนและมีส่วนบนเป็นฝาปิด รูปทรงสามเหลี่ยมแบบของจดหมายรุ่นคลาสสิกกระเป๋าแบบนี้มีขนาดเล็กและอยู่ในหมวดย่อยของ กระเป๋าแบบครีซ

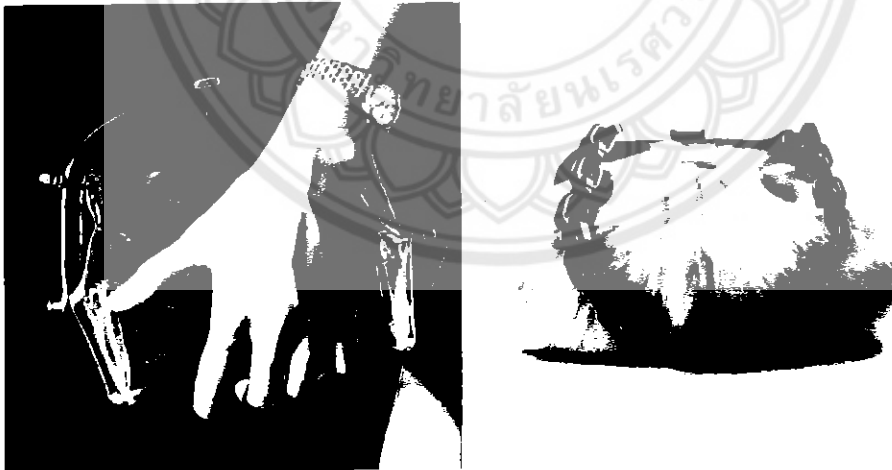


ภาพ 17 กระเป๋าทรง Envelope

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/189291990567280616/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/85216617923718919/>

- Frame กระเป๋าดีรูปทรงเป็นมุมต่างๆปากกระเป๋าเป็นเหล็กแข็งสำหรับปิด-เปิด



ภาพ 18 กระเป๋าทรง Frame

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/535365474430396515/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/87116574018236574/>

- Hobo ส่วนใหญ่ดีไซน์มาสำหรับกระเป๋าสะพาย ขนาดกลาง-ใหญ่ เมื่омองจากด้านบนของกระเป๋าลงไป จะเห็นเป็นลักษณะรูปทรงคล้ายพระจันทร์เสี้ยว สายสะพายมีความยาวปานกลาง จนถึงยาวมาก ทำให้กระเป๋าดูเพียวๆห่อๆ

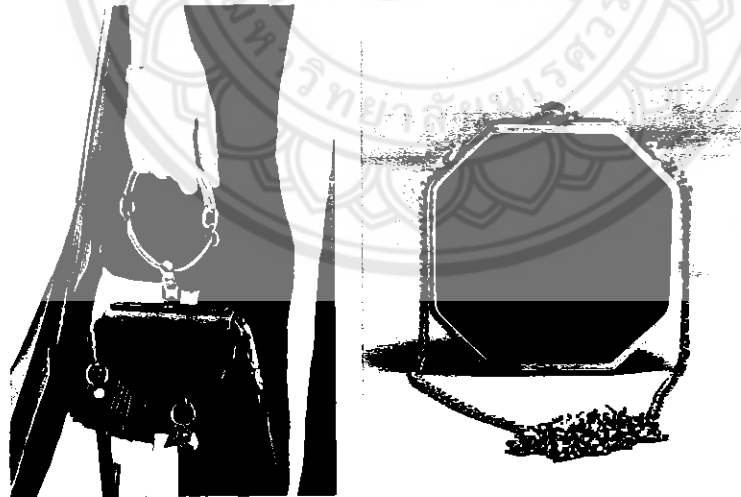


ภาพ 19 กระเป๋าทรง Hobo

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/342555115380470445/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/36662184444557130/>

- Minaudiere กระเป๋าทรงแข็งขนาดเล็กยาวพอถือถือในมือได้มีการตกแต่งด้วยอัญมณีหรือโลหะมีความมันวาวมีความประณีตงดงามมักทำด้วยผ้าไหมหรือกำมะหยี่ภายในมีช่องสำหรับใส่เครื่องสำอางนาฬิกาบางครั้งมีสายโซ่สำหรับไว้คล้องข้อมือ

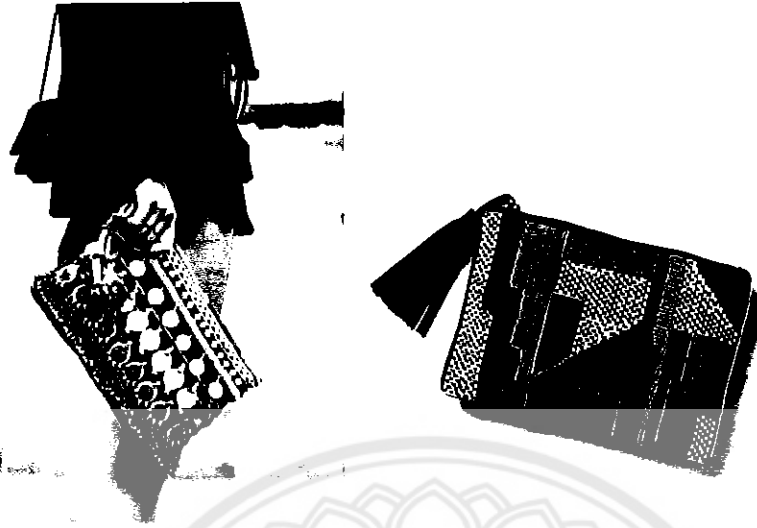


ภาพ 20 กระเป๋าทรง minaudiere

ที่มา <https://www.pinterest.se/pin/376191375108994022/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/438819557412101773/>

- Pouch กระเป๋าผ้าหรือหนังอาจจะยาวหรือสั้น ไม่มีสาย มักมีขนาดใหญ่และมีzip



ภาพ 21 กระเป๋าทรง Pouch

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/540713498987651152/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/541487555178318905/>

- Saddle กระเป๋าที่เป็นรูปตัวU ลักษณะคล้ายกับอานม้า

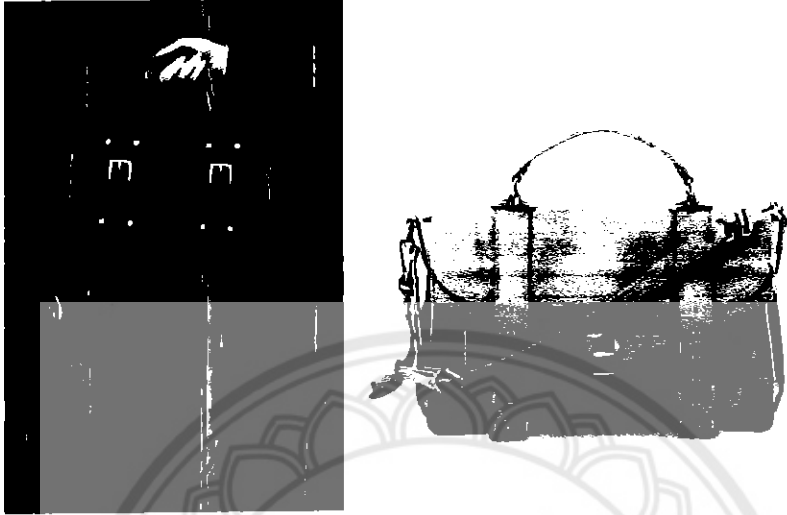


ภาพ 22 กระเป๋าทรง Saddle

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/164944405082399834/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/353110427014845300/>

- Satchel กระเป๋าที่มีสายสะพายยาวสำหรับสะพายเฉียงข้างลำตัวแต่เดิมมีไว้ใส่หนังสือ แต่ภาพลักษณ์นักเรียนอังกฤษเป็นที่นิยมตรงกับแฟชั่นมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 14 เป็นรูปแบบที่มีมาก่อน เป้สะพายหลังเป็นกระเป๋าท่อนเดียวนาโจนส์ต่างสะพายติดตัวกันเป็นประจำ



ภาพ 23 กระเป๋าทรง Satchel

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/452682200022025082/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/127578601918843412/>

- Tote กระเป๋าที่ออกแบบมาสำหรับใช้เวลาไปเดิน, ช้อปปิ้ง หรือจะเป็นช่วงเวลาใดก็ได้ ที่ออกไปข้างนอก โดยปกติกระเป๋านี้มักจะมีขนาดใหญ่ และมีที่จับ 2 อัน



ภาพ 24 กระเป๋าทรง Tote

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/110478997086404355/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/376261743839679805/>

- Trapeze เป็นกระเป๋าที่ดูจากทรงเป็นหลัก โดยตรงกลางเป็นสี่เหลี่ยมและสามารถ
แต้ออกไปด้านข้างได้



ภาพ 25 กระเป๋าทรง Trapeze

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/52832860006881579/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/45810121184256866/>

- Weekend กระเป๋าใบใหญ่ กว้าง มีหูหิ้ว สามารถเปิดกระเป๋าออกได้กว้าง



ภาพ 26 กระเป๋าทรง Weekend

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/155866837080580889/>

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/194077065169098484/>

- Wristlet กระเป๋าที่ออกแบบมาให้มีสายห้อยเพื่อเอาไว้คล้องข้อมือสำหรับถือ ลักษณะส่วนใหญ่มีความใกล้เคียงกับ Clutch



ภาพ 27 กระเป๋าทรง Wristlet

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/310115124313691722/>

ที่มา <https://es.pinterest.com/pin/166492517455170779/>

3. หลักการและเทคนิควิธีการพับและตัดกระดาษแบบโอริกามิ

3.1 ความเป็นมา

โอริกามิมีความหมายมาจากคำว่า โอริ ซึ่งแปลว่า “การพับ” และ กามิ ที่แปลว่า “กระดาษ” งานศิลปะที่เรียกว่าโอริกามิ เป็นศิลปะที่ใช้กระดาษพับขึ้นมาเป็นรูปร่างต่างๆ โดยเป็นศิลปะดั้งเดิมในประเทศญี่ปุ่นมานานมากแล้ว ประวัติเกี่ยวกับโอริกามิ เริ่มมาตั้งแต่สมัยศตวรรษที่ 17 และในที่สุดก็โด่งดังไปทั่วโลกในช่วงกลางศตวรรษของปี 1900 เป็นต้นมา ซึ่งในปัจจุบันนี้ ศิลปะการพับกระดาษแบบญี่ปุ่นได้พัฒนาขึ้นมากกลายเป็นงานศิลปะสมัยใหม่ ที่มีรูปแบบเกิดขึ้นมากมาย งานศิลปะที่จัดเป็นโอริกามินั้นจะต้องเป็นการนำเอากระดาษมาพับหรือตัดงอให้เป็นรูปทรงต่างๆ โดยการใช้เทคนิคคล้ายกับการปั้นและการจัดแต่งชิ้นงาน และจะต้องไม่มีการตัดกระดาษหรือใช้กาวยึดติดใดๆ ในกรณีที่ใช้การตัดกระดาษและติดกาวในชิ้นงาน จะเรียกว่าเป็นศิลปะแบบ คิริกามิ (kirigami) อย่างเช่นการทำ โมเดลกระดาษ แบบต่างๆ (Papercraft Model) เป็นต้น

การพับกระดาษโดยพื้นฐานดั้งเดิมแล้วจะเป็นการพับแบบง่ายๆ แต่สามารถสร้างรูปทรงขึ้นมาเป็นงานออกแบบที่สวยงามได้ ต่างกับงานโอริกามิสมัยใหม่ ที่สลับซับซ้อนขึ้น และท้าทายกับศิลปินที่จะต้องใช้ฝีมือและสมาธิในการสร้างชิ้นงานมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งถ้าจะพูดถึงแบบการพับกระดาษที่อาจจะเรียกได้ว่าเป็นการพับกระดาษที่โด่งดังที่สุด ก็คงจะหนีไม่พ้นการพับกระดาษเป็นรูปนกกระเรียน (Japanese paper crane) ที่น่าจะพบเห็นได้บ่อยที่สุด โดยทั่วไปแล้ว งานโอริกามิ

จะเริ่มจากการใช้กระดาษสีเหลี่ยมจัตุรัส โดยสองด้านอาจจะมีสีด้านใดด้านหนึ่ง มีสีและลายทั้งสองด้าน หรืออาจจะมีสีหรือลวดลายก็ได้ แบบและวิธีพับโอริกามิ ในสมัยก่อน อาจจะได้เริ่มจากการใช้กระดาษสีเหลี่ยมจัตุรัส อย่างเช่น อาจจะใช้กระดาษสีเหลี่ยมผืนผ้า เช่นการพับเรือใบ หรือการพับดอกไม้จากกระดาษห้าเหลี่ยมเป็นต้น สำหรับในปัจจุบัน กระดาษที่เราพบเห็นกันบ่อยๆและหาได้ง่ายก็น่าจะเป็นกระดาษถ่ายเอกสาร หรือกระดาษ A4 ที่ซื้อได้เป็นริ้วตามร้านเครื่องเขียนทั่วไป กระดาษที่ใช้ในการพับโอริกามิ ที่จริงแล้วสามารถใช้กระดาษชนิดใดก็ได้ สำหรับกระดาษ A4 ธรรมดา ก็สามารถเอามาตัดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส แล้วสามารถใช้งานได้เหมือนกัน

3.2 การพับกระดาษ

ตามประเพณีเดิมของการพับกระดาษแบบญี่ปุ่นแล้ว กระดาษที่ใช้ในการพับจะเป็นกระดาษเฉพาะที่ใช้เพื่องานศิลปะการพับ เรียกว่ากระดาษกามิและกระดาษชิโยกามิ แต่สำหรับกระดาษที่น่าจะเห็นได้บ่อยและหาง่ายกว่า ก็คือกระดาษกามิ กระดาษชนิดนี้จะมีลักษณะที่บาง เหนียว และมักจะพิมพ์สีด้านหนึ่ง ราคาจะค่อนข้างถูก สามารถหาซื้อได้ตามร้านขายกระดาษใหญ่ๆ ส่วนสำหรับกระดาษวาชิ จะเป็นการเรียกกระดาษที่ทำขึ้นเองโดยตัวศิลปินเพื่อใช้สำหรับงานพับโอริกามิ ในปัจจุบันก็มีขายอยู่ แต่จะมีราคาแพงมาก กระดาษวาชิจะมีลักษณะพิเศษที่มีความเหนียวมาก แต่ก็ยังคงนุ่ม กระดาษวาชิจะพับในส่วนที่เป็นมุมแหลมได้ยากกว่ากระดาษแบบอื่นๆเนื่องจากว่าจะไม่ค่อยคงรอยพับไว้ และกระดาษแบบสุดท้ายคือกระดาษชิโยกามิ เป็นกระดาษที่มีเนื้อคล้ายกระดาษวาชิ แต่บางกว่าและพับมุมได้ง่ายกว่า มีราคาถูกกว่า และโดยทั่วไปจะพิมพ์ลายต่างๆที่เป็นลายดั้งเดิมของญี่ปุ่นอยู่ด้านหนึ่ง กระดาษชิโยกามิจะมีลักษณะคล้ายๆกระดาษปอนด์ทั่วไป สำหรับกระดาษชนิดอื่นๆที่หาได้ง่ายกว่า ซึ่งอาจจะเอามาพับกระดาษได้อย่างเช่น

- กระดาษปอนด์ กระดาษชนิดนี้เป็นกระดาษที่หาได้ตามร้านเครื่องเขียนทั่วไป จะขายเป็นริ้ว อาจจะมีเรียกว่ากระดาษถ่ายเอกสาร จะมีหลายขนาด แต่ที่พบบ่อยๆก็คือ กระดาษ A4 ซึ่งเป็นกระดาษที่ใช้กันทั่วไป กระดาษปอนด์จะมีขนาดอื่นๆอีกอย่างเช่น กระดาษ A3, กระดาษ A2 หรือ กระดาษขนาด Letter เป็นต้น กระดาษชนิดนี้จะมีเนื้อสีขาว พับง่าย คงรูปได้ดี มีน้ำหนักของกระดาษและคุณสมบัติความเหนียวแตกต่างกันไปตามแต่ละยี่ห้อ แต่โดยทั่วไปแล้ว ข้อเสียของกระดาษชนิดนี้คือ จะนำมาพับแบบพับกระดาษที่สลับซับซ้อนและมีการพับส่วนเล็กๆหักมุมมากๆไม่ได้ เนื่องจากกระดาษจะมีความเปราะ และถ้าพับทบไปมาหลายๆกระดาษก็มักจะขาดได้ เราสามารถนำเอากระดาษปอนด์มาตัดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส กระดาษ A4 เมื่อตัดแล้วก็จะได้สี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณแปดนิ้ว ซึ่งค่อนข้างเหมาะกับการพับแบบต่างๆไป สำหรับแบบพับที่ยากๆ เราสามารถใช้กระดาษขนาด A3 ซึ่งเมื่อตัดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสแล้ว จะได้ขนาดประมาณ 11 นิ้วครึ่ง ซึ่งใหญ่พอที่จะใช้พับแบบที่ซับซ้อนขึ้นได้ นอกจากนั้นแล้วเรายังสามารถใช้กระดาษปอนด์พิมพ์ลายผ่านเครื่องพิมพ์ต่างๆเพื่อให้ได้สีและลายที่เราต้องการก่อนที่จะนำมาพับ จึงค่อนข้างเหมาะกับการใช้พับคุซุดามะ (ลูกบอล

กระดาษ) ที่เราสามารถทำเป็นสีและลายที่เราต้องการได้ กระดาษปอนด์สามารถหาซื้อได้ง่ายตามร้านเครื่องเขียนทั่วไป การเลือกซื้อกระดาษปอนด์ให้เหมาะกับการนำมาพับกระดาษควรที่จะเลือกกระดาษที่มีน้ำหนักต่ำๆ บางๆ แต่มีความเหนียวและคงรูปได้ดี

- กระดาษคราฟท์ สำหรับกระดาษคราฟท์ จะเป็นกระดาษเนื้อหยาบ มักจะเป็นสีน้ำตาล แต่ก็มีแบบที่เป็นสีขาว เรียกว่ากระดาษคราฟท์ฟอกขาว สามารถหาซื้อได้ตามร้านเครื่องเขียนใหญ่ๆ โดยมักจะขายเป็นม้วน กระดาษคราฟท์โดยทั่วไปแล้วสามารถใช้เป็นกระดาษเพื่อฝึกการพับได้ดี เนื่องจากคุณสมบัติที่มีความเหนียวและแข็งแรงมากกว่ากระดาษทั่วไป ทำให้สามารถใช้ลองหัดพับได้โดยที่กระดาษไม่ขาด รวมถึงมีราคาถูกและไม่เปื่อยง่าย แต่เนื่องจากกระดาษคราฟท์มักจะหนาและหยาบมากกว่าปกติ รวมทั้งยังเป็นสีน้ำตาลจึงมักจะไม่ใช่ในการพับงานตัวจริงที่อาจจะต้องการกระดาษที่สวยงามกว่านี้

- กระดาษปรู๊ฟ กระดาษชนิดที่สามเรียกว่ากระดาษปรู๊ฟ จะขายเป็นม้วนๆ เหมือนกัน มีราคาถูก คุณสมบัติของกระดาษคือจะเป็นกระดาษที่ค่อนข้างบาง และเนื้อเหนียว เป็นเนื้อกระดาษแบบเดียวกับที่ใช้พิมพ์หนังสือพิมพ์ สามารถใช้พับได้ดีพอใช้ในกรณีที่พับเป็นอยู่แล้ว เพราะกระดาษชนิดนี้ถึงแม้ว่าเนื้อจะเหนียว แต่จะยุ่ยได้ง่าย ทำให้ถ้าพับไปๆมาๆนานๆ กระดาษจะยุ่ยได้ กระดาษชนิดนี้จะพิมพ์ผ่านเครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ททั่วไปไม่ได้ เพราะเนื้อกระดาษจะเปื่อยเมื่อโดนหมึก

โดยรวมแล้ว สำหรับคนที่หากซื้อกระดาษชโยกามีไม่ได้ ทางเลือกที่ดีก็คือสามารถใช้กระดาษปอนด์เนื้อดีๆประมาณ 70 - 100 grams ซึ่งอาจจะนำมาพิมพ์ลายด้วยเครื่องพิมพ์ทั่วไปก็จะใช้แทนกันได้ ข้างล่างนี้เป็นลิงค์ของไฟล์ PDF ที่ใช้พิมพ์กระดาษ A4 เป็นลายชโยกามี ถ้าสนใจก็ลองดาวน์โหลดไปพิมพ์แล้วเอามาพับดูได้ครับ

3.3 เทคนิคการพับกระดาษ

ข้อมูลวิธีพับกระดาษจะเริ่มต้นด้วยการแนะนำภาพสัญลักษณ์และวิธีพับขั้นตอนพื้นฐานกับภาพต่างเช่นภูเขา การพับตลบหลัง การเปิดและพับ การพับกีบดอกไม้ การพับกระดาษบางพวกจำนวนมากจะเริ่มต้นในการพื้นฐานเฉพาะซึ่งมีชื่อเรียกว่า พื้นฐานนก พื้นฐานกบ พื้นฐานปลา พื้นฐานระเบิดน้ำ ก่อนที่จะพับไปสู่รูปร่างขั้นสุดท้ายแบบต่างๆกันและมีเทคนิคที่สำคัญในการพับกระดาษให้สวยงาม ดังนี้

1. กรีตรอยเส้นพับให้เรียบร้อย

ความสวยงามของเส้นพับจะแสดงให้เห็นเมื่อทำชิ้นงานเสร็จสมบูรณ์จรดเล็บกรอเส้นพับกรีดให้เรียบร้อยสำหรับผู้ฝึกพับใหม่ใหม่มักจะตั้งใจพับโดยใช้นิ้วด้านรายนิ้วมือกดไปตามรอยพับเท่านั้น ถ้าทำเพียงแค่นั้นรอยเส้นพับก็จะไปเรียบและผิดรูป ทำให้ชิ้นงานที่พับออกมาไม่สวยงาม โดยเฉพาะ

ในชิ้นงานที่ต้องทำรอยพับไว้ กางออก และพับต่อ ความง่ายในการพับจะเปลี่ยนไปตามความยากทันที ขึ้นอยู่กับว่ารอยพับที่ทำไว้ในตอนแรกชัดเจนหรือไม่หากพับด้วยความใจเย็นไม่รีบร้อน กริตรอย ชัดเจน การพับต่อจากนั้นจะง่ายขึ้น

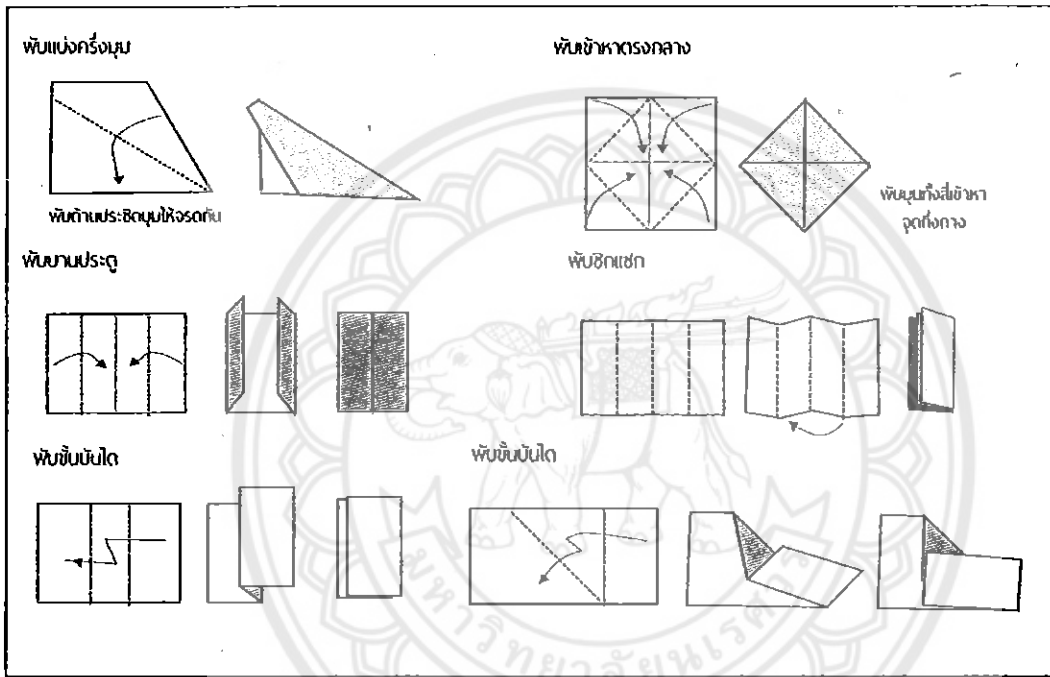
2. จรดขอบกระดาษให้สนิท

เมื่อต้องพับครึ่งหรือพับเฉียง 45 องศา ขอให้จรดขอบกระดาษให้สนิทพอ ขอบขอบกระดาษจากรูปส่วนใหญ่พับได้พอดีกันแต่เหลื่อมกันเล็กน้อย ถ้ารอยพับเหลื่อมนั้นต่อไปอีก ชิ้นงานก็จะมีรูปทรงที่เปลี่ยนไป ควรทาบขอบกระดาษให้พอดีจนมองไม่เห็นกระดาษอีกด้านหนึ่งไม่ว่าจะมองจากด้านไหน การพับจรดขอบกระดาษให้เรียบร้อยพอดีกันโดยไม่คิดว่าเป็นเรื่องยุ่งยากนั้น ถือเป็นเคล็ดลับในการพับชิ้นงานให้สวยงาม

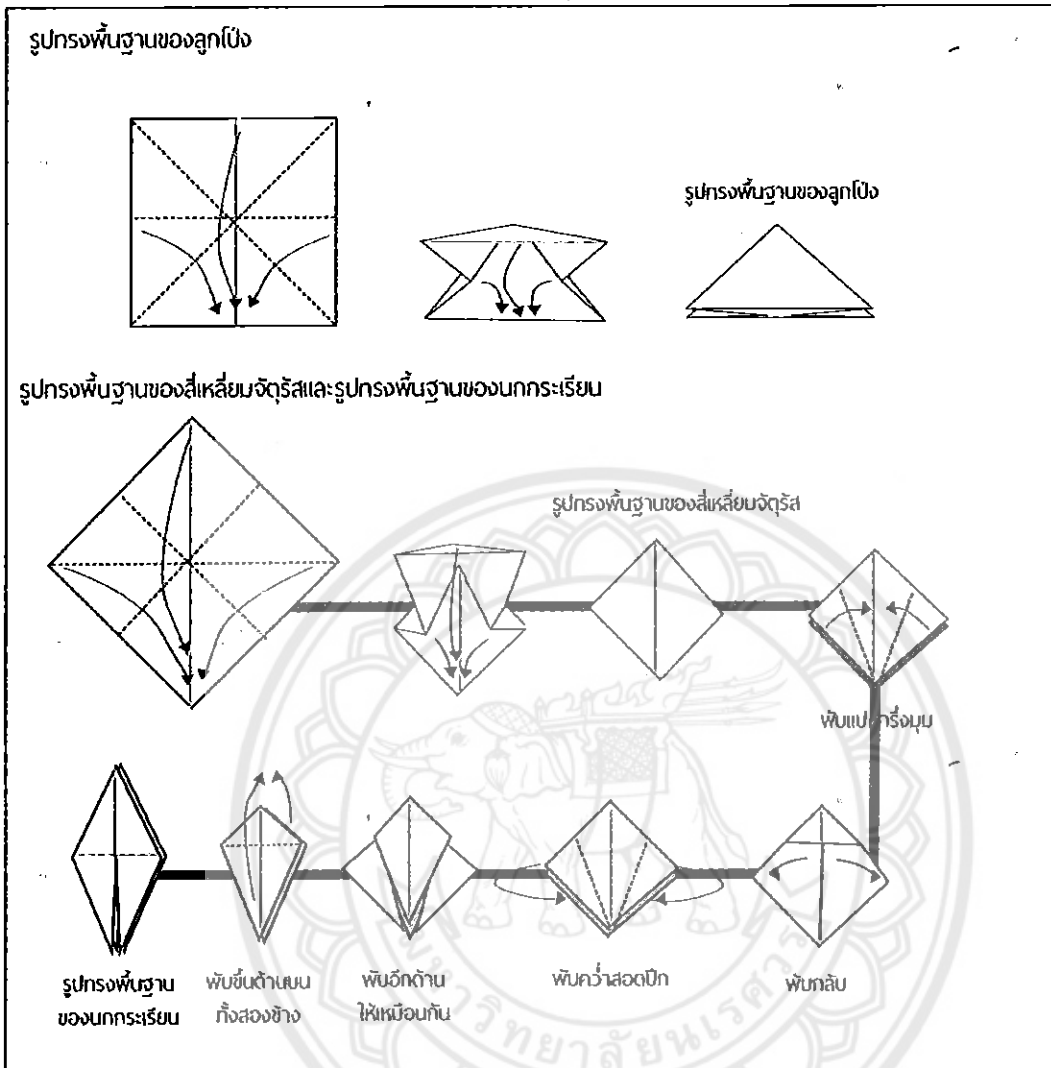
3. อ้างอิงรูปในขั้นตอนต่อไป

รูปแสดงการพับเป็นภาพแบนไม่มีมิติ แต่ชิ้นงานจะออกมาเป็นรูปทรง ดังนั้นสำหรับผู้ที่ยังไม่คุ้นเคย อาจดูเข้าใจยากเมื่อมองผ่านตาในครั้งแรก หากเป็นเช่นนั้นขอให้ใจเย็นแล้วดูรูปในขั้นตอนต่อไปให้ดี ต่อจากนั้นจำส่วนที่สะดุดตา แล้วพับตามรอยเส้นพับภูเขา หรือรอยเส้นพับหุบเขาให้ถูกต้อง ก็จะได้งานพับที่ง่ายตายอย่างคาดไม่ถึง อย่างไรก็ตาม ขอให้เราพับโดยไม่คิดว่าเป็นเรื่องยากเกินไป

(คาวาซากิ โทชิคาสึ.(2552).โลกของโอริกามิ ศิลปะการพับกระดาษรูปดอกไม้และสัตว์.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ภาษาและวัฒนธรรม)



ภาพ 28 ภาพแสดงวิธีพับพื้นฐาน



ภาพ 29 ภาพแสดงวิธีพับรูปทรงพื้นฐาน

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผ้ายีนส์

ความเป็นมาของยีนส์

ยีนส์เริ่มมีครั้งแรกที่เมืองเจโนวา เมืองท่าของประเทศอิตาลี โดยจุดประสงค์เพื่อกะลาสีชาวเจนัว ไว้ใส่เพื่อรองรับต่อสภาพแห้งหรือเปียกได้ดี และสามารถถกขากางเกงได้ขณะอยู่บนดาดฟ้าเรือ ผ้ายีนส์ที่ทำขึ้นมาในนครเจโนวา กลางศตวรรษที่ 19 ซึ่งทางประเทศอังกฤษสั่งนำเข้าผ้าชนิดนี้ด้วยความตั้งใจในความทนทาน และเรียกผ้านี้รวมๆว่า Fustian ซึ่งแปลว่าผ้าสีเนื้อหยาบ ต่อมาระหว่างที่เรือขนส่งสินค้าเดินทางจากอิตาลีมาอังกฤษ ต้องผ่านประเทศฝรั่งเศส ซึ่งคนเมืองเรียกเมืองเจนัวว่า แซน (Gènes) และเรียกสินค้าจากเจนัวว่า ซีน (Jene) ซึ่งภายหลังเปลี่ยนมาเป็น ซอง (Jean)

พอมาถึงอังกฤษ คนผู้ดีจะอ่านคำว่า Jean ว่า จีน หรือยีน เช่นเดียวกับคนอเมริกันที่พูดภาษาอังกฤษ ซึ่งเมื่อคนนำผ้ายีนส์นี้ไปตัดกางเกง ก็ต้องเป็นคำที่เติม s จึงเรียกว่า Jeans ยีนส์ จนกระทั่งราว ปี ค.ศ. 1850 หรือ พ.ศ. 2393 ลีวาย สเตราส์ (Levi Strauss) ชาวเยอรมันที่อาศัยอยู่ที่ซานฟรานซิสโกได้ผลิตกางเกงยีนส์ในชื่อ ลีวายส์ โดยตั้งชื่อกางเกงยีนส์ตามชื่อผ้าฝ้าย โดยผ้าฝ้ายนำมาจากผู้ผลิตที่เมืองเจนัว (Genoa)

ประเภทของยีนส์

ยีนส์ มีหลากหลายประเภท เช่น ฝ้าย 100%, ฝ้ายผสมใยสังเคราะห์ทั้งใยยืดและไม่ยืด เช่น เส้นใยModal, เส้นใย Tencel, เส้นใย Rayon, เส้นใย Lycra, เส้นใย T400 และ ใยสังเคราะห์ที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวต่างๆ ที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ เช่น เส้นใยที่ทำให้ผิวสัมผัสนุ่ม, เส้นใยที่เพิ่มอุณหภูมิแก่ผู้สวมใส่ ซึ่งเหมาะกับประเทศเขตร้อน, เส้นใยที่ระบายอากาศและความชื้นได้ดี เป็นต้น ประเภทยีนส์ Nudie แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

4.2.1 ผ้า Dry หรือบางคนเรียกผ้าดิบ สังกะต่ง่ายๆ คือ ยีนส์ที่ออกสีน้ำเงินเข้ม ไม่มี ริ้วรอยใดๆ

ยีนส์ประเภทนี้แบ่งย่อยๆได้อีกสองกลุ่ม คือ 1.1 ผ้า Dry จริงๆเลย ผ้าที่คนนิยมนำไปปั่นเฟด ขึ้นรอยได้ง่าย น้ำหนักของผ้าจะไม่หนักเท่าผ้าแบรินด์ญี่ปุ่น เพราะ ยังผสมฝ้ายยืด เพื่อให้ใส่สบาย ส่วนบางรุ่นที่ไม่ได้ผสมฝ้ายยืด ก็ยังใส่สบายกว่าแบรินด์ญี่ปุ่นเยอะ

รุ่นที่ใช้ผ้าพวกนี้ คือ Thin finn dry twill , Thin finn dry ecru embo , Grim tim dry navy , Lean Dean dry iron เป็นต้น 1.2 ผ้า Dry ที่ผ่านน้ำมาแล้ว เป็นผ้าที่ผ่านการแช่น้ำมาจากโรงงานแล้ว เนื้อผ้าจะนุ่ม ใส่สบาย และยืดมากกว่าผ้า dry ปกติ วิธีสังเกต รุ่นที่ใช้ผ้าพวกนี้ ในชื่อรุ่นจะมีคำว่า Rinsed ต่อท้ายเสมอ เช่น รุ่น TLJ twill rinsed , Tube tom twill rinsed เป็นต้น

4.2.2 ผ้าฟอก ผ้ายีนส์ที่ผ่านกระบวนการทำให้ซีด มีริ้วรอย โดยไม่ต้องนำมาปั่นเฟดเอง รุ่นพวกนี้ใส่ไปจะไม่ริ้วรอยเพิ่มขึ้น จะมีแค่คราบสกปรกที่มาจากกางเกงยีนส์ รุ่นของผ้าฟอก มีมากมายนับไม่ถ้วน ที่เด่นๆจะเป็นตระกูล Replica ฟอกสวยและราคาสูง

4.2.3 ผ้า Coated หรือผ้ามัน ส่วนมากจะทำกับยีนส์สีดำ แต่เห็นผ้าฟอกบางรุ่นก็ใช้ผ้า Coated ในการทำและนำไปฟอกอีกทีก็มี วิธีสังเกต รุ่นพวกนี้จะออกมันๆเงาๆ บางรุ่นยิ่งใส่ก็ยิ่งเงาก็มี เช่น Thin finn dry black coated , Thin finn back 2 black , TLJ black navy เป็นต้น

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหนังสือ

ประเภทของหนังสือ

หนังสือแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1 หนังสือแท้

2 หนังสือเทียมหรือหนังสือสังเคราะห์

1. หนังสือแท้ หมายถึง หนังสือที่ได้จากสัตว์ต่างๆ เช่น หนังสือวัว หนังสือจระเข้ หนังสือหมู หนังสือปลากะเบน หรือจากสัตว์ป่าอื่นๆ อีกมากมาย การนำหนังสือมาใช้ประโยชน์ แบ่งออกเป็น 2 พวก ได้แก่

1.1 หนังสือดิบ ได้จากหนังสือสัตว์ที่ตายแล้ว สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้โดยตรง เช่น ทำหนังสือกลอง หนังสือตะลุง เป็นต้น



ภาพ 30 หนังสือแท้

ที่มา Alibaba.com

1.2 หนังสือฟอก เป็นหนังสือดิบที่ผ่านการฟอกแบบต่างๆ เพื่อไม่ให้หนังสือเน่าเปื่อย มีลักษณะอ่อนนุ่ม เรียบ สม่ำเสมอ สีเส้นสวยงาม มีความหนาตามต้องการ ซึ่งกรรมวิธีการฟอกหนังสือก็จะแตกต่างกันตามชนิดของสัตว์แต่ละชนิด



ภาพ 31 หนังสือฟอก

ที่มา OEM Exclusive design - WordPress.com

- หนังสือที่มีลวดลายสวยงาม เช่น หนังสือเช้ ู เสือ ม้าลาย
- หนังสือที่มีขนสวยงาม เช่น หมี่ สุนัขจิ้งจอก
- หนังสือทั่วไป เช่น หนังสือ จะมีสีผิวไม่สวยงาม ต้องนำมาตกแต่งและย้อมสี

หนังสือแต่ละเล่มมีลักษณะพื้นฐานที่สังเกตได้ง่าย เช่น มีกลิ่นหนังสือ ผิวมีรูขุมขน ด้านหลังเป็นขนสักลาด ซึมซับน้ำ หากอากาศเย็น เมื่อสัมผัสจะรู้สึกอุ่น ขณะที่อากาศร้อน เมื่อสัมผัสจะรู้สึกเย็น ดูแลทำความสะอาดค่อนข้างยาก ลายบนผิวเป็นธรรมชาติ ไม่มีรอยต่อลาย (Emboss repeat) การพัฒนาด้านต่างๆ ในอุตสาหกรรมการลอกหนังและการตกแต่ง (Finishing) เป็นปัจจัยที่ทำให้ลักษณะพื้นฐานของหนังเปลี่ยนไปจนไม่อาจจะใช้เป็นตัวพิจารณาเพื่อบ่งบอกความเป็นหนังสือแท้ได้อีกต่อไป ซึ่งการลอกย้อมในปัจจุบันมีความพยายามที่จะลอกเลียนหรือให้เงาจางที่สุด ดังนั้น หนังสือที่ดีจึงมักไม่มีกลิ่น มีการใช้ Water Repel lance เพื่อป้องกันไม่ให้ น้ำเกาะ หนังสือที่มือนวนและถ่ายเทอากาศได้นั้นจะเป็นเฉพาะหนังประเภท Full grain หรือ Corrected grain ที่ผ่านการ Top coating หรือ Finishing บางๆ เท่านั้น หนังสือส่วนใหญ่มีผิวลาย หรือมีรอยย่นของผิว (Grain Break) โดยปกติจะมีลักษณะเป็นธรรมชาติเหมือนผิวหนังของคน แต่หนังสือบางชนิดที่เนื้อแน่นหรือแข็งที่เป็นหนังคุณภาพดีก็จะมีรอยย่นของ ผิวเหมือนหนังปกติทั่วไป หนังสือแท้จะมีขนาด (Shape/Size) แต่ละชิ้นไม่แน่นอนเพราะเป็นของธรรมชาติ และหนังสือแท้จะไม่ติดไฟหรือถ้าติดก็ดับได้เอง เราสามารถแบ่งประเภทของหนังแท้ออกเป็น 4 ประเภท ได้ดังนี้

1.2.1 Full grain เป็นหนังสือชั้นแรกที่มีลวดลายของหนังสือธรรมชาติอยู่ หลังจากผ่านกระบวนการลอกหนังแล้วจะนำมาทำการตกแต่ง โดยการพ่นเงาเน้นลวดลายของตัวหนังสือขึ้นมาเอง หนังสือประเภทนี้เหมาะสำหรับนำไปผลิตเป็นหน้าของผลิตภัณฑ์เครื่องหนังต่างๆ

1.2.2 Split เป็นหนังสือที่อยู่ชั้นกลาง ซึ่งโครงสร้างของเนื้อหนังยังคงมีโครงสร้างที่ดี จึงนำไปผลิตเป็นหนัง Nubuck หรือ Suede และยังสามารนำไปโค้ดฟิยูเพื่อสร้างลวดลายเทียมได้ หนังสือประเภทนี้เหมาะสำหรับนำไปใช้เป็นหน้าในการผลิตเครื่องหนัง

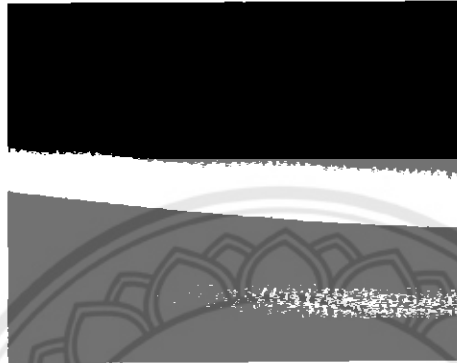
1.2.3 Lining เป็นหนังสือชั้นสุดท้าย ซึ่งมีโครงสร้างไม่เหมาะสำหรับนำไปทำหน้า ส่วนใหญ่จะถูกนำไปทำซับในในผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง

1.2.4 Bonded leather เป็นเศษหนังที่ถูกกักไว้ในขั้นตอนการตัดหนัง Full grain, Split และ Lining นำไปผสมกับกาวและนำมาทำเป็นม้วนหรือแผ่น หลังจากนั้นก็ผ่านการโค้ดด้วยฟิยู หนังสือประเภทนี้สามารถนำไปใช้ได้ทุกส่วนของผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง

2. หนังสือเทียม หมายถึง สารสังเคราะห์ที่ถนำมาทำให้มีลักษณะคล้ายหนังแท้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิดคือ

1.1 หนึ่งเทียบประเภทเลียนแบบหนึ่งแท้ หมายถึง หนึ่งเทียบที่ผลิตขึ้นมาเพื่อใช้ในลักษณะงานเช่นเดียวกับกับหนึ่งแท้ ซึ่งส่วนมากจะพบในผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น กระเป๋า เข็มขัด ฯลฯ ถ้าเป็นหนึ่งแท้จะมีราคาแพงมาก จึงจำเป็นต้องทำด้วยหนึ่งเทียบเพื่อให้ได้ราคาที่ถูกลง

1.2 หนึ่งเทียบประเภททดแทนหนึ่งแท้ หมายถึง หนึ่งเทียบที่ผลิตขึ้นมาเพื่อใช้กับงาน ซึ่งถ้าใช้หนึ่งแท้จะต้องสิ้นเปลืองมาก หรือปริมาณของหนึ่งแท้ไม่เพียงพอกับความต้องการของห้องตลาด



ภาพ 32 หนึ่งเทียบ

ที่มา <http://www.fashionintrends.com>

ข้อดีของหนึ่งเทียบ

1. มีราคาถูกกว่าหนึ่งแท้
2. ทนแดด และความชื้นมากกว่าหนึ่งแท้
3. มีพื้นผิวสม่ำเสมอ ไม่เสียเศษ ไม่ต้องเลือกตำแหน่งที่จะตัดใช้งาน
4. ดูแลรักษาง่าย

ข้อเสียของหนึ่งเทียบ

1. รับน้ำหนักได้ไม่เท่าหนึ่งแท้
2. ถึกขาดง่ายกว่าหนึ่งแท้
3. มีความยืดหยุ่นน้อยกว่าหนึ่งแท้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดในการออกแบบกระเป๋า ปิยวรรณ แสงฤทธิ (2555, หน้า 71) ได้กล่าวถึง เรื่องเทรนด์ ในออกแบบกระเป๋า ว่า ความรู้เรื่องเทรนด์ คือกรอบของแรงบันดาลใจว่าเรื่องของสิ่งที่กำลังนิยมในเรื่องเดียวกันแต่ไม่ใช่แรงบันดาลใจโดยตรงเพราะต้องอาศัยการเก็บข้อมูลต่างๆ ผู้บริโภคไม่ว่าจะ

วิธีใดก็ตามเพื่อนำมาจัดกรอบว่าเป็นเรื่องราวเดียวกัน เทรนด์จะถูกกำหนดโดยแหล่งแฟชั่นของโลก เช่น ปารีส มิลาน ลอนดอน และโตเกียว เป็นต้น รวมถึงผู้ผลิตและผู้ขายที่เลือกเทรนด์ที่มีอยู่ในหนึ่งถึงสองเทรนด์แล้วผลิตสินค้าออกมา การสร้างเทรนด์มีสองวิธีคือสร้างขึ้นเองหรือนำของคนอื่นมาดัดแปลงการออกแบบจำเป็นต้องให้เข้ากันกับเครื่องแต่งกายอื่นด้วยและต้องตามกระแสในฤดูนั้นเพื่อสินค้าจะเป็นที่นิยมซึ่งสามารถนำแนวความคิดจากเสื้อผ้ามาออกแบบกระเป๋าได้ โดยคำนึงถึงผู้ซื้อเป็นหลักว่าตอนนี้เสื้อผ้าเป็นอย่างไร กระเป๋า รองเท้าต้องสามารถใส่ด้วยกันได้ในด้านการโฆษณาและการตลาดนำมาเสนอสินค้าเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการออกแบบกระเป๋าให้เข้ากับเสื้อผ้าจำเป็นต้องคำนึงถึง สี รูปแบบ เนื้อผ้า และส่วนประกอบอื่นเพื่อที่จะดึงเอาจุดเด่นออกมาจะได้ความโดดเด่น แต่เข้ากันได้กับ เนื้อผ้าที่ใส่คือสิ่งสำคัญ การออกแบบแค่มั่นใจ นั้นเป็นหนึ่งในกระบวนการคิดขั้นพื้นฐานของมนุษย์ดังนั้นจะเห็นได้ว่ากระเป๋า รองเท้าที่มีดอกไม้หรือใบไม้ประดับซึ่งมีมาจากการที่มนุษย์สัมผัสธรรมชาติจึงนำบางส่วนมาดัดแปลงเช่นเดียวกับแรงบันดาลใจที่มาจากเสื้อผ้าเพราะเสื้อผ้าทุกแบบ ย่อมมีรูปแบบของตัวเองไม่ว่าจะยังงต่างต้องมีรองเท้าที่เข้ากันได้แรงบันดาลใจจึงไม่ใช่การลอกเลียนแบบแบบ หากนำสิ่งหนึ่งมาประยุกต์เป็นอีกสิ่งหนึ่ง

ในการผลิตกระเป๋าในระบบอุตสาหกรรม ปิยวรรณ แสงฤทธิ (2555, หน้า 74) ได้กล่าวว่า งานผลิตกระเป๋าสตรีอุตสาหกรรม ตลาดภายในประเทศส่วนมากเป็นพวกผลิตในระดับอุตสาหกรรม ขนาดกลางและ เล็กที่ผลิตตามความต้องการของตลาดทั้งนี้ผู้ผลิตที่มีการผลิตนี้ห้องตนเองนั้นควรจะมีลิขสิทธิ์ทำในประเทศและต่างประเทศทั้งประเทศที่มีศักยภาพในการผลิตและจำหน่ายสินค้ารวมทั้งประเทศที่หมักลอกเลียนแบบสินค้าเช่นจีนและประเทศในแถบเอเชียเพื่อป้องกันการตั้งซื้อซ้ำและลอกเลียนแบบซึ่งประเทศเหล่านี้ส่วนใหญ่มีจะนำเข้าวัตถุดิบจากประเทศไทยไปผลิตประเทศของตน ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้ากระเป๋าภายในประเทศจำแนกได้ตามระดับรายได้เป็นหลัก เช่นกระเป๋า ราคาถูกมีเป้าหมายในกลุ่มลูกค้ารายได้ปานกลางถึงรายได้น้อย โดยวางจำหน่ายทั่วประเทศตามร้านค้าและห้างสรรพสินค้าทั่วไป ขณะที่สินค้าที่มีห่อและมีชื่อเสียงจะวางขายผ่านห้างสรรพสินค้าที่มีชื่อดังและตามแหล่งท่องเที่ยวชื่อดังต่างๆของประเทศรวมทั้งการมีโชว์รูมเป็นของตนเองเพื่อแสดงตราสินค้าได้อย่างเต็มที่ โดยระดับราคามีตั้งแต่หลักพันถึงหลายหมื่นบาทขึ้นอยู่กับขนาดคุณภาพของวัตถุดิบที่ใช้ผลิต ดังนั้นจากการที่ประเทศไทยมีช่างฝีมือในการผลิตกระเป๋าประกอบกับเพื่อช่วยสร้างรายได้ให้กับประชาชนในเขตส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคเก้าที่สนใจในการเข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมนี้จึงควรมีการสนับสนุนในการประกอบกิจการกระเป๋าและส่งเสริมให้มีการพัฒนาคุณภาพให้เป็นที่ยอมรับทั้งตลาดในประเทศและต่างประเทศ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบกระเป๋ายาวขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง โดยมุ่งเน้นทางด้านการออกแบบโครงสร้างของกระเป๋าสตรีที่สามารถขยายขนาดและมีความทันสมัย ตอบสนองการใช้งานของสตรีวัยทำงานได้เป็นอย่างดี ซึ่งปัจจุบันชีวิตมีความเร่งรีบ ทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน จึงต้องการกระเป๋าที่ตอบสนองต่อชีวิตที่เร่งรีบ ในการเลือกกระเป๋าบรรจุสิ่งของหรือขนย้ายตามพฤติกรรมการใช้งาน จึงเกิดเป็นโครงการวิจัยการออกแบบกระเป๋าโดยขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง ตอบสนองความต้องการของผู้หญิงในยุคปัจจุบันที่มีการใช้งานกระเป๋าเป็นจุดเด่นมากขึ้น โดยสตรีที่รักการแต่งกายมีความมั่นใจในตัวเอง ต้องการกระเป๋าที่สามารถใช้งานแล้วคล่องตัว สามารถพับขยายและพับเก็บขนาดเล็กกลงได้ เพื่อตอบสนองการใช้งานในชีวิตการทำงานและพฤติกรรมการบรรจุสิ่งของที่มากขึ้นหรือน้อยลงในแต่ละโอกาส

ผลงานวิจัยในครั้งนี้ได้รวบรวมแนวคิดที่ตนเองสนใจและทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆและวิเคราะห์แนวคิดข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยผลงานที่ออกมาจะต้องตอบสนองการใช้งานเป็นไปตามจุดประสงค์ของการออกแบบได้เป็นอย่างดี มีความสวยงามสามารถใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวันโดยมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. กำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย
2. ศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ระเบียบวิจัย
3. การออกแบบและสร้างสรรค์กระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง
4. สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบกระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิ

จากยีนส์และหนัง

ขั้นตอนที่1 กำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบและสร้างสรรค์กระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายดังนี้

- เพศ : หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 23-35 ปี
- รายได้ : รายได้ 10.000-20.000 บาท/เดือน
- อาชีพ : พนักงานบริษัท,ผู้ประกอบการ
- วิถีการดำเนินชีวิต : สตรีวัยรุ่นใช้ชีวิตแบบสังคมเมืองมีความมั่นใจในตนเอง
ชื่นชอบการแต่งกาย มีความสนใจความแปลกใหม่

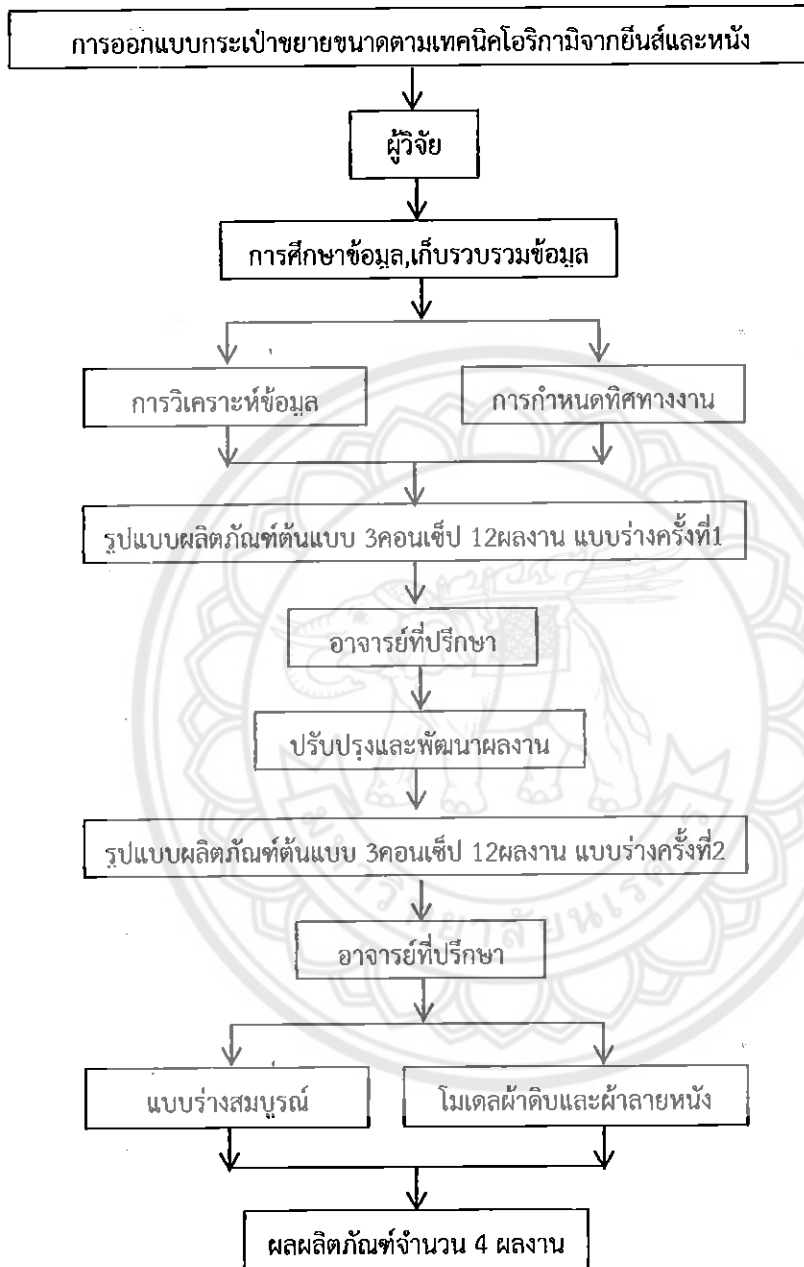
ขั้นตอนที่2 ศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ระเบียบวิจัย

- 1.ศึกษาแนวคิดและรูปแบบกระเป๋าสตรีวัยทำงานในยุคปัจจุบัน
- 2.ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแรงบันดาลใจในการออกแบบ เช่น ศึกษาวิธีการพับ (Origami-Kirigami) เกี่ยวกับวิธีการพับกระดาษเทคนิควิธีการขั้นตอน รวมถึงวัสดุที่ใช้ในการออกแบบเพื่อออกแบบกระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังให้มีความลงตัวและสวยงาม

ขั้นตอนที่3 การออกแบบและสร้างสรรค์กระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง

การออกแบบกระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง ได้นำเทคนิคการพับกระดาษโอริกามิมาใช้ในการออกแบบเพื่อสามารถขยายขนาดของกระเป๋าได้ โดยนำผ้ายีนส์ชนิดหนาและผ้าลายหนังสีดำมาเป็นวัสดุหลักในการออกแบบและตัดเย็บให้เกิดโครงสร้างที่แปลกใหม่ จึงได้ศึกษาข้อมูลโดยการสรุปวิเคราะห์ข้อมูลในด้านการการพับ เทคนิควิธีการขั้นตอนการพับ (Origami-Kirigami) เพื่อเป็นข้อมูลและวางแผนในการออกแบบกระเป๋าขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง

แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนัง



ภาพ 33 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิ

จากยีนส์และหนัง

ขั้นตอนที่4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิ จากยีนส์และหนัง

เนื่องจากรูปแบบของกระเป๋าสตรีวัยทำงานยังตอบสนองการใช้งานไม่ดีพอต่อพฤติกรรม การใช้งานและทำการวิเคราะห์ปัญหาทางด้านการออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิคโอริกามิ จากยีนส์และหนัง สำหรับสตรีวัยทำงาน ผู้วิจัยได้เริ่มดำเนินการออกแบบโดยการทำเงื่อนไข การออกแบบ (Design) เพื่อใช้ในการออกแบบทางด้านการออกแบบกระเป๋ายายขนาดตามเทคนิค โอริกามิจากยีนส์และหนัง สำหรับสตรีวัยทำงานเพื่อให้เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้งานในยุคปัจจุบัน

จากการศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ รูปแบบของกระเป๋าสตรีมีหลากหลายของข้อมูล การเข้าใจ ความหมายขององค์ประกอบในเรื่องของการจัดวางและการเลือกใช้วัสดุรวมถึงการตัดเย็บ การออกแบบโครงสร้างของกระเป๋าที่สามารถขยายขนาดได้โดย เป็นการออกแบบเพื่อตอบสนอง ความต้องการของสตรีวัยทำงาน อายุ 23-35ปี ที่ต้องการกระเป๋าที่สามารถบรรจุของได้ตาม ความต้องการในเวลาจำเป็น และช่วยเสริมสร้างบุคลิกให้กับผู้ใช้งาน ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากการพับ กระดาษเทคนิคโอริกามิ ด้วยการนำการเอาวิธีพับกระดาษแบบเรียบง่ายมาใช้ โดยมีมินิมอลสไตล์ เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายของชิ้นงานที่มีเอกลักษณ์และมีรูปแบบแปลกตา ทันสมัย โดยรูปแบบการใช้งานที่เข้าใจง่าย

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ได้นำข้อมูลที่ศึกษาเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตรีที่สามารถ ขยายขนาดได้ แตกต่างจากกระเป๋าสตรีทั่วไปโดยใช้ข้อมูลจากการศึกษาและวิเคราะห์จากพฤติกรรม การใช้งานของสตรีวัยทำงานและใช้เทคนิคการพับโอริกามิเป็นหลักในการออกแบบ

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การนำเสนอในบทนี้เพื่อการออกแบบและสร้างสรรค์กระเป๋าโดยขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิ จากยีนส์และหนังสำหรับสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้นโดยข้อมูลเบื้องต้นมาวิเคราะห์และออกแบบผลิตภัณฑ์ตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์

บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ

1.1 ชื่อโครงการ

การออกแบบกระเป๋าโดยขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังสำหรับสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้น

1.2 ข้อมูลพื้นฐาน

การออกแบบกระเป๋าโดยขยายขนาดตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังสำหรับสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้น โดยออกแบบโครงสร้างที่มีความเหมาะสมกับการใช้งาน

1.3 ขอบเขตในการออกแบบ (Design scope)

ออกแบบกระเป๋าสตรีจำนวน 4 ใบ

1.4 ข้อมูลผลิตภัณฑ์(Product data)

ประเภทผลิตภัณฑ์ : กระเป๋าสตรี

1.5 กลุ่มเป้าหมาย(Target group)



ภาพ 34 รูปภาพกลุ่มเป้าหมาย (Target group)

Demographics: เพศ หญิง, อายุ 25-30ปี, รายได้ 10.000-20.000 บาท/เดือน

Psychographics:สตรีวัยรุ่นใช้ชีวิตแบบสังคมเมืองมีความมั่นใจในตนเอง ชื่นชอบการแต่งกาย
มีความสนใจความแปลกใหม่

1.6 Design concept

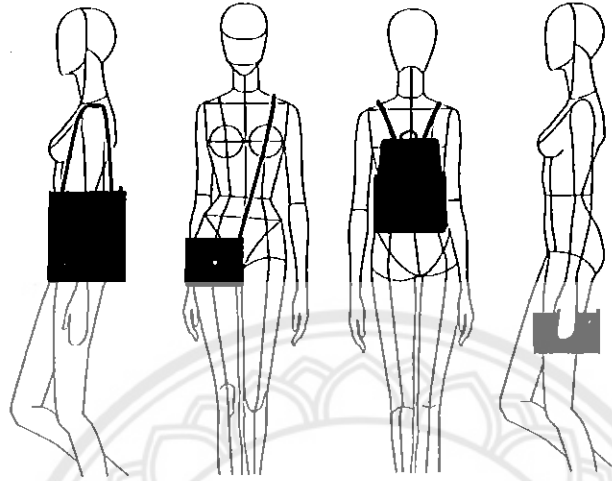
การออกแบบกระเป๋าโดยใช้เทคนิคโอริกคาโดยการดึงวิธีการพับกระดาษที่เข้าใจมาใช้ในการออกแบบโดยใช้ผ้ายีนส์และหนัง(ผ้าลายหนัง) สามารถขยายขนาดได้



ภาพ 35 Mood&Tone

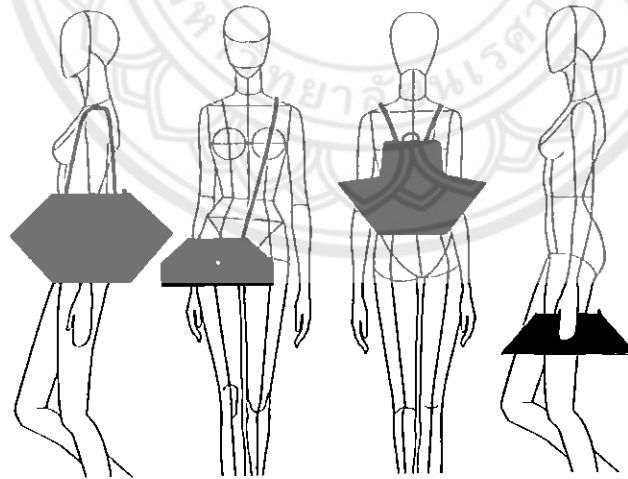
ลักษณะการออกแบบกระเป๋าจากยีนส์และหนังโดยมีอัตราส่วน ยีนส์ 70 /หนัง30

1.7 แบบร่างกระเป๋า



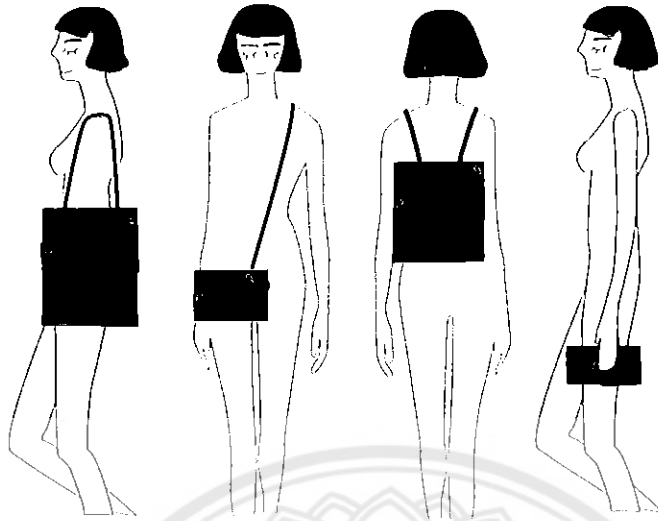
ภาพ 36 ภาพสเกตครั้งที่ 1

การออกแบบกระเป๋าโดยใช้ความเรียบง่ายในการออกแบบโดยการพับเข้าหาถึงง่ามลักษณะ
สามเหลี่ยม



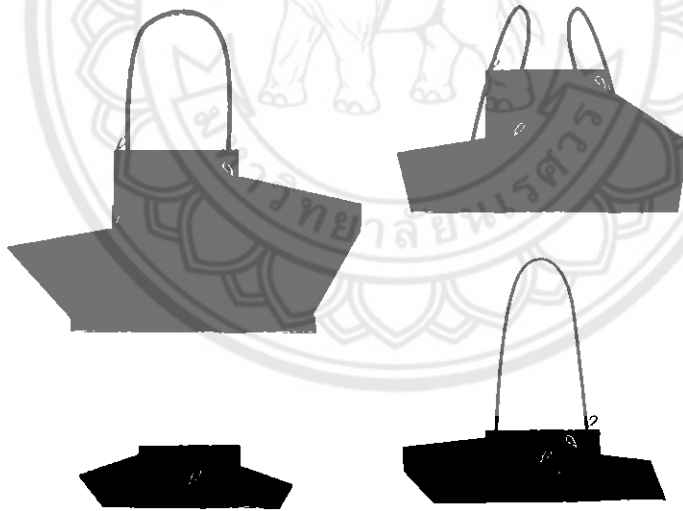
ภาพ 37 ภาพสเกตครั้งที่ 1 ภาพแสดงการขยายออกของกระเป๋า

การพับออกเพื่อขยายขนาดของกระเป๋ามีลักษณะเป็นสามเหลี่ยม



ภาพ 38 ภาพสเกตครั้งที่ 2

การออกแบบกระเป๋าโดยใช้การพับทับซ้อนทำให้เกิดมิติขึ้นผ้า



ภาพ 39 ภาพสเกตครั้งที่ 2 ภาพแสดงการขยายออกของกระเป๋า

การพับออกเพื่อขยายขนาดของกระเป๋ามีลักษณะที่ใหญ่เท่าตัว

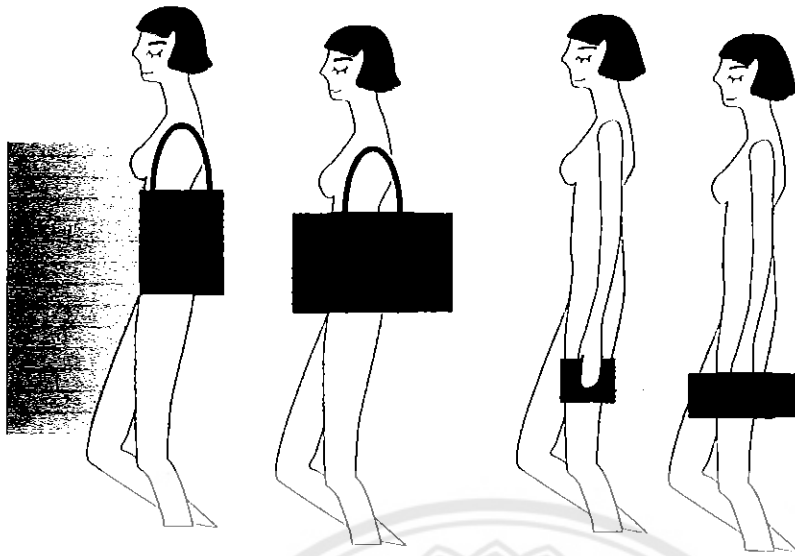


ภาพ 40 ภาพสเกตครั้งที่3 ภาพรวม

ภาพโดยรวมของการออกแบบกระเป่าโดยใช้ผ้ายีนส์ทั้งสี่เข็มและอ่อนทำให้เกิดมิติชั้นที่ชัดเจน

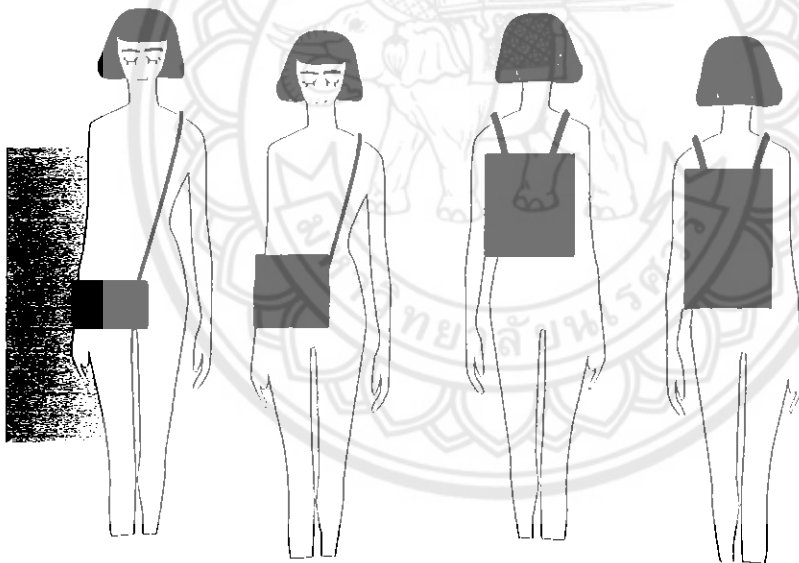
แนวคิด : การพับมุมของกระดาษทบเข้า โดยมีองศาหรือเส้นขนานกันทั้ง2อัน

แต่ละชั้นในการพับเหมือนกัน ลายการพับจะเหมือนกันพับละ2ใบ



ภาพ 41 ภาพสเกตครั้งที่ 3

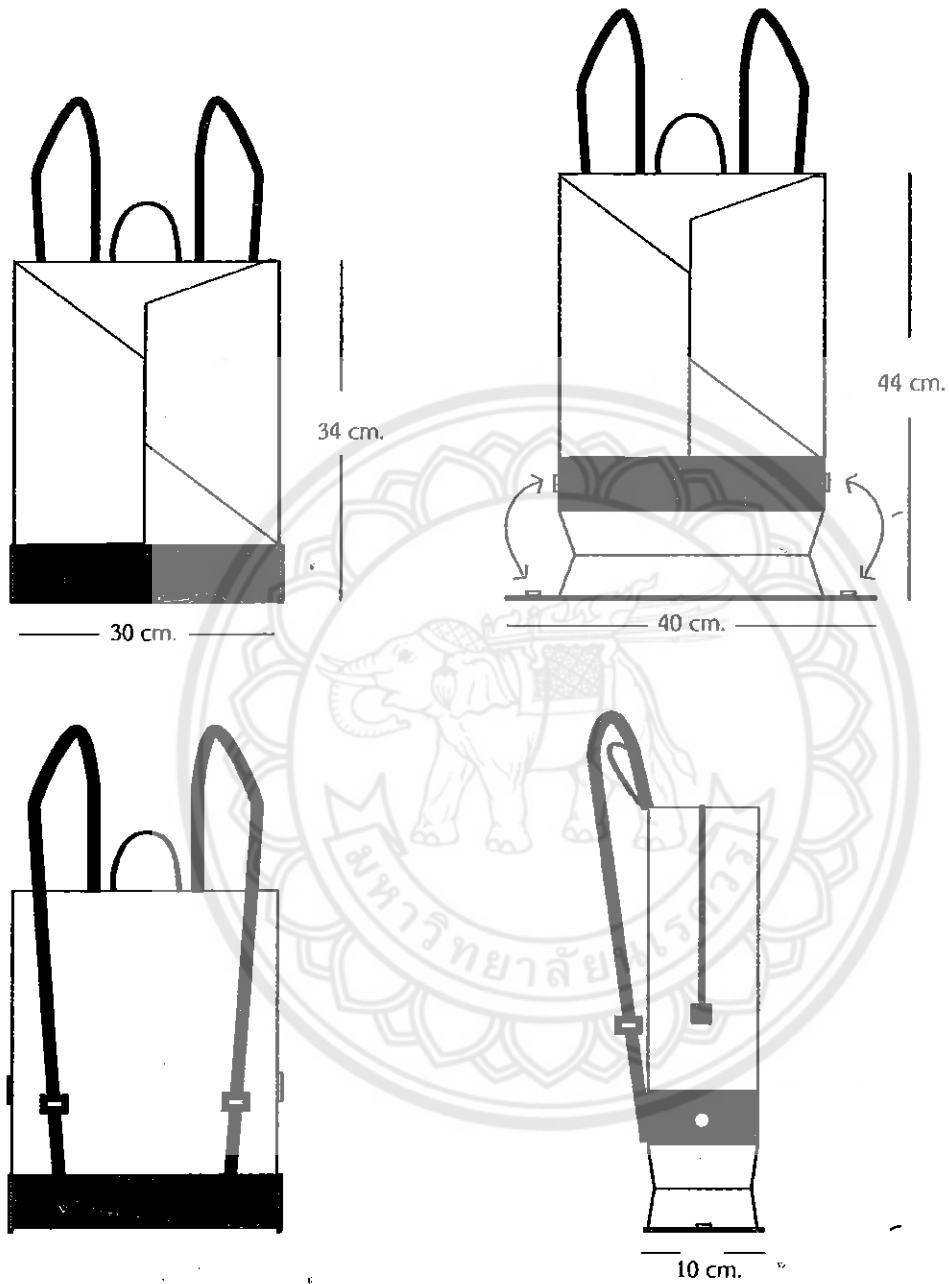
ภาพแสดงตำแหน่งเมื่อใช้งานกระเป๋า และแสดงลักษณะขนาดการขยายออก



ภาพ 42 ภาพสเกตครั้งที่ 3 ภาพแสดงการขยายออกของกระเป๋า

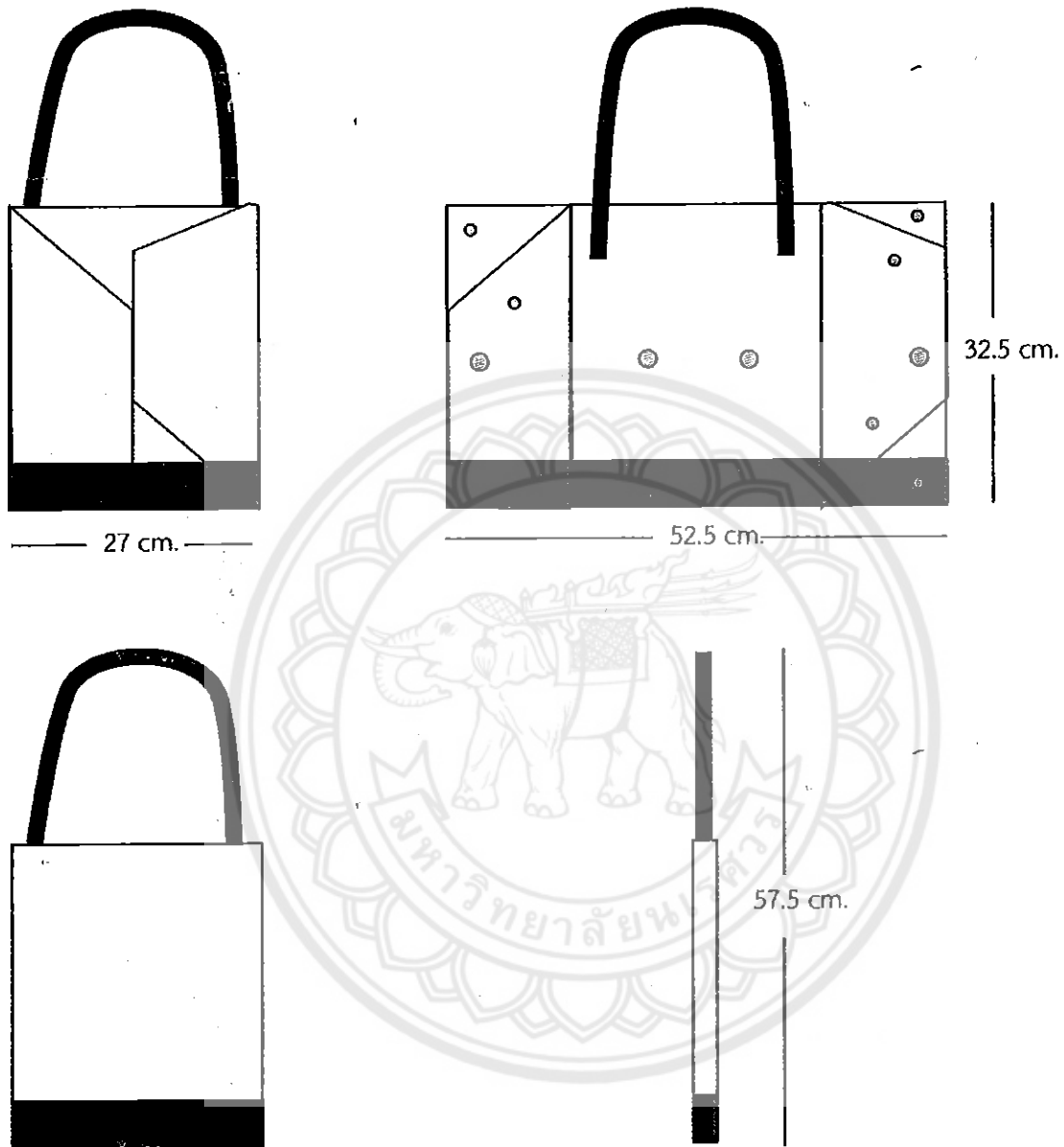
ภาพแสดงตำแหน่งเมื่อใช้งานกระเป๋า และแสดงลักษณะขนาดการขยายออก

1.6 Dimension



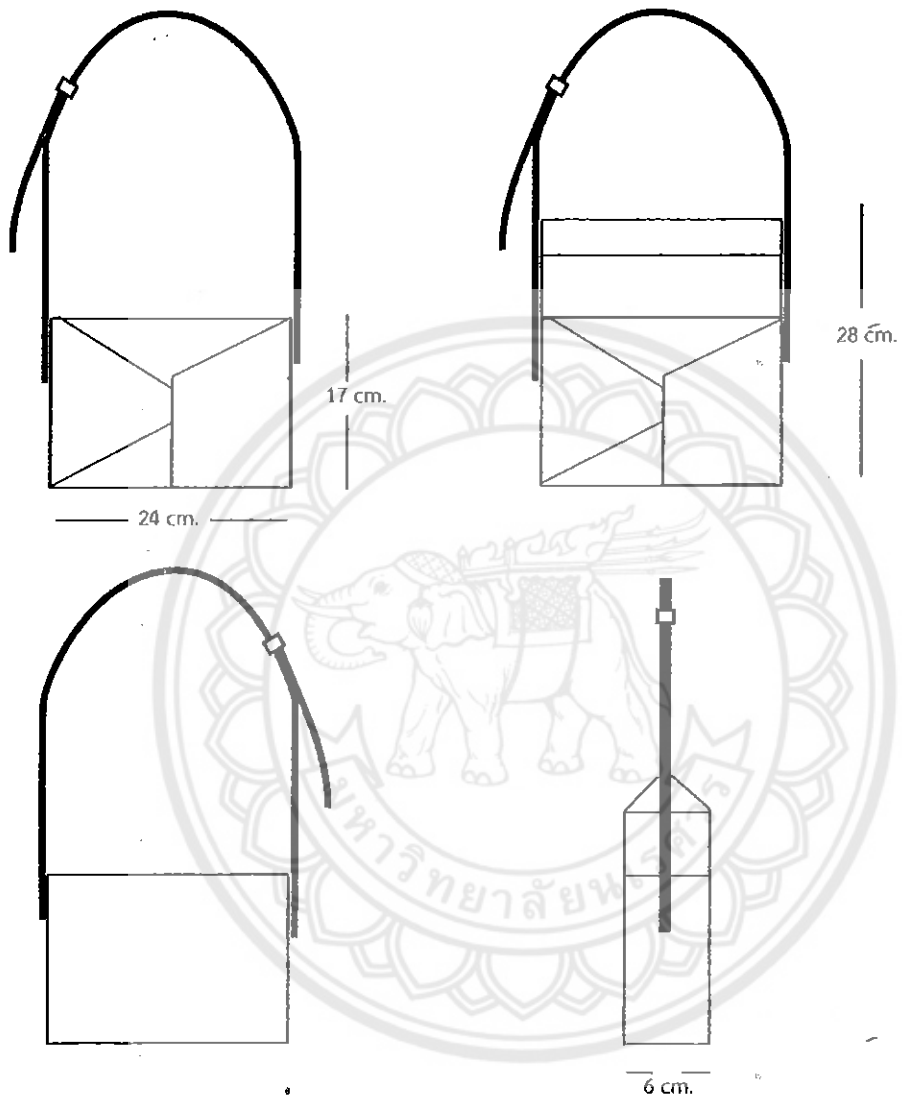
ภาพ 43 Dimension กระเป๋า backpack

ภาพแสดงขนาดและรายละเอียดของกระเป๋า โดยมีการแสดงวิธีการพับขายและพับเก็บของกระเป๋า



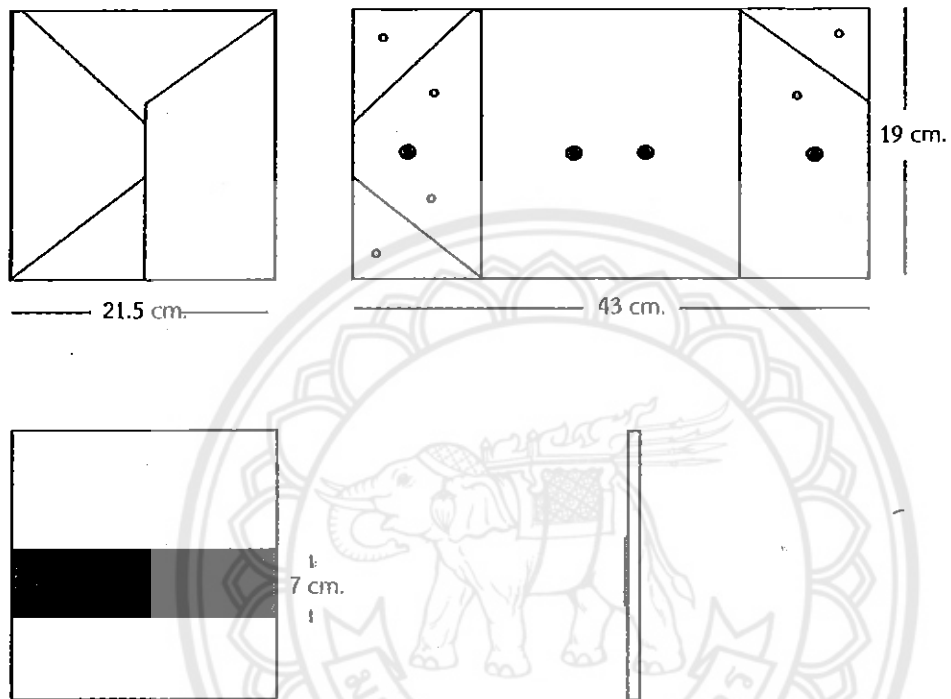
ภาพ 44 Dimension กระเป๋า tote

ภาพแสดงขนาดและรายละเอียดของกระเป๋า โดยมีการแสดงวิธีการกางออกทั้งสองข้างขยาย และพับเก็บของกระเป๋า



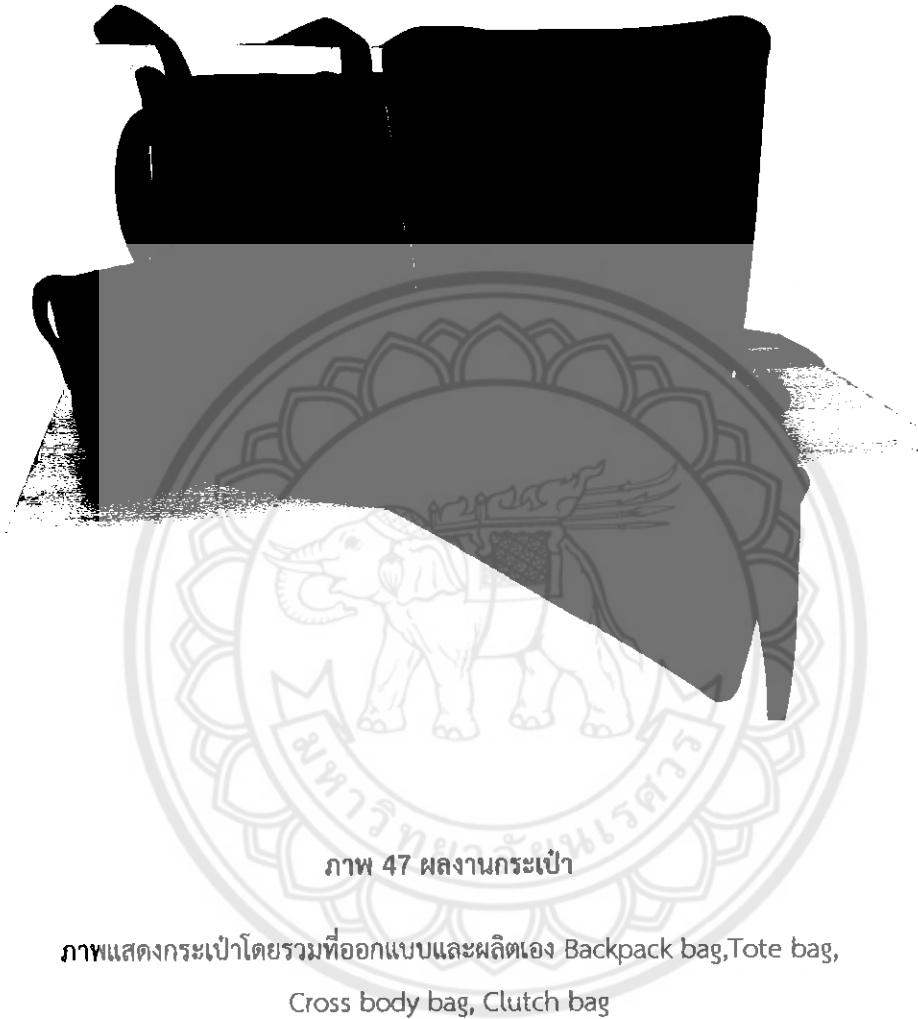
ภาพ 45 Dimension กระเป๋า crossbody

ภาพแสดงขนาดและรายละเอียดของกระเป๋า โดยมีการแสดงวิธีการพับขึ้นขยาย
และพับลงเก็บของกระเป๋า



ภาพ 46 Dimension กระเป๋า clutch

ภาพแสดงขนาดและรายละเอียดของกระเป๋า โดยมีการแสดงวิธีการกางออกทั้งสองข้างขยาย และพับเก็บของกระเป๋าและสายคาดหลังกระเป๋า



ภาพ 47 ผลงานกระเป๋า

ภาพแสดงกระเป๋าโดยรวมที่ออกแบบและผลิตเอง Backpack bag, Tote bag,
Cross body bag, Clutch bag

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

การดำเนินการออกแบบกระเป๋าดูแลสุขภาพตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังสำหรับสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้น พบว่าปัจจุบันตลาดอุตสาหกรรมกระเป๋าสตรีมีการแข่งขันสูงขึ้นทั้งในและนอกประเทศ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบกระเป๋าดูแลสุขภาพ
2. เพื่อออกแบบกระเป๋าดูแลสุขภาพสำหรับสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้น
3. เพื่อประเมินผลการออกแบบกระเป๋าดูแลสุขภาพสำหรับสตรี

สรุปผลและอภิปราย

การศึกษาค้นคว้าในหัวข้อวิจัยเรื่องดำเนินการออกแบบกระเป๋าดูแลสุขภาพตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังสำหรับสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้น โดยเจาะกลุ่มเป้าหมายอายุ 25-30ปี ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์สร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. สรุปข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าดูแลสุขภาพตามเทคนิคโอริกามิจากยีนส์และหนังสำหรับสตรีวัยรุ่นหรือวัยทำงานตอนต้น โดยออกแบบผลิตภัณฑ์ 4 ชิ้น เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์และใช้งานง่าย
2. โครงสร้างของผลิตภัณฑ์ ได้ทำลักษณะของการพับกระดาดขทบกันแบบง่าย โดยผู้วิจัยเน้นความเป็นเอกลักษณ์ แปลกและเป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์กระเป๋า
3. ออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยเลือกใช้วัสดุ ยีนส์และหนังที่มีอยู่ อย่างคุ้มค่า เหมาะสมกับงบประมาณและราคา สวยงามและเพิ่มประโยชน์ต่อการใช้งาน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาข้อจำกัดของวัสดุที่ใช้เช่นผ้ายีนส์เมื่อตัดแล้วขอบจะหลวมง่ายหนังเย็บแล้วจะแฉีก เพราะเป็นรอยจากเย็บ
2. ควรต้องมีพื้นฐานในการตัดเย็บและการตีแบบเพื่อทราบถึงขั้นตอนการตัดเย็บข้อจำกัดในการผลิตอีกด้วย

3. ควรนำการศึกษาค้นคว้าสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์กระเป๋ามาใช้ประโยชน์ในเรื่องของแนวทางการออกแบบให้มากที่สุดเพื่อได้งานเอาแบบที่มีความสมบูรณ์เหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์นั้นๆ และสามารถนำไปผลิตจำหน่ายได้ใช้งานได้จริง

4. ขั้นตอนการทำแบบจำลองหากต้องมีกระบวนการทำที่ยากและซับซ้อนแล้วเราแบบระยะเวลาสำหรับขั้นตอนนี้ให้มากเพราะอาจล่าช้าไม่ทันต่อกันหมดแล้วทำให้งานออกมา

5. จัดลำดับความสำคัญของงานหรือการวางแผนงานทำงานที่ดีนั้นจะทำให้การทำวิทยานิพนธ์เป็นไปอย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จ



บรรณานุกรม

คาวาซากิ โทชิคาสึ.(2552).โลกของโอริกามิ ศิลปะการพับกระดาษรูปดอกไม้และสัตว์.กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์ภาษาและวัฒนธรรม

ครูสมใจ ภัตติศิริ.ความหมาย ความสำคัญ ประเภทการออกแบบ.สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2559,

แหล่งที่มา: http://www.frangis.com/somjaiart/e1_1.php

ปิยวรรณ แสงฤทธิ์. (2555).การศึกษาและพัฒนารูปแบบกระเป๋าถือจากผักตบชวาสำหรับ

นักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศกรณีศึกษากระเป๋าจักสารศูนย์ศิลปาชีพบางไทร.วิทยานิพนธ์.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.กรุงเทพฯ

แอดมิน.20ทรงกระเป๋าที่ผู้หญิงรักแฟชั่นต้องรู้.สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2559,แหล่งที่มา :

<http://www.pooyingnaka.com/content/content.php?No=5989>

Atom.การผลิตกระเป๋า.สืบค้นเมื่อสืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2559, แหล่งที่มา

http://bnvjgd.blogspot.com/p/blog-page_8258.html

chane.ประเภทของยีนส์.สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2559, แหล่งที่มา:

<https://sites.google.com/site/surahsuriyaneedeng/prapheth-khxng-yin-s>

Krishana Buarotsak .10 ประเภทการออกแบบ.สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2559, แหล่งที่มา:

<http://frestky.blogspot.com/2015/06/10.html>

Mookeep Blog.ศิลปะงานพับกระดาษเป็นรูปแบบต่างๆ (Origami).สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน

2559, แหล่งที่มา: <http://www.mookeep.com/origami-information-and-origami-paper-pattern-download/>

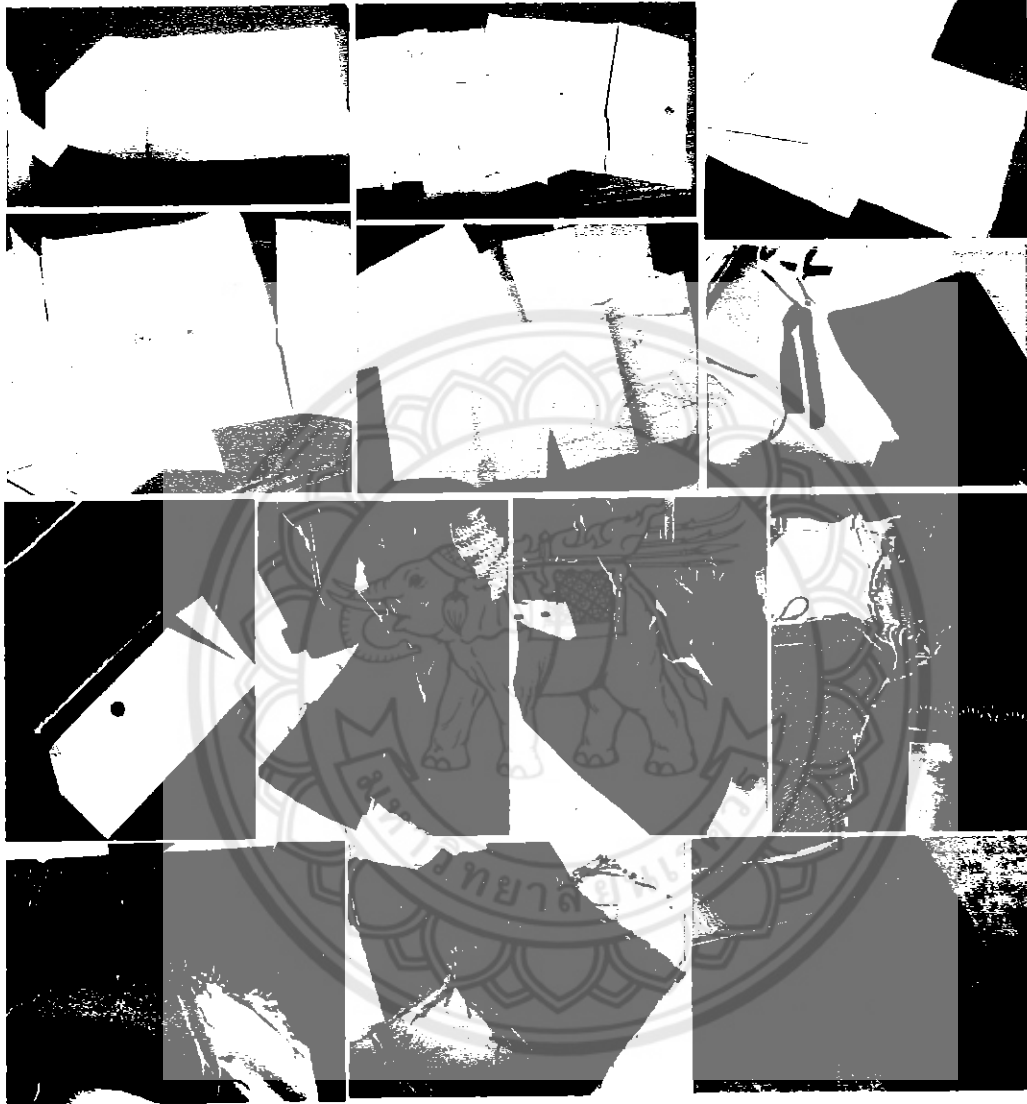
Wikipedia.ความเป็นมาของยีนส์.สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2559, แหล่งที่มา:

<https://www.wikipedia.org/>

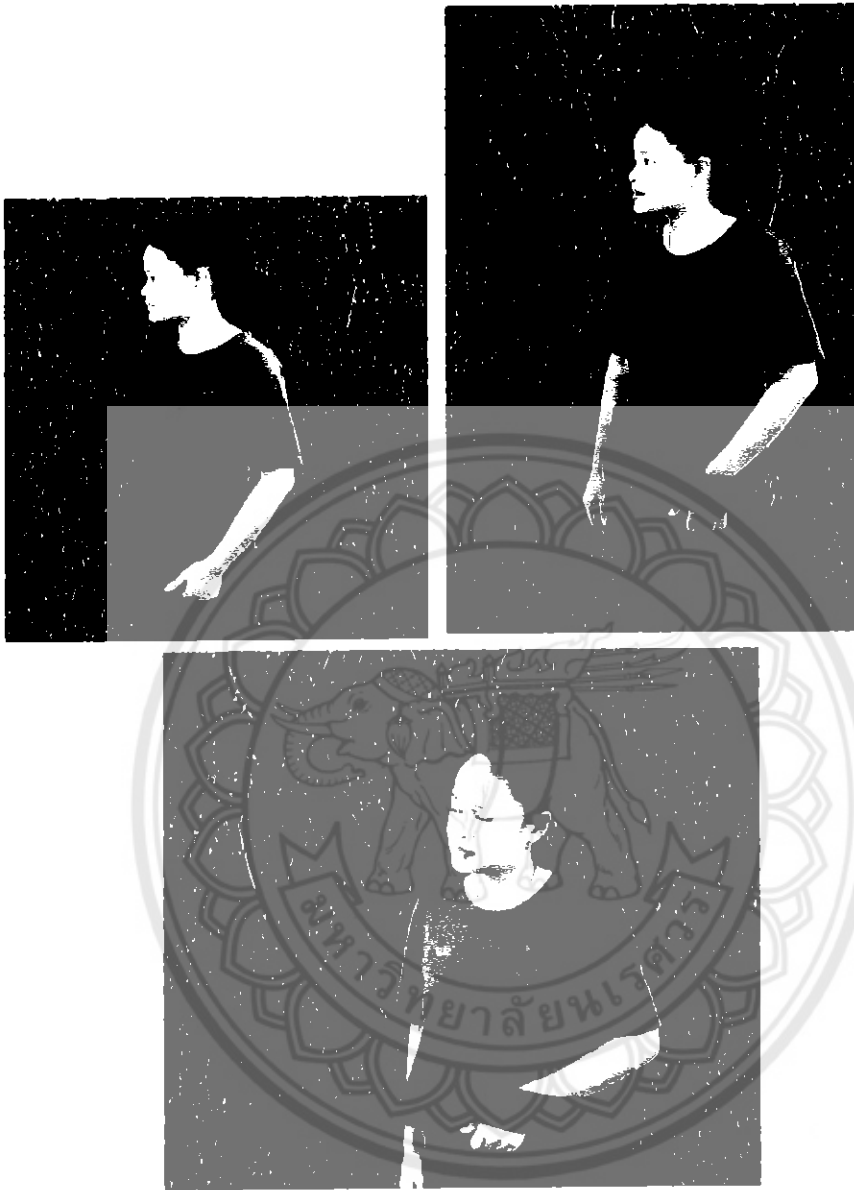
SCFVintage.หนัง (Leather) .สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2559,แหล่งที่มา : [http://vintageblog.scf-](http://vintageblog.scf-vintage.com/blogvintage/vintage-knowledge/)

[vintage.com/blogvintage/vintage-knowledge/](http://vintageblog.scf-vintage.com/blogvintage/vintage-knowledge/)





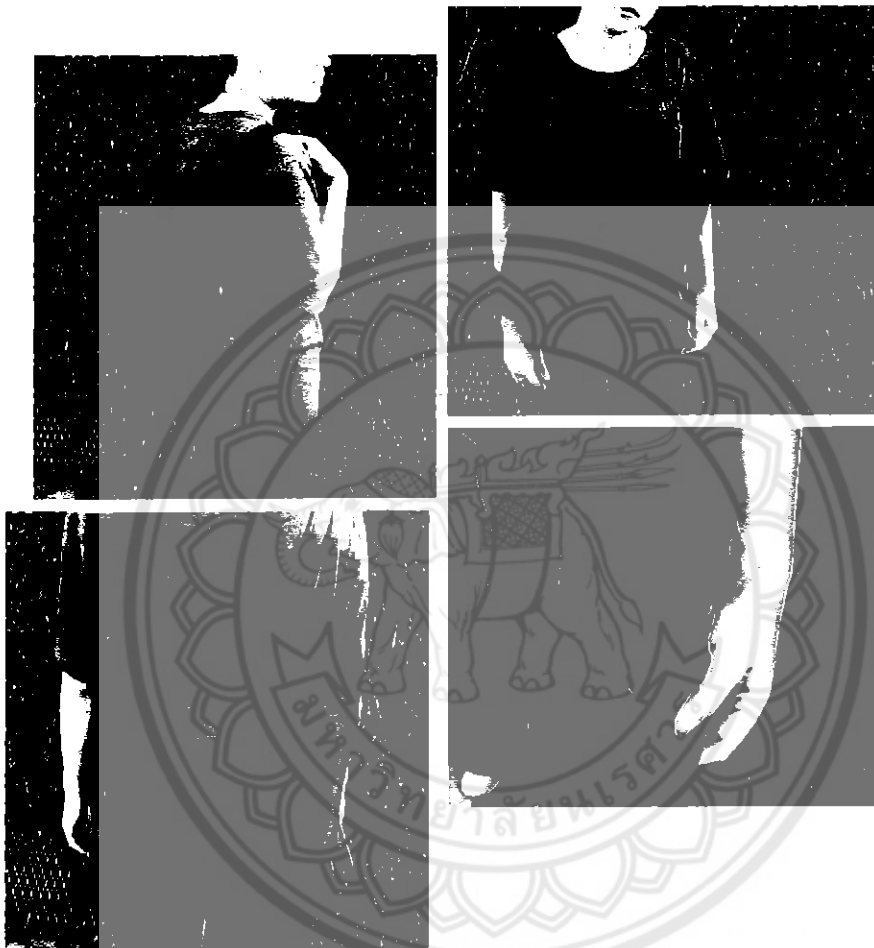
ภาพ 48 ภาพแสดงการตัดเย็บกระเป่าโครงสร้างจริง



ภาพ 49 ภาพแสดงกระเป๋า clutch



ภาพ 50 ภาพแสดงกระเป๋า tote และcrossbody



ภาพ51 ภาพแสดงกระเป๋า backpack