

อภิธานพจนานุกรม



สำนักหอสมุด

การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ

ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต



นันทิญา ชมเจริญ

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เลขที่หนังสือ 21 ก.ธ. 2558

เลขที่หนังสือ 16845002

เลขที่บันทึกเรื่อง

ศิลปะนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรฯ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ

การศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยเกษตรฯ

COSTUME DESIGN FOR MEN TO UPGRADE PERSONALITY

INSPIRED BY GEOMETRIC



Art's Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University

In Partial Fulfillment of the Requirements


For the Bachelor of Fine and Applied Degree Product and Package Design


May 2014

Copyright by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการ ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง "การออกแบบเครื่องแต่ง
กายบุรุษ เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต" เห็นสมควรรับเป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบ
ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร


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


.....กรรมการ
(ดร. สมภาพร คล้ายวิเชียร)


.....กรรมการ
(อาจารย์ พิชรวัดมน์ สุริยงค์)

ประกาศคุณูปการ

รายงานฉบับนี้จะสำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับการอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยซาบซึ้ง ในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมาก ณ โอกาสนี้

ขอบคุณพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุตสังข์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ที่ได้สละเวลา มาช่วยสอนและชี้แนะแก้ไขข้อบกพร่องในการทำวิจัยและรายงานฉบับนี้ ตลอดจนช่วยหาแนวทาง กระตุ้นความคิดของผู้วิจัย ให้เกิดการพัฒนาการทางด้านความคิด สติปัญญา ที่สำคัญทำให้ผู้วิจัย เกิดความตั้งใจ มุ่งมั่น มานะ และอดทน เพื่อที่จะสร้างสรรค้วิจัยฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณช่างตัดชุดร้านท็อปพาวเวอร์ ที่ยอมสละเวลาช่วยให้คำปรึกษาด้านการตัดเย็บ การชี้แนะตลอดทั้งกระบวนการผลิต จนทำให้งานออกมาสำเร็จสมบูรณ์

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และทุกคนในครอบครัวของผู้วิจัยที่คอย ให้กำลังใจ เป็นที่ปรึกษาที่เพ่งพิงที่ดี คอยสนับสนุนและคอยช่วยเหลือในทุกๆขั้นตอนในการทำวิจัย ในครั้งนี้อย่างเต็มกำลังและความสามารถด้วยความรัก และความหวังดีเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มี พระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจสืบต่อไป.

นันทิญา ชมเจริญ

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวนันทิญา ชมเจริญ
สถานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สูดสังข์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปะนิพนธ์ ศป.บ. สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ.2558
คำสำคัญ	การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ

บทคัดย่อ

ปัจจุบันบุคลิกภาพและภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้สวมใส่มีความมั่นใจ และผู้คนรอบข้างให้ความสนใจ โดยมุ่งเน้นในเรื่องของสรีระรูปร่างของผู้สวมใส่เพื่อส่งเสริมในด้านบุคลิกภาพ การแต่งกาย ปัจจุบันมนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นโดยเฉพาะด้านร่างกาย ผู้บริโภคทุกคนไม่ได้มีรูปร่างที่สมส่วนและดูดี บางกลุ่มมีรูปร่างทรงสามเหลี่ยมคางหมู รูปร่างทรงสามเหลี่ยมหน้าทรวง รูปร่างทรงสี่เหลี่ยมคางหมู รูปร่างทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า และรูปร่างทรงวงรี

โดยการศึกษาข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนและระเบียบวิธีของการวิจัย โดยการศึกษาทางด้านของสรีระรูปร่างของบุรุษ มีการทำแบบสอบถามโดยการสุ่มเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ทราบถึงความพึงพอใจของผู้บริโภค มีการวิเคราะห์และนำมาหาข้อสรุปเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต

ผลการวิจัยพบว่าได้ต้นแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ โดยใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต จำนวน 5 ชุด 14 ชิ้น โดยการนำเอาแนวคิดความรู้สึกต่างๆจากรูปทรงเรขาคณิตมาทำให้เกิดแฟชั่นสไตล์ใหม่ๆที่เป็นเอกลักษณ์ในตนเอง ด้วยรูปทรง สี สัน และลวดลาย มีการประยุกต์ Fashion Trend ให้เหมาะและลงตัวกับ Style ตลอดจนบริบทในการทำงาน เพื่อเพิ่มความมั่นใจและเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับบุรุษที่มีปัญหาทางด้านสัดส่วนรูปร่าง และสร้างความหลากหลายให้กับแฟชั่นเสื้อผ้าบุรุษ เพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	4
นิยามคำศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
ศิลปะเรขาคณิต.....	6
การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	22
บุคลิกภาพและการวางตัวในสังคม.....	42
การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพและโอกาส.....	55
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	63
ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ.....	64
กำหนดข้อมูล, ทำการวิเคราะห์ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย.....	64
วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ.....	64
สรุปผลการศึกษาและการดำเนินการออกแบบ.....	65
ระยะเวลาดำเนินการวิจัย.....	67
4 ผลการวิจัย.....	68
ผลงานการออกแบบ.....	74
5 บทสรุป.....	86
สรุปผลการวิจัย.....	86
ข้อเสนอแนะ.....	88

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ภาคผนวก.....	89
บรรณานุกรม.....	96
ประวัติผู้วิจัย.....	97



สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1.สรุปและวิเคราะห์ถึงผู้บริโภคร่วมเป้าหมาย.....	68
2. ตารางวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด SWOT.....	75
3. ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบ.....	76
4.ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบที่ 1.....	77
5.ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบที่ 2.....	78
6.ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบที่ 3.....	79



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 แสดงรูป แจกันกรีกตกแต่งแบบ Geometric style.....	6
2 แสดงภาพ Geometric.....	7
3 แสดงรูปเรขาคณิตสองมิติ.....	11
4 Gateway Arch.....	12
5 อาคาร RMIT Storey Hall.....	13
6 อาคาร Café Wall Illusion.....	14
7 อาคารอเนกประสงค์ที่เมืองเพิร์ท ประเทศออสเตรเลีย.....	14
8 พีรามิดในประเทศอียิปต์.....	15
9 รูปห้าเหลี่ยมกลม.....	16
10 Circle Limit III.....	16
11 ศิลปะคณิตศาสตร์ของ John Robinson.....	18
12 ศิลปะทางคณิตศาสตร์แบบ L-System.....	18
13 ศิลปะทางคณิตศาสตร์แบบ Synetics Structure.....	19
14 ผลงานของ Dr. George W. Hart.....	20
15 ศิลปะทางคณิตศาสตร์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์.....	21
16 เครื่องแต่งกายบุรุษแบบทางการและกึ่งทางการ.....	25
17 แผงชั้นเครื่องแต่งกายบุรุษ.....	27
18 แผงชั้นเครื่องแต่งกายบุรุษที่ตัดกันด้วยสี.....	29
19 แผงชั้นเครื่องแต่งกายบุรุษ.....	32
20 Men Styling.....	35
21 สูทจาก Dolce & Gabbana ปี 2012.....	36
22 แสดงรูป รูปทรง (FORM).....	38
23 แสดงรูปสี (COLOR).....	40
24 แผงชั้นเครื่องแต่งกายบุรุษและเครื่องประดับเสริม.....	42
25 แสดงรูป การแต่งกายของชายวันทำงาน.....	44
26 ตัวอย่าง แผงชั้นการแต่งกายของบุรุษ.....	46
27 แผงชั้นเครื่องแต่งกายตาม Men Styling.....	48

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
29 การสร้างภาพลักษณะภายนอก.....	54
30 แพ้ชั้นเครื่องแต่งกายบุรุษ.....	58
31 ตัวอย่างสุทผู้ชาย.....	59
32 แสดงรูปการแต่งกายตามโอกาสที่แตกต่างกันไป.....	61
33 แสดงรูปการปรับบุคลิกภาพของบุรุษ.....	62
34 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ.....	66
35 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ (ต่อ).....	67
36 ภาพแสดงผลแบบสอบถามออนไลน์.....	69
37 ภาพตารางแสดงการวิเคราะห์ทางการตลาดแบรนด์ HUGO.....	70
38 ภาพตารางแสดงการวิเคราะห์ทางการตลาดแบรนด์ Armani Exchange.....	71
39 ภาพตารางแสดงการวิเคราะห์ทางการตลาดแบรนด์ Topman.....	71
40 Men Styling.....	72
41 Sketch Design แนวทางที่ 1.....	77
42 Sketch Design แนวทางที่ 2.....	78
43 Sketch Design แนวทางที่ 3.....	79
44 ภาพกราฟิกที่นำมาใช้.....	80
45 Sketch Develop.....	80
46 ภาพแบบจำลองโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษ หุ่นทรงสามเหลี่ยมหงาย.....	81
47 ภาพแบบจำลองโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษหุ่นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า.....	81
48 ภาพแบบจำลองโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษหุ่นทรงสี่เหลี่ยมคางหมู.....	82
49 ภาพแบบจำลองโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษหุ่นทรงวงรี.....	82
50 ภาพแบบจำลองโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษหุ่นทรงสามเหลี่ยมคว่ำ.....	83
51 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างสี่เหลี่ยมคางหมู.....	83
52 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างสามเหลี่ยมคว่ำ.....	84
53 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างสามเหลี่ยมหงาย.....	84
54 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างสี่เหลี่ยมผืนผ้า.....	85
55 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างวงรี.....	85

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มคือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์(ปัจจัย 4) เป็นทั้งความต้องการด้านร่างกาย และความต้องการด้านจิตใจ(ความต้องการทางด้านจิตวิทยา) ความเจริญของมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายยังบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้ด้วยเช่น ฐานะ เชื้อชาติ ฯลฯ เพื่อสะท้อนถึง สังคม ศาสนา วัฒนธรรม รวมถึงรสนิยมเฉพาะตัวบุคคล

การพัฒนาในแต่ละยุคสมัยแตกต่างกันมาก ลักษณะหรือแบบแผนของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เรียกว่า สไตล์ (Style) แต่ละคนมีสไตล์การแต่งตัวไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆอย่าง และทำให้บทบาทที่มีต่อการแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปด้วย เช่น การเมือง เศรษฐกิจ ภูมิอากาศ รูปร่างของผู้สวมใส่ ฯลฯ สังคมทั่วไปในปัจจุบันมีหลายระดับชั้นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้นสามารถแบ่งฐานะทางเศรษฐกิจได้ และยังบ่งถึงสภาพสังคมของผู้สวมใส่ด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือการท่องเที่ยว ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าภาพลักษณ์ภายนอกเป็นสิ่งที่สำคัญต่อสังคมและเศรษฐกิจของมนุษย์

ปัจจุบันมนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นโดยเฉพาะด้านร่างกาย ภาพลักษณ์ภายนอกเริ่มมีบทบาทอย่างมากต่อมนุษย์ ผู้บริโภคทุกคนไม่ได้มีรูปร่างที่สมส่วนและดูดี บางกลุ่มมีรูปร่างทรงสามเหลี่ยมคางหมู รูปร่างทรงสามเหลี่ยมหงาย รูปร่างทรงสี่เหลี่ยมคางหมู รูปร่างทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปร่างทรงวงรี และอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญคือสีผิว กลุ่มที่มีผิวสีสองสีถึงคล้ำ เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้สวมใส่กลุ่มต่างๆดังกล่าวมีทางเลือกค่อนข้างจำกัดในการที่จะเลือกซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และอาจส่งผลไปถึงการขาดความมั่นใจในตัวบุคคล เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สำคัญลำดับต้นๆที่จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ บุคลิกภาพและผู้คนรอบข้างให้ความสนใจแก่ผู้สวมใส่ โดยเริ่มจากการที่ผู้สวมใส่เข้าใจในสัดส่วนรูปร่างของตน เข้าใจถึงองค์ประกอบรอบตัวว่าสิ่งไหน

เหมาะสมหรือช่วยส่งเสริมกับบุคลิกภาพของตัวเอง บุคลิกภาพมีอิทธิพลและความสำคัญอย่างมากต่อสังคม เช่น บุคลิกภาพมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน บุคลิกภาพเป็นตัวกำหนดทิศทางการดำเนินงาน และบุคลิกภาพมีผลต่อความน่าเชื่อถือ จากสถาบันพัฒนาบุคลิกภาพพบว่าการสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้นครั้งแรก (First Impression) เกิดขึ้นจากภาพลักษณ์ภายนอก 55 % น้ำเสียงที่น่าฟัง 38 % เนื้อหาสาระและคำพูด 7 % การเสริมสร้างบุคลิกภาพก็เพื่อให้เป็นผู้ที่มีสุขภาพที่ดี วางตัวในสังคมได้อย่างถูกต้อง แต่งกายดีเหมาะสมกับกาลเทศะเข้ากับวัยบุคลิกภาพรูปร่างและโอกาส (สาวซูลีกร แสงโชติไกร, 2555 : ออนไลน์) เห็นได้ว่าเราควรจะต้องสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตัวเอง ควรมีการพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลาทั้งด้านความรู้ ลักษณะนิสัย หรือแม้แต่การแต่งกาย

ด้วยความเชื่อที่ว่ากรรมมองเห็นด้วยตาในการแสดงออกทางศิลปะบนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสามารถช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ได้ ด้วยที่รูปทรงเรขาคณิตที่มีขอบและเส้นรอบนอกที่คมชัดเน้นความรู้สึกที่ได้จากสัมผัสทางตา รูปทรงเรขาคณิตสามารถสร้างรูปแบบศิลปะได้อย่างน่าอัศจรรย์ ไม่ว่าจะเป็นการซ้อนทับ การวางเรียง การสร้างมิติ การสร้างภาพลวงตา เป็นต้น นอกจากนี้รูปร่างรูปทรงต่างๆ ในเรขาคณิตยังให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป เช่น สีเหลี่ยมให้ความรู้สึกที่มั่นคงสงบเป็นระเบียบ สามเหลี่ยมให้ความรู้สึกถึงจุดหมายปลายทาง หกเหลี่ยมให้ความรู้สึกเชื่อมโยงกันไม่มีที่สิ้นสุด รูปร่างธรรมชาติให้ความรู้สึกถึงอิสระไม่มีกฎเกณฑ์ เป็นต้น (ดำรงค์ ทิพย์โยธา , 2553 : 15) นอกจากนี้เรขาคณิตมีส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของมนุษย์เราอย่างมาก เราใช้เรขาคณิตในชีวิตจริงเพื่อทำความเข้าใจ หรืออธิบายสิ่งต่างๆ รอบตัว และยังช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญหลายประการทั้งหลักการคิด การให้เหตุผล ให้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในการสร้างสรรค์ศิลปะจากรูปทรงเรขาคณิตเป็นการนำเอาฟอร์ม หรือรูปแบบต่างๆ ของเรขาคณิตมาตัดทอน วางเรียง ซ้อนทับ ฯลฯ เพื่อให้เกิดลวดลายหรือแพทเทิร์นใหม่ๆ ที่สามารถสร้างความรู้สึกได้จากผู้มองเห็นศิลปะบนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และยังสามารถคล้องกับสัดส่วนรูปร่างของผู้สวมใส่ เป็นแพชชั่นดีไซน์สไตล์ Geometric ที่จะช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพในทางที่ดีขึ้น และช่วยสร้างความมั่นใจให้กับผู้สวมใส่ ทั้งนี้บุคลิกภาพจะดีได้ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของบุคคล และในอีกหลายๆ ปัจจัย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกนำเสนอผลงานการออกแบบการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ โดยใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับบุรุษที่มีปัญหาด้านสัดส่วนรูปร่างและสีผิว ด้วยการส่งเสริมให้ผู้สวมใส่เข้าใจถึงความเหมาะสมและสิ่งที่จะช่วยส่งเสริมในเรื่องของรูปลักษณ์ภายนอกหรือบุคลิกภาพจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และเพื่อสร้างความหลากหลายให้กับแฟชั่นเสื้อผ้าบุรุษโดยการดึงเอารูปร่างรูปทรง และแนวคิดความรู้สึกร่างกายจากรูปทรงเรขาคณิตทำให้เกิดแฟชั่นสไตล์ใหม่ๆที่เป็นเอกลักษณ์ในตนเอง ด้วยการสร้างสรรค์ศิลปะบนเสื้อผ้าทำให้คนดูดีได้แม้ว่าคุณจะมีรูปร่างอย่างไร ด้วยรูปทรง สี สัน และลวดลาย มีการประยุกต์ Fashion Trend ให้เหมาะและลงตัวกับ Style ตลอดจนปรับบทบาทในการทำงาน เพื่อเพิ่มความมั่นใจและเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ เพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ คอยกำหนดรูปแบบและแนวทางการแต่งกายให้เหมาะกับลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามความต้องการของมนุษย์และการใช้ชีวิตในสังคม

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดและทำความเข้าใจกับศิลปะเรขาคณิต (Geometric Art)
2. เพื่อออกแบบ เครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษเพื่อสร้างบุคลิกภาพทางสังคม โดยใช้แรงบันดาลใจจาก Geometric Art

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านการออกแบบและเครื่องแต่งกาย – ออกแบบและผลิตเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ 1 คอลเลคชั่น จำนวน 5 ชุด

1. ชุดเสื้อ+กางเกงขาสั้น 1 ชุด
2. ชุดเสื้อ+กางเกงขาห้าส่วน 1 ชุด
3. ชุดเสื้อ+กางเกงยาว 1 ชุด
4. ชุดเสื้อ+กางเกงขายาว+เสื้อคลุม 1 ชุด
5. ชุดเสื้อ+กางเกงขายาว+สูท 1 ชุด

2. ขอบเขตด้านเวลา – ระยะเวลา 4 เดือนเริ่มตั้งแต่ มกราคม – เมษายน 2558

3. ขอบเขตด้านประชากร

3.1 ประชากร หมายถึง กลุ่มผู้ชายระหว่างอายุ 25-30 ปี ในจังหวัดพิษณุโลก

3.2 กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง ผู้ชายอายุ 25-30 ปี ในมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 100 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ได้ทราบถึงแนวคิด และเข้าใจในรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิต
2. ได้ทราบถึงกระบวนการออกแบบและการผลิตเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ
3. ได้ต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต
4. ได้ทราบถึงความพึงพอใจของบุรุษ ที่มีต่อเครื่องแต่งกายเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต

นียมคำศัพท์เฉพาะ

การออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ(Costume Design For Men) หมายถึง การกำหนดลักษณะของเสื้อผ้าหรือของชิ้นงานประเภทผ้าตามแนวความคิดหรือจินตนาการ ซึ่งนำเอาองค์ประกอบทางศิลปะเรขาคณิตมาใช้ในการออกแบบที่ปรากฏออกมา มีความสวยงามเหมาะสมต่อการใช้งาน เช่น เสื้อ กางเกง สูท เป็นต้น โดยมีความเข้าใจในผลงานร่วมกับรูปแบบการผสมผสานกันระหว่างความทันสมัยกับศิลปะเรขาคณิต(Geometric Art) เพื่อให้ได้เครื่องแต่งกายที่เข้ากันอย่างลงตัวและเหมาะสมมากที่สุด

เพื่อสร้างบุคลิกภาพทางสังคม(Create Social Personality) หมายถึง การสร้างการยอมรับจากบุคคลอื่นทางด้านร่างกาย โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อช่วยเสริมภาพลักษณ์ภายนอกให้กับผู้สวมใส่ตามสรีระรูปร่างหรือที่เรียกว่า'Men Styling' ที่จะช่วยส่งเสริมให้ตัวเราเองมีความมั่นใจและเป็นที่น่าสนใจทางสังคม เช่น การส่งเสริมบุคลิกภาพในการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นชุดที่ดูทางการหรือกึ่งทางการ เป็นต้น

ศิลปะเรขาคณิต(Geometric Art) หมายถึง แรงแบนดาดใจที่ใช้ในการออกแบบโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตมีหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการซ้อนทับ การวางเรียง การสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างมิติ การสร้างภาพลวงตา เป็นต้น รวมทั้งรูปร่างรูปทรง หลักการคิด การให้เหตุผล ให้ความรู้สึก และการคิดสร้างสรรค์ ที่จะทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกายออกมาได้อย่างเหมาะสมและส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้ใส่ได้จริงๆ

บทที่ 2

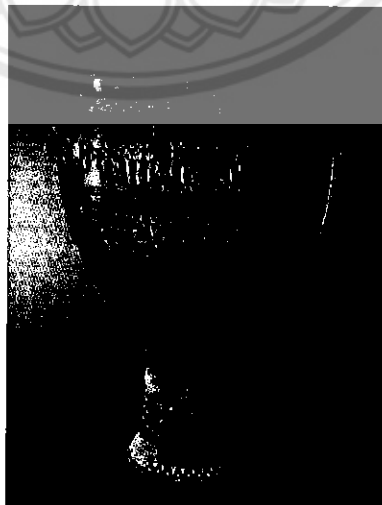
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัย เรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษเพื่อสร้างบุคลิกภาพทางสังคม โดยใช้แรงบันดาลใจจากศิลปะเรขาคณิต โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำเสนอตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. ศิลปะเรขาคณิต
2. การออกแบบเครื่องแต่งกาย
3. บุคลิกภาพและการวางตัวในสังคม
4. การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพและโอกาส

1. ศิลปะเรขาคณิต

เรขาคณิตเกิดขึ้นในอียิปต์โบราณเมื่อประมาณ 700 ปีก่อนคริสต์ศักราชชาวอียิปต์และชาวบาบิโลนต่างสนใจเรขาคณิตในแง่การนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์แก่การ ในการทดลองและการคาดคะเนต่อมาราว 600 ถึง 200 ปีก่อนคริสต์ศักราช ชาวกรีกได้ให้ความสนใจเรขาคณิตแตกต่างไปจากชาวอียิปต์และชาวบาบิโลน โดยชาวกรีกสนใจศึกษาเรื่องราวปรากฏการณ์ธรรมชาติ ต้องการที่จะค้นคว้าหารูปแบบต่าง ๆ ของธรรมชาติ เพราะเชื่อว่าเรขาคณิตเป็นแกนกลางของรูปแบบของธรรมชาติ วิธีการแสวงหาความจริงเหล่านั้นจึงอยู่ในรูปของการให้เหตุผล

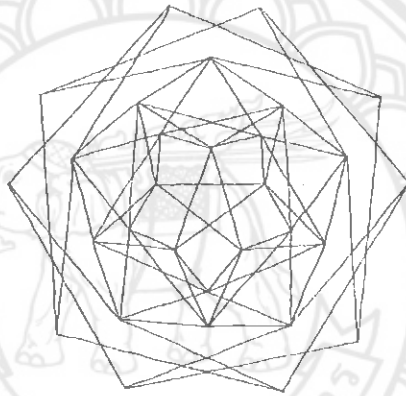


ภาพที่ 1 แสดงรูป แจกันกรีกตกแต่งแบบ Geometric style

ที่มา : <https://preede.wordpress.com/2013/11/22/111/>

เรขาคณิต เป็นคณิตศาสตร์แขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการจำแนกประเภท สมบัติ และโครงสร้างของเซตของจุดที่เรียงกันอย่างมีระเบียบตามกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้เป็นรูปทรงต่างๆ เช่น เส้นตรง วงกลม รูปสามเหลี่ยม ระบาย รูปกรวย

รูปทรงเรขาคณิต มีส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของมนุษย์เราอย่างมาก เราใช้เรขาคณิตในชีวิตจริงเพื่อทำความเข้าใจ หรืออธิบายสิ่งต่างๆ รอบตัวด้วยรูปเรขาคณิต เรขาคณิตช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญหลายประการทั้งหลักการคิด การให้เหตุผล ให้ความรู้สึก และการคิดสร้างสรรค์ รูปทรงเรขาคณิตมีหลายรูปแบบด้วยกันที่สามารถสร้างศิลปะได้อย่างน่าอัศจรรย์ ไม่ว่าจะเป็นการช้อนทับ การวางเรียง การสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างมิติ การสร้างภาพลวงตา เป็นต้น



ภาพที่ 2 แสดงภาพGeometric

ที่มา : <http://naomeri.deviantart.com/art/Geometric-1-188381543>

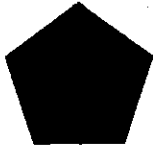
รูป เรขาคณิต หมายถึง รูปต่างๆ ทางเรขาคณิต ที่แบ่งตามลักษณะของด้านหรือขอบของรูปนั้น เช่น



รูปสามเหลี่ยม มีด้าน 3 ด้าน มีมุม 3 มุม



รูปสี่เหลี่ยม มีด้าน 4 ด้าน มีมุม 4 มุม



รูปห้าเหลี่ยม มีด้าน 5 ด้าน มีมุม 5 มุม



รูปหกเหลี่ยม มีด้าน 6 ด้าน มีมุม 6 มุม



รูปแปดเหลี่ยม มีด้าน 8 ด้าน มีมุม 8 มุม



รูปวงกลม มีเส้นโค้งเป็นวงกลม และห่างจากจุดศูนย์กลางเท่ากัน



รูปวงรี มีเส้นโค้งเป็นวงรี โดยห่างจากจุดศูนย์กลางไม่เท่ากัน

รูปทรงเรขาคณิตทำให้เกิดศิลปะหลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้รูปร่างรูปทรงต่างๆ ในเรขาคณิตยังให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป เช่น

1 รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส

เป็นรูปทรงที่มีด้านเท่ากันทั้งสี่ด้าน มีฐานที่สามารถรองรับน้ำหนักได้ทั้งสี่ด้านเท่าๆ กัน

มีคุณสมบัติ มีความเสมอภาค สมดุล เป็นมาตรฐาน และสามารถนำมาต่อกันให้เป็นรูปทรงอื่นๆ ได้อีกหลากหลายรูปทรง ให้ความรู้สึก แข็งแกร่ง มั่นคง (ในความรู้สึก) ในโครงสร้างของบ้าน อาคารทั้งหลายก็ใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสในการก่อสร้างแทบทั้งสิ้น เพราะคุณสมบัติของสี่เหลี่ยมจัตุรัสนั้นเป็นคุณสมบัติที่มั่นคง คงทน ถาวร สามารถรับน้ำหนักพร้อมกันเท่าๆ กันได้ทุกด้านทุกมุม

2 รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า

เป็นรูปทรงที่มีการต่อยอดออกมาจากสี่เหลี่ยมจัตุรัสอีกทีหนึ่ง

มีคุณสมบัติ สร้างความต่อเนื่องให้เกิดการขยายพื้นที่ออกไป เป็นการเพิ่มปริมาตรของสี่เหลี่ยมจัตุรัสนั่นเองให้ความรู้สึก ที่ยาวไกลออกไป ขยายออกไป ยืดออกไปเรื่อยๆ ให้ความรู้สึกความยาวในแนวนอน และความสูงในแนวตั้ง และเกิดความแตกต่างในสองด้านอย่างเห็นได้ชัด

3 รูปทรงสี่เหลี่ยมคางหมู

เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมที่มีความ กว้าง หรือ ความยาว ด้านใดด้านหนึ่ง กว้างกว่าอีกด้านหนึ่ง รูปทรงจะออกแนว ปากแคบ ฐานกว้าง หรือสลับกันก็ได้

มีคุณสมบัติ เสมือนการเปิดปากให้กว้างขึ้นเพื่อรองรับสิ่งต่างๆ เช่นกระถางต้นไม้ทรงเหลี่ยมบางแบบ หรือ ถุงที่ปากแคบฐานกว้างในช่วงก้นถุง

ให้ความรู้สึก สร้างความรู้สึกแคบไปหากว้าง ขยายออก หรือหดเข้าหากันในด้านใดด้านหนึ่ง ให้ความรู้สึกไปได้ทั้งด้านปิดและด้านเปิด ขึ้นอยู่กับว่า ด้านใดที่เปิดรับนั่นเอง

4. รูปทรงสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน

เป็นสี่เหลี่ยมที่มา สองด้านยาว กว้าง และอีกสองด้านสั้นกว่า เมื่อนำมาประกบกันแล้วจึงเกิดเป็นมุมแหลมของสี่เหลี่ยมสองด้านขึ้นมา คล้ายการตัดของขนมเปียกปูน จึงเรียกต่อๆ กันมาว่าสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน

มีคุณสมบัติ เหมือนอาวุธโบราณบางชนิด เพราะมีมุมแหลมถึงสองมุมมาบรรจบกัน

ให้ความรู้สึก ดูแล้วเกิดอารมณ์ที่มืดทึบ สองด้าน เปรียบได้กับอาวุธโบราณชนิดหนึ่ง ผู้ที่อยู่อาศัยภายในพื้นที่แบบนี้อาจจะไม่เกิดปัญหาใดๆ แต่จะส่งผลให้คนรอบข้างกับผู้อยู่อาศัยมีปัญหาขัดเคืองกันได้เพราะเราเป็นฝ่ายไปทิ่มแทงเค้าตลอดเวลานั่นเอง

5. รูปทรงสามเหลี่ยมด้านเท่า

เป็นรูปทรงที่มีด้านทั้งสามยาวเท่ากัน สามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวันได้หลายรูปแบบ เช่น หัวธนู หัวกะสุน หัวดอก บุมเมอแรง ดาวกระจายของนินจา ใบเรือ

มีคุณสมบัติ ของการหมุนเวียน การถ่ายเท ไม่อยู่นิ่ง และแหลมคม เป็นรูปทรงของจั่วบ้าน ซึ่งมีคุณสมบัติในการถ่ายเทพลังงาน จากฝั่งหนึ่งไปยังอีกฝั่งหนึ่ง ดังเช่นจั่วที่อยู่ใต้หลังคาบ้าน พัดลมดูดอากาศ ปีรามิด

ให้ความรู้สึก ของการถ่ายเท แหลม การไม่อยู่นิ่ง หมุนวนได้รอบทิศทาง ให้ความรู้สึกที่ไม่ปลอดภัย แหลมคม ทิ่มแทง และไม่มั่นคง เพราะไม่อยู่นิ่ง เกิดการหมุนควงอยู่ตลอดเวลา

6. รูปทรงสามเหลี่ยมมุมฉาก

เป็นรูปทรงสามเหลี่ยมที่มีมุมใดมุมหนึ่งตั้งฉาก เป็นสามเหลี่ยมที่มีความมั่นคงสามารถรองรับน้ำหนักได้ สามารถเป็นตัวทอดแรง คานงัดซุง ตัวค้ำยันได้ฐานต่างๆ ใช้เพื่อลดมุม ลบมุมสี่เหลี่ยมจัตุรัสได้ จะเห็นได้ในวัสดุที่เป็นกัณฑ์ลม รหัสวิดน้ำต่างๆ

มีคุณสมบัติ เป็นตัวทอดแรง คานงัดซุง ตัวค้ำยันได้ฐานต่างๆ ใช้เพื่อลดมุม ลบมุมสี่เหลี่ยมจัตุรัสได้

ให้ความรู้สึก มั่นคงเป็นฐานรองรับได้ แต่ไม่มีจุดกึ่งกลาง และให้ความรู้สึกแหลมคมมาก

7 รูปทรงสามเหลี่ยมชายธง

เป็นรูปทรงที่มีด้านเท่ากันสองด้าน แต่ด้านฐานจะแคบกว่า จึงเกิดมุมแหลมมากเหมือนชายธงจึงเรียกว่าสามเหลี่ยมชายธง

มีคุณสมบัติ สามารถใช้เป็นตัวผ่อน ตัวกดอากาศ และตัวลดอุณหภูมิได้เป็นอย่างดี แต่มีความเปราะบางแตกหักง่าย เพราะมีปลายที่แหลมเกินไป แต่ก็ยังมีคุณสมบัติของความแหลมคมที่คมแทงได้เช่นกัน เหมาะในการนำไปทำอาวุธได้เป็นอย่างดี เช่น ลูกกระสุน หัวธนู หัวเข็มฉีดยา หัวจรวดที่มีคุณสมบัติทุละทะลวงเจาะเข้าไปลึกๆ ได้ หัวชุดเจาะต่างๆ ก็ใช้รูปทรงนี้นำไปทำได้เช่นกัน

ให้ความรู้สึก ที่สะบัดในด้านปลาย ไม่กล้าเข้าไปใกล้เพราะกลัวโดนที่คมแทง โดนสะบัดปลายใส่ สภาพพื้นที่บ้านแบบสามเหลี่ยมชายธงนั้น ผู้คนจึงไม่นิยมอยู่อาศัยเพราะเมื่ออยู่อาศัยแล้วจะเกิดเหตุเภทภัยนานา จากแรงการสะบัดของชายธงนั่นเอง

8. รูปทรงกลม

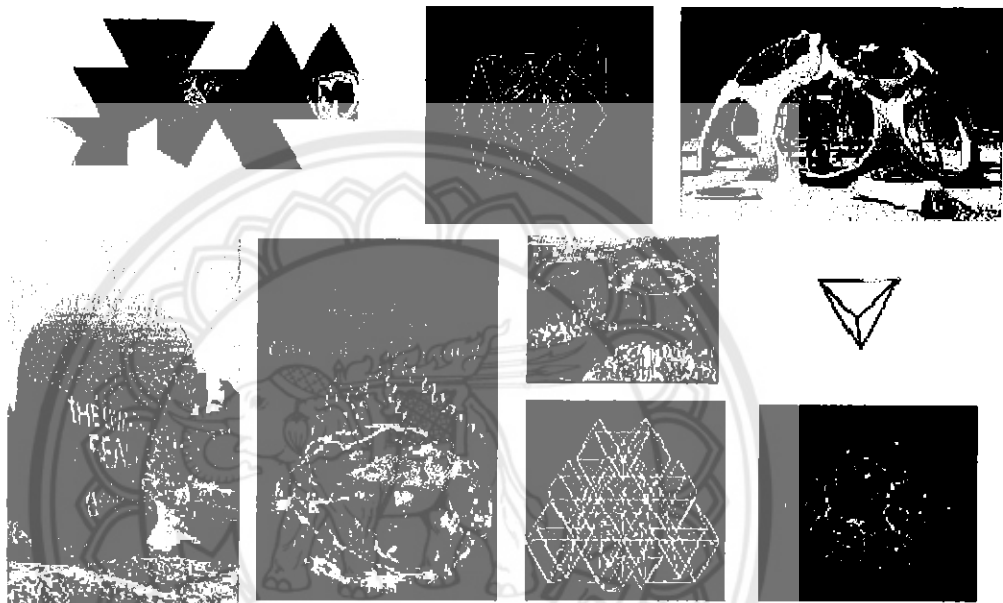
เป็นรูปทรงที่ไม่มีเหลี่ยมมีมุม มีการโค้งรับกันบรรจบกันจนเป็นวงกลม ไม่มีทางเข้าไม่มีทางออก

มีคุณสมบัติ สามารถกลิ้งไปได้ทุกที่ ไม่มีจุดยึดเหนี่ยว หมุนได้รอบด้าน ใช้เป็นตัวแกนกลางของสิ่งต่างๆ ได้เพื่อให้เกิดการหมุนวนโดยรอบ เช่น เสาบ้าน เสาวัด สมัยโบราณจะนิยมใช้เสาทรงกลม ไม้ก็นำมาทำให้อ่อนขึ้นเป็นเสา เพราะคนสมัยโบราณรู้ว่าบ้านที่จะสามารถอยู่อาศัยได้อย่างสงบสุขและมั่นคงนั้นไม่ควรใช้เสาที่มีเหลี่ยมมุมให้เกิดการทิ่มแทงกันเองของคนในบ้าน

ให้ความรู้สึก ให้ความรู้สึกที่รอบด้าน รอบทิศทาง ไม่มีจุดสิ้นสุด หมุนวนได้ตลอดเวลา หรือเรื่องของเส้นต่างๆ เช่น

เส้น ให้ความรู้สึกไปทางด้านยาว นำสายตาไปในแนวทางของเส้น ช่วยกำหนดทิศทาง และมีความต่อเนื่อง

รูปเรขาคณิตสองมิติ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ตามลักษณะของขอบหรือด้านของรูป ได้แก่ กลุ่มที่มีขอบหรือด้านของรูปเป็นส่วนของเส้นตรง กลุ่มนี้คือ รูปหลายเหลี่ยม (polygon) และกลุ่มที่มีขอบหรือด้านเป็นเส้นโค้งงอ เช่น รูปวงกลม และรูปวงรี เป็นต้น กลุ่มนี้ไม่มีชื่อเรียก โดยเฉพาะ



2

ภาพที่ 3 แสดงรูปเรขาคณิตสองมิติ

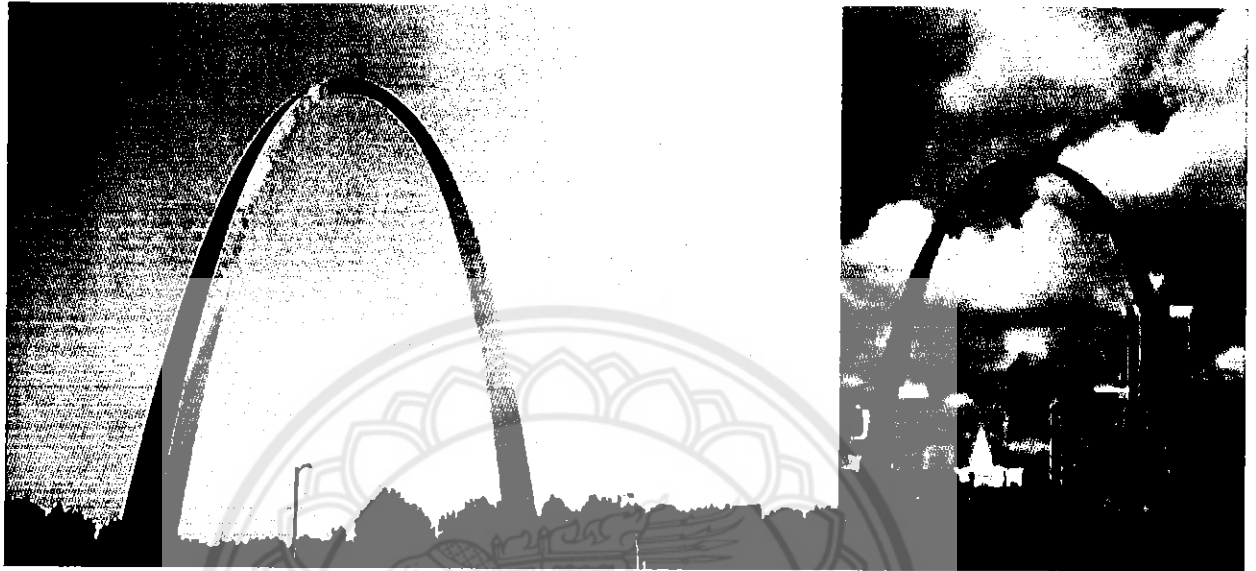
ที่มา : <http://pukbungzaza.blogspot.com/2012/02/3-3-4-4-5-5-6-6-8-8-shape-form-shape-2.html>

ศิลปะทางคณิตศาสตร์

คณิตศาสตร์มิใช่เป็นวิชาที่เกี่ยวกับการคำนวณ การวัด การหาปริมาตร การเท่ากัน การไม่เท่ากัน การสมมาตร การพิสูจน์ เอกลักษณะและอื่น ๆ โดยใช้ตัวเลขและสัญลักษณ์เท่านั้น คณิตศาสตร์ยังเป็นศาสตร์ที่เป็นต้นแบบของความงามของศิลปะหลาย ๆ ชนิด เช่นศิลปะของอาคารสถานที่ จิตรกรรม ปติมากรรม อนุสาวรีย์ ภาพพิมพ์ ภาพอุปกรณ์และเครื่องใช้ต่าง ๆ สามารถนำ สัญลักษณ์ของเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์มาช่วยในการออกแบบ เมื่อผู้สร้างออกแบบอย่างงดงามและใสสีสันต่าง ๆ เข้าไปก็จะทำให้ สิ่งนั้นมีความสวยงาม มีคุณค่า มีเอกลักษณ์และเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไป ดังภาพที่ 1

ภาพที่ 1 Gateway Arch

ภาพที่ 1 เป็นตัวอย่างของศิลปะทางคณิตศาสตร์ มีรูปทรง



ภาพที่ 4 Gateway Arch

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/math/images/stories/artical/>

พาราโบลาทางเรขาคณิตที่มีชื่อเรียกกันว่า "Gateway Arch" สร้างในปี ค.ศ. 1963-1965 และเปิดให้ใช้ในปี ค.ศ. 1967 ผู้สร้างต้องการให้ เป็นอนุเสาวรีย์ที่สวยงามและเป็นสถานพักผ่อนสำคัญของเมืองเซนต์หลุยส์รัฐมิซซูรี ประเทศสหรัฐอเมริกา มีความสูง 630 ฟุต ฐานทั้งสองข้างห่างกัน 630 ฟุต เช่นกัน โครงสร้างเป็นสมการรูปโค้ง (Catenary Curve Equation) มีสมการ $y = k \cosh(x/k)$ ซึ่ง $\cosh(x) = (e^x + e^{-x})/2$ Gateway Arch ตั้งอยู่บนฝั่งของแม่น้ำมิสซิปปี เมืองเซนต์หลุยส์ สถาปนิกออกแบบทำด้วยเหล็กกล้า ผู้ชมสามารถขึ้นไปบน Gateway Arch จะมองเห็นทิวทัศน์รอบ ๆ เมืองเซนต์หลุยส์ และสามารถ เห็นความงามของแม่น้ำมิสซิปปีและบริเวณ รอบ ๆ ของรัฐอิลลินอยส์ข้างบนของ Gateway Arch มีร้านค้า เป็นที่พักผ่อน Gateway Arch นับเป็นปฏิมากรรูปทรงทางคณิตศาสตร์ที่สวยงามแห่งหนึ่งและเป็นความภูมิใจของประชาชนชาวเมืองเซนต์หลุยส์ ที่บุคคลผ่านไปมาได้เห็นและประทับใจในภาพลักษณ์นี้

ศิลปะทางคณิตศาสตร์อีกแห่งหนึ่งที่นำสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์มาช่วยในการตกแต่ง คือเมืองเมลเบิร์น มลรัฐวิกตอเรีย ประเทศออสเตรเลียซึ่งได้ชื่อว่าเป็นเมืองคณิตศาสตร์ (City of Math) ดัง

ภาพที่ 2 RMIT Storey Hall เป็นอาคารในมหาวิทยาลัย RMIT เมืองเมลเบิร์น ได้นำภาพสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม รูปห้าเหลี่ยมและเส้นโค้งมาใช้ในการออกแบบผนัง เพดานอาคารตึก บันไดทางขึ้นของอาคาร ภาพต่าง ๆ ทำด้วยหินและแก้วสี(quasicrystal designs) สถานที่ดังกล่าวจัดเป็นห้องบรรยาย พิพิธภัณฑสถานสำหรับนักศึกษา และโรงภาพยนตร์ของมหาวิทยาลัย

ภาพที่ 2 อาคาร RMIT Storey Hall



ภาพที่ 5 อาคาร RMIT Storey Hall

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/math/images/stories/artical/>

และที่เมืองเมลเบิร์นเช่นกันตึก Digital Harbour Port 1010 เป็นที่ตั้ง ของ Café Wall Illusion เป็นตึกทรงสี่เหลี่ยม ผนังของตึกทาสีดำขาวและรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าซิกแซกไปมา ภาพที่เห็นของผนังตึกดูเหมือนแต่ละชั้นจะแยกออกจากกันทั้งข้างบนและข้างล่าง แต่จริง ๆ แล้วเป็นภาพลวงตา ตึก Digital Harbour Port 1010 สร้างเสร็จเมื่อปี ค.ศ 2006 นับว่าเป็นอาคารแห่งหนึ่งที่ใช้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์เป็นผนังของตึก

ภาพที่ 3 อาคาร Café Wall Illusion.



ภาพที่ 6 อาคาร Café Wall Illusion.

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/math/images/stories/artical/>

และภาพของอาคารที่ใช้รูปสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ในการออกแบบอย่างเด่นชัดคือ เป็นรูปทรงเหลี่ยมต่าง ๆ เช่นภาพอาคารอเนกประสงค์ที่เมืองเพิร์ท ประเทศออสเตรเลีย ดังภาพที่ 4

ภาพที่ 4 อาคารอเนกประสงค์ที่เมืองเพิร์ท ประเทศออสเตรเลีย



ภาพที่ 7 อาคารอเนกประสงค์ที่เมืองเพิร์ท ประเทศออสเตรเลีย

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/math/images/stories/artical/>

ปัจจุบันศิลปะและสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ได้นำรูปทรงทางคณิตศาสตร์มาช่วยในการออกแบบเป็นจำนวนมาก ความจริง แล้วคณิตศาสตร์และศิลปะมีความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องนับเวลาหลายพัน

ปี การนำรูปแบบของความสมมาตร (Symmetry) สัดส่วน (Proportion) และการเชื่อมโยง (Translation) ซึ่งเป็นพื้นฐานของคณิตศาสตร์มาช่วยในการก่อสร้างเป็นศิลปะที่จะเห็นกันอยู่เสมอ ดังเช่นภาพในอดีตเมื่อ

สมัย 3, 000 ปีล่วงมาแล้ว พีรามิดในประเทศอียิปต์ ก่อสร้างโดยอาศัยรูปทรงทางคณิตศาสตร์เป็นรูปสามเหลี่ยม ดังภาพที่ 5

ภาพที่ 5 พีรามิดในประเทศอียิปต์ ที่มีรูปทรงเป็นรูปสามเหลี่ยม

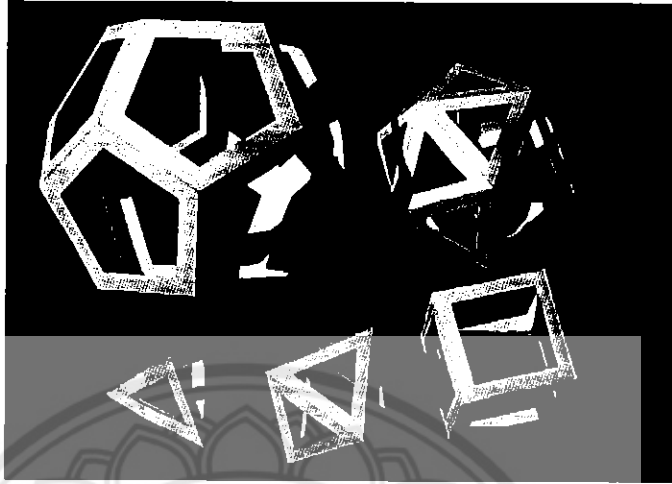


ภาพที่ 8 พีรามิดในประเทศอียิปต์

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/>

ต่อมาในสมัยเรอเนซองส์ปี ค.ศ. 1452-1519 จิตรกรที่มีชื่อเสียงโด่งดัง จนเป็นที่ยอมรับว่าเป็นจิตรกรเอกของโลกคนหนึ่ง คือเลโอนาร์โดดา วินชี (Leonardo da Vinci) ผลงานของเลโอนาร์โดดา วินชี มี มากมายและที่ขึ้นชื่อว่ามีคามงามเลิศล้ำคือภาพโมนาลิซา (Mona Lisa) เลโอนาร์โดดา วินชียังได้ชื่อว่าเป็นนักคณิตศาสตร์ นักวิทยาศาสตร์ และวิศวกร เขารักวิชาเรขาคณิตเป็นอย่างยิ่ง เขาได้อุทิศเวลาเพื่อสร้างภาพรูปห้าเหลี่ยมกลม (Polyhedral) จนเป็นผลสำเร็จต้นแบบที่เขาเขียนไว้ดังภาพที่ 6 (ภาพซ้ายมือ) ปัจจุบันเป็นต้นแบบรูปทรงเรขาคณิตที่มองเห็นได้หลายมิติดังภาพขวามือ

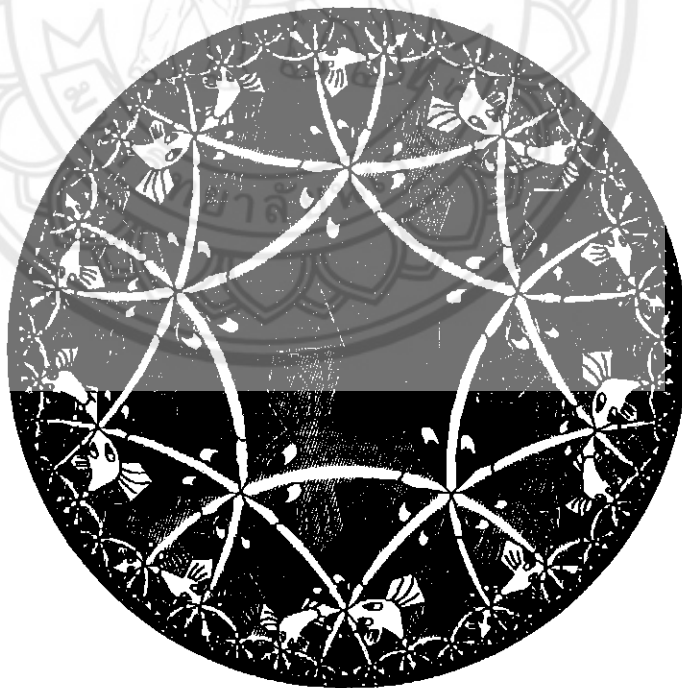
ภาพที่ 6 รูปห้าเหลี่ยมมกลม (Polyhedron) ทั้งในอดีตและปัจจุบัน



ภาพที่ 9 รูปห้าเหลี่ยมมกลม
ที่มา :

<http://www.neutron.rmutphysics.com/math/images/stories/artical/bunradee/mathart.pdf>

ภาพที่ 7 มีชื่อเรียกว่า "Circle Limit III"



ภาพที่ 10 Circle Limit III

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/>

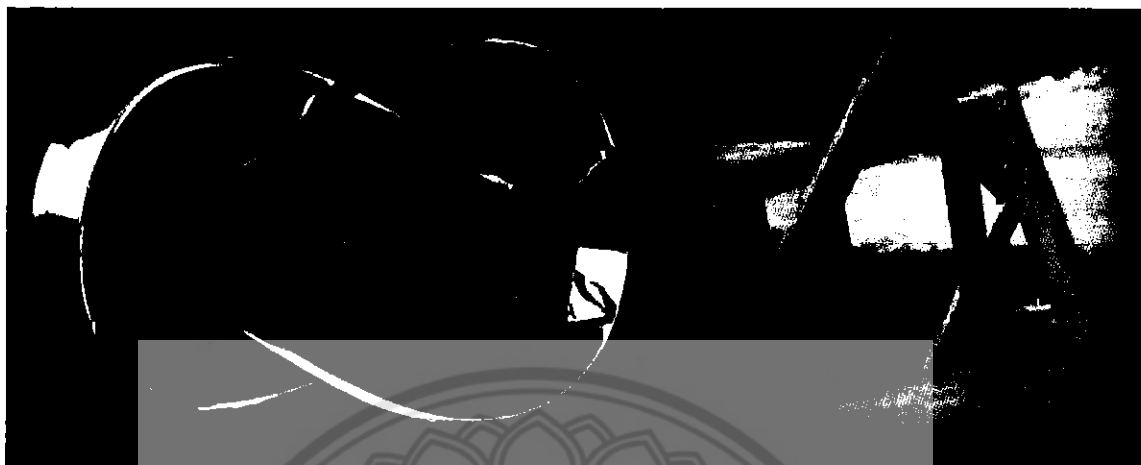
เป็นภาพเขียนที่จิตรกร Maurits Cornelis Escher ชาวฮอลแลนด์ (ค.ศ.1898 – 1972) เป็นผู้ออกแบบ ผลงานของ Escher มีภาพสวยงามหลายภาพ และภาพที่เป็นศิลปะทางคณิตศาสตร์ดังภาพที่ 7 เป็นรูปปลาว่ายน้ำ 5 ตัวมี 5 สีปลาจะว่ายน้ำไปถึงขอบอย่างไม่สิ้นสุด (infinite) ปลาเหล่านั้นจะว่ายอยู่ในรูปกราฟไฮเพอร์โบลิกในระนาบ (hyperbolic space) ถ้าเราสังเกตภาพให้ดีเราจะเห็นรูปที่คล้ายสามเหลี่ยม ขนาดเดียวกัน แต่ละ3ด้านจะมีมุม และในระนาบนี้ไม่มีสี่เหลี่ยมหรือสี่เหลี่ยมผืนผ้า ภาพของ Escher สวยงาม และออกมาในลักษณะที่แปลกที่เราไม่เคยเห็นมาก่อน

ภาพที่ 7 Circle Limit III จากภาพศิลปะทางคณิตศาสตร์ดังกล่าว เราอาจกล่าวได้ว่า ศิลปะทางคณิตศาสตร์เป็นผลผลิตของศิลปะในเชิงประดิษฐ์ ซึ่งขึ้นอยู่กับ พื้นฐาน การวางแผนงาน วิธีคิดและวิธีดำเนินการ ที่จะก่อให้เกิดความหมาย คำอธิบายและคำพรรณนาทางคณิตศาสตร์ ความก้าวหน้า

ของศิลปะทางคณิตศาสตร์มีอย่างต่อเนื่องมาตามลำดับ จนหลายสถาบันทางการศึกษาได้บรรจุ MATH ART ในหลักสูตรการเรียนการสอนทางคณิตศาสตร์ในระดับอุดมศึกษา และนับตั้งแต่ปี ค.ศ 1989 เป็นต้นมา

หลายหน่วยงาน หลายประเทศได้ให้ความสำคัญของศิลปะทางคณิตศาสตร์จัดนิทรรศการศิลปะทางคณิตศาสตร์ (MATHARTEXHIBITION) และดำเนินจัดต่อเนื่องกันมาทุกปีจนถึงปัจจุบันนี้ ความก้าวหน้าของศิลปะทางคณิตศาสตร์ได้แตกแขนงจนเกิดศิลปะของคณิตศาสตร์มากมาย ซึ่งเราไม่เคยเห็นมาก่อนในอดีตจาก เว็บไซต์ในงานนิทรรศการศิลปะทางคณิตศาสตร์ของแต่ละหน่วยงาน มีศิลปะทางคณิตศาสตร์ที่เป็นภาพที่สวยงาม มีความหมายมากขึ้นกว่าสมัยก่อน และได้สร้างคุณค่าทางคณิตศาสตร์เป็นอย่างยิ่ง ผู้เขียนจึงใคร่ขอนำเสนอศิลปะทางคณิตศาสตร์ในงานนิทรรศการศิลปะทางคณิตศาสตร์บางภาพ เพื่อให้ท่านผู้อ่านได้พิจารณา เช่นภาพที่ 8 เป็นปฏิมากรทางเรขาคณิตสร้างขึ้นที่มหาวิทยาลัยโตรอนโต ประเทศแคนาดา โดย John Robinson เป็นผู้สร้าง ตกแต่ง รูปทรงปฏิมากรหลายชิ้นที่มีสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ดังภาพที่ 8

ภาพที่ 8 ศิลปะคณิตศาสตร์ของ John Robinson

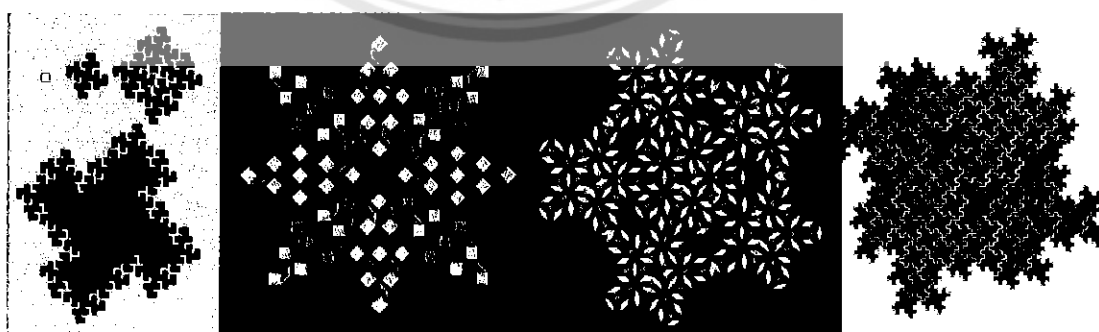


ภาพที่ 11 ศิลปะคณิตศาสตร์ของ John Robinson

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com>

ศิลปะแบบ L-system หรือบางครั้งอาจเรียกว่า L-Art เป็นผลงานของจิตรกร Aristid Lindenmayer เมื่อปี ค.ศ. 1968 L-system หมายถึงการพัฒนาของเซลล์จำลองต่าง ๆ ด้วยสัญลักษณ์ เช่น ขบวนการทางชีววิทยาจำลองการเจริญเติบโตของพืชและเซลล์ของพืชนั้นจะมีการแบ่งแยกเซลล์ให้ย่อยลงไปอีก ขบวนการนี้จะใช้รูปแบบของคณิตศาสตร์ และโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์พัฒนาให้เกิด ภาพที่สวยงาม ดังภาพที่ 9

ภาพที่ 9 ศิลปะทางคณิตศาสตร์แบบ L-System



ภาพที่ 12 ศิลปะทางคณิตศาสตร์แบบ L-System

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/>

ศิลปะทางคณิตศาสตร์สมัยใหม่ในรูปแบบ SYNETICSTRUCTURE ของ นาย Frederick G. Flowerday เมื่อปี ค.ศ. 1999 ประเทศสหรัฐอเมริกา Synectics Structure เป็นคำมาจากภาษากรีก หมายถึงระบบ

โครงสร้างที่ผสมผสานกันในกลุ่มหลาย ๆ กลุ่ม เช่น กลุ่มของวิทยาศาสตร์ กลุ่มคณิตศาสตร์ ที่นำมา รวมไว้ด้วยกันเพื่อประกอบกันเป็นกลุ่มก้อน และเอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกัน Synectics ประกอบด้วยสมาชิกหลาย

ประเภทตั้งแต่โครงสร้างที่มีรูปแบบจากสิ่งทีเล็กที่สุด ไปจนกระทั่งโครงสร้างที่มีรูปแบบใหญ่ ๆ ขึ้นไป

นอกจากนี้ Synectics ยังหมายถึงความสามารถในการรวมสิ่งที่แตกต่างกันหรือสิ่งที่ยู่ยากเข้าไว้ด้วยกัน เป็นการกระตุ้นทางด้านความคิดเห็นที่เป็นอิสระ และเป็นที ๆ สร้างความคิดใหม่ ๆ ภาพ

Synectics Structure นับเป็นศิลปะคณิตศาสตร์ยุคใหม่จริง ๆ

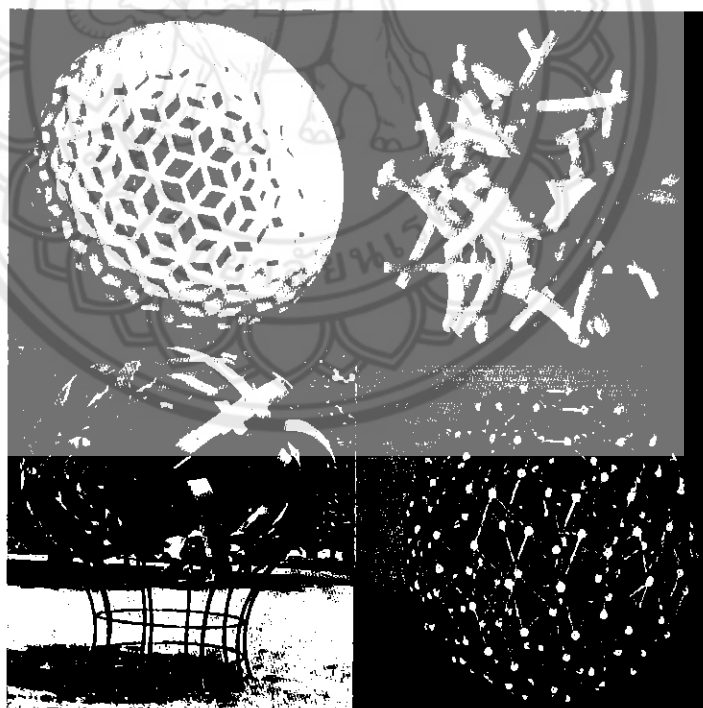
ภาพที่ 10 ศิลปะทางคณิตศาสตร์แบบ Synectics Structure



ภาพที่ 13 ศิลปะทางคณิตศาสตร์แบบ Synectics Structure
ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/math/images/stories/>

ผลงานของการจัดนิทรรศการศิลปะทางคณิตศาสตร์ในที่ต่าง ๆ ที่ผู้เขียนชื่นชอบมากเป็นพิเศษคือผลงานของ Dr. George W. Hart ประเทศสหรัฐอเมริกา Dr. George W. Hart เป็นจิตรกร นักปฏิมากร นักคณิตศาสตร์วิศวกร นักวิจัย นักเขียน นักการศึกษาและโปรแกรมเมอร์ทางด้านวิทยาศาสตร์ ปฏิมากรทางด้านเรขาคณิตของ Dr. George W. Hart ได้รับคำชมเชยและรางวัลเป็นจำนวนมาก และ ที่ Dr. George W. Hart ภูมิใจมากคือเขาได้รับรางวัลจาก New York State Council for the Arts Individual Artist's Award ผลงานที่เด่นมากที่สุดคือการวิเคราะห์ในหลายมิติของโครงสร้างเรขาคณิตเชิงเส้น (Linear Algebra) ส่วนงานเขียนเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ Zome Geometry เป็นงานเขียนที่เป็นที่ยอมรับของนักวิชาการ งานเขียนนี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจโครงสร้าง 3 มิติทางเรขาคณิตในระนาบ และสามารถเข้าใจการนำไปประยุกต์ใช้ และ เข้าใจวิชาเรขาคณิตมากขึ้น ปัจจุบัน Dr. George W. Hart กำลังเขียนผลงานประวัติศาสตร์ของศิลปะทางเรขาคณิต ผลงานของของ Dr. George W. Hart ดังภาพที่ 11

ภาพที่ 11 ผลงานของ Dr. George W. Hart



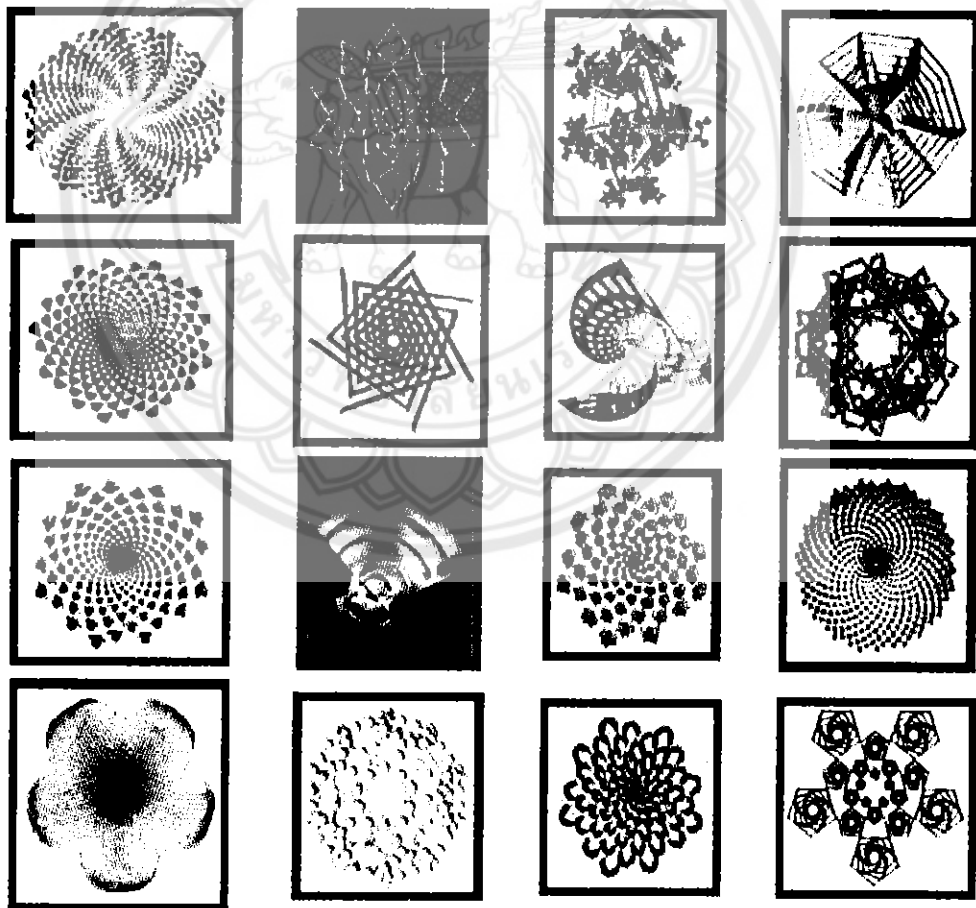
ภาพที่ 14 ผลงานของ Dr. George W. Hart

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/math/images/stories/artical/>

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทมากขึ้น โปรแกรม คอมพิวเตอร์สามารถทำให้เกิดภาพคณิตศาสตร์ขึ้นได้หลายมิติ และรูปที่สร้างสามารถเปลี่ยนแปลงได้ทั้งภาพและสี หรืออาจให้มีการเคลื่อนไหวได้ (Animation) คอมพิวเตอร์ทำให้ศิลปะทางคณิตศาสตร์เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทางด้านกราฟิกก็เช่นกันได้พัฒนาขึ้นมาเป็นจำนวนมาก ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ตามวัตถุประสงค์ของงาน สำหรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานด้านคณิตศาสตร์มีจำนวนมากเช่นกัน เราสามารถเลือกเพื่อการคำนวณอย่างเดียวหรือเขียนภาพหรือกราฟอย่างเดียวหรือใช้ทั้งการคำนวณพร้อมเขียนกราฟด้วยก็มีให้เลือกจำนวนมากเช่นกัน ตัวอย่างภาพศิลปะทางคณิตศาสตร์ที่มาจากโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ดังกลุ่มภาพที่ 12

ภาพที่ 12 ศิลปะทางคณิตศาสตร์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 15 ศิลปะทางคณิตศาสตร์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ที่มา : <http://www.neutron.rmutphysics.com/math/images/stories/artical/>

งานของศิลปะทางคณิตศาสตร์ ถ้ามีแบบแผนที่แน่นอน แม่นยำและมีการวางแผนกำหนดโครงสร้าง อย่างเรียบร้อยแล้ว สำหรับรูปแบบอาจจะขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ พีลิกส์ เคมี ชีววิทยา หรือทางวิทยาศาสตร์อื่น ๆ หรือแบบจำลองทางเทคโนโลยี เมื่อนำเข้าสู่ในระบบเทคโนโลยี สมัยใหม่เช่นคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ทำให้เกิดภาพที่สวยงาม และสามารถพัฒนางานศิลปะทางคณิตศาสตร์ได้มากขึ้นแม้ว่าจิตรกรจะบอกเราว่าสัญลักษณ์บางอย่างของคณิตศาสตร์เช่นการ สมมาตร การเท่ากัน การไม่เท่ากัน สิ่งเหล่านี้มักจะเกี่ยวข้องกับศิลปะ แต่ศิลปะจริง ๆ ไม่ต้องการ การบวก การลบ การหารหรือการคูณ

แต่อย่างไรก็ตาม แต่ถ้าเราสังเกตให้ดีเราจะพบว่ารูปทรงทางเรขาคณิตต่าง ๆ

เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม สี่เหลี่ยมด้านขนาน มักปรากฏบนรูปภาพเสมอและบางครั้งจำเป็นต้องใช้ การคำนวณทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้ภาพที่สร้างมีความสวยงาม สมมาตร สัดส่วนถูกต้อง ดังนั้น เราอาจกล่าวได้ว่าศิลปะและคณิตศาสตร์เกี่ยวเนื่องกัน แม้ว่าเวลาจะเปลี่ยนไปนานแค่ไหนศิลปะ มักคู่กับคณิตศาสตร์เสมอ

2. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ความหมายของการออกแบบ

ได้มีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่า “ การออกแบบ “ ไว้แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภูมิหลังทางการศึกษา ประสบการณ์ ดลกทัศน์ และความสนใจของแต่ละบุคคล ซึ่งจากการศึกษาเอกสาร วิชาการต่างๆ ความหมายของการออกแบบมีดังนี้

ศิริพรณ์ ปีเตอร์ (2550) ได้ให้ความหมายของคำว่า การออกแบบ หมายถึง การ สร้างสรรค์สิ่งหนึ่งๆ อย่างมีวัตถุประสงค์

วัฒน์นะ จุฑะวิภาต (2527) ได้ให้ความหมายของคำๆ นี้ไว้ 2 ลักษณะคือ

การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้น ดดยไม่ลอกเลียนของเดิมหรือความคิดเดิมที่มี มาก่อน เพื่อตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย หรือความต้องการด้านอื่นๆ

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงาม และสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ

นอกจากนั้น รัตนะ อุทัยผล (2523) ยังได้อธิบายความหมายของการออกแบบไว้อีก คือ การออกแบบ (design) หมายถึง การเลือกสรร (selecting) และการจัดสรร

(arranging) วัสดุต่างๆ ให้เหมาะสมเพื่อประโยชน์ 2 ประการ คือ เพื่อความเป็นระเบียบ เรียบร้อยของการจัดโครงสร้างและเพื่อความสวยงาม (beauty) ซึ่งย่อมจะแสดงให้เห็นลักษณะ และความคิด

(idea) ของแต่ละบุคคล

จากความหมายของการออกแบบ จะเห็นว่า งานออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ และระหว่างมนุษย์กับวัตถุ หรือวัสดุต่างๆ งานการออกแบบมีมาตั้งแต่ในอดีต ตั้งแต่การออกแบบเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ จนถึงการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อผลทางความงามหรือความพึงพอใจ จนถึงปัจจุบันงานออกแบบก็ยังคงเป็นสื่อกลางที่มีคุณค่าต่อมนุษย์เพิ่มมากขึ้น

การออกแบบหมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น เราจะทำเก้าอี้หนึ่งซักตัวจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอนโดยต้องเริ่มเลือกวัสดุที่จะใช้ทำเก้าอี้นั้นจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม วิธีการต่อยัดนั้นควรใช้กาว ตะปูนอต หรือใช้ข้อต่อแบบใด คำนวณสัดส่วนการใช้งานให้เหมาะสม ความแข็งแรงของเก้าอี้หนึ่งมากน้อยเพียงใด สีสี้นควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม และทนทานกับการใช้งาน เป็นต้น

ความหมายของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์แต่งกายด้วยเครื่องห่อหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้

ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์ใช้สีจากพืชนำมาเขียน มาสัก เพื่อเป็นเครื่องตกแต่งแทนการห่อหุ้มร่างกาย ระยะเวลาต่อมามนุษย์รู้จักวิธีดัดแปลงสิ่งที่มีตามธรรมชาติมาใช้ทำเป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกายให้เหมาะสม เช่น การผูก มัด สวน ถัก ทอ ฯลฯ ตลอดจนถึงการใช้วิธีการตัดและเย็บในปัจจุบัน จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปความหมายของคำว่า "เครื่องแต่งกาย" หมายถึง สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย โดยที่มนุษย์มีความจำเป็นต้องแต่งกายด้วยเหตุผลที่สำคัญ คือ

1. ใช้ปกปิดร่างกาย
2. ให้ความอบอุ่น
3. เพื่อป้องกันสัตว์ และแมลง

สาเหตุที่มนุษย์มีการแต่งกายแตกต่างกัน

ในทางฟิสิกส์มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่อ่อนแอที่สุด ผิวหนังมนุษย์จะบอบบางกว่าสัตว์อื่น ๆ

จึงมีความจำเป็นต้องมีสิ่งมาปกปิดร่างกายเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ได้ (พวงผกา คูโรวาท, 2540: 2) สิ่งนี้จึงเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญที่ให้นมนุษย์ชนชายที่จะแต่งกายเพื่อสนองความต้องการของตนเอง สังคม และอื่น ๆ ประกอบกัน ซึ่งความต้องการของมนุษย์นั้นนอกแบบได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Biological Needs) ได้แก่ ปัจจัย 4 คือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค
2. ความต้องการด้านร่างกาย (Physical Needs) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐาน เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่มนุษย์ต้องการ
3. ความต้องการด้านจิตวิทยา (Psychological Needs) เป็นความต้องการทางด้านจิตใจของมนุษย์ด้านความงาม

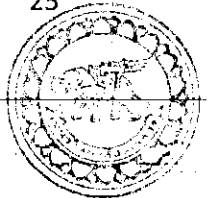
นอกจากนี้อาจกล่าวได้ว่า มนุษย์ในยุคโบราณต้องแก้ปัญหาพื้นฐานในเรื่องปัจจัย 4 เป็นอย่างมาก(พวงผกา คูโรวาท, 2540: 2) และเป็นความพยายามในการควบคุมสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับตนเอง ดังนั้น การแต่งกายของมนุษย์ก็จะแตกต่างกันออกไปตามมูลเหตุต่อไปนี้

1. สภาพภูมิอากาศ

ภูมิอากาศของประเทศเป็นเหตุใหญ่ที่ทำให้การแต่งกายของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน คนท้องถิ่นอยู่ในประเทศที่มีอากาศหนาวมากจะแต่งกายเพื่อห่อหุ้มร่างกายจากสภาพอากาศ พวกที่อาศัยอยู่ในเขตอากาศร้อน ก็จะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่ทำจากใยฝ้ายเพื่อช่วยให้ระบายความร้อนได้ดี หรือไม่ก็จะหาวิธีเพื่อป้องกันความร้อนจากดวงอาทิตย์โดยใช้เชือกย้อมด้วยสีเข้มมาพันตัว เช่น ชนเผ่า Blue men ใช้เงาของเขาใหญ่บังแสงอาทิตย์หรือใช้คอปไฟป้องกันความหนาวแทนการสวมใส่เสื้อผ้า ชนเผ่าบางเผ่ามักถูกสัตว์และแมลงรบกวนจึงหาวิธีปกกร่างกายด้วยโคลนเพื่อป้องกันแมลงศัตรูทางธรรมชาติ ชาวฮาวายเอียนและพวกโมซันนิคใช้หญ้ามาทำกระโปรงเพื่อป้องกันแมลง ชนเผ่าโคโนซึ่งเป็นชาวพื้นเมืองญี่ปุ่นใช้กางเกงขายาวป้องกันสัตว์และแมลงได้

2. สภาพงานและอาชีพ

ในการปฏิบัติงานของแต่ละอาชีพ ความต้องการเสื้อผ้าสวมใส่ในการทำงานจะมีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละอาชีพ มนุษย์จึงคิดประดิษฐ์เส้นใยต่างขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละอาชีพนั้นๆ เช่น การทนต่อสารเคมี ไม่เป็นสื่อไฟฟ้าและ ไม่นำความร้อน



ภาพที่ 16 เครื่องแต่งกายบุรุษแบบทางการและกึ่งทางการ

ที่มา : <http://men.mthai.com/tag/>

3. ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม

การที่มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างเป็นหมู่ จึงจำเป็นต้องมี กฎ ระเบียบ เพื่อให้การเป็นอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ไม่มีการรุกรานซึ่งกันและกัน การปฏิบัติสืบต่อกันมาเนืองจึงกลายเป็นขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม มนุษย์เริ่มรู้จักการเข้าสังคม รู้จักแต่งตัว ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว เช่น การทาสี การสัก การทำลวดลายตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ดังจะเห็นได้จากการทาสีร่างกาย ได้เป็นการประดับร่างกายอย่างหนึ่งของหญิงสาวนิวกินีจะเขียนลวดลายบนใบหน้าถือว่างาม นักรบชาวเกาะนิวกินี ใ้สีทาหน้าจนดำ แสดงความแข็งแรงและความเป็นลูกผู้ชาย จากพัฒนาการดังกล่าวจนถึงปัจจุบันได้มีการนำประยุกต์ในการแต่งหน้า โดยผลิตเป็นเครื่องสำอางที่มีสีสัณ เช่น ลิปสติก อายแชร์โดว์ เป็นต้น นอกจากนี้ การสักตามร่างกายก็ถือว่าเป็นศิลปะในสมัยอียิปต์โบราณและจนถึงปัจจุบันนี้ การสักก็เป็นแฟชั่นของการแต่งกายอย่างหนึ่งเหมือนกัน เช่น หญิงสาว “เผ่ามาคอนด์” จะทำลวดลายบนแผ่นหลัง โดยการแหวะผิวหนังให้เป็นร่องแล้วอัดด้วยหินให้สูงขึ้น มาเหมือนผืนผ้าที่ปักด้วยไหม หญิงสาวที่มีลวดลายเช่นนี้ถือว่าเป็นคนสวยของชนเผ่าเดียวกัน หรือ การสักใบหน้าของหญิงสาวเผ่ามาคอนด์เพื่อให้ดูน่าเกลียดแลป้องกันพวกค้ำทาสจับตัวไปทำ ทารุณทางเพศ(พวงผกา คุโรวาท, 2540: 4)

4. ศาสนา

ศาสนามีบทบาทสำคัญในการแต่งกายเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการเกิดสงครามศาสนาในยุโรปที่เรียกว่า “สงครามครูเสด” อันเป็นสงครามที่สู้รบแบบยึดถือ มาเป็นเวลานานกว่า 300 ปีมี การรบพุ่งกันตลอดเวลา(พวงผกา คุโรวาท, 2540: 5) การปะทะกันตัวต่อตัวและกินระยะเวลา ยาวนานมากความสัมพันธ์ระหว่างข้าศึกก็เกิดขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความคิดและวัฒนธรรมซึ่งกัน และกัน และเมื่อเหตุการณ์สงบลงผลจากสงครามทำให้ทรัพยากรต่างๆ สูญเสียไปมาก ทาง

ประวัติศาสตร์จึงเรียกยุโรปสมัยนั้นว่า "สมัยมืด" กล่าวคือวัฒนธรรมต่างๆ ศิลปะ วิชาการตลอดจน ความเจริญในด้านต่างๆ ได้ปิดเจียบลง และกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้งในสมัยศตวรรษที่ 16 ความเจริญ ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวได้วิวัฒนาการขึ้นรวมทั้ง การแต่งกายก็เฟื่องฟูมากในสมัยนี้

5. ความต้องการดึงดูดเพศตรงข้าม

มนุษย์เราเมื่อเริ่มเติบโตเข้าไปในวัยรุ่นหนุ่มสาว มีความสมบูรณ์ทางเพศเป็นธรรมชาติที่ ต้องการมีความงามมากขึ้น เพื่อที่จะดึงดูดใจแก่เพศตรงข้าม ซึ่งเป็น สิ่งสำคัญที่มนุษย์ต้องการการ ยอมรับจากบุคคลอื่นด้วย โดยเฉพาะด้านร่างกาย เพื่อสนองความต้องการนี้จึงได้มีวิวัฒนาการของ การออกแบบเครื่องแต่งกายของมนุษย์ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ วัสดุที่นำมาใช้ก็มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้เข้ากับความสำเร็จด้านเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ ผู้ที่มี บทบาทที่จะสนองความต้องการเหล่านี้คือ บรรดานักออกแบบ (Designers) เขาเหล่านี้เป็นผู้คอย กำหนดรูปแบบ และแนวทางการแต่งกายให้กับมนุษย์ เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะกับลักษณะที่แตกต่าง กันออกไปตามระดับของสังคม และเศรษฐกิจ

6. สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

สภาพของสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละแห่งแต่ละประเทศมีความไม่เหมือนกัน และมี บทบาทต่อการแต่งกายที่ต่างไปด้วย สังคมทั่วไปในขณะนี้ก็มีหลายระดับชั้น และแบ่งกันตามฐานะ ทางเศรษฐกิจอีกด้วย เช่น ชนชั้น ระดับเจ้านาย ชาวบ้าน กรรมกร ซึ่งแต่ละลักษณะจะบ่งชี้ตัวผู้ แต่งนั้น อยู่ในฐานะระดับใด และยังบ่งถึงสภาพสังคมของเขาด้วย ความเจริญทางด้านวัฒนธรรม และการแต่งกายมีการวิวัฒนาการมาเรื่อย ๆ ชนชาติแรกที่ถือว่าเป็นต้นฉบับการแต่งกาย คือ ชาว อียิปต์ รองลงมาคือ กรีก โรมัน

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้า

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการ นาคาศัพท์เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนามาใช้ ได้แก่ คำว่า Fashion , Costume , Design ดังนี้ (จรรุพรณ ทรัพย์ปรุง, 2543)

2.1 Fashion หมายถึง การวางรูป ทาแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมในห้วงเวลาหนึ่ง

2.2 Costume หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา ดดยมีจุดมุ่งหมาย เป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

2.3 Design หมายถึง การออกแบบ แบบแผน ลวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการ หรือแนวทางในการทาบ้างสิ่งบางอย่าง แนวทางการทาบ้างสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็น ที่มาของแบบหรือการตกแต่ง ดดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

กล่าวดดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ดดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรง สิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคนดลยี่ต่างๆในปัจจุบัน หรือการนาแบบเสื้อผ้าในสมัยดโบราณมาดัดแปลงให้ เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประดยชนด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนการ แสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคน ในยุคนั้นๆ ดดยให้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน ค่านิยม ประดยชนใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย



ภาพที่ 17 แฟชั่นเครื่องแต่งกายบุรุษ

ที่มา : <http://men.mthai.com/fashion-style/33878.htm>

ความสำคัญของการออกแบบ

มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเรา เช่น

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตาม ขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี
2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจ ตรงกัน อย่าง ชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจ ระหว่างกัน

3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภท อาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบ จะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบ จะมีความสำคัญมาก ถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง

การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องใช้ประเภทผ้า เป็นการกำหนดลักษณะของเสื้อผ้าหรือของชิ้นงานประเภทผ้าตามแนวความคิดหรือจินตนาการ ซึ่งผลงานที่ปรากฏจะสวยงามที่คุณค่านั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการของการออกแบบ และรู้จักนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ เพื่อให้การออกแบบที่ปรากฏออกมา มีความสวยงาม เหมาะสม

4.1 องค์ประกอบทางศิลปะที่นำมาใช้ในการออกแบบงานตัดเย็บ มีดังนี้

4.1.1 สัดส่วนเป็นขนาดของรูปร่างที่กำหนดเป็นแบบ โดยในแบบจะต้องมีสัดส่วนสัมพันธ์กัน เช่น กระเป๋าสี้อ ปกเสื้อ กระดุม เป็นต้น โดยทั่วไปเสื้อผ้านิยมใช้สัดส่วนไม่เท่ากัน ที่นิยมคือ 5 ต่อ 8 ส่วน เช่น เสื้อสั้นกว่ากระโปรง การระบายเพื่อตกแต่งชั้นบนสั้นกว่าชั้นล่าง เป็นต้น เพราะสวยงามกว่า 2 ส่วนเท่ากัน

4.1.2 รูปร่างหมายถึง เส้นรอบที่แสดงให้เห็นในลักษณะ 2 มิติ คือ ความสูงและความกว้าง เช่น ผอม สูง เตี้ย อ้วน สูงใหญ่ สั้นทัด เป็นต้น

4.1.3 รูปทรงรูปทรงของเสื้อผ้า ที่มองเห็นจากภายนอก เช่น ความยาวกระโปรง ความคืบหลวมของเสื้อผ้า ส่วนคอของเอว เป็นต้น

4.1.4 จังหวะเป็นลีลาการจัดวางบนตัวเสื้อ เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวหรือเกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น อ่อนหวาน หยาดกระด้าง แจกแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- จังหวะคงที่ ได้แก่ การจัดรูปแบบช่องว่างในแต่ละจุดเท่ากัน เช่น ความห่างของกระดุม ความห่างของจีบกระโปรง เป็นต้น

- จังหวะต่อเนื่อง คือ การจัดรูปแบบช่องว่างในแต่ละจุดไม่เท่ากัน เช่น กระโปรงหลายๆ ชั้น ความห่างของเสื้อคอถ่วง

- จังหวะผสม คือ การจัดวางที่มีช่องว่างผสมผสานระหว่างแบบจังหวะคงที่และแบบจังหวะ ต่อเนื่อง

4.1.5 ความสมดุล เป็นน้ำหนักเท่ากันหรือไม่เท่ากันของเสื้อผ้าที่วัดด้วยสายตา

4.1.6 ช่องว่างในการออกแบบนั้นช่องว่างเป็นสิ่งสำคัญมากถ้า ในการตกแต่งมากจะทำให้คุณค่าของงานออกแบบลดลง ดังนั้น การตกแต่งในงานผ้า ควรเว้นช่องว่างของเสื้อผ้าเพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ

4.1.7 ความกลมกลืนเป็นจําคงค้ประกอบต่างๆ ขอบเสื้อผ้าให้เกิดความสวยงาม เช่น ความกลมกลืนด้วยสี ความกลมกลืนด้วยเส้น ความกลมกลืนด้วยผิวสัมผัส

4.1.8 จุดเด่นหรือการเน้นจุดใดจุดหนึ่งที่ช่วยดึงดูดสายตาให้เป็นจุดสนใจ เช่น เน้นด้วยสีสดใน เน้นโดยให้เส้นในแบบเสื้อผ้า เน้นโดยใช้เครื่องประดับ เป็นต้น

4.1.9 การตัดกันการตัดกันเป็นลักษณะในแบบเสื้อที่ตรงข้ามกัน ซึ่งการตัดกันนั้นมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น ตัดกันด้วยเส้น ตัดกันด้วยสี ตัดกันด้วยรูปร่าง ตัดกันด้วยทิศทาง เป็นต้น

4.2 การออกแบบเครื่องใช้ที่ทำด้วยผ้า

การออกแบบเครื่องใช้ที่ทำด้วยผ้าที่นิยมใช้ในชีวิตประจำวัน ควรคำนึงถึงหลักการเพื่อความคุ้มค่าของงาน ดังนี้

4.2.1 คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยสำหรับเครื่องใช้ที่ทำด้วยผ้า ถ้าเรารู้จักออกแบบให้สามารถใช้ประโยชน์ได้หลายอย่างก็จะทำให้คุ้มค่าต่อการใช้งาน เช่น กระเป๋าเอนกประสงค์ สามารถออกแบบโดยใช้เป็นหมวกกันแดดได้ด้วย เป็นต้น

4.2.2 คำนึงถึงความสวยงามโดยให้มีสีสันลักษณะมองดูแล้วสะอาด สวยงาม น่าใช้ เช่น ผ้าเช็ดมือสำหรับแขวนในห้องน้ำ ควรเป็นผ้าสีอ่อนสะอาดตา เช่น สีขาว สีชมพู สีฟ้า เป็นต้น

4.2.3 คำนึงถึงการดูแลรักษาหรือการทำความสะดวก สำหรับเครื่องใช้ประเภทผ้าที่เปื้อนง่าย ต้องทำความสะอาดบ่อยหรือทุกครั้งหลังจากการใช้งาน ควรออกแบบให้เป็นแบบเรียบ และเลือกใช้ผ้าที่ทนทานต่อการซักกรีด เช่น ฝ้ายลินิน เป็นต้น



ภาพที่ 18 แฟชั่นเครื่องแต่งกายบุรุษที่ตัดกันด้วยสี
ที่มา : <http://men.mthai.com/fashion-style/33878.html>

4.3 การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เกิดความสวยงามเหมาะสมและคุ้มค่า สามารถนำไปใช้ได้ยาวนาน ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงความสวยงามเหมาะสม เสื้อผ้าบางแบบอยู่ในสมัยนิยมแต่ไม่เหมาะกับบุคลิกของผู้สวมใส่บางคน ทั้งนี้ ผู้ออกแบบเสื้อผ้าจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเพื่อนำหลักการไปใช้ในการออกแบบให้เหมาะสม ช่วยอำพรางส่วนที่พกร่อง และช่วยเสริมจุดเด่นให้มีบุคลิกลักษณะที่ดียิ่งขึ้น สำหรับสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบเสื้อผ้า มีดังนี้

4.3.1 วัยและเพศในการออกแบบเสื้อผ้าควรคำนึงถึงวัยและเพศ โดยทั่วไปผู้ที่อยู่ในวัยต่างกันจะสวมเสื้อผ้าต่างกัน เช่น วันเด็ก จะสวมเสื้อผ้าต่างกับวัยผู้ใหญ่ โดยที่เสื้อผ้าของวัยเด็กจะเน้นความสะดวกลสบายในการทำกิจกรรมโดยเสื้อผ้าจะไม่ขัดต่อการพัฒนาการของเด็ก จะต้องมีความปลอดภัยต่อการสวมใส่ ไม่คับและหลวมเกินไป เป็นต้น นอกจากนี้โดยทั่วไปแล้ว ผู้หญิงและผู้ชายและผู้หญิงจะสวมเสื้อผ้าในลักษณะที่แตกต่างกัน

4.3.2 บุคลิกภาพของแต่ละคนล้วนแตกต่างกันเสื้อผ้าจัดเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ ผู้ออกแบบเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ ดังนี้

เรียบร้อยสุภาพ ถ้าเป็นผู้หญิง ควรเลือกผ้าลักษณะ จีบ รูด ติดโบว์ สีอ่อน ลวดลายควรเป็นลายเล็กๆ

บุคลิกภาพกระฉับกระเฉง แข็งแรงแบบนักกีฬา ควรออกแบบให้เป็นแบบเรียบ ผ้าพื้นหรือผ้าลายควร สีเข้ม เช่นสีน้ำเงิน สีเทา ควรออกแบบเป็นเสื้อมีปก เช่น ปกเชิ้ต ปกโปโล เป็นต้น

บุคลิกภาพสุขุม ขรึมแบบผู้ใหญ่ ควรออกแบบเสื้อผ้าที่เน้นความสง่างาม เช่น การตีเกล็ด การปัก เป็นต้น สวมการต่ออ้วย การระบายชายเสื้อและชายกระโปรงไม่เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะ

บุคลิกภาพเก๋ เป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตนเองมาก ควรออกแบบเสื้อผ้าในลักษณะสะดุดตา ไม่ซ้ำแบบกับผู้อื่น สีสดใสและดูฉลาด

บุคลิกภาพอ่อนหวาน ปราดเปรี้ยว ควรออกแบบเสื้อในลักษณะทะมัดทะแมง แบบเรียบควรเลือกใช้ผ้าสีเข้ม

4.3.3 รูปร่างในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายควรคำนึงถึงว่ารูปร่างเสื้อผ้าแบบเดียวกันจะไม่เหมาะสมกับทุกคน และการออกแบบที่ดี ควรอำพรางส่วนที่พกร่องและช่วยเสริมจุดเด่นของผู้สวมใส่ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- รูปร่างผอมสูง ควรออกแบบโดยใช้เส้นตามขวาง มีการตกแต่ง ที่คอปกควรมีระบายลายผ้าตามขวางเพื่อลดความสูง ตกแต่งบริเวณเอวสะโพก กระโปรงจีบรูด เป็นต้น และควรหลีกเลี่ยง

เส้นตามยาวหรือเส้นแนวตั้ง เสื้อคอแหลม ไม่มีปก แขนสั้น ตัวยาว มีเส้นตกแต่งเสื้อและกระโปรง เป็นแนว ยาว คลอดจนควรหลีกเลี่ยง การออกแบบเสื้อตามขวาง เสื้อที่ปกใหญ่ เสื้อปกติดคอ เสื้อ แขนพอง เสื้อสีสด ดอกใหญ่

- คนอกใหญ่ ควรออกแบบโดยใช้เส้นตั้งจาก เสื้อคอแหลม เสื้อเอวต่ำบริเวณสะโพก กระโปรงปลายบาน หรือกระโปรงตกแต่งได้สัดส่วนกับหน้าอก ควรหลีกเลี่ยงเส้นขวางบริเวณอก เสื้อคอเหลี่ยมเล็ก เสื้อรัดรูป เสื้อจีบรัดตั้งแต่บริเวณช่วงไหล่ถึงเอว

- คนสะโพกใหญ่ ใช้เส้นตกแต่งบริเวณอื่นที่ไม่ใช่สะโพก กระโปรงปลายบานควรหลีกเลี่ยง เส้นขวางในแนวกระโปรง หลีกเลี่ยงการตกแต่งบริเวณสะโพกชุดเข้ารูป กระโปรงปลายสอบ

4.4 โอกาสที่ใช้ในการออกแบบควรให้มีความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยโดยพิจารณา ดังนี้

4.4.1 การออกแบบเสื้อชุดลำลอง เป็นเสื้อผ้าชุดที่สามารถใช้สบาย และทุกโอกาส

4.4.2 การออกแบบเสื้อชุด ทำงานข้าราชการ ควรเป็นแบบเรียบไม่ฉูดฉาด เนื้อผ้าทรงตัว

4.4.3 การออกแบบเสื้อชุดทำงานที่สำนักงาน ข้าราชการ เช่น ธนาคาร ห้างร้าน บริษัท เป็นต้น ซึ่งงานประเภทนี้ต้องติดต่อกับบุคคลภายนอก ควรเป็นแบบสีสดใส สดชื่น สบายตาแก่ผู้พบเห็น

4.4.4 การออกแบบเสื้อชุดเดินทาง ควรออกแบบให้สามารถสวมใส่ ได้ทั้งกลางวัน กลางคืนในลักษณะสะดวกต่อการเคลื่อนไหว แบบเรียบ เนื้อผ้าทรงตัว ไม่หยับง่าย

4.4.5 โอกาสพิเศษเป็นเสื้อที่ใส่เฉพาะโอกาสนั้นๆ ไม่สามารถนำมาสวมใส่ เป็นชุดปกติได้ ดังตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

- ชุดกีฬา การออกแบบชุดกีฬาต้องดูลักษณะแบบให้คล้อยตามความเคลื่อนไหวใน อิริยาบถของกีฬาประเภทนั้นๆ

- เสื้อกั๊กหนารองการออกแบบควรให้ใช้ได้ในทุกฤดูหนาว ควรเลือกใช้ผ้าถักเนื้อหนา ผิวเรียบ ขนสั้น แขนยาวแบบเรียบ

- ชุดว่ายน้ำการออกแบบชุดว่ายน้ำจะไม่เน้นเรื่องการทำพรางรูปร่างควรเป็นชุดที่กระชับ ตัว ยึดหยุ่นได้ดี

- ชุดออกงาน เป็นเสื้อผ้าที่ฟิตีฟัดันกว่าปกติ มี 2 ลักษณะ คือ ชุดราตรีแบบเป็นทางการ และแบบไม่เป็นทางการ

ชุดออกงานแบบไม่เป็นทางการ เป็นชุดแบบใดก็ได้ไม่จำกัดรูปแบบ ใช้กับงานตั้งแต่ช่วง บ่ายจนถึงกลางคืน (การออกแบบและเทคโนโลยี , 2554)



ภาพที่ 19 แฟชั่นเครื่องแต่งกายบุรุษ

ที่มา : <http://women.sanook.com/12869/>

ความสำคัญและประโยชน์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ความสำคัญและประโยชน์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ความสำคัญของการแต่งกาย สามารถบอกถึงค่านิยมและการเสริมสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวของชนชาตินั้นๆ ประโยชน์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อป้องกันความร้อนหนาว บ่งบอกถึงฐานะทางเศรษฐกิจ บ่งบอกอาชีพของผู้สวมใส่ ตลอดจนเสริมสร้างบุคลิกภาพและสะท้อนวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มให้สง่างามถูกกาลเทศะ

การเลือกซื้อผ้า การเลือกซื้อผ้ามีความสำคัญ เพราะถ้าได้ผ้าที่เหมาะสมกับแบบตัดเหมาะกับบุคลิกของผู้ใช้ สถานที่และโอกาส ผ้ามีความสำคัญเพราะจะทำให้ผู้สวมใส่ดูดีขึ้นในขณะเดียวกันก็อาจจะทำให้ผู้สวมใส่ดูแลถึงแม้ว่าผ้าั้นจะราคาแพงก็ตาม เนื้อผ้าสีของผ้า ลวดลายผ้าช่วยทำให้เสื้อผ้า กางเกงและกระโปรงดูมีราคา ถ้าเลือกแบบได้เหมาะสมกับผ้า ผสมกับการตัดเย็บด้วยฝีมือประณีต ชวนให้สวมใส่และใช้ได้นาน หลายโอกาส ไม่เบื่อง่าย

ความสำคัญของการแต่งกายสามารถบอกถึงค่านิยมและการเสริมสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวของชนชาตินั้นๆ ประโยชน์ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อป้องกันความร้อนหนาว บ่งบอกถึงฐานะทางเศรษฐกิจ บ่งบอกอาชีพของผู้สวมใส่ ตลอดจนเสริมสร้างบุคลิกภาพและสะท้อนวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มให้สง่างามถูกกาลเทศะ

การเลือกซื้อผ้า

การเลือกซื้อผ้ามีความสำคัญ เพราะถ้าได้ผ้าที่เหมาะสมกับแบบตัดเหมาะกับบุคลิกของผู้ใช้ สถานที่และโอกาส ผ้ามีความสำคัญเพราะจะทำให้ผู้สวมใส่ดูดีขึ้นในขณะเดียวกันก็อาจจะทำให้ผู้สวมใส่ดูแลถึงแม้ว่าผ้าั้นจะราคาแพงก็ตาม เนื้อผ้าสีของผ้า ลวดลายผ้าช่วยทำให้เสื้อผ้า กางเกงและกระโปรงดูมีราคา ถ้าเลือกแบบได้เหมาะสมกับผ้า ผสมกับการตัดเย็บด้วยฝีมือประณีต ชวนให้สวมใส่และใช้ได้นาน หลายโอกาส ไม่เบื่อง่าย

3.1 การเลือกซื้อผ้าสำหรับสวมใส่

3.1.1. เลือกคุณสมบัติของผ้าตามวัตถุประสงค์ที่ต้องใช้ เช่น เสื้อผ้าใส่ทำงาน

เครื่องแบบนักเรียน เสื้อผ้าใส่ลำลองอยู่ในบ้าน เหล่านี้ควรเลือกผ้าที่เหมาะสม ไม่เทอะทะ หรือเบาบางจนเห็นชั้นใน

3.1.2. ศึกษาข้อความที่เขียนติดมากับผ้าและริมผ้าอย่างละเอียด ถ้าหน้าผ้าหรือริมผู้เขียนไว้ว่าผ้าฝ้าย หรือ Cotton 65 % หมายความว่าผ้าชิ้นนั้นมีคุณสมบัติของผ้าฝ้ายมากกว่าเทโอร่อน ดังนั้นผ้าชิ้นนี้จะสวมใส่สบาย ไม่ยับมากและรีดแต่น้อย หรือข้อความเขียนบอกว่าเป็นผ้าเรยอน 100% ซึ่งหมายความว่าผ้าชิ้นนั้นเป็นผ้าเรยอนล้วน ซึ่งเมื่อยังใหม่สามารถจับต้องหรือมองดูสวยงามน่าใช้แต่พอนำมาตัดเย็บจะยับมาก เวลาซักถ้าขยี้ไปมาจะขาด ทั้งนี้เพราะคุณลักษณะของผ้าเรยอนเป็นเช่นนั้น

3.1.3. สังเกตด้วยตาและการจับต้อง ผ้าทอเนื้อดีเส้นด้ายยืนและเส้นด้ายพุ่งจะตัดกันเป็นมุมฉาก ถ้าเส้นด้ายทั้งสองโย้เย้หรือรวมเป็นผ้าที่คุณภาพต่ำ หรือด้อยจะตัดเย็บลำบาก ผ้าที่ทอด้วยมือ เช่น ผ้าไหมไทย ถ้านำมาส่องทวนแสงดูจะมองเห็นฝีมือการทอถี่ห่างไม่เสมอกันเป็นเพราะพื้นที่กระทบด้ายพุ่งไม่เสมอ แสดงว่าเป็นผ้าที่มีคุณภาพด้อย

การจับต้องผ้า เช่น กำผ้าเพื่อทดสอบการยับ ถ้ากำแล้วผ้าไม่คลายตัว และคงรอยยับเป็นเส้นอยู่อย่างนั้นแสดงว่าไม่ทนยับและต้องการรีดหรือขยี้ผ้าเพื่อดูว่ามีการเพิ่มเนื้อ เช่น ตกแต่งเนื้อผ้าด้วยการลงแป้งหรือไม่

ดังนั้นเพื่อให้ได้ผ้าตรงกับประโยชน์ใช้สอย จึงควรเลือกซื้อตามความรู้สึก จากการสังเกตด้วยตาหรือจากการจับต้องให้ตรงกัน เช่น การเลือกซื้อผ้าตัดชุดนอน ควรเลือกผ้าเนื้ออ่อนนุ่ม ทนยับ เป็นต้น

3.1.4. กะปริมาณของผ้าให้พอดีกับงานที่ใช้ ให้เกินได้บ้างเล็กน้อย แต่อย่าให้ขาดต้องศึกษาและรู้จักความกว้างของหน้าผ้าที่ขายในท้องตลาด เพื่อจะเปรียบเทียบราคากับจำนวนผ้าที่ซื้อ เช่น ผ้าฝ้ายที่ตกแต่งให้มีคุณสมบัติคล้ายลินินหน้ากว้าง 36 นิ้ว ราคาเมตรละ 80 บาท ถ้าต้องการตัดกระโปรง 1 ตัว จะต้องซื้อสองเท่าของความยาวซึ่งราคาอาจแพงกว่าซื้อผ้าอย่างเดียวกัน แต่หน้ากว้างเล็กน้อยและกว้าง 60 นิ้ว เพราะซื้อเพียงเท่าเดียวของความยาว เป็นต้น

3.1.5. โอกาสใช้สอย พิจารณาให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และงบประมาณที่มีถ้าหากมีงบประมาณจำกัด ควรเลือกผ้าที่เป็นกลาง ๆ ไม่แสดงถึงโอกาสใช้สอยให้เห็นเด่นชัด เช่น เสื้อคอกลมผ้ากำมะหยี่ไม่เหมาะสมที่จะใช้เวลากลางวัน ควรใช้ผ้าอื่นที่ไม่จำกัดโอกาสเช่น ผ้าฝ้าย ปนใยสังเคราะห์ หรือผ้าป๊อปปลิน ซึ่งใช้ได้ทุกโอกาส

3.1.6. ความทนทาน เลือกเนื้อผ้าให้เหมาะสมกับระยะเวลาที่จะใช้ผ้าบางชนิดทอเนื้อหลวม ลู่ง่าย สีซีดเร็วใช้ไม่กี่ครั้งก็เก่า แม้จะราคาถูกแต่เมื่อเอาจำนวนครั้งที่ใช้หารกับราคาผ้าแล้วมักแพงกว่าผ้าเนื้อดีราคาสูง ดังนั้นจึงควรเลือกผ้าเนื้อดีและทนทานเพื่อให้ใช้ได้นาน และเลือกเนื้อผ้าพอใช้ได้สำหรับที่จะใช้เพียงชั่วคราว

3.1.7. ความสบาย การเลือกซื้อผ้าไม่ควรคิดถึงความสะดวกเพียงอย่างเดียว เพราะเสื้อผ้าที่สวยบางชนิดสวมแล้ว ทำให้รู้สึกไม่สบายกาย ร้อน อึดอัด และเป็นผื่นคันได้ ดังนั้นจึงต้องคำนึงถึงเมื่อตัดสวมใส่แล้วมีความสบายทั้งกายและใจ สบายกายคือไม่ร้อน ไม่อึดอัด ไม่คัน สบายใจคือไม่กระดากว่าเสื้อผ้าที่สวมอยู่ทำให้คนมองอย่างที่ไม่ต้องการให้มอง เช่น สีฉูดฉาด และลวดลายแปลกจากธรรมดาไม่เข้ากับลักษณะของผู้สวม

3.1.8. ความสวยงาม ความเหมาะสมกับรูปร่าง ผิวพรรณลักษณะ ท่าทาง และกิริยาของผู้สวมใส่ เช่น คนที่มีลักษณะอ่อนโยนนุ่มนวล ควรสวมเสื้อผ้าที่มีลวดลายกระจุมกระจิม หรือลวดลายในตัว ผู้ที่มีข้อบกพร่องบางอย่างในร่างกายควรจะได้ด้วยการสวมเสื้อผ้า เช่น สะโพกใหญ่มากไม่ควรเลือกผ้าตัดกระโปรงที่มีสีอ่อนเนื้อบางเบา

3.1.9. ความทันสมัย ลวดลายผ้าและเนื้อผ้า ย่อมเป็นที่นิยมกันเป็นช่วงเวลาหนึ่ง ผ้าชนิดที่มีอยู่ในระยะเวลาอันสั้นเมื่อนำมาตัดเสื้อผ้าก็ใช้ได้ไม่กี่ครั้ง แม้จะยังดีอยู่ก็ไม่สามารถใช้ได้อีกต่อไป ซึ่งเป็นการใช้เงินไม่คุ้มค่าฉะนั้นควรเลือกใช้ผ้าลวดลายและเนื้อผ้าชนิดที่ใช้ได้นานกว่าผ้าที่ตามสมัยนิยม

3.2.0. งบประมาณ แม้จะไม่รู้ราคาผ้า ก็ควรคิดไว้ก่อนว่าจะเลือกผ้าในวงเงินเท่าใด ถ้ามีทุนทรัพย์จำกัดควรเลือกผ้าราคาแพงในจำนวนพวงผ้าราคาถูก อย่าเลือกผ้าราคาถูกในจำนวนผ้าราคาแพง เช่น ผ้าฝ้ายมีราคาไม่แตกต่างกันมากนักจากเมตรละ 20 กว่าบาท ถึง 90 – 100 บาท ถ้าซื้อผ้าฝ้ายราคา 50 บาท นับว่าราคาแพงในจำนวนผ้าราคาถูก ผ้าลูกไม้มีราคาตั้งแต่ยี่สิบกว่าบาทไปจนถึงหลายพันบาท นับว่าเป็นผ้าที่มีราคาแพงมากถ้าซื้อผ้าลูกไม้ราคาเมตรละ 100 บาท ถือว่าได้ผ้าราคาถูกในจำนวนผ้าราคาแพง

3.2.1. แหล่งผลิต ควรพิจารณาเลือกซื้อของที่ผลิตได้ในประเทศเป็นอันดับแรก และหลีกเลี่ยงการซื้อผ้าที่ทำข้อมูลแหล่งผลิตไม่ได้ เพราะผู้ผลิตมักไม่ยอมบอกความจริงทั้ง ๆ ที่ปัจจุบันผ้าแทบทุกชนิดผลิตขึ้นเองในประเทศทั้งนี้เพื่อให้ผู้ซื้อเข้าใจผิดว่าเป็นผ้าที่สั่งมาจากต่างประเทศจึงทำให้ราคาสูง ดังนั้นจึงควรเปลี่ยนค่านิยมเสียใหม่ คือ เลือกซื้อแต่ผ้าที่ผลิตจากภายในประเทศ

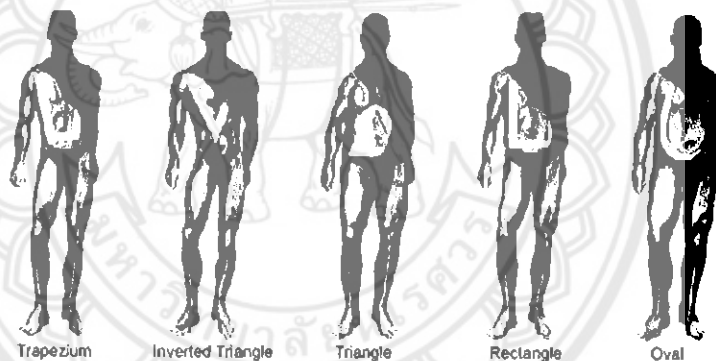
เทคนิคในการแต่งตัว

เสื้อ

- : เสื้อแขนกุด ไม่เหมาะกับคนอวบอ้วน
- : เสื้อคอวี เหมาะกับคนที่ศีรษะโต หรือช่วงคอสั้น
- : เสื้อลายทางยาวๆ ช่วยพรางหุ่นอวบอ้วนให้เพรียวขึ้น
- : เสื้อเชิ้ต ช่วยให้ดูเป็นผู้หญิงทำงานที่ปราดเปรียวขึ้น

กางเกง

- : ถ้าอ้วนไม่ควรใส่กางเกงเอวรัด จะยิ่งดูอ้วนขึ้น
- : อยากรุ่นเพรียว ควรใส่กางเกงเข้ารูป ไม่ใช่กางเกงหลวมโพรง
- : ถ้าไม่มีกัน ควรเลือกกางเกงลายๆ และไม่รัดรูปนัก
- : ต้องการพรางบั้นท้าย เลือกกางเกงที่มีกระเป๋าด้านหลัง



ภาพที่ 20 Men Styling

ที่มา : <http://www.fashionbeans.com/2013/introduction-to-dressing-for-your-body-type/>

ความสำคัญของการออกแบบเสื้อผ้า

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทั้งในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ ตลอดจนการแสดงบทบาทและฐานะทางสังคม ตั้งแต่ในอดีตมนุษย์ได้คิดค้น โดยการนำวัสดุที่มีตามธรรมชาติ มาทอห่มและปกปิดร่างกาย เพื่อวัตถุประสงค์ในการดำรงชีพการ ปกป้องร่างกายจากสภาพภูมิอากาศและอันตรายจากพืช แมลง และสัตว์ ต่อมาได้มีพัฒนาการ เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน นอกจากเสื้อผ้าจะให้ประโยชน์ในด้านกายภาพแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมและการแต่งกายได้หลายแง่มุม ซึ่งสามารถจำแนกความสำคัญของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้ดังนี้(มาลา ฤทธินิม,2536)

- 3.1 เพื่อการปกป้องร่างกาย
- 3.2 เพื่อแสดงสถานะภาพและชื่อเสียง
- 3.3 เพื่อแสดงบทบาทในสังคม
- 3.4 เพื่อการแสดงออกและบอกพฤติกรรมของบุคคล
- 3.5 เพื่อแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง
- 3.6 เพื่อใช้แสดงประเพณีและวัฒนธรรม
- 3.7 เพื่อแสดงอิทธิพลของความเสมอภาคทางสังคม



ภาพที่ 21 สุธจาก Dolce & Gabbana ปี 2012

ที่มา : <http://www.fashionbeans.com/2013/introduction-to-dressing-for-your-body-type/>

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจัดเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเป็นอย่างยิ่งด้วยความต้องการที่แตกต่างและเพิ่มมากขึ้น ทำให้การออกแบบเข้ามา มีบทบาทอย่างมากต่อรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการและด้วยความเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ สภาพสังคมและเศรษฐกิจ ประโยชน์ใช้สอย รวมถึงความต้องการดึงดูดเพศตรงข้ามแล้วนั้น อาจกล่าวได้ว่า การออกแบบมีบทบาทสำคัญต่อความสามารถในการตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ ของสังคมได้อย่างแท้จริง ในการออกแบบเสื้อผ้ายังสามารถเกิดจากมูลเหตุต่างๆ ได้ดังนี้ คือ

1. การเติบโตของสังคม เมื่อประชากรเพิ่มมากขึ้น การออกแบบเสื้อผ้าจึงต้องมีการปรับปรุงและสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป
2. การศึกษาและความก้าวหน้าทางการศึกษา ทำให้กระบวนการออกแบบได้ถูกปรับปรุงและ ทดลอง เพื่อพัฒนาให้มีคุณค่าตรงตามความต้องการ
3. ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสิ่งประดิษฐ์ใหม่
4. สภาพสังคมปัจจุบันความต้องการของมนุษย์มุ่งเน้นที่ความต้องการของตนเอง
5. ทักษะคติของสังคมที่ต้องการรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิม นิยมความเรียบ สะดวก ประหยัด และชอบเปลี่ยนแปลงรูปแบบ ตามเวลาและสถานะที่ของการนำไปใช้
6. มนุษย์มีการคิดค้นวัสดุใหม่ๆ ทำให้รูปแบบและลักษณะการออกแบบเปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้สอดคล้องกับคุณสมบัติของวัสดุนั้นๆ

จากมูลเหตุของการออกแบบเสื้อผ้าส่งผลให้งานออกแบบเสื้อผ้ามีคุณค่าในด้านต่าง ๆ 3

ด้าน ดังนี้

- คุณค่าทางกาย คือ คุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง
- คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกคือคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ พึงพอใจ ความ

มั่นใจ

- คุณค่าทางทัศนคติ คือ การออกแบบที่ส่งผลต่อทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้

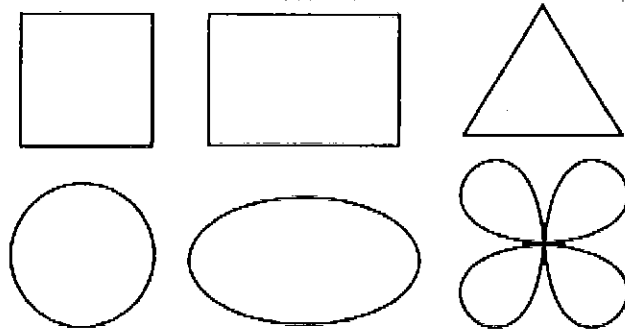
พบเห็น

หลักการออกแบบเสื้อผ้า

หลักในการออกแบบเสื้อผ้า แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การออกแบบโครงสร้าง (structure design) ในการออกแบบเสื้อผ้าส่วนใหญ่ จะต้องมี

การออกแบบจากโครงสร้างเป็นพื้นฐาน หมายถึง การออกแบบที่ประกอบด้วย ขนาด (size) รูปทรง (form) สี (color) และผิวสัมผัส (texture) ของเสื้อผ้า รวมถึงชนิดของตะเข็บ ปก แขน กระเป๋ และส่วนรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ซึ่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับเสื้อผ้านั้นๆ จะขาดส่วนใดไปไม่ได้ อาจกล่าวได้ว่า การนำชิ้นส่วน อันเป็นโครงสร้างแต่ละชิ้นมาเย็บตะเข็บต่อกันจะสามารถเป็นเสื้อผ้าที่สมบูรณ์ได้ การออกแบบโครงสร้างในการออกแบบเสื้อผ้านั้นนับว่ามีความสำคัญอันดับแรก เพราะถ้าเสื้อผ้าที่ได้รับการออกแบบด้วยโครงสร้างที่ดี มักจะจัดเป็นเสื้อผ้าชั้นสูง และ ยังได้รับความนิยมเป็นเวลานาน



ภาพที่ 22 แสดงรูป รูปทรง (FORM)

ที่มา : <http://kruthom.hsw.ac.th/main/content.htm>

1.1 รูปปร่าง (Shape) คือ รูปแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาวไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล

1.2 รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดง ความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก หรือความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรง หลากรูปรวมกัน

1.3 ขนาดและสัดส่วน

ขนาด (Dimensions) หมายถึง ลักษณะของวัตถุ ที่จะเขียน คือ มีลักษณะใหญ่เล็ก กว้างยาว ตามที่เรารับรู้ได้ ตามหลักการมองเห็นภาพด้วยสายตา ของเราคือ วัตถุชนิดเดียวกัน ขนาดเท่ากัน อยู่ใกล้กว่าจะมีขนาด ใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่ไกล ออกไป และยิ่งอยู่ไกลมากเท่าไร ก็ยิ่งเล็กลงไปจนมองไม่เห็น

สัดส่วน (Proportion) หมายถึง การจัดภาพ หรือ การเขียนภาพให้ได้ขนาดและที่สว่างจนเกิดความสมดุล ซึ่งกันและกัน ซึ่งเกิดความสัมพันธ์กันด้วยดี ในการปฏิบัติงานศิลปะ สัดส่วนมีความสำคัญมากจะต้องมีความสัมพันธ์กับขนาดเป็นอย่างดีด้วย ขนาดและสัดส่วนมีความสัมพันธ์กับรูปปร่าง รูปทรง เมื่อนำรูปปร่าง รูปทรง มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน จะทำให้เกิดความรู้สึกดังนี้

- ขนาดใกล้เคียงกัน ให้ความรู้สึกกลมกลืน
- ขนาดต่างกัน ให้ความรู้สึกขัดแย้ง

1.4 สีสิ้นและความสวยงาม (colour) การออกแบบต้องมีเรื่องการใช้สีเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย เพราะสีนั้นมีประโยชน์ด้านความรู้สึก

สีแดงเพื่อความเชื่อมั่น สีแดงเต็มไปด้วยพลังงานและการเคลื่อนไหว เป็นสีที่ช่วยดึงเอาบุคลิกความเชื่อมั่นในตัวเอง ความกระตือรือร้น และความทะเยอทะยานออกมา เสื้อผ้าสีแดงบ่งบอกถึงบุคลิกในการรู้จักความต้องการของตัวเองอย่างชัดเจน และปรารถนาความสำเร็จในชีวิต คุณสมบัติของสีแดงในเสื้อผ้าจะ ช่วยดึงเอาความแข็งแกร่งกับความเชื่อมั่นในตัวตน ของคุณ ออกมาให้ปรากฏเด่นชัด จะถูกจะแพง เอาแดงไว้ก่อน

สีส้มสำหรับพลังความไม่หยุดนิ่ง สีส้ม คือ สีที่แสดงพลังอย่างเต็มที่และไม่หยุดนิ่ง การสวมใส่สีส้มจะช่วยให้ขบขันความสามารถในการจัดการความไม่เป็นระเบียบต่างๆ ให้เข้ารูปเข้ารอยโดยง่าย เป็นสีที่จะช่วยรวบรวมสมาธิ และความมีจุดมุ่งหมายในการกระทำต่างๆ ให้โดดเด่นขึ้นมา แสดงออกถึงความมุ่งมั่นภายในตัวตนของคุณ

สีเหลืองสำหรับความอบอุ่น ที่จริงสีเหลืองเป็นสีที่บ่งบอกในเรื่องของการติดต่อสื่อสาร การเลือกสวมใส่สีเหลือง จะช่วยให้ผู้สวมใส่เต็มไปด้วย ความสดใส และเต็มไปด้วยความอบอุ่นสำหรับผู้อื่น สีเหลืองจะช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้นได้ เปิดเผยคุณสมบัติการเป็นผู้รับฟังที่ดีสำหรับผู้อื่น นอกจากนั้น สีเหลืองยังเต็มไปด้วยบุคลิกของความสุข ไม่เพียงเท่านั้นสีเหลืองยังส่งเสริมในเรื่องของการขายอีกด้วย

สีเขียวช่วยจัดสร้างความสำเร็จกับเรื่องของการตัดสินใจได้อย่างไม่น่าเชื่อ นอกจากนั้น ยังช่วยรักษาความมั่นคงในอารมณ์ เปิดเผยความซื่อสัตย์ และความน่าเชื่อถือในตัวคุณ

สีฟ้าเสริมส่งจินตนาการ สีฟ้าของเสื้อผ้าจะขับความเยาวยิ่งในตัวคุณให้โดดเด่นออกมา ไม่เพียงเท่านั้นสีฟ้ายังช่วยสร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นได้ดี สีฟ้าที่คุณสวมใส่จะช่วยสร้างความสงบในความคิดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการตัดสินใจได้อย่างไม่น่าเชื่อ นอกจากนั้น ยังช่วยรักษาความมั่นคงในอารมณ์ เปิดเผยความซื่อสัตย์ และความน่าเชื่อถือในตัวคุณ

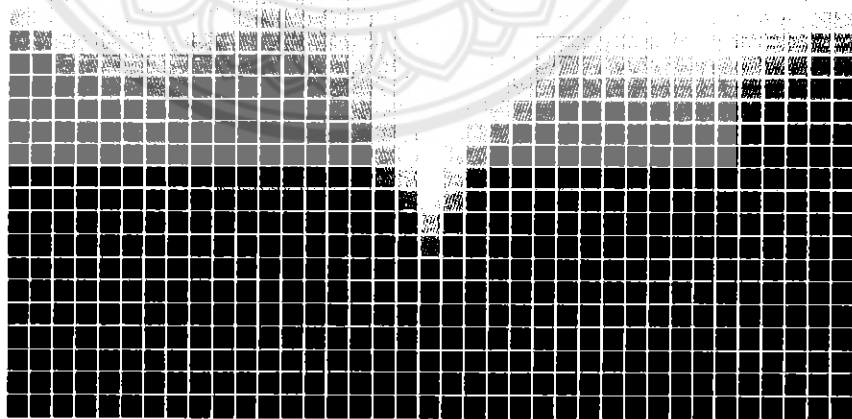
สีน้ำเงินดึงความคิดสร้างสรรค์ เสื้อผ้าสีน้ำเงิน บ่งบอกด้านศิลปะในตัวบุคคลได้ดีที่สุดในบรรดาสีต่างๆ เต็มไปด้วยอารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างยิ่ง เปิดเผยความกระตือรือร้น และความทะเยอทะยานอย่างแรงกล้าในตัวคุณให้ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความชัดเจนในเรื่องของการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ นอกจากนั้นยังช่วยเปิดเผยความมีวิสัยทัศน์ในตัวผู้สวมใส่น้ำเงินด้วยนั่นเอง

สีม่วงเพื่อแสดงความสง่างาม การสวมใส่สีม่วงช่วยเน้นความลึกดำ กับความช่าง
ระแวดระวังให้ปรากฏ ไม่เพียงเท่านั้นสีม่วงยังช่วยนำเสนอพลังในการรักษาสมดุลในจิตใจ รวมทั้ง
ยังช่วยเสริมสร้างควมมีเสน่ห์ และความสง่างามในบุคลิกภาพของแต่ละคนให้โดดเด่นออกมาอีก
ด้วย

ชมพูเพิ่มความเป็นมิตร ช่วยเสริมสร้างพื้นฐานของ ความใจดี มีน้ำใจ อ่อนหวาน และช่าง
พิจารณาให้ปรากฏ เสื้อผ้าสีชมพูจะช่วยเสริมคุณสมบัติของความอบอุ่น และความโอบอ้อมอารี มี
น้ำใจต่อผู้อื่นให้เห็นเด่นชัดขึ้น นอกจากนี้ ยังแสดงออกถึงการโน้มน้าวจิตใจผู้อื่นได้ดี การสวมใส่
สีชมพูจะช่วยช่วยเน้นความเป็นมิตร ทั้งยังแสดงออกได้ถึงความเป็นผู้นำอยู่ในตัวเองอีกด้วย

สีดำเน้นความหนักแน่น การสวมใส่สีดำแสดงถึง ความหนักแน่นและเข้มแข็ง ช่วยเสริม
ความมั่นใจในตัวคุณ ทำให้คุณดูมีเสน่ห์น่าค้นหา สีดำยังช่วยให้ดึงพลังในตัวผู้สวมใส่ให้ถูกขับ
เน้นออกมาได้ดีอีกด้วย

สีขาวบอกรสนิยมการสวมใส่สีเขียวช่วยสร้างความสมดุลและความสงบ นอกจากนี้ ยัง
ช่วยดึงบุคลิกของความนิ่งความมั่นคงออกมาให้เห็นชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องของสุขภาพและ
ความสมดุลด้านจิตเจ้านั้นเองสีเขียวเป็นสีของธรรมชาติ ที่ช่วยช่วยเน้นเอาความแข็งแกร่ง และสมดุล
ในตัวคุณให้ปรากฏ สร้างความสงบสบายใจให้กับผู้อื่น



ภาพที่ 23 แสดงรูปสี (COLOR)

ที่มา : http://providecoalition.com/shullfish/story/psychology_of_color

1.5 ประโยชน์ใช้สอย (Use) การออกแบบนั้นจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย ผลิตผลงานเมื่อออกมาแล้วสามารถใช้ประโยชน์ได้จริง และมีความสอดคล้องกับการใช้งาน เช่น ออกแบบแจกันสำหรับใส่ดอกไม้ ออกแบบโถงสำหรับใส่น้ำ เป็นต้น

1.6 ความประหยัด (Economize) ความประหยัดเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก การออกแบบต้องคำนึงถึงทุนที่ใช้ต้องน้อยที่สุด ต้องประหยัดค่าใช้จ่ายประมาณให้สิ้นเปลืองโดยเปล่าประโยชน์

1.7 มีคุณค่า (Worthy) การออกแบบต้องเน้นที่การเพิ่มคุณค่า โดยการออกแบบที่มีรายละเอียดเพิ่มผลงาน มีความประณีต เรียบร้อย ความมีคุณค่ามิใช่ที่การตีราคา แต่จะเป็นการประเมินโดยรวมว่า มีคุณค่า

1.8 การเลือกใช้ วัสดุ อุปกรณ์ (Material) ต้องให้มีความเหมาะสมกับงาน ควรเป็นวัสดุพื้นบ้านและหาได้ง่ายตามท้องตลาด มีมากพอ หาได้ง่าย ราคาถูก และเป็นวัสดุที่แข็งแรงทนทาน

1.9 กระบวนการหรือขั้นตอน (Process) การออกแบบต้องคำนึงถึงความยากง่าย ความสลับซับซ้อนของการดำเนินงานหรือการกระทำด้วยเพราะส่วนจะเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์ผลงานหรือการทำงาน การลดขั้นตอนกระบวนการทำงานลงได้ก็อยู่ที่การออกแบบด้วยเช่นกัน

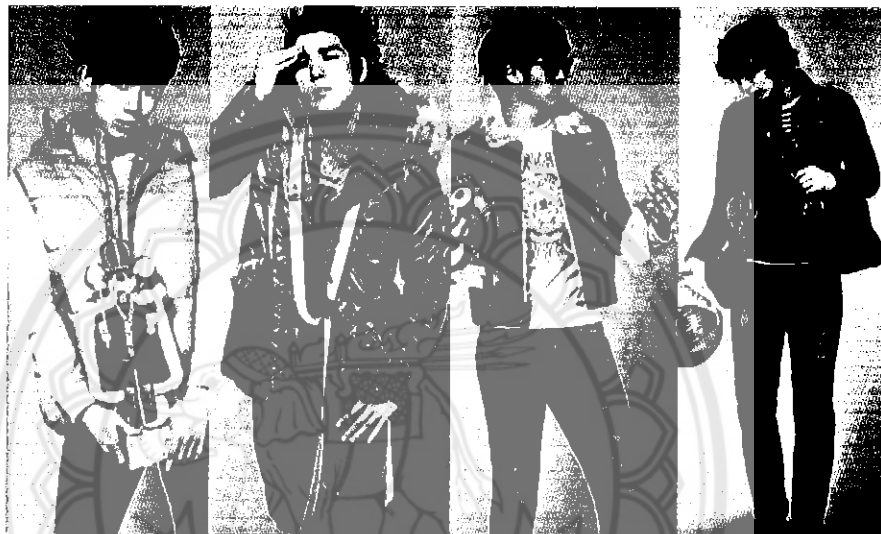
2. การออกแบบตกแต่ง (decorative design) การออกแบบตกแต่ง เป็นการตกแต่ง

เพิ่มเติมจากแบบโครงสร้างเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับเสื้อผ้า การปัก การติดระบาย การติดกระดุม การติดฝากระเป๋าวัวหลอกๆ โบ ผ้าพันคอ ตลอดจนเข็มขัด โดยไม่ได้คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ซึ่งการออกแบบตกแต่งในลักษณะนี้มักใช้กับงานที่ไม่ต้องการฝีมือการตัดเย็บเท่าใดนัก เพราะสามารถปกปิดความบกพร่องของฝีมือตัดเย็บที่ไม่ชำนาญได้ สิ่งที่น่ามาตกแต่งเพิ่มเติม สามารถเปลี่ยนย้ายไปใช้กับเสื้อผ้าตัวอื่นได้

การออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

- ส่วนตกแต่งจะต้องช่วยเสริมแบบเสื้อจากโครงสร้างเดิมให้เด่นขึ้น
- ส่วนตกแต่งต้องสัมพันธ์กับเส้นบนโครงสร้างของแบบเสื้อ
- ส่วนตกแต่งเพิ่มเติมจะต้องสัมพันธ์กับผิวสัมผัสของผ้าที่ใช้การตัดเย็บ
- การใช้ส่วนตกแต่งควรใช้ไม่เกิน 1 หรือ 2 แห่ง ในแบบเสื้อ

- สีของวัสดุตกแต่ง ควรเลือกใช้สีที่มีความผสมผสานกับสีและ ลวดลายของผ้าที่เป็นโครงสร้างของเสื้อ
- ขนาดของวัสดุตกแต่ง ควรมีความสัมพันธ์กับขนาดพื้นที่ที่ต้องการออกแบบตกแต่ง
- การตกแต่งต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของวัสดุและประโยชน์ใช้สอย



ภาพที่ 24 แฟชั่นเครื่องแต่งกายบุรุษและเครื่องประดับเสริม

ที่มา : <http://campus.sanook.com/928201/>

3. บุคลิกภาพและการวางตัวในสังคม

ความหมายของบุคลิกภาพ

คำว่า "บุคลิกภาพ" (personality) ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลที่บ่งบอกความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ต่างๆ จากคำจำกัดความและความหมายของ "บุคลิกภาพ" ที่กล่าวมา สรุปได้ว่า บุคลิกภาพ คือตัวบุคคลโดยส่วนรวม ทั้งลักษณะทางกาย ซึ่งสังเกตได้ง่าย อันได้แก่รูปร่างหน้าตา กิริยาท่าทาง น้ำเสียง คำพูด ความสามารถทางสมอง ทักษะ การทำกิจกรรมต่างๆ และลักษณะทางจิตซึ่งสังเกตได้ค่อนข้างยาก ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิด เจตคติ ค่านิยม ความสนใจ ความมุ่งหวัง อุดมคติ เป้าหมาย และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ลักษณะดังกล่าวมีที่มาจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมของแต่ละคน ส่งผลสู่ความสามารถในการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมและความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากความหมายของบุคลิกภาพดังกล่าว เมื่อนำมาวิเคราะห์ให้สัมพันธ์กับองค์การที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน ทั้งด้านการบริหาร การผลิต การจำหน่าย และการให้บริการ โดยพิจารณาบุคลิกภาพที่ส่งผลต่อการดำเนินงาน จะพบว่าทุกลักษณะของบุคลิกภาพมีอิทธิพลต่อผลการดำเนินงาน โดยมีอิทธิพลมากบ้างน้อยบ้าง จึงอาจให้ความหมายของบุคลิกภาพเชิงอุตสาหกรรมได้ว่า เป็นลักษณะส่วนรวมของบุคคลทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดผลดีต่อการดำเนินงานอุตสาหกรรม ทั้งในแง่ของการบริหาร การผลิต การจำหน่าย และการให้บริการในงานอุตสาหกรรม

ความสำคัญของบุคลิกภาพ

1. บุคลิกภาพมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน

บุคลิกภาพในส่วนที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ มีอิทธิพลสูงมากต่อการทำงาน ถ้าบุคคลมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง จะเป็นแรงพลังกระตุ้นให้มานะพยายาม ดำเนินงานสู่ความสำเร็จ ทำให้บุคคลมีความอดทน ต่อสู้ บากบั่น ใช้ความสามารถ ลงทุนลงแรง สนใจใฝ่รู้ในทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนางานให้เจริญก้าวหน้า แต่ถ้าบุคคลมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ ก็จะลงทุนลงแรงน้อยเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายน้อยลงไป ทำให้งานขาดประสิทธิภาพ

2. บุคลิกภาพกำหนดทิศทางการดำเนินงาน

บุคลิกภาพทางด้านความคิดริเริ่ม ด้านกล้าได้กล้าเสีย และด้านความระมัดระวังรอบคอบ มีผลต่อทิศทางการดำเนินงาน ถ้าบุคคลมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สูง มักดำเนินงานโดยคิดค้นความแปลกใหม่ให้กับผลผลิตหรือการให้บริการรวมทั้งการใช้กลยุทธ์หลากหลายเพื่อการตลาดและการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อเอาชนะคู่แข่งขั้นและดำรงงานให้คงอยู่หรือก้าวหน้าต่อไป หรือถ้ามีบุคลิกภาพแบบกล้าได้กล้าเสีย บุคคลนี้มักจะยอมลงทุน เสี่ยง กล้าเผชิญกับความล้มเหลว เพราะถ้าได้ก็จะได้มากจนขั้นพลิกผันชีวิตของตนเองได้ แต่จะมีบุคคลบางประเภทที่มีบุคลิกภาพด้านความระมัดระวังรอบคอบสูง บุคคลประเภทนี้ มักจะไม่ลงทุนกับสิ่งที่ไม่แน่นอน และจะทำงานประเภทที่ก้าวได้เรื่อยๆ คือ ก้าวช้าแต่ตนเองรู้สึกว่ามันคง



ภาพที่ 25 แสดงรูป การแต่งกายของชายวันทำงาน

ที่มา : http://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php

3. บุคลิกภาพมีผลต่อความน่าเชื่อถือ

บุคลิกภาพบางด้าน มีส่วนช่วยสร้างเสริมความน่าเชื่อถือ หรือทำให้บุคคลมี "เครดิต" ในความรู้สึกของผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ถ้าบุคคลเป็นผู้ที่รักษาคำพูด อารมณ์มั่นคง มีเหตุผล ผล วางตนได้ถูกต้องตามกาลเทศะ มีน้ำใจ ทำอะไรโดยนึกถึงใจเขาใจเรา บุคคลประเภทนี้ถ้าเป็นหัวหน้าก็จะเป็นที่ยอมรับของลูกน้อง เป็นมิตรที่ดี และสร้างความรู้สึกรับรองพอใจให้แก่ลูกน้องได้ แต่ถ้าบุคคลมีลักษณะตรงกันข้าม คือไม่น่าเชื่อถือ ก็มักเกิดปัญหาอุปสรรคในการดำเนินงาน คือผู้อื่นอาจไม่ไว้วางใจ ไม่เชื่อถือศรัทธา ไม่ยอมรับ ไม่ร่วมงานด้วย ซึ่งอาจสร้างความเสียหายให้กับงานได้ เพราะถ้าไม่เป็นที่น่าเชื่อถือ ก็ย่อมไม่สามารถดำเนินงานร่วมกับผู้อื่นได้โดยราบรื่น

องค์ประกอบของบุคลิกภาพที่ดี

1. มีมาดดี ได้แก่ การนั่ง ไร่ล่ตรง หลังตรง วางมือเหมาะสม, การยืน ยืนตัวตรง ออกมายไหล่ ผึ่ง ขาตรง เท้าชิดหรือเบี่ยงเล็กน้อย กวเดินและการเคลื่อนไหว ควรเดินตัวตรง ศีรษะตรง แกว่งแขนเล็กน้อย, การหยิบของที่พื้น ควรย่อตัวลงหยิบ
2. การแต่งกายดี เหมาะสมกับกาลเทศะ เข้ากับวัย บุคลิกภาพ และรูปร่าง
3. การพูดจาดี ควรพูดด้วยจังหวะที่ดี น้ำเสียงที่จริงใจ ถ้อยคำสุภาพให้ความรู้สึกเป็นมิตร
4. อารมณ์ดีและมีมนุษยสัมพันธ์ สามารถควบคุมอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม ยิ้มแย้มแจ่มใส
5. รู้จักกาลเทศะ สามารถวางตัวกับบุคคล สถานที่ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

การสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้นครั้งแรก (First Impression) เกิดขึ้นจากภาพลักษณ์ภายนอก 55 %, น้ำเสียง 38 %, คำพูด 7 % มารยาทที่ควรคำนึง ประกอบด้วย ความเกรงใจ ความสะอาดปลอดภัย การให้เกียรติซึ่งกันและกัน มีความเข้าใจ แสดงอัธยาศัย ห่วงใย และฝึกปฏิบัติเรื่องมารยาทในการรับประทานอาหารตามธรรมเนียมสากล เช่น sit down dinner, buffet และการใช้อุปกรณ์บนโต๊ะอาหารได้อย่างถูกต้อง มารยาทในการพูดคุยกับผู้ใหญ่ การแนะนำ การต้อนรับ และการรับรองแขก มารยาทในการนั่ง ยืน เดิน ไหว้ ฝึกบุคลิกภาพในการเดินให้สวยงาม สง่า การถือกระเป๋า การยืน ระยะห่างที่เหมาะสมกับการพูดคุย คือ ระยะใกล้ชิด ระยะบุคคล (3 ฟุต) ระยะสังคม (6 ฟุตขึ้นไป) ระยะสาธารณะ (12 ฟุตขึ้นไป) ฝึกปฏิบัติเรื่องการผูกผ้าพันคอ และการแต่งหน้าที่ถูกต้อง สวยงาม (สำหรับผู้หญิง) และการผูกเนคไท (ผู้ชาย) การจัดห้องประชุม การนั่งในห้องประชุม การต้อนรับแขก ผู้เข้าร่วมประชุมอย่างถูกต้อง (ทูลีกร แสงโชติไกร , 2556)

การพัฒนาบุคลิกภาพโดยทั่วไป

1. การพัฒนาบุคลิกภาพทางกาย ควรใช้เครื่องแต่งกายที่สะอาดเรียบร้อย ให้ให้เหมาะสมกับรูปร่างของตน ไม่ฟูฟ่าหรือน่าสมัยจนเกินไป บุคลิกภาพทางกายเป็นสิ่งประทับใจครั้งแรก ถ้าใครโดนวิจารณ์ว่าเห็นใหม่ ๆ ไม่ชอบ แต่พอใกล้ชิดแล้วจึงรู้ว่าน่าคบ นอกจากการดูแลตนเอง เรื่องการแต่งกายและความสะอาด ควรตรวจสอบตนเองเกี่ยวกับภาษาและกิริยาท่าทางด้วย ดังคำพังเพยที่ว่า "สำเนียงบอกภาษา กิริยาบอกสกุล" คำพังเพยนี้ยังใช้ได้ดีอยู่แต่บุคคลก็ต้องไม่ลืมว่า หากใครมีชาติกำเนิดหรือมีพื้นฐานดั้งเดิมที่ไม่ดีนัก กิริยาท่าทางและภาษาที่ใช้ประจำของตน ก็สามารถปรับปรุงให้ดีขึ้นได้ มารยาทดี ภาษาดี ไม่จำเป็นต้องมาจากรากฐานชาติสกุลที่ดีเสมอไปทุกคนพัฒนาได้

2. การพัฒนาบุคลิกภาพทางสติปัญญา ความรู้สึกนึกคิด เจตคติ และความสนใจ ผู้ทำงานโดยทั่วไป ไม่จำเป็นจะต้องฉลาดเฉลียวมีไหวพริบสูงเสมอไป จึงจัดว่ามีบุคลิกภาพดี ถ้าทุกคนฉลาดมากเท่ากันไปหมด คิดอะไรเหมือนๆ กัน สนใจสิ่งคล้ายๆ กัน โลกคงน่าเบื่อ ดังนั้นเมื่อบุคคลคิดว่าตนเองมีความสามารถด้านใดเป็นพิเศษก็มุ่งพัฒนาด้านนั้น แต่ก็ไม่ควรละเลยที่จะสะสมความรู้หรือความสนใจด้านอื่นๆ ด้วย เพราะจะทำให้มีความคิดและความสนใจที่กว้างขึ้น อันเป็นสิ่งที่จูงใจให้มีเพื่อนใหม่เพิ่มขึ้น มีคนอยากคบอยากสนทนาด้วยมากขึ้น และมีความมั่นใจในตนเองคุยกับใครๆ คบกับใครๆ ได้สบายใจ การร่วมในในกิจกรรมต่างๆ จะทำให้เป็นบุคคลที่มีความรอบรู้กว้างขวางขึ้น เชื่อมั่นในตนเอง

3. การพัฒนาบุคลิกภาพทางอารมณ์ บุคคลที่ต้องการจะพัฒนาบุคลิกภาพทางอารมณ์ อาจเริ่มต้นโดยสังเกตและคิดหาเหตุผลจากพฤติกรรมของเด็กในตัวเองเด็กจะมีการแสดงอารมณ์ต่างๆ

การแสดงออกทางอารมณ์ของเด็กจะเป็นไปตามธรรมชาติ เช่น เมื่อรักเมื่อชอบก็จะแสดงความเป็นเจ้าของในสิ่งที่รักหรือชอบอย่างเต็มที่ เมื่อโกรธ เกลียดไม่ชอบก็แสดงออกมาไม่ปิดบัง อารมณ์เหล่านี้เมื่อบุคคลเห็นเด็กแสดง มักรู้สึกว่าจะไม่สมควรทำและพยายามให้เด็กหยุดพฤติกรรมดังกล่าว นั้น ซึ่งถ้าผู้ใหญ่เป็นผู้แสดงพฤติกรรมดังกล่าวเสียเอง สังคมก็น่าจะไม่ยอมรับ ดังนั้นวิธีการที่ดีก็คืออย่าปล่อยให้เด็กมีอารมณ์พลุ่งพล่าน เพราะจะทำให้บุคคลก้าวร้าวหยาบคายต่อเพื่อนร่วมงาน ต่อผู้บริหาร ลูกค้า และบุคคลทั่วไป หรือแม้แต่การแสดงออกซึ่งความรักความชอบก็ควรจะสำรวมให้อยู่ในระดับที่พอดีเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไปด้วย

4. การพัฒนาบุคลิกภาพทางสังคม บุคลิกภาพทางสังคม เช่น กิริยาท่าทาง น้ำเสียง ภาษาพูด การแต่งกาย และการวางตน เป็นปัจจัยเบื้องต้นที่จูงใจ ให้บุคคลอื่นๆ อยากรับทักทายสนทนาด้วย แต่ก็ยังเป็นเพียงเบื้องต้น เท่านั้น ปัจจัยที่จะทำให้มิตรภาพยั่งยืนมาจากคุณสมบัติที่อยู่ภายในตัวบุคคล เช่น น้ำใจที่ให้ผู้อื่น ความไม่เห็นแก่ตัว ความซื่อสัตย์ ความบริสุทธิ์ใจ การรู้จักใจเขาใจเรา ความเป็นคนตรงต่อเวลา ซึ่งสิ่งเหล่านี้บุคคลควบคุมตนเองให้ประพฤติปฏิบัติได้ และเมื่อทำไปนานๆ ก็จะเกิดความเคยชิน และกลายเป็นลักษณะประจำตัว

การพัฒนาการแต่งกาย เสื้อผ้า อารมณ์

- การแต่งกายทั้งสีและแบบสุภาพเรียบร้อย เหมาะกับกาลเทศะ
- เสื้อผ้าที่ตัดเย็บจะมีความประณีตเรียบร้อยเหมาะสมกับรูปร่าง
- ความสะอาดของเสื้อผ้าและอุปกรณ์ที่ใช้กับเสื้อผ้าที่สวมใส่
- ความประหยัด หมายถึง การใช้เสื้อผ้าที่มีราคาประหยัด แต่สามารถทำให้ผู้สวมใส่ดูดี



ภาพที่ 26 แสดงรูป การแต่งกายของชายวัยทำงาน

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

บัญญัติ 10 ประการแห่งแฟชั่นชุดทำงาน

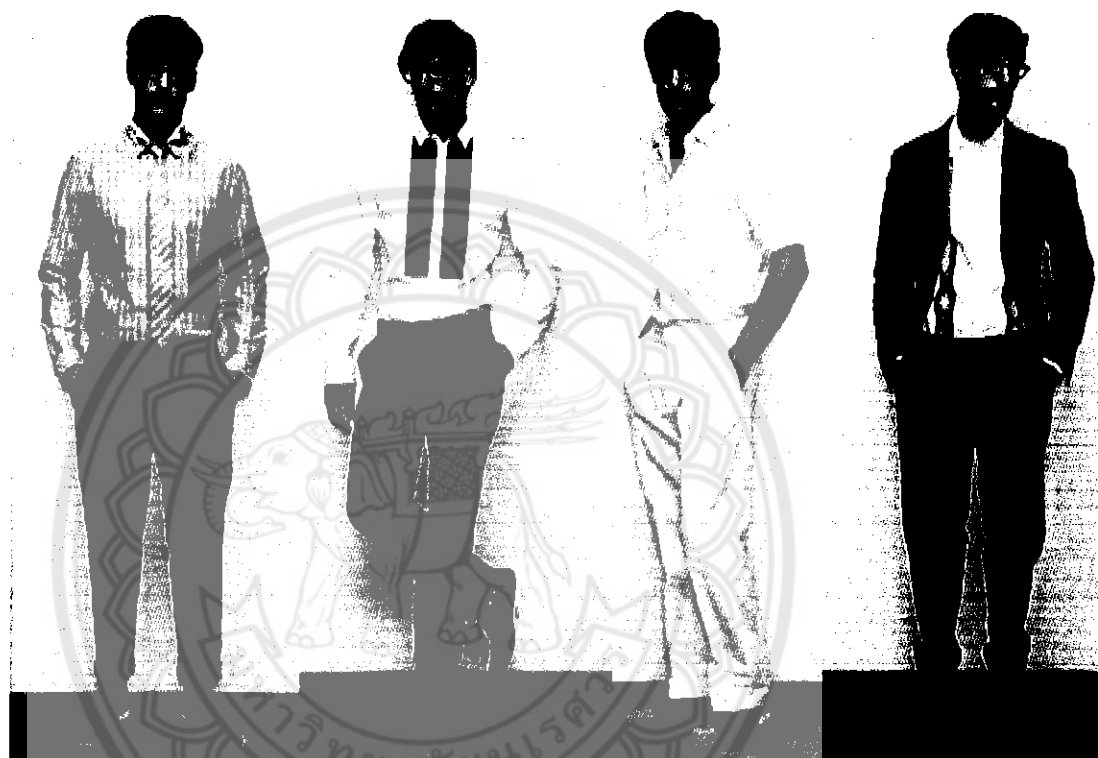
1. ไม่จำเป็นต้องแต่งการตาม Fashion Trend ซึ่งอาจไม่เหมาะสมกับบุคลิกขององค์กรระดับวิชาชีพ
2. ควรเอาใจใส่พิถีพิถันในรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ของเครื่องแต่งกาย
3. พยายามแต่งกายให้ดูเรียบ ไม่หวือหวามากจนเกินไปเสมอ
4. เนื้อผ้า วัสดุของเครื่องแต่งกายควรประดิษฐ์จากเส้นใยธรรมชาติให้มากที่สุด
5. ควรแต่งการโดยประยุกต์ Fashion Trend ให้เหมาะสมและลงตัวกับ Style ตลอดจนบริบทในการทำงานของตนเอง

6. ควรศึกษา พิจารณาในการเลือกเสื้อผ้าชุดทำงานอย่างพิถีพิถัน
7. อย่าแต่งตัวให้ดู "มาก" จนเกินไป
8. ควรหลีกเลี่ยงเสื้อผ้าที่มีเนื้อผ้า เบา บางใส Sheer
9. ชื่อเครื่องแต่งกายด้วยเหตุผลและความเหมาะสมสำหรับการใช้งาน
10. ผ้าฝ้าย หรือ Wool ประเภท Cashmere น่าจะได้รับการพิจารณาเป็นอันดับต้นๆ

ข้อควรยกเว้นในการแต่งกายชุดทำงานแบบลำลอง

1. รองเท้าแตะ
2. เสื้อยืดคอกลม
3. เสื้อผ้าอันมีขนาดไม่พอเหมาะพอดีกับรูปร่าง
4. การเปลือยเนื้อหนังบริเวณที่ปกติควรปกปิด
5. กางเกงขาสั้นหรือกางเกงเดนิมยีนส์ที่ตัดขาให้สั้น
6. เสื้อผ้าเออร์ซีในลอนสำหรับนักกีฬา
7. คอเสื้อเชิ้ตที่เปิดโดยไม่กั๊ตกระดุมเม็ดบนสุดทั้งๆที่มีเนคไทผูกอยู่อย่างหลวมๆ
8. เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีรอยขาดลุ่ยหรือขายเป็นรูโหว่และแลดูสกปรก
9. เสื้อผ้าที่มีลวดลายและสีฉูดฉาดมาก
10. เครื่องประดับ เพชรพลอย ทองคำ ฯลฯ ที่นำมาใช้พร้อมกันหลายๆ ชิ้น

การพัฒนาบุคลิกภาพเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้หลายๆอย่างในชีวิตเราดีขึ้น ไม่เว้นแม้แต่การทำงาน การเข้าสังคม หรือครอบครัว (สถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ,2557)



ภาพที่ 27 ตัวอย่าง แฟชั่นการแต่งกายของบุรุษ

ที่มา : <http://www.designer.co.th/7823>

อิทธิพลของเครื่องแต่งกาย

อิทธิพลทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ใช้ในการศึกษาเรียนรู้ความเป็นไปและสังคมที่บุคคลดำรงอยู่ ไม่ว่าจะเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต งานอดิเรก ศิลปะ ความเชื่อ ความรู้ ความชำนาญ จริยธรรม ฯลฯ เสื้อผ้าที่สวมใส่จะขึ้นอยู่กับกาลสืบทอดต่อ ๆ กันมา อาจเกิดจากการผสมผสานระหว่างอิทธิพลทางวัฒนธรรมและนำมาประยุกต์ใช้หรือเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นลักษณะที่เกิดขึ้นอย่างมั่นคงในสังคม โครงร่างของเสื้อผ้ามีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนในแต่ละยุคของประวัติศาสตร์ ช่วงเวลาซึ่งอาจจะแตกต่างกันนับร้อยปีในแต่ละยุค แต่เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วจากการขนส่งและธุรกิจก็ทำให้นระยะเวลาที่ห่างกันให้สั้นลงได้

เสื้อผ้าได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมทางกาย ทรัพยากรทางธรรมชาติ และความสามารถในการนำทรัพยากรต่าง ๆ ไปใช้ ในหลาย ๆ สังคมได้พัฒนาแนวทางการนำทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับสิ่งทอมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ประเพณีและขนบธรรมเนียม

ประเพณีและขนบธรรมเนียมเป็นธรรมเนียมปฏิบัติในชีวิตประจำวันของผู้คนที่หยั่งรากลึกจนกลายเป็นความเคยชินและเป็นประเพณี ในกรณีของการแต่งกายก็เช่นเดียวกัน บางสังคมมีการแต่งกายที่สืบทอดเป็นวัฒนธรรมที่ยาวนาน เช่น การสวมชุดสำหรับของสตรีชาวอินเดีย

คุณค่าทางสังคม

ลักษณะที่แตกต่างและความมีเอกลักษณ์ในแต่ละสังคมทำให้การสวมเสื้อผ้าของมนุษย์มีความแตกต่างกันไป การยอมรับเรื่องใดเรื่องหนึ่งในสังคมหนึ่งอาจแตกต่างไปจากสังคมหนึ่งก็ได้ โดยคุณค่านี้อาจมาจากพื้นฐานที่แตกต่างกัน ตั้งแต่ครอบครัว การเลี้ยงดู วิธีการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน การศึกษาและกลุ่มคนที่คบค้าสมาคมอยู่ รวมไปถึงยุคสมัยที่แตกต่างกันก็ทำให้แนวความคิดเรื่องคุณค่าของการแต่งกายแตกต่างกันได้

ปัจจัยทางสังคมจิตวิทยา

เสื้อผ้าที่สวมใส่ทำให้คนแต่ละคนมีความรู้สึกแตกต่างกันไปในการแต่งกายแต่ละครั้ง รวมไปถึงความคิดที่บุคคลภายนอกมองมายังตนเองก็แตกต่างกันด้วย รูปแบบของเครื่องแต่งกาย ขนาด สี สัน รูปร่างทำให้ภาพลักษณ์ของบุคคลแตกต่างกันไปในแต่ละครั้งที่มีการสวมใส่เครื่องแต่งกายที่แตกต่างกัน

สัญลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย

การปรากฏตัวในแต่ละครั้งด้วยเครื่องแต่งกายที่ต่างกันทำให้ภาพลักษณ์ของบุคคลดูแตกต่างกันไปได้ทั้งใน เนื่องจากลักษณะของเครื่องแต่งกายที่ต่างกัน รูปแบบบางอย่างของเครื่องแต่งกายทำให้สังคมคาดหวังว่าบุคคลผู้สวมใส่นั้นมีลักษณะเป็นเช่นไร อายุเท่าไร หรือมีอาชีพอะไร

การแบ่งแยกชนชั้นหรือแบ่งแยกกลุ่ม

เพื่อต้องการให้ดูแตกต่างจากกลุ่มชนอื่น มนุษย์พยายามหาวิธีที่จะทำให้กลุ่มของตนดูแตกต่างไปจากกลุ่มอื่นเพื่อให้รับรู้ถึงลักษณะประจำกลุ่มของตนเอง ง่ายในการจดจำและแยกแยะความแตกต่าง

ความสบายและลักษณะเฉพาะที่ต้องการ
เพื่อให้ร่างกายอบอุ่นมนุษย์เลือกสวมเสื้อผ้าที่มีความหนานุ่มในฤดูหนาว และในฤดูร้อนก็
สวมใส่เสื้อผ้าที่บางเบาขึ้นเพื่อความสบาย

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและแฟชั่น
เป็นเหตุผลที่ทำให้เครื่องแต่งกายมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลง
ทางด้านสังคมอาจมาจากแนวความคิด ความเชื่อ เหตุการณ์ทางการเมือง เศรษฐกิจ การพบเห็น
แฟชั่นจากแหล่งอื่น ทำให้แนวความคิดในการแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปได้เช่นกัน

บุคลิกภาพกับการแต่งกาย

บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะเฉพาะของคนแต่ละคนบุคลิกภาพของแต่ละคนมีผลต่อการ
แต่งกาย ทำให้บุคคลแสดงออกในเรื่องการแต่งกายแตกต่างกัน บุคลิกภาพโดยทั่วไปของบุคคลใด
บุคคลหนึ่ง เกิดจากความต้องการสร้างความประทับใจให้ปรากฏต่อผู้ที่พบเห็น แต่ความประทับใจ
นี้ไม่ได้มั่นคง ยาวนานหรือน่าเชื่อถือได้เสมอไป เช่น บุคคลที่มีบารมี มีท่าทางน่ายกย่อง เก่งขาม
ในช่วงเวลาหนึ่ง อาจไม่ได้รับความเชื่อถือในเวลาต่อมาก็เป็นได้ เช่น พวกนักการเมือง เป็นต้น
นอกจากนี้ ความคิดของคนเราที่มีต่อบุคคลอื่น ๆ ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา บุคลิกภาพ
ที่แสดงออกอาจไม่ใช่บุคลิกภาพที่แท้จริงของบุคคลนั้นเสมอไป นอกจากนี้ คนส่วนมากต้องการ
แสดงออกถึงบุคลิกภาพที่ดีของตนเองต่อผู้อื่น เพื่อสร้างความประทับใจต่อเพื่อนและผู้คุ้นเคย



ภาพที่ 28 แฟชั่นเครื่องแต่งกายตาม Men Styling

ที่มา : <http://www.fashionbeans.com/2013/introduction-to-dressing-for-your-body-type/>

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่

คำว่า Fashion , Costume , Design ดังนี้(จารุพรรณ ทรัพย์ปรง, 2543)

1. Fashion หมายถึง การวางรูป ทำแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมในห้วงเวลาหนึ่ง
2. Costume หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง
3. Design หมายถึง การออกแบบ แบบแผน ลวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการหรือแนวทางในการท าบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการท าบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะกล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้ต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคน ในยุคนั้นๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน ค่านิยม ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย

การแต่งกายช่วยให้สามารถแสดงออกถึงบทบาทของตนเองในสังคมและบุคลิกภาพได้ ดังนี้

1. เครื่องแต่งกายและบุคลิกภาพที่ดึงดูดความสนใจ สามารถสร้างความประทับใจเมื่อแรกพบได้
2. เครื่องแต่งกายสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือที่ต้องการให้กับผู้สวมใส่ได้
3. การใช้เครื่องแต่งกายเพื่อสร้างภาพลักษณ์สามารถใช้ได้ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับ อายุ โอกาส การงาน ฯลฯ เช่น วัยรุ่นอาจสวมชุดนักเรียนในตอนกลางวันและเปลี่ยนเป็นชุดลำลองเพื่อสังสรรค์กับเพื่อนในตอนเย็น
4. เครื่องแต่งกายควรมีส่วนช่วยส่งเสริมและสร้างบุคลิกภาพที่ดีให้กับผู้สวมใส่

5. โครงสร้างของกระดูก รูปร่างหน้าตาและผิวพรรณ เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพของ คนเราซึ่งไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ แต่สามารถควบคุมน้ำหนัก แก้ไขกิริยาท่าทาง และเลือกเครื่องแต่ง กายและสีสันทันที่ช่วยแก้ไขข้อบกพร่องของร่างกายได้

ลักษณะบุคลิกภาพ

มีความพยายามมากมายในการแบ่งแยกลักษณะบุคลิกภาพของคนออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ เช่น การ แบ่งลักษณะบุคลิกภาพออกเป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

- เฉลียวฉลาด คล่องแคล่ว (Ingénue)
- ช่างของต่อโลก มีเล่ห์เหลี่ยม (Sophisticated)
- มีอารมณ์อ่อนหวาน โรแมนติก (Romantic)
- เพ้อฝัน มีจินตนาการ (Dramatic)
- แข็งแรง ปราดเปรียว ดูเป็นนักกีฬา (Athletic)

ลักษณะของบุคลิกต่าง ๆ เหล่านี้ มักใช้ในการแบ่งแยกกลุ่มของเครื่องแต่งกายด้วย แต่ก็ เป็นลักษณะของบุคลิกภาพในอุดมคติมากกว่าที่จะเป็นบุคลิกภาพของคนจริง ๆ โดยทั่วไป บางครั้งการจำแนกบุคลิกภาพของคนเพื่อใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับการแต่งกายและบุคลิกภาพจึง นิยมแบ่งในลักษณะที่เรียกว่า Yang-yin หรือลักษณะของความเป็นชาย-หญิง มากกว่า ลักษณะของ Yang type เป็นบุคลิกที่แสดงออกถึงพลังที่เหนือมนุษย์ ความก้าวร้าว รุนแรง และ ลักษณะของเพศชาย มีความคิดความสนใจเกี่ยวกับความเป็นไปรอบตัว มีชีวิตชีวา ชอบแหกกฎ และ เป็นผู้นำ ชอบเสื้อผ้าที่มีสีสันทันจัดจ้านหรือสีในโทนร้อน

ลักษณะของ Yin type แสดงออกถึงพลังของผืนดิน ความเป็นหญิง ความอ่อนน้อม สนใจตนเอง มากกว่าคนรอบข้าง เก็บตัว อ่อนไหว ขี้อาย มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ตามมากกว่า ชอบสวมเสื้อผ้าที่มีสี ในโทนเย็น สีธรรมชาติ

การจำแนกลักษณะบุคลิกภาพรูปแบบอื่น ๆ ที่ใช้ในการศึกษาลักษณะการแต่งกายนิยมใช้ เกณฑ์การจำแนกของ Eduard Spranger ซึ่งแบ่งลักษณะบุคลิกภาพของคนออกเป็น 6 กลุ่มดังนี้

1. The theoretical type เป็นผู้ที่ยึดถือความถูกต้อง ความจริง มีความรู้ คงแก่เรียน เสื้อผ้าที่บุคคลเหล่านี้เลือกสวมใส่จะเป็นไปเพื่อประโยชน์อย่างแท้จริง เหมาะกับอาชีพการงาน ไม่ ตามแฟชั่น

2. The economic type เป็นบุคคลที่รู้จักใช้จ่ายเงินและเวลาอย่างคุ้มค่าที่สุด คนเหล่านี้จะจัดการเกี่ยวเสื้อผ้าของตนเองอย่างมีระเบียบ แบบแผน วางแผนการใช้จ่ายเงินทองเพื่อซื้อเสื้อผ้าอย่างรอบคอบ

3. The aesthetic type คนกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับเรื่องของการออกแบบ การแสดงออก และความสวยงาม เสื้อผ้าที่เลือกสวมใส่จึงต้องมีความโก้ และทันสมัย

4. The social type เป็นบุคคลที่ให้ความสำคัญกับบุคคลอื่น การแต่งกายจึงมักหลีกเลี่ยงเครื่องแต่งกายที่สังคมไม่ยอมรับ

5. The political type เป้าหมายของบุคคลในกลุ่มนี้คือการทำให้ผู้คนประทับใจและแสวงหาอำนาจ การเลือกเครื่องแต่งกายจะเลือกที่สามารถนำตนเองก้าวเข้าไปในสังคมหรือเป็นที่ดึงดูดความสนใจของผู้คน

6. The religious-philosophical type เป็นกลุ่มคนที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับอุดมคติและความเรียบง่าย เสื้อผ้าที่คนเหล่านี้เลือกเน้นที่ความสบาย ไม่หรูหรา ไม่ใช่เพื่อสร้างความสุขที่เกิดจากการแต่งกายแต่เพื่อความเรียบง่ายของการดำเนินชีวิต

นอกจากบุคลิกภาพดังกล่าวข้างต้น ยังมีลักษณะของบุคคลในรูปแบบอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเลือกเครื่องแต่งกาย และมีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของคนเรา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครื่องแต่งกายสามารถบ่งบอกสภาวะจิตใจ สุขภาพและทัศนคติของผู้สวมใส่ที่มีต่อสังคมได้

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับการแต่งกาย

การพัฒนาบุคลิกภาพมีความสัมพันธ์กับการแต่งกายเพราะเกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นของบุคคล มีผลทำให้เครื่องแต่งกายได้รับการพัฒนาตามไปด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพและการแต่งกายนี้แยกออกเป็น

- ความสัมพันธ์ในด้านสังคม (Sociological) คือภาพลักษณ์ที่บุคคลอื่นมองตนเองเมื่อสวมใส่เสื้อผ้าชุดนั้น

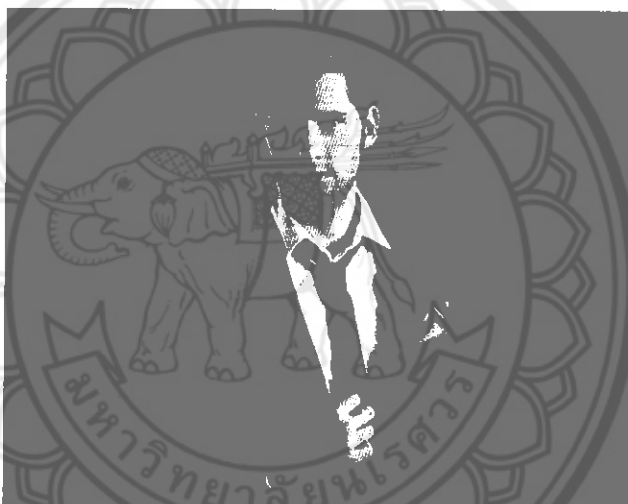
- ความสัมพันธ์ในด้านจิตวิทยา (Psychological) คือสิ่งที่บุคคลต้องการให้ผู้อื่นคิดเกี่ยวกับตนเองเมื่อสวมใส่เสื้อผ้าชุดนั้น

บุคลิกภาพและการสร้างความประทับใจ

ปัจจัยที่สำคัญในการสร้างความประทับใจให้กับผู้พบเห็นคือ รูปลักษณ์ภายนอก กิริยามารยาท และการสนทนาได้ตอบกับบุคคลอื่น

- รูปลักษณ์ภายนอกหรือภาพลักษณ์ (Appearance)

รูปลักษณ์ภายนอกเป็นสิ่งที่ผู้คนสังเกตเห็นในบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา สีผม ทรงผม เครื่องแต่งกาย กิริยามารยาทการแสดงออกและน้ำเสียงขณะพูด เครื่องแต่งกายอาจเป็นสิ่งแรกที่สร้างความประทับใจในการพบกัน แต่เมื่อสนิทสนมคุ้นเคยเสื้อผ้าก็มีความสำคัญน้อยลงและบุคลิกของคนเราจะมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 29 การสร้างภาพลักษณ์ภายนอก

ที่มา : <http://men.kapook.com/view40445.html/>

- ลักษณะนิสัยและกิริยามารยาท (Mannerisms and manners)

ผู้ที่มีกิริยามารยาท หรือการแสดงออกที่ดีจะสร้างความประทับใจเมื่อแรกพบได้เสมอ การฝึกให้เป็นผู้มีการแสดงออกที่เหมาะสมสามารถทำได้ โดยการสังเกตกิริยาที่เราแสดงออกเป็นประจำและเตือนตัวเองให้มีความเคยชินกับกิริยาที่ดี ตัวอย่างการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมและไม่ควรกระทำ เช่น การพูดโพล่งกลางวงสนทนาของบุคคลอื่น การนินทา โทกทัก ชีบ่น ดื้อรั้น ใช้อวดชอบบงการ เป็นต้น นอกจากนี้ การแสดงออกต่าง ๆ ที่จะทำให้เสียบุคลิกภาพ เช่น การกัดเล็บเมื่อรู้สึกไม่มั่นใจ การแสดงออกถึงความขัดเขินมากเกินไป การโบกมือไปมาเวลาพูด แต่การแสดงออกถึงกิริยามารยาทที่มากเกินไปก็อาจทำให้ดูไม่จริงใจหรือเสแสร้งได้

- **น้ำเสียงและคำพูด (Voice and conversation)**

น้ำเสียงและคำพูดเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ความแตกต่างของวัฒนธรรม ถิ่นที่อยู่ทำให้คนเรามีสำเนียง และภาษาที่แตกต่างกันได้ ในการสนทนากับบุคคลที่มีความแตกต่างกันควรใช้ภาษาที่มีความเป็นกลาง สื่อความหมายที่เข้าใจตรงกัน ไม่ควรใช้คำแสลงที่ทำให้ผู้อื่นสับสน คำพูดหยาบคาย คำพูดที่ดูถูก ดูหมิ่นผู้อื่น คำส่อเสียด ก้าวร้าว และไม่ควรพูดด้วยน้ำเสียงรุนแรง ฟังแล้วก้าวร้าว หลีกเลี่ยงการพูดเรื่องตนเองมากเกินไป เรียนรู้ที่จะเป็นผู้ฟังที่ดี

ปัจจัยที่มีผลต่อบุคลิกภาพ

เชื้อชาติ วัฒนธรรม ครอบครัว เพื่อนและการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นมีผลต่อบุคลิกภาพของคนเรา นอกจากนี้พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมก็มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพเช่นเดียวกัน

- **ลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม (Heredity)**

พันธุกรรมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างรูปร่างภายนอกของคนเราซึ่งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เราจึงต้องเรียนรู้ที่จะยอมรับความเป็นตัวตนของตนเอง เรียนรู้ที่จะอำพรางข้อด้อยของร่างกาย และเสริมส่วนดีให้ดูโดดเด่น ลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรมแตกต่างกันไปตามเชื้อชาติ สังเกตได้จากสีผม สีผิว โครงสร้างของร่างกาย เป็นต้น เครื่องแต่งกายสามารถเสริมสร้างให้คนที่มีความแตกต่างกันดูโดดเด่นได้ไม่น้อยหน้ากัน

- **สิ่งแวดล้อม (Environment)**

สิ่งแวดล้อมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาบุคลิกภาพของคนเรามาตั้งแต่เกิด การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมรอบตัวสามารถทำให้บุคลิกภาพของคนเราเปลี่ยนแปลงไปได้ คนแต่ละช่วงวัยมีความต้องการที่แตกต่างกัน นักจิตวิทยาและจิตแพทย์เชื่อว่าเครื่องแต่งกายสามารถที่ส่วนช่วยให้คนในแต่ละช่วงวัยปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาวะของตนเองได้

4. การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพและโอกาส

เสื้อผ้าเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันของเรา เพราะเราใช้เสื้อผ้าปกปิดและสร้างความอบอุ่นให้แก่ร่างกาย อีกทั้งเสื้อผ้ายังช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ให้ดูดีอีกด้วย ซึ่งในการเลือกซื้อและเลือกสวมใส่เสื้อผ้านั้น ควรเลือกให้เหมาะสมกับบุคลิกของผู้สวมใส่ เพื่อให้ผู้สวมใส่ดูดี มีสง่า ซึ่งต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

4.1 ประโยชน์ในการใช้สอย ก่อนเลือกซื้อเสื้อผ้า เราควรคำนึงก่อนว่า เราจะซื้อเสื้อผ้าเพื่อสวมใส่ในโอกาสใด มีความจำเป็นในการซื้ออย่างน้อยเพียงใด และเสื้อผ้าที่เราจะซื้อ มีความทนทานอย่างน้อยเพียงใด เป็นต้น

4.2 ความสะดวกสบายในการสวมใส่ ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าควรคำนึงถึง ความสะดวกในการสวมใส่ และความสบายขณะสวมใส่เสื้อผ้านั้นๆ เช่น เสื้อผ้าที่สวมใส่อยู่กับบ้าน ควรเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่สบาย มีการดูแลรักษาง่ายไม่ยุ่งยาก แต่เสื้อผ้าที่ใช้สำหรับไปเที่ยว ควรเป็นเสื้อผ้าที่คล่องตัว ทะมัดทะแมง และมีแบบที่เก๋ไก๋น่ารัก

4.3 ความเหมาะสมกับวัยและบุคลิกภาพ การเลือกซื้อเสื้อผ้าสวมใส่ ควรเลือกให้เหมาะสมกับวัยและบุคลิกภาพของตนเอง ดังนี้

- วัยเด็ก เสื้อผ้าในวัยเด็ก ควรเป็นเสื้อผ้าที่มีสีสันสดใส รูปแบบเก๋ไก๋ น่ารัก ไม่รุ่มร่าม เมื่อสวมใส่แล้วสามารถถอดออกง่าย ไม่คับหรือหลวมจนเกินไป

- วัยรุ่น เสื้อผ้าของวัยรุ่น ควรเป็นเสื้อผ้าที่มีสีสันสดใสหรือสีอ่อนๆ แบบของเสื้อผ้าจะเป็นไปตามความนิยมของแต่ละบุคคล เช่น บางคนชอบแต่งตัวแบบน่ารัก ควรสวมกระโปรงและเสื้อผ้าสีหวานๆ เรียบร้อย บางคนแต่งกายแบบแคล่วคล่อง ว่องไว สะดวกต่อ การทำงาน ควรสวมใส่กางเกง และเสื้อที่สุภาพ เป็นต้น แต่ควรเลือกแบบที่สุภาพและไม่รัดรูป หรือเน้นรูปร่างของผู้สวมใส่มากเกินไป

- วัยผู้ใหญ่ เสื้อผ้าของวัยนี้มักนิยมสวมใส่เสื้อผ้าที่มีสีสุภาพ เรียบร้อย เพื่อให้ดูสง่างาม เหมาะสมกับวัยและบุคลิกภาพของตนเอง

4.4 รูปร่าง การเลือกเสื้อผ้าสวมใส่ ควรคำนึงถึงรูปร่าง ดังนี้

4.4.1 คนที่มีรูปร่างสูงใหญ่ ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีลวดลายตามขวางเพื่ออำพรางหุ่นให้ดูกว้างขึ้นหรือเตี้ยลง เช่น ผู้ชายควรสวมใส่เสื้อตามลายขวาง ผู้หญิงสวมใส่กระโปรงบาน เป็นต้น

4.4.2 คนที่มีรูปร่างเตี้ย ควรเลือกสวมใส่เสื้อผ้าที่มีลวดลายตามแนวยาว เพื่อให้ดูสูงและเพรียวขึ้น ส่วนปกเสื้อที่ใส่ไม่ควรใหญ่เกินไป เพราะจะทำให้คอสั้นและดูเตี้ยลง

4.4.3 คนที่มีรูปร่างอ้วน ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีสีเข้ม เช่น สีน้ำตาล น้ำเงิน ดำ แดงเข้ม เป็นต้น เพื่ออำพรางหุ่นให้ดูผอมเพรียวลง ส่วนแบบเสื้อควรเป็นคอแหลม หรือคอวี กระโปรงแคบรัดรูป ไม่ควรสวมใส่กระโปรงบานและยาว

4.4.4 คนที่มีรูปร่างผอม ควรเลือกใช้เสื้อผ้าที่มีสีอ่อนๆ เช่น ชมพู ฟ้า เหลือง เขียวอ่อน เป็นต้น เพื่ออำพรางหุ่นให้ดูอ้วนขึ้น ส่วนแบบเสื้อควรมีลวดลาย เช่น มีระบายหรือลูกไม้สวยงาม คอเสื้อควรมีปกตั้ง

4.4.5 ราคา ก่อนการเลือกซื้อเสื้อผ้าควรสำรวจราคาของเสื้อผ้าหลายๆ แห่งก่อนเลือกซื้อ เมื่อสำรวจแล้ว ก็พิจารณาเลือกซื้อแหล่งที่ถูกต้องที่สุด และมีคุณภาพดีที่สุด

4.4.6 เลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับโอกาสที่ใช้สอย การเลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับโอกาสและกาลเทศะในการใช้งาน มีดังนี้

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปงานมงคล หรืองานรื่นเริง เช่น งานแต่งงาน งานวันเกิด งานพบปะสังสรรค์กับเพื่อน ควรเลือกสวมใส่เสื้อผ้าที่มีสีสันสดใส แบบและลวดลายเสื้อผ้าเหมาะสมกับรูปร่างและวัยของผู้สวมใส่ ถ้าเป็นงานกลางคืนควรใส่เสื้อผ้าที่มีรูปแบบหรูหรา อาจตกแต่งด้วยเลื่อมที่มีประกายแวววาว เนื้อผ้าควรมีลักษณะมันวาว พลิ้วสวย เป็นต้น

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปเที่ยว เช่น ไปเที่ยวชายทะเล ไปสวนสนุก ไปเที่ยวห้างสรรพสินค้าต่างๆ ควรเป็นเสื้อผ้าที่สวมใส่แล้วเกิดความคล่องตัว เคลื่อนไหวได้ สะดวกสบาย แต่ไม่ควรสั้นหรือรัดรูปจนเกินไป รูปแบบมีลักษณะตามสมัยนิยม

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปเล่นกีฬา ควรเลือกชุดกีฬาและรองเท้าให้เหมาะสมกับกีฬาแต่ละประเภท เนื้อผ้าของเสื้อผ้าควรมีความยืดหยุ่นดี ระบายอากาศได้ง่าย สวมใส่สบาย สะดวก และปลอดภัยทั้งในขณะที่เล่นและพักผ่อนอิริยาบถ

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปงานศพ ควรเลือกเสื้อผ้าที่เรียบและสุภาพ ซึ่งประเพณีไทยนิยมใส่เสื้อผ้าที่มีสีดำหรือขาวเท่านั้น

- เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ไปติดต่อสถานที่ราชการ ควรเลือกเสื้อผ้าที่สุภาพ เรียบร้อย เพื่อให้ดูสง่างาม น่าเชื่อถือ และเป็นการเคารพสถานที่และบุคคลที่เราจะไปติดต่อด้วย

4.5 ความเหมาะสมกับบุคลิกภาพ และสีผิว

สี และลาย จะช่วยได้ในเรื่องนี้ เป็นที่ทราบกันว่า สีอ่อนจะให้ความรู้สึกกว้าง ส่วนสีเข้มจะให้ความรู้สึกแคบ ลายขวางจะทำให้ดูกว้าง และลายตั้งจะทำให้ดูสูงขึ้นไป

- ผิวอมชมพู สีผิวแบบนี้จะส่งผลให้เจ้าของผิวดูเปล่งปลั่งและดูมีสุขภาพดีเสื้อผ้าที่เลือกใส่ควรเลือกเป็นโทนที่อ่อนๆ สดใสๆ อย่างสีฟ้าอมเขียว สีฟ้าอ่อน
- ผิวขาวอมเหลือง สาวที่มีผิวขาวอมเหลืองหรือขาว จะสามารถเลือกโทนสีต่างๆ มาสวมใส่ก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นสีแดง สีเขียว สีฟ้า สีชมพู เป็นต้น

- ผิวขาวซีด สีผิวขาว จนเกินไปจนดูชubbซีด ควรเลือกสีที่มีโทนค่อนข้างเข้ม หรือหม่นสักเล็กน้อยเพื่อขับสีผิวให้ดูเข้มขึ้นเล็กน้อย เช่น สีแดงเข้ม สีเหลืองอมน้ำตาล สีน้ำตาลไหม้ หรือสีเขียวเข้ม เป็นต้น
- ผิวสองสี หรือผิวสีน้ำผึ้ง ผิวสีนี้ ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีสีค่อนข้างอ่อน โดยเฉพาะสีผสมต่างๆ ที่ดูไม่ร้อนแรงหรือเย็นตาจนเกินไป เช่น สีน้ำตาลอมแดง สีเขียวอมฟ้า สีชมพูอมส้ม เป็นต้น
- ผิวสีคล้ำ ดำ แทน ควรเลือกใส่เสื้อผ้าสีโทนกลางๆ ไม่อ่อน และไม่สดเกินไป หรือเลือกเฉดสีที่ค่อนข้างเข้มก็ได้ เช่น สีกรมท่า สีน้ำตาลเข้ม สีฟ้า สีม่วง สีเทา สีเขียวเข้ม เพราะสีเสื้อโทนนี้สามารถทำให้ผิวของคุณดูกลมกลืนกับเสื้อผ้า และยังทำให้คุณดูขาวขึ้นกว่าการใส่เสื้อที่มีสีสิ้นสดๆ ซึ่งสีของเสื้อผ้าจะสะท้อนสีผิวทำให้ดูสว่างขึ้น
- คนที่มีผิวไม่ละเอียด ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีหลากหลายสีผสมกัน และเป็นสีโทนอ่อนๆซึ่งจะช่วยทำให้ความหยยาบของผิวลดลง



ภาพที่ 30 แฟชั่นเครื่องแต่งกายบุรุษ

ที่มา : <http://www.manager.co.th/Marsmag/ViewNews.aspx?NewsID=9560000086965>

เครื่องแต่งกายมาตรฐานสุภาพบุรุษ

1. เสื้อผ้าสุภาพบุรุษ

สูท ประกอบด้วยเสื้อนอกและกางเกงสีเดียวกัน บางครั้งมีเสื้อกั๊กประกอบด้วย สูทจะเปลี่ยนไป

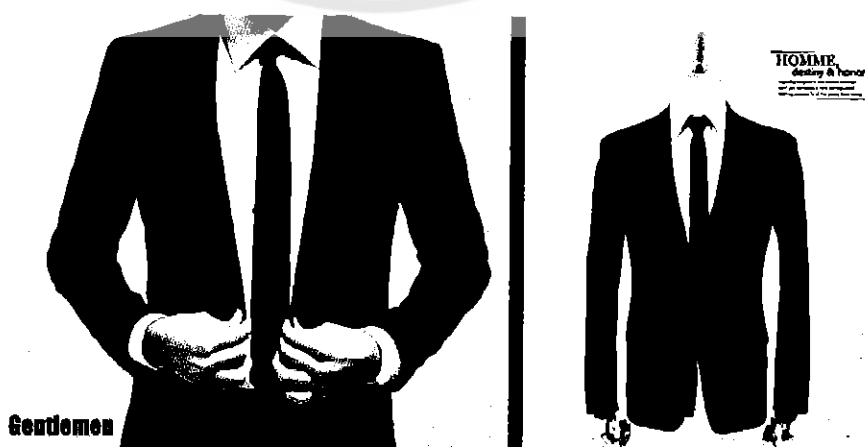
ตามแฟชั่น บางครั้งปกใหญ่หรือปกเล็ก ตัวสั้นหรือตัวยาว กระเป๋าดตรงหรือเฉียง กะดุมแถวเดียวหรือสองแถว ควรเลือกตามสมัยนิยม

กางเกง มีด้วยกันหลายแบบเช่น ขาดตรง ขาบาน ขาแคบ เป้าตึงและเป้าหย่อน ควรเลือกใช้ตามสมัยเช่นกัน

สูทในงานพิธีการ(Formal Evening Wear) บางครั้งเรียกว่า Black Tie ประกอบด้วยเสื้อสีดำปกแบะทำจากผ้าต่วน หรือ ทักซีโด และเชิ้ตแขนยาว ผูกโบว์ไทสีดำ และถ้าเป็นงานพิธีการมากๆ จะสวมเสื้อนอกที่มีด้านหลังยาว

จุดเด่นของเสื้อสูท ประกอบด้วย

1. คอปก ควรมีความกว้างน้อยกว่าระยะกึ่งกลางระหว่างคอเสื้อและส่วนไหล่คือกว้างประมาณ 3.5 นิ้ว
2. กระเป๋าดเปิดกระเป๋าดควรมีขนาดได้สัดส่วนกับคอปกเสื้อ กระเป๋าดปิดสีดำเหมาะสำหรับเสื้อทักซีโด
3. การผ่าหลังตัวเสื้อมีจุดเริ่มแรกมาจากสมัยนายทหารม้าใส่เครื่องแบบทหารปล่อยชาย เพื่อสะดวกสพายในการขยับตัวขี่ม้าหรือลงจากหลังม้า จึงผ่าด้านหลังไว้



ภาพที่ 31 ตัวอย่างสูทผู้ชาย

ที่มา : http://www.menfocus.com/index.php?dispatch=news.view&news_id=42

ประเภทของสูท

1. สูทเช็ก เป็นสูทที่ไม่มีรูปแบบเด่นชัด ไหล่จะแคบและจะมีผ่าตรงกระเป๋าด้านหลัง ตัวเสื้อด้านหลัง ผ่ากลาง กระดุมด้านหน้ามีแถวเดียวอาจมีถึง 3 หรือ 4 เม็ด ซึ่งไม่ว่าคนใส่จะมีรูปร่างยังไงก็สามารถสวมสูทแบบนี้ได้ เพราะสูทแบบนี้มีลักษณะหลวมโค้ง แต่สูทแบบนี้ก็จะทำให้ผู้สวมขาดเอกลักษณ์

2. สูทกระดุมแถวเดียวสไตลยุโรป สูทแบบนี้จะใช้ลายเส้นเพื่อเน้นรูปร่างผู้สวมใส่ โดยจะมีไหล่เสื้อยกเป็นรูปสี่เหลี่ยมและโคนแขนเสื้ออยู่ระดับสูง ตัวเสื้อจะรัดให้เห็นรูปร่างบริเวณหน้าอก และสะโพก ด้านหน้าจะติดกระดุมแถวเดียว 2 เม็ด ด้านหลังของสูทจะไม่มีผ่า สูทแบบนี้เหมาะกับกางเกงค้อนข้างรัดรูป ซึ่งสูทแบบนี้จะเน้นความเป็นชายมากกว่าสูทเช็ก และดูเป็นทางการ ทั้งยังทำให้ผู้ใส่ดูผอมกว่าความเป็นจริง

3. สูทกระดุมแถวเดียวสไตลอเมริกาสูทแบบนี้มีรากฐานมาจากคนอเมริกันเพราะคนอเมริกันชอบแต่งกายแบบสบายๆ และคนอเมริกันมีไหล่กว้าง ออกผึ่ง และดูหนาทั้งตัว จึงต้องสวมสูทที่ช่วยให้ความหนาลดลงแต่ยังคงสบายขณะใส่และขณะเคลื่อนไหว ซึ่งสูทสไตลอเมริกาสูทนั้นจะเป็นการผสมผสานระหว่างสูทเช็กและสูทสไตลยุโรป คือจะรัดรูปบริเวณเอวทำให้ตัวเสื้อเหมือนรูปตัววี กระดุมใช้แถวเดียวมี 2 เม็ด คอปอกจะยาว โดยสูทแบบนี้ออกแบบมาเพื่อให้เข้ากับรูปร่างจึงเหมาะกับคนที่มีรูปร่างสมส่วน

4. สูทกระดุม 2 แถว ปัจจุบันสูทกระดุม 2 แถว เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายเพราะเป็นแพชั่นอีกรูปแบบหนึ่ง ผู้ที่สวมใส่จึงดูเป็นคนมีรสนิยมในการแต่งตัวให้ทันสมัย และเวลาใส่สูทกระดุม 2 แถว ควรกั๊ตกระดุมล่างหรือกระดุมกลางเม็ดเดียว อย่างกั๊ตทั้ง 2 เม็ดพร้อมกัน โดยการกั๊ตกระดุมเม็ดล่างจะทำให้ผู้ใส่ดูลำตัวยาวขึ้นจึงเหมาะกับคนตัวเตี้ย ส่วนการกั๊ตกระดุมเม็ดกลางจะทำให้ดูเหมือนลำตัวถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนล่างและส่วนบน ซึ่งจะเป็นการลดความสูงของผู้ใส่ โดยรวมแล้วสูทกระดุม 2 แถว เหมาะกับบุคคลทุกรูปร่าง ยกเว้นคนที่มิสะโพกใหญ่เกินไปเท่านั้น

5. สูทสปอร์ตสูทสปอร์ตนั้นสามารถสวมใส่ได้หลายโอกาส ไม่ว่าจะเป็นการใส่เข้าสังคมหรือใส่เพื่อลดความเครียดในการเจรจาธุรกิจ หรือเราสามารถเห็นได้จากในรายการโทรทัศน์ที่ดารานหลายคนนิยมสวมใส่

เบลเซอร์ (Blazer) เป็นเสื้อนอกที่ใช้สวมทับเสื้อเชิ้ต แต่ไม่จำเป็นต้องใช้ร่วมกับกางเกงสีเดียวกันหรือผ้าชนิดเดียวกัน

2. เสื้อผ้าและเครื่องประกอบการแต่งกาย

เสื้อเชิ้ต มีด้วยกันหลายแบบ Dress shirt เป็นเชิ้ตทั่วไปแต่ค่อนข้างเป็นทางการ มักผูกเนคไท

ประกอบ Work shirt เป็นเชิ้ตสำหรับใส่ทางการไม่ต้องผูกเนคไท สำหรับใส่ทำงานที่ต้องใช้แรงงาน Sport shirt เป็นผ้ายืดหรือผ้าทอสีพื้นและลายทางรวมถึงเสื้อโปโลที่สวมทางศิระะ Formal shirt เป็นเชิ้ตใช้กับงานพิธีการมักเป็นสีพื้นและจับพลีทที่อก

รองเท้า ควรมีอย่างน้อยสองคู่สำหรับใส่ไปทำงาน ควรเป็นสีดำหรือน้ำตาลแบบเรียบร้อยเลือกใส่ให้เหมาะสมกับเสื้อผ้า จะเป็นแบบสวมหรือผูกเชือกก็ได้ แต่ถ้าเป็นการแต่งเครื่องแบบเต็มยศควรเลือกใช้รองเท้าผูกเชือกสีดำ ในยามพักผ่อนควรใช้รองเท้าสาน ส่วนในการเล่นกีฬาควรใช้รองเท้าผ้าใบ

ถุงเท้า ควรเป็นสีเดียวกับรองเท้า หรือใช้ถุงเท้าสีเข้มกับรองเท้าดำ ส่วนรองเท้าสีน้ำตาลสามารถใช้สีเนื้อได้ ไม่ควรใช้ถุงเท้าสีสดจนเกินไป ในงานศพควรใช้รองเท้าดำและถุงเท้าดำเท่านั้น

ผ้าเช็ดหน้า ควรเลือกสีกลางๆ เช่น ดำ เทา น้ำเงิน น้ำตาล ครีม น้ำเงิน เพราะเข้ากับเสื้อผ้าได้ทุกสี



ภาพที่ 32 แสดงรูปการแต่งกายตามโอกาสที่แตกต่างกันไป

ที่มา : <http://board.postjung.com/695551.html>

การปรับบุคลิกภาพของบุรุษ

คนอ้วนและคนผอม

- คนอ้วน ควรใส่เสื้อผ้าสีเข้ม ไม่ควรใช้เสื้อผ้าที่มีลายใหญ่ๆ ควรใส่เสื้อผ้าลายตั้ง ไม่ใส่เสื้อผ้ารัดรูป
- คนผอม ไม่ควรใส่เสื้อผ้าสีอ่อน เนื้อผ้าบาง คอกกว้าง ลึก เปิดไหล่ ไม่ใส่เสื้อที่เรียบ หรือมีแขนยาว เรียว ไม่ใส่เสื้อผ้าที่มีลายแนวตั้ง

คนรูปร่างเล็กและคนรูปร่างใหญ่

- ไม่ควรใส่เสื้อผ้าที่รัดลำตัว

คนตัวเตี้ย กางเกงที่เหมาะสมกับคนตัวเตี้ยคือกางเกงเอวสูง ขาตรง จะเป็นขาวยาวหรือขาสั้นก็ได้ตามใจชอบ (แต่ถ้าเป็นขาวยาวจะช่วยให้ช่วงขาที่สั้นดูยาวเร็วขึ้นได้มากกว่าขาสั้น) กางเกงเอวสูง ขาตรง จะช่วยทำให้ช่วงขาดูยาวขึ้น เน้นแบบเรียบๆ สีซีด ไม่มีลาย จะดีกว่า

คนที่มีช่วงตัวสั้น คนที่มีช่วงตัวสั้นกว่าขาจนเห็นได้ชัดเหมาะกับกางเกงเอวต่ำ พอดีตัว ไม่ต่ำหรือฟิตเกินไปจนดูโป๊ ช่วยทำให้ช่วงตัวดูยาวขึ้นได้ ที่สำคัญกางเกงเอวต่ำยังช่วยอำพรางเนื้อส่วนเกินบริเวณหน้าท้องได้อีกด้วย

คนที่มีช่วงตัวยาว คนที่มีช่วงตัวยาวจนเห็นได้ชัด เหมาะกับกางเกงเอวสูง ขาตรง นอกจากจะได้โชว์หุ่นผอมเพรียวแล้ว ยังช่วยทำให้ช่วงขาดูยาวขึ้นได้

หุ่นผอมไร้สะโพก คนที่ไม่มีสะโพกมักจะดูแหล่กว้าง จัดว่าเป็นหุ่นแบบแอ๊ปเปิ้ล ข้อดีของคนที่มีหุ่นแบบนี้คือจะมีต้นขาที่เรียวเล็กสวยงาม ดังนั้นถ้าสวมกระโปรงสั้น (ไม่ใช่สั้นจู้จู้จู่) เหนือเข่าเล็กน้อย แบบจีบรอบตัวคล้ายกระโปรงพลีท จะทำให้ดูมีสะโพกมากขึ้น ถ้าต้องการใส่กางเกง ต้องหลีกเลี่ยงกางเกงเอวต่ำกว่าสะดือ เพราะจะทำให้เห็นได้ชัดว่าไม่มีสะโพก และกางเกงเอวสูงก็ห้ามเพราะดูออกแบบมาเพื่อเน้นสัดส่วนช่วงขา หากคนไม่มี



การปรับปรุงบุคลิกสภาพของสุภาพบุรุษ

ภาพที่ 33 แสดงรูปการปรับบุคลิกภาพของบุรุษ

ที่มา : https://wiki.stjohn.ac.th/groups/poly_ordinarycourse/wiki/38b9c/

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาศิลปะนิพนธ์เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ โดยให้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต เพื่อศึกษาและเพิ่มทางเลือกให้กับบุรุษที่มีปัญหาด้านสัดส่วนรูปร่างที่แตกต่างกันไปในรูปแบบของชุดกึ่งทางการ ผู้ศึกษาศิลปะนิพนธ์ได้ทำการศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับกลุ่มผู้บริโภคและการตลาดผลิตภัณฑ์และตัวอย่างงาน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษในรูปแบบชุดกึ่งทางการมีการประยุกต์ Fashion Trend ให้เหมาะและลงตัวกับ Style ตลอดจนบริษัทในการทำงาน เพื่อเพิ่มความมั่นใจและเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ ให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ยังใช้วิธีการดำเนินวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้ในการทำวิจัยเป็นหลัก ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึงนิสิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

- 1.1. ศึกษาความเป็นมา และรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิต
- 1.2. ศึกษาแนวคิด การปฏิบัติ และการสร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดีในสังคม
- 1.3. ศึกษาแฟชั่น และเทรนด์ของเครื่องแต่งกายบุรุษ

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดข้อมูล ทำการวิเคราะห์ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

- 2.1. วิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากร
- 2.2. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

- 3.1. วิเคราะห์ข้อมูลการตลาดแบรนด์แฟชั่น
- 3.2. วิเคราะห์ความเหมาะสมและรูปร่างของบุรุษ (Men Styling)

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและการดำเนินการออกแบบ

- 4.1. สรุปผลการศึกษาในการออกแบบ
- 4.2. วิเคราะห์ข้อมูลความเป็นไปได้ทางการตลาด (SWOT, 4P)
- 4.3. การดำเนินการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

โดยการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา และรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิต ศึกษาแนวคิด การปฏิบัติ และการสร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดีในสังคม ศึกษาแฟชั่น และเทรนด์ของเครื่องแต่งกาย บุรุษ เพื่อรวบรวมข้อมูลและนำไปศึกษาต่อในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดข้อมูลประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ โดยใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายดังนี้

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากร

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานวิจัยนี้ จัดทำขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและช่วยส่งเสริมในเรื่องของบุคลิกภาพทางด้านร่างกาย และเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนมีความเหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักเกณฑ์ทางการตลาดที่ได้ศึกษาดังนี้

2.2. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม

วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสุ่มตัวอย่างในการทำแบบสอบถาม แบบออนไลน์ จำนวน 50 คน

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลการตลาดแบรนด์แฟชั่น

โดยการศึกษาแบรนด์ต่างๆเพื่อทำการเปรียบเทียบทางด้านข้อมูล เช่น ราคา วัสดุ ดิบ ช่องทางการจำหน่าย สโลแกน แนวทางการออกแบบ เป็นต้น

3.2. วิเคราะห์ความเหมาะสมและรูปร่างของบุรุษ (Men Styling)

1.บุรุษโครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมคางหมู (Trapezium) 1 ชุด

เนื่องจากเป็นรูปร่างที่สมส่วน มีด้านไหล่กว้างกว่าช่วงเอวเล็กน้อย การใส่เสื้อสูทกระดุมแถวเดียวสไตล์อเมริกันที่เป็นลักษณะเข้ารูปเห็นรูปร่างชัดเจนจะทำให้ดูดีขึ้น ส่วนกางเกงสามารถใส่ได้ทุกทรง แต่กางเกงขายาวทรงเข้ารูปจะช่วยส่งเสริมในเรื่องของความเพียวของขาและดูสูงสง่าขึ้น

2.บุรุษโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมคว่ำ (Inverted Triangle) 1 ชุด

เนื่องจากเป็นรูปร่างที่ค่อนข้างสมส่วน มีด้านไหล่กว้างกว่าช่วงเอว การใส่เสื้อคลุมที่เป็น แจ็คเก็ตจะช่วยพรางช่วงเอวและลดช่วงบนของไหล่ทำให้ทั้งตัวดูเสมอกันและดูดีขึ้นไป ส่วนกางเกง สามารถใส่ได้ทุกทรง แต่กางเกงขายาวทรงเข้ารูปจะช่วยส่งในเรื่องของความเพียวของขาและดู สูงขึ้นไป

3.บุรุษโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมหงาย (Triangle) 1 ชุด

เนื่องจากเป็นรูปร่างที่มีช่วงบนเล็กกว่าช่วงเอว และสะโพกกว้าง การใส่เสื้อคลุมที่เป็นสูท ทรงแถวเดวิสสไตล์ยุโรป โดยจะมีไหล่ยกเป็นรูปสี่เหลี่ยม ปกเสื้อแบบ Narrow จะช่วยพรางให้ทั้ง ช่วงบนและช่วงเอวดูกว้างเสมอกันและดูดีขึ้นไป ส่วนกางเกงแนะนำให้เลือกทรงมีกระเป๋าล้าง เพื่อทำให้มีจุดดึงดูดที่กระเป๋าล้าง และพรางความกว้างของสะโพก

4.บุรุษโครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า (Rectangle) 1 ชุด

เนื่องจากเป็นรูปร่างผอมถึงสมส่วน มีด้านไหล่กว้างเท่ากับช่วงเอว การใส่เสื้อตัวเดียว จะทำให้ดูโปร่งและสมส่วนขึ้นไป เช่น เสื้อยืด หรือเสื้อเชิ้ต เป็นต้น ส่วนกางเกงสามารถใส่ได้ทุกทรง แต่ทรงกระบอกเล็กจะช่วยส่งในเรื่องของช่วงขาที่ไม่รัดจนเกินไปทำให้ดูสมส่วนขึ้นไปและดูสง่าขึ้นไป

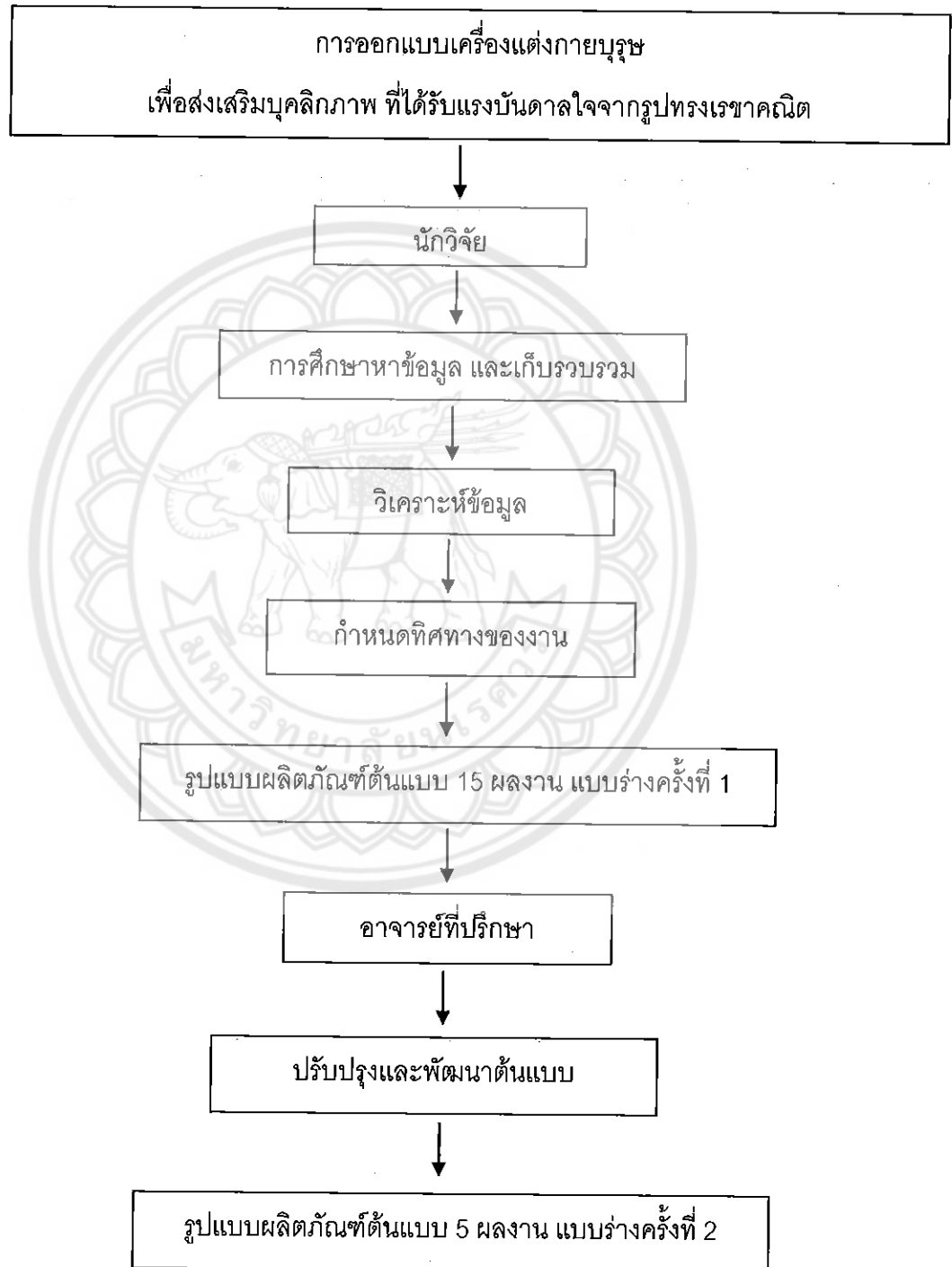
5.บุรุษโครงสร้างรูปวงรี (Oval) 1 ชุด

เนื่องจากเป็นรูปร่างที่มีรูปร่างท้วม ช่วงกลางลำตัวค่อนข้างกว้าง การใส่เสื้อเชิ้ตคอปกจะ ทำให้ช่วงคอดูตรงสูงขึ้นไป เสื้อคลุมที่เป็นสูททรงปกติจะช่วยพรางให้ทั้งช่วงบนและช่วงเอวดูกว้าง เสมอกันและดูดีขึ้นไป ส่วนกางเกงแนะนำให้ใส่ทรงกระบอกกลางหรือทรงกระบอกเล็กเน้นให้เข้ารูป เล็กน้อยทำให้ขาดูเพียว และควรมีตะเข็บข้างเพื่อช่วยทำให้ขาดูยาวขึ้นไป

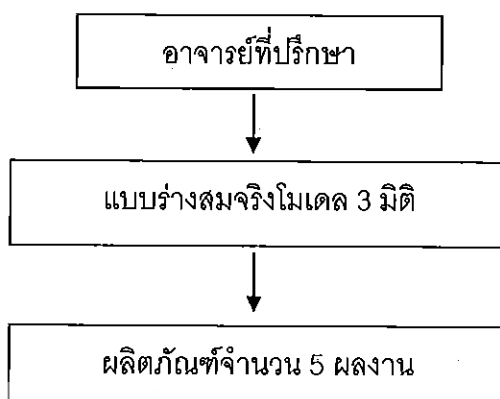
ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและการดำเนินการออกแบบ

สรุปประเมินผล อภิปรายแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ เพื่อส่งเสริม บุคลิกภาพ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต โดยมีระเบียบวิธีการศึกษาในเชิง คุณภาพจากการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร และแบบสอบถาม โดยนำเสนอผลงานวิจัย ออกมาในลักษณะการพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไป

ภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ
เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต



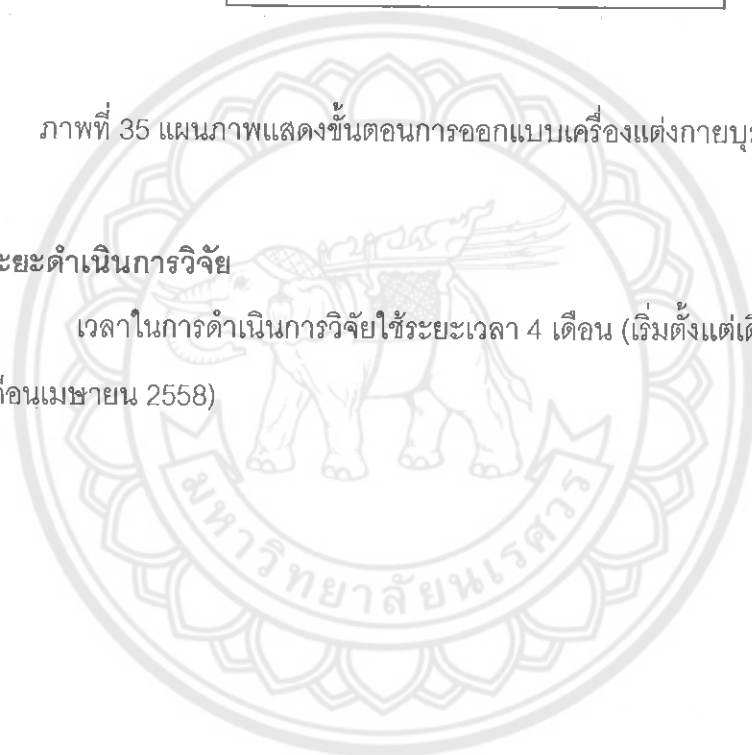
ภาพที่ 34 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ



ภาพที่ 35 แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ (ต่อ)

ระยะดำเนินการวิจัย

เวลาในการดำเนินการวิจัยใช้ระยะเวลา 4 เดือน (เริ่มตั้งแต่เดือนมกราคม 2558 – เดือนเมษายน 2558)



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้า รวบรวมและวิเคราะห์ผล ผู้วิจัยได้ประสบปัญหาและทำการแก้ไขปรับปรุง พัฒนาการสร้างสรรค์ให้มีความสมบูรณ์ สู่งานต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต

ส่วนที่ 1 ศึกษาเอกสารเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

โดยการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา และรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิต ศึกษาแนวคิด การปฏิบัติ และการสร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดีในสังคม ศึกษาแฟชั่น และเทรนด์ของเครื่องแต่งกายบุรุษ เพื่อรวบรวมข้อมูลและนำไปศึกษาต่อในขั้นตอนต่อไป

ส่วนที่ 2 กำหนดข้อมูลประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากร

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานวิจัยนี้ จัดทำขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและช่วยส่งเสริมในเรื่องของบุคลิกภาพทางด้านร่างกาย และเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนมีความเหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักเกณฑ์ทางการตลาดที่ได้ศึกษาดังนี้

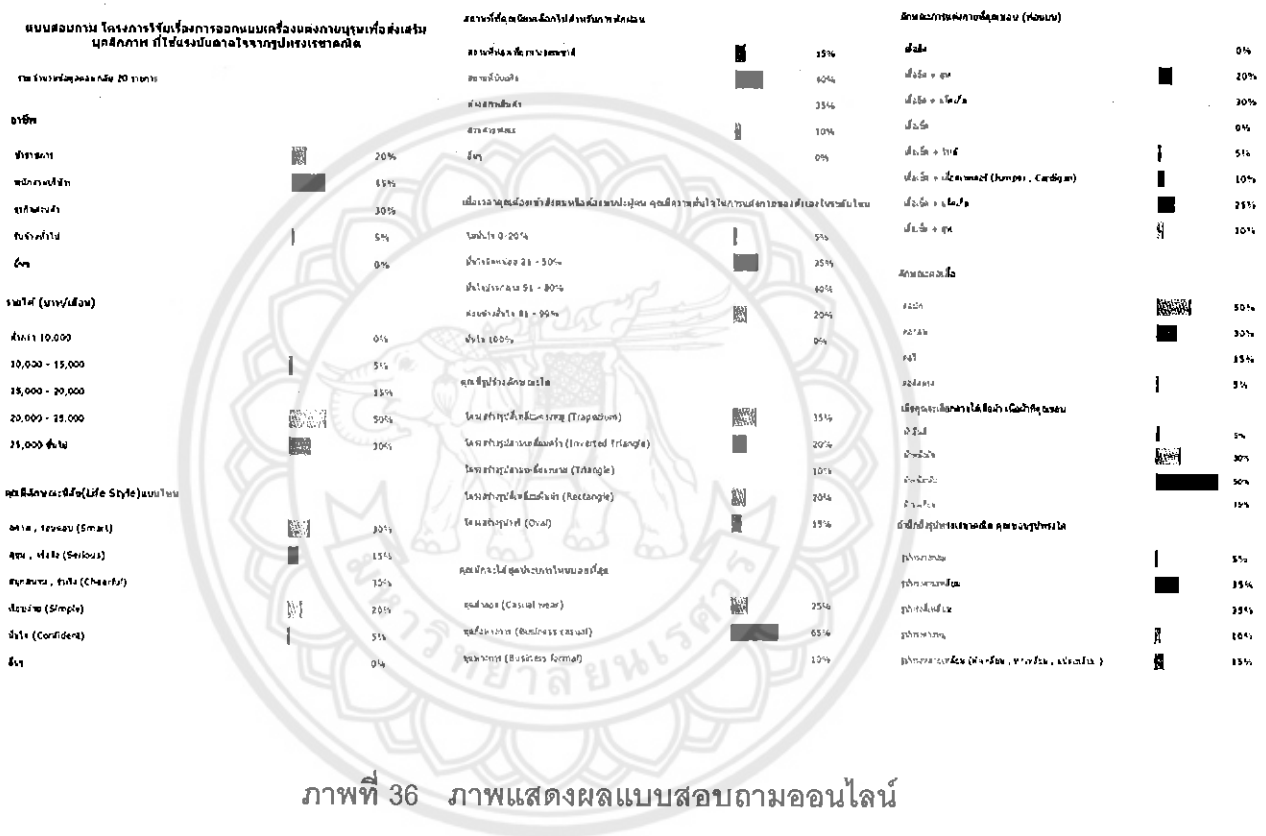
1) ด้านภูมิศาสตร์	พื้นที่กรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑล
1.1) ขอบเขต	พื้นที่ แหล่งช้อปปิ้ง และชุมชนเมืองค่อนข้างหนาแน่น
2) ด้านประชากรศาสตร์	
2.1) เพศ	ชาย
2.2) อายุ	25-30 ปี
2.3) อาชีพ	ทุกอาชีพที่มีการเข้าสังคม
2.4) รายได้	15,000 – 30,000 บาท/เดือน
2.5) ลักษณะนิสัย	ชอบความเรียบง่าย รักสนุก มีการเข้าสังคม
2.6) รูปร่างสัดส่วน	Men Styling (โครงสร้างสรีระบุรุษ)

ตารางที่ 1 สรุปและวิเคราะห์ถึงผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

2.2. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม

วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม เพื่อศึกษาทำความเข้าใจและเป็นแนวทางสำหรับ

นำไปใช้ในการออกแบบ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสุ่มตัวอย่างในการทำแบบสอบถาม แบบออนไลน์ จำนวน 50 คน



ภาพที่ 36 ภาพแสดงผลแบบสอบถามออนไลน์

สรุปและวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายหลัก

1) ข้อมูลทั่วไป

- 1.1) อาชีพ : พนักงานบริษัท
- 1.2) รายได้ : โดยเฉลี่ย 20,000 – 25,000 บาท
- 1.3) ลักษณะนิสัย : ฉลาด รอบคอบ เป็นมิตร
- 1.4) สัดส่วนและรูปร่าง : ส่วนใหญ่เป็นโครงสร้างแบบสี่เหลี่ยมคางหมู

2.) ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรม


- 2.1) ความมั่นใจในการเข้าสังคม : 50-80 %
- 2.2) สถานที่ที่เลือกไปในการพักผ่อน : สถานที่พักผ่อน เช่น ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น
- 2.3) ประเภทชุดที่เลือกสวมใส่ : ชุดแบบกึ่งทางการ สามารถใส่ได้หลายโอกาส
- 2.4) ลักษณะการแต่งกาย
- ท่อนบน : มีเสื้อตัวใน และมีเสื้อคลุม ส่วนใหญ่นิยมการใส่เสื้อคอปกและคอกลม
 - ท่อนล่าง : กางเกงขายาว ใส่สบาย ไม่ค่อยมีลวดลาย

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ



3.1. วิเคราะห์ข้อมูลการตลาดแบรนด์แฟชั่น

ในที่นี้ผู้วิจัยเลือกมาวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย และข้อเปรียบเทียบจำนวน



3 แบรนด์ด้วยกันได้แก่

Brand Name (ตราสินค้า) / Slogan	ผลิตภัณฑ์ (Product)	ราคา (Price)	ช่องทางจำหน่าย (Place)	ข้อเปรียบเทียบ (Contrast)
BOSS HUGO BOSS "HUGO is trend, HUGO is different, HUGO is urban."		THB 20,959.00 - 32,925.00	มีร้านค้ามีจำหน่ายในกว่า 100 ประเทศทั่วโลก ขายสินค้าผ่านตลาด ออนไลน์ http://www.hugoboss.com	ข้อดี - มีออกแบบที่สวยงามลงตัว ทั้งในเรื่องของการใช้สี และ วัสดุ - มีเอกลักษณ์ของแบรนด์ ข้อเสีย - มีราคาสูง

ภาพที่ 37 ภาพตารางแสดงการวิเคราะห์ทางการตลาดแบรนด์ HUGO

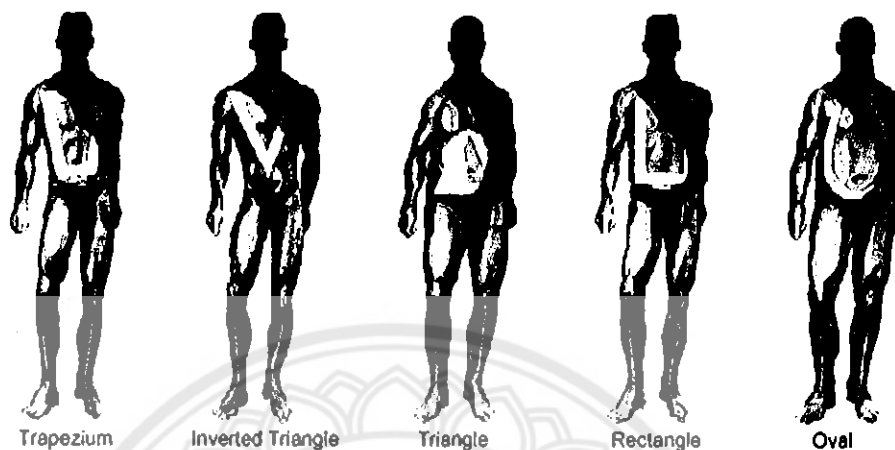
Brand Name (ตราสินค้า) / Slogan	ผลิตภัณฑ์ (Product)	ราคา(Price)	ช่องทางจำหน่าย(Place)	ข้อเปรียบเทียบ (Contrast)
 <p>"It speaks for you"</p>		THB 19,550.00 – 25,950.00	มีร้านค้า 280 แห่งใน 35 ประเทศทั่วโลก ขายสินค้าผ่านตลาด ออนไลน์ www.armanisexchang	ข้อดี - มีการออกแบบที่เรียบง่าย เน้นการใช้งานได้จริง - มีความหลากหลายถึง 25 สไตล์ จากเนื้อผ้า 250 ชนิด ข้อเสีย - มีราคาสูง

ภาพที่ 38 ภาพตารางแสดงการวิเคราะห์ทางการตลาดแบรนด์ Armani Exchange

Brand Name (ตราสินค้า) / Slogan	ผลิตภัณฑ์ (Product)	ราคา(Price)	ช่องทางจำหน่าย(Place)	ข้อเปรียบเทียบ (Contrast)
 <p>"Topman for everything fashion style and beauty"</p>		THB 9,250.00 – 12,790.00	มีร้านค้า ทุกสาขามากกว่า 30 ประเทศทั่วโลก ขายสินค้าผ่านตลาด ออนไลน์ http://th.topman.com/	ข้อดี - มีรูปแบบสินค้าให้เลือก หลากหลายรูปแบบ - ราคาไม่สูงมากเทียบกับ สินค้าแบรนด์อื่นๆ ข้อเสีย - รูปแบบสินค้ายังไม่โดดเด่น - ขาดเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ภาพที่ 39 ภาพตารางแสดงการวิเคราะห์ทางการตลาดแบรนด์ Topman

3.2 วิเคราะห์ความเหมาะสมและรูปร่างของบุรุษ(Men Styling)



ภาพที่ 40 Men Styling

ที่มา : <http://www.fashionbeans.com/2013/introduction-to-dressing-for-your-body-type/>

1.บุรุษโครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมคางหมู (Trapezium) 1 ชุด

เสื้อยืด,เชิ้ต (T-Shirt , Shirt) 1 ตัว

สูทเข้ารูป (Tight Suit) 1 ตัว

กางเกงขาว (Skinny, Dave) 1 ตัว

เนื่องจากเป็นรูปร่างที่สมส่วน มีด้านไหล่กว้างกว่าช่วงเอวเล็กน้อย การใส่เสื้อสูทกระดุมแถวเดียวสไตล์อเมริกันที่เป็นลักษณะเข้ารูปเห็นรูปร่างชัดเจนจะทำให้ดูดีขึ้น ส่วนกางเกงสามารถใส่ได้ทุกทรง แต่กางเกงขาวทรงเข้ารูปจะช่วยส่งเสริมเรื่องของความเพียวของขาและดูสูงสง่าขึ้น

2.บุรุษโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมคว่ำ (Inverted Triangle) 1 ชุด

เสื้อยืด,เชิ้ต (T-Shirt , Shirt) 1 ตัว

แจ็กเก็ต(Jacket) 1 ตัว

กางเกงขาว(Skinny, Dave) 1 ตัว

เนื่องจากเป็นรูปร่างที่ค่อนข้างสมส่วน มีด้านไหล่กว้างกว่าช่วงเอว การใส่เสื้อคลุมที่เป็นแจ็กเก็ตจะช่วยพรางช่วงเอวและลดช่วงบนของไหล่ทำให้ทั้งตัวดูเสมอกันและดูดีขึ้น ส่วนกางเกงสามารถใส่ได้ทุกทรง แต่กางเกงขาวทรงเข้ารูปจะช่วยส่งเสริมเรื่องของความเพียวและดูสูงสง่าขึ้น

3.บุรุษโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมหงาย (Triangle)	1 ชุด
เสื้อยืด,เชิ้ต (T-Shirt , Shirt)	1 ตัว
สูท (Suit)	1 ตัว
กางเกงขายาวกระบอกกลาง (Slim)	1 ตัว

เนื่องจากเป็นรูปร่างที่มีช่วงบนเล็กกว่าช่วงเอว และสะโพกกว้าง การใส่เสื้อคลุมที่เป็นสูททรงแถวเดี่ยวยุโรป โดยจะมีไหล่ยกเป็นรูปสี่เหลี่ยม ปกเสื้อแบบ Narrow จะช่วยพรางให้ทั้งช่วงบนและช่วงเอวดูกว้างเสมอกันและดูดีขึ้น ส่วนกางเกงแนะนำใส่กระบอกตรงมีกระเป๋าลังเพื่อทำให้มีจุดดึงดูดที่กระเป๋าลัง และพรางความกว้างของสะโพก

4.บุรุษโครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า (Rectangle)	1 ชุด
เชิ้ต (Shirt)	1 ตัว
กางเกงขายาวกระบอกเล็ก (Slim Fit)	1 ตัว

เนื่องจากเป็นรูปร่างผอมถึงสมส่วน มีด้านไหล่กว้างเท่ากับช่วงเอว การใส่เสื้อตัวเดียวจะทำให้ดูโปร่งและสมส่วนขึ้น เช่น เสื้อยืด หรือเสื้อเชิ้ต เป็นต้น ส่วนกางเกงสามารถใส่ได้ทุกทรง แต่ทรงกระบอกเล็กจะช่วยสงในเรือนของช่วงขาที่ไม่รัดจนเกินไปทำให้ดูสมส่วนขึ้นและดูสง่าขึ้น

5.บุรุษโครงสร้างรูปวงรี (Oval)	1 ชุด
เชิ้ต (Shirt)	1 ตัว
สูท (Suit , Sweaters)	1 ตัว
กางเกงขายาวกระบอก (Slim , Slim Fit)	1 ตัว

เนื่องจากเป็นรูปร่างที่มีรูปร่างท้วม ช่วงกลางลำตัวค่อนข้างกว้าง การใส่เสื้อเชิ้ตคอปกจะทำให้ช่วงคอตรงสูงขึ้น เสื้อคลุมที่เป็นสูททรงปกติจะช่วยพรางให้ทั้งช่วงบนและช่วงเอวดูกว้างเสมอกันและดูดีขึ้น ส่วนกางเกงแนะนำใส่ทรงกระบอกกลางหรือทรงกระบอกเล็กเน้นให้เข้ารูปเล็กน้อยทำให้ขาดูเพียว และควรมีตะเข็บข้างเพื่อช่วยทำให้ขาดูยาวขึ้น

4.2 ตารางวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด SWOT

จุดแข็ง (strength)	เครื่องแต่งกายบุรุษที่แสดงความโดดเด่นจากลายกราฟิกที่เป็นเอกลักษณ์ และโครงสร้างที่เรียบง่ายแต่แปลกใหม่ เน้นเรื่องการส่งเสริมบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ เป็นการเพิ่มทางเลือกสร้างความหลากหลายให้กับแฟชั่นเสื้อผ้าบุรุษ เพื่อตอบสนองความต้องการและแนวทางการแต่งกายให้เหมาะกับลักษณะที่แตกต่างกันออกไปของผู้บริโภค
จุดอ่อน (weakness)	เนื่องจากการออกแบบเพื่อช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของเครื่องแต่งกายบุรุษ และเป็นการต้องการเฉพาะกลุ่ม ดังนั้นการที่จะเป็นที่รู้จักของผู้บริโภคอาจทำให้มีการขยายตัวได้ช้า และเป็นเหตุให้การกระจายสินค้าช้าลงไปด้วย
โอกาส (opportunity)	ปัจจุบันมนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นโดยเฉพาะด้านร่างกาย อย่างเช่น การทำงาน บุคลิกภาพเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินทิศทางของการทำงาน ความก้าวหน้าต่างๆของสังคมเริ่มพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว สิ่งเหล่านี้ทำให้ช่องทางการปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพมีเพิ่มมากขึ้น ภาพลักษณ์ภายนอกเริ่มมีบทบาทอย่างมากต่อสังคมมนุษย์ จึงเป็นเหตุให้ผู้บริโภคใส่ใจในการแต่งตัวมากขึ้น ด้วยการออกแบบที่ไม่ซ้ำใครมีแนวทางและเป็นเอกลักษณ์ในตัวเอง ทำให้สามารถเพิ่มช่องทางการจำหน่ายได้ ไม่ว่าจะเป็นทางร้านโดยตรง ทางเว็บไซต์ และการบอกต่อของผู้บริโภค
อุปสรรค (threat)	รสนิยมการแต่งกายของแต่ละคนไม่เหมือนกัน บวกกับสังคมเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไปอยู่เสมอ เราปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจัยต่างๆเหล่านี้ส่งผลให้กับตลาดแฟชั่นที่มีการแข่งขันกันตลอดเวลา ผู้บริโภคมีทางเลือกที่หลากหลาย ซึ่งจะต้องทำให้สินค้ามีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภค

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางการตลาด SWOT

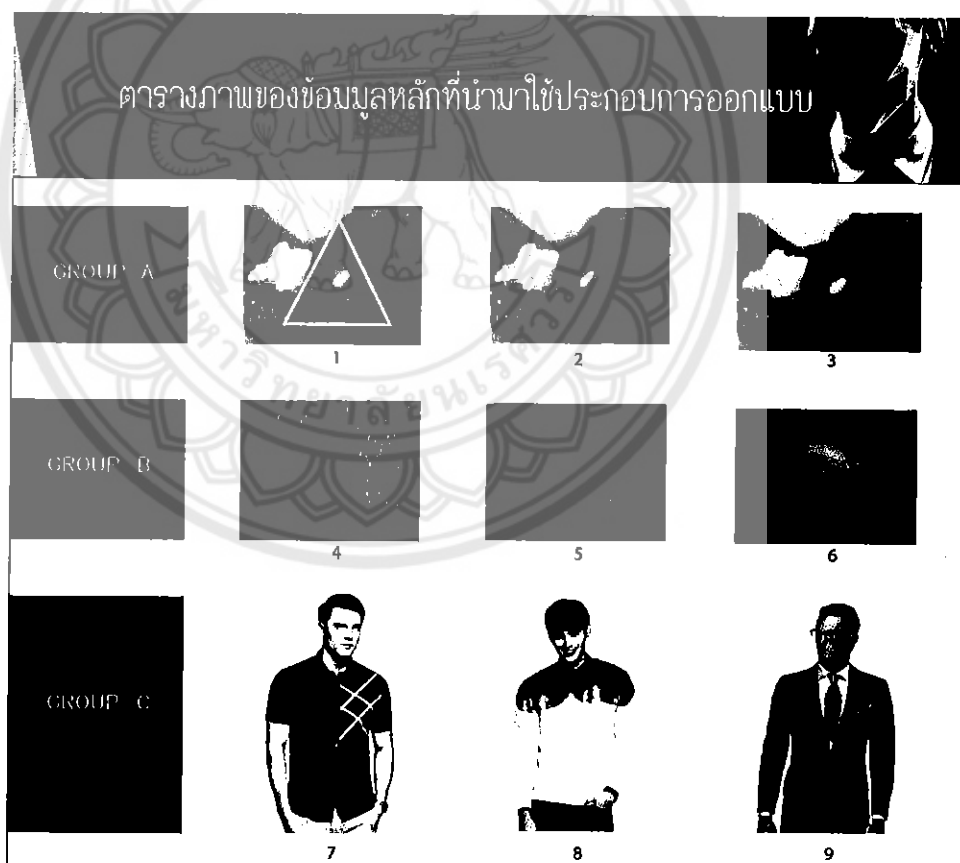
4.3 การดำเนินการออกแบบ

ทำการออกแบบโดยการศึกษาวงศักรกรรมของผู้บริโภคจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ด้านจิตนิสัยและพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย และจากผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมและรูปร่างของบุรุษ (Men Styling) ในการเลือกใส่เครื่องแต่งกาย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ได้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต โดยมีการสรุปข้อมูลที่มาใช้ในการออกแบบตามตารางดังนี้

GROUP A (ภาพ 1-3) ลักษณะในการออกแบบของเรขาคณิต (Geometric Design)

GROUP B (ภาพ 4-6) ชนิดของผ้าที่นำไปใช้ (Type of fabric)

GROUP C (ภาพ 7-9) บุคลิก (Life Style)



ตารางที่ 3 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบ

ทำการออกแบบโดยการผสมผสานข้อมูลจากตาราง จากนั้นแบ่งออกเป็น 3 แนวทาง
แนวทางละ 5 แบบ รวมเป็น 15 แบบ โดยกำหนดรูปร่าง รูปทรง สัดส่วน และโทนสีอยู่ในกลุ่มดำ
น้ำเงิน ขาว

แนวทางที่ 1 ได้จากการผสมผสานข้อมูลจากตารางของกลุ่มภาพ A3 + B5 + C9 (การตัดกันชัดเจน ,
วัสดุหนัง , บุคลิกแบบสุ่ม เรียบง่าย)

STYLE 1



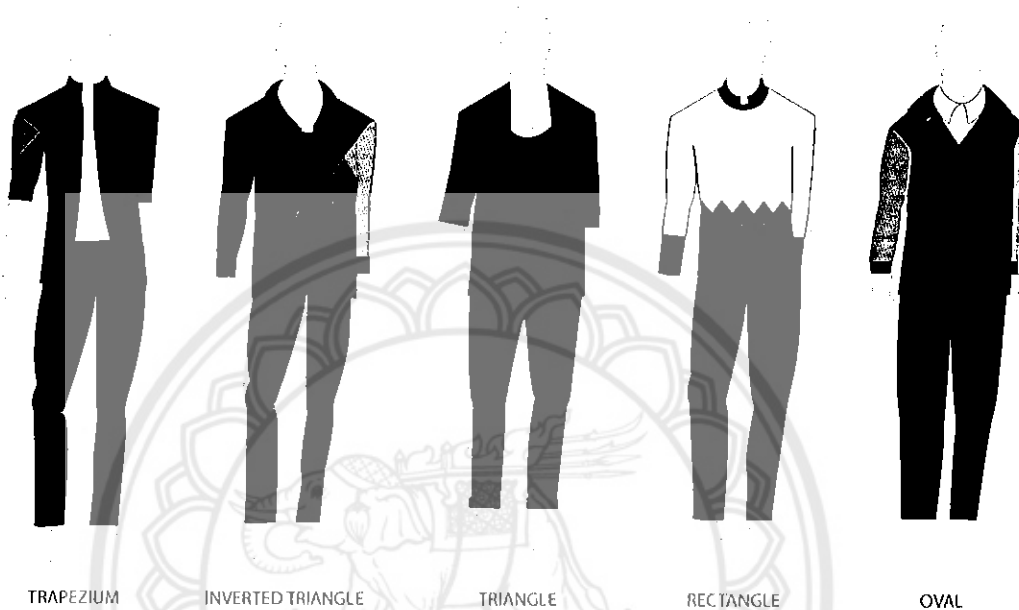
ภาพที่ 41 Sketch Design แนวทางที่ 1



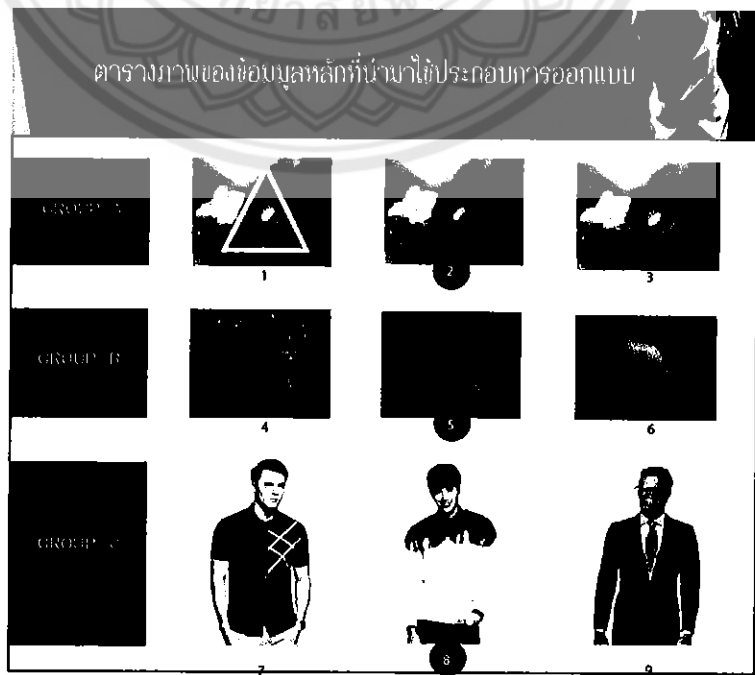
ตารางที่ 4 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบที่ 1

แนวทางที่ 2 ได้จากการผสมผสานข้อมูลจากตารางของกลุ่มภาพ A2 + B5 + C8 (การใช้กราฟิก, วัสดุหนัง, บุคลิกขี้เล่น รักสนุก)

STYLE 2



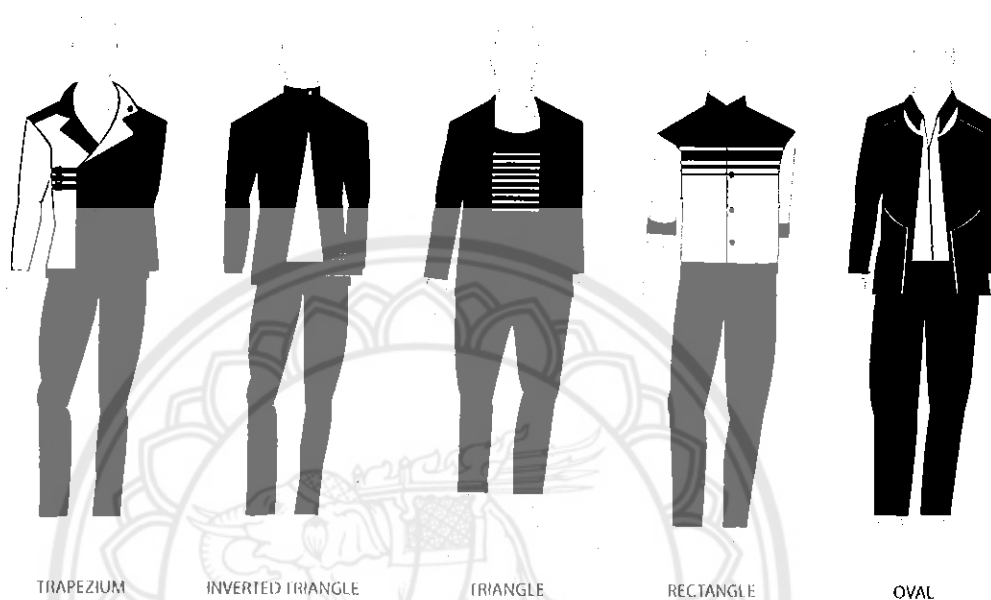
ภาพที่ 42 Sketch Design แนวทางที่ 2



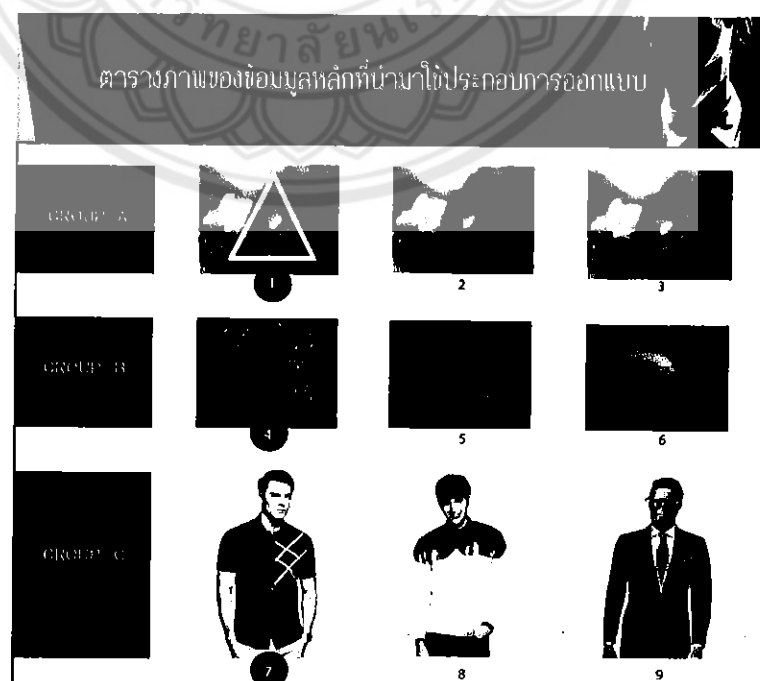
ตารางที่ 5 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบที่ 2

แนวทางที่ 3 ได้จากการผสมผสานข้อมูลจากตารางของกรุปภาพ A1 + B4 + C7 (การใช้เส้น, วัสดุ, ขน, บุคลิกสนุกสนาน)

STYLE 3

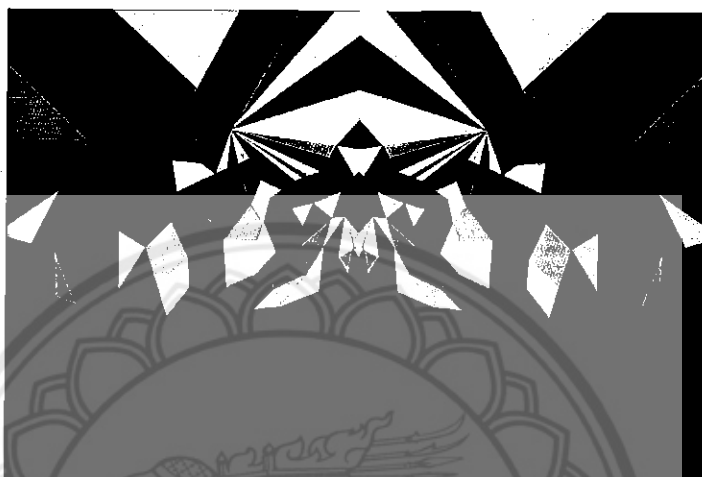


ภาพที่ 43 Sketch Design แนวทางที่ 1

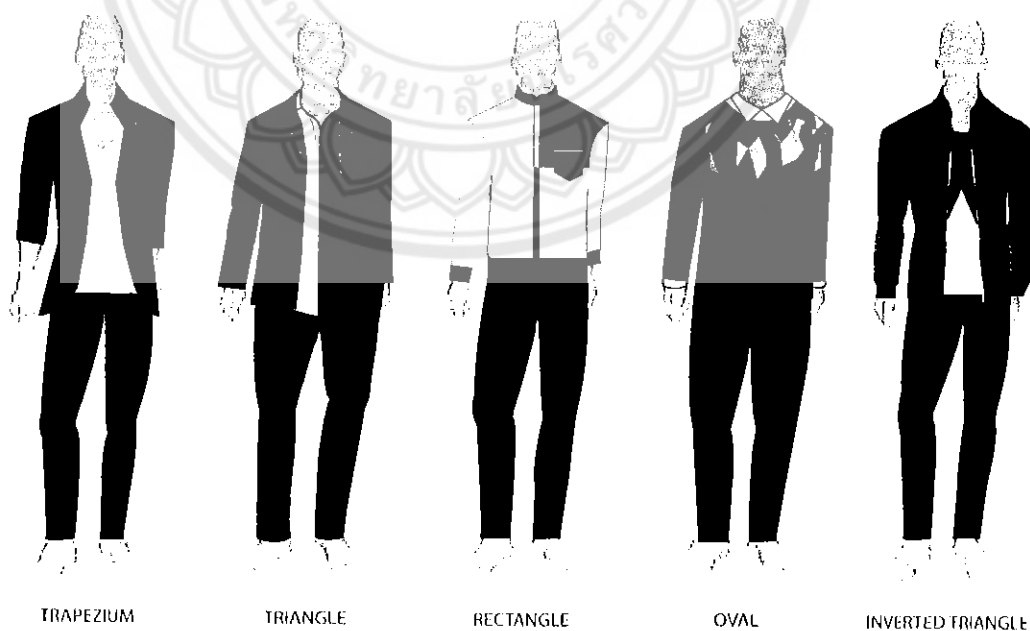


ตารางที่ 6 ตารางข้อมูลแนวทางการออกแบบที่ 3

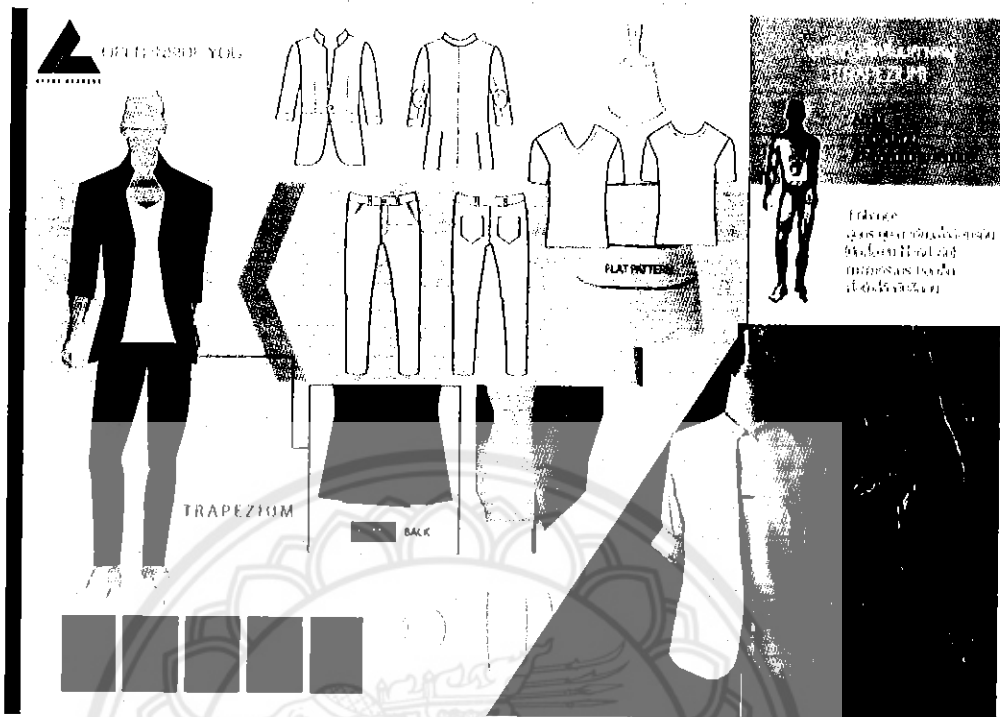
จากนั้นผู้วิจัยสรุปแบบร่างเครื่องแต่งกายบุรุษกับอาจารย์ที่ปรึกษา ได้เลือกนำเอาแนวที่ 1 มาพัฒนาออกมาเป็น 5 ชุด 14 ชิ้น มีการเพิ่มเติมลายกราฟิกเพื่อใช้ในการออกแบบดังนี้



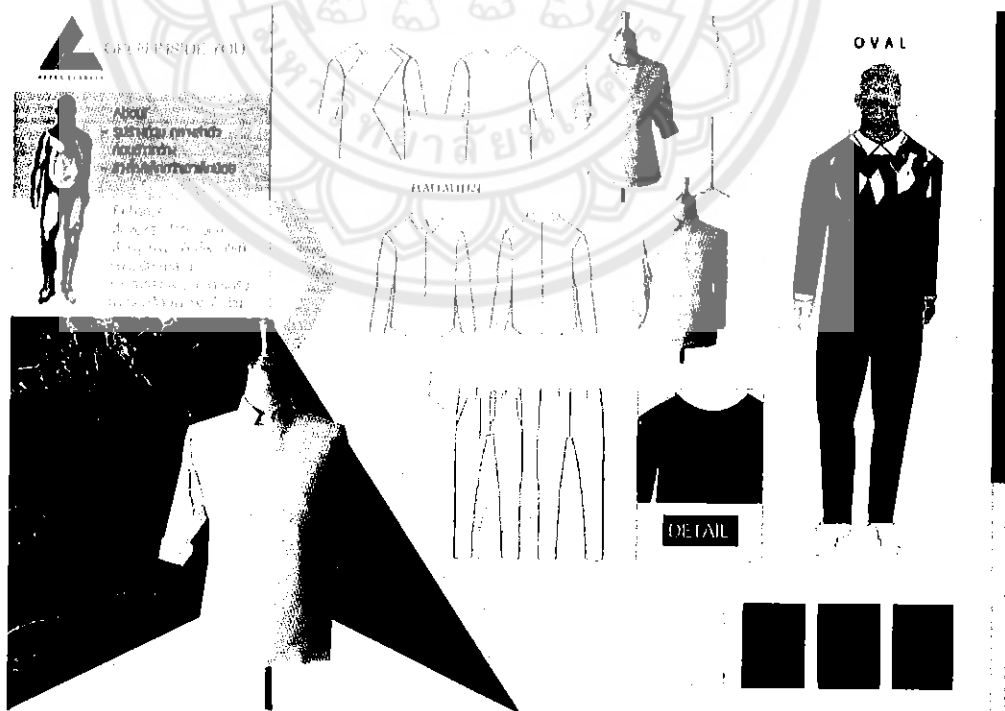
ภาพที่ 44 ภาพกราฟิกที่นำมาใช้



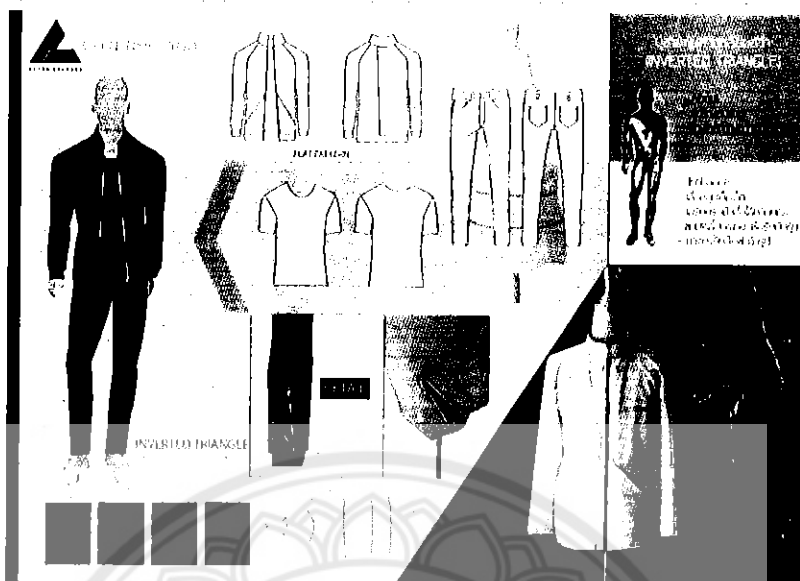
ภาพที่ 45 Sketch Develop



ภาพที่ 48 ภาพแบบจำลองโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษหุ่นทรงสี่เหลี่ยมคางหมู



ภาพที่ 49 ภาพแบบจำลองโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษหุ่นทรงวงรี



ภาพที่ 50 ภาพแบบจำลองโครงสร้างเครื่องแต่งกายบุรุษหุ่นทรงสามเหลี่ยมคว่ำ

ตราสัญลักษณ์ (Logo Brand) : AFTER CHANGES



1.บุรุษโครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมคางหมู (Trapezium) 1 ชุด ประกอบด้วย เสื้อยืด ,สูทเข้ารูป ,กางเกง
ชายาว



ภาพที่ 511 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างสี่เหลี่ยมคางหมู

2.ชุดบุรุษโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมคว่ำ (Inverted Triangle) 1 ชุด ประกอบด้วย เสื้อยืด , แจ็คเก็ต , กางเกงขายาว



ภาพที่ 52 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างสามเหลี่ยมคว่ำ

3.บุรุษโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมหงาย (Triangle) 1 ชุด ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ต , สูท , กางเกงขายาว



ภาพที่ 53 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างสามเหลี่ยมหงาย

4.บุรุษโครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า (Rectangle) 1 ชุด ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ต ,กางเกงขายาว
กระบอกเล็ก



ภาพที่ 54 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างสี่เหลี่ยมผืนผ้า

5.บุรุษโครงสร้างรูปวงรี (Oval) 1 ชุด ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ต ,สูท ,กางเกงขายาวกระบอกเล็ก



ภาพที่ 55 ภาพชุดต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษโครงสร้างวงรี

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ผลงานการออกแบบการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ โดยใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต เป็นการออกแบบเพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับบุรุษที่มีปัญหาด้านสัดส่วนรูปร่าง และเพื่อสร้างความหลากหลายให้กับแฟชั่นเสื้อผ้าบุรุษ โดยมีการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทำความเข้าใจทั้งความหมายและรูปแบบก่อนจะมาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ จนนำมาสู่การออกแบบและขั้นตอนกระบวนการออกแบบ จนได้ต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ ซึ่งล้วนแต่เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์การทำงาน แนวทางความคิด เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนางาน ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาแนวคิด และทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรขาคณิต ทั้งในเรื่องของประวัติความเป็นมา ความหมายในการสื่อสาร และแนวทางที่นำมาใช้
2. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและการผลิตเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษ โดยต้องเริ่มจากการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของบุรุษ ความเหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่ และรวมถึงโอกาสในการใช้งาน
3. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต

วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต โดยมุ่งเน้นในเรื่องของสรีระรูปร่างของผู้สวมใส่เพื่อส่งเสริมในด้านบุคลิกภาพการแต่งกาย ปัจจุบันมนุษย์ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นโดยเฉพาะด้านรูปร่าง ผู้บริโภคทุกคนไม่ได้มีรูปร่างที่สมส่วนและดูดี บางกลุ่มมีรูปร่างทรงสามเหลี่ยมคางหมู รูปร่างทรงสามเหลี่ยมหงาย รูปร่างทรงสี่เหลี่ยมคางหมู รูปร่างทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า และรูปร่างทรงวงรี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สำคัญลำดับต้นๆที่จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ บุคลิกภาพและผู้คนรอบข้างให้ความสนใจแก่ให้ผู้สวมใส่ โดยผ่านการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ แล้วนำมาวิเคราะห์หาข้อสรุปเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ ที่ใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต

สรุปผลการวิจัย

ได้ผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายบุรุษ 1 คอลเลคชั่น ทั้งหมด 5 ชุด ได้แก่

- ชุดสำหรับบุรุษโครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมคางหมู (Trapezium)	1 ชุด
เสื้อยืด,เชิ้ต (T-Shirt , Shirt)	1 ตัว
สูทเข้ารูป (Tight Suit)	1 ตัว
กางเกงขาขาว (Skinny, Dave)	1 ตัว
- ชุดสำหรับบุรุษโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมคว่ำ (Inverted Triangle)	1 ชุด
เสื้อยืด,เชิ้ต (T-Shirt , Shirt)	1 ตัว
แจ็กเก็ต(Jacket)	1 ตัว
กางเกงขาขาว(Skinny, Dave)	1 ตัว
- ชุดสำหรับบุรุษโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมหงาย (Triangle)	1 ชุด
เสื้อยืด,เชิ้ต (T-Shirt , Shirt)	1 ตัว
สูท (Suit)	1 ตัว
กางเกงขาขาวกระบอกกลาง (Slim)	1 ตัว
- ชุดสำหรับบุรุษโครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า (Rectangle)	1 ชุด
เชิ้ต (Shirt)	1 ตัว
กางเกงขาขาวกระบอกเล็ก (Slim Fit)	1 ตัว
- ชุดสำหรับบุรุษโครงสร้างรูปวงรี (Oval)	1 ชุด
เชิ้ต (Shirt)	1 ตัว
สูท (Suit , Sweaters)	1 ตัว
กางเกงขาขาวกระบอก (Slim , Slim Fit)	1 ตัว

การทำวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีความตั้งใจอย่างมากในการศึกษาค้นคว้ากระบวนการออกแบบเป็นผลงานที่ผู้วิจัยมุ่งมั่น มานะ อดทน ทั้งร่างกายแรงใจ และความรักความสนใจทั้งหมดที่มี ทำให้ได้ความรู้และเข้าใจถึงเครื่องแต่งกายของบุรุษ ทั้งในเรื่องของสัดส่วนรูปร่าง ความเหมาะสมในการ

เลือกใส่เสื้อผ้า กระบวนการวิเคราะห์และนำมาสู่การออกแบบ รวมถึงกระบวนการตัดเย็บจนเป็นที่สมบูรณ์

ผลที่ได้รับจากการวิจัยศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ากระบวนการออกแบบผลงานทางศิลปะแฟชั่นเครื่องแต่งกายบุรุษในรูปแบบเอกสารภาคศิลปะนิพนธ์ เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ โดยใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งได้ผลงานต้นแบบออกมาเป็นที่พึงพอใจต่อผู้บริโภค จำนวน 5 ชุด 14 ชิ้น มีการประยุกต์ Fashion Trend ให้เหมาะและลงตัวกับ Style ตลอดจนปรับบทบาทในการทำงาน เพื่อเพิ่มความมั่นใจและเสริมสร้างบุคลิกภาพให้กับผู้สวมใส่ เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับบุรุษที่มีปัญหาด้านสัดส่วนรูปร่าง และสร้างความหลากหลายให้กับแฟชั่นเสื้อผ้าบุรุษ เพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ

ข้อเสนอแนะ

หลังจากผู้วิจัยได้ผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายสำหรับบุรุษเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพ โดยใช้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต เพื่อนำมาปรับใช้และสามารถใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน ด้วยระยะเวลาและการศึกษาที่ค่อนข้างเวลาจำกัดทำให้การสื่อสารกับช่างในกระบวนการตัดเย็บผิดพลาดในบางส่วน เช่น ในเรื่องของการวางผ้า, ปัญหาในการตัดเย็บที่เป็นไปได้ค่อนข้างยาก เป็นต้น

อย่างไรก็ตามตลอดระยะเวลาในการทำศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้เกิดการพัฒนากทักษะ เกิดแนวคิดที่กว้างขึ้น เกิดมุมมองใหม่ๆที่น่าสนใจ การแก้ไขปัญหาในส่วนต่างๆ และได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นอย่างดี ถ่ายทอดออกมาตามจุดมุ่งหมายของผู้วิจัย หวังว่าแนวความคิดนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ต่อไป



ภาคผนวก ก

ผลสรุปแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภค โดยทำแบบสุ่มตัวอย่าง

แบบสอบถาม โครงการวิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายบุรุษเพื่อส่งเสริม
บุคลิกภาพ ที่ให้แรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิต

รวมจำนวนข้อมูลตอบกลับ 20 รายการ

อาชีพ

ข้าราชการ		20%(4)
พนักงานบริษัท		45%(9)
ธุรกิจส่วนตัว		30%(6)
รับจ้างทั่วไป		5%(1)
อื่นๆ		0%(0)

รายได้ (บาท/เดือน)

ต่ำกว่า 10,000		0%(0)
10,000 - 15,000		5%(1)
15,000 - 20,000		15%(3)
20,000 - 25,000		50%(10)
25,000 ขึ้นไป		30%(6)

คุณมีลักษณะนิสัย(Life Style)แบบไหน

ฉลาด , รอบคอบ (Smart)		30%(6)
สุขุม , จริงจัง (Serious)		15%(3)
สนุกสนาน , ร่าเริง (Cheerful)		30%(6)
เรียบง่าย (Simple)		20%(4)
มั่นใจ (Confident)		5%(1)
อื่นๆ		0%(0)






สถานที่ที่คุณนิยมเลือกไปสำหรับการพักผ่อน

สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ		15%(3)
สถานที่บันเทิง		40%(8)
ห้างสรรพสินค้า		35%(7)
สวนสาธารณะ		10%(2)
อื่นๆ		0%(0)

เมื่อเวลาคุณต้องเข้าสังคมหรือต้องพบปะผู้คน คุณมีความมั่นใจในการแต่งกายของตัวเองในระดับไหน

ไม่มั่นใจ 0-20%		5%(1)
มั่นใจนิดหน่อย 21 - 50%		35%(7)
มั่นใจปานกลาง 51 - 80%		40%(8)
ค่อนข้างมั่นใจ 81 - 99%		20%(4)
มั่นใจ 100%		0%(0)

คุณมีรูปร่างลักษณะใด

โครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมคางหมู (Trapezium)		35%(7)
โครงสร้างรูปสามเหลี่ยมคว่ำ (Inverted Triangle)		20%(4)
โครงสร้างรูปสามเหลี่ยมหงาย (Triangle)		10%(2)
โครงสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า (Rectangle)		20%(4)
โครงสร้างรูปวงรี (Oval)		15%(3)

คุณมักจะใส่ชุดประเภทไหนบ่อยที่สุด

ชุดลำลอง (Casual wear)		25%(5)
ชุดกึ่งทางการ (Business casual)		65%(13)
ชุดทางการ (Business formal)		10%(2)

ลักษณะการแต่งกายที่คุ้นชอบ (ท่อนบน)

เสื้อยืด		0%(0)
เสื้อยืด + สูท	■	20%(4)
เสื้อยืด + แจ็คเก็ต		30%(6)
เสื้อเชิ้ต		0%(0)
เสื้อเชิ้ต + ไทด์	█	5%(1)
เสื้อเชิ้ต + เสื้อสเวตเตอร์ (Jumper , Cardigan)	■	10%(2)
เสื้อเชิ้ต + แจ็คเก็ต	■	25%(5)
เสื้อเชิ้ต + สูท	█	10%(2)

ลักษณะคอเสื้อ

คอปก	■	50%(10)
คอกลม	■	30%(6)
คอวี		15%(3)
คอตัดตรง	█	5%(1)

ลักษณะการแต่งกายที่คุ้นชอบ (ท่อนล่าง)

กางเกงขาสั้น	█	10%(2)
กางเกงยาว (Loose , Slim ,Skinny)	■	90%(18)

ถ้านึกถึงรูปทรงเรขาคณิต คุณชอบรูปทรงใด

รูปทรงวงกลม	█	5%(1)
รูปทรงสามเหลี่ยม	■	35%(7)
รูปทรงสี่เหลี่ยม		35%(7)
รูปทรงคางหมู	█	10%(2)
รูปทรงหลายเหลี่ยม (ห้าเหลี่ยม , หกเหลี่ยม , แปดเหลี่ยม)	█	15%(3)

ภาคผนวก ข

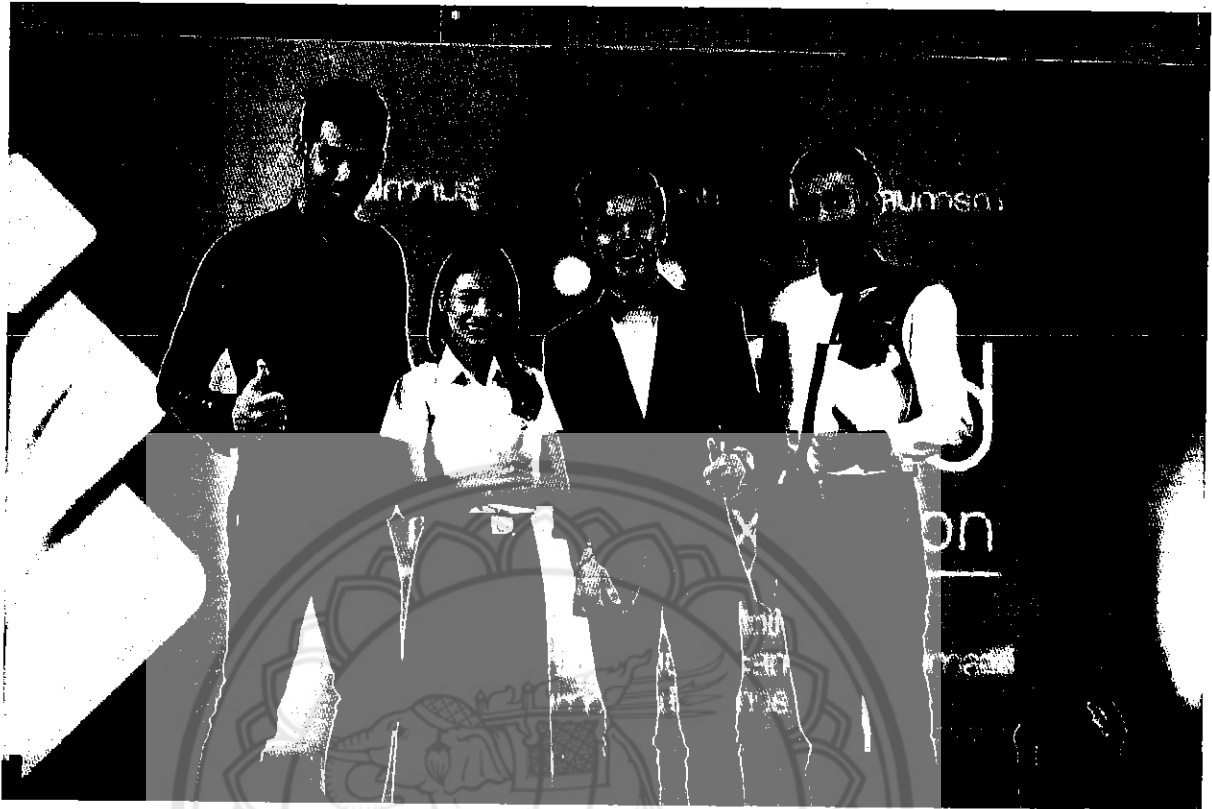
กระบวนการดำเนินงาน การขึ้นหุ่นผ้าดิบ สูการตัดเย็บจริงโดยช่างผู้ชำนาญการ



ภาคผนวก ค

ภาพการแสดงศิลปนิพนธ์ ณ เซ็นทรัลพลาซ่าพิจญ์โลก





บรรณานุกรม

ธีระชัย สุขสด. (2547). การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

.(2558) .คู่มือ เสริมสร้างคุณภาพและมาตรฐานสินค้า ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย :
สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ

สุธี สุทัศน์ ณ อยุธยา และวัชร ฤจิเวทพงศธร . (2533). ภายวิภาคศาสตร์ .

TCDC (Thailand Creative & Design Center). (2557). บทสรุป"เจาะเทรนด์โลกโดย
TCDC" (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์). กรุงเทพฯ : ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ(สำนักงาน)

เว็บไซต์แฟชั่นปีน. คอลัมน์ Introduction To Dressing For Your Body Shape , 2550 ,
เว็บไซต์.

เว็บไซต์เมโทร ไฮไฮตี้ . คอลัมน์อินสไปเรชั่นแมน, 2555 ,เว็บไซต์.

เว็บไซต์โนวาบิสซ์ . คอลัมน์การพัฒนาบุคลิกภาพ , 2557 ,เว็บไซต์.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ- ชื่อสกุล นันทิญา ชมเจริญ
วัน เดือน ปี เกิด 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2536
ที่อยู่ปัจจุบัน 198 หมู่ 2 ตำบลไผ่ขวาง อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี 72000
ตำแหน่งหน้าที่ นิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2547 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา จากโรงเรียนสุพรรณภูมิ
พ.ศ.2550 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมต้น จากโรงเรียนสงวนหญิง
พ.ศ.2553 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมปลาย จากโรงเรียนสงวนหญิง
พ.ศ.2557 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์)
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

