

อภิธาน์นทานการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบกระเป๋านั่งโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990



กมลภพ ประกอบการ

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์
วันลงทะเบียน..... ๖ - มี.ค. ๒๕๕๕
เลขทะเบียน..... 1.6724577
เลขเรียกหนังสือ..... ๖1.1๕๘

๘3
๗13๖๗
2๕๕7

ศิลปินพันธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
พฤษภาคม พ.ศ. 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์

THE DESIGN OF LEATHER BAGS INSPIRED BY 1990s



**Arts Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University
In Partial Fulfillment of the Requirements for the
Bachelor of Fine and Applied Arts Degree in Product and Package Design**

May 2014

Copyright 2014 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปปะนิพนธ์ เรื่องการออกแบบกระเป๋านึ่งโยรับแรง
บันดาลใจจากยุค 1990 ของ นาย กมลภพ ประกอบการ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของ
มหาวิทยาลัยนเรศวร

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สูดสังข์)

.....กรรมการ
(อาจารย์โรจน์ ทิพย์อุบลัมภ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์ปริญญาพัชร วรรณพัชร)

อนุมัติ

.....

(ดร. สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม พุทธศักราช 2557

ชื่อเรื่อง	การออกแบบกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
ผู้วิจัย	นาย กมลภพ ประกอบการ
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์
กรรมการที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปะนิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ. 2557
คำสำคัญ	การออกแบบ, กระเป่าหนัง, แรงบันดาลใจ, ยุค 1990

บทคัดย่อ

กระเป่าจัดเป็นเครื่องประกอบการแต่งกายชิ้นหนึ่งที่สำคัญและมีติดตัวกันทุกคน เราอาจจะไม่สังเกตเห็นว่าใช้กระเป่าเพื่อเก็บสัมภาระสิ่งของหรือทรัพย์สินตั้งแต่เมื่อไหร่ ไม่ว่าจะช่วงอายุไหน จะต้องมีการเป่าติดตัวอย่างน้อย 1 ใบ นอกจากกระเป่าจะใช้ในการบรรจุและขนย้ายสิ่งของให้สะดวกสบายมากขึ้น ยังช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพอีกด้วย จึงเป็นที่มาของงานวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 เพื่อออกแบบกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 และเพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างกับกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับยุค 1990 ,ความเป็นมาของกระเป่า ,พฤติกรรมของผู้บริโภค ,วัสดุและกรรมวิธีการผลิตกระเป่าหนัง

โดยงานวิจัยเรื่องนี้ได้ใช้เครื่องมือจากการทำแบบสอบถาม และการวิเคราะห์ จากเอกสาร โดยนำมาใช้ประกอบในการออกแบบกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990

ดังนั้นจากการสรุปงานวิจัยนี้ ตามวัตถุประสงค์ พบว่ารูปแบบที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปทรงและหลายสไตล์ตามความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย โดยผู้บริโภคกระเป่าหนังไม่ได้มีแค่้วยทำงานแต่รวมไปถึงเด็กและเยาวชน

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ ชโลธรณ์ พิพย์ อุปถัมภ์ ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำ ตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์ กรรมการศิลปนิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องพร้อมทั้งช่วยเหลือแนะทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนดำเนินการวิจัยศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอขอบพระคุณร้านตัดเย็บกระเป๋านึ่งที่ให้ความอนุเคราะห์ช่วยรังสรรค์ผลงานให้ออกมาอย่างประณีต สวยงาม เป็นไปตามความต้องการของผู้วิจัย ขอขอบคุณเพื่อน ๆ สาขา ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ทุกคนที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ให้กำลังใจตลอดจนความเป็นห่วงเป็นใยที่ดีต่อกันเสมอมาแก่ผู้วิจัยในการทำงานวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้กราบขอบพระคุณครอบครัว ที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ก้าวต่อไปไม่ท้อถอยในการทำวิจัยฉบับนี้ ที่สำคัญเป็นผู้คอยสนับสนุนงบประมาณและเป็นกำลังใจเสมอมา

กมลภพ ประกอบการ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
นิยามคำศัพท์เฉพาะ.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
1. หลักการออกแบบ.....	6
1.1 ประวัติและความสำคัญของการออกแบบ.....	6
1.2 ความหมายของการออกแบบ.....	7
1.3 ประเภทของการออกแบบ.....	8
1.4 องค์ประกอบของการออกแบบ.....	19
1.5 หลักการออกแบบ.....	23
1.6 ความเป็นมาและความหมายของงานกราฟิก.....	31
2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับยุค 1990.....	39
2.1 ศิลปะสไตล์ Minimalism.....	39
2.2 ข้อมูลยุค 1990.....	42
3. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกระเป๋าก.....	47
3.1 ประวัติความเป็นมาของกระเป๋าก.....	47
3.2 รูปทรงของกระเป๋าก.....	50
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	53
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	53
ขั้นตอนที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย.....	53

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาเอกสารการทำแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูล....	54
ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบและพัฒนารูปทรงลวดลาย.....	54
ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบกระเป๋าโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990.....	55
4 ผลการวิจัย.....	56
1. วิเคราะห์ข้อมูล.....	56
1.1 วิเคราะห์ข้อมูลยุค 1990.....	56
1.2 วิเคราะห์ข้อมูลศิลปะมินิมอลลิสม์สไตล์.....	56
1.3 วิเคราะห์วัสดุหนังที่ใช้ในการผลิตกระเป๋าหนัง.....	57
2. ผลสำรวจแบบสอบถาม.....	58
2.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้สอบถาม.....	58
2.2 สำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคในการเลือกซื้อกระเป๋าหนัง.....	59
3. แนวคิดการออกแบบ.....	62
5 บทสรุป.....	68
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	68
สรุปผลและอภิปราย.....	68
ข้อเสนอแนะ.....	68

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก แบบสอบถาม

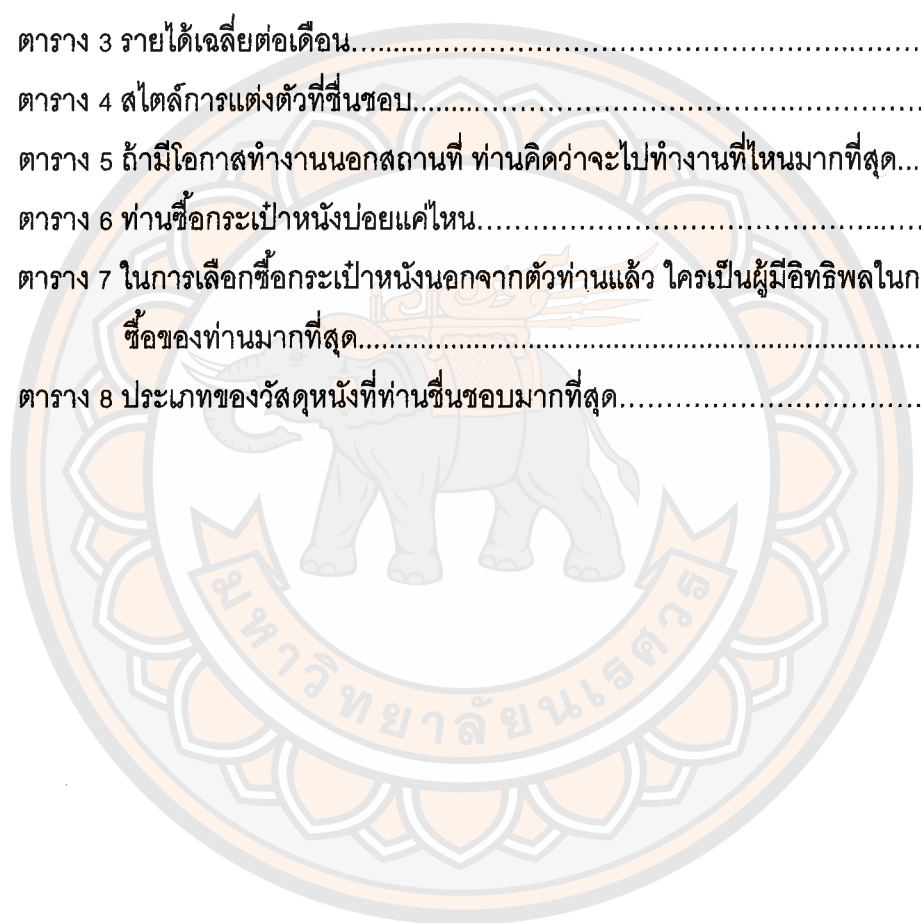
ภาคผนวก ข ผลงานการแสดงผลศิลปนิพนธ์

ประวัติผู้วิจัย



สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตาราง 1 อายุ.....	58
ตาราง 2 อาชีพ.....	58
ตาราง 3 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....	59
ตาราง 4 สไตล์การแต่งตัวที่ชื่นชอบ.....	59
ตาราง 5 ถ้ามีโอกาสทำงานนอกสถานที่ ท่านคิดว่าจะไปทำงานที่ไหนมากที่สุด.....	60
ตาราง 6 ท่านซื้อกระเป๋าหนังบ่อยแค่ไหน.....	60
ตาราง 7 ในการเลือกซื้อกระเป๋าหนังนอกจากตัวท่านแล้ว ใครเป็นผู้มีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อของท่านมากที่สุด.....	61
ตาราง 8 ประเภทของวัสดุหนังที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด.....	61



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ภาพ 2 งานออกแบบจิตรกรรม (Painting)	9
ภาพ 3 งานออกแบบประติมากรรม (Sculpture).....	9
ภาพ 4 งานออกแบบภาพพิมพ์ (Printmaking)	10
ภาพ 5 งานออกแบบสื่อผสม (Mix Media)	10
ภาพ 6 งานออกแบบภาพถ่าย (Photography)	11
ภาพ 7 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign).....	12
ภาพ 8 การออกแบบโครงสร้าง (Structural)	13
ภาพ 9 การออกแบบหุ่นจำลอง (Model)	14
ภาพ 10 การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Publication Design)	15
ภาพ 11 การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design)	16
ภาพ 12 การออกแบบโฆษณา (Advertising design)	17
ภาพ 13 การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial art)	17
ภาพ 14 การออกแบบศิลปะประดิษฐ์ (Artificial arts)	18
ภาพ 15 การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design)	19
ภาพ 16 แฟชั่นสไตล์ มินิมอลลิสม์ (Minimalist fashion trend)	41
ภาพ 17 การจัดตกแต่งที่พักสไตล์ มินิมอลลิสม์ (Minimalist Architecture Trend)	41
ภาพ 18 สไตล์การแต่งตัว กรังจ์ (Grunge style)	44
ภาพ 19 สไตล์การแต่งตัว ฮิปฮอป (Hip-hop style)	44
ภาพ 20 สไตล์การแต่งตัว สตรีท (Street style)	45
ภาพ 21 มินิมอลลิสม์ (Minimalist style)	46
ภาพ 22 วินเทจ (Vintage fashion trend)	47
ภาพ 23 ประวัติกระเป๋ากะเป๋	47
ภาพ 24 กระเป๋าคาดเอว drawstring	48
ภาพ 25 วัสดุหนังที่ใช้ผลิตกระเป๋ากะเป๋	49

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพ 26 กระเป๋าศตวรรษที่ 16 – 17.....	49
ภาพ 27 กระเป๋าผู้ขายทรง Duffle	50
ภาพ 28 กระเป๋าทรง Messenger	51
ภาพ 29 กระเป๋าทรง Briefcase	51
ภาพ 30 กระเป๋าทรง Clutch	52
ภาพ 31 กระเป๋าทรง Wallet	52
ภาพ 32 คอนเซ็ปและมู้ดโทน (Concept & Moodtone)	62
ภาพ 33 ภาพร่างชุดกระเป๋า	63
ภาพ 34 แบบโครงร่างกระเป๋า	64
ภาพ 35 กระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990	65
ภาพ 36 กระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990	66
ภาพ 37 กระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990	67

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

กระเป๋าจัดเป็นอุปกรณ์ที่สำคัญและมีติดตัวกันทุกคน เราอาจจะไม่สังเกตว่าใช้กระเป๋าเพื่อเก็บสัมภาระหรือทรัพย์สินเงินทองตั้งแต่เมื่อไหร่ ตัวอย่างเช่น เด็กอนุบาลต้องมีกระเป๋าประจำตัวเพื่อเก็บรักษาเอกสารหรือสิ่งของไม่ให้เกิดความเสียหาย กระเป๋าสะดวกช่วยเก็บรักษาทรัพย์สินมีค่า เป็นต้น ไม่ว่าจะช่วงอายุเท่าไรต้องมีกระเป๋าติดตัวอย่างน้อย 1 ชนิด นอกจากกระเป๋าจะใช้ในการบรรจุและขนย้ายสิ่งของต่างๆที่ผู้บริโภคร้องขอการนำติดตัวไปนั้น ยังสามารถช่วยปกป้องสิ่งของที่บรรจุจากสิ่งต่างๆ เช่น กันรอยขีดข่วน ลดแรงกระแทก กันน้ำและฝุ่นละอองรวมถึงรักษาทรัพย์สินมีค่าของเราได้ โดยมีรูปแบบการใช้ที่หลากหลายตามความพึงพอใจของผู้บริโภค อาจจะมีถือสองมือ สะพายขึ้นหลัง พาดบ่า คล้องคอ หรือลาก แล้วแต่ความพึงพอใจของผู้บริโภคแต่ละคน เพื่อผ่อนผันการออกแรง จะเห็นได้ชัดเจนเลยว่า ไม่ว่าจะช่วงอายุไหนก็ต้องมีกระเป๋าติดตัวไว้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น กระเป๋าจึงเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวันที่เราควรพกติดตัวไว้เสมอ ไม่ว่าจะเพศชาย เพศหญิง เด็ก หรือผู้ใหญ่ สามารถบ่งบอกสถานะทางสังคมของผู้ใช้ กระเป๋าจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งหรืออาจเป็นปัจจัยหนึ่งของมนุษย์

ตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 14 เป็นช่วงกระเป๋าขาดแหว่ จนถึงช่วงศตวรรษที่ 19 การออกแบบกระเป๋าจะมีการเจาะจงไปกับการใช้งานมากขึ้นและในยุคนี้เป็นยุคของแฟชั่น จึงเริ่มมีการแข่งขันทางการตัดเย็บ และวัสดุที่ใช้ การดีไซน์ จึงทำให้เกิดกระเป๋านวัตกรรมที่มีชื่อเสียงต่างๆในยุคนี้ ปัจจุบันกระเป๋าแฟชั่นที่วางขายตามท้องตลาดของประเทศไทย ได้รับกระแสแฟชั่นกระเป๋าจากหลากหลายประเทศรวมถึงการนำเข้ากระเป๋าแบรนด์เนมต่างๆเข้ามาขาย ทำให้ผู้บริโภคมีเสรีอิสระอย่างมากในการเลือกบริโภคกระเป๋ามากขึ้น และยังมีหลายรูปแบบรวมถึงหลากหลายประโยชน์การใช้งาน อีกทั้งฟังก์ชันและวัสดุยังแตกต่างกันไปตามความพึงพอใจของนักออกแบบแต่ละคนเช่นกัน

กระเป๋าแฟชั่น ถูกออกแบบให้ไม่เน้นการใช้งานฟังก์ชันมากเท่าที่ควร แต่รวมไปถึงเรื่องการออกแบบรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลายกราฟิก และอื่นๆที่จะสามารถเพิ่มเติมความสวยงามให้กับกระเป๋าและสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ให้มีความทันสมัยอีกด้วย การออกแบบกระเป๋าแฟชั่นจึงมีความซับซ้อนกว่าการออกแบบกระเป๋าเพื่อการใช้งานเพียงอย่างเดียว เพราะผู้ออกแบบต้อง

ศึกษาค้นคว้าเรื่องวัสดุในการใช้ผลิต เทรนด์ต่างๆที่ได้รับความนิยม ความต้องการของผู้บริโภค กลุ่มเป้าหมายและความเหมาะสมของตัวกระเป๋าด้วย

จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมานี้ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาและออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 เพื่อจะได้ทราบถึงแนวคิด วิธีการออกแบบ กระบวนการผลิตกระเป๋าแฟชั่นและความพึงพอใจของผู้บริโภค เพื่อออกแบบกระเป๋าให้มีความเป็นเอกลักษณ์ สร้างสรรค์ สวยงาม น่าใช้เหมาะสมกับวัยรุ่น เป็นที่กล่าวถึง และมีความเหมาะสมในการสวมใส่ บรรลุสิ่งของต่างๆและสามารถนำออกมาใช้งานได้ง่ายและพกพาสะดวก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

หัวข้อการวิจัยนี้มุ่งที่จะศึกษา การออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 โดยมีจุดประสงค์หลักดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
2. เพื่อออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างกับกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990

ขอบเขตของงานวิจัย

การศึกษางานวิจัยนี้เป็นการออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990

1. ขอบเขตด้านการออกแบบ

การออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 มีดังนี้

1.1 กระเป๋า Briefcase	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
1.2 กระเป๋า Messenger	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
1.3 กระเป๋า Tote	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
1.4 กระเป๋า Clutch	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
1.5 กระเป๋า Wallet	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก

2. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มี ความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 เป็นเวลา 6 เดือน เริ่มตั้งแต่ ธันวาคม พ.ศ.2556 – พฤษภาคม พ.ศ.2557

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

3.1 การเลือกวัสดุ

3.2 รูปทรง

3.3 ลวดลายและสีสันท

4. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ชายวัยทำงาน อายุตั้งแต่ 23 ปีขึ้นไปในจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 417,293 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ชายวัยทำงาน อายุตั้งแต่ 23 ปีขึ้นไป ในมหาวิทยาลัยนเรศวร 100 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจถึงกระบวนการผลิตและข้อมูลทั่วไปของการออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
2. เพื่อออกแบบกระเป๋าหนังที่ตรงกับแนวความคิดโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
3. ทำให้เกิดความพึงพอใจกับประชากรและกลุ่มตัวอย่างกับการออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การออกแบบ (Design) หมายถึง เป็นการจัดแต่งองค์ประกอบมูลฐานในการออกแบบกระเป๋าหนังจากงานศิลปกรรม เครื่องจักร หรือประดิษฐ์กรรมของมนุษย์ การออกแบบจะทำให้เราสามารถถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่น สามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

กระเป๋าหนัง (Leather Bag) หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ใช้บรรจุเก็บสิ่งของหรือทรัพย์สิน เครื่องใช้รูปทรงคล้ายถุงหรือกล่องเก็บเอกสาร ผลิตจากหนังวัว

หนัง (Leather) หมายถึง หนังสัตว์ที่เรานำเอาไปผลิตเป็นสินค้าต่างๆ เช่น เข็มขัด รองเท้า และเฟอร์นิเจอร์ต่างๆ ซึ่งผลิตภัณฑ์จากหนังที่เราเห็นกันก็ผลิตมาจาก หนังวัว หนังแกะ หนังนกกกระจากเทศ หนังจิงโจ้ และอื่นๆที่สามารถนำมาใช้ได้ แต่หนังที่นิยมนำมาใช้ผลิตสินค้ามากที่สุดก็คือ "หนังวัว"

แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง แรงที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดและการกระทำที่เป็นไปตามแนวทางที่เราต้องการจะออกแบบกระเป๋าหนังที่พึงประสงค์ "แรงบันดาลใจ" เป็นสิ่งสำคัญ เพราะแรงบันดาลใจทำให้เรามีแรงขับเคลื่อน แรงบันดาลใจเป็นขุมพลังทั้งในการจุดประกายแรกเริ่ม และยังคงเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงประคับประคองให้เราทำสิ่งนั้นจนสำเร็จลุล่วงไปได้

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้กรอบแนวคิดจากความพึงพอใจและพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค

หลักการออกแบบ

ผู้บริโภคมีความพึงพอใจกับ วัสดุและ
รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบที่สอดคล้อง
กับแรงบันดาลใจ มีความแข็งแรง งาน
มีความประณีตและใช้งานได้จริง

กลุ่มเป้าหมาย

เพศชาย อายุ 23 ปีขึ้นไปหรือวัย
ทำงานที่ชื่นชอบกระเป๋าหนัง

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสำรวจและแบบสอบถามความพึงพอใจ
3. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปหลักการออกแบบ
4. ออกแบบและพัฒนาแบบ จากการเขียนแบบร่าง
5. สรุปผลการออกแบบและนำแบบที่ผ่านการคัดกรองไปผลิตจริง

ผลงานที่สร้างสรรค์

โครงสร้างของผลิตภัณฑ์

กระเป๋า Briefcase	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
กระเป๋า Messenger	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
กระเป๋า Tote	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
กระเป๋า Clutch	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
กระเป๋า Wallet	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก

ภาพ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบกระเป๋านั่งโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและค้นคว้าข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องจากเอกสารและงานวิจัยซึ่งนำเสนอตามลำดับได้ดังนี้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักการออกแบบกระเป๋า
 - 1.1 ประวัติและความสำคัญของการออกแบบ
 - 1.2 ความหมายของการออกแบบ
 - 1.3 ประเภทของการออกแบบ
 - 1.4 องค์ประกอบของการออกแบบ
 - 1.5 หลักการออกแบบ
 - 1.6 ความเป็นมาและความหมายของงานกราฟิก
2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับยุค 1990
 - 2.1 ศิลปะสไตล์ Minimalism
 - 2.2 ข้อมูลยุค 1990
3. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกระเป๋า
 - 3.1 ประวัติความเป็นมาของกระเป๋า
 - 3.2 ประเภทของกระเป๋า

1. หลักการออกแบบกระเป่า

1.1 ประวัติและความสำคัญของการออกแบบ

ตั้งแต่มนุษย์ได้เกิดขึ้นมาในโลกนี้ ถือได้ว่าเป็นสายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีพัฒนาการด้านต่างๆมากที่สุด การดำรงชีวิตในยุคแรกๆอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติเป็น อย่างใกล้ชิด ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิต คือปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค กล่าวคือ ด้านอาหารการกิน มนุษย์สมัยก่อนกินพืช สัตว์ดิบบๆ เป็นอาหารปัจจุบันมีการปรุงให้สุกก่อน พัฒนาการปรุงอาหาร วัสดุอุปกรณ์ที่มาใช้ปรุงอาหาร ด้านที่อยู่อาศัย เมื่อก่อนอยู่ในถ้ำ มีการพัฒนา มาเป็น สร้างเพิงพักมุงด้วยใบไม้ ใบหญ้า อยู่กระโจมมุงจากหนังสัตว์ พัฒนามาเป็น สิ่งก่อสร้าง สวยงามและหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน ด้านเครื่องนุ่งห่ม ได้พัฒนาจากไมไผ่เสื่อผ้า มานุ่งใบไม้ เปลือกไม้ หนังสัตว์ ปัจจุบันมีการผลิตเส้นใย จากพืช สัตว์ สารเคมี มาทำเป็น เครื่องนุ่งห่ม ด้านยารักษาโรคก็เช่นเดียวกัน เมื่อก่อนมีแค่อาหารที่กินเข้าไป ซึ่งเป็นตั้งอาหารและ ยารักษาโรคไปในตัวด้วย ปัจจุบันมีการพัฒนายารักษาโรคต่างๆ จากสัตว์ พืช สารเคมีต่างๆ ขึ้น มนุษย์ได้พัฒนาวัสดุอุปกรณ์ เทคนิควิธีต่างๆเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การดำรงชีวิตมากมาย มี หลักฐานต่างๆชี้ให้เห็นว่ามนุษย์ได้พัฒนาตนเองด้านต่างๆ ได้แก่ ภาพวาดกิจกรรมด้านต่างๆของ มนุษย์ตามผนังถ้ำ ได้แก่ ถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในประเทศสเปน และถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ใน ประเทศฝรั่งเศส ในประเทศไทยพบที่ ผาแต้ม อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ถ้ำเขาจันทร์งาม อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องประดับได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา จากแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นต้น

จากที่กล่าวมาแล้ว สิ่งที่มีมนุษย์ได้เรียนรู้พัฒนาด้านต่างๆนั้นเรียกว่า การออกแบบ (Design) ซึ่งเป็นคุณลักษณะพิเศษของมนุษย์ที่แตกต่างจากสัตว์สายพันธุ์อื่นๆในโลก การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆขึ้น หรือคิด ปรับปรุง แก้ปัญหา พัฒนาของเก่าให้สามารถใช้งานได้ ดีกว่าเดิม ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ความสำคัญของการออกแบบ มนุษย์เริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการทางด้านประโยชน์ใช้สอยและความงามควบคู่กันไป อันเป็นปัจจัยสำคัญที่พัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ดีขึ้นดังนี้

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

2. การออกแบบเพื่อสนองความต้องการในเรื่องของความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต ทางด้านวัตถุ มนุษย์รู้จักคิดประดิษฐ์ดัดแปลงธรรมชาติ หรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มีการปรับปรุง

พัฒนาเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ทำให้ชีวิตสะดวกสบายยิ่งขึ้น และเป็น การตอบสนองทางด้านร่างกายของมนุษย์

งานออกแบบ เป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยมีความงาม เป็นส่วนรอง การออกแบบจึงมีความสำคัญ มีความเป็นต่อชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมมนุษย์ เป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเห็นได้ว่า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่สิ่ง ที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ล้วนต้นใช้กระบวนการออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นทั้งสิ้น

1.2 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำ ตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตาม ความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น เราจะทำเก้าอี้นั่งชกตัวจะต้องวางแผนไว้ เป็นขั้นตอนโดยต้องเริ่มเลือกวัสดุที่จะใช้ทำเก้าอี้ที่นั่งจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม วิธีการต่อยึดนั้นควร ใช้กาว ตะปูนอต หรือใช้ข้อต่อแบบใด คำนวณสัดส่วนการใช้งานให้เหมาะสม ความแข็งแรงของ เก้าอี้ที่นั่งมากน้อยเพียงใด สีสนัควรรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม และทนทานกับการใช้งาน เป็นต้น การ ออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมมีความแปลกใหม่ ขึ้น เช่น เก้าอี้เราทำขึ้นมาใช้ซึ่งเมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง เราก็จัดการปรับปรุง ให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคง เหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้ง ที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัด รวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะ สำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และ สอนของคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อให้ ชีวิตอยู่รอด และมีความสะดวกสบายมากขึ้น

ในการออกแบบนี้ถือว่าเป็นวิชาปฏิบัติเกี่ยวกับการวิเคราะห์ การสร้างสรรค์และพัฒนา ผลิตภัณฑ์ เพื่อการผลิตที่เหมือนกันเป็นจำนวนมากให้ได้รูปร่างที่ถูกต้องแน่นอนก่อนที่จะลงทุน ในการผลิต นอกจากนี้เพื่อจัดวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือเครื่องจักรที่ใช้ในการผลิตสามารถผลิต ผลิตภัณฑ์ได้ในราคาพอสมควรที่ผู้ซื้อจะซื้อได้

คำว่า "พัฒนา" มีผู้ใช้ศัพท์ทางภาษาอังกฤษว่า Improvement หมายถึงการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงบ้าง แต่ถ้าใช้คำว่า Development หมายถึงการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น สำหรับ คำหลังดูเหมือนจะตรงกับภาษาไทยมากกว่า

ผลิตภัณฑ์ หมายถึงอะไร ...สิ่งที่มีมนุษย์ค้นคว้าออกแบบ ประดิษฐ์ขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกสบาย ในการดำรงชีพ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ หมายถึง กระบวนการค้นคว้า คิดออกแบบ แก้ไขและปรับปรุงเพื่อให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ดีขึ้น อุตสาหกรรม หมายถึง กระบวนการผลิตสิ่งของเป็นจำนวนมากๆ โดยใช้กำลังในการผลิตและกำลังคนน้อยๆ และสามารถควบคุมคุณภาพได้ การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นด้วยกรรมวิธีทางด้านอุตสาหกรรม และสิ่งแวดล้อมต่างๆที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรม โดยมีการวิเคราะห์หาข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ข้อมูลเกี่ยวกับตลาดแล้วนำมาปรับปรุงผลิตภัณฑ์เพื่อผลิตเป็นจำนวนมากๆให้อยู่ในความนิยมของตลาดในราคาพอสมควร

นักออกแบบ คือ ผู้ที่พยายามค้นหาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หาวิธีแก้ไขหรือคำตอบใหม่ๆสำหรับปัญหาต่างๆ นักออกแบบอุตสาหกรรม คือ ผู้ที่เรียนรู้และฝึกฝนทั้งทางด้านวิทยาการที่ก้าวหน้าต่างๆ กรรมวิธีการผลิต การเลือกใช้วัสดุและหลักการในการออกแบบโดยที่มีความสามารถเข้าใจการวิเคราะห์ปัญหา การคิดออกแบบสร้างสรรค์ และแก้ไขปรับปรุงผลิตภัณฑ์ โดยกรรมวิธีด้านอุตสาหกรรม

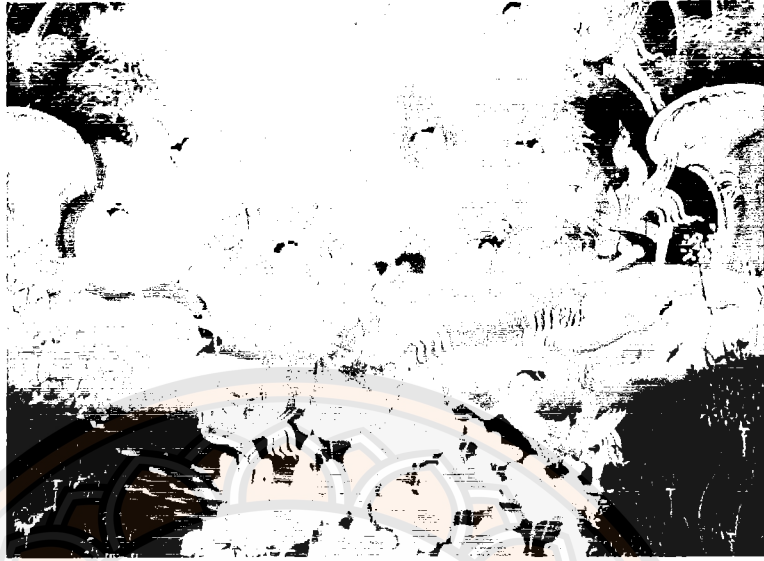
1.3 ประเภทของการออกแบบ

การแสดงออกทางด้านการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมานั้น มีความแตกต่างกันตามกระบวนการคิด และสติปัญญาของแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความประทับใจที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ออกแบบ โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสวยงาม ความกลมกลืนของรูปทรง สี รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมอันทันสมัย และความก้าวหน้า ในเรื่องนี้จะกล่าวถึงการออกแบบทางประยุกต์ศิลป์ ซึ่งสำคัญที่จะเน้นหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก ส่วนความงามจะตามมาเป็นอันดับรอง หรือถ้าได้ทั้งประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามได้ก็จะเป็นการดีอย่างยิ่ง ดังนั้นงานออกแบบจึงเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ และหลักการออกมาพิจารณาออกแบบชิ้นงานขึ้นตามประเภทของการใช้สอยต่างๆ กัน ซึ่งพอจะแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

การออกแบบแบ่งได้เป็น 10 ประเภท คือ

1. การออกแบบสร้างสรรค์ เป็นการออกแบบเพื่อนำเสนอความงาม ความพึงพอใจ เน้นความคิดสร้างสรรค์ แปลกๆ ใหม่ๆ ให้เกิดความสะเทือนใจ เร้าใจ ซึ่งการสร้างสรรค์นี้อาจเป็นการพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่เดิม หรือสร้างขึ้นใหม่ก็ได้ งานออกแบบสร้างสรรค์นี้มี 5 ลักษณะ คือ

- งานออกแบบจิตรกรรม (Painting) คืองานศิลปะ ด้านการวาดเส้น ระบายสี เพื่อแสดงอารมณ์ และความรู้สึก ในลักษณะ สองมิติ จำเป็นต้องใช้ ความคิดสร้างสรรค์ ในผลงานแต่ละชิ้นของผู้สร้าง



ภาพ 2 งานออกแบบจิตรกรรม (Painting)

ที่มา : <http://goo.gl/TbIXj3>

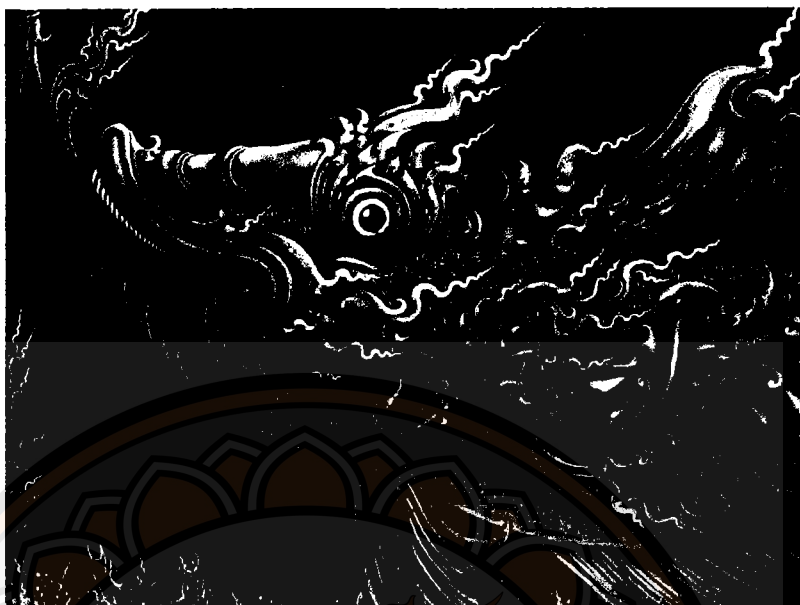
- งานออกแบบประติมากรรม (Sculpture) คืองานศิลปะด้านการปั้น แกะสลัก เชื่อมต่อในลักษณะสามมิติ คือมีทั้งความกว้าง ยาว และหนา



ภาพ 3 งานออกแบบประติมากรรม (Sculpture)

ที่มา : <http://goo.gl/iOuYag>

- งานออกแบบภาพพิมพ์ (Printmaking) คืองานศิลปะที่ใช้กระบวนการพิมพ์มาสร้างสรรค์รูปแบบด้วยเทคนิคการพิมพ์ต่างๆ เช่น ภาพพิมพ์ไม้ โลหะ หิน และอื่นๆ



ภาพ 4 งานออกแบบภาพพิมพ์ (Printmaking)

ที่มา : <http://goo.gl/wJmjzz>

- งานออกแบบสื่อประสม (Mixed Media) คืองานศิลปะที่ใช้วัสดุหลากหลายชนิด เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ พลาสติก เหล็ก หรือวัสดุอื่นๆ นำมาสร้าง ความผสมผสาน กลมกลืน ให้เกิดผลงานที่แตกต่างอย่างกว้างขวาง



ภาพ 5 งานออกแบบสื่อผสม (Mix Media)

ที่มา : <http://goo.gl/6kEJ5S>

- งานออกแบบภาพถ่าย (Photography) ยุคนี้เป็นยุคที่การถ่ายภาพกลายเป็นเรื่องง่าย ๆ สำหรับผู้ที่สร้างสรรค์งานถ่ายภาพ เพราะเทคโนโลยีการถ่ายภาพ มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ด้วยการลงทุนสร้างสรรค์ที่ไม่แพงมาก การถ่ายภาพอาจเป็นภาพ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติทั่วไป โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ เนื้อหาที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของผู้ถ่ายภาพ



ภาพ 6 งานออกแบบภาพถ่าย (Photography)

ที่มา : <http://goo.gl/Qp7G46>

2. การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign) เป็นการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่ ทำความเข้าใจกับผู้พบเห็น โดยไม่จำเป็นต้องมีภาษากำกับ เช่น ไฟแดง เหลือง เขียว ตามสี่แยก หรือเครื่องหมายจราจรอื่นๆ

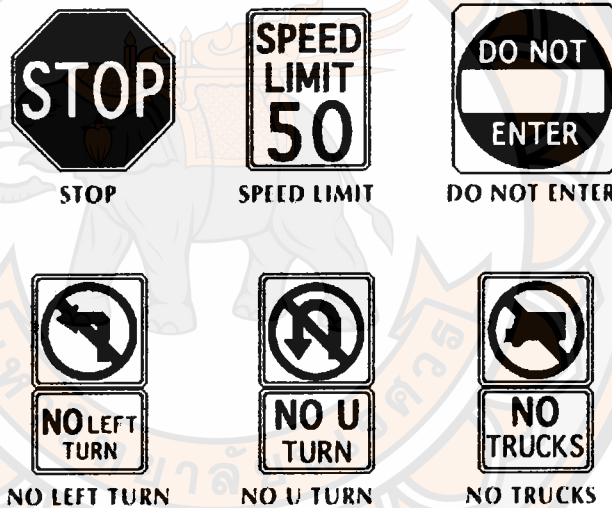
เครื่องหมาย (Symbol) คือสื่อความหมายที่แสดงความนัยเพื่อเป็นการที่ เตือน หรือ กำหนดให้สมาชิกในสังคม รู้ถึง ข้อกำหนด อันตราย เช่น

- เครื่องหมายจราจร
- เครื่องหมายสถานที่
- เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องกล
- เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องไฟฟ้า
- เครื่องหมายตามลักษณะสิ่งของ เครื่องใช้ ฯลฯ

สัญลักษณ์ คือสื่อความหมายที่แสดงความนัย เพื่อบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่มีผล ในทางปฏิบัติเหมือน เครื่องหมาย แต่มีผลทางด้านการรับรู้ ความคิด หรือทัศนคติ ที่พึงมีต่อ สัญลักษณ์นั้นๆ เช่น

- สัญลักษณ์ของชาติ เช่น ธงชาติ ฯลฯ
- สัญลักษณ์ขององค์กรต่างๆ เช่น สถาบันการศึกษา กระทรวง สมาคม พรรคการเมือง ฯลฯ
- สัญลักษณ์ของบริษัทห้างร้านทางธุรกิจ เช่น ธนาคาร บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ
- ของสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น ตราสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ที่ผลิตจำหน่ายตามท้องตลาด ฯลฯ
- สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ในสังคม เช่น การกีฬา การร่วมมือในสังคมการทำงาน ฯลฯ

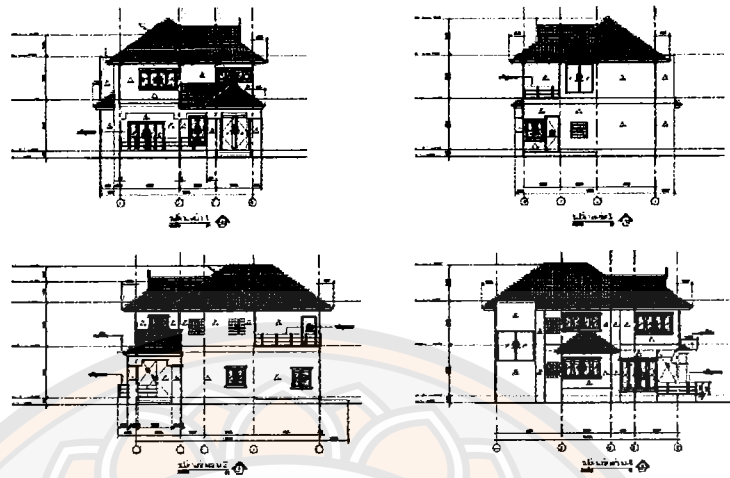
REGULATORY SIGNS



ภาพ 7 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign)

ที่มา : <http://goo.gl/wl2crA>

3. การออกแบบโครงสร้าง เป็นการออกแบบเพื่อใช้เป็นโครงยึดเหนี่ยว ให้อาคารสิ่งก่อสร้างสามารถทรงตัว และรับน้ำหนัก อยู่ได้ อาจเรียกว่า การออกแบบสถาปัตยกรรม คือการออกแบบสิ่งก่อสร้างประเภทต่าง ๆ ออกแบบอาคาร เช่น การออกแบบที่พักอาศัย ออกแบบเขื่อน ออกแบบสะพาน ออกแบบอาราม, โบสถ์ อื่น ๆ ที่คงทนและถาวร นักออกแบบเรียกว่า สถาปนิกผู้ให้ ความสำคัญกับงานด้านนี้เป็นอย่างมาก นอกจากนั้นการออกแบบโครงสร้างยังเป็น ส่วนหนึ่งของ งานประติมากรรม ที่เน้นคุณภาพของการออกแบบสามมิติ และยังหมายถึงการออกแบบเครื่องเรือน ฉากและเวที อีกด้วย



ภาพ 8 การออกแบบโครงสร้าง (Structural)

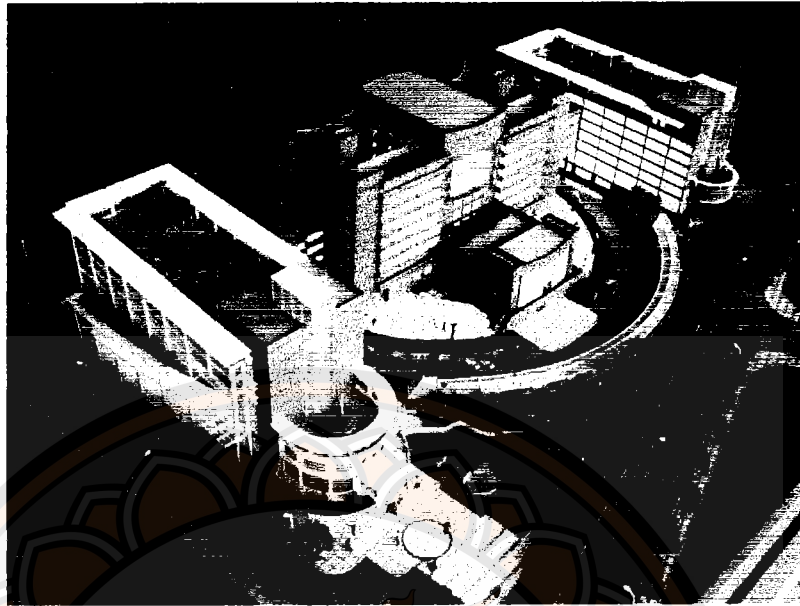
ที่มา : <http://goo.gl/62behL>

4. การออกแบบหุ่นจำลอง (Model) เป็นการออกแบบเพื่อเป็นแบบสำหรับย่อ ขยาย ผลงานตัวจริง หรือเพื่อศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้นๆ เช่น

- หุ่นจำลองบ้าน
- หุ่นจำลองผังเมือง
- หุ่นจำลองเครื่องจักรกล
- หุ่นจำลองทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ

หุ่นจำลองเหล่านี้อาจจะสร้างจากงานออกแบบ หรือสร้างเลียนแบบจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว เพื่อศึกษารายละเอียด หรือข้อมูลต่างๆ ซึ่งอาจจำแนกได้ ดังนี้

- หุ่นจำลองเพื่อขยาย หรือย่อแบบ เช่น อาคารอนุสาวรีย์ เจริญฯ
- หุ่นจำลองย่อส่วนจากสิ่งแวดล้อม เช่น ลูกโลก ภูมิประเทศ ฯลฯ
- หุ่นจำลองเพื่อศึกษารายละเอียด เช่น หุ่นจำลองภายในร่างกายคน ฯลฯ

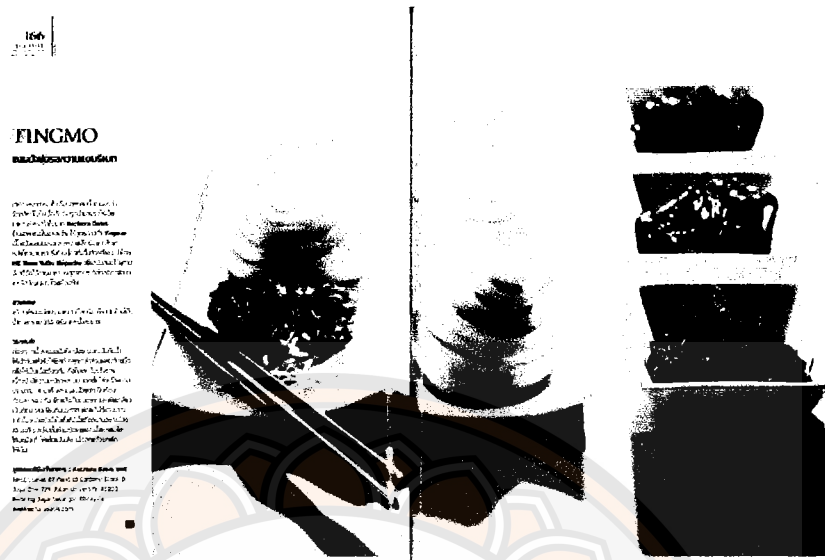


ภาพ 9 การออกแบบหุ่นจำลอง (Model)

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Publication Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตงานสิ่งพิมพ์ ชนิดต่าง ๆ ได้แก่

- หนังสือ
- ปกหนังสือ
- ปกรายงาน
- หนังสือพิมพ์
- โปสเตอร์
- นามบัตร
- การ์ดอวยพร
- หัวกระดาษจดหมาย
- แผ่นพับ
- แผ่นปลิว
- ลายผ้า

สัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า เครื่องหมายหน่วยงาน ฯลฯ



ภาพ 10 การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Publication Design)

6. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการผลิตจำนวนมาก ในรูปสินค้า เพื่อให้ผ่านไปยังผู้ซื้อ ผู้บริโภคในวงกว้าง คือการผลิต ผลิตภัณฑ์ ชนิดต่าง ๆ ซึ่ง มีขอบเขตกว้างขวางมากด และแบ่งออกได้มากมาย หลายลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของ ผลิตภัณฑ์ งานออกแบบ ประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์
- งานออกแบบครุภัณฑ์
- งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์
- งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ
- งานออกแบบเครื่องประดับ อัญมณี
- งานออกแบบเครื่องแต่งกาย
- งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์
- งานออกแบบผลิตเครื่องมือต่าง ๆ ฯลฯ



ภาพ 11 การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design)

ที่มา : <http://goo.gl/Befhc8>

7. การออกแบบโฆษณา (Advertising Design) เป็นการออกแบบเพื่อชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ บริการ และความคิด จากความคิดของคน คนหนึ่ง ไปยังกลุ่มชนโดยส่วนรวม ซึ่งการโฆษณามีเป็นปัจจัยสำคัญที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชน และธุรกิจ เพราะจะช่วยกระตุ้น หรือผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการ และเปรียบเทียบสิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่าง เพื่อเลือซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิด นำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของเรา

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

นอกจากนี้ยังมีการโฆษณาชวนเชื่อที่เสนอความคิดเห็น เกลี้ยกล่อม สร้างอิทธิพลทางความคิด หรือทัศนคติ เช่น การโฆษณาทางศาสนา โฆษณาให้รักษากฎจราจร โฆษณาให้รักชาติ การโฆษณาเหล่านี้มี สื่อที่จะใช้กระจายสู่ประชาชน ได้แก่

- สื่อกระจายเสียงและภาพ เช่น วิทยุ ทีวี โรงภาพยนตร์
- สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร

- สื่อบุคคล เช่นการแจกสินค้าส่งคนไปขาย ส่งสินค้าไปตามบ้าน



ภาพ 12 การออกแบบโฆษณา (Advertising design)

ที่มา : <http://goo.gl/887IEc>

8. การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Arts) เป็นการออกแบบเพื่อใช้ฝีมือ แสดงความงามที่ใช้ในการตกแต่ง อาจจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้เล็กๆ น้อยๆ ก็ได้ ส่วนใหญ่จะเน้นความสวยงาม ความน่ารัก ซึ่งเป็นความสวยงามที่มีลักษณะเร้าใจต่อผู้พบเห็นในทันทีทันใด และแสดงความสวยงามหรือศิลปะเด่นกว่าประโยชน์ใช้สอย เช่นการออกแบบที่ใส่ของจดหมาย แทนที่จะมีเพียงที่ใส่ และที่แขวน ซึ่งเป็นหน้าที่หลัก ก็อาจจะออกแบบเป็นรูปนกฮูก หรือรูปสัตว์ต่างๆ แสดงสีสันและ การออกแบบ ที่แปลกใหม่ เร้าใจ เป็นต้น ลักษณะของการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ยังมุ่งออกแบบในลักษณะของแฟชั่น ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ตามสมัยนิยม



ภาพ 13 การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial art)

ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/493284965405304925/>

9. การออกแบบศิลปะประดิษฐ์(Artificial Design) เป็นการออกแบบที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ มีความสวยงาม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน รื่นรมย์ มากกว่าการ แสดงออกซึ่งความรู้สึกรู้สึกนึกคิดอื่นใด ความคิดสร้างสรรค์ในที่นี้หมายถึง การตกแต่งสร้างสรรค์ลวดลาย หรือรูปแบบ ด้วยความพยายาม เป็นงานฝีมือที่ละเอียด ประณีต เช่น

- งานแกะสลักของอ่อน เช่น ผัก ผลไม้ สบู่ เทียน
- งานจัดดอกไม้ใบตอง เช่น ร้อยมาลัย จัดพวงระย้าดอกไม้ โคมดอกไม้
- งานเย็บปักถักร้อยตกแต่ง เช่น ปักลวดลายต่างๆ ถักโครเชต์
- เครื่องตกแต่งร่างกาย เช่น แหวน กำไล ต่างหู เข็มกลัด
- งานกระดาษ เช่น ฉลุกระดาษ ประดิษฐ์กระดาษเป็นดอกไม้
- งานประดิษฐ์เศษวัสดุ เช่น ไม้ ไม้ เปลือกหอย ดอกหญ้า หลอดกาแฟ
- งานแกะสลักของแข็ง เช่น แกะสลักหน้าบัน คันทวย บานประตู โลหะ



ภาพ 14 การออกแบบศิลปะประดิษฐ์ (Artificial arts)

ที่มา : <http://goo.gl/l494it>

10. การออกแบบตกแต่ง(Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเพื่อ เสริมแต่งความงาม ให้กับอาคารบ้านเรือน และบริเวณที่อยู่อาศัย เพื่อให้เกิดความสวยงามน่าอยู่อาศัย การออกแบบตกแต่งในที่นี้ หมายถึง การออกแบบตกแต่งภายนอก และการออกแบบตกแต่งภายใน

- การออกแบบตกแต่งภายใน หมายถึง การออกแบบตกแต่งที่เสริมและจัดสภาพภายในอาคาร ให้สวยงาม น่าอยู่อาศัย ซึ่งหมายรวมถึง ภายในอาคารบ้านเรือน ที่ทำงาน ร้านค้า โรงเรียน

- การออกแบบตกแต่งภายนอก เป็นการออกแบบตกแต่งนอกอาคารบ้านเรือน ภายในรั้ว ที่สัมพันธ์กับตัวอาคาร เช่น สนาม ทางเดิน เวทีต้นไม้ บริเวณพักผ่อน และส่วนอื่นๆ บริเวณบ้าน



ภาพ 15 การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design)

ที่มา : <http://goo.gl/jSvw2n>

1.4 องค์ประกอบของการออกแบบ

องค์ประกอบของการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐาน ในการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทงานประยุกต์ศิลป์ ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

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

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

1.2 จุดที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ด้วยวิธีการกด แด้ม จิ้ม ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน วัสดุปลายแหลม หรือเครื่องมืออื่นๆ

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

2.1 เส้นตรง (Straight Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

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

2.2 เส้นโค้ง (Curve Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

- เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึก อ่อนโยน อ่อนช้อย นุ่มนวล
- เส้นโค้งอิสระ ให้ความรู้สึก เจริญก้าวหน้า เต็มโต สง่างาม
- เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึก มีพลังหมุน รุนแรง มึนงง คลื่นคลายขยายตัวต่อไป

ไม่มีสิ้นสุด

2.3 เส้นคด (Winding Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง นุ่มนวล

2.4 เส้นสลับฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ตื่นเต้น แปลกใหม่ น่าสนใจ

2.5 เส้นประหรือเส้นจุดไข่ปลา (Jagged Lines) ให้ความรู้สึก ไม่ราบเรียบ ไม่ราบรื่น ขวนขวายน่าติดตาม

3. รูปร่าง- รูปทรง (Shape – Form) รูปร่าง – รูปทรงเป็นทัศนธาตุที่เกิดจากการนำเส้นลักษณะต่างๆ มาประกอบกัน รูปร่างมีลักษณะ 2 มิติ คือ ประกอบด้วยส่วนกว้างและส่วนยาว ส่วนรูปทรงมีลักษณะ 3 มิติ ประกอบด้วยส่วนกว้าง ส่วนยาว และส่วนหนาหรือลึก รูปร่าง- รูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

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

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

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

4. ขนาด – สัดส่วน (Size-Proportion)

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

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

4.2.1 สัดส่วนที่สมบูรณ์ด้วยตัวเอง เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ได้แก่ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น

4.2.2 สัดส่วนที่สมบูรณ์ด้วยองค์ประกอบอื่นๆ เป็นสัดส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์มาเพื่อความสวยงามหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ สัดส่วนของเก้าอี้ โต๊ะ ตู้เสื้อผ้า ความสูงความกว้างของประตูหน้าต่าง ต้องสัมพันธ์กับสัดส่วนมนุษย์ เป็นต้น

5. แสง-เงา (Light - Shade)

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

- แสงสว่างที่สุด (High Light) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมากที่สุด
- แสงกลาง (Light Tone) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมาก แต่น้อยกว่าแสงสว่างที่สุด (High Light)
- แสงสะท้อน (Reflected Light) คือแสงส่องกระทบวัตถุชิ้นหนึ่งแล้วส่องสะท้อนไปกระทบวัตถุอีกชิ้นหนึ่ง จะสังเกตเห็นได้ในด้านที่เป็นเงาของวัตถุ

5.2 เงา (Shade) หมายถึงส่วนที่มีตเนื่องจากแสงส่องกระทบวัตถุที่บแสง หรือยอมให้แสงผ่าน เงาแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ

- เงาวัตถุ (Base Tone) คือส่วนที่มีเงาเข้มที่สุดบนวัตถุ
- เงาตกทอด (Cast Shadow) คือ เงาของวัตถุที่ตกกระทบกับวัตถุใกล้เคียง พื้น

หรือผนังเงาตกทอดลักษณะจะเหมือนกับลักษณะของวัตถุ หากวัตถุทรงกลม เงาก็จะกลม หากวัตถุเป็นเหลี่ยม เงาก็จะเป็นเหลี่ยมด้วย

6. สี (Color) ตามความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเรา ให้เห็นเป็น สี ขาว แดง ดำ เขียว เหลือง เป็นต้น ส่วนนักวิชาการทางทฤษฎีสี ได้ให้คำจำกัดความว่า สีคือคลื่นหรือความเข้มของแสงที่มากระทบตาเรา ทำให้เรามองเห็นสีได้ สีเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น หลังจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วทำให้เรามองเห็นสีต่างๆซึ่งเป็นปรากฏการณ์จากธรรมชาติ แหล่งกำเนิดแสงจะเป็นจากดวงอาทิตย์หรือไฟฟ้า สีแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ คือ

6.1 สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) สีที่มีอยู่ในตัวตนของวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตนั้นๆได้แก่ จากพืช สัตว์ แร่ธาตุ เป็นต้น เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้จากปฏิกิริยาทางเคมี

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

7. พื้นผิว (Texture) คือลักษณะภายนอกของวัตถุ ที่มองเห็นและสัมผัสได้ เราอาจแยกพื้นผิวได้ 2 ลักษณะดังนี้

7.1 ลักษณะผิวที่ลวงตา สามารถมองเห็นได้ด้วยตา แต่สัมผัสได้ด้วยความรู้สึกว่าเป็นพื้นผิวที่เรียบ หยาบ มัน ขรุขระแต่เมื่อได้สัมผัสก็จะเป็นพื้นระนาบเรียบธรรมดาเท่านั้น

7.2 ลักษณะผิวที่สัมผัสได้จริง เป็นลักษณะผิวที่มองเห็นได้ด้วยตาและสามารถสัมผัสได้จริงด้วยมือหรือร่างกาย ว่าเป็นพื้นผิว เรียบ ขรุขระ หยาบ เป็นต้น

การเกิดของพื้นผิวเกิดได้ จาก 2 ลักษณะดังนี้

1. พื้นผิวที่เกิดจากธรรมชาติ สามารถจับต้องได้ จากผิวของ คน สัตว์ พืช สิ่งของ แร่ธาตุ เป็นต้น

2. พื้นผิวที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ สามารถจับต้องมองเห็นได้จริง หรือรับรู้ลักษณะด้วยตา แต่เมื่อจับต้องก็เป็นผิวเรียบธรรมดาเท่านั้น

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

8.1 บริเวณว่าง ปิด – เปิด

8.2 บริเวณว่าง รูปและพื้น

9. **ลวดลาย (Pattern)** เป็นส่วนประกอบที่ปรากฏแก่สายตา มีลักษณะคล้ายกับพื้นผิว ลวดลายมีการออกแบบในการจัดวาง ตามลักษณะของงานนั้น ให้สวยงามเหมาะสม แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทได้แก่

9.1 ลวดลายจากธรรมชาติ มนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ มาสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยการ เลียนแบบ ตัดทอน เพิ่มเติม ให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง

9.2 ลวดลายจากรูปร่าง – รูปทรงเรขาคณิต เป็นลวดลายที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้นได้แก่ รูปวงกลม วงรี และรูปเหลี่ยมต่างๆ เป็นต้น มาใช้ในงานออกแบบ ตามความคิดสร้างสรรค์

1.5 หลักการออกแบบ

หลักการออกแบบประกอบไปด้วย เอกภาพ ความสมดุล การเน้นให้เกิดจุดเด่น เส้นแย้ง ความกลมกลืน จังหวะ ความลึก/ระยะ ความขัดแย้งและการซ้ำ หลักการทั้งหมดนี้จะเป็นตัวประกอบการออกแบบแต่ละชิ้นงาน ให้เกิดเป็นผลงานขึ้นมาได้

1. **ความเป็นหน่วย / เอกภาพ (Unity)** ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้น ๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในสวนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักการนี้เช่นกัน

การสร้างเอกภาพในทางปฏิบัติมี 2 แบบคือ

- Static unity การจัดกลุ่มของ form และ shape ที่แข็ง เช่น รูปทรงเรขาคณิต จะให้ผลทรงพลังเด็ดขาด แข็งแรง และ แน่นนอน

- Dynamic unity เป็นการเน้นไปทางอ่อนไหวการเคลื่อนไหว ซึ่งอยู่รูปในลักษณะ gradation or harmony or contrast อย่างใดอย่างหนึ่งให้แสดงออกมาจากงานชิ้นนั้นด้วยจะทำให้งานสมบูรณ์ขึ้น การจัดองค์ประกอบที่ดิ้นรนควรให้ส่วนประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกกระจาย การรวมตัวกันจะทำให้เกิดหน่วย หรือเอกภาพ จะได้ส่วนประธานเป็นจุดสนใจ และมี ส่วนประกอบต่างๆ ให้น่าสนใจ

2. **ความสมดุล (Balance)** คือ ความสมดุล คือ องค์ประกอบ ในงานออกแบบทัศนศิลป์ ที่เกี่ยวข้องกับการ มองเห็น (Visual Balance) สิ่งต่าง ๆ ที่จัดวางภายในงานออกแบบนั้น ว่า"อะไร" อยู่ "ตรงไหน" ("What" is "Where") เมื่อมองแล้วให้ความรู้สึกไปสองทาง คือ รู้สึกว่ามีความเท่ากัน ทั้งสองข้าง (Symmetry) และรู้สึกว่าหนัก ไปข้างใดข้างหนึ่ง (Asymmetry)

ความสมดุล เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัส อยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่งหนึ่ง ที่มนุษย์คุ้นเคย นักจิตวิทยาากล่าวไว้ว่า ที่เป็นดังนี้ เพราะร่างกายของมนุษย์ มีความสมดุลเท่ากันเป็นปกติ (Formal Balance) ความสมดุล เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เช่น การทรงตัว ของร่างกายไม่ให้ล้ม เวลา นั่ง ยืน เดิน หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งธรรมชาติ ได้พยายามสร้างการทรงตัว ให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ นอกจากนี้ มนุษย์จะมีร่างกายสมบูรณ์ได้ ดำรงตนอยู่ได้ นอกจากจะ ต้องมีความสมดุล ทางกายภาพ จากสภาพภายนอกที่ มองเห็นแล้ว ก็ต้องมีความ สมดุลของธาตุทั้งสี่ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ ด้วย

หลักของความสมดุลทางการมองเห็น (Visual Balance) หลักของการเกิดความสมดุล ทางการมองเห็น ก็คือ จะมีเส้นแกนสมมุติ (Axis) ที่ไม่มีตัวตน แต่มนุษย์ สามารถสัมผัสได้ โดยยึดไว้เป็นแกนกลาง แล้วสมมุติสิ่งอื่น ๆ ที่ประกอบ ให้อยู่โดยรอบของเส้นแกนสมมุตินั้น ถ้าดูแล้วรู้สึกว่าไม่หนัก ไปข้างใดข้างหนึ่ง นั่นก็คือมีความสมดุลเกิดขึ้นแล้ว ความสมดุลในทางทัศนศิลป์ แบ่ง ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. **ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน (Symmetry Balance)** ความสมดุลแบบสองข้าง เท่ากันหมายถึง ภาพที่มีสองข้าง เหมือนกัน เช่นเดียวกับนำภาพข้างหนึ่งไปวางข้างกระจกเงาและ เห็น ภาพอีกข้าง หนึ่งเหมือนกัน (Mirror Image) โดยมีเส้นแบ่งครึ่งตามแนวดิ่ง เป็นเส้นแกนกลาง (Central Axis) ความสมดุลลักษณะนี้ สร้างความสนใจ และความเข้าใจได้ง่าย ที่สุด ดังกล่าว มาแล้วว่า มนุษย์ทุกคนคุ้นเคยกับ ความเท่ากัน ทั้งสองข้าง เป็นอย่างดี ในธรรมชาติเช่นร่างกาย มนุษย์ มีสองตา สองหู สองแขน ฯลฯ โดยมี สิ่งที่มีเพียงหนึ่งเดียว อยู่ตรงแกนกลาง เช่น ตา ปาก และมนุษย์ก็ได้พบเห็นธรรมชาติต่าง ๆ รอบตัว จะพบว่า ส่วนใหญ่ จะมีลักษณะสองข้างเท่ากัน

ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความสมดุล แบบเป็นปกติหรือ แบบเป็นทางการ (Formal Balance) เพราะ ความสมดุลแบบนี้ มีกฎเกณฑ์ (Formula) ที่แน่นอน คือจะมีเส้นแกนสมมุติแนวดิ่งหรือ แกนแนวนอนอยู่ตรงกลาง และสิ่งอื่น จะมีอยู่เท่ากัน สองด้าน ของแกนกลางเสมอ เช่นเดียวกับ ตาซึ่ง จะทำให้งานออกแบบนั้น มีเอกภาพของความมั่นคง เป็น ระเบียบแน่นอน เป็นทางการ น่าเชื่อถือ ศิลปินหรือ ผู้ออกแบบทัศนศิลป์ ต้องพิจารณาเลือกใช้ให้ เหมาะกับ จุดประสงค์ ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน เป็นการเน้น และเป็นการ สร้างความสนใจ

ป.
TS
198
B3
ก1360
2007



สำนักหอสมุด

1.6724577

บ. มี.ศ. ๒๕๕๘

ให้ผู้ชม มุ่งเข้าสู่แกนกลาง ได้อย่างรวดเร็วเป็นการสร้างความรู้สึกสมดุล ได้โดยง่าย

ชนิดของความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน คือความเหมือนทั้งสองข้าง เช่นเดียวกับภาพในกระจกเงา ในงาน ออกแบบทัศนศิลป์ ที่เป็นวิจิตรศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม จะไม่ค่อยพบเห็นความสมดุลลักษณะนี้ มากนัก เพราะเป็นการ บังคับอยู่ในกรอบ (Form) จนเกินไป ศิลปินไม่สามารถ แสดงออกได้เต็มที่ แต่จะพบความสมดุลลักษณะนี้มาก ในงานออกแบบ ทัศนศิลป์ ประเภทสถาปัตยกรรม และศิลปะประยุกต์ เช่น การออกแบบ พาณิชยศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ เป็นต้น ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากันหรือความสมดุล อย่างเป็นทางการนี้ สามารถจำแนกออก ได้ 3 ลักษณะ คือ

1.1 ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน ชนิดใกล้เคียงกัน(Near Symmetry)

ความสมดุลแบบนี้ หมายถึง สิ่งที่อยู่สองข้างของเส้น แกนกลาง จะไม่เหมือนหรือเท่ากันทั้งหมด เหมือนกับ เงาสะท้อนในกระจกเงา แต่จะมีความใกล้เคียงกัน มีผิดแปลกได้บ้าง แต่ดูโดยรวมแล้ว ยังรู้สึกได้ว่าทั้งสองข้างเท่ากัน

1.2 ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน ชนิดกลับข้าง (Invert Symmetry)

ความสมดุลแบบนี้ หมายถึง สิ่งที่อยู่สองข้างของเส้น แกนสมมุติ จะกลับค่าเป็นภาพ ตรงกันข้าม เช่นเดียวกับภาพในไฟ หรือกลับค่าน้ำหนัก ทำให้ ภาพมีความหลากหลาย น่าสนใจ แต่บางครั้งทำให้ดูน่าเบื่อ เพราะมีความ ซ้ำมากเกินไป

1.3 ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน ชนิดมีสองแกน (Biaxial Symmetry)

ความสมดุลแบบนี้ หมายถึงความสมดุล ที่มีทั้งแกน แนวตั้ง และ แกนตามแนวนอน และส่วนอื่น ๆ ที่อยู่ซ้าย ขวา ของแกนแนวตั้ง และอยู่บน ล่าง ของแกนแนวนอน ส่วนใหญ่ หรือทั้งหมดจะเหมือนกัน บางครั้ง ความสมดุลลักษณะนี้ อาจมีเส้นแกน มากกว่าสองแกน เช่น ลายของเกร็ดหิมะ (Snow flex) และจากกล้องคาไลโดสโคป (Kaleidoscope) ที่มี 4 และ 3 แกน

1.4 ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน ชนิดเป็นรัศมีโดยรอบ (Radial Symmetry)

ความสมดุลแบบนี้ คล้ายกับชนิดมีสองแกน และ สามแกนแต่ชนิดนี้ มีแกนมากกว่า จนกลายเป็นแกน ที่พุ่งเป็นรัศมี โดยรอบออกจากศูนย์กลาง บางครั้งเรียกความสมดุลแบบนี้ ว่าความสมดุลแบบกระจายออกจาก แกนกลาง หรือ ความสมดุล แบบรัศมี (Radius Balance)

2. ความสมดุล แบบสองข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance) หมายถึง การจัดวาง ส่วนประกอบมูลฐานของ ศิลปะ ลงในสองข้าง ของแกนสมมุติ ทั้งทางแนวตั้ง หรือแนวนอน ได้ อย่างอิสระโดย ไม่ต้องคำนึงถึงความเท่ากันทั้งสองข้าง ในด้านสัดส่วน มวล หรือปริมาตร แต่ในการจัดวางนั้น เมื่อดูโดยรวมแล้ว มีความสมดุลในความรู้สึกเกิดขึ้น ไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง

ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากันนี้ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความสมดุลแบบ ไม่เป็นทางการ (Informal Balance) เพราะ การออกแบบสร้างสรรค์ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Informula) ที่แน่นอน ในการจัดวางวัตถุตามแกนแนวตั้ง และแนวนอน ว่าไม่จำเป็นจะต้องมีความเท่ากันอยู่สองข้างของ แกนกลางเสมอแต่ความสมดุลที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากความรู้สึกของผู้ชม ความสมดุลในลักษณะนี้ จะให้อารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหว น่าสนใจ เป็นความรู้สึก ตรงกันข้ามกับความสมดุลแบบ สองข้างเท่ากัน

แนวทางการสร้างความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากัน ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากันแม้จะไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน (Informula) ในการ จัดวางออกแบบ แต่ก็ยังมีแนวทาง สร้างสรรค์ให้ งานออกแบบนั้นบรรลุถึงความสมดุลได้ ดังต่อไปนี้

2.1 ความสมดุลโดยรูปร่าง (Balance by Shape)

รูปร่างที่แปลก แม้มีขนาดเล็กกว่า ก็สามารถสร้างความสมดุลได้

2.2 ความสมดุลโดยตำแหน่ง (Balance by Position)

รูปร่างที่มีขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ ถ้าจัดวางตำแหน่ง อยู่สองข้าง ของแกน สมมุติ โดยมีระยะห่างเท่ากันแล้ว จะทำให้รู้สึกหนักไปใน ด้านรูปร่างขนาดใหญ่ การสร้าง ความ สมดุลให้เกิดขึ้นได้ คือเลือกรูปร่าง ขนาดใหญ่ เข้าไปใกล้กับเส้นแกนสมมุติ หรือเลื่อนเส้นแกน สมมุติ เข้าไปใกล้กับ รูปร่าง ขนาดใหญ่

2.3 ความสมดุลโดยสี Balance by Color)

โดยจิตวิทยาของสี สิ่งที่มีสีสดใส หรือมีน้ำหนักเข้ม จะมีพลังดึงดูด สายตา คนเราให้พุ่งเข้าหามากกว่า สีที่ไม่สดใส หรือสีที่มีน้ำหนักอ่อนกว่า ฉะนั้น แม้พื้นที่เล็ก ๆ หากมีสี สดใส สามารถสร้างความรู้สึก สมดุลกับวัตถุขนาดใหญ่ ที่มีสีไม่สดใสได้

2.4 ความสมดุลโดยค่าน้ำหนัก (Balance by Value)

ค่าน้ำหนักหมายถึง ค่าความอ่อนแก่ เริ่มจากสีดำ จะมีน้ำหนักแก่ที่สุด สีขาว จะมีน้ำหนัก อ่อนที่สุด และระหว่าง สีดำและสีขาว จะมีน้ำหนักสีเทา ลดหลั่นกันไป

2.5 ความสมดุลโดยรายละเอียด (Balance by Detail)

วัตถุที่มีรายละเอียด มีความชัดเจน แม้มีขนาดเล็ก สามารถสร้าง ความสมดุล กับวัตถุ ขนาด ใหญ่ที่มีความพราวมัว ไม่มีรายละเอียด ชัดเจนได้

- ความสมดุลโดยพื้นผิว (Balance by Texture) พื้นผิวที่ให้ความรู้สึกว่ามีน้ำหนักมากคือพื้นผิวหยาบ เพราะเป็นพื้นผิว ที่มีน้ำหนัก ของแสงและเงา ที่เด่นชัด และพื้นผิวที่มีความมัน มีการสะท้อนแสง เหลื่อมพราย เปล่งประกาย ระยิบระยับ สามารถสร้างความถ่วงดุล กับบริเวณ ใหญ่ ๆ ที่มีผิวเรียบ นุ่มนวลเหมือนกับไม่มีพื้นผิวได้

- ความสมดุลโดยทิศทางสายตา(Balance by Eye Direction) เมื่อมองภาพ สายตา คนเราจะมุ่งไปสู่ สิ่งที่ต้องการตามความพอใจ แต่บางครั้ง อาจจะถูกบังคับ ให้มุ่งไปจุดใด จุดหนึ่ง โดย องค์ประกอบของภาพเป็นผู้กำหนด โดยเฉพาะทิศทางสายตาของตัวละคร ในภาพ จะเป็นตัว ชี้นำที่มีอิทธิพลมาก เช่น ถ้าตัวละคร ในภาพพุ่งสายตาไปในทิศทางใดแล้ว จะทำให้ สายตาผู้ชม คล้อยตามไปทางนั้น ซึ่งทิศทางของ สายตานี้ เมื่อมองไปยังด้านใดแล้ว จะเพิ่ม ค่าน้ำหนัก ให้ด้าน นั้น มีความสมดุลเกิดขึ้น ทั้ง ๆ ที่อาจจะมียองค์ประกอบอื่น ๆ น้อยกว่า

- ความสมดุลโดยทิศทาง (Balance by Direction) ความสมดุลลักษณะนี้ คล้ายกับ ความสมดุลโดย ทิศทางสายตา แต่เปลี่ยน จากสายตา มาเป็น ทิศทางของวัตถุ หรือ กิริยาอาการ ของตัวละครที่พุ่ง ไปยังอีกด้านหนึ่ง ของ เส้นแกนสมมุติ สามารถจะถ่วงดุล กับมวลของวัตถุที่มี มากกว่าได้ ความสมดุลโดยทิศทางและทิศทางสายตานี้ นิยมใช้ในงาน ออกแบบนิเทศศิลป์ ประเภทภาพยนตร์

3. การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis) หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่า ธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มี จุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจาก ความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมา เป็นพิเศษกว่า ส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจ สามารถทำได้ 3 วิธี คือ

1. การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast)

สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้อง พิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้ง แตกต่างกันในบางส่วน และในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

2. การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation)

เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อ แยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็น จุดสนใจขึ้นมา

3. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement)

เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน

พึงเข้าใจว่า การเน้น ไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้อง ระลึกถึง อยู่เสมอ คือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมา ดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของ ศิลปินผู้สร้างสรรค์

4. เส้นแย้ง (Opposition) เป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำเอาเส้นในลักษณะ แนวนอนและแนวตั้งฉากมาประกอบกันให้เป็นเนื้อหาที่ต้องการ มีลักษณะของภาพแบบเส้นแย้งในธรรมชาติรอบๆ ตัวเรา อยู่มากมาย นับว่าเป็นรากฐานของการจัดองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้น น่าสนใจ ลดความเรียบ น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกผืนใจ ชัดใจ แต่ชวนมอง

5. ความกลมกลืน (Harmony) โดยทั่วไป หมายถึงการประสานเข้าสนิทกัน กลมกลืน ประองดอง สามัคคี ลงรอย ในทางทัศนศิลป์ ความกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของ หน่วยย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบมูลฐาน ของศิลปะ คือได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบ เช่นจังหวะ ช่องว่าง ทำให้เกิดเป็นการประสานเข้า กันได้อย่างสนิท โดยไม่มีความขัดแย้ง ทำให้ผลงานการออกแบบ ทัศนศิลป์ มี

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความมีเอกภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไป ก็อาจจะ ทำให้ผลงานนั้นอาจดูน่าเบื่อได้ จึงต้องมีการ เพิ่มการขัดแย้ง หรือ ความแตกต่าง (Contrast) เข้าไปร่วมบ้างเพียงเล็กน้อย ก็จะทำให้ผลที่น่าสนใจขึ้น (ศึกษาในบทเรียนที่ 3.7 ความขัดแย้ง)

ประโยชน์อีกลักษณะหนึ่ง ของความกลมกลืนที่มีต่องานออกแบบทัศนศิลป์ ก็คือ การใช้ ความกลมกลืนเป็นตัวกลางหรือตัวประสาน (Transition) ทำสิ่งที่มีความขัดแย้งกัน หรือสิ่งที่มีความแตกต่างกัน ให้อยู่รวมกันได้ เช่นสีดำ กับสีขาว เป็นน้ำหนักที่ตัดกันอย่างรุนแรง มีความขัดแย้ง กันอย่างสิ้นเชิง ก็ใช้น้ำหนักเทา หรือ น้ำหนักอ่อนแก่ระหว่างขาว ดำ มาเป็นตัวประสาน ให้สีดำ และสีขาวนั้นมีความกลมกลืนกัน

แนวทางสร้างความกลมกลืนในการออกแบบทัศนศิลป์

การสร้างความกลมกลืนในงานออกแบบทัศนศิลป์ มี 2 แนวทาง คือ

1. การสร้างความกลมกลืนทางด้านโครงสร้าง
2. การสร้างความกลมกลืนทางด้านรูปแบบและแนวคิด

1. การสร้างความกลมกลืนทางด้านโครงสร้าง

หมายถึง ความกลมกลืน ที่เกิดจากส่วนประกอบมูลฐาน และ องค์ประกอบ หรือ หลักการทัศนศิลป์ มีแนวทาง ดังต่อไปนี้

- ความกลมกลืนด้วยเส้น
- ความกลมกลืนด้วยรูปร่าง
- ความกลมกลืนด้วยลักษณะผิว
- ความกลมกลืนด้วยน้ำหนักอ่อน แก่
- ความกลมกลืนด้วยจังหวะและบริเวณว่าง
- ความกลมกลืนด้วยสี
- ความกลมกลืนด้วยขนาดและสัดส่วน

2. การสร้างความกลมกลืนทางด้านรูปแบบและแนวคิด

หมายถึง ความกลมกลืน ที่เกิดจากเรื่องราวเนื้อหา ที่ปรากฏในงาน ออกแบบทัศนศิลป์ มีความสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอย่างเด่นชัด ทั้งนี้ รวมถึงผลงาน ที่มีรูปแบบ แนวคิดที่เป็นแบบอย่างเฉพาะของ แต่ละ บุคคล ลัทธิ เชื้อชาติ ศาสนา เป็นต้น แม้ว่าผลงานเหล่านั้น อาจจะจะมี โครงสร้างที่ไม่กลมกลืนกันก็ตาม

6. **จังหวะ (Rhythm) หรือลีลา** เป็นส่วนประกอบของการแสดงออกทางศิลปะ ทุกสาขา ที่ปรากฏชัดเจน เช่นในสาขาทัศนกรรมและนาฏกรรม ที่มี การเรียบเรียงเสียงประสาน เป็นเสียงสูง เสียงต่ำสอดประสานกัน ความกลมกลืนจังหวะของการเดินรำ การเคาะให้ เกิดจังหวะ แม้แต่ใน สาขาวรรณกรรม ในโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน จะมีระเบียบบังคับ ของจังหวะแม้แต่การอ่านออกเสียง ก็ต้องให้ เลื่อนไหลเป็นจังหวะอย่างถูกต้อง อาจจะสามารถ ได้ว่า จังหวะ หมายถึงความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเหมือนจังหวะ ของคลื่นในทะเล ที่มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง หรือ จังหวะการเคลื่อนไหวที่หยุดเป็น ช่วง ๆ เน้นเป็นระยะ เช่น การเคาะจังหวะ การเน้นความหนักเบา ในคีตศิลป์ และวรรณศิลป์

ในทางทัศนศิลป์ จังหวะเกิดจาก การเว้นระยะ ความห่าง หรือการซ้ำที่เป็นระเบียบ เป็นจังหวะจะโคน จากระเบียบธรรมดา ที่มีช่วงถี่ ห่าง เท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูง และซับซ้อนขึ้น ของทัศนธาตุ หรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว (Movement) ทางสายตา คือทางเดินของ ภาพที่มีพลังชักนำ หรือขัดแย้งให้สายตาติดตาม

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับเสียงเพลงอันไพเราะในด้านการออกแบบ แบ่งจังหวะ เป็น 4 แบบคือ

- จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกัน เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนกัน มาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กดัด ลายกระเบื้องปูพื้นหรือผนัง ลายผ้า เป็นต้น
- จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง เป็นชุด เป็นช่วง ให้ความรู้สึกเป็นระบบ สม่่าเสมอ ความแน่นอน
- จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกัน อย่างอิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน
- จังหวะจากเล็กไปใหญ่ หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกัน มาเรียงต่อกันแต่มีขนาดต่างกัน โดยเรียงจากเล็กไปใหญ่ หรือ จากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีความลึก มีมิติ

7. **ความลึก / ระยะ (Perspective)** ให้ภาพดูสมจริง คือ ภาพวัตถุใดอยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าอยู่ไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับ จนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลักๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับตาวัดอยู่ในระดับสายตา และวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา

8. ความขัดแย้ง (contrast) ความขัดแย้ง หมายถึง ความไม่ลงรอยกันเข้ากันไม่ได้ ไม่ประสานสัมพันธ์กัน ขององค์ประกอบศิลป์ ทำให้ขาดความกลมกลืน ในเรื่องรูปทรง สี ขนาด ลักษณะผิวที่แตกต่างกัน ดังนั้นนักออกแบบที่ดี จะต้องลดความขัดแย้งดังกล่าว ให้เป็นความกลมกลืน จึงจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่า ลักษณะของความขัดแย้ง เช่น ความขัดแย้งของรูปร่าง ความขัดแย้งของขนาดต่างๆ เป็นต้น

9. การซ้ำ (Repetition) คือ การปรากฏตัวของหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่ฝ่ายเดียวเข้าด้วยกัน เช่น การซ้ำของน้ำหนักตา การซ้ำของเส้นตั้ง การซ้ำของน้ำหนักเทา การซ้ำของรูปทรงที่เหมือนกัน เป็นต้น

การซ้ำสามารถใช้ประกอบโครงสร้างสิ่งต่างๆ ให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น เช่น กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ลวดลายผ้า เป็นต้น สิ่งสำคัญของการซ้ำ คือ ส่วนประกอบของการซ้ำและหลักการจัดองค์ประกอบของการซ้ำ เพื่อให้เป็นข้อมูล ในการสร้างและต้องเข้าใจในหลักการประกอบส่วนย่อยนั้นเข้าด้วยกัน

ซึ่งการซ้ำสามารถแบ่งออกเป็นทั้งหมด 8 รูปแบบ

- การเรียงลำดับ (Translation in step)
- การสลับซ้าย - ขวา (Reflection about line)
- การหมุนรอบจุด (Rotation about a point)
- การสลับซ้าย - ขวา และหมุนรอบจุด (Reflection and rotation)
- การสลับซ้ายขวา และเรียงลำดับ (Reflection and translation)
- การหมุนรอบจุด และเรียงลำดับ (Rotation and translation)
- การเรียงลำดับสลับจังหวะ (Reflection and alternate translation)
- การผสมระหว่างเรียงลำดับ สลับจังหวะและหมุนรอบจุด (Reflection, rotation and translation)

1.6 ความเป็นมาและความหมายของงานกราฟิก

งานกราฟิกมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ ดังตัวอย่างที่พบ คือ ภาพวาดบนผนังถ้ำของมนุษย์โบราณ ที่แสดงออกถึงพิธีกรรมหรือกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การล่าสัตว์ การบวงสรวง จำนวนและชนิดของสัตว์ ในปัจจุบันสังคมมนุษย์ได้ใช้งานกราฟิกในเกือบทุกกิจกรรม เช่น การศึกษา การออกแบบการตลาด การนำเสนอข้อมูลการแสดงออกทางศิลปะ การโฆษณาผลิตภัณฑ์ ภาพยนตร์และด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีผลทำให้การสร้างและใช้งานกราฟิกสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพมาก งานกราฟิกจึงมี

ความสำคัญและมีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างมากต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์การสื่อความหมายระหว่างมนุษย์เป็นกิจกรรมทางสังคมของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ มนุษย์รู้จักใช้เครื่องมือที่เป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายและมีความแตกต่างกันตามความเจริญของสังคมมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยมนุษย์ยุคเริ่มแรกยังไม่มีภาษาและสัญลักษณ์จึงใช้ของจริงและสภาวะจริงรอบตัวในการสื่อความหมายต่อกันเช่น

การบอกแหล่งอาศัยของสัตว์ จะใช้วิธีวิ่งนำหน้าเพื่อนไปยังแหล่งที่มีสัตว์อยู่แล้วชี้ให้เห็นวิธีการนี้จะยุ่งยากและเย็นเยื่อ เพราะไม่มีสัญลักษณ์หรือเครื่องมือช่วยย่อให้กระบวนการสื่อความหมายสั้นและกระชับจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ พบว่า เมื่อประมาณล้านปีมาแล้วมนุษย์โฮโมอีเรคตัส (Homo Erectus) ซึ่งจัดอยู่ในประเภทสัตว์ล่าตัวตั้งตรง ยังไม่มีภาษาใช้ ได้ใช้ท่าทางและสิ่งของตามธรรมชาติ เช่น ก้อนหิน กิ่งไม้ และกระดูกสัตว์ต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายต่อกัน เช่น การสื่อความหมายถึงแหล่งล่าสัตว์ชนิดใดจะทำโดยการยกชูกระดูกของสัตว์ชนิดนั้น แล้วชี้ไปยังทิศทางที่มีสัตว์ชนิดนั้นอาศัยอยู่

เมื่อประมาณแสนปีมาแล้ว เผ่าพันธุ์ของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน หรือที่เรียกว่า โฮโมเซเปียน (Homo Sapiens) รู้จักรวมกันเป็นกลุ่มอาศัยในถ้ำ ได้ใช้สีตามธรรมชาติเขียนลายเส้นบนหน้าตาและร่างกายเพื่อเป็นเครื่องหมายสื่อความหมายบอกบทบาท บอกหมู่เหล่า ลายเส้นบนเครื่องมือบอกวิธีใช้และความเป็นเจ้าของและเขียนภาพเหมือนของคน สัตว์ และสิ่งของบนผนังถ้ำเพียงการชี้ไปยังภาพบนผนังถ้ำก็จะสื่อความหมายต่อกันได้ว่า สัตว์ชนิดใด ใช้อาวุธอะไร ใช้คนเท่าไร ทำให้การล่าสัตว์ทำได้ดีขึ้นและปลอดภัยมากขึ้น ภาพเหล่านี้ช่วยให้การสื่อความหมายทำได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น สามารถใช้อธิบายและสื่อความหมายเป็นเรื่องราวและเป็นพื้นฐานในการวิวัฒนาการมาเป็นภาษาพูดและภาษาเขียนในสมัยต่อมา

1. กราฟิกและโปรแกรมวาดภาพ

โปรแกรมเพนต์ เป็นโปรแกรมที่จัดอยู่ในกลุ่มของโปรแกรมวาดภาพ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่สนับสนุนเพิ่มเติมของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ทุกรุ่นไม่ว่าจะเป็นวินโดวส์ 95/98/ME/2000/XP โปรแกรมเพนต์เป็นโปรแกรมใช้สำหรับวาดภาพที่ทำให้ผู้ใช้สามารถวาดภาพง่าย ๆ หรือนำภาพที่มีอยู่แล้วไม่ว่าจะได้มาจากดาวินโหลด หรือการสแกนมาตกแต่งใหม่ให้สวยงาม โดยใช้เครื่องมือวาดและการระบายสีต่าง ๆ ที่โปรแกรมเพนต์เตรียมไว้ให้ รวมทั้งการวาดรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ ภาพที่วาดหรือตกแต่งเสร็จแล้วสามารถนำไปประกอบเอกสารอื่น ๆ ได้ เช่น Word, Excel, PowerPoint และยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างงานศิลปะอื่น ๆ โปรแกรมเพนต์มีความสามารถในการสร้างภาพอย่างง่าย ไม่ค่อยจะมีรายละเอียดซับซ้อนมากนัก ซึ่งถือได้ว่าเป็น

โปรแกรมพื้นฐานสำหรับการวาดภาพ หรือการออกแบบกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ที่ผู้เริ่มใช้คอมพิวเตอร์ควรจะได้ศึกษา ทำความเข้าใจและฝึกใช้งานให้เป็นเบื้องต้น

2. การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรม Paint

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการออกแบบกราฟิกมากกว่าเครื่องมือชนิดอื่น ๆ ตั้งแต่ได้มีการประดิษฐ์เครื่องพิมพ์ (Printing Process) เนื่องจากขั้นตอนสุดท้ายในการออกแบบจะต้องมีการแสดงชิ้นงานออกมาในรูปแบบของการพิมพ์ เช่น ข้อความโฆษณาต่าง ๆ หน้าปกนิตยสาร และอื่น ๆ นักออกแบบจึงเริ่มเปลี่ยนวิธีการทำงาน จากการสเก็ตช์ภาพบนแผ่นกระดาษด้วยดินสอสี หรือปากกา กลายเป็นการสร้างชิ้นงานออกมาทางหน้าจอคอมพิวเตอร์

การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ สร้างความคิดใหม่ๆ รูปแบบและสีต่างๆ ทำให้การทำงานสะดวกรวดเร็วขึ้น มีการใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการระบายสีและวาดภาพ ซึ่งชื่อของซอฟต์แวร์ต่างๆ มักบอกลักษณะการทำงานของซอฟต์แวร์นั้นๆ เช่น เพนต์บรัช (Paintbrush) โฟโตชอป (Photoshop) เพนต์ชอปโปร (Paintshop Pro) เป็นโปรแกรมระบายสี (Paint Program) ใช้สำหรับตกแต่งภาพ ระบายสีภาพ ซึ่งโปรแกรมประเภทนี้เหมาะกับการใช้งานกับภาพชนิดบิตแมป

ส่วนคอเรลดรอว์ (Corel Draw) อโดบี อิลลาสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator) แมคโครมีเดีย ฟรีแฮนด์ (Macromedia Freehand) เป็นโปรแกรมวาดภาพ (Draw Program) ใช้ในการสร้างภาพหรือวาดภาพในลักษณะภาพลายเส้น เหมาะกับการใช้งานกับภาพชนิดเวกเตอร์

ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิกสามารถใช้ระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลโดยทั่วไปได้ โดยมีการเพิ่มเติมอุปกรณ์บางประการให้กับระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการประมวลผลการนำเข้าข้อมูล การแสดงผลข้อมูลแบบกราฟิก

3. ความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก

คอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics) หมายถึง การสร้าง การจัดการ การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพกราฟิก โดยการนำข้อมูลมาสร้างเป็นภาพ เส้นกราฟ แผนภาพ แผนภูมิ หรืออาจนำภาพมาจากสื่ออื่น ๆ เช่น ภาพจากเครื่องกราดตรวจ จากกล้องดิจิทัล จากวิดีโอทัศน์หรือจากภาพยนตร์ มาทำการตัดต่อให้เป็นไปตามต้องการ หรือตกแต่งภาพให้ดีขึ้น ภาพกราฟิกเหล่านี้จะประกอบด้วย เส้น สี แสง และเงาต่าง ๆ สามารถแสดงออกมาทางจอภาพหรือพิมพ์ออกมาทางอุปกรณ์ เช่น เครื่องพิมพ์ได้

นอกจากนี้ยังใช้ในความหมายอื่น เช่น คอมพิวเตอร์วาดภาพ ซึ่งหมายถึง การใช้ซอฟต์แวร์เกี่ยวกับการวาดภาพสำหรับวาดภาพต่างๆ ในคอมพิวเตอร์

งานออกแบบที่ดีควรนำภาพมาใช้ให้เหมาะสมกับโอกาสและหน้าที่อย่างกลมกลืน คือ

- 2.1 เมื่อต้องการดึงดูดความสนใจ
- 2.2 เมื่อต้องการใช้ประกอบการอธิบายความรู้
- 2.3 เมื่อต้องการคำอธิบายความคิดรวบยอด
- 2.4 เมื่อต้องการอ้างอิงสิ่งที่ปรากฏขึ้นจริง
- 2.5 เมื่อต้องการใช้ประกอบข้อมูลทางสถิติ

คุณค่าและความสำคัญของการออกแบบงานกราฟิกและสื่อ

งานกราฟิกที่ดีจะต้องทำให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบเป็นเลิศ มีคุณค่าและความสำคัญในตัวเองที่แสดงออกได้ ดังนี้

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ถูกต้องและชัดเจน
2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี
3. ช่วยทำให้งานเกิดความน่าสนใจ ประทับใจ และน่าเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น
4. ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
5. ช่วยสร้างสรรค์งานสัญลักษณ์ทางสังคม และพัฒนาระบบการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ

ยิ่งขึ้น

6. การวางแผนการผลิตและขั้นตอนในการออกแบบงานกราฟิกและสื่อ

ในการออกแบบงานกราฟิก ควรมีการวางแผนและกำหนดขั้นตอนการทำงานให้เป็นระบบ เพื่อจะทำให้งานที่ผลิตขึ้นมีคุณภาพดี โดยคำนึงถึงขั้นตอนที่ใช้ในการผลิตและการออกแบบ ดังนี้

1. ขั้นการคิด ต้องคิดว่า จะทำอะไร ทำเพื่อใคร ทำอย่างไร และการออกแบบอย่างไร
2. ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล เป็นการเสาะหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้มากที่สุด รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ด้วย

อุปกรณ์ด้วย

3. ขั้นการร่างหรือสร้างหุ่นจำลอง โดยการเขียนภาพคร่าว ๆ หลาย ๆ ภาพ แล้วเลือกเอาภาพที่ดีที่สุด

4. ขั้นการลงมือสร้างงาน เป็นการขยายผลงานด้วยวัสดุและวิธีการที่เตรียมไว้
5. หลักที่ควรพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี

สีมีส่วนช่วยชักจูงให้เกิดความรู้สึกสนใจและเข้าใจถึงคุณค่าของภาพ สามารถตอบสนอง แรงกระตุ้นได้ตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบในงานด้านกราฟิกจะเกี่ยวข้องกับทฤษฎีสีตามหลักวิชาเคมี ซึ่งกำหนดแม่สีไว้เป็น 3 สี คือ แดง เหลือง น้ำเงิน

บางทีอาจใช้ว่าเป็นทฤษฎีสื่อของช่างเขียน เพื่อนำมาใช้สร้างสรรคงานกราฟิกให้มีคุณค่ามากขึ้นกลุ่มสื่อที่ปรากฏให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันเรียกว่า วรรณะของสื่อ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะสีร้อน จะให้ความรู้สึกสดใส ร้อนแรง อุดมคติ รื่นเริง ได้แก่ สีน้ำเงิน ม่วง เขียว และสีที่ใกล้เคียง เนื่องจากคนแต่ละวัยมีความสนใจกลุ่มสื่อที่แตกต่างกัน เช่น เด็กเล็ก ๆ จะสนใจสีสดเข้ม สะดุดตา ไม่ชอบสีอ่อน

เมื่อมีอายุมากขึ้นจะไม่ชอบสีสดใสมากเกินไป แต่นิยมกลุ่มสีหวานนุ่มนวล ดังนั้น การวางโครงสร้างในการออกแบบงานกราฟิกและสื่อในเชิงพาณิชย์ จึงต้องพิจารณาเรื่องวัยของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ และควรพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สีในทางจิตวิทยาด้วย ดังนี้

1. ใช้สีสดใสสำหรับกระตุ้นให้เห็นเด่นชัด เหมาะสำหรับการทำสื่อเพื่อการโฆษณา
2. การออกแบบงานเชิงพาณิชย์ศิลป์ งานกราฟิกต่าง ๆ อาจไม่จำเป็นต้องใช้สีเสมอไปให้ดูที่ความเหมาะสมด้วย
3. ควรใช้สีให้เหมาะสมกับวัยของผู้บริโภค
4. การใช้สีมากเกินไป ไม่เกิดผลดีต่องานออกแบบ เพราะอาจทำให้ลดความเด่นชัดลง
5. เมื่อใช้สีสดเข้มจับคู่กับสีอ่อนมาก ๆ จะทำให้ดูชัดเจนและมีชีวิตชีวาน่าสนใจขึ้น
6. ควรหลีกเลี่ยงการใช้สีพื้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีพื้นที่ว่างมาก ๆ เพราะไม่ทำให้เกิดผลในการร่าเริง
7. การใช้สีบนตัวอักษร ข้อความ ถ้าต้องการให้ชัดเจน อ่านง่าย ควรดการใช้สีตรงกันข้ามในปริมาณเท่า ๆ กัน บนพื้นที่เดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

7. ประเภทของงานออกแบบกราฟิกและสื่อ

การออกแบบงานกราฟิกใด ๆ ย่อมมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่แตกต่างกันไป ลักษณะเฉพาะงานหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ของงานและวิธีการดำเนินงาน ต้องสอดคล้องกับปัจจัยทุกด้าน ในการสร้างงานออกแบบจึงควรศึกษาถึงองค์ประกอบสำคัญหลาย ๆ ด้าน แนวทางในการคิดงานกราฟิกจะแปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของสื่อ หรืองานแต่ละประเภทที่มีข้อกำหนดเฉพาะ โดยจะสามารถจัดหมวดหมู่ได้ ดังนี้

1. งานกราฟิกบนสื่อโฆษณาสิ่งพิมพ์

สื่อโฆษณามีหลายประเภทโดยเฉพาะสื่อทางด้านสิ่งพิมพ์ ปัจจุบันวงการธุรกิจนิยมใช้สื่อประเภทนี้กันค่อนข้างสูง เพื่อช่วยส่งเสริมการขาย เพิ่มการตลาด หรือในบางที่ก็ใช้เป็นตัวขายสินค้า ก็มี วิธีในการสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์มีมากมาย และตัวสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาเองก็มีการพัฒนาตัวเองให้ทันกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เข้ามา จึงช่วยส่งเสริมแนวทางในการออกแบบงานกราฟิกและเทคนิคใน

การออกแบบได้เป็นอย่างดี สื่อโฆษณาสิ่งพิมพ์นี้ไม่ได้ยุ่งยากเหมือนแต่ก่อน สื่อโฆษณาที่ใช้กันมากและเป็นเรื่องรูปแบบการออกแบบสื่อที่น่าสนใจ ได้แก่

1.1 แผ่นป้ายโฆษณา (Poster)

แผ่นป้ายโฆษณาเป็นสื่อที่มีบทบาทอย่างมากในการประชาสัมพันธ์ เพราะเป็นสื่อที่สามารถเผยแพร่ได้สะดวก กว้างขวางและสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทุกพื้นที่ สื่อสารกับผู้บริโภคได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับการศึกษา มีความยืดหยุ่นในตัวของสื่อได้เป็นอย่างดี แผ่นป้ายโฆษณาสามารถนำเสนอข้อมูลรายละเอียดได้มากพอสมควร ผลิตง่าย ใช้สะดวก จึงเป็นที่นิยมตลอดมา การออกแบบแผ่นป้ายโฆษณาควรคำนึงถึงองค์ประกอบ 4 อย่าง ดังนี้

- ต้องเป็นแผ่นเดียว สามารถปะติดลงบนพื้นผิวใดก็ได้
- ต้องมีข้อความประกอบด้วยเสมอ
- ต้องปิดไว้ในที่สาธารณะ
- ต้องผลิตขึ้นเป็นจำนวนมากได้

นอกจากนี้การออกแบบควรคำนึงถึงหลักพื้นฐานที่จะทำให้สื่อแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ โดยสื่อแผ่นป้ายโฆษณาที่ดีควรจะต้องสนองแนวคิดหลัก 5 ประการได้แก่

- จะต้องตอบสนองจุดประสงค์ในการสื่อความหมายได้อย่างเต็มที่
- จะต้องมีความชัดเจนในภาพลักษณ์ และข้อความที่ใช้ต้องกระชับชัดเจน

ขนาดพอดี

- รูปภาพและข้อความที่นำเสนอควรให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน
- จะต้องสามารถเข้าใจ ดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายได้มากที่สุด
- ต้องมีความกะทัดรัดและแสดงแนวคิดหลักเพียงอย่างเดียว

1.2 แผ่นพับ (Floders)

แผ่นพับจัดว่าเป็นสิ่งพิมพ์ประเภทที่ผู้ผลิตส่งตรง ถึงผู้บริโภคทั้งวิธีการทางไปรษณีย์ และแจกตามสถานที่ต่าง ๆ ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้ตามต้องการ ลักษณะเด่นของแผ่นพับคือ มีขนาดเล็ก หยิบง่าย ให้ข้อมูลรายละเอียดได้มากพอสมควร หลากหลายและสวยงามวิธีการออกแบบแผ่นพับสามารถพับได้หลายแบบ การพับแบบต่าง ๆ จะทำให้ภาพลักษณ์ของสื่อเปลี่ยนไป แผ่นพับเมื่อพับแล้วจะมีหลายหน้า อย่างน้อย 4 หน้า จนถึง 80 หน้าแต่ส่วนใหญ่นิยมพับอย่างมาก 16 หน้า และไม่นิยมใส่เลขหน้า ในการออกแบบงานกราฟิกในแต่ละหน้า ไม่ควรให้รกหรือแน่นจนเกินไป การจัดระเบียบของข้อความและจัดวางภาพประกอบต้องให้สอดคล้อง

สัมพันธ์กัน ใช้หลักการทางองค์ประกอบศิลป์ช่วยแก้ปัญหา และต้องพิถีพิถันมากเป็นพิเศษ เพราะผู้ดูมีโอกาสพิจารณาได้นานและอาจดูได้หลายครั้ง แผ่นพับควรพับง่ายและมีความน่าสนใจ

1.3 แผ่นปลิว (Leaflets)

แผ่นปลิวเป็นสื่อที่มีค่าใช้จ่ายในการผลิตถูกที่สุด สามารถผลิตได้ครั้งละมาก ๆ จึงได้รับความนิยมในการนำมาเป็นสื่อเพื่อเป็นการสื่อสาร เพื่อให้ถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง รูปแบบและลีลาของการออกแบบนำเสนอสาระข้อมูลของแผ่นปลิวไม่มีจำกัดตายตัว นิยมใช้กระดาษขนาด A4

1.4 บัตรเชิญ (Cards)

บัตรเชิญเป็นสื่อโฆษณาอีกประเภทหนึ่งที่มีบทบาทในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ การออกแบบงานกราฟิกด้านบัตรเชิญมืออย่างกว้างขวาง สามารถสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ ๆ ที่จะทำทลายให้ผู้ได้รับเชิญเกิดความรู้สึกอยากรู้ อยากเห็น อยากสัมผัส บัตรเชิญเรียกได้ว่าเป็นสื่อเฉพาะกิจ ใช้ในโอกาสที่สำคัญ ดังนั้นการออกแบบบัตรเชิญจะต้องมีความประณีต สวยงาม มีคุณค่าสูงในด้านศิลปะ เนื่องจากต้องการดึงดูดชักจูงให้เกิดความรู้สึกคล้อยตาม การออกแบบบัตรเชิญสามารถตอบสนองแนวคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบได้เป็นอย่างดี อาจมีลักษณะเป็นแผ่นพับ 2 พับ หรือทำเป็นแบบสามมิติก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสมกับงานนั้น ๆ

2. งานกราฟิกบรรจุภัณฑ์

บรรจุภัณฑ์มีหน้าที่หลักคือเป็นตัวภาชนะสำหรับบรรจุสินค้า มีหลายรูปแบบแตกต่างกันไปตามลักษณะของสินค้า เช่น หีบ ห่อ กล่อง ขวด ลัง กระป๋อง ฯลฯ บรรจุภัณฑ์จะมีขนาดต่างๆ ตามขนาดที่บรรจุสินค้า การออกแบบบรรจุภัณฑ์แบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 3 กลุ่ม คือ

2.1 บรรจุภัณฑ์สำหรับค้าปลีก มักออกแบบสวยงาม สะดวกในการใช้สอย นำใช้บางชนิดจะเน้นความสวยงามเป็นพิเศษ จะมีรายละเอียดของสินค้าบรรจุอยู่ภายใน

2.2 บรรจุภัณฑ์เพื่อการค้าส่ง เป็นบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบสำหรับบรรจุสินค้าจำนวนมากๆ การกำหนดรายละเอียดจะแตกต่างกันออกไป

2.3 บรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง จะเน้นในเรื่องความสะดวก ความปลอดภัย และความประหยัดในการขนส่ง การออกแบบฉลากของบรรจุภัณฑ์จะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขและข้อกำหนดหลายอย่าง นักออกแบบมักจะต้องสร้างภาพลักษณ์ของตัวสินค้าให้เกิดความน่าเชื่อถือ สวยงาม ส่วนการออกแบบหีบห่อบรรจุภัณฑ์ก็มีจุดประสงค์อย่างเดียวกับฉลากสินค้า แต่มีจุดเด่นคือ เพื่อความสะดวกในการขนส่ง

3. งานกราฟิกบนเครื่องหมายและสัญลักษณ์

สื่อที่เป็นภาพเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์เป็นสื่อที่มีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ถ้าเรามองไปรอบๆ ตัวจะเห็นสื่อที่เป็นภาพเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ปรากฏอยู่ทั่วไปการออกแบบสัญลักษณ์ นักออกแบบจะต้องใช้ความรู้ความสามารถอย่างยิ่งในการวิเคราะห์เนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อความหมาย และสังเคราะห์ให้เป็นรูปลักษณะที่เป็นสิ่งแทนอันสามารถจะบอกได้ถึงความหมาย ทั้งยังต้องใช้ความสามารถในการเขียนภาพหรือผลิตภาพ สัญลักษณ์ให้ประณีต คมชัด เพื่อสื่อความหมายได้อย่างถูกต้องชัดเจน

2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับยุค 1990

2.1 ศิลปะสไตล์ Minimalism

มินิมอลลิสม์ (Minimalism) เริ่มต้นขึ้นคริสต์ทศวรรษ 1960-กลาง 1970 ศิลปะที่ว่าด้วย "ความน้อย" เกิดจากการลดตัดทอนมีมานานแล้ว และเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของ ศิลปะสมัยใหม่ เสียด้วย เช่น ในจิตรกรรมของฝรั่งเศสตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 จิตรกรหัวก้าวหน้าทำการลดทอนรายละเอียดต่างๆ ของแบบที่เขียนลง และแทนที่รายละเอียดเหล่านั้นด้วยสีแปร่งและสีล้วน จนกระทั่งต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 จิตรกรลดทอนรายละเอียดต่างๆ ของรูปทรงลงจนกลายเป็นเหลี่ยมเรขาคณิต แล้วก็ลดทอนลงเรื่อยๆ จนกลายเป็นศิลปะนามธรรมมินิมอลลิสม์ คือ พัฒนาการขั้นสุดยอดขั้นหนึ่งของเส้นทางศิลปะนามธรรม ที่ว่าสุดยอดก็เพราะศิลปะในกลุ่ม มินิมอลลิสม์ ลดทอนปัจจัยต่างๆ ทางรูปทรงศิลปะลงจนเหลือรูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่ายที่สุดเท่าที่จะทำได้ เรียกได้ว่าทำให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จะน้อยได้ใน ปี 1965 บาร์บารา โรส (Barbara Rose) นักวิจารณ์ศิลปะชาวอเมริกัน คือคนแรกที่อธิบายการทำงานของงานแนวนี้ว่า "น้อยที่สุด" (minimum, มินิมัม) ครั้นปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 คำว่า มินิมอลลิสม์ ก็ถูกใช้อย่างแพร่หลายกันทั่วไปในวงการศิลปะหากสืบค้นหาอิทธิพลทางรูปแบบศิลปะที่กลุ่มนี้ได้รับ จะพบว่าศิลปินยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่าง บาร์เน็ต นิวแมน (Barnett Newman, 1905-1970) แอด ไรน์ฮาร์ด (Ad Reinhardt, 1913-1967) และ เดวิด สมิธ (David Smith, 1906-1965) เป็นผู้บุกเบิกศิลปะนามธรรมแบบลดทอนรูปทรงจนเหลือแต่น้อยๆ สองคนแรกเป็นจิตรกร ส่วนคนหลังเป็นประติมากร มินิมอลลิสม์ ได้อาศัยหนทางที่พวกแนวหน้าเหล่านั้นบุกเบิกเป็นทางเดินเข้าหาความน้อยในศิลปะ ศิลปินในกลุ่ม มินิมอลลิสม์ มักจะทำงานประติมากรรมมากกว่างานจิตรกรรม การนำเสนอผลงานโดยมากจะไม่มีพื้นฐานสำหรับวางประติมากรรม ผลงานจะดูไม่มีความเป็นงานฝีมือในลักษณะ "งานทำมือ" แต่จะดูเป็นผลผลิตของเครื่องจักรอุตสาหกรรมเสียมากกว่า

ผลงานในลักษณะนี้ นอกจากจะน้อยเรียบง่ายแล้ว ยังต้อง “เนี้ยบ” ประณีตหมดจดมากๆ อีกด้วย ความสวยงามของงานแนวนี้จะอยู่ที่วัสดุที่นำมาสร้างงาน โดยมากจะต้องปล่อยให้ธรรมชาติของวัสดุชิ้นนั้นๆ ได้แสดงตัวของมันอย่างเต็มที่ เช่น ความมันวาวในแบบสเตนเลส เนื้อหยาบดิบของก้อนอิฐ หรือพื้นผิวและสีที่กระด้างของแผ่นโลหะแม้ว่าการลดทอนให้เหลือน้อยที่สุด ทำผลงานให้เรียบง่ายที่สุด ปล่อยให้ตัววัสดุแสดงตัวตนของมันมากที่สุด จะเป็นปัจจัยที่ทำให้ผลงานแนวนี้หลุดพ้นไปจากการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก บ้างก็ดูจิตซีดไร้อารมณ์สำหรับบางคน และความเรียบง่ายของมันทำให้หลายคนตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับความเป็นหรือไม่เป็นศิลปะ หลายคนมองว่าผลงานเหล่านี้ดูเหมือนผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คนที่ไม่ใช่ศิลปินก็สามารถทำของแบบนี้ได้เช่นกัน

ผลงานแนว มินิมอลลิสม์ จึงไม่น่าจะมีรูปแบบเฉพาะตัวของแต่ละศิลปิน ยิ่งถ้าไปเปรียบกับงานแนวแสดงออกทางอารมณ์หรือแนวทางการสร้างรูปทรงแปลกๆ เฉพาะตัวไม่เหมือนใคร ผลงานของ มินิมอลลิสม์ จะยิ่งไม่น่าที่จะมีความเป็นส่วนตัวของศิลปินเลยแต่ในความเป็นจริง ในความเรียบง่ายเหมือนกันว่า จะไม่มีรูปแบบเฉพาะ ศิลปินในกลุ่มนี้ต่างมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่ซ้ำกันคาร์ล อังเดร (Carl Andre) มักจะใช้แผ่นโลหะดิบแบนที่มีผิวหน้าค่อนข้างเรียบหรือบ้างก็ใช้ก้อนอิฐมาวางเรียงกันเป็นตาราง โดยจัดให้มันสัมผัสกับพื้นที่ที่แสดงผลงานแดน ฟลาวิน (Dan Flavin) ขึ้นชื่อมากในการนำเอาแท่งหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์มาจัดวางเรียงกันเป็นประติมากรรม แสงสีจากหลอดไฟทำให้มันมีคุณลักษณะเป็นจิตรกรรมไปด้วยประติมากรรมของ โรเบิร์ต มอริส (Robert Morris) มักจะเป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์คล้ายกล่อง โดนัลด์ จัดด์ (Donald Judd) ทำประติมากรรมด้วยสเตนเลสและแผ่นพลาสติก ที่โด่งดังมากคือผลงานที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายชั้นวางของติดผนังริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra) โดดเด่นที่สุดในการใช้แผ่นโลหะดิบๆ หนาเตอะ มีขนาดใหญ่โตดูทรงพลัง ชิ้นประวัติศาสตร์ของเขาคือ ทิลเต็ด อาร์ค (Tilted Arc, ปี 1981) ผลงานนี้เป็นแผ่นโลหะต่อกันเป็นผนังยาว 120 ฟุต หนา 2.5 นิ้ว ติดตั้งขวางทะแยงอยู่ตรงกลาง เฟเดอรัล พลาซ่า ในนครนิวยอร์ก เป็นงานศิลปะในที่สาธารณะที่อื้อฉาวมาก เนื่องจากไม่มีชาวบ้านคนไหนชอบมันเลยและศิลปินก็ปฏิเสธที่จะย้ายมันไปที่อื่น เซอร์รา อ้างว่าเนื่องจากผลงานชิ้นนี้ถูกคิดและทำขึ้นเพื่อที่ตรงนั้นโดยเฉพาะ หากย้ายที่ผลงานชิ้นนี้ก็หมดค่า โรเบิร์ต ฮิวส์ (Robert Hughes) เจ้าของงานเขียน เดอะ ช็อก ออฟ เดอะ นิว (The Shock of the New) บอกว่าจากกรณีนี้ได้พิสูจน์ว่า ศิลปะที่ดีอาจจะไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นศิลปะในที่สาธารณะที่ดีแม้ว่าชาวบ้านจะมีปัญหาเกี่ยวกับงานแนวนี้มาก แต่ในคริสต์ทศวรรษ 1970 หน่วยงานรัฐและเอกชนกลับนิยมสะสมกัน

มาก ซึ่งสอดคล้องไปกับกระแสนิยมการสร้างตึกระฟ้าทรงสี่เหลี่ยม ที่ห่อหุ้มด้วยกระจกที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับประติมากรรม มินิมอลลิสม์

มินิมอลลิสม์ เป็นแนวศิลปะกระแสหลักที่ครอบงำวงการศิลปะแฟชั่นมาตลอดจนถึงปัจจุบัน ทำให้เราสามารถพบเห็นกับศิลปะสไตล์มินิมอลลิสม์ในรูปแบบของงานประติมากรรมอาคาร บ้านเรือน หรือเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม แม้กระทั่งเครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ จากนักออกแบบหรือดีไซน์ชื่อดังต่างๆที่ สร้างแบรนด์เนมของตัวเองออกมาให้มีความเป็นเอกลักษณ์ของแบรนด์ในสไตล์มินิมอลลิสม์ อย่างไรก็ตามเรสไตล์มินิมอลลิสม์ก็ยังเป็นที่ยิยมในหลายแขนงของงานออกแบบปัจจุบัน



ภาพ 16 แฟชั่นสไตล์ มินิมอลลิสม์ (Minimalist fashion trend)

ที่มา : <http://j9styleblog.com/wp-content/uploads/2010/11/minimalism.jpg>



ภาพ 17 การจัดตกแต่งที่พักสไตล์ มินิมอลลิสม์ (Minimalist Architecture Trend)

ที่มา : <http://goo.gl/R8Gj67>

2.2 ข้อมูลยุค 1990

ในยุค 1990 หรือ 90s นี้ จะเป็นการรวมเหตุการณ์ต่างๆ ระหว่างปี ค.ศ.1991-ค.ศ.1999 ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญหลายอย่าง เช่น แนวดนตรี ศิลปะนิยม ลัทธิต่างๆ แต่ตัวผู้วิจัยจะมุ่งเนื้อหาข้อมูลในส่วนของอิทธิพลของแฟชั่นที่สืบเนื่องจากยุค 1990 มาจนถึงแฟชั่นยุคปัจจุบันที่เราสวมใส่กัน แฟชั่นในยุค 1990 นี้ ก็คือ แฟชั่นยุคปัจจุบันที่เราเห็นและใส่กันทั่วไป เป็นช่วงที่กำลังเกิด Genertion Y เกิดขึ้นทำให้ศิลปะและแฟชั่นในยุคนี้ มีความชัดเจน โดดเด่น และเป็นตัวเอง ในยุคนี้เป็นแหล่งกำเนิดของสองกระแสในโลกตะวันตกคือ จุดเริ่มต้นของการปฏิเสธแฟชั่นและจุดเริ่มต้นของการยอมรับของรอยสัก เจาะตามร่างกายนอกเหนือจากการเจาะหู ซึ่งเป็นที่นิยมตลอดปี 1990 นำไปสู่การรับความนิยมที่ใสแล้วดูสบาย ๆ รวมทั้งเสื้อยืด, ยีนส์ ความนิยมของสไตล์กรันจ์และเพลงร็อก จะพบเห็นโดยทั่วไป ปี 1990 เป็นจุดเกิดของหลายสไตล์การแต่งตัว การใช้ชีวิตที่มีผลมาจนถึงปัจจุบัน เช่นความงามแฟชั่นที่เรียบง่ายเมื่อเปรียบเทียบกับแนวแฟชั่นที่ซับซ้อนมากขึ้นและสีที่ฉูดฉาดของปี 1980 นอกจากนี้แล้วยังได้ผสมผสานศิลปะแฟชั่นตั้งแต่ยุค 1960 1970 และ 1980 เนื่องจากความนิยมอย่างต่อเนื่องของการต่อต้านแฟชั่นในหมู่ของประชากร

สไตล์และเทรนด์ที่ถือกำเนิดในยุค 1990 นี้ ได้แก่ สีนีออน (Neon Colors) สีพาสเทล (Pastel Colors) ชุดรัดรูปกางเกงเลคกิ้งและชุดออกกำลังกาย (Legging and Exercise-wears) ฮิปฮอป (Hiphop) สตรีท (Street) การสวมใส่ที่สบายๆ เก๋ๆ (Casual Chic) กรังจ์ (Grunge Look) อัดลัทธิขง ลินค้าบนเสื้อผ้า (Designer Clothing) ฟังก์ (Phunk) มินิมอลลิสม์ (Minimalism) เสื้อเอวลอย (Crop Top) ย้อนยุคหรือวินเทจ (Vintage) และอื่นๆอีกมากมาย

แนวโน้มทั่วไปของแฟชั่นเสื้อผ้าเยาวชนที่โดดเด่นในช่วงต้นปี 1990 เป็นเสื้อผ้าที่สีเรืองแสง มีสีฟ้า, สีเขียว, สีส้ม, สีชมพูและสีเหลือง ต่างหูห่วงนั้นยังมีอุปกรณ์เสริมที่ได้รับความนิยมสำหรับสาววัยรุ่นและผู้หญิง ในปีแรกของปี 1990 เสื้อลายสก๊อตก็ยังเป็นที่นิยม สีที่นิยมสำหรับสาว ๆ รวมถึงสีพาสเทล ถุงเท้าใส่กางเกงขายาวหรือกางเกงลูกไม้สีดำหรือสีขาว ตัดขากางเกงสั้น, เข็มขัดสวมใส่กับชุด, เสื้อกันหนาวและเสื้อยืด, แพลต, ชุดบัลเล่ต์ใส่เป็นเสื้อกับกางเกงยีนส์และกางเกงขาสั้นกีฬา ผู้ชายสวมเสื้อฟุตบอลกางเกงขาสั้น, เสื้อยีนส์, ฝ้ายยืด กางเกงยีนส์และกางเกงขายาว สำหรับเด็กเล็ก,ปี 1990 เป็นยุคทองของดิสนีย์เลยก็ว่าได้ ทั้งภาพยนตร์ เสื้อผ้า เสื้อยืดและเสื้อกันหนาวที่มีตัวอักษรเช่น ซิมบ้า , มิกกีเมาส์ , Aladdinและหมีพู กางเกงผ้าตาหมากรุก, เสื้อลายแขนยาวเสื้อโปโลและเสื้อกัน

ยุค 90 เป็นอีกหนึ่งยุคที่สไตล์แฟชั่น pop culture และวัฒนธรรมวัยรุ่น (youth culture) โดดเด่นและมีบทบาทสำคัญ ความนิยมในดนตรีแนว grunge และ alternative rock ในยุคนั้นได้ช่วยให้สไตล์การแต่งตัวแบบเซอร์ๆดิบๆอยู่ในกระแส ไฮคัลในเรื่องของดนตรีและการแต่งตัวในยุค 90 ที่เห็นได้ชัดที่สุดและที่ทุกคนต้องนึกถึงจะเป็นใครไปไม่ได้ถ้าไม่ใช่ Kurt Cobain นักร้องนำของวง Nirvana สไตล์ grung เทรนต์นี้เหมาะกับสาวเซอร์ที่ชอบแต่งตัวสบายๆดูทะมัดทะแมงแต่แอบเทนิดๆ สไตล์แฟชั่นของยุค 90 นั้นได้ฉีกตัวเองออกจากแฟชั่นยุค 80 ที่เน้นสีล้วนดูฉูดฉาดของเสื้อผ้า การแต่งหน้า และทรงผมอลังการฟูฟ่องที่หลายครั้งดูเซยและตลกโดยสิ้นเชิง ยุค 90 ถือเป็นจุดเริ่มต้นของเทรนด์การแต่งตัวที่เรียกว่า "rejection of fashion" ซึ่งก่อให้เกิดกระแสของการแต่งตัวนอกกรอบ หรือการแต่งตัวแบบหยิบนูนนี่นั่นมาใส่ โดยไม่สนใจว่าลुकจะออกมาเป็นยังไง แต่ไปๆมาๆ การแต่งตัวแบบนี้กลับทำให้เกิดสไตล์การแต่งตัวที่เรียกว่า "casual chic look" โดยเน้นไปที่การใส่เสื้อยืด เสื้อฮู้ด กางเกงยีนส์ และรองเท้าผ้าใบ

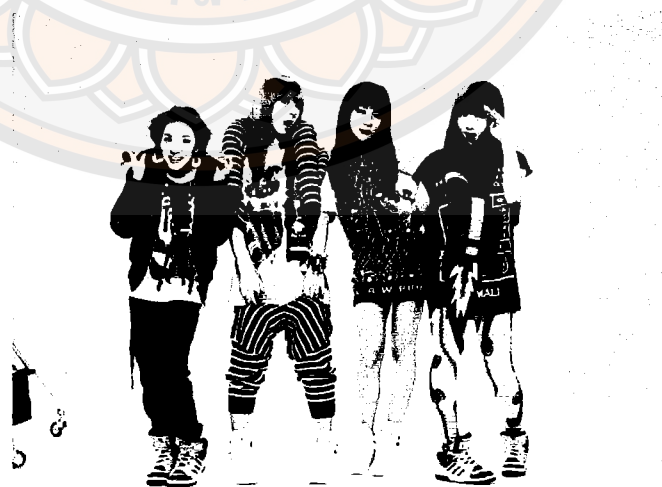
สไตล์การแต่งตัวของผู้ชายในยุคนั้นที่เห็นได้ชัดที่สุดคงจะหนีไม่พ้นสไตล์ grunge look ในช่วงปี 90 ต้นๆ เสื้อเชิ้ตลายสก๊อตเป็นที่นิยมอย่างมาก ซึ่งคนฮิตใส่กันมาจนถึงช่วงปลายๆปี 90 เลยทีเดียว เอกลักษณ์ในการใส่เสื้อเชิ้ตลายสก๊อต หรือ flannel shirts ในยุคนั้นจะต้องใส่แบบตัวใครๆหลวมๆ ส่วนเสื้อผ้าชิ้นอื่นๆที่ผู้ชายในยุคนั้นฮิตกันก็มีตั้งแต่แจ็กเก็ตยีนส์ฟอกสีซีดๆ แจ็กเก็ตหนังสีดำ เสื้อโปโล และอีกสองชิ้นเด็ดๆของลुकนี้ก็คือรองเท้าผ้าใบ Converse All Stars และกางเกงยีนส์ขาดๆ ส่วนเทรนด์แฟชั่นของผู้หญิงยุค 90 นั้นค่อนข้างหลากหลาย แต่ที่เห็นหลักๆเลยก็คือ casual chic look สำหรับลुकนี้ผู้หญิงในยุคนั้นจะชอบใส่กางเกงยีนส์ขาบานหรือกางเกงยีนส์ทรงใหญ่ๆ miniskirts กางเกงวอร์มหรือที่รู้จักกันดีในชื่อว่า sweatpants กางเกงขาเต๋อๆที่เรียกว่า capripants กระโปรงยาว maxi dress เสื้อยืดตัวเต๋อๆที่เรียกกันว่า crop top และที่ขาดไม่ได้เลยคือ รองเท้า jelly shoes ที่ฮิตกันสุดๆในหมู่วัยรุ่น แต่ที่น่าสนใจก็คือ แฟชั่นยุค 90 สำหรับผู้หญิงในปัจจุบัน ชิ้นเด็ดๆของสไตล์นี้ไม่เคยหนีพ้นเสื้อเชิ้ตลายสก๊อต แจ็กเก็ตยีนส์ กางเกงยีนส์ขาดๆ เอี๊ยมยีนส์ รองเท้าผ้าใบหุ้มข้อ Converse All Star และรองเท้าบูท Dr. Martens ผู้หญิงที่ชอบที่จะแต่งตัวสไตล์ grunge นี้ ซึ่งจริงๆแล้วมันเป็นสไตล์ของผู้ชายยุค 90 จริงๆเสื้อผ้าของยุคนี้สามารถ mix and match ได้หลายลुकมากๆ ขึ้นอยู่กับ taste ส่วนตัว และ creativity ของแต่ละคน เชื่อว่าสไตล์ grunge ของยุค 90 นี้จะไม่มีวันตายอย่างแน่นอน เพราะมันได้กลายเป็นอีกหนึ่ง iconic look ของการแต่งตัวไปแล้ว ที่ไม่ว่ากี่ปีต่อกี่ปีเทรนด์นี้ก็ยังคงกลับมาวนเวียนในวงการแฟชั่นของทั้งเมืองนอกและในไทย เหตุผลหนึ่งอาจเป็นเพราะว่าสไตล์นี้สามารถสะท้อนความเป็นตัวตนหรือความเป็นกบฏหน่อยๆของเราออกมา ทำให้สไตล์นี้เป็นที่ยอมรับและฮิตกันไปทั่วบ้านทั่วเมือง



ภาพ 18 สไตล์การแต่งตัว กรังจ์ (Grunge style)

ที่มา : <http://www.dooddot.com/wp-content/uploads/2013/08/pic014.png>

- แฟชั่น ฮิปฮอป Hiphop (อังกฤษ: Hip-hop fashion) เป็นลักษณะเด่นของการแต่งตัว มีที่มาจากวัยรุ่นชาวแอฟริกัน-อเมริกัน และวัยรุ่นละตินในย่านบรู๊วซ (นิวยอร์ก) และต่อมากระจายอิทธิพลสู่อิิปฮอปในแถบอื่นอย่าง ลอสแอนเจลิส ชิคาโก ฟิลาเดลเฟีย พิตต์เบิร์ก อีสต์เบย์ (บริเวณอ่าวซานฟรานซิสโก) และ ทางตอนใต้ของสหรัฐอเมริกา ซึ่งในแต่ละเมือง มีสไตล์ที่ส่งผลกระทบต่อกระแสแฟชั่นโลกในปัจจุบันแฟชั่นฮิปฮอปเป็นการแสดงเอกลักษณ์ ทัศนคติต่อวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ในอดีตจนปัจจุบัน และยังได้รับความนิยมก้าวสู่กระแสหลักของแฟชั่นโลกซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน



ภาพ 19 สไตล์การแต่งตัว ฮิปฮอป (Hiphop style)

ที่มา : <http://goo.gl/O1laas>

- แฟชั่น สตรีท (street) คือการแต่งตัวในรูปแบบของใครของมัน และไม่มีคำกำหนดกรอบของแฟชั่นแนวสตรีทได้อย่างชัดๆ ว่าจะต้องแต่งแบบไหนยังไงบ้าง เพราะ Street Fashion คือ การผสมผสานเสื้อผ้าในแบบต่างๆ ที่อยู่ในลักษณะที่เฉพาะตัวตามแบบของคนที่สวมใส่ให้ออกมาเป็นตัวของตัวเองมากที่สุดนั่นเอง ในบ้านเรามีกระแส Street Fashion อยู่ 2 สาย ได้แก่ ผีงอเมริกาและผีงที่ยุ่น เลยทำให้เสื้อผ้ารองเท้าและ accessory ต่างๆ ที่ใส่กันส่วนใหญ่จะมาจากสองประเทศ ลองหลับตา นึกถึงสเวตเตอร์แบบที่มีฮู้ด, หมวก, แจ็คเก็ต เครื่องใช้ของทหาร และรองเท้ากีฬาชื่อดังทั้งหลาย ก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของ Street Fashion ปัจจุบันแหล่งนัดรวมตัวของคนแต่ละกลุ่ม ก็ขึ้นอยู่กับกิจกรรมของใครของมัน อย่างใครเป็น Street ที่เลิฟ Hip Hop ก็มักจะไปรวมตัวเพื่อซ้อมเต้นตามสถานที่ต่างๆ เช่น สถานีรถไฟฟ้าน้ำค้างมาบุญครองที่เห็นกันอยู่เป็นประจำ ส่วนบางกลุ่มที่ชอบในเรื่องของกีฬา Extreme อย่างพวก Skateboard จักรยานผาดโผน ก็มักจะไปรวมตัวตามลานกีฬาหรือสวนสาธารณะ



ภาพ 20 สไตล์การแต่งตัว สตรีท (Street style)

ที่มา : <http://goo.gl/MgKJ6T>

- แฟชั่น (Minimalist) ความสมนุรณแบบของยุค '80s สิ้นสุดลงเอาในช่วงต้นยุค '90s หลังจากลัทธิปฏิเสธความหรูหราฟู่ฟ่าอย่าง "กรันจ์" ได้ฉีกแนวแฟชั่นลงสู่ความจริง จนในที่สุดก็เกิดกระแส "มินิมอลลิสต์" ที่ได้ตัดทอนเอารายละเอียดอันไม่จำเป็นออกไป เหลือไว้เพียงเส้นสายที่เรียบง่ายและน้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ จนกระทั่งยุค 2000s ที่แฟชั่นเป็นการผสมผสานกันของหลากหลายยุคสมัยในแบบ "Eclectic Mix" สู่กระแส "แมกซ์ิมัลลิสต์" ที่เน้นความอู้ฟู่ของทุกสิ่ง ปิดท้าย

ด้วยแฟชั่นแบบยุค '80s ที่กลับมาแรงเมื่อราวสองสามปีก่อน และในที่สุดแนวมินิมอลลิสต์ก็หวนกลับมาดังจะเห็นได้จากห้องเสื้อรุ่นตำนานหรือรุ่นใหม่ที่ต่างนำเสนอผลงานกันอย่างร่วมสมัย



ภาพ 21 มินิมอลลิสต์ (Minimalist style)

ที่มา : <http://goo.gl/OUKBPN>

- แฟชั่น วินเทจ (Vintage) ยุค วินเทจ ถูกกำหนดอย่างคร่าวๆ คือช่วงเวลาตั้งแต่ปี 1920 - 1960 ซึ่งในแต่ละช่วงเวลาก็มีบุคลิกของแฟชั่นที่แตกต่างกันออกไป แล้วแต่ความเป็นไปของโลกในยุคนั้น เช่น ยุคต้น 20s มีความหรูหรา ฟู่ฟ่า ยุค 50s ที่มีความเรียบง่าย ชีวิตน่าอยู่แบบแม่บ้านอเมริกัน หรือยุค 60s ที่มีความขบถของสังคม เป็นต้น ความนิยมในตัวแฟชั่นวินเทจนั้น เริ่มต้นในช่วงยุคปี 90s เป็นเพราะช่วงเวลานั้น ผู้หญิงหัวสมัยใหม่แฟชั่นจ๋าๆ มีความเบื่อในแฟชั่นเดิมๆ จนไม่สามารถหาทางออกของแฟชั่นดีๆ ได้ ก็เลยหันไปลองเปิดตู้เสื้อผ้าคุณย่าคุณยาย มองหาแฟชั่นย้อนยุคที่น่าสนใจมาใส่กัน เน้นอนด้วยความลงตัวของการออกแบบที่มีพัฒนาการของยุคสมัย เช่น ยุค 20s ที่ Coco Chanel หันมาเอาเสื้อผ้าของผู้ชายมาทำเป็นเสื้อผ้าผู้หญิง ในยุคที่ผู้หญิงไม่เคยใส่กางเกงแบบผู้ชายมาก่อน จนเกิดเป็นเอกลักษณ์และนวัตกรรมแฟชั่นของยุคนั้น สิ่งต่างๆ เหล่านี้กลายเป็นเสน่ห์ที่ดึงดูดผู้หญิงหัวสมัยใหม่ในยุค 90s หันมาซูดักยหาเสื้อผ้าเก่าๆ มาใส่กัน ทาปาก ทำผมกันในแบบ วินเทจ ทุกอย่าง



ภาพ 22 วินเทจ (Vintage fashion trend)

ที่มา : <http://demicouture.files.wordpress.com/2008/03/cnc-fall08.jpg>

3. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกระเป๋

3.1 ประวัติและความเป็นมาของกระเป๋



ภาพ 23 ประวัติกระเป๋

ที่มา : <http://goo.gl/3K0E1K>

ประวัติกระเป๋ามีจุดเริ่มต้นเป็นมาอย่างไร ไม่มีข้อมูลที่แน่ชัดก็ได้แค่อาศัยข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์อักษร พอทำให้รู้ที่มาที่ไปของกระเป๋อยู่บ้างแต่จุดกำเนิดกระเป๋จริงๆยังไม่เป็นที่ทราบกัน จะมีอยู่บ้างก็ข้อมูลระบุเป็นศตวรรษพอเป็นเนื้อหาพอสังเขป ตามประวัติแรกเริ่มเกิดขึ้นในหมู่พระสงฆ์ ในทวีปแอฟริกา ที่เริ่มประดิษฐ์ถุงหนังเอาไว้เก็บพระเครื่อง เครื่องรางทั้งหลายลักษณะเป็นถุง ทำจากหนังสัตว์และผ้าไหมเก็บสิ่งของมีค่า แรกเริ่มเดิมที ไม่ได้มีการประดับประดา ตกแต่ง

มากนัก เป็นสภาพดิบๆ เพียวๆเลย เพราะทำมาเพื่อการใช้งานนั่นเอง ต่อมาเมื่อมีการแพร่หลายในหมู่ผู้หญิง จึงเริ่มเกิดคำว่าแฟชั่นตามมา ซึ่งแฟชั่นก็มีหลายยุค ตั้งแต่ยุคอียิปต์ ยุคอลิชาเบธ ยุควิกตอเรียน ศตวรรษที่ 14 -19

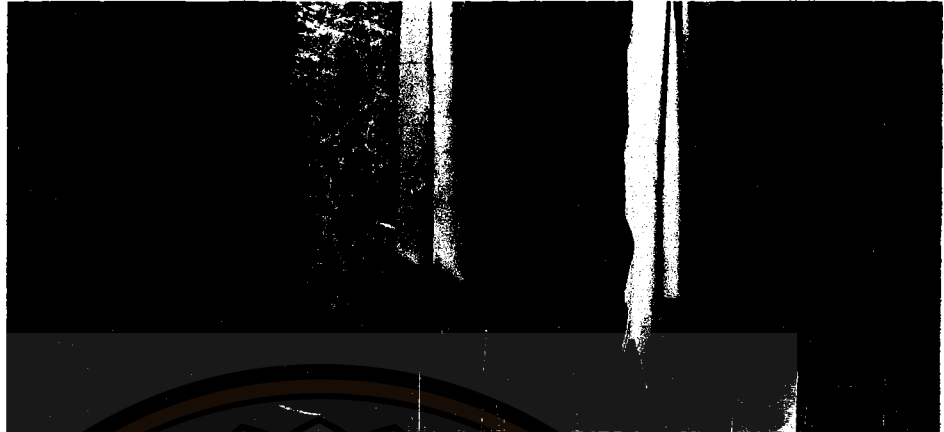


ภาพ 24 กระเป๋าคาดเอว drawstring

ที่มา : <http://goo.gl/5oPul1>

ศตวรรษที่ 14-15 เป็นศตวรรษของกระเป๋าคาดเอวและพาดบ่า ซึ่งช่วงศตวรรษนี้ กระเป๋าได้เข้ามามีบทบาททางสังคมอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากวัสดุที่ใช้ทำกระเป๋ารวมถึงฝีมือในการตัดเย็บสามารถเป็นบ่งบอกถึงสถานะภาพทางสังคมของผู้ใช้กระเป๋านั้นว่ามีฐานะทางสังคมอย่างไร

ศตวรรษที่ 16 ช่วงศตวรรษนี้ได้เริ่มมีการนำหนังสัตว์เข้ามาใช้ซึ่งก็เริ่มมีการตัดเย็บหนังสัตว์เป็นกระเป๋าหนังสัตว์ กระเป๋าผ้าก็มีแต่เป็นแนว ใบใหญ่ไว้ใส่ของคาดการว่าน่าจะเป็นยุคของเทรนกระเป๋าผู้ชาย



ภาพ 25 วัสดุหนังที่ใช้ผลิตกระเป๋า

ที่มา : <http://www.designer-handbag-hub.com/images/Leather.jpg>

ศตวรรษที่ 17 เป็นช่วงศตวรรษที่ผู้หญิงให้ความสำคัญกับการเย็บปักถักร้อย จึงเป็นช่วงศตวรรษที่การเย็บกระเป๋า มีลูกเล่นและความสลักร้อยซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นช่วงของกระเป๋าชวงหนึ่งได้เลย การแต่งกายของประชาชนในยุคนี้จะเปลี่ยนไป ผู้หญิงจะใส่เดรสที่บานเป็นร่ม ทำให้กระเป๋าคาดเอวและสะพายบ่า ในยุคศตวรรษที่ 14-15 จึงไม่เหมาะสมอีกต่อไป เพราะไม่สามารถนำกระเป๋ามาห้อยกับเอวได้



ภาพ 26 กระเป๋าศตวรรษที่ 16 - 17

ที่มา : <http://goo.gl/MRJIqc>

ศตวรรษที่ 18 จำนวนชิ้นของเครื่องแต่งกายลดน้อยลง มีความคล่องตัวมากขึ้น การพกกระเป๋าสตางค์ในเสื้อผ่าจะทำให้รูปทรงเสื้อผ่ายับไม่สวยงามจึงเริ่มมีการทำกระเป๋าถือออกมา

ขึ้นมาใช้ เดิมทีเดิยวนั้นเป็นกระเป๋าถักซึ่งไม่ค่อยสะดวกต่อการพกพาสิ่งของจำพวก พัด น้ำหอม เครื่องแต่งหน้า เพราะกระเป๋ามักเกิดรอยขีดข่วนจากสิ่งของที่พกพาบ่อยๆ

และศตวรรษที่ 19 ยุคนี้งานแฟชั่นเป็นที่นิยมมากมีแฟชั่นกระเป๋าต่างๆออกแบบมาด้วยความจำเพาะเจาะจงต่อการใช้งานมากขึ้น ในช่วงนี้มีสงครามโลกขาดแคลนหนังสัตว์ในการเย็บกระเป๋า แต่วิกฤตก็ก่อให้เกิดโอกาสเสมอ หนังเทียมเริ่มเกิดขึ้นมาพร้อมกับกระเป๋าหนังเทียมดีไซน์สวยๆปีค.ศ. 1950 กระเป๋าแบรนด์เนมต่างๆได้เริ่มผลุดตัวขึ้นมาแถมได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก งานกระเป๋าลอกเลียนแบบจึงเริ่มเกิดขึ้นตามมาเป็นแถวๆ ตั้งแต่นั้นจนถึงปัจจุบัน

3.2 รูปทรงของกระเป๋า

กระเป๋า ก็เปรียบเสมือนเครื่องประดับอันดับต้นๆที่นิยมใช้กัน บางคนดูดีและมั่นใจได้ด้วยการสะพายกระเป๋าใบโปรดที่เข้ากับรูปร่างและบุคลิกของตนเอง แต่บางคนก็ยังเลือกที่จะใช้กระเป๋าที่มองยังไงแล้วก็ไม่เข้ากับเรดส์ก็ จงทำให้หมดความมั่นใจเพราะกระเป๋าเป็นสิ่งที่มองเห็นง่ายที่สุด ดังนั้นหากเลือกกระเป๋ามาใช้ให้เหมาะกับบุคลิกของเราแล้วล่ะก็ จะช่วยเสริมบุคลิกให้กับผู้มีโอกาสโดดเด่นได้ง่ายขึ้น

ปัจจุบันกระเป๋าได้ถูกออกแบบมาอย่างมากมายหลายรูปทรง เหล่าดีไซเนอร์และผู้ออกแบบกระเป๋าและแฟชั่นนิสต้าได้ช่วยกันบัญญัติศัพท์ หาคำเรียกกรุปทรงกระเป๋าแต่ละใบเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน โดยจำแนกออกเป็นหมวดหมู่ตามรูปทรงและคุณลักษณะเฉพาะของกระเป๋านั้นๆ



ภาพ 27 กระเป๋าผู้ชายทรง Duffie

ที่มา : <http://goo.gl/ISVC29>



ภาพ 28 กระเป๋าทรง Messenger

ที่มา : <http://goo.gl/OjJsJz>



ภาพ 29 กระเป๋าทรง Briefcase

ที่มา : <http://goo.gl/I6NwYn>



ภาพ 30 กระเป๋าทรง Clutch

ที่มา : <http://goo.gl/z33akX>



ภาพ 31 กระเป๋าทรง Wallet

ที่มา : <http://goo.gl/5U0FvI>

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การดำเนินการออกแบบครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของกระบวนการผลิต กระเป๋าน้ำดื่มและความพึงพอใจกับรูปทรง สี สัน วัสดุ ที่ใช้ในการผลิตกระเป๋าน้ำดื่มสำหรับผู้บริโภค เพื่อศึกษา ถึงปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อกำหนดรูปแบบกระเป๋าน้ำดื่มให้มีความสวยงาม เหมาะสม น่าใช้ และเป็นไปตามแรงบันดาลใจในการออกแบบกระเป๋าน้ำดื่มและสามารถนำไปใช้งานได้จริง โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย
2. การศึกษาเอกสาร การทำแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การออกแบบและพัฒนาารูปทรงและลวดลาย
4. สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบกระเป๋าน้ำดื่มโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค

1990

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

เพื่อกำหนดแนวทางและขอบเขตของงานวิจัย ให้มีการดำเนินการอย่างเป็นแบบแผนและมี จุดมุ่งหมายในการออกแบบที่แน่นอน รวมไปถึงการจัดตารางเวลาเพื่อให้สามารถจัดทำกรวิจัยได้ ภายในระยะเวลาที่กำหนดเพื่อความเป็นระบบและทำงานวิจัยทันต่อเวลาที่กำหนดไว้ โดยมีการ กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัยได้ดังนี้

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของกระเป๋าน้ำดื่มโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
- เพื่อออกแบบกระเป๋าน้ำดื่มโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
- ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างกับกระเป๋าน้ำดื่มโดยรับแรงบันดาลใจจาก

ยุค 1990

1.2 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

- ชายวัยทำงาน อายุตั้งแต่ 23 ปีขึ้นไป

1.3 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร คือ ชายวัยทำงาน อายุตั้งแต่ 23 ปีขึ้นไปในจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 417,293 คน
- กลุ่มตัวอย่าง คือ ชายวัยทำงาน อายุตั้งแต่ 23 ปีขึ้นไป ในมหาวิทยาลัยนเรศวร 100 คน

1.4 ขอบเขตด้านการออกแบบ

1) กระเป๋า Briefcase	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
2) กระเป๋า Messenger	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
3) กระเป๋า Tote	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
4) กระเป๋า Clutch	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
5) กระเป๋า Wallet	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก

1.5 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบกระเป๋าแฟชั่นเป็นเวลา 6 เดือน เริ่มตั้งแต่ ธันวาคม พ.ศ.2556 – พฤษภาคม พ.ศ.2557

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาเอกสารการทำแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาแนวคิดและรูปแบบกระเป๋าหนังที่นิยมใช้กันในยุค 1990
2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแรงบันดาลใจในการออกแบบ เช่น ศึกษายุค 1990 สไตล์มินิมอลลิสม์มีลักษณะอย่างไร จุดเด่นของสไตล์มินิมอลลิสม์คืออะไรและเอกลักษณ์ของความเป็นยุค 1990 เป็นอย่างไร เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าหนังให้สอดคล้องและลงตัวมากที่สุด
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความนิยมในการใช้กระเป๋าหนังของกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

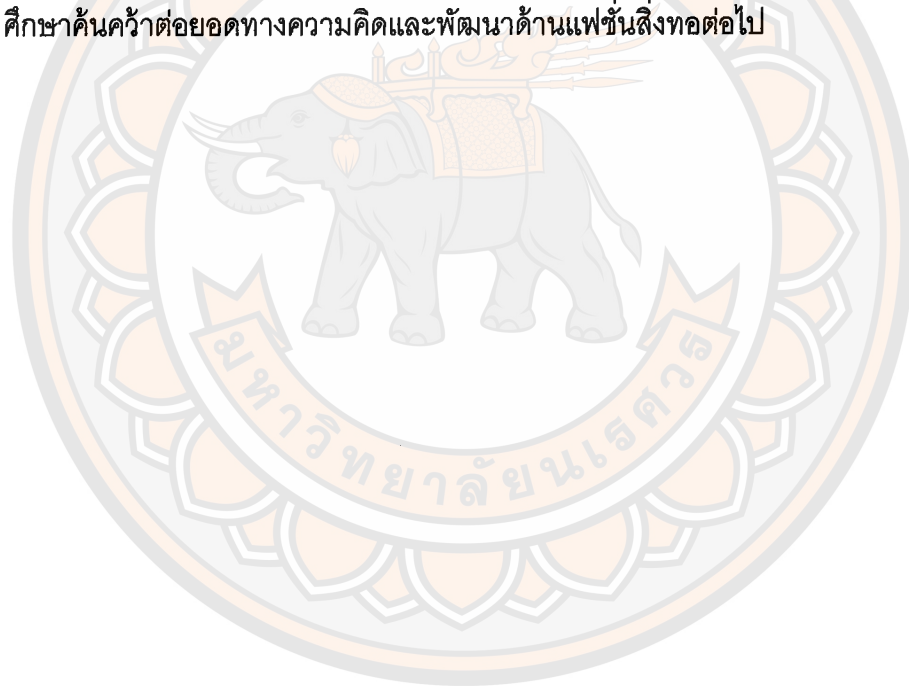
ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบและพัฒนารูปทรงลดลาย

กระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 นั้นผู้วิจัยได้ดึงเอาสไตล์มินิมอลลิสม์ที่เกิดขึ้นและนิยมในยุค 1990 ที่ว่าด้วยความ"น้อยเรียบง่าย" คือการลดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นแล้วนั้นยังรวมไปถึงความ"เนียบ"ของชิ้นงาน ความสวยงามแต่ละชิ้นงานจะขึ้นอยู่กับวัสดุที่เลือกใช้นั้นก็คือนั่งหัวฟอกฝาด และผมสำรวจจากแบบสอบถาม มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ได้อย่างสอดคล้องและลงตัวมากที่สุดเพื่อเป็นข้อมูลและวางแผนในการออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 ต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบกระเป๋าโดยรับแรงบันดาลใจ
จากยุค 1990

กระเป๋าหนึ่งโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 เป็นการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการของชายวัยทำงานที่ต้องการมีกระเป๋าหนึ่งที่มีความทนทานต่อการใช้งาน กันน้ำ เหมาะสมกับทุกสภาพการใช้งาน และช่วยเสริมสร้างบุคลิกและเพิ่มเสน่ห์ให้กับผู้ใช้ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากกะลาสีเรือในยุค 1990 โดยมีมินิมอลลิสม์สไตล์เป็นตัวกำหนดให้เห็นถึงความเป็นยุค 1990 ที่เน้นด้วยความสะดวกของชิ้นงาน เนียบ ประณีต เรียบง่ายและคุณค่าของวัสดุ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ได้นำข้อมูลองค์รวมเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี รวมถึงขั้นตอนการวิจัยที่ครบถ้วนโดยละเอียดมาเรียบเรียงเพื่อให้ผู้สนใจในด้านแฟชั่นหรือคนทั่วไปได้ศึกษาค้นคว้าต่อยอดทางความคิดและพัฒนาด้านแฟชั่นสิ่งทอต่อไป



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูลและแบบสอบถามของการออกแบบกระเป๋าหนัง รวมทั้งแรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบกระเป๋าหนัง ผู้วิจัยได้ใช้หลักการออกแบบจากการเก็บรวบรวมข้อมูลและการสำรวจแบบสอบถามกับประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ผลงานที่ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด จึงได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามในศิลปินพจน์ฉบับนี้ และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

1. วิเคราะห์ข้อมูล

1.1 วิเคราะห์ข้อมูลยุค 1990

ในยุค 1990 หรือ 90s นี้ จะเป็นการรวมเหตุการณ์ต่างๆ ระหว่างปี ค.ศ.1991-ค.ศ.1999 ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญหลายอย่าง เช่น แนวดนตรี ศิลปะนิยม ลัทธิต่างๆ แต่ตัวผู้วิจัยจะมุ่งเนื้อหาข้อมูลในส่วนของอิทธิพลของแฟชั่นที่สืบเนื่องจากยุค 1990 มาจนถึงแฟชั่นยุคปัจจุบันที่เราสวมใส่กัน แฟชั่นในยุค 1990 นี้ ก็คือ แฟชั่นยุคปัจจุบันที่เราเห็นและใส่กันทั่วไป เป็นช่วงที่กำลังเกิด Generation Y เกิดขึ้นทำให้ศิลปะและแฟชั่นในยุคนี้ มีความชัดเจน โดดเด่น และเป็นตัวเอง ในยุคนี้เป็นแหล่งกำเนิดของสองกระแสในโลกตะวันตกคือ จุดเริ่มต้นของการปฏิเสธแฟชั่นและจุดเริ่มต้นของการยอมรับของรอยสัก เจาะตามร่างกายนอกเหนือจากการเจาะหู ซึ่งเป็นที่นิยมตลอดปี 1990 นำไปสู่การรับความนิยมที่ใสแล้วดูสบาย ๆ รวมทั้งเสื้อยืด, ยีนส์ ความนิยมของสไต์ลิ่งกันจี้และเพลงร็อค จะพบเห็นโดยทั่วไป ปี 1990 เป็นจุดเกิดของหลายสไต์ลิ่งการแต่งตัว การใช้ชีวิตที่มีผลมาจนถึงปัจจุบัน เช่นความงามแฟชั่นที่เรียบง่ายเมื่อเปรียบเทียบกับแนวแฟชั่นที่ซับซ้อนมากขึ้นและสีที่ดูฉูดฉาดของปี 1980 นอกจากนี้แล้วยังได้ผสมผสานศิลปะแฟชั่นตั้งแต่ยุค 1960 1970 และ 1980 เนื่องจากความนิยมอย่างต่อเนื่องของการต่อต้านแฟชั่นในหมู่ของประชากร

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลศิลปะมินิมอลลิสม์สไต์ลิ่ง

มินิมอลลิสม์ เป็นแนวศิลปะกระแสหลักที่ครอบคลุมวงการศิลปะแฟชั่นมาตลอดจนถึงปัจจุบัน ทำให้เราสามารถพบเห็นกับศิลปะสไต์ลิ่งมินิมอลลิสม์ในรูปแบบของงานปติมากรรม อาคาร บ้านเรือน หรือเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม แม้กระทั่งเครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ จากนักออกแบบหรือดีไซน์เนอร์ชื่อดังต่างๆ ที่ สร้างแบรนด์ของตัวเองออกมาให้มีความเป็นเอกลักษณ์ของแบรนด์ในสไต์ลิ่งมินิมอลลิสม์ อย่างไรก็ตามเราสไต์ลิ่งมินิมอลลิสม์ก็ยังคงเป็นที่นิยมในหลายแขนงของงานออกแบบปัจจุบัน

1.3 วิเคราะห์วัสดุหนังที่ใช้ในการผลิตกระเป๋าหนัง

หากเราพูดถึงแฟชั่นแล้ว ไม่ว่าจะตามเว็บไซต์ ที่วี นิตยสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ ก็คงจะมี เสื้อผ้า รองเท้า นาฬิกา เครื่องประดับต่างๆ แต่มีอีกสิ่งหนึ่งที่หนีไม่พ้นก็คือ เรื่องกระเป๋า เพราะเป็น accessories ที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ขาดไม่ได้ โดยเฉพาะสำหรับสาว ๆ (รวมถึงหนุ่มๆ หลายคนด้วย) เพราะกระเป๋ายังเป็นตัวบ่งบอกถึงสไตล์ของตัวเองได้เป็นอย่างดี เวลาที่เราเลือกซื้อกระเป๋า นอกจากจะพิจารณาเรื่องของ ราคา สี สัน การดีไซน์ออกแบบของกระเป๋าแต่ละใบแล้ว เราควรคำนึงถึงวัสดุผิว และคุณภาพของกระเป๋าด้วย บางครั้งเราเลือกกระเป๋าที่รูปลักษณ์ภายนอกถูกใจ แต่คุณภาพของวัสดุผิว การตัดเย็บไม่ดี ไม่ทนทาน ถึงแม้ราคาจะถูก แต่กระเป๋าที่เราซื้อมาก็อยู่กับเราไม่นาน ยิ่งเปลี่ยนบ่อยๆ เข้า ใช้แล้วก็ต้องทิ้ง เหมือนเราซื้อมาไม่แพง แต่บ่อยๆ เข้าก็อาจจะแพงกว่าซื้อจำนวนน้อยใบแต่คุณภาพดี

โดยทั่วไปกระเป๋าจะผลิตด้วยวัสดุที่แตกต่างกัน เช่น หนังเทียม หนังแท้ พลาสติก ผ้า ฯลฯ แต่ในการวิเคราะห์ครั้งนี้จะพูดถึงหนังแท้ และ หนังเทียมก่อน เพราะหลายๆ คนอาจจะไม่ทราบถึงความแตกต่างของหนังทั้งสองชนิดนี้ว่าวัสดุทั้งสองชนิดนี้แตกต่างกันอย่างไร

- หนังเทียม หรือที่เราเรียกว่า หนังสังเคราะห์นั้น ทำมาจากพลาสติกหนาๆ ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายหนังแท้มาก โดยจะใช้วิธีบีบอัดเลียนแบบหนังแท้ เมื่อเราสัมผัสดูก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างจากหนังแท้ หนังเทียมสัมผัสแล้วจะเหนียวติดมือ และมีความกระด้างกว่า ไม่นุ่มเหมือนหนังแท้ หนังเทียมมักเป็นที่นิยมนำมาผลิตเป็นกระเป๋าแฟชั่น ที่เราเห็นทั่วไป เพราะหนังเทียมมีราคาไม่สูง น้ำหนักเบากว่า การดูแลรักษาไม่ยากนัก แต่เมื่อเราใช้กระเป๋านี้ไปไม่นาน เนื้อพลาสติกก็จะเสื่อมลง เป็นรอยแตกและฉีกขาดในที่สุด

โดยทั่วไปอายุการใช้งานของหนังเทียมจะอยู่ที่ 2-3 ปีเท่านั้นเอง ยิ่งถ้าร้านค้าเก็บสต็อกสินค้ามานานก่อนถึงมือลูกค้า ก็จะทำให้อายุการใช้งานในมือลูกค้าลดลงไปอีก บางครั้งเราจะเห็นร้านค้าลดราคาไล่สต็อกกระเป๋าหนังเทียมเยอะๆ นอกจากเรื่องแฟชั่นที่เปลี่ยนไป สินค้าไม่อยู่ในเทรน ก็อาจจะมีเรื่องของอายุสินค้าที่ใช้งานได้อีกไม่นาน จึงต้องรีบขายก่อนจะขาดทุนนั่นเอง

- หนังแท้ ทำจากหนังหรือส่วนของสัตว์แท้ๆ เช่น หนังวัว หนังแกะ หนังจระเข้ ฯลฯ ผ่านกรรมวิธีโดยการฟอก คือ ทำหนังดิบให้เป็นหนังที่มีความทนต่อสภาพอากาศ ไม่เน่าเปื่อย ซึ่งหนังแท้นั้น จะมีความทนทาน นุ่ม ลื่น และอายุการใช้งานก็จะนานกว่าหนังเทียมมาก หนังบางชนิดดูแลรักษาดี ๆ ใช้งานได้เป็นสิบปีก็มี แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประเภทของหนัง การตัดเย็บ การใช้งาน และการดูแลรักษาของแต่ละคนด้วย

หลายคนอาจเคยสงสัยว่า ทำไมกระเป๋าหนังแท้นั้นมีราคาสูง เพราะด้วยปัจจัยหลายๆ อย่าง เช่น การคัดแยกสัตว์เลี้ยงที่จะทำเป็นเครื่องหนัง โดยดูแลตั้งแต่การกินของสัตว์ การเลี้ยงดู คุณภูมิ เป็นต้น เพื่อให้ได้ลายหนังตามคุณสมบัติที่ดีของหนัง นอกจากนี้ ยังมีการแบ่งเกรดของหนังตามคุณภาพ ยิ่งคุณภาพดี หายาก ก็ยิ่งราคาสูง สิ่งเหล่านี้จึงเป็นสาเหตุให้กระเป๋าหนังแท้นี้มี ต้นทุนราคาสูงกว่าหนังเทียมเป็นธรรมดา แต่เมื่อเปรียบเทียบกับคุณภาพ และอายุการใช้งานแล้ว ถือว่าคุ้มค่าง่มาก หนังแท้นั้นมีความนุ่มมาก ตอนซื้อไปใช้ใหม่ๆ อาจไม่เงางามมากนัก แต่ ยิ่งใช้ ยิ่งสัมผัสบ่อยๆ ก็ยิ่งทำให้กระเป๋านุ่มขึ้น แถมเงาขึ้นแบบแทบไม่ต้องขัดด้วยซ้ำไป

ดังนั้น หากต้องการใช้กระเป๋าตามเทรนหลายๆ เปลี่ยนบ่อยๆ คุณภาพและราคาไม่สูง ไม่ สนใจอายุการใช้งานมากนัก ซื้อมาใช้สักกระยะหนึ่งเปื่อก็อทิ้ง กระเป๋าหนังเทียมก็น่าจะเหมาะสม แต่เมื่อเทียบกับหนังแท้ ถึงแม้ราคาจะสูงกว่า (น้อยหรือมากขึ้นอยู่กับชนิดและเกรดของหนัง) หาก ต้องการใช้งานกระเป๋าที่มีความนิ่ม ทนทาน อายุการใช้งานสูง ไม่แตกง่าย หรือเปื่อยยุ่ยง่ายๆ แถม ยังเก็บสะสมได้ด้วย กระเป๋าหนังแท้น่าจะเป็นคำตอบที่เหมาะสมมากกว่า

2. ผลสำรวจแบบสอบถาม

เป็นผลจากการสำรวจแบบสอบถามเพื่อการออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 โดยมีประชากรเป็นชายวัยทำงาน อายุ 23 ปี ขึ้นไป บริเวณมหาวิทยาลัยนเรศวร และกลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 100 คน พบว่า

2.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้สอบถาม

ตาราง 1 อายุ (เกิน 6 เดือน คิดเป็น 1 ปี)

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
23-25 ปี	9	18
26-28 ปี	19	38
29-31 ปี	17	34
32 ปี ขึ้นไป	5	10
รวม	50	100

จากตาราง 1.1 อายุ 26-28 ปี มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 38 อายุ 29-31 ปี มีค่าเฉลี่ย ร้อยละ 34 และอายุ 23-25 ปี มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 18.9 ตามลำดับ

ตาราง 2 อาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พนักงานบริษัทเอกชน	8	16
รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	20	40
เจ้าของธุรกิจ/ธุรกิจส่วนตัว	14	28
พนักงานประจำ	7	14
อื่นๆ	1	2
รวม	50	100

จากตาราง 1.2 อาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจมีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 40 อาชีพเจ้าของธุรกิจ/ธุรกิจส่วนตัวมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 28 และอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 16 ตามลำดับ

ตาราง 3 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

จำนวน	บาท (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10,000 บาท	4	8
10,001 - 20,000 บาท	23	46
20,001 - 30,000 บาท	15	30
30,001 - 40,000 บาท	7	14
40,001 บาท ขึ้นไป	1	2
รวม	50	100

จากตาราง 1.3 จำนวนรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ 10,001 - 20,000 บาท มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 46 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ 20,001 - 30,000 บาท มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 30 และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ 30,001 - 40,000 บาทมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 14 ตามลำดับ

2.2 สํารวจพฤติกรรมผู้บริโภคในการเลือกซื้อกระเป๋าหนัง

ตาราง 4 สไตส์การแต่งตัวที่ชื่นชอบ

สไตส์การแต่งกาย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
Nerd	3	6

Vintage	12	24
Casual	16	32
Metro	13	26
Street	6	12
รวม	50	100

จากตาราง 2.1 สไตล์การแต่งกายแบบ Casual มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 32 สไตล์การแต่งกายแบบ Metro มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 26 และสไตล์การแต่งกายแบบ Vintage มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 24 ตามลำดับ

ตาราง 5 ถ้ามีโอกาสทำงานนอกสถานที่ ท่านคิดว่าจะไปทำงานที่ไหนมากที่สุด

สถานที่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ร้านกาแฟ/ร้านอาหาร	11	22
ห้องสมุด	2	4
บ้านพักริมทะเลชายหาด	24	48
บ้านพักในไร่ สวน ป่าเขา	11	22
อื่น	2	4
รวม	5024	100

จากตาราง 2.2 โอกาสทำงานนอกสถานที่บ้านพักริมทะเลชายหาด มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 48 ร้านกาแฟ/ร้านอาหารและบ้านพักในไร่ สวน ป่าเขา มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ร้อยละ 22 ตามลำดับ

ตาราง 6 ท่านซื้อกระเป๋าหนังบ่อยแค่ไหน

ความถี่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกอาทิตย์หรือมากกว่านั้น	0	0
เดือนละ 2 - 3 ครั้ง	0	0
เดือนละ ครั้ง	7	14
2 - 3 เดือน / ครั้ง	43	86
รวม	5024	100

จากตาราง 2.3 ความถี่ในการซื้อกระเป๋าหนัง 2-3 เดือน/ครั้ง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 86 และเดือนละครั้ง มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 14 ตามลำดับ

ตาราง 7 ในการเลือกซื้อกระเป๋าหนังนอกจากตัวท่านแล้ว ใครเป็นผู้มีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อของท่านมากที่สุด

บุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อน	8	16
คนในครอบครัว	17	34
แฟน	15	30
ดารา / นักแสดง	5	10
อื่น	5	10
รวม	5024	100

จากตาราง 2.4 คนในครอบครัวมีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 34 แฟนมีอิทธิพลในการซื้อที่มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 30 และเพื่อนมีอิทธิพลในการเลือกซื้อที่มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 16 ตามลำดับ

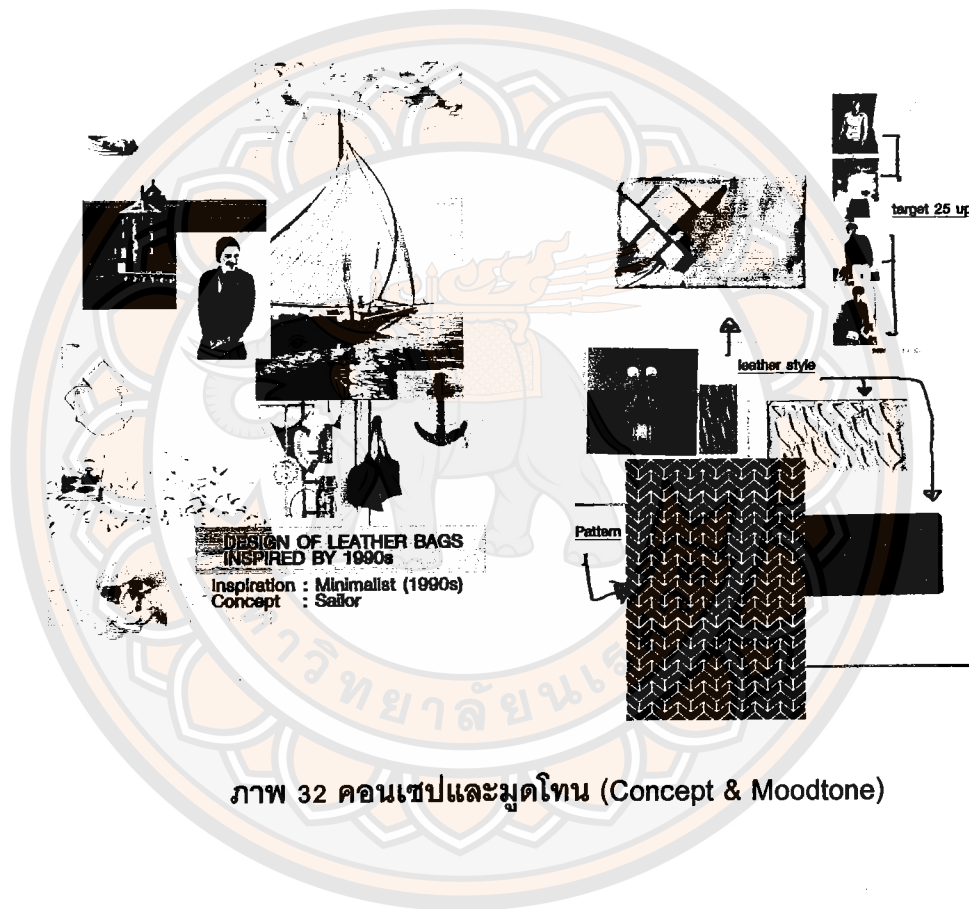
ตาราง 8 ประเภทของวัสดุหนังที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด

ชนิดหนัง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หนังกลับ	11	22
หนังด้าน	20	40
หนังขัดมัน	11	22
หนังแก้ว	8	16
รวม	5024	100

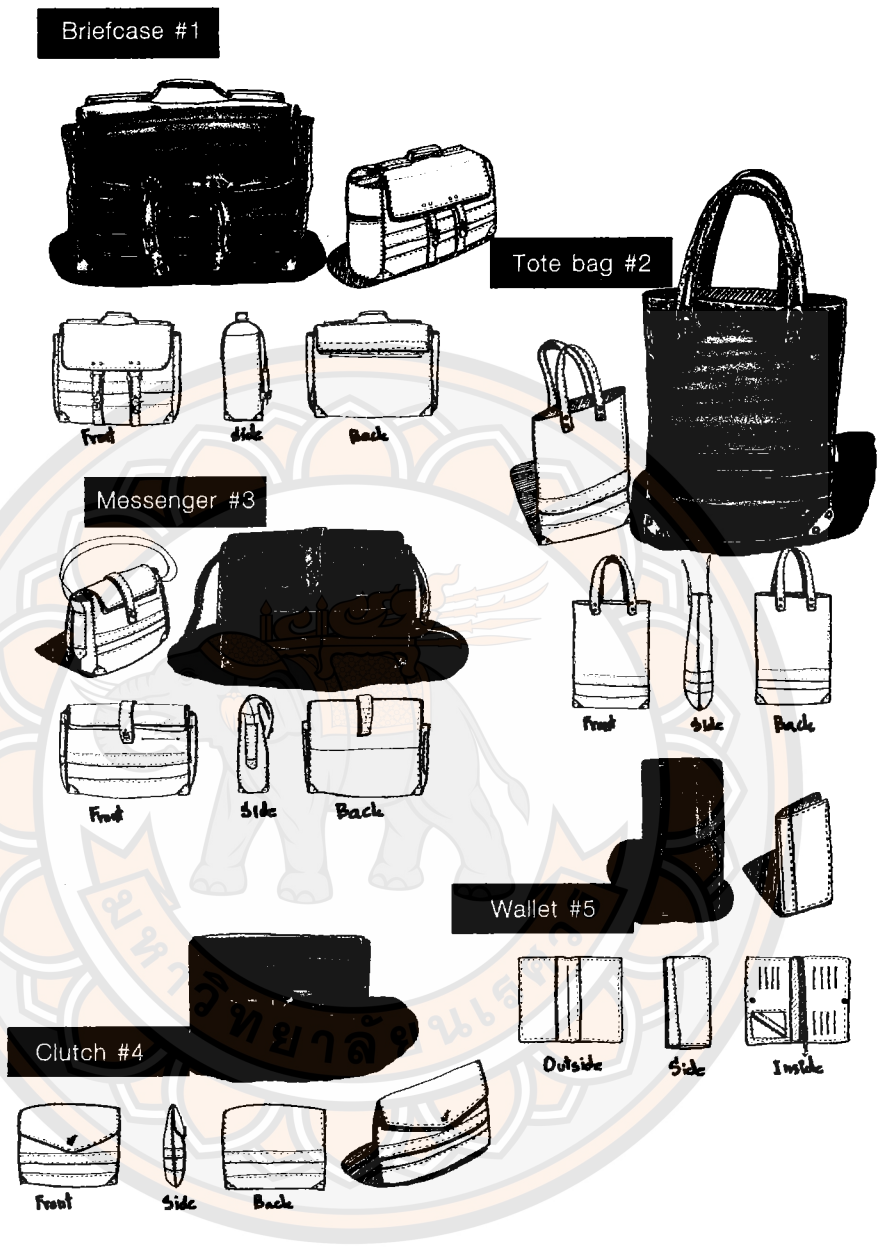
จากตาราง 2.5 หนังด้านมีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 40 ในขณะที่ หนังกลับและหนังขัดมัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ร้อยละ 22 ตามลำดับ

3. แนวคิดการออกแบบ

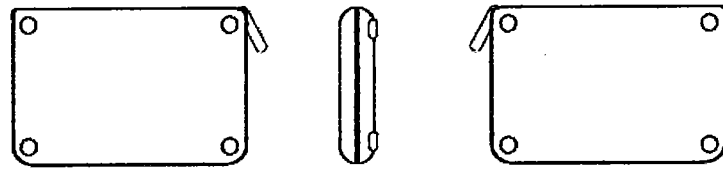
กระบวนการในการออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990



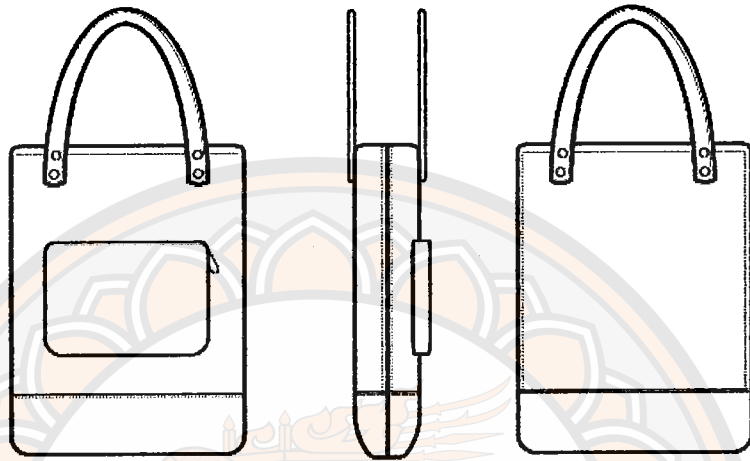
ภาพ 32 คอนเซปและมู๊ดโทน (Concept & Moodtone)



ภาพ 33 ภาพร่างชุดกระเป๋า



Clutch



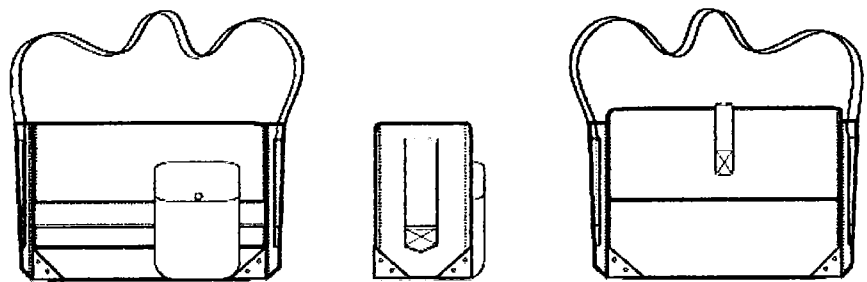
Tote



Briefcase



Wallet



Messenger

ภาพ 34 แบบโครงสร้างกระเป๋า



ภาพ 35 กระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990



ภาพ 36 กระเป๋าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990



ภาพ 37 กระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990

บทที่ 5

บทสรุป

การดำเนินการออกแบบกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 พบว่าปัจจุบันตลาดอุตสาหกรรมกระเป่าหนังในไทยนั้น มีการแข่งขันกันเป็นอย่างมากทั้งในและนอกประเทศและกระเป่าหนังกำลังเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ชายทุกช่วงอายุ ไม่ว่าจะผ่านมากี่ช่วงยุคสมัย กระเป่าหนังและสไตล์ของความเรียบง่าย ความประณีต เรียบร้อย ของมินิมอลลิสม์สไตล์นั้นก็ยังคงเป็นสไตล์ที่ได้รับความนิยมอีกรูปแบบหนึ่งจากหลายสไตล์ในอดีตที่ผ่านมา เพราะแฟชั่นนั้นมักจะหมุนวนกันไป อยู่ที่ใครจะมีซิกซ์แอนแมท กระเป่าหนังก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งสำหรับคนที่ต้องการสร้างเรื่องราวและความทรงจำอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยและนักออกแบบต้องทำการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ต้องการและเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคให้ได้มากที่สุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
2. เพื่อออกแบบกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างกับกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990

สรุปผลและอภิปราย

การศึกษาค้นคว้าในหัวข้อวิจัยเรื่อง การออกแบบกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 สรุปได้ดังนี้

1. ศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องประกอบการแต่งกายประเภทหนัง
2. ศึกษาสไตล์การแต่งตัวและสิ่งที่ยอดนิยมในแต่ละยุคเพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
3. ศึกษาผลิตภัณฑ์และขั้นตอนการผลิต
4. ออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป่าหนัง โดยเลือกใช้วัสดุหนังที่มีอยู่ อย่างคุ้มค่า เหมาะสมกับงบประมาณและราคา มีคุณภาพ สวยงามและเพิ่มประโยชน์ต่อการใช้งาน

ข้อเสนอแนะ

ในขั้นตอนของกระบวนการประเมินผลทางการศึกษาได้เป็นไปอย่างถูกต้องตามระบบที่คณะกรรมการได้กำหนดไว้ ซึ่งสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการได้รับข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์จากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้คอยช่วยเหลืออย่างเต็มที่

1. การดำเนินการศึกษาในหัวข้อการออกแบบการออกแบบกระเป๋านึ่งโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990 เพื่อศึกษาถึงการออกแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แตกต่างจากตลาดในและต่างประเทศ

2. ควรนำการศึกษาค้นคว้าสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋านึ่งมาใช้ประโยชน์ในเรื่องของแนวทางการออกแบบให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เพื่อได้งานออกแบบที่มีความสมบูรณ์เหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์นั้นๆ และสามารถนำไปผลิตจำหน่ายใช้งานได้จริงต่อไป

3. การออกแบบและพัฒนาแบบควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจนและแน่นอน เพราะเป็นจุดสำคัญที่สุดของการทำศิลปนิพนธ์

4. ขั้นตอนการทำแบบจำลอง (Model) หากต้องมีกระบวนการทำที่ยากและซับซ้อน ควรวางแผนระยะเวลาสำหรับขั้นตอนนี้ให้มาก เพราะอาจล่าช้าไม่ทันตามกำหนดและทำให้งานออกมาไม่มีประสิทธิภาพมากพอ

5. การตัดสินใจในการออกแบบควรใช้เหตุผลและข้อมูลเป็นส่วนประกอบในการตัดสินใจมากกว่าความรู้สึกส่วนตัว

บทสรุปของการศึกษาวิจัยถือได้ว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ทั้งในด้านการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับพฤติกรรมการใช้งาน ซึ่งไม่ใช่เพียงวิสัยทัศน์ทางด้านการศึกษาเท่านั้น แต่เป็นการมองโลกทัศน์ให้กว้างออกไปยังภายนอก อาศัยพื้นฐานของความเป็นจริง การศึกษา ค้นคว้า ตลอดจนการวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง อันเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาวิจัย

บรรณานุกรม

- ครูสนใจ ภัทติศิริ. **ประเภทของการออกแบบ**. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556, แหล่งที่มา : http://www.trangis.com/somjaiart/e1_1_4.php
- สำนักบริหารทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. **จำนวนประชากรในจังหวัดพิษณุโลก**. สืบค้นเมื่อ 9 พฤษภาคม 2557, แหล่งที่มา : <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/districtList/S010107/th/43.html>
- Ai-5 Design & Decoration. **มินิมอลลิสม์ (Minimalism)**. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2556, แหล่งที่มา : <https://www.facebook.com/Ai53dDesignRendering/posts/559195264121292>
- Allalike-design.2553. **ความหมายของการออกแบบ**. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556, แหล่งที่มา : <http://allalike-design.blogspot.com/2010/12/blog-post.html>
- dooddot_admin.2556. **เทรนด์ยุค 1990**. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2556, แหล่งที่มา : <http://www.dooddot.com/smells-like-teen-spirit-grunge-look-90/>
- Nunun.2552. **ความหมายของการออกแบบ**. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556, แหล่งที่มา : <http://blog.eduzones.com/nunloly/32496>
- Staffnut.2552. **หลักการออกแบบ**. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556, แหล่งที่มา : <http://www.pikanesri.com/class-basic-designB.php>
- visavivamarts.2555. **ประวัติกระเป๋าแฟชั่น**. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556, แหล่งที่มา : <http://goo.gl/BHpYez>
- WardrobeMinistry.2555. **กระเป๋าหนัง 5 ประเภทของสุภาพบุรุษ**. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน, แหล่งที่มา : <http://goo.gl/BBOe8h>



ภาคผนวก ก

มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์

แบบสอบถาม



งานวิจัยเรื่อง การออกแบบกระเป๋าน้ำโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990s

ผู้วิจัย นายกมลภพ ประกอบการ

e-mail: coordi2535@gmail.com โทร.(089)-4615615

ประธานที่ปรึกษาศิลปะนิพนธ์ อาจารย์ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์

กรรมการที่ปรึกษาศิลปะนิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์

วิทยานิพนธ์ ระดับมหาบัณฑิต สาขาศิลปะและการออกแบบ

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยรัตนนคร

วัตถุประสงค์ของการสอบถาม

1. เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของกระเป๋าน้ำ
2. เพื่อออกแบบแบบกระเป๋าน้ำ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างกับกระเป๋าน้ำ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้สอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามสำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคในการเลือกซื้อกระเป๋าน้ำ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้สอบถาม

1) อายุ (เกิน 6 เดือนคิดเป็น 1 ปี)

23 – 25 ปี

26 – 28 ปี

29 – 31 ปี

32 ปีขึ้นไป

2) อาชีพ

- พนักงานบริษัทเอกชน รัฐบาล/พนักงานรัฐวิสาหกิจ
- เจ้าของธุรกิจ/ธุรกิจส่วนตัว พนักงานประจำ
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

3) รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

- ต่ำกว่า 10,000 บาท 10,001 – 20,000 บาท
- 20,001 – 30,000 บาท 30,001 – 40,000 บาท

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามสำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคในการเลือกซื้อกระเป๋าหนัง

1) สไตล์การแต่งตัวที่ท่านชื่นชอบ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- Nerd style (Geek style) (สไตล์เด็กเรียน จุดเด่น-แว่น ใบบัว เอี๊ยม)



- Vintage style (วินเทจสไตล์ จุดเด่น-สีน้ำตาล เทา สีเข้มและสีหม่น)



- Casual style (แคสชวลสไตล์ จุดเด่น-การมีเข็มขัดแมทเครื่องแต่งกายให้ดูล้าลองแต่เท่)



Metro style (เมโทรสไตล์ จุดเด่น-สีล้วนและลวดลายอ่อนหวาน)



Street style (สตรีทสไตล์ จุดเด่น-ความเป็นตัวของตัวเอง)



2) ถ้ามีโอกาสทำงานนอกสถานที่ ท่านคิดว่าจะไปทำงานที่ไหนมากที่สุด

ร้านกาแฟ(Café)/ร้านอาหาร ห้องสมุด

บ้านพักริมชายหาด/ทะเล บ้านพักในไร่ สวน/ป่าเขา

อื่นๆ โปรดระบุ.....

3) ท่านซื้อกระเป๋าหนังบ่อยแค่ไหน

- ทุกอาทิตย์หรือบ่อยกว่านั้น
- เดือนละ 2 - 3 ครั้ง
- เดือนละครั้ง
- 2 - 3 เดือน / ครั้ง

4) ในการตัดสินใจซื้อกระเป๋าหนัง ท่านพิจารณาจากปัจจัยใดมากที่สุด

- รูปแบบและการดีไซน์
- คุณภาพ / วัสดุที่ใช้ในการผลิต
- กระแสนิยม
- ราคาสมเหตุสมผล
- ตราสินค้า / ยี่ห้อ (brand name)
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

5) ในการเลือกซื้อกระเป๋าหนังนอกจากตัวท่านแล้ว ใครเป็นผู้มีอิทธิพลในกาตัดสินใจซื้อของท่านมากที่สุด

- เพื่อน
- คนในครอบครัว
- แฟน
- ดารา / นักแสดง
- อื่นๆ

6) ประเภทของวัสดุหนังที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด

- หนังกลับ
- หนังด้าน
- หนังขัดมัน
- หนังแก้ว



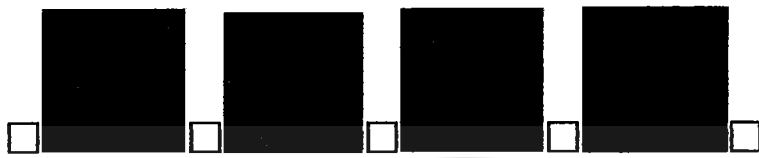
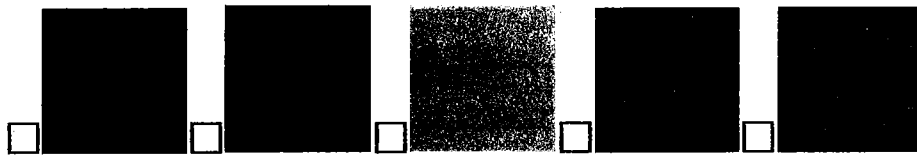
7) ท่านต้องการให้กระเป๋าหนังมีวัสดุอื่นเสริมเพื่อเพิ่มมูลค่าของกระเป๋าหรือไม่

- ต้องการ (ตอบข้อ 9)
- ไม่ต้องการ

8) วัสดุที่ท่านต้องการจะให้เพิ่มมูลค่ากระเป๋าหนังมากที่สุด

- พลาสติก / ยางซิลิโคน
- เหล็ก
- อะลูมิเนียม
- ทองเหลือง
- สแตนเลส

9) สีหนังสีใดที่ท่านชอบมากที่สุด (เรียงลำดับ 1 2 3)



ข้อเสนอแนะ

คำชี้แจง: โปรดเขียนข้อเสนอแนะเพิ่มเติมลงในช่องว่างให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงที่กรุณาตอบแบบสอบถามของ
การออกแบบกระเป่าหนังโดยรับแรงบันดาลใจจากยุค 1990s
อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก
นายกมลภพ ประกอบการ(ผู้วิจัย)



ผลงานการแสดงศิลปะนิพนธ์

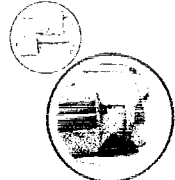


ทำบงึ

การออกแบบกระเป่าหนังโดยรับ
แรงบันดาลใจจากยุค 1990

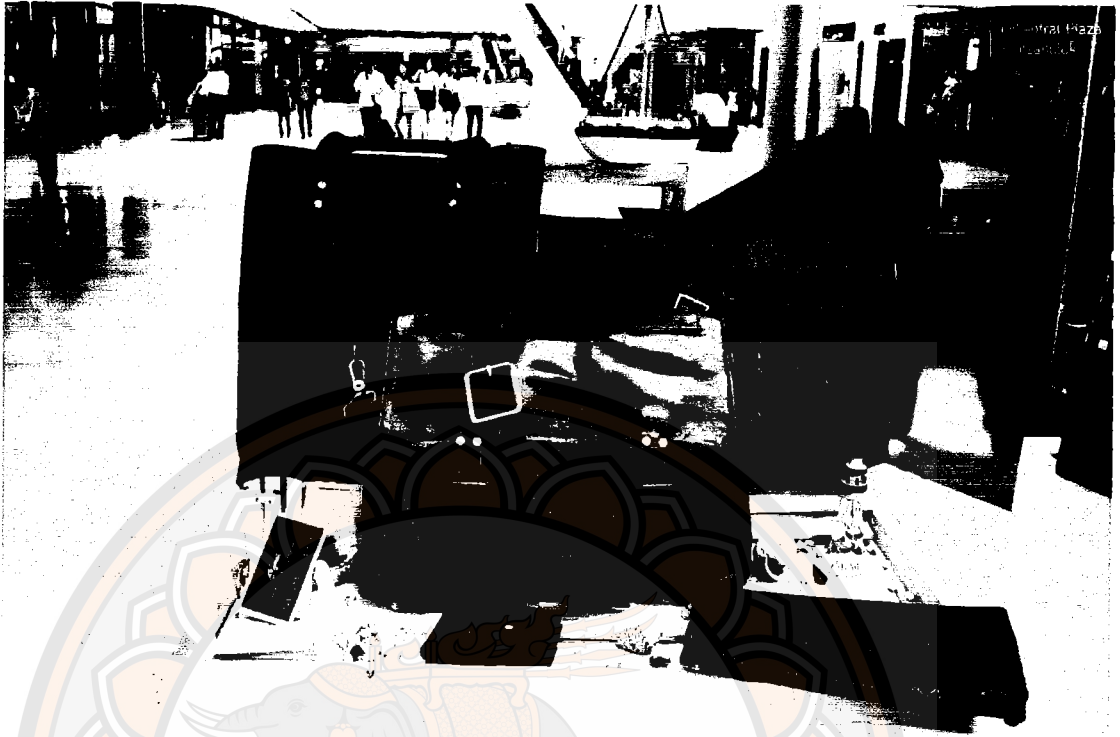


Kamol.



พ.ศ. ๒๕๖๓
๒๕๖๓

๒๕๖๓



53710685

สยามสแควร์ จำกัด / Siam Square Publisher
 2228 ถนนสีลม แขวงสีลม เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500
 02-641-6175 / ssc@ssppublish.com

การออกแบบกระเป๋าหนังโดยรับ แรงบันดาลใจจากยุค 1990

Design of leather bags inspired by 90s.



Kamol.

กระเป๋าหนังยุค 90s ที่กำลังกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง เพราะความเรียบง่ายและใช้งานได้จริง...
 ...
 ...



Inspiration.

Concept.
 ...
 ...

5 Products.

- 1) Briefcase
- 2) Messenger bag
- 3) Tote
- 4) Clutch
- 5) Wallet