

# อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย  
แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินยุค



สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนครสวรรค์  
วันลงทะเบียน.....จ - มี.ค. ๒๕๕๕  
เลขทะเบียน..... 1.6723305 0.2  
เลขเรียกหนังสือ.....

ศิลปนิพนธ์เสนอคณะกรรมการบัณฑิตยกรรมการ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาลัทธิศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์  
พฤษภาคม พ.ศ. 2557  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

ACCESSORIES DESIGN  
INSPIRED FROM MOVIE CHARACTERS OF DARK SHADOWS



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

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่องการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย  
แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค ของนายเมธี ฉัตรทอง  
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

  
.....ประธาน (อาจารย์ที่ปรึกษา)  
(อาจารย์ศุภเดช หิมะมาน)

  
.....กรรมการ (รองอาจารย์ที่ปรึกษา)  
(อาจารย์จัญญา พหลเทพ)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์เจนยุทธ ศรีหิรัญ)





(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)  
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
พฤษภาคม พ.ศ. 2557

## ประกาศคุณูปการ

งานวิจัยฉบับนี้จะสำเร็จได้ด้วยดีเพราะได้รับความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ที่  
อุทิศสละเวลาอันมีค่ายิ่งคอยให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัย  
รู้สึกซาบซึ้ง ในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

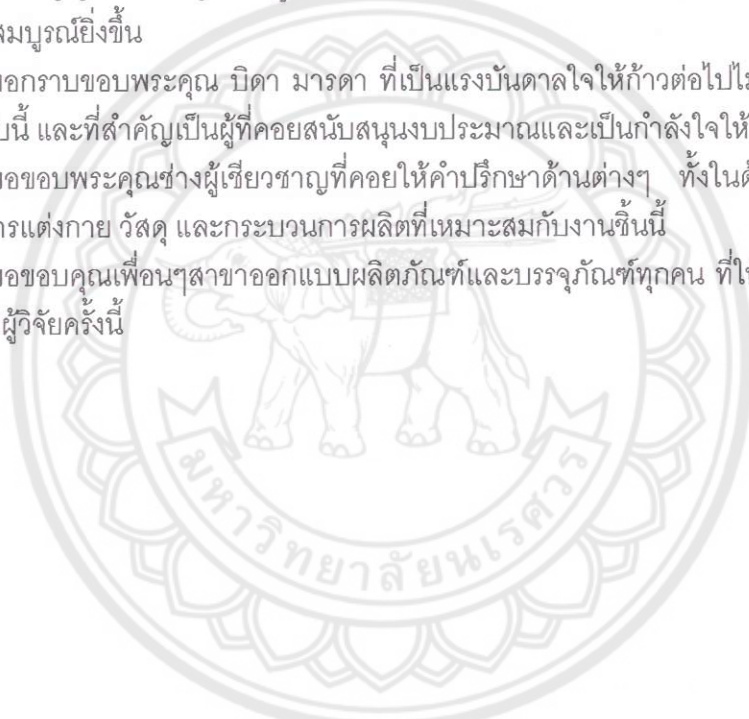
ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ศุภเดช หิมะมาน ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์  
ทุกท่านในสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ที่ให้ความกรุณา ให้คำปรึกษา และคอย  
แนะนำปรับแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนช่วยกระตุ้นพลังความคิดของผู้วิจัยให้เกิดการพัฒนาด้าน  
ความคิด สติปัญญา ที่สำคัญทำให้ผู้วิจัยเกิดความมานะ อดทน และสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ฉบับนี้  
ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ก้าวต่อไปไม่ท้อ อดทนสู้ในการ  
ทำวิจัยฉบับนี้ และที่สำคัญเป็นผู้ที่คอยสนับสนุนงบประมาณและเป็นกำลังใจให้เสมอมา

ขอขอบพระคุณช่างผู้เชี่ยวชาญที่คอยให้คำปรึกษาด้านต่างๆ ทั้งในด้านที่เกี่ยวกับเครื่อง  
ประกอบการแต่งกาย วัสดุ และกระบวนการผลิตที่เหมาะสมกับงานชิ้นนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ทุกคน ที่ให้คำปรึกษา คอยให้  
กำลังใจแก่ผู้วิจัยครั้งนี้

เมธี จัตรทอง



ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มินิยูค
ผู้วิจัย	เมธี จัตรทอง
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์ศุภเดช หิมะมาน
กรรมการที่ปรึกษา	ผศ.ดร.ศุภรักษ์ สุวรรณวัจน์
ประเภทสาร นิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ.สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556
คำสำคัญ	เครื่องประกอบการแต่งกาย การออกแบบ

### บทคัดย่อ

เครื่องประกอบการแต่งกายมีหลากหลายรูปแบบ แต่ละชนิดก็มีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการใช้งานและการเลือกใช้ ให้เข้ากับคลิกและชุดแต่งกายที่สวมใส่ เครื่องประกอบการแต่งกายมนุษย์เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงฐานะในสังคมและความพึงพอใจของผู้ใช้ เป็นเครื่องประดับ ตกแต่งให้คุณค่าความงามทั้งทางกายและจิตใจ เปรียบเสมือนสิ่งแทนความรู้สึก แทนอารมณ์ แทนความคิด แสดงฐานะ และรสนิยม ที่ผู้สวมใส่ใช้งานสะท้อนออกมา เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มินิยูค ที่สะท้อนบทบาทของการเป็นตัวตนของมนุษย์ในรูปแบบเหนือธรรมชาติ ทั้งแม่มด ฝึร้าย ปีศาจ และแวมไพร์ ที่แฝงแง่คิดของการเป็นมนุษย์ที่มีอยู่ในตัวของทุกคน ผ่านลักษณะของเหล่าตัวละครในเรื่อง ทั้งด้าน ความคิด จิตใจ ตัวตน ครอบครั และสังคม

ซึ่งการวิจัยนี้มีแนวคิดข้อมูลพื้นฐานประกอบไปด้วย หลักการและแนวคิดของการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย, ความเป็นมาและข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเครื่องประกอบการแต่งกาย, ประเภทและรูปแบบของเครื่องประกอบการแต่งกาย กรอบการวิจัยนี้นำไปสู่การกำหนดประเด็นของการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสู่การวิเคราะห์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายตามแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการตีความเชิงลึกของเนื้อหาและบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มินิยูค ผู้การออกแบบ คอลเลคชั่นเครื่องประกอบการแต่งกาย ที่สะท้อนความเป็นตัวตนของเหล่าตัวละครหลักผสมผสานกับสเน่ห์และความเทที่เรียบง่ายและคลาสสิกของเนื้อหาภาพยนตร์ ผ่านฟังก์ชัน รูปทรง สีเส้นและลวดลายของเครื่องประกอบการแต่งกายแต่ละชิ้นในคอลเลคชั่น ที่เรียบง่ายแต่มีชั้นเชิงแฝงเสน่ห์ที่น่าค้นหา

## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตการวิจัย.....	2
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
หลักการและแนวคิด การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย.....	6
ประเภทและรูปแบบของเครื่องประกอบการแต่งกาย.....	22
ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินิยูค.....	60
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	69
กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย.....	69
การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	70
การวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลและภาพประกอบที่ใช้ในการออกแบบ.....	70
การจัดทำแผนภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ.....	71
การออกแบบและพัฒนาแบบ.....	71
การผลิตงาน.....	71
การอภิปรายและนำเสนอผลงาน.....	71

## สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	72
ความคิดรวบยอดทางการออกแบบ.....	73
เหตุผลสนับสนุนความคิดรวบยอดการออกแบบ.....	73
ข้อมูลผู้บริโภคนำหมาย.....	73
การวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มีนยุค.....	76
ขั้นตอนการออกแบบ.....	88
ขั้นตอนการผลิต.....	100
การนำเสนอผลงาน.....	101
5 บทสรุป.....	103
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	103
ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์.....	103
สรุปผลการวิจัย.....	103
อภิปรายผล.....	104
บรรณานุกรม.....	105
ภาคผนวก.....	106
ประวัติผู้วิจัย.....	112

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 2.1 ตัวอย่างกลุ่มความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภคเพศชาย (ผู้ชาย).....	20
ตารางที่ 2.2 ตัวอย่างกลุ่มความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภคเพศชาย (ผู้หญิง).....	21
ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins).....	77
ตารางที่ 4.2 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร แอนเจลิค บูชาร์ค (Angelique Bouchard).....	78
ตารางที่ 4.3 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter)....	79
ตารางที่ 4.4 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร อลิซาเบธ คอลลินส์ สตัดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard).....	80
ตารางที่ 4.5 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร แคโรลีน สตัดดาร์ด (Carolyn Stoddard).....	81
ตารางที่ 4.6 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins).....	82
ตารางที่ 4.7 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร เดวิด คอลลินส์ (David Collins).....	83



## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
รูปที่ 2.1 แนวโน้มการบริโภคสินค้าแฟชั่นในอนาคต.....	20
รูปที่ 2.2 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงการผลิตสินค้าแฟชั่นของผู้ผลิต.....	21
ภาพที่ 2.3 กระเป๋าแบบ Flap.....	23
ภาพที่ 2.4 กระเป๋าแบบ Framel.....	24
ภาพที่ 2.5 กระเป๋าแบบ Hobo.....	24
ภาพที่ 2.6 กระเป๋าแบบ Luggage Frame.....	25
ภาพที่ 2.7 กระเป๋าแบบ Luggage Handle.....	25
ภาพที่ 2.8 กระเป๋าแบบ Satche.....	26
ภาพที่ 2.9 กระเป๋าแบบ Shoulder.....	26
ภาพที่ 2.10 กระเป๋าแบบ Structured.....	27
ภาพที่ 2.11 กระเป๋าแบบ Tote.....	27
ภาพที่ 2.12 กระเป๋าแบบ Trapezoid.....	28
ภาพที่ 2.13 กระเป๋าแบบ Wire Frame.....	28
ภาพที่ 2.14 กระเป๋าแบบ Back Pack.....	29
ภาพที่ 2.15 กระเป๋าแบบ Bucket.....	29
ภาพที่ 2.16 กระเป๋าแบบ Barrel.....	30
ภาพที่ 2.17 กระเป๋าแบบ Camera.....	30
ภาพที่ 2.18 กระเป๋าแบบ Clutch.....	31
ภาพที่ 2.19 กระเป๋าแบบ Double Handl.....	31
ภาพที่ 2.20 กระเป๋าแบบ Drawstring.....	32

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.21 กระเป๋าแบบ Facile.....	33
ภาพที่ 2.22 กระเป๋าตังค์แบบพับกลาง.....	34
ภาพที่ 2.23 กระเป๋าตังค์แบบหลายฟังก์ชัน.....	35
ภาพที่ 2.24 กระเป๋าตังค์แบบนักธุรกิจ.....	35
ภาพที่ 2.25 กระเป๋าตังค์ขนาดต่างๆ.....	36
ภาพที่ 2.26 รองเท้าแบบ Brogue (Brogue shoes).....	38
ภาพที่ 2.27 รองเท้าแบบ Toe Cap.....	39
ภาพที่ 2.28 รองเท้าแบบ Double Monk Straps (Monk shoes).....	39
ภาพที่ 2.29 รองเท้าแบบ Penny Loafer.....	40
ภาพที่ 2.30 รองเท้าแบบ Tassel Loafers.....	41
ภาพที่ 2.31 รองเท้าแบบ Boat (Boat shoes).....	41
ภาพที่ 2.32 รองเท้าแบบ Driving (Driving shoes).....	42
ภาพที่ 2.33 รองเท้าแบบ Slippers.....	42
ภาพที่ 2.34 รองเท้าแบบ Desert boots.....	43
ภาพที่ 2.35 รองเท้าแบบ Chelsea boots.....	43
ภาพที่ 2.36 รองเท้าแบบ Derby (Derby shoes).....	44
ภาพที่ 2.37 รองเท้าแบบ Espadrilles.....	44
ภาพที่ 2.38 หมวกแบบ Western Hat.....	46
ภาพที่ 2.39 หมวกแบบ Hunting Cap.....	47
ภาพที่ 2.40 หมวกแบบ Visor cap.....	48

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.41 หมวกแบบ Alpen Hat.....	49
ภาพที่ 2.42 หมวก cap.....	49
ภาพที่ 2.43 หมวกแบบ Safari Hat.....	50
ภาพที่ 2.44 ผ้าพันคอไหมพรมถัก.....	52
ภาพที่ 2.45 ผ้าพันคอทอมือ.....	52
ภาพที่ 2.46 ผ้าพันคอแบบพันท์ลาย.....	53
ภาพที่ 2.47 ผ้าพันคอแบบปักลาย.....	53
ภาพที่ 2.48 ผ้าพันคอแบบพิมพ์ลาย.....	54
ภาพที่ 2.49 ผ้าพันคอแบบร่วมสมัย.....	54
ภาพที่ 2.50 สร้อยคอแบบ Collar.....	57
ภาพที่ 2.51 สร้อยคอแบบ Choker.....	57
ภาพที่ 2.52 สร้อยแบบ Princess.....	58
ภาพที่ 2.53 สร้อยแบบ Matinee.....	58
ภาพที่ 2.54 สร้อยแบบ Opera.....	59
ภาพที่ 2.55 สร้อยแบบ Ropes & Lariats.....	59
ภาพที่ 2.56 บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins).....	61
ภาพที่ 2.57 แอนเจลิค บูชาร์ด (Angelique Bouchard).....	62
ภาพที่ 2.58 วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter).....	63
ภาพที่ 2.59 อลิซาเบธ คอลลินส์ สต็อดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard).....	64
ภาพที่ 2.60 แคโรลีน สต็อดดาร์ด (Carolyn Stoddard).....	65

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.61 โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins).....	66
ภาพที่ 2.62 เดวิด คอลลินส์ (David Collins).....	67
ภาพที่ 4.1 แสดงภาพข้อมูลตัวอย่างของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย.....	74
ภาพที่ 4.2 ภาพตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค จากหลังบรรยากาศคฤหาสน์เก่าแก่ของตระกูล.....	75
ภาพที่ 4.3 Mood and Tone ของงานออกแบบ.....	76
ภาพที่ 4.4 ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค.....	76
ภาพที่ 4.5 Mood and Tone ตัวละคร บาร์นาบาส คอลลินส์ .....	84
ภาพที่ 4.6 Mood and Tone ตัวละคร แอนเจลิค บูชาร์ค .....	85
ภาพที่ 4.7 Mood and Tone ตัวละคร วิคตอเรีย วินเทอร์.....	85
ภาพที่ 4.8 Mood and Tone ตัวละคร ลิซาเบ็ท คอลลินส์ สตีลดาร์ด.....	86
ภาพที่ 4.9 Mood and Tone ตัวละคร แคโรลีน สตีลดาร์ด.....	86
ภาพที่ 4.10 Mood and Tone ตัวละคร โรเจอร์ คอลลินส์.....	87
ภาพที่ 4.11 Mood and Tone ตัวละคร เดวิด คอลลินส์.....	87
ภาพที่ 4.12 กราฟิก ที่ออกแบบจาก Mood and Tone.....	88
ภาพที่ 4.13 แบบร่างกระเป๋าใบใหญ่.....	89
ภาพที่ 4.14 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าใบใหญ่ 1.....	89
ภาพที่ 4.15 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าใบใหญ่ 2.....	90
ภาพที่ 4.16 แบบร่างกระเป๋าใบเล็ก.....	91
ภาพที่ 4.17 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าใบเล็ก 1.....	91
ภาพที่ 4.18 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าใบเล็ก 2.....	92

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.19 แบบร่างรองเท้า.....	93
ภาพที่ 4.20 รูปแบบและโครงสร้างรองเท้า.....	94
ภาพที่ 4.21 แบบร่างผ้าพันคอ.....	95
ภาพที่ 4.22 รูปแบบและโครงสร้างผ้าพันคอ.....	95
ภาพที่ 4.23 แบบร่างสร้อยคล้องคอ.....	96
ภาพที่ 4.24 รูปแบบและโครงสร้างสร้อยคล้องคอ.....	96
ภาพที่ 4.26 แบบร่างกระเป๋าตังค์.....	97
ภาพที่ 4.27 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าตังค์ 1.....	97
ภาพที่ 4.28 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าตังค์ 2.....	98
ภาพที่ 4.29 แบบร่างหมวก.....	99
ภาพที่ 4.30 รูปแบบและโครงสร้างหมวก.....	99
ภาพที่ 4.31 แสดงขั้นตอนการผลิตงาน.....	100
ภาพที่ 4.32 ภาพถ่ายผลงาน สำหรับการโปรโมท โฆษณา และลงสู่อินเทอร์เน็ต.....	101
ภาพที่ 4.33 การนำเสนอผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก.....	102

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การประดับร่างกายด้วยวัสดุหรือวัตถุต่างๆ เป็นส่วนหนึ่งในอารยธรรมของมนุษยชาติ ในยุคดึกดำบรรพ์ มนุษย์ใช้กระดูกสัตว์ เขี้ยวสัตว์ ขนสัตว์ หรือกระโหลกของสัตว์ มาใช้ประดับร่างกาย หลายพันปีต่อมา เมื่ออารยธรรมเจริญก้าวหน้าขึ้น มนุษย์ค้นพบแร่ธาตุ โลหะ อัญมณี ผ้า หนัง และวัสดุต่างๆ ก็ได้เกิดกระบวนการแปรรูปของมีค่าเหล่านั้นให้กลายเป็นเครื่องประกอบการแต่งกายเพื่อตกแต่งร่างกาย ซึ่งผู้ที่ได้ครอบครองและสวมใส่ในสมัยก่อนมักจะเป็นบุคคลชั้นสูง เช่น กษัตริย์ นักบวช นักบวชชั้นสูง หรือ คหบดีผู้มั่งคั่ง เพราะนอกจากการแสดงถึงสถานภาพและอำนาจบารมีแล้ว เครื่องประกอบการแต่งกายยังแฝงไว้ด้วยความเชื่อต่างๆ เช่น คัมภีร์จากภัยอันตราย ป้องกันมนต์ดำ ป้องกันภูติผี เสริมสร้างความกล้าหาญ มั่นใจและดึงดูดความสนใจต่อผู้พบเห็น เครื่องประกอบการแต่งกาย จึงถือเป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งควบคู่กับการแต่งกายของมนุษย์ ตั้งแต่ยุคก่อนจวบจนกระทั่งปัจจุบันนี้ จึงไม่มีชนชาติไหนๆ ที่จะปฏิเสธความงามของการแต่งกาย

เครื่องประกอบการแต่งกายมีหลากหลายรูปแบบ แต่ละชนิดก็มีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการใช้งานและการเลือกใช้ สวมใส่อย่างไรให้เข้ากับคลิกและชุดแต่งกายที่สวมใส่ เครื่องประกอบการแต่งกายมนุษย์เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงฐานะในสังคมและความพึงพอใจของผู้ใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่งให้คุณค่าความงามทั้งทางกายและจิตใจ “เครื่องประกอบการแต่งกาย” อาจจำแนกออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ เครื่องประดับพวกอัญมณีและเครื่องตกแต่งทำด้วยหนัง ผ้า หรือของใช้ในการแต่งกาย เช่น ถุงมือ เข็มขัด หมวก รองเท้าหรือกระเป่า รวมเรียกว่า Accessories ไม่ว่าจะเป็เครื่องประกอบการแต่งกายของบุรุษหรือสตรี ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างให้บุคลิกภาพของผู้สวมใส่ดูดีหรือน่ามอง มีเสน่ห์ น่าเลื่อมใส หรือน่าคบหาสมาคมด้วย อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในภาพลักษณ์ของผู้สวมใส่มากขึ้น เสริมแต่งรูปร่างภายนอกให้ผู้สวมใส่ดูดีได้ มีเสน่ห์แก่ผู้ที่พบเห็น อย่างเช่นคำพูดที่ว่า “ไ่่ก่ามเพราะชน คนงามเพราะแต่ง” เครื่องประกอบการแต่งกายไม่จำเป็นต้องชิ้นใหญ่ ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง แต่ต้องมีความเหมาะสมและความพอดีเมื่อสวมใส่ และการใช้งาน ควรเลือกเหมาะสมกับตนเอง ดูแลรักษาง่ายใช้ได้ ในหลายๆ โอกาส สำหรับผู้หญิงอาจพิจารณาการใช้งานร่วมกับเครื่องแต่งกายที่มีความเฉพาะในรูปแบบต่างๆ เพิ่มเติมด้วย ที่ดูโดยรวมแล้วไม่มากเกินงาม สำหรับผู้ชายอาจจะใช้ โดยเน้นแบบเรียบและแท้ๆ รวมทั้งสามารถเลือกใช้ได้หลายแบบในโอกาสต่างๆ กัน

เครื่องประกอบการแต่งกาย จึงเปรียบเสมือนสิ่งแทนความรู้สึก แทนอารมณ์ แทนความคิด แสดงฐานะ และรสนิยม ที่ผู้สวมใส่ใช้งานสะท้อนออกมา เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์

เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค ที่สะท้อนบทบาทของการเป็นตัวตนและลักษณะของมนุษย์ ในรูปแบบเหนือธรรมชาติ ทั้งแม่มด ผีร้าย ปีศาจ และแวมไพร์ ที่แฝงแง่คิดของการเป็นมนุษย์ที่มี อยู่ในตัวของทุกคนผ่านลักษณะของเหล่าตัวละครในเรื่อง ทั้งด้าน ความคิด จิตใจ ตัวตน ครอบครั้ว และสังคม

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค และนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. เพื่อออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ตามแรงบันดาลใจ และแนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงาน

### ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นโครงการเพื่อการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรง บันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค โดยแบ่งขอบเขตใน การวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
  - 1.1 ขอบเขตด้านประเภทและรูปแบบการใช้งานของเครื่องประกอบการแต่งกาย
  - 1.2 ประวัติความเป็นมาของเครื่องประกอบการแต่งกาย
  - 1.3 ความนิยมของเครื่องประกอบการแต่งกาย
2. ขอบเขตด้านกระบวนการผลิตเครื่องประกอบการแต่งกายสำหรับวัยรุ่น
  - 2.1 การเลือกวัสดุ
  - 2.2 การออกแบบ
  - 2.3 การผลิต
  - 2.4 การทดสอบคุณภาพ

### 3. ขอบเขตด้านการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลในส่วนต่างๆ รวบรวมข้อมูลในส่วนต่างๆ และสามารถปฏิบัติการออกแบบได้ดังนี้

- 3.1 สสำรวจความต้องการของผู้บริโภคที่มีต่อเครื่องประกอบการแต่งกาย
- 3.2 การร่างภาพและระดมความคิด
- 3.3 เขียนแบบเพื่อการผลิต
- 3.4 การขึ้นแบบจำลองขนาดจริง
- 3.5 ทดสอบคุณภาพตามมาตรฐาน

### 4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยนี้ มีความเกี่ยวข้องกับลำดับเวลา เพื่อการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มินิยุค มีระยะเวลา 5 เดือน ตั้งแต่เดือน มกราคม 2557 - พฤษภาคม 2557

### 5. ขอบเขตด้านการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มินิยุค 1 คอลเลคชั่น เป็นจำนวน 7 โครงสร้าง 1 กราฟิก ประกอบด้วย

- |                   |   |           |
|-------------------|---|-----------|
| 5.1 กระเป๋าใบใหญ่ | 1 | โครงสร้าง |
| 5.2 กระเป๋าใบเล็ก | 1 | โครงสร้าง |
| 5.3 กระเป๋าสตางค์ | 1 | โครงสร้าง |
| 5.4 รองเท้า       | 1 | โครงสร้าง |
| 5.5 สร้อยคล้องคอ  | 1 | โครงสร้าง |
| 5.6 หมวก          | 1 | โครงสร้าง |
| 5.7 ผ้าพันคอ      | 1 | โครงสร้าง |

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. การออกแบบ หมายถึง ความคิดที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น โดยอาศัยความรู้ และหลักการของศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดความสวยงามและถ่ายทอดออกมาเป็นเครื่องประกอบการแต่งกายที่สร้างความต้องการให้แก่กลุ่มวัยรุ่น

2. เครื่องประกอบการแต่งกาย หมายถึง เครื่องประดับตกแต่งร่างกาย เสริมให้เครื่องแต่งกายดูดี และแปลกใหม่ขึ้น แม้จะสวมใส่เครื่องแต่งกายชุดเดิมก็ตาม “เครื่องประกอบการแต่ง



กาย" ประกอบด้วย กระเป๋າใบใหญ่ กระเป๋าใบเล็ก กระเป๋าตังค์ รองเท้า สร้อยคัล้องคอ หมวก และผ้าพันคอ รวมเรียกว่า Accessories ทั้งนี้ เครื่องประกอบการแต่งกาย 1 คอลเลคชั่น ต้องมี ของต่างๆเหล่านี้รวมกันมากกว่า 3 ชิ้นขึ้นไป โดยเมื่ออยู่รวมกันแล้วต้องไม่ขาดไม่เกิน ทั้งนี้ นัก ออกแบบจะเป็นผู้กำหนดว่าเครื่องประกอบการแต่งกาย 1 คอลเลคชั่นต้องประกอบด้วยอะไรบ้าง จำนวนกี่ชิ้น ตามความเหมาะสมของการใช้งาน และแรงบันดาลใจในการออกแบบ

3. ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินิยุค หมายถึง ผู้แสดงบทบาท พฤติกรรม และเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์ ตัวละคร จะต้องมียุคประกอบหลัก 3 อย่าง คือ รูป ภายนอก (Appearance) ภูมิหลัง (Background) และมุมมอง (Point of View) โดยใน ภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินิยุค ประกอบด้วยตัวละคร ดังนี้

บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)  
แอนเจลิค บูชาร์ด (Angelique Bouchard)  
วิกตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Winter)  
อลิซาเบธ คอลลินส์ สตัดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)  
แคโรลีน สตัดดาร์ด (Carolyn Stoddard)  
โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)  
เดวิด คอลลินส์ (David Collins)

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. ทำให้ทราบถึงการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
2. ได้ศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินิยุค และนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ได้ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ตามแรงบันดาลใจ และแนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงาน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละคร  
ในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินยุค ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและค้นคว้าข้อมูลต่างๆ  
ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ดังนี้

#### 1. หลักการและแนวคิด การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

- 1.1 พื้นฐานการออกแบบ
- 1.2 แนวคิดสำหรับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
- 1.3 การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้ใช้งานได้ที่มีคุณค่า
- 1.4 ส่วนประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
- 1.5 พื้นฐานของนักออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
- 1.6 การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในปัจจุบัน
- 1.7 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมแฟชั่นในอนาคต

#### 2. ประเภทและรูปแบบของเครื่องประกอบการแต่งกาย

- 2.1 กระเป๋า
- 2.2 กระเป๋าตังค์
- 2.3 รองเท้า
- 2.4 หมวก
- 2.5 ผ้าพันคอ
- 2.6 สร้อยคอ

#### 3. ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินยุค

- 3.1 บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)
- 3.2 แอนเจลิค บูชาร์ด (Angelique Bouchard)
- 3.3 วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter)
- 3.4 อลิซาเบธ คอลลินส์ สต็อดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)
- 3.5 แคโรลีน สต็อดดาร์ด (Carolyn Stoddard)
- 3.6 โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)
- 3.7 เดวิด คอลลินส์ (David Collins)

## 1. หลักการและแนวคิด การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

### 1.1 พื้นฐานการออกแบบ

การที่จะสรุปคำว่า “ออกแบบ” คืออะไรอย่างแน่นอนนั้นนับเป็นเรื่องยุ่งยากพอสมควร เพราะข้อสรุป อาจะขึ้นอยู่กับลักษณะงานแต่ละอย่าง แต่ก็ได้คลุมความหมายโดยส่วนรวมก็ได้ เช่น สถาปนิก อาจะเน้นถึง การจัดบริเวณว่างเพื่อการอยู่อาศัย นักออกแบบเครื่องแต่งกาย อาจะเน้นถึงการออกแบบที่สัมพันธ์กับบุคลิกของผู้สวมใส่แต่ละคน หรือนักออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย จะเน้นถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ให้มีความสวยงาม และสวมใส่ได้อย่างสบาย เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม พอสรุปความหมายของการออกแบบได้กว้างๆ ดังนี้ การออกแบบ คือการวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบให้เกิดประโยชน์สัมพันธ์ กับความสวยงามโดยเลือกวัสดุให้เหมาะสมกับรูปแบบนั้นๆ ด้วย งานออกแบบแยกพิจารณาเป็นประเภทต่างๆ ได้กว้างๆ ดังนี้

- การออกแบบตกแต่ง
- การออกแบบผลิตภัณฑ์
- การออกแบบสื่อสาร
- การออกแบบสิ่งพิมพ์
- การออกแบบเหตุการณ์
- การออกแบบหีบห่อ
- การออกแบบเครื่องเรือน
- การออกแบบเครื่องแต่งกาย
- การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
- การออกแบบทัศนศิลป์

### 1.2 แนวคิดสำหรับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

แนวคิดที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ขึ้นพื้นฐาน มีดังนี้

- พื้นฐานความงามทางศิลปะด้านการออกแบบ
- ความเรียบง่ายของรูปทรงและมีความสมบูรณ์ในตัวเอง
- ความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านการออกแบบและวัสดุ
- เทคนิคทางการผลิตที่ไม่ซ้ำของเดิม
- รักษาคุณสมบัติของโลหะ หิน และวัสดุอื่นๆ

### 1.3 การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้ใช้งานได้งานที่มีคุณค่า

ก่อนอื่นนักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์โดยส่วนรวม เมื่อมองส่วนรวมทั้งหมด งานจะมีลักษณะเป็นเอกภาพ แม้จะใช้วัสดุต่างชนิดกันก็ตาม ไม่รู้สึกแบ่งแยกหรือกระจัดกระจาย มีความกลมกลืนกันระหว่างความงามและประโยชน์ใช้สอย

และเมื่อพบสิ่งใดที่มีความประทับใจ ให้ถามตัวเองก่อนว่า ทำไมจึงชอบ อะไรคือจุดดลใจประทับใจ ให้เกิดความชอบใจในสิ่งที่มองเห็นนั้น เป็นรูปทรง พื้นผิว หรือเส้นรอบนอก หรือความเรียบง่ายในรูปทรง ความหรูหรา สี สัน หรือความมีค่าของวัสดุที่ทำให้เวลาสำหรับตัวเองที่จะศึกษาสิ่งที่ชอบนั้น และเริ่มหัดที่จะขีดเขียนสเกตภาพเกี่ยวกับเครื่องประกอบการแต่งกายโดยยึดแนวทางที่เคยเห็น และชอบก่อน และค่อยๆ ดัดแปลง แก้ไข ไปเรื่อยๆ โดยให้หลักเกณฑ์ความงามทางด้านการออกแบบเป็นแนวทางและประสบการณ์จากการได้ดูมาก การค้นคว้ามากจะช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น อย่าฝืนความรู้สึก เมื่อรู้ตัวว่าเบื่อหน่ายงานที่ทำโดยปราศจากใจรักไม่อาจถึงจุดมุ่งหมายที่ดีได้

นักออกแบบที่ดีต้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีความฉับไวทางความคิด และทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม รู้จักนำหลักพื้นฐานความงามทางศิลปะมาช่วยสร้างแบบ รู้จักแก้ไข ดัดแปลงผลงาน รักการค้นคว้าทดลองอยู่เสมอ

ความแตกต่างของการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในปัจจุบันและเครื่องประกอบการแต่งกายในอดีต จะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดในเรื่องรูปทรง วัสดุที่นำมาใช้ เครื่องประกอบการแต่งกายในอดีต การออกแบบจะมีความหรูหรา โครงสร้างซับซ้อน วัสดุที่ใช้ส่วนใหญ่ เป็นวัสดุที่มีราคาแพง มีความประณีต และละเอียดอ่อนอย่างชัดเจน เป็นงานที่ต้องใช้ความประณีตอย่างจริงจัง ส่วนงานเครื่องประกอบการแต่งกายในปัจจุบันรูปทรงเรียบง่าย รูปแบบสัมพันธ์กับวัสดุและโครงสร้าง มีความสำคัญมากกว่าลวดลายปลีกย่อย

### 1.4 ส่วนประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

ส่วนประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย มีรายละเอียดดังนี้

#### 1.4.1 เส้น (Line)

เส้นในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย หมายถึง เส้นที่มีความยาว ความกว้าง ความหนา ซึ่งมองเห็นด้วยตาเปล่า และมีเนื้อที่ เส้นมีหลายลักษณะ เช่น

- 1) เส้นตรง ซึ่งมีความกว้าง ความยาว และความราบเรียบ ให้ความเสมอต้นเสมอปลาย ไม่มีสูงต่ำ
- 2) เส้นคลื่น เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ให้ความสนใจ
- 3) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว อ่อนโยน ไม่รู้จบสิ้น
- 4) เส้นประ ให้ความรู้สึกขาดเป็นช่วง หยุดชะงัก ไม่คงที่
- 5) เส้นมุมแหลม ให้ความรู้สึกแตกหัก เจ็บปวดรุนแรง

เส้นมีหลายลักษณะ แต่ละลักษณะจะให้อิทธิพลด้านความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นที่ใช้เครื่องมือ เช่น ไม้บรรทัด จะให้ความรู้สึกตายตัว แข็งกระด้าง มั่นคง ไม่มีความรู้สึกอ่อนไหวจะต่างกับเส้นตรงที่เกิดขึ้นโดยใช้มือขีดอย่างอิสระ หรือเส้นตรงที่เกิดจากการใช้ฟู่กันเขียนมีน้ำหนัก เข้ม เบา ไม่เหมือนกัน จะให้ความรู้สึกอ่อนไหว มีความรู้สึกมากกว่า

การนำเส้นต่างๆ มาใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ต้องพิจารณาถึงโครงสร้างของส่วนรวมทั้งหมด และผู้ออกแบบจะต้องระบุให้ชัดเจนว่า จะใช้วัสดุอะไร เทคนิคของการผลิตสามารถช่วยให้เส้นมีการเคลื่อนไหว ได้แก่ เส้นลวด เส้นโลหะอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นเส้น หรือจะใช้วิธีการหล่อเข้าช่วยก็ได้ ก่อนนำเส้นมาใช้ จะต้องมีการออกแบบให้ชัดเจน อาจมีการทดลองออกแบบเส้นชนิดต่างๆ ไว้ก่อน และเลือกเส้นที่มีความเหมาะสมกับแบบไป เส้นเรขาคณิต เป็นเส้นที่ได้รับความนิยมนำมาใช้ในการออกแบบในปัจจุบันมาก เพราะให้ลักษณะรูปทรงที่เรียบง่าย แข็งแรง เส้นเรขาคณิต ได้แก่ เส้นโค้ง เส้นตรง ที่มาบรรจบกันเป็นรูปร่างสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เป็นต้น

#### 1.4.2 รูปร่าง รูปทรง และบริเวณว่าง (Shape, Form, and Space)

รูปทรง และรูปร่าง เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย มีความหมายใกล้เคียงกันมาก ความหมายของรูปทรงคือ ส่วนรวมทั้งหมดของงานมีทั้ง ความกว้าง ยาว และสูง ส่วนบริเวณว่าง หมายถึง พื้นที่ว่างซึ่งสัมพันธ์อยู่กับรูปร่าง และรูปทรง รูปทรงที่ใช้ในงานออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย มีทั้งรูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ และรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงที่นักออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นเอง รูปทรงเลียนแบบธรรมชาติ เช่น รูปทรงคน รูปทรงสัตว์ รูปทรงพืช รูปทรงที่ได้จากการส่องกล้องจุลทรรศน์ รูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และรูปทรงสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่จะเป็นรูปทรงนามธรรม (Abstract Form)

การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายรูปทรงธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เน้นการเลียนแบบหรือลดตัดทอนให้ง่ายขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ โดยคำนึงถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ ให้มีความสัมพันธ์กับการออกแบบให้มากที่สุด ดังนั้น การออกแบบจะต้องเน้นเรื่อง สี วัสดุ การผลิต อาจจะทำจำลองแบบทำเป็นหุ่นจำลองก่อนก็ได้ ขนาดของหุ่นจำลองควรมีลักษณะเท่าของจริง

การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงเสรี จะเน้นความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับรูปทรงใหม่ๆ ขึ้นมา ในวงการประดิษฐ์เครื่องประกอบการแต่งกายในปัจจุบันที่เป็นงานศิลปะ เครื่องประกอบการแต่งกายไม่ใช่งานช่างหรือมวลผลิตเพื่อการค้า นิยมการออกแบบรูปทรงเสรี และออกแบบเฉพาะผลงานแต่ละชิ้น เพราะทำให้ได้ผลงานแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับรูปแบบเดิมที่มีอยู่

ผู้ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในแต่ละรูปทรง จะต้องคำนึงถึงความงดงาม น่าสนใจในตัวของมันเอง รูปทรงจะต้องมีความสัมพันธ์กับส่วนรวมทั้งหมด และควรคำนึงถึงความสัมพันธ์กับบริเวณว่างอีกด้วย

### 1.4.3 สี (Color)

โดยทั่วไปแล้วสีจะสร้างความประทับใจต่อผู้พบเห็นได้มากพอๆ กับการสร้างแบบการเลือกวัสดุ ตลอดจนความประณีต ในการทำงาน แต่สีเป็นสิ่งที่เร้าความรู้สึกได้มากที่สุดที่ใช้ในเครื่องประดับ จะเป็นสีจากหิน เพชร พลอย โลหะ และวัสดุประเภทต่างๆ อย่างไรก็ตาม หินที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติย่อมมีค่ากว่าหิน หรือพลอยที่เกิดจากการสร้างขึ้น ทางวิทยาศาสตร์ การใช้สีในการทำเครื่องประดับจึงต่างกับการใช้สีทางการเขียนภาพ เพราะสีของงานเครื่องประดับเป็นสีจากวัสดุซึ่งผสมผสานกันเองตามธรรมชาติ เป็นการตกผลึกที่ยาวนาน อย่างไรก็ตาม ผู้ออกแบบควรจะต้องรู้เกี่ยวกับเรื่องของสีไว้บ้าง เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบต่อไป

#### 1) ค่าของสี

1.1) สีแท้ (Hue) คือสีสดใสที่ยังไม่ได้ผ่านการผสมให้ความเข้มของสีเปลี่ยนไป เช่น สีเขียว สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีส้ม

1.2) สีค่าอ่อน (Tint) คือสีที่ถูกผสมด้วยสีขาว หรือมีตัวละลายที่ทำให้สีอ่อนลง

1.3) ค่าสีแก่ (Shade) คือสีที่ถูกผสมด้วยสีดำและทำให้เข้มและแก่ขึ้น

1.4) สีค่าคล้ำ (Tone) คือสีที่ผสมด้วยสีเทาให้ค่าของสีคล้ำลง

#### 2) การใช้สีให้กลมกลืนและตัดกัน

2.1) สีกลมกลืนกัน (Harmony) ได้แก่ การใช้สีที่คล้ายๆ กันมารวมกลุ่มๆ ไว้ด้วยกันให้เหมาะสมกลมกลืน แต่ก็ต้องไม่รู้สึกจืดชืด ไม่น่าสนใจ

2.2) สีตัดกัน (Contrast) ได้แก่การใช้สีให้รู้สึกตัดกันสดใส การใช้รวมกันควรคำนึงความเหมาะสมกลมกลืนกันที่จะไปกันได้ ไม่รู้สึกตัดกันรุนแรงจนดูน่าเกลียด

#### 3) ความรู้สึกที่มีต่อสี

##### 3.1) สีแดง

มีความอบอุ่น ร้อนแรงเปรียบดังดวงอาทิตย์ นอกจากนี้ยังแสดงถึงความมีชีวิตชีวา ความรัก ความปรารถนา เช่นดอกกุหลาบแดงวันวาเลนไทน์ ในทางจรรยาวิธีแดงเป็นเครื่องหมายประเภทห้าม แสดงถึงสิ่งที่อันตราย เป็นสีที่ต้องระวัง เป็นสีของเลือด ในสมัยโรมัน สีของราชวงศ์เป็นสีแดง แสดงความมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์และอำนาจ

##### 3.2) สีเขียว

แสดงถึงธรรมชาติสีเขียว ร่มเย็น มักใช้สื่อความหมายเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม การเกษตร การเพาะปลูก การเกิดใหม่ ฤดูใบไม้ผลิ การงอกงาม ในเครื่องหมายจราจร หมายถึงความปลอดภัย ในขณะเดียวกัน อาจหมายถึงอันตราย

ยาพิษ เนื่องจากยาพิษและสัตว์มีพิษ ก็มักจะมีสีเขียวเช่นกัน

### 3.3) สีเหลือง

แสดงถึงความสดใส ความเบิกบาน โดยเรามักจะใช้ดอกไม้สีเหลือง ในการไปเยี่ยมผู้ป่วยและแสดงความรุ่งเรืองความมั่งคั่งและฐานันดรศักดิ์ ในทางตะวันออก เป็นสีของกษัตริย์ จักรพรรดิของจีนใช้ฉลองพระองค์สีเหลือง ในทางศาสนาแสดงความเจิดจ้า ปัญญา พุทธศาสนา การพัฒนา ทศนคติเกี่ยวกับการคาดหวัง หรือทศนคติที่พร้อมจะพัฒนาต่อสิ่งใหม่ๆ เสมอ และยังหมายถึงการเจ็บป่วย โรคระบาด ความริษยา ทฤษฎี หลอกหลวง

### 3.4) สีน้ำเงิน

แสดงถึงความเป็นสุภาพบุรุษ มีความสุขุมหนักแน่น และยังหมายถึง ความสูงศักดิ์ ในธงชาติไทย สีน้ำเงินหมายถึงพระมหากษัตริย์ ในศาสนาคริสต์เป็นสีประจำตัวแม่พระ โดยทั่วไป สีน้ำเงินหมายถึงโลก ซึ่งเราจะเรียกว่า โลกสีน้ำเงิน (Blue Planet) เนื่องจากเป็น ดาวเคราะห์ที่มองเห็นจากอวกาศโดยเห็นเป็นสีน้ำเงินสดใส เนื่องจากมีพื้นน้ำที่กว้างใหญ่

### 3.5) สีม่วง

แสดงถึงพลัง ความมีอำนาจ ในสมัยอียิปต์สีม่วงแดง เป็นสีของกษัตริย์ ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยโรมัน นอกจากนี้ สีม่วงแดงยังเป็นสีชุดของพระสังฆราช สีม่วงเป็นสีที่มี พลังหรือการมีพลังแอบแฝงอยู่ และเป็นสีแห่งความผูกพัน องค์การลูกเสือโลกก็ใช้สีม่วง ส่วนสี ม่วงอ่อนมักหมายถึงความเศร้า ความผิดหวังจากความรัก

### 3.6) สีฟ้า

แสดงถึงความสว่าง ความปลอดโปร่ง เปรียบเหมือนท้องฟ้า เป็นอิสระ เสรี เป็นสีขององค์การสหประชาชาติ เป็นสีของความสะอาด ปลอดภัย สีขององค์การอาหารและ ยา (อย.) แสดงถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้พลังงานอย่างสะอาด แสดงถึงอิสรภาพ ที่ สามารถโยยบินเป็นสีแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต

### 3.7) สีทอง

มักใช้แสดงถึง คุณค่า ราคา สิ่งของหายาก ความสำคัญ ความ สูงส่ง สูงศักดิ์ ความศรัทธาสูงสุดในศาสนาพุทธ หรือ เป็นสีกายของพระพุทธรูป ในงาน จิตรกรรมเป็นสีกายของพระพุทธเจ้า พระมหากษัตริย์ หรือเป็นส่วนประกอบของเครื่องทรงเจดีย์ ต่าง ๆ มักเป็นสีทอง หรือขาว และเป็นเครื่องประกอบยศศักดิ์ ของกษัตริย์และขุนนาง

### 3.8) สีขาว

แสดงถึงความสะอาด บริสุทธิ์ เหมือนเด็กแรกเกิด แสดงถึงความว่างเปล่า ปราศจากกิเลส ตัณหา เป็นสีอารมณ์ของผู้ทรงศีล ความเชื่อถือ ความดีงาม ความศรัทธา และหมายถึงการเกิดโดยที่แสงสีขาว เป็นที่กำเนิดของแสงสีต่างๆ เป็นความรักและความหวัง ความหวังใยเชื้ออาหารและเสียสละของพ่อแม่ ความอ่อนโยน จริงใจ บางกรณีอาจหมายถึงความ อ่อนแอ ยอมแพ้

### 3.10) สีดำ

แสดงถึงความมืด ความลึกกลับ สิ้นหวัง ความตายเป็นที่สิ้นสุดของทุกสิ่ง โดยที่สีทุกสี เมื่ออยู่ในความมืด จะเห็นเป็นสีดำ นอกจากนี้ยังหมายถึงความชั่วร้าย ในคริสต์ศาสนาหมายถึง ซาตาน อาถรรพ์เวทมนต์ มนต์ดำ ไสยศาสตร์ ความชิงชัง ความโหดร้าย ทำลายล้าง ความลุ่มหลงเมาเมี้ยว แต่ยังหมายถึงความอดทน กล้าหาญ เข้มแข็ง และเสียสละได้ด้วย และสีดำยังหมายถึงความความอมตะ ความลึกกลับ และคลาสสิกเรามาักจะเห็นงานออกแบบหลาย ๆ ชิ้นที่โดดเด่น โดยใช้โทนสีดำ

### 3.11) สีชมพู

แสดงถึงความอบอุ่น อ่อนโยน ความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความน่ารัก แสดงถึงความรักของมนุษย์โดยเฉพาะรุ่นหนุ่มสาว เป็นสีของความเอื้ออาทร ปลอดภัย โลกเอาใจใส่ดูแล ความปรารถนาดี และอาจหมายถึงความเป็นมิตร เป็นสีของวัยรุ่น โดยเฉพาะผู้หญิง และนิยมใช้กับสิ่งของเครื่องใช้ของเด็กวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่

## 1.4.4 การสร้างความสมดุล

ความสมดุล (Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบให้สัมพันธ์กัน มีน้ำหนัก หรือความสมดุลกลมกลืนไปด้วยกัน ความสมดุลทำให้เกิดความกลมกลืนสวยงาม ความสมดุลพิจารณาได้เป็น 2 ลักษณะคือ สมดุลซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetry) และสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน (Asymmetry) ความสมดุลซ้ายขวาเท่ากัน เป็นการสมดุลด้วยขนาด หรือรูปร่างที่คล้ายกัน หรือการใช้สีที่มีความกลมกลืนกัน ส่วนลักษณะสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน เป็นการสมดุลที่แตกต่างกันด้านรูปทรง เนื้อที่ สี แต่ดูแล้วรู้สึกกลมกลืนสมดุลกัน

การออกแบบ 3 มิติเช่นเครื่องประกอบการแต่งกาย ถ้าออกแบบไม่สมดุลจะเห็นสีน้ำหนักเฉียงไปข้างใดข้างหนึ่งได้อย่างชัดเจน วิธีแก้ปัญหาเรื่องความสมดุลในเครื่องประดับอาจจะแก้ปัญหาดังนี้

- สมดุลด้วยรูปทรง แก้ปัญหาให้ขนาดรูปทรงเท่ากัน
- สมดุลด้วยสี แก้ปัญหาด้วยการใช้สีให้กลมกลืนกัน
- สมดุลด้วยลักษณะผิว ทำให้เกิดลักษณะผิวที่แตกต่างกันเล็กน้อย

## 1.4.5 การเลือกลักษณะผิว

ผิว (Texture) คือส่วนที่มองเห็นได้รอบๆรูปทรงหรือรูปร่างนั้นๆ ซึ่งอาจจะเป็นลักษณะขรุขระ มัน หยาบ ด้าน โป่งใส ฯลฯ ลักษณะผิวให้ความรู้สึกต่อการพบเห็นอย่างยิ่ง ทำให้เกิดความรู้สึกอยากจับต้อง รูปคล้ำ ลักษณะผิว จะให้ความรู้สึกตอบสนองต่างกัน ตามแต่ความรู้สึกของแต่ละบุคคลว่าจะตอบสนองไปในด้านใด อย่างไรก็ตาม ลักษณะผิวจึงมีความสำคัญต่อรูปทรงมาก ในด้านการสัมผัสลักษณะผิวมีส่วนช่วยในการออกแบบรูปทรงเป็นอย่างยิ่ง สิ่งของ



เครื่องใช้ตามบริเวณที่เป็นด้าม หรือที่จับถือ มักจะออกแบบให้ผิวขรุขระ จับถือกระชับมือ และถ้าสิ่งของนั้นเป็นเครื่องประกอบการแต่งกาย ลักษณะผิวจะต้องมีความกลมกลืนกับส่วนรวมทั้งหมดของรูปทรง ผิวจะเรียบ หรือขรุขระมักจะขึ้นกับแบบ และการไปกันได้หรือไม่กับวัสดุโดยส่วนรวมตลอดจนสี และการนำไปใช้ที่สำคัญด้วย

การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้สะอาดตามัน ใฝ่จะเน้นที่ลักษณะผิวอย่างเดียว แต่จะต้องคำนึงถึงแบบและวัสดุที่จะนำมาใช้ด้วย ถ้าผู้ออกแบบต้องการจะเน้นผิวของวัสดุ ที่จะนำมาใช้ทำเป็นเครื่องประกอบการแต่งกายอย่างเดียว จะต้องให้สัมพันธ์กับรูปทรง เพราะจะทำให้เครื่องประกอบการแต่งกาย มีจุดสนใจ หรือจุดเร้า สับสน แต่ในขณะเดียวกัน หากไม่ควรให้ปริมาณเนื้อที่ที่จะใช้เท่ากัน อย่างไรก็ตาม ต้องออกแบบเป็นภาพร่างให้ได้ลักษณะตายตัวที่ต้องการเสียก่อน จึงเริ่มขึ้นตอนผลิตขึ้นขึ้นงาน

#### 1.4.6 การเลือกวัสดุมาใช้ทำเครื่องประกอบการแต่งกาย

ถ้าคิดในด้านประโยชน์อย่างจริงจังแล้ว เครื่องประกอบการแต่งกายจะให้ประโยชน์น้อย แต่มีประโยชน์โดยตรงด้านความสวยงาม และความสุภาพใจให้แก่ผู้เป็นเจ้าของ ดังนั้น วัสดุที่นำมาใช้ส่วนใหญ่ มักจะใช้สิ่งของที่มีความสวยงาม หรือมีราคาแพง แต่สิ่งของที่สวยงามบางครั้งราคาไม่แพง หรืออายุไม่คงทน สิ่งของที่มีราคาแพงเป็นสิ่งของที่มีอายุการใช้งานยืนนาน ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการเลือกวัสดุ ซ่างทำเครื่องประกอบการแต่งกายจะเลือกของที่มีราคาแพง ไม่เปลี่ยนสภาพได้ง่าย

ในปัจจุบันนี้ค่านิยมในการเลือกวัสดุมาใช้ทำเครื่องประกอบการแต่งกายเปลี่ยนไปมาก ประกอบกับวิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้า มีการสังเคราะห์วัสดุต่าง ๆ ขึ้นใช้ บางครั้งเลียนแบบของจริงจนใกล้เคียง เกือบจะดูไม่ออก ต้องใช้เครื่องมือกล้องขยาย และความชำนาญพิเศษในการพิจารณาจึงจะรู้ได้ แต่ของที่ปลอมเหล่านี้ จะมีราคาถูกกว่าของจริงมาก และมีอายุการใช้งานไม่นานเท่าของจริง ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เครื่องประกอบการแต่งกายแพร่หลายไปสู่ชนชั้นกลาง และสามัญชนมากขึ้น และในขณะเดียวกัน นักออกแบบก็มุ่งมาสู่วัสดุที่ไม่มีราคาแพงขึ้น เช่น การทำเครื่องประกอบการแต่งกายจากกระดูกสัตว์ จากผิวไม้ เปลือกไม้ จากขนสัตว์ จากพลาสติก จากเมล็ดพืช ฯลฯ ทั้งนี้ เนื่องจากสภาวะความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ และค่านิยมหรือรสนิยมที่เปลี่ยนไป การใช้วัสดุราคาถูก ทำให้ต้นทุนการผลิตถูก

#### 1.4.7 การออกแบบให้สัมพันธ์กับวัสดุ

การเลือกวัสดุมาใช้ให้สัมพันธ์กับการออกแบบ เป็นปัญหาสำคัญมาก สำหรับผู้ที่ยังไม่เคยมีประสบการณ์ในการออกแบบ และการทำเครื่องประกอบการแต่งกายมาก่อน ดังนั้น จึงขอให้พิจารณาจากข้อเสนอนี้ต่อไปนี้

- พิจารณาจากวัสดุที่มีอยู่ก่อนเป็นสำคัญ

- ออกแบบให้สัมพันธ์กับวัสดุที่มีอยู่ การออกแบบควรเริ่มจากสเกตง่าย ๆ ก่อน และเมื่อได้แบบที่ดีแล้วจึงเขียนแบบจริง

- พิจารณาถึงกระบวนการผลิตเป็นอันดับสุดท้ายว่าจะมีขั้นตอนการผลิตอย่างไร ถ้าออกแบบไว้ก่อน แล้วหาวัสดุที่จะนำมาใช้ให้เหมาะสมกับแบบก็ได้ แต่ที่ไม่นิยมเพราะการหาวัสดุให้ตรงกับแบบ เป็นเรื่อง ยุ่งยาก และเสียเวลากว่าหาวัสดุได้เหมือนกับแบบ การเตรียมวัสดุ เช่น อะไหล่ หิน โลหะ หรือวัสดุอื่นๆ ไว้ก่อน แล้วจึงออกแบบ ให้สัมพันธ์กับวัสดุ จึงเป็นวิธีที่นิยม และสะดวกกว่า

#### 1.4.8 การเลือกวัสดุให้สัมพันธ์กับแบบ

วัสดุที่ใช้ในการทำเครื่องประกอบการแต่งกายแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ ประเภทถาวร และประเภทไม่ถาวร

วัสดุประเภทถาวร ได้แก่ โลหะทุกชนิด เช่น ทองคำ ทองคำขาว เงิน ทองแดง ทองเหลือง อะลูมิเนียม หินต่างๆ เช่น เพชร มรกต ทับทิม โกเมน และพลอยต่างๆ ตลอดจนวัสดุที่หายาก เช่น งาช้าง หนังสัตว์

วัสดุประเภทไม่ถาวร ได้แก่ วัสดุประเภทไม้ เมล็ดพืช พลาสติก ผ้า และวัสดุอื่นๆ ที่แตกหัก ชำรุดเสียหายได้ง่าย

การเลือกวัสดุมาใช้ทำเครื่องประกอบการแต่งกายต้องพิจารณา คือ

- การออกแบบ เหมาะสมกลมกลืนกันโดยสภาพส่วนรวมทั้งหมด
- ประโยชน์ใช้สอย โดยเน้นว่าเครื่องประกอบการแต่งกายนั้นจะใช้ในเวลาใด เช่น เวลากลางคืนควรเลือกหิน หรือโลหะที่มีแสงเป็นประกาย รับแสงไฟ
- กระบวนการผลิตที่สัมพันธ์กับการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย การบำรุงรักษา สะดวก ง่าย และรวดเร็ว ไม่ยุ่งยากเกินความจำเป็น

#### 1.5 พื้นฐานของนักออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

นักออกแบบจะต้องเรียนกฎเกณฑ์ ทฤษฎีของการออกแบบก่อน เพื่อจะนำไปใช้ให้เกิดความสวยงาม ความกลมกลืน ฯลฯ สำหรับรูปแบบที่จะเป็นโครงสร้างของเครื่องประกอบการแต่งกายชิ้นนั้นๆ นักออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายจะต้องรู้ว่า เครื่องประกอบการแต่งกายชิ้นนั้นใช้วัสดุอะไรทำ และมีกระบวนการทำอย่างไร การออกแบบใช้จะเพียงเขียนภาพระบายสีสวยงาม เพราะแบบบางแบบ ออกแบบได้สวยงามแต่ไม่อาจทำอะไรได้ตามแบบ เพราะนักออกแบบออกแบบได้แต่ไม่รู้กระบวนการทำนั่นเอง เช่นเดียวกับนักออกแบบเสื้อผ้า ที่เขียนรูปเสื้อผ้าสวยๆ ได้ออกแบบตามที่ตนจินตนาการ แต่ไม่รู้โครงสร้างของเสื้อผ้า แบบที่ออกไป จึงไม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง เป็นเพียงภาพประกอบเท่านั้น ซึ่งคุณค่าของงานก็แตกต่างกันด้วยการศึกษาด้วยการดูมาก ๆ พิจารณาการออกแบบจากของจริงจากหนังสือการออกแบบเครื่อง

ประกอบการแต่งกาย มีส่วนช่วยให้เห็นข้อดีข้อเสียจากการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้อย่างมาก

พื้นฐานของนักออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย มีดังนี้

1.5.1 มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่เสมอ เพื่อให้ได้ผลงานแปลกตา ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกุญแจสำคัญในการออกแบบ

1.5.2 พิจารณาความสัมพันธ์ของแบบ เทคนิคในการทำ เปรียบเทียบงานเครื่องประกอบการแต่งกายในลักษณะเดียวกัน เพื่อหาข้อดีข้อเสีย เพื่อปรับปรุงแก้ไข ทุกครั้งที่พบเห็นงานเครื่องประกอบการแต่งกายให้ถามตนเองว่าชอบหรือไม่ชอบ เพราะอะไร และโน้ตเก็บไว้ในสมุด เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างงานครั้งต่อไป

1.5.3 สังเกตแบบให้มาก สเกตขนาดเล็กๆ การสเกตแบบมากๆ ทำให้ได้ความคิดแปลกออกไป ยิ่งสเกตมาก ก็จะได้รูปแบบใหม่เพิ่มขึ้น และเลือกแบบที่ดีที่สุดจากงานหลายชิ้นนั้นมาเขียนรายละเอียด ลงสี

1.5.4 หลังจากสเกตแบบเสร็จแล้ว จำเป็นต้องทดลองทำหุ่นตามแบบด้วยกระดาษ การทำหุ่นด้วยกระดาษ จะทำให้นักออกแบบสามารถแก้ปัญหาอุปสรรคสามมิติจริงได้ และรู้ความสัมพันธ์ของโครงสร้างของส่วนรวมและส่วนปลีกย่อยอื่นๆ เมื่อมีปัญหาก็สามารถดัดดัดทอนในแบบได้

## 1.6. การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในปัจจุบัน

จะเน้นเรื่องความเรียบง่ายของรูปทรง ลักษณะงานออกแบบที่เรียบง่ายคือ งานออกแบบไม่ควรมีความซับซ้อน ไม่ต้องใช้ลวดลายมาก เหตุผลที่งานออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในปัจจุบันเน้นเรื่องความง่าย ขึ้นอยู่กับสาเหตุหลายอย่าง คือ

1.6.1 งานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตใช้เครื่องมืออุปกรณ์มากขึ้น และบางชนิดผลิตด้วยเครื่องจักร

1.6.2 การออกแบบให้สัมพันธ์กับสภาพของสังคมที่เปลี่ยนไป นำเอาวัสดุราคาถูกลงมาใช้มากขึ้น

1.6.3 รสนิยมในการออกแบบเกี่ยวกับเครื่องประกอบการแต่งกาย ที่เปลี่ยนไปจากความยุ่งยากมาสู่ความเรียบง่าย

1.6.4 เสรีภาพทางความคิดสร้างสรรค์มีมากขึ้น และเพื่อให้สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็ว

## 1.7 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมแฟชั่นในอนาคต

จากการที่กระแสโลกาภิวัตน์ได้เปลี่ยนไปจากการขับเคลื่อนต่างๆทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี รวมทั้ง กระแสการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศได้ ส่งผลกระทบต่อ อุตสาหกรรมแฟชั่นโดยรวม ทำให้ความต้องการของ ผู้บริโภคสินค้ามีความเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีต และทำให้ผู้ผลิตจำเป็นต้องมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงทั้งด้านการ ออกแบบสินค้า และ ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้า เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมแฟชั่นสามารถจำแนกได้เป็น 2 แนวทางหลัก คือ แนวโน้มการบริโภคสินค้าแฟชั่นหรือ แนวโน้มทางด้านอุปสงค์ และแนวโน้มการผลิตสินค้าแฟชั่นหรือแนวโน้มทางด้านอุปทาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1.7.1 แนวโน้มการบริโภคสินค้าแฟชั่นของผู้บริโภค

การบริโภคสินค้าแฟชั่นในอดีตนั้นจะเป็นไปตามกระแสนิยมในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งอาจถูกกำหนดโดยกลุ่มผู้ผลิต หรือผู้ออกแบบสินค้า มากกว่าเป็นการบริโภคตามความต้องการของผู้ใช้สินค้าแฟชั่นเอง แต่ในปัจจุบันแนวโน้มการ บริโภคสินค้าประเภทนี้ได้เปลี่ยนไป โดยมีการมุ่งเน้นการบริโภคเพื่อจุดประสงค์หรือเพื่อความสะดวกสบายของผู้บริโภค มากขึ้น จากการศึกษาพบว่าแนวโน้มหลักในการบริโภคสินค้าแฟชั่นสามารถจำแนกได้เป็น 6 ประเภท ดังนี้

	การบริโภคเพื่อความสนุกสนานและสร้างประสบการณ์ร่วม	Convivial and Shared Consumption	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้บริโภคมีแนวโน้มการใช้สินค้าแฟชั่นตามกระแสเพื่อการเข้าสังคม และสามารถสร้างประสบการณ์ร่วมกันระหว่างผู้บริโภคที่ใช้สินค้าประเภทเดียวกัน</li> </ul>
	การบริโภคที่แสดงสเนียมของผู้บริโภค	Arche-typical Consumption	<ul style="list-style-type: none"> <li>เป็นแนวโน้มการบริโภคแฟชั่นที่มุ่งเน้นเรื่องราว ความเก่าแก่ ความคุ้นเคย และความเชื่อมั่นในตัวสินค้า บนพื้นฐานวัฒนธรรมหรือเอกลักษณ์ของแต่ละชนชาติ ซึ่งการบริโภคในลักษณะนี้จะสามารถแสดงถึงสเนียมของผู้บริโภคได้</li> </ul>
	การบริโภคแบบร่วมสมัย	Transitive Consumption	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้บริโภคในอนาคตมีแนวโน้มที่จะใช้สินค้าแฟชั่นที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงการเปลี่ยนถ่ายระหว่างยุคสมัย (Contemporary) ซึ่งสามารถใช้ได้กับผู้บริโภคทุกเพศทุกวัย</li> </ul>
	การบริโภคแฟชั่นย้อนยุค	Consumption as Vital Memory	<ul style="list-style-type: none"> <li>เป็นแนวโน้มการบริโภคแฟชั่นที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอดีต และนำมาผสมผสานร่วมกับนวัตกรรมหรือแฟชั่นสมัยใหม่ รวมไปถึงแฟชั่นแนวย้อนยุคที่มีการออกแบบลวดลายและปรับทราสินค้าให้ดูทันสมัยมากขึ้น</li> </ul>
	การบริโภคเป็นครั้งคราว	Consumption for Occasions	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้บริโภคในอนาคตจะมีการบริโภคสินค้าแฟชั่นตามโอกาสพิเศษมากขึ้น โดยจะบริโภคในช่วงเวลาหรือโอกาสที่เหมาะสม รวมถึงการสร้างโอกาสพิเศษให้เกิดขึ้น</li> </ul>
	การบริโภคเพื่อความสบายในการใช้งาน	Decontractive Consumption	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้บริโภคมีแนวโน้มต้องการความรู้สึกละสบายและผ่อนคลายในเวลาที่ใช้งานสินค้าและห่วงโซ่ต่อสุขภาพมากขึ้น เช่น ต้องการรองเท้าที่สวมใส่สบาย ไม่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ</li> </ul>

ภาพที่ 2.1 แนวโน้มการบริโภคสินค้า แฟชั่นในอนาคต

### 1) การบริโภคเพื่อความสนุกสนานและสร้างประสบการณ์ร่วม

กระแสความต้องการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้สึกนึกคิดจากการบริโภคสิ่งของต่างๆร่วมกับผู้อื่น มี แนวโน้มมากขึ้นเรื่อยๆในอนาคต ซึ่งนับเป็นวิถีการดำเนินชีวิตแบบใหม่ของคนในสังคมทุกเพศทุกวัย อันจะเห็นได้จาก การใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น เฟซบุ๊ก หรือเว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น เพื่อเป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนหรือแสดง ความรู้สึกของผู้บริโภค แต่อย่างไรก็ตามผู้บริโภคจะยังมีการรักษาความสมดุลระหว่างการเปิดเผยข้อมูลให้สังคมรับรู้ และการรักษาความเป็นส่วนตัวอยู่ ตัวอย่างของการบริโภคประเภทนี้ในปัจจุบันได้แก่ การซื้อสินค้าผ่านทาง อินเทอร์เน็ต หรือการสวมใส่เสื้อยืดที่พิมพ์ข้อความหรือประโยคจากอีเมล เป็นต้น

### 2) การบริโภคที่แสดงรสนิยมของผู้บริโภค

แนวโน้มการบริโภคสินค้าแฟชั่นในอนาคตจะมีการเลือกใช้สินค้าที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติ เพิ่มมากขึ้น โดยเป็นการบริโภคสินค้าที่มีการพัฒนามาจากอดีต มีการผสมผสานเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และความเก่าแก่ของแต่ละวัฒนธรรม ความคุ้นเคยที่ผู้บริโภคมีต่อขนบธรรมเนียมประเพณี และความเชื่อมั่นในสินค้าบนพื้นฐานของวัฒนธรรมและเอกลักษณ์แต่ละชนชาติ ซึ่งการบริโภคสินค้าประเภทนี้จะเป็นการแสดงออกถึงรสนิยมของผู้บริโภค มากกว่าจะเป็นเพียงการบริโภคตามกระแส ตัวอย่างเช่นการใช้สินค้าที่ทำมาจากผ้าหรือสิ่งทอพื้นบ้าน หรือสินค้าที่มี เอกลักษณ์พื้นเมือง เป็นต้น

### 3) การบริโภคแบบร่วมสมัย

กระแสความนิยมในการบริโภคสินค้าที่มีการออกแบบอย่างร่วมสมัยมี แนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นในอนาคตโดยจะเป็นการบริโภคสินค้าแฟชั่นที่มีความเชื่อมโยงการเปลี่ยนแปลงระหว่างยุคสมัย มีรูปแบบดั้งเดิม แต่สามารถนำมาใช้สอยได้ในทุกโอกาส และผู้บริโภคสามารถใช้ได้ทุกเพศทุกวัย ผ่านทางสินค้าที่มีรูปแบบแปลกใหม่ให้ผู้บริโภคสามารถใช้สอยอย่างสนุกสนาน เช่น การบริโภคสินค้าที่เน้นสีสันสวยงามแปลกตา สินค้าที่มีการออกแบบร่วมสมัย สามารถใช้ได้ ทั้งหญิงและชาย เป็นต้น

### 4) การบริโภคแฟชั่นย้อนยุค

ปัจจุบันการบริโภคแฟชั่นแนวย้อนยุคนับเป็นกระแสที่เห็นได้อย่างทั่วไป และมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆใน อนาคต โดยสินค้าประเภทนี้จะป็นสินค้าแฟชั่นที่ได้รับความนิยม บันดาลใจจากการออกแบบในอดีต มาผสมผสานร่วมกับ เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อให้ได้สินค้าที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์ นอกเหนือไปจากนั้น ยังมีการบริโภคสินค้าที่ใช้วัตถุดิบจาก แหล่งต่างๆมาผสมผสานเพื่อให้ได้รูปแบบใหม่ รวมไปถึงสินค้าแฟชั่นแนวย้อนยุคที่มีการออกแบบลวดลายและปรับตรา สินค้าให้ดูทันสมัยมากขึ้นอีกด้วย

### 5) การบริโภคเป็นครั้งคราว

การบริโภคสินค้าแฟชั่นเป็นครั้งคราวเป็นการบริโภคในโอกาสพิเศษต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ และ ความสนุกสนานให้กับตนเอง ซึ่งจะเป็นทั้งการบริโภคสินค้าเพิ่มเติมในชีวิตประจำวันหรือเป็นการสร้างโอกาสพิเศษ ใหม่ๆ เกิดขึ้น โดยเฉพาะการบริโภคในกลุ่มคนที่มีความถี่การดำรงชีวิตคล้ายคลึงกัน และภายในกลุ่มสมาชิกหรือองค์กรต่างๆ ตัวอย่างการบริโภคสินค้าแฟชั่นเป็นครั้งคราวได้แก่ การแต่งกายของกลุ่มคนที่เล่นกีฬาเฉพาะอย่าง การสวมใส่เสื้อยืดที่ ออกแบบมาสำหรับกลุ่มคนที่พกพาเครื่องเล่นไอพอด เป็นต้น

### 6) การบริโภคเพื่อความสบายในการทำงาน

ปัจจุบันแนวคิดเรื่องการบริโภคสินค้าเพื่อสุขภาพได้กลายเป็นปัจจัยหลักในการเลือกซื้อสินค้า และมีแนวโน้มที่ จะเพิ่มมากขึ้นในอนาคต รวมไปถึงการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นด้วย ซึ่งแนวโน้มของผู้บริโภคสินค้าจะมุ่งเน้นการใช้สินค้าที่ มีการเสริมสร้างคุณภาพของการใช้สินค้าในด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต ความสะดวกสบายในการทำงาน ตลอดจนความปลอดภัยในการบริโภคสินค้า รวมถึงการสร้างความสะดวกให้กับชีวิต ตัวอย่างเช่น การเลือกซื้อผลิตภัณฑ์รองเท้าที่ สวมใส่สบายเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

#### 1.7.2 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงการผลิตสินค้าแฟชั่นของผู้ผลิต

การดำเนินชีวิตของผู้คนในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์โดยได้รับแรงขับเคลื่อนมาจากเทคโนโลยี และการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ทั่วโลก ทำให้ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นจำเป็นต้องมีการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงไปเพื่อสามารถรองรับความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น รวมทั้งจำเป็นต้องมีการคำนึงถึงทั้งสังคมและสิ่งแวดล้อม ทั้ง ในด้านการออกแบบสินค้า รวมไปถึงระบบการผลิต ซึ่งจากการศึกษาแนวโน้มในอนาคตของการผลิตสินค้าแฟชั่นพบว่า แนวโน้มหลักของผู้ผลิตสามารถจำแนกได้เป็น 4 แนวทางดังนี้

##### 1) การเปลี่ยนแปลงด้านช่องทางการเข้าถึงข้อมูล

ในปัจจุบันการเข้าถึงข้อมูลของผู้บริโภคมีความสะดวกมากขึ้นตามการพัฒนาของเทคโนโลยีที่มีความทันสมัย โดยผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์และเครื่องมือสื่อสารต่างๆ และมีแนวโน้มที่จะพัฒนาให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้นในอนาคต ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกสินค้าที่ต้องการผ่านช่องทางการจัดจำหน่าย สินค้าของผู้ผลิตสินค้าที่สะดวกมากขึ้น ฝ่ายผู้ผลิตจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าเพื่อ ตอบสนองต่อวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในอนาคตที่เปลี่ยนแปลงไป โดยมีการให้บริการผ่านทางสื่อเทคโนโลยีต่างๆ เพิ่ม มากขึ้น เช่น การขายออนไลน์ผ่านทางคอมพิวเตอร์ เครื่องมือสื่อสารต่างๆ หรือผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

## 2) แฟชั่นตามท้องถิ่น

ในอดีตการออกแบบสินค้าแฟชั่นนั้นจะได้รับอิทธิพลจากตราสินค้าหรือห้องเสื้อใหญ่ๆ และจะมีการออกแบบ ตามฤดูกาล แต่ในปัจจุบันได้มีแนวโน้มการผลิตสินค้าแฟชั่นที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆรอบตัว เช่น รูปปั้น หรือ การ์ตูนต่างๆ และนำมาใช้กับสีเส้น ลวดลายบนผืนผ้า รวมทั้งรูปแบบของสินค้า เพื่อให้ผู้บริโภคได้แสดงออกถึงเสรีภาพและเอกลักษณ์ของตนเองโดยไม่จำกัดว่าเป็นการสวมใส่ตามสมัยนิยมหรือฤดูกาล ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของผู้ผลิตสินค้า กลุ่มนี้สามารถพบเห็นได้ทั่วไปเช่น ตามถนน สถานที่ท่องเที่ยวทั่วไป เป็นต้น

## 3) การรวบรวมวัฒนธรรมต่างๆ

การนำเอาวัฒนธรรมต่างๆมารวบรวมไว้ใน การออกแบบสินค้าแฟชั่นนับเป็นแนวโน้มที่เป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบัน และคาดว่าจะมีมากขึ้นในอนาคต โดยเป็นการนำเอาวัฒนธรรมจากทางฝั่งตะวันตกมาผสมผสานร่วมกับวัฒนธรรมจาก ฝั่งตะวันออก อันจะเห็นได้จากสีเส้นและรูปแบบของสินค้า วัฒนธรรมส่วนมากที่ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในการ ออกแบบและสามารถพบเห็นได้ทั่วไป คือวัฒนธรรมจากประเทศอินเดีย กลุ่มประเทศอาเซียน และแอฟริกา

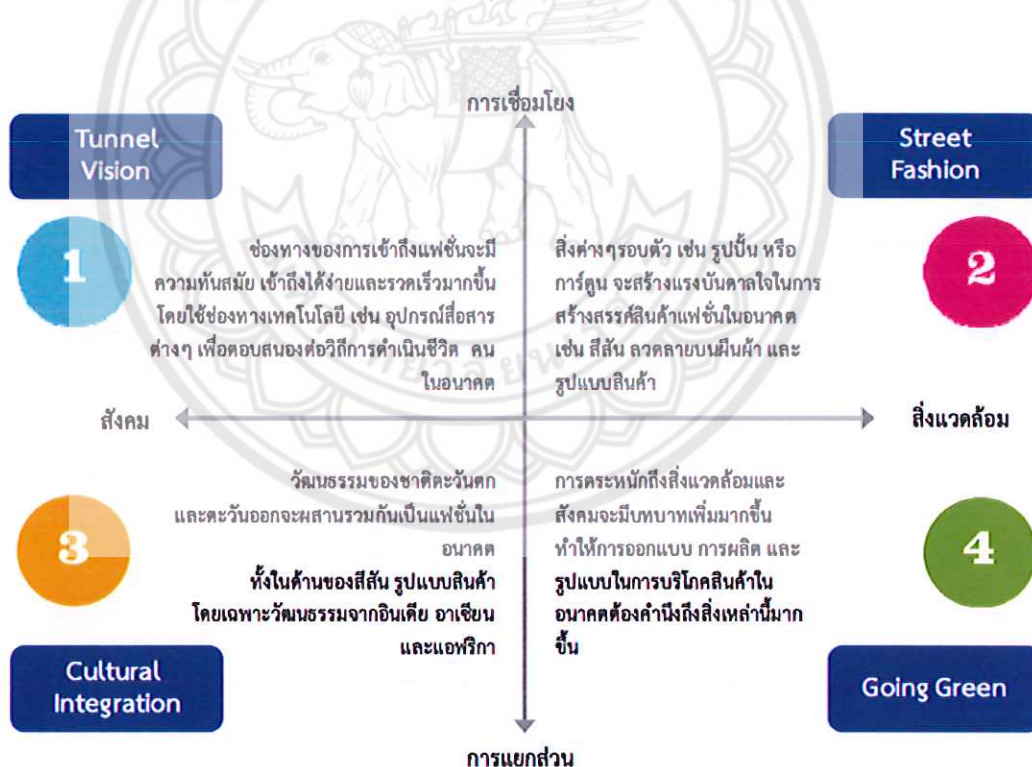
## 4) การตระหนักถึงสิ่งแวดล้อม

ปัจจุบันกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลก รวมถึงสภาวะโลกร้อนส่งผลให้การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและ ภัยพิบัติทางธรรมชาติรุนแรงขึ้นและไม่สามารถคาดการณ์ได้ล่วงหน้า ทำให้ทุกอุตสาหกรรมเริ่มตระหนักถึงผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น รวมทั้งอุตสาหกรรมแฟชั่นด้วย โดยจะมีการคำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมจากทั้งกระบวนการผลิต การออกแบบ ตลอดจนรูปแบบในการบริโภคสินค้าของผู้คนในปัจจุบัน นอกเหนือไปจากนั้น ผู้ผลิตที่ มีการคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมจะได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มผู้บริโภคหรือองค์กรใหญ่ๆอีกด้วย จึงทำให้ แนวโน้มการคำนึงถึงสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมของอุตสาหกรรมแฟชั่นจะมีบทบาทมากขึ้นต่อไปในอนาคต จากแนวโน้มของอุตสาหกรรมแฟชั่นทั้งทางผู้บริโภคและผู้ผลิตสินค้านี้ดังที่กล่าวไปนั้น ล้วนส่งผลให้ทั้ง อุตสาหกรรมต้องมีการปรับทิศทางเพื่อสอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์ที่มีความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตเป็นอย่างมาก โดยปัจจุบันผู้คนในสังคมได้มีความเปลี่ยนแปลงวิถีในการดำเนินชีวิต ดังนั้นอุตสาหกรรมแฟชั่นจึงมีความจำเป็นต้อง ยกกระดับขีดความสามารถของอุตสาหกรรมขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค ทั้งในด้านการออกแบบ ตามความต้องการของตลาด การให้บริการที่มีการพัฒนาตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยมากขึ้น ตลอดจนกระบวนการผลิตซึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมควบคู่ เพื่อตอบรับกระแสโลกาภิวัตน์ที่ เปลี่ยนแปลงไป และมีการพัฒนาอุตสาหกรรมโดยรวมอย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต

### 1.7.3 การจัดกลุ่มอุตสาหกรรมแฟชั่นตามกลุ่มผู้บริโภค

การจัดกลุ่มอุตสาหกรรมแฟชั่นตามกลุ่มผู้บริโภคเป็นการจัดกลุ่มตามประเภทและความต้องการของผู้บริโภคไม่ว่าจะเป็นผู้บริโภคที่มีความต้องการสินค้าแฟชั่นและเครื่องแต่งกายเช่นเสื้อผ้ากลุ่มผู้หญิง(WomenWear) กลุ่ม ผลิตภัณฑ์ความงาม (Beauty) เสื้อผ้ากลุ่มผู้ชาย (Menwear) เสื้อผ้ากลุ่มเด็ก (Children Wear) กลุ่มกระเป๋าและ รองเท้า (Shoes & Handbags) กลุ่มเครื่องประดับ (Jewelry/Accessories) เป็นต้น

ซึ่งการจัดกลุ่มแฟชั่นตามกลุ่มผู้บริโภคสามารถจำแนกได้หลากหลายดังที่กล่าวในเบื้องต้นในที่นี้จึงขอ ยกตัวอย่างการแบ่งประเภทกลุ่มสินค้าสำหรับกลุ่มผู้บริโภคผู้ชาย และกลุ่มบริโภคผู้หญิง ตามความต้องการและ พฤติกรรมการบริโภคของผู้บริโภค ดังตารางด้านล่าง ซึ่งจะพบว่ามีหลายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค สินค้าแฟชั่น เช่น ช่วงอายุของผู้บริโภค สถานะการมีครอบครัว วิธีการดำเนินชีวิต ตลอดจนอาชีพการทำงาน สิ่งเหล่านี้ ล้วนทำให้วัตถุประสงค์การใช้สินค้าแฟชั่นมีความต้องการที่แตกต่างกันไป และในบางปัจจัยก็จะกลายเป็นเงื่อนไขหรือข้อจำกัดกำลังซื้อของผู้บริโภค ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมในการบริโภคที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 2.2 แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงการผลิตสินค้าแฟชั่นของผู้ผลิต



ตารางที่ 2.1 ตัวอย่างกลุ่มความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภคแฟชั่น (ผู้ชาย)

กลุ่ม	รายละเอียด
Youthful aspiration	ผู้ชายที่ต้องการแลดูอ่อนกว่าวัยแต่มีงบประมาณจำกัด
Any shirt will do	ผู้ชายวัยกลางคนที่ใส่อะไรก็ได้และต้องการซื้อสะดวกที่สุด
Functional Fashion Seekers	ผู้ชายวัยรุ่นที่ต้องการเสื้อผ้าแฟชั่นในราคาที่เหมาะสม
Sport Basic	ผู้ชายวัยรุ่นที่ออกกำลังกายสม่ำเสมอมีรูปร่างดี ต้องการเสื้อผ้าแค่ที่จำเป็น
Budget Image	ผู้ชายวัยรุ่นที่มีกำลังซื้อจำกัดแต่ต้องการมีภาพลักษณ์ที่ดี
Mainstream father	ผู้ชายที่เป็นหัวหน้าครอบครัว จะใช้จ่ายสำหรับลูกวัยกำลังโต
Professional Look	ผู้ชายทำงานที่ต้องการภาพลักษณ์ที่เป็นมืออาชีพและดูเป็นทางการ
Mid range suitability	ผู้ชายวัยกลางคนที่แต่งตัวเหมาะสมกับกาลเทศะ
Distinguished Classics	ผู้ชายที่ซื้อสินค้าคลาสสิกคุณภาพสูง และต้องการดูมีสไตล์
Quality not quantity	ผู้ชายที่ซื้อสินค้าน้อยชิ้นโดยเลือกซื้อเฉพาะสินค้าที่มีคุณภาพ
Brand boy.	ผู้ชายวัยรุ่นที่ชื่นชอบสินค้าของตราสินค้าชื่อดังเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ตนเอง
Dressed in the best	ผู้ชายวัยรุ่นที่มีรสนิยมบริโภคสินค้าราคาแพง
Low cost and long lasting	ผู้ชายสูงอายุที่ราคาเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้า โดยสนใจใน ความสบายของการสวมใส่และอายุการใช้งานมากกว่า ความเป็นแฟชั่น
Conventional Appearance	ผู้ชายวัยกลางคนที่ต้องการเสื้อผ้าที่สวมใส่สบาย
Selective habit	ผู้ชายสูงอายุซึ่งต้องการซื้อเพียงเพื่อทดแทนเสื้อผ้าเดิม

ตารางที่ 2.2 ตัวอย่างกลุ่มความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภคแฟชั่น (ผู้หญิง)

กลุ่ม	รายละเอียด
Individual Urban Trend	ผู้หญิงในเมืองที่มีความมั่นใจในตัวเอง และใช้จ่ายสินค้ามีสไตล์
Practical Comfort	ผู้หญิงวัยกลางคนที่ชอบการเล่นกีฬา มีสบายและราคาไม่สูง
High Fashion for less	ผู้หญิงวัยรุ่นที่แต่งตัวตามแฟชั่น และสามารถปรับแต่งเสื้อผ้าที่มีอยู่ให้เข้ากับแฟชั่นได้ โดยไม่ต้องซื้อใหม่
Family Sense	แม่ที่อายุน้อยและชื่นชอบการใช้จ่ายจำนวนมากให้กับลูก
Restricted wardrobe	ผู้หญิงที่ชื่นชอบในแฟชั่น แต่มีงบประมาณจำกัดในการเลือกซื้อ
Shoes and mortgages	แม่ที่มีรายได้สูงและมีลูกอายุน้อยใช้จ่ายในสิ่งที่จำเป็นอันดับแรก
Shoestring style	ผู้หญิงวัยรุ่นที่มีกำลังซื้อจำกัดมากๆ ซื้อเฉพาะสินค้าลดราคา
Kitted out kids	ผู้หญิงที่ต้องการยกระดับภาพลักษณ์ตัวเองผ่านการแต่งตัวให้ลูก
Image as identity	ผู้หญิงวัยรุ่นที่ต้องการรักษาภาพลักษณ์และใช้บังคับ
Price and Practicality	ผู้หญิงวัยกลางคนที่ซื้อสินค้าเน้นการใช้งานและราคาที่เหมาะสม
Family necessities	ผู้หญิงที่ซื้อสินค้าสำหรับทุกคนในครอบครัวมีงบประมาณที่จำกัด
Best Dressed fashionist	ผู้หญิงวัยรุ่นที่มีกำลังซื้อสูงมาก สามารถซื้อสินค้าที่ดีที่สุดได้
Big spenders	ผู้หญิงสูงอายุที่มีพฤติกรรมใช้จ่ายสูงซื้อสินค้ารูปแบบอนุรักษ์นิยม
Hit and Run Shoppers	แม่ที่มีเวลาจำกัดในการเลือกซื้อสินค้า สำหรับทั้ง ครอบครัว
Local Essentials	ผู้หญิงสูงอายุ ที่ซื้อสินค้าจากร้านค้าพื้นเมือง
Repetitive purchasers	ผู้หญิงสูงอายุที่ต้องการเปลี่ยนเสื้อผ้าใหม่
Autumn Style	ผู้หญิงสูงอายุที่มีรสนิยมเป็นของตัวเอง
Catalogue Classics	ผู้หญิงสูงอายุที่ชอบการเลือกซื้อสินค้าจากหนังสือรายการสินค้า
Traditional Tailoring	ผู้หญิงสูงอายุที่มีรายได้ดีและนิยมซื้อเสื้อผ้าแบบดั้งเดิม
Moderation and Sales	ผู้หญิงสูงอายุที่นิยมซื้อสินค้าที่มีคุณภาพ

## 2. ประเภทและรูปแบบของเครื่องประกอบการแต่งกาย

### 2.1 กระเป๋า

#### 2.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับกระเป๋า

ในอดีตกระเป๋าเป็นเครื่องใช้ที่มีประโยชน์สำหรับบุรุษและสตรี เนื่องจากในยุคนั้นเสื้อผ้าไม่มีกระเป๋าเสื้อหรือกระเป๋ากางเกงข้างใน กระเป๋าจึงถูกใช้ใส่เงินและของใช้ส่วนตัวอื่นๆ กระเป๋าหลายประเภทขึ้นอยู่กับการใช้งาน เช่น กระเป๋ามีโครง กระเป๋าใส่เงินที่ทำจากหนัง กระเป๋าใส่เงินที่เป็นถุงมีเชือกยาวคล้อง กระเป๋า สะพาย นอกจากนี้ยังมี กระเป๋าที่ห้อยที่เอวหรือที่เข็มขัดสำหรับผู้ชาย

ตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 สตรีถือกระเป๋าใส่เงินมีสายคล้อง (Chatelaine) ไว้คล้องอุปกรณ์ต่างๆ เช่น กุญแจปลอกมีดและอุปกรณ์เย็บผ้า เนื่องจากสายที่คล้องทำจากวัสดุที่มีราคา สายคล้องจึงเป็นเครื่องประดับที่บ่งบอกสถานะของผู้ใช้และเป็นอุปกรณ์ที่ใช้กันไปในตัว รูปลักษณะของสายคล้องและอุปกรณ์ที่ใช้คล้องจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

ในช่วงศตวรรษที่ 18 แฟชั่นในปลายศตวรรษมีการเปลี่ยนแปลงเครื่องประดับของสตรีนั้นมีความเรียบง่ายและยกเอวสูง จึงไม่มีพื้นที่สำหรับแขวนกระเป๋ากระโปรงภายใต้เสื้อผ้าที่บอบบางอีกต่อไป สิ่งของทั้งหลายจึงถูก ย้ายมาใส่ไว้ที่กระเป๋า ความแปลกใหม่คือกระเป๋าถูกถือไว้ในมือมีเชือกหรือโซ่คล้องไว้

ในช่วงสองสามทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 19 การถือกระเป๋ากลายเป็นแฟชั่นในยุคนั้น วัสดุในการทำกระเป๋า ทำจากสิ่งทอชนิดต่างๆ และสตรีมักจะทอขึ้นมาใช้เอง วิธีการผลิตใหม่ๆ และการปฏิวัติอุตสาหกรรมทำให้มีการใช้วัสดุใหม่ๆ ในการผลิตกระเป๋า เช่น เปเปอร์มาเช่ เหล็กและเหล็กดัด การผสมผสานระหว่างวัสดุเหล่านี้และเทคโนโลยีใหม่ๆ นำไปสู่การเกิดกระเป๋ารูปแบบใหม่ การเดินทางที่มากขึ้นทำให้เกิดกระเป๋าใหม่ๆ สำหรับนักเดินทางยุคใหม่ กระเป๋าสัมภาระที่ใช้ถือกลายเป็นต้นกำเนิดของกระเป๋าถือที่ไม่เพียงแต่ใช้ในการเดินทางเท่านั้น แต่กระเป๋าถือยังใช้ในการ สร้างความน่าสนใจทางสังคม

ในศตวรรษที่ 20 กระเป๋ายังมีการเปลี่ยนแปลงต่อไปภายใต้อิทธิพลของศิลปะและวัสดุที่ประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว แต่ที่มีอิทธิพลยิ่งกว่าน่าจะเป็นการที่สตรีได้รับการปลดปล่อย เนื่องจากสตรีเข้ามามีส่วนร่วมในโลกแห่งการทำงานมากขึ้น และบางส่วนเกิดจากการที่สตรี เดินทางไปที่ต่างๆ ได้มากขึ้น ความต้องการกระเป๋าจึงมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นกระเป๋าเอกสารที่ทำจากหนังสำหรับทำงาน กระเป๋าเดินเล่นที่ทำจากหนังหรือพลาสติกสำหรับเวลากลางวัน กระเป๋าหิ้วหรือกระเป๋าสะพาย สำหรับงานกลางแจ้ง กระเป๋าถูกใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมต่างๆ และเครื่องหมายการค้าเริ่มมีบทบาทสำคัญ เครื่องหมายการค้าของกระเป๋าถือสตรีและสินค้าเครื่องหนังที่มีชื่อเสียง ระดับโลก ได้แก่ แฮร์เมส หลุยส์ วิกตอง กุชชี และปราดา

ในปัจจุบันกระเป๋าถือเป็น อุปกรณ์แฟชั่นที่สำคัญสำหรับนักออกแบบและห้องแฟชั่น ไม่

ว่าจะเป็น ชาลแนล ดีออร์ อีฟแซงลอลเลนท์ วอซาเซ่ ดอนน่า คาเรน และ ดี & จี กระเป๋าที่พบเห็นในปัจจุบัน จะมีความแตกต่างจากศตวรรษที่ผ่านมา ซึ่งแบบของกระเป๋าจะเหมือนเดิมเป็นเวลาหลายทศวรรษแต่ปัจจุบันกระเป๋าถือสตรีได้กลายเป็นแฟชั่นที่เปลี่ยนทุกฤดูกาล (The pepin press, 2004)

### 2.1.2 รูปแบบกระเป๋าแบ่งตามกลุ่มผลิตภัณฑ์

นักออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าได้แยก ประเภทของกระเป๋าตามชื่อต่างๆ เพื่อการออกแบบที่เป็นกลุ่มแบบผลิตภัณฑ์ (รักเล่ห์, ม.ป.ป.) ดังนี้

1) กระเป๋าแบบ Flap เป็นรูปแบบกระเป๋าสะพายแบบทรงอ่อนและอิสระ ใช้ปกป้องอุปกรณ์ของใช้เต็มพื้นที่ โดยส่วนใหญ่จะนิยมปิดเปิดด้วยซิป



ภาพที่ 2.3 กระเป๋าแบบ Flap

2) กระเป๋าแบบ Frame เป็นรูปแบบกระเป๋าถือ และสะพายแบบมีโครงสร้าง ประกอบในตัวผลิตภัณฑ์ มีรูปแบบที่ชัดเจนตามวัตถุดิบที่ถูกกำหนดมาให้เป็นโครงสร้างนั้น



ภาพที่ 2.4 กระเป๋าแบบ Frame

3) กระเป๋าแบบ Hobo เป็นรูปแบบกระเป๋าที่ทรงอิสระเหมือนแบบ Flaps แต่ไม่มีฝาปิดเปิดของกระเป๋า นำการใช้ซิปมาเป็นตัวปิดเปิดโดยส่วนมาก กระเป๋าเน้นลำลอง สะดวกสบายมากกว่าแบบ Frames

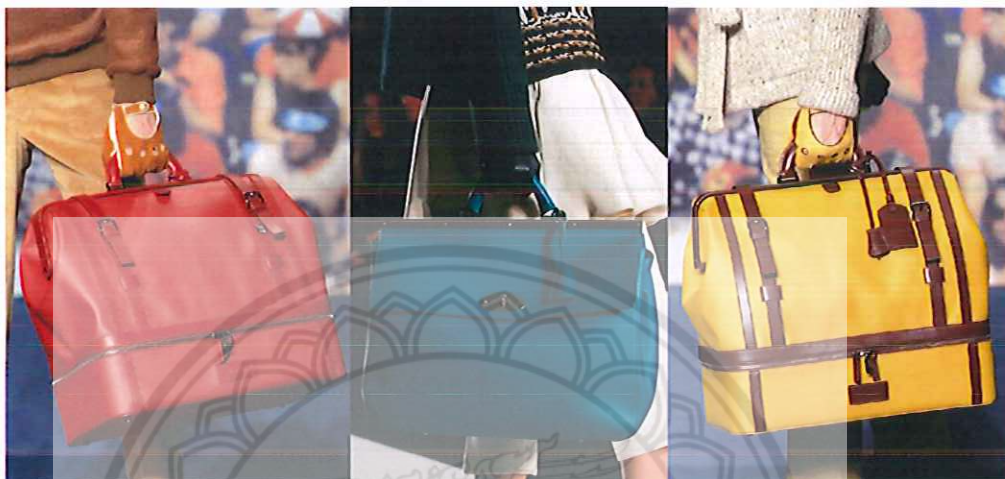


ภาพที่ 2.5 กระเป๋าแบบ Hobo

1.6723305 c.2

๒- มี.ค. ๒๕๕๘

4) กระเป๋าแบบ Luggage Frame เป็นรูปแบบเหมือนแบบ Frames แต่มีขนาดใหญ่กว่าและสามารถรองรับการใส่ของต่างๆได้มาก ทำเป็นกระเป๋าถือเดินทางโดยโครงสร้างที่ใหญ่และแข็งแรง



ภาพ ที่ 2.6 กระเป๋าแบบ Luggage Frame

5) กระเป๋าแบบ Luggage Handle เป็นรูปแบบกระเป๋าถือที่มีการใช้มือจับติดกับตัวโครงสร้างกระเป๋าเน้นความแข็งแรงของการใช้มือจับซึ่งถูกออกแบบเพื่อการใช้งานที่รวดเร็ว



ภาพที่ 2.7 กระเป๋าแบบ Luggage Handle

6) กระเป๋าแบบ Satchel เป็นรูปแบบกระเป๋าที่เน้นการใช้งานแบบปิดเปิด กระเป๋าโดยเน้นการรัดซิปที่มีรอบตัวเพื่อการเปิดกว้างของบริเวณปากกระเป๋า เพื่อให้มุมมองด้านในเด่นชัดมากขึ้น จะเห็นได้ชัดในรูปแบบกระเป๋าเอกสาร กระเป๋าใส่อุปกรณ์ คอมพิวเตอร์



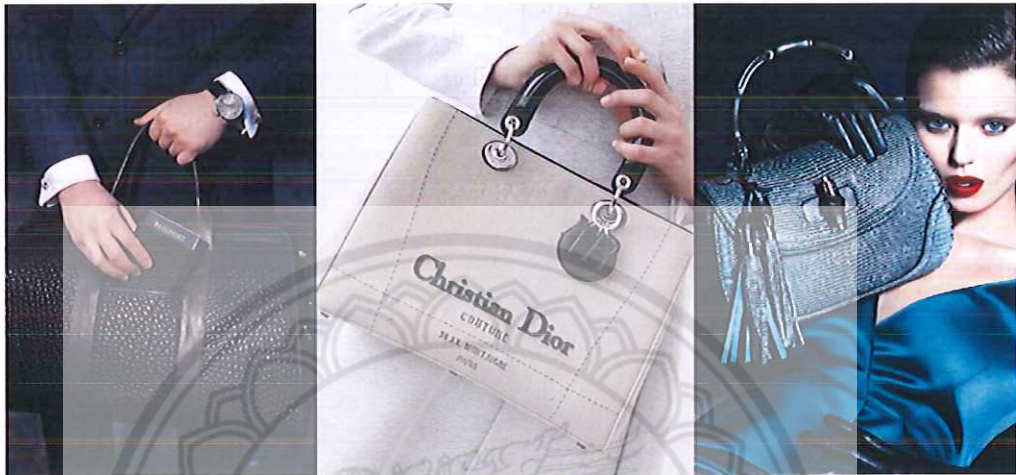
ภาพที่ 2.8 กระเป๋าแบบ Satchel

7) กระเป๋าแบบ Shoulder เป็นรูปแบบกระเป๋าสะพายที่พบเห็นตามท้องตลาดมีทั้งรูปทรงแบบทรงอ่อนและเสริมทรงแข็งซึ่งรูปแบบแล้วแต่นักออกแบบจะจินตนาการ



ภาพที่ 2.9 กระเป๋าแบบ Shoulder

8) กระเป๋าแบบ Structured เน้นการใช้โครงสร้างที่อยู่ทรงเพื่อช่วยในการรับน้ำหนักเป็นจุดสำคัญหลักในการออกแบบ รูปกระเป๋าจะมีการเสริมอุปกรณ์ให้เห็นอย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.10 กระเป๋าแบบ Structured

9) กระเป๋าแบบ Tote เป็นรูปแบบกระเป๋าแนวเดียวกันกับลักษณะกระเป๋า Shoppingbag เน้นการใส่ของได้มากขึ้น ส่วนการทำช่องที่แตกต่างกันออกไปนั้นอยู่ที่นักออกแบบจะแต่งเติมใส่รายละเอียดเข้าไปเพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยที่มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.11 กระเป๋าแบบ Tote



10) กระเป๋าแบบ Trapezoid เน้นการออกแบบที่มีลักษณะรูปทรงเป็นแบบสี่เหลี่ยมคางหมูรูปทรงมองเห็นได้ง่ายและเห็นชัดเจนว่ามีการเจาะจงถึงแบบสี่เหลี่ยมคางหมูนำมา เป็นจุดยืนในการออกแบบผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 2.12 กระเป๋าแบบ Trapezoid

11) กระเป๋าแบบ Wire Frame เน้นการใช้วัสดุที่ออกแบบมาเฉพาะการปิด-เปิดกระเป๋า รูปทรงจะมีขนาดใหญ่กว่ากระเป๋าแนวกระเป๋ารাত্রี สามารถที่จะใส่ของได้มากขึ้นกว่า และเน้นสะพายมากกว่าถือ



ภาพที่ 2.13 กระเป๋าแบบ Wire Frame

12) กระเป๋าแบบ Backpack เป็นลักษณะกระเป๋าสะพาย หรือเรียกว่า กระเป๋าเป้สะพายหลังในกลุ่มนี้เน้นการจำลองเพื่อความสะดวกสบายในการใช้งาน



ภาพที่ 2.14 กระเป๋าแบบ Back Pack

13) กระเป๋าแบบ Bucket เน้นรูปทรงที่เป็นเหมือนถังตะกร้า มีการเสริมทรง และสำคัญที่เห็นเด่นชัด คือก้นกระเป๋าจะถูกกำหนดให้มีรูปร่างและขึ้นทรงกระเป๋าตามโครงสร้างของกระเป๋า



ภาพที่ 2.15 กระเป๋าแบบ Bucket

14) กระเป๋าแบบ Barrel ลักษณะกระเป๋าเป็นทรงกระบอกกลมหรือตัดทอน เป็นรูปแบบเหลี่ยมซึ่งยังเห็นกันมากมายทั่วไปในท้องตลาด



ภาพที่ 2.16 กระเป๋าแบบ Barrel

15) กระเป๋าแบบ Camera เป็นกระเป๋าที่เน้นเฉพาะทาง เช่น ใช้สำหรับใส่ กล้องถ่ายรูป ส่วนใหญ่ที่ถูกออกแบบมาเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม จะมีรูปทรงอื่นๆบ้างตามที่นัก ออกแบบจินตนาการ



ภาพที่ 2.17 กระเป๋าแบบ Camera

16) กระเป๋าแบบ Clutch รูปแบบเป็นแนวกระเป๋าใส่ซองต่างค์ กระเป๋ารাত্রีมีรูปแบบเป็นการใช้ถือมากกว่าการสะพายเน้นใบเล็กเป็นส่วนใหญ่



ภาพที่ 2.18 กระเป๋าแบบ Clutch

17) กระเป๋าแบบ Double Handle รูปแบบเป็นกระเป๋า ที่ใช้สายสะพายที่เหมือนกัน 2 ข้างและมีจุดสำคัญเด่นชัดคือสายสะพาย



ภาพที่ 2.19 กระเป๋าแบบ Double Handl

18) กระเป๋าแบบ Drawstring รูปแบบกระเป๋าเน้นการปิดเปิดบริเวณปากกระเป๋า โดยใช้วิธีแบบรูดปากกระเป๋าเป็นจุดสำคัญ



ภาพที่ 2.20 กระเป๋าแบบ Drawstring

19) กระเป๋าแบบ Facile เป็นกระเป๋ารูปทรงเน้นเรื่องความสะดวกสบาย รูปทรงใหญ่จะเน้นการปิดเปิดด้วยกระดุมแม่เหล็ก หรือหัวเข็มขัด เปิดปิดปากกระเป๋าได้ง่าย



ภาพที่ 2.21 กระเป๋าแบบ Facile

การแบ่งรูปแบบกระเป๋าดังกล่าวตามกลุ่มผลิตภัณฑ์ จะเห็นว่าผลิตภัณฑ์กระเป๋าดังกล่าวแต่ละรูปแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งการแบ่งตามลักษณะดังกล่าวจะบ่งบอกถึงรูปทรงได้อย่างชัดเจน โครงสร้าง และวัสดุที่ใช้ประกอบการผลิต เช่น การใช้ชิปหรือแม่เหล็กในการปิด-เปิดกระเป๋าดังกล่าว รวมถึงการ นำไปใช้งานของกระเป๋าดังกล่าวแต่ละแบบหลักการแบ่งประเภทของกระเป๋าดังกล่าวข้างต้นแม้จะมีความแตกต่าง แต่สามารถทำให้เกิดความชัดเจนในการนำไปออกแบบเพื่อให้ได้กระเป๋าดังกล่าวที่ เหมาะกับการใช้งาน รวมถึงการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ให้เหมาะสมกับรูปแบบและโครงสร้างของกระเป๋าดังกล่าวและตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

## 2.2 กระเป๋าสตางค์

### 2.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับกระเป๋าสตางค์

กระเป๋าสตางค์ หมายถึง บรรจุภัณฑ์ชิ้นเล็กๆ ที่เราใช้เก็บเงินสดและสิ่งของสำคัญอื่นๆ เช่น บัตรเครดิต บัตร ATM ใบขับขี่บัตรประชาชนและเอกสารสำคัญต่างๆ โดยปกติจะทำมาจากผ้า หนังสัตว์ หรือแม้แต่พลาสติกสังเคราะห์ นี่คือความหมายอย่างเป็นทางการของสิ่งที่เราเรียกว่ากระเป๋าสตางค์ในปัจจุบัน แต่เริ่มเดิมทีกระเป๋าสตางค์มักเป็น สิ่งของสำคัญสำหรับท่านชายเท่านั้น เพราะผู้หญิงก่อนหน้านั้นนิยมใช้กระเป๋าดังกล่าวที่มีขนาดใหญ่กว่า และเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกาย ในปัจจุบันกระเป๋าสตางค์ได้รับความนิยมมากขึ้นในผู้หญิงสมัยใหม่ที่ต้องการความสะดวกสบายในการพกพา บางคนอาจใส่กระเป๋าสตางค์ใบเล็กไว้ในกระเป๋าดังกล่าวที่ก็แล้วแต่ความถนัด

กระเป๋าสตางค์ที่เราใช้กันอยู่ทุกวันนี้ประดิษฐ์ขึ้นครั้งแรกในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษ 1600 เกือบจะทันทีหลังจากที่เริ่มมีการผลิตกระดาษขึ้นมาใช้เป็นธนบัตร (ธนบัตรผลิตขึ้นครั้งแรกในมลรัฐแมสซาชูเซตส์ในปี 1690) ก่อนหน้านั้นกระเป๋าสตางค์แบบธรรมดาที่ใส่เฉพาะเหรียญจะมีลักษณะเป็นถุงหุ้มด้วยหนังและทำจากหนังสัตว์ เช่น หนังม้า หรือหนังวัว เป็นหลัก โดยจะมีช่องเล็กไว้ใส่เอกสารสำคัญที่เรียกว่า (Calling Cards) คิดว่าน่าจะเป็นบัตรประชาชนแบบโบราณนั่นเอง สำหรับกระเป๋าสตางค์ที่เราเห็นกันในปัจจุบันซึ่งมีช่องใส่บัตรหลายช่องนั้นประดิษฐ์ขึ้นครั้งแรกเมื่อเริ่มมีการนำบัตรเครดิตมาใช้ คือประมาณคริสต์ศตวรรษ 1970 และหลังจากนั้นรูปร่างหน้าตาของกระเป๋าสตางค์ก็เกือบจะไม่มีเปลี่ยนแปลงเลย

จนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 20 กระเป๋าสตางค์มีขนาดเล็กลงเกือบครึ่งจากแบบเดิม มีความหลากหลายมากขึ้นทั้งสีและรูปแบบ ทั้งยังมีการปรับปรุงลักษณะต่างๆ ให้เข้ากับยุคสมัยและแฟชั่น อย่างเช่น การเพิ่มสายโซ่เพื่อป้องกันการสูญหายคล้องกระเป๋าสตางค์ไว้กับกางเกง หรือแม้แต่การออกแบบเสื้อโค้ทให้มีช่องใส่กระเป๋าสตางค์ด้านในเพื่อไม่ให้ขโมยสามารถล้วงไปได้ แต่ถึงแม้ว่ากระเป๋าสตางค์ในอดีตถูกออกแบบมาให้ใส่เงินสด แต่ในสมัยนี้เรามักใช้บัตรเครดิตหรือบัตรเงินสดในการใช้จ่ายมากขึ้นเพราะคำนึงถึงความปลอดภัยมากกว่าการใช้เงินสดหรือการพกเงินสดจำนวนมาก แต่ถึงอย่างไรก็ยังคงมีความจำเป็นต้องพกกระเป๋าสตางค์ใบเล็กไว้เก็บเงินสด

เพื่อความสะดวกอยู่ดี

### 2.2.2 รูปแบบกระเป๋าสตางค์

กระเป๋าสตางค์ถูกออกแบบให้มีความหลากหลายมากขึ้นกว่าแต่ก่อน กระเป๋าสตางค์จึงเป็นสิ่งที่มองข้ามไม่ได้เลย กระเป๋าสตางค์มีรูปลักษณะที่แตกต่างกันออกไปเพื่อให้เหมาะกับสไตล์และการใช้งานของแต่ละบุคคล เช่น กระเป๋าสตางค์ผู้ชายที่เหมาะสมกับนักธุรกิจ พบบัตรต่างๆ เยอะๆ กระเป๋าสตางค์ผู้ชาย ที่เหมาะกับวัยรุ่น สีทันสมัย ดึงดูดสายตาของผู้คน ส่วนวัสดุที่ใช้ผลิตกระเป๋าสตางค์ก็มีหลากหลายมากมายประเภท โดยกระเป๋าสตางค์สามารถแบ่งแยกรูปแบบ ได้ดังนี้

1) กระเป๋าสตางค์แบบพับกลาง (Bi fold, Fold in half Wallet) ส่วนใหญ่จะออกแบบให้มีขนาดเล็ก พกพาสะดวก ใส่กับกระเป๋ากางเกงได้พอดี ส่วนภายในกระเป๋าสตางค์ ก็ถูกออกแบบให้มีช่องใส่บัตรพอดู๊ว บางใบก็มีช่องใส่เหรียญ เหมาะกับการใช้งานทุกๆ ไป



ภาพที่ 2.22 กระเป๋าสตางค์แบบพับกลาง

2) กระเป๋าตังค์แบบหลายฟังก์ชัน (Function Wallet) กระเป๋าตังค์ประเภทนี้พัฒนาต่อมาจากกระเป๋าตังค์แบบพับกลาง แต่เสริมรูปแบบลูกเล่นให้มากขึ้น เช่น มี 3 พับ มีช่องซิป ช่องใส่ของด้านหลัง มีช่องใส่เข็มหรือปากกีดำร กระเป๋าตังค์แนวนี้เหมาะสำหรับวัยรุ่นหรือคนยุคใหม่ที่ชอบความแปลกใหม่และโดนเด่น



ภาพที่ 2.23 กระเป๋าตังค์แบบหลายฟังก์ชัน

3) กระเป๋าตังค์แบบนักธุรกิจ (Business Wallet) กระเป๋าตังค์แบบนี้เหมาะสำหรับนักธุรกิจ หรือคนที่ทำการค้าขายที่ต้องพกเช็คหรือบัตรเยอะ กระเป๋าตังค์จะมีขนาดค่อนข้างยาวเพื่อเพื่อเก็บของได้เยอะ ส่วนมากเน้นความเรียบง่าย และสะดวกในการพกพา



ภาพที่ 2.24 กระเป๋าตังค์แบบนักธุรกิจ



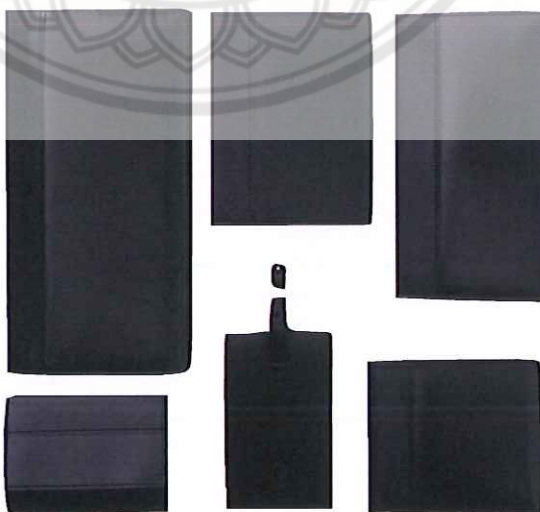
### 2.2.3 ขนาดกระเป๋าสตางค์

กระเป๋าสตางค์แบ่งได้เป็น 3 ขนาด ดังนี้

1) กระเป๋าสตางค์ใบสั้น มักจะเรียกกันว่า ไส้ S บ้าง ไส้สั้นบ้างก็เพราะรูปทรงที่กะทัดรัด ขนาดประมาณฝ่ามือ ความยาวโดยประมาณ จะอยู่ที่ 11 เซนติเมตร ความกว้างจากซ้ายไปขวา ได้ตั้งแต่ขนาด 1-3 เซนติเมตรขึ้นไป เป็นขนาดที่ไม่อึดอัดจนเกินไป แบบนี้ มีทั้งของผู้ชายและผู้หญิงเลย เพราะใส่กางเกง กระโปรงได้สะดวก เหมาะกับผู้ที่ต้องการความสะดวกในการใช้ ถึงจะเล็ก แต่ก็ใส่ของสำคัญๆ เช่น บัตร ธนบัตร รูปถ่าย เหรียญ ได้หมด เพราะการใช้งานที่ง่าย จึงเป็นที่นิยมในการใช้งาน

2) กระเป๋าสตางค์ใบกลาง หรือ ที่เรียกกันติดปากกันว่า ไส้ M นี้ ความกว้างหรือ ความสูง จะมากกว่าแบบสั้น อยู่ประมาณ 2-4 เซนติเมตร เป็นขนาดก้ำกึ่งระหว่างใบสั้น และใบยาว แต่เพราะขนาดที่ใหญ่กว่าไส้ S จึงมีพื้นที่ในการใช้สอยได้เพิ่มมากขึ้น เช่น ใส่บัตรได้มากขึ้น ธนบัตรได้เยอะขึ้น รูป และเหรียญ เป็นต้น บางแบบสามารถใส่แบงค์เพิ่มได้หลายช่อง ความยาวโดยประมาณ จะอยู่ที่ 13 เซนติเมตร ขนาดใบกลางนี้จริงๆแล้วผลิตมาสำหรับผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย แต่ของผู้ชายก็มี แต่ความหนาอาจจะน้อยกว่าของผู้หญิง เพราะต้องออกแบบมาให้ใส่กางเกงได้ เนื่องจากชายหนุ่มส่วนใหญ่ นิยมพกใส่กางเกงมากกว่า

3) กระเป๋าสตางค์ใบยาว ทรงนี้ไม่เหมาะที่จะจะไปใส่ไว้ในกางเกง หรือกระโปรง เพราะขนาดจะรุ่มร่ามถ้าจะใส่พกติดกับตัว มักจะเรียกขนาดยาวนี้ว่า ไส้ L เพราะต้องดีไซน์มาให้ใส่การ์ด รูป และแบงค์ได้มาก บางแบบ มีช่องใส่เช็ค ใส่สมุดบัญชี ใส่มือถือ ความยาวโดยประมาณ จะอยู่ที่ 18 เซนติเมตร และความกว้างไม่ควรให้เกินขนาดที่จับพอดีมือ



ภาพที่ 2.25 กระเป๋าสตางค์ขนาดต่างๆ

## 2.3 รองเท้า

### 2.3.1 ข้อมูลรองเท้า

รองเท้า เป็นเครื่องใช้ที่มนุษย์นำมาใช้กับเท้าเพื่อป้องกันอันตรายอันเกิดจากการสัมผัสกับพื้นผิวต่างๆ หรือการเจ็บเท้าจากการเดินหรือ การวิ่ง รองเท้ามีหลายประเภทตามวัสดุและประโยชน์การใช้งาน ในปัจจุบันรองเท้าจัดเป็นเครื่องแต่งกายที่มีความหลากหลายตามสมัยนิยม เช่น รองเท้าแตะ รองเท้าผ้าใบ รองเท้าส้นสูง รองเท้าสำหรับการเล่นกีฬา ซึ่งได้แยกตามประเภทของกีฬาแต่ละชนิดอีกด้วย เช่น รองเท้าสำหรับตีกอล์ฟ รองเท้าสำหรับเล่นฟุตบอล เป็นต้น รองเท้าเพื่อสุขภาพ รองเท้าปีนเขา ฯลฯ

มนุษย์เรามีรองเท้าใช้กันมานานหลายพันปีแล้ว รูปแบบของรองเท้าก็จะแตกต่างกันไปตามสภาพอากาศและขนบธรรมเนียม เช่น รองเท้าของชาวจีนก็จะทำจากผ้า รองเท้าของชาวฮอลแลนด์จะทำจากไม้ เรียกว่า ซาบ็อตส์ หรือ คล็อค รองเท้าของชาวอเมริกันอินเดียยทางเหนือจะทำมาจากหนังสัตว์

ต่อมาชาวอเมริกันอินเดียยทางใต้ได้ค้นพบการนำน้ำยางพาราดิบมาห่อหุ้มเท้าโดยการนำเท้าไปจุ่มลงในน้ำยางพาราดิบ ซึ่งเหมือนกับเป็นรองเท้านั้นแบบเลยที่เดียว

ในปี ค.ศ. 1830 ชาร์ลส์ กู๊ดเยียร์ ชาวอเมริกันได้ทำการวิจัยเรื่องยางอยู่ ในขณะที่เขากำลังทำวิจัย เขาได้ค้นพบกระบวนการอบยางขึ้นโดยบังเอิญ เมื่อเขาหยดส่วนผสมของยางกับกำมะถันในเตาที่มีความร้อน จึงทำให้ส่วนผสมนั้นแข็งตัวและยืดหยุ่นได้ และจากความบังเอิญนี้เอง เป็นจุดเริ่มต้นของเขาให้เขาคิดและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากยางออกมาอย่างมากมาย นอกจากยางรถยนต์แล้วในผลิตภัณฑ์นั้นก็คือ รองเท้ากีฬาซึ่งนับเป็นรองเท้ายี่ห้อแรกของโลก และได้พัฒนาจากการตัดเย็บด้วยมือมาเป็นเครื่องจักรในต้นศตวรรษที่ 19 จนกลายมาเป็นอุตสาหกรรมรองเท้าในที่สุด

### 2.3.2 ส่วนประกอบของรองเท้า

ส่วนประกอบของรองเท้ามีดังนี้

1) Vamp หรือ ส่วนบนบริเวณ ที่เป็นรูรองเท้าที่ใช้เชือกผูก ควรทำมาจากผ้าหรือหนังที่อ่อนนุ่ม เพราะหากแข็งเกินไป จะก่อให้เกิดตาปลาขึ้นบริเวณเท้า

2) Toe Box หรือ ส่วนที่หุ้มนิ้วเท้า ซึ่งอาจจะมีทั้งรูปร่างกลมหรือรูปร่างเป็นเหลี่ยมก็ได้ เมื่อใส่รองเท้าแล้วบริเวณนี้ ควรจะเหลือพื้นที่เพื่อให้นิ้วเท้าขยับได้ อย่าให้อัดแน่นบีบนิ้วเท้าจนเกินไป เพราะอาจทำให้นิ้วเท้าของเราผิดรูปผิดร่าง

3) Heel Couter หรือส่วนพื้นบริเวณส้นเท้า เป็นส่วนรองรับน้ำหนักจากบริเวณส้นเท้าของเรา ควรจะบุด้วยวัสดุที่มีความอ่อนนุ่มแต่รับน้ำหนักได้เป็นอย่างดี เพื่อที่ในเวลาก้าวเดินเท้าจะได้มีความมั่นคง ไม่ทำให้ลื่นง่าย

4) Heel Tab หรือส่วนของรองเท้าที่ล้อมรอบเอ็นร้อยหวาย ควรจะบุด้วยวัสดุที่นุ่มและไม่มีตะเข็บ เพื่อป้องกันการเสียดสีผิวหนังบริเวณนั้น

5) Sole หรือส่วนพื้นรองเท้า ประกอบไปด้วย Insole พื้นด้านในที่เท้าเราสัมผัส OutSole พื้นรองเท้าด้านนอก และ Midsole แผ่นที่รองรับแรงกระแทกอยู่ระหว่างกลาง พื้นรองเท้าที่ดีควรจะอ่อนนุ่มเพื่อป้องกันการกระแทก และไม่ควรหนาจนเกินไป

6) Heel หรือ ส่วนส้นเท้าเป็นส่วนที่สำคัญ เพราะเป็นส่วนที่ต้องรับน้ำหนักเวลาที่เราเดิน ควรจะเลือกส้นเท้าที่กว้างและนุ่ม ส้นรองเท้าไม่ควรเกิน 2 นิ้วเพราะส้นยิ่งสูงจะทำให้เจ็บฝ่าเท้าได้มากขึ้น

### 2.3.3 รูปแบบรองเท้าที่ใช้ได้ทั้งหญิงและชาย

#### 1) รองเท้าแบบ Brogue (Brogue shoes)

จุดเด่นของรองเท้า Brogue คือ ลายฉลุบนรองเท้า รองเท้าประเภทนี้เป็นรองเท้าที่มีความคลาสสิกสูง เพราะถือว่าเป็นประเภทของรองเท้าที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน มาจากสกอตแลนด์ และไอร์แลนด์ โดยสาเหตุที่ต้องมีฉลุ ก็เพราะแต่เดิมนั้น Brogues นั้นมีไว้ใส่ในชนบท เดินลุยแอ่งน้ำ แอ่งโคลนในชนบท เลยต้องมีรูไว้ระบายน้ำออก แต่ภายหลังรองเท้านี้ก็ถูกนำมาใส่เป็นเครื่องแต่งกายสำหรับคนเมืองกับสูท และมีความเป็นทางการมากขึ้น อันที่จริงแล้ว Brogues ก็ยังมีทรงแยกย่อยไปเป็น Full Brogue หรือที่เรียกอีกอย่างว่า Wingtip ตามที่เห็นในภาพ แล้วก็มี Semi brogue ซึ่งมีลักษณะร่วมสมัยมากขึ้น



ภาพที่ 2.26 รองเท้าแบบ Brogue (Brogue shoes)

## 2) รองเท้าแบบ Toe Cap

Toe Cap เป็นรองเท้าในตระกูล Oxford (มีจุดสังเกตคือ การซ่อน tab ของรูร้อยเชือกไว้ด้านหลังของรองเท้า) เฉกเช่นเดียวกับ Brouge ในข้อ 1 จุดเด่นของ Toe Cap ที่เห็นได้ชัดคือ ลายเส้นคาดขวางกับตัวรองเท้าในส่วนปลาย รองเท้าประเภทนี้เป็นรองเท้าที่สามารถใส่ได้ทั้งกับ กางเกงสแล็กและสูท หรือจะใส่กับกางเกงยีนส์ก็ยงได้



ภาพที่ 2.27 รองเท้าแบบ Toe Cap

## 3) รองเท้าแบบ Double Monk Straps (Monk shoes)

รองเท้าสไตส์บาทหลวง ลักษณะเด่นคือ สายรัด สองเส้น เป็นรองเท้าไร้เชือกที่เหมาะสมใส่ทั้งกับสูทและยีนส์ มีความเป็นทางการรองลงมาจกแบบ Oxford แต่ในทุกวันนี้สามารถจะเอามาประยุกต์ให้ดูเป็นทางการหรือลำลองได้



ภาพที่ 2.28 รองเท้าแบบ Double Monk Straps (Monk shoes)

#### 4) รองเท้าแบบ Penny Loafer

Loafers หรือ รองเท้าประเภท Slip on คือรองเท้าสวม ที่ไม่มีเชือก ในอดีตรองเท้าสวมถือว่าเป็นรองเท้าที่มีความเป็นทางการน้อยกว่ารองเท้าที่มีเชือกมาก แต่ในปัจจุบันก็เป็นนิยมใส่รองเท้าจำพวก Loafers กับสูทมากขึ้น

Penny Loafer แทบจะเรียกได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของสไตล์ Preppy ของอเมริกันชนเลยก็ได้ สาเหตุที่รองเท้าประเภทนี้เรียกว่า Penny Loafer ก็เพราะ ในอดีต เด็กวัยรุ่นอเมริกันชอบนำเหรียญ Dime หรือ เหรียญ 10 เซ็นต์สอดไว้ในช่องด้านหน้าของรองเท้าประเภทนี้ เพื่อไว้หยอดตู้โทรศัพท์ หรือขึ้นรถบัสดกลับบ้าน แต่ภายหลังบางคนได้เปลี่ยนมาเป็นเหรียญ Penny ขัดเงามาใส่เพื่อความเท่เพียงอย่างเดียว

แม้แต่อดีตประธานาธิบดีผู้ล่วงลับอย่าง John F. Kennedy ยังชอบนำ Penny Loafer ไปใส่ในแบบลำลองโดยไม่สวมถุงเท้า และหลังจากนั้นก็ได้รับความนิยมไปอย่างแพร่หลาย จุดเด่นของรองเท้าประเภทนี้คือ ง่ายต่อการใส่และถอด



ภาพที่ 2.29 รองเท้าแบบ Penny Loafer

### 5) รองเท้าแบบ Tassel Loafers

Tassel Loafers ก็เป็น Loafers อีกประเภทหนึ่ง โดยจุดเด่นก็คือ พู่ห้อยด้านหน้า ที่ทำให้รองเท้าโดยรวมดูนุ่มนวล มีความอ่อนช้อย ลดความแข็งของ Loafers ที่ดูดุดันจนเกินไป Tassel Loafers เป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับชายและหญิงที่มีสไตล์



ภาพที่ 2.30 รองเท้าแบบ Tassel Loafers

### 6) รองเท้าแบบ Boat (Boat shoes)

Boat shoes หรือที่เรียกอีกอย่างว่า Deckshoes ผลิตออกมาเพื่อให้ใส่บนเรือ ทรงของรองเท้าถูกออกแบบมาให้ยึดติดกับพื้นเรือ หนักก็จะถูกเคลือบให้กันน้ำ แต่พอมายุคหลัง ก็เป็นการใส่กับชุดทางการทั้งลำลองต่างๆ ไป จุดเด่นคือ ความสบายและให้ความรู้สึกไม่เป็นทางการมากจนเกินไป โดยส่วนมากแล้ว Boat shoes จะไม่ใส่กับถุงเท้า



ภาพที่ 2.31 รองเท้าแบบ Boat (Boat shoes)

### 7) รองเท้าแบบ Driving (Driving shoes)

รองเท้าประเภทนี้ ตามชื่อก็คือ เป็นรองเท้าที่ไว้ใช้ใส่ขับรถ จุดเด่นคือจะมีปุ่มเล็กๆ มากมายใต้พื้นรองเท้าและอาจลามมาถึงหลังรองเท้าด้านบน ประโยชน์ของมันก็คือไว้ให้เกาะกับคันเร่ง เบรค และพื้นรถ ปุ่มที่หลังรองเท้างี้มีเพื่อเวลาวางส้นเท้าในลักษณะแนวตั้งระหว่างเหยียบคันเร่งและแตะเบรคให้มีความมั่นคง และไม่ทำให้หลังรอยเท้าเปื้อนเป็นรอย เป็นรองเท้าอีกประเภทที่เหมาะสมกับลุคแบบไม่เป็นทางการ ซึ่งส่วนมากนิยมเป็นหนังกลับสีต่างๆ



ภาพที่ 2.32 รองเท้าแบบ Driving (Driving shoes)

### 8) รองเท้าแบบ Slippers

รองเท้านี้คือรองเท้าแบบ Slippers ซึ่งโดยมากที่เราเห็นจะเป็น Velvet Slippers หรือ รองเท้าสวมกำมะหยี่ และมีลายปักอยู่ตรงด้านหน้ารองเท้า Slippers นี้ แรกเริ่มเดิมที มีไว้ใส่ในบ้าน แต่ภายหลังมีคนนำมาออกแบบเป็นรองเท้าแฟชั่น ใส่ได้ทั้งลุคเป็นทางการและไม่เป็นทางการ จุดเด่นคือความสบายในการสวมใส่ และลวดลายที่เป็นลูกเล่น



ภาพที่ 2.33 รองเท้าแบบ Slippers

### 9) รองเท้าแบบ Desert boots

Desert boots ที่แปลว่า ทะเลทรายตามชื่อ ผลิตออกมาครั้งแรกเพื่อทหารที่ไปรบในตะวันออกกลาง อันที่จริงแล้ว Desert boots เป็นประเภทย่อยของ Chukka boots (ชัก-เกอะ) ซึ่งก็คือ บู้ท หุ้มข้อที่ไม่สูงมาก แต่ข้อแตกต่างก็คือ Desert boots พื้นรองเท้าจะทำมาจากยางพารา เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเดินเข้าไปบนทราย จุดเด่นของรองเท้าประเภทนี้คือ ลักษณะความดิบ ความดูดี มีความนิยมในผู้ชายมากกว่าผู้หญิง



ภาพที่ 2.34 รองเท้าแบบ Desert boots

### 10) รองเท้าแบบ Chelsea boots

รองเท้า Chelsea เป็นรองเท้าบูทหุ้มข้อที่มีเรื่องราวสืบมาตั้งแต่สมัย Victorian ครั้งแรกจุดประสงค์มีไว้สำหรับใส่ขี่ม้า จนภายหลังกลายมาเป็นเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน ถือว่าเป็นรองเท้าอีกประเภทหนึ่งที่มีประวัติยาวนานและอยู่มาได้จนถึงทุกวันนี้ ลักษณะเด่นคือ เป็นรองเท้าบูทประเภทสวมไม่มีเชือก สิ่งที่สังเกตได้ชัดคือ ผ้ายืดตรงด้านข้างของรองเท้า ที่ไว้ช่วยสร้างความยืดหยุ่นเวลาใส่เท้าเข้าไป รองเท้าประเภทนี้เป็นรองนำไปใช้ได้หลากหลายโอกาส ทั้งการแต่งแบบทางการ และลำลอง อีกทั้งยังสวมใส่แล้วกระชับพอดีเท้า



ภาพที่ 2.35 รองเท้าแบบ Chelsea boots



### 11) รองเท้าแบบ Derby (Derby shoes)

Derby เป็นรองเท้าที่ Tabs หรือ กระดุมรูรอยเชือก ถูกเย็บติดไว้ให้มองเห็นได้จากด้านบน ซึ่งจะต่างกับรองเท้าประเภท oxford ที่ Tabs จะถูกเก็บไว้ข้างใต้ ประวัติตามเดิมของรองเท้า Derby คือ ไว้นิยมใส่เดินป่า ล่าสัตว์ แต่ภายหลังคนก็นิยมเอามาใส่ในเมือง และเป็นที่นิยมมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 2.36 รองเท้าแบบ Derby (Derby shoes)

### 12) รองเท้าแบบ Espadrilles

รองเท้า Espadrilles นี้ ถือว่าเป็นรองเท้าที่มีประวัติยาวนานมาก ทำมาจากผ้าคอตตอน ยาง และสานด้วยเชือก ได้รับความนิยมในการใส่ในฤดูร้อน จุดเด่นคือ พื้นเรียบ และมีเชือก ประเทศที่มีชื่อเสียงในการผลิตรองเท้าประเภทนี้คือ บังกลาเทศ ซึ่งเดิมที่ได้รับความนิยมในหมู่หญิงสาวก่อน จนภายหลังเริ่มนิยมมาสู่ผู้ชาย



ภาพที่ 2.37 รองเท้าแบบ Espadrilles

## 2.4 หมวก

### 2.4.1 ข้อมูลทั่วไปของหมวก

หมวก ถ้าให้พูดถึงของสิ่งนี้ คงไม่มีใครเลยที่จะไม่รู้จัก หลายๆ คนก็คงรู้ถึงวิธีใช้ และประโยชน์ของหมวกอีกด้วยไม่ว่าจะใช้สำหรับบังแสงแดดอันร้อนแรง บางคนก็ใช้หมวกบอกถึงตำแหน่งหน้าที่การงานของอาชีพนั้นๆ เช่น พยาบาล ทหาร ตำรวจ และพ่อครัว เป็นต้น รวมไปถึงในปัจจุบันได้มีหมวก มีแบบมากมายหลายรูปแบบให้ได้เลือกสวมใส่กัน แล้วแต่ความต้องการใช้งานของแต่ละบุคคล

หมวก ลักษณะเป็นค่านาม หมายถึง เครื่องสวมศีรษะมีรูปต่าง ๆ เพื่อเป็นเครื่องประดับหรือกันแดดกันฝน เป็นต้น

หมวกในยุคแรกๆ นั้นได้ถูกทำขึ้นมาจากหนังของสัตว์ แล้วนำเอามาคลุมหัวไว้เพื่อปกป้องอันตรายต่างๆ ถ้าจะให้เรียกว่าหมวกก็คงจะยังไม่ได้ เพราะรูปทรงคงจะไม่เหมือนหรือคล้ายกับหมวกในสมัยนี้เท่าที่ควร

อาณาจักรกรีกโบราณถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของหมวกในยุคแรกๆ ซึ่งก็เรียกว่า Pileus เป็นหมวกที่มีรูปทรงคล้ายกับศีรษะของมนุษย์มากกว่าการนำผ้ามาคลุมไว้บนศีรษะ ต่อมา The Phrygian cap ถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งการปลดปล่อยอิสรภาพ ที่ชาวกรีกและโรมัน ได้ให้กับทาสเพื่อแสดงว่าทาสเหล่านั้นได้ถูกปลดปล่อยเป็นอิสระ และหมวก The Peatasos เป็นหมวกที่มีปีกโบแรก ซึ่งได้ถูกคิดค้นโดยชาวกรีกโบราณนั่นเอง หมวกทั้ง 3 ชนิดนี้มีลักษณะไม่ค่อยจะแตกต่างกันมากเท่าไรนัก และถูกออกแบบสำหรับไว้ให้ผู้ชายได้สวมใส่เท่านั้น

ในสมัยแรกเริ่ม หมวกนั้นเป็นเครื่องบ่งบอกสถานภาพทางสังคมเพียงอย่างเดียว มีก็แต่พระราชวงศ์, ขนชั้นขุนนาง และผู้ดี เท่านั้นที่มีสิทธิ์สวมใส่หมวก อีกทั้งหมวกยังถูกจำกัดอยู่แต่เฉพาะในหมู่ของผู้ชาย จนมาถึงช่วงปลายศตวรรษที่ 16 จึงมีการคิดค้นหมวกสำหรับผู้หญิงโดยหยิบต้นแบบมาจากหมวกของผู้ชาย

ในช่วงต้นศตวรรษที่ 17 มีการคิดค้นหมวกสำหรับผู้หญิง โดยช่างชาวเมืองมิลาน ประเทศอิตาลี ใช้วัสดุพื้นฐานแบบง่ายๆ ในการทำงานก็คือ ริปิ้น ดุงมือ เส้นฟาง มาประกอบกันเป็นหมวกบางใบนำเอาดอกไม้ประดิษฐ์ ผลไม้ปลอม หรือผ้าลายลูกไม้ มาตกแต่งบนหมวกให้สวยงามซึ่งมีชื่อเรียกว่า Millaner เมื่อผู้หญิงเริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้น จึงมีการพัฒนารูปแบบหมวกทรงต่างๆไว้สำหรับผู้หญิงใส่โดยเฉพาะ เป็นการออกแบบไว้ใช้สำหรับการออกงานสังคมหรือแม้แต่การใช้สำหรับเล่นกีฬา

ต่อมาในช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ 19 หมวกประเภท บอนเน็ต (มีสายผูกไว้และไม่มีขอบ) ได้รับความนิยมอย่างสูง เวลาที่เดินไปตามท้องถนนก็จะเห็นผู้หญิงในยุคนั้นสวมใส่กันเกือบทุกคน ซึ่งคงไม่ต่างอะไรกับแฟชั่นกางเกงขาเดฟ แบบที่วัยรุ่นในปัจจุบันชอบใส่ให้เห็นกันทั่วไป หลังจากที่หมวกทรง บอนเน็ต ได้รับความนิยมมาก ก็เริ่มมีการพัฒนาหมวกทรงสไตล์ดีต่างๆ ขึ้นมา ด้วยการเพิ่มความกว้างของปีกหมวกบ้าง หรือมีการตกแต่งประดับประดาด้วย

วัสดุต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ริปบิ้น ดอกไม้ ขนนก หรือผ้าแพร เป็นต้น

ในช่วงกลางทศวรรษ 1920 เมื่อเหล่าบรรดาผู้หญิงหันมาเปลี่ยนลุคตัดผมสั้น เพื่อให้ดู กระฉับกระเฉงมากขึ้น ขนาดของหมวกก็เล็กลงและรัดลงไปตามทรงผมด้วย โดยยุคนี้ผู้หญิงส่วนใหญ่จะนิยมหมวกสไตส์เฮลเม็ต มีลักษณะทรงคล้ายกับหมวกดับเพลิง จนกระทั่งผ่านช่วง สงครามโลกครั้งที่ 1 ไป แฟชั่นหมวกจึงพัฒนาไปสู่ขั้นสูงสุด มีหมวกให้เลือกหลากหลายสไตส์ และวัสดุ ให้เลือกกันอย่างมากมาย แต่หลังจากเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ผู้หญิงส่วนใหญ่เริ่มต้อง ทำงานนอกบ้านกันมากขึ้น จึงไม่มีเวลาสนใจกับเรื่องความสวยความงามมากนัก จึงทำให้ หมวกเป็นที่นิยมน้อยลง

ในช่วงศตวรรษที่ 1980-1990 เป็นช่วงยุคทองของหมวกอีกครั้งหนึ่ง เมื่อผู้นำเทรนด์คน สำคัญของโลก คือ “เจ้าหญิงไดอาน่า” ได้นำแฟชั่นหมวกกลับมาอีกครั้งหนึ่ง จึงมีนักออกแบบ หมวกรุ่นใหม่ ๆ แจ่มเจิดจ้าอย่างถ้วนหน้า จนทุกวันนี้มีหมวกให้ได้เลือกสวมใส่กันมากมาย ขึ้นอยู่กับประเภทการใช้งาน หรือแม้แต่เทรนด์แฟชั่นต่างๆ ที่มีการพัฒนารูปแบบหมวกออกมาเรื่อยๆ

#### 2.4.2 รูปแบบของหมวก

##### 1) หมวกแบบ Western Hat



ภาพที่ 2.38 หมวกแบบ Western Hat

Western Hat คือเป็นหมวกที่มีปีกรอบด้าน ปีกจะกว้างและบานกว่า หมวกทรง Safari มีกระดุมแบ็กที่กึ่งข้าง และปีกสามารถพับขึ้นด้านข้างได้ รูปทรงทรงแทง แข็งแรง ทนทาน สามารถกันแดดและกันลมได้ดี เหมาะสำหรับเดินป่า หรือออกแดด สวมใส่ ได้ทั้งหญิงและชาย ขนาดมาตรฐานคือ 56 ถึง 59 เซนติเมตร นิยมใช้ผ้าฝ้าย(Cotton) หรือใช้ผ้า

ที่เหมาะสมกับฤดูกาล ลักษณะกลีบบนเป็นทรงหัวกลมวงรีแบน กลีบข้างมักจะเป็นแบบต่อข้าง ใช้ชั้นกลีบข้าง 2 ถึง 4 ชั้น กลีบข้างสามารถตกแต่งด้วยการเจาะรูตาไก่ 2 ถึง 4 รู ก็ได้ เพื่อระบายความร้อน สวมใส่แล้วรู้สึกสบาย นิยมใส่เข็มขัดทาบระหว่างกลีบข้างกับปีกและมีการตกแต่งที่เข็มขัด เข็มขัดและปีกจะตอกกระดุมแปึกหรือไม่ตอกก็ได้ จะวนรอบปีกด้วยเส้นด้ายเพื่อความสวยงาม รอบปีกจะมีกึ่งริมปีก นิยมตกแต่งด้วยการปักและสกรีน มีสายรัดคางมี Stopper ปรับขนาดให้พอดีกับหน้า ด้านในหมวกจะมีกึ่งรอยต่อตะเข็บกลีบบนกับกลีบข้างเพื่อเก็บความเรียบร้อยทำให้ดูสวยงาม

## 2) หมวกแบบ Hunting Cap

หมวก Hunting Cap หรือหมวกที่นักล่าสัตว์ชอบใส่กัน สวมใส่ได้ทุกเพศทุกวัย จะใส่เป็นแฟชั่นก็ได้ วัยรุ่นชายนิยมใส่กันมาก ออกแนวย้อนยุค หรือสวมใส่ได้ทุกโอกาส ตามความชอบของผู้สวมใส่ รูปทรงกะทัดรัด แข็งแรง ทนทาน ลักษณะหมวกมีกลีบบน 1 ชั้น กลีบข้าง 4 ชั้น โดยสวมใหญ่จะนิยมตกแต่งกลีบข้างโดยใช้ผ้าลายเพื่อความแปลกตา มีปีกด้านในเป็นพลาสติก ความยาวของปีกประมาณ 5 เซนติเมตร ความหนาของปีก 2 มิลลิเมตร สีผ้าที่ใช้ทำปีกบนและปีกล่างจะใช้สีผ้าต่างกันหรือใช้ผ้าลายก็ได้เพื่อความสวยงาม ผ้าที่ใช้คือ Cotton แบบผ้าพื้น หรือผ้าลายก็ได้ จะนิยมใช้ผ้าฝ้าย(Cotton) เพราะสวมใส่สบาย ทำความสะอาดง่าย ขนาดไซส์มาตรฐานคือ 56 ถึง 57.5 เซนติเมตร ความสวยงาม ด้านในหมวกชั้นกลีบบน กลีบข้าง ฉาบด้วยเคมีกาวเพื่อให้หมวกอยู่ทรง มีกึ่งรอยต่อตะเข็บกลีบบนและกลีบข้าง เพื่อเก็บความเรียบร้อย ทำให้ดูสวยงาม



ภาพที่ 2.39 หมวกแบบ Hunting Cap

### 3) หมวกแบบ Visor cap

Visor cap เป็นหมวกเปิดหัว สวมใส่ได้ทั้งหญิงและชาย มีรูปทรงแข็งแรง ทนทาน ออกแนว Sport ใส่กันแดดเวลาเล่นกีฬา หรือเวลาไปเที่ยวจะใส่เป็นแฟชั่นก็ได้ โดยใส่ได้ทุกโอกาสตามความชอบของคุณคน ลักษณะหมวกจะเป็นแบบเปิดหัว เพื่อความโปร่งสบาย เป็นเข็มขัดยาว ขึ้นนอกและขึ้นในประกบกัน ใช้ผ้า Cotton สีพื้นหรือผ้าลายแล้วแต่ความชอบ แต่จะนิยมใช้ผ้าสีพื้นมากกว่าเพราะจะเข้ากับเสื้อผ้าได้ง่าย ขนาดมาตรฐานคือ 56 ถึง 59 เซนติเมตร ปรับขยายขนาดด้วยขึ้นแต่งด้านหลัง ขึ้นแต่งจะมีความยาวสำเร็จประมาณ 8 ถึง 10 เซนติเมตร เย็บติดกับไพลอน โดยที่ตัวแข็งอยู่ด้านล่างตัวนิ่มอยู่ด้านบน ลักษณะ 2 ขึ้นซ้อนกัน อีกลักษณะหนึ่งคือ ขึ้นแต่งเป็นขึ้นยาวเย็บติดกับไพลอนเทปตัวแข็งต่อด้วยตัวนิ่มสอดเข้าไปในห่วงโลหะหรือพลาสติกก็ได้ สามารถพับทบกลับมา เพื่อปรับขยายขนาดได้ตามความพอใจ ด้านในหมวกมี Binkawa หรือซับเหงื่อ ทำด้วยผ้าชนิดเดียวกับหมวกหรือใช้ผ้าต่างชนิดก็ได้ตามความเหมาะสม ปีกหมวกมีความยาวหลายขนาด ตั้งแต่ 6 ถึง 9 เซนติเมตร ใช้เป็นพลาสติก 2 มิลลิเมตร ด้านใน หรือใช้วีลान์ ริดติดกับผ้าด้านในก็ได้ตามความเหมาะสม หรือตามความชอบของผู้สวมใส่ จะวนปีก 4 ถึง 6 เส้น ใช้ด้ายวนปีกเส้นเล็กใหญ่ก็ได้หรือตามความสวยงาม การตกแต่งจะนิยมเดินเส้น ตัดต่อผ้า พันท์ ปีก สกรีน จะไม่นิยมฟอก



ภาพที่ 2.40 หมวกแบบ Visor cap

### 4) หมวกแบบ Alpen Hat

Alpen Hat เป็นหมวกปีกกรอบ สวมใส่ได้ทุกเพศ ทุกวัย เหมาะกับคนที่ไม่ค่อยชอบทำผม อย่างบางคนผมฟู หรือไม่ได้สระผม ก็สามารถใส่หมวกปกปิดไว้ได้ สวมใส่แล้วดูเทห์มีสไตล์ ขนาดมาตรฐานคือ ไซส์ 55 ถึง 58 เซนติเมตร นิยมใช้ ผ้าฝ้าย (Cotton) วัสดุที่นิยมสวมใส่ ลักษณะกึ่งแบนจะมีลักษณะเป็นวงรีหรือทรงรูปไข่ กลีบข้างต่อข้าง 2 ชั้น กลีบข้างมักจะ เป็นแบบต่อข้าง ความยาวของปีกที่นิยมคือปีกด้านหน้าประมาณ 5 เซนติเมตร ความยาวปีก

ด้านหลังประมาณ 4.5 เซนติเมตร นิยมตกแต่งด้วยเข็มขัดทาบระหว่างกลีบข้างกับปีกหรือแล้วแต่ความสวยงาม และนิยมตกแต่งด้วยการปัก ปีกหมวกจะนิยมเดินเส้นนรอบปีกจะใช้ด้ายเย็บโครว์ ด้ายเส้นใหญ่ ส่วนปีกด้านหลังจะพับขึ้น ด้านในหมวกจะมีกึ่งนเบาะตะเข็บและระหว่างกลีบข้างกับปีกจะเย็บโพลีเพื่อปกปิดตะเข็บระหว่างปีกกับกลีบข้างและซับเหงื่อ เวลาสวมใส่ทำให้รู้สึกสบาย



ภาพที่ 2.41 หมวกแบบ Alpen Hat

5) หมวกแบบ Cap



ภาพที่ 2.42 หมวก cap

cap เป็นหมวกแก๊ปทรงหมวกจะเหมือนกับทรงอเมริกันแก๊ป ขนาดไซด์มาตรฐานคือ 57 ถึง 59 เซนติเมตร ด้านบนหมวกจะตอกกระดุมขนาดต่างๆ ต่ำลงมามีรู ตาไก่ 6

รู หรือไม่มีก็ได้ ผ้าที่นิยมใช้คือ Cotton, Polyester ปีกที่นิยมใช้ทำหมวกมีความหนาประมาณ 2 มิลลิเมตร ความยาวของปีกมีตั้งแต่ 6 ถึง 9 เซนติเมตร อาจจะสั้นกว่าหรือยาวกว่านี้ ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สวมใส่ สำหรับหมวกที่ไม่พอก จะใส่กระดาษไว้ด้านในหมวก ในกรณีที่ก๊ลิบข้างและก๊ลิบหลัง เป็นผ้าตาข่ายจะใส่พลาสติกแข็งไว้ด้านในหมวก สำหรับหมวกที่ตกแต่งด้วยการพอกจะใส่เส้นวีลาเน่รอบหมวกไว้ด้านใน เพื่อให้หมวกได้รูปทรงสวยงามตามที่ต้องการ ด้านในหมวกจะเป็นโพลีที่ทำด้วยผ้าเย็บรอบตัวหมวกเพื่อให้เวลาสวมใส่จะได้ไม่รู้สึกลับเจ็บตรงหน้าผาก สวมใส่แล้วรู้สึกสบาย

#### 6) หมวกแบบ Safari Hat

Safari Hat คือหมวกที่วงปีกรอบด้าน สามารถกันแดดและกันลมได้ดีกว่าหมวกแก๊ปที่มีปีกอยู่ด้านหน้าเพียงด้านเดียว ขนาดมาตรฐานรอบหัวหมวกคือ 56 ถึง 59 เซนติเมตร นิยมใช้ผ้าฝ้าย(Cotton) ผ้ายีนส์(Denim) หรือใช้ผ้าที่เหมาะสมกับฤดูกาล ลักษณะก๊ลิบบนจะมีทรงหัวกลมแบน ก๊ลิบข้างมักจะเป็นแบบต่อข้าง นิยมใส่เข็มขัดทาบระหว่างก๊ลิบข้างกับปีก มีหูเข็มขัดที่ประดับอยู่บนตัวหมวก นอกจากจะช่วยตกแต่งหมวกไม่ให้ดูจืดจนเกินไป ยังเป็นตัวบอกถึงตำแหน่งด้านหน้าและด้านข้างของตัวหมวกได้อีกด้วย รอบปีกจะมีก๊ลิบริมปีกแล้วแต่จะออกแบบ จะตกแต่งด้วยชิ้นแต่งตามความชอบหรือจะปักตาไก่ที่ก๊ลิบข้างๆ ละ 2 รู ส่วนใหญ่นิยมตกแต่งด้วยการปักและสกรีน เดินเส้นวนรอบปีกจะใช้ด้ายเย็บโครว์ด้ายเส้นใหญ่ ด้านในหมวก แอบผ้า (โพลี) ที่วนรอบตัวหมวกด้านในและปักปิดตะเข็บระหว่างปีกกับหัวหมวกไว้คอยซับเหงื่อและกระซับทรง นิยมทำจากผ้าชนิดเดียวกับที่ใช้ทำตัวหมวก เพื่อความสวยงามและคุณภาพของงาน



ภาพที่ 2.43 หมวกแบบ Safari Hat

## 2.5 ผ้าพันคอ

### 2.5.1 ข้อมูลทั่วไปของผ้าพันคอ

ผ้าพันคอย้อนหลังกลับไปยุคโรม มีผ้าเช็ดหน้าที่ชายชาวโรมันใช้ในการซับเหงื่อที่คอและใบหน้า ที่รู้จักกันในชื่อในภาษาละตินว่า Sudarium ชาวโรมันได้พัฒนาผ้าพันคอให้เป็นที่นิยม โดยใช้การผูกปมเป็นเข็มขัดหรือไม่กี่สวมรอบคอ ซึ่งกระแสนิยมนี้พัฒนาไปสู่ผู้หญิงด้วย และตั้งแต่นั้นมาผ้าพันคอก็เป็นเสมือนความนิยมในหมู่สาว ๆ

ผ้าพันคอทำจากผ้าแทนขนสัตว์นั้นเป็นสัญลักษณ์ของตำแหน่งในการสงคราม ในสมัยจักรพรรดิฉิน Shih Huang Ti และต่อมาก็เป็นที่แพร่หลายในวงการค้าขายชาวโครเอเชีย ซึ่งไม่ใช้ผ้าพันคอขนสัตว์แต่เป็นผ้าพันคอผ้าฝ้ายธรรมดา และใช้ผ้าพันคอผ้าไหมสำหรับทหารหรือพนักงานบริษัท โดยเรียกว่า Kravata ต่อมาชาวฝรั่งเศสเรียกว่า Cravats ใช้เป็นผ้าผูกคอหรือ เน็คไทมีสีสันสวยงามและแตกต่างกัน แต่มีแนวโน้มกลายเป็นสัญลักษณ์ทางการเมืองของผู้ประท้วง จนศตวรรษที่ 19 กระแสนิยมในผ้าพันคอหรือเน็คไทกลับมาอีกครั้งและกลายเป็นสิ่งที่ชายหนุ่มต้องมีอยู่ในตู้เสื้อผ้าจนถึงปัจจุบันนี้ เป็นที่มาของผ้าพันคอและเน็คไทถูกออกแบบมาเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายทั้งชาย หญิง และเด็กทั่วโลก

ผ้าพันคอ มีความแพร่หลายในประเทศแถบขั้วโลก หรือตอนเหนือเช่น ยุโรป อเมริกา และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จีน ญี่ปุ่น เกาหลี มากกว่าประเทศแถบเส้นศูนย์สูตร อีกทั้งการตีตลาดของผู้ผลิต ที่แข่งขันกันอย่างสูงชัน ทำให้ผ้าพันคอหลากหลายสไตล์ หาซื้อได้ทั่วไปในที่ชุมชนค้าขาย ถือว่าเป็นความพยายามของพ่อค้าแม่ค้าที่เลียนแบบลวดลายให้โดนใจวัยรุ่น และปรับเปลี่ยนเนื้อผ้าพันคอให้เหมาะกับสภาพอากาศ ผ้าพันคอจึงกลายเป็นเครื่องประกอบการแต่งกายชิ้นสำคัญที่เพิ่มสีสันการแต่งตัว โดยเฉพาะช่วงปลายปี และที่สำคัญจะเห็นว่าผ้าพันคอที่เราเห็นกันอยู่ทุกวันนี้ มีความแตกต่างทั้งลวดลาย สีสัน และคุณภาพ

### 2.5.2) รูปแบบของผ้าพันคอ

โดยทั่วไปสามารถแบ่งรูปแบบของผ้าพันคอ ออกเป็น 6 ชนิด ดังนี้

#### 1) ผ้าพันคอไหมพรมถัก (Knitted Scarves)

ผ้าพันคอไหมพรมถัก เหมาะกับสภาพอากาศที่ค่อนข้างหนาวมากหรือหิมะตก เช่น ในทวีปยุโรป อเมริกา หรือประเทศทางฝั่งเอเชียก็อย่างเช่น ญี่ปุ่น เกาหลี เนื่องจากให้ความอบอุ่นได้ดี อาจมีการใช้เข็มหรือเครื่องจักรในการถักมีหลายขนาดตามความถนัดหรือสไตล์ของผู้ถัก โดยอาจทำจากวัสดุเป็นผ้าพันคอขนสัตว์ธรรมดา ผ้าพาสมิโน Pashmina (ผ้าชนิดหนึ่งในตระกูลผ้าขนสัตว์แคชเมียร์) หรือ ผ้าพันคอเส้นใยฝ้าย (Cotton) และในการใช้ประโยชน์จากไหมพรมถักนี้ นอกจากการใช้เป็นผ้าพันคอทั่วไปแล้ว ยังนิยมในการถักเป็นหมวกแบบต่างๆ และเสื้อกันหนาวอีกด้วย





ภาพที่ 2.44 ผ้าพันคอไหมพรมถัก

2) ผ้าพันคอทอมือ (Handwoven Scarves)

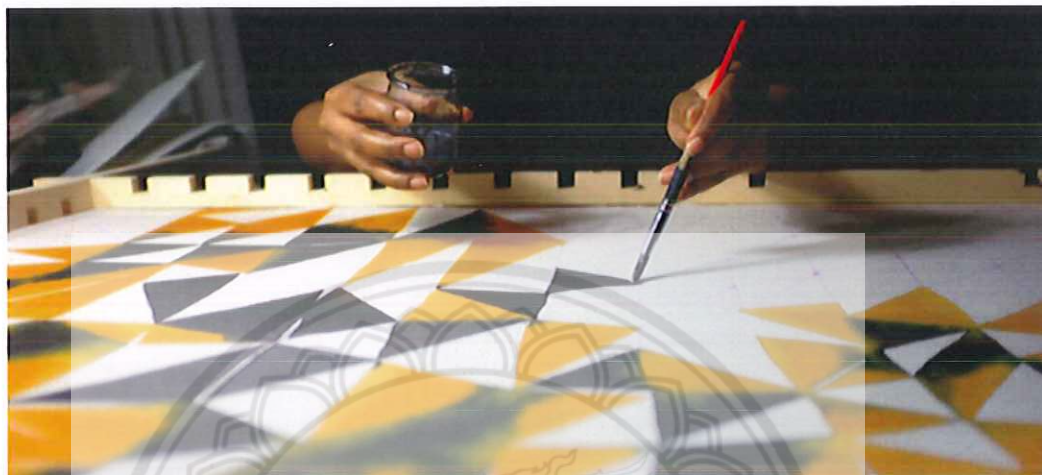
ผ้าพันคอทอมือ มักเป็นผ้าไหมหรือผ้าฝ้ายและซาตินทอมือ เนื่องจากความสวยงามและสภาพอากาศ วัสดุที่นำมาใช้โดยทั่วไป มีทั้งไหม pashmina ฝ้าย ไนลอน ไหมสังเคราะห์ ซาติน กำมะหยี่ หรือขนสัตว์



ภาพที่ 2.45 ผ้าพันคอทอมือ

### 3) ผ้าพันคอแบบเพ้นท์ลาย (Hand Painted Scarves)

วัสดุที่นำมาทำได้แก่ ผ้าฝ้าย ด้ายกำมะหยี่ ขนสัตว์ ซีฟอง ชาติน โดยผ้าพันคอแบบเพ้นท์ลายอาจมีสีสันและลวดลายต่างกันตามท้องถิ่นและความนิยม



ภาพที่ 2.46 ผ้าพันคอแบบเพ้นท์ลาย

### 4) ผ้าพันคอแบบปักลาย (Embroidered Scarves)

นิยมปักลงบนผ้าสีพื้น สามารถออกแบบการปักได้หลายแบบโดยใช้การปักเป็นลูกไม้ธรรมชาติ ปักตกแต่งด้วยโลหะ ลูกบิด หรือกระจก รูปแบบของผ้าพันคอแบบปักลายจะมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมด้านเท่า สี่เหลี่ยมผืนผ้า หรือสามเหลี่ยม และปักลายลงไปบริเวณมุมของเหลี่ยมหรือริมขอบผ้าด้านใดด้านหนึ่ง หรือปักต่อเพิ่มจากเนื้อผ้าแต่ละด้าน ซึ่งวัสดุที่นำมาทำเนื้อผ้าใช้ได้ทุกประเภทตามความต้องการของผู้ผลิต



ภาพที่ 2.47 ผ้าพันคอแบบปักลาย

### 5) ผ้าพันคอแบบพิมพ์ลาย (Machine Printed Scarves)

เป็นผ้าพันคอที่ใช้เครื่องจักรในการพิมพ์ลาย ซึ่งสะดวก และรวดเร็ว ให้สีและรูปแบบที่ชัดเจนแต่มีลักษณะลวดลายคล้ายคลึงกัน เนื่องจากการผลิตจำนวนมาก รูปแบบของผ้าเป็นสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และสี่เหลี่ยมผืนผ้า ลวดลายที่พิมพ์มักเป็นรูปคดโค้ง รูปสัตว์ รูปดอกไม้ และเรขาคณิต ชนิดของวัสดุที่นำมาใช้ผลิตผ้าพันคอแบบพิมพ์ลาย ได้แก่ ไหม กำมะหยี่ ฝ้าย ซีฟอง ซาติน เส้นใยโพลีเอสเตอร์ ไนลอน โพลีเอสเตอร์



ภาพที่ 2.48 ผ้าพันคอแบบพิมพ์ลาย

### 6) ผ้าพันคอแบบร่วมสมัย (Vintage Scarves)

ผ้าพันคอแบบนี้เป็นการออกแบบเฉพาะแนวร่วมสมัย เป็นลวดลายหรือสีเส้นแบบมีเอกลักษณ์ มีอารมณ์บางอย่างที่ต้องการสื่อออกมา มักเป็นลวดลายลูกไม้ ดอกไม้ กราฟฟิกแบบเซ็กซี่ วัสดุที่นำมาผลิตผ้าพันคอสามารถใช้ผ้าได้ทุกประเภท ลักษณะของผ้ามีทั้งสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม สี่เหลี่ยมผืนผ้า และวงโค้ง



ภาพที่ 2.49 ผ้าพันคอแบบร่วมสมัย

### 7) ผ้าพันคอแบบทำเอง (Handmade Scarves)

เป็นผ้าพันคอที่ผู้ผลิตตั้งใจทำขึ้นในแบบที่ตนเองต้องการ ให้มีความแตกต่างไม่ซ้ำใคร อาจทำขึ้นเพื่อสวมใส่เองหรือเพื่อขาย ไม่ว่าจะ เป็น ผ้าพันคอแบบใด ราคาถูกหรือแพง สิ่งที่น่าสนใจคือจุดประสงค์ของผู้สวมใส่ เช่น บางคนใส่เพื่อสร้างความอบอุ่นให้ร่างกายหรือรับกับสภาพอากาศในฤดูต่างๆ หรือบางคนใช้เพื่อประกอบเครื่องแต่งกายไม่ว่าจะ พันคอคลุมไหล่ ผูกเอวหรือโพกศีรษะเพื่อความสวยงามหรือเพื่อความสวยงาม หญิงชาวอิสลามใช้ผ้า ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับผ้าพันคอแพชั่น เพื่อคลุมผมตามหลักศาสนา เรียกว่า Hijab ขณะที่โรงเรียนทั่วโลกมีผ้าพันคอเป็นหนึ่งในเครื่องแบบสำหรับการเรียนลูกเสือ และบางแห่งในต่างประเทศใช้ผ้าพันคอที่มีสัญลักษณ์ของโรงเรียน เช่นเดียวกับสายการบินและโรงแรมหลายแห่ง

ผ้าพันคอ หรือผ้าคลุมไหล่ไม่จำเป็นว่าจะต้องนำมาแต่งตัวกันเฉพาะช่วงอากาศหนาว แต่สามารถนำมาผสมผสานกับการแต่งตัวในแต่ละวันของเราได้เหมือนกัน ซึ่งจริงๆ แล้วผ้าพันคอ และผ้าคลุมไหล่ ถือเป็นผ้าอเนกประสงค์ นอกจากที่เราจะนำมาพันคอและคลุมไหล่ตามชื่อแล้ว ยังสามารถเอามาผูกผม คาดผม หรือถ้าผืนใหญ่หน่อยก็เอามาทำเป็นผ้าแถบ

ผ้าพันคอ และผ้าคลุมไหล่ มีอยู่หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะ เป็น สี่เหลี่ยมผืนผ้า สี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือสามเหลี่ยม เรื่องของขนาดก็มีให้เลือกมากมาย แต่ส่วนใหญ่ถ้าเป็น ผ้าคลุมไหล่ จะมีขนาดใหญ่กว่าผ้าพันคอเท่านั้นเอง ส่วนในด้านของเนื้อผ้าที่หลากหลายนั่นไม่ว่าจะเป็น ผ้าทอมือ ผ้าถัก ผ้าอัดพลีท ผ้ามัดย้อม ผ้าขนสัตว์ ผ้าฝ้าย ผ้าไหม ผ้าซาติน ผ้าม่านหยาบ และผ้าอื่นๆ สุดท้ายแล้วก็ขึ้นอยู่กับโอกาส สไตล์ และความถูกใจ

ชุดทำงานเหมาะกับ ผ้าพันคอมากกว่า เพราะทำให้ไม่ดูรุงรังมากไป ถ้าเป็นเสื้อคอเปิด ก็พันผ้าพันคอไว้ข้างใน โดยเลือกเป็นผืนเล็กๆ ผ้าคลุมไหล่ จะดูเหมาะสมที่สุดสำหรับชุดออกงาน เพราะจะทำให้ดูสง่าและมีเสน่ห์น่าหลงใหล แต่จะใช้ผ้าพันคอ หรือผ้าคลุมไหล่ ก็ต้องเลือกให้เหมาะกับสัดส่วนของตัวเองด้วย

คนรูปร่างเล็ก คนที่มีรูปร่างไม่สูง ก็ต้องดูช่วงคอ ถ้าเป็นคนที่ช่วงคอค่อนข้างสั้น แนะนำให้เป็น ผ้าพันคอ ขึ้นบางๆ และอาจจะมีลายริ้ว หรือผ้าอัดพลีทเล็กๆ หรือเลือกเป็น ผ้าคลุมไหล่ ก็ จะดีกว่า แต่ต้องดูเรื่องของความยาวที่เหมาะสมด้วย โดยให้ยาวประมาณระดับสะโพก

คนรูปร่างสูงโปร่ง คนที่มีรูปร่างช่วงตัวยาว ก็ควรเลือกใช้ผ้าพันคอแบบปิดช่วงคอไปเลย รวมถึงต้องเลือกความยาวที่เหมาะสมเช่นกัน คือไม่ยาวจนเกินไป เพราะจะทำให้ยื่นดูมอมสูง เข้าไปอีก ส่วนผ้าคลุมไหล่ นั้นสามารถเลือกได้หลายหลาก แต่ควรเลือกสีสว่างๆ จะดูดีกว่า เพราะ สีเข้มจะทำให้ดูมอมสูงและไม่สดใส

คนรูปร่างใหญ่ คนที่มีรูปร่างสูง อวบ ให้ใช้ผ้าพันคอที่ผืนไม่ใหญ่มาก ให้ใช้ขนาดกลางๆ โดยเลือกเนื้อผ้าเป็นผ้าทึงตัว พันคอหนึ่งรอบ และทิ้งชายผ้า เพราะเวลาผ้าพริ้วไหว อาจทำให้ดูตัวบางลงได้ หรืออาจจะปล่อยชายผ้าทิ้งตัวไปตามธรรมชาติก็ดูดี ส่วนผ้าคลุมไหล่ นั้นใส่แล้วจะทำให้ดูสง่า และดูดีขึ้นไปอีก

## 2.6 สร้อยคอ

### 2.6.1 ข้อมูลของสร้อยคอ

สร้อยคอได้เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องประดับ ตั้งแต่สมัยอารยธรรมโบราณ ก่อนการคิดค้นตัวอักษรจุดกำเนิดสร้อยคอนั้น เชื่อกันว่ามีกำเนิดขึ้นในช่วงยุคหินประมาณเมื่อ 40,000 ปี สร้อยคอในสมัยโบราณนั้น ทำจากวัสดุธรรมชาติทั้งหมด โดยการนำวัสดุธรรมชาติมา โยงและร้อยด้วยสายเถาวัลย์ที่แข็งแรงทนทานหรือชิ้นส่วนของเส้นเอ็นสัตว์ ที่เหลือจากการล่าสัตว์ เพื่อเป็นอาหาร นำมาผูกเข้าด้วยกันและมีการประดับด้วยเปลือกหอย กระดุก ฟันหรือหนังสัตว์ที่มี สีลันสวยงาม จากการล่าสัตว์ของมนุษย์ ชนยุค ปะการัง ชิ้นส่วนไม้แกะสลัก เมล็ดพืชที่มีสีลัน หิน สีและแร่ธาตุชนิดที่เก็บได้ตามธรรมชาติและอื่น ๆ ที่ให้ความสวยงามพบได้ใกล้ตัว

ต่อมาในช่วงกำเนิดการผลิตผ้าและโลหะทำให้เครื่องประดับขยายขอบเขตมากยิ่งขึ้น รวมถึงเชือกและเส้นเอ็นที่มาจากเถาวัลย์ทำให้การพัฒนาชิ้นงาน ให้มีขนาดเล็ก มีความคงทนมากขึ้น และมีความซับซ้อนมากขึ้น หลังจากยุคสำริด มนุษย์เริ่มค้นพบวิธีที่จะหลอมโลหะและเทลงแบบ พิมพ์ บรอนซ์, ทองแดง, เงิน, ทอง และโลหะชนิดอื่น ๆ ได้ถูกนำมาใช้เพื่อให้สร้อยคอดูสะอาดตา มากยิ่งขึ้น ทั้งสำหรับสร้อยคอผู้ชายและผู้หญิง โซ่โลหะ พลอย แก้วเปา อัญมณีขัดเงา หรือ แก้วศิลปะที่สวยงามก็ได้อยู่ในสร้อยในยุคนั้นอีกเช่นกัน

ในปัจจุบัน โลหะชนิดใหม่ๆ ที่ใช้กับสร้อยคอได้ถูกคิดค้นขึ้นมาอย่างมากมาย หลายแบบ ซึ่งในยุคก่อนหน้าไม่สามารถผลิตขึ้นมาได้ เนื่องจากการใช้อุณหภูมิในการหลอมที่สูงมากแบบ ปัจจุบันได้มีการพัฒนามากขึ้น ทำให้สร้อยคอมีความหลากหลายมากขึ้น เช่น สแตนเลส และ ไทเทเนียม การชุบด้วยไฟฟ้าทำให้มีคนจำนวนมากได้เป็นเจ้าของเครื่องประดับทอง (ทองหรือ เครื่องประดับชุบทอง) เทคโนโลยีใหม่ๆทำให้มีขนาดเล็กกลงและเทคโนโลยีเลเซอร์แกะสลักชิ้นงาน ให้มีความละเอียดประณีตของงานศิลปะมากขึ้น รวมถึงตราสัญลักษณ์หรือการประดิษฐ์ตัวอักษร อื่น ๆ ภายในส่วนประกอบของสร้อยคออีกด้วย

## 2.6.2 รูปแบบของสร้อยคอ

### 1) สร้อยคอแบบ Collar (12-13 นิ้ว)

เป็นสร้อยแบบอยู่รอบคอ หรือติดคอ จะอยู่รอบๆคอ อาจเป็นสร้อย layer หลายเส้น หรือเส้นเดี่ยวก็ได้ สร้อยแบบนี้จะเหมาะกับคนที่คอยาวและเรียว



ภาพที่ 2.50 สร้อยคอแบบ Collar

### 2) สร้อยคอแบบ Choker (14-16 นิ้ว)

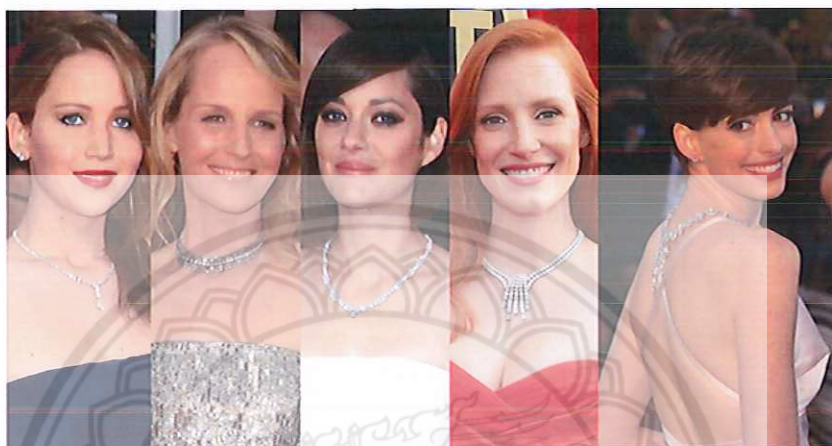
สร้อยแบบนี้จะอยู่เหนือไหปลาร้าขึ้นไป ส่วนมากเป็นสร้อยที่ปรับความยาวได้ สร้อยแบบนี้ใส่ได้ทั้งคนคอเล็กคนคอใหญ่ แต่ต้องมั่นใจว่าเลือกความกว้างหรือความหนาของสร้อยให้เหมาะสมกับความยาวคอ ถ้าคอสั้นเหมาะกับ choker แบบหนา



ภาพที่ 2.51 สร้อยคอแบบ Choker

### 3) สร้อยแบบ Princess (17-19 นิ้ว)

สร้อยแบบนี้จะอยู่ในระดับใกล้ๆ กับไหล่ลาร้า อาจเหนือหรือต่ำลงมากกว่าก็ได้ เหมาะกับคนที่ไม่แน่ใจกับความยาวของคอ ว่ามีความเหมาะสมกับแบบไหนมากกว่ากัน ก็ใช้แบบนี้ได้ สามารถใช้ได้กับทุกโอกาส



ภาพที่ 2.52 สร้อยแบบ Princess

### 4) สร้อยแบบ Matinee (20-25 นิ้ว)

ส่วนใหญ่สร้อยแบบนี้จะยาวลงมา อยู่ตรงเนินอก สร้อย matinee ที่ทำจากมุกเป็นแบบที่นิยมมากที่สุด สำหรับประยุกต์ให้เข้าได้หลากหลายกับการแต่งตัว ดูเป็นมืออาชีพ เป็นทางการ สร้อยยาวประมาณนี้จะดึงความสนใจจากคอและคาง ให้ความรู้สึกเรียว และเพริ้วขึ้นด้วย



ภาพที่ 2.53 สร้อยแบบ Matinee

### 5) สร้อยแบบ Opera (26-36 นิ้ว)

สร้อยแบบนี้ จะยาวลงมาอยู่บริเวณช่วงอก แล้วก็ป็นระดับความยาวที่มีหลากหลายรูปแบบมาก อาจเป็นสร้อยเดี่ยว สร้อย layer หลายๆ เส้น หรือสร้อยที่มีจี้จะช่วยทำให้การแต่งตัว มีรูปแบบที่หลากหลายขึ้น



ภาพที่ 2.54 สร้อยแบบ Opera

### 6) สร้อยแบบ Ropes & Lariats (45+ นิ้ว)

เป็นสร้อยประเภทสร้อยยาว สร้อย rope มักจะเป็นสร้อยเดี่ยวหรือเส้นคู่ ห้อยยาวลงมา ส่วนสร้อย lariat จะยาวมาก ส่วนมากจะมีการพันรอบคอก่อน แล้วก็ทิ้งยาวลงมา คล้ายเราพันคอ ตรงปลายสร้อยอาจไขว้กัน ผูก หรือเป็นปมก็ได้



ภาพที่ 2.55 สร้อยแบบ Ropes & Lariats



### 3. ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินยุค

Dark Shadows เป็นการนำเอาทีวีซีรีส์ชุดฮิตช่วงปี 60 -70 มาสร้างใหม่เป็นฉบับหนังโรงใหญ่โดยตัวหนังทำออกมาให้มีขตลก การสนทนาอันคมคาย โต้ตอบไปมา

เรื่องราวว่าด้วย วิคตอเรีย วินเตอร์ (เบลล่า เฮทโคท) ได้เดินทางมาที่ คฤหาสน์คอลลินส์ ด้วยความต้องการบางอย่างโดยที่ตัวเธอนั้นมีอาชญากรรมได้ เพื่อมาทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงให้กับ เดวิด คอลลินส์ (กัลลิเวอร์ แม็คคาร์ธ) บุตรชายคนเล็กของคฤหาสน์ตระกูลคอลลินส์ ที่นั่นเธอได้พบกับ เอลิซาเบธ คอลลินส์ (มิเชล ไฟเฟอร์) น้องชายผู้ไม่เอาอ่าวรวมทั้งเป็นพ่อของเดวิด นาม โรเจอร์ คอลลินส์ (จอห์นนี่ ลี มิลเลอร์) เธอมีลูกสาวที่ชอบแหกกฎ แคโรลีน (โคลอี้ มอเรทท์) ทั้งหมดเป็นลูกหลานตระกูลคอลลินส์ที่ยังหลงเหลืออยู่ นอกจากนั้นตัวบ้านเองยังมีพ่อบ้านที่ดูเหมือนไม่สนใจความเป็นไปของบ้านเท่าใดนักอย่าง วิลลี่ ลูมิส (แจ็กกี้ เอิร์ล ฮาร์ลีย์) แต่จริงๆแล้ว ตระกูลนี้มีความลับบางอย่างที่คนของตระกูลยังมีอาชญากรรมได้ แล้วความลึกลับนั้นกำลังจะมา

ย้อนกลับไปเกือบๆ 200 ปี ตระกูล คอลลินส์ เดินทางจาก ลิวอร์พูล ประเทศอังกฤษ มาสร้างความมั่งคั่ง โดยการสร้างโรงงานเกี่ยวกับการประมงขึ้น โจเซฟ คอลลินส์ และ นาโอมิ คอลลินส์ มีบุตรชายนาม บานาบัส คอลลินส์(จอห์นนี่ เด็ปป์) จนกระทั่งเขาเติบโตใหญ่มา รวมถึงคฤหาสน์แห่งคอลลินส์ก็สร้างเสร็จแล้ว บานาบัส เติบโตมามีหน้าตาที่ดี เขามีสัมพันธ์สวาทกับคนใช้นาม แองเจลีค บูชาร์ด (อีวา กรีน) เธอต้องการความรักจากเขา แต่เขาขอมอบรักให้กับ โจเซ็ท (เบลล่า โคเฮท คนเดิมจ้า) แองเจลีค ได้ให้มนต์ดำทั้งพรากซี่วิต พ่อแม่ของ บาร์นาบัส สบไปให้ โจเซ็ท ฆ่าตัวตาย ซ้ำร้าย ตัวบาร์นาบัสเองก็ถูกคำสาปจากเธอให้กลายเป็น แวมไพร์ เขาถูกจับขังในโลงศพที่ปิดกันอย่างแน่นหนา... เวลาผ่านไป 200 ปี ด้วยความบังเอิญ เขาได้รับการปลดปล่อยและจึงเดินทางไปสู่ คฤหาสน์คอลลินส์ อีกครั้ง ทว่าด้วยความทรุดโทรมทั้งตัวบ้าน และเหล่าลูกหลานของเขา เขาจึงกอบกู้ชื่อเสียง ความมั่งคั่ง ให้กลับคืนสู่ตระกูลคอลลินส์อีกครั้ง แต่มันไม่ง่ายเลย เมื่อคู่แข่งทางธุรกิจ และทำให้ ตระกูลคอลลินส์เป็นเช่นปัจจุบัน คือ แม่มดคนสวยนาม แองเจลีค นั่นเอง

#### 3.1 บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)

แวมไพร์รูปหล่อ มีเสน่ห์ ตลก หลงยุค และเจ้าชู้ เกิดในตระกูลสายเลือดอภิสิทธิ์ชน ครอบครัวมีฐานะดี จากเมืองลิวอร์พูล อังกฤษ มาตั้งรกร้างใหม่ที่ เมืองเมน สหรัฐอเมริกา ในช่วงยุค 1752 ยุคต้นยุโรปสมัยใหม่ หรือที่เรียกว่า ต้นยุคเรืองปัญญา แต่ยังคงมีความเชื่อเรื่องสายเลือดและชาติกำเนิด

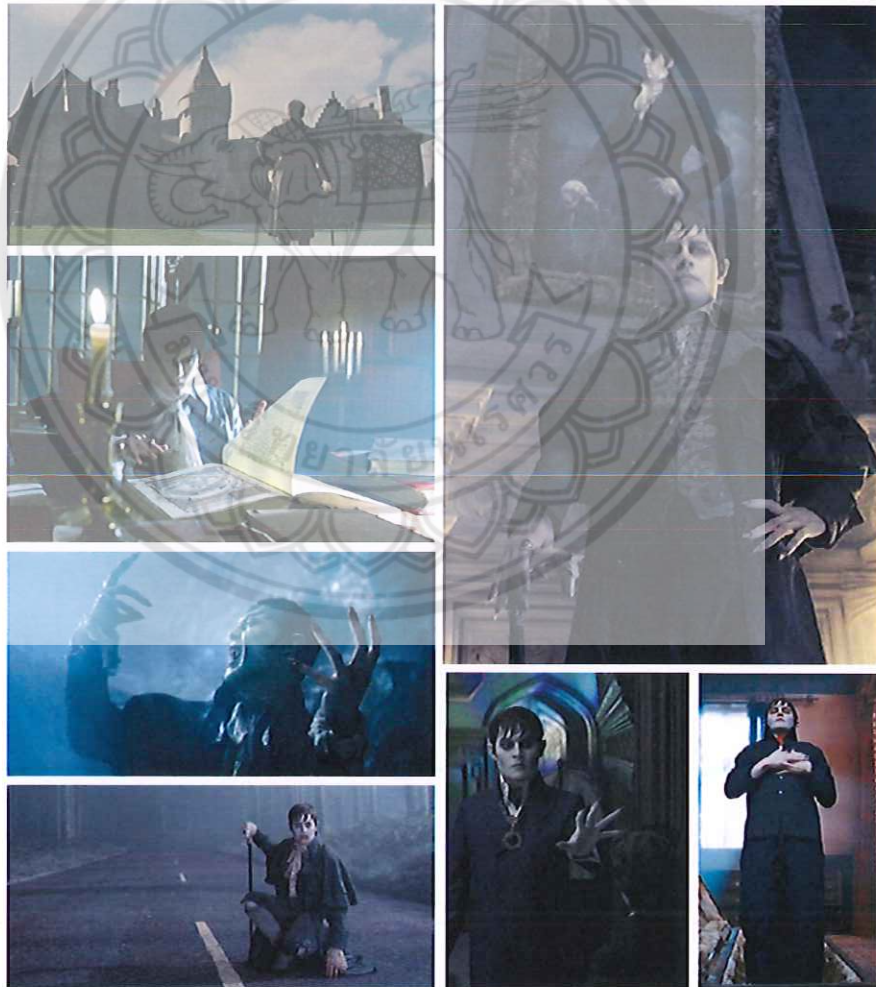
ครอบครัวประกอบธุรกิจประมงขนาดใหญ่ ถือว่าทรงอิทธิพลมากในเมือง ตั้งชื่อเมืองตามชื่อตระกูล ถูกเลี้ยงดูมาอย่างตามใจ มีชีวิตที่มั่งคั่ง สุขสบาย ด้วยเป็นลูกชายคนเดียวของบ้าน ต้องศูนย์เสียครอบครัวและคนรัก และถูกสาปให้เป็นแวมไพร์ จากการหักอกสาวใช้ในบ้าน ซึ่งเป็นแม่มด

เมื่อเป็นแวมไพร์ มีพลังเวทมนต์ในการสะกดจิตมนุษย์เพื่อให้ได้ทุกอย่างตามที่ต้องการ จึงถูกชาวบ้านจับขังฝังไว้ในโรงเหล็ก

มีนิสัยและการแสดงออกที่มั่นใจ เจ้าชู้ มีเสน่ห์ มีจุดอ่อนเรื่องผู้หญิง ด้วยเพราะหล่อเหลา มีอำนาจ และเงินทอง ไม่แปลกที่จะเป็นที่หลงใหลและหมายปองของหญิงสาว

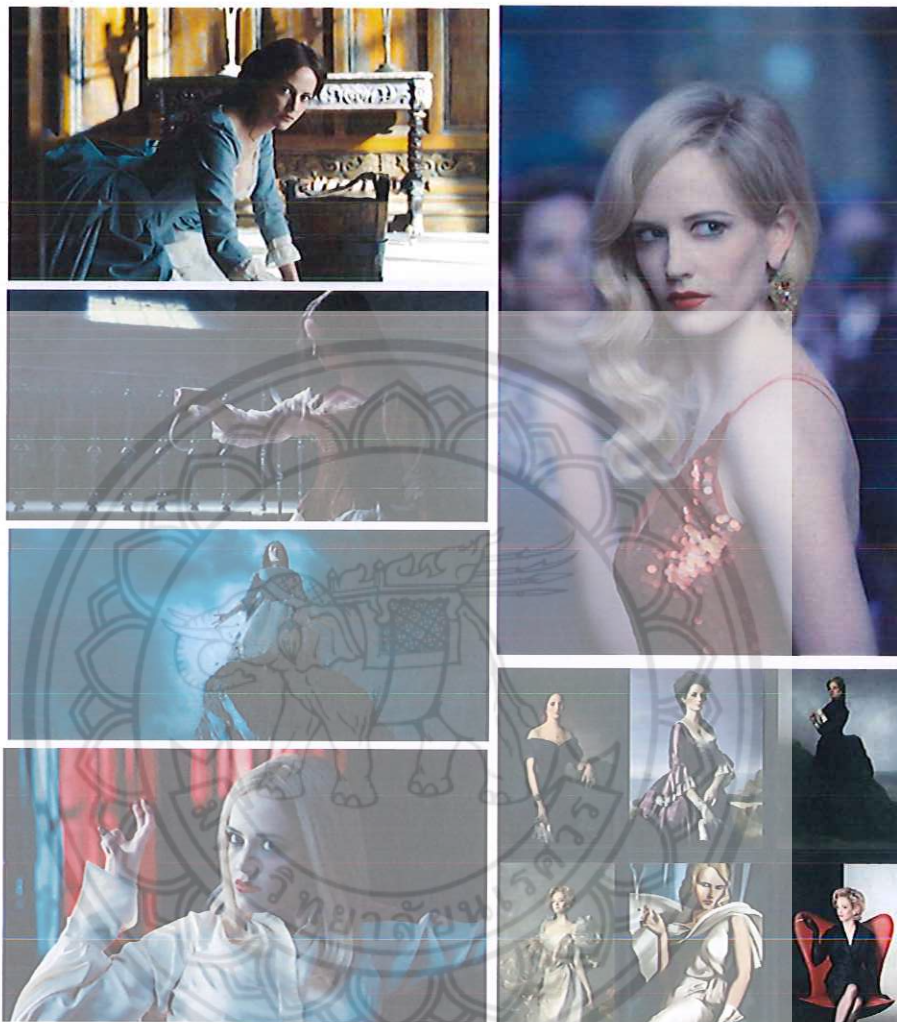
เชื่อว่าครอบครัวคือสิ่งล้ำค่าที่สุด และมีความภาคภูมิใจในตระกูล เพราะพ่อแม่ปลูกฝังเลี้ยงดูมาด้วยความรัก และให้ความสำคัญกับครอบครัวมาเป็นอันดับแรก

มีความเชื่อเรื่องโชคราง คำสาป เวทมนต์ เพราะเชื่อว่าการตายของพ่อแม่ผิดธรรมชาติ เมื่อกลายเป็นแวมไพร์ ที่มีเวทย์มนต์สามารถสะกดจิตผู้คนได้ ก็ใช้สะกดจิตผู้คน เพื่อให้ทำตามตั้งใจ และเมื่อหลุดออกมาจากการถูกขังไว้ยาวนาน 2 ศตวรรษ จึงความคิดเห็น และสงสัยว่าโลกสมัยใหม่(ยุค 70) คือปริศนา จึงมีพฤติกรรม การแสดงออก นึกคิด ที่ดูประหลาด สำหรับผู้คนยุคนี้



ภาพที่ 2.56 บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)

### 3.2 แอนเจลิค บูชาร์ค (Angelique Bouchard)



ภาพที่ 2.57 แอนเจลิค บูชาร์ค (Angelique Bouchard)

สวย เซ็กซี่ ฉลาด มีพลัง ตามสมัยต้นแบบของหญิงสาวสมัยใหม่ เป็นแม่มด เกิดมาในครอบครัวสายเลือดทาส ด้วยไม่อาจเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ต้องยอมรับชีวิตในความเป็นทาส รับใช้ครอบครัว คอลลินส์ จึงมีความใกล้ชิดและรู้จัก บานาบัส คอลลินส์ เป็นอย่างดี ด้วยว่าเติบโตมาพร้อมกัน และได้แอบมีสัมพันธ์ลับกัน เธอค้นหาในตัวบานาบัส แต่ไม่ได้รับรักตอบ ความเสน่ห์หาจึงกลายมาเป็นความขั้ง

ด้วยความเป็นแม่มด จึงอยู่มานานหลายศตวรรษได้เห็นความเปลี่ยนแปลงของโลกมา มาก จึงต้องปรับตัวเพื่อให้เข้ากับยุคสมัย

คิดว่ารักคือการได้ครอบครอง เพราะเกิดมาในครอบครัวทาส และเป็นแม่มดที่ไม่อาจเปิด

เผยสถานะได้ จึงทำให้มีความกดดัน และโยยหาความอบอุ่นแบบครอบครัวคอนลินส์ ที่ตนได้รับใช้ เมื่อความเสนาหาไม่เป็นดังหวัง จึงแปลเป็นความเกลียดชัง ใช้เวทมนต์คำสาปทำลายทุกสิ่งที่ยัดขวาง และสาปคนรักให้กลายเป็นแวมไพร์ เพื่อให้มีสถานะคล้ายตน คือไม่ใช่มนุษย์ เพราะคิดว่าเขาจะรักตนได้

ด้วยความที่เป็นแม่มด ที่อาศัยการเปลี่ยนร่าง จึงมีความคิดและมุมมองที่กว้างขวาง ปรับตัวได้เข้ากับยุคสมัย เป็นคนเดียวแต่เปลี่ยนหน้าตาตามสมัยช่วงอายุ ก่อตั้งธุรกิจ และสร้างตัวตนให้เป็นที่นับถือแก่ชาวบ้าน เป็นคู่แข่งกับตระกูลคอลลินส์ เพราะต้องการทำลายตระกูลนี้ ด้วยความแค้น แรงริษยา แห่งเสนาหา และการขาดความอบอุ่นของครอบครัว ปมแห่งสายเลือดและชาติกำเนิด แต่สุดท้ายก็ต้องแพ้ยตัวเอง

### 3.3 วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter)



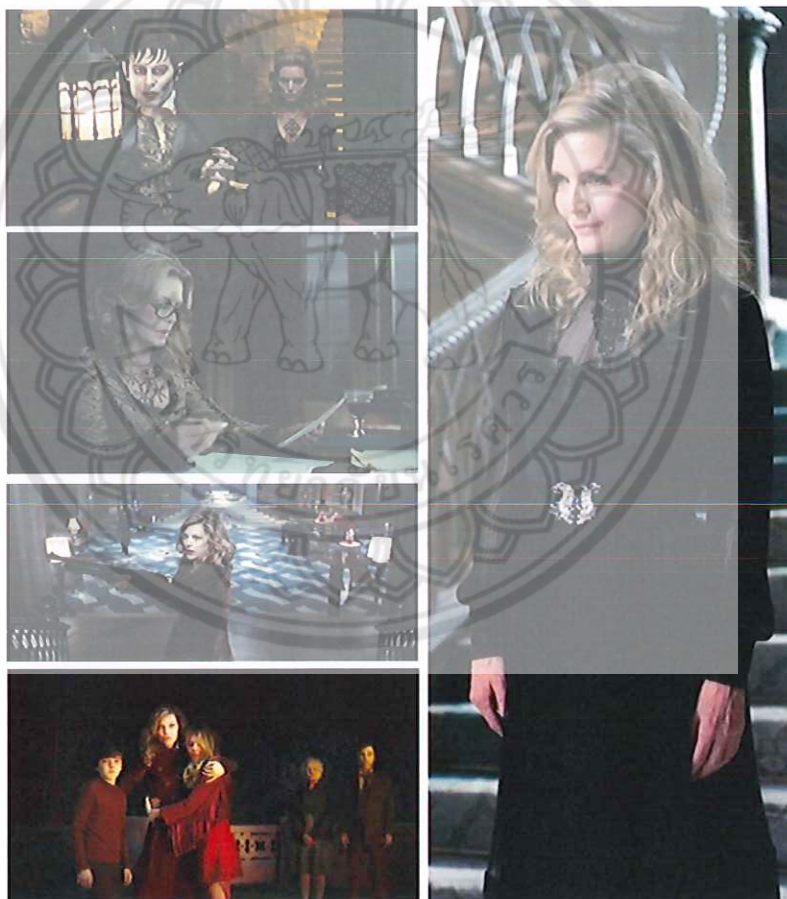
ภาพที่ 2.58 วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter)

วิกตอเรีย วินเทอร์ มีความอ่อนโยนและวางตัวดี มีความคิดที่ชัดเจน หลักแหลม มั่นคง วิกตอเรีย วินเทอร์ หรือ วิกกี้ ชื่อเดิม คือ แม็กกี้ อีวาน เธอเติบโตมาในครอบครัวชนชั้น

กลาง สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ ซึ่งคือวิญญาณของ โจเซฟ คู่รักของบานาบัส คอลลินส์ พ่อแม่จึงคิดว่าเธอป่วยทางจิต จึงส่งเขาโรงพยาบาลบ้า ภายหลังจึงหนีออกมาและเปลี่ยนชื่อใหม่เป็น วิคตอเรีย วินเทอร์ และมาตามคำชี้แนะของวิญญาณโจเซฟ คือ คอลลินวูด เพื่อมาเป็นพี่เลี้ยงคนใหม่ให้แก่เดวิด

ด้วยที่ว่าถูกพ่อแม่ส่งเข้าโรงพยาบาลบ้า จึงทำให้เชื่อฟังใจว่า คนที่รักมักไม่รักตอบเธอเช่นกัน จึงพยายามหนี และตามหาความอบอุ่น และบ้านที่แท้จริง ที่เธอต้องการ เปี่ยมด้วยความรักที่พร้อมจะรักตอบตน อีกทั้งยังสามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ เช่นเดียวกับเดวิด เธอจึงเข้าใจความรู้สึกของเดวิดเป็นอย่างดี

### 3.4 อลิซาเบธ คอลลินส์ สต็อดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)



ภาพที่ 2.59 อลิซาเบธ คอลลินส์ สต็อดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)

อลิซาเบธ คอลลินส์ สต็อดดาร์ด สวยสง่าตามวัย แข็งแกร่ง มีความเป็นผู้นำแฝง ความอ่อนหวานของความเป็นแม่ เป็นผู้นำหญิง ที่อาวุโสที่สุดในตระกูล ที่ใกล้ล่มสลายในยุค

ปัจจุบัน มีชีวิตคู่ที่ไม่สมหวัง กับสามี ต้องดูแลลูกสาว คนในครอบครัว และธุรกิจของตระกูลไปพร้อมๆกัน

ด้วยความที่เป็นผู้หญิง แต่ต้องอยู่ในฐานะผู้นำของตระกูลในปัจจุบัน และการไม่สมหวังในชีวิตรัก จึงทำให้มีความแข็งแกร่ง และไม่เกรงกลัวที่จะยืนหยัดด้วยตัวเอง และมีความอ่อนโยน อยู่ภายใต้การกระทำและการแสดงออกที่แข็งแกร่ง ต้องเป็นผู้นำตระกูล ดูแลคนในครอบครัว และรักษาศักดิ์ศรีของตระกูล ยอมรับเรื่องเลวร้ายเพื่อครอบครัวของตน มีความเชื่อว่าความอดทน จะนำพาตนและครอบครัวผ่านเรื่องราวที่เลวร้ายไปได้

### 3.5 แคโรลีน สตีลด์ดาร์ด (Carolyn Stoddard)

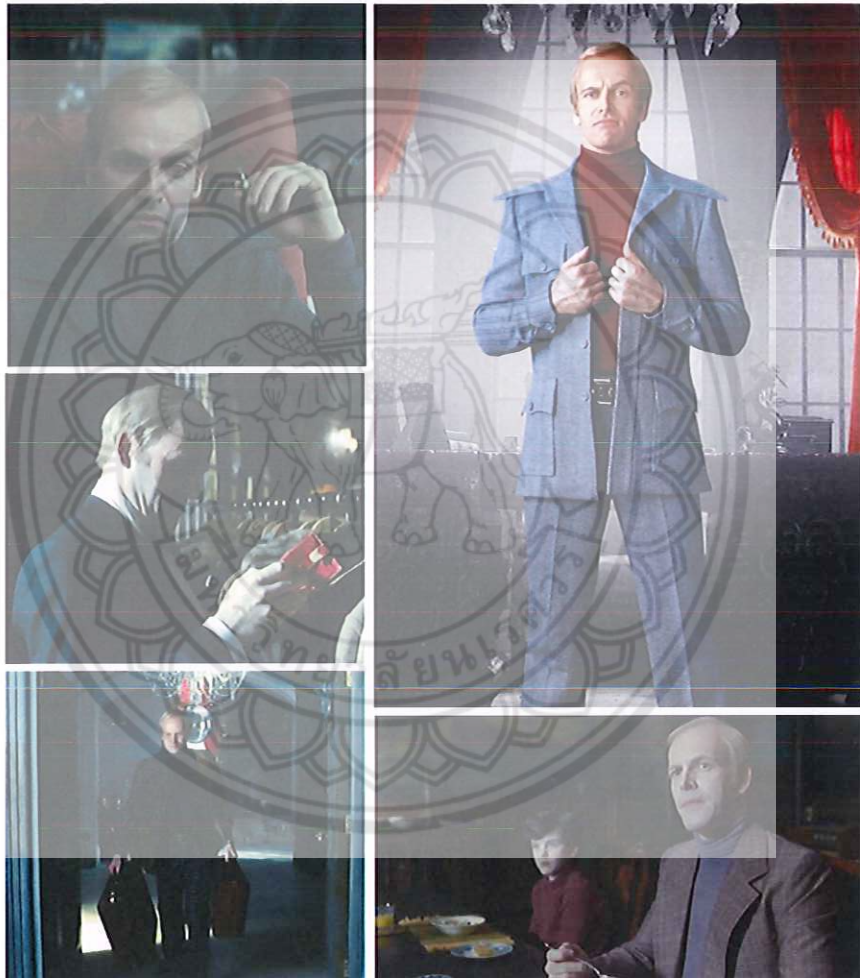


ภาพที่ 2.60 แคโรลีน สตีลด์ดาร์ด (Carolyn Stoddard)

แคโรลีน สตีลด์ดาร์ด เด็กสาววัยรุ่น ตามสมัย มีความดื้อรั้นและขี้เบื่อ เหมือนวัยรุ่นทั่วไป เป็นลูกสาวของ อลิซาเบธ ถูกเลี้ยงดูมาด้วยแม่เพียงลำพัง โดยขาดพ่อ และเป็นมนุษย์หมาป่า ที่ถูกเองเจอสื่อส่งให้มากัดในแปล ตั้งแต่ยังเด็ก ซึ่งคนในครอบครัวไม่เคยรู้มาก่อน

มีความดีอันอยู่ในตัว อยากเป็นอิสระ เพื่อเดินตามแสงสว่างในโลกกว้าง มีปัญหาเรื่องความไว้วางใจ มักรู้สึกที่คนใกล้ตัวไม่เข้าใจ ด้วยที่ว่าตนเป็นเด็กวัยรุ่น และเป็นพี่ จึงเห็นว่าทุกคนทุ่มความสนใจไปที่น้อง (เดวิด คอลลินส์) ผู้เป็นลูกชายของอา ที่ต้องสูญเสียแม่ในขณะที่ตนก็ขาดพ่อเช่นกัน แต่มีรสนิยมทางด้านดนตรีและทัศนคติที่เก็บซ่อนไว้อย่างดีเยี่ยม

### 3.6 โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)



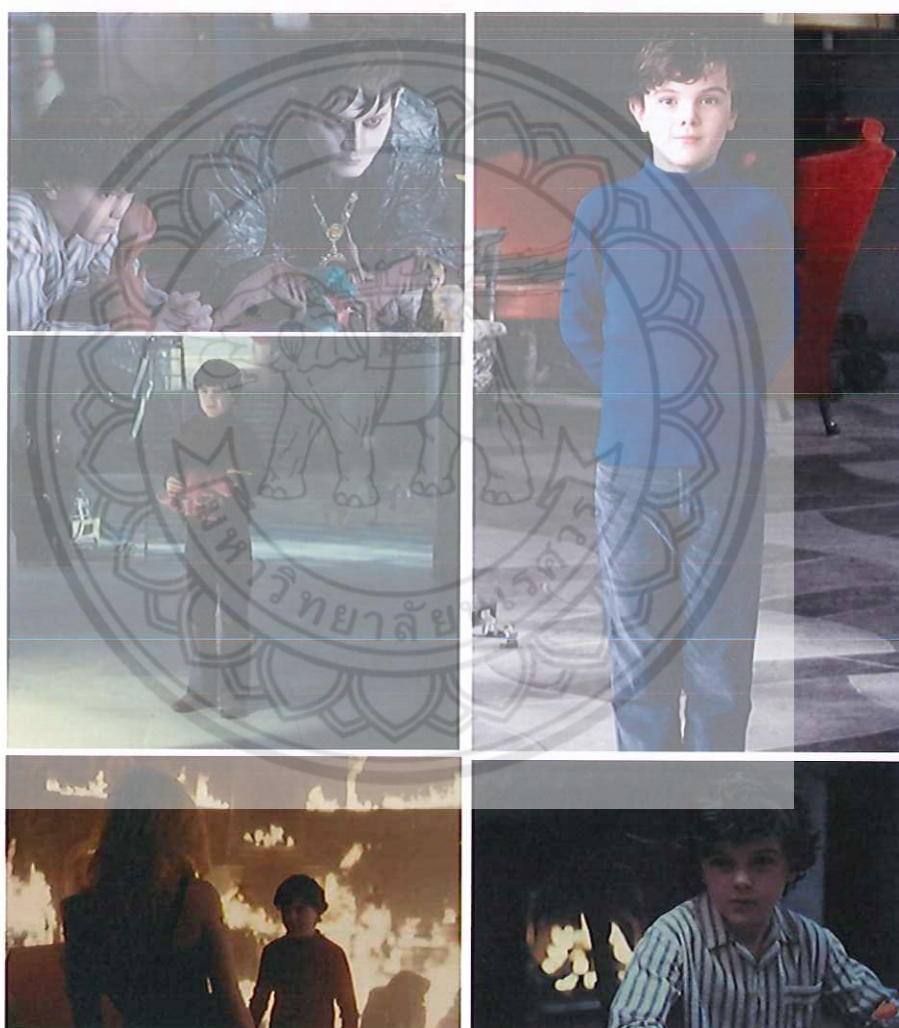
ภาพที่ 2.61 โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)

โรเจอร์ คอลลินส์ เจ้าสำราญ เสเพล เจ้าชู้ เป็นน้องชายของ อลิซาเบธ แต่งงานกับ ลอรา มีลูกชายด้วยกันชื่อ เดวิด ภายหลัง ลอรา เสียชีวิตด้วยสาเหตุจมน้ำ

อาศัยอยู่ร่วมกับพี่สาว หลานสาว แคโรลีน และเดวิดลูกชายของเขา ภายใต้ชายคาคฤหาสน์คอลลินวูด

มีความสุขกับการดื่มสุรา ใช้ชีวิตเสเพล และสนุกกับสิ่งที่อำนวยความสะดวกสบายให้กับชีวิต คือ เงิน เขาไม่กลัวที่จะแสดงความเห็นแก่ตัว และไม่สนใจในเรื่องความรับผิดชอบ ความสัมพันธ์ของโรเจอร์กับลูกชายของเขานั้น มีความตึงเครียดมาเป็นเวลานานหลายปีที่ผ่านมา เนื่องจากเดวิดมีความใกล้ชิดกับแม่มากกว่า และความสงสัยว่าเขาใช้พ่อที่แท้จริงของเดวิดหรือไม่ หลังจากลอร่าตาย ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อลูกก็ยากที่จะต่อดิด

### 3.7 เดวิด คอลลินส์ (David Collins)



ภาพที่ 2.62 เดวิด คอลลินส์ (David Collins)

เดวิด คอลลินส์ ชูชอน และใสซื่อในแบบเด็กๆ แต่ภายในใจเศร้าหมองเพราะการสูญเสียแม่ เดวิด คอลลินส์ คือเด็กชายคนสุดท้ายของตระกูล เป็นลูกของ โรเจอร์ และ ลอร่า



คอลินส์ มีความใกล้ชิดกับแม่มาก เมื่อแม่เสียชีวิตไปจึงเก็บตัวเสียบ ทางครอบครัวคิดว่าเขาป่วย มีปัญหาทางจิต จึงต้องจ้างหมอมารักษา และจ้างพี่เลี้ยงมาดูแล

เขามีความเห็นห่างกับพ่อ และเชื่อว่าแม่ยังไม่ตาย เขาสื่อสารกับวิญญาณของแม่ได้ ด้วยความที่เป็นเด็กก็บอกคนอื่นไปตรงๆ ว่าเขาสื่อสารกับวิญญาณของแม่ ทำให้คนในครอบครัวคิดว่าเขาป่วยทางจิต และต้องได้รับการรักษา และเปลี่ยนพี่เลี้ยงมาใหม่ เพราะเขามักแกล้ง เนื่องจากคิดว่าไม่มีใครเชื่อเขา จนกระทั่ง วิกตอเรีย เข้ามาเป็นพี่เลี้ยงคนใหม่ ซึ่งเธอก็สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ จึงทำให้เข้าใจความรู้สึกของเดวิดเป็นอย่างดี

เขาชื่นชมในตัวของ บานาบัส คอลลินส์ มาก เพราะเรื่องบาดหมางทางใจต่อพ่อ และหลังจากแม่ตายก็ยังย่ำแย่ลง บานาบัส คอลลินส์ จึงเปรียบเสมือนฮีโร่ ภายในครอบครัวของเขา เพราะการมาของบานาบัส คือบทบาทของผู้นำครอบครัวคนใหม่ หรือบทบาทของพ่อ นั่นเอง



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการออกแบบครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินิยุค และนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน และเพื่อออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายตามแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย
2. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. การวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลและภาพประกอบที่ใช้ในการออกแบบ
4. การจัดทำแผนภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ
5. การออกแบบและพัฒนาแบบ
6. การผลิตงาน
7. การอภิปรายและนำเสนอผลงาน

#### 1. กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

เพื่อกำหนดขอบเขตและแนวทางของงานวิจัยให้มีการดำเนินการไปได้อย่างเป็นแบบแผน และมีจุดมุ่งหมายในการออกแบบที่แน่นอน รวมไปถึงการจัดตารางเวลาเพื่อให้สามารถจัดทำวิจัยภายในระยะเวลาที่กำหนดโดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

##### 1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อศึกษาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
- เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินิยุค และนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
- เพื่อออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ตามแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

##### 1.2 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

- เพศชายและหญิง อายุ 25 - 35 ปี
- มีรายได้ 30,000 บาท/เดือน ขึ้นไป
- มีความสนใจในแฟชั่น มีรสนิยมและสไตล์ที่ชัดเจน

### 1.3 ขอบเขตด้านการออกแบบ

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค 1 คอลเลคชั่น เป็นจำนวน 7 โครงสร้าง 1 กราฟิก ประกอบด้วย

- กระเป๋าใบใหญ่ 1 โครงสร้าง
- กระเป๋าใบเล็ก 1 โครงสร้าง
- กระเป๋าสตางค์ 1 โครงสร้าง
- รองเท้า 1 โครงสร้าง
- สร้อยคัลลิ่งคอ 1 โครงสร้าง
- หมวก 1 โครงสร้าง
- ผ้าพันคอ 1 โครงสร้าง

### 1.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยนี้ มีความเกี่ยวข้องกับลำดับเวลา เพื่อการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค ตั้งแต่เดือน มกราคม 2557 - พฤษภาคม 2557 เป็นระยะเวลา 5 เดือน

## 2. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย เว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆ ตลอดจนการสอบถาม ผู้รู้ โดยจะศึกษาข้อมูลต่างๆ ดังนี้

- การศึกษาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
- การศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยุค และนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
- การศึกษาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ตามแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยนำมาข้อมูลต่างๆ มาวิเคราะห์ใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เพื่อให้เกิดความเป็นไปได้ในการผลิต รวมไปถึงการออกแบบให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน

## 3. การวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลและภาพประกอบที่ใช้ในการออกแบบ

ข้อมูลที่ทำกรรวบรวมและวิเคราะห์ มีทั้งข้อมูลเชิงอักษรและภาพประกอบ เช่น หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รูปแบบและชนิดของเครื่องประกอบการแต่งกาย หลักการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร บทความวิจารณ์ภาพยนตร์ ลักษณะผลิตภัณฑ์ตัวอย่างของกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น ข้อมูลทั้งสองประเภทสามารถนำไปวิเคราะห์ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายต่อไป

#### 4. การจัดทำแผนภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบ

เพื่อสื่อถึงแรงบันดาลใจในการออกแบบ อารมณ์ และโทนสีในการออกแบบ ทำให้การสรุปแนวคิดในการออกแบบทำต่อไปได้อย่างแม่นยำ และมีความเป็นเอกภาพ

#### 5. การออกแบบและพัฒนาแบบ

นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาแล้วไปใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย โดยตั้งขอบเขตการออกแบบไว้ ดังนี้

เครื่องประกอบการแต่งกาย 1 คอลเลคชั่น เป็นจำนวน 7 โครงสร้าง 1 กราฟิก ประกอบด้วย

- กระเป๋าใบใหญ่	1	โครงสร้าง
- กระเป๋าใบเล็ก	1	โครงสร้าง
- กระเป๋าสตางค์	1	โครงสร้าง
- รองเท้า	1	โครงสร้าง
- สร้อยคล้องคอ	1	โครงสร้าง
- หมวก	1	โครงสร้าง
- ผ้าพันคอ	1	โครงสร้าง

โดยออกแบบ ศึกษาและพัฒนา ความเป็นไปได้ของผลงานจริง ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ชำนาญ เพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด มีความเป็นไปได้จริง และตรงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

#### 6. การผลิตงาน

เลือกแบบและนำไปผลิตเป็นชิ้นงานจริงโดยร่วมศึกษา และวิเคราะห์กระบวนการร่วมกับช่างหรือผู้ชำนาญ ทั้งเทคนิคพิเศษ การขึ้นแพทเทิร์น และโมเดลตัวอย่างขนาดเท่าจริง เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาด และมองเห็นภาพรวมจริงของชิ้นงาน แล้วจึงส่งผลิตจริงโดยช่างหรือผู้ชำนาญ ทั้งนี้ต้องเข้าไปตรวจสอบความคืบหน้า เพื่อป้องกันปัญหาและการผิดพลาดในกระบวนการผลิต และควบคุมให้ถูกต้องตามแบบที่ได้ออกแบบไว้ ให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์และถูกต้องตามแบบ

#### 7. การอภิปรายและนำเสนอผลงาน

สรุปอภิปรายผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ผลการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินิยูค พร้อมทั้งนำเสนอตัวผลงานจริงที่ได้ผลิตสมบูรณ์เรียบร้อยดีแล้ว

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงแบบดั้งเดิมจากตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยูค เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และขอบเขตในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ ทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ความคิดรวบยอดทางการออกแบบ
2. เหตุผลสนับสนุนความคิดรวบยอดการออกแบบ
3. ข้อมูลผู้บริโภคเป้าหมาย
4. กระบวนการวิเคราะห์ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงแบบดั้งเดิมจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยูค
  - 4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิดของภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยูค
  - 4.2 อารมณ์ ท่วงท่าลีลา ความรู้สึก และบุคลิกของงานออกแบบ (Mood and Tone)
  - 4.3 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยูค
  - 4.4 การสรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครเป็นภาพแสดง อารมณ์ ท่วงท่าลีลา ความรู้สึก และบุคลิกของงานออกแบบ (Mood and Tone) เพื่อเป็นข้อกำหนดลักษณะเฉพาะของในแต่ละชิ้น ภายในเครื่องประกอบการแต่งกาย 1 คอลเลคชั่น
5. ขั้นตอนการออกแบบ
6. ขั้นตอนการผลิต
7. การนำเสนอผลงาน

### 1. ความคิดรวบยอดทางการออกแบบ

การตีความเชิงลึกของเนื้อหาและบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์มีนยุค สู่การออกแบบ คอลเลคชั่นเครื่องประกอบการแต่งกาย ที่สะท้อนความเป็นตัวตนของเหล่าตัวละครหลักผสมผสานกับสเน่ห์และความเท่ที่เรียบง่ายและคลาสสิกของเนื้อหา ภาพยนตร์ ผ่านฟังก์ชัน รูปทรง สีเส้นและลวดลายของเครื่องประกอบการแต่งกายแต่ละชิ้นในคอลเลคชั่น ที่เรียบง่ายแต่มีชั้นเชิงแฝงเสน่ห์ที่น่าค้นหา

### 2. เหตุผลสนับสนุนความคิดรวบยอดการออกแบบ

ในยุคปัจจุบัน ที่มีการติดต่อสื่อสารกันอย่างรวดเร็ว ผ่านเทคโนโลยี และอุปกรณ์ไฮเทคต่างๆ ทำให้ผู้คนเริ่มให้ความสำคัญกับการแสดงออกถึงความเป็นตัวตน ผ่านการแต่งกายต่างๆ ทั้งความคิด และการแต่งกาย ดังเหตุได้จาก ธุรกิจแฟชั่น ที่มีการเติบโตและแข่งขันกันสูงขึ้น และผู้บริโภคเริ่มให้ความสนใจกับสินค้าแฟชั่นที่มีเฉพาะหรือมีน้อยชิ้น แต่ตรงตามรสนิยมและลักษณะไลฟ์สไตล์เฉพาะตน จึงทำให้มีดีไซเนอร์หน้าใหม่ และสินค้าแฟชั่นใหม่ๆ มากขึ้น เครื่องประกอบการแต่งกาย จึงกลายเป็นทางเลือกสำคัญทางเลือกหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมในยุคปัจจุบันที่มีให้เลือกมากมาย และใช้ได้หลากหลาย อีกทั้งเครื่องประกอบการแต่งกายยังเปรียบเสมือนสิ่งแทนความรู้สึก แทนอารมณ์ แทนความคิด แสดงฐานะ และรสนิยม ที่ผู้สวมใส่ใช้งาน สะท้อนออกมา เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มีนยุค ที่สะท้อนบทบาทของการเป็นตัวละครและลักษณะของมนุษย์ในรูปแบบเหนือธรรมชาติ ทั้งแม่มด ฝึร้าย ปีศาจ และแวมไพร์ ที่แฝงแง่คิดของการเป็นมนุษย์ที่มีอยู่ในตัวของทุกคนผ่านลักษณะของเหล่าตัวละครในเรื่อง ทั้งด้าน ความคิด จิตใจ ตัวตน ครอบครั้ว และสังคม

### 3. ข้อมูลผู้บริโภคเป้าหมาย

จากการเลือกกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาลักษณะเฉพาะของกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

- เพศชายและหญิง อายุ 25 - 35 ปี ประกอบอาชีพที่ต้องพบปะผู้คน การให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกจึงถือเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่ง เช่น ประกอบธุรกิจส่วนตัว หรือพนักงานบริษัทในเมือง เป็นต้น
- มีรายได้ 30,000 บาท/เดือน ขึ้นไป มีกำลังซื้อผลิตภัณฑ์ประเภทสินค้าแฟชั่น ที่มีคุณภาพสมราคา
- รักการแต่งตัว ใส่ใจรายละเอียด มีความสนใจในแฟชั่น มีรสนิยมและสไตล์ที่ชัดเจน เช่น ชอบฟังเพลงร็อคคลาสสิก และเพลงแจ๊ส ชอบอ่านหนังสือประเภทปรัชญา แนวคิด และศิลปะ เลือกชมภาพยนตร์นอกกระแส มากกว่าภาพยนตร์ในกระแสการตลาด เป็นต้น
- เลือกใช้สินค้าอุปโภคบริโภคที่ช่วยส่งเสริมความมีระดับและรูปลักษณ์ และแสดงสไตล์ความชอบเฉพาะตน ดูคุ้มค่าแต่ไม่ฟุ่มเฟือย เช่น ชอบใช้นาฬิกาข้อมือ แบบเข็ม แสดงรายละเอียด เท่และเรียบง่าย เลือกใช้กล้องถ่ายรูปแบบสมัยใหม่แต่มีดีไซน์รูปทรงที่คลาสสิก

เลือกใช้โทรศัพท์ที่เข้ากับบุคลิกและการแต่งกาย เน้นดีไซน์รูปทรงภายนอกที่เรียบเท่ หรือการเลือกตกแต่งที่อยู่อาศัยในสไตล์ผสมผสาน ความคลาสสิกเข้ากับความทันสมัย



ภาพที่ 4.1 แสดงภาพข้อมูลตัวอย่างของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

4. กระบวนวิเคราะห์ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มินยุค

4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิดของภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มินยุค

จากการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ ที่ได้จากข้อมูลเชิงอักษรและข้อมูลภาพ พบว่าภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิส แวมไพร์ มินยุค มีเนื้อหาสำคัญส่วนใหญ่ที่เล่าถึงประเด็นเรื่องครอบครัว สังเกตได้จาก คำเปรยของภาพยนตร์ ที่ว่า "ทุกครอบครัว ล้วนมีปีศาจ" หรือคำเปรยเปิดเรื่องในภาพยนตร์ที่กล่าวว่า "เลือดย่อมเข้มข้นกว่าน้ำ" ทั้งจากส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ก็มีฉากหลังเป็น คฤหาสน์เก่าแก่ที่ตั้งอยู่บนเกาะ ใช้ชื่อตามนามสกุลของครอบครัว เพราะเป็นผู้ก่อตั้งเกาะ

ภาพยนตร์มีจุดเริ่มต้นจากประเด็นในเรื่องปมของความรัก ที่ให้แง่คิดสำคัญเรื่องการเคารพความเป็นตัวตนและการตัดสินใจของคนรัก โดยเล่าผ่านเรื่องราวความเชื่อเรื่องสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่วิทยาศาสตร์ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ทั้งการให้ตัวเอกของเรื่องเป็นแวมไพร์แต่ขณะเดียวกันก็มีจิตใจที่นายกอง ผิดกับเรื่องความเชื่อของมนุษย์ในเรื่องแวมไพร์ ที่มักคิดในแง่ของความชั่วร้าย เพื่อเปรียบเทียบกับตัวละครอื่นในเรื่องที่เป็นมนุษย์แต่กลับมีจิตใจที่ชั่วร้ายและเห็นแก่ตัวมากกว่าปีศาจจริงๆเสียอีก เป็นการสะท้อนและเปรียบเทียบให้เห็นว่า สิ่งที่มีมนุษย์ควรกลัวที่สุดคือ จิตใจและความคิดที่ชั่วร้ายอันก่อเกิดมาจากกิเลสภายในตนต่างหาก ที่คอยกัดกินความดีงามแห่งการเป็นมนุษย์

จากดังกล่าวข้างต้นสรุปเป็นแนวคิดสำคัญของภาพยนตร์ได้ว่า “เมื่อเรารักใครสักคน ไม่ว่าจะเป็นคนรักหรือคนในครอบครัว เราควรเคารพความเป็นตัวตนและการเลือกตัดสินใจของเขา ไม่ใช่ใช้ความรักมาเป็นข้ออ้างในการยึดเย็ดความต้องการของเราให้กับเขา และความอดทนจะนำพาให้ผ่านพ้นเรื่องเลวร้ายและอุปสรรคปัญหาไปได้ ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็ตาม”



ภาพที่ 4.2 ภาพตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินยุค ฉากหลังบรรยากาศศตวรรษที่เก้าแก่แก่ของตระกูล

#### 4.2 อารมณ์ ท่วงท่าลีลา ความรู้สึก และบุคลิกของงานออกแบบ (Mood and Tone)

ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ นำมาสู่การกำหนดอารมณ์ ท่วงท่าลีลา ความรู้สึก และบุคลิกของงานออกแบบ (Mood and Tone) เพื่อให้เห็นเป็นแนวทางในการกำหนดภาพรวมของงานออกแบบ ดังนี้

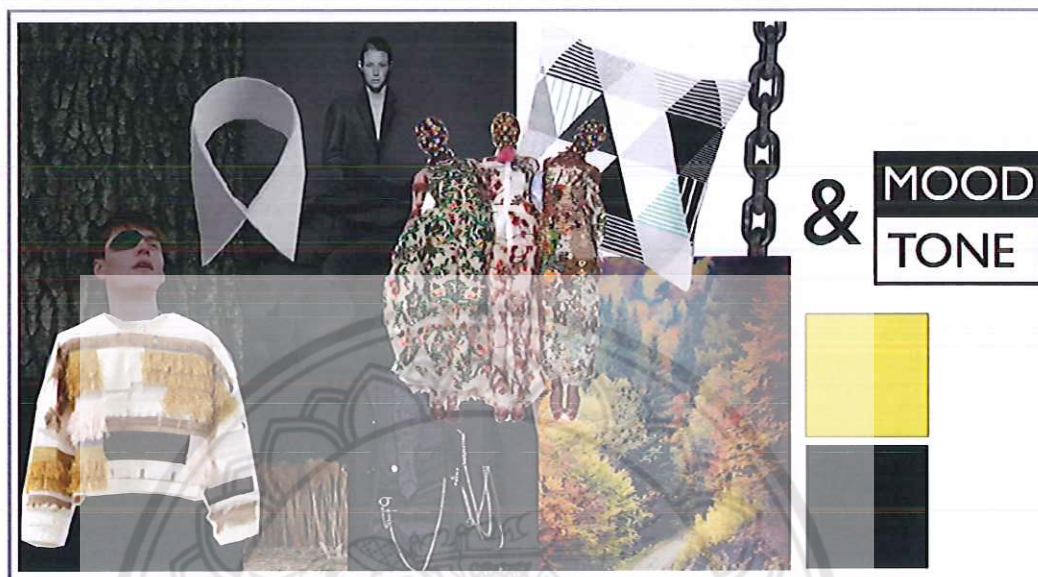
- คำจำกัดความ “เรียบง่าย การผลัดเปลี่ยน มีดมนแลอบอุ้น แก่นแท้และการแฝงเร้น”
- โทนสี เหลืองและดำ โดยศึกษาจากข้อมูลสีและความรู้สึก การตลาดและความนิยมในเชิงแฟชั่น

โดยสีเหลืองแสดงถึงความสดใส ความเบิกบาน แสดงความเจิดจ้า ปัญญา การพัฒนา ทศนคติเกี่ยวกับการคาดหวัง หรือทศนคติที่พร้อมจะพัฒนาต่อสิ่งใหม่ๆ เสมอ และยังหมายถึงการเจ็บป่วย โรคระบาด ความริษยา ทฤษฎี หลอกหลวง

สีดำแสดงถึงความมืด ความลึกซึ้ง ลึกลับ ความตายเป็นที่สิ้นสุดของทุกสิ่ง โดยที่สีทุกสี เมื่ออยู่ในความมืด จะเห็นเป็นสีดำ นอกจากนี้ยังหมายถึงความชั่วร้าย ในคริสต์ศาสนา หมายถึง ซาตาน อาถรรพ์เวทมนต์ มนต์ดำ ไสยศาสตร์ ความชิงชัง ความโหดร้าย ทำลายล้าง ความลุ่มหลงเมาเมัว แต่ยังหมายถึงความอดทน กล้าหาญ เข้มแข็ง และเสียสละได้ด้วย และสีดำ



ยังหมายถึงความความอมตะ ความลึกลับ และคลาสสิกเรามากจะเห็นงานออกแบบหลาย ๆ ชิ้นที่โดดเด่น โดยใช้โทนสีดำ



ภาพที่ 4.3 Mood and Tone ของงานออกแบบ

#### 4.3 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินยุค

วิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินยุค เพื่อหาความเชื่อมโยงและความเป็นตัวตนของตัวละคร ในเครื่องประกอบการแต่งกายแต่ละชิ้นใน 1 คอลเลคชั่น โดยมีตัวละครทั้งหมด ดังนี้

- บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)
- แอนเจลีค บูชาร์ค (Angelique Bouchard)
- วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Winter)
- อลิซาเบธ คอลลินส์ สต็อดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)
- แคโรลีน สต็อดดาร์ด (Carolyn Stoddard)
- โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)
- เดวิด คอลลินส์ (David Collins)



ภาพที่ 4.4 ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดว์ส แวมไพร์ มินยุค

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)

<b>Characterization ลักษณะตัวละคร บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)</b>	
Appearance รูปร่างนอก	แวมไพร์ รูปหล่อ มีเสน่ห์ ตลก หลงยุค เจ้าชู้
Background ภูมิหลัง	เกิดในตระกูลสายเลือดอภิสิทธิ์ชน ครอบครัวมีฐานะดี จากอังกฤษ มาตั้งรกร้างใหม่ที่ เมืองเมน สหรัฐอเมริกา ในช่วงยุค 1752 ยุคต้น ยุโรปสมัยใหม่ หรือที่เรียกว่า ต้นยุคเรืองปัญญา แต่ยังคงมีความเชื่อ เรื่องสายเลือดและชาติกำเนิด ครอบครัวประกอบธุรกิจประมงขนาดใหญ่ ถือว่าทรงอิทธิพลมากในเมือง ตั้งชื่อเมืองตามชื่อตระกูล ถูกเลี้ยงดูมาอย่างตามใจ มีชีวิตที่สุขสบาย ด้วยเป็นลูกชายคน เดียวของบ้าน แต่ไม่ได้อยู่ดูความสำเร็จของตระกูลได้นานนัก เพราะต้องสูญเสียครอบครัวและคนรัก และยังถูกสาปให้เป็น แวมไพร์ จากการหักอกสาวใช้ในบ้าน ซึ่งเป็นแม่เมด เมื่อเป็น แวมไพร์ก็มีพลังเวทมนต์ในการสะกดจิตมนุษย์เพื่อให้ได้ทุกอย่าง ตามที่ต้องการ จึงถูกชาวบ้านจับขังฝังไว้ในโรงเหล็ก
Point of View มุมมอง	มีนิสัยและการแสดงออกที่มั่นใจ เจ้าชู้ มีเสน่ห์ มีจุดอ่อนเรื่องผู้หญิง เชื่อว่าครอบครัวคือสิ่งล้ำค่าที่สุดและมีความภาคภูมิใจในตระกูล เพราะพ่อแม่ปลูกฝัง เลี้ยงดูมาด้วยความรัก และให้ความสำคัญกับ ครอบครัวมาเป็นอันดับแรก มีความเชื่อเรื่องโชคราง คำสาป เวทมนต์ เพราะเชื่อว่าการตายของพ่อแม่ผิดธรรมชาติ เมื่อกลายเป็น แวมไพร์ ที่มีเวทย์มนต์สามารถสะกดจิตผู้คนได้ ก็ใช้สะกดจิตผู้คน เพื่อให้ทำตามตั้งใจ และเมื่อหลุดออกมาจากการถูกขังไว้นาน 2 ศตวรรษ จึงคิดเห็นและสงสัยว่าโลกสมัยใหม่(ยุค 70) คือปริศนา จึงมีพฤติกรรม การแสดงออก นึกคิด ที่ดูประหลาด สำหรับผู้คนยุค นี้

เครื่องประกอบการแต่งกายที่สื่อถึง คือ

**กระเป่าใบใหญ่ (Large Bag)**

กระเป่าใบใหญ่ถือเป็นเครื่องประกอบการกายชิ้นสำคัญที่มักถูกเลือกนำมาใช้ในการ แต่งกาย นอกจากจะมีประโยชน์หน้าที่ใช้สอยที่จำเป็นต่อการใช้งานแล้ว ยังช่วยให้การแต่งดูโดดเด่น แปลกไปจากเดิมได้ถึงแม้กระเป่าใบใหญ่จะไม่ได้มีความจำเป็นต้องใช้เป็นประจำเสมอ

ตารางที่ 4.2 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร แอนเจลิค บูชาร์ค (Angelique Bouchard)

<b>Characterization ลักษณะตัวละคร แอนเจลิค บูชาร์ค (Angelique Bouchard)</b>	
<b>Appearance รูปร่างนอก</b>	สวย เซ็กซี่ ฉลาด มีพลัง ตามสมัย ต้นแบบของหญิงสาวสมัยใหม่
<b>Background ภูมิหลัง</b>	เป็นแม่มด เกิดมาในครอบครัวสายเลือดทาส ด้วยไม่อาจเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ต้องยอมรับชีวิตในความเป็นทาส รับใช้ครอบครัวคอลลินส์ จึงมีความใกล้ชิดและรู้จัก บานาบัส คอลลินส์เป็นอย่างดี เพราะโตมาพร้อมกัน และแอบมีสัมพันธ์ลับและเสน่หาในตัวบานาบัส แต่ไม่ได้รับรักตอบ ด้วยความเสน่หาจึงกลายเป็นความข่ง อีหัง การเป็นแม่มด จึงทำอยู่มานานหลายศตวรรษ เห็นความเปลี่ยนแปลงของโลกมามาก จึงต้องปรับตัวเพื่อให้เข้ากับยุคสมัย
<b>Point of View มุมมอง</b>	คิดว่ารักคือการได้ครอบครอง เพราะด้วยเกิดมาครอบครัวทาส และเป็นแม่มดที่ไม่มาดเปิดเกยสถานะได้ จึงทำให้มีความกดดัน และโยยหาความอบอุ่นแบบครอบครัวคอลลินส์ ที่ตนรับใช้ เมื่อความเสน่หา ไม่เป็นดังหวัง จึงแปลเป็นความเกลียดชัง ไขว่หนามนต์คำสาป ทำลายทุกสิ่งที่ยึดขวาง และสาปคนรัก ให้กลายเป็นแวมไพร์ เพื่อให้มีสถานะคล้ายตน คือไม่ใช่มนุษย์ เพราะคิดว่าเขาจะรักตนได้ และด้วยว่าเป็นแม่มด ที่อาศัยร่างเปลี่ยน จึงมีความคิดและมุมมองที่กว้างขวาง ปรับตัวได้เข้ากับยุคสมัย เป็นคนเดียวแต่เปลี่ยนหน้าตามสมัยช่วงอายุ ก่อตั้งธุรกิจ และสร้างตัวตนให้เป็นที่น่าเชื่อถือแกชาวบ้าน เป็นคู่แข่งกับตระกูลคอลลินส์ เพราะต้องการทำลายตระกูลนี้ ด้วยมีความแค้น แรงริษยา แห่งเสน่หา และความขาดหายครอบครัว แห่งสายเลือดและชาติกำเนิด แต่สุดท้ายก็ต้องแพภัยตัวเอง

เครื่องประกอบการแต่งกายที่สื่อถึง คือ

**กระเป่าใบเล็ก (Small Bag)**

กระเป่าใบเล็กที่มีลักษณะของการถือ หรือครอบครองไว้ในมือ ไม่มีสายสะพาย คล้ายทรงคัลช มีประโยชน์และหน้าที่ใช้สอยเมื่อใช้งาน และมีความพิเศษที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปร่างได้ เพื่อประยุกต์ให้เข้ากับลุคในการแต่งตัวได้

ตารางที่ 4.3 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter)

<b>Characterization ลักษณะตัวละคร วิกตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter)</b>	
<b>Appearance รูปร่างนอก</b>	อ่อนโยน และวางตัว มีความคิดชัดเจน หลักแหลม มั่นคง
<b>Background ภูมิหลัง</b>	วิกตอเรีย วินเทอร์ หรือ วิกกี ชื่อเดิม คือ แม็กกี้ อีวาน เธอเติบโตมาในครอบครัวชนชั้นกลาง สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ ซึ่งเป็นวิญญาณของ โจเซฟพี่ คู่รักของบานาบัส คอลลินส์ พ่อแม่จึงคิดว่าเธอป่วยทางจิต จึงส่งเข้าโรงพยาบาลบ้า ภายหลังจึงหนีออกมาและเปลี่ยนชื่อใหม่เป็น วิกตอเรีย วินเทอร์ และคนหาที่ที่ต้องการเธอ ที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นบ้าน จึงมาตามคำชี้แนะของวิญญาณโจเซฟพี่ คือ คอลลินวูด เพื่อมาเป็นพี่เลี้ยงคนใหม่ให้แก่เดวิด
<b>Point of View มุมมอง</b>	ด้วยที่ว่าถูกพ่อแม่ส่งเข้าโรงพยาบาลบ้า จึงทำให้เชื่อฟังใจว่า คนที่รักมักไม่รักตอบเธอเช่นกัน ถึงจึงพยายามหนี และตามหาความอบอุ่น และบ้าน ที่เธอต้องการที่มีความรักพร้อมจะรักตอบตน อีกทั้งยังสามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ เช่นเดียวกับเดวิด เธอจึงเข้าใจความรู้สึกของเดวิดเป็นอย่างดี

เครื่องประกอบการแต่งกายที่สื่อถึง คือ

รองเท้า (Shoes)

รองเท้ามีลักษณะที่สวมใส่ได้สบาย ไม่ยุ่งยาก แสดงถึงการก้าวผ่าน และถือเป็นเครื่องประกอบการแต่งกายชิ้นสำคัญที่ต้องใช้ในวีดิทัศน์ประจำวัน และช่วยส่งเสริมลุคการแต่งกายมให้ดูแตกต่างและหลากหลายได้

ตารางที่ 4.4 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร อลิซาเบธ คอลลินส์ สตีลคอร์ดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)

<b>Characterization ลักษณะตัวละคร</b> <b>อลิซาเบธ คอลลินส์ สตีลคอร์ดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)</b>	
Appearance รูปร่างนอก	สวย สง่า ตามวัย แข็งแกร่ง มีความเป็นผู้นำ แผงความอ่อนหวาน ของความเป็นแม่
Background ภูมิหลัง	เป็นผู้นำหญิง ที่อาวุโสที่สุดในตระกูล ที่ใกล้ล่มสลายในยุคปัจจุบัน มีชีวิตคู่ที่ไม่สมหวัง กับสามี ต้องดูแลลูกสาว คนในครอบครัว และ ธุรกิจของตระกูล ไปพร้อมๆกัน ในเวลาเดียวกัน
Point of View มุมมอง	ด้วยความที่เป็นผู้หญิง แต่ต้องอยู่ในฐานะผู้นำของตระกูลใน ปัจจุบัน และการไม่สมหวังในชีวิตรัก จึงทำให้มีความแข็งแกร่ง และ ไม่เกรงกลัวที่จะยึดหยัดด้วยตัวเอง และมีความอ่อนโยนอยู่ภายใต้ การกระทำและการแสดงออกที่แข็งแกร่ง ต้องเป็นผู้นำตระกูล และ ต้องดูแลคนในครอบครัว และรักษาศักดิ์ศรีของตระกูล ยอมรับเรื่อง เลวร้ายเพื่อครอบครัวของตน และเชื่อว่าความอดทน จะนำพาดน และครอบครัวผ่านเรื่องราวและโชคชะตาที่ต้องเผชิญไปได้

เครื่องประกอบการแต่งกายที่สื่อถึง คือ

ผ้าพันคอ (Scarf)

ผ้าพันคอมีความเรียบง่าย แต่มีประโยชน์และหน้าที่ใช้สอยที่หลากหลาย ตามการ  
ใช้งาน ช่วยส่งเสริมการแต่งกายให้ดูแปลกตาขึ้นได้ อีกทั้งยังแสดงถึงความอ่อนโยนและความ  
อบอุ่น เช่น ผู้หญิงนิยมการนำผ้าพันคอมาคลุมพาดไหล่ ช่วยอำพรางแขน และส่งเสริมลักษณะ  
การแต่งกาย อีกทั้งช่วยให้จัดทำของการวางแขนดูสวยงามยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4.5 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร แคโรลีน สตีออดดาร์ด (Carolyn Stoddard)

<b>Characterization ลักษณะตัวละคร แคโรลีน สตีออดดาร์ด (Carolyn Stoddard)</b>	
<b>Appearance รูปร่างนอก</b>	เด็กสาววัยรุ่น ตามสมัย มีความดีใจและขี้อ้อน เหมือนวัยรุ่นทั่วไป
<b>Background ภูมิหลัง</b>	ลูกสาวของ อลิซาเบธ เป็นเด็ก โตสุดในตระกูล ยุคปัจจุบัน ถูกเลี้ยงดูมาด้วยแม่เพียงลำพัง โดยขาดพ่อ และเป็นมนุษยสัมพันธ์ที่ถูกต้อง เจอสิ่งส่งให้มากัดในแปล ตั้งแต่ยังเด็ก ซึ่งคนในครอบครัวไม่เคยรู้มาก่อน
<b>Point of View มุมมอง</b>	มีความดีใจอยู่ในตัว อยากเป็นอิสระเพื่อเดินตามแสงสว่างในโลกกว้าง มีปัญหาเรื่องความไว้วางใจ มักรู้สึกวุ่นวายใจไม่เข้าใจด้วยที่ว่าตนเป็นเด็กวัยรุ่น และเป็นพี่ จึงเห็นว่าทุกคนทุ่มความสนใจไปที่น้อง ซึ่งเป็นลูกชายของอา ที่ต้องสูญเสียแม่ ในขณะที่ตนก็ขาดพ่อเช่นกัน แต่มีรสนิยมทางด้านดนตรีและทัศนคติที่เก็บซ่อนไว้อย่างดีเยี่ยม

เครื่องประกอบการแต่งกายที่สื่อถึง คือ

สร้อยคอ (Necklace)

สร้อยคอ เป็นวัตถุเครื่องประดับที่สวมใส่ไว้ที่คอ เพื่อความสวยงาม เป็นที่นิยมมาตั้งแต่อดีต ปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และสามารถแสดงถึงความเป็นตัวตน ความเชื่อ และความสนใจเฉพาะได้ เช่น คนไทยนิยมห้อยจี้พระ ศาสนาคริสต์เป็นไม้กางเขนหรือพระเยซู หรือ กาเบรียล ชาเนล ที่นิยมใส่สร้อยคอแบบยาว เพราะเข้ากับคูลิกและช่วยส่งเสริมให้ดูดี หรือ แฟชั่นในปัจจุบันที่ดาราสอลลิวูดหลายคนเลือกห้อยคอกลับหลังให้เข้ากับชุดราตรี เพิ่มความแปลกแต่และช่วยเน้นการเปิดเผยแผ่นหลัง หรือโชว์รายละเอียดของชุดราตรีที่สวมใส่ อีกทั้งสร้อยขอยังสื่อถึงคุณค่าทางจิตใจได้ เช่น ผู้ชายนิยมเลือกสร้อยเป็นของขวัญแทนใจให้แฟนสาว

ตารางที่ 4.6 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)

<b>Characterization ลักษณะตัวละคร โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)</b>	
<b>Appearance รูปร่างนอก</b>	เจ้าสำราญ เสเพล เจ้าชู้
<b>Background ภูมิหลัง</b>	เป็นน้องชายของ อลิซาเบธ แต่งงานกับ อลร่า มีลูกชายด้วยกันชื่อ เดวิด ภายหลัง อลร่า เสียชีวิตด้วยสาเหตุจมน้ำ อาศัยอยู่ร่วมกับพี่สาว หลานสาว แคโรลีน และ เดวิดลูกชายของเขา ภายใต้อาณัติของคอลลินส์
<b>Point of View มุมมอง</b>	มีความสุขกับการดื่มสุรา และใช้ชีวิตที่เสเพล ความสัมพันธ์ของโรเจอร์กับลูกชายของเขานั้น เกรียดมาเป็นเวลาหลายปีที่ผ่านมา เนื่องจากเดวิดมีความใกล้ชิดกับแม่มากกว่า และความสงสัยว่าเขาใช้พ่อที่แท้จริงของเดวิดหรือไม่ หลังจากอลร่าตาย ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อลูกก็ยากที่จะต่อดิด

เครื่องประกอบการแต่งกายที่สื่อถึง คือ

กระเป๋าสตางค์ (Wallet)

กระเป๋าสตางค์ในยุคปัจจุบันก็ช่วยส่งเสริมการแต่งกายให้ดูแปลก และน่าสนใจมากขึ้น โดยมีหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยที่ชัดเจน และสามารถแสดงถึงลักษณะเฉพาะตนได้เช่นกัน เมื่อต้องนำออกมาถือหรือใช้งาน เช่น หลายคนนิยมใช้กระเป๋าสตางค์ใส่ของ จนมีลักษณะตุ่งหรือหนานวม แสดงให้เห็นถึงความชอบเก็บของ สะสม หรือพกสิ่งของ เพื่อไว้ในยามฉุกเฉิน ไม่ว่าจะไม่มี ความจำเป็นก็ตาม

ตารางที่ 4.7 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร เดวิด คอลลินส์ (David Collins)

<b>Characterization ลักษณะตัวละคร เดวิด คอลลินส์ (David Collins)</b>	
<b>Appearance รูปร่างนอก</b>	มีความซุกซน และใสซื่อ ในแบบเด็กๆ และเศร้าหมองเพราะการสูญเสียแม่
<b>Background ภูมิหลัง</b>	เด็กชายคนสุดท้ายของตระกูล เป็นลูกของ โรเจอร์ และ ลอรา คอลลินส์ มีความใกล้ชิดกับแม่มาก เมื่อแม่เสียชีวิตไปจึงเก็บตัวเงียบทางครอบครัวคิดว่าเขาป่วย มีปัญหาทางจิต จึงต้องจำยอมมารักษา และจำพี่เลี้ยงมาดูแล
<b>Point of View มุมมอง</b>	<p>เขามีความเห็นต่างกับพ่อ และเชื่อว่าแม่ยังไม่ตาย เขาสื่อสารกับวิญญาณของแม่ได้ ด้วยความที่เป็นเด็กก็สื่อสารบอกคนอื่นไปตรงๆ ว่าเขาสื่อสารกับวิญญาณของแม่ ทำให้คนในครอบครัวคิดว่าเขาป่วยทางจิต และต้องได้รับการรักษา และเปลี่ยนพี่เลี้ยงมามาก เพราะเขามักแกล้งเนื่องจากคิดว่าไม่มีใครเชื่อเขา จนกระทั่งวิกตอเรีย เข้ามาเป็นพี่เลี้ยงคนใหม่ ซึ่งเธอก็สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ จึงทำให้เขาใจความรู้สึกเดวิดเป็นอย่างดี</p> <p>เขาชื่นชมในตัวของ บานาบัส คอลลินส์ มาก เพราะเรื่องบาดหมางทางใจต่อพ่อ และหลังจากแม่ตายก็ยิ่งย่าแย่ง บานาบัส คอลลินส์ จึงเปรียบเสมือนฮีโร่ ภายในครอบครัวของเขา เพราะการมาของบานาบัส คือบทบาทของผู้นำครอบครัวคนใหม่ หรือบทบาทของพ่อนั่นเอง</p>

เครื่องประกอบการแต่งกายที่สื่อถึง คือ

**หมวก (Hat)**

หมวกเป็นสัญลักษณ์ ของหลายสิ่งหลายอย่าง บางคนใส่หมวกเพื่อการเฉลิมฉลอง บางคนใส่เพื่อกันแดดกันฝนตามหน้าที่ของหมวกแต่ดั้งเดิม ขณะที่บางคนใส่หมวกเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการนับถือศาสนา และบางทีหมวกก็กลายเป็นเครื่องแสดงถึงอำนาจ สถานะทางสังคม เช่น หมวกทหาร ตำรวจ หรือสมัยก่อนที่ชนชั้นสูงนิยมใส่หมวก เพื่อแสดงถึงความทันสมัย และหมวกยังช่วยส่งเสริมให้ลูกการแต่งกายดูโดดเด่นขึ้นได้ ช่วยให้มีความมั่นใจที่ใบหน้ามากขึ้น เมื่อมีการพบปะ หรือพูดคุยกัน



4.4 การสรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครเป็นภาพแสดง อารมณ์ ท่วงท่าลีลา ความรู้สึก และบุคลิกของงานออกแบบ (Mood and Tone) เพื่อเป็นข้อกำหนดลักษณะเฉพาะของในแต่ละชิ้น ภายในเครื่องประกอบการแต่งกาย 1 คอลเลคชั่น

#### 4.4.1 บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)

- กระเป๋าใบใหญ่ (Large Bag)
- ความอบอุ่นของเงามืดและเสน่ห์ที่เป็นอมตะในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 4.5 Mood and Tone ตัวละคร บาร์นาบาส คอลลินส์ (Barnabas Collins)

#### 4.4.2 แอนเจลิค บูชาร์ค (Angelique Bouchard)

- กระเป๋าใบเล็ก (Small Bag)
- การครอบครอง ความแน่นอนและกลมกลืน



ภาพที่ 4.6 Mood and Tone ตัวละคร แอนเจลิค บูชาร์ค (Angelique Bouchard)

#### 4.4.3 วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter)

- รองเท้า (Shoes)
- วังหนีจากบางสิ่ง ความมั่นใจและสง่างาม



ภาพที่ 4.7 Mood and Tone ตัวละคร วิคตอเรีย วินเทอร์ (Victoria Vinter)

#### 4.4.4 ลิซาเบ็ธ คอลลินส์ สตี๊ดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)

- ผ้าพันคอ (Scarf)
- ความอบอุ่นแบบแม่ การยอมรับและความอดทน



ภาพที่ 4.8 Mood and Tone ตัวละคร ลิซาเบ็ธ คอลลินส์ สตี๊ดดาร์ด (Elizabeth Collins Stoddard)

#### 4.4.5 แคโรลีน สตี๊ดดาร์ด (Carolyn Stoddard)

- สร้อยคัล้องคอ (Necklace)
- ปัญหาเรื่องความไว้วางใจ ชุกชนและดูดน



ภาพที่ 4.9 Mood and Tone ตัวละคร แคโรลีน สตี๊ดดาร์ด (Carolyn Stoddard)

#### 4.4.6 โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)

- กระเป๋าตังค์ (Wallet)
- สนุกกับสิ่งที่อำนวยความสะดวกสบายให้กับชีวิต      ระบุลักษณะหรือหน้าที่เต็มไป  
ด้วยความเจ็บปวด



ภาพที่ 4.10 Mood and Tone ตัวละคร โรเจอร์ คอลลินส์ (Roger Collins)

#### 4.4.7 เดวิด คอลลินส์ (David Collins)

- หมวก (Hat)
- ความเชื่อมั่น ขบขัน และคุณค่าที่ถูกเมิน

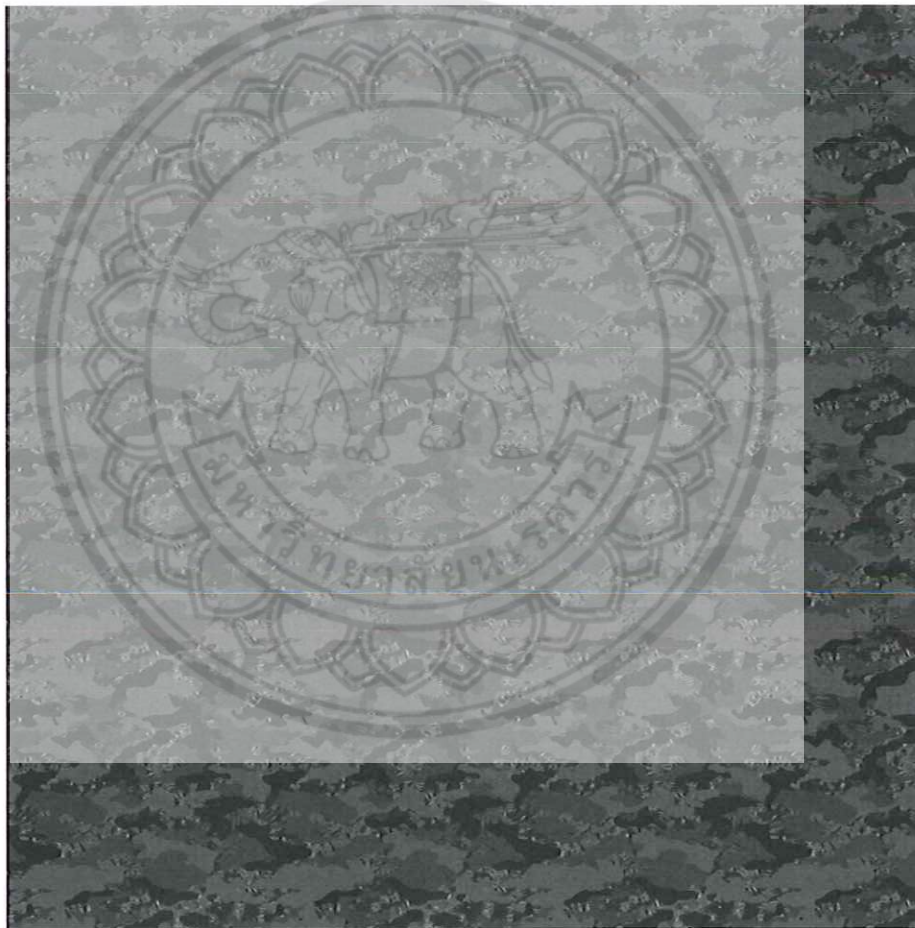


ภาพที่ 4.11 Mood and Tone ตัวละคร เดวิด คอลลินส์ (David Collins)

## 5. ขั้นตอนการออกแบบ

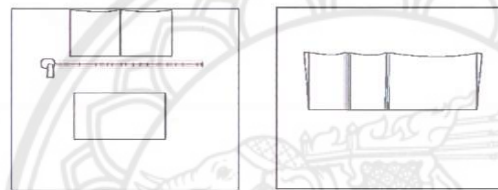
5.1 ออกแบบกราฟิก ลายกราฟิกมีความโดดเด่น สวยงาม เรียบง่าย มีความหมายสื่อถึงแนวคิด ไม่ว่าจะเป็นการจัดองค์ประกอบ การใช้เทคนิคตัดทอนลดรายละเอียด การทับซ้อนและแผ่กระจาย การกลมกลืน ช่วยทำให้มีเอกลักษณ์และสร้างความโดดเด่นให้แก่ผลิตภัณฑ์ได้

5.2 การออกแบบโครงสร้าง มีความเรียบง่าย แต่เน้นรายละเอียด ลูกเล่นแอบแฝง สื่อความหมายถึงแนวคิด สร้างความแตกต่างและส่งเสริมเอกลักษณ์และคุณค่าด้านหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยที่หลากหลายให้แก่ผลิตภัณฑ์



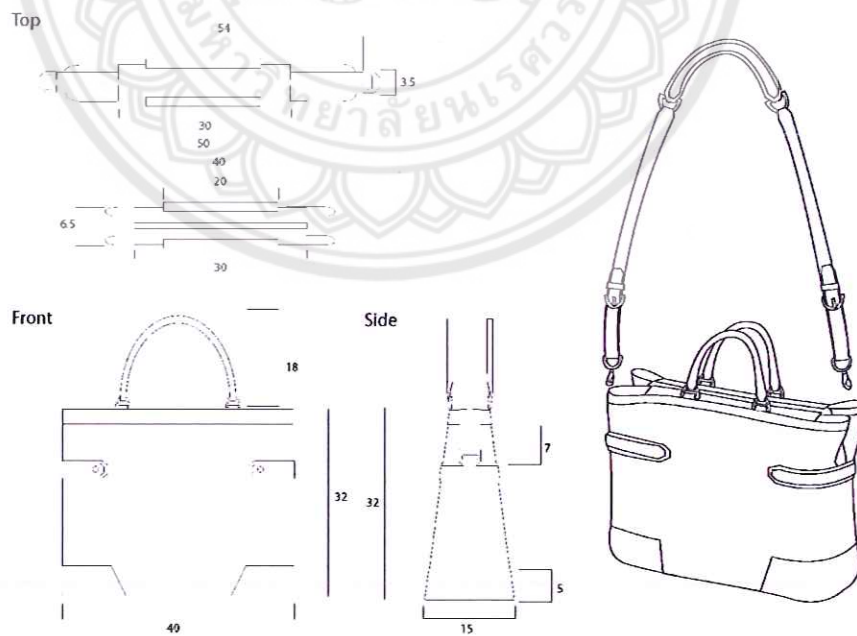
ภาพที่ 4.12 กราฟิก ที่ออกแบบจาก Mood and Tone และนำไปใช้ร่วมกับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

กระเป๋าใบใหญ่ (Large Bag)

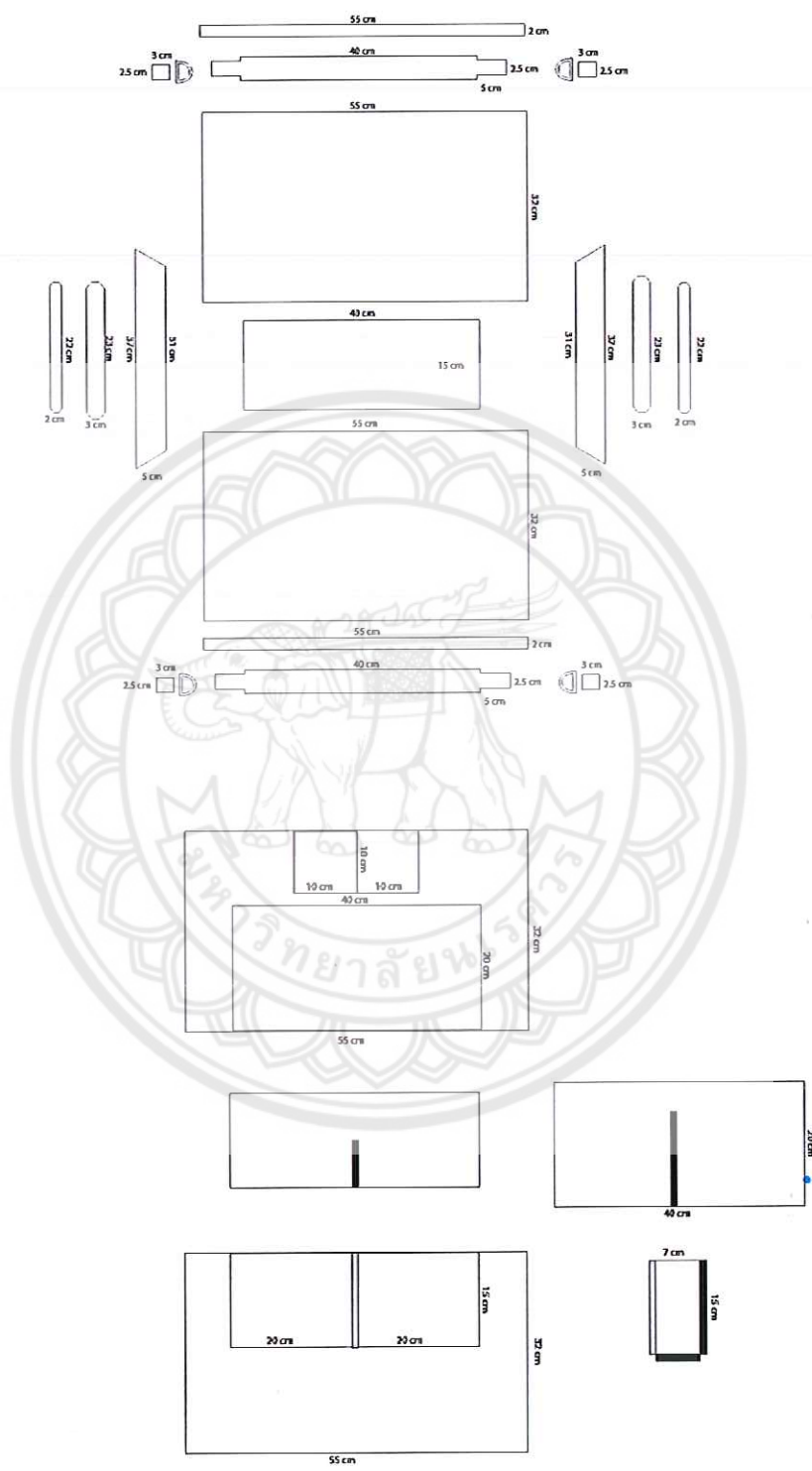


รูปถ่ายและรูปวาดโดย อ. อ. น.

ภาพที่ 4.13 แบบร่างกระเป๋าใบใหญ่

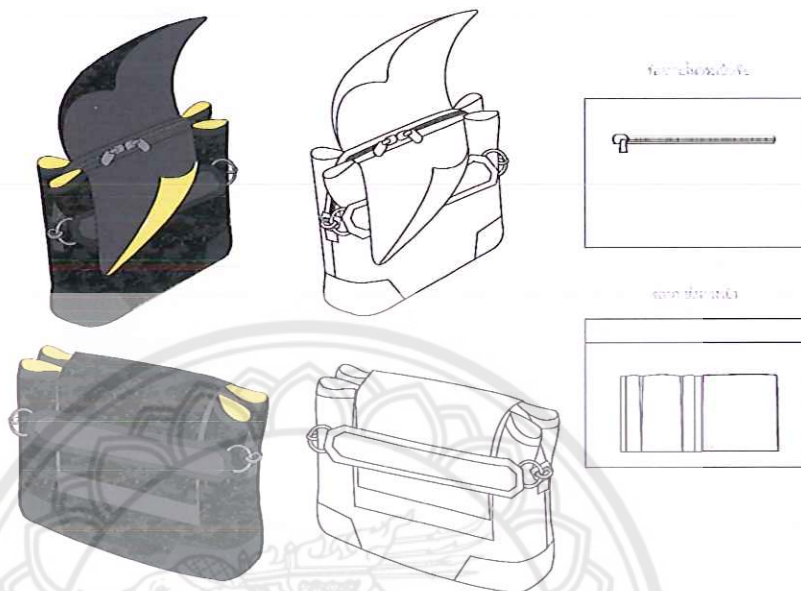


ภาพที่ 4.14 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าใบใหญ่ 1

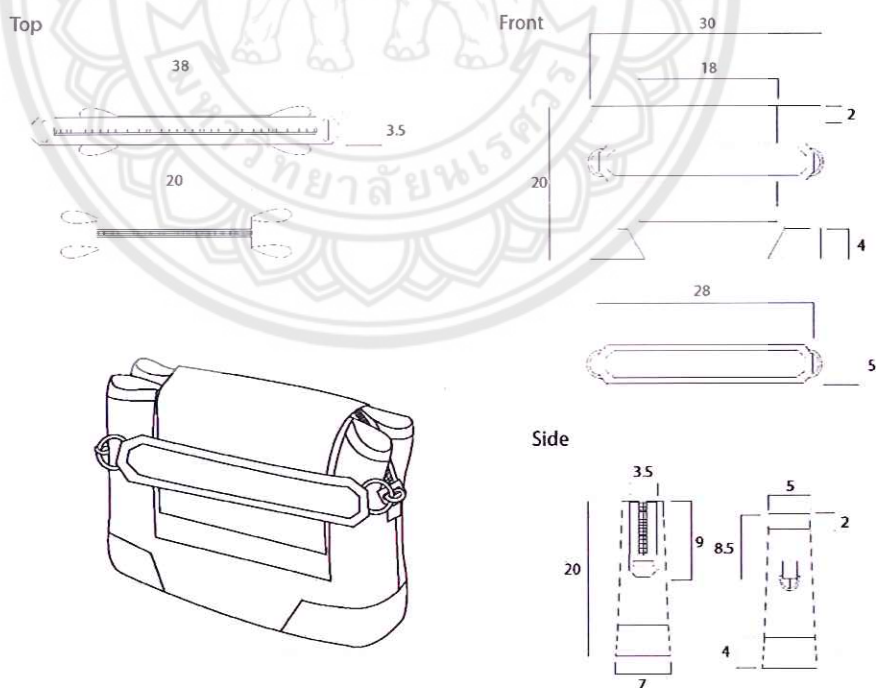


ภาพที่ 4.15 รูปแบบและโครงสร้างกะเป๋าบิใหญ่ 2

กระเป๋าใบเล็ก (Small Bag)

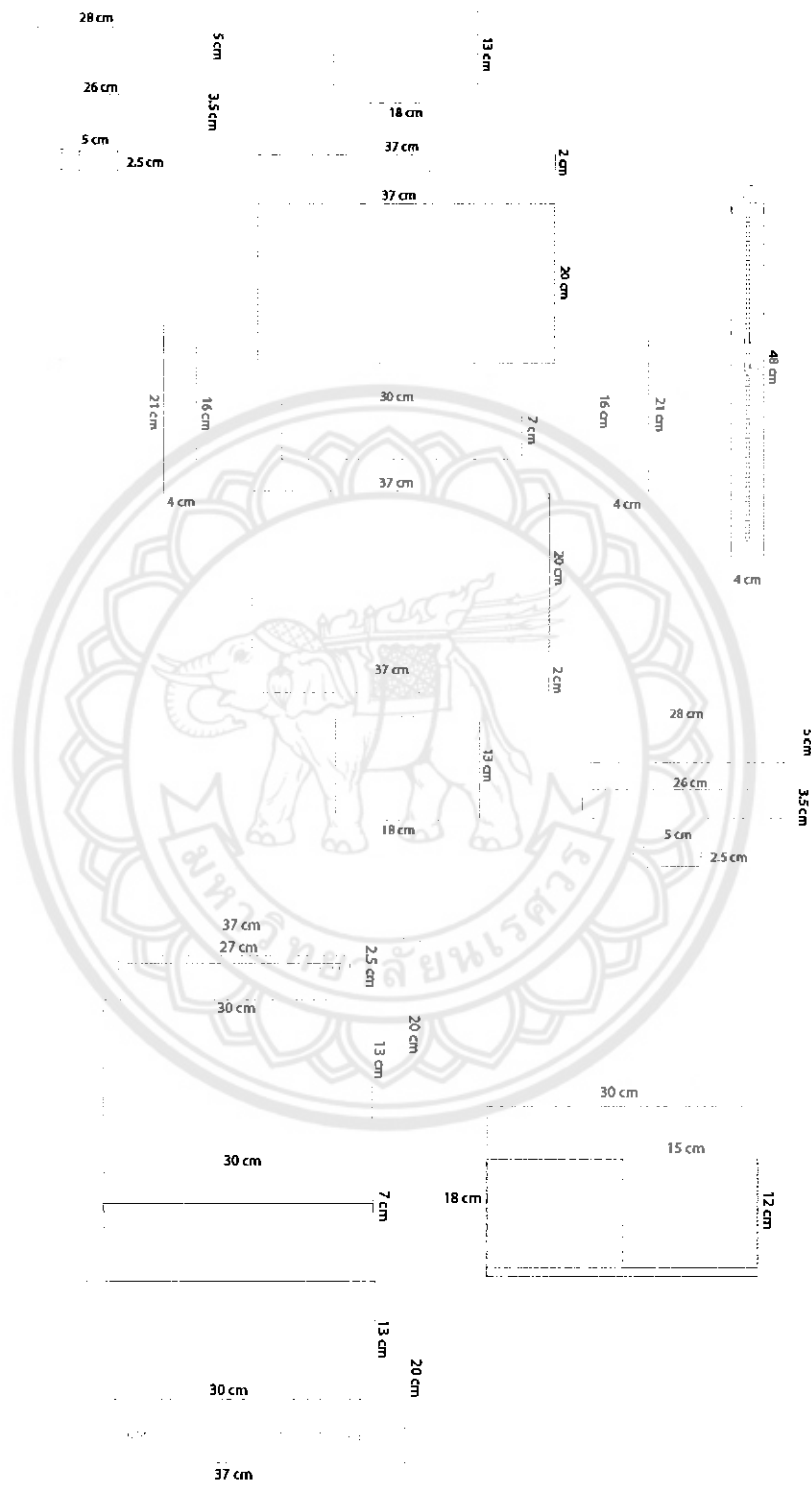


ภาพที่ 4.16 แบบร่างกระเป๋าใบเล็ก



ภาพที่ 4.17 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าใบเล็ก 1



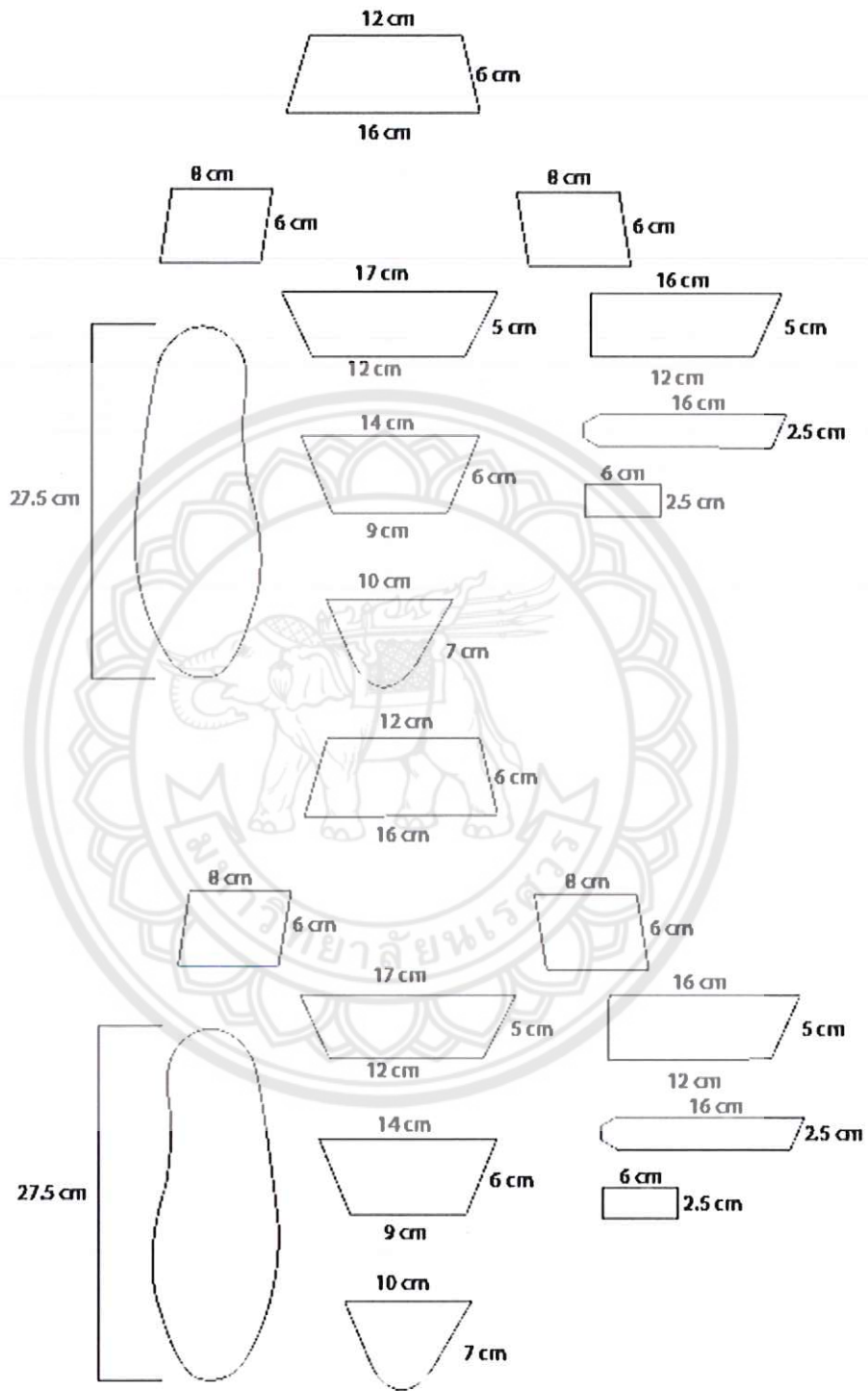


ภาพที่ 4.18 รูปแบบและโครงสร้างกะเป๋ายาวเล็ก 2

## รองเท้า (Shoes)

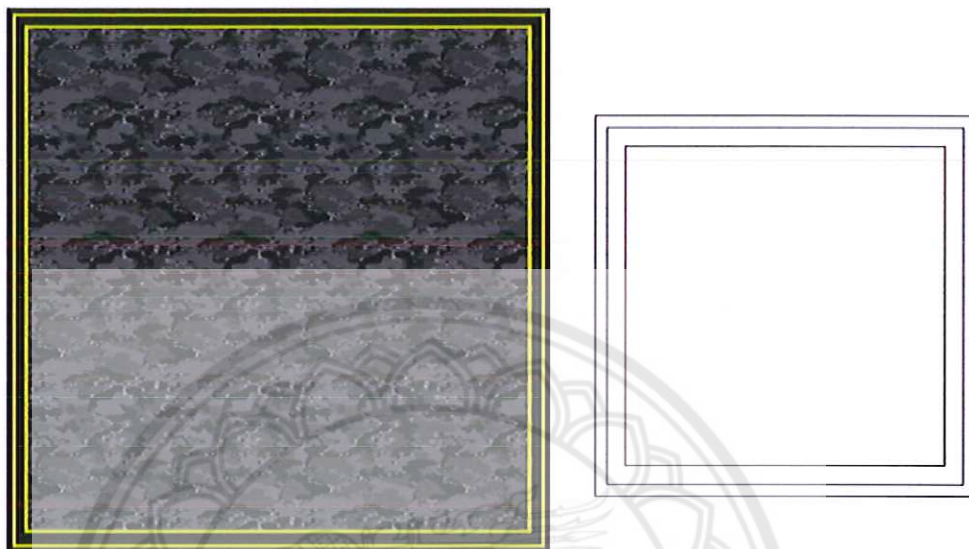


ภาพที่ 4.19 แบบร่างรองเท้า



ภาพที่ 4.20 รูปแบบและโครงสร้างรองเท้า

ผ้าพันคอ (Scarf)



ภาพที่ 4.21 แบบร่างผ้าพันคอ

120 cm



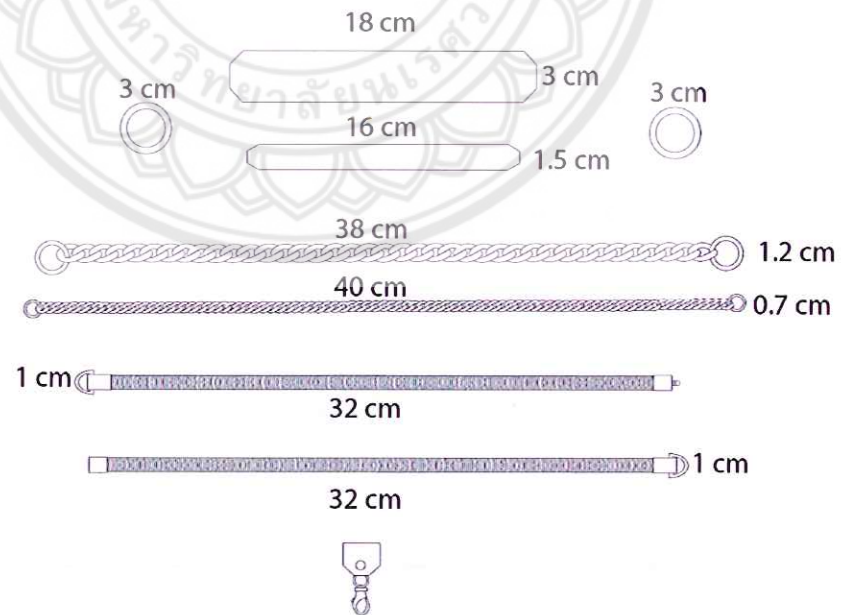
120 cm

ภาพที่ 4.22 รูปแบบและโครงสร้างผ้าพันคอ

สร้อยคล้องคอ (Necklace)

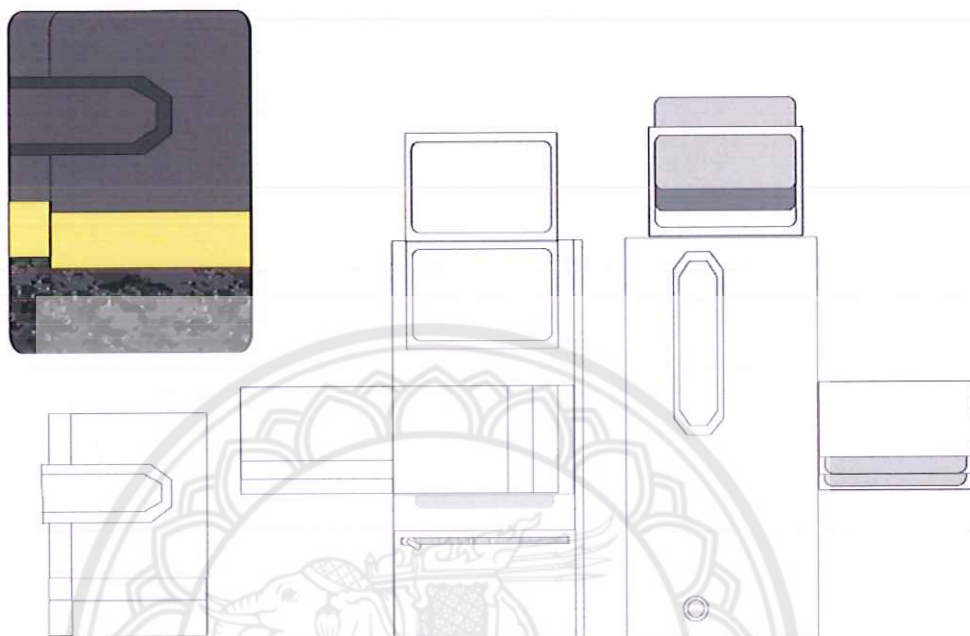


ภาพที่ 4.23 แบบร่างสร้อยคล้องคอ

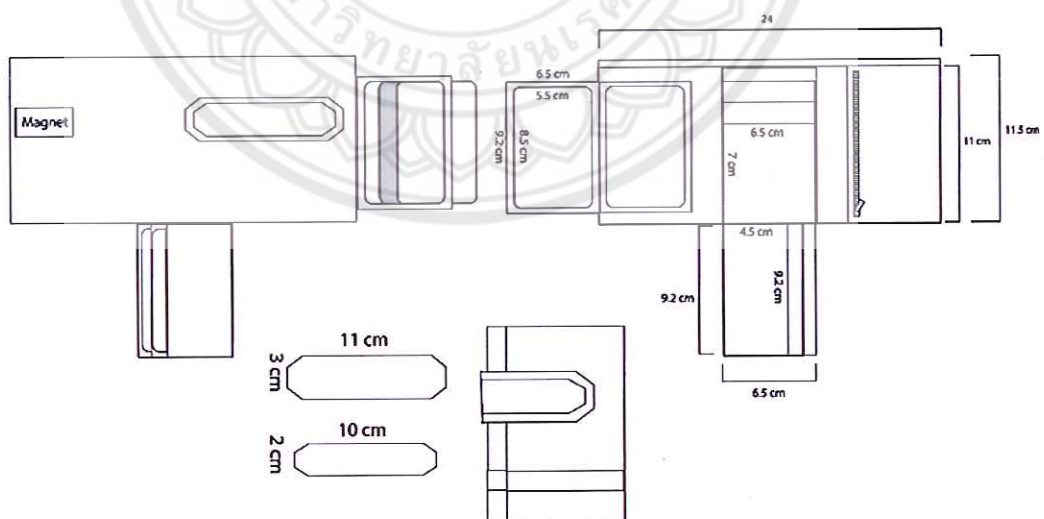


ภาพที่ 4.24 รูปแบบและโครงสร้างสร้อยคล้องคอ

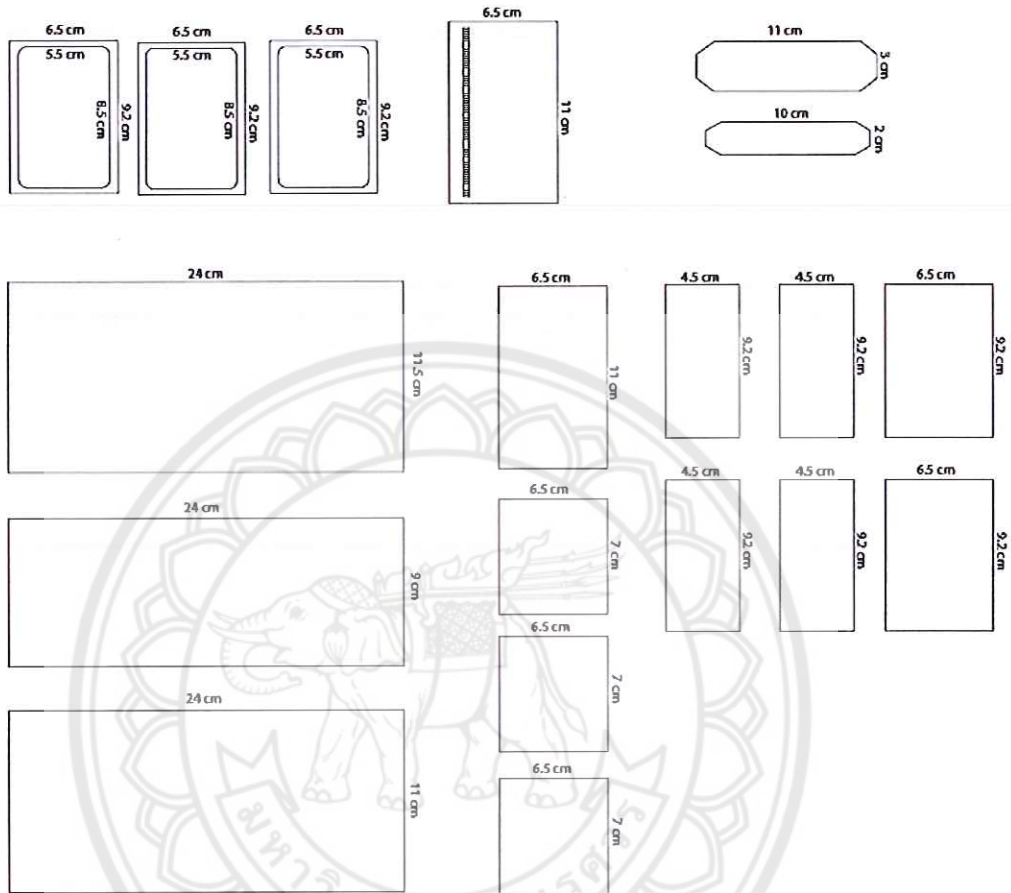
กระเป๋าสตางค์ (Wallet)



ภาพที่ 4.26 แบบร่างกระเป๋าสตางค์



ภาพที่ 4.27 รูปแบบและโครงสร้างกระเป๋าสตางค์ 1

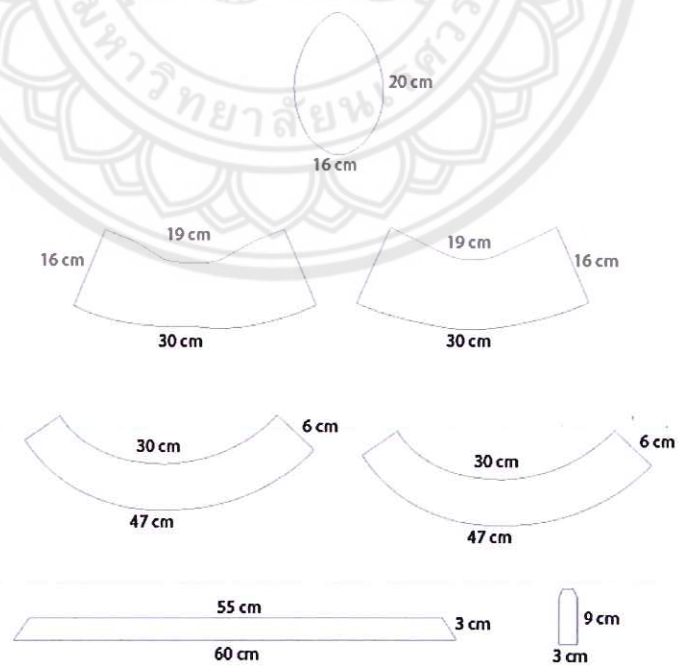


ภาพที่ 4.28 รูปแบบและโครงสร้างกระดาษกล่อง 2

## หมวก (Hat)



ภาพที่ 4.29 แบบร่างหมวก



ภาพที่ 4.30 รูปแบบและโครงสร้างหมวก



## 6. ขั้นตอนการผลิต

6.1 จัดหาวัสดุ และอุปกรณ์ ทั้งกการเลือกอะไหล่ การพิมพ์ลายผ้า และการเลือกซื้อหนัง

6.2 ขึ้นแพทเทิร์นด้วยกระดาษ และตัดให้เป็นชิ้นๆ ระบุจำนวน และขนาด ไว้สำหรับใช้เป็นแพทเทิร์นต้นแบบ

6.3 นำแพทเทิร์นต้นแบบมาทาบ และวัดขนาด กับวัสดุจริง ตัดเป็นชิ้น

6.4 ขึ้นทรง สำหรับ กระเป๋าและรองเท้า

6.5 ประกอบชิ้นงาน และส่วนตกแต่ง ด้วยการเย็บ และประกบกาว ทาขอบ

6.6 การเก็บความเรียบร้อยของงาน



ภาพที่ 4.31 แสดงขั้นตอนการผลิตงาน

## 7. การนำเสนอผลงาน



ภาพที่ 4.32 ภาพถ่ายผลงาน สำหรับการโปรโมท โฆษณา และลงสู่อินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 4.33 การนำเสนอผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา พิชญโลก

## บทที่ 5

### บทสรุป

การดำเนินการศึกษาครั้งนี้ในหัวข้อ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยูค เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ที่มีความแปลกใหม่ในเรื่องของแนวคิดและแรงบันดาลใจ มีความเป็นไปได้จริง และตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยูค และนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. เพื่อออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายตามแรงบันดาลใจ และแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์

การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยูค 1 คอลเลคชั่น เป็นจำนวน 7 โครงสร้าง 1 กราฟิก ประกอบด้วย

- |                  |   |           |
|------------------|---|-----------|
| 1. กระเป๋าใบใหญ่ | 1 | โครงสร้าง |
| 2. กระเป๋าใบเล็ก | 1 | โครงสร้าง |
| 3. กระเป๋าตังค์  | 1 | โครงสร้าง |
| 4. รองเท้า       | 1 | โครงสร้าง |
| 5. สร้อยคล้องคอ  | 1 | โครงสร้าง |
| 6. หมวก          | 1 | โครงสร้าง |
| 7. ผ้าพันคอ      | 1 | โครงสร้าง |

#### สรุปผลการวิจัย

โดยใช้การศึกษา 3 ขั้นตอนคือ

1. ศึกษาหลักการและแนวคิด การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
2. ศึกษาประเภทและรูปแบบของเครื่องประกอบการแต่งกาย
3. ศึกษาตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินิยูค
4. นำข้อมูลที่ศึกษา มาวิเคราะห์ทำการสรุป เพื่อทำการออกแบบ

5. ทำการออกแบบ งานต้นแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจากตัวละคร ในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินยุค

### อภิปรายผล

การศึกษาตามขั้นตอน ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินยุค และนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนโครงสร้างและส่วน กราฟิก

ส่วนโครงสร้าง ได้ออกแบบให้สอดคล้องกันในคอลเลคชั่น คำนึงถึงการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีทั้งหมด 7 โครงสร้าง โดยเป็นเครื่องประกอบการแต่งกายที่ใช้ทั้งชายหญิง 1 คอลเลคชั่น ประกอบไปด้วย กระเป๋าใบใหญ่ กระเป๋าใบเล็ก กระเป๋าสะตางค์ รองเท้า สร้อย คล้องคอ หมวก และผ้าพันคอ ซึ่งได้ออกแบบโครงสร้างให้มีความเรียบง่าย แต่เน้นรายละเอียด ลูกเล่นแอบแฝง สื่อความหมายถึงแนวคิด สร้างความแตกต่างและส่งเสริมเอกลักษณ์ และคุณค่าด้านหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยที่หลากหลายให้แก่ผลิตภัณฑ์

ส่วนกราฟิก ผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครเป็นภาพแสดง อารมณ์ ท่วงท่าลีลา ความรู้สึก และบุคลิกของงานออกแบบ (Mood and Tone) เพื่อเป็นข้อกำหนดลักษณะเฉพาะของในแต่ละชิ้น ภายในเครื่องประกอบการแต่งกาย 1 คอลเลคชั่น และนำมาสร้างเป็นลวดลายกราฟิก จำนวน 1 โครงสร้าง โดยออกแบบกราฟิก ลายกราฟิกมีความโดดเด่น สวยงาม เรียบง่าย มีความหมายสื่อถึงแนวคิด ไม่ว่าจะเป็นการจัดองค์ประกอบ การใช้ เทคนิคตัดทอนลวดลาย การทับซ้อนและแฝงลาย การกลมกลืน ช่วยทำให้มีเอกลักษณ์และ สร้างความโดดเด่นให้แก่ผลิตภัณฑ์ได้

2. การออกแบบในหัวข้อ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย แรงบันดาลใจจาก ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง ดาร์ค ซาโดวิสต์ แวมไพร์ มินยุค มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและ ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ปัญหาที่พบคือ เนื่องจากความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะเฉพาะที่ชัดเจน มีรสนิยมความชอบและสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน จึงมีความต้องการเครื่องประกอบการแต่งกายที่มีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ให้ดูดี

3. เครื่องประกอบการแต่งกายเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงลักษณะเฉพาะของผู้ใช้งานได้ เช่นเดียวกับ ลักษณะเฉพาะของตัวละครใน วรรณกรรม นิยาย บทละคร หรือภาพยนตร์ โดยต้องมี เอกลักษณ์และลักษณะที่ชัดเจนและสามารถเข้าใจได้

4. การทำแบบจำลอง เป็นการแก้ปัญหา และหาข้อเสียของงานที่จะเกิดขึ้น เพื่อย่นระยะเวลาการทำงาน ทั้งยังเป็นการใส่ใจกับผลงานอีกด้วย

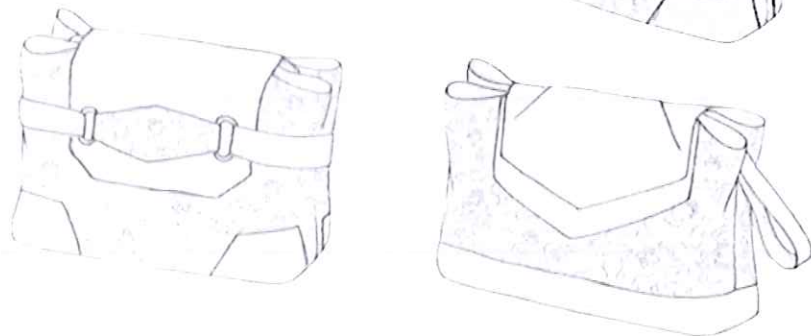
### บรรณานุกรม

- เทพปกรณ์ จิตรมหรณพ. 2555. การออกแบบกระเป๋าแฟชั่นสำหรับวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. 2545. การออกแบบเครื่องประดับ. ธนาพรส แอนด์ กราฟฟิค, กรุงเทพฯ.
- ประนิดดา พลheim. 2555. การออกแบบเครื่องประดับเงินตามแนวคิดสุขุขทัยร่วมสมัย. วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2550. การออกแบบและพัฒนาแฟชั่นและมัณฑนภัณฑ์. วิสคอมเซ็นเตอร์, กรุงเทพฯ.
- พรณิษา เมืองนุย. 2551. "ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์กระเป๋ายี่ห้อชั้นนำของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. (สาขาการตลาด). คณะบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยรามคาแหง.
- Bags. 2004. Amsterdam. Pepin Press, Singapore.
- Jane Schaffer & Sue Saunders, 2012. Fashion Design Course:Accessories. Thames & Hudson, London Ellen Goldstein-Lynch, Sarah Mullins and Nicole Malone. 2004. Making Leather Handbags. Rockport, Singapore.
- L'officiel. 2009. L'officiel 1000 Modules Accessories. 2009, No.91 (spring - summer) : n.p.





ภาพแบบร่างกระเป๋าใบใหญ่



ภาพแบบร่างกระเป๋าใบเล็ก

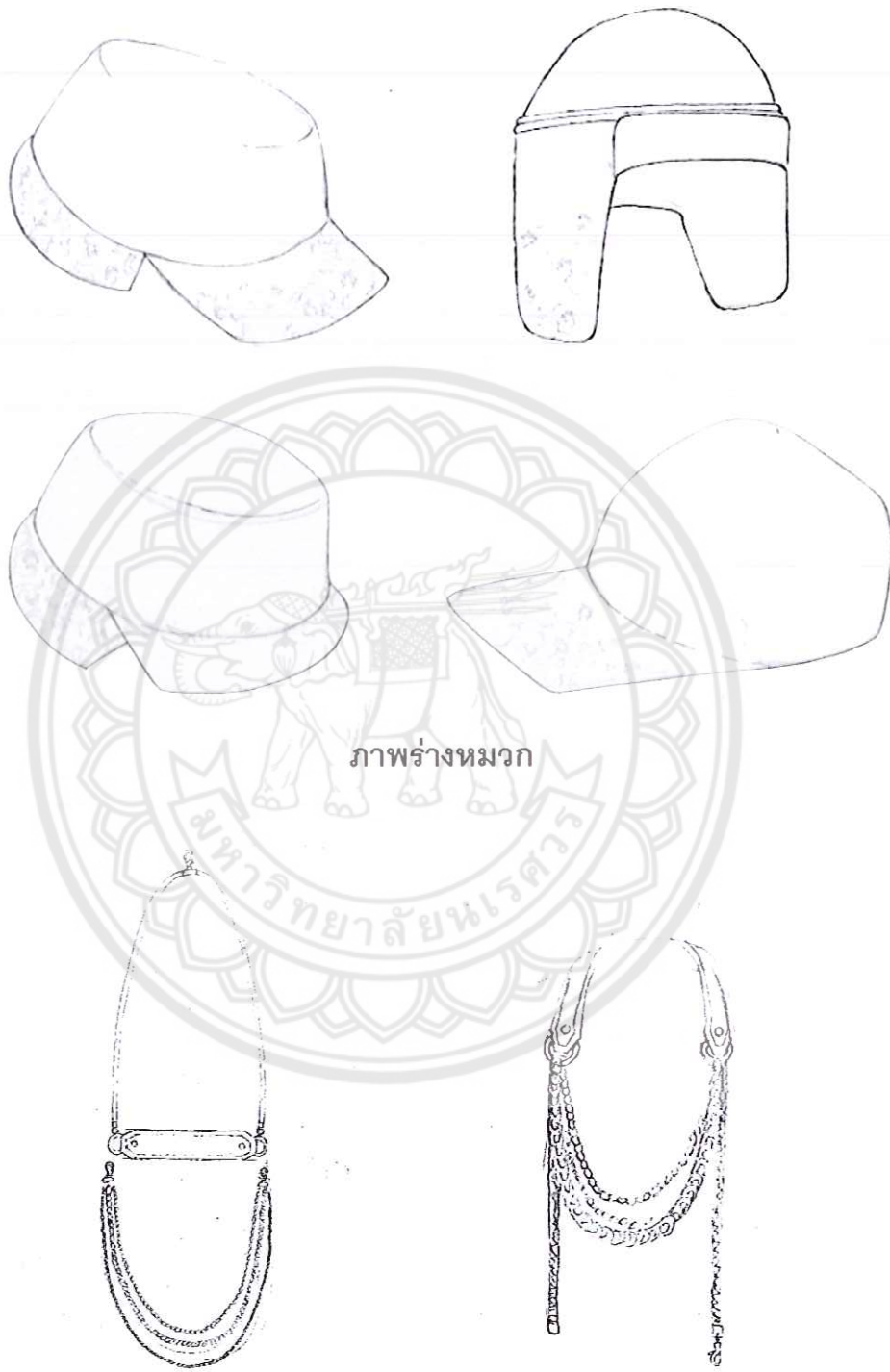




ภาพร่างรองเท้า



ภาพร่างกระเป๋าต่างค์



ภาพร่างหมวก

ภาพร่างสร้อยคล้องคอ



ภาพแสดงขั้นตอนการผลิตโดยรวม



ภาพผลงานโดยรวม



ภาพเจ้าของผลงาน

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นายเมธี ฉัตรทอง

เกิดเมื่อ 18 มิถุนายน 2534

สถานที่เกิด ตำบลท่าตูม อำเภอท่าตูม จังหวัดสุรินทร์

สถานที่อยู่ปัจจุบัน 130 หมู่ 13 อำเภอท่าตูม จังหวัดสุรินทร์ 32120

ตำแหน่งหน้าที่ นิสิตปริญญาตรี

สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2545 ประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนท่าตูม(สนิทรราชบุรีวิทยาคม)

พ.ศ. 2548 มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสุรวิทยาคาร

พ.ศ. 2551 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุรวิทยาคาร

พ.ศ. 2556 ศศ.บ.(การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์) จากมหาวิทยาลัยนเรศวร