



การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีเพื่อสวมใส่ในโอกาสพิเศษ
โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแต่งกายแบบกรีกโบราณ

จักรพรรณ โมहनัน

JAKAPUN MOLEN

โครงการส่วนนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ - คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

2555

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีเพื่อสวมใส่ในโอกาสพิเศษ
โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแต่งกายแบบกรีกโบราณ

จักรพรรณ โมहनัน

JAKAPUN MOLEN

โครงการส่วนนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

2555

หัวข้อโครงการ ออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบการแต่ง
กายกรีกโบราณ

แรงบันดาลใจมาจากการแต่งกายแบบกรีกโบราณ

ชื่อผู้เขียน นายจักรพรรฒ โมเหล่น

ชื่อปริญญา เทคโนโลยีบัณฑิต

สาขาวิชา ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ

คณะ อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น

อาจารย์รัชชชัย แสงน้ำเพชร

คณะกรรมการสอบโครงการงานได้ให้ความเห็นชอบโครงการฉบับนี้แล้ว

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น)

.....กรรมการ

(อาจารย์รัชชชัย แสงน้ำเพชร)

.....กรรมการ

(อาจารย์จิตติมา พุทธบุชา)

.....กรรมการ

(อาจารย์สัมภาษณ์ สุวรรณคีรี)

.....กรรมการ

(อาจารย์กฤษดา รัตนางกูร)

หัวข้อโครงการ	การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีเพื่อสวมใส่ในโอกาสพิเศษ โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแต่งกายแบบกรีกโบราณ
ชื่อผู้เขียน	นายจักรพรรณ โมเหล่น
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น อาจารย์รัชชัย แสงน้ำเพชร
ระดับการศึกษา	เทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ
ปีการศึกษา	2555

บทคัดย่อ

โครงการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาและออกแบบเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยนำแนวความคิดจากรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ มาพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ได้ในปัจจุบัน โดยศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ โดยการดึงเอาเอกลักษณ์ของรูปแบบการแต่งกายในสมัยนั้นมาพัฒนาเป็นรูปแบบในการทำเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

จากผลการศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาจะแบ่งออกเป็น 2 ด้านคือรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สีเส้นและเทคนิค จากภาพการแต่งกายของกรีกโบราณ ที่จะเป็นไปในลักษณะรูปแบบการแต่งกายที่ โครงสร้างเสื้อผ้าที่ค่อนข้างหลวม ไม่เข้ารูป มีผ้ามาห่มหรือพันตัว ตลอดจนถึงเทคนิคของการจับจีบซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการแต่งกายรูปแบบกรีก มาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของเสื้อผ้าให้ความล้ำสมัย โดดเด่น สวยงาม ตามกระแสนิยม แต่ยังคงประโยชน์ใช้สอย และสามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน

ผลการศึกษาและการออกแบบในโครงการสารนิพนธ์เรื่องนี้ ได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งหมด 5 ชุด ในการออกแบบและพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้นำรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณมาเป็นแนวความคิดเพื่อพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าให้สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน

Title Designing lady's costume by receiving the idea from ancient Greek's costume.

Authors Mr. Jakapun Molen

Adviser Ajan Jaraspim Wangyen
Ajan Thawatchai sangnampaet

Degree Bachelor of Technology

Department Fashion design and textile

Academic year 2012

Abstract

This project had objective for learning and designing about lady's costumes by bringing the idea from ancient Greek's costume pattern. And develop costume's patterns that can wear in nowadays. This project started from learning ancient Greek's costume by bringing the costume's identity at that time to develop for being pattern of making lady's costume.

From the result, equipment that used for this research can separate into 2 parts: costume's pattern, color, and technique. From the picture of ancient Greek's costume found that costume's structure is quite loose, not fit, had clothes or blanket bind around body including the way to plait which is the identity of ancient Greek's costume. And develop them to be the idea for designing by adapt costume's pattern to be more modern, outstanding, beautiful, in trend, applicable, and can wear in daily life.

The result and designing in this minor thesis showed that there were designing costume 5 sets. For designing and developing lady costume's pattern we brought ancient Greek's costume to be the idea for developing costume's pattern which could wear in daily's life.

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม
เพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2556 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ขอขอบคุณบิดา มารดา และครอบครัวที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนการทำโครงการใน
ครั้งนี้และคอยเป็นกำลังใจมาโดยตลอดในการจัดทำโครงการครั้งนี้จะสำเร็จมิได้ถ้าขาดการอุปการ
และให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้า ขอกราบ

ขอขอบคุณอาจารย์ จรัสพิมพ์ วังเย็น ที่คอยให้คำแนะนำในการหาแนวความคิดเพื่อใช้ใน
การทำโครงการ และคอยให้คำปรึกษาระหว่างการดำเนินการทำโครงการมาโดยตลอด จึงทำให้
ผลงานการออกแบบในครั้งนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์ ธวัชชัย แสงน้ำเพชร ที่ได้ให้คำแนะนำ รูปแบบ และเทคนิคการ
ออกแบบ ตลอดจนการเลือกวัสดุในการตัดเย็บ จึงทำให้ผลงานการออกแบบครั้งนี้ผ่านไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์มธุรส เวียงสีมา ที่ได้ให้คำแนะนำและปรึกษาการจัดทำและเรียบเรียง
โครงการฉบับนี้ แม้บางครั้งจะเป็นการปรึกษาอาจารย์นอกเวลา อาจารย์ก็ให้คำแนะนำเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษาร่วมชั้นปีที่ 4 สาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ ทุกคนที่ให้
คำแนะนำและให้กำลังใจที่ดีในการทำโครงการครั้งนี้มาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่เอื้อเฟื้อสถานที่
และเครื่องมือต่างๆ ในการจัดทำโครงการครั้งนี้ให้สำเร็จ

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ที่เอื้อเฟื้อ
สถานที่และเครื่องมือต่างๆ ในการจัดทำโครงการและมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่
มอบทุนอุดหนุนในโครงการนี้

จักรพรรณ โมเหลี่ยน

สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญภาพ	ง
สารบัญตาราง	จ
บทที่	หน้า
1. บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ที่มาของปัญหา	2
แนวทางการแก้ไขปัญหา	2
ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล	3
ขอบเขตของการออกแบบ	2
วิธีการดำเนินโครงการ	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
นิยามศัพท์	3
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบเครื่องแต่งกายกรีกโบราณ	4
ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี และการทำแบบเบื้องต้น	12
ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและการใช้สี	27
ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทนสีที่ได้จากแนวโน้มแฟชั่น 2013	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32

สารบัญ(ต่อ)

3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	34
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมเครื่องมือ	34
การหาคุณภาพของเครื่องมือ	35
การเก็บรวบรวมข้อมูล	35
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	36

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เกณฑ์การวิเคราะห์	37
แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ	37
สรุปผลการวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ	48
สรุปผลเพื่อทำการออกแบบ	51
วิเคราะห์ข้อมูลทางการออกแบบ	58

5. สรุปผลและอภิปรายผล

วัตถุประสงค์	59
ที่มาของปัญหา	59
แนวทางการแก้ไขปัญหา	59
ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล	59
ประชากรที่ใช้ในการศึกษา	60
ผลการวิเคราะห์	60
การอภิปรายผลการศึกษา	61
ข้อเสนอแนะ	62

บรรณานุกรม

ภาคผนวก ก ขั้นตอนการทำงาน

สารบัญ(ต่อ)

ภาคผนวก ข ผลงานสำเร็จ

ประวัติผู้เขียน



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพประกอบการสร้างเสื้อเบื้องต้น	13
2	ภาพประกอบการสร้างกระโปรงเบื้องต้น	16
3	ภาพประกอบการสร้างกางเกงเบื้องต้น	18
4	ภาพวงจรี	28
5	ภาพลึ่ประกอบและลึ่ข้างเคียง	29
6	แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก	38
7	แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก	40
8	แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก	42
9	แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก	44
10	แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก	46
11	ภาพแรงบันดาลใจ	49
12	ภาพอารมณ์	50
13	กลุ่มเป้าหมาย	51
14	ภาพการออกแบบผลงาน	53
15	ภาพการออกแบบผลงาน	54
16	ภาพการออกแบบผลงาน	55
17	ภาพการออกแบบผลงาน	56
18	ภาพการออกแบบผลงาน	57

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ	39
2	ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ	41
3	ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ	43
4	ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ	45
5	ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ	47

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเครื่องแต่งกายเป็นเครื่องนุ่งห่มที่มีความสำคัญมาก ในการดำรงชีวิต ตั้งแต่ยุคโบราณเรื่อยมาจนถึงปัจจุบันเครื่องแต่งกายได้เข้ามามีบทบาทกับมนุษย์ทุกเพศทุกวัย ทุกเชื้อชาติ ศาสนา และทุกชนชั้น ซึ่งการแต่งกายจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละวัฒนธรรมเนื่องจาก สภาพแวดล้อมและความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันไปรวมถึงการดำเนินชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงไป ตลอดเวลา มีความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งมีการถ่ายทอดอิทธิพลทั้งยังมีการเปลี่ยนแปลงและผสมผสานวัฒนธรรมในการแต่งกายที่แปลกใหม่ไปตามกระแส หรือที่เรียกว่า แฟชั่น

การเปลี่ยนแปลงสังคมครั้งใหญ่ของโลกมนุษย์ทุกวันนี้ ทำให้สังคมขับเคลื่อนและก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีที่สำคัญ เครื่องแต่งกายจึงมีบทบาทมากกว่าการสวมใส่เพื่อความอบอุ่น แต่เมื่อ สวมใส่เครื่องแต่งกายจะต้องมีความโดดเด่นและสวยงาม สามารถสะท้อนบุคลิกไปจนถึงทัศนคติ ของผู้สวมใส่ จึงทำให้นักออกแบบจำนวนมากไม่น้อยที่ต้องคอยหาแรงบันดาลใจใหม่ ๆ ตลอดไป จนถึงเทคนิคต่าง ๆ วิธีการตัดเย็บ ตลอดไปจนถึงวัสดุที่นำมาใช้ในการตัดเย็บ ประกอบกับปัจจุบัน เครื่องแต่งกายและวัฒนธรรมจากแฟชั่นในต่างประเทศเข้ามาก่อให้เกิดการสร้างสรรคที่แปลกใหม่ ความโดดเด่นให้กับบุคลิกของผู้สวมใส่ด้วยการออกแบบและตัดเย็บที่มีการผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ มากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของมนุษย์

ด้วยเหตุนี้ผู้ออกแบบในฐานะเป็นผู้ถ่ายทอดผลงานจึงกลายเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ “แฟชั่น” ดำเนินไปอย่างก้าวหน้าและทันสมัยทำให้เครื่องแต่งกายที่สวมใส่ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับ ยุคสมัยและชีวิตประจำวัน นอกจากการสวมใส่เพื่อความอบอุ่นแล้วเครื่องแต่งกายยังต้องช่วย เสริมบุคลิกภาพให้ดูดีทันสมัยแล้ว ยังต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยตามโอกาสต่างๆ ดังนั้นผู้ศึกษา จึงพยายามที่จะพัฒนาผลงานการออกแบบ และคิดประดิษฐ์เทคนิคใหม่ๆ และใช้แนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เครื่องแต่งกายดูโดดเด่น น่าสนใจ รวมไปถึง เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ รวมทั้งได้ประโยชน์ทางการศึกษาและการพัฒนาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในวงการแฟชั่นต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายของกรีก
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิด รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก

1.3 ที่มาของปัญหา

ในสภาวะสังคมปัจจุบันกระแสแฟชั่นเข้ามามีอิทธิพลในการใช้ชีวิตของมนุษย์ ประกอบกับความต้องการของมนุษย์ที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่ตลอดเวลา จึงทำให้นักออกแบบเสื้อผ้าจำนวนมากไม่น้อยที่ต้องหาวิธีการสร้างรูปแบบเสื้อผ้าหรือการค้นหาเทคนิคใหม่ๆ ตลอดจนถึงแรงบันดาลใจในการออกแบบเสื้อผ้า เพื่อนำเสนอให้เกิดความน่าสนใจ แต่ขณะเดียวกันเสื้อผ้าที่มีเทคนิคหรือรูปแบบแปลกใหม่ก็ส่งผลไปราคาของเสื้อผ้ามีราคาสูง จึงไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้ทุกกลุ่ม

1.4 แนวทางแก้ไขปัญหา

ผู้ศึกษามีแนวความคิดในการออกแบบเสื้อผ้าที่สามารถนำมาผสมผสานกับเสื้อผ้ารูปแบบต่างๆ ได้ โดยผู้ศึกษาได้ใช้แนวความคิดศึกษาเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของกรีกและรวมไปถึงโครงสร้างของเสื้อผ้าแบบกรีก ซึ่งมีวิธีการแต่งกายด้วยวิธีการที่เรียบง่ายและสวยงามและยังเป็นรูปแบบเครื่องแต่งกายที่ยังคงมีอยู่มาจนถึงยุคปัจจุบัน จึงนำเทคนิคเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบเพื่อเป็นการลดต้นทุนในการผลิตและ สามารถทำให้เสื้อผ้าเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้หลายมากขึ้น

1.5 ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษารูปแบบการแต่งกายกรีก
2. ศึกษาแนวความคิดในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี
3. ศึกษาแนวโน้มของแฟชั่นในปี ค.ศ. 2012-2013
4. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการตัดเย็บและการตกแต่ง

1.6 ขอบเขตของการออกแบบ

1. ออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีเพื่อกระตุ้นให้เห็นถึงความแปลกใหม่ของ การสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้แฟชั่นเป็นสื่อแสดงออก
2. ออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบการแต่งกายกรีก จำนวน 5 ชุด

1.7 วิธีการดำเนินงาน

1. นำเสนอหัวข้อโครงการ
2. ศึกษาข้อมูลรูปแบบการแต่งกายกรีก
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของสุภาพสตรี
4. จัดหาวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ตัดเย็บ
5. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล
6. สรุปการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ
7. นำเสนอผลงาน
8. ส่งเอกสารสารนิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ตามกำหนด

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาแนวความคิดรูปแบบเครื่องแต่งกายแบบกรีก
2. ได้รูปเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี ที่นำเสนอรูปแบบการแต่งกายกรีก โดยใช้แฟชั่นเป็นสื่อแสดงออก

1.9 นิยามศัพท์

การแต่งกายกรีก หมายถึง แต่งกายด้วยชุดทูนิก Tunic กรีกจะถือความงามเป็นหลัก การแต่งกายจึงมีความสมดุลและง่าย ๆ เกี่ยวกับความ ทิ้งตัว และเรื่องเส้น ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ในการจัดให้เหมาะสมกลมกลืนกับความงามของรูปร่าง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี โดยได้รับแนวความคิดมาจากรูปแบบการแต่งกายแบบกรีก ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 ศึกษาข้อมูลรูปแบบเครื่องแต่งกายกรีก
- 2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีและการทำแบบเบื้องต้น
- 2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและการใช้สี
- 2.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโทนสีที่ได้จากแนวโน้มแฟชั่น 2013
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ศึกษาข้อมูลรูปแบบเครื่องแต่งกายกรีก

อารยธรรมกรีกโบราณได้แก่อารยธรรมของนครรัฐกรีกซึ่งเจริญขึ้นบนพื้นแผ่นดินกรีกในทวีปยุโรปและบริเวณชายฝั่งตะวันออกของทะเลเมดิเตอร์เรเนียนด้านเอเชียไมเนอร์ซึ่งในสมัยโบราณเรียกว่าไอโอเนีย(Ionia)อารยธรรมที่เจริญขึ้นในนครรัฐกรีกมีศูนย์กลางสำคัญอยู่ที่นครรัฐเอเธนส์และนครรัฐสปาร์ตานครรัฐเอเธนส์เป็นแหล่งความเจริญในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านการปกครองเศรษฐกิจสังคมศิลปะวิทยาการรวมทั้งปรัชญาส่วนนครรัฐสปาร์ตาเจริญในลักษณะที่เป็นรัฐทหารในรูปเผด็จการมีความแข็งแกร่งเกรียงไกรเป็นผู้นำของนครรัฐอื่นๆ กล่าวหาญและเด็ดเดี่ยวในด้านการรบการศึกษาเกี่ยวกับอารยธรรมกรีกโบราณส่วนใหญ่จึงเป็นการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับนครรัฐเอเธนส์และนครรัฐสปาร์ตาชาวกรีกโบราณเป็นชาวอินโด-ยูโรเปียนเรียกตัวเองว่าเฮลีนส์เรียกบ้านเมืองของตนเองว่าเฮลีสและเรียกอารยธรรมของตนเองว่าเฮลินิกชาวกรีกตั้งบ้านเรือนของตนอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ตรงปลายสุดของทวีปยุโรปตรงตำแหน่งที่มาบรรจบกันของทวีปยุโรปเอเชียและแอฟริกาเป็นต้นเหตุให้กรีกโบราณได้รับอิทธิพลความเจริญโดยตรงจากทั้งอียิปต์และ เอเชียกรีกได้อาศัยอิทธิพลดังกล่าวพัฒนาอารยธรรมของตนขึ้น โดยคงไว้ซึ่งลักษณะที่เป็นของตัวเอง

กรีกเป็นพวกอินโด-ยูโรเปียนกลุ่มหนึ่งอพยพเข้าสู่ดินแดนกรีกแล้วรับความเจริญจากวัฒนธรรมไมนอาน(Minoan Culture) บนเกาะครีตรวมทั้งวัฒนธรรมของเอเชียไมเนอร์ผสมผสานจนเป็นอารยธรรมของตนเอง

ชาวกรีกเรียกตัวเองว่าเฮลเลน(Hellene)เรียกบ้านเมืองตัวเองว่าเฮลลัส(Hellas)และเรียกอารยธรรมของตนเองว่าเฮลเลนิก(Hellenic Civilization)

อุปนิสัยโดยทั่วไปของคนกรีกคืออยากรู้อยากเห็นเชื่อมั่นในเหตุผลชอบเสรีภาพและความ เป็นปัจเจกชนนอกจากนี้กรีกยังเป็นพวกนิยมความเป็นธรรมชาติ

กรีกมีภูมิประเทศเป็นภูเขาทำให้ต้องแบ่งการปกครองออกเป็นนครรัฐแต่ละนครรัฐอิสระ จากกันศูนย์กลางนครรัฐอยู่ที่“อะโครโพลิส”

ในยุคสำริด3,000-2,000 ปีก่อนคริสต์ศักราชเป็นยุคที่อารยธรรมชนเผ่าไอแซเคลดิกและ ไมซีเนเนียนกำลังมีอิทธิพลรุ่งเรืองอยู่ในกรีซแต่พอถึงศตวรรษที่11ก่อนคริสตกาลอิทธิพล ของวัฒนธรรมไอแซเคลดิกและไมซีเนเนียนก็ถึงกาลเสื่อมสลายลงเพราะถูกรุกรานโดยนักรบเผ่า คอเรียนที่รุกรมาจากทางเหนืออารยธรรมต่างๆในกรีซจึงเริ่มเข้าสู่ยุคมืดช่วงเวลา800ปีก่อนคริสตกาล เป็นช่วงเวลาที่อารยธรรมกรีซเฟื่องฟูขึ้นมาอีกครั้งวัฒนธรรมและกิจการทหารของกรีซเจริญรุ่งเรือง มากที่สุดเมืองเอเธนส์ลัสปาด้าเป็นศูนย์กลางของอาณาจักรกรีซประกอบด้วยอิตาลีทาง ตอนใต้อันเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของอาณาจักรอันยิ่งใหญ่กรีกอย่างก้าวเข้าสู่ยุคคลาสสิกหรือยุคทอง ในยุคนี้เองนักปราชญ์ชื่อเพเรอคลีสผู้ทำให้วิหารพาร์เธนอนเป็นที่รู้จักของชาวโลก โซโฟคลีสได้ เขียนมหากาพย์อีดิปส์ขึ้นและโสคราติสหรือซาคเรอติสได้เริ่มการสอนลูกศิษย์ชาวเอเธนส์ให้รู้จัก วิชาตรรกวิทยาและหลักการของประชาธิปไตยต่อมาไม่นานนักยุคทองของกรีซก็ถึงจุดเสื่อมแล้ว กรีกก็เข้าสู่ยุคสงครามเปโลโปนีเซียนซึ่งกองทหารอันเกรียงไกรของสปาร์ตาดำรงกำลังเข้าบด ขยี้ชาวเอเธนส์เสียจนย่อยยับ

ในขณะที่สปาร์ตากำลังรุกรานกรีซอย่างขมขื่นทางตอนเหนือพระเจ้าฟิลิปแห่งอาณาจักร มาซิโดเนียกำลังได้ตีเมืองเล็กเมืองน้อยรุกรานเข้ามาใกล้กรีซทุกทีแต่ทว่าความทะเยอทะยานที่จะ เป็นผู้พิชิตในภูมิภาคนี้ของพระเจ้าฟิลิปก็ถูกบดบังรัศมีโดยโอรสของพระองค์เองคือพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราชผู้สามารถยatraทัพไปถึงเอเชียไมเนอร์และอียิปต์ซึ่งที่อียิปต์นี้เองพระองค์ได้รับการยกย่องให้เป็นฟาโรห์ผู้สร้างเมืองอเล็กซานเดรียพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราชสามารถยกทัพ ไปถึงเปอร์เซียและดินแดนส่วนที่เป็นอินเดียและอัฟกานิสถานในปัจจุบันในรัชสมัยของอาณาจักร มาซิโดเนียเรียกกันว่ายุคเฮลเลนนิสติก(Hellenistic Period)เพราะยุคนี้มีการผสมผสานปรัชญาและ วัฒนธรรมที่รุ่งเรืองของชนชั้นปกครองจนกลายเป็นวัฒนธรรมแบบใหม่ที่วิไลยิ่งขึ้นหลังจาก พระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราชสิ้นพระชนม์เมื่อพระชนมายุ33ปีแล้วมีกษัตริย์ปกครองกรีซสืบต่อมา อีก3รัชกาล

ในปีพ.ศ.1996 (ค.ศ.1453) กรุงคอนสแตนติโนเปิลเมืองหลวงของจักรวรรดิไบแซนไทน์ ถูกพวกเติร์กยึดครองและเมื่อถึงปีพ.ศ.2043 (ค.ศ.1500) ดินแดนของกรีซทั้งหมดก็ตกอยู่ใต้อำนาจ

ของเติร์กดินแดนที่เป็นกรีซในปัจจุบันแต่ก่อนเป็นศูนย์กลางการค้าทางเรือของยุโรปตอนกลางและเป็นที่ชุมนุมนักปราชญ์กับศิลปินของโลกเพราะที่นี่เป็นหมู่บ้านกรีกที่มีประเพณีและวัฒนธรรมของกรีกออร์ทอดอกซ์ในการทำสงครามเพื่อกู้เอกราชจากเติร์กกริชได้รับการสนับสนุนอย่างท่วมท้นจากนักคิดนักเขียนและนักปรัชญาเช่น ไบรอน แชลลีย์ และเกอเธอย่าง ไรท์ตามการต่อสู้ที่ขาดเอกภาพของกรีซทำให้ฝรั่งเศส รัสเซีย และอังกฤษตัดสินใจเข้ามาแทรกแซงหลังจากกรีซได้รับเอกราชแล้วกลุ่มอำนาจในยุโรปมีความเห็นว่ากรีซควรมีการปกครองระบบกษัตริย์จึงได้จัดการให้กษัตริย์ออตโตแห่งบาวาเรียเป็นกษัตริย์ปกครองกรีซในปีพ.ศ.2376(ค.ศ.1833) หลังจากนั้นกรีซก็มีกษัตริย์ขึ้นครองราชย์อีกหลายพระองค์ด้วยกันจนกระทั่งถึงรัชสมัยของพระเจ้าจอร์จที่1จึงได้รับพระราชทานกฎหมายรัฐธรรมนูญให้กรีซในปีพ.ศ.2407(ค.ศ.1864)ทำให้กรีซมีการปกครองระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์อยู่ใต้รัฐธรรมนูญ

ระหว่างสงครามโลกครั้งที่1กองทัพกรีซอยู่ข้างฝ่ายสัมพันธมิตรและเข้ายึดครองเมืองเทรซเมื่อสงครามโลกยุติกรีซได้ส่งกองกำลังเข้าไปช่วยปลดปล่อยเมืองสมอร์นาของตุรกี(ปัจจุบันคืออิสตันบูล)ให้ได้รับอิสรภาพเพราะเมืองนี้มีประชาชนชาวกรีกอาศัยอยู่เป็นจำนวนมากกองกำลังกรีกถูกต่อต้านอย่างแข็งแรงแรงจากกองทัพของอตาเติร์กซึ่งได้เข่นฆ่าชาวกรีกในเมืองนั้นเสียชีวิตลงเป็นจำนวนมากผลของสงครามนี้ทำให้มีการตกลงแลกเปลี่ยนผลเมืองของ2ประเทศกันในปีพ.ศ. 2466(ค.ศ.1923)ประชากรกรีกเพิ่มจำนวนประชากรมากขึ้นอย่างรวดเร็วเพราะมีผู้อพยพชาวคริสเตียนมาอยู่ในกรีซมากถึง1,300,000คนทำให้กรีซมีปัญหาด้านเศรษฐกิจตามมาคนเหล่านี้กระจายกันไปอยู่นอกเมืองภายหลังมีการก่อตั้งสหภาพแรงงานต่างๆขึ้นในกลุ่มพวกอพยพที่อาศัยอยู่ตามหัวเมืองรอบนอกและในปีพ.ศ.2479(ค.ศ. 1936)พรรคคอมมิวนิสต์ในกรีซก็เติบโตและมีอิทธิพลมากขึ้นเรื่อยๆจากการสนับสนุนของประชาชนทั่วประเทศ

ปีพ.ศ.2479(ค.ศ. 1936)นายพลเมเตอซัสได้รับการแต่งตั้งให้เป็นนายกรัฐมนตรีเขาเป็นผู้ปกครองประเทศที่นิยมการปกครองแบบเผด็จการถึงแม้ว่าจะได้เห็นความเป็นไปในชะตากรรมของพวกนาซีแต่ตัวเขาเองกลับกระทำการต่างๆที่ทำให้เขาได้รับฉายาว่าเป็นภาพจำลองของออดอล์ฟฮิตเลอร์ในกรีซนายพลเมเตอซัสทำการต่อต้านไม่ยอมให้เยอรมนีกับอิตาลีเดินทัพผ่านกรีซถึงแม้ว่ากลุ่มสัมพันธมิตรจะเข้าช่วยกรีซแต่กรีซก็ต้องตกเป็นของเยอรมนีในปีพ.ศ.2484 (ค.ศ.1941) เป็นผลให้เกิดภาวะข้าวยากหมากแพงขึ้นมีการเคลื่อนไหวต่อต้านรัฐบาลเกิดความวุ่นวายขึ้นในประเทศที่มีทั้งฝ่ายสนับสนุนพรรคคอมมิวนิสต์และฝ่ายสนับสนุนสถาบันกษัตริย์เป็นชนวนให้เกิดสงครามกลางเมืองนองเลือดขึ้นในกรีซและยุติลงในปีพ.ศ.2492 (ค.ศ.1949)โดยฝ่ายนิยมกษัตริย์อ้างชัยชนะ

ในช่วงเวลานั้นอเมริกากำลังเคร่งครัดในลัทธิทรูแมนรัฐบาลอเมริกาในขณะนั้นมีนโยบายให้เงินก้อนใหญ่สนับสนุนรัฐบาลที่ต่อต้านระบบคอมมิวนิสต์แต่ความกลัวลัทธิคอมมิวนิสต์จะครองเมืองทำให้คณะทหารของกรีซทำการปฏิวัติยึดอำนาจจากรัฐบาลเมื่อปีพ.ศ. 2510 (ค.ศ.1967) กล่าวกันว่าการปฏิวัติในกรีซเป็นผลมาจากการแทรกแซงทางการเมืองของหน่วยงาน CIA ของสหรัฐอเมริกาที่เข้ามาปฏิบัติการในทวีปยุโรปกลุ่มทหารที่ครองอำนาจในกรีซทำตนมีอำนาจเหนือราษฎรและทำการกดขี่ข่มเหงประชาชนยิ่งกว่านั้นคณะนายพลของทหารกรีซได้ทำการวางแผนลอบสังหารผู้นำของไซปรัสในขณะนั้นเป็นผลให้ตุรกีฉวยโอกาสเข้ารุกเข้ายึดครองตอนเหนือของไซปรัสทำให้เหตุการณ์นี้เป็นข้อบาดหมางระหว่างกรีซกับตุรกีมาจนถึงทุกวันนี้

ในปีพ.ศ.2524(ค.ศ. 1981)กรีซเข้าเป็นสมาชิกสมาคมสหภาพยุโรปพรรคสังคมนิยม PASOK นำโดยนายแอนเดรียส์ปาปันเดรโอสชนะการเลือกตั้งได้เป็นนายกรัฐมนตรีรัฐบาลให้สัญญาว่าจะจัดการให้อเมริกาย้ายฐานทัพอากาศออกไปจากกรีซและกรีซจะถอนตัวจากการเป็นสมาชิกของนาโตแต่รัฐบาลทำไม่สำเร็จสตรีชาวกรีซเรียกร้องให้มีการเปลี่ยนแปลงประเพณีเรื่องสินสอดและเรียกร้องให้กฎหมายสนับสนุนการทำแท้งเสรีความไม่สงบในประเทศทำให้ปาปันเดรโอสกับรัฐบาลของเขาเสียอำนาจการปกครองประเทศให้กับรัฐบาลผสมระหว่างพรรคอนุรักษนิยมกับพรรคคอมมิวนิสต์ในปีพ.ศ.2532 (ค.ศ. 1989) การเลือกตั้งในกรีซเมื่อพ.ศ.2533 (ค.ศ.1990) พรรคอนุรักษนิยมได้ที่นั่งมากที่สุดและได้พยายามที่จะแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจของประเทศแต่ไม่สำเร็จการเลือกตั้งใหม่ในพ.ศ.2536 (ค.ศ.1993) กรีซได้ปาปันเดรโอสผู้นำเก่าของพรรคเสรีนิยมกลับมาครองอำนาจกลับมาเป็นรัฐบาลอีกครั้งทำนผู้นำถึงแก่อนิจกรรมในพ.ศ.2539(ค.ศ.1996) หลังจากที่ท่านลาออกจากตำแหน่งทางการเมืองกรีซได้ผู้นำคนใหม่ชื่อคอซทาสมิทิสต่อมากกรีซกับตุรกีขัดแย้งกันอย่างหนักจนใกล้จะระเบิดสงครามเมื่อผู้สื่อข่าวของตุรกีได้นำธงชาติกรีซมาย้ายี่เล่นสมิทิสได้รับการเลือกตั้งให้เป็นนายกรัฐมนตรีกรีซอีกครั้งรัฐบาลใหม่ให้สัญญากับประชาชนว่าจะเร่งการนำประเทศเข้าเป็นสมาชิกกลุ่มอียูนายกรัฐมนตรีเป็นเพื่อนร่วมชั้นกับรัฐมนตรีโทนีแบลร์ของอังกฤษตั้งแต่สมิทิสมีอำนาจในการบริหารประเทศเขามีนโยบายเห็นด้วยกับกลุ่มฝ่ายค้านพรรคประชาธิปไตยใหม่แทบทุกเรื่อง

เมื่อ 800 ปี ถึง 300 ปี ก่อนคริสต์ศักราชเสื้อผ้าที่เรียกกันว่า ตุนิค ตั้งแต่บัดนี้ไปหมู่ชาวกรีกเรียกกันใหม่ว่า ไคดิน (Chillon) ถึงแม้ชาวกรีกสมัยแรกๆจะจำลองภาพไคดินให้ดูประหนึ่งว่าผ้าส่วนใหญ่หรือได้ราวแขนมีการเย็บ แต่ภาพในสมัยหลังดูแล้วมีการพบว่าไม่จำเป็นว่าต้องเป็นการเย็บเสมอไป หากเกิดจากการจับมุมผ้าสี่เหลี่ยมพันไปรอบตัว แล้วใช้เข็มกลัดเพียงตัวเดียวหรือมากกว่านั้นก็ลัดไว้ให้แน่น รูปแบบของไคดินดูหลากหลายก็เพราะสามารถใช้เข็มขัดในตำแหน่ง

ใดๆก็ได้ การสร้างและการปรับวิธีพับผืนผ้า และการวางตำแหน่งเข็มกลัดในจุดที่ต่างกันออกไปบนไหล่ก็ทำให้ไกตินดูหลากหลายเช่นกัน

ชาวกรีกหญิงชายนิยมห่มผ้าคลุมไหล่หรือเสื้อคลุมทับไกติน เสื้อผ้าบางอย่างที่สวมทับหรือทำอย่างอื่นเพื่อการใช้สอย ในคำสรุปและภาพประกอบตอนหลังจะมีการบรรยายรูปทรงเครื่องแต่งกายประเพณีหลักๆที่ใช้ในสมัยอาร์เคอิก สมัยคลาสสิก และสมัยเฮลเลนนิสติก ในประวัติศาสตร์กรีกโบราณ นักวิชาการหลายคนใช้ศัพท์บัญญัติ อธิบายไกตินแต่ละชนิดไว้ไม่ลงรอยกัน ศัพท์ที่ใช้ในที่นี้คือศัพท์ที่ใช้คล้องจองกันอยู่หลายๆแหล่งและคงไม่พอเชื่อถือได้

ไกติน ศิลปะและวรรณกรรมกรีกได้ชี้ให้เห็นว่าไกตินมีการเปลี่ยนแปลงในหลายรอบในกาลเวลา การเปลี่ยนแปลงไกติน ไอ โอนิกของผู้ชายไปเป็นไกตินดอริกในสมัยคลาสสิกสืบเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางสังคมและการเมืองเพราะการใช้ผ้าที่มีความหรูหรา และการนุ่งห่มไกตินไอคอนิกเต็มรูปอย่างบรรจงนั้น นับเป็นโอกาสที่ผู้ชายจะแสดงความมั่งคั่ง แต่นับตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ห้าก่อนคริสต์ศักราช แนวความคิดและวิถีปฏิบัติทางการเมืองของกรีกได้หันไปให้ความสำคัญคุณค่าอื่นๆ เช่น ความแข็งแรง ความเสมอภาค และสามัญสำนึกที่”คิดเหมือนกัน” อันเป็นสิ่งที่ทุกคนพึงมี หรืออย่างน้อยที่สุดก็ไม่ได้ให้น้ำหนักความมั่งคั่งมากนัก ไกตินดอริกซึ่งมีลักษณะค่อยๆไปทางเส้นตรงถือว่ามีรายได้เปรียบเทียบเพราะเข้ารูปกับร่างกายได้พอดีและไม่เปิดช่องให้อวดความมั่งมี ดังนั้นไกตินดอริกจึงคล้องจองไปกับคุณค่าเหล่านั้น

อิมัตอออน ไม่เป็นที่แน่ชัดว่า เมื่อไรที่นำคำว่า อิมัตอออน (Himation แปลว่า เสื้อผ้าชั้นนอก เป็นผ้าผืนสี่เหลี่ยม ใช้พาดหัวไหล่ซ้ายแล้วพันไปรอบตัว) เข้ามาใช้แทนผ้าที่คลุมตัว เสื้อผ้าชนิดนี้เปรียบได้กับผ้าคลุมไหล่ที่ใช้คลุมตัวในอารยธรรมเมโสโปเตเมีย ดูเหมือนจะเรียกแบบดั้งเดิมที่ใช้สวมกันในสมัยอาร์เคอิกว่า ไคลนา (Chlaina) อิมัตอออนเป็นชื่อเสื้อผ้าที่ใช้กันอย่างกว้างขวางเมื่อถึงปลายศตวรรษที่ห้าก่อนคริสต์ศักราช ศิลปินได้เสนอวิธีใช้ อิมัตอออนพันการไว้หลายวิธี แต่วิธีที่นิยมกันมากที่สุดในการสวมอิมัตอออนดูเหมือนจะเป็นวิธีที่ใช้ผ้ามุมขวาตอนบนปิดไหล่ซ้าย พันผ้าส่วนใหญ่ผ่านด้านหลังลอดมาได้แขนขวา แล้วหุ้มไหล่ซ้าย หรือไม่ก็พาดไว้บนแขนซ้าย ทั้งผู้หญิงและผู้ชายสวมผ้าทับไกติน นักปรัชญาในภาพจำลอง มักจะสวมเพียงอิมัตอออนไม่มีไกตินอยู่ชั้นใน แต่นี่จะเป็นวิธีการปฏิบัติของศิลปิน หรือวิถีปฏิบัติกันจริงๆเป็นเรื่องที่ไม่แน่ชัด อิมัตอออนเป็นที่นิยมเพราะมีส่วนที่เหมาะสมกับการกรีธา คนสามารถถอดออกเล่นกีฬาได้สะดวกและสวมกลับเข้าไปได้อีกอย่างง่ายดาย

เปริโซมา (Perizoma) ในภาษากรีกหมายถึง ผ้าเตี่ยวเป็นเสื้อผ้าที่ผู้ชายสวมเป็นชุดชั้นในหรือใช้สวมในการแข่งขันกีฬา

เสื้อคลุมกับเคป มีสไตล์ต่างๆกันไป ใช้สวมเมื่อมีอากาศหนาวตัวอย่างที่น่าสังเกตเป็นพิเศษ คือ คลามิส (Chlamys) เป็นเสื้อคลุมรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ทำจากหนังฟอกหรือขนสัตว์ กัดเข็มที่ไหล่ขวาหรือไหล่ซ้ายเป็นเสื้อผ้าที่ผู้ชายใช้สวมทับไกติน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการเดินทาง คลามิสอาจนำมาใช้เป็นผ้าปูที่นอนตอนกลางคืนได้อีกด้วย

ไกติน ไกตินของผู้หญิง เช่นเดียวกับของผู้ชาย เปลี่ยนแปลงรูปแบบไปตามกาลเวลา นักประพันธ์ชาวกรีก เฮโรโดตัสอ้างว่าสไตล์ เปปโลสดอริก (Doric Peplos) เปปโลส หมายถึงผ้าคลุมไหล่ผืนใหญ่ จากสมัยอาร์เคอิกเปลี่ยนไป เพราะเมื่อเข้าสู่ยุคเริ่มต้นศตวรรษที่หกก่อนคริสต์ศักราช มีเหตุการณ์ที่หญิงสาวเอเชน ซึ่งเข้าใจกันว่าใช้เข็มกลัดเพื่อยึดเครื่องแต่งกายทางผู้ส่งข่าวสารที่น่าข่าวย่ำเรื่องกองทัพเอเชนส์ซึ่งจวนเจียนจะแพ้อยู่ในสนามรบจนถึงแก่ความตาย ตามคำบอกเล่าของเฮโรโดตัส การสวมใส่ไกตินไอโอนิกซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้เข็มกลัดปลายแหลมใหญ่ จึงเป็นเหตุผลที่หยิบยกขึ้นมารองรับการนำไกตินแบบนี้เข้ามาใช้

อิมัตติออน ผู้หญิงใช้อิมัตติออนพันทับไกติน และบางครั้งเมื่ออยู่นอกบ้านก็ดึงชายด้านหนึ่งขึ้นมาคลุมศีรษะ

ดิพลักซ์ (Diplax) เป็นผืนผ้ารูปสี่เหลี่ยมของผู้หญิง ใช้สวมทับไกตินไอโอนิก วิธีห่มมีลักษณะคล้ายอิมัตติออน

คลามิดอน (Chlamidon) เป็นรูปทรงดิพลักซ์ของผู้หญิงอีกแบบหนึ่งที่มีความสลับซับซ้อน เพราะจับจีบผ้าเป็นแถวๆเครื่องแต่งกายประเพณีกรีกสำหรับอาชีพเฉพาะหรือ โอกาสพิเศษ

เครื่องแต่งกายในพิธีแต่งงาน

เครื่องแต่งกายประเพณีเจ้าสาวกรีกในพิธีแต่งงานจะมีระบบสัญลักษณ์อยู่เต็มที่ มีบางบริเวณในเสื้อผ้าชุดแต่งงานที่ย้อมเป็นสีม่วง ด้วยเม็ดสีมุลลัสก์ (Mullusk) ชนิดที่หายาก เม็ดสีนี้ได้รับมาจากปลาชนิดหนึ่งมีสีม่วงเรียกว่า มิวเร็กซ์ (Murex) เจ้าสาวจะสวมเข็มขัดมัดเป็นสองปม เรียกว่า ปมเจ้าสาว หรือ ปมเฮอร์คิวลิส โดยจะคลายปมหนึ่งออกในคืนวันแต่งงาน การคลายปมเช่นนี้เป็นทั้งสัญลักษณ์และสิ่งจำเป็นก่อนที่เจ้าสาวกับเจ้าสามีเพศสัมพันธ์กัน

ผ้าคลุมหน้าเจ้าสาวอาจเป็นได้ทั้งผ้าคลุมไหล่ที่สวมคร่อมไปบนศีรษะหรือเป็นผ้าอีกผืนหนึ่งแยกต่างหากจากผ้าคลุมศีรษะ ผ้าผืนนี้จะย้อมให้ออกสีแสดแถมเหลืองด้วยเม็ดสีจากต้นหญ้าฝรั่ง ต้นหญ้าฝรั่งนี้มีความผูกพันกับผู้หญิงมานาน เพราะมีตัวยาสำหรับผู้หญิงที่มีปัญหาประจำเดือนไม่ปกติ เนื้อผ้าคลุมหน้าจะสวม สเตฟานี (Stephane) หรือมงคลเจ้าสาวเอาไว้ ทั้งก่อนและระหว่างพิธีแต่งงาน มีผ้าคลุมหน้าปิดหน้าเจ้าสาวไว้จนกระทั่งถึงพิธีเปิดผ้าคลุมหน้าเจ้าสาว เรียกว่า อนาคาลิปเตอเรีย (Anakalypteria) ไปจนกระทั่งพิธีเปิดผ้าคลุมหน้าเจ้าสาวแล้ว

เจ้าบ่าวกับเจ้าสาวจึงจะเห็นหน้ากันพิธีกรรมส่วนนี้ถือว่าเป็นสัญลักษณ์ที่เจ้าสาวพร้อมใจที่จะรับเจ้าบ่าว

ทั้งเจ้าบ่าวและเจ้าสาวจะสวมมงกุฎเป็น พวงมาลัยลอเรล (Lourel Wreath) ลอเรล เป็นพืชชนิดหนึ่งที่มีใบเขียวชุ่ม ใบใช้เป็นสัญลักษณ์แห่งเกียรติยศ อันเป็นสัญลักษณ์ทางศาสนาที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าแห่งอมตะ ซึ่งตั้งใจจะยกยอพิธีแต่งงานของคนซึ่งไม่เป็นอมตะให้เป็นอมตะ นอกจากนี้เจ้าสาวยังสวมมงกุฎทำจากดอกไม้พิเศษ เรียกว่า นิมฟ์ไคส(nymphides) และสวมเครื่องอัญมณีทั่วตัว

ท้ายที่สุด เจ้าสาวจะมอบตุ๊กตาให้เจ้าบ่าว เป็นคลาไมสที่นางทอขึ้นเองกับมือ ของขวัญอันนี้เข้าใจกันว่าเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกว่านางนั้นมีทักษะด้านการเรือนเครื่องแต่งกายประเพณีทหาร

เครื่องแต่งกายทหารทั้งในสมัยอาร์เคอิก แตกต่างกันไปตามแต่ละนครรัฐ แต่โดยปกติจะรวมไปถึงเสื้อผ้าที่ใช้สวมเพื่อการป้องกันซึ่งใช้สวมทับชุดอีกชั้นหนึ่ง แฝงป้องกันหน้าอกทำจากแผ่นโลหะหรืองานยึดติดกับเสื้อเกราะผ้าแล้วใช้สายรัดรั้งไว้กับไหล่ หมวกทำจากหนังฟอกหรือสำริด มีสายรัดคางและยอดสูง ตั้งใจที่จะทำให้นักรบคานาเกรงกลัวยิ่งขึ้น แฝงเกราะหุ้มแข้ง (Greaves) เป็นหนังฟอกตัดเป็นรูป หรือ เครื่องป้องกันทำด้วยโลหะสำหรับท่อนขาตอนล่าง เข็มขัดโลหะ

ในสมัยคลาสสิกนิยมใช้เสื้อคลุมสไตล์คลาไมส ส่วนอุปกรณ์สำหรับการป้องกันประกอบด้วย

สำหรับทหารทั่วไป หนังฟอก กิราส (Cuirass) สมัยใหม่หมายถึงอาวุธที่สวมรัดอยู่กับร่างกาย เข็มขัดโลหะและแฝงเกราะหุ้มแข้ง

สำหรับพลรบติดอาวุธครบ กิราสทำด้วยโลหะ หรือหนังฟอกพร้อมกับแถบเป็นแถวทำด้วยหนังห้อยลงมาเพื่อป้องกันร่างกายส่วนด้านล่าง-หมวกกันกระแทก (Helmet) กลายเป็นอุปกรณ์ที่ป้องกันได้มากขึ้นเมื่อยึดบางชิ้นส่วนให้ตกลงมาปิดกระดูกแก้ม จมูก กราม และคอ จะสวมกันทั้งที่มียอดและไม่มียอด

การที่ชาวมิโนอันไปมีอำนาจควบคุมทางการเมืองที่ไมเซน เท่ากับเป็นการช่วยเผยแพร่อิทธิพลสไตล์มิโนอันไปสู่กรีกบนผืนแผ่นดินใหญ่ ท้ายที่สุดความขัดแย้งทางการเมืองในสภาพที่พลั้งจากภายนอกเข้ามาบรบนชะวมิโนอันและชาวไมเซเนียน เท่ากับเป็นการปิดกั้นข้อสนเทศเกี่ยวกับชนกลุ่มนี้อยู่ยาวนานหลายศตวรรษ

ในสมัยอาร์เคอิกและสมัยคลาสสิก ข้อสนเทศมีความอุดมสมบูรณ์พอที่จะมองเห็นสารัตถะได้ชัด ความหลากหลายในโกตินอาจแสดงโครงสร้างเรื่องหลักได้เช่น การเมือง อิทธิพล

ข้ามวัฒนธรรม และเปลี่ยนแปลงค่านิยมทางสังคม ไกติน ไอโอนิกเป็นสไตล์ที่ไม่ได้มีกำเนิดจากกรีก แต่เป็นไปได้อย่างมากว่าเป็นสไตล์ชาวตะวันตกที่ชาวกรีกในไอโอเนียซึ่งตั้งรกรากตรงปลายตะวันตกสุดของเมดิเตอร์เรเนียนรับเข้ามาจากไอโอเนีย สไตล์นี้แพร่เข้าไปในพื้นที่ดินใหญ่ไปบดบังเปปโลสคอริก ถึงราวๆ 480ปี ก่อนคริสต์ศักราชจากผลในสงครามของเปอร์เซีย ทำให้คนหันไปสนใจอดีตของกรีกและปฏิเสธสไตล์ตะวันออก ซึ่งดูเหมือนว่าจะนำไปสู่การคิดค้นไกติน ไอคोनิกและหันมาหาไกตินคอริกสไตล์ใหม่ ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นการหันไปรับพื้นที่เปปโลสคอริกซึ่งเป็นของเก่าและของท้องถิ่นสำหรับผู้ชาย ไกตินคอริกที่เรียบง่ายมีความคล่องจองกับค่านิยมทางสังคมที่ให้ความเสมอภาคมากกว่าไกติน ไอโอนิกซึ่งความหรูหรา

ไกตินไม่ได้จบลงไปพร้อมกับการถดถอยของกรีก การตั้งถิ่นฐานของชาวกรีกและวัฒนธรรมกรีกที่แผ่กระจายอยู่ทั่วไปทั้งในโลกเมดิเตอร์เรเนียน ทำให้องค์ประกอบหลายอย่างของเครื่องแต่งกายประเพณีกรีกเป็นที่นิยม ไม่ว่าจะเป็นชาวอียิปต์ร่วมสมัยหรือชาวอิทรัสกัน และหลังชาวโรมันในอิตาลี

จากกระแสเครื่องแต่งกายประเพณีชาวโรมันที่แพร่กระจายออกไปอาจกล่าวได้ว่าเครื่องแต่งกายกรีกเป็นฐานรองรับของเครื่องแต่งกายประเพณีชาวยุโรปในอาณัติของโรมัน แม้นับเป็นเวลาหลายศตวรรษหลังจากที่พระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราชสิ้นพระชนม์ไปแล้ว ยังอาจกล่าวต่อไปได้อีกว่าอิทธิพลของกรีกต่อเครื่องแต่งกายในบางแง่มุม ยังคงรุ่มนอยู่ไปจนถึงยุคกลางตอนปลายๆ อย่างไรก็ตามอิทธิพลของกรีกต่อเครื่องแต่งกายไม่ได้จำกัดอยู่แต่เพียงอารยธรรมซึ่งอยู่ร่วมกันกับกรีกคลาสสิกเท่านั้น เพราะองค์ประกอบต่างๆของศิลปะคลาสสิกได้ถูกนำมาปรับฟื้นเรอเนอส์ของซซ์(ศตวรรษที่สิบห้าและสิบหก) สมัยนีโอคลาสสิก (ศตวรรษที่สิบแปด) และสมัยจักรวรรดิ (ต้นปี ค.ศ. 1800) ในสมัยหลังนี้เองที่นิยมใช้เข็มขัดยึดเครื่องแต่งกายไว้ได้รายนมซึ่งลอกแบบมาจากสไตล์ไกตินแบบเฮเลนนิสติก นักออกแบบมารีออ์ฟีนในศตวรรษที่ยี่สิบเป็นครั้งคราว นักออกแบบหลายรายหันไปมองยุคสมัยทางประวัติศาสตร์เพื่อหาแรงบันดาลใจทางการออกแบบ แนวเส้นนุ่มนวลไหลลื่นในสไตล์กรีกดูเหมือนจะเป็นที่ชอปพอ โดยเฉพาะของนักออกแบบชุดชั้นในและนักออกแบบชุดราตรี

สรุปว่า จากการศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายของกรีกโบราณ เป็นรูปแบบที่มีวิธีแต่งกายแบบเรียบง่าย โดยใช้วิธีการจับจีบ การจีบรูด รวมไปถึงการผูกการมัด แต่ยังคงความสวยงามไว้โดยเสื้อผ้าที่มีรูปพ้อไม่พอดิตัวมากนัก มีการเน้นสรีระในการผูกมัดรัดตรงเอว รูปแบบของเสื้อผ้าจะมีความยาว มีวอลลุ่ม และมีสีที่สดใส และวคามพลิ้วไหวของเสื้อผ้า

2.2 เครื่องแต่งกายมาตรฐานสุภาพสตรี

เสื้อผ้า (Garment) เสื้อผ้าสุภาพสตรีที่เป็นมาตรฐานได้แก่

Basic Suit เป็นชุดคนละชิ้น แบบเรียบตัดเย็บดีสวมใส่ได้รูปสี่เหลี่ยมใช้ผ้าทำกระดุม ใช้อุปกรณ์ประกอบการแต่งกายได้หลายแบบ

Basic dress เป็นชุดติดกันแบบเรียบๆมีรายละเอียดน้อยกว่า Basic Suit ใช้ได้หลายโอกาส ใช้ได้กับเครื่องประดับหลากหลาย

Suit dress เป็นเสื้อสองชิ้นชุดข้างในติดกัน (Dress) และมีเสื้อนอก (Jacket) สวมทับ กลางวันใช้เป็นชุด กลางคืนถอดเสื้อทอกไปงานเลี้ยงได้

วิธีการสร้างแบบตัดเสื้อ

แบบตัดเสื้อเบื้องต้นแผ่นหน้า แผ่นหลัง หมายถึง แบบตัดเสื้อที่ใช้แม่แบบ เพื่อแยกเป็นแบบตัดเสื้อแบบต่างๆตามความต้องการ

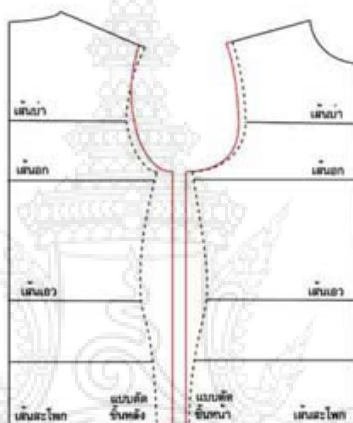
ก่อนเริ่มปฏิบัติการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นแผ่นหน้า แผ่นหลัง ควรศึกษาโครงสร้างซึ่งเป็นเส้นพื้นฐานในการสร้างพื้นฐานในการสร้างแบบตัดเบื้องต้นแผ่นหน้า แผ่นหลัง ดังนี้

1. เส้นคอ = วัดจากริมกระดูกมวบหน้าด้านขวาลงมา 10 เซนติเมตร และวัดจากริมกระดูกชาย ทางด้านขวาเข้ามา 4 เซนติเมตร จุด 1 เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างแบบ
2. เส้นเอว = ลงมากับยาวหน้าทีวัดได้ 3. เส้นอก = แบ่งครึ่งเส้นคอกับเส้นเอว
4. เส้นบ่า = แบ่งครึ่งเส้นคอกับเส้นอก
5. เส้นสะโพกบน = วัดจากเส้นเอวลงมาประมาณ 10-12 เซนติเมตร
6. เส้นสะโพกล่าง = วัดจากเอวลงมาประมาณ 20-24 เซนติเมตร
7. เส้นความกว้างแผ่นหน้า แผ่นหลัง = $1/2$ ของรอบสะโพกล่าง + 12 เซนติเมตร

ขนาดตัวที่ใช้ในการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

รอบอก	=	84	เซนติเมตร
รอบเอว	=	64	เซนติเมตร
รอบสะโพกบน	=	88	เซนติเมตร
รอบสะโพกล่าง	=	92	เซนติเมตร
ยาวหน้า	=	35	เซนติเมตร
ยาวหลัง	=	41	เซนติเมตร

ไหล่กว้าง	=	38	เซนติเมตร
ตะเข็บไหล่	=	12.5	เซนติเมตร
บ่าหน้า	=	33	เซนติเมตร
บ่าหลัง	=	34	เซนติเมตร
อกสูง	=	20	เซนติเมตร
อกห่าง	=	18	เซนติเมตร
รอบวงแขน	=	40	เซนติเมตร



ภาพที่ 1 ภาพประกอบการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น แผ่นหน้า

เมื่อขีดเส้น โครงสร้างแบบตัดเบื้องต้นแผ่นหน้า แผ่นหลัง ให้ปฏิบัติการสร้างแบบตัดเสื้อแผ่นหน้าตามภาพประกอบการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นดังต่อไปนี้

- 1-2 = ยาวหน้าที่วัดได้ เป็นเส้นเอว
- 1-3 = $1/2$ ของยาวหน้า เป็นเส้นเอว
- 1-4 = $1/2$ ของเส้นคอกกับเส้นอก เป็นเส้นบ่า
- 2-5 = จากจุด 2 วัดลงมา 10-12 เซนติเมตร
- 2-6 = จากจุด 2 วัดลงมา 20-24 เซนติเมตร
- 33-34 = ขีดเส้นตั้งฉากขึ้น 2 เซนติเมตร เป็นเส้นคอหลังสูง ขีดเส้นโค้งคอหลังจากจุด 32-34
- 12-35 = $1/2$ ของไหล่กว้าง +1 เซนติเมตร
- 35-36 = ขีดเส้นตั้งฉากขึ้น 4 เซนติเมตรขีดเส้นจากจุด 34-36 เป็นเส้นตะเข็บไหล่

- 11-37 = 1/2 ของบ่าหลัง
- 10-38 = 1/4 ของรอบบอก /0.5 เซนติเมตร
- 7-39 = 1/4 ของรอบสะโพกล่าง -1 เซนติเมตร จี๊ดเส้น 38-39
- 40-41 = 2.5 เซนติเมตร จี๊ดเส้น โกงตะเข็บ จากจุด 38-41-39
- 9-42 = 1 เซนติเมตร เป็นเกล็ดเส้นกลางหลัง จี๊ดเส้นจากจุด 11-42-7
- 42-43 = 1/2 ของเส้น 41-42
- 43-44 = 15-18 เซนติเมตร
- 43-45 = 43-46 = 1.5 เซนติเมตร จี๊ดเส้น 44-45 และ 44-46
- 34-47 = 14-19 ในแบบตัดแผ่นหน้า
- 36-48 = 20-21 ในแบบตัดแผ่นหน้า จี๊ดเส้น 45-47
- 48-49 = 7 เซนติเมตร จุด 50 = 1/2 ของเส้นบ่าและเส้นอก (อยู่บนเส้น 45-47)
จี๊ดเส้น 46-50 เป็นรูปเกล็ดหลัง

หมายเหตุ

1. การหาความกว้างเกล็ดไหล่หน้า เมื่อกับ (รอบอก หาร 20)-1 เซนติเมตร เพราะตาม ลักษณะโครงสร้างของคนปกติทั่วไปอกจะใหญ่ ถ้าอกใหญ่การหาความกว้างของเกล็ดไหล่หน้าเท่ากับ รอบอกหาร20
2. การหาเกล็ดดวงแขนกว้าง 1 เซนติเมตร เพราะตามลักษณะของคนโดยทั่วไปเมื่อสวมเสื้อพอดีตัวมีรอยย่นบริเวณวงแขนระหว่างเส้นบ่าหน้ากับเส้นอก
3. การหาความกว้างอกและสะโพกล่างบวก 1 เซนติเมตร เป็นการบวกเพื่อให้แบบตัดแผ่นหน้าใหญ่กว่าแผ่นหลัง เพราะตาม โครงสร้างคนปกติด้านหน้าจะใหญ่กว่าด้านหลัง

2.2.1 วิธีการสร้างแบบตัดแขนเสื้อ

การสร้างแบบตัดแขนเสื้อโดยปกติแล้วจะมีวิธีการคิดคำนวณความกว้างของหัวแขนเสื้อมาจาก (รอบต้นแขน+เผื่อหลวมประมาณ 6-8 เซนติเมตร) หาร 4 แล้วจึงมาสร้างแบบตัดแขนเสื้อซึ่งจะมีปัญหามากเนื่องจากหัวแขนเสื้อที่สร้างมานั้นมักจะไม่พอดีกับวงแขนในตัวเสื้อ หัวแขนเสื้อที่จะพอดีกับวงแขนในตัวเสื้อ หมายถึง หัวแขนเสื้อจะต้องใหญ่กว่าวงแขนในตัวเสื้อ (ดูภาพประกอบหัวแขนเสื้อและวงแขนในตัวเสื้อ) ประมาณ 1-2 เซนติเมตร เนื่องจากแขนเสื้อเมื่อเย็บแขนเสื้อแล้ว จึงจะพอดีสวยงาม ฉะนั้นผู้สอนจึงทำการทดลองได้คิดคำนวณออกมาในรูปของตารางค่าเฉลี่ยหัวแขนเสื้อเมื่อนำค่าเฉลี่ยหัวแขนเสื้อมาสร้างแบบตัดแขนเสื้อเมื่อเสร็จแล้วหัวแขนจะพอดีกับวงแขนในตัวเสื้อ

การใช้ตารางค่าเฉลี่ยหัวแขนเสื้อ

เมื่อต้องการสร้างแบบตัดเสื้อแผ่นหน้า แผ่นหลังให้ตรวจสอบกับขนาดตัว (วงแขน) ที่วัดได้ตามความต้องการแล้ว จึงนำรอบวงแขนในตัวเสื้อมาเทียบกับตารางค่าเฉลี่ยหัวแขนเสื้อตัวอย่าง เช่น วงแขนในตัวเสื้อที่วัดได้เท่ากับ 48 เซนติเมตร ค่าเฉลี่ยหัวแขนจะได้เท่ากับ 9.25 เซนติเมตร หลังจากนั้น นำมาสร้างแบบตัดแขนเสื้อเบื้องต้นเสร็จแล้ว จะได้หัวแขนเสื้อประมาณ 49-50 เซนติเมตร ซึ่งเมื่อนำมาเย็บเข้ากับแขนในตัวเสื้อจะพอดีและสวยงาม

2.2.2 วิธีการสร้างแบบตัดกระโปรง

แบบตัดกระโปรงเบื้องต้น แผ่นหน้า แผ่นหลัง หมายถึง แบบตัดกระโปรงที่สามารถนำไปตัดแปลงเป็นกระโปรงแบบต่าง ๆ ได้ตามความต้องการโดยการใช้แบบตัดเบื้องต้น เป็นแม่แบบก่อนเริ่มปฏิบัติการสร้างแบบตัดกระโปรงเบื้องต้น แผ่นหน้า แผ่นหลัง ควรศึกษาโครงสร้าง ซึ่งเป็นเส้นพื้นฐานในการสร้างแบบตัดกระโปรงเบื้องต้น แผ่นหน้า แผ่นหลัง ดังนี้

เส้นเอว	=	วัดจากริมกระดาด มุมบนด้านขวาลงมา 4 เซนติเมตร และวัดจากริมทางขวาเข้ามา 4 เซนติเมตร จุด 1 เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างแบบ
เส้นสะโพก	=	วัดจากเอวลงมาประมาณ 10-12 เซนติเมตร
เส้นสะโพก	=	วัดจากเอวลงมาประมาณ 20-24 เซนติเมตร
เส้นชายกระโป	=	วัดจากเส้นเอวลงมาเท่าความยาวที่ต้องการ

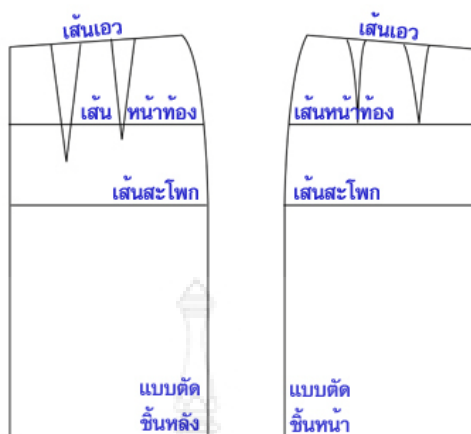
ขนาดตัวที่ใช้ในการสร้างแบบตัดกระโปรงเบื้องต้น

รอบเอว = 64 เซนติเมตร

รอบสะโพกบน = 88 เซนติเมตร

รอบสะโพกล่าง = 92 เซนติเมตร

ความยาวรอบกระโปรง = 54 เซนติเมตร



ภาพที่ 2 ภาพสร้างแบบตัดกระโปรงเบื้องต้น

การสร้างแบบตัดกระโปรงเบื้องต้น แผ่นหน้า

$$1-12 = 7 \text{ เซนติเมตร}$$

$$3-13 = 7 \text{ เซนติเมตร จีดเส้น } 12-13$$

$$12-14 = 1 \text{ เซนติเมตร}$$

$$12-15 = 1 \text{ เซนติเมตร จีดเส้น } 14-13 \text{ และ } 15-13 \text{ เป็นเกล็ดที่ } 1$$

$$12-16 = 6 \text{ เซนติเมตร}$$

$$13-17 = 6 \text{ เซนติเมตร จีดเส้น } 16-17$$

$$16-18 = 1 \text{ เซนติเมตร}$$

$$16-19 = 1 \text{ เซนติเมตร จีดเส้น } 18-17 \text{ และ } 19-17 \text{ เป็นเกล็ดที่ } 2$$

$$11-20 = 2.5 \text{ เซนติเมตร จีดเส้น โคนงสะโพกจาก } 20-9$$

การสร้างแบบกระโปรงเบื้องต้น แผ่นหลัง

จากภาพประกอบการสร้างแบบตัดกระโปรงเบื้องต้นให้ใช้เส้นโครงสร้างแบบต่อเนื่องจากโครงสร้างแบบตัดแผ่นหน้า

$$8-21 = 1/4 \text{ ของรอบสะโพกล่าง } -0.25 \text{ เซนติเมตร}$$

$$5-22 = 6-23 = 8-21 \text{ จีดเส้นตะเข็บข้างจาก } 23-21-22$$

การสร้างเกล็ดกระโปรงแผ่นหลัง

$$6-24 = 0.5-1 \text{ เซนติเมตร จีดเส้นเกล็ดกลางหลัง } 24-8$$

$$6-25 = 8 \text{ เซนติเมตร}$$

- 8-26 = 8 เซนติเมตร จี๊ดเส้น 25-26
 26-27 = 5 เซนติเมตร
 25-28 = 1.5 เซนติเมตร
 25-29 = 1.5 เซนติเมตร จี๊ดเส้น 28-27 และ 29-27 เป็นเกล็ดที่ 1
 25-30 = 6 เซนติเมตร
 26-31 = 6 เซนติเมตร จี๊ดเส้น 30-31
 31-32 = 7 เซนติเมตร
 30-33 = 1 เซนติเมตร
 30-34 = 1 เซนติเมตร จี๊ดเส้น 33-32 และ 34-32 เป็นเกล็ดที่ 2
 23-35 = 2.5 เซนติเมตร จี๊ดเส้น โกงสะ โปก จาก 35-21

2.2.3 วิธีการสร้างแบบตัดกางเกง

แบบตัดกางเกงเบื้องต้น แผ่นหน้า แผ่นหลัง หมายถึง แบบตัดกางเกงที่สามารถนำไปตัดแปลงเป็นกางเกงแบบต่าง ๆ ได้ตามความต้องการ โดยการใช้แบบตัดเบื้องต้นเป็นแม่แบบ

ก่อนเริ่มปฏิบัติการสร้างแบบตัดกางเกงเบื้องต้น แผ่นหน้า แผ่นหลัง ควรศึกษาโครงสร้างซึ่งเป็นเส้นพื้นฐานในการสร้างแบบตัดกางเกงเบื้องต้น แผ่นหน้า แผ่นหลัง ดังนี้

1. เส้นเอว = วัดจากริมกระดามุมบนด้านซ้ายลงมา 4 เซนติเมตรและวัดจากริมกระดากทางซ้ายเข้ามา 30 เซนติเมตร จุด 1 เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างแบบ
2. เส้นสะโพก = วัดจากเอวลงมาประมาณ 20-24 เซนติเมตร
3. เส้นเป้าลึก = แนวเป้าลึกที่วัดได้ หรือ $(1/3)$ ของรอบสะโพก) - 5 เซนติเมตร
4. เส้นปลายขา = วัดจากเส้นเอวลงมาเท่ากับความยาวที่ต้องการ
5. เส้นเข่า = แนวเอว-เข่าที่วัดได้ หรือ $1/2$ ของเส้นเป้าลึกถึงเส้นปลายขาลบ 5 เซนติเมตร

หมายเหตุ

1. เส้นพื้นฐานในการสร้างแบบตัดกางเกงเบื้องต้น จี๊ดเส้นตั้งฉากออกไปในแนวขวางทั้งสองด้านกับเส้น 1-4

2. เส้น 1-4 เป็นเส้นแนวสันขากางเกง

ขนาดตัวที่ใช้ในการสร้างแบบตัดทางแกงเบื้องต้น

รอบเอว = 66 เซนติเมตร

รอบสะโพก = 90 เซนติเมตร

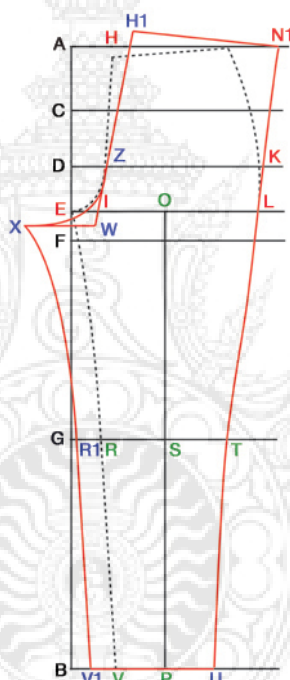
เอว-สะโพก = 20 เซนติเมตร

เป้าลึก = 25 เซนติเมตร

ความยาว = 98 เซนติเมตร

เอว-เช่า = 60 เซนติเมตร

รอบปลายขา = 38 เซนติเมตร



ภาพที่ 3 การสร้างแบบตัดทางแกงเบื้องต้น

การสร้างแบบตัดทางแกงเบื้องต้น แผ่นหน้า

เมื่อขีดเส้นโค้งสร้างแบบตัดเบื้องต้นทางแกง แผ่นหน้า แผ่นหลัง ให้ปฏิบัติการสร้างแบบตัดทางแกง แผ่นหน้า ตามภาพประกอบการสร้างแบบตัดทางแกงเบื้องต้นดังต่อไปนี้

1-2 = เป็นแนวเอว-แนวสะโพก (ประมาณ 20-23 เซนติเมตร)

1-3 = แนวเป้าลึกที่วัดได้ หรือ $(1/3)$ ของรอบสะโพก - 5 เซนติเมตร

1-4 = ความยาวทางแกงที่ต้องการ

3-5 = 1/2 ของเส้น 3-4 ลบ 5 เซนติเมตร

3-6 = 1/12 ของเส้นสะโพก ชิดเส้นตั้งฉากขึ้นไปที่แนวเอวเป็นจุด 7 ที่แนวสะโพกและจุด 8 ที่แนวเอว

7-9 = 1/4 ของสะโพก + 0.25-0.5 เซนติเมตร

6-10 = 1/16 ของสะโพก

8-11 = 1 เซนติเมตร ชิดเส้น 7-11 และชิดเส้นโค้ง 7-10

11-12 = 1/4 ของรอบเอว + 2.25 เซนติเมตร เก้ดคางเกงแผ่นหน้าเริ่มที่จุด 1 เก้ดคางข้างละ 1 เซนติเมตร ยาว 10 เซนติเมตร

4-13 = 1/4 ของรอบปลายขา - 0.5 เซนติเมตร

5-14 = 4-13 บวก 1-1.5 เซนติเมตร ชิดเส้นโค้งตะเข็บข้างจาก 12-9-14-13

4-15 = 4-13

5-16 = 5-14 ชิดเส้นโค้งจากตะเข็บได้ขาจาก 10 - 16 - 15 และชิดเส้นโค้งระหว่างจุด 10 - 16 โค้งขา 0.75 เซนติเมตร

การสร้างแบบตัดกางเกงเบื้องต้นแผ่นหลัง

ในการสร้างแบบตัดแผ่นหลังจะต้องใช้แผ่นหน้าเป็นเกณฑ์

6-17 = 1/4 ของเส้น 3-6 ชิดเส้นตรงขึ้นไปที่แนวเอวเป็นจุด 18 ที่เส้นสะโพกและจุด 19 ที่แนวเอว

17-20 = 1/2 ของเส้น 17-19

19-21 = 2 เซนติเมตร

21-22 = 1.5-2 เซนติเมตร

2-23 = 1/4 ของรอบเอว + 3.25 เซนติเมตร ชิดเส้น 22-23 (จุด 23 อยู่ที่เอว)

10-24 = 1/2 ของเส้น 6-10

24-25 = 0.5 เซนติเมตร ชิดเส้น 22-20 และชิดเส้นโค้งเป้าหลังจาก 20-25

18-26 = 1/4 ของรอบสะโพก + 1.5 เซนติเมตร

13-27 = 1 เซนติเมตร

14-28 = 1 เซนติเมตร โค้งเส้นตะเข็บได้ขา 25 - 30 - 29

22-31 = 1/2 ของเส้น 22 - 23

31-32 = 12 เซนติเมตร เป็นความยาวเก้ดหลัง ชิดเส้นเก้ดคางข้างละ 1.5 เซนติเมตร

หมายเหตุ

ผ้าเนื้อหนา รอบสะโพกเพื่อหลวม = 1 เซนติเมตร

ผ้าเนื้อบาง รอบสะโพกเพื่อหลวม = 2 เซนติเมตร

2.2.4 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆ ของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อให้ชีวิตอยู่รอด และมีความสุขสบายมากขึ้น

ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ การออกแบบเครื่องแต่งกายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า แฟชั่น ดีไซน์ (Fashion Design) หรือ คอสตูม ดีไซน์ (Costume Design) ในวงการออกแบบเครื่องแต่งกาย มีการนำคำว่า แฟชั่น (Fashion), คอสตูม (Costume) และ ดีไซน์ (Design) มาใช้แบบทับศัพท์อยู่เสมอ จึงต้องทำความเข้าใจในความหมายของรากศัพท์คำดังกล่าว

แฟชั่น (Fashion) หมายถึง

- (1) วางรูป ทำแบบ แบบ สิ่งที่กำลังนิยมกัน ความนิยมของคน สมัยนิยม ถูกสมัยนิยม ตามสมัยนิยม หรือ (สอ เสถบุตร. 2537 : 261)
- (2) รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆ ที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมชมชอบในห้วงเวลาหนึ่ง แนวทางในการทำบางสิ่งบางอย่าง (Hawkins. 1990 : 143)

คอสตูม (Costume) หมายถึง

- (1) เครื่องแต่งกายที่ใช้กันในสมัยหรือถิ่นหนึ่งๆ เครื่องแต่งกายแบบโบราณที่ใช้ในการแสดงละคร แต่งกาย (สอ เสถบุตร. 2537 : 161)
- (2) เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมาโดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ เครื่องแต่งกายที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาเป็นการเฉพาะสำหรับสถานที่หรือห้วงเวลาใดเวลาหนึ่ง (Hawkins. 1990: 90)

ดีไซน์ (Design) หมายถึง

- (1) ออกแบบ แบบ แผนแบบ ลวดลายเค้าโครง
- (2) การวาดภาพซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการทำบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่างซึ่งเป็นที่มาของการตกแต่งหรือแบบ การวาดเพื่อออกแบบบางสิ่งบางอย่าง การออกแบบบางสิ่งบางอย่างโดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

จากการศึกษาความหมายข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการแสดงแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกาย ซึ่งแต่ละแบบตัวอย่างจะมีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไปตามแนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยมีขนบธรรมเนียมประเพณี และความนิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้นๆ หรือท้องถิ่นนั้นๆ เป็นปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว ทั้งนี้ แนวคิดสร้างสรรค์นั้นอาจจะเกิดขึ้นใหม่โดยอิสระ หรือดัดแปลงมาจากแบบเครื่องแต่งกายซึ่งเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้น หรือ เคยได้รับความนิยมมาแล้วในอดีต (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. 2545 : 1)

2.2.6 หลักการตัดเย็บพร้อมอุปกรณ์

1. การวัดตัว มีหลักสำคัญอยู่ คือ เวลาวัดตัว ไม่ควรจะสวมใส่เสื้อผ้าหลายชิ้น หรือควรจะสวมแต่ชุดชั้นใน จะช่วยให้เห็นสัดส่วนต่างของรูปร่างได้อย่างชัดเจน ใช้สายวัดคาดรอบเอว 1 เส้น โดยคาดให้พอดีเอวอย่าให้คลาดเคลื่อน เพราะถ้าวงเส้นเอวคลาดเคลื่อน จะทำให้เสื้อผ้า ที่ตัดออกมาผิดสัดส่วน ในขณะที่วัดตัวไม่ควรให้ผู้ที่ถูกวัดตัวเอียงข้างหรือก้มหน้า เพราะจะทำให้การวัดตัวผิดสัดส่วนได้ ควรจดบันทึกลักษณะรูปร่างของผู้ตัดเสื้อไว้ด้วยว่ามีลักษณะรูปร่างอย่างไร

การวัดตัวมีความสำคัญ คือ เป็นการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับขนาดสัดส่วน เพื่อนำมาสร้างแบบตัดต่อไป การวัดตัวนี้ต้องวัดด้วยความรอบครอบและถูกต้องซึ่งการวัดตัวแต่ละอย่างมีข้อจำกัดและวิธีในการวัด ดังนั้นผู้ทำการวัดตัวควรทราบข้อจำกัดและวิธีการวัดตัว ขนาดที่จะได้จะตรงตามความต้องการ สำหรับข้อจำกัดและวิธีการวัดตัวสิ่งที่ควรปฏิบัติก่อนทำการวัดตัวมีดังนี้

1. ตรวจสอบสายวัด จะต้องให้อยู่ในสภาพที่สมบูรณ์และขนาดต้องตรงกับมาตรฐาน
2. แนวเอวจะต้องให้อยู่ในระดับแนวเอวจริงตามเอวจริงของผู้สวมใส่
3. ไม่ควรมีสิ่งของพกพาอยู่ในตัว ถ้ามีควรเอาออก
4. ผู้ถูกวัดจะต้องยืน สั้นเท้าชิดกัน
5. ขณะที่ทำการวัด ผู้วัดจะต้องสังเกตรูปร่างของผู้ถูกวัด เพื่อนำมาประกอบใช้ในการสร้างแบบให้ได้ตามรูปร่างของผู้สวมใส่

วิธีการวัดตัว

การวัดตัวมีขั้นตอนดังนี้

1. วัดรอบคอ ให้วัดแนวกึ่งกลางลำคอหรือใต้ลูกกระเดือก โดยที่นิ้วชี้กับนิ้วกลางอยู่ด้านใน และนิ้วโป้งจับสายวัดอยู่ทางด้านนอก ไม่ควรวัดให้หลวมหรือแน่น นิ้วจนเกินไป
2. วัดรอบอก วัดตรงส่วนที่กว้างที่สุดของอก โดยที่สายวัดจะต้องขนานกับแนวพื้นราบตลอดแนว สายวัดไม่เอียง
3. วัดรอบเอว วัดตรงส่วนที่เล็กที่สุดของเอว
4. วัดสะโพก วัดตรงส่วนที่กว้างที่สุดของสะโพก โดยที่สายวัดจะต้องขนานกับแนวพื้น
5. วัดลึกเอว วัดทางด้านหลังโดยวางปลายสายวัดต่อแนวต่อฐานคอปกกับตัวเสื้อ แล้วทอดสายวัดลงมาตามแนวกลางหลัง จนถึงแนวเอวหรือแนวข้อพับ
6. วัดความยาวตัวเสื้อ เมื่อวัดลึกเอวแล้วให้ทอดสายวัดลงมาอีก จนปิดแนวกันข้อย หรือแล้วแต่ความต้องการของผู้สวมใส่
7. ไหล่กว้าง ให้จับสายวัดโดยใช้นิ้วรองใต้สายวัดไม่ให้ลู่ตามแนวไหล่ ปลายสายวัดให้ระดับเดียวกับแนวกล้ามเนื้อต้นแขน ทอดสายวัดไปตามแนวไหล่ จนถึงระดับเดียวกันกับแนวกล้ามเนื้อต้นแขนของไหล่ อีกด้านหนึ่ง
8. วัดความยาวแขนเสื้อ เมื่อวัดไหล่กว้างแล้วทอดสายวัดลงมาตามแขนถึงข้อศอกเป็นความยาวแขนแบบแขนสั้น และวัดตามแนวหักข้อศอกแขน จนถึงที่ต่ำจากกระดูกข้อมือ 1 - 1.5 นิ้ว เป็นความยาวแขนแบบแขนยาว
9. วัดรอบปลายแขน วัดรอบข้อมือให้พอดีแล้วบวกเพิ่ม 2-4 นิ้ว หรือจะเลือกใช้ตามขนาดดังนี้ 10.5 - 12 นิ้ว (สำหรับเสื้อสูทสากล) (แหล่งที่มา เอกสารประกอบการเรียนการสอน)

2. การสร้างแบบ

หลักสำคัญ ๆ ดังนี้

- 2.1 การบวก ลบ คูณ และหารให้มีความแม่นยำ อย่าให้มีความผิดพลาดเกิดขึ้นได้ ถ้าหากเกิดความผิดพลาดขึ้นมาแล้ว จะทำให้เสื้อผ้าที่ตัดผิดสัดส่วนสวมใส่ไม่ได้
- 2.2 เมื่อสร้างแบบเสื้อมาตรฐานออกมาได้สัดส่วนแล้ว นำแบบมาตรฐานแปลงแบบตามที่ต้องการ เมื่อสร้างเสร็จแล้วก็นำมาตัดแยกให้เรียบร้อย

2.3 นำแบบเสื้อที่แยกมาวางลงบนผ้า (ก่อนที่จะตัดควรนำผ้าไปพรมน้ำให้ชุ่ม เพื่อป้องกันการยืดหดของผ้าแล้วนำไปรีดให้เรียบ หรือนำไปแช่น้ำประมาณ 30 นาที เอาขึ้นจากน้ำอย่าบิดผ้า ตากพอหมาด นำไปรีดให้เรียบ) ก่อนวางแบบตัดลงบนผ้าควรตรวจดูทางผ้าขึ้นลง และผ้าด้านในและด้านนอก เพื่อไม่ได้ผิดพลาดเวลาวางตัด และที่สำคัญอีกอย่างคือลายผ้า ลายดอกไปทางเดียวกัน ลายตรงต้องวางต่อลายที่ใหญ่ให้ตรงกัน ถ้าเป็นเสื้อเชิ้ตต้องวางลายบ่าและหัวแขนให้ตรงกัน ลายขวางต้องวางลายข้างให้ตรงกัน

2.4 เมื่อตัดเสร็จนำมาครอยให้เรียบร้อย โดยใช้กระดาษคาร์บอนอย่างดี ที่ซักรอบ กลิ้งออกง่าย กลิ้งลงบนผ้าเบา ๆ แล้วนำเอาชิ้นส่วนของเสื้อที่กลิ้งแล้วแซกริม ต่อจากนั้นนำมาเนาเข้าด้วยกัน

2.5 ต้องมีความประณีตในการเย็บ ตะเข็บต่าง ๆ เมื่อเย็บเสร็จแล้วต้องรีดทุกครั้ง ผ้าบางชนิดบางมาก และจะย่นเมื่อเย็บ ควรรองด้วยกระดาษ เวลาเย็บเสร็จแล้วต้องรีดทับตะเข็บก่อนรีดแบบตะเข็บ (สำหรับผ้าที่ย่น) เสื้อที่ติดตะขอควรติดซ่อนให้มิดชิดและแนบเนียน เสื้อผ้าที่ออกมาดูสวยและมีราคา

2.3 หลักการพื้นฐานของการออกแบบ

ต้องอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิวนำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความงาม โดยมีหลักการดังนี้

1. เอกภาพ (Unity) คือ การสร้างความเป็นหนึ่ง เป็นสิ่งสำคัญ ในการสร้างสิ่งต่างๆ ต้องมีความสัมพันธ์เป็นเอกภาพ คือ ไม่แตกแยกออกจากกัน การสร้างเอกภาพในทางปฏิบัติ มี 2 แบบ คือ

1.1 ความคงที่ของเอกภาพ (Static Unity) การจัดกลุ่มของ แบบ (Form) และ รูปทรง (Shape) ที่แข็ง เช่น รูปทรงเรขาคณิต

1.2 คือ พลวัต หรือ ความเคลื่อนที่ของเอกภาพ (Dynamic Unity)เป็นการเน้นในท่าอ่อนไหว

2. ความสมดุล เป็นหลักทั่วไปของการออกแบบที่จะต้องดูความสมดุลในงานนั้นๆ งานออกแบบเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากความคิดกับความรู้สึกของความงาม หลักของความสมดุลแบ่งเป็น 2 ประการ คือ

2.1 การจัดสมดุลในลักษณะเท่ากัน เหมือนกันขององค์ประกอบทั้งด้านซ้ายและด้านขวาของภาพ หรือที่เรียกว่า Forml Balance

2.2 การจัดสมดุลในลักษณะที่ไม่เท่ากัน หรือเรียกว่า Infomal Balance คือ องค์ประกอบทั้ง

ด้านซ้ายและด้านขวามีขนาดไม่เท่ากันมองแล้วขัดตา แต่มองความสมดุลได้ด้วยจำนวนที่ต่างกัน หรือนำหนักของสีที่ต่างกัน

3. เส้นแย้ง หรือ เส้นตั้ง Opposition) เป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำเอาเส้นใน ลักษณะแนวนอน และแนวตั้งจามาประกอบกันให้เป็นรูปร่าง

4. เส้นผ่าน หรือ เส้นนอน Transition) เป็นการจัดองค์ประกอบที่ใช้เส้นผ่านช่วยให้ เส้นแย้งมีความประสานกลมกลืนกัน เส้นผ่านจะเป็นตัวช่วยให้เอกภาพมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5. การซ้ำ Repetition) เป็นการจัดองค์ประกอบที่นำเอาองค์ประกอบที่เหมือนกันมาใช้ ในลักษณะการซ้ำๆ กัน หรือคล้ายกันให้เกิดจังหวะ ให้เกิดความรู้สึกที่เป็นระเบียบ มีความเป็น อันหนึ่งอันเดียวกัน การซ้ำแบ่งได้ดังนี้ คือ

5.1 การซ้ำแบบเหมือนกัน หรือขนาดเท่ากัน

5.2 การซ้ำแบบเป็นจังหวะสลับกัน

5.3 การซ้ำจากเล็กไปหาใหญ่

6. จังหวะ ระยะเวลาของการวางลวดลายการวางแนวที่มีความงดงาม เป็นระเบียบอาจเป็น ช่วง หรือระยะที่มีความเปลี่ยนแปลงที่สัมผัสได้ต่อเนื่อง มีรูปลักษณ์ มีแสง มีเงา มีสี และวิธีการ ประสานให้มีจังหวะที่เหมาะสมสวยงาม

7. ความกลมกลืน Harmony) คือ การประสาน เชื่อมต่อ ติดหรือทับกันของรูปลักษณ์ แสง เงา สี โดยจัดประสานกลมกลืนเป็นเรื่องราว หรือเป็นลำดับกันให้เกิดความเหมาะสม สวยงาม มองแล้วมีความพอดี ไม่มากไม่น้อยจนเกินไป การจัดความกลมกลืนมี 3 แบบ คือ

7.1 กลมกลืนในประโยชน์ใช้สอย

7.2 กลมกลืนในสัญลักษณ์

7.3 กลมกลืนในองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะซึ่งประกอบด้วยการประสานกลมกลืนด้วย เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ทิศทาง เป็นต้น

8. การเน้น phasis) เป็นการสร้างให้เกิดความน่าสนใจในการจัดองค์ประกอบด้วยวิธีต่างกัน เช่น เน้นด้วยรูปร่าง รูปทรง ขนาด สี เป็นต้น

9. การใช้ความขัดแย้ง Contrast) ความขัดแย้ง หมายถึง การแยกกัน การกลับกัน การตัดกัน การไม่ซ้ำกัน และการไม่เหมือนกันของรูปลักษณ์ แสง เงา สี โดยการจัดให้เกิดความต่างกัน หรือ เน้นส่วนสำคัญให้แปลกออกไป เพื่อให้สะดุดตา ไม่น่าเบื่อ

10. การส่งเสริมความเด่น ความมีอำนาจเหนือ Dominance) คือ การนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ในการออกแบบมาช่วยในการออกแบบให้ดูน่าสนใจ หรือส่วนสำคัญให้ดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น การเน้น จุดเป็นการดึงจุดสนใจของการออกแบบ ลักษณะของการส่งเสริมความเด่น ทำได้ดังนี้ คือ

10.1 มีลักษณะแปลก หมายถึงจุดที่ต้องการเน้น ออกแบบให้มีลักษณะแปลกกว่าจุดอื่นๆ เช่น การใช้สีให้เกินกว่าบริเวณอื่นๆ หรือ การให้ขนาดที่ต่างกัน และพื้นผิว ฯลฯ

10.2 ความเด่น สวย ขนาด หรือ น้ำหนักที่มีความใหญ่กว่าส่วนอื่นๆ น้ำหนักของสี แสงเงา ที่เข้ม หรือจางกว่าส่วนอื่นๆ

(แหล่งที่มา สารนิพนธ์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. วิจัยพงษ์ วัชรวงศ์. 2552: 42)

2.3.1 องค์ประกอบของการออกแบบ

1. จุด Point จุดจัดว่าเป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นและสำคัญ ในการออกแบบทุกชนิด จุดเมื่อเรียงต่อกันในตำแหน่งที่เหมาะสมแล้วซ้ำ ๆ กัน ทำให้เห็น เป็นรูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบ การนำจุดมาใช้ในการออกแบบทำได้ หลายวิธี เช่น

- 1.1 การนำจุดมาวางเรียงกันในลักษณะที่ซ้ำ ๆ กัน
- 1.2 การนำจุดมาวางให้มีความสมดุลกันทั้งสองข้าง
- 1.3 การนำจุดมาวางให้เกิดลวดลายต่างๆ เป็นต้น

2. เส้น Line เส้นเป็นพื้นฐานในการเรียนศิลปะทุกแขนง และเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ในการออกแบบ เส้นมีมากมายหลายลักษณะ แต่ที่เป็นเส้นพื้นฐานมี 2 ประเภท คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง ซึ่งแต่ละลักษณะของเส้นให้ความรู้สึกแก่ผู้พบเห็นแตกต่างกัน ออกไป ดังนี้

2.1 เส้นตรง (Straight Line) เส้นตรงให้ความรู้สึกตรง แน่นอน แข็งแรง เข้ม หยาบ เอาชนะ และไม่ประนีประนอม โดยเส้นตรงแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

- 2.1.1 เส้นตรงแนวตั้ง (Vertical Line) ให้ความรู้สึกจริงจัง มั่นคง แข็งแรง พุ่งขึ้น เจริญและสมดุล เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อสัตย์ ความ ถูกต้อง สง่างาม ทะเยอทะยานและรุ่งเรือง
- 2.1.2 เส้นตรงแนวนอน (Horizontal Line) ให้ความรู้สึกเงียบ เหยย สงบ และผ่อนคลาย
- 2.1.3 เส้นตรงแนวเฉียง (Diagonal Line) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่ มั่นคง ไม่สมบูรณ์ และไม่สมดุล

2.2 เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นโค้งแบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

- 2.2.1 เส้นโค้งน้อยๆ หรือ เส้นเป็นคลื่นน้อยๆ ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่องเคลื่อนไหวซ้ำๆ นุ่มนวล และกลมกลื่นในการเปลี่ยน

ทิศทาง ถ้าใช้เส้นแบบนี้มากเกินไป จะทำให้เกิดความรู้สึกกังวล เรื่อยเรื่อย และขาดจุดหมาย

2.2.2 เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังเคลื่อนไหวรุนแรง และเปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว

2.2.3 เส้นโค้งของวงกลมให้ความรู้สึกช้า ๆ ดายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลง

2.2.4 เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย และเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมาถ้ามองจากภายนอกเข้าไป จะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว ขยายตัวออกไปไม่มีจุดจบ

2.3 เส้นฟันปลา หรือเส้นคดที่หักเหโดยกะทันหัน เส้นฟันปลา หรือเส้นคดที่หักเหโดยกะทันหัน ให้ความรู้สึกถึงความขัดแย้ง ความรุนแรง และความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

2.4 เส้นที่เฉียงและโค้ง เส้นที่เฉียงและโค้งให้ความรู้สึกขาดระเบียบ ตามยถากรรม พุ่งเข้า หรือพุ่งออกจากที่ว่าง

หลักการนำเส้นมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

เส้นที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย แบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ เส้นรอบนอก (Outside Line) กับเส้นด้านใน (Inside Line) ซึ่งมีความสำคัญต่อเครื่องแต่งกายเนื่องจากสามารถนำสายตาให้ผู้พบเห็นมองดูตลอดเรือนร่าง เส้นรอบนอกและเส้นด้านในมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ ทำให้รูปร่างแลดูสูงขึ้น เตี้ยลง อ้วนขึ้น หรือผอมลงได้

2.5 เส้นรอบนอก หมายถึง เส้นที่อยู่รอบนอกหรือตรงริมขอบของเครื่องแต่งกายเป็นรูปทรงภายนอกของร่างกาย ในที่นี้ขอยกตัวอย่างเส้นรอบนอก ที่สังเกตเห็นได้โดยทั่วไป ได้แก่

2.5.1 เส้นรอบนอกเป็นรูปสามเหลี่ยม (Triangle Outside Line) เส้นช่วงบนจะลดน้อยลงถึงขีดสุด และขยายกว้างออกในช่วงล่าง ช่วยทำให้ร่างกายช่วงล่างแลดูใหญ่ขึ้น

2.5.2 เส้นรอบนอกเป็นรูปสามเหลี่ยมกลับหัว (Inverted Outside Line) เส้นช่วงบนจะขยายกว้างออก ส่วนเส้นช่วงล่างจะลดน้อยลงถึงขีดสุดช่วยทำให้ร่างกายช่วงบนแลดูใหญ่ขึ้น

2.5.3 เส้นรอบนอกเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า (Rectangle Outside Line) เส้นช่วงบนจะเท่ากับเส้นช่วงล่าง ทำให้รูปร่างดูเป็นเส้นตรง

2.5.4 เส้นรอบนอกเป็นทรงนาฬิกาทราย (Hourglass Outside Line) เส้นรอบนอกเป็นทรงนาฬิกาทรายแบบนี้ จะเห็นเส้นโค้งชัด และเน้นเส้นสะเอวให้ดูเด่น

2.6 เส้นด้านใน หมายถึง เส้นที่เป็นตัวนำสายตาในแนวอนหรือแนวตั้งในตัวเสื้อเส้นที่นำมาตกแต่งทุกเส้น เช่น เส้นตะเข็บ โบว์ ลูกไม้ กระดุมเสื้อ และรอยอัดพลีท เป็นต้น ในที่นี้ขอยกตัวอย่างเส้นด้านในที่สังเกตได้โดยทั่วไป ได้แก่

2.6.1 เส้นด้านในเป็นเส้นตามแนวตั้ง (Vertical Inside Line) เส้นด้านในเป็นเส้นตามแนวตั้ง ช่วยเพิ่มความสูง ทำให้ลำตัวดูยาวขึ้น

2.6.2 เส้นด้านในเป็นเส้นตามแนวอน (Horizontal Inside Line) เส้นด้านในเป็นเส้นตามแนวอน ช่วยทำให้แลดูกว้างออก

2.6.3 เส้นด้านในเป็นเส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม (Diagonal Inside Line) เส้นด้านในเป็นเส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุมช่วยทำให้ร่างกายมองดูเตี้ยลงหรือสูงขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการจัดวางเส้นเฉียงด้านในว่าเป็นลักษณะใด

2.6.4 เส้นด้านในเป็นเส้นโค้ง (Curved Inside Line) เส้นด้านในเป็นเส้นโค้งช่วยทำให้ร่างกายแลดูกลมและอ้วนขึ้น

2.6.5 เส้นด้านในตรงเส้นสะเอวต่ำ (Drop – waisted Inside Line) เส้นด้านในตรงเส้นสะเอวต่ำช่วยทำให้ช่วงเอวของร่างกายแลดูยาวขึ้น

2.6.6 เส้นด้านในตรงเส้นเอวสูง (Empire – waisted Inside Line) เส้นด้านในตรงเส้นเอวสูงช่วยทำให้เส้นสะเอวแลดูยาวขึ้น

3. สี Color เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของศิลปะเช่นเดียวกับเส้น เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติที่นำมหัสจรรย์ การที่เราสามารถมองเห็นสีต่างๆ ได้นั้น เป็นเพราะสภาพความเข้มของแสงจากวัตถุสะท้อนเข้าสู่สายตาเรา ไม่ว่าจะเป็นแสงตามธรรมชาติหรือแสงไฟ ถ้าแสงมากก็เห็นสีได้ชัด ถ้าแสงน้อยก็เห็นสีหม่นมัว และสีที่มองเห็นสามารถสร้างความประทับใจและเร้าอารมณ์ต่อผู้ดูได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นต้องทราบและทำความเข้าใจในพื้นฐานของสี ดังนี้

3.1 ประเภทของสี ตามทฤษฎีสีนั้น สามารถจำแนกสีแท้ (Hue) ซึ่งมีความป็นนั้นๆ ตามวงจรสีธรรมชาติ 12 สี แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

3.1.1 แม่สี หรือสีขั้นต้น (Primary Color) เป็นสีขั้นที่ 1 ที่ไม่อาจจะผสมขึ้นได้ มีเพียง 3 สี ได้แก่

- สีแดง (Red)
- สีเหลือง (Yellow)
- สีน้ำเงิน (Blue)

3.1.2 สีขั้นที่ 2 (Secondary Color) เป็นการนำเอาแม่สีมาผสมกันทีละคู่ จะได้สีขั้นที่ 2 เพิ่มขึ้นอีก 3 สี ได้แก่

- สีแดงผสมสีเหลือง เกิดเป็นสีส้ม (Orange)
- สีเหลืองผสมสีน้ำเงิน เกิดเป็นสีเขียว (Green)
- สีน้ำเงินผสมสีแดง เกิดเป็นสีม่วง (Violet)

3.1.3 สีขั้นที่ 3 (Tertiary Color) เป็นการนำเอาสีขั้นที่ 2 มาผสมกับแม่สีทีละคู่ ก็จะได้สีขั้นที่ 3 เพิ่มขึ้นอีก 6 สี ได้แก่

- สีส้มผสมสีเหลือง เกิดเป็นสีส้มเหลือง (Yellow Orange)
- สีส้มผสมสีแดง เกิดเป็นสีส้มแดง (Vermillion)
- สีเขียวผสมสีเหลือง เกิดเป็นสีเขียวเหลือง (Yellow Green)
- สีเขียวผสมสีน้ำเงิน เกิดเป็นสีเขียวน้ำเงิน (Blue Green)
- สีม่วงผสมสีแดง เกิดเป็นสีม่วงแดง (Purple)
- สีม่วงผสมสีน้ำเงิน เกิดเป็นสีม่วงน้ำเงิน (Ultramarine)



ภาพที่ 4 วงจรสี

(แหล่งที่มา www.narutoot22.blogspot.com สืบค้นเมื่อ 7 ธันวาคม 2555)

นอกจากนี้ ยังมีการจำแนกสีออกเป็นประเภทต่างๆ นอกจากสีแท้ ดังนี้

- สีกลาง (Natural Color) เป็นการนำแม่สี 3 สี มาผสมรวมกัน หรือนำสีทุกสีมาผสมรวมกัน จะได้สีกลาง เป็นสีเทาแก่ๆ เกือบดำ (Gray)

- สีคู่ประกอบ (Complementary Color) เป็นสีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงจรสีธรรมชาติมีอยู่ทั้งสิ้น 6 คู่ ซึ่งตัดกันหรือขัดแย้งกันอย่างมาก เช่น สีแดงเป็นสีคู่ประกอบกับสีเขียว สีเหลืองเป็นสีคู่ประกอบของสีม่วง เป็นต้น

สีเหลือง		สีม่วง
สีส้มเหลือง		สีม่วงน้ำเงิน
สีส้ม		สีน้ำเงิน
สีส้มแดง		สีเขียวน้ำเงิน
สีแดง		สีเขียว
สีม่วงแดง		สีเขียวเหลือง

ภาพที่ 5 สีคู่ประกอบ และสีข้างเคียง

(แหล่งที่มา <http://porardesign.com> สืบค้นเมื่อ 7 ธันวาคม 2555)

3.2 น้ำหนักของสี (Value) น้ำหนักของสี หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี หากผสมสีขาวเข้าไปในสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้นหรือมีน้ำหนักอ่อนลง ถ้าเราเพิ่มสีขาวไปที่ละน้อยๆ เป็นลำดับก็จะได้น้ำหนักของสีเรียงลำดับจากแก่ที่สุดไปจนอ่อนที่สุด

3.3 ความเข้มของสี (Intensity) ความเข้มของสี หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีหนึ่ง เมื่อถูกผสมด้วยสีดำ ความเข้มจะหม่นลง หากเพิ่มสีดำเข้าไปที่ละน้อยๆ เป็นลำดับ ก็จะได้ความเข้มของสีเรียงลำดับจากเข้มที่สุดไปจนเข้มน้อยที่สุด

3.4 วรรณะของสี (Tone) ถ้าแบ่งสีแท้ในวงจรสีธรรมชาติเป็น 2 ซีก จะได้วรรณะของสี เป็น 2 วรรณะคือ ด้านซ้ายมือซึ่งมีสีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง และม่วง จะเป็นสีที่อยู่ในวรรณะอุ่น (Warm Tone) ด้านขวามือซึ่งมีสีเหลือง เขียวเหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน และม่วง จะเป็นสีที่อยู่ในวรรณะเย็น (Cool Tone) สำหรับสีเหลืองและสีม่วงเป็นสีที่อยู่ได้ทั้งสองกลุ่ม

3.5 อิทธิพลของสี ในช่วงก่อนปี ค.ศ. 1900 โจแฮนเนส อิทเทน (Johannes Itten) ผู้เชี่ยวชาญการใช้สีชาวเยอรมันเป็นคนแรกที่สังเกตธรรมชาติของสีแท้ พบว่า เป็นสีที่มีอยู่

ในตัวของมันเองต่อมา ได้มีนักวิจัยหลายท่านพบว่า สีที่แตกต่างกันสามารถทำให้เกิดปฏิกิริยาแก่ผู้พบเห็นได้ ดังนี้

- สีแดง ให้ความรู้สึกร้อนแรง ตื่นเต้นเร้าใจ
- สีชมพู ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน ละเอียดย่อน แลดูประณีต
- สีส้ม ให้ความรู้สึกกระปรี้กระเปร่า ทำให้เบิกบาน
- สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบสุข
- สีนํ้าเงิน ให้ความรู้สึกเย็นสบาย
- สีม่วงแดง ให้ความรู้สึกสง่าผ่าเผย หูหระ
- สีนํ้าตาล ให้ความรู้สึกเชื่อถือ วางใจได้
- สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับ ซ่อนเร้น
- สีเทา ให้ความรู้สึกอนุรักษ์ แลดูสบาย
- สีขาว ให้ความรู้สึกสว่าง สะอาด บริสุทธิ์

หลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการแต่งกายนั้น สีเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากสีทำให้สะดุดตา และจะเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเรารู้จักเลือกใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคลิก กาลเทศะและสภาพแวดล้อม และจะยังช่วยให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองอีกด้วย ผู้ที่จะประสบความสำเร็จในการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้นั้นนอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับพื้นฐานของสีข้างต้นแล้ว ยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

3.6 หลักการนำสีมาใช้ร่วมกัน (Color Combination) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายมีอยู่ 4 วิธี ดังนี้

3.6.1 การใช้สีคู่ประกอบ การนำสีคู่ประกอบซึ่งเป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวกับสีแดง หรือสีเหลืองกับสีม่วง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เราต้องทำความเข้าใจว่า สีเหล่านี้เป็นสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง สามารถทำให้ประสาทสัมผัสเกิดการตื่นตัวอย่างฉับพลัน ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยให้แลดูมีชีวิตชีวา แต่ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบต้องมีความชำนาญในการใช้สี เพราะหากใช้สีได้ไม่ถูกวิธี จะลดคุณค่าของความสวยงามของแบบเสื้อทั้งหมด

3.6.2 การใช้สีข้างเคียง การนำสีข้างเคียงซึ่งเป็นสีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว เขียวนํ้าเงิน และนํ้าเงิน หรือสีแดง ม่วงแดง และม่วง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จะทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืนของสี

3.6.3 การใช้สี 3 สี (Triad Color) ในกรอบสามเหลี่ยมของวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีม่วง สีส้ม และสีเขียว มาใช้ร่วมกัน เมื่อมองดูครั้งแรกอาจแลดูไม่เข้ากัน แต่ในความเป็นจริงกลับเข้ากันได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเรารู้จักเลือกสีให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมในการออกแบบ

3.6.4 การใช้สีเอกรงค์ (Monochrome Color) เป็นการใช้สีแท้เดียวกันในการแต่งกาย ซึ่งสามารถทำให้แลดูน่าสนใจได้ โดยการทำให้สีแท้เดียวกันนั้นให้มีความเข้มของสีหลากหลาย เช่น สีน้ำเงิน ก็ใช้สีน้ำเงินอ่อน น้ำเงินปานกลาง หรือน้ำเงินเข้มมาช่วยในการออกแบบ จริงอยู่ที่สีน้ำเงินอาจเป็นสีที่แลดูเรียบง่าย แต่ก็อาจกลายเป็นสีที่สามารถดึงดูดความสนใจได้หากรู้จักคัดแปลง

3.7 หลักการใช้สีดวงตาเพื่ออำพรางรูปร่าง (Contrast Illusion) โดยปกติแล้ว สีขาวหรือสีอ่อนมากๆ (Very Light Value) จะทำให้เกิดความรู้สึกใกล้และมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าที่เป็นจริง ในขณะที่สีดำหรือสีเข้ม ให้ความรู้สึกไกลและมีขนาดเล็กลง เราควรเอาใจใส่ในการเลือกใช้น้ำหนักของสี หรือค่าของสีกับเครื่องแต่งกายในที่นี้ จะขอแนะนำหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยใช้น้ำหนักของสีอำพรางรูปร่าง ซึ่งมี 5 วิธีดังนี้

3.7.1 เสื้อและกระโปรงเป็นสีอ่อน ช่วยดวงตาให้รูปร่างแลดูใหญ่ขึ้น และยังช่วยให้เส้นในแนวตั้งของรูปร่างแลดูสูงขึ้นด้วย เนื่องจากสีอ่อนช่วยนำสายตาให้มองดูต่อเนื่องไปตลอดรูปร่างตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า

3.7.2 เสื้อสีเข้ม กระโปรงสีอ่อน จะทำให้เกิดจุดศูนย์กลางของสายตานำสายตาไปที่ช่วงล่างของร่างกาย กระโปรงกลายเป็นจุดเด่น เส้นแนวตั้งของรูปร่างจะแลดูสั้นลง เพราะร่างกายถูกตัดทอนที่เอว โดยสีที่ตัดกันของเสื้อและกระโปรง

3.7.3 เสื้อและกระโปรงสีเข้ม ช่วยดวงตาให้รูปร่างแลดูเล็กลง เส้นแนวตั้งของรูปร่างดูสูงขึ้น เนื่องจากสีของเครื่องแต่งกายช่วยให้มองดูต่อเนื่อง ตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า

3.7.4 เสื้อสีอ่อนและกระโปรงสีเข้ม จะทำให้เกิดจุดศูนย์กลางของสายตานำสายตาขึ้นสู่ช่วงบนของร่างกาย เสื้อกลายเป็นจุดเด่น เส้นแนวตั้งของรูปร่างดูสั้นลง เพราะเกิดเส้นที่ขัดแย้งซึ่งตัดผ่านช่วงเอว โดยสีที่ตัดกันของเสื้อและกระโปรง

3.7.5 เสื้อสีเข้มและกระโปรงสีกลาง (Medium Value) นับเป็นการเลือกสีที่ใกล้เคียงกันในเรื่องน้ำหนักของสี จึงไม่มีความขัดแย้งของรูปร่างให้ปรากฏ และ

เส้นแนวตั้งของรูปร่างก็ไม่ถูกตัดตรงช่วงเอว (การออกแบบเครื่องแต่งกาย, จารุ
พรรณ ทรัพย์ปรุง. 2545: 146)

2.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่นปี 2012-2013

ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย หรือข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ จำเป็นที่
จะต้องมีการปรับเปลี่ยนออกแบบให้ตรงตามรสนิยมของผู้คนในสังคมยุค นั้นๆ โดยเรื่องราวของสี
มีองค์กรที่ใช้ชื่อว่า อินเทอร์เน็ตลเลอร์ ซึ่งได้รวบรวมผู้เชี่ยวชาญด้านสีของแต่ละประเทศทั่วโลกมา
คาดการณ์เทรนด์สี ล่วงหน้าในอนาคต ถึงตอนนี้มีการพูดถึงสีในฤดูกาล ออทัม-วินเทอร์ ปี 2012-
2013 แล้ว ซึ่งจะเป็นสีในโทนมืด แต่มีเงาของความสว่างเพื่อกระตุ้นอารมณ์เพื่อสนองให้เห็นถึง
ความหวังที่ยังมีอยู่ นายประดิษฐ์ รัตนวิจิตรศิลป์ ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยแฟชั่นแห่งประเทศไทย
หนึ่งเดียวของคนไทยที่มีส่วนร่วมในการประชุมเรื่องเทรนด์สีโลก กล่าวว่า นอกจากข้อมูลเรื่องสี
แล้วข้อมูลด้านวัสดุ พื้นผิวสัมผัส เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญจำเป็นต้องพิจารณาควบคู่กันไป
อย่างที่คาดการณ์ไว้จะมีลักษณะที่เรียบง่าย นุ่มนวลแต่ก่อนที่จะไปถึงช่วงฤดูกาล ออทัม-วินเทอร์ ปี
2012-2013 ปลายปีนี้ถ้าใครไม่อยากจะตกเทรนด์ก็อย่าลืมจับตากลุ่มสีโทนมืดที่มีสีแดงผสม ซึ่งให้
ความรู้สึกออกแนวดราม่า น่าตื่นเต้น , กลุ่มสีธรรมชาติเขียวมะกอกผสม โลหะที่ออกแวววาว และ
กลุ่มสีโทนหวานออกแนวผู้ใหญ๋

อินเทอร์เน็ตลเลอร์ เป็นองค์กรที่ทำการวิจัยสำรวจและประชุมกำหนดค่าเทรนด์สีกลาง
ล่วงหน้า 2 ปี เพื่อให้ธุรกิจหรืออุตสาหกรรมต่างๆ นำไปใช้สำหรับการออกแบบ หรือเตรียมผลิต
สินค้าวางตลาดให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ อย่างทันทั่วถึง รู้แบบนี้แล้ว
อย่าลืมเตรียมตัวให้พร้อมเพื่อรับเทรนด์สีใหม่กันเลย

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชื่อเรื่องที่ศึกษา	ออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอารย- ธรรมและคลาสสิกฟังก์
ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์	ชนิด อริยมรปรีชา
ปีที่จัดทำวิทยานิพนธ์	2550
มหาวิทยาลัย	ศิลปกร

ชนิด อริยมะปรีชา ได้ศึกษาเกี่ยวกับการแต่งกายแบบกรีกโบราณและคลาสสิกฟังก์ชั่นเครื่องแต่งกายมีความสอดคล้องกับชีวิตมนุษย์ และเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเจริญทางด้านอารยธรรม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เครื่องแต่งกายยังสะท้อนแง่มุมต่างๆ ของชีวิตมนุษย์สามารถแสดงถึงความคิด ความฝัน และจินตนาการ ซึ่งสามารถถ่ายทอดออกมาอย่างเป็นรูปธรรม เครื่องแต่งกายจึงเป็นสิ่งที่แสดงถึงภูมิปัญญาของมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาและฝึกฝนเพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญในกระบวนการความคิดสร้างสรรค์

เครื่องแต่งกายอารยธรรมกรีกโบราณยุคคลาสสิก อันเป็นยุคสมัยที่โดดเด่นที่สุดในประวัติศาสตร์อารยธรรมตะวันตก อาจกล่าวต่อไปได้อีกว่าอิทธิพลของกรีกต่อเครื่องแต่งกาย ยังคุกรุ่นอยู่มาจนถึงยุคปัจจุบัน นักออกแบบแฟชั่นนำสไตล์ที่ได้มาจากกรีก มารื้อฟื้นในศตวรรษที่ยี่สิบแปดครั้งคราว นักออกแบบหลายรายหันไปมอง ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์เพื่อหาแรงบันดาลใจทางการออกแบบ แนวเส้นนุ่มนวลไหลลื่นในสไตล์กรีกดูเหมือนจะเป็นที่ชื่นชอบ โดยเฉพาะของนักออกแบบ รวมถึงตัวข้าพเจ้าด้วย ที่หลงไหลศิลปะเครื่องแต่งกายอารยธรรมกรีกโบราณยุคคลาสสิก โดยข้าพเจ้าผสมผสานแรงบันดาลใจร่วมในรูปแบบเครื่องแต่งกายคลาสสิกฟังก์ชั่น ที่แสวงหาการแสดงออกถึงการปลดปล่อยตัวตนออกจากกฎเกณฑ์ ทั้งหมดที่คนรุ่นใหม่ต้องการ อาจกล่าวได้ว่ามีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัวที่สุดในประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย

ชนิด อริยมะปรีชา ต้องการนำเสนอส่วนที่ขัดแย้ง ด้านวัฒนธรรมการแต่งกายจากทั้งสองส่วน แต่สามารถผสมผสานอยู่ร่วมกันได้ ดังนั้นชนิด อริยมะปรีชา ได้นำมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ สร้างสรรค์ผลงานออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบ มินิมอลลิสม์ (Minimalism) ที่สะท้อนถึงความเรียบง่าย และเสน่ห์ของความงามที่ปราศจากส่วนที่มากเกินไป ดี เรียบหรู และมีวอลูม สามารถสวมใส่ได้จริง และสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นเครื่องแต่งกายที่ร่วมสมัย

โดยวิเคราะห์จากแนวความคิดของชนิด อริยมะปรีชา ซึ่งได้ศึกษาการแต่งกายแบบกรีกโบราณและคลาสสิกฟังก์ชั่น ซึ่งถ้าเรามองผ่านผลงาน ก็จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ในผลงานจะมีทั้งการแต่งกายในรูปแบบกรีกยุคคลาสสิก และคลาสสิกฟังก์ชั่น โดยใช้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบมินิมอลลิสม์ ที่ที่สามารถสวมใส่ได้จริง ซึ่งผู้ศึกษาได้รับแนวความคิดมาจากการแต่งกายของชาวกรีกที่มีวิธีการแต่งกายแบบเรียบง่าย แต่ยังคงไว้ซึ่งความเรียบหรู มีวอลูม สามารถสวมใส่ได้จริง และสามารถลดเวลาและต้นทุนในการผลิต เพื่อในสอดคล้องกับปัญหาของรูปแบบเสื้อผ้าที่มีรูปแบบที่ซับซ้อนทำให้เพิ่มเวลาและต้นทุนในการผลิต จึงส่งผลให้เสื้อผ้าเหล่านั้นมีราคาแพง

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยใช้แนวคิดมาจากการแต่งในยูคกรีก เป็นการศึกษาข้อมูล เพื่อการนำเสนอรูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยศึกษาข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี ให้มีความเหมาะสมกับแนวความคิดและสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

3.1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ ได้แก่ ศึกษาารูปแบบของเครื่องแต่งกายสมัยกรีกโบราณ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ ได้แก่ ศึกษาารูปแบบของเครื่องแต่งกายสมัยกรีกโบราณ จำนวน 5 ชุด ที่ใช้เผยแพร่ในสื่อออนไลน์

3.2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้เป็นแบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายของสุภาพสตรี โดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 2 ด้าน โดยมุ่งเน้นวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวม และนำมาวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. รูปแบบของการออกแบบ

ศึกษารูปแบบของการออกแบบเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องแต่งการสุภาพสตรี ได้แก่ โครงสร้างของเครื่องแต่งกาย ลักษณะชุดท่อนบน ลักษณะชุดท่อนล่าง

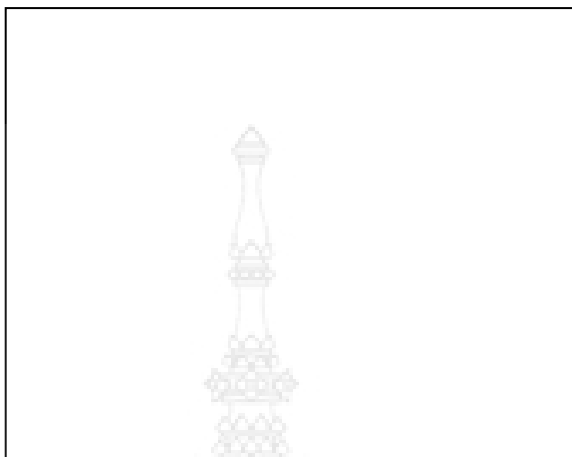
2. สีเส้นและเทคนิค

ศึกษาสีเส้นและเทคนิคการเย็บ เพื่อเป็นแนวทาง ในการพัฒนาเครื่องแต่งการของสุภาพสตรี ได้แก่ ลักษณะการใช้สี แนวโน้มสี เทคนิคการตกแต่ง เทคนิคการตัดเย็บ

3. วัสดุ

ศึกษาการเลือกใช้วัสดุเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องแต่งการสุภาพสตรี ได้แก่ วัสดุหลักในการตัดเย็บชุด และวัสดุที่นำมาใช้ในการตกแต่ง

ตัวอย่าง แบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยใช้แนวคิดรูปแบบการแต่งกายแบบกรีก



ภาพผลงานการออกแบบของกลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์การวิเคราะห์	ภาพตัวอย่างผลงาน
รูปแบบของการออกแบบ	
สีสันทันและเทคนิคต่างๆ	
วัสดุ	

สรุป.....

3.3. การหาคุณภาพของเครื่องมือ

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยใช้แนวคิดการแต่งกายในยุคกรีก-โรมัน ก่อนทำการวิเคราะห์ ผู้ศึกษาได้ทำการตรวจสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวิเคราะห์ โดยการนำแบบสอบถามไปขอคำแนะนำ ตรวจสอบและแก้ไขจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ โดยมีอาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น อาจารย์รัชชัย แสงน้ำเพชร และอาจารย์กฤษดา รัตนางกูร เพื่อหาความเที่ยงตรง

3.4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ผู้ศึกษารวบรวมข้อมูลในลักษณะของการผสมผสานการศึกษาจากเอกสาร การศึกษาภาคสนามและการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการแต่งกายในยุคกรีก

4.1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีและการทำแบบเบื้องต้น

4.1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและการใช้สี

4.1.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับท่อนสีที่ได้จากแนวโน้มแฟชั่น 2013

4.1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามคือ การศึกษาข้อมูล รวมถึงข้อมูลจากห้องสมุด มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และหอสมุดแห่งชาติ

4.3 เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนา รูปแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษามีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยการวิเคราะห์ข้อมูลจาก 3 ด้าน ได้แก่ แนวคิดในการออกแบบ สี สันและเทคนิควัสดุ



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษา โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ มีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์ลักษณะรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ

เกณฑ์การวิเคราะห์ตัวอย่างผลงาน

พิจารณาตามเกณฑ์การวิเคราะห์ดังนี้

1. แบบวิเคราะห์ตามรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ

- รูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย
- สีสันทันและเทคนิค

โดยเกณฑ์การวิเคราะห์ที่กล่าวมาข้างต้นจะทำการวิเคราะห์รวมทั้งหมด 10 ภาพเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกาย



แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก



ภาพที่6 รูปแบบการแต่งกายกรีก

(แหล่งข้อมูล <http://www.fashion-era.com> วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2556)

ตารางที่ 1 วิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ
รูปแบบการแต่งกาย	เป็นชุดที่มีตัวในลักษณะยาวคลุมข้อเท้า เรียกว่า ทูนิค มีการนำผ้ามาพันรอบตัว โดยสอดใต้รักแร้ฝั่งหนึ่งเฉียงมาห่มไหล่อีกข้างหนึ่ง โดยผ้าฝั่งหนึ่งจะยาวคลุมมือ และผ้าที่นำมาพันจะมีลักษณะสั้นกว่า ชุดตัวใน ชุดจะมีลักษณะไม่เข้ารูปและมีการปล่อยชายผ้า
สีสันทและเทคนิค	สีขาว มีการตกแต่งบริเวณปลายของผ้าเป็นแถบยาวตลอดปลายผ้า มีการใช้เทคนิคการห่มผ้าแล้วมีการจับจีบรัด

สรุป

ชุดมีลักษณะ โครงสร้างที่ไม่เข้ารูปมีการปล่อยให้หลวม มีการสวมใส่ชุดตัวในก่อนจึงมีการห่มผ้าขนาดใหญ่อีกชั้นทับ โดยใช้วิธีการจับรัด การเกาะเกี่ยว หรือการใช้เครื่องประดับยึด รวมไปถึงการรัดเข็มขัดแล้วกระตุกผ้าออกมาก อันแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะในรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ

แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก



ภาพที่ 7 รูปแบบการแต่งกายกรีก

(แหล่งข้อมูล <http://www.fashion-era.com> วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2556)

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ
รูปแบบการแต่งกาย	ลักษณะของโครงชุดที่ไม่เข้ารูป มีลักษณะคล้ายทูนิก แต่สั้นเหนือเข่าเป็นเสื้อลักษณะไม่มีแขน มีการรัดเข็มขัดแล้วมีการกระตุก ด้านหลังมีผ้าอีกชิ้นคลุมบริเวณหลังแล้วปล่อยห้อยลงมา ด้านหน้ามีการเกาะเกี่ยวผ้าขึ้น หลังด้วยเครื่องประดับ
สีสันทและเทคนิค	สีขาว มีการใช้เทคนิคจีบรัดที่เอวเพื่อให้เกิดวอลุ่มและมีการรัดเข็มขัดบริเวณเอว แล้วใช้การกระตุกเสื้อขึ้นมาก มีการใช้เทคนิคการเกาะเกี่ยวผ้าคลุมด้วยเครื่องประดับ

สรุป

รูปแบบของชุดมีโครงสร้างของชุดที่เรียบง่ายและไม่ซับซ้อน รวมไปถึงมีการคาดเข็มขัดบริเวณเอว เพื่อให้ชุดมีความกระชับ ในการสวมใส่ และแสดงถึงเอกลักษณ์การแต่งกายแบบกรีกได้อย่างชัดเจน แนวทางในการออกแบบที่ได้รับแนวความคิดจากชุดนี้ คือการนำ รูปแบบและโครงสร้างของชุดนี้ลักษณะของส่วนประกอบของชุด รวมถึงลักษณะการคาดเข็มขัด ในการแต่งกาย อันเป็นเอกลักษณ์ของการแต่งกายแบบกรีก มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีเพื่อสวมใส่ในชีวิตประจำวัน

แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก



ภาพที่ 8 รูปแบบการแต่งกายกรีก

(แหล่งข้อมูล <http://www.fashion-era.com> วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2556)

ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ
รูปแบบการแต่งกาย	ลักษณะของโครงสร้างที่ไม่เข้ารูป มีลักษณะคล้าย ทูนิก เป็นกระโปรงยาวคลุมปลายเท้า มีการผูก ผูกมัดบริเวณไหล่คล้ายปม มีการรัดเข็มขัด บริเวณเอว
สีสันทันและเทคนิค	สีขาว มีการใช้เทคนิคจีบรัดที่เอวเพื่อให้เกิด ความสวยงามและมีการใช้เทคนิคการผูกมัด ให้ คล้ายปม บริเวณไหล่ นอกจากนี้ยังมีการใช้ เทคนิคการรัดเข็มขัดเพื่อความรัดกุม

สรุป

รูปแบบการแต่งกายกรีกมีความโดดเด่นในลักษณะรูปทรงเสื้อผ้าที่มีความหลวม ไม่รัดรูป
ดู เรียบง่ายผสมผสานด้วยเทคนิคการจีบรูปผ้า อันเป็นเทคนิคเฉพาะการแต่งกายแบบกรีก เป็นชุดที่
สวมใส่ในชีวิตประจำวันของชาวกรีกในสมัยนั้น แนวทางในการออกแบบที่ได้รับแนวความคิด
จากชุดนี้ คือการนำโครงสร้างของเสื้อผ้าที่มีลักษณะเรียบง่าย และโครงสร้างเสื้อผ้าที่ไม่รัดรูป ประกอบ
กับการขาดเข็มขัดอันเป็นเครื่องประดับชิ้นหนึ่งในการแต่งกาย อันเป็นเอกลักษณ์ของกรีกา
ประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ

แบบวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก



ภาพที่ 9 รูปแบบการแต่งกายกรีก

(แหล่งข้อมูล <http://www.fashion-era.com> วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2556)

ตารางที่ 4 ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ
รูปแบบการแต่งกาย	ลักษณะของโครงสร้างที่ไม่เข้ารูป มีลักษณะคล้าย ทูนิก เป็นกระโปรงยาวคลุมปลายเท้า มีการใช้ มีการใช้เครื่องประดับบริเวณไหล่ทั้งสอง ข้างและมีการจีบรัดบริเวณด้านหน้าของกระ โปรงมีการปล่อยชาย บริเวณชายเสื้อ
สีสันทันและเทคนิค	สีขาว มีการใช้เทคนิคจีบรัดบริเวณด้านหน้า ของกระโปรง มีการตกแต่งลวดลายบริเวณ ปลายเสื้อและปลายกระโปรง

สรุป

รูปแบบของชุดมีลักษณะที่เรียบง่ายแต่ยังคงความสง่างาม อันเป็นเอกลักษณ์ของการแต่งกายแบบกรีก ตลอดจนแสดงถึงฐานะของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี แนวทางในการออกแบบที่ได้รับแนวความคิดจากชุดนี้ คือการนำ รูปแบบและโครงสร้างของชุดนี้ รวมถึงลักษณะการคาดเข็มขัด ในการแต่งกาย อันเป็นเอกลักษณ์ของการแต่งกายแบบกรีก มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีเพื่อสวมใส่ในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 10 รูปแบบการแต่งกายกรีก

(แหล่งข้อมูล <http://www.fashion-era.com> วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2556)

ตารางที่ 5 ตารางวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ
รูปแบบการแต่งกาย	ลักษณะของโครงชุดที่ไม่เข้ารูป มีลักษณะคล้ายทูนิก เป็นกระโปรงยาวคลุมปลายเท้า มีการใช้มีการใช้เครื่องประดับบริเวณไหล่ทั้งสองข้างและมีการจีบรัดบริเวณด้านหน้าของกระโปรงมีการปล่อยชาย บริเวณชายเสื้อ
สีสันทันและเทคนิค	สีขาว มีการใช้เทคนิคจีบรัดบริเวณด้านหน้าของกระโปรง มีการตกแต่งลวดลายบริเวณปลายเสื้อและปลายกระโปรง มีการใช้เทคนิคผูกมัดบริเวณแขน

สรุป

รูปแบบของชุดมีโครงสร้างของชุดที่เรียบง่ายและไม่ซับซ้อน มีการตกแต่งด้วยลวดลายบริเวณปลายชุด แสดงถึงเอกลักษณ์การแต่งกายแบบกรีกได้อย่างชัดเจน แนวทางในการออกแบบที่ได้รับแนวความคิดจากชุดนี้ คือการนำ รูปแบบและโครงสร้างของชุดนี้ลักษณะของส่วนประกอบของชุด รวมถึงลักษณะการคาดเข็มขัด ในการแต่งกาย อันเป็นเอกลักษณ์ของการแต่งกายแบบกรีกมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีเพื่อสวมใส่ในชีวิตประจำวัน

สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบการแต่งกายแบบกรีก

จากการศึกษาลักษณะการแต่งกายแบบกรีกโบราณ ได้ผลการศึกษาดังนี้

1.จากการศึกษารูปแบบของชุดของการสวมใส่เสื้อผ้าสมัย แต่งกายด้วยชุดทูนิก ชั้น ในสวมเสื้อเอวลอยทับ สวมเครื่องรัดเอวให้กระชับ เย็บรัดตัว ชั้น นอกใช้สีสันสดใส กระโปรงปลายบาน เล็กน้อย เข้ารูปที่สะโพกยาวถึงข้อเท้า ที่กลางตัวเสื้อและกระโปรง สวยงามมาก ตัวเสื้อที่สั้น ๆ เอวลอย เป็นเสื้อ เปิดด้านหน้าหรือเปลือยอก หลวม ๆ สบายขึ้น เสื้อจะเป็นทูนิกตรง ๆ หลวมใช้เชือกผูกที่เอว ดึงให้เสื้อหย่อนลงมา ตัวเสื้อจะ ถ่วงลงมาเป็นลักษณะพริ้วยาวถึงข้อเท้าแต่งด้วยครุยบริเวณชายกระโปรงเป็นชุดที่ใช้ผ้ามากรูปแบบการแต่งกายเหล่านี้สามารถนำมาพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้าสตรีเพื่อสวมใส่ในปัจจุบันได้

2.จากการศึกษาสีสันและเทคนิคพบว่าสีสัน และเทคนิคของการแต่งกายแบบกรีกโบราณ นั้นจะมีสีหลักเป็นสีขาวและสีสันอื่น ๆ เป็นส่วนประกอบในชุด เพื่อป้องกันหน้าที่การทำงาน ตลอดจนฐานะของผู้สวมใส่ ส่วนเทคนิคของรูปแบบการแต่งกายนั้น ส่วนใหญ่จะใช้การจีบรัดหรือการจับจีบ อันเป็นเอกลักษณ์ของรูปแบบการแต่งกายแบบกรีก รวมไปถึงการใช้เชือกรัดในชุดมีความกระชับรัดตัว เทคนิคเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์และพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้าสตรีเพื่อสวมใส่ในปัจจุบันได้

3.จากการศึกษาจากการศึกษาการตกแต่งพบว่าจุดเด่นของรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ นั้นมีการนำเชือกมาคาด ให้เกิดความกระชับรัดตัวและทำให้เกิดความสวยงามในการสวมใส่

4. จากการศึกษาประโยชน์ใช้สอยและความเหมาะสมพบว่าชุดมีรูปแบบการแต่งกายที่เรียบง่ายแต่งยังคงความสวยงามและบ่งบอกถึงฐานะและอาชีพของผู้สวมใส่ มีรูปแบบของเทคนิคที่สวยงามและยังคงใช้มาถึงปัจจุบัน ซึ่งสามารถนำโครงสร้างและเทคนิคเหล่านี้มาประยุกต์และพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้าสตรีเพื่อสวมใส่ในปัจจุบันได้

แนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการศึกษาข้อมูลทำให้ทราบว่า โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดมาจากรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ เสื้อผ้าเป็นตัวสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะการใช้ชีวิตของผู้สวมใส่ สามารถบ่งบอกถึงบ่งบอกถึงบุคลิกภาพและรสนิยมของผู้สวมใส่ได้ และในสภาวะทางสังคมปัจจุบันที่มีความเปลี่ยนแปลง ประกอบกับสภาวะเศรษฐกิจที่ฝืดเคือง จึงเป็นสาเหตุให้คนมองหาสิ่งใหม่ๆ เสื้อผ้าจึงเป็นสิ่งสำคัญและมีอิทธิพลเป็นอย่างมากในโลกปัจจุบัน ผู้ศึกษาจึงมีแนวความคิดในการออกแบบที่สามารถเข้ากับยุคสมัยและเพื่อการสวมใส่ที่หลากหลายและทันสมัย แบ่งแนวความคิดการออกแบบดังนี้

แรงบันดาลใจ (Inspiration)

ในรูปแบบการแต่งกายที่ทำการออกแบบ ได้รับแนวความคิดมาจากรูปแบบการแต่งกายแบบกรีก โดยมีการหยิบยกรูปแบบการแต่งกาย โครงสร้าง และเทคนิค อันโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของการแต่งกายแบบกรีกโบราณ ซึ่งผู้ศึกษาได้เกิดแนวความคิดที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยการนำจุดเด่นออกมาเพื่อพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าที่สามารถสวมใส่ได้ในยุคสมัยปัจจุบัน



ภาพที่11 ภาพแรงบันดาลใจ

(แหล่งข้อมูล <http://www.greektheatre.gr> วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2556)

อารมณ์ (Mood)

เพื่อกระตุ้นให้เห็นถึงความแปลกใหม่ของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ไปพร้อมกับการสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการสวมใส่เครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงการแสดงฐานะทางสังคมของผู้สวมใส่มาสัมผัสกับเทคนิคในการเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี



ภาพที่12 ภาพแสดงอารมณ

(แหล่งข้อมูล <http://www.greektheatre.gr> วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2556)

กลุ่มเป้าหมาย(Target group)

กลุ่มเป้าหมายของเครื่องแต่งกายในกรณีศึกษารูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณที่มีกลุ่มอายุ 29-43 ปีที่มีความหลงใหลในรูปแบบการสวมใส่เสื้อผ้าที่มีลักษณะสอดคล้องกับการแต่งกายแบบกรีกโบราณ ความสวยงามและโดดเด่นในการสวมใส่เสื้อผ้า และมีความมั่นใจ ในการสวมใส่เสื้อผ้า



ภาพที่ 13 ภาพกลุ่มเป้าหมาย

(แหล่งข้อมูล <http://www.style.com/> วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2556)

สรุปผลเพื่อทำการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากลักษณะรูปแบบการแต่งการสมัยกรีกโบราณ ได้ข้อมูลเพื่อนำมาทำการออกแบบและพัฒนาเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1.จากการศึกษารูปแบบของชุดของในการสวมใส่เสื้อผ้าสมัย แต่งกายด้วยชุดทูนิก ชั้น ในสวมเสื้อเอวลอยทับ สวมเครื่องรัดเอาไว้ให้กระชับ เย็บรัดตัว ชั้น นอกใช้สีสีนสดใส กระโปรงปลายบาน เล็กน้อย เข้ารูปที่สะโพกยาวถึงข้อเท้า ที่กลางตัวเสื้อและกระโปรง สวยงามมาก ตัวเสื้อที่สั้น ๆ เอวลอย เป็นเสื้อ เปิดด้านหน้าหรือเปลือยอก หลวม ๆ สบายขึ้น เสื้อจะเป็นทูนิกตรง ๆ หลวมใช้เชือกผูกที่เอว ดึงให้เสื้อหย่อนลงมา ตัวเสื้อจะ ถ่วงลงมาเป็นลักษณะพริ้วยาวถึงข้อเท้าแต่งด้วยครุย บริเวณชายกระโปรงเป็นชุดที่ใช้ผ้ามากรูปแบบการแต่งกายเหล่านี้สามารถนำมาพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้าสตรีเพื่อสวมใส่ในปัจจุบันได้

2.จากการศึกษาสีนและเทคนิคพบว่าสีน และเทคนิคของการแต่งกายแบบกรีกโบราณ นั้นจะมีสีหลักเป็นสีขาวและสีนอื่น ๆ เป็นส่วนประกอบในชุด เพื่อบ่งบอกหน้าที่การงาน ตลอดจน

ฐานะของผู้สวมใส่ ส่วนเทคนิคของรูปแบบการแต่งกายนั้น ส่วนใหญ่จะใช้การจีบรัดหรือการจับจีบ อันเป็นเอกลักษณ์ของรูปแบบการแต่งกายแบบกรีก รวมไปถึงการใช้เชือกรัดในชุดมีความกระชับ รัดตัว เทคนิคเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์และพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้าสตรีเพื่อสวมใส่ในปัจจุบันได้

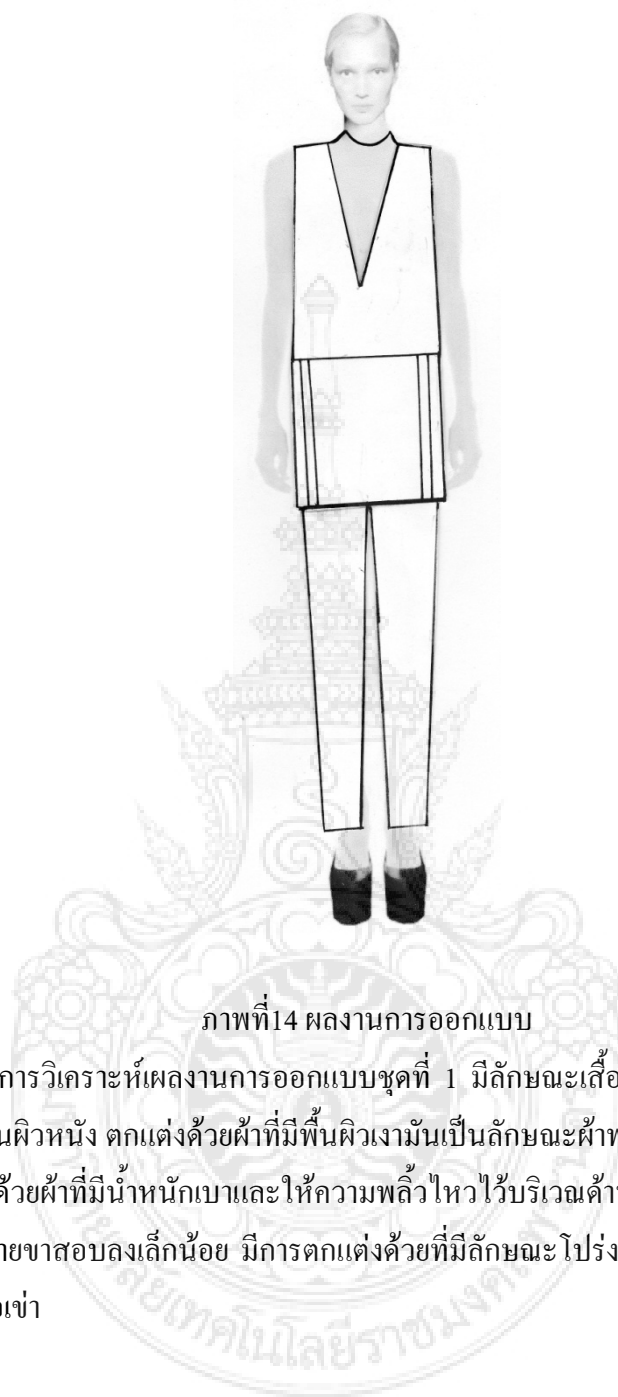
3. จากการศึกษาจากการศึกษาการตกแต่งพบว่าจุดเด่นของรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ

นั้นมีการนำเชือกมาคาด ให้เกิดความกระชับรัดตัวและทำให้เกิดความสวยงามในการสวมใส่

4. จากการศึกษาประโยชน์ใช้สอยและความเหมาะสมพบว่าชุดมีรูปแบบการแต่งการที่เรียบง่ายแต่ยังคงความสวยงามและบ่งบอกถึงฐานะและอาชีพของผู้สวมใส่ มีรูปแบบของเทคนิคที่สวยงามและยังคงใช้มาถึงปัจจุบัน ซึ่งสามารถนำโครงสร้างและเทคนิคเหล่านี้มาประยุกต์และพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้าสตรีเพื่อสวมใส่ในปัจจุบันได้ไว ขณะเคลื่อนไหว เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์รูปแบบของการแต่งกายแบบกรีกโบราณ นอกจากนี้ ยังมีการนำโลหะทองเหลืองมาทำเป็นเข็มขัดและเครื่องประดับเพื่อให้เกิดความหรูหราและโดดเด่นขณะสวมใส่

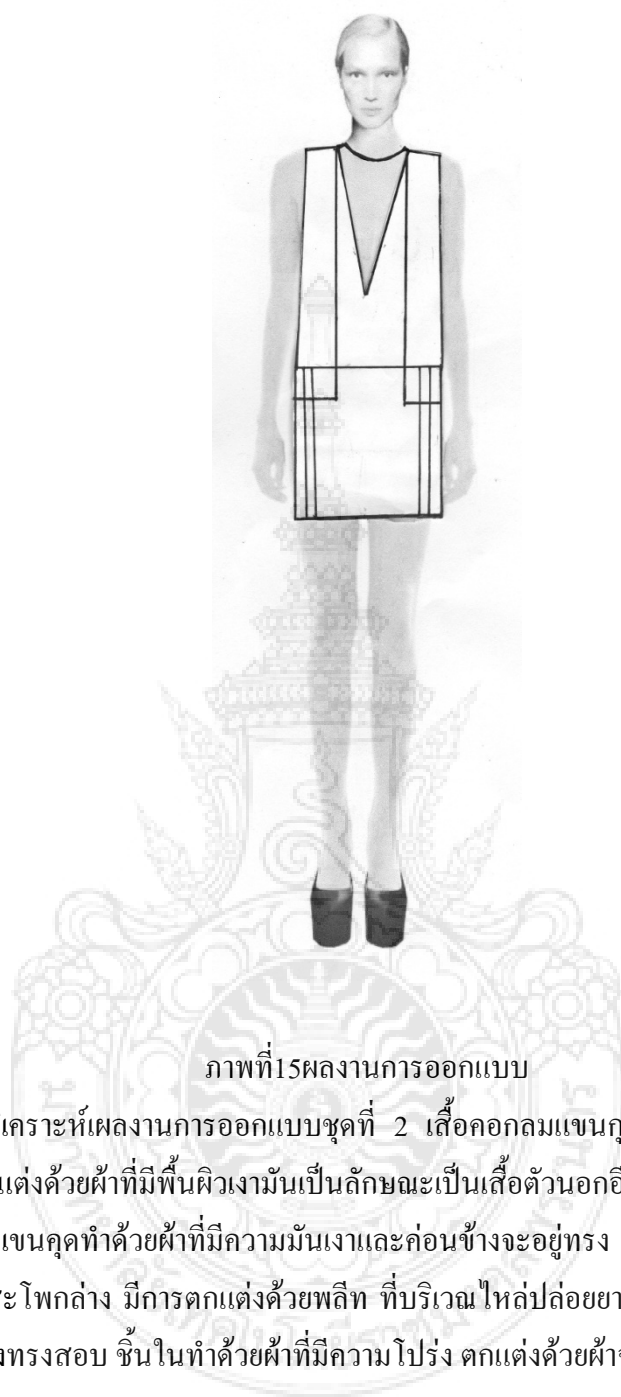
5. โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ผู้ศึกษามุ่งเน้นการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความสอดคล้องกับแนวความคิดเรื่องรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ ทั้งนี้ยังรวมไปถึงประโยชน์ใช้สอย ในการสวมใส่เครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ในชีวิตประจำวันและสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับโอกาสและยุคสมัย

ผลการวิเคราะห์เพื่อออกแบบชุดสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบการแต่งการกรีกโบราณ วิเคราะห์ข้อมูลทางการออกแบบได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้ดังนี้



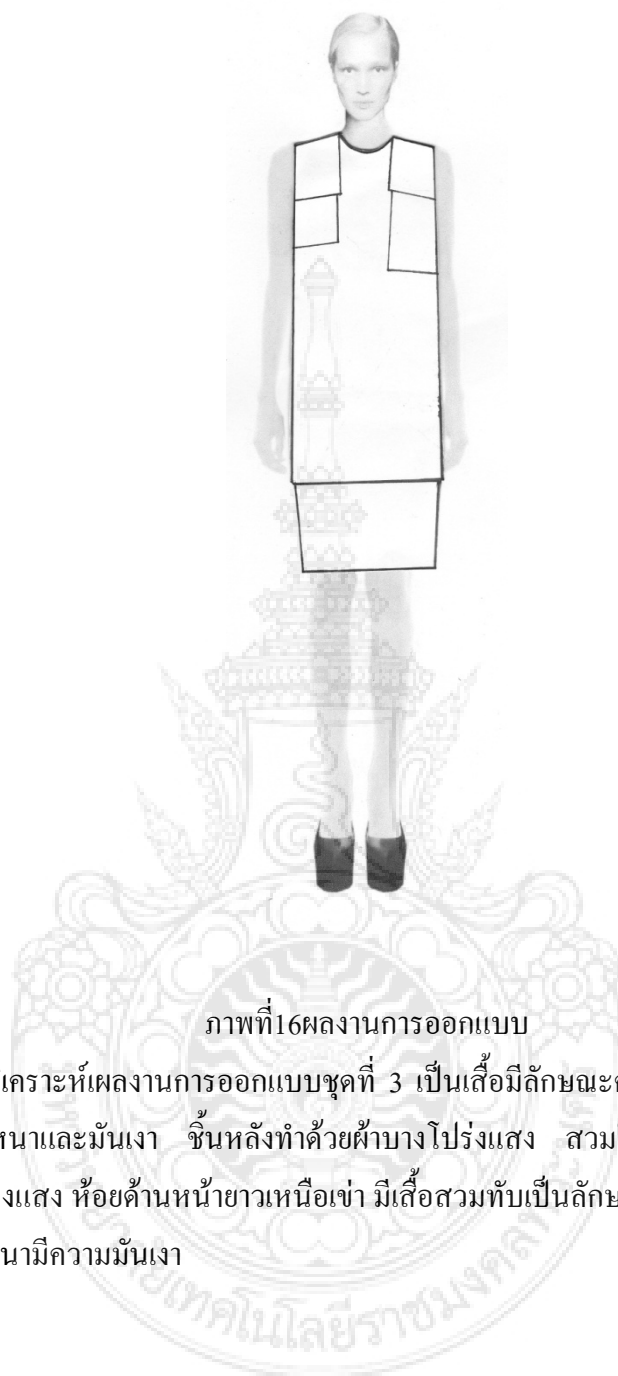
ภาพที่14 ผลงานการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบชุดที่ 1 มีลักษณะเสื้อคอกลมแขนงูคุดทำด้วยผ้าที่มีลักษณะบางเห็นผิวหนัง ตกแต่งด้วยผ้าที่มีพื้นผิวเงามันเป็นลักษณะผ้าพาดยาวลงมา ตัวเสื้อตกแต่งด้วยการอัดพลีทด้วยผ้าที่มีน้ำหนักเบาและให้ความพลิ้วไหวไว้บริเวณด้านหลัง กางเกงเป็นลักษณะทรงกระบอกปลายขาสอบลงเล็กน้อย มีการตกแต่งด้วยที่มีลักษณะโปร่งแสงด้วยการจับจีบ ห้อยลงมาด้านหน้าเสมอเข้า



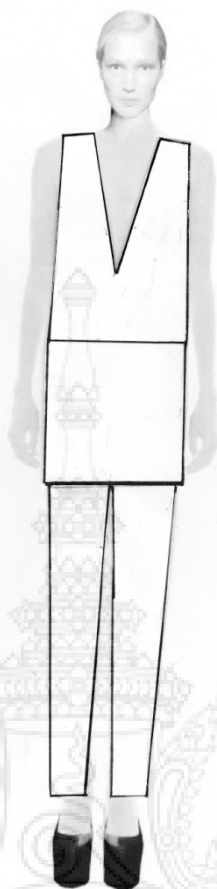
ภาพที่15ผลงานการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบชุดที่ 2 เสื้อคอกลมแขนกุศทำด้วยผ้าที่มีลักษณะบาง เห็นผิวหนัง ตกแต่งด้วยผ้าที่มีพื้นผิวเงามันเป็นลักษณะเป็นเสื้อตัวนอกอีกถ่วงลงมา สวมทับด้วย เสื้อคลุมคอกลมแขนกุศทำด้วยผ้าที่มีความมันเงาและค่อนข้างจะอยู่ทรง ด้านหน้าสั้นเพียงสะโพก ด้านหลังยาวถึงสะโพกล่าง มีการตกแต่งด้วยพลีท ที่บริเวณไหล่ปล่อยยาวลงมาถึงบริเวณหลัง สวมใส่คู่กับกระโปรงทรงสอบ ขึ้นในทำด้วยผ้าที่มีความโปร่ง ตกแต่งด้วยผ้าจับจีบ บริเวณด้านหน้าและด้านหลัง



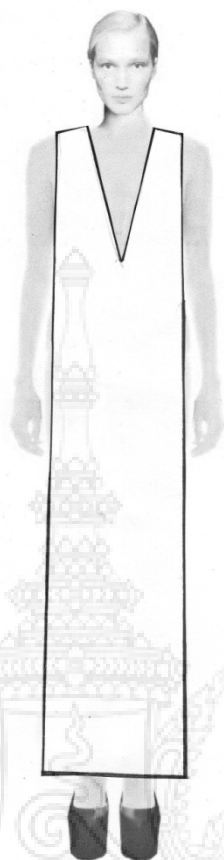
ภาพที่16ผลงานการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบชุดที่ 3 เป็นเสื้อผ้ามีลักษณะคอวี แขนกุด ด้านหน้าทำด้วยผ้าที่มีความหนาและมันเงา ซีนหลังทำด้วยผ้าบางโปร่งแสง สวมใส่คู่กับกางเกงทรงปลาขาลี้น มีผ้าบางโปร่งแสง ห้อยด้านหน้ายาวเหนือเข่า มีเสื้อสวมทับเป็นลักษณะเสื้อตัวหลวม คอวี ไม่มีแขน ทำด้วยผ้าหนาที่มีความมันเงา



ภาพที่17 ผลงานการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบชุดที่4 เป็นเสื้อคอวี แขนกุด มีลักษณะเป็นเสื้อตัว
หลวมไม่เข้ารูป ทำด้วยผ้าที่มีลักษณะมันเงาบริเวณไหล่มีการตกแต่งด้วยการอัดพลีทผ้าที่มีน้ำหนัก
เบา ให้ความพลิ้วไหว สวมคู่กับกางเกง

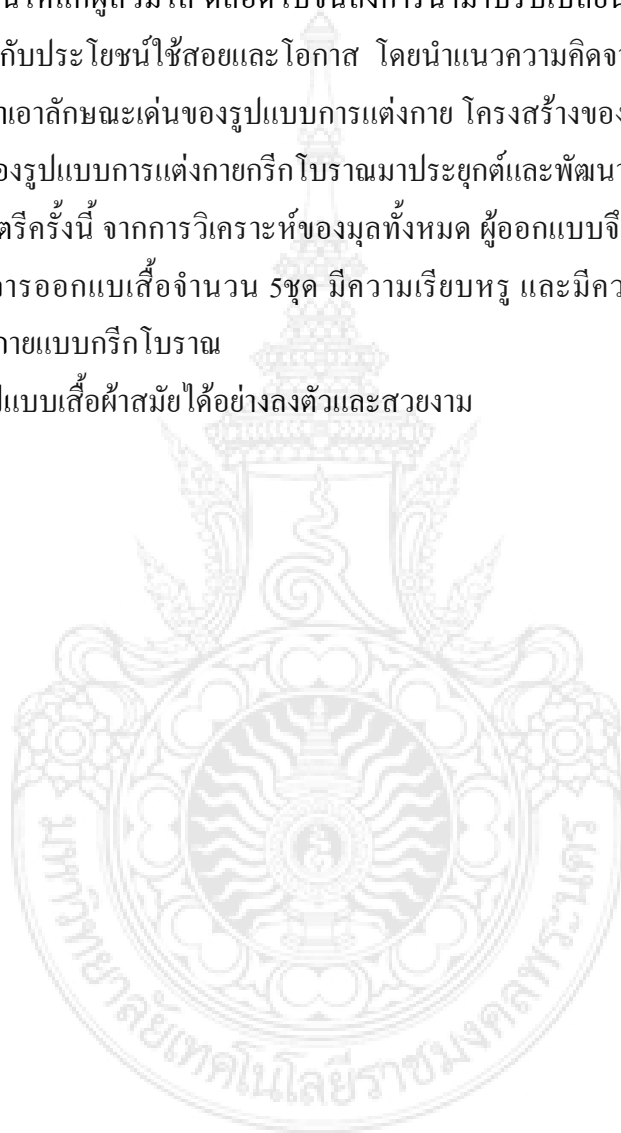


ภาพที่18 ผลงานการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบชุดที่ 5 เป็นชุดยาว ไม่เข้ารูป แขนกุด ผ่าบริเวณ
ด้านซ้าย คอลึกลงมรจนถึงบริเวณเอว

สรุป

จากการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีจำนวน 5 ชุด ผู้ศึกษามุ่งเน้นการนำเสนอการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีเพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิดรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณและทั้งนี้ผู้ศึกษายังนำเสนอรูปแบบของเสื้อผ้าที่มีความล้ำสมัย มีความเรียบหรู สวยงามและสร้างความโดดเด่นให้แก่ผู้สวมใส่ ตลอดไปจนถึงการนำมาปรับเปลี่ยนสวมใส่ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยและโอกาส โดยนำแนวความคิดจากรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ โดยได้นำเอาลักษณะเด่นของรูปแบบการแต่งกาย โครงสร้างของเสื้อผ้า รวมไปถึงเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์ของรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณมาประยุกต์และพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีครั้งนี้ จากการวิเคราะห์ของมูลทั้งหมด ผู้ออกแบบจึงได้นำสีสีนและเทคนิคมาประยุกต์ใช้ให้การออกแบบเสื้อผ้าจำนวน 5 ชุด มีความเรียบหรู และมีความน่าสนใจแสดงออกถึงรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ ผสมผสานกับรูปแบบเสื้อผ้าสมัยได้อย่างลงตัวและสวยงาม



บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ มีการสรุปและอภิปรายผล ดังนี้

5.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายของกรีกโบราณ
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิด รูปแบบการแต่งกายแบบกรีก

5.2 ที่มาของปัญหา

ในสภาวะสังคมปัจจุบันกระแสแฟชั่นเข้ามามีอิทธิพลในการใช้ชีวิตของมนุษย์ ประกอบกับความต้องการของมนุษย์ที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่ตลอดเวลา จึงทำให้นักออกแบบเสื้อผ้าจำนวนไม่น้อยที่ต้องหาวิธีการสร้างรูปแบบเสื้อผ้าหรือการค้นหาเทคนิคใหม่ๆเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับการสวมใส่เสื้อผ้าในยุคปัจจุบัน เพื่อจะตอบสนองความต้องการให้กับผู้บริโภค

5.3 แนวทางแก้ไข้ปัญหา

ผู้ศึกษามีแนวความคิดในการออกแบบเสื้อผ้าที่สามารถนำมาผสมผสานกับเสื้อผ้ารูปแบบต่างๆได้ โดยผู้ศึกษาได้ใช้แนวความคิดศึกษาเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของกรีกและรวมไปถึงโครงสร้างของเสื้อผ้าแบบกรีก ซึ่งมีวิธีการแต่งกายด้วยวิธีการที่เรียบง่ายและสวยงามและยังเป็นรูปแบบเครื่องแต่งกายที่ยังคุกรุ่นอยู่มาจนถึงยุคปัจจุบัน และสามารถนำเสื้อผ้าในคอลเลกชันมาผสมผสานกันได้อย่างลงตัว

5.4 ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษารูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ
2. ศึกษาแนวความคิดในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

3. ศึกษาแนวโน้มของแฟชั่นในปี ค.ศ. 2012-2013

4. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการตัดเย็บและการตกแต่ง

5.5 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่

1.ศึกษารูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่

1.ศึกษารูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ จำนวน 5 ชุด ที่เผยแพร่ในสื่อออนไลน์

5.6 ผู้ศึกษาใช้เครื่องมือในการศึกษาดังนี้

1. แบบวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบการแต่งกายที่ได้ศึกษาจากรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ด้าน โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพและการวิเคราะห์ภาพถ่ายตัวอย่างผลงานโดยรวมนำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

1. รูปแบบเสื้อผ้าการแต่งกาย
2. สีสัณและเทคนิค

ผลการวิเคราะห์

โครงการการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณที่เน้นถึงวิธีการศึกษาเชิงปฏิบัติการแบบพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อเป็นการวิเคราะห์ปัญหาและรูปแบบของเสื้อผ้าให้ตรงกับความต้องการของผู้ศึกษาตลอดจนการกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาซึ่งโครงการดังกล่าวผู้ศึกษาสามารถสรุปผลได้ดังนี้

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลของการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยศึกษาข้อมูลต่างๆ มาเป็นแนวทางการออกแบบ และผลิตเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรีนำมาวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหา เพื่อให้ได้เครื่องแต่งกายที่มีความเหมาะสมทั้งด้านรูปแบบของงานออกแบบและการ

สวมใส่ให้มีเอกลักษณ์และรูปแบบที่ชัดเจนเหมาะสมกับบุคลิกภาพและสามารถสวมใส่ได้จริง มาผสมผสานกับแนวความคิดรูปแบบการแต่งกายแบบกรีกโบราณ โดยมุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างที่แปลกใหม่มาประยุกต์กับงานออกแบบ ซึ่งหลักการที่สำคัญดังกล่าว คือ ลักษณะโครงสร้างของชุดที่มีความหลวมไม่เข้ารูป ลักษณะโครงที่มีรูปแบบที่เรียบง่าย มีการนำผ้ามาพันหรือห่มร่างกาย ตลอดจนจนถึงเทคนิคการจับจีบ และการคาดเข็มขัดเพื่อความกระชับ รัศมของเสื้อผ้า มาใช้ในการออกแบบชุดเพื่อให้มีความสอดคล้องกับแนวความคิด ทั้งนี้ยังทำให้ชุดมีความโดดเด่นน่าสนใจ และเข้ากับยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้จึงได้ประยุกต์รูปแบบการแต่งกายแบบกรีกที่มีความเรียบง่ายแต่ยังคงความสวยงาม โดยนำเทคนิคการจับ การถ่วง หรือการรัดเข็มขัดมาผสมผสานกับรูปแบบเสื้อผ้าในปัจจุบันและเมื่อสวมใส่กับเครื่องประดับที่มีความเรียบโก้ทำให้เสื้อผ้ามีความลงตัวมากขึ้น และเมื่อนำเทคนิคเหล่านี้มาใช้สามารถลดระยะเวลาการผลิต และลดเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้าได้ ส่งผลให้ลดต้นทุนในการผลิตสามารถทำให้เสื้อผ้าเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้มากขึ้น

5.7 การอภิปรายผลการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบการแต่งกายกรีกโบราณ เกิดจากการที่เครื่องแต่งกายได้เข้ามามีบทบาทกับมนุษย์ ทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งการแต่งกายจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปในแต่ละวัฒนธรรมเนื่องจากสภาพแวดล้อมและความเป็นอยู่ที่แตกต่างกัน รวมไปถึงการดำเนินชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา มีความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งมีการถ่ายทอดอิทธิพลทั้งยัง มีการผสมผสานรูปแบบการแต่งกายที่แปลกใหม่ ตลอดจนถึงเครื่องแต่งกายจะมีการตอบสนองของมนุษย์ที่มีความการที่หลายหลากและแปลกใหม่ตลอดเวลา เพราะฉะนั้นปัจจุบันหน้าที่ของเสื้อผ้าไม่ใช่สวมใส่แค่เพียงให้ความอบอุ่นเท่านั้น แต่เสื้อผ้าที่สวมใส่จะต้องมีความโดดเด่น ในขณะที่สวมใส่ สามารถสร้างภาพลักษณ์และสะท้อนถึงบุคลิกของผู้สวมใส่ นอกจากนี้ยังนำเทคนิคต่างๆ ตามแนวความคิดมาประยุกต์ให้เกิดความแปลกใหม่

จากเหตุและปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้ศึกษาได้รับแนวความคิดที่จะออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีทำให้เครื่องแต่งกายที่สวมใส่มีรูปแบบที่เข้ากับยุค

สมัยโดยนำเอาเทคนิคต่างมาใช้เพื่อลดต้นทุน ระยะเวลาในการผลิต และยังคงคำนึงถึงประโยชน์ของการใช้สอยตามโอกาสต่างๆ และตอบสนองกับความต้องการของสุภาพสตรีที่มีความพิถีพิถันในการแต่งกาย และตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงพยายามที่จะพัฒนาผลงานการออกแบบ และหาเทคนิคอันเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของการแต่งกายแบบกรีกโบราณ ให้มีความโดดเด่นดูน่าสนใจในงานออกแบบมากยิ่งขึ้น และเป็นพัฒนางานออกแบบในวงการแฟชั่นต่อไป

5.8 ข้อเสนอแนะ

- 1.ควรมีการต่อยอดความคิดในการออกแบบรูปแบบการแต่งกายรูปแบบกรีกโบราณในลักษณะอื่น
- 2.ควรมีการส่งเสริมให้นักออกแบบหันมาสนใจการออกแบบและส่งเสริมให้มีการศึกษาเกี่ยวกับการแต่งกายที่สามารถสวมใส่ได้หลากหลายโอกาสเพื่อพัฒนาแนวคิดทางด้านการออกแบบ



บรรณานุกรม

คุณิกา เหลืออบจำเจริญ. (2553). **องค์ประกอบศิลป์ (composition art)**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ :สกายบุ๊กส์, บจก.

เจียมจิต เผือกศรี.การออกแบบเครื่องแต่งกาย.พิมพ์ครั้งที่1 ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ. กรุงเทพฯ
พรสนอง เหลืออบจำเจริญ.(2553).ประวัติศาสตร์ศิลปะเครื่องแต่งกาย.กรุงเทพฯ:อินฟอรมีเดียอินเตอร์
เนชั่นเนล.

ชนิด อริยมชปรัชการ.(2550). ออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอารยธรรม
กรีกโบราณแล คลาสสิกฟังก์.(ศิลปะนิพนธ์มหาวิทยาลัยศิลปกร). กรุงเทพฯ

สื่อออนไลน์

ประวัติรูปแบบเครื่องแต่งกายกรีกโบราณ”. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก :

http://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/08_7.html(วันที่สืบค้น 7 ธันวาคม
2555)

รูปแบบเครื่องแต่งกายกรีกโบราณ. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก

<http://welovedogszone.wordpress.com>(วันที่สืบค้น 7 ธันวาคม 2555)

หลังการออกแบบเครื่องแต่งกาย[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก

<http://www.vcharkarn.com/vcafe/1204916> (วันที่สืบค้น 7 ธันวาคม 2555)

แนวโน้มนสีแฟชั่น[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก

<http://www.tcdc.or.th>(วันที่สืบค้น 7 ธันวาคม 2555)

ภาคผนวก ก

ขั้นตอนกระบวนการทำงาน





การถ่ายภาพ



การถ่ายแบบ



การถ่ายภาพแบบ



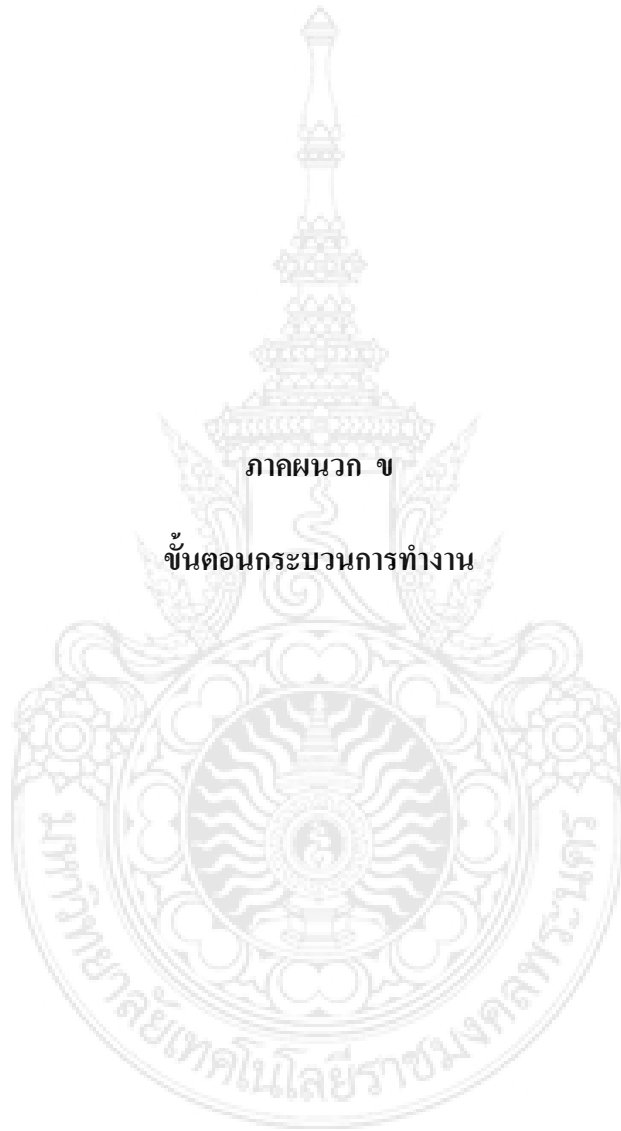
ขั้นตอนการทำงาน



ขั้นตอนการทำงาน

ภาคผนวก ข

ขั้นตอนกระบวนการทำงาน





ผลงานออกแบบชุดที่1



ผลงานออกแบบชุดที่2



ผลงานออกแบบชุดที่3



ผลงานออกแบบชุดที่4



ผลงานออกแบบชุดที่ 5



ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล จักรพรรณ โมهلัน

วันเดือนปีเกิด 13 เมษายน 2533

ที่อยู่ 46/10 ถนนน้ำสุุด ตำบลทับเที่ยง อำเภอเมือง จังหวัดตรัง 92000

ประวัติการศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวิเชียรมาตุ จังหวัดตรัง

ปริญญาตรีมหาวิทยลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

ปีที่สำเร็จการศึกษา พ.ศ2555

