



การออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ด ที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง

**THE COSTUME DESIGN AVANT-GARDE STYLE BY  
DEVELOPMENT TO ACTUALLY WEASABLE**

วิสิฐ เกียรติสุขมงคล

**VISIT KEATISUPAMONGKOL**

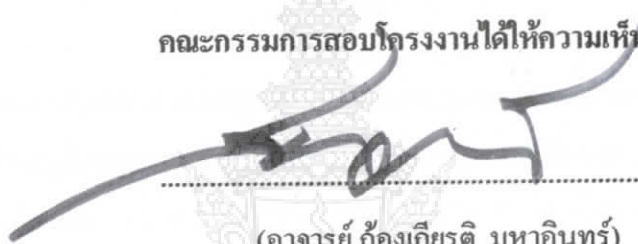
โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น


มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร


ปีการศึกษา 2555


หัวข้อโครงการ      การออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ด ที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง  
ชื่อผู้เขียน            นาย วิศิฐ เกียรติศุภมงคล  
ระดับการศึกษา        ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชา              ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ  
คณะ                      อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น  
อาจารย์ที่ปรึกษา      อาจารย์ก้องเกียรติ มหาอินทร์  
                                 อาจารย์สัมพันธ์ สุวรรณศิริ

คณะกรรมการสอบโครงการได้ให้ความเห็นโครงการฉบับนี้แล้ว

  
.....ประธานกรรมการ  
(อาจารย์ ก้องเกียรติ มหาอินทร์)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์สัมพันธ์ สุวรรณศิริ)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์ มธุรส เวียงสีมา)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์นิตยา วันโสกา)

วันที่ 4 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2556

โครงการ	การออกแบบเครื่องที่แต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง
ชื่อ สกุล	นายวิไลฐ์ เกียรติศุภมงคล
อาจารย์ที่ปรึกษา	นายก้องเกียรติ มหาอินทร์ นายสัมภาษณ์ สุวรรณคีรี
ชื่อปริญญา	ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ
ปีการศึกษา	2555

#### บทคัดย่อ

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ด ที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ อวองการ์ด (Avant – Garde) และเพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบอวองการ์ด (Avant – Garde) โดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง

โดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลรูปแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดและการป้องกันตัวตามธรรมชาติของ ตัวนึ่งเพื่อการศึกษาข้อมูลในการนำมาพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายแนวอวองการ์ดและได้นำมาประยุกต์ในการออกแบบให้สวมใส่ได้จริงโดยใช้เครื่องมือพรณาวิเคราะห์ ผลการวิเคราะห์รูปแบบเครื่องแต่งรูปแบบอวองการ์ด มีจุดเด่นในด้าน โครงสร้างชุดที่มีความแปลก มีจุดเด่นเรื่องรูปทรงและวัสดุที่มีเอกลักษณ์ ซึ่งสามารถนำมาต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดได้ และยังเป็นแนวทางในการปรับรูปแบบแพทเทิร์นเพื่อให้ได้รูปแบบที่มีความทันสมัยสามารถสวมใส่ได้จริง

ผลการศึกษาพบว่า แนวทางในการแก้ไขปัญหาคือ การนำรายละเอียดและจุดเด่นของเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ด และตัวนึ่ง มาออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง โดยนำมาผสมผสานให้ได้รูปแบบที่หลากหลายและพัฒนาเป็นงานด้านแฟชั่นที่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของอวองการ์ดให้คงอยู่ต่อไป

Project	The costume design Avant-Garde style by development to actual wearables
Name and surname	Mr. Visit Keatisupamongkol
Adviser	Mr.Kongkiat Mahain Mr.Sampad Suwankeeree
Degree	Bachelor of Technology Program.
Department	Fashion and Textile Design
Semester	2012

The costume design Avant-Garde style by development to actually wearables aims to study and adapt basic concepts of Avant- Garde costume design in order to develop and apply for developing a unique, outstanding and fashionable costume which was inspired by the natural protection of armadillos.

For the method of study, I had done a research concerning patterns of Avant-Garde costume and the self-mechanism of armadillos so that I can apply it in my design and make it wearable in real life. As the result, the pattern of Avant-Garde costume has distinctive feature in its unique figure and materials which can be furthered in designing Avant-Garde costume. Moreover, the pattern can be used as a guide for the practical and fashionable pattern's adjustment.

From my study, I have found that combining details and main features of Avant-Garde costume and armadillos together will bring the success. Because designing practical Avant-Garde costume, it will have to compose those details and features in order to get numerous forms of pattern but still be in Avant-Garde style. And that will be another advancement of Avant-Garde fashion.

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม  
เพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2556 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

โครงการนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ก้องเกียรติ มหาอินทร์ และ  
อาจารย์สัมภาษณ์ สุวรรณศิริ ที่ได้คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำ คอยตรวจสอบ แก้ไขข้อมูลต่างๆ จน  
ทำให้สารนิพนธ์นี้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์กัญญา ญาณวิโรจน์ ที่คอยให้คำปรึกษาในการออกแบบและ  
ทำแบบตัด

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น อาจารย์กฤษดา รัตนางกูร ที่ให้คำปรึกษา  
และให้ข้อมูลในโครงการฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์รัชชัช แสงน้ำเพชร ที่คอยให้คำแนะนำ และ คำปรึกษาใน  
การออกแบบและตัดชุดให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ที่คอยส่งเสริมในทุกๆด้านและคอยให้กำลังใจเสมอ  
มา

ขอบคุณ รัตติยา บุญพลอย นริศรา มานะจินดานนท์ ดวงธนัตย์ นันทพัฒน์สร้อย  
ฉัตรพร นันทจินดา ที่คอยให้ความช่วยเหลือในทุกๆเรื่อง ขอบคุณที่ไม่ทิ้งกัน และคอยให้กำลังใจที่  
ดีเสมอมา

และสุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆสาขาออกแบบแฟชั่นทุกคนและทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวมาใน  
ข้างต้นที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการทำสารนิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี  
ขอบคุณครับ

## สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
1. บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ที่มาของปัญหา	2
แนวทางการแก้ไขปัญหา	2
ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล	2
ขอบเขตของการออกแบบ	3
วิธีการดำเนินโครงการ	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
นิยามศัพท์	4
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะรูปแบบอวองการ์ดและศิลปะป็นรูปแบบอวองการ์ด 5	
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า ยาโยอิ กุซาม่า	9
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า อิชเซ มิยะเกะ	13
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า เมซง มาติน	19
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ แนวโน้มแฟชั่น 2014	24
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย	33
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ วัสดุ และ ทฤษฎีสี	40
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ตัวนั้ม	44
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	46

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.วิธีการดำเนินงานวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	47
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	47
การหาคุณภาพของเครื่องมือ	49
การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	51
4. การวิเคราะห์ข้อมูล	
การวิเคราะห์ข้อมูล	52
สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	73
สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะของตัวนิ่ม	76
แรงบันดาลใจ (INSPIRATION)	77
อารมณ์ (MOOD BROAD)	78
กลุ่มเป้าหมาย (TARGET GROUP)	78
เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวอย่างผลงาน	79
สรุปผลการวิเคราะห์การออกแบบ	93
5. สรุปและอภิปรายผล	
วัตถุประสงค์ของโครงการ	94
ที่มาของปัญหา	94
แนวทางแก้ปัญหา	94
ขอบเขตการศึกษา	94
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	94
เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวอย่างผลงาน	95
การอภิปรายผล	95
ข้อเสนอแนะ	96

บรรณานุกรม

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ยาโยอิ กุซาม่า	11
2 ผลงาน ค็อดส์ อินฟินิตี้	11
3 ผลงาน ค็อดส์ อินฟินิตี้	12
4 ผลงาน ค็อดส์ อินฟินิตี้	12
5 อิชเซ มิยะเกะ นักออกแบบชาวญี่ปุ่น	13
6 ฟรีด ฟรีด ผลงานของ อิชเซ มิยะเกะ	17
7 ฟรีด ฟรีด ผลงานของ อิชเซ มิยะเกะ	17
8 ฟรีด ฟรีด ผลงานของ อิชเซ มิยะเกะ	18
9 ฟรีด ฟรีด ผลงานของ อิชเซ มิยะเกะ	18
10 Maison martin นักออกแบบชาวเบลเยียม	19
11 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011	21
12 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011	21
13 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011	22
14 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011	22
15 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011	23
16 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011	23
17 แนวความคิดสกรีนสเคป (Screenscape)	25
18 โทนสีแนวความคิดสกรีนสเคป (Screenscape)	25
19 แนวความคิดความฝันแบบดิจิทัล	26
20 โทนสีแนวความคิดความฝันแบบดิจิทัล	26
21 แนวความคิดธรรมชาติที่ยังไม่ลงตัว	27
22 โทนสีแนวความคิดธรรมชาติที่ยังไม่ลงตัว	27
23 แนวความคิดการเบี่ยงเบนความเข้ม	28
24 โทนสีแนวความคิดการเบี่ยงเบนความเข้ม	28
25 แนวความคิดความช่วยเหลือที่บริสุทธิ์	29
26 โทนสีแนวความคิดความช่วยเหลือที่บริสุทธิ์	29



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
27 แนวความคิดการหาแหล่งใหม่	30
28 โทนสีแนวความคิดการหาแหล่งใหม่	30
43 ตัวน้้ม	40
44 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	53
45 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	55
46 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	57
47 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	59
48 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	61
49 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	63
50 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	65
51 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	67
52 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	69
53 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	71
54 ตัวน้้ม	74
55 แรงบันดาลใจ (Inspiration)	77
56 อารมณ์(Mood Board)	78
57 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้ สวมใส่ได้จริงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวน้้ม	80
58 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้ สวมใส่ได้จริงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวน้้ม	82
59 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้ สวมใส่ได้จริงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวน้้ม	84
60 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้ สวมใส่ได้จริงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวน้้ม	86
61 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้ สวมใส่ได้จริงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวน้้ม	88

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้าที่
1. แบบวิเคราะห์รูปแบบและลวดลายสีสันของเครื่องแต่งกายรูปแบบ อวองการ์ด	49
2. แบบวิเคราะห์รูปร่างและสีของตัวนึ่ง	50
3. ตารางที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	54
4. ตารางที่ 2 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	56
5. ตารางที่ 3 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	58
6. ตารางที่ 4 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	60
7. ตารางที่ 5 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	62
8. ตารางที่ 6 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	64
9. ตารางที่ 7 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	66
10. ตารางที่ 8 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	68
11. ตารางที่ 9 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	70
12. ตารางที่ 10 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011	72
13. ตารางที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะของตัวนึ่ง	75



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงไปของโลก ณ ปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นถึง วิถีชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันที่มีความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ด้วยปัจจัยหลายๆด้านที่ใช้ในการดำรงชีวิต เช่น ที่อยู่อาศัยก็มีการพัฒนาโครงสร้างให้เกิดความสะดวกสบายขึ้น การเดินทางก็พัฒนาให้มีความสะดวก รวดเร็วซึ่งต่างไปจากเดิมที่มีการเดินทางด้วยเท้าหรือใช้สัตว์เป็นพาหนะ และด้านการแต่งกายที่มีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในตัวโครงสร้าง เนื้อผ้า และรูปทรงจึงได้มีการพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าในรูปแบบอวองการ์ด (Avant – Garde)

การปฏิบัติความคิดในทุกวงการ โดยเฉพาะวงการศิลปะและปรัชญา นำไปสู่อิสรภาพทางความคิดอย่างเต็มที่ซึ่งข้ามพ้นไปจากข้อจำกัดต่างๆที่เคยมีในอดีต ทำให้ก่อเกิดแนวคิดทฤษฎีใหม่ๆ ขึ้นมากมายในยุโรปช่วงศตวรรษที่ 19 และท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นความคิดหนึ่งที่เป็นหัวใจสำคัญคือ Avant-gardism เป็นคำในภาษาฝรั่งเศสหมายถึงทหารกองหน้า และมันถูกใช้ในความหมายของผลสรุปใหม่ๆที่มักจะเกิดขึ้นเสมอภายหลังจากการ ปฏิวัติหรือปฏิรูปสิ่งเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการค้นพบสิ่งใหม่ๆในวงการศิลปะผลงานศิลปะกลุ่มนี้จึงแฝงสถานะของความพิเศษ สูงส่ง ความเป็นต้นฉบับที่บ่งบอกถึงลักษณะเฉพาะในตัวผลงานเหล่านั้นที่ไม่อาจพบได้ในวัตถุอื่นหรือในงานศิลปะชิ้นอื่นๆ หรือแม้แต่ผลงานที่ถูกสร้างโดยศิลปินคนเดียวกันก็ตาม เนื่องจากลักษณะเฉพาะของความเป็นต้นฉบับไม่อาจจะปรากฏซ้ำหรือถูกสร้างขึ้น ซ้ำได้ และด้วย ความแปลกใหม่ เหล่านั้นในเชิงรูปธรรมก็คือผลงานศิลปะที่ถูกยกให้เป็นงานต้นฉบับ เช่น งาน Master piece ต่างๆในโลกศิลปะ ซึ่งกลายเป็นหลักฐานชั้นดีที่แสดงถึงความสำเร็จของการสร้างสรรค์นั่นเองความแปลกใหม่และการสร้างสรรค์แบบที่ผูกโยงกับความเป็นต้นฉบับแบบ Avant-garde art จึงถูกท้าทายโดยความแปลกใหม่ และที่มาในรูปของการจับเอาผลงานต้นฉบับหรือสิ่งที่เคยใหม่ ต่างๆมารวมๆเข้าไว้ด้วยกัน

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีแนวความคิดในการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลทางด้านอวองการ์ด (Avant – Garde) เพื่อทางเลือกใหม่ให้วงการแฟชั่นของประเทศไทย และด้วยเทคนิคและวิธีการทำเพื่อที่จะพัฒนาให้เกิดการสวมใส่ได้จริง จึงนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบแฟชั่น จึงนำแนวความคิดนี้มาออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายในรูปแบบอวองการ์ดโดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบ อวองการ์ด (Avant – Garde)
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบอวองการ์ด (Avant – Garde) โดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง

### ที่มาของปัญหา

ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าแฟชั่นในรูปแบบอวองการ์ด (Avant – Garde) ในประเทศไทยไม่ค่อยเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย

### แนวทางการแก้ไขปัญหา

ผู้ศึกษามีแนวคิดในการใช้แฟชั่นเป็นสื่อให้เห็นถึงทางเลือกในรูปแบบ อวองการ์ด Avant-gard ให้แก่วงการแฟชั่น ประเทศไทย

### ขอบเขตของการศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหา

1. ศึกษารูปแบบ อวองการ์ด (Avant-gard)
2. ศึกษาแนวโน้มแฟชั่นปี 2014
3. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลรวบรวมเกี่ยวกับตัวนึ่ง และสรีระตัวของตัวนึ่ง

### ขอบเขตของการออกแบบ

1. ออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบอวองการ์ด Avant-garde โดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่น โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยได้รับแนวความคิดมาจากรูปแบบอวองการ์ด Avant-garde โดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง
3. ออกแบบเครื่องแต่งกายและพัฒนาเครื่องแต่งกาย รูปแบบอวองการ์ด Avant-garde โดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริงจำนวน 5 ชุด

### วิธีดำเนินโครงการ

1. นำเสนอหัวข้อโครงการ
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ใกล้สูญพันธุ์และค้นหารูปร่าง ลักษณะเฉพาะของตัวนิ่ม ชีวิตการเป็นอยู่รวมไปถึงการป้องกันตัว
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้า
4. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายและการใช้สี
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่นในปี ค.ศ. 2013-2014
6. ออกแบบเสื้อผ้า ร่างชุด
7. คัดเลือกแบบ ที่ตัดเย็บชุดแฟชั่น
8. ตัดเย็บชุดที่คัดเลือกไว้
9. ตกแต่งรายละเอียด
10. ตรวจสอบความเรียบร้อย
11. สรุปผลการดำเนินงานพร้อมข้อเสนอแนะ
12. นำเสนอผลงาน
13. ส่งเอกสารสารนิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ตามกำหนด

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับรูปแบบ อวองการ์ด (Avant – Garde)

2. ได้รับรูปแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบอวองการ์ด (Avant – Garde) โดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง

### นิยามศัพท์

อวองการ์ด (Avant-garde) หมายถึง ศิลปินกลุ่มหัวก้าวหน้าที่มีแนวคิดและสร้างผลงานแบบใหม่ๆ หรืออาจจะใช้กับแนวคิดหรือผลงานที่เป็นความคิดค้นใหม่ๆ ได้

ตัวนึ่ง หมายถึง ตัวนึ่งเป็นสัตว์เลื้อยคลานด้วยนมมีรูปร่างประหลาด ลักษณะเป็นสัตว์เลื้อยคลานที่ล่าด้วยขาและเรียวด้านบนมีเกล็ดปกคลุมร่างกาย ระหว่างเกล็ดมีขนไม่มีฟันปากมีลักษณะเป็นรูเล็กๆ นึ่งมีลักษณะการป้องกันตัวเองไม่เหมือนสัตว์ชนิดอื่น จะม้วนลิ้นเข้าไปเก็บไว้ในปลอกหุ้มที่อยู่ลึกเข้าไปในโพรงตรงช่องอก และใช้กล้ามเนื้ออันทรงพลังยึดเอาไว้กลับกระดูกเชิงกราน คือเมื่อมีภัยมาตัวนึ่งจะม้วนตัวกลมเหมือนเวลานอนเสมือนเป็นการป้องกันภัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาโครงการเรื่องเสื้อผ้ารูปแบบ อวองการ์ด ที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริงผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะรูปแบบอวองการ์ดและศิลปินรูปแบบอวองการ์ด
- 2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า ยาโยอิ กุซามา
- 2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า อิซเซ มิยะเกะ
- 2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า เมซง มาติน
- 2.5 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ แนวโน้มแฟชั่น 2014
- 2.6 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- 2.7 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ วัสดุ และ ทฤษฎีสี
- 2.8 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ตัวนิ่ม
- 2.9 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ศิลปะรูปแบบ อวองการ์ดและศิลปินรูปแบบ อวองการ์ด

Avant-garde เป็นคำในภาษาฝรั่งเศสหมายถึงทหารกองหน้า และมันถูกใช้ในความหมายของผลสรุปใหม่ๆที่มักจะเกิดขึ้นเสมอภายหลังจากการ ปฏิวัติหรือปฏิรูปสิ่งเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการค้นพบสิ่งใหม่ๆในวงการศิลปะ นักมานุษยวิทยาชาวฝรั่งเศส Henri de Saint-Simon (1760-1825) ได้ใช้คำนี้เรียกกลุ่มศิลปิน นักวิทยาศาสตร์รวมถึงนักอุตสาหกรรมระดับแนวหน้าที่เป็นผู้บุกเบิกแบบแผนทาง สังคมในยุคนั้น คำๆนี้จึงกลายเป็นคุณเ้าคำคัญอันหนึ่งที่จะนำไปสู่ความเข้าใจในแก่นสารของ ความเป็นสมัยใหม่ (Modernity) ได้ หรืออาจจะกล่าวได้ว่า Modern art แท้จริงแล้วก็คือ Avant-garde art นั่นเอง Avant-garde art หรือ “ศิลปะก้าวหน้า” นั้นให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อผลผลิตอันเกิดจากอัจฉริยภาพของศิลปิน การริเริ่มสร้างสรรค์ส่วนตัว และ

คาดหวังไว้สูงกับลักษณะเฉพาะตัวเหล่านั้นซึ่งเชื่อว่าจะทำให้ศิลปะพัฒนา ไปสู่สิ่งที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนคือ ความแปลกใหม่ ในโลกศิลปะ ผลงาน ศิลปะกลุ่มนี้จึงแฝงสถานะของความพิเศษ สูงส่ง มีความเป็นต้นฉบับที่บ่งถึงลักษณะเฉพาะในตัวผลงานเหล่านั้นที่ไม่อาจพบได้ใน วัตถุอื่นหรือในงานศิลปะชิ้นอื่นๆ หรือแม้แต่ผลงานที่ถูกสร้างโดยศิลปินคนเดียวกันก็ตาม เนื่องจากลักษณะเฉพาะของความเป็นต้นฉบับไม่อาจจะปรากฏซ้ำหรือถูกสร้างขึ้น ซ้ำได้ แท้จริงแล้วการให้ความสำคัญกับการสร้างสิ่งใหม่ของศิลปิน กลุ่มก้าวหน้า นั้น มีความสัมพันธ์อย่างยิ่งกับความเชื่อมั่นบางอย่างเกี่ยวกับความจริงของศิลปะ เพราะความเคลื่อนไหวอันนี้ได้เผยให้เห็นถึงพื้นฐานความคิดที่ว่าศิลปะมีโลก แห่งความจริงของตัวเองมีตรรกะของตัวเอง (Inner logic) ที่แยกออกไปจากสิ่งอื่นๆและไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งใดๆไม่ว่าจะเป็น สังคม ศิลธรรมหรือศาสนา “ศิลปะเพื่อศิลปะ” (Art’s for art’s sake) วัตถุประสงค์จะถูกประกาศออกมาเสมอๆ ก็เพื่อตอกย้ำแนวคิดนี้นั่นเอง โดยเหตุนี้ กระบวนการสร้างสรรค์ จึงถูกมองว่าเป็นเพียงหนทางเดียวที่จะนำไปสู่ความจริงภายในของศิลปะได้ และผลงานศิลปะต่างๆจึงอยู่ในฐานะของสิ่งที่สามารถแทนค่า (representation) ความจริงเชิงสุนทรียภาพได้อย่างเท่าเทียม เช่นเดียวกับที่สมการคณิตศาสตร์สามารถใช้อธิบายปรากฏการณ์เชิงกายภาพต่างๆได้ในทางฟิสิกส์ หากเราจะ มองผ่านมุมมองแบบมนุษยนิยม (humanism) อันเป็นแนวคิดกระแสหลักที่ทรงอิทธิพลที่สุดในโลกสมัยใหม่แล้ว การคาดหวังสิ่งใหม่ๆในงานศิลปะก็คือตัวแทนความเชื่อมั่นในอำนาจการสร้าง สรรค์ของมนุษย์นั่นเอง การเชื่อในศักยภาพของมนุษย์ที่รับรู้ เป็นผู้แสวงหาและสุดท้ายก็เป็นผู้ค้นพบความจริง ได้ ส่งผลให้ศิลปินอยู่ในฐานะของผู้สร้างสรรค์หรือองค์ประธาน (the subject) ซึ่งเป็นผู้ขับเคลื่อนกระบวนการของการสร้างสรรค์เพื่อให้มนุษย์สามารถเข้าใจ โลกหรือบรรลุถึงความจริงเชิงสุนทรียภาพได้ ประเด็นเกี่ยวกับ “ความแปลกใหม่” และ “การสร้างสรรค์” จึงมักจะถูกหยิบยกให้เป็นหัวใจสำคัญของงานศิลปะก้าวหน้าอยู่เสมอ และความหมายของความแปลกใหม่ก็สามารถโยงไปถึง “สิ่งที่ไม่เคยมี” หรือ “ไม่เหมือนสิ่งใดๆที่เคยมี” “สูงค่า” “เป็นของแท้” “มีเพียงชิ้นเดียว” ทั้งยังเป็นกระบวนการเพื่อนำไปสู่สิ่งที่ดีกว่า ล้ำหน้ากว่า ดัง นั้นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ศิลปะแบบ Avant-garde จึงเป็นการมองพัฒนาการของศิลปะอย่างมีจุดหมายปลายทาง คือมองว่าศิลปะที่เป็นผลจากการสร้างสรรค์จะสามารถพัฒนาก้าวหน้าขึ้นเรื่อยๆ และจะบรรลุถึงความจริงหรืออุดมคติของศิลปะได้ในที่สุด ผลผลิตของ “ความแปลกใหม่” เหล่านั้นในเชิงรูปธรรมก็คือผลงานศิลปะที่



ถูกยกให้เป็นงานต้นฉบับ เช่น งาน Master piece ต่างๆในโลกศิลปะ ซึ่งกลายเป็นหลักฐานชั้นดีที่แสดงถึงความสำเร็จของการสร้างสรรค์นั่นเอง แนว คิดเช่นนี้เองที่สนับสนุนให้เกิดการแบ่งแยก ระดับของงานศิลปะให้เป็นศิลปะ ชั้นสูง (high art) กับศิลปะชั้นต่ำ (low art) ในโลกสมัยใหม่ ทำให้เกิดกรอบมาตรฐานบางอย่างที่กลายเป็นแนวทางสร้างสรรค์งานศิลปะบริสุทธิ์ (pure art) นับแต่นั้นมา และหากเรามองย้อนกลับไปท่ามกลางพัฒนาการ อันยาวนานของ Avant-garde art ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่การรวมตัวของศิลปินกลุ่มหนึ่งในฝรั่งเศสที่ปฏิเสธแนวการ สร้างงานศิลปะตามแบบแผนนิยม (academic) เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปะจึงกลายเป็น สิ่งที่ผูกยึดอยู่กับวาทกรรม “ความใหม่” “ความก้าวหน้า” “การพัฒนา” และ “การสร้างสรรค์” ตลอดมา การผลิตงานศิลปะออกมาสักชิ้นหนึ่ง จึงต้องมีการนำเสนอสิ่งใหม่ๆอยู่เสมอ ผลักดันให้เกิดการพัฒนาต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด การทำงานศิลปะภายใต้แนวคิดเช่นนี้จึงเต็มไปด้วยความคาดหวังให้ศิลปินสร้าง สรรค์สิ่งที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้เกิดงานที่เป็นต้นฉบับชิ้นใหม่ต่อไป ในแง่นี้เองศิลปินจึง เป็นเสมือนนักผจญภัย ที่ล่องเรือโดดเดี่ยวท่ามกลางมหาสมุทรอันกว้างใหญ่ไพศาลแต่เพียงลำพัง เพื่อแสวงหาดินแดนที่ยังไม่มีใครเคยพบเจออย่างไม่รู้ชะตากรรม ซึ่งดูจะน่าตื่นเต้นท้าทาย และกดดัน อย่างน่าหวั่นใจในภยันตรายที่ซ่อนเร้นอยู่ในหนทางข้างหน้าในเวลา เดียวกัน แต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปในวงการศิลปะว่า หากที่จะสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ในงานศิลปะ ดังเช่นศิลปินกลุ่มก้าวหน้าได้สร้างไว้เป็นมาตรฐานอีกต่อไป และเกิดความเคลือบแคลงสงสัยว่าการสร้างสรรค์ ศิลปะที่แปลกใหม่จะยังคงมีความ เป็นไปได้หลงเหลืออยู่มายน้อยเพียงใด ศิลปินกลุ่มก้าวหน้า กำลังเผชิญหน้าอยู่กับคำถามอันท้าทายเหล่านี้ ความ เชื่อที่ว่าความคิดค้นของศิลปินเกิดจาก ความสามารถเชิงสุนทรียภาพบางอย่างซึ่ง อยู่เหนือพันและลึกลับซับซ้อนเกินกว่าที่คนทั่วไปจะเข้าใจ ประกอบกับแนวทางการสร้างงานศิลปะที่มุ่งไปสู่การค้นหาเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ ศิลปินแต่ละคน ก็ได้กลายเป็นกรอบที่พวกเขาสร้างขึ้นเพื่อขังตัวเองให้อยู่ในวงของการสร้าง สรรค์ ส่วนตัว ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะจึงเป็นสิ่งที่ค่อนข้างจะเกี่ยวเนื่องอยู่ ในเฉพาะกลุ่มแวดวง ศิลปิน นักวิจารณ์ รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะเท่านั้น ผล ที่ติดตามมาอย่างเห็นได้ชัดก็คือ โลกของศิลปะค่อยๆถูกแยกออกไปเป็นส่วนเอกเทศมากขึ้นและแยกตัวออกจากความเข้าใจของคนทั่วไปมากขึ้นเรื่อยๆ ศิลปะแบบ Avant-garde จึงกลายเป็นสิ่งที่สูงส่ง พ้นไปจากความสามารถคิด เข้าใจได้ของคนสามัญ และจำกัดพื้นที่ของความเข้าใจไว้ภายในสายตาของผู้ชำนาญการเท่านั้น ใน

สยามทศวรรษที่ผ่านมาวงการศิลปะตกอยู่ภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ของสังคมและ เทคโนโลยีต่างๆ ส่งผลให้ท่าทีของศิลปะเปลี่ยนแปลงไปทั้งในด้านเทคนิควิธีการ และมโนทัศน์ สำคัญๆ ศิลปะในปัจจุบันนั้นอยู่ท่ามกลางความเฟื่องฟูของสื่อและวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) มันจึงถูกสร้างขึ้นในรูปของวัตถุเพื่อการบริโภคที่ค้ำฉิ่ง ถึงการผลิตในเชิงปริมาณมากกว่าคุณค่าที่ สูงส่งของงานชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ศิลปะเริ่มถูกสร้างขึ้นจากคัดลอกหรือผลิตซ้ำ (copy) ในเชิง ปริมาณไปพร้อมๆกับการคัดลอกในเชิงรูปแบบทางศิลปะหรือการย้อนเอารูปแบบ ที่มีอยู่เดิมมาใช้ (retro-style) อย่างไรก็ตาม ศิลปะมีจึงแนว โน้มที่จะข้ามพ้นไปจากขอบเขตของการแสวงหาสิ่ง ใหม่ๆหรือลักษณะเฉพาะตัว บ่อยครั้งเรามักพบเห็นผลงานที่หยิบยืมภาพลักษณ์ต่างๆ (appropriated image) มาใช้อย่างปนเป ยอมรับการลอกเลียนแบบหรือนำเสนอเรื่องราวต่างๆไปที่พบเห็นได้ในชีวิต ประจำ วัน และบ่อยครั้งศิลปะกลายเป็นเพียงเรื่องล้อเล่นสนุกสนานและแฝงนัยทางการค้า เช่น งาน “Pink Panther” (1988) ของเจฟ คูนส์ เจ้าพ่อศิลปะกำมะลอหรือที่เรียกกันอย่างลำลองว่า Kitsch ซึ่ง ขัดแย้งอย่างสิ้นเชิงกับอุดมคติของศิลปะที่มุ่งเน้นความเป็นต้นฉบับและ เอกภาพที่สูงส่งแบบ Avant-garde art และที่สำคัญคือผลงานเหล่านี้เริ่มหันไปจากความเชื่อถือศรัทธาในการสรรค์ของ มนุษย์ตามแนวมนุษยนิยมมากขึ้นทุกทีความ — แปลกใหม่และการสร้างสรรค์แบบที่ผูกโยงกับความ เป็นต้นฉบับแบบ Avant-garde art จึงถูกท้าทายโดยความแปลกใหม่ (อย่างน่าตระหนกตกใจ) ที่มา ในรูปของการจับเอาผลงานต้นฉบับหรือสิ่งที่เคยใหม่ต่างๆมารวมๆเข้าไว้ ด้วยกันแบบจับฉ่าย ก็ เพราะศิลปะหลังกลุ่มก้าวหน้า (Post Avant-garde) ต่างก็ไม่เชื่อถือในวาทะกรรม “ความใหม่” และ “การสร้างสรรค์” หรือเอกลักษณ์ใดๆที่เป็นแบบอย่างเฉพาะอีกต่อไป ทั้งยังปฏิเสธความเป็น ต้นฉบับว่าเป็นสิ่งที่ไม่อาจจะเป็นไปได้อีกด้วย ผล พวงเหล่านี้ไม่ได้ปรากฏเพียงในวงการศิลปะ เท่านั้นหากมันยังรวมถึงวัตถุทั่วไปในชีวิตและประสบการณ์อื่นๆที่เราสามารถสัมผัสได้ทุกเมื่อ เชื้อวันอีกด้วย อุดมคติว่าด้วย “ความแปลกใหม่” ที่หลงเหลืออยู่ จึงอาจจะกลายเป็นเพียงเกมในการ สร้างสรรค์งานศิลปะที่ถูกทิ้งไว้เป็น โจทย์ หนึ่งให้นักเรียนศิลปะรุ่นหลังๆต้องแก้ให้ตกเท่านั้น

## 2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า ยาโยอิ กุซามา

ยาโยอิ กุซามา

ชื่อเกิด ยาโยอิ กุซามา Kusama Yayoi

เกิด 22 มีนาคม 1929 (อายุ 83)

ศึกษาภาวาศรูปปั้นศิลปะการติดตั้งผลงานศิลปะภาพขนดร์นิยายแฟนชั่น

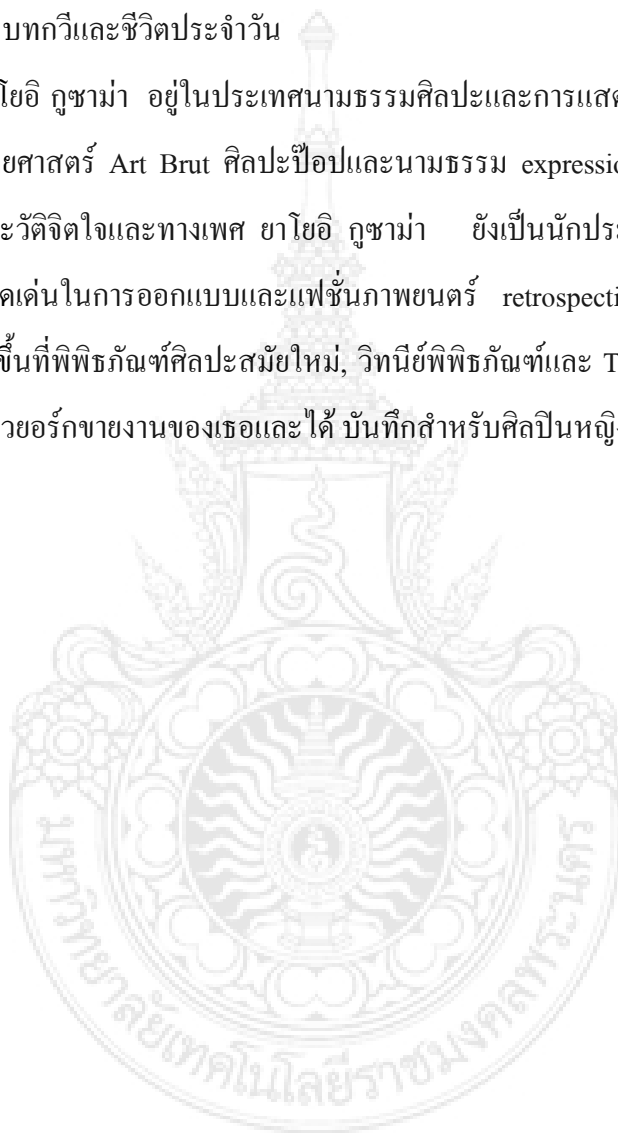
การเคลื่อนไหว Pop Art, Minimalism ศิลปะสตรี

โดยได้รับอิทธิพล Georgia O'Keeffe

Yayoi Kusama เกิด 22 มีนาคม 1929 เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นและนักเขียน ตลอด อาชีพของเธอ เธอได้ทำงานในหลากหลายของสื่อรวมทั้งภาพวาด, ภาพ, รูปปั้นงานศิลปะและการติดตั้ง สิ่งแวดล้อมซึ่งส่วนใหญ่แสดงความสนใจของเธอ ในศิลปะสถาปัตยกรรมและรูปแบบการทำซ้ำ ปุชนิยบุคคลของศิลปะป๊อป, minimalist และสตรีเคลื่อนไหวศิลปะ, ยาโยอิ กุซามา อิทธิพลโคตรเช่น Andy Warhol และแคลส โอลเดน. หลังจากแยกย้ายจาก New York ในศิลปะ 1970S, ยาโยอิ กุซามา ได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งใน ที่สำคัญที่สุดชีวิตศิลปินที่จะออกมาจากญี่ปุ่นและเสียงที่สำคัญของ เปรี้ยวจี๊ด เกิด ในโมโตโนะเป็นครอบครัวชนชั้นกลางบนของพ่อค้ากำไลไม้ ยาโยอิ กุซามา เริ่มต้นการสร้างงานศิลปะที่อายุต้นจะไปศึกษาภาพ Nihonga ในเกียวโตในปี 1948 ส'ไต้ญี่ปุ่นอย่างชัดเจน นี้เธอกลายเป็นที่สนใจในเปรี้ยวจี๊ด-ยุโรป และอเมริกา, การแสดงละครแสดงผลงานเดี่ยวหลายภาพของเธอในมัตสึและโตเกียวในช่วงปี 1950 ในปี 1957 เธอย้ายไปสหรัฐอเมริกาตั้งลงในมหานครนิวยอร์กที่เธอหิบบุคของภาพวาดที่ได้รับอิทธิพลมาจากการเคลื่อนไหวศิลปะนามธรรม สลับ ไปที่รูปปั้นและการติดตั้งเป็นสื่อหลักของเธอกลายเป็นประจำ ยาโยอิ กุซามา ของนิวยอร์กเปรี้ยวจี๊ดมีการจัดแสดงผลงานของเธออยู่ข้างของแอนดี้วอร์ โฮแคลส โอลเดนและจอร์จซีกัลในช่วงต้นปี 1960 ซึ่งเธอกลายเป็นที่เกี่ยวข้องกับ ป๊อป ศิลปะการเคลื่อนไหว กอด เพิ่มขึ้นของฮิปปีวัฒนธรรมของ 1960S,ยาโยอิ กุซามา มาถึงความสนใจของประชาชนหลังจากที่เธอจัดเป็นชุดของเทศกาลร่างกายที่ผู้เข้า ร่วมเปลือยกายทาสีเป็นลายจุดสีสดใส ในปี 1973 ยาโยอิ กุซามา ย้ายกลับไปบ้านเกิดของ

เธอผู้ป่วนซึ่งเธอพบภาพศิลปะที่ไกลมากขึ้นกว่าที่หัวโบราณในนิวยอร์ก กลาย เป็นพ่อค้ำงานศิลปะ, ภารกิจของเธอพับหลังจากหลายปีและหลังจากที่ประสบปัญหาทางจิตเวช, ในปี 1977 เธอตั้งใจยอมรับตัวเองไปที่โรงพยาบาลที่ซึ่งเธอได้ใช้เวลาที่เหลือในชีวิตของเธอ จาก ที่นี้เธอยังคงผลิตงานศิลปะในความหลากหลายของสื่อเช่นเดียวกับการเปิดตัวงาน วรรณกรรมโดยการเผยแพร่ นวนิยายหลายคอลเลกชันบทกวีและชีวิตประจำวัน

งานยาโยอิ กูซามา อยู่ในประเทศนามธรรมศิลปะและการแสดงคุณลักษณะบางอย่างของสตรีศิลปะ, สถิติศาสตร์ Art Brut ศิลปะป๊อปและนามธรรม expressionism และเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับอัตชีวประวัติจิตใจและทางเพศ ยาโยอิ กูซามา ยังเป็นนักประพันธ์และกวีตีพิมพ์และได้สร้างผลงานที่โดดเด่นในการออกแบบและแฟชั่นภาพยนตร์ retrospectives สำคัญของการทำงานของเธอได้ถูกจัดขึ้นที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่, วิทยาลัยพิพิธภัณฑ์และ Tate Modern ในขณะที่ในปี 2008 Christies นิวยอร์กขายงานของเธอและได้ บันทึกสำหรับศิลปินหญิงที่ทำรายได้สูง

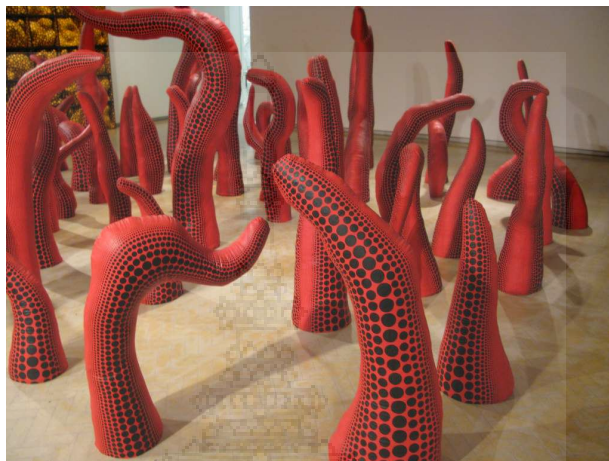




ภาพที่ 1 ยาโยอิ กุซามา  
ที่มา <http://www.yayoi-kusama.jp>



ภาพที่2 ผลงาน ค็อตส์ อินฟินิตี้  
ที่มา <http://www.yayoi-kusama.jp>



ภาพที่3 ผลงาน ค็อตส์ อินฟินิตี้  
ที่มา <http://www.yayoi-kusama.jp>



ภาพที่4 ผลงาน ค็อตส์ อินฟินิตี้  
ที่มา <http://www.yayoi-kusama.jp>

## 2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า อิซเซ มียะเกะ

อิซเซ มียะเกะ



ภาพที่ 5 อิซเซ มียะเกะ นักออกแบบชาวญี่ปุ่น

ที่มา [http://www.marumura.com/fashion\\_shopping/?id=2205](http://www.marumura.com/fashion_shopping/?id=2205)

มียะเกะ เกิดเมื่อวันที่ 22 เมษายน ค.ศ. 1938 ที่เมืองฮิโรชิม่า ประเทศญี่ปุ่น เมื่อเขาอายุ 7 ปี เขาอยู่ในเหตุการณ์และรอดชีวิตมาจากการทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่ฮิโรชิม่าในวันที่ 6 สิงหาคม 1945 เขาศึกษาการออกแบบกราฟิก ที่ Tama Art University ใน Tokyo และสำเร็จการศึกษาในปี 1964 หลังจากจบการศึกษา เขาไปทำงานที่ ปารีส และ นิวยอร์ก และ เดินทางกลับไปที่โตเกียวในปี 1970 มาซาเกะ ก่อตั้ง the Miyake Design Studio ในช่วงปลายยุค 80 เขาเริ่มต้นทดลองกับการจับพลัด ซึ่งทำให้เกิดความเคลื่อนไหวขณะสวมใส่และง่ายต่อการดูแลรักษา ต่อมาเขาได้คิดค้นเทคนิคใหม่ที่ชื่อว่า garment pleating และ ในปี 1993 เสื้อผ้าชิ้นแรกของ Pleats Please ก็ได้ถูกเย็บขึ้น เขาตัดเย็บชุดสำหรับ Ballett Frankfurt ด้วยผลิด ในชื่อว่า "the Loss of Small Detail" William Forsythe และทำงานกับ "Garden in the setting" เขาร่วมมือกับนักเซรามิกชาวออสเตรเลีย Lucie Rie เพื่อผลิตกระดุมที่สวยงามจากดินเผาและใช้ประกอบการตัดเย็บ ในปี 1994 และ 1999 มียะเกะ เริ่มเสื้อผ้าชายและหญิง และได้ร่วมงานกับ Naoki Takizawa, ผู้สานต่อธุรกิจ ส่วนตัวเขาได้กลับไปทำงานค้นคว้าทดลองต่อไป อิซเซ มียะเกะ คือ ดีไซน์เนอร์ญี่ปุ่นที่สร้างกระแสและมีชื่อเสียงคนหนึ่งในวงการแฟชั่นโลก โดยเขามีแนวคิดที่ ศิลปะ แฟชั่น ปรัชญา เป็นการประสานกันเพื่อความลงตัว และด้วยความเชื่อที่ว่า เสื้อผ้านั้นไม่ใช่แค่การสวมใส่ เสื้อผ้าต้องการทำให้คนมองเห็น ต้องการที่จะสวมใส่

มัน ผลงานของอิซเซ่จึงมีความเป็นศิลปะด้วย โดยอิซเซ่ได้มีการจัดตั้งกลุ่มแฟชั่น อวอง-การ์ด ใน ญี่ปุ่น กับเพื่อนดีไซเนอร์อีกคนชื่อ เรอิ คาวากุโบะ ในปี 1980 เขาเคยทำงานให้กับ กิราโรซและจิ วองซึ่มาก่อน โดยหลังจากที่เบื่อการอยู่ในปารีส ก็ออกมาเปิดห้องเสื้อของตัวเอง เน้นผลงาน ออกแบบที่ใช้วัสดุหลักคือผ้า โดยนำการใช้กราฟิกมาเล่นกับรูปแบบของ ผ้าเป็นหลัก เขามักจะหาผ้า เนื้อแปลกๆมาตัดต่อกัน เมื่อ เรานึกถึงอิซเซ่ เราก็จะนึกถึงผ้าผลิตที่ไม่ต้องรีด สะดวกในการม้วน ใส่กระเป๋าแล้วเดินทาง สีสันอันสดใส รวมทั้งฟังก์ชันการใช้งานที่น่าสนใจ เรียกว่าเป็นเจ้าของ ผลิตเลยก็ว่าได้ จนก็มีการแตกไลน์ที่ชื่อว่า ผลิต ผลิต ให้มีความสุขมากขึ้นและดูแลถึง ผมเคย แวะไปคูที่ร้าน บางตัวก็สามารถนำมาผ้าคอได้ ในขณะที่คลี่ออกมาก็ใส่เป็นชุดได้ หรือ บางชุด สามารถใส่ได้หลากหลายแบบเช่นกัน ถึงแม้ว่า อิซเซ่ มียะเกะ จะเป็นดีไซเนอร์เอเชีย แต่ก็ทำให้ วงการแฟชั่น โลกรู้จัก และมีชื่อเสียงไม่แพ้แบรนด์จากยุโรป แบรนด์อื่นๆมาถึงปัจจุบันครับ ด้วยการจัดแสดงนิทรรศการเกือบ 130 รวมทั้งเสื้อผ้า, ภาพยนตร์ของแฟชั่นโชว์คอลเลกชันแคตตาล็อก และวัสดุสารคดีอื่น ๆ นิทรรศการนี้ให้ภาพรวมของแฟชั่นปรีวัยจิตจากญี่ปุ่นช่วงต้นทศวรรษ 1980 ถึงปัจจุบัน มันเป็นโครงการดังกล่าวครั้งแรกในยุโรป ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1980 นักออกแบบแฟชั่น ญี่ปุ่นได้ลึกซึ้งและมีอิทธิพลสูงสุดในโลกของแฟชั่น วิสัยทัศน์เช่น Rei Kawakubo (ปี 1942) และ Yohji Yamamoto (ปี 1943) แนะนำภาษาของโครงสร้างไปยังต่างประเทศแฟชั่น พวกเขาใช้วัสดุที่ไม่สมบูรณ์และผู้สูงอายุในชั้นของพวกเขาในขณะที่นักออกแบบ แฟชั่น Issey Miyake (ข. 1,938) พนักงานวัสดุมั่งคั่งของจดหมายที่ร่างของมนุษย์และสร้างพื้นที่ขนาดใหญ่ ระหว่างผ้าและร่างกาย แทนเงาเรียวของเวสต์ที่มีรูปแบบที่ไหลและงานสีเข้ม, ขาวดำเป็น นักออกแบบแฟชั่นญี่ปุ่นอย่าง จริงจังเปลี่ยนชั้นของพวกเขากลายเป็นศิลปะ เสื้อผ้าแฟชั่นญี่ปุ่นซึ่งจงใจไม่ให้ความสำคัญกับ becomingness หมายถึงความคมชัดที่แข็งแกร่งเพื่อความงามตามแบบฉบับความรู้สึกของแฟชั่น ยุโรป ในการสรรเสริญจากเงามืด "ในทุกชนิดของวัตถุฝีมือสำหรับการใช้งานในชีวิตประจำวันเรายังรักสีที่หนึ่ง อาจจะหมายถึงการสะสมของเงา; คนใน West ตรงกันข้ามรักสีที่แสงแดดเข้มข้น." (Jun'ichiro Tanizaki) ความเรียบส่วน "พื้นผิวเรียบ" จะทุ่มเทเพื่อรูปแบบทางเรขาคณิตที่เรียบง่าย และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองมิติ และปริมาณในการทำงานโดย อิซเซ่ มียะเกะ, Rei Kawakubo และ Yohji Yamamoto ร่วมกันกับทุกคือการปฏิเสธความรุนแรงของพวกเขาเงาระดับใกล้ชิดซึ่ง เน้นรูปแบบของมนุษย์ นอกจากนี้ในมุมมองของที่นี่ชุดการถ่ายภาพเป็น โดยศิลปินและช่างภาพ Naoya Hatakeyama ที่นำเสนอในรูปแบบของ Rei Kawakubo แพร่กระจายออกเสื้อผ้ามาจากข้างบน จุดเริ่มต้นของ อิซเซ่ มียะเกะเป็นความคิดของเสื้อผ้าแบนซึ่งเป็นแบบดั้งเดิมของการตัดเสื้อผ้าญี่ปุ่น Miyake ใช้เพียงแค่ "เศษผ้า" ซึ่งเขา wraps คนที่สวมมัน ดังนั้นระหว่างผ้าและร่างกายพื้นที่ที่ถูก



สร้างขึ้นที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละคน ด้วย "-POC" (ชิ้นส่วนของผ้า), ในปี 1999 เขาสร้างเสื้อผ้า  
 สากลสำหรับทุกคนรูปแบบสำหรับเสื้อผ้าจะทำงานลงไปไหนต่อถ้าใช้เครื่องคอมพิวเตอร์โปรแกรม  
 ตัดสวมใส่แบบฟอร์มที่ต้องการ เสื้อผ้าจึงกลายเป็น Sizeless แต่ละชิ้นของเสื้อผ้า อิซเซ มียะเกะ  
 ของงานใหม่ล่าสุดจาก เขา คอลเลกชันประกอบด้วยรูปหลายเหลี่ยมต่างๆพับแบนที่เหมาะสมของ  
 PET (polyethylene terephthalate) เสื้อผ้าเปลี่ยนเมื่อสวมใส่ ประเพณีและนวัตกรรมที่นำเสนอที่นี้  
 เป็นรากฐานของการต่ออายุเสื้อผ้าแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นเช่นกิโมโนของวัสดุและเทคนิคเช่นอริกา  
 นักออกแบบชาวญี่ปุ่นมากมายในการทำงานโดยตรงกับนักออกแบบสิ่งทอ แฟชั่นญี่ปุ่นที่โดดเด่น  
 ด้วยความไวมากสำหรับผ้า ผ้าไหมที่มีการพัฒนาโดยใช้วัสดุสังเคราะห์เช่นและเทคนิคการทอและ  
 การย้อมสีใหม่จะถูกทดสอบ junya watanabe (ข. ค.ศ. 1961) รวมวัสดุสังเคราะห์ที่มีการตัด  
 คลาสสิกที่พบในประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย ผลงานของเขาในมุมมองรวม Fall / Winter  
 Collection "Couture อินทรีย์" ของเขาจากปี 2000 ที่ watanabe ใช้ไหม, ผ้าไฮเทค: ไผ่มากน้ำไมโค  
 รทอนที่ช่วยปกป้องผู้สวมใส่จากฝน ชุดของเสื้อผ้าโดยเต่า Kurihara (ปี 1973) / เต่า Comme des  
 Garçons, Hiroaki Ohya (ปี 1970) / Ohya และ Mintdesigns ทำจากกระดาษ การใช้กระดาษสำหรับ  
 เสื้อผ้าเป็นประเพณีเก่าญี่ปุ่น ในช่วงระยะเวลาใน Kamakura (1185-1333) บางคนสวมเสื้อผ้าที่ทำ  
 จากกระดาษและกระดาษแพงเสื้อผ้าถือว่าเป็นแฟชั่นโดย เฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสมัยเอโดะ (1603-  
 1868) เสื้อผ้าดังกล่าวสามารถสวมใส่เพียงครั้งเดียวโดยเน้นเอกลักษณ์ของพวกเขา เกะ Tsumura (ปี  
 1959) จัดเสื้อในลอน, "บ้านสุดท้าย" จากปี 1994 ซึ่งมีมากกว่า 40 กระเป๋า; เหล่านี้จะเต็มไปด้วย  
 ตัวอย่างเช่นด้วยกระดาษ crumbled สร้างเสื้อหนาวอุ่น "บ้านสุดท้าย" สามารถสวมใส่เป็นชนิดของ  
 เสื้ออยู่รอดในเมือง ในการเก็บรวบรวมฤดูใบไม้ผลิ / ฤดูร้อน Rei Kawakubo ในตำนานของ  
 "ร่างกาย Meets ชุด, ชุด Meets" กรู๊ปเลือดจากปี 1997 ขยายจะปรากฏขึ้นบนไหล่และสะโพกเปลี่ยน  
 รูปแบบธรรมชาติของร่างกาย Kawakubo ปลดปล่อยเสื้อผ้าจากการพึ่งพารูปแบบของมนุษย์, ซ็อก  
 กับความคิดของเราที่เป็นมาตรฐานของแฟชั่น "ไม่สิ่งที่ได้เคยเห็นมาก่อนไม่ใช่สิ่งที่ได้รับซ้ำ; แทน  
 การค้นพบใหม่ที่มีลักษณะต่ออนาคตที่มีความอิสระและมีชีวิตชีวา" นี่คือข้อความที่เขียนจาก  
 "Comme des Garçons" ในปี 1997 รูปแบบที่ทันสมัยของเทคนิคแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นและเสื้อผ้า  
 โดย Kenzo และ Yohji Yamamoto จะถูกนำเสนอควบคู่ไปกับการทำงาน deconstructivist โดย Rei  
 Kawakubo ยามาโมโตะวางรากฐานสำหรับสิ่งที่เรียกว่า Neo-Japonism: การรวมกันของแฟชั่นยุโรป  
 ที่มืองค์ประกอบแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นเช่นกิโมโน เย็นญี่ปุ่น "Cool Japan" ตรวจสอบความสัมพันธ์  
 ทางชีวภาพระหว่างสไตล์ถนนวัฒนธรรมป๊อปและ HAUTE COUTURE โตเกียวได้รับการยกย่อง  
 จากนานาชาติว่าเป็นศูนย์กลางของแฟชั่นของคนหนุ่มสาว ในการออกแบบ 1980 หนุ่มสาวจำนวน

มากถูกสร้างขึ้นป้ายขนาดเล็กและมีเปิดร้านค้าอิสระในฮาราจูกุ ย่าน พื้นที่ที่กลายเป็นที่นิยมมากขึ้นกับวัยรุ่นและแม้วันนี้พวกเขาได้พบบนถนนมิ ในวันอาทิตย์ที่จะพูดคุยและแสดงชุดที่เลือกอย่างระมัดระวังของพวกเขาที่สุด เสื้อผ้าของพวกเขาโดดเด่นด้วยสไตล์ที่แตกต่างและมีอิทธิพลรวมทั้งฟังก์แบบก อธิคและมาสคอตเหมือน Hello Kitty ตัวเลขมังงะหรือสไตล์โลลิต้า ตามแนวพระราชดำริ TAO, Naoki Takizawa (ปี 1960) และจุนทากาฮาชิ (ปี 1969) ผู้ก่อตั้งป้ายชื่อของเขาเผยในปี 1991 นำเสนอที่นี้ในหมู่ผู้อื่น ออกแบบโดย Jil Sander สำหรับ Uniqlo อยู่บนมุมมองเช่นกัน: "แบรนด์ที่โดดเด่นในราคาที่ป็นประชาธิปไตย" (Jil Sander) สำหรับแบรนด์ญี่ปุ่นราคาสมเหตุสมผลออกแบบคอลเลกชันนี้ถูกสร้างขึ้น จำกัด ที่เรียกว่า + J; กับคำขวัญ "Luxury จะเรียบง่าย" มันเป็นเยี่ยมเนื้อเยี่ยมตัวในราคาที่เรียบง่ายและคลาสสิก ภาพยนตร์ของแฟชั่นโชว์ซึ่งเป็นฉากในญี่ปุ่นและยุโรปนำการเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอการออกแบบ แคทวอล์แสดงให้เห็นถึงคนรุ่นต่อไปสัมผัสกับ Issey Miyake, Rei Kawakubo และ Yohji Yamamoto และ 'ไนต์บู๊คเมื่อเมืองและเสื้อผ้าหนังโดย Wenders Wim เสร็จแสดง นิทรรศการที่ถูกสร้างขึ้นในความร่วมมือกับสถาบันเครื่องแต่งกายเกียวโตในโครงสร้างการออกแบบโดย Sou Fujimoto เกียวโตเครื่องแต่งกายสถาบัน (KCI) ก่อตั้งขึ้นในปี 1978 โดย บริษัท วาโก้ สถาบันอันเป็นผลมาจากความปรารถนาที่จะสร้างสถาบันการศึกษาในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งในแฟชั่นตะวันตกเป็นวิจัระบบรวบรวมและทำให้พร้อมสำหรับการจัดแสดง นิทรรศการ วันนี้ KCI เป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ชั้นนำของญี่ปุ่นสำหรับประวัติของการออกแบบเครื่อง แต่งกายและแฟชั่นร่วมสมัยและจะมีการเก็บเงินจาก 11,000 ชิ้น เสื้อผ้าสืบมาจากต้นศตวรรษที่ 17 ถึงปัจจุบัน KCI จัดนิทรรศการแฟชั่นทั่วโลกและสม่ำเสมอเผยแพร่แคตตาล็อกที่ทุ่มเทให้กับหัวข้อแฟชั่น เป็นของสะสมที่ "อุทิศให้กับทุกคนที่สวมใส่เสื้อผ้า" (อากิโกะ Fukai) Sou Fujimoto (ปี 1971 ในฮอกไกโดประเทศญี่ปุ่น) เป็นรุ่นน้องของสถาปนิกในประเทศญี่ปุ่นที่กำลังทำงานอยู่บนนิยามใหม่ของ พื้นที่สถาปัตยกรรม Fujimoto กลายเป็นที่รู้จักผ่าน "สถาปัตยกรรมดั้งเดิม" ของเขาโดดเด่นด้วยบ้านไหลแผนชั้นและการเปลี่ยนระหว่างภายในและภายนอก เขาแบ่งส่วนจัดแสดงนิทรรศการจากกันและกันโดยใช้แสงแสงโปร่งแสงของผ้า กับนักออกแบบ Rei Kawakubo (Comme des Garçons), Yohji Yamamoto มิ.ย. Takahashi (Undercover), Issey Miyake, Junya Watanabe, โคจิ Tatsuno, เต้า Kurihara, Hiroaki Ohya (Ohya), เกะ Tsumura, Kenzo Takada (Kenzo), Fumito Ganryu , Mikio Sakabe, Naoki Takizawa อากิระ Naka, เผือก Horiuchi, อากิระ Minagawa (Mina Perhonen) และอื่น ๆ ; ที่มีป้ายชื่อ Matohu, Mintdesigns, Anrealage, Ne-Net Sacai, Somarta ภัณฑารักษ์นิทรรศการอากิโกะ Fukai กรรมการและหัวหน้า

ภัณฑารักษ์จากเกิวยโตเครื่องแต่งกายสถาบันเคตบุชหัวหน้าหอ ศิลป์, Barbican Centre; และคริส  
D e r c o n ผู้อำนวยกา ร H a u s d e r K u n s t



ภาพที่ 6 พรีต พรีต ผลงานของ อิชเซ มิยะเกะ

ที่มา [http://www.marumura.com/fashion\\_shopping/?id=2205](http://www.marumura.com/fashion_shopping/?id=2205)



ภาพที่ 7 พรีต พรีต ผลงานของ อิชเซ มิยะเกะ

ที่มา [http://www.marumura.com/fashion\\_shopping/?id=2205](http://www.marumura.com/fashion_shopping/?id=2205)



ภาพที่ 8 ฟรีด ฟรีด ผลงานของ อิชเซ มิยะเกะ  
ที่มา [http://www.marumura.com/fashion\\_shopping/?id=2205](http://www.marumura.com/fashion_shopping/?id=2205)



ภาพที่ 9 ฟรีด ฟรีด ผลงานของ อิชเซ มิยะเกะ  
ที่มา [http://www.marumura.com/fashion\\_shopping/?id=2205](http://www.marumura.com/fashion_shopping/?id=2205)

## 2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ นักออกแบบเสื้อผ้า เมฆ มาติน



รูปภาพที่ 10 เมฆ มาติน นักออกแบบชาวเบลเยียม

ที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>

มาแต็ง มาจีลา (Martin Margiela) เกิดวันที่ 9 เมษายน 1957 ในเมือง Genk ประเทศเบลเยียม ซึ่งปัจจุบันเขาประกอบอาชีพ Designer เขาจบการศึกษาจาก Antwerp's Royal Academy of Fine Arts โดยมีมือทางด้านแฟชั่นด้านการออกแบบชุดแนว อวองการ์ด (avant-garde) โดยมีเพื่อนร่วมชั้น 6 คน คือ Walter Van Beirendonck ,Ann Demeulemeester ,Dries van Noten ,Dirk Van Saene ,Dirk Bikkembergs และ Marina Yee โดยทั้ง 6 คนที่ถูกขนานนามว่า The Antwerp Six ทั้งหมดได้จบการศึกษาจาก Antwerp's Royal Academy of Fine Arts ระหว่างปี ค.ศ. 1980 – 1981 และที่สถาบันดังกล่าว Linda Loppa เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ทั้งหมดและได้นำเสนอถึงทัศนคติที่โดดเด่นอันเป็นพื้นฐานทางแฟชั่นระหว่างช่วงปี 1980 ซึ่งเป็นช่วงที่สถาบัน Antwerp ได้ถูกก่อตั้ง และเป็นที่รู้จักกันในวงการแฟชั่นความเจริญก้าวหน้าของสถาบันได้เกิดขึ้นในปี 1988 ขณะที่ The Antwerp Six ทั้งหมดได้เดินทางมุ่งหน้าไปงานแฟชั่นแฟร์ (Fashion fair) ณ กรุงลอนดอนพร้อมกับชุดคอลเล็กชั่นของพวกเขา แต่มาแต็ง มาจีลา ไม่ได้ไปเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มที่ได้ไปจัดแสดงแฟชั่นโชว์ที่กรุงลอนดอนและเขามักจะถูกเข้าใจผิดว่า เขาเป็นหนึ่งใน The Antwerp Six เขาจึงย้ายไปกรุงปารีสที่ที่เขาได้ริเริ่มทำงานให้กับของ ปอล โกลตีเยร์ (Jean Paul Gaultier)

หลังจากที่เขาได้จบการศึกษาในปี ค.ศ. 1980 เขาได้ทำงานเป็นฟรีแลนซ์ดีไซเนอร์ (Freelance Designer) เป็นเวลา 5 ปี ในระหว่างปี ค.ศ. 1985 – 1987 เขาทำงานให้กับของ ปอล โกลดิเยร์ ก่อนที่เขาจะโชว์ คอลเล็กชันแรกในแบรนด์ของเขาเองในปี ค.ศ. 1989 และในระหว่างช่วงปี 1980 ดีไซเนอร์แนววงการ์ตูนญี่ปุ่น เรอิ คาวากูโบะ (Rei Kawakubo) ผู้ก่อตั้งแบรนด์ กอมเดอกาซง (Comme des Garçons) ได้เปลี่ยนโฉมภาพลักษณ์วงการแฟชั่นด้วยการออกแบบที่ใหม่ และแปลกออกไป มาแต็ง มาจีลา และกลุ่ม the Antwerp Six ยังคงพัฒนางานของตนต่อไป ฉีกแนวแฟชั่นหรูหราทั่วโลกด้วยเครื่องแต่งกายที่มีสัดส่วนและไซส์ที่ใหญ่ เช่น แขนยาว ใช้ผ้าลินิน การเย็บแบบตัดต่อ การเย็บเก็บริมผ้าจากด้านนอก และใช้แนวคิดดีคอนสตรัคชัน (Deconstruction) หรือการทำลายโครงสร้างเสื้อผ้า โดยตัวเขามีชื่อเสียงในการนำสิ่งต่างๆ กลับมาออกแบบใหม่โดยวัตถุที่ทำจากงานฝีมือ เช่น วิกเก๋า ผ้าใบ และผ้าพันคอไหม โดยนำมาใช้ในงานตัดเย็บชิ้นสูงอีกด้วย

ตลอดชีวิตการทำงานของมาแต็ง มาจีลา เขาไม่เคยถ่ายภาพหรือปรากฏตัวแม้กระทั่งหลังเวทีหลังงานแฟชั่นโชว์เลย โดยสามารถติดต่อเขาได้ผ่านทางโทรสารเท่านั้น เมซง มาแต็ง มาจีลา (Maison Martin Margiela) มีสัญลักษณ์แบรนด์ที่เรียบง่ายของเขาประกอบไปด้วย ชิ้นผ้าหมายเลข 0-23 ตราสัญลักษณ์ได้ถูกแนบติดไว้แถบโลโก้แบรนด์ของเขา นั่นเอง แบรนด์ของมาแต็ง มาจีลา เป็นที่ยอมรับในแบรนด์เดอะดีเซล (The Diesel) ในปี 2002 และอุตสาหกรรมมองในได้ยกคำพูดจากบทความที่เขาบอกว่า มาแต็งอาจจะต้องการตีตัวห่างออกไป เพราะความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่าง หรือ แต่เรียบง่าย “... มันคือแรงปรารถนาที่อยากจะสนุกกับชีวิตของเขา นอกเหนือจากความต้องการการจับตามองของโลกแฟชั่น”

จนในที่สุดบทความหนึ่งในนิวยอร์กไทม์ (New York Times) วันที่ 1 ตุลาคม ค.ศ. 2008 ได้ให้ข้อมูลมากมายเกี่ยวกับโลกแฟชั่น และได้เห็นใบหน้าแท้จริงของมาแต็ง มาจีลา เป็นครั้งแรกพร้อมกับข่าวร้อนที่ว่า เขามีแนวโน้มที่จะให้ ราล์ฟ ซิโมน (Raf Simons) มาบริหารบริษัทแทนเขา แต่สุดท้ายราล์ฟ ซิโมน ก็มาปฏิเสธข้อเสนอนี้ และอีกคนหนึ่งคือไฮเดอร์ แอคเคอร์แมน (Haider Ackermann) ผู้ถูกเสนอให้เป็นผู้บริหารบริษัทคนต่อไป แต่สุดท้ายแล้ว ก็ออกมาปฏิเสธการรับตำแหน่งเช่นกันในเดือนตุลาคม และในปี ค.ศ. 2009 เรนโซ่ รุซโซ่ (Renzo Rosso) ผู้ถือหุ้นใหญ่ของบริษัทของมาแต็ง มาจีลา ได้กล่าวสู่สาธารณชนว่า “มาแต็ง ไม่ได้อยู่ที่นี่มานานแล้ว เขาอยู่ที่นั่นแต่ก็ไม่ใช่ที่นี่ พวกเราต้องมีทีมออกแบบใหม่แล้ว และพวกเราก็ได้เน้นไปที่พลังแห่งแนวเรียลลิสติก (realistic) หรืองานเหมือนจริงและนี่จะเป็นมาจีลาที่แท้จริงในปี 2015” และสำนักข่าวหนึ่งได้เผยแพร่การประกาศนี้ในเดือนธันวาคมว่า มาแต็ง มาจีลา ได้ออกจากธุรกิจไปแล้วและยังไม่มีกิจการ

นำเสนอผู้บริหารเชิงสร้างสรรค์มาแทนที่เขาแต่ เมซง มาแต็ง มาจีลา ก็ยังคงทำการค้าต่อไป แต่ทางบริษัทก็ปฏิเสธที่จะแสดงความคิดเห็นของการลาออกของ มาแต็ง มาจีลา



รูปภาพที่ 11 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011

ที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>



รูปภาพที่ 12 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011

ที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>



รูปภาพที่ 13 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011

ที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>



รูปภาพที่ 14 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011



ที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>



รูปภาพที่ 15 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011

ที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>



รูปภาพที่ 16 เมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2011

ที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>

## 2.5 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ แนวโน้มแฟชั่น 2014

ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2014 (Spring/Summer 2014) เป็นฤดูกาลของความชัดเจนกับ 2 ข้อความ

ด้านหนึ่งเราจะเห็นได้ว่าเทรนด์แฟชั่นกำลังไปอย่างช้า ๆ : เป็นการทำให้มั่นใจอีกครั้งว่าสิ่งที่คัดแล้วจากฤดูกาลที่ผ่านมาอย่างละเอียด จะได้รับการแบ่งมาใช้ต่อ การประยุกต์เจดสีแบบนี้จะทำให้เกิดที่ยืดและงานในเจดแฟชั่นที่พวกมันเข้าคู่กันด้วย

ในทางกลับกันเราได้เห็นความต้องการของผู้บริโภค ความปรารถนาที่จะมีความมั่นใจและสีที่น่าแปลกใจ ซึ่งจะได้รับการตอบโดยความเข้มข้น การบรรจบกันของแฟชั่นชุดกีฬา : เจดสีสังเคราะห์เกิดจากแฟชั่น / การเชื่อมต่อปรากฏให้เห็นทั่วไปในทั้งตลาดเสื้อผ้าลำลองและหรูหรา ผู้คนและโลกดิจิทัลเป็นสะพานให้แก่ความฝันเรื่องฉากและความฝันแบบดิจิทัล ฉากจะเข้ากับเซนส์ ซึ่งในโลกของสื่อบริสุทธิ์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากความคลั่งในธรรมชาติ ในขณะที่ความฝันแบบดิจิทัลมีความงดงามแบบโลกที่มีคุณภาพ

ความงามที่ซับซ้อนทางชีววิทยาและแร่ธาตุนั้นได้รับการเฉลิมฉลองในธรรมชาติที่ยังไม่ลงตัว และความหลากหลายที่ลึกลงไป ในธรรมชาติที่ยังไม่ลงตัว เราเห็นถึงความสะดวกสบายและความท้าทายของพฤษศาสตร์ ในขณะที่การตัดกันของสีเข้มและสว่างอย่างเห็นได้ชัดกำลังขับเคลื่อนเข้ามาในความหลากหลายที่ลึกลงไป ความบริสุทธิ์ที่กำลังโดนทำลายและการหาและเผยแพร่ไม่ใช่สิ่งสวยงาม และการทำด้วยชุดกับชุดที่เรียบง่าย

ความบริสุทธิ์ที่กำลังโดนทำลายจะดูที่ความเย็นและอบอุ่นแบบกลาง ๆ ไปจนถึงโทนกลาง และการใช้สีเพื่อหาความสมดุลที่สมบูรณ์แบบ และการหาแหล่งใหม่เพิ่มสีธรรมชาติเข้ามาในโลกธรรมชาติ

### แนวความคิดสกรีนสเคป (Screenscape)

การสังเกตการแบบดิจิทัลทำให้ดูสด สีเขียวประติษฐ์และสีน้ำเงินทำให้เรามีความสุขและมองโลกในแง่ดี ความสวยงามของธรรมชาติเป็นสิ่งที่บริสุทธิ์



ภาพที่ 17 แนวความคิดสกรีนสเคป (Screenscape)

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)



ภาพที่ 18 โทนสีแนวความคิดสกรีนสเคป (Screenscape)

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)

## แนวความคิดความฝันแบบดิจิทัล

เจดีย์ที่มีความสว่างเหนือธรรมชาติ สร้างแรงบันดาลใจถึงความหรูหรา โทนมืดด้านจะค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นโทนสีเงา



ภาพที่ 19 แนวความคิดความฝันแบบดิจิทัล

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)



ภาพที่ 20 โทนมืดแนวความคิดความฝันแบบดิจิทัล

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)

แนวความคิดธรรมชาติที่ยังไม่ลงตัว

เฉดสีของพืชผักสีเขียวมะเขือ ราวกับมะเขือที่มีความรุนแรง ในขณะที่มีการเน้นสีที่เป็นกรด  
ลงไปทำให้บางอย่างที่ยังไม่ลงตัวสามารถผสมผสานกันได้



ภาพที่ 21 แนวความคิดธรรมชาติที่ยังไม่ลงตัว

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)

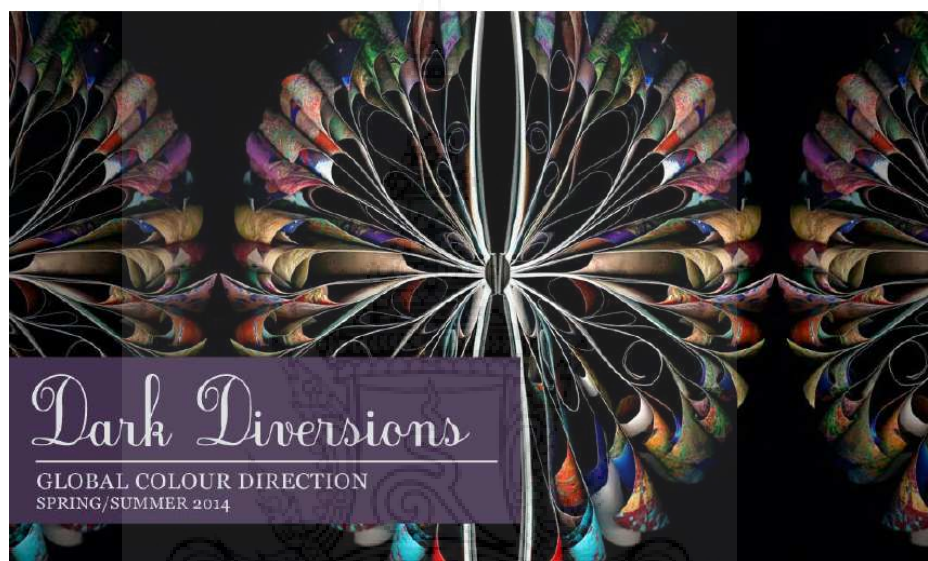


ภาพที่ 22 โทนสีแนวความคิดธรรมชาติที่ยังไม่ลงตัว

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)

แนวความคิดการเบี่ยงเบนความเข้ม

ลายใบไม้ทำให้เจดสีสมบูรณ์แบบสำหรับพิธีการหรือการฉลองตอนกลางคืน ความสว่างจะ  
โผล่ออกมาจากความมืด พร้อมรูปแบบการผสมผสานกัน จนเกิดความอึมตัวของสีสว่าง



ภาพที่ 23 แนวความคิดการเบี่ยงเบนความเข้ม

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)



ภาพที่ 24 โทนสีแนวความคิดการเบี่ยงเบนความเข้ม

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)

แนวความคิดความช่วยเหลือที่บริสุทธิ์

การถูกควบคุมรวมกันไว้ด้วยโทนกลาง ครึ่งอ่อนครึ่งเข้ม มีโอกาสทำให้เกิดความสมดุลและไม่สมดุล



ภาพที่ 25 แนวความคิดความช่วยเหลือที่บริสุทธิ์

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)

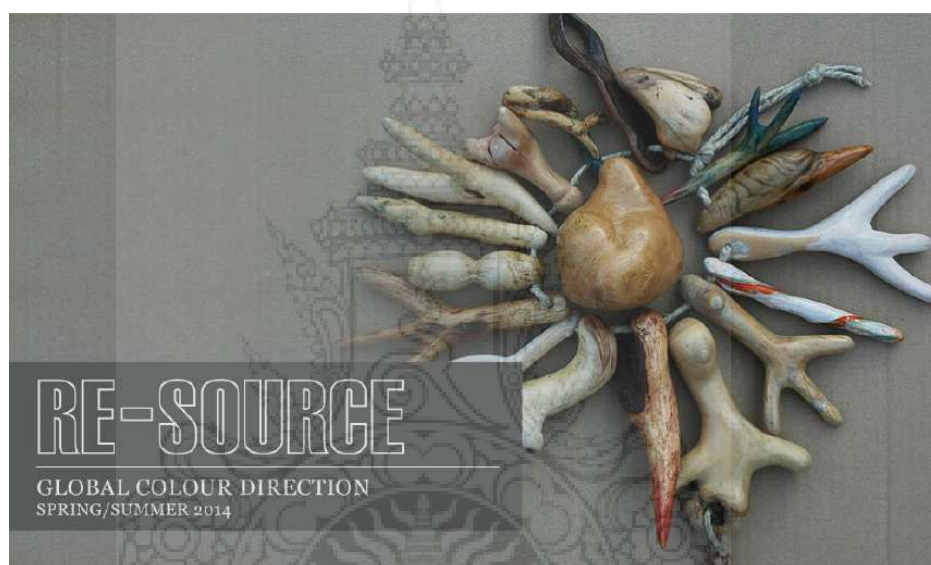


ภาพที่ 26 โทนีสีแนวความคิดความช่วยเหลือที่บริสุทธิ์

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)

แนวความคิดการหาจุดกำเนิดใหม่

ถ้าเป็นส่วนหนึ่งก่อนยุคอุตสาหกรรม เราค้นพบการรวมกันของธรรมชาติและบุคคลันวัสดุที่นำมาใช้ใหม่ โดยการเน้นความสว่างลงไปในสีธรรมชาติที่แข็งแกร่ง



ภาพที่ 27 แนวความคิดการหาแหล่งใหม่

ที่มา: [www.wellsphere.com](http://www.wellsphere.com)





ภาพที่ 28 โทนสีแนวความคิดการหาแหล่งใหม่

ที่มา: www.wellsphere.com

นีออน (Matrix-Neons) และ เมทัลลิก (Metallics)

นีออน (Neons)

สีนีออนมีวิวัฒนาการเกิดจากปากกามาร์กเกอร์เน้นข้อความ ซึ่งเห็นได้จากสองฤดูร้อนก่อนหน้านี้ เพื่อให้เกิดเฉดสีสังเคราะห์เพื่อความซับซ้อนมากขึ้น เป็นการผสมผสานสีเหล่านี้กับสีเข้มของพืชผักที่แปลกใหม่ เป็นสีที่สว่างในความมืด

เมทัลลิก (Metallics)

สีเหมือนแก้วกระจก (8260C) และเป็นเฉดสีเงิน (877C) สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบความผันผวนจิตตอล ในขณะที่สีเขียว / ทอง (8364C) และ (8360C) และ โลหะแบบไม่ขัดสี (8840C) ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากรถที่ถูกอัด ใช้งานได้ดีกับเทรนด์ที่ต้องหาจุดกำเนิดใหม่

ขาวดำ

สำหรับ ฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2014 (Spring/Summer 2014) มีสีเทาอย่างแน่นอน เพื่อให้มีการรวมกันของสี ความชัดเจนของชอล์ก สีขาวนวลและสีดำนวลเป็นข้อความที่สื่อได้ชัดเจน

ส้ม / น้ำตาล

โทนสีส้มมาแทนสีน้ำตาลของฤดูกาลก่อน เป็นสีที่รุนแรงสดใส ซึ่งมาจากครั้งสุดท้ายของฤดูร้อน สีอิฐ สีทราย ในขณะที่เฉดสีน้ำตาลแดงอบอุ่นยังคงอยู่

แดง

สีแดงทิวความรุนแรงในฤดูกาลนี้สองข้อความหลัก โทนสีอบอุ่นเร้าร้อนและเฉดสีจากธรรมชาติ มีการเปลี่ยนแปลงจากสีส้มไปเป็นสีน้ำเงินสำหรับเฉดสีเข้ม ในขณะที่สีแดงโม ชมพูแดง และลาวา เป็นสีสว่าง

## เหลือง

มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญสำหรับสีเหลืองสำหรับฤดูใบไม้ผลิ/ฤดูร้อน 2014 (Spring/Summer 2014) หลังจากหลายฤดูกาลที่อุดมไปด้วยเฉดสีมีสตาร์ด ที่เด่นทวีความรุนแรง และสีขาวโทนส้มจากความสนุกและดวงอาทิตย์ กับสีมะนาว หนึ่งในสีนีออนพาสเทลสีใหม่

## เขียว

แสงสีเขียวมีความสำคัญสำหรับฤดูกาลแห่งการปลุกดันการเติบโตและธรรมชาติ แต่มีข้อขัดแย้งระหว่างเหลืองและน้ำเงินเขียว ในขณะที่ให้ความสำคัญกับเฉดสีธรรมชาติ เช่น สหาย และ สหายทะเล ฟิชและเงาเงดกึ่งค่าเปลี่ยนสี ซึ่งเปลี่ยนไปตามสีของคู่

## เขียว/น้ำเงิน

มีความเอนเอียงไปทางสีเขียวเมื่อฤดูร้อนที่ผ่านมา ต่อไปนี้จะเป็นเฉดสีฟ้าคลอรีน ล่าสุดมีสีมรกตไหลออกมา เป็นสีล่าสุดที่ตอบ โจทย์สำหรับความสดใส สีน้ำเงินซีดได้เบาลง ความเป็นธรรมชาติจะสะท้อนอีกครั้งในการเลือกสีน้ำเงิน / เขียว ที่สื่อถึงทะเล

## น้ำเงิน

มีความสอดคล้องกับความไม่สม่ำเสมอของสีน้ำเงินในสองฤดูกาลที่ผ่านมา ในช่วงฤดูร้อนที่ผ่านมาสีม่วงน้ำเงินของฤดูกาลที่แล้วยังคงอยู่ ส่วนในฤดูกาลนี้เน้นสีน้ำเงินสดใส สีขอบฟ้าเป็นสีนีออนพาสเทลแบบใหม่และสีฟ้าอินส์ สีโทนกลางยังคงวนเวียนอยู่ในทิศทางและความคลาสสิก ซึ่งมีอิทธิพลในวงการแฟชั่นอยู่

## ม่วง/เทา

มีความสนใจในเฉดสีม่วงและม่วงแดง เราสามารถเห็นเฉดนี้ได้สีม่วงพาสเทลถึงสีสดใส โทนสีม่วงเหล่านี้เป็นระดับสีใหม่แทนสีม่วงชมพูจากฤดูกาลก่อน ได้รับการสนับสนุนโดยสีน้ำเงินตลอดจนไทเทเนียมและหินสีเทาอ่อนหรือสีจางซึ่งมีอยู่หลายระดับ

## 2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบ

การออกแบบพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า ออกแบบ โดยแยกเป็นคำว่า “ออก” หมายถึงเกิดขึ้นมีขึ้น หรือทำให้ปรากฏ ส่วนคำว่า “แบบ” หมายถึงสิ่งที่กำหนดให้ถือเป็นหลักหรือเป็นแนวดำเนิน ดังนั้นการออกแบบจึงหมายถึง การทำให้ปรากฏซึ่งสิ่งที่จะยึดเป็นหลัก

การออกแบบตรงกับภาษาอังกฤษคำว่า Design หมายถึง การจัดวางเส้น รูปทรง มวล สีและ ที่ว่าง การออกแบบได้รับการสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมจุดมุ่งหมายด้านประโยชน์ใช้สอย หรืออาจจะมีจุดมุ่งหมายทางด้านสุนทรียภาพหรือด้านความงามด้วย

โสทรชัย นันทวัชรวิบูลย์ (2545) ให้ความหมายของคำว่าออกแบบไว้ว่า “การออกแบบคือ ศาสตร์แห่งความคิด การแก้ไขปัญหาที่มีอยู่เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้ได้อย่างพึงพอใจ” โดยกล่าวด้วยว่างานออกแบบที่ดีควรมีความสวยงาม ประโยชน์ใช้สอย และแนวความคิดในการออกแบบที่ดี

หนังสือเว็บสเตอร์ ดิกชันนารี (Webster Dictionary) ให้ความหมายคำว่าออกแบบไว้ว่า

1. หมายถึง โครงสร้างงานที่กำหนดไว้ในสมอง ซึ่งประกอบด้วยวิธีการและจุดมุ่งหมาย ปลายทาง
2. หมายถึงจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ในการทำงานเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม
3. หมายถึงการร่างแบบงานโดยวิธีสกัดชั้นบนกระดาด หรือปั้นด้วยดินเหนียว
4. การจัดสัดส่วนมูลฐานต่างๆเพื่อให้เกิดงานศิลปะ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การออกแบบหมายถึง การใช้ความคิดในการสร้างผลงานศิลปะโดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ วิธีการ เอาไว้ล่วงหน้า เพื่อให้ผลงานสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ได้ คือ เพื่อให้เกิดความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย

แนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

สิ่งที่เข้ามามีบทบาท และมีความสัมพันธ์กับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในปัจจุบันนั้นมีอยู่หลายประการด้วยกัน เช่น คนตรี ภาพยนตร์ ศิลปวัฒนธรรม ของที่ระลึกประจำชาติ เป็นต้น เพราะแฟชั่น

เป็นสิ่งที่หมุนอยู่และไม่หยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไปตามสภาพของสังคม เศรษฐกิจ ในช่วงนั้น และจะเห็นได้ว่าในโลกปัจจุบันนี้การแต่งกายด้วยเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มของมนุษย์เรา ได้รับการพัฒนาขึ้น และได้สืบทอดในการแต่งตัวก็มีหลากหลายมากมาย สำหรับในโลกปัจจุบันผู้ศึกษา ได้มองเห็นว่าการที่สวมใส่เครื่องแต่งกายทับซ้อนกันนั้น เป็นการสร้างเสน่ห์ เพิ่มดีเทล และเครื่องแต่งกายนั้นยังสามารถบ่งบอกถึงความโดดเด่นและสถานภาพทางสังคมของผู้แต่งกาย ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบปาร์ตี้แวร์ ที่บ่งบอกถึงความเป็นสาวสังคม ชอบสิ่งแปลกใหม่ ชอบที่จะเพิ่มความโดดเด่น และน่าสนใจให้แก่ตนเอง

แนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้สามารถตรงกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถสรุปขั้นตอนการดำเนินการได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ตามโอกาสการสวมใส่ ว่าเครื่องแต่งกายที่ออกแบบนั้นใช้กับงานประเภทใด มีความเป็นทางการมากน้อยเพียงไร
2. การวิเคราะห์ข้อมูลทางการตลาด ข้อมูลทางการตลาดในด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ได้แก่ แนวโน้มของวัตถุดิบ สี วัสดุของผู้บริโภค
3. วิเคราะห์แนวความคิดในการผลิตสินค้า เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้สวมใส่และทางการตลาดได้แล้วก็นำข้อมูลที่ได้มานั้นมาหาแนวความคิด ซึ่งประกอบด้วยการวิเคราะห์โอกาสในการสวมใส่ กลุ่มอายุของผู้สวมใส่ และรสนิยมของผู้ที่สวมใส่ เป็นต้น

แนวทางของการแสดงภาพรวมของสินค้า ที่สามารถให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงแฟชั่นและทางการตลาดให้ตรงกับฤดูกาล สิ่งที่น่าออกแบบต้องคำนึงถึงมีดังนี้ (ศรีกาญจนา พลอาสา. 2541: 34)

1. เรื่องราวแนวความคิด คือ การกำหนดเรื่องราวแนวความคิด รูปแบบแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และกลุ่มเป้าหมายอย่างกว้าง ๆ
2. ลักษณะของสินค้า คือ ภาพรวมของลักษณะสินค้าอย่างกว้าง ๆ ซึ่งต้องมีความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย
3. อายุของกลุ่มเป้าหมาย คือ การกำหนดอายุของกลุ่มเป้าหมายว่าอยู่ในช่วงเวลาใด
4. การแยกประเภทของสินค้า
5. ราคา คือ การกำหนดราคาของสินค้าว่าอยู่ในระดับตลาดใด

6. ฤดูกาล คือ การผลิตสินค้าให้มีความเหมาะสมกับฤดูกาล

7. การตลาด คือ การที่มีข้อมูลทางการตลาดของกลุ่ม ความต้องการของผู้บริโภค การโฆษณา การประชาสัมพันธ์

### หลักการใช้สีในเครื่องแต่งกาย

สิ่งที่ดึงดูดความสนใจเป็นอันดับแรกของเครื่องแต่งกายคือสีนั่นเอง สีของเครื่องแต่งกายสามารถสะท้อนถึงรสนิยม และอุปนิสัยที่แท้จริงของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี สำหรับสีของเครื่องแต่งกายนั้น นักออกแบบส่วนใหญ่ไม่นิยมแม่สีหรือสีหลักมาใช้โดยตรง แต่มักใช้สีที่ลดค่าความเข้มหรือค่าน้ำหนักของสีลงแล้วมาใช้ ซึ่งทำให้เครื่องแต่งกายมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีสีของผ้า และสิ่งทอให้เลือกใช้มากมาย แต่ที่มาของสีต่าง ๆ เหล่านั้นย่อมเกิดมาจากการผสมจากแม่สีนั่นเอง ดังนั้นจึงควรทำความเข้าใจในเรื่องของทฤษฎีก่อนที่จะนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

1. น้ำหนักของสี หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าผสมสีขาวเข้าไปในสีหนึ่ง ๆ สีนั้นจะสว่างขึ้นหรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อยเป็นลำดับ ก็จะได้น้ำหนักของสีเรียงลำดับจากแก่สุดไปอ่อนสุด

2. วรรณะของสี ถ้าแบ่งสีแท้ในวงจรกิจกรรมชาติเป็น 2 ส่วน จะได้วรรณะของสีเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน ประกอบด้วยสีเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง และม่วง วรรณะเย็น ประกอบด้วย สีเหลือง เขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน และม่วง สำหรับสีเหลืองและม่วงเป็นสีที่อยู่ได้ทั้ง 2 กลุ่ม

3. อิทธิพลของสี สีแต่ละสีย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน และมีอิทธิพลต่อผู้พบเห็นสะท้อนถึงความรู้สึกที่อยู่ลึก ๆ ภายในจิตของผู้เสพได้ ในเรื่องของการใช้สีในเครื่องแต่งกาย ได้มีผู้ที่ศึกษาวิจัยในเรื่องของอิทธิพลของสีที่มีต่อผู้พบเห็นในทางจิตวิทยา สีมีอิทธิพลต่อจิตใจและอารมณ์ของมนุษย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากสีที่มองเห็นในชีวิตประจำวันมีคุณค่าต่ออารมณ์และจิตใจ

ของคนเป็นอย่างมาก การพิจารณาเลือกใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบต้องพิจารณาสภาพสีโดยรวมของงานซึ่งจะช่วยให้เกิดความงาม มีความกลมกลืน และเป็นเอกภาพมากยิ่งขึ้น

สี มีพลังอย่างมากในการดึงดูดสายตาและความสนใจ สียังสามารถที่จะบอกถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ได้ การเลือกใช้สีในเครื่องแต่งกายก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญเพราะสีสามารถบอกถึงรสนิยมของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี สีสามารถแบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ ได้ ดังนี้

1. โทนสีร้อน สามารถช่วยกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกที่เร้าใจ ตื่นเต้น ร้อนแรง สดใส กระฉับกระเฉง ร่าเริง ได้แก่ สีส้ม สีเหลือง สีแดง สีแสด เป็นต้น
2. โทนสีเย็น ให้ความรู้สึกที่เย็นสบาย สุขุมเยือกเย็น สงบ สดชื่น ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วงคราม เป็นต้น
3. สีดำ และสีขาว ไม่ถือว่าเป็นสี ต้องนำไปผสมกับสีอื่น ๆ เพื่อที่จะได้เกิดสีสันขึ้น สีขาวจะสะท้อนแสงสว่าง และเป็นตัวเพิ่มขนาดของพื้นที่ ส่วนสีดำ จะเป็นตัวที่ดูดแสง และสามารถทำให้ขนาดของพื้นที่ลดลง

#### จิตวิทยาของสีสำหรับเครื่องแต่งกาย

สีแดง	เป็นสีที่ให้ความอบอุ่น เชื้อชาติ ความรัก และยังบอกถึงความตื่นเต้น
สีฟ้า	เป็นสีที่บอกถึงความเย็น ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
สีน้ำเงิน	เป็นสีที่บอกถึงความสูงศักดิ์ ยิ่งใหญ่
สีเขียว	เป็นสีแห่งธรรมชาติ ความมีชีวิตชีวา บอกถึงความสบายใจ
สีเหลือง	เป็นสีแห่งความสดใส และยังคงยิ่งใหญ่
สีม่วง	เป็นสีแห่งความซื่อสัตย์ สุขุมเยือกเย็น
สีส้ม	เป็นสีที่บอกถึงความอบอุ่น และสนุกสนาน
สีเทา	เป็นสีที่ให้ความรู้สึกลึกลับ
สีดำ	เป็นสีที่บอกถึงอำนาจ ความมั่นใจ
สีขาว	เป็นสีที่บอกถึงความสะอาด บริสุทธิ์

### สิทธิ์ความรู้สึกละอายใจ (โอบอลท์ พิมสาร. 2547: 15)

ในปัจจุบันเครื่องแต่งกายนั้นมีสีให้เลือกมากมายซึ่งก็แล้วแต่รสนิยมของแต่ละคน และรูปร่างบุคลิกซึ่งเป็นตัวกำหนดการเลือกใช้สี

การเลือกใช้สีบนเครื่องแต่งกายมีหลายวิธีดังนี้ คือ

1. หลักการเลือกใช้สีที่ซ้ำ เมื่อพิจารณาว่าสีที่เด่นบนเครื่องแต่งกายเป็นโทนสีเดียวกับสีผิวของผู้ที่สวมใส่ จะเรียกได้ว่า เกิดการซ้ำกัน การเลือกสีของเครื่องแต่งกายควรเลือกสีที่สามารถส่งเสริมให้สีผิวโดดเด่นขึ้น ถ้าคนที่ที่มีสีผิวโทนร้อน ควรเลือกใช้สีเครื่องแต่งกายประเภทโทนร้อน

2. หลักการเลือกใช้สีคล้าย หมายถึง สีที่อยู่ด้านประชิดในวงจรสี เช่น ผู้ที่มีสีผิวโทนร้อน ผมน้ำตาล และตาสีน้ำตาล ควรเลือกใช้เครื่องแต่งกายสีเหลืองส้ม หรือสีส้ม

3. หลักการเลือกใช้สีขัดแย้งกัน หมายถึง การใช้สีของสีที่ตรงข้ามกับสีผิวของตนเอง

สีที่สร้างความโดดเด่นที่สุดบนเครื่องแต่งกายนั้นควรจะอยู่ในบริเวณที่สามารถสร้างความรู้สึกที่ติดต่อผู้ที่พบเห็นได้ เช่น หมวก ผ้าพันคอ เสื้อ ข้อควรจำกัดของการใช้สีบนเครื่องแต่งกายคือ ให้ใช้สีที่มีความสว่างในบริเวณที่เล็ก และใช้สีที่มีความเข้มในบริเวณที่กว้าง สีโทนเย็นมีส่วนผสมของสีน้ำเงิน หรือสีม่วง สีโทนร้อนจะมีส่วนผสมของสีแดง และสีเหลือง สีที่ต่างโทนกันนั้นจะเกิดการเน้นซึ่งกันและกัน เพราะฉะนั้นสีโทนเย็นของสีส้มเขียว ควรใช้คู่กับสีแดง สีเขียว สีจำพวก สีเหลืองเขียว น้ำเงินเขียว และแดงม่วงนั้น จะมีคุณสมบัติทั้งร้อนอยู่ด้วย สีเหล่านี้ถ้าต้องการเน้นให้เย็นลงควรใช้สีพื้นหลังเป็นสีแดงส้ม สีเขียวบนสีเหลือง จะเน้นความร้อนให้กับเครื่องแต่งกายทำให้ดูเป็นสีเหลืองมากขึ้น เช่น ถ้าต้องการเน้นสีแดงม่วง ให้ดูเย็นลงควรใช้คู่กับสีส้ม สีโทนร้อนสามารถสร้างความโดดเด่นได้ดี เมื่อนำไปใช้กับเครื่องแต่งกาย สีโทนร้อนจะสามารถเพิ่มขนาดให้ใหญ่ขึ้นได้ สีโทนเย็นสามารถช่วยลดขนาดให้เล็กลง ดังนั้นผู้ที่ มีหน้าอกใหญ่ควรสวมใส่เครื่องแต่งกายประเภท โทนสีเข้ม และกระโปรงประเภทโทนสีสว่าง จึงทำให้รูปร่างสมส่วนมากขึ้น ในการใช้สีบนเครื่องแต่งกาย ควรมีการใช้สีใดสีหนึ่งให้โดดเด่นและครอบงำสีอื่น และสีที่เป็นตัวเด่นนั้นควรที่จะต้องมีความกลมกลืนไปกับสีของผิว สมัยนิยมของสีเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปทุกปี ซึ่งไม่จำเป็นที่จะต้องทำตามสีสมัยนิยมเสมอไป สีที่มีความเหมาะสมกับตัวผู้ที่สวมใส่เฉพาะคนนั้นมี

เพียงไม่กี่สี ฉะนั้นควรเลือกสีที่มีความเหมาะสมกับตัวเอง ควรคำนึงถึงสีผิว ขนาดของรูปร่าง ตลอดจนบุคลิกของคน ๆ นั้น

### หลักการใช้สีในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย การเลือกใช้สี เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญ เนื่องจากสีทำให้สะดุดตา และเป็นที่น่าสนใจต่อผู้พบเห็น สีเป็นสิ่งที่ผู้คนจะมองเห็น และจดจำได้ ผู้ที่จะประสบความสำเร็จในการนำสีมาใช้ในเครื่องแต่งกายได้นั้น นอกจากจะต้องมีความรู้ มีความเข้าใจในเรื่องของทฤษฎีสีที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในเครื่องแต่งกายดังนี้

1. การใช้สีคู่ประกอบ การนำสีคู่ประกอบ หรือเรียกอีกอย่างว่าสีตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวกับสีแดง สีนํ้าเงินกับสีส้ม และสีม่วงกับสีเหลือง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จะต้องเข้าใจว่าสีเหล่านี้ตัดกันอย่างรุนแรง สามารถทำให้ประสาทสัมผัสเกิดการตื่นตัวอย่างฉับพลัน แต่ในขณะเดียวกันก็ช่วยให้มีชีวิตชีวา ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบจะต้องมีประสบการณ์ในการใช้สี เพราะหากเลือกใช้สีไม่ถูกวิธี จะลดคุณค่าของความสวยงามของเครื่องแต่งกายทั้งหมดได้

2. การใช้สีข้างเคียง สีข้างเคียง คือ สีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว สีเขียวนํ้าเงินหรือสีแดง สีม่วงแดง และสีม่วง ถ้านำสีข้างเคียงมาใช้ในเครื่องแต่งกายชุดเดียวกัน จะให้ความรู้สึกที่กลมกลืนและนุ่มนวล

3. การใช้สี 3 สี หมายถึง การเลือกใช้สีที่อยู่ในกรอบสามเหลี่ยมของวงจร เช่น สีม่วง สีส้ม สีเขียว มาใช้ร่วมกัน ในความรู้สึกที่มองดูครั้งแรกอาจจะมีความรู้สึกที่ไม่เข้ากัน แต่ในความเป็นจริงสีทั้งสามสามารถเข้ากันได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเลือกใช้ในส่วนที่เหมาะสมในการออกแบบ

4. การใช้สีเอกรงค์ คือการใช้สีแท้สีเดียวในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งวิธีนี้สามารถทำให้น่าสนใจได้ โดยการทำให้สีแท่นั้นมีความเข้มของสีที่หลากหลายออกไป เช่น สีนํ้าเงิน ก็ใช้สีนํ้าเงินเข้ม สีนํ้าเงิน และสีนํ้าเงินอ่อนมาใช้ในการออกแบบ สีเอกรงค์จะสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีถ้ารู้จักตัดแปลง และเลือกใช้

เมื่อนำจิตวิทยาของการใช้สี และหลักการใช้สีมาประยุกต์ใช้เข้าด้วยกัน ผลลัพธ์ที่ได้คือนอกจากจะช่วยเรื่องสุนทรียศาสตร์ความงาม และยังช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพหรือแก้ไขจุดด้อยทางกายภาพของผู้สวมใส่อีกด้วยตัวอย่างเช่น



คนที่มีรูปร่างเล็ก ใช้โทนสีอ่อน เช่น สีส้ม เหลือง สีเนื้อ  
 คนที่มีรูปร่างใหญ่ ใช้โทนสีเย็น เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน  
 สีที่ช่วยทำให้ผิวแลดูขาวผ่อง ใช้สีให้กลมกลืนหรืออยู่ในวรรณะเดียวกันกับผิว  
 เด็ก ควรใช้สีฉูดฉาดเพื่อจูงใจให้อยากสวมใส่  
 สีที่ให้นุคลิกแลดูอ่อนหวาน ได้แก่ สีของเครื่องแต่งกาย สีชมพู สีเหลืองปนเขียว  
 สีที่ทำให้บุคลิกแลดูเข้มแข็ง ได้แก่ สีกรมท่า สีน้ำเงิน  
 สีที่เหมาะสมแก่นักท่องเที่ยว สีส้ม และเหลือง เพราะเป็นสีที่สังเกตเห็นง่ายป้องกันการพลัดหลง  
 สำหรับการเดินทางทางน้ำให้ใช้สีน้ำเงิน สำหรับการเดินทางทางบกให้ใช้สีแดงสดเพื่อป้องกัน  
 อันตรายจากอุบัติเหตุ



## 2.7 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ วัสดุ และ ทฤษฎีสี

### หนังเทียมพียู(PU)

มีด้วยกัน2ประเภทคือ แบบอบแห้งdry processและแบบผ่านน้ำwet processซึ่งแบ่งแยกตามรูปแบบของการผลิตหนังเทียมพียูแบบอบแห้งDry process มี3ชั้นคือชั้นสีชั้นกาวและชั้นผ้าในหนังเทียมพียูแบบผ่านน้ำWet processก็มี3ชั้นเช่นเดียวกันแต่ในชั้นผ้านั้นจะนำไปไค้ดหรือเคลือบด้วยเนื้อพียูก่อนเพื่อให้เนื้อสัมผัสเหมือนหนังแท้ยิ่งขึ้นซึ่งในขั้นตอนการ เคลือบหรือไค้ดด้วยเนื้อพียูบนผ้านั้นต้องผ่านน้ำเพื่อสร้างเนื้อพียู เครื่องเคลือบหรือไค้ดพียูบนผ้าที่ต้องผ่านน้ำเรียกว่าเครื่องWet processดังนั้นหนังเทียมพียูที่ใช้ผ้าที่ผ่านกรรมวิธีจากเครื่องนี้จึงเรียก ว่าหนังเทียมพียูประเภทWet processแต่ละประเภทของเครื่องหนังต้องการหนังเทียมพียูไปใช้งานในลักษณะแตก ต่างกันดังนั้น การเลือกชนิดของเนื้อพียูมาใช้งานจึงแตกต่างกัน

เนื้อพียูมีด้วยกัน3ประเภทคือPolycarbonate based PU, Polyether based PUและPolyester based PU

หนังเทียมที่เป็นประเภทPolycarbonate based PUนั้นจะมีอายุการใช้งานได้นานถึง20ปีและมีความทนกรดต่างสูง

หนังเทียมที่เป็นประเภทPolyether based PUนั้นจะมีอายุการใช้งานได้นานถึง7ปีและมีความทนกรดต่างสูง

หนัง เทียมที่เป็นประเภทPolyester based PUนั้นเป็นที่นิยมที่สุดเหมาะสำหรับสินค้าแฟชั่นซึ่งประเภทนี้อยู่จนถึง3ปี มีความทนกรดต่างพอควรแต่ก็เพียงพอสำหรับการใช้งาน

เนื่อง จากมีการใช้เนื้อพียูประเภทนี้สูงจึงทำให้เนื้อพียูประเภทนี้ราคาไม่สูงใน ภาวะการแข่งขันที่สูงก็ปฏิเสธไม่ได้ว่ามีหลายโรงงานลดต้นทุนมากจนลืมนึกถึง สำนึกในการเป็นผู้ผลิตสินค้าที่ดีใช้ วัสดุในการผลิตที่ไม่มีคุณภาพทำให้ มาตรฐานไม่ถึงสัจคุณภาพต่ำทำให้เวลาโดนแดดแล้วสีเปลี่ยน โดยเฉพาะสีขาวถ้าไม่ ใช้สีที่ดีแล้วเวลาเก็บไว้แล้วจะเปลี่ยนเป็นสีเหลืองการลดต้นทุนโดยใช้ วัสดุ Fillerหรือพวกเยื่อไม้Celluloseชนิดlong fibreซึ่งราคาถูกกว่าเนื้อพียูกว่าครึ่งหรือพวกคัลเซียมที่ได้จากการระเบิด หินภูเขาซึ่งก็โลละประมาณ4บาทในขณะที่เนื้อพียูราคากว่าร้อยบาทต่อกิโลกรัม เมื่อผสมไปในส่วนผสมอย่างไร้มาตรฐานแล้วจะทำให้อายุการใช้งานและการทนกรด ต่างน้อยลงซึ่ง สินค้าเหลืออยู่แค่ 3-4 เดือนก็เสื่อมหลายกรณีนี้เกิดขึ้นกับสินค้าที่มาจากประเทศจีน

หนังเคมีพีวียู ก็คือหนังเทียมที่เหมือนหนังเทียมพียูwet process เพียงแต่ว่าชั้นผ้าที่ผ่านการเคลือบเนื้อพียูจะมาใช้เป็นพีวีซีแทน ยังคงชั้นดีและกลายเป็นพียูเพื่อรักษาสัมผัสของความเหมือนหนังแท้ของพียูอยู่

หนังพีวีซี(PVC)คือหนังเทียมราคาถูกที่สุดในหมู่หนังเทียมทุกชนิดหนัง เทียมเคมีพียูและพีวีซีมีกลุ่มคนที่ต้องการของราคาถูกและความเป็นพีวีซีเองก็เหมาะสมในการใช้งานในหลายอุตสาหกรรมอย่างไรก็ตามพีวีซีก็เป็นหนังเทียมที่มีมลภาวะในตัวพีวีซีเองซึ่งในหลายประเทศไม่สามารถส่งออกได้ถ้าจะเลือกใช้ หนังเทียมเพื่อการส่งออกก็ควรคำนึงถึงข้อนี้ด้วยและก็ยังมียุโรปหลายข้อสำหรับ ผู้ส่งออกควรศึกษาข้อมูลให้ดีเช่นหลายประเทศไม่ให้นำเข้าบางสารพิษหรือสารหนักต่างๆที่แฝงอยู่ในสีหรือการฟอกย้อมผ้าฯลฯเช่นสารAZO, ตะกั่วฯลฯ

กรรมวิธีการผลิตหนังเทียมแบบลูกกลิ้ง(Calendering)

กรรมวิธี การผลิตแบบนี้ได้ดัดแปลงมาจากกรรมวิธีการผลิตในอุตสาหกรรมผลิตแผ่นยางธรรมชาติ อุตสาหกรรมอื่นๆที่ดัดแปลง ไปใช้ก็มีเช่นอุตสาหกรรมกระดาษ, เลื่อน้ำมัน และ โลหะแผ่นขึ้นการผลิตมีดังนี้

1. ใช้ เทอร์โมพลาสติกชนิดเหลว(Resin)ผสมกับวัสดุชนิดอื่นเช่นวัสดุทำให้แข็ง แรง (Stabilizer) วัสดุช่วยให้ลื่นตัว(Lubricant) วัสดุช่วยให้อ่อนตัว(Plasticizer)เพื่อต้องการให้อ่อนนุ่มฯลฯแล้วนำเข้า เครื่องผสมและบดผ่าน ไปยังส่วนให้ความร้อนทำให้ส่วนผสมหลอมละลาย

2. ส่วนผสมหลอมละลายผ่านลูกกลิ้งทรงกระบอกรีดออกเป็นแผ่นบางชนิดมีลูกกลิ้งคู่ต่อไปรีดแผ่นที่ออกมาให้มีลวดลายต่างๆ ประกอบเข้าไปด้วย

3. แผ่น ชิ้นงานที่ได้จะเคลื่อนผ่านลูกกลิ้งเย็นช่วยให้แข็งตัวคงรูปแล้วเข้าม้วน เก็บต่อไปชนิดของพลาสติกใช้เทอร์โมพลาสติก, ไวนิลเป็นพลาสติกที่ใช้มากที่สุด นอกนั้นก็ยังมีโพลีเอเลฟิน, เซลลูโลซิกและสไตรีนชนิดของผลิตภัณฑ์ผ้าใย, พีวีซี ชนิดต่างๆกระเบื้องยางฯลฯ

รายละเอียดขั้นตอนการผลิต1

นำวัตถุดิบ1ใส่เข้าเครื่องHot Blenderเพื่อผสมให้เข้ากันแล้วผ่านเข้าเครื่องBamburyเพื่อผสมด้วยความร้อน และแรงอัดให้เข้ากันเป็นเนื้อเดียวกันนำวัตถุดิบที่เป็นเนื้อเดียวกันนี้ ผ่านเครื่องMixing Roll 1และ2เพื่อรีดให้เนื้อCompoundให้ละเอียดยิ่งขึ้นจึงผ่านไปยัง เครื่องCalenderรีดออกเป็นแผ่นP.V.C. ครั้งสำเร็จรูปจากนั้นจึงผ่านP.V.C. แผ่นนี้เข้าเครื่องพิมพ์สีใส่วัตถุดิบ2 ( Printing ink )พิมพ์ตามสีที่ต้องการแล้วจึงผ่านP.V.C.แผ่นนี้ได้เข้าเครื่องSurface Treatingเพื่อเคลือบผิวให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นโดยใช้วัตถุดิบ3 Surface treating Agentสุดท้ายนี้จึงนำแผ่นP.V.C.ที่ได้เข้าเครื่องEmbossเพื่อพิมพ์ลายนูนได้ เป็นP.V.C.แผ่นสำเร็จรูป

## รายละเอียดขั้นตอนการผลิต2

นำวัตถุดิบ1มาผสมในเครื่องHot Blenderให้เข้ากันแล้วจึงผ่านไปยังเครื่องBlamburyผสมด้วยความร้อนและแรงอัด ให้เข้าเป็นเนื้อเดียวกันจากนั้นผ่านไปยังเครื่องMixing Roll 1และ2รีดให้ P.V.C. Compoundที่ได้มีเนื้อละเอียดยิ่งขึ้นเพื่อนำผ่านไปยังเครื่องCalenderรีด ออกมาเป็นแผ่น P.V.C.ในเวลาเดียวกันนำวัตถุดิบ2เข้ายัดและกาวผ้าด้วยวัตถุดิบ3ในเครื่องTreater&Tenter นำแผ่น P.V.C.ที่ได้จากเครื่องCalenderและผ้าที่ได้จากเครื่องที่ยัดและกาว แล้วผ่านเครื่องLaminateเพื่อติดผ้าและแผ่นP.V.C.ให้เข้ากันเป็นหนังเทียมกุ ผ่าแล้วจึงผ่านเข้าเครื่องพิมพ์สีโดยใช้วัตถุดิบ4เมื่อพิมพ์สีเสร็จเรียบร้อยแล้วให้นำหนังเทียมกุผ้าที่ได้ไปเคลือบผิวอีกครั้งหนึ่งโดยใช้วัตถุดิบ5ผ่านเครื่อง Surface Treatingแล้วจึงนำไปสักรลายนู่นต่างๆในเครื่องEmbossingได้เป็นหนังเทียมกุผ้า ตามต้องการ รายละเอียดขั้นตอนการผลิต3นำวัตถุดิบ1มาผสมในเครื่องSocutionMixerในเวลาเดียวกันนำวัตถุดิบ 2(ผ้า)เข้าเครื่องTreater&Tenterเพื่อยัดและกาวผ้าโดยใช้วัตถุดิบ3แล้วนำวัตถุดิบที่ผสมแล้วจากเครื่องผสมมาเข้า เครื่องCoatingพร้อมกับผ้าที่ผ่านเครื่องtreater&Tenterแล้วเพื่อ เคลือบP.V.C. Compoundลงบนผ้าแล้วจึงให้ผ่านเข้าเครื่องFoaming Overเพื่อทำให้เป็นหนังฟองน้ำ นำหนัง ฟองน้ำที่ได้เข้าเครื่องพิมพ์โดยใช้วัตถุดิบ4แล้วผ่านต่อไปยัง เครื่องSurface Treatingโดยใช้วัตถุดิบ5 เพื่อเคลือบผิวหนังฟองน้ำให้ได้ตามคุณภาพ ที่ต้องการจากนั้นจึงผ่านเข้าเครื่องClearnce Emboss เพื่อให้ได้ลายนู่นตามความต้องการของลูกค้าได้เป็นหนังฟองน้ำพื้นผ้า

### กรรมวิธีการผลิตแบบอัดแผ่น(Laminating)

กรรมวิธีการผลิตโดยทั่วไปLaminatingหมายถึงการยึดติดวัสดุแผ่นสองแผ่นหรือ มากกว่าเข้าด้วยกันเช่นไม้อัดสำหรับกรรมวิธีการผลิตของพลาสติกหมายถึงการ ยึดติดชั้น(Layer)ของวัสดุผสม หรือวัสดุเสริมกำลัง(Resin-Impregnated) หรือResin-coatedหรือ Reinforcingเข้าด้วยกันโดยใช้ ความร้อนและแรงอัดขึ้นงานหรือผลิตภัณฑ์ที่ผ่า นกรรมวิธีการผลิตแบบนี้แบ่งออกเป็นชนิดต่างๆ เช่นชนิดแรงอัดต่ำ(Low-Pressure)ชนิดแรงอัดสูง(High-Pressure)ซึ่งแล้วแต่ ขนาดของแรงอัดที่ใช้ ระหว่างการผลิต

### ขั้นตอนการผลิตมีดังนี้

นำแผ่นวัสดุผสมหรือวัสดุเสริมกำลังเช่นกระดาษ,ผ้า,ใยหิน,ใยแก้ววางซ้อนกันตาม ชนิดและความหนาที่ต้องการ โดยใช้พลาสติกเหลวพวกเทอร์โมเซตติงเป็นตัวประสาน ในการอัด (Press)ซึ่งใช้แรงอัดประมาณ1,000-1,500psi.และมีความร้อนประมาณ 300-350F.อัดเครื่องลงตาม เวลาที่กำหนดความร้อนและแรงอัดจะทำให้ได้แผ่นขึ้น งานที่เรียบร้อยและแข็งแรงผิวหน้าของแผ่น ขึ้นงานอาจทำให้มีลวดลายหรือลาย นูนอย่างไรก็ได้

อดีต หนังแท้นั้นมีลักษณะที่บ่งบอกได้ชัดเจนอยู่หลายประการ เช่น กลิ่น ลาย พื้นผิว ด้านหลัง ฯลฯ แต่ปัจจุบันมีเทคโนโลยีเข้ามาจนทำให้หนังเทียมมีรูปแบบลวดลายใกล้เคียงและเหมือนหนังแท้มากขึ้นเราจึงต้องมารู้จักลักษณะพื้นฐานของหนังแท้และหนังเทียมกันก่อนดังนี้

### ลักษณะพื้นฐานของหนังแท้

ในอดีตหนังแท้มีลักษณะพื้นฐานที่ชัดได้ง่ายเช่น มีกลิ่นหนัง ผิวมีรูขุม ด้านหลังเป็นขน ลึกหลาด ชุ่มชื้นน้ำหากอากาศเย็นเมื่อสัมผัสจะรู้สึกอุ่นขณะที่อากาศร้อนเมื่อสัมผัสจะ รู้สึกเย็นดูแล ทำความสะอาดยาก ลายบนผิวเป็นธรรมชาติไม่มีรอยต่อลาย (Emboss repeat) การพัฒนาในด้านต่างๆ ในอุตสาหกรรมการฟอกหนังและการตกแต่ง (Finishing) เป็นปัจจัยที่ทำให้ลักษณะพื้นฐาน เปลี่ยนไปจนไม่อาจจะใช้เป็นตัวพิจารณา บ่งบอกความเป็นหนังแท้ได้อีกต่อไป ซึ่งการฟอกย้อมในปัจจุบันมีความพยายามที่จะลดกลิ่นหรือให้เงาจางที่สุด ดังนั้น หนังแท้ที่ดีจึงมักไม่มีกลิ่น มีการใช้ Water Repel lance เพื่อป้องกันไม่ให้น้ำเกาะ หนังมีฉนวนและถ่ายเทอากาศได้ ก็เป็นเฉพาะหนัง ประเภท Full grain หรือ Corrected grain ที่ผ่านการ Top coating หรือ Finishing บางๆ เท่านั้น หนังแท้ส่วนใหญ่ผิวลาย รอยขุ่นของผิว (Grain Break) โดยปกติจะมีลักษณะเป็นธรรมชาติเหมือน ผิวหนังของคน แต่หนังแท้นั้นชนิดที่เนื้อแน่น หรือ แข็ง ที่เป็นหนังคุณภาพดีก็ไม่มีรอยขุ่นของผิว ให้สังเกตเห็น ขณะเดียวกันหนังเทียม PU จะมีรอยขุ่นของผิวใกล้เคียงกับหนังแท้ทั่วไป หนังแท้จะมีขนาด (Shape/Size) แต่ละชิ้นไม่แน่นอนเพราะเป็นของธรรมชาติ หนังแท้จะไม่ติดไฟ หรือถ้าติดก็จะดับได้เอง

หนังเทียมเหมือนหรือใกล้เคียงหนังแท้แค่ไหน

หลาย ปีมาแล้วเทคโนโลยีได้สร้างหนังเทียมที่มีคุณสมบัติทั้งทางกายภาพและทาง ด้านเคมี เหมือนหนังแท้ จนสามารถ แยกแยะแม้จะด้วยวิธีการวิเคราะห์ในห้องแล็บ ถึงกระนั้นต้นทุนที่ได้มา สูงกว่าราคาหนังแท้มากจนไม่มีความคุ้มค่าเชิง พาณิชย์ อย่างไรก็ตาม หนังเทียมทั้ง PU / PVC ก็คง มีลักษณะพื้นฐานหลายอย่างที่แตกต่างจากหนังแท้และหลายอย่างเหมือนหรือ ใกล้เคียงกับหนังแท้ ตัวอย่างเช่น

รอยขุ่นผิวบน ปกติหนังเทียม PVC จะไม่เกิดรอยขุ่นเมื่อเวลาพิบด้านผิวบนเข้าหากันเพราะ มีความกระด้างมาก ขณะที่ Semi-PU และหนังเทียม PU จะมีรอยขุ่นคล้ายหนังแท้ ผิวหน้าของหนังเทียม PU มักมีความเหนียวติดมือ (sticky) ขณะที่หนังเทียม PVC กลับมีความแห้งลื่น มากกว่าเมื่อเทียบกับหนังแท้

ด้าน หลังของหนังเทียม PVC โดยปกติจะเป็นผ้าทอ หากไม่มีหลังผ้าก็จะเห็นเป็นชั้น

พลาสติก ขณะที่หนังเทียม PU ทัวไปก็เช่นกัน เว้นแต่บางเกรด (Coagulation by Dipping base) ที่ถูกนำไปขัดด้วยกระดาษทรายด้านหลังจนทำให้เป็นขนดูคล้ายหนังกลับหรือเส้นใยหนังแท้

## 2.8 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ตัวนึ่ง

### ตัวนึ่ง



ภาพที่43 ตัวนึ่ง

ที่มา <http://nawametapong.blogspot.com/2011/06/1-1-3.html>

นึ่งหรือลิ่นเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม มีรูปร่างประหลาด คล้ายกับสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม แต่มีหน้าตาน่ารักน่าเอ็นดูมากกว่า มีลำตัวยาวและเรียว หางยาว ด้านบนมีเกล็ดปกคลุมร่างกาย ระหว่างเกล็ดมีขน ส่วนบริเวณด้านล่างไม่มีเกล็ด คงมีแต่ขนปกคลุม ไม่มีฟัน ปากของมันไม่ได้กว้างใหญ่ แต่มีลักษณะเป็นรูเล็กๆ ขาค่อนข้างสั้น แต่ละตีนมีนิ้วเท้า 5 นิ้ว ปลายนิ้วเป็นเล็บที่คมและแข็งแรง โดยเล็บตีนคู่หน้ามีขนาดยาวกว่าคู่หลัง เวลาเดิน..เล็บของมันจะจอบเข้าไปในอุ้งนิ้ว สามารถว่ายน้ำและปีนต้นไม้ได้ ในเวลากลางวันมันจะขุดรูลึกประมาณ 1-3 วา เป็นโพรงเข้าไปอาศัยอยู่ ก่อนใช้ดินอุดปากรูเพื่อป้องกันภัยขณะหลับนอน พอตกกลางคืนจึงจะออกหากิน โดยใช้ขาคู่หน้าขุดรูปลวกหรือมด แล้วใช้ลิ้นที่ยาวและเหนียวของมันจับตัวปลวกหรือมดกินเป็นอาหาร ปกติ ออกลูกครั้งละตัว บางครั้งอาจมี 2 ตัว เมื่อลูกของมันลืมตาดูโลกจะมีเกล็ดอ่อนนุ่มติดตัวมาด้วย เมื่อโตเต็มวัย..เกล็ดจะหนาแข็งขึ้น และมีสีน้ำตาลเข้ม แม่นึ่งจะเลี้ยงลูกอ่อนด้วยการให้ลูกของมันเกาะอยู่ตรงบริเวณโคนหาง

นึ่งมีสัญชาตญาณในการป้องกันตัวเองไม่เหมือนสัตว์ชนิดอื่น คือเมื่อมีภัยมา ตัวแม่ก็จะม้วนตัวกลมเหมือนเวลานอน เสมือนเป็นเกราะป้องกันภัย เพื่อให้ลูกอยู่ในวงตัวภายใน เพราะความแข็งของเกล็ดจะช่วยปกป้องตัวมันและลูกให้ปลอดภัยจากสัตว์ทั่วไปได้ ยกเว้นมนุษย์ ทำให้ง่ายต่อการ

ถูกชาวบ้านจับไปขาย แต่กลิ่นตัวของมันที่ฉุนแรงมากก็มีดีแก่ตัวมันเอง ทำให้เจ้าหน้าที่ตรวจสอบพบได้ง่ายเมื่อมีผู้ลักลอบนำสัตว์ชนิดนี้ไปขาย

ตัวนิ่มแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิดคือนิ่มพันธุ์จีนและนิ่มพันธุ์มลายู

1. นิ่มพันธุ์จีน นิ่มจีน หรือนิ่มพันธุ์เหนือ(ชื่อสามัญ Chinese Pangolin ชื่อวิทยาศาสตร์ *Manis pentadactyla*) มีเขตการกระจายพันธุ์ตั้งแต่เนปาลจนถึงภาคใต้ของจีน เกาหลีเหนือ และทางเหนือของภูมิภาคอินโดจีน(ไทย ลาว กัมพูชา และเวียดนาม) ในเมืองไทยพบทางภาคเหนือ

2. นิ่มพันธุ์มลายู นิ่มชวา หรือนิ่มพันธุ์ใต้(ชื่อสามัญ Malayan Pangolin or Sunda Pangolin ชื่อวิทยาศาสตร์ *Manis javanica*) มีเขตการกระจายพันธุ์ตั้งแต่พม่า ภูมิภาคอินโดจีน(ไทย ลาว กัมพูชา และเวียดนาม) เกาะสุมาตรา เกาะชวา เกาะบอร์เนียว และทางตะวันตกเฉียงใต้ของฟิลิปปินส์ในเมืองไทยพบทางภาคกลางและมีมากทางภาคใต้

ในเมืองไทยนั้นนิ่มทั้งสองชนิดเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ.2535 รวมทั้งเป็นสัตว์ป่าที่ใกล้จะสูญพันธุ์ตามอนุสัญญาไซเตส(CITES) ชนิดพันธุ์ในบัญชีหมายเลข 2 คือ เป็นชนิดพันธุ์ของสัตว์ป่าและพืชป่าที่ยังไม่ถึงกับใกล้จะสูญพันธุ์ จึงยังอนุญาตให้ค้าได้ แต่ต้องมีการควบคุมไม่ให้เกิดความเสียหายหรือลดปริมาณลงอย่างรวดเร็วจนถึง จุดใกล้จะสูญพันธุ์ โดยประเทศที่จะส่งออกต้องออกหนังสืออนุญาตให้ส่งออก และรับรองว่าการส่งแต่ละครั้งจะไม่กระทบกระเทือนต่อการดำรงอยู่ของชนิด พันธุ์นั้นๆในธรรมชาติ และต้องมีใบอนุญาตนำเข้าจากประเทศที่นำเข้าด้วย

แต่ทุกวันนี้ล้วนแต่เป็นการจับนื้มาค้าขายอย่างผิดกฎหมาย ซึ่งโทษในเมืองไทยมีแค่เพียงปรับไม่เกิน 40,000 บาท หรือจำคุกไม่เกิน 4 ปี หรือทั้งจำทั้งปรับ

## 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการ : การออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูปสไตล์อวองการ์ดโดยใช้โครงสร้างบรรจุภัณฑ์เพื่อการตกแต่ง

ผู้วิจัย : นาย ทรงวุฒิ ทองทั่ว

สาขาวิชา : คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2553

ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องขององค์ประกอบของบรรจุภัณฑ์มาอยู่ในรูปของแนวทางใหม่ไม่ยึดติดกับแพทเทิร์นมาตรฐานสากล โดยมีแนวคิดที่ว่าบรรจุภัณฑ์กระดาษนำมาปรับเป็นแพทเทิร์นของเครื่องแต่งกายได้ลักษณะบรรจุภัณฑ์ในพื้นที่ราบ นั้นสามารถขึ้นรูปแบบต่างๆ ในตัวของเสื้อผ้าที่มีความเป็นเอกลักษณ์

โดยการศึกษากระบวนการศึกษาผู้วิจัยได้ศึกษาในเรื่องของโครงสร้างและรูปแบบของเครื่องแต่งกายอวองการ์ด ในลักษณะของบรรจุภัณฑ์ แต่ละชิ้นส่วนของบรรจุภัณฑ์ ผิวสัมผัส ลวดลาย เพื่อทราบถึงลักษณะรูปแบบโครงสร้าง การจัดองค์ประกอบ วัสดุ ลักษณะผิวสัมผัส รวมไปถึงการวางโครงสร้างของสี เพื่อนำข้อมูลต่างๆมาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการศึกษา การออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทอวองการ์ด ที่บ่งบอกถึงแนวคิดการออกแบบส่วนประกอบของแพทเทิร์นของบรรจุภัณฑ์ที่มีลักษณะของการประกอบกันเปี่ยมมิติของบรรจุภัณฑ์มาสร้างแพทเทิร์นเครื่องแต่งกาย เพื่อให้โครงสร้างต่างจากเดิม ผู้ศึกษาได้ข้อมูลเพื่อนำมาทำการศึกษาและพัฒนาเครื่องแต่งกายประเภทอวองการ์ด โดยมีรูปแบบแนวคิด ที่จะพัฒนาเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ด ให้สวมใส่ได้จริง นั้นต้องมีการศึกษาข้อมูลจากหลากหลายด้าน ทั้งศึกษาเกี่ยวกับ ศิลปะหลังสมัยใหม่ (อวองการ์ด)



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการ

การทำโครงการในหัวข้อการออกแบบเครื่องรูปแบบ อวองการ์ด เป็นการศึกษาข้อมูล เพื่อนำเสนอรูปแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบ อวองการ์ด โดยข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อการพัฒนา รูปแบบเครื่องแต่งกาย อวองการ์ด ให้มีความเหมาะสมกับแนวความคิดและสามารถสวมใส่ได้จริง โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ ได้แก่ เครื่องแต่งกายที่สร้างขึ้นจากห้องเสื้อ Maison Martin Margiela Spring 2011 / Paris Fashion Week และตัวนิ่ม

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ ได้แก่ เครื่องแต่งกายที่สร้างขึ้นจากห้องเสื้อ Maison Martin Margiela Spring 2011 / Paris Fashion Week จำนวน 10 ชุด และการป้องกันตัวของตัวนิ่ม

#### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบวิเคราะห์ลักษณะเครื่องแต่งกายที่ได้ศึกษาจากการออกแบบของห้องเสื้อ Maison Martin Margiela Spring 2011 / Paris Fashion Week จำนวน 10 ชุด โดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 4 ด้าน และตัวนิ่มจำนวน 1 ตัว โดยมุ่งเน้นวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวมและนำมาวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

1.รูปแบบของการออกแบบ ศึกษารูปแบบของการออกแบบเพื่อ เป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องแต่งกายรูปแบบ อวองการ์ด ได้แก่ โครงสร้างของเครื่องแต่งกาย ลักษณะของการตกแต่งชุด ลักษณะชุดท่อนบ ลักษณะเสื้อท่อนล่าง

2.เทคนิค ศึกษาเทคนิคการตัดเย็บเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ด ได้แก่ เทคนิคการตกแต่ง เทคนิคการตัดเย็บ

3.สี ศึกษาสีสันทเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องแต่งกายรูปแบบ อวองการ์ด ได้แก่ ลักษณะการใช้สี แนวโน้มสี

4. วัสดุ ศึกษาวัสดุเพื่อนเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดเครื่องแต่งกายรูปแบบ อวองการ์ด วัสดุในการตกแต่ง

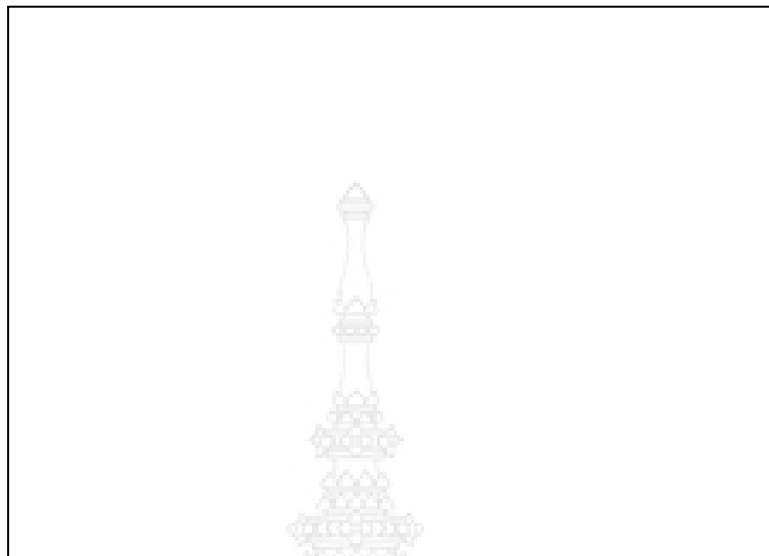
#### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบวิเคราะห์ลักษณะเครื่องแต่งกายที่ได้ศึกษาจาก ตัวนั้มนจำนวน 1 ตัว โดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 2 ด้าน โดยมุ่งเน้นวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวมและนำมาวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

1.รูปร่างของการออกแบบ ศึกษารูปร่างเพื่อ เป็นแนวทางในออกแบบการพัฒนาเครื่องแต่งกายรูปแบบ อวองการ์ด ได้แก่ รูปทรงและลักษณะของตัวนั้มน

2.สี ศึกษาสีเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องแต่งกายรูปแบบ อวองการ์ด ได้แก่ ลักษณะสีของตัวนั้มน

ตัวอย่าง แบบวิเคราะห์รูปแบบและลวดลายสีเส้นของเครื่องแต่งกายรูปแบบ อวองการ์ด



ภาพผลงานการออกแบบ Martin Margiela Spring 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่าง ผลงาน
รูปแบบ	
เทคนิค	
สีเส้น	
วัสดุ	

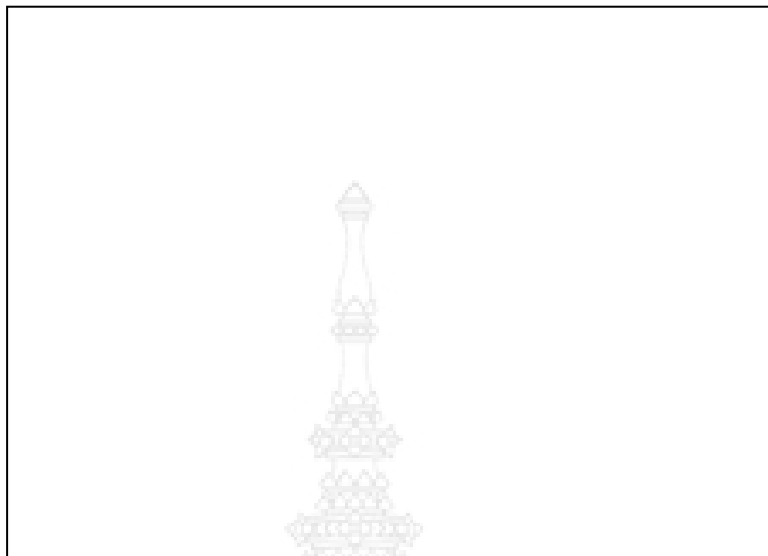
สรุป .....

.....

.....

.....

ตัวอย่าง แบบวิเคราะห์รูปร่างและสีของตัวนี้



ภาพตัวนี้

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่าง ผลงาน
-------------------	----------------------------------

รูปร่าง  
สี

สรุป .....

.....

.....

.....

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการศึกษาภาคสนามและการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การเก็บรวบรวมภาคสนามคือการศึกษาข้อมูลจากหอสมุดแห่งชาติ รวมถึงข้อมูลจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยต่างๆ ในกรุงเทพฯ
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ข้อมูลจากเว็บไซต์ [www.Fashionweek.com](http://www.Fashionweek.com) , [www.thaicatwalk.com](http://www.thaicatwalk.com) , [www.WGSN.com](http://www.WGSN.com) ,

### วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบการแต่งกาย ผู้ศึกษามีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาเพื่อเป็นการเก็บข้อมูลการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย รูปแบบอาวองการ์ด โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะ รูปแบบ อาวองการ์ด

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง โดยได้รับแรงบันดาลใจมากจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของ ตัวนิ่ม โดยพัฒนาเทคนิคแล้วรูปแบบให้สวมใส่ได้จริงและเข้ากับงานแฟชั่นจากการศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นหาแนวทางในการแก้ไขแนวทางต่างๆที่กล่าวมา โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดโดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริงและเพื่อประโยชน์ในการใช้งานและสร้างสรรค์ เทคนิคของการตกแต่งเครื่องแต่งกายเพื่อเป็นทางเลือกของผู้บริโภคที่ต้องการเครื่องแต่งกายที่มีความคุ้มค่าและทันสมัยอันจะทำให้เกิดเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์แนวความคิดที่แปลกใหม่ ซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบเครื่องแต่งกายได้ตรงกับความต้องการของผู้สวมใส่ อีกทั้งประโยชน์ด้านการศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนาและประยุกต์ใช้ในวงการแฟชั่นต่อไป โดยการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ลักษณะเครื่องแต่งกาย ของเมฆง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน 2011 โดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 4 ด้าน โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพและการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน โดยรวมนำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

1. รูปแบบของการออกแบบ
2. ลีเส้น
3. เทคนิค

4.2 การวิเคราะห์ลักษณะตัวนิ่ม จำนวน 1 ตัว โดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 2 ด้าน โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพและการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน โดยรวมนำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

1. รูปร่าง
2. สี

โดยเกณฑ์การวิเคราะห์ที่กล่าวมาข้างต้นจะทำการวิเคราะห์ทั้งหมด 11 ภาพเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กุคูโบไม่ฝลิ /ฤดูร้อน2011



ภาพที่ 44 ผลงานของเมซง มาติน กุคูโบไม่ฝลิ /ฤดูร้อน2011  
(ที่มาที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆง มาติน ฤทธิไพบไม่ผลิ / ฤทธิไพบ 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการ ออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	การออกแบบ โครงชุดเป็นชุดลักษณะ ของจัมสูทแขนยาวและขาวยาวและแต่งเทคนิคที่ ช่วงไหล่ เอวจนถึงสะโพกและมีการเน้นจุดเด่น ที่ช่วงหัวไหล่ซึ่งตกแต่งด้วยเทคนิคการขดเป็น วงซ้อน ไปมาทำให้เน้นช่วงบริเวณใบหน้า
สีสันท	สีครีม สีแดง สีส้ม เป็นลักษณะของการ ไล่สีและช่วงบริเวณหัวไหล่เลือกใช้สีส้มจึงทำ ให้เกิดจุดนำสายตา
เทคนิค	การตัดริบบิ้นเป็นเส้นแล้วมาขด

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัย และด้วย  
เทคนิคที่นำมาตกแต่งนั้นทำให้ผลงานเกิดความโดดเด่น โดยโครงชุดเป็นลักษณะจัมสูทแขนยาว  
และขาวยาวมีการตกแต่งเทคนิคที่หัวไหล่ เอวจนถึงสะโพกและมีการเน้นจุดเด่นที่หัวไหล่ซึ่งตกแต่ง



ด้วยเทคนิคการขดเป็นวงซ้อนกันไปมา ทำให้เน้นช่วงใบหน้าโดยเลือกใช้สีครีม สีส้ม สีแดง เป็นลักษณะของการไล่สีและช่วงไหล่เลือกใช้สีส้มจึงทำให้ดึงดูดนำสายตา

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กุตูโบ ไม้ผลิ /ฤดูร้อน 2011



ภาพที่ 45 ผลงานของเมซง มาติน กุตูโบ ไม้ผลิ /ฤดูร้อน 2011  
(ที่มาที่มาจาก <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

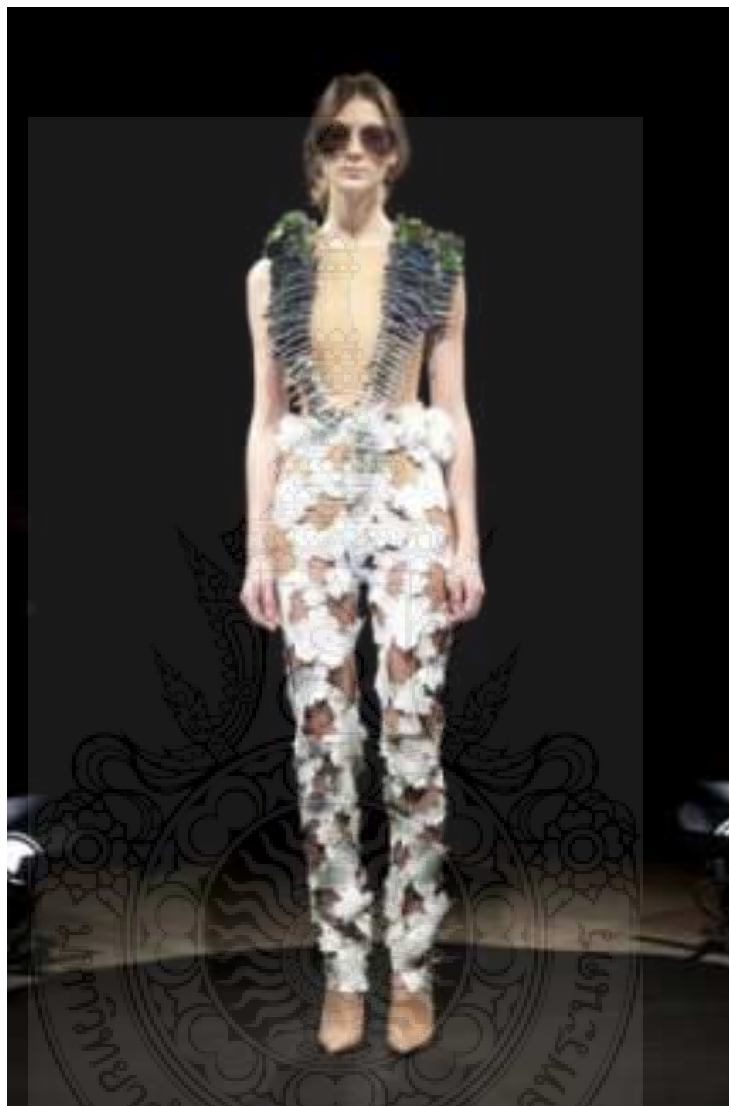
ตารางที่ 2 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	การออกแบบ โครงชุดเป็นชุดเดรสคอ
สี	กลมแขนยาว ชายชุดโค้งด้านข้างขึ้น
สี	สีดำ สีน้ำเงิน สีขาว สีฟ้า ในลักษณะ
เทคนิค	ของการไล่สีที่เรียบเพื่อสร้างจุดเด่น โดยใช้สีดำ
	เป็นจุดนำสายตา และด้วยเทคนิคที่นำมาตกแต่ง
	นั้นทำให้ผลงานเกิดจุดสนใจ
	เป็นเทคนิคของการขดที่เน้นช่วง
	หัวไหล่และเทคนิคของการการกลุ่กลายที่ลำตัว
	และช่วงแขน

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงชุด และการออกแบบโครงชุดที่เน้นชุดเดรสสั้นกลางหน้า คอกลมติดคอ แขนยาวถึงข้อมือและชายชุดมีลักษณะโค้งขึ้น มีการเน้นเน้นจุดเด่นที่หัวไหล่ด้านซ้ายด้วยเทคนิคการขดของผ้าเป็นการซ่อนไปมา จึงเกิดจุดนำสายตา และด้วยเทคนิคที่นำมาตกแต่งนั้นทำให้ผลงานเกิดจุดสนใจ และเป็นเทคนิคของการขดที่เน้นช่วงหัวไหล่และเทคนิคของการการกลุ่กลายที่ลำตัวและช่วงแขน

ตารางที่ 3 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กุคูโบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011



ภาพที่ 46 ผลงานของเมซง มาติน กุคูโบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011

(ที่มาที่มาจาก <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่ 3 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆง มาติน ฤทธิไพบไม่ผลิ /ฤดูร้อน 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	การออกแบบโครงสร้างชุดเป็นบอดีสูททอกลมแขนกุดตัวเสื้อมีผ้าที่มาร้อยเป็นสายคล้ายพวกมาลัยในช่วงเอวถึงคอในลักษณะตัววีโดยปิดบริเวณอกส่วนกางเกงเป็นกางเกงขายาวถึงข้อเท้าเอวสูง ผลิตายทั้งตัวและมีการขดคอกบริเวณช่วงเอว
สีสันท	สีขาว สีเทา สีเขียวเข้ม สีเขียวอ่อน สีเนื้อโดยเลือกใช้สีเทาเป็นจุดนำสายตาของชุด
เทคนิค	ชุดท่อนบนเป็นเทคนิคการนำผ้ามาร้อยเป็นสายมีลักษณะคล้ายพวกมาลัยถึงติดกับบอดีสูทให้มีลักษณะตัววีปิดช่วงอกส่วนชุดท่อนล่างเป็นเทคนิคผลิตายทั้งตัวและการขดผ้าในช่วงเอวเพื่อสร้างจุดเด่นของสตรีระ

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงชุด โครงสร้างชุดเป็นบอดีสูททอกลมแขนกุดตัวเสื้อมีผ้าที่มาร้อยเป็นสายคล้ายพวกมาลัยในช่วงเอวถึงคอในลักษณะตัววีโดยปิดบริเวณอกส่วนกางเกงเป็นกางเกงขายาวถึงข้อเท้าเอวสูง ผลิตายทั้งตัวและมีการขดคอกบริเวณช่วงเอว โดยชุดนี้เลือกใช้ สีขาว สีเทา สีเขียวเข้ม สีเขียวอ่อน สีเนื้อโดยเลือกใช้สีเทาเป็นจุดนำสายตาของชุดชุดท่อนบนเป็นเทคนิคการนำผ้ามาร้อยเป็นสายมีลักษณะคล้ายพวกมาลัยถึงติดกับบอดีสูทให้มีลักษณะตัววีปิดช่วงอกส่วนชุดท่อนล่างเป็นเทคนิคผลิตายทั้งตัวและการขดผ้าในช่วงเอวเพื่อสร้างจุดเด่นของสตรีระ

ตารางที่ 4 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กูดุโบไม่ฝลิต /ฤดูร้อน 2011



ภาพที่ 47 ผลงานของเมซง มาติน กูดุโบไม่ฝลิต /ฤดูร้อน 2011

(ที่มาที่มาจาก <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่ 4 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆง มาติน ฤๅกูโบ ไม้ผลิ /ฤๅกูร้อน 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	โครงสร้างเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมคอกหมูช่วงหลังสูงเกือบศีรษะกลางตัวสี่เหลี่ยมคอกหมูหน้าเป็นลักษณะตัววี แขนยาวถึงข้อมื้อมีลักษณะพอง ความยาวของชุดถึงสะโพกชุดตัวในเป็นบอดีสูท คอกกลมช่วงล่างมีลักษณะคล้ายกางเกงใน
สีสัณ	สีม่วง สีน้ำเงิน สีชมพู สีแดง สีส้ม สีขาวและชุดนี้เลือกใช้สีม่วงเป็นจุดนำสายตา
เทคนิค	เป็นเทคนิคของการขาดในลักษณะดอกแล้วเรียนติดกันให้แน่นจนเกิดการพองตัวทั้งชุดโดยมีการเลียงแบบไล่สี

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงชุด เป็นลักษณะสี่เหลี่ยมคอกหมูช่วงหลังสูงเกือบศีรษะกลางตัวสี่เหลี่ยมคอกหมูหน้าเป็นลักษณะตัววี แขนยาวถึงข้อมื้อมีลักษณะพอง ความยาวของชุดถึงสะโพกชุดตัวในเป็นบอดีสูท คอกกลมช่วงล่างมีลักษณะคล้ายกางเกงใน โดยชุดนี้เลือกใช้สีชุด สีม่วง สีน้ำเงิน สีชมพู สีแดง สีส้ม สีขาวและชุดนี้เลือกใช้สีม่วงเป็นจุดนำสายตา และเทคนิคของการขาดในลักษณะดอกแล้วเรียนติดกันให้แน่นจนเกิดการพองตัวทั้งชุดโดยมีการเลียงแบบไล่สี

ตารางที่ 5 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กุตูโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011



ภาพที่ 48 ผลงานของเมซง มาติน กุตูโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011  
(ที่มาที่มาจาก <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่ 5 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆ มาติน ฤทธิไพบไม่ผลิ / ฤดูร้อน 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	โครงสร้างชุดแบบมาตรฐาน แต่มีการทำให้ช่วงไหล่ เอว สะโพก ใหญ่เกินจริงส่วนช่วงคอไล่จากช่วงไหล่ มีลักษณะสูงเกินจริงทำให้ช่วงคอสูงติดคาง ช่วงแขนยาวถึงข้อศอกตัวเสื้อมีลักษณะคล้ายเสื้อเคป และช่วงสะโพกพองเกินสะโพกจริงจึงทำให้เห็นช่วงเอวคอดเข้าไปจึงเห็นสรีระที่เกินขนาดชุดสั้นเท่าสะโพก
สีสันท	สีส้ม สีชมพู สีม่วง สีขาว สีเหลือง โดยชุดนี้เลือกใช้สีเหลืองเป็นจุดนำสายตา
เทคนิค	เป็นเทคนิคของการขดในลักษณะดอกแล้วเรียนติดกันให้แน่นจนเกิดการพองฟูทั้งชุดโดยมีการเรียงแบบไล่สี
สรุป	ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงสร้างชุดแบบมาตรฐาน แต่มีการทำให้ช่วงไหล่ เอว สะโพก ใหญ่เกินจริงส่วนช่วงคอไล่จากช่วงไหล่ มีลักษณะสูงเกินจริงทำให้ช่วงคอสูงติดคาง ช่วงแขนยาวถึงข้อศอกตัวเสื้อมีลักษณะคล้ายเสื้อเคป และช่วงสะโพกพองเกินสะโพกจริงจึงทำให้เห็นช่วงเอวคอดเข้าไปจึงเห็นสรีระที่เกินขนาดชุดสั้นเท่าสะโพก โดยชุดเลือกใช้สี สีส้ม สีชมพู สีม่วง สีขาว สีเหลือง โดยชุดนี้เลือกใช้สีเหลืองเป็นจุดนำสายตา และเทคนิคของการขดในลักษณะดอกแล้วเรียนติดกันให้แน่นจนเกิดการพองฟูทั้งชุดโดยมีการเรียงแบบไล่สี



ตารางที่ 6 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน 2011



ภาพที่ 49 ผลงานของเมซง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน 2011  
(ที่มาที่มา <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่ 6 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆง มาติน ฤๅไปไม้ผลิ /ฤๅร้อน 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	ชุดเดรสตัวยาวคลุมปิดเท้าและเสื้อคอปกติดคอ
สีสันท	ส่วนแขนยาวลำยาวปิดช่วงไหล่และมีการจับ เดรสที่ช่วงเอวด้านซ้าย
เทคนิค	สีชมพู สีฟ้า สีเขียวอ่อน สีเขียวเข้ม สีน้ำตาล สี ขาว เทคนิคการตกแต่งชุดด้วยการพิมพ์ลายตลอดทั้ง ตัวและเสริมชุดด้วยการจับเดรสที่ช่วงอกและ เอวด้านซ้าย

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงชุด ที่เน้น  
สรีระของความเป็นผู้หญิง ชุดเดรสตัวยาวคลุมปิดเท้าและเสื้อคอปกติดคอส่วนแขนยาวลำยาวปิด  
ช่วงไหล่และมีการจับเดรสที่ช่วงเอวด้านซ้าย โดยเลือกใช้สีชมพู สีฟ้า สีเขียวอ่อน สีเขียวเข้ม สี  
น้ำตาล สีขาว เทคนิคการตกแต่งชุดด้วยการพิมพ์ลายตลอดทั้งตัวและเสริมชุดด้วยการจับเดรสที่  
ช่วงอกและเอวด้านซ้ายการตกแต่งด้วยเทคนิคการมูลาส ที่ที่ตรงช่วงสะโพก รวมไปถึงการพิมพ์ลาย  
และสีสันทนำมาไล่สีเพื่อทำให้เกิดจุดเด่น

ตารางที่ 7 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กุตูโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011



ภาพที่ 50 ผลงานของเมซง มาติน กุตูโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011

(ที่มาที่มาจาก <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่ 7 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆ มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	โครงสร้างชุดด้านในเป็นบอดีสูทคอปกติดคอก แขนกุดช่วงขาคว้านในลักษณะคล้ายกางเกงใน ชุดตัวนอกเป็นพลาสติกใส่ปิดทับบอดีสูท เป็น ชุดเปิดไหล่ชายเน้นจุดเด่นด้วยช่วงไหล่ที่มีความ ใหญ่เกินตัวส่วนชายกระโปรงมีความยาว3ส่วน หรือยาวถึงข้อเท้ามีลักษณะคล้ายทรงสี่เหลี่ยม เป็นทรงกระโปรงบาน
สี	สีเนื้อ สีเขียวโดยเลือกใช้สีเขียวเป็นจุดนำสายตา
เทคนิค	ตัวเสื้อชั้นนอกเป็นพลาสติกชั้นเดียวแต่ใช้ เทคนิคการจับเดรปในช่วงเอวให้มาปิดไหล่ ด้านขวา

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงชุด  
โครงสร้างชุดด้านในเป็นบอดีสูทคอปกติดคอก แขนกุดช่วงขาคว้านในลักษณะคล้ายกางเกงในชุด  
ตัวนอกเป็นพลาสติกใส่ปิดทับบอดีสูท เป็นชุดเปิดไหล่ชายเน้นจุดเด่นด้วยช่วงไหล่ที่มีความใหญ่  
เกินตัวส่วนชายกระโปรงมีความยาว3ส่วนหรือยาวถึงข้อเท้ามีลักษณะคล้ายทรงสี่เหลี่ยมเป็นทรง  
กระโปรงบาน โดยเลือกใช้สีเนื้อ สีเขียวโดยเลือกใช้สีเขียวเป็นจุดนำสายตาตัวเสื้อชั้นนอกเป็น  
พลาสติกชั้นเดียวแต่ใช้เทคนิคการจับเดรปในช่วงเอวให้มาปิดไหล่ด้านขวา

ตารางที่ 8 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กุคูโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011



ภาพที่ 51 ผลงานของเมซง มาติน กุคูโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011

(ที่มาที่มาจาก <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่ 8 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆ มาติน ฤๅไปไม้ผลิ /ฤๅร้อน 2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	โครงสร้างชุดเป็นชุดเดรส คอวี แขนยาวถึงข้อมือความยาวชุดถึงกลางหน้าขาโดยชุดนี้มีการทักเปียเป็นเส้นสานเป็นชุดส่วนบางช่วงก้อสานแบบเปิดเนื้อเพื่อให้เห็นถึงความเซ็กซี่
สีส้น	สีชมพูอ่อน สีชมพูเข้ม สีม่วง สีขาวโดยชุดนี้เลือกใช้สีชมพูเป็นสีนำสายตา
เทคนิค	โครงชุดทำจากเทคนิคของการตัดผ้าเป็นสันแล้วนำมาทักเป็นเปียสานกันไปมาแต่บางส่วนก้อปล่อยชายแบบไม่มีเปีย

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงชุด โครงสร้างชุดเป็นชุดเดรส คอวี แขนยาวถึงข้อมือความยาวชุดถึงกลางหน้าขาโดยชุดนี้มีการทักเปียเป็นเส้นสานเป็นชุดส่วนบางช่วงก้อสานแบบเปิดเนื้อเพื่อให้เห็นถึงความเซ็กซี่โดยเลือกสีชุดเป็น สีชมพูอ่อน สีชมพูเข้ม สีม่วง สีขาวโดยชุดนี้เลือกใช้สีชมพูเป็นสีนำสายตา โครงชุดทำจากเทคนิคของการตัดผ้าเป็นสันแล้วนำมาทักเป็นเปียสานกันไปมาแต่บางส่วนก้อปล่อยชายแบบไม่มีเปีย

ตารางที่ 9 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กุตูโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011



ภาพที่ 52 ผลงานของเมซง มาติน กุตูโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011  
(ที่มาที่มาจาก <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่ 9 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆง มาติน ฤๅไใม่ผลิ /ฤๅร็อน2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	โครงสร้างชุดเป็นชุดแบบไร้รูปทรงมีลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม ปิดคอและปิดแขนยาวครึ่งหน้าขาส่วนของเส้นขอบแต่งด้วยขนนกที่เรียนต่อกันเป็นเส้นยาวเปิดขอบสามด้าน ด้านซ้าย ด้านขวา ด้านบนและด้านล่างเป็นลักษณะของการเปลือยชายที่มีลักษณะเป็นเส้นไม่เท่ากัน
สีสััน	สีขาว สีเงิน สีชมพู โดยเลือกใช้สีชมพูเป็นสีนำสายตา
เทคนิค	โครงสร้างชุดเป็นเทคนิคของการสานให้เป็นผืนด้านล่างเปลือยปล่อยชายในลักษณะไม่เท่ากัน

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงสร้าง เป็นชุดแบบไร้รูปทรงมีลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม ปิดคอและปิดแขนยาวครึ่งหน้าขาส่วนของเส้นขอบแต่งด้วยขนนกที่เรียนต่อกันเป็นเส้นยาวเปิดขอบสามด้าน ด้านซ้าย ด้านขวา ด้านบนและด้านล่างเป็นลักษณะของการเปลือยชายที่มีลักษณะเป็นเส้นไม่เท่ากัน โดยชุดนี้เลือกใช้ สีขาว สีเงิน สีชมพู โดยเลือกใช้สีชมพูเป็นสีนำสายตา โครงสร้างชุดเป็นเทคนิคของการสานให้เป็นผืนด้านล่างเปลือยปล่อยชายในลักษณะไม่เท่ากัน



ตารางที่10 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมซง มาติน กูดุโบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011



ภาพที่ 53 ผลงานของเมซง มาติน กูดุโบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011  
(ที่มาที่มาจาก <http://fashionindie.com/fi-exclusive-recent-photos-of-martin-margiela/>)

ตารางที่10 วิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆ มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปแบบของการออกแบบ
รูปแบบของการออกแบบ	โครงสร้างชุดเป็นชุดเดรสตัวยาวช่วงล่างมีลักษณะเป็นกระโปรงป้ายพิมพ์ลายข้างตัวช่วงบน เป็นแบบรูปทรงมีลักษณะรูปทรงเหลี่ยมช่วงคอสูงเกือบติดคอและปิดหัวไหล่และแขน
สีสันท	สีส้ม สีขาว สีแดง ไล่สีให้เกิดมิติงาน โดยเลือกใช้สีส้มเป็นสีนำสายตา
เทคนิค	เป็นเทคนิคการสานลายขัดมาตรฐานและการพิมพ์ลาย

สรุป

ลักษณะของการออกแบบเป็นรูปแบบของ อวองการ์ด ที่มีความล้ำสมัยด้วยโครงสร้างชุดเป็นชุดเดรสตัวยาวช่วงล่างมีลักษณะเป็นกระโปรงป้ายพิมพ์ลายข้างตัวช่วงบน เป็นแบบรูปทรงมีลักษณะรูปทรงเหลี่ยมช่วงคอสูงเกือบติดคอและปิดหัวไหล่และแขน โดยเลือกใช้สีส้ม สีขาว สีแดง ไล่สีให้เกิดมิติงาน โดยเลือกใช้สีส้มเป็นสีนำสายตาเป็นเทคนิคการสานลายขัดมาตรฐานและการพิมพ์ลาย

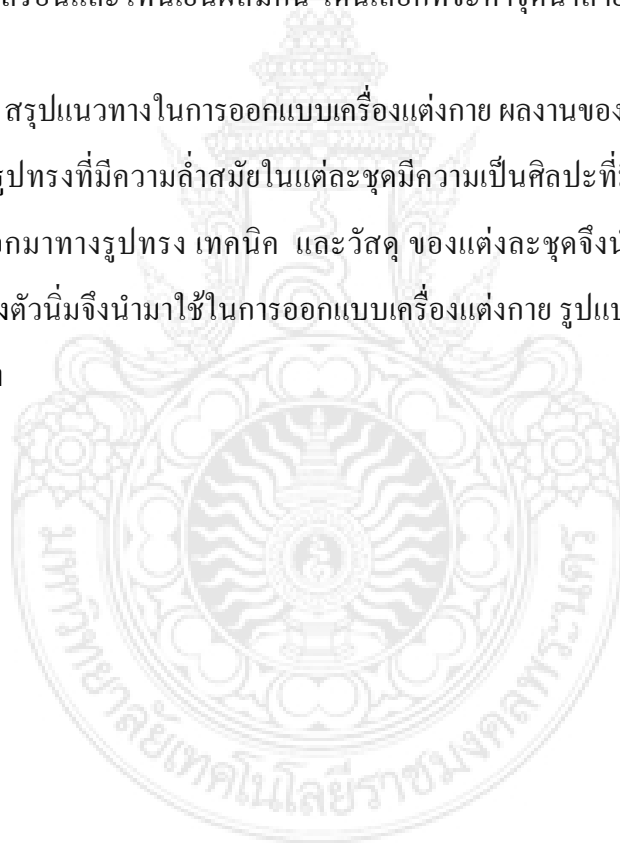
### สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานของเมฆง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011

จากการศึกษาผลงานของเมฆง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011ได้ผลการศึกษาข้อมูลดังนี้

1. จากการศึกษารูปแบบผลงานของเมฆง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011พบว่าป็นรูปทรงที่มีความล้ำสมัยจึงเป็นมุมมองพัฒนาศิลปะอย่างมีจุดมุ่งหมายปลายทางคือมองว่าศิลปะที่เป็นผลจากการสร้างสรรค์จะสามารถพัฒนาให้ก้าวหน้าขึ้นไปเรื่อยๆและจะบรรลุถึงความจริงหรืออุดมคติของศิลปะได้ในที่สุดจึงทำให้เครื่องแต่งกายเหล่านี้ยากต่อการสวมใส่ในชีวิตจริง

2. จากการศึกษาพบว่าในการตกแต่งชุดมีการพัฒนาในวิธีการตกแต่งของชุดในผลงานของเมฆง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ /ฤดูร้อน2011มีความแปลกใหม่ในเรื่องวิธีการตกแต่งและวัสดุที่นำมาตกแต่งและโทนสีร้อนและโทนเย็นผสมกัน โคนเลือกที่จะหาจุดนำสายตาในแต่งละชุดให้มีความต่างกันไป

สรุปแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผลงานของเมฆง มาติน ฤดูใบไม้ผลิ / ฤดูร้อน2011 มีรูปทรงที่มีความล้ำสมัยในแต่ละชุดมีความเป็นศิลปะที่มีการถ่ายทอดผ่านทัศนคติทางศิลปะสื่อออกมาทางรูปทรง เทคนิค และวัสดุ ของแต่งละชุดจึงนำเทคนิคมาผสมผสานกัน แนวความคิดของตัวนั้จึงนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบอวองการ์ด โดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง



ตารางที่ 1 วิเคราะห์รูปร่างและสีของตัวนึ่ง



ภาพที่ 54 ตัวนึ่ง

(ที่มาที่มาจาก <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=7037/>)

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพรูปร่างของตัวนึ่ง
รูปร่าง	หน้าที่ยาว มีปากขนาดเล็ก มีลักษณะเป็นรูเล็ก ๆ ไม่มีฟัน และมีลำตัวที่ปกคลุมด้วยเกล็ดเป็นชั้นๆ เหมือนกับสัตว์เลื้อยคลานทำหน้าที่เหมือนชุดเกราะเพื่อใช้ในการป้องกันตัว ขณะที่ส่วนท้องจะไม่มีเกล็ด มีเล็บที่แหลมคมและยื่นยาว
สี	เป็นสีน้ำตาลเข้มจนถึงดำ

**ตารางที่ 1** วิเคราะห์ลักษณะของตัวนึ่ง

**สรุป**

หน้าที่ยาว มีปากขนาดเล็ก มีลักษณะเป็นรูเล็ก ๆ ไม่มีฟัน และมีลำตัวที่ปกคลุมด้วยเกล็ดเป็นชั้นๆ เหมือนกับสัตว์เลื้อยคลานทำหน้าที่เหมือนชุดเกราะเพื่อใช้ในการป้องกันตัว ขณะที่ส่วนท้องจะไม่มีเกล็ด มีเล็บที่แหลมคมและยื่นยาว และสีเป็นสีน้ำตาลเข้มจนถึงดำ

### สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะของตัวนิ่ม

จากการศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของตัวนิ่ม

1. หน้าที่ยาว มีปากขนาดเล็ก มีลักษณะเป็นรูเล็ก ๆ ไม่มีฟัน และมีลำตัวที่ปกคลุมด้วยเกล็ดเป็นชั้นๆ เหมือนกับสัตว์เลื้อยคลานทำหน้าที่เหมือนชุดเกราะเพื่อใช้ในการป้องกันตัว ขณะที่ส่วนท้องจะไม่มีเกล็ด มีเล็บที่แหลมคมและยื่นยาว และสีเป็นสีน้ำตาลเข้มจนถึงดำ

สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะของตัวนิ่มหน้าที่ยาว มีปากขนาดเล็ก มีลักษณะเป็นรูเล็ก ๆ ไม่มีฟัน และมีลำตัวที่ปกคลุมด้วยเกล็ดเป็นชั้นๆ เหมือนกับสัตว์เลื้อยคลานทำหน้าที่เหมือนชุดเกราะเพื่อใช้ในการป้องกันตัว ขณะที่ส่วนท้องจะไม่มีเกล็ด มีเล็บที่แหลมคมและยื่นยาว และสีเป็นสีน้ำตาลเข้มจนถึงดำ จึงนำมาผสมผสานกับเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ด จึงออกมาเป็นผลงานที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง

### แนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง

จากการศึกษาข้อมูลทำให้ทราบว่า โครงการออกแบบออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง ซึ่งปัจจุบันเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดมีการพัฒนาให้มีรูปแบบและวัสดุที่มีความแปลกใหม่เพื่อให้ตอบสนองในอุดมคติของนักออกแบบจึงมีความล้ำสมัยและแปลกตาจึงนำเอาเครื่องแต่งกายรูปแบบของอวองการ์ด ความคิดนี้มาพัฒนารูปแบบอวองการ์ดให้สวมใส่จริงโดยเครื่องแต่งกายที่พัฒนาแล้ว ได้แบ่งแนวคิดในการออกแบบ ดังนี้

### แรงบันดาลใจ(Inspiration)

ในรูปแบบของเครื่องแต่งรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง ที่ทำการออกแบบได้รับแรงบันดาลใจป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนิ่ม เป็นสัตว์ที่ใกล้สูญพันธุ์ นีมีมีสัญชาตญาณในการป้องกันตัวเองไม่เหมือนสัตว์ชนิดอื่น คือเมื่อมีภัยมา ก็จะม้วนตัวกลมเหมือนเวลานอน เสมือนเป็นเกราะป้องกันภัยจึงนำมาผสมผสานกันการพัฒนาในรูปแบบเครื่องแต่งกาย อวองการ์ด



ภาพที่ 55 แรงบันดาลใจ (Inspiration)

### อารมณ์(Mood Board)

อารมณ์ของเครื่องแต่งกายที่ทำการออกแบบจะหนา ทึบ เปรียบเหมือนเกราะของตัวนั้มี ทั้ง 5 ชุด จะมีการตัดทอนให้สวมใส่ได้จริง โดยชุดที่1จะเป็นแนวอวองการ์ดและตัวที่2,3,4,5 มีการพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง โดยนำสรีระของตัวนั้มาตัดทอนโดยพัฒนาออกมาให้เป็นเป็นลายเส้น เปรียบเหมือนกับเวลาตัวนั้มัดตัวโดยเลือกใช้โทนสี สีเอิร์ธ โทน เพื่อให้สอดคล้องกันตัวนั้มี



ภาพที่ 56 อารมณ์(Mood Board)

### กลุ่มเป้าหมาย(Target Group)

จากการศึกษาโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง ที่ทำการออกแบบ ได้รับแรงบันดาลใจจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนั้มี มีกลุ่มเป้าหมายหลักคือ กลุ่มสุภาพสตรี ช่วงอายุ 18-25 ปี ชอบความแปลกใหม่ ชอบการแสดงออกที่โดดเด่น ชอบการสังสรรค์ ซึ่งแฟชั่นการแต่งตัวยังคงเป็นศิลปะชนิดหนึ่ง ที่สามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของผู้สวมใส่



## สรุปผลเพื่อทำการพัฒนาเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรี

จากการวิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์ลักษณะผลงานของเมฆ มาติน ฤชุโบไม่ผลิ /ฤดูร้อน2011 และวิเคราะห์รูปร่างและสีของตัวนั้มีได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์เพื่อนำมาทำการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรี โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนั้มี ได้ข้อมูลเพื่อการพัฒนาดังนี้

1. รูปแบบ จะออกมาเป็นรูปแบบที่เป็นเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง โดยได้แรงบันดาลใจจากป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนั้มี

2. เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบ ผู้ศึกษามีการใช้เทคนิคการในการฝังลายโดยใช้น้ำเป็นตัวฝังลายเกร็ดตัวนั้มีเข้าไป

### 4. วัสดุที่ใช้ในการพัฒนาเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

จากการศึกษาข้อมูลของการใช้วัสดุ มีรายละเอียดดังนี้

#### 4.1 วัสดุหลัก

วัสดุที่นำมาใช้เป็นส่วนใหญ่ของเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรี โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนั้มี โดยเลือกใช้หนังงาช้างโดยมีลักษณะด้านมีความหนาที่พอดีไม่แข็งมากเกินไปหรืออ่อนเกินไป ตรงตามที่ต้องการ

5. โอกาสและประโยชน์ใช้สอย ผู้ศึกษามุ่งเน้นออกแบบเหมาะสำหรับสุภาพสตรี ที่ชอบความแปลกใหม่ ชอบการแสดงออกที่โดดเด่น ชอบการสังสรรค์ ซึ่งแฟชั่นการแต่งตัวยังคงเป็นศิลปะชนิดหนึ่ง ที่สามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของผู้สวมใส่

การวิเคราะห์ข้อมูลทางการออกแบบ

ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง ทั้งหมด 1 คอลเล็กชั่น มีการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ ดังนี้

ชุดที่ 1 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง  
ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง



ภาพที่ 57 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริงที่ได้รับ  
แรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง

เครื่องแต่งกายแบบที่ 1 นี้ มีลักษณะเป็นเดรสยาว ใช้หนังเป็นวัสดุหลัก และส่วนบนเป็นชุด  
เคปรวมกับชุดเป็นที่คลุมหัววัสดุหลักเป็นหนังเช่นกัน โดยเลือกใช้โทนสี เอิร์ธ โทน คือสี เนื้อกันสี  
แทน โดยตัวใช้เทคนิคของการคิดเป็นเส้นแล้วฝังลายทั้งตัว

ชุดที่ 2 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง  
ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง



ภาพที่ 58 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริงที่  
ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง

เครื่องแต่งกายแบบที่ 2 ตัวเสื้อเป็นเสื้อตัวสั้นวัสดุหลักเป็นหนังสีเนื้อและสีแทน ตัวในเป็น  
เป็นเกาะออกฝั่งเกร็ดทั้งตัวและตัวล่างเป็นกระโปรงทรงบานมาก วัสดุเป็นหนัง โดยทั้งชุดนี้เลือกใช้  
เทคนิคคือการกัดหัวตัว

ชุดที่ 3 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง  
ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง



ภาพที่ 59 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริงที่  
ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง

เครื่องแต่งกายแบบที่3 เป็นชุดเดรสตัวสั้น คอกว้าง แขนทรงกลีบบัววัสดุหลักเป็นหนังสือ  
เนื้อและสีแทน โดยเลือกใช้เทคนิคก่อการึกคิดและฝ่งลายส่วนช่วงสะโพกก่อเป็นการึกคิดแบบปิดเนื้อ  
เพื่อโชว์สรีระของผู้สวมใส่และฝ่งลาย

ชุดที่ 4 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง  
ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง



ภาพที่ 60 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริงที่  
ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง

เครื่องแต่งกายแบบที่4 เป็นชุดสองชิ้น ชิ้นท่อนบนเป็นเสื้อคล้ายเสื้อกั๊ก ตัวในเป็นเสื้อเกาะ  
อกฝั่งเกร็ดทั้งตัวเช่นเดียวกับเสื้อตัวนอก ส่วนท่อนล่างเป็นกระโปรงความยาว2ส่วน โดยเลือกใช้  
เทคนิคของการกิด และฝั่งลายทั้งตัว โดยชุดนี้เลือกใช้สีเนื้อและสีแทนวัสดุหลักเป็นหนัก

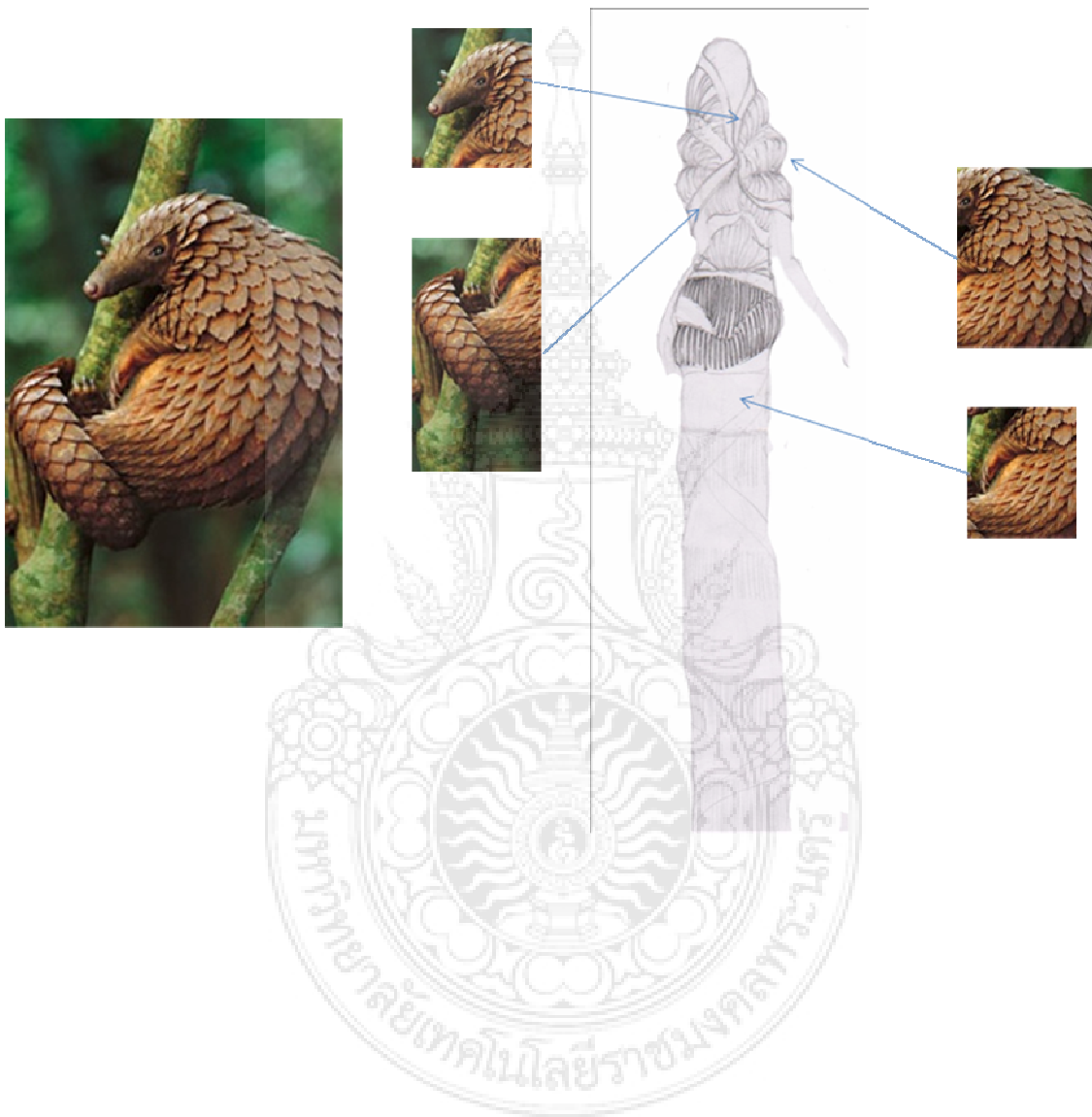
ชุดที่ 5 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง  
ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง



ภาพที่ 61 ภาพสเก็ตการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริงที่  
ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง

เครื่องแต่งกายแบบที่ 5 เป็นชุดเดรสตัวสั้นพอดีเข้า ช่วงคอลึกพอดีอก แขนกุด โดยชุด  
นี้เลือกใช้เทคนิคของการทอ ทั้งตัวและฝั่งลายโดยชุดนี้เลือกใช้สีเนื้อและสีแทนวัสดุหลักเป็นหนัง  
ทั้งชุด

ที่มาของแนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย



รูปแบบการพัฒนา





## รูปแบบการพัฒนา



### สรุป

เครื่องแต่งกายคอลเล็กชันนี้จะเป็นการพัฒนาในรูปแบบเครื่องแต่งการรูปแบบอวองการ์ด โดยจากชุดที่เป็นรูปแบบอวองการ์ดจนพัฒนาให้สวมใส่ได้จริงจนมาถึงชุดที่ 5 โดยคอลเล็กชันวัสดุหลักเป็นหนัง โดยเลือกใช้เทคนิคคือการกัดและการฟุ้งลายเป็นรูปเกร็ด ของตัวนิ่ม โดยเลือกใช้โทนสี เป็นสีเนื้อและสีแทน

## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาโครงการ การออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง มีการสรุปและอภิปรายผล ดังนี้

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษารูปแบบ อวองการ์ด (Avant – Garde)
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบอวองการ์ด (Avant – Garde) โดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริง โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการป้องกันตัวตามธรรมชาติของตัวนึ่ง

#### ที่มาของปัญหา

ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าแฟชั่นในรูปแบบอวองการ์ด (Avant – Garde) ในประเทศไทยไม่ค่อยเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย

#### แนวทางแก้ปัญหา

ผู้ศึกษามีแนวคิดในการใช้แฟชั่นเป็นสื่อให้เห็นถึงทางเลือกในรูปแบบ อวองการ์ด Avant-gard ให้แก่วงการแฟชั่น ประเทศไทย

#### ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษารูปแบบ อวองการ์ด (Avant-gard)
2. ศึกษาแนวโน้มแฟชั่นปี 2014
3. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลรวบรวมเกี่ยวกับตัวนึ่ง และสรีระตัวของตัวนึ่ง

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ เครื่องแต่งกายที่สร้างขึ้นจากห้องเสื้อ Maison Martin Margiela Spring 2011 / Paris Fashion Week และตัวนั้

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ เครื่องแต่งกายที่สร้างขึ้นจากห้องเสื้อ Maison Martin Margiela Spring 2011 / Paris Fashion Week จำนวน 10 ชุด และตัวนั้ จำนวน 1 ตัว

## เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวอย่างผลงาน

พิจารณาตามเกณฑ์การวิเคราะห์ดังนี้ แบบวิเคราะห์เครื่องแต่งกายที่สร้างขึ้นจากห้องเสื้อ Maison Martin Margiela Spring 2011 / Paris Fashion Week และตัวนั้

1.รูปแบบของการออกแบบ

2.เทคนิค

3.สี

4.วัสดุ

พิจารณาตามเกณฑ์การวิเคราะห์ดังนี้ แบบวิเคราะห์ตัวนั้

1.รูปร่างของการออกแบบ

2.สี

โดยเกณฑ์ในการวิเคราะห์ที่กล่าวมาข้างต้นจะทำการวิเคราะห์ทั้งหมด 11 ภาพเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้า

## การอภิปรายผล

จากที่ได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย รูปแบบอวองการ์ดและตัวนั้ ได้ข้อมูลว่า เครื่องแต่งกายรูปแบบอวองการ์ดเป็นงานศิลป์ที่ถ่ายทอดผ่านเครื่องแต่งกายหรืออื่นๆ โดยสื่อสาร

ผ่านรูปทรง วัสดุ และเทคนิคโดยผ่านแนวความคิดที่ล้ำสมัยแปลกใหม่ส่วนตัวนี้มี มีหน้าที่ยาว มีปากขนาดเล็ก มีลักษณะเป็นรูเล็ก ๆ ไม่มีฟัน และมีลำตัวที่ปกคลุมด้วยเกล็ดเป็นชั้นๆเหมือนกับสัตว์เลื้อยคลานทำหน้าที่เหมือนชุดเกราะเพื่อใช้ในการป้องกันตัว ขณะที่ส่วนท้องจะไม่มีเกล็ด มีเล็บที่แหลมคมและยื่นยาว และสีเป็นสีน้ำตาลเข้ม ในส่วนของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ออกแบบโดยพัฒนาให้สวมใส่ได้จริงเพื่อเป็นทางเลือกใหม่แก่วงการแฟชั่นของประเทศไทย

#### ข้อเสนอแนะ

1. มีโอกาสควรลงไปศึกษาชีวิตความเป็นอยู่จริงของตัวนี้
2. ศึกษาข้อมูลจากหลายๆที่ หรือศึกษาจากผู้ที่ทำงานทางด้านนี้จริงๆเพื่อเปรียบเทียบข้อมูล





### Armadillo's Armour



นายวิชาญ เกียรติคุณมงคล  
โทร. 083-493-5217 อีเมลล์. okuzen21@hotmail.com

ด้วยสัญชาตญาณในการปักกรีนตัวที่ไววันตัวกลม ทำให้เป็นรูปร่างที่ส่งกลิ่นไอถึงงานของตัวนี้. จึงทำให้สาวตัวเป็นกึ่งเกราะแข็งที่ใช้ปักกรีนตัวความธรรมชาติถูกนำมาเป็นแรงบันดาลใจรวมเข้ากับชุดรูปแบบของเกราะที่พัฒนาให้สวมใส่ได้จริง





ThaiCatwalk. Copyright 2013

f  
fashionly

Photo by Ban

The Debut





ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-นามสกุล นายวิสิฐ เกียรติศุภมงคล  
วัน เดือน ปีเกิด 13 กันยายน 2533  
ภูมิลำเนา 298/103 ถ.พิษณุโลก แขวง สีแยกหมาขนาด เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300  
ที่อยู่ปัจจุบัน 298/103 ถ.พิษณุโลก แขวง สีแยกหมาขนาด เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300  
การศึกษา จบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนราชวินิต ประถม  
จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนราชวินิต มัธยม  
จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราชวินิต มัธยม  
(สายศิลป์-คำนวณ)  
จบการศึกษาระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

