



การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากหนังใหญ่
วัดখনอน จังหวัดราชบุรี

**COSTUME DESIGN FOR LADIE TO WEAR INSPIRATION BY NANG YAI
WAT KHANON RATCHABURI PROVINCE**

วิสรุต เลือดอนกลอย

WISARUT SUEADONKLOI

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2556

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากหนังใหญ่
วัดখনอน จังหวัดราชบุรี

**COSTUME DESIGN FOR LADIE TO WEAR INSPIRATION BY NANG YAI
WAT KHANON RATCHABURI PROVINCE**

วิศรุต เสือดอนกลอย

WISARUT SUEADONKLOI



โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมณฑลพระนคร

ปีการศึกษา 2556

โครงการงาน โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากหนังสือ
 วัดখনอน จังหวัดราชบุรี
 ชื่อ สกุล นายวิศรุต เสือคอนกลอย
 ปริญญา เทคโนโลยีบัณฑิต
 สาขาวิชา ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ
 คณะ อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
 อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น
 อาจารย์นิตยา วันโสภา

คณะกรรมการสอบโครงการงานได้ให้ความเห็นชอบโครงการฉบับนี้แล้ว

.....	ประธานกรรมการ	กรรมการ
	(อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น)		(อาจารย์นิตยา วันโสภา)
.....	กรรมการ	กรรมการ
	(อาจารย์กฤษดา รัตนางกูร)		(อาจารย์ก้องเกียรติ มหาอินทร์)
.....	กรรมการ	กรรมการ
	(อาจารย์สัมภานันท์ สุวรรณคีรี)		(อาจารย์รัชชัย แสงน้ำเพชร)
.....	กรรมการ	กรรมการ
	(อาจารย์จิตติมา พุทธบูชา)		(อาจารย์นฤพน ไพศาลตันติวงศ์)

วันที่ 16 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2557

หัวข้อโครงการ	โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากหนังสือ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี
ชื่อผู้เขียน	นายวิศรุต เตือคอยกลอย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น
กรรมการ	อาจารย์นิตยา วันโสภา
ปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ
คณะ	อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
ปีการศึกษา	2556

บทคัดย่อ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากลวดลายของรูปหนังสือ มี
วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยนำรูปแบบ โครงสร้าง
ลวดลายของรูปหนังสือมาประยุกต์ในการตกแต่งเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นเครื่องมือแบบวิเคราะห์เชิงพรรณนา โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก
กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ หนังสือ ที่เป็นศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นที่มีลวดลายของรูปหนังสือที่เป็น
เอกลักษณ์เฉพาะตัว โดดเด่นด้วยสีสันสวยงาม ซึ่งแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 2 ด้าน ได้แก่
โครงสร้าง ลวดลาย โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพ และการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวม
เพื่อใช้เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้แนวความคิดมาจากหนังสือ
วัดขนอน จังหวัดราชบุรี

สรุปผลการศึกษา ผู้วิจัยได้นำโครงสร้าง ลวดลายของรูปหนังสือมาประยุกต์ในการ
ตกแต่งโดยการตัดทอนจากลวดลายเดิมให้เป็นลวดลายใหม่ โดยเทคนิคการฉลุ และเทคนิคการตัด
ต่อผ้ากับผ้าหนังมาควบคู่กับลวดลายฉลุ มาประยุกต์ตกแต่งบนชุดทำงานสุภาพสตรีจำนวน 5 ชุด ซึ่ง
มีรูปแบบไปในทิศทางเดียวกันทั้งคอลเล็กชั่น ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ของเครื่องแต่งกาย
และแนวโน้มนำแฟชั่นมาเป็นตัวช่วยในการพัฒนาเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรี

Title	Costume Design for Ladies to Wear by the Concept of Nang Yai Shadow Puppet Drama At Wat Khanon Temple In Ratchaburi Province's Design
Author	Mr. Wisarut Sueadonkloi
Adviser	Miss. Jaratpim Wangyen Miss. Nittaya Wansopa
Degree	Bachelor of Technology
Department	Fashion and Textile design
Faculty	Industrial Textiles and Fashion Design
Academic year	2013

Abstract

This project was Costume Design for Ladies to Wear by the Concept of Nang Yai Shadow Puppet Drama At Wat Khanon Temple Ratchaburi Province is purposed for studied and designed of ladies's wear costumes by concept design from Nang Yai Shadow Puppet Drama At Wat Nang Yai Shadow Puppet Drama At Wat Khanon Temple Ratchaburi Province to decorated on ladies to wear costumes.

The education found that tool of this project were a form of descriptive analysis that analyzed data from a sample group viz Nang Yai were a regional show with a unique and colorful of Nang Yai Shadow Puppet Drama At Wat Khanon Temple Ratchaburi Province that divided into three parts were shapes, designs and colors to emphasized the physical feature. And analyzed all sample for ladies to wear costume design.

Conclusion of studies, a researcher bring Nang Yai Shadow Puppet Drama At Wat Khanon Temple Ratchaburi Province to applied and decorated from old designs to new designs that get a notable design. Sleeveless long dress and long after both short sides. Dress waist Side length skirt Short front and rear And short dress with coat of arms. There were the style in identical way of all collection that created new style of ladies to wear costume design and tendency fashion helps to developed them

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น ที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำตลอดจน ดูแลเอาใจใส่ และเป็นกำลังใจผลักดันให้โครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ อาจารย์นิตยา วันโสภากาจารย์ฐิติมา พุทธบุชา ที่คอยเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำดีๆ เกี่ยวกับการออกแบบชุด และการทำโครงการ

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ที่เอื้อเฟื้อสถานที่ในการทำงานจนสำเร็จ กับคอยเป็นกำลังใจห่วงใย คอยส่งเสริมสนับสนุน คอยถามความคืบหน้าของการทำโครงการอยู่ตลอดและผลักดันให้ต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ ให้ผ่านพ้นไปได้

ขอขอบคุณเพื่อนสนิทในกลุ่ม ป่าน แก๊ก ตาล เพป ฟอจูน ที่คอยเป็นกำลังใจและช่วยผลักดันให้โครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ ณัฐวัฒน์ เกษประทุม ที่คอยช่วยเหลือค่าใช้จ่าย และเป็นกำลังใจช่วยคอยดูแลข้อผิดพลาดในการทำงาน

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ในสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ ให้ความช่วยเหลือปลอบใจในยามท้อแท้และมิตรภาพดีๆ

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ที่เอื้อเฟื้อสถานที่และเครื่องมือต่างๆ ในการจัดทำโครงการ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่มอบทุนอุดหนุนในโครงการนี้

โครงการได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2557 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	ณ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ที่มาของปัญหา	2
แนวทางแก้ไขปัญหา	2
ขอบเขตของการศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหา	3
ขอบเขตของการออกแบบ	3
วิธีการดำเนินโครงการ	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
นิยามศัพท์	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือ	6
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายเน้นโครงสร้างพื้นฐาน	24
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบการออกแบบโครงสร้าง	39
แนวโน้มแฟชั่น 2015	41
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	54

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3	วิธีการดำเนินงานวิจัย
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 56
	เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล 56
	ตัวอย่างแบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับ แนวความคิดจากหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี 56
	การหาคุณภาพของเครื่องมือ 57
	การเก็บรวบรวมข้อมูล 57
	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล 58
4	การวิเคราะห์ข้อมูล
	การวิเคราะห์รูปหนังใหญ่ 59
	การวิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี 66
	การวิเคราะห์ผลงานด้านการออกแบบ 69
5	สรุปและอภิปรายผล
	วัตถุประสงค์ 82
	ที่มาของปัญหา 82
	แนวทางการแก้ไขปัญหา 82
	ขอบเขตการศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหา 82
	ประชากรที่ใช้ในการศึกษา 83
	สรุปผลการออกแบบโครงการ 83
	การอภิปรายผลการศึกษาวิเคราะห์ 84
	ข้อเสนอแนะ 85
	บรรณานุกรม
	ภาคผนวก
	ประวัติผู้จัดทำ

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพการแสดงหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี	5
2 การไหว้ครู	7
3 หนังครุฑาณี	8
4 หนุมานเข้าฟ้า	9
5 พระรามตัวเดิน	9
6 นางสีดาตัวยืน	10
7 หนังก่ายยักษ์ปักหลั่น	10
8 หนังก่านางอังกาสตะไล	11
9 หนังก่าชมพูปาน	11
10 หนุมานในท่าเหาะลายที่1	12
11 หนุมานในท่าเหาะลายที่2	12
12 ศาลาฤาณี	13
13 ตำแหน่งสวนขวัญของทศกัณฐ์	13
14 หนังกับลิงขาวกับลิงดำ	14
15 หนังกับองคตกับยักษ์ปักหลั่น	14
16 หนังกเดียวลิงขาวมัดลิงดำ	15
17 หนังกปราสาทอินทรชิต	15
18 หนังกเขนลิง	16
19 หนังกเขนลิงสิบแปดมงกุฎ	16
20 สระโบกขรณี	17
21 หนุมานส่งนางบุษบาณี	17
22 หนุมาน องคต ชมพูปาน ขึ้นกลั่มพาที	18
23 หนุมานหักสวน	18
24 ลงลาย ญดูลาย	20
25 การออกแบบเสื้อผ้าเส้นแนวตั้ง	26
26 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นตรงแนวราบ	26
27 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นเฉียง	27
28 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นซิกแซ็ก	27

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
29 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นโค้ง	28
30 เส้นกรอบนอกแบบต่างๆ	30
31 แนวโน้มแฟชั่น	41
32 แนวโน้มแฟชั่น	43
33 แนวโน้มแฟชั่น	44
34 แนวโน้มแฟชั่น	45
35 แนวโน้มแฟชั่น	46
36 แนวโน้มแฟชั่น	47
37 แนวโน้มแฟชั่น	48
38 แนวโน้มแฟชั่น	49
39 แนวโน้มแฟชั่น	49
40 แนวโน้มแฟชั่น	50
41 แนวโน้มแฟชั่น	51
42 แนวโน้มแฟชั่น	52
43 แนวโน้มแฟชั่น	53
44 แนวโน้มแฟชั่น	54
45 ทศกัณฐ์	60
46 พระราม	62
47 นางสีดาตัวเดิน	64
48 หนุมาน	66
49 รถพระราม	68
50 แรงบันดาลใจ	71
51 อารมณ์	72
52 ลายหนังใหญ่	73
53 ลายหนังใหญ่	74
54 ผลงานออกแบบชุดที่ 1	75
55 ผลงานออกแบบชุดที่ 2	77

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
56	ผลงานออกแบบชุดที่ 3	78
57	ผลงานออกแบบชุดที่ 4	79
58	ผลงานออกแบบชุดที่ 5	80



สารบัญตาราง

ภาพที่	หน้า
1 วิเคราะห์ลักษณะของทศกัณฐ์	60
2 วิเคราะห์ลักษณะของพระราม	62
3 วิเคราะห์ลักษณะของนางสีดาตัวเดิน	64
4 วิเคราะห์ลักษณะของหนุมาน	66
5 วิเคราะห์ลักษณะของพระราม	68



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ตลอดจนภูมิปัญญา ด้านต่างๆ มาช้านาน และเป็นมรดกตกทอดไปสู่ลูกหลานรุ่นหลัง ศิลปะไทยจึงเป็นเอกลักษณ์อีก อย่างหนึ่งของประเทศ โดยมีพัฒนาการบนพื้นฐานของความเป็นไทย ดังเช่น ศิลปะพื้นบ้านของ จังหวัดต่างๆ ในประเทศไทย ซึ่งเป็นศิลปะที่มีความงดงามความเรียบง่ายจากฝีมือชาวบ้าน สร้างสรรค์ผลงานอันมีคุณค่าทางด้านความงาม และประโยชน์ใช้สอยตามสภาพท้องถิ่น ซึ่งมีกำเนิด มาจากชีวิตจิตใจของประชาชน ศิลปะชาวบ้านหรือศิลปะพื้นบ้านส่วนใหญ่จะเกิดควบคู่กับการ ดำเนินชีวิตของชาวบ้าน ภายใต้อิทธิพลของชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ และความจำเป็นของสภาพท้องถิ่น เพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นงานแกะสลักเพื่อใช้ เป็นเครื่องเรือน หรือแกะสลักเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ รวมถึงการแกะสลักหนังใหญ่ ที่เป็น ศิลปะพื้นบ้านของ วัฒนอน จังหวัดราชบุรี

หนังใหญ่ คือ ศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นอย่างหนึ่งและเป็นที่ยอมรับแพร่หลายของชุมชน วัฒนอน จังหวัดราชบุรี เป็นการเล่าเรื่องราวที่ผู้ร้อยเป็นนิยาม ดำเนินเรื่องด้วยบทร้อยกรอง มีบท สนทนาแทรกเป็นระยะ และใช้แสดงเงาบนจอผ้าเป็นลวดลายของหุ่น ซึ่งการว่าบท การ สนทนา และการแสดงเงาในหนังใหญ่เป็นนักแสดงเองทั้งหมด หนังใหญ่เป็นมหรสพที่นิยม แพร่หลายอย่างยิ่งมาเป็นเวลานาน โดยเฉพาะในสมัยรัชกาลที่ 5 ที่หนังใหญ่เป็นที่นิยมอย่างมาก แต่ ในปัจจุบันสังคมไทยมักรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต โดยลืมนึกถึง และรูปแบบศิลปวัฒนธรรมที่สวยงาม จนเสียเกือบหมด

เมื่อเวลาผ่านไป หนังใหญ่กลับกลายเป็นวัฒนธรรมที่หาได้ยากและกลายเป็นวัฒนธรรม ที่คนส่วนน้อยรู้จัก เมื่อเทียบกับวัฒนธรรมต่างชาติ สังคมไทยนำเอาวัฒนธรรมต่างชาติมาใช้ในการ

ดำรงชีวิต เพราะสังคมไทยมองว่าวัฒนธรรมหนังใหญ่เป็นสิ่งที่ล้าสมัย จึงมองข้ามแนวคิดและรูปแบบศิลปวัฒนธรรมที่สวยงามไป เสียเกือบหมด

จากเหตุผลข้างต้นทำให้ผู้ศึกษามีความสนใจในการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยรับแนวคิดจาก ลวดลายและโครงสร้างของหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี มาใช้ในการตกแต่งชุดเนื่องจากหนังใหญ่มีลวดลายและโครงสร้างที่เฉพาะตัว โดดเด่นและสีสันที่สวยงามในการแกะสลักหนังใหญ่ จึงนำรูปแบบลวดลายและโครงสร้างหนังใหญ่ต่างๆมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี เพื่อเป็นการส่งเสริมและอนุรักษ์หนังใหญ่ให้เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น โดยใช้เทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้ากับใช้แนวโน้มแฟชั่นเป็นตัวช่วยในการพัฒนาเครื่องแต่งกายกลุ่มสตรี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบลวดลายและโครงสร้างหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดจากลวดลาย โครงสร้างของหนังใหญ่ จังหวัดราชบุรี

ที่มาของปัญหา

ปัจจุบันสังคมไทยมักรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต โดยลืมแนวคิดและรูปแบบศิลปวัฒนธรรมที่สวยงาม และการรักษาเพื่อส่งเสริมให้คนรุ่นหลังเรียนรู้และปรับใช้ในการดำรงชีวิต

แนวทางการแก้ไขปัญหา

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวคิดจากของหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี เพื่อแสดงให้เห็นถึงการนำเอาศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

เพื่อสะท้อนให้บุคคลทั่วไปเห็นการนำเอาศิลปวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีให้เหมาะกับสังคมไทยในปัจจุบันและการส่งเสริมแนวคิดการนำเอาศิลปวัฒนธรรมที่สวยงามของไทยมาประยุกต์ในการออกแบบ

ขอบเขตของการศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหา

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายและโครงสร้างของหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี
2. ศึกษาข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น 2015
3. ศึกษาแนวคิดในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขอบเขตของการออกแบบ

1. ศึกษาลวดลาย โครงสร้าง ของหนังใหญ่ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี
2. ออกแบบลวดลาย จากลวดลาย โครงสร้างหนังใหญ่วัดขนอน เพื่อใช้ออกแบบเครื่องแต่งกาย
3. ออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยใช้เทคนิคโครงสร้างในการตกแต่ง

ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

1. นำเสนอหัวข้อโครงการ
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหนังใหญ่
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้า
4. ศึกษาหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างแบบตัดและการวางแบบตัด
6. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. ออกแบบเสื้อผ้า

8. คัดเลือกแบบที่ตัดเย็บชุดแฟชั่น
9. ตัดเย็บชุดที่คัดเลือก
10. ตกแต่งลายละเอียด
11. ตรวจสอบความเรียบร้อย
12. สรุปผลการดำเนินงานพร้อมข้อเสนอแนะ
13. นำเสนอผลงาน
14. ส่งเอกสาร โครงสร้างฉบับสมบูรณ์ตามกำหนด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายและ โครงสร้างหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี
2. ได้รูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดจาก ลวดลายและ โครงสร้างของหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี

นิยามศัพท์

หนังใหญ่	หมายถึง	ศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นอย่างหนึ่ง โดยการแสดงบนจอผ้า ที่ใช้การเคลื่อนไหวอย่างได้อารมณ์ตามเนื้อเรื่อง ประกอบกับบทพากย์ บทเจรจา บทขับร้อง ดนตรีปี่พาทย์ ทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราว และได้รรถรสทางศิลปะแก่ผู้ชม
รูปหนังใหญ่	หมายถึง	การแกะ หรือการทำรูปหนังใหญ่โดยใช้หนังวัว หรือหนังควาย โดยใช้สี ฝุ่นตุ้ตามขนาดที่ต้องการ สลักลวดลายไปตามเมื่อแกะภาพได้สำเร็จแล้ว ก็นำไประบายสีตามลักษณะของตัวละคร เช่น พระราม ทาสีเขียว สุครีบ ทาสีแดง เป็นต้น

โครงร่างเงา หมายถึง ภาพโครงร่างเงา ภาพแบบคำทึบ ที่ไม่มีรายละเอียดภายในให้เราเห็นแต่รูปโดยรวมของสิ่งนั้น



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาโครงการ การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากหนังใหญ่
วัดขนอน จังหวัดราชบุรี ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

ข้อมูลเกี่ยวกับหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย เน้นโครงสร้างเสื้อผ้าพื้นฐาน

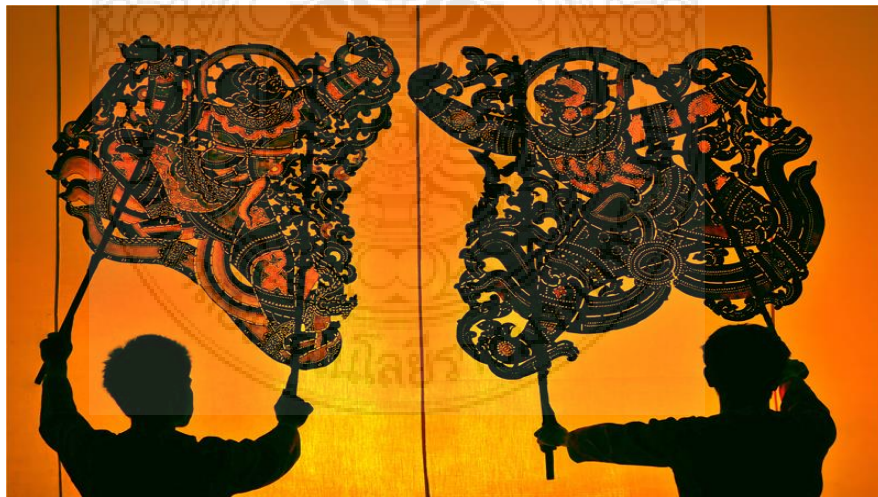
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบการออกแบบโครงสร้าง

แนวโน้มแฟชั่น 2015

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลเกี่ยวกับหนังใหญ่

ประวัติความเป็นมาของหนังใหญ่



ภาพที่ 1 ภาพแสดงการเชิดหนังใหญ่

ที่มา <http://www.google.co.th/imgres?um>

สืบค้น 13 กรกฎาคม 2556

หนังสือ หมายถึง มหรสพที่แพร่หลายของคนไทยอีกอย่างหนึ่ง ตัวหนังสือใช้แผ่นหนังวัวลู่เป็นรูปตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ และมีไม้ผูกทาบตัวหนังสือไว้ทั้งสองข้าง เพื่อให้ตัวหนังสือตั้งตรงไม่เอียง และทำให้มีคั่นยื่นลงมาใต้ตัวหนังสือเป็นสองข้างสำหรับจับถือและยกได้ถนัด สถานที่เล่นจะปลูกโรงผ้าใช้ผ้าขาวคาดเป็นจอ ส่วนด้านหลังจอจะจุดไฟและก่อไฟไว้ เพื่อให้แสงทำให้เห็นเงาตัวหนังสือซึ่งมีลวดลายวิจิตรมาติดอยู่ที่จอผ้าขาว และการเชิดนั้นคนเชิดต้องเดินไปตามจังหวะดนตรีและบทพากย์บทเจรจาด้วย การแสดงโขนก็ประกอบไปด้วยการพากย์เจรจา ขับร้อง และการเดินท่าทำตามบทพากย์ จึงกล่าวได้ว่าโขนนำเอาการพากย์เจรจา และท่าทางการเดินการแสดงมาจากหนังสือ หนังสือที่คนไทยรับเข้ามาจะได้รับเข้ามาทุกรูปแบบ แต่ได้นำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับความนิยมและลักษณะแบบแผนของคนไทย หนังสือจะเข้ามาในกลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาภาคกลาง ตั้งแต่สมัยสุโขทัยแล้ว มีหลักฐานปรากฏในกฎหมายเทียรบาล พ.ศ. 2001 ส่วนในชวา มีหลักฐานทำให้มือในรูปของหนังเคลื่อนไหวแสดงกิริยาท่าทางได้ เริ่มเกิดขึ้นราวกลางพุทธศตวรรษที่ 23 จึงเข้าใจว่าหนังตะลุงภาคใต้ของไทยก็คงจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกันนี้ ชนิด ลักษณะตัวหนังสือองค์ประกอบ และกรรมวิธีในการสร้างตัวหนังสือใหญ่ของไทย

หนังสือเป็นการแสดงที่เกิดจากการเอาศิลปะแขนงต่าง ๆ คือ หัตถศิลป์ นาฏศิลป์ กวีศิลป์ และดุริยางค์ศิลป์ และวรรณศิลป์ มาผสมผสานกันให้สอดคล้อง เหมาะสม เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม อันแสดงให้เห็นถึงอัจฉริยภาพทางการแสดงของบรรพบุรุษของศิลปินไทย

เอกลักษณ์ที่เชิดหน้าชูดตาของหนังสือใหญ่ในขณะนี้คือ ความเก่าแก่ สวยงามของตัวหนังสือ ใครขอแนะนำให้ผู้่านได้ทราบถึงกรรมวิธีในการทำรูปหนังในเชิงวิทยาศาสตร์ หัตถกรรม และจิตรกรรม ตัวหนังสือใหญ่เกิดจากการนำหนังสัตว์ที่ตายแล้วลู่เป็นภาพและลวดลาย ใช้สีระบายเพื่อให้เกิดความสวยงาม หนังสือแต่ละตัวแกะสลักตามเนื้อเรื่องที่แสดง เป็นตัวละครที่มีอยู่ในเรื่องเป็นภาพฉากต้นไม้ ภูเขา ป่า สระน้ำ ปราสาท ยานพาหนะ ตัวละคร ภาพการต่อสู้ ซึ่งแต่ละตอนของเรื่องที่แสดงจะมีตัวหนังสือใหญ่เป็นภาพตัวหนังบรรยายกิริยาอาการคล้าย ๆ กับภาพสไลด์ที่ใช้บรรยายประกอบการอภิปรายเรื่องราวต่าง ๆ

ชนิดของตัวหนังสือของไทย

หนังสือของไทยแยกเป็นตัวหนังสือที่ใช้เวลาแสดงได้ 2 ชนิด คือ หนังสือที่แสดงในเวลา กลางคืนได้อย่างเดียวชนิดหนึ่ง กับอีกชนิดหนึ่งคือหนังสือที่แสดงได้ทั้งกลางวันและกลางคืน ดัง จะได้นำรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 2 การไหว้ครู ที่มา : ผะอบ โปษะกฤษณะ. 2520 : 8

หนังสือที่แสดงกลางคืนได้อย่างเดียว เรียกว่า หนังสือกลางคืน มีพื้นเป็นสีดำกับสีขาว 2 สี หนังสือที่พบว่าเล่นกลางคืนปัจจุบันมี 2 แห่ง คือ หนังสือวัดปลับพลายไชย จังหวัดเพชรบุรี และหนังสือวัดบ้านดอน จังหวัดระยอง

หนังสือที่ใช้แสดงได้ทั้งกลางวันและกลางคืน เรียกว่า หนังสือกลางวัน มีหลายสี คือ สีขาว สีดำ สีเขียว สีเหลือง สีแดง สีจะช่วยจับให้ตัวหนังสือมีความสวยงามเด่นชัดขึ้น หนังสือกลางวันที่พบในปัจจุบันมี 2 แห่ง คือ ที่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี และวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

ลักษณะตัวหนังสือของไทย

หนังสือเป็นแผ่นหนังโคและหนังกระบือที่ลุลูกเป็นภาพที่เป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ใช้แสดงซึ่งแบ่งตามลักษณะท่าทาง กิริยาอาการ อิริยาบถ ที่อยู่อาศัย ธรรมชาติ ฯลฯ ได้ 7 ชนิด คือ

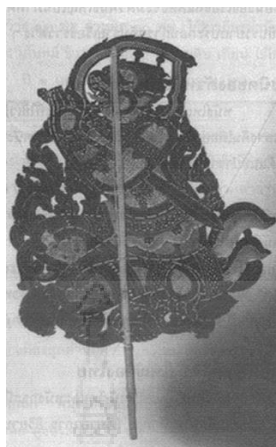
1. หนังสือหรือหนังสือ เป็นตัวหนังสือสำหรับพิธีไหว้ครู ไม่ใช่แสดง มี 3 ตัว คือ พระฤๅษี พระอิศวรหรือพระนารายณ์ และทศกัณฐ์ หนังสือพระอิศวรหรือพระนารายณ์ และทศกัณฐ์ เรียกว่า “พระแสง” เพราะหนังสือทั้งสองภาพเป็นท่าแสงศร

2. หนังสือหรือหนังสือ เป็นภาพหนังสือเดี่ยว หน้าเสี้ยว พนมมือ ถ้าเป็นตัวหนังสือถืออาวุธ ปลายอาวุธจะสอดได้รักแร้ และชี้ไปทางเบื้องหลัง หรือเหน็บไว้กับเอว หนังสือได้ หนุมาน องคต สุครีพ พิเภก เป็นต้น หนังสือชนิดนี้ใช้แสดงตอนเข้าเฝ้า สูงประมาณ 1 เมตร



ภาพที่ 3 หนังสือฤๅษี

ที่มา : เสถียร ชังเกต, 2538, 10-11 : 10



ภาพที่ 4 หนุมานเข้าเฝ้า

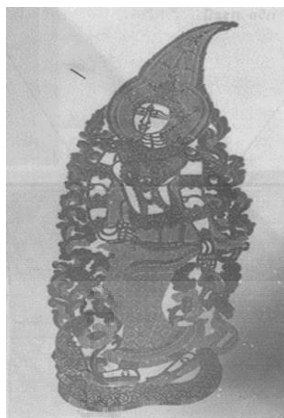
ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 10

3. หนังสเนจรหรือหนังเดิน ในบางครั้งเรียกหนังชนิดนี้ว่า “ตัวเดิน” เป็นภาพหนังเดี่ยวหน้าเสี้ยว ถ้าเป็นตัวหนังที่เป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ จะอยู่ในท่าเดิน หนังชนิดนี้ใช้ตอนยกทัพตรวจพลกองทัพของตัวนาย ถ้าเป็นลิงมักสลักเป็นท่าหย่อง (คือการเอาเท้าทั้งสองวางกับพื้นส้นเท้าข้างหนึ่งวางบนพื้น ส้นเท้าอีกข้างหนึ่งต้องพ้นจากพื้นเล็กน้อยแล้วหลบเท้าข้างนั้นลงนิดหน่อย) หนังชนิดนี้จะสูงประมาณ 1.50 เมตร หนังตัวเดิน ได้แก่ พระรามตัวเดิน ทศกัณฐ์ตัวเดิน นางสีดาตัวเดิน เป็นต้น



ภาพที่ 5 พระรามตัวเดิน

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 11



ภาพที่ 6 นางสีดาตัวเดิน

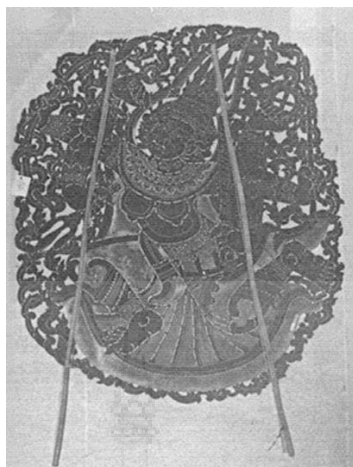
ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 11

4. หนังก่า เป็นหนังภาพเดี่ยว หน้าเสี้ยว ท่าเหาะ คือท่าที่ยกเท้าข้างใดข้างหนึ่งไว้ ซึ่งคล้ายกับท่าของโจนและละคร) หนังก่ามีอยู่ด้วยกัน 3 ลักษณะ คือ หนังก่าที่เป็นลิง ชักษ์แสดงท่าทางการสู้รบ ในมือถืออาวุธ เช่น กริช กระบี่ หนังก่าที่อยู่ในท่าเหาะ ได้แก่ หนุมานใน ท่าเหาะลายที่หนึ่ง และลายที่สอง



ภาพที่ 7 หนังก่าชักษ์ปักหลั่น

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 11



ภาพที่ 8 หน้างานางอังกศตะไล

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 12



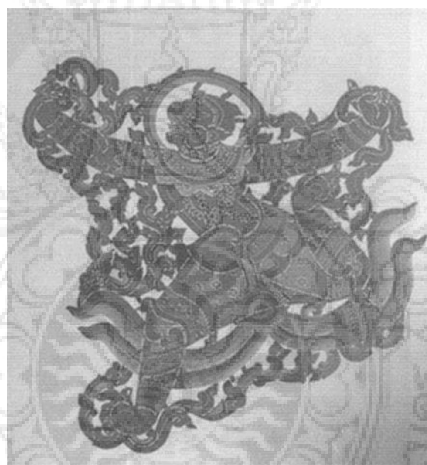
ภาพที่ 9 หน้าง่าชมพูปาน

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 12



ภาพที่ 10 หนุมานในท่าเหาะลายที่1

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 12



ภาพที่ 11 หนุมานในท่าเหาะลายที่2

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 13

5. ผนังเมือง เป็นผนังภาพเดี่ยวหรือหลายภาพก็ได้

อยู่ในผนังผืนเดียวกัน ซึ่งในผนังหนึ่งจะต้องประกอบด้วยภาพปราสาทราชวัง วิมาน พลับพลา ท้องพระโรง ศาลา ที่มีตัวละครในเรื่องที่จะแสดง นั่ง นอน พุดกัน หรือมีท่าทางอื่น ๆ ตามเนื้อ

เรื่องที่ใช้แสดง ผนังเมืองจะมีความกว้างมากที่สุดตามขนาดของผืนหนังสูงประมาณ 2 เมตรภาพ
ตัวอย่างหนังเมือง ได้แก่



ภาพที่ 12 ศาลาฤๅมิ

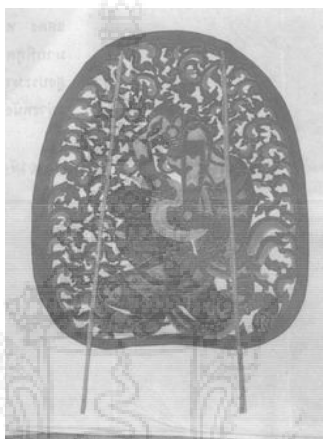
ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 13



ภาพที่ 13 ตำแหน่งสวนขวัญของทศกัณฐ์

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 13

6. หนังสั๊บ เป็นหนังสือที่มีภาพตัวละครในเรื่องตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปอยู่ในหนังสือเดียวกันส่วนใหญ่มัจะเป็นภาพตัวละครในเรื่องกำลังต่อสู้ เป็นภาพที่ใช้แสดงต่อจากหน้าง่า เช่น หนังสั๊บพรรวมกับทศกัณฐ์ หนังสั๊บลิงขาวกับลิงดำ หนังสั๊บองคตกับยักษ์ปักหลั่น หนังสั๊บหนุมานกับนางสีดื้อสมุทร เป็นต้น หนังสั๊บจะมีความกว้างยาวเท่า ๆ กับหนังสือ คือ สูงประมาณ 2 เมตร กว้างมากที่สุดตามขนาดของหนังสือที่มีได้ ตัวอย่างภาพหนังสั๊บ ได้แก่



ภาพที่ 14 หนังสั๊บลิงขาวกับลิงดำ

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 14



ภาพที่ 15 หนังสั๊บองคตกับยักษ์ปักหลั่น

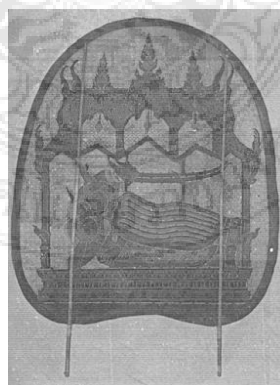
ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 14

7. ผนังเบ็ดเตล็ด เป็นผนังที่ไม่จัดอยู่ในผนังประเภทใดประเภทหนึ่งโดยเฉพาะ แยกย่อยได้ดังนี้ผนังเดี่ยว เป็นภาพผนัง 2 ตัวกำลังจับมัด เช่น ลิงขาวจับลิงดำ ผนังปราสาทเป็นภาพผนังที่มีตัวละครนอนอยู่ในปราสาท เช่น ปราสาทอินทริชิตผนังเขน เป็นผนังที่เป็นไพร่พลของกองทัพไพร่พลลิง เรียกว่า เขนลิง ไพร่พลยักษ์ เรียกว่า เขนยักษ์กว้างประมาณ 1.20 เมตร สูงประมาณ 1.50 เมตรผนังเบ็ดเตล็ดที่มีท่าทางแปลก เช่น หนุมานส่งนางบุษมาลี ตัวตลก คนถือบ้อง กัญชา คนจีน กูเขา สระน้ำ นก ดอกไม้ ภูพญานาค ลิงเล็กลิงน้อย เป็นต้น



ภาพที่ 16 ผนังเดี่ยวลิงขาวมัดลิงดำ

ที่มา : เสถียร ชังเกต. 2538 : 14



ภาพที่ 17 ผนังปราสาท/ปราสาทอินทริชิต

ที่มา : เสถียร ชังเกต. 2538 : 15



ภาพที่ 18 หน้า Xen Ling

ที่มา : เสถียร ชังเกต. 2538 : 15



ภาพที่ 19 หน้า Xen Ling Sib Paet Mong Koo

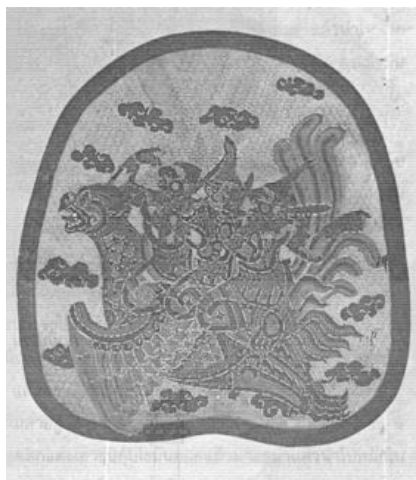
ที่มา : เสถียร ชังเกต. 2538 : 15



ภาพที่ 20 สระโบกขรณี
ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 16

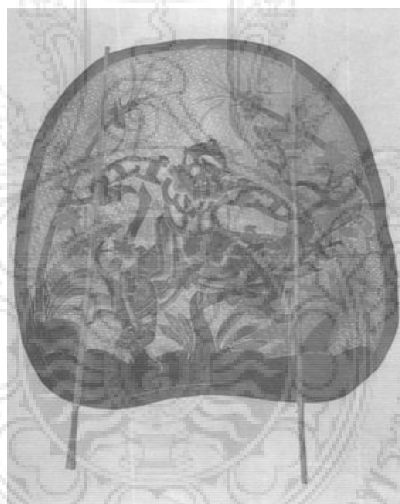


ภาพที่ 21 หนุมนั่งนางบุษมาลี
ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 16



ภาพที่ 22 หนุมาน องคต ชมพูปาน ขึ้นกัสมพาที

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 16



ภาพที่ 23 หนุมานหักสวน

ที่มา : เสถียร ชังเกตุ. 2538 : 17

ตำนานหนังใหญ่

หนังใหญ่ ถือเป็นมหรสพการแสดงที่มหัศจรรย์และมีขนาดใหญ่กว่าหนังตะลุง ซึ่งเหมือนกับการฉายภาพยนตร์ในปัจจุบัน โดยเริ่มมีการเล่นมาตั้งแต่ พ.ศ. 2001 ซึ่งค้นพบได้จากหลักฐานที่กล่าวไว้ในกฎมณเฑียรบาลตั้งแต่สมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ หลังจากนั้นหนังใหญ่ก็มีการละเล่นเรื่อยมาจนถึงสมัยอยุธยา แล้วได้เลือนหายไป ต่อมาในสมัยกรุงธนบุรี การเล่นหนังใหญ่ก็ได้มีการรื้อฟื้นขึ้นมาอีกครั้งจนถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์

การทำหนังใหญ่ จะใช้หนังวัวหรือหนังควายดิบ โดยตากแห้งและขึงลงในกรอบให้ตึง แล้วจึงเขียนภาพลงบนแผ่นหนัง ผลิตด้วยเครื่องมือ โดยตอกกลุให้เป็นช่องหลุดขาดออกไป เมื่อกลุแล้วจะเป็นภาพโปร่ง อาจเป็นแผ่นหนังที่มีภาพตัวเดียว เรียกว่าหนังเดี่ยว หรือเป็นภาพที่กำลังต่อสู้กัน ที่เรียกว่าหนังจับ ซึ่งมีการกลุอยู่ 2 แบบ คือ แบบกลุเอาหนังออกเหลือแต่เส้นแสดงวงหน้า ตา คิ้ว ปาก เส้นขอบแขนและคอ เท่านั้น เรียกว่า หน้าแขวะ และอีกแบบหนึ่ง คือ กลุเอาเส้นตา คิ้ว วงหน้า ขอบแขนออก เรียกว่า หน้าเต็มสำหรับลักษณะของภาพตัวหนังนั้น แยกออกได้ คือ หนังเดี่ยว หรือตัวหนังที่มีภาพเดี่ยวจะเป็นภาพที่อยู่ในท่าเดิน ยืน ท่าผาดแผลง หรือท่าทำความเคารพ จะมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไป เช่น หน้าง่า หน้าที่มีภาพในท่าแสดงศร ท่าเหาะ หรือหน้าเฝ้า หน้าที่มีภาพในท่านอนน้อม ท่านั่งพนมมือ หรือการเข้าเฝ้า หน้าเหล่านี้จะใช้ประกอบในการดำเนินเรื่อง ส่วนตัวหนังที่มีภาพ 2 ตัวขึ้นไป ที่เรียกว่าหนังเรื่อง จะอยู่ในแผ่นเดียวกัน เช่น หนังจับ คือ ภาพที่แสดงการต่อสู้ซึ่งทางจิตรกรรมไทยจะเรียกว่า ภาพจับ มีทั้งมนุษย์รบกับยักษ์ ลิงรบกับยักษ์ หน้าปราสาทโลม คือ หน้าที่มีภาพโลม เช่น หนุมานโลมนางสุวรรณกัญญา หน้าเมือง คือ หน้าที่มีภาพปราสาทบ้านเรือน ซึ่งบางที่อาจเรียกว่า หน้าพิธี สำหรับตัวหนังที่ไม่จำกัดว่าเป็นภาพอะไร เช่น คนถืออาวุธ, พลยักษ์, ตัวตลก, ภาพราชรถ และเครื่องอาวุธ ช้าง, ม้า, ราชสีห์ จะรวมเรียกว่า หน้าเบ็ดเตล็ด การแสดงหนังใหญ่ จะมีทั้งหนังสือและหนังคำ ซึ่งจะต้องระบายสีลงบนภาพหนังซึ่งเป็นหนังชนิดบาง โดยการชุบเชื้อต่างๆ ออกจนหมดการเช็ดหนังใหญ่นั้น ผู้ที่เช็ดจะเดินและทำท่าทางไปตามจังหวะเพลง แต่ภาพที่ปรากฏบนจอจะไม่เคลื่อนไหวตาม ส่วนมากคนเช็ดจะเป็นผู้ชายที่มีร่างกายแข็งแรงไม่ว่าจะเช็ดตัวพระหรือตัวนางก็ตาม การฝึกหัดก็เช่นเดียวกับการฝึกหัดโขน โดยมีการเดินเส้า เพราะในการเช็ดนั้นจะต้องยืด ขยับ กระทบเท้า ลงเหยียด ขยั้นเท้า กระดกเท้า มือทั้งสองข้างจะต้องชูตัวหนังขึ้นสูง ส่วนหนังตัวเล็กจะต้องจับไม้คานอันเดียวทั้งสองมือ การเดินก็ต้องเดินตามจังหวะ มี

การเก็บเท่า สะดุดเท่า ขยั้นเท่าสลับกัน ถ้าเป็นตัวหนังพระก็ทำทำอย่างพระ ตัวหนังนางก็ทำทำอย่างนาง ตัวหนังยักษ์ก็ทำทำอย่างยักษ์ ตัวหนังลิงก็ทำทำอย่างลิง เป็นต้น ซึ่งแต่ละประเภทจะมีท่าเฉพาะของตัวเองการพากย์หนังใหญ่ ผู้เชิดกับผู้พากย์จะต้องมีการประสานงานและเข้าใจกัน อาทิ ตอนชิงช้าง, ตอนอ่อนโยน, หรือตอนนอบน้อม โดยเฉพาะหนังเฝ้า ซึ่งตัวหนังนั่งพนมมือก็จะต้องโน้มไปข้างหน้าเล็กน้อยเชิงก้มศีรษะน้อมรับราชโองการ สำหรับคนตรีที่ใช้ในการเล่นหนังใหญ่ จะใช้วงปี่พาทย์ ตั้งอยู่หน้าจอหนัง เว้นระยะห่างจากจอประมาณ 4 เมตร เพื่อให้คนเชิดเดินได้สะดวก เพราะการเชิดหนังใหญ่นั้น จะต้องเชิดทั้งหน้าจอและหลังจอด้วยในปัจจุบันการเล่นหนังใหญ่ยังพบเห็นกันได้ ในภาคกลาง โดยจะมีอยู่ที่วัดখনอน จังหวัดราชบุรี นิยมเรียกกันว่า หนังใหญ่วัดখনอน, หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ส่วนทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีหนังใหญ่วัดบ้านดอน จังหวัดระยอง

กรรมวิธีในการสร้างตัวหนังใหญ่ของไทย

การเตรียมหนัง

มีหนังสัตว์หลายชนิดที่สามารถนำมาฟอกแล้วและกลายเป็นรูปตัวหนังได้ เช่น หนังโค หนังกระบือ หนังเสือ หนังหมี หนังแพะ แต่คนไทยนิยมใช้หนังวัวมากกว่าหนังชนิดอื่น ๆ หนังควายหนา ขูดและลูลายลำบาก หนังวัวมีความบางกว่า มีความโปร่งใส เช่น หนังแก้ว ถ้าเป็นหนังลูกวัวจะบางใสกว่า ในสมัยโบราณ เมื่อได้หนังวัวมาสด ๆ ก็นำมาหมักไว้กับน้ำปูนขาว แล้วเอาขึ้นมาตำในครกตำข้าวให้ نرم แล้วแช่น้ำแช่ด้วยลูกตำโพงที่มีดอกสีแดงและสีขาว ลูกตำโพงจะฟอกเอาความขื่นขม พืชที่มีอยู่ในแผ่นหนังออก หมักไว้จนเห็นว่าหนังได้ถูกฟอกออกหมดแล้วคือประมาณ 3-4 วัน ก็อาจจะเอาขึ้นมาตำในครกอีก พอเห็นว่าหนังอ่อนนุ่มได้ที่ดีแล้วก็เอาหนังมาจิ้งให้ตึง ผึ่งแดดให้แห้ง พอหนังเริ่มแห้งสนิท ใช้กะลามะพร้าว มีด สิว เปลือกหอย ขูดฟัด และขนออกจนกระทั่งหนังทั่วแผ่นบางเท่า ๆ กัน มีความเรียบสะอาด ต่อจากนั้นก็เอาแผ่นหนังมาจิ้งให้ตึง ตากแดดให้แห้งสนิท แล้วจึงเริ่มกรรมวิธีการให้สีพื้นหนัง กรรมวิธีการฟอกหนังที่กล่าวมาแล้วเป็นกรรมวิธีที่เรียกว่า ฆ่าหนังให้ตาย คือ หนังจะเรียบ ไม่หึงงอ เหนียวหนืด หนังจะคงอยู่ในสภาพเรียบแบนเป็นระยะเวลานับร้อย ๆ ปี

ในบางแห่งไม่มีการหมักหนังก่อน เมื่อได้หนังสด ๆ มา ก็ถูกลูกกับขี้เถ้าแล้วนำมาจิ้งในกรอบไม้โดยใช้ตะปุดอกยี่ดให้ตึงตลอดทั้งผืน ใช้มีดฆ่าและฟัดฟัดที่ติดมากับหนังออกให้หมด

แล้วนำไปตากแดดจนแห้ง จึงถอดจากรอบ ใช้มีดขูดตกแต่งหนังทั้งสองด้านโดยขูดเอาขน ฟังคีด และไขมันออก แล้วนำไปฟอก

การฟอกหนังในปัจจุบัน

ในบางท้องถิ่นใช้ลูกมะเฟือง ข่า ใบสมอ อาจนำหนังสด ๆ มาตากกับใบสมอและข่าผสมกับน้ำ หมักกับหนังจนขนหนังหลุด จากนั้นนำหนังไปล้างให้สะอาด แล้วนำไปจิ้งกับกรอบไม้ ตากลมจนแห้ง บางช่วงอาจยังไม่นำไปตากแดดเลย แต่จะแช่น้ำข่ากับใบสมอไว้ประมาณ 1 วัน นำหนังไปล้างจนสะอาดแล้วจึงตากลม การทำในลักษณะนี้นาน ๆ ไปหนังจะย่น เป็นฝ้าขาวที่ผิวหนัง ช่วงบางคนฟอกหนังด้วยสับปะรด ใช้สับปะรด 3 กิโลกรัมต่อน้ำหนักหนัง 1 กิโลกรัม เติมน้ำพอประมาณ นำหนังมาหมักไว้ประมาณ 2-4 วัน หนังบางจะใช้เวลาหมักน้อยกว่าหนังหนา เมื่อหมักได้ที่แล้วจะเกิดลักษณะเป็นรู้น้ำมันที่ผิวหนัง นำหนังมาวางบนแผ่นไม้ ใช้ช้อนหรือมีดที่ไม่คมขูดเอารู้น้ำมันและขนออกทั้งสองด้าน ล้างน้ำให้สะอาด แล้วนำไปจิ้งตากลมไว้

ปัจจุบัน การฟอกหนังนิยมใช้น้ำส่ายชู เพราะสะดวก ใช้เวลาน้อย โดยใช้น้ำส้มส่ายชู 1 ลิตร ผสมน้ำ 20 ลิตร นำผิวหนังที่ขูดตกแต่งเอาขนกับไขมันออกแล้วมาแช่น้ำแล้วนำไปหมักในอ่างหรือโถงที่ผสมน้ำส้มส่ายชู แช่ทิ้งไว้ประมาณ 3 ชั่วโมง นำหนังไปล้าง แล้วตากลมไว้จนแห้ง



ภาพที่ 24 ลงลาย ฤดูลาย

ที่มา : สะอบ โปษะกฤษณะ. 2520 : 25

การเขียนลายบนตัวหนังสือ

การเขียนลายลงบนผืนหนัง สมัยโบราณเอาเขม่าก้นหม้อ หรือกาบมะพร้าวเผา ละลายกับน้ำข้าว เช็ดทาผืนหนังให้ทั่วทั้งสองด้าน ใ้ไขโป๊พอกข้าวเช็ดขัดจนหนังลื่นเป็นมัน แล้วใช้ดินสอพองเขียนลวดลายตามต้องการ ในปัจจุบัน การเขียนลายไม่ต้องทาหนังสือดำ ใช้ดินสอหรือปากกาเขียนลายได้เลย ถ้าช่างเขียนลายฝีมือไม่เที่ยงพอ มีการเขียนลายผิด ลบออกยาก จะใช้เหล็กแหลม “เหล็กจาร” เขียนลาย เพราะรอยเหล็กแหลมที่เขียนลงบนผืนหนังสามารถลบออกได้ง่าย เพียงแต่ใช้น้ำเช็ดรอยที่เขียนก็ลบออกทันที

การลอกลาย ใช้วิธีการลอกลายเส้นจากหนังสือเก่าหรือลวดลายจากฝาผนัง โดยใช้กระดาษไขวางทับลวดลายและเส้น แล้วนำมาถ่ายเป็นพิมพ์เขียวติดบนผืนหนัง แล้วจึงแกะสลักลายตามเส้นนั้น ๆ

การลอกลายแบบใช้สีสเปรย์ โดยไม่ต้องเขียนลาย โดยการนำหนังสือเก่าที่แกะแล้วมาเป็นแม่แบบ นำมาวางทับบนผืนหนังใหม่ แล้วใช้สีสเปรย์พ่น เมื่อเอาแบบออกลวดลายจะติดอยู่บนผืนหนัง การลอกลายวิธีนี้จะใช้กับช่างที่ไม่มี ความชำนาญในการเขียนลาย และสะดวกสำหรับการฝึกสอนเด็กรุ่นใหม่ในการแกะสลักลาย

ตัวหนังสือจะมีรูปร่างสวยงาม มีความวิจิตรมากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับ การเขียนลายนี้เองช่างบางคนชำนาญทั้งการเขียนและการแกะสลักการแกะสลักลวดลาย

เมื่อเขียนลวดลายลงบนผืนหนังดังกล่าวแล้วข้างต้น ส่วนที่เป็นลวดลายและเส้นต่าง ๆ ช่างแกะสลักจะใช้มุกหรือปะจ๊ะบันเรียกว่า ตาไก่ ตอก และใช้มีดแกะสลักในส่วนที่ต้องการให้ลอยตัว ถ้าลวดลายกลม ๆ ช่างจะใช้มุกตอกตามลวดลาย ส่วนลายในส่วนที่ใหญ่ ลักษณะเป็นเหลี่ยม ๆ จะใช้มีดแกะ มุกมีหลายขนาดเรียกว่า มุกใหญ่ มุกกลาง มุกยอด ดังในบทไหว้ครูกล่าวไว้ว่า “มุกกัดและเคียงเรียงราย” การแกะในบางมุม ช่องไฟของลวดลายใช้ลวดขนาดต่าง ๆ การแกะสลักเป็นรูปโปร่งตาที่ต้องการพอที่แสงไฟจะส่องเห็นเป็นรูปทรงงดงาม ในส่วนที่เป็นลายโปร่งจะเป็นสีขาว

การลงสีบนตัวหนังสือ

เมื่อแกะสลักหนังสือตัวนาง (คือเพศหญิง) ถ้าจะให้ เป็นสีขาวที่ใบหน้า ลำตัว ก็สลักเอาพื้นตัวออก เอาพื้นหน้าออก เรียกว่า “นางหน้าขาว” ถ้าจะให้ มีสีขาวในบางส่วน คือขาวจาง ๆ เมื่อ

ส่องกับแสงไฟ ช่วงจะขูดสีคำออกและทำให้หนึ่งส่วนนั้นบางลงไปอีก หรือต้องการให้บริเวณไหนมีสีขาวโดยทั่วไป แต่ไม่ถึงกับสลักส่วนนั้นออกไปเลย ช่วงจะใช้มุกสลักให้ละเอียดมาก เรียกว่า “เอามุกเดิน” ที่กล่าวมาแล้วจะเป็นลักษณะของหนังกลางคืน

ถ้าเป็นหนังที่เล่นได้ทั้งตอนกลางวันและกลางคืน สีที่ปรากฏมีหลายสี เช่น สีขาว สีดำ สีเขียว สีเหลือง สีแดง ซึ่งแต่ละสีเริ่มจากการลงสีคำไว้ก่อน ขูดให้บางทั้งสองหน้าจนเป็นสีขาว แล้วค่อยลงสีตามต้องการ

สีเขียว ใช้จุนสีผสมกับน้ำมะนาวทา

สีแดง ใช้น้ำฝางผสมกับสารส้มทา

สีเหลือง ใช้น้ำฝางทาแล้วเอาน้ำมะนาวถู

หนังใหญ่บางตัวมีแผ่นทองเปลวติดอยู่ แสดงว่าผ่านการบูชาครูหรือการเข้าพิธีมาแล้ว หรือผ่านการแสดงมาแล้วหลายครั้ง ซึ่งเท่ากับเพิ่มความขลังความศรัทธาให้กับผู้ที่ได้ชม แต่ตัวหนังพระลักษมณ์จะต้องปิดทองที่หน้า ต้องลงด้วยสีเหลืองซึ่งจะทำให้ตัวหนังดูเด่นและสง่างามสมภาคภูมิ

เรื่องสำหรับการแสดง

เรื่องที่หนังใหญ่ใช้แสดง นิยมเรื่องรามเกียรติ์กันเป็นส่วนใหญ่ เพราะมีคำพากย์รามเกียรติ์ของเก่าปรากฏอยู่ และหนังก็เป็นตัวละครเรื่องรามเกียรติ์ แต่ปรากฏเป็นตำนานในหนังสือสมุทรโฆษคำฉันท์ว่า สมเด็จพระนารายณ์มหาราชได้โปรดให้พระมหาราชครูแต่งสมุทรโฆษคำฉันท์ขึ้นสำหรับเล่นหนังอีกเรื่องหนึ่ง และดูเหมือนว่าศรีปราชญ์จะได้แต่งอนิรุทธิ์คำฉันท์ขึ้นทูลเกล้าฯ ถวายเพื่อเล่นหนังอีกเรื่องหนึ่งด้วย แต่ทั้งสองเรื่องนี้จะไม่ทันได้นำออกเล่นหรืออาจจะไม่ได้รับความนิยมจึงไม่ปรากฏว่าได้ใช้เป็นเรื่องเล่นหนังกันสืบมาเหมือนอย่างเรื่องรามเกียรติ์

การที่วัดขนอนสร้างหนังใหญ่ได้มาก เป็นเพราะชาวบ้านมีศรัทธา นำหนังวัวมาถวายวัด ชาวบ้านใช้วัวทำนา เมื่อวัวตายจะแลหนังมาให้วัดทำหนัง เมื่อมีหนังวัวมาก วัดจึงสร้างหนังใหญ่ได้มากและมีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ บางตัวสูง ๒ เมตร กว้าง ๑ เมตรครึ่ง ปัจจุบันตัวหนังได้หายไปบ้าง ซ้ำรูดบ้าง บางตัวก็ชำรุดไม่ลง (ย่น) บางตัวยังไม่เคยออกแสดง

หนังใหญ่ทั้งหมดถือเป็นสมบัติของวัดวัดখনอน คณะหนังใหญ่จะเป็นชาวบ้านในละแวกนั้นซึ่งส่วนใหญ่มีอาชีพทำนา อยู่ในความอุปถัมภ์ของวัด ถ้ามีผู้ต้องการหาไปเล่นต้องไปติดต่อกับวัดทางวัดจะจัดและรับผิดชอบทุกอย่าง รายได้จะเป็นของวัด ใช้ทุนบำรุงวัดและคณะหนัง นายลออ ทงมีสิทธิ์ เป็นทั้งครูหนังและนายหนังตลอดมา และเพิ่มเสียชีวิตไปเมื่อเร็ว ๆ นี้ ผู้ร่วมคณะมีประมาณ 25 คน นายลออเป็นผู้พากย์หนังที่ยังไม่มีใครสามารถเท่า โดยเฉพาะเป็นผู้จดจำบทได้แม่นยำ และมีบทบาทยกไว้เกือบครบทุกชุด ปัจจุบันได้มอบให้เป็นลิขสิทธิ์ของสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับหนังใหญ่วัดখনอน นายลออเป็นผู้จดจำและเล่าไว้เป็นหลักฐานให้คนรุ่นหลังได้ทราบเดิมผู้พากย์หนังคนแรกคือครูอั้ง คืออาของนายลออ ชื่อเพิ่มเติมเป็นหมื่นพินิจอักษร เสมียนของพระแสนทองฟ้า นายเพิ่มได้หัดให้นายลออพากย์หนังต่อมาผู้เชิดสม้ยก่อนคือครูบก (ซึ่งพากย์ด้วย) เป็นครูของผู้เชิดรุ่นต่อ ๆ มาจนทุกวันนี้

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายเน้นโครงสร้างพื้นฐาน

การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ได้ให้ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการแสดงแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกาย ซึ่งแต่ละแบบตัวอย่างจะมีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไปตามแนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยมีขนบธรรมเนียมประเพณี และความนิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้นๆ หรือท้องถิ่นนั้นๆ เป็นปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว ทั้งนี้แนวความคิดสร้างสรรค์นั้นอาจจะเกิดขึ้นใหม่โดยอิสระ หรือดัดแปลงมาจากเครื่องแต่งกายซึ่งเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้น หรือเคยได้รับความนิยมมาแล้วในอดีต ซึ่งลักษณะของการออกแบบเสื้อผ้าสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การออกแบบในโครงสร้างของเสื้อผ้า (Structure Design) หมายถึง การกำหนดโครงสร้าง รูปทรง และเส้นกรอบนอก (Silhouettes) ของเสื้อผ้า รวมถึงชนิดของตะเข็บเสื้อ ชนิดของปกเสื้อ ชนิดของแขนเสื้อ ชนิดของกระเป๋าสี เนื้อผ้าที่นำมาตัดเย็บและส่วนปลีกย่อยอื่นๆ ซึ่งถือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับตัวเสื้อ ถ้าขาดส่วนตกแต่งนั้นไปจะทำให้เสื้อผ้านั้นไม่สมบูรณ์ การออกแบบในโครงสร้างนี้จัดว่ามีความสำคัญมาก เพราะถ้าสามารถออกแบบในโครงสร้างได้ดีจะมีผลทำให้เสื้อผ้านั้นเป็นเสื้อชั้นสูงและมีราคาแพง นอกจากนั้นยังอยู่ในสมัยได้นานอีกด้วย

2. การออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมภายนอกโครงสร้าง (Decorative Design) เสื้อผ้าบางตัวอาจได้รับการออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับเสื้อตัวนั้น โดยการนำวัสดุอื่นนำมาเพิ่มเติมทำให้เกิดลวดลายในตัวเสื้อ เช่น ตีดลูกไม้ กระจุกม ปักลวดลาย ตีดโบ เป็นต้น การตกแต่งที่สามารถเสริมแบบเสื้อเดิมให้เด่นขึ้น ควรใช้ส่วนตกแต่งเหล่านั้นให้สัมพันธ์และมีความเหมาะสมกับโครงสร้างของเสื้อ โดยเฉพาะในเรื่องของสี ขนาด และผิวสัมผัสของวัสดุที่จะนำมาตกแต่งกับบริเวณที่จะตกแต่ง

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นไม่ว่าจะเป็นการออกแบบในโครงสร้างของเสื้อผ้า (Structure Design) หรือการออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมภายนอกโครงสร้าง (Decorative Design) ซึ่งนักออกแบบมีความจำเป็นต้องศึกษาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อสามารถออกแบบได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับบุคคล และโอกาสการใช้สอย

หลักการพื้นฐานในการออกแบบเสื้อ

การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นักออกแบบจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานในเรื่องขององค์ประกอบต่างๆ ที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. หลักการใช้เส้น (Line) เป็นส่วนสำคัญที่สุดในการออกแบบและเป็นพื้นฐานในการเริ่มต้นเรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะทุกแขนง เส้นที่ใช้ในการออกแบบมีมากมายหลายลักษณะ เส้นเป็นส่วนประกอบที่ทำให้การออกแบบ และทำให้เกิดความรู้สึกที่ต่างๆ กัน เพราะเส้นมีผลต่อการมองเห็นมนุษย์ อันเกิดจากสามัญสำนึกที่คล้ายกัน แต่ที่เป็นเส้นพื้นฐานบนตัวเสื้อมี 2 ประเภท คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง ซึ่งแต่ละลักษณะของเส้นให้ความรู้สึกแก่ผู้พบเห็นแตกต่างกันออกไป ดังนี้

1.1 เส้นตรง (Straight Line) เส้นตรงให้ความรู้สึกแน่นอน แข็งแรง เข้ม ทยาย แข็ง กระด้าง ไม่ประนีประนอม เส้นตรงที่ใช้ในงานศิลปะการออกแบบเสื้อผ้าแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1.1.1 เส้นตรงแนวตั้ง (Vertical Line) จะช่วยเพิ่มความสูงให้กับผู้ต้องการให้รูปร่างสูงโปร่ง แต่ถ้าใช้เส้นตรงแนวตั้งที่มีขนาดใหญ่ซ้กันมากๆ จะกลายเป็นเพิ่มความกว้างได้ และผลของการใช้เส้นตรงแนวตั้ง จะเป็นอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับช่องไฟและความเข้มของพื้นที่ที่ตัดกับเส้นนั้น เส้นตรงแนวตั้งที่มีช่องไฟจะสามารถนำสายตาขึ้นไปสู่ใบหน้าได้ แต่ถ้าช่องไฟของลวดลายนั้นขยายกว้างขึ้น หรือมีช่องไฟต่างๆ กัน ขนานกัน จะทำให้สายตาสังเกตเห็นความกว้างเด่นชัดกว่าความสูง



ภาพที่ 27 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นตรงแนวตั้ง
ที่มา : ผศ. เสาวลักษณ์ คงกาญจนา. 2549: 8

1.1.2 เส้นตรงแนวราบ หรือเส้นตรงแนวนอน (Horizontal Line) จะช่วยเพิ่มความกว้าง แต่ถ้ามีช่องไฟและความเข้มเข้ามาเกี่ยวข้องก็อาจจะให้ผลตรงกันข้าม เส้นตรงแนวราบจะพบในลวดลายผ้า เส้นเอว เส้นตอก เส้นต่อสะโพก เข็มขัด และเส้นชายกระโปรง และส่วนตกแต่งในแนวราบหรือตามขวาง ถ้าความเข้มและขนาดของแนวราบเป็นจุดเด่นมากเท่าใดก็จะดูเตี้ยและกว้างขึ้นตามไปด้วย



ภาพที่ 28 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นตรงแนวราบ
ที่มา : ผศ. เสาวลักษณ์ คงกาญจนา. 2549: 9

1.1.3 เส้นตรงแนวเฉียง หรือเส้นทแยงมุม (Diagonal Line) ขึ้นอยู่กับองศาของเส้นเฉียงนั้น ถ้าองศาน้อยจะให้ผลไปในทางแนวนอนหรือแนวราบ ถ้าองศาของเส้นเฉียงมากเกือบเป็น 90 องศา จะให้ผลไปในทางแนวตั้ง เส้นเฉียงเป็นเส้นที่นิยมใช้ เมื่อต้องการซ่อนความบกพร่องของรูปร่าง นอกจากนั้นยังให้ความรู้สึกสดชื่น กระปรี้กระเปร่า มีชีวิตชีวาอีกด้วย



ภาพที่ 29 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นเฉียง
ที่มา : ผศ. เสาวลักษณ์ คงกาญจนาย. 2549: 9

การใช้เส้นเฉียงที่ทำมุมสลับกันในลักษณะของเส้นซิกแซ็ก หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าเส้นทแยงตัดแปลงสามารถลวงตาให้หักเหไปตามมุมของลาย จะพบสันลักษณะนี้ได้จากลวดลายของผ้า ซึ่งเกิดจากการพิมพ์และการทอ เช่น ผ้าทอลายก้างปลา (Herring Bone) เป็นต้น



ภาพที่ 30 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นซิกแซ็ก
ที่มา : ผศ. เสาวลักษณ์ คงกาญจนาย. 2549: 10

1.2 เส้นโค้ง (Curve Line) การนำเส้นโค้งมาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้ามีส่วนสัมพันธ์กับรูปร่างมากที่สุด เพราะเส้นโค้งสามารถคล้อยตามรูปร่างของคนมากที่สุด และถ้าเส้นโค้งขยายวงกว้างมากขึ้นจนเกือบเป็นวงกลม จะให้ความรู้สึกคล่องแคล่วมากขึ้นตามลำดับ เส้นโค้งที่ไม่เน้นความโค้งมากเกินไปจะทำให้เกิดความรู้สึกอ่อนโยน สุภาพ แนวของเส้นโค้งบนตัวเสื้อจะถูกเน้นให้ชัดเจนขึ้น แต่อย่างไรก็ตามการใช้เส้นโค้งในการออกแบบเสื้อผ้าไม่ควรใช้มากเกินไป เพราะนอกจากจะไม่เกิดจุดเด่นแล้ว ยังสร้างความลำบากในการตัดเย็บอีกด้วย



ภาพที่ 31 การออกแบบเสื้อโดยใช้เส้นโค้ง

ที่มา : ผศ. เสาวลักษณ์ คงกาญจนาย. 2549: 10

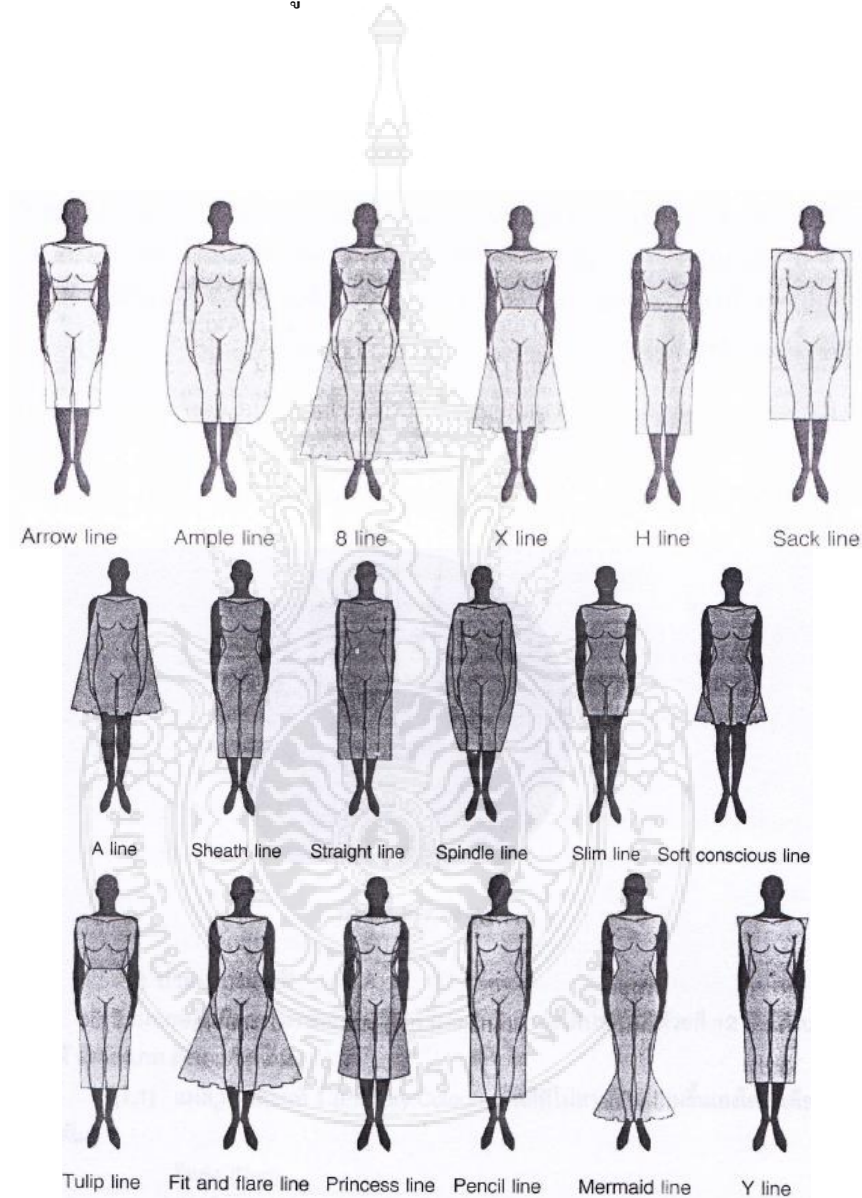
สรุป เส้นตรงและเส้นโค้ง เป็นเส้นที่เกิดขึ้นบนตัวเสื้อ ซึ่งเส้นแต่ละแบบก็มีความแตกต่างกันออกไป และมีประโยชน์ต่อการออกแบบเสื้อผ้าที่จะสามารถนำมาแก้ไขส่วนบกพร่องของรูปร่างให้ผู้สวมใส่ดูดีขึ้น ดังนั้นนักออกแบบจึงควรพิจารณาถ้าหากจะนำเส้นไปใช้บนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

1.3 เส้นกรอบนอก (Silhouettes) การใช้เส้นกรอบนอกของเสื้อผ้านั้นมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ และได้วิวัฒนาการมาจนถึงปัจจุบันเส้นกรอบนอกมีบทบาทสำคัญในการออกแบบเสื้อผ้า เพราะนอกจากจะเป็นตัวกำหนดโครงร่างภายนอกของเสื้อผ้าแล้ว เส้นกรอบนอกที่ดีมักจะทำให้เกิดความประทับใจเมื่อพบเห็นครั้งแรก เส้นกรอบนอกของเสื้อผ้าจะส่งผลสะท้อนถึงส่วนต่างๆ ของเสื้อผ้าและรูปร่างได้ สำหรับเสื้อผ้าของผู้ที่มีรสนิยมดี มักจะเน้นเส้นกรอบนอกมากกว่าการตกแต่งมากๆ ในการออกแบบเสื้อผ้าถ้าเสื้อผ้าตัวใดมีเส้นกรอบนอกเด่นแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องมีเส้นภายในตัวเสื้อที่เด่นตามไปด้วย เส้นกรอบนอกที่ใช้ในอดีตถึงปัจจุบันมี 3 แบบ คือ ทรงตรง ทรงบาน และทรงหางกระรอก เส้นกรอบนอกแต่ละแบบมีผลต่อการออกแบบและตกแต่ง เส้นกรอบนอกจะเปลี่ยนไปตามสมัยนิยมอย่างช้าๆ จะเห็นได้ว่าก่อนปี ค.ศ. 1905 นิยมทรงกระบอกต่อมาเปลี่ยนเป็นทรงบานแล้วจึงเปลี่ยนเป็นทรงตรง เป็นลักษณะการหมุนเวียนสลับกันไป เส้นกรอบนอกที่ใช้มีหลายรูปทรง สรุปได้ดังนี้

- | | |
|------------|---|
| Arrow line | มีลักษณะเป็นรูปทรงลูกศร ออกแบบโดยนักออกแบบชาวฝรั่งเศส คริสเตียน ดิออร์ ในฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อน ค.ศ. 1956 ถ้ามองจากด้านข้างจะเรียกชื่ออีกอย่างว่า ทรงเอฟ (F) |
| Ample line | มีลักษณะเป็นรูปทรงไข่ |

8 line	มีลักษณะเป็นรูปทรง 8 ออกแบบโดย คริสเตียน ดิออร์ โดยดัดแปลงมาจากชุดทหารหญิงในสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นทรงที่เน้นรูปร่างของสตรี โดยเฉพาะบริเวณเอว
X line	มีลักษณะเป็นรูปทรงตัว X มีลักษณะไหล่กว้าง เอวคอด และด้านล่างขยายออก
H line	มีลักษณะเป็นรูปทรงตัว H แบบเสื้อเป็นแบบเอวปล่อย ใช้เข็มขัดหรือวัสดุอื่นคาดที่เอว ลักษณะเดียวกับเส้นขวางกลางตัว H
Sack line	มีลักษณะเป็นรูปทรงตรง ตัวหลวมเหมือนกระสอบ
A line	มีลักษณะปลายบานกว้างเหมือนรูปตัว A ออกแบบโดย คริสเตียน ดิออร์ ในปี ค.ศ. 1955 สำหรับฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อน และจัดได้ว่ายังคงเป็นรูปทรงมาตรฐานมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากจะเรียกรูปทรงเอแล้วยังมีชื่อเรียกอื่นๆ อีก เช่น ทรงเด่นท์ ทรงสามเหลี่ยม ทรงโคน (ถ้วยโคนที่ใส่ไอศกรีม) และทรงพีระมิด เป็นต้น
Sheath line	มีลักษณะรูปทรงพอมบาง ห่อร่างกายคล้ายฝักมีด
Straight line	มีลักษณะรูปทรงเหมือนสี่เหลี่ยมผืนผ้า หรือสี่เหลี่ยมจัตุรัส เป็นรูปทรงตรงหรือทรงกล่อง
Spindle line	มีลักษณะรูปทรงเหมือนกระสวย เป็นผลงานชิ้นสุดท้ายของ คริสเตียน ดิออร์ นำเสนอในปี ค.ศ. 1957 สำหรับฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาว มีรูปทรงเหมือนถังไม้หรือกระสวยทอผ้า
Slim line	มีลักษณะรูปทรงพอมบาง มีลักษณะแนบเนื้อรัดรูป
Soft conscious line	มีลักษณะรูปทรงพอดีตัว ทรงหลวมกว่าทรง Slim line เล็กน้อยทรงพอดีตัวนี้จะเน้นส่วนเว้าส่วนโค้งของร่างกายอย่างธรรมชาติ
Tulip line	มีลักษณะรูปทรงเหมือนดอกทิวลิป ออกแบบโดย คริสเตียน ดิออร์ ในปี ค.ศ. 1953 ฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาว มีลักษณะเน้นช่วงไหล่เล็กน้อย เสื้อเสริมอก เอวเล็ก กระโปรงตรง
Fit and flare line	มีลักษณะรูปทรงส่วนบนพอดีตัว แต่ส่วนล่างตั้งแต่เอวลงมาจะบานออก
Princess line	มีลักษณะรูปทรงพอดีตัว และมีเส้นแนวต่อตะเข็บในแนวตั้ง เอวคอดและค่อยๆ กว้างออกจากเอวจนถึงชายกระโปรง เป็นทรงที่โปรดปรานของพระราชธิดาของกษัตริย์เฮ็คเวิร์ดที่ 7 ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ของอังกฤษ

Pencil line	มีลักษณะรูปทรงแคบยาวคล้ายแท่งดินสอ บางครั้งเรียกว่า ทรงไอ(I)
Mermaid line	มีลักษณะรูปทรงกระชับลำตัวตลอดจนถึงเข้าแล้วจึงค่อยบานออกเหมือนหางปลา ลักษณะคล้ายกับนางเงือก
Y line	มีลักษณะรูปทรงไหล่กว้างและค่อยๆ แคบลงไปจนถึงชายกระโปรงคล้ายกับรูปตัววาย



ภาพที่ 32 เส้นกรอบนอกแบบต่างๆ

ที่มา : ศศ. เสาวลักษณ์ กงกาญจนาย. 2549: 12-13

1. ผิวสัมผัสหรือพื้นผิว (Texture) หมายถึง พื้นผิวของวัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าโดยสามารถจับต้องได้ และมองเห็นจากระยะใกล้ ผิวสัมผัสของผ้าที่นำมาใช้เป็น สิ่งจำเป็น

อย่างมาก เนื้อผ้าแต่ละชนิดจะมีเป็นผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน ซึ่งในแต่ละผิวสัมผัสจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันด้วย

2. สัดส่วน (Proportion) คือความสัมพันธ์ของขนาดส่วนใดส่วนหนึ่งบนพื้นที่ ทั้งหมดการสร้างสัดส่วนนี้สามารถช่วยพรางสายตาให้สวยงามได้

3. ความสมดุล (Balance) การออกแบบเสื้อผ้าไม่สามารถวัดความสมดุลของเสื้อผ้า ด้วยน้ำหนักของเสื้อผ้าได้ แต่จะวัดจากความรู้สึกทางสายตา โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

3.1 สมดุลปกติ (formal Balance) หมายถึง แบบเสื้อผ้าที่มีแบบส่วนตกแต่ง ที่เหมือนกันทั้ง 2 ด้าน เป็นแบบที่ทำให้เสื้อผ้ามีความสวยงามใช้ได้นานและใช้ได้หลายโอกาส

3.2 สมดุลไม่ปกติ (Informal Balance) หมายถึง เสื้อที่มีแบบ 2 ด้านไม่เท่ากัน หรือรูปแบบไม่เหมือนกันกับอีกข้างของเสื้อผ้า เพื่อเน้นความแปลกใหม่ และน่าสนใจเป็นพิเศษในแบบเสื้อ ซึ่งเสื้อประเภทนี้เหมาะจะใช้ในโอกาสพิเศษ

4. จังหวะ (Rhythm) คือ การจัดการวางบนตัวเสื้อเพื่อให้เกิดระยะหรือความเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกอ่อนหวาน สวยงามหนักแน่น หรือหยาดกระด้าง จังหวะนั้นยังส่งผลให้เกิดความรู้สึกสบายตา หรือรกตา ซึ่งอาจจะส่งผลให้เกิดอารมณ์หงุดหงิดหรือผ่อนคลายในผู้พบเห็นก็ได้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบ การตัดเย็บ และวัสดุโดยแบ่งจังหวะออกเป็น 3 ประเภท คือ

4.1 จังหวะการคงที่ (Static Rhythm) คือ จังหวะช่องว่างในระยะเท่ากัน

4.2 จังหวะต่อเนื่อง (Related Rhythm) คือ จังหวะที่มีช่องว่างในแต่ละจุดไม่เท่ากัน

4.3 จังหวะผสม (Conventional Rhythm) คือ การออกแบบเสื้อผ้าที่มีลีลาของแนวตกแต่ง ช่วงว่างและช่องจังหวะผสมผสานกันระหว่างแบบคงที่กับแบบต่อเนื่อง จะให้ความรู้สึกสวยงามและหรูหราไปอีกแบบหนึ่ง

เพื่อให้เกิดความหลากหลายในงานการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายควรเลือกใช้จังหวะผสมการออกแบบ

5. ช่องว่างหรือระยะ (Space) หมายถึง เนื้อที่ว่างโดยรอบของลายหรือวัตถุเรียกว่า และช่องว่างที่ตัวเลขลายเรียกว่า ในงานออกแบบ ช่องว่างมีความสำคัญมากเพราะช่วงระยะไม่สัมพันธ์กับขนาดและสัดส่วน หมายถึงขนาดของวัสดุที่นำมาตกแต่งและจัดวางบนเสื้อผ้าให้มีความพอดีจึงจะเกิดความสวยงาม สะดุดตา

6. ความกลมกลืน (Harmony) คือการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในเสื้อผ้า ได้แก่ กลมกลืนด้วยสีแบบเดียวกัน ทิศทางเดียวกัน กลมกลืนด้วยผิวสัมผัส (Texture of harmony) ใช้ผ้า และสิ่งตกแต่งที่มีผิวสัมผัส

7. การตัดกัน (Contrast) หมายถึง การออกแบบเสื้อผ้าให้มีรายละเอียดตัดกัน เพื่อหลีกเลี่ยงความจำเจ เป็นส่วนหนึ่งของจุดเด่นของงานออกแบบ ได้แก่ การตัดกันด้วยเส้น การตัดกันด้วยรูปร่าง การตัดกันด้วยรูปทรง การตัดกันด้วยทิศทาง การตัดกันด้วยสี การตัดกันด้วยน้ำหนัก การตัดกันด้วยพื้นผิว

8. จุดเด่น (Dominance) การเน้นจุดเด่นบนเครื่องแต่งกาย มีเพียงจุดเดียวเท่านั้น ในการออกแบบนั้นควรเน้น จุดเด่นบริเวณใบหน้าและลำตัวการเน้นจุดเด่น ทำได้หลายวิธี คือ

- 8.1 การเน้นด้วยรูปร่างหรือรูปทรง โดยการทำให้ผิวดึงไปจากปกติ
- 8.2 การเน้นด้วยน้ำหนัก โดยเน้นบริเวณที่ต้องการให้มีน้ำหนักเข้มกว่าบริเวณอื่นๆ
- 8.3 การเน้นด้วยสี โดยใช้สีที่สว่างหรือสดใสกว่าบริเวณอื่น
- 8.4 การเน้นโดยใช้เครื่องประดับตกแต่ง

การให้ความสำคัญเกี่ยวกับการเน้นรูปร่าง น้ำหนัก สี เครื่องประดับ เป็นวิธีการสร้างจุดเด่นได้เป็นอย่างดี

9. สี (Color) คือ การใช้สีบนเสื้อผ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความประหยัด และความรู้สึกลึบตาไม่น่าเบื่อ สีที่ใช้ในการออกแบบแบ่งออกเป็น

9.1 Basic color หมายถึง สีที่ใช้ในเครื่องแต่งกาย ที่มีปริมาณสัดส่วนมากๆ ในคอลเลชันเป็นสีที่สามารถใส่ได้กับทุกเฉดสี ใน Fashion color และ Running color

9.2 Fashion color หมายถึง สีตามแนวโน้มของแฟชั่น ตามเทรนด์ (Trend สากล) ในเครื่องแต่งกายไม่นิยมใช้สีเบื้องต้นมาใช้กับเสื้อผ้า สีเบื้องต้น ได้แก่ น้ำเงิน สีเขียว สีเหลือง สีแดง สีม่วง สีเหล่านี้ควรนำสีอื่นมาช่วยลด หรือเพิ่ม ความแรงของสี เพื่อช่วยให้เสื้อผ้ามีความงามยิ่งขึ้น

9.3 Running color หมายถึง สีที่ใช้ร่วมกับสีอื่นอย่างผสมผสานอย่างลงตัว เช่น สีขาว สีดำ สีเงิน สีทอง

9.4 Flair color หมายถึง สีร่วม เช่น สีส้ม + สีม่วง + สีแดง + หรือสีม่วง + สีเขียว + สีน้ำเงิน เป็นสีร่วม

9.5 Unrelated color หมายถึง สีตรงข้าม เช่น สีเหลือง กับสีม่วง สีส้ม กับสีน้ำเงิน สีแดง กับสีเขียว

สิ่งที่ดึงดูดความสนใจเป็นอันดับแรกของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายคือสีนั่นเอง สีของเสื้อผ้าอาจสามารถสะท้อนถึงรสนิยมและอุปนิสัยที่แท้จริงของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี สำหรับสีของเสื้อผ้านั้น นักออกแบบส่วนใหญ่ไม่นิยมนำแม่สีหรือสีหลักมาใช้โดยตรง แต่มักใช้สีที่ลดค่าความเข้มหรือค่าน้ำหนักของสีลงแล้วมาใช้ ซึ่งทำให้เสื้อผ้ามีความสวยงามยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีสีของผ้าและสิ่งทอให้เลือกใช้มากมาย แต่ที่มาของสีต่างๆ เหล่านี้ย่อมเกิดมาจากการผสมจากแม่สี

นั่นเอง ดังนั้นจึงควรทำความเข้าใจในเรื่องทฤษฎีสี ก่อนที่จะนำสีไปใช้ในการการออกแบบเสื้อผ้า

นอกจากสีแท้ที่กล่าวไปแล้วยังมีการจำแนกสีออกเป็นประเภทต่างๆ อีกคือ

สีกลาง (Natural Color) เป็นการนำแม่สี 3 สีมาผสมกัน หรือนำสีทุกสีมาผสมกันจะได้สีกลาง เป็นสีเทาแก่ๆ เกือบดำ (Gray)

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

สีข้างเคียง (Analogous Color) เป็นสีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีส้ม สีส้มเหลือง สีเหลือง เป็นต้น

น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าผสมสีขาวเข้าไปในสีหนึ่งๆ สีนั้นจะสว่างขึ้นหรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวไปที่ละน้อยเป็นลำดับ ก็จะได้น้ำหนักของสีเรียงลำดับจากแก่สุดไปอ่อนสุด

วรรณะของสี (Tone) ถ้าแบ่งสีแท้ในวงจรสีธรรมชาติเป็น 2 ส่วน จะได้วรรณะของสีเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน(WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใดค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น ดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น

จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วง เป็นสีที่อยู่ได้ทั้ง 2 กลุ่ม ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย ในการระบายสี เมื่อนำสีหลายๆ สีมาระบายอย่างอิสระ และผสมกันกลมกลืนเป็นอย่างดีเมื่อชำนาญจะเห็นว่า วรรณะของสีจะเข้ามามีบทบาทในการเขียนภาพอยู่เสมอ ก็จะต้องแสดงออกไปทางวรรณะใดวรรณะหนึ่ง ระหว่างวรรณะร้อนและวรรณะเย็น จึงจะเป็นภาพเขียนที่ดี

อิทธิพลของสี (Influence of Color) สีแต่ละสีย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน และอิทธิพลต่อผู้พบเห็น สะท้อนถึงความรู้สึกที่อยู่ลึกๆ ภายในจิตของผู้เสพได้ ในเรื่องของการใช้สีในเสื้อผ้าอาภรณ์ ได้มีผู้ที่ศึกษาวิจัยในเรื่องของอิทธิพลของสีที่มีต่อผู้พบเห็น และสรุปไว้ในเรื่องจิตวิทยาการใช้สี ดังนี้

สีแดง (Red)	ให้ความรู้สึกมีสุขภาพที่แข็งแรง เป็นคนเอาใจยาก มั่นใจในตนเองจนเกินเหตุ
สีเหลือง (Yellow)	ให้ความรู้สึกที่สะท้อนถึงไหวพริบในความเฉลียวฉลาดมีความร่าเริงมีชีวิตชีวา บ่งบอกถึงอารมณ์ที่สดใสร่าเริง
สีชมพู (Pink)	สะท้อนถึงความรักให้ความรู้สึกที่อ่อนโยน สะท้อนถึงความเป็นมิตร
สีส้ม (Orange)	ให้ความรู้สึกที่ร่าเริงมีพลังแห่งการกระตุ้น รักการผจญภัย ชอบเดินทางไกล
สีเขียว (Green)	สะท้อนความสดชื่นในอารมณ์ ไม่ชอบความขัดแย้ง
สีฟ้า (Sky-blue)	ให้ความรู้สึก ปลอดโปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด
สีน้ำเงิน (Blue)	สะท้อนถึงความสุขุมที่หนักแน่นแฝงความเฉยเมย
สีม่วง (Violet)	ให้ความรู้สึกที่โอ้อ่าภูมิฐานในอำนาจที่ยิ่งใหญ่ ไม่ชอบเปิดเผยความรู้สึก
สีดำ (Black)	สะท้อนถึงความลับที่น่ากลัว สะท้อนถึงอารมณ์ที่เศร้าโศก ไม่แคร์ใคร ชอบบงการคนอื่น
สีเทา (Grey)	ให้ความรู้สึกที่ลึกลับไม่ค่อยมีความเด็ดเดี่ยว มีความขัดแย้งอยู่ในตัว
สีขาว (White)	สะท้อนถึงความบริสุทธิ์ที่ไร้เดียงสาแต่มีความจริงใจ
สีทอง (Gold)	ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ้อ่า สูงค่า ความเจริญรุ่งเรือง ความมั่นคง ความร่ำรวย สูงค่า

หลักการใช้สีในการออกแบบเสื้อ

ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การเลือกใช้สีเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญ เนื่องจากสีทำให้สะดุดตาและเป็นที่น่าสนใจต่อผู้พบเห็น สีจะเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำได้ ผู้ที่จะประสบความสำเร็จในการนำสีมาใช้ในเสื้อผ้าได้นั้น นอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของทฤษฎีสีที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในเสื้อผ้านี้

1. การใช้สีคู่ประกอบ การนำสีคู่ประกอบ หรือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวกับสีแดง หรือสีเหลืองกับสีม่วง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เราต้องทำความเข้าใจว่า สีเหล่านี้เป็นสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง สามารถทำให้ประสาทสัมผัสเกิดการตื่นตัวอย่างฉับพลัน ใน

ขณะเดียวกันก็ช่วยให้แลดูมีชีวิตชีวา แต่ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบต้องมีความชำนาญในการใช้สี เพราะหากใช้สีได้ไม่ถูกวิธี จะลดคุณค่าของความสวยงามของแบบเสื้อผ้าทั้งหมด

2. การใช้สีข้างเคียง การนำสีข้างเคียงซึ่งเป็นสีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว เขียว น้ำเงิน และน้ำเงิน หรือสีแดง ม่วงแดง และม่วง ถ้านำสีข้างเคียงมาใช้ในเสื้อผ้าชุดเดียวกันจะให้ความรู้สึกกลมกลืนและนุ่มนวล

3. การใช้สี 3 สี การเลือกใช้สีที่อยู่ในกรอบสามเหลี่ยมของวงจรสี เช่น สีม่วง สีส้ม และสีเขียว มาใช้ร่วมกัน เมื่อมองดูครั้งแรกอาจแลดูไม่เข้ากัน แต่ในความเป็นจริงกลับเข้ากันได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเรารู้จักเลือกสีให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมในการออกแบบ

4. การใช้สีเอกรงค์ (Monochrome Color) เป็นการใช้สีแท้เดียวในการออกแบบเสื้อผ้า ซึ่งสามารถทำให้แลดูน่าสนใจได้ โดยการทำให้สีแท้เดียวนั้นมีความเข้มของสีหลากหลายออกไป เช่น สีน้ำเงิน ก็ใช้สีน้ำเงินอ่อน น้ำเงินปานกลาง หรือน้ำเงินเข้มมาใช้ในการออกแบบ สีเอกรงค์จะสามารถดึงดูดความสนใจได้ถ้ารู้จักตัดแปลงและเลือกใช้

หลักการใช้สีลวงตาเพื่ออำพรางรูปร่าง (Contrast Illusion)

โดยปกติแล้ว สีขาว หรือสีอ่อนมากๆ (Very Light Value) จะทำให้เกิดความรู้สึกใกล้และมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าที่เป็นจริง ในขณะที่สีดำหรือสีเข้ม ให้ความรู้สึกไกลและมีขนาดเล็กลง เราควรเอาใจใส่ในการเลือกใช้น้ำหนักของสี หรือค่าของสีกับเครื่องแต่งกายในที่นี้ จะขอแนะนำหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยใช้น้ำหนักของสีอำพรางรูปร่าง ซึ่งมี 5 วิธีดังนี้

1. เสื้อและกระโปรงเป็นสีอ่อน ช่วยลวงตาให้รูปร่างแลดูใหญ่ขึ้น และยังช่วยให้เส้นในแนวตั้งของรูปร่างแลดูสูงขึ้นด้วย เนื่องจากสีอ่อนช่วยนำสายตาให้มองดูต่อเนื่องไปตลอดรูปร่าง ตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า

2. เสื้อสีเข้ม กระโปรงสีอ่อน จะทำให้เกิดจุดศูนย์กลางของสายตานำสายตาออกไปที่ช่วงล่างของร่างกาย กระโปรงกลายเป็นจุดเด่น เส้นแนวตั้งของรูปร่างจะแลดูสั้นลง เพราะร่างกายถูกตัดทอนที่เอว โดยสีที่ตัดกันของเสื้อและกระโปรง

3. เสื้อและกระโปรงสีเข้ม ช่วยลวงตาให้รูปร่างแลดูเล็กลง เส้นแนวตั้งของรูปร่างดูสูงขึ้น เนื่องจากสีของเครื่องแต่งกายช่วยนำสายตาให้มองดูต่อเนื่อง ตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า

4. เสื้อสีอ่อนและกระโปรงสีเข้ม จะทำให้เกิดจุดศูนย์กลางของสายตานำสายตาขึ้นสู่ช่วงบนของร่างกาย เสื้อกลายเป็นจุดเด่น เส้นแนวตั้งของรูปร่างดูสั้นลง เพราะเกิดเส้นที่ขัดแย้งซึ่งตัดผ่านช่วงเอว โดยสีที่ตัดกันของเสื้อและกระโปรง

5. เสื้อสีเข้มและกระโปรงสีกลาง (Medium Value) นับเป็นการเลือกสีที่ใกล้เคียงกันใน เรื่องน้ำหนักของสี จึงไม่มีความขัดแย้งของรูปร่างให้ปรากฏ และเส้นแนวตั้งของรูปร่างก็ไม่ถูกตัด ตรงช่วงเอว (การออกแบบเครื่องแต่งกาย, จารุพรรณ ทรัพย์ปруг. 2545: 146)

จากความรู้ที่ศึกษากลับ เราสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ในทุกเรื่อง เมื่อ ต้องการสร้างผลงานที่เกี่ยวกับการใช้สีเพื่อที่จะได้ผลงานที่ตรงตามความต้องการในการสื่อ ความหมาย และจะช่วยลดปัญหาในการตัดสินใจที่จะเลือกใช้สีต่างๆ ได้เช่น

1. ใช้ในการแสดงเวลาของบรรยากาศในภาพเขียน เพราะสีในบรรยากาศของภาพเขียน นั้นจะแสดงให้เห็นว่าเป็นตอนเช้า ตอนกลาง หรือตอนบ่าย เป็นต้น
2. ในด้านการค้า คือ ทำให้สินค้าสวยงาม น่าซื้อหา นอกจากนี้ยังใช้กับงานโฆษณาเช่น โปสเตอร์ต่างๆ ช่วยให้จำหน่ายสินค้าได้มากขึ้น
3. ในด้านประสิทธิภาพของการทำงาน เช่น โรงงานอุตสาหกรรม ถ้าทาสีสถานที่ทำงาน ให้ถูกหลักจิตวิทยา จะเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศให้น่าทำงาน คนงานจะทำงานมากขึ้น มี ประสิทธิภาพของการทำงานสูงขึ้น

ในด้านการตกแต่ง สีห้องและสีเฟอร์นิเจอร์ ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความสว่างของห้อง รวมทั้ง ความสุขในการใช้ห้อง ถ้าเป็นโรงเรียนเด็กจะเรียนได้ผลดีขึ้น ถ้าเป็นโรงพยาบาลคนไข้จะหายเร็ว ขึ้น ผู้ที่สร้างสรรค์งานออกแบบจะเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สี โดยการ มั่นทนากรจะคิดค้นสีขึ้นมา เพื่อใช้ในการตกแต่ง จิตรกรก็จะคิดค้นสีขึ้นมาบรรยายให้เหมาะสมกับ ความคิด และจินตนาการของ ตน สีที่ใช้สำหรับการออกแบบนั้น ถ้าเราจะใช้ให้เกิดความสวยงามตรงตามความต้องการ

หลักการเลือกผ้า

ในการออกแบบเสื้อ นักออกแบบต้องศึกษาหลักการเลือกผ้าเพื่อให้สามารถนำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ในการออกแบบได้ การเลือกผ้าเพื่อให้เหมาะสมกับแบบเสื้อ มีหลักในการพิจารณาอยู่ 3 ประการ คือ

พิจารณาจากความเหมาะสมของโอกาสที่ใช้ ในการเลือกผ้าเพื่อใช้ในการออกแบบเสื้อควร พิจารณาความเหมาะสมของโอกาสที่ใช้ เช่น เมื่อต้องการออกแบบเสื้อสำหรับฤดูหนาวต้องเป็น ประเภทเสื้อโค้ท หรือเสื้อกันหนาว ผ้าที่ใช้ควรเป็นผ้าประเภทเนื้อหนา ทอเนื้อแน่น ไม่มีช่องให้อากาศผ่านทะลุได้ง่าย เช่น ผ้าขนสัตว์ เพื่อป้องกันอากาศหนาวเย็นจากภายนอกและยังสามารถเก็บ ให้อุ่นจากร่างกายไว้ได้ดีอีกด้วย ในการออกแบบเสื้อสำหรับฤดูร้อน ควรเลือกผ้าประเภทบางเบา สามารถถ่ายเทอากาศได้ดี ไม่ทำให้เกิดความอับอ้าว หรือเหนอะหนะเพราะคราบเหงื่อไคล ควร เลือกใช้ผ้าที่ทอจากเส้นใยธรรมชาติจากพืช เช่น ผ้าฝ้าย ผ้าลินิน เป็นต้น ส่วนผ้าประเภทที่มีเนื้อ

หยาบ ทอห่างๆ ผิวสัมผัสเป็นปุ่มปม ง่ายต่อการหลุดลุ่ยเมื่อถูกสะกิด เหมาะสำหรับใช้เป็นเสื้อผ้าประเภทลำลอง ใช้นาบฉนวนมากกว่าที่จะใช้เป็นเสื้อผ้าชุดทำงานที่ต้องใช้เป็นประจำ ส่วนผ้าประเภทที่มีลักษณะหุหรืออยู่ในตัวเอง ประเภทผ้าที่ทำจากเส้นใยสังเคราะห์ เช่น แอซิเตด ผลิตเป็นผ้าชนิดที่มีความมันเงาและบางเบา ได้แก่ ผ้าแพร ผ้าต่วน และผ้าทาฟต้า เป็นต้น ถ้าเป็นผ้าที่ทำจากเส้นใยธรรมชาติ ได้แก่ ผ้าไหม ผ้าลักษณะดังกล่าวมานี้เหมาะสำหรับใช้เป็นเสื้อผ้าชุดราตรี หรือชุดที่ใช้ในโอกาสพิเศษต่างๆ

พิจารณาจากลวดลายของผ้า สำหรับนักออกแบบเสื้อผ้าที่ยังไม่มีประสบการณ์มากพอ การเลือกผ้าอาจเป็นปัญหาได้ เนื่องจากทฤษฎีเกี่ยวกับผ้าเป็นทฤษฎีที่ค่อนข้างลึก นักออกแบบควรพิถีพิถันในการเลือกเนื้อผ้าและลวดลายของผ้าให้มาก การเลือกผ้าเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบ ถ้าเลือกใช้ผ้าได้เหมาะสมจะทำให้การออกแบบง่ายขึ้น ลักษณะของลายผ้าแบ่งได้เป็น 5 ประเภท คือ

ผ้าพื้น(Plain Fabric) เป็นผ้าที่ไม่มีลวดลายใดๆ มีสีให้เลือกมากมายมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกันให้เลือกใช้ ผ้าพื้นมักจะดึงดูดความสนใจได้น้อยกว่าผ้าที่มีลวดลาย แต่ในปัจจุบันผู้ผลิตได้ผลิตผ้าพื้นที่มีสีสวยงาม และมีเนื้อผ้าแปลกตาน่าสนใจมากขึ้นกว่าแต่ก่อน ในการออกแบบเสื้อบางครั้งอาจใช้ผ้าพื้นเพียงอย่างเดียว แต่ใช้ผ้าหลายสีก็สามารถออกแบบได้สวยงาม ในการตัดเย็บผ้าพื้นจะต้องพิถีพิถันมากกว่าผ้าลาย เพราะจะมองเห็นตะเข็บได้อย่างชัดเจนหากตัดเย็บประณีตจะดูสวยงาม แต่ถ้าตัดเย็บไม่ดีงามขึ้นนั้นจะดูย่ำแย่ไปอย่างเห็นได้ชัด

ผ้าลายเรขาคณิต(Geometric Patterns) หมายถึง ผ้าซึ่งมี ลายเกิดจากการใช้เส้นประกอบเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปเหลี่ยม รูปวงกลม วงรี เส้นตรง เส้นโค้ง และเส้นตัดกัน เป็นต้น จากรูปทรงและเส้นต่างๆ เหล่านี้ นำมาจัดองค์ประกอบให้สวยงามโดยกำหนดสีลงไป ผ้าลายเรขาคณิตมีมากมาย ทั้งลายเล็ก ลายใหญ่ ลายเริ่มแรกของผ้าลายเรขาคณิต ประกอบด้วย ผ้าลายทางตั้ง ผ้าลายทางขวาง และผ้าตา ซึ่งเป็นลายเริ่มแรกของผ้าลายเรขาคณิต ก่อนที่จะมีการพัฒนาไปสู่ลายเรขาคณิตรูปแบบอื่นๆ ตามที่นักออกแบบลายผ้าสร้างสรรค์ขึ้น ผ้าลายเรขาคณิตมี 2 ประเภท คือ ประเภทลายใน โครงสร้างของผ้า ผ้าประเภทนี้ลายจะเกิดจากการทอ หรือการถักให้กลายเป็นลายเรขาคณิตในโครงสร้างของผ้า ผ้าประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหนาซึ่งเกิดจากการทอหรือการถัก

ประเภทพิมพ์ลายลงบนเนื้อผ้า ผ้าประเภทนี้เกิดจากการที่นักออกแบบลายผ้า ออกแบบลายพิมพ์ลงบนผืนผ้า ลายผ้าประเภทนี้เรียกว่า ลายนอกโครงสร้าง เมื่อใช้ไปนานๆ สีอาจซีดจางลงกลายเป็นผ้าพื้นธรรมดา ลายไม่ทนทานเท่าผ้าที่มีลายในโครงสร้าง

ในการออกแบบโดยใช้ผ้าลายทาง จะต้องระมัดระวังในเรื่องของความสม่ำเสมอ การกะระยะของช่องไฟ และเกรนผ้าที่ใช้ โดยเฉพาะผ้าลายทางที่มีขนาดใหญ่ ยังต้องเพิ่มเพิ่มความระมัดระวังในการออกแบบ และการวางแบบตัดให้มากยิ่งขึ้น ผ้าลายตารางก็เช่นกัน ถ้าเป็นลายตาเล็กปัญหาในเรื่องการต่อลายให้สมดุลจะมีน้อยกว่าผ้าตาใหญ่ ผ้าตาใหญ่ส่วนมาก แลบลายในแนวเส้นด้ายยืนมักดีแลบลาย ในแนวเส้นด้ายพุ่ง ดังนั้นผ้าตาใหญ่เลยจะไม่เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสแท้ จึงไม่เหมาะที่จะใช้ในเกรนเฉลี่ย

ผ้าลายธรรมชาติ(Naturalistic Patterns) เป็นผ้าที่นักออกแบบลายผ้า ได้แรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ เช่น คน พืช สัตว์ และสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ผ้าลายธรรมชาติที่นิยมนำมาใช้ในงานออกแบบเสื้อผ้า คือ ผ้าลายใบไม้และดอกไม้ รวมทั้งลายรูปสัตว์ต่างๆลายประเภทนี้จะมีสีหลายสีในชิ้นเดียวกัน ส่วนใหญ่จะมีสีสันที่เลียนแบบสีของธรรมชาติ

ผ้าลายรวม(Conventional Patterns) เกิดจากการรวมลายเรขาคณิตกับเรขาคณิตกับลายธรรมชาติไว้ในชิ้นเดียวกัน ทำให้ได้ลายผ้าที่มีเสน่ห์และมีรูปแบบแปลกใหม่เกิดขึ้น ผ้าฝ้ายที่พิมพ์ลายรวมเป็นผ้าที่น่าสนใจ เพราะลายรวมนี้สามารถลวดตาให้ผ้าดูมีค่าขึ้นได้ ให้โอกาสที่จะใช้มีมากขึ้นกว่าผ้าฝ้ายที่พิมพ์ลายธรรมชาติ และใช้สีธรรมชาติเพียงอย่างเดียว

ผ้าลายจุด(Dots and Spots) เป็นผ้าที่ให้ความรู้สึกที่สุด ในจำนวนผ้าลายทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว แต่ถึงกระนั้น ผ้าลายจุดก็บ่งบอกถึงความรู้สึกที่เร้าเรงเบิกบานและอ่อนเยาว์ได้เช่นกัน ทั้งนี้เนื้อผ้ามีส่วนต่อความรู้สึกที่เกิดขึ้นด้วย ผ้าลายจุดกลมที่เป็นผ้าปานจะให้ความรู้สึกอ่อนหวาน สง่างามอยู่ในตัว การใช้ผ้าจุดถ้าใช้มากเกินไปอาจทำให้ดูไม่สวย ควรใช้ในจำนวนที่พอเหมาะ ผ้าลายจุดที่มีขนาดของจุดใหญ่ จะให้ความรู้สึกแข็งมากกว่าขนาดของจุดที่เล็กกว่าผ้าจุดที่มีจำหน่ายในปัจจุบันมีขนาดและสีสันมากมาย ให้เลือกใช้ได้ได้ตามความเหมาะสม

ดังนั้นในการพิจารณาเลือกลวดลายผ้า ควรพิจารณาทั้ง โครงสร้างและขนาดของลวดลายว่า ผ้าที่มีลวดลายตามทางยาวผ้านั้น เป็นลวดลายแนวขวาง ลวดลายแนวตั้งหรือลวดลายอิสระ ควรเลือกลวดลายผ้าให้เหมาะสมกับรูปร่างของผู้สวมใส่

พิจารณาจากผิวสัมผัสของผ้า (Texture) เมื่อต้องการทราบผิวสัมผัสที่แท้จริงของวัสดุต่างๆ จะต้องมีการจับต้อง จึงจะารู้ว่าเป็นลักษณะผิวสัมผัสอย่างไร ผิวสัมผัสของผ้าในปัจจุบันมีมากมาย ซึ่งเป็นผลมาจากการใช้เทคนิคใหม่ๆ ในการผลิตผ้า แต่อย่างไรก็ตามลักษณะของผิวสัมผัสแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้แบ่งตามความนุ่มและความแข็งกระด้าง สามารถแบ่งตามการใช้งานได้ 3 ลักษณะ คือ

ชนิดนุ่มมาก เช่นผ้าเครป นิยมใช้สำหรับเสื้อผ้าที่ออกแบบให้มีเส้นกรอบนอกแบบพิเศษ เช่น บานหรือพองมากๆ

ชนิดปานกลาง เช่นผ้าไหม นิยมใช้สำหรับเสื้อผ้าที่ออกแบบให้มีเส้นกรอบนอกแบบปกติ ชนิดกระด้างมาก เช่นผ้าทาทอผ้า นิยมใช้สำหรับเสื้อผ้าที่ออกแบบให้มีเส้นกรอบนอกแบบพิเศษ เช่นเดียวกับกับชนิดนุ่มมาก

แบ่งตามความหนาและความบาง ผ้าบางชนิดนอกจากจะมีความหนาบางต่างกันแล้ว ยังมีสัมผัสที่แตกต่างกันด้วย เช่น ผ้าไหมเนื้อบาง บางชนิดอาจมีผิวสัมผัสกระด้างพอๆ กับผ้าอแกนซ่า ก็ได้ แต่ผ้าเนื้อบาง บางชนิดอาจมีผิวสัมผัสนุ่มเหมือนผ้าชีพอง ในขณะที่ผ้าไหมเนื้อหนา ก็มีทั้งผิวสัมผัสที่แข็งกระด้าง และผิวสัมผัสที่อ่อนนุ่มเช่นเดียวกัน เป็นต้น

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบการออกแบบโครงสร้าง

หลักการออกแบบเสื้อผ้า หลักในการออกแบบเสื้อผ้า แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การออกแบบโครงสร้าง (structure design) ในการออกแบบเสื้อผ้าส่วนใหญ่ จะต้องมีการออกแบบจากโครงสร้างเป็นพื้นฐาน หมายถึง การออกแบบที่ประกอบด้วย ขนาด (size) รูปทรง (form) สี (color) และผิวสัมผัส (texture) ของเสื้อผ้า รวมถึงชนิดของตะเข็บ ปก แขน กระเป๋ และส่วนรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ซึ่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับเสื้อผ้านั้นๆ จะขาดส่วนใดไปไม่ได้ อาจกล่าวได้ว่า การนาชิ้นส่วน อันเป็น โครงสร้างแต่ละชิ้นมาเย็บตะเข็บต่อกันจะสามารถเป็นเสื้อผ้าที่สมบูรณ์ได้ การออกแบบโครงสร้างในการออกแบบเสื้อผ้านั้นนับว่ามีความสำคัญอันดับแรก เพราะเสื้อผ้าที่ได้รับการออกแบบด้วย โครงสร้างที่ดี มักจะจัดเป็นเสื้อผ้าชั้นสูง และยังได้รับความนิยมเป็นเวลานาน การออกแบบโครงสร้างที่ดีนั้น นอกจากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญแล้ว (form follows function) ยังต้องคำนึงถึงด้านอื่นๆ ประกอบด้วย ดังนี้

- 1.1 มีความสวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย
- 1.2 เป็นรูปแบบง่าย ๆ เรียบ ๆ
- 1.3 มีสัดส่วนที่ดี
- 1.4 เหมาะสมกับวัสดุที่ใช้และกรรมวิธีในการผลิต

2. การออกแบบตกแต่ง (decorative design) การออกแบบตกแต่ง เป็นการตกแต่งเพิ่มเติมจากแบบโครงสร้างเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับเสื้อผ้า การปัก การติดระบาย การติดกระดุม การติดฝากระเป๋าวัวหลอกๆ ผ้าพันคอ ตลอดจนเข็มขัด โดยไม่ได้คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ซึ่งการออกแบบตกแต่งในลักษณะนี้มักใช้กับงานที่ไม่ต้องการฝีมือการตัดเย็บเท่าใดนัก เพราะสามารถปิดความบกพร่องของฝีมือตัดเย็บที่ไม่ชำนาญได้ สิ่งที่มาตกแต่งเพิ่มเติม สามารถเปลี่ยนย้ายไปใช้กับเสื้อผ้าตัวอื่นได้ การออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

- 2.1. ส่วนตกแต่งจะต้องช่วยเสริมแบบเสื้อจากโครงสร้างเดิมให้เด่นขึ้น

- 2.2 ส่วนตกแต่งต้องสัมพันธ์กับเส้นบน โครงสร้างของแบบเสื้อ
- 2.3 ส่วนตกแต่งเพิ่มเติมจะต้องสัมพันธ์กับผิวสัมผัสของผ้าที่ใช้การตัดเย็บ
- 2.4 การใช้ส่วนตกแต่งควรวางใช้ไม่เกิน 1 หรือ 2 แห่ง ในแบบเสื้อ
- 2.5 สีของวัสดุตกแต่ง ควรเลือกใช้สีที่มีความผสมผสานกับสีและ
- 2.6 ขนาดของวัสดุตกแต่ง ควรมีความสัมพันธ์กับขนาดพื้นที่ที่ต้องการออกแบบ
- 2.7 การตกแต่งต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของวัสดุและประโยชน์ใช้สอย

3. องค์ประกอบในการออกแบบเสื้อผ้า

องค์ประกอบในการออกแบบเสื้อผ้าประกอบด้วย

3.1 เส้นและรูปโครง (lines, forms)

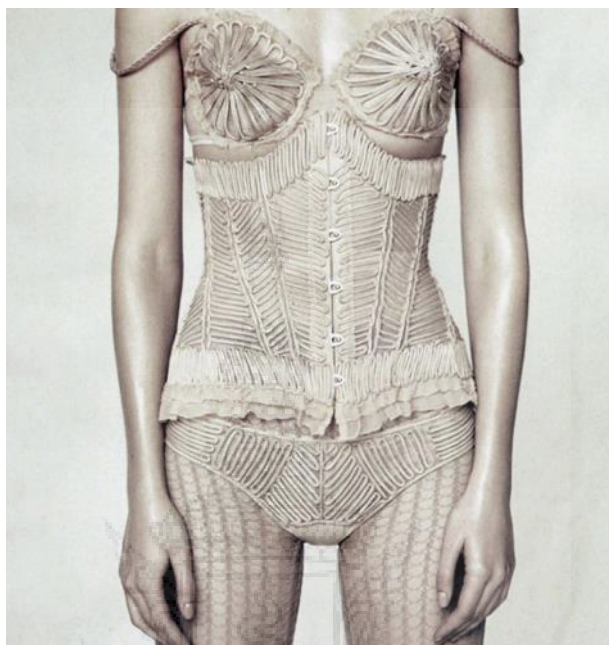
เส้นและรูปโครง ในการออกแบบจะต้องพิจารณาไปพร้อมๆ กัน เพราะเส้นเป็นสิ่งที่ใช้กำหนดบริเวณหนึ่งๆ ให้เกิดรูปร่างขึ้น ทั้งในรายละเอียดบนตัวเสื้อและเส้นกรอบนอกของเสื้อผ้า การเลือกใช้เส้นบนแบบเสื้ออย่างมีประสิทธิภาพ ย่อมสามารถวางตาได้ เช่น สามารถทำให้ดูสูงขึ้นหรือเตี้ยลงได้ เป็นต้น นอกจากนั้นผลของการใช้เส้นต่างๆ บนแบบเสื้อยังสามารถทำหน้าที่เน้นสีของผ้า และผิวสัมผัสของผ้าได้ ตลอดจนความห่างของตำแหน่งที่ตั้งของเส้นเหล่านั้น ได้ตามความต้องการว่าจะเน้นหรือไม่ต้องการเน้นให้สะดุดตาการเลือกใช้เส้น อาจจะใช้ตามลักษณะรูปร่างของร่างกาย หรือเลือกเส้นที่ตรงกันข้ามกับลักษณะรูปร่างของร่างกาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่นำไปใช้และจุดประสงค์ในการออกแบบเส้นบนเสื้อผ้ามี 2 ชนิด คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง

3.2 เส้นตรง

เส้นตรงมีทิศทางการใช้ อยู่ 3 ทิศทาง ได้แก่ ตรงแนวราบ ตรงแนวตั้ง และตรงแนวเฉียงหรือทแยง ส่วนเส้นโค้งไม่สามารถจำกัดทิศทางของการใช้ได้แน่นอน แต่ไม่ว่าจะเป็นเส้นแนวตรงหรือแนวโค้งก็ตามย่อมสามารถทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ กันไป เส้นตรงเป็นเส้นที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับลักษณะเส้นของร่างกาย ให้ความรู้สึกที่แข็งแรงกระด้างซึ่งในบางครั้งถ้าต้องการลดความรู้สึกแข็งแรงกระด้างลง อาจจะใช้วิธีเลียงไปใช้กับผ้าเนื้ออ่อนนุ่ม เส้นตรงนั้นๆ จึงจะดูคล้อยตามส่วนเว้าส่วนโค้งของร่างกาย ผ้าที่มีเนื้อผ้าที่แข็งแรงกระด้างจะมีความเป็นเส้นตรงในตัวเอง เส้นตรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโครงสร้างของแบบเสื้อ ได้แก่ แนวตะเข็บ แนวเกล็ด และแนวตำแหน่งรอยเปิดของเสื้อผ้า แต่ละทิศทางของเส้นตรงสามารถวางตาให้เกิดความรู้สึกต่างๆ กันได้ ซึ่งในการเลือกใช้ควรคำนึงถึงรูปร่างของแต่ละคนที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป

ศึกษาเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่น 2015

แฟชั่นผ่านตาของธรรมชาติประวัติศาสตร์ของโลกทำให้เชื่อมสมกับงานฝีมือดี



ภาพที่ 33 แนวโน้มปี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

แฟชั่นผ่านตาของธรรมชาติประวัติศาสตร์ของโลกทำให้เชื่อมสมกับงานฝีมือดี การตัดเย็บ Cultured จัดแต่งทรงผมออกตารางและงานฝีมือที่แปลกประหลาดสะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาในอดีตที่เป็นวิทยาศาสตร์ส่วนหนึ่งซึ่งเป็นส่วนหนึ่งทำให้เชื่อ

BEAUTIFUL BACTERIA

Sarah Craske ได้ทำงานโปรเจกต์ที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกัน เนื่องจากหัวข้อที่ทำขึ้นโดยตรงกับธรรมชาติ มันเป็นเรื่องยากที่จะทำให้เป็นงานศิลปะที่ถาวร อย่างผลงานการทดลองล่าสุดของเธอ ที่เธอพยายามจะฝังแบคทีเรีย และหยุดการทำงานต่างๆ แล้วบันทึกภาพผลที่ได้เอาไว้

DOCUMENTED

วิวัฒนาการ และประวัติความเป็นมาของธรรมชาติ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ เพื่อให้มีการสร้างสรรค์ในอนาคต จิตนาการถึงรูปลักษณ์ใหม่ของสัตว์ในตำนาน และมีการศึกษาเกี่ยวกับซากฟอสซิล และ โครงกระดูก เพื่อให้ได้มาซึ่งสีสันทที่สร้างสรรค์ที่ทำให้เราเข้าใจธรรมชาติ และพลังที่ซ่อนอยู่ การรวมตัวกันของสีผิวหนัง ตัดกับสีดำ สีโกโก้ และสีแกรนิต ถูกเชื่อมโยง ไปสู่สี ที่สร้างชีวิตชีวาด้วยเซอร์รีและกลีบดอกไม้แสนบอบบาง



ภาพที่ 34 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Preserved

ทุกสิ่งในด้านมืดของโลก ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ โดยมาจาก Tollund Man มนุษย์มัมมี่ผู้ ที่เคยมีชีวิตอยู่ในช่วงศตวรรษที่ 4 ร่างของเขาถูกปกป้องด้วยธรรมชาติ มันถูกค้นพบว่าฝังอยู่ใต้ โคลนในป่าพรุ บนคาบสมุทรเดนมาร์กเมื่อปีค.ศ. 1950



ภาพที่ 35 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

The power of black

จากนิทรรศการมากมายที่เกิดขึ้นในปี 2013 การเวียนกลับมาอีกครั้งของพลัง และ ความอ่อนแอจากภาพถ่ายขาวดำ ที่เหมือนเป็นสิ่งช่วยทางอารมณ์ ที่ถูกถ่ายไว้ในปี ค.ศ.1980 ของ ช่างภาพ Robert Mapplethorpe



ภาพที่ 36 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Natural History

สิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับ สีและ พื้นผิว มาจากการดูและและรวบรวมจากความเป็นมา ในธรรมชาติ ผู้เล็กๆแห่งความพิศวง ร่องรอยของวิวัฒนาการของ “ผู้แห่งความพิศวง” ยังคง หลงเหลืออยู่นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 16 จนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 37 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Elemental

Steven Spazuk ได้ใช้เปลวไฟของเทียนหรือคบเพลิงแทนดินสอ เพื่อวาด ภาพแห่งไฟ ของเขา แสงและเงาเหล่านั้น สร้างสรรค์และรวบรวมองค์ประกอบของธรรมชาติได้อย่างพิถีพิถัน จุดสนใจอยู่ที่การไล่สีกันของธาตุจากสีดำมายังสีแหรนิต



ภาพที่ 38 แนวโน้มแฟชั่น 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

GROWN

ปล่อยให้ธรรมชาติขับเคลื่อนวิถีแห่งการสร้างสรรค์ แบบที่เรียบง่ายและการแพร่กระจายเพื่อ การตั้งรกรากของมันเป็นการสร้างสีและลวดลายโดยธรรมชาติ หมึกและการย้อมสี ที่ก่อให้เกิดผล ต่อพื้นผิวที่ช่วยดูดซับ แสดงให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติ เป็นเรื่องราวที่ถูกเคลื่อนย้ายมาจาก โลกไร้สีล้วน เพื่อให้ให้เกิดแสงสีที่เจิดจ้า และสีเข้ม ทำให้รู้สึกเป็นกลางด้วยสีเขียวและน้ำเงินที่มี ระดับเฉดสี ในขณะที่สีเขียวมะนาวและ สีเขียวอมน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสำเนียงที่เร้าอารมณ์



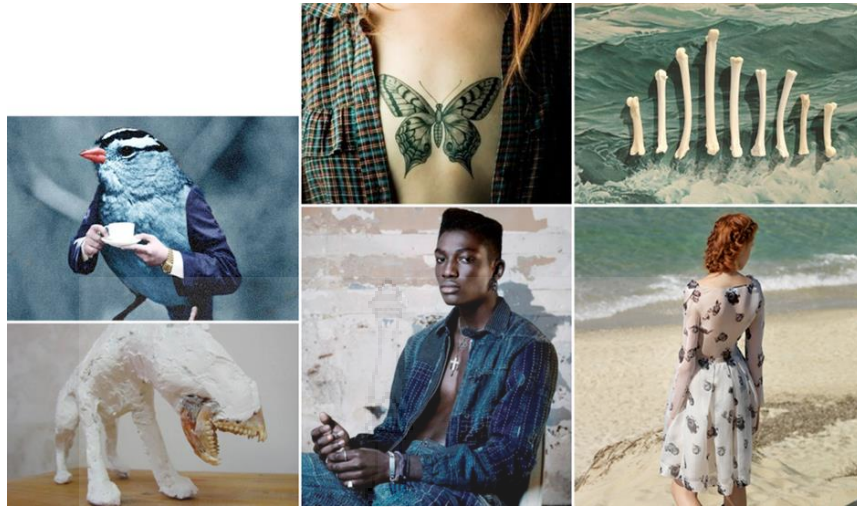
ภาพที่ 39 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Reimagined Worlds

ประวัติศาสตร์ | Preserved | ประหลาด

เรื่องนี่คือการขับเคลื่อนด้วยความหลงใหลในประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑที่อยาก رؤ้อยากเห็นที่
เก่าแก่และความปรารถนาที่จะรักษาความสูญเสียจากความรู้และความคิดวัตถุและสิ่งมีชีวิต ช่องว่าง
ในเอกสารทางวิทยาศาสตร์ของโลกที่เต็มไปด้วยจินตนาการของเราและสร้างตำนานการผสมผสาน
ระหว่างจินตนาการและความถูกต้อง



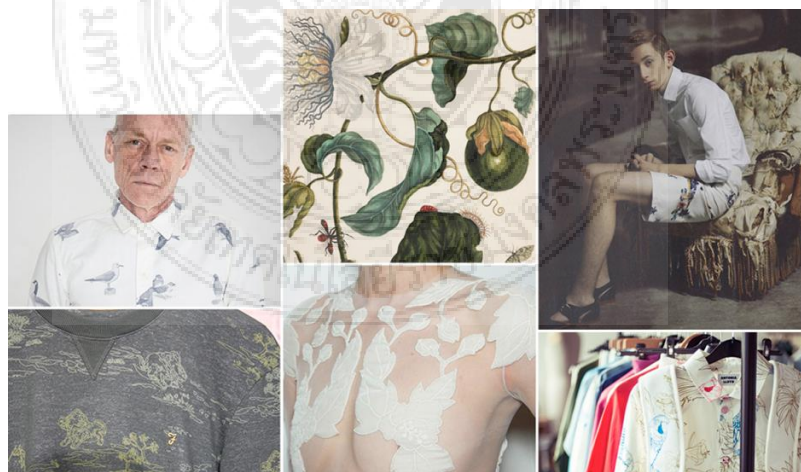
ภาพที่ 40 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Natural History

ตรวจสอบ | ปอ | แม่นยำ

วิทยาศาสตร์และภาพประกอบต้นประวัติศาสตร์ธรรมชาติสร้างแรงบันดาลใจวิธี curated เพื่อการพิมพ์และการตกแต่งพื้นผิว มีทัศนคติที่ผสมวิชาติที่หายากและล้ำค่าและสำคัญจะยกออกไปจากบริบท, หมวดหมู่จัดอย่างระมัดระวังหรือแสดงและปรากฏเด่นชัดบนพื้นกลางที่สะอาด



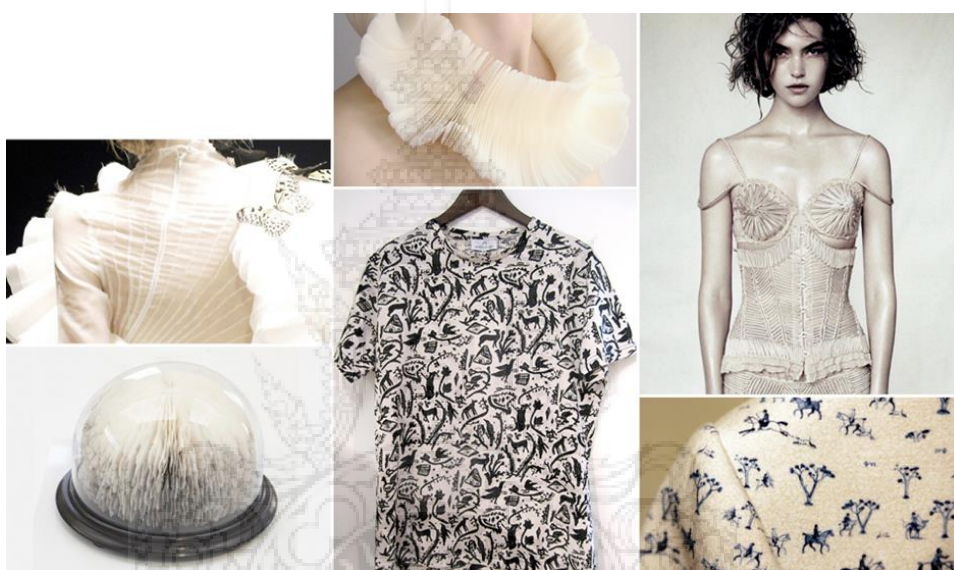
ภาพที่ 41 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Historic craft

อ่อน | สัญลักษณ์ | โครงสร้าง

โครงกระดูกอ่อน / โครงสร้างและรูปแบบที่ซับซ้อนสะท้อนให้เห็นถึงฝีมือและศิลปะที่สวยงามที่
 "ใคร่พิถีพิถันระดับ high-end จะมีการก่อสร้างและรายละเอียด ความคิดที่ขึ้นเข้าไปในการพิมพ์ขาว
 ดำที่มีรายละเอียดประณีตที่อ้างอิงเซนส์รัฐของเทคนิคศิลปะผ่านจุดที่แตกต่างกันในประวัติศาสตร์



ภาพที่ 42 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

The Collector

เพาะเลี้ยง | สมัย | หายาก

ตั้งอยู่ในสมัยสถาปัตยกรรมที่ยิ่งใหญ่ของบ้านหุรนอกเมืองเศษของฟิวเจอร์สผ่านมาเป็นแรงบันดาลใจอย่างมากเพาะเลี้ยงชีวิตหุรหามิรสนิยมสำหรับงานศิลปะที่ทันสมัยและการออกแบบ วัตถุที่หา
 ได้ยากในคอลเลกชันส่วนตัวขั้บทิศทางการออกแบบที่หุรหาคับความรู้สึก Sci-Fi ย้อนยุค



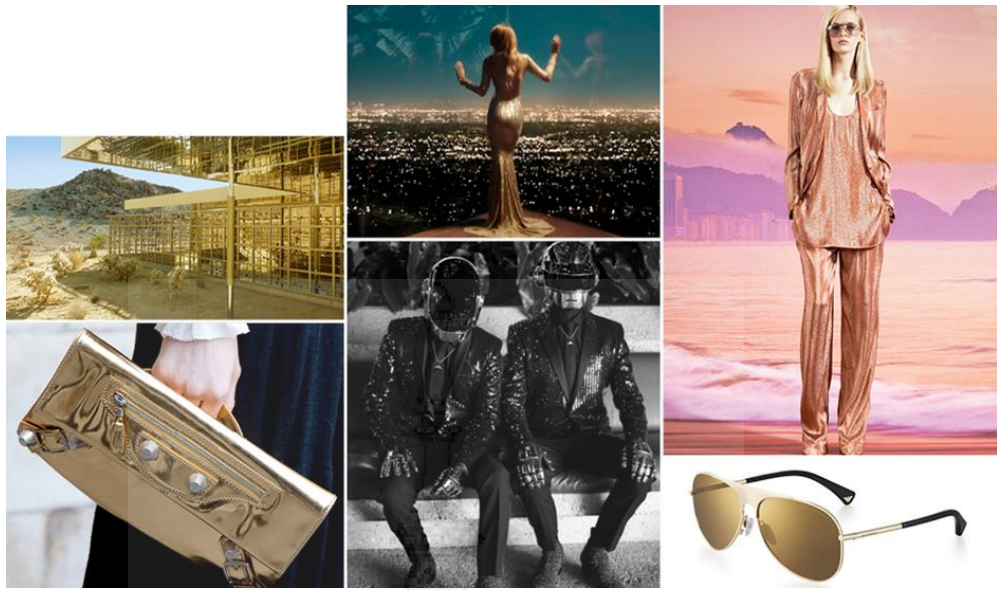
ภาพที่ 43 แนวโน้มปี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Canyon Nights

โลหะ | นียาย

อ้างอิงการเดินทางกาแล็คซี่รวมกับการปล่อยตัววัสดุวิศวกรรมของรัฐ-of-the-art เป็นงานเลี้ยง
คือกเทลซ์ดและ eveningwear ดูรายละเอียดทองและเสร็จสิ้นมีความรู้ลึกถึงทำงานเท่าที่ข้ามจาก
โลกของการสำรวจอวกาศเข้าสู่โลกของความหรูหรา



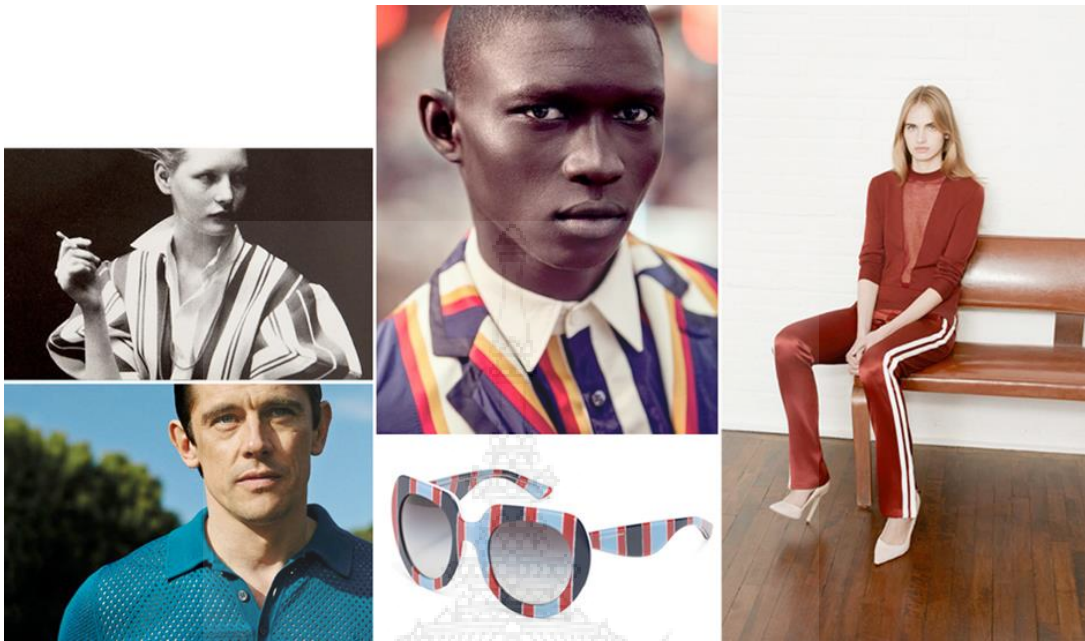
ภาพที่ 44 แนวโน้มปี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Luxury Lounge

สง่างาม | กระโหลก | พิเศษ

อิทธิพลกีฬากระโหลกและสโมสรชucrห้สประเทศปรับปรุงความคิดของ loungewear หูหระและจัดแต่งทรงผมชุนอน ตัดและการก่อสร้างที่มีความนุ่มและความสะดวกสบายอย่างสูงสุดโดยใช้ผ้าไหมระดับ high-end และผ้าลินินในการผสมความหูหระสบายรู้สึกสมัยเก่าของการทำงานของธรรมชาติ



ภาพที่ 45 แนวโน้มสี 2015

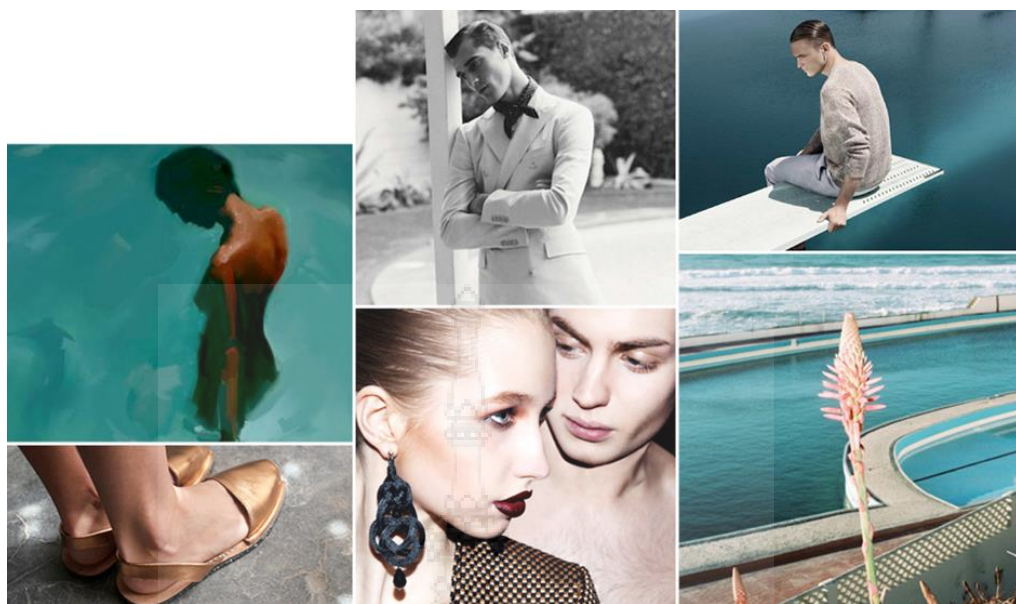
ที่มา : <http://www.wgsn.com>

Poolside tailoring

ลึทธิพิเศษ | ผ่อนคลาย | กลั่น

อารมณ์ฮอลลีวูดกลิ่นรวมผ้าพรีเมียมและจบด้วยเงาออกแบบคลาสสิกสำหรับดวงอาทิตย์ยามบ่ายที่
สมาร์ทหรูหราประสพการณ์ระเบียง

ที่ exudes ความเชื่อมั่นที่ผ่อนคลาย สิ่งทอรู้สึกสบายเย็นและแห้งที่มีความอุดมสมบูรณ์ understated
ใน Jacquards ตะเยียดและโลหะสีเงิน sheens



ภาพที่ 46 แนวโน้มสี 2015

ที่มา : <http://www.wgsn.com>

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการ : การออกแบบชุดสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบหน้ากากผีตาโขน

ผู้วิจัย : นางสาว สมรัตน์ ทองแท้

สาขาวิชา : คณะ มัณฑลศิลป์ สาขา ออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัย ศิลปากร(2550)

ศึกษา ผีตาโขนซึ่งการละเล่นพื้นบ้านของชาวอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เป็นการแสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมและประเพณีอันดีงามของท้องถิ่นซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาวอำเภอด่านซ้าย ซึ่งผู้เล่นจะสวมหน้ากากที่ทำจากหวดหนึ่งข้างเหนียว โดยนำมาพับขึ้นคล้ายหมวกแล้วเย็บติดกับโคนก้านมะพร้าวแห้งที่เจาะทำเป็นช่องตา ก่อนที่จะลงพื้นด้วยสีน้ำมันแล้ววาดตกแต่งอิสระตามจินตนาการของแต่ละคน ส่วนใหญ่เป็นลวดลายไทยเน้นสีสดใสซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของผีตาโขน

เครื่องมือที่ใช้ ออกแบบชุดสุภาพสตรีที่มุ่งเน้นถึงคุณค่าที่แท้จริงของสินค้า โดยการดึงเอา รูปแบบและลวดลายจากหน้ากากผีตาโขนมาเป็นแนวความคิดในการออกแบบชุดสุภาพสตรี และ กลับมามองในเรื่องของคุณค่าที่ใครก็ลอกเลียนไม่ได้ นั่นคือความสามารถทางศิลปหัตถกรรมเชิงช่างที่ฝังอยู่ในสายเลือดของคนไทย ซึ่งมีแนวความคิดที่จะนำเอารูปแบบและลวดลายของหน้ากากผี

ตาโขนมาใช้ในการออกแบบครั้งนี้ เพราะหน้ากากผีตาโขนนั้นเป็นงานศิลปะเชิงหัตถกรรมของไทย ที่ทั่วโลกต่างรู้จักในประเพณีการละเล่นผีตาโขน

ผลการศึกษาพบว่า หน้ากากผีตาโขนนั้นเป็นงานศิลปะเชิงหัตถกรรมของไทยที่มีคุณค่าในตัวเอง โดยนำเทคนิคการปักด้วยมือมาใช้ในการออกแบบ เพื่อคุณค่าของสินค้าจะได้ไม่แปรผันกับปริมาณการผลิต แต่เป็นสินค้าที่มีคุณค่าอย่างแท้จริง

โครงการ : โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากลวดลายของรูปหนังตะลุง

ผู้วิจัย : นางสาวอนัญญา กาญจนกันทร์

สาขาวิชา คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (2555)

ศึกษา การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากลวดลายของรูปหนังตะลุง ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยนำรูปแบบลวดลายของรูปหนังตะลุงมาประยุกต์ในการตกแต่งเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นเครื่องมือแบบวิเคราะห์เชิงพรรณนา โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ หนังตะลุง ที่เป็นศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นที่มีลวดลายของรูปหนังที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดดเด่นด้วยสีสันสวยงาม ซึ่งแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 3 ด้าน ได้แก่ รูปทรงลวดลาย และสี โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพ และการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวม เพื่อใช้เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

สรุปผลการศึกษา ผู้วิจัยได้นำลวดลายของรูปหนังตะลุงมาประยุกต์ในการตกแต่งโดยการตัดทอนจากลวดลายเดิมให้เป็นลวดลายใหม่ เพื่อให้ลายมีลักษณะเด่นมากขึ้น โดยเทคนิคการเลเซอร์คัท และเทคนิคการตัดต่อผ้ากับผ้าหนังมาควบคู่กับลวดลายเลเซอร์คัท มาประยุกต์ตกแต่งบนชุดทำงานสุภาพสตรีจำนวน 5 ชุด ประกอบด้วย ชุดคอปีนกระโปรงย้วย ชุดกระโปรงสั้น ชุดเสื้อเอวลอยกระโปรงสอบ และชุดเสื้อสั้นกระโปรงปีน ซึ่งมีรูปแบบไปในทิศทางเดียวกันทั้งคอลเล็กชั่น ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ของเครื่องแต่งกาย และแนวโน้มแฟชั่นมาเป็นตัวช่วยในการพัฒนาเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

โครงการออกแบบชุดการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวคิดจากแนวคิดจากหนังสือ วัฒนอน จังหวัดราชบุรี เป็นการศึกษาข้อมูลเพื่อนำเสนอรูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยศึกษาข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีให้มีความเหมาะสมกับแนวคิดและสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ หนังสือ ที่เป็นศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นที่มีลวดลายและโครงสร้างของรูปหนังสือที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

กลุ่มตัวอย่าง

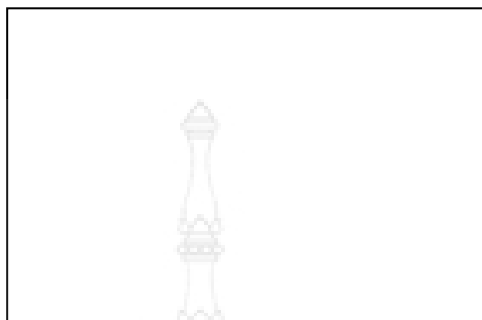
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ หนังสือ วัฒนอน มุ่งเน้น โครงสร้างและลวดลาย ที่เป็นศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นที่มีลวดลายและโครงสร้างของรูปหนังสือที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว จำนวน 5 ตัว ได้แก่ ทศกัณฐ์ นางสีดาตัวเดิน หนุมาน พระราม รถพระราม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้เป็นแบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 2 ด้าน โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพ และการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวม นำมาวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกายค้างนี้

1. โครงสร้าง ได้แก่ ลักษณะเส้นกรอบนอกและรูปทรงของหนังสือ โดยอาศัยหลักและทฤษฎีการออกแบบ
2. ลวดลาย ได้แก่ ลักษณะของลวดลายที่ปรากฏบนหนังสือ ลักษณะการต่อลายและลักษณะของลวดลายที่ใช้ภาพต่อ

ตัวอย่าง แบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากแนวคิดจากลวดลายของรูปหนังใหญ่



ภาพผลงานการออกแบบของกลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง		ผลงาน
ลวดลาย		

สรุป.....

การหาคุณภาพของเครื่องมือ

ในงานวิจัยนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้แบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากแนวคิดจากลวดลายและโครงสร้างของรูปหนังใหญ่ และทำการหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

ก่อนทำการวิเคราะห์ ผู้ศึกษา ได้ทำการตรวจสอบหาความเที่ยงตรง(Validity) และความเชื่อมั่น(Reliability) ของแบบวิเคราะห์ โดยการนำแบบสอบถามไปขอคำแนะนำตรวจแก้ไขจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความเที่ยงตรง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้ศึกษารวบรวมข้อมูลในลักษณะของการผสมผสาน การศึกษาจากเอกสาร การศึกษาภาคสนาม และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือ วิทยานิพนธ์ จังหวัดราชบุรี
- 1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย เน้น โครงสร้างเสื้อผ้าพื้นฐาน
- 1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบการออกแบบโครงสร้าง
- 1.4 แนวโน้มแฟชั่น 2015
- 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. การเก็บรวบรวมภาคสนาม คือ การศึกษาข้อมูลจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยต่างๆ และ หอสมุดแห่งชาติ

3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ ข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนา รูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี ผู้ศึกษามีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลการสร้างสรรค์เสื้อผ้าสุภาพสตรี โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 2 ด้าน ได้แก่ โครงสร้าง ลวดลาย

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาโครงการนี้ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากโครงสร้างและ ลวดลายของรูปหนังใหญ่ เพื่อต้องการเพื่อเป็นการส่งเสริมและอนุรักษ์หนังใหญ่ให้เป็นที่รู้จักและ เป็นที่นิยมกันมากขึ้น การศึกษานี้จึงมุ่งเน้นการวิเคราะห์รูปแบบและ โครงสร้างของรูปหนัง ใหญ่มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี โดยมีจุดมุ่งหมายในการนำโครงสร้างและลวดลาย ของรูปหนังใหญ่มาประยุกต์ในการตกแต่งชุด เพื่อรองรับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค โดยมี การวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์ลักษณะของรูปหนังใหญ่ทั้ง 5 ตัว ได้แก่ ทศกัณฐ์ พระราม หนุมาน นางสีดาตัวเดินและรถพระราม โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์มุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพของรูปหนังใหญ่ แบ่งเป็นเกณฑ์ได้ 2 ด้าน เพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. โครงสร้าง
2. ลวดลาย

โดยเกณฑ์การวิเคราะห์ที่กล่าวมาข้างต้นจะทำการวิเคราะห์รูปหนังใหญ่ทั้งหมด 5 ภาพ เพื่อ เป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

แบบวิเคราะห์ลักษณะรูปทรงภาพของรูปหนังใหญ่



ภาพที่ 47 ทศกัณฐ์

ที่มา : <https://www.google.co.th/search?> สืบค้น 21 พฤศจิกายน 2556

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะของทศกัณฐ์

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
<p>โครงสร้าง</p> <p>ลวดลาย</p>	<p>โครงสร้างกรอบนอกของตัวทศกัณฐ์ส่วนด้านบนของตัวหนังเป็นทรงสามเหลี่ยมปลายมนที่มีส่วนของลายหยักลายสะบัดของลายไทยขึ้นเป็นยอดของตัวทศกัณฐ์ ส่วนทางลำตัวและด้านล่างของตัวหนังเป็นลายไทยสะบัดลงมาด้านล่างของตัวหนังที่เป็นทรงกลมมน</p> <p>กะหนังเป็นลายเส้นประตามหนังให้เป็นรูปทรงของร่างกายและบริเวณฝ่ามือมีลวดลายดอก การแกะสลักซับซ้อนและลวดลายไทยที่วิจิตรบรรจง ประดับด้วยเครื่องทองลายกระจังตาอ้อย</p> <p>ตาอ้อย หรือกระจังตาอ้อย ทรงตัวอยู่ในรูปสี่เหลี่ยมด้านเท่า มีทรงตัวเส้นอ่อนเรียวยาวทั้งซ้าย และขวาปลายยอดแหลมมีปาก (คือหยัก) ทั้งสองข้าง เมื่ออยู่เฉพาะตัวเดี่ยวๆเรียกว่าตาอ้อย เมื่อเข้าประกอบเป็นลายติดต่อซ้ายและขวา เช่น เขียนเป็น ลายบัวหงายบัวคว่ำเป็นตัวอย่างของใบกระจังเทศ เช่นเดียวกับ กระจังพื้นปลา แต่เป็นตัวย่อตัวทั้งสองรองจากกระจังพื้นปลา เป็นลายติดต่อซ้ายและขวา</p>

สรุป

ในภาพนี้มีลักษณะความเหมาะสมทางโครงสร้าง และลวดลายของใหญ่เป็นที่น่าสนใจ โครงสร้างสร้างและลวดที่เหมาะสำหรับการนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบที่มีความโดดเด่นในลวดลายที่เป็นลายที่ไทย

แบบวิเคราะห์ลักษณะรูปทรงภาพของรูปหนังใหญ่



ภาพที่ 48 พระราม

ที่มา : <https://www.google.co.th/search?> สืบค้น 21 พฤศจิกายน 2556

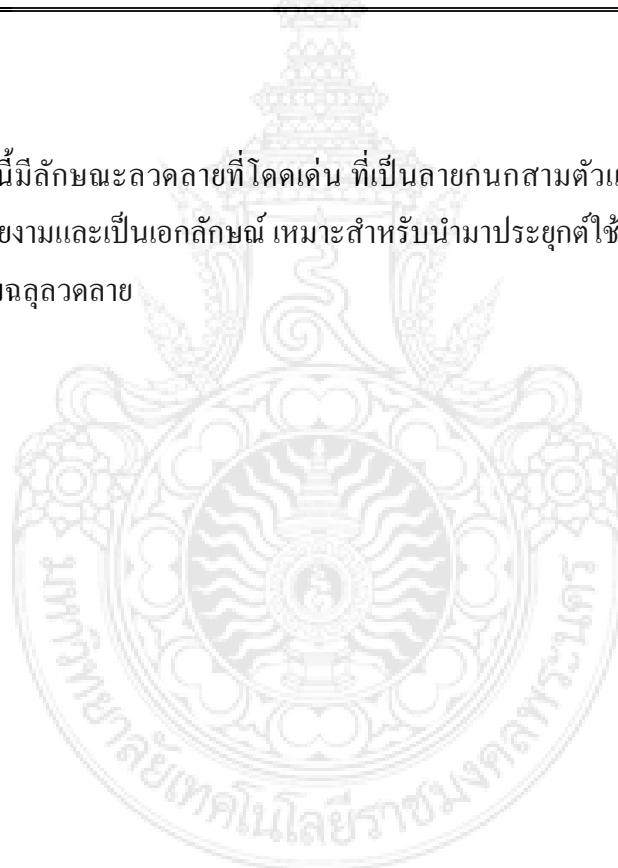


ตารางที่ 2 วิเคราะห์ลักษณะของพระราม

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	โครงสร้างกรอบนอกของพระรามเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีลวดลายไทยที่เป็นกนกเปลวและลายกนกสามตัว ที่เขียนเป็นลายกนกล้อมรอบเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า
ลวดลาย	กะหนังเป็นลายเส้นตามหนังให้เป็นรูปทรงของร่างกายและเครื่องประดับ บริเวณผ้านุ่งมีลวดลายไทย การแกะที่สลักซับซ้อน มีการแกะสลักเป็นลายกนกสามตัวและลายกนกเปลวที่มีความอ่อนช้อยและสวยงามและส่วนเครื่องประดับมีลายดอกกระเจี๊ยบ

สรุป

ในภาพนี้มีลักษณะลวดลายที่โดดเด่น ที่เป็นลายกนกสามตัวและลายกนกเปลวที่มีความอ่อนช้อยและสวยงามและเป็นเอกลักษณ์ เหมาะสำหรับนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายที่ใช้ในการทำแบบฉลุลวดลาย



แบบวิเคราะห์ลักษณะรูปทรงภาพของรูปหนังใหญ่



ภาพที่ 49 นางสีดาตัวเดิน

ที่มา : <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=149528> สืบค้น 21 พฤศจิกายน 2556

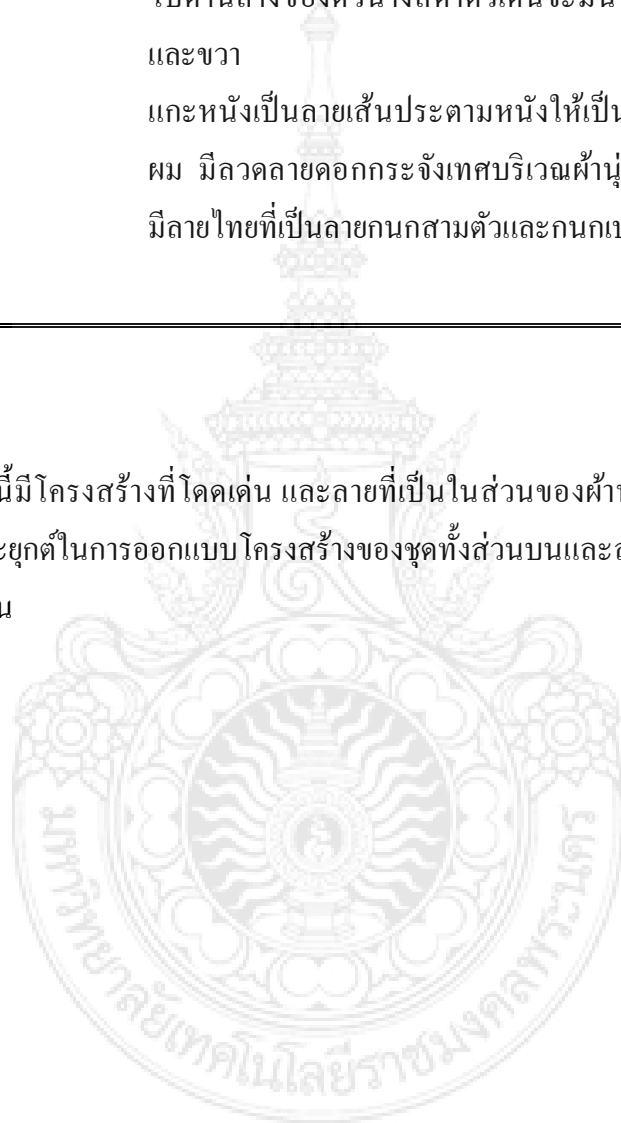


ตารางที่ 3 วิเคราะห์ลักษณะของนางสีดาตัวเดิน

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	โครงสร้างกรอบนอกของตัวสีดาตัวเดินเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม ที่ถูกบังคับด้วยลวดลายไทย ลายกนกที่บังคับให้ทรงสามเหลี่ยมเบี้ยวไปด้านล่างของตัวนางสีดาตัวเดินจะมนช่วงขอบเล็กน้อยทั้งซ้ายและขวา
ลวดลาย	กะหนังเป็นลายเส้นประตามหนังให้เป็นรูปทรงของร่างกายและผม มีลวดลายดอกกระเจี๊ยบบริเวณผ้านุ่ง การแกะสลักซับซ้อนมีลายไทยที่เป็นลายกนกสามตัวและกนกเปลว

สรุป

ในภาพนี้มีโครงสร้างที่โดดเด่น และลายที่เป็นในส่วนของผ้านุ่งที่เป็นเอกลักษณ์ เหมาะสำหรับนำมาประยุกต์ในการออกแบบ โครงสร้างของชุดทั้งส่วนบนและส่วนล่างโดยใช้รูปทรงของตัวนางสีดาตัวเดิน



แบบวิเคราะห์ลักษณะรูปทรงภาพของรูปหนังใหญ่



ภาพที่ 50 หนุมาน

ที่มา : <http://damkwan.com/topic/100034> สืบค้น 21 พฤศจิกายน 2556



ตารางที่ 4 วิเคราะห์ลักษณะของหนุมาน

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	โครงสร้างกรอบนอกของตัวหนุมานเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมที่หนุมานแสดงท่าทางที่กำลังเหาะอยู่บนอากาศ ที่มีลวดลายไทยประดับเป็นสี่เหลี่ยมที่ไม่ใช่จัตุรัสและด้านเท่า
ลวดลาย	แกะหนังเป็นลายเส้นประตามหนังให้เป็นรูปทรงของร่างกายที่เป็นสายวนเหมือนกันหอย บริเวณฝ่ามือมีลวดลายดอก เครื่องประดับเป็นลายดอกประจำยาม มีลายกนกสามตัวและลายกนกเปลว การแกะสลักซับซ้อนแต่อ่อนช้อยและสวยงาม

สรุป

ในภาพนี้มีลวดลายที่สวยงามโดดเด่น เช่นลายกันหอย ลายดอกประจำยาม และลายกนกเปลว ที่บ่งบอกความเป็นหนังใหญ่และหนุมาน เหมาะสำหรับนำมาออกแบบลายเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการฉลุและการทำโครงสร้างของชุด



แบบวิเคราะห์ลักษณะรูปทรงภาพของรูปหนังใหญ่



ภาพที่ 51 รถของพระราม

ที่มา : http://plugmet.orgfree.com/sk_melayu_dialect.htm ดืบค้น 21 พฤศจิกายน 2556



ตารางที่ 5 วิเคราะห์ลักษณะรถของพระราม

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้าง	โครงสร้างกรอบนอกของรถพระรามเป็นรูปทรงกลมที่ไม่กลมมากนัก เพราะถูกบังคับด้วยลายรถของพระรามจึงทำให้โครงสร้างไม่เป็นทรงกลม
ลวดลาย	กะหนังเป็นลายเส้นประตามหนังกให้เป็น โครงสร้างของรถ มีลายดอกประจำยาม ลายไทยประยุกต์ ลายกนก การแกะสลักซับซ้อนแต่มีความอ่อนช้อยสวยงาม

สรุป

ภาพนี้มีลวดลายของรถพระรามที่สวยงามและเป็นเอกลักษณ์ เหมาะสำหรับการออกแบบลวดลายที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะของรูปหนังใหญ่

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลของรูปหนังใหญ่ทั้ง 5 ตัว ได้แก่ ทศกัณฐ์ พระราม นางสีดา ตัวเดิน หนุมาน และรถพระราม ได้ข้อมูลเพื่อทำการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. โครงสร้าง

ผู้ศึกษาได้นำโครงสร้างของรูปหนังใหญ่มารออกแบบ โดยออกแบบไว้ในส่วนใดส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายแต่ละชุด โดยมีโครงสร้างของหนังใหญ่ที่มีโครงสร้างทรงสามเหลี่ยมปลายมนของตัวทศกัณฐ์ ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าของตัวพระราม ทรงสามเหลี่ยมของตัวนางสีดา ทรงสี่เหลี่ยมของตัวหนุมาน ทรงกลมแต่ไม่กลมมากนักของตัวรถพระราม เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่นของโครงสร้างหนังใหญ่แต่ละตัว จะเน้นการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีความแปลกใหม่ สามารถต้นต้นกับสิ่งที่ออกแบบและเหมาะสมกับการสวมใส่ในชีวิตประจำวัน

2. ลวดลาย

ผู้ศึกษาได้นำลวดลายของรูปหนังใหญ่ทั้ง 5 ตัว มาสร้างสรรค์และตัดทอนจากลวดลายเดิม โดยออกแบบให้เกิดลวดลายใหม่ขึ้นมา โดยได้ลวดลายลายดอกประจํายาม กนกสามตัวและลายกนกเปลวของตัวหนุมาน ลายบัวคว่ำบัวหงายและลายกระจังตาอ้อยของตัวทศกัณฐ์ ลายกนกเปลวลายกระจังเทศของตัวพระราม ลายดอกกระจังเทศบริเวณผ้านุ่งของตัวนางสีดา เพื่อนำลวดลายที่ออกแบบมาตกแต่งในเครื่องแต่งกายแต่ละชุด และบ่งบอกถึงลวดลายบนรูปหนังใหญ่แต่ละตัว

การวิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

ด้านการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของรูปหนังใหญ่ทั้ง 5 ตัวนั้น เพื่อจะหยิบยกโครงสร้างและลวดลายของรูปหนังใหญ่แต่ละตัวมาออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีที่ใส่ได้ในชีวิตประจำวัน นำจุดเด่นของรูปทรงของรูปหนังใหญ่มาใช้ในส่วนต่างๆของเสื้อผ้า รวมถึงนำลวดลายของหนังใหญ่แต่ละตัวมาผสมผสานไว้ในการออกแบบ

แรงบันดาลใจ (Inspiration)

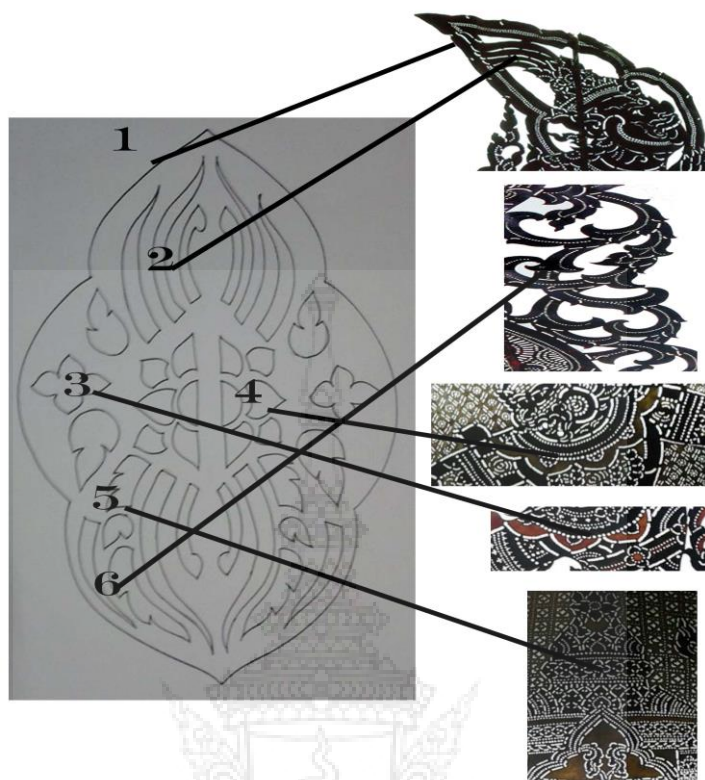
ผู้ศึกษาจึงมีแนวคิดที่จะออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีที่สามารถใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยได้แนวความคิดมาจากรูปหนังใหญ่โดยเลือกมา 5 ตัว ได้แก่ ทศกัณฐ์ หนุมาน นางสีดาตัวเดิน พระราม และรถพระราม เนื่องจากหนังใหญ่ถือเป็นศิลปะการแสดงที่สะท้อนถึงความสวยงามและมีเอกลักษณ์โดดเด่น โดยเลือกโครงสร้างและลวดลายของหนังใหญ่ มาผสมผสานเข้ากับรูปแบบชุดสุภาพสตรี



ภาพที่ 52 แรงบันดาลใจ

อารมณ์ (Mood board)

อารมณ์ของการสร้างสรรค์ของงานจะสื่อออกมาในรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่สามารถใส่ได้ในชีวิตประจำวัน โดยจะเน้นเทคนิคที่แปลกใหม่ เพื่อจะสื่อให้เห็นถึงโครงสร้างและลวดลายของรูปหนังใหญ่ที่เป็นในลักษณะของสุภาพสตรีที่มีบุคลิกที่ร่าเริง มั่นใจในตัวเองสูง กล้าแสดงออก ชอบเข้าสังคมเพื่อพบปะผู้คน สังสรรค์ และชอบความแปลกใหม่



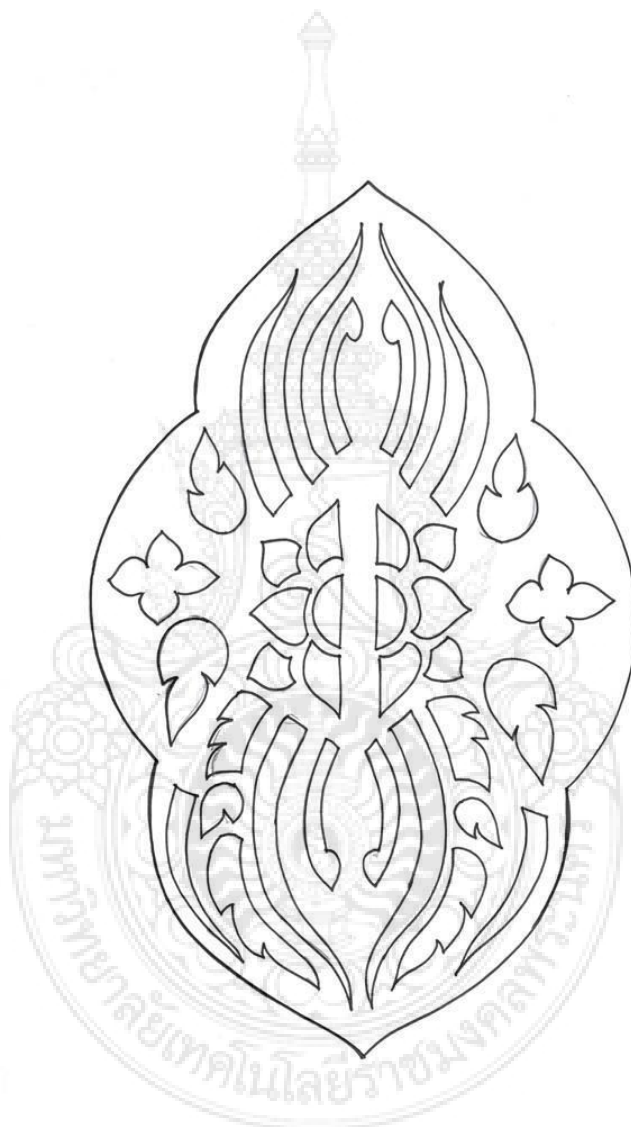
ภาพที่ 54 ลายหนังสือใหญ่

การวิเคราะห์ลวดลาย

จากการนำตัวละครในตั๋วหนังสือใหญ่แต่ละตัวมาประยุกต์เพื่อออกแบบลวดลายใหม่ในการออกแบบลวดลายครั้งนี้ใช้ตัวละครในตั๋วหนังสือใหญ่ทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่ ทศกัณฐ์ พระราม นางสีดา ตัวเดิน หนุมาน รถของพระราม ลวดลายในการออกแบบในจุดที่ 1 นำโครงสร้างของตัวพระราม ส่วนหัวของพระราม ที่มีโครงสร้างเหมือนดอกบัวตูม มาประยุกต์เป็น โครงสร้างของลวดลายใหม่ ในจุดที่ 2 จะเป็นลายกนกตรงช่วงมงกุฎของตัวพระราม โดยนำเอาตัวกนกมาทำเป็นลวดลายช่วงบนของตัวโครงสร้างดอกบัวตูม ในจุดที่ 3 นำเอาตัวลายดอกกระเจี๊ยบเทศของตัวนางสีดาตัวเดินในประยุกต์ใส่ตรงช่วงกลางทั้งสองข้างของตัวโครงสร้าง ในจุดที่ 4 นำเอาตัวลายบัวคว่ำบัวหงายในตัวของทศกัณฐ์ มาประยุกต์ให้เกิดลายเหมือนดอกไม้ต่อกันทั้งสองข้างซ้ายและขวา ในจุดที่ 5 เป็นลายกนกสามตัวในลายของรถพระราม นำมาต่อจากลายบัวคว่ำบัวหงายทั้งสองข้างเช่นกัน ในจุดที่ 6 นำลายกนกของตัวลายหนุมานมาต่อลายเป็นลายกนกด้านข้างทั้งสองข้าง ทั้งหมดที่นำมาประยุกต์ล้วนแล้วแต่นำมาจากตัวลายจากตัวเด่นของตัวละครในหนังสือใหญ่ทั้งสิ้นนำมาประยุกต์จึงเกิดลายใหม่

ผลการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลายโดยได้รับแนวความคิดมาจากรูปหนังใหญ่ โดยนำลวดลายไทยที่อยู่บนตัวหนังใหญ่แต่ละตัว โดยมีลายดอกกระเจี๊ยบเทศ ลายกนกเปลว ลายกระจังตาอ้อย ลายกนกสามตัว ลายบัวคว่ำบัวหงาย ลายดอกประจักษ์ยาม มาประยุกต์ให้เกิดลวดลายใหม่ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมของหนังใหญ่



ภาพที่ 55 ลายหนังใหญ่

การวิเคราะห์ผลงานด้านการออกแบบ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดมาจากรูปหนังใหญ่ โดยนำโครงสร้างและลวดลายที่ได้ออกแบบใหม่มาประยุกต์ใช้กับเครื่องแต่งกายที่ออกแบบ ใน 1 คอลเล็กชั่นวิเคราะห์การออกแบบได้ผลวิเคราะห์ดังนี้



ภาพที่ 56 : ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 1

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 1 เป็นรูปแบบชุดที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็นชุดเสื้อคอกลม แขนกุด เอวลอย เปิดไหล่โดยมีส่วนที่เปิดไหล่เป็นรูป

สีเหลืองยาวถึงข้อศอก กระโปรงเป็นกระโปรงทรงเอยาวเหนือเข่าโดยด้านหน้าและด้านหลังสั้นกว่าด้านข้าง ใช้ผ้าคอตตอนสีดำกับผ้าคอตตอนสีน้ำตาลกับหนังเทียมที่ฉลุเป็นลายหนังใหญ่ ซึ่งจะเน้นส่วนเว้าส่วนโค้งของร่างกายส่วนบนอย่างธรรมชาติ ใช้วิธีการตกแต่งโดยการนำรูปแบบของลวดลายหนังใหญ่ที่ทำเป็นป๊อปอัพมาตกแต่งให้เกิดมิติตรงช่วงกระโปรงด้านข้าง เทคนิคที่ใช้ การตัดต่อผ้าและการฉลุหนัง





ภาพที่ 57 : ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 2

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 2 เป็นรูปแบบชุดที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็นชุดเสื้อเกาะอก กระโปรงเป็นกระโปรงทรงเอยาวเหนือเข่าโดยด้านหน้าสั้นกว่าด้านข้างและด้านหลัง ด้านหน้าใช้ผ้าคอตตอนลายและด้านตัวคลุมที่ยาวกว่าใช้ผ้าคอตตอนสีดำสีพื้น ใช้ผ้าคอตตอนสีดำกับผ้าคอตตอนสีดำลายกับหนังเทียมที่ฉลุเป็นลายหนังใหญ่ ใช้วิธีการตกแต่งโดยการนำรูปแบบของลวดลายหนังใหญ่ที่ทำเป็นป๊อปอัพมาตกแต่งให้เกิดมิติตรงช่วงหน้าอก เทคนิคที่ใช้ การตัดต่อผ้าและการฉลุหนัง



ภาพที่ 58 : ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 3

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 3 เป็นรูปแบบชุดที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็นชุดเดรสคอกลมแขนกุด ลักษณะรูปทรงเสื้อผ้าเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยด้านข้างชุดเดรสทั้งสองข้างสั้นเหนือเข้าใช้ผ้าคอตตอนสีดำตัวลาย ด้านหน้าและด้านหลังยาวถึงข้อเท้าใช้ผ้าคอตตอนตัวดำสี ใช้วิธีการตกแต่งโดยการนำรูปแบบของลวดลายหนังใหญ่ที่ทำเป็นป๊อปอัพมาตกแต่งให้เกิดมิติตรงช่วงกระโปรงด้านข้าง เทคนิคที่ใช้ การตัดต่อผ้าและการฉลุนั่ง



ภาพที่ 59 : ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 4

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 4 เป็นรูปแบบชุดที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็นชุดเดรสคลุมแขนคอกลม ลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยตัวเดรสกับตัวคลุมมีความยาวเท่ากัน ใช้ผ้าคอตตอนสีดํากับสีพื้นตัดต่อให้เกิดความสมดุล ใช้วิธีการตกแต่งโดยการนำรูปแบบของลวดลายหนังใหญ่ที่ทำเป็นป๊อปอัพมาตกแต่งให้เกิดมิติตรงช่วงกระหัดไหล่ทั้งสองข้าง เทคนิคที่ใช้ การตัดต่อผ้าและการฉลุหนัง



ภาพที่ 60 : ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 5

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 5 เป็นรูปแบบชุดที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็นชุดเสื้อคอกลมมีแขนกว้างเสื้อเป็นในรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า กระโปรงเป็นทรงเอยาวโดยด้านข้างยาวถึงข้อเท้าทั้งสองข้างใช้ผ้าคอตตอนสีดำสีพื้น ด้านหน้าและด้านหลัง ส้นเหนือเข้าใช้ผ้าคอตตอนสีดำลาย ใช้วิธีการตกแต่งโดยการนำรูปแบบของลวดลายหนังใหญ่ที่ทำ

เป็นป๊อปอัพมาตกแต่งให้เกิดมิติตรงช่วงกระโปรงด้านหน้าของกระโปรง เทคนิคที่ใช้ การตัดต่อผ้า และการฉลุหนัง

สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบทั้ง 5 ชุด เป็นรูปแบบชุดที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยนำเอาโครงสร้าง ลวดลายของตัวละครในหนังใหญ่ มาเป็นแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าให้มีความโดดเด่น ทันสมัยน่าสนใจ และความแปลกใหม่ของรูปทรงเสื้อผ้า โดยชุดที่ออกแบบจะมีมิติของรูปทรงที่เป็นป๊อปอัพ ที่ฉลุเป็นลวดลายหนังใหญ่ที่นำเอาลวดลายที่โดดเด่นของแต่ละตัวละครในหนังใหญ่มาประยุกต์ในการออกแบบลาย เช่น ดอกกระเจี๊ยบ ของตัวพระราม ลายกนกเปลวของตัวทศกัณฐ์ ที่มีความสวยงาม และเป็นเอกลักษณ์ สามารถสวมใส่ได้ในโอกาสพิเศษ ที่จะส่งเสริมความมั่นใจของผู้สวมใส่และเป็นการอนุรักษ์ ศิลปะวัฒนธรรมของไทยให้อยู่คู่กับคนไทยและชาวต่างชาติต่อไป



บทที่ 5

สรุปและอภิปราย

การศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดมาจาก โครงสร้าง และลวดลายของรูปหนังใหญ่ มีการสรุปและอภิปรายผล ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบลวดลายและ โครงสร้างหนังใหญ่ วัดখনอน จังหวัดราชบุรี
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากลวดลาย โครงสร้างของหนังใหญ่ จังหวัดราชบุรี

ที่มาของปัญหา

ปัจจุบันสังคมไทยมักรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต โดยลืมนึกถึงแนวคิดและรูปแบบศิลปวัฒนธรรมที่สวยงาม และการรักษาเพื่อส่งเสริมให้คนรุ่นหลังเรียนรู้และปรับใช้ในการดำรงชีวิต

แนวทางการแก้ไขปัญหา

ออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวคิดจากของหนังใหญ่ วัดখনอน จังหวัดราชบุรี เพื่อแสดงให้เห็นถึงการนำเอาศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เพื่อสะท้อนให้เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีให้เหมาะกับสังคมไทยในปัจจุบันและการส่งเสริมแนวคิดการนำเอาศิลปวัฒนธรรมที่สวยงามของไทยมาประยุกต์ในการออกแบบ

ขอบเขตของการศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหา

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายและโครงสร้างของหนังใหญ่ วัดখনอน จังหวัดราชบุรี
2. ศึกษาข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น 2015

3. ศึกษาแนวคิดในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ หน้งใหญ่ ที่เป็นศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่นที่มี ลวดลายและ โครงสร้างของรูปหน้งที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ หน้งใหญ่ ที่เป็นศิลปะการแสดงประจำ ท้องถิ่นที่มีลวดลายและ โครงสร้างของรูปหน้งที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว จำนวน 5 ตัว

สรุปผลการออกแบบโครงการ

การออกแบบเสื้อผ้าสุภาพสตรี โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากหน้งใหญ่ วัดขนอน จังหวัด ราชบุรี เป็นการค้นคว้าและพัฒนา ที่เน้นถึงวิธีการศึกษาเชิงปฏิบัติการแบบพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อ เป็นการวิเคราะห์ปัญหา และศึกษารูปแบบของเสื้อผ้าให้ตรงกับความต้องการของผู้ศึกษาตลอดจน การกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหา พัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีและนำลักษณะเด่น ของหน้งใหญ่ที่มีความโดดเด่นในเรื่อง โครงสร้างและลวดลาย นำมาสร้างสรรค์ผลงานและเสนอ แนวความคิดผ่านงานด้านแฟชั่น ซึ่งโครงการดังกล่าวผู้ศึกษาสามารถสรุปผล ได้ดังนี้

ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีมีลักษณะการออกแบบในเชิงการอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรม ที่คนรุ่นใหม่หันไปสนใจวัฒนธรรมชาวตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ จนหลงลืม วัฒนธรรมของคนไทย ที่มีความสวยงามและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว จึงศึกษาโครงสร้างและ ลวดลาย ของหน้งใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี เพื่อทำการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี ที่ได้รับแนวความคิดมาจากหน้งใหญ่ ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่สามารถสวมใส่ได้จริง และเป็นส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดมาจากหน้งใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี มาใช้ร่วมกับด้านองค์ประกอบในการออกแบบซึ่งให้ความสำคัญตามลำดับดังนี้

รูปแบบโครงสร้างของหนังใหญ่ ที่มีโครงสร้างกรอบนอกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดดเด่น และเป็นที่น่าสนใจกว่าโครงสร้างทั่วไป

ลักษณะลวดลาย เป็นลวดลายไทยที่เป็นลวดลายเฉพาะตัวของแต่ละตัวละคร ทำให้เกิดเป็น จุดเด่นและเอกลักษณ์ของหนังใหญ่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี

การอภิปรายผลการศึกษาวิเคราะห์

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล รูปแบบชุดสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดมาจาก ลวดลายของรูปหนังใหญ่ พบว่าแนวความคิดในการออกแบบสร้างสรรค์และตัดทอนจากลวดลาย ของรูปหนังใหญ่แบบเดิม โดยออกแบบให้เกิดลวดลายใหม่ขึ้นมา เพื่อนำลวดลายที่ออกแบบมา ตกแต่งในเครื่องแต่งกายแต่ละชุด ที่บ่งบอกถึงลวดลายบนรูปหนังใหญ่แต่ละตัว และปรับเปลี่ยน ชุดสุภาพสตรีให้มีลักษณะรูปแบบที่มีความโดดเด่นด้วยลวดลาย โดยดึงจุดกลุ่มเป้าหมาย คือ สุภาพสตรีช่วงอายุ 25 – 35 ปี ที่ต้องการเครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน และได้ตอบสนองความต้องการที่จะอธิบายความเป็นตัวตน ได้อย่างชัดเจน

จากการรวบรวมและศึกษาข้อมูล ทำให้ได้ที่มาของชื่อผลงานว่า “NANG YAI” หมายถึง เครื่องแต่งกายที่นำรูปแบบและลวดลายของรูปหนังใหญ่มาเป็นแนวความคิด เพื่อต้องการเสนอ เครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงศิลปะการแสดงประจำท้องถิ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับ สุภาพสตรีจำนวน 1 คอลเล็กชั่น เพื่อเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของใหญ่ และเป็นการเผยแพร่ ศิลปะของหนังใหญ่ โดยการนำมาเผยแพร่ผ่านบนเสื้อผ้า ที่มีการพัฒนารูปลักษณ์ของการแต่งกาย สมัยใหม่ที่คนรุ่นใหม่มักจะรับวัฒนธรรมของชาวตะวันตกมาในการดำรงชีวิต โดยการนำลวดลาย ของรูปหนังใหญ่ที่เป็นเอกลักษณ์ ลักษณะเฉพาะตัวมาประยุกต์และประดับตกแต่งบนเสื้อผ้าโดยใช้ เทคนิคการฉลุ ซึ่งลวดลายที่ใช้ในการตกแต่งตัดทอนมาจากลายเดิม มีรูปหนังของทศกัณฐ์ พระราม หนุมาน นางสีดาตัวเดินและรถพระราม และมีการตัดต่อผ้าที่ใช้ลักษณะผ้าที่ต่างกันทำได้อย่างลงตัว สีเส้นที่ใช้จะ โทนสีดำ เป็นโทนสีที่ลึกกลับ สวยงาม สะอาดตา เรียบหรู วัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บชุด สุภาพสตรีในคอลเล็กชั่นนี้ ได้นำผ้าฝ้ายคอตตอน กับหนังเทียม มาเป็นส่วนประกอบในการตัดเย็บ ชุด จึงนำลักษณะของผ้าเหล่านี้มาผสมผสานกันอย่างลงตัว

จากผลการศึกษาที่ผ่านมา การศึกษาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบชุดสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดมาจากลวดลายของรูปหนังใหญ่ ทำให้ค้นพบว่ารูปหนังใหญ่มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่มีความสวยงาม จึงทำให้ผู้วิจัยนำโครงสร้าง และลวดลายของรูปหนังใหญ่มาเป็นแนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสะท้อนถึงคุณค่าของศิลปะการแสดงท้องถิ่น และเป็นการอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมไทยที่แฝงด้วยกลิ่นอายของความเป็นไทย ที่สำคัญได้ตอบจุดประสงค์ของโครงการตั้งที่กล่าวมาข้างต้น อีกทั้งยังสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวันและโอกาสพิเศษ และสถานที่ตามความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการต่อยอดความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี โดยได้รับแนวความคิดมาจากลวดลายและ โครงสร้างหนังใหญ่ในรูปแบบอื่น
2. ควรมีการส่งเสริมให้นักออกแบบหันมาสนใจการออกแบบและส่งเสริมให้มีการศึกษาเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ได้หลากหลายโอกาส เพื่อการพัฒนาแนวคิดทางด้านการออกแบบ
3. การส่งเสริมให้มีการนำศิลปวัฒนธรรมไทยเข้ามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เพื่อกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่เห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมไทยโดยการนำเอาแฟชั่นเข้ามาเป็นตัวนำในการส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ สุวรรณวัฒนา. หนังสือวัดখনอน จังหวัดราชบุรี. กรุงเทพฯ : ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
ศิลปากร วังท่าพระ, 2527
- ผะอบ โปษะกฤษณะ. วรรณกรรมประกอบการเล่นหนังสือวัดখনอน จังหวัดราชบุรี. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์สำนักงานเลขาธิการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสาวลักษณ์ คงกาญจนาย. 2549. ศิลปะการตกแต่ง. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง
เฮ้าส์.
- พรรณงาม สุวรรณเสวก. 2542. เทคนิคการสร้างแบบตัดเสื้อสตรี. กรุงเทพฯ: פרานนการพิมพ์
ลวดลายของรูปหนังตะลุง. โครงการเทคโนโลยีบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระ
นคร
- สมรัตน์ ทองแท้. 2550. การออกแบบชุดสตรีโดยได้รับแนวความคิดจากรูปแบบหน้ากากผีตาโขน.
มหาบัณฑิต. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สุวรรณา สนเที่ยง และวิรัช ศาสนเที่ยง. 2534. ความสำเร็จของดีไซเนอร์ระดับโลก. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ: ปีกน้ก.
- สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. 2551. เหลียวหน้า แลหลัง ดู
หนังสือ. กรุงเทพฯ: บางกอก อิน เฮ้าส์.
- สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. 2551. หนังสือพระนครไหว.
กรุงเทพฯ: บางกอก อิน เฮ้าส์.
- อนัญญา กาญจนกันทร์. 2550. การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีโดยได้รับแนวความคิดจาก
สมุดภาพเรื่องหนังสือหรือหนังสือไทยสมัยก่อน. 2526. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- อเนก นาวิกมูล. 2546. หนังสือตะลุง-หนังสือใหญ่. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำสำนักพิมพ์.
ตัวตลกหนังสือ[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก
<http://download.clib.psu/exhonline/nangyai/page2.html> (วันที่สืบค้น 13 กรกฎาคม 2556)
- สอนสุพรรณ. 2552. พิพิธภัณฑน์หนังสือวัดখনอน
www.oknation.net/blog/phaen/2009/07/16/entry-1 (เข้าถึง 13 กรกฎาคม 2556)

ภาคผนวก



ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ-สกุล นายวิศรุต เสือดอนกลอย
วัน/เดือน/ปีเกิด วันที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2533
ที่อยู่ปัจจุบัน 37/88 ต.บ้านโป่ง อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี 70110
ประวัติการศึกษา ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

