



การศึกษาโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย  
บิสเนสปาร์ตี้ด้วยเทคนิคพิเศษเชิงสร้างสรรค์

**STUDY ON THE ARCHITECTURE STRUCTURE OF LOUVRE PYRAMID  
TO COSTUME DESIGN BUSINESS PARTY WITH SPECIAL  
TECHNIQUES AND CREATIVE**

จิรวรรณ นูมหันต์  
JIRAWAN NUMAHUNT

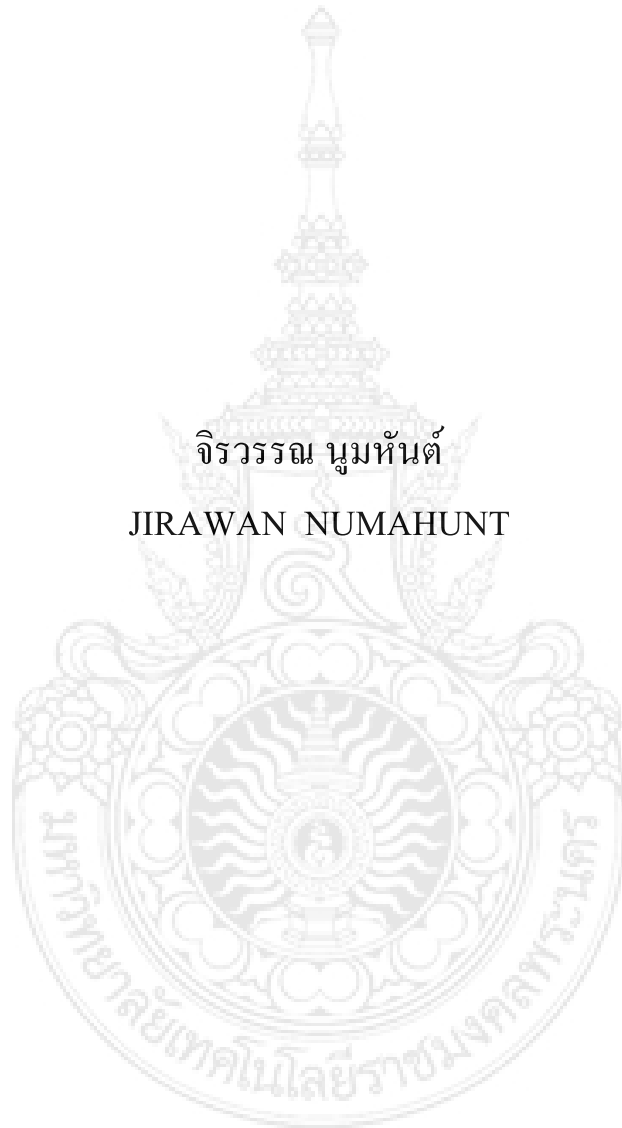
แฟชั่นนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
ปีการศึกษา 2558

การศึกษาโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย  
บิสเนสปาร์ตี้ด้วยเทคนิคพิเศษเชิงสร้างสรรค์

STUDY ON THE ARCHITECTURE STRUCTURE OF LOUVRE PYRAMID TO  
COSTUME DESIGN BUSINESS PARTY WITH SPECIAL  
TECHNIQUES AND CREATIVE

จิรวรรณ นูมหันต์

JIRAWAN NUMAHUNT



แฟชั่นนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2558

แฟชันนิพนธ์

การศึกษาโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายบิสเนสสปาร์ตด้วยเทคนิคพิเศษเชิงสร้างสรรค์

ชื่อผู้เขียน

นางสาวจิรวรรณ นุ่มหันต์

ระดับการศึกษา

ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต

สาขาวิชา

ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ

คณะ

อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์นิตยา วันโสภา

อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น

คณะกรรมการสอบแฟชันนิพนธ์ได้ให้ความเห็นแฟชันนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว



.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์นิตยา วันโสภา)



.....กรรมการ

(อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น)



.....กรรมการ

(อาจารย์ก้องเกียรติ มหาอินทร์)



.....กรรมการ

(อาจารย์กรชนก บุญทร)

วันที่ 25 เดือน ก.ค. พ.ศ. 59

แฟ้มชั้นนิพนธ์	การศึกษาโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายบิสเนสปาร์ตี้ด้วยเทคนิคพิเศษเชิงสร้างสรรค์
ชื่อผู้เขียน	นางสาวจิรวรรณ นุ่มหันต์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นิตยา วันโสภา อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น
ระดับการศึกษา	ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ
คณะ	อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
ปีการศึกษา	2558

### บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดบิสเนสปาร์ตี้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากพีระมิดลูฟ โดยออกแบบผลงานให้มีความทันสมัยโดยแสดงออกทางเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดบิสเนสปาร์ตี้ เป็นการนำลักษณะเด่นของพีระมิดลูฟที่เป็นจุดสนใจ คือ โครงร่างและสีของพีระมิดลูฟที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับเสื้อผ้า มาผสมผสานในการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดบิสเนสปาร์ตี้ที่ทำให้ผู้สวมใส่ มีความสง่างาม และมีความทันสมัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นแบบวิเคราะห์ของโครงสร้างพีระมิดลูฟ โดยมีการแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 3 ด้าน ได้แก่ 1. โครงร่างเส้นกรabenอก 2. สีสีน 3. ลักษณะการเรียงแผ่นกระจกโดยมุ่งเน้นถึงลักษณะทางกายภาพ และการวิเคราะห์ภาพผลงานโดยรวม เพื่อนำมาสร้างสรรค์รูปแบบชุดบิสเนสปาร์ตี้

ผลจากการศึกษาโครงร่างและสีสีนของพีระมิดลูฟ มีลักษณะรูปทรงที่มีจุดเด่นคือเป็นพีระมิดฐานสี่เหลี่ยมด้านเท่า ในส่วนของสีของพีระมิดก็คือสีใส ที่สามารถมองเห็นที่ฝังได้ และลักษณะการเรียงแผ่นกระจกมีความต่อเนื่องเป็นระเบียบ จึงทำให้ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดบิสเนสปาร์ตี้ที่เน้นการเลือกใช้วัสดุที่มีความโปร่งใส และวัสดุที่ผู้ศึกษาเลือกใช้คืออะคริลิกแผ่น โดยนำอะคริลิกแผ่นไปตัดเป็นรูปสามเหลี่ยมแล้วนำมาต่อเรียงกันให้เกิดเป็นเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดบิสเนสปาร์ตี้ ที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ และทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่สวยงาม

<b>Title</b>	STUDY ON THE ARCHITECTURE STRUCTURE OF LOUVRE PYRAMID TO COSTUME DESIGN BUSINESS PARTY WITH SPECIAL TECHNIQUES AND CREATIVE
<b>Authors</b>	Miss Jirawan Numahunt
<b>Adviser</b>	Miss Nittaya Wansopa Miss Jaratpim Wangyen
<b>Degree</b>	Bachelor of Technology
<b>Department</b>	Fashion and Textile Design
<b>Faculty</b>	Industrial Textiles and Fashion Design
<b>Academic year</b>	2015

#### **Abstract**

The purpose of this project is to study the costume design form series business party inspired by the Louvre Pyramid. The design of a modern works by expression. Dress dress style business party. Is the Louvre Pyramid feature of the focus is the color of the Louvre Pyramid schemes and can be used to link with the clothes to blend in the design. Costume party dress style business that makes the wearer with elegance and modern

Instruments used in this study. A analysis of the Louvre Pyramid Structure by splitting criterion for analysis of the 3 aspects 1. Layout line fell outside the 2. Colorful 3. style arrangement. Glazing by focusing on physical appearance. Image analysis and overall performance to be creative form series business party.

The study of pyramid schemes and colorful loop. There is a distinctive form Square based pyramid sides. In the part of the color of the pyramid is clear Who can see through see to shore. The sort of glass and continuity in order. Therefore, the study of the present government. In costume design, form series business party focused on material selection, with a transparent and materials, the selection of the acrylic sheet. The acrylic sheet cut triangular and made. In order to be a dress form series business party. With the exotic and interesting. The image of beautiful.

## กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำโครงการครั้งนี้ ขอขอบพระคุณทุกคนในครอบครัว โดยเฉพาะคุณพ่อวิวัฒน์ นุ่มหันต์ และคุณแม่นิภา นุ่มหันต์ ที่คอยให้ความช่วยเหลือและการสนับสนุนในการทำโครงการ และทั้งเรื่องความรักและให้กำลังใจที่มีให้กันเสมอ คอยอยู่เคียงข้างรับฟังทุกเรื่องในการทำโครงการนี้จนโครงการนี้ประสบความสำเร็จไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ อาจารย์นิติยา วันโสภา ที่ให้คำแนะนำในการจัดทำโครงการและให้ความช่วยเหลือชี้แนวทางในการออกแบบกระบวนการทางความคิดเป็นอย่างดี พร้อมทั้งให้ความรู้ความเข้าใจและให้กำลังใจในการทำงาน แม้ว่าบางทีอาจมีข้อผิดพลาดบ้าง ขอขอบพระคุณด้วยความเคารพ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์จรัสพิมพ์ วังเย็น ที่ให้คำแนะนำในการจัดทำเล่มโครงการครั้งนี้ ขอขอบพระคุณอาจารย์สำหรับคำแนะนำดีๆ ขอขอบพระคุณด้วยความจริงใจและความเคารพ

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ ที่ให้คำแนะนำและให้ข้อมูลที่ดีในการจัดทำโครงการครั้งนี้ด้วย ขอขอบพระคุณด้วยความจริงใจ

ขอขอบคุณเพื่อนทุกคนในกลุ่มพริ้งพราวที่อยู่เคียงข้างกันและคอยร่วมทุกข์ร่วมสุขช่วยเหลือกันที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือแนะนำเป็นอย่างดี คอยอยู่ข้างๆเสมอและขอบคุณเพื่อนๆ สาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอทุกคนที่คอยช่วยเหลือกันมาตลอด

ขอขอบคุณคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ที่เอื้อเฟื้อสถานที่และเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการอำนวยความสะดวกในการจัดทำโครงการ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่สอนให้มีความรู้และประสบการณ์ที่ดี และมอบทุนในการจัดทำโครงการครั้งนี้

ขอขอบคุณบุคคลอีกหลายๆท่านที่ไม่ได้กล่าวมาที่มีส่วนช่วยผลักดันและร่วมสร้างสรรค์โครงการนี้ให้สำเร็จไปได้ด้วยดีมา ณ ที่นี้ด้วย

โครงการได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2559 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

จิรวรรณ นุ่มหันต์

## สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
<b>1 บทนำ</b>	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ที่มาของปัญหา	2
แนวทางแก้ปัญหา	2
ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล	2
ขอบเขตการออกแบบ	3
วิธีดำเนินแฟชันนิพนธ์	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
นิยามศัพท์	4
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูป	5
ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและเทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกาย	15
ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุตกแต่ง	23
ข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มของแฟชันใน ค.ศ. 2016-2017	28
ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	33

## สารบัญ(ต่อ)

บทที่		หน้า
3	<b>วิธีดำเนินการ</b>	
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	34
	เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	34
	การหาคุณภาพของเครื่องมือ	36
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	36
	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	36
4	<b>การวิเคราะห์ข้อมูล</b>	
	แบบวิเคราะห์ภาพของโครงสร้างภายนอกพีระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์	38
	สรุปผลการวิเคราะห์พีระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์	39
	แรงบันดาลใจ (Inspiration)	40
	อารมณ์ (Mood board)	40
	กลุ่มเป้าหมาย (Target group)	40
	สรุปผลเพื่อทำการออกแบบเครื่องแต่งกาย	41
	ผลงานการออกแบบ	42
	สรุปผลการวิเคราะห์	47
5	<b>สรุปและอภิปรายผล</b>	
	วัตถุประสงค์	48
	ที่มาของปัญหา	48
	แนวทางการแก้ปัญหา	48
	ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล	48
	ขอบเขตของการออกแบบ	49
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	49
	ผลการวิเคราะห์	49
	การอภิปรายผลการศึกษาวิเคราะห์	50
	ข้อเสนอแนะ	50



## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม	51
ภาคผนวก	52
ประวัติผู้เขียน	61



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพโดยรอบพิพิธภัณฑ์ลูฟ	6
2 ภาพมุมกว้างในส่วนด้านหน้าของพิพิธภัณฑ์	6
3 ภายในตัวอาคารของพิพิธภัณฑ์	7
4 ภาพนายฟรังซัวส์ มิตรองด์	8
5 ภาพ ไอ เอ็ม เปีย	9
6 ภาพMona Lisa (1503-1507)	11
7 ภาพทางเดินห้องโถงใหญ่	12
8 ภาพพีระมิดลูฟว์ในยามเย็น	13
9 ภาพโครงสร้างโมเดลของอะคริลิกพลาสติกหรือพีเอ็มเอ็มเอ	23
10 ภาพแม่พิมพ์ผลิตแผ่นอะคริลิกพลาสติกเรียงซ้อนกันหลายชั้น	25
11 ภาพตัวอย่างผลิตภัณฑ์อะคริลิกบางชนิดที่อยู่ใกล้ตัวมาก	26
12 ภาพตัวอย่างผลิตภัณฑ์อะคริลิกบางชนิดที่อยู่ใกล้ตัวมาก	27
13 ภาพแผ่นอะคริลิก	27
14 ภาพแนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017	28
15 ภาพแนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017	29
16 ภาพแนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017	30
17 ภาพแนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017	31
18 ภาพแนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017	32
19 ภาพโครงสร้างภายนอกพีระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟ	38
20 ภาพแรงบันดาลใจ	39
21 ภาพอารมณ์	40

## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
22	ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 1	42
23	ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 2	43
24	ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 3	44
25	ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 4	45
26	ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 5	46
27	ภาพสเกตผลงานการออกแบบเสื้อผ้าทั้งหมด	47



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1. ตารางวิเคราะห์ ภาพโครงสร้างภายนอกพระมดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟ	38



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทุกวันนี้โลกเรามีความก้าวหน้าในทุกๆด้านที่รวดเร็ว ทั้งด้านเทคโนโลยี ด้านอุตสาหกรรม ด้านสถาปัตยกรรมและอีกมากมาย ในด้านของสถาปัตยกรรมเป็นส่วนที่สามารถมองเห็นความก้าวหน้าหรือนวัตกรรมได้อย่างชัดเจนและต่อเนื่อง ยังมีการพัฒนาวัตกรรมการในด้านของสถาปัตยกรรมมากขึ้นเท่าไร ยิ่งทำให้เกิดสถาปัตยกรรมที่มีรูปทรงที่แปลกมากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน ทำให้มีประชากรที่พบเห็นสถาปัตยกรรมเหล่านี้ต้องหันมาให้ความสนใจ ทั้งศึกเอ็มไพร์สเตท สำนักงานซีซีทีวี พิพิธภัณฑ์เมืองกิซ่า กวางโจว โอเปร่า เฮาส์ และพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ เป็นต้น

พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ที่นี้คือบ้านของโมนาลิซา มีพีระมิดแก้วเป็นสัญลักษณ์ เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีคอลเล็กชันของศิลปวัตถุที่มีชื่อเสียงมากมายทั้งจากในฝรั่งเศสและทั่วโลก เป็นสถานที่ที่จัดแสดงและเก็บรักษาผลงานทางศิลปะที่ทรงคุณค่า ระดับโลกเป็นจำนวนมาก อย่างเช่น ภาพเขียนโมนาลิซา, The Virgin and Child with St. Anne, Madonna of the Rocks ผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี พิพิธภัณฑ์นี้มีระเบียบทางเดินยาวหลายไมล์และมีพื้นที่จัดแสดง 15 เอเคอร์ ถือเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ใหญ่ที่สุดของปารีส และเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่ใหญ่ที่สุดของโลก ชื่ออย่างเป็นทางการของที่นี่คือ Musée du Louvre แต่คนที่นี่เรียกกันว่า “ลูฟวร์” และในส่วนของพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์จะไม่ใช้ตัวอาคารที่เป็นสถาปัตยกรรมที่รูปทรงที่แปลก แต่เป็นพีระมิดแก้วที่ถูกสร้างอยู่กลางลานกว้าง เพื่อที่จะเป็นทางเข้าไปยังด้านในของตัวพิพิธภัณฑ์ พีระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์เป็นหนึ่งในสิ่งปลูกสร้างที่ยืนยันถึงความเจริญก้าวหน้าดังกล่าว โครงสร้างของพีระมิดแก้วที่มีฐานเป็นสี่เหลี่ยมขนาด 35 เมตร สูง 22 เมตร พีระมิดมีความโปร่งแสง เพราะพีระมิดประกอบขึ้นจากแผ่นกระจกโดยประมาณ 673-675 แผ่น กระจกทั้งหมดจะมีอยู่ 2 แบบ คือ สี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน และสามเหลี่ยมที่มาจากทรงเลขาคณิต

ดังนั้นจากเรื่องข้างต้นที่ได้กล่าวมาผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะเลือกสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี ในรูปแบบของบิสเนสสปาร์ตี โดยได้แรงบันดาลใจมาจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมของพีระมิดลูฟวร์ ผู้ศึกษาต้องการถ่ายทอดผลงานและแนวความคิดผ่านรูปแบบเครื่องแต่งกายให้มีความแปลกใหม่และโดดเด่นจากรูปแบบบิสเนสสปาร์ตีที่มักจะพบเห็นได้ทั่วไป โดยการที่ผู้ศึกษาจะนำอะคริลิกมาเป็นวัสดุตกแต่งเครื่องแต่งกายและใช้วิธีการนำอะคริลิกมาประกอบกันจนออกมาเป็นโครงสร้างของเครื่องแต่งกายในรูปแบบบิสเนสสปาร์ตี เพื่อที่จะสื่อถึงโครงสร้างและวัสดุของพีระมิดลูฟวร์ และผู้ศึกษาคิดว่านั่นคือสิ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก ที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบของเครื่องแต่งกายบิสเนสสปาร์ตี

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างสถาปัตยกรรมของพระมิดลู่ฟ
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบบิสเนสสปาร์ตี้ โดยศึกษาโครงสร้างสถาปัตยกรรมของพระมิดลู่ฟ

## ที่มาของปัญหา

เนื่องจากเครื่องแต่งกายบิสเนสสปาร์ตี้ เป็นเครื่องแต่งกายที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป และบุคคลทั่วไปให้ความสนใจเป็นจำนวนมาก แต่สิ่งที่คุณศึกษาพบคือการที่เครื่องแบบกายในรูปแบบบิสเนสสปาร์ตี้นั้นมีความคล้ายคลึงกันไปหมด จึงทำให้ผู้ที่พบเห็นเริ่มเกิดความเบื่อหน่ายที่จะสนใจหรือเลือกที่จะสวมใส่

## แนวทางการแก้ปัญหา

ผู้ศึกษาจึงมีความคิดและแนวทางการแก้ปัญหาโดยการนำเครื่องแต่งกายในรูปแบบของบิสเนสสปาร์ตี้ มาออกแบบโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากโครงสร้างของพระมิดลู่ฟ โดยการที่ผู้ศึกษาจะนำอะคริลิกมาเป็นวัสดุตกแต่ง และใช้วิธีนำอะคริลิกมาประกอประกอเป็นเครื่องแต่งกายในรูปแบบของบิสเนสสปาร์ตี้ เพื่อกลับมาสร้างความน่าสนใจให้กับเครื่องแต่งกายและเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับผู้บริโภคที่ต้องการที่มีความทันสมัยและความมั่นใจในความโดดเด่น

## ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมพระมิดลู่ฟ
2. ศึกษาหลักการออกแบบและเทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกาย
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุตกแต่ง

### ขอบเขตของการออกแบบ

1. ออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบของบิสเนสพาร์ตี้ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมพระมณฑล
2. ออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับกลุ่มคนที่มีอายุ 25-35 ปี

### วิธีดำเนินงานแฟชันนิพนธ์

1. นำเสนอหัวข้อแฟชันนิพนธ์
2. ศึกษาปัญหาและแนวทางแก้ไขเบื้องต้น
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมพระมณฑล
4. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายรูปแบบบิสเนสพาร์ตี้
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุตกแต่ง
6. ออกแบบเสื้อผ้า
7. จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการออกแบบตัดเย็บ
8. คัดเลือกแบบ
9. ตัดเย็บชุดที่เลือกไว้
10. ตรวจสอบความเรียบร้อยของเสื้อผ้า
11. สรุปผลการดำเนินงานพร้อมเสนอแนะ
12. นำเสนอผลงานและส่งเอกสารแฟชันนิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงประวัติความเป็นมาของสถาปัตยกรรมพระมณฑล
2. ได้รูปแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบของบิสเนสพาร์ตี้ ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมพระมณฑล

## คำนิยามศัพท์

เครื่องแต่งกาย

หมายถึง

สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกายเพื่อปกป้องร่างกายจากสภาวะอากาศ สภาพแวดล้อม ความปลอดภัย ความสะดวกสบาย ความสุภาพ และเพื่อสะท้อนถึง สังคม ศาสนา วัฒนธรรม รวมถึง รสนิยม เฉพาะตัวบุคคล

สถาปัตยกรรม

หมายถึง

ผลงานศิลปะที่แสดงออกสิ่งก่อสร้าง รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอก สิ่งปลูกสร้างนั้น ที่มาจากการออกแบบของมนุษย์ ด้วยศาสตร์ทางด้านศิลปะ การจัดวางที่ว่าง ทักษะศิลป์ และวิศวกรรมการก่อสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอย สถาปัตยกรรมยังเป็นสื่อความคิด และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมในยุคหนึ่งๆด้วย

พีระมิด

หมายถึง

สิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่ ที่มีจุดยอดรวมอยู่ที่เดียวกัน โดยแต่ละด้านจะมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมประกอบ

บิสเนสปาร์ตี

หมายถึง

ประเภทเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เป็นชุดทำงานและเป็นชุดที่สามารถใส่แล้วไปสังสรรค์ต่อได้ โดยไม่ต้องเสียเวลาเปลี่ยนชุด



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายบิวสิเนสสปาร์ตีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟ ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟ
2. ศึกษาหลักการออกแบบและเทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกาย
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุตกแต่ง
4. ศึกษาแนวโน้มแฟชั่น ค.ศ. 2016-2017
5. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟ

ฝรั่งเศสเป็นอีกหนึ่งประเทศที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยความโดดเด่นทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม ศิลปะ แฟชั่น และจากที่กล่าวมานั้นจึงทำให้ประเทศฝรั่งเศสมีพิพิธภัณฑ์ศิลปะอยู่เป็นจำนวนมากมาย เช่น Cuté Nationale de l’Histosve de l’immigration เป็นพิพิธภัณฑ์ที่บอกเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมการอพยพของชนชาติต่างๆ ที่หลั่งไหลเข้ามาอาศัยในประเทศฝรั่งเศส Musée Picasso เป็นพิพิธภัณฑ์ที่เก็บผลงานอันมีค่าของศิลปินชาวสเปนอย่าง ปิกัสโซ Musée Rodin เป็นพิพิธภัณฑ์ที่เก็บผลงานของอ็อกุสต์ โรแดง Musée d’Orsey เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ถูกดัดแปลงมาจากสถานีรถไฟเก่า ก่อนสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นแหล่งรวบรวม จิตรกรอิม-เพรสซันนิสต์และประติมากรรมระดับหัวกะทิของนานาศิลปินระดับโลก Musée du Quai Branly เป็นพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยแห่งใหม่ที่เพิ่งเปิด โดยได้รวบรวมเอาภาพชีวิตเผ่าพันธุ์ต่างๆ ของมนุษย์ที่อยู่บนโลกมาแสดงผ่านงานฝีมือและศิลปหัตถกรรม ทั้งข้าวของเครื่องใช้เครื่องประดับ อีกทั้งบอกเล่าถึงภูมิปัญญา การกินอยู่กับธรรมชาติของบรรพชนในสมัยดึกดำบรรพ์ Musée de la Poupée พิพิธภัณฑ์เอกชนเล็กๆ ในซอยแคบๆ แสดงตุ๊กตาในยุคต่างๆ ตั้งแต่ช่วงปี 1800 จวบจนปัจจุบัน Palais de Tokyo เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยอีกแห่งหนึ่งที่น่าสนใจ ทั้งยังเป็นพิพิธภัณฑ์ภาพถ่ายและพิพิธภัณฑ์ภาพยนตร์อีกด้วย และเมื่อพูดถึงพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศฝรั่งเศสแล้วนั้น เชื่อว่าหลายๆคนคงจะต้องรู้จักพิพิธภัณฑ์ลูฟ ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ดังที่สุดในประเทศฝรั่งเศส



ภาพที่ 1 ภาพโดยรอบพิพิธภัณฑ์ลูฟ

(ที่มา : [https://th.wikipedia.org/wiki/พิพิธภัณฑ์ลูฟวัวร์#/media/File:Paris\\_July\\_2011-27a.jpg](https://th.wikipedia.org/wiki/พิพิธภัณฑ์ลูฟวัวร์#/media/File:Paris_July_2011-27a.jpg))

สืบค้นวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2559

พิพิธภัณฑ์ลูฟ (Musée du Louvre) นั้นเป็นสถานที่ที่ต้องไปเยี่ยมชมกันอยู่แล้ว ผู้คนล้วนอยากรู้จัก โมนาลิซา (Mona Lisa) หุ่นอ้วนทรงเสน่ห์ หรือ วัลนัส (Venus) หุ่นไร้แขน รวมทั้งงานศิลปะและโบราณวัตถุล้ำค่าของฝรั่งเศสและของโลก ที่คนฝรั่งเศสเที่ยวไปขอหรือซื้อแย่ง หรือยืมมาสะสมไว้ พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ตั้งอยู่ในพื้นที่พระราชวัง ซึ่งมีประวัติความเป็นมายาวนานกว่า 800 ปี การปรับปรุง ต่อเติม และเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ทำให้พระราชวังหรือพิพิธภัณฑ์เป็นสถาปัตยกรรมที่สะท้อนความเป็นไปของบ้านเมือง และเป็นภาพลักษณ์ของประเทศ ในฐานะศูนย์กลางแห่งอำนาจและความมั่งคั่ง ยุคสมัยที่เป็นพระราชวังและในฐานะศูนย์กลางแห่งศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของมนุษย์ ในยุคสมัยที่เป็นพิพิธภัณฑ์สถาน



ภาพที่ 2 ภาพมุมกว้างในส่วนด้านหน้าของพิพิธภัณฑ์

(ที่มา : <http://www.worldfortravel.com/2013/07/14/musee-du-louvre-the-louvre-museum-france/>)

สืบค้นวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2559

### พิพิธภัณฑ์ในพระราชวัง

เมื่อศูนย์กลางแห่งการปกครองเปลี่ยนมาเป็นศูนย์กลางแห่งศิลปวัฒนธรรม กิจการของพิพิธภัณฑ์ลูฟร์เจริญก้าวหน้าเป็นลำดับ จนมีขนาดใหญ่โตและมีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก ด้วยจำนวนและคุณค่าของสิ่งทีสะสมและจัดแสดง จำนวนผู้เข้าชมเพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ ทั้งชาวฝรั่งเศสเองและชาวต่างชาติ อีกทั้งวิทยาการทางด้านพิพิธภัณฑ์เปลี่ยนแปลงและพัฒนา ทำให้อาคารพระราชวังเดิมคับแคบและไม่เหมาะสม แม้ว่าจะมีการโยกย้ายงานบางส่วนออกไปแสดงที่พิพิธภัณฑ์นาวี (Palais de Chaillot) งานศิลปวัตถุเอเชียแสดงที่พิพิธภัณฑ์กูยเมต์ (Musée Guimet) และงานศิลปะสมัยใหม่ หลัง พ.ศ. 2391 แสดงที่พิพิธภัณฑ์ดอร์เซย์ (Musée d'Orsay) แล้วก็ตามก็ยังคงมีความจำเป็นต้องปรับปรุงขยายพื้นที่พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ และสถานที่ราชการอีกมากมาย

โดยทั่วไปผู้คนจะเข้าใจว่า บริเวณพระราชวังลูฟร์ และสวนตุยเลอรีส์ (Tuileries) มีแต่เพียงพิพิธภัณฑ์เท่านั้น แต่สภาพก่อนการพัฒนาปรับปรุงนั้น ประกอบด้วยหน่วยงานราชการ ได้แก่ กระทรวงการคลัง ซึ่งถือกำเนิดมาจากท้องพระคลังเดิมสมัยสมบูรณาญาสิทธิราช หน่วยงานพิพิธภัณฑ์แห่งชาติ (Musées de France) ที่มีหน้าที่ดูแลรับผิดชอบพิพิธภัณฑ์ของรัฐทั่วประเทศ โรงเรียนลูฟร์ (Ecole du Louvre) ที่มีกิจกรรมการเรียนการสอนทางด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี และพิพิธภัณฑ์วิทยา หน่วยปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ลูฟร์ (Laboratoire des Musées de France) ศูนย์งานศิลปปะตงแต่ง Union Centrale des Arts Decoratifs ซึ่งมีทั้งกิจกรรมการเรียนการสอน และการแสดงงานศิลปปะตงแต่ง ที่มีชื่อเสียงในด้านเครื่องประดับและเครื่องแต่งกาย หน่วยงานทั้งหมดนี้กระจัดกระจายอยู่ทั่วไป มีปัญหาเรื่องขนาดที่ตั้งและสภาพพื้นที่ไม่เหมาะสมและที่สำคัญอาคารมีสภาพชำรุดทรุดโทรมอย่างมาก



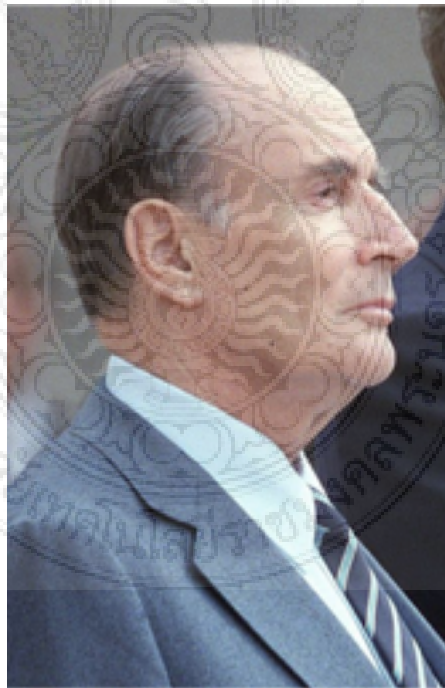
ภาพที่ 3 ภายในตัวอาคารของพิพิธภัณฑ์

(ที่มา : <http://www.worldfortravel.com/2013/07/14/musee-du-louvre-the-louvre-museum-france/>)

สืบค้นวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2559

### โครงการของประธานาธิบดี

เมื่อนายฟรังซัวส์ มิตเตรองด์ (Francois Mitterand) เข้ารับตำแหน่งประธานาธิบดีวาระแรกในปี พ.ศ. 2524 นั้นได้ให้ความสนใจกับปัญหาความแออัดและทรุดโทรมของพระราชวังลูฟว์ ซึ่งเป็นที่ตั้งของหลายหน่วยงานโดยเฉพาะพิพิธภัณฑ์ลูฟว์ ที่อยู่ในสภาพล้าสมัย และไม่สามารถอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าชมและนักท่องเที่ยวได้ อีกทั้งยังแยกตัวออกจากชุมชนโดยรอบ จึงกำหนดนโยบายจัดหางบประมาณ และสั่งการให้ดำเนินงานเป็นลำดับ เริ่มตั้งแต่การก่อสร้างอาคารที่ทำการกระทรวง การคลังใหม่ ที่เบร์ซี (Bercy) การปรับปรุงสถานีรถไฟเป็นพิพิธภัณฑ์คอร์เซย์ สำหรับแสดงงานศิลปะสมัยใหม่ การจัดตั้งบรรษัทมหาลูฟว์ Etablissement Public de Grand Louvre (EPGL.) เพื่อรับผิดชอบโครงการนี้โดยเฉพาะ ได้แก่ การคัดเลือกสถาปนิกที่จะเป็นผู้กำหนดแนวคิดและออกแบบโครงการ การขุดค้นทางด้านโบราณคดีในบริเวณพระราชฐานเดิม การอนุรักษ์อาคารพระราชวังเดิม และการก่อสร้างอาคารใหม่ การปรับปรุงภูมิทัศน์สวนตุยเลอรีส์ การปรับปรุงอาคารหอศิลป์ออรองเจอร์รี (Orangerie) งานทั้งหมดนี้บางส่วนดำเนินการไปแล้ว แต่ยังเหลือบางงานที่จะต้องดำเนินต่อไปจนถึงสหัสวรรษหน้า เช่น หอศิลป์จูเคอโปมม์ Jeu de Paume เป็นต้น นับเป็นเวลายาวนานมาก แม้ว่าประธานาธิบดี มิตเตรองด์ จะดำรงตำแหน่งยาวนานถึงสองวาระราวสิบสี่ปีแล้วก็ตาม แต่โครงการนี้ยังคงดำเนินต่อเนื่องจนถึงวาระของประธานาธิบดี จาร์ค ชีราค (Jacques Chirac)



ภาพที่ 4 ภาพนายฟรังซัวส์ มิตเตรองด์

(ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/François\\_Mitterrand](https://en.wikipedia.org/wiki/François_Mitterrand))

สืบค้นวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2559

### สถาปนิกของประธานาธิบดี

แม้โครงการปรับปรุงพิพิธภัณฑสถานจะเป็นหนึ่งในหลายโครงการของประธานาธิบดี แต่ก็มี ความแตกต่างไปจากโครงการ หรืองานออกแบบอาคารสาธารณะอื่นในฝรั่งเศส ด้วยโครงการนี้ ประธานาธิบดีเป็นผู้เลือกสถาปนิก แทนการประกวดแบบที่ปฏิบัติทั่วไป

เหตุผลหนึ่งที่นายमितเรองด์ ติดสินใจเลือก ไอ เอ็ม เปย์ (I.M.Pei) นั้นมาจากผลการสำรวจ ความคิดเห็นของภัณฑารักษ์ประจำพิพิธภัณฑสถานสำคัญทั่วโลก ส่วนใหญ่ยอมรับในฝีมือสถาปนิก จีน-อเมริกันผู้นี้ว่าเป็นผู้มีประสบการณ์ และมีความเชี่ยวชาญในการออกแบบพิพิธภัณฑสถาน โดยเฉพาะ งานออกแบบปรับปรุงและต่อเติมอาคารที่มีอยู่เดิม อย่างเช่น หอศิลป์วอร์ชิงตัน (2511-2521) และ หอศิลป์บอสตัน (2520-2524) เป็นต้น ผลงานดังกล่าวแสดงถึงความสามารถในการปรับสภาพ อาคารเดิม และเสริมสร้างอาคารใหม่ ที่มีความแตกต่างแต่สัมพันธ์ต่อเนื่อง อีกทั้งยังสอดคล้องไป กับสภาพแวดล้อม จนเกิดเป็นภาพรวมที่งดงามในชุมชน

### สถาปนิกจีนอเมริกันกับสถาปัตยกรรมฝรั่งเศส

ว่ากันว่า ไอ เอ็ม เปย์ ใช้เวลาสำรวจศึกษาสภาพพิพิธภัณฑสถานและบริเวณโดยรอบ เป็นเวลา หนึ่งอาทิตย์ก่อนตกลงรับงานออกแบบนี้ จากนั้นใช้เวลาอีกสี่เดือนในการคิดและจัดทำแบบร่างครั้งแรก ผลปรากฏว่าประธานาธิบดียอมรับแนวคิดที่เสนอทันที จึงเป็นการเสนอแบบร่างเพียงครั้งเดียว เท่านั้นสำหรับโครงการนี้

จากนั้น ไอ เอ็ม เปย์ จึงเริ่มลงมือทำงานร่วมกับ สถาปนิก สถาปนิกนักอนุรักษ์ วิศวกร ภัณฑารักษ์ ปฏิสังขรณ์กร นักโบราณคดี นักวิทยาศาสตร์ นักบริหารจัดการกายภาพ นักวางแผน นักผังเมือง ภูมิสถาปนิก มัณฑนากร ศิลปิน ผู้รับเหมา ช่างฝีมือ และกรรมการ รวมกันทั้งหมดกว่า พันคน ที่ต่างทุ่มเทกำลังในการทำงานอย่างเต็มที่ศึกษาค้นคว้า เพื่อหาแนวทาง วิธีการ และเทคนิคที่ เหมาะสมที่สุดในการเก็บรักษาและจัดแสดงงานศิลปะ การอนุรักษ์มรดกทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ และสถาปัตยกรรม การแสดงความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีแห่งยุคสมัย และการสะท้อน ภูมิปัญญาของมนุษยชาติทั้งในอดีตและปัจจุบันให้เป็นที่ประจักษ์



ภาพที่ 5 ภาพ ไอ เอ็ม เปย์

(ที่มา :[https://th.wikipedia.org/wiki/ไอ.\\_เอ็ม.\\_เพ](https://th.wikipedia.org/wiki/ไอ._เอ็ม._เพ)) สืบค้นวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2559

### การปรับปรุงพิพิธภัณฑ์

แนวทางในการออกแบบปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ ครั้งนี้มาจากสภาพและปัญหาต่างๆ เริ่มตั้งแต่ลักษณะอาคารที่พอมยาวของพระราชวังลูฟว์ เนื่องมาจากการก่อสร้างต่อเติมในอดีต ทำให้การจัดแสดงงานศิลปะ การสัญจร และการเข้าชมนั้นยุ่งยาก สับสนและไม่สะดวก สภาพพื้นที่จำกัดและไม่เพียงพอ กับจำนวนงานศิลปะที่มีอยู่จำนวนมาก อีกทั้งจำนวนผู้เข้าชมเพิ่มมากขึ้นทุกปี โดยเฉพาะผู้ชมที่มาเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ และนักท่องเที่ยวที่มีเวลาจำกัด จึงเลือกชมงานศิลปะเพียงบางชิ้น เท่านั้น พื้นที่ส่วนอำนวยความสะดวกผู้เข้าชม ส่วนงานเทคนิคของพิพิธภัณฑ์ ส่วนบริการ และงานระบบอาคาร ล้วนคับแคบและล้าสมัย ทางเข้าออก ระบบการสัญจรภายในและภายนอก และที่จอดรถมีไม่พอเพียงและ ไม่เหมาะสม และบริเวณพิพิธภัณฑ์แยกตัวออกจากชุมชนโดยรอบ ทั้งที่ตั้งอยู่ใจกลางปารีสมหานคร ท่ามกลางชุมชนที่มีกิจกรรมคึกคักอยู่แล้ว ประเด็นดังกล่าวล้วนเป็นโจทย์ สำหรับสถาปนิกที่จะต้องหาคำตอบ

นอกจากนี้การปรับปรุงเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ ให้สามารถสัมผัสชื่นชมงานศิลปะที่มีรูปแบบและขนาดต่างๆ กัน ไม่ว่าจะเป็นงานประติมากรรม จิตรกรรม และศิลปะวัตถุต่าง ๆ ซึ่งสัมพันธ์กับการจัดแสดง ทิศทาง และลำดับการเข้าชม วิธีการตั้งแสดง ระยะห่าง และระดับมุมมองของผู้ชม รวมทั้งเอื้อต่อการพินิจพิจารณา ชื่นชมเป็นระยะเวลานาน และการให้ข้อมูลความรู้ประกอบ ในรูปแบบของแผ่นพับ ป้ายข้อมูล แผ่นข้อมูล ข้อมูลที่อยู่ในรูปเสียงและภาพ และข้อมูลสารสนเทศอื่น

### การจัดแสดงงานศิลปะ

เนื่องจากสถานที่จัดแสดงนั้น อยู่ในอาคารประวัติศาสตร์ ที่เคยเป็นพระราชฐาน และกระทรวง ทบวง กรมมาก่อน ทำให้สภาพพื้นที่ภายในอาคาร ขนาดของห้อง รูปแบบ และวัสดุแตกต่างกันมากมายตามการใช้สอยเดิม ได้แก่ ห้องพระโรง ที่ประทับ ห้องประชุม โถงธุรการ ห้องเก็บของ ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีสวนใต้ดิน และใต้หลังคา และส่วนภายนอก เช่นเดียวกับ โครงสร้างที่หลากหลาย ทั้งโครงสร้างช่วงกว้าง โครงสร้างโค้งเล็ก ดังนั้นการออกแบบปรับปรุงจึงต้องพิจารณาถึงความหลากหลายของสิ่งต่างๆ เหล่านี้อย่างรอบคอบ เพื่อให้เหมาะสมกับงานศิลปะที่จัดแสดง ทั้ง 7 กลุ่ม ที่แบ่งออกตามยุคสมัยและประเภทของงาน ได้แก่ ตะวันออกและอิสลาม อียิปต์ กรีก และโรมัน ประติมากรรม จิตรกรรม ศิลปะวัตถุ ภาพวาดและภาพพิมพ์ และประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์

หากมีการรื้อถอนผนังภายในอาคารบางส่วน เพื่อการใช้สอยต่างๆ ก็พิจารณาให้ความสำคัญทั้งทางด้านประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรม อย่างเช่น บริเวณห้องใต้หลังคาและใต้ดิน การตกแต่งพื้นและผนังใหม่ ตามรูปแบบและโครงสร้างเดิม การรื้อฝ้าเพดานและเปลี่ยนวัสดุผนังหลังคาบางส่วน เพื่อรับแสงธรรมชาติ



ภาพที่ 6 ภาพMona Lisa (1503-1507)

(ที่มา :<http://artobet.com/artists>) สืบค้นวันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2559

นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญในเรื่องตำแหน่งดวงโคมแสงสว่างและสีของฉากหลัง รวมไปถึงระบบอาคาร เพื่อรักษาอุณหภูมิและความชื้นของอากาศ ความเข้มของแสง ระบบรักษาความปลอดภัยทั้งอัคคีภัย โจรภัย และภัยพิบัติต่างๆ ซึ่งระบบทั้งหมดแทรกประสานอย่างกลมกลืน ไม่สร้างความรำคาญใจ ทำลายสมาธิในการชื่นชมงานศิลปะ

งานศิลปะที่แสดงมีความหลากหลายและมีจำนวนมากมาย ทำให้ระยะเวลาในการเข้าชมต้องใช้เวลาเป็นวันหรือหลายวัน ถ้าจะดูกันอย่างละเอียด ตัวเลขปัจจุบันของเวลาเข้าชมจะเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 3 ชั่วโมง อย่างไรก็ตามสำหรับผู้ที่มีเวลาจำกัด และมีวัตถุประสงค์จะดูงานศิลปะเฉพาะอย่างหรือเฉพาะงาน จะได้รับแจกเอกสารอธิบายข้อมูลสำคัญ ผังอาคาร และงานที่แสดงในแต่ละชั้นแต่ละอาคาร โดยแยกสีชัดเจน รวมทั้งมีรูปผลงานชิ้นสำคัญ เช่น หินงอ้านโมนาลิซา หินงอ้านไวแชน วินัส ทายไรซ์พ ของ ไมเคิล แองเจโล (Micheal Angelo) เป็นต้น เอกสารประชาสัมพันธ์ที่ว่ามีพิมพ์ไว้หลายภาษา นอกจากฝรั่งเศสแล้ว ยังมี กรีก อังกฤษ เยอรมัน สเปน อิตาลี โปรตุเกส ญี่ปุ่น จีน อหรับ

#### การจัดแสดงภายนอกแต่อยู่ภายใน

งานศิลปะที่จะจัดแสดงเพิ่มขึ้นในพิพิธภัณฑ์ลูฟ ส่วนหนึ่ง คือ งานประติมากรรมหินอ่อนที่เคยประดับประดา ภายนอกอาคารประวัติศาสตร์ยุคสมัยต่างๆ เมื่อนำมาเก็บรวบรวมและจัดแสดงไว้ในห้อง ทำให้ไม่ได้บรรยากาศ และมีปัญหาเรื่องขนาดและมุมมองที่เหมาะสม จึงมีการปรับปรุงบริเวณลานโล่งระหว่างอาคารเดิม ในส่วนของกระทรวงการคลังที่เป็นลานจอดรถยนต์และลานขนส่ง บริการ ให้กลายเป็นลานแสดงประติมากรรมกลางแจ้ง โดยสร้างหลังคาโครงสร้างเหล็กมุงแผ่นกระจกปิดครอบ เพื่อรักษาอุณหภูมิและสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม อีกทั้งได้รับแสงธรรมชาติ

พื้นที่ที่เคยอยู่ภายนอกอาคาร จึงกลายเป็นพื้นที่ภายในอาคารที่ดูเหมือนภายนอกอาคาร นอกจากนี้มีการปรับพื้นยกระดับ มีบันไดและทางลาดเชื่อมตลอด ผู้ชมจึงสามารถเดินขึ้นชมผลงาน หรือนั่งพักได้ สถานที่แสดงงานประติมากรรมที่ว่านี้ แบ่งออกเป็นสามส่วนตามสภาพลานที่มีอยู่เดิม ได้แก่ Cour Khorsabad แสดงงานประติมากรรมสมัยเมโสโปเตเมีย (Mesopotamian) ที่ล้ำค่า และมีชื่อเสียง โดยเฉพาะรูปสลักขนาดใหญ่ที่เคยประดิษฐานในศาสนสถาน การจัดแสดงนั้นติดตั้งบนส่วนอาคารที่สร้างจำลองขึ้นใหม่ ทำให้ผู้ชมเข้าใจชัดเจน ส่วน Cour Marly แสดงงานประติมากรรมฝรั่งเศสตั้งแต่ศตวรรษที่ 5 ถึง 18 และ Cour Puget แสดงงานตั้งแต่ศตวรรษที่ 18-19

#### สถาปัตยกรรมภายใน

ด้วยพระราชวังลูฟว์ ที่ก่อสร้างมาตั้งแต่สมัยเรเนสซองส์นั้น ใช้หินเป็นวัสดุก่อสร้างหลัก ดังนั้น ไอ เอ็ม เปย์ จึงเลือกใช้หินชนิดเดียวกัน ให้เกิดความกลมกลืนกับอาคารเดิม รวมทั้งการตกแต่งภายในทั้งที่พื้น ผนัง และเพดาน สร้างเอกภาพให้กับงานสถาปัตยกรรม อย่างชัดเจน

วัสดุก่อสร้างอื่นที่สำคัญ คือ คอนกรีต ที่ใช้ในส่วนของโครงสร้างรองรับพื้น ผนัง และเพดาน บางส่วนของโครงสร้างนี้จะปรากฏให้เห็น โดยไม่มีวัสดุหรือปูนทับ สถาปนิกกำหนดให้ช่างก่อสร้าง คัดหิน ทราเยและปูน เพื่อให้เกิดคอนกรีตสีพิเศษและเนื้อสีสม่ำเสมอทั้งโครงการ



ภาพที่ 7 ทางเดินห้องโถงใหญ่

(ที่มา :<http://www.secretearth.com/attractions/201-louvre-museum>)

สืบค้นวันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2559

#### พิธีมิดแก้วของ ไอ เอ็ม เปย์

รูปทรงพิธีมิดที่เด่นชัด ท่ามกลางหมู่ปราสาทราชมณเฑียรแห่งนี้ สะท้อนความฝันและความจริง ด้วยฝีมือการออกแบบของสถาปนิก ที่แสดงให้เห็นว่า พิธีมิดของอียิปต์ที่สร้างด้วยหินทิบตันในอดีตนั้น เป็นเพียงสถานที่อาศัยอันลึกลับของจักรพรรดิผู้ไร้ชีพ แต่พิธีมิดของฝรั่งเศสที่สร้างด้วยโลหะและกระจกโปร่งใสในปัจจุบัน เป็นสถานที่ต้อนรับมนุษยชาติมากมายหลายล้านคน





ภาพที่ 8 พีระมิดลูฟว์ในยามเย็น

(ที่มา :<http://www.secretearth.com/attractions/201-louvre-museum>)

สืบค้นวันที่ 15 เมษายน พ.ศ. 2559

ที่จริงพีระมิดแก้วใส คือ หลังคาของพื้นที่ส่วนต้อนรับ ที่อยู่ลึกลงไปใต้ระดับดินถึง 9.00 เมตร ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญในการปรับปรุง รวมทั้งเป็นทางเข้าออกหลักด้วย จึงต้องมีพื้นที่ใหญ่โตเพื่อรองรับกับจำนวนผู้คนที่เข้าชม ดังนั้นหลังคาปิรามิดจึงมีขนาดใหญ่ กว้างยาวถึง 35.40 เมตร และสูง 21.65 เมตร โดยมีมุมเอียงเท่ากับ 52 องศา แผ่นกระจกใสที่ใช้มีจำนวนหลายพันแผ่น รวมกันแล้วเท่ากับพื้นที่สองพันตารางเมตร เป็นกระจกคุณภาพดีของฝรั่งเศส แซงต์โกเบียง (Saint Gobain) ส่วนโครงสร้างโลหะประกอบด้วยชิ้นส่วนต่างๆ ถึงหกพันท่อน มีจุดยึดต่อกันหนึ่งหมื่นห้าพันจุดด้วยตัวสลักยึดมากถึง สองแสนตัว ในการดูแลรักษาทำความสะอาด จะมีหุ่นยนต์และพนักงานทำความสะอาดที่ชำนาญในการปีนเขาดูแลตลอดเวลา

พีระมิดลูฟว์ (Louvre Pyramide) หรือในชื่อทางการว่า the Grand Louvre ถูกสร้างขึ้นในปี 1980 เป็นพีระมิดขนาดใหญ่ ประกอบไปด้วยแก้ว และโลหะ พีระมิดใหญ่ตรงกลางล้อมรอบด้วยสามพีระมิดที่มีขนาดเล็กในลานหลัก (Cour Napoléon) ของพระราชวังลูฟว์ (Palais du Louvre) พีระมิดขนาดใหญ่ทำหน้าที่เป็นทางเข้าหลักของพิพิธภัณฑสถานลูฟว์ พีระมิดลูฟว์สร้างเสร็จสมบูรณ์ในปี 1989 และได้กลายเป็นสถานที่สำคัญของเมืองปารีส และโครงสร้างกระจกที่ทันสมัยซึ่งรูปแบบความคมชัดที่ดีกับอาคารที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์

ครั้งแรกที่มีการนำเสนอในปี 1981 โดยประธานาธิบดีฝรั่งเศส นายฟรังซัวส์ มิตเตอรองด์ เพื่อขยายและทันสมัย โดยในปี 1970 ที่มีอายุหลายศตวรรษพระราชวังลูฟว์พยายามที่จะรับมือกับจำนวนที่เพิ่มขึ้นของผู้เข้าชม ทางเข้ามีขนาดเล็กเกินไปแต่ละปีก็มีทางเข้าและรูปแบบที่แตกต่างกัน จึงทำให้เกิดความสับสนว่าผู้เข้าชมพยายามที่จะหาทางเข้าหรือออก นายฟรังซัวส์จึงแนะนำให้ขยายพิพิธภัณฑสถานโดยการย้ายกระทรวงการคลัง - ซึ่งได้ครอบครองปีก Richelieu ของพิพิธภัณฑสถานลูฟว์ ตั้งแต่ 1,873 - เพื่อย่านเมอร์ซี สุดท้ายพิพิธภัณฑสถานลูฟว์สามารถครอบครองทั้งอาคารรูปด้วย

นายฟรังซัวส์ได้แต่งตั้งสถาปนิกจิน-อเมริกัน เปย์หมิง เป็นผู้ดูแลโครงการแกรนด์ลูฟว์ในการปรับขยายการที่ทันสมัยและบูรณาการ เปย์แนะนำให้ชุด Cour Napoléon - ลานกลาง - และสร้าง

ห้องโถงทางเข้าใต้ดิน - ฮอลล์Napoléon - มีการเข้าถึงที่แตกต่างกันสามปีกและพื้นที่สำหรับร้านค้า, ร้านอาหารและสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ นี้จะแก้ปัญหาการเข้าถึงของพิพิธภัณฑลุ่ม

### รูปทรงเรขาคณิต

สำหรับการเข้าสู่ระดับใต้ดินที่ต้องการที่จะหลีกเลี่ยงได้มองเช่นสถานีรถไฟใต้ดินเพียง และเขาต้องการลักษณะของอาคารที่จะดึงดูดผู้เข้าชมไปยังทางเข้าพิพิธภัณฑลุ่ม โครงสร้างคอนกรีตที่เป็นของแข็งที่ชอบ - อาคารตะวันออกของเขาใน แกลลอรี่ศิลปะแห่งชาติในกรุงวอชิงตันดีซี - ออกจากคำถามตั้งแต่นั้นจะปะทะกับอาคารที่คลาสสิกของพระราชวังลูฟ

หลังจากที่ได้ศึกษาผลงานของAndré Le Notre - ภูมิทัศน์ที่ดีของฝรั่งเศสออกแบบ - ผู้ที่ปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดหลายเรขาคณิตเปี่ยมมาพร้อมกับรูปทรงของปิรามิดซึ่งจะเป็นสัญญาณที่เป็นศูนย์กลางของลาน เขาเลือกใช้สำหรับหุ้มแก้วตั้งแต่นั้นจะน้อยลงแล้วและยังจะช่วยให้แสงที่จะเข้าสู่ห้องโถงด้านล่าง

### แผนกต้อนรับเปิดบริการที่เป็นมิตร

พื้นที่ที่ร่วไหลออกมาคำว่าปิรามิดที่ทันสมัยจะได้รับการสร้างขึ้นในหัวใจของพิพิธภัณฑลุ่ม , นักวิจารณ์ส่วนใหญ่ได้อย่างรวดเร็วเพื่อโจมตีการออกแบบที่กล้าหาญ แผนยังก่อให้เกิดเสียงไว้วางกับลงไม้ลงมือซึ่งเป็นที่เหนี่ยวนำของโครงการที่ทันสมัยหลังจากการก่อสร้าง หอ Montparnasse และอาคารอ่อนโยนของ La Défense โพลล์ชี้ส่วนใหญ่ของชาวฝรั่งเศสไม่เห็นด้วยโครงสร้าง แต่ไม่นานหลังจากเข้ารับตำแหน่งอย่างเป็นทางการของพีระมิดในเดือนมีนาคมปี 1989 ได้อย่างรวดเร็วลดความขัดแย้งและพิพิธภัณฑลุ่มพีระมิดกลายเป็นหนึ่งในสถานที่ที่ทันสมัย และเป็นที่รักมากที่สุดของปารีส

### การออกแบบ

พีระมิดค่อนข้างเจียมเนื้อเจียมตัวในขนาดที่เมื่อเทียบกับปีกพระราชวังโดยรอบของพิพิธภัณฑลุ่ม มันมีความสูงประมาณ 22 เมตร (72ft) และมาตรการฐานเพียงกว่า 35 เมตร (116ft) มันถูกขนานข้างด้วยสามพีระมิดขนาดเล็กและสะท้อนให้เห็นถึงสระว่ายน้ำด้วยน้ำพุที่ทันสมัย

ความพยายามมากที่จะทำให้พีระมิดเป็นโปร่งใสเป็นไปได้ 675 เพชรรูปและ 118 บานหน้าต่างเป็นรูปสามเหลี่ยมที่ถูกประดิษฐ์โดยเฉพาะเพื่อให้พวกเขาสมบูรณ์ชัดเจน เรียนยังได้จ่ายให้แก่ 128 คานเหล็กและ 16 สายเหล็กบานหน้าต่างที่ถือร่วมกัน เทคโนโลยีจากเรือยอชท์เทคโนโลยีขั้นสูงถูกนำมาใช้เพื่อให้พวกเขามีขนาดเล็กและไม่เป็นการรบกวนที่เป็นไปได้

### ตำนานเมือง 666 บานหน้าต่าง

จะได้รับโดยอ้างว่าบางอย่างที่บานหน้าต่างกระจกในจำนวนพีระมิดลูฟว่า 666 “จำนวนสัตว์” มักจะเกี่ยวข้องกับ ซาตาน หนังสือ Dominique Stezepandt ของ นายฝรั่งเศส มิตรรงค์ Architecte de l'Univers บอกว่า “พีระมิดคือหุ้มเทให้กับการไฟฟ้าอธิบายว่าสัตว์ใน หนังสือวิวัฒน์ โครงสร้างทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับจำนวน 6”

เรื่องราวของ 666 บานหน้าต่างที่เกิดขึ้นในช่วงปี 1980 เมื่อตีพิมพ์โบรชัวร์อย่างเป็นทางการในระหว่างการก่อสร้างไม่แน่นอนอ้างตัวเลขนี้ (แม้สองครั้ง แต่ไม่กี่หน้าก่อนหน้าจำนวนรวมของ

บานหน้าต่างได้รับเป็น 672 แทน) จำนวน 666 นอกจากนี้ยังได้รับการกล่าวถึงในหนังสือพิมพ์หลายฉบับ พิพิธภักท์ลูฟร์ แต่ระบุว่าปิรามิดสำเร็จรูปมี 673 กระจก (603 rhombi และ 70 เหลี่ยม) ตัวเลขที่สูงขึ้นได้โดย David A. Shugarts ที่รายงานว่ามี 689 ชิ้นส่วนของกระจก David A. Shugarts ได้รับการเป็นส่วนหนึ่งของสำนักงานของ เป่ย์

คณิตศาสตร์ประถมศึกษาช่วยให้การนับง่ายของบานหน้าต่าง: ทั้งสามด้านของปิรามิดโดยไม่ต้องเข้ามี 18 บานหน้าต่างเป็นรูปสามเหลี่ยมและ 17 แถวของขนมเปียกปูนคนที่จัดอยู่ในรูปสามเหลี่ยม จึงให้ บานหน้าต่างขนมเปียกปูน (171 บานหน้าต่างทั้งหมด) มีทางเข้าด้านข้าง แต่มี 11 บานหน้าต่างน้อย (9 ขนมเปียกปูน 2 รูปสามเหลี่ยม) ดังนั้นพีระมิดที่ประกอบด้วย rhombi และสามเหลี่ยม 673 บานหน้าต่างรวม ตำนานวังวนในปี 2003 เมื่อ แคนบราร์น รวมอยู่ในนวนิยายที่ขายดีที่สุดของเขา Da Vinci Code ซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องสะท้อนให้เห็นว่า "ปิรามิดนี้ที่ประธานาธิบดีความต้องการของมิติอย่างชัดเจนได้รับการสร้างขึ้นมาจากตรง 666 บานหน้าต่างกระจก - ที่แปลกประหลาด คำขอที่ได้รับมักจะเป็นประเด็นร้อนในหมู่ซึ่งชอบสมรู้ร่วมคิดที่อ้างว่า 666 เป็นจำนวนชาตาน อย่างไรก็ตาม David A. Shugarts รายงานว่าตามที่โฆษกหญิงของสำนักงานของ IM Pei ประธานาธิบดีฝรั่งเศสไม่เคยระบุจำนวน ของบานหน้าต่างที่จะใช้ในปิรามิด สังเกตว่าชาวลิอ 666 หมุนเวียนในหนังสือพิมพ์ฝรั่งเศสในช่วงกลางทศวรรษ 1980 เธอกล่าวว่า "ถ้าคุณจะพบบทความที่เก่าและไม่ได้ดำเนินการใด ๆ การตรวจสอบความเป็นจริงลึกและมีความหมาย

### La Pyramide Inversée

La Pyramide Inversée (Inverted Pyramid) เป็นสกายไลท์ใน Carrousel du Louvre ห้างสรรพสินค้าในด้านหน้าของพิพิธภัณฑลลูฟร์ ดูเหมือนว่าคว่ำลงและรุ่นเล็กของพีระมิดลูฟร์

### การปรับปรุง

ที่ออกแบบมาสำหรับพิพิธภัณฑลลูฟร์ที่ดึงดูด 4.5 ล้านคนต่อปี, ปิรามิดพอถึงเวลาเข้าร่วมประชุมพิพิธภัณฑลลูฟร์ได้สองเท่าในปี 2014 ระหว่างปี 2014 และปี 2017 รูปแบบของพื้นที่ห้อง

## 2. ศึกษาหลักการออกแบบและเทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกาย

### การออกแบบเสื้อผ้า

### ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้า

คำว่า การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง ได้ให้ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการแสดงแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกาย ซึ่งแต่ละแบบตัวอย่างจะมีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไปตามแนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยมีขนบธรรมเนียมประเพณี และความนิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้นๆ หรือท้องถิ่นนั้นๆ เป็นปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว ทั้งนี้แนวความคิดสร้างสรรค์นั้นอาจจะเกิดขึ้นใหม่โดยอิสระ หรือดัดแปลงมาจากเครื่องแต่งกายซึ่งเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้น หรือเคยได้รับความนิยมาแล้วในอดีต

ดังที่ทราบกันอยู่แล้วว่า เมื่อมนุษย์ถือกำเนิดขึ้นในโลก มนุษย์ดำรงชีวิตในสภาพร่างกาย เปลือยเปล่าเช่นเดียวกับสัตว์โลกชนิดอื่นๆ แต่ด้วยเหตุที่มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่มีผิวหนังบอบบางมาก จึงประสบกับความยากลำบากในการดำรงชีวิต อันเนื่องมาจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น ในยุคหินเก่า (Old Stone Age) มนุษย์ต้องเผชิญกับภูมิอากาศที่หนาวเย็นของโลกในยุคน้ำแข็ง นอกจากนี้ มนุษย์ยังได้รับความทุกข์ทรมานจากการถูกหนามเกี่ยว การกัดต่อยของสัตว์ หนอนและแมลงต่างๆ ที่เป็นอันตรายต่อผิวหนังของมนุษย์ บางครั้งถึงขั้นทำให้ต้องเสียชีวิต มนุษย์จึงต้องปรับตัว โดยนำเอาสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ใบไม้ หนังสัตว์ มาห่อหุ้มร่างกาย เพื่อความอยู่รอด

สำหรับการเริ่มใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของมนุษย์ในสมัยแรกๆ นั้น เข้าใจว่าคงยังไม่มี การออกแบบแต่ประการใด และการใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายก็ใช้เนื่องมาจากความจำเป็น ซึ่งความจำเป็นของมนุษย์ที่ต้องแต่งกายในขั้นแรกคือ เพื่อปกปิดร่างกาย เพื่อป้องกันความร้อนหนาวจากสภาพดินฟ้าอากาศ และเพื่อป้องกันสัตว์และแมลง โดยยังมีได้คำนึงถึงด้านความสวยงามแต่อย่างใด แต่จะคำนึงถึงความสบายตัวมากกว่า คำว่า เครื่องแต่งกาย หมายถึงสิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ได้แต่งกายโดยใช้เครื่องห่อหุ้มร่างกายจากสิ่งที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ใบหญ้า หนังสัตว์ ขนนก ดิน สี ฯลฯ

ครั้นถึงยุคหินใหม่ (New Stone Age) มนุษย์มีความเจริญทางด้านวิทยาการมากขึ้น จึงค้นคิดได้ถึงวิธีการนำเอาเส้นใยจากต้นแฟล็กซ์ (Flax) มาทอเป็นผ้าลินิน (Linen) และรู้จักวิธีนำใยจากต้นไม้อื่นๆ มาทอเป็นผ้าเพิ่มชนิดขึ้นเรื่อยๆ เพื่อนำมาใช้ตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกาย ซึ่งได้รับการออกแบบให้มีรูปแบบแตกต่างกันไป เนื่องจากความแตกต่างด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพกิจการงานและอาชีพที่ทำ สภาพสังคมและเศรษฐกิจ ประโยชน์ใช้สอย รวมถึงความต้องการดึงดูดใจเพศตรงข้าม

ในสมัยต่อมาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ใช้เป็นเครื่องแสดงสถานะของตนเอง โดยเริ่มมีมาตั้งแต่สมัยอียิปต์และสมัยกรีกโบราณ ซึ่งหลักฐานทางด้านการแต่งกายพบได้จากซากศพและรูปปั้นโบราณ แนวคิดดังกล่าวได้สืบทอดมาถึงสมัยโรมันโบราณ โดยเริ่มมีการใช้เสื้อคลุมชนิดต่างๆ ที่มีสัญลักษณ์ หรือขีดแสดงชั้นยศของทหาร ซึ่งเป็นแนวคิดเกี่ยวกับแฟชั่นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งกายของมนุษย์มีสาเหตุที่ทำให้แตกต่างกัน นอกจากเพื่อการแสดงสถานะดังกล่าวแล้ว ในปัจจุบันยังมีแรงกระตุ้นในเรื่องการแต่งกาย เพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเองสังคมและอื่นๆประกอบกัน

ในปัจจุบันความตึงการทางสังคม เป็นตัวกำหนดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของคนในสมัยต่างๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคมในวงนั้น คนที่อยู่ในสังคมเดียวกันจึงมีการแต่งกายที่คล้ายคลึงกัน แต่อาจแตกต่างกันไปบ้าง สาเหตุมาจากโอกาส ความต้องการทางสังคมฐานะทางเศรษฐกิจ ตลอดจนบุคลิกลักษณะและรูปร่างของแต่ละคนซึ่งไม่เหมือนกัน

### สาเหตุที่ทำให้มนุษย์แต่งกายแตกต่างกัน

สภาพภูมิอากาศ ประเทศที่อยู่ในภูมิภาคแถบเส้นอาร์กติก จะมีอากาศหนาวจัด จำเป็นต้องมีการป้องกันอากาศที่หนาวเย็น ทำให้นิยมใช้เสื้อผ้าที่ทำจากขนสัตว์หนังสัตว์ หรือใช้เครื่องนุ่งห่มที่หนาปกปิดร่างกายเพื่อให้เกิดความอบอุ่น สำหรับประเทศแถบร้อนจะใช้เสื้อผ้าบางเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับสภาพภูมิอากาศ แต่บางครั้งในพื้นที่ซึ่งมีสภาพภูมิอากาศหลายฤดู เสื้อผ้าก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่เหมาะสมให้เห็นถึงสภาพภูมิอากาศเสมอไป นอกจากความหนา บางของผ้าแล้ว การเลือกใช้สีของเสื้อผ้าก็สามารถช่วยป้องกันความร้อนได้ เช่น การสวมเสื้อผ้าสีเข้มเพื่อป้องกันความร้อนจากแสงอาทิตย์ เป็นต้น

ศัตรูทางธรรมชาติ เพื่อป้องกันอันตรายที่จะเกิดจากศัตรูทางธรรมชาติต่างๆ ซึ่งก่อให้เกิดการปกปิดร่างกายด้วยวิธีต่างๆ เช่น การสวมรองเท้าบู๊ท (Boot) ปิดถึงบริเวณน่อง เมื่อเวลาเดินป่า หรือในที่ที่มีอันตราย เป็นต้น

อาชีพและการทำงาน เริ่มตั้งแต่ในศตวรรษที่ 19 มีการปฏิวัติทางด้านอุตสาหกรรมเสื้อผ้า การผลิตเส้นใยมีการพัฒนาขึ้น สามารถผลิตเส้นใยได้ตรงตามความต้องการของผู้สวมใส่ และเหมาะสมกับประเภทของงานที่ทำ เช่น งานประเภทอุตสาหกรรมในโรงงาน ต้องการเสื้อผ้าประเภทที่มีความหนาและทนทาน ข้าราชการ ทหาร ตำรวจ ก็ต้องการลักษณะของผ้าต่างกัน โดยเฉพาะเสื้อผ้าของพนักงานดับเพลิงที่ต้องการเสื้อผ้าที่สามารถทนความร้อน และป้องกันภัยอันตรายจากเพลิงไหม้ได้ เป็นต้น การที่มนุษย์พยายามคิดค้นเปลี่ยนแปลงเสื้อผ้าให้เหมาะกับงานที่ใช้ นั้น เป็นลักษณะการปรุงแต่งพิเศษเพื่อให้เกิดคุณสมบัติต่างๆ เหมาะสมตามความต้องการของแต่ละอาชีพ

ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม การอยู่ร่วมกันของคนในสังคมจำเป็นต้องมีระเบียบกฎเกณฑ์เพื่อให้เกิดความสงบสุข แนวปฏิบัติที่สืบทอดกันมาจนกลายเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมในที่สุด สำหรับในด้านการแต่งกาย จะมีการฉลองประเพณีสำคัญต่างๆ ด้วยการตกแต่งประดับประดาร่างกายในสวยงาม ด้วยเสื้อผ้าเครื่องประดับ เพื่อแสดงถึงยศและตำแหน่ง การแต่งกายของมนุษย์จะแตกต่างกันออกไป แล้วแต่สภาพของสิ่งแวดล้อม และความจำเป็นเมื่อจำเป็นมารวบรวมเข้า ก็จะกลายเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมการแต่งกายของแต่ละชนชาติไปในที่สุด

การแต่งกายของคนไทยเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ ที่ได้รับการผสมผสานความคิดในด้านต่างๆ เข้าด้วยกัน จากการศึกษาประวัติศาสตร์พบว่า ไม่ว่าจะเป็นยุคสมัยใดก็ตามการแต่งกายของคนไทยจะได้รูปแบบของเสื้อผ้ามาจากกลุ่มคนชั้นสูง ได้แก่ ราชสำนัก เศรษฐี หรือผู้ที่มีฐานะและคนในเมืองหลวงเป็นส่วนใหญ่ สำหรับชาวบ้านในชนบท หรือคนธรรมดาสามัญมักเป็นผู้ตามมากกว่าเป็นผู้นำ

ศาสนา ศาสนามีบทบาทสำคัญในการแต่งกายโดยจะเห็นได้จากในสมัยที่เกิดสงครามทางศาสนาขึ้น เช่น สงครามครูเสด ซึ่งยืดเยื้อนานกว่า 100 ปี มีการสู้รบกันตลอดเวลา เป็นเวลานานมากจนทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างกันขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เมื่อเหตุการณ์สงบ ผลจากสงครามทำให้ความเจริญในด้านต่างๆ หยุดันึง วัฒนธรรมต่างๆ รวมทั้งการแต่งกายก็หยุดันึงด้วยเช่นกัน

สภาพสังคมและเศรษฐกิจ ความแตกต่างของสภาพสังคมและเศรษฐกิจ มีบทบาทสำคัญที่ทำให้เกิดความแตกต่างด้านการแต่งกาย เนื่องจากสังคมทั่วไปมีหลายระดับชั้นและแบ่งแยกกันตามฐานะทางเศรษฐกิจ เช่น ชนชั้นกษัตริย์ ชุนนาง ชาวบ้าน และชนชั้นกรรมกร ซึ่งแต่ละระดับชั้นจะมีลักษณะการแต่งกายแตกต่างกัน สำหรับการแต่งกายของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย และตามปัจจัยที่เปลี่ยนแปลง เช่น การเมืองการปกครอง อิทธิพลของสังคมและเศรษฐกิจ

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นจะบ่งบอกถึงวรรณะ ฐานะการศึกษา และบุคลิกของแต่ละคนที่สวมใส่และรวมถึงรสนิยมที่ดีหรือไม่อีกด้วย ในปัจจุบันแฟชั่นการแต่งกายทั้งของชายและหญิงเป็นสากลมากขึ้นกว่าแต่ก่อน รูปแบบขอเสื้อผ้าของคนในสังคมเดียวกันจึงไม่ค่อยแตกต่างกันมากนัก แต่อย่างไรก็ตามก็ยังมีสาเหตุที่ทำให้เกิดการแต่งกายที่แตกต่างกันพอสรุปได้ดังนี้

#### ลักษณะของการออกแบบเสื้อ

การออกแบบเสื้อแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

การออกแบบในโครงสร้างของเสื้อผ้า (Structure Design) หมายถึง การกำหนดโครงสร้างรูปทรง และเส้นกรอบนอก (Silhouettes) ของเสื้อผ้า รวมถึงชนิดของตะเข็บเสื้อ ชนิดของปกเสื้อ ชนิดของแขนเสื้อ ชนิดของกระเป๋าสี เนื้อผ้าที่นำมาตัดเย็บและส่วนปลีกย่อยอื่นๆ ซึ่งถือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับตัวเสื้อ ถ้าขาดส่วนตกแต่งนั้นไปจะทำให้เสื้อผ้านั้นไม่สมบูรณ์ การออกแบบในโครงสร้างนี้จึงมีความสำคัญมาก เพราะถ้าสามารถออกแบบในโครงสร้างได้ดีจะมีผลทำให้เสื้อผ้านั้นเป็นเสื้อผ้านั้นเป็นเสื้อผ้าชั้นสูงและมีราคาแพง นอกจากนั้นยังอยู่ในสมัยได้นานอีกด้วย

การออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมภายนอกโครงสร้าง (Decorative Design) เสื้อผ้าบางตัวอาจได้รับการออกแบบตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับเสื้อตัวนั้น โดยการนำวัสดุอื่นนำมาเพิ่มเติมทำให้เกิดลวดลายในตัวเสื้อ เช่น ตีดลูกไม้ กระดุม ปีกลวดลาย ตีดโบ เป็นต้น การตกแต่งที่สามารถเสริมแบบเสื้อเดิมให้เด่นขึ้น ควรใช้ส่วนตกแต่งเหล่านั้นให้สัมพันธ์และมีความเหมาะสมกับโครงสร้างของเสื้อ โดยเฉพาะในเรื่องของสี ขนาด และผิวสัมผัสของวัสดุที่จะนำมาตกแต่งกับบริเวณที่จะตกแต่ง

#### การตกแต่งเสื้อ

การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีสีเขียวๆ อ่อนๆ และแบบเสื้อเป็นแบบพีนๆ ไม่มีลวดลายหรือจุดเด่นใดๆ เหมาะสำหรับผู้ที่มีรูปร่างสมส่วนได้มาตรฐาน ไม่มีส่วนบกพร่อง แต่สำหรับผู้ที่มีรูปร่างผิดปกติหรือมีส่วนหนึ่งส่วนใดบกพร่อง การตกแต่งเสื้อจะช่วยในการปกปิดส่วนบกพร่องทั้งของร่างกาย และฝีมือการตัดเย็บที่งานไม่ประณีตได้ นอกจากนั้นการใช้ส่วนตกแต่งยังช่วยให้เสื้อผ้ามียุคเด่น และสวยงามแปลกตาขึ้นอีกด้วย

วิธีตกแต่งเสื้อ มี 3 วิธี คือ

การตกแต่งวิธีที่ 1 ที่กล่าวถึงเครื่องประดับที่ตกแต่งพร้อมไปกับตัวเสื้อนั้น หมายถึง รองเท้า กระเป๋าถือ เครื่องอภรณ์ ผ้าพันคอ ผ้าเช็ดหน้า ดอกไม้ รวมทั้งถึงมือ ถุงเท้า และหมวกที่ชาวตะวันตกนิยมใช้ด้วย ที่กล่าวมาทั้งหมดต้องเป็นเครื่องตกแต่งและทำหน้าที่อย่างใดอย่างหนึ่งกับตัวเสื้อด้วยจึงจะนับว่าดี เครื่องประดับที่ดีควรมีผลในการส่งเสริมรูปลักษณะทั้งผู้สวมและตัวเสื้อ เครื่อง

ประดับมีแบบอยู่ในตัวของมันเองซึ่งจำกัดการใช้ในสถานที่และโอกาสต่างๆ กัน และต้องสัมพันธ์กับตัวเสื้อและเครื่องประดับด้วยกัน เช่น เสื้อดำหนึ่งตัวติดดอกไม้เหลือง ต่างหูเหลือง ไม่ได้หมายความว่าต้องคาดเข็มขัดเหลือง กระเป๋าถือเหลือง รองเท้าเหลือง เพราะการใช้สีตัดกันมากแห่ง ทำให้ดูเป็นจุดต่างไปทั่ว รองเท้าดำหรือเข็มขัดดำกลับจะดูดีกว่า

สำหรับเครื่องอาภรณ์ในปัจจุบัน ได้เปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยมเช่นเดียวกับเสื้อผ้า เครื่องอาภรณ์มีรูปแบบต่างๆ มากมายตามแบบของเสื้อผ้าด้วย เช่น เมื่อใดที่นิยมสวมเสื้อคอกว้างลึกหรือเปลือยไหล่ สร้อยคอและต่างหูก็มีแบบลวดลายพิสดารขึ้นด้วย การเลือกเครื่องอาภรณ์ที่ถูกต้องสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกของผู้สวมใส่ได้มาก เช่น การสวมสร้อยคอหลายสายสั้นๆ จิตคอเหมาะสำหรับคนคอผอมยาวเท่านั้น

การตกแต่งวิธีที่ 2 เป็นการตกแต่งในโครงสร้างของตัวเสื้อ การตกแต่งลักษณะนี้จะเน้นถึงความสามารถในการตัดเย็บ หรือฝีมือในการเย็บตะเข็บเสื้อในส่วนต่างๆ โดยช่างที่มีความชำนาญตลอดจนการใช้ผ้าเสริมหรือตะเข็บแบบแปลกๆ เช่น การใช้เกล็ดในตัวเสื้อ ใช้ชิ้นส่วนผ้าต่อเป็นรูปต่างๆ การติดกระเป๋าคอปก และเข็มขัด เหล่านี้ล้วนเป็นการตกแต่งทั้งสิ้น และถ้าจะนับว่าถูกต้องและใช้ได้ดีก็ต่อเมื่อส่วนตกแต่งนั้นเป็นส่วนหนึ่งของแบบเสื้อ ตัดออกไม่ได้ และต้องมีหน้าที่ หรือให้ดูเสมือนหนึ่งว่ามีหน้าที่ เช่น กระดุมต้องกลัดได้ กระเป๋าต้องล้วงได้ (แม้ว่าจะไม่ได้ใช้ใส่ของ)

การตกแต่งวิธีที่ 3 คือการนำเอาวัสดุอื่นเข้าไปทำให้เกิดผลภายในตัวเสื้อ เช่น การปักการติดลูกไม้ การเดินเส้น การตัดผ้าปะเป็นรูปต่างๆ เป็นต้น

การเลือกใช้เทคนิคและวิธีการตกแต่งแบบใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความชอบและความถนัดของนักออกแบบแต่ละคน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เสื้อผ้าเกิดจุดเด่นขึ้นนั่นเอง การตกแต่งเสื้อผ้าไม่ว่าจะใช้เทคนิค หรือวิธีการใดก็ตาม นักออกแบบต้องการศิลปะและความเข้าใจในเรื่องการตกแต่ง การเลือกสี ขนาด ส่วนตำแหน่งที่จะใช้ตกแต่ง แต่ถ้าใช้ผิดอย่างใดอย่างหนึ่ง แทนที่เสื้อผ้าจะสวยขึ้น มีราคาแพงขึ้น อาจกลับเป็นไปในทางตรงกันข้ามก็ได้

#### หลักการออกแบบตกแต่งเสื้อ

ในการออกแบบตกแต่งเสื้อนั้นมีหลักในการเลือกชนิดและลักษณะของวัสดุตกแต่ง เพื่อให้เหมาะสมและสัมพันธ์กับโครงสร้างของตัวเสื้อดังนี้

ส่วนตกแต่งนั้นๆ จะต้องสามารถเสริมแบบเสื้อจากโครงสร้างเดิมให้เด่นขึ้น ซึ่งควรจะต้องเลือกส่วนตกแต่งให้สัมพันธ์กับเส้นบนโครงสร้างของเสื้อ เพื่อจะได้ไม่เกิดความรู้สึกที่เสื้อตัวนั้นดูกรูกรังเกินไป

ส่วนตกแต่งนั้นๆ จะต้องสัมพันธ์กับรายละเอียดปลีกย่อย (Scale) และผิวสัมผัสของผ้าตัวเสื้อนั้นด้วย เช่น ถ้าตัวเสื้อเป็นผ้าใยสังเคราะห์ ส่วนตกแต่งที่ทำจากผ้าก็ควรเป็นชนิดที่ทำจากเส้นใยสังเคราะห์ด้วยเช่นกัน เป็นต้น

ส่วนตกแต่งต่างๆ นั้น ถ้านำมาใช้ในบริเวณจำกัด มักจะทำให้ดูเด่นและมีเสน่ห์กว่าจะใช้บริเวณมาก หรือหลายๆ บริเวณ ดังนั้นการใช้ส่วนตกแต่งดังกล่าวควรใช้ไม่เกิน 1 หรือ 2 แห่งบนตัวเสื้อก็เพียงพอแล้ว

สีของวัสดุตกแต่ง อาจจะเป็นสีเดียวกันกับสีของผ้าตัวเสื้อหรือใช้สีตัดกันก็ตาม ควรจะดูไม่ขัดตา ถ้าผ้าตัวเสื้อเป็นลวดลายหลายๆ สี ควรเลือกสีที่เด่นที่สุดของลวดลายนั้นๆ มาเป็นสีของวัสดุที่จะใช้ตกแต่งเพิ่มเติม

ขนาดของวัสดุตกแต่ง ควรสัมพันธ์กับขนาดของบริเวณที่จะตกแต่ง เช่น บริเวณปก หรือ ขอบปลายแขนมักจะมีบริเวณที่เล็ก ต่างกับส่วนของกระโปรงหรือบริเวณลำตัวเสื้อทั้งหมด ขนาดของวัสดุที่ใช้ตกแต่งแต่ละบริเวณควรมีขนาดที่แตกต่างกัน

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า การออกแบบตกแต่งเสื้อผ้ามีเป้าหมายเพื่อทำให้ผู้ที่สวมใส่เสื้อผ้าเกิดความงามตามลักษณะเฉพาะ หรือบุคลิกของแต่ละบุคคล หรือกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า เป็นการออกแบบตกแต่งเพื่อลบลจุดด้วยบนร่างกาย และเสริมสร้างจุดเด่นในร่างกายให้ดูสง่างามยิ่งขึ้น การออกแบบตกแต่งเสื้อจะขึ้นกับแฟชั่น หรือสมัยนิยมซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามประเทศของผู้นำทางด้านแฟชั่นที่มีแนวคิดใหม่ๆ และนำเสนอแนวคิดในรูปแบบของการแสดงแฟชั่นโชว์

การออกแบบและการตกแต่งเสื้อให้เหมาะสมและสวยงาม นักออกแบบต้องเข้าใจองค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบ ซึ่งต้องยึดหลักและกฎเกณฑ์ของศิลปะ ทั้งในด้านความงามและด้านประโยชน์ใช้สอย เพื่อให้ได้ผลงานที่สวยงาม หลักสำคัญที่ต้องคำนึงถึงมีดังต่อไปนี้

#### **สัดส่วน (Proportion)**

สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์ระหว่างแบบเสื้อและขนาดของส่วนต่างๆ ในแบบเสื้อซึ่งต้องมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กัน ความสัมพันธ์ที่ได้จะต้องทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มากเกินไปหรือน้อยเกินไป เบาลเกินไปหรือหนักเกินไป ใหญ่เกินไปหรือเล็กเกินไป นอกจากนั้นสัดส่วนยังเน้นความสัมพันธ์ของส่วนย่อยบนเสื้อผ้าซึ่งกันและกันอีกด้วย ในงานออกแบบเสื้อ จะต้องนำองค์ประกอบของศิลปะมาใช้ร่วมกัน ดังนั้นกฎเบื้องต้นทางด้านศิลปะจะช่วยให้เกิดแนวความคิดเรื่องการจัดภาพที่ดีได้และจะเป็นส่วนที่ช่วยให้เกิดความคิดด้านการออกแบบเสื้อที่ดี สัดส่วนที่สวยงาม และนักออกแบบทั่วไปนิยมใช้คือ หลักของโกลเดนมิน (Golden Mean) หมายถึง อัตราส่วน 3:5:8 หรือ 5:8:13 โดยสมมุติให้ความยาวของเสื้อตั้งแต่คอเสื้อจนถึงชายกระโปรงเป็น 8 หรือ 13 ส่วน เมื่อต้องการจะแบ่งเสื้อชุดนี้ออกเป็น 2 ส่วน ถ้าให้ความยาวทั้งหมดเป็น 13 ส่วน ควรแบ่งส่วนหนึ่งให้เท่ากับ 5 และอีกส่วนหนึ่งเท่ากับ 8 ไม่ควรแบ่งให้ส่วนทั้ง 2 เท่ากัน

การใช้กฎของโกลเดนมิน จะทำให้สัดส่วนย่อยบนเสื้อผ้าที่ถูกแบ่งส่วนดูไม่ขัดตาใช้ได้หลายอย่างเช่น

- ใช้แบ่งชุดติดกัน ชนิดไม่มีการต่อที่เส้นเอวเพื่อเล่นลวดลาย
- ใช้เป็นตัวกำหนดขนาดของวัสดุตกแต่ง และขนาดของช่องไฟที่จะตกแต่ง
- ใช้เป็นตัวกำหนดสัดส่วนความยาวของชายเสื้อเมื่อใช้เสื้อกับกระโปรงคนละท่อน
- ใช้แบ่งสัดส่วนบนเสื้อผ้าชนิดที่มีการเย็บต่อกันที่เส้นเอว
- ใช้กำหนดสัดส่วนของเสื้อผ้าที่มีการแบ่งด้านซ้ายและด้านขวา เพื่อให้เกิดความสมดุล



### วัสดุตกแต่งเสื้อ

วัสดุตกแต่งเสื้อที่นิยมใช้กันอยู่ทั่วไปในปัจจุบันมีมากมายหลายชนิดด้วยกัน การเลือกใช้วัสดุชนิดใด และใช้เทคนิควิธีการแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับสมัยนิยมและความชอบของนักออกแบบแต่ละคนซึ่งแตกต่างกันออกไป จำนวนการใช้วัสดุและบริเวณของเสื้อที่ตกแต่งซึ่งออกแบบ โดยนักออกแบบ สามารถเป็นตัวกำหนดแนวโน้มของแฟชั่นได้ จะเห็นได้ว่าเมื่อใดที่เสื้อผ้ามีรูปแบบเรียบ การใช้วัสดุตกแต่งจะเพิ่มขึ้น แต่ถ้ารูปแบบของเสื้อผ้ามีแบบสลับซับซ้อนแนวโน้มในการใช้วัสดุตกแต่งจะลดน้อยลง ประเภทของศิลปะตกแต่งเสื้อแบ่งออกได้หลายประเภทด้วยกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับชนิดของวัสดุที่นำมาตกแต่ง ดังนั้นถ้าแบ่งประเภทของวัสดุแต่ละชนิดตามที่มา จะสามารถแยกออกได้หลายประเภท เช่น

### วัสดุตกแต่งประเภทผ้าและสิ่งทอ

การใช้วัสดุตกแต่งที่ทำจากผ้าและสิ่งทอ จัดว่าเป็นศิลปะการตกแต่งเสื้อที่เป็นที่นิยมมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน วัสดุตกแต่งที่ทำจากผ้าและสิ่งทอมีให้เลือกมากมายหลายรูปแบบ และที่นิยมมีตัวอย่างดังต่อไปนี้

จีบระบาย (Ruffles) จีบระบายที่นำมาใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้ามีหลายลักษณะ

ลูกไม้และผ้าปัก (Lace and Embroidery) โดยทั่วไปลูกไม้ที่ใช้เพื่อการตกแต่งเสื้อผ้ามักจะทำด้วยมือ แต่ในปัจจุบันลูกไม้ตกแต่งที่ผลิตด้วยเครื่องจักรสามารถผลิตได้สวยงามพอๆ กับชนิดที่ทำด้วยมือ

ผ้าเฉลียง (Bias) คือ ผ้าที่ตัดตามเส้นทแยงมุมของผืนผ้า มีแนวทำมุม 45 องศา กับผืนผ้า มีลักษณะเด่นคือสามารถยืดโค้งได้โดยไม่เกิดรอยย่น

เกลียวเชือก (Cord) เกลียวเชือกที่นิยมนำมาใช้ตกแต่งเสื้อผ้ามี 2 ชนิดได้แก่ เชือกที่เข้าเกลียวลักษณะเดียวกันกับเส้นด้าย (Twisted cord) และเชือกที่เข้าเกลียวด้วยการผูกปม (Two-coloured knotted cord) เกลียวเชือกที่ใช้ตกแต่งเสื้อส่วนมากทำด้วยไหมหรือเส้นใยที่คล้ายไหม ใช้วิธีถักเป็นเกลียวด้วยเครื่องจักร มีทั้งชนิดสีเดียวและหลายสีสลับกัน มีหลายขนาดให้เลือกใช้

ชายครุยและพู่ (Fringes and Tassels) ชายครุยที่ใช้ในการตกแต่งเสื้อมี 2 ชนิด คือ ชายครุยสำเร็จและชายครุยประดิษฐ์ ส่วนพู่ เป็นวัสดุตกแต่งเสื้อผ้าอีกชนิดหนึ่งที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน พู่ทำจากเส้นด้ายได้หลายชนิดและหลายสี พู่ที่ใช้ตกแต่งมี 2 แบบ คือ พู่แบบมัด และพู่แบบวงกลม

ริกแรก (Rick-Rack or Ric-Rac) มีลักษณะเป็นเทปรูปหยัก นิยมใช้ตกแต่งส่วนขอบ

ริบบิ้น (Ribbon) มีจำหน่ายในรูปแบบของริบบิ้นที่ผลิตจากผ้าไนลอนสีพื้นและริบบิ้นที่ปักลวดลายต่างๆ นอกจากนั้นริบบิ้นเส้นเล็กๆ ยังสามารถใช้ปักลวดลายได้เช่นเดียวกับไหม

ไหมปัก (Embroidery threads) มีลักษณะเป็นใจ เป็นหลอด หรือเป็นเจ็ด มีขนาดและสีให้เลือกมากมาย

เปียและแถบ (Braid) เปียผลิตโดยการทอและการถักนิต

### วัสดุตกแต่งประเภทพลาสติกและโลหะ

พลาสติก (Plastic) เป็นวัสดุที่มีความยืดหยุ่น และหลอมละลายจนเชื่อมประสานกันได้ วัสดุที่ใช้ประกอบและตกแต่งเสื้อผ้าที่ทำจากพลาสติก ได้แก่ กระจุก เลื่อม และลูกบิด

โลหะ (Metal) วัสดุตกแต่งที่ทำมาจากโลหะส่วนใหญ่ที่นิยมใช้ จะทำมาจากโลหะประเภท เงิน ทองเหลือง และทองแดง หรือผลิตขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องเกาะเกี่ยว และนำมาดัดแปลงออกแบบ เป็นวัสดุประกอบและตกแต่งเสื้อผ้าหลัง

### วัสดุตกแต่งประเภทที่ได้จากพืชและสัตว์

ไม้และเมล็ดพืชแห้ง ในการผลิตวัสดุตกแต่งประเภทไม้และเมล็ดพืชแห้ง ต้องผ่านกระบวนการกลา หรือดัดแปลงเพื่อทำให้ไม้เป็นวัสดุตกแต่ง

เปลือกหอย เขาและกระดูกสัตว์ (Shell Horn and Bone) นิยมใช้เปลือกหอยจริงที่มีขนาดเล็ก สามารถใช้เปลือกหอยได้ทุกประเภท เปลือกหอยขนาดใหญ่ จะนิยมนำไปผ่านกระบวนการกลา และนำมาใช้ในรูปของกระจุก สำหรับวัสดุตกแต่งที่ทำจากเขาและกระดูกสัตว์ ต้องผ่านกระบวนการกลาเช่นกัน

หนังสัตว์ (Leather) ส่วนใหญ่จะนิยมใช้ในรูปของแผ่นหนังเป็นผืน และนำมาเย็บต่อ ประ

### วัสดุตกแต่งประเภทเซรามิก (Ceramic)

วัสดุประกอบตกแต่งเสื้อผ้าประเภทเซรามิก นิยมนำมาใช้ในรูปของกระจุกและลูกบิด ซึ่งผลิตขึ้นมาโดยการอัด การพิมพ์ และการปั้น ทำให้มีรูปร่างต่างๆ กัน แล้วจึงนำไปย้อมสีให้สวยงาม ซึ่งมีทั้งย้อมเป็นสีพื้น และย้อมเป็นลวดลายต่างๆ ให้เลือกใช้

### หลักการเลือกวัสดุตกแต่งให้เหมาะกับเสื้อผ้าและโอกาสที่ใช้

หลักการเลือกวัสดุตกแต่งให้เหมาะสมกับเสื้อผ้า ในการเลือกใช้วัสดุตกแต่งชนิดใดให้เหมาะสมกับเสื้อผ้า ตลอดจนราคาของเสื้อนั้นๆ ถ้าเป็นการผลิตเสื้อสำเร็จรูป โดยทั่วไปบริษัทหนึ่งๆ มักจะมีการกำหนดนโยบายไว้ว่าต้องการผลิตเสื้อในระดับราคาใด ทั้งนี้รวมไปถึงการกำหนดกรรมวิธีในการผลิตตกแต่งด้วย ซึ่งถ้าแบ่งวัสดุและเทคนิคการตกแต่งตามราคาของเสื้อผ้า แบ่งได้ดังนี้

1. เสื้อราคาแพงหรือเสื้อชั้นสูง นิยมตกแต่งด้วยการปักมุก เลื่อม ลูกบิด เพชร ใช้ผ้าลูกไม้ เนื้อดีและใช้ผ้าขนสัตว์ตกแต่ง เป็นต้น

2. เสื้อราคากลาง นิยมตกแต่งด้วยชายครุย เกลียวเชือก พู่ และใส่โก้ เป็นต้น

3. เสื้อราคาถูก นิยมตกแต่งด้วยการจีบรุคจีบระบาย การตัดปะ การเย็บสัก และการใช้ผ้าเจดียง เป็นต้น

หลักการเลือกวัสดุตกแต่งให้เหมาะสมกับโอกาสที่ใช้ การตัดสินใจเลือกใช้วัสดุตกแต่งประเภทใดให้เหมาะสมกับโอกาสที่ใช้นั้นย่อมต้องพิจารณาจากผ้าที่ใช้และแบบเสื้อประกอบกันด้วย ซึ่งมีหลักในการเลือกวัสดุตกแต่งให้เหมาะสมกับโอกาสที่ใช้อย่างนี้

1. ชุดราตรี ที่นิยมตัดเย็บด้วยผ้ามันวาวและใช้ในตอนกลางคืน วัสดุที่ใช้ ควรเป็นพวก ลูกบิด เลื่อม มุก หรือเพชร เพราะจะช่วยทำให้เสื้อชุดนั้นมีความหรูหราแพรวพราว โดยเฉพาะเมื่อถูกแสงไฟจะทำให้ดูสวยงามมากยิ่งขึ้น

2. ชุดทำงาน ควรเลือกวัสดุตกแต่งให้เหมาะสมกับโอกาส ไม่ควรให้ดูรุงรังมากเกินไป ควรเลือกวัสดุประเภทลูกไม้ หรือตกแต่งด้วยการเดินเส้น การตีเกล็ด เป็นต้น

3. ชุดนอน ลักษณะของผ้าที่นิยมใช้ในการตัดเย็บชุดนอนเป็นผ้าแบบบางเบา ให้ความรู้สึกสบายในเวลาสวมใส่ ดังนั้นวัสดุที่ตกแต่งควรเป็นพวกจีบระบายแบบต่างๆ เพื่อเน้นความสวยงามแบบน่ารัก บางครั้งอาจเพิ่มการตกแต่งด้วยลูกไม้เข้าไปด้วยก็เหมาะสมกับชุดนอนเช่นกัน

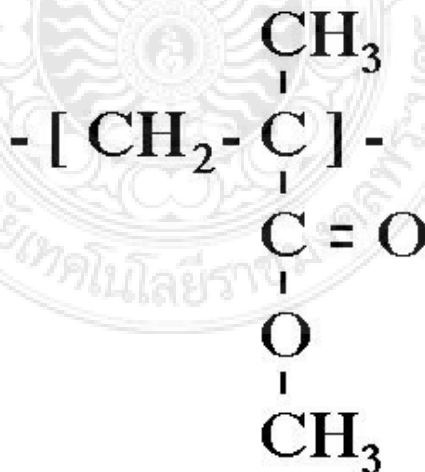
4. ชุดลำลอง ควรตกแต่งด้วยลูกไม้ จีบระบาย เดินเส้นด้วยไหม เป็นต้น แต่การตกแต่งจะต้องพอสมควรไม่มากจนเกินไป

5. ชุดกีฬา สำหรับชุดกีฬาเป็นชุดที่ต้องการเน้นความสะดวกในการเคลื่อนไหว ดังนั้นวัสดุที่นำมาตกแต่งจึงไม่ควรเน้นในเรื่องความสวยงาม อาจเลือกวัสดุตกแต่งประเภทผ้าและตกแต่งด้วยวิธีการต่อผ้าหรือตัดปะผ้า โดยเน้นการเล่นสีให้เป็นจุดเด่น

### 3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุตกแต่ง

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้น่าจะสร้างความสะดวกต่างให้กับเครื่องแต่งกายในรูปแบบบิสเนสสปาร์ตี โดยการนำอะคริลิกมาเป็นวัสดุตกแต่งเครื่องแต่งกาย จึงทำให้ดูเป็นการสร้างผลงานทางด้านศิลปะ แต่ใช้ทางด้านแฟชั่นเป็นสื่อกลาง

อะคริลิก (Acrylic) คืออะไร บางคนเรียกอะคริลิกพลาสติก (acrylic plastic) หรือพลาสติกอะคริลิก ขณะที่อีกหลายคนเรียกว่า กระจกอะคริลิก (acrylic glass) หรือเรียกย่อๆ แค่แผ่นอะคริลิก แต่ไม่ว่าจะเรียกชื่อแตกต่างกัน อย่างไรก็ตามทั้งหมดก็หมายถึงพลาสติกชนิดเดียวกันคือ โพลีเมทิลเมทาไครเลตหรือพีเอ็มเอ็มเอ (poly(methyl methacrylate), PMMA) และสูตรเคมีของพลาสติกชนิดนี้คือ C<sub>5</sub>H<sub>8</sub>O<sub>2</sub>



ภาพที่ 9 ภาพโครงสร้างโมเลกุลของอะคริลิกพลาสติกหรือพีเอ็มเอ็มเอ  
(ที่มา : <https://www.mtec.or.th/academic-services/mtec-knowledge/577->)

สืบค้นวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2559

แผ่นอะคริลิก “Acrylic” เป็นแผ่นพลาสติกเรียบชนิด Thermoplastic ซึ่งผลิตจากน้ำยา MMA (Methyl Methacrylate) นำไปเข้าระบบหล่อแบบ (Casting System) ซึ่งมีคุณสมบัติพิเศษ คือ เมื่อได้รับความร้อนสูงจะ อ่อนตัวลง สามารถตัดหรือขึ้นรูปเป็นแบบต่าง ๆ ได้ และเมื่อเย็นตัวลงจะ แข็งตัวและคงสภาพไว้ มีน้ำหนักเบาและ สามารถแกะสลัก ฟันสี ระบาย หรือ ซิลค์สกรีน เป็นรูป หรือลวดลายต่างๆ ได้

กระบวนการผลิต ของ Acrylic ใน 2 ระบบ แตกต่างกันในแง่ของวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต โดยในระบบ Casting จะใช้น้ำยา MMA เป็นวัตถุดิบในการผลิต ส่วนในระบบ Extrusion ใช้เม็ด PMMA ในการผลิต สำหรับคุณสมบัติจะใกล้เคียงกันเนื่องจากมีวัตถุดิบเบื้องต้นชนิดเดียวกัน เพียงแต่เมื่อผ่าน process ที่แตกต่างกันจึงทำให้มีข้อจำกัดการใช้งานต่างกันซึ่ง ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้งาน ในลักษณะต่างๆด้วย วิธีการพับแผ่นอะคริลิกเป็นมุมต่างๆ คือนำแผ่นอะคริลิกไปให้ความร้อนตาม แนวเส้น ลวดความร้อน เมื่ออะคริลิกนิ่มตัว จึง ทำการพับให้ได้มุมตามที่ต้องการคุณสมบัติพิเศษ อีก อย่างหนึ่งของแผ่น อะคริลิก คือ สามารถทนแรงกระแทกได้ดีกว่ากระจกครับ โดยความหนาของ แผ่นจะเป็นปัจจัยที่แปรผันโดยตรงกับ การทนแรงกระแทกขนาดความหนา ของแผ่นอะคริลิกมี ตั้งแต่ 2 มิลลิเมตร - 100 มิลลิเมตรสามารถนำมาผลิตเป็น สิ่งของต่างๆได้หลากหลายเช่น ครอบรูป , ชั้นวางโชว์ , ป้ายโฆษณาฯลฯ จุดเด่นของแผ่นอะคริลิก อยู่ที่ความแข็งแรง ทนต่อความร้อนและ แสงแดด เมื่อเทียบกับไม้ ซึ่งมีข้อจำกัดเมื่อนำมาวางกลางแจ้งเป็นเวลานาน สีของไม้ จะเปลี่ยน และ ผุพังได้ง่าย ด้วยเหตุนี้ เฟอร์นิเจอร์จากอ่างอาบน้ำจึงแข็งแรง ทนทาน สีสดใส อายุใช้งานยาวนาน ประมาณ 10 ปี และรองรับน้ำหนักผู้นั่งได้ 3-4 คน

### การผลิตแผ่นอะคริลิกพลาสติกทำได้ 2 แบบ คือ

1.การผลิตเป็นชุด (Batch cell bulk polymerization) มีขั้นตอนการผลิตดังนี้

1.การผลิตแผ่นพลาสติกจะใช้แม่พิมพ์เป็นแผ่นแก้วหรือแผ่นโลหะผิวเรียบ 2 แผ่น ประกบเข้าด้วยกัน โดยขอบนอกแม่พิมพ์มีลักษณะเป็นกรอบหนาที่ยึดหดได้ ทั้งนี้เนื่องจากว่าใน ระหว่างการเกิดโพลิเมอร์ เมื่อโมโนเมอร์หรือโมเลกุลเล็กหลายตัวมาเชื่อมกันเข้ากลายเป็นโมเลกุล ใหญ่จะทำให้ปริมาตรสารลดลง ดังนั้นกรอบแม่พิมพ์จึงต้องหดตัวตามปริมาตรพลาสติกที่เปลี่ยนไป

2.โมโนเมอร์เหลวของเมทิลเมทาไครเลตกับตัวเร่งปฏิกิริยาถูกปล่อยเข้าไปในแม่พิมพ์ บางครั้งอาจเติมพรีโพลิเมอร์ (prepolymer) ของเมทิลเมทาไครเลตเข้าไปด้วย (พรีโพลิเมอร์เป็น โพลิเมอร์น้ำหนักโมเลกุลต่ำ) เพื่อเร่งกระบวนการผลิตให้เร็วขึ้น

3.เมื่อวัตถุดิบเข้าไปเต็มแม่พิมพ์แล้วปิดแม่พิมพ์ให้สนิท จากนั้นอาจมีการให้ความ ร้อนแก่แม่พิมพ์เพื่อกระตุ้นตัวเร่งปฏิกิริยาให้เริ่มทำงาน

4.ขณะที่เกิดปฏิกิริยาจะมีการคายความร้อนออกมาจึงต้องระบายความร้อนด้วยการเป่าลม หรือแช่แม่พิมพ์ในน้ำ เพื่อควบคุมการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิของของเหลวในแม่พิมพ์ไม่ให้กลายเป็นไอ ซึ่งจะกลายเป็นฟองบนผิวพลาสติกในภายหลัง

5. เมื่อพลาสติกแข็งตัว ผู้ผลิตจะปล่อยให้แผ่นพลาสติกเย็นก่อนจึงถอดออกจากแม่พิมพ์ ทั้งนี้อะคริลิกพลาสติกแผ่นบางจะใช้เวลาในการแข็งตัวนานประมาณ 10-12 ชั่วโมง ขณะที่พลาสติกแผ่นหนาต้องใช้เวลาหลายวันกว่าจะแข็งตัวหลังจากแกะแผ่นพลาสติกออกแล้ว แม่พิมพ์จะถูกทำความสะอาดเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการผลิตชุดใหม่

6. นำแผ่นอะคริลิกพลาสติกไปอบแอนนีย์ล (anneal) ที่อุณหภูมิประมาณ 80 องศาเซลเซียสเป็นเวลาหลายชั่วโมงเพื่อลดความเค้นตกค้าง (residual stress) ในพลาสติกที่อาจทำให้แผ่นพลาสติกบิดงอ หรือเสียรูปร่าง

7. สุดท้ายแผ่นพลาสติกจะถูกตัดแต่งครึ่ง หรือส่วนที่เกินออก จากนั้นปิดทับแผ่นพลาสติกด้วยกระดาษหรือฟิล์มพลาสติกเพื่อป้องกันสินค้าในระหว่างการขนส่งและการจัดเก็บ



ภาพที่ 10 แม่พิมพ์ผลิตแผ่นอะคริลิกพลาสติกเรียงซ้อนกันหลายชั้น  
(ที่มา : <https://www.mtec.or.th/academic-services/mtec-knowledge/577->)

สืบค้นวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2559

2. การผลิตแบบต่อเนื่อง (Continuous bulk polymerization) มีขั้นตอนคล้ายการผลิตเป็นชุด แต่ใช้เวลาในการผลิตน้อยกว่า และใช้ผลิตแผ่นอะคริลิกพลาสติกขนาดบาง

1. การผลิตแผ่นอะคริลิกพลาสติกแบบนี้ แม่พิมพ์มีลักษณะเป็นสายพานเหล็กกล้าซ้อนกัน 2 ชั้น โดยเว้นช่องห่างกันเล็กน้อยซึ่งระยะห่างระหว่างชั้นแผ่นเหล็กจะเป็นตัวควบคุมความหนาของแผ่นพลาสติก

2. โมโนเมอร์เหลวกับตัวเร่งปฏิกิริยาจะถูกฉีดเข้าไปในช่องว่างระหว่างแผ่นเหล็ก และสายพานเหล็กที่บรรจุสารแล้วจะเลื่อนผ่านชุดอุปกรณ์ให้ความร้อน และระบายความร้อนสลับกันไปเพื่อให้ปฏิกิริยาเคมีเกิดอย่างสมบูรณ์

3. หลังจากพลาสติกถูกนำออกจากแม่พิมพ์ จะถูกนำไปอบแอนนิลเพื่อลดความเค้นตึงในแผ่นพลาสติก

4. แผ่นพลาสติกที่ผ่านการอบแล้วจะถูกตัดให้ได้ขนาดตามต้องการ และปิดผิวด้วยกระดาษหรือฟิล์มพลาสติกเพื่อป้องกันตัวสินค้าจากการขนย้าย



ภาพที่ 11 ภาพตัวอย่างผลิตภัณฑ์อะคริลิกบางชนิดที่อยู่ใกล้ตัวมาก  
(ที่มา : <https://www.mtec.or.th/academic-services/mtec-knowledge/577->)

สืบค้นวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2559

ผลิตภัณฑ์อะคริลิก แบ่งได้เป็นประเภทต่างๆ คือ

1. อะคริลิกของแข็ง เป็นเทอร์โมพลาสติกเรซินที่อยู่ในรูปของแข็ง อาจเป็นเม็ดอะคริลิกหรือขึ้นรูปเป็นแผ่น เช่น แผ่นอะคริลิกหรือพลาสติกอะคริลิก ถือเป็นโพลิเมอร์ของเมทาคริลेट เอสเทอร์ หรือโคพอลิเมอร์ของเมทาคริลेट ได้แก่

- เมทิลเมทาคริลेट,  $\text{CH}_2=\text{C}(\text{CH}_3)\text{COOCH}_3$
- เอทิลเมทาคริลेट,  $\text{CH}_2=\text{C}(\text{CH}_3)\text{COOC}_2\text{H}_5$
- นอร์มอล-บิวทิลเมทาคริลेट,  $\text{CH}_2=\text{C}(\text{CH}_3)\text{COO}-(n\text{-C}_4\text{H}_9)$
- ไอโซบิวทิลเมทาคริลेट,  $\text{CH}_2=\text{C}(\text{CH}_3)\text{COO}-(i\text{-C}_4\text{H}_9)$
- ดอริลเมทาคริลेट,  $\text{CH}_2=\text{C}(\text{CH}_3)\text{COOC}_{12}\text{H}_{25}$
- เมทิลอะคริลेट,  $\text{CH}_2=\text{C}(\text{CH}_3)\text{COOCH}_3$
- นอร์มอล-บิวทิลอะคริลेट,  $\text{CH}_2=\text{C}(\text{CH}_3)\text{COOC}_4\text{H}_9$



ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างผลิตภัณฑ์อะคริลิกบางชนิดที่อยู่ใกล้ตัวมาก  
(ที่มา :<https://www.mtec.or.th/academic-services/mtec-knowledge/577->)  
สืบค้นวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2559

2. อะคริลิกเหลว เป็นอะคริลิกที่อยู่ในรูปสารละลายที่ผลิตได้จากกระบวนการพอลิเมอร์ไรเซชันแบบสารละลาย
3. อะคริลิกอิมัลชัน ใช้เป็นส่วนผสมของสีทาบ้าน มักผลิตในลักษณะของลาเท็กซ์

#### ลักษณะทั่วไปของอะคริลิกพลาสติก

1. มีความหนาแน่นประมาณ 1.15-1.19 กรัม/ลูกบาศก์เซนติเมตร
2. มีจุดหลอมเหลวที่อุณหภูมิ 130-140 องศาเซลเซียส และจุดเดือดที่อุณหภูมิ 200 องศาเซลเซียส
3. มีความทนทานต่อการกระแทก (impact strength) สูงกว่าแก้วและโพลีไทรีน แต่ต่ำกว่าโพลีคาร์บอเนต และพลาสติกวิศวกรรมชนิดอื่น
4. อะคริลิกพลาสติกมีเนื้ออ่อนจึงเกิดรอยขีดได้ง่าย
5. แสงสว่างสามารถส่องผ่านเนื้อพลาสติกได้ถึงร้อยละ 92 และมีการสะท้อนกลับที่ผิวประมาณร้อยละ 4
6. มีความทนทานต่อสภาพแวดล้อมดีกว่าพลาสติกชนิดอื่นเช่น โพลีคาร์บอเนต จึงนิยมใช้อะคริลิกพลาสติก



ภาพที่ 13 ภาพแผ่นอะคริลิก  
(ที่มา : <http://www.siamchemi.com/อะคริลิก/>) สืบค้นวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2559

#### 4. ศึกษาข้อมูลแนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2016-2017

เหล่าผู้ประกอบการทุกด้านที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรมสิ่งทอจะต้องรู้แนวโน้มของเทรนด์ต่างๆ รวมไปถึงเรื่องของเทรนด์ที่เรารู้ก่อนล่วงหน้า 2 ปี เพื่อที่จะตีความออกมาให้อยู่ในรูปแบบของต้นไม้ว่าจะเป็น Sportware, Lady to ware, Party ware เป็นต้น และนำมาทำเป็น Fashion Show ออกมาให้เราได้เห็นกัน

ในซีซั่นนี้มีความแตกต่างไปกว่าเดิม คือการที่แบ่งสีออกเป็น 4 ซิมแล้วนั้น คือ Biophilia, Legacy, Immaterial Infinity, Omni Senses แต่สามารถนำสีมาจัดให้อยู่ในหมวดหมู่หรืออารมณ์ของสีได้ 6 หมวด เพราะซีซั่นนี้จะถูกคิดขึ้นจากการที่เราได้คิดถึงสีที่ผู้ประกอบการสามารถนำมาใช้ได้จริง การที่ผู้ประกอบการได้นำเอาเทรนด์ไปตีความนั้น จะมีการจับคู่ของสีที่ข้ามหมวดหมู่กันบ้าง ซึ่งการทำแบบนี้ไม่ได้แปลว่าผิด เพราะการที่เราเอาเทรนด์ไปตีความนั้น ต่างคนต่างมีสิทธิ์ที่จะตีความตามแบบของตนเอง



ภาพที่ 14 แนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017  
(ที่มา : inFASH Forward Trend Spijing/Summer 2017)



ในซีซั่นนี้ เราจะมี 6 สี หลักในการที่จะได้ให้ผู้ประกอบการได้นำไปจับคู่กับหมวดสีต่างๆ ได้ตามใจชอบ 6 สีหลัก ก็จะมี Wax Yellow, Premium Metallic, Toffee, Tomato Puree, Sweet Lilac, Violet Tulip ทั้งหมดนี้ จึงกลายเป็นที่มาของธีมซีซั่นนี้ คือ OMNI THEORY ซึ่งจะมีความหมาย ดังนี้ OMNI เมื่อไปอยู่หน้าคำใดซึ่งจะแปล ทุกอย่าง ทุกสิ่ง ทุกๆอย่าง เมื่อนำมารวมกับคำ THEORY จะแปลว่า ทุกๆอย่างทุกๆสิ่งที่เป็นไปได้ในทางทฤษฎี ซึ่งจะตีความหมายออกมาได้เป็น 4 ธีมข้างต้นที่ได้กล่าว



ภาพที่ 15 แนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017  
(ที่มา : inFASH Forward Trend Spjng/Summer 2017)

Biophilia จะพูดถึงเรื่องราวของธรรมชาติในทุกๆงานของการออกแบบหรืองานศิลปะต่างๆ จะได้อินสยายมาจากเรื่องราวของธรรมชาติผสมอยู่ด้วยเป็นหลัก เช่น พืช สัตว์ ต้นไม้ ระบบทางชีวภาพของมนุษย์ และของธรรมชาติ เป็นต้น

Legacy เป็นเรื่องราวของประวัติศาสตร์ มรดกโลก วัฒนธรรม เพราะสิ่งที่เกิดจากวัฒนธรรมของแต่ละประเทศต้องมีอยู่แล้ว เช่น การย้อม การทอ สาน ปัก มัด เป็นต้น ทำให้จะมีสิ่งที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรมนั้นได้เป็นอย่างดี

Immaterial Infinity จะได้เห็นกันบ่อยในเรื่องของสีของเมททีเลียว หรือการใช้สีเป็นเทียบเคียงกับเมททีเลียวที่ต้องการ เช่น สีไม้ สีปูนซีเมนต์ สีหนัง สีพลาสติก เป็นต้น แต่อิมเมททีเลียวคือสิ่งที่ไม่ใช่วัสดุหรือวัตถุ แต่เป็นจิตวิญญาณของวัสดุ คือการพูดถึงเรื่องราว กรรมวิธีการผลิตของวัสดุต่างๆ โดยผ่านการผลิตจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน ไม่ว่าจะเป็นการปัก ถัก ทอ เป็นต้น อินฟินิตี้คือเป็นไปได้อย่างหมดไม่มีขอบเขตจำกัดเลย เมื่อนำทั้ง 2 คำมารวมกัน มันก็คือการพูดถึงจิตวิญญาณของสีของเมททีเลียวที่ไม่มีขอบเขตและไม่มีที่สิ้นสุด

OMNI Senses ใน 4 ธีม ธีมนี้จะมีคามอิสระมากที่สุด จะดูมีความเป็นแฟชั่นที่สุด เช่น สปอร์ตที่สุด อาจจะมีคามรุนแรงที่สุด เป็นต้น เนื่องจากเรื่องราวในธีมจะพูดถึงสัมผัสของเรา หรือสิ่งที่เรารับรู้จากการสัมผัสได้ทั้ง 5 สัมผัสของเรา ไม่ว่าจะเป็น มอง จับ ได้กลิ่น ได้ยิน รับรส ทั้งหมดคือการรวมเรื่องราวเกี่ยวกับอารมณ์ แล้วแสดงออกมาเป็นอารมณ์ของสีในธีมนี้



ภาพที่ 16 แนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017  
(ที่มา : inFASH Forward Trend Spjng/Summer 2017)



ภาพที่ 17 แนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017  
(ที่มา : inFASH Forward Trend Spjng/Summer 2017)

Wax Yellow ในซีซั่นนี้สีเหลืองจะมีผสมอยู่เยอะ แต่จะเป็นสีเหลืองในเฉดที่จะให้อารมณ์ที่เป็นเหลืองนวล จะไม่ใช่เหลืองที่ดูแล้วสีตันจัดจาด แต่ก็เช่นกันจะไม่ให้อารมณ์ที่เป็นเหลืองอ่อนจนเป็นพาสเทลจนเกินไป จะมีความพอดีๆ

Premium Metallic สีนี้จะเป็นสีเงาม่นๆ ให้อารมณ์ที่เข้ม ลึกลับ น่าค้นหา มีความเหลือบแสง ไม่ว่าจะเหลือบม่วง เหลือบดำ เหลือบทอง

Toffee สีน้ำตาลที่ให้อารมณ์ถึงเนื้อไม้ หรือกาแฟ สีน้ำตาลในซีซั่นนี้จะแทรกอยู่ในทุกหมวดของสี จะมีอย่างเฉดมาก แต่เฉดที่เลือกออกมานั้นจะดูเป็นกลางที่สุด

Tomato Puree เป็นสีที่ยังคงตามมาจากซีซั่นที่แล้ว ที่จะเป็นสีแดงที่อมส้ม สว่าง

Sweet Lilac เป็นสีชมพูที่มีความม่น ไม่ได้ให้อารมณ์หวานมากจนเลยไป

Violet Tulip สีม่วงในซีซั่นนี้จะเป็ลถึงอารมณ์ที่แตกต่างออกไปจากซีซั่นอื่น จะเห็นได้ว่าสีม่วงให้ซีซั่นนี้จะอยู่ในหมวดของสีที่เป็นเบสิค เช่น ขาว เทา ดำ น้ำตาล เป็นต้น สีม่วงนั้นจะรวมอยู่ด้วย ระดับสีม่วงในซีซั่นจะเป็นระดับกลางๆไปจนถึงระดับที่สว่างมากหรืออ่อน จะเป็นสีม่วงที่ไม่ระบุเพศ ไม่ระบุวัย ไม่ระบุเชื้อชาติ เป็นสีม่วงในเฉดที่สามารถใส่ได้ทุกเพศ ทุกเพศ ทุกเชื้อชาติ ทุกสีผิว



ภาพที่ 18 แนวโน้มของแฟชั่นใน ค.ศ. 2017  
(ที่มา : inFASH Forward Trend Spjng/Summer 2017)

## 5. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการ	:	การออกแบบเสื้อผ้ารูปแบบปาร์ตี้แวร์ สำหรับสุภาพสตรี โดยศึกษา โครงสร้างสถาปัตยกรรมของ “ซาฮา ฮาดิด”
ผู้วิจัย	:	นางสาวปวีณา วาดวงพัทตร์
สาขาวิชา	:	คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร
ปีการศึกษา	:	2555

ศึกษาและออกแบบเกี่ยวกับเสื้อผ้าสุภาพสตรี โดยศึกษาสถาปัตยกรรมของ ซาฮา ฮาดิด ประเภทค็อคอนสตรัคชัน ซึ่งมีการศึกษาร่วมกับแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งนำมาพัฒนาแนวความคิดเพื่อทำการประยุกต์และออกแบบเสื้อผ้าสำหรับชุดสุภาพสตรีที่เน้นถึงการสร้างโครงสร้างแพทเทรินและพื้นผิวของเครื่องแต่งกาย

โดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลโครงสร้างสถาปัตยกรรม ประเภทค็อคอนสตรัคชัน จึงทำให้มีรูปแบบและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบโดยเครื่องมือที่แบบพรรณนาวิเคราะห์ของโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมและรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่ารูปแบบของสถาปัตยกรรมของ ซาฮา ฮาดิด มีจุดเด่นคือ รูปแบบโครงสร้างการแตกกระจายสามารถแสดงให้เห็นถึงลวดลายเส้นที่ไม่เป็นตรงและรูปทรงที่บิดเบี้ยว รูปทรงที่ทับซ้อนกัน การตัดต่อผ้า การขึ้นโครงสร้างของรูปทรงต่างๆด้วยผ้า ที่มีเอกลักษณ์ ซึ่งสามารถนำมาต่อยอดในการออกแบบชุดทำงานสุภาพสตรีได้

จากการศึกษาได้ทำการออกแบบเสื้อผ้าโดยนำเทคนิคการสร้างโครงสร้างสถาปัตยกรรม ประเภทค็อคอนสตรัคชันและพื้นผิวของงานสถาปัตยกรรมร่วมกับแนวคิดในการสร้างโครงสร้างมาผสมผสานกันโดยนำโครงสร้างสถาปัตยกรรมของซาฮา ฮาดิด และลักษณะพื้นผิวได้มาจากการนำเอาจุดเด่นของทั้งสองคนเข้ามาผสมผสานกัน

ในการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ก็เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาในเรื่องของการวิเคราะห์โครงสร้างสถาปัตยกรรม โดยผู้ศึกษาสรุปข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นในด้านของการวิเคราะห์โครงร่างเส้นกรอบนอก สี สัน หรือองค์ประกอบพื้นฐานต่างๆที่จำเป็น เพื่อมาสนับสนุนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานวิจัยของผู้ศึกษาเอง

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการ

โครงการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรีในรูปแบบบิวเนสปาร์ตี โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากพีระมิดลูฟ เป็นการศึกษาค้นคว้าเพื่อนำเสนอรูปแบบเครื่องแต่งกายที่มีเทคนิคการตกแต่งที่แปลกใหม่ โดยศึกษาข้อมูลเชิงพรรณนาเพื่อการพัฒนาารูปแบบเครื่องแต่งกายพีระมิดลูฟให้มีความเหมาะสมกับแนวคิดและสามารถสวมใส่ โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ โครงสร้างพีระมิดลูฟ ที่เมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ โครงสร้างพีระมิดลูฟ ที่เมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส จำนวน 1 ภาพ

#### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นแบบวิเคราะห์โครงสร้างพีระมิดลูฟ โดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 3 ด้าน โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพ และการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวม นำมาวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. โครงร่างเส้นกรอบนอก หมายถึง รูปร่างรูปทรงของพีระมิดแก้ว
2. สีสัน หมายถึง สีที่ปรากฏบนพีระมิดแก้ว
3. ลักษณะการเรียงแผ่นกระจก หมายถึง การจัดเรียงของแผ่นกระจกบนพีระมิด

**ตัวอย่าง** แบบวิเคราะห์โครงสร้างพระมณฑลูป



ชื่อผลงาน.....

ที่มา.....

ตารางที่.....การวิเคราะห์ตัวอย่างผล

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ
1. โครงร่างเส้นกรอบนอก 2. สีสีน 3. ลักษณะการเรียงแผ่นกระจก	

สรุป.....  
 .....  
 .....  
 .....

## การหาคุณภาพของเครื่องมือ

ในการศึกษาข้อมูล ผู้ศึกษาได้ใช้แบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย สร้างขึ้น โดยนำมาจากการศึกษาข้อมูล การออกแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

ก่อนทำการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาได้ทำการตรวจสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวิเคราะห์โดยการนำแบบวิเคราะห์ไปขอคำแนะนำตรวจสอบแก้ไขจาก คณะกรรมการที่ปรึกษาแฟชั่นนิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญทั้งสามท่าน

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้ศึกษารวบรวมข้อมูลในลักษณะของการผสมผสานการศึกษา จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดำเนินการเก็บข้อมูล ตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟ
  - 1.2 ศึกษาหลักการออกแบบและเทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกาย
  - 1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุตกแต่ง
  - 1.4 ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม
  - 2.1 ห้องสมุดกลางมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
  - 2.2 หอสมุดแห่งชาติ
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ข้อมูลจากเว็บไซต์
  - 3.1 <http://www.siamchemi.com/อะคริลิก/>
  - 3.2 <http://www.aviewoncities.com/paris/louvrepyramid.htm>
  - 3.3 <http://www.louvre.fr/en/history-louvre>
  - 3.4 [https://en.wikipedia.org/wiki/Louvre\\_Pyramid](https://en.wikipedia.org/wiki/Louvre_Pyramid)

## การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์วิธีการตกแต่งเครื่อง แต่งกายในรูปแบบใหม่ๆ ผู้ศึกษามีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลการ สร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่มีการตกแต่งในรูปแบบใหม่ที่นำเสนอ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่ม ตัวอย่าง 3 ด้าน ได้แก่ โครงร่างเส้นกรอบนอก สีส้น และลักษณะการเรียงแผ่นกระຈก



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาโครงการออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบบิสเนสสปาร์ต โดยได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมพระมิดลูล์ โดยมีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้  
เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวอย่างผล

การศึกษาผู้ศึกษาได้ศึกษาโครงสร้างของพระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูล์ โดยใช้เกณฑ์ในการศึกษาดังนี้

1. โครงร่างเส้นกรอบนอก หมายถึง รูปร่างรูปทรงของพระมิดแก้ว
  2. สีเส้น หมายถึง สีที่ปรากฏบนพระมิดแก้ว
  3. ลักษณะการเรียงแผ่นกระจก หมายถึง การจัดเรียงของแผ่นกระจกบนพระมิด
- มีผลการวิเคราะห์ดังนี้



## แบบวิเคราะห์ภาพของโครงสร้างภายนอกพีระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์



ภาพที่ 19 โครงสร้างภายนอกพีระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์  
(ที่มา : [http://bee-bee21.blogspot.com/2013/02/blog-post\\_18.html](http://bee-bee21.blogspot.com/2013/02/blog-post_18.html))  
สืบค้นวันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2559

### ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ ภาพโครงสร้างภายนอกพีระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์

เกณฑ์การวิเคราะห์	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงาน
โครงสร้างเส้นกรอบนอก	มีลักษณะโครงสร้างเส้นกรอบนอกที่เป็นรูปทรงพีระมิดฐานสี่เหลี่ยมด้านเท่า ด้านทั้งสี่ด้านเป็นรูปสามเหลี่ยม มีปลายสุดไปบรรจบกันที่ยอดจุดเดียวกัน และส่วนของยอดปลายสุดจะไม่อยู่บนระนาบเดียวกันกับฐาน
สีส้ม	สีของพีระมิดจะเปลี่ยนไปตามสิ่งที่ทับซ้ำ เพราะวัสดุที่ใช้คือกระจกใส สีที่เห็นจึงอาจเป็นสีฟ้าเมื่อสะท้อนกับน้ำในบริเวณรอบๆของตัวพีระมิด สีส้มเมื่อแสงแดดส่องผ่านหรือแสงไฟจากภายในตัวพีระมิด และจะเห็นสีดำจากตัวขอบเหล็กเส้นๆ
ลักษณะการเรียงแผ่นกระจก	ลักษณะการเรียงตัวของแผ่นกระจกมีการจัดวางที่เป็นระเบียบเรียงต่อกัน ด้านต่อด้านในแนวของสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน จะอยู่ในแนวทแยง เหมือนกับการนำสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนมาตั้งตรง ปลายที่ยาวที่สุดชี้พีระมิด แต่ละด้านขึ้นและลง แล้วเรียงต่อกันไปเรื่อยๆ จนเต็ม



## แรงบันดาลใจ (Inspiration)

แรงบันดาลใจในการออกแบบผลงานมาจาก โครงร่างและรูปทรงของพระมิดแก้วในพิพิธภัณฑสถาน โดยผู้ศึกษาได้นำเอาด้านข้างของพระมิดที่เป็นสามเหลี่ยม เป็นเกณฑ์การหาวัสดุที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ และสีใสกับสีดำมาเป็นตัวกำหนดสีในการออกแบบ รูปทรงของเครื่องแต่งกาย จะมีความเป็นเหลี่ยม เหมือนกับตัวรูปทรงของพระมิด



ภาพที่ 21 อารมณ์

## อารมณ์ (Mood board)

อารมณ์ของการสร้างสรรค์ผลงานจะสื่อออกมาในรูปแบบของเครื่องแต่งกายโดยจะเน้นจุดเด่นของโครงร่างและรูปทรงของพระมิดแก้วในพิพิธภัณฑสถาน ที่มีความเป็นมิติ มีรูปร่างลักษณะที่เป็นพระมิดฐานสี่เหลี่ยมด้านเท่า มีด้านเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม มีความโปร่งแสง สี เครื่องแต่งกายที่ได้ออกมาจะได้สื่อให้ดูทันสมัย โดดเด่น มีความล้ำสมัย ก้าวหน้า มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีรูปทรงน่าสนใจ มีมิติเหมือนตัวพระมิด

## กลุ่มเป้าหมาย (Target group)

กลุ่มเป้าหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากพระมิดลูฟวร์ ที่มีกลุ่มอายุ 22-35 ปี ที่มีความหลงใหลในรูปแบบการแต่งตัวที่โดดเด่นจากเสื้อผ้าทั่วไป หรือบุคคลที่มีความต้องการในการสวมใส่ไปในงานโชว์ หรือเพื่อต้องการใช้ในงานการถ่ายภาพแฟชั่น เพื่อให้ดูมีความโดดเด่น และบุคคลที่สวมใส่ต้องมีความกล้าพอที่จะสวมใส่ เพราะวัสดุที่ใช้จะแตกต่างจากเสื้อผ้าทั่วไป ทำให้เสื้อผ้าที่สวมใส่ดูน่าสนใจต่อผู้พบเห็นและมีรสนิยมเฉพาะตัว

### สรุปผลเพื่อทำการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ ได้ข้อมูลที่แบ่งตามเกณฑ์วิเคราะห์ ดังนี้

1. รูปแบบของเครื่องแต่งกายรูปแบบของเครื่องแต่งกายเป็นการนำเอาโครงร่างของเครื่องแต่งกายในแบบเดิมมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบ แต่รูปแบบของเครื่องแต่งกายจะไม่มีโครงร่างโครงร่างของความเว้า จะเป็นรูปแบบเหลี่ยมตามรูปทรงของพระมิด

2. สีและเทคนิคในการออกแบบจากการศึกษาสีเส้นและเทคนิคพบว่าสีเส้นของพระมิดแก้วมีสีใสและสีดำจึงนำมาใช้ในการออกแบบที่มีสีของชุดที่มีความโปร่งแสง และทึบในเวลาเดียวกัน

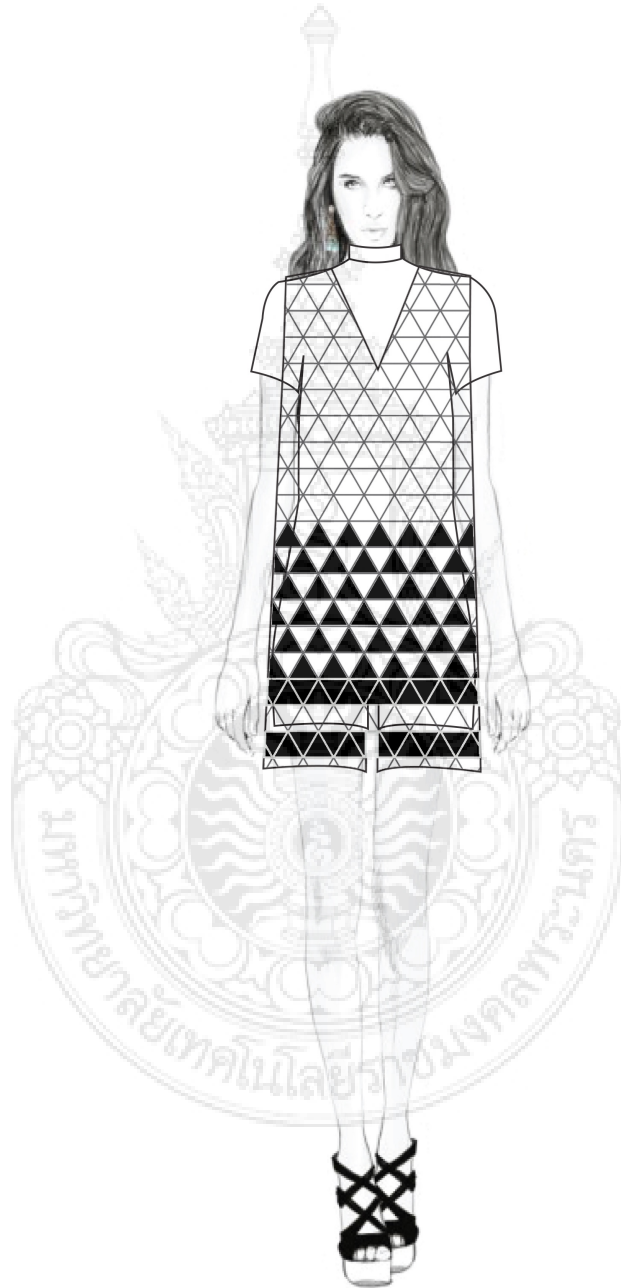
3. จากการศึกษาข้อมูลของการใช้วัสดุ จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกที่จะใช้อะคริลิกเป็นวัสดุตกแต่ง เพราะจะให้ความรู้สึกถึงความโปร่งแสงของตัวพระมิด

จากการศึกษา ผู้ศึกษาจึงตัดสินใจในการเลือกใช้วัสดุที่มีความโปร่งใส แสงสามารถทะลุผ่านได้ มีลักษณะเป็นแผ่นสามเหลี่ยม และมีสีดำ คือ อะคริลิกแผ่น

ผู้ศึกษามุ่งเน้นการออกแบบเพื่อสุภาพสตรีที่มีความโดดเด่น คู่มือเอกลักษณ์ ผิดแปลกจากเสื้อผ้าทั่วไป และมีความคิดสร้างสรรค์

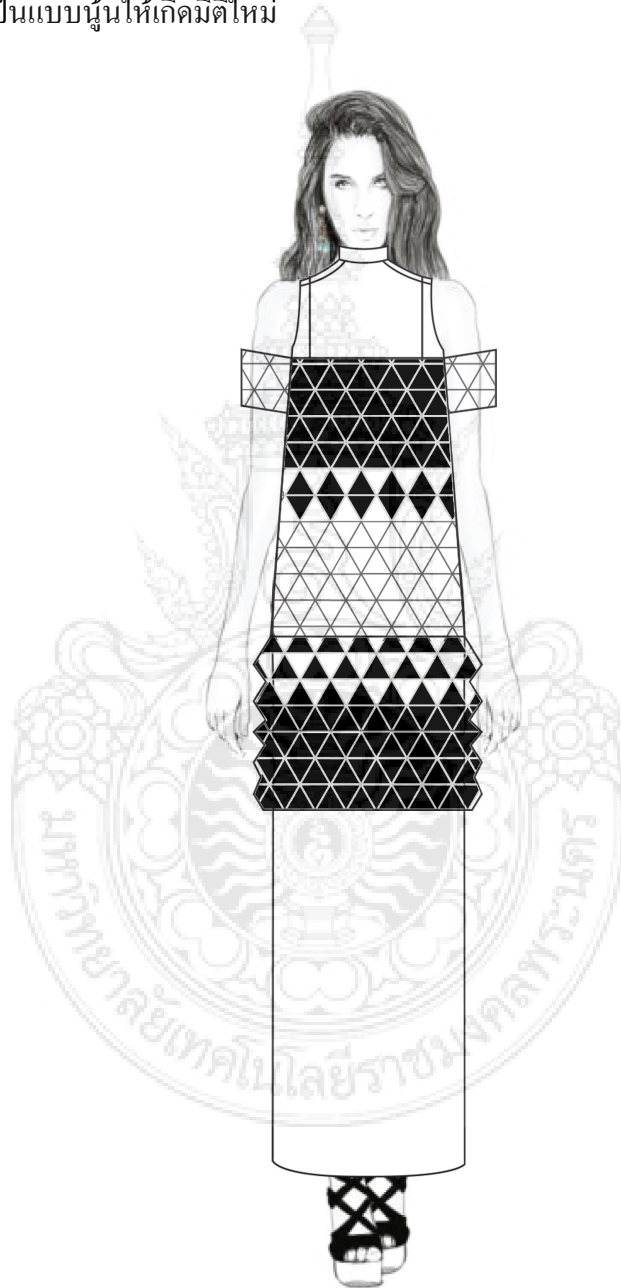


ผลงานการออกแบบ แบบที่ 1 โครงร่างและรูปทรงของเครื่องแต่งกายด้านในจะเป็นชุดจัมสูท คอเต่าสูงขึ้นมา 2 นิ้ว กางเกงขาสั้นตัวติดกันในชิ้นเดียว โดยใช้ผ้าพื้นสีขาวในการตัดเย็บ ในส่วนของเครื่องแต่งกายชุดตัวนอกที่สวมทับนั้นก็จะเป็นชุดจัมสูทกางเกงขาสั้นตัวติดกันเช่นเดียวกัน แต่ชุดตัวนอกจะเป็นแขนกุด คอวีลึกลงจนถึงตรงส่วนอกบน และตั้งแต่ช่วงเอวยาวลงไปจนถึงสะโพกจะเป็นการต่ออะคริลิกสีดำและใสสลับกัน เพื่อเป็นให้เกิดเป็นลวดลาย



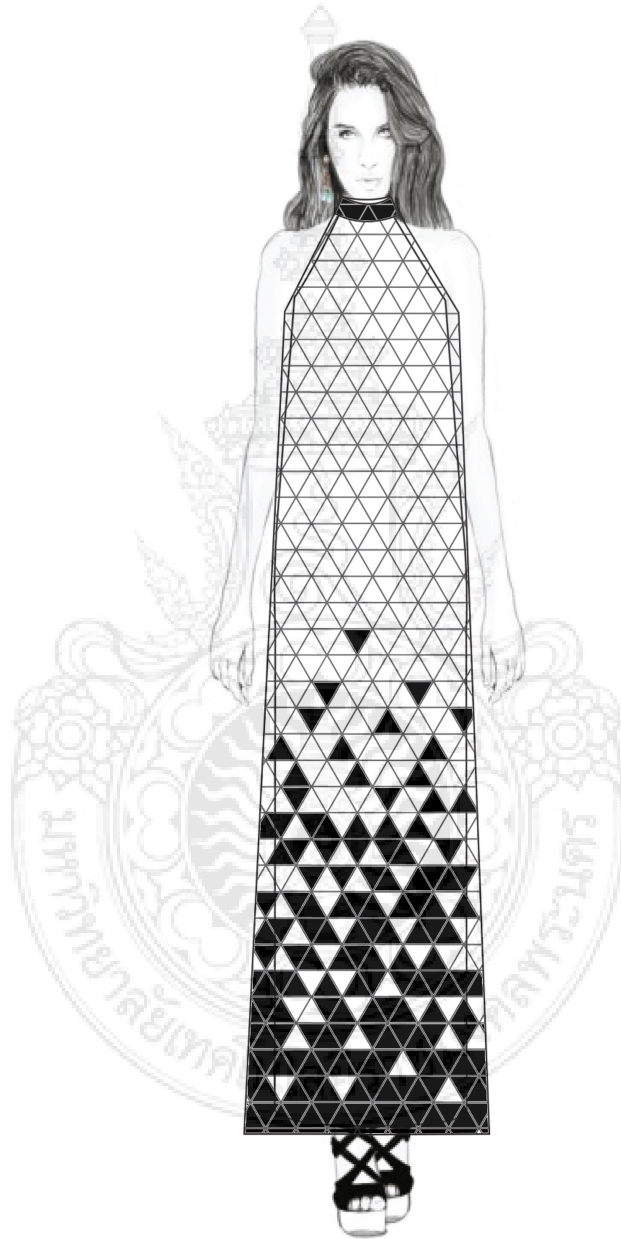
ภาพที่ 22 ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 1

ผลงานการออกแบบ แบบที่ 2 โดยใช้ลักษณะโครงร่างและรูปทรงของเครื่องแต่งกายด้านใน จะเป็นชุดเดรสคอเต่า แขนกุด ยาวจนถึงตาตุ่ม และตรงปามีการตัดต่อผ้าที่มีชนิดที่ต่างกันออกไป ส่วนเครื่องแต่งกายชุดด้านนอกเป็นชุดเดรสสั้น สายเดี่ยว และมีแขนคก มีความยาวประมาณหัวเข่า โดยที่ช่วงหน้าอกจนถึงบริเวณสะโพกบนจะเป็นการต่ออะคริลิกแบบราบ แต่ตั้งแต่สะโพกลงมา จนถึงช่วงหัวเข่าจะเป็นการต่อแบบนูน ที่นำเอาแผ่นอะคริลิกที่เลเซอร์เป็นรูปสามเหลี่ยม 3 อันมา ประกอบกันให้เป็นแบบนูนให้เกิดมิติใหม่



ภาพที่ 23 ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 2

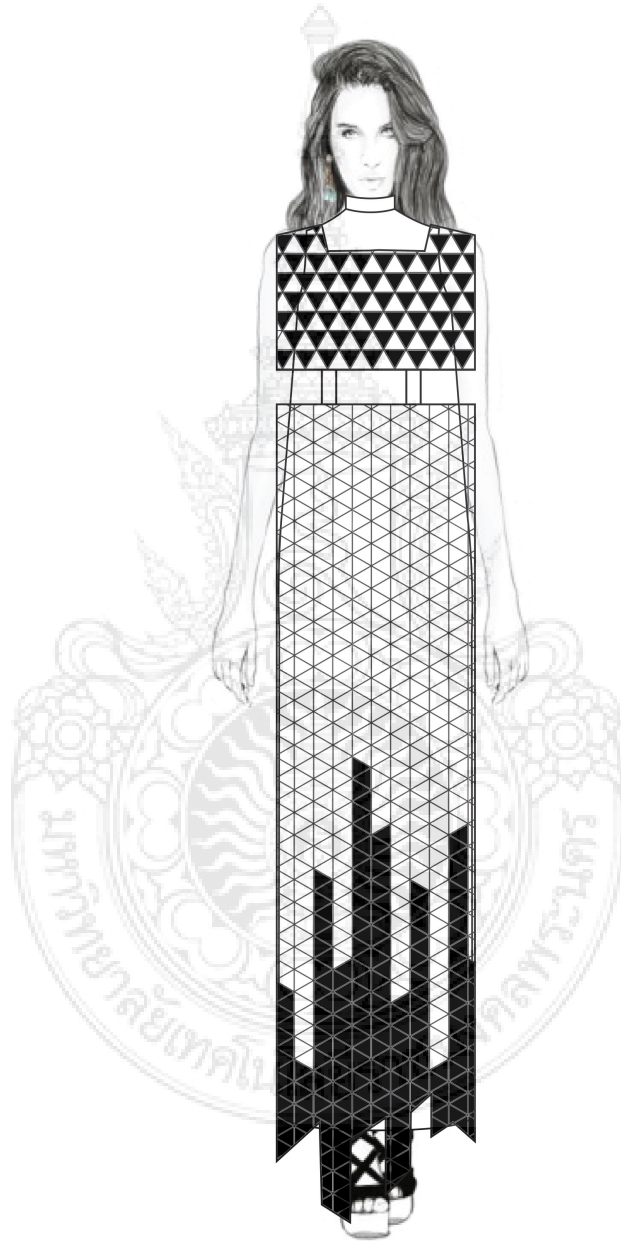
ผลงานการออกแบบ แบบที่ 3 โดยลักษณะโครงร่างและรูปทรงเครื่องแต่งกายชุดด้านใน จะเป็นเดรสยาวถึงตาตุ่ม ส่วนด้านบนของชุดจะเป็นคอเต่าแขนกุดที่เริ่มต้นวงแขนตั้งแต่คอโค้งเว้าไป ถึงหลัง เพื่อให้เป็นเดรสที่เว้าหลัง และชุดด้านในโครงร่างและรูปทรงเป็นแบบเดียวกันกับชุดด้านใน แต่ในส่วนของสีจะเป็นเหมือนการไล่สีตั้งแต่ช่วงชายกระโปรงขึ้นมาจนถึงช่วงสะโพกเพื่อให้เกิด เป็นลวยลาย



ภาพที่ 24 ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 3



ผลงานการออกแบบ แบบที่ 4 จะมีลักษณะโครงร่างและรูปทรงชุดด้านในจะเป็นเครสคอเต้ แขนกุด ยาวถึงตาตุ่ม และในส่วนของชุดด้านนอกจะมี 2 ชั้น คือเสื้อครอบตัวสั้น คอเหลี่ยม และตรงชายเสื้อจะมีกล้ำมปูเพื่อใช้ล๊อคติดกับตัวกระโปรง ในเรื่องของสีชุดนอกตัวเสื้อจะมีการสลับระหว่างดำและใส มาถึงกระโปรงจะมีสีดำเป็นเส้นตรงพุ่งขึ้นมาจากชายกระโปรง โดยแต่ละเส้นที่พุ่งจะมีความยาวของสีดำไม่เท่ากันเพื่อให้เกิดความแตกต่าง



ภาพที่ 25 ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 4

ผลงานการออกแบบ แบบที่ 5 โดยใช้ลักษณะเครื่องแต่งกายชุดด้านในจะมี 2 ชั้น คือเสื้อ  
 คอป คอเต่า แขนยาว และกระโปรงทรงสอบ ส่วนชุดด้านนอกก็มี 2 ชั้นเช่นกัน เสื้อตัวด้านหลัง  
 คอตั้ง มีสีดำตรงส่วนของด้านบนได้ลงมาจนถึงหน้าอก ส่วนกระโปรงเป็นกระโปรงชั้นเดียวเป็น  
 กระโปรงป้าย มีสีดำได้ลงมาจากด้านบนของกระโปรง



ภาพที่ 26 ภาพผลงานการออกแบบ แบบที่ 5



ภาพที่ 27 ภาพสเกตผลงานการออกแบบเสื้อผ้าทั้งหมด

#### สรุปผลการวิเคราะห์

จากคอลเลกชันทั้งหมดจำนวน 5 ชุด ผู้ศึกษามุ่งเน้นการนำเสนอเครื่องแต่งกายรูปแบบชุด บิสเนสสปาร์ตีที่เน้นรูปแบบและรูปทรงที่แปลกใหม่และโดดเด่นจากท้องตลาด ที่ได้แนวความคิดมาจากโครงร่างและรูปทรงของพีระมิดแก้วในพิพิธภัณฑ์ลูฟว์ ที่มีรูปทรงที่เป็นพีระมิดลักษณะเด่นของพีระมิดที่เป็นจุดสนใจคือเป็นพีระมิดแก้ว และผู้ศึกษาประทับใจในรูปทรงของพีระมิดที่มีความแปลกใหม่ และโปร่งแสง ที่สื่อถึงความก้าวหน้า ล้ำสมัย และมีความน่าสนใจ เมื่อมาอยู่บนชุด บิสเนสสปาร์ตีจึงนำมาสร้างเป็นแรงบันดาลใจในการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบที่สามารถนำมาต่อยอดได้อีก เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ในวงการแฟชั่น ผู้ศึกษาหวังว่าผลงานชิ้นนี้จะเกิดประโยชน์แก่ผู้ออกแบบที่จะได้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อันจดจำไปสู่วงการอุตสาหกรรมสิ่งทอและวงการแฟชั่นต่อไป ผลการออกแบบสรุปได้ว่า รูปแบบผลงานเน้นการเลือกใช้วัสดุที่แปลกใหม่ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยการเลือกใช้แผ่นอะคริลิกมาต่อกันเพื่อใช้แทนผ้าในรูปแบบเดิม

## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาแฟชันนิพนธ์การออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดบิสนเนสพาร์ตี้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟ ผู้ศึกษาได้ทำการสรุปและอภิปรายผล ดังนี้

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างสถาปัตยกรรมของพีระมิดลูฟวร์
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบบิสนเนสพาร์ตี้ โดยศึกษาโครงสร้างสถาปัตยกรรมของพีระมิดลูฟวร์

#### ที่มาของปัญหา

เนื่องจากเครื่องแต่งกายบิสนเนสพาร์ตี้ เป็นเครื่องแต่งกายที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป และบุคคลทั่วไปให้ความสนใจเป็นจำนวนมาก แต่สิ่งที่ผู้ศึกษาพบคือการทำเครื่องแบบกายในรูปแบบบิสนเนสพาร์ตี้นั้นมีความคล้ายคลึงกันไปหมด จึงทำให้ผู้ที่พบเห็นเริ่มเกิดความเบื่อหน่ายที่จะสนใจหรือเลือกที่จะสวมใส่

#### แนวทางการแก้ปัญหา

ผู้ศึกษาจึงมีความคิดและแนวทางการแก้ปัญหาโดยการนำเครื่องแต่งกายในรูปแบบของบิสนเนสพาร์ตี้ มาออกแบบโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากโครงสร้างของพีระมิดลูฟวร์ โดยการที่ผู้ศึกษาจะนำอะคริลิกมาเป็นวัสดุตกแต่ง และใช้วิธีนำอะคริลิกมาประกอปกั้นจนออกมาเป็นเครื่องแต่งกายในรูปแบบของบิสนเนสพาร์ตี้ เพื่อกลับมาสร้างความน่าสนใจให้กับเครื่องแต่งกาย และเพื่อเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับผู้บริโภคต้องการที่มีความทันสมัยและความมั่นใจในความโดดเด่น

#### ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูฟวร์
2. ศึกษาหลักการออกแบบและเทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกาย
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุตกแต่ง

## ขอบเขตของการออกแบบ

1. ออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบของบิสเนสพาร์ตี้ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูป
2. ออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับกลุ่มคนที่มีอายุ 25-35 ปี

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ โครงสร้างพีระมิดลูป ที่เมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ โครงสร้างพีระมิดลูป ที่เมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส จำนวน 1 ภาพ

## ผลการวิเคราะห์

การศึกษาแฟชั่นนิพนธ์การออกแบบเครื่องแต่งรูปแบบชุดบิสเนสพาร์ตี้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูป การที่ผู้ศึกษาเลือกที่จะศึกษาเกี่ยวกับด้านโครงสร้างสถาปัตยกรรม เพราะผู้ศึกษาคิดว่าสามารถนำในเรื่องของโครงสร้างสถาปัตยกรรมและแฟชั่นมาผสมผสานกัน หรือบอกเล่าเรื่องราวของโครงสร้างสถาปัตยกรรมโดยใช้ด้านแฟชั่นเป็นสื่อได้ จึงทำให้ผู้ศึกษาต้องศึกษาข้อมูลดังนี้

จากการศึกษาข้างต้นได้นำลักษณะเด่นของพีระมิดลูปที่เป็นจุดสนใจคือ โครงสร้างของพีระมิดและสีอันความโปร่งใสที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับเสื้อผ้ารูปแบบชุดบิสเนสพาร์ตี้ โดยรูปทรงของพีระมิดลูปที่มีลักษณะโครงสร้างอันโดดเด่น สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์และแปลกใหม่ และสีอันของพีระมิดลูปที่มีโปร่งใสซึ่งทำให้สีของพีระมิดลูปจะเปลี่ยนไปตามแสงที่ส่องผ่าน

จากการศึกษาลักษณะโครงสร้างเส้นกรอบนอกของพีระมิดที่เป็นรูปทรงพีระมิดฐานสี่เหลี่ยมด้านเท่า ด้านทั้งสี่ด้านเป็นรูปสามเหลี่ยม แล้วด้านบนปลายแหลมจะมาประกบกัน และส่วนของยอดปลายสุดจะไม่อยู่บนระนาบเดียวกันกับฐาน

จากการศึกษาในเรื่องของสีของพีระมิด ได้ผลดังนี้คือสีของพีระมิดที่เรามองเห็นด้วยตาจะเปลี่ยนไปตามสิ่งที่ทับซ้ำ หรือแสงที่ส่องตัวพีระมิด เพราะวัสดุที่ใช้ในการสร้างพีระมิดคือกระจกใส สีที่เห็นจึงอาจเป็นสีฟ้าเมื่อสะท้อนกับน้ำในบริเวณรอบๆของตัวพีระมิด สีส้มเมื่อแสงแดดส่องผ่านหรือแสงไฟจากภายในตัวพีระมิด และจะเห็นสีดำจากตัวขอบเหล็กเส้นๆที่ใช้ในการยึดแผ่นกระจกให้อยู่ด้วยกัน

จากการศึกษาในเรื่องของลักษณะการเรียงตัวของแผ่นกระจกมีการจัดวางที่เป็นระเบียบเรียงต่อกัน ด้านต่อด้านต่อกันในแนวของสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน จะอยู่ในแนวทแยง เหมือนกับการที่นำสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนมาตั้งตรง ปลายที่ยาวที่สุดชี้ไปในทางขึ้นและลง แล้วเรียงต่อกันไปเรื่อยๆ แต่เมื่อเรามองดีก็จะสังเกตเห็นได้ว่าแผ่นกระจกไม่ใช่รูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน แต่เป็นแผ่นกระจกที่มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่าประกบกัน

จึงทำให้ผู้ศึกษาออกแบบเครื่องแต่งกายรูปแบบชุดบิสเนสพาร์ตี้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก โครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูป ให้เกิดมิติใหม่ของรูปแบบชุดบิสเนสพาร์ตี้ที่มีโครงชุดที่มีการ ตกแต่ง และการเลือกใช้สีสีมาจับคู่กับสีคำทำให้ชุดบิสเนสพาร์ตี้มีความโปร่งแสงแตกต่างจากห้อง ตลาดจำนวน 5 ชุด

### การอภิปรายผล

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าพีระมิดลูปมีลักษณะเด่นที่โครงสร้างและรูปทรง ที่เป็นทรงพีระมิดสามเหลี่ยมด้านเท่า ที่ออกแบบให้มีความโดดเด่นและทันสมัย ซึ่งทำให้ผู้ศึกษา เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบชุดบิสเนสพาร์ตี้ที่มีความโดดเด่น ชุดบิสเนสพาร์ตี้เป็นที่นิยม สำหรับผู้หญิงวัยทำงานและมีความชอบสังสรรค์ การแต่งกายในลักษณะนี้เป็นโอกาสที่ดีที่ สามารถจะไปได้ใน 2 โอกาส สภาวะสังคมปัจจุบันกระแสแฟชั่นมีอิทธิพลในการใช้ชีวิตของ มนุษย์ ปัจจุบันชุดบิสเนสพาร์ตี้ยังคงมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกันตามห้องตลาดที่สามารถพบเห็น ได้ทั่วไป มีลักษณะของการเพิ่มเทคนิคในการตกแต่งที่ค่อนข้างมาก ประกอบกับความต้องการ ของมนุษย์ที่ต้องการความคล่องตัวความสวยงามอยู่ตลอดเวลา จึงให้ความสำคัญกับชุดทำงาน พร้อมทั้งความสวยงามที่เกิดขึ้นเมื่อไปงานเลี้ยงต่างๆอยู่เสมอ การออกแบบชุดบิสเนสพาร์ตี้จึง มุ่งถึงการทำรูปแบบของชุดตามลักษณะโครงสร้างสถาปัตยกรรมพีระมิดลูป นำมาออกแบบเป็น รูปแบบของชุดบิสเนสพาร์ตี้ที่มีความโดดเด่นตามลักษณะเด่นของพีระมิดลูป ได้แก่ โครงร่าง กรอบนอก สีเส้น การจัดเรียงของกระຈก ให้มีความสวยงามที่แตกต่างกัน โดยให้ความสำคัญกับการ ออกแบบที่มีความทันสมัยเหมาะกับการใช้งานและมีรูปแบบเฉพาะ รวมถึงสีเส้นและการ สวมใส่ที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพ เพื่อที่จะตอบโจทย์และแสดงภาพลักษณ์ของเสื้อผ้าในกลุ่ม ของชุดบิสเนสพาร์ตี้ ให้เกิดมิติใหม่ของรูปแบบชุดบิสเนสพาร์ตี้ที่มีโครงชุดที่มีความโดดเด่น มี ความทันสมัยแตกต่างจากห้องตลาด

### ข้อเสนอแนะ

- 1.ควรมีการศึกษาลักษณะของวัสดุชนิดอื่นๆที่นำมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย เพื่อให้แสดง ถึงแนวคิดได้อย่างสมบูรณ์
- 2.ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างพีระมิดลูปให้มากขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนาแนวคิดทาง ด้านการออกแบบชุดในรูปแบบอื่นๆ

## บรรณานุกรม

- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. (2543). การออกแบบเครื่องแต่งกาย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. (2543). การออกแบบเครื่องแต่งกาย. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- สาคร ชลสาคร. (2548). วัสดุที่ใช้ผลิตและตกแต่งเสื้อผ้า. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ สายธาร.
- ปวีณา วาดวงพัทตร์. (2555). การออกแบบเสื้อผ้ารูปแบบปาร์ตี้แวร์ สำหรับสุภาพสตรี โดยศึกษา  
โครงสร้างสถาปัตยกรรมของ “ซาฮา ฮาติด”. กรุงเทพฯ : สารนิพนธ์  
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร.
- อะคริลิกพลาสติก คู่แข่งกระจกแก้ว. (2559). (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://www.mtec.or.th/academic-services/mtec-knowledge/577-> (วันที่สืบค้น 14 พฤษภาคม 2559)
- Louvre Pyramid. (2551). (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : [https://en.wikipedia.org/wiki/Louvre\\_Pyramid](https://en.wikipedia.org/wiki/Louvre_Pyramid). (วันที่สืบค้น 22 มีนาคม 2559)
- Louvre Pyramid. (2549). (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://www.aviewoncities.com/paris/louvrepyramid.htm> (วันที่สืบค้น 22 มีนาคม 2559)
- อะคริลิก(Acrylic). (2555). (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://www.pantown.com/board.php?id=40859&area=3&name=board4&topic=2&action=view> (วันที่สืบค้น 25 กรกฎาคม 2559)
- แผ่นอะคริลิก และอะคริลิก. (2551). (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://www.siamchemi.com/อะคริลิก/> (วันที่สืบค้น 24 กรกฎาคม 2559)
- หลักการออกแบบเสื้อผ้า.(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : [http://www.nwvoc.ac.th/nwvoc/images/stories/teacher\\_working/chittima/unit\\_4.pdf](http://www.nwvoc.ac.th/nwvoc/images/stories/teacher_working/chittima/unit_4.pdf). (วันที่สืบค้น 25 เมษายน 2559)













ThaiCatwalk, Copyright 2016

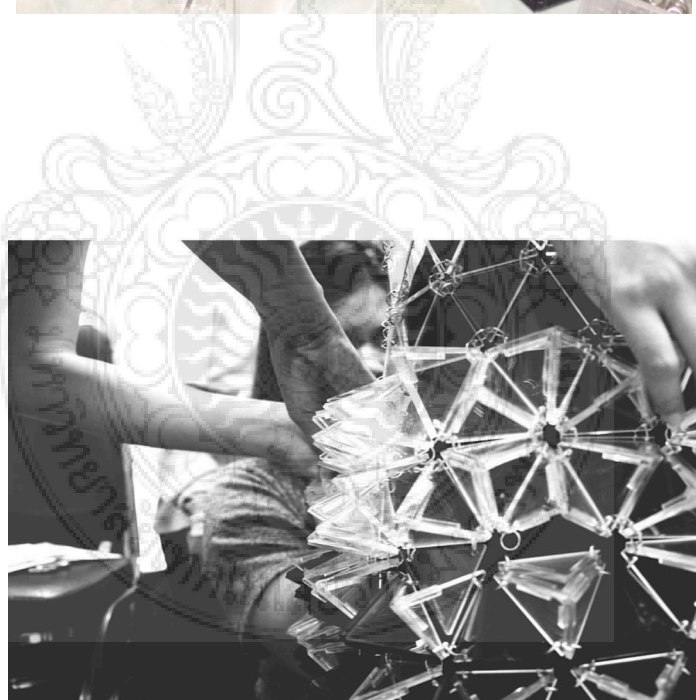
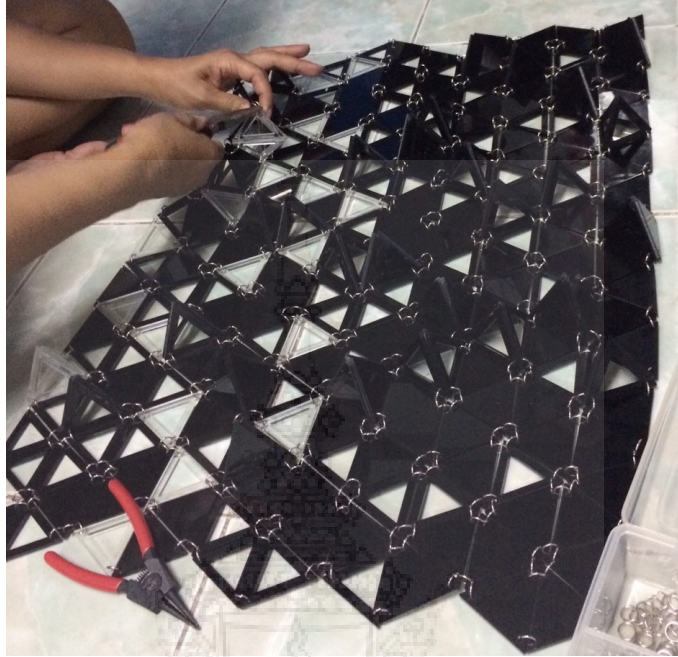
Photo by Jade

The Debut Project  
FACULTY OF INDUSTRIAL, TEXTILES AND FASHION DESIGN











## ประวัติผู้จัดทำแฟชั่นนิพนธ์

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวจิรวรรณ นุ่มหันต์
วัน/เดือน/ปีเกิด	7 ธันวาคม 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน	82 ซ.รามอินทรา 27 แยก 6 แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน จังหวัดกรุงเทพฯ 10220
ประวัติการศึกษา	ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

