

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงสร้าง  
โลหะปราสาท

CLOTHING DESIGN FOR GENTLEMAN WEAR UNDER  
CONCEPT OF LOHAPRASADA STRUCTURE

ณัฐกมล สีตาทกิจ

NUTKAMON SILAKIT

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2557

หัวข้อโครงการ การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่าง  
โลหะปราสาท

ชื่อผู้เขียน นายณัฐกมล สีதாகิจ

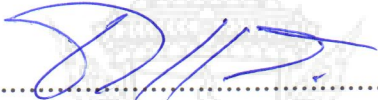
ปริญญา เทคโนโลยีบัณฑิต


สาขาวิชา ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ

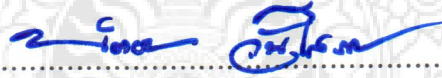
คณะ อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

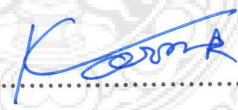
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์รัชวัชชัย แสงน้ำเพชร  
อาจารย์สัมภาษณ์ สุวรรณคีรี

คณะกรรมการสอบโครงการได้ให้ความเห็นโครงการฉบับนี้แล้ว

  
.....ประธานกรรมการ  
(อาจารย์รัชวัชชัย แสงน้ำเพชร)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์สัมภาษณ์ สุวรรณคีรี)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์นิตยา วันโสภา)

  
.....กรรมการ  
(อาจารย์กรชนก บุญทร)

วันที่ 22 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2558

หัวข้อโครงการ	การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท
ชื่อผู้เขียน	นายณัฐกมล สีதாகิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์รัชชัชย แสงน้ำเพชร อาจารย์สัมพันธ์ สุวรรณศิริ
ปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา	ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ
คณะ	อุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
ปีการศึกษา	2557

### บทคัดย่อ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยนำโครงสร้างของโลหะปราสาทและไอโซเมตริกมาประยุกต์และตกแต่งบนเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นเครื่องมือแบบวิเคราะห์เชิงพรรณนา โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท ซึ่งแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 2 ด้าน ได้แก่ โครงร่าง ลวดลาย โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพ และการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวม เพื่อใช้เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ

สรุปผลการศึกษา ผู้วิจัยได้นำโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาทมาออกแบบสร้างสรรค์และตัดทอนจากโครงร่างโลหะปราสาท โดยสื่อสารผ่านเทคนิคการออกแบบลวดลายที่เกิดจากการวาดภาพไอโซเมตริกและเทคนิคการปักอะคลิลิก มาประยุกต์ตกแต่งบนเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษจำนวน 5 ชุด ประกอบด้วย ชุดเสื้อตัวหลวมกางเกงเป้ายาน ชุดเสื้อโค้ทตัวยาวคลุมทับด้วยแจ็คเก็ตไร้แขน ชุดจัมพ์สูท ชุดเสื้อคลุมตัวหลวมกางเกงขาสามส่วน และชุดเสื้อโค้ทยาวมีสูทกางเกงจีบใหญ่ ซึ่งมีรูปแบบไปในทิศทางเดียวกันทั้งคอลเล็กชั่น ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ของเครื่องแต่งกาย และแนวโน้มแฟชั่นมาเป็นตัวช่วยในการพัฒนาเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพบุรุษ

<b>Title</b>	Clothing Design for Gentleman Wear under concept of Lohaprasada Structure
<b>Author</b>	Mister Nutkamon Silakit
<b>Advisor</b>	Ajan Thawatchai Sangnampetch Ajan Sampat Suwankeeree
<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>	2014

### **Abstract**

This project was Clothing Design for Gentleman Wear under concept of Lohaprasada Structure that purposed for studied and designed of gentleman's wear costumes by concept design from Lohaprasada Structure. Directed Lohaprasada Structure and Isometric Design to decorated on gentleman to wear costumes.

From the education found that tool of this project were a form The method that been used for this study case is the descriptive analysis tool that analyzed about the architectural parts of Lohaprasada, which is analyzed in 2 topics ; the silhouette and the appearance pattern. The main idea is to study the overall physical and bring the result of study to apply and create the meanswear collection.

Conclusion of studies, a researcher bring Lohaprasada Structure Design to invent and decorated from original Lohaprasada Structure by bringing Isometric drawing techniques and embroidery technique to designs Gentleman Clothing which had amount 5 suits consist of oversize t-shirt with drop crotch pants, over-long coat with sleeveless jacket, men jumpsuit, oversized short coat with drop crotch pants, oversize hooded ruana with pleated pants. There were the style in identical way of all collection that created new style of gentlemen to wear costume design and tendency fashion helps to developed them.

## กิตติกรรมประกาศ

งานโครงการนี้ นับได้ว่าเป็นสิ่งที่แสดงได้ถึงศักยภาพและความตั้งใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาอย่างดีที่สุดตามความรู้ที่ได้ร่ำเรียนมาจากสาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ ซึ่งสำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากคณะอาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนให้คำแนะนำและความช่วยเหลือในการทำโครงการครั้งนี้ ขอขอบพระคุณ อาจารย์วัชชัย แสงน้ำเพชร ที่คอยสั่งสอนและเป็นທີ່ปรึกษาให้คำแนะนำที่ดีในการออกแบบชุด ขอขอบพระคุณ อาจารย์สัมภาษณ์ สุวรรณศิริ ที่คอยเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำเกี่ยวกับการหาข้อมูล ในการจัดทำโครงการ ขอขอบพระคุณอาจารย์ในสาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำและอบรมสั่งสอนข้าพเจ้าด้วยความอบอุ่นเสมอมา ขอขอบพระคุณด้วยความจริงใจ

ขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้า คุณพ่อบวร สีลากิจ คุณแม่รัชนิวรรณ สีลากิจ คุณป้า บรรจง ศรีสมุทร และธนภัทร ณ บางช้าง ที่เอื้อเฟื้อสถานที่ในการทำงานจนสำเร็จ และคอยเป็นกำลังใจ ห่วงใย คอยส่งเสริมสนับสนุน คอยถามความคืบหน้าของการทำโครงการอยู่ตลอดและผลักดันให้ต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ ให้ผ่านพ้นไปได้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ในสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ ให้ความช่วยเหลือและให้มิตรภาพที่ดีที่มีให้กันเสมอมา

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ที่เป็นดั่งบ่อเกิดแห่งปัญญาในการจัดทำโครงการให้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม เพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2558 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ณัฐกมล สีลากิจ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญภาพ	ณ
สารบัญตาราง	ญ
<b>บทที่</b>	
<b>1. บทนำ</b>	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
ที่มาของปัญหา	2
แนวทางการแก้ไขปัญหา	2
ขอบเขตของการศึกษาด้านเนื้อหา	2
ขอบเขตของการออกแบบ	3
วิธีการดำเนินโครงการ	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
นิยามศัพท์	4
<b>2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
ข้อมูลเกี่ยวกับ โลหะปราสาท	5
ข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนภาพสามมิติ	11
ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย	15
ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	25
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้า	27
ข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่น Autumn / Winter 2015-2016	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<b>3. วิธีการดำเนินงาน</b>	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	44
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	52
การหาคุณภาพของเครื่องมือ	54
การเก็บรวบรวมข้อมูล	54
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	55
<b>4. การวิเคราะห์ข้อมูล</b>	
การวิเคราะห์โครงสร้างของโลหะปราสาท	48
การวิเคราะห์ข้อมูลด้านเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ	54
การวิเคราะห์ผลงานด้านการออกแบบ	58
<b>5. สรุปและอภิปราย</b>	
วัตถุประสงค์	63
ที่มาของปัญหา	63
แนวทางการแก้ไขปัญหา	63
ขอบเขตของการศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหา	63
ประชากรที่ใช้ในการศึกษา	64
ผลการวิเคราะห์	64
การอภิปรายผลการศึกษาวิเคราะห์	64
ข้อเสนอแนะ	66
<b>บรรณานุกรม</b>	
<b>ภาคผนวก</b>	
<b>ประวัติผู้จัดทำ</b>	

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ภาพพระบรมฉายาลักษณ์ของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว	5
2 ภาพซากโบราณสถานของโลหะปราสาทที่ประเทศอินเดีย	7
3 ภาพซากโบราณสถานของโลหะปราสาทที่ประเทศศรีลังกา	7
4 ภาพโลหะปราสาทประเทศไทย	8
5 ภาพโลหะปราสาทครั้งที่ยังเป็นเพียงปราสาทโคลน	8
6 ภาพโลหะปราสาทในปัจจุบัน	9
7 ออบลิกแบบคาวาเลียร์ (CAVALIER)	11
8 ออบลิกแบบคาบิเน็ต (CABINET)	11
9 ลักษณะของภาพไอโซเมตริก	12
10 ภาพแสดงการวางแกนไอโซเมตริก	12
11 ภาพเส้นร่างกล่องสี่เหลี่ยม	13
12 ลำดับขั้นตอนการเขียนภาพออบลิก	13
13 ภาพแสดงส่วนประกอบของสี่เหลี่ยมไอโซเมตริก	14
14 ลำดับขั้นตอนการเขียนภาพไอโซเมตริก	14
15 วงจรสี่	23
16 TREND COUNCIL - FUTURE A/W 2015-16	30
17 TREND COUNCIL F/W 2015- MOON WALKER	31



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
18 TREND COUNCIL – ALIEN NATION A/W 2015-16	32
19 TREND COUNCIL F/W 2015- MEN'S COLORS	32
20 TREND COUNCIL F/W 2015- MEN'S COLORS	33
21 TREND COUNCIL F/W 2015- KEY COLORS	33
22 TREND COUNCIL F/W 2015- KEY COLORS	34
23 Keys look	35
24 Over long coat	36
25 Bomber Jacket	36
26 Sweater	37
27 Print on shirt	37
28 Metallic fabric print	38
29 Clear acrylic embellishments	38
30 Isometric Building	39
31 Gradient Print	39
32 Cutting Shirt	40
33 Pleat on pant	40
34 Slim pant	41

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
35 Cutting pant	41
36 Cutting pant	42
37 โลหะปราสาท	49
38 โลหะปราสาท	50
39 ซ่อฟ้าใบระกาของโลหะปราสาท	51
40 หน้าบันของโลหะปราสาท	52
41 สถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑปของโลหะปราสาท	53
42 ภาพแสดงแรงบันดาลใจ	55
43 ภาพแสดงอารมณ์	55
44 คอลเล็กชันที่ 1	56
45 คอลเล็กชันที่ 2	56
46 คอลเล็กชันที่ 3	57
47 คอลเล็กชันที่ 4	57
48 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 1	58
49 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 2	59
50 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 3	60
51 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 4	61

### สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ

หน้า

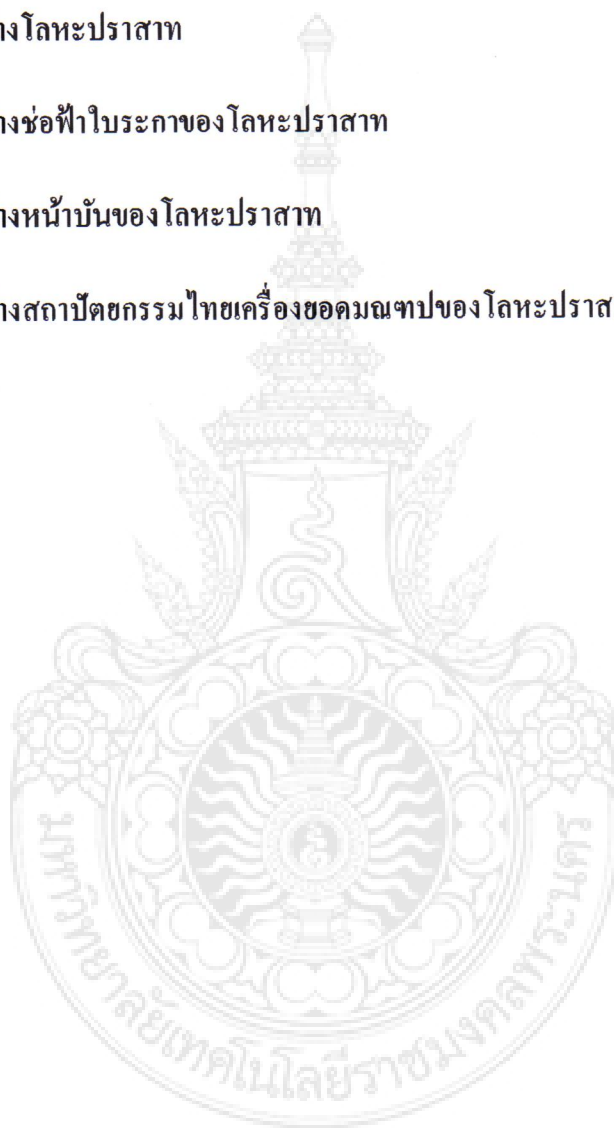
52 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 5

62



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท	49
2 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท	50
3 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างช่องฟ้าใบระกาของโลหะปราสาท	51
4 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างหน้าบันของโลหะปราสาท	52
5 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดมณฑปของโลหะปราสาท	53



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีของประเทศไทยเป็นสิ่งที่บรรพบุรุษได้รังสรรค์ไว้อย่างสวยงาม อันเป็นมรดกตกทอดที่คงามมาสู่ปวงชนรุ่นหลังได้สืบสานและชมความงามในปัจจุบัน ความอัจฉริยะของบรรพบุรุษไทยในสมัยโบราณคือสิ่งที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม วรรณกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ล้วนแล้วทรงคุณค่าและคู่ควรอย่างยิ่งแก่การอนุรักษ์ให้คงไว้ซึ่งความงดงามสถาปัตยกรรมไทยก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจอีกเช่นกัน คนสมัยก่อนมีความชาญฉลาดเป็นอย่างมากในการก่อสร้างสิ่งต่างๆเพื่อใช้ประโยชน์หรือใช้เป็นที่อยู่อาศัยในการดำเนินชีวิต นอกจากจะใช้เป็นที่อาศัยแล้ว คนสมัยโบราณก็มีความเชื่อในการสร้างสถาปัตยกรรมเพื่อเสริมความเป็นสิริมงคลแก่บ้านเมืองเช่นกัน

โลหะปราสาทเป็นสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนสถานที่อยู่ในวัดราชนัคคารามวรวิหารมีลักษณะเป็นศิลปะสถาปัตยกรรมไทย มีปราสาท 3 ชั้น ยอด 37 ยอด เป็นโลหะ ชั้นที่ 3 และชั้นที่ 5 ทำเป็นคูหาและมีระเบียงรอบในชั้นที่ 2 ชั้นที่ 4 ชั้นที่ 5 ชั้นที่ 6 ทำเป็นคูหาจตุรมุขสำหรับประดิษฐานพระบรมธาตุโลหะปราสาทที่อยู่ในปัจจุบันนี้เป็นโลหะปราสาทแห่งที่ 3 ของโลก และอีก 2 แห่งอยู่ที่ประเทศอินเดียและประเทศศรีลังกา ซึ่งทั้งสองแห่งนี้ได้ถูกทำลายจนไม่ปรากฏหลักฐานแล้วซึ่งเป็นที่น่าภาคภูมิใจแก่คนไทยเป็นอย่างยิ่งที่ประเทศไทยมีโลหะปราสาทเหลืออยู่เป็นแห่งสุดท้ายและยังคงสมบูรณ์แบบที่สุด

เวลาผ่านไปสิ่งปลูกสร้างใจกลางกรุงเทพมหานครได้ถูกก่อสร้างขึ้น อัตลักษณ์ของบรรพบุรุษที่เคขรังสรรค์ไว้อย่างสวยงามมีบทบาทน้อยลง คนรุ่นใหม่หันมาสนใจประเพณีของชาวตะวันตกจนเกือบจะถูกกลืนกินกับวัฒนธรรมของชาวต่างชาติ เขาชนรุ่นใหม่เริ่มหันหลังให้กับสิ่งที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ไว้ในอดีตเพราะเริ่มมีความคิดที่แตกต่างและอิสรภาพในการเลือกเสพวัตถุมากขึ้น สิ่งเหล่านี้ทำให้มาแข่งความสนใจของสถาปัตยกรรมไทยไปเสียหมด

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นนี้ทำให้ผู้ศึกษามีความสนใจในการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษแบบเรดี้ทูแวร์ โดยได้แนวคิดจากโครงสร้างโลหะปราสาท โดยใช้การออกแบบลดทอนในการถอดโครงสร้างของโลหะปราสาทนำมาจัดวางใหม่ให้มีความน่าสนใจและทันสมัย โดยยังคงโครงร่างของโลหะปราสาทไว้เช่นเดิม เพื่อเป็นการอนุรักษ์และส่งเสริมให้โลหะปราสาทเป็นที่รู้จักแก่คนรุ่นใหม่ให้มากขึ้น โดยใช้เทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้าและแนวโน้มแฟชั่นเป็นตัวช่วยในการพัฒนาเครื่องแต่งกายกลุ่มสุภาพบุรุษ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท
2. เพื่อศึกษาโครงร่างของโลหะปราสาทและไอโซเมตริก

### ที่มาของปัญหา

ในปัจจุบันวัฒนธรรมของชาวตะวันตกและเทคโนโลยีล้ำไกลเข้ามามากในประเทศไทย โดยเฉพาะลักษณะในการใช้ชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบันนั้นก็เปลี่ยนไปจากเดิม ทำให้ลักษณะการดำเนินชีวิตที่บ่งบอกถึงความเป็นไทยนั้นเลือนหายไปตามกาลเวลา ดังเช่น การใช้ชีวิตที่ลืมเลือนการให้ความสำคัญกับศาสนสถาน

### แนวทางการแก้ไขปัญหา

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท มาประยุกต์และถอดแบบโครงสร้างมาสร้างลายพิมพ์และ โครงชุดให้เหมาะกับยุคปัจจุบัน เพื่อเป็นการส่งเสริม อนุรักษ์ และเผยแพร่โลหะปราสาทที่เป็นศาสนสถานของไทยให้เป็นที่รู้จักกันมากขึ้น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเวลาและสังคมไทยในปัจจุบัน

### ขอบเขตของการศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหา

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโลหะปราสาทของประเทศไทย
2. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบลวดลายของเสื้อผ้าด้วยเทคนิคกราฟฟิกสามมิติ
3. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนภาพฉายไอโซเมตริก

### ขอบเขตของการออกแบบ

1. ศึกษาโครงสร้างของโลหะปราสาท เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ
2. ศึกษาการนำเทคนิคการพิมพ์ผ้าและเทคนิคการตกแต่งชุดมาใช้ในการออกแบบ
3. ศึกษาการออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้วิธีการเขียนภาพ 3 มิติ

### ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

1. นำเสนอหัวข้อโครงการ
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโลหะปราสาท
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบลวดลายเสื้อผ้า
4. ศึกษาหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. ออกแบบเสื้อผ้า
7. คัดเลือกแบบที่ตัดเย็บชุดแฟชั่น
8. ตัดเย็บชุดที่คัดเลือก
9. ตกแต่งรายละเอียด
10. ตรวจสอบความเรียบร้อย
11. สรุปผลการดำเนินงานพร้อมข้อเสนอแนะ
12. นำเสนอผลงาน
13. ส่งเอกสารโครงการฉบับสมบูรณ์ตามกำหนด

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างของโลหะปราสาท
2. ได้แนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้รับแนวคิดจากโครงสร้าง

โลหะปราสาท

## นิยามศัพท์

โลหะปราสาท	หมายถึง	พุทธสถานที่สำคัญองค์ที่ 3 ของโลก ที่เหลืออยู่เพียงแห่งเดียวในประเทศไทย ด้วยพระราชศรัทธาในพระพุทธศาสนาของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นพร้อมกับวัดราชนัดดารามวรวิหาร
พุทธศาสนสถาน	หมายถึง	สถานที่ หรือสิ่งก่อสร้าง ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการหรือเกี่ยวข้องกับ พระพุทธศาสนา
สถาปัตยกรรมไทย	หมายถึง	ศิลปะการก่อสร้างของไทยอันได้แก่ อาคารบ้านเรือน โบสถ์วิหารวัง สถูป และสิ่งก่อสร้างอื่นๆ มีลักษณะแตกต่างกันไปตามภูมิศาสตร์และคตินิยม
ภาพสามมิติ	หมายถึง	ร่างภาพฉายลักษณะสามมิติแบบหนึ่งของการเขียนแบบ มีลักษณะเป็นภาพที่มองเห็นจากมุมที่กำหนดเป็นจุดเริ่มต้น เขียนภาพโดยการนำขนาดความกว้าง ความยาวความสูง ของด้านต่างๆ มาใช้ในการเขียนภาพฉาย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษารออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษที่ได้รับแนวคิดจากโครงสร้างโลหะปราสาท ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโลหะปราสาท
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนภาพ 3 มิติ
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
4. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้า
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่น Autumn / Winter ค.ศ. 2015-2016
6. ราชารวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโลหะปราสาท

ประวัติความเป็นมาของโลหะปราสาท

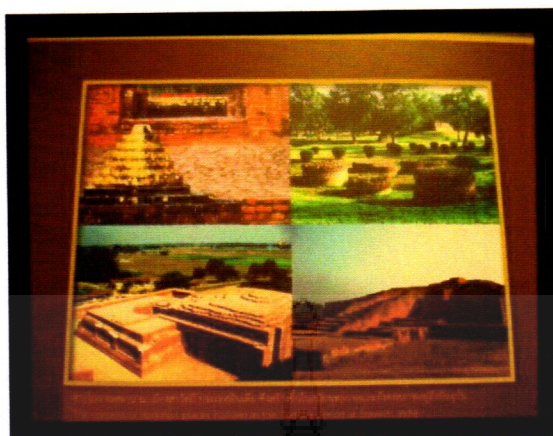


ภาพที่ 1 ภาพพระบรมฉายาลักษณ์ของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

(ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว> สืบค้นวันที่ 5 ตุลาคม 2557)

พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวพระมหากษัตริย์รัชกาลที่ 3 แห่งพระบรมราชจักรีวงศ์ ทรงพระนามเดิมว่า “หม่อมเจ้าชายทับ” ทรงพระราชสมภพเมื่อวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2330 ณ พระราชวังเดิม เป็นพระราชบุตรของสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย กับเจ้าจอมมารดาเรียมภายหลังดำรงพระยศเป็นสมเด็จพระบรมราชินีพันปีหลวง ในรัชกาลที่ 3 เมื่อทรงพระชนมายุได้ 26 พรรษา สมเด็จพระบรมชนกนาถทรงสถาปนาขึ้นดำรงพระนามว่า “กรมหมื่นเจษฎาบดินทร์” ในปี พ.ศ. 2356 และในปีพุทธศักราช 2367 พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยเสด็จสวรรคต พระเจ้าลูกเธอกรมหมื่นเจษฎาบดินทร์สืบราชสมบัติเป็นพระมหากษัตริย์ รัชกาลที่ 3 แห่งราชวงศ์จักรี พระนามว่าพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์เน้นหลักในการก่อสร้างบ้านเมือง เพราะอยู่ในระยะการสร้างราชอาณาจักรใหม่ ดังนั้นในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงมีนโยบายให้สร้างและบูรณะสถาปัตยกรรมและวัดวาอารามต่างๆ และสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งเป็นรู้จักกันถึงปัจจุบันคือ “โลหะปราสาท วัดราชนัคคารามวรวิหาร” ซึ่งทรงโปรดให้สร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2389 เพื่อพระราชทานให้พระเจ้าหลานเธอพระองค์เจ้าโสมนัสวัฒนวดี (สมเด็จพระนางโสมนัสวัฒนวดี ในรัชกาลที่ 4) นับว่าเป็นโบราณสถานล้ำค่าของไทย คำว่า “โลหะปราสาท” Lahaprasada เป็นชื่อดั้งเดิมของอินเดีย เรียกมาตั้งแต่ครั้งพุทธกาล สมเด็จพระมหาธรรมราชาธิราชทรงประทานความหมายว่า “ตึกที่มียอดเป็นโลหะ” โลหะปราสาทในโลกนี้มีอยู่ 3 แห่ง 2 แห่งอยู่ที่ประเทศอินเดีย และศรีลังกา ซึ่งทั้ง 2 แห่ง ในปัจจุบันได้ปรักหักพังสูญหายไปหมด แห่งที่ 3 คือ โลหะปราสาทวัดราชนัคคารามวรวิหารในประเทศไทย



ภาพที่ 2 ภาพซากโบราณสถานของโลหะปราสาทที่ประเทศอินเดีย  
(ที่มา : <https://www.gotoknow.org/posts/417842> สืบค้นวันที่ 5 ตุลาคม 2557)

โลหะปราสาทหลังแรก ชื่อว่า มิครามมาตปราสาท อยู่ในประเทศอินเดีย ซึ่งนางวิสาขาได้สร้างถวายพระพุทธเจ้าและพระสงฆ์เป็นปราสาท 2 ชั้น มีห้อง 1000 ห้อง เรือนชอคและตัวปราสาททำด้วยทองคำ ปัจจุบันโลหะปราสาทหลังนี้ ได้ปรักหักพังสูญหายไปจนหมดสิ้นแล้ว



ภาพที่ 3 ภาพซากโบราณสถานของโลหะปราสาทที่ประเทศศรีลังกา  
(ที่มา : <http://2g.pantip.com/cafe/blueplanet/topic/E12074134/E12074134.html> สืบค้นวันที่ 5 ตุลาคม 2557)

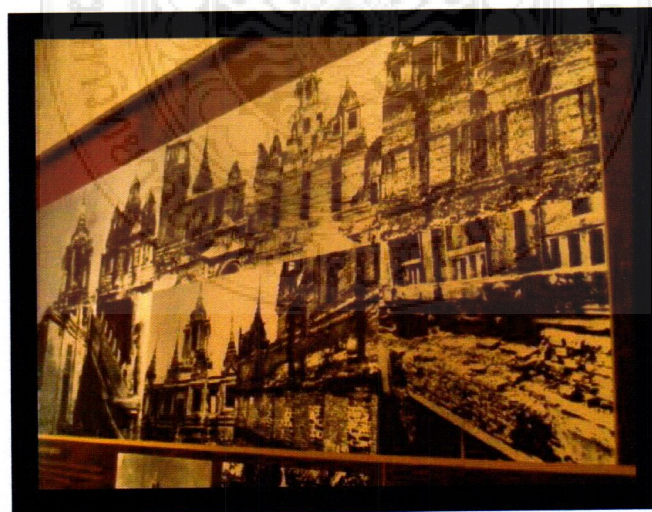
โลหะปราสาทหลังที่สอง พระเจ้าทุฎฐคามือภักย์ สร้างถวายเป็นพุทธบูชาใน พ.ศ. 387 ในลังกาทวีปหรือประเทศศรีลังกาในปัจจุบัน เป็นปราสาท 9 ชั้น จำนวนห้อง 1000 ห้อง หลังคามุงด้วยอิฐทองแดงเคยถูกทำลายด้วยขุสนิบาดหลายครั้ง จนปัจจุบันนี้เหลือเพียงแต่ซากปราสาท มีเสาศิลา 1600 ต้น ให้เป็นอนุสรณ์แก่คนรุ่นหลังแห่งความใหญ่โตอลังการณเมื่อครั้งอดีตกาล



ภาพที่ 4 ภาพโลหะปราสาทประเทศไทย

(ที่มา : <http://pantip.com/topic/13124627> สืบค้นวันที่ 5 ตุลาคม 2557)

โลหะปราสาทหลังที่สามอยู่ที่วัดราชนาคดา ถนนราชดำเนิน จังหวัดกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย เป็นปราสาท 7 ชั้น ประกอบด้วยยอดปราสาททำด้วยโลหะ 37 ยอด ภายในมีพระบรมสารีริกธาตุประดิษฐานอยู่บนยอดเอกชั้นที่ 7 เป็นยอดใหญ่กลางของปราสาท โลหะปราสาทแห่งนี้ เป็นพุทธสถานสำคัญองค์ที่ 3 ของที่เหลืออยู่เพียงแห่งเดียวในประเทศไทยและเหลือเพียงแห่งเดียวในโลก ซึ่งโลหะปราสาทองค์นี้ สร้างขึ้นด้วยพระราชศรัทธาในพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว พระมหาเจษฎาราชเจ้า รัชกาลที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เพื่อให้เป็นพุทธสถานที่งามสง่าคู่กรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งโลหะปราสาทองค์ที่ 3 โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นแทนการสร้างเจดีย์ ดังพระอารามอื่น ๆ โดยให้เป็นสถาปัตยกรรมตามแบบศิลปกรรมของไทย



ภาพที่ 5 ภาพโลหะปราสาทครั้งที่ยังเป็นเพียงปราสาทโคลน

(ที่มา : <https://www.gotoknow.org/posts/417842> สืบค้นวันที่ 5 ตุลาคม 2557)

การสร้างโลหะปราสาทหลังนี้ สมเด็จพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (ท้าว ยูนนาท) ขณะยังเป็นพระยาศรียุวัฒน์รัตนราชโกษาดำรงตำแหน่งอธิบดีก่อสร้างช่างสิบหมู่และช่างศิลา เป็นผู้ได้รับมอบหมายจากพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวให้เป็นแม่กองดำเนินการก่อสร้าง ซึ่งโลหะปราสาทตามแบบสถาปัตยกรรมไทยนั้นมีฐานกว้างด้านละ 23 วา เป็นอาคาร 7 ชั้น ลดหลั่นกัน อาคารชั้นล่าง ชั้นที่ 3 และชั้นที่ 5 ทำเป็นคุหาและระเบียงรอบ ส่วนในชั้นที่ 2 ชั้นที่ 4 และชั้นที่ 6 ทำเป็นคุหาจัตุรมุขมีซอกเป็นบุษบกชั้นละ 12 ซอก และชั้นที่ 7 จะเป็นซอกปราสาทจัตุรมุขสำหรับประดิษฐานพระบรมธาตุ รวมเป็น 37 ซอก ซึ่งหมายถึงหลักธรรมตามพระพุทธศาสนา 37 ประการ อันเป็นปัจจัยให้ดำเนินไปสู่ความหลุดพ้นเข้าสู่ดินแดนพระนิพพานที่เรียกว่า “โพธิปักขิยธรรม 37 ประการ” กลางปราสาทเป็นช่องกลวงจากฐานตลอดยอด มีซุงต้นใหญ่สูงถึงยอดปราสาทเป็นแกนกลาง เจาะลำต้นตอกเป็นบันไดเวียนขึ้น 67 ขั้น เริ่มก่อสร้างในปีพ.ศ. 2394 นับจากปีที่เริ่มก่อสร้างวัดราชนัคคารามได้ 5 ปี แต่ก่อสร้างสำเร็จเป็นเพียงปราสาทโกลนพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวก็สิ้นรัชกาล



ภาพที่ 6 ภาพโลหะปราสาทในปัจจุบัน

(ที่มา : <https://ruchareka.files.wordpress.com/2014/07/castle> สืบค้นวันที่ 5 ตุลาคม 2557)

ต่อมาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ไม่ปรากฏหลักฐานเกี่ยวกับการก่อสร้างโลหะปราสาท จนมาถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระประสิทธิ์สุตคุณ (แดง เขมทศโต) เจ้าอาวาสได้ขอพระราชทานพระบรมราชานุญาตบูรณะปฏิสังขรณ์หลายครั้ง ตามแต่กำลังทุนทรัพย์ที่หาได้ โดยบูรณะตั้งแต่ชั้นบนลงมา คือ ทำพื้นก่อมณฑปโบกปูนสีแดง ยกฉัตรยอดเจดีย์ที่ชั้นบนสุดและชั้นสองทั้งหมด โลหะปราสาท ได้รับการบูรณะปฏิสังขรณ์ตามกำลังของเจ้าอาวาสในยุคหลัง แต่เสร็จสมบูรณ์ในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช

โดยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ นายกรัฐมนตรีในขณะนั้น ได้มอบหมายให้กรมโยธาเทศบาล ดำเนินการบูรณะปฏิสังขรณ์ ระหว่างพ.ศ. 2506 - 2515 จนมีรูปร่างเหมือนปัจจุบัน เมื่อครั้งสมเด็จพระนเรศวรมหาราช 200 ปี ในพุทธศักราช 2525 โลหะปราสาท เป็นที่ประดิษฐานของ พระบรมสารีริกธาตุ เมื่อครั้งงานฉลองสิริราชสมบัติครบ 50 ปี ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2539 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงองค์ปัจจุบันของเรชาวไทย ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้กำหนดการพระราชพิธีบรรจุพระบรมสารีริกธาตุ ประดิษฐาน ณ พระเจดีย์บุษบก โลหะปราสาท เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2538 สืบเนื่องจากโอกาสสำคัญครั้งนั้น โลหะปราสาท จึงได้รับการบูรณะอีกครั้ง ใน พ.ศ. 2539 โดยเริ่มจากขุดมณฑลกลาง เปลี่ยนวัสดุผนังหลังคาและเครื่องประดับหลังคาเป็นโลหะและทองแดงรมดำ กลายเป็น โลหะปราสาทสูงงดงามจับตาให้เราได้ชื่นชมและภาคภูมิใจกันทุกวันนี้



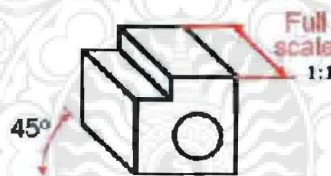
## 2. ข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนภาพสามมิติ

ภาพสามมิติ (PICTORIAL VIEW) หมายถึง การเขียนภาพ โดยการนำพื้นผิวแต่ละด้านของชิ้นงานมาเขียนประกอบกันเป็นรูปเดี่ยว ทำให้สามารถมองเห็นลักษณะรูปร่าง พื้นผิว ได้ทั้งความกว้าง ความยาว และความหนาของชิ้นงาน ทำให้ภาพสามมิตินี้มีลักษณะคล้ายกับการมองชิ้นงานจริง ภาพสามมิติที่เขียนในงานเขียนแบบมีหลายประเภท แต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันในการวางมุมการเขียน และขนาดของชิ้นงานจริง กับขนาดชิ้นงานในการเขียนแบบซึ่งผู้เขียนแบบต้องศึกษา ลักษณะของภาพสามมิติแต่ละประเภทต่างๆ ให้เข้าใจ เพื่อสามารถปฏิบัติการเขียนแบบได้อย่างถูกต้อง

### ประเภทของภาพสามมิติ

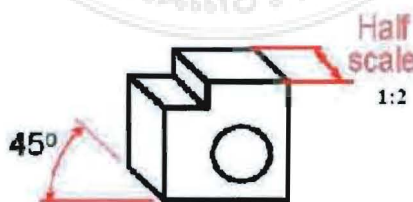
#### 1. ภาพสามมิติแบบออบลิค (OBQIUE)

เป็นภาพสามมิติที่นิยมเขียนมาก สำหรับงานที่มีรูปร่างเป็นส่วนโค้ง หรือรูปกลมเพราะสามารถเขียนได้ง่ายและรวดเร็วเนื่องจากภาพ OBQIUE จะวางภาพด้านหนึ่งอยู่ในแนวระดับ เอียงทำมุมเพียงด้านเดียว โดยเขียนเป็นมุม 45 องศา สามารถเขียนเอียงได้ทั้งด้านซ้ายและขวาความหนาของงานด้านเอียงขนาดลดลงครึ่งหนึ่ง ภาพ OBQIUE มี 2 แบบ คือ แบบคาวาเลียร์ (CAVALIER) และแบบคาบิเนต (CABINET)



ภาพที่ 7 ออบลิคแบบคาวาเลียร์ (CAVALIER)

(ที่มา : <http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Drawing%20Tech/D-TECH%20UNIT-07.php> สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2557)

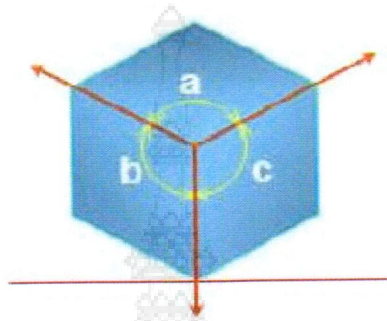


ภาพที่ 8 ออบลิคแบบคาบิเนต (CABINET)

(ที่มา : <http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Drawing%20Tech/D-TECH%20UNIT-07.php> สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2557)

## 2. ภาพสามมิติแบบไอโซเมตริก (ISOMETRIC)

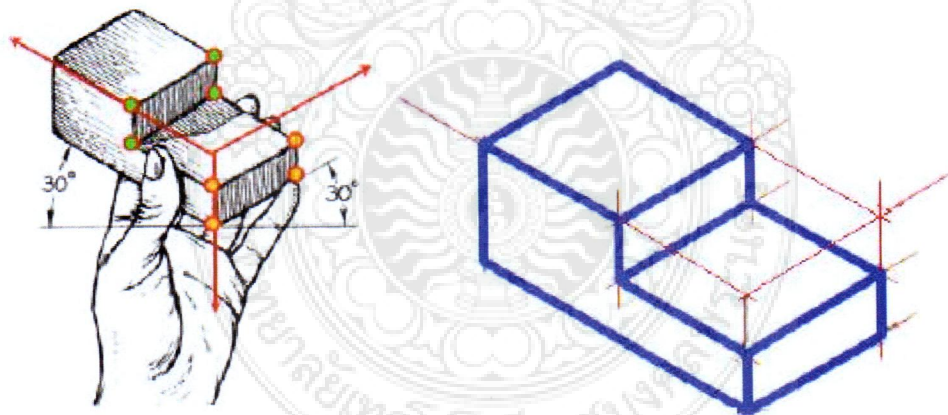
เป็นภาพสามมิติที่นิยมเขียนมาก เพราะภาพที่เขียนง่าย เนื่องจากภาพมีมุมเอียง 30 องศา ทั้งสองข้างเท่ากัน และขนาดความยาวของภาพทุกด้านจะมีขนาดเท่าขนาดงานจริง ภาพที่เขียนจะมีขนาดใหญ่กว่าทำให้เปลืองเนื้อที่กระดาษ



ภาพที่ 9 ลักษณะของภาพไอโซเมตริก

(ที่มา : <http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Drawing%20Tech/D-TECH%20UNIT-07.php> สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2557)

### การเขียนภาพสามมิติ



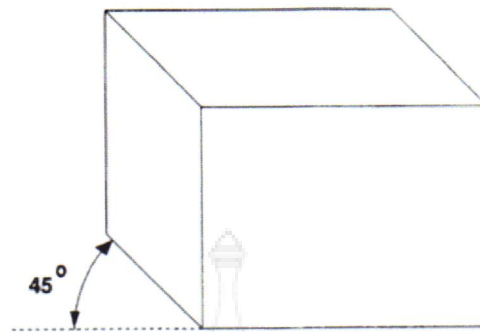
ภาพที่ 10 ภาพแสดงการวางแกนไอโซเมตริก

(ที่มา : <http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Drawing%20Tech/D-TECH%20UNIT-07.php> สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2557)

แกนไอโซเมตริก (ISOMETRIC AXIS) เส้น XO, YO, ZO ทำมุมระหว่างกัน 120 องศา เท่ากันทั้งสามมุม เส้นทั้งสามนี้เรียกว่า แกนไอโซเมตริก ซึ่งแกนไอโซเมตริกนี้สามารถวางได้หลายทิศทาง ขึ้นอยู่กับรูปร่างของชิ้นงานที่ต้องการแสดงรายละเอียด มีวิธีการเขียนภาพสามมิติ ดังนี้



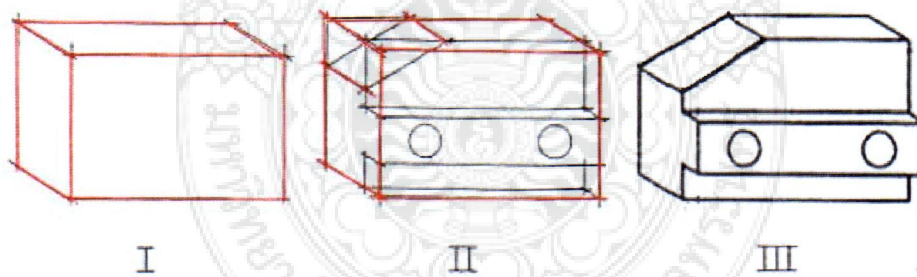
## 1. การเขียนภาพออบลิค (OBQIUE)



ภาพที่ 11 ภาพเส้นร่างกล่องสี่เหลี่ยม

(ที่มา : <http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Drawing%20Tech/D-TECH%20UNIT-07.php> สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2557)

ทุกภาพจะเริ่มจากการเขียนเส้นร่างจากกล่องสี่เหลี่ยม โดยมีขนาดความยาว ความยาว และความสูงเท่ากับขนาดของชิ้นงานจริง ซึ่งจะได้จากการบอกขนาดในภาพฉาย ลากเส้นเอียง 45 องศาจากขอบงานด้านหน้าไปยังด้านหลัง โดยให้มีความยาวเท่ากับครึ่งหนึ่งกับความกว้างที่กำหนดให้ จากภาพฉายด้านข้าง ลากเส้นร่างเป็นรูปกล่องสี่เหลี่ยม จากนั้น เริ่มเขียนส่วนต่างๆ ของชิ้นงาน ลบเส้นที่ไม่ใช่ออก และลงเส้นหนักที่รูปงาน

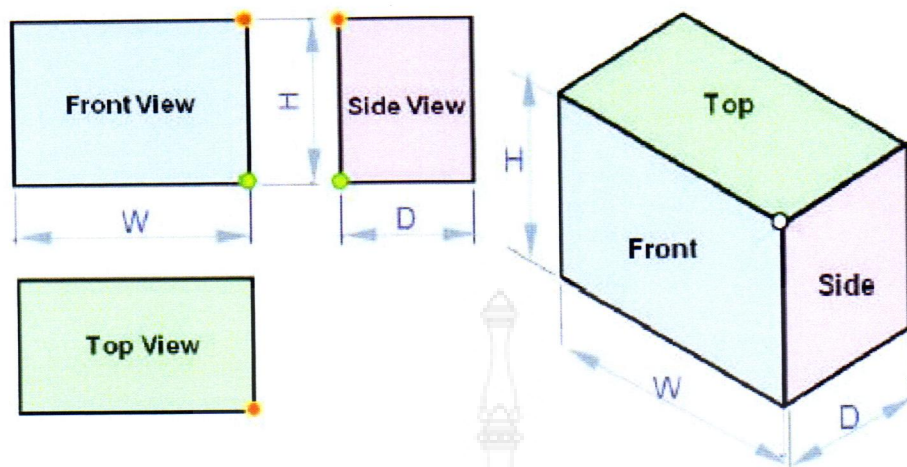


ภาพที่ 12 ลำดับขั้นตอนการเขียนภาพออบลิค

(ที่มา : <http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Drawing%20Tech/D-TECH%20UNIT-07.php> สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2557)

## 2. การเขียนภาพไอโซเมตริก (ISOMETRIC)

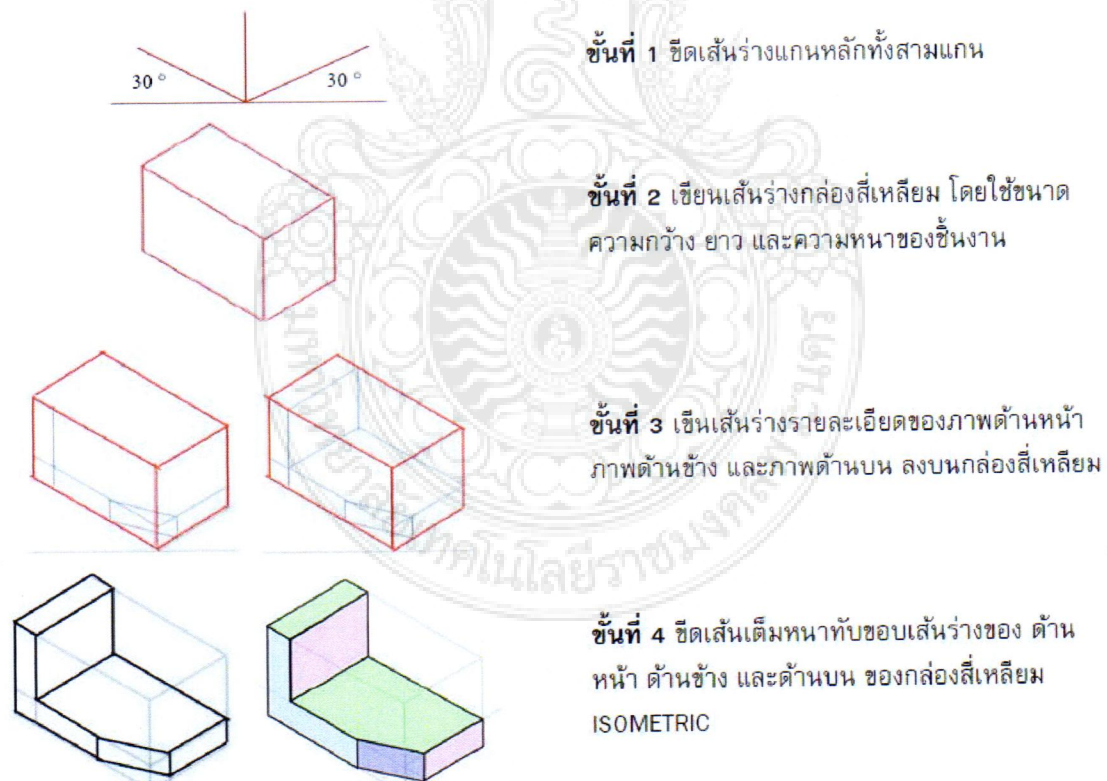
ทุกภาพจะเริ่มจากการเขียนเส้นร่างจากกล่องสี่เหลี่ยม โดยมีขนาดความกว้าง ความยาว และความสูง ซึ่งจะได้จากการกำหนดขนาดจากภาพฉาย จากนั้น เขียนรายละเอียดส่วนต่างๆ ของชิ้นงาน



ภาพที่ 13 ภาพแสดงส่วนประกอบของสี่เหลี่ยมไอโซเมตริก

(ที่มา : <http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Drawing%20Tech/D-TECH%20UNIT-07.php> สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2557)

#### ลำดับขั้นตอนการเขียนภาพไอโซเมตริก (ISOMETRIC)



ภาพที่ 14 ลำดับขั้นตอนการเขียนภาพไอโซเมตริก

(ที่มา : <http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Drawing%20Tech/D-TECH%20UNIT-07.php> สืบค้นวันที่ 10 ตุลาคม 2557)

### 3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

#### ความเป็นมาของการออกแบบ

งานออกแบบมีอิทธิพลต่อวิถีการดำเนินชีวิตของเราอย่างปฏิเสธมิได้ หากพิจารณาย้อนไปถึงสาเหตุของการเกิดงานออกแบบ จะพบว่าจุดกำเนิดของมันนั้นมาจากความต้องการของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นความต้องการเพื่อสนองด้านการใช้สอยหรือด้านจิตใจ จึงทำให้เกิดแรงผลักดันในการคิดค้นและสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลผลิตที่เป็นงานออกแบบขึ้นมา เมื่อนำผลผลิตนั้นๆ มาใช้งานตามหน้าที่ ซึ่งเป็นลักษณะการใช้งานที่ไม่เคยมีมาก่อนมากเท่าใดก็จะพบว่ามันมีผลต่อพฤติกรรมและสร้างให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในการดำรงชีวิตของมนุษย์ได้มากขึ้นเท่านั้น ดังตัวอย่างอุปกรณ์เครื่องทุ่นแรงต่างๆ ในบ้านช่วยให้กิจวัตรประจำวันของแม่บ้านสมัยใหม่มีความแตกต่างไปจากเดิมอย่างมาก แม่บ้านใช้เวลาและพลังงานในการทำงานบ้านลดน้อยลง จึงสามารถจัดการงานบ้านได้ตามลำพังโดยไม่ต้องมีผู้ช่วย มีเวลาสำหรับการพักผ่อนหรือทำงานนอกบ้านได้มากขึ้น และวิถีชีวิตที่เป็นอิสระจากความผูกพันกับงานและจากการพึ่งพาผู้อื่นก็ขึ้น นอกจากนี้ตัวอย่างดังกล่าวยังแสดงให้เห็นว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีช่วยให้เกิดการประดิษฐ์คิดค้น เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ทำงานแทนที่มนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เทคโนโลยีสมัยใหม่เสนอแนะให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทั้งในทางที่ดี แต่ในขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดผลกระทบที่เป็นปัญหาทางสังคมด้วย นั่นคือช่วยลดความต้องการใช้แรงงานของคนลง แต่เพิ่มในด้านการใช้ทรัพยากรธรรมชาติมากขึ้น ซึ่งในปัจจุบันมีการแข่งขันกันผลิตสินค้าเพื่อจำหน่าย ผู้ผลิตมักจะใช้วิธีการต่างๆ นานาตั้งแต่ในการออกแบบตัวสินค้าให้มีความหลากหลายการสร้างหน้าตาของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ตลอดจนถึงโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อดึงดูดความสนใจเหล่านี้ล้วนมีความสับสนให้แก่ผู้บริโภคในการเลือกใช้สินค้า อีกทั้งงานออกแบบเองก็เพิ่มความซับซ้อนในองค์ประกอบมากขึ้น ผลิตภัณฑ์บางกลุ่มเน้นทางด้านรูปแบบหน้าตาที่แสดงถึงความสวยงามมีรสนิยมดีและมีราคาสูง ในขณะที่ไม่สามารถสนองประโยชน์ใช้สอยตามหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงทำให้เกิดความพยายามในการค้นหาและการพิจารณาถึงงานออกแบบที่ดี (Good Design) ว่าควรมีลักษณะและขอบเขตอย่างไร การพิจารณาเกี่ยวกับการออกแบบที่ดีอย่างเป็นทางการเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกโดยมีหน่วยงานสนับสนุน 2 ฝ่าย คือพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ (Museum of Modern Art) ในนครนิวยอร์ก และห้างสรรพสินค้า Merchandise Mart แห่งนครชิคาโกร่วมกัน โดยมี Edgar Kaufman Jr. เป็น

ผู้อำนวยการในการคัดเลือกงานออกแบบที่ดี และนำมานิทรรศการเผยแพร่ต่อสาธารณชนในระหว่างปี ค.ศ. 1950 ถึงปี 1955 การจัดทำโครงการคัดเลือกงานออกแบบที่ดีนี้มีหลักเกณฑ์การพิจารณา 4 ด้านด้วยกันได้แก่

1. คึงดูคสายตาคด้วยลักษณะรูปทรงที่น่าสนใจ (Eye Appeal)
2. สนองประโยชน์ใช้สอยได้ครบถ้วนชัดเจน (Function)
3. สร้างขึ้นอย่างถึงต้องให้ความแข็งแรงทนทานต่อการใช้งาน (Construction)
4. มีราคาเหมาะสม (Price)

ด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาดังกล่าวผู้จัดทำโครงการสามารถคัดเลือกผลงานออกแบบที่ดีของแต่ละปีนำมาจัดนิทรรศการ ผลที่ตามมานอกจากจะเป็นการช่วยแนะนำผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าแล้วยังเป็นการกระตุ้นนักออกแบบให้หันมาออกแบบงานที่มีคุณภาพมากขึ้น เพราะงานออกแบบที่ดีย่อมเป็นที่ต้องการของตลาด จึงมีส่วนสนับสนุนหันสามารถจำหน่ายได้ดีกว่าสินค้าของกลุ่ม จากการจัดเริ่มเป็นครั้งแรกในสหรัฐอเมริกา ต่อมาจึงประเทศอื่นๆ จัดทำโครงการเดียวกันนี้ตามมา ได้แก่ อิตาลีจัดประกวดแบบในปี ค.ศ. 1954 แะญี่ปุ่นเริ่มทำการคัดเลือกงานออกแบบที่ดีขึ้นในปี ค.ศ.1957 หัวข้อการออกแบบที่ดีจึงกลายเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้หน่วยงานของรัฐและสมาคมนักออกแบบตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบแบบมากขึ้น เพราะผลงานการออกแบบที่ดีสามารถนำมาซึ่งยอดการจำหน่ายที่สูงขึ้นในตลาดนานาชาติจึงมีส่วนในการช่วยแก้ปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศ และยังเป็นการช่วยให้ความคุ้มครองแก่ผู้บริโภคให้ได้ใช้งานออกแบบที่เหมาะสมในขณะเดียวกันด้วย

เครื่องแต่งกายเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ อันประกอบด้วย อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่มและยารักษาโรค ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ มาตั้งแต่เมื่อครั้งที่มนุษย์เริ่มรู้จักประดิษฐ์เครื่องนุ่งห่มสำหรับสวมใส่ โดยผู้สวมใส่เป็นผู้ออกแบบตามความพอใจของตนและตัดเย็บเครื่องแต่งกายตามแบบนั้นด้วยตนเอง เมื่อโลกมีความเจริญทางด้านวิทยาการมากขึ้น ในขณะเดียวกันก็มีประชากรในสังคมโลกทวีจำนวนขึ้นโดยลำดับ มนุษย์มีความจำเป็นต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ของชีวิตประจำวันไปในการประกอบอาชีพ เพื่อแสวงหารายได้มาเลี้ยงชีพตนเองและครอบครัว และใช้เวลาส่วนที่เหลืออยู่ในการพักผ่อนร่างกาย มนุษย์จึงไม่มีเวลาให้กับการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายด้วยตนเองได้อีก ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการประกอบอาชีพ

ออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายขึ้นเป็นการเฉพาะ และได้มีวิวัฒนาการด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายมาโดยลำดับจนถึงทุกวันนี้

#### ความหมายของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

“การออกแบบเครื่องแต่งกาย” ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Fashion Design” หรือ “Costume Design” ในวงการออกแบบเครื่องแต่งกาย มีการนำคำว่า Fashion, Costume และ Design มาใช้แบบทับศัพท์อยู่เสมอจึงต้องทำความเข้าใจในความหมายของรากศัพท์คำดังกล่าว

#### ความหมายของ Fashion

1. วางรูปแบบและทำในสิ่งที่กำลังนิยมกัน ความนิยมของคน สมัยนิยม ถูกสมัยนิยม ตามสมัยนิยมหรือ

2. รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆ ที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมชมชอบในห้วงเวลาหนึ่ง

#### ความหมายของ Costume

1. เครื่องแต่งกายที่ใช้กันในสมัยหรือถิ่นหนึ่งๆ เครื่องแต่งกายแบบโบราณที่ใช้ในการแสดงละคร แต่งกาย

2. เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมาโดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ เครื่องแต่งกายที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาเป็นการเฉพาะสำหรับสถานที่หรือห้วงเวลาใดห้วงเวลาหนึ่ง

#### ความหมายของ Design

1. การออกแบบ แบบ แผนแบบ ลวดลายเค้าโครง

2. การวาดภาพซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการทำบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่างซึ่งเป็นที่มาของการตกแต่งหรือแบบ การวาดเพื่อออกแบบบางสิ่งบางอย่าง การออกแบบบางสิ่งบางอย่างโดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

จากการศึกษาความหมายข้างต้น จึงอาจสรุปได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการแสดงแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกาย ซึ่งแต่ละแบบตัวอย่างไปจะมีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไปตามแนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยมีขนบธรรมเนียมประเพณีและความนิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้นๆ หรือท้องถิ่นนั้นๆ เป็นปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว ทั้งนี้ แนวคิดสร้างสรรค์นั้นอาจจะเกิดขึ้นใหม่โดยอิสระหรือคัดแปลงมาจากแบบเครื่องแต่งกายซึ่งเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้น หรือเคยได้รับความนิยมมาแล้วในอดีต

#### ความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

เมื่อนมนุษย์ถือกำเนิดขึ้นในโลกมนุษย์ดำรงชีวิตในสภาพร่างกายเปลือยเปล่าเช่นเดียวกับสัตว์โลกชนิดอื่นๆ แต่ด้วยเหตุที่มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่มีผิวหนังบอบบางมาก จึงประสบความยากลำบากในการดำรงชีวิตอันเนื่องมาจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น ในยุคหินเก่า (Old Stone Age) มนุษย์ต้องเผชิญกับภูมิอากาศที่หนาวเย็นของโลกในยุคนี้แข็งได้รับความทุกข์ทรมานจากการถูกหนาวเหน็บ การกัดต่อยของสัตว์ หนอนและแมลงต่างๆ ที่เป็นอันตรายต่อผิวหนังของมนุษย์ บางครั้งถึงขั้นทำให้ต้องเสียชีวิต มนุษย์จึงต้องปรับตัวโดยนำเอาสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ใบไม้ หนังสัตว์ มาห่อหุ้มร่างกายเพื่อความอบอุ่น

ครั้นถึงยุคหินใหม่ (New Stone Age) มนุษย์มีความเจริญทางด้านวิชาการมากขึ้นจึงค้นคิดถึงวิธีการนำเอาในจากต้นแฟล็กซ์ (Flax) มาทอเป็นผ้า “ลินิน”(Linen) และรู้จักวิธีนำใยจากต้นไม้อื่นๆ มาทอเป็นผ้าเพิ่มชนิดขึ้นเรื่อยๆ เพื่อนำมาใช้ติดเช็บเป็นเครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบให้มีรูปร่างแตกต่างกันไป เนื่องจากความแตกต่างด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพกิจการงานและอาชีพที่ทำสภาพสังคมและเศรษฐกิจ ประโยชน์ใช้สอย รวมถึงความต้องการคึงจิตใจเพศตรงข้าม

อาจกล่าวได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นได้มีบทบาทสำคัญต่อการตัดเย็บเครื่องแต่งกายของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ เพียงแต่เป็นไปในลักษณะของความตกลงเห็นพ้องร่วมกันในเรื่องของแบบที่จะตัดเย็บเป็นคราวๆไป ระหว่างผู้ตัดเสื้อผ้า ผู้ตัดเย็บและผู้ออกแบบซึ่งเป็นผู้

สั่งตัดเองหรือผู้ตัดเย็บเองเป็นผู้ออกแบบโดยที่ไม่ได้มีการเผยแพร่แบบเสื้อผ้านั้นๆ ออกสู่สาธารณชน

จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2313 จึงมีการจัดพิมพ์ “แผ่นแฟชั่น” (Fashion Plates) ขึ้นเป็นครั้งแรก เพื่อนำเสนอแบบเสื้อผ้าที่สวยงามให้สตรีที่ร่ำรวยสั่งตัดเสื้อผ้าให้ทันสมัยตามแผ่นแฟชั่น การตัดเย็บเสื้อผ้าในยุคนั้นต้องประดิษฐ์ด้วยมือ เนื่องจากยังไม่มีจักรเย็บผ้าใช้ครั้นถึงปี พ.ศ. 2383 จึงได้มีการประดิษฐ์จักรเย็บผ้าขึ้น แม้จะยังมีคุณภาพไม่เท่ากับปัจจุบันแต่ก็ทำให้การผลิตเสื้อผ้ารวดเร็วขึ้นและค่าแรงถูกลง จึงเริ่มมีการผลิตเสื้อผ้าครั้งละมากๆ ความต้องการภาพวาดแสดงแบบเสื้อผ้าอย่างจริงจังเริ่มคืบคลาน นิตยสารแฟชั่นเป็นสิ่งพิมพ์ที่คนทั่วไปให้ความสนใจมากขึ้น การออกแบบเครื่องแต่งกายจึงกลายเป็นอาชีพหนึ่งที่มีความสำคัญในสังคม สร้างรายได้และชื่อเสียงให้แก่ผู้ประกอบการอาชีพ แม้ในปัจจุบันนิตยสารแฟชั่นจะใช้รูปภาพแทนภาพวาดมากขึ้นเพราะสะดวกและรวดเร็วกว่าแต่นิตยสารชั้นนำยังคงใช้รูปภาพและภาพวาดผสมกัน เพราะภาพวาดให้ความรู้สึกในเรื่องศิลปะมากกว่า

### หลักการพื้นฐานในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการศึกษาเกี่ยวกับออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานในการออกแบบเครื่องแต่งกายจนบังเกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเส้น

เส้น (Line) เป็นพื้นฐานในการเรียนศิลปะทุกแขนงและเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการออกแบบเส้นมีมากมายหลายลักษณะ แต่ที่เป็นเส้นพื้นฐานมี 2 ประเภท คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง ซึ่งแต่ละลักษณะของเส้นให้ความรู้สึกแก่ผู้พบเห็นแตกต่างกันออกไป ดังนี้

#### 1. เส้นตรง (Straight Line)

เส้นตรงให้ความรู้ตรง แน่นอน แข็งแรง เข้ม หยาบ เอาชนะและไม่ประนีประนอมโดยเส้นตรงแบ่งเป็น 3 ประเภท

##### 1.1 เส้นตรงแนวตั้ง (Vertical Line)

ให้ความรู้สึกจริงจัง มั่นคง แข็งแรง พุ่งขึ้น เจริญขรรึมและสมดุล เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อสัตย์ ความถูกต้อง สง่างาม ทะเขอทะยานและรุ่งเรือง

## 1.2 เส้นตรงแนวนอน (Horizontal Line)

ให้ความรู้สึกเงียบ เศษ สงบและผ่อนคลาย

## 1.3 เส้นตรงแนวเฉียง (Diagonal Line)

ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่มั่นคง ไม่สมบูรณ์และไม่สมดุล

## 2. เส้นโค้ง (Curve Line)

เส้นโค้งแบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

### 2.1 เส้นโค้งน้อยๆ หรือเส้นเป็นคลื่นน้อยๆ

ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่องเคลื่อนไหวช้าๆ นุ่มนวลและกลมกลื่นในการเปลี่ยนทิศทาง ถ้าใช้เส้นแบบนี้มากเกินไป จะทำให้เกิดความรู้สึกกังวล เรือยเยื้อยและขาดจุดหมาย

### 2.2 เส้นโค้งวงแคบ

ให้ความรู้สึกถึงพลังเคลื่อนไหวรุนแรงและเปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว

### 2.3 เส้นโค้งวงแคบ

ให้ความรู้สึกช้าๆ ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลง

### 2.4 เส้นโค้งกันหอย

ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาซและเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมา ถ้ามองจากภายนอกเข้าไป จะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว ขยายตัวออกไปไม่มีจุดจบ

## 3. เส้นฟันปลาหรือเส้นคดที่หักเหโดยกะทันหัน

เส้นฟันปลาหรือเส้นคดที่หักเห โดยกะทันหัน ให้ความรู้สึกถึงความขัดแย้งความรุนแรง และความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

## 4. เส้นที่เฉียงและโค้ง

เส้นที่เฉียงและโค้งให้ความรู้สึกขาดระเบียบ ตามขตากรรม พุ่งเข้าหรือพุ่งออกจากที่ว่าง หลักการนำเส้นมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย



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

### 1. เส้นรอบนอก

เส้นรอบนอก หมายถึง เส้นที่อยู่รอบนอกหรือตรงริมขอบของเครื่องแต่งกายเป็นรูปทรงภายนอกของร่างกายในที่นี้ขอยกตัวอย่างเส้นรอบนอกที่สังเกตเห็นได้โดยทั่วไป ได้แก่

#### 1.1 เส้นรอบนอกเป็นรูปสามเหลี่ยม (Triangle Outside Line)

เส้นช่วงบนจะลคน้อยลงถึงจุดสุดและขยายกว้างออกไปช่วงล่าง ช่วยทำให้ร่างกายช่วงล่างแลดูใหญ่ขึ้น

#### 1.2 เส้นรอบนอกเป็นรูปสามเหลี่ยมกลับหัว (Inverted Outside Line)

เส้นช่วงบนจะขยายกว้างออก ส่วนเส้นช่วงล่างจะลคน้อยลงถึงจุดสุด ช่วยทำให้ร่างกายช่วงบนแลดูใหญ่ขึ้น

#### 1.3 เส้นรอบนอกเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า (Rectangle Outside Line)

เส้นช่วงบนจะเท่ากับเส้นช่วงล่าง ทำให้รูปร่างดูเป็นเส้นตรง

#### 1.4 เส้นรอบนอกเป็นทรงนาฬิกาทราย

เส้นรอบนอกเป็นทรงนาฬิกาทราย จะเห็นเส้นโค้งชัดและเน้นเส้นสะเอวให้ดูเด่น

### 2. เส้นด้านใน

เส้นด้านใน หมายถึง เส้นที่เป็นตัวนำสายตาในแนวนอนหรือแนวตั้งในตัวเสื้อ เส้นที่นำมาตกแต่งทุกเส้น เช่น เส้นตะเข็บ โบ ลูกไม้ กระคุมเสื้อและรอยอัดพลิท เป็นต้น

#### 2.1 เส้นด้านในเป็นเส้นตามแนวตรง (Vertical Inside Line)

เส้นด้านในเป็นเส้นตามแนวตั้ง ช่วยเพิ่มความสูงทำให้ลำตัวดูยาวขึ้น

#### 2.2 เส้นด้านในเป็นเส้นตามแนวนอน (Horizontal Inside Line)

เส้นด้านในเป็นเส้นตามแนวนอน ช่วยทำให้แลดูกว้างออก

### 2.3 เส้นด้านในเป็นเส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม (Diagonal Inside Line)

เส้นด้านในเป็นเส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุมช่วยทำให้ร่างกายมองดูเตี้ยลงหรือสูงขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการจัดวางเส้นเฉียงด้านในว่าเป็นลักษณะใด

### 2.4 เส้นด้านในเป็นเส้นโค้ง (Curved Inside Line)

เส้นด้านในเป็นเส้นโค้งช่วยทำให้ร่างกายแลดูกลมและอ้วนขึ้น

### 2.5 เส้นด้านในตรงเส้นสะเอวต่ำ (Drop – Waisted Inside Line)

เส้นด้านในตรงเส้นสะเอวต่ำช่วยทำให้ช่วงเอวของร่างกายแลดูยาวขึ้น

### 2.6 เส้นด้านในตรงเส้นสะเอวสูง (Empire – Waisted Inside Line)

เส้นด้านในตรงเส้นสะเอวสูงช่วยทำให้เส้นสะเอวแลดูยาวขึ้น

## ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสี

สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของศิลปะเช่นเดียวกับเส้น เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติที่น่ามหัศจรรย์ การที่เราสามารถมองเห็นสีต่างๆ ได้นั้นเพราะภาพความเข้มของแสงจากวัตถุสะท้อนเข้าสู่สายตาของเรา ไม่ว่าจะเป็นแสงตามธรรมชาติหรือแสงไฟ ถ้าแสงมากก็เห็นสีได้ชัดเจนสดใส ถ้าแสงน้อยก็เห็นสีหม่นมัวและสีที่มองเห็นสามารถสร้างความประทับใจและเร้าอารมณ์ต่อผู้ที่ได้ดูอย่างรวดเร็ว ดังนั้น ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้เพิ่มเติมทำความเข้าใจพื้นฐานของสี ดังนี้

### 1. ประเภทของสี

ตามทฤษฎีสีสีนั้นสามารถจำแนกสีแท้ (Hue) ซึ่งมีความเป็นสีนั้นๆ ตามวงจรกิจกรรมชาติ 12 สี ออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

#### 1.1 แม่สีหรือสีขั้นต้น (Primary Colour)

เป็นสีขั้นที่ 1 ที่ไม่อาจจะผสมขึ้นได้มีเพียง 3 สี ได้แก่

สีแดง (Red)

สีเหลือง (Yellow)

สีน้ำเงิน (Blue)

### 1.2 สีขั้นที่ 2 (Secondary Color)

เป็นการนำเอาสีแม่สีมาผสมกันทีละคู่ จะได้สีขั้นที่ 2 เพิ่มขึ้นอีก 3 สี ได้แก่

สีแดงผสมสีเหลือง เกิดเป็นสีส้ม (Orange)

สีเหลืองผสมสีน้ำเงิน เกิดเป็นสีเขียว (Green)

สีน้ำเงินผสมสีแดง เกิดเป็นสีม่วง (Violet)

### 1.3 สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colour)

เป็นการนำเอาสีขั้นที่ 2 มาผสมกับแม่สีทีละคู่ ก็จะได้สีขั้นที่ 3 เพิ่มขึ้นอีก 6 สี ได้แก่

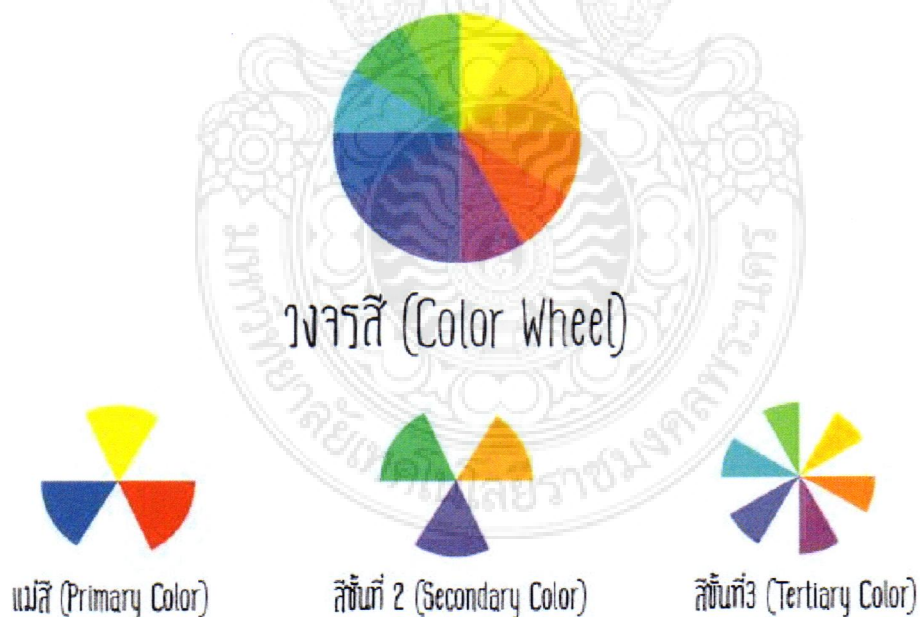
สีส้มผสมสีเหลือง เกิดเป็นสีส้มเหลือง (Yellow Orange)

สีส้มผสมสีแดง เกิดเป็นสีส้มแดง (Vermillion)

สีเขียวผสมสีเหลือง เกิดเป็นสีเขียวเหลือง (Yellow Green)

สีเขียวผสมสีน้ำเงิน เกิดเป็นสีเขียวน้ำเงิน (Blue Green)

สีม่วงผสมสีแดง เกิดเป็นสีม่วงแดง (Purple)



ภาพที่ 15 วงจรรสี

(ที่มา : <http://alacartebkk.com/inspire> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

นอกจากนี้ ยังมีการจำแนกสีออกเป็นประเภทต่างๆ นอกจากสีแท้ ดังนี้

สีกลาง (Natural Colour)

เป็นการนำแม่สี 3 สีมาผสมผสานรวมกันเข้าหรือนำสีทุกสีมาผสมรวมกันเข้าจะได้สีกลาง เป็นสีเทาแก่ๆ เกือบดำ (Gray)

สีคู่ประกอบ (Colour)

เป็นสีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงจรสีธรรมชาติมีอยู่ทั้งสิ้น 6 คู่ซึ่งตัดกันหรือขัดแย้งกันอย่าง มาก เช่น สีแดงเป็นสีคู่ประกอบกับสีเขียว สีเหลืองเป็นสีคู่ประกอบของสีม่วง เป็นต้น

สีข้างเคียง (Analogous Colour)

เป็นสีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีส้ม สีส้มเหลือง สีเหลืองจะแลดูกลมกลืนกัน

2. น้ำหนักของสี (Value)

น้ำหนักของสี หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี หากผสมสีขาวเข้าไปในสีสีหนึ่ง สี นั้นจะสว่างขึ้นหรือสีน้ำหนักร้อนลงถ้าเราเพิ่มสีขาวไปที่ละน้อยๆ เป็นลำดับก็จะได้น้ำหนักของสี เรียงลำดับจากแก่ที่สุด ไปจนอ่อนที่สุด

3. ความเข้มของสี (Intensity)

ความเข้มของสี หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีสีหนึ่ง เมื่อถูกผสมด้วยสีดำ ความเข้มจะหม่นลง หากเพิ่มสีดำเข้าไปที่ละน้อยๆ เป็นลำดับ ก็จะได้ความเข้มของสีเรียงลำดับจาก เข้มที่สุด ไปจนเข้มน้อยที่สุด

4. วรรณะของสี (Tone)

ถ้าแบ่งสีแท้ในวงจรสีธรรมชาติเป็น 2 ซีก จะได้วรรณะของสีเป็น 2 วรรณะ คือ ค่ายซ้ายมือ ซึ่งมีสีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดงและม่วง จะเป็นสีที่อยู่ในวรรณะอุ่น (Warm Tone) ค่ายขวาซึ่งมีสีเหลือง เขียวเหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงินและม่วง จะเป็นสีที่อยู่ใน วรรณะเย็น (Cool Tone) สำหรับสีเหลืองและสีม่วงเป็นสีที่อยู่ได้ทั้งสองกลุ่ม

5. อิทธิพลของสี

ในช่วงก่อนปี ค.ศ. 1900 โจแฮนเนสอิตเทน (Johannes Itten) ผู้เชี่ยวชาญการใช้สีชาว เยอรมันเป็นคนแรกที่สังเกตธรรมชาติของสีแท้ พบว่า เป็นสีที่มีอยู่ในตัวของมันเองต่อมา ได้มี นักวิจัยหลายท่านพบว่า สีที่แตกต่างกันสามารถทำให้เกิดปฏิกิริยาแก่ผู้พบเห็นได้ ดังนี้

1. สีแดง ให้ความรู้สึกร้อนแรง ตื่นเต้นเร้าใจ
2. สีชมพู (Pink) ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน ละเอียดยิ้มแย้ม แลดูประณีต
3. สีส้ม ให้ความรู้สึกกระปรี้กระเปร่า ทำให้เบิกบาน
4. สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบสุข
5. สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกเย็นสบาย
6. สีม่วงแดง ให้ความรู้สึกสง่างาม เศษ หูหรา
7. สีน้ำตาล (Brown) ให้ความรู้สึกสง่างาม เศษ หูหรา
8. สีดำ (Black) ให้ความรู้สึกลึกลับ ซ่อนเร้น
9. สีเทา ให้ความรู้สึกอนุรักษ์ แลดูสบาย
10. สีขาว (White) ให้ความรู้สึกสว่าง สะอาด บริสุทธิ์

#### หลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการแต่งกายนั้น สีเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากสีทำให้สะดุดตาและจะเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเรารู้จักเลือกใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคลิก กาลเทศะและสภาพแวดล้อม และจะยังช่วยให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองอีกด้วย

ผู้ที่ประสบความสำเร็จในการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้นั้น นอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับพื้นฐานของสีข้างต้นแล้ว ยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

#### 1. หลักการนำสีมาใช้ร่วมกัน (Color Combination)

หลักการนำสีมาใช้ร่วมกันในการออกแบบเครื่องแต่งกายมีอยู่ 4 วิธี ดังนี้

##### 1.1 การใช้สีคู่ประกอบ

การนำสีคู่ประกอบซึ่งเป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีเขียวกับสีแดง สีน้ำเงินกับสีส้มหรือสีเหลืองกับสีม่วง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เราต้องทำความเข้าใจว่า สีเหล่านี้เป็นสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง สามารถทำให้ประสาทสัมผัสเกิดการตื่นตัวอย่างฉับพลัน ในขณะที่ชวกันก็ช่วยให้แลดูมีชีวิตชีวา แต่ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบต้องมีความชำนาญในการใช้สี เพราะหากใช้สีได้ไม่ถูกวิธี จะลดคุณค่าของความสวยงามของแบบเสื้อทั้งหมด

## 1.2 การใช้สีข้างเคียง

การนำสีข้างเคียงซึ่งเป็นสีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว เขียวน้ำเงินและน้ำเงิน หรือสีแดง ม่วงแดงและม่วง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จะทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืนของสี

## 1.3 การใช้สี 3 สี (Triad Colour)

การใช้สี 3 สีในกรอบสามเหลี่ยมของวงจรธรรมชาติ เช่น สีม่วง สีส้มและสีเขียว มาใช้ร่วมกันเมื่อมองดูครั้งแรกอาจแลดูไม่เข้ากัน แต่ในความจริงกลับเข้ากันได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเรารู้จักเลือกสีให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมในการออกแบบ

## 1.4 การใช้สีเอกรงค์ (Monochrome Colour)

การใช้สีเอกรงค์เป็นการใช้สีแท้สีเดียวในการแต่งกาย ซึ่งสามารถทำให้แลดูน่าสนใจได้ โดยการทำให้สีเดิวนั้นมีความเข้มของสีหลากหลาย เช่น สีน้ำเงินก็ใช้สีน้ำเงินอ่อน น้ำเงินปานกลางหรือน้ำเงินเข้มอาจจะเป็นสีที่แลดูเรียบง่าย แต่ก็อาจกลายเป็นสีที่สามารถดึงดูดความสนใจได้ หากรู้จักคัดแปลง

## 2. หลักการใช้สีดวงตาเพื่ออำพรางรูปร่าง (Contrast Illusion)

โดยปกติแล้ว สีขาวหรือสีอ่อนมากๆ (Very Light Value) จะทำให้เกิดความรู้สึกใกล้และมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าที่เป็นจริง ในขณะที่สีดำหรือสีเข้มให้ความรู้สึกใกล้และมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าที่เป็นจริง ในขณะที่สีดำหรือสีเข้มให้ความรู้สึกไกลและมีขนาดเล็กลง เราควรเอาใจใส่ในการเลือกใช้น้ำหนักของสี หรือค่าของสีกับเครื่องแต่งกาย ในที่นี้จะขอแนะนำหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยใช้น้ำหนักของสีอำพรางรูปร่าง ซึ่งมี 5 วิธี ดังนี้

### 2.1 วิธีที่ 1

ส่วนบนและส่วนล่างเป็นสีอ่อนช่วงดวงตาให้รูปร่างแลดูใหญ่ขึ้นและยังช่วยให้เส้นในแนวตั้งของรูปร่างแลดูสูงขึ้นด้วย เนื่องจากสีอ่อนช่วยนำสายตาให้มองดูต่อเนื่องไปตลอดรูปร่างตั้งศีรษะจรดปลายเท้า

### 2.2 วิธีที่ 2

ส่วนบนสีเข้ม ส่วนล่างสีอ่อนจะทำให้เกิดจุดศูนย์กลางของสายตานำสายตาไปในช่วงล่างของร่างกาย ส่วนล่างกลายเป็นจุดเด่น เป็นแนวตั้งของรูปร่างจะแลดูสั้นลง เพราะร่างกายถูกตั้งทอนที่เอว โดยสีที่ตัดกันของส่วนบนและส่วนล่าง

### 2.3 วิธีที่ 3

ส่วนบนและส่วนล่างสีเข้มช่วยดวงตาให้รูปร่างแลดูเล็กลง เส้นแนวตั้งของรูปร่างดูสูงขึ้น เนื่องจากสีของเครื่องแต่งกาย ช่วยให้ออกมองดูต่อเนื่อง ตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า

### 2.4 วิธีที่ 4

ส่วนบนสีอ่อนและส่วนล่างสีเข้มจะทำให้เกิดจุดศูนย์กลางของสายตานำสายตาขึ้นสู่ช่วงบนของร่างกาย ส่วนบนกลายเป็นจุดเด่น เส้นแนวตั้งของรูปร่างดูสั้นลง เพราะเกิดเส้นที่ขัดแย้ง ซึ่งตัดผ่านช่วงเอว โดยสีที่ตัดกันของส่วนบนและส่วนล่าง

### 2.5 วิธีที่ 5

ส่วนบนสีเข้มและส่วนล่างสีกลาง (Medium Value) นับเป็นการเลือกสีที่ใกล้เคียงกันในเรื่องน้ำหนักของสี จึงไม่มีความขัดแย้งของรูปร่าง ให้ปรากฏและเส้นแนวตั้งของรูปร่างก็ไม่ถูกตัดตรงช่วงเอวช่วยทำให้เส้นแนวตั้งแลดูต่อเนื่อง

## 4. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้า

### การตกแต่งเสื้อผ้า (Treatment)

การตกแต่ง หมายถึง วิธีการตกแต่งเสื้อผ้าที่เกิดจากการตกแต่งด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง ทำให้เสื้อผ้าเกิดความสวยงามไม่แพ้การตกแต่งด้วยวัสดุตกแต่ง การตกแต่งเสื้อผ้ามีหลายวิธี เช่น การตกแต่งด้วยตะเข็บ ผ้าเกลี้ยง การต่อผ้า ไล่ไก่ การแทรกผ้า การตีเกล็ด จีบระบาย จีบรูด ฯลฯ เป็นกาตกแต่งที่ต้องใช้ฝีมือการตัดเย็บ ความประณีต นิยมใช้ตกแต่งกับเสื้อผ้าเด็ก การตกแต่งเสื้อผ้าสตรีบุรุษ ในชุดลำลอง ชุดทำงาน หรือชุดอื่นๆขึ้นอยู่กับทางเลือกวิธีการตกแต่ง แต่ละวิธีควรเลือกใช้ให้เหมาะสม

### ความสำคัญของการตกแต่งเสื้อผ้า

การตกแต่งเสื้อผ้าเป็นการตกแต่งเพื่อให้เสื้อผ้านั้นดูสวยงาม มองดูแล้วน่าสวมใส่และสามารถดึงดูดความสนใจของเพศตรงข้าม การตกแต่งเสื้อผ้าไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งด้วยมือ หรือด้วยเครื่องจักรก็มีความสำคัญด้วยทั้งสิ้น การตกแต่งด้วยเสื้อจักรมีการจีบรูด จีบระบาย การปักจักร การเดินเส้น ทำให้เสื้อผ้าเกิดความสวยงามมากยิ่งขึ้น การตกแต่งสามารถช่วยเพิ่มราคาเสื้อผ้าและบ่ง

บอกถึงรสนิยมของผู้สวมใส่ บางครั้งสามารถช่วยแก้ปัญหาการตัดเย็บได้ เช่น จีบระบาย ช่วยแก้ปัญหาความขาวเสื้อ กระโปรงหรือแก้ปัญหารูปแบบเสื้อที่แข็งกระด้าง ให้ดูอ่อนหวาน น่ารักได้เช่นกัน

### หลักการตกแต่งเสื้อผ้า

หลักการตกแต่งเสื้อผ้า มีข้อควรพิจารณา ดังต่อไปนี้

1. การตกแต่งต้องกลมกลืนกับลวดลายในผ้า
2. รูปทรงของการตกแต่งต้องเหมาะสมกับรูปแบบหรือ โครงสร้างเสื้อผ้า
3. สีและผิวสัมผัสของผ้ากับการตกแต่งต้องให้กลมกลืนกัน
4. จุดเด่นบนเสื้อผ้า การตกแต่งเสื้อผ้าควรมีเพียงจุดเดียว เลือกตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งให้

เด่นเพียงจุดเดียว

5. ความสมดุลของการตกแต่ง ควรหลีกเลี่ยงการแบ่งสัดส่วนการตกแต่งที่มีความสมดุลเท่ากันบนตัวเสื้อ

### อุปกรณ์ที่ใช้ตกแต่งเสื้อผ้า

วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ตกแต่งเสื้อผ้า หมายถึง เครื่องมือ ที่ใช้ในระหว่างการตกแต่งเสื้อผ้า เป็นตัวช่วยอำนวยความสะดวกการตกแต่ง สามารถตกแต่งเสื้อผ้าได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การตกแต่งเสื้อผ้ามี 2 แบบ คือ การตกแต่งด้วยมือ และการตกแต่งด้วยเครื่องจักร

### วัสดุตกแต่งเสื้อผ้า

วัสดุตกแต่งเสื้อผ้า หมายถึง วัสดุสำเร็จรูปที่นำมาตกแต่งเสื้อผ้าให้เกิดความสวยงามเพิ่มเติม จากวัสดุหลักและวัสดุรอง วัสดุตกแต่งที่นิยมใช้กันทั่วไปมีมากมายหลายชนิด ความสำคัญของวัสดุตกแต่งนั้นจะขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้วัสดุตกแต่ง หรือการใช้เทคนิคตกแต่ง และความถนัดของนักออกแบบตกแต่งเสื้อผ้าแต่ละคน



### ชนิดของวัสดุตกแต่งเสื้อผ้า

วัสดุตกแต่งเสื้อผ้ามีมากมายหลายชนิดแต่ละชนิดมีลักษณะและทำหน้าที่การตกแต่งแตกต่างกันไป บางชนิดทำหน้าที่ 2 หน้าที่ คือ ทั้งตกแต่งและเครื่องเกาะเกี่ยว บางชนิดทำหน้าที่ตกแต่งและแก้ปัญหาเสื้อผ้า หรือบางชนิดมีลักษณะการทำหน้าที่เพียงอย่างเดียว คือ ทำหน้าที่ตกแต่งให้เสื้อผ้าสวยงาม หลอหลอ วัสดุตกแต่งเสื้อผ้าสามารถแบ่งตามที่มาได้ดังนี้

1. กระดุม (Button)
2. ซิป (Zipper)
3. ขางยืด (Elastic)
4. วัสดุธรรมชาติ (Natural trim)

### การเลือกใช้วัสดุตกแต่งเสื้อผ้า

การเลือกวัสดุตกแต่งเสื้อผ้าควรเลือกใช้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบเสื้อผ้า และประเภทของเสื้อผ้าที่ผลิต และควรคำนึงถึงคุณสมบัติของวัสดุตกแต่งดังนี้

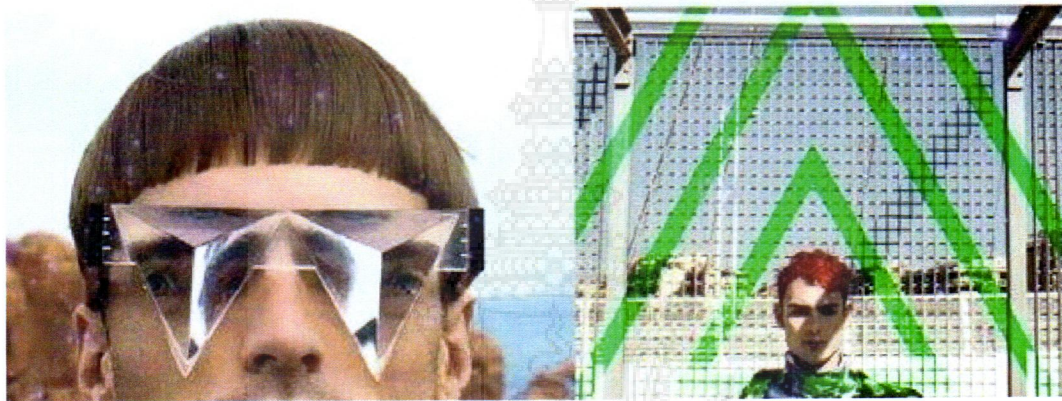
1. พื้นผิววัสดุตกแต่ง หมายถึง สี แบบ ลวดลายวัสดุตกแต่ง ควรเลือกให้เหมาะสมกับวัสดุหลัก โดยเฉพาะสี ควรเลือกสีวัสดุตกแต่งให้สอดคล้องกับสี
2. น้ำหนักวัสดุตกแต่งควรเลือกให้เหมาะสมกับวัสดุหลัก ในกรณีผลิตเสื้อผ้าที่ใช้ วัสดุหลักเนื้อหนาหนัก ควรเลือกวัสดุที่มีน้ำหนักได้
3. ราคาวัสดุตกแต่งควรเลือกให้สอดคล้องกับราคาเสื้อผ้าที่ผลิต เพราะการคิดราคาเสื้อผ้าจำเป็นต้องอ้างอิงต้องบวกราคาของวัสดุตกแต่งด้วย
4. ขนาดวัสดุตกแต่งควรเลือกขนาดให้เหมาะสมกับเสื้อผ้า ซึ่งในการออกแบบเสื้อผ้านักออกแบบต้องเป็นผู้กำหนดสัดส่วนเสื้อผ้าให้สัมพันธ์กับขนาดวัสดุตกแต่งเสื้อผ้า

## 5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มแฟชั่น Autumn / Winter 2015-2016

### Futuristic Imagination

# FUTURE

## *FW 15/16 Long Term Forecasting*



ภาพที่ 16 TREND COUNCIL - FUTURE A/W 2015-16

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/479492691549482594> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

ลักษณะของเสื้อผ้าบุรุษในช่วงฤดูหนาว Autumn/Winter 2015-2016 จะเป็นเสื้อผ้าที่มีแรงบันดาลใจที่โดดเด่นในเรื่องของสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต อาทิเช่น สถาปัตยกรรมทรงที่ดูแปลกตา เทคโนโลยีที่ล้ำสมัย ลักษณะรูปทรงของสิ่งของเครื่องใช้ที่ผิดแปลกไปจากเดิม รูปแบบพื้นผิวที่มีความเป็นGraphic3D และลักษณะการแต่งกายที่มีนัยยะแฝงของความเป็นอวกาศและมีกลิ่นอายของภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งนี้เทรนด์ที่จะเกิดขึ้นใน Autumn/Winter 2015-2016 จะเริ่มมีความบิดเบือนจากเสื้อผ้าบุรุษฤดูหนาวของครั้งก่อนๆ จะเริ่มมีการนำโทนสีที่สดของเสื้อผ้า Spring / Summer นำมาดัดแปลงเพียงเล็กน้อยลงบนชุดให้เพิ่มความน่าสนใจให้กับเสื้อผ้าหรือแม้กระทั่งเทรนด์ได้ระบุถึงโทนสีที่สดทั้งหมดโดยไม่มีสีโทนของเสื้อผ้าฤดูหนาวเข้ามาเกี่ยวข้องแม้แต่น้อย

Colour Imagination with Inspiraion

# ACTIVE

## Mens Seasonal FW 15/16

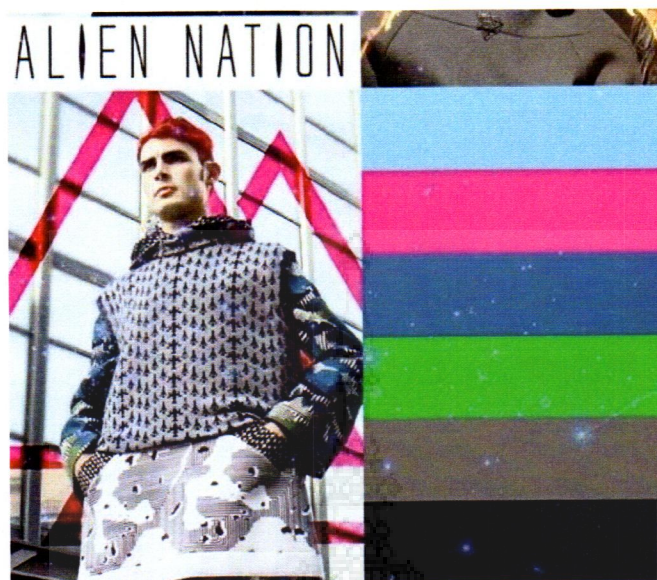


ภาพที่ 17 TREND COUNCIL F/W 2015- MOON WALKER

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/446278644298061135> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

การกำหนดเทรนด์สีให้กับเสื้อผ้าบุรุษใน Autumn/Winter 2015-2016 จะเน้นหนักไปในการใช้แรงบันดาลใจแบบ Futuristic โทนสีที่เกิดขึ้นในฤดูนี้จึงมีความรุนแรงอาทิเช่น สีส้มสว่าง สีเขียวเมอริเดียนท์ และถูกเบรคด้วยสีหลักอย่างสีเทา สีน้ำเงินมืด สีดำ เป็นต้น อีกทั้งการเลือกใช้สีในรูปแบบเสื้อผ้าก็จะแตกต่างกันไป อย่างเสื้อผ้า Casualwear ก็จะเน้นหนักไปในสีสดเป็นหลัก และเสื้อผ้า Formalwear ก็จะใช้สีที่มีนุ่มนวลเป็นหลักและถูกตัดด้วยสีสดเป็นส่วนน้อย และสีที่ขาดไม่ได้สำหรับความเป็น Futuristic คือ สีMetallic ที่จะมาเสริมเติมแต่งให้เสื้อผ้ามีความโก้ ทันสมัย และสื่อสารความเป็นเสื้อผ้าฤดูหนาวนี้ได้อย่างสมบูรณ์

## Casualwear



ภาพที่ 18 TREND COUNCIL – ALIEN NATION A/W 2015-16

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/479492691549482594> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

แนวโน้มของ โทนสีที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ที่เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากใน Autumn/Winter 2015-2016 ที่มีการหยิบยกลีโชนเย็นที่เพิ่มคิกริความสดชื่น เช่นสีฟ้าสว่าง ม่วงสด น้ำเงินมืด เขียวมะกอก และสีหลักอย่างเทาและดำ ที่ให้ความรู้สึกแปลกใหม่ในเสื้อผ้าฤดูหนาวทั่วไป



ภาพที่ 19 TREND COUNCIL F/W 2015- MEN'S COLORS

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/499829258618239599> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

# COLOR

*Final Analysis : FW15/16 Fashion Colors*



ภาพที่ 20 TREND COUNCIL F/W 2015- MEN'S COLORS

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/499829258618239599> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

โทนสีที่ได้แรงบันดาลใจจากสิ่งเหนือธรรมชาติ ผลเบอร์รี่สีม่วงแดงที่ให้ความรู้สึกขุมคู  
โก้ทันสมัย เม็ดทรายสีเขียวเมอริเดียนที่ให้ความรู้สึกสดชื่นพร้อมแอบแฝงความกลืนอายของSci-  
Fi หรือลักษณะของสิ่งมีชีวิตที่มีสีสันสดทึ่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน

## Formalwear



ภาพที่ 21 TREND COUNCIL F/W 2015- KEY COLORS

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/446278644296975403> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

โทนสีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากท้องทะเลลึกขามค่าคืนที่จะถูกหยิบยกนำมาใช้ในเสื้อผ้าในกลุ่ม Formalwear จะสังเกตได้ว่าลักษณะของสีจะแตกต่างจาก Casualwear โดยสิ้นเชิง เห็นได้ชัดจากการนำโทนสีที่มีความมืด ทึบ มาใช้ออกแบบเป็นส่วนใหญ่และใช้สีสดตัดเพียงเล็กน้อย



ภาพที่ 22 TREND COUNCIL F/W 2015- KEY COLORS

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/359443613983940413> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

อีกหนึ่งสิ่งของสเน่ห์ที่ยังไม่หายไปของเสื้อผ้าฤดูหนาวคือ การใช้สีแบบ Tone on Tone คือ การออกแบบเสื้อผ้าที่ใช้สีเดียวในการออกแบบโดยลดทอนการใช้สีเข้มอ่อนในแต่ละไอเทม

ชกตัวอย่างเช่น ออกแบบชุดเสื้อและกางเกงโดยเลือกใช้สีน้ำตาลคามลสีเดียวโดยปรับโทนให้สว่าง  
เพื่อใช้ออกแบบตัวเสื้อและปรับสีเดิมให้เข้มขึ้นเพื่อใช้ออกแบบกางเกง การใช้สีแบบ Tone on Tone  
จึงเป็นแนวคิดที่ดีในการเลือกใช้สีในการออกแบบและเมทสีกับเสื้อผ้า

#### Autumn/Winter 2015-2016 Menswear: Key items



ภาพที่ 23 Keys look

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/479492691549482594> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

เสื้อผ้าบุรุษฤดูหนาว Autumn/Winter 2015-2016 จะเน้นเรื่องโครงสร้างที่มีความ Over size เป็นพิเศษ ไอเทมทุกชิ้นของเสื้อผ้าที่มีอยู่จะถูกนำมาออกแบบใหม่ให้มีความแตกต่างและมีความล้ำสมัยมากขึ้น สิ่งที่เห็นได้ชัดคือเทรนด์ในส่วนของ การเพิ่มความยาวของเสื้อผ้าให้มีความยาวที่ดูเกินจริง การทับซ้อนของแพทเทิลที่มีความซับซ้อน การใช้สีเสื้อผ้าแบบ Tone on Tone และ Colour Block หรือแม้กระทั่งการตกแต่งด้วยวัสดุที่แปลกตาและการสร้างลวดลายพิมพ์ลงบนเสื้อผ้าที่ดูแล้วมีเรื่องราวมีความลุ่มหลงในลวดลาย



ภาพที่ 24 Over long coat

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/535858055636402839> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

รูปแบบของทรงเสื้อโค้ทที่มีความยาวเกินกว่าปกติในลักษณะกล่อมพื่น รูปแบบเสื้อไม่แตกต่างไปจากเดิม เพียงแค่เพิ่มความยาวของชายให้มีความยาวมากขึ้น

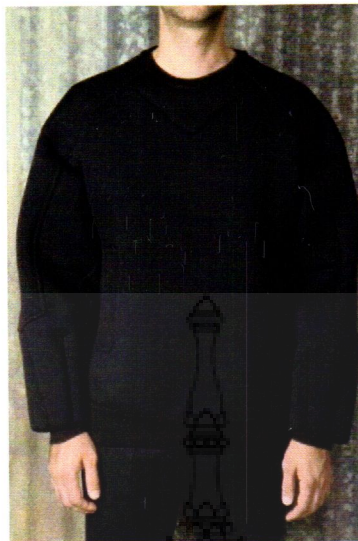


ภาพที่ 25 Bomber Jacket

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/535858055636402839> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

Bomber Jacketกับการถูกนำมาออกแบบใหม่และเพิ่มขนาดให้มีความใหญ่ของลำตัวและส่วนของแขนให้มีความพองมากขึ้น มีการใช้zip โลหะต่างสีจากตัวเสื้อในการตกแต่งเพิ่มฟังก์ชันของชิ้นงาน

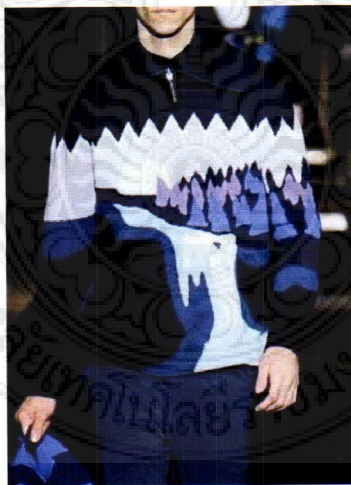




ภาพที่ 26 Sweater

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/115404809176682308> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

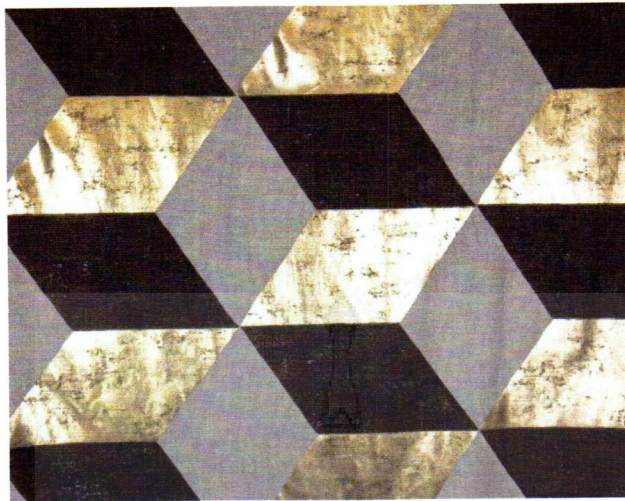
เสื้อSweaterที่มีโครงสร้างไม่ต่างไปจากเดิมแต่จะเพิ่มไปด้วยลูกเล่นวิธีการตัดต่อที่มีความซับซ้อน รวมไปถึงการบุช้อนผ้าไนโอฟรีนไว้ด้านในเพื่อส่งเสริมให้เสื้อมีความทรงตัวมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 27 Print on shirt

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/328833210264079387> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

การออกแบบลวดลายประดิษฐ์ที่ผสมผสานระหว่างเส้นตรงและเส้นโค้งที่นำมาถูกจัดวางลงบนตัวเสื้อที่คุณแล้วมีเรื่องราวมีความน่าสนใจอยู่ในลวดลาย



ภาพที่ 28 Metallic fabric print

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/2111131045046331> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

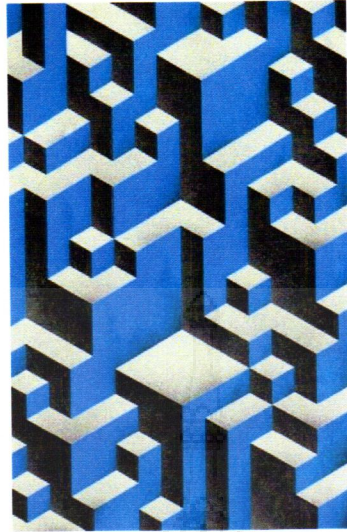
การพิมพ์สี metallic ลงบนผ้าสลับกับสีด้าน เพิ่มความน่าสนใจในงานการพิมพ์ผ้าให้มีมิติในมุมมองมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 29 Clear acrylic embellishments

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/99431104248454463> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

การตกแต่งเสื้อผ้าด้วยอัครคิลิกใสที่มีน้ำหนักที่เบาและพื้นผิวที่มีความเงาสวยงาม เมื่อถูกจัดวางเดิมแต่งบนเสื้อจะทำให้เสื้อชิ้นนั้นดูดีมีมิติที่สวยงาม



ภาพที่ 30 Isometric Building

(ที่มา : <http://patternity.org/tag/isometric> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

การออกแบบลวดลายผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสิ่งก่อสร้างและการเขียนภาพฉาย  
Isometric ที่ให้มุมมองแบบ 3 มิติ



ภาพที่ 31 Gradient Print

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/159103799309330020> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

การพิมพ์ผ้าแบบ Gradient โดยการพิมพ์ไล่สีจากสีที่หนึ่งค่อยๆจางหายและค่อยๆชัดอีกครั้ง  
หนึ่งในสีที่สอง



ภาพที่ 32 Cutting Shirt

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/157555686939087209> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

การตัดต่อผ้าที่มีมิติที่ต่างกัน เช่น การตัดต่อผ้าที่ทับกับผ้าที่มีความโปร่งเข้าด้วยกัน เกิดเป็นมิติที่แปลกตาและดูน่าสนใจ



ภาพที่ 33 Pleat on pant

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/115404809176682308> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

กางเกงที่มีความพิเศษที่เกิดจากการจับจีบหรือจังหวะการDraping ที่จะมาเพิ่มความโดดเด่นให้กับเสื้อผ้าให้มีความน่าสนใจชวนมอง



ภาพที่ 34 Slim pant

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/115404809176682308> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

กางเกงขากระบอกที่ไม่มีการจับจีบเป็นทรงที่ทำให้ผู้สวมใส่ดูมีช่วงตัวที่ขาขื่นและเสื้อผ้า  
บุรุษในฤดูหนาวกางเกงทรงนี้เป็นกางเกงที่นิยม



ภาพที่ 35 Cutting pant

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/259308891017622254> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

ลักษณะของกางเกงที่มีลักษณะของเป้ากางเกงขาขื่นความเป็นจริง กางเกงทรงนี้มีลักษณะ  
ที่โดดเด่นคือมีเป้าที่ขานและเมื่อมีผู้สวมใส่เวลาเดินจากมีการเคลื่อนไหวของจังหวะผ้าที่สวมงาม



ภาพที่ 36 Cutting pant

(ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/259308891017622254> สืบค้นวันที่ 27 ตุลาคม 2557)

กางเกงที่มีการพัฒนาจากโครงสร้างเดิมด้วยการเติมแพทเทิลเข้าไปตัดต่อเพิ่มความน่าสนใจ  
และเป็นการพลาจาด้าด้วยเส้นตัดต่อ



## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการ : การศึกษาสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑป - บุษบก

ผู้วิจัย : ฉัตรกฤต สุนทรรัตน์

สาขาวิชา : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศึกษาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑป-บุษบก ที่ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นความรู้ และแนวทาง ในการอนุรักษ์ รวมไปถึงการออกแบบสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑป - บุษบก ที่ถูกต้องเหมาะสมและยังคงเอกลักษณ์ที่สวยงาม

โดยการศึกษากระบวนการศึกษาผู้วิจัยได้ศึกษาในเรื่องของ โครงสร้างและรูปแบบของสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑป-บุษบก โดยวิเคราะห์ลักษณะและบอกชื่อของแต่ละชิ้นส่วนอย่างถูกต้องวิธี เพื่อนำข้อมูลต่างๆที่วิจัยมาเป็นแนวทางในการให้ผู้สนใจศึกษากันต่อไป

จากการศึกษาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑป-บุษบก ผู้ศึกษาได้นำสถาปัตยกรรมไทย โลหะปราสาท นำมาทำการศึกษาและพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษโดยได้ข้อมูลดังนี้ การออกแบบเครื่องแต่งกายต้องมีการศึกษาข้อมูลจากหลากหลายด้าน ทั้งศึกษาเกี่ยวกับ โครงสร้างและลักษณะลวดลายสถาปัตยกรรม โลหะปราสาทแนวความคิด การศึกษากลุ่มผู้บริโภครวมและแนวโน้มแฟชั่น



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินงาน

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้รับแนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท เป็นการศึกษาข้อมูลเพื่อนำเสนอรูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษโดยศึกษาข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อการพัฒนา รูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษให้มีความเหมาะสมกับแนวคิดและสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้คือ โลหะปราสาท สถาปัตยกรรมไทยที่มีความสวยงาม และมีโครงสร้างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้คือ ส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของ โลหะปราสาท จำนวน 5 ส่วน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้เป็นแบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษโดยแบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 2 ด้าน โดยมุ่งเน้นลักษณะทางกายภาพ และการวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานโดยรวม นำมาวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค้รูปแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. โครงสร้าง จากการศึกษาโครงสร้างพบว่าสามารถนำมาใช้ประกอบการออกแบบได้ โครงสร้างที่ว่่านี้อาจจะเป็นรูปร่าง หรือลักษณะที่โดดเด่น
2. ลวดลาย ทำการวิเคราะห์ถึงรูปแบบลวดลายในแต่ละแบบ เพื่อนำไปเชื่อมโยงกับการออกแบบ





## การหาคุณภาพของเครื่องมือ

ในงานวิจัยนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้แบบวิเคราะห์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้รับแนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท และทำการหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

ก่อนทำการวิเคราะห์ ผู้ศึกษา ได้ทำการตรวจสอบหาความเที่ยงตรง(Validity) และความเชื่อมั่น(Reliability) ของแบบวิเคราะห์ โดยการนำแบบสอบถามไปขอคำแนะนำตรวจแก้ไขจากคณะกรรมการที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านดังนี้

1. อาจารย์จรุสทิพย์      วังเย็น
2. อาจารย์รัชชัช        แสงน้ำเพชร
3. อาจารย์สัมพันธ์      สุวรรณศิริ

เพื่อหาความเที่ยงตรง

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้ศึกษารวบรวมข้อมูลในลักษณะของการผสมผสาน การศึกษาจากเอกสาร การศึกษาภาคสนาม และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโลหะปราสาทและIsometric
  - 1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
  - 1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการตกแต่งเสื้อผ้า
  - 1.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การเก็บรวบรวมภาคสนาม คือ การศึกษาข้อมูลจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยต่างๆ และหอสมุดแห่งชาติ
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ ข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ

## วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ ผู้ศึกษามีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลการสร้างสรรค์เสื้อผ้าสุภาพบุรุษ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 2 ด้าน ได้แก่ โครงร่าง ลวดลาย



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาโครงการนี้ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท เพื่อต้องการส่งเสริมและอนุรักษ์ให้เป็นที่รู้จักกันมากขึ้น การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการวิเคราะห์ ส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ เครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยมีจุดมุ่งหมายในการนำแนวความคิดมาต่อยอดในการออกแบบเครื่อง แต่งกายสุภาพบุรุษ เพื่อรองรับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค โดยมีการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวอย่างผลงาน

พิจารณาตามเกณฑ์การวิเคราะห์ ดังนี้

1. โครงร่าง
2. ลวดลาย

โดยนำเกณฑ์การวิเคราะห์ข้างต้นทำการวิเคราะห์ส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรม ไทยของโลหะปราสาท ที่มีโครงร่างและลวดลายละเอียดที่น่าสนใจสามารถนำมาเป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์งานการออกแบบ

## แบบวิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท



ภาพที่ 37 โลหะปราสาท

(ที่มา : [http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2\\_25.html](http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2_25.html) สืบค้นวันที่ 11 พฤศจิกายน 2557)

### ตารางที่ 1 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่าง
โครงสร้าง	เป็น สถาปัตยกรรม ไทยที่มี รูปร่างลดหลั่นกันเป็นชั้นๆมอง คล้ายชั้นบันได	เป็นตึกมียอดปราสาทที่รูปร่าง คล้ายกับพีระมิดมียอดเป็น รูปทรงเจดีย์เรียงรายกันลดหลั่น กันสามชั้นคล้ายกับชั้นบันได
ลวดลาย	เห็นได้ชัดถึงลายละเอียดที่ สวยงามของสถาปัตยกรรมไทย ทรงเครื่องยอด-มณฑป	สิ่งที่โดดเด่นคือลักษณะที่ทับ ซ้อนเป็นชั้นบันได โคครอบของ สถาปัตยกรรมไทยทรงเครื่อง ยอด-มณฑปที่มีรายละเอียดที่น่า ค้นหา

### สรุป

จากการวิเคราะห์จากภาพตัวอย่างของโลหะปราสาทพบว่า โลหะปราสาทเป็น  
สถาปัตยกรรมไทยทรงเครื่องยอด-มณฑปที่มีความโดดเด่นไปด้วยปราสาทยอดคี่จำนวนรูปร่างคล้ายกับ  
พีระมิด มียอดเป็นรูปทรงคล้ายเจดีย์ เมื่อมองจากภาพตัวอย่างจะเห็นได้ถึงการเรียงซ้อนกันลักษณะ  
คล้ายชั้นบันไดทั้งหมด 3 ชั้น ซึ่งดูแล้วเกิดความประทับใจ นำหลงไหลชวนมอง

## แบบวิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท



ภาพที่ 38 โลหะปราสาท

(ที่มา : [http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2\\_25.html](http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2_25.html) สืบค้นวันที่ 11 พฤศจิกายน 2557)

### ตารางที่ 2 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่าง
โครงสร้าง	สถาปัตยกรรมไทยที่มีรูปร่างเป็นตึกมียอดเป็นทรงสามเหลี่ยม ยอดแหลมรูปทรงคล้ายเจดีย์ ลดหลั่นกันเป็นชั้นๆ	เป็นตึกมียอดปราสาทที่รูปร่างคล้ายกับที่ระมิดมียอดเป็นรูปทรงเจดีย์ เรียงรายกันลดหลั่นกันสามชั้น แลดูสวยงาม น่าค้นหา
ลวดลาย	มีลวดลายของหน้าต่าง และในส่วนของหน้าบันสีคำที่มีรูปทรงที่โดดเด่นสวยงาม	เมื่อมองโลหะปราสาทจากมุมนี้ทำให้เห็นถึงลวดลายของหน้าบันที่มีลวดลายละเอียดที่อ่อนช้อยเมื่ออยู่คู่กับยอดปราสาทแล้วทำให้เกิดความสวยงาม

### สรุป

จากการวิเคราะห์จากภาพตัวอย่างของโลหะปราสาทพบว่า เมื่อมองถึงโครงสร้างและลวดลายจากภาพมุมนี้แล้วทำให้เห็นได้ถึงรายละเอียดในอีกมิติในส่วนของหน้าบันและยอดปราสาทของโลหะปราสาทที่มีความซับซ้อนแต่แฝงไปด้วยความสวยงาม

## แบบวิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท



ภาพที่ 39 ช่อฟ้าใบระกาของโลหะปราสาท

(ที่มา : [http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2\\_25.html](http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2_25.html) สืบค้นวันที่ 11 พฤศจิกายน 2557)

### ตารางที่ 3 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างช่อฟ้าใบระกาของโลหะปราสาท

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่าง
โครงสร้าง	มีรูปร่างคล้ายกับสัตว์ปีกจำพวกนก ที่ส่วนปลายเป็นรูปทรงเรียวโค้งปลายสะบัด	ช่อฟ้าของโลหะปราสาทนี้มีรูปร่างคล้ายกับส่วนหัวของหงส์ ที่ส่วนปลายเป็นรูปทรงเรียวโค้งปลายสะบัดมีสีดำ ส่วนใบระกามีรูปร่างที่คล้ายครีบริ้วโค้งคล้ายลายกนก
ลวดลาย	ช่อฟ้าและใบระกาของโลหะปราสาทนี้มีลวดลายที่เห็นได้ชัดคือลักษณะของเส้นตัดกรอบ	จากภาพจะเห็นได้ว่าช่อฟ้าและใบระกานี้มีส่วนของลวดลายและลักษณะการประยุกต์จากลายกนก

### สรุป

จากการวิเคราะห์จากภาพตัวอย่างในส่วนของช่อฟ้าใบระกาของโลหะปราสาท พบว่า มีโครงสร้างที่ไม่ต่างไปจากรูปทรงดั้งเดิมมาก ยังคงไว้ซึ่งความเป็นสถาปัตยกรรมไทยไว้อย่างชัดเจน มีช่อฟ้าเป็นส่วนยอดของหน้าบัน และมีใบระกาเรียงตัวกันอย่างสวยงามด้านข้างของหน้าบัน ด้วยความที่ช่อฟ้าใบระกานี้สีดำทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าลุ่มหลง น่าค้นหา

## แบบวิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท



ภาพที่ 40 หน้าบันของโลหะปราสาท

(ที่มา : [http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2\\_25.html](http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2_25.html) สืบค้นวันที่ 11 พฤศจิกายน 2557)

### ตารางที่ 4 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างหน้าบันของโลหะปราสาท

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่าง
โครงสร้าง	มีรูปร่างเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม มีกรอบเป็นสามเหลี่ยมซ้อนอยู่ รูปร่างคล้ายตาชั่งกนกเรียงตัวกันในส่วนของกรอบ	ในส่วนนี้เป็น โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมไทยที่สมบูรณ์ ลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยม มีช่อฟ้าใบระกาที่อ่อนช้อยประดับหน้าบัน
ลวดลาย	หน้าบันมีลวดลายที่น่าสนใจ และประดับด้วยช่อฟ้าใบระกา	มีลวดลายกระจ่างตาอยู่หน้าบัน ลักษณะเป็นการแกะลวดลายที่มีรูปแบบนูนต่ำและประดับไปด้วยช่อฟ้าใบระกาที่มีลวดลายงดงาม

### สรุป

จากการวิเคราะห์จากภาพตัวอย่างในส่วนของหน้าบันของโลหะปราสาท พบว่าหน้าบันเป็นโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมไทยที่สมบูรณ์ ทั้งส่วนประกอบรายและรายละเอียดยุคที่สวยงาม มีลวดลายนูนต่ำอยู่หน้าบัน ลักษณะเป็นการแกะลวดลายที่มีรูปแบบนูนต่ำและประดับไปด้วยช่อฟ้าใบระกา



## แบบวิเคราะห์ภาพตัวอย่างโลหะปราสาท



ภาพที่ 41 สถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑปของโลหะปราสาท

(ที่มา : [http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2\\_25.html](http://bangkoknoi25.blogspot.com/2011/05/2_25.html) สืบค้นวันที่ 11 พฤศจิกายน 2557)

### ตารางที่ 5 วิเคราะห์ภาพตัวอย่างสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑปของโลหะปราสาท

เกณฑ์การวิเคราะห์	ลักษณะทางกายภาพ	การวิเคราะห์ภาพตัวอย่าง
โครงสร้าง	มีรูปทรงที่มีลักษณะคล้ายรูปทรงพีระมิดที่มีส่วนยอดเป็นรูปทรงลักษณะคล้ายกับเจดีย์	รูปทรงจากภาพตัวอย่างจะประกอบไปด้วยส่วนยอดของโลหะปราสาท ส่วนฐานมีลักษณะเป็นรูปพีระมิด และส่วนยอดปราสาทมีรูปทรงคล้ายเจดีย์ยอดแหลม
ลวดลาย	ลวดลายของเครื่องยอดมณฑปจะมีลักษณะที่อ่อนช้อยงดงามในแต่ละชั้นส่วน	เมื่อวิเคราะห์จากภาพแล้วจะพบว่ามี การประดับตกแต่งไปด้วย นาคปัก บันแถลง และลวดลายไทย แลดูแล้วเกิดความเป็นมิติ

### สรุป

จากการวิเคราะห์จากภาพตัวอย่างในส่วนของสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑปของโลหะปราสาทจะประกอบไปด้วย หลังคาลาดชันชั้น องค์กระฆัง บัลลังก์ เหม บัวกลุ่ม ปลี ลูกแก้ว ยอด ฉัตรน้ำค้าง องค์ประกอบทุกชิ้นส่วนจะลดหลั่นกัน ตกแต่งด้วยนาคปัก บันแถลงหรือซุ้มรังไก่อ

## สรุปผลการวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท ได้ข้อมูลที่แบ่งตามเกณฑ์การวิเคราะห์ ดังนี้

### 1. โครงร่าง

ผู้ศึกษาได้นำรูปทรงจากส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท โดยออกแบบไว้ในส่วนใดส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายแต่ละชุดเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่นของโครงสร้างโลหะปราสาท จะเน้นการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีโครงสร้างที่แปลกใหม่ แต่สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

### 2. ลวดลาย

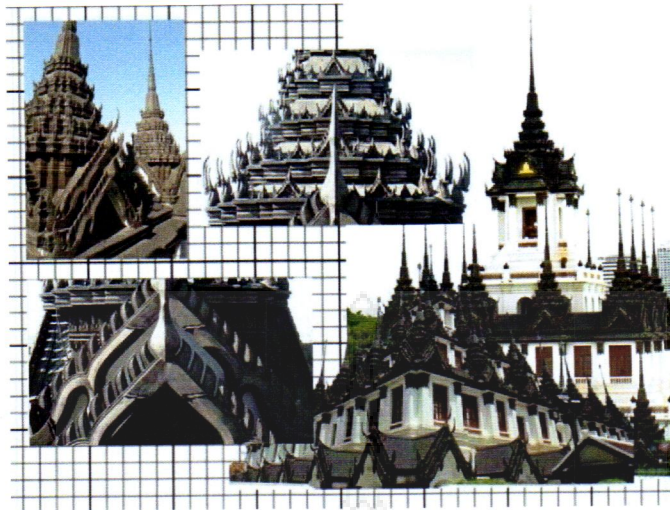
ผู้ศึกษาได้นำโครงสร้างด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท มาสร้างสรรค์และตัดทอนจัดวางองค์ประกอบใหม่ให้เกิดภาพลักษณ์ใหม่ขึ้นมา และนำลวดลายที่ออกแบบมาตกแต่งในเครื่องแต่งกายแต่ละชุด เพื่อบ่งบอกถึงโครงสร้างจากโลหะปราสาท

## การวิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ

ด้านการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากโลหะปราสาทนั้น เพื่อจะหยิบยกโครงสร้างจากส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท มาออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษที่มีโครงสร้างที่แปลกใหม่ แต่สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน นำจุดเด่นของลวดลายของโลหะปราสาทมาใช้ในส่วนต่างๆของเสื้อผ้า รวมถึงนำลวดลายของโลหะปราสาทในแต่ละมุมมอง มาผสมผสานไว้ในการออกแบบ

### แรงบันดาลใจ (Inspiration)

ผู้ศึกษามีแนวความคิดที่จะออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษที่สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยได้แนวคิดมาจากโครงร่างของโลหะปราสาท โดยจะนำรูปทรงที่โดดเด่นของโลหะปราสาท คือ สถาปัตยกรรมไทยทรงเครื่องยอด-มณฑป มาเป็นแนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้า และลายพิมพ์ที่ให้อยู่บนเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 42 ภาพแสดงแรงบันดาลใจ

### อารมณ์ (Mood board)

อารมณ์ของการสร้างสรรค์ของงานจะสื่อสารออกมาในรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่เน้นสีส้มเป็นหลักโดยจะใช้สีโทนร้อนตัดกับสี โทนเย็น ส่วนโครงเสื้อผ้าจะเป็นการนำโครงสร้างพื้นฐานมาเพิ่มและลดทอนออกแบบใหม่ เพื่อเสริมสร้างบุคลิกให้ดูสง่างามพร้อมกับสีส้มที่ดูสนุกสนานและแปลกตา



ภาพที่ 43 ภาพแสดงอารมณ์

### กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

กลุ่มเป้าหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษในกลุ่มผู้บริโภคระหว่าง 23-30 ปี เป็นผู้ชายวัยทำงานตอนต้น มีความกล้าและรักในการแสวงงานศิลปะแฟชั่น ชอบเข้าสังคม

เพื่อพบปะผู้คนและสังสรรค์ ชอบความแปลกใหม่ รักความท้าทาย และเป็นคนอนุรักษ์นิยมในวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่นของไทย

**ผลงานการออกแบบ (Sketch Idea)**

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้รับแนวคิดมาจาก โครงร่างโลหะปราสาท โดยนำรูปทรงโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมไทยมาประยุกต์และร่วมใช้กับเครื่องแต่งกายที่ออกแบบ



ภาพที่ 44 คอลเล็กชันที่ 1



ภาพที่ 45 คอลเล็กชันที่ 2



ภาพที่ 46 คอลเล็กชั่นที่ 3



ภาพที่ 47 คอลเล็กชั่นที่ 4

สรุปในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้รับแนวคิดมาจากโครงร่างโลหะ  
ปราสาท จึงเลือกมา 5 ชุดในการทำโครงการครั้งนี้ มีใน

คอลเล็กชั่นที่ 1 ตัวที่ 1 เป็นเสื้อ Oversize แขนสั้น และกางเกงทรงสามส่วนเป้าขาน

คอลเล็กชั่นที่ 1 ตัวที่ 2 เป็นเสื้อโค้ทตัวยาวคลุมด้วยแจ็คเก็ตไม่มีแขน และSkinny pant

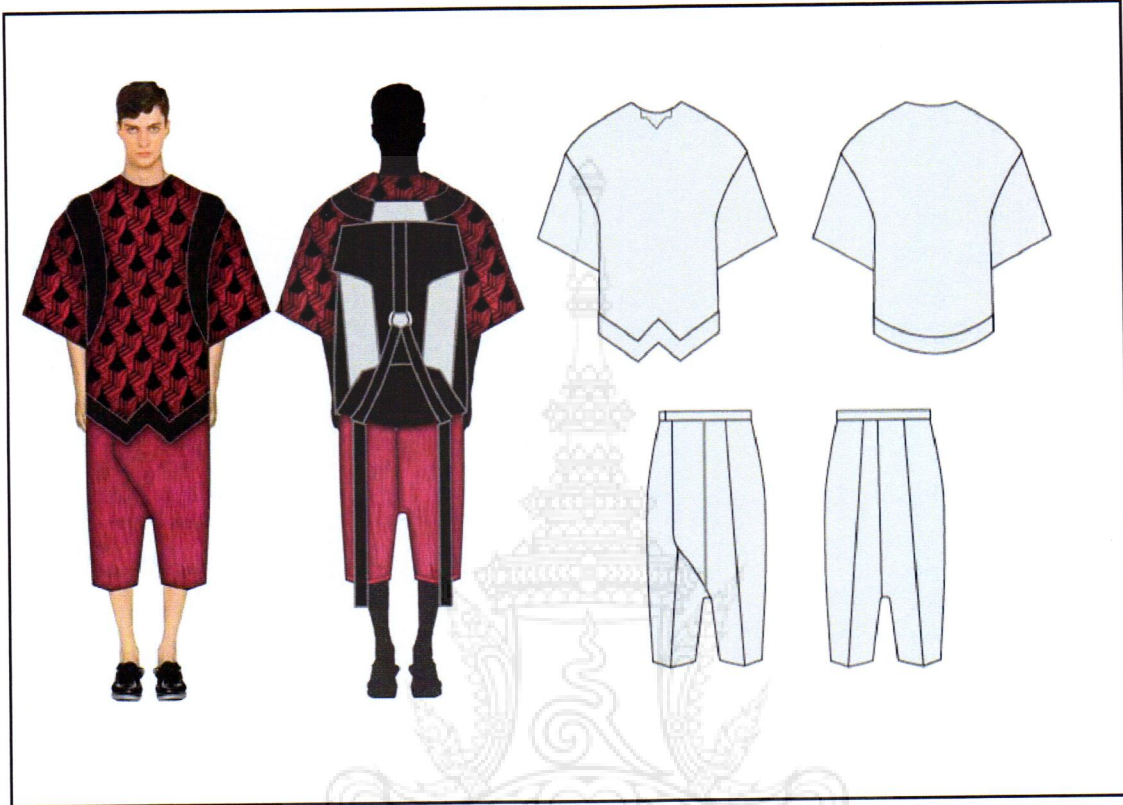
คอลเล็กชั่นที่ 2 ตัวที่ 2 เป็นชุดจัมพ์สูทแขนยาวและขายาว

คอลเล็กชั่นที่ 3 ตัวที่ 2 เป็นเสื้อคอปีนแขนยาวสวมทับด้วยเสื้อคลุม Oversize ที่มีวงแขน  
และตัวแขนเชื่อมฝั่งติดไปกับตัวเสื้อ และกางทรงสามส่วนเชื่อมหลอกด้วยชั้นลอย

คอลเล็กชั่นที่ 4 ตัวที่ 3 เป็นเสื้อคอปีนแขนยาวสวมทับด้วยเสื้อคลุมตัวขามีหมวกสูทใน  
ตัว และกางเกงขาขามีจีบ

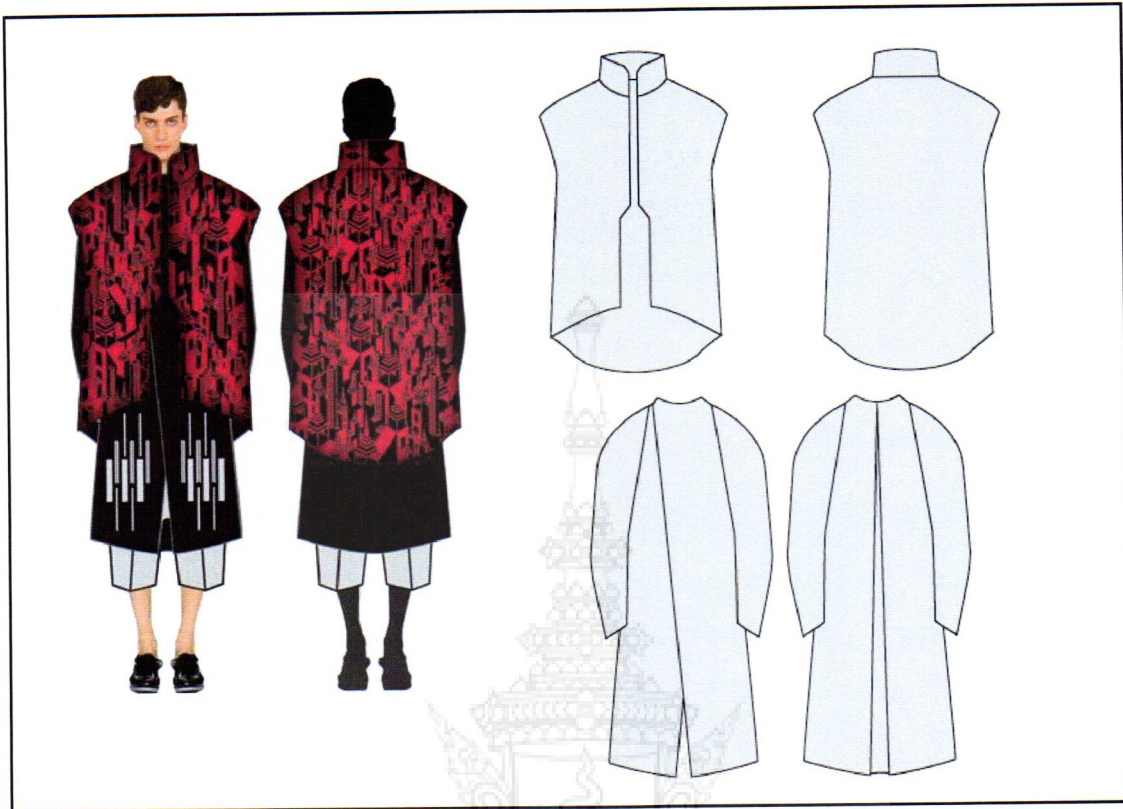
## การวิเคราะห์ผลงานด้านการออกแบบ

ใน 1 คอลเล็กชันวิเคราะห์การออกแบบได้ผลวิเคราะห์ดังนี้



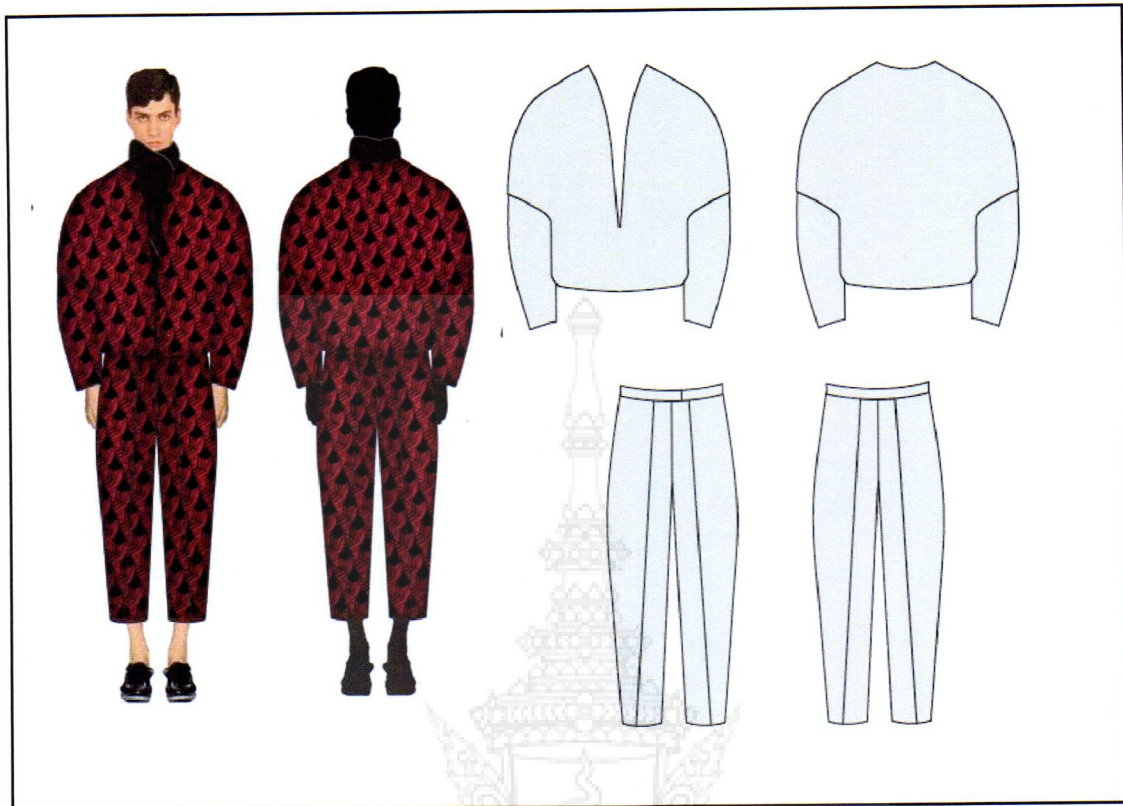
ภาพที่ 48 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 1

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 1 เป็นรูปแบบของชุดที่มีสไตล์สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็นเสื้อเบ๊องตันแต่มีขนาดที่เป็น Oversize มีการทับซ้อนของชั้นเสื้อสองชั้น ชั้นนอกจะใช้เทคนิคเลเซอร์ตัดออกเพื่อให้เห็น Details การปักผ่านเลื่อมด้านใน ส่วนกางเกงจะเป็นกางเกงเป้าขนขาสามส่วนมีชั้นป่าจากด้านซ้ายไปยังด้านขวา



ภาพที่ 49 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 2

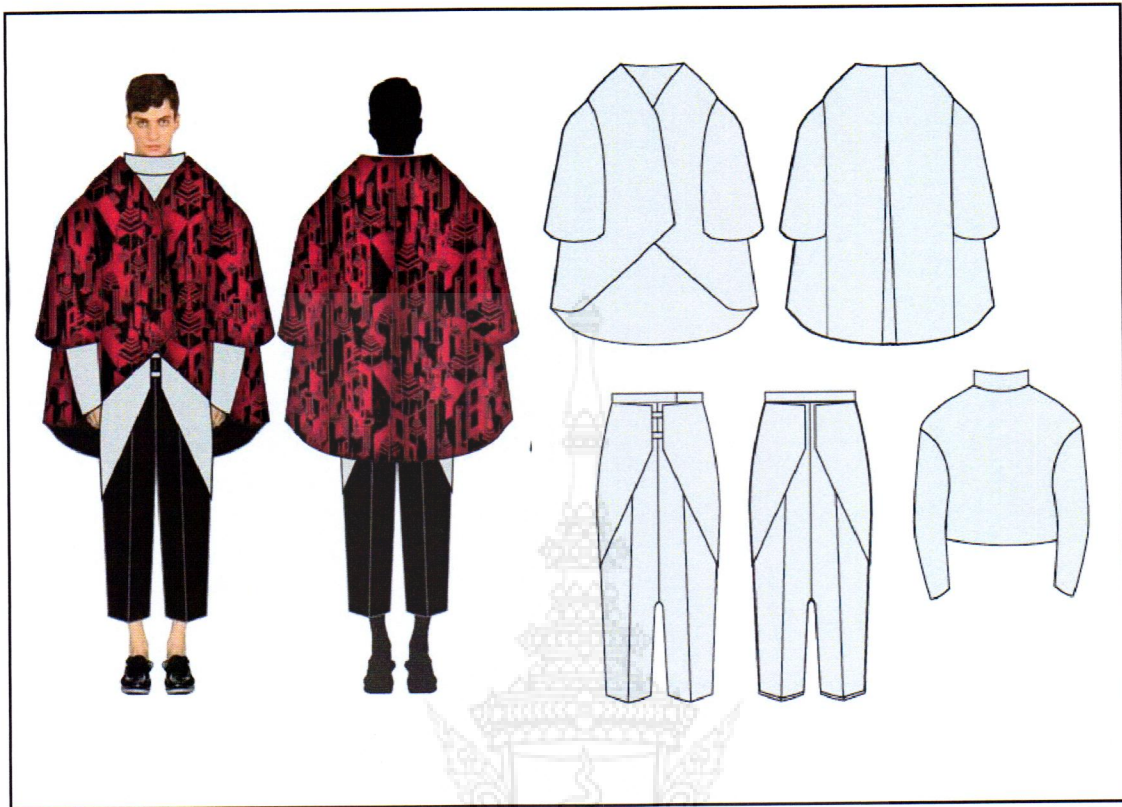
ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 2 เป็นรูปแบบของชุดที่มีสไตล์สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ตัวในออกแบบเป็นเสื้อโค้ทแขนยาวชายเสื้อมีความยาวถึงเข่า มีการปักอะไหล่ตกแต่งสีเงินลงบนเสื้อโค้ท ส่วนชั้นนอกออกแบบให้เป็นเสื้อแจ็คเก็ตไม่มีแขนมีคอตั้งสูงพิมพ์ลายทั้งชิ้นของตัวเสื้อ และออกแบบให้ชุดนี้สวมใส่กับกางเกงขาสามส่วนเป๋ายาน



ภาพที่ 50 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 3

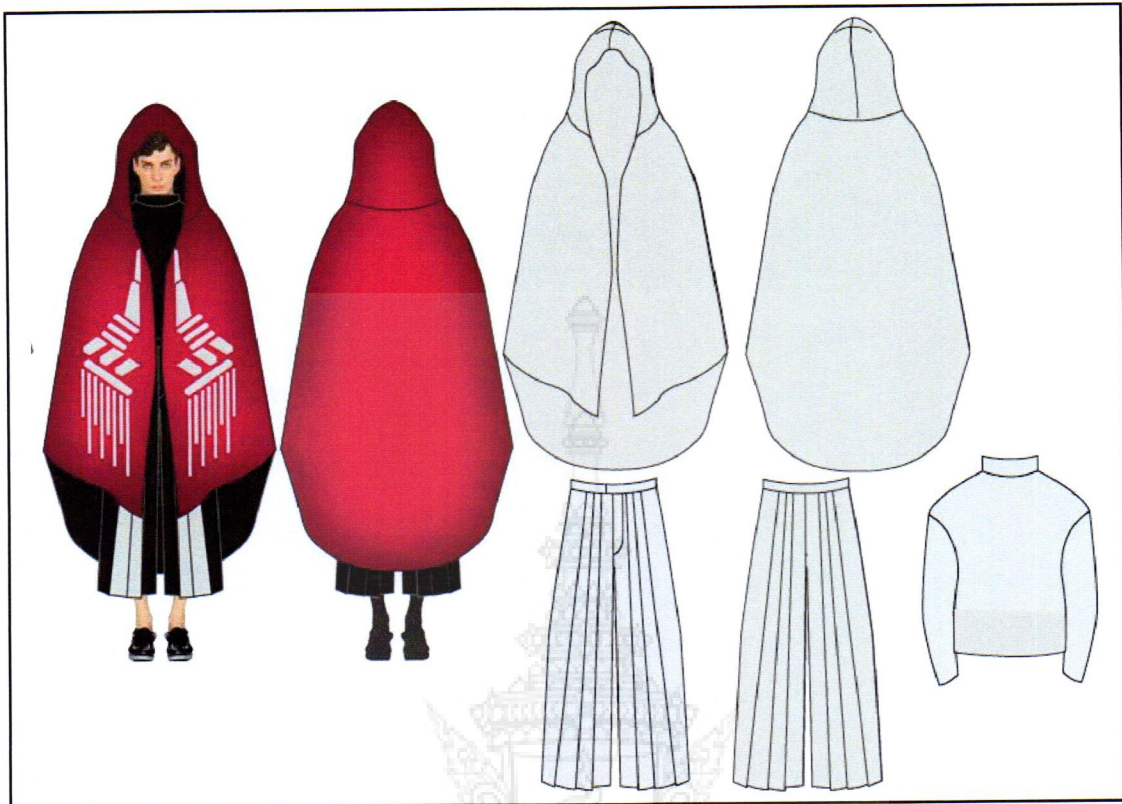
ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 3 เป็นรูปแบบของชุดที่มีสไตล์สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็นชุดจัมพ์สูทแขนยาว ชายยาว ตัดต่อเส้นซิปผ่ากลางชุด และพิมพ์ลายลงบนชุดทั้งเสื้อและกางเกงเป็นลาย โครงร่างของโลหะปราสาท





ภาพที่ 51 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 4

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 4 เป็นรูปแบบของชุดที่มีสไตล์สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็น 3 ไอเทม คือ เสื้อแขนยาวคอตั้งพิมพ์ลายที่ดัดแปลงมาจากโครงร่างและชิ้นส่วนต่างๆของโลหะปราสาท ส่วนกางเกงเป็นกางเกงทรงสามส่วนพิมพ์ลายที่ดัดแปลงมาจากโครงร่างและชิ้นส่วนต่างๆของโลหะปราสาท มีชั้นลอยที่ด้านหน้าและด้านหลังของกางเกงสีเงิน ส่วนเสื้อคลุมจะเป็นลักษณะของเสื้อที่วงแขนและท้องแขนฝังอยู่ในตัวเสื้อด้านหลังจะมี Details แทรกเป็นจิบทวิส



ภาพที่ 52 ภาพผลงานการออกแบบ ชุดที่ 5

ผลการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ ชุดที่ 5 เป็นรูปแบบของชุดที่มีสไตล์สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ออกแบบเป็น 3 ไอเทม คือ เสื้อแขนยาวคอตั้งสีดำ ส่วนกางเกงจะเป็นลักษณะของกางเกงจีบทั้งด้านหน้าและหลังมีการตัดต่อผ้าทั้งสองสีไว้ด้วยกัน และไอเทมสุดท้ายคือ เสื้อคลุมตัวยาวถึงเข่ามีหมวกสูทในตัวใช้เทคนิคการปักแผ่นเลื่อมสีเงินเรียงกันจนเป็นเค้าโครงที่ดัดแปลงมาจากโครงร่างของโลหะปราสาท

## บทที่ 5

### สรุปและอภิปราย

การศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท มีการสรุปและอภิปรายผล ดังนี้

#### วัตถุประสงค์

3. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท
4. เพื่อศึกษาโครงร่างของโลหะปราสาทและไอโซเมตริก

#### ที่มาของปัญหา

ในปัจจุบันวัฒนธรรมของชาวตะวันตกและเทคโนโลยีหลังไหลเข้ามามากในประเทศไทย โดยเฉพาะลักษณะในการใช้ชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบันนั้นก็เปลี่ยนไปจากเดิม ทำให้ลักษณะการดำเนินชีวิตที่บ่งบอกถึงความเป็นไทยนั้นเลือนหายไปตามกาลเวลา ดังเช่น การใช้ชีวิตที่ลิ้มเลียน การให้ความสำคัญกับศาสนสถาน

#### แนวทางการแก้ไขปัญหา

การออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท มาประยุกต์และถอดแบบโครงสร้างมาสร้างลายพิมพ์และ โครงชุดให้เหมาะกับยุคปัจจุบัน เพื่อเป็นการส่งเสริม อนุรักษ์ และเผยแพร่ โลหะปราสาทที่เป็นศาสนสถานของไทยให้เป็นที่รู้จักกันมากขึ้น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเวลาและสังคมไทยในปัจจุบัน

#### ขอบเขตของการศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหา

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโลหะปราสาทของประเทศไทย
2. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบลวดลายของเสื้อผ้าด้วยเทคนิคกราฟฟิก

#### สามมิติ

3. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนภาพฉายไอโซเมตริก

## ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้คือ โลหะปราสาท สถาปัตยกรรมไทยที่มีความสวยงาม และมีโครงสร้างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ ส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของ โลหะปราสาท จำนวน 5 ส่วน

## ผลการวิเคราะห์

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท ได้ข้อมูลที่แบ่งตามเกณฑ์การวิเคราะห์ ดังนี้

### 1. โครงร่าง

ผู้ศึกษานำรูปทรงจากส่วนประกอบต่างๆด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท โดยออกแบบไว้ในส่วนใดส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายแต่ละชุดเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่นของ โครงสร้างโลหะปราสาท จะเน้นการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีโครงสร้างที่แปลกใหม่ แต่สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

### 2. ลวดลาย

ผู้ศึกษานำโครงสร้างด้านสถาปัตยกรรมไทยของโลหะปราสาท มาสร้างสรรค์และตัดทอนจัดวางองค์ประกอบใหม่ให้เกิดภาพลักษณ์ใหม่ขึ้นมา และนำลวดลายที่ออกแบบมาตกแต่งในเครื่องแต่งกายแต่ละชุด เพื่อบ่งบอกถึงโครงสร้างจากโลหะปราสาท

## การอภิปรายผลการศึกษาวิเคราะห์

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล รูปแบบชุดสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท พบว่าแนวความคิดในการออกแบบสร้างสรรค์และตัดทอนจากโครงร่างโลหะปราสาท โดยออกแบบให้เกิดลวดลายและความแปลกใหม่ขึ้นมา เพื่อนำลวดลายที่ออกแบบมาตกแต่งในเครื่องแต่งกายแต่ละชุด ที่บ่งบอกถึงที่มาที่ไปจาก โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมไทย และปรับเปลี่ยน

ชุดสุภาพบุรุษให้มีความทันสมัยและสร้างสรรค์ยิ่งขึ้นด้วยลวดลายการปัก โดยดึงลูกกลุ่มเป้าหมาย คือ สุภาพบุรุษช่วงอายุระหว่าง 23 - 30 ปี ที่เป็นผู้ชายวัยทำงานตอนต้น มีความกล้าและรักในการ เสนองานศิลปะแฟชั่น ชอบเข้าสังคมเพื่อพบปะผู้คนและสังสรรค์ ชอบความแปลกใหม่ รักความท้าทาย และเป็นคนอนุรักษ์นิยมในวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่นของไทย

จากการรวบรวมและศึกษาข้อมูล ทำให้ได้ที่มาของชื่อผลงานว่า “LOHAPRASADA” หมายถึง เครื่องแต่งกายที่นำรูปแบบและ โครงสร้างของ โลหะปราสาทมาเป็นแนวความคิด เพื่อ ต้องการเสนอเครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึง โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมไทย โดยออกแบบเครื่องแต่ง กายสำหรับสุภาพบุรุษจำนวน 1 คอลเล็กชั่น ประกอบไปด้วย ชุดเสื้อตัวหลวมกางเกงเป๋ายาน ชุด เสื้อโค้ทตัวยาวคลุมทับด้วยแจ็คเก็ตไร้แบน ชุดจัมพ์สูท ชุดเสื้อคลุมตัวหลวมกางเกงขาสามส่วน และชุดเสื้อโค้ทยาวมีสูทกางเกงจีบใหญ่ เพื่อเป็นการพัฒนารูปลักษณ์ของการแต่งกายสมัยใหม่ ผสมผสานกับการนำโครงสร้างของ โลหะปราสาทมาประยุกต์และประดับตกแต่งบนเสื้อผ้า โดยใช้ เทคนิคการปักและการพิมพ์ผ้า ซึ่งลวดลายที่ใช้ในการตกแต่งตัดทอนมาจาก โครงร่างเดิมของ โลหะ ปราสาทซึ่งจะปรากฏลงบนชุดในลักษณะของลายพิมพ์และและลายปักจากกระจก สีเส้นที่ใช้จะใช้ โทนสีชมพูบานเย็น สีดำ และสีเงิน เป็นสีที่ดึงมาจาก Trend Autumn-Winter 2016 ที่มีสีเส้นสะดุดตา และน่าสนใจ วัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บชุดในคอลเล็กชั่นนี้ ได้นำผ้าไนโอพรีน กับผ้าใยสังเคราะห์ มา เป็นวัสดุหลักในการตัดเย็บชุด จึงนำลักษณะของผ้าเหล่านี้มาผสมผสานกันอย่างลงตัว

จากผลการศึกษาที่ผ่านมา การศึกษาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบชุดสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจากโครงร่างโลหะปราสาท ทำให้ค้นพบว่าโลหะปราสาทเป็นสถาปัตยกรรมไทยที่ น่าสนใจ จึงทำให้ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการวาดภาพไอโซเมตริกมาใช้ประกอบในการสร้างลวดลาย พิมพ์ และใช้เทคนิคการปักด้วยกระจกเป็นการตกแต่งด้วย ผู้วิจัยจึงนำลักษณะโครงสร้างของโลหะ ปราสาทมาเป็นแนวความคิดในการ ออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสะท้อนถึงคุณค่าของสถาปัตยกรรม ไทย ซึ่งแฝงไปด้วยความเป็นชาตินิยม ที่สำคัญยังได้ตอบ โจทย์จุดประสงค์ของโครงการดังที่กล่าว มาข้างต้น อีกทั้งยังสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวันในแต่วาระในโอกาส และสถานที่ตาม ความเหมาะสม

**ข้อเสนอแนะ**

1. ควรมีการต่อ ยอดความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ โดยได้แนวคิดจาก โครงร่างโลหะปราสาทในรูปแบบอื่น
2. ควรมีการส่งเสริมให้นักออกแบบหันมาสนใจการออกแบบที่ส่งเสริมให้มีการศึกษา เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ได้หลากหลายโอกาส เพื่อการพัฒนาแนวคิดทางด้านการ ออกแบบ
3. ควรส่งเสริมให้โลหะปราสาทและสถาปัตยกรรมไทยอื่นๆเป็นที่กล่าวถึงและเป็นจุด สนใจให้ยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมให้สถาปัตยกรรมไทยให้คงอยู่ต่อไป



## บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. (2538). โลหะปราสาท วัดราชนัคคารามวรวิหาร. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : กองวรรณคดีและประวัติศาสตร์.
- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2557). Fashion Textile Trends Report Autumn Winter 2015/16. กรุงเทพฯ : กระทรวงอุตสาหกรรม.
- ฉัฐกฤต สุนทรีรัตน์. การศึกษาสถาปัตยกรรมไทยเครื่องยอดทรงมณฑป – บุษบก. สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554
- กันทรารมย์ออนไลน์. การเขียนภาพไอโซเมตริกและออบลิก. 2556. แหล่งที่มา : <http://www.kr.ac.th/wai/show.php?id=530>. (วันที่สืบค้น : 30 กันยายน 2557)
- โกทูนวออนไลน์. โลหะปราสาท หนึ่งในสามของโลกที่เหลืออยู่. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา <https://www.gotoknow.org/posts/412676>. (วันที่สืบค้น : 30 กันยายน 2557)
- ไซค์กูเกิล. การเขียนแบบเทคนิคเบื้องต้น. [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา : <https://sites.google.com/site/chaowpreeya/home/6-phaph-sam-miti>. (วันที่สืบค้น : 30 กันยายน 2557)
- พินเทอร์เรสออนไลน์. เทรนแฟชั่น ออทัม วินเทอร์ Autumn/Winter 2015/16. 2557. แหล่งที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/445574956855908401>. (วันที่สืบค้น : 27 กันยายน 2557)
- วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. โลหะปราสาท วัดราชนัคคารามวรวิหาร. [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา : [http://en.wikipedia.org/wiki/Wat\\_Ratchanadda](http://en.wikipedia.org/wiki/Wat_Ratchanadda). (วันที่สืบค้น : 30 กันยายน 2557)
- สุประดิษฐ์ออนไลน์. การเขียนแบบภาพไอโซเมตริก. [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา : [http://www.supradit.com/contents/drawing/s\\_less062.htm](http://www.supradit.com/contents/drawing/s_less062.htm). (วันที่สืบค้น : 30 กันยายน 2557)
- เอ็มไทยออนไลน์. สถาปัตยกรรมทรงคุณค่า โลหะปราสาท องค์แรกและองค์เดียวของไทย. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา : <http://travel.mthai.com/blog/33640.html>. (วันที่สืบค้น : 30 กันยายน 2557)
- โอเคเนชั่นออนไลน์. โลหะปราสาทและพระบรมสารีริกธาตุ. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา : <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=706013>. (วันที่สืบค้น : 30 กันยายน 2557)

# ภาคผนวก







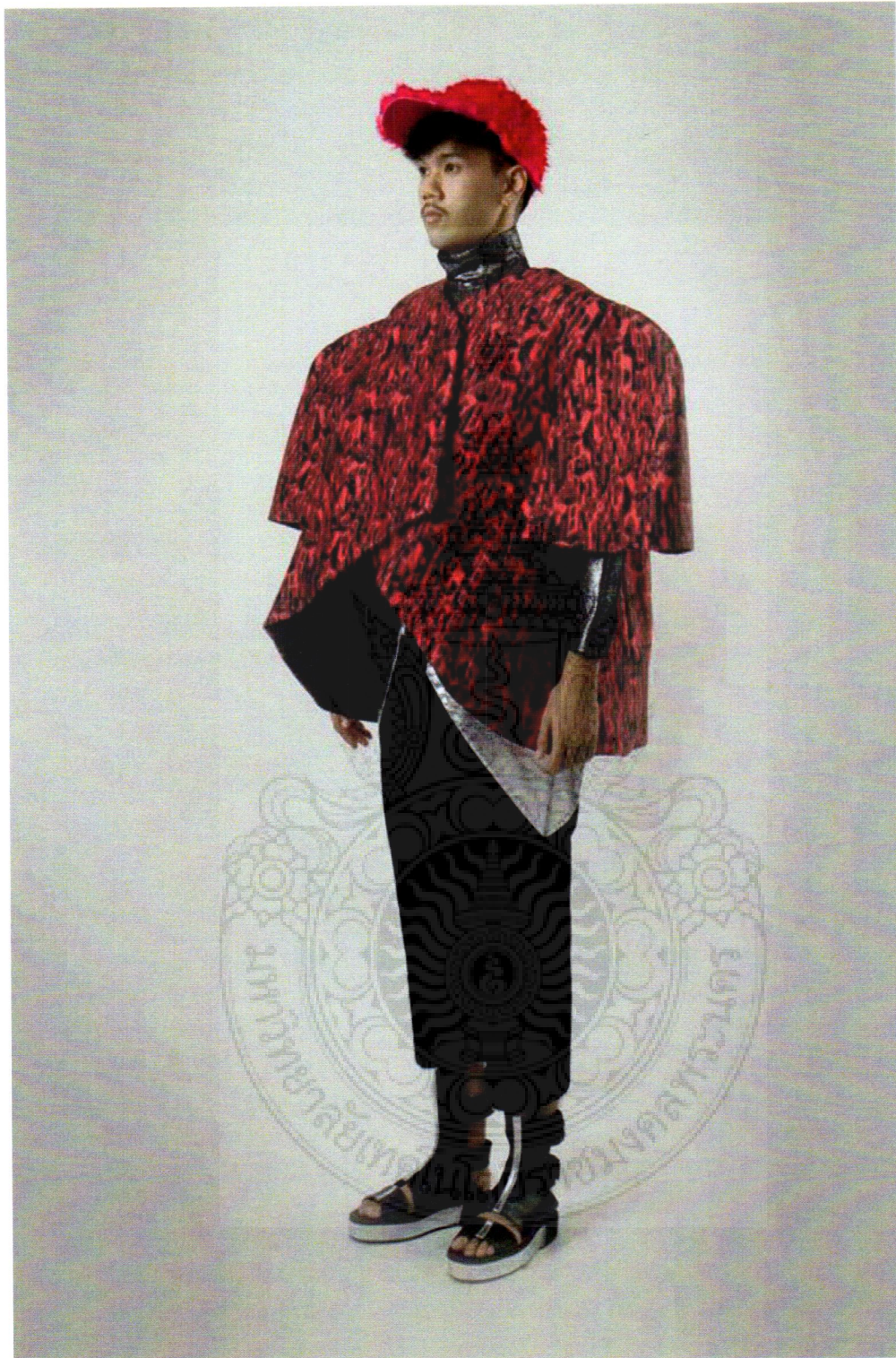
ผลงานการออกแบบชุดที่ 1



ผลงานการออกแบบชุดที่ 2



ผลงานการออกแบบชุดที่ 3



ผลงานการออกแบบชุดที่ 4

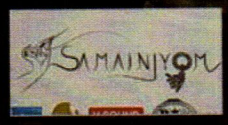


ผลงานการออกแบบชุดที่ 5

Samainiyom Presented by The Debut Fashion Show



Photo by Jade



Thaiteatwalk Copyright 2015



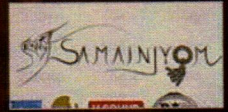
Photo by Jade

SAIJOM

ThaiGatwalk. Copyright 2015



Photo by Jade





## ประวัติผู้จัดทำโครงการ

**ชื่อ-นามสกุล** นายณัฐกมล สีลากิจ  
**วัน/เดือน/ปีเกิด** 18 มกราคม 2536  
**ที่อยู่ปัจจุบัน** 193/12 ถนนบ้านคอนตูม ตำบลบ้านโป่ง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี 70110  
**การศึกษา** จบหลักสูตรปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ  
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

